การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

THAI YOUTH'S LEARNING ON JAPANESE CULTURE VIA JAPANESE COMIC MEDIA

การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

THAI YOUTH'S LEARNING ON JAPANESE CULTURE VIA JAPANESE COMIC MEDIA

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2558

© 2558
ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ
สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

ผู้วิจัย ชวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา [redacted]

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรญธร ปัญญโสภณ)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม [redacted]

(ดร.พีรยา หาญพงศ์พันธุ์)

ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย [redacted]

(ดร.ปฐมา สตะเวทิน)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก [redacted]

(รองศาสตราจารย์ ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม)

[redacted]

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 22 เดือน มิ.ค. พ.ศ. 59

ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ. ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, กันยายน 2558, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น (113 หน้า)
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรญธร ปัญญโสภณ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น 2) เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ความหมายเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมสูงสุดในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2553 - 2557) จำนวน 5 เรื่องได้แก่ (1) ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น (2) บลีช เทพมรณะ (3) วันพีซ (4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และ (5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ โดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา นอกจากนี้ ผู้วิจัยใช้ผลจากการวิเคราะห์เพื่อตั้งคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) เป็นกลุ่มตัวอย่างเจาะจง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย รวม 48 คน จากโรงเรียนมัธยม 4 โรงเรียนในกรุงเทพ (มัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6) และการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) เยาวชน จาก 4 โรงเรียน โรงเรียนละ 4 คน รวมทั้งหมด 16 คน

ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนไทยมีการเรียนรู้ค่านิยมเรื่อง ความเสียสละ ความรักในกลุ่มเพื่อนฝูง วินัยที่เคร่งครัด ความเพียรพยายาม ความกล้าหาญ ความเป็นลูกผู้ชาย ความอดทน และความมีน้ำใจ ส่วนความเชื่อเรื่องปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภูตผีปีศาจ เรื่องโลกหลังความตาย สถานที่และมิติลี้ลับ และพลังพิเศษของมนุษย์ นอกจากนี้ วิถีการดำเนินชีวิตคือเรื่อง วัฒนธรรมด้านอาหาร ความเป็นครอบครัว และการทำตามกฎระเบียบของสังคม การดำเนินชีวิตในแบบตนเอง และการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม

ส่วนค่านิยมที่เยาวชนไทยนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้แก่ เรื่องความสามัคคี และความเพียรพยายาม ด้านความเชื่อ เยาวชนไทยมีความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย ทำให้ต้องหมั่นทำความดี เมื่อตายจะได้ไปสวรรค์ หากทำชั่ว ต้องลงนรก ส่วนวิถีการดำเนินชีวิตไปใช้ชีวิตประจำวันได้แก่ การใช้ชีวิตอย่างรอบคอบ และการเชื่อฟังผู้ใหญ่

อนุมัติ: ______________

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Silpasuwan, C. M.Com.Arts, September 2015, Graduate School, Bangkok University.
Thai Youth's Learning on Japanese Culture via Japanese Comic Media (113 pp.)
Thesis Advisor: Asst.Prof.Tanyatorn Panyasopon, Ph.D.

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the learning of Thai youth about Japanese culture: values, beliefs and ways of life via five stories of Japanese comic media, 2) to investigate how Thai youth use those values, beliefs and ways of life from five stories of Japanese comic to apply to their lives.

The research was qualitative, by using textual analysis of five stories of Japanese cartoons; (1) Reborn (2) BLEACH (3) One Piece (4) Hunter X Hunter and (5) Naruto, the most popular cartoons in the past five years in Thailand (2010-2014). In addition, the author incorporated semiotic theories as theoretical framework. From the analysis, the researcher used the results to set questions for conducting a focus group. The sample was purposive. They were 48 Thai students from four secondary schools in Bangkok. (Mathayomsuksa 1-6). Then, the researcher selected four students from those four schools for in-depth interviews, altogether 16.

The results revealed that 1) Thai youth learned about values of sacrifice, love among friends, discipline, attempt, courage, masculinity, patience, and generosity. As for beliefs, there were natural phenomenon, ghosts the next world, mystical world, and superpower of humans. Regarding ways of life, there were food culture, family, following the rules of society, living in their own styles, and living together as a group.

The values that Thai youth applied in their daily life were conformity and attempt. For beliefs, Thai youth believed there was the next world and this made them behave well for living in heaven instead of going to hell. Finally, living their lives carefully and obeying to adults were their ways of life.

Approved: [redacted]
Thesis Advisor

กิตติกรรมประกาศ

งานวิทยานิพนธ์นี้ สำเร็จลุล่วงด้วยความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรญธร ปัญญโสภณ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และ ดร.พีรยา หาญพงศ์พันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ได้ให้คำแนะนำและการช่วย เหลืออย่างดียิ่งมาตลอดและขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาทั้ง 4 แห่ง ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ช่วยให้ข้อมูลที่มีคุณค่ายิ่ง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังขอขอบพระคุณครอบครัว ที่เป็นกำลังใจ ให้ความช่วยเหลือ และคำแนะนำต่าง ๆ มาโดยตลอด ขอขอบพระคุณมาไว้ ณ ที่นี้

ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฌ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 คำถามของงานวิจัย	7
1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	7
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	8
1.6 คำนิยามศัพท์	9
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	11
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการ์ตูน การ์ตูนญี่ปุ่น และกลุ่มผู้อ่านการ์ตูน	11
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น	21
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในเรื่องค่านิยม ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น	26
2.4 การศึกษาเชิงวัฒนธรรมด้วยทฤษฎีสัญญะวิทยา	37
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	50
3.1 การวิเคราะห์สื่อโดยผู้วิจัย	50
3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา	51
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	52
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	53
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	54
บทที่ 4 บทวิเคราะห์ข้อมูล	55
4.1 ส่วนที่ 1 เยาวชนไทยมีการเรียนรู้เนื้อหาและความหมายทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างไร	55

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 (ต่อ) บทวิเคราะห์ข้อมูล	85
4.2 ส่วนที่ 2 เยาวชนไทยกับการนำความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิต ผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	85
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	87
5.1 สรุปผลการวิจัย	87
5.2 การอภิปรายผล	88
5.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	89
5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป	89
บรรณานุกรม	90
ภาคผนวก ก เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย	98
ภาคผนวก ข เรื่องย่อ การ์ตูนยอดนิยมทั้ง 5 เรื่อง	100
ภาคผนวก ค คำถามสำหรับประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน	107
ประวัติเจ้าของผลงาน	113
ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในวิทยานิพนธ์	

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1: การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) 51

ตารางที่ 4.1: ตารางเปรียบวัฒนธรรมด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิต จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง 84

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1: การรับรู้สัญญะในวัฒนธรรม 40

ภาพที่ 2.2: กรอบแนวคิดการวิจัย เรื่องการเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น 49

ภาพที่ 4.1: แสดงภาพจากเนื้อเรื่องตอนที่ คุโรซากิ อิจิโกะ คุยกับคุจิกิ ลูเคีย ว่าการเป็นยมทูตที่ดีนั้นแม้จะต้องสละชีวิตตนเอง ให้เตรียมใจให้พร้อม 56

ภาพที่ 4.2: แสดงภาพจากเนื้อเรื่องตอนที่ครอบครัวของอิจิโกะถูกปีศาจทำร้าย น้องสาวของเขาจึงคลานขึ้นมาดูว่า อิจิโกะถูกทำร้ายด้วยหรือไม่ 57

ภาพที่ 4.3: แสดงครูคาคาชิให้ซาสึเกะคุงและซากุระพาคุณดาซึนะหนีไปก่อน และตัวเองจะอยู่ต่อสู้กับศัตรูเอง 58

ภาพที่ 4.4: แสดงภาพของครูคาคาชิ ฝึกบทเรียนให้แก่นารูโตะ ซาสึเกะคุง และซากุระ ให้ทำการแย่งกระดิ่งจากครูคาคาชิ ใครแย่งได้ก่อนจะถือว่าสอบผ่าน 59

ภาพที่ 4.5: แสดงภาพจากเนื้อเรื่องตอนที่คุราปิก้าเข้าไปปกป้องหญิงชราจากการจู่โจมเลโอลีโอ 60

ภาพที่ 4.6: แสดงภาพของนารูโตะใช้ห้องสุขา สังเกตได้จากบริบทสภาพแวดล้อมของผนังที่มีป้ายติดในห้องน้ำสาธารณะที่นารูโตะไปเข้าว่า “ห้ามใช้กระดาษเกิน 15 ซม.” 61

ภาพที่ 4.7: แสดงภาพคนกลุ่มหนึ่งกำลังวิ่งแข่งขัน ผู้ชนะจะได้เข้ารอบเป็นฮันเตอร์ 62

ภาพที่ 4.8: แสดงภาพเนื้อเรื่องตอนที่ลูฟี่ซึ่งยังเป็นเด็กอายุน้อยอยู่ คิดว่าตัวเองอยากเป็นโจรสลัดไม่กลัวการออกทะเลและการเจ็บตัว 63

ภาพที่ 4.9: แสดงภาพนารุโตะกำลังอบรมสั่งสอนลูกชายตน 64

ภาพที่ 4.10: แสดงภาพนารูโตะ ซาสึเกะ และซากุระ พยายามฝึกวิชาเพื่อให้เก่งกาจ โดยต้องเริ่มจากการฝึกปีนต้นไม้ซึ่งเป็นบทเรียนง่าย ๆ ก่อนเพื่อนำไปสู่การควบคุมจักระที่ดีในวันหน้า” 65

ภาพที่ 4.11: แสดงภาพซาสึเกะคุงแบ่งข้าวให้ นารูโตะ กิน ทั้ง ๆ ที่ครูคาคาชิสั่งห้าม 66

ภาพที่ 4.12: แสดงภาพแสดงภาพตอนที่เด็กผู้หญิงทำข้าวปั้นมาให้โรโรโนอา ซึ่งถูกตรึงอยู่ที่ลานนักโทษ เพื่อให้โรโร โนอาได้รับประทานประทังชีวิต 67

ภาพที่ 4.13: แสดงภาพ ขณะเดินทางทางเรือ กอร์นพูดถึงพายุลูกใหญ่ที่กำลังจะมา โดยสัมผัสได้จากลมอุ่น ๆ ที่พัดมา กลิ่นเกลือแรง และเสียงนกนางนวลร้องเตือนบ่งบอกถึงพายุที่กำลังจะมา 68

ภาพที่ 4.14: แสดงภาพคนในหมู่บ้านกล่าวประณามนารุโตะ เพราะเชื่อกันว่า ตัวนารูโตะเป็นปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง 69

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.15: แสดงภาพกอร์นพบเจอปีศาจจับตัวเด็กผู้หญิงเป็นตัวประกัน 70
ภาพที่ 4.16: แสดงภาพลูฟี่โดนแซงคูสดึงแขน แล้วแขนสามารถยืดได้ยาวกว่าคนปกติ เพราะลูฟี่ได้กินผลโกมุโกมุ (ผลไม้ปีศาจ) 71
ภาพที่ 4.17: แสดงภาพ คุโรซากิ อิจิโกะ สามารถมองเห็นและสัมผัสได้ถึงวิญญาณเด็กผู้หญิง ระหว่างทางกลับบ้าน 72
ภาพที่ 4.18: คุณครูจะเลี้ยงราเม็งแก่นารูโตะซึ่งถือเป็นอาหารจานโปรดของนารูโตะ เพื่อเป็นการเลี้ยงฉลองที่นารุโตะเรียนจบ 73
ภาพที่ 4.19: แสดงภาพบรรยากาศของโรงเรียนของสึนะจะมีวิชาคหกรรมที่นักเรียนต้องทำข้าวปั้น โดยเคียวโกะจังจะทำมาให้สึนะชิม 74
ภาพที่ 4.20: แสดงภาพน้อง ๆ ของคุโรซากิ อิจิโกะรอทานข้าวพร้อมหน้ากันตอน1 ทุ่มตรงในทุก ๆ วัน 75
ภาพที่ 4.21: แสดงภาพ ในโรงเรียนที่สึนะเรียน มีการแต่งกายตามระเบียบของโรงเรียน โดยนักเรียนทุกคนต้องใส่ยูนิฟอร์มของโรงเรียนเหมือนกันทุกคนทั้งชายและหญิง 76
ภาพที่ 4.22: แสดงภาพไรคาเงะ กล่าวตักเตือน นารุโตะ เกี่ยวกับการก้มหัวขอโทษ 77

บทที่ 1
บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่งผลให้ภูมิทัศน์ของสื่อ (Media Landscape) เกิดการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของการขยายพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสาร ทำให้นักนิเทศศาสตร์ส่วนใหญ่ที่คุ้นเคยกับสื่อดั้งเดิม เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อโทรทัศน์ หรือสื่อภาพยนตร์ ต้องหันกลับมาพิจารณาและปรับเปลี่ยนแนวทางการสื่อสารให้เหมาะสมกับช่องทางการสื่อสารที่ทันสมัยและตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้บริโภคในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น (Fuchs, 2015)

ช่องทางการสื่อสารใหม่ ๆ ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มของนักสื่อสารในฐานะผู้ส่งสาร และผู้บริโภคในฐานะผู้รับสาร ได้แก่ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ นิตยสารออนไลน์ โปรแกรม CHAT ต่าง ๆ เช่น MSN, Line, Skype รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media Network) เช่น เฟสบุ๊ค (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เว็บบอร์ด (Web Board) เว็บไซต์ (Website) เอ็มเอ็มเอส (MMS) เอสเอ็มเอส (SMS) นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (E –Magazine) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) บล็อก (Blog) รวมถึงนักข่าวมือถือ “โมโจ” (Mobile Journalist) เป็นต้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นสื่อใหม่ที่กลุ่มเยาวชนและคนรุ่นใหม่เปิดรับอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานันท์, 2554)

ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดสร้างผลกระทบที่ตามมา คือ ผู้บริโภคชาวไทยในปัจจุบันสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลั่งไหลมาจากทั่วโลกในหลากหลายรูปแบบได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลให้เกิดการเลื่อนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติเข้าสู่สังคมไทย และเมื่อกระบวนการรับสารขาดการคัดกรองและขาดภูมิคุ้มกันที่ดี ย่อมส่งผลกระทบต่อการคงอยู่ของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิม ปรากฏการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับสิ่งที่มากซ์ (Marx, 1847 อ้างใน Fuchs, 2015) นักปรัชญาชาวเยอรมันที่เคยกล่าวไว้ว่า “ผลกระทบของเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการทดแทนวัฒนธรรมดั้งเดิมของบุคคลที่เป็นวิถีตามปกติของการดำเนินชีวิต” นับวันวัฒนธรรมต่างชาติก็ยิ่งเลื่อนไหลผ่านสื่อเทคโนโลยีเข้าถึงผู้บริโภคชาวไทยมากยิ่งขึ้นจะเป็นผลให้มีการซึมซับวัฒนธรรมที่มาพร้อมกับสื่อมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ยังคงมีสื่อพิเศษประเภทหนึ่งซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้บริโภคทุกเพศทุกวัยมาโดยตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นั่นคือ สื่อหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นสาระความรู้ ความบันเทิงที่มีเนื้อหาค่อนข้างหลากหลาย ทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ประเพณีสังคมและวัฒนธรรมที่สำคัญ สื่อหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ช่วยสร้างเสริมจินตนาการให้กับผู้อ่านได้เป็น

อย่างดี การรับรู้และการเรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการถ่ายทอดและสื่อความหมาย ช่วยให้ผู้อ่านเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ นับเป็นการเติมเต็มความฝันให้ผู้อ่าน อีกทั้งยังเป็นการสร้างค่านิยมรักการอ่านสำหรับคนรุ่นใหม่อีกด้วย การ์ตูนทำให้ผู้อ่านรู้จักใช้เหตุผล พัฒนาสมอง ส่งเสริมให้รักการอ่าน รักเพื่อนมนุษย์ รักสัตว์ รักสิ่งแวดล้อม (ชมนาด บุญอารีย์, 2555)

เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่า “สื่อหนังสือการ์ตูน” มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้อ่าน สามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างการเรียนรู้ และพัฒนาการจริยธรรม สร้างสุนทรียะ เป็นต้น สื่อหนังสือการ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลังของคนทุกวัย สอดคล้องกับที่ ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์ (2553, หน้า 153) กล่าวไว้ใน หนังสือการ์ตูน เรื่อง มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน “ธรรมชาติของสมองของคนจะรับจดจำ และมีความสุขกับภาพ ไม่ใช่กับตัวหนังสือ ตัวหนังสือเป็นเรื่องต่อเนื่องจากการรับรู้ภาพ พื้นฐานของการเรียนรู้ของมนุษย์ตั้งแต่เป็นทารก คือ ภาพ เช่น ภาพหน้าของแม่ คนใกล้ชิด และสิ่งของต่าง ๆ เด็กจะเรียนรู้จากภาพของสิ่งรอบตัวอย่างรวดเร็วและมีความสุข ในการเรียนรู้การ์ตูนเป็นภาพจึงมีความน่าสนใจตามธรรมชาติ และผู้เขียนการ์ตูนยังสามารถเขียนให้มีความน่าสนใจได้หลายลักษณะ จากการเล่าเรื่อง ลายเส้นการเคลื่อนไหวของตัวละครในการ์ตูน”

การ์ตูน คือ สื่อที่ทำหน้าที่พัฒนาสมองของผู้อ่าน โดยเฉพาะเยาวชนที่ต้องการเรียนรู้และทดสอบทุกสิ่งที่ดึงดูดสายตา และความรู้สึก การ์ตูน คือ สื่อที่ให้ความเพลิดเพลิน ความรู้ ความสนุกสนาน และความประทับใจ เมื่อใดก็ตามที่ ผู้อ่านรู้สึกมีความสุข แสดงว่าได้เกิดสารแห่งการเรียนรู้ที่เรียกว่า “โดปามีน” นายแพทย์อิริก อาร์ แคนเดอร์ กล่าวว่า การเรียนรู้ ความจำ และจินตนาการสำคัญกว่าความรู้แต่เพียงอย่างเดียว ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงชี้ให้เห็นว่า การ์ตูนมีผลอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของสมองซีกขวา (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553)

ในช่วงปี พ.ศ. 2553-2554 ซึ่งถือว่าเป็นยุคที่หนังสือการ์ตูนยังได้รับความนิยมสูงอยู่ พบว่ามีสูงถึงประมาณ 10,000 ล้านบาทต่อปี (วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล, 2553) โดยที่การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่ขายดีที่สุดถึงร้อยละ 90 ขณะที่ยอดการขายของหนังสือการ์ตูนไทยอยู่ที่เพียงร้อยละ 5-7 เท่านั้น ส่วนที่เหลือเป็นกลุ่มการ์ตูนจากประเทศอื่น ๆ เช่น สหรัฐอเมริกา เกาหลี ฮ่องกง เป็นต้น ส่วนใหญ่การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นจะเป็นการ์ตูนที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง โดยนิยมเผยแพร่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ และวีดิทัศน์เป็นหลัก (ปาริชาติ สุริยวรพันธ์, 2549) นอกจากนั้น ศูนย์วิจัยกสิกรไทยได้ระบุว่า ตลาดหนังสือการ์ตูนในปี พ.ศ. 2553 มีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท และได้ขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 5-7 (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2553) แสดงให้เห็นว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่ชื่นชอบในหมู่ผู้บริโภค โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน

จากการศึกษาเบื้องต้น พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามามีบทบาทในเมืองไทยประมาณช่วงปี พ.ศ. 2520-2525 และได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทยอันเนื่องมาจากการที่ประเทศญี่ปุ่นได้

ผลักดันธุรกิจวงการสื่อการ์ตูนอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมให้ธุรกิจหนังสือการ์ตูนเป็นอุตสาหกรรมหลักของประเทศ สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่โด่งดังในประเทศไทยยุคดังกล่าว เริ่มตั้งแต่เรื่อง นินจาฮาโตริ (พ.ศ. 2504-2512) ผีน้อยคิวทาโร่ (พ.ศ. 2504-2516) โดราเอมอน (พ.ศ. 2513-ปัจจุบัน) กันดั้ม (พ.ศ. 2522-ปัจจุบัน) ด็อกเตอร์สลัมกับหนูน้อยอาราเล่ (พ.ศ. 2524-2542) ดราก้อนบอล (พ.ศ. 2527-2538) และเซนต์ เซย่า (พ.ศ. 2529-2533) มีการนำเสนอในรูปแบบหนังสือการ์ตูนและรายการโทรทัศน์ทางช่อง 9 ตอนเช้าวันหยุดเสาร์และอาทิตย์ (ปาริชาติ สุริยวรพันธ์, 2549)

สาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นครองใจทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ไม่ใช่แต่เฉพาะประเทศไทย แต่รวมไปถึงอีกหลายประเทศทั้งในสหรัฐอเมริกา ประเทศทางแถบยุโรปและเอเชีย เพราะมีเนื้อหาสาระที่สนุกและหลากหลาย มีลักษณะเด่นเล่าเรื่องคล้ายนิยาย และมีรูปภาพประกอบ สามารถสื่อสารให้เด็กเข้าใจได้ง่าย ตื่นเต้น มีบทสนทนาที่สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้ รวมทั้งมีวิธีการนำเสนอที่เร้าใจ (วิมลวรรณ อาภาเวท, 2550 และเข็มพร วิรุณราพันธ์, 2554)

ทั้งนี้ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลมาเป็นภาษาไทยส่วนใหญ่ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการต่อสู้ เช่น ข้าชื่อโคทาโร่ โรงเรียนลูกผู้ชาย Bleach เป็นต้น รองลงมาเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความรัก เช่น Orange Road, Video Girl, และ I"s (ธารา จันทรอนุ, 2551) จะเห็นได้ว่า นอกเหนือจากเนื้อหาหลักแล้วนั้น การ์ตูนญี่ปุ่นยังนิยมสอดแทรกสาระเกี่ยวกับหลักปฏิบัติในด้านศาสนา คติพจน์ ความเชื่อ ปรัชญา และข้อคิดคำคมของบุคคลสำคัญด้านจิตวิทยา ความคิดและพฤติกรรมมนุษย์ ความพยายาม มุมานะ และความสามัคคี

จากบทความเรื่อง Japan’s Comic Book Graze ของ อากิโกะ ฮาชิโมโต (“สร้างชาติให้ก้าวหน้าด้วยการอ่าน”, 2551) พบว่า สื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากในญี่ปุ่น คือ “มังงะ” ซึ่งหมายถึง “สื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” ซึ่งเป็นวรรณกรรมของคนญี่ปุ่นในลักษณะที่เป็นเนื้อหาสาระที่เข้าใจง่าย ใกล้ตัว จุดเริ่มต้นของ “มังงะ” คือ การนำเสนอเนื้อหาของเด็ก ๆ ในยุคสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ของญี่ปุ่น ต่อมาเมื่อเด็ก ๆ เหล่านั้นเติบโตขึ้นยังคงชื่นชอบการอ่าน “มังงะ” อย่างต่อเนื่อง ไม่ยอมเลิกอ่าน ในที่สุด “มังงะ” จึงกลายเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นโดยปริยาย

ในทศวรรษ 1960 “มังงะ” ได้กลายเป็นหนังสือการ์ตูนยอดนิยมสำหรับนิสิตมหาวิทยาลัย ที่สามารถสนองตอบความต้องการทั้งทางด้านบันเทิง ศิลปะ และการเมืองได้อย่างลงตัว อย่างไรก็ตาม การระบุความแตกต่างระหว่าง “มังงะ” กับ “หนังสือการ์ตูนทั่วไป” นั้นค่อนข้างยากเพราะมีหลายอย่างที่ใกล้เคียงกัน ในทศวรรษ 1980 ผู้เขียน “มังงะ” เริ่มนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ซามูไร และตลก โดยให้ความหมายของภาพและความหมายระหว่างภาพเป็นสำคัญ ต่อมาพัฒนาการของ “มังงะ” ได้เริ่มนำเสนอลักษณะการ์ตูนผู้หญิง เนื่องจากปริมาณของผู้เขียนที่เป็นผู้หญิงมีสูงถึงร้อยละ 90 จนสามารถฉีกรูปแบบการเขียนออกเป็นอีกตระกูลหนึ่งของ “มังงะ” อย่างชัดเจน

ในศตวรรษที่ 21 คำว่า “มังงะ” พัฒนาความหมายจากเดิมมาหมายถึง “หนังสือการ์ตูน” อย่างไรก็ดี คนญี่ปุ่นมักใช้คำนี้เรียกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ส่วนหนังสือการ์ตูนทั่วไปใช้คำว่า “คอมิกส์” ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ของ Comics ในภาษาอังกฤษ ในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ “มังงะ” ถูกใช้เรียกหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น

จะเห็นได้ว่าคนญี่ปุ่นอ่าน “มังงะ” ได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ อาการติด “มังงะ” ยังพบได้ตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงผู้ใหญ่วัยเกษียณ การอ่าน “มังงะ” จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้คนญี่ปุ่นมีแรงบันดาลใจและจินตนาการ จนสามารถนำพาประเทศไปสู่ความก้าวหน้าและเป็นผู้นำการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในขณะเดียวกัน พบว่า แม้ในประเทศไทยการใช้คำว่า “มังงะ” ยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก แต่เยาวชนไทยนิยมอ่าน “มังงะ” ที่แปลเป็นภาษาไทยมากขึ้น (โนริยูกิ ซูซูกิ และพีริยา หวังโภคาลกุล, 2557) “มังงะ” มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสะท้อนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมญี่ปุ่น จนได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นวิจิตรศิลป์และวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ปาริชาติ สุริยวรพันธ์ (2549) กล่าวว่า สิ่งที่ไม่เหมาะสมสำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นมี 2 เรื่อง คือ การแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม และการกระทำที่โหดร้ายทารุณ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นถูกวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มอนุรักษ์นิยมทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศอย่างกว้างขวางว่ามีความรุนแรงและมีเนื้อหาทางเพศปะปนอยู่มาก แต่ประเทศญี่ปุ่นก็ยังไม่มีกฎหมายจัดระเบียบการ์ตูนญี่ปุ่นหรือ “มังงะ” เว้นแต่กฎหมายคลุมเครือฉบับหนึ่ง ที่กล่าวทำนองว่า “ห้ามผู้ใดจัดจำหน่ายสื่อที่ขัดต่อความดีงามของสังคมจนเกินไป” เท่านั้น ดังนั้น นักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นจึงมีเสรีภาพที่จะเขียน “มังงะ” ที่มีเนื้อหาทุกแนวสำหรับผู้อ่านทุกกลุ่มวัย (Gravett, 2004) โดยเฉพาะสำหรับผู้อ่านเยาวชนที่มีอายุประมาณ 4 -15 ปี สำนักพิมพ์หลายต่อหลายแห่งต่างแข่งกันแปลการ์ตูนออกมาจำหน่าย ทั้งยังมีการเสนอเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ วิดีโอเทป ตลอดจนของเล่นเครื่องใช้ต่าง ๆ ซึ่งมีผลทำให้ตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยแพร่ขยายตัวมากขึ้น (สุวรรณา สันคติประภา, 2532)

เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” มีแนวทางของเรื่องที่หลากหลาย เช่น เรื่องราวของวัยรุ่น เรื่องทางวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และโดยเฉพาะเรื่องราวของผู้กล้า (Hero) ซึ่งถือว่าได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากแนวเรื่องส่วนใหญ่เป็นการต่อสู้เชิงอภินิหารระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ค่านิยม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตของคนญี่ปุ่นที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารถ่ายทอดให้ผู้อ่านได้รับรู้ ซึ่งแนวทางการเล่าเรื่องดังกล่าวได้รับความนิยมจากเยาวชนไทยจนทำให้เกิดการเลียนแบบและยึดถือเป็นต้นแบบเป็นจำนวนมาก

แม้ว่าโรงเรียนในประเทศไทยหลายแห่งได้ประกาศห้ามนักเรียนอ่านหนังสืออ่านเล่นโดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนบางประเภทที่มีเนื้อหาซึ่งไม่เหมาะสม แต่ก็ยังพบว่าจำนวนความนิยมอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นในกลุ่มเด็กนักเรียนยังคงอยู่ในระดับสูง (วาริน แววชาญ, 2556) เนื่องจาก เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่เน้นการเปิดโลกทัศน์ให้กับเยาวชน ด้วยการสอดแทรกความรู้ จินตนาการ

เทคโนโลยี และความรู้รอบตัวให้แก่ผู้อ่าน เช่น การ์ตูนเรื่อง ซูเปอร์ ด็อกเตอร์เค (พ.ศ. 2531-2539) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับหมอท่านหนึ่งที่รักษาคนไข้โดยสอดแทรกความรู้ทางการแพทย์ไว้ในเนื้อหา หรือการ์ตูนเรื่อง เอชทู หรือทัช (พ.ศ. 2535-2542) เป็นเรื่องเกี่ยวกับกีฬาเบสบอลและได้สอดแทรกวิธีการเล่นเบสบอล หรือการ์ตูนเรื่อง ฮิคารุเซียนโกะ (พ.ศ. 2541-2546) ซึ่งสอนการเล่นโกะ (หมากล้อม) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของคนญี่ปุ่น (ปาริชาติ สุริยวรพันธ์, 2549) เพราะฉะนั้น ความนิยมอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นของกลุ่มวัยเด็กและวัยรุ่น อาจไม่ใช่เรื่องที่น่าห่วงมากนัก ถ้าหากผู้อ่านมีภูมิคุ้มกันที่ดี สามารถรู้เท่าทันเนื้อหา ผู้อ่านจะสามารถหาวิธีดึงสิ่งดี ๆ จากหนังสือการ์ตูนเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (เข็มพร วิรุณราพันธ์, 2554)

การสื่อสารผ่านหนังสือการ์ตูน ต้องอาศัยทักษะการเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนเข้าใจได้ง่าย และสามารถเรียนรู้คุณค่าและความหมายได้ตามจินตนาการของผู้เขียน หนังสือการ์ตูนทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างความสุข ผ่านความสนุกและความเพลิดเพลิน การ์ตูนญี่ปุ่นมีความโดดเด่นเรื่องการสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ทำให้สื่อหนังสือการ์ตูนจึงยังได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน ยิ่งไปกว่านั้น การขีดเขียน การวาดภาพจึงกลายเป็นสื่อสำคัญที่เยาวชนผู้อ่านใช้สื่อความหมาย ความรู้สึก ความปรารถนา จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความคิด ปรากฏการณ์ที่เป็นรูปธรรมและสิ่งที่มองเห็นได้อย่างชัดเจนมากขึ้น (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553, หน้า 174-175)

ความนิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่นของคนไทย เกิดจากการเคลื่อนย้ายวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่งทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา ทั้งของผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมและผู้ซึมซับวัฒนธรรมจนเกิดการเรียนรู้ ผ่านระบบการรับรู้ของบุคคลจากวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตได้ส่งผ่านมาจากสื่อต่าง ๆ รวมถึงสื่อการ์ตูน (ชุติมา ธนูธรรมทัศน์, 2546) ความนิยมในการเปิดรับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนไทยสะท้อนให้เห็นว่า สื่อการ์ตูนญี่ปุ่นมีแนวทางในการกำหนดเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ จากงานวิจัยเรื่องกระบวนการ “JAPANIZATION” ในสังคมไทย: การบริโภคสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นและผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคชาวไทย ของ โนริยูกิ ซูซูกิ และพีริยา หวังโภคาลกุล (2557) พบว่าการ์ตูนเป็นจุดเริ่มต้นในการรู้จักและชื่นชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยได้สัมผัสและบริโภคสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นในรูปแบบที่หลากหลาย กลุ่มคนเหล่านี้ไม่คิดว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่รับเข้ามาปรับใช้ให้เข้ากับสไตล์ของตนเองนั้นจะส่งผลในด้านลบ ต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน

นอกจากนี้บทบาทของสื่อและผู้ผลิตอุตสาหกรรมสินค้าวัฒนธรรมที่หันมาให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์ดังกล่าว อย่างไรก็ตาม แคทเท็บ (Kateb, 2535) กล่าวว่า ในบางครั้งที่ผู้เขียนการ์ตูนมีอิสระในการนำเสนอเรื่องราวจากประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้เขียนที่อาจเกินจริงหรือมีความรุนแรงเกินไปสำหรับเด็กและเยาวชน เช่น การ

ล้อเลียน ตลกขบขันเสียดสีสังคม ความขัดแย้งและการต่อสู้ และความรุนแรงทางเพศ เป็นต้น อาจส่งผลให้ผู้อ่านมีอารมณ์คล้อยตามไปกับเรื่องราวที่นำเสนอ ดังนั้น การเล่าเรื่องด้วยการให้ความหมายผ่านประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและค่านิยมของผู้เขียน อาจส่งผลให้เยาวชนซึมซับข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เขียนได้ทั้งเจตนาและไม่เจตนา

จากประเด็นที่กล่าวไว้เบื้องต้น จะเห็นได้ว่า บทบาทของสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ในด้านการพัฒนาการเรียนรู้ความหมายเชิงวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่ศึกษาจากมุมมองของผู้บริโภคชาวไทยเป็นประเด็นที่น่าสนใจ แต่ที่ผ่านมายังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไม่มากนัก การศึกษาวิจัยสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผ่านมาในอดีตจะเน้นไปที่การวิเคราะห์จากมุมมองผู้วิจัยเป็นสำคัญมากกว่ามุมมองของผู้บริโภค ซึ่งเป็นผู้อ่านการ์ตูนเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ผลิตสื่อจะต้องวิเคราะห์ ศึกษาถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ดังเช่นงานวิจัยของ เอกพล ไชยพรหม (2549) ศึกษาเรื่องอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่ส่งผลต่อจินตนาการและความฝันเฟื่อง โดยเลือกซูเปอร์ฮีโร่ที่เขาประทับใจร่วมกับรูปภาพของตัวเองที่แสดงท่าทางเหมือนซุเปอร์ฮีโร่ที่เขาชื่นชอบ แสดงออกมาเป็นงานศิลปะตามจินตนาการของเขาเอง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ในมุมมองของผู้วิจัย ไม่ใช่กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนโดยทั่วไป จากหลักการในการผลิตสื่อที่ดีต้องสอดคล้องตรงความต้องการของผู้ใช้สื่อ ซึ่งเน้นความชอบ ความต้องการ และพฤติกรรมของผู้บริโภคมีความหลากหลาย ดังนั้น กลยุทธ์การตลาดในการผลิตสื่อจึงต้องให้ตรงตามความต้องการของเป้าหมาย (“เจาะกลุ่มเป้าหมายอย่างไรให้โดนและตรงกับสินค้าของเรา”, 2553) และวิทยานิพนธ์ของ ธารา จันทร์อนุ (2551) ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยในช่วงปี พ.ศ. 2544-2550 โดยวิเคราะห์จากหนังสือการ์ตูนที่สุ่มมา 100 เรื่อง ถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นในหนังสือการ์ตูนตามมุมมองของผู้วิจัย เรื่อง อดทนขยันหมั่นเพียรฝ่าฟันอุปสรรคจนประสบความสำเร็จ รวมทั้งวิถีดำเนินชีวิตหรือวัฒนธรรม เช่น อาหาร การแต่งกาย กีฬา รวมถึงสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเยาวชน เป็นต้น ซึ่งเป็นการวิเคราะห์สื่อการ์ตูนในทัศนะของผู้วิจัยอีกเช่นกัน ไม่ใช่ผู้อ่านทั่วไป ขณะเดียวกัน ในการสื่อสารยุคปัจจุบัน ผู้ใช้งานหรือผู้บริโภคเป็นผู้ผลิตหรือกำหนดทิศทางของผลผลิต ซึ่งหมายถึง ผู้รับสารปัจจุบัน ที่ไม่เพียงแต่เป็นผู้รับผลผลิตอย่างเดียว แต่สามารถกลายเป็น ผู้แสดงความคิดเห็นตอบกลับ และเป็นผู้ส่งสาร กำหนดความต้องการได้ด้วย (เธียรทศ ประพฤติชอบ, 2558) ดังนั้น การ์ตูนในฐานะสื่อประเภทบันเทิง จำเป็นต้องศึกษา ตรวจสอบ พฤติกรรมความชอบของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่เยาวชน

นอกจากนี้ ยังพบว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเรื่องการต่อสู้มากที่สุด รองลงมาคือ เรื่องความรัก และสอดแทรกเนื้อหาสาระในเชิงความมุมานะ ความสามัคคี และความเชื่อทางศาสนา รวมถึงปรัชญา ข้อคิด คำคม ทั้งหมดเป็นสาระที่ดี และยังมีเนื้อหาสาระที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน ได้แก่ การแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ความรุนแรงโหดร้าย ในขณะที่งานวิจัยของ บรรเจิด พรศิริรักษ์ (2545) พบว่า นักเรียนชั้น ป.1-2 มีเจตคติที่ชอบการ์ตูน

ญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนไทยและการ์ตูนฝรั่ง เพราะความหลากหลายทางด้านเนื้อหาที่มีทั้งด้านการต่อสู้ ความรัก ความเชื่อ ไสยศาสตร์ และศาสนา ถึงแม้ว่าวิจัยนี้จะได้ศึกษาในมุมมองของผู้เรียนในชั้นเด็กเล็ก ยังเห็นได้ว่าเด็กชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนอื่น ๆ และยังไม่มีการศึกษาประเด็นการเรียนรู้ในสื่อการ์ตูน อีกทั้งจากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา งานวิจัยด้านการเรียนรู้ความหมายทางวัฒนธรรม อันได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของเยาวชนไทยผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นและผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ของเยาวชนที่สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ความหมายของวัฒนธรรมผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นจากสื่อการ์ตูนมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันยังมีไม่มากนัก

ดังนั้น ผู้วิจัย จึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับ “การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น” เพื่อศึกษาการเรียนรู้ความหมายเชิงวัฒนธรรมของเยาวชนชาวไทยจากการอ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ด้านค่านิยม ความเชื่อ หรือวิถีดำเนินชีวิต โดยผู้วิจัยได้เลือกศึกษาสื่อการ์ตูนจำนวน 5 เรื่องที่มียอดการขายสูงสุด และได้รับการความนิยมจากทั้งเยาวชนไทยและต่างชาติ

1.2 คำถามของการวิจัยคำถาม

1.2.1 เยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นหรือไม่ อย่างไร

1.2.2 เยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ความหมายเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น และการนำมาประโยชน์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือไม่ อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

1.3.2 เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ความหมาย เกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ประโยชน์สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเยาวชนไทยที่มีต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น ค่านิยม ความเชื่อ วิถีดำเนินชีวิต ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพส่วนตน และการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น เรื่องความซื่อสัตย์ ความขยันและอดทน

1.4.2 เป็นแนวทางสำหรับผู้ผลิตสื่อ การถ่ายทอดลักษณะเด่นที่ได้รับความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นมาประยุกต์ใช้กับการ์ตูนไทย เช่น วิธีสอดแทรกค่านิยม และวัฒนธรรมไทยในการ์ตูนไทย

เป็นต้น ถ่ายทอดความหมายที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ด้านเนื้อหาสาระ ควบคู่ไปกับความบันเทิง ตามการรับรู้ พึงพอใจ และชื่นชมของกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย

1.5 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร หมายถึง ผู้อ่านชาวไทยทั้งที่เป็นเยาวชนชายและหญิง อายุ 12-19 ปี ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานครทั้งชายและหญิงซึ่งเคยอ่านและหรือปัจจุบันอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างน้อย 2-5 เรื่อง เป็นอย่างน้อย เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบความเหมือนหรือความแตกต่างเรื่องค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตในกลุ่มการ์ตูนระดับยอดนิยมได้ จากรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่เยาวชนไทยนิยมอ่านมากที่สุด โดยผู้อ่านต้องสามารถพูดคุยประเด็นสาระต่าง ๆ ที่ได้รับรู้จากการอ่านการ์ตูนเหล่านั้น ด้านการสื่อสารถ่ายทอด ค่านิยม ความเชื่อและวิถีดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น รวมถึงการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้เลือกการ์ตูนญี่ปุ่นที่เยาวชนไทยนิยมอ่านมากที่สุด 5 เรื่อง จากการสำรวจของแหล่งข้อมูลการตลาดซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงลำดับที่ในแต่ละช่วงเวลาตามยอดการขายที่แตกต่างกันไป จากข้อมูลดังกล่าว หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่อง ผู้วิจัยเลือกมาเป็นเนื้อหาในการศึกษา ได้แก่ (1) ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น (พ.ศ. 2547-ปัจจุบัน) (2) บลีช เทพมรณะ (พ.ศ. 2544-ปัจจุบัน) (3) วันพีซ (พ.ศ. 2540-ปัจจุบัน) (4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ (พ.ศ. 2541-ปัจจุบัน) และ (5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (พ.ศ. 2542-ปัจจุบัน) (5 อันดับหนังสือการ์ตูนยอดนิยมในไทย, 2555) นอกจากนี้ ทั้ง 5 เล่มที่เลือกมายังเป็นหนังสือการ์ตูนที่สะท้อนข้อมูลวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น เพราะตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นช่วงที่เศรษฐกิจในประเทศไทยเริ่มตกต่ำ และเป็นจุดเริ่มต้นที่มีการใช้มังงะเข้ามาเป็นตัวสร้างสรรค์การ์ตูนญี่ปุ่น จึงมีความน่าศึกษาค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่อาจมีผลต่อการเรียนรู้ของเยาวชนไทย

ขอบเขตระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรม ทำการหาข้อมูลเรื่องหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 และเก็บข้อมูลในช่วงเดือน มกราคม-กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557 โดย 5 อันดับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นยอดนิยมดังกล่าว ได้มีการจัดอันดับไว้ตั้งปี พ.ศ. 2553 เรื่อยมาจนถึง พ.ศ. 2557 ในปี พ.ศ. 2558 ยังไม่มีการจัดอันดับขึ้นมาใหม่

ขอบเขตด้านวิธีการวิจัย ผู้วิจัยเลือกใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis) ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) เพื่อสร้างข้อคำถาม การจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ที่เยาวชนสามารถให้ความคิดที่หลากหลายและกล้าแสดงออกเมื่อเยาวชนอยู่ในวัยใกล้เคียงกันและอยู่เป็นกลุ่ม ข้อมูลที่ได้เป็นการผ่านการถกเถียงโต้ตอบกันเองของกลุ่มนักเรียนสนทนาให้ความคิดเห็น ความรู้สึก และมีความหลากหลายของคำตอบที่ได้รับและการสัมภาษณ์แบบ

เจาะลึก (In-depth-Interviews) ทำให้นักวิจัยได้เจาะข้อมูลที่ต้องการเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลละเอียดขึ้น หรือตรวจสอบคำตอบอีกระดับหนึ่งที่ต่อจากการทำสนทนากลุ่ม

1.6 นิยามคำศัพท์ในการวิจัย

การเรียนรู้ คือการที่เยาวชนไทยอายุ 12-19 ปี อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างน้อย 2 ใน 5 เรื่อง ได้แก่ (1) ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น (2) บลีช เทพมรณะ (3) วันพีซ (4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และ (5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

ความหมายทางวัฒนธรรม หมายถึง 1) การเรียนรู้ที่เกิดจากการศึกษาอย่างเป็นทางการ เช่น การเรียนการสอน ในสถาบัน การศึกษา การศึกษาตามอัธยาศัย การสั่งสอนในครอบครัว และ 2) การเรียนรู้ที่เกิดจากการศึกษาด้วยตนเอง เช่น การประเมินความต้องการของตนเอง การกำหนดจุดมุ่งหมาย การกำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ เป็นต้น การเรียนรู้วัฒนธรรมทั้ง 2 ประเภท เริ่มจากการรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น การมองเห็น การฟัง การอ่าน หรือการแลกเปลี่ยนระหว่างสังคม นำเข้าสู่การแปลความหมายของสมองจนเกิดเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม ในที่นี้ผู้วิจัยได้ความสำคัญของการเรียนรู้ว่าเป็นผลมาจากประสบการณ์การอ่านของเยาวชนไทย จากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ทั้ง 5 เรื่อง

วัฒนธรรม หมายถึง ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต ที่ถ่ายทอดผ่านรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นต่อไป

วัฒนธรรมญี่ปุ่น หมายถึง ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต ที่ถ่ายทอดผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่อง ที่เยาวชนไทยได้เรียนรู้

ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่สังคมถือว่ามีค่าพึงปรารถนาต้องการให้เป็นเป้าหมายของสังคมและปลูกฝัง ให้สมาชิกของสังคมยึดถือเป็นเป้าหมายในการดำเนินชีวิต เช่น การมีจิตสาธารณะ ความขยัน ความอดทน ความรอบรู้ในวิชาชีพ ความเสียสละ ความเมตตา ความสุขที่แท้จริง การคบมิตรสหาย ความรักพวกพ้อง สำนึกของความเป็นกลุ่ม ความมานะ มีระเบียบวินัย ความมุ่งมั่นในการเอาชนะ ศรัทธาความเป็นวีรบุรุษ ชาติต้องมาก่อน

ความเชื่อ หมายถึง ความมั่นใจของบุคคลต่อสิ่งนั้น ๆ ว่าเป็นความจริงอาจมาจากการปลูกฝัง ถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นเวลานาน หรือเมื่อเกิดเหตุการณ์สิ่งแปลกใหม่ ที่เพิ่งเกิดขึ้นและทำให้บุคคลรู้สึกเชื่อมั่นตามที่ตนเองได้รับรู้ เห็นจริงเรื่องนั้น ๆ เช่น การบูชาธรรมชาติ การบูชาเทพแห่งพระอาทิตย์ เชื่อในอิทธิ ปาฏิหาริย์ พลังพิเศษที่แอบแฝงอยู่ในตนเอง ลัทธิ ชินโต เป็นต้น

วิถีดำเนินชีวิต หมายถึง วิถีดำเนินชีวิตของบุคคลโดยที่ลักษณะของพฤติกรรมต่าง ๆ จะเป็นตัวบ่งบอกถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตแต่ละแบบ บางครั้งเรียกแบบแผนในการดำเนินชีวิต ได้แก่ พฤติกรรมในการเข้าสังคม การบริโภค การหาความบันเทิง การพักผ่อนหย่อนใจใช้เวลาว่าง และการ

แต่งตัว ล้วนเป็นส่วนประกอบของรูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบการดำเนินชีวิตจะถูกดำเนินเป็นอุปนิสัย เป็นวิธีประจำที่กระทำสิ่งต่าง ๆ เช่น พ่อแม่เป็นแบบอย่างที่ดีของลูก เยาวชนญี่ปุ่นถูกฝึกอุปนิสัยการเรียนรู้ ไม่พูดอะไรตรง ๆ ไม่พูดอย่างชัดเจน เพราะคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น เคารพต่อสังคมและมีการสร้างแรงจูงใจให้อยู่รวมเป็นกลุ่ม ขยันหมั่นเพียร ตำหนิตนเองก่อนผู้อื่น ทำงานหนัก

เยาวชนไทย หมายถึง คนไทยที่มีอายุตั้งแต่ 12-19 ปี มีการศึกษาตั้งแต่มัธยมศึกษาขึ้นไป อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และเคยหรือกำลังอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างน้อย 2 ใน 5 เรื่องที่ได้กล่าวมาแล้ว อ่านอย่างต่อเนื่องและอ่านมาไม่ต่ำกว่า 6 เดือน

สื่อการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่นำเข้าโดยการซื้อลิขสิทธิ์มาจากประเทศญี่ปุ่น นำมาแปลเป็นภาษาไทย และจัดจำหน่ายในประเทศไทย ในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึง การ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่อง ได้แก่ (1) ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น (2) บลีช เทพมรณะ (3) วันพีซ (4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และ (5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น” มีทฤษฎีและแนวคิดตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหลาย ๆ ส่วนที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและรวบรวมขึ้นมาเพื่อเป็นกรอบและแนวทางสำหรับการศึกษา รวมถึงการเปรียบเทียบ เชื่อมโยง กับผลการศึกษาครั้งนี้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น และกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในเรื่อง ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

2.4 การศึกษาเชิงวัฒนธรรมด้วยทฤษฎีสัญญะวิทยา

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น และกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูนเป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก ด้วยรูปภาพเขียนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคล ทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ การ์ตูนเป็นภาพวาดง่าย ๆ มีลักษณะเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป อาจมีรูปร่างที่เกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดบางส่วนออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายการแสดงออกมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคม ตลอดจนใช้ในการเป็นสื่อประเภทให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสื่อทุกเพศทุกวัย ปัจจุบัน การ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลในการถ่ายทอดความคิดเห็น ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต (PATSONIC, 2008)

การ์ตูนมีชื่อเรียกได้หลายอย่าง เช่น คอมิกส์ (Comics) มังงะ (Manga) แอนิเมชั่น (Animation) เป็นต้น โดยทั่วไป คอมิกส์ หมายถึง หนังสือภาพการ์ตูนที่วางอยู่ในช่อง ทั้งที่เป็นภาพสีหรือขาวดำ เป็นภาพนิ่ง จัดทำเป็นรูปเล่ม ขณะเดียวกัน มังงะเป็นส่วนหนึ่งของคอมิกส์ แต่มีลักษณะเด่นแตกต่างกัน กล่าวคือ มังงะสื่อด้วยภาพที่เน้นด้านอารมณ์ เนื้อเรื่องใกล้ตัวและโดนใจผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เนื้อเรื่องเกี่ยวกับตำนานความเชื่อ ในมุมมองที่แปลกแหวกแนวออกมา หรือบิดเบือนตำนาน ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแปลกใหม่ สะท้อนความจริงในสังคมอย่างที่ไม่กลัวโดนฟ้อง ทั้งการคอรัปชั่น คดีฆาตกรรมโหดซึ่งเห็นกันบ่อยในแนวสืบสวนสอบสวน ตัวละครมีมิติสูงมาก สังเกตได้จากการอ่านไปจะรู้สึกสงสาร เกลียด เห็นใจ และชื่นชอบในตัวละคร ทั้งตัวร้ายและตัวเอกของเรื่อง โดยมังงะมักนำเสนอว่าไม่มีใครเลวไปหมด ทุกสิ่งที่ทำมีเหตุผลซึ่งทำให้มังงะดูสมจริงมาก

ขณะเดียวกัน เมื่อภาพการ์ตูนถูกทำให้เคลื่อนไหวได้จากเทคนิคต่าง ๆ เช่น วาดภาพด้วยมือ หรือคอมพิวเตอร์หลาย ๆ ภาพ แล้วเอามาเปิดต่อเนื่องกัน จะเรียกว่า แอนิเมชั่น (PATSONIC, 2008)

ปาริชาติ สุริยวรพันธ์ (2549) กล่าวว่าการ์ตูน (Cartoon) มาจากภาษาลาตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงภาพวาดลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ หรือผ้าม่าน การเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและโมเสค (Mosaic)

การ์ตูนเป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า Cartoon ซึ่งสันนิษฐานว่า มีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการฝันเฟื่อง (ดนัย สุดวิไล, 2553)

วอนเนกัต (Vonnegut, 1998 อ้างใน ยุทธนา จินดากุล, 2539, หน้า 11) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง “การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเสียดสีคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดการขบขันเป็นประการสำคัญ ซึ่งหมายถึงการวาดภาพสเกตหรือภาพลายเส้น ซึ่งโดยทั่วไปจะให้ความขบขันที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือวารสาร อาจจะเป็นสัญลักษณ์ของการประชดประชัน หรือล้อเลียนการกระทำ เรื่องราว หรือตัวบุคคลในความสนใจของคนทั่วไป”

“การ์ตูน” เป็นภาพสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ เช่น บุคคล สัตว์ หรือสิ่งของ เป็นต้น เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งเป็นแนวความคิด จินตนการหรือทัศนะของผู้เขียน เพื่อบอกเล่าเรื่องราว จูงใจให้เกิดความคิด สร้างอารมณ์ขัน หรือล้อเลียน คำที่เกี่ยวข้องกับ Cartoon คือ Caricature และคำว่า Comics คำว่า Caricature ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาอิตาเลียนว่า Carticatura แปลว่า บรรทุกหรือบรรจุด้วยรายละเอียดที่เกินจริง อีกทั้งหมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขันโดยการขยายลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริงไป เช่น วาดรูปยาว หรือรูปสูงเก้งก้าง เป็นต้น หนวด ตา ผม คิ้ว จมูก เป็นต้น ซึ่งเป็นลักษณะเดิมเอาไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือ มักใช้วาดประชดประชัน โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเราเรียกว่า Caricature การ์ตูน ส่วนคำว่า Comics หมายถึง ภาพชวนขัน โดยมีภาพเป็นชุด ๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย เป็นต้น ภาพชวนขัน ส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพชวนขันในลักษณะนี้ว่า Comics Strips และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เย็บเล่ม เรียก Comics Books หรือ Funnies (ปาริชาติ สุริยวรพันธ์, 2549)

ยุทธนา จินดากุล (2539) ได้กล่าวถึงนิยายภาพ คือ การที่ผู้เขียนใช้วิธีสมมติตัวชูโรงและตัวประกอบในเรื่องขึ้นแล้วเขียนเป็นรูปการ์ตูน ให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่องหยิบนิยายภาพ คือ การผสมผสานภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบพื้นฐาน เป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ กรอบแต่ละกรอบจะแยกจากกัน และสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง (Strip) แต่ส่วนมาก

เราจะเรียกว่า “การ์ตูนช่อง” เมื่อนำภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) เข้าลักษณะเป็นการ์ตูน เรื่อง ในการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้วงล้อรอบคำพูดของตัวละคร (Balloon) หรือมีการใช้รูปเป็นสื่อความหมายแทนคำพูด เช่น รูปหลอดไฟหมายถึง เกิดความคิดดี การดำเนินเนื้อหาเรื่องราวโดยแบ่งเป็นช่องนั้น แต่ละช่องที่ถูกแบ่งจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอด หรือไม่เท่ากันก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องราว เหตุการณ์ สถานที่ ด้วยตัวอักษรไว้ส่วนหนึ่ง บทสนทนา และคำพูดของตัวละครบรรจุอยู่ในวงล้อมคำพูดของตัวละคร ตัวเอกของนิยายภาพมักเป็นวีรชน เป็นผู้ยอมอุทิศตัวเข้าคลี่คลายปัญหาของผู้อื่นหรือส่วนรวม มีทั้งเป็นมนุษย์ธรรมดา และผู้วิเศษ เช่น ทาร์ซาน แบทแมน ซุเปอร์แมน โดเรมอน เป็นต้น

จากความหมายของคำข้างต้นทั้ง 3 คำ จะเห็นได้ว่า ต่างมีความใกล้เคียงกันมากโดยเฉพาะ Cartoon และ Comics ในภาษาไทยเรามักใช้สับสนกันอยู่ โดยเรียกภาพล้อในลักษณะของคำภาษาอังกฤษทั้ง 3 คำ ว่าเป็น “การ์ตูน” ทั้งหมด ซึ่งแท้จริงแล้วคำทั้ง 3 มีความหมายแตกต่างกัน คือ

1) Caricature เป็นภาพล้อเลียนบุคลิกเกินจริง โดยเฉพาะภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญ ซึ่งกลายมาเป็นการ์ตูนการเมืองในปัจจุบัน

2) Cartoon เป็นภาพล้อเลียนเรื่องราว เหตุการณ์สั้น ๆ ซึ่งเกิดขึ้นในขณะนั้นหรือเป็นเหตุการณ์ที่น่าขบขัน เป็นเรื่องราวตลกของบุคคลหรือกลุ่มคน อีกความหมายหนึ่ง คือ เป็นตัวละครที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมาเพื่อใช้เป็นตัวเดินเรื่องและเล่าเรื่อง

3) Comics เป็นลักษณะการ์ตูนลายเส้นง่าย ๆ ที่มีการผูกเป็นเรื่องราวเป็นการผจญภัย มีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องต่าง ๆ ต่อกันเป็นชุด ซึ่ง Comics นี้เป็นลักษณะที่ตรงกับคำว่า “การ์ตูน” ในภาษาไทยมากที่สุด เพราะเมื่อพูดถึงการ์ตูน เรามักนึกถึงการ์ตูนที่เป็นเรื่องราว ตีพิมพ์เป็นหนังสือหรือนิตยสารมากกว่าความหมายอื่น

จอยซ์ (Joyce, 2006) เสนอว่า การเขียนการ์ตูน เป็นการออกแบบ จากการวาดภาพ ใช้ลายเส้น ให้ผู้อ่านมองเห็นจุดยืน มุมมองของเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน อาจเสนอทางเลือกอื่น ๆ จากการเชื่อมโยงข้อเท็จจริงกับมุมมองที่แตกต่าง แต่อาจเป็นไปได้ จากจินตนาการของผู้เขียนหรือผู้อ่านเอง

ดังนั้น สามารถสรุปความหมายของคำว่า “การ์ตูน” ได้ว่า ภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยวโย้เย้ลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือเป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มีแสง สีเงา มุ่งให้เกิดความ รู้สึกประทับใจใน ความ สวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม

สะท้อนแง่มุมทางวัฒนธรรม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี

ประเภทของหนังสือการ์ตูน

สังเขต นาคะไพจิตร (2530) แบ่งการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบ่งตามรูปแบบ

1.1) รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องทั่วไป เรื่องแนววิทยาศาสตร์ เรื่องนักเรียน นักศึกษา เรื่องของครอบครัว เป็นต้น

1.2) รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น การเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ อุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

2) แบ่งตามชนิดการแสดงออก

2.1) การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon)

2.2) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)

2.3) การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นตอน ๆ (Strip)

2.4) การ์ตูนขำขันรูปเดียวจบ เป็นการ์ตูนเงียบ หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)

2.5) การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในหน้าเดียว

2.6) การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial Cartoon)

2.7) การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)

2.8) การ์ตูนเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)

2.9) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)

2.10) การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)

2.11) การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

2.12) การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

นอกจากนี้ ภาพในการ์ตูนยังสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1) ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) เช่น การ์ตูนรูปสัตว์ รูปสัตว์นี้ยัง แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะคือ

1.1) รูปสัตว์เหมือนจริง หมายถึงรูปสัตว์ ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติ อาจจะมีลักษณะเหมือนจริงหรือลดตัดทอนให้ผิดแปลกไปจากภาพการ์ตูน แต่กิริยาท่าทาง ยังคงเป็นสัตว์ประเภทนั้น ๆ

1.2) รูปสัตว์ท่าทางคน หมายถึง รูปสัตว์ต่าง ๆ ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติจริง แต่มีกิริยาท่าทางการแต่งตัวเลียนแบบคน เช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลดักซ์ กุฟฟี่ ซึ่งเป็นการ์ตูนของวอลท์ดีสนีย์ ส่วนโดราเอมอน และแฮมทาโร่ เป็นการ์ตูนของญี่ปุ่น

2) การ์ตูนภาพวิจิตร (Fine Cartoon) หมายถึง ลักษณะการ์ตูนที่มีลวดลายการ เขียนสวยงามในลักษณะวิจิตรศิลป์การใช้เส้นตรงแต่งลวดลายทำอย่างประณีตวิจิตรพิสดาร จนอาจถือได้เป็นงานศิลปะที่มีคุณค่า เช่น เรื่องสุดสาคร (พ.ศ. 2522)

3) การ์ตูนกราฟฟิก (Graphic Cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่มีลักษณะการเขียนภาพเหมือนกับงานออกแบบ รูปร่างการ์ตูนมักเป็นรูปร่างง่าย ๆ ทางเรขาคณิต เช่น วงกลมสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงรี เป็นต้น การระบายสีมักเป็นสีเรียบหรือไล่น้ำหนักอ่อนจางเล็กน้อย มีขอบการลงสีแน่นอน รูปเส้นขอบชัดเจน ในลักษณะเดียวกับงานออกแบบกราฟฟิก

4) การ์ตูน 3 มิติ (Three-Dimension Cartoon) หมายถึง การสร้างรูปการ์ตูนจากวัสดุต่าง ๆ เช่น ดินน้ำมันไม้ พลาสติก เพื่อเป็นรูปการ์ตูน 3 มิติก่อนแล้วจึงถ่ายเป็นภาพหรือภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งถ้าถ่ายเป็นภาพยนตร์ยังสามารถใช้เทคนิคถ่ายทำให้หุ่นการ์ตูนนั้นเคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนมีชีวิตจริง เช่น Ice Age (2002) Madagascar (2005) “มังงะ” เป็นสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (ชุติมา ธนูธรรมทัศน์, 2546) เป็นวรรณกรรมของคนญี่ปุ่นในลักษณะเพื่อนใกล้ชิด เล่าเรื่องราว หลากหลายรสและอารมณ์ ที่มีชีวิตชีวา “มังงะ” เมื่อเริ่มต้นเป็นเนื้อหาของเด็ก ๆ ในยุคสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ของญี่ปุ่น ต่อมาเมื่อเด็กเหล่านั้นเติบโตขึ้นยังชื่นชอบไม่ยอมเลิกอ่านการ์ตูน ในที่สุดได้มีมังงะสำหรับวัยรุ่นโดยเฉพาะ พอถึงทศวรรษ 1960 ได้มี “มังงะ” สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัย ที่สามารถสนองตอบความต้องการทั้งทางด้านบันเทิง ศิลปะ และการเมือง

ดังนั้น หนังสือการ์ตูนมีหลายประเภทที่เสนอเรื่องราวของคน สิ่งแวดล้อม วิถีดำเนินชีวิตในแต่ละสังคม กลุ่มคน ในแง่มุมต่าง ๆ และการวาดภาพเรื่องราวมีหลายลักษณะ ในแบบเหมือนจริง เกินความเป็นจริงและไม่เหมือนจริงที่แสดงออกมาเลียนแบบธรรมชาติ แบบวิจิตร แบบกราฟฟิก และ 3 มิติ เพื่อให้เคลื่อนไหว มีชีวิตเหมือนจริง เน้นการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะ แสดงอารมณ์ชัดเจน ให้สอดคล้องกับแนวเรื่องหรือเนื้อหา การ์ตูนจึงเป็นศิลปะของการแสดงออก สะท้อนเรื่องราวในสังคม การเมืองในปรากฏการณ์สำคัญ หรือวิถีดำเนินชีวิตทั่วไป

สำหรับการ์ตูนที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ เป็นการ์ตูนเรื่องยาว (Comics Book) ในญี่ปุ่นเรียกว่า “มังงะ” หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว มีลักษณะดังนี้

1) หนังสือการ์ตูนคอมิคส์แบบดั้งเดิม (Traditional Comic Books) ซึ่งรวมเรื่องราวเหตุการณ์ ประเภทย่อยต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ เรื่องขำขัน ผจญภัย อาชญากรรม วิทยาศาสตร์ คอมิคส์ประเภทที่แท้จริง หรือประเภทคลาสสิค (True or Classic) และคอมิคส์เรื่องของความรับรู้ของบุคคล

2) หนังสือการ์ตูนคอมิคส์ (Underground Comic Book) หรือที่เรียกว่า “Comix” ซึ่งได้ตีพิมพ์ขึ้นโดย ไม่ได้รับความเห็นชอบจาก คณะกรรมการควบคุมจริยธรรมการ์ตูนคอมิคส์ (The Comics Code Authority)

3) เรื่องสั้นภาพเส้น หรือนิยายภาพลายเส้น (The Graphic Short Story or Graphic Novel) เช่น เรื่องที่ลงพิมพ์ในนิตยสาร Heavy Metal หรือลงในหนังสือ เช่น เรื่อง Zahra's Paradise (2009), Anya's Ghost (1999), Thor: The Mighty Avenger (2010)

ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มกำเนิดขึ้นตั้งแต่ศตวรรษที่ 12 จนถึงศตวรรษที่ 18 นับได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มมีความโดดเด่นขึ้นหลังจากที่ญี่ปุ่นถูกยึดครองหลังทำสงครามกับประเทศสหรัฐอเมริกา วันดี สันติวุฒิเมธี (2544) กล่าวว่า ตามประวัติการ์ตูนญี่ปุ่น มีคำที่ใช้เรียกหนังสือการ์ตูนที่มาจากประเทศญี่ปุ่นในภาษาญี่ปุ่นใช้คำเรียก 2 คำ คือ มังงะ (Manga) หรือ แม็งก้า ใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นหนังสือและอะนิเมะ (Anime) ใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว มังงะที่ได้รับความนิยมสูงมักถูกนำไปเป็นอะนิเมะ และเนื้อหาของมังงะเหล่านั้นมักถูกดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมต่อการแพร่ภาพทางโทรทัศน์ และเพื่อให้ถูกรสนิยมของผู้ชมมากขึ้น ปาริชาติ สุริยวรพันธ์ (2549) อธิบายว่า มังงะ พัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบอุคิโยเอะกับจิตกรรมตะวันตก ความพยายามของญี่ปุ่นที่พยายามจะพัฒนาตนเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกหลาย ๆ รูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง และสี ซึ่งการวาดภาพแบบ อิคุโยเอะไม่ให้ความสำคัญ เนื่องจากคิดว่า ความรู้สึกของภาพโดยรวมสำคัญกว่า อย่างไรก็ดี มังงะ ที่รู้จักกันในปัจจุบันได้เริ่มก่อตัวเป็นรูปร่างในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หลังจากที่รัฐบาลญี่ปุ่นโดนบังคับให้เปิดเสรีภาพต่อมา ในศตวรรษที่ 20 คำว่า มังงะ เปลี่ยนความหมายเดิมมาเป็นหมายถึง หนังสือการ์ตูน อย่างไรก็ดี คนญี่ปุ่นมักใช้คำว่า มังงะ ในความหมายของหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ส่วนหนังสือการ์ตูนทั่วไปนั้นใช้คำว่า คอมิกส์ (Comics) ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษแทน ในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษนั้น คำว่า มังงะ ถูกใช้เป็นคำเรียกหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนในประเทศไทยการใช้คำว่า มังงะ ยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก

ธารา จันทร์อนุ (2551) ให้ความหมาย คำว่า มังงะ (Manga) แปลตรงตัวว่า "ภาพตามอารมณ์" ถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรกหลังจากจิตรกรอุคิโยเอะชื่อ โฮกุไซ ตีพิมพ์หนังสือชื่อ "โฮคุไซมังงะ" ในคริสตศตวรรษที่ 19 อย่างไรก็ดีนักประวัติศาสตร์บางกลุ่มเห็นว่า "มังงะ" อาจมีประวัติศาสตร์ยาวกว่านั้น โดยมีหลักฐานคือ ภาพกิกะ (แปลตรงตัวว่า ภาพตลก) ซึ่งเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 12 มีลักษณะคล้ายคลึงกับมังงะ ในปัจจุบันหลายประการ อาทิ การเน้นที่เนื้อเรื่อง และการใช้เส้นที่เรียบง่าย แต่สวยงาม เป็นต้น

มังงะ จึงเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ที่มีส่วนประกอบสำคัญของวัฒนธรรมญี่ปุ่นและได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็น ภาพตามอารมณ์ สะท้อนความรู้สึกของผู้เขียน เป็นวัฒนธรรมแบบผสมผสานของงาน จิตรศิลป์และวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งเห็นว่ามังงะเป็นการ์ตูนที่มีความงดงามและผสมผสานศิลปะตะวันตก ขณะเดียวกันมีการนำเสนอเนื้อหาที่มีความรุนแรง แต่ยัง

สามารถสื่อสารของรูปแบบ การถ่ายทอดรูปลักษณ์ เอกลักษณ์ของลายเส้น การออกแบบท่าทางของบุคคลิก ตัวการ์ตูนมาได้น่ารักและเป็นที่นิยม แต่อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน มังงะถูกวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มอนุรักษ์นิยมทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศอย่างกว้างขวางว่ามีความรุนแรงและมีเนื้อหาทางเพศปะปนอยู่มาก

การ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทย

เล็นท์ (Lent, 2001) ระบุว่า มีผู้ศึกษา เรื่องราวของการ์ตูนญี่ปุ่น ในประเทศไทย การ์ตูนญี่ปุ่นยุคแรก ได้เข้ามาประเทศไทยประมาณช่วงปี พ.ศ. 2508-2525 การ์ตูนเรื่องแรกที่นำเข้ามาฉายครั้งแรก คือ เรื่องเจ้าหนูลมกรด ในปี พ.ศ. 2508 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแพร่ภาพ ทางทีวี ช่อง 4 บางขุนพรหมในสมัยนั้น เรื่องที่ได้รับความนิยมในช่วงต้นได้แก่ หน้ากากเสือ เจ้าหนูอะตอม (ในสมัยนั้นใช้ชื่อว่า เจ้าหนูปรมาณู) ส่วนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาตั้งแต่ พ.ศ. 2514 และสำนักพิมพ์ต่าง ๆ เริ่มให้ความสนใจพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นจำหน่ายมากขึ้นเรื่อย ๆ ในช่วงปี พ.ศ. 2520-2525 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงยุคทองของนักอ่านการ์ตูน เรื่องที่โด่งดังที่สุด คือ โดราเอมอน และต่อจากนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นมากมายก็เข้ามาประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง

การ์ตูนที่เป็นที่รู้จักในช่วง พ.ศ. 2520-2525 ได้แก่ รินที่รัก แคนดี้ คอบร้า คำสาปฟาโรห์ กุหลาบแวร์ซายส์ โดราเอมอน นินจาฮาโตริ ผีน้อยคิวทาโร่ ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเล่ คินิคุแมน เซนต์เซย่า กันดั้ม มาครอส ดราก้อนบอล ทั้งในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์การ์ตูน โดยช่อง 9 อ.ส.ม.ท. นำมาฉายเป็นประจำในช่วงตอนเช้าวันเสาร์และวันอาทิตย์ รวมถึงวันหยุดราชการที่สำคัญ และต่อมาช่องต่าง ๆ ได้นำการ์ตูนญี่ปุ่นมาฉาย เช่น ช่อง 3 เรื่องที่นำมาฉาย ได้แก่ ชินจัง ฮิคารุเซียนโกะ เกมกลคนอัจฉริยะ เป็นต้น ในระยะเวลานั้นไทย โทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ได้นำการ์ตูนญี่ปุ่นมาฉายได้แก่ เมก้าแมน เป็นต้น (ปาริชาติ สุริยวรพันธ์, 2549)

การเผยแพร่แบบ “มาตรฐาน” ของหนังสือการ์ตูน มีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร เช่น การ์ตูนโดราเอมอนมีคุณภาพตามความต้องการของผู้บริโภคในประเทศไทย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เป็นจุดเริ่มต้นของการเผยแพร่วัฒนธรรม ในขณะที่จุดมุ่งหมายในเชิงการค้าเพื่อแสวงหาผลกำไรของสำนักพิมพ์ในประเทศไทยก็มีส่วนในการส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรม การพิมพ์จำหน่ายการ์ตูนแบบญี่ปุ่นได้นำไปสู่อิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในท้องตลาดและในการสร้างวาทกรรมทางสังคม อย่างไรก็ดี ศักยภาพในการสื่อสารทางวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนจะเป็นมิติใหม่ของปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมระหว่างไทยกับญี่ปุ่น

ปัจจุบันอัตราการเจริญเติบโตของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยนั้น นับได้ว่าเป็นผู้ครองตลาดอันดับหนึ่ง โดยมีสำนักพิมพ์ใหญ่ ๆ เช่น วิบูลย์กิจคอมมิกส์ สยามอินเตอร์คอมมิกส์ และบงกช คอมมิกส์ เป็นต้น เป็นผู้จัดจำหน่าย ในแต่ละเดือนมียอดรวมกันกว่า 1,000 รายการ (เพชรรัตน์ ภักดี, 2540 อ้างใน “มองวัฒนธรรมญี่ปุ่นในสังคมไทย”, 2551) ในขณะที่ วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล (2553)

ได้กล่าวการ์ตูนญี่ปุ่นมีส่วนแบ่งทางการตลาดการ์ตูนในประเทศไทยถึงร้อยละ 90 แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างมาก ในกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนของประเทศไทย

กลุ่มผู้อ่านการ์ตูน

ยุทธนา จินดากุล (2539) ได้แบ่งกลุ่มผู้อ่านหนังสือการ์ตูนตามความสนใจในเนื้อหาของการ์ตูนเป็น 4 กลุ่ม คือ

1) กลุ่มเด็กก่อนวันเรียน (3-5 ปี) เด็กกลุ่มนี้มักมีความสนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพวาดไม่จำเป็นต้องสวยงามมาก แต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย อาจวาดภาพที่ไม่สมบูรณ์เพื่อผู้อ่านได้เสริมจินตนาการของตนเองบ้างก็ได้

2) กลุ่มของเด็กในวัยเรียน (6-12 ปี) เด็กกลุ่มนี้มีความสนใจในเรื่องการผจญภัย เนื้อเรื่องมีผู้ชนะมีผู้แพ้ชัดเจน ผู้ชนะเป็นบุคคลที่มีคุณธรรม ภาพมีการแสดงความเคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น เป็นภาพ 3 มิติ เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้น มีการให้ติดตามในตอนต่อไป ซึ่งเด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่ผ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้โดยไม่จำเป็นต้องอ่านทบทวนใหม่

3) กลุ่มวัยรุ่น (13-19 ปี) กลุ่มนี้ให้ความสนใจเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้ชนะผู้แพ้ชัดเจน และเน้นในเรื่องรักใคร่ ในกลุ่มนี้ให้ความสนใจลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบเรื่องการต่อสู้ซึ่งจะมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

4) กลุ่มผู้ใหญ่ (20 ปีขึ้นไป) เป็นกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเพื่อคลายความเครียดในเชิงจิตวิทยา ถือเป็นการหลบหนีความเป็นจริงเข้าไปสู่โลกของความเพ้อฝัน ลักษณะเนื้อหามีความหลากหลายมากขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการอ่านในขณะนั้นของแต่ละบุคคล

การอ่านหนังสือการ์ตูนนั้น นอกจากจะเป็นสื่อที่ให้ข่าวสารช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้ผู้อ่าน ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกทั้งได้ใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์แล้ว หนังสือยังเป็นแหล่งรวบรวมความรู้

ดังนั้น หนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านจึงมีบทบาท หน้าที่ เป็นตัวกำหนดทางสังคมที่สำคัญประการหนึ่งทั้งทางตรงและทางอ้อมในการปูพื้นฐานแนวความคิดและค่านิยมต่าง ๆ แก่เด็ก การ์ตูนมีอิทธิพลด้านบุคลิกภาพ เนื้อหาสาระของหนังสือการ์ตูน ยังมีอิทธิพลต่อความคิดคุณธรรมหลายประการ และให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่นิยมอ่าน

หทัย ตันหยง (2529, หน้า 155-158) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือญี่ปุ่นการ์ตูน ดังนี้

1) ใช้ภาพเขียนที่มีอยู่ทั่วไปให้ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริงด้วยศิลปะชั้นต้น

2) ใช้ความคิดผิดเพี้ยนนั้นให้เกิดภาพพจน์ทางความคิด เช่น การล้อเลียน เสียดสี ชวนหัวจี้เส้น เย้าแหย่ เป็นต้น

3) ย่อและประหยัดตัดตอนทั้งภาพและภาษาที่แสดงออก เช่นคำว่า การ์ตูนก็เขียนว่า ตูน ตู้น ตูน คำว่า สนุกเขียนว่า หนุก หนุ๊ก

4) ใช้ภาษาพูดและภาษาชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่ไม่ถึงหยาบโลน

5) ใช้ภาพ ภาษา และพฤติกรรมที่ปรากฏในเหตุการณ์แวดล้อมปัจจุบันเป็นหลัก

6) มุ่งเขียนภาพอย่างหนึ่งให้สะท้อนไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง เช่น รูปสัตว์ให้มีอาการเป็นมนุษย์ เขียนภาพมนุษย์ให้มีอาการเป็นสัตว์ เป็นต้น

7) มุ่งให้ความบันเทิงใจ เสมือนเป็นยาอายุวัฒนะ ขายหัวเราะลักษณะภาพการ์ตูน

ลาร์ริค (Larrick, 2009 อ้างใน สายพิรุณ ผุสดี, 2552) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนไว้ ดังนี้

1) หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจ สนองตอบความต้องการของเด็กในด้านการดำเนินพฤติการณ์และการผจญภัย

2) เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่ละบท แต่ละตอน สั้นกะทัดรัด สร้างความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว

3) อ่านง่าย อันที่จริงคนอ่านไม่คล่องก็สามารถจะเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยการดูรูปภาพ

4) หาอ่านได้ทุกแห่งหน

หัวใจสำคัญของการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบอยู่ที่ความคิด (Idea) ที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ความรู้สึกหรือความคิดที่ต้องการถ่ายไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ขำขัน น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ในขณะที่ผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบอ่านการ์ตูน เพราะต้องการดูมุขตลกหรือความคิดที่แอบแฝงในการ์ตูนนั้น การอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่จึงเป็นการคลายความเครียดด้วยการ “อ่านเล่น ๆ” แต่การอ่านการ์ตูนของเด็กเป็นการอ่านที่ “เอาจริงเอาจัง” มากกว่า การ์ตูนจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้จากทั้งผู้ใหญ่และเด็กเนื่องจากสามารถตอบความต้องการที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี

จากการสำรวจของแหล่งข้อมูลทางการตลาดถึงความนิยมของผู้อ่านชาวไทยที่มีต่อหนังสือการ์ตูน พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงลำดับความนิยมในแต่ละช่วงเวลาตามยอดการขายที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลดังกล่าว สามารถระบุหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่องที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากบรรดาผู้อ่านที่เป็นเยาวชนไทย (“การ์ตูนญี่ปุ่น 5 อันดับที่ได้รับความนิยมสูงสุดในเมืองไทย”, 2553) คือ ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น บลีช เทพมรณะ วันพีซ ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

อย่างไรก็ตาม ลักษณะการนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีความหลากหลาย ตั้งแต่การถ่ายทอดเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง การดำเนินชีวิต ปรากฏการณ์ ที่เหลือเชื่อ อภินิหาร และแสดงอารมณ์ความรักใคร่ ซึ่งอาจจะมีทั้งส่วนที่ถูกต้องดีงาม และส่วนที่ไม่เหมาะสม จึงจำเป็นที่

หน่วยงานต่างๆ ที่รับผิดชอบจะต้องคัดกรองเนื้อหาก่อนที่จะได้รับอนุญาตให้มีการตีพิมพ์เผยแพร่ สำหรับผลกระทบของสื่อการ์ตูนต่อผู้อ่านทั้งเยาวชนและผู้ใหญ่ มีผู้ศึกษาไว้ ดังต่อไปนี้

เยาวชนกับการอ่านการ์ตูน

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2547) กล่าวว่า เยาวชนผู้มีอายุอยู่ระหว่าง 12-18 ปี ตามทฤษฎีพัฒนาการของเด็กโดย พีเจต์ (Piaget, 1955 อ้างใน พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2547) นักปรัชญาชาวสวิสเซอร์แลนด์ ได้เสนอว่า เด็กในวัยดังกล่าว จะมีพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เรียกว่า ช่วงพายุบุแคม (Thunder Storm) มีโลกส่วนตัวสูง มีจินตนาการกว้างไกล สนใจเรื่องท้าทาย สิ่งแปลกใหม่ในสังคม ไม่ชอบวัฒนธรรมเดิม ๆ แต่สนใจวัฒนธรรมของชนกลุ่มอื่น ในฐานะที่เป็นสิ่งแปลกใหม่ ต้องการทดลองและเรียนรู้ โดยเฉพาะในเรื่องการผจญภัย การแพ้ชนะ อันเป็นส่วนหนึ่งของการพยายามค้นพบอัตลักษณ์แห่งตน มีความขัดแย้งไม่เข้าใจบทบาทตนเอง (Identity VS Role Confusion) เกิดขึ้นในช่วงอายุ 12-18 ปี เป็นขั้นพัฒนาการรู้จักตนเอง มีเอกลักษณ์ หรือสับสนในบทบาท มีการเปลี่ยนแปลงมากมายทั้งด้านร่างกาย และสติปัญญา ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ทำให้เด็กค้นหาความเป็นตนเองอย่างแท้จริง วัยรุ่นบางคนพยายามหาตัวแบบอย่างบุคคลที่เขาชื่นชอบและนำมาเป็นรูปแบบของตนเอง จึงเป็นไปได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการเปิดโลกทัศน์ใหม่ที่มีสัญญะให้เด็กสามารถเข้าถึงสิ่งที่ตนเอง จินตนาการแปลความหมายได้สอดคล้องกับค่านิยมใหม่ของตน เพื่อน และกลุ่มสังคมที่มีวิถีชีวิต ที่แตกต่างไป เขารู้สึกว่าน่าจะเป็นวัฒนธรรมของคนยุคใหม่

แม้ว่าการ์ตูนมีหลายประเภท แต่ละประเภทมีจุดหมายแตกต่างกัน และตอบสนอง รสนิยมความสนใจของเด็กเยาวชน รวมถึงผู้ใหญ่ที่เป็นผู้อ่าน ได้หลากรสอารมณ์ การ์ตูนช่วยเพิ่มเติมความสนุกสนานให้แก่ ชีวิต สร้างความผ่อนคลาย รวมถึงเป็นแหล่งบันเทิงที่สามารถพกพาหาซื้อได้ง่ายจะอ่านที่ไหน เมื่อไรก็ได้ การ์ตูนมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ขึ้นอยู่กับประเภทและความรับผิดชอบของผู้เขียนและระบบการจัดจำหน่าย

สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่เยาวชนไทย นิยมอ่าน กันอย่างแพร่หลายมีจุดกำเนิดแหล่งที่มาแตกต่างจากสื่อชนิดอื่น โดยเฉพาะการ์ตูนของไทยเองมีการซื้อขายบ้างแต่ยอดการขายน้อยมาก ดังได้กล่าวแล้วเมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีการถ่ายทอดเรื่องราวสาระ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และการกระทำผ่านตัวการ์ตูนได้สะท้อน วัฒนธรรม ค่านิยม จากเรื่องราวการดำเนินชีวิต ส่วนหนึ่งได้เชื่อมโยงมาจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในสังคมประเทศของญี่ปุ่นเอง และถ่ายทอดออกมาเป็นเนื้อหาที่ผสมผสานจินตนาการของผู้เขียน แนวคิด หลักการถ่ายทอดของสื่อที่มาสัมผัส กระทบความรู้สึกนึกคิดของผู้อ่านจนซึมซับเข้าในอารมณ์ หรือจิตใจ ได้มี ทฤษฎี หรือ รูปแบบที่อธิบายปรากฏการณ์เหล่านี้ เช่นทฤษฎีว่าด้วยการสื่อสาร การรับรู้ให้ความหมายข้อมูลที่ได้รับจากสื่อ เป็นต้น

จากแนวคิดทฤษฎีเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่น มีบทบาทสำคัญหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย เนื่องจากมีหลายประเภท เพื่อตอบรับกลุ่มหมายที่หลากหลาย และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น ในหลายชนชั้นของสังคม และสอดแทรกวัฒนธรรมในแง่มุมต่าง ๆ มีศิลปะที่โดดเด่น ผู้อ่านพอใจจากความน่าเอ็นดูของตัวการ์ตูน และเรื่องเล่าที่เร้าใจ ขณะเดียวกัน การ์ตูนก็มีทั้งที่ดี สืบสานถ่ายทอดส่งผ่านวัฒนธรรม ค่านิยม ดีมีคุณค่าของญี่ปุ่น เป็นประโยชน์และยังมีสาระที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก ๆ เช่นเรื่องเพศ และความรุนแรง เป็นต้น

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

เยาวชนหลายคนมีการ์ตูนเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นนักอ่าน เพราะอ่านง่าย เข้าใจง่าย มีภาพประกอบทำให้น่าสนใจ การ์ตูนจึงเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมสากลเหมือน ๆ กับเพลงที่แม้จะฟังภาษาไม่ออกแต่ก็สามารถซาบซึ้งได้ อากัปกิริยาของตัวละครทำให้ผู้อ่านรับรู้เข้าใจมุขได้เหมือน ๆ กัน ยุคสมัยนี้การ์ตูนกลายเป็นสิ่งที่เยาวชนในสังคมไทย เข้าถึงซื้อหาได้ง่าย นับเป็นการเริ่มต้นของเด็ก ๆ หลายคนที่จะเติบโตมากลายเป็นหนอนหนังสือตัวยง ในขณะเดียวกันการ์ตูนก็ยังแฝงพิษภัยไว้ด้วยเช่นกัน

โดยพื้นฐานการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมผ่านสื่อการอ่านก่อให้เกิดการรับรู้เนื้อหาสาระ ที่สื่อสารถ่ายทอดผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุนหรือมังงะที่นักเรียนได้อ่านแล้วนำมาถ่ายทอด แลกเปลี่ยนแบ่งปัน ผ่านกระบวนการพูดคุยสนทนา ธรรมเนียมการปฏิบัติต่าง ๆ ของสังคมญี่ปุนมาด้วย แล้วมีการแปลความหมายผ่านมุมมองและ ความเข้าใจของตนเอง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันดังคำกล่าวของเบนจามิน บลูม (Bloom, 1984) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นผลรวมจากประสบการณ์ที่เขาได้รับ เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาด้านสติปัญญาของบุคคลที่จะเปลี่ยนแปลงจากการรับรู้มาสู่การเรียนรู้ เริ่มจากทฤษฎีการเรียนรู้ของมนุษย์ ได้แก่ การรับรู้ที่ก่อให้เกิดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การแก้ปัญหาโดยผ่านกระบวนการทางสมอง การเรียนรู้จึงเป็นพัฒนาการมนุษย์ โดยเฉพาะในเด็กที่ได้มาจากการอ่าน ในที่นี้ไม่ได้เป็นความสามารถเฉพาะสมอง แต่ยังรวมถึงความสามารถทางอารมณ์ การ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้อันทรงพลังของคนทุกวัย (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553) ขณะเดียวกัน มีงานวิจัยที่เสนอเรื่องการอ่านการ์ตูนมีผลต่อความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จากการทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กและวัยรุ่นของอัลเบิร์ต แบรนดูล่า นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเสนอว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากปฏิสัมพันธ์ทางสติปัญญา อารมณ์ ความรู้สึก ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม ทักษะ ค่านิยมต่าง ๆ

การเรียนรู้ของมนุษย์อาจเกิดขึ้นจากส่วนหนึ่งของการศึกษา การพัฒนาส่วนบุคคล การเรียนการสอน หรือการฝึกฝน การเรียนรู้อาจมีการยึดเป้าหมายและอาจมีความจูงใจเป็นตัวช่วย การที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องของวัฒนธรรมนั้น วัฒนธรรมก็เปรียบเสมือนกับมรดกที่ได้รับการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยผ่านการกระบวนการเรียนรู้จากการอบรมสั่งสอน การเรียนรู้ วัฒนธรรมได้มาจากการฟังการอ่านการติดต่อสื่อสาร ภายในสังคม หรือการแลกเปลี่ยนระหว่างสังคม ทำให้มีการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมมากขึ้น อนึ่ง วัฒนธรรมโดยทั่วไปประกอบด้วย วิถีดำเนินชีวิตของคนในสังคม ความเชื่อ ค่านิยม

สุพัตรา สุภาพ (2536) กล่าวว่า มนุษย์ได้คิดสร้างระเบียบกฏเกณฑ์วิธีการในการปฏิบัติการจัดระเบียบตลอดจนความเชื่อ ความนิยม ความรู้ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการควบคุม และใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ วัฒนธรรม มีความสำคัญ สรุปได้ดังนี้ คือ ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็น การแปลความหมายของสิ่งที่เรามองเห็นนั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มชน ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และถ่ายทอดวัฒนธรรม เช่น ชาวไทยมองเห็นรูปกระต่ายในดวงจันทร์ขณะที่สังคมญี่ปุ่นก็เชื่อว่าในดวงจันทร์มีกระต่าย หรือเจ้าหญิงคางุยะขับเพลงชมจันทร์ เป็นต้น วัฒนธรรมยังเป็นตัวกำหนดการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ และการควบคุมอารมณ์ เช่น ผู้ชายไทยและผู้ชายญี่ปุ่นจะไม่ร้องไห้ต่อหน้าสาธารณชนเมื่อเสียใจ ทั้งยังเป็นตัวกำหนดในชุมชนว่า เหมาะสมหรือไม่ การกระทำบางอย่างในสังคมหนึ่งเป็นที่ยอมรับว่าเหมาะสมแต่ไม่เป็นที่ยอมรับในอีกสังคมหนึ่ง เช่นการฆ่าตัวตายเพื่อแสดงความกล้าหาญและรับผิดชอบ บางสังคมมองว่าเป็นการหนีปัญหาเป็นต้น ดังนั้น วัฒนธรรมในการ์ตูนญี่ปุ่นจึงหมายถึง ค่านิยม ความเชื่อ วิถีดำเนินชีวิต ที่เด็กได้เรียนรู้และอาจนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งในส่วนสาระที่เป็นประโยชน์ และในส่วนที่อาจจะไม่เหมาะสม ซึ่งยังไม่มีใครศึกษาในประเด็นเหล่านี้ไว้

เนื้อหาของสื่อการ์ตูนที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์

การถ่ายทอดสื่อสารเรื่องราวดี ๆ จากการ์ตูนญี่ปุ่นได้มีผู้ศึกษาไม่มากนัก ดังเช่น อเนกรัตน์ ปิยะภาภรณ์ (2534) ได้ให้ความเห็นว่า ภาพการ์ตูนที่สวยงาม เนื้อหาของการ์ตูนที่ดี ให้ความรู้และให้ความบันเทิงแล้วควรจะมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ คือ

1) ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจ ทดลองค้นคว้าหาเหตุผล ที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริงมิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้

2) เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึงตัวเอกของเรื่อง มีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์และกำลังใจที่จะต่อสู้ และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้มีเนื้อหาธำรงไว้ซึ่งคุณธรรม

3) การนำเสนอเนื้อหาลักษณะนี้ไม่ควรที่จะใช้วิธีสอนโดยตรงเพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่ควรจะแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะตัวเอกหรือตัวร้าย โดยเฉพาะถ้าแทรกอยู่ในตัวร้ายจะทำให้เห็นภาพของคุณธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

4) ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปรานี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน

ต่อมา จินตนา ใบกาซูยี (2544 อ้างใน อนันต์ บุตรศรีเมือง, 2551) ได้กำหนดแนวทางการจัดทำหนังสือการ์ตูนว่า ลักษณะการ์ตูนที่ดี คือ

4.1) การ์ตูนจะต้องให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้อารมณ์ขัน ก่อให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดทักษะหรือ ความชำนาญในการอ่าน

4.2) สามารถเป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านเบื้องต้นเด็กสามารถเรียนรู้ศัพท์จากการอ่าน

เนื้อหาของสื่อการ์ตูนที่ไม่เหมาะสมและไม่เกิดประโยชน์

ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนผลิตออกมามากมายซึ่งหลาย ๆ เล่มผู้ผลิตจัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใหญ่อ่านแต่เด็กมักจะอ่านโดยไม่รู้ว่าสิ่งที่แทรกในหนังสือนั้นเหมาะกับวัยของตนเองหรือไม่ ซึ่งอาจส่งผลร้ายทางตรงหรือทางอ้อมต่อเด็กได้ เอนกรัตน์ ปิยะภาภรณ์ (2534) อธิบายลักษณะการ์ตูนที่ไม่เหมาะกับเด็ก มีดังนี้

1) เรื่องการเสนอเรื่องในลักษณะที่ผิดศีลธรรมจรรยา เรื่องเพศ เรื่องที่ทำลายศิลปวัฒนธรรม ทำลายความมั่นคงของชาติ เรื่องหยาบคาย ไม่มีสาระให้แต่ความสนุกสนานเพียงด้านเดียว หรือจัดเพื่อความสนองกลุ่มผู้อ่านบางกลุ่ม

2) ภาพการ์ตูนมีลักษณะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีแก่เด็ก เช่น ภาพโป๊อนาจาร ภาพอาชญากรรม ภาพหวาดเสียวต่าง ๆ เพราะภาพเหล่านั้นจะมีอิทธิพลต่อจิตใจเด็กมากเด็กสามารถคิดร่วมไปกับการอ่านด้วย ภาพการ์ตูนที่มีลักษณะที่ก่อให้เกิด ความรู้สึกและอารมณ์แก่ผู้อ่านในลักษณะดังกล่าว เท่ากับเป็นการให้ยาพิษให้เด็กโดยไม่รู้ตัว

3) ภาษาในการ์ตูนเกิดจากความคิดของผู้แต่งที่จะจินตนาการลักษณะภาพที่ใช้ ซึ่งมักจะพบบ่อย ๆ เช่นภาษาที่ไม่เหมาะสมกับกาลเทศะ ภาษาหยาบคาย ภาษาวิบัติตัวสะกด การันต์ ไม่ถูกต้อง

ทรงพล สร้อยสุวรรณ (2542) กล่าวถึง ผลกระทบของการ์ตูนที่เป็นอันตรายต่อเด็กไว้ดังนี้ คือ

1) เด็กไม่สามารถแยกแยะสิ่งใดถูกสิ่งใดผิดได้ เด็กจะรับสิ่งไม่ดีเหล่านั้นไว้ทั้งหมด ทั้งด้านภาพ ภาษา ความคิดซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กเช่น เด็กจะหลงใหล เคลิบเคลิ้มไปกับสิ่งที่ได้รับนั้นในแง่เรื่องเพศ หากเรื่องและรูปภาพ ส่อไปในทางลามกอนาจารเด็กวัยรุ่นได้อ่านอาจจะอยากลองในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ซึ่งยังไม่ถึงเวลาอันสมควร หรือถ้าเรื่องใดส่อในทางอาชญากรรม

2) เด็กอาจจะคิดและทำตามให้เหมือนตัวละคร เช่นทำร้ายผู้อื่น หรือแสดงความกล้าหาญในทางที่ผิด เช่นกระโดดตึก เป็นต้น ดังนั้นในการผลิตหนังสือการ์ตูนจึงต้องคำนึงถึงเนื้อหาในหนังสือที่จะสื่อหรือถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้สึก อารมณ์ให้ สอดคล้องกับกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนโดยเฉพาะกับเด็ก

เวิร์ธแธม (Wertham, 1954 อ้างใน Beaty, 2005) นายแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านโรคทางจิตได้กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุที่ทำให้เด็กเกเรมีความประพฤติเสื่อมเสีย แต่ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสภาพจิตใจของผู้อ่านเอง ถ้าเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดีมีดุลยภาพอันเหมาะสม ก็อาจจะอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรมได้โดยปราศจากอันตราย แต่ถ้าสภาพชีวิตของเขามีแนวโน้มให้เข้าเป็นเด็กเกเรอยู่ก่อนแล้ว หนังสือการ์ตูนเล่มเดียวกันนั้นเองจะเป็นเสมือนเครื่องชี้ช่องทางและสอนกลวิธีอันแนบเนียนต่าง ๆ เป็นการสนับสนุน ยั่วยุให้เป็นเด็กเกเรได้เร็วกว่าปกติ ทั้งนี้เป็นสาระสำคัญของหนังสือเรื่อง Seduction of the Innocent ที่ทำให้ เฟดเดอริค เวอร์แทมมีชื่อเสียงทั่วอเมริกา เพราะได้ศึกษาเรื่องดังกล่าวจากการเลือกอ่านการ์ตูน แล้วซึมซับเลียนแบบซองกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ประพฤติเหลวไหล

ข้อดีและข้อเสียของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก

มีการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างมากตั้งแต่ในอดีตว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่ชักนำให้เด็กมีความประพฤติเสื่อมเสีย สร้างอุปนิสัย และความคิดที่ไม่ดีต่าง ๆ ตลอดจนทำให้เด็กขาดสัมมาคารวะ ไม่มีความเคารพต่อผู้ใหญ่ ไม่รู้จักกาลเทศะรวมถึง แสดงความก้าวร้าว จึงทำให้สังคมไทยเชื่อว่า การอ่านการ์ตูนเป็นการทำให้เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ดังนั้นการที่หนังสือการ์ตูนได้ถูกมองด้วยมุมด้านเดียวของคนเหล่านั้นจึงเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง เพราะว่าหนังสือการ์ตูนก็ยังมีข้อดีมากมายด้วยเช่นกัน หนังสือการ์ตูนจะเกิดประโยชน์ขึ้นหรือจะให้โทษนั้น อยู่ที่ว่าเด็กได้รับรู้เลือกอ่านการ์ตูนดีและเรียนรู้โดยมีคำแนะนำที่ดีจากผู้ใหญ่มากน้อยเพียงไร รวมถึงที่สภาพแวดล้อมที่อยู่ก็มีส่วนสำคัญอย่างมาก

การเรียนรู้ของเด็กจากสื่อการ์ตูน

การ์ตูน เป็นภาพวาดง่าย ๆ แทนตัวหนังสือ หรือเป็นตัวแทนในการพูดหรือการแสดงออกหรือใช้ประกอบการเล่าเรื่องทั้งบันเทิงคดีและสารคดี สื่อการ์ตูนโดยเฉพาะนิยายภาพที่มีคุณภาพมีศักยภาพในการพัฒนาสมองจากการเรียนรู้และการอ่าน สามารถรับใช้สังคมในสังคมยุคที่คนไทยมีวัฒนธรรมการดู (Visual Culture) อย่างไรก็ตาม การ์ตูนความรู้จากต่างประเทศมีส่วนช่วยในการสร้างการรับรู้และการเรียนรู้ของคนทั่วไปถึงประโยชน์ของการ์ตูนในเชิงการสื่อสาร ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์ (2553) กล่าวไว้ใน “การ์ตูนมหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน” ว่าธรรมชาติของสมองของคนจะรับจดจำ และมีความสุขกับรูปภาพ ไม่ใช่เฉพาะกับตัวหนังสือ ตัวหนังสือเป็นเรื่องต่อเนื่องจากการรับรู้ภาพ พื้นฐานของการเรียนรู้ของมนุษย์ตั้งแต่เป็นทารก คือ ภาพ เช่นภาพหน้าของแม่ คนใกล้ชิด ต้นไม้ และสิ่งของต่าง ๆ เด็กจะเรียนรู้จากภาพของสิ่งรอบตัว อย่างรวดเร็ว และมีความสุข ในการเรียนรู้ การ์ตูน เป็นภาพจึงมีความน่าสนใจตาม

ธรรมชาติ และผู้เขียนการ์ตูนยังสามารถเขียนให้มีความน่าสนใจได้หลายลักษณะ นอกจากนั้นการ์ตูนยังมีลักษณะสำคัญอีกสองประการที่ทำให้น่าสนใจ น่าติดตาม ได้แก่

1) ความเคลื่อนไหว หนังสือการ์ตูน คือ ภาพที่เคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาบนหน้ากระดาษ

2) ความเป็นเรื่องเล่า หรือนิยาย คือ มีตัวละคร ชวนให้ติดตามและได้สาระไปโดยไม่รู้ตัวแต่การ์ตูนเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ดู ดูได้ด้วยจังหวะของตัวเองการ์ตูนจึงดึงดูดใจให้อ่าน มีความบันเทิงชวนติดใจ และถ้าออกแบบดีสามารถสร้างสรรค์ได้ทุกด้าน เช่น พัฒนาสมองการเรียนรู้ ส่งเสริมให้รักการอ่าน รักเพื่อนมนุษย์ รักสัตว์ รักสิ่งแวดล้อม สร้างจริยธรรม สร้างสุนทรียะ เป็นต้น การ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลังของคนทุกวัยในด้านจิตวิทยา (Caine & Caine, 2006 และ Ornstein & Sobel, 1989)

ประโยชน์ของการ์ตูนอาจแบ่งได้สามประการใหญ่ ๆ คือ การตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานในจิตใจเด็กความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการ์ตูน ช่วยให้เกิด “สุขภาวะทางปัญญา” และการสื่อการแบบปรนัย ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการ์ตูนทุกประเภท ไปสู่สุขภาวะทางปัญญา ประโยชน์ของการ์ตูนแต่ละข้อมีรายละเอียด ดังเช่น การ์ตูนตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานหลายประการในจิตใจของเด็กเนื้อหาของการ์ตูนสำหรับเด็กว่า มีความคล้ายคลึงกับเนื้อหาของนิทานสำหรับเด็กที่มีมาแต่โบราณ กล่าวคือ เรื่องราวจะวนเวียนอยู่กับความต้องการพื้นฐานของเด็ก คือ การต่อต้านพ่อแม่หรือปมโอดิปัส (Odipus Complex) ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่เห็นได้ชัดเจนคือ การ์ตูนเรื่อง เงือกน้อย ของวอลท์ ดิสนีย์ ปมนี้มีในการ์ตูนญี่ปุ่นเกือบทั้งหมด ซึ่งจะแสดงออกอย่างโจ่งแจ้ง จนในบางเรื่องดูรุนแรง การ์ตูนอมตะของญี่ปุ่นที่แสดงปมเหล่านี้อย่างชัดเจน ได้แก่ สิงห์น้อยเจ้าป่า คอบร้า ด๊อกเตอร์สลัม และ ไยบะเป็นต้น ถัดจากการต่อต้านพ่อแม่ เด็กมีความต้องการพื้นฐานซึ่งต้องพัฒนาให้ลุล่วง คือ การหนีออกไปมีชีวิตอิสระในโลกกว้างและมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม (ชมนาด บุญอารีย์, 2555) การ์ตูนเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ของคนทุกวัย การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ของเด็กทุกคน วรรณกรรมการ์ตูนมีคุณสมบัติหลอมรวมของหนังสือและศิลปะทำให้เด็กมีการใช้พหุปัญญา จากการอ่าน การใช้ภาษา รายละเอียดของภาพวาดช่วยให้เกิดการซึมซับ และตีความโดยผ่านการแสดงออกทางภาพ (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553, หน้า 165) และจากการเรียนรู้ในเรื่องเดิมซ้ำ ๆ จะทำให้รอยเชื่อมต่อในหยักสมองแข็งแรง เป็นวงจรแห่งการเรียนรู้ นายแพทย์ อิริค อาร์ แคนเดอร์ จิตแพทย์ชาวอเมริกัน ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้และความจำ เขาพบว่าข้อมูลจากภายนอก เมื่อซึบซับเข้าไปในสมองของเราโดยผ่านประสาททั้ง 5 จะกระตุ้นเซลล์สมองให้เกิดการแตกกิ่งก้านออกมาเชื่อมต่อกันเป็นวงจร เกิดการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนระหว่างเซลล์สมองด้วยกัน เป็นความรู้และความเข้าใจจะส่งผลต่อความคิด วิธีคิด ความฉลาด การใช้เหตุผล การตัดสินใจ และเป็นพฤติกรรมของคนเรา จุดเชื่อมต่อของประสาทเรียกซินแนปส์ ยิ่งใช้มากเท่าไหร่ ยิ่งเกิดการจดจำได้มากเท่านั้น เซลล์

ประสาทเหล่านี้จะเจริญเติบโตได้ดี เรียนรู้ได้ไหว ตอนช่วงเฉพาะยังน้อยเท่านั้น (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553, หน้า 20-24) นอกจากเป็นการเรียนรู้แล้ว การ์ตูนยังเสริมสร้างจินตนาการของเด็กด้วยผลงานศิลปะ ทำให้เด็กเกิดการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเรียนรู้จากสื่อหนังสือการ์ตูนจึงเป็นเรื่องสำคัญ เป็นรากฐานของการเรียนรู้หนังสือในอนาคต

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในเรื่อง ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

วัฒนธรรมเป็นสายใยที่ซับซ้อนของรูปแบบที่กำลังเชื่อมโยงกับประชาชนในท้องถิ่น ต่าง ๆ และเชื่อมกับการก่อรูปของสังคมในขนาดที่ต่างกันด้วย ตามมุมมองดังกล่าวกลุ่มใด ๆ ก็สามารถสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนได้เอง มีการโต้เถียงเกี่ยวกับวัฒนธรรมว่าจะสามารถเปลี่ยนพื้นฐาน “การเรียนรู้ของมนุษย์” ได้หรือไม่ เนื่องจากมีรากฐานเบื้องต้น จากประเทศอังกฤษ เกี่ยวกับความหมายของวัฒนธรรม องค์ประกอบ แบบแผนการสื่อสาร ถ่ายทอด เป็นต้นว่ามีอิทธิพลทั้งโดยตรง และอ้อมต่อการรับรู้ และตกผลึกเป็นการเรียนรู้จากผลรวมของประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ซึมซับวัฒนธรรมเหล่านั้น

ความหมายของวัฒนธรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี พ.ศ. 2542 ได้นิยามความหมายวัฒนธรรมว่า คือ สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ วิถีชีวิตของหมู่คณะ

วัฒนธรรม

วัฒนธรรม โดยความหมายรวมคือ ความเจริญงอกงาม ซึ่งเป็นผลจากระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับธรรมชาติ จำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ จิตใจ สังคม และวัตถุ มีการสั่งสมและ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง จากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่ง จนกลายเป็นแบบแผนที่สามารถ เรียนรู้และก่อให้เกิดผลิตกรรมและผลิตผล ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมอันควรค่าแก่การวิจัย อนุรักษ์ ฟื้นฟู ถ่ายทอด เสริมสร้างเอตทัคคะหรือลักษณะโดดเด่นเป็นเลิศ และส่งผ่านด้วยกระบวนการแลกเปลี่ยน เพื่อสร้างดุลยภาพแห่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอย่างมีสุข สันติสุข และอิสรภาพ อันเป็นพื้นฐานแห่งอารยธรรมของมนุษยชาติ

สุพัตรา สุภาพ (2536) กล่าวว่า วัฒนธรรม มีความหมายครอบคลุมถึงทุกสิ่งทุกอย่างอันเป็นแบบแผนในความคิด และการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือสังคมใดสังคมหนึ่ง มนุษย์ได้คิดสร้างระเบียบกฎเกณฑ์วิธีการในการปฏิบัติ การจัดระเบียบตลอดจนความเชื่อ ความนิยม ความรู้ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการควบคุม และใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ

สุวรรณา ตั้งทีฆะรักษ์ (2556) ได้กล่าวว่าวัฒนธรรม เป็นคำสมาส มาจาก วฑฺฒน ซึ่งเป็นภาษาบาลี และคำว่า ธรฺม ซึ่งเป็นภาษาสันสกฤต มีความหมายว่า ความดี สภาพอันเป็นความเจริญงอกงาม ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Culture วัฒนธรรมย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขและกาลเวลา เมื่อมีการประดิษฐ์หรือค้นพบสิ่งใหม่ วิธีใหม่ที่ใช้แก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของสังคมได้ดีกว่า ซึ่งอาจทำให้สมาชิกของสังคมเกิดความนิยม และในที่สุดอาจเลิกใช้วัฒนธรรมเดิม ขณะเดียวกันวัฒนธรรม เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม มนุษย์ได้เรียน สะสม และถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบของการปฏิบัติ เช่น การพูด การเดิน การแต่งตัว ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม วรรณกรรม การนับถือศาสนา ซึ่งสิ่งเหล่านี้สมาชิกในสังคม รับรู้ และเชื่อ เพื่อที่จะดำเนินชีวิตในทางที่ให้เป็นที่ยอมรับในสังคม วัฒนธรรมจึงไม่ใช่เรื่องวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่เป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยวัตถุ คน พฤติกรรม อารมณ์ และจิตใจ รวมกัน ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อของคนในสังคม

จากความหมายของ วัฒนธรรม สรุปได้ว่าเป็นการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ สิ่งแวดล้อมที่อาศัย รวมถึงปฏิสัมพันธ์ของคนที่มาอยู่รวมกัน ในวิถีการดำรงชีวิตแล้วได้คิดสร้างระเบียบ กฎเกณฑ์ของการอยู่ร่วมกัน รวมถึงค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่แต่ละกลุ่มสังคมได้เรียนรู้จากบุคคลและสิ่งแวดล้อม แล้วนำมาปลูกฝังด้วยวิธีการสื่อสารหลายรูปแบบถ่ายทอดให้บุตรหลานต่อไป

รูปแบบของวัฒนธรรม

สุวรรณา ตั้งทีฆะรักษ์ (2556) กล่าวถึง การศึกษาวัฒนธรรม มักจะศึกษาในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ดังนี้

1) วัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม ได้แก่

1.1) พฤติกรรมทางสังคม ได้แก่ กริยาอาการที่แสดงออกมาเป็นแบบแผนเดียวกันในสังคม แสดงออกเป็นนิสัยและความเคยชิน เช่น ญี่ปุ่นมีธรรมเนียมการไหว้ การค้อมตัว ไทยมีธรรมเนียมการไหว้ การกราบ เป็นต้น

1.2) การใช้วาจา และท่าทางการพูด วัฒนธรรมไทยนั้นเป็นวัฒนธรรมที่มีความสุภาพ อ่อนโยน ช่างเกรงใจ ขณะที่พูดจะไม่แสดงออกทางสีหน้าและแววตาเพื่อบ่งบอกอารมณ์และความรู้สึกอย่างชัดเจนจะมีลักษณะใบหน้าที่เรียบเฉยขณะที่ทางตะวันตก จะแสดงออกทางสีหน้าและแววตาเพื่อบ่งบอกอารมณ์และความรู้สึกชัดเจน ดังนั้นคนไทยที่รับวัฒนธรรมตะวันตกจึงกล้าแสดงออกมากขึ้น

1.3) กิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ อันเป็นผลผลิตของมนุษย์ทำขึ้น เช่น การปลูกสร้างบ้านเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย การใช้ภาษา เป็นต้น

2) วัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม เป็นเรื่องของจิตใจ เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกัน ต้องมีสิ่งที่ผูกพันจิตใจเข้าด้วยกัน หรือ เพื่อเป็นหลักในการดำรงชีวิต เช่น การปฏิบัติทางศาสนา การปฏิบัติตาม

ขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละชุมชนที่เป็นนามธรรมของญี่ปุ่นเองแสดงออกมาในเรื่อง ความชาตินิยม ความจงรักภักดี เป็นต้น

องค์ประกอบทางวัฒนธรรม

สุวรรณา ตั้งฑีฆะรักษ์ (2556) กล่าวว่า วัฒนธรรมมีองค์ประกอบดังนี้

1) องค์วัตถุ (Instrumental and Symbolic Object) คือ ผลผลิตจากความคิด และศิลปกรรม บางชนิดก็เป็นวัตถุที่จับต้องได้ มีรูปร่าง เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ สถาปัตยกรรม เป็นต้น บางชนิดก็ไม่มีรูปร่างที่จับต้องได้ เช่น ภาษา สัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น

2) องค์การ (Association or Organization) คือ ระบบและโครงสร้างในสังคมที่เป็นทางการ มีการวางกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ และวัตถุประสงค์แน่นอนตายตัว เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการเมือง เป็นต้น

3) องค์พิธีการ (Usage) คือขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับพิธีกรรมต่าง ๆ โดยทั่วไป เช่น พิธีกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่เกิดจนตาย ซึ่งมักมีศาสนาเป็นส่วนเกี่ยวข้อง การแต่งงานการทำขวัญ เป็นต้น

4) องค์มติ (Concept) คือ ความเชื่อ ความคิด อุดมคติ ความเข้าใจ ตลอดจนอุดมการณ์ต่าง ๆ เช่น ความเชื่อเรื่องโชคลาง ความเชื่อในเรื่องตายแล้วเกิดใหม่ ความเชื่อในเรื่องวิญญาณ เป็นต้น

การสื่อสารถ่ายทอดวัฒนธรรม

สุวรรณา ตั้งฑีฆะรักษ์ (2556) กล่าวว่า การสื่อสารถ่ายทอดวัฒนธรรมไม่ได้ปรากฏในลักษณะเดี่ยว ๆ ไม่ได้หยุดนิ่ง หรือมีกฎเกณฑ์ตายตัว เรื่องราวของวัฒนธรรมได้ถูกแจกจ่าย ถ่ายทอด แลกเปลี่ยนแบ่งปัน ผ่านกระบวนการพูดคุยสนทนา เศรษฐกิจ การเมือง และการสื่อสารระหว่างประเทศ ตั้งแต่สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการแปลความหมายผ่านมุมมองเชิงประวัติศาสตร์ เช่น การเป็นอาณานิคมเมืองขึ้น ทำให้เกิดการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากประเทศที่เข้ามายึดครอง ไปสู่ประเทศที่ถูกปกครอง ดังเห็นได้จาก การยึดครองประเทศเวียดนามของฝรั่งเศส

ณัฐณิชา วัฒนพานิช (2552) ได้ศึกษาการเปิดรับวัฒนธรรมป๊อบญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทยจากสื่อมวลชนและแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่นการเปิดรับและติดตามวัฒนธรรมป๊อบจากประเทศญี่ปุ่นผ่านสื่อมวลชน และลักษณะของแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่นซึ่งเกิดจากวัฒนธรรมป๊อบ 6 ประเภทคือ หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน ดนตรี ละคร นิยาย และเกมคอมพิวเตอร์ ของวัยรุ่นไทยอายุระหว่าง 18 ถึง 25 ปีในเขตกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยการวิจัยเอกสาร และการสัมภาษณ์เจาะลึก กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มรู้จักวัฒนธรรมป๊อบญี่ปุ่นจากภาพยนตร์แอนนิเมชั่นทางสื่อ

โทรทัศน์ โดยเพื่อนมีอิทธิพลต่อเนื้อหาและรูปแบบของวัฒนธรรมป๊อบที่วัยรุ่นติดตามมากที่สุด สื่อหลักที่กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้ในการติดตามวัฒนธรรมป๊อปจากประเทศญี่ปุ่นคือสื่ออินเทอร์เน็ต

โดยการเข้ามาของอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ในปี พ.ศ. 2546 ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีโอกาสในการบริโภคเนื้อหาของวัฒนธรรมป๊อปด้วยค่าใช้จ่ายที่จำกัด สำหรับแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่นพบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 40 คน เริ่มเรียนภาษาญี่ปุ่นจากแรงจูงใจสองทางคือ วัฒนธรรมป๊อปจากญี่ปุ่นและประสบการณ์ส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งก็คือแรงจูงใจเชิงเครื่องมือ

สิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญของการประสบความสำเร็จจากการถ่ายทอด สื่อสาร ข้ามวัฒนธรรมใด ๆ จากความรู้เกี่ยวกับการถ่ายโอนส่วนที่เป็นสื่อกระตุ้นต่าง ๆ และ ขึ้นอยู่กับการพึงพอใจของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เลือกในการรับรู้ มีทักษะในการจัดการ ความรู้ ความหมายที่ซับซ้อน และความสามารถของการซึมซับรับรู้ ในการจัดการความรู้ของตนเอง การถ่ายโอนความรู้ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลในแต่ละช่วงวัย การถ่ายโอนความรู้ จึงมีการพิจารณาถึงแรงจูงใจที่จะผลักดันให้มนุษย์สนใจ แสวงหาความรู้จากสิ่งเร้าที่มากระตุ้น ได้แก่สื่อต่าง ๆ (A. Kayes, Kayes & Yamazaki, 2005)

การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในสื่อการ์ตูน

ในอดีตการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย ได้เผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านตัวละครในการ์ตูนเพื่อจะได้ทราบถึงเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนนั้น ซึ่งในการสื่อสารโดยทั่วไปมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมล้อมกรอบอยู่บุคคลจึงจำเป็น ต้องเรียนรู้ถึงวัฒนธรรม ตลอดจนสังคมและลักษณะการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ในที่นี้จึงขอกล่าวทฤษฎีและแนวคิดของนักวิชาการหลาย ๆ ท่านที่เป็นที่ยอมรับใน เรื่องของการอธิบายลักษณะสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

วัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นนั้นปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป และมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสื่ออย่างละคร ภาพยนตร์ เกม การ์ตูน หรือเพลง ได้สะท้อน ให้เห็นว่า สังคมญี่ปุ่นมีความโดดเด่นมายาวนานในเรื่องวัฒนธรรม (ชุติมา มนูธรรมทัศน์, 2546) ดังนี้

1) สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญแก่กลุ่มบุคคลมาก (Collectivism) ขณะที่สังคมตะวันตกมักนิยมให้ความสำคัญแก่คุณสมบัติของบุคคลในฐานะปัจเจกบุคคล (Individualism) แต่สังคมญี่ปุ่นนั้นเน้นความสำคัญของกลุ่มหรือสถาบันที่บุคคลสังกัดอยู่มาก กลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ มีแรงกดดันบังคับต่อสมาชิกด้วยการควบคุมในลักษณะต่าง ๆ มาก คนในกลุ่มจึงอุทิศตัวเพื่อกลุ่ม เช่นการช่วยเหลือคนใน สังคมมากกว่าตนเอง ค่านิยมที่เป็นลักษณะดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏอยู่มากในการ์ตูน ได้แก่ค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ค่านิยมความซื่อสัตย์ความจงรักภักดีและความกล้าหาญ

2) สังคมญี่ปุ่นเน้นการจัดอันดับสูงต่ำของบุคคลในกลุ่มโดยเน้นอาวุโสมากกว่าความสามารถรุ่นพี่รุ่นน้อง ในวงการเดียวกันก็แยกเป็นหลายระดับ

3) สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการทำงานมีความขยันหมั่นเพียรและมีความมานะพยายาม ความโดดเด่น ของการ์ตูนญี่ปุ่น แก่นความคิดของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่แสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละครที่ต้องการ บรรลุสิ่งที่มุ่งหวัง ด้วยความอดทนและขยันหมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

4) สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับความซื่อสัตย์และจงรักภักดีเป็น ลักษณะนิสัยสำคัญที่ปลูกฝังให้กับการดำเนินชีวิต ของเด็กญี่ปุ่นตั้งแต่เกิด คือ ความซื่อตรง รักชาติ รักการเรียนรู้ ทำงานเป็นทีม เสียสละประโยชน์ส่วนตนให้กับส่วนรวม มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีระเบียบวินัย และความเข้มแข็งอดทนค่านิยมเรื่อง “ความซื่อตรง” (Integrity) โดยไม่มีการโกหกกัน แม้กระทั่งรัฐบาลญี่ปุ่นเองก็ไม่เคยโกหกหรือปิดบังข้อเท็จจริงกับประชาชน พร้อมกับให้คำแนะนำที่ถูกต้องอยู่ตลอดเวลา ประชาชนจึงเชื่อในข้อมูลข่าวสารที่รัฐบาลเสนอ

5) สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับความมีระเบียบวินัย ประชาชนญี่ปุ่นเป็นผู้มีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามคำแนะนำของรัฐบาลในทุกเรื่องอย่างเคร่งครัด (วีรวิทย์ คงศักดิ์, 2554)

6) สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์ และการศึกษาในยุคเอะโดะนี้ยังมีการเริ่มต้นการให้ศึกษาประชาชนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น (Kayes et al., 2005) ด้วยเห็นประโยชน์ของการศึกษาประวัติศาสตร์ จะช่วยให้เกิดสำนึกในการค้นคว้าและสืบค้นข้อมูลที่เชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน อันจะสร้างความภูมิใจและกระตุ้นความรู้สึกนิยมในชาติหรือเผ่าพันธุ์ ตลอดจนตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษสั่งสมไว้ ประวัติศาสตร์ช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากอดีตเพื่อเป็นบทเรียนสำหรับปัจจุบัน องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาประวัติศาสตร์จะทำให้เข้าใจถึงปัญหา สาเหตุของปัญหา และผลกระทบจากปัญหาซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำรงชีวิต คุณสมบัตินี้นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาคุณภาพประชากรในสังคมที่เจริญก้าวหน้าและมีพัฒนาการสูง

7) สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการแบ่งบทบาทหน้าที่ของชายหญิง ญี่ปุ่นนับเป็นหนึ่งในประเทศ ที่ปัจจุบันยังคงมีช่องว่างระหว่างเพศชายและหญิงอยู่มาก โดยช่องว่างนี้หมายรวมถึงโอกาสที่จะก้าวหน้าในอาชีพการงานด้วย เป็นผู้ชายถึงร้อยละ 80 ขณะที่ผู้หญิงกว่าร้อยละ 70 ยอมลาออกจากงานหลังมีลูกคนแรก เพื่ออยู่บ้านเลี้ยงลูก ตามค่านิยมของคนญี่ปุ่น

สรุปได้ว่าวัฒนธรรมที่โดดเด่นของคนญี่ปุ่นที่แสดงออกในการ์ตูนได้ส่งผ่านการเล่า ถึงค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่ยึดถือและปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมด้านค่านิยม

ค่านิยม หมายถึง เจตคติและความเชื่อที่ฝังลึกในชีวิต และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลในการแสดงออกในทุกด้าน ค่านิยมทำหน้าที่เป็นบรรทัดฐานของพฤติกรรม เป็นแบบแผน ในการตัดสินใจ และเป็นแรงจูงใจ นำไปสู่การแสดงออกของบุคคล สำหรับธรรมชาติและกระบวนการเกิด

ค่านิยม โรคีช (Rokeach, 2001 อ้างใน ธีระกุล สถิรนาถ, 2543) อธิบายไว้ว่า แนวคิดและค่านิยมของกรอบทฤษฎีนั้น ตั้งอยู่บนบนฐานที่เกี่ยวกับธรรมชาติแห่งค่านิยมของมนุษย์ 5 ประการ ดังนี้

1) จำนวนของค่านิยมแต่ละคนมีไม่มากนัก และอยู่ในข่ายที่จะนับและศึกษาได้

2) ความแตกต่างของค่านิยมจะแสดงออกในทางระดับ

3) ค่านิยมต่าง ๆ จะสามารถจัดรวมกันได้ เป็นระบบค่านิยม (Values System)

4) ค่านิยมของมนุษย์สามารถสืบไปจนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในเกือบทุกรูปแบบที่สามารถนำมาวิเคราะห์ได้

5) ค่านิยมของมนุษย์จะแสดงออกทางเจตคติและพฤติกรรมของมนุษย์ในเกือบทุกรูปแบบที่สามารถนำมาวิเคราะห์ได้

ขณะที่ พนัส หันนาคินทร์ (2537) กล่าวถึง ความหมายของค่านิยมว่า เป็นการยอมรับนับถือและพร้อมที่จะปฏิบัติตามคุณค่าที่คนหรือกลุ่มคนในสังคม มีต่อสิ่งต่าง ๆ อาจเป็นวัตถุ ความคิดหรือการกระทำในด้านต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม ทั้งนี้ ได้มีการประเมินค่าจากทัศนะต่าง ๆ โดยรอบคอบแล้วจากทัศนะต่าง ๆ เกี่ยวกับความหมายของค่านิยม ว่าเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการคงอยู่ของสังคมมนุษย์ ค่านิยมมีบทบาทต่อความคิดและการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ทำให้สังคมเป็นไปในทางเดียวกันในสังคมนั้น ๆ อันจะเป็นแนวทางที่มนุษย์จะประพฤติตนไปในแนวทางใดแนวทางหนึ่งที่คนพิจารณาไตร่ตรองแล้วว่าเป็นสิ่งที่ดี ตนหรือสังคมยอมรับนับถือ ปฏิบัติตามแนวคิดนั้น ๆ อย่างสม่ำเสมอ ค่านิยมอาจเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัย และตามความคิดเห็นของมนุษย์ในสังคมนั้น

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2542) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับหน้าที่ของค่านิยมว่า ค่านิยมเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากว่า ค่านิยมที่มนุษย์มีอยู่นั้น ทำหน้าที่มากมายหลายอย่างที่เกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ ดังนี้

1) ค่านิยมทำหน้าที่เป็นบรรทัดฐาน หรือมาตรฐานของพฤติกรรมทั้งหลายของบุคคลกล่าวคือ ค่านิยมจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกพฤติกรรมของจะทำหรือไม่เราว่า ค่านิยมจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกของพฤติกรรมของเราว่า บุคคลควรจะทำหรือไม่ควรจะทำสิ่งใด ค่านิยมจะช่วยกำหนดจุดยืนในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและค่านิยมจะทำหน้าที่ประเมินการปฏิบัติการต่าง ๆ ทั้งของตัวบุคคลเอง และของคนอื่น

2) ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแบบแผนในการตัดสินใจ และการแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ ในบางกรณีบุคคลต้องเจอกับสถานการณ์บางอย่างที่ขัดแย้งกัน ทำให้เขาต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง เช่น การปฏิบัติตามคำสั่งของผู้บังคับบัญชาอย่างเคร่งครัด กับความเป็นตัวของตัวเอง หรือรักษาความเป็นอิสระของตัวเอง การปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริตแต่ยากจน ค่านิยมที่ไม่ดีเช่นการปฏิบัติงานที่ไม่สุจริตแต่ทำให้ร่ำรวย ค่านิยมจะเป็นตัวกำหนดทางเลือกให้เขา

3) ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจ หรือผลักดันของบุคคล เช่น บุคคลที่มีความนิยมชมชอบในการมีอายุยาวนาน หรือสุขภาพดี ก็จะมีแรงผลักดันให้อยากออกกำลังกายอยู่เสมอ ตลอดจนมีความรอบคอบในการ บริโภคอาหาร บุคคล ที่มีความนิยมเกี่ยวกับวัตถุนิยมสูง ก็จะมีความขยันขันแข็ง และเพียรพยายามในการทำงานเพื่อให้ได้มาทำงาน เพื่อเงินทองและสิ่งของที่พึงปรารถนา ค่านิยมจะทำหน้าที่เป็นเกณฑ์ หรือมาตรฐาน ในการแสดงออกของพฤติกรรม ช่วยตัดสินใจในกรณีที่บุคคลได้พบกับสถานการณ์บางอย่างที่ขัดแย้งกัน และต้องเลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่งและค่านิยมยังช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจความสนใจ และความตั้งใจที่จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับค่านิยมที่ตัวเองยึด ค่านิยมเหล่านี้จะพบได้จากการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อสารถ่ายทอดวัฒนธรรม

ค่านิยมของคนญี่ปุ่น

ค่านิยมของสังคมนั้น ถือเป็นปัจจัยที่มีพลังมากที่สุดในสังคมญี่ปุ่นค่านิยม ในสังคมญี่ปุ่นมีทั้งส่วนที่ฝังแน่นกันได้รับการยึดถือสืบทอดต่อ ๆ กันมาและส่วนที่เริ่มเปลี่ยนแปลงหรือเปลี่ยนไป พระมหาสมชาย ฐานวุฑโฒเล่าว่า คนญี่ปุ่น ห่างเหินจากความคิดเรื่องบุญบาปไปทีละน้อย เนื่องจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แม้ศาสนาชินโตถูกยกเลิกจากการเป็นศาสนาประจำชาติ แต่วิชาศีลธรรมก็ไม่เคยถูกนำกลับเข้าไปไว้ในหลักสูตรการศึกษาของคนญี่ปุ่นอีกเลย ทำให้คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ในปัจจุบันไม่เชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษสำหรับ เรื่องครอบครัว ความกตัญญูต่อพ่อแม่ถือได้ว่ายังมีอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ส่วนลักษณะค่านิยมที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากดั้งเดิม ได้แก่ ค่านิยมการจัดอันดับสูงต่ำที่มีการเน้นความสามรถแทนความอาวุโสมากขึ้น และค่านิยมที่แสดงความเป็นปัจเจกบุคคลมากกว่าความเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม และค่านิยมต่าง ๆ

พระมหาสมชาย ฐานวุฑโฒ (2554) กล่าวว่า ตั้งแต่สมัยเอโดะ คนญี่ปุ่นทุกคนจะมีสังกัดที่แน่นอน ตัวอยู่หมู่บ้านไหนก็ต้องสังกัดหมู่บ้านนั้น จะโยกย้ายตามใจชอบไม่ได้ ถ้าใครทำผิดจนถูกขับออกจากหมู่บ้านแล้ว ก็หมายความว่าไม่มีที่อยู่ และเข้าไปอยู่หมู่บ้านอื่นก็ไม่มีใครรับ เพราะมีคนจำนวนมากอยู่แล้ว จึงต้องเป็นคนเร่ร่อนพเนจร คนทุกคนจึงต้องพยายามปฏิบัติตนให้อยู่ในกรอบของสังคม แม้ปัจจุบันสังคมของญี่ปุ่นก็ยังมีพลังมาก คนทำความผิดสร้างความเดือดร้อนให้กับสังคมแล้ว ผู้ที่ลำบากจะไม่ใช่ผู้ทำความผิดคนเดียวเท่านั้น แต่หมายถึงสมาชิกในครอบครัวทั้งหมด เช่น ลูกไปโรงเรียนอาจถูกรังแก ทุกคนในบ้านไปไหนก็ไม่มีใครคบหาด้วย ถูกมองด้วยสายตาแปลก ๆ เรียกว่าอยู่กันไม่ได้ คนญี่ปุ่นทุกคนจึงต้องระมัดระวังตนเองอยู่ในกรอบของสังคมมาก โดยสรุป ความชาตินิยมความขยันหมั่นเพียร การตำหนิตนเอง การทำงานหนัก เป็นค่านิยมของคนญี่ปุ่น แนวคิดด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่กล่าวมานี้ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์การ์ตูนญี่ปุ่น และสัมภาษณ์นักเรียนที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นว่า รับรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการอ่านญี่ปุ่นได้อย่างไร

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมด้านความเชื่อ

คำว่า “ความเชื่อ” มีความหมายอยู่หลายความหมาย นักวิชาการและผู้รู้ได้ให้ความหมายของความเชื่อไว้ในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

ความเชื่อ คือ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความจริงหรือเป็นสิ่งที่เราไว้ใจ ความจริงหรือความไว้วางใจที่เป็นรูปของความเชื่อนั้น ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความจริงที่ตรงตามหลักเหตุผลหรือหลักวิทยาศาสตร์ใด ๆ คนที่เชื่อในฤกษ์ยามก็จะถือว่า วันเวลาการโคจรของดวงดาวจะก่อให้เกิดผลต่อตัวมนุษย์ คนที่เชื่อเครื่องรางของขลังก็จะมีความยึดมั่นว่า เครื่องรางของขลังให้คุณให้โทษแก่ตนได้จริง ตัวอย่างของความเชื่อ ได้แก่ ไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ โชคลาง ของขลัง ผีสาง นางไม้ ความเชื่ออำนาจลึกลับ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เหล่านี้ เป็นต้น (กลุ่มวิทยาลัยครูภาคใต้, ม.ป.ป. อ้างใน สุรพงษ์ ลือทองจักร, 2552)

ธวัช ปุณโณทก (2528 อ้างใน สุรพงษ์ ลือทองจักร, 2552) ได้กล่าวถึงความเชื่อไว้ว่า ความเชื่อ คือ การยอมรับ อันเกิดอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์นั้น ๆ หรือสังคมมนุษย์นั้น ๆ แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้นไม่อาจพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมหนึ่งยอมรับและให้ความเคารพเกรงกลัวสิ่งเหล่านี้ เรียกว่าความเชื่อ ฉะนั้นความเชื่อจึงมีขอบเขตกว้างขวางมาก ไม่เพียงแต่จะหมายถึงความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย (Belief in Spiritual Beings) ภูตผี คาถาอาคม โชคลาง ไสยเวทต่าง ๆ ยังรวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มนุษย์ยอมรับนับถือ เช่น ต้นไม้ (ต้นโพธิ์ ต้นไทร) ป่าเขา เป็นต้น

ส่วนราชบัณฑิตยสถาน (2524, หน้า 42) ให้ความหมายเกี่ยวกับความเชื่อไว้ 2 นัยด้วยกันคือ

1) การยอมรับข้อเสนอข้อใดข้อหนึ่งได้ว่าเป็นความจริง การยอมรับเช่นนี้โดยสารัตถะสำคัญแล้วเป็นการรับเชิงพุทธิปัญญา แม้ว่าจะมีอารมณ์สะเทือนใจเข้ามาประกอบร่วมด้วย ความเชื่อจะก่อให้เกิดภาวะทางจิตขึ้นในบุคคลซึ่งอาจจะเป็นพื้นฐาน สำหรับการกระทำโดยสมัครใจของบุคคลนั้น ความเชื่อ อาจจะมีพื้นฐานจากหลักฐานข้อเท็จจริงที่เชื่อได้ หรือมีพื้นฐานจากความเดียดฉันท์จากการนึกรู้เอาเอง หรือจากลักษณะที่ทำให้เกิดความเข้าใจไขว้เขวก็ได้ ดังนั้น ความเชื่อจึงมิได้ขึ้นอยู่กับความจริงเชิงวัตถุวิสัยในเนื้อหาความเชื่อแปลกวิตถารก็ได้ คนเราอาจจะกระทำการอย่างแข็งขันจริงจังด้วยความเชื่อที่ผิดได้เท่า ๆ กับที่ทำด้วยความเชื่อที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม การทำที่ใช้สติปัญญาใด ๆ ก็ตาม ย่อมต้องอาศัยความเชื่ออยู่ด้วยเสมอ แต่สติปัญญาเองนั้นอาจใช้มาทดสอบความเชื่อและตรวจดูความสมบูรณ์ถูกต้องพื้นฐานความเชื่อนั้นได้ (Walker, Schrist & Pender, 1987 อ้างใน Singer, 1982)

2) การยอมรับข้อเสนอข้อใดข้อหนึ่งว่า เป็นจริงโดยที่ยังมิได้พิสูจน์ได้โดยวิธีการของวิทยาศาสตร์

จากคำจำกัดความต่าง ๆ ข้างต้น จึงพอสรุปความหมายของความเชื่อไว้ว่า "ความเชื่อ" หมายถึง การยอมรับต่าง ๆ ว่าเป็นจริง มีอยู่จริง และมีอำนาจที่จะบันดาลให้เกิดผลดีหรือผลร้ายต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถึงแม้ว่าสิ่งนั้นจะไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริงด้วยเหตุผล แต่เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มชนหรือสังคม

ความเชื่อของคนญี่ปุ่น

คนญี่ปุ่นมีความเชื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับวิถีดำเนินชีวิต ในสังคม ความเชื่อ ของคนญี่ปุ่นที่โดดเด่น เช่น การบูชาธรรมชาติ ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า เทพแห่งพระอาทิตย์ทรงสร้างเกาะญี่ปุ่น และธรรมชาติทั้งหลาย เช่น ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ มหาสมุทร แม่น้ำ ภูเขา น้ำตก ต้นไม้ สิ่งที่พระเจ้าทรงสร้าง จึงมีฐานะสูงควรแก่การเคารพบูชา ในเรื่องจักรวาลความเชื่อของลัทธิชินโตสอนว่า คามิ (Kami) หรือเทพเจ้าเป็นเจตภูตที่ไม่มีรูปร่าง ไม่เปลี่ยนแปลง เป็นนิรันดร คามิเป็นเทพเจ้าในธรรมชาติ เหตุการณ์ต่าง ๆ ในจักรวาลมาจากการบันดาลของกามิ กฎแห่งธรรมชาติทั้งปวงคือ ทางแห่งเทพเจ้าการบูชาจักรพรรดิ คนญี่ปุ่นบูชาจักรพรรดิ เพราะถือว่าเป็นผู้สืบสายมาจากดวงอาทิตย์ การบูชาบรรพบุรุษ

โดยสรุปคนญี่ปุ่นมีความเชื่อที่ส่งผลต่อวิถีดำเนินชีวิตและส่งผ่านออกมาจากการสั่งสอนเล่าขานในครอบครัวอย่างต่อเนื่องยาวนานและในการ์ตูน

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมด้านวิถีดำเนินชีวิต

วิถีดำเนินชีวิต หมายถึง การกระทำตามวิธีการและแนวทางอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้มีความสุขและประสบความสำเร็จในชีวิต โดยกระทำอย่างต่อเนื่องจนติดเป็นนิสัย จนการกระทำนั้นได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต วอล์กเกอร์ และคณะ (Walker et al., 1982) ให้ความหมายของวิถีชีวิตว่า เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตหรือแบบแผนของการปฏิบัติของประชาชนในเรื่องการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวัน ความรักและการแต่งงาน การเป็นครอบครัว การเลือกคู่ครองลักษณะครอบครัว การใช้ภาษา การประกอบอาชีพ นันทนาการ ศาสนา การปกครอง ความรักความผูกพัน เป็นต้น วิถีชีวิต จึงหมายถึง การกระทำตามวิธีการและแนวทางอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้มีความสุขและประสบความสำเร็จในชีวิต โดยกระทำอย่างต่อเนื่องจนติดเป็นนิสัย กระทั่งการกระทำนั้น ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต

วิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

วิถีชีวิตหรือการดำเนินชีวิต เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น การกิน การละเล่น การแสดง การร้องเพลง เป็นต้น ซึ่งหมายความว่า อะไรเกิดขึ้นจากน้ำมือมนุษย์ ถือว่าเป็น วัฒนธรรม วิถีชีวิตคือทางที่จะดำรงและดำเนินอยู่ในโลก สภาพแวดล้อมทั้งหมด กับจิตใจ (นิสัย ทัศนะ สติปัญญา พรสวรรค์) ของมนุษย์เป็นตัวกำหนดวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิต วิถีชีวิตเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นในรูปแบบของการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม ซึ่งยึดถือและปฏิบัติสืบทอดต่อ ๆ กันมา

“วัด” กับ “คนญี่ปุ่น” เป็นวิถีชีวิตคู่กัน (วีรวิท คงศักดิ์, 2554) ในวันส่งท้ายปีเก่าคนญี่ปุ่นไม่ฉลองด้วยสุราซึ่งเป็นกิจวัตร แต่จะมีประเพณีไหว้พระสวดมนต์ข้ามปี โดยพ่อแม่เป็นผู้สอนการดำเนินชีวิตในสังคมให้กับลูกและเป็นแบบอย่างที่ดีของลูกด้วย สิ่งที่สำคัญ คือ เด็กอนุบาลญี่ปุ่นจะถูกฝึกให้เรียนรู้สิ่งที่ตนต้องประสบ ตั้งแต่ความหนาวไปจนถึงการฝึกเผชิญกับมหันตภัยต่าง ๆ เพื่อให้มีการเรียนรู้และมีประสบการณ์ในทุกสถานการณ์ที่จะต้องเผชิญในวิถีชีวิตอนาคต

ความเป็นชาตินิยม หรือ “ชาติต้องมาก่อนตน” นี้ เกิดจากการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของชาติจากข้อเท็จจริงโดยไม่บิดเบือนในโรงเรียนได้ปลูกฝัง ทำให้ชาวญี่ปุ่นได้รู้และภาคภูมิใจในความเป็นชาติของตนที่กว่าจะรวมตัวกันได้ ทำให้รับรู้บทเรียนอันเจ็บปวดที่เกิดขึ้นจากการสูญเสียเอกราช และสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ เช่น ภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหว ไต้ฝุ่น เป็นต้น และเตรียมพร้อมที่จะเผชิญกับชะตากรรมที่อาจเกิดขึ้นในทุกรูปแบบอย่างไม่หวั่นไหว รวมถึง การเรียนรู้ ศีลธรรม ภาษา ภูมิศาสตร์และลัทธิจักรวรรดินิยม ผ่านการสร้างบรรยากาศในโรงเรียน เน้นเรื่องราว แนวคิดของความจงรักภักดีของลูกกตัญญูและความรักชาติที่ถูกแพร่กระจาย ตามระบบการจัดการการศึกษาปี ค.ศ. 1890 ที่ได้รับการเชื่อมโยง ไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจน ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล ครอบครัว หมู่บ้านและประเทศชาติโดยรวม จักรวรรดิอันยิ่งใหญ่แห่งบรรพชน (Hirano, 2009)

ยิ่งไปกว่านั้น คนญี่ปุ่นมีแนวโน้มที่จะไม่พูดอะไรตรง ๆ อย่างชัดเจน เพราะคนญี่ปุ่นมองว่าการไม่พูดออกมาอย่างชัดเจน แต่คาดเดาความรู้สึกของอีกฝ่ายหนึ่ง และคำนึงถึงความรู้สึกของฝ่ายนั้น ถือว่าเป็น "ความงดงามอย่างหนึ่งตามวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความเชื่อ ค่านิยมจากวิถีดำเนินชีวิต ที่เคร่งครัด (โอคะโมะโทะ โทะมิ, 2547) วัฒนธรรมญี่ปุ่นสอนให้บุคคลเคารพต่อสังคมและมีการสร้างแรงจูงใจให้อยู่รวมเป็นกลุ่มโดยให้รางวัลเป็นกลุ่มมากกว่าจะให้รางวัลเป็นบุคคล การศึกษาของญี่ปุ่นเน้นหนักในเรื่องความขยัน การตำหนิตนเอง และอุปนิสัยการเรียนรู้ที่ดี ชาวญี่ปุ่นถูกปลูกฝังว่าการทำงานหนักและความขยันหมั่นเพียรจะทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิต โรงเรียนจึงอุทิศให้กับการสอนทัศนคติ คุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อที่จะพัฒนาอุปนิสัยและมีเป้าหมายในการสร้างประชากรที่สามารถอ่านออกเขียนได้ และปรับตัวให้เข้ากับค่านิยมและวัฒนธรรมของสังคมได้

วิถีดำเนินชีวิตที่โดดเด่นของคนญี่ปุ่นอีกอย่าง คือ นิสัยการกินของคนญี่ปุ่นที่ได้รับการปลูกฝังกันมาตั้งแต่โบราณจากตำราสุขภาพของไคบะระ เอกิเก็ง (Kaibara Ekiken) นักปราชญ์สำคัญในยุคเอโดะ คือ การกินให้อิ่มเพียง 80% เป็นหนึ่งในหนทางสู่สุขภาพดี ซึ่งในปัจจุบันคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ก็ยังยึดถือคำสอนนี้จนปัจจุบัน แต่การกินพออิ่มของคนญี่ปุ่นไม่ใช่การกินอาหารไม่หมดจาน เพราะด้วยหน่วยปริมาณการกินที่น้อยเมื่อเทียบกับอาหารทางฝั่งตะวันตก เช่น ข้าวปั้นหรือซูชิ ที่กินเป็นคำ ๆ ถ้ารู้สึกว่าอิ่มเมื่อไร ก็หยุดกินเมื่อนั้น ผลพลอยได้จากการกินพออิ่ม ช่วยให้รูปร่างสมส่วนและควบคุมน้ำหนักไม่ให้มากเกินมาตรฐาน นอกจากนี้ ยังกินอาหารที่มีสารอาหารครบ 5 หมู่ที่มีส่วนประกอบ

ของปลา ถั่วเหลือง (เต้าหู้) ข้าว ผัก และผลไม้ ในทุกมื้ออาหาร โดยไม่ได้ผ่านกระบวนการปรุงแต่งมากมาย เพียงนึ่ง ย่าง ต้ม หรือผัดแบบเร็ว ๆ ด้วยความร้อนสูง ซึ่งจะช่วยคงคุณประโยชน์ของอาหารได้ดี (โอคะโมะโทะ โทะมิ, 2547)

นอกจากนั้น ลักษณะนิสัยอันดีงามของคนญี่ปุ่นที่แฝงไปด้วยความเป็นชาตินิยมหรือ “ชาติต้องมาก่อนตน” นี้ เกิดจากการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของชาติจากข้อเท็จจริงโดยไม่บิดเบือน ทำให้ชาวญี่ปุ่นได้รู้และภาคภูมิใจในความเป็นชาติของตนที่กว่าจะรวมตัวกันได้ ทำให้รับรู้บทเรียนอันเจ็บปวดที่เกิดขึ้นจากการสูญเสียเอกราช และสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ เช่น ภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหว ไต้ฝุ่น เป็นต้น และเตรียมพร้อมที่จะเผชิญกับชะตากรรมที่อาจเกิดขึ้นในทุกรูปแบบอย่าง ไม่หวั่นไหว (โอคะโมะโทะ โทะมิ, 2547)

จุดเด่นอีกประการหนึ่งของคนญี่ปุ่นในวิถีการดำนินชีวิต คือ ความ “ซื่อตรง” (Integrity) โดยไม่มีการโกหกกัน แม้กระทั่งรัฐบาลญี่ปุ่นเองก็ไม่เคยโกหกหรือปิดบังข้อเท็จจริงกับประชาชน พร้อมกับให้คำแนะนำที่ถูกต้องอยู่ตลอดเวลา ประชาชนจึงเชื่อในข้อมูลข่าวสารที่รัฐบาลเสนอ และปฏิบัติตามคำแนะนำของรัฐบาลในทุกเรื่องอย่างเคร่งครัด (โอคะโมะโทะ โทะมิ, 2547)

ชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น เริ่มต้นด้วยตอนเช้า หากเป็นคนในเมืองมักจะตื่นสายประมาณ 6-7 โมง แต่คนต่างจังหวัดโดยเฉพาะในหมู่บ้านชาวเกษตรก็มักจะตื่นแต่เช้าตี 4 ตี 5 ก็เริ่มมีคนออกมาทำงานที่ทุ่งนาหรือมาซื้อขายของกันที่ตลาดกลาง (Chuuou Oroshiuri Shijou) ชาวเกษตร ชาวประมงจะนำผลผลิตมาที่สหกรณ์เกษตร หรือสหกรณ์ประมง ก่อน แล้วสหกรณ์จะทำหน้าที่ที่รวบรวมสินค้าและส่งไปจำหน่ายที่เมืองใหญ่ ๆ ที่ตลาดกลางในแต่ละท้องถิ่นนั้นก็มีสินค้าเกษตรที่ทางสหกรณ์นำมาขายแทนผู้ผลิต การบูชาผู้กล้าหาญ ญี่ปุ่นเป็นคนรักชาติมาก ผู้ใดอุทิศชีวิตให้ชาติวิญญาณของผู้นั้นจะได้รับการยกย่อง ทหารญี่ปุ่น จึงรบด้วยความกล้าหาญ เพราะรู้ว่า ถ้าตายก็จะมีผู้เคารพบูชา คำสอนเหล่านี้มีผลทำให้คนญี่ปุ่นเป็นคนรักชาติ รักบรรพบุรุษของตนอย่างยิ่ง เกิดเป็นหลักธรรมประจำใจที่เรียกว่า บูชิโด ซึ่งเป็นวินัยของนักรบในกลุ่มชาวญี่ปุ่น การศึกษานี้ได้ให้ความสำคัญของเนื้อหาสาระในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เยาวชนหาซื้อมาอ่าน ว่ามีการแสดงออกสื่อสารถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นในแต่ละยุคสมัยอะไร อย่างไรบ้างในวิถีดำเนินชีวิตประจำวัน และเยาวชนผู้อ่าน ชื่นชมเชื่อถือยอมรับว่าเป็นสิ่งมีคุณค่า เช่นนั้นหรือไม่เพราะอะไร

การทบทวนวรรณกรรมสำหรับงานวิจัย เรื่อง “การเรียนรู้ความหมายทางวัฒนธรรมของผู้อ่านชาวไทยผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น” ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระที่นำมาสื่อสารและถ่ายทอดในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยศึกษาว่าผู้อ่านทั้งที่เป็นเยาวชนเกิดการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมหรือ ไม่ อย่างไร การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมดังกล่าว สื่อสารค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นหรือไม่ เรื่องอะไร อย่างไรบ้าง และผู้อ่านได้เกิดการเรียนรู้แล้วได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือไม่ อย่างไร

2.4 การศึกษาเชิงวัฒนธรรมด้วยทฤษฎีสัญญะวิทยา

คำว่า “สัญญะวิทยา” (Semiology) หรือ “สัญศาสตร์” (Semiotics) ทั้งสองคำนี้มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคำเดียวกัน คือ Semeion ที่แปลว่า Sign หรือสัญญะ ซึ่งสัญวิทยาหรือสัญศาสตร์เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ทั้งสองคำนี้ต่างมีเอกลักษณ์และถูกรวมอยู่ในระบบของเครื่องหมาย ซึ่งรวมถึงการศึกษาว่าความหมายของมันถูกสร้างและถูกเข้าใจอย่างไร บางครั้งนักสัญวิทยาทำการตรวจสอบว่า สิ่งมีชีวิตสร้างความหมายและปรับใช้อย่างเหมาะสมอย่างไรในโลก ทฤษฎีสัญศาสตร์ในระดับทั่วไปจะกล่าวถึงเครื่องหมาย ที่ศึกษาในแง่ของการสื่อสารของสารสนเทศในสิ่งมีชีวิต (Chandler, 2002, pp. 40-44)

จุดเริ่มต้นของการศึกษาเรื่อง “สัญญะ” ภายใต้แนวคิด สัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นคำที่นักปรัชญาชาวอเมริกัน Charles Sanders Peirce (ค.ศ. 1839–1914) เป็นผู้ริเริ่มใช้และทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ส่วนคำว่า สัญญะวิทยา (Semiology) เป็นคำที่ตั้งขึ้นโดยนักภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure (ค.ศ. 1857-1913) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนนำเอาแนวคิดเรื่องสัญญะวิทยาไปพัฒนาต่อ

โซซูร์ (Saussure, 1993 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2545) กล่าวถึง การจัดระบบระเบียบสัญญะหรือรหัสสัญญะว่ามี 2 ระนาบ คือความสัมพันธ์แนวดิ่งหรือกระบวนทัศน์ (Paradigmatic Relation) และความสัมพันธ์แนวระนาบหรือวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic Relation) กระบวนทัศน์ หรือ Paradigm คือ ชุดสัญญะซึ่งประกอบด้วยสัญญะที่มีความเหมือนมากพอที่จะอยู่ในชุดเดียวกัน (Set of Signs) แต่ก็มีความต่างมากพอที่จะแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน

รูปสัญญะและความหมายสัญญะ โซซูร์ (Saussure, 1993 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2545) อธิบายว่าในทุก ๆ สัญญะต้องมีส่วนประกอบทั้ง 2 อย่างได้แก่

1) รูปสัญญะ (Signifier) คือ สิ่งที่เราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่นการมองเห็นตัวอักษร รูปภาพ หรือการได้ยินคำพูดที่เปล่งออกมาเป็นเสียง (Acoustic-image) ตัวอย่างเช่น ปากกา เป็นรูปสัญญะ

2) ความหมายสัญญะ (Signified) หมายถึง ความหมาย คำนิยาม หรือความคิดรวบยอด (Concept) บาร์ตส์ (Barthes, 1977 อ้างใน Chandler, 2002) กล่าวว่า ความรู้เกี่ยวกับสัญศาสตร์และสัญญะวิทยานั้นมีเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกัน นั่นคือ การศึกษาวิธีการสื่อความหมาย ขั้นตอนและหลักการในการสื่อความหมาย ตลอดจนเรื่องการทำความเข้าใจในความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ตัวอย่างเช่น ปากกา ความหมายของสัญญะคือ แท่งหรือด้ามที่มีหมึกสีต่าง ๆ เพื่อเอาไว้เขียน

เบอเกอร์ (Berger, 1997 อ้างใน วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544) ได้เสนอว่า สัญญะวิทยาทำหน้าที่ค้นหาความหมายที่มาจากตัวอักษรต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ รายการทีวี และงานศิลปะต่าง ๆ

ทฤษฎีสัญญะวิทยามีประโยชน์ในการวิเคราะห์คำต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความเข้าใจคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยศึกษาว่า “สัญญะ” มีความสำคัญของการตีความหรือให้ความหมาย โดยบาร์ตได้จำแนกความหมายไว้ใน 2 ความหมาย คือ ความหมายโดยอรรถ (Denotation) เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายชั้นแรกที่อาจถือได้ว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน และความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับความหมายโดยอรรถ ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะเป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัว หรืออารมณ์ความรู้สึกของแต่ละคน หรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม” (วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544) ในบริบทของคนญี่ปุ่น การปักตะเกียบลงไปในชามที่มีข้าวมีความหมายเป็นนัยว่าข้าวชามนั้นเป็นการเซ่นวิญญาณหรือผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว

ทางวิชาการเกี่ยวกับกระบวนการเกิดขึ้นของความหมายแฝงซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อสัญญะในความหมายระดับแรกถูกนำไปใช้เป็นรูปสัญญะโดยมีการผูกโยงรวมเข้ากับความหมายใหม่ จึงเกิดเป็นความหมายแฝง ซึ่งกระบวนการนี้เองที่ บาร์ตส์ (Barthes, 1980 อ้างใน วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544) อธิบายมายาคติ (Myth) ไว้ดังนี้

“มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแส การสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติเป็นระบบสัญญะในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญะ (ผลลัพธ์จากการประกบของรูปสัญญะกับความหมาย) ในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญญะในระบบที่สอง วัสดุสำหรับสร้างวาทะแห่งมายาคติ (เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ฯลฯ) ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้น จะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้นเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญะเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ”(วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544)

มายาคติ คือ ความหมายแฝงของสัญญะตามข้อตกลงทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายแฝงเกิดขึ้นเมื่อตัวสัญญะอันเป็นผลรวมของรูปและความหมายในระดับแรก (ความหมายตรง) ถูกนำไปใช้เป็นรูปสัญญะให้กับสัญญะตัวอื่น โดยมีการผูกโยงรวมเข้ากับความหมายสัญญะใหม่ กลายเป็น“ระบบการสร้างความหมายชุดที่สอง” ตัวอย่าง ของการพัฒนาไปสู่มายาคติ เช่น ขันโตก (ในฐานะที่เป็นรูปสัญญะ) ซึ่งมีความหมายสัญญะระดับที่หนึ่ง คือ ภาชนะสำหรับวางอาหารที่ทำจากไม้ไผ่หรือหวาย เมื่อรวมกันเข้าจึงเกิดเป็นสัญญะ “ขันโตก” ต่อเมื่อมีการนำเอาบริบททางสังคมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเข้ามารวมกับสัญญะ “ขันโตก” เพื่อสร้างเป็นความหมายระดับที่สองที่สื่อถึง การรับประทานอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของภาคเหนือ

สัญญะขั้นโตกก็ก้าวเข้าสู่ระดับของมายาคติโดยมีการปรับเปลี่ยนขอบเขตความหมายใหม่จากภาชนะมาสู่กิจกรรมทางวัฒนธรรม เป็นต้น (วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544)

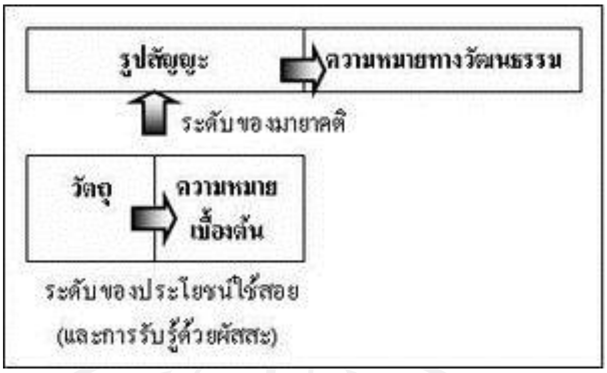
แชนด์เรอร์ (Chandler, 2002) กล่าวว่า จากแนวความคิดของ Barthes ระดับความหมายตรงและความหมายแฝงของสัญญะมีลำดับความสำคัญเรียงตามลำดับของความหมาย นักสัญญะวิทยาส่วนใหญ่สนใจในระดับความหมายแฝง เนื่องจากเป็นข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์ในการให้ความหมายแบบ Polysemic ซึ่งหมายถึง สัญญะที่มีมากกว่า 1 ความหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

สมเกียรติ ตั้งนโม (2550) ได้กล่าวว่า การสื่อความหมายในระดับของความหมายแฝงนี้มีแนวโน้มในการสื่อความหมายที่แตกต่างกันซึ่งขึ้นอยู่กับระดับของการสื่อความหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ระดับได้แก่

1) ระดับของปัจเจก (Individual Connotations) ในการทำความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนั้นเป็นการเรียนรู้วิธีการมองโลกและการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก ซึ่งการเรียนรู้เหล่านี้เองที่จะทำให้บุคคลมีความเข้าใจและให้นิยามต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งอาจเหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้ ซึ่งเรียกว่าประสบการณ์ สิ่งที่ควรระมัดระวังในการวิเคราะห์ในเชิงสัญศาสตร์ (Semiotic Analysis) สำหรับการสื่อความหมายระดับนี้ คือ เนื่องจากเป็นการสื่อความหมายแบบส่วนตัว ซึ่งเป็นความหมายตามการรับรู้เฉพาะตัวบุคคลตามประสบการณ์เดิมและส่วนที่ปรุงแต่งเพิ่มขึ้นจากอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ ดังเช่น เรื่องราวเหตุการณ์ในการ์ตูน ที่แสดงออกจากการเล่าเรื่องโจรสลัดในการ์ตูนเรื่องวันพีช ทำให้ผู้อ่านมีจินตนาการถึงท้องทะเล และการผจญภัยล่าขุมทรัพย์

2) ระดับของวัฒนธรรม (Cultural Connotations) การสื่อความหมายในระดับนี้แสดงถึงการที่วัตถุในวัฒนธรรมได้พ่วงเอาความสัมพันธ์และการสื่อความหมายเข้ามาในตัววัตถุนั้น ๆ และมีส่วนร่วมในการให้ความหมายกับผู้คนในวัฒนธรรม ยกตัวอย่าง เช่นการมอบดอกกุหลาบ ที่คนให้การยอมรับในเชิงวัฒนธรรมเข้าใจร่วมกันว่าเป็นการแสดงถึงความรัก

ภาพที่ 2.1: การรับรู้สัญญะในวัฒนธรรม



ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศาลาแดง.

หากจะนำกรอบแนวคิดข้างต้นมาอธิบาย ปรากฏการณ์ “การมอบดอกกุหลาบเพื่อแสดงความรัก” จะเห็นได้ว่า รูปสัญญะ คือ ดอกกุหลาบ และมีความหมายทางวัฒนธรรม คือ ความรัก ขณะเดียวกัน ดอกกุหลาบมีความหมายเบื้องต้นว่าเป็นดอกไม้ประเภทหนึ่งที่งดงาม มีประโยชน์สามารถรับรู้ด้วยผัสสะของบุคคลว่ามีกลิ่นหอมสีสันสวยงาม เป็นต้น ในการ์ตูนญี่ปุ่น มีรูปสัญญะมากมาย เช่น การจัดดอกไม้ พิธีการชงชา เป็นเอกลักษณ์ของคนญี่ปุ่นประกอบด้วย การดื่มชาผงสีเขียว หรือ มัทชา ในความหมาย ถือเป็นการปฏิบัติพบปะในวงสังคมชั้นสูง ซึ่งมีประวัติศาสตร์ที่มาตั้งแต่ศตวรรษที่ 14 ความหมายที่มีมากกว่าการดื่มชา ยังแสดงถึงความทันสมัย พัฒนาการนี้อยู่ภายใต้พระพุทธศาสนา นิกายเซน ที่มีความหมายแฝงฝังหรือมายาคติ เพื่อการชำระจิตให้บริสุทธิ์ประสานความเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ เป็นที่มาของความสงบและเรียบง่าย (สมาคมนานาชาติเพื่อข่าวสารการศึกษา, 2541, หน้า 139-140) ในการศึกษานี้ การ์ตูนญี่ปุ่น เช่น ลูฟี่ เป็นพระเอกในเรื่องวันพีช เอกลักษณ์ของลูฟี่คือ แขนขา ยืดยาวได้ ร่างกายยืดหยุ่นเหมือนยางยืด เป็นรูปสัญญะ มีความหมายว่า เป็นลักษณะของผู้มีลักษณะพิเศษต่างจากมนุษย์ธรรมดา แต่ความหมายที่แฝงฝังมาด้วย คือ ผู้ที่มีอิทธิ์ฤทธิ์ ซึ่งเป็นความเชื่อของคนญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลมาจากศาสนา และสิ่งนี้ได้สื่อออกมาให้ผู้อ่านได้รับรู้ มีจินตนาการร่วมเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของพระเอก จะเป็นส่วนสร้างความสำเร็จเหนือผู้ร้าย สัญญะหนึ่งสามารถแปรไปสู่อีกสัญญะหนึ่ง และกระตุ้นให้เกิดสัญญะอื่น ๆ ตามมากลายเป็นกระแสของเครื่องหมายและความหมายที่ไหลต่อเนื่องกันไปอย่างไม่จบสิ้น ดังเช่น การจัดดอกไม้หรือพิธีชงชา อันเป็นศิลปะที่ความหมายของคนญี่ปุ่น ที่ไม่ได้เน้นความเฉพาะพิธีกรรม แต่แฝงฝังไปด้วยพิธีกรรมทางศาสนา และความรักในธรรมชาติชาวญี่ปุ่นที่มีค่านิยมในการดำเนินชีวิตแบบ

เรียบง่ายและสงบ ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับพิธีกรรมต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดให้ผู้อ่านได้สัมผัสวิถีดำเนินชีวิตที่ผู้เขียนมีความชื่นชม

การจัดประเภทของสัญญะ

โซซูร์ และเพิร์ส (Saussure & Peirce, 1977 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542) กำหนดเอาไว้เป็น 3 ประเภท ซึ่งแบ่งตามความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะและความหมายสัญญะ ดังนี้

1) รูปเหมือน (Icon) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นเรื่องของความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่นภาพถ่าย ภาพเหมือน ภาพยนตร์และแผนภาพ เป็นต้น

2) ดัชนี (Index) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นผลลัพธ์ หรือเป็นการบ่งชี้ถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่นรูปกราฟที่แสดงผลลัพธ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รอยเท้าของสัตว์ที่ประทับลงบนพื้นดิน หรือดัชนีที่อยู่ท้ายเล่มของหนังสือที่บอกให้เราทราบถึงข้อความที่เราต้องการจะค้นหา คุณสมบัติอีกประการที่น่าสังเกตของสัญญะประเภทดัชนี ก็คือ เมื่อเราเห็นรูปสัญญะประเภทดรรชนี ความหมายสัญญะที่เรานึกถึงไม่ใช่สิ่งที่เรามองเห็นในขณะนั้น เช่นตัวอย่างที่ได้กล่าวมาแล้วนั่นคือรอยเท้าสัตว์ที่เมื่อเราพบ เราไม่ได้นึกถึงรอยเท้าในขณะนั้น แต่เรานึกไปถึงตัวสัตว์ที่เป็นเจ้าของรอยเท้านั้น

3) สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างแต่มันไม่ได้มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้เลย ซึ่งการใช้งานเป็นไปในลักษณะของการถูกกำหนดขึ้นเองซึ่งได้รับการยอมรับจนเป็นแบบแผน (Convention) และต้องมีการเรียนรู้เครื่องหมายเพื่อทำความเข้าใจ หรือเป็นการแสดงถึงการเป็นตัวแทน (Representation) ซึ่งสังคมยอมรับความสัมพันธ์นี้ ตัวอย่างเช่นเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ หรือการสวมแหวนนิ้วนางข้างซ้ายแสดงถึงการแต่งงาน เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีของสัญญะได้ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านสื่อในหลายรูปแบบทั้งโดยทางตรง และทางอ้อมส่งผ่าน ไปยังผู้รับข่าวสาร การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นช่องทางหนึ่งที่สื่อสารความคิดเห็นความรู้สึกของผู้เขียนที่มีค่านิยม ความเชื่อ ในวัฒนธรรมแห่งตน ถ่ายทอดสู่ผู้อ่าน ในส่วนของผู้อ่านที่เป็นเยาวชน การอ่านหนังสือการ์ตูนจึงเป็นการสอนให้เกิดการเรียนรู้ในศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่นผ่านสัญญะ ให้มีการตีความ แปลความหมาย ทั้งในส่วนที่เป็นความหมายทั่วไป และความหมายที่เป็นมายาคติ วิวัฒนาการของสัญญะ เริ่มจากสิ่งง่ายที่สุด คือ รูปเหมือน พัฒนามาเป็น ตัวบ่งชี้ และจนกลายเป็นสัญญลักษณ์ในที่สุดและถ่ายทอดเป็นสัญญะตัวใหม่ สัญญะมีทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง ซึ่งทั้งสองลักษณะนี้ ยังมีความแตกต่างของผู้รับการสื่อสารถ่ายทอดในระดับบุคคลและระดับของวัฒนธรรม นั่นหมายความว่า สัญญะแต่ละประเภทมีความหมายแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภทของสื่อและการเรียนรู้ให้ความหมายของผู้รับ ซึ่งหนังสือการ์ตูนนับเป็นสื่ออีกประเภทที่

ถ่ายทอดรูปสัญญะและความหมายที่แฝงมาโดยผู้เขียน และผู้อ่านตีความตามประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้จากสื่อใหม่ที่ก่อให้เกิดการซึมซับทางสมองและอารมณ์ที่รู้สึกประทับใจในศิลปะและรูปภาพ

อย่างไรก็ตาม การศึกษาเรื่องการเรียนรู้ของเยาวชนจากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นจนนำมาใช้ในชีวิตประจำวันของเยาวชนไทยโดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา มาเป็นแนวทางในการศึกษายังมีน้อยมากในสังคม จากการทบทวนวรรณกรรมในการศึกษาครั้งนี้ยังไม่ปรากฏชัดเจน จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่องนี้ ได้นำทฤษฎีของสัญญะมาใช้วิเคราะห์ในการนำเสนอความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ผ่านการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ที่ได้มีรูปสัญญะ ความหมายสัญญะ และสิ่งที่แฝงฝัง หรือมายาคติปรากฏให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนได้เรียนรู้

สัญญะวิทยากับการ์ตูนญี่ปุ่น

งานวิจัยชิ้นนี้ สนใจศึกษาการสื่อสารที่สร้างให้เกิดการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนญี่ปุ่นของผู้อ่านชาวไทย โดยวิเคราะห์จาก “สัญญะ” และองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ประเภท รหัส ที่ปรากฏในสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงการถ่ายทอดความหมายทางวัฒนธรรม เช่น ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต มายังผู้รับสารคนไทยเป็นสำคัญ

สัญญะ (Sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบไปด้วยสัญญะ 3 ประเภท คือ 1) ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้และสิ่งก่อสร้าง 2) ดัชนี (Index) ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉากและการใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ และ 3) สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541) นอกจากนั้น ในการ์ตูนญี่ปุ่นยังประกอบไปด้วยรหัส (Code) 4 ประเภท คือ 1) รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ (Product Codes) 2) รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social Codes) 3) รหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี (Cultural Codes) และ 4) รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล (Personal Codes) ซึ่งรหัสต่าง ๆ เหล่านี้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญ ได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิต ดังนี้

1) ความเชื่อ เช่น นิทาน ศาสนา

2) ค่านิยม เช่น การบริโภค การกินอยู่ การแต่งกาย การสื่อความหมาย การแสดงอารมณ์ การพักผ่อน

3) วิถีดำเนินชีวิต เช่น ประเพณี เทศกาล กิจกรรมการละเล่น

ทั้งหมดนี้เป็นรหัสทางวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งมีเรื่องราวในเหตุการณ์ บุคคล การกระทำ บริบทแวดล้อมที่แสดงถึงค่านิยม ความเชื่อ วิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นโดยใช้ภาพวาดที่เป็นตัวการ์ตูนแสดงท่าทาง

สีหน้าและคำพูดที่ได้แสดงออกทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การสื่อสาร การสร้างสัมพันธภาพที่แสดงถึง ความเชื่อ ค่านิยม ที่แฝงฝังมากับการกระทำเหล่านั้น เมื่อผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวจากการอ่านการ์ตูน จะเกิดการรับรู้ ให้ความหมาย รวมถึงการจินตนาการร่วมในส่วนที่เรียกว่า มายาคติ เป็นปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อสื่อการ์ตูน

แนวคิดเรื่องสัญวิทยาระบุว่า “สัญญะ” คือ สิ่งใด ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อตกลงทางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน สังคมหนึ่ง ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อในการแสดงความหมาย เป็นตัวแทนของวัตถุจริง ด้วยเหตุนี้ สัญญะจึงเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1) วัตถุในโลกจริง ซึ่งเป็นตัวอ้างอิง (Reference) ให้กับสัญญะ

2) รูปสัญญะ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ใช้บรรจุความหมาย

3) ความหมายสัญญะ ที่เป็นความเข้าใจหรือภาพที่เกิดขึ้นในใจ ด้วยเหตุที่การประกบเข้าคู่กันของรูปสัญญะและความหมายสัญญะเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้น เป็นข้อตกลงร่วมกันของชุมชน มนุษย์จึงต้องมีการเรียนรู้ที่จะใช้และสร้างสัญญะต่าง ๆ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีกฎข้อบังคับแต่ความหมายของสัญญะก็ไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับที่หรือมีความหมายอยู่เพียงระดับเดียวแต่มีการลื่นไหลของความ หมายไปตามบริบทต่าง ๆ ด้วย จึงทำให้สัญญะหนึ่ง ๆ อาจมีความหมายได้หลายระดับหลายแง่มุม

เมื่อวิเคราะห์ในระดับที่ลึกลงไปก็จะพบ “มายาคติ” ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายหรือปลูกฝังอุดมการณ์บางอย่างโดยทำให้ดูเป็นธรรมชาติอย่างแนบเนียน ในยุคหลังสมัยใหม่นี้ แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและสัญญวิทยามีความเกี่ยวพันโดยตรงเนื่องจากการ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องราวของบุคคล สิ่งของ เหตุการณ์ต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตที่มีหลายอารมณ์ การกระทำคำพูด สิ่งเหล่านี้เป็นสัญญลักษณ์ที่ถ่ายทอด โดยผู้เขียน เป็นรูปภาพ ตัวหนังสือในลักษณะของการลงรหัส มีมายาคติสอดแทรกผสมผสานส่งออกมาด้วย ผู้อ่านเป็นผู้ถอดรหัส ตีความแปลความ ให้ความหมายตรง และที่แฝงมา ตามการรับรู้ ความเข้าใจ และจินตนาการเพิ่มเติม

สำหรับการถ่ายทอดภาพเหมือนต่าง ๆ ที่ชาวญี่ปุ่นใช้ในชีวิตประจำวัน ตามรหัสทางวัฒนธรรม ซึ่งได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม ในวิถีดำเนินชีวิต ที่เป็นลักษณะโดดเด่นของท่าทางการแสดงอารมณ์ของการ์ตูน ตลอดจนสัญญลักษณ์ทั้งในส่วนที่เป็นคำพูดและไม่ใช่คำพูด จากสาระของหนังสือการ์ตูน ทั้ง 5 เรื่องที่กำหนดจะได้นำมาเป็นแนวทางคำถามเจาะลึกแก่ผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นชาวไทย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นมีกลยุทธ์ในการขียนเรื่องราวได้น่าสนใจ เข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย เป็นเรื่องที่วัยรุ่นหลาย ๆ คนคิดอยากจะให้เกิดขึ้นกับตัวเองเพราะมีทั้งความรักกุ๊กกิ๊ก โรแมนติก การวาดภาพสวยงาม น่าอ่าน การ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้อ่านผู้สนใจมากเพราะเนื้อหา

น่าสนใจชวนติดตาม เนื้อหาบางอย่างเป็นเรื่องสาเหตุของปัญหาทางสังคม การ์ตูนผู้หญิงเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถที่จะสื่อ ออกมาได้ชัดเจน อย่างที่ผู้เขียนคิด เช่น เรื่องเกี่ยวกับรักในวัยเรียน และที่สำคัญการ์ตูนพวกนี้มักมีสิ่งที่น่าประทับใจคนอ่าน วาดฝันว่าตัวเองเป็นนางเอกในการ์ตูน เพราะอิ่มเอมกับความรัก รักแท้อย่างที่เป็นในการ์ตูน คนวาดชาวญี่ปุ่นสามารถเจาะเข้าถึงความชอบของบุคคลแต่ละเพศแต่ละวัยได้ ซึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อสรุปดังกล่าว มีรายละเอียดพอสังเขป ดังนี้

วัฒนชวินทร์ กิตติเลิศรัตน์ (2551) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของเด็กไทยต่อการชมการ์ตูนต่างประเทศ โดยสำรวจกลุ่มเด็กนักเรียนผู้มีอายุระหว่าง 10-12 ปี กำลังเรียนระดับประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าเด็กชอบรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุด ชอบการ์ตูนที่เป็นรูปคน โดยเฉพาะผู้ทรงพลัง ได้นำเสนอแนวคิด และจินตนาการแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่มนุษย์ได้เคยเรียนรู้หรือคิดอ่านไว้

ปาริชาติ สุริยวรพันธ์ (2549) ศึกษาเรื่อง ทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นตอนกลางที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผลงานศึกษาพบว่ารายงานว่า การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามามีบทบาทในเมืองไทยประมาณว่า ช่วงปี พ.ศ. 2520-พ.ศ. 2525 โดยมีเรื่องกันดั้ม โดเรมอน ด็อกเตอร์สลัมกับหนูน้อยอาราเล่ ดราก้อนบอล เซนต์เซย่า นินจาฮาโตริ ผีน้อยคิวทาโร่ ได้รับความนิยมในสมัยนั้นได้มีการนำเสนอในรูปแบบหนังสือการ์ตูนและรายการโทรทัศน์ทางช่อง 9 ตอนเช้าวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน การ์ตูนฝรั่ง ซึ่งรวมไปถึงการ์ตูนจากทางสหรัฐอเมริกาและทางฝรั่งยุโรป ได้เข้ามาในประเทศไทย ได้แก่ เรื่อง หน่วยพิฆาต Mask (พ.ศ. 2528-2529) เรื่องราวของหน่วยที่ต่อต้านผู้ร้ายที่แปลงร่างได้ให้เป็นเรือ เครื่องบิน หรือรถถัง อย่างไรก็ตามการ์ตูนฝรั่งก็ไม่ได้รับความนิยมเท่าการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจาก มีเนื้อเรื่องที่ยาวคล้ายนิยายแต่มีภาพประกอบ ซึ่งเนื้อหา ลายเส้น สามารถสื่อสารและเข้าใจได้ง่าย

พระมหาไพศาล วิสาโล (2549) ศึกษาเรื่อง หลักพุทธธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง "คนจริงจอมกะล่อนคุนิมิตซึ" เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า หนังสือเป็นเครื่องสะท้อนในสังคมนั้น ๆ ซึ่งสะท้อนรูปแบบให้เห็นการกระทำข้อควรปฏิบัติกฎเกณฑ์ศีลธรรม จรรยามารยาท รวมไปถึงแบบแผนการปกครอง กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่คนในสังคมนั้น ๆ กำหนดขึ้น สิ่งเหล่านี้สำหรับเด็กและเยาวชน นับเป็นอาหารสมองที่สำคัญและมีบทบาทต่อการเสริมสร้างภูมิปัญญา ทักษะประสบการณ์ และตอบสนองต่อความสนใจของเด็กทั้งในและนอกระบบโรงเรียนเป็นอย่างยิ่ง เด็กจะค่อย ๆ เรียนรู้เลียนแบบ และสะสมไปทีละเล็กละน้อยไปจนกระทั่งยึดเป็นอุทาหรณ์ ในการดำเนินชีวิตและเป็นแบบฉบับของพฤติกรรมต่อไปในที่สุด

ธารา จันทร์อนุ (2551) ศึกษาเรื่องหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยช่วงปี พ.ศ. 2544-2550 พบว่า สังคมไทยมีหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเป็นจำนวนมาก ด้วยประเภทและเนื้อหาสาระที่หลากหลายให้วัยรุ่นเลือกอ่านกันได้ตามต้องการ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาสาระของการ์ตูนที่

นำเสนอมีทั้งดีและไม่ดีแฝงอยู่ จนกระทั่งมีผู้สนใจทำการวิจัยถึงคุณธรรมและจริยธรรมมามากมายหลายเรื่องแล้วก็ตาม เช่น คุณธรรมด้านส่งเสริมที่พบมากในหนังสือการ์ตูน ได้แก่ ความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง ความเมตตากรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ การคบมิตร และความสุข

ชุติมา มนูธรรมทัศน์ (2546) ศึกษาเรื่อง วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า แก่นความคิดของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่จะแสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวังด้วยความอดทนและขยันหมั่นเพียรอันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมไปถึงค่านิยมที่เป็นลักษณะเฉพาะของชาวญี่ปุ่น เช่น สำนึกของความเป็นกลุ่ม ความมานะ มีระเบียบวินัย ส่วนสิ่งที่เปลี่ยนไปจากแบบดั้งเดิม ได้แก่ ค่านิยมที่จัดอันดับสูงต่ำจากความสามารถแบบอาวุโสและค่านิยมในความเป็นปัจเจกที่มากขึ้น

ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สัญญะ และรหัสต่าง ๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น และวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ในการถ่ายทอดความหมายมายังผู้รับสาร โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสัญญะ แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน และแนวคิดเกี่ยวกับสัญญะและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่อง (Narration) ในการ์ตูนญี่ปุ่นมีแบบแผน (Pattern) ทั้งหมด 3 แบบแผน ในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน กล่าวคือเรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำ (Function) ของตัวละครที่ชัดเจน ได้แก่

แบบที่ 1 พระเอกออกเดินทาง ผู้ร้ายต่อสู้กับพระเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และพระเอกชนะผู้ร้าย

แบบที่ 2 นางเอกพบพระเอก ผู้ร้ายขัดขวางความสัมพันธ์ระหว่าง พระเอกและนางเอก ผู้ช่วยเหลือพระเอก และหรือนางเอก และนางเอกเข้าใจกับพระเอก

แบบที่ 3 พระเอกพบนางเอก และนางเอกช่วยเหลือพระเอก เป็นต้น

ในส่วนของสัญญะ (Sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบไปด้วยสัญญะ 3 ประเภท คือ 1) ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้และสิ่งก่อสร้าง 2) ดัชนี (Index) ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ และ3) สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง

นอกจากนั้น ในการ์ตูนญี่ปุ่นยังประกอบไปด้วยรหัส (Code) 4 ประเภท คือ 1) รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ (Product Codes) 2) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social Codes) 3) วัฒนธรรมประเพณี (Cultural Codes) และ 4) รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล (Personal Codes) ซึ่งรหัสต่าง ๆ เหล่านี้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญ ได้แก่ ประเพณี เทศกาล กิจกรรม การละเล่น นิทาน การบริโภค การกินอยู่ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ การสื่อความหมาย การพักผ่อน

รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้ เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น อีกทั้งพบว่า ผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมักมีการสร้างสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของตนเองที่เกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างที่เรียกว่า “คอสเพลย์” หรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับกับแต่งกายเลียนแบบลักษณะเฉพาะของตัวละครการ์ตูนหรือรูปแบบของวัฒนธรรมเจป๊อปอื่น ๆ ที่ชื่นชอบของญี่ปุ่น ซึ่งรวมถึงมังงะ (หนังสือการ์ตูน) อนิเมะ (ภาพยนตร์การ์ตูน) วีดีโอเกม และภาพยนตร์แฟนตาซี การสร้างภาพตัวแทนทางวัฒนธรรมนำมาสู่การกลายเป็นเครือข่ายชุมชนออนไลน์ในเวลาต่อมา ทั้งนี้ อัตลักษณ์ที่แสดงออกทั้งภายในชุมชนเสมือนจริงและในสังคมภายนอกไม่ค่อยมีความแตกต่างกัน ทั้งในด้านการสื่อสารและการปฏิบัติต่อกันระหว่างผู้ใช้เว็บล็อก นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่าเว็บล็อกเป็นช่องทางในการติดตามหาเพื่อนที่สนใจในเรื่องเดียวกันและสะท้อนพฤติกรรมการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นและเกาหลีจากการค้นหาข้อมูลเองโดยตรงทั้งในด้านความบันเทิงและค่านิยมการใช้ภาษา พฤติกรรมเหล่านี้ได้ถึงอิทธิพลการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเยาวชนที่ก่อให้เกิดการซึมซับ เรียนรู้ และตัดสินใจเลียนแบบในสิ่งที่ชื่นชมเป็นค่านิยมของกลุ่มเยาวชนผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

ภัทรหทัย มังคะดานะรา (2541) ศึกษาเรื่อง การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2540) เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เนื้อหาสาระของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 10 เรื่องที่ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้องตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ผลการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมวีรบุรุษเหล่านั้น จะมีคุณธรรมที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งไม่ตรงกับข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ หากพิจารณาถึงรายละเอียดของลักษณะตามรูปแบบการนำเสนอภารกิจ และหน้าที่ปฏิบัติจะมีความแตกต่างกัน ลักษณะของวีรบุรุษตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่าง ๆ นานา ต่อจากนั้น ก็ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์ และประเทศชาติ จนได้รับการยกย่องชมเชยว่า เป็นผู้ที่มีความสามารถเหนือผู้อื่น มีการแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมเหมาะที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก และสร้างเสริมคุณธรรม ปลูกฝังนิสัยที่ดีให้เกิดขึ้นแก่เด็ก โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ดวงรัตน์ กมโลบล (2534) ศึกษาเรื่องการศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดเรมอน” การวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงประเภทและลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ได้รับอิทธิพลมาจากบริบทแวดล้อมทางสังคม ค่านิยมและวัฒนธรรมต่าง ๆ ตลอดจนเข้าใจถึงกระบวนการในการสร้างและถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยคนในสังคมนั้น ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและใช้เทคนิคการสร้างอารมณ์โดยสังคม แนวคิดเกี่ยวกับญี่ปุ่น แนวคิดเรื่องการ์ตูน แนวคิดกระบวนการการเรียนรู้ทางสังคม ทฤษฎีการสร้างความเป็นจริงทางสังคมและทฤษฎีบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม ผลการวิจัย พบว่า ลักษณะของอารมณ์

ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้ แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ อารมณ์มีความสุข อารมณ์โกรธ อารมณ์รัก อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว และอารมณ์ริษยา ซึ่งอารมณ์เหล่านี้ได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยความคาดหวังทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น ให้บุคคลมีพฤติกรรมตามที่สังคมคาดหวัง และละเว้นการแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ต้องการ ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนชุดนี้ มี 4 ประการ คือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคมค่านิยมด้านการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น การถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้ พบว่าใช้วิธีการทางสัญญะวิทยาในการถ่ายทอดความหมายตลอดจนลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม

ลลิตา ยุวนากร (2533) การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นมีวัยรุ่นอ่านมากเพราะเนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่ ได้แก่ เรื่องความรัก เรื่องการต่อสู้ ตื่นเต้นโลดโผน เรื่องลึกลับสืบสวนสอบสวนและเรื่องที่เกี่ยวกับภูติผีปีศาจต่าง ๆ โดย มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวัยรุ่น ด้านแกนของเรื่อง มักจะสอดแทรกคุณธรรมในเชิงสร้างสรรค์ประเภทสร้างเสริมให้มีความรักและความเข้าใจซึ่งกันและกัน ความมานะพยายามและการคบคนดีเป็นมิตร ซึ่งผู้อ่านจะต้องคิดหรือเห็นเองจากลักษณะพฤติกรรมของตัวละคร และผลตอบแทนที่ตัวละครได้รับในทุก ๆ เรื่อง

ด้านภาพประกอบ วาดขึ้นด้วยลายเส้นที่ประณีต รูปร่างหน้าตา สีหน้า ท่าทางต่าง ๆ ที่ตัวละครแสดงออกมีชีวิตชีวา สมจริงสมจัง แต่มักจะมีภาพต้องห้ามประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพการกอดจูบ ภาพโป๊ที่เปิดเผยให้เห็นถึงอวัยวะที่ควรปกปิด ภาพที่ส่อถึงเรื่อง ทางเพศ หรือภาพที่แสดงถึงการฆ่ากันอย่างทารุณ สอดแทรกอยู่เสมอ

ด้านการใช้ภาษา มีลักษณะเป็นภาษาพูดสั้น ๆ ง่าย ๆ เช่นเดียวกับที่วัยรุ่นใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น “นั่นไง ดูสิ” (Hora) “ไม่ใช่” (Lie) “พูดเล่นน่า” (Masaka) เป็นต้น

การเปลี่ยนค่านิยมโดยทันทีทำได้ยาก เพราะค่านิยมฝังรากมานานในสังคม แต่คนยังสามารถรับค่านิยมใหม่ ๆ เข้ากับชีวิตประจำวันได้ เช่น ปัจจุบันอาหารไทยก็เริ่มที่จะมีชื่อในหลายประเทศ เช่น ผัดไท ต้มยำกุ้ง เป็นวิถีดำเนินชีวิตของวัยรุ่นไทย รวมถึงการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรม และรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนมีความสำคัญในฐานะเป็นสื่อ ที่ถ่ายทอด เรื่องราว ความรู้สึกนึกคิดในหลายรูปแบบ ก่อให้เกิดการซึมซับเรียนรู้ ในเรื่องราวที่เกิดขึ้น และมีจินตนาการเป็นไปตามส่วนที่ผู้เขียนได้ถ่ายทอดผ่านตัวอักษรและรูปภาพ ขณะเดียวกัน ยังได้มีจินตนาการอันเป็นส่วนมายาคติ ของผู้อ่าน ยิ่งไปกว่านั้นการ์ตูนญี่ปุ่นได้มีบทบาทในสังคมทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ในเรื่องการถ่ายทอดวัฒนธรรม ได้แก่ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต จากเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ส่งผ่านมมาสู่กลุ่มผู้อ่านมีทั้งเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ ลักษณะของการ์ตูนที่ดี จะเป็นประโยชน์ต่อเด็ก และสังคม

อย่างไรก็ตาม การ์ตูนญี่ปุ่นได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นเกี่ยวกับเรื่อง เพศ ความรุนแรง ที่อาจไม่เหมาะสมกับเยาวชน ขณะเดียวกัน การถ่ายทอดลักษณะที่ดีผ่านตัวเอกของการ์ตูนในเรื่อง ความเชื่อ เช่น ความขยัน ซื่อสัตย์ อดทน กล้าหาญ และมีจิตสาธารณร่วมไปกับวัฒนธรรมประเพณีที่น่าประทับใจ อย่างไรก็ดี การวิเคราะห์ตามมุมมองของผู้วิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับลักษณะการถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรมผ่านจากเรื่องเล่าในหนังสือการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ ในฐานะที่การ์ตูนเป็นสื่อ ได้มีการศึกษาอยู่บ้างแล้ว แต่การศึกษาจากตัวของเยาวชนโดยตรงของสังคมไทยเรื่องการถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม ตามการรับรู้ ให้ความหมายตามแนวคิดทฤษฎีของสัญญวิทยา โดยเฉพาะจากการ์ตูนญี่ปุ่นยังไม่ได้มีการศึกษา ในการวิจัยนี้จึงได้คัดเลือกการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่นิยมในช่วงปี พ.ศ. 2553-2557 มาเป็นสื่อ เพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้ของเยาวชนผู้นิยมบริโภคสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นว่า ลักษณะตัวการ์ตูน คำพูด วิธีการเล่าเรื่อง สาระที่นำมาถ่ายทอด ค่านิยม ประเพณี เช่นขนบธรรมเนียม ผู้อ่านได้ซึมซับวัฒนธรรม โดยผ่านการให้ความหมายจนเกิดการเรียนรู้นำใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นการถอดรหัสทางวัฒนธรรมผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุนโดยมีทฤษฎีสัญญะเป็นตัวกรอบในการถอดรหัส

งานวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นการแสวงหาความรู้ เรื่องสื่อ จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่เด็กและเยาวชนไทยนิยมอ่าน ใช้เทคนิควิธีศึกษาจากแนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยา เพื่อใช้วิเคราะห์ถอดรหัสจากสื่อการ์ตูนโดยผู้วิจัยและการรับรู้ของเยาวชนผู้อ่านการให้ความหมายทั้งส่วนที่เป็นความหมายทั่วไปและมายาคติ ตามค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นที่ผู้อ่านได้ให้ความหมายจินตนาการของเยาวชนในโรงเรียน เกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีการแบ่งปันประสบการณ์จากการจัดประชุมกลุ่มเด็กและเยาวชนที่นิยมชมชอบเรื่องเดียวกัน สาระที่ได้จากการประมวลความรู้สึก ความคิดเห็นของนักเรียนวัยรุ่นผ่านการเล่าเรื่องการอภิปรายร่วมกัน ในการประชุมกลุ่มจะสะท้อนความเป็นจริงจากการถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูน เป็นกรอบแนวคิดดังนี้

2.6 กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 2.2: กรอบแนวคิดการวิจัย เรื่องการเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

สื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในกลุ่มนักเรียน ม.1 - ม. 6

(1) ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น (พ.ศ. 2547-ปัจจุบัน)
(2) บลีช เทพมรณะ (พ.ศ. 2544-ปัจจุบัน)
(3) วันพีซ (พ.ศ. 2540-ปัจจุบัน)
(4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ (พ.ศ. 2541-ปัจจุบัน)
(5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (พ.ศ. 2542-ปัจจุบัน)

เนื้อหาทางวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ความเสียสละ ความเมตตา ความสุขที่แท้จริง การคบมิตรสหาย ความรักพวกพ้อง สำนึกของความเป็นกลุ่ม ความมานะ มีระเบียบวินัย ความมุ่งมั่นในการเอาชนะ ศรัทธาความเป็นวีรบุรุษ ชาติต้องมาก่อน

ความเชื่อ การบูชาธรรมชาติ การบูชาเทพแห่งพระอาทิตย์ เชื่อในอิทธิปาฏิหาริย์ พลังพิเศษที่แอบแฝงอยู่ในตนเอง ลัทธิชินโต

วิถีดำเนินชีวิต มีวิถีชีวิตที่ผูกพันกับวัด ประเพณีเทศกาล กิจกรรม การละเล่น

พ่อแม่เป็นแบบอย่างที่ดีของลูก เยาวชนญี่ปุ่นถูกฝึกอุปนิสัยการเรียนรู้ ไม่พูดอะไรตรง ๆ ไม่พูดอย่างชัดเจน เพราะคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น เคารพต่อสังคมและมีการสร้างแรงจูงใจให้อยู่รวมเป็นกลุ่ม ขยันหมั่นเพียร ตำหนิตนเองก่อนผู้อื่น ทำงานหนัก ขยันหมั่นเพียรซื่อตรงเพื่อความสำเร็จในชีวิต สุขภาพดี การศึกษาดี และปรับตัวให้เข้ากับค่านิยมและวัฒนธรรมของสังคมได้

การรับรู้ความหมายทางวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนญี่ปุ่นของนักเรียน ม.1 - ม.6

- รูปเหมือน (Icon)
- ดัชนี (Index)
- สัญลักษณ์ (Symbol)

กระบวนการเรียนรู้ความหมายทางวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

- การรับรู้ที่ก่อให้เกิดความรู้
- ความจำ
- ความเข้าใจ
- การวิเคราะห์
- การสร้างปฏิสัมพันธ์
- การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

บทที่ 3
ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะเพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ว่ามีผลต่อการนำมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตหรือไม่ อย่างไร โดยแบ่งวิธีการศึกษาเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก การวิเคราะห์สื่อการ์ตูนยอดนิยม 5 เรื่อง ปี พ.ศ. 2553-2557 ซึ่งเป็นช่วงเวลาในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการตั้งคำถามด้าน ค่านิยม ความเชื่อ วิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ก่อนนำไปใช้เป็นแนวทางในส่วนที่ 2 คือ การสัมภาษณ์เจาะลึกกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายทั้งชายและหญิง อายุ 12-19 ปี ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เคยอ่านหรือปัจจุบันอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างน้อย 2-5 เรื่อง ที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่ได้จากการอ่านในกลุ่มการ์ตูนยอดนิยมด้วยกัน สามารถพูดคุยประเด็นสาระต่าง ๆ ที่ได้จากการอ่านการ์ตูนเหล่านั้น เพื่อถ่ายทอด ค่านิยม ความเชื่อและวิถีดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้วิจัย
3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
3.5 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
3.7 การนำเสนอข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้วิจัย

การวิเคราะห์เนื้อหาและนำข้อมูลมาคัดสรรข้อความ วลีที่มีความหมายและสาระสำคัญทางวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต ซึ่งปรากฏในการ์ตูนที่เยาวชนไทยชื่นชอบติดอันดับ 1-5 ซึ่งพิจารณาจากยอดการจำหน่ายของประเทศไทย พ.ศ. 2555 ดังที่ได้กล่าวแล้วนั้น เมื่อนำมาวิเคราะห์ในเบื้องต้นเกี่ยวกับประเด็น ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น เพื่อนำมาเป็นกรอบในการตั้งประเด็นคำถามพูดคุยสนทนากลุ่มกับแหล่งข้อมูลสำคัญ

ตารางที่ 3.1: การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis)

<table>
<tr><th>หนังสือการ์ตูน</th><th>การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงวัฒนธรรม</th><th>การวิเคราะห์สัญญะ</th></tr>
<tr><td rowspan="3">1) ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น (พ.ศ. 2547-ปัจจุบัน)

(2) บลีช เทพมรณะ (พ.ศ. 2544-ปัจจุบัน)

(3) วันพีซ (พ.ศ. 2540-ปัจจุบัน)

(4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ (พ.ศ. 2541-ปัจจุบัน)

(5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (พ.ศ. 2542-ปัจจุบัน)</td><td>ค่านิยม</td><td>● รูปเหมือน (Icon)
● ดัชนี (Index)
● สัญลักษณ์ (Symbol)</td></tr>
<tr><td>ความเชื่อ</td><td>● รูปเหมือน (Icon)
● ดัชนี (Index)
● สัญลักษณ์ (Symbol)</td></tr>
<tr><td>วิถีดำเนินชีวิต</td><td>● รูปเหมือน (Icon)
● ดัชนี (Index)
● สัญลักษณ์ (Symbol)</td></tr>
</table>

3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

นักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 12-19 ปี อยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จากโรงเรียนสหศึกษา 4 โรงเรียน ขนาดใหญ่และขนาดกลางทั้งของรัฐบาลและเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร แล้วกำหนดกรอบการสุ่มจากบัญชีรายชื่อโรงเรียนที่สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ปี พ.ศ. 2557 โดยใช้เกณฑ์ของจำนวนนักเรียนโรงเรียนขนาดใหญ่ มีจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตอนต้นและตอนปลาย (ม.1-6) ทั้งชายและหญิง ไม่น้อยกว่า 1,500 คน และโรงเรียนขนาดกลาง มีจำนวนนักเรียนระหว่าง 500-1,500 คน ที่ยินดีให้เข้าศึกษาวิจัย สุ่มเลือกแบบเจาะจงมาได้ตามเกณฑ์กำหนด ดังนี้

1) โรงเรียนขนาดใหญ่ มีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่า 1,500 คน ได้แก่ โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย และ โรงเรียนสารวิทยา

2) โรงเรียนขนาดกลาง มีจำนวนนักเรียนระหว่าง 500-1,500 ได้แก่ โรงเรียนมักกะสันพิทยา และโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี

ในโรงเรียนแต่ละขนาดได้กำหนดแนวทางการเลือกสุ่มนักเรียนตามความประสงค์ โดยจำแนกลักษณะของผู้บริโภคสื่อการ์ตูนเป็น เพศหญิง-ชาย และแยกตามทุกชั้นปี เพื่อให้ได้ลักษณะของความคิดเห็นที่มีความแตกต่างกันตามอายุและเพศ โดยมีเงื่อนไขว่า นักเรียนจากทั้ง 4 โรงเรียน ซึ่งจะเป็นผู้ที่ให้ข้อมูลนั้น ต้องเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างน้อย 2 ใน 5 เรื่องของการ์ตูนเหล่านี้ ได้แก่ ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น บลีชเทพมรณะ วันพีซ ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ มาไม่น้อยกว่า 6 เดือน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างจากโรงเรียน ขั้นตอนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ตามคุณสมบัติเบื้องต้นที่ได้กำหนดไว้ และเป็นนักเรียนและผู้บริหารของโรงเรียนที่ยินดี ให้ความร่วมมือ ในการให้ข้อมูล

วิธีการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยได้ประสานงานกับอาจารย์ฝ่ายปกครอง เพื่อขอบัญชีรายชื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เคยอ่านการ์ตูนอย่างน้อย 2 ใน 5 เรื่องตามที่กำหนด และสนใจเป็นอาสาสมัครในการให้ข้อมูลจากทั้ง 4 โรงเรียนที่เลือกมา โดยเลือกทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิง ชั้นปีละ 2 คน รวมเป็น 12 คนต่อโรงเรียน ซึ่งจะได้นักเรียนหญิง-ชาย จากทั้ง 6 ชั้นปี จาก 4 โรงเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 48 คน ซึ่งตัดทิ้งเป็นผู้ที่ยินดีเต็มใจให้ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ทำหนังสือถึงผู้ปกครองโดยตรง เพื่อขออนุญาตให้บุตรหลานเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยอ่านสื่อการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น บลีชเทพมรณะ วันพีซ ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และนินจาคาถาโอ้โฮเฮะอย่างรอบคอบ และวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านการ์ตูน อันได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตแล้ววิเคราะห์โดยใช้ ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiotic Theory) ในการอธิบายสัญญะของ รูปเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และ สัญญลักษณ์ (Symbol) ส่วนของค่านิยม ความเชื่อและวิถีดำเนินชีวิต จากการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่อง และจัดทำแบบสัมภาษณ์เบื้องต้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสนทนากับนักเรียนผู้ให้ข้อมูล

หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้ใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ได้ข้อมูลเบื้องต้น จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ข้อมูลที่ต้องการได้เพิ่มเติมครบถ้วนเพื่อความสมบูรณ์ถูกต้อง ครบถ้วน จะนำไปตรวจสอบเพื่อนำมาใช้สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth-Interviews) โดยขอความร่วมมือกับนักเรียนที่สมัครใจแสดงความคิดเห็น ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย

ลักษณะประเด็นคำถามสร้างขึ้นมาจากกรอบแนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่นและการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมและค่านิยมจากการ์ตูน โดยมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดให้ครอบคลุม 5 ประเด็นดังตัวอย่างคำถามต่อไปนี้

คำถามทั่วไป: ประเด็นคำถามข้อเท็จจริงของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่

1) ลักษณะทางประชากร ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา แหล่งของรายได้

2) พฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูน การ์ตูนเรื่องที่นิยมอ่านในช่วงเวลาไม่น้อยกว่า 6 เดือน ที่ผ่านมา

คำถามที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อศึกษาการเรียนรู้ข้อมูลทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยเฉพาะด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของผู้อ่านเยาวชนไทยผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

2) เพื่อศึกษาการนำความหมายทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยเฉพาะด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่ได้เรียนรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์

รายละเอียดเกี่ยวกับคำถามในส่วนนี้จะปรากฏในส่วนของภาคผนวก

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยขอความร่วมมือบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกจดหมายขอความอนุเคราะห์ เพื่อสัมภาษณ์นักเรียนในโรงเรียนที่ได้รับการคัดเลือก เพื่อขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนทั้งหมดที่ได้ระบุไว้ เมื่อได้รับอนุญาตจากอาจารย์ฝ่ายปกครอง ประชาสัมพันธ์ที่บอร์ดของโรงเรียนประกาศ รวมถึงเวป ประชาสัมพันธ์ของโรงเรียน ปิดประกาศ ข้อความชักชวนให้นักเรียนที่สนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น อาสาสมัครร่วมสนทนากลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์

เมื่อได้รับการอนุญาตจากผู้บริหารโรงเรียนแล้ว และขอใช้สถานที่ในโรงเรียนแล้ว ผู้วิจัยนัดหมายกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลสำคัญครั้งละ 1 กลุ่ม ต่อจากนั้นผู้วิจัยจะกล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการทำวิจัย วิธีการสนทนากลุ่ม และผลลัพธ์ที่ต้องการจากการสนทนากลุ่ม

ผู้วิจัยใช้การจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) โดยแบ่งเป็นกลุ่มสนทนา ซึ่งประกอบด้วยนักเรียน 6 คนต่อ 1 กลุ่ม จัด 2 กลุ่ม ต่อ 1 โรงเรียน โดยทำการเก็บข้อมูลทีละกลุ่มและขออนุญาตบันทึกเทป

กลุ่มที่ 1 ประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 1-3 ชั้นละ 2 คน เป็นชาย 1 คน หญิง 1 คน รวม 6 คน

กลุ่มที่ 2 จะเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 4-6 ชั้นละ 2 คน เป็นชาย 1 คน หญิง 1 คน ต่อชั้น รวมทั้งสิ้น 4 โรงเรียน โรงเรียนละ 12 คน จำนวนนักเรียนทั้งหมดคือ 48 คน การสนทนากลุ่มใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมง

การประชุมกลุ่ม

ก่อนเข้าประชุมกลุ่ม ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมประชุมกลุ่มนำรูปภาพที่ประทับใจในการ์ตูน มาคนละ 1-2 ภาพ ให้แนะนำตัวเองแต่ละคนสั้น ๆ เกี่ยวกับ อายุ ชั้นปีที่เรียน เหตุผลที่สนใจการ์ตูน ผู้วิจัยให้ทุกคนรู้จักกัน โดยใช้ประมาณ 10 นาที ในครั้งที่ 1 ทุกกลุ่มและแลกเปลี่ยนรูปภาพที่ประทับใจซึ่งกันและกันก่อน แจกแบบสัมภาษณ์การรับรู้และเรียนรู้ วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจภาพรวมของคำถามและคุ้นเคยกับคำว่า ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ด้วยตนเอง ก่อนสัมภาษณ์จริง

ต่อจากนั้น ผู้วิจัย จะนำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่นิยม และ วิดีทัศน์มาฉายให้นักเรียนในกลุ่มได้ชมเป็นตัวอย่างประมาณ 5-10 นาที เพื่อให้ผู้ชมระลึกถึงหรือจำได้เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ผู้วิจัยจะถามคำถามเรื่องที่ได้เตรียมไว้แล้วจากการ์ตูนที่นักเรียนอ่าน เพื่อให้ได้ความคิดเห็นด้านความหมายของค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูน รวมถึงการนำค่านิยมและวัฒนธรรมเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตประจำวัน

หลังประชุมกลุ่ม ผู้วิจัยได้ข้อมูลเพิ่ม เพื่อตั้งคำถามเพิ่มเติม ในการสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้ที่อาสาสมัครแสดงความคิดเห็นกลุ่มละ 1 คน มาสัมภาษณ์เจาะลึกเพิ่มเติมอีก 1 ครั้งเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติม และตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล โดยการสัมภาษณ์เจาะลึกซ้ำในประเด็นคำถามที่ต้องการความกระจ่าง ทั้งระดับกลุ่ม และระดับบุคคล ร่วมกับการ วิเคราะห์เนื้อหาเบื้องต้นจากผู้วิจัย

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำบันทึกเทปการประชุมกลุ่มทั้งหมด และการบันทึกการสัมภาษณ์ เจาะลึก สรุป บันทึกรายงาน มาอ่านให้ละเอียดครบถ้วน นำข้อมูลมาคัดสรรข้อความและวลีที่มีความหมาย และสาระสำคัญ ในแต่ละด้านจำแนกกลุ่มค่านิยม ความเชื่อ วิถีดำเนินชีวิต แล้วลงรหัส เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัย การวิเคราะห์เนื้อหาจัดกลุ่มความคิดที่เหมือนและต่างกันและนำมาสรุปเพื่อเขียนข้อมูลเชิงพรรณาเพื่อตอบวัตถุประสงค์งานวิจัย

บทที่ 4
ผลการศึกษา

จากผลการศึกษาเรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่อง อันได้แก่ ครูพิเศษจอมป่วน บลีชเทพมรณะ วันพีช ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ ด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interviews) เยาวชนกลุ่มเป้าหมาย โดยวิเคราะห์ประเด็นหลักทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น 3 ประเด็น คือ 1) ค่านิยม 2) ความเชื่อ และ 3) วิถีดำเนินชีวิต จากสื่อการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น 2) เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ความหมายเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถี ดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน มีผลการวิจัยสรุปตามวัตถุประสงค์ได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1 ส่วนที่ 1 เยาวชนไทยมีการเรียนรู้เนื้อหาและความหมายทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

ในส่วนที่ 1 เป็นการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้วิจัยและมีการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เยาวชนไทย ดังนั้น จึงแบ่งคำตอบ เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เนื้อหาและความหมายทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยเฉพาะด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

1) ค่านิยมที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 5 เรื่อง สามารถสรุปได้ดังนี้

1.1) ความเสียสละเพื่อส่วนรวม

จากการวิเคราะห์การ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง แสดงให้เห็นถึงค่านิยมของความเสียสละเพื่อส่วนรวมทั้งที่มาจากหน้าที่ที่ตนเองปฏิบัติให้รอดพ้นจากปัญหาและภยันตรายต่าง ๆ แม้กระทั่งสิ่งเหนือธรรมชาติ ทั้งนี้ค่านิยมด้านความเสียสละเพื่อส่วนรวมได้ปรากฏในการ์ตูนดังต่อไปนี้

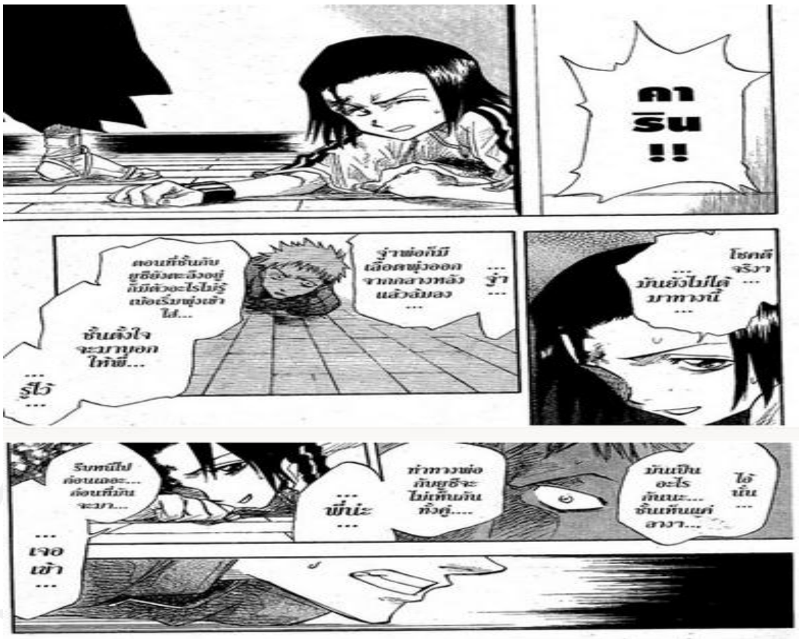
ความเสียสละเพื่อส่วนรวม จากเรื่องบลีช เทพมรณะ

ความเสียสละเพื่อส่วนรวม เป็นจุดเด่นของตัวเอก คือ ลูเคีย ที่เป็นยมทูต ได้เสียสละตัวเองในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อปกป้องทั้งโลกมนุษย์และโลกวิญญาณให้รอดพ้นจากภยันตรายต่าง ๆ ที่เกิดจากวิญญาณร้าย แม้จะต้องแลกด้วยชีวิตของตนเองก็ตาม

ภาพที่ 4.1: แสดงภาพจากเนื้อเรื่องตอนที่ คุโรซากิ อิจิโกะคุยกับคุจิกิ ลูเคีย ว่าการเป็นยมทูตที่ดีนั้น แม้จะต้องสละชีวิตตนเอง ให้เตรียมใจให้พร้อม

ที่มา: Tite Kubo. (2544). *บลีช เทพมรณะ เล่มที่ 1 ตอน 2*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

ภาพที่ 4.2: แสดงภาพจากเนื้อเรื่องตอนที่ครอบครัวของอิจิโกะถูกปีศาจทำร้าย น้องสาวของเขาจึงคลานขึ้นมาดูว่า อิจิโกะถูกทำร้ายด้วยหรือไม่



ที่มา: Tite Kubo. (2544). *บลีช เทพมรณะ เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

ครอบครัวของอิจิโกะถูกปีศาจทำร้าย คาริน น้องสาวของอิจิโกะซึ่งก็ถูกทำร้ายเช่นกัน แต่ด้วยความที่เป็นห่วงพี่ชายว่าโดนทำร้ายด้วยหรือไม่ จึงคลานขึ้นมาชั้น 2 เพื่อดูว่าพี่ชายตนนั้นปลอดภัยหรือไม่ เมื่อเห็นว่าอิจิโกะยังไม่ถูกทำร้าย จึงบอกให้อิจิโกะรีบหนีไปก่อน ดังคำพูดที่ คาริน บอก อิจิโกะ ว่า “รีบหนีไปเถอะ ก่อนที่มันจะมา...เจอเข้า” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเสียสละเพื่อคนที่ตนรัก

จากเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

นารุโตะ และกลุ่มนินจาทุกคนในเรื่องที่เป็นพวกเดียวกัน มักเอาชีวิตตัวเองเข้าแลกเพื่อปกป้องพวกพ้องและหมู่บ้านของตน จากปีศาจ หรือกลุ่มนินจาที่ประสงค์ร้าย การที่อาจารย์คาคาชิเสียสละให้ลูกศิษย์หนีไปเพราะตัวเองนั้นถูกจับตัวไว้ และไม่ต้องการให้ลูกศิษย์ซึ่งได้แก่ นารุโตะ ซาสึเกะ และซากุระถึงคนร้ายดังกล่าวจับตัวด้วย ดังภาพ 4.3

ภาพที่ 4.3: แสดงภาพครูคาคาชิให้ซาสึเกะคุงและซากุระพาคุณดาซึนะหนีไปก่อน และตัวเองจะอยู่ต่อสู้กับศัตรูเอง

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542 ข). *นินจานารูโตะ เล่มที่ 2 ตอน 13*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

1.2) ความสามัคคี

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง มีค่านิยมด้านความสามัคคี ตัวละครเอกมีความสามัคคีในกลุ่มพวกพ้อง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตนหรือกลุ่มได้ตั้งไว้ เช่น ปกป้องพวกพ้องหรือคนในครอบครัวจากภยันตราย และเพื่อสันติภาพให้เกิดในสังคม จากเรื่อง “นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ” จากการฝึกวิชานินจาเพื่อทดสอบลูกศิษย์ทั้ง 3 ได้แก่ นารุโตะ ซาสึเกะ และซากุระ จำเป็นต้องใช้ความร่วมมือร่วมแรง ร่วมสามัคคีของคนทั้ง 3 จึงจะผ่านภารกิจที่ได้รับมอบหมายได้ ซึ่งในที่นี้ คือการชิงกระดิ่งจากคาคาชิผู้เป็นอาจารย์

ในความหมายแฝงจะหมายถึง ความร่วมมือร่วมใจ และมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับคำว่า ความสามัคคีจากการกระทำงานร่วมด้วยช่วยกัน นักเรียนเข้าใจความหมายของคำนี้ เพราะได้รับการปลูกฝังมาก่อนว่าต้องทำอะไร อย่างไรและหมายถึงอะไร จะเห็นได้ว่ารูปภาพนี้ ได้สะท้อน

สัญลักษณ์ ของเยาวชน ญี่ปุ่นจะต้องได้รับการปลูกฝังให้รักและสามัคคีกัน โดยคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน

ภาพที่ 4.4: แสดงภาพของครูคาคาชิ ฝึกบทเรียนให้แก่นารูโตะ ซาสึเกะคุง และซากุระ ให้ทำการแย่งกระดิ่งจากครูคาคาชิ ใครแย่งได้ก่อนจะถือว่าสอบผ่าน

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542 ข). *นินจานารูโตะ เล่มที่ 2 ตอน 3*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

1.3) ความรัก

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ปรากฏค่านิยมเรื่องความรักในกลุ่มเพื่อนฝูง

ความรักในกลุ่มเพื่อนฝูง (จากเรื่อง ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์)

เมื่อบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับตนเองทำผิด ก็พร้อมที่จะแก้ไข ตักเตือน ห้ามปราม ดังปรากฏในเรื่อง ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ คือ ความรักความหวังดีต่อเพื่อนฝูง เมื่อเลโอริโอทำสิ่งที่ไม่ดี คุราปิก้า จึงเข้าไปห้ามปรามไม่ให้ทำในสิ่งนั้น

ค่านิยม ความรักเพื่อน เห็นความสำคัญของเพื่อน ไม่ต้องการให้เพื่อนกระทำความผิด โดยเป็นฝ่ายทำร้ายผู้อื่นก่อน จากคำพูด “ใจเย็นก่อน” เป็นสัญลักษณ์ที่เข้าใจโดยทั่วไปว่าไม่ให้ใจร้อน เป็นองค์ประกอบของความเป็นผู้ไม่วู่วาม ในความหมายแฝงหมายถึงให้คิดก่อนทำ

เป็นองค์ประกอบของการใช้สติ การนำเสนอเรื่องราว ให้มีเพื่อนช่วยเตือนสติในยามโกรธให้ทำในสิ่งที่ถูก เป็นการแสดงถึงความรักเพื่อน

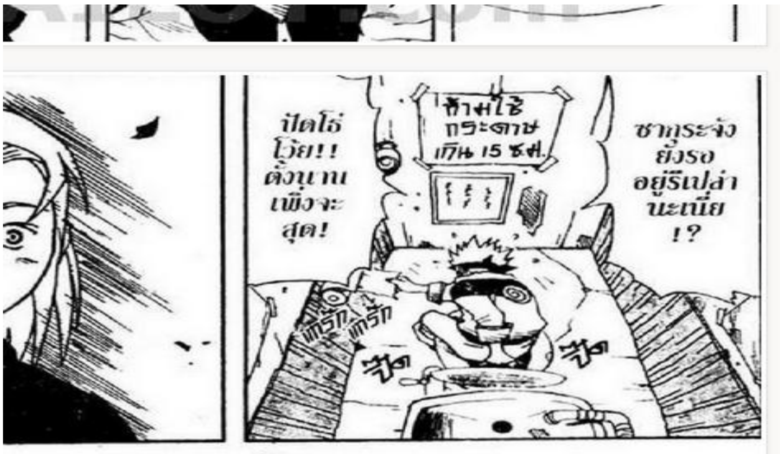
ภาพที่ 4.5: แสดงภาพจากเนื้อเรื่องตอนที่คุราปิก้าเข้าไปปกป้องหญิงชราจากการจู่โจมเลโอลีโอ

ที่มา: Yoshihiro Tagashi. (2541). *ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ เล่มที่ 1 ตอน 3*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

1.4) วินัยและกฎระเบียบที่เคร่งครัดของชาวญี่ปุ่น

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง มีค่านิยมด้านวินัย กฎระเบียบที่เคร่งครัดของชาวญี่ปุ่น พบว่า ตัวละครเอกให้ความสำคัญกับกฎระเบียบของส่วนรวมที่กำหนดไว้ เพราะการปลูกฝังวินัย กฎระเบียบ โดยเฉพาะเรื่อง ความประหยัดเมื่อใช้ทรัพยากรของส่วนรวม ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่อง นินจาคาถา โอ้โฮเฮะ จากภาษาเขียนบนป้ายคำเตือน กำหนดให้ทุกคนต้องใช้กระดาษตามที่กำหนด ภาพนารูโตะมีกระดาษในมือไม่เกินที่กำหนดในป้าย เป็นดัชนี (Index) บ่งชี้การทำตามกฎที่ระบุไว้ และยังสามารถตีความได้เป็นเรื่องความประหยัดได้ ปรากฏออกมาในรูปภาพการใช้ห้องน้ำสาธารณะ เป็นการนำเสนอวินัยและกฎที่ต้องปฏิบัติตามกติกาของสังคม เพื่อให้การใช้ของสาธารณะเป็นประโยชน์ร่วมกัน แบ่งกันใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเป็นธรรม จะเห็นได้ว่าค่านิยมเรื่องการเคารพกฎระเบียบวินัยของการอยู่ร่วมกันในสังคมญี่ปุ่นเด่นชัด จากเรื่องนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

ภาพที่ 4.6: แสดงภาพของนารูโตะใช้ห้องสุขา สังเกตได้จากบริบทสภาพแวดล้อมของผนังที่มีป้ายติด
ในห้องน้ำสาธารณะที่นารูโตะไปเข้าว่า “ห้ามใช้กระดาษเกิน 15 ซม.”



ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 1 ตอน 3*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

1.5) ความพยายาม

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ค่านิยมด้านความพยายามที่อยู่ในทุกสังคมทั่วโลก ดังสุภาษิต “ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น” ตัวอย่างค่านิยมด้านพยายามจากเรื่อง ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ ที่กอร์นอยากเป็นฮันเตอร์เช่นเดียวกับพ่อของเขา แต่การจะเป็นฮันเตอร์ได้นั้นต้องใช้ความพยายาม ต้องผ่านการทดสอบความแข็งแกร่งและไหวพริบเพื่อการเป็นฮันเตอร์ซึ่งยากอย่างยิ่ง แต่กอร์นก็ไม่ย่อท้อ

ภาพที่ 4.7: แสดงภาพคนกลุ่มหนึ่งกำลังวิ่งแข่งขัน ผู้ชนะจะได้เข้ารอบเป็นฮันเตอร์

ที่มา: Yoshihiro Tagashi. (2541). *ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ เล่มที่ 1 ตอน 6*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

สัญญะเป็นภาพคนกลุ่มหนึ่งกำลังวิ่งรวมถึงกอร์นด้วย จากคำพูด และการกระทำของกอร์นแสดงถึงกระบวนการทดสอบของกอร์นและผู้สมัครฮันเตอร์ บริบทสิ่งแวดล้อมแสดงถึงการต่อสู้แข่งขัน ที่ผู้ตรวจสอบการแข่งขันพูดว่า “จุดหมายอยู่ที่ไหน ถึงเมื่อไร ผมบอกไม่ได้” ทำให้เข้าใจว่า ถ้าต้องการจะประสบความสำเร็จ ก็ต้องทำเพื่อให้ผ่านกระบวนการสอบผ่าน ความหมายแฝง คือ การแข่งขันจะสำเร็จได้ต้องอดทน เพียรพยามเป็นองค์ประกอบของค่านิยมที่แสดงถึงคุณสมบัติของคนเก่งและมีความสามารถ

1.6) ความกล้าหาญ

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ค่านิยมด้านความกล้าหาญ พบว่า การผจญภัย ฝ่าฟันอุปสรรค เป็นสิ่งที่ท้าทายในการดำเนินชีวิต ผู้ที่กล้าหาญมักเป็นที่ยอมรับของคนในกลุ่ม และอาจได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำของกลุ่ม ลูฟี่ในวัยเด็ก เติบโตท่ามกลางกลุ่มของโจรสลัด ทำให้เขาซึมซับค่านิยมด้านกล้าหาญจากคนรอบข้าง ทำให้เขามีความกล้าที่จะออกไปเผชิญโลกภายนอก และประกาศตนออกไปว่า โตขึ้นเขาก็อยากที่จะเป็นโจรสลัดเหมือนอย่างคนรอบข้างบ้าง และด้วยเหตุการณ์หลาย ๆ อย่างที่เขาได้พิสูจน์ความกล้าหาญ จึงทำให้เขาเป็นที่ยอมรับ และกลายเป็นผู้นำ

โจรสลัด ดังภาพ 4.8 แสดงภาพเนื้อเรื่องตอนที่ลูฟี่ซึ่งยังเป็นเด็กอายุน้อยอยู่ คิดว่าตัวเองอยากเป็นโจรสลัด ไม่กลัวการออกทะเลและการเจ็บตัว

ภาพที่ 4.8: แสดงภาพเนื้อเรื่องตอนที่ลูฟี่ซึ่งยังเป็นเด็กอายุน้อยอยู่ คิดว่าตัวเองอยากเป็นโจรสลัด ไม่กลัวการออกทะเลและการเจ็บตัว

ที่มา: Eiichiro Oda. (2540). *วันพีช เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

จากเรื่องวันพีช เล่มที่ 1 ตอน 1 ที่ลูฟี่ซึ่งยังเป็นเด็กอายุน้อยอยู่ คิดว่าตัวเองอยากเป็นโจรสลัด คำพูดระบุว่า “ฉันไม่กลัวเจ็บตัวเลย แม้แต่ซักนิด ออกทะเลคราวหน้า พาฉันไปด้วยนะ” แสดงถึงค่านิยมเรื่องความกล้าหาญ หมายถึง ผู้ที่มีการกระทำเสี่ยงต่ออันตราย ในชีวิตและใช้ความรุนแรง

1.7) ความเป็นลูกผู้ชาย

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ค่านิยมด้านความเป็นลูกผู้ชาย พบว่า เป็นเรื่องของศักดิ์ศรี ความเข้มแข็ง กล้าเผชิญกับทุกสิ่งที่เข้ามาในชีวิต พร้อมที่จะเป็นผู้นำกลุ่มในทุกสถานการณ์ ยกตัวอย่างจาก การ์ตูนเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

ภาพโบลท์ นั่งอยู่กับนารุโตะผู้ซึ่งเป็นพ่อ กำลังให้การอบรมสั่งสอน ให้เห็นวิถีชีวิตสำคัญของการเป็นลูกผู้ชาย ดังคำพูดที่ว่า “พ่อเป็นพ่อให้ลูกคนเดียวไม่ได้ สำหรับพ่อแล้วทุกคนในหมู่บ้านเป็นเหมือนครอบครัว” คำพูด เป็น สัญญะ หมายถึง ต้องให้ความสำคัญดูแลแก่เพื่อนบ้าน คำว่า พ่อ เป็นสัญลักษณ์ของการดูแลช่วยเหลือ เป็นองค์ประกอบของ มิตรภาพ ในความหมายแฝงจะหมายถึงการปกป้องคุ้มครองผู้อ่อนแอ เป็นองค์ประกอบของการให้ความมั่นคงแก่สังคมใกล้ชิด

ที่ลูกผู้ชายควรทำ ในการ์ตูนญี่ปุ่นจะเน้นความสำคัญเรื่องการทำบทบาทหน้าที่ของพ่อที่มีต่อ บุตรธิดาและผู้อื่นตามความเชื่อของตนเอง และเป็นส่วนหนึ่งของวิถีดำเนินชีวิตในแต่ละครอบครัวในกลุ่มนินจา

ภาพที่ 4.9: แสดงภาพนารุโตะกำลังอบรมสั่งสอนลูกชายตน

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 72 ตอน 700*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

1.8) ความอดทน

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ความอดทน ทุกคนจำเป็นจะต้องมีความอดทน ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะนำไปสู่จุดมุ่งหมายหรือความสำเร็จ ยกตัวอย่าง จากนินจานารูโตะ เป็นรูปของนารูโตะ ซาสึเกะคุง และซากุระ พยายามฝึกวิชาของนินจาเพื่อให้เก่งกาจ โดยต้องเริ่มจากการฝึกปีนต้นไม้ซึ่งเป็นบทเรียนง่ายๆ บริบทสภาพการณ์ที่เป็นรูปภาพแสดงถึงความลำบากของการกระทำ เป็นองค์ประกอบของความเชื่อในเรื่องความอดทนในการเรียนรู้ถึงความสำเร็จด้านวิชา เป็นองค์ประกอบความอดทนเพียรพยายามนำสู่ความสำเร็จในการฝึกวิทยายุทธ์ในกลุ่มนินจา

ภาพที่ 4.10: แสดงภาพนารูโตะ ซาสึเกะ และซากุระ พยายามฝึกวิชาเพื่อให้เก่งกาจ โดยต้องเริ่มจาก การฝึกปีนต้นไม้ซึ่งเป็นบทเรียนง่าย ๆ ก่อนเพื่อนำไปสู่การควบคุมจักระที่ดีในวันหน้า

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542). *นินจานารูโตะ เล่มที่ 3 ตอน 18*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

1.9) ความมีน้ำใจ

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ความมีน้ำใจ พบว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดมิตรภาพระหว่างกลุ่มไม่ว่าจะเป็นสังคมขนาดเล็ก เช่น ครอบครัว กลุ่มเพื่อน สังคมที่อาศัยอยู่ ไปจนถึงระดับใหญ่อย่างประเทศชาติ คือ ความมีน้ำใจช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ยกตัวอย่างจากเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ และวันพีช ได้ดังนี้

ความมีน้ำใจ จากเรื่องนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

ภาพที่ 4.11: แสดงภาพซาสึเกะคุงแบ่งข้าวให้นารูโตะกิน ทั้ง ๆ ที่ครูคาคาชิสั่งห้าม

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542 ข). *นินจานารูโตะ เล่มที่ 2 ตอน 13.* กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

จากตอนนารุโตะปกป้องพวกพ้องจากศัตรู ตอนซาสึเกะคุง แบ่งข้าวให้นารูโตะกิน ทั้ง ๆ ที่ครูคาคาชิสั่งห้าม สัญญาณ คือ คำว่าจ๊อก ๆๆ เป็นดัชนี ทำให้เพื่อนเข้าใจว่า มีความหิวมากจนท้องร้องจ๊อก ๆๆ และรูปภาพเพื่อนส่งกล่องอาหารไปให้ แสดงถึง สัญลักษณ์ที่เข้าใจโดยทั่วไปว่าเป็นการแสดงถึงความรักเพื่อนจนยอมขัดคำสั่งครู ความเมตตาต้องการช่วยเมื่อเพื่อนมีความทุกข์ แต่มีความหมายแฝงถึงความเสี่ยงช่วยเพื่อนในยามทุกข์ยากและการแสดงถึงเป็นมิตรแท้ต้องแบ่งปัน เนื้อหาการ์ตูนส่วนใหญ่ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีสิ่งหนึ่งที่คล้ายกัน ก็คือ ตัวละครจะมีลักษณะนิสัยที่รักเพื่อนมาก และยอมเสี่ยงภัยขอให้ได้ช่วยเพื่อน

ความมีน้ำใจ จากเรื่องวันพีช

ภาพที่ 4.12: แสดงภาพตอนที่เด็กผู้หญิงทำข้าวปั้นมาให้โรโรโนอา ซึ่งถูกตรึงอยู่ที่ลานนักโทษ เพื่อให้โรโรโนอาได้รับประทานประทังชีวิต

ที่มา: Eiichiro Oda. (2540). *วันพีช เล่มที่ 1 ตอน 3*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

จากรูปภาพ เด็กผู้หญิง ทำข้าวปั้นมาให้โรโรโนอา *ที่ถูกตรึงอยู่ที่*ลานนักโทษ เพื่อให้โรโรโนอาได้รับประทาน เพื่อประทังชีวิตแล้วพูดว่า “ฉันทำข้าวปั้นมาให้ พี่ชายคงหิวสินะ” ข้าวปั้นเป็นสัญลักษณ์ มีความหมายโดยทั่วไปว่า เป็นตัวแทนอาหารประจำชาติของคนญี่ปุ่นที่รับประทานเป็นประจำ การนำข้าวปั้นมาให้รับประทานก่อนตายเป็นการช่วยลดความทุกข์ยากจากความหิวโหย เป็นองค์ประกอบของเพื่อนยามยาก มีนัยยะทีบ่งบอกถึงความรักและความห่วงใยเพื่อนมากว่าตนเอง เป็นมิตรแท้ในยามวิกฤติ

2) ความเชื่อที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 5 เรื่อง สามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์เรื่อง ความเชื่อ จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง แสดงให้เห็นถึง ความเชื่อเรื่องปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภูตผีปิศาจ พลังพิเศษของมนุษย์

2.1) ความเชื่อเรื่องปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ความเชื่อเรื่องปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ พบว่า การเปลี่ยนทางธรรมชาติที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ฝนตก ฟ้าผ่า ฟ้าร้อง แผ่นดินไหว เมื่อมนุษย์ได้พบเห็น ก็นำมาตีความจนเกิดเป็นความเชื่อเกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ ยกตัวอย่างจากเรื่อง ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เชื่อมโยงกับการเดินเรือ

ภาพที่ 4.13: แสดงภาพ ขณะเดินทางทางเรือ กอร์นพูดถึงพายุลูกใหญ่ที่กำลังจะมา โดยสัมผัสได้จาก
ลม อุ่น ๆ ที่พัดมา กลิ่นเกลือแรง และเสียงนกนางนวลร้องเตือนบ่งบอกถึงพายุที่กำลังจะมา

ที่มา: Yoshihiro Tagashi. (2541). *ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ เล่มที่ 1 ตอน 2*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

2.2) ปีศาจ

จากการ์ตูน พบว่าปีศาจเป็น ความเชื่อดังกล่าวเป็นผลพวงมาจากความกลัวในปรากฏการณ์ทางธรรมชาติจากอดีต จึงเกิดเป็นความเชื่อเรื่อง ภูตผีปีศาจ มนุษย์ต้องการหาสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ต้องการให้เกิดความอุดมสมบูรณ์และความปลอดภัยในพื้นที่ ๆ ตนอาศัย มีปีศาจอยู่ในเรื่องนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง) และ ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์

ความเชื่อเรื่อง ปีศาจ จากเรื่องนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

ปีศาจที่อาศัยอยู่ในโลกมนุษย์ ไม่สามารถปรากฏตัวในร่างที่แท้จริงได้ ในที่นี้คือนินจาในหมู่บ้านสะกดปีศาจจิ้งจอกเก้าไว้ในร่างของนารุโตะ เพื่อแสดงถึงอำนาจของปีศาจที่คอยปกป้องคุ้มครองหมู่บ้าน คนในหมู่บ้านรู้เรื่องปีศาจจึงหวาดกลัวและเกลียดชังนารุโตะไปเอง แต่นารุโตะไม่ทำร้ายใคร เพราะตัวนารุโตะเกิดที่หมู่บ้านนี้และรักคนในหมู่บ้าน ดังภาพ 4.14 คนใน

หมู่บ้านกล่าวประณามนารุโตะ เพราะเชื่อกันว่า ตัวนารูโตะเป็นปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง ที่ฆ่าพ่อแม่ของอิรุกะและทำลายหมู่บ้านจนยับเยิน

ภาพที่ 4.14: แสดงภาพคนในหมู่บ้านกล่าวประณามนารุโตะ เพราะเชื่อกันว่า ตัวนารูโตะเป็นปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542 ก). *นินจานารูโตะ เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

ความเชื่อเรื่องปีศาจ จากเรื่อง ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์

ปีศาจภูเขาในเรื่องนี้ เป็นจินตนาการของผู้วาดการ์ตูน เป็นตัวแทนของความชั่วร้าย สร้างความเดือดร้อนให้กับคนทั่วไป เช่น แขนปีศาจเหนี่ยวคอเด็กผู้หญิง ไว้เด็ก ด้วยสีหน้าท่าทางน่ากลัว ปีศาจนี้เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย ดังภาพ 4.15 แสดงถึงกอร์นพบเจอปีศาจจับตัวเด็กผู้หญิงเป็นตัวประกัน ขณะที่กำลังเดินทางไปสนามสอบของฮันเตอร์

ภาพที่ 4.15: แสดงภาพกอร์นพบเจอปีศาจจับตัวเด็กผู้หญิงเป็นตัวประกัน

ที่มา: Yoshihiro Tagashi. (2541). *ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ เล่มที่ 1 ตอน 4*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

2.3) พลังพิเศษ

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง มีเรื่องพลังพิเศษปรากฏในการ์ตูน 2 เรื่อง คือ วันพีช และ บลีช เทพมรณะ พบว่า เป็นพลังความสามารถที่มีเหนือมนุษย์ทั่วไป เพื่อสร้างอรรถรสในการอ่าน

พลังพิเศษจากการ์ตูนเรื่อง วันพีช

ตัวละครชื่อลูฟี่ได้รับพลังพิเศษจากการรับประทานผลไม้ปีศาจ หรืออาจมีผู้วิเศษและสิ่งเหนือธรรมชาติมอบพลังให้ ทำให้มีพละกำลังเหนือคนทั่วไป ดังภาพ 4.16 ลูฟี่โดนแซงคูสดึงแขน แล้วแขนสามารถยืดได้ยาวกว่าคนปกติ เพราะลูฟี่ได้กินผลโกมุโกมุ (ผลไม้ปีศาจ) เข้าไป ซึ่งมีอานุภาพที่สามารถทำให้ร่างกายของลูฟี่มีคุณสมบัติเหมือนยางยืด ของแหลมคมไม่สามารถทำให้ระคายผิวได้ เป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับเรื่องอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์คือแขนที่ยืดยาวออกไปได้เป็นสิ่งที่เหลือเชื่อ หรืออำนาจพิเศษต่างจากคนธรรมดา แต่มีข้อเสียคือ ไม่สามารถว่ายน้ำได้อีกตลอดชีวิต

ภาพที่ 4.16: แสดงภาพลูฟี่โดนแซงคูสดึงแขน แล้วแขนสามารถยืดได้ยาวกว่าคนปกติ เพราะลูฟี่ได้กินผลโกมุโกมุ (ผลไม้ปีศาจ)

ที่มา: Eiichiro Oda. (2540). *วันพีช เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

พลังพิเศษ สามารถมองเห็นวิญญาณคนที่ตายไปแล้ว จากเรื่องบลีช เทพมรณะ

ตัวละครชื่อ คุโรซากิ อิจิโกะ มีความสามารถมองเห็นวิญญาณมนุษย์ที่เสียชีวิตไปแล้ว หรือที่เรียกว่า สัมผัสที่ 6 ที่มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด เขาได้รับพลังพิเศษนี้จากพ่อของเขาซึ่งเป็นยมทูต คุโรซากิ อิจิโกะ สามารถมองเห็นและสัมผัสได้ถึงวิญญาณเด็กผู้หญิง ระหว่างทางกลับบ้าน จากคำกล่าวของคุโรซากิว่า “รีบไปผุดไปเกิดซะ” ซึ่งหมายถึงเด็กผู้หญิงนี้ตายไปแล้ว แต่มีกรรมจึงยังไม่ได้ไปเกิด ความหมายแฝงคือวิญญาณเร่ร่อน ดังภาพ 4.17

ภาพที่ 4.17: แสดงภาพ คุโรซากิ อิจิโกะ สามารถมองเห็นและสัมผัสได้ถึงวิญญาณเด็กผู้หญิง
ระหว่างทางกลับบ้าน

ที่มา: Tite Kubo. (2544). *บลีช เทพมรณะ เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

3) วิถีดำเนินชีวิต จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง สรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาแสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตด้านต่าง ๆ เช่น เรื่องอาหาร ความเป็นครอบครัว และการทำตามกฎระเบียบสังคม

3.1) อาหารของชาวญี่ปุ่น

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง เกี่ยวกับอาหาร พบว่า มีการนำอาหารพื้นบ้านมาประกอบในเนื้อเรื่อง เชื่อมสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร แสดงออกถึงความเรียบง่าย สายสัมพันธ์อันดี และมิตรภาพที่งดงาม การเลี้ยงอาหารด้วยอาหารพื้นบ้านแบบง่าย ๆ เช่น ข้าวปั้น ราเม็ง โซบะ เป็นการแสดงถึงน้ำใจ ที่ทำดี นอกจากนี้ยังทำให้อาหารประเภทราเม็งนี้เป็นตัวแทนของมิตรภาพหรือรางวัลที่สร้างขึ้นมาแบบง่าย ๆ แต่ลึกซึ้งกินใจ กับกลุ่มคนที่มีความสนิทสนมกัน ดังตัวอย่างจากเรื่องนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ และ ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น

จากเรื่องนินจานารูโตะ

จากรูปภาพเป็นรูปเหมือน (Icon) คุณครู และคำพูดว่า “จะเลี้ยงราเม็งฉลองจบการศึกษาให้เอง” แก่นารูโตะซึ่งราเม็ง ถือเป็นอาหารจานโปรดของนารูโตะ จากรูปภาพและคำพูดที่มีความหมาย เข้าใจว่า เป็นวาระพิเศษจบการศึกษา และการเลี้ยงอาหาร ในวิถีดำเนินชีวิต ที่เข้าใจตรงกันแพร่หลาย เป็นองค์ประกอบ การชื่นชมยินดีในความสำเร็จที่สำคัญของบุคคล มีการรับประทานราเม็ง ซึ่งเป็นอาหารจานโปรด แต่ความหมายแฝง การเลี้ยงราเม็งของคุณครูจึงเป็นสัญญลักษณ์ หมายถึงการให้รางวัลพิเศษแก่ผู้ประสบความสำเร็จ เป็นองค์ประกอบของรางวัลการทำความดี ในกลุ่มของนินจา

ภาพที่ 4.18: แสดงภาพคุณครูจะเลี้ยงราเม็งแก่นารูโตะซึ่งถือเป็นอาหารจานโปรดของนารูโตะ เพื่อเป็นการเลี้ยงฉลองที่นารุโตะเรียนจบ

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2542 ก). *นินจานารูโตะ เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

จากเรื่องครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น

ข้าวปั้นเป็นอาหารยอดนิยมของคนญี่ปุ่น เด็กนักเรียนได้เรียนรู้ในวิชาคหกรรมศาสตร์ เป็นการปลูกฝังให้เห็นคุณค่าของการทำข้าวปั้น ซึ่งเป็นอาหารพื้นบ้านประจำชาติ การทำข้าวปั้นให้รับประทานยังเป็นแสดงออกถึงมิตรภาพ และความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มคนที่มีความสนิทสนมกันอีกด้วย

ภาพที่ 4.19: แสดงภาพบรรยากาศของโรงเรียนของสึนะจะมีวิชาคหกรรมที่นักเรียนต้องทำข้าวปั้น โดยเคียวโกะจังจะทำมาให้สึนะชิม

ที่มา : Akira Amano. (2549). *ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! เล่มที่ 2 ตอน 9*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

3.2) วิถีดำเนินชีวิตในครอบครัว

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง เกี่ยวกับชีวิตในครอบครัว พบว่า มีการให้ความสำคัญในเรื่องของความพร้อมเพรียงกันกับกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว จากเรื่อง Bleach เทพมรณะ ในกลุ่มวัยรุ่นบางครั้งจะมองแต่เรื่องของตนเอง จนลืมเรื่องส่วนรวม ซึ่งผู้ปกครองหลายครอบครัวต้องการให้บุตรหลานของตนให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าว จากเรื่อง Bleach เทพมรณะ น้อง ๆ ของคุโรซากิ อิจิโกะรอเพื่อรับประทานข้าวเย็น สัญญาณ จากรูปภาพ ของคำพูดของคุโรซากิ อิชิโกะที่ว่า “ตกลงแล้วไงว่าบ้านเราจะกินข้าวพร้อมกันทุกวัน กฎของบ้าน” เป็นความหมายแสดงวิถีดำเนินชีวิตในครอบครัว กฎของครอบครัว มีความหมายเข้าใจในหมู่สมาชิก การได้จัดเวลาของการพบปะกันของครอบครัวในช่วงเวลารับประทานอาหารเย็น รูปภาพการพูดคุยเป็นสัญลักษณ์ ที่มีความหมาย ความปรองดองเป็น

องค์ประกอบของสัมพันธภาพอันดี มีความหมายแฝงด้านความรัก ความผูกพันระหว่างพี่น้องเป็นองค์ประกอบของครอบครัวที่อบอุ่น

ภาพที่ 4.20: แสดงภาพน้อง ๆ ของคุโรซากิ อิจิโกะรอทานข้าวพร้อมหน้ากันตอน 1 ทุ่มตรงในทุก ๆ วัน

ที่มา: Tite Kubo. (2544). *บลีช เทพมรณะ เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

3.3) กฎระเบียบสังคมในองค์กร

จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง เกี่ยวกับกฎระเบียบสังคมในองค์กร พบว่า ผู้คนที่อยู่ในองค์กรหรือสถาบันใด จะต้องปฏิบัติตามกฎของที่นั้น ๆ อย่างเคร่งครัด องค์กรอันได้แก่ โรงเรียน หรือสถานที่ทำงานต่าง ๆ ตัวอย่างจากเรื่องครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! การแต่งกายแบบยูนิฟอร์มในการไปโรงเรียนของเด็กนักเรียนญี่ปุ่น แสดงสัญญะภาพโรงเรียนที่สึนะเรียน รูปนักเรียนหญิง 2 คนแต่งกายตามระเบียบของโรงเรียน โดยนักเรียนทุกคนต้องมีเอกลักษณ์ จากการใส่ยูนิฟอร์มของโรงเรียน เครื่องแบบนักเรียนเป็นที่เข้าใจตรงกันโดยทั่วไปว่า ระเบียบที่ผู้เป็นนักเรียนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน และมีความหมายโดยทั่วไปว่าเป็นผู้กำลังเรียนรู้เป็นผู้เยาว์ ภาพนี้เป็นสัญลักษณ์วิถีดำเนินชีวิตในสถานศึกษา แสดงถึงความเป็นกลุ่ม มีเอกภาพ มีความหมายเชิงบวก ถึงความน่ารัก

สดใสของวัยรุ่นสตรี และมีแง่มุมเรื่องเพศ สอดแทรกด้วยจากคำพูด ที่ตามมาว่า”ก็เพื่อจะได้เห็นหน้าขาซางาวะเคียวโกะ” จาก สัญลักษณ์คำพูดของเพื่อนชายวัยรุ่นที่มีต่อการแต่ง กระโปรงสั้นของนักเรียนสตรีเป็นการเสนอความรู้สึกหมายถึงการแต่งกระโปรงสั้นเป็นโอกาสให้ผู้อื่น “เห็นหน้าขา” มีความสัมพันธ์กับสตรีเพศผู้เยาว์วัยในเรื่องการดึงดูดทางเพศ

ภาพที่ 4.21: แสดงภาพ ในโรงเรียนที่สึนะเรียน มีการแต่งกายตามระเบียบของโรงเรียน โดยนักเรียนทุกคนต้องใส่ยูนิฟอร์มของโรงเรียนเหมือนกันทุกคนทั้งชายและหญิง

ที่มา: Akira Amano. (2549). *ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

3.4) วิถีของนินจา

นินจา เป็นนักรบสายลับในประเทศญี่ปุ่นสมัยโบราณ มีแนวคิดและทางปฏิบัติที่เป็นรูปแบบเฉพาะ ถือเกียรติยศและศักดิ์ศรีไม่ต่างจากซามูไร ดังนั้นการกระทำในทุก ๆ เรื่อง ถือว่าสำคัญทั้งหมด จะทำอะไรต้องไตร่ตรองว่าดีแล้ว ตัวอย่างเช่น นินจาคาถาโอ้โฮโฮะ นารุโตะทราบว่า ไรคาเงะผู้ซึ่งเป็นหัวหน้าใหญ่ในกลุ่มนินจา และลูกน้องออกตามล่าซาสึเกะ ซึ่งเป็นเพื่อนรักของเขา จึงออกมาดักรอ เพื่อเจรจาต่อรองขออย่าให้ไรคาเงะทำลายซาสึเกะ ไรคาเงะจึงสั่งสอนนารุโตะ ได้สัญลักษณ์โดยตรงดังคำกล่าวว่า “นินจาเคารพในการกระทำและความแข็งแกร่ง” เป็นองค์ประกอบโดยตรงของ

การอยู่ร่วมกันในสังคมแต่มีความหมายแฝงถึงกองกำลังกลุ่มคนต่อสู้ช่วงชิงอำนาจในสังคม เป็นองค์ประกอบของ การเมืองการปกครองในกลุ่มนินจาที่ เป็นโจรมีอุดมคติ

ภาพที่ 4.22: แสดงภาพ ไรคาเงะ กล่าวตักเตือน นารุโตะ เกี่ยวกับการก้มหัวขอโทษ

ที่มา: Masashi Kishimoto. (2549). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 49 ตอน 457*. กรุงเทพฯ: เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์.

ตอนที่ 2 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เยาวชนไทยเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

สิ่งที่เยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1) เกี่ยวกับเยาวชนที่ให้ข้อมูล

2.1.1) ลักษณะของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 48 คน เป็นหญิง 24 คน เรียนอยู่ในระดับมัธยมต้น 12 คน มัธยมศึกษาตอนปลาย 12 คน เป็นชาย 24 คน เรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 12 คน มัธยมปลาย 12 คนอายุตั้งแต่ 12-19 ปี จากการ์ตูนทั้งหมด 5 เรื่อง ส่วนใหญ่ (80.4%) อ่าน 4 เรื่อง อายุที่เริ่มอ่าน (เริ่มอ่านเมื่ออายุ 5 ปี จนถึง อายุ 15 ปี) โดยเฉลี่ย เยาวชนอ่านการ์ตูนเมื่ออายุ 10 ปี และสถานที่อ่านส่วนใหญ่ (79.2%) อ่านที่บ้าน รองลงมาอ่านที่โรงเรียน (10.4%)

2.1.2) ลักษณะการอ่านการ์ตูน

นักเรียนอ่านทุกวัน (31.2%), อ่านบางวัน (50%), นาน ๆ อ่านที (8%) นักเรียนซื้อหาการ์ตูนมาอ่าน ส่วนใหญ่ (75%) มากกว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียน อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นวันละ 5 ชั่วโมงโดยเฉลี่ย (ซื้ออ่านเอง มีค่าใช้จ่าย ตั้งแต่ 20 บาท – 300 บาท ต่อเดือน โดยเฉลี่ย 125 บาทต่อเดือน มีบ้าง (78.8%) ขอยืมเพื่อนอ่าน โดยที่พ่อ แม่ ผู้ปกครองมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ปกครองสนับสนุนให้อ่านเต็มที่ (54.2%) เมื่ออ่านเสร็จแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่ (81.2%) นำเนื้อหาสาระของการ์ตูนมาเล่าสู่กันฟังกับเพื่อน ๆ

สำหรับการอ่านบทวิจารณ์เรื่องราวการ์ตูน ทั้งนี้ ประมาณครึ่งหนึ่ง (52.1%) ติดตามอ่านบทวิจารณ์ ร่วมกับส่วนใหญ่ได้ชักชวนให้ผู้อื่นร่วมอ่านการ์ตูนด้วย

การ์ตูนญี่ปุ่นที่เยาวชนอ่านมากที่สุด คือ ครูพิเศษจอมป่วน และเรื่องที่นักเรียนกลุ่มนี้อ่านน้อยที่สุด ได้แก่ ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ ในขณะเดียวกัน จากลักษณะการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหรือผู้มีอายุน้อย ๆ เมื่ออายุมากขึ้นจะอ่านการ์ตูนจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งหญิงและชาย โดยที่เพศหญิงและเพศชายจะอ่านการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องนี้ใกล้เคียงกันโดยเฉลี่ยแล้ว ผู้ชายจะอ่านการ์ตูน 3-4 เรื่อง มากกว่าผู้หญิงที่อ่าน 2-3 เรื่อง

2.1.3) เหตุผลที่เลือกอ่านการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องนี้ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีเหตุผลในการเลือกอ่านการ์ตูนที่ต่างกัน ได้แก่ การบอกเล่าของเพื่อน จากการดูการ์ตูนทางโทรทัศน์หรืออินเทอร์เน็ต และเป็นนักเขียนการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบอยู่แล้ว ลักษณะลายเส้นการ์ตูน

2.1.3.1) การบอกเล่าของเพื่อน ๆ เนื้อหาที่น่าสนใจ เพราะมีเหตุการณ์สภาพแวดล้อม แปลกแตกต่างจากที่เคยรู้เห็นมาก่อน รวมทั้งชื่นชอบรูปภาพ ปก และลักษณะลายเส้นการ์ตูน

“ลักษณะของเนื้อหา (เช่น ผจญภัย แฟนตาซี) เนื้อหาน่าสนใจ เนื้อหาน่าติดตามอ่านเนื้อหาคร่าว ๆ” (นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 13 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“รู้สึกคลั่งไคล้ จินตนาการเนื้อเรื่องในแบบของตนเองกับตัวละครที่ชื่นชอบ, อินกับเนื้อเรื่องจนรู้สึกว่าตนเองเข้าไปอยู่ในการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ” (นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 13 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“ประทับใจ จากปกทั้งหน้าและหลัง ผู้ที่ชื่นชอบ ลายเส้นมากชมว่าแปลกโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ น่ารัก อ่านแล้วทำให้เกิดจินตนาการสนุก ๆ” (นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 13 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“ชอบมาก รูปภาพหน้า ปกสวย ส่วนมาก นักเรียนกล่าวตรงกันว่าเพื่อนแนะนำว่าน่าสนใจ” (นักเรียนหญิงและนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

2.1.3.2) ช่องทางที่เปิดรับสื่อการ์ตูน จากการ์ตูนทางโทรทัศน์ หรือหาข้อมูลจากอินเทอร์เนต รับชมทางภาพยนตร์ การ์ตูนซีรีย์ทางโทรทัศน์ และแผ่นดีวีดี และเห็นโฆษณาจากนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ เกิดความสนใจจึงหาข้อมูล เนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ทางอินเทอร์เน็ต

“เห็นจากการ์ตูนทางทีวีก่อน และ ลายเส้นของการ์ตูนแต่ละเรื่องสวย มีเอกลักษณ์ ถูกใจ อ่านเนื้อเรื่องย่อ รีวิวจากปกหลัง” (นักเรียนหญิง และนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

2.1.3.3) เป็นเรื่องที่นักเขียนที่ตนรู้จัก และชื่นชอบผลงานก่อนหน้านี้ จึงติดตามผลงานที่ออกมาใหม่เรื่อย ๆ

“ได้ยินมาว่าเป็นเรื่องที่ได้รับความนิยม ลายเส้นถูกใจ เป็นลายเส้นของนักเขียน ผลงานใหม่ของนักเขียนที่ตัวเองชื่นชอบ” (นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 17 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล 17 กุมภาพันธ์ 2557)

“เนื้อเรื่องที่สนุก ชวนน่าติดตามได้อ่านเนื้อเรื่องบางส่วนจากนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ แล้วจึงตัดสินใจซื้อ หาซื้อง่าย สะดวก” (นักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 19 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

2.2) เยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับค่านิยม ความเชื่อ วัฒนธรรมและวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นจากการ์ตูน 5 เรื่อง

จากการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นปลายทั้งหมด 48 คน จาก 4 โรงเรียน โดยถามจากข้อมูลเรื่องความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิต จากการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่อง ดังนี้

2.2.1) ค่านิยม ที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์จากเยาวชน ได้ค่านิยมทั้งหมด 5 ประเด็น ได้แก่ ความเพียรพยายาม ความเสียสละ ความดี ความสามัคคี และการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่

2.2.1.1) ความเพียรพยายาม การพยายามทำสิ่งที่เป็นเป้าหมายอย่างมีสติไตร่ตรองในสิ่งที่ทำ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ถึงแม้จะไม่ใช่คนเก่ง แต่ถ้ามีความเพียรพยายาม ก็สามารถประสบความสำเร็จได้

“ความอดทนและเพียรพยายาม ความเสียสละ เพื่อที่จะถึงเป้าหมาย การไล่ตามความฝัน มิตรภาพในความใฝ่ฝันที่จะเป็นอะไรต้องพยายามและมุ่งมั่นเต็มที่และความสัมพันธ์

ของเพื่อนพ้องเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เช่น ความพยายามของนารุโตะการฝึกฝน อดทนต่อตนเอง” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“นักเรียนหญิงเรียนรู้จากการ์ตูนนินจาคาถาโอ้โฮเฮะค่านิยมว่าความอดทนและเพียรพยายาม ความเสียสละ เพื่อที่จะถึงเป้าหมาย การไล่ตามความฝัน มิตรภาพในความใฝ่ฝันที่จะเป็นอะไรต้องพยายามและมุ่งมั่นเต็มที่และความสัมพันธ์ของเพื่อนพ้องเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เช่น ความพยายามของนารุโตะการฝึกฝน อดทนต่อตนเอง” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“ความพยายาม ควรไตร่ตรองอะไรให้ดีก่อน อีกทั้งการรักษาคำพูด ความอุตสาหะ ที่ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคต่าง ๆ ทำตามความฝันของตัวเอง ความพยายามจะส่งผลให้เกิดความสำเร็จ ถึงแม้ว่าเป็นสวะก็เอาชนะอัจฉริยะได้ด้วยความพยายาม” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“โง่ขนาดไหน ถ้ามีความพยายามก็จะชนะได้ ถ้ามีการเพียรพยายามให้เก่งขึ้นความมุ่งมั่นทำอะไรให้สำเร็จ มิตรภาพกับเพื่อน ๆ เป็นสิ่งสำคัญ ทำอะไรจะได้ไม่ต้องลำบาก หรือดีใจตามลำพัง ต้องอดทนเพียรพยายาม เช่น ถ้ารู้ว่าตนเองอ่อนแอก็ฝึกฝนเพื่อให้ตนเองเก่งในวันข้างหน้า การไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เช่น การสอบเข้ามหาวิทยาลัย การแข่งขันกีฬาต่าง ๆ” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 19 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

“ความมุ่งมั่นในการทำสิ่งต่าง ๆ มีจุดหมายที่มั่นคง ทำตามความตั้งใจของตัวเอง และมีความขยันต่อหน้าที่ ฝึกฝน อดทนมีความพยายามการฝึกฝนให้ชำนาญและมีความฝันที่น่าจะเป็นไปไม่ได้แต่ก็ไม่ท้อ ไม่ล้มเลิกความตั้งใจ ไม่ยอมแพ้ การตั้งเป้าหมายให้สำเร็จไม่ทอดทิ้งพวกพ้อง” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 17 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

2.1.1.2) ความเสียสละ ใช้ทั้งแรงกายและแรงใจปกป้องสิ่งที่ตนรัก ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว พวกพ้อง เพื่อนฝูง และสังคมที่ตนอาศัยอยู่

“ช่วยกันปกป้องสิ่งสำคัญ สู้เพื่อปกป้องของที่ตัวรัก เช่น ความอดทนของนารุโตะ ต่อการฝึกฝนวิชาต่างๆ ความรักของพ่อและแม่ที่มีต่อนารุโตะ” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 13 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“บุคคลจะประสบความสำเร็จในการทำอะไรก็ตามได้ต้องเชื่อใจในหมู่คณะเพื่อนต้องช่วยเพื่อน มีความเสียสละ สายสัมพันธ์ของพวกพ้องเป็นพลังใจที่ดีมากทุกคนมีความฝัน” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

2.1.1.3) ความดี ความดีย่อมชนะทุกสิ่ง ถึงแม้ว่าจะมีอุปสรรคจากสิ่งร้ายเข้ามารบกวน แต่ท้ายที่สุด ธรรมะย่อมชนะอธรรมเสมอ

"ธรรมมะย่อมชนะอธรรม ความถูกต้องของธรรมชาติ" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

2.1.1.4) ความสามัคคี การมีความสามัคคีในหมู่คณะ สามารถทำให้เอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี อีกทั้งความสามัคคี สามารถสร้างพลังใจและความเชื่อมั่นให้กับเพื่อนในหมู่คณะได้

"ความสามัคคีของคนในหมู่บ้าน ถ้าเกิดอะไรขึ้น ทุกคนก็พร้อมจะจับมือกัน" (นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

"มิตรภาพเป็นสิ่งสำคัญ หากเรามีความสามัคคีกัน เราก็จะสามารถผ่านอุปสรรคอันตรายไปด้วยกันได้ต้องทำตามความฝันให้สำเร็จไม่ทิ้งกัน" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

"มิตรภาพของเพื่อน และความรัก สามัคคีคือพลัง ไม่มีใครทำอะไรในโลกนี้ได้คนเดียว อย่ากลัวการเปลี่ยนแปลง สายสัมพันธ์ของพวกพ้องสามารถเป็นพลังใจที่ดีมาก ความรักที่มีต่อพวกพ้อง ความเชื่อมั่นในพวกพ้อง" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

"ความรัก ความสามัคคีในหมู่เพื่อนที่แสดงออกมาในวิถีดำเนินชีวิต คือหมั่นเรียนรู้ ฝึกฝน เพื่อให้เอาตัวรอดและเก่งได้ชนะอุปสรรค" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กุมภาพันธ์ 2557)

"มิตรภาพความสามัคคี ความเชื่อใจกัน การร่วมมือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จ"(นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

"มิตรภาพความสามัคคี ความเชื่อใจกัน การร่วมมือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จ ตอนที่นินจาที่ต่อสู้ระหว่างซากุระและย่าโจกับซาโซริ" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, การสื่อสารส่วนบุคคล, วันที่ 3 มีนาคม 2557)

2.1.1.5) การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ พยายามไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม ทุกสรรพสิ่งบนโลกย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ฉะนั้น อย่ากลัวที่จะมีการเปลี่ยนแปลง เพราะการเปลี่ยนแปลงจะสร้างประสบการณ์และเปิดมุมมองใหม่ ๆ ให้ตนเองมากขึ้น

"อย่าอยู่กับสิ่งเดิม ๆ ทำตามความตั้งใจของตนเอง ตามหาสิ่งแปลกใหม่ต้องทำตามความฝันให้สำเร็จ อย่ากลัวการเปลี่ยนแปลง พัฒนาตนเองเพื่อคนสำคัญของเรา ดังตัวอย่างจาก ความพยายามของลูฟี่มีทุกที่" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 17 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

2.2.2) ความเชื่อ ที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์จากเยาวชน ได้ความเชื่อทั้งหมด 3 ประเด็น ได้แก่ ความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย สถานที่หรือมิติลี้ลับ และพลังแฝงที่ซ่อนเร้นในร่างกายมนุษย์

2.2.2.1) ความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย จากความเชื่อทางศาสนา นำมาเชื่อมโยงสร้างเป็นการ์ตูน ทำให้โลกไม่มีเพียงแต่ที่มนุษย์อาศัยอยู่ แต่ยังมีสวรรค์ และนรก ซึ่งเป็นโลกหลังความตายของคนทุกคน คนที่คิดดีทำดีย่อมได้ไปสวรรค์ คนทำชั่วย่อมตกสู่นรก

"ยมฑูตนั้นอาจจะมีอยู่จริงแต่เราอาจจะมองไม่เห็นก็ได้ โลกหลังความตาย ชีวิตหลังความตาย เกี่ยวกับวิญญาณ" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 16 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

2.2.2.2) ความเชื่อเรื่องสถานที่หรือมิติลี้ลับ ยังมีสิ่งที่ยังไม่สามารถค้นพบหรือยืนยันการค้นหาได้บนโลก เช่น เมืองลับแลในประเทศต่าง ๆ มิติคู่ขนาน ประตูมิติ ซึ่งยังไม่ได้การยอมรับในทางวิทยาศาสตร์

"ความเชื่อเรื่องราวของท้องทะเล มีเกาะต่าง ๆ มากมาย ก็เป็นไปได้เพราะทะเลกว้างขวางในท้องทะเลจะมีเกาะมากและทะเลก็กว้างใหญ่มากน่าจะมีสมบัติในเกาะ" (นักเรียนชาย มัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 12 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

2.2.2.3) พลังแฝงที่ซ่อนเร้นในร่างกายมนุษย์ เมื่อเกิดเหตุการณ์คับขันถึงที่สุด มนุษย์จะเกิดพลังในการเอาตัวรอดจากสภาวะดังกล่าว โดยไม่อาจคาดเดาได้ว่าจะเป็นรูปแบบได้อย่างเหนือความคาดหมาย และบางครั้งก็เกินกว่าพละกำลังความสามารถที่มีอยู่ในตัวเองอย่างเหลือเชื่อ

"การปลดปล่อยความกลัว ให้นำความกลัวออกมาใช้ เช่น สึนะ เห็นเคียวโกะกำลังได้รับอันตราย แม้ว่าเขาจะกลัวต่อเหตุการณ์นั้นมากแต่ที่สุดแล้ว เพื่อช่วยเคียวโกะจึงวิ่งเอาใส่ทั้ง ๆ อย่างนั้น และสามารถช่วยได้แบบหวุดหวิด" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 16 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

2.2.3) วิถีดำเนินชีวิต จากข้อมูลที่ได้จากเยาวชน พบวิถีดำเนินชีวิตทั้งหมด 2 ประเด็น ได้แก่ การดำรงชีวิตในแบบตนเอง และการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม

2.2.3.1) การดำรงชีวิตในแบบตนเอง ชีวิตของผู้คนในปัจจุบันเริ่มมีแนวทางที่หลากหลาย มีความเป็นปัจเจกบุคคล เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับตัวเองในการดำเนินชีวิต การใช้ชีวิตคนเดียว ไม่พึ่งพาผู้ปกครอง กล้าคิดกล้าตัดสินใจ และยอมรับในผลของการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากตนเอง ไม่กลัวต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ เผชิญหน้าทุกสถานการณ์ เชื่อมั่นในมันสมองของตน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

"วิถีชีวิตของใครก็ของคนนั้น เราไม่สามารถที่จะทำตามหรือเลียนแบบวิถีชีวิตของคนอื่นได้ เมื่อจะทำอะไรต้องมีความกล้า และทำมันลงไปอย่างสุดความสามารถ" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 17 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

"การเชื่อมั่นสิ่งที่ตัวเองทำ การทำให้สำเร็จจุดมุ่งหมายสอนให้ไม่ย่อท้อ" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 16 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

"การใช้ชีวิตใน อพาร์ตเมนต์เป็นความอิสระ เนื่องจากอยู่ตัวคนเดียว" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

"วิถีชีวิตของใครก็ของคนนั้น เราไม่สามารถที่จะทำตามหรือเลียนแบบวิถีชีวิตของคนอื่นได้ เมื่อจะทำอะไรต้องมีความกล้า และทำมันลงไปอย่างสุดความสามารถ" (นักเรียนหญิงมัธยมตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

2.2.3.2) การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม จำเป็นต้องอาศัยการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเพื่อความสงบสุข และความอยู่รอดปลอดภัยของกลุ่ม แต่ทั้งนี้การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มจำเป็นต้องมีผู้นำที่เข้มแข็ง เก่งกล้าสามารถเพื่อดูแล และเป็นแบบอย่างให้คนในกลุ่มด้วย

"การดำรงชีวิตที่ต้องพึ่งพาอาศัย ซึ่งกันและกัน อยู่เป็นกลุ่ม เพื่อความมั่นคง ดังคำพูดที่ว่า การอ่อนแอทำให้ต้องอยู่รวมกัน ถ้าแยกกันสุดท้ายเป็นหมาจนตรอก ถูกขย้ำตาย" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มีนาคม 2557)

"วิถีชีวิตแบบเก่า การเดินตามรอยเท้าของพ่อที่ทิ้งไปตั้งแต่เด็กไปเป็นฮันเตอร์ ซึ่งเป็นกลุ่มนักสู้ นักรบ ที่ได้รับการยอมรับจากสังคม ของเขา และมีชื่อเสียงมีความสามารถ"(นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

"มิตรภาพของเพื่อน และความรัก สามัคคีคือพลัง ไม่มีใครทำอะไรในโลกนี้ได้คนเดียว อย่ากลัวการเปลี่ยนแปลง สายสัมพันธ์ของพวกพ้องสามารถเป็นพลังใจที่ดีมาก ความรักที่มีต่อพวกพ้อง ความเชื่อมั่นในพวกพ้อง" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

"การเป็นผู้นำไม่จำเป็นต้องเก่งคนเดียว ทำดีได้ดีทุกคนมีความฝันพัฒนาตนเอง เพื่อคนที่เราให้ความสำคัญ" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 14 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยและสัมภาษณ์เยาวชนในส่วนที่ 1 เยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่า ค่านิยมมีประเด็นที่เหมือนกันคือ 1) ความเพียรพยายาม 2) ความเสียสละ 3) ความสามัคคี นอกจากนี้ความเชื่อ มีประเด็นที่เหมือนกันคือ พลังพิเศษที่ซ่อนเร้นอยู่ในร่างกายมนุษย์

อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่แตกต่างกันคือ ผู้วิจัยค้นพบค่านิยมเรื่อง 1) ความรัก 2) วินัยที่เคร่งครัด 3) ความกล้าหาญ 4) ความเป็นลูกผู้ชาย 5) ความอดทน 6) ความมีน้ำใจ และ 7) การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ความเชื่อ มีประเด็นที่แตกต่างกันคือ 1) ความเชื่อเรื่องปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ 2) ความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย 3) ความเชื่อเรื่องสถานที่และมิติลี้ลับ 4) ภูตผีปีศาจ นอกจากนี้ วิถีดำเนินชีวิตยังมีประเด็นที่แตกต่างกันคือ 1) วัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหาร 2) ความเป็นครอบครัว 3) การทำตามกฎของสังคม 4) การดำรงชีวิตในแบบของตนเอง 5) การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม และ 6) วิถีนินจา

ในส่วนของ วิถีดำเนินชีวิต มีประเด็นที่แตกต่างกันคือ 1) วัฒนธรรมด้านอาหาร 2) ความเป็นครอบครัว 3) การทำตามกฎระเบียบของสังคม 4) การดำเนินชีวิตในแบบตนเอง และ 5) การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม

ตารางที่ 4.1: ตารางเปรียบวัฒนธรรม ด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตจากการ์ตูน ทั้ง 5 เรื่อง

ประเด็นที่ได้รับจากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง	ประเด็นจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย	ประเด็นจากการสัมภาษณ์เยาวชน
ค่านิยม	1. ความเสียสละ 2. ความเพียรพยายาม 3. ความสามัคคี 4. วินัยที่เคร่งครัด 5. ความรักในกลุ่มเพื่อนฝูง 6. ความกล้าหาญ 7. ความเป็นลูกผู้ชาย 8. ความอดทน 9. ความมีน้ำใจ	1. ความเสียสละ 2. ความเพียรพยายาม 3. ความสามัคคี 4. ความดี 5. การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่
ความเชื่อ	1. พลังพิเศษของมนุษย์ 2. ภูตผีปีศาจ 3. ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ	1. พลังแฝงที่ซ่อนเร้นในร่างกายมนุษย์ 2. สถานที่และมิติลี้ลับ 3. โลกหลังความตาย

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ): ตารางเปรียบวัฒนธรรม ด้านค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตจากการ์ตูน ทั้ง 5 เรื่อง

ประเด็นที่ได้รับจากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง	ประเด็นจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย	ประเด็นจากการสัมภาษณ์เยาวชน
วิถีดำเนินชีวิต	1. วัฒนธรรมด้านอาหาร 2. ความเป็นครอบครัว 3. การทำตามกฎระเบียบของสังคม	1. การดำเนินชีวิตในแบบตนเอง 2. การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม

ส่วนที่ 2 เยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ ความหมาย เกี่ยวกับ ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิต

ของคนญี่ปุ่น มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

จากการสัมภาษณ์เยาวชนไทยที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 48 คน จาก 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย โรงเรียนสารวิทยา โรงเรียนมักกะสันพิทยา และโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี พบว่า มีนักเรียนได้นำประเด็นค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต มาประยุกต์ใช้ ดังต่อไปนี้

1) ค่านิยม เยาวชนไทยนำเรื่องค่านิยมจากการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ความสามัคคี และความเพียรพยายาม

1.1) ความสามัคคี การร่วมมือร่วมแรงใจกันในกลุ่ม เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เป้าหมายในกลุ่มสำเร็จ นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดมิตรภาพที่ดีต่อกัน

“ความรักสามัคคี การไม่ทอดทิ้งกันความเชื่อใจ หมู่คณะ เพื่อนพ้องสายสัมพันธ์ของพวกพ้อง เป็นพลังใจให้ได้ดีมาก ถ้าเราสามัคคีกันจะผ่านพ้นอุปสรรค” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 15 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“การช่วยเหลือกัน ไม่ทิ้งกัน ความเชื่อเรื่องการปลดปล่อยความกลัว นำความกล้าออกมาการอ่อนแอทำให้ต้องอยู่รวมกัน สุดท้ายเป็นหมาจนตรอก ถูกขย้ำตาย ความรับผิดชอบ” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 16 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

“เพื่อนคือสิ่งสำคัญที่สุด รักเพื่อน สำคัญต่อเรามาก”(นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 17 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กุมภาพันธ์ 2557)

1.2) ความเพียรพยายาม เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้บบรรลุสิ่งที่ฝัน และคาดหวังไว้ การที่จะไปถึงเป้าหมายได้นั้นจำเป็นจะต้องมีความอดทนและมุ่งมั่นเป็นสิ่งช่วยเสริมด้วย

"สู้ให้ถึงที่สุดโดยไม่ยอมแพ้ แต่ไม่ควรกดดันตัวเองมากเกินไป การฝ่าฟันอุปสรรค ต่อสู้กับสิ่งเลวร้ายไปให้ได้ ทำให้เราต้องมีความอดทน พยายาม"(นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กุมภาพันธ์ 2557)

"ความมุ่งมั่นในการทำสิ่งต่าง ๆ ที่มีจุดหมาย" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 13 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

2) ความเชื่อ เยาวชนไทยนำเรื่องความเชื่อจากการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน คือ ชีวิตหลังความตาย คนเราเกิดต้องหมั่นทำความดี เมื่อตายไปจะได้ไปสวรรค์ หากทำชั่ว เป็นบาป ย่อมตกนรก

"ชีวิตหลังความตาย โลกหลังความตาย วิญญาณทำให้เราต้องทำความดี" (นักเรียนชาย มัธยมศึกษาตอนต้น, อายุ 13 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2557)

3) วิถีดำเนินชีวิต เยาวชนไทยนำเรื่องวิถีดำเนินชีวิตจากการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การเชื่อฟังผู้ใหญ่ และการใช้ชีวิตอย่างรอบคอบ

3.1) การเชื่อฟังผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่คือผู้ที่ผ่านประสบการณ์ในชีวิตมามากกว่าเด็ก การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำผู้ใหญ่จึงเป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติสำหรับเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการดำเนินชีวิต

"ความเชื่อฟังคำสอนของครู อย่าทำตัวไม่ได้เรื่องหากพลาดจะเสียใจภายหลัง ความพยายามคือ หนทางแห่งความสำเร็จ" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 มีนาคม 2557)

3.2) การใช้ชีวิตอย่างรอบคอบ การดำเนินชีวิตประจำวันต้องมีสติและไตร่ตรองในทุกการกระทำ เพื่อลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

"การใช้ชีวิตอย่างรอบคอบ ความรอบคอบ ความมีสติ ความมีน้ำใจ สามัคคี ฝึกฝน อดทนให้ชำนาญ ไม่ยอมแพ้ ความตั้งใจของตนเอง เป็นสิ่งนำมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และ ความสามัคคี เชื่อใจกัน ร่วมมือกันเพื่อประสบความสำเร็จ" (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 16 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 มีนาคม 2557)

"ความรอบคอบ ความมีสติ ความมีน้ำใจ สามัคคี ฝึกฝน อดทนให้ชำนาญ ไม่ยอมแพ้ ความตั้งใจของตนเอง และความสามัคคี เชื่อใจกัน ร่วมมือกันเพื่อประสบความสำเร็จ" (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, อายุ 18 ปี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 มีนาคม 2557)

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ เป็นการสรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น” มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

2) เพื่อศึกษาเยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ความหมายเกี่ยวกับ ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น มาประโยชน์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสรุป และอภิปรายผลการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) วิเคราะห์สื่อการ์ตูนยอดนิยม 5 เรื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553-2557 ซึ่งเป็นช่วงเวลาในการเก็บข้อมูล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตั้งคำถามด้าน ค่านิยม ความเชื่อ วิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นก่อนนำไปใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interviews) กับเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย

2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interviews) กับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายทั้งชายและหญิง อายุ 12-19 ปี ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เคยอ่านหรือปัจจุบันอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างน้อย 2-5 เรื่อง ในฐานะที่เป็นผู้ให้ข้อมูล

5.1 สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) เยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น 2) เยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ ความหมาย เกี่ยวกับ ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น และการนำมาประโยชน์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเกี่ยวกับ เยาวชนไทยมีการเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยพบเรื่องค่านิยมจากสื่อการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ ความเสียสละ ความรักในกลุ่มเพื่อนฝูง วินัยที่เคร่งครัด ความเพียรพยายาม ความกล้าหาญ ความเป็นลูกผู้ชาย ความอดทน และความมีน้ำใจ ทั้งนี้ค่านิยมที่โดดเด่นจากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง คือ ความเพียรพยายาม และความเสียสละ ความเชื่อจากสื่อการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภูตผีปีศาจ และพลังพิเศษของมนุษย์ นอกจากนี้ วิถีดำเนินชีวิต มีเรื่องของวัฒนธรรมด้านอาหาร ความเป็นครอบครัว และการทำตามกฎระเบียบของสังคม

ทั้งนี้ เยาวชนไทยได้เรียนรู้เกี่ยวกับค่านิยมที่สำคัญคือ ความเพียรพยายาม ความเสียสละ ความดี ความสามัคคี และการแสวงหาสิ่งใหม่ ในส่วนของความเชื่อ คือ เรื่องโลกหลังความตาย สถานที่และมิติลี้ลับ และพลังแฝงที่ซ่อนเร้นในร่างกาย ในส่วนของวิถีดำเนินชีวิต ได้แก่ การดำเนินชีวิตในแบบตนเอง และการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม

ส่วนที่ 2 เยาวชนไทยมีการนำการเรียนรู้ ความหมาย เกี่ยวกับ ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น และการนำมาประโยชน์ใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่าเยาวชนไทยนำค่านิยมที่สำคัญมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้แก่ เรื่องความสามัคคี และความเพียรพยายาม ในส่วนความเชื่อ เยาวชนไทยมีความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย ทำให้ต้องหมั่นทำความดี เมื่อตายจะได้ไปสวรรรค์ หากทำชั่ว ต้องลงนรก นอกจากนี้เยาวชนไทยนำประเด็นที่สำคัญของวิถีดำเนินชีวิตไปใช้ชีวิตประจำวัน ได้แก่ การใช้ชีวิตอย่างรอบคอบ และการเชื่อฟังผู้ใหญ่

5.2 การอภิปรายผล

การอภิปรายครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการอภิปรายผลการวิจัยจากค่านิยมจากค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต ที่สำคัญ ได้ดังต่อไปนี้

ค่านิยมที่สำคัญที่สุด คือ ความเพียรพยายาม เป็นเรื่องที่ผู้วิจัยและเยาวชนไทยกลุ่มตัวอย่างค้นพบในการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง โดยความพยายามเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เราประสบความสำเร็จในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเรียน การทำงาน การใช้ชีวิตในสังคมที่เต็มไปด้วยอุปสรรคมากมาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุติมา มนูธรรมทัศน์ (2546) ในประเด็นที่ว่า แก่นความคิดของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่จะแสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวังด้วยความอดทนและขยันหมั่นเพียรอันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจ สามารถเชื่อมโยงกับโลกหลังความตาย โดยที่โลกหลังความตายมีทั้งวิญญาณ ภูตผีปีศาจ ที่อยู่ในนรกและภพภูมิที่ไม่ดี เทวดา นางฟ้าที่อยู่บนสวรรค์ ทำให้มนุษย์กลัวที่จะอยู่ในดินแดนที่ไม่ดี และต้องการอยู่บนสวรรค์ จึงต้องหมั่นทำความดี ประพฤติตนในศีลธรรมที่ดีมีคุณธรรม จริยธรรม เมื่อตายไปจะได้สู่ภพภูมิที่ดี หรือสวรรค์ อันเป็นความเชื่อของทุกศาสนา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลลิตา ยุวนากร (2533) ในประเด็นที่ว่า เนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะเรื่องลึกลับสืบสวนสอบสวนและเรื่องที่เกี่ยวกับภูติผีปีศาจต่าง ๆ แก่นของเรื่องมักจะสอดแทรกคุณธรรมในเชิงสร้างสรรค์ประเภทสร้างเสริมให้มีความรักและความเข้าใจซึ่งกันและกัน ความมานะพยายามและการคบคนดีเป็นมิตร

นอกจากนี้ วิถีดำเนินชีวิตที่สำคัญคือ การเชื่อฟังผู้ใหญ่ที่เป็นแบบอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิต อาจเป็นคนใกล้ตัว เช่น ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง หรือผู้ได้รับการยกย่องให้เป็นวีรบุรุษ เยาวชนที่เป็นคนรุ่นหลังจึงศึกษาและเรียนรู้พฤติกรรมการดำเนินชีวิตของบุคคลเหล่านั้นเป็นแบบอย่างให้กับตนเอง

สอดคล้องกับการวิจัยของ ภัทรหทัย มังคะดานะรา (2541) ในประเด็นที่ลักษณะของวีรบุรุษตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่าง ๆ นานา ต่อจากนั้น ก็ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์ และประเทศชาติ จนได้รับการยกย่องชมเชยว่า เป็นผู้ที่มีความสามารถเหนือผู้อื่น มีการแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม เหมาะที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก และสร้างเสริมคุณธรรม ปลูกฝังนิสัยที่ดีให้เกิดขึ้นแก่เด็ก

5.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) นอกเหนือจากการผลิตสื่อการ์ตูนเพื่อความบันเทิง การผลิตสื่อการ์ตูนไทยควรนำเสนอค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่ดีในแบบไทย เช่น เรื่องอาหาร ภูมิปัญญาไทย เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชนไทย เช่นเดียวกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้นำเสนอเรื่องดังกล่าวได้อย่างชัดเจน และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

2) ผู้ปกครอง ครู ผู้บริหารของโรงเรียน และรัฐได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านหนังสือการ์ตูน หรือ รูปแบบหนึ่งใดของการบริโภคการ์ตูนจากสื่อต่าง ๆ ที่อาจมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ ค่านิยม และวิถีการปฏิบัติของนักเรียน ทั้งเชิงบวกและลบ สามารถประยุกต์ใช้ในการจูงใจให้เด็กปรับเจตคติ และค่านิยมให้เหมาะสม ผ่านสื่อการ์ตูนของไทย โดยเฉพาะการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เยาวชนจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นบางลักษณะของความเชื่อ ค่านิยม และการกระทำที่ยังไม่เหมาะสมแก่สังคมไทย

5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยควรศึกษาสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นแนวใหม่ หรือการ์ตูนจากประเทศอื่น นอกเหนือจากการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่องนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาประเด็นที่แตกต่างไปจากค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี ภูมิปัญญาที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ทำให้เกิดการสังเคราะห์ วิเคราะห์ และต่อยอดเป็นองค์ความรู้ใหม่ เพื่อการศึกษาวิจัยในอนาคต

บรรณานุกรม

การ์ตูนญี่ปุ่น 5 อันดับที่ได้รับความนิยมสูงสุดในเมืองไทย. (2553). สืบค้นจาก www.mthai.com.

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การสื่อสารเพื่อชุมชน: แนวคิดเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศาลาแดง.

กิติพัฒน์ นนทปัทมะดุล. (2550). *การวิจัยเชิงคุณภาพในสวัสดิการและสังคม: แนวคิดและวิธีวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สามลดา.

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2520). *แนวคิดบริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จิตรจำนง รัตนสกล. (2538). *โดเรมอน การศึกษาเนื้อหาด้านคุณธรรมในหนังสือการ์ตูนภาษาไทย-อังกฤษ*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จินตนา ใบกาซูยี. (2534). *การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก.* กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เจาะกลุ่มเป้าหมายอย่างไรให้โดนและตรงกับสินค้าของเรา. (2558). สืบค้นจาก www.soft-focus.org.

ชมนาด บุญอารีย์. (2555). นิยายภาพ: “การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน”. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*, *29*(1), 111-138.

ชญานุช พัฒนสุวรรณ. (2549). *การรับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทย กรณีศึกษาแฟนเพลงเจ-ป๊อป*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). *การวิเคราะห์สัญญะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุติมา มนูธรรมทัศน์. (2546). *วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ณัฐณิชา วัฒนพานิช. (2552). *การเปิดรับวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทยจากสื่อมวลชนและแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานันท์. (2554). *แนวทางการกำกับสื่อใหม่ในยุคการหลอมรวมเทคโนโลยี.* สืบค้นจาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw021.pdf.

ดวงรัตน์ กมโลบล. (2534). *การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดเรมอน”*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถาวร งามตระกูลชล. (2554). *การปกครองท้องถิ่น: บทเรียนชุมชนเข้มแข็งประเทศญี่ปุ่น*. สืบค้นจาก www.drthavorn.com/tag.

ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2553). *การ์ตูน: มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน.* กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.

ทรงพล สร้อยสุวรรณ. (2542). *ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

Tite Kubo. (2544). *บลีช เทพมรณะ เล่มที่ 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

ธารา จันทร์อนุ. (2551). *การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยในช่วงปี พ.ศ. 2544-2550*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ธีระกุล สถิรนาถ. (2543). *การศึกษาบทบาทของครูในการปลูกฝังค่านิยมเชิงจริยธรรมให้แก่นักเรียนโรงเรียนคาทอลิกในกรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เธียรทศ ประพฤติชอบ. (2558). “การ์ตูน” สื่อที่น่าจับตา มาพร้อมมูลค่าที่จับใจ. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิด้า*, *5*, 1-13.

นภสินธุ์ แผลงศร. (2552). *การวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นฤพล สุรธัชโรจน์. (2556). *วัฒนธรรมญี่ปุ่น.* สืบค้นจาก https://narupol.wikispaces.com.

นับทอง ทองใบ. (2555). *กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

นิศากร ทองนอก. (2551). *การเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและนัยต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย: “กรณีศึกษาการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคใต้ ภาควิชาภาษาตะวันออก”.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

โนริยูกิ ซูซูกิ และพีริยา หวังโภคาลกุล. (2549). *กระบวนการ “JAPANIZATION” ในสังคมไทย: การบริโภคสินคาวัฒนธรรมญี่ปุน และผลกระทบตอการดำเนินชีวิตของผูบริโภคชาวไทย*. สืบค้นจาก http://www.manager.co.th/Qol/ViewNews.aspx?NewsID=9500000032417.

เบญจมาศ สุชาติวุฒิ. (2536). *ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาที่มีต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปฐมา บริรักษ์. (2552). *การสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีผ่านการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์บนชุมชนเว็บล็อกในเว็บไซต์ www.exteen.com*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปาริชาติ สุริยวรพันธ์. (2549). *ทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นตอนกลางที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเพศและความรุนแรง.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2524). *พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

พนัส หันนาคินทร์. (2537). *การสอนค่านิยมและจริยธรรม*. กรุงเทพฯ: พิฆเนศ.

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2547). *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พริ้นท์.

พระมหาไพศาล วิสาโล. (2550). *คนจริงจอมกะล่อน คุนิมิตซึ THE BUDDHADHAMMA IN JAPANESE COMIC*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระมหาสมชาย ฐานวุฑโฒ. (2554). *จริยธรรมในสังคมญี่ปุ่นจากหนังสือ “ข้อคิดจากรอบตัว”*. สืบค้นจาก https://th-th.facebook.com/ThanavuddhoStory.

เพชรรัตน์ ภักดี. (2540). *สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

PATSONIC. (2551). *Cartoon, Comic, Animation และ Anime ต่างกันยังไง?.* สืบค้นจาก http://www.patsonic.com/animation/cartoon-comic-animation-anime.

ภัทรหทัย มังคะดานะรา. (2541). *การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2540).* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มูลนิธิเด็ก. (2553). *รายงานการดำเนินงานของมูลนิธิ: รายงานประจำปี 2553 เด็กและเยาวชน.* นครปฐม. มูลนิธิเด็ก

มองวัฒนธรรมญี่ปุ่นในสังคมไทย. (2551). สืบค้นจาก https://blog.eduzones.com /japanism23 /14689.

Manga Classic. (2553). *ทาโกะยากิ อาหารคุ้นเคยชนิดนึงในการ์ตูน.* สืบค้นจาก https://mbasic.facebook.com/notes/manga.

Masashi Kishimoto. (2542 ก). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 1*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

Masashi Kishimoto. (2542 ข). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 2*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

Masashi Kishimoto. (2542 ค). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 3*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

Masashi Kishimoto. (2554). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 49*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

Masashi Kishimoto. (2557). *นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 72*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

ยุทธนา จินดากุล. (2539). *กลยุทธ์การสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ ผ่านรูปแบบที่เป็นการ์ตูนของคุณประยูร จรรยาวงษ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Yoshihiro Tagashi. (2541). *ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ เล่มที่ 1 ตอน 2*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์. (2546). *ทุนวัฒนธรรม วัฒนธรรมในระบบทุนนิยมโลก เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ลลิตา ยุวนากร. (2533). *การวิเคราะห์หนังสือเนื้อหาการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นแปลจากภาษาญี่ปุ่น.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรรณพิมล องคศิริสรรพ. (2544). *มายาคติ สรรนิพนธ์ จาก Mythologies ของ Roland Barthes*. กรุงเทพฯ: คบไฟ.

วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล. (2553). สืบค้นจาก www.komchadluek.net/detail/20100908/72583/72583.html.

วันดี สันติวุฒิเมธี. (2544). สืบค้นจาก http://www.sarakadee.com/feature/2001/09/japan_toon.htm.

วัฒนชวินท์ กิติเลิศรัฐ. (2551). *ความพึงพอใจของเด็กไทยต่อการชมการ์ตูนต่างประเทศ.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วีระพงค์ แสงชูโต. (2549). *การวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์จากการ์ตูนโดราเอมอน.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วีรวิท คงศักดิ์. (2554). *การกล่อมเกลาทางสังคมของคนญี่ปุ่น ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน).* สืบค้นจาก http://www.moralcenter.or.th.

สมเกียรติ ตั้งนโม. (2550). *สัญศาสตร์และการศึกษาเรื่องเครื่องหมาย: Semiology the study of signs, มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน (ระบบออนไลน์).* สืบค้นจาก http://www.midnightuniv.org/midarticle/newpage12.html.

สายพิรุณ ผุสดี. (2552). *การศึกษาผลสัมฤทธทางการเรียนวิทยาศาสตรและความสามารถในการจินตนาการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชนมั้ธยมศึกษาปที่ 1 ที่ไดรับการจัดการเรียนรูดวยหนังสือการตูนอิเล็กทรอนิกส*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุพัตรา สุภาพ. (2536). *สังคมและวัฒนธรรมไทย: ค่านิยม: ครอบครัว: ศาสนา: ประเพณี* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนพานิช.

สุพรรษา เตียวหยิน. (2548). ข่าวการศึกษา: “อิทธิพลของญี่ปุ่นต่อวัยรุ่นไทย”. *ข่าวสด*, หน้า 22.

สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2556). *'สื่อออนไลน์' ทำเด็ก-สตรี ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงง่ายขึ้น*. สืบค้นจาก http://www.thaihealth.or.th.

สุรพงษ์ ลือทองจักร. (2556). *หลักมานุษยวิทยาและหลักสังคมวิทยา.* สืบค้นจาก http://www.udru.ac.th/website/attachments/elearning/02/13.pdf.

สุวรรณา ตั้งทีฆะรักษ์. (2556). *ภาษาและวัฒนธรรม* (พิมครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

หทัย ตันหยง. (2529). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมและหนังสือสำหรับเด็ก.* กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

เอนกรัตน์ ปิยะภาภรณ์. (2534). *การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.

อมรา พงศาพิชญ์. (2542). *ความหลากหลายทางวัฒนธรรม: (กระบวนทัศน์และบทบาทในประชาสังคม).* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โอคะโมะโท โทะมิ. (2547). *วัฒนธรรมญี่ปุ่น: สารพันความรู้เรื่องราวญี่ปุ่นและไขข้อข้องใจจากมุมมองคนต่างชาติ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ภาษาและวัฒนธรรม.

Akira Amano. (2549). *ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

Akira Amano. (2549). *ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! เล่มที่ 2 ตอน 9*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

Eiichiro Oda. (2540). *วันพีช เล่มที่ 1 ตอน 1*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

Amano, A. (2008). *Japanese comic ranking June 10-16. Anime News Network*. Retrieved from http://www.animenewsnetwork.com/news/2008-06-18.

Aoyama, I. (2006). *Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product.* Retrieved from http://cuir.car.chula.ac.th.

Atkin, A. (2010). Peirce's theory of signs by Thomas L. Short. *Book Review, Mind, 119* (475), 852-855.

Banna, K. (2008). *The evaluation of effects factors on brand equity of binalood company from the consumer's perspective*. Retrieved from http://www.facebook.com/bannakitbanjong.

Beaty, B. (2005). *Frederic wertham and the critique of mass culture*. Missispy: Jackson McGrawhill.

Bloom, B. (1984). *Educational researcher, American educational research association*. Retrieved from http://www.jstor.org.

Bradford, W. (2008). *From social consciousness to cosmic awareness: Superhero comic books and the culture of self-interrogation, 1968-1974*. Retrieved from http://connection.ebscohost.com/c/essays/36280892/from-social-consciousness-cosmic-awareness-superhero-comic-books-culture-self-interrogation-1968-1974.

Chandler, D. (2002). *Emiotics: The basics*. London: Routledge.

Chapman, C. R., & Morrison, D. (1990). Cosmic impacts, cosmic catastrophe, Part 2. *Journal of the Astronomical Society of the Pacific; (USA) Mercury, 19*(1), 21-25.

Evers, I., & Macias, P. (2007). *Japanese schoolgirl inferno*: *Tokyo teen fashion subculture handbook*. Retrieved from https://en.m.wikipedia.org/wiki/Yamanba#Yamanba.

Freedman, K., Heijnen, E., Kallio-Tavin, M., & Kárpáti, A. (2013). Visual culture learning communities: How and what students come to know in informal art groups. *A Journal of Issues and Research*, *54*(2), 103-115.

Fuchs, C. (2015). Anti-semitism, anti-marxism, and technophobia: The fourth volume of Martin heidegger's black notebooks (1942–1948). *Jounal of Sustainable Information Society*, *13*(1), 1.

Guskey, T. R. (2012). The rules of evidence. *Jounal of Staff Development, 33*(4), 40-43.

Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty years of japanese comics.* London: Laurence King.

Hirano, M. (2009). *History education and international relations: A case study of diplomatic disputes over japanese textbook.* London: The London School of Economics and Political Science.

Ito, K., & Crutcher, P. (2014). *Popular mass entertainment in Japan: Manga*, pachinko, and cosplay. *Journal of Society*, *51*(1), 44-48.

Ito, K. (2005). A history of manga in the context of Japanese culture and society. *The Journal of Popular Culture*, *38*(3), 456-475.

Joyce, C. (2006). *Using concept cartoons for assessment*. Retrieved from http://arbs.nzcer.org.nz/strategies/cartoons.php.

Kateb, G. (2014). *Comics and democratic individuality*. Retrieved from http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718090X2014000300008&script=sci_arttext.

Kayes, A., Kayes, C., & Yoshitaka, Y. (2005). Transferring knowledge across cultures: A learning competencies approach. *Performance Improvement Quarterly*, *18* (4), 87–100.

Kreitner, R., & Kinicki, A. (2001). *Organizational behavior with student CD and power web* (5th ed.). New York: Irwin McGraw-Hill..

Lent, J. A. (2001). *Introduction illustrating Asia: Comics, humor, magazine and picture books*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Lopez, P. (2006). Popular culture and the case of sociological forum. *Journal of culture and stigma*, *21*(3), 387-414.

Macias, P., Evers, I., & Nonaka, K. (2007). *Japanese schoolgirl inferno, Tokyo teen fashion subculture handbook*. San Francisco, CA: Chronicle Books Llc.

Macwilliams, M. W. (2008). *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime.* Armonk, NY: M.E. Sharpe.

Matsumoto, D., Hwang, H., & Yamada, H. (2010). Cultural differences in the relative contributions of face and context to judgments of emotion. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 1-21. Retrieved from http://jcc.sagepub.com/content/early/2010/12.

Miller, L. (2004). *Youth fashion and changing beautification practices: Japan's changing generations: Are young people creating a new society*. Omron, Oxford: Routledge Curzon.

Nobuoka, J. (2010). *Geographies of the Japanese cultural economy: Innovation and creative.* Retrieved from http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:331765/FULLTEXT01.pdf.

Ogi, F. (2004). Female subjectivity and shojo (girls) manga (Japanese comics): Shojo in ladies' comics and young ladies' comics. *Journal of Popular Culture*, *36*(4), 780-803.

Petersen, R. S. (2011). *Comics, manga, and graphic novels: A history of Japanese father's day and mother's day comic strips: A 55 year analysis*. New York: Santra Praeger.

Robert, K., & Angelo, K. (2001). Innovative business practive. *Business and Economics Studies Oak date: Spring, 6*(1), 43-11.

Rosenbaum, R. (2013). *Manga and the representation of Japanese history*. New York: Routledge.

Schodt, F. L. (1986). *Manga! manga! the world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha.

Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.

Slide, A. (1997). *The new historical dictionary of the American film industry*. Retrieved from www.chesscafe.com.

Vonnegut, K. (1998). *Welcome to the monkey house: A collection of short works*. Retrieved from http://en.wikipedia.org/wiki.

Whitney, J. (1971). *JAPAN from prehistory to modern times*. Retrieved from http://ringo. exteen.com/20041121/entry.

Wright, B. (2008). From social consciousness to cosmic awareness: Superhero comic books and the culture of self-interrogation, 1968-1974. *Academic Journal English Language Notes, 46*(2), 155.

Yasumoto, S. (2000). *The changing culture of fatherhood and gender disparities in Japanese father's day and mother's day comic strips: A 55-year analysis*. Master thesis, Georgia State University, Georgia

Yasumoto, S. (2006). *Japanese father's day and mother's day comic strips: A 55year analysis*. New York: New York University Press.

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

ภาคผนวก ก

เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

หนังสือยินยอมตนให้ทำการวิจัย สำหรับนักเรียนที่เข้าร่วมในโครงการศึกษา

โครงการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

วันที่ให้คำยินยอม วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ข้าพเจ้า(ด.ช./ด.ญ./นาย/นาง/นางสาว)..................................ขอทำหนังสือนี้ไว้ต่อหัวหน้าโครงการเพื่อเป็นหลักฐานแสดงว่า

ข้อ 1. ก่อนลงนามในใบยินยอมตนให้ทำการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย กิจกรรมการวิจัย ความเสี่ยง รวมทั้งประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียด และมีความเข้าใจดีแล้ว

ข้อ 2. ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ข้าพเจ้าสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบัง ซ่อนเร้น จนข้าพเจ้าพอใจ

ข้อ 3. ข้าพเจ้าเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และการบอกเลิกการเข้าร่วมวิจัยนี้จะไม่มีผลกระทบต่อสิทธิหรือการเรียน ที่ข้าพเจ้าจะพึงได้รับต่อไป

ข้อ 4. ผู้วิจัยรับรองว่า จะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น

ข้อ 5. ผู้วิจัยรับรองว่า หากมีข้อมูลเพิ่มเติมที่ส่งผลกระทบต่อการวิจัย ข้าพเจ้าจะได้รับการแจ้งให้ทราบทันทีโดยไม่ปิดบัง ซ่อนเร้น

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้วมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงชื่อ .... ผู้ยินยอม

(...)

ลงชื่อ ....ผู้วิจัย

(...)

[ในกรณีที่ผู้ยินยอมตนให้ทำการวิจัยยังไม่บรรลุนิติภาวะ จะต้องได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองหรือผู้อุปการะโดยชอบด้วยกฎหมาย]

ลงนาม .... ผู้ปกครอง/ผู้อุปการะ

(................................)

ลงนาม ....ผู้วิจัย

(................................)

ภาคผนวก ข

เรื่องย่อ การ์ตูนยอดนิยมทั้ง 5 เรื่อง

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

เรื่องย่อ การ์ตูนยอดนิยมทั้ง 5 เรื่อง

เรื่องที่ 1 : นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

อุซึมากิ นารุโตะ เด็กชายเจ้าปัญหาแห่งหมู่บ้านโคโนะฮะ เมื่อ 12 ปีก่อน โฮคาเงะรุ่นที่ 4 ได้ผนึกร่างของจิ้งจอกเก้าหางที่อาวะวาดทำลายหมู่บ้านไว้ในร่างของนารุโตะที่ยังเป็นทารกแรกเกิด นารุโตะจึงเติบโตมาโดยเป็นที่หวาดเกรงและรังเกียจจากคนในหมู่บ้าน ถึงจะหัวช้า มุทะลุ โดนดูถูกมากมาย แต่นารุโตะก็มีความใฝ่ฝันว่าจะเป็นโฮคาเงะให้ได้ หลังจากจบการศึกษาจากโรงเรียนฝึกนินจาแล้ว นารุโตะได้เลื่อนขั้นเป็นเกะนิน และได้ร่วมเป็นสมาชิกทีม 7 โดยมีเพื่อนร่วมทีมเป็น หนุ่มหัวดี เงียบขรึม ที่นารุโตะไม่ชอบ นารุโตะแอบชอบฮารุโนะ ซากุระ โดยมี ฮาตาเกะ คาคาชิ โจนินชั้นแนวหน้าของหมู่บ้านเป็นอาจารย์ผู้นำทีม เข้าปฏิบัติภารกิจเพื่อฝึกปรือฝีมือตัวเองให้เก่งยิ่งๆ ขึ้นไป ในการสอบเลื่อนขั้นเป็นจูนิน นารุโตะที่ทำท่าจะสอบไม่รอดตั้งแต่ด่านข้อเขียน ก็สอบผ่านมาได้อย่างหวุดหวิดจนถึงรอบประลองตัวต่อตัว นารุโตะเอาชนะได้อย่างไม่น่าเชื่อ แต่ในระหว่างการสอบ หมู่บ้านโคโนะฮะก็ถูกจู่โจมจากโฮคาเงะรุ่นที่ 3 ต้องสละชีพเพื่อหยุดยั้งโอโรจิมารุ ส่วนนารุโตะก็ต่อสู้กับกาอาระแห่งทะเลทรายจนชนะ และเป็นที่ยอมรับของเพื่อนพ้องเกะนินมากขึ้นต่อมา นารุโตะได้พบกับ จิไรยะ เขาช่วยสอนวิชาให้และพากันออกเดินทางตามหา ซึนาเดะ เพื่อเชิญกลับมาเป็นโฮคาเงะรุ่น ที่ 5 สุดท้ายซึนาเดะก็เข้ารับตำแหน่งโฮคาเงะรุ่นที่ 5หลังจากการสอบ จูนิน ซาสึเกะที่ต้องการฆ่าพี่ชายแท้ๆ เพื่อล้างแค้นให้กับตระกูล ได้ถอนตัวจากหมู่บ้านเพื่อตามหาความแข็งแกร่งที่แท้จริง นารุโตะได้อาสาตามตัวซาซึเกะกลับมายังหมู่บ้าน ซึ่งเมื่อทั้งคู่ได้เจอกันเกิดการต่อสู้กันขึ้น นารุโตะพ่ายแพ้ ซาสึเกะไปเข้าร่วมกับโอโรจิมารุ เมื่อนารุโตะฟื้นขึ้นมาก็ได้ออกไปฝึกวิชากับจิไรยะ ส่วนซากุระก็ไปฝึกวิชาการรักษากับซึนาเดะ นินจาคนอื่นภายในหมู่บ้านต่างก็ปฏิบัติหน้าที่ของตนและฝึกปรือฝีมือต่อไป เพื่อเตรียมรับมือกับศึกใหญ่ที่จะเกิดขึ้นกับหมู่บ้านต่อไปในอนาคต (Japanese Comic Ranking, 2008)

โดยสรุป นินจาคาถาโอ้โฮเฮะเป็นเรื่องราวจินตนาการญี่ปุ่นสมัยโบราณ ในยุคแห่งนินจา พระเอกชื่อ อุซึมากิ นารุโตะ อาศัยอยู่ในหมู่บ้านโคโนะฮะ 12 ปีก่อน หัวหน้านินจาหรือโฮคาเงะรุ่นที่ 4 ได้สะกดร่างจิ้งจอก 9 หางที่ทำลายหมู่บ้านไว้ในตัวของนารุโตะตั้งแต่ยังเป็นทารกแรกเกิด เมื่อโตขึ้นจึงเป็นที่หวาดกลัวของผู้คนในหมู่บ้าน แต่เขาก็เสียใจ เขามุ่งฝึกฝนวิชานินจาเพื่อจะเป็นโฮคาเงะรุ่นต่อไป เป็นการพิสูจน์ตัวองให้กับคนในหมู่บ้านเห็นและยอมรับในตัวเขา ระหว่างการฝึกฝนนารุโตะก็ได้พบอุจิวะ ซาสึเกะ และ ฮารุโนะ ซากุระ เพื่อนร่วมฝึก โดยมี คาคาชิ เป็น อาจารย์คอยชี้นำในภาระกิจต่างๆในการทดสอบ ทั้ง 3 คน ต่างต้องพบกับอุปสรรคต่างๆ มากมาย และก็สามารถผ่านพ้นไปได้ด้วยการร่วมแรงร่วมใจกัน

เรื่องที่ 2 : ฮันเตอร์ กับ ฮันเตอร์

ฮันเตอร์ คือ ชื่อเสียงของเหล่ามนุษย์ที่มีความสามารถพิเศษในการใช้อนุภาพของเน็นและเอ็น เทียบเคียงกับโลกความจริงนั้นสามารถแปลงความสามารถในความคิดให้กลายมาเป็นอำนาจจริงในรูปแบบนามธรรมและจิตใจ ความนึกคิดให้กลายเป็นของจริงขึ้นมาได้ โลกแห่งนี้มีสมาคมลับที่เรียกกันว่า ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ เพื่อปกครองเหล่า นักรบฮันเตอร์ และมอบหมายภารกิจในการกำจัดหัวโขมยและอาชญากรรมต่าง และจัดการคัดเลือกเหล่า ฮันเตอร์หน้าใหม่ทุกปี โดย กอร์น เด็กหนุ่ม 12 ขวบ อาศัยอยู่กับ น้าสาวชื่อ มิโตะ และคุณยาย อาศัยในเกาะปลาวาฬ ซึ่งเป็นเกาะเล็ก ๆ ที่ชาวประมงอาศัยอยู่กัน โดยกอร์น ได้รับรู้เพียงว่า พ่อและแม่ของเขาเสียชีวิตเนื่องจากอุบัติเหตุ โดยการปิดบังของน้าและคุณยาย แต่ทว่าวันหนึ่งกอร์นได้เข้าไปในป่าและถูกหมีจิ้งจอกแม่ลูกอ่อนทำร้ายขณะที่เข้าตาจนนั้น ฮันเตอร์ ไคท์ ได้เข้ามาช่วยชีวิตไว้ และไคท์ได้เล่าให้กอร์นฟังว่า พ่อของกอร์นนั้นยังไม่ตาย แต่กลับกัน พ่อของกอร์นยังเป็นฮันเตอร์ระดับ 3 ดาวชั้นแนวหน้า และก็เป็นอาจารย์ของเขาด้วย เมื่อกอร์นได้ฟังและรู้ว่าพ่อของเขายังมีชีวิตอยู่ เขาจึงตัดสินใจที่จะออกตามหาพ่อ โดยสิ่งแรกที่เขาตัดสินใจจะทำคือ ต้องเข้าสอบนฮันเตอร์ให้ได้.เขาได้ออกเดินทางตามรอยของพ่อที่เป็นฮันเตอร์ที่ยิ่งใหญ่ในตำ นาน ระหว่างการเดินทาง กอร์นก็ได้พบกับ คิรัวร์ คุราปิก้าและ เลโอลีโอ พวกเขาต้องทดสอบคุณสมบัติมากมายเพื่อไปถึง เป้าหมายของการเป็นฮันเตอร์..กอร์น คิรัวร์ และ ไคท์ ได้ออกตามล่าสัตว์ประหลาด คิเมร่าแอ๊นท์ (เป็นสัตว์ประหลาดคล้ายมด แต่มีลักษณะเด่นแบบคิเมร่า) ที่ออกมาอาระวาดกินคน จนถึง ประเทศ NGL (Neo Green Land) ที่เป็นรังของคิเมร่าแอ๊นท์ ระหว่างที่ต่อสู้ ไคท์ได้เสียสละตัวเองและโดนองครักษ์ของคิเมร่าแอ๊นท์จับตัวไป เพื่อให้กอร์นและคิรัวร์หนีออกมาได้ ต่อมา เนเทโร่ ประธานกลุ่มฮันเตอร์ และฮันเตอร์คนอื่นได้เข้ามาร่วมต่อสู้กับ คิเมร่าแอ๊นท์พร้อมกันกอร์นและคิ รัวร์ โดยในระหว่างการจัดตั้งกองกำลังเพื่อกำจัดคิเมร่าแอ๊นท์นั้นประธานเนเทโร่ ได้ให้กอร์นกับคิรัวร์ไปทดสอบแย่งชิงเอาป้ายไม้จากฮันเตอร์อีก2คนที่ตนได้ ทิ้งไว้ที่เมืองข้างๆ โดยมีเงื่อนไขอยู่ว่าหากเอาชนะไม่ได้ก็ไม่มีสิทธิ์เข้ามาร่วมเป็นส่วนหนึ่ง เพื่อที่จะให้ทั้งสองคนสามารถเอาชนะฮันเตอร์ที่ครอบครองป้ายไม้อีกส่วนนึง ให้ได้ และในตอนนี้เองจะเป็นตอนที่ดำเนินถึงจุดที่ต้องทำให้เกิดการพรัดกรากจากกัน ระหว่าง กอร์นกับคิรัวร์ ในอนาคต (Japanese Comic Ranking, 2008)

โดยสรุป ฮันเตอร์xฮันเตอร์ เป็นเรื่องราวของโลกสมมติ โดยผู้แต่งและผู้เขียนการ์ตูนดังกล่าวกำหนดให้โลกนี้มีกลุ่มคนที่มีพลังพิเศษ เรียกว่า ฮันเตอร์ ซึ่งเหล่าฮันเตอร์จะได้รับมอบหมายภารกิจให้กวาดล้างอาชญากรรมจากสมาคมลับที่เรียกกันว่าฮันเตอร์x ฮันเตอร์ ตำแหน่งของฮันเตอร์จะมีการคัดเลือกทุกปี กอร์น เด็กหนุ่มวัย 12 ปี พระเอกของเรื่อง อาศัยอยู่กับ น้าสาวชื่อ มิโตะ และคุณยายบนเกาะปลาวาฬ เป็นเกาะเล็ก ๆ ที่ชาวประมงอาศัยอยู่กัน กอร์น รับรู้เพียงว่า พ่อและแม่ของเขาเสียชีวิตเนื่องจากอุบัติเหตุ จากการปิดบังของน้าและคุณยาย ต่อมาเขาได้ทราบความจริงจากฮันเตอร์คนหนึ่งชื่อ ไคท์ ว่าพ่อของกอร์นนั้นยังไม่ตาย และเป็นฮันเตอร์ระดับ 3 ดาว ชั้นแนวหน้าด้วย กอร์

นจึงตัดสินใจที่จะออกตามหาพ่อ สิ่งแรกที่เขาต้องทำคือ ต้องเข้าสอบเป็นฮันเตอร์ผู้ยิ่งใหญ่ เช่นเดียวกับพ่อของเขา ระหว่างการเดินทางกอร์นได้พบกับ คิรัวร์ คุราปิก้าและเลโอลีโอ ซึ่งกลายมาเป็นสหายร่วมเดินทางเพื่อเข้าสอบเป็นฮันเตอร์ด้วยเช่นกัน พวกเขาต้องพบกับการทดสอบและอุปสรรคต่างๆ ด้วยความมานะพยายาม รวมถึงการขยันฝึกฝนไหวพริบปฏิภาณและวิชาการต่อสู้ ทำให้พวกเขาผ่านการทดสอบและเป็นฮันเตอร์ได้สำเร็จ

เรื่องที่ 3 : บลีช เทพมรณะ

ผลงานการ์ตูนญี่ปุ่นของคุโบะ ไทเทะ นักเรียนมัธยมปลายอายุ 15 ปี ผู้มีความสามารถมองเห็นวิญญาณ อิจิโกะได้พบกับยมทูตหญิงชื่อ คุจิกิ ลูเคีย ในขณะที่เธอกำลังตามล่าฮอลโลว์ตนหนึ่ง ลูเคียเสียท่าให้กับฮอลโลว์ตนนั้นจึงจำเป็นต้องถ่ายทอดพลังของยมทูตให้กับอิจิโกะ นับจากนั้นอิจิโกะจึงต้องทำหน้าที่ยมทูตแทนลูเคียจนกว่าพลังของเธอจะกลับมาเทพมรณะ เป็นเรื่องของการพัฒนาจิตใจของตัวเอกผ่านการเรียนรู้ด้านต่างๆของจิตใจของตนเองโดยมีดาบเป็นเครื่องมือของจิตสำนึกที่จะเชื่อมโยงกับมิติทางจิตใจที่แตกต่างกันไป เช่น ด้านมืด ด้านสว่าง ปัญญา และความชั่วร้าย ที่แสดงออกผ่านตัวละครและการต่อสู้ต่างๆในเรื่อง จนสามารถที่จะเป็นมนุษย์ที่มีบุคลิกภาพสมบูรณ์ขึ้นสามารถก้าวพ้นอุปสรรคต่างๆ ในชีวิตได้เพราะความเข้าใจในจิตใจของตนที่ละเอียดขึ้นนโลกของบลีช กรรมที่คนคนหนึ่งทำขณะมีชีวิตเป็นตัวกำหนดที่ที่วิญญาณของคนคนนั้นจะไปหลังความตาย วิญญาณของคนดี จะถูกส่งไปที่โซล โซไซตี้ ซึ่งคนโดยทั่วไปเรียกว่า "สวรรค์" เป็นชุมชนของวิญญาณที่มีสภาพสังคมคล้ายกับประเทศญี่ปุ่นสมัยโบราณ โซล โซไซตี้ทำหน้าเป็นที่พักของวิญญาณก่อนที่จะไปเกิดเป็นมนุษย์ใหม่อีกครั้ง โซลโซไซตี้ มีเขตการปกครองทั้งหมด 320 เขต ซึ่งเป็นสถานที่อาศัยของวิญญาณเร่ร่อนกับเซย์เรย์เทย์ ที่อยู่กึ่งกลางของโลกโซลโซไซตี้ ซึ่งเป็นที่อาศัยของเหล่ายมทูตและตระกูลขุนนางในโซลโซไซตี้ พวกที่ไม่ใช่ยมทูตแต่ทำการบุกเข้ามาในเขตของเซย์เรย์เทย์โดยไม่ได้รับอนุญาตจะถูกเรียกว่า "เรียวกะ" หรือผู้บุกรุกนั้นเองซึ่งหากทาง 13 หน่วยพิทักษ์สามารถควบคุมตัวไว้ได้ เรียวกะจะถูกนำไปพิพากษาโทษหนักหรือเบาตามความผิดที่ได้ก่อไว้กับทางเซย์เรย์เท (Japanese Comic Ranking, 2008)

โดยสรุป บลีช เทพมรณะเป็นเรื่องราวของ 3 ภพ ได้แก่ โลกมนุษย์ สวรรค์ และนรก พระเอกชื่อ อิจิโกะ นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีอำนาจพิเศษ สามารถมองเห็นวิญญาณ สิ่งลี้ลับ เขาได้พบกับยมทูตหญิงชื่อ ลูเคีย ซึ่งกำลังตามล่าวิญญาณร้ายตามหน้าที่ของตน และเกิดพลาดท่าเสียที เธอจึงมอบพลังยมทูตให้กับอิจิโกะ ทำให้เขามีพลังเช่นเดียวกับยมทูต เขาจึงต้องทำหน้าที่ฝึกฝนวิชาการรบและต่อสู้กับวิญญาณร้ายแทน ลูเคีย เหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นทั้งในโลกมนุษย์ ที่บ้าน โรงเรียน สถานที่ๆ พระเอกไปเป็นประจำ มีการกล่าวถึงเรื่องบุญกรรม โดยมนุษย์ผู้ทำความดีในช่วงที่ยังมีชีวิตเมื่อตายไปจะได้อยู่บนสวรรค์หรือ โซล โซไซตี้ มนุษย์ผู้ทำชั่ว เมื่อตายไปย่อมลงสู่นรก

เรื่องที่ 4 วันพีช

วันพีช เป็นเรื่องราวในยุคทองของโจรสลัด โจรสลัดทุกคนมีเป้าหมายเดียวกันคือเพื่อค้นหาสมบัติที่เรียกว่า "วันพีช" ซึ่งผู้ใดสามารถค้นหาและครอบครองวันพีซอยู่ ผู้นั้นก็คือเจ้าแห่งโจรสลัด (ราชาโจรสลัด) โดยผู้ที่เคยครอบครองวันพีซนั้นมีอยู่คนเดียวตามที่เปิดเผยคือ เจ้าแห่งโจรสลัด โกลด์ ดี โรเจอร์ ซึ่งหลังจากที่ ได้ครอบครองวันพีซแล้ว โกลด์ ดี โรเจอร์ ก็ได้มอบตัว และยอมรับโทษการประหารชีวิตที่เกาะโร๊คทาวน์บ้านเกิดของตน เหล่า โจรสลัดทั้งหลายจึงมุ่งหน้าสู่ แกรนด์ไลน์ เพื่อตามหาวันพีช มังกี้ ดี ลูฟี่ ผู้ซึ่งวัยเด็กได้มีโอกาสรู้จักกับหนึ่งในโจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่ แชงคูส และฝันเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด ลูฟี่ได้กินผลปีศาจที่ทำให้ร่างกายมีลักษณะพิเศษคือมีคุณสมบัติเป็นยาง แต่ไม่สามารถว่ายน้ำได้ ลูฟี่ได้เริ่มต้นการผจญภัยออกเรือเดินทางไปทะเลแกรนด์ไลน์ ระหว่างทางลูฟี่ต้องเจอศัตรูที่ร้ายกาจและผู้ใช้พลังของผลปีศาจมากมายแต่เค้าก็ได้สหายร่วมเป็นร่วมตายมาเป็นพวกพ้อง พวกลูฟี่ได้แล่นเรือจากอิสท์ บลูเข้ามาในแกรนด์ไลน์และใช้ล็อกโพส ล็อกเส้นทางเดินเรือผ่านอาณาจักรต่างๆ จนได้เดินทางมาถึง เกาะที่มีชื่อเสียงด้านการต่อเรือ สิ่งที่ทำให้เหล่าโจรสลัดมากมายเข้าห้ำหั่นกันเพื่อหวังแย่งชิง “วันพีช” สมบัติลับอันยิ่งใหญ่ และเรียกได้ว่าเป็นยุคของโจรสลัดครองเมืองระหว่างการผจญภัย ลูฟี่และผองเพื่อนต้องเจออุปสรรคในการพิสูจน์เพื่อนแท้มากมาย รวมทั้งได้เรียนรู้เรื่องราวและตำนานของบุคคลต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในเนื้อเรื่องเริ่มต้น สิ่งหนึ่งที่วันพีซเด่นกว่านารุโตะ ก็คือความใส่ใจในรายละเอียดปลีกย่อยของการกระทำคำพูด ของตัวแสดง ซึ่งวันพีซดูจะเน้นมากกว่า ทั้งจินตนาการในการจำลองโลกของวันพีซ ซึ่งเป็นโลกของโจรสลัด ที่ให้ความสำคัญด้านการดำเนินชีวิต สังคม เทคโนโลยี หรือจะเป็นกลุ่มตัวละครต่างๆ รวมถึงการวางพล็อตเรื่องด้วยการปูตัวละครตัวหนึ่งแตกต่างไปจากเรื่องราวในวิถีชีวิตของบุคคลธรรมดาวันพีช ละครตัวเด่นมังกี้ ดี ลูฟี่กัปตันกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง ใฝ่ฝันอยากเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด พลังความมุ่งมั่นสูง เมื่อตั้งใจแล้วต้องทำให้ได้ และพึ่งพาได้ รักเพื่อนพ้องที่สุด ซึ่งไม่ว่าจะเป็นยังไง ก็จะต้องช่วยเพื่อนไว้ให้ได้ ได้กินผลโกมุโกมุ (พารามิเซีย) หรือผลยางยืดเข้าไป ทำให้ร่างกายยืนหยุ่นได้เหมือนยางที่ผู้อ่านชื่นชอบมาก (Japanese Comic Ranking, 2008)เรื่องที่ 4 วันพีช

โดยสรุป วันพีช คือ เรื่องราวของการผจญภัยของโจรสลัด ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของวิถีการดำเนินของกลุ่มดังกล่าว เหตุการณ์เกิดขึ้นในโลกสมัยโบราณ ยุคของโจรสลัด บนประเทศที่เป็นหมู่เกาะทางทะเล พระเอกของเรื่องชื่อ มังกี้ ดี ลูฟี่ ผู้ซึ่งถูกเลี้ยงมาโดย “แซงครูส” โจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่แห่งยุค ตั้งแต่ยังเล็กลูฟี่ใช้ชีวิตอยู่กับแซงครูสและพวกพ้องมาตลอด จึงทำให้เมื่อโตขึ้นเขาจึงอยากที่จะเป็นโจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่เช่นเดียวกับแซงครูส ลูฟี่มีลักษณะพิเศษ คือ ร่างกายยืดหยุ่นได้เหมือนยางยืด เนื่องจากในวัยเด็ก ลูฟี่เผลอกินผลไม้ปีศาจ โกมุโกมุ เข้า ลูฟี่ได้ออกผจญภัย และใช้ชีวิตบนท้องทะเล เพื่อตามสมบัติที่เรียกว่า "วันพีช" หากใครสามารถได้ครอบครองวันพีช จะได้เป็นเจ้าแห่งโจรสลัด

ระหว่างการเดินทาง เขาได้ต่อสู้กับศัตรูที่ร้ายกาจมากมาย บางคนก็ได้กลายมาเป็นสหายร่วมเดินทางกับลูฟี่ด้วย จนเกิดมิตรภาพและกลายเป็นมิตรแท้ ร่วมต่อสู้กับศัตรูอีกมากมายจนประสบความสำเร็จ

เรื่องที่ 5 Reborn ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น

ซาวาดะ สึนะโยชิ เจ้าหนุ่ม ม.ต้น ที่ทำอะไรก็ไม่ได้เรื่องเลยสักอย่าง ใช้ชีวิตเรื่อยเปื่อยไปวันๆ แต่อยู่มาวันหนึ่ง ก็ได้มาพบกับ ครูสอนพิเศษชื่อว่า รีบอร์น ซึ่งมองดูผิวเผิน แล้วรีบอร์นคล้าย เป็นเด็กทารก แต่จริงๆแล้ว รีบอร์น มีอาชีพหลักเป็นนักฆ่ามือชั้นเซียน มีเนื้อหาเกี่ยวกับ เด็กนักเรียนมัธยมต้นโรงเรียนนามิโมริที่ไม่มีความโดดเด่น และไม่มีความสามารถทางการเรียนหรือกีฬา ได้รับตั้งฉายาว่า "สึนะจอมห่วย" หรือ "เจ้าเห่ยสึนะ" จนกระทั่ง "รีบอร์น" มาเป็นครูฝึกพิเศษจากกลุ่ม มาเฟียแห่งอิตาลี วัตถุประสงค์อันแท้จริงของรีบอร์นไม่ใช่เพียงการสอนหนังสือ แต่เพื่อฝึกให้ สึนะเป็นหัวหน้าแก๊งมาเฟียรุ่นที่ 10 ของวองโกเล่ แฟมิลี่ เนื่องจากเขาเป็นทายาทโดยตรงของผู้ก่อตั้งวองโกเล่ แฟมิลี่ การต่อสู้ของสึนะจึงเริ่มขึ้นรีบอร์น กับวันเวลาอันแสนปั่นป่วนสู่การเป็นสุดยอดผู้นำแก็งค์มาเฟียที่เซ่อซ่าที่สุดในประวัติศาสตร์ เมื่อศัตรูที่แท้จริงปรากฏตัวขึ้นหมายจะยึดครองวองโกเล่แฟมิลี่ กลุ่มที่โหดเหี้ยม สึนะพร้อมกับเพื่อนพ้องอีก 6 คน จึงต้องฝึกหนักเพื่อรับมือกับกลุ่มมือสังหาร สิ้นสุดศึกอันโหดร้ายกับวาเรียด้วยชัยชนะของสึนะและผองเพื่อน ขึ้นสู่ฐานะผู้สืบทอดผู้นำวองโกเล่แฟมิลี่อย่างสมบูรณ์ และนี่คือช่วงเวลาสงบสุขช่วงสุดท้ายก่อนที่จะเข้าสู่ห้วงแห่งหายนะ ต่อมาเมื่อพวกรีบอร์นและสึนะถูกส่งมายังโลกอนาคตในอีก 10 ปีข้างหน้า การต่อสู้ในโลกอนาคตยังคงดำเนินต่อไป พวกสึนะได้รู้ความลับของแหวนวองโกเล่ที่ได้รับมาเมื่อครั้งศึกวาเรียว่า พลังของแหวนนั้นทำให้พวกเขาสามารถใช้อาวุธแห่งโลกอนาคตที่ทรงพลัง “กล่องวองโกเล่” ได้ และยังมีท่าไม้ตายใหม่ที่แข็งแกร่งที่สามารถรับมือกับศัตรูในโลกอนาคตนี้ได้อีกด้วย ความลับที่แท้จริงของรีบอร์นและเหล่าเด็กต้องคำสาป ที่อยู่เบื้องหลังเหตุร้ายจากการเดินทางข้ามกาลเวลาในครั้งนี้ สึนะและพวกพ้องจะต้องใช้ความสามารถทั้งหมดที่สั่งสมมาในการผ่านพ้นศึกครั้งนี้ไปให้ได้ พวกสึนะตระหนักได้ว่า ความแข็งแกร่งของวองโกเล่ที่แท้จริงนั้นมาจากการสืบทอดรุ่นต่อรุ่น ด้วยปาฏิหาริย์ของแหวนวองโกเล่ และการฝึกฝนวิชาการต่อสู้เพื่อรับพลังที่ยิ่งใหญ่ของรุ่นแรกจึงเริ่มขึ้น การต่อสู้ครั้งสุดท้ายในโลกอนาคตแห่งนี้ก็เริ่มขึ้น ศึกตัดสินชะตาของวองโกเล่แฟมิลี่ และศึกตัดสินชะตากรรมของโลกในภาคอนาคต รีบอร์นได้ถูกกล่าวว่าได้ตายไปแล้ว โดยรีบอร์นในอดีตที่ถูกบาซูก้าทศวรรษยิงเข้ามาต้องหลีกเลี่ยงการสัมผัสแสงนอนทูรินิเซบเต้ (None Turinesepte) โดยตรงและอาศัยอยู่ในฐานทัพใต้ดินของวองโกเล่กับยามาโมโตะ และสวมใส่ชุดพิเศษ ถึงแม้ว่าเงาของรีบอร์นเป็นผู้ใหญ่ แต่ภาพที่ปรากฏก็ยังเป็นตัวรีบอร์นที่ยังเป็นทารกอยู่ ทุกครั้งรีบอร์นจะปรากฏตัวต่อหน้าผู้อื่นในหลากหลายรูปแบบ และมีชื่อแตกต่างกันออกไป (Japanese Comic Ranking, 2008)

โดยสรุป ครูพิเศษจอมป่วนรีบอร์น เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน ภายใต้บริบทสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เรื่องดำเนินโดย นักฆ่ามือชั้นเชียนจากแก๊งค์วองโกเวล่า แฟมิลี่ ประเทศอิตาลี “รีบอร์น” ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าใหญ่ให้มาฝึกฝน พระเอกชื่อ ซาวาดะ สึนะโยชิ หรือ สึนะ นักเรียนชั้นมัธยมปลายโรงเรียนนามิโมริทีไม่มีความโดดเด่น และไม่มีความสามารถทางการเรียนหรือกีฬา ให้เป็นหัวหน้าแก๊งมาเฟียรุ่นที่ 10 ของวองโกเล่ แฟมิลี่ เนื่องจากเขาเป็นทายาทโดยตรงของผู้ก่อตั้ง เมื่อแรกเริ่มสึนะมักหวาดกลัวเมื่อพบกับปัญหาและศัตรูที่เขาต้องเผชิญ รีบอร์นจึงสอนว่า ให้พยายามต่อสู้กับสิ่งเหล่านั้นก่อน เมื่อเข้าตาจน รีบอร์นจึงใช้ปืนบรรจุกระสุนพิเศษยิงใส่สึนะ ทำให้พลังแฝงภายในกายของสึนะบังเกิดขึ้นมาและเอาชนะปัญหาและศัตรูได้ทุกครั้ง สึนะพร้อมกับเพื่อนอีก 6 คน ต้องเพียรพยายามฝึกหนักเพื่อต่อสู้กับกลุ่มมือสังหารที่จ้องจะทำลายแก๊งค์ของตน ท้ายที่สุดก็สามารถเอาชนะศัตรูได้ ได้เป็นผู้สืบทอดหัวหน้าแก็งค์วองโกเล่แฟมิลี่ได้สำเร็จ

BANGKOK UNIVERSITY • FOUNDED 1962 •

ภาคผนวก ค

คำถามสำหรับประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน เรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

ตัวอย่าง คำถามสำหรับประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน เรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

ข้อมูลทั่วไป

- โปรดระบุ เพศ ○ หญิง ○ ชาย

  ปัจจุบันอายุ....... ปี ศึกษาอยู่ชั้น..
- คุณเคยอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นที่ระบุไว้ 5 เรื่อง มาแล้วกี่เรื่อง .... โปรดระบุ....................
- เริ่มอ่านการ์ตูนอายุเมื่ออายุเท่าไหร่.............ปี
- ลักษณะการอ่านส่วนใหญ่

  อ่านที่ไหน ○ ที่บ้าน ○ที่โรงเรียน ○อื่นๆ(โปรดระบุ)
- ใช้เวลาในการอ่านอย่างไร

  ○ อ่านทุกวัน วันละ..........

  ○ อ่านบางวัน..........ชม./สัปดาห์

  ○ นานๆอ่านครั้ง
- การได้มาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

  ○ ซื้อเอง ○ แบ่งกันอ่านกับเพื่อนๆ ○ ขอยืม
- ค่าใช้จ่ายในการซื้อหนังสือการ์ตูน

  ○ ไม่เสียค่าใช้จ่าย ○ จ่ายสัปดาห์ละ.......บาท
- ผู้ปกครองสนับสนุนให้อ่านหนังสือการ์ตูนหรือไม่

  ○ สนับสนุน ○ ไม่ว่าอะไร แต่อย่าให้กระทบการเรียน ○ ไม่สนับสนุน
- นอกจากการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ท่านยังนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนของประเทศอื่นหรือไม่

  ○ไม่อ่าน ○ อ่าน(โปรดระบุ)...................................

1.ท่านอ่านการ์ตูนเรื่องอะไรบ้าง จาก 5 เรื่องที่กำหนด

1)...

2)...

3)...

4)...

5)...

- เรื่องอะไรอ่านมากที่สุด...

- อ่านมานานเท่าไหร่.....................

- เหตุผลอะไรจึงเลือกอ่านเรื่องดังกล่าว...

2. หลังจากอ่านแล้วได้พูดคุยกับเพื่อน ๆ หรือผู้อื่นเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องที่อ่านหรือไม่ และคุยเรื่องใดบ้าง

....

....

....

3.ท่านอ่านบทวิจารณ์เกี่ยวกับการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องนี้หรือไม่ อย่างไร

○ ไม่อ่าน เพราะ...

○ อ่าน เพราะ..

4.ท่านได้เคยเชิญชวนให้ผู้อื่นมาร่วมอ่านการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องนี้หรือไม่

○ ไม่เคย เพราะ..

○ เคย ....(โปรดระบุว่าใคร)

5.ท่านคิดว่า การ์ตูนเรื่องที่ท่านอ่านได้นำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นเรื่องอะไร และอย่างไรบ้าง

- ค่านิยมของคนญี่ปุ่น

....

....

- ความเชื่อของคนญี่ปุ่น

....

....

- วิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

....

....

6.ท่านได้ชื่นชอบความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นจากหนังสือการ์ตูนที่นำเสนอไว้หรือไม่อย่างไร

- ค่านิยมของคนญี่ปุ่น

○ ชื่นชอบ เพราะ..

○ ไม่ชื่นชอบเพราะ...

- ความเชื่อของคนญี่ปุ่น

○ ชื่นชอบ เพราะ..

○ ไม่ชื่นชอบเพราะ..

- วิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

○ ชื่นชอบ เพราะ...

○ ไม่ชื่นชอบเพราะ..

7. ท่านได้ข้อคิดจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่องที่นำเสนอ อย่างไรบ้าง

คุณครูจอมป่วนรีบอร์น

....

....

วันพีซ

....

....

บลีช เทพมรณะ

....

....

ฮันต์เตอร์ x ฮันต์เตอร์

....

....

นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

....

....

8. ท่านคิดว่าการ์ตูน 5 เรื่องที่นำเสนอ เป็นที่นิยมของกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย หรือไม่ เพราะเหตุใด

....

....

9. เนื้อหาสาระของการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องนี้ได้สนับสนุนค่านิยม ความเชื่อและวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นที่ดี อะไรบ้าง ที่เด็กและเยาวชนสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

ค่านิยม...

ความเชื่อ...

วิถีดำเนินชีวิต...

10. ท่านเรียนรู้ค่านิยม ความเชื่อและวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น จากการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง อะไรบ้าง

ค่านิยม...

ความเชื่อ..

วิถีดำเนินชีวิต..

11. ท่านคิดว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยม ชื่นชอบในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย คือ อะไร..

....

....

12. สาระจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่อง มีความน่าเชื่อถือและเป็นไปได้ในชีวิตจริงหรือไม่ อย่างไร โปรดระบุ ยกตัวอย่าง

ประกอบ...

....

......

13. เมื่อเด็กและเยาวชนอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่องนี้ จะได้รับรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นจากความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ท่านเห็นด้วยหรือไม่ เพราะเหตุใด

○ เห็นด้วย เพราะ ....

○ ไม่เห็นด้วย เพราะ ....

14. ท่านอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นๆอีกหรือไม่ ถ้าอ่าน อ่านเรื่องอะไรบ้าง

○ อ่าน ....

○ ไม่อ่าน

และเห็นด้วยหรือไม่ว่าทั้ง 5 เรื่องดังกล่าวที่นำเสนอนี้ ได้รับการจัดลำดับเป็การ์ตูนที่ขายดี มีผู้นิยมอ่านสูงในประเทศไทย

○ เห็นด้วย ○ ไม่เห็นด้วย

15. ท่านชื่นชอบตัวละครเอกของการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่อง อะไรบ้าง เพราะเหตุใด

คุณครูจอมป่วนรีบอร์น

- ....

- ....

วันพีซ

- ....

- ....

บลีช เทพมรณะ

- ....

- ....

ฮันต์เตอร์ x ฮันต์เตอร์

- ....
- ....

นินจาคาคาถาโอ้โฮเฮะ

- ....
- ....

16. ในเหตุการณ์ต่าง ๆ การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครในการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง มีสิ่งใดบ้างที่ท่านได้เรียนรู้ เข้าใจ และนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน โปรดระบุและยกตัวอย่าง

ค่านิยม...

ความเชื่อ...

วิถีดำเนินชีวิต...

17.ท่านเคยนิยมชมชอบการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องในรูปแบบอื่นๆ (เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนทีวี, เพลง)มาก่อนหรือไม่ อย่างไร

○ เคย(โปรดระบุ)..

○ ไม่เคย

18. ท่านอ่านการ์ตูน 1 ใน 5 เรื่อง หรือ ทั้ง 5 เรื่อง ดังกล่าว มากกว่า 1 รอบหรือไม่ อย่างไร

....

....

19. ท่านคิดว่าประเทศไทยควรมีการผลิตการ์ตูนไทย ที่มีลักษณะแบบเดียวกับการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่องนี้ หรือไม่อย่างไร

○ ควร เพราะ...

○ ไม่ควร เพราะ...

20. ท่านเชื่อว่าการ์ตูนญี่ปุ่น มีอิทธิพลต่อการอ่านของเด็กไทยหรือการเลียนแบบของเด็กไทยตามอย่างเรื่องราวในการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 5 เรื่องนี้หรือไม่ อย่างไร

○ มี...

○ ไม่มี...

ประวัติเจ้าของผลงาน

ชื่อ-นามสกุล: ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ

อีเมล: m.chawarin@gmail.com

ประวัติการศึกษา: ประถมศึกษา - โรงเรียนพญาไท

มัธยมศึกษา - โรงเรียนสามเสนวิทยาลัยอุดมศึกษา

ปริญญาตรี - มหาวิทยาลัยรังสิต คณะศิลปกรรม สาขาออกแบบ นิเทศศิลป์

ประสบการณ์การทำงาน: ปัจจุบันทำงานอยู่ที่ บริษัทดีเอ็นมีเดียร์ จำกัด

BANGKOK UNIVERSITY • FOUNDED 1962 •

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ ๒๒ เดือน มีนาคม พ.ศ. 2559

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) [redacted] อยู่บ้านเลขที่ 19/248

ซอย วิภาวดีรังสิต 60 ถนน วิภาวดีรังสิต ตำบล/แขวง ตลาดบางเขน

อำเภอ/เขต หลักสี่ จังหวัด กทม. รหัสไปรษณีย์ 10210

เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7520300398

ระดับปริญญา ☐ ตรี ☑ โท ☐ เอก

หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา - คณะ นิเทศศาสตร์

ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า **"ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ"** ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า **"ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ"** อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์หัวข้อ การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ต่อไปนี้เรียกว่า **"สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์"**)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีกำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาลิขสิทธิ์ในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณาได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดและชดใช้ค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญานี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญานี้โดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ [redacted] ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

( )

ลงชื่อ [redacted] ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ

(อาจารย์อัฏฐิภา จุลพิสิฐ)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

[redacted]

ลงชื่อ..พยาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติกา ลิ้มลาวัลย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ [redacted] พยาน

(ดร.ปฐมา สตะเวทิน)

ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร