

อภิธาน์นทาการ



การออกแบบหนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ
สำหรับเด็กอายุ 15-22 ปี

สำนักหอสมุด



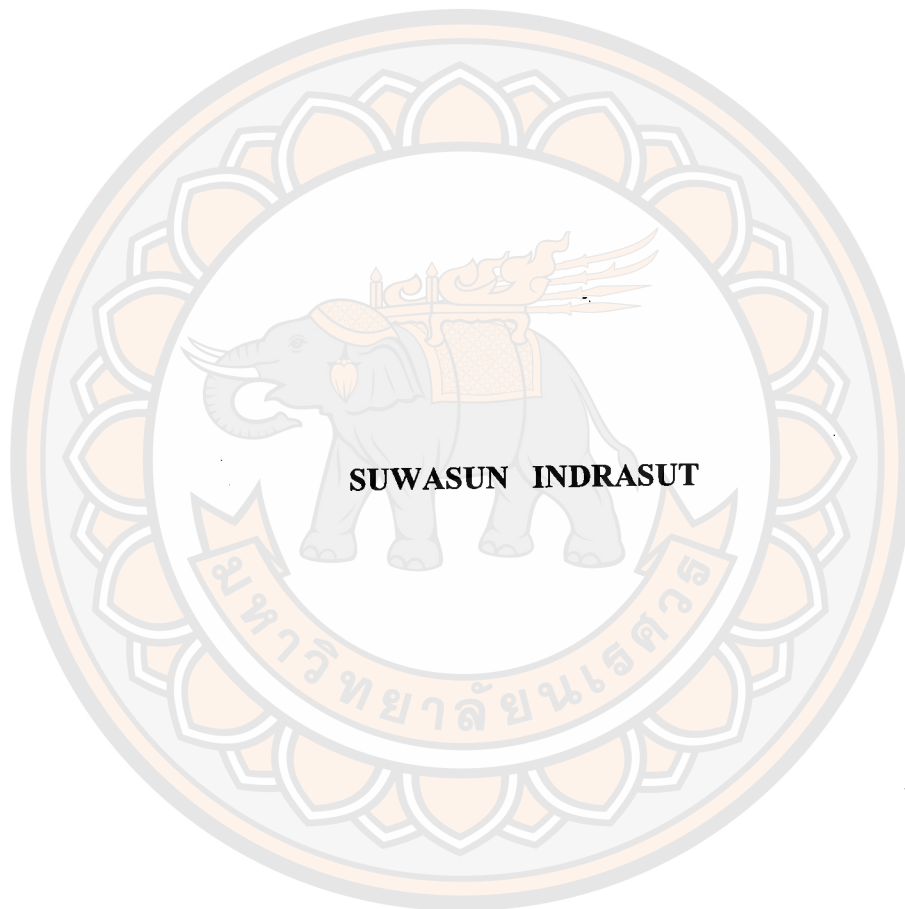
นาย สุวสันต์ อินทรสูต

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
ลงทะเบียน.....2.2.๗๓. 2555
เลขทะเบียน.....1642777
เลขเรียกหนังสือ.....NC

1320
ด864ก
2556

การศึกษาอิสระ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม
มีนาคม 2556
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**COMIC ELECTRONIC BOOK DESIGN FOR AGED 15-22 YEARS
JAPAN MYTHOLOGY GOD : HELL REALM**




**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design
March 2013
Copyright by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษอิสระ
เรื่อง “การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ”
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณรัตน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2556

ชื่อเรื่อง	การออกแบบหนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ สำหรับอายุ 15-22 ปี
ผู้วิจัย	นาย สุวสันต์ อินทรสุต สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทภาคินพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศิลปะกรรมศาสตร์บัณฑิต

บทคัดย่อ

การศึกษาศิษระนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับเทพเจ้าของศาสนาชินโต (เทพเจ้าญี่ปุ่น) และจัดทำสื่อมัลติมีเดีย ที่ใช้ในการหาข้อมูลเทพเจ้าของศาสนาชินโต (เทพเจ้าญี่ปุ่น) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนในช่วงอายุ 15 – 22 ซึ่งเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ หาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล หนังสือ พร้อมงานตัวอย่าง รวบรวมข้อมูล และเรียบเรียง และ นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อรับข้อเสนอแนะ ปรับแก้ไขจากข้อเสนอแนะของอาจารย์ ออกแบบตัวการ์ตูนในแต่ละตัว หรือแต่ละฉาก และนำข้อเสนอแนะของอาจารย์มาปรับใช้ในงาน จัดทำรูปเล่มงานวิจัย นำเสนอคณะกรรมการ

จากการศึกษาค้นคว้า และทำการวิจัยเรื่อง: การออกแบบหนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ สำหรับเด็ก 15-22 ปีได้ผลสรุปจากการวิจัยดังนี้ เด็กที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ส่วนมากจะไม่ค่อยกล้าดูงานซักเท่าไร เพราะตัวละครบางตัวมีความน่ากลัว แต่สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ก็ทำให้เป้าหมายเกิดความเกรงกลัวต่อการทำบาปได้บ้าง แต่จะมีบางคนที่เสนอแนะ เกี่ยวกับ ภาพยังไม่ทำให้ถึงแนวคิดหลักของงาน คือ ความกลัว จึงนำขอเสนอแนะมาปรับปรุงเพื่อสำหรับงานต่อ ๆ ไป

ประกาศคุณูปการ

การทำวิจัยฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถ และความช่วยเหลือ ที่แนะนำอย่างดียิ่งของ อาจารย์ จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ ที่ให้ความกรุณาในการแสดงความคิดเห็นแนะนำ และช่วยเหลือในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆอย่างดีเสมอมา จวบจนจบการวิจัยนี้ ขอกราบขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยนี้ได้รับความกรุณาของอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ขอกราบขอขอบคุณอย่างสูง

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำและส่งเสริมกำลังใจตลอดมา นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลืออีกหลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวนามในที่นี้ได้หมด จึงขอขอบคุณทุกท่านเหล่านั้นไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอกราบขอขอบคุณ บิดา มารดา และญาติพี่น้องทุกท่านที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนทั้งด้านกำลังใจและกำลังทรัพย์ด้วยดีตลอดมาตลอดจนทุกๆท่านที่ไม่สามารถเอ่ยนามได้ทั้งหมด ที่มีส่วนคอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดการทำวิจัยนี้ คณะผู้จัดทำต้องขอกราบขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

คุณค่าทั้งหลายที่ได้รับจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูแก่แต่บิดา มารดา และบูรพาจารย์ที่เคยอบรมสั่งสอน ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

สุวสันต์ อินทรสุต

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	3
คำจำกัดของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
2.1 การออกแบบ.....	5
ความสำคัญของการออกแบบ.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับของการออกแบบ.....	8
หลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป.....	8
หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	11
คุณสมบัติของนักออกแบบ.....	12
2.2 หนังสือการ์ตูน.....	
ความหมายของหนังสือการ์ตูน.....	13
ประเภทหนังสือการ์ตูน.....	14
มังงะ.....	14
คอมิกส์.....	22
คอมิกส์ตรีป.....	23
2.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	
วิวัฒนาการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	27

สารบัญ (ต่อ)

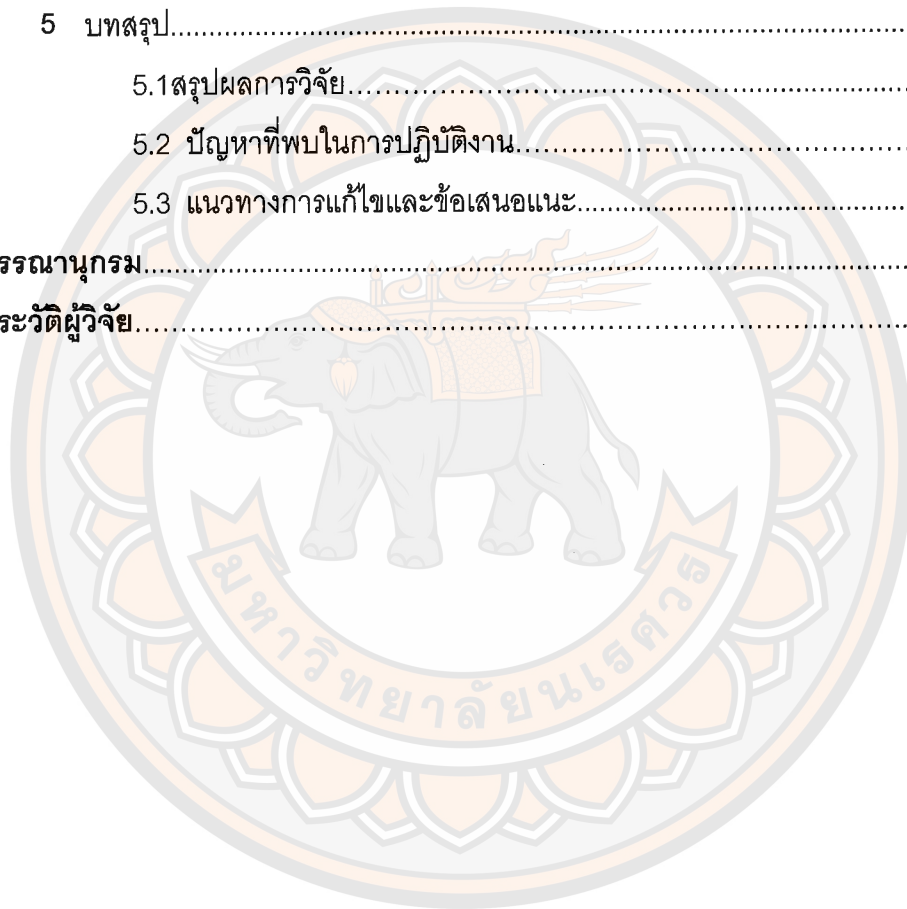
บทที่	หน้า
เทคโนโลยีสำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	28
แนวโน้มของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในอนาคต.....	29
ปัญหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	30
มาตรฐานการผลิต.....	30
มาตรฐานการจัดจำหน่ายของผู้ผลิต.....	30
ลิขสิทธิ์ของเจ้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และสิทธิ์ผู้ใช้.....	31
2.4 ความละเอียดและความถี่ต่อภาพ.....	
ความละเอียดและความถี่ต่อภาพ.....	31
2.5 ศาสนาชินโต.....	33
จุดเด่นและความเป็นมาของศาสนาชินโต.....	33
ศาสดาของศาสนาชินโต.....	35
คัมภีร์ของศาสนาชินโต.....	35
หลักคำสอนสำคัญของศาสนาชินโต.....	36
วาระศาสนาชินโต.....	36
การบูชาในศาสนา.....	36
การปฏิบัติเพื่อความดีสูงสุด.....	37
คำสอนจริยศาสตร์อื่นๆ.....	37
พิธีกรรม.....	37
จุดหมายปลายทางสูงสุด.....	39
นิกายสำคัญ.....	39
สัญลักษณ์ของศาสนาชินโต.....	40
บทบาทของศาสนาชินโตต่อสังคม.....	42
2.6 เทพเจ้าญี่ปุ่น.....	
เทพเจ้าญี่ปุ่น.....	43
รายชื่อเทพเจ้าและเทพี.....	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.7	ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน กำเนิดโลก 46
2.8	ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ..... 47
2.9	นรกภูมิ..... 47
	นรกภูมิ..... 49
	มหานรกแปดขุม..... 50
	ยมโลกนรก..... 51
	อุสสทนรก..... 53
	โลกันนรก..... 55
	ลิขสิทธิ์ของเจ้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และสิทธิ์ผู้ใช้..... 55
2.10	อาซูร่า..... 57
	อาซูร่า..... 57
2.11	กรณีศึกษา..... 59
	กรณีศึกษา..... 59
3	วิธีดำเนินการวิจัย..... 65
	3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 65
	3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 63
	3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล 65
	3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล..... 65
	3.6 ระยะเวลาการทำการวิจัย..... 67
	3.7 แผนดำเนินงาน..... 67
4	ผลการวิจัย..... 69
	4.1 สืบค้นข้อมูล 69
	4.2 แนวทางในการออกแบบ..... 69
	4.3 การออกแบบดำเนินเรื่อง..... 69
	4.4 การร่างแบบตัวละคร..... 70

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.5 การร่างแบบฉาก.....	80
4.6 ขั้นตอน Production.....	83
4.7 การนำเสนอผลงาน.....	90
5 บทสรุป.....	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	92
5.2 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน.....	93
5.3 แนวทางการแก้ไขและข้อเสนอแนะ.....	93
บรรณานุกรม.....	94
ประวัติผู้วิจัย.....	96



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง วันพีซ	19
2 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ.....	19
3 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เทพมรณะ.....	19
4 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง นานะ.....	20
5 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน.....	20
6 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง มาร์มาเลดบอย.....	20
7 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง 3x3 Eyes.....	21
8 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เบอร์เซิร์ก.....	21
9 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เฮลซิง.....	21
10 ภาพตัวอย่างจาก คอมิคส์.....	22
11 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Astonishing X-Men.....	23
12 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Dark Avengers.....	24
13 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Invincible Iron Man.....	24
14 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Fantastic Four.....	24
15 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Justice League.....	25
16 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Teen Titans.....	25
17 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง V for Vendetta.....	25
18 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Star Wars Legacy.....	26
19 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Terminator.....	26
20 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Aline.....	26
21 ภาพตัวอย่างโทริ.....	40
22 ภาพตัวอย่าง กระจก ยตะ โน กาคามิ.....	41
23 ภาพตัวอย่าง ดาบกุสะ นาคิ โนชิรุคิ.....	41
24 ภาพตัวอย่าง รัตนมณี ยาสะ กะนิ โน มาคะ ตามะ.....	42
25 ภาพตัวอย่าง เทพเจ้าญี่ปุ่น.....	43

สารบัญภาพ (ต่อ)

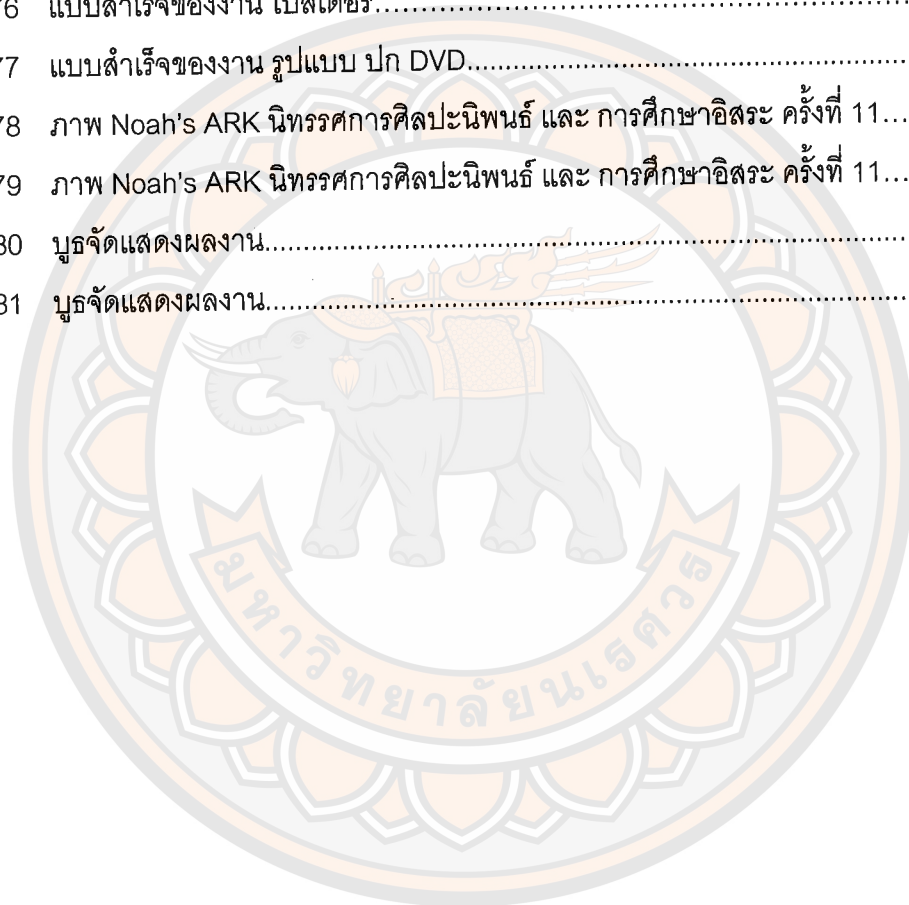
ภาพ	หน้า
26 ภาพตัวอย่างเทพเจ้าญี่ปุ่น อิชานางิ (ขวา) อิชานามิ (ซ้าย).....	43
27 ภาพตัวอย่างอิชานางิ เองง้าว ทำน้ำวนเพื่อสร้างโลก.....	46
28 ภาพตัวอย่าง เทพคาคัทซึจิ.....	47
29 ภาพตัวอย่าง อิชานามิ.....	49
30 ภาพตัวอย่าง นรก.....	50
31 ภาพตัวอย่าง ชุมนรกป่าใบมีด.....	53
32 ภาพตัวอย่าง อสูรกายภูมิจิ.....	56
33 ภาพตัวอย่าง อาซูระ.....	58
34 ภาพตัวอย่าง เรื่อง กั้นหอย.....	59
35 ภาพตัวอย่าง เรื่อง กั้นหอย.....	60
36 ภาพตัวอย่าง เรื่อง กั้นหอย.....	60
37 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ.....	61
38 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ.....	61
39 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ.....	62
40 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ.....	62
41 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลังสยของขวัญลงหลุม.....	63
42 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลังสยของขวัญลงหลุม.....	63
43 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลังสยของขวัญลงหลุม.....	63
44 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลังสยของขวัญลงหลุม.....	63
45 แบบร่างอิชานางิ.....	70
46 แบบร่างอิชานางิ.....	70
47 แบบร่างอิชานางิ.....	71
48 แบบร่างชุดเกราะอิชานางิ.....	71
49 แบบร่างหมวกอิชานางิ.....	72

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
50 แบบร่างดาบอิชานางิ.....	72
51 แบบร่างอิชานามิ.....	73
52 แบบร่างอิชานามิ.....	73
54 แบบร่างพัดของอิชานามิ.....	74
55 แบบร่างครั้งที่ 2 อิชานางิ.....	75
56 แบบร่างครั้งที่ 2 ชุดเกราะอิชานางิ.....	75
57 แบบร่างครั้งที่ 2 ชุดเกราะและอาวุธอิชานางิ.....	76
58 แบบร่างครั้งที่ 2 อาวุธอิชานางิ.....	76
59 แบบร่างครั้งที่ 2 อาวุธและหมวกของอิชานางิ.....	77
60 แบบร่างครั้งที่ 2 ชุดเกราะของอิชานามิ).....	77
61 แบบร่างครั้งที่ 3 ชุดเกราะ อิชานางิ.....	78
62 แบบร่างครั้งที่ 3 เกราะของอิชานางิ แบบมี และไม่มีผ้าคลุม.....	78
63 แบบร่างครั้งที่ 3 เกราะของอิชานางิ แบบลงสี.....	79
64 แบบร่างครั้งที่ 3 เกราะของอิชานามิ.....	79
65 แบบร่างครั้งที่ 3 อาชูร่า.....	80
66 แบบร่างฉากภพภูมิทั้ง 6.....	81
67 แบบร่างมรณภูมิ.....	81
68 แบบร่างภพภูมิแห่งประเทศไทย.....	82
69 แบบร่างภพภูมิแห่งเปรต.....	82
70 แบบสำเร็จของงาน.....	83
71 แบบสำเร็จของงาน.....	84
72 แบบสำเร็จของงาน.....	85
73 แบบสำเร็จของงาน.....	86
74 แบบสำเร็จของงาน.....	87

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
75 แบบสำเร็จของงาน.....	88
76 แบบสำเร็จของงาน ไปสเตอร์.....	89
77 แบบสำเร็จของงาน รูปแบบ ปก DVD.....	89
78 ภาพ Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11.....	90
79 ภาพ Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11.....	90
80 บัตรจัดแสดงผลงาน.....	91
81 บัตรจัดแสดงผลงาน.....	91



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เทพเจ้าในศาสนาซันโต หรือที่เราคุ้นเคยกันคือ เทพเจ้าของญี่ปุ่น เป็นตำนานเทพเจ้า ที่มีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ และการให้กำเนิดต่าง ๆ รวมทั้งความตาย แม้ตำนานจะเป็นเพียงแค่เรื่องเล่า แต่ก็ให้ข้อคิดเราได้ในหลายแง่หลายมุมต่าง ๆ กัน เพราะตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่นนั้น ถึงแม้จะเป็นเทพเจ้า มีพลังในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นตามต้องการได้ แต่ก็มีบางสิ่ง ที่เหมือนกันคือ อารมณ์ ความตาย ชีวิตหลังความตาย และยังมีการรับโทษทัณฑ์ ในนรกสำหรับผู้ทำผิดต่อบาป เช่นเดียวกับศาสนาอื่น ๆ

ในปัจจุบัน สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปคนละทิศคนละทาง ทำให้เริ่มห่างไกลจากศาสนา จึงหลงลืม หลักคำสอนต่าง ๆ ทำให้คนสมัยนี้ ไม่ได้รู้สึกเกรงกลัวต่อการทำบาปต่าง ๆ เริ่มจากจุดเล็กๆ เช่นการฆ่าสัตว์ฆ่าแมลง ตัวเล็กๆ การโกหกเล็กๆ น้อย ๆ การขอบหีบของผู้อื่นโดยไม่ขอ อนุญาต แต่พฤติกรรมเหล่านี้ นานเข้าจากจุดเล็กๆ จะทำให้เลยเถิดเป็นนิสัย และอาจจะทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมา จากการทำร้ายสัตว์เล็กๆ เมื่อโตคุณ เกิดความเคยชิน ไม่รู้สึกอะไร ทำให้กล้าที่จะทำร้าย เพื่อนมนุษย์ด้วยกัน หรือการผิดลูกผิดเมียผู้อื่น ซึ่งปัจจุบันนั้น พบเห็นได้มากกว่าในอดีต สื่อให้เห็นถึงการไม่ละอายแล้วไม่เกรงกลัวต่อบาปในสังคมปัจจุบัน

ปัญหาอีกอย่างสำหรับคนไทยคือ ไม่ค่อยอ่านหนังสือ เนื่องจาก การอ่านหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือล้วนๆ สำหรับเด็กนั้น เป็นอะไรที่น่าเบื่อ ดังนั้น จึงต้องหาสิ่งที่ดึงดูดเด็กช่วงอายุนี คือ หนังสือการ์ตูน ก็เป็นเหมือนสื่อที่สามารถสร้างแรงจูงใจอะไรให้กับผู้อ่านได้ สำหรับคนที่ไม่ค่อยชอบอ่านหนังสือที่มีตัวหนังสือเยอะ ๆ ก็สามารถรับรู้ได้ เพราะ หนังสือการ์ตูน มีทั้งภาพ และสี ซึ่งสร้างความสนใจในการนำเสนอสื่ออยู่ไม่น้อยเลย

หนังสือการ์ตูน เป็นสื่อที่สละเข้าถึงได้ง่ายและทุกเพศทุกวัย หนังสือการ์ตูนนั้น มีหลายประเภท แล้วแต่ความนิยมของแต่ละคน ซึ่งการนำเสนอโดยหนังสือการ์ตูนนั้น จะมีความดึงดูดมากกว่าการนำเสนอด้วยภาพแล้วบรรยาย หรือ เป็นการอ่านหนังสือธรรมดาที่บรรยายทั้งหมดเหมาะสำหรับคนที่ไม่ชอบอ่านหนังสือหนา ๆ เสมอๆ หรือที่มีตัวหนังสือจำนวนมาก ที่อาจทำให้ดูหน้าเบื่อ แต่สำหรับหนังสือการ์ตูนนั้น เป็นภาพ ที่เป็นช่อง แสดงถึงการเคลื่อนไหว และมีสีประกอบ ทำให้ สามารถเข้าถึงได้ในทุกเพศทุกวัย รวมถึงคนที่ไม่ค่อยชอบอ่านหนังสืออีกด้วย

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ของศาสนา
2. ศึกษาขั้นตอน วิธีการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์
3. เพื่อศึกษาความน่าสนใจของการ์ตูน และทำให้ผู้อ่านเกิดความละเอียด และเกรงกลัว

ต่อการทำบาป

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 50 หน้า
2. ออกแบบภาพเคลื่อนไหวประกอบ ไม่ต่ำกว่า 7 วินาที
3. ออกแบบตัวละครหลัก จำนวน 3 ตัว
4. ออกแบบฉากและองค์ประกอบฉาก
5. ออกแบบภพภูมิทั้ง 6 ภพภูมิ
6. ออกแบบเครื่องแต่งกาย และอาวุธ
7. ออกแบบปีศาจ ตัวประกอบต่าง

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

หนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ

ตัวแปรตาม

ความพึงพอใจของการใช้งานสื่อมัลติมีเดีย

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม
หนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ	- ความพึงพอใจของการใช้สื่อมัลติมีเดีย
- ตัวหนังสือ	- การนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้
- สี	
- รูปแบบ	
- ตัวการ์ตูน	

สมมติฐานของการวิจัย

ผู้ที่ได้อ่านหนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ มีความรู้ในตำนานเทพเจ้าของญี่ปุ่น หรือ ศาสนาชินโตมากขึ้น และยังสามารถนำข้อคิดที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ ไปปรับใช้กับชีวิตประจำวัน เกิดความละเอียดและเกรงกลัวต่อการทำบาป และการทำผิดต่าง ๆ

ขอบเขตการวิจัย

1. ออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 50 หน้า
2. ออกแบบภาพเคลื่อนไหวประกอบ ไม่ต่ำกว่า 7 วินาที
3. ออกแบบตัวละครหลัก จำนวน 3 ตัว
4. ออกแบบฉากและองค์ประกอบฉาก
5. ออกแบบภพภูมิทั้ง 6 ภพภูมิ
6. ออกแบบเครื่องแต่งกาย และอาวุธ
7. ออกแบบปีศาจ ตัวประกอบต่าง ๆ

คำจำกัดของการวิจัย

การออกแบบ คือ การวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น การปรับปรุงข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมและมีความแปลกใหม่ขึ้น สามารถเป็นประโยชน์ให้กับใครหลายๆคนได้

สื่อ คือ การส่งผ่านข้อมูล เนื้อหา จากแหล่งหนึ่งไปยังอีกแหล่งหนึ่ง มีองค์ประกอบ 4 ส่วน คือ ผู้ส่งสารสาร ช่องทาง ผู้รับสาร

หนังสือการ์ตูน คือ หนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูน เป็นผู้วางเอาไว้

ความละเอียดแก่ใจ ความละเอียดต่อบาป หมายถึงความละเอียดใจตัวเองต่อการทำความชั่วความผิด ต่อการประพฤติทุจริตทั้งหลายและความละเอียดใจตัวเองที่จะละเว้นไม่ทำความดีซึ่งควรจะทำให้เกิดมีในตน

ศาสนาชินโต และ เทพเจ้าญี่ปุ่น คือ เป็นลัทธิตามความเชื่อเดิมของชาวญี่ปุ่น ถูกจัดให้เป็นลัทธิบูชาเทพเจ้าหลายองค์ หรือ พหุเทวนิยม และลัทธิบูชาภูตผี ที่เน้นความบริสุทธิ์ของพิธีกรรมเป็นอย่างมาก รวมถึงยกย่องเกียรติและความมีตัวตนของเทพเจ้า ซึ่งมีทั้งเทพเจ้าที่มีมา

จากการยกบุคคลให้เป็นเทพ หรือการบูชาธรรมชาติ และเทพเจ้ายังสามารถมีลูกได้ด้วย ลัทธิชินโตเป็นลัทธิที่ให้ความสำคัญกับพิธีกรรมทางศาสนาเป็นอันดับหนึ่ง เนื่องจากเป็นวิธีที่จะทำให้ศาสนิกชนเข้าถึงและเป็นหนึ่งเดียวกับเทพเจ้าได้มากที่สุด ลัทธิชินโตยุคใหม่ไม่มีสถาบันที่ยกตัวเป็นผู้ควบคุมส่วนกลาง มีเพียงแต่กลุ่มคนที่พยายามรักษาวิถีปฏิบัติของลัทธิชินโตมาตั้งแต่สมัยบรรพกาลจนถึงปัจจุบัน

มรณภูมิ คือ ดินแดนแห่งความตาย เปรียบได้กับ นรก

อายุ 15-20 ปี คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ถึง นิสิตระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็น ช่วงคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ถึง นิสิตระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็น ช่วงที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของวัย เป็นช่วงที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงหลาย ๆอย่าง และมีความสำคัญต่อชีวิต จะเป็นช่วงที่มีการติดเพื่อน หรือ ช่วงการเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตจากเด็ก สู่วัยที่โตขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้จัดทำ รู้และเข้าใจ ขั้นตอนวิธีการในการออกแบบหนังสือการ์ตูนและได้รับความรู้เกี่ยวกับ ศาสนาชินโตและ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น
2. สามารถเป็นแนวทางในการออกแบบหนังสือการ์ตูนให้แก่ผู้ที่สนใจในการออกแบบหนังสือการ์ตูนได้
3. สามารถใช้ความรู้ ความเข้าใจ ที่ได้จากการอ่าน หนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หนังสือการ์ตูน ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ สำหรับเด็กอายุ 15-20 ปี ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เรียบเรียงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ ดังต่อไปนี้

การออกแบบ

หนังสือการ์ตูน

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ความละเอียดต่อบาป

เรื่องศาสนาชินโต

เทพเจ้าญี่ปุ่น

ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน กำเนิดโลก

ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ

นรกภูมิ

อาซูรา

กรณีศึกษา

2.1 เรื่องการออกแบบ

2.1.1 ความหมาย

จากหลักฐานที่นักโบราณคดีได้ขุดค้นพบวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆของมนุษย์ในสมัยดึกดำบรรพ์เป็นการยืนยันได้ว่ามนุษย์รู้จักการออกแบบมานานกว่า 6,000 ปี มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้กลมกลืนกับธรรมชาติ มนุษย์ออกแบบตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการแต่ละอย่างโดยเฉพาะ การออกแบบจึงมีความหมายกว้างขวางตามความเข้าใจที่แตกต่างกันไปกรมวิชาการ (2544: 166) ได้ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบเป็นการลำดับความคิดหรือจินตนาการให้เป็นขั้นตอน เพื่อนำไปสู่การวางแผนในการแก้ปัญหา

ชะลอ บุญก่อ (ชลอ บุญก่อและคณะ, 2548) ได้ให้ความหมายของการออกแบบ ไว้ว่า การออกแบบ เป็นการประดิษฐ์หรือวางแผนงานสำหรับงานที่มีจุดมุ่งหมายแน่นอนอนการออกแบบ สำหรับงานที่มีหน้าที่ใช้สอยโดยเฉพาะ เช่น แก้วอี้ การออกแบบเส้นใยหรืออาจเป็นการวางแผนงาน

สำหรับโครงการที่จะทำ การออกแบบจึงเป็นกิจกรรมและพฤติกรรม ของมนุษย์ที่ต้องใช้สติปัญญา ปรีณส์รอยแยลส์วิทยาลัย (<http://www.prc.ac.th>, 2551) การออกแบบหมายถึงการถ่ายทอด รูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้ หรือสัมผัสได้เพื่อให้มีความ เข้าใจในผลงานร่วมกัน

ชลด บุญก่อและคณะ สรุปว่า การออกแบบเป็นการลำดับความคิดมีจุดมุ่งหมายที่ แน่นนอนและมีการวางแผนเป็นขั้นตอนเพื่อการแก้ปัญหาตั้งนั้นจากความหมายดังกล่าวมา สรุปได้ ว่าการออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดความคิดจินตนาการของคนเรา แล้วถ่ายทอดออกมาเป็น ชิ้นงานหรือผลงานได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน เพื่อแสดงให้ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้หรือ สัมผัสได้ และเป็นที่น่าสนใจในผลงานร่วมกัน

1.2 ความสำคัญของการออกแบบ

สุพัฒน์ ระบุพิษ (สุพัฒน์ ระบุพิษ, 2551) กล่าวถึง ความสำคัญของการออกแบบว่า ถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อการ ดำรงชีวิตของเราทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์ และทัศนคติ กล่าวคือ มีความสำคัญต่อการดำเนิน ชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดและประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวาง แผนการทำงานที่ดี
2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่าง ชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระหว่างกัน
3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อนผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าว ได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด
4. แบบ จะมีความสำคัญมากถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตเป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้างนักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบ ก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเรา คือ

4.1 คุณค่าทางกาย คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางด้านร่างกาย คือคุณค่าที่มี ประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น ไถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย

4.2 คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึก คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ ฟังพอใจ สุขสบายใจ หรือ ความรู้สึกนึกคิดด้านอื่นๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ใช้สอยโดยตรง เช่นงานออกแบบทางทัศนศิลป์ การออกแบบตกแต่ง ใบหน้าคุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบเคลือบแฝงในงานออกแบบ

ที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน ออกแบบตกแต่งสนามหญ้าออกแบบตกแต่งร่างกาย เป็นต้น

4.3 คุณค่าทางทัศนคติ คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางทัศนคติ เน้นการสร้างทัศนคติ อย่างใด อย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์สร้างทัศนคติให้รักชาติ กล้าหาญ หรือทำ ความดี งานจิตรกรรมหรือประติมากรรมบางรูปแบบอาจจะ แสดงความกตัญญู ชูตรีศเพื่อเน้นการระลึกถึงทัศนคติที่ดีและถูกควรในสังคม เป็นต้น

ชลอ บุญก่อและคณะ (ชลอ บุญก่อและคณะ, 2548) ได้สรุปความสำคัญของการออกแบบไว้ดังนี้

1. เป็นตัวช่วยในการถ่ายทอดทางความคิดและความรู้สึกของตนให้ผู้อื่นทราบและเข้าใจ โดยการใช้เส้น สี รูปทรง นำมาประกอบกันให้เป็นรูปร่างหรือรูปทรง โดยให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจในความคิดของคนออกแบบ หรือสิ่งที่ออกแบบ
2. เป็นการช่วยให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกคล้อยตามในศิลปะที่มีคุณค่าและมีความสวยงาม
- 3) เป็นตัวช่วยให้โครงสร้างนั้น ๆ เหมาะสมกับหน้าที่ และการนำไปใช้ประโยชน์
3. เป็นมิติใหม่หรือตัวช่วยให้เกิดการทดลองและการค้นคว้าในด้านวิธีการ และวัสดุชนิดใหม่
4. เป็นแนวทางในการบริหารจัดการ การวางแผนการทำงานเพื่อให้ชิ้นงานผลิตภัณฑ์บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นจากการให้ความสำคัญดังกล่าว สรุปได้ว่า การออกแบบ มีความสำคัญ และมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตสนองต่อความต้องการทางกาย ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก และทางด้านทัศนคติที่ดีต่อสังคม

1.3 ประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบ

ชลด บุญก่อและคณะ (ชลด บุญก่อและคณะ, 2548) ได้สรุปประโยชน์ของการออกแบบไว้ดังนี้

1. ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด
2. เพื่อประโยชน์ใช้สอยตามสภาพ
3. เพื่อยกระดับให้ชิ้นงานผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมีความหรู และความงามเฉพาะตัว
4. เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีระดับและได้มาตรฐานเหมาะสมกับราคา
5. เพื่อความสะดวกสบายในการใช้งาน

1.4 หลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป

สุพัฒน์ ระวังพิช (สุพัฒน์ ระวังพิช, 2551) กล่าวถึงหลักการออกแบบว่า มีหลักการพื้นฐานโดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรงน้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวาง เพื่อให้เกิดความสวยงาม โดยมีหลักการ ดังนี้

1. ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับ

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้ เป็นความรู้สึก ที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ ซึ่งมีหลักความสมดุล อยู่ 3 ประการคือ

- 2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวาบน-ล่างเป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

- 2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Non - Symmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นจะต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัว ลักษณะการสมดุล แบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วย

ซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่นใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสงเงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

- 2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบ จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่ การไม่โยกเอียง หรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้น สิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้ว ผู้ออกแบบ จะต้อง

ระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น แก้วก็จะต้องตั้งตรง ยึดมันทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคน ถ้ายืน 2 ขาก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกันถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่ง จุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้ และ วางรูปได้ถูกต้อง เรื่องของจุดศูนย์ถ่วง จึงหมายถึง การทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ

ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกรู้สึกที่สัมพันธ์กันอันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะ ผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็นโดยมีข้อบอกล่าว เป็นความรู้สึกที่ร่วมกันเกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเอง แต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน ซึ่งอาจจะเป็นส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหลั่นทางผลงานที่แสดงผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไป สิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อม ที่สัมพันธ์อยู่ก็ดีนั้นเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้น จะเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้ มีการเคลื่อนไหว ไม่ซ้ำซากเกินไป หรือ เกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกัน ต่างกัน เช่น การจัดชุดเก้าอี้สมัยใหม่ ก็มีเก้าอี้สมัยรัชกาลที่ 5 อยู่

ด้วย 1 ตัว การจัดเช่นนี้ ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก มีรสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึง พิจารณาในส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิวใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืน

ในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะ อันได้แก่ เส้น แสงเงา รูปทรง ขนาด ผิวกว สีนั่นเอง

ชลอ บุญก่อและคณะ (ชลอ บุญก่อและคณะ, 2548) กล่าวถึง หลักการออกแบบ พื้นฐานทั่วไปว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิด สิ่งที่ดีกว่าในด้านของประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม นักออกแบบที่จะสร้างผลงานออกมา มีการแข่งขันเพื่อผลิตผลงานของตนให้มีความแปลกใหม่ เป็นที่สนใจของผู้บริโภค เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และมีรูปแบบอยู่ในความนิยมใช้งานได้นานๆ หลักการออกแบบ มีหลักการต่างๆ มากมายที่สามารถปฏิบัติตามได้ตามหลักและวิธีการ การออกแบบที่ดีจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความสมดุล (Balance) คือ ความทรงตัวอยู่นิ่งมั่นคง เปรียบเหมือนกับตาชั่งอยู่ในสภาพที่เท่ากันทั้งสองข้าง ที่ความสมดุลอาจเกิดจากตามแนวนอนและแนวตั้งก็ได้ เช่น ชิงงานเตี้ยงนอนเป็นความสมดุลในแนวนอนตู้เก็บของเป็นความสมดุลในแนวตั้ง ฯลฯ

2. สัดส่วน (Proportion) คือ การได้สัดส่วนกันของรูปลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและพื้นที่ผลิตภัณฑ์ ที่มีสัดส่วนดีจะช่วยให้ส่วนประกอบ รูปลักษณะ และรูปทรงมีความสัมพันธ์กลมกลืนอย่างเหมาะสมงดงาม การใช้สัดส่วนแบ่งออกเป็น ๒ พวก คือการใช้สัดส่วนให้สัมพันธ์กับตัวมันเอง เช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนที่มีสัดส่วนของตัวและขาสัมพันธ์กัน

3. การใช้สัดส่วนให้สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น โต๊ะสำหรับใช้ในห้องรับแขกจำเป็นต้องเป็นโต๊ะที่วางแล้วสัมพันธ์กับขนาดของห้อง ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป และขนาดของโต๊ะมีความสัมพันธ์กับขนาดของผู้ใช้ ฯลฯ

4. ความกลมกลืน (Harmony) คือความประสานกลมกลืนของการออกแบบ สภาพขึ้นส่วนต่างๆ ของวัตถุเหมาะสมและเข้ากันได้ ซึ่งหลักของความกลมกลืนมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

4.1 ความกลมกลืนในด้านความคิดการออกแบบ

4.2 ความกลมกลืนของรูปทรง สี เส้น และผิว

4.3 ความกลมกลืนกับธรรมชาติ

4.4 ความแตกต่าง (Contrast) คือ ความรู้สึกที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกขัดกัน เพื่อแก้ไขการซ้ำซากจำเจจนเกินไป เช่น มีรูปร่าง สี แตกต่างกันไป ฯลฯ ความแตกต่าง ตรงกัน

ข้ามกับความกลมกลืนความแตกต่างจึงเป็นผลที่ก่อให้เกิดการพักผ่อนของสมองและความรู้สึก เช่น การมองเห็นแสงไฟที่ร้อนแรง แล้วมองเห็นน้ำที่สงบนิ่ง

5. ชวงจังหวะ (Rhythm) คือ การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ เส้น สี แสง และเงา เป็นความรู้สึกให้ความเคลื่อนไหว โดยทั่วไปความสัมพันธ์กับสิ่งของต่าง ๆ ย่อมมีจังหวะ ระยะเวลา หรือความห่างในตัว สิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กันก็จะเป็นเส้น รูปทรง สี เช่น การทำขนาดให้เล็กลง หรือเพิ่มขนาดให้ใหญ่ขึ้น ฯลฯ

6. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (emphasis) คือ การเน้นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะให้มีความเด่น แจ่มชัดกว่า การเน้นให้เกิดจุดเด่นควรเน้นให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ เข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากจนเกินไปและแลดูสวยงาม จุดเด่นเป็นศูนย์กลางของความสนใจ ชิ้นส่วนของวัตถุอาจทำให้เด่นขึ้นจากรูปร่างของวัตถุ การใช้สี หรือการตกแต่งวัตถุนั้น ๆ ผู้ออกแบบต้องคิดว่าจะเน้นจุดเด่นมากน้อยเพียงใดและจะวางจุดสำคัญ ณ ที่ใดจึงจะเกิดความสวยงาม

ดังนั้น สรุปได้ว่าหลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป นักออกแบบที่ดีนั้นจะต้องยึดหลักการงานด้านศิลปะเป็นสำคัญ กล่าวคือ ต้องคำนึงถึง การใช้ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิวนำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงาม และมีคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามทางด้านศิลปะ

1.5 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงมี 9 ประการดังนี้ (ชลอ บุญก่อและคณะ, 2548)

1. หน้าที่ของการนำไปใช้งาน (Function) เป็นสิ่งแรกที่คำนึงถึง เพราะของแต่ละอย่างจะมีหน้าที่ และประโยชน์ใช้สอยแตกต่างกันจึงควรคำนึงถึงว่าผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นเหมาะสมกับการใช้งานหรือไม่ และสามารถสนองวัตถุประสงค์ของการใช้งานได้หรือไม่

2. การประหยัด (Economy) เป็นการประหยัดวัสดุประหยัดเงินที่จะนำมาลงทุน สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะมีความพิถีพิถันขนาดไหนถ้ามีราคาสูงถือว่าเป็นการออกแบบที่ไม่ถูกต้อง

3. ความแข็งแรงทนทาน (Durability) ความแข็งแรงทนทานมักจะมาพร้อมกับความประหยัดว่าจะสวยงามขนาดไหนหากขาดความทนทานคุณค่าก็จะด้อยลงทันที

4. วัสดุ (Material) การเลือกวัสดุนั้นต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือ ราคา กรรมวิธีการผลิต ความแข็งแรงทนทานความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และความสวยงาม

5. โครงสร้าง (Construction) วัสดุแต่ละชนิดมีโครงสร้างที่แตกต่างกัน ก่อนนำไปใช้งานต้องเข้าใจธรรมชาติของโครงสร้างของวัสดุเป็นอย่างดี

6. ความสวยงาม (Beauty) สามารถอธิบายออกมาเป็นคำพูดว่ามีความพอดี ไม่มากหรือน้อยจนเกินไปผลิตภัณฑ์จะสวยงามเมื่อมีรูปร่างและขนาดเหมาะสมกับการใช้งาน

7. ลักษณะเด่นเฉพาะทาง (Personality) สิ่งต่าง ๆ ในโลกมีลักษณะเด่นของตัวเอง ในการออกแบบจึงควรเน้นจุดเด่นนั้นเป็นพิเศษเพื่อให้เกิดเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว

8. ความปลอดภัย (Safety) ผลิตภัณฑ์ผลิตออกมาใช้ประโยชน์จะต้องมีความปลอดภัยในการใช้งานโดยเฉพาะเครื่องจักรกลเครื่องใช้ไฟฟ้า ฯ การออกแบบควรคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ก็ต้องแสดงเครื่องหมายบอกไว้ให้ชัดเจนหรือ มีคำอธิบายประกอบไว้

9. การขนส่ง (Transportation) การออกแบบต้องคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง การขนส่งสะดวกหรือไม่ระยะใกล้หรือระยะไกล เนื้อที่ในการบรรจุหีบห่อต้องเป็นอย่างไร จึงจะทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นไม่เกิดความเสียหาย

1.6 คุณสมบัติของนักออกแบบที่ดี

ชลด บุญก่อและคณะ (ชลด บุญก่อและคณะ, 2548) กล่าวถึงคุณสมบัติของนักออกแบบที่ดีดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์สูง และหลักการต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ ควรได้มาจากประสบการณ์จริงในชีวิต
2. ศึกษาความต้องการของมนุษย์ การออกแบบที่ดีต้องมาจากประสบการณ์จริงหรือความเป็นจริงโดยจะต้องสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยได้
3. มีความรู้จริง เข้าใจเรื่องวัสดุชนิดต่าง ๆ และกระบวนการทำงานเป็นอย่างดี
4. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างผลงานด้วยความสามารถของตัวเองและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
5. ต้องถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาในรูปของหุ่นจำลองเพื่อให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี (มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, 2551) กล่าวถึงคุณสมบัติของนักออกแบบที่ดีว่าจะต้องมีความสามารถ และมีลักษณะนิสัยที่ช่วยให้การออกแบบมีคุณภาพ และประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายคุณสมบัติของ นักออกแบบมีหลายประการ ซึ่งพอจะจำแนกออกได้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

2. เป็นผู้ที่มีทักษะในการออกแบบ
 3. เป็นผู้ที่ยุ้จักสังเกตและทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวซึ่งมีทั้งสภาพทางธรรมชาติ และสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้เป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบ
 4. เป็นผู้ติดตามการเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวของงานออกแบบสร้างสรรค์ทุกสาขาอยู่เสมอ
 5. เป็นผู้ที่มีความสนใจศึกษาความเชื่อ และผลงานที่ออกแบบตามความเชื่อในยุคต่าง ๆ ที่ผ่านมาเพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์ให้ก้าวหน้าต่อไปในปัจจุบันและอนาคต
 6. เป็นผู้ที่ใช้ใจสภาพแวดล้อมของสังคม และความต้องการของประชาชนเพื่อให้ออกแบบสอดคล้องกับความต้องการ
 7. เป็นผู้ที่มีความเข้าใจงานออกแบบแต่ละชนิด เพื่อให้การออกแบบตอบสนองได้ตรงตามจุดประสงค์ของงานออกแบบนั้น ๆ เช่น การออกแบบโฆษณาที่มีจุดประสงค์ในการจูงใจ เป็นต้น
- ดังนั้น สรุปได้ว่านักออกแบบที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติ เป็นผู้ใฝ่รู้ มีทักษะในการออกแบบและมีความคิดสร้างสรรค์เป็นของตัวเอง จึงจะเป็นนักออกแบบที่ดีได้

2.2 หนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูน เป็นผู้วางเอาไว้ สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า มังงะ

โดยส่วนใหญ่ หนังสือการ์ตูน จะเป็นการรวมเล่มของการ์ตูนที่ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ เช่น บวม, ซีคิดส์, KC Weekly เป็นต้น

ยังมีการ์ตูนที่แต่งเป็นพิเศษ หรือล้อเลียนการ์ตูนที่เขียนขึ้นแล้ว เพื่อความบันเทิงส่วนตัว หรือแต่งเพื่อกลุ่มคนที่ชอบในรูปแบบเดียวกัน เรียกว่า โดจิน หรือโดจินชิ

ประเภทของหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่น

แบ่งตามกลุ่มเป้าหมาย

โชเน็น : คำนี้ถูกใช้เป็นการเรียกการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเด็กวัยรุ่นชายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

โชโจ : คำนี้ถูกใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเด็กวัยรุ่นหญิงเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

เซเน็น : กลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นชายตอนปลายถึงผู้ชายอายุประมาณ 18+ ปี แต่อีกความหมายคือ เป็นหนังสือปลุกใจเสือป่า

โจเซ : กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงอายุประมาณ 18+ ปี

แบ่งตามเนื้อหา

Action / Adventure	= การ์ตูนแนวต่อสู้ / ผจญภัย
Romantic	= การ์ตูนรักหวานแหวว โรแมนติก
Comedy	= การ์ตูนตลกขบขัน เบาสมอง
Sports	= การ์ตูนกีฬา
Horror	= การ์ตูนลึกลับสยองขวัญ / เรื่องผี
Other	= แนวการ์ตูนอื่นๆ เช่น ทำอาหาร สืบสวนสอบสวน ดราม่า(drama)

มังงะ เป็นคำภาษาญี่ปุ่นสำหรับเรียกการ์ตูนช่อง สำหรับภายนอกประเทศญี่ปุ่น คำนี้ถูกใช้เรียกการ์ตูนช่องที่มาจากญี่ปุ่น มังงะพัฒนามาจากอุคิโยเอะและจิตรกรรมตะวันตก และเริ่มคงรูปแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบันตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง

มังงะที่ได้รับความนิยมสูงมักถูกนำไปสร้างเป็นอะนิเมะ เนื้อหาของมังงะเหล่านั้นมักถูกดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมต่อการแพร่ภาพทางโทรทัศน์และเพื่อให้ถูกรสนิยมของผู้ชมทั่วไปมากขึ้น

คำว่า มังงะ แปลตรงตัวว่า "ภาพตามอารมณ์" ถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรกหลังจากจิตรกรอุคิโยเอะชื่อโฮคุไซตีพิมพ์หนังสือชื่อโฮคุไซมังงะในคริสต์ศตวรรษที่ 19 อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์บางกลุ่มเห็นว่ามังงะอาจมีประวัติยาวนานกว่านั้น โดยมีหลักฐานคือภาพจิกะ (แปลตรงตัวว่า "ภาพตลก") ซึ่งเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 12 มีลักษณะหลายประการคล้ายคลึงกับมังงะในปัจจุบัน อาทิ การเน้นเนื้อเรื่อง และการใช้เส้นที่เรียบง่ายแต่สละสลวย เป็นต้น

มังงะพัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบอุคิโยเอะกับจิตรกรรมตะวันตก ความพยายามของญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ผลักดันให้ญี่ปุ่นนำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลายๆ รูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอน ศิลปินญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง และสี ซึ่งการวาดภาพแบบอุคิโยเอะไม่ให้ความสำคัญเนื่องจากคิดว่าความรู้สึกโดยรวมของภาพสำคัญกว่า อย่างไรก็ตาม มังงะที่เป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันเริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองหลังจากที่รัฐบาลญี่ปุ่นถูกสหรัฐอเมริกาบังคับให้เปิดเสรีภาพแก่อเมริกันชน

ในศตวรรษที่ 21 คำว่ามังงะเปลี่ยนความหมายเดิมมาหมายถึงหนังสือการ์ตูน อย่างไรก็ตาม คนญี่ปุ่นมักใช้คำนี้เรียกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ส่วนหนังสือการ์ตูนทั่วไปใช้คำว่า **コミック** (คอมิกส์) ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ของ comics ในภาษาอังกฤษ ในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ มังงะ (manga) ถูกใช้เรียกหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนในประเทศไทยการใช้คำว่ามังงะ ยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก

มังงะมีความสำคัญวัฒนธรรมญี่ปุ่นและได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นวิถีศิลปะและวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง มังงะในปัจจุบันถูกวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มอนุรักษ์นิยมทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศอย่างกว้างขวางว่ามีความรุนแรงและเนื้อหาทางเพศปะปนอยู่มาก อย่างไรก็ตาม ประเทศญี่ปุ่นก็ยังไม่มีการห้ามจัดระเบียบมังงะ เว้นแต่กฎหมายคลุมเครือฉบับหนึ่งที่กล่าวทำนองว่า "ห้ามผู้ใดจัดจำหน่ายสื่อที่ขัดต่อความดีงามของสังคมจนเกินไป" เท่านั้น นักวาดการ์ตูนในญี่ปุ่นจึงมีเสรีภาพที่จะเขียนมังงะที่มีเนื้อหาทุกแนวสำหรับผู้่านทุกกลุ่ม

รูปในมังงะส่วนใหญ่จะเน้นเส้นมากกว่ารูปทรงและการให้แสงเงา การจัดช่องภาพจะไม่ตายตัว เหมือนการ์ตูนสี่ช่องหรือการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์ การอ่านมังงะจะอ่านจากขวาไปซ้ายตามวิธีเขียนหนังสือแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น เป็นที่น่าสังเกตว่าตัวละครในมังงะมักจะดูเหมือนคนตะวันตก หรือไม่ก็มียักษ์ตาขนาดใหญ่ ความใหญ่ของตากลายมาเป็นลักษณะเด่นของมังงะและอะนิเมะ ตั้งแต่ยุคปี 1960 เมื่อ โอซามุ เทซูกะ ผู้เขียนเรื่องแอสตอรอบอยซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาของมังงะในปัจจุบัน เริ่มวาดตาของตัวละครแบบนั้น โดยเอาแบบมาจากตัวการ์ตูนของดิสนีย์ อย่างไรก็ตามไม่ใช่ว่านักเขียนการ์ตูนทุกคนจะวาดตัวละครให้มีตาใหญ่เสมอไป มังงะนั้นจะถูกแยกจาก comic อย่างเด่นชัดเพราะเป็นการเขียนเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ (cinematic style) โดยผู้เขียนจะทำการเขียนภาพระยะไกลระยะใกล้ระยะประชิด เปลี่ยนมุมมองและตัดต่อเนื้อหาเรื่องราวอย่างฉับไวโดยใช้เส้น speed เพิ่มความเร็ว

หนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ในญี่ปุ่นจะตีพิมพ์มังงะหลายๆ เรื่องพร้อมๆ กัน โดยแต่ละเรื่องจะมีประมาณ 10 ถึง 40 หน้าต่อฉบับ หนังสือเหล่านี้มักจะตีพิมพ์โดยใช้กระดาษคุณภาพต่ำและมีจำนวนหน้าตั้งแต่ 200 ถึง 850 หน้า นอกจากนี้บางครั้งยังตีพิมพ์การ์ตูนจบในตอนและการ์ตูนสี่ช่อง มังงะเรื่องหนึ่งๆ อาจจะถูกตีพิมพ์อยู่หลายปีถ้าหากได้รับความนิยมสูง นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่จะเริ่มต้นด้วยการเขียนการ์ตูนจบในตอนก่อนเพื่อสร้างชื่อเสียงให้ตัวเอง ซึ่งถ้าได้รับความนิยมก็จะได้เขียนมังงะเรื่องยาวต่อไป

หลังจากที่มังงะเรื่องหนึ่งๆ ถูกตีพิมพ์ไปได้ระยะหนึ่ง สำนักพิมพ์ก็จะรวบรวมมาตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่ม (ญี่ปุ่น: ทังโคบง) โดยใช้กระดาษคุณภาพสูง เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการไล่ตามมังงะเรื่องที่กำลังตีพิมพ์อยู่หรือผู้ที่ไม่สะดวกกับการซื้อหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ มังงะที่มีชื่อเสียงอาจจะถูกรวบรวมตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูน "ฉบับพิเศษ" ซึ่งอาจมีปกแข็ง พิมพ์ด้วยหมึกสามสี หรือมีจำนวนตอนมากกว่าหนังสือการ์ตูนรวมเล่มทั่วไป โดยมีนักสะสมเป็นกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้มังงะเก่าๆ ยังถูกนำมาตีพิมพ์ใหม่ด้วยกระดาษคุณภาพต่ำลงและจำหน่ายในราคาเล่มละประมาณ 100 เยนเพื่อแข่งกับมังงะมือสอง

มังงะโดยหลักแล้วจะแบ่งออกเป็นประเภทตามเพศและอายุของกลุ่มเป้าหมาย กล่าวคือหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย (โชเน็น) และสำหรับเด็กผู้หญิง (โชโจะ) จะมีรูปแบบต่างกัน อย่างเห็นได้ชัดและไม่วางขายบนชั้นหนังสือเดียวกัน

นักเขียนการ์ตูนบางคนจะเพิ่มหน้าพิเศษเรียกว่า *โอมากะ* (แปลตรงตัวว่า "ของแถม") ลงในหนังสือการ์ตูนรวมเล่ม โอมากะมักจะเล่าการออกแบบตัวละครและฉาก มีภาพร่างมังงะ หรือไม่ก็เป็นมังงะหรือข้อเขียนอีกเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับมังงะในเล่มเลย

โดจินชิคือมังงะที่ตีพิมพ์อย่างไม่เป็นทางการโดยผู้ติดตามมังงะ โดจินชิส่วนมากจะเขียนขึ้นโดยนำตัวละครและเนื้อเรื่องจากมังงะที่วางขายอยู่ในตลาดมาแต่งเติม หรือไม่ก็เขียนเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่แต่ยังใช้ตัวละครเดิมอยู่ ปัจจุบันในญี่ปุ่นมีบริษัทรวบรวมโดจินชิของมังงะ อะนิเมะ หรือเกมที่มีชื่อเสียงมาตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูน และมีร้านการ์ตูนจำนวนหนึ่งที่ขายแต่โดจินชิ คอมิกเก็ตเป็นเทศกาลขายตรงโดจินชิขนาดใหญ่ที่จัดขึ้นปีละสองครั้ง โดยมีศิลปินเข้าร่วมงานถึงกว่า 10,000 กลุ่มและมีผู้เข้าชมงานแต่ละครั้งไม่ต่ำกว่า 400,000 คน

มังงะหลายเรื่องถูกแปลและจำหน่ายในประเทศหลายๆ ประเทศ อาทิ เกาหลี จีน สหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส เยอรมนี อิตาลี ฯลฯ ในประเทศไทย ธุรกิจมังงะเพิ่งจะมาเติบโตเมื่อสิบปีที่แล้ว โดยก่อนปี พ.ศ. 2536-2538 มังงะในไทยส่วนใหญ่ไม่ได้รับลิขสิทธิ์จากญี่ปุ่น และคุณภาพก็ไม่สู้จะดีนัก หลังจากนั้นจึงเริ่มมีบริษัทที่ซื้อลิขสิทธิ์อย่างถูกกฎหมายและตีพิมพ์มังงะอย่างเป็นล่ำเป็นสัน ปัจจุบันมังงะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง ตลาดมีขนาดใหญ่และมีบริษัทแข่งขันอยู่เป็นจำนวนมาก โดยมีบริษัทที่สำคัญ ได้แก่ วิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์คอมิกส์ เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ และบงกช และมีหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ซีคิดส์ บูม และเคซีวี คลีย์ ซึ่งทั้งหมดตีพิมพ์มังงะแนวโชเน็น เป็นที่น่าสังเกตว่ามังงะในไทยราคาถูกกว่ามังงะในต่างประเทศมาก

เนื่องจากมังงะในประเทศญี่ปุ่นเขียนจากขวาไปซ้าย เวลาที่มังงะถูกแปลเป็นภาษาอื่น รูปภาพจะถูกกลับให้อ่านได้จากซ้ายไปขวา อย่างไรก็ตามนักเขียนการ์ตูนหลายคนไม่พอใจกับการกลับภาพและขอให้สำนักพิมพ์ในต่างประเทศตีพิมพ์มังงะให้อ่านจากขวาไปซ้ายเหมือนต้นฉบับ ในปัจจุบัน สำนักพิมพ์ต่างๆ ตีพิมพ์มังงะให้อ่านจากขวาไปซ้ายมากขึ้น เนื่องจากต้องการแสดงความเคารพต่อศิลปิน ผนวกกับเสียงเรียกร้องจากนักอ่านมังงะ หรือไม่ก็เป็นเพราะไม่ได้รับลิขสิทธิ์อย่างเต็มที่จากสำนักพิมพ์ หมายถึง สำนักพิมพ์อาจไม่ได้รับอนุญาตจากทางบริษัทต้นสังกัดให้กลับด้านการ์ตูนให้เป็นซ้ายไปขวาได้

ในสหรัฐอเมริกา ธุรกิจมังงะยังมีขนาดเล็ก โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับธุรกิจอะนิเมะซึ่งประสบความสำเร็จอย่างสูง บริษัทตีพิมพ์มังงะที่มีชื่อเสียงในอเมริกาบริษัทหนึ่งคือ วิซมีเดีย (Viz Media) ซึ่งตีพิมพ์มังงะของโชงะกุกังและชูเอฉะ เช่น อีวานเกเลียน ดราก้อนบอลเทนจิกับเพื่อนต่างดาว ซามูไรแพนเจอร์ คนเก่งทะเลโลก เกมกลคนอัจฉริยะ และผลงานของ รุมิโกะ ทากาฮาชิ หลายๆ เรื่อง อีกบริษัทหนึ่งคือ โตเกียวป๊อป (TOKYOPOP) ซึ่งใช้การพิมพ์มังงะโดยคงวิธีการอ่านแบบญี่ปุ่นไว้เป็นจุดขาย และได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างความนิยมมังงะในอเมริกา โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นหญิง อย่างไรก็ตามยังมีนักวิจารณ์บางกลุ่มกล่าวว่าทางบริษัทเน้นปริมาณมากกว่าคุณภาพ แปลได้ใจความไม่ตรงกับต้นฉบับ และภาษาที่ใช้ (หลังจากการแปลแล้ว) ค่อนข้างหยาบคาย

ฝรั่งเศสมีตลาดมังงะที่แข็งแกร่งและมีความหลากหลาย มังงะหลายเรื่องที่ตีพิมพ์ในฝรั่งเศสอยู่ในแนวที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมนอกประเทศญี่ปุ่นนัก เช่น ดราม่าสำหรับผู้ใหญ่ หรือมังงะแนวทดลองต่างๆ นักเขียนการ์ตูนอย่าง จิโระ ทานิกุชิ ซึ่งแทบไม่มีคนรู้จักในประเทศอื่น มีชื่อเสียงอย่างมากในฝรั่งเศส สาเหตุหนึ่งที่มังงะได้รับความนิยมอย่างสูงในฝรั่งเศสคือความที่ฝรั่งเศสมีตลาดการ์ตูนเชื้อชาติฝรั่งเศสอยู่ก่อนแล้ว

สำนักพิมพ์วงยีตีพิมพ์มังงะเป็นภาษาอังกฤษและภาษาจีนในสิงคโปร์ และส่งออกหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษส่วนหนึ่งไปยังออสเตรเลียและนิวซีแลนด์

ในอินโดนีเซีย มังงะเป็นหนึ่งในธุรกิจที่เติบโตเร็วที่สุด ทำให้อินโดนีเซียเป็นตลาดมังงะขนาดใหญ่ที่สุดนอกญี่ปุ่น สำนักพิมพ์ในอินโดนีเซียที่มีชื่อเสียงได้แก่ อีเล็กซ์มีเดียคอมพิวเตอร์ (Elex Media Komputindo) อะโคไลท์ (Acolyte) และกรามีเดีย (Gramedia) นอกจากนี้มังงะยังเป็นตัวจุดประกายการ์ตูนเครือข่ายอินโดนีเซียอีกด้วย

ในออสเตรเลีย มังงะชื่อดังหลายเรื่องถูกจัดจำหน่ายโดยบริษัท แม็ดแมน เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (Madman Entertainment)

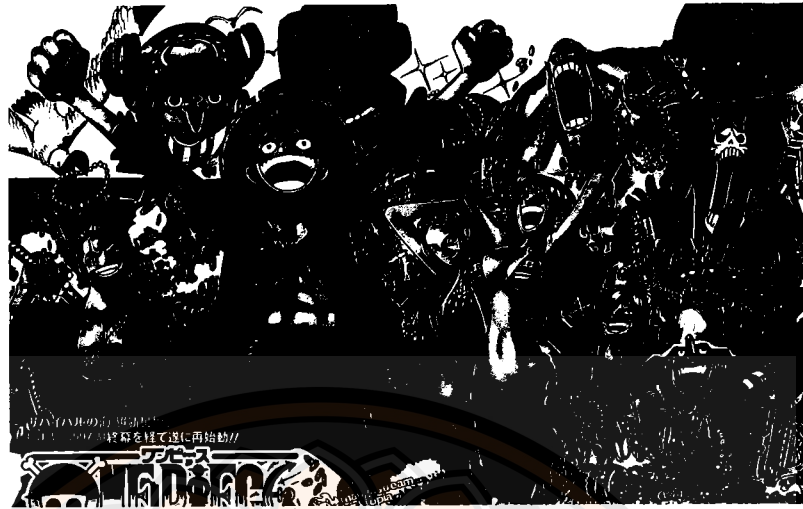
มังงะสามารถพบได้ทั่วไปบนแผงหนังสือในประเทศเกาหลี อย่างไรก็ตามนักอ่านส่วนใหญ่นิยมอ่านมังงะทางอินเทอร์เน็ตเนื่องจากราคาถูกกว่า บริษัทตีพิมพ์มังงะที่มีชื่อในเกาหลี ได้แก่ ไดวอน (Daiwon) และไซลมังฮวาซา (Seol Munhwasa)

สแกนเลชันเป็นการเผยแพร่มังงะทางอินเทอร์เน็ตรูปแบบหนึ่ง โดยทั่วไปแล้วผู้ติดตามมังงะจำนวนหนึ่งจะรวมตัวกันสแกนมังงะที่ยังไม่ถูกซื้อลิขสิทธิ์ในประเทศของตน แปล เปลี่ยนข้อความให้เป็นภาษาใหม่ และเปิดให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคนอื่นดาวน์โหลดโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายผ่านทางไออาร์ซีหรือบิททอร์เรนท์ กลุ่มสแกนเลชันส่วนใหญ่ขอให้ผู้อ่านหยุดแจกจ่ายมังงะของตนและซื้อหนังสือการ์ตูนที่ถูกกฎหมาย อย่างไรก็ตามก็ดียังเป็นที่วิตกกังวลว่าการแจกจ่ายมังงะที่ถูกซื้อลิขสิทธิ์แล้วจะไม่จบลงง่ายๆ

มังงะที่มีชื่อเสียง

โชเน็น

เป็นการ์ตูนที่มีเด็กวัยรุ่นชายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก การ์ตูนญี่ปุ่นแนวโชเน็นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการต่อสู้ (ไม่ว่าจะเป็นการรบราฆ่าฟันหรือการต่อสู้ในสนามกีฬา) และมักมีการแทรกมุขตลกเพื่อไม่ให้เรื่องหนักเกินไป ตัวละครหลักโดยมากเป็นผู้ชาย และมีมิตรภาพระหว่างตัวละครชายมักเป็นจุดสำคัญของเรื่อง ตัวละครหญิงในเรื่องส่วนมากจะมีหน้าตาและรูปร่างสวยงามเกินความเป็นจริง สไตล์ในการวาดภาพของการ์ตูนแนวโชเน็นจะไม่หวานแหววและละเอียดอ่อนเหมือนกับการ์ตูนแนวโชโจ



(ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง วันพีซ ที่มา : <http://i.kapook.com>)



(ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ ที่มา : <http://www.zerochan.net>)



(ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เทพมรณะ ที่มา : <http://4.bp.blogspot.com>)

ไซโจะ

มีเด็กวัยรุ่นหญิงเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก มักเป็นเรื่องของความรัก และมักมีตัวละครเอกเป็นเด็กผู้หญิงที่จิตใจเข้มแข็ง รูปการ์ตูนญี่ปุ่นแนวไซโจะมักมีเส้นคม ดูเบา ตาของตัวละครมักเป็นประกายและใหญ่กว่าปกติ



(ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง นานะ ที่มา <http://cartoonlly.files.wordpress.com>)



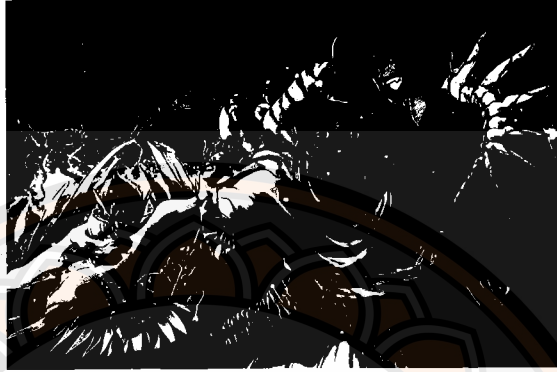
(ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน ที่มา : <http://geek-life.com>)



(ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง มาร์มาเลดบอย ที่มา : <http://390.photobucket.com>)

เซเนิน

การ์ตูนแนวเซเนินมีเนื้อหาและสไตล์ที่หลากหลาย บ้างเป็นการ์ตูนแนวทดลอง บ้างมีความน่ารักของตัวละครเป็นจุดขาย และบ้างก็เป็นหนังสือที่ค่อนข้างรุนแรง



(ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง 3x3 Eyes ที่มา : <http://www.oocities.org>)



(ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เบอริเซิร์ก ที่มา : <http://uc.exteenblog.com>)

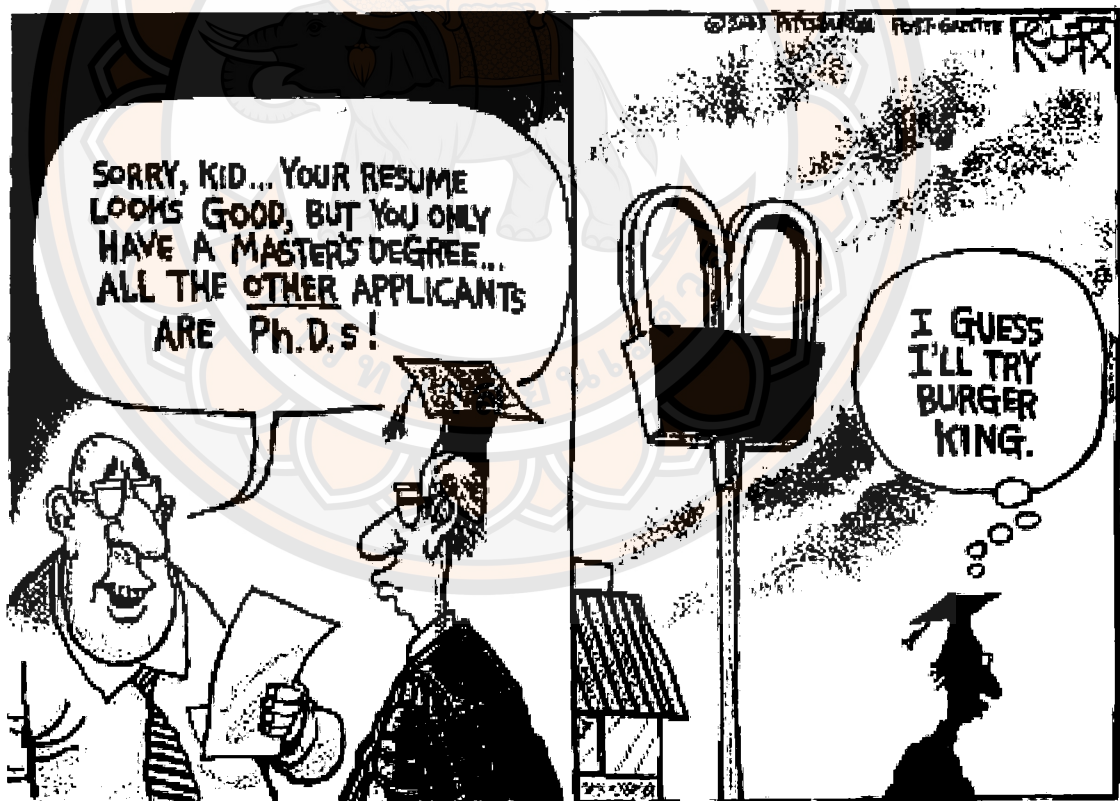


(ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง เฮลซิง ที่มา : <http://static.zerochan.net>)

คอมิกส์

การ์ตูนช่อง หรือ) เป็นทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งที่ประกอบด้วยรูปภาพที่จัดเป็นช่องๆ และข้อความที่อยู่ในบัลลูนคำพูดหรือเป็นคำบรรยายภาพ เริ่มแรกนั้นการ์ตูนช่องมักเป็นการ์ตูนล้อเลียน และมักจะเล่าเรื่องตลกสั้นๆ ในปัจจุบันการ์ตูนช่องจัดเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทย่อยๆ ได้หลายประเภทได้แก่:

1. การ์ตูนการเมือง (political cartoons)
2. การ์ตูนขำขัน (gag cartoons)
3. การ์ตูนเรื่องยาว (comics or serial cartoons)
4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoons)
5. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoons)



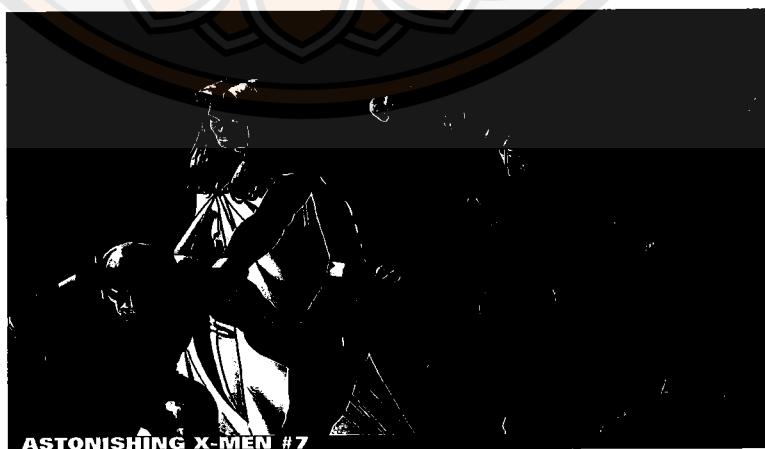
(ภาพที่ 10 ภาพตัวอย่างจาก คอมิกส์ ที่มา : <http://1.bp.blogspot.com>)

คอมิกส์บุ๊ก หรือคอมิกส์ตริป

หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่างๆ โดยลำดับภาพ การคงรักษามูลค่าลักษณะต่างๆ ไว้ในภาพ ลำดับต่าง ๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ ลักษณะเป็น กราฟิกใน เวล แบบการ์ตูนของต่างประเทศอย่างเช่น ซูเปอร์แมน, สไปเดอร์-แมน, แบทแมน โดยการ์ตูนที่ นำเสนอเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพ การ์ตูน ชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์เรียกว่า comics strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่มจะ แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ คอมิกส์บุ๊ก และคอมิกส์บุ๊ก นั้นคือการ์ตูนที่มาจากฝั่งตะวันตก โดยค่าย อย่างเช่น มาร์เวลคอมิกส์, ดีซีคอมิกส์ หรือดาร์กฮอร์สคอมิกส์ มีผู้บุกเบิกคือ สแตน ลี ที่มีผลงาน สร้างชื่อเสียงคือ สไปเดอร์แมนและเอกซ์เมน โดยผลงานชิ้นแรกที่ถูกตีพิมพ์คือ วันเดอร์บอย ซึ่งมี จุดเด่นคือการตัดภาพที่คมชัดหรือมีภาพตัวละครที่มีลักษณะทะลุทะลวงจากกรอบ (hyperkinetic) มีความลึกของภาพและสีเส้นที่ชัดเจนและเนื้อหาที่มีมิติ ช่วงเวลาที่ซับซ้อน และมีลักษณะเชื่อมต่อกันระหว่างเรื่องราวแบบห้วงมิติเดียว หรือหลายห้วงมิติ ซึ่งตัวละครต่างมีความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ซึ่งกัน โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละเรื่องราวนั้นจะส่งกระทบต่อตัวละครอื่นๆ ใน จักรวาลเดียวกันด้วย

ตัวอย่างการ์ตูน คอมิกส์

Marvel Comic



(ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Astonishing X-Men ที่มา : <http://2.bp.blogspot.com>)



(ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Dark Avengers ที่มา : <http://media.comicvine.com>)



(ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Invincible Iron Man ที่มา :
<http://images.dailyfreegames.com>)



(ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Fantastic Four ที่มา :
<http://smhttp.14409.nexcesscdn.net>)

U NC
1820
ดชชชช
2556

DC Comic

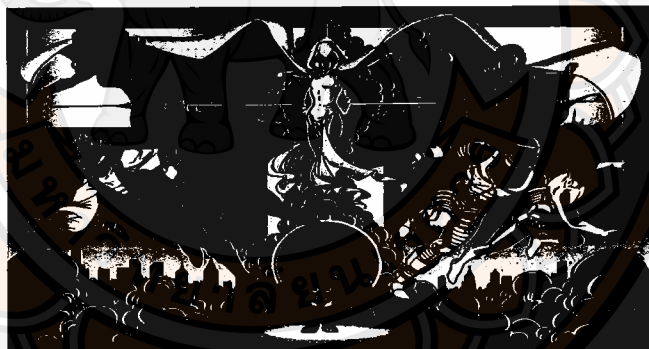
16429777



สำนักหอสมุด
22 ต.ค. 2556



(ภาพที่ 15 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Justice League ที่มา : <http://topicstock.pantip.com>)



(ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Teen Titans ที่มา : <http://www.bleedingcool.com>)



(ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง V for Vendetta ที่มา : <http://comicsmedia.ign.com>)

Dark Horse Comic



(ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Star Wars Legacy ที่มา :
<http://www.lunchboxreviews.com>)



(ภาพที่ 19 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Terminator ที่มา : <http://cache.io9.com>)



(ภาพที่ 20 ภาพตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่อง Aline ที่มา : <http://blogs.amctv.com>)

2.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เป็นหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book reader) ได้

วิวัฒนาการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

แนวความคิดเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้นภายหลัง ปี ค.ศ. 1940 โดยปรากฏในนวนิยายวิทยาศาสตร์ ต่อมาได้มีการพัฒนาโดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยสแกนหนังสือจัดเก็บข้อมูลเป็นแฟ้มภาพตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และนำแฟ้มภาพตัวหนังสือมาผ่านกระบวนการแปลงภาพเป็นข้อความด้วยการทำ OCR (Optical Character Recognition) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อแปลงภาพตัวหนังสือให้เป็นข้อความที่สามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้ การถ่ายทอดข้อมูลจะถ่ายทอดผ่านทางแป้นพิมพ์ และประมวลผลออกมาเป็นตัวหนังสือและข้อความด้วยคอมพิวเตอร์ ดังนั้นหน้ากระดาษจึงเปลี่ยนรูปแบบไปเป็นแฟ้มข้อมูลแทน ทั้งยังมีความสะดวกต่อการเผยแพร่และจัดพิมพ์เป็นเอกสาร (Documents printing) ทำให้รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยุคแรก ๆ มีลักษณะเป็นเอกสารประเภท .doc .txt .rtf และ .pdf ไฟล์ เมื่อมีการพัฒนาภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ข้อมูลต่าง ๆ จึงถูกออกแบบและตกแต่งในรูปของเว็บไซต์ โดยปรากฏในแต่ละหน้าของเว็บไซต์ซึ่งเรียกว่า "web page" ผู้อ่านสามารถเปิดดูเอกสารเหล่านั้นได้ด้วยเว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) ซึ่งเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สามารถแสดงผลข้อความ ภาพ และการปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมมากขึ้น บริษัท ไมโครซอฟท์ ได้ผลิตเอกสารอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้คำแนะนำในรูปแบบ HTML Help ขึ้นมา มีรูปแบบของไฟล์เป็น .CHM โดยมีตัวอ่านคือ Microsoft Reader และหลังจากนั้นมีบริษัทผู้ผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์จำนวนมาก ได้พัฒนาโปรแกรมจนกระทั่งสามารถผลิตเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ออกมาเป็นลักษณะเหมือนกับหนังสือทั่วไป กล่าวคือ สามารถแทรกข้อความ แทรกภาพ จัดหน้าหนังสือได้ตามความต้องการของผู้ผลิต และที่พิเศษกว่านั้นคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ สามารถสร้างจุดเชื่อมโยงเอกสาร (Hyperlink) ไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอกได้ อีกทั้งยังสามารถแทรกเสียง ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ลงไปในหนังสือได้ คุณสมบัติเหล่านี้ไม่สามารถทำได้ในหนังสือทั่วไป

[แก้]ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป

ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป จะอยู่ที่รูปแบบของการสร้างและการใช้งาน ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หนังสือทั่วไป
2. ไม่ใช้กระดาษ (อนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้)
3. สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้ มีข้อความและภาพประกอบธรรมดา
4. สามารถใส่เสียงประกอบได้ ไม่มีเสียงประกอบ
5. สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย สามารถแก้ไขปรับปรุงได้ยาก
6. สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปยังข้อมูลภายนอกได้มีความสมบูรณ์ในตัวเอง
7. มีต้นทุนในการผลิตหนังสือต่ำ มีต้นทุนการผลิตสูง
8. ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัดมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์
9. สามารถอ่านผ่านคอมพิวเตอร์ และส่งพิมพ์ผลได้ สามารถเปิดอ่านจากเล่ม อ่านได้อย่างเดียว
10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่ม สามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต) สามารถอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม
11. สามารถพกพาสะดวกได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ และสามารถเข้าถึงโดยไม่จำกัดเรื่องสถานที่และเวลา สามารถพกพาลำบาก และต้องเดินทางไปใช้ที่ห้องสมุดและศูนย์สารนิเทศต่าง ๆ

เทคโนโลยีสำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เทคโนโลยีสำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มี 3 ประเภท ดังนี้

ฮาร์ดแวร์

คือ ผลิตภัณฑ์ที่ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นอกจากคอมพิวเตอร์แล้ว ปัจจุบันได้มีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีลักษณะที่พกพาได้ มีรูปทรงขนาด และราคาให้เลือกมากขึ้น โดยใช้กับซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่านซึ่งสามารถสั่งซื้อ หรือดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต

ซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นโปรแกรมที่ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบที่บริษัทผลิต ส่วนใหญ่จะดาวน์โหลดได้ฟรีจากอินเทอร์เน็ต เช่น อะโดบี รีดีเดอร์ (Adobe Reader), Microsoft Reader, Palm Reader และ DNL Reader เป็นต้น

ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น Adobe FrameMaker, Adobe PageMaker, Adobe InDesign, Adobe Acrobat, Adobe Acrobat Capture, The Read in Microsoft Reader add-in for Microsoft Word, The Palm Ebook, Studio authoring tool, DesktopAuthor, FlipAlbum เป็นต้น

การจัดการซอฟต์แวร์

เป็นโปรแกรมที่ใช้จัดการควบคุมระบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น Adobe Content Server 3, Microsoft Digital Asset Server, Palm, Retail Encryption Server Software เป็นต้น

แนวโน้มของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในอนาคต

ยุคการอ่านหนังสือจากหน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกกันว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้รับความนิยมอย่างมากในต่างประเทศ เนื่องจากการแพร่หลายของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สามารถพกพาไปได้สะดวก อาทิ พ็อคเก็ต พีซี (Pocket PC) ปาล์ม โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ส่วนในประเทศไทยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมมากขึ้นในอนาคตเช่นกัน เพราะเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ทำให้การเข้าถึงสื่อสารนิเทศประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกและรวดเร็วทันต่อความต้องการของผู้ใช้จากทั่วโลก โดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาจกล่าวได้ว่าในทุกวันนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้รับความสนใจของผู้คนทั่วไปในทุกสาขาอาชีพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับหนังสือ เช่น บรรณารักษ์ นักเอกสารสนเทศ นักจดหมายเหตุผู้จัดพิมพ์หนังสือหรืออาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสารนิเทศ เป็นต้น ส่วนบริษัทผู้จัดจำหน่ายฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้แต่หวังให้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ราคาถูกลง เพราะหากเป็น

อย่างนั้น ก็จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้่านจะหันมาสนใจอ่านหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น อย่างไรก็ตามไม่สามารถคาดเดาได้ว่า ในอนาคตตลาดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะเป็นเช่นไร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะแทนที่หนังสือตัวเล่มได้หรือไม่ เมื่อไร และจะสามารถเอาชนะใจหนอนหนังสือทั้งหลายได้หรือไม่ แต่ขึ้นอยู่กับพัฒนาการหรือการคิดค้นรูปแบบใหม่และการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความสะดวกในการอ่านให้มากขึ้น การที่จะทำให้ผู้อ่านทั้งหลายเล็งเห็นถึงสิ่งที่น่าสนใจในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น คงต้องใช้เวลาในการยอมรับพอสมควร

บรรณารักษ์เป็นผู้ที่ต้องปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภท หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับบรรณารักษ์ที่จะนำมาให้บริการ แต่การจะให้ผู้อ่านยอมรับการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แทนการใช้หนังสือฉบับพิมพ์ บรรณารักษ์จำเป็นต้องทำให้ผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เกิดความรู้สึกเหมือนกับการอ่านหนังสือฉบับพิมพ์ แต่มีความสะดวกสบายในการอ่านมากกว่า

ปัญหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ปัญหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังไม่สามารถหาข้อสรุปได้ในประเด็นสำคัญ 3 ประการ คือ

มาตรฐานการผลิต

กล่าวคือเทคโนโลยีทางด้านซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ตลอดจนถึงการแปลงข้อมูลต่าง ๆ ล้วนมีผลต่อการผลิตเนื้อหา (Content) ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างมาก เนื่องจากจะต้องมีความสามารถในการแลกเปลี่ยนเพิ่มข้อมูล ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาแก่ห้องสมุดในกรณีที่ห้องสมุดดำเนินการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เอง และดำเนินการจัดซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาให้บริการแก่สมาชิก

มาตรฐานการจัดจำหน่ายของผู้ผลิต

ได้แก่ ปัญหาทางด้านราคาที่สูงขึ้นกับผู้ผลิตแต่ละรายที่ใช้เทคโนโลยีที่ต่างชนิดกัน ปัญหาการสืบค้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ย้อนหลังและวารสารอิเล็กทรอนิกส์ย้อนหลัง ซึ่งอาจมีผลต่อการจัดซื้อสิ่งพิมพ์อีก 1 ชุดเพื่อเย็บรวมเล่มหรือไม่ ปัจจัยเหล่านี้ล้วนกระทบต่อการตัดสินใจในการจัดซื้อ และการเตรียมงบประมาณในปีถัดไป

ลิขสิทธิ์ของเจ้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และสิทธิ์ผู้ใช้

ในปัจจุบันยังไม่สามารถหาข้อสรุปในประเด็นนี้ได้ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กรณีที่ห้องสมุดจัดซื้อจัดหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาให้บริการแก่ผู้ใช้ เช่น การกำหนดสิทธิ์ผู้สามารถใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การอ้างอิง เป็นต้น

2.4 ความละเอียดและความกลัวต่อบาป

คำว่า หิริ คือ ความละเอียดใจ ละเอียดใจอย่างธรรมดา ที่หนุ่มสาวอายุกัน มันอายุซึ่งเข้าถึงใจจริงๆ ไม่ใช่อายุผิวเผินภายนอก เราคิดจะทำสิ่งใดที่ชั่ว มันละเอียดขึ้นมาในใจ เพียงแต่คิดเท่านั้น คนอื่นยังไม่เห็นเลยมันเกิดความละเอียดขึ้นมาแล้ว คิดทำชั่วคืออย่างไร สิ่งใดที่เป็นไปเพื่อความเลวทรามไม่ถูกต้องทางธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าอันนั้นเป็นอะไรที่มันคิดว่ามันถูกหรือไม่ถูก อันนี้ง่ายนิดเดียว คนที่ไม่เคยรู้ถึงคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า ก็อาจจะเข้าใจได้ คือถ้าเราทำอะไรลงไป ถ้าหากว่ามันไม่ถูกต้องแล้วมันรู้สึกละเอียดกระดากในใจตนเอง แต่ตามหลักท่านบอกว่า นักปราชญ์ทั้งหลายไม่สรรเสริญไม่นิยมนั้นเรียกว่าผิดจากธรรม เราไม่ใช่ นักปราชญ์ ไม่ใช่ นักรู้ แต่เรารู้ภายในของเราเอง อย่างซำสัตรี มันคิดกระดากในใจ คือเราไม่ซำสัตรีเพียงคิดจะฆ่าก็กระดากในใจ แต่ผู้ที่เขาฆ่าสัตรีมาจนชินแล้วก็ไม่กระดากเท่าไร เรียกว่า มันไม่มีธรรมในตัว เราคิดจะฆ่าเท่านั้นแหละ มันก็กระดากกระดากในใจ เรียกว่า ของไม่ดีคือบาปคนทั้งหลายไม่นิยมนักปราชญ์ ไม่นิยม

บรรดาคนทั้งหลายย่อมกลัวความชั่ว คนอื่นก็กลัว ตัวของเราก็กระดาก สัตว์ทั้งหลายแม้เดียรถายไม่รู้เดียงสา เห็นเราทำทางกิริยาอาการลงมือฆ่าให้เห็นมันก็กลัวแล้ว แม้แต่สัตว์เดียรถายก็ขู่นื่องไม่คิดกระดากเป็นมิตรกับเรา เข้าไปในป่ากรมีเสื่อ หมี ฝักราย ซึ่งเป็นของดุที่สุด คนกลัวที่สุด ถ้าหากมีเมตตา ไม่ปรารถนาจะทำชั่วแล้ว เขาก็มาสนิทสนมกับเรา ไม่เห็นมีกลัวอะไร นั่นแหละความดีคือความละเอียดในใจของเราไม่กล้าทำชั่ว ความละเอียดนี้แหละเป็นต้นเหตุให้ทำ ความดี ความดีทั้งหมดเกิดจากความละเอียดนี้ทั้งนั้น ความไม่ดีเกิดจากความไม่ละเอียดนั่นเอง ศีล ๕ ข้อมีความละเอียดเป็นเบื้องต้น เป็นสมุฏฐาน หากว่ามีความละเอียดในใจแล้วไม่กล้าทำ ศีลข้อนั้น กังวลได้หมด ลักทรัพย์ก็เหมือนกัน ถ้าหากของตกอยู่ในป่า ไม่มีเจ้าของแต่เราไปหยิบเอา เกิดสงสัยว่าจะมีเจ้าของหรือไม่หนอ แล้วก็คิดกระดากในใจยังไม่กล้าที่จะเอาจนแน่ใจตนเองเสียก่อนว่าไม่มีเจ้าของ อย่างลูกไม้ ผลไม้ มันเกิดในป่าไม่มีเจ้าของหวงแหน แน่ใจแล้วว่าไม่มีเจ้าของจึงถือเอาด้วยความสนิทใจ ถ้าหากของที่ตกเช่นเป็นของในบ้านมาตกในป่า เอ๊ะ นี่มันของคนเขาเอามา นี่ มันก็ไม่เอา เขาก็ไม่สนิท นั่นแหละมันจะไปลักไป ขโมยได้อย่างไร การประพฤติผิดมีฉฉา

มุสลาวัต ดิมสุราเมรัย เหมือนกันหมดทุกอย่าง ศิล ๘ ก็เหมือนกัน ถ้ามีหิริอยู่ในใจจะอายใจแล้วไม่กล้าทำทั้งนั้นแม้ศีล ๑๐ ศีล ๒๒๗ ก็เหมือนกันหมด

พูดถึงเรื่อง "ธรรม" ความรู้ตัว ความละอายในตัวเองนั้นแหละเป็นธรรม ความละอายในตัว เกิดรู้สึกขึ้นมาเป็นธรรมแล้ว ธรรมเกิดพร้อมกันกับศีล เกิดในที่เดียวกันนั้นแหละ คือเกิดจากหัวใจของคนเรา ไม่ใช่เกิดจากที่อื่น ศีลก็เกิดที่หัวใจนั้นแหละ ที่ละอายแล้วไม่กล้าทำ ธรรมก็เกิดที่หัวใจ ความรู้สึกละอายเกิดขึ้นในที่นั้นเรียกว่า หิริ โอตตปปะ คือ ความเกรงกลัว เมื่อรู้สึกมีความละอายในใจแล้วเกิดความกลัว กลัวความชั่ว กลัวเขาจะรู้ จะเห็น กลัวจะอับอายขายขี้หน้า กลัวผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ หรือผู้บังคับบัญชาท่านจะรู้จะเห็นเอาโทษเอาทัณฑ์ มีความละอายมีความกลัวละครวญนี้ก็ไม่กล้าทำเท่านั้นเอง เมื่อมีหิริโอตตปปะอย่างนี้แล้ว กฎหมายบ้านเมืองทุกมาตราไม่มีใครกล้าทำผิดหรอก อย่ายว่าแต่ธรรมเลย การอยู่ด้วยกันเป็นหมู่คณะ เป็นพรรคเป็นพวกหลายคนด้วยกัน ถ้ามีหิริโอตตปปะแล้ว ไม่มีอิจฉาริษยาเบียดเบียนซึ่งกันและกันมันก็เป็นสุขเท่านั้น หากคิดผิดประทุษร้ายเกิดความละอายและกลัวขึ้นมา นั้นธรรมเตือนขึ้นมาแล้ว เลยไม่กล้าทำ ความชั่ว ครั้นทำลงไปก็เป็นเหตุให้เดือดร้อนวุ่นวายตนเองเดือดร้อนเพราะทำชั่วคิดชั่วแล้วก็ เป็นเหตุให้คนอื่นเดือดร้อนอีกด้วย

เรียกว่า ธรรมแลยมรักษาผู้ประพฤติธรรม ผู้ประพฤติสุจริตก็มี หิริโอตตปปะ อยู่ในตัวเองนั้นแหละ เรียกว่า ประพฤติธรรมสุจริต ผู้ประพฤติธรรมดีแล้วย่อมนำความสุขมาให้ มันก็สวมหัวใจของเราแต่เบื้องต้นนั้นนะซี จะสุขที่ไหน สุขแต่เบื้องต้นที่เราประพฤติดี ประพฤติชอบ มันไม่เดือดร้อนวุ่นวาย คนอื่นก็สุข อยู่หมู่มาด้วยกันก็สุข หมู่ย่อยก็เป็นสุขด้วยกันทั้งหมด ไม่มีเดือดร้อนวุ่นวาย จึงว่าธรรมอันนี้เป็นของดี ธรรมของพระพุทธเจ้าสอน ไม่ใช่เป็นของตื้นๆ ต่ำๆ มีความลึกซึ้งที่สุด เข้าถึงหัวใจของบุคคล ถ้าปฏิบัติเป็นธรรมแล้วจะอยู่เย็นเป็นสุขด้วยกันหมดทุกคน ฉะนั้นให้ฟังธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า ถ้าฟังไม่เข้าใจฟังแล้วก็หายไปเลยไม่สนใจถึงเรื่องธรรมนั้นๆ บางทีเข้าใจว่าธรรมอันนี้เป็นของตื้นต่ำ เลยไม่อยากฟังซ้ำ แท้ที่จริงเราจะเป็นคนตื่นฟังไม่ลึกซึ้งถึงธรรมนั้นต่างหากจึงไม่ซาบซึ้งถึงอรรถธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าถ้าปฏิบัติธรรมซึ่งถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าจริงแล้ว มันไม่ใช่แต่เพียงแค่นั้น มันซึ่งเข้าไปอีกจนเหลือที่จะพูดให้คนฟัง ท่านพูดให้คนอื่นฟังแต่เพียงตื้นๆ แล้ว แต่ความลึกซึ้งของธรรมจริงๆ ในหัวใจของผู้ที่เห็นธรรมปฏิบัติธรรมนั้นไม่สามารถพูดออกมาได้เมื่อฟังแล้ว เข้าใจแล้ว จงตั้งใจฝึกปฏิบัติไปพร้อมๆ กัน เมื่อยังไม่เข้าใจก็ให้ตั้งใจสนใจในเรื่องนั้นๆ หากจะค่อยซาบซึ้งเข้าไปเองหรอก เรื่องเหล่านี้มันอยู่ที่ความสนใจและตั้งใจปฏิบัติตาม

เหตุภายใน 8 ได้แก่

- (1) กุละ ละอายบาป กลัวบาปโดยคำนึงถึงตระกูลของตน
- (2) วยะ ละอายบาปกลัวบาป โดยคำนึงถึงวัยของตน
- (3) พาหุสัจจะ ละอายบาปกลัวบาป โดยคำนึงถึงการศึกษาของตน
- (4) ชาติมหัตตะ ละอายบาปกลัวบาปโดยคำนึงถึงชาติอันประเสริฐของตน
- (5) สัตถุมหัตตะ ละอายบาปกลัวบาปโดยคำนึงถึงพระพุทธเจ้า บิดา มารดา ครู อาจารย์
- (6) ทายัชชมหัตตะ ละอายบาปกลัวบาปโดยคำนึงถึง มรดกของพระพุทธเจ้า ของ บิดา มารดา ซึ่งตนเองจะต้องรับมรดกนั้น
- (7) สพรหมจารีมหัตตะ ละอายบาปกลัวบาปโดยคำนึงถึง เพื่อนที่ดีที่เคยคบมา
- (8) สุรภาวะ ละอายบาปกลัวบาปโดยคำนึงถึง ความกล้าหาญและความสงบเสงี่ยมเจียมตัวของตน

โอดตปปะ ต้องมีปัจจัยภายนอก ให้กลัวเกรง จึงไม่ทำบาป

เหตุภายนอก 4 ได้แก่

- (1) อดตานุวาทภยํ กลัวต่อการถูกติเตียนตนด้วยตนเอง
- (2) ปรวาทานุภยํ กลัวต่อการถูกติเตียนตนจากผู้อื่น
- (3) ทณฺฑทภยํ กลัวต่อราชทัณฑ์ คือกฎหมายบ้านเมือง
- (4) ทุคฺคตภยํ กลัวต่อกฎในอบายภูมิ

หิริ เคารพตนเอง กลียดบาปจึงไม่ทำเพราะละอาย โอดตปปะ เคารพคนอื่น กลัวบาป จึงไม่ทำ เพราะเกรงกลัวทั้งคู่มีผล ให้ละอายและเกรงกลัวต่อบาปครับ ตามมาไม่ว่าตอนต้นจิตต่างกัน หิริ ย่อมประเสริฐกว่าโอดตปปะ ในแง่ที่ จิตมีความดีงามเอง ไม่ต้องอาศัยกฎหมาย ไม่ต้องอาศัย สังคม บังคับ ชาติตระกูล บังคับ จึงไม่ทำชั่ว

2.5 ศาสนาชินโต

จุดเด่นและความเป็นมาของศาสนาชินโต

ศาสนาชินโต (Shintoism) เป็นศาสนาในสายมองโกล ที่มีแหล่งกำเนิดในเอเชียตะวันออก (East Asia) คือประเทศญี่ปุ่น ดินแดนแห่งดวงอาทิตย์อุทัย เป็นศาสนาประจำชาติญี่ปุ่น และอยู่ใน

ญี่ปุ่น หรือเป็นของคนญี่ปุ่นเท่านั้น มีใช้ศาสนาสากล สถิติผู้นับถือประมาณ 119 ล้านคน (ประชากรทั้งหมดของญี่ปุ่น 127 ล้านคน) จำนวนเกือบร้อยละ 100 อยู่ในประเทศญี่ปุ่น ส่วนในประเทศอื่นๆในเอเชียจำนวนน้อยมากเกือบไม่มีเลย ศาสนิกชนชินโตอาจนับถือพุทธ ขงจื้อ หรือเต๋าด้วย

คำว่า ชินโต แปลว่า ทางแห่งเทพเจ้าทั้งหลาย (The Way of Gods) คำเดิมมาจากภาษาจีนว่า สิ่งเต๋า สิ่ง แปลว่า เทพเจ้า เต๋า แปลว่า ทาง นอกจะแปลว่าทางแห่งเทพเจ้าทั้งหลายแล้ว อาจจะหมายความว่า การบูชาเทพเจ้า หรือ คำสอนของเทพเจ้า หรือ ศาสนาของเทพเจ้า ก็ได้ ศาสนานี้เป็นศาสนาดั้งเดิมของชนชาติญี่ปุ่น ได้ชื่อว่า ชินโต ต่อเมื่อศาสนาพุทธและศาสนาขงจื้อได้แพร่เข้าไปสู่ประเทศญี่ปุ่นเพื่อให้แตกต่างจากศาสนาพุทธและศาสนาขงจื้อ

ศาสนาชินโตเกิดจากการเคารพบูชาบรรพบุรุษและเทพเจ้า ซึ่งมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานที่ชนชาติญี่ปุ่นในสมัยโบราณ มีเผ่าต่างๆหลายเผ่า แต่ละเผ่าก็เคารพบูชาบรรพบุรุษของตน และเทพเจ้าที่เผ่าของตนรู้จักและนับถือเป็นแบบเดียวกัน เทพเจ้าที่นับถือบูชานั้นมีอยู่ทั่วไปประจำชุมชน ป่าไม้ ทะเล น่าน้ำ ท้องฟ้า แผ่นดิน เป็นต้น มีเทพเจ้าจำนวนไม่น้อยที่มาจากวิญญาณของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น เทพเจ้าขุนเขาก็มาจากวิญญาณหลายหมื่นดวงของพวกอยู่ที่ภูเขามารวมกัน เทพเจ้าแห่งทะเลก็มาจากวิญญาณจำนวนมากของคนที่อยู่ในทะเลมารวมกัน เทพเจ้าจึงมีทั้งเทพเจ้าแท้ เทพเจ้าจากมนุษย์ เช่น พระเจ้าจักรพรรดิ และวีรบุรุษในสงคราม เป็นต้น ตลอดถึงสัตว์ร้ายด้วย เพราะฉะนั้นในแผ่นดินญี่ปุ่นจึงมีศาลเจ้ามากมายจำนวนแสน จนได้นามว่า ดินแดนแห่งศาลเจ้า และศาลเจ้าที่เป็นสัตว์ก็มีด้วย เช่น ศาลเจ้าสุนัขจิ้งจอก เป็นต้น สิ่งที่เคารพเหล่านี้ชาวญี่ปุ่นเรียกรวมๆกันว่า กามิสมาะ((Kamisama) (กามิ=เทพ สมาะ=พระ) เหมือนกันหมด กามิ มีความหมายกว้าง นอกจากเทพเจ้าแล้วยังมีความหมายถึง สิ่งบริสุทธิ์ ทรงพลัง ทรงอำนาจ น่าเกรงขาม เป็นต้นอีกด้วย การเคารพบูชาเทพเจ้าหรือศาลเจ้านี้มิใช่เป็นเรื่องของเอกชนเท่านั้น กระทำกัน แม้แต่ทางราชการได้ถือเป็นรัฐพิธีมีความผูกพันอย่างเคร่งครัด จนกระทั่งกลายเป็นระบบการปกครองที่เรียกว่า "ไซเซอิ-อิทชิ" แปลว่า การรวมกันแห่งศาสนาและการปกครอง

ในบรรดาเทพเจ้าทั้งหลายมากมายดังกล่าวแล้วนั้น มีเทพเจ้าที่เป็นใหญ่ คือ เทพอิซานางิ เพศชาย อีกองค์หนึ่งคือ อิซานามิ เพศหญิง เทพทั้งสองนี้เป็นมูลเหตุให้เกิดสรรพสิ่งในโลก โดยเฉพาะให้เกิดมีเทพโอมตะ เตระสุ โอมิคมิ คือ สุริยเทพี ผู้สร้างเกาะญี่ปุ่น เพศหญิง และให้เกิดเทพ ลิกิโยมิ คือ จันทรเทพ เพศชาย เป็นสวามีของสุริยเทพี และมีบุตรชายคนแรกคือ ยิมมุ เทนโน

ผู้เป็นปฐมจักรพรรดิของญี่ปุ่น และมีบุตรชายหญิงอีกเป็นอันมาก ดังนั้นคนญี่ปุ่นจึงมีความรู้สึกที่ว่าทุกคนเป็นลูกหรือเฝ้าพันธุพระอาทิตย์ เป็นพี่น้องกัน พระเจ้าจักรพรรดิทุกพระองค์มีเชื้อสายจากพระอาทิตย์ เพื่อสายเดียวกับประชาชน คนญี่ปุ่นไม่ใช่คนธรรมดา แผ่นดินญี่ปุ่นก็มีใช่แผ่นดินธรรมดา ด้วยความรู้สึกอย่างนี้ทำให้คนญี่ปุ่นเป็นนักชาตินิยมอย่างแรง และมีความกล้าหาญยอมสละทุกสิ่งแม้ชีวิต เพื่อพระเจ้าจักรพรรดิของตน มีผลให้เกิดลัทธิชินโต คือ ความเป็นนักรบ แก่คนญี่ปุ่นทั้งชาติ เพื่อชาติและพระเจ้าจักรพรรดิญี่ปุ่น และเรียกพระเจ้าจักรพรรดิว่า มิกาโด หรือ เทนโน พระเจ้าจักรพรรดิเท่ากับเป็นหัวหน้าครอบครัวของคนทั้งชาติ

ศาสดาของศาสนาชินโต

ความจริงแล้วเป็นที่รู้จักและยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ศาสนาชินโตไม่มีศาสดาหรือผู้ตั้งศาสนาที่ชัดเจน เพราะศาสนาชินโตนั้นเป็นศาสนาที่เกิดสืบเนื่องมาจากขนบธรรมเนียมประเพณีในการเคารพบูชาบรรพบุรุษ และการเคารพบูชาเทพเจ้าดังกล่าวแล้ว แต่เมื่อศาสนาชินโตมีนิกายที่เรียกว่า เซคทาเรียนชินโต(Sectarian Shinto) ชินโตราชบุรุษ อันเป็นป่อเกิดแห่งนิกายย่อยๆต่างๆ และดูเหมือนว่าจะมีศาสดา เช่น นิกายเทนริกโย มีนางนากายามาเป็นศาสดาพยากรณ์ มีลักษณะเป็นศาสดาเกิดใหม่ ถึงกระนั้นก็ตาม ศาสนาชินโตดั้งเดิมจริงๆ ก็คงไม่มีศาสดาผู้ตั้งศาสนานั่นเอง

คัมภีร์ของศาสนาชินโต

คัมภีร์ของศาสนาชินโตที่สำคัญที่สุดมี 2 คัมภีร์ คือ

1. โกชิกิ คัมภีร์นี้รวบรวมเรียบเรียงขึ้นในปี ค.ศ. 712(พ.ศ. 1255) แต่เดิมมาท่องจำกันด้วยปากเปล่า เป็นคัมภีร์ที่ว่าด้วยจดหมายเหตุเรื่องราวโบราณ เริ่มตั้งแต่กำเนิดพระเจ้า การเริ่มของเกาะญี่ปุ่นที่พระสุริยเทพีเป็นผู้สร้าง เริ่มประวัติศาสตร์ชาติญี่ปุ่น ตั้งแต่พระเจ้าจักรพรรดิองค์แรกคือ ยิมมู จนถึงพระเจ้าจักรพรรดินิซุโยโก(พ.ศ. 1171) นอกจากนั้นยังบรรยายถึงพิธีกรรมขนบธรรมเนียมประเพณีข้อห้าม การปฏิบัติทางไสยศาสตร์ การปฏิบัติเนื่องด้วยเทพเจ้าของญี่ปุ่นโบราณอย่างพิสดาร

2. นิฮอนคิ หรือ นิฮอนโชกิ คัมภีร์นี้รวบรวมขึ้นเป็นอักษรจีน ณ ราชสำนัก ในปี ค.ศ. 720(พ.ศ. 1263) เป็นคัมภีร์ที่ว่าด้วยจดหมายเหตุประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น กล่าวความเรื่องพระเจ้าตามเทพนิยายดั้งเดิม จนถึงสมัยจักรพรรดินีโยโต(พ.ศ. 1245) รวมเป็นหนังสือ 30 เล่ม 15 เล่มแรกกล่าวถึงเทพนิยายและนิยายเป็นอันมาก ส่วน 15 เล่มหลัง กล่าวถึงข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ นอกจากคัมภีร์ทั้ง 2 ดังกล่าว ยังมีคัมภีร์อื่นๆอีกมาก เช่น เยนจิ ชิกิ ที่ว่าบทสรรเสริญและพิธีกรรมในสมัยเยนจิ(พ.ศ. 1444-1566) และ มั่นโยชู หรือ บุนโยชิโว(ชุมนุมแห่งใบไม้หมื่นใบ) ที่ว่า

ด้วยการเริ่มขึ้นแห่งแผ่นดินสวรรค์ การประชุมของเทพเจ้าหมีนแสนองค์ เรื่องสุริยเทพี เรื่องสร้าง
เกาะญี่ปุ่น เรื่องประทานแผ่นดินให้เป็นที่อยู่อาศัยของชาวญี่ปุ่น เป็นต้น

1. หลักคำสอนสำคัญของศาสนาชินโต

ข้อห้ามและข้อแนะนำให้ปฏิบัติให้ได้ 13 ประการ

- 1)อย่าละเมิดบัญญัติของพระเจ้า
- 2)อย่าลืมความผูกพันอันดีต่อบรรพบุรุษ
- 3)อย่าล่วงละเมิดบัญญัติของรัฐ
- 4)อย่าลืมความกรุณาอันลึกซึ้งของพระเจ้าที่คอยป้องกันอันตรายต่างๆ
- 5)อย่าลืมว่าโลกเป็นครอบครัวเดียวกัน
- 6)ถ้าใครมาโกรธอย่าโกรธตอบ
- 7)อย่าเกียจคร้านในกิจการทั้งปวง
- 8)อย่าเป็นคนตีเตียนคำสอน
- 9)จงทำจิตใจให้ยุติธรรมเพื่อปกครองตนเอง
- 10)จงกรุณาต่อคนทั้งหลายยิ่งกว่ากรุณาตัวเอง
- 11) จงคิดอุบายให้เกิดความสุขใจทั้งในปัจจุบันและอนาคต
- 12)จงปฏิบัติต่อบิดามารดาด้วยความเคารพ
- 13) จงปฏิบัติตนเป็นพี่น้องของคนทั้งหลาย

2. วจนะศาสนาชินโต

- ทั้งสวรรค์และนรกมาจากใจของตนเอง
- ทุกคนเป็นพี่น้องกันทุกท่านรับพรของสวรรค์ขึ้นเดียวกัน
- อยู่กับเทพเจ้าจะไม่มีกลางวันและกลางคืนไม่มีทั้งไกลและใกล้
- ความเชื่อขอให้เป็นเช่นการเชื่อฟังฐานบุตรต่อบิดามารดา
- เมื่อใจของอะมะเตะระสุโอมิคมิ และใจของคนทั้งหลายไม่แบ่งแยกกัน ต่อจากนั้นก็ไม่มีสิ่ง
เช่นความตาย

3. การบูชาในศาสนา

การบูชาในศาสนาชินโตก็คือ การไหว้เจ้า ชาวญี่ปุ่นจะออกไปไหว้ศาลเจ้า เพียงแต่งตัวให้
สะอาด เข้าไปโค้งคำนับหน้าศาลเจ้า หลับตา ตบมือ เรียกดวงวิญญาณมารับการกราบไหว้ ถ้าไม่

ตบมือก็ยื่นเข้าสมาธินิ่งๆ อยู่ครู่หนึ่งแล้วค่อยกลับออกไป แต่อาจมีอย่างอื่นที่อีกบ้างตามที่นักบวชหรือผู้เฝ้าศาลเจ้าจะแนะนำให้ทำเครื่องอาโมิสบูชาที่จะต้องนำไปไหว้ศาลเจ้า มีนักบวชประจำศาลเป็นผู้จัดไว้แล้ว และมีไว้ด้วยกันเหมือนกันหมดทุกศาลเจ้า เครื่องอาโมิสเหล่านั้นมี เหล้าสาเก 4 ถ้วยเล็กๆ ข้าวปั้น 16 ก้อน เกลือ 16 ก้อน ปลายสด ผลไม้ สลวยหอยทะเล และส้มสุกลูกไม้อีกไม่กี่ลูกนัก ผู้ไปบูชาไม่ต้องเสียเงิน

4. การปฏิบัติเพื่อความดีสูงสุด

การปฏิบัติอย่างนี้มี 4 ประการ คือ

- 1) มีความคิดแจ่มใส(อากากิโคโกโระ)
- 2) มีความคิดบริสุทธิ์สะอาด(คิโยกิโคโกโระ)
- 3) มีความคิดถูกต้อง(ทาคาซึกิโคโกโระ)
- 4) มีความคิดเที่ยงตรง(นาโอกิ โคโกโระ)

ใครทำได้อย่างนี้ตายไปจะไปเป็นเทพเจ้า ทั้ง 4 ประการนี้ย่อเข้าให้เป็นภาษาญี่ปุ่นเพียงคำเดียวว่า เซอิเมอิ-ชิน

5. คำสอนจริยศาสตร์อื่น ๆ เช่น

- ให้พูดแต่คำสัตย์จริง
- ให้รู้จักประมาณความพอดี
- ให้ละเว้นโทษะ
- ให้มีความกล้าหาญในทางดี
- ให้งดเว้นจากความโกรธ
- ให้เป็นคนมีมุทิตาจิตมีความพลอยยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี

พิธีกรรมของศาสนาชินโต

1. พิธีบูชาในศาสนา

ในศาสนาชินโตมีการบูชาคือการไหว้เจ้า การไหว้เจ้าของญี่ปุ่นไม่ต้องเสียหมูเห็ดเป็ดไก่เหล้า ยา แล้วเอามากินกันเหมือนชาวจีน ชาวญี่ปุ่นจะออกไปไหว้เจ้า เพียงแต่เตรียมการโดยแต่งตัวให้สะอาด แล้วเข้าไปโค้งคำนับตรงหน้าศาลเจ้าซึ่งมีมากมายหลายแห่ง มีอยู่เกือบ 200,000 แห่ง จะมีโทริ(ประตูวิญญาณ) เป็นเครื่องหมาย แผ่นดินแห่งศาลเจ้าก็คือประเทศญี่ปุ่นนั่นเอง เมื่อคำนับแล้ว

ก็หลับตาตบมือ เรียกดวงวิญญาณ มารับการกราบไหว้ ถ้าไม่ตบมือก็จะยืนนิ่งๆเป็นสมาธิเฉยๆ สักครู่หนึ่งก่อนกลับออกไป

2. พิธีบูชาธรรมชาติ

ชาวญี่ปุ่นคิดว่าธรรมชาติต่างๆบนเกาะญี่ปุ่น เป็นผลงานการสร้างสรรคของเทพเจ้า จึงมีฐานะควรแก่การเคารพบูชา ไม่ว่าจะเป็นมหาสมุทร แม่น้ำลำธาร แผ่นดิน พืชพันธุ์สัตว์ป่า ต้นไม้ใบหญ้า สัตว์ป่า และของศักดิ์สิทธิ์สูงส่งขององค์จักรพรรดิ คือ กระจกเงา ดาบ และอัญมณี ซึ่งถือว่าเป็นเทวสมบัติ มีวิญญาณที่เทพเจ้าประทานมา ล้วนแต่ควรแก่การเคารพบูชาทั้งนั้น ชาวญี่ปุ่นมีความรักธรรมชาติสงวนป่าไม้ภูผาผิงไพรพืชน้อยใหญ่เสมือนชีวิตของตน

3. พิธีบูชาปูชนียบุคคล

การบูชาวีรชน เรื่องความรักชาติ ชาตินิยม เทิดทูนชาติ ดูเหมือนว่าจะหาชาติใดเสมอเหมือนชาติญี่ปุ่นได้ยาก ใครๆที่แสดงความกล้าหาญ เสียสละชีวิตในสนามรบจะได้รับการยกย่องนับถือว่าเป็นเทพเจ้าควรแก่การเคารพบูชา ยังมีศาลเจ้าชื่อ Yasukuni Shrine เป็นที่รวมวิญญาณของวีรบุรุษและวีรสตรีนิรนามของชาติ แต่ละปีมีรัฐพิธีบูชาดวงวิญญาณผู้กล้าหาญเหล่านี้เป็นประจำเสมอมา การบูชาขององค์จักรพรรดิ ชาวญี่ปุ่นถือว่าองค์จักรพรรดิ หรือองค์มิคาโด หรือ เทนโน (Mikado, Tenno) เป็นผู้สืบเชื้อสายมาจากดวงอาทิตย์ตลอดมาโดยไม่ขาดสาย องค์จักรพรรดิญี่ปุ่นเท่ากับเป็นหัวหน้าครอบครัวของคนทั้งชาติ ญี่ปุ่นเป็นครอบครัวเดียวกันหมด ชาวญี่ปุ่นทั้งชาติจึงยกย่องเทิดทูนเคารพบูชาองค์จักรพรรดิยิ่งกว่าชีวิต การบูชาบรรพบุรุษ มีผู้กล่าวว่า การบูชาบรรพบุรุษญี่ปุ่น เมื่อเทียบกับของจีนแล้ว จะเห็นว่าของญี่ปุ่นจะสูงกว่าและศักดิ์ศักดิ์กว่า ดูจะจริง เพราะญี่ปุ่นยอมรับว่าองค์จักรพรรดิของตนสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้า เป็นการสืบสายไม่มีขาดช่วง และองค์จักรพรรดิเท่ากับหัวหน้าครอบครัวของคนทั้งชาติ จึงเป็นไปได้ที่คนญี่ปุ่นแต่เดิมมาจนถึงปัจจุบันเป็นเชื้อสายสืบต่อมาจากองค์จักรพรรดิที่เป็นเหล่ากอของเทพเจ้า

4. พิธีเกี่ยวกับเด็กทารกเกิดใหม่

อายุได้ 7 วัน ก็จะมีการอุ้มไปตั้งชื่อต่อหน้าแท่นบูชา ทำพิธีรับขวัญเด็ก เมื่อเด็กอายุได้ 31 หรือ 32 วัน ก็จะมีอุ้มเด็กไปไหว้ศาลเจ้านอกบ้านตามวัดบ้าง ตามภูเขาบ้าง ตามประเพณีแล้ว ไม่ว่าจะเกิดหรือตาย จะนิมนต์นักพรตมาทำพิธี หากไม่มีหรือหานักพรตไม่ได้ หัวหน้าครอบครัวจะเป็นผู้ประกอบพิธีเอง

5. พิธีเนื่องในวันนักขัตฤกษ์

เมื่อวันนักขัตฤกษ์มาถึง ชาวญี่ปุ่นจะจัดให้มีขบวนแห่ มีการบรรเลงดนตรีและเต้นรำ นักพรตมีหน้าที่ทำพิธีอ่านบทสวดเบื้องหน้าแท่นบูชาที่ศาลเจ้าเพื่ออำนวยสวัสดิมงคล ให้เก็บเกี่ยวได้ผลดี ให้บ้านเรือนมีความสุข ให้มีผลสำเร็จในการออกรบทัพจับศึก ให้การปกครองเป็นไปด้วยดี และให้องค์จักรพรรดิทรงดำรงอยู่ในราชสมบัติยั่งยืนนาน

6. พิธีโอโฮฮาราชิ

เป็นพิธีชำระครั้งยิ่งใหญ่ โดยมหากรุณาธิคุณขององค์จักรพรรดิผู้รับมอบหมายอำนาจมาจากเทพเจ้า อะมะเตะระสุ โอมิคมิ ให้ประกอบพิธีด้วยการประพรม(การชำระล้าง) ด้วยน้ำบริสุทธิ์เป็นเบื้องต้น แล้วเช่นสรวงสังเวชนันเป็นไปเพื่อการทดแทน(บาป) บรรดามุขมนตรีและพลเมืองของพระองค์ผู้กระทำพิธีนี้ต้องทำความบริสุทธิ์ให้เกิดแก่ตนเองเพื่อปลดบาปออกไปให้พ้นจากตน

จุดหมายปลายทางสูงสุดของศาสนาชินโต

จุดหมายปลายทางสูงสุดของชีวิตของ ศาสนาชินโต อันเป็นความสุขนิรันดรและเป็นความสุขที่แท้จริง คือ เมื่อตายแล้วจะไปเป็นเทพเจ้า วิธีปฏิบัติเพื่อให้บรรลุจุดหมายดังกล่าว เมื่อมีชีวิตอยู่จะต้องจงรักภักดีต่อเทพเจ้า อันแสดงออกมาในรูปการเชื่อฟังเจตนาของเทพเจ้า และประกอบพิธีกรรมบูชาเทพเจ้าและบูชาวิญญาณบรรพบุรุษ รวมทั้งประกอบกรปฏิบัติเพื่อความดีอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลัก 4 ประการ (เซอิเมอิ-ชิน) เพื่อให้ได้รับพรและความคุ้มครองจากเทพเจ้า

นิกายสำคัญของศาสนาชินโต

ศาสนาชินโตมีนิกายจำนวนมากแต่เมื่อจัดประเภทใหญ่แล้วมี 2 นิกายคือ

1. ชินโตของรัฐ(State Shinto) หรืออีกกณะชินโต เป็นนิกายที่ทางราชการรับรองและอุปถัมภ์ ควบคุมดำเนินการแบบราชการ จะเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างอื่นไม่ได้ นักบวชเป็นคนของทางราชการ จะเที่ยวไปทำพิธีให้ใครต่อใครไม่ได้ จะต้องทำกิจอยู่เฉพาะศาลเจ้า และห้ามมิให้โฆษณากิจการใดๆ นิกายนี้เน้นหนักถึงความจงรักภักดีต่อราชบัลลังก์ ต่อมาได้ขยายคำสอนส่งเสริมให้คนกล้าหาญ สร้างหลักชาตินิยมอย่างรุนแรงตามแบบบูชิโด และเมื่อปีที่ 15 แห่งรัชสมัยจักรพรรดิเมย์มีพระบรมราชโองการ จากสวรรคต มาয়งกองทัพทุกเหล่ามีความสำคัญว่า ให้รักชาติ รักความกล้าหาญ จงรักภักดีต่อราชบัลลังก์ แม้ชีวิตก็สละได้ ต้องเชื่อฟังผู้บังคับบัญชาตามลำดับ ให้ถือว่าเท่ากับบัญชาจากสวรรคต ตั้งแต่นั้นมาทหารญี่ปุ่นก็ได้รับเกียรติมาก ใครทำร้ายทหารไม่ได้ ทหารก็

กลายเป็นตุ๊กตาไฆลาน คอยทำตามคำสั่งผู้บังคับบัญชาทุกอย่าง แต่ต่อมาเมื่อญี่ปุ่นแพ้สงครามในปี พ.ศ. 2488 นายพลแมคอาเธอร์ผู้ยึดครองเกาะญี่ปุ่น ได้ออกประกาศล้มเลิกชินโตแห่งรัฐและไม่ยอมให้ศาลเจ้าอิเซเป็นศูนย์กลางแห่งความเคารพของศาสนาชินโตอีกต่อไป(ศาลเจ้าอิเซสร้างโดยเจ้าชายโตโยสุกิอิริยามะ ในรัฐกาลชูยิน ประมาณ พ.ศ. 573) อาจจะเพราะเห็นว่าทำให้คนฮึกเหิมในการรบโดยเชื่อมั่นในเทพเจ้าก็ได้ โดยที่ นิกายนี้ได้แสดงถึงความกลมกลืนกันระหว่างศาสนากับการเมืองที่เรียกในภาษาญี่ปุ่น "ไซเซอิ-อิทชิ" มีการใช้คำว่า โกโด(ทางแห่งพระจักรพรรดิ) เพื่อให้ความหมายคำว่าชินโตของรัฐชัดเจนขึ้น และมีความเด่นกว่าความหมายทั่วไปของคำว่า ชินโตโดยส่วนรวม

2. ชินโตของราชภวร์(Sectarian Shinto) หรือ ะโยหะชินโต เป็นนิกายที่ประชาชนนับถือแตกต่างกันไปในแต่ละนิกาย นิกายนี้เป็นบ่อเกิดแห่งนิกายต่างๆอีกมากมาย ซึ่งได้ก่อเกิดมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา พอจะจัดเป็นนิกายใหญ่ๆได้ 13 นิกาย โดยแบ่งเป็นนิกายชินโตบริสุทธิ์ดั้งเดิมแต่โบราณ 3 นิกาย เป็นนิกายที่รวมเอาศาสนาอื่น เช่น พุทธ ขงจื้อ ที่เข้ามาเผยแพร่ในญี่ปุ่นเข้าผสมผสานกับศาสนาชินโต มี 5 นิกาย และเป็นนิกายที่ทำให้บริสุทธิ์และรักษาโรคด้วยความเชื่อ โดยมีจุดสำคัญอยู่ที่ผู้ตั้งนิกายใหม่ทั้งชายและหญิงมี 5 นิกาย

สัญลักษณ์ของศาสนาชินโต

1. ไทริ

ได้แก่ ประตูอันมีเสา 2 เสา มีไม้ 2 อันวางไว้ข้างบน ซึ่งมีประจำอยู่ที่ศาลเจ้าทุกแห่ง เป็นเครื่องหมายการเข้าสู่บริเวณศาลเจ้าเกือบทุกแห่ง(ศาลเจ้าเล็กๆอาจไม่มีไทริ) เป็นเครื่องหมายของการเข้าสู่บริเวณศาลเจ้าของศาสนาชินโต



(ภาพที่ 21 ภาพตัวอย่าง ไทริ ที่มา : <http://0.static.wix.com>)

แต่เดิม โทรี คือ คบไม้สำหรับให้หนักขึ้นจับเพื่อคาบศพของคนตายไป(สวรรณค์)

2. กระจก อันมีรูปลายดอกไม้

ทั้ง 2 สัญลักษณ์นี้พอให้รู้ว่าเป็นศาสนาซันโตได้ในบางกรณี แต่สัญลักษณ์ที่มีมาแต่โบราณ เป็นสมบัติสืบทอดมากับบัลลังก์แห่งพระเจ้าจอร์จ และมีความหมายทางคุณธรรม น่าจะเป็น สัญลักษณ์ที่สมบูรณี่ว่า นั่นก็คือ สิ่งที่อยู่ในภาษาญี่ปุ่นว่า “ซันชูโน-ซิงกิ” อันได้แก่ สมบัติ 3 ประการ คือ

1.) กระจก (ยตะ โน กาคามิ)



(ภาพที่ 22 ภาพตัวอย่าง กระจก ยตะ โน กาคามิ ที่มา : <http://flana.ru>)

2.) ดาบ (กุสะ นาคิ โนชิรุคิ)



(ภาพที่ 23 ภาพตัวอย่าง ดาบกุสะ นาคิ โนชิรุคิ ที่มา : <http://flana.ru>)

3) รัตนมณี(ยาสะกะนิ ใน มาคะ ตามะ)



(ภาพที่ 24 ภาพตัวอย่าง รัตนมณี ยาสะ กะนิ ใน มาคะ ตามะ ที่มา : <http://flana.ru>)

กระจก เป็นเครื่องหมายแห่งปัญญา ตามประวัติกล่าวไว้ว่า พระสุริยเทพี อมะเตระสุ โอมิคมิ ได้มอบให้หลานชายชื่อ นิณิโคโน มิโกโตะ มาปกครองเกาะญี่ปุ่น โดยเหตุนี้ กระจกอาจเป็น เครื่องหมายแห่งพระสุริยเทพีก็ได้ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ณศาลเจ้าอิเซ

ดาบ เป็นเครื่องหมายแห่งความกล้าหาญ ในฐานะเป็นการปรากฏแห่งเทพเจ้า ปัจจุบัน ประดิษฐานไว้ที่ศาลเจ้าอิซุตะ

รัตนมณี เป็นสัญลักษณ์แห่งการบำเพ็ญประโยชน์ ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ประจำ ณ พระราชวัง แห่งพระจักรพรรดิ

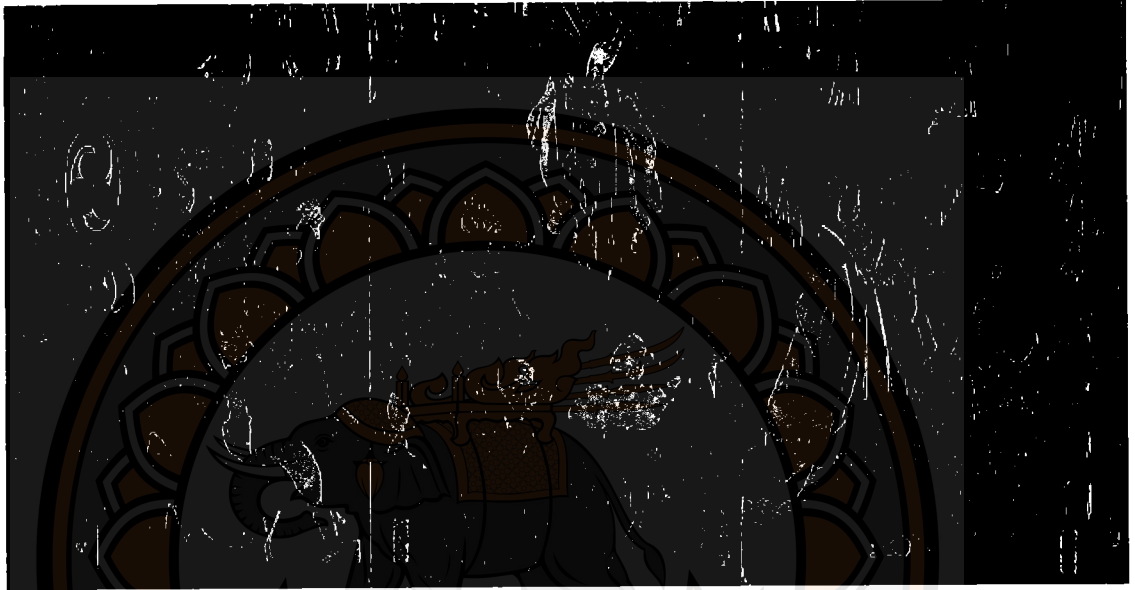
สรุปแล้วสมบัติทั้ง 3 นี้เป็นสัญลักษณ์ หมายถึง คุณธรรมทั้ง 3 คือ ปัญญา กล้าหาญ และการ บำเพ็ญประโยชน์ อันเป็นคุณธรรมสำคัญในศาสนาชินโตนั่นเอง นับว่าเป็นการพัฒนาศาสนาชินโต ในด้านคุณธรรมได้เป็นอย่างดี

บทบาทของศาสนาชินโตต่อสังคม

1. ช่วยให้สังคมแสดงความกตัญญูต่เวทีต่อบรรพบุรุษโดยการบูชาบรรพบุรุษและเทพเจ้า
2. ช่วยให้สังคมญี่ปุ่นมีความรักชาติเป็นชีวิตจิตใจ
3. ช่วยให้สังคมญี่ปุ่นเป็นคนกระตือรือร้นกระตือรือร้นขยันเป็นเยี่ยม
4. ช่วยให้สังคมรักความสะอาด
5. ช่วยให้สังคมญี่ปุ่นมีศาสนาเป็นเอกลักษณ์ของตนโดยเฉพาะ

6.ช่วยให้สังคมญี่ปุ่นมีความรักดีต่อผู้ปกครอง และเคารพกฎบัญญัติของประเทศเพราะมีศาสนาและการเมืองดำเนินไปอย่างกลมกลืนกันและกัน

2.6 เทพเจ้าญี่ปุ่น



(ภาพที่ 25 ภาพตัวอย่าง เทพเจ้าญี่ปุ่น ที่มา : <http://i23.servimg.com/>)

เทพเจ้าของญี่ปุ่น ถือกำเนิดโดยมีต้นสายวงศ์คณาเทพ โดย อิซานางิ เทพบิดา และ อิซานามิ เทพมารดา



(ภาพที่ 26 ภาพตัวอย่างเทพเจ้าญี่ปุ่น อิซานางิ (ขวา) อิซานามิ (ซ้าย) ที่มา : <http://25.media.tumblr.com>)

รายชื่อเทพเจ้าและเทพี

อาจุศุคิทากะฮิโกเนะ : เทพแห่งสายฟ้า

อะมะเตะระสุ : เทพีแห่งดวงอาทิตย์

อามัตสึมิกะโบชิ : เทพแห่งความชั่วร้าย

คามุอิ : เทพีแห่งพระอาทิตย์และพระจันทร์

ฟูจิน, คามิกาซะ : เทพแห่งวายุ

ฟูสึโนะจิ : เทพแห่งไฟและฟ้าแลบ

ฮิซิมัง : เทพแห่งสงคราม, เกษตรกรรม, เทพผู้ปกป้องบ้านเมือง

อินาริ : เทพแห่งข้าวและเกษตรกรรม

อิซานางิ : เทพแห่งการสร้างและชีวิต

อิซานามิ : เทพีแห่งการสร้างและความตาย

คุคุโนะจิ : เทพแห่งต้นไม้

โอยามะสึมิ : เทพผู้ครองภูเขา, ทะเล และสงคราม

ไรจิน, ไรเด็น : เทพแห่งสายฟ้า และฟ้าแลบ

ริวจิน, ริวโอะ : เทพแห่งทะเล

เซ็นเงิน, โคะโนะสะนะซากุยะ : เทพีแห่งฤดูใบไม้ผลิ, เจ้าหญิงแห่งดอกไม้, เทพีแห่ง

ภูเขาไฟฟูจิ

ซารุตะฮิโกะ : เทพแห่งแผ่นดินโลก

ซุซะโนโอะ : เทพแห่งพายุ

ทสึตะฮิเมะ : เทพีแห่งฤดูใบไม้ร่วง

เทนจิน : เทพแห่งการศึกษา

ซึคุโยมิ, สึคิโยะมิ : เทพแห่งพระจันทร์

อุเคโมจิ : เทพีแห่งอาหาร

อุซุเมะ : เทพีแห่งสุขภาพและความสุข

ยะบุเนะ : เทพแห่งบ้านเรือน

ยูคิ อนนะ : เทพีแห่งฤดูหนาว, นางหิมะ

เทพและเทพีแห่งโชคลาภทั้ง 7

เบนไซเทน, เบนเทน : เทพีแห่งความรัก, ศิลปะ, กวี, ปัญญา และวาริ

บิชะมง, ทะมงเทน : เทพแห่งสงคราม, ความยุติธรรม และผู้พิทักษ์กฎหมาย

ไดโคะคุเทน : เทพแห่งความมั่งคั่งและดิน

เอบิสึ : เทพแห่งความอุดมสมบูรณ์แห่งท้องทะเลและการประมง

ฟุคุโระคุจุ : เทพแห่งปัญญาและความเจริญรุ่งเรือง

ไฮเท : เทพแห่งความสุข, เสียงหัวเราะ และปัญญาแห่งความรู้แจ้ง

จุโรจิน, กะมะ : เทพแห่งความอายุยืน

คิจิโจเทน, คุจิคูเทน : เทพีแห่งความงาม (เป็นองค์ที่ 8 ซึ่งเพิ่มมาภายหลัง แต่โดยรวมยัง เรียกว่า เทพแห่งโชคลาภทั้ง 7

2.7 ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน กำเนิดโลก



(ภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างอิซานางิ เอาจ้ำว ทำน้ำวนเพื่อสร้างโลก ที่มา : <http://tvtropes.org>

อิซานางิและอิซานามิ

ในอดีตเมื่อครั้งที่โลกยังคงเป็นเพียงทะเลโคลน ยังไม่มีคนและสัตว์อาศัยอยู่ และแล้ววันหนึ่ง ท้องฟ้าซึ่งดำมืดอยู่ตลอดกาลด้วยเมฆสีดำซึ่งซ้อนทับกันอยู่นั้น ก็เกิดให้เกิดฝนตกใหญ่ติดต่อกัน เป็นเวลานานและเมื่อฝนหยุดตกก็เกิดมีเทพเจ้าสององค์คือ ดั้งหนึ่งตาหญ้าที่ออกแท่งขึ้นมาบนพื้นโลก เทพชายมีชื่อว่าอิซานางิ ผู้ซึ่งมีจ้ำวอันงดงามถือติดมือมาและเทพหญิงมีชื่อว่า อิซานามิ มีกระจกห้อยคออันวิจิตรงดงามส่องแสงระยิบระยับเป็นของประจำตัว ทำให้โลกในขณะนั้นค่อยๆ สว่างขึ้นแสงเรืองๆนั้นทำให้เห็นสายรุ้งที่แทรกอยู่ระหว่างกลีบเมฆ เทพทั้ง 2 จึงตัดสินใจขึ้นไปบนสายรุ้งนั้นและมองลงมาบนพื้นโลก แต่ทว่าเทพทั้ง 2 รู้สึกไม่ชอบใจสภาพของโลกที่เป็นอยู่ดังนั้น เทพอิซานางิจึงตัดสินใจให้จ้ำวจุ่มลงในทะเลโคลนแล้วกวรจนเป็นน้ำวนขนาดใหญ่ เมื่อโคลนและน้ำแยกออกจากกันแล้วอิซานางิจึงยกจ้ำวขึ้นสะบัดปลาย น้ำที่หยดลงมานั้น กลายเป็นเกาะเล็กที่สวยงาม เทพทั้ง 2 จึงชวนกันลงไปเกาะนั้นและ สร้างพระราชวังของตนเองขึ้น แต่ท่านทั้ง 2 ไม่หยุดแค่นั้น ทั้งอิซานามิและอิซานางิเดินเวียนรอบเสาของพระราชวังไปคนละทาง (ซ้ายทางขวาทาง) และเมื่อมาพบกันอีกครั้งก็จะทำให้เกิดนครใหม่ๆ แห่งแรกคือเกาะอาวาจิ และต่อมา ชิโคกู โอบิ คิวชู อิชิ ชิซิมะ ซะโดก็เกิดขึ้นตามๆกันมา ทำยที่สุดก็มีเกาะโอยามาโตโตโยอาคิ

ซี ซึ่งเป็นเกาะที่ใหญ่ที่สุดเกิดขึ้น(เกาะฮอนชูในปัจจุบัน) และด้วยเหตุนี้เองญี่ปุ่นจึงได้ชื่อว่าเป็นประเทศแห่งเกาะทั้ง 8 (โอยาชิมา)

เทพทั้ง 2 นี้ยังให้กำเนิดเทพอื่นๆอีกมากมายเช่น เทพแห่งลม เทพแห่งทะเล เทพแห่งป่า ฯลฯ แต่องค์ที่สำคัญที่สุดมี 3 องค์คือ อามาเทราซุซุซาโนโอะ ทซึคุโยมิ เทพเจ้าองค์สุดท้ายคือเทพเจ้าแห่งไฟ (คาคัทซึจิ) เนื่องจากอิซานามิถูกไฟของเทพองค์นี้เผาอย่างทุกข์ทรมานระหว่าให้กำเนิดเทพองค์นี้ ทำให้เทพหญิงสิ้นชีวิตไปอยู่ยัง ภูมิภรณ์ (โยมิโนะคุนิ) หลังจากอิซานามิจากไปอิซานางิก็โศกเศร้าเสียใจนาไหลท่วมแผ่นดินเกิดเป็นทะเลสาบใหญ่ขึ้น



(ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่าง เทพคาคัทซึจิ ที่มา : <http://findheman.files.wordpress.com>)

2.8 ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอนที่ 2 มรณภูมิ

เนื่องจากสูญเสียภรรยาอันเป็นที่รักไป วันๆหนึ่งเทพอิซานางิจึงได้ใช้เวลาไปกับการร้องไห้ แต่ไม่รู้ว่าเวลาจะผ่านไปสักเท่าไรก็ตามความโศกเศร้านั้นก็ได้จางลงแต่กลับทวีคูณขึ้น ดังนั้นเทพอิซานางิจึงตัดสินใจออกเดินทางไปยังมรณภูมิ ที่อยู่ในที่อันมืดมิดได้โลกซึ่งมนุษย์ไม่อาจเข้าไปได้ มีประตูหินอันเย็นเยือกปิดกั้นไว้อย่างแน่นหนา เทพอิซานางิได้เดินทางมาถึงประตูนี้และส่งเสียงเรียกผู้เป็นภรรยาด้วยน้ำเสียงอันอ่อนโยนว่าขอให้ออกมาให้กลับมามีชีวิตร่วมกันอีก ฝ่ายอิซานามิได้ยิน

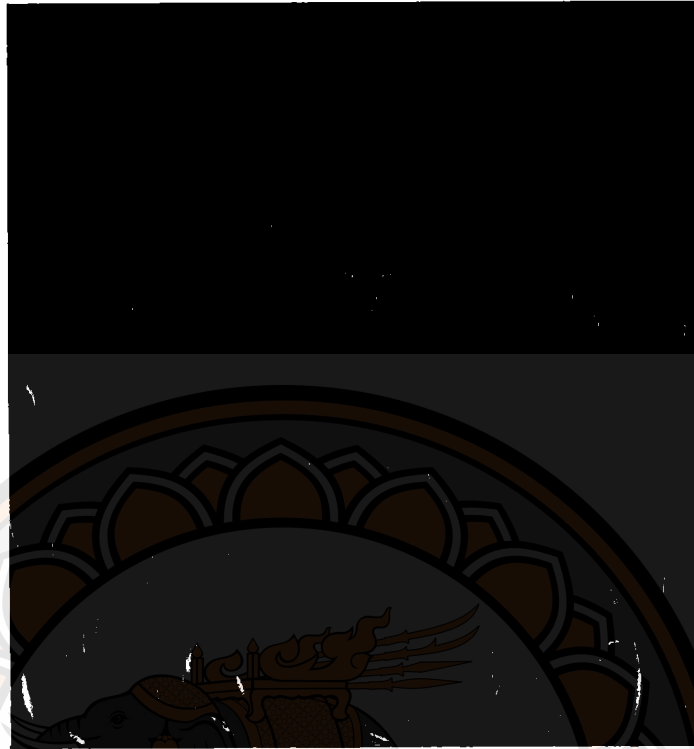
ดังนั้น จึงตัดพ้อต่อว่าผู้เป็นสามีว่า ทำไมไม่มาให้เร็วกว่านี้ เพราะบัดนี้ตนเป็นคนของมรณภูมิไปเสียแล้วเนื่องจากได้ทานอาหารของโลกนี้เข้าไป แต่อย่างไรก็ตามเทพอิชานามิเห็นว่าเทพอิชานางิ นั้นอุตสาหมาถึงที่นี่แล้ว จึงได้บอกให้เขารออยู่ที่ประตูก่อน ตนเองจะไปทูลขอต่อผู้เป็นใหญ่ในแดนนี้เอง (คาดว่า จะเป็น เอ็นมาโอ) แล้วอิชานามิก็หายไปโดยให้อิชานางิยืนรอตามที่ว่าเวลาผ่านไปนานเท่านานเทพอิชานามิก็ยังไม่ออกมา เทพอิชานางิจึงตัดสินใจเข้าไปในประตูนั้น ภายในมีแต่ความมืด แต่เทพอิชานางิจึงดึงเอาซี่หวีที่อยู่กับตัวหักออกมาแล้วจุดไฟ จากนั้นก็เดินไปตามทางเรื่อยๆ และแล้วเขาก็พบว่าร่างของภรรยาแต่ทว่า บัดนี้ร่างนั้นกลับเน่าเฟะเต็มไปด้วยหนอนไขทั่วร่าง อีกทั้งยังมีปีศาจน้อยๆ กำเนิดออกมาจากร่างอันเน่าเปื่อยนั้นอีก เทพอิชานางิตกใจและวิ่งหนีอย่างลืมตัว ฝ่ายเทพอิชานามิที่มาเข้านั้นในใจทั้งเป็นทุกข์และเคียดแค้น เธอจึงสั่งให้เหล่าปีศาจสาวไล่จับเทพอิชานางิทันที แต่เทพอิชานางิก็ใช้เครื่องประดับผมปาทิ้งไปเบื้องหลัง และกลายเป็นไร่องุ่นที่พื้นดิน พวกปีศาจเหล่านั้นจึงหยุดเก็บองุ่นกิน แต่ไม่นานนักพวกปีศาจก็ตามมาอีก เทพอิชานางิจึงดึงหวีที่เสียบอยู่มาหักเป็นซี่ๆ และ ปาออกไปกลายเป็นหน่อไม้ พวกปีศาจก็หยุดกินอีกเช่นเดิม เทพอิชานามิเห็นดังนั้นจึงสั่งให้อสูรกายแห่งลมตามไป ไม่นานอสูรตนนั้นก็ไล่ตามทัน เทพอิชานางิ ชักดาบออกมาตอบโต้แต่จำนวนศัตรูนั้นมีมากเกินไป จึงทำได้แค่นี้ไปพลงแกว่งดาบไปพลง ในที่สุดก็มาถึงเนินเขาสูงหนึ่งมีชื่อว่า "โยโมชิอิระ" ซึ่งเป็นเขตแดนกั้นระหว่างแดนมนุษย์และมรณภูมิ ที่เชิงเนินนั้นมีต้นท้อใหญ่ต้นหนึ่งอยู่ เทพอิชานางิใช้ผลท้อนั้นขว้างไปหาอสูรกาย ทันทีที่โดนตัวพวกอสูรผลท้อเหล่านั้นก็แตกตัวออกเป็น 2, 3, 4.. ไปถูกปีศาจร้ายทั้งหลายเป็นลูกไฟ เหล่าปีศาจตกใจจึงหนีไปทั้งหมด เทพอิชานางิจึงได้สำนึกบุญคุณต้นท้อและให้ชื่อต้นท้อนั้นว่า "โอคามิซึมิโนะกามิ" (ผลไม้แห่งเทพ) อิชานามิโกรธแค้นอย่างมากจึงได้ตามมาด้วยตนเองแต่ เทพอิชานางิได้เอาก้อนหินเปิดทางเนินนั้นซะก่อน

เทพอิชานามิจึงกล่าวอย่างโกรธแค้นว่า

"โอ... ท่านช่างใจดำเหลือเกิน เมื่อท่านทำสิ่งที่ร้ายกาจแบบนี้กับข้าพเจ้าได้ ท่านก็สมควรจะได้รับการตอบแทนอย่างสาสม ข้าพเจ้าจะฆ่ามนุษย์ให้ล้มตายวันละพันคนทุกวัน"

เทพอิชานางิ จึงกล่าวตอบว่า

"นางเอ... ถ้านางฆ่าคนของข้าพเจ้าได้วันละพันคน ข้าพเจ้าก็จะให้กำเนิดมนุษย์วันละพันห้าร้อยคน เป็นการตอบแทนทุกวัน"



(ภาพที่ 29 ภาพตัวอย่าง อิชานามิ ที่มา : <http://www.matthewmeyer.net>)

2.9 นรกภูมิ

เนื่องจาก ตอนที่ทำเป็น มรณภูมิ หรือ นรกภูมินั่นเอง เลยต้องการที่จะเพิ่มรายละเอียดของ นรกต่าง ๆ ลงไปเพื่อแสดงถึงความน่ากลัวและโหดร้ายในนรกขุมต่างๆ ซึ่งมีที่มาเหมือนของศาสนา พุทธ เนื่องจาก ศาสนาฮินดู ได้รับ อิทธิพล ทำให้กล่าวได้ว่า ศาสนาฮินดู เป็นตอนต้น คือ ตอน ของการกำเนิดของสรรพสิ่งต่าง ๆ และศาสนาพุทธเป็นตอนท้าย คือ ชีวิตหลังความตาย การรับ กรรมในนรก ตามกรรมที่ทำไว้ต่าง ๆ ซึ่งอยู่ใน ความเชื่อที่ว่า โลกประกอบด้วยภพภูมิทั้ง 6 คือ มนุสสภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของมนุษย์) / ตีรัจฉานภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของสัตว์) / อสุรกายภูมิ (ภูมิ อันเป็นที่อยู่ของพวกอสูร) / เปตวิสัยภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของพวกเปต) / นรกภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ ของพระยายมราชและพนักงาน กับพวกวิญญาณที่กำลังใช้บาป) /ฉกามาพจรภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ ของพวกเทวดา หรือสวรรค์)

ในสมัยนั้น พุทธศาสนาได้แพร่จากจีนเข้าสู่ญี่ปุ่น และมีผสมผสานความเชื่อดั้งเดิม อย่างเช่น ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าในลัทธิชินโตและความเชื่อเรื่องพระโพธิสัตว์ในพุทธศาสนา

นรกภูมิ หรือเรียกโดยย่อว่า "นรก" คือ ดินแดนหนึ่งซึ่งตามพุทธศาสนาเชื่อกันว่าผู้ทำบาปจะต้องไปเกิดและถูกลงโทษตามคำพิพากษาของมัจจุราช มีชื่อเรียกหลายชื่อ เช่น นิรยะ ยมโลก มฤตยูโลก ฯลฯ

ตามไตรภูมิอภินิหารแล้ว นรกภูมิเป็นดินแดนหนึ่งในกามภพอันเป็นภพหนึ่งในภพทั้งสาม คือ กามภพ รูปภพ และอรุภพ รวมเรียกว่า "ไตรภพ" หรือ "ไตรภูมิ"

นรกของทางพุทธศาสนาต่างจากนรกของทางตะวันตกในสองประการ คือ สัตว์โลกมิได้ถูกส่งตัวไปเกิดและลงโทษในนรกภูมิตามคำพิพากษาของเทพ แต่เป็นเพราะบาปกรรมที่ตนได้กระทำเมื่อมีชีวิต และระยะเวลาถูกลงโทษในนรกนั้นเป็นไปตามโทษานุโทษ มิได้ชั้วกับชั้วกลับเหมือนอย่างนรกของฝรั่ง กระนั้นก็นานเอาการอยู่ ซึ่งเมื่อพ้นโทษจากนรกแล้วจะได้กลับไปเกิดในโลกที่สูงขึ้นตามแต่กรรมดีที่ได้กระทำไว้หรือตามแต่ผลกรรมที่เหลืออยู่ แล้วแต่กรณี



(ภาพที่ 30 ภาพตัวอย่าง นรก ที่มา : <http://topicstock.pantip.com>)

นรกในไตรภูมิ

ในไตรภูมิ นรกเป็นดินแดนหนึ่งซึ่งอยู่ใต้ชมพูทวีปหรือมนุษยโลกลงไป และมีแปดชั้นหรือที่เรียกว่า "ขุม" สำหรับลงทัณฑ์ต่าง ๆ แก่สัตว์บาปที่ไปเกิด ประกอบไปด้วยมหานรก 8 ขุม ยมโลก นรก 320 ขุม อยู่รอบ 4 ทิศๆ ละ 10 ของมหานรกแต่ละขุม และ อุสสทนรก 128 ขุม อยู่รอบๆ 4 ทิศๆ ละ 4 ของมหานรกแต่ละขุม (เมื่อลงนรกไปจะมีบ่อน้ำเพื่อส่องดูกรรมที่ตนได้กระทำไว้และผู้คุมกฎเหล่านั้นจะพาไป ณ ขุมนรกต่าง ๆ) รายละเอียดของนรกแต่ละแบบได้แก่

มหานรกแปดขุม

ไตรภูมิกล่าวถึง นรกแบ่งออกเป็นแปดขุมใหญ่ ขุมใหญ่ก็ยังแบ่งออกเป็นขุมย่อยหรือที่เรียกว่า "นรกบริวาร" อีกขุมละสิบหกขุมย่อย ขุมใหญ่ทั้งแปดได้แก่

1. **สัตยชีวนรก** ("นรกแห่งการเกิดอีกหน") : นรกขุมนี้มีผนังทำจากเหล็กร้อนทั้งรอบด้าน มองไปไม่เห็นขอบ มีอาณาเขตไพศาลยิ่งนัก และทั่วบริเวณมีไฟลุกโชนหาที่ว่างเว้นมิได้เลย ในไฟนรกนี้ปรากฏอาวุธต่าง ๆ เช่น หอก ดาบ มีด สัตว์ในขุมนี้จะวิ่งพล่านอยู่บนไฟนรกดังกล่าว เมื่อวิ่งแล้วก็กระทบกับอาวุธเหล่านั้นได้รับบาดเจ็บเป็นนักหนา เมื่อถึงแก่ชีวิตก็ดี หรืออวัยวะขาดไปก็ดี ร่างกายจะกลับมามีพลานามัยสมบูรณ์อีกครั้ง เพื่อให้รับโทษในขุมนี้จนกว่าจะสิ้นโทษ สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาสี่พันห้าร้อยล้าน (4,500,000,000) ปีมนุษย์ หรือห้าร้อยปีนรก เหตุที่ทำให้ไปตกในนรกใหญ่ขุมนี้ คือ บาป หรือ อุกุศลกรรมที่สัตว์นรกเหล่านั้นกระทำไว้ เมื่อครั้งเป็นมนุษย์ คือ ได้ฆ่าสัตว์ ทรมานสัตว์ โห้ได้รับทุกขเวทนา ด้วยตนเองบ้าง มอบอาวุธให้คนอื่นทำแทนตนบ้าง เป็นโจรปล้นฆ่าเจ้าทรัพย์บ้าง บางคนเป็นข้าราชการมีตำแหน่งใหญ่โต แต่ขาดความยุติธรรม กดขี่ข่มเหงชาวบ้าน ใช้หน้าที่โดยมิชอบ โกงเอาเรือกสวนไร่นาของชาวบ้านบ้าง หรือตลอดจนถึงโกงที่ดินวัด หรือกลั่นแกล้งสั่งย้ายข้าราชการผู้น้อย โดยไม่เป็นธรรม ทำให้ผู้อื่นพลัดพรากจากที่อยู่ที่ทำกิน บาปกรรมเหล่านี้เป็นต้นที่ส่งผลให้เขาต้องไปตกนรกในสัตยชีวนรก
2. **กาฬสูตนรก** ("นรกดำมืด") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ สัตว์ในขุมนี้จะถูกตีเส้นบนเนื้อตัวโดยนายนิรยบาลด้วยการนำเส้นเหล็กเผาไฟมาาบเป็นลายบนตัว และจะถูกผ่า เลื่อยหรือตัดตามเส้นนั้น สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาสามหมื่นหกพันล้าน (36,000,000,000) ปีมนุษย์ หรือหนึ่งพันปีนรก
3. **สังฆาฏนรก** ("นรกตีกระทบ") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ นรกนี้จะห้อมล้อมไปด้วยภูเขาเหล็กกลมหิมาลัยไฟลุกท่วมคอยกลิ้งเข้ากระทบกระแทกสัตว์นรกจนเหลวเป็นวุ้นเลือด ผู้วิ่งหนีมิเข้าไปในระหว่างเขาจะถูกนายนิรยบาลไล่แทงไล่ฟันเป็นต้น เมื่อตายแล้วก็กลับเป็นปกติ

เพื่อรับโทษอีกครั้งเหมือนในขุมก่อน ๆ สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาสองแสนเก้าหมื่นล้าน (290,000,000,000) ปีมนุษย หรือสองพันปีนรก

4. **โรรูนรก** ("นรกแห่งเสียงหวีดร้อง") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ ใจกลางขุมมี เหล่าดอกบัวกลีบเป็นเหล็กมีไฟลุกโชน สัตว์นรกจะถูกกรรมดลใจให้ดำผุดลงไปใต้น้ำดอกบัวเหล่านั้น กลีบบัวก็จะจับอวัยวะต่าง ๆ เช่น ศีรษะ แขน และขา เป็นต้น เมื่อจับไว้แล้วก็ไม่ปล่อย ไฟจากบัวก็จะเผาผลาญสัตว์นั้น สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาเก้าแสนสามหมื่นหกพันล้าน (936,000,000,000) ปีมนุษย หรือสี่พันปีนรก

5. **มหาโรรูนรก** ("นรกแห่งเสียงหวีดร้องอย่างหนัก") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ เหล่าบัวมีได้มีแต่ในกลางขุม แต่ขึ้นอยู่ทั่วไป และกลีบบัวนั้นเป็นกรด ช่องว่างที่บัวมีได้งอกจะมี อารูปลูกเป็นไฟ เช่น แหวน หลาว หอก เป็นต้น งอกขึ้นมาแทน บัวจะไม่จับสัตว์นรกไว้แน่นนัก เพื่อให้เดินพร่านไปถูกอารูที่งอกขึ้น เมื่อเดินไปมาจนตกลงสู่พื้นแล้วจะมีสุนัขร้ายเข้ามากัดตึงจน เหลือแต่กระดูก และกลับมาสมบูรณเพื่อรับโทษใหม่อีกจนกว่าจะหมดโทษเหมือนในนรกที่แล้ว ๆ มา สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาเจ็ดหมื่นสามพันล้านเจ็ดแสนสองหมื่นแปดพันล้านล้าน (73,000,728,000,000,000) ปีมนุษย หรือแปดพันปีนรก

6. **ตاپนรก** ("นรกแห่งความร้อน") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ นรกนี้มีไฟลุกท่วม ใน ไฟมีอารู เช่น หอก แหวน หลาว เป็นต้น คอยพุ่งเข้าทิ่มแทงสัตว์นรกขึ้นตั้งไว้ข้างไฟ เมื่อเนื้อ หนึ่งมิ่งสาของสัตว์นั้นกรอบหลุ่ร่วงลงมาจะยังให้สัตว์นั้นร่วงลงมาด้วย ครั้นร่วงแล้วจะถูกสุนัข ขนาดใหญ่เท่าช้างวิ่งเข้ามากัดตึงจนเหลือแต่กระดูก สัตว์ใดหนีสุนัขได้จะถูกนายนิรยาลจับทิ่มหอก แล้วตั้งขึ้นข้างไฟอีกครั้ง และเช่นเดิม เมื่อตายแล้วจะกลับมาสมบูรณเพื่อรับโทษใหม่อีกจนกว่าจะหมด โทษ สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลา สองพันเก้าร้อยสี่สิบเจ็ดล้านสามแสนเก้าหมื่นสองพันล้านล้าน ปีมนุษย (2,947,392,000,000,000) หรือหนึ่งหมื่นหกพันปีนรก

7. **มหาตاپนรก** ("นรกแห่งความร้อนอย่างหนัก") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ ไฟ นรกนั้นจะพุ่งชัดเข้ามาจากกำแพงนรกรอบด้าน และใจกลางนรกก็จะมีภูเขาเหล็กลุกเป็นไฟ เมื่อ สัตว์นรกหนีไฟที่พุ่งมาโดยป็นขึ้นไปบนเขาก็จะถูกย่างสด และเมื่อร่วงลงมาก็จะถูกอารูร้อนที่พุ่ง ขึ้นมาจากพื้นเสียบตัวตั้งไว้ข้างไฟอีกเหมือนนรกขุมที่แล้ว สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาครึ่งกัลป์ หรือคือเวลาอันประมาณมิได้

8. **อเวจีมหานรก** ("นรกอันมิขาดสาย") : มีลักษณะเพิ่มเติมจากนรกขุมที่แล้วคือ นรกขุมนี้มี กำแพงหกด้านอยู่ขุมเดียว โดยสัตว์นรกจะเคลื่อนไหวร่างกายมิได้เลยเพราะถูกอารูร้อนตรึงไว้กับ พื้นหมดในท่ายืนกางแขนและขา โดยมีไฟลุกท่วมอย่างสัตว์นั้น นอกจากนี้ยังมีเตาเผาใหญ่ นายนิรย

บาลจะจับสัตว์โยนลงไปยังในเตานั้นด้วย สัตว์นรกนี้ต้องรับโทษเป็นเวลาหนึ่งกัปหรือคือเวลาอันประมาณมิได้ยมโลกนรก

ยมโลกนรก

ยมโลกนรก 320 ชุม อยู่รอบ 4 ทิศๆ ละ 10 ของมหานรกแต่ละชุม

1. **โลหกุมภินรก** เป็นหม้อเหล็กขนาดใหญ่เท่าภูเขา เต็มไปด้วยน้ำแสบร้อนเดือดพล่านตลอดเวลา สัตว์ที่เกิดต้องรับทุกข์ทั้งแสบทั้งร้อน เสวยทุกข์เวทนาอย่างแสนสาหัส ถูกต้มเคี้ยวในหม้อเหล็กนรกนั้นจนกว่าจะสิ้นกรรมชั่วที่ตนได้ทำมา บุญกรรม เช่น จับสัตว์เป็นๆ มาต้มในหม้อน้ำร้อน แล้วเอามากินเป็นอาหาร
2. **สิมพลินรก** เต็มไปด้วยป่าจ้วนนรก มีหนามแหลมคมเป็นกรดยาวประมาณ 36 องคุลี ลูกเป็นเปลวไฟแรงอยู่เสมอ สัตว์นรกที่เกิดต้องรับทุกข์ทรมานจนสิ้นกรรมชั่วของตน บุญกรรม เช่น คบขู้คู่สาว ผิดศีลธรรมประเพณี ชายเป็นชู้กับภรรยาของผู้อื่น หญิงเป็นชู้สามีของผู้อื่น หรือชายหญิงที่มีภรรยาหรือสามี ประพฤติออกไปสู่หาเป็นชู้กับผู้อื่นมักมากในกามคุณ



(ภาพที่ 31 ภาพตัวอย่าง ชุมนรกป่าไผ่มีด หรือป่าจ้วนนรก ที่มา : <http://board.palungjit.com>)

3. **อสนิชนรก** สัตว์นรกที่เกิดมามีรูปร่างแปลกพิกล เช่น เล็บมือเล็บเท้าแหลมยาว กลับกลายเป็นอาวุธ หอก ดาบ จอบ เสียม สัตว์นรกเหล่านี้เหมือนคนบ้าวิกลจริต บ้างนั่ง บ้างยืน เอาเล็บมือถากตะกั่วเนื้อหนังของตนกินเป็นอาหารตลอดเวลา จนกว่าจะสิ้นกรรม บุญกรรม เช่น เมื่อเป็นมนุษย์ชอบลักเล็กขโมยน้อย ขโมยของในสถานที่สาธารณะและของที่เขาถวายแด่พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์

4. **ตามโพทนรก** มีหม้อเหล็กต้มน้ำทองแดงปนด้วยหินกรวด ร้อนระอุตลอดเวลา สัตว์นรกที่มาเกิดต้องรับทุกข์ โดยการถูกรอกด้วยน้ำทองแดง และกรวดหินเข้าไปทางปาก จนกว่าจะสิ้นกรรม บุญกรรม ด้วยผลกรรมที่ทำให้ไว้ในชาติก่อนๆ เป็นคนใจอ่อน มัวเมาประมาท ต้มกินสุราเมรัย แสดงอาการคล้ายคนบ้าเป็นเนืองนิจ

5. **อโยคฺพนรก** เต็มไปด้วยก้อนเหล็กแดงเกลื่อนกลาดไปหมด อุกุศลกรรมบันดาลสัตว์นรกที่มาเกิดเห็นก้อนเหล็กแดงเป็นอาหาร เมื่อกินเข้าไปแล้วเหล็กแดงนั้นก็เผาไหม้ได้พุ่ง ได้รับทุกขเวทนา จนกว่าจะสิ้นกรรม บุญกรรม เช่น แสดงตนว่า เป็นคนใจบุญใจกุศล เรียโรทรัพย์ว่าจะนำไปทำบุญสร้างกุศล แต่กลับยกยอกเงินทำบุญของผู้อื่นมาเป็นของตน การกุศลทำบ้างไม่ทำบ้างตามที่อ้างไว้ หลอกลวงผู้อื่น

6. **ปิสสกปัพพตนรก** มีภูเขาใหญ่ 4 ทิศ เคลื่อนที่ได้ไม่หยุดหย่อน กลิ้งไปมาบดขยี้สัตว์นรกที่มาเกิดให้บี้แบนกระดูกแตกป่นละเอียดจนตายแล้วฟื้นขึ้นมาอีก ถูบบดขยี้อีกจนตายเรื่อยไปจนสิ้นกรรมของตน บุญกรรม เช่น เคยเป็นเจ้าของที่ฝ่ายปกครอง ประพฤติตนเป็นคนอันธพาล กดขี่ข่มเหงราษฎร ทำร้ายร่างกาย เอาทรัพย์เขามาให้เกินพิกัดอัตราที่กฎหมายกำหนด ไม่มีความกรุณาแก่คนทั้งหลาย

7. **ธูสนรก** สัตว์นรกที่เกิดมีความกระหายน้ำมาก เมื่อพบสระมีน้ำใสสะอาดก็ต้มกินเข้าไป ออณาขของกรรมบันดาล ให้น้ำนั้นกลายเป็นแกลบ เป็นข้าวลีบลูกเป็นไฟเผาไหม้ท้องและลำไส้ เสวยทุกขเวทนาแสนสาหัส จากกรรมชั่วที่ทำมา บุญกรรม เช่น คดโกง ไม่มีความซื่อสัตย์ ปนปลอมแปลงอาหารและเครื่องใช้แล้วหลอกลวงผู้อื่นได้ทรัพย์สินเงินทองมาโดยมิชอบ

สิตโลสิตนรก เต็มไปด้วยน้ำเย็นเยะเยือก เมื่อสัตว์นรกที่เกิดตกลงไปก็จะตายฟื้นขึ้นมาก็ถูกจับโยนลงไปอีกเรื่อยไปจนสิ้นกรรมชั่วของตน บุญกรรม เช่น จับสัตว์เป็นๆ โยนลงในบ่อ ในเหว ในสระ น้ำ หรือมัดสัตว์เป็นๆ ทิ้งน้ำให้จมน้ำตาย หรือทำให้เพื่อนมนุษย์ด้วยกันได้รับความทุกข์

สุนนรก เต็มไปด้วยสุนัขนรก ซึ่งมี 5 พวกคือ หมานรกด้า หมานรกเหลือง หมานรกแดง หมานรกต่างๆ และยังมีฝูงแร้งกา นกตะกรุม สัตว์นรกที่เกิดจะถูกสุนัข แร้ง กา ไล้ขบกัด ตรงลูกตา ปากและ

ส่วนต่างๆ ได้รับทุกขเวทนาจากผลกรรมชั่วทางวิหิงสา นุพกรรม คือ ดำว่าบิดามารดา ปู่ย่าตายาย พี่ชายพี่สาวและญาติทั้งหลายไม่เลือกหน้า ไม่ว่าจะเป็นผู้เฒ่าผู้แก่ ตลอดจนพระภิกษุสงฆ์ สามเณร

8. **ยันทปาสาณนรก** มีภูเขาประหลาด 2 ลูก เคลื่อนกระทบกันตลอดเวลา สัตว์นรกที่มากเกิดจะถูกภูเขาบีบกระแทก ได้รับทุกขเวทนาแสนสาหัส ตายแล้วก็กลับเป็นขึ้นมา จนกว่าจะสิ้นกรรมชั่วของตน นุพกรรม เช่น เป็นหญิงขายใจบาปหยาบขำ คำดีคู่ครองด้วยความโกรธ แล้วหันเหประพฤติ นอกใจไปคบชู้เป็นสามีภรรยากับคนอื่นตามใจชอบ

อุสสทนรก

1. **คุถนรก** สัตว์นรก ที่มากเกิดได้รับทุกขเวทนาอยู่ในนรกอุจจาระเน่า โดยถูกหนอนกัดกินทั้งเนื้อ และกระดูกตลอดจนอวัยวะภายในทั้งหมด จนกว่าจะสิ้นกรรมชั่วของตน
2. **กุกกุนนรก** สัตว์นรกที่มากเกิดได้รับทุกขเวทนา โดยถูกเผาด้วยขี้เถ้าร้อนระอุ ร่างกายไหม้ยับเยยละเอียดเป็นจุณ จนกว่าจะสิ้นกรรมชั่วของตน
3. **สิมปลิวนรก** สัตว์นรกที่ยังมีเศษอกุศลกรรมเหลืออยู่ ถึงแม้พ้นจากนรกขี้เถ้าร้อนแล้วก็ยังไม่หลุดพ้น ยังต้องเสวยทุกข์จากนรกป่าไม้จืดต่อไปจนกว่าจะสิ้นกรรมชั่วของตน
4. **อสิปัตตวนนรก** สัตว์นรกที่มากเกิดได้รับทุกข์จากป่าไม้ใบดาบ เช่น ใบมะม่วงซึ่งกลายเป็นหอกดาบ และมีสุนัข แร้งคอยทรมานขบกัดกินเลือดเนื้อจนกว่าจะสิ้นกรรม
5. **เวตรณีนรก** สัตว์นรกที่มากเกิดได้รับทุกข์จากน้ำเค็มแสบ ที่มีเครื่องหวายหนามเหล็ก ใบกลีบบัว หลวงเหล็ก ตั้งอยู่กลางน้ำ ซึ่งคมเป็นกรด มีเปลวไฟลุกโชนตลอดเวลาจนกว่าจะสิ้นกรรมชั่วของตน

โลกันตนรก

โลกันตนรก เป็นนรกขุมใหญ่ อยู่นอกจักรวาล มีตมณไม่มีแสง มองไม่เห็นอะไรเลยและเต็มไปด้วย ทะเลน้ำกรดเย็น ที่ตั้งอยู่ระหว่างโลกจักรวาล 3 โลก เหมือนกับวงกลม 3 วงติดกัน บริเวณช่องว่างของวงทั้ง 3 สัตว์นรกที่มากเกิดต้องรับทุกขเวทนาเป็นเวลา 1 พุทธันดร จากผลกรรมชั่ว เช่น ทรมานประทุษร้ายต่อบิดามารดา และผู้ทรงศีล ทรงธรรมหรือทำปาณาติบาต เป็นอาชิตน ฆ่าตัวตาย เป็นต้น

ในงานวิจัย จะมีตัวละครที่เพิ่มขึ้นมาคือ ชื่อว่า อาซูร่า ที่นำทางอิชานามิเข้าไปในนรก ผ่านนรกขุมต่าง ๆ แท้จริงแล้ว อาซูร่า คือ อสูรที่ปลอมตัวมาเพื่อจะสังหาร อิชานางิ เนื่องจาก ตามความเชื่อที่ว่า โลกประกอบด้วยภพภูมิทั้ง 6 คือ มนุสสภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของมนุษย์) / ตริจฉานภูมิ (ภูมิอันเป็น

ที่อยู่ของสัตว์) / อสุรกายภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของพวกอสูร) / เปตวิสัยภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของพวกเปต) / นรกภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของพระยายมราชและพนักงาน กับพวกวิญญาณที่กำลังใช้บาป) / จกามาพจรภูมิ (ภูมิอันเป็นที่อยู่ของพวกเทวดา หรือสวรรค์) อสุรกายภูมิ หรือ อาชुरา เป็น อาณาจักรที่อยู่ของเทพที่ชั่วฉฉา หรือ พวกยักษ์ที่มีความแข็งแกร่งและทรงพลัง แต่เต็มไปด้วยความเกลียดและริษยา มีพลังมากกว่ามนุษย์ แต่ มีพลังที่ไม่ถึงขั้นเทพ ด้วยเหตุนี้ พวก อาชुरา จึง เกลียดเทพ และ มักทำสงครามกันอยู่บ่อย ๆ



(ภาพที่ 32 ภาพตัวอย่าง อสุรกายภูมิ ที่มา : <http://board.palungjit.com>)

2.10 อาซูร่า

Asura อาซูร่า เดิมคือเทพเจ้าสูงสุดแห่งลัทธิไซโรัสเตอร์ แล้วต่อมาศาสนาไซโรัสเตอร์ที่นับถือไฟและแสงสว่างมี อิทธิพลในเอเชีย คตินับถือเทพอาซูร่าในฐานะเทพแห่งแสงสว่างก็แพร่หลาย ไปในหลายประเทศ เช่นในอินเดีย ในจีน Asura อาซูร่า เดิมคือเทพเจ้าสูงสุดแห่งลัทธิไซโรัสเตอร์ แล้วต่อมาศาสนาไซโรัสเตอร์ที่นับถือไฟและแสงสว่างมี อิทธิพลในเอเชีย คตินับถือเทพอาซูร่าในฐานะเทพแห่งแสงสว่างก็แพร่หลาย ไปในหลายประเทศ เช่นในอินเดีย ในจีน อิทธิพลของศาสนาก็เช่น ในนิยายกำลังภายในมังกรหยก พรรคจรัสหรือมังกร่า นั้นก็มีต้นกำเนิดจากเปอร์เซียคือบูชาไฟ นอกจากนั้น เทพอาซูร่าก็จะเป็นต้นกำเนิดของคติความเชื่อในนิยายพระอมิตาภะพุทธด้วยแต่ อย่างไรก็ตาม อาซูร่าเป็นการออกเสียงเพี้ยนเนื่องจากอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ชื่อจริงๆคือ อะหุระ มาจาก อะหุระ มัสตะ(อหุลลา อัสดา)หรือ บางทีก็เรียก ออร์มัทซ์ แต่คำนี้ในภาษาสันสกฤตก็คือคำเดียวกับคำว่า อสูร (อสูร)

อสูร สำหรับคติอินเดียคือ ฝ่ายอธรรม แต่ศาสนาไซโรัสเตอร์เรียกเทพว่า "อสูร" (Asura) เรียกกันว่า "เทวะ"(Deva)ตรงข้ามกับลัทธิศาสนาอื่น ๆ มารกลายเป็นเทพ เทพกลายเป็นมาร เพราะศาสนาไซโรแอตเตอร์เชื่อว่ามีเทพเจ้า 2 ฝ่ายคือคือ เทพเจ้าแห่งความดี แสงสว่าง มีเทพสูงสุดคือ อหุลลา อัสดา(Ahura mazda)ส่วนฝ่ายDeva เป็นเทพแห่งความชั่ว มีอหริมัน(Ahriman) เป็นเทพเจ้าสูงสุดเมื่อศาสนาพุทธแพร่เข้าไปในเปอร์เซีย อหุระ มัสตะ ในฐานะเทพผู้สร้าง เทพแห่งแสงสว่างก็ถูกดูดเข้ามาในศาสนาพุทธ(ในช่วงลัทธิตันตระกำลังเจริญรุ่งเรือง พุทธตันตระนิกายถือเป็นตัวรากของศาสนาพุทธแบบทิเบต เต็มไปด้วยเวทมนต์คาถา พิธีกรรม) เมื่อเกิดลัทธิมายานขึ้นเพื่อแข่งขันกับศาสนาพราหมณ์ที่กลับเจริญขึ้นในสมัยหลังพุทธศตวรรษที่ 15 พุทธมหายานก็ดึงเทพองค์นี้มาเป็นส่วนหนึ่งของเทพในพุทธมหายาน เรียกนามใหม่ว่า อาซูร่า(ตามแบบญี่ปุ่น) สันสกฤตคงออกเสียง อสูระ อปโลกนินให้เป็นที่พิทักษ์พระพุทธรูปศาสนา ต่อมาคตินี้เกี่ยวกับอาซูร่าจะแตกตัวออกไปเป็นพระอมิตาภะพุทธะ พระพุทธเจ้าแห่งแสงสว่าง และจะแพร่เข้าสู่ญี่ปุ่นในที่สุด เทพอาซูร่าโดยทั่วไปมีเพียง 6 กรเท่านั้น ไม่แน่ชัดว่าเป็นเพศใด ขึ้นอยู่กับปรางค์(สถานะ)ขณะนั้น บ้างว่าเป็นหญิงเป็นมเหสีแห่งเทพโคบังเทน(คล้ายๆพระพรหม)มีอุปนิสัยหึงหวง โภคอาหารเป็นเลือดและเนื้อ แลบลิ้นปลิ้นตา มีหน้าที่กำจัดเหล่าหมู่มารด้วยฤทธาณาภาพอันมหาศาล มีพันกร มีอาวุธสารพัด เช่นพระขรรค์ กรงจักร และอื่น(คาดว่ามียุทธิพลจากเจ้าแม่กาสิในศาสนาพราหมณ์)เป็นเทพเจ้าแห่งการรบราฆ่าฟัน

ส่วนบ้างว่าเป็นเพศชายก็จะเป็นบุตรแห่งเสนชน(ลูกชายคนแรกของดวงอาทิตย์)มีความโหดเหมือนๆกับที่บอกไป ที่สำคัญคือหน้าที่ของท่านคือกำจัดหุม่มาร อาชुरาเป็นที่เคารพในฐานะผู้มาล้างโลกและชำระล้างสิ่งชั่วร้ายโดยคนญี่ปุ่นจะบูชาเทพอาชुरาโดยการสร้างรูปเคารพและบวงสรวงด้วยอาหารสดต่างๆเช่นเนื้อสด เลือดสด และยังมีพิธีศักดิ์สิทธิ์ต่างๆที่จะแห่เทพอาชुरาไปทั่วเมืองซึ่งมีคนมาเบียดเสียดกันนับพันนับหมื่น



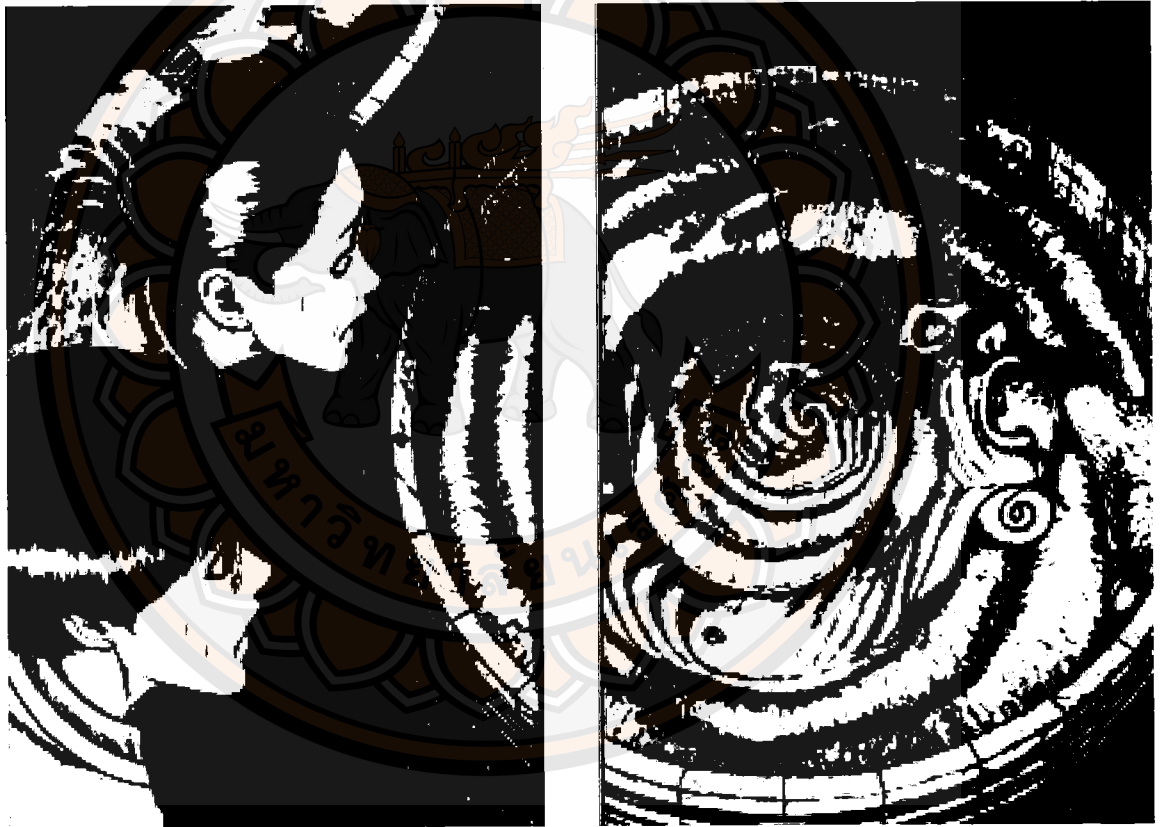
(ภาพที่ 33 ภาพตัวอย่าง อาชुरา ที่มา : <http://ja.wikipedia.org>)

2.11 กรณีศึกษา

เนื่องจากเนื้อเรื่องช่วงหลัง จะเป็นเกี่ยวกับนรก และ ความตาย ภาพที่ออกมา เลยจะเป็น ภาพที่ ดูโหดร้าย และ น่ากลัว โดยได้แรงบันดาลใจมาจาก นักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น จุนจิ อิโต้ ที่มี ผลงานแนวสยองขวัญไว้มากมาย เช่น ก้านหอยมรณะ ปลามรณะ หรือจะเป็น คลังสยองขวัญลง หุยม เป็นต้น เลยได้แรงบันดาลใจ มาประยุกต์ใช้กับงานนี้

ตัวอย่างผลของงาน จุนจิ อิโต้

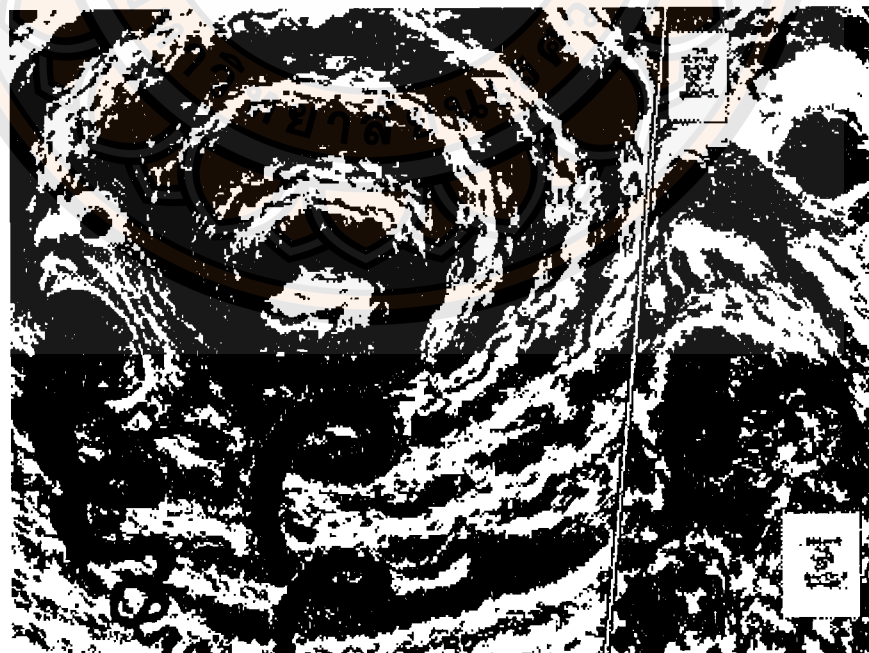
1. ก้านหอยมรณะ



(ภาพที่ 34 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ก้านหอย มรณะ ที่มา : <http://ben-ts.net>)



(ภาพที่ 35 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ก้นหอย มรณะ ที่มา : <http://img.buzznet.com>)

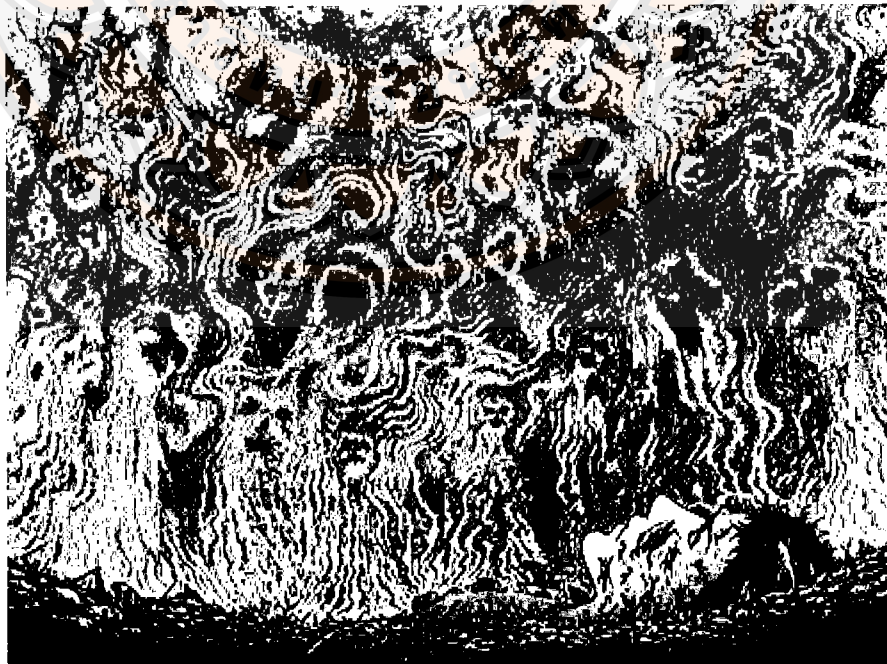


(ภาพที่ 36 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ก้นหอย มรณะ ที่มา : <http://media.tumblr.com>)

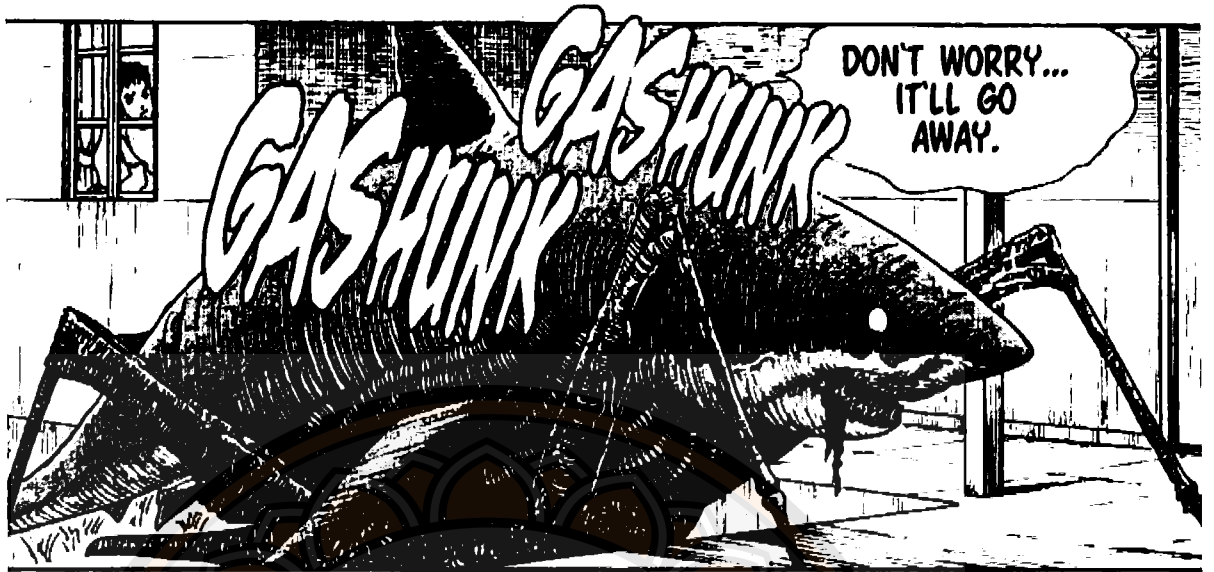
2. ปลามรณะ



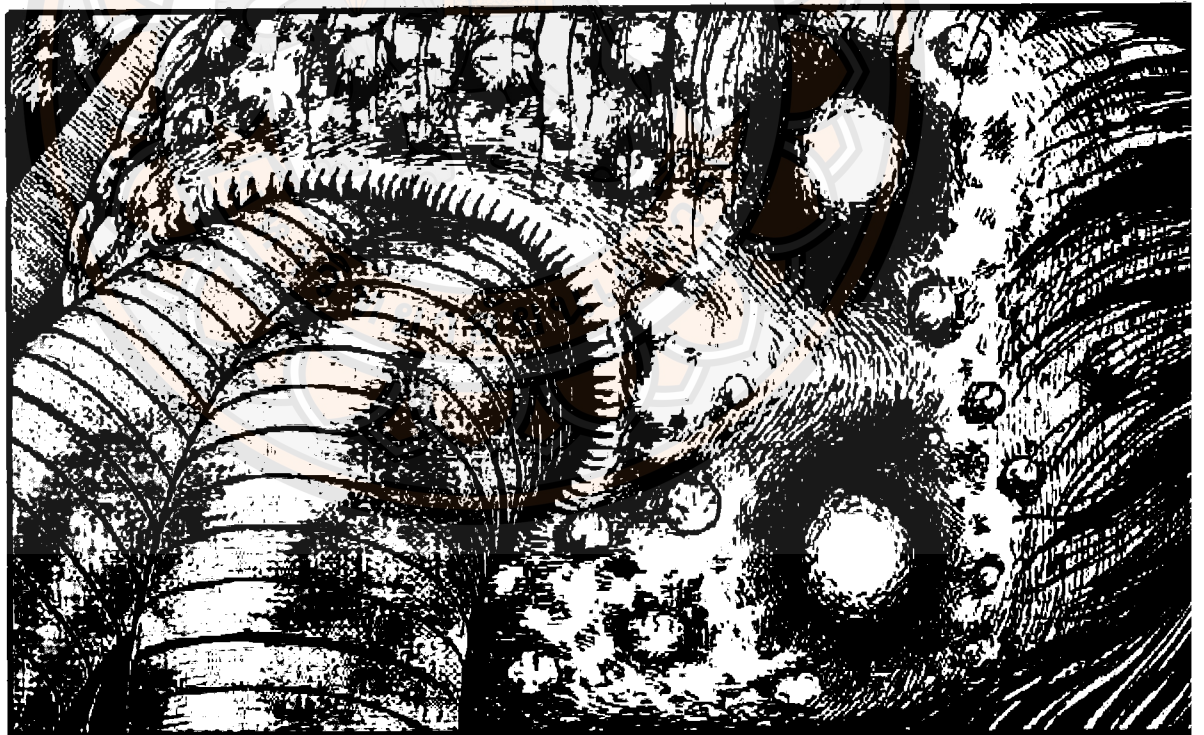
(ภาพที่ 37 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ ที่มา : <http://media.tumblr.com>)



(ภาพที่ 38 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ ที่มา : <http://media.tumblr.com>)

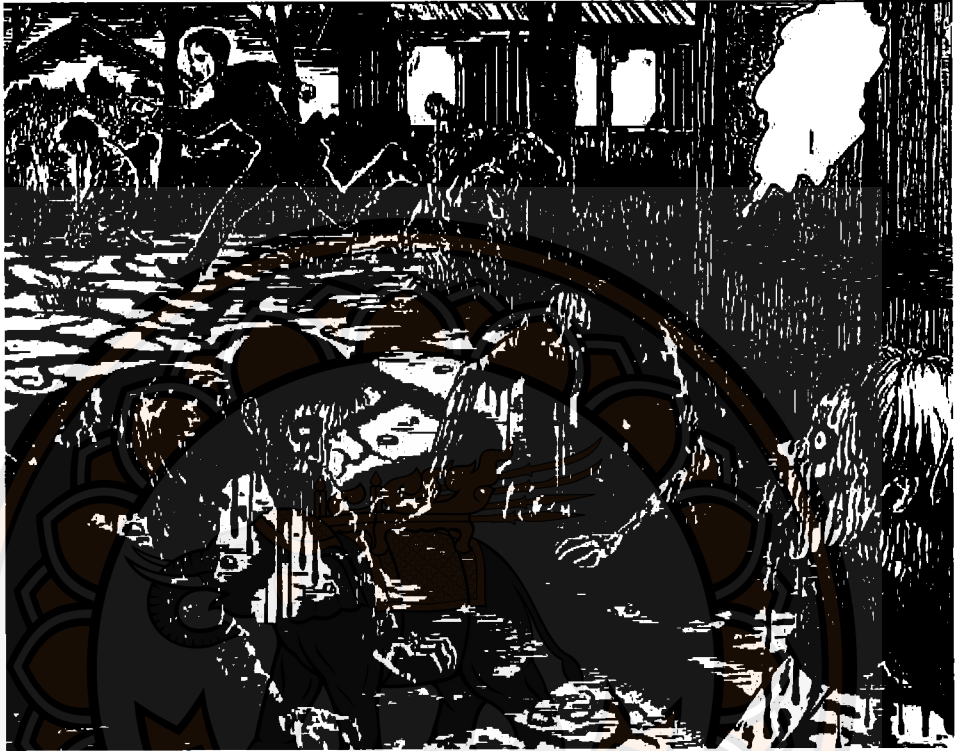


(ภาพที่ 39 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ ที่มา : <http://4.bp.blogspot.com>)

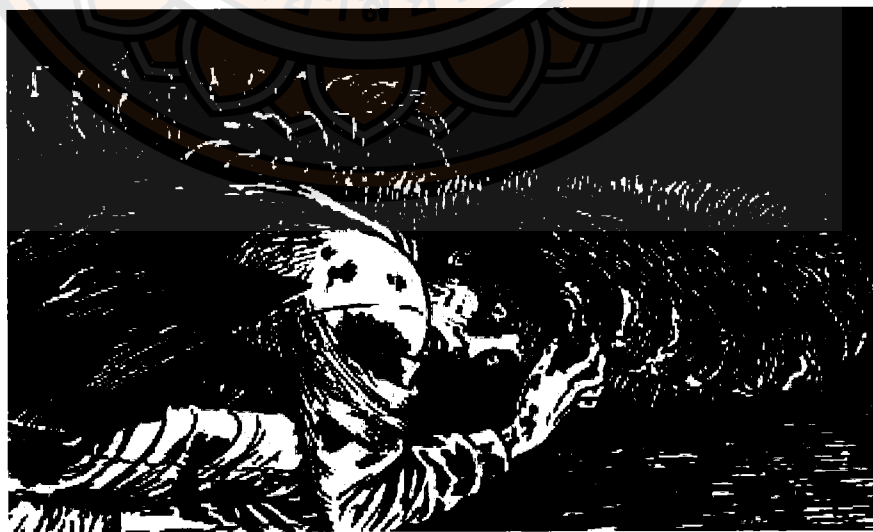


(ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่าง เรื่อง ปลามรณะ ที่มา : <http://stochasticmanga.files.wordpress.com>)

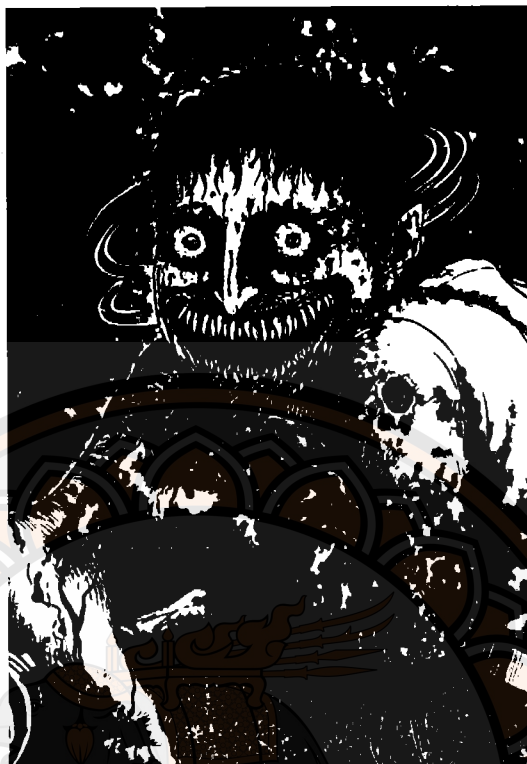
3. คลังสยของขวัญลงหลุม



(ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลังสยของขวัญลงหลุม ที่มา : <http://i106.photobucket.com>)



(ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลังสยของขวัญลงหลุม ที่มา : <http://i106.photobucket.com>)



(ภาพที่ 43 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลั่งสยของขวัญลงหลุม ที่มา : <http://i106.photobucket.com>)



(ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่าง เรื่อง คลั่งสยของขวัญลงหลุม ที่มา : <http://www.siamzone.com>)

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

เรื่องการทำบาป ปัจจุบัน สามารถพบเห็นได้ง่ายกว่าสมัยก่อน เนื่องจากปัจจุบัน ผู้คนได้ห่างไกลศาสนามากกว่าเดิม การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์นี้แสดงให้เห็นถึงความน่ากลัวของการทำบาป ทำให้เกิดความเกรงกลัวที่ในการทำบาป โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อให้เกิดความเกรงกลัว และ ช่วยลดปัญหา สังคมเหล่านี้ โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยไว้ ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายเยาวชนอายุ 15-22 ปี รวมถึงผู้ที่สนใจทั่วไป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเอกสาร

เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องการออกแบบเรื่องราวต่าง ๆ ในหนังสือการ์ตูนเพื่อสร้างเนื้อเรื่อง และ เพื่อเป็นข้อมูลความรู้ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องโดยการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาฮินดู เรื่องราวของเทพเจ้าต่าง ๆ ของทางญี่ปุ่น นรกขุมต่าง ๆ รวมถึง สังสารวัฏ จากอินเทอร์เน็ต และจากข้อมูลวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาเกี่ยวกับงานที่ใกล้เคียง และ ข้อมูลต่างๆที่รวบรวมมาศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลที่จะนำมาเพื่อพัฒนาในงานออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตอน มรณภูมิ มีดังนี้

- เนื้อเรื่องในการทำ ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มเป้าหมายนั้น จะชอบอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีฉากต่อสู้ และมีความเป็นแฟนตาซี ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ จำได้คิดเนื้อเรื่องที่มีความเป็นแฟนตาซีสูง และมีฉากการต่อสู้รวมอยู่ในเรื่องด้วย
- ลายเส้นในการวาด จะเป็นลายเส้นที่เป็นการวาดซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง เพื่อให้ดูถึงความยุ่งเหยิง แล้ววุ่นวาย ผ่านตัวละคร และฉากต่าง
- การใช้สี จะเน้นการใช้สีโทน ขาว เทา ดำ และ แดงเป็นหลัก โดยมีการคุมโทนสีไม่ให้สดจนเกินไป เพราะจะทำให้ความน่ากลัวนั้นลดลงไป

มีการเพิ่มภาพเคลื่อนไหวเข้าไปในงาน เพื่อให้งาน ดูไม่น่าเบื่อจนเกินไป และทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อความสะดวก

3.5 วิธีดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลจากหนังสือ และ จากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับเรื่องราวของตำนานต่าง ๆ และศึกษาศาสตร์นาซินโต รวมถึง ความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนของกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ และพัฒนาให้สอดคล้องกับการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เกิดความเกรงกลัวในการทำบาป

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบ เกี่ยวกับรูปร่างของ ตัวละคร ฉาก และสีในเรื่อง ศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการ เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการผลิตสื่อ

ขั้นตอนที่ 4 ดำเนินการทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ โดยนำผลสรุปที่ได้จากแบบร่าง และความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ นำมาพัฒนาเพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการตรวจสอบอีกครั้ง

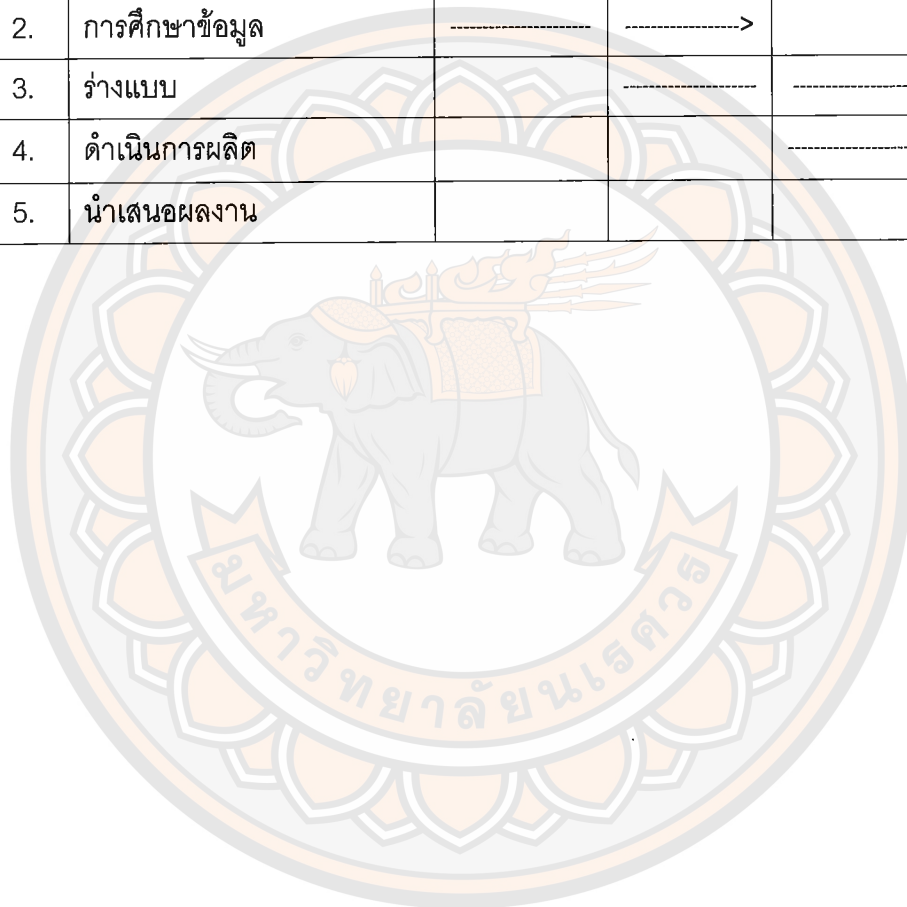
ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงานการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิ ในรูปแบบการจัดนิทรรศการ

3.6 ระยะเวลาการทำการวิจัย

ใช้ระยะเวลาทั้งหมดเป็นเวลา 4 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน-เดือนกุมภาพันธ์

3.7 แผนดำเนินงาน

ที่	รายละเอียด	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.
1.	เก็บรวบรวมข้อมูล	-----	----->		
2.	การศึกษาข้อมูล	-----	----->		
3.	ร่างแบบ		-----	----->	
4.	ดำเนินการผลิต			-----	----->
5.	นำเสนอผลงาน				----->



บทที่ 4

ผลการวิจัย

ข้อมูลสำหรับการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอนมรณภูมิ นั้นได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และหาผลสรุปเพื่อนำมาใช้ในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอนมรณภูมิ ซึ่งจำแนกออกมาเป็นขั้นตอนการทำงานดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 Pre-production

- 1.1 การสืบค้นข้อมูล
- 1.2 การหาแนวทางในการออกแบบ
- 1.3 การออกแบบดำเนินเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 Production

- 2.1 การออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย
- 2.2 การออกแบบฉากต่าง ๆ ทั้ง 6 ภพภูมิ
- 2.3 จัดทำแผนผังการดำเนินเรื่อง

ขั้นตอนที่ 3 Post-production

- 3.1 จัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง
- 3.2 ลงลายเส้น และลงสีงาน
- 3.3 การนำเสนอผลงาน

ขั้นตอนที่ 4. Pre-production

ขั้นตอน Pre-production เป็นขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนทำงานจริงประกอบด้วยขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

4.1 สืบค้นข้อมูล

หลังจากที่ได้สืบค้นข้อมูล เราได้นำข้อมูลที่ได้นำมาคัดกรองเพื่อให้การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอนมรณภูมิ มีความกระชับ และชัดเจน สื่อความหมายได้ง่าย โดยจะเน้นหลักไปที่

- ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย
- ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษา

4.2 แนวทางในการออกแบบ

เรื่อง การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอนมรณภูมิ

ความเป็นมา ในปัจจุบัน สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปคนละทิศคนละทาง ทำให้เริ่มห่างไกลจากศาสนา จึงหลงลืม หลักคำสอนต่าง ๆ ทำให้คนสมัยนี้ ไม่ได้รู้สึกเกรงกลัวต่อการทำบาปต่าง ๆ เริ่มจากจุดเล็กๆ เช่นการฆ่าสัตว์ฆ่าแมลง ตัวเล็กๆ การโกหกเล็กๆ น้อย ๆ การขบถขยิบของผู้อื่นโดยไม่ขออนุญาต แต่พฤติกรรมเหล่านี้ นานเข้าจากจุดเล็กๆ จะทำให้เลยมืดเป็นนิสัย และอาจจะทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมา จากการทำร้ายสัตว์เล็กๆ เมื่อโตคุณ เกิดความเคยชิน ไม่รู้สึกอะไร ทำให้กล้าที่จะทำร้าย เพื่อนมนุษย์ด้วยกัน หรือการผิดลูกผิดเมียผู้อื่น ซึ่งปัจจุบันนั้น พบเห็นได้มากกว่าในอดีต สื่อให้เห็นถึงการไม่ละอายแล้วไม่เกรงกลัวต่อบาปในสังคมปัจจุบันผู้จัดทำเมื่อเล็งเห็นความสำคัญของสิ่งเหล่านี้จึงจัดทำการ์ตูนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เกิดความเกรงกลัวและหวาดกลัวในการทำบาปรวมถึงกลัวถึงผลกระทบที่จะตามมากับเหล่าเยาวชนนั้น

4.3 การออกแบบดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องจะเริ่มตั้งแต่ช่วงกำเนิดโลก จนถึงช่วงที่ตัวเอกลงไปช่วยภรรยาในนรกหรือมรณภูมิ โดยแบ่งออกเป็นบท จำนวน 5 บท

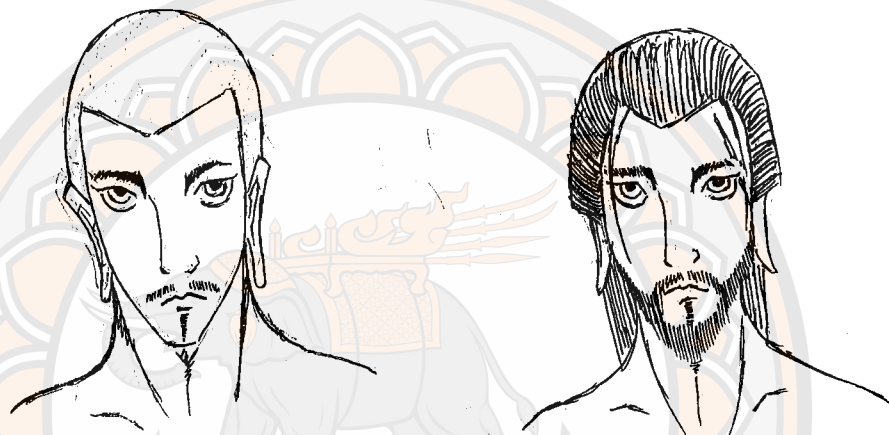
- บทที่ 1 : กงล้อแห่งโชคชะตา เล่าถึงการกำเนิดภพภูมิต่างๆ ในจักรวาล และเล่าถึงสงครามตั้งแต่กำเนิดโลก
- บทที่ 2 : ล้างบาง เล่าถึงการก่อกบฏของอสูร และการล้างบางเผ่าพันธุ์อสูรของเทพ
- บทที่ 3 : สูญเสีย หลังสงครามล้างบาง อิซานามิ ได้ตั้งท้อง แต่ก็ต้องมาเสียชีวิตตอนคลอดลูก ทำให้ อิซานางิ ผู้เป็นสามีถึงกับทำใจ ไม่ได้ เสียใจอยู่เป็นเวลานาน
- บทที่ 4 : มรณภูมิ การลงไปตามหาภรรยาในนรก ผ่านนรกขุมต่าง ๆ ที่มีผู้คนรับกรรมอยู่ โดยมีชายแก่ลึกลับเป็นผู้นำทาง
- บทที่ 5 : ความจริง อาซูระ ได้ทราบความจริงเกี่ยวกับต้นกำเนิดของตน

4.4 การร่างแบบตัวละคร

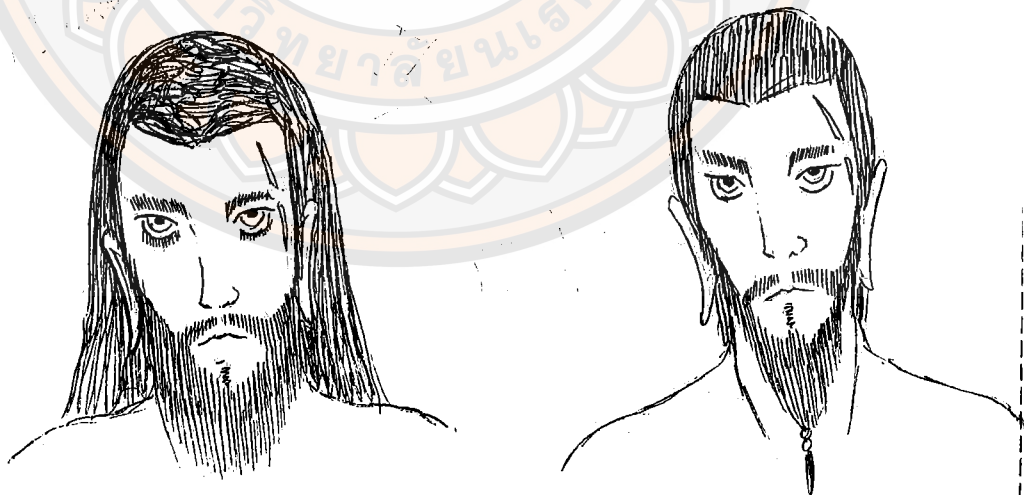
ในการออกแบบตัวละครนั้น จะพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะของเนื้อเรื่อง และลักษณะของแนวการ์ตูน แล้วจึงนำมาพัฒนาแบบต่อไป

แบบร่างตัวละคร

แบบร่างตัวละคร "อิชานางิ"



(ภาพที่ 45 แบบร่างอิชานางิ)

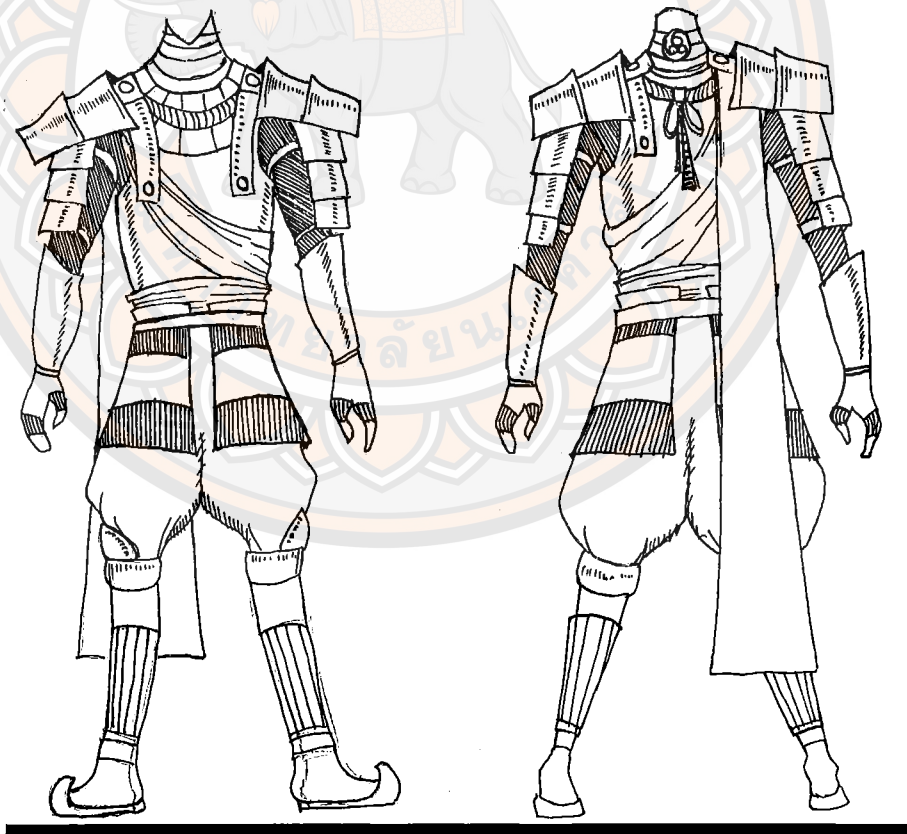


(ภาพที่ 46 แบบร่างอิชานางิ)

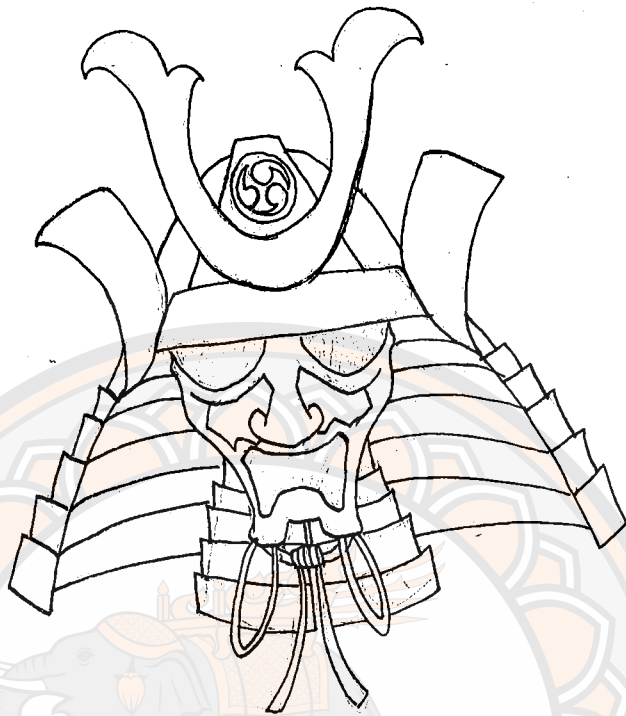


(ภาพที่ 47 แบบร่างอิศานาจิ)

แบบร่างชุดเกราะของ "อิศานาจิ"



(ภาพที่ 48 แบบร่างชุดเกราะอิศานาจิ)



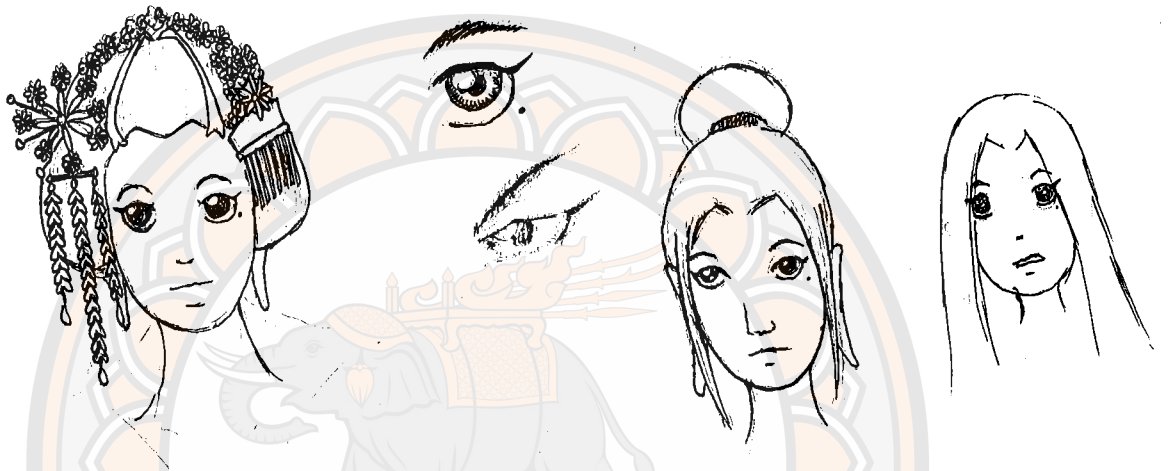
(ภาพที่ 49 แบบร่างหมวกอิชานางิ)

แบบร่างอาวุธของ "อิชานางิ"

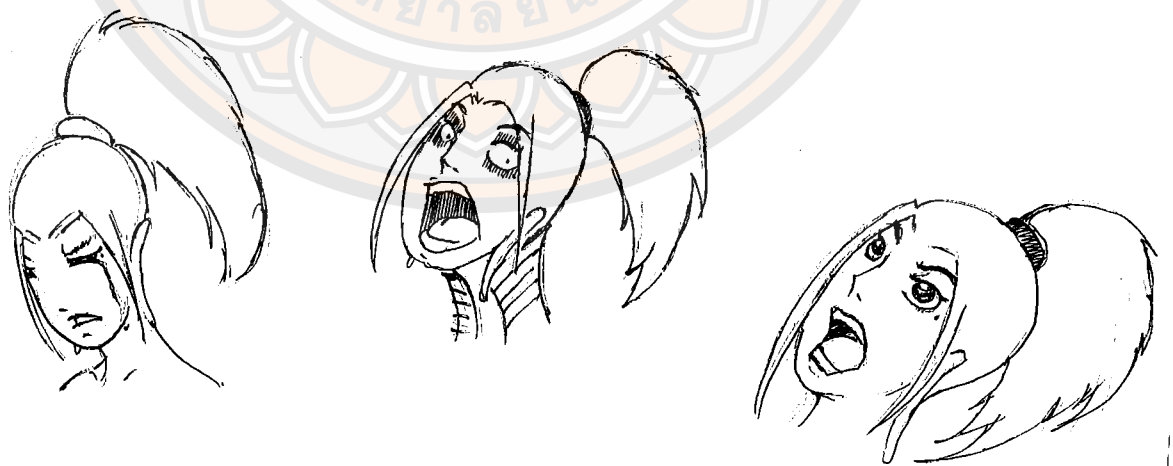


(ภาพที่ 50 แบบร่างดาบอิชานางิ)

แบบร่างตัวละคร "อิชานามิ"

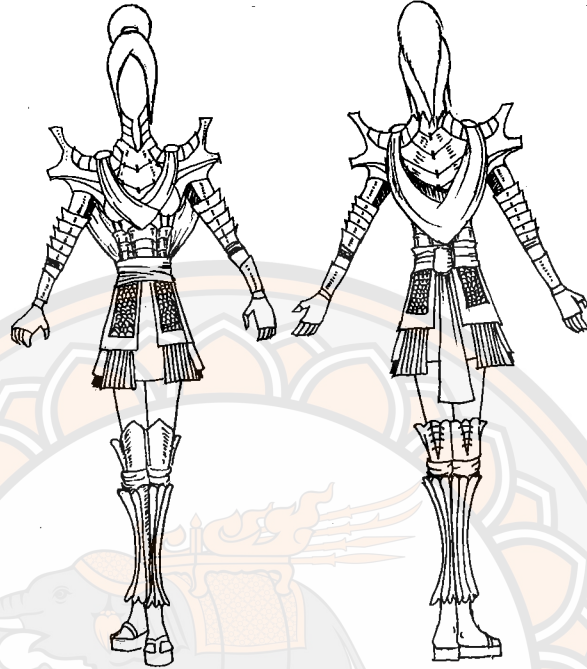


(ภาพที่ 51 แบบร่างอิชานามิ)



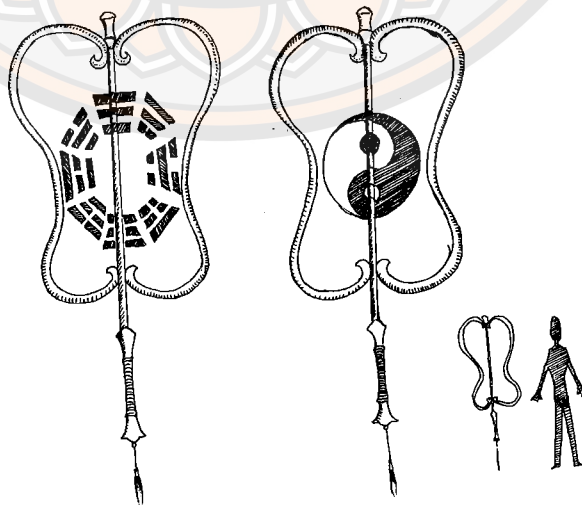
(ภาพที่ 52 แบบร่างอิชานามิ)

แบบร่างชุดเกราะของ "อิชานามิ"



(ภาพที่ 53 แบบชุดเกราะร่างอิชานามิ)

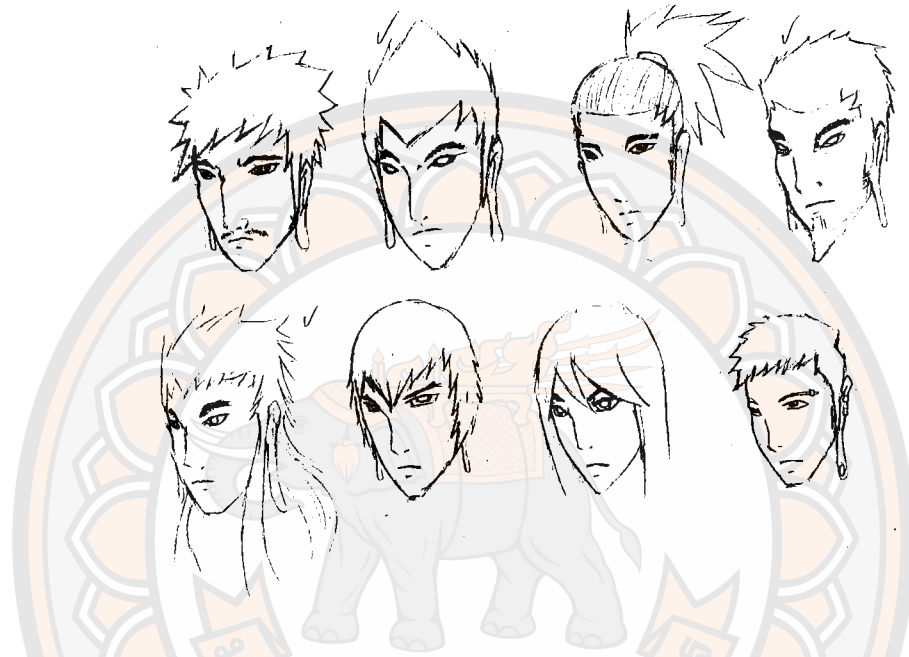
แบบร่างอาวุธของ "อิชานามิ"



(ภาพที่ 54 แบบร่างพัดของอิชานามิ)

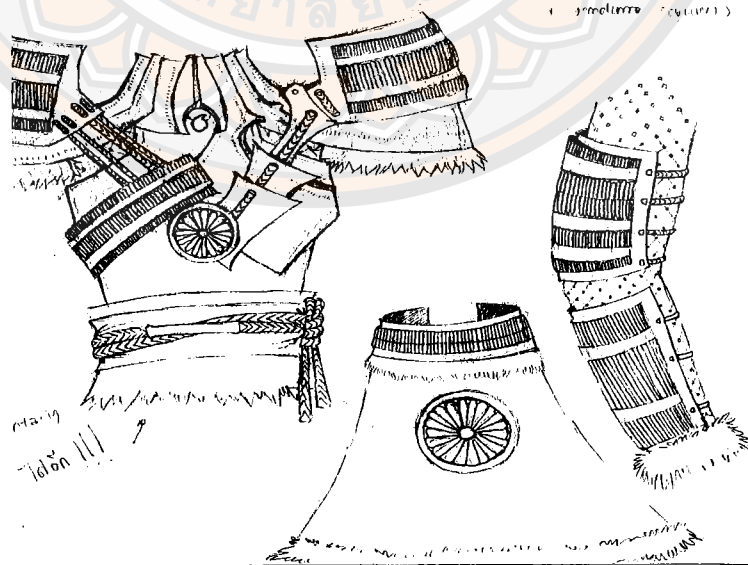
แบบร่างครั้งที่ 2

แบบร่างตัวละคร "อิซานางิ"



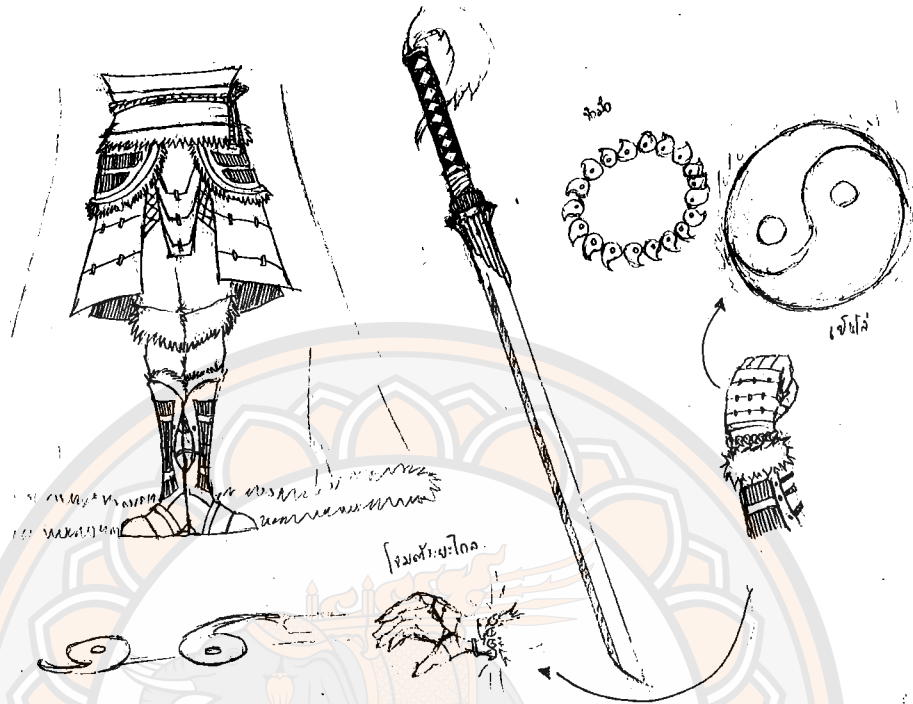
(ภาพที่ 55 แบบร่างครั้งที่ 2 อิซานางิ)

แบบร่างชุดเกราะของ "อิซานางิ"



(ภาพที่ 56 แบบร่างครั้งที่ 2 ชุดเกราะอิซานางิ)

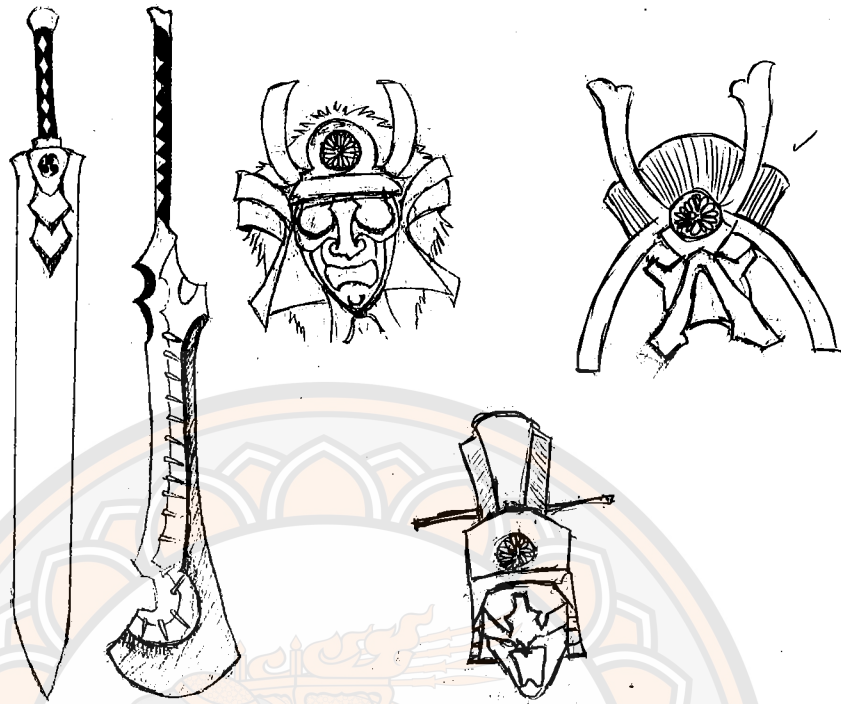
แบบเกราะและอาวุธของอิชานางิ



(ภาพที่ 57 แบบร่างครั้งที่ 2 ชุดเกราะและอาวุธอิชานางิ)



(ภาพที่ 58 แบบร่างครั้งที่ 2 อาวุธอิชานางิ)



(ภาพที่ 59 แบบร่างครั้งที่ 2 อาวุธและหมวกของอิชานาจิ)

แบบร่างเกราะอิชานามิ



(ภาพที่ 60 แบบร่างครั้งที่ 2 ชุดเกราะของอิชานามิ)

แบบร่างครั้งที่ 3



(ภาพที่ 61 แบบร่างครั้งที่ 3 ชุดเกราะ อิชานางิ)



(ภาพที่ 62 แบบร่างครั้งที่ 3 เกราะของอิชานางิ แบบมี และไม่มีผ้าคลุม)



(ภาพที่ 63 แบบร่างครั้งที่ 3 เกราะของอิซานางิ แบบลงสี)



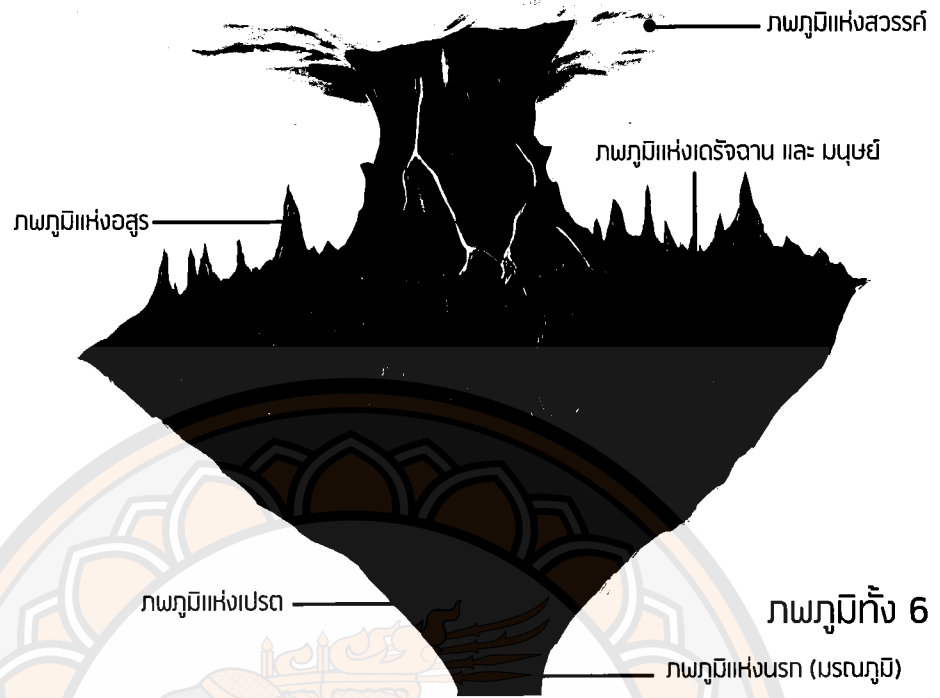
(ภาพที่ 64 แบบร่างครั้งที่ 3 เกราะของอิซานามิ)



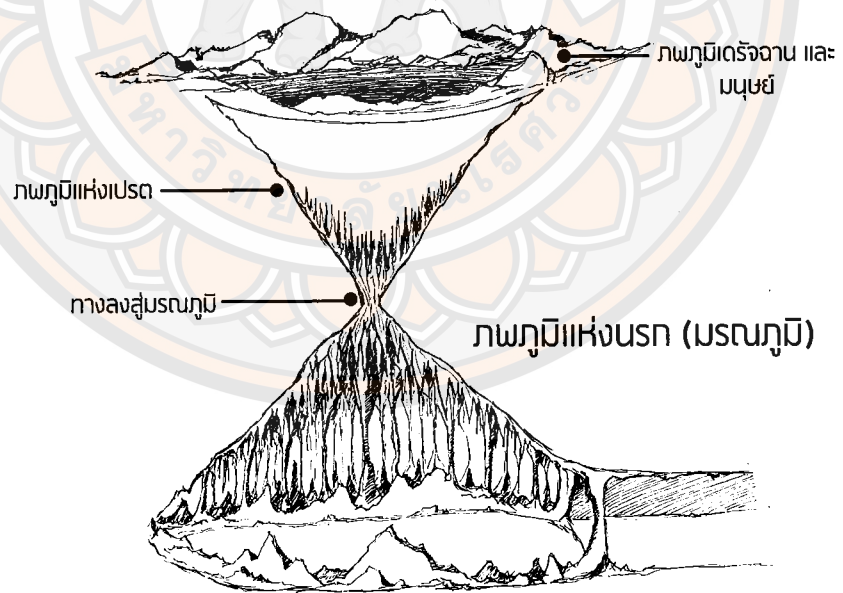
(ภาพที่ 65 แบบร่างครั้งที่ 3 อาซุร่า)

4.5 การร่างแบบจาก

ฉากต่าง ๆ จะอ้างอิงจากภพภูมิทั้ง 6 ของสังสารวัฏ โดยแบ่งเป็น 6 ภพภูมิ และมีการลงรายละเอียดฉากในนรก ที่เป็นการดำเนินเรื่องหลัก

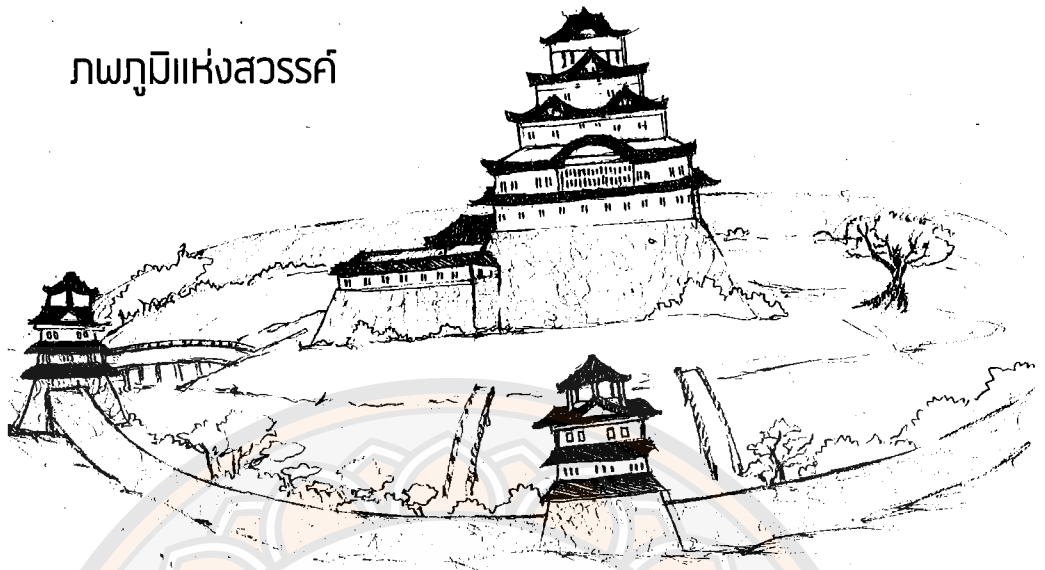


(ภาพที่ 66 แบบร่างจากภพภูมิทั้ง 6)



(ภาพที่ 67 แบบร่างมรณภูมิ)

ภพภูมิแห่งสวรรค์



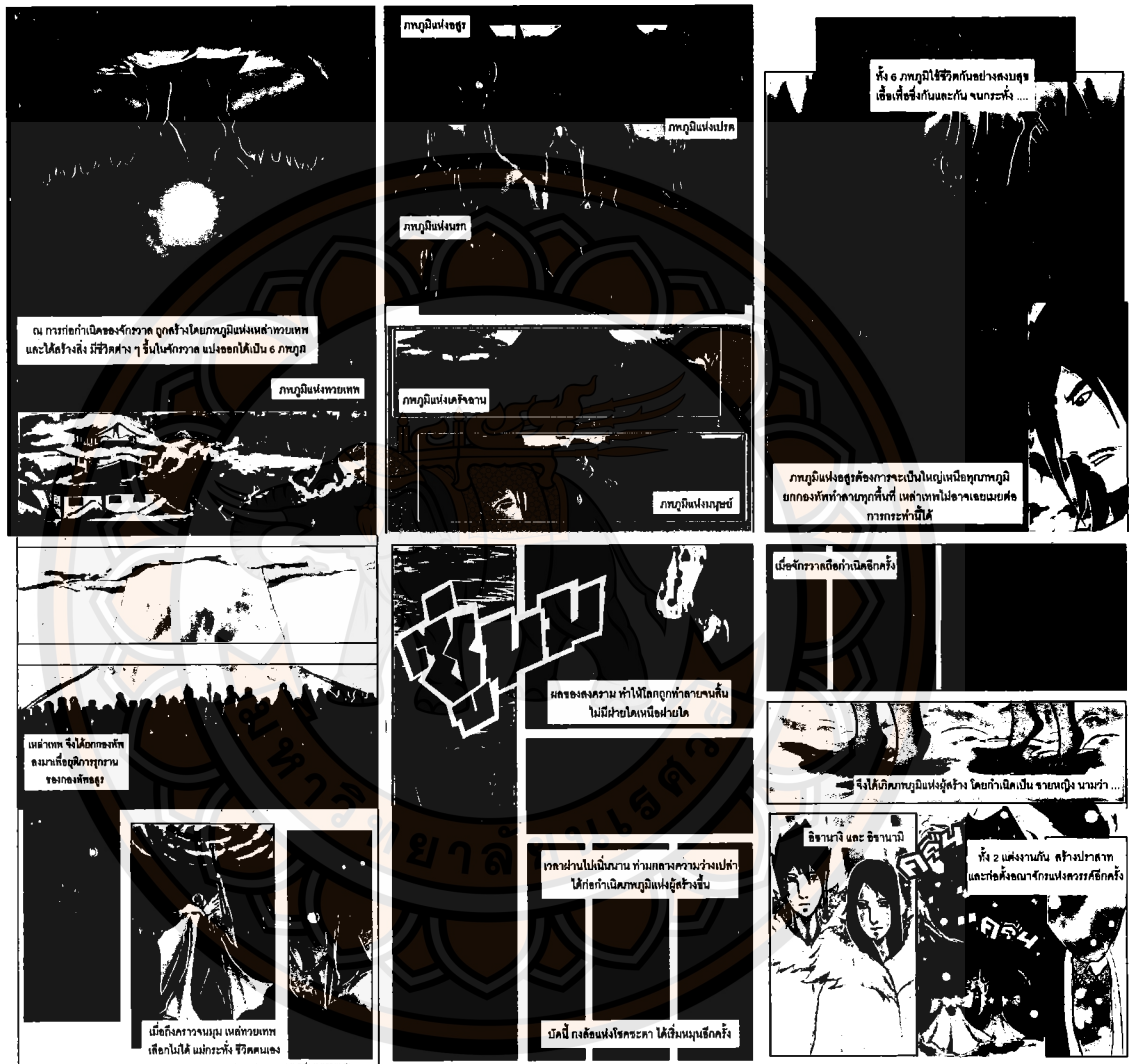
(ภาพที่ 68 แบบร่างภพภูมิแห่งเทพ)



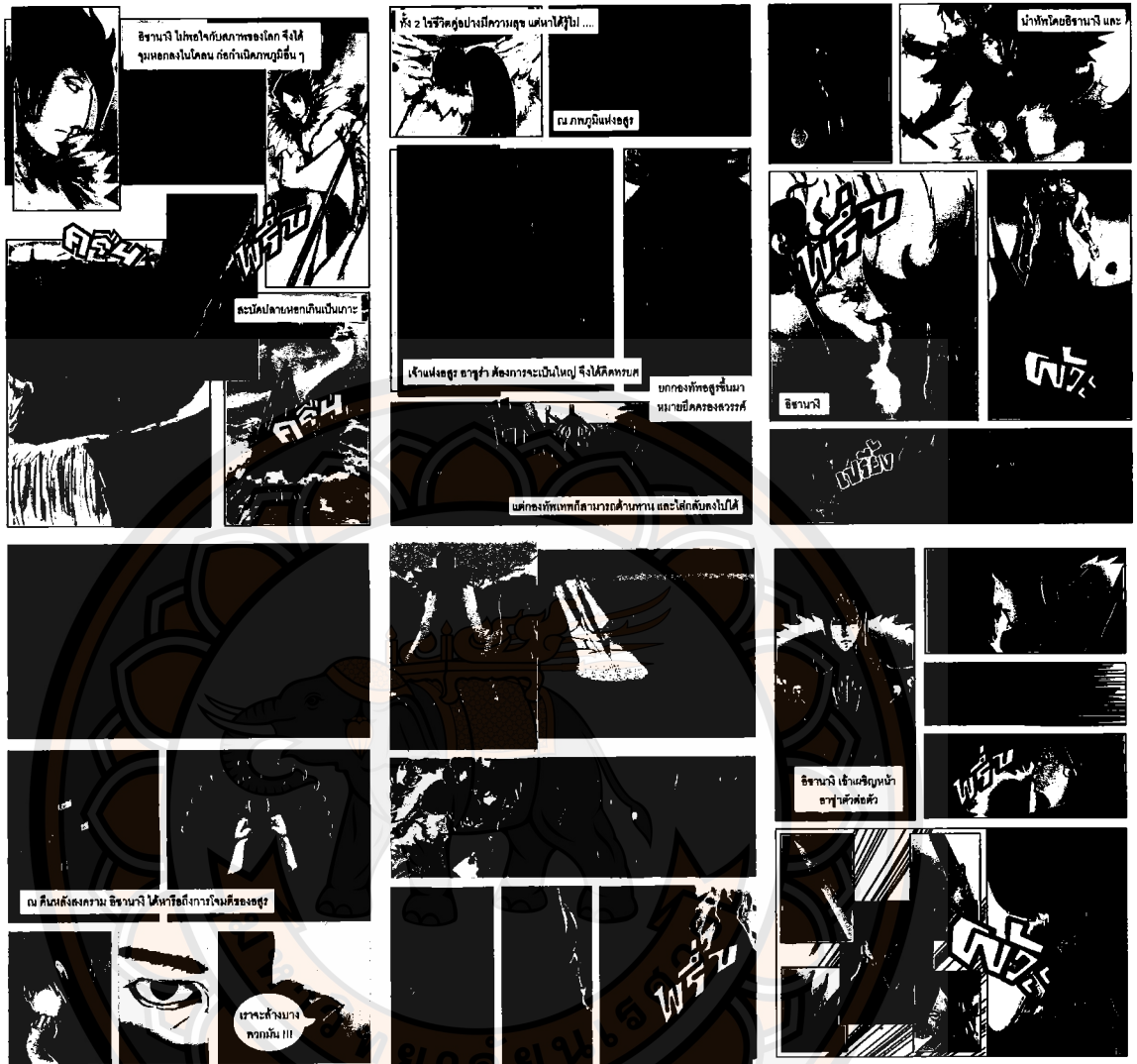
(ภาพที่ 69 แบบร่างภพภูมิแห่งเปรต)

4.6 ขั้นตอน Production

ขั้นตอนการเริ่มปฏิบัติงานจริงโดยนำตัวละครที่ร่างแล้วมาพัฒนาต่อจนเป็นตัวละครสำเร็จ และฉากที่ร่างนำมาใส่เพื่อเพิ่มบรรยากาศของงาน



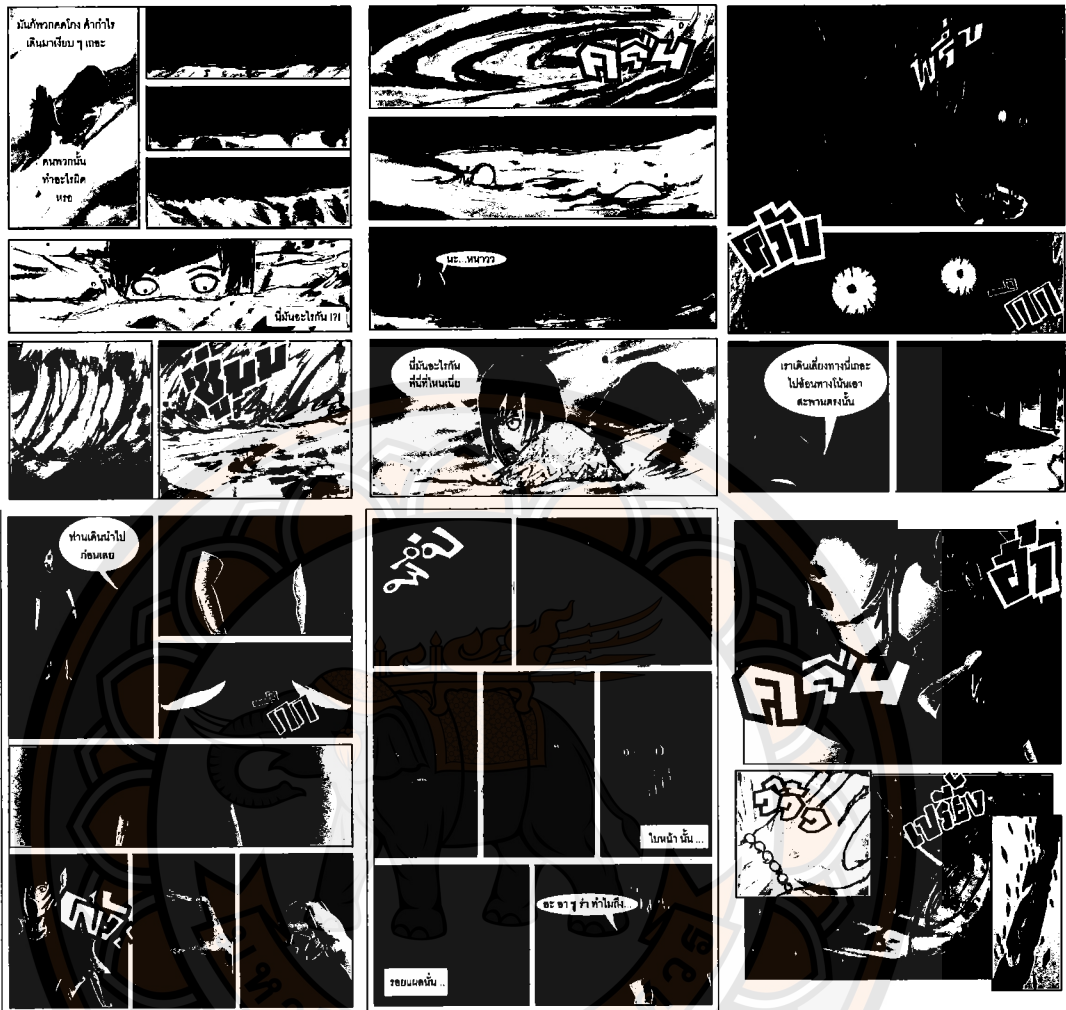
(ภาพที่ 70 แบบสำเร็จของงาน)



(ภาพที่ 71 แบบสำเร็จของงาน)



(ภาพที่ 73 แบบสำเร็จของงาน)



(ภาพที่ 75 ตัวอย่างแบบสำเร็จของงาน)



(ภาพที่ 76 แบบสำเร็จของงาน)



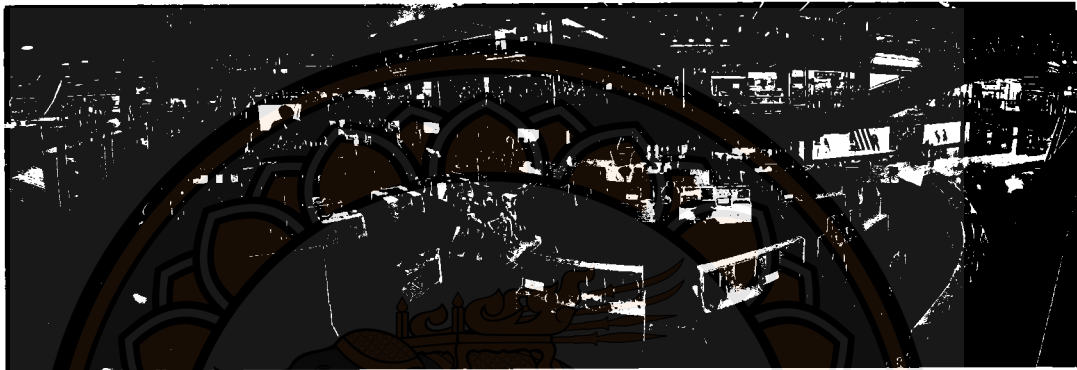
(ภาพที่ 77 แบบสำเร็จของงาน โปสเตอร์)



(ภาพที่ 78 แบบสำเร็จของงาน รูปแบบ ปก DVD)

4.7 การนำเสนอผลงาน

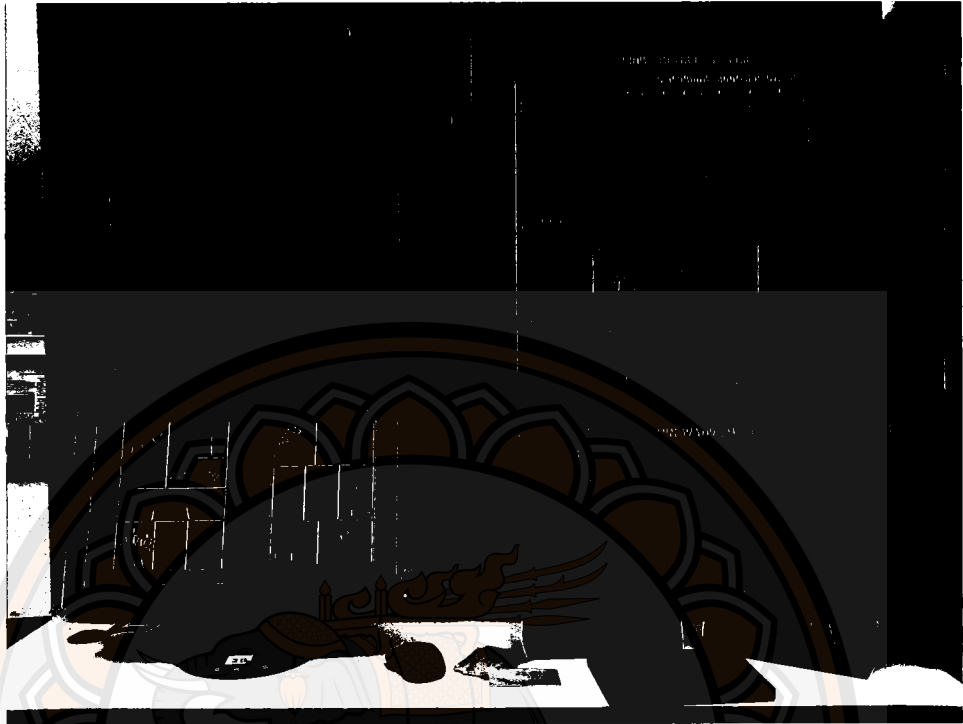
การนำเสนอผลงาน ได้นำงานไปจัดแสดงภายในงาน Noah's ARK นิทรรศการศิลปะ นิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 จัดขึ้นในวันที่ 22-26 กุมภาพันธ์ 2556 ทั้งสิ้น 5 วัน จัดที่ ชั้น 1 ศูนย์การค้า Central Plaza Phitsanulok



(ภาพที่ 79 ภาพ Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 ที่มา : <https://www.facebook.com/Highcontrast.studio>)



(ภาพที่ 80 ภาพ Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 ที่มา : <http://www.phitsanulokhotnews.com/33069>)



(ภาพที่ 81 ภาพ บุรจัดแสดงผลงาน ที่มา : <http://www.facebook.com/myurieo>)



(ภาพที่ 82 ภาพ บุรจัดแสดงผลงาน ที่มา : <http://www.facebook.com/myurieo>)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

วิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เกิดความเกรงกลัว และลดอาการต่อการทำบาปได้ นั้นได้มีการวางแผนเอาไว้อย่างเป็นขั้นตอน โดยได้เริ่มคิดเค้าโครงเรื่องราวของงานตั้งแต่ช่วงเปิดภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2555 เหตุผลที่ได้เลือกทำเรื่องการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมินั้น เพราะปัจจุบันนี้เริ่มมีข่าวที่เริ่มมีความแปลกมากขึ้น เช่นการทำร้ายร่างกาย จากเด็กที่มีอายุน้อยลง ๆ ทุกที่ หรืออุบัติเหตุจากการเมาสุรา หรือการเล่นยา ที่ปัจจุบัน พบเห็นได้มากกว่าแต่ก่อน จากเดิม ผู้กระทำส่วนมากจะเป็นผู้ใหญ่ แต่ปัจจุบัน อายุผู้กระทำยิ่งน้อยลง ๆ ทุกที่ ผู้จัดทำเมื่อได้สังเกตเห็นถึงปัญหาและความสำคัญของสิ่งเหล่านี้จึงจัดทำการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ตำนานเทพเจ้าญี่ปุ่น ตอน มรณภูมิเพื่อเป็นเครื่องมือให้เยาวชนเกิดความเกรงกลัวต่อการทำบาป

ดังนั้นเรื่องราวที่ได้ทำการวิจัยขึ้นมาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นเนื้อหาสาระในเรื่องของการทำให้เกิดความเกรงกลัวและลดอาการในการทำบาป โดยเนื้อเรื่องจะเป็นการที่ตัวละครลงไปในผจญภัยในนรก โดยการผ่านนรกขุมต่าง ๆ ผ่านการสอดแทรกความรู้และข้อคิดจากนรกขุมต่าง ๆ ไว้ ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ได้อ้างอิงจากลักษณะของเนื้อเรื่อง และ กลุ่มเป้าหมาย โดยในช่วงตัวเอกลงไปนรก ก็จะทำภาพให้ดูน่ากลัว เพื่อให้เกิดอารมณ์คล้ายตาม แต่ยังคงแฝงแง่คิดไว้

ขั้นตอนในการออกแบบฉาก ได้อ้างอิงจากจากการศึกษาภาพภูมิทั้ง 6 ของสังสารวัฏ โดยแบ่งเป็น 6 ภาพภูมิ และได้ลงรายละเอียดในฉากของนรกขุมต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศของนรกให้ดูน่ากลัว และหดหู่

ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ศึกษาด้วยตนเองจากอินเทอร์เน็ต ในการทำภาพขยับที่เป็นไฟล์นามสกุล gif ในโปรแกรม Photoshop เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีความดึงดูดน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการใช้ภาพขยับมาใส่ในงาน

5.2 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีอุปสรรคมากมายในการทำงานครั้งนี้ เพราะเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียด ความตั้งใจ และมีใจรักในการทำงานมาก ซึ่งต้องวางแผนในการทำงานให้ความละเอียดรอบคอบ จึงมีข้อผิดพลาดในการทำงานดังต่อไปนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับตัวละคร
 - ตัวละครไม่เป็นที่จดจำ
2. ปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง
 - ดำเนินเนื้อเรื่องรวบรัดเกินไปในช่วงท้ายๆของเรื่อง
 - จุดพีคของเรื่องไม่ค่อยโดดเด่นเท่าที่ควร
3. ปัญหาเกี่ยวกับการขยับตัวละคร
 - การขยับของตัวละครทำได้น้อย เนื่องจากต้องวาด และ ระบายทีละรูป
4. ปัญหาเกี่ยวกับการจัดแสดงงาน
 - โปสเตอร์งานไม่ดึงดูด

5.3 แนวทางการแก้ไขและข้อเสนอแนะ

1. การแก้ไขปัญหากับตัวละคร
 - ปรับรูปแบบตัวละครให้มีความโดดเด่น
2. การแก้ไขปัญหากับการดำเนินเรื่อง
 - ปรับเนื้อหาในช่วงแรกให้กระชับ และนำไปเพิ่มตอนท้ายของเรื่องที่เป็นจุดสำคัญ
3. การแก้ไขปัญหากับการขยับตัวละคร
 - หาทีมงานในการชวลงสีเพิ่ม
4. การแก้ไขปัญหากับการจัดแสดง
 - แก้ไขโปสเตอร์ให้ดูน่าสนใจ และดึงดูดเวลาคนผ่านไปมา

ข้อเสนอแนะ

1. บทพูดยังมีการพิมพ์ผิดเป็นบางจุด
2. เวลาเปิดดู บางที่เกิดอาการช้า หรือค้าง

บรรณานุกรม

ชัยยะ หวังมงคลเลิศ. (11 กรกฎาคม 2550). **องค์ประกอบศิลป์**. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2555,

จาก <http://www.pointstudio.net/wpoin/content/view/23/1/>

Camio. (22 เมษายน 2549). **เรื่องราวของเทพเจ้าญี่ปุ่น**. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2555,

จาก <http://camio.exteen.com/20060422/entry>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (16 กรกฎาคม 2552). **ชินโต**. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2555,

จาก

<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%95>

P'Hand RAC ลาดพร้าว. (2 กุมภาพันธ์ 2553). **ภพภูมิทั้งหกในจักรวาล**. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2555, จาก <http://edunews.eduzones.com/rangsit/37241>

เมื่อไหร่จะหายเหงา. (30 สิงหาคม 2550). **นรกภูมิแบบญี่ปุ่น**. สืบค้นเมื่อ 27 กันยายน 2555,

จาก

<http://topicstock.pantip.com/religious/topicstock/2007/08/Y5768311/Y5768311.html>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (7 มีนาคม 2550). **การ์ตูนช่อง**. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2555,

จาก

<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%95>

kong. (26 มกราคม 2552). **อิริ-โอะตะปะ ความละเอียดและเกรงกลัวต่อบาป**. สืบค้นเมื่อ 30

กันยายน 2555, จาก <http://www.gotoknow.org/posts/229358>

MAX. (1 สิงหาคม 2555). **วิธีสร้างภาพเคลื่อนไหว GIF ง่ายมากๆ. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2555,**

จาก <http://max-computers.blogspot.com/2012/01/gif.html>

