



เรียนรู้ญี่ปุ่นจากการ์ตูน (ญี่ปุ่น)

ตอนที่ 1 อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นง่ายนิดเดียว (ที่เหลือน่าจะง่ายอย่างที่คิด)

อำพัน เหล่าอุทธร
นักวิจัยอิสระ

เปิดตัวเรื่องมาเหมือนกำลังทำให้ผู้อ่านกลัว แต่การเรียนภาษาวัฒนธรรม และอื่นๆ โดยการอ่านต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นนั้นไม่ยาก ต้องขอบคุณที่มีการแปลออกมาเป็นภาษาไทย ทำให้ปัจจุบันมีผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น รวมทั้งชมอนิเมะฉบับภาษาไทยกันอย่างมากมาย ตัวผู้เขียนเองได้อ่าน และชมมาตั้งแต่เด็ก เมื่อผมได้รับทุนไปศึกษาต่อที่ประเทศญี่ปุ่นก็มีโอกาสได้อ่านต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ต้องยอมรับเลยว่า ปัจจุบันไม่อ่านฉบับที่แปลเป็นภาษาไทยแล้ว เพราะรู้สึกแปลกๆ อาจจะมีเหตุผลที่ว่าบางครั้งทางผู้แปลก็หาคำแปลเป็นภาษาไทยไม่ได้บ้าง บางครั้งบริบทก็ไม่มีในประเทศไทย จำเป็นต้องปรับบริบทเพื่อสื่อสารกับผู้อ่าน แต่ที่สุดแล้วความสนุกของการ์ตูนญี่ปุ่นก็เป็นที่ยอมรับกันอย่างแน่นอน

นิยาม

คำว่า “การ์ตูน” หมายถึง มังงะ (Manga マンガ、漫画) ซึ่งรวม อนิเมะ (Anime アニメ) ไปในตัวเลย

แต่ในความหมาย ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554

“การ์ตูน = น. ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย”

ส่วน Animation แอนิเมชัน = ภาพเคลื่อนไหว อ้างอิงได้จากพจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ = ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (พิมพ์ครั้งที่ 2 ปรับปรุงเพิ่มเติม พ.ศ. 2541)

แต่สำหรับบทความนี้ ผู้เขียนจะขอเขียนว่า อนิเมะ ตามหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่น (ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ISBN 978-616-389-086-3 คำภาษาญี่ปุ่นที่พบบ่อย anime = อนิเมะ = ภาพยนตร์การ์ตูน (มาจากภาษาอังกฤษว่า animation) manga = มังงะ, มังกะ = หนังสือการ์ตูน)

เหตุใดต้องอ่านต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น

สนุก และได้เรียนรู้สิ่งที่นักเขียนอยากสื่อสาร แต่ไม่ได้ง่ายสมัยเรียนที่ญี่ปุ่นปีแรกๆ รุ่นพี่บอกว่าการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นจะทำให้เก่งภาษาญี่ปุ่น ตัวผมก็บ้าจี้ตามรุ่นพี่ ทำอย่างไรก็ได้ก็เป็นรุ่นน้องที่ดี แต่ความจริงที่พบคือ...น่าจะโดนแกลง (แกลงศัพท์รุ่นพี่แปลว่าหลอก) เพราะอ่านไม่ออกเลย สรุปว่ากว่าจะอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นรู้เรื่องก็ผ่านไปเกือบสามปีแล้ว แต่ตอนนี้พอมาอ่านการ์ตูนย้อนหลังดู เราได้คำศัพท์ได้เรียนรู้วัฒนธรรม รวมทั้งแนวคิดของสังคมในยุคที่นักเขียนการ์ตูนเขียนด้วย นอกจากนั้น การ์ตูนบางเรื่องก็เขียนให้เกี่ยวพันกับสถานที่จริง เช่น Slam Dunk ในเพลงของอนิเมะ มีฉากของที่กันรโดไฟ (Fumikiri 踏切) ชื่อว่า Kamakura Koukou Mae 鎌倉高校前 ซึ่งมองเห็นทะเลเป็นภาพที่สวยงามเหมาะกับการถ่ายภาพ (ผู้เขียนเองได้มีโอกาสไปถ่ายภาพ แต่ช่วงหลังๆ นักท่องเที่ยว

เข้าไปถ่ายภาพกันมาก ทำให้เมือง Kamakura กำลังพิจารณาร่างกฎระเบียบเกี่ยวกับการห้ามถ่ายภาพที่สร้างความเดือดร้อน) หากได้เดินทางไปญี่ปุ่นผู้อ่านก็สามารถตระเวนไปชมสถานที่ในการ์ตูนได้เช่นกัน

อุปสรรคสำหรับการ์ตูน

อุปสรรคที่สำคัญเลยสำหรับตัวผู้เขียนเอง คือ การไม่รู้ศัพท์ การเปิดหาคำศัพท์เป็นเรื่องยุ่งยาก (ในสมัยที่ผู้เขียนเรียน การเปิดหาค้นจิกยากลำบาก ต้องนับเส้น แล้วเปิดพจนานุกรมค้นจิก เช่น KODANSHA's compact KANJI GUIDE ถึงแม้ว่าตอนนั้นจะมีพจนานุกรมฉบับอิเล็กทรอนิกส์แล้วก็ตาม แต่เป็นรุ่นที่ยังเขียนไม่ได้ต้องนับเส้นแล้วเปิดอยู่ดี) ทำให้หากต้องเปิดพจนานุกรมกันเกือบทุกตัวในหนึ่งหน้า จะใช้เวลาหนึ่งชั่วโมงเลย พอนานๆ เข้าเราก็เลิกอ่านไปเอง

แต่การไม่รู้คำศัพท์ แล้วจะต้องไปเปิดหาความหมายก็ไม่ง่ายขึ้น เพราะประสบกับปัญหาอยู่ๆ ดังนี้

1. อ่านออกแต่ไม่รู้ความหมาย เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่น ออกแบบมาให้เด็กอ่านได้ด้วย จึงจะมีคำอ่านกำกับคันจิ (คันจิ : Kanji : 漢字 ตัวอักษรภาษาจีนที่ญี่ปุ่นยืมใช้) เราเรียกว่า ふりがな Furigana หรือ ルビ Rubi ถ้าอ่าน ひらがな Hiragana ออกก็สามารถเปิดหาความหมายในพจนานุกรมได้ แต่จริงๆ ก็ไม่ง่ายขึ้นขนาดนั้น

2. บางคำมีเสียงเดียวกันแต่หลายความหมาย ถ้าไม่มีคันจิกำกับด้วยก็สับสน ไม่รู้ว่าคำที่ถูกคือคำไหน

3. บางคำเป็นศัพท์แสลง หาความหมายจากพจนานุกรมไม่เจอ (ถึงแม้ว่าพจนานุกรมญี่ปุ่น-ญี่ปุ่น จะมีการอัปเดตอยู่บ่อยครั้ง ก็ตามกระแสมันทันจริงๆ แต่ปัญหานี้ไม่ค่อยมีแล้ว ถ้าเปิดหาในอินเทอร์เน็ต)

4. **ไม่รู้จะตัดคำตรงไหน** ถ้าเป็น Hiragana เรียงติดกันเป็นแพเลย ถ้าตัดคำไม่ได้ หรือตัดคำผิดก็หาไม่เจออยู่ดี เช่น いい きれる iikireru สำหรับคนที่เพิ่งเรียน ที่รู้จักว่า いい ii ที่แปลว่าดี ก็จะแยกคำออกเป็น ii + kireru ซึ่งจริงๆ แล้วคำนี้เป็นหนึ่งคำคือ iikireru いい切れる ซึ่งมาจาก いい切る iikiru ที่แปลว่าพูดเต็มปากเต็มคำ

5. **ไม่รู้การเปลี่ยนรูปกริยา** เช่น ในการ์ตูนเขียนว่า Okonawarete kita おこなわれてきた ถ้าเรารู้ว่ากริยาตัวนี้ คือ Okonau おこなう ที่เป็นรูปเป็น Passive แล้วทำให้เป็นรูป Tekuru ก็จะไปเปิดหาความหมายของคำว่า Okonau ได้ แต่ถ้าไม่รู้แล้วไปหาในพจนานุกรม จะทำให้หาไม่เจอ

6. **คันจิที่รู้จักแต่อ่านเป็นเสียงอื่น** บางครั้งเราเรียนคันจิอยู่แล้ว แต่เวลาอ่าน ปรากฏว่า เขียน rubi มาให้อีกแบบ เช่น 銃 ที่แปลว่าปืน แต่ในวันพีซ เป็นท่าไม้ตายอันหนึ่งของลูฟี่ ที่เขียนลูฟี่ ว่า ピストル Pisutoru (Pistol) (สำหรับภาษาไทย เราแปลกันว่า หมัดปืน) เป็นเรื่องปกติที่เราอยากใช้เสียงต่างประเทศ มันอาจจะดูเท่กว่า

7. **การกร่อนเสียงหรือใช้สำเนียงถิ่น** ส่วนใหญ่จะเจอการ์ตูนแบบวัยรุ่นหน่อย เช่น とんでもない Ton demo nai จะกร่อนเสียงเป็น とんでもねえ Ton demo ne xe เป็นการกดเสียง

8. **Onomatope (オノマトペ)** การเลียนเสียงธรรมชาติ การเคลื่อนไหว เช่น สุนัขร้อง ワンワン Wan wan เป็นต้น

จริงๆ ปัญหาเรื่องเสียงนี้ ถ้าชมอนิเมะสักพัก จะเข้าใจง่าย และพอลับมาอ่านการ์ตูนจะได้ฉรรรอส

ปัญหาอยู่ๆ ที่ผมยกขึ้นมา ถ้าเรารู้วิธีจัดการ เราก็จะได้ลิ้มรสชาติอันแท้จริงจากการ์ตูนต้นฉบับจริงๆ ยังมีอุปสรรคอื่นๆ อีก ซึ่งผู้เขียนจะนำไปกล่าวในตอนต่อไป เป็นเรื่องเสริม พร้อมทั้งวิธีการจัดการด้วยเช่นกัน