



การสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องเล่า
ภาพยนตร์นิเมะ



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสาร
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องเล่า
ภาพยนตร์อนิเมะ



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสาร
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องเล่า
ภาพยนตร์อนิเมะ”

ของ ภัทราภรณ์ มณีวัลย์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสาร

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมิทธิ์ บุญชูติมา)

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.พินดา จงสุขสมสกุล)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภาสวรรณ กรกขมาศ)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมสิทธิ์ สอนประจักษ์)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ดร.รัฐพล ไชยรัตน์)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อความของ เรื่องเล่าภาพยนตร์อนิเมะ
ผู้วิจัย	ภัทรภรณ์ มณีวัลย์
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.พินดา จงสุขสมสกุล
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ปริญญาตรี การสื่อสาร, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2568
คำสำคัญ	การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม, เรื่องเล่า, ภาพยนตร์อนิเมะ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายของการศึกษาเพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เพื่อศึกษาแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย และเพื่อสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ โดยเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่อง จากเอกสารที่มีความเกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ซึ่งได้แบ่งการศึกษาเป็น 2 ส่วนคือ 1.) ศึกษาและวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านตัวละคร พบทั้งหมด 2 ประเภทคือ ประเภทตัวละครที่เป็นผู้กระทำและประเภทตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ องค์ประกอบด้านฉาก พบทั้งหมด 3 ประเภทคือ ฉากที่เน้นปัจจัยด้านเวลา ฉากที่เน้นปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม และฉากที่เน้นปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ องค์ประกอบด้านรูปแบบการนำเสนอ ประกอบด้วย แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย พบ 1 ประเภทคือ ระยะใกล้ชิด ส่วนมุมกล้อง พบ 1 ประเภทคือ มุมกล้องระดับสายตา ขณะที่การใช้สี พบการใช้สีทั้งหมด 3 ประเภทคือ แม่สี วรรณะสี และจิตวิทยาของสี รวมถึงการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพ พบ 1 ประเภทคือ การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร 2.) ศึกษาและวิเคราะห์การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบ 1 ประเภทคือ วัฒนธรรมแบบบริบทสูง แนวคิดเชิงเวลา พบ 1 ประเภทคือ วัฒนธรรมแบบโพลีโครนิก และสุดท้ายมิติทางวัฒนธรรม พบทั้งหมด 4 ประเภทคือ ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ ความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม ความเป็นชายกับความเป็นหญิง และการมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น นอกจากนี้การวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะจากภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่อง ได้เกิดประเด็นสำคัญ 10 ประเด็น โดย

ประเด็นสำคัญส่วนใหญ่ที่พบได้มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ทั้งการนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาผูกโยงเข้ากับการกระทำของตัวละคร และสร้างฉากหลักของเรื่องให้เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น ส่วนประเด็นที่เหลือเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะ ได้มีความสัมพันธ์ต่อกันในลักษณะที่ช่วยเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับเนื้อความของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนั้นๆ

การศึกษาแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย เกิดจากการนำประเด็นสำคัญของผลการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะและประเด็นสำคัญ 16 ประเด็นของผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง มาใช้เป็นแนวทางให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย จะต้องค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ทั้งการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ให้มีเอกลักษณ์และสะท้อนตัวตนของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ในลักษณะเดียวกับผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะที่ค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นและนำมาใช้เป็นเอกลักษณ์ในผลงาน สิ่งสำคัญที่จะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยประสบความสำเร็จเหมือนกับภาพยนตร์อนิเมะ คือผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจะต้อง

- 1.) ค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน
- 2.) คำนึงถึงหลักการความเป็นสากล
- 3.) คำนึงถึงความสมดุลและความเหมาะสมของความเป็นสากลที่จะนำมาใช้กับวัฒนธรรมไทยในผลงาน

การสร้างแบบจำลองจุดรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ ผลการวิจัยพบว่าแบบจำลอง ANIME ที่แสดงจุดรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เกิดจากการนำผลการวิเคราะห์เนื้อความของภาพยนตร์อนิเมะและผลการสัมภาษณ์ผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย มาหาจุดรวมที่เป็นประเด็นสำคัญและมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งได้ส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จในด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญทั้งหมด 6 ประเด็นที่เป็นจุดรวมที่ค้นพบ ได้แก่ ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น มาให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยปรับใช้กับการผลิตผลงาน เพื่อหาจุดเชื่อมโยงไปยังผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวไทยให้เข้าถึงได้ โดยแบบจำลอง ANIME สามารถนำมาใช้หลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยกลายเป็น “ซอฟต์แวร์พาวเวอร์” หรือ สินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศไทยต่อไปในอนาคตได้

Title EXPLORING CROSS-CULTURE COMMUNICATION THROUGH
CONTENT ANALYSIS OF ANIME FILM NARRATIVE

Author Pattaraporn Maneewan

Advisor Associate Professor Panida Jongsuksomsakul, Ph.D.

Academic Paper Ph.D. Dissertation in Communication, Naresuan University,
2025

Keywords Cross-Culture Communication, Narrative, Anime Film

ABSTRACT

This research aimed to analyze the content of anime films through the concepts of film narrative and cross-cultural communication, to study approaches in animation film production for animation film producers in Thailand, and to create a model of the common elements of anime film storytelling. The qualitative research methodology was employed, and the data were presented using analytical description. The data were collected from 9 anime films from related documents and in-depth interviews with audiences who loved anime films and animation film producers in Thailand. The study was divided into 2 parts. The first part was to study and analyze storytelling from the elements. The finding revealed 2 types of elements in the aspect of characters which were active characters and passive characters. Three types of elements of setting were found: temporal factors, prevailing social structure and economic factors, and moral attitude, custom, and codes of behaviors. For the elements of style including proxemic patterns, one type was found which was intimate. Regarding the angles, only the eye-level shot was found. Three types of color usage were found which were primaries, tone, and color psychology. Besides, due to the design of character and visual composition, the design of the character's eyes was found. The second part was to study and analyze cross-cultural communication according to the elements of cross-cultural communication. The findings revealed that high context culture was found for cross-cultural communication. Polychronic culture was found for time orientation. Finally, 4 types

were found for Hofstede's cultural dimensions: power distance index, individualism and collectivism, masculinity and femininity, and long-term and short-term orientation. In addition, the content analysis of 9 anime films revealed 10 important issues. Most of them related to Japanese culture including the integration of Japanese culture into the characters' actions and the creation of the main setting as if it happened in Japan. The rest related to the elements of storytelling in which the character, the setting, and the style were related in a way that helped complete the content of that anime film.

The exploration of the animation film production for animation film producers in Thailand was based on the use of the key findings from the content analysis of anime films and 16 important issues from the results of the interviews with the sample groups as a guideline for animation film producers in Thailand. The findings revealed that animation film producers in Thailand need to find the distinctive characteristics of Thai culture and use them as the key elements of animation film production in Thailand, including content creation, character design, setting design, and the creation of style, as well as the techniques used in animation films to make them unique and reflect the identity of Thai animation film producers. This was in the same manner that the anime film producers draw the uniqueness of Japanese culture and embed it in their work. One important thing which will lead Thai animation films to be as successful as Japanese anime films is that the animation film producers in Thailand need to 1). explore the distinctive features of Japanese and Thai culture which are similar or closely related, 2). consider the principle of universality, and 3). consider the balance and appropriateness of universality when incorporating with Thai culture in the work.

Regarding the creation of a model of the common elements of anime film storytelling, the study found that the model ANIME which was created by the researcher and which represented the common elements of anime film storytelling was developed from the results of content analysis of the anime films, the interview with Thai audiences who loved anime films, and Thai animation film producers. The common elements were identified. This led to the success of cross-cultural communication in anime films. The researcher presented 6 common points to Thai

animation film producers to apply in their production in order to find a point of connection with non-Thai audiences. These include 1). the elements of film storytelling and techniques, 2). identity and lifestyle of the Japanese, 3). philosophy and key concept of Japan, 4). influence of anime films towards audiences and film producers, 5). history and society of Japan, and 6). uniqueness of Japan. The model ANIME may be able to help enhance Thai animation films to become a form of soft power or a cultural product of Thailand in the future.



ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยกำลังใจสำคัญจากครอบครัว ทั้งคุณพ่อ คุณแม่ และพี่สาว ที่คอยอยู่เคียงข้างทั้งในยามสุขและยามทุกข์ เป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือและให้การสนับสนุนในทุกๆ เรื่องแก่ผู้วิจัย รวมทั้งเป็นผู้ปลอบโยนในยามที่ผู้วิจัยพบปัญหา จนทำให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.พินดา จงสุขสมสกุล ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาได้รับเป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้สละเวลาที่มีค่าเพื่อให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำวิทยานิพนธ์ ตรวจแก้ไขความเรียบร้อย ตลอดจนให้คำแนะนำทางวิชาการที่มีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย

นอกจากนี้ ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.รักษานต์ วรรณวิฑูวงศ์ ประธานกรรมการ และ รองศาสตราจารย์ ดร.สมิทธิ บุญชุตินา ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญที่ช่วยสนับสนุนและผลักดันให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้ชี้แนะแนวคิดและมอบประสบการณ์ในการทำวิทยานิพนธ์ที่สำคัญให้แก่ผู้วิจัย จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง

รวมถึงขอกราบขอบพระคุณกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายในทุกท่าน ทั้ง รองศาสตราจารย์ ดร.ภาสวรรณ กรกษมาศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมสิทธิ์ สอนประจักษ์ และ ดร.รัฐพล ไชยรัตน์ ที่ได้ให้ความเมตตา ให้ความช่วยเหลือในการแก้ไขจุดบกพร่องต่างๆ ในวิทยานิพนธ์ และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย

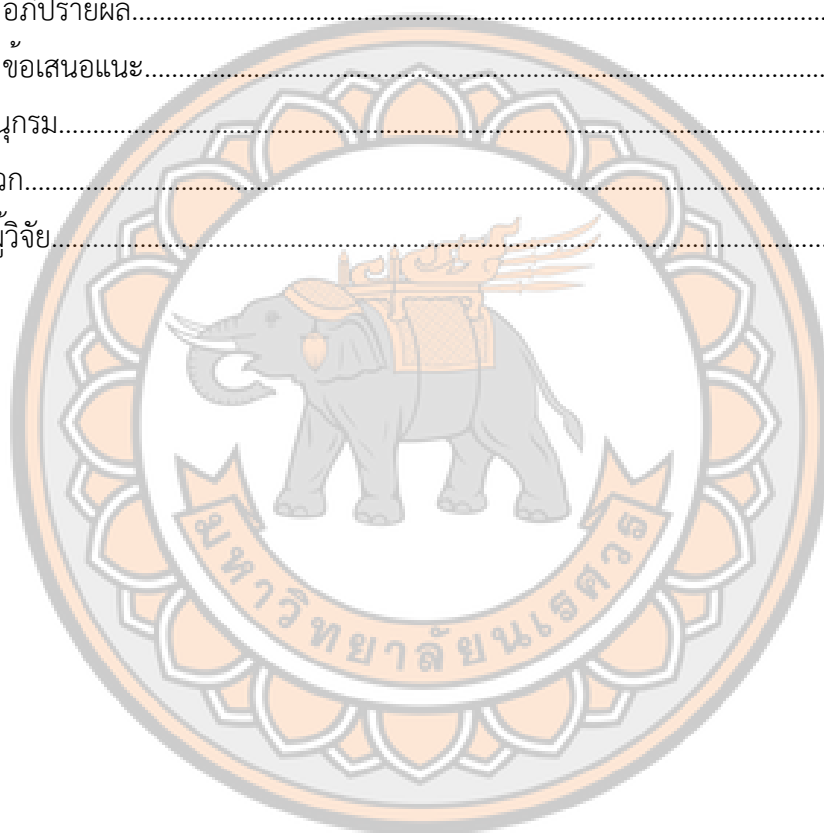
สุดท้ายนี้ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ของหลักสูตรที่ช่วยประสานงานและช่วยจัดทำเอกสารให้กับผู้วิจัยเป็นอย่างดีเสมอมา

ภัทราภรณ์ มณีวัลย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ซ
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
คำถามนำวิจัย.....	7
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	7
ขอบเขตของงานวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น.....	13
แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative).....	32
แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication).....	49
แนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น.....	66
แนวคิดสัญวิทยาวิทยา (Semiology).....	80
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	87
กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	91
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	92
ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	92
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	94
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	112
การเก็บข้อมูล.....	112
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	124

จุดมุ่งหมายข้อที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม.....	124
จุดมุ่งหมายข้อที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย.....	298
จุดมุ่งหมายข้อที่ 3 เพื่อสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ..	355
บทที่ 5 บทสรุป.....	359
สรุปผลการวิจัย.....	359
อภิปรายผล.....	366
ข้อเสนอแนะ.....	374
บรรณานุกรม.....	376
ภาคผนวก.....	390
ประวัติผู้วิจัย.....	401



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แนวคำถามสัมภาษณ์.....	95
ตาราง 2 ตาราง Matrix แสดงสิ่งที่พบในประเด็นที่ศึกษาจากแนวคิดการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์.....	98
ตาราง 3 ตาราง Matrix แสดงสิ่งที่พบในประเด็นที่ศึกษาจากแนวคิดการสื่อสารข้าม วัฒนธรรม.....	100
ตาราง 4 Coding Sheet : องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	102
ตาราง 5 Coding Sheet : องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม.....	107
ตาราง 6 สรุปผลองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	113
ตาราง 7 สรุปผลองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม.....	121
ตาราง 8 สรุปประเด็นสำคัญ 10 ประเด็นที่พบจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง...	292
ตาราง 9 แสดงบทสัมภาษณ์และประเด็นที่พบจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิต.....	299
ตาราง 10 ประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิตที่มีความสัมพันธ์กับ แนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้.....	336
ตาราง 11 ประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิตที่มีความสัมพันธ์กับ ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง.....	344

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 เพจการร่วมลงชื่อสนับสนุนให้เพิ่มโรงฉายภาพยนตร์ในเว็บไซต์ Change.org.....	5
ภาพ 2 ม้วนภาพกระดาษ Choju Jinbutsu Giga.....	15
ภาพ 3-4 อนิเมะเรื่อง Momotaro no Umiwashi (1943) (ซ้าย) และ Momotaro umi no shinpei (1945) (ขวา).....	17
ภาพ 5-6 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Panda and the Magic Serpent (1958) (ซ้าย) และ Alakazam the Great! (1960) (ขวา).....	18
ภาพ 7 อนิเมะเรื่อง Astro Boy (1963).....	19
ภาพ 8 ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Akira (1988).....	27
ภาพ 9-10 ลักษณะดวงตากกลมโตของ Princess Sapphire ตัวละครเอกจากอนิเมะเรื่อง Princess Knight (ซ้าย) และลักษณะดวงตาเรียวกุหลาบของ Yukishiro Tomoe ตัวร้ายจากอนิเมะเรื่อง Rurouni Kenshin (ขวา).....	48
ภาพ 11-13 ภาพกิจกรรมประจำวันของโฮตากะในห้องเช่าช่วงแรกที่ใช้ชีวิตในเมืองโตเกียว.....	127
ภาพ 14 แผนที่ของอาโอยามะที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงจุดที่คาดว่าจะพบเพนกวิน.....	131
ภาพ 15 สมุดจดของอาโอยามะที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย.....	132
ภาพ 16-17 ภาพที่อาโอยามะพกกล้องส่องทางไกล (ซ้าย) และมีสมุดจดติดตัวเพื่อใช้บันทึกข้อมูล (ขวา).....	133
ภาพ 18 ดาบนิจิรินของเรนโกคุที่มีเปลวไฟเป็นสัญลักษณ์สำคัญของดาบ.....	137
ภาพ 19 ตุ๊กต่าน้ำอัดลมมิติที่มีสีสะท้อนกับเพื่อนจินตนาการว่าเป็นคาเฟ่ในเมืองโตเกียว.....	140
ภาพ 20 มีสีสะท้อนร่างร้ายราบูซาเทพเจ้าในพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาชินโต.....	141
ภาพ 21-22 มีสีสะท้อนเคียงข้างเพื่อทำสาเก (ซ้าย) และภาชนะที่ใช้บรรจุคุจิเกมิสาเกในพิธีกรรม (ขวา).....	142
ภาพ 23 ต้นโอ๊กในสนามหญ้าของบ้านที่ใช้เป็นจุดบอที่ตั้งของครอบครัว.....	144
ภาพ 24 ยุโกะที่อยู่ในร่างของคนกำลังอธิบายถึงความรู้สึกอิจฉาให้คุณฟัง.....	146
ภาพ 25-26 ภาพตอนคุณหลงทางในสถานีรถไฟ (ซ้าย) และภาพที่คุณกำลังขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่(ขวา).....	147
ภาพ 27 อูมิกำลังเตรียมธงเพื่อทำหน้าที่ชักธงขึ้นเสาในทุกๆ เช้า.....	149
ภาพ 28 ชุนได้แสดงวิสัยทัศน์ต่อที่ประชุมด้วยการแสดงอุดมการณ์ที่ยึดมั่นอย่างชัดเจน.....	151
ภาพ 29 เพื่อนบ้านได้มอบของตอบแทนน้ำใจให้กับฮานะเป็นจำนวนมาก.....	155

ภาพ 30 เพื่อนบ้านนัดกันมาหาฮานะเพื่อสอบถามชีวิตความเป็นอยู่ด้วยความเป็นห่วง.....	155
ภาพ 31 อาเมะได้รับบาดเจ็บจากการต่อสู้กับแมว.....	159
ภาพ 32 อาเมะกำลังอ่านนิทานเรื่องที่หมาป่าเป็นตัวร้าย.....	161
ภาพ 33 ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ที่มีสัญลักษณ์กีฬาโอลิมปิกโตเกียวปี 1964 พร้อมกับข้อความ..	165
ภาพ 34 ภาพโปสเตอร์กีฬาโอลิมปิกโตเกียวปี 1964 ที่ติดในอาคารสำนักงาน.....	165
ภาพ 35 อาคารบ้านเรือนในยุคโทโฮที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรม ตะวันออก.....	169
ภาพ 36 เครื่องแบบของหน่วยพิฆาตอสูร.....	170
ภาพ 37 รถไฟหัวจักรไอน้ำในยุคโทโฮ.....	171
ภาพ 38 คลินิกทำฟันที่อาโอยามะมาใช้บริการเป็นประจำ.....	175
ภาพ 39 อาหารที่แม่ใส่ใจในการทำเพื่อให้ได้สารอาหารครบตามหลักโภชนาการ.....	177
ภาพ 40 ภายในบ้านญี่ปุ่นของคุณยาย ที่ในห้องประกอบด้วยเสื่อたたami โต๊ะญี่ปุ่น และประตู บานเลื่อน.....	180
ภาพ 41 สวนญี่ปุ่นในบ้านของคุณยายของอุมิ.....	181
ภาพ 42 สุนัขลอกให้โฮตากะเลี้ยงอาหารเป็นการตอบแทนที่ช่วยชีวิต.....	184
ภาพ 43 โฮตากะถูกนักเลงคุมสถานบันเทิงทำร้ายร่างกายและข่มขู่.....	184
ภาพ 44-45 เอนมู อสูรจันทราข้างแรมที่ 1 (ซ้าย) และ อาคาสะ อสูรจันทราข้างขึ้นที่ 3 (ขวา)..	189
ภาพ 46 คามาโดะ เนซึโกะ อสูรผู้มีคุณธรรม.....	190
ภาพ 47 คุณยายของอุมิสวมใส่กิโมโน.....	193
ภาพ 48 เครื่องบูชาในพิธีกรรมที่มีแตงกวาและมะเขือยาวเป็นองค์ประกอบสำคัญ.....	196
ภาพ 49 การกระโดดข้ามกองไฟที่จุดในเทศกาลโอบัง.....	197
ภาพ 50 ตุ๊กตาจักรพรรดิและจักรพรรดินีที่ถูกจัดวางในบ้านของคุณ.....	201
ภาพ 51-52 ชिरาชิซูชิ (ซ้าย) และ ซูปหอยตลับ (ขวา).....	202
ภาพ 53 กระดาษทังซะกุที่เขียนคำอธิษฐานจะถูกแขวนไว้ที่กิ่งไผ่ตามธรรมเนียม.....	206
ภาพ 54 ผู้เข้าร่วมเทศกาลทานาบาตะจะถือโคมกระดาษ เพื่อขอพรให้โอริฮิเมะทอผ้าได้ดี.....	207
ภาพ 55 คุจิกะมิสาเกของมิตสึฮะ.....	210
ภาพ 56 ฮานะ ยูกิ และ อาเมะ ได้อาบน้ำร่วมกัน.....	213
ภาพ 57 มุมกล้องแบบเสื่อたたamiในบ้านญี่ปุ่นโบราณของคุณยาย.....	216
ภาพ 58-59 สีแดงที่ปรากฏบนธงของอุมิ (ซ้าย) และสีแดงที่ปรากฏบนธงของซุน (ขวา).....	219
ภาพ 60 เสื้อคลุมฮาโอริของ คามาโดะ ทันจิโร่.....	222
ภาพ 61 อันนะมิตดวงตาสีฟ้าอ่อน.....	225

ภาพ 62 ทันจิโรมีดวงตาสีดำผสมสีแดง.....	229
ภาพ 63-64 ดวงตากลมโตของรูกะ (ซ้าย) และดวงตากลมโตในผลงานของ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ (ขวา).....	232
ภาพ 65 ฮานะกล่าวท้าทายเพื่อนบ้านครั้งแรกด้วยความนอบน้อม.....	236
ภาพ 66 คุณยายนึ่งเงียบและมองมิสึฮะด้วยความสงสัย.....	241
ภาพ 67 ตำแหน่งที่นั่งของคุณยายและอุมิที่แสดงถึงบทบาทและหน้าที่.....	246
ภาพ 68 เรนโงคุ ทันจิโร่ และเพื่อน ได้ร่วมกันต่อสู้กับบอส.....	248
ภาพ 69 ฮินะทำอาหารเย็นให้กับโฮตากะ ในฐานะแขกคนสำคัญ.....	251
ภาพ 70 พ่อของมิสึฮะและพ่อของเท็งจิวาระดื่มสังสรรค์หลังเลิกงาน.....	255
ภาพ 71 ทากิและเพื่อนไปดื่มกาแฟด้วยกันในคาเฟ่.....	257
ภาพ 72 อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนได้ลงพื้นที่สำรวจด้วยกัน.....	259
ภาพ 73 รูกะและอุมิเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน.....	263
ภาพ 74 เรนโงคุชวนทันจิโรมานั่งด้วยในฐานะของรุ่นพี่และรุ่นน้อง.....	266
ภาพ 75 ฮินะถูกผู้ชายในสถานบันเทิงที่ไปสมัครงานลวนลาม.....	271
ภาพ 76 เรนโงคุต่อสู้กับบอส เพื่อต้องการปกป้องสมาชิกของกลุ่มทุกคนให้ปลอดภัย.....	275
ภาพ 77 อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนหนีออกจากโรงเรียนเพื่อไปช่วยนักวิจัยที่หายตัวไป.....	278
ภาพ 78 นักเรียนที่อยู่ในหอประชุมพร้อมใจกันร้องเพลงประจำโรงเรียน.....	281
ภาพ 79 ฮานะทุ่มเทปลูกผักด้วยตัวเองทุกขั้นตอน.....	285
ภาพ 80 ทฤษฎีของอิกิเกะ.....	289
ภาพ 81 แบบจำลองจุดรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ.....	356
ภาพ 82 แบบจำลองจุดรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ.....	365

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาพยนตร์อนิเมะ เป็นคำที่ใช้สำหรับเรียกภาพยนตร์ของประเทศญี่ปุ่น คำว่า อนิเมะ (Anime) เป็นคำทับศัพท์ในภาษาญี่ปุ่นสำหรับใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นหรือภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะ ซึ่งได้รับการยอมรับในระดับสากล และมีต้นกำเนิดมาจากหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่า มังงะ (Manga) ลักษณะของเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะจะมีความสนุก เข้าใจง่าย ไม่มีความซับซ้อน มีการดำเนินเรื่องที่ชวนให้ติดตาม สอดแทรกสาระความรู้ รวมถึงแฝงประเด็นที่น่าสนใจ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชม และมีจุดเด่นสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ คือเรื่องการใช้ลายเส้น การใช้เทคนิคต่างๆ และการสร้างเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลกเกิดความชื่นชอบอย่างมาก จนกลายเป็นสื่อประเภทหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมและสร้างรายได้ให้กับประเทศ ภาพยนตร์อนิเมะได้แสดงศักยภาพในระดับนานาชาติ ด้วยการเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการขับเคลื่อนวัฒนธรรมของชาติ ญี่ปุ่นท่ามกลางความหลากหลายทางชาติพันธุ์

ภาพยนตร์อนิเมะจึงเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก จนสื่อนี้กลายเป็นอุตสาหกรรมความบันเทิงขนาดใหญ่ในระดับสากล และเป็นที่ยอมรับในประเทศตะวันตก อุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นได้รับการพัฒนาและมีความก้าวหน้าเป็นลำดับ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001) ของสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) เป็นผลงานของฮายาโอะ มิยาซากิ (Hayao Miyazaki) ซึ่งในปี 2002 ได้รับรางวัลออสการ์ (Oscar) ครั้งที่ 75 สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม ถือว่าเป็นภาพยนตร์อนิเมะเรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่นและทวีปเอเชียที่สามารถทำได้ (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, ม.ป.ป.) ดังนั้นจึงทำให้วงการภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น เพราะส่วนใหญ่ประเทศที่ได้เข้าชิงรางวัลและได้รับรางวัลนี้จะเป็นประเทศในกลุ่มสหรัฐอเมริกาและยุโรป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์อนิเมะมีศักยภาพทัดเทียมกับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศตะวันตก

เหตุผลสำคัญอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะ โดยเฉพาะกับภาพยนตร์อนิเมะที่ผลิตขึ้นจากสตูดิโอจิบลิ คือเรื่องของผู้นำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่น รวมถึงฮายาโอะ มิยาซากิ ผู้ผลิตและผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ ได้มีมุมมองต่อการสร้างสรรค์ผลงานว่า ภาพยนตร์อนิเมะเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่า เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากการหลอมรวมวัฒนธรรมเข้ากับ

ความเป็นญี่ปุ่นที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญของประเทศ และได้สะท้อนถึงจิตวิญญาณของผู้ผลิตงานผ่านการใช้ลายเส้น สี และเทคนิค ซึ่งผลงานเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่ความเป็นศิลปะและจิตวิญญาณของผู้ผลิต โดยมุมมองดังกล่าวมีความแตกต่างจากมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวตะวันตกเป็นอย่างมาก

เมื่อพิจารณาจากความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า ได้สอดคล้องกับโลกปัจจุบันที่เป็นโลกยุคโลกาภิวัตน์ ที่ใช้เทคโนโลยีทันสมัยในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะในรูปแบบของสังคมออนไลน์ ซึ่งถือว่าเป็นช่องทางสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะสามารถเข้าถึงผู้คนทั่วโลกได้ในเวลาอันรวดเร็ว ซึ่งได้สอดคล้องกับที่ Reelgood แอปพลิเคชันศูนย์รวมสตรีมมิ่งของประเทศสหรัฐอเมริกา รายงานว่า การดูญี่ปุ่นหรือภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมสูงกว่าเดิมถึงร้อยละ 21.66 ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID 19) ซึ่งเป็นจำนวนที่เพิ่มขึ้นมากที่สุดเมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น (ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร, 2564)

การชมภาพยนตร์อนิเมะของผู้ชมทุกครั้งจะเกิดการเรียนรู้วัฒนธรรม วิถีชีวิต และทัศนคติของชาวญี่ปุ่นทั้งในทางตรงและทางอ้อม จนเกิดเป็นความชื่นชอบและหลงใหลในเสน่ห์ของสื่อประเภทนี้ ซึ่งทำให้เกิดฐานของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะขึ้น ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศเป็นจำนวนมากในทุกยุค นอกจากนี้ภาพยนตร์อนิเมะในยุคเริ่มแรกยังเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญให้กับภาพยนตร์อนิเมะและภาพยนตร์แอนิเมชันในเวลาต่อมาด้วย ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ในช่วงทศวรรษ 1910 ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้เริ่มต้นใช้เทคนิค “คัตเอาต์แอนิเมชัน” (Cut Out Animation) จนกลายเป็นต้นแบบและเป็นกุญแจสำคัญของการผลิตภาพยนตร์อนิเมะในยุคต่อมา จากผลงานหลายเรื่องที่ ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นกลายเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงระดับโลก และยังได้มีอิทธิพลต่อผู้กำกับแอนิเมชันชาวตะวันตก โดยเฉพาะกับผู้ผลิตแอนิเมชันชาวอเมริกัน ที่ได้ทดลองนำเทคนิคดังกล่าวไปปรับใช้ในการทำงานและทำให้ผลงานมีคุณภาพมากขึ้น

หลังจากที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้คิดค้นเทคนิคต่างๆ ขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือในการผลิตผลงาน ได้ส่งผลต่อผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะในยุคถัดมา ได้ผลิตผลงานให้มีลักษณะที่มีความแปลกใหม่ และมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเริ่มต้นจากเรื่อง Astro Boy (1963) เป็นอนิเมะเรื่องแรกที่ถูกนำไปฉายในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้รับการยกย่องว่ามีเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่มากในช่วงเวลานั้น และส่งผลให้เกิดคำว่า Euromanga ขึ้น หมายถึงการ์ตูนในยุโรปที่ได้รับอิทธิพลมาจากการสร้างเนื้อหาในลักษณะเดียวกับมังงะและอนิเมะของประเทศญี่ปุ่น โดยคำดังกล่าวได้รับความนิยมเป็นวงกว้าง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการสร้างงานแบบผสมผสานระหว่างสุนทรียศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นเข้ากับยุโรป และมีความเป็นสากล (Kawaii Aesthetics, 2018) ดังนั้นจากความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ได้กล่าวถึง ได้ส่งผลให้ในทศวรรษ 1980 นักวิชาการด้านภาพยนตร์อนิเมะ เริ่มให้ความสนใจศึกษาในประเด็นประเภทของภาพยนตร์อนิเมะมากขึ้น จนทำให้ในยุคนี้เกิดภาพยนตร์อนิเมะประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ และมีคำศัพท์สำคัญเกิดขึ้นคือ คำว่า “Techno-Orientalism” หรือ “Japanoid”

ซึ่งถูกนำมาใช้ในความหมายของ “กระแสวิพากษ์วิจารณ์ความเข้าใจของประเทศตะวันตกที่มีต่ออัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น” (Juliana et.al, 2019)

ในช่วงปลายทศวรรษ 1990 เป็นจุดเริ่มต้นของกลุ่มแฟนคลับอนิเมะในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่เรื่อง Sailor Moon (1997) และ Pokemon (1997) ถูกนำไปฉายที่ช่องการ์ตูนเน็ตเวิร์ค (Cartoon Network) และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจนแฟนอนิเมะเริ่มขยายวงกว้างไปสู่แฟนภาพยนตร์อนิเมะด้วย (Jenna Lynn Rawlins, 2014) ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดได้ทำให้เกิดการสื่อสารที่เรียกว่า “การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม” (Cross-Cultural Communication) ขึ้น ทำให้ผู้คนทั่วโลกที่อยู่ต่างวัฒนธรรมได้เกิดการเรียนรู้และซึมซับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้นถือว่าภาพยนตร์อนิเมะได้ทำให้เกิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมระหว่างบุคคลที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรม ทศนคติ และการดำรงชีวิต ที่แตกต่างกันและอยู่ต่างสถานที่กัน ให้เกิดการรับรู้ร่วมกันได้สำเร็จ

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์อนิเมะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดและสร้างผลกระทบทางความคิด ความเชื่อ และการใช้ชีวิตต่อผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก สิ่งสำคัญเกิดจากความตั้งใจของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ที่พยายามจะนำวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่โดดเด่นมาสร้างเป็นเรื่องราวต่างๆ เพื่อส่งไปสู่ผู้ชมทั่วโลกผ่านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม โดยมุ่งหวังว่าเมื่อผู้ชมที่อยู่ต่างวัฒนธรรมได้รับชมภาพยนตร์อนิเมะจะเกิดความเข้าใจทางวัฒนธรรมร่วมกัน จนเกิดเป็นความหลงใหลและความประทับใจตามมา สุดท้ายผู้ชมเหล่านั้นจะกลายเป็นผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้สร้างกระแสความนิยมให้เกิดขึ้น และเป็นผู้บริโภคกลุ่มหลักที่ซื้อสินค้าเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะในเรื่องที่พวกเขาสนใจ

จากการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของภาพยนตร์อนิเมะไปในระดับนานาชาติดังที่กล่าวถึง ได้ทำให้เกิด ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ตามมา (ราชบัณฑิตยสภา, 2566) คือการใช้พลังทางวัฒนธรรมเป็นตัวสร้างอิทธิพลทางความคิดต่อผู้คนและสังคมในประเทศอื่นๆ นอกเหนือจากประเทศของตน โดยมีวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญ ซึ่งในที่นี้ภาพยนตร์อนิเมะได้ทำหน้าที่เป็นซอฟต์พาวเวอร์ในแง่ของการใช้วัฒนธรรมญี่ปุ่นดึงดูดผู้คนทั่วโลกให้มาสนใจในประเทศญี่ปุ่น โดยใช้เป็นตัวกระตุ้นความนิยมของสินค้าทางวัฒนธรรมจากประเทศญี่ปุ่นให้ได้รับความนิยมทั่วโลก ดังนั้นจึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นได้ใช้สื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกส่งออกไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ทศวรรษ 1980 ซึ่งอยู่ภายใต้การทำงานของภาครัฐและภาคเอกชนของประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นจึงทำให้ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศญี่ปุ่นมีประสิทธิภาพมาก จนสามารถเทียบเท่ากับประเทศมหาอำนาจอื่นได้ และเป็นตัวกระตุ้นฐานกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะให้เติบโตไปยังต่างประเทศ รวมถึงทำให้ประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมมีความชัดเจนมากขึ้น

การที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องหนึ่งโด่งดังทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ ได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ การสร้างปรากฏการณ์ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba –The Movie: Mugen Train (2020) และเรื่อง Your Name (2016) โดยภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 2 เรื่องนี้ ได้กลายเป็นภาพยนตร์อนิเมะที่ทำเงินสูงสุดในประเทศญี่ปุ่น ทำรายได้ถึง 3.17 หมื่นล้านเยน และ 12.8 พันล้านเยน ซึ่งสามารถทำลายสถิติและขึ้นมาแทนภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001) และเรื่อง The Wind Rises (2013) ได้สำเร็จ นอกจากนี้ในปี 2017 ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม (ธงชัย ชลศิริพงษ์, 2563)

สำหรับในประเทศไทยภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว ได้สร้างปรากฏการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนกับการเข้าฉายของภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย โดยวันที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวออกฉายวันแรก ได้มีผู้ชมจำนวนมากยืนต่อแถวเข้าคิวเพื่อซื้อบัตรชมภาพยนตร์จนล้นโรงภาพยนตร์ จึงทำให้แฟนเพจ เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ (Major Cineplex) ประกาศว่ารายได้เปิดตัววันแรกของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) ได้ขึ้นเป็นอันดับหนึ่งในบ็อกซ์ออฟฟิศของประเทศไทย โดยรายได้เปิดตัวของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว สามารถชนะรายได้ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง Inferno (2016) ได้ ทั้งๆ ที่การจัดฉายภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ เป็นการฉายแบบจำกัดโรงภาพยนตร์และมีจำนวนรอบที่น้อยกว่า และด้วยกระแสการตอบรับที่ดีของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวทำให้มีผู้ชมจำนวนมากเกิดความต้องการในการรับชมที่เพิ่มขึ้น จนมีการเรียกร้องให้เพิ่มโรงภาพยนตร์ฉายในต่างจังหวัด ซึ่งได้มีการจัดโครงการรณรงค์ให้ลงชื่อผ่าน Change.org ภายใต้โครงการที่ชื่อว่า “ให้อนิเมะเรื่อง Kimi no Na wa เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วประเทศ” (the momentum, 2016)



ภาพ 1 เพจการร่วมลงชื่อสนับสนุนให้เพิ่มโรงฉายภาพยนตร์ในเว็บไซต์ Change.org
ที่มา: เดอะ โมเมนต์, 2559

จากความโด่งดังของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer (2020) ทำให้มีการผลิตสินค้าที่มีภาพของตัวละครออกวางจำหน่ายในประเทศญี่ปุ่น โดยวางจำหน่ายในร้านสะดวกซื้อลอว์สัน (LAWSON) มีสินค้าลิขสิทธิ์มากกว่า 50 รายการ รวมถึงแบรนด์เสื้อผ้าชั้นนำคือ ยูนิโคล่ (UNIQLO) ได้ออกแบบเสื้อผ้าในลวดลายตัวละครจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ (มาร์เก็ตเธียร์, 2563) จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นได้สอดคล้องกับคำกล่าวของ เทียน (Tian, 2021) ผู้จัดการด้านผลิตภัณฑ์ของ Trip.com Group ที่กล่าวว่า “Demon Slayer ได้กลายเป็นแอนิเมชันที่สร้างปรากฏการณ์ทางสังคมอย่างรวดเร็ว ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างความคลั่งไคล้ในญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นการอภิปรายอย่างเผ็ดร้อนในระดับโลกด้วย”

สำหรับความโด่งดังของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer (2020) ในประเทศไทย ได้มีการผลิตสินค้าลิขสิทธิ์ที่เป็นภาพของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวผ่านแบรนด์สินค้าชื่อดังคือ รองเท้าแบรนด์ สเก็ทเชอร์ส (SKECHERS) ได้จัดทำคอลเลกชันรองเท้าส้นนิเกอรุ่น SKECHERS X Demon Slayer เป็นครั้งแรก นอกจากนี้มีผลิตภัณฑ์เครื่องดื่ม โออิชิ กรีนที ได้วางจำหน่ายสินค้า “โออิชิ x ดาบพิฆาตอสูร” ที่มีการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นภาพของตัวละครเอก ซึ่งมีสินค้าให้เลือกทั้งแบบขวดและกล่องยูเอชที (UHT) (มาร์เก็ตเธียร์, 2563)

การศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เป็นสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะสอดแทรกอยู่ในเรื่องราวตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องนำองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มาใช้วิเคราะห์วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ เนื่องจากจะทำให้มองเห็นภาพรวมอย่างเป็นระบบ สามารถค้นพบข้อมูล รายละเอียด หรือความสำคัญของวัฒนธรรมที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจใส่เข้ามาในเรื่องได้

เพราะวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องไม่ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 องค์ประกอบข้างต้นในงานวิจัยนี้ เพราะทั้ง 3 องค์ประกอบได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ สามารถข้ามวัฒนธรรมไปสร้างอิทธิพลต่อสื่อประเภทภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงผู้ชมในต่างประเทศได้สำเร็จ

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะในด้านต่างๆ ทั้งรางวัล รายได้ การทำหน้าที่เป็นซอฟต์แวร์ในสินค้าทางวัฒนธรรม และการสร้างความชื่นชอบให้กับผู้ชม จนส่งผลกระทบทางความคิด ความเชื่อ และการใช้ชีวิตต่อผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่น ได้มีเรื่องของ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแฝงอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะในแต่ละเรื่อง และเมื่อผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมทั้งหมดที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ทำให้พบว่าปัญหาส่วนใหญ่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ที่ยังไม่ประสบความสำเร็จทางด้านการตลาดและด้านรางวัล เนื่องจากยังไม่สามารถหาจุดเด่นที่น่าสนใจ ที่ทำให้โครงเรื่องมีความสมบูรณ์และแข็งแรง รวมถึงการออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์จากวัฒนธรรมไทยได้ ทั้งที่เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 ซึ่งในภาพรวมจะต้องมีการแก้ไขและพัฒนาบทบาทภาพยนตร์ รวมถึงตัวละครให้มีความเป็นสากลมากขึ้น เพื่อจะได้ปรับทิศทางให้เหมาะสมกับความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับนานาชาติ

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าประเด็นของการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะ รวมถึงประเด็นของการศึกษาแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย เป็นเรื่องที่น่าสนใจ มีความแปลกใหม่ และควรศึกษา เนื่องจากมีความสำคัญและมีผลต่อการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย และงานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ ส่วนใหญ่จะศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับตัวสื่อภาพยนตร์อนิเมะ เทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะ และการตลาดของภาพยนตร์อนิเมะเท่านั้น เพราะฉะนั้นในงานวิจัยชิ้นนี้จึงทำให้ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะศึกษาในประเด็นของ “อิทธิพลของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมอื่น” เป็นหลัก เพื่อนำไปเป็นแนวทางแก้ไขจุดบกพร่องที่มีอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย และพัฒนาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ให้มีความสมบูรณ์ มีเอกลักษณ์จากวัฒนธรรมไทย เพื่อใช้ส่งเสริมให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ และผู้วิจัยเชื่อว่า การศึกษาในประเด็นดังกล่าวจะเกิดประโยชน์ต่อผู้ชม ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงนักวิชาการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารประเภทภาพยนตร์อนิเมะหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาของงานวิจัยชิ้นนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำไปต่อ

ยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน หรือใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผลงาน ทั้งภาพยนตร์แอนิเมชัน หรืองานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะหรือภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไปในอนาคต

คำถามนำวิจัย

1. การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในเนื้อหาของเรื่องเล่าภาพยนตร์อนิเมะมีลักษณะอย่างไร?
2. สามารถนำแนวทางการผลิตที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จและมีอิทธิพลต่อผู้ชมมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยได้อย่างไร?
3. สามารถนำการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ได้จากการวิเคราะห์ มาสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และนำมาปรับใช้กับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยให้เป็น Soft Power ได้อย่างไร?

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม
2. เพื่อศึกษาแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย
3. เพื่อสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

ขอบเขตของงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นภาพยนตร์อนิเมะเรื่องยาวที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะจากการได้รับรางวัลทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ รวมถึงประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ในช่วงปี ค.ศ. 2011-2020 จำนวน 9 เรื่องมาศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. From Up on Poppy Hill (2011)
2. Wolf Children (2012)
3. When Marnie Was There (2014)
4. Your Name (2016)
5. Mirai (2018)
6. Penguin Highway (2018)
7. Children of the Sea (2019)

8. Weathering with You (2019)

9. Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

ผู้วิจัยได้ใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จด้านรางวัล โดยยึดหลักเกณฑ์จากการที่ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องได้รับรางวัลใน “สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม” หรือ “สาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม” จากเวทีสำคัญระดับโลก เช่น รางวัลจากเวที Oscar, Golden Globes, New York International Children’s Film Festival, Annie Awards และ TIFF Kids International Film Festival เป็นต้น หรือเวทีสำคัญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่น เช่น รางวัลจากเวที Tokyo Anime Award, Awards of the Japanese Academy เป็นต้น

ส่วนหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่มีรายได้รวมทั้งหมด ซึ่งเป็นรายได้ที่มาจากในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก โดยภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องถูกจัดอยู่ในลำดับที่ 1-30 ของในแต่ละปีที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนั้นออกฉาย โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลรายได้ของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง มาจากเว็บไซต์ Box Office Mojo ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีการจัดลำดับรายได้ของภาพยนตร์ที่มีความน่าเชื่อถือในวงการภาพยนตร์

สำหรับเหตุผลที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ในช่วงปี ค.ศ. 2011-2020 มาศึกษา เนื่องจากมีเหตุผลสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. ในทศวรรษ 2010 มีการสร้างภาพยนตร์อนิเมะและอนิเมะในจำนวนที่มากกว่าทศวรรษอื่นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งมีการสร้างมากถึง 1,312 เรื่อง
2. มีภาพยนตร์อนิเมะที่สร้างขึ้นในทศวรรษ 2010 หลายเรื่อง ได้มีโอกาสเข้าชิงรางวัลในเวทีสำคัญระดับโลก และมีภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องได้รับรางวัลสำคัญระดับนานาชาติ
3. มีภาพยนตร์อนิเมะในยุคนี้ สามารถสร้างรายได้สูงสุดทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก จนสามารถทำลายสถิติของการเป็นภาพยนตร์ที่มีรายได้สูงสุดทั่วโลกได้สำเร็จ
4. ในยุคนี้มีการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อนำมาใช้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันและเกมที่ได้คุณภาพมากกว่ายุคอื่นที่ผ่านมา ซึ่งได้นำมาใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร รวมถึงเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ ดังนั้นจึงทำให้ภาพที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องในยุคนี้ จึงดูมีความสมจริง ดูไหลลื่น เนื่องจากภาพที่ได้เกิดขึ้นจากเทคนิคการสร้างภาพแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ รวมกัน

นอกจากนี้มีการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้มีข้อจำกัดคือ ผู้วิจัยไม่ได้สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องโดยตรง แต่ได้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิตซึ่งเป็น

บุคคลที่มีความรู้ ความสนใจ และเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพยนตร์อนิเมะและภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ เป็นบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ดังนั้นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มนี้จึงเป็นความคิดเห็นของ Secondary Person

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ผู้ชมและผู้สนใจภาพยนตร์อนิเมะได้เข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะได้อย่างละเอียด และสามารถตีความในสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจนำเสนอได้อย่างถูกต้องและชัดเจน
2. เพื่อประโยชน์สำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผลงานให้มีศักยภาพที่สูงขึ้น ได้แก่ ด้านกลวิธีการถ่ายทอดเนื้อหา ด้านกระบวนการผลิตและหลังการผลิต และด้านการตลาด
3. เพื่อเป็นแนวทางให้กับนักวิชาการและผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน สามารถนำแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะที่ได้จากงานวิจัยนี้ไปต่อยอดในการสร้างผลงานหรือพัฒนาผลงานที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะในงานวิจัยหรือการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไปในอนาคต

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ภาพยนตร์อนิเมะ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีองค์ประกอบเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ผู้วิจัยคัดเลือกจากภาพยนตร์เรื่องยาวที่ได้รับรางวัลสำคัญทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ รวมถึงประสบความสำเร็จด้านรายได้ มีลักษณะการวาดเป็นการ์ตูนแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ นอกจากนี้ยังเป็นภาพยนตร์ที่สร้างปรากฏการณ์ทางสังคมให้เกิดขึ้นทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก เช่น มีการจัดตั้งโครงการรณรงค์ให้เพิ่มรอบฉายภาพยนตร์อนิเมะเรื่องที่กำลังเป็นกระแสโด่งดัง ซึ่งกระแสความโด่งดังดังกล่าวได้เริ่มต้นขึ้นในประเทศญี่ปุ่นเป็นสถานที่แรก จากนั้นกระแสความนิยมจึงได้เริ่มขึ้นในประเทศต่างๆ ตามมา เป็นต้น
2. อนิเมะ หมายถึง การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกฉายทางโทรทัศน์ในรูปแบบหลายตอนจบ หรือในรูปแบบของ VDO DVD หรือ ONA (Original Net Animation) ที่ฉายทางระบบอินเทอร์เน็ต มีช่องทางการฉายอนิเมะผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยม เช่น Bilibili Thailand, iQIYI, POPS TV ,Crunchyroll หรือ Netflix เป็นต้น เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตขึ้นโดยผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นและบริษัทผลิตการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น ส่วนใหญ่จะผลิตขึ้นจากต้นฉบับที่เป็นหนังสือการ์ตูนชื่อ

ดัง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ที่มีการแฝงทัศนคติ ตำนาน ความเชื่อ และเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของประเทศญี่ปุ่น เช่น เครื่องแบบชุดนักเรียนญี่ปุ่น การ ทักทายแบบโค้งคำนับ หรือมารยาทบนโต๊ะอาหารของชาวญี่ปุ่น เป็นต้น

3. มังงะ หมายถึง หนังสือการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นที่มีหลายภาคจบ ซึ่งเป็นผลงานของ นักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น โดยมีเอกลักษณ์โดดเด่นคือ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและ วิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการแบ่งช่องภาพในหน้ากระดาษ ซึ่งนำมาใช้เพื่อ ต้องการที่จะแสดงอารมณ์และการกระทำของตัวละครให้เห็นชัดเจน เช่น ภาพของตัวละครกำลัง กำหมัด หรือภาพดวงตาของตัวละครที่มีขนาดใหญ่เกินจริง เป็นต้น

4. การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม หมายถึง การใช้ภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ตั้งใจสร้างเนื้อหาที่แฝงไปด้วยวัฒนธรรม วิถีชีวิต และทัศนคติของชาวญี่ปุ่น นำส่งออกไปทั่วโลก จนทำ ให้ผู้ชมทั่วโลกที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรม ความเชื่อ การดำรงชีวิต ฯลฯ ที่แตกต่างกันและอยู่ต่าง สถานที่กัน สามารถเกิดการรับรู้ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นร่วมกันได้ จนนำไปสู่ความชื่นชอบ และเลียนแบบในวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น การแต่งตัว Cosplay เลียนแบบตัวละครจากภาพยนตร์อนิเมะ เรื่องดัง เป็นต้น

5. Soft Power หมายถึง การสร้างอิทธิพลทางความคิดต่อผู้คนในสังคมอื่นที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่น ด้วยการใช้พลังทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่มากับสื่อภาพยนตร์อนิเมะ มาสร้างความสนใจให้กับ ผู้ชมทั่วโลกให้หันมาบริโภคความเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น มีการขายสินค้าจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง ดังร่วมกับการฉายภาพยนตร์ เป็นต้น

6. ความเป็นญี่ปุ่น หมายถึง สิ่งที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่น ได้แก่ อาหาร ที่มีเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น เทศกาลและประเพณีสำคัญของญี่ปุ่น เครื่องแต่งกายของชาวญี่ปุ่นตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน บ้านเรือนและที่อยู่อาศัยทั้งแบบบ้านญี่ปุ่นโบราณรวมถึงที่อยู่อาศัยในเขตเมืองที่เน้น ความทันสมัย ธรรมเนียมปฏิบัติสำคัญ เช่น การโค้งคำนับ หรือการถอดรองเท้าก่อนเดินเข้าสู่บริเวณ ตัวบ้าน เป็นต้น สัญลักษณ์สำคัญของประเทศญี่ปุ่น เช่น ภูเขาไฟฟูจิ ดอกซากุระ หรือแมวกวัก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสะท้อนให้เห็นในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องที่เลือกมาศึกษา

7. ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่เขียนบทภาพยนตร์อนิเมะ วาดภาพ ออกแบบงานด้านภาพ ออกแบบตัวละคร คัดเลือกเทคนิคที่นำมาใช้กับงาน ซึ่งเป็นผู้ที่คอยควบคุมการ ผลิตงานตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต โดยจะดูแลความ

เรียบร้อยในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด ซึ่งเป็นชาวญี่ปุ่นที่มีมุมมองในการผลิตงานที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน

8. แอนิเมเตอร์ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่สร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมะ โดยมีหน้าที่หลักคือ วาดภาพเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพพื้นหลัง ในลักษณะภาพแบบ 2 มิติ ซึ่งเป็นวิธีการวาดภาพด้วยมืออย่างละเอียดเหมือนยุคแรกของการสร้างการ์ตูน รวมถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย โดยภาพที่ได้จะมีลักษณะ 3 มิติ นอกจากนี้ยังมีหน้าที่ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครและออกแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ดูสมจริง โดยปกติแอนิเมเตอร์จะต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต

9. บริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะ หมายถึง สถานที่ที่ใช้สำหรับผลิตภาพยนตร์อนิเมะ ก่อตั้งโดยชาวญี่ปุ่น ส่วนใหญ่สถานที่ดังกล่าวจะประกอบด้วยกลุ่มของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะและทีมงานผู้ทำหน้าที่ผลิตภาพยนตร์อนิเมะที่แบ่งออกเป็นหลายกลุ่ม เช่น กลุ่มงานด้านวาดภาพ กลุ่มงานด้านลงสี หรือกลุ่มงานด้านสร้างภาพเคลื่อนไหวหลัก เป็นต้น ส่วนใหญ่กลุ่มคนดังกล่าวจะเป็นชาวญี่ปุ่น โดยบริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะจะมีหน้าที่ผลิตภาพยนตร์อนิเมะ เพื่อออกฉายและจัดจำหน่ายในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ รวมถึงผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะออกวางจำหน่ายทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ

10. การวิเคราะห์เนื้อความ หมายถึง การวิเคราะห์เนื้อหาหรือเรื่องราวของภาพยนตร์อนิเมะ ทั้ง 9 เรื่องที่นำมาศึกษา ประกอบด้วย การวิเคราะห์ตัวละคร การกระทำของตัวละคร บทสนทนาของตัวละคร การวิเคราะห์ฉากและเหตุการณ์สำคัญภายในเรื่อง และการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ เช่น มุมกล้อง สี หรือการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ เป็นต้น

11. เรื่องเล่า หมายถึง เรื่องราวในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ที่บอกเล่าผ่านตัวละคร การกระทำของตัวละคร บทสนทนาของตัวละคร ฉาก เหตุการณ์สำคัญ และรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งเรื่องราวในภาพยนตร์อนิเมะทุกเรื่องได้มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นสำคัญ

12. แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ หมายถึง แนวคิดที่ช่วยให้ผู้ชมและผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยมองเห็นภาพรวมของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องได้อย่างเป็นระบบ แนวคิดนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ โดยองค์ประกอบทั้งหมดได้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะทุกเรื่อง

13. แนวทางการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง สิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสามารถนำไปใช้พัฒนา ต่อยอด หรือปรับปรุงผลงาน ทั้งในด้านการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ ให้มีเอกลักษณ์ มีความน่าสนใจ สร้างผลกระทบทางความคิดและการดำเนินชีวิตต่อผู้ชมในต่างประเทศได้ รวมถึงนำมาใช้ผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยกลายเป็น Soft Power ที่สร้างมูลค่าให้กับประเทศ

14. แบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่อง หมายถึง แบบจำลองที่เกิดจากการนำประเด็นสำคัญของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ที่ได้จากผลการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะและผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย มาหาประเด็นสำคัญที่พบร่วมกัน จากนั้นนำประเด็นสำคัญที่พบร่วมกันมาปรับใช้กับการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ เพื่อให้มีเอกลักษณ์และสร้างแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมในต่างประเทศได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องการสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อความของเรื่องเล่าภาพยนตร์อนิเมะ มีจุดมุ่งหมายของการศึกษาเพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย รวมถึงเพื่อสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ จากจุดมุ่งหมายของการศึกษาที่กำหนดไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมที่สอดคล้องกับประเด็นดังกล่าว พบว่างานวิจัยจำนวนมากได้ศึกษาเกี่ยวกับตัวสื่อภาพยนตร์อนิเมะ เทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะ และการตลาดของภาพยนตร์อนิเมะ แต่ยังขาดการศึกษาในประเด็นของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้แนวคิด ทฤษฎี ที่สอดคล้องกับกระบวนการสื่อสารตามกลุ่มทางสังคมศาสตร์ เน้นการศึกษาตัวสื่อ หรือ Media Education โดยมองว่าสื่อมีความสำคัญต่อผู้รับสารอย่างมาก ซึ่งสื่อในที่นี้คือภาพยนตร์อนิเมะที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมในแง่ของการทำหน้าที่เผยแพร่วัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นไปสู่ผู้ชมที่อยู่ต่างวัฒนธรรม และเมื่อผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์อนิเมะแล้วจะทำให้รู้สึกชื่นชอบและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมตามมา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น
2. แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)
3. แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication)
4. แนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น
5. แนวคิดสัญวิทยาวิทยา (Semiology)

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น

1.1 ต้นกำเนิดและวิวัฒนาการของภาพยนตร์อนิเมะ

อนิเมะ (Anime) เป็นคำทับศัพท์ในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นหรือภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ดัดแปลงมาจากคำว่า “แอนิเมชัน” (Animation) ในภาษาอังกฤษ และคำว่า “อานีเม” (Animé) ในภาษาฝรั่งเศส แปลว่า การเคลื่อนไหวหรือภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นคำว่า “อนิเมะ”

จึงหมายถึง การ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างขึ้นในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น วัฒนธรรม ความเชื่อ รวมถึงการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นปรากฏอยู่ในงานให้เห็นอย่างชัดเจน

ต้นกำเนิดของการวาดภาพที่ปรากฏในงานประเภทมังงะ (Manga) หรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และภาพยนตร์อนิเมะเกิดขึ้นในปลายศตวรรษที่ 7 ได้มีการค้นพบภาพวาดการ์ตูนล้อเลียนที่ถือว่ามีความสวยงามมากที่สุดเท่าที่เคยพบมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับภาพวาดบริเวณด้านหลังของแผ่นไม้บนเพดานภายในวิหารของวัดโฮริวจิ (Horyuji Temple) ซึ่งเป็นภาพวาดที่มีความประณีตและเป็นผลงานแบบศิลปะชั้นสูง (Brigitte Koyama-Richard, 2022) ต่อมาในศตวรรษที่ 8 สมัยนารา (Nara period) เริ่มมีการวาดภาพแบบญี่ปุ่นขึ้น และตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 8 ถึง 12 ภาพวาดแบบญี่ปุ่นได้กลายเป็นภาพที่สะท้อนอุดมคติในเรื่องสุนทรียศาสตร์และการใช้ชีวิตในราชสำนักยุคเฮอัน (Heian era) โดยศิลปะที่เรียกว่า “ม้วนภาพกระดาศ” หรือ “emakimono” เกิดขึ้นในยุคนี้ กล่าวคือ ม้วนภาพกระดาศเป็นม้วนกระดาศที่ศิลปินลงสีด้วยมืออย่างบรรจง มีต้นกำเนิดในประเทศจีน แต่เมื่อศิลปะนี้เข้ามาในประเทศญี่ปุ่น ได้มีการดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะความงามแบบญี่ปุ่น

ก่อนหน้านี้ม้วนภาพกระดาศมิได้ใช้สำหรับบุคคลชั้นสูงในราชสำนักหรือบุคคลชั้นสูงทางศาสนาเท่านั้น ซึ่งมีม้วนภาพกระดาศดังกล่าวถูกจัดเป็นวัตถุล้ำค่ามากในสมัยนั้น ภาพวาดส่วนใหญ่ที่ปรากฏอยู่ในม้วนภาพกระดาศจะแสดงเหตุการณ์ทางศาสนาหรือฉากในวรรณคดี มีการพรรณนาภาพของนรก วิญญาณ หรือโรคภัย ที่อยู่ในพระไตรปิฎกทางพระพุทธศาสนา (Brigitte Koyama-Richard, 2022)

โดยปกติม้วนภาพกระดาศจะถูกสร้างขึ้นเพื่อมุ่งเน้นไปที่บุคคลชั้นสูง ที่แสดงเรื่องราวในชีวิตประจำวัน แต่มีข้อยกเว้นบางประการที่อาจเป็นเรื่องราวที่ไม่เกี่ยวข้องกับบุคคลชั้นสูงได้เช่นกัน หากผลงานชิ้นนั้นสร้างขึ้นจากนิทานพื้นบ้านหรือเป็นเรื่องราวที่ศิลปินผู้สร้างแต่งขึ้นเอง ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ม้วนภาพกระดาศ “Fujibukuro-soshi emaki” (เรื่องราวในตะกร้าของดอกวิสทีเรีย) นอกจากนี้ศิลปินนักวาดชาวญี่ปุ่นยังมีความชำนาญในการวาดภาพสัตว์อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับภาพสัตว์ประกอบในจักรราศีแบบตะวันออก ตัวอย่างม้วนภาพกระดาศเกี่ยวกับสัตว์ที่น่าสนใจ ได้แก่ ผลงานของ อุตาเงวะ คุนิโยชิ (Utagawa Kuniyoshi) และ คาวานาบะ เคียวไซ (Kawanabe Kyosai) จะใช้แมวหรือกบเป็นสัตว์สำคัญในผลงาน (Christopher Bolton, 2018)

มังงะหรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น คือต้นกำเนิดของภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่ง “โชจู จิมบุทสึ กิกะ” (Choju Jinbutsu Giga) ได้รับการยอมรับว่าเป็นภาพวาดต้นแบบของมังงะที่เก่าแก่ สันนิษฐานว่าถูกวาดขึ้นในศตวรรษที่ 12 ถึง 13 โดยภาพวาดดังกล่าวประกอบด้วยชุดภาพ 4 ม้วน แสดงภาพของกระต่าย กบ และลิงกำลังว่ายน้ำ ที่สวมบทบาทใกล้เคียงกับมนุษย์ (หนึ่งชนะ พรหมรัตน์, 2562)



ภาพ 2 ม้วนภาพกระดาดำ Choju Jinbutsu Giga

ที่มา: Brigitte Koyama-Richard, 2022

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์อนิเมะได้เริ่มขึ้นในศตวรรษที่ 17 ถึง 19 หรือสมัยเอโดะ (Edo period) จากประเพณีการสร้างนิทานที่โด่งดังของ “The Tale of Genji” และ “Scrolls of Frolicking Animals” ทำให้ช่วงต่อมาเกิดงานที่มีรูปแบบของการเล่าเรื่องด้วยภาพที่แฝงวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดขึ้น ซึ่งงานในลักษณะดังกล่าวได้ส่งผลมาถึงภาพยนตร์อนิเมะในปัจจุบัน เพราะช่วงเวลาก่อนหน้านั้นชาวญี่ปุ่นจะใช้การเล่าเรื่องผ่านบุคคล เป็นการสื่อสารแบบมุขปาฐะที่มีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน หรือตำนาน โดยเป็นการจดจำเรื่องราวต่างๆ มาเล่าในลักษณะแบบปากต่อปาก ไม่มีการจดบันทึกเรื่องราวเป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจน ดังนั้นเมื่อมีการวาดภาพลงบนกระดาดำ จึงทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าสนใจและเป็นที่ยอมรับ เนื่องจากการเล่าเรื่องด้วยภาพจะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างมีลำดับชัดเจน และสร้างความเพลิดเพลินในขณะที่ดูภาพวาดประกอบด้วย

รากฐานของภาพยนตร์อนิเมะสมัยใหม่มาจากละครคาบูกิและการตูนที่ปรากฏอยู่ใน “ปกสีเหลือง” (yellow covers) ในวัฒนธรรมสมัยเอโดะของญี่ปุ่น จากความนิยมในงานดังกล่าวทำให้เกิดพื้นที่ที่ใช้เป็นสถานที่รวมตัวของผู้ที่ชอบสร้างสรรค์เรื่องเล่าในแนวทางต่างๆ โดยได้ส่งผลมาจนถึงปัจจุบัน ตัวอย่างที่เห็นชัดเจน ได้แก่ กิจกรรมโคมิเกะ (Komike) และกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ต คำว่า “Komike” เป็นคำแสลงภาษาญี่ปุ่นที่ย่อมาจากคำว่า “Comic Market” และ “Comiket” ซึ่งโคมิเกะเป็นงานนิทรรศการและงานจำหน่ายการ์ตูนขนาดใหญ่ที่จัดขึ้นปีละสองครั้งที่ศูนย์แสดงสินค้านานาชาติโตเกียว

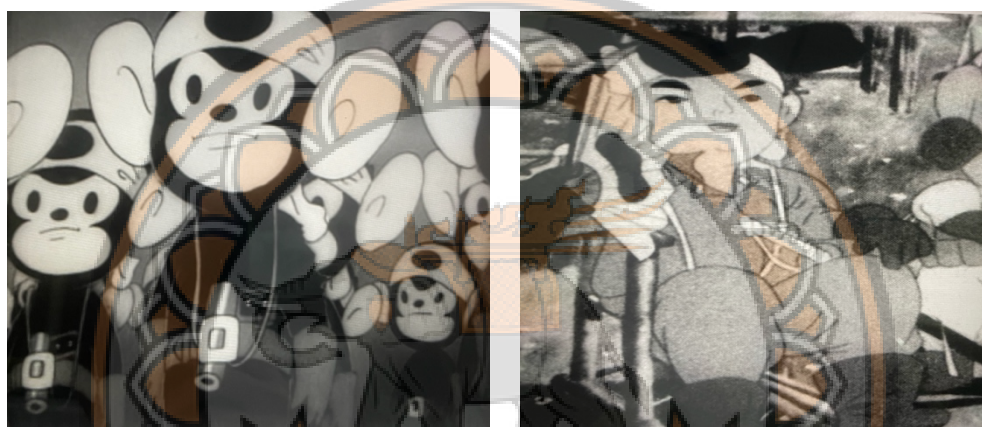
เมื่อย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์อนิเมะพบว่า เริ่มต้นขึ้นในปี 1700 ที่ โฮคุไซ คัตสึชิกะ (Hokusai Katsushika) ได้ผลิตผลงานชื่อ “Hokusai Manga” ถือว่าเป็นต้นกำเนิดของรูปแบบศิลปะที่ขยายไปสู่การผลิตภาพยนตร์อนิเมะในปัจจุบัน ต่อมาคือในปี 1917 ได้มีการผลิตภาพยนตร์อนิเมะเรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับแรงบันดาลใจในการผลิตจากมังงะคือ เรื่อง Blunt Sword (1917) (Boyao Dai, 2016) สำหรับการผลิตภาพยนตร์อนิเมะขึ้นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น ส่วนใหญ่จะเรียกภาพยนตร์อนิเมะว่า “ฟิล์มมังงะ” (Manga Film) และในช่วงปลายทศวรรษ 1910 ภาพยนตร์อนิเมะจะใช้เทคนิคการวาดด้วยหมึกลงไปในฟิล์มโดยตรง หรือใช้เทคนิคแบบ “คัตเอาต์แอนิเมชัน” (Cut Out Animation) ซึ่งเป็นการวาดและตัดกระดาษแข็งเป็นรูปทรงต่างๆ ของตัวละคร แล้วนำมาวางไว้บนภาพพื้นหลัง โดยจะใช้วิธีขยับชิ้นส่วนของตัวละครไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้การเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ (หนึ่งชนะ พรหมรัตน์, 2562)

ยุคไทโช (Taisho period) (1912-1926) เป็นยุคที่ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จอย่างมากอีกช่วงเวลาหนึ่ง เพราะในยุคนี้มีการทดลองและมีการสร้างภาพยนตร์อนิเมะในรูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ถูกท้าทายจากการนำเข้าการ์ตูนของ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ (Walt Disney Studio) ซึ่งการผลิตภาพยนตร์อนิเมะในช่วงแรกจะมีการสร้างฉากขนาดใหญ่ ทำให้ต้องใช้งบประมาณในการสร้างที่สูงมาก นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะยังได้สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะเดียวกับผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันของ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจึงได้นำองค์ความรู้และเทคโนโลยีในการสร้างจากวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ มาทดลองและปรับใช้กับผลงาน จนได้ผลงานที่มีคุณภาพ

ในปี 1928 มีการเปิดตัวเทคนิคการสร้างแอนิเมชันแบบ “เซลแอนิเมชัน” (Cel Animation) ขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะสามารถผลิตภาพยนตร์อนิเมะออกมามีคุณภาพมากขึ้น จุดเด่นของการผลิตภาพยนตร์อนิเมะแบบเซลแอนิเมชันคือ ภาพในภาพยนตร์อนิเมะจะดูไหลลื่นและมีความสมจริงเหมือนกับภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ เพราะต้องใช้ความเร็วในการแสดงภาพ 24 ภาพต่อวินาที แต่ขณะเดียวกันได้ทำให้ค่าใช้จ่ายในการผลิตผลงานต้องเพิ่มขึ้นตามไปด้วย จึงมีวิธีเดียวที่จะทำให้ผู้ผลิตสามารถลดต้นทุนในการผลิตได้คือ การนำเซลของภาพวาดมาใช้ซ้ำในหลายๆ ฉาก

เนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะในยุคแรกถูกผลิตให้ครอบคลุมกับภาพยนตร์อนิเมะทุกประเภท ตั้งแต่ประเภททั่วไปที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักจนถึงประเภทที่มีการแสดงความคิดเห็นทางสังคมอย่างจริงจัง (Ywain Tomos, 2013) จนกระทั่งถึงทศวรรษที่ 1920 ถึง 1930 เริ่มมีผลงานจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะหน้าใหม่เพิ่มขึ้น และในปี 1923 เป็นช่วงเวลาตกต่ำของวงการภาพยนตร์อนิเมะ เพราะพื้นที่แถบคันโตได้รับความเสียหายครั้งใหญ่จากการเกิดแผ่นดินไหว เมื่อประเทศญี่ปุ่นเข้าสู่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 จึงทำให้วงการภาพยนตร์อนิเมะต้องหยุดชะงักอีกครั้ง เพราะในทศวรรษ

1930 รัฐบาลนำภาพยนตร์อนิเมะมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการนำเสนอวาระทางการเมือง ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ถูกรัฐบาลบังคับให้ใส่วาระทางการเมืองเข้ามาในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะอย่างจริงจัง จึงส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่มีลักษณะของความบันเทิงที่น้อยลง (หนึ่งชนะ พรหมรัตน์, 2562) ตัวอย่างของภาพยนตร์อนิเมะคือ เรื่อง Momotaro no Umiwashi (1943) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกองทัพอากาศ ที่มีโมโมทาโร่และทหารคู่กายที่เป็นลิงและสุนัขเข้าโจมตีเรือรบของประเทศสหรัฐอเมริกา และเรื่อง Momotaro umi no shinpei (1945) มีเนื้อหากล่าวถึงความยิ่งใหญ่ของกองทัพเรือญี่ปุ่นที่แสดงแสนยานุภาพในการโจมตีอาวเพิร์ลฮาร์เบอร์ (Wahab & Farhani, 2019)



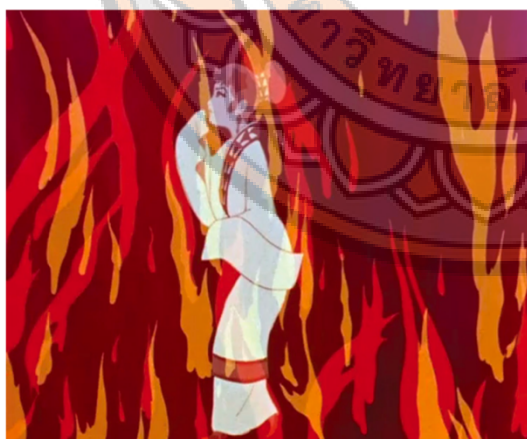
ภาพ 3-4 อนิเมะเรื่อง Momotaro no Umiwashi (1943) (ซ้าย) และ Momotaro umi no shinpei (1945) (ขวา)

ที่มา: Jonathan Clements, 2013 และ Jonathan Clements & Helen McCarthy, 2006

ช่วงแรกของการผลิตภาพยนตร์อนิเมะในประเทศญี่ปุ่น ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้รับอิทธิพลเรื่องแนวความคิดมาจากแอนิเมชันของประเทศตะวันตกและได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินชาวอเมริกันและชาวเยอรมัน จนกระทั่งเข้าสู่ช่วงทศวรรษ 1920 ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเริ่มผลิตผลงานมากขึ้น จึงทำให้รูปแบบการวาดการ์ตูนมีลักษณะเดียวกับวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ และค่ายวอร์เนอร์บราเธอร์ส (Warner Bros.) ขณะนั้น เทสึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) หรือผู้ที่ถูกเรียกว่า “บิดาแห่งการ์ตูนญี่ปุ่น” (God of Manga) ได้เป็นผู้ริเริ่มนำองค์ประกอบของงานแอนิเมชันจากวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ มาปรับใช้กับงานด้านภาพยนตร์อนิเมะของตน ทำให้ในที่สุดเทสึกะได้สร้างต้นแบบของภาพยนตร์อนิเมะขึ้นมาได้สำเร็จ โดยสร้างตัวละครให้มีดวงตากลมโตเป็นประกาย (Amy Shirong Lu, 2008)

ในปี 1948 เป็นช่วงสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 และหลังจากนั้นไม่นานเริ่มมีการก่อตั้งบริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะขึ้นอย่างเป็นทางการคือ บริษัทโตเอะ (Toei) ก่อตั้งโดย โอกาวา ฮิโรชิ (Okawa Hiroshi) และในปี 1956 ฮิโรชิได้สร้างสตูดิโอแห่งใหม่ที่ทันสมัยกว่าเดิมคือ “โตเอะ โดกะ” (Toei Doga) (ในปัจจุบันคือ บริษัทโตเอะแอนิเมชัน (Toei Animation)) โดยบริษัทนี้ถูกเปรียบเทียบกับว่าเป็น “ดิสนีย์แห่งตะวันออก” เนื่องจากช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นช่วงเวลา ภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นเติบโตอย่างรวดเร็ว เพราะช่วงทศวรรษ 1950 ส่วนใหญ่ประเทศสหรัฐอเมริกาได้จ้างแอนิเมเตอร์ (Animator) ชาวญี่ปุ่นให้ไปสร้างการ์ตูนในประเทศ และพบว่า ภาพยนตร์อนิเมะและมังงะได้มีการขยายการตลาดของภาพยนตร์อนิเมะและมังงะไปในทวีปเอเชียอย่างรวดเร็ว (Brian Ruh, 2012)

แอนิเมเตอร์ชาวญี่ปุ่นบางส่วนได้เริ่มผลิตผลงานเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน ตัวอย่างที่น่าสนใจคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Panda and the Magic Serpent (1958) ได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์เด็กเวนิส (Venice Children's Film Festival) และภาพยนตร์แอนิเมชันอีกเรื่องคือ เรื่อง Alakazam the Great! (1960) เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นอีกเรื่องที่ได้มีโอกาสเข้าฉายในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้กับ เทลีสกะ โอซามุ ซึ่งหลังจากนั้นไม่นานเทลีสกะได้สร้างผลงานยิ่งใหญ่ที่เป็นต้นแบบของภาพยนตร์อนิเมะมาจนถึงปัจจุบันคือ เรื่อง Astro Boy หรือ Tetsuwan Atomu (1963)



ภาพ 5-6 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Panda and the Magic Serpent (1958) (ซ้าย) และ Alakazam the Great! (1960) (ขวา)

ที่มา: Raz Greenberg, 2018 และ Jonathan Clements, 2013



ภาพ 7 อนิเมะเรื่อง Astro Boy (1963)

ที่มา: Frederik L. Schodt, 2007

ในปี 1966 เออิจิ ยามาโมโตะ (Eiichi Yamamoto) ได้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Kimba the White Lion (1966) เป็นภาพสีครั้งแรก เพื่อคำนึงถึงการจำหน่ายในต่างประเทศเป็นหลัก (Christopher Bolton, 2018) จากมุมมองการผลิตภาพยนตร์อนิเมะที่มีความแปลกใหม่ได้มีอิทธิพลต่อผู้กำกับภาพยนตร์ในต่างประเทศ โดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายคนได้รับแรงบันดาลใจในการผลิตงานจากแนวคิดความเป็นญี่ปุ่นที่แสดงผ่านสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น และมังงะ โดยผลงานที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่จะแสดงถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันออกเข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกอย่างลงตัว ตัวอย่างคือ ภาพยนตร์เฟรนไชส์ระดับบล็อกบัสเตอร์เรื่อง Star Wars (1977-2019) ของผู้กำกับ จอร์จ ลูคัส (George Lucas) ที่ได้รับอิทธิพลแนวความคิดจากภาพยนตร์อนิเมะและภาพยนตร์ชาโมโรของผู้กำกับภาพยนตร์อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira) ซึ่งแนวคิดเรื่องชาโมโรได้ปรากฏอยู่ในการสร้างตัวละครของกลุ่มอัศวินเจได (Jedi) และในการต่อสู้ของตัวละครจะใช้ดาบไลท์เซเบอร์ (Lightsaber) เป็นอาวุธสำคัญแบบเดียวกับการต่อสู้ตามวิถีของนักรบ หรือภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill (2003-2004) ของผู้กำกับภาพยนตร์ เควนติน ทารันติโน (Quentin Tarantino) ที่สร้างให้ตัวละครเอกมีทักษะและมีความชำนาญในการใช้ดาบชาโมโร แม้ว่าสถานที่ภายในเรื่องจะไม่ได้เกิดขึ้นในประเทศตะวันออกอย่างชัดเจนและส่วนใหญ่ตัวละครเอกเป็นชาวตะวันตก

ในทศวรรษ 1980 ได้เกิดสตูดิโอผลิตภาพยนตร์อนิเมะที่โด่งดังคือ “สตูดิโอจิบลิ” (Studio Ghibli) หนึ่งในผู้ก่อตั้งคือ ฮายาโอะ มิยาซากิ หรือผู้ที่ถูกขนานนามว่าเป็น “วอลต์ ดิสนีย์ แห่งตะวันออก” ส่วนใหญ่จะผลิตภาพยนตร์อนิเมะที่มีเอกลักษณ์และมีคุณภาพจนสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศญี่ปุ่นไปในระดับนานาชาติเสมอ โดยเฉพาะกับภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001)

สิ่งที่น่าสนใจในผลงานของฮายาโอะคือ ส่วนใหญ่จะสร้างความสมจริงทางอารมณ์ที่ซับซ้อนกว่าอารมณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนทั่วไป และสร้างการเคลื่อนไหวที่ดูสมจริง (Shinobu Price, n.d.)

ในช่วงต้นทศวรรษ 1990 ได้เกิดคำว่า “Japanimation” มีความหมายว่า “แอนิเมชันของญี่ปุ่น” คำนี้เกิดขึ้นโดยแฟนคลับของภาพยนตร์อนิเมะในยุคแรก และต่อจากนั้นได้เกิดคำว่า “อนิเมะ” หรือ “Anime” ตามมา ซึ่งคำดังกล่าวได้เข้ามาแทนที่และนิยมใช้มาจนถึงปัจจุบัน แม็ค วิลเลียมส์ (Mac Williams) นักเขียนและนักวิชาการด้านวัฒนธรรมเอเชีย กล่าวว่า ทัศนคติเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะกำลังเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากผู้ชมทั่วโลกที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะมีการเปิดรับภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น และเป็นตัวแทนของผู้ชมกลุ่มใหม่มากขึ้น (Ywain Tomos, 2013)

ตั้งแต่ปี 1990 เป็นต้นมาวงการภาพยนตร์อนิเมะได้นำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในกระบวนการผลิตอย่างเต็มรูปแบบ โดยเฉพาะกับการสร้างงานในรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งมีขั้นตอนที่ซับซ้อน จึงทำให้ภาพที่ได้มีความละเอียดสูงและมีความชัดลึก ดูนุ่มนวลที่สมจริงมากกว่าการวาดด้วยมือแบบยุคแรก ประเด็นดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงวิวัฒนาการของวงการภาพยนตร์อนิเมะที่ยังคงมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างของภาพยนตร์อนิเมะที่มีรูปแบบการสร้างแบบ 3 มิติ ที่โดดเด่นคือ เรื่อง Demon Slayer (2020) ที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ใช้เทคนิคของกระบวนการผลิตในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ร่วมกัน เพื่อทำให้ภาพที่ได้มีความชัดลึกและดูลื่นไหลเหมือนกับภาพที่สายตาของมนุษย์มองเห็นได้จริง

1.2 ยุคสมัยของภาพยนตร์อนิเมะ

ลักษณะของภาพยนตร์อนิเมะในแต่ละยุคสมัยจะมีความแตกต่างกัน เนื่องจากช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ได้ส่งผลโดยตรงต่อแนวคิดและวิธีการผลิตผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ และบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องมีการแบ่งยุคสมัยของภาพยนตร์อนิเมะ เพื่อจะได้เห็นที่มาและลักษณะของภาพยนตร์อนิเมะในแต่ละยุคได้อย่างชัดเจน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะมีความสำคัญต่อการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้วิจัยได้เลือกนำมาศึกษาครั้งนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้แบ่งยุคสมัยของภาพยนตร์อนิเมะออกเป็นทั้งหมด 12 ทศวรรษ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ทศวรรษ 1910

ในทศวรรษนี้ได้มีการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่เป็นต้นแบบของภาพยนตร์อนิเมะขึ้นครั้งแรกในช่วงต้นปี 1907 คือเรื่อง Katsudo Shashin ผลงานเรื่องนี้ไม่ปรากฏชื่อของผู้สร้างและปีที่สร้างอย่างชัดเจน โดยผลงานเรื่องดังกล่าวมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวที่เรียกว่า “ฟิล์มสตริป” (Filmstrips) ที่แสดงภาพของเด็กกำลังถอดหมวกและโค้งคำนับในความยาวสามนาทีก่อน

หลังจากนั้นจึงเริ่มมีการสร้างผลงานที่เป็นการ์ตูนในลักษณะของภาพเคลื่อนไหวมากขึ้น ซึ่งเรื่องที่มีความโดดเด่นมากที่สุดคือ เรื่อง Nipparu no Henkei (1912) (Jonathan Clements, 2013)

ขณะเดียวกันช่วงเวลานั้นได้มีการนำเข้าภาพยนตร์แอนิเมชันจากต่างประเทศมาฉายในประเทศญี่ปุ่น โดยเรื่องที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมและผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นอย่างมากคือ เรื่อง Les Exploits de Feu Follet (1912) ของ เอมีล โคห์ล (Émile Cohl) และต่อมาในปี 1916 เริ่มมีผู้ผลิตผลงานในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับแอนิเมชันของประเทศตะวันตกมากขึ้น โดยเรื่องราวของผลงานเหล่านั้นเริ่มต้นจากเรื่องราวขนาดสั้นก่อน และต่อมาได้เริ่มพัฒนาเรื่องราวให้มีขนาดที่ยาวขึ้น

2. ทศวรรษ 1920

อุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะในยุคนี้ต้องพบกับปัญหาและเกิดการเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง กล่าวคือ ในปี 1923 ได้เกิดแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ในโตเกียว ส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะในยุคแรกและบริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้รับความเสียหายจำนวนมาก ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะต้องเริ่มต้นกับการสร้างผลงานขึ้นมาใหม่ รวมถึงได้ออกมาสร้างบริษัทเป็นของตัวเอง เนื่องจากบริษัทขนาดใหญ่ที่เคยจ้างผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเหล่านี้ได้รับความเสียหายอย่างหนัก ทำให้ไม่สามารถจ้างพนักงานได้อีก ขณะเดียวกันผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะหรือแอนิเมเตอร์ชาวญี่ปุ่นยังได้ถูกแข่งขันจากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของต่างประเทศมากขึ้น จึงทำให้แอนิเมเตอร์ส่วนใหญ่ต้องยอมทำงานที่ได้รับค่าตอบแทนต่ำกว่ามาตรฐานในบริษัทขนาดเล็ก จึงทำให้ผลงานในช่วงนี้มีคุณภาพด้อยกว่าของประเทศตะวันตกอย่างชัดเจน (Susan S. Noh, B.A., 2017)

3. ทศวรรษ 1930

การผลิตภาพยนตร์อนิเมะในช่วงกลางทศวรรษ 1930 ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อมุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์ข่าวสารให้กับรัฐบาล รวมถึงถูกใช้เป็นภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อให้กับกองทัพของประเทศญี่ปุ่น (นิจิจัง พันธะพจน์, 2556) เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวประเทศญี่ปุ่นกำลังเข้าสู่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ประเทศญี่ปุ่นจะต้องหาวิธีปลุกใจคนในชาติ เพื่อให้เกิดความรักชาติและสร้างความรู้สึกรักชาติให้กับสงครามที่กำลังก่อตัวขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์อนิเมะจึงถูกนำมาใช้ในวัตถุประสงค์ดังกล่าวอย่างชัดเจน เพราะสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะเป็นสื่อที่คนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ เนื่องจากเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ไม่มีข้อความ ไม่ซับซ้อน และไม่ต้องอาศัยการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเหมือนกับสื่อสิ่งพิมพ์ ที่จำกัดการเข้าถึงได้เฉพาะกับผู้ที่มีการศึกษาเท่านั้น ดังนั้นเมื่อภาพยนตร์อนิเมะในช่วงนี้ถูกนำมาใช้กับวัตถุประสงค์ของรัฐบาลที่แอบแฝงนัยทางการเมืองและสงครามเป็นหลัก จึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมะขาดลักษณะของความเป็นงานศิลปะและความบันเทิงไป ซึ่งลักษณะของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะยุคนี้จะแตกต่างจากเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะในทศวรรษอื่นอย่างเห็นได้ชัด

4. ทศวรรษ 1940

ในทศวรรษ 1940 เป็นช่วงเวลาของการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่พ่ายแพ้สงคราม ดังนั้นจึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นจะต้องเร่งฟื้นฟูประเทศให้กลับสู่สภาวะปกติให้เร็วที่สุด ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าวได้ส่งผลกระทบโดยตรงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงที่เศรษฐกิจของประเทศกำลังฟื้นตัว จึงทำให้บริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะหลายแห่งไม่มีเงินทุนในการผลิตภาพยนตร์อนิเมะเหมือนกับยุคอื่นที่ผ่านมา ขณะเดียวกันยังขาดแคลนอุปกรณ์ในการผลิตอีกด้วย ดังนั้นจึงทำให้การผลิตภาพยนตร์อนิเมะในช่วงดังกล่าวต้องหยุดชะงักไปช่วงหนึ่ง แต่หลังจากนั้นไม่นานผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะหลายคนเริ่มตั้งตัวได้ จึงทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเหล่านั้นได้ก่อตั้งบริษัทขึ้นมาใหม่ ซึ่งหนึ่งในบริษัทที่มีชื่อเสียงได้แก่ บริษัท โตเอะ แอนิเมชัน

ในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศญี่ปุ่นจะต้องพบกับการคุกคามจากการล่าอาณานิคมของต่างประเทศ จึงส่งผลโดยตรงต่อเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะ ที่ถูกแข่งขันในเรื่องของเนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศตะวันตกอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะกับผลงานของวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ (Jonathan Clements, 2013) จึงทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นได้พยายามผลิตภาพยนตร์อนิเมะให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อต้องการสะท้อนแนวคิดและตัวตนของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นให้เห็นอย่างชัดเจน ด้วยการมีเนื้อหาส่วนใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ตำนาน ความเชื่อ และการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น

5. ทศวรรษ 1950

ในช่วงทศวรรษ 1950 เป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นอย่างสูงสุด เพราะฉะนั้นจึงเป็นยุคที่มีการก่อตั้งบริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะอย่างเป็นทางการทั่วประเทศญี่ปุ่น ซึ่งบริษัทผลิตภาพยนตร์อนิเมะที่มีชื่อเสียง ได้แก่ บริษัท โตเอะ โดกะ และมุชิ โปรดัคชั่น โดยรูปแบบการทำงานส่วนใหญ่ของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะและแอนิเมเตอร์ในบริษัทโตเอะ พบว่าการทำงานจะยึดถือแนวคิดและเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะและแอนิเมเตอร์แต่ละคนเป็นสำคัญ (Brian Ruh, 2012) ดังนั้นจึงทำให้ได้ผลงานที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะหรือแอนิเมเตอร์ ที่มีความแตกต่าง แปลกใหม่ และไม่ซ้ำกับผลงานจากสตูดิโออื่น

6. ทศวรรษ 1960

ในทศวรรษ 1960 ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะอย่างเห็นได้ชัดกว่าทศวรรษอื่นที่ผ่านมา กล่าวคือ ในช่วงเวลานี้ เทสึเกะ โอซามุ ศิลปินผู้ผลิตมังงะและผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้เริ่มต้นคิดค้นรูปแบบการสร้างตัวละครให้มีดวงตากกลมโตเป็นประกาย เพื่อสื่อถึงความรักและเย้ายวน โดยเฉพาะกับตัวละครที่เป็นผู้หญิง (Amy Shirong Lu, 2008) ซึ่งการ

ออกแบบลักษณะตัวละครดังกล่าว คือต้นแบบและหลักการพื้นฐานสำคัญของการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ในยุคเดียวกันและในยุคต่อมาอย่างมาก

ในยุคนี้เริ่มมีการนำภาพยนตร์อนิเมะที่ผลิตจากบริษัทของประเทศญี่ปุ่นส่งออกไปฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกามากขึ้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Magic Boy (The Boy Sarutobi Sasuke) (1959) ผลงานของ อากิระ ไตกูบาระ (Akira Daikubara) และ ไทจิ ยาบุชิตะ (Taiji Yabushita) และภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Panda and the Magic Serpent (1961) (History of anime, 2023)

7. ทศวรรษ 1970

ในทศวรรษ 1970 เป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะและภาพยนตร์ญี่ปุ่นถูกแข่งขันจากสื่อทางโทรทัศน์อย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากในยุคนี้มีการใช้โทรทัศน์อย่างแพร่หลายทุกครัวเรือน จึงทำให้คนส่วนใหญ่ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องเข้าโรงภาพยนตร์เพื่อรับชมสื่อที่สร้างความบันเทิงอย่างเช่นภาพยนตร์อีกต่อไป ดังนั้นจึงส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับวงการภาพยนตร์อนิเมะอย่างมาก เพราะบริษัทผู้ผลิตและผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะต้องหาวิธีที่จะผลิตผลงานให้มีคุณภาพและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมส่วนใหญ่ที่เคยซื้อตั๋วเข้าไปชมภาพยนตร์อนิเมะในโรงภาพยนตร์ให้ได้ โดยทางออกที่ดีที่สุดในช่วงนั้นคือการปรับลดจำนวนทีมงานลง ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือนโยบายการปรับลดจำนวนทีมงานของบริษัทโตเอะ แอนิเมชัน ที่มีการปรับลดให้เหลือเพียงทีมงานที่ทำหน้าที่ในตำแหน่งสำคัญเท่านั้น (Jonathan Clements, 2013)

8. ทศวรรษ 1980

ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในทศวรรษนี้คือ ฮายาโอะ มิยาซากิ และ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (Isao Takahata) จากสตูดิโอจิบลิ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะสองคนนี้ได้สร้างมาตรฐานการผลิตงานในรูปแบบใหม่ขึ้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะในยุคเดียวกันและยุคต่อมาเป็นอย่างมาก เพราะพวกเขาได้สร้างเนื้อหาให้มีความซับซ้อนทางอารมณ์ รวมถึงการสร้างสรรค์ภาพในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมะของสตูดิโอจิบลิได้รับคำชื่นชมและมีชื่อเสียงในระดับโลกเสมอ

ในทศวรรษนี้ภาพยนตร์อนิเมะได้กลายเป็นวัฒนธรรมป๊อปที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่น และเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศที่มีผลต่อเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก ขณะเดียวกันได้ส่งผลกระทบต่อความคิดและแนวทางการผลิตผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศต่างๆ ทั้งในเอเชียและตะวันตกอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ เมื่อภาพยนตร์ภาคต่อเรื่อง Star Wars (1977-2019) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงครามกาแล็กซี ได้รับความนิยมจากผู้ชมทั่วโลก

จึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมะแนวหุ่นยนต์ได้รับความนิยมตามมา ซึ่งทำให้ทศวรรษนี้ถูกเรียกว่า “ยุคทองยุคที่สองของภาพยนตร์ญี่ปุ่น” (History of anime, 2023)

9. ทศวรรษ 1990

ยุคนี้ได้เกิดภาพยนตร์อนิเมะแนวทดลองขึ้น โดยเฉพาะกับภาพยนตร์อนิเมะระทึกขวัญแนวไซเบอร์พังก์ ซึ่งเรื่องที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือ เรื่อง Ghost in the Shell (1995) ที่ภายหลังได้มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง The Matrix (1999-2021) ในเวลาเดียวกันได้มีภาพยนตร์อนิเมะอีกเรื่องที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ ได้แก่ เรื่อง Perfect Blue (1997) ผลงานของ คอน ซาโตชิ (Kon Satoshi) เหตุผลสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวเป็นที่ชื่นชมของผู้ชมและนักวิจารณ์ทั่วโลก เพราะเป็นภาพยนตร์อนิเมะที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับจิตวิทยา ซึ่งในยุคนั้นถือว่าเป็นภาพยนตร์อนิเมะที่มีความแปลกใหม่มาก (Jonathan Clements, 2013) นอกจากนี้สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือ ภาพที่ปรากฏอยู่ในผลงานจะมีรูปแบบการใช้ลายเส้น และการเลือกใช้โทนของสีและแสงที่แตกต่างจากภาพยนตร์อนิเมะในประเภทอื่น โดยเฉพาะกับการเลือกใช้ความอึมครึมของสีที่ต้องการเน้นให้เกิดความรู้สึกอึมครึม รวมถึงเทคนิคการวาดภาพของแสงและเงาที่ตัดกันมากกว่างานภาพในภาพยนตร์อนิเมะทั่วไป

10. ทศวรรษ 2000

การผลิตภาพยนตร์อนิเมะในยุคนี้ส่วนหนึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์อนิเมะแนวหุ่นยนต์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยของหุ่นยนต์ รวมถึงอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ระหว่างหุ่นยนต์ เหตุผลสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประเภทดังกล่าวได้รับความนิยมเนื่องจากในทศวรรษ 2000 มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างมาก จึงส่งผลให้คุณภาพของภาพยนตร์อนิเมะประเภทนี้มีคุณภาพสูงกว่ายุคอื่นที่ผ่านมา (Jonathan Clements, 2013) โดยเฉพาะกับการเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์ที่ดูมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพราะมีการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยมาใช้กับผลงานเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นจึงทำให้ภาพของการต่อสู้ระหว่างหุ่นยนต์ออกมาดูไหลลื่น มีความสมจริง และมีความน่าสนใจ นอกจากนี้ในทศวรรษ 2000 ยังได้เกิดช่องทางใหม่สำหรับรับชมภาพยนตร์อนิเมะขึ้นเป็นครั้งแรกคือ การรับชมภาพยนตร์อนิเมะผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถรับชมพร้อมกันได้ในเวลาเดียวกัน

11. ทศวรรษ 2010

ช่วงทศวรรษ 2010 เป็นทศวรรษที่มีความโดดเด่นและเกิดการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะหลายอย่าง เพราะในยุคนี้ได้มีการผลิตภาพยนตร์อนิเมะมากที่สุดในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์อนิเมะ ขณะเดียวกันมีภาพยนตร์อนิเมะหลายเรื่องที่ได้มีโอกาสเข้าชิงรางวัลสำคัญในเวทีระดับโลก โดยเฉพาะกับรางวัลออสการ์ ซึ่งส่วนใหญ่รางวัลที่ได้เข้าชิงจะอยู่ในสาขา “ภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม” หรือสาขา “ภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม” โดยรางวัลที่ได้

กล่าวมาถือว่าเป็นรางวัลสำคัญของวงการภาพยนตร์ทั่วโลก ซึ่งส่วนใหญ่ภาพยนตร์อนิเมะในยุคก่อนหน้านั้นไม่สามารถทำได้

จุดเด่นของภาพยนตร์อนิเมะในยุคนี้เกิดขึ้นจากการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยมาใช้ในการผลิตงานด้านภาพ ซึ่งภาพที่ได้จะมีลักษณะเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ ร่วมกัน นอกจากนี้ในทศวรรษนี้ได้มีบริการให้เช่าภาพยนตร์ผ่านระบบออนไลน์แบบสตรีมมิ่ง เช่น Netflix, Apple TV + หรือ prime video เป็นต้น อีกด้วย (History of anime, 2023) ดังนั้นจึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้ในเวลาที่รวดเร็ว ซึ่งช่องทางการรับชมดังกล่าวได้กระตุ้นให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะและผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้พัฒนาคุณภาพผลงานให้มีความน่าสนใจมากขึ้นและผลิตผลงานออกมาจำนวนมากขึ้น

12. ทศวรรษ 2020

ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ถือว่าเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมสูงสุด เมื่อนำไปเทียบกับยุคอื่นที่ผ่านมา โดยเกิดจากเหตุผลสำคัญคือ ช่วงแรกของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ทำให้ประชาชนไม่สามารถออกไปใช้ชีวิตข้างนอกบ้านได้ตามปกติ จึงทำให้คนส่วนใหญ่เลือกที่จะนั่งชมภาพยนตร์อยู่ที่บ้าน ซึ่งหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือภาพยนตร์อนิเมะ ดังนั้นจึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมะในช่วงเวลาดังกล่าวมียอดดาวน์โหลดบนสตรีมมิ่งสูงสุดในประวัติศาสตร์ ที่เริ่มมีการให้บริการทางระบบอินเทอร์เน็ต (ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร, 2564) ซึ่งทำให้ภาพยนตร์อนิเมะหลายเรื่องเริ่มเป็นที่รู้จักในวงกว้างและได้รับการตอบรับจากผู้ชมทั่วโลกอย่างดี จนส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

1.3 ความมีชื่อเสียงและอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ

เมื่อกล่าวถึงความมีชื่อเสียงและอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ สิ่งแรกที่ต้องกล่าวถึงคืออนิเมะเรื่อง Astro Boy (1963) ผลงานของ เทสึเกะ โอซามุ เนื่องจากอนิเมะเรื่องดังกล่าวเป็นต้นแบบสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นในยุคต่อมามีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและทำให้ภาพยนตร์อนิเมะหลายเรื่องสามารถโด่งดังข้ามทวีปจนได้รับรางวัลสำคัญระดับโลก เพราะอนิเมะเรื่องนี้ได้สร้างปรากฏการณ์ “Anime Boom” ขึ้นครั้งแรกในโลก และทำให้ผู้กำกับแอนิเมชันชาวตะวันตกให้การยอมรับ กล่าวคือ อนิเมะเรื่องดังกล่าวได้สร้างเนื้อหาในประเด็นที่แปลกใหม่ มีความทันสมัย เพราะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคต และมีการแฝงนัยของเรื่องสงครามได้อย่าง

ลึกซึ้ง ขณะเดียวกันสามารถคงความสนุกไว้ได้เหมือนกับการดูทั่วไป ซึ่งตรงข้ามกับแอนิเมชันของประเทศตะวันตกที่ส่วนใหญ่นิยมนำเรื่องราวในเทพนิยายมาใช้

นอกจากนี้เรื่องเทคนิคที่ใช้ในการวาดภาพและการออกแบบตัวละครได้มีความสำคัญมากขึ้น กล่าวคือ เทสึกะได้สร้างตัวละครให้มีดวงตากกลมโตเป็นประกาย ซึ่งตรงข้ามกับลักษณะดวงตาของมนุษย์จริง และเป็นลักษณะที่ไม่พบในผลงานของวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ ในขณะนั้นเนื่องจาก วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ จะคำนึงถึงสัดส่วนของตัวละครให้มีความสมจริงเหมือนกับมนุษย์มากที่สุด จากเอกลักษณ์ข้างต้น ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการปฏิวัติในวงการแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างจริงจัง ที่ทำให้ผลงานมีกลิ่นอายและลักษณะของความเป็นญี่ปุ่นแฝงอยู่ในงานด้วย ดังนั้น Astro Boy (1963) จึงได้รับคำชื่นชมจากผู้ชมและผู้ผลิตว่าเป็นผลงานคุณภาพ มีรายละเอียดที่ประณีตตามแบบฉบับของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นที่ใส่ใจกับทุกสิ่งรอบข้างจากความสำเร็จที่เกิดขึ้นทำให้ผลงานของเทสึกะถูกเรียกว่าเป็น “สัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น” โดยเฟรเดอริก ชอดด์ (Frederik Schodt) นักเขียนและนักแปลชาวอเมริกัน ได้กล่าวถึงรูปแบบการวาดภาพในผลงานของเทสึกะว่า ในตอนแรกมองว่าเป็น “batta kusai” หรือการมีลักษณะที่แปลกประหลาดเกินไป แต่หลังจากนั้นสิ่งนี้ได้กลายเป็นรูปแบบหรือกฎของการวาดการ์ตูนหรือภาพยนตร์อนิเมะเกือบจะทุกเรื่องในประเทศญี่ปุ่น (Brian Ruh, 2012)

จากความสำเร็จของ Astro Boy (1963) ได้กลายเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะในยุคต่อมาได้สร้างผลงานที่มีคุณภาพตามมาอีกหลายเรื่อง และภาพยนตร์อนิเมะที่มีความสำคัญต่อการภาพยนตร์อนิเมะอีกเรื่องหนึ่งคือ เรื่อง Akira (1988) ผลงานของโอโตะโมะ คัตสึฮิโระ (Otomo Katsuhiro) เป็นภาพยนตร์อนิเมะที่ดัดแปลงมาจากมังงะชื่อดัง ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ได้ถูกนำไปฉายในหลายประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งได้รับความชื่นชมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่มากสำหรับผู้ชมทั่วโลกในช่วงเวลานั้น กล่าวคือได้รับคำชมว่างานด้านภาพเป็นภาพที่มีความประณีตและมีความละเอียดมาก รวมถึงแสดงภาพการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพพื้นหลังได้ไหลลื่น ซึ่งผู้ผลิตได้ใช้เทคนิคการวาดภาพแบบ Shooting On Ones (ใช้วิธีการวาดภาพ 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที) ในลักษณะเดียวกับการถ่ายภาพในภาพยนตร์ จึงทำให้การเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มีความละเอียดมากกว่าผลงานในยุคเดียวกันอย่างเห็นได้ชัด รวมถึงมีการใช้เฉดสีมากกว่า 320 เฉดสี โดยมีการสร้างเฉดสีใหม่ที่ไม่เคยมีการผลิตมาก่อนอีก 50 เฉดสี (หนึ่งชนะ พรหมรัตน์, 2562)

สิ่งที่โดดเด่นอีกอย่างหนึ่งในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Akira (1988) คือการมีเนื้อหาที่เน้นความตึงเครียดและจริงจัง จากความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวในต่างประเทศ ได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ “Anime Boom” ขึ้นเป็นครั้งที่สอง ซึ่งอนิเมะบูมครั้งนี้ได้สร้างความแตกต่างจากครั้งแรกในประเด็นที่ทำให้ผู้ชมทั่วโลกทราบว่า ภาพยนตร์อนิเมะสามารถสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับการ

สะท้อนปัญหาทางสังคมและเสียดสีสังคมในมุมมองที่จริงจังได้เช่นกัน จากความสำเร็จดังกล่าวได้ส่งผลให้ภาพยนตร์ อนิเมะได้รับการยอมรับในต่างประเทศมากขึ้น และเริ่มมีการส่งออกภาพยนตร์อนิเมะไปในต่างประเทศอย่างเป็นทางการ (Stevie Suan, 2018)



ภาพ 8 ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Akira (1988)

ที่มา: Christopher Bolton, 2018

หลังจากที่ภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในประเทศตะวันตก สิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดเจนนคือ ผลงานด้านแอนิเมชันและคอมิกส์ในประเทศตะวันตกได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเรื่องการสร้างองค์ประกอบของภาพแสง และสีในงาน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Ghost in the Shell (1995) ได้มีอิทธิพลต่อรูปแบบการทำงานของภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ในเรื่องการสร้างเนื้อหาและฉากสำคัญ โดยเฉพาะในประเด็นของโลกอนาคตและความทันสมัยที่เป็นโลกของอาชญากรรม (Fung & Mori, 2019)

เมื่อภาพยนตร์อนิเมะถูกซื้อลิขสิทธิ์ไปฉายในประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างเป็นทางการ ประเด็นสำคัญที่ผู้กำกับแอนิเมชันชาวอเมริกันและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดจำหน่ายเริ่มตระหนักมากขึ้นคือ เรื่องของความรุนแรงที่พบในภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ที่ส่วนใหญ่่มองว่า ภาพยนตร์อนิเมะเป็นสื่อที่ฆ่าลายจินตนาการของเด็กชาวอเมริกัน ซึ่ง เฟรเดอริก ซ็อดต์ (Frederik

Schodt) นักเขียนและนักแปลชาวอเมริกัน ได้แสดงความเห็นในประเด็นนี้ว่า “ทัศนคติต่อความรุนแรงของการต่อสู้ที่พบในประเทศสหรัฐอเมริกามีความสับสน เมื่อการต่อสู้เรื่อง Popeye ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง แท้จริงได้มีความรุนแรงมากกว่า Astro Boy อีก” (Grace & Jane, 2021)

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมกับภาพยนตร์อนิเมะมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการเลือกเปิดรับสื่อของผู้ชม ที่ถูกกำหนดขึ้นจากกลุ่มผู้ผลิตที่มีอำนาจของประเทศเป็นอย่างมาก เมื่อผู้ผลิตสื่อและผู้จัดจำหน่ายในประเทศได้พยายามป้องกันการไหลบ่าของวัฒนธรรมเชิงลบที่มาจากภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นอย่างจริงจัง ดังนั้นจากประเด็นดังกล่าวจึงเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเริ่มให้ความสำคัญและให้ความสนใจกับการผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งได้ส่งผลต่อผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะมาจนปัจจุบัน ที่มีการปรับเนื้อหาให้มีความเป็นสากลมากขึ้น และปรับลดภาพของความรุนแรงให้น้อยลง เพื่อต้องการให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยสามารถรับชมเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะได้มากขึ้น

ในช่วงต้นทศวรรษ 1980 หลังจากความนิยมของภาพยนตร์อนิเมะได้เกิดกระแสข้ามวัฒนธรรมไปโด่งดังในต่างประเทศ เมื่อผู้ชมชาวอเมริกันได้ตระหนักถึงคุณค่าทางศิลปะและความบันเทิงของภาพยนตร์อนิเมะ ทำให้เกิดกระแสการตื่นตัวในการเลือกซื้อสินค้าเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นมากขึ้น ดังที่ แอนโตเนีย เลวี (Antonia Levi) นักประวัติศาสตร์พบว่า กลุ่มคนที่สร้างกระแสภาพยนตร์อนิเมะให้โด่งดังในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นพวกนักเรียนโครงการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศที่เติบโตมาในสมัยการบริหารจัดการของประธานาธิบดีเรแกน (Regan) ที่มีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับความมั่งคั่งและความเจริญที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น เด็กกลุ่มนี้ได้นำภาพยนตร์อนิเมะในรูปแบบของเทปวิดีโอกลับมาจากการเดินทางไปอยู่ในต่างประเทศ โดยพวกเขาได้แลกเปลี่ยนเทปเหล่านี้กับกลุ่มเพื่อน พวกเขาแสดงออกถึงความตั้งใจในการชม แม้ว่าจะไม่สามารถฟังภาษาญี่ปุ่นได้ (Shinobu Price, n.d.) ประเด็นนี้ได้สะท้อนแง่มุมของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์อนิเมะว่า มีความสำคัญและมีอิทธิพลทางความคิดต่อผู้ชมในประเทศสหรัฐอเมริกาจนทำให้เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นถือว่าการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์อนิเมะสามารถทำหน้าที่ในการสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นร่วมกันระหว่างผู้ชมที่อยู่ต่างวัฒนธรรมกับผู้ผลิตภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากกระแสความนิยมของภาพยนตร์อนิเมะดังกล่าวได้ส่งผลมาถึงในช่วงทศวรรษ 1990 ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Akira (1988) และ Ghost in the Shell (1995) ได้มีการจัดฉายในโรงภาพยนตร์ของประเทศสหรัฐอเมริกาแบบจำกัดโรงภาพยนตร์ ในเวลาต่อมาภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Ghost in the Shell (1995) กลายเป็นภาพยนตร์อนิเมะเรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่นที่สามารถทำ

รายได้ขึ้นเป็นอันดับหนึ่งในบ็อกซ์ออฟฟิศ (box office) ของการจำหน่ายวิดีโอในประเทศสหรัฐอเมริกาได้สำเร็จ (James Cresswell, 2015)

1.4 เอกลักษณ์ของภาพยนตร์อนิเมะ

แนวคิดนิฮงจินรอน (Nihonjinron) เป็นแนวคิดสำคัญที่ถูกนำมาใช้เมื่อต้องการกล่าวถึงเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความโดดเด่นและความเป็นญี่ปุ่นที่เฉพาะเจาะจงเมื่อเทียบกับเอกลักษณ์ของชาติอื่น นอกจากนี้ยังใช้กล่าวถึงลักษณะเฉพาะของสังคมญี่ปุ่นอีกด้วย (Rosendo Lopez-Duran, 2018) โดยแนวคิดดังกล่าวได้มีความสัมพันธ์กับเอกลักษณ์ของภาพยนตร์อนิเมะในแง่ความสัมพันธ์ของสุนทรียศาสตร์ทางภาพและการสร้างเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมสมัยนิยม รวมถึงศิลปะชั้นสูง โดยภาพยนตร์อนิเมะถือว่าเป็นสื่อที่มีองค์ประกอบดังกล่าวครบถ้วน กล่าวคือ ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องหนึ่งจะมีการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณี ตำนาน รวมถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ผ่านการร้อยเรียงเรื่องราวและภาพวาดที่มีเอกลักษณ์ตามแนวทางของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น ที่มีลายเส้นและเทคนิคการวาดในแบบฉบับของตัวเอง ที่คนชาติอื่นไม่สามารถเลียนแบบได้เหมือน

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์อนิเมะที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนคือ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่จะเลือกใช้โทนสีและแสงกับตัวละครและฉากในแต่ละภาพ ให้มีลักษณะที่อ่อนลงกว่างานภาพในแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะกับวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ ที่นิยมใช้สีสันฉูดฉาดและสดใส เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมได้ง่าย ซึ่งตรงข้ามกับผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นที่เลือกใช้โทนสีเทาและสีเขียวเป็นส่วนใหญ่ รวมถึงจะเลือกใช้รูปแบบเฉพาะของสี (Color Theme) ที่เป็นสีเข้มสำหรับบรรยายสีในส่วน of ตัวละครที่ต้องการขับเน้นอารมณ์เป็นสำคัญ

นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ยังได้ให้ความสนใจกับการศึกษาศาสตร์ด้านจิตวิทยา เพื่อต้องการนำมาใช้กับการสร้างตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะอีกด้วย เพราะผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการเน้นย้ำถึงจิตใจของตัวละคร โดยมีเหตุผลสำคัญคือโดยปกติชาวญี่ปุ่นจะมีความรู้สึกอ่อนไหวต่อการแสดงออกทางอารมณ์ในแบบต่างๆ ได้ง่าย ซึ่งพอล เอ็คแมน (Paul Ekman) นักจิตวิทยาผู้บุกเบิกการศึกษาด้านอารมณ์และความสัมพันธ์ของการแสดงออกทางสีหน้า ได้แบ่งอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเป็น 6 ประเภท ได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความประหลาดใจ ความสุข ความเศร้า และความขยะแขยง เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นมีความต้องการที่จะแสดงออกถึงจิตใจของตัวละครให้มีความชัดเจนและตรงไปตรงมาในลักษณะเดียวกับอารมณ์ของมนุษย์จริง (Boyao Dai, 2016)

อัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเป็นสิ่งที่มีความชัดเจนและแตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศอื่น เพราะเมื่อภาพยนตร์อนิเมะถูกส่งออกไปในประเทศ

ใด ผู้ชมจะรู้ได้ว่าเป็นผลงานจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งดูจากลายเส้น เรื่องราว และลักษณะของตัวละคร เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมะได้สร้างภาพจำเกี่ยวกับแนวคิดของวัฒนธรรม ประเพณี สังคม ตำนาน ประวัติศาสตร์ ศาสนา วิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น รวมถึงเทคนิคในการสร้างและลายเส้นของผู้กำกับ ภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นไว้ในผลงานอย่างแข็งแกร่ง ผู้วิจัยเชื่อว่าสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะสามารถไปโด่งดังและประสบความสำเร็จในต่างประเทศได้ เป็นเพราะการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของประเทศ ญี่ปุ่นอย่างสมบูรณ์แบบ ดังที่ ฮายาโอะ มียาซากิ กล่าวว่า “ฉันค้นพบว่างานของฉันเป็นผลจากมุมมองทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นและความรู้สึกของธรรมชาติ ดังนั้นฉันจึงไม่มีแผนที่จะเริ่มสร้าง ภาพยนตร์โดยคำนึงถึงตลาดโลก....ญี่ปุ่นยังคงเป็นรากฐานงานของฉัน” (Manuel Hernandez-Pérez, 2019) นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์อนิเมะที่สร้างขึ้นจากนิทานพื้นบ้าน ที่แสดงให้เห็นถึง อัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย โดยเฉพาะในผลงานของ ทะกะฮะชิ รุมิโกะ (Takahashi Rumiko) ส่วนใหญ่จะใช้นิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน เพราะความเรียบง่ายของ นิทานพื้นบ้านทำให้สามารถจัดการเรื่องราวได้ง่ายขึ้น เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่ทุกคนรู้จัก

1.5 ความเป็นสากลของภาพยนตร์อนิเมะ

ความเป็นสากลของภาพยนตร์อนิเมะเห็นได้ชัดเจนตั้งแต่ทศวรรษ 1960 ผ่านบริบทของการเล่าเรื่องและการออกแบบตัวละคร ดังที่ เคนจิ (Kenji, 2003) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ อนิเมะ ได้กล่าวว่า ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีแนวโน้มที่ชัดเจนในการผสมผสาน “Nihonjin banare” หรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ของญี่ปุ่นเข้ากับภาพยนตร์อนิเมะ จาก ความเป็นสากลดังกล่าวของภาพยนตร์อนิเมะจึงทำให้ในปี 1977 ได้เป็นจุดเริ่มต้นของกลุ่มแฟนคลับ ภาพยนตร์อนิเมะในประเทศสหรัฐอเมริกา และในปี 2003 มีรายได้ที่เกิดขึ้นจากภาพยนตร์อนิเมะและผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องคิดเป็นเกือบหนึ่งในสามของรายได้ในตลาดสื่อโลก เมื่อถึงในปี 2004 ได้มีชมรม ภาพยนตร์อนิเมะอยู่เกือบทุกทวีป ดังนั้นจากความนิยมของภาพยนตร์อนิเมะไปทั่วโลก จึงทำให้ ปัจจุบันภาพยนตร์อนิเมะได้รับการแปลเป็นภาษาต่างๆ มากกว่า 30 ภาษา และได้เติบโตอย่างต่อเนื่อง (Eric Bodnar, 2018)

ลู (Lu, 2008) นักวิชาการด้านการสื่อสาร เชื่อว่าองค์ประกอบในภาพยนตร์อนิเมะ ที่แสดงออกถึงความเป็น “ตะวันออก” กับ “ตะวันตก” ได้ทำให้เกิดความเป็น “สากล” ที่มี วัตถุประสงค์หลักคือการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนอกตลาดประเทศญี่ปุ่น ดังนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ จึงเลือกที่จะแสดงความเป็นญี่ปุ่นออกมาอย่างชัดเจนผ่านโครงเรื่อง ฉาก และตัวละคร ดังนั้นจุดเด่นของภาพยนตร์อนิเมะสมัยใหม่จึงเป็นการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบ ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ากับ ความหลากหลายของเชื้อชาติ และวัฒนธรรมจากหลายประเทศทั่วโลก จากสิ่งที่กล่าวมาทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะและบริษัทผู้ผลิตได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของความ

เป็นสากลมากขึ้น ดังนั้นจึงทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะหลายคนได้สร้างตัวละครให้มีลักษณะคล้ายกับ “ชาวคอเคเซียน” (Caucasian) ซึ่งส่วนใหญ่อาศัยอยู่ทางตะวันตก ตัวอย่างเช่น ตัวละครเอกในเรื่อง Sailor Moon ที่อุซางิ สึคิโนะ (Tsukino Usagi) และ มินาโกะ ไอโนะ (Aino Minako) มีผมสีบลอนด์ ทั้งๆ ที่ในภาพรวมตัวละครเหล่านี้คือเด็กหญิงชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในประเทศญี่ปุ่น และไม่ได้เป็นชาวตะวันตกแต่อย่างใด เป็นต้น นอกจากนี้ในภาพยนตร์อนิเมะประเภทแฟนตาซียังได้มีการสร้างตัวละครที่ไม่สามารถระบุสัญชาติได้แน่ชัดอีกด้วย เนื่องจากลักษณะภายนอกของตัวละครที่ปรากฏไม่ได้มีลักษณะแบบเดียวกับชาวญี่ปุ่นหรือชาวเอเชียแต่อย่างใด ซึ่งส่วนใหญ่จะมีรูปร่างที่สูงเกินจริง หรือรูปร่างขนาดเล็กเกินจริง หรือรูปร่างอ้วนกลม รวมถึงมีดวงตากกลมโตและจมูกโด่ง

เนเปียร์ (Napier, 2005) นักวิชาการด้านวรรณคดีและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ได้แสดงความคิดเห็นต่อการตอบสนองของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์อนิเมะว่า เหตุผลที่ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายตอบรับภาพยนตร์อนิเมะเป็นอย่างดี เกิดขึ้นจากเรื่องราวในภาพยนตร์อนิเมะที่ไม่ได้ถูกเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะ ตัวละครส่วนใหญ่ไม่มีการแบ่งแยกเพศที่ชัดเจน รวมถึงมีบทบาททางเชื้อชาติที่มีความคลุมเครือ ดังนั้นจึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความแปลกใหม่และน่าสนใจกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งประเด็นนี้ได้สอดคล้องกับที่ แพทริก เดรเซน (Patrick Drzen, 2003) นักเขียนที่มีความเชี่ยวชาญด้านอนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ได้กล่าวว่า การขาดความรู้สึกแบบเอเชียที่ชัดเจนต่อลักษณะของตัวละคร ที่ไม่เกี่ยวกับเชื้อชาติหรือชาติพันธุ์ในภาพยนตร์อนิเมะหลายเรื่อง มีส่วนทำให้ผลงานเหล่านั้นได้รับการยอมรับจากผู้ชมทั่วโลกได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ เจนกินส์ (Jenkins, 2004) นักวิชาการด้านสื่อชาวอเมริกัน ยังได้เสนอว่า ภาพยนตร์อนิเมะเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนา “pop cosmopolitans” ทั่วโลก โดยได้ทำหน้าที่โอברรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมและเป็นการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ภายในบริบททางวัฒนธรรมของตนเอง

สำหรับความเป็นมาในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะให้มีความเป็นสากล พบว่าในช่วงทศวรรษ 1970 บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้มีการผลิตของเล่นเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะเรื่องต่างๆ ที่กำลังได้รับความนิยม จนกระทั่งในช่วงปี 2000 ภาพยนตร์อนิเมะได้เริ่มแพร่หลายไปในตลาดโลกอย่างเห็นได้ชัด โดยจำนวนของผู้ที่มีความชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะมีจำนวน 2.4 ล้านคนในประเทศญี่ปุ่น และได้ใช้จ่ายเงิน 2.5 พันล้านดอลลาร์ เพื่อซื้อสินค้าเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะที่ชื่นชอบ (Juliana et al., 2019)

เมื่อกล่าวถึงความเป็นสากลกับภาพยนตร์อนิเมะในยุคหลังพบว่า ในช่วงปลายทศวรรษ 1960 และต้นทศวรรษ 1970 ได้เกิดความร่วมมือระหว่างบริษัท โตเอะ แอนิเมชัน จากประเทศญี่ปุ่นกับบริษัท วิดีโอคราฟต์ (Videocraft) จากประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ได้ผลิตแอนิเมชัน

ร่วมกันคือเรื่อง The King Kong Show (1966-1969) ซึ่งถือว่าเป็นแอนิเมชันที่มีลักษณะของผลงานใกล้เคียงกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น (ชนิษฐา เพ็ชรรัตน์, 2556)

ในช่วงที่ภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมสูงสุดในต่างประเทศ ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากการสร้างพื้นที่ในภาพยนตร์อนิเมะให้มีความเป็นสากลมากขึ้น ขณะเดียวกันได้สร้างรูปแบบของญี่ปุ่นให้น้อยลง ในประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับคำว่า “มุกุคุเซกิ” (mukokuseki) ที่สะท้อนให้เห็นว่าชาวญี่ปุ่นร่วมสมัยพยายามหลีกเลี่ยงแนวคิดความเป็นญี่ปุ่น (Mateja Kovacic, 2014)

“วัฒนธรรมไร้กลิ่น” (Culture Odorless) คือแนวคิดที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้นำมาใช้เพื่อสร้างความเป็นสากลในภาพยนตร์อนิเมะ กล่าวคือ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้พยายามผลิตผลงานออกมาในลักษณะที่ให้ผู้ชมที่มีความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมและภาษา สามารถเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นต้องการสื่อสารได้ แม้ว่าบุคคลเหล่านั้นจะไม่ใช่วาญี่ปุ่นก็ตาม ซึ่งแนวคิดนี้จะทำให้สิ่งที่แสดงออกถึงความเป็นญี่ปุ่นหรือกลิ่นอายของวัฒนธรรมญี่ปุ่นลดลง ในขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะคัดเลือกสิ่งที่ เป็นสากล ที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้ร่วมกันมาใส่ไว้ในภาพยนตร์อนิเมะมากขึ้น ในประเด็นนี้ แอลลิสัน (Allison) ได้แสดงความคิดเห็นว่า หลายทศวรรษที่ผ่านมาผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะจากประเทศญี่ปุ่นได้พยายามปรับตัวให้เข้ากับตลาดต่างประเทศด้วยแนวทางที่แตกต่าง โดยยกเว้นเนื้อหาจำนวนมากที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และประเพณีของประเทศญี่ปุ่นออกจากการงานเพื่อให้เข้ากับตลาดต่างประเทศได้ดีขึ้น (Boyao Dai, 2016)

2. แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)

คำว่า “การเล่าเรื่อง” ในภาษาอังกฤษคือ “Narrative” เกิดจากคำในภาษาละตินสองคำคือ “Narrare” มีความหมายว่า บรรยาย และ “Gnarus” มีความหมายว่า การรู้ หรือ มีความสามารถ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) แนวคิดการเล่าเรื่องเกิดจากความคิดว่า การเล่าเรื่องคือเครื่องมือสำคัญที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสาร เพื่อต้องการถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด อารมณ์ และประสบการณ์ โดยผู้เล่าเรื่องจะทำหน้าที่ประพันธ์เรื่องราวขึ้นมาจากประสบการณ์ ภาษา และสิ่งแวดล้อมรอบตัว และผู้ฟังจะทำหน้าที่ตีความหมายจากเรื่องราวที่ได้ฟังออกมาเป็นข้อมูลและภาษาตามความเข้าใจของตัวเอง (จิราภา สมบูรณ์, 2562)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการศึกษาเนื้อหาและสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ที่มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องเป็นตัวช่วยแยกหมวดหมู่ในการศึกษาอย่างเป็นระบบ แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้กับการศึกษาในภาพยนตร์ทุกประเภท สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะจะเห็นความเป็นสากลอย่างชัดเจนนับตั้งแต่ทศวรรษ 1960 ที่มีภูมิหลังและบริบทของการเล่าเรื่องและ

โครงเรื่อง การออกแบบตัวละคร และวิธีการจัดการเล่าเรื่อง โดยแตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไปที่มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ากับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ญี่ปุ่น (Amy Shirong Lu, 2008)

ต้นกำเนิดของการเล่าเรื่องได้เกิดขึ้นมา 400 ปีก่อนคริสต์ศักราช โดยเริ่มจาก อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ผู้โด่งดัง เชื่อว่าการละครเกิดขึ้นมาจากการเลียนแบบธรรมชาติของมนุษย์ อริสโตเติลได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างคำว่า “แสดง” (To Show) กับคำว่า “เล่า” (To Tell) ซึ่งทั้งสองคำนี้ได้มีความเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory) ที่หมายถึง การเล่าเรื่องตามตัวอักษรหรือการพูดโดยตรง และทฤษฎีการเลียนแบบ (Mimetic Theory) ที่เป็นการแสดงต่อหน้าผู้ชมโดยตรง

ในเวลาต่อมา เพลโต (Plato) นักพูดคนสำคัญของยุคกรีก ได้เขียนบทนิพนธ์ชื่อ “Republic” ที่เป็นต้นฉบับของการเลียนแบบ (Mimesis) และการเล่าเรื่อง (Diegesis) ต่อมาในปี 1953 เอเตียน ซูเรียว (Etienne Souriau) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ได้นำคำว่า “Diegesis” มาใช้อธิบายคำว่า “Recounted Story” ในการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ จนในที่สุดได้กลายเป็น “Diegetic Theory” ซึ่งเป็นหนึ่งในทฤษฎีการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นตามแนวคิดทางภาษาศาสตร์ของเพลโต (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)

วอลเตอร์ ฟิชเชอร์ (Walter Fisher) นักนิเทศศาสตร์ผู้บุกเบิกแนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง (Narrative Paradigm) ได้กล่าวว่า เรื่องราวที่แต่งขึ้นและสร้างความสนใจให้กับมนุษย์ได้มากที่สุด ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม (อรอุษา อึ้งศรีวงศ์, 2555) โดยปกติกระบวนทัศน์ของการเล่าเรื่องจะหมายถึงการนำเสนอชุดของเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องที่ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง กลางเรื่อง และการจบเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่องจะเกี่ยวข้องกับส่วนที่เป็นเหตุผลของเรื่องเล่า (Narrative Rationality) และส่วนที่เป็นอารมณ์ของเรื่องเล่า (Narrative Emotion) ทั้งสองส่วนนี้จะต้องทำงานสอดประสานกันภายใต้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) (Walter Fisher, 1984)

ดังนั้นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จึงหมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่งในภาพยนตร์ ที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผล และมีลักษณะเหมือนกับห่วงโซ่ที่ถูกร้อยเรียงต่อกัน ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวจะเริ่มต้นด้วยเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อเหตุและผลรวมถึงตัวละคร จนเกิดเป็นสถานการณ์ใหม่ขึ้นมา และนำไปสู่บทสรุปในตอนจบของเรื่อง

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้ 3 ส่วนสำคัญ ดังต่อไปนี้

2.1 ตัวละคร (Character)

เพอร์รีน (Perrine, 1978) ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรม ได้กล่าวถึงตัวละครว่า ตัวละครคือบุคคลที่มีความสำคัญและมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับเหตุการณ์ในเรื่อง ในขณะที่ เฮนรี เจมส์ (Henry James) นักประพันธ์ชาวอเมริกัน ได้ให้ความหมายของตัวละครว่า ตัวละครคือสิ่งที่ใช้เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ภายในเรื่อง ดังนั้นตัวละครและเหตุการณ์จึงมีความสำคัญต่อกัน ถ้าหากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งขาดตัวละครและเหตุการณ์ จะไม่สามารถเกิดภาพยนตร์ขึ้นมาได้ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ส่วน แม็กคี (Mckee, 1997) นักวิชาการด้านการเขียนบทภาพยนตร์ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับตัวละครว่า ลักษณะเฉพาะของบุคคลหนึ่งคือผลรวมของคุณสมบัติที่สังเกตได้ เช่น ไอคิว เพศ ทัศนคติ ลักษณะการพูด เป็นต้น ลักษณะต่างๆ ที่พูดถึงจะทำให้แต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งลักษณะที่แท้จริงส่วนใหญ่จะถูกเปิดเผยในการเลือกของมนุษย์ภายใต้ความกดดัน ยังมีความกดดันมากขึ้นเท่าใด จะยิ่งเปิดเผยลักษณะที่แท้จริงมากขึ้นเท่านั้น

จากความหมายของตัวละครที่ได้กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปความหมายของตัวละครได้ว่า ตัวละคร หมายถึง บุคคลที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้นภายในเรื่อง โดยเหตุการณ์เหล่านั้นจะถูกนำมาใช้สนับสนุนให้ตัวละครมีความชัดเจนและสร้างความสมบูรณ์ขึ้นในเรื่องราว เพราะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ซึ่งส่วนใหญ่หน้าที่ของตัวละครเอกจะถูกสร้างให้เข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ที่เป็นสาเหตุของเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นตามมา ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าทั้งตัวละครและเหตุการณ์เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันและไม่สามารถแยกออกจากกันได้

โดยปกติจะมีองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยทำให้ตัวละครมีความน่าสนใจ หรือเป็นมนุษย์ที่มีความสมจริง หรือสร้างความเห็นใจจากผู้ชมได้ ฯลฯ ซึ่งองค์ประกอบสำคัญนี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิดของตัวละคร (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) กล่าวคือ ส่วนที่เป็นความคิดของตัวละคร คือลักษณะของตัวละครที่ดีส่วนใหญ่ จะเป็นคนที่รู้จักคิด เป็นตัวของตัวเอง และมีความคิดเป็นของตัวเอง สิ่งที่จะมาเปลี่ยนแปลงความคิดของตัวละครได้จะต้องเป็นเรื่องราวที่มีความสำคัญมากพอที่จะทำให้ตัวละครคุ่มค่ากับการเปลี่ยนความคิดนั้น โดยสิ่งที่มีความสำคัญต่อการกำหนดความคิดของตัวละคร โดยทั่วไปจะเกี่ยวข้องกับภูมิหลังของตัวละคร ขณะที่ส่วนที่เป็นพฤติกรรมของตัวละคร จะเกิดจากมุมมองความคิดและทัศนคติของตัวละครโดยตรง (David A. Cook, 2016)

เมื่อพิจารณาถึงตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์บันเทิง พบว่าได้มีการแบ่งลักษณะพื้นฐานของตัวละครออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ

1.) ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (Active Character) โดยทั่วไปตัวละครที่เป็นผู้กระทำจะเป็นตัวละครเอก (Protagonist) ที่มีความสำคัญมากที่สุดและเป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครประเภทนี้จะมีภาวะกระตือรือร้นและเป็นผู้ลงมือกระทำสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ เป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นและมีลักษณะที่คาดเดาได้ยาก

2.) ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) คือตัวละครที่ไม่ใช่ศูนย์กลางของเรื่องและไม่ได้เป็นผู้ที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขณะเดียวกันส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ที่ถูกกระทำจากตัวละครรอบข้าง

วิธีสร้างให้ตัวละครตัวหนึ่งมีมิติทุกด้านเหมือนกับมนุษย์จริงได้ จะต้องอาศัยการสร้างตัวละครให้มีความซับซ้อนทั้งภายในและภายนอก กล่าวคือ ความซับซ้อนภายในจะเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครโดยตรง ในขณะที่ความซับซ้อนภายนอกคือความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีต่อผู้คนรอบข้าง และสภาพแวดล้อมที่พวกเขาอยู่ ดังนั้นสามารถแบ่งการสร้างตัวละครให้มีมิติได้ 2 ประเภทหลัก (อัศวิน ซาบารา, 2551) ได้แก่

1.) ชีวิตภายในของตัวละคร หรือเบื้องหลังของตัวละคร (Background) คือภูมิหลังชีวิตของตัวละครที่เกิดขึ้นตั้งแต่ตัวละครเกิดจนกระทั่งถึงตอนเริ่มเรื่องในภาพยนตร์ องค์ประกอบส่วนนี้ของตัวละครได้มีอิทธิพลต่อมุมมองความคิด การดำเนินชีวิต รวมถึงการสร้างบุคลิกภาพของตัวละครเป็นอย่างมาก ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญคือ

- 1.1 ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Biography)
- 1.2 มุมมองของตัวละคร (Point of view)
- 1.3 ทศนคติของตัวละคร (Attitude)

2.) ชีวิตภายนอกของตัวละคร หรือเบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) คือสิ่งที่ตัวละครเผยให้เห็นถึงความขัดแย้ง ความต้องการ รวมถึงการบรรลุถึงเป้าหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ที่ได้ดำเนินมาตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงตอนจบ ซึ่งประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ ดังนี้

- 2.1 ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)
- 2.2 ความขัดแย้ง (Conflict)
- 2.3 การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)
- 2.4 การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

2.2 ฉาก (Setting)

ฉากคือการกระทำที่ผ่านความขัดแย้งในช่วงเวลาและพื้นที่ที่ต่อเนื่องกันในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยมีตัวละครเป็นผู้กระทำให้เกิดเรื่องราวภายในฉากขึ้น และทุกฉากคือเหตุการณ์ในเรื่องราว โดยปกติฉากถือว่าเป็นส่วนประกอบหลักของเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง และอยู่ในลักษณะของการนำเหตุการณ์ที่ได้คัดเลือกมาร้อยเรียงต่อกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล บางครั้งฉากอาจประกอบด้วยข้อตืดเพียงข้อเดียวหรือหลายข้อตืดรวมกันได้ และในแต่ละฉากอาจมีจุดหักเห (Turning Point) ปรากฏอยู่ด้วย โดยฉากจะมีความสำคัญในการรองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง และเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละคร (Syd Field, 2005)

เมื่อพิจารณาถึงฉากในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะพบว่า คือสถานที่ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ภายในเรื่อง โดยแต่ละฉากจะให้ข้อมูลพื้นฐานสำคัญกับผู้ชมที่เกิดขึ้นมาจากฉากท้องเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสามส่วน ได้แก่ ส่วนแรก ยุคสมัย (Period) คือการระบุว่าเรื่องราวในภาพยนตร์เกิดขึ้นในยุคใด อาจเป็นได้ทั้งอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ส่วนที่สอง เวลาหรือช่วงเวลา (Time or Duration) คือการบอกถึงระยะเวลาที่ฉากนั้นๆ ใช้ไป ในภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เท่ากับเวลาจริงที่เกิดขึ้น (Real Time) ได้ และส่วนที่สาม สถานที่ (Location) คือสถานที่เกิดเรื่องราวในภาพยนตร์ ส่วนใหญ่จะแสดงให้เห็นภูมิศาสตร์และลักษณะทางกายภาพของฉากนั้นอย่างชัดเจนว่าเรื่องราวกำลังเกิดขึ้นในสถานที่ใด เช่น ทะเลทราย แม่น้ำ พุงหญ้า ในเมืองชนบท ห้องทดลอง เป็นต้น (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)

บ็อกส์ (Boggs, 2003) ทำการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ และได้แบ่งฉากออกเป็นลักษณะย่อย ได้ 4 ประเภท ดังนี้

1.) ฉากที่เน้นปัจจัยด้านเวลา (Temporal factors) คือเน้นถึงช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่องราว ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ส่วนคือ

- ช่วงเวลา เช่น ช่วงเวลาในแต่ละวัน ฤดูกาลต่างๆ หรือช่วงเวลาปรากฏในประวัติศาสตร์ เป็นต้น
- ระยะเวลา เช่น เหตุการณ์ในเรื่องราวได้เกิดขึ้นและกินระยะเวลาเป็นเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หรือหนึ่งปี เป็นต้น

2.) ฉากที่เน้นปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic factors) คือฉากที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะทางกายภาพที่เป็นได้ทั้งฉากในธรรมชาติ เช่น ป่า ทะเล หรือภูเขา เป็นต้น และฉากที่เป็นสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์ ซึ่งบางสถานที่อาจสร้างขึ้นใหม่สำหรับภาพยนตร์เรื่องนั้น เช่น ฉากในคอนโด ฉากในร้านอาหาร หรือฉากในสนามกีฬา เป็นต้น

3.) ฉากที่เน้นปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม (Prevailing social structure and economic factors)

4.) ฉากที่เน้นปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral attitude, custom and codes of behaviors)

2.3 รูปแบบการนำเสนอ (Style)

รูปแบบการนำเสนอหรือสไตล์ ในงานเขียนทั่วไป ส่วนใหญ่จะหมายถึง แบบแผนในการแต่งที่มีลีลาและมีลักษณะเฉพาะตัว ได้แก่ ท่วงทำนองโวหาร น้ำเสียงของผู้แต่ง รวมถึงการเลือกใช้คำ (Kenedy, 1966) ซึ่งรูปแบบการนำเสนอดังกล่าวจะตรงกันข้ามกับรูปแบบการนำเสนอหรือสไตล์ในทางภาพยนตร์ กล่าวคือ ในภาพยนตร์ทุกประเภทจะต้องใช้พื้นฐานของรูปแบบการนำเสนอร่วมกัน หรือที่เรียกว่า “มิสอองแซง” (Mise-en-scene) หรือ “องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์” คำว่า “Mise-en-scene” เป็นคำในภาษาฝรั่งเศส หมายถึง การจัดวางไวบนเวที (placing on stage) หรือ การจัดแสดงเหตุการณ์บนเวที (staging an action) แต่เมื่อนำมาใช้กับภาพยนตร์จะหมายถึงการจัดวางองค์ประกอบสำคัญทุกอย่างที่มีผลต่อกล้องที่ตั้งอยู่เบื้องหน้า ซึ่งองค์ประกอบของการจัดวางส่วนใหญ่จะใกล้เคียงกับศิลปะการจัดวางของละครเวที เช่น ตำแหน่งการยืนของนักแสดง หรือการเคลื่อนไหวของนักแสดง เป็นต้น สิ่งที่ทำให้การจัดวางองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์มีความโดดเด่นและแตกต่างจากละครเวทีคือ ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญคือ ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง และการจัดแสง (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556)

2.3.1 องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์ (Mise-en-scene)

- การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)

เมื่อพิจารณาหลักเกณฑ์เบื้องต้นที่ใช้กับองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์ พบว่า ส่วนใหญ่จะยึดถือบริบทด้านเนื้อหาเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม ได้มีหลักเกณฑ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดวางองค์ประกอบภาพอีก 3 ประการ ได้แก่ ความสมดุลของภาพ จุดเด่นของภาพ และน้ำหนักของภาพ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.) ความสมดุลของภาพ คือสิ่งที่มีความสำคัญอันดับแรกที่สุดที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องให้ความสนใจโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการจัดการกับรูปร่าง, สี, เส้น และลักษณะพื้นผิว ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกลมกลืนกันและความสมดุลของภาพในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

2.) จุดเด่นทางด้านภาพ คือพื้นที่บริเวณใดบริเวณหนึ่งที่เรียกร่องความสนใจจากผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว โดยจุดเด่นในภาพเกิดจากการสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในลักษณะ

ของการตัดกันหรือการขัดกัน ซึ่งสิ่งนี้สามารถเรียกรวมได้ว่า “contrast” นอกจากนี้บางครั้งความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพบางภาพอาจจะมีส่วนประกอบของภาพที่สร้างความแตกต่างจากส่วนอื่นในภาพเดียวกันได้ ส่วนใหญ่จุดเด่นทางด้านภาพจะสอดคล้องกับจุดเด่นของเนื้อหา

3.) น้ำหนักของภาพ โดยปกติผู้กำกับจะเป็นผู้ทำหน้าที่จัดวางน้ำหนักของภาพในแต่ละฉากให้กระจายน้ำหนักอย่างกลมกลืนกันตลอดทั้งภาพ เน้นลักษณะสมมาตร (symmetrical) อย่างเคร่งครัด ซึ่งน้ำหนักด้านภาพจะถูกแบ่งสัดส่วนอย่างเท่ากัน และตรงกลางของภาพจะทำหน้าที่เป็นส่วนแกนของภาพ บางครั้งน้ำหนักของภาพจะถูกใช้เพื่อถ่วงกับรูปร่าง หรือน้ำหนักของสี

- แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย (Proxemic Patterns)

เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ (Edward T. Hall) นักมานุษยวิทยา ได้ศึกษาถึงระยะความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน โดยเขาได้เขียนเรื่องดังกล่าวไว้ในหนังสือชื่อ The Hidden Dimension และ The Silent Language ที่ได้สรุปว่า ระยะความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนได้ถูกกำหนดด้วยปัจจัยภายนอก ได้แก่ ระดับเสียง ระดับแสง และสภาพอากาศ ซึ่งทั้งหมดมีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ว่างระหว่างปัจเจกบุคคลขึ้น

โดยปกติผู้คนที่อยู่ในวัฒนธรรมแบบแอ่งโกลแซกซันและในแถบยุโรปตอนเหนือส่วนใหญ่จะมีแนวโน้มกับการใช้พื้นที่ว่างมากกว่าผู้คนในเอเชีย นอกจากนี้ปัจจัยภายนอก เช่น เสียงดังหรือสถานที่ที่อยู่ในความมืด จะมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้คนต้องเคลื่อนเข้าหากันในระยะที่ใกล้มากขึ้น ดังนั้นฮอลล์จึงได้แบ่งระยะความสัมพันธ์ของผู้คนกับการใช้พื้นที่ว่างออกเป็น 4 ระยะคือ (Edward T. Hall, 1973)

1.) ระยะใกล้ชิด (Intimate) เป็นระยะของความสัมพันธ์ที่ต้องใช้พื้นที่จากการสัมผัสเนื้อตัวออกไปประมาณ 18 นิ้ว ถือว่าเป็นระยะความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับความรักหรือการปลอบประโลม แต่เมื่อระยะนี้ถูกใช้กับคนแปลกหน้าจะทำให้รู้สึกถึงการถูกรุกล้ำอาณาเขตส่วนตัว และคนส่วนใหญ่จะแสดงออกด้วยท่าทีที่ไม่เป็นมิตรหรือไม่ไว้วางใจ

2.) ระยะส่วนตัว (Personal) ระยะของความสัมพันธ์นี้ใช้พื้นที่ประมาณ 18 นิ้วจนไปถึงประมาณ 4 ฟุต เป็นระยะที่ห่างเพียงแค่ช่วงแขนเดียว ซึ่งสามารถจะเอื้อมมือสัมผัสได้ ดังนั้นส่วนใหญ่ระยะนี้จะใช้กับเพื่อนหรือคนที่รู้จักคุ้นเคย ความสัมพันธ์ในระยะนี้ถือว่ามีความเป็นส่วนตัวอยู่

3.) ระยะสังคม (Social) เป็นระยะของความสัมพันธ์ที่อยู่ระหว่าง 4 ฟุต จนถึง 12 ฟุต ซึ่งเป็นระยะที่รักษาไว้สำหรับความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นส่วนตัว ส่วนใหญ่จะใช้กับการพบปะสังสรรค์ตามงานต่างๆ ที่ไม่เน้นความเป็นทางการ และเป็นระยะที่แสดงถึงความเป็นมิตร แต่ในบางกรณีถ้าหากคนสองคนแสดงความสัมพันธ์ต่อกันแบบระยะใกล้ชิดหรือระยะส่วนตัว ภายใต้สถานการณ์แบบระยะสังคม จะถือว่าเป็นการเสียมารยาท เพราะพฤติกรรมดังกล่าวอาจจะถูกตีความว่าเป็นการปิดกั้นตัวเองจากโลกภายนอก

4.) ระยะทั่วไป (Public) คือระยะของความสัมพันธ์ที่ใช้พื้นที่ตั้งแต่ 12 ฟุตจนถึง 25 ฟุตหรือมากกว่านั้น โดยจะให้ความรู้สึกที่เป็นทางการและรู้สึกถึงความเห็นห่างของบุคคล ส่วนใหญ่บุคคลที่มีชื่อเสียงของสังคมหรือบุคคลสาธารณะจะปรากฏตัวในระยะนี้ เพราะจะทำให้บุคคลที่อยู่ในระยะดังกล่าวต้องแสดงออกด้วยท่าทางเกินปกติและพูดด้วยเสียงที่ดังขึ้น เพื่อจะได้สื่อสารกับผู้ฟังได้อย่างชัดเจน เนื่องจากว่าระยะนี้มีพื้นที่จำนวนมากเข้ามาเกี่ยวข้อง

- ขนาดภาพ (The Shots)

เมื่อกล่าวถึงขนาดภาพที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง พบว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถูกถ่าย (Subject) โดยหลักเกณฑ์ที่ใช้สำหรับการกำหนดขนาดภาพจะยึดถือเอารูปร่างของผู้ที่ปรากฏอยู่บนกรอบภาพเป็นเกณฑ์ ซึ่งขนาดภาพมาตรฐานที่ใช้ในภาพยนตร์จะมีทั้งหมด 6 ขนาดหลักๆ ได้แก่

1.) ขนาดภาพระยะไกลสุด (extreme long shot) คือขนาดภาพที่ถูกถ่ายจากระยะไกลมาก ส่วนใหญ่ภาพขนาดนี้จะถ่ายทำในภาพยนตร์ที่ต้องเน้นการแสดงให้เห็นถึงความกว้างใหญ่ไพศาลของฉาก นอกจากนั้นขนาดภาพดังกล่าวยังถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะเชื่อมต่อกับภาพในระยะที่ใกล้กว่านั้น ในลักษณะเหมือนกับการเกริ่นเปิดเรื่อง ดังนั้นจึงทำให้ขนาดภาพระยะไกลสุดจึงถูกเรียกอีกชื่อว่า “establishing shots” หรือ “ข้อตสถาปนาของเรื่อง”

2.) ขนาดภาพระยะไกล (long shot) คือขนาดภาพที่มีลักษณะพื้นฐานใกล้เคียงกับระยะห่างระหว่างผู้ชมละครกับเวทีในโรงละคร โดยภาพขนาดระยะไกลจะสามารถมองเห็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์และตัวละครได้เต็มตัว นอกจากนี้ยังมีขนาดภาพที่เรียกว่า deep-focus shot หรือภาพระยะชัดลึก ที่ถูกจัดว่าเป็นขนาดภาพในกลุ่มขนาดภาพระยะไกลด้วย

3.) ขนาดภาพเต็มตัว (full shot) คือขนาดภาพที่ผู้ชมจะได้เห็นขนาดของตัวละครแบบเต็มตัว ในลักษณะที่ส่วนหัวของตัวละครจะอยู่ใกล้กับขอบบนของกรอบภาพ และส่วน

เท้าของตัวละครจะอยู่ใกล้กับขอบล่าง ซึ่งขนาดภาพดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นอาภักปฏิกิริยารวมถึงการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครได้ชัดเจน

4.) ขนาดภาพปานกลาง (medium shot) โดยปกติขนาดภาพปานกลาง จะถูกนำไปใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร เนื่องจากจะทำให้ผู้ชมมองเห็นอาภักปฏิกิริยาและการแสดงออกของตัวละครได้อย่างชัดเจน บางครั้งขนาดภาพปานกลาง อาจจะถูกใช้เป็นช็อตเชื่อมกลางระหว่างขนาดภาพระยะใกล้ (close-up) กับขนาดภาพระยะไกล (long shot) หรืออาจถูกใช้สำหรับการเริ่มต้นในประเด็นใหม่ของเรื่อง

5.) ขนาดภาพระยะใกล้ (close-up) ผู้สร้างภาพยนตร์จะเลือกใช้ขนาดภาพระยะใกล้ เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและตัวละครในลักษณะที่ใกล้ชิด หรือบางครั้งถูกนำมาใช้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตรวจสอบปฏิกิริยาบนใบหน้าของตัวละครได้อย่างละเอียด นอกจากนี้ ผู้กำกับยังเลือกใช้เพื่อแสดงถึงนัยสำคัญของวัตถุนั้นๆ ที่ปรากฏอยู่ในฉาก เพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์ได้ด้วย

6.) ขนาดภาพระยะใกล้สุด (extreme close-up) จุดเด่นของขนาดภาพนี้ คือ จะแสดงระยะชัดของสิ่งที่ถูกถ่ายในลักษณะของภาพสามมิติ ที่ประกอบด้วยระยะชัดของสิ่งที่ถูกถ่ายตั้งแต่ในพื้นที่ส่วนหน้าของภาพ (foreground) พื้นที่ส่วนกลาง (middle ground) และพื้นที่ส่วนหลัง (background) โดยจุดประสงค์ของการใช้ภาพขนาดนี้เพื่อต้องการรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่ขณะเดียวกันสามารถลดความสำคัญของการลำดับภาพ ลักษณะสำคัญของขนาดภาพระยะใกล้สุดจะถูกใช้เมื่อต้องการเจาะจงกับสิ่งที่มีขนาดเล็กมาก

- มุมกล้อง (The Angles)

มุมกล้องมีความสำคัญต่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ขาดไม่ได้ เพราะนอกจากที่มุมกล้องจะถูกใช้เพื่อกำหนดความสำคัญระหว่างตัวละครกับเหตุการณ์ภายในเรื่องแล้ว บางครั้งเมื่อกล้องทำมุมกับวัตถุที่ถูกถ่ายอย่างชัดเจนและโดดเด่น มุมกล้องดังกล่าวอาจจะถูกนำมาใช้เพื่อแสดงถึงนัยสำคัญอะไรบางอย่างที่มีความสำคัญต่อตัวละครหรือวัตถุที่ปรากฏอยู่ในภาพได้เช่นกัน โดยทั่วไปมุมกล้องจะถูกกำหนดด้วยตำแหน่งของที่ตั้งกล้อง ไม่ใช่ตำแหน่งที่วัตถุถูกถ่าย ดังนั้นจึงทำให้มีมุมกล้องมาตรฐานที่ใช้ในภาพยนตร์ทั้งหมด 5 มุม (Louis Giannetti, 2014) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.) มุมกล้องระดับสายตานก (bird's eye view) โดยปกติผู้คนจะไม่ค่อยได้เห็นภาพในแบบของมุมกล้องระดับสายตานก ในลักษณะแทนสายตาของนกที่กำลังบินอยู่บนท้องฟ้า ดังนั้นจึงถือว่าเป็นมุมกล้องที่สร้างความรุนแรงให้กับผู้ชมได้มากที่สุดเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ

มุมกล้องแบบอื่น จุดเด่นของมุมกล้องระดับสายตาจะประกอบด้วยภาพขนาดใหญ่ ที่ทำให้ผู้ชมได้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องเหมือนกับเป็นพระเจ้า นอกจากนี้ยังนำมาใช้กับตัวละครที่แสดงถึงการเป็นคนไม่สำคัญหรืออยู่ในฐานะต่ำต้อย

2.) มุมกล้องแบบมุมสูง (high angle) คือมุมกล้องที่ถูกตั้งไว้บนเครื่องบินหรือตำแหน่งที่มีความสูงจากพื้นดิน จึงทำให้ภาพที่ได้จะไม่ทำมุมจากระดับสายตา และไม่ได้สร้างความคลุมเครือ รวมถึงการแสดงถึงความยิ่งใหญ่และการมีอำนาจในมุมมองของพระเจ้าแบบเดียวกับที่เกิดในมุมกล้องระดับสายตา หากนำมาใช้กับฉากที่เป็นวัตถุเคลื่อนที่ จะส่งผลให้ระดับของความเร็วลดลง ในทางกลับกัน มุมกล้องแบบมุมสูงเหมาะสำหรับการบ่งบอกถึงความเชื่องช้าหรือความรู้สึกน่าเบื่อ

3.) มุมกล้องระดับสายตา (eye-level shot) เป็นมุมกล้องที่แสดงถึงการไม่มีอคติและเป็นกลาง เพราะมุมกล้องระดับสายตา กล้องจะถูกตั้งจากพื้นดินโดยเฉลี่ยเท่ากับความสูงของตัวละคร จึงทำให้ภาพที่เกิดขึ้นไม่ได้มีความโดดเด่นหรือเรียกร้องความสนใจได้เท่ากับกล้องมุมอื่น ในภาพยนตร์เกือบจะทุกเรื่องผู้ชมจะได้เห็นภาพที่เกิดจากมุมกล้องระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมกล้องพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งมุมกล้องที่ถูกจัดอยู่ในมุมกล้องระดับสายตา คือมุมกล้องแบบเสื่อตาทามิ (tatami shot) ถือว่าเป็นมุมกล้องที่เป็นเอกลักษณ์และสร้างความโดดเด่นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นและภาพยนตร์อนิเมะอย่างมาก เพราะส่วนใหญ่มุมกล้องนี้จะพบในฉากที่เกิดขึ้นในห้องที่ปูด้วยเสื่อตาทามิหรือเกิดขึ้นในบ้านแบบญี่ปุ่น ซึ่งมุมกล้องดังกล่าวจะมีการตั้งกล้องในระดับเหนือจากพื้นดินหรือพื้นห้องที่ปูด้วยเสื่อตาทามิประมาณ 4 ฟุต โดยภาพที่ได้จากมุมกล้องแบบเสื่อตาทามิจะทำให้ผู้ชมสามารถนั่งเฝ้าดูเหตุการณ์และตัวละครในเรื่อง ได้ในลักษณะเดียวกับที่ตัวละครกำลังนั่งอยู่บนเสื่อตาทามิ (Patrick Galvan, 2022)

4.) มุมกล้องแบบมุมต่ำ (low angle) คือมุมกล้องที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายในแนวตั้ง และยังเป็นมุมกล้องที่ใช้เพิ่มความสูงให้กับนักแสดงที่มีรูปร่างเตี้ยด้วย การเคลื่อนไหวของมุมกล้องแบบมุมต่ำจะสื่อถึงความรู้สึกที่รวดเร็ว และถ้าหากนำมาใช้ในฉากที่ต้องการเน้นความรุนแรง มุมกล้องแบบนี้จะแสดงถึงความรู้สึกวุ่นวายและสับสนให้กับตัวละครได้เป็นอย่างมาก ในบางกรณีกล้องมุมต่ำได้ถูกนำมาใช้เพื่อเน้นความสำคัญให้แก่ตัวละคร ด้วยการทำให้ตัวละครดูน่าเกรงขาม น่ากลัว หรือน่าเคารพ

5.) มุมกล้องแบบมุมเอียง (oblique angle หรือ dutch angle) เป็นมุมกล้องที่ถ่ายทำโดยไม่ได้ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า (horizontal line) เหมือนกับกล้องมุมอื่น ซึ่งส่งผลให้ภาพที่ถ่ายออกมามีลักษณะลาดเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ซึ่งในทางจิตวิทยาอาจกล่าวได้ว่า

ตัวละครกำลังอยู่ในสภาพที่จิตใจไม่ปกติ ที่เกิดจากความเครียด ความสับสน จากการเปลี่ยนแปลง หรือความไม่มั่นคงจากเหตุการณ์ภายในเรื่อง บ่อยครั้งที่ผู้กำกับเลือกใช้กล้องมุมเอียงเพื่อบอกถึงความรุนแรงของเหตุการณ์ หรือความเคลือบแคลงสงสัย

- การจัดแสง (Lighting)

การจัดแสงในภาพยนตร์นอกจากจะมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ความสว่างใน ฉากนั้นๆ แล้ว การจัดแสงยังใช้เพื่อต้องการปิดบังซ่อนเร้นการกระทำของตัวละครหรือเรื่องราวภายใน เรื่อง บางครั้งการจัดแสงยังช่วยให้ผู้ชมได้เห็นถึงลักษณะพื้นผิว ของวัตถุ เช่น ใบแมงมุมที่มีความบาง และใส หรือพื้นไม้ที่หยาบกระด้าง เป็นต้น โจเซฟ ฟอน สเตร์นเบิร์ก (Josef von Sternberg) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดแสง ได้กล่าวถึงการจัดแสงเพื่อสื่อความหมายว่า ถ้าผู้สร้างรู้จักวิธีการใช้ประโยชน์ ของการจัดแสงอย่างละเอียด จะสามารถสร้างอารมณ์ให้กับวัตถุทุกประเภทได้อย่างน่าสนใจ (Jeremy Birn, 2014) ดังนั้นจึงสามารถแบ่งการจัดแสงในภาพยนตร์ได้ 4 ส่วนสำคัญ คือ

1.) ทิศทางของการจัดแสง (direction) คือการจัดแสงที่มีทิศทางจาก ด้านล่าง ด้านบน หรือด้านหลัง ซึ่งทิศทางของการจัดแสงจากด้านล่าง โดยเฉพาะกับใบหน้าของ ตัวละคร ส่วนใหญ่จะสื่อถึงความน่ากลัวและชั่วร้าย ส่วนทิศทางของแสงจากด้านบน จะสื่อถึงความ ศักดิ์สิทธิ์ เพราะแสงที่ถูกจัดในทิศทางนี้จะมีลักษณะเหมือนกับมีวงรัศมีอยู่รอบตัวละคร บางครั้งจึงทำ ให้ตัวละครอยู่ในสถานะที่สูงส่ง น่าเคารพยำเกรงเหมือนกับเทพเจ้า ในขณะที่ทิศทางการจัดแสงจาก ด้านหลัง จะเป็นภาพในรูปแบบของภาพกึ่งย้อนแสง (semi-silhouetting) ที่ส่งผลให้ภาพมีความรู้สึก นุ่มนวลและล่องลอย ส่วนใหญ่จะถูกนำไปใช้ในฉากพลอดรักระหว่างคู่รัก

2.) คุณภาพของการจัดแสง (quality) คือระดับความเข้มข้นของการให้แสง ส่วนใหญ่จะแบ่งคุณภาพของการจัดแสงเป็น 2 ส่วน ได้แก่ แสงที่แข็งกระด้าง (harsh lighting หรือ hard lighting) เป็นแสงที่ทำให้มองเห็นวัตถุหรือตัวละครในฉากได้ชัดเจน ซึ่งใช้บ่งบอกถึงความขัดแย้ง และความรุนแรง กับแสงที่นุ่มนวล (soft lighting) เป็นแสงที่เงาจะถูกเกลี่ยให้เจือจาง และใช้ในความหมายที่แสดงถึงความอ่อนโยน อ่อนหวาน หรือชวนฝัน อย่างไรก็ตามการที่ผู้ชมจะตีความภาพ ภาพหนึ่งในภาพยนตร์ได้ จะต้องอาศัยการวิเคราะห์ร่วมกับบริบทของเนื้อหาด้วย จึงจะทำให้การ ตีความนั้นมีความสมบูรณ์

3.) แหล่งกำเนิดแสง (source) แหล่งกำเนิดแสงเกิดขึ้นมาจากพื้นฐานของ การกำหนดแสงสามจุด (three-point lighting) ซึ่งประกอบด้วย

- แสงหลัก (key light) คือแหล่งกำเนิดแสงหลักในการถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแหล่งแสงที่มีความสว่างมากที่สุด ตำแหน่งที่ตั้งจะถูกส่องเข้าไปด้านหน้าของวัตถุหรือตัวละครจากมุมใดมุมหนึ่ง ถ้าหากใช้เพียงลำพังจะทำให้เห็นเงาที่ชัดเจน

- แสงเสริม (fill light) คือแหล่งกำเนิดแสงรอง เป็นแสงที่มีความสว่างน้อยกว่าแสงหลัก และถูกตั้งในระดับสายตา มีหน้าที่เพื่อช่วยลดความเข้มเงาที่มาจากแสงหลัก นอกจากนี้ยังช่วยลดเงาที่มาจากแสงหลักและเพิ่มแสงให้กับเงาในส่วนที่แสงหลักที่ไม่ไปถึงด้านหลัง

- แสงจากด้านหลัง (back light) คือแสงที่มาจากข้างหลัง และถูกตั้งอยู่เหนือศีรษะ ทำหน้าที่ช่วยแบ่งแยกวัตถุที่ถูกถ่ายออกจากฉากหลัง (background) ที่ส่งผลให้เกิดเป็นมิติที่มีความลึก

4.) รูปแบบการจัดแสง (style) สามารถแบ่งได้ 3 รูปแบบคือ

- การจัดแสงแบบไฮคีย์ (high key) คือการจัดแสงที่เน้นความสว่างของแสงหลัก ซึ่งจะมีเงาตกกระทบให้เห็นน้อยมาก

- การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (low key) คือการจัดแสงที่แสงจากแสงหลักมีความสว่างไม่มาก จึงทำให้เห็นภาพเป็นเงาตกกระทบชัดเจน ที่มีทั้งส่วนที่เป็นสีดำและสีเทา และทำให้ฉากที่จัดแสงแบบนี้จะปรากฏส่วนที่เป็นแสงสว่างและเงามืดในลักษณะที่ตัดกันอย่างชัดเจน

- การจัดแสงแบบไฮคอนทราสต์ (high contrast lighting) คือการจัดแสงที่มีความโดดเด่นมาก เนื่องจากการจัดแสงที่ให้ผลลัพธ์ในลักษณะที่มีความเปรียบต่างสูง

- การใช้สี (Color)

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีการใช้สีเป็นรหัสทางวัฒนธรรมของตนเองอย่างโดดเด่นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ชาวญี่ปุ่นไม่นำสีมาใช้เพียงเพื่อการสื่อถึงวัฒนธรรมหรือนำมาใช้ในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่พวกเขายังนำสีมาใช้กับสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะที่เป็นศิลปะสำคัญทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นด้วย เมื่อรหัสทางวัฒนธรรมของสีในภาพยนตร์อนิเมะได้แพร่หลายไปในกลุ่มของผู้ชมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ จึงทำให้ทั้งสีและตัวภาพยนตร์อนิเมะกลายเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกันจนไม่สามารถแยกจากกันได้ ลักษณะพิเศษของสีคือ

สีสามารถนำมาใช้สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ของผู้ชมและสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์อนิเมะได้

ในทางจิตวิทยาได้กล่าวถึงสีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ว่า สีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำงานภายในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้กระตุ้นอารมณ์ (emotion) และสร้างบรรยากาศ (atmospheric) มากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดของตัวละครหรือเพื่อการตีความโดยตรง การสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ มีศิลปินแนวทัศนศิลป์หลายคนเชื่อว่าความหมายเชิงสัญลักษณ์ของแต่ละสีเกิดจากการสืบทอดทางวัฒนธรรมที่แต่ละสังคมยึดถือ (Wang et al., 2018) โดยสีจะมีความหมายที่หลากหลายและทำหน้าที่เป็นตัวแทนทางอารมณ์ของตัวละคร รวมถึงใช้บ่งบอกถึงสไตล์ของภาพยนตร์อนิเมะในประเภทต่างๆ ซึ่ง เฉิง และคณะ (Cheng et al., 2009) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สีว่า โดยปกติสีเขียวจะเป็นตัวแทนของธรรมชาติและความสุข แต่สำหรับชาวญี่ปุ่นอาจมองว่าสีเขียวคือสันติภาพ โดยจะเห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง My Neighbor Totoro (1993) ของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ที่สีเขียวทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลผืนป่า

หลักการทำงานของสีที่ใช้กับองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์อนิเมะ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะต้องพัฒนาระบบของการใช้สีให้มีความเป็นสากล เพราะรหัสของสีในวัฒนธรรมอื่นจะมีความแตกต่างจากรหัสของสีในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจำเป็นจะต้องเลือกใช้รหัสของสีต่างๆ อย่างเหมาะสม มีความชัดเจน และมีทิศทางเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องคำนึงถึงเรื่องความอึดตัวของสี แม้สี วรรณะสี รวมถึงจิตวิทยาของสี ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงสีที่นำมาใช้ในภาพยนตร์อนิเมะจะสามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

1. ความอึดตัวของสี (Color Saturation)

ความอึดตัวของสี คือระดับความเข้มข้นของสี โดยความอึดตัวของแต่ละสีจะส่งผลกระทบโดยตรงต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม รวมถึงเป็นตัวกระตุ้นปฏิกิริยาของผู้ชมที่แสดงออกในลักษณะที่ต่างกัน ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับความอึดตัวของสีกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ผู้กำกับจะเลือกใช้ความอึดตัวของสีกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ ในลักษณะของการใช้สีที่มีค่าความอึดตัวไปในทางสีเข้มหรือสีปานกลาง (Normal) ส่วนกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กจะมีการใช้ค่าความอึดตัวของสีไปในทางสีสดใส (Boyao Dai, 2016)

นอกจากนี้ความอึดตัวของสีได้ถูกนำมาใช้กับการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะด้วย เพราะความอึดตัวของสีที่แสดงผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละครจะสามารถใช้บ่งบอกลักษณะนิสัย ฐานะทางสังคม ทัศนคติ และวัฒนธรรมที่ตัวละครอาศัยอยู่ ตัวอย่างเช่น ถ้าหากเป็นตัวละครที่สวมใส่ชุดกิโมโนสีม่วงในภาพยนตร์อนิเมะ ผู้ชมชาวญี่ปุ่นจะทราบได้ทันทีว่าตัวละครนั้นเป็นชนชั้นสูง เนื่องจากสีม่วงเป็นสีที่ราชวงศ์และขุนนางชั้นสูงนิยมนำมาใช้กับเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงความแข็งแกร่งมาตั้งแต่สมัยโบราณ จนกลายเป็นสีต้องห้ามของบุคคล

ทั่วไป สีม่วงเป็นสีที่มีความอึมครึม (Dull Color) แต่กลับให้ความรู้สึกที่มั่นคงและน่าเคารพ โดยความหมายของสีม่วงในวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะหมายถึงความสงบ ความมีอำนาจ รวมถึงการมีอายุยืนยาว ซึ่งความหมายนี้ได้สอดคล้องกับคนในวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่เชื่อว่าชนชั้นสูงจะมีอำนาจเหนือกว่าสามัญชน โดยปกติความอึมครึมของสีสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่

1.) สีอิ่มตัว (Saturated Color หรือ Solid Color) คือสีที่มีความเข้มข้นและสามารถสร้างแรงดึงดูดจากผู้ชมหรือผู้พบเห็นได้ทันที ผู้กำกับหลายคนได้เลือกใช้สีอิ่มตัวในฉากที่ต้องการบอกถึงความสดใสเร้าใจของตัวละคร การมีความสุข หรือมีชีวิตชีวา

2.) สีไม่อิ่มตัว (Desaturated Color หรือ Pastel Color) คือสีที่มีความซีดจางและหม่นมัว ส่งผลให้ไม่มีความน่าสนใจหรือไม่สามารถดึงดูดใจผู้ที่พบเห็นได้มากเท่ากับสีอิ่มตัว โดยสีไม่อิ่มตัวจะแสดงถึงความอ่อนแอ ความผิดหวัง รู้สึกไร้พลัง หรือในภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้สีไม่อิ่มตัวเพื่อกล่าวถึงเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว

2. แม่สี (Primaries)

โดยปกติสีที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของเรา ส่วนหนึ่งเป็นสีที่เกิดขึ้นมาจากการผสมจากแม่สี จนกลายเป็นสีใหม่ที่มีความแตกต่างจากแม่สีดั้งเดิม และมีสีสันทให้เลือกใช้เป็นจำนวนมาก ในทางศิลปะได้มีการแบ่งแม่สีเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.) แม่สีวัตถุธาตุ คือสีที่ได้มาจากสีของธรรมชาติ หรือการสังเคราะห์ขึ้นมา ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน โดยปกติแม่สีวัตถุธาตุจะถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในงานศิลปะเกือบทุกประเภท และในวงการอุตสาหกรรม

2.) แม่สีของแสง คือสีที่เกิดขึ้นจากแสง ซึ่งมองเห็นได้จากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม สีที่มองเห็นได้จะเหมือนกับสีของสายรุ้ง แม่สีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ข้อดีของแม่สีของแสงคือ สามารถนำมาใช้กับอุตสาหกรรมการผลิต จอคอมพิวเตอร์ จอโทรทัศน์ และใช้กับการออกแบบภาพและการถ่ายภาพในภาพยนตร์

3. วรณะสี (Tone)

วรณะสีคือกลุ่มของสีที่ปรากฏอยู่ในวงล้อสี โดยในแต่ละสีจะให้ความรู้สึกแตกต่างกัน ซึ่งในวงล้อสีจะแบ่งวรณะสีเป็น 2 วรณะ ได้แก่

1.) สีในวรณะเย็น (Cool Color) ประกอบด้วย 7 สี ได้แก่ สีเหลือง สีเหลืองเขียว สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง และสีม่วง ซึ่งสีทั้งหมดจะแสดงถึงความสงบ ว่างเปล่า ปลอดภัย ผ่อนคลาย ร่มเย็น มั่นคง และสดชื่น บางครั้งอาจแสดงถึงความเศร้า และความเจ็บปวด ส่วนใหญ่สีในวรณะเย็นจะเป็นสีที่ไม่ดึงดูดใจ ไม่มีความโดดเด่น นอกจากนี้จะ

สังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงเป็นสีที่สามารถอยู่ได้กับทั้งวรรณะสีเย็นและวรรณะสีร้อน ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

2.) สีในวรรณะร้อน (Warm Color) ประกอบด้วย 7 สี ได้แก่ สีม่วง สีม่วงแดง สีแดง สีแดงส้ม สีส้ม สีส้มเหลือง และสีเหลือง สีในวรรณะร้อนจะสื่อถึงความร่าร้อน ความรุนแรง มีชีวิตชีวา สนุกสนาน และอบอุ่น และเป็นกลุ่มสีที่สร้างความดึงดูดใจได้ดีกว่าวรรณะสีเย็น ดังนั้นจึงเป็นสีที่มีความโดดเด่น

นอกจากนี้ยังมีสีกลาง (Muddy Colors) ที่สามารถเข้าได้กับทุกวรรณะสี ได้แก่ สีดำ สีขาว และสีเทา สีเหล่านี้เมื่อนำมาใช้กับงานที่มีสีหลักเป็นสีสดใส จะทำให้ลดความสดใสของสีหลักลง และช่วยขับเน้นให้ตัวงานมีความโดดเด่นมากขึ้น โดยปกติสีดำและสีขาวเป็นสีที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะส่วนใหญ่สีดำจะสื่อความหมายเกี่ยวข้องกับความชั่วร้ายหรือความตาย ในขณะที่สีขาวจะแสดงถึงความดีงามหรือความบริสุทธิ์

4. จิตวิทยาของสี (Color Psychology)

อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นมาจากสีเป็นสำคัญ เพราะแต่ละสีจะแสดงออกถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันตามบริบทแวดล้อม ซึ่ง อีวา เฮลเลอร์ (Eva Heller) นักเขียนชาวเยอรมัน ได้เขียนหนังสือชื่อ Psychology of Colour อธิบายถึงสีว่า ไม่มีสีใดที่ไร้ความรู้สึก โดยผลกระทบของแต่ละสีจะถูกกำหนดด้วยบริบท ขณะที่ เจฟฟ์ เดวิส (Jeff Davis) นักเขียนและโปรดิวเซอร์รายการโทรทัศน์ ได้แสดงความเห็นว่า สีมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี และธรรมชาติ ซึ่งสีได้สร้างอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้น ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าสีมีผลต่อการสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้คนเป็นอย่างมาก และเกิดขึ้นในลักษณะการเป็นจิตวิทยาของสี ซึ่งจิตวิทยาของสีได้มีความสำคัญต่อภาพยนตร์และภาพยนตร์อนิเมะอย่างมาก เพราะผู้กำกับจะใช้สีทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง รวมถึงนำมาสนับสนุนการกระทำของตัวละคร

มาเรียต ไบมาน (Mariette Bijman) ผู้อำนวยการฝ่ายขายของ INMUDA Grupo Inmobiliario Hemuda ทำการศึกษาทฤษฎีของสีจนสามารถแบ่งลักษณะทางจิตวิทยาของสี (Yahaira Moreno Brito, 2017) ได้ดังต่อไปนี้

1.) สีเหลือง ใช้สำหรับสื่อถึงความโกรธ ความอิจฉา การเป็นผู้มีสติปัญญา บางครั้งใช้แสดงถึงความซื่อสัตย์

2.) สีส้ม ถูกใช้ในความหมายการเป็นคนกระตือรือร้น เป็นผู้มีความสูงส่ง ถ้าหากนำไปใช้ในฉากที่แสดงถึงความรุนแรง จะสื่อถึงความร่าร้อน และเมื่อนำมาผสมกับสีดำ จะสื่อถึงการหลอกลวงและการปฏิเสธ

3.) สีแดง จะให้ความหมายถึงคนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดเผย มีความทะเยอทะยาน มีชีวิตชีวา ความร้อน ความแข็งแกร่ง การโต้เถียง ความชั่วร้าย และความรุนแรง

4.) สีน้ำเงิน แสดงถึงความฉลาด ความสงบ ความเหงา เป็นคนเก็บตัว รู้สึกเบื่อ และความพิศวง เมื่อนำสีน้ำเงินมาผสมกับสีขาวจะให้ความรู้สึกถึงความศรัทธา ความบริสุทธิ์ และสวรรค์

5.) สีเขียว คือสีที่แสดงถึงความสมดุล การตัดสินใจ ความสดใส ความเป็นธรรมชาติ ความสงบร่มเย็น บางครั้งอาจหมายถึงการศึกษา ความมีเหตุผล และความหวัง

6.) สีขาว เป็นสีที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ ความบริสุทธิ์ ความไร้เดียงสา และสันติภาพ

2.3.2 การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ

เมื่อกล่าวถึงการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่จะพบว่า ตัวละครได้ถูกสร้างให้มีลักษณะเฉพาะตัว ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ตำนาน หรือการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะดังกล่าวถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่นและเป็นสิ่งที่สร้างการจดจำให้กับภาพยนตร์อนิเมะมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กล่าวคือ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะให้ความสำคัญและใส่ใจกับรายละเอียดในการออกแบบลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น ใบหน้า ดวงตา สัดส่วนของร่างกาย หรือผม เป็นต้น เป็นอันดับแรกๆ มากกว่าการสร้างรายละเอียดของลักษณะทางจิตวิทยาหรือลักษณะทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นการออกแบบลักษณะทางกายภาพของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อการสร้างแรงดึงดูดใจจากผู้ชมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก ให้ตัดสินใจเลือกบริโภคสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงยังได้มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะไปในระดับนานาชาติอย่างมากอีกด้วย

เทะซึกะ โอซามุ คือบุคคลที่มีความสำคัญต่อการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเป็นอย่างมาก เพราะเป็นผู้ที่วางรากฐานของการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะดวงตากลมโตและทอแสงเป็นประกายเมื่อปะทะกับแสงรอบข้าง ซึ่งส่วนใหญ่ลักษณะของดวงตาแบบนี้ จะใช้ได้ผลกับตัวละครผู้หญิง เพื่อสื่อถึงความรักและความเช่กซี่ โดยเทะซึกะมีความเชื่อมั่นว่า ลักษณะของดวงตาดังกล่าวจะทำให้ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้หลากหลาย เช่น ดีใจ ประหลาดใจ เศร้า หรือตกใจ เป็นต้น และบางครั้งอาจนำมาใช้เพื่อสื่อถึงความไร้เดียงสาและความใสซื่อบริสุทธิ์ของตัวละคร โดยความเป็นมาของการออกแบบดวงตากลมโตของตัวละครนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวละคร “เบ็ตตีบู๊บ” (Betty Boop) ตัวการ์ตูนผู้หญิงของ เฟลสเซอร์ สตูดิโอส์

(Fleischer Studios) และพาราเมาต์ พิกเจอร์ส (Paramount Pictures) ที่ได้รับความนิยมในรายการโทรทัศน์ของสหรัฐอเมริกาในยุคที่การ์ตูนเป็นภาพขาวดำ (Takagi & Terada, 2021)

ปกติการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ โดยเฉพาะกับดวงตาของตัวละครเอกทั้งพระเอกและนางเอก จะถูกออกแบบให้มีลักษณะดวงตาที่กลมโต และภายในดวงตาจะมีแสงระยิบระยับเป็นประกาย ซึ่งดวงตาแบบนี้จะสร้างความโดดเด่นและสามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี และจะพบได้ในภาพยนตร์อนิเมะเกือบทุกประเภท โดยลักษณะของดวงตาดังกล่าวจะตรงข้ามกับลักษณะดวงตาของตัวลัคร้าย ที่ส่วนใหญ่จะมีลักษณะดวงตาที่เรียวแหลมและมีขนาดเล็ก ซึ่งแสดงถึงความเจ้าเล่ห์และความร้ายกาจที่แฝงอยู่ในจิตใจ



ภาพ 9-10 ลักษณะดวงตากกลมโตของ Princess Sapphire ตัวละครเอกจากอนิเมะเรื่อง Princess Knight (ซ้าย) และลักษณะดวงตาเรียวแหลมของ Yukishiro Tomoe ตัวร้ายจากอนิเมะเรื่อง Rurouni Kenshin (ขวา)

ที่มา: Mark W. MacWilliams, 2008 และ Stevie Suan, 2013

อีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญต่อเอกลักษณ์ของการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะคือ ลักษณะใบหน้าของตัวละคร กล่าวคือ ลักษณะใบหน้าของตัวละครจะมีความสำคัญต่อการเปิดเผยลักษณะนิสัย ทัศนคติ และพฤติกรรมของตัวละคร ส่วนใหญ่การออกแบบลักษณะใบหน้าของตัวละครทั้งพระเอก นางเอก หรือตัวร้าย ในภาพยนตร์อนิเมะ สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก ตัวละครในกลุ่มนี้ถูกออกแบบมาให้มีลักษณะใบหน้าที่ดูสวยหล่อ มีใบหน้าเรียวยาวและผอม มีปลายคางแหลม และจมูกโด่ง แต่บางครั้งตัวร้ายอาจจะมีลักษณะใบหน้าที่แบบนี้ได้เช่นกัน และประเภทที่สอง ตัวละครในกลุ่มนี้จะมีลักษณะใบหน้าที่แบนเหลี่ยมและมีขนาดใหญ่

เกินจริง รวมถึงมีคางทูม โดยลักษณะใบหน้าแบบนี้จะนำมาใช้กับตัวละครร้าย ที่ถูกนำมาใช้ในเพื่อต้องการแสดงออกถึงความน่ากลัว น่าเกลียด ไม่เป็นมิตร หรือแสดงให้เห็นถึงความตลกขบขันของใบหน้า

เรื่องของ การออกแบบผมของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะก็มีความสำคัญมากเช่นกัน ทั้งเรื่องของสีผมและการเคลื่อนไหวของเส้นผม กล่าวคือ หากพิจารณาสีผมของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะจะพบว่า ตัวละครจะไม่ได้มีสีผมเป็นสีดำเหมือนกับสีผมของชาวเอเชียเสมอ แต่จะมีสีผมที่หลากหลาย ซึ่งสีผมของตัวละครแต่ละตัวจะมีความแตกต่างกันตามบริบทในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะในแต่ละเรื่อง และมีความสำคัญต่อการบ่งบอกลักษณะนิสัย ความคิด พฤติกรรม รวมถึงสามารถระบุได้ว่าตัวละครนั้นเป็นคนดีหรือคนร้ายได้ด้วย

สำหรับประเด็นการออกแบบงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนใหญ่พบว่าลักษณะของภาพในภาพยนตร์อนิเมะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จะเป็นภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ เพราะภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ คือเอกลักษณ์สำคัญของภาพยนตร์อนิเมะทุกประเภท และกลายเป็นเสน่ห์ที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมทุกเพศทุกวัยทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก จนสิ่งนี้ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นสามารถก้าวข้ามพรมแดนไปมีชื่อเสียงในต่างประเทศได้สำเร็จ ในประเด็นดังกล่าวได้สอดคล้องกับที่ โรเบิร์ต แนนปตัน (Robert Napton) ผู้จัดการจำหน่ายภาพยนตร์อนิเมะของบริษัท Bandai Entertainment และนักเขียนการ์ตูนของ Legendary Comics ได้กล่าวว่า งานด้านภาพของภาพยนตร์อนิเมะถือว่าเป็นสิ่งที่บ่งบอกสไตล์ของศิลปินแต่ละคนที่แสดงออกถึงสุนทรียศาสตร์ที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน (THOMAS LAMARRE, 2009)

โดยหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมะในช่วงแรก จะมีการวาดจำนวนภาพที่ใช้สำหรับทำให้ตัวละครและภาพพื้นหลังเคลื่อนไหวได้ ในอัตราส่วนของการฉายภาพที่น้อยกว่า 24 ภาพต่อวินาที เนื่องจากในยุคเริ่มแรกจะต้องใช้เงินทุนในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สูงมาก โดยอัตราส่วนมาตรฐานของการฉายภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมะในขณะนั้น จะต้องใช้จำนวนภาพ 12 ภาพต่อวินาที ในขณะที่อัตราส่วนเฉลี่ยของการฉายภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ ส่วนใหญ่จะใช้จำนวนภาพ 18 ภาพต่อวินาที ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในผลงานของวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ จึงมีความลื่นไหลและดูสมจริงมากกว่าภาพเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อนิเมะอย่างเห็นได้ชัด (THOMAS LAMARRE, 2009)

3.แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication)

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เป็นแนวคิดที่เกิดจากหลากหลายสาขาวิชา ได้แก่ มานุษยวิทยา , ภาษาศาสตร์, ปรัชญา และจิตวิทยา ซึ่งมีการศึกษาตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ศึกษาเกี่ยวกับ

วิธีการสื่อสารของผู้คนที่มาจากวัฒนธรรมที่ต่างกันและต้องทำการสื่อสารร่วมกัน ทั้งในแบบระยะไกลหรือแบบเห็นหน้ากัน หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่สองบุคคลขึ้นไป ที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารที่มีวัฒนธรรม ทักษะ การดำรงชีวิต และทักษะการสื่อสารที่ต่างกัน เนื่องจากมีวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดความแตกต่าง โดยใช้วิธีการสื่อสารได้ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษากาย และภาษาของมารยาทและระเบียบการ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน

วัฒนธรรมเป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารของมนุษย์ในยุคโลกาภิวัตน์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เนื่องจากการสื่อสารของผู้คนในยุคปัจจุบันเป็นการสื่อสารในลักษณะไร้พรมแดนและไม่มีจุดสิ้นสุด จึงต้องพึ่งพาเทคโนโลยีที่ทันสมัย จนทำให้สามารถติดต่อสื่อสารข้ามทวีปหรือข้ามประเทศได้ในเวลาที่รวดเร็ว การสื่อสารของผู้คนในลักษณะดังกล่าวอาจเรียกได้ว่าเป็นการสื่อสารที่อยู่ท่ามกลางการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Robles Bastida, 2019)

เมื่อพิจารณาถึงสิ่งสำคัญที่มีส่วนทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันสามารถสื่อสารร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบว่าส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างที่ทำการสื่อสารของบุคคลทั้งสองฝ่าย กล่าวคือ มีนักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ได้ศึกษาในประเด็นของอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ได้แก่ ปีเตอร์ คัพเพนส์ (Peter Kuppens), เอวา คูเลแมนส์ (Eva Ceulemans), มารีก์ ทิมเมอร์แมน (Marieke Timmerman), เอ็ด ไดเนอร์ (Ed Diener) และ ชู คิม-ปริเอโต (Chu Kim-Prieto) ซึ่งพวกเขาให้ความสนใจกับการศึกษาในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ระดับของวัฒนธรรม ความเป็นปัจเจกนิยม และการรวมกลุ่มในมิติทางวัฒนธรรม ซึ่งหนึ่งในประเด็นสำคัญคือเรื่องของอารมณ์ของบุคคล เพราะพวกเขาเชื่อว่าอารมณ์ของบุคคลที่เกิดขึ้นระหว่างที่ทำการสื่อสาร จะเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติ พฤติกรรม รวมถึงการใช้ชีวิตของบุคคลนั้นๆ ซึ่งทั้งหมดได้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของบุคคล ที่มีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญ (Minkov & Hofstede, 2013) ดังนั้นอารมณ์ของบุคคลที่เกิดขึ้นระหว่างที่ทำการสื่อสารร่วมกัน จะเป็นกระจกสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่หล่อหลอมตัวตนของบุคคลนั้นๆ ได้อย่างชัดเจน ซึ่งถ้าหากบุคคลนั้นมีอารมณ์เชิงบวกในระหว่างที่ทำการสื่อสารกับคู่สื่อสาร ย่อมส่งผลให้การสื่อสารนั้นราบรื่นและประสบความสำเร็จ ในขณะที่ถ้าหากบุคคลที่ทำการสื่อสารกับคู่สื่อสารมีอารมณ์เชิงลบ จะส่งผลให้การสื่อสารดังกล่าวล้มเหลวได้

คิมและกูดีคูนส์ (Kim and Gudykunst, 1988) นักวิชาการด้านการสื่อสารและวัฒนธรรม ได้มีการตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อบุคคลทั้งสองฝ่ายมีการสื่อสารร่วมกัน ส่วนใหญ่อาจจะเป็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมระหว่างเพศ รุ่น เชื้อชาติ ฯลฯ ซึ่งมีความหลากหลายเกิดขึ้น โดยการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมสามารถนำไปสู่การสื่อสารระหว่างเชื้อชาติ (race) ตามมา ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การสื่อสารระหว่างเผ่าพันธุ์ (Ethnic)
2. การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal)
3. การสื่อสารระหว่างกลุ่ม (Intergroup)
4. การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)
5. การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมสื่อมวลชนกับวัฒนธรรมอื่นๆ
6. การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมสากลกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

สำหรับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะพบว่า ภาพยนตร์อนิเมะเป็นหนึ่งในสินค้าทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งรัฐบาลญี่ปุ่นได้เล็งเห็นถึงความสำคัญว่าสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างชาวญี่ปุ่นกับผู้คนทั่วโลก ที่ต้องการให้คนทั่วโลกเกิดการยอมรับในวัฒนธรรมและประเทศญี่ปุ่น จนกระทั่งในที่สุดสามารถสร้างฐานทางเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งให้กับประเทศญี่ปุ่นได้สำเร็จ ซึ่งการสื่อสารดังกล่าวจะใช้ผ่านรูปแบบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นหลัก โดยใช้วัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่เห็นได้จากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่น ได้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะออกมาจำนวนมาก ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเอกลักษณ์ประจำชาติ ดังนั้นทำให้เมื่อภาพยนตร์อนิเมะถูกส่งออกไปในต่างประเทศ ได้ส่งผลกระทบต่อผู้ชมเป็นวงกว้าง (Uyoyo Onemu, n.d.) กล่าวคือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์อนิเมะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดและสร้างผลกระทบทางความคิด ความเชื่อ และการใช้ชีวิตกับบุคคลจากวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

มูस्ताฟา เค อันวาร์ (Mustafa K Anuar) นักข่าวอาวุโสของ The Malaysian Insight ได้กล่าวถึงปรากฏการณ์ของภาพยนตร์อนิเมะว่า เป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมทั่วโลก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน เช่น วัฒนธรรมคาวาอี้ (Kawaii) เป็นลักษณะเฉพาะของญี่ปุ่นร่วมสมัย โดยถือว่าเป็นพื้นฐานของวัฒนธรรมมวลชนของประเทศญี่ปุ่นที่ส่งผ่านสื่อมวลชน สินค้าเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะ รวมถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่ใช้เอกลักษณ์อันโดดเด่นของวัฒนธรรมคาวาอี้เป็นองค์ประกอบหลัก (Macro Pellitteri, 2018) หรือประเด็นที่ผู้ชมในต่างประเทศได้เลียนแบบความเป็นญี่ปุ่นจากตัวละครเอกในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดัง เช่น การแต่งตัวคอสเพลย์ (Cosplay) เลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะหรือมังงะที่ตนเองชื่นชอบ จนเกิดเป็นกลุ่มของผู้ที่ชื่นชอบงานในลักษณะนี้อยู่ทั่วโลก จนสุดท้ายทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้ผลิตสินค้าเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังออกวางจำหน่าย เพื่อเอาใจผู้ที่ชื่นชอบตัวการ์ตูนต่างๆ จนเกิดเป็นกลุ่มแฟนดอม (Fandom) หรือกลุ่มของผู้ที่หลงใหลในสื่อประเภทนี้ขึ้น ซึ่งจะเรียกคนกลุ่มนี้ว่า “โอตาคุ”

นอกจากนี้ ซูซาน เจ. เนเปียร์ (Susan J. Napier) นักวิชาการด้านวรรณคดีและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ยังได้กล่าวถึงภาพยนตร์อนิเมะในฐานะของการเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ถูก

ส่งไปในต่างประเทศผ่านรูปแบบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ไว้ในหนังสือ Anime: From Akira to Princess Mononoke (2001) ว่า เมื่อภาพยนตร์อนิเมะไปอยู่ในวัฒนธรรมอื่น ได้กลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและกระตุ้นให้เกิดประเด็นทางวัฒนธรรม ผ่านรูปแบบของศิลปะเก่าแก่และศิลปะร่วมสมัยที่มีความชัดเจน ซึ่งภาพยนตร์อนิเมะได้ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์อนิเมะจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมและควรนำมาศึกษาในประเด็นทางสังคมวิทยาอย่างจริงจัง (Mateja Kovacic, 2014)

ดังนั้นผู้วิจัยเชื่อว่าเหตุผลหลักที่ทำให้ผู้ชมทั่วโลกชื่นชอบในเสน่ห์ของสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะภาพยนตร์อนิเมะมีการสร้างเรื่องราวเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความเป็นญี่ปุ่น มีการใช้เทคนิคในการสร้างผลงานที่แตกต่างจากประเทศตะวันตก รวมถึงมีลายเส้นเป็นเอกลักษณ์ในแบบของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่น จึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีลักษณะที่ไม่เหมือนใคร และส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะสามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมต่างชาติได้อย่างมาก โดยได้สอดคล้องกับที่ The Association of Japanese Animations รายงานว่าในปี 2017 อุตสาหกรรมของภาพยนตร์อนิเมะมีมูลค่ารวม 17.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ซึ่งมีมูลค่ามากกว่าในปี 2016 ถึงสองเท่า และยอดขายจำหน่ายนี้มาจากตลาดในต่างประเทศที่เติบโตขึ้น 71.9 % (Ibrahim AKBAS, 2018)

ภาพยนตร์อนิเมะถูกมองว่าเป็นปรากฏการณ์ระดับนานาชาติของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากมีการส่งออกต่างประเทศในรูปแบบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมอย่างจริงจังตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1970 และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาทำให้เริ่มเห็นภาพยนตร์อนิเมะในต่างประเทศอย่างแพร่หลาย จนกระทั่งเข้าสู่ทศวรรษที่ 1980 และ 1990 ภาพยนตร์อนิเมะเริ่มมีออกมามากมายในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ในรูปแบบของ OVA ONA (Original Net Animation) รวมถึงเนื้อหาบนสตรีมมิ่งในรูปแบบสื่อออนไลน์ (Otmazgin, 2017) จนส่งผลให้ในปัจจุบันภาพยนตร์อนิเมะได้กลายเป็นตลาดใหม่และมีความสำคัญในแง่ของสื่อในแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่ใหญ่ที่สุดในโลกแห่งหนึ่ง ที่ได้รับการเผยแพร่ในแพลตฟอร์มที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น Netflix, Apple TV + หรือ Crunchyroll เป็นต้น

3.1 ผู้บุกเบิกแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ในแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมมีนักวิชาการที่มีชื่อเสียงและถือว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดดังกล่าวอยู่สองท่าน ได้แก่ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ (Edward T. Hall) และ กีร์ท ฮอฟสเต็ด (Geert Hofstede) ทั้งฮอลล์และฮอฟสเต็ดได้พัฒนารากฐานทางทฤษฎีมากมายที่วิเคราะห์เกี่ยวกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม โดยแนวคิดหลักของพวกเขามีส่วนช่วยเสริมและถูกใช้เป็นแนวทางเชิงทฤษฎีและระเบียบวิธีขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและการสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น (Hurn & Tomalin, 2013)

เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์

เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ นักมานุษยวิทยา เป็นผู้ก่อตั้งสาขาวิชาการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมขึ้นในช่วงปี 1951 ถึง 1955 ในช่วงเวลาที่ฮอลล์ทำงานอยู่ที่สถาบันบริการต่างประเทศ (Foreign Service Institute) ของกระทรวงการต่างประเทศในประเทศสหรัฐอเมริกา ฮอลล์ได้สอนและอบรมนักการทูตที่เป็นชาวอเมริกัน โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อต้องการให้ผู้เข้าอบรมสามารถเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของตนและวัฒนธรรมของประเทศที่จะต้องไปประจำการได้อย่างละเอียดและลึกซึ้ง เพราะจะได้สามารถปรับตัวและทำงานในประเทศที่ตนได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่พวกเขาต้องพบ

ฮอลล์ได้กำหนดให้การสื่อสารเป็นหัวใจสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด ซึ่งการสื่อสารจะเกี่ยวข้องกับการส่งข้อความจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ด้วยลักษณะของข้อความที่อาจเป็นได้ทั้งวจนภาษาหรือวัจนภาษา และโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจก็ได้ กระบวนการดังกล่าวจะเสร็จสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อมีการเข้ารหัส การส่งข้อความ การถอดรหัส และเกิดผลตอบรับในที่สุด (Hurn & Tomalin, 2013) ดังนั้นฮอลล์จึงได้กล่าวถึงการสื่อสารและวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรมคือการสื่อสาร การสื่อสารคือวัฒนธรรม”

รูปแบบของวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ฮอลล์ได้เรียกรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวว่าเป็นการสื่อสารในวัฒนธรรมแบบบริบทสูง (High Context Culture) และวัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ (Low Context Culture) โดยฮอลล์เชื่อว่าความสำคัญของบริบทจะเป็นตัวกำหนดปริมาณของข้อมูลที่เกิดขึ้นต่อการสื่อสารหนึ่งๆ และสามารถนำไปเชื่อมโยงกับความหมายของการสื่อสารนั้น หรือเหตุการณ์นั้นอย่างไม่สามารถแยกได้

ดังนั้น แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม จึงแบ่งวัฒนธรรมได้เป็น 2 ประเภท (กุลพร หิรัญบุรณะ, 2556) ได้แก่

1. วัฒนธรรมแบบบริบทสูง เป็นความแตกต่างระหว่างคนในกลุ่มและคนนอกกลุ่ม ซึ่งการสื่อสารจะอาศัยความหมายของคำพูด และอาศัยบริบทแวดล้อมต่างๆ
2. วัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ เป็นการสื่อความหมายโดยใช้ถ้อยคำเท่านั้น

นอกจากนี้ ฮอลล์ยังได้แบ่งวัฒนธรรมในการสื่อสารเป็น วัฒนธรรมโมโนโครนิค (Monochronic Cultures) และวัฒนธรรมโพลีโครนิค (Polychronic Cultures) ด้วย กล่าวคือ ฮอลล์ได้อธิบายถึงวัฒนธรรมที่ต้องเกี่ยวข้องกับการจัดการเวลาว่า เวลาในที่นี้หมายถึง ภาษาของเวลา ซึ่งเวลาดังกล่าวเป็นได้ทั้งเวลาแบบโมโนโครนิค (Monochronic) หรือแบบต่อเนื่องเชิงเส้น

(Linear) และเวลาแบบหลายจังหวะ (Polychronic) หรือแบบซิงโครนัส (Synchronic) (Hall, 1990) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. วัฒนธรรมโมโนโครนิค คือผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมแบบนี้จะมีลักษณะเป็นคนกระตือรือร้น จะให้ความสำคัญกับการทำงานและการสนทนาที่ต้องการการตอบสนองอย่างรวดเร็ว เพราะส่วนใหญ่คนกลุ่มนี้จะมีการจัดการเวลาอย่างเป็นระบบ และเชื่อว่าเวลาเป็นสิ่งที่จับต้องได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการจัดระเบียบให้กับชีวิตการทำงานและชีวิตส่วนตัวอย่างเต็มที่ เมื่อเกิดช่วงเวลาว่างมากเกินไป คนกลุ่มนี้จะมองว่าเป็นการทำให้เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมแบบบริบทต่ำด้วย

2. วัฒนธรรมโพลีโครนิค คือวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของมนุษย์มากกว่าเรื่องของเวลา โดยคนในวัฒนธรรมนี้จะใช้เวลาในการสร้างความสัมพันธ์ส่วนตัวกับการสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้นระหว่างคู่การสื่อสารก่อน ดังนั้นจึงมีความยืดหยุ่นมากกว่าแบบแรก และเชื่อว่าเวลาไม่ใช่เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ควบคุมการสื่อสารของบุคคล นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมแบบบริบทสูงอีกด้วย ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ชาวญี่ปุ่น ถือว่าเป็นผู้ที่มีความพยายามอย่างมากต่อการสร้างความไว้วางใจและการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับคู่สื่อสาร โดยไม่ได้สนใจในเรื่องของเวลาที่อีกฝ่ายจะตอบกลับมาในลักษณะที่รวดเร็วเหมือนกับวัฒนธรรมโมโนโครนิค เนื่องจากชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าการสื่อสารระหว่างบุคคลจะบรรลุผลได้ จะต้องเกิดขึ้นจากความเชื่อใจและการมีมนุษย์สัมพันธ์อันดีต่อกันก่อน

สำหรับวัฒนธรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการเวลาดังที่กล่าวถึงไป สามารถนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดของเวลาและบริบทได้ด้วย ซึ่งได้เกิดเป็นแนวคิดใหม่ที่เรียกว่า “แนวคิดของห่วงโซ่การดำเนินการ” (action chain) อธิบายว่าเมื่อห่วงโซ่การดำเนินการของบุคคลหนึ่งไม่สอดคล้องกับขั้นตอนหนึ่ง จะส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดหรือเกิดข้อผิดพลาดตามมา เช่น การนัดหมายผิดเวลา หรือการถูกขัดจังหวะในขณะที่ทำการสื่อสาร (Weerayuth Podsatiangool, 2017) ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญกับการอ่านข้อความที่ซ่อนอยู่ในระบบเวลาของวัฒนธรรมอื่นอย่างละเอียดและถี่ถ้วน เพื่อลดการเกิดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น

ดังนั้น ฮอลล์ (Hall, 1990) จึงได้พิจารณาถึงวัฒนธรรมที่อาจมุ่งเน้นไปที่มิติทางด้านเวลาที่แตกต่างกัน ไว้ดังนี้

1. วัฒนธรรมที่มุ่งเน้นในอดีต ส่วนใหญ่จะมีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ในอดีตและประเพณีของพวกเขา ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ประเทศตะวันตก ได้แก่ ประเทศฝรั่งเศสและสหราชอาณาจักร ส่วนประเทศทางเอเชีย เช่น ประเทศอินเดียและวัฒนธรรมอื่นๆ ในเอเชีย

2. วัฒนธรรมที่มุ่งเน้นปัจจุบัน คือวัฒนธรรมที่เน้นช่วงเวลาในขณะที่กำลังทำกิจกรรมหรือการสื่อสารนั้นๆ ว่ามีความสำคัญมากที่สุด ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ประเทศออสเตรเลีย

3. วัฒนธรรมที่มุ่งเน้นอนาคต เป็นวัฒนธรรมที่มุ่งให้ความสนใจต่อเยาวชนและศักยภาพในอนาคต ซึ่งจะนำวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอดีตมาใช้เป็นส่วนสนับสนุนเรื่องผลประโยชน์ที่จะเกิดในอนาคต ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ประเทศสหรัฐอเมริกา

กิร์ท ฮอฟสเตด

งานวิจัยของ กิร์ท ฮอฟสเตด นักสังคมวิทยาชาวดัตช์ ถือว่าเป็นงานที่มีคุณูปการสำคัญต่อทฤษฎีวัฒนธรรมในสาขานี้เป็นอย่างมาก เพราะฮอฟสเตดได้เป็นผู้วางรากฐานของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่โดดเด่นอีกคนหนึ่ง ซึ่งผลงานของเขาได้ส่งผลมาถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในปัจจุบันอย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ปี 1967 จนกระทั่งถึงปี 1973 ฮอฟสเตดได้เริ่มต้นทำงานวิจัยในฐานะนักจิตวิทยาอุตสาหกรรมในด้านวัฒนธรรมของชาติที่สถาบัน เป็นการวิจัยที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างวัฒนธรรมที่อาร์นเฮม (Arnhem) ประเทศเนเธอร์แลนด์ ซึ่งต่อมาในปี 1980 ฮอฟสเตดได้ตีพิมพ์งานวิจัยสำคัญชื่อว่า Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values และภายในปีเดียวกันฮอฟสเตดได้เริ่มพัฒนามิติทางวัฒนธรรม (Hofstede's Cultural Dimensions) ของชาติขึ้นมาสี่มิติ ได้แก่ การหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน ระยะห่างของเป้าหมาย ปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม และความเป็นชายกับความเป็นหญิง (Jun Xu, 2011) นับว่าเป็นการศึกษาทางด้านวัฒนธรรมที่มีความแปลกใหม่มากในขณะนั้น

จุดเด่นในงานวิจัยทางการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของฮอฟสเตดคือ ได้มีการอธิบายถึงวัฒนธรรมว่าเป็น “โปรแกรมของจิตใจ” (Software of the Mind) ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวจะทำหน้าที่แยกสมาชิกของกลุ่มหนึ่งออกจากอีกกลุ่มหนึ่ง ฮอฟสเตดเชื่อว่าสิ่งที่เราได้เรียนรู้จะถูกปรับเปลี่ยนโดยอิทธิพลของวัฒนธรรม หรือการเขียนโปรแกรมแบบกลุ่ม รวมถึงการอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของบุคคลนั้นด้วย นอกจากนี้เขายังยืนยันว่าสภาพแวดล้อมของการศึกษา ครอบครัว สังคม รวมถึงที่ทำงาน เป็นสิ่งที่ทำให้ “ซอฟต์แวร์” ในจิตใจของสมาชิกกลุ่มหนึ่งแตกต่างจากกลุ่มอื่น โดยทั้งหมดนี้ในภายหลังจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของภูมิหลังทางวัฒนธรรมของบุคคลนั้นๆ (Manuel Hernandez-Pérez, 2018)

กิร์ท ฮอฟสเตด ได้พัฒนาแบบจำลองความแตกต่างทางวัฒนธรรมขึ้น เพื่อนำมาใช้เปรียบเทียบกับค่านิยมของตัวอย่างที่คัดเลือกมาศึกษากับคนงานที่มีประสบการณ์และผู้จัดการในหลายประเทศ ผลงานดังกล่าวของฮอฟสเตดได้ทำการวิเคราะห์ที่ครอบคลุมไปถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างเชื้อชาติ เขาได้ยืนยันว่าลักษณะทางวัฒนธรรมที่เป็นของชนชาติตัวเอง

มีแนวโน้มที่จะอยู่เหนือกว่าลักษณะทางวัฒนธรรมของชนชาติอื่น (นพรัตน์ สาลีลักษณ์ และคณะ, 2564) นอกจากนี้ฮอฟสเตดยังได้เน้นย้ำถึงวัฒนธรรมประจำชาติว่า ทุกคนที่อยู่ในวัฒนธรรมนั้นไม่ใช่ว่าจะมีลักษณะเหมือนกันเสมอ เพราะบางครั้งอาจมีความแตกต่างเกิดขึ้นได้เช่นกัน ซึ่งฮอฟสเตดได้ทำการขยายขอบเขตของการวิจัยที่ได้พิจารณาถึงผลกระทบที่มีต่อปัจเจกนิยม อิทธิพลของครอบครัว ภาษา ทัศนคติ พฤติกรรม และความแตกต่างที่เกิดขึ้นในโรงเรียนและในที่ทำงาน (Minkov & Hofstede, 2013)

ในเวลาต่อมาฮอฟสเตดได้ระบุถึงมิติทางวัฒนธรรมในงานวิจัยของเขา ถือว่างานวิจัยชิ้นดังกล่าวได้สร้างชื่อเสียงให้แก่เขาเป็นอย่างมาก เพราะได้ศึกษาถึงค่านิยมในที่ทำงานของแต่ละสถานที่ว่าได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมขององค์กรนั้นอย่างไร ซึ่งนำมาเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมในการทำงานของบุคคลและองค์กรของประเทศต่างๆ ทั่วโลก ดังนั้นฮอฟสเตดจึงได้แบ่งมิติทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการทำงานของบุคคลในแต่ละวัฒนธรรม ไว้ 6 มิติ ได้แก่

1. ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ (Power Distance Index) หรือ (PDI) คือการจัดการเพื่อประเมินระดับที่เป็นแบบศูนย์รวมและกำหนดลำดับชั้นในวัฒนธรรมของประเทศ กล่าวคือ ถ้าค่า PDI อยู่ในระดับสูง จะเป็นสังคมที่มีลำดับชั้นชัดเจน มีแนวโน้มที่จะจัดการอำนาจแบบจากบนลงล่าง อำนาจในการตัดสินใจจะอยู่ที่ผู้บริหารระดับสูง ในขณะที่ถ้าค่า PDI อยู่ในระดับต่ำ จะเป็นสังคมที่ทุกคนมีความเท่าเทียมกัน และการตัดสินใจจะอยู่ในลักษณะของการปรึกษาหารือและระดมความคิดของคนในกลุ่มมากกว่าที่จะตัดสินใจเพียงคนเดียว

2. ความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualism) กับการรวมกลุ่ม (Collectivism) หรือ (IDV) คือการอธิบายถึงความสัมพันธ์ของบุคคลที่เน้นการทำงานแบบคนเดียวหรือแบบกลุ่ม ถ้าเป็นสังคมที่เน้นการทำงานแบบคนเดียว และตัดสินใจคนเดียวโดยไม่ถามความคิดเห็นจากใคร จะถือว่ามีค่า IDV อยู่ในระดับสูง และถ้าเป็นสังคมแบบรวมกลุ่ม ที่เน้นการสนับสนุนและการตัดสินใจจากทุกคนในกลุ่ม จะมีค่า IDV อยู่ในระดับต่ำ

3. ความเป็นชาย (Masculinity) กับความเป็นหญิง (Femininity) หรือ (MAS) คือการตรวจสอบบทบาททางเพศของบุคคลในสังคม ซึ่งมุ่งเน้นทางด้านสังคมวิทยา มากกว่าด้านชีววิทยา บทบาทของความเป็นชายและหญิงในสังคมถูกมองว่ามีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้หญิงจะมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและคุณค่าในการทำงานของมนุษย์ ขณะที่ผู้ชายมีแนวโน้มที่จะทุ่มเทชีวิตให้กับการทำงาน ภาพรวมของความเป็นหญิงและชายในสังคมจะมองว่า ถ้าค่า MAS สูง ถือว่าเป็นสังคมที่ยอมรับความสำเร็จเป็นหลัก และจะเกิดความเหลื่อมล้ำขึ้นระหว่างชายหญิง แต่ถ้าหากค่า MAS ต่ำ จะเป็นสังคมที่เน้นคุณภาพของมนุษย์และการรักษาความสัมพันธ์มากกว่าความสำเร็จ

4. การหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน (Uncertainty Avoidance Index) หรือ (UAI) คือการอธิบายถึงมุมมองของผู้คนในสังคมที่มีต่อการรับความเสี่ยงของแต่ละวัฒนธรรม เมื่อสังคมที่มีค่า UAI สูง จะเป็นสังคมที่อยู่ในลักษณะพยายามหลีกเลี่ยงความเสี่ยง และก่อให้เกิดกฎเกณฑ์ต่างๆ ตามมา เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในภายหลัง ส่วนสังคมที่มีค่า UAI ต่ำ จะเป็นสังคมที่ยอมรับความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ และคนในสังคมแบบนี้จะมีลักษณะที่ยืดหยุ่น รวมถึงมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

5. การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น (Long-term Orientation / Short-term Orientation) (LTO / STO) ประเทศที่มีเป้าหมายระยะยาว จะให้ความสำคัญกับอนาคตมากกว่าอดีตหรือปัจจุบัน และให้ความสำคัญกับการกำหนดเป้าหมายระยะยาว รวมถึงความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายในระยะยาวให้สำเร็จ ในขณะที่ประเทศที่มีเป้าหมายระยะสั้น ผู้คนในสังคมจะคาดหวังผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจที่รวดเร็ว การประเมินผลงานบ่อยครั้ง และการเลื่อนตำแหน่ง ซึ่งคนในกลุ่มนี้จะกังวลเรื่องของความมั่นคง

6. การแสดงออกทางอารมณ์ (Indulgence) หรือ (IVR) คือระดับในการควบคุมความต้องการของคนในแต่ละวัฒนธรรม ในสังคมที่มีค่า IVR สูง จะเป็นสังคมที่เป็นอิสระ และมีความเป็นปัจเจกสูง ซึ่งคนในสังคมจะตอบสนองความต้องการของตนได้อย่างเปิดเผย ถ้าหากสังคมที่มีค่า IVR ต่ำ สังคมจะมีลักษณะที่เคร่งครัด ซึ่งส่งผลให้คนในสังคมไม่กล้าแสดงออกถึงความต้องการของตนอย่างชัดเจน

3.2 วัฒนธรรมลูกผสม (Hybrid Culture)

โฮมิ เค. ภากา (Homi K. Bhabha) นักวิชาการด้านทฤษฎีหลังอาณานิคมและนักทฤษฎีด้านวัฒนธรรมหลังอาณานิคม ได้แสดงทัศนะที่มีต่อวัฒนธรรมลูกผสมไว้ว่า วัฒนธรรมลูกผสม คือการผสมผสานวัฒนธรรมและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยปกติจะเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมตั้งแต่สองวัฒนธรรมขึ้นไป จนส่งผลให้เกิดการแสดงออกทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ แต่ขณะเดียวกันก็ยังคงปรากฏวัฒนธรรมเดิมให้เห็นอยู่ด้วย ภากามองว่าวัฒนธรรมลูกผสมเป็นสิ่งที่ท้าทายแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมแบบเดิม ที่มีความเป็นวัฒนธรรมคงที่และเป็นวัฒนธรรมบริสุทธิ์อย่างเห็นได้ชัด เพราะได้เกิดการแลกเปลี่ยนและสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งภากาได้เสนอว่าวัฒนธรรมลูกผสมไม่ใช่แค่การผสมผสานทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นการก้าวข้ามขอบเขตทางวัฒนธรรมแบบเดิมอีกด้วย เนื่องจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมได้มีการเจรจาต่อรองกับอัตลักษณ์ภายในพื้นที่ ซึ่งสุดท้ายจะทำให้เกิดการก่อตัวทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะแบบพลวัตขึ้น (Homi K. Bhabha, 1994)

ขณะเดียวกันสำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2563) ยังได้บัญญัติความหมายของคำว่า “ลูกผสมทางวัฒนธรรม” (Cultural Hybridity) ซึ่งมีความหมายที่ใกล้เคียงกับวัฒนธรรมลูกผสมตามความเห็นของ โยมิ เค. ภาภา ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นอีกด้วยว่า ลูกผสมทางวัฒนธรรม หมายถึง รูปแบบการใช้ชีวิต อัตลักษณ์ สิ่งของ หรือสัญลักษณ์ที่มีลักษณะผสมผสานจากหลายแหล่ง อันมีที่มาจากการติดต่อสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม การเดินทางโยกย้าย ภาวะพลัดถิ่น และการปะทะสังสรรค์ของพหุวัฒนธรรมที่เพิ่มขึ้น

ดังนั้นวัฒนธรรมลูกผสมจึงสามารถสรุปความหมายได้ว่า คือวัฒนธรรมที่มีการผสมผสานหรือมีการรวมทางวัฒนธรรมตั้งแต่สองวัฒนธรรมขึ้นไป บางครั้งการผสมผสานทางวัฒนธรรมอาจเกิดขึ้นกับวัฒนธรรมย่อยตั้งแต่สองวัฒนธรรมก็ได้เช่นกัน ส่วนใหญ่วัฒนธรรมแบบลูกผสมจะเป็นผลพวงมาจากที่วัฒนธรรมทั้งสองวัฒนธรรมได้มีการแลกเปลี่ยนกันทางด้านวัฒนธรรม ทั้งวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม รวมถึงประเพณี ค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม จนกระทั่งความคิดเห็นของคนในสังคม และก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ขึ้นมา ที่ประกอบด้วยวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวัฒนธรรมใหม่

ปัจจุบันวัฒนธรรมลูกผสมได้มีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการสื่อสารของมนุษย์ เนื่องจากวัฒนธรรมลูกผสมได้แฝงอยู่กับการสื่อสารที่อยู่ในสื่อทุกประเภท ดังจะเห็นได้จากสื่อในแพลตฟอร์มประเภทต่างๆ เช่น โทรศัพท์ โซเชียลมีเดีย หรือภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์อนิเมะ ภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงภาพยนตร์บันเทิง ซึ่งสื่อที่อยู่ในแพลตฟอร์มเหล่านี้ได้ทำหน้าที่เป็นช่องทางในการเผยแพร่วัฒนธรรมและผสานเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเข้าไว้ในที่เดียว จึงทำให้สามารถผสมผสานวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม แนวคิด หรือความเชื่อของสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่งได้ง่ายและรวดเร็ว (Media Theory, 2024)

นอกจากนี้การผสมผสานสื่อและการที่สื่อข้ามชาติ ยังเป็นการขยายการผลิตวัฒนธรรมลูกผสมออกไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดอีกด้วย โดยเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยให้สามารถผสมผสานและตีความสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมใหม่ได้ ซึ่งส่งผลให้รูปแบบสื่อแบบผสมผสานแพร่หลายมากขึ้น

ตัวอย่างของวัฒนธรรมลูกผสม เช่น ในอดีตประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากประเทศอื่นมามาก ซึ่งส่งผลให้เกิดการผสมผสานและปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมไทยที่มีอยู่ให้เข้ากับวัฒนธรรมใหม่ที่รับมา จนกลายเป็นวัฒนธรรมไทยที่มีเอกลักษณ์ดังเช่นทุกวันนี้ กล่าวคือ เริ่มตั้งแต่ในสมัยสุโขทัยที่ประเทศไทยได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมและความรู้สำคัญมาจากประเทศต่างๆ ทั้งจากประเทศจีนและประเทศอินเดีย ซึ่งวัฒนธรรมที่ประเทศไทยได้รับมาช่วงนั้น ได้ส่งผลต่องานศิลปะและงานฝีมืออย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับ “เครื่องถ้วยชามสังคโลก” ที่มีการระบุไว้ในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ว่า ได้เกิดขึ้นจากองค์ความรู้ของช่างปั้นชาวจีน เนื่องจากช่วงเวลานั้นประเทศไทยกับประเทศจีนได้ทำการค้าร่วมกัน จนก่อให้เกิดการย้ายถิ่นฐานของผู้คน การที่ทั้งสอง

ประเทศได้ถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และองค์ความรู้ในด้านศิลปะวิทยาการและงานฝีมือ ได้ทำให้เกิดเป็นผลงานที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทยในสมัยนั้นอย่างมาก จากตัวอย่างที่กล่าวมาได้แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมไทยบางส่วนเกิดขึ้นจากการรับ การแลกเปลี่ยน และการเรียนรู้กับวัฒนธรรมอื่น ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปจึงทำให้สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยอย่างในปัจจุบัน ดังนั้นวัฒนธรรมไทยบางส่วนจึงเป็นวัฒนธรรมลูกผสมด้วยเช่นกัน

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นในภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องได้แสดงออกถึงการเป็นวัฒนธรรมลูกผสมอย่างชัดเจน เนื่องจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นเหล่านั้นได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่นโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับวัฒนธรรมจากประเทศจีนและประเทศตะวันตก ซึ่งชาวญี่ปุ่นได้นำวัฒนธรรมจากต่างประเทศมาปรับใช้กับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จนกลายเป็นวัฒนธรรมลูกผสมที่สมบูรณ์ เช่น เทศกาลทานาบาตะของประเทศญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลมาจากเทศกาลซีซี หรือเทศกาลความรักของประเทศจีน ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมทางศาสนาและพิธีกรรมในการเกษตร การทอผ้าแบบดั้งเดิม และการบูชาดวงดาวในแต่ละภูมิภาค เมื่อเทศกาลซีซีของประเทศจีนเดินทางสู่ประเทศญี่ปุ่นในยุคอาคุโฮ จึงทำให้นักปราชญ์และช่างฝีมือของทั้งสองประเทศเกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมร่วมกัน จนในที่สุดเกิดเทศกาลทานาบาตะขึ้น เป็นต้น

3.3 Soft Power และนโยบาย Cool Japan กับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น

โจเซฟ เอส ไน (Joseph S. Nye) นักรัฐศาสตร์ที่มีชื่อเสียงทางด้านวิชาการและการเมือง เป็นคนแรกที่เริ่มใช้คำว่า “ซอฟต์พาวเวอร์” ขึ้นในแวดวงการศึกษาทางด้านวัฒนธรรมและการเมือง ซึ่งแนวคิดซอฟต์พาวเวอร์ได้เริ่มต้นขึ้นในปี 1990 ในช่วงเริ่มแรกถูกนำมาใช้อธิบายเพื่อเชื่อมโยงเกี่ยวกับการเมือง การปกครองและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รวมถึงการทูต ส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนทางสังคมกับกลุ่มคนทุกชนชั้นและการเมืองทุกรูปแบบ ในปี 2004 ไนได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อว่า *Soft Power: The Means to Success in World Politics* มีการระบุถึงเหตุผลหลักที่ทำให้ซอฟต์พาวเวอร์มีความสำคัญมากต่อการศึกษาทางด้านวัฒนธรรมในปัจจุบัน (ชิษณุพงศ์ ดั่งสุข และปริลักษณ์ กลิ่นช้าง, 2563)

ไน (Nye, 2004) ได้อธิบายถึงความสำคัญของซอฟต์พาวเวอร์ว่า เป็นวิธีการที่ค่อยๆ ใช้การชักจูงใจด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และเลือกที่จะกระทำการอะไรบางอย่างที่สอดคล้องกับความต้องการของเรา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการใช้อำนาจเชิงดึงดูดเพื่อนำไปสู่การยอมรับในแนวทางสันติ และปฏิเสธการแก้ปัญหาด้วยการใช้อาวุธหรือความรุนแรง โดยมีวัฒนธรรมเป็นหัวใจสำคัญของซอฟต์พาวเวอร์

ตามแนวคิดซอฟต์พาวเวอร์ของโจเซฟ เอส ไน (2011) ได้กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการสร้างซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศไว้ 3 ประการ ได้แก่

1. วัฒนธรรม (culture) ช่องทางสำคัญที่จะทำให้ประเทศหนึ่งสามารถสร้างซอฟต์แวร์ขึ้นมาได้อย่างแข็งแกร่ง และอยู่เหนือกว่าประเทศอื่นๆ คือจะต้องใช้การสื่อสารทางวัฒนธรรมผ่านรูปแบบของภาษา อาหาร ศิลปะ ภาพยนตร์ ศาสนา รวมทั้งการค้า เพราะการสื่อสารในรูปแบบดังกล่าวจะเกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมที่มีความแปลกใหม่และโดดเด่น จนสามารถจูงใจให้ประเทศอื่นๆ คล้อยตามได้ง่ายและเห็นผลชัดเจน

2. ค่านิยมทางการเมือง (political values) หากประเทศที่เป็นผู้นำทางอำนาจมีค่านิยมทางการเมืองเป็นไปในแนวทางเดียวกับประเทศอื่นๆ จะทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น ในขณะที่ถ้าหากประเทศที่เป็นผู้นำทางอำนาจมีค่านิยมทางการเมืองที่ไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกับประเทศอื่นๆ ย่อมทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นลดลง

3. นโยบายต่างประเทศ (foreign policies) ถ้าหากประเทศที่เป็นผู้นำทางอำนาจแสดงความก้าวร้าว ไม่เคารพในสิทธิของผู้อื่น และแสดงท่าทีที่ไม่ให้ความสนใจกับประเทศอื่นๆ จะทำให้ประเทศนั้นมีโอกาสที่จะสร้างซอฟต์แวร์ได้น้อย แต่ถ้าหากเมื่อประเทศที่เป็นผู้นำทางอำนาจแสดงออกต่อประเทศอื่นๆ ด้วยการเคารพในสิทธิมนุษยชน แสดงถึงความสนใจ รวมทั้งแสดงถึงการรักในสันติวิธี จะทำให้ประเทศนั้นมีโอกาสที่จะสร้างซอฟต์แวร์ได้มากขึ้น

นอกจากนี้ ไน (Nye, 2011) ยังได้กล่าวถึงซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งส่วนใหญ่มีผู้เข้าใจผิดในเรื่องซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นว่าเกิดขึ้นจากการเป็นผู้นำทางด้านวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว แต่ในความเป็นจริงซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นสามารถเกิดขึ้นมาได้ อีก 3 ลักษณะ คือ

1. การใช้นโยบายทางการทูต คือในระยะแรกภาคเอกชนจะทำหน้าที่ในการเผยแพร่วัฒนธรรม ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการค้า เช่น การเผยแพร่ภาพยนตร์อนิเมะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น เพลงและศิลปิน หรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นต้น แต่ในระยะหลังผู้ที่ทำหน้าที่เผยแพร่วัฒนธรรมจะเป็นหน้าที่ของรัฐบาลและองค์กรต่างๆ ที่ร่วมมือกันจัดกิจกรรมและก่อตั้งโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม โดยเน้นให้ความสำคัญกับเยาวชนมากขึ้น

2. การสร้างบทบาทที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างประเทศ คือรัฐบาลญี่ปุ่นจะเข้าร่วมในกิจกรรมพัฒนาสังคมและความเป็นอยู่ของกลุ่มคน เช่น แก้ไขปัญหาความยากจน การช่วยเหลือผู้ประสบภัยพิบัติ เป็นต้น

3. การเข้าไปช่วยส่งเสริมกิจกรรมการพัฒนาของรัฐบาลท้องถิ่นในกลุ่มประเทศที่พัฒนาน้อยที่สุด หรือ LDCs (Least Developed Countries)

สำหรับซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่น ถือว่าเป็นสิ่งที่รัฐบาลให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะ เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมะเป็นหนึ่งในสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน เพราะเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะจะแสดงถึงวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติของประเทศญี่ปุ่น เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น รวมถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคที่ใช้ และลายเส้นของศิลปิน ชาวญี่ปุ่นยังสามารุใช้เป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ถึงความเป็นวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่แข็งแกร่ง สิ่งเหล่านี้คือจุดเด่นที่รัฐบาลญี่ปุ่นเล็งเห็นว่าจะสามารถทำให้กลายเป็นซอฟต์แวร์ที่ทรงพลังให้กับประเทศญี่ปุ่นได้ ดังนั้นภาพยนตร์อนิเมะจึงได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชนของประเทศญี่ปุ่นมาโดยตลอด ในแง่ของการเป็นตัวเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับผู้คนทั่วโลก

ตั้งแต่ทศวรรษ 1970 จนถึงปลายทศวรรษ 1990 ประเทศญี่ปุ่นได้เป็นประเทศที่ทรงอำนาจทางเศรษฐกิจ และมีอิทธิพลต่อประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับประเทศในเอเชีย ช่วงเวลาดังกล่าวถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่รัฐบาลเริ่มให้ความสนใจต่อเรื่องของวัฒนธรรมที่จะนำมาใช้เชื่อมความสัมพันธ์อันดีกับประเทศอื่น กล่าวคือ ในปี 1972 ได้มีการจัดตั้ง “เจแปนฟาวนด์ชัน” (Japan Foundation) หนึ่งในสถาบันทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่นแห่งหนึ่ง วัตถุประสงค์ของการจัดตั้งคือต้องการสร้างความสัมพันธ์กับประเทศอื่นที่อยู่บนพื้นฐานของการสร้างความเข้าใจร่วมกันผ่านวัฒนธรรมและภาษา

ในช่วงปลายทศวรรษ 1980 สำหรับสถานการณ์ความนิยมในวัฒนธรรมของสื่อจากประเทศญี่ปุ่น เริ่มสร้างแรงดึงดูดใจจากประเทศในเอเชียให้กลับมาสนใจได้อีกครั้ง เพราะในช่วงเวลาดังกล่าวเริ่มมีการสร้างแนวทางปฏิบัติของซอฟต์แวร์และการสร้างตราสินค้าของประเทศขึ้น เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของสื่อในระดับสากล สินค้าทางวัฒนธรรม เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์อนิเมะ อนิเมะ มังงะ รายการโทรทัศน์ แฟชั่น และเพลง ยังคงเป็นสื่อของประเทศญี่ปุ่นที่สามารถครองตำแหน่งความนิยมในต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับประเทศในแถบเอเชียได้อย่างมาก (Koichi Iwabuchi, 2015) จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นได้สอดคล้องกับที่ ไน (Nye, 2004) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีต่อประเทศอื่นว่า เครื่องมือสำคัญที่จะทำให้ผู้คนในประเทศอื่นสามารถเปิดรับวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นได้มากขึ้น จะต้องเริ่มจากการเผยแพร่วัฒนธรรมและค่านิยมของประเทศก่อน จากนั้นจึงนำไปสู่การศึกษาทางด้านภาษา วัฒนธรรมดั้งเดิม และโครงการแลกเปลี่ยนต่างๆ ระหว่างผู้คน

รัฐบาลในสมัยของนายก จุนอิชิโร โคอิซุมิ (Jun'ichiro Ko'izumi) (2001-2006) เป็นนายกรัฐมนตรีคนแรกของประเทศญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับความก้าวหน้าของนโยบายทางวัฒนธรรม ด้วยการมุ่งเน้นที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมเนื้อหา เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์อนิเมะ อนิเมะ มังงะ ศิลปะ และแฟชั่นเป็นหลัก ซึ่งในปี 2010 สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรีได้จัดตั้ง “Council for

the Promotion of Cool Japan” ขึ้น นอกจากนี้มีการมอบรางวัล "Japan Manga Grand Prize" เพื่อให้เกียรติแก่ศิลปินต่างชาติที่มีผลงานโดดเด่น รางวัลดังกล่าวถูกจัดขึ้นโดย โช ฟุจิโอะ (Cho Fujio) ประธานบริษัท โตโยต้า มอเตอร์ คอร์ปอเรชั่น ซึ่งฟูจิโอะเห็นว่ารางวัลนี้จะทำหน้าที่เป็นตัวแทนของอุตสาหกรรมญี่ปุ่น ที่สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้คนในประเทศอื่นได้ (Macro Pellitteri, 2019)

หากกล่าวถึงจุดเริ่มต้นของสื่อที่เป็นต้นแบบให้กับการสร้างซอฟต์แวร์ของประเทศไทยที่แข็งแกร่งมาจนถึงปัจจุบัน จำเป็นต้องกล่าวถึงละครญี่ปุ่นเรื่อง “โอชิน” (Oshin) (1983-1984) หรือชื่อในภาษาไทยว่า “สงครามชีวิตโอชิน” ออกอากาศทางโทรทัศน์ช่อง เอ็นเอชเค (NHK) เป็นละครญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาแสดงถึงชีวิตของผู้หญิงชาวญี่ปุ่นในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 จุดเด่นที่ปรากฏอยู่ในละครญี่ปุ่นเรื่องโอชินคือ ได้แฝงค่านิยมที่ดีของชาวญี่ปุ่นไว้อย่างน่าสนใจ เช่น ความขยัน ความพยายามอดทน และความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว สิ่งนี้ทำให้ผู้ชมสามารถซึมซับความเป็นวัฒนธรรมของญี่ปุ่นได้ทุกครั้งในเวลาที่รับชม

ความสัมพันธ์ระหว่างซอฟต์แวร์กับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศไทยเริ่มมีความชัดเจนตั้งแต่ที่ นายทาโร อาโซ (Taro Aso) อดีตรัฐมนตรีกระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่น ได้กล่าวสุนทรพจน์เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2006 ณ Digital Hollywood University กรุงโตเกียว ว่าประเทศไทยมีนโยบายที่จะรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (intangible cultural heritage) อย่างจริงจัง เพราะเป็นกฎบัญญัติใหม่ของ UNESCO ซึ่งนายอาโซได้กล่าวว่า ถึงเวลาที่วัฒนธรรมของญี่ปุ่นอันเป็นมรดกล้ำค่าจะต้องได้รับการส่งเสริมอย่างจริงจังมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวอย่างภาพยนตร์อนิเมะที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย (ชุดินันท์ ทักษิณานันท์, 2551) ซึ่งนายอาโซได้ยกย่องอนิเมะเรื่อง Astro Boy (1963) ผลงานของ เทสึเกะ โอซามุ ว่าเป็นการตูนที่สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนส่วนใหญ่ที่ชอบมองว่าหุ่นยนต์เป็นสิ่งไม่ดีหรือเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีแต่ความน่ากลัวได้ และในเวลาต่อมา “โดราเอมอน” (Doraemon) ได้ถูกนำมาใช้นั้นย้าถึงมิตรภาพระหว่างหุ่นยนต์กับมนุษย์อีกครั้ง เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ในอนิเมะเรื่องโดราเอมอนจะแสดงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น เรื่องของที่อยู่อาศัยแบบญี่ปุ่น มารยาทอาหาร หรือการเล่นของเด็กญี่ปุ่น เป็นต้น

จากความสำเร็จและความน่ารักของตัวการ์ตูนโดราเอมอน ทำให้ในวันที่ 20 มีนาคม 2008 นายมาซาฮิโกะ โคมูระ (Masahiko Komura) รัฐมนตรีกระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่น ได้ประกาศแต่งตั้งให้โดราเอมอนเป็นทูตของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (animation ambassador) ตัวแรกของประเทศญี่ปุ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเพิ่มฐานความนิยมในตัวการ์ตูนญี่ปุ่นในต่างประเทศให้มากขึ้น และหวังว่าโดราเอมอนจะเป็นทูตทางวัฒนธรรมที่สร้างมิตรภาพอันดีให้เกิดขึ้นกับทุกคนทั่วโลก รวมถึงสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น ทั้งชีวิตความเป็นอยู่รวมถึงแนวคิดสำคัญของชาวญี่ปุ่นเพื่อให้คนทั่วโลกได้รับรู้ด้วย (Macro Pellitteri, 2019)

จากการที่ภาพยนตร์อนิเมะถูกส่งออกไปสู่ตลาดในต่างประเทศและประสบความสำเร็จดังที่ได้กล่าวถึงมานั้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความแข็งแกร่งของซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีการนำวัฒนธรรมของชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ยังมีนโยบาย Cool Japan ที่ใช้ส่งเสริมการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นไปต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย

รัฐบาลญี่ปุ่นได้จัดตั้งนโยบาย Cool Japan เพื่อต้องการสร้างความตระหนักถึงเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นและทำให้วัฒนธรรมป๊อปของประเทศญี่ปุ่นมีประสิทธิภาพมากขึ้นในฐานะเครื่องมือที่มีอำนาจในนโยบายต่างประเทศ (ชิซึมุฟงส์ ด้วงสุข และปรีลักษณ์ กลิ่นช้าง, 2563) สำหรับภาพยนตร์อนิเมะที่เกิดขึ้นตามนโยบาย Cool Japan ได้ถูกมองว่า เหตุผลหลักที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมไปทั่วโลก เกิดจากการได้รับมรดกทางวัฒนธรรมประจำชาติบางอย่างจากประเทศญี่ปุ่นในยุคก่อน ทั้งความเชื่อ ตำนาน การดำเนินชีวิต รวมถึงศิลปะเก่าแก่ โดยสิ่งเหล่านี้ได้ทำให้เกิดเป็นสุนทรียศาสตร์ที่ผสมผสานเข้ากับงานในรูปแบบใหม่ ที่มีความลงตัวและสร้างความประทับใจให้กับผลงาน จนในที่สุดได้นำไปสู่วัฒนธรรมโอตาคุ หรือวัฒนธรรมของผู้ที่ชื่นชอบในสื่อประเภทนี้ เนื่องจากว่าภาพยนตร์อนิเมะมีความสำคัญในแง่ของการผลิตเนื้อหาและการสร้างสังคมใหม่ที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรม จึงได้สอดคล้องกับนโยบาย Cool Japan อย่างมาก

แนวคิด Cool Japan ของประเทศญี่ปุ่นเกิดขึ้นจากแนวคิดของ “Cool Britannia” ที่ถูกนำมาใช้ครั้งแรกในปี 1967 โดยวง Bonzo Dog Doo Dah ของประเทศอังกฤษ เริ่มแรกแนวคิด Cool Britannia ได้นำมาใช้เพื่ออธิบายความก้าวหน้าของการเติบโตทางเศรษฐกิจ รวมถึงความยิ่งใหญ่ของวงการเพลงและแฟชั่นของประเทศอังกฤษ โดยมีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญ เมื่อนำแนวคิด Cool Britannia มาเปรียบเทียบกับแนวคิด Cool Japan ของประเทศญี่ปุ่นพบว่า หากนำแนวคิด Cool Britannia มาใช้กับเรื่องวัฒนธรรมและเศรษฐกิจถือว่าไม่มีความครอบคลุมเท่ากับแนวคิด Cool Japan ของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากกระแสความนิยมของแนวคิด Cool Britannia ได้เกิดขึ้นมานานและไม่ได้อยู่ในความสนใจของคนทั่วโลกในปัจจุบัน

ในทศวรรษ 2000 แนวคิด Cool Japan ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น และเริ่มเป็นที่สนใจในวงการวิชาการมากขึ้น ในปี 2011 แนวคิด Cool Japan ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายของชาติอย่างเป็นทางการ ซึ่งเป็นข้อเสนอที่จัดทำโดย Cool Japan Advisory Council และในปี 2012 METI ได้เปิดตัวแผนงานเกี่ยวกับการส่งเสริม “นโยบาย Cool Japan” และโครงการ “Creative Tokyo” โดยวัตถุประสงค์หลักของนโยบาย Cool Japan คือต้องการส่งเสริมสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะ อนิเมะ มังงะ การออกแบบ วัฒนธรรมอาหาร รวมถึงการท่องเที่ยว เพื่อเป็นการสร้างฐานทางเศรษฐกิจให้ไปเติบโตไปยังต่างประเทศ โดยมีเงื่อนไขที่จะต้องทำตามขั้นตอนสำคัญสามขั้นตอน กล่าวคือ ขั้นตอนแรกต้อง “ส่งเสริมการเติบโต

ภายในประเทศ” ขั้นตอนที่สองคือ “การเชื่อมต่อประเทศญี่ปุ่นกับประเทศอื่น ๆ” และขั้นตอนที่สามคือ “การเป็นประเทศญี่ปุ่นที่ช่วยเหลือโลก” (Nicolas Garvizu, 2017)

นโยบาย Cool Japan เริ่มมีบทบาทสำคัญต่อภาพยนตร์อนิเมะอย่างจริงจัง เมื่อ จุนอิชิโร่ โคอิซุมิ อดีตนายกรัฐมนตรียุคแรก ได้กล่าวสุนทรพจน์ประจำปีต่อที่ประชุมสภาไดเอตในปี 2003 ถึงความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001) ผลงานของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ที่ในปี 2002 ได้รับรางวัลสำคัญจากหลายเวทีระดับโลก ได้แก่ รางวัลจากเวทีออสการ์ ในสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม และรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเบอร์ลิน (Berlin International Film Festival) ในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนของภาพยนตร์อนิเมะที่ทำงานอยู่ภายใต้นโยบาย Cool Japan คือ ในปี 2006 กองกำลังทหารราบของประเทศญี่ปุ่นได้เข้าร่วมกับองค์การสหประชาชาติ เข้าช่วยเหลือประชาชนในประเทศอิรักหลังจากเกิดสงคราม โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อต้องการช่วยซ่อมแซมอาคารบ้านเรือนและสถานที่สำคัญ รวมถึงสร้างสาธารณูปโภคขึ้นใหม่ โดยหลังจากที่กองทหารราบได้ทำหน้าที่ซ่อมถึงเก็บน้ำขึ้นมาใหม่จนเสร็จ พวกเขาได้นำสติ๊กเกอร์จากอนิเมะเรื่อง Captain Tsubasa (1983) หรือ “กัปตันสึบาสะ เจ้าหนูยอดนักเตะ” ไปติดไว้บริเวณถังเก็บน้ำ ซึ่งต่อมาเจ้าหน้าที่ระดับสูงของกระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่นได้กล่าวว่า กัปตันสึบาสะได้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นในการให้กำลังใจต่อเยาวชนประเทศอิรักที่ได้ผ่านเหตุการณ์สงครามอันเลวร้ายมา เพราะตัวละครกัปตันสึบาสะมีลักษณะของการเป็นนักสู้ที่อดทน เป็นผู้นำ และมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งหวังว่าจะเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชนชาวอิรักได้ (ปัทมา จันทรเจริญสุข, 2552)

3.4 วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ในภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น

วัฒนธรรมประชานิยม หรือ วัฒนธรรมป๊อป ของประเทศญี่ปุ่น เริ่มต้นขึ้นจากนโยบายการเปิดแนวรบด้านวัฒนธรรมของประเทศ ซึ่งนโยบายดังกล่าวได้เริ่มมีการปรึกษาร่วมกันระหว่างบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2006 ที่นายทาโร อาโซะ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศ ตระหนักถึงความสำเร็จของละครโทรทัศน์เรื่อง โอชิน (1983-1984) ที่โด่งดังไปทั่วโลกว่า ประเทศญี่ปุ่นสามารถใช้วัฒนธรรมที่มีมาช่วยสร้างความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจได้ เช่นเดียวกับประเทศมหาอำนาจอื่น และหลังจากนั้นมีการสร้างกระแสนิยมทางวัฒนธรรมขึ้นอีกครั้ง โดยใช้สินค้าทางวัฒนธรรมในรูปแบบอื่นที่มีความโดดเด่นในเรื่องของความน่ารัก (Kawaii) คือ ตัวการ์ตูนจากค่ายซานริโอ (Sanrio) เช่น แมวเฮลโลคิตตี้ (Hello Kitty), มายเมโลดี้ (My Melody) หรือโปเช็กโก (Pochacco) เป็นต้น ในเวลาต่อมาตัวการ์ตูนจากค่ายซานริโอได้กลายเป็นสินค้าขายดีสำหรับกลุ่มวัยรุ่นทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ รวมถึงความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะของ

สตูดิโอจิบลิ เรื่อง Spirited Away (2001) ที่ได้รับรางวัลออสการ์ ในสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมในปี 2002

ดังนั้นจากสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดคือตัวแทนของวัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศญี่ปุ่นที่ทำให้ผู้คนในต่างประเทศได้รู้จักประเทศญี่ปุ่นมากขึ้น รวมถึงสะท้อนความตั้งใจของรัฐบาลญี่ปุ่นที่จะใช้วัฒนธรรมประชาานิยมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้เกิดขึ้นกับประเทศต่างๆ ด้วยการใช้วัฒนธรรมของตนเองที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน และใช้ความน่ารักของตัวการ์ตูนมาสร้างความเป็นมิตรกับผู้คนทั่วโลก โดยนายทาโร อาโสะ กล่าวว่า ในยุคที่สินค้าประเภทหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์อนิเมะ รวมทั้งสินค้าอื่นๆ เริ่มได้รับความนิยมจากต่างชาติ ทำให้กระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่นตระหนักได้ว่าต้องใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ให้คุ้มค่า ในฐานะที่เป็นสิ่งดึงดูดความสนใจจากต่างประเทศที่มีต่อญี่ปุ่น ซึ่งมีนัยสำคัญว่าจะประสบความสำเร็จอีกครั้ง (ปัทมา จันทรเจริญสุข, 2552)

ตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 2000 เป็นต้นมา เป็นช่วงเวลาที่กระแสวัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศญี่ปุ่นที่เคยได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้คนทั่วโลก ได้ถูกแข่งขันจากกระแสวัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศเกาหลี ที่ประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว จนส่งผลกระทบโดยตรงต่อสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก และในปี 2005 ได้เกิดเหตุการณ์ตึงเครียดระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับประเทศจีนที่เกิดขึ้นจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์ จึงทำให้ชาวจีนทั่วประเทศลุกขึ้นมาต่อต้านประเทศญี่ปุ่น จากสิ่งที่กล่าวมาถือว่าเป็นช่วงวิกฤติของสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นประเทศญี่ปุ่นจึงจำเป็นต้องหาแนวทางใหม่เพื่อสร้างโอกาสให้สินค้าทางวัฒนธรรม ซึ่งนายโทโมฮิโกะ ทานิกุจิ (Tomohiko Tanikuchi) นักวิชาการด้านบริหาร ได้เชื่อมั่นว่าตัวการ์ตูนและภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นจะเป็นตัวเชื่อมต่อกับสายสัมพันธ์กับประเทศต่างๆ ที่เคยมีปัญหาในอดีตได้ รวมถึงจะสามารถทำให้กระแสวัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศญี่ปุ่นกลับมาโด่งดังอีกครั้ง

โดยนายโทโมฮิโกะ กล่าวว่า ภาพยนตร์อนิเมะและวัฒนธรรมประชาานิยมจะทำหน้าที่ประสานความสัมพันธ์ของประเทศญี่ปุ่นและประเทศจีนให้กลับคืนมา ซึ่งเห็นได้จากกลุ่มแฟนคลับชาวจีนที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แต่งตัวคอสเพลย์เป็นตัวการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องดัง ขึ้นกลางที่ชุมนุมประท้วง และคาดว่าการ์ตูนจะทำให้ชาวญี่ปุ่นและชาวจีนเข้าใจกันได้อีกครั้ง (Ibrahim AKBAS, 2018) ทั้งนี้ศาสตราจารย์ ยาสุกิ ฮามาโนะ (Yasugi Hamano) นักวิชาการด้านอนิเมะ ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนหรือภาพยนตร์อนิเมะเป็นตัวแทนทางให้กระแสวัฒนธรรมประชาานิยมออกสู่ตลาดโลกอีกครั้ง โดยยาสุกิเห็นว่ารัฐบาลควรมีการส่งผู้สร้างการ์ตูนหรือผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมะให้ออกไปแสดงผลงานในต่างประเทศอย่างจริงจัง รวมถึงเรียกร้องให้มีการจัดตั้งรางวัลสำหรับเชิดชูนักวาดการ์ตูนเพื่อสร้างกำลังใจให้กับศิลปินผู้ผลิตผลงานที่หวังว่าในอนาคตบุคคลเหล่านั้นจะประสบความสำเร็จแบบฮาโยอะ มียาซากิ ผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมะที่ได้รับฉายาว่าเป็น “วอลต์ ดิสนีย์ แห่งตะวันออก” ต่อไป (Koichi Iwabuchi, 2015)

จุดเด่นของวัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศญี่ปุ่นคือ เป็นผลิตภัณฑ์ที่แสดงถึง “กลิ่นอายทางวัฒนธรรม” ที่มีความชัดเจน รวมถึงมี “ความน่ารัก” ที่มีจุดดึงดูดให้ผู้คนทั่วโลกหันมาสนใจ ในช่วงแรกการส่งออกสินค้าวัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศญี่ปุ่นจะมีลักษณะที่ค่อนข้าง “ความเป็นญี่ปุ่น” เอาไว้ ซึ่งหมายถึงไม่ทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตแบบญี่ปุ่นให้เห็นอย่างตรงไปตรงมา ทั้งๆ ที่ผู้บริโภครู้ว่าสินค้าดังกล่าวเป็นของประเทศญี่ปุ่นก็ตาม ดังนั้นการสร้างผลิตภัณฑ์ที่เป็นวัฒนธรรมประชาานิยมจะต้องทำให้ผลิตภัณฑ์ส่วนหนึ่งมีกลิ่นอายของญี่ปุ่น ขณะเดียวกันจะให้ความรู้สึกว่าคุณลักษณะอีกส่วนหนึ่งไม่ใช่ของญี่ปุ่น ซึ่งได้สอดคล้องกับที่ อิวาบุชิ (Iwabuchi) นักวิชาการด้านวัฒนธรรม ได้กล่าวว่า อุตสาหกรรมวัฒนธรรมป๊อปของประเทศญี่ปุ่นได้นำ “mukokuseki” คือบางสิ่งหรือบางคนที่ไม่มีสัญชาติ ด้วยการลบลักษณะทางเชื้อชาติออก จนทำให้เป็นลัทธิลูกผสม และประเทศญี่ปุ่นจะนำมาใช้ดึงดูดคนต่างชาติให้มาสนใจผลิตภัณฑ์ที่เป็นของญี่ปุ่น โดยไม่รู้ตัว (Gilliane Lux, 2021)

เหตุผลสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นได้รับการตอบรับอย่างดีมาตลอดตั้งแต่เริ่มมีการส่งออกไปจำหน่ายในตลาดต่างประเทศ ส่วนหนึ่งเพราะผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะและบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นได้เปิดกว้างทางความคิดต่อผู้ชม กล่าวคือ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะและบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้เปิดโอกาสให้ผู้ชื่นชอบสื่อประเภทนี้ หรือแฟนด้อมได้มีส่วนร่วมโดยตรงในการสร้างผลงาน ซึ่งผู้ที่เข้าร่วมมีทั้งมืออาชีพและมีมือสมัครเล่น โดยสามารถสร้างไอเดียหรือแนวความคิดแบบใหม่ขึ้นมา และนำแนวความคิดดังกล่าวไปทดสอบกับกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะเหมือนกัน เพื่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะจะได้มีแนวความคิดใหม่ๆ ที่อาจนำไปใช้ต่อยอดในการสร้างผลงานที่หลากหลายได้จริงในอนาคต (Otmazgi, 2014) นอกจากนี้ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะยังให้แฟนด้อมได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงผลงานภาพยนตร์อนิเมะหรือมังงะประเภทต่างๆ ที่พวกเขาชื่นชอบได้อีกด้วย ดังนั้นแฟนด้อมจึงเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ช่วยส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรมประชาานิยมของประเทศญี่ปุ่นไปสู่ระดับนานาชาติได้สำเร็จ ขณะเดียวกันได้สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ผลิตและกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบด้วย

4. แนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น

“อัตลักษณ์” (Identity) ในทางจิตวิทยาสังคม หมายถึง ความสำนึกของบุคคลแต่ละบุคคลว่าตนเองมีความแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร (Rosendo Lopez-Duran, 2018) ส่วน “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม” คือสิ่งที่บ่งชี้ลักษณะร่วม ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ ความเป็นอยู่ ของสังคมหนึ่ง (เปรมวิทย์ วิวัฒนเศรษฐ์, 2561) โดยอัตลักษณ์จะเป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในบุคคลหรือในสังคมใดสังคมหนึ่งที่ก่อให้เกิดความโดดเด่น ดังนั้นอัตลักษณ์กับสังคมจึงเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันและไม่สามารถแยกกันได้ เนื่องจากการนิยามความเป็นตัวตนของอัตลักษณ์จะต้องมี

การอ้างอิงกับสังคม ซึ่งอาจเห็นได้ว่าแม้กระทั่งระดับตัวบุคคลจะต้องมีการนิยามตนเองว่ามีตำแหน่งหน้าที่หรือมีบทบาทในสังคมของตนเองอย่างไร

ชาวญี่ปุ่นมีความผูกพันกับตำนานการสร้างโลกและประเทศญี่ปุ่นมาเป็นเวลานาน จนกลายเป็นอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น บันทึกโคะจิกิ (Kojiki) ที่เขียนขึ้นในปี 712 ได้บันทึกว่าประเทศญี่ปุ่นเกิดขึ้นมาจากเทพชายหญิงคู่หนึ่งชื่อว่า อิซานะจิ (Izanagi) และอิซานะมิ (Izanami) ที่ได้รับคำสั่งมาจากเทพอาเมโนะมินะคาอุชิ (Amenominakanushi) ให้นำหอกอาเมโนะนูโอะโกะ (Amenonuhoko) มาจุ่มลงไปบนโลกแล้วกว่นน้ำในมหาสมุทรจนเกิดเป็นหยดน้ำเค็มหยดลงพื้นโลก และสุดท้ายกลายเป็นแผ่นดินแห่งแรกคือ เดะโอะโนะโกะโรชิมะ (Deonokoroshima)

นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังเชื่อว่า คามิ (Kami) หรือ เทพเจ้า คือศูนย์กลางของจิตวิญญาณของประเทศญี่ปุ่น เพราะคามิคือเทพผู้สร้างมนุษย์ สร้างโลก สร้างแผ่นดิน และเป็นที่พึ่งพาทางใจของชาวญี่ปุ่นมาตั้งแต่อดีต (กรกิจ ดิษฐาน, 2564) แม้ว่ามนุษย์จะไม่สามารถมองเห็นคามิได้ก็ตาม คามิเป็นจิตวิญญาณที่สามารถอยู่ได้ทุกที่และเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ เช่น อยู่ในภูเขา ลำธาร สายลม แสงแดด หรือผืนป่า เป็นต้น ความเชื่ออีกอย่างหนึ่งที่ทำให้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นมีความชัดเจนคือ ความเชื่อเรื่องของจักรพรรดิญี่ปุ่นที่สืบเชื้อสายมาจากเทพแห่งดวงอาทิตย์ หรือ อามาเตระซุ (Amaterasu) ดังนั้นจึงทำให้จักรพรรดิญี่ปุ่นมีสถานะเป็นเทพและเป็นบุคคลสำคัญในชาติที่ทุกคนจะต้องแสดงความเคารพเทิดทูน

จากทั้งหมดที่กล่าวมาได้สอดคล้องกับความเชื่อทางศาสนาดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ที่เริ่มจากความเชื่อในเทพเจ้าและความเคารพในธรรมชาติ จนนำไปสู่การพัฒนาเป็นศาสนาชินโต (Shinto) ขึ้นมา และภายหลังได้มีการผสมผสานระหว่างลัทธิขงจื๊อ ลัทธิเต๋า ศาสนาพุทธ และศาสนาพื้นบ้าน (พีระดา สายบัว, 2559) นอกจากนี้ปรัชญาและแนวคิดสำคัญของการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่นยังส่งผลต่ออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นด้วย ซึ่งหนึ่งในแนวคิดที่สำคัญคือแนวคิดนิฮงจินรอน เป็นแนวคิดที่ใช้ส่งเสริมค่านิยมทางสังคมของประเทศญี่ปุ่น โดยแสดงออกถึงความกลมกลืนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื้อหาสำคัญที่แฝงอยู่ในแนวคิดดังกล่าวคือ “โคโคโระ” (Kokoro) ส่วนใหญ่คำนี้จะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกทางสุนทรียศาสตร์ผ่านความเรียบง่ายในวัฒนธรรมและประเพณี (wabi-sabi) ความกลมกลืนกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว (wa) ความกตัญญู (oya koko) การเสียสละ (jiko-gisei) รวมถึงจิตวิญญาณของซามูไร (bushido seishin) (David REAR, 2017)

ดังนั้นจากสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดเกี่ยวกับแนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น สามารถสรุปใจความสำคัญได้ว่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นคือ สิ่งที่แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นดังกล่าวเป็นสิ่งที่มาตั้งแต่สมัยบรรพกาล โดยอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นดังกล่าวได้

สะท้อนอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งช่วยทำให้เนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และช่วยเติมเต็มสีสันให้กับเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะให้มีความแปลกใหม่และมีความน่าสนใจ

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะโดยรวมสามารถแบ่งประเด็นสำคัญได้ดังต่อไปนี้

4.1 ศิลปะและวัฒนธรรม

ในด้านศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากพุทธศาสนานิกายเซน ที่มองถึงความงามของธรรมชาติเป็นสำคัญ ลักษณะพิเศษของศิลปะญี่ปุ่นคือ เป็นศิลปะที่ไม่เน้นการเปิดเผยให้ผู้ชมได้เห็นทั้งหมด และจะแสดงออกในรูปของสัญลักษณ์ มีลักษณะเรียบง่ายตามแก่นของความงามในภาษาญี่ปุ่นที่เรียกว่า ชิบูมิ (Shibumi) ผู้ชมศิลปะจำเป็นจะต้องทำความเข้าใจสัญลักษณ์และมีความรู้ในเรื่องเทพนิยายและตำนานด้วย จึงจะสามารถเข้าใจความหมายได้อย่างครบถ้วน (ประจักษ์ วัฒนานุสสิทธิ, 2542)

4.1.1 บ้านญี่ปุ่น

บ้านถือว่าเป็นวัตถุทางวัฒนธรรม (Material culture) ที่สำคัญอย่างหนึ่งในการสะท้อนวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของคนในสังคมนั้น ที่จะต้องเลือกใช้วัสดุที่สร้าง รวมถึงเทคนิคการสร้างบ้านที่แตกต่างกันตามสภาพภูมิอากาศและสภาพภูมิประเทศ เมื่อพิจารณาถึงบ้านญี่ปุ่นอย่างละเอียดพบว่า บ้านญี่ปุ่นถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้อยู่สบายในช่วงฤดูร้อนที่มีความชื้นและมีอุณหภูมิสูง ด้วยการใช้เทคนิคของการยกพื้นเพื่อต้องการให้ระบายอากาศได้ดี รวมถึงไล่ความชื้นบนผิวดิน สถานะทางสังคมเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บ้านญี่ปุ่นมีลักษณะที่แตกต่างกัน โดยลักษณะทางกายภาพของบ้านญี่ปุ่นมี 2 ประเภท ได้แก่ บ้านของสามัญชน (minka) และบ้านของชนชั้นสูง (non-minka) กล่าวคือ บ้านของสามัญชน ส่วนใหญ่จะเป็นบ้านของชาวนาหรือบ้านชนบท (noka) ประกอบด้วยพื้นที่หลักสองส่วนคือ ส่วนที่เป็นพื้นไม้ยกสูงและส่วนพื้นดินหรือ โดมะ (doma) ไม้ใช้ทำกิจกรรมทางการเกษตรรวมถึงเป็นพื้นที่อยู่อาศัย ในขณะที่บ้านพ่อค้า (machiya) จะมีการใช้บริเวณหน้าบ้านเป็นร้านค้าและที่อยู่อาศัยรวมกัน ส่วนบ้านของชนชั้นสูง จะมีพื้นที่ของบ้านที่เป็นส่วนพื้นไม้ยกสูงเท่านั้น และประกอบไปด้วยบ้านในรูปแบบหลักๆ คือ บ้านแบบชินเด็น (shinden-zukuri residence) และบ้านแบบโชอิน (shoin-zukuri residence) (Rosendo Lopez-Duran, 2018)

วาริชา วงศ์พยัต (2563) ได้แบ่งบ้านญี่ปุ่นออกเป็น 4 ประเภทหลัก ได้แก่

- 1.) บ้านของชนชั้นสูงแบบชินเด็น เป็นบ้านที่นิยมสร้างขึ้นตั้งแต่สมัย
อาสุกะ (Asuka period) (538-710) ใช้เป็นที่อยู่ของราชวงศ์และขุนนางชั้นสูงในสมัยเฮอัน ลักษณะ
ของบ้านแบบนี้เป็นบ้านไม้ที่ยกพื้นขึ้นและเปิดโล่ง ภายนอกของบ้านคล้ายกับศาลา เพราะพื้นที่
ทั้งหมดภายในบ้านเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จึงทำให้สามารถมองเห็นทัศนียภาพได้รอบด้าน
- 2.) บ้านของชนชั้นสูงแบบโซอิน สร้างขึ้นในยุคคามาคูระ
(Kamakura period) (1185-1333) และยุคมุโระมาจิ (Muromachi period) (1336-1573) เป็นที่พัก
อาศัยของราชวงศ์ ชามูโร รวมถึงเป็นอาศรมของพระในวัด ลักษณะของบ้านโซอินไม่ใช่เป็นโครงสร้างสำคัญ
ใช้เสาแบบสี่เหลี่ยม ด้านในปูเสื่อตาตami ใช้ฟางจิกกันเพื่อต้องการแบ่งพื้นที่ภายในกับภายนอกออกจาก
กัน บ้านแบบโซอินมีการปิดล้อมพื้นที่ที่ชัดเจนมากกว่าบ้านแบบชินเด็น
- 3.) บ้านของประชาชนแบบบ้านชานา เป็นบ้านที่มีการแบ่งพื้นที่ใช้
สอยออกเป็น 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่ พื้นที่อยู่อาศัยกับพื้นที่สำหรับประกอบกิจกรรมทางการเกษตร
โดยจะใช้พื้นที่ทั้งหมดร่วมกัน ด้วยความเรียบง่ายในการสร้างบ้านแบบนี้จึงทำให้สร้างความกลมกลืน
กับสภาพแวดล้อมที่อยู่ได้อย่างลงตัว ซึ่งในเวลาต่อมาได้กลายเป็นต้นแบบการสร้างสถาปัตยกรรมของ
ห้องชงชา ที่เน้นความเรียบง่าย ลงตัว สงบ และอ่อนน้อมถ่อมตน
- 4.) บ้านของประชาชนแบบบ้านฟุคาคะ เป็นบ้านที่มีพื้นที่ลักษณะ
ภายนอกที่แคบและยาว เน้นการใช้สอยของพื้นที่เป็นหลัก เนื่องจากว่าบ้านแบบนี้จะอยู่ในเขตเมืองที่มี
พื้นที่จำกัด โดยปกติจะเป็นอาคารสูง 2 ชั้น มีพื้นที่ระหว่างพื้นไม้ยกสูงและส่วนพื้นดินของบ้าน
โดยพื้นที่ทั้งสองส่วนจะวางตัวยาวตั้งแต่ด้านหน้าไปจนถึงสุดท้ายอาคาร นอกจากนี้มีสวนขนาดเล็ก
อยู่ตรงกลางอาคาร เพื่อใช้สำหรับรับลมและแสงแดด

4.1.2 สวนญี่ปุ่น

สวนญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียะทางศิลปะที่แสดงถึงความกลมกลืน
(wa) วิถีปฏิบัติที่เหมาะสม (shikata) ความเป็นกลุ่มของจิตวิญญาณ (seishin) และความงามของ
ธรรมชาติ ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะมองตัวเองว่าเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติเสมอ องค์ประกอบพื้นฐานของการ
จัดสวนญี่ปุ่นมี 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่ หิน น้ำ และต้นไม้ การจัดวางองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างจะต้องจัด
อยู่ในลักษณะที่กลมกลืนกับธรรมชาติ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าได้เป็นการตกแต่ง เพราะการทำให้รู้สึกถึง
การตกแต่งที่เกินจริง อาจจะทำให้ขาดสุนทรียะทางศิลปะไป โดยปกติลักษณะของการจัดสวนญี่ปุ่นจะ
มีทั้งหมด 2 ประเภทคือ สวนภูมิทัศน์ (The wet or landscape garden) และสวนเซน (The dry
Zen Buddhist or religious garden) กล่าวคือ การจัดสวนแบบสวนภูมิทัศน์จะใช้น้ำเป็น

องค์ประกอบหลัก ส่วนการจัดสวนแบบสวนเซน จะนิยมใช้ก้อนหิน (raked pebbles) เป็นองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งการจัดสวนทั้งสองแบบได้มุ่งเน้นไปที่ความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างคนกับธรรมชาติเช่นเดียวกัน ความงามและสุนทรีย์ในธรรมชาติของสวนญี่ปุ่น เกิดจากคนจัดสวนพยายามทำให้ความเป็นธรรมชาติที่มีอยู่ได้ปรากฏออกมาให้ผู้คนเห็นและสัมผัสได้ โดยจะต้องให้ความสนใจกับการจัดวางต้นไม้และก้อนหิน รวมถึงต้องคำนึงถึงการจัดสวนที่ทำให้มองเห็นการเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของฤดูกาลต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสวนด้วย โดยคนจัดสวนจะมองถึงกฎของการเปลี่ยนแปลงชั่วคราว (mujo) และการเปลี่ยนแปลงถาวร (sisei) (อิชิตา สุนทโรทก, 2539)

พุทธนิยายเซนได้มีอิทธิพลต่อแนวคิดการจัดสวนญี่ปุ่นอย่างมาก เนื่องจากพุทธนิยายเซนได้นำแนวคิดของการเป็นอิสระจากโลกนี้ ที่มีการยอมรับในเรื่องของการไร้กาลเวลา และความเป็นหนึ่งเดียวมาใช้ จึงทำให้รูปแบบการจัดสวนญี่ปุ่นเน้นถึงความเป็นหนึ่งเดียวของจักรวาล (Jaya Z. Powell, 2015) สามารถมองเห็นภาพทั้งหมดของธรรมชาติในสวนได้ทุกองค์ประกอบ ซึ่งแต่ละส่วนจะแสดงออกถึงแก่นสำคัญของธรรมชาติในรูปแบบของตัวเองและมีการให้คุณค่าทางจิตใจ

4.1.3 ตุ๊กตาญี่ปุ่น

ประวัติศาสตร์ของตุ๊กตาญี่ปุ่นมีมายาวนานและถูกพัฒนาเรื่อยมา มีเทศกาลสำคัญของประเทศญี่ปุ่นสองเทศกาลที่ให้ความสำคัญกับตุ๊กตาญี่ปุ่นอย่างมากคือ เทศกาลวันเด็กผู้หญิง (Hina Matsuri) และเทศกาลวันเด็กผู้ชาย (Kodomo no hi) ชาวญี่ปุ่นจะเรียกตุ๊กตาว่า นิงเงียว (ningyo) มีความหมายว่า รูปร่างมนุษย์ (William Justin Sheets, 2017) ซึ่งจุดประสงค์หลักของการประดิษฐ์ตุ๊กตาจะเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เช่น ใช้ในการประกอบพิธีตามธรรมเนียมโบราณใช้เป็นของเล่นสำหรับเด็ก เป็นของที่ระลึก หรือเป็นเครื่องประดับ เป็นต้น นอกจากนี้ได้มีการค้นพบรูปปั้นขนาดเล็กที่เลียนแบบลักษณะของมนุษย์ตั้งแต่สมัยโจมง (Jomon period) (8000-200 BC) ซึ่งทำขึ้นจากดินเหนียวเรียกว่า โดกู (Dogu) ซึ่งตุ๊กตาเหล่านี้มีความสำคัญกับประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นมาก

กรรณิการ์ โกยตัน (2006) ได้แบ่งประเภทของตุ๊กตาญี่ปุ่นเป็น 8 ประเภท ดังนี้

- 1.) ฮิตอกะตะ (Hitogata) ตุ๊กตานี้มีลักษณะโครงร่างคล้ายมนุษย์ ทำมาจากแผ่นกระดาษหรือแผ่นไม้ ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าตุ๊กตานี้สามารถดูดเอาสิ่งชั่วร้ายและวิญญาณเข้าไปอยู่ในตัวมันได้ จึงถูกนำไปใช้ในประเพณีตุ๊กตาลอยน้ำ เพื่อนำไปทำพิธีปลัดขันธ์และชำระบาปที่ศาลเจ้า

2.) อะมะกะทซุ และ โฮโกะ (Amagatsu / Hoko) เป็นตุ๊กตาที่ทำขึ้นเพื่อใช้ปกป้องเด็กจากวิญญาณร้าย และเชื่อว่าอาจเป็นตุ๊กตาชนิดแรกที่มีการสวมเสื้อผ้า อะมะกะทซุเป็นตุ๊กตาเพศชาย ในขณะที่ โฮโกะเป็นตุ๊กตาเพศหญิง โฮโกะถือว่าเป็นตุ๊กตาชนิดแรกที่มีผมจริง

3.) ตุ๊กตาฮานา (Hana Dolls) เป็นตุ๊กตาที่ใช้ในงานเทศกาลตุ๊กตาหรือเทศกาลเด็กผู้หญิง ตุ๊กตาฮานาจะต้องมีการจัดเป็นชุดที่ประกอบด้วย จักรพรรดิและจักรพรรดินี (dairi-bina) ตุ๊กตาชุดใหญ่จะประกอบด้วยตุ๊กตาอย่างน้อย 15 ตัว และสวมเสื้อผ้าในสมัยเฮอัน ซึ่งจักรพรรดินีจะสวมชุดเสื้อคลุมยาวทับกัน 12 ชั้น เรียกว่า juuni-hitoe และทำผมทรง suberakashi ที่ต้องรวผมไว้ที่ระดับคอ และปล่อยหางผมยาวลงสู่กลางหลัง

4.) ตุ๊กตาโกกะทซุ (Gogatsu Dolls) หรือตุ๊กตามุสะ (Musha Dolls) ตุ๊กตานี้มีความหมายว่า ตุ๊กตาวิรบุรุษ ส่วนใหญ่จะทำเลียนแบบวิรบุรุษในตำนาน มีขั้นตอนการทำที่ซับซ้อน เพราะตุ๊กตานี้จะอยู่ในท่าทางการเคลื่อนไหว เช่น ขี่ม้า ชักดาบ หรือมีสีหน้าที่ดูอันตรายถึงมีอาวุธประจำตัว เช่น หมวกเหล็ก หรือชุดเกราะ เป็นต้น

5.) ตุ๊กตาโกโอะ (Gosho Dolls) ตุ๊กตาชนิดนี้ถูกใช้เป็นของขวัญสำหรับมอบให้กันในราชสำนัก นิยมทำขึ้นในปลายศตวรรษที่ 17 ถึงต้นศตวรรษที่ 18 เป็นตุ๊กตาเด็กที่มีลักษณะรูปร่างอ่อนน่ารัก แสดงถึงความสมบูรณ์แข็งแรง ส่วนใหญ่จะอยู่ในท่านั่งกึ่งเปลือย

6.) ตุ๊กตาซะกะ (Saga Dolls) ถือว่าเป็นตุ๊กตาไม้แกะสลักที่มีความสวยงามและหายากที่สุด ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธ มีการใช้เทคนิคการเคลือบผิวแบบ moriage ซึ่งเป็นเทคนิคที่ประติมากรนิยมใช้ในการสร้างพระพุทธรูป ในปลายสมัยเอโดะตุ๊กตาซะกะมีลักษณะที่ดูขี้เล่น บางตัวสามารถแลบลิ้นและโยกหัวไปมาได้

7.) ตุ๊กตากะโมะ (Kamo Dolls) ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกที่ศาลเจ้ากะโมะในกรุงโตเกียว ตุ๊กตากะโมะถูกแกะสลักจากไม้วิลโลว์ มีสีชมพูคล้ายกับผิวคน มีหน้าตาที่ร่าเริง

8.) ตุ๊กตาทะเคะดะ (Takeda Dolls) เป็นตุ๊กตาที่ทำเลียนแบบหุ่นเชิดในละครหุ่นทะเคะดะ ลักษณะของใบหน้ามีความโดดเด่นที่แสดงสีหน้าเกินจริง และมีท่าทางเลียนแบบฉากการต่อสู้ในละคร ใบหน้าจะแต่งให้เหมือนกับนักแสดงละครคาบูกิ

สำหรับเทศกาลที่มีความสำคัญต่อตุ๊กตาญี่ปุ่น สามารถแบ่งได้ 2 เทศกาลได้แก่

1.) เทศกาลวันเด็กผู้หญิง จัดขึ้นในวันที่ 3 มีนาคมของทุกปี เกิดขึ้นมาจากประเพณีตุ๊กตาลอยน้ำ และธรรมเนียมการวางตุ๊กตาไว้ข้างหมอนเด็ก มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า “เทศกาลดอกท้อ” (Peach Blossom Festival) ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าต้นท้อเปี่ยมไปด้วยพลังและความอ่อนเยาว์ ซึ่งคุณสมบัติดังกล่าวเป็นสิ่งที่ผู้หญิงพึงมี คือความงดงาม ความสุภาพอ่อนหวาน และความ

สงบเสถียร ในเทศกาลนี้จะมีการนำตุ๊กตาธำมาประดับไว้ในบ้าน พร้อมกับขนม ดอกท้อ และ เครื่องดื่มมงคล นอกจากนี้ยังมีธรรมเนียมในการมอบตุ๊กตาให้กับทารกแรกเกิดที่เป็นเด็กผู้หญิงอีกด้วย

2.) เทศกาลวันเด็กผู้ชาย จัดขึ้นในวันที่ 5 เดือนพฤษภาคมของทุกปี จัดขึ้นเพื่อต้องการให้เด็กผู้ชายเติบโตมามีจิตใจเข้มแข็ง กล้าหาญ อดทน และมีร่างกายที่แข็งแรง จะมีการประดับตุ๊กตาที่อาจจำลองเป็นตุ๊กตาในชุดนักรบ (taishou) และตุ๊กตาวีรบุรุษหรือตุ๊กตาเดือนห้า (gogatsu) ขนมที่ใช้ในเทศกาลได้แก่ คาฉิวะ-โมจิ (Kashiwa-mochi) หรือขนมโมจิไส้ถั่วแดงห่อด้วย ใบโอบี และชิมากิ (chimaki) ทำมาจากแป้งข้าวเหนียวหนึ่งน้ำตาล ถูกปั้นให้เป็นรูปเขาสัตว์ และห่อด้วย ใบไผ่หรือใบโอบี

4.1.4 พิธีชงชา

มีความสำคัญในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการผสมผสานระหว่างพิธีกรรม ทางศาสนากับสุนทรียภาพ (Religio-aesthetic Ritual) เป็นพิธีที่จะต้องจัดขึ้นในสวนน้ำชาเท่านั้น ได้รับอิทธิพลมาจากชาวจีนในราชวงศ์ฮั่น (Han Dynasty) การดื่มชาในช่วงแรกใช้ดื่มระหว่างการทำสมาธิ เพื่อต้องการบรรเทาอาการง่วงนอน ต่อมาการดื่มชาได้กลายเป็นวัฒนธรรมสำคัญที่นิยมปฏิบัติ ในวัดเซน ซึ่งผู้ที่เข้ามาบุกเบิกคือพ่อค้าสองท่าน ได้แก่ อุบาสกทาเคะโนะ โจโอ (Takeno Joo) และ อุบาสกเซน โนะ ริคิ (Sen no Rikyū) ภายหลังได้มีการพัฒนาพิธีชงชาให้เป็นวัฒนธรรมสำคัญของ ประเทศญี่ปุ่น ที่เรียกว่า โรจิ-โซอัน (Roji-soan) หมายถึง กระท่อมมุงหญ้า (Grass-thatched Hut) ในเวลาต่อมาพระเซนรูปหนึ่งที่ชื่อว่า เซน โนะ โซตัน (Sen no Sotan) หลานของอุบาสกริคิ ได้คิดค้นพิธีชงชาแบบ “วาบิ-สุคิ” (Wabi-suki) ที่เน้นถึงความเรียบง่าย (Simplicity) ความเคร่งครัด (Austerity) รวมถึงความแร้นแค้น (Poverty) กับความยับยั้งชั่งใจ (Restraint) จนนำไปสู่การชงชาที่ เน้นความประณีตมากขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 16 (พระมหาสุริย ชาญวิทย์, 2561)

พิธีชงชาและสวนน้ำชาถือว่าเป็นสัญลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งของประเทศ ญี่ปุ่น แสดงถึงความบริสุทธิ์ของจิตทั้งภายในและภายนอก ซึ่งความบริสุทธิ์ของจิตภายในคือ สภาวะของจิตที่ไม่มีกิเลส ส่วนความบริสุทธิ์ของจิตภายนอกคือ สุนทรียภาพทางธรรมชาติที่ส่งผลต่อจิตใจโดยตรง ความบริสุทธิ์ของทั้งสองอย่างที่ได้กล่าวถึงจะต้องใช้สวนน้ำชาเป็นสิ่งที่ช่วยขัดเกลาให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ดังนั้นจึงทำให้เกิดเป็น “ศิลปะแห่งการดื่มชา” ขึ้น กล่าวคือ ศิลปะแห่งการดื่มชาของชาวญี่ปุ่นจะต้องแบ่งการดื่มชาออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้

1.) ช่วงที่ 1 คือเริ่มตั้งแต่ก่อนเดินเข้าสู่สวนน้ำชา ซึ่งผู้เข้าพิธีจะต้องตัดกิเลส ความทุกข์ หรือเรื่องราวต่างๆ ที่จะทำให้เกิดความไม่มีสมาธิออกไปให้หมด

2.) ช่วงที่ 2 คือก่อนที่ผู้เข้าพิธีจะเข้ากระท่อมชาจะต้องล้างมือ บ้วนปากในอ่างหินที่เตรียมไว้ให้ก่อน เพื่อเป็นการชำระกิเลส

3.) ช่วงที่ 3 คือช่วงเวลาแห่งการดื่มชา ผู้ดื่มชาสามารถรับประสบการณ์จากการดื่มชาได้โดยตรง ซึ่งประสบการณ์นี้เกิดขึ้นในตอนดื่มชาและยังมีสติรู้สึกตัว ทำให้การดื่มชาสามารถระลึกถึงประสบการณ์การดื่มในครั้งก่อนได้

4.1.5 การอาบน้ำแบบญี่ปุ่น

วิธีการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นมีความโดดเด่นตรงที่จะต้องอาบน้ำที่มีอุณหภูมิประมาณ 42 องศาเซลเซียสเสมอ ไม่ว่าจะเป็นในฤดูร้อนหรือฤดูหนาว มีการสันนิษฐานว่าการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นอาจจะได้รับอิทธิพลมาจากประเทศเกาหลีที่เป็นการอาบน้ำแบบ sweat baths ในช่วงแรกการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นจะเป็นการอาบน้ำแบบอบไอน้ำ (steam bath) จะใช้วิธีการแช่ตัวลงในน้ำร้อนของบ่อน้ำพุร้อนตามธรรมชาติ และเป็นการอาบน้ำรวมแบบสาธารณะที่ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างชายหญิง ซึ่งจะต้องไปอาบน้ำที่วัด เนื่องจากในช่วงแรกวัดได้สร้างสถานที่อาบน้ำขึ้นมาเพื่อใช้ในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการใช้สร้างน้ำพระพุทธรูปที่เรียกว่า มิซึโตะริ (Mizutori) และเพื่อที่พระจะได้ชำระล้างร่างกายให้บริสุทธิ์ก่อนประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ต่อมาสถานที่อาบน้ำของวัดได้กลายเป็นสถานที่อาบน้ำของสามัญชน เพราะสามัญชนในยุคนั้นยังไม่สามารถสร้างห้องอาบน้ำที่เป็นส่วนตัวได้ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของวัดที่ต้องทำหน้าที่บริการสังคม ซึ่งการอาบน้ำแบบนี้จะไม่เสียค่าบริการ แต่เมื่อถึงปลายศตวรรษที่ 15 การอาบน้ำเริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น จึงทำให้เกิดเป็นธุรกิจของการอาบน้ำอย่างจริงจัง ซึ่งธุรกิจนี้เริ่มต้นครั้งแรกในปี 1590 ที่เมืองโอซาก้า

ยุพา คลังสุวรรณ และหทัยรัตน์ ทรรพวุธ (2540) ได้แบ่งรูปแบบของการอาบน้ำแบบญี่ปุ่นได้ 7 แบบ ได้แก่

- 1.) การอาบน้ำแบบอบไอน้ำ (Steam bath)
- 2.) การอาบน้ำร้อนโดยแช่ทั้งตัว ในปัจจุบันยังคงได้รับความนิยมอยู่
- 3.) การอาบน้ำแบบ “เกียวซุอิ” (Gyosui) คือการอาบน้ำในอ่างกันต้น ที่นิยมอาบในสวน
- 4.) การอาบน้ำแบบ “ทซึจิยู” (Tsujiyu) คือการอาบน้ำในสาธารณะแบบเคลื่อนที่ ซึ่งจะมีการจัดเตรียมสถานที่ไว้ให้บริการในบริเวณห้วยมณน
- 5.) การอาบน้ำแบบ “ยুবุนะ” (Yubune) คือสถานที่อาบน้ำจะมีลักษณะเป็นเรือลำเล็กที่มีอ่างน้ำบรรจุอยู่ข้างใน มีกะลาสีของเรือตกปลาเป็นผู้ให้บริการ
- 6.) การอาบน้ำแบบ “เคียวโดบุโระ” (Kyodooburo) มีลักษณะเป็นการอาบน้ำร่วมกัน ในชุมชนหนึ่งจะต้องมีการผลัดเปลี่ยนแต่ละครอบครัวเพื่อทำหน้าที่เตรียมน้ำร้อนให้กับกลุ่มของตนได้อาบ

7.) การอาบน้ำแบบ “โมะระอียู” (Moraiyu) คือการอาบน้ำในสถานที่อาบน้ำของเพื่อนบ้าน ช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเพื่อนบ้าน

4.1.6 อาหารญี่ปุ่น

วัฒนธรรมอาหาร (shoku bunka) ของชาวญี่ปุ่นถือว่าเป็นแนวคิดสำคัญของการทำความเข้าใจในวิถีการกินอาหารของสังคมญี่ปุ่น ซึ่งวัฒนธรรมการกินอาหารของประเทศญี่ปุ่นในอดีตได้เปิดกว้างต่ออาหารที่หลากหลาย การเริ่มต้นของอาหารประจำชาติญี่ปุ่นได้เริ่มขึ้นในยุคเมจิ (Meiji period) ที่นโยบายความเป็นตะวันตกได้เป็นส่วนหนึ่งของประเทศ ในตอนแรกอาหารตะวันตกได้แทรกซึมอยู่ในอาหารญี่ปุ่นเกือบทุกประเภท จนกระทั่งอาหารตะวันตกสมัยใหม่ได้ค่อยๆ ถูกเปลี่ยนมาเป็นอาหารญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน และได้กลายมาเป็นอาหารที่ได้รับความนิยมไปทั่วประเทศ (Isami Omori, 2017) ในยุคเมจิจนถึงยุคไทโช เป็นช่วงที่อาหารประจำชาติญี่ปุ่นได้เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเข้าร่วมกับชาติตะวันตก ซึ่งทำให้เกิดอาหารที่เรียกว่า “วาโชกุ” (Washoku) ขึ้น

คำว่า วาโชกุ มีความหมายว่า อาหารรูปแบบญี่ปุ่น หรือ อาหารของคนญี่ปุ่น คำว่า “วะ” (wa) ในคำว่า วาโชกุ หมายถึง ญี่ปุ่นและความสามัคคี ซึ่งได้สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ข้าวเป็นส่วนประกอบสำคัญของอาหารญี่ปุ่น และเป็นสิ่งที่ใช้เชื่อมโยงกับพิธีกรรมของศาสนาชินโตที่เกี่ยวข้องกับอาหารหลายอย่าง เช่น ในเครื่องบูชาบนแท่นบูชาชินโตโดยทั่วไปจะประกอบด้วยก้านข้าวและขนมโมจิ ที่ทำมาจากข้าวเป็นวัตถุดิบหลัก เป็นต้น ชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าข้าวคือศูนย์กลางทางจิตวิญญาณของญี่ปุ่น (Theodore C. Bestor, 2011)

4.2 สังคมญี่ปุ่น

สิ่งสำคัญที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่นมีความแข็งแกร่งทางวัฒนธรรม รวมถึงเศรษฐกิจและสังคม ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นสังคมแนวดิ่ง มีการจัดลำดับชั้นทางสังคมและระบบอาวุโสขึ้นมาอย่างเคร่งครัด โดยมองว่าผู้ใดเป็นผู้มีประสบการณ์ มีอำนาจ และมีทรัพย์สินมากกว่า จะต้องเป็นผู้ที่มาปกครองผู้ที่อยู่ในระดับสังคมต่ำกว่า ซึ่งแนวคิดแบบนี้ได้ส่งอิทธิพลไปถึงระบบครอบครัวของญี่ปุ่นด้วย หัวหน้าครอบครัวหรือพ่อจะเป็นบุคคลสำคัญที่สุดของบ้าน สามารถตัดสินใจทุกเรื่องได้โดยไม่ต้องถามความคิดเห็นจากคนในบ้าน นอกจากนี้สังคมญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญกับปรัชญาที่เกิดจากหลักคำสอนของศาสนาต่างๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต รวมถึงแสดงออกถึงสุนทรียะทางศิลปะและความงาม ผ่านเครื่องแต่งกายหรือธรรมชาติที่อยู่รอบตัว

4.2.1 ครอบครัวญี่ปุ่น

คำว่า “อิเอะ” (ie) เป็นคำที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้เชื่อมโยงกับครอบครัว ญี่ปุ่นมายาวนาน เพราะคำว่า อิเอะ ในภาษาญี่ปุ่นแปลว่า “บ้าน” หรือ “ระบบบ้านแบบญี่ปุ่น” ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งอิเอะจะถูกนำมาใช้ในความหมายทั่วไปว่า ครอบครัว ครอบครัว หรือครอบครัวหลัก ชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อเกี่ยวกับครอบครัวว่าสมาชิกทุกคนในบ้านจะอยู่ด้วยกันแบบมีส่วนร่วม คอยให้ความช่วยเหลือกันในด้านสังคมและเศรษฐกิจ (ยุพา คลังสุวรรณ, 2539) ลักษณะสำคัญของระบบอิเอะคือ ได้กำหนดให้แต่ละครอบครัวจะต้องมี “ตำแหน่งหัวหน้าบ้าน” ทำหน้าที่ดูแลทุกคนในครอบครัวและเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุด ส่วนใหญ่ผู้ที่ทำหน้าที่นี้คือพ่อ

โดยทั่วไประบบของครอบครัวญี่ปุ่นจะเป็นแบบครอบครัวหลัก (stem family) ที่ลูกชายคนโตหรือลูกสาวคนโตในกรณีที่ไม่มีลูกชาย เมื่อแต่งงานแล้วจะต้องอยู่บ้านหลังเดียวกับพ่อแม่เพื่อสืบทอดครอบครัวสายตรง (honke) ต่อไป ในขณะที่ลูกชายคนอื่นๆ จะแยกออกไปตั้งครอบครัวของตัวเองที่เรียกว่า ครอบครัวสาขา (bunke) เมื่อครอบครัวที่เกิดจากครอบครัวสายตรงและครอบครัวสาขามารวมกันจะเรียกว่า โดโซกุ (dozoku) ที่สืบทอดตระกูล ใช้นามสกุล รวมถึงมีบรรพบุรุษร่วมกัน (Xavier Mínguez-López, 2014)

4.2.2 ปรัชญาญี่ปุ่น

สัญลักษณ์ทางกายภาพ (Physical Matters) และจิตภาพ (Spiritual Matters) ที่มีความสำคัญกับปรัชญาญี่ปุ่นคือ ซากุระ ดารุมะ และมิกาดโ กล่าคือ ทั้งสามอย่างเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นภาพชีวิตของชาวญี่ปุ่นอย่างชัดเจน เพราะซากุระ (Sakura-no-hana) เป็นต้นไม้ที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญและภูมิใจมาก เพราะถือว่าซากุระเป็นต้นไม้ที่เป็นตัวแทนของความศักดิ์สิทธิ์ ความอ่อนโยน มิตรภาพ และความสง่างาม นอกจากนี้ได้สะท้อนให้เห็นหลักปรัชญาที่กล่าวถึงความไม่จีรังยั่งยืนอีกด้วย ในขณะที่ ดารุมะ (Daruma) เป็นตุ๊กตาที่มีหลักปรัชญาแฝงไว้ถึงความเพียรและความไม่ท้อถอย เพราะดารุมะเป็นตุ๊กตาที่ถูกสร้างให้เมื่อล้มแล้วจะสามารถลุกขึ้นได้ ชาวญี่ปุ่นในอดีตจึงนำลักษณะดังกล่าวมาเปรียบกับการกระทำของคนว่า เมื่อคนเราเกิดความผิดพลาด ย่อมมีโอกาสลุกขึ้นมาเพื่อแก้ไขความผิดพลาดนั้นได้อีก ซึ่งคำสอนดังกล่าวได้ส่งผลมาถึงปัจจุบัน ส่วน มิกาดโ (Mikado) ในภาษาญี่ปุ่นหมายถึง จักรพรรดิญี่ปุ่น ชาวญี่ปุ่นในอดีตเชื่อว่ามิกาดโคือ “โครงสร้างของชาติ” ที่องค์จักรพรรดิญี่ปุ่น (มิกาดโ) ทรงอยู่ในฐานะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ทรงเป็นสวรรค์ ทรงเป็นพระเจ้า ทรงผูกพันอยู่กับพระเจ้า (เทพีอามาเตระซุ) และทรงเป็นมูลเดิมของคนญี่ปุ่น (ศ. เสฐียรพันธุ์รังษี, 2539)

4.2.3 เครื่องแต่งกายของประเทศญี่ปุ่น

ความเป็นมาของเครื่องแต่งกายของประเทศญี่ปุ่นเริ่มต้นขึ้นในช่วงการก่อตั้งของรัฐยะมะโตะ (Yamato) มีการค้นพบเครื่องแต่งกายของชายหญิงจากรูปปั้นชายหญิงที่เรียกว่า ฮานิวะ (Haniwa) บริเวณเนินดินที่เป็นหลุมฝังศพของจักรพรรดินินโตกุ (Emperor Nintoku) เสื้อผ้าของผู้ชายจะเป็นเสื้อแขนยาว มีผ้าคาดเอว และใส่กางเกงหลวมๆ ส่วนของผู้หญิงจะสวมเสื้อยาวผูกเอวและใส่กระโปรงพริ้วยาว ซึ่งเรียกว่า โมะ (Mo) ต่อมาในสมัยอะสุกะ (Asuka period) ญี่ปุ่นได้ส่งคณะทูตไปจีน จึงทำให้คนในสมัยนั้นนิยมใส่เสื้อผ้าที่ยาวและหลวมๆ ตามอิทธิพลของจีนในสมัยราชวงศ์ฮั่น ปลายยุคเฮอัน เป็นช่วงที่ศิลปะรุ่งเรืองมาก เสื้อผ้าในยุคนี้จะถูกออกแบบมาให้ใส่หลายชั้น เพื่อต้องการให้เห็นสีสันทันของเสื้อผ้าแต่ละชั้น และเมื่อยุคเฮอันจบลงเสื้อผ้าในช่วงนี้จะเน้นความเรียบง่ายและประหยัด ซึ่งต่างกับสมัยเกียวโต (Kyoto period) ที่เน้นความหรูหรา (ยุพา คลังสุวรรณ, 2004) เสื้อผ้าสำหรับนักรบจะเป็นเสื้อที่เรียกว่า ฮิตะทะระะ (Hitatare) ดูคล้ายกับเสื้อทำงานของชาวนา ที่ออกแบบให้มีความคล่องตัวต่อการเคลื่อนไหว ในสมัยเมจิ ชาวญี่ปุ่นนิยมใส่เสื้อผ้าแบบตะวันตก โดยเฉพาะเสื้อและกางเกงยาว แต่ระหว่างในช่วงเมจิและช่วงต้นไทโชยังมีชาวญี่ปุ่นบางส่วนที่ใส่เสื้อและกางเกงแบบญี่ปุ่น โดยมีเสื้ออะโอริคลุมทับ

เครื่องแต่งกายที่ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นอย่างชัดเจนคือชุดกิโมโน (Kimono) กล่าวคือ ชุดกิโมโนเป็นชุดประจำชาติของประเทศญี่ปุ่นที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวและมีความเป็นมาที่ยาวนาน ชุดกิโมโนได้รับการพัฒนารูปแบบมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นจึงทำให้ลักษณะของชุดกิโมโนมีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย ซึ่งรูปแบบของชุดกิโมโนและโอบิได้พัฒนาจนมีรูปแบบมาตรฐานในปลายยุคเอโดะและยุคเมจิ คือจะเก็บชายเสื้อลงเอว ตัวเอวกระโปรงจะอยู่เหนือเอวในระดับใต้หน้าอก สายคาดเอวจะมีขนาดเล็กและมีโบว์ผูก และนิยมใส่กับรองเท้าส้นสูง (Tu & Xie, 2021)

4.3 ศาสนาและตำนาน

ประเทศญี่ปุ่นมีความผูกพันกับความเชื่อ ตำนาน และศาสนามาตั้งแต่สมัยโบราณ เพราะชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าประเทศญี่ปุ่นที่ประกอบด้วยหมู่เกาะต่างๆ เกิดขึ้นจากการสร้างของเทพอิซนะงะและเทพอิซนะมิ ซึ่งความเชื่อดังกล่าวได้ถูกบันทึกอยู่ในโคะจิกิ บันทึกเก่าแก่ของประเทศญี่ปุ่น สิ่งทีกล่าวนั้นได้สอดคล้องกับศาสนาที่ส่วนใหญ่จะมีการเชื่อมโยงระหว่างเทพเจ้าและวิญญาณเสมอ โดยชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าชีวิตของมนุษย์จะดีหรือเลว ส่วนหนึ่งเพราะการปฏิบัติตัวของบุคคลนั้นๆ ว่าเป็นอย่างไร ถ้าหากทำแต่ความดีเทพเจ้าจะสรรเสริญและมอบสิ่งที่ดีให้ แต่ถ้าหากมีความประพฤติไม่ดี อาจจะทำให้วิญญาณร้ายตามรังควานได้ นอกจากนี้เรื่องของเทพเจ้าและวิญญาณยังได้ไปเกี่ยวข้องกับตำนานด้วย เพราะส่วนใหญ่ตำนานเป็นเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น

ภูตผี ปีศาจ หรือโยไก และจะมีการบันทึกตำนานเหล่านั้นในรูปแบบของนิทาน มหาเทพขนาดยาว รวมถึงเรื่องเล่าเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยเป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าความเชื่อ ตำนาน และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

4.3.1 ศาสนาของประเทศญี่ปุ่น

1.) ศาสนาพื้นบ้าน

ศาสนาพื้นบ้าน (Minkan Shinko) เป็น ศาสนา ดั้งเดิมที่ประกอบด้วยศาสนาชินโต ศาสนาพุทธ ลัทธิเต๋า ลัทธิขงจื้อ หิน-หยาง และศาสนาอื่นๆ จุดเด่นของศาสนาพื้นบ้านคือ ไม่มีคำสอนจากองค์ศาสดา ไม่มีองค์กรเป็นของตนเอง และไม่มีการชักจูงบุคคลอื่นให้มานับถือศาสนาของตน (ยุพา คลังสุวรรณ และคณะ, 2546) ศาสนาพื้นบ้านมีความใกล้ชิดกับชาวญี่ปุ่นมาก เนื่องจากจะเกี่ยวข้องกับประเพณีและความเชื่อที่มีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมเป็นสำคัญ ดังนั้นศาสนาพื้นบ้านจึงมีความสัมพันธ์กับชีวิตของชาวญี่ปุ่นมาโดยตลอด เช่น ในงานฉลองครบรอบปี และพิธีส่งผ่านชีวิต เป็นต้น ศาสนาพื้นบ้านจะเน้นพิธีกรรมที่สามารถเห็นผลได้ในโลกนี้ เช่น การทำให้หายป่วย ทำให้รอดพ้นจากภัยอันตราย หรือบันดาลให้เกิดความอุดมสมบูรณ์ เป็นต้น โดยทั่วไปชาวญี่ปุ่นจะมีหิ้งชินโต (kamidana) อยู่ในบ้าน เพื่อกราบไหว้ขอพรจากเทพเจ้า พวกเขาเชื่อว่าการบูชาเทพเจ้าอย่างถูกต้องจะทำให้วันที่บูชามีแต่สิ่งที่ดี เป็นวันที่สามารถทำงานได้อย่างราบรื่น เพราะเทพเจ้ารวมถึงบรรพบุรุษจะให้ความช่วยเหลือในลักษณะที่มองไม่เห็นเสมอ

2.) ศาสนาชินโต

ชินโต เป็นศาสนาหลักของประเทศญี่ปุ่นศาสนาหนึ่ง มีพื้นฐานมาจากความเชื่อว่า จะมีคามิ หรือเทพเจ้าจำนวนมากสิงสถิตอยู่ในทุกที่ตามธรรมชาติ ทั้งภูเขา ป่าไม้ สายลม หรือแสงแดด พิธีกรรมของชินโตเกิดขึ้นจากวัฒนธรรมท้องถิ่นและธรรมเนียมปฏิบัติจากยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยเริ่มจากความเชื่อว่าชาวญี่ปุ่นเป็นลูกหลานของเทพีามาเตะระสุ

แนวคิดสำคัญของศาสนาชินโตคือ 1. มีความเชื่อว่าวิญญาณเป็นอมตะ จึงไม่สนใจเรื่องโลกหน้า 2. เน้นการให้ความเคารพต่อบรรพบุรุษ เทพเจ้า และจักรพรรดิ 3. ยกย่องคนที่มีความกล้าหาญ และ 4. รักในธรรมชาติ (จักรพันธ์ แสงทอง, 2561) นอกจากนี้สามารถแบ่งลักษณะของชินโตได้เป็น 4 ประเภทสำคัญ ได้แก่

1. Shinto of the Imperial House คือชินโตแห่งราชสำนัก มีจุดเด่นคือการถวายดวงวิญญาณบรรพบุรุษขององค์จักรพรรดิ

2. Shrine Shinto คือชินโตศาลเจ้า มีการประกอบพิธีกรรมในศาลเจ้าเพื่อบูชาเทพเจ้าสำคัญ

3. Sect Shinto คือชินโตนิกาย จะให้ความสนใจเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน

4. Folk Shinto คือชินโตพื้นบ้าน มีการนำแนวคิดของศาสนาพุทธ ลัทธิเต๋า และลัทธิขงจื้อ มาผสมเข้ากับศาสนาชินโต

3.) ศาสนาพุทธ

ความเป็นมาของศาสนาพุทธในประเทศญี่ปุ่นเกิดขึ้นครั้งแรกในศตวรรษที่ 5 ที่อาณาจักรแพกเจจากประเทศเกาหลีได้นำศาสนาพุทธเข้ามาในประเทศญี่ปุ่น แนวคิดสำคัญของศาสนาพุทธคือ ชีวิตหลังความตาย ตามหลักธรรมของพระศากยมนี ชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันนับถือศาสนาในลักษณะแบบผสมผสานระหว่างศาสนาชินโตกับศาสนาพุทธ โดยศาสนาพุทธสามารถจำแนกเป็นนิกายต่างๆ คือ นิกายเทนได นิกายชินงอน นิกายโจโด นิกายนิชิเรน และนิกายเซน ซึ่งนิกายที่ได้รับความนิยมจากชาวญี่ปุ่นมากที่สุดคือ นิกายเซน (Zen) (จักรพันธ์ แสงทอง, 2561) ซึ่งเหล่านักรบรวมถึงชนชั้นสูงให้การนับถือเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีหลักธรรมของพุทธศาสนา นิกายเซนที่เป็นพื้นฐานสำคัญต่อชาวญี่ปุ่นอีกด้วย ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นจากวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หรืออาหาร ที่แสดงให้เห็นถึงการมีเอกลักษณ์และมีสุนทรียภาพที่ชัดเจน เช่น การจัดดอกไม้ โคลงกลอน พิธีชงชา ดนตรี การแสดง หรือการจัดสวนญี่ปุ่น เป็นต้น ซึ่งแนวคิดของเซนส่วนใหญ่จะถูกนำมาใช้เป็นหลักการในการสร้างงานศิลปะ ที่เน้นความเรียบง่าย มีความประณีต แสดงความรักและสร้างความกลมกลืนกับธรรมชาติ รวมถึงสร้างความสงบให้เกิดขึ้นในจิตใจ (David REAR, 2017)

4.3.2 คามิ (Kami)

คามิ มีความหมายว่า สิ่งมีชีวิตที่มีอำนาจและสามารถแทรกแซงกิจกรรมของมนุษย์ได้ทุกทาง หรือกล่าวได้ว่าคามิคือ “เทพเจ้า” ที่มีคุณสมบัติของความศักดิ์สิทธิ์และลึกลับ ซึ่งคามิในความเชื่อของชาวญี่ปุ่นจะมีอยู่จำนวนมากและแตกต่างกันไป ส่วนใหญ่คามิจะเกี่ยวข้องกับ ความบริสุทธิ์ ดังนั้นเมื่อชาวญี่ปุ่นจะแสดงความเคารพต่อคามิจะมีวิธีการแสดงออกที่หลากหลาย เช่น จะต้องชำระล้างตนเองให้บริสุทธิ์ โดยใช้วิธีการล้างด้วยน้ำบริสุทธิ์หรือน้ำทะเล รวมถึงการใช้เกลือหรือไฟ เป็นต้น ศาสนาชินโตมีการยอมรับการมีอยู่ของคามิแบบ yaoyorozu-no-kami (คามิร้อยแปด) ที่แสดงให้เห็นว่าคามิมีจำนวนมากจนไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งจะเปลี่ยนชื่อไปตามสถานการณ์ ในความเชื่อทางศาสนา มองว่าคามิแต่ละตัวจะมีลักษณะเป็นวิญญาณหรือธรรมชาติ (สามมิตามะ) ได้แก่ อะรามิทามะ (หยาดและดรุ่ย) นิกิมีทามะ (อ่อนโยนและช่วยชีวิต) และซากิมิตามะ (บำรุงเลี้ยง) (Han & Nasir, 2016)

4.3.3 ศาลเจ้า

ส่วนใหญ่ศาลเจ้าที่อยู่ในประเทศญี่ปุ่นจะเป็นศาลเจ้าชินโต ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ได้มีศาลเจ้าอยู่จำนวนมาก ซึ่งศาลเจ้าแต่ละแห่งจะมีขนาดที่แตกต่างกันตามความสำคัญ ศาลเจ้าบางแห่งมีความสำคัญระดับชาติ บางแห่งอาจเป็นที่รู้จักในระดับหมู่บ้าน ซึ่งศาลเจ้าที่อยู่ในหมู่บ้านเล็กๆ จะมีพระคอยทำหน้าที่เป็นผู้ดูแล ปกติศาลเจ้าในประเทศญี่ปุ่นจะมีการแบ่งออกตามความเชื่อทางศาสนาหรือตามวัตถุประสงค์ในการสร้าง ซึ่งศาลเจ้าที่แบ่งตามวัตถุประสงค์ในการสร้างจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ศาลเจ้ายะซุกุนิ (Yasukuni shrine) และศาลเจ้าชาวบ้าน กล่าวคือ ศาลเจ้ายะซุกุนิ เป็นศาลเจ้าที่ทางการเป็นผู้สร้างขึ้น เพื่ออุทิศแก่ทหารผู้ตายในสงคราม ตั้งแต่ปี 1853 ศาลเจ้าแบบนี้จะเรียกว่า “ศาลเจ้าวีรชน” ส่วนศาลเจ้าชาวบ้าน เป็นศาลเจ้าที่คนในชุมชนเป็นคนสร้างขึ้นตามความศรัทธา (ยุพา คลังสุวรรณ, 2547)

ชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าศาลเจ้าชินโตคือที่อยู่ของเทพมากมาย และเป็นสถานที่สำคัญสำหรับประกอบพิธีกรรม รวมถึงจัดงานเทศกาลต่างๆ จุดเด่นของศาลเจ้าชินโตคือ โทริอิ (torii) มีลักษณะเป็นประตูสีแดง ถือว่าเป็นทางเชื่อมต่อระหว่างสวรรค์กับโลกมนุษย์ ศาลเจ้าในช่วงแรกจะอยู่ในสถานที่ที่เป็นธรรมชาติและไม่มีสิ่งก่อสร้างอื่น ดังนั้นชาวบ้านจึงนำเชือกมาผูกโยงเพื่อทำเป็นสัญลักษณ์ให้รู้ว่าที่แห่งนี้เป็นเขตแดนของเทพเจ้า

4.3.4 โยไก (Yokai)

ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า โยไก คือปรากฏการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ สิ่งที่เกิดขึ้นมีลักษณะลึกลับและไม่สามารถหาเหตุผลมาอธิบายได้ จึงได้สร้างความกลัวให้กับมนุษย์เป็นอย่างมาก ดังนั้นมนุษย์จึงต้องให้ความเคารพยำเกรงเช่นเดียวกับที่ปฏิบัติต่อเทพเจ้า คำว่า “โยไก” ถูกนำมาใช้ครั้งแรกในสมัยเอโดะ ในความหมายของ “สถานการณ์ที่แปลก” ในบันทึกโคะจิกิ ที่เขียนขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 8 ได้กล่าวถึงตำนานความเชื่อเกี่ยวกับโยไกไว้ เช่น เรื่องของโอนิตาเดียว จอมอสูรญักษ์ และยามาตะโนะโอโรจิ เป็นต้น (เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานีอง, 2565)

ตั้งแต่สมัยเอโดะได้มีการทำหนังสือภาพเกี่ยวกับโยไกออกมาจำนวนมาก ซึ่งทำให้โยไกเป็นที่รู้จักของชาวญี่ปุ่นมากขึ้น และได้เริ่มมีการแบ่งประเภทของโยไกอย่างเป็นระบบ ด้วยการระบุชื่อและสร้างคำอธิบายลักษณะของโยไกให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าโยไกเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นให้ความสนใจมาเป็นเวลาหลายศตวรรษ ซึ่งเห็นได้จากหลักฐานของการเขียนบันทึกในเอกสารต่างๆ รวมถึงหนังสือภาพที่ได้กล่าวถึง ต่อมา มิซูกิ ชิเงรุ (Mizuki Shigeru) นักเขียนการ์ตูนที่โด่งดังในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เป็นผู้เริ่มทำให้โยไกมีความหมายในบทบาทของการเป็นตัวละครหรือตัวการ์ตูนอย่างที่รู้จักในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะสร้างให้โยไกอยู่ในเรื่องราวของตำนานในท้องถิ่นที่มีความลึกลับและน่ากลัว อิไวอิ (Iwai, 2015) นักเขียนตำนานญี่ปุ่น ได้กล่าวถึง โยไกว่า

โยโกมีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้าในเชิงวัฒนธรรมพื้นบ้าน ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าโยโกเป็นสิ่งที่สามารถบันดาลให้มนุษย์มีความสุขหรือความทุกข์ก็ได้ และยังเชื่อว่าหากมนุษย์พบเจอแต่เรื่องที่ดีจะถือว่าเป็นการกระทำของเทพเจ้า แต่ถ้าหากว่ามนุษย์ต้องพบเจอกับเรื่องที่เป็นทุกข์ จะถือว่าเป็นการกระทำของโยโก

โยโกสามารถปรากฏตัวได้ตลอดเวลาและบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในช่วงฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาว ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ไม่ค่อยมีแสงสว่าง นอกจากนี้มีบันทึกอีกหลายเล่มได้เขียนถึงการปรากฏตัวของโยโกว่า โยโกชอบปรากฏตัวในช่วงพลบค่ำหรือช่วงรุ่งสาง เพราะเป็นช่วงเวลาที่ไ้แบ่งระหว่างกลางวันและกลางคืนออกจากกัน กล่าวคือ หากโยโกปรากฏตัวตอนกลางคืนที่ท้องฟ้ามืดมิด จะทำให้ผู้คนมองไม่เห็นโยโกและไม่เกิดความกลัว ขณะที่หากโยโกปรากฏตัวตอนกลางวันจะทำให้ผู้คนเห็นโยโกชัดเจนจนไม่มีลักษณะของความลึกลับ ดังนั้นช่วงเวลาพลบค่ำและช่วงเวลารุ่งสางจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่โยโกจะออกมาปรากฏตัว

5. แนวคิดสัญวิทยาวิทยา (Semiology)

การทำงานของระบบสัญญะมีความคล้ายคลึงกับระบบของวัฒนธรรมและภาษา คือในระบบจะมีองค์ประกอบย่อยที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน กล่าวคือ สัญญะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ซึ่งมีหน้าที่ในการสร้างความหมายของตัวบ่งชี้หรือสัญลักษณ์ โดยสัญญะอาจเป็นได้ทั้งรหัส ภาษา เครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ ทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความจริง การจะตีความสัญญะแต่ละอย่างได้อย่างละเอียดจะต้องขึ้นอยู่กับตัวบท (Text) รวมถึงบริบท (Context) ในวัฒนธรรมนั้นๆ เป็นสำคัญ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2555) สัญญะวิทยา คือการศึกษาเกี่ยวกับสัญญะ (Sign) และรหัส (Code) ของสังคมหนึ่งที่มีวัฒนธรรมเป็นภูมิหลัง การศึกษาสัญญะวิทยาจะให้ความสนใจกับทุกสิ่งที่อยู่ในระบบของสัญญะ โดยสิ่งนั้นจะต้องมีความหมายอยู่ในตัวของตัวเอง

สัญญะวิทยาเป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาระบบของสัญญะที่อยู่ในบริบทหนึ่ง (Life of Sign) โดยจะต้องมีการประกอบสร้างระบบขึ้นมาและตั้งอยู่บนเงื่อนไขในบริบทหนึ่งๆ โดยปกติเมื่อสัญญะตัวหนึ่งเกิดความหมายขึ้นมา อาจจะสามารถเปลี่ยนความหมายไปเป็นอีกความหมายหนึ่งได้ โดยทั่วไปสัญญะจะประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ ความสัมพันธ์ (Relation) และส่วนประกอบย่อย (Element) ซึ่งทั้งสองส่วนจะทำงานร่วมกัน กล่าวคือ ในประเด็นของ “ความสัมพันธ์” จะนำมาอธิบายในส่วนของความหมายของสัญญะได้ว่า ทุกอย่างจะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อเรานำสิ่งนั้นไปใช้กับความหมายในระบบอื่น เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ร่วมกัน ส่วนประเด็นของ “ส่วนประกอบย่อย” จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของรูปประโยค ที่ส่วนประกอบย่อยในประโยคสามารถปรับเปลี่ยนตำแหน่งได้ และทุกครั้งที่เปลี่ยนตำแหน่งจะทำให้ความหมายของสัญญะ

เปลี่ยนแปลงไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ดังนั้นในเรื่องของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับสัญญาณสามารถนำไปอธิบายร่วมกับตัวบทและบริบทได้ กล่าวคือ ตัวบท จะหมายถึง เนื้อหา (Context) และบริบท จะหมายถึง รูปแบบ (Form/Format) ซึ่งส่วนใหญ่ความหมายของตัวบทจะขึ้นอยู่กับบริบทเป็นตัวกำหนด (นพรุจ ตันทัพไทย, 2554)

รหัส (Code) คือแบบแผนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณต่างๆ ที่ทำงานร่วมกันอย่างซับซ้อน ซึ่งแบบแผนดังกล่าวจะคอยควบคุมระบบในสมองของเราให้เปิดรับสัญญาณต่างๆ เข้ามา และนำมาตีความหมาย จนสามารถประมวลผลความหมายของสัญญาณนั้นๆ ออกมาได้ โดยปกติรหัสจะทำหน้าที่หลักในการจัดระบบโครงสร้างของความหมายที่เกิดขึ้นในสังคมหนึ่ง (Frame of Certainty)

ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ (Charles Sanders Peirce) คือผู้ที่เริ่มต้นศึกษาเกี่ยวกับสัญญาณ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการศึกษา Semeiotics ของ จอห์น ล็อก (John Locke) ในบทความเกี่ยวกับความเข้าใจของมนุษย์ เพียร์ซอธิบายถึงวิธีที่สัญญาณทำหน้าที่ในการสร้างความหมายให้กับผู้คนในสังคมภายใต้บริบทใดบริบทหนึ่งเป็นการเฉพาะ ต่อมาต้นศตวรรษที่ 20 นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส แฟร์ดีนันด์ เดอ โซสซูร์ (Ferdinand de Saussure) ได้พัฒนาระบบการศึกษาสัญญาณที่เรียกว่า Semiology อธิบายผลการศึกษาที่พบว่าภาษาสร้างความหมายอย่างไร แทนที่จะถ่ายทอดความหมายที่มีอยู่เท่านั้น นอกจากนี้มีนักสัญญาณวิทยาคนสำคัญอีกท่านหนึ่งที่ต้องกล่าวถึงคือ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เป็นผู้เริ่มต้นนำการวิเคราะห์แบบสัญญาณวิทยามาใช้ร่วมกับวัฒนธรรมศึกษา และค้นพบคำว่า “มายาคติ” (Myth) ซึ่งเป็นความคิดหรือความเชื่อของคนส่วนใหญ่ในสังคมที่ยอมรับโดยไม่มีคำถามถึงที่มาของความคิดหรือความเชื่อนั้น

แนวคิดสัญญาณวิทยานี้มีความสำคัญต่อการวิเคราะห์วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก กล่าวคือ ทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องหนึ่ง ทั้งเครื่องแต่งกายของตัวละคร บ้านเรือนแบบญี่ปุ่น อาหารญี่ปุ่น รวมถึงขนาดภาพ มุมกล้อง และสี สิ่งเหล่านั้นถือว่าเป็นสัญญาณที่มีความสำคัญต่อภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด เพราะเมื่อไปอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะแล้วจะมีความหมายและมีความสำคัญกับการดำเนินเรื่องราวตลอดทั้งเรื่อง และยังเป็นสิ่งที่ใช้สนับสนุนเรื่องราวให้มีความน่าสนใจอีกด้วย โดยปกติสัญญาณที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะจะไม่ได้มีความหมายตรงตัวตามที่เห็นได้จากภายนอกเท่านั้น แต่ยังมี ความหมายแฝงปรากฏอยู่ด้วย ดังนั้นแนวคิดสัญญาณวิทยาจึงมีความเชื่อมโยงกับการศึกษาวัฒนธรรมและองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อย่างมาก ซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยสามารถรู้ได้ว่า สัญญาณเหล่านั้นจะสร้างระบบของความหมายขึ้นมาอย่างไร รวมถึงทำหน้าที่ในการสร้างความหมายอย่างไร

เมื่อพิจารณาถึงสัญญาณที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะอย่างละเอียดพบว่า สัญญาณเป็นสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจเลือกที่จะนำเสนอและนำมาใช้อย่างเป็นระบบ ส่วนใหญ่จะแฝงเรื่องราวของวัฒนธรรมและความเป็นญี่ปุ่น เช่น เรื่องการแช่ตัวใน “ออนเซ็น” (Onsen) ใน

ความหมายตรงจะหมายถึงการแช่น้ำเพื่อการผ่อนคลาย แต่เมื่อถูกนำมาใช้ในความหมายแฝงจะหมายถึงช่วงเวลาในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น (สุเจนกรรพฤทธิ์, 2557) นอกจากนี้สัญญาณในภาพยนตร์อนิเมะยังประกอบด้วยลายเส้น สี แสง หรือขนาดภาพด้วย ในงานวิจัยของ โบยาว ไต (Boyao Dai) (2016) ได้อธิบายว่า ประเทศญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมการระบายสีเป็นของตัวเอง รหัสสีของวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่นำไปใช้กับชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังใช้เพื่อแสดงออกทางอารมณ์ในศิลปะได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ฮายาโอะ มิยาซากิ (Miyazaki Hayao) เลือกใช้สีเขียวเพื่อสื่อถึงความสงบ โดยสีและความอึดตัวจะมีผลตามกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น

นักคิดคนสำคัญของแนวคิดสัญญาณวิทยา ได้แก่ ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ, แฟร์ดีนันด์ เดอ โซส์ซูร์ และ โรลังด์ บาร์ตส์ ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ

แนวคิดสำคัญของเพียร์ซมาจากการเรียนรู้ในยุคกลางที่เน้นไวยากรณ์ ตรรกศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งทั้งหมดเป็นองค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีการสื่อสารสมัยใหม่ รวมถึงการศึกษาสัญญาณวิทยายังกลายเป็นสาขาวิชาหลักทางภาษาศาสตร์และวรรณคดี (Ibrahim Sulaiman, 2020) หลักการพื้นฐานตามแนวคิดของเพียร์ซ หรือ Semiotics คือทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวสามารถเป็นสัญญาณได้ทั้งหมด หากว่าผู้คนได้ตีความหมายจากสิ่งนั้น และเชื่อว่าสัญญาณอาจเกิดขึ้นได้โดยไม่ต้องตั้งใจ หากว่าใครบางคนกำลังตีความสิ่งนั้นว่าเป็นเครื่องหมาย (Yakin & Totu, 2014)

เพียร์ซได้แบ่งสัญญาณออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1.) Icon คือสัญญาณที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตาเหมือน หรือคล้ายคลึงกับสิ่งที่มีอยู่จริงมากที่สุด ซึ่งสัญญาณประเภทนี้เป็นสัญญาณที่สามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุด ไม่จำเป็นต้องมีการตีความที่ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น แผนที่ ภาพถ่าย รูปปั้นอนุสาวรีย์ หรือรูปภาพต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนป้ายจราจร เป็นต้น

2.) Index คือสัญญาณที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง ซึ่งการถอดรหัสของ Index จะเกิดขึ้นจากการคิดหาเหตุผลที่เชื่อมโยงกัน เพื่อต้องการหาความสัมพันธ์ระหว่าง Index กับ Object (วัตถุจริง) ตัวอย่างเช่น รอยเท้าของสัตว์ถือว่าเป็น Index ที่เมื่อเราเห็นรอยเท้าแล้ว จะสามารถนำไปเชื่อมโยงกับขนาดตัวของสัตว์หรือชื่อของสัตว์ (Object) ที่เป็นเจ้าของรอยเท้านั้นได้

3.) Symbol คือสัญญาณที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องหรือคล้ายคลึงกับสิ่งที่บ่งชี้ (Object) ซึ่งการใช้สัญลักษณ์จะเกิดขึ้นจากผู้ใช้เป็นผู้กำหนดขึ้นเอง ด้วยการสร้างข้อตกลงร่วมกันของสังคมหนึ่ง ก่อนที่จะนำสัญญาณนั้นมาใช้อย่างเป็นสากล ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายที่ถูกนำมาใช้ในทาง

วิทยาศาสตร์ สัญลักษณ์ของคนพิการ หรือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงเพศหญิงและเพศชายบริเวณหน้าห้องน้ำ เป็นต้น

นอกจากนี้เพียร์ซยังมีความคิดเห็นว่าการศึกษาสัญลักษณ์ ตัวของสัญลักษณ์ถือว่าเป็นรูปแบบของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากส่วนประกอบหลัก 3 ส่วน (Ronald Stamper, n.d.) ได้แก่

- 1.) Representamen คือสิ่งที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการนำความคิดไปสู่จิตใจของผู้รับสาร
- 2.) Interpretant คือส่วนของความหมาย
- 3.) Object หรือ Referent คือวัตถุอ้างอิงที่อยู่ในฐานะของการเป็นภาพตัวแทน

เมื่อนำรูปแบบความสัมพันธ์ของตัวสัญลักษณ์ที่เกิดจากองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วน มาเปรียบเทียบกับแนวคิดสัญลักษณ์ของ แฟร์ดินันด์ เดอ โซส์ซูร์ พบว่า “Representamen” มีความหมายคล้ายกับ “ตัวหมาย” ในขณะที่ “Interpretant” มีความหมายคล้ายกับ “ตัวหมายถึง” Interpretant จะรวมถึงความหมายที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวผู้ที่สัมผัสสัญลักษณ์นั้นๆ ที่มีต่อ “ของจริง” (object) (Alfan Asyraq Pauzan, 2018)

1.2 แฟร์ดินันด์ เดอ โซส์ซูร์

โซส์ซูร์ คือนักสัญวิทยาชาวสวิส เป็นผู้พัฒนาศาสตร์ทางด้านภาษา โซส์ซูร์มองว่า Semiology เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปใช้แก้ไขปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายซึ่งเป็นระบบสัญลักษณ์ที่ทำงานอย่างซับซ้อน (Isabel Victoria Galleguillos Jungk, 2022) นอกจากนี้โซส์ซูร์ยังได้ใช้สัญวิทยาเพื่อเน้นย้ำในประเด็นของ “โครงสร้าง” ที่ว่า ความหมายของสัญลักษณ์แต่ละอย่างจะเกิดขึ้นมาจากความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ตัวนั้น ที่มีสัญลักษณ์ตัวอื่นที่อยู่ร่วมกันและมีระบบการทำงานเหมือนกัน ซึ่งสัญลักษณ์แต่ละตัวจะไม่ได้สื่อความหมายเพียงลำพัง (นพพร ประชากุล, 2552) ในช่วงแรกโซส์ซูร์ได้ศึกษาภาษาในการสื่อสารพบว่า ภาษาสามารถแบ่งได้ 2 ระดับคือ ระดับแรกเรียกว่า “ภาษา” (langue) ทำหน้าที่ในส่วนของการระบบไวยากรณ์ และระดับสองคือ “คำพูด” (parole) คือส่วนที่ทำหน้าที่ในกระบวนการเปล่งเสียง โดยปกติสิ่งที่เราพูดออกมาจะทำหน้าที่เป็น parole ซึ่งในแต่ละ parole จะมี langue ซ่อนอยู่ (สุภางค์ จันทวานิช, 2565)

นอกจากนี้โซส์ซูร์ยังได้วิเคราะห์ภาษาในลักษณะของการไม่คำนึงถึงช่วงเวลา และการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลา กล่าวคือ การศึกษาภาษาแบบไม่คำนึงถึงช่วงเวลา คือการศึกษาภาษาที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันหรือพร้อมกัน (Synchrony) เป็นการทำความเข้าใจภาษาที่เน้นถึงยุคสมัยที่แตกต่างกัน เพื่อนำมาเปรียบเทียบหรือวิเคราะห์ร่วมกัน โดยไม่มีการให้ความสนใจกับอดีตหรือปัจจุบัน และนักภาษาศาสตร์ยังต้องการวิเคราะห์ว่าภาษาที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคมีอะไรเป็น

โครงสร้างร่วมกันบ้าง ส่วนการศึกษาภาษาแบบการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลา เป็นการศึกษาภาษาในลักษณะที่ต่อเนื่องหรือข้ามช่วงเวลา (Diachrony) เพื่อต้องการดูว่าภาษาในแต่ละยุคมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และนักภาษาศาสตร์จะให้ความสนใจกับการวิเคราะห์รูปแบบของคำ ประโยค และบริบทของคำในแต่ละช่วงเวลาที่เกิดขึ้น (Khoirul Zaman Al Umma, 2015) ดังนั้นโซส์ซูร์จึงเป็นนักภาษาศาสตร์คนแรกที่กำหนดวิธีการวิเคราะห์ภาษาอย่างเป็นระบบ

โซส์ซูร์เห็นว่ากระบวนการสร้างความหมาย (Signification) คือความสัมพันธ์ของระบบสัญลักษณ์ที่มีต่อระบบอ้างอิงทางสภาวะวิสัย ต่อมาเขาได้แบ่งสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อภาษาและการสื่อสารเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1.) ตัวหมาย (Signifier) คือรูปแบบของเครื่องหมาย ภาษาพูด หรือภาษาเขียน ที่สามารถรับรู้ได้จากประสาทสัมผัสทั้งห้า เช่น คำว่า “เก้าอี้” ที่แสดงถึงวัตถุสำหรับใช้นั่งในรูปทรงต่างๆ บางครั้งอาจแสดงให้เห็นผ่านทางภาพวาดหรือรูปถ่ายของเก้าอี้ก็ได้

2.) ตัวหมายถึง (Signified) คือการกำหนดความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรากล่าวถึงหรือเขียนถึง ซึ่งเกิดจากกระบวนการตีความหมายภายในใจที่ถูกหมายถึงโดยตัวหมาย เช่น เมื่อกล่าวถึง “ดินสอ” คำว่าดินสอคือ ตัวหมาย ส่วนความคิด (idea) ที่เกี่ยวข้องกับคำว่าดินสอจะเป็นตัวหมายถึง หรือความหมายของคำดังกล่าว

1.3 โรล็องต์ บาร์ตส์

นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส เป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อนักวิชาการและผู้คนในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างมาก บาร์ตส์เป็นผู้ที่เริ่มนำการวิเคราะห์ทางสัญวิทยามาใช้ร่วมกับวัฒนธรรมศึกษา เพราะบาร์ตส์เห็นว่าทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวในสังคมเป็นสัญลักษณ์ทั้งหมด โดยมีรหัสที่เกิดจากระบบวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ในเวลาต่อมาแนวคิดของบาร์ตส์ได้ถูกนำไปใช้มากในการศึกษาเกี่ยวกับสื่อ ที่ต้องการเน้นการวิเคราะห์ถึงสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา คลิปวิดีโอ หรือภาพล้อเลียน เป็นต้น และได้ทำให้นักสัญศาสตร์รวมถึงนักวิชาการด้านการสื่อสารหันมาให้ความสนใจต่อการศึกษาสื่อประเภทภาพในลักษณะต่างๆ มากขึ้น (Feyrouz Bouzida, 2014) ซึ่งเน้นการตีความของความหมายแฝงที่ปรากฏอยู่ในสื่อทุกประเภท

แรงกระตุ้นสำคัญที่ทำให้บาร์ตส์สนใจศึกษาเรื่องสัญวิทยา คือ การได้เรียนรู้จากแนวคิดสำคัญของ แฟร์ดีน็อง เดอ โซส์ซูร์ โดยเฉพาะในเรื่องของ ตัวหมายกับ ตัวความหมาย ต่อมาบาร์ตส์ได้เรียกระบบของสัญศาสตร์และระบบทางภาษาที่มีความเกี่ยวข้องกันว่าเป็น “Semiotic Sign” หรือเครื่องหมายฟังก์ชันที่ถูกนำมาใช้งานกับบริบทที่ให้ความสำคัญต่อเวลา (Ferdinand de Saussure, 1915)

เมื่อกล่าวถึงความหมายของสัญลักษณ์ตามแนวคิดของบาร์ตส์ จะสามารถแบ่งความหมายของสัญลักษณ์ได้ 2 ระดับ คือ

1.) Denotation หรือ ความหมายตรง คือการตีความหมายโดยตรง ที่อยู่ในลักษณะของการพรรณนา (Descriptive Level) เป็นความหมายที่ผู้ใช้สามารถเข้าใจได้ตามตัวอักษรหรือเป็นความจริงที่ปรากฏตามที่เป็น โดยสิ่งนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่คนในสังคมยอมรับ

2.) Connotation หรือ ความหมายแฝง คือความหมายที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของบุคคล ที่มีวัฒนธรรมและบริบททางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง ความหมายในระดับนี้จะเกิดขึ้นจากการตีความโดยอัตวิสัย (Subjective) และอยู่ในลักษณะของตัวหมายที่จะถูกควบคุมความหมายหรือถูกเปลี่ยนตัวสัญลักษณ์ แต่ในขณะที่ตัวหมายถึงจะยังคงอยู่เช่นเดิม

บาร์ตส์เชื่อว่าเมื่อคนเรามีความเคยชินต่อวัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่เป็นประจำ จะมองข้ามหรือมองไม่เห็นความหมายของสิ่งต่างๆ ที่กำลังทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ (Sign-Function) อยู่ โดยจะมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาเท่านั้น บาร์ตส์เรียกกระบวนการนี้ว่าเป็น “กระบวนการสร้างมายาคติ” และเรียกผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นว่า “มายาคติ” (myth/alibi/doxa) ซึ่งมายาคติคือ ความเชื่อหรือความคิดของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมที่ยอมรับต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยไม่ได้เกิดความสงสัยหรือมีการตั้งคำถามต่อการเกิดขึ้นมาของสิ่งนั้น มายาคติจะเกิดขึ้นในกระบวนการสร้างความหมายระดับที่ 2 (Second Order) ที่ต้องผ่านความคิดและความเชื่อแบบเดิมมาก่อน โดยที่มายาคติจะเป็นสิ่งที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์กับผู้ใช้สัญลักษณ์หรือวัฒนธรรมของสังคมใดสังคมหนึ่งเป็นอย่างมาก (Rudloff & Kjaerboe, 2022)

บาร์ตส์ได้ค้นพบ “ไวยากรณ์” ทางภาพยนตร์ ที่อยู่ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่คือ พระเอกจะต้องเดินทางไปในสถานที่ห่างไกล ซึ่งสถานที่นั้นมีผู้ร้ายที่กำลังวางแผนจะทำลายโลกหรือผู้คนอยู่ พระเอกจะต้องเข้ามาขัดขวางการกระทำนั้น ขณะเดียวกันได้พบกับนางเอกในช่วงที่ต้องทำการกิจสำคัญ และสุดท้ายพระเอกสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ (สุรางค์ จันทวานิช, 2565) ซึ่งไวยากรณ์ทางด้านภาพยนตร์ที่บาร์ตส์วิเคราะห์ออกมา ได้ส่งผลต่อผู้กำกับภาพยนตร์ นักวิชาการด้านการสื่อสาร รวมถึงนักสัญศาสตร์ ที่ให้ความสนใจกับการศึกษาสัญลักษณ์และต้องการวิเคราะห์ถึงตัวสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก

ดังนั้นแนวคิดทางสัญลักษณ์วิทยาของบาร์ตส์จึงได้มีผลกับการนำมาใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์ รวมถึงภาพยนตร์อนิเมะเป็นอย่างมาก เนื่องจากภาพทุกภาพ หรือเสียงทุกเสียง ทั้งเสียงบทสนทนา เสียงบรรยาย เสียงเพลง รวมถึงเสียงดนตรีประกอบ ที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะจะมีการสื่อถึงความหมายที่มากกว่าตัวของมันเองเสมอ

สัญญาณที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ

แนวคิดสัญญาณวิทยา เป็นแนวคิดหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการศึกษาภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก เนื่องจากแนวคิดสัญญาณวิทยามีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการตีความหมายและการถอดรหัสของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งสิ่งเหล่านั้นคือ “สัญญาณ” ที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจใส่เข้ามาในเนื้อหา ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิเคราะห์หรือนักวิจัยจำเป็นต้องนำแนวคิดสัญญาณวิทยามาใช้ เพื่อจะได้ถอดรหัสของสัญญาณ ทั้งสิ่งของ การกระทำของตัวละคร หรือบทสนทนา และสามารถตีความในสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจนำเสนอไว้ในงานได้อย่างละเอียด รวมถึงช่วยให้เข้าใจมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ชัดเจน โดยสัญญาณที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะทั่วไป ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ด้านาน ความเชื่อ รวมถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น

การวิเคราะห์สัญญาณในภาพยนตร์อนิเมะจำเป็นจะต้องวิเคราะห์ร่วมกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เนื่องจากสัญญาณส่วนใหญ่จะแฝงอยู่ในบทสนทนา ฉาก การกระทำของตัวละคร วัตถุสิ่งของ ภาษา ฯลฯ นอกจากนี้เรื่องของเทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ ยังมีความสำคัญต่อการศึกษานำสัญญาณที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะด้วย

เทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะกับการตีความทางสัญญาณวิทยา

ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นจะใส่ใจกับการสร้างลักษณะทางกายของตัวละครให้มีความสมจริงมากที่สุด ทั้งการออกแบบใบหน้า ดวงตา เส้นผม และการเคลื่อนไหวของตัวละคร บางครั้งอาจรวมถึงขนาดภาพและลายเส้นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะด้วย สิ่งเหล่านี้เมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งพบว่า คือสัญญาณอย่างหนึ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจงใจนำเสนอในรูปแบบของตัวเอง ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องได้รับการตีความและถอดรหัสออกมา โดยผู้ชมจะทำหน้าที่ดังกล่าว เมื่อกล่าวถึงการออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์ในภาพยนตร์อนิเมะ ได้เกิดขึ้นจากแนวทางการสร้างตัวการ์ตูนของเทชิเกะ โอซามุ

เหตุผลสำคัญที่เทชิเกะเลือกสร้างตัวละครให้มีลักษณะดวงตากกลมโตและเส้นผมพริ้วไหวขณะโดนลมพัดนั้น เพราะเขาต้องการให้ตัวละครแสดงอารมณ์และความรู้สึกมาสู่ผู้ชมได้ชัดเจน ซึ่งการออกแบบลักษณะของตัวละครจะมีความสัมพันธ์กับขนาดภาพที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเลือกใช้ในแต่ละฉากด้วย กล่าวคือ ขนาดภาพและการแสดงการกระทำของตัวละครจะมีความเชื่อมโยงกัน เพราะบางครั้งขนาดภาพจะถูกนำมาตีความร่วมกับการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง รวมถึงบทสนทนาของตัวละครด้วย

บ่อยครั้งที่ผู้ชมจะได้เห็นภาพในภาพยนตร์อนิเมะในแบบ “ขนาดภาพระยะใกล้” (Close-up) ที่นำมาใช้กับภาพของดวงตา ใบหน้า หรือมือของตัวละคร การใช้ขนาดภาพระยะใกล้ไม่ได้เกิดขึ้นจากวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอเพียงแค่ให้ผู้ชมได้เห็นดวงตา ใบหน้า หรือมือของ

ตัวละครที่อยู่ในลักษณะที่ชัดเจนเท่านั้น แต่ถูกนำมาใช้ในวัตถุประสงค์ทางสัญลักษณ์ ที่ต้องอาศัยการตีความและการถอดรหัส ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะออกแบบขนาดภาพให้มีความหมายและมีความสัมพันธ์กับสิ่งที่ถูกถ่ายเสมอ ผู้ชมจะทำหน้าที่ตีความหมายและถอดรหัสจากสิ่งต่างๆ ที่ได้เห็นตามความเข้าใจ โดยการตีความสัญลักษณ์จะอาศัยวัฒนธรรม บริบท และค่านิยมเป็นหลัก เมื่อผู้ชมได้ตีความหมายของสัญลักษณ์มาถึงระดับนี้ จะเป็นการตีความหมายขั้นที่สองต่อจากความหมายตรงของสิ่งนั้น

นอกจากนี้การใช้ภาพขนาดระยะใกล้ยังเป็นจุดเด่นของภาพยนตร์อนิเมะอย่างหนึ่ง เพราะผู้ชมจะสามารถมองเห็นปฏิกิริยาท่าทางของตัวละคร เช่น ขมวดคิ้ว เบิกตากว้าง หรือกำหมัด ได้อย่างใกล้ชิด ซึ่งในความเป็นจริงผู้ชมอาจจะไม่สามารถมองเห็นภาพเหล่านี้ได้อย่างชัดเจนในแบบที่เป็นภาษาภาพของภาพยนตร์อนิเมะทำได้ (Boyao Dai, 2016) เหตุผลสำคัญที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจงใจเลือกใช้ขนาดภาพระยะใกล้เป็นจำนวนมาก เพื่อต้องการแสดงถึงความใส่ใจในรายละเอียด เพราะชาวญี่ปุ่นจะมีนิสัยในการทำงานที่ใส่ใจทุกขั้นตอน รวมถึงเป็นคนที่อ่อนไหวต่อความรู้สึกต่างๆ ได้ง่าย ดังนั้นลักษณะนิสัยของผู้ผลิตชาวญี่ปุ่นจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกับการสร้างผลงานภาพยนตร์อนิเมะที่เป็นเอกลักษณ์ มีการขยายอารมณ์ที่ละเอียดอ่อน เช่น ความรัก ความกลัว ความเศร้า ความหดหู่ หรือความมีชีวิตชีวา เป็นต้น ซึ่งเป็นการแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน (Kleinsmith et al., 2006)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่องการสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อความของเรื่องเล่าภาพยนตร์อนิเมะ มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาได้ดังนี้

หนึ่งชนะ พรหมรัตน์ (2562) ทำการวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของมังงะและอนิเมะญี่ปุ่นที่มีต่อคอมมิคส์ แอนิเมชัน และภาพยนตร์ตะวันตก” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติและ พัฒนาการของมังงะและอนิเมะญี่ปุ่น รวมถึงศึกษาผลสะท้อนกลับของมังงะและอนิเมะที่มีต่อประเทศตะวันตก ได้นำแอนิเมชัน ภาพยนตร์ และคอมมิคส์ ของสื่อในประเทศตะวันตกมาศึกษาเปรียบเทียบใน 3 ลักษณะ ได้แก่ องค์ประกอบ เนื้อหา และรูปแบบ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและรูปภาพ ใช้การวิเคราะห์แบบเชิงพรรณนา ผลการศึกษาพบว่า ประเทศตะวันตกได้รับอิทธิพลจากมังงะและอนิเมะอย่างมาก จนเป็นแรงบันดาลใจสำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์ที่อ้างอิงมาจากอนิเมะเป็นจำนวนมาก จากความสำเร็จของอนิเมะได้ทำให้เกิดฐานผู้ชมในต่างประเทศมากขึ้น

จากการศึกษาในเรื่องนี้ทำให้พบว่า เนื้อหาและรูปแบบของมังงะและอนิเมะคือตัวกำหนดความสนใจที่สำคัญของผู้สร้างงานในประเทศตะวันตก เนื่องจากมังงะและอนิเมะเป็นสื่อที่มีความชัดเจนในเรื่องของรูปแบบงานด้านภาพ ลายเส้น รวมถึงเทคนิคที่นำมาใช้ ขณะเดียวกัน

วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความสำคัญเช่นกัน เพราะเนื้อหาของมังงะและอนิเมะส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมของประเทศตะวันตกอย่างชัดเจน ดังนั้นทั้งเนื้อหาและรูปแบบของมังงะและอนิเมะจึงเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้สร้างผลงานของประเทศตะวันตก เนื่องจากเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำมาปรับใช้กับงานให้มีความแปลกใหม่และสร้างความน่าสนใจได้ ในประเด็นนี้ทำให้เห็นว่าในงานวิจัยเรื่องนี้หากมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมศึกษา จะทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลในส่วนของการเปรียบเทียบผลงานระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับประเทศตะวันตกได้ชัดเจนมากขึ้น เพราะสื่อของประเทศญี่ปุ่นและประเทศตะวันตกจะมีความแตกต่างในเรื่องของวัฒนธรรมอย่างชัดเจน ดังนั้นเมื่อทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรม จะทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจแนวคิดในการสร้างผลงาน ความเป็นมาของผลงาน รวมถึงมุมมองในการทำงานของผู้สร้างทั้งสองฝั่งได้ละเอียดขึ้น

ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร (2564) ทำการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s ของประชากรไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นในยุค 90s (ค.ศ. 1990-1999) ของประชากรไทย ที่มีอายุระหว่าง 31-45 ปี งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ ผ่านกลุ่มตัวอย่างจำนวน 700 ตัวอย่าง ที่มีความชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s และพระเอกของเรื่อง อย่างน้อย 3 ใน 10 เรื่องที่กำหนด สถิติที่ใช้คือ Descriptive Statistics, t-test, Multiple Regression และ Cluster Analysis ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุดคือ ความทรงจำวัยเด็กและบทบาทในเรื่อง ส่วนคนในกลุ่ม Gen Y (อายุ 31-38 ปี) จะมีการตัดสินใจซื้อสินค้ามากกว่ากลุ่ม Gen X (อายุ 39-45 ปี) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่ตัวละครที่มีคาแรคเตอร์เป็น “นักรู้” และ “ผู้รักษาคำสัญญา” จะส่งผลต่อผู้บริโภคทางด้านทัศนคติและพฤติกรรม จากการศึกษาในเรื่องนี้ทำให้พบว่า ความทรงจำในวัยเด็ก การออกแบบคาแรคเตอร์ของตัวละคร และอายุของผู้ชมคือปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s และผู้ชมชาวไทย ซึ่งทั้งสามปัจจัยได้มีความสัมพันธ์ต่อกันคือ จุดเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s ส่วนใหญ่จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ การแข่งขันกีฬา หรือการผจญภัย และตัวละครจะถูกสร้างให้มีคาแรคเตอร์เป็นผู้ฉลาดหลักแหลม เป็นผู้มีพลังพิเศษ เป็นนักรู้ หรือเป็นผู้นำที่มีความกล้าหาญและเด็ดเดี่ยว ซึ่งคาแรคเตอร์ของตัวละครดังกล่าวได้ส่งผลต่อผู้ชมกลุ่ม Gen Y มากที่สุด เพราะผู้ชมกลุ่มนี้เติบโตมากับการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s จึงทำให้เกิดความรู้สึผูกพันและเชื่อมโยงกับเรื่องราวและตัวละครในการ์ตูนได้ง่าย จนส่งผลให้ทุกครั้งที่ได้ชมจะรู้สึกย้อนถึงวัยเด็ก ดังนั้นจึงส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมที่เชื่อมั่นว่าตัวละครเหล่านั้นคือ ตัวละครที่เป็นคนดี มีคุณธรรม ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครที่ควรยึดถือเป็นแบบอย่างและน่าชื่นชม จนเกิดการสร้างภาพจำและการสร้างภาพมายาคติขึ้นมา และสุดท้ายผู้ชมจะเป็นผู้บริโภคหลักในการซื้อสินค้าเกี่ยวข้องกับการ์ตูนเรื่องดังตามมา

ประเด็นนี้ทำให้เห็นว่าในงานวิจัยเรื่องนี้หากมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จะทำให้มีข้อมูลในการศึกษาที่ละเอียดมากขึ้น เพราะการออกแบบคาแรคเตอร์ของตัวละครส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับแนวคิดวัฒนธรรมและความเป็นญี่ปุ่น ที่สอดคล้องกับเรื่องราวส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นและการใช้ชีวิตแบบชาวญี่ปุ่น และได้สะท้อนถึงมุมมองของผู้ผลิตที่ส่วนใหญ่จะแสดงผ่านลายเส้นของการวาด

โบ ยาว ไต (Boyao Dai) (2016) ทำการวิจัยเรื่อง “Investigating Visual Differences Between Japanese and American Animation” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นในประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ที่เน้นศึกษาเรื่องความแตกต่างในสถานะทางจิตวิทยาของตัวละครที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมในรูปแบบต่างๆ ผลการศึกษาพบว่า แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นมีการแสดงภาพทางจิตวิทยามากกว่าแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างน้อยสามเท่า และแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นได้เลือกใช้สีที่ปรากฏอยู่ในผลงาน ในลักษณะของสีที่อ่อนกว่าในแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกา นอกจากนี้การปรากฏตัวของตัวละครและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของแอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น จะมีรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย ซึ่งขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนด และทั้งหมดนี้จะมีความแตกต่างจากการแสดงออกของตัวละครในวัฒนธรรมของประเทศตะวันตกเป็นอย่างมาก

จากการศึกษาในเรื่องนี้ทำให้พบว่า แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นคือผลงานที่มีความเป็นศิลปะสูงกว่าแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกา เพราะส่วนใหญ่ผู้สร้างแอนิเมชันของญี่ปุ่นจะใส่ใจกับรายละเอียดในการสร้างตัวละครและบรรยากาศรอบข้าง ที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างมาก ซึ่งได้แสดงออกผ่านการใช้สีโทนอ่อนที่เน้นความเรียบง่าย เป็นกลาง และดูเป็นธรรมชาติมากที่สุดเช่นเดียวกับสีในธรรมชาติที่พบได้จริง ดังนั้นแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นจึงอยู่ในสถานะของงานศิลปะที่ให้อรรถรสในการรับชมมากกว่าจะเป็นเพียงการ์ตูนที่ทำหน้าที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ชมอย่างเดียว ประเด็นนี้ทำให้เห็นว่าในงานวิจัยเรื่องนี้หากมีการศึกษาเพิ่มเติมร่วมกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะทำให้สามารถเข้าใจพฤติกรรม การกระทำ และทัศนคติของตัวละครได้อย่างครบถ้วน เนื่องจากองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะช่วยแบ่งแยกการวิเคราะห์ตัวละครอย่างเป็นระบบตามประเภทของตัวละคร

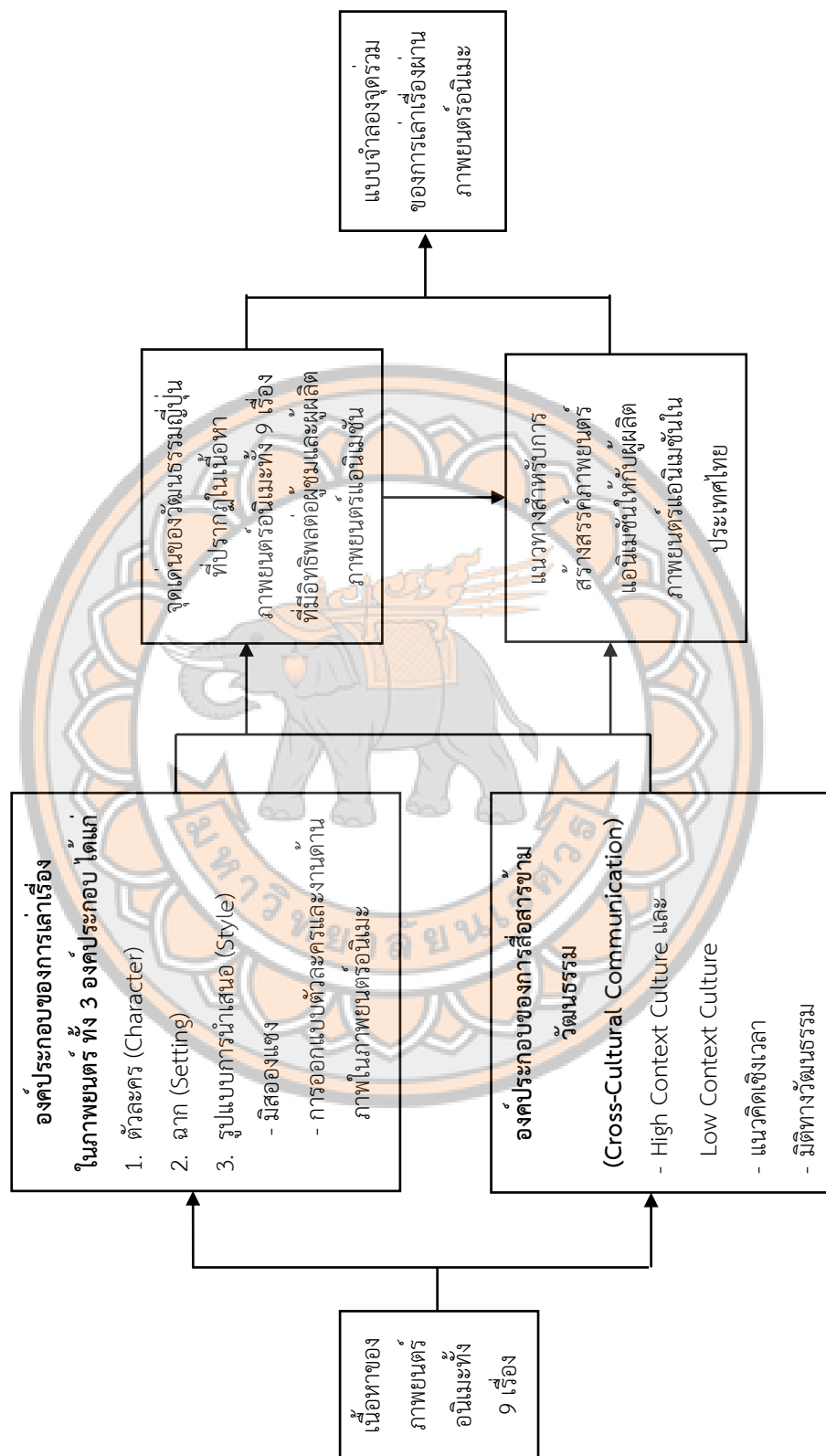
อิบราฮิม อัคบาซ (Ibrahim AKBAS) (2018) ทำการวิจัยเรื่อง “A “Cool” Approach to Japanese Foreign Policy: Linking Anime to International Relations” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การมีส่วนร่วมของอนิเมะและมังงะที่มีต่อ Soft Power ของประเทศญี่ปุ่น ในการวิเคราะห์นี้จะวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบสำคัญทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง จะนำอนิเมะและมังงะมาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิด Soft Power ของ Joseph Nye ส่วนที่สอง จะอธิบายร่วมกับ

การเมือง วัฒนธรรม และนโยบายต่างประเทศของประเทศญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และส่วนที่สาม จะกล่าวถึงนโยบาย Cool Japan ซึ่งเป็นตัวหลักต้นสำคัญที่ทำให้อนิเมะและมังงะไปเติบโตในต่างประเทศ และเป็นส่วนสำคัญของ Soft Power ด้วย ผลการศึกษาพบว่า นโยบาย Cool Japan เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการผลิตเนื้อหา การสร้างวัฒนธรรม การสร้างสังคมใหม่ และการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก การที่อนิเมะไปเติบโตในตลาดต่างประเทศได้ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะประเทศญี่ปุ่นมีนโยบายการต่างประเทศที่แข็งแกร่งอย่างนโยบาย Cool Japan ที่ทำหน้าที่สนับสนุนอนิเมะ ให้สามารถมีคุณภาพทัดเทียมกับผลงานของประเทศตะวันตกได้

จากการศึกษาในเรื่องนี้ทำให้พบว่า อนิเมะและมังงะเรื่องหนึ่งจะประสบความสำเร็จในต่างประเทศได้ จะต้องเกิดขึ้นจากความแข็งแกร่งทางวัฒนธรรม การเมือง และนโยบายต่างประเทศของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงรัฐบาลจะต้องทำหน้าที่สนับสนุนสื่อประเภทอนิเมะและมังงะอย่างจริงจัง เพราะถ้าหากขาดการสนับสนุนที่แข็งแกร่งอาจส่งผลกระทบต่อ การส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรม หรือ Soft Power ได้ ซึ่งทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้เพราะมีรัฐบาลและผู้นำที่มีประสิทธิภาพ



กรอบแนวคิดของการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ แบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วนคือ ส่วนที่หนึ่ง เป็นการศึกษาและวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative) และส่วนที่สอง เป็นการศึกษาและวิเคราะห์การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication) มีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ผ่านรูปแบบของสื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ เนื่องจากส่วนใหญ่กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทยจะรวมกลุ่มอยู่ในรูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งจะนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาประกอบกับการวิเคราะห์ร่วมกับตัวภาพยนตร์

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

1. ประเภทภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องยาวที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น ผู้วิจัยใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่นำมาศึกษา จากการได้รับรางวัลทั้งในประเทศ ญี่ปุ่นและในต่างประเทศ และประสบความสำเร็จด้านรายได้ ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ในช่วงปี ค.ศ. 2011-2020 มาศึกษาจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่

1. From Up on Poppy Hill (2011)
2. Wolf Children (2012)
3. When Marnie Was There (2014)
4. Your Name (2016)
5. Mirai (2018)
6. Penguin Highway (2018)
7. Children of the Sea (2019)
8. Weathering with You (2019)
9. Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

ผู้วิจัยได้ใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จด้านรางวัล โดยยึดหลักเกณฑ์จากการที่ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องได้รับรางวัลใน “สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม” หรือ “สาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม” จากเวทีสำคัญระดับโลก เช่น รางวัลจากเวที Oscar, Golden Globes, New York International Children’s Film Festival, Annie Awards และ TIFF Kids International Film Festival เป็นต้น หรือเวทีสำคัญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่น เช่น รางวัลจากเวที Tokyo Anime Award, Awards of the Japanese Academy เป็นต้น

ส่วนหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่มีรายได้รวมทั้งหมด ซึ่งเป็นรายได้ที่มาจากในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก โดยภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องจะถูกจัดอยู่ในลำดับที่ 1-30 ของในแต่ละปีที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนั้นออกฉาย โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลรายได้ของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง มาจากเว็บไซต์ Box Office Mojo ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีการจัดลำดับรายได้ของภาพยนตร์ที่มีความน่าเชื่อถือในวงการภาพยนตร์

สำหรับเหตุผลที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ในช่วงปี ค.ศ. 2011-2020 มาศึกษา เนื่องจากมีเหตุผลสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. ในทศวรรษ 2010 มีการสร้างภาพยนตร์อนิเมะและอนิเมะในจำนวนที่มากกว่าทศวรรษอื่นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งมีการสร้างมากถึง 1,312 เรื่อง
2. มีภาพยนตร์อนิเมะที่สร้างขึ้นในทศวรรษ 2010 หลายเรื่อง ได้มีโอกาสเข้าชิงรางวัลในเวทีสำคัญระดับโลก และมีภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องได้รับรางวัลสำคัญระดับนานาชาติ
3. มีภาพยนตร์อนิเมะในยุคนี้ สามารถสร้างรายได้สูงสุดทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก จนสามารถทำลายสถิติของการเป็นภาพยนตร์ที่มีรายได้สูงสุดทั่วโลกได้สำเร็จ
4. ในยุคนี้มีการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันและเกมที่ได้คุณภาพมากกว่ายุคก่อนที่ผ่านมา ซึ่งได้นำมาใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร รวมถึงเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ ดังนั้นจึงทำให้ภาพที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องในยุคนี้ จึงดูมีความสมจริง ดูไหลลื่น เนื่องจากภาพที่ได้เกิดขึ้นจากเทคนิคการสร้างภาพแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ รวมกัน

2. ประเภเอกสาร ได้แก่ บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ บทความและบทวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม จากนิตยสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

3. ประเภทบุคคล คือได้มีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก จากบุคคลที่เป็นกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย

ที่รวมกลุ่มกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์จะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

3.1 กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย จะต้องเป็นผู้ที่มีความชื่นชอบในสื่อประเภทอนิเมะหรือภาพยนตร์อนิเมะ และเคยได้รับชมภาพยนตร์อนิเมะตามรายชื่อที่นำมาศึกษาทั้งหมด 9 เรื่อง เนื่องจากจะทำให้ผู้ที่ให้สัมภาษณ์สามารถให้ข้อมูลได้ตรงประเด็นตามที่ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาและทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่ครบถ้วน

3.2 กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ เป็นผู้มีประสบการณ์อยู่ในสายงานที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือเป็นนักวิชาการ และเคยได้รับชมภาพยนตร์อนิเมะตามรายชื่อที่นำมาศึกษาทั้งหมด 9 เรื่อง หรือบางส่วน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้มีการตั้งประเด็นคำถามที่ต้องการคำตอบในลักษณะเฉพาะขึ้นมา เพื่อจะนำไปใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้สัมภาษณ์ ทั้งกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ของการศึกษาในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบรูปแบบของประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เป็นแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structural Interview) ที่ต้องการคำตอบในลักษณะที่เป็นคำตอบแบบเจาะลึก เพื่อจะได้สร้างองค์ความรู้และสร้างความเข้าใจได้อย่างละเอียด ครบถ้วน และตรงตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ก่อนที่ผู้วิจัยจะนำประเด็นคำถามที่สร้างขึ้นไปใช้ในการสัมภาษณ์เพื่อลงไปเก็บข้อมูลจริง ผู้วิจัยจะต้องนำประเด็นคำถามดังกล่าวเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และการระบุข้อมูลสำคัญที่ครบถ้วน เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างทำการสัมภาษณ์

ตาราง 1 แนวคำถามสัมภาษณ์

จุดมุ่งหมายของการศึกษา	แนวคำถาม
เพื่อวิเคราะห์เนื้อความ ภาพยนตร์อนิเมะผ่าน แนวคิดการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์และแนวคิดการ สื่อสารข้ามวัฒนธรรม	ท่านคิดว่าภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจและมีจุดเด่นที่แตกต่างจาก ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยอย่างไร?
	ท่านคิดว่าจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความสำคัญต่อนิทา ตัวละคร ฉาก หรือเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะอย่างไร?
	ท่านคิดว่าเมื่อภาพยนตร์อนิเมะได้รับการเผยแพร่ไปสู่ผู้ชมทั่วโลก ผ่าน การสื่อสารในรูปแบบของการข้ามวัฒนธรรม จะมีผลต่อการประสพ ความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะมากน้อยเพียงใด และอย่างไร?
	ท่านคิดว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจอย่างไร?
	ท่านคิดว่าเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมญี่ปุ่น อย่างไร?
	ท่านคิดว่าภาพยนตร์อนิเมะมีอิทธิพลต่อผู้ชมอย่างไร?
	เมื่อท่านได้ชมภาพยนตร์อนิเมะแล้ว ท่านคิดว่าสิ่งใดคือสัญลักษณ์ สำคัญ และเพราะเหตุใด?
จุดมุ่งหมายของการศึกษา	แนวคำถาม
เพื่อเป็นแนวทางในการผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับ ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ในประเทศไทย	ท่านคิดว่าเนื้อหาและเทคนิคของผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นมี ความสำคัญต่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยอย่างไร?
	ท่านคิดว่าสิ่งใดในภาพยนตร์อนิเมะเป็นสิ่งที่มียิทธิพลต่อผู้ผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยมากที่สุด และเพราะเหตุใด?
	ท่านคิดว่าปัจจัยใดในภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันใน ประเทศไทยสามารถนำมาปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานได้ และ อย่างไร?

จุดมุ่งหมายของการศึกษา	แนวคำถาม
เพื่อสร้างแบบจำลองจุดรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ	ท่านคิดว่าผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจะมีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้ก้าวไปสู่ระดับสากลได้อย่างไร?
	ท่านคิดว่าผู้ชมและผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย จะสามารถทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็น Soft Power ของประเทศได้มากน้อยเพียงใด และอย่างไร?
	ท่านคิดว่าผู้ชมมีส่วนสำคัญในการช่วยผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยประสบความสำเร็จได้มากน้อยเพียงใด และอย่างไร?
	ท่านคิดว่าจะสามารถนำแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาใช้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้อย่างไร และมากน้อยเพียงใด?



การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1

การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทแรกคือ ประเภทภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด 9 เรื่อง ได้แก่

1. From Up on Poppy Hill (2011)
2. Wolf Children (2012)
3. When Marnie Was There (2014)
4. Your Name (2016)
5. Mirai (2018)
6. Penguin Highway (2018)
7. Children of the Sea (2019)
8. Weathering with You (2019)
9. Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

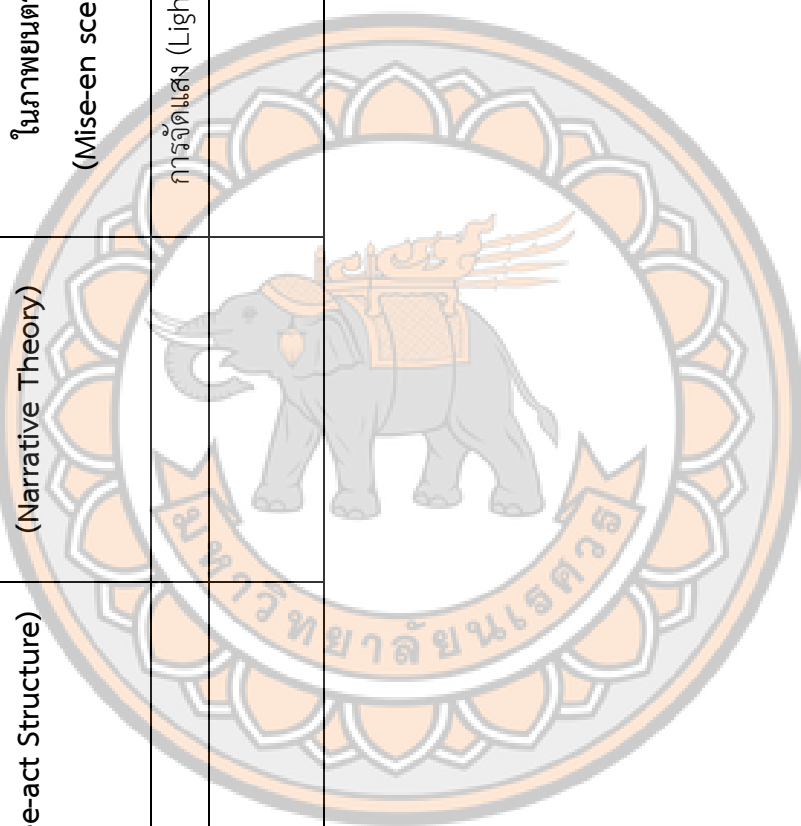
ด้วยการดูภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดมากกว่าหนึ่งรอบ เพื่อดูรายละเอียดต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ โดยจะแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ออกเป็น 2 ส่วนหลักคือ ส่วนที่หนึ่ง จะวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ และส่วนที่สอง จะวิเคราะห์วัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งจะวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ประกอบด้วย วัฒนธรรมแบบบริบทสูงและวัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ แนวคิดเชิงเวลา รวมถึงมิติทางวัฒนธรรม

โดยการวิเคราะห์ครั้งนี้จะใช้วิธีการศึกษาอย่างเป็นระบบ ด้วยการใช้ตาราง Matrix มาแยกประเด็นของสิ่งที่พบในการศึกษาจากแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นอันดับแรก เพื่อผู้วิจัยจะได้เห็นถึงข้อมูลสำคัญจากแต่ละแนวคิดที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ว่าเกี่ยวข้องกับประเด็นใดบ้าง และหลังจากนั้นจะนำประเด็นที่พบจากการจัดทำข้อมูลในตาราง Matrix มาแยกเป็นประเด็นสำคัญผ่านการสร้างตาราง Coding Sheet เพื่อนำมาใช้ในการบันทึกข้อมูล เมื่อดูครบทุกเรื่องแล้วผู้วิจัยจะจัดสรุปย่อเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อนำข้อมูลนี้ไปเชื่อมโยงกับข้อมูลประเภทที่สองคือ ข้อมูลประเภทเอกสารที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีส่วนเกี่ยวข้องและมีความจำเป็นต่อการศึกษา เช่น บทสัมภาษณ์ บทความ และบทวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะ และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม จากนิตยสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

ตาราง 2 ตาราง Matrix แสดงสิ่งที่พบในประเด็นที่ศึกษาจากแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์	โครงสร้างสามองก์ (Three-act Structure)	ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)	องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์ (Mise-en scene)	สัญญาณวิทยาในภาพยนตร์
โครงเรื่อง (Plot)	องค์หนึ่ง : การเริ่มต้นของเรื่องราว (Set up)	สามเหลี่ยมเรื่องราว (The Story Triangle)	การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)	หลักการใช้สี
ความคิดหลักของเรื่อง (Theme)	องค์สอง : การเผชิญหน้ากับความขัดแย้ง (Confrontation)	การเล่าเรื่อง (Narrative)	แบบแผนระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย (Proxemic Patterns)	เทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะ
ตัวละคร (Character)	องค์สาม : บทสรุปของเรื่อง (Resolution)	โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)	ขนาดภาพ (The Shots)	
ความขัดแย้ง (Conflict)			มุมกล้อง (The Angles)	
ฉาก (Setting)			การเคลื่อนกล้อง (Camera Movements)	

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์	โครงสร้างสามองก์ (Three-act Structure)	ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)	องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์ (Mise-en scene)	สัญญาณวิทยาในภาพยนตร์
รูปแบบการนำเสนอ (Style)			การจัดแสง (Lighting)	
มุมมองในการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View)				



ตาราง 3 ตาราง Matrix แสดงสิ่งทับในประเด็นที่ศึกษาจากแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

วัฒนธรรมของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	สไตล์การติดต่อสื่อสารของวัฒนธรรมบริบทสูงและวัฒนธรรมบริบทต่ำ	แนวคิดเชิงเวลา	มิติทางวัฒนธรรม (Hofstede's Cultural Dimensions)	ปัจจัยในการสร้าง Soft Power
วัฒนธรรมแบบบริบทสูง (High Context Culture)	ทางตรงและทางอ้อม (Direct and Indirect Styles)	วัฒนธรรมโมโนโครนิก (Monochronic Culture)	ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ (Power Distance Index)	วัฒนธรรม (Culture)
วัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ (Low Context Culture)	บรรยายอย่างละเอียดและรวบรัด (Elaborate and Succinct Styles)	วัฒนธรรมโพลีโครนิก (Polychronic Cultures)	ความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualism) กับ collectivism (Collectivism)	ค่านิยมทางการเมือง (Political Values)
	เน้นที่บริบทและเน้นที่ความสัมพันธ์ส่วนตัว (Contextual and Personal Styles)		ความเป็นชาย (Masculinity) กับความเป็นหญิง (Femininity)	นโยบายต่างประเทศ (Foreign Policies)

วัฒนธรรมของ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	สไตล์การติดต่อสื่อสารของ วัฒนธรรมบริบทสูงและ วัฒนธรรมบริบทต่ำ	แนวคิดเชิงเวลา	มิติทางวัฒนธรรม (Hofstede's Cultural Dimensions)	ปัจจัยในการสร้าง Soft Power
	แสดงออกทางอารมณ์ และสนใจที่ประโยชน์ (Affective and Instrumental Styles)		การหลีกเลี่ยงความไม่ แน่นอน (Uncertainty Avoidance Index)	
			การมุ่งเน้นเป้าหมาย ระยะยาวและระยะสั้น (Long-term Orientation / Short-term Orientation)	
			การแสดงออกทางอารมณ์ (Indulgence)	

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์																																								
CH			SE				ST																																	
รายชื่อ ภาพยนตร์ อนิเมะ	CH	1	2	SE	1	2	3	SE	4	องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์																														ออกแบบ ตัวละคร และภาพ
										CO			PP			S						A			L						CL						D			
	CO	CO	CO	CO	PP	PP	PP	PP	PP	S	S	S	S	S	S	S	A	A	A	A	A	L	L	L	L	L	L	L	CL	CL	CL	CL	D							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3						
Mirai																																								
Penguin Highway																																								
Children of the Sea																																								
Weathering with You																																								
Demon Slayer																																								

หมายเหตุ* ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแทนคำศัพท์ของหัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางดังนี้

- CH หมายถึง Character (ตัวละคร)
- CH1 หมายถึง Active Character (ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ)
- CH2 หมายถึง Passive Character (ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ)
- SE หมายถึง Setting (ฉาก)
- SE1 หมายถึง Temporal Factors (ปัจจัยด้านเวลา)
- SE2 หมายถึง Geographic Factors (ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์)
- SE3 หมายถึง Prevailing Social Structure and Economic Factors (ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม)
- SE4 หมายถึง Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors (ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ)
- ST หมายถึง Style (รูปแบบการนำเสนอ)
- CO หมายถึง Composition (การจัดองค์ประกอบภาพ)
- CO1 หมายถึง Image Balance (ความสมดุลของภาพ)
- CO2 หมายถึง Image Highlights (จุดเด่นของภาพ)
- CO3 หมายถึง Image Weight (น้ำหนักของภาพ)
- PP หมายถึง Proxemic Patterns (แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย)
- PP1 หมายถึง Intimate (ระยะใกล้ชิด)
- PP2 หมายถึง Personal (ระยะส่วนตัว)

PP3 หมายถึง Social (ระยะสังคม)

PP4 หมายถึง Public (ระยะทั่วไป)

S หมายถึง Shots (ขนาดภาพ)

S1 หมายถึง Extreme Long Shot (ขนาดภาพระยะไกลสุด)

S2 หมายถึง Long Shot (ขนาดภาพระยะไกล)

S3 หมายถึง Full Shot (ขนาดภาพเต็มตัว)

S4 หมายถึง Medium Shot (ขนาดภาพปานกลาง)

S5 หมายถึง Close-up (ขนาดภาพระยะใกล้)

S6 หมายถึง Extreme Close-up (ขนาดภาพระยะใกล้สุด)

A หมายถึง Angles (มุมกล้อง)

A1 หมายถึง Bird's eye View (มุมกล้องระดับสายตานก)

A2 หมายถึง High Angle (มุมกล้องแบบมุมสูง)

A3 หมายถึง Eye-level Shot (มุมกล้องระดับสายตา)

A4 หมายถึง Low Angle (มุมกล้องแบบมุมต่ำ)

A5 หมายถึง Oblique Angle (มุมกล้องแบบมุมเอียง)

L หมายถึง Lighting (การจัดแสง)

L1 หมายถึง Direction (ทิศทางของการจัดแสง)

L2 หมายถึง Quality (คุณภาพของการจัดแสง)



L3 หมายถึง Three-point Lighting (แหล่งกำเนิดแสงสามจุด)

L4 หมายถึง Style (รูปแบบการจัดแสง)

CL หมายถึง Color (สี)

CL1 หมายถึง Color Saturation (ความอิ่มตัวของสี)

CL2 หมายถึง Primaries (แม่สี)

CL3 หมายถึง Tone (วรรณะสี)

CL4 หมายถึง Color Psychology (จิตวิทยาของสี)

D หมายถึง Character and Visual Design (การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ)

D1 หมายถึง Eye Design (การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร)

D2 หมายถึง Facial Design (การออกแบบลักษณะใบหน้าของตัวละคร)

D3 หมายถึง Hair Design (การออกแบบลักษณะผมของตัวละคร)



ตาราง 5 Coding Sheet : องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

รายชื่อภาพยนตร์นิเมะ	องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม										
	CC			TO			HCD				
	HC	LC	MC	PC	HCD1	HCD2	HCD3	HCD4	HCD5	HCD6	
From Up on Poppy Hill											
Wolf Children											
When Marnie Was There											
Your Name											
Mirai											
Penguin Highway											
Children of the Sea											
Weathering with You											
Demon Slayer											

หมายเหตุ* ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแทนคำศัพท์ของหัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางดังนี้

- CC หมายถึง Cross-Cultural Communication (การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม)
- HC หมายถึง High Context Culture (วัฒนธรรมแบบบริบทสูง)
- LC หมายถึง Low Context Culture (วัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ)
- TO หมายถึง Time Orientation (แนวคิดเชิงเวลา)
- MC หมายถึง Monochronic Culture (วัฒนธรรมแบบโมโนโครนิก)
- PC หมายถึง Polychronic Culture (วัฒนธรรมแบบโพลีโครนิก)
- HCD หมายถึง Hofstede's Cultural Dimensions (มิติทางวัฒนธรรม)
- HCD1 หมายถึง Power Distance Index (ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ)
- HCD2 หมายถึง Individualism and Collectivism (ความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม)
- HCD3 หมายถึง Masculinity and Femininity (ความเป็นชายกับความเป็นหญิง)
- HCD4 หมายถึง Uncertainty Avoidance Index (การหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน)
- HCD5 หมายถึง Long-term Orientation / Short-term Orientation (การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น)
- HCD6 หมายถึง Indulgence (การแสดงออกทางอารมณ์)

ขั้นตอนที่ 2

นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดจากขั้นตอนที่ 1 หรือการวิเคราะห์เนื้อหา มากำหนดเป็นแนวคำถาม เพื่อใช้สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ที่รวมตัวกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์

สำหรับขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้มีการคัดเลือกและติดต่อผู้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งบุคคลดังกล่าวจะต้องมีคุณสมบัติตรงตามที่คุณวิจัยได้ระบุไว้คือ เป็นผู้ที่มีความชื่นชอบสื่อประเภทอนิเมะหรือภาพยนตร์อนิเมะ เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงนักวิชาการ และจะต้องเคยรับชมภาพยนตร์อนิเมะตามรายชื่อที่นำมาศึกษาทั้งหมด 9 เรื่อง หรือบางส่วน โดยบุคคลเหล่านี้จะเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักของการศึกษา ที่ประกอบด้วยกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ซึ่งจำนวนของผู้ให้สัมภาษณ์มีทั้งหมด 10 คน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผู้ให้สัมภาษณ์ใน “กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย” คือผู้ให้สัมภาษณ์ในกลุ่มนี้จะเป็นผู้ชมที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวคือ เครือข่ายออนไลน์บน Facebook โดยเป็นผู้ชมที่มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อประเภทอนิเมะหรือภาพยนตร์อนิเมะ มีทั้งหมด 4 คน

ผู้ให้สัมภาษณ์ใน “กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย” โดยผู้วิจัยได้แบ่งผู้ให้สัมภาษณ์ในกลุ่มนี้ออกตามความเชี่ยวชาญและตำแหน่งหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างชัดเจนและหลากหลาย เนื่องจากผู้วิจัยต้องการข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลดังกล่าวที่ครอบคลุมในทุกด้านที่เกี่ยวข้อง มีความละเอียดและลึกซึ้ง รวมถึงได้รับความคิดเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย ซึ่งมีทั้งหมด 6 คน ได้แก่

1. ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ผู้ผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน
3. นักวิชาการและอาจารย์มหาวิทยาลัย
4. ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่น
5. นักพากย์เสียงอนิเมะ

ทั้งนี้ทุกครั้งที่ผู้วิจัยจะเข้าไปติดต่อขอสัมภาษณ์กับผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะต้องมีการแนะนำตัว และให้ข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญแก่ผู้ให้สัมภาษณ์ก่อน เนื่องจากว่าข้อมูลเบื้องต้นเหล่านี้จะมีผลต่อการตัดสินใจในการให้สัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ และมีผลต่อการให้ข้อมูลในตอนสัมภาษณ์ รวมถึงผู้วิจัยได้มีการขออนุญาตจากผู้ให้สัมภาษณ์ด้วยวาจาและแจ้งแก่ผู้ให้สัมภาษณ์ว่าจะไม่มีการเผยแพร่ชื่อและนามสกุลของอาสาสมัครในงานวิจัยนี้ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้รหัสแทนชื่อและนามสกุลจริงของผู้ให้สัมภาษณ์

ลงในแบบบันทึกข้อมูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและในข้อมูลการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัยในบทที่ 4 ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนได้ยินยอมให้ผู้วิจัยกระทำการดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 3

การถอดข้อความจากคลิปเสียงที่บันทึกจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ด้วยการนำข้อมูลที่ได้มาเขียนลงในแบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview Transcript) โดยผู้วิจัยจะจัดสรุปรายละเอียดที่ได้จากการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ง่ายต่อการนำกลับมาค้นคว้าในภายหลัง ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำแบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึกในรูปแบบของตาราง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ชื่อ-นามสกุล / นามแฝง / รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	ประเด็นสัมภาษณ์	หมายเหตุ

เมื่อผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดจากการสัมภาษณ์มาเขียนลงในแบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึกแล้ว จะช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็นประเด็นสำคัญที่จะนำมาใช้ร่วมกับการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของการศึกษาในครั้งนี้ได้อย่างละเอียด ชัดเจน และได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ซึ่งข้อมูลที่เขียนในแบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึกจะถูกนำมาใช้กับการศึกษาในขั้นตอนถัดไป

ขั้นตอนที่ 4

เมื่อได้ข้อมูลที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์เนื้อความและจากการวิเคราะห์ข้อมูลของการสัมภาษณ์เชิงลึกจนครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์และเชื่อมโยงข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ เพื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยมีการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นตัวเชื่อมโยงสำคัญ ที่ทำให้ผู้คนที่มีความรู้ความเข้าใจชีวิต และทัศนคติที่แตกต่างกัน สามารถรับรู้และเข้าใจในสารที่ผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นต้องการสื่อสารร่วมกันได้ เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลมาจากการวิเคราะห์และมีการเชื่อมโยงข้อมูลเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ไปสู่ขั้นตอนการนำเสนอข้อมูลและสรุปผลการวิจัยในลำดับถัดไป

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยคือเครื่องมือวิจัยหนึ่งที่ถูกนำมาใช้กับการวิเคราะห์ข้อมูล เนื่องจากผู้วิจัยมีความเห็นว่าตัวผู้วิจัยได้ทำหน้าที่เป็นผู้ชม (Audience) ภาพยนตร์หลักในงานวิจัยนี้ ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ทั้งหมด เกิดขึ้นจากที่ผู้วิจัยได้นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำภาพยนตร์ ในด้านการผลิตภาพยนตร์ (Production) ที่ผู้วิจัยมี มาใช้ร่วมกับข้อมูลประเภทเอกสารและข้อมูลประเภทบุคคล ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้และประสบการณ์จากการทำภาพยนตร์ที่มี มาไขมองผ่านเนื้อหาตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ ที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องอย่างเป็นระบบ ดังนั้นทำให้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์จึงมีลักษณะของภาพยนตร์ให้เห็นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการนำคำพูดและบทสนทนาของตัวละครที่ปรากฏในฉากสำคัญมาใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นภาพรวมในฉาก รวมถึงการกระทำ มุมมองการใช้ชีวิต และรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดแนวความคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ที่มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นส่วนประกอบหลัก และแนวความคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งนำมาจากแนวความคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและแนวคิดเชิงเวลา ของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ รวมถึงแนวคิดมิติทางวัฒนธรรม ของ กิรท ฮอฟสเต็ด เป็นสำคัญ

นอกจากผู้วิจัยจะนำประสบการณ์ที่ได้จากการผลิตภาพยนตร์มาใช้ร่วมกับการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยยังนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ทั้งหมดมาตรวจสอบด้วยวิธีการตรวจสอบสามเส้า (Methodological Triangulation) เพื่อเป็นการตรวจสอบความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของข้อมูลอีกด้วย โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาตรวจสอบข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบสามเส้า ได้แก่ การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) ประกอบด้วย 1. ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย คือผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน นักวิชาการและอาจารย์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่น และนักพากย์เสียงอนิเมะ 2. ข้อมูลที่ได้จากข้อมูลประเภทเอกสาร เช่น บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ บทความและบทวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เป็นต้น และการตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎี (Theory Triangulation) ที่ใช้มุมมองของทฤษฎีต่างๆ มาพิจารณาข้อมูลชุดเดียวกัน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อความของเรื่องเล่าภาพยนตร์อนิเมะ จุดมุ่งหมายของการศึกษาเพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

ผลการวิจัยจำแนกออกตามวิธีการวิจัย ดังนี้ 1. การเก็บข้อมูล และ 2. การวิเคราะห์ข้อมูล ดังจะอธิบายตามรายละเอียดในแต่ละหัวข้อต่อไปนี้

4.1 การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม จากภาพยนตร์อนิเมะที่คัดเลือกมาวิเคราะห์จำนวน 9 เรื่อง เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะแต่ละเรื่องครบถ้วน ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้นำมาใส่ลงในตารางสรุปผล (coding sheet) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนำมาใช้ในการบันทึกข้อมูล ในตารางดังกล่าวได้มีการจัดเรียงข้อมูลอย่างเป็นระบบ ตามแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ใส่จำนวนตัวเลขแสดงความถี่ของประเด็นที่ผู้วิจัยพบในภาพยนตร์อนิเมะแต่ละเรื่องลงในตารางสรุปผล เพื่อนำข้อมูลกลับมาค้นคว้าในภายหลังและนำไปเชื่อมโยงกับข้อมูลประเภทเอกสารที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และมีความจำเป็นต่อการศึกษา เช่น บทสัมภาษณ์ บทความ และบทวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จากตารางสรุปผลมีดังต่อไปนี้

ตาราง 6 สรุปผลองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
CH						SE				ST																		ออกแบบตัว ละครและภาพ																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
รายชื่อ ภาพยนตร์		CH	CH	SE	SE	SE	SE	องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
อนิเมะ		1	2	1	2	3	4	CO				PP				S				A				L				CL				D	D																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		CO	CO	CO	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP	PP

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
CH				SE				ST																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
รายชื่อภาพยนตร์อนิเมะ				CH	SE	SE	SE	SE	องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์																								ออกแบบตัวละครและภาพ																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
				1	2	1	2	3	4	CO												PP				S								A				L				CL				D																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
				1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Mirai	23								8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Penguin Highway	30							36																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Children of the Sea																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					

หมายเหตุ* ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษรย่อภาษาอังกฤษแทนคำศัพท์ของหัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางดังนี้

- CH หมายถึง Character (ตัวละคร)
- CH1 หมายถึง Active Character (ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ)
- CH2 หมายถึง Passive Character (ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ)
- SE หมายถึง Setting (ฉาก)
- SE1 หมายถึง Temporal Factors (ปัจจัยด้านเวลา)
- SE2 หมายถึง Geographic Factors (ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์)
- SE3 หมายถึง Prevailing Social Structure and Economic Factors (ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างสังคม)
- SE4 หมายถึง Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors (ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ)
- ST หมายถึง Style (รูปแบบการนำเสนอ)
- CO หมายถึง Composition (การจัดองค์ประกอบภาพ)
- CO1 หมายถึง Image Balance (ความสมดุลของภาพ)
- CO2 หมายถึง Image Highlights (จุดเด่นของภาพ)
- CO3 หมายถึง Image Weight (น้ำหนักของภาพ)
- PP หมายถึง Proxemic Patterns (แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย)
- PP1 หมายถึง Intimate (ระยะใกล้ชิด)
- PP2 หมายถึง Personal (ระยะส่วนตัว)
- PP3 หมายถึง Social (ระยะสังคม)

PP4 หมายถึง Public (ระยะทั่วไป)

S หมายถึง Shots (ขนาดภาพ)

S1 หมายถึง Extreme Long Shot (ขนาดภาพระยะไกลสุด)

S2 หมายถึง Long Shot (ขนาดภาพระยะไกล)

S3 หมายถึง Full Shot (ขนาดภาพเต็มตัว)

S4 หมายถึง Medium Shot (ขนาดภาพปานกลาง)

S5 หมายถึง Close-up (ขนาดภาพระยะใกล้)

S6 หมายถึง Extreme Close-up (ขนาดภาพระยะใกล้สุด)

A หมายถึง Angles (มุมกล้อง)

A1 หมายถึง Bird's eye View (มุมกล้องระดับสายตานก)

A2 หมายถึง High Angle (มุมกล้องแบบมุมสูง)

A3 หมายถึง Eye-level Shot (มุมกล้องระดับสายตา)

A4 หมายถึง Low Angle (มุมกล้องแบบมุมต่ำ)

A5 หมายถึง Oblique Angle (มุมกล้องแบบมุมเอียง)

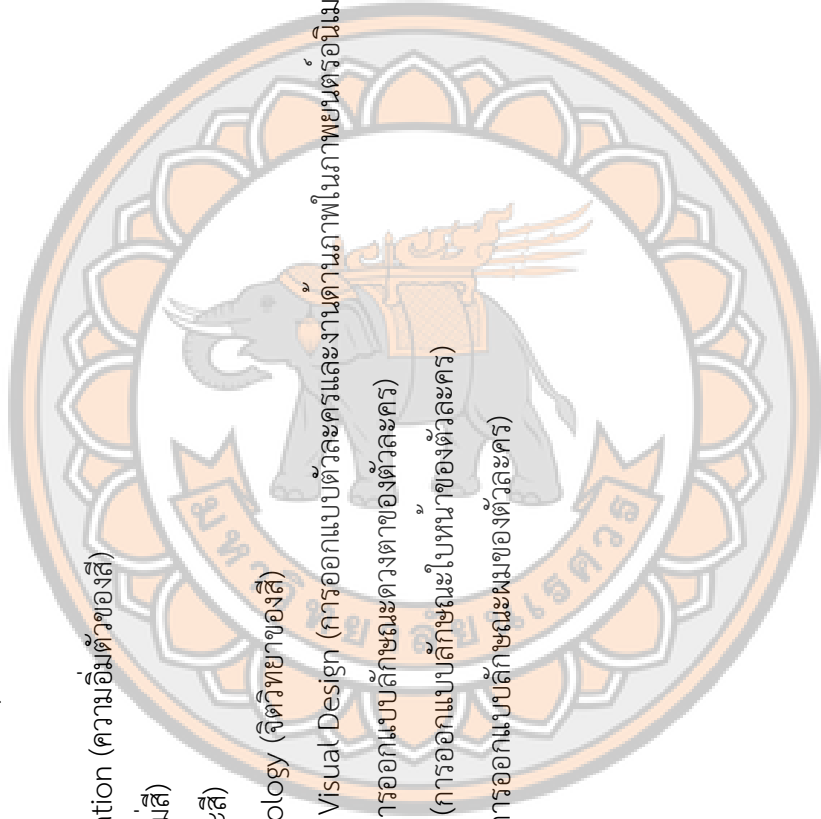
L หมายถึง Lighting (การจัดแสง)

L1 หมายถึง Direction (ทิศทางของการจัดแสง)

L2 หมายถึง Quality (คุณภาพของการจัดแสง)



- L3 หมายถึง Three-point Lighting (แหล่งกำเนิดแสงสามจุด)
- L4 หมายถึง Style (รูปแบบการจัดแสง)
- CL หมายถึง Color (สี)
 - CL1 หมายถึง Color Saturation (ความอิ่มตัวของสี)
 - CL2 หมายถึง Primaries (แม่สี)
 - CL3 หมายถึง Tone (วรรณะสี)
 - CL4 หมายถึง Color Psychology (จิตวิทยาของสี)
- D หมายถึง Character and Visual Design (การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพยนตร์อนิเมะ)
 - D1 หมายถึง Eye Design (การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร)
 - D2 หมายถึง Facial Design (การออกแบบลักษณะใบหน้าของตัวละคร)
 - D3 หมายถึง Hair Design (การออกแบบลักษณะผมของตัวละคร)



จากตาราง 6 ผู้วิจัยได้สรุปผลจำนวนความถี่ขององค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตัวละคร (Character) ประกอบด้วยตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (Active Character) และตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) 2) ฉาก (Setting) ประกอบด้วย ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors) ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม (Prevailing Social Structure and Economic Factors) และ ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors) 3) รูปแบบการนำเสนอ (Style) ประกอบด้วยหัวข้อ องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์ แบ่งออกเป็นเรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย (Proxemic Patterns) ขนาดภาพ (Shots) มุมกล้อง (Angles) การจัดแสง (Lighting) สี (Color) และหัวข้อการออกแบบตัวละครและภาพ ได้แก่เรื่อง การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ (Character and Visual Design)

ซึ่งผลการเก็บข้อมูลในตาราง 6 พบว่าองค์ประกอบด้านตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้ตัวละครมีลักษณะพื้นฐานทั้งหมด 2 ประเภทคือ ประเภทตัวละครที่เป็นผู้กระทำ มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 166 ครั้ง ($n=166$) ซึ่งการกระทำของตัวละครที่แสดงผ่านฉากและบทสนทนา ที่ทำให้เห็นว่าตัวละครเป็นผู้กระทำการต่างๆ ได้ด้วยตัวเอง หรือเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อตัวละครอื่นภายในเรื่อง พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ Weathering with You, Penguin Highway, Demon Slayer, Your Name, Mirai, From Up on Poppy Hill และ Wolf Children ตามลำดับ และประเภทตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 10 ครั้ง ($n=10$) ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 1 เรื่อง คือ Wolf Children สำหรับภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ When Marnie Was There และ Children of the Sea พบว่าภาพยนตร์อนิเมะทั้งสองเรื่องไม่ได้ปรากฏตัวละครประเภทตัวละครที่เป็นผู้กระทำและตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำให้เห็นอย่างชัดเจน จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

ในองค์ประกอบด้านฉาก พบว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ออกแบบฉากให้กับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ซึ่งกำหนดให้มีฉากทั้งหมด 3 ประเภทคือ ฉากที่เน้นปัจจัยด้านเวลา มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 20 ครั้ง ($n=20$) ซึ่งเป็นช่วงเวลาสำคัญทั้งในอดีตและปัจจุบัน รวมถึงเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill และ Demon Slayer ตามลำดับ ส่วนฉากที่เน้นปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 79 ครั้ง ($n=79$) ที่เศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคมได้มีผลกระทบต่องานรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละคร โดยพบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ Penguin Highway, From Up on Poppy Hill, Mirai และ Weathering with You ตามลำดับ และสุดท้ายฉากที่เน้น

ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศิลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 74 ครั้ง ($n=74$) ที่ส่งผลโดยตรงต่อการดำเนินเรื่องราวภายในเรื่องและตัวละคร ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ Demon Slayer, From Up on Poppy Hill, Weathering with You, Mirai, When Marnie Was There และ Your Name ตามลำดับ สำหรับฉากที่เน้นปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ พบว่า ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ไม่มีเรื่องใดที่ปรากฏฉากในลักษณะดังกล่าว จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

องค์ประกอบด้านรูปแบบการนำเสนอ หัวข้อองค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์ พบว่าเรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพ ทั้งหมด 3 ประเภทคือ ความสมดุลของภาพ (Image Balance) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$) จุดเด่นของภาพ (Image Highlights) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$) และ น้ำหนักของภาพ (Image Weight) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$) เช่นเดียวกัน เนื่องจากใน ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏการจัดองค์ประกอบภาพทั้ง 3 ประเภท ให้เห็นอย่างชัดเจน

สำหรับเรื่องแบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย ใน ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้มีแบบแผนของระยะ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์ 1 ประเภทคือ ระยะใกล้ชิด (Intimate) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 2 ครั้ง ($n=2$) ซึ่งเป็นระยะของความสัมพันธ์ที่ตัวละครสามารถ สัมผัสเนื้อตัวกันได้ พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 1 เรื่อง คือ Wolf Children ที่ใช้แบบแผนของ ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมายดังกล่าว ขณะที่แบบแผนของระยะ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมายอื่น ทั้งระยะส่วนตัว (Personal) ระยะสังคม (Social) และระยะทั่วไป (Public) พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่ปรากฏแบบแผนของระยะ ความสัมพันธ์ในลักษณะดังกล่าว จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

ทางเรื่องขนาดภาพทั้งหมด 6 ประเภทคือ ขนาดภาพระยะไกลสุด (Extreme Long Shot) ขนาดภาพระยะไกล (Long Shot) ขนาดภาพเต็มตัว (Full Shot) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot) ขนาดภาพระยะใกล้ (Close-up) และ ขนาดภาพระยะใกล้สุด (Extreme Close-up) ที่ปรากฏ อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่อง พบว่าขนาดภาพแต่ละประเภทมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$) เนื่องจากในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏขนาดภาพที่ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและบริบทของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน

ขณะเดียวกันเรื่องมุมกล้องกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill เป็นภาพยนตร์อนิเมะเพียงเรื่องเดียวที่ปรากฏมุมกล้องระดับสายตา (Eye-level Shot) ซึ่งมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 7 ครั้ง ($n=7$) เนื่องจากมุมกล้องดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึง วัฒนธรรมและชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครที่เป็นชาวญี่ปุ่นออกมาได้อย่างชัดเจน ส่วนมุมกล้องอีก 4

ประเภทคือ มุมกล้องระดับสายตานก (Bird's eye View) มุมกล้องแบบมุมสูง (High Angle) มุมกล้องแบบมุมต่ำ (Low Angle) และ มุมกล้องแบบมุมเอียง (Oblique Angle) พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏมุมกล้องดังกล่าว จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

ในส่วนของการจัดแสงทั้ง 4 ประเภทในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง คือ ทิศทางของการจัดแสง (Direction) คุณภาพของการจัดแสง (Quality) แหล่งกำเนิดแสงสามจุด (Three-point Lighting) และ รูปแบบการจัดแสง (Style) พบว่าภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏการจัดแสงที่สามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

ด้านเรื่องการใช้สีในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้มีการใช้สีทั้งหมด 3 ประเภทคือ แม่สี (Primaries) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 6 ครั้ง ($n=6$) โดยเป็นสีหลักที่มีความสำคัญกับการสร้างรายละเอียดของภาพและตัวละคร ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 1 เรื่อง คือ From Up on Poppy Hill ขณะเดียวกัน วรรณสี (Tone) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 32 ครั้ง ($n=32$) ที่เป็นกลุ่มสีที่ปรากฏอยู่ในวงล้อสีพื้นฐาน ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 1 เรื่อง คือ Demon Slayer สูดทัย จิตวิทยาของสี (Color Psychology) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 23 ครั้ง ($n=23$) โดยความหมายของแต่ละสีจะถูกกำหนดจากเนื้อหาและบริบทภายในเรื่อง ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 1 เรื่อง คือ When Marnie Was There ส่วน ความอิ่มตัวของสี (Color Saturation) พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏความอิ่มตัวของสีให้เห็นอย่างโดดเด่น จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

สำหรับองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทสูดทัยคือ เรื่องการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ จะเห็นว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้มีการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพประเภทเดียวคือ การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร (Eye Design) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 55 ครั้ง ($n=55$) ลักษณะของดวงตาที่ใช้สื่อถึงอารมณ์หรือลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 2 เรื่อง ได้แก่ Demon Slayer และ Children of the Sea ตามลำดับ ขณะที่การออกแบบลักษณะใบหน้าของตัวละคร (Facial Design) และการออกแบบลักษณะผมของตัวละคร (Hair Design) พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏการออกแบบลักษณะใบหน้าและผมของตัวละครให้เห็นอย่างชัดเจน จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

ตาราง 7 สรุปผลองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

รายชื่อภาพยนตร์นิเมะ	องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม											
	CC			TO			HCD					
	HC	LC	MC	PC	HCD1	HCD2	HCD3	HCD4	HCD5	HCD6		
From Up on Poppy Hill	11					5						
Wolf Children	15						25					
When Marnie Was There												
Your Name	14			22								
Mirai												
Penguin Highway				18		13						
Children of the Sea				17								
Weathering with You				27	19							
Demon Slayer	10			9	7				13			
ผลรวม	50	0	0	93	26	18	25	0	13	0		

หมายเหตุ* ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษรย่อภาษาอังกฤษแทนคำศัพท์ของหัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางดังนี้

- CC หมายถึง Cross-Cultural Communication (การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม)
- HC หมายถึง High Context Culture (วัฒนธรรมแบบบริบทสูง)
- LC หมายถึง Low Context Culture (วัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ)
- TO หมายถึง Time Orientation (แนวคิดเชิงเวลา)
- MC หมายถึง Monochronic Culture (วัฒนธรรมแบบโมโนโครนิค)
- PC หมายถึง Polychronic Culture (วัฒนธรรมแบบโพลีโครนิค)
- HCD หมายถึง Hofstede's Cultural Dimensions (มิติทางวัฒนธรรม)
- HCD1 หมายถึง Power Distance Index (ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ)
- HCD2 หมายถึง Individualism and Collectivism (ความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม)
- HCD3 หมายถึง Masculinity and Femininity (ความเป็นชายกับความเป็นหญิง)
- HCD4 หมายถึง Uncertainty Avoidance Index (การหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน)
- HCD5 หมายถึง Long-term Orientation / Short-term Orientation (การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น)
- HCD6 หมายถึง Indulgence (การแสดงออกทางอารมณ์)

จากตาราง 7 ผู้วิจัยได้สรุปผลจำนวนความถี่ขององค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ซึ่งมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication) 2) แนวคิดเชิงเวลา (Time Orientation) 3) มิติทางวัฒนธรรม (Hofstede's Cultural Dimensions) ซึ่งผลการเก็บข้อมูลในตาราง 2 พบว่าการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้มีรูปแบบการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 1 ประเภทคือ วัฒนธรรมแบบบริบทสูง (High Context Culture) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 50 ครั้ง ($n=50$) ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างคนในกลุ่มและคนนอกกลุ่ม โดยมีผลต่อการกระทำและสังคมของตัวละคร ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 4 เรื่อง ได้แก่ Wolf Children, Your Name, From Up on Poppy Hill และ Demon Slayer ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์อนิเมะ 5 เรื่อง ได้แก่ When Marnie Was There, Mirai, Penguin Highway, Children of the Sea และ Weathering with You ไม่ได้ปรากฏรูปแบบวัฒนธรรมแบบบริบทสูงในเนื้อหาหรือการกระทำของตัวละครแต่อย่างใด สำหรับวัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ (Low Context Culture) พบว่าภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่ปรากฏรูปแบบวัฒนธรรมแบบบริบทต่ำให้เห็นอย่างชัดเจน จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

ในส่วนของแนวคิดเชิงเวลาในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะกำหนดให้มีแนวคิดเชิงเวลา 1 ประเภทคือ วัฒนธรรมแบบโพลีโครนิค (Polychronic Culture) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 93 ครั้ง ($n=93$) ที่ตัวละครได้ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของมนุษย์มากกว่าเวลา ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 5 เรื่อง ได้แก่ Weathering with You, Your Name, Penguin Highway, Children of the Sea และ Demon Slayer ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์อนิเมะ 4 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There และ Mirai ไม่ปรากฏวัฒนธรรมแบบโพลีโครนิคในเรื่อง ส่วนวัฒนธรรมแบบโมนโครนิค (Monochronic Culture) พบว่า ในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่ปรากฏวัฒนธรรมแบบโมนโครนิค จึงมีจำนวนผลรวมเท่ากับ 0 ($n=0$)

และสุดท้ายในส่วนของมิติทางวัฒนธรรม พบว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้มีมิติทางวัฒนธรรมทั้งหมด 6 ประเภทคือ 1) ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ (Power Distance Index) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 26 ครั้ง ($n=26$) ที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครทุกตัวมีความเท่าเทียมกันและเน้นการตัดสินใจแบบกลุ่ม ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 2 เรื่อง ได้แก่ Weathering with You และ Demon Slayer ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นอีก 7 เรื่อง พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏมิติความเหลื่อมล้ำทางอำนาจให้เห็นอย่างชัดเจน 2) ความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม (Individualism and Collectivism) มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 18 ครั้ง ($n=18$) ที่ตัวละครเน้นการทำงานแบบรวมกลุ่ม ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 2 เรื่อง ได้แก่ Penguin Highway และ

From Up on Poppy Hill ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นอีก 7 เรื่อง พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏมิติความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่มแต่อย่างใด 3) ความเป็นชายกับความเป็นหญิง (Masculinity and Femininity) พบว่ามีจำนวนผลรวมเท่ากับ 25 ครั้ง (n=25) ที่เกี่ยวข้องกับภาพรวมของตัวละครหญิงและตัวละครชายในภาพยนตร์ ซึ่งพบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะ 1 เรื่อง ได้แก่ Wolf Children ส่วนภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นอีก 8 เรื่อง พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏมิติความเป็นชายกับความเป็นหญิงให้เห็นอย่างชัดเจน 4) มิติการหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน (Uncertainty Avoidance Index) พบว่าภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่ปรากฏมิติการหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอนให้เห็นอย่างชัดเจน (n=0) 5) การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น (Long-term Orientation / Short-term Orientation) พบว่ามีจำนวนผลรวมเท่ากับ 13 ครั้ง (n=13) ที่ตัวละครให้ความสำคัญกับการกำหนดเป้าหมายระยะยาว ซึ่งพบในภาพยนตร์อนิเมะ 1 เรื่อง ได้แก่ Demon Slayer โดยภาพยนตร์อนิเมะอื่นอีก 8 เรื่อง พบว่าไม่ได้ปรากฏมิติการมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้นให้เห็นแต่อย่างใด และ 6) มิติการแสดงออกทางอารมณ์ (Indulgence) พบว่าภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดปรากฏการแสดงออกทางอารมณ์ให้เห็นอย่างชัดเจน (n=0)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากตารางสรุปผลองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตารางสรุปผลองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาวิเคราะห์อย่างละเอียด โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปใช้สัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ผ่านรูปแบบของสื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและอธิบายผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา ดังนี้

4.2.1 จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในจุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อที่ 1 จะแบ่งออกเป็นสองส่วน ได้แก่ ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และผลการวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะตามแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ส่วนที่หนึ่ง ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ดังนี้

1) ตัวละคร

1.1) ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ

- เรื่อง Weathering with You (2019)

สาระสำคัญคือ ลักษณะของคนในสังคมเมืองใหญ่กับสังคมชนบท

มาโคโตะ ชินไค (Makoto Shinkai) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้ออกแบบตัวละครทั้งลักษณะนิสัย การกระทำ ทักษะคิด รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครให้มีความเชื่อมโยงกับความเป็นเมืองใหญ่และความเป็นชนบท และมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาหลักที่พูดถึงความเป็นเมืองใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเมืองโตเกียว โดยชินไคตั้งใจนำเสนอภาพความวุ่นวายของเมืองโตเกียว ซึ่งเห็นได้จากภาพการจราจรติดขัดในย่านการค้าสำคัญและย่านสถานบันเทิงที่มีตึกสูงระฟ้าจำนวนมาก รวมถึงภาพผู้คนที่ใช้บริการรถไฟฟ้าในชั่วโมงเร่งด่วน เพื่อสะท้อนถึงชีวิตของตัวละครเอกในเมืองใหญ่ ผู้วิจัยเชื่อว่าภาพของเมืองโตเกียวที่กล่าวมาข้างต้นคือสัญลักษณ์อย่างหนึ่งตามแนวคิดสัญลักษณ์วิทยา ที่ได้แฝงนัยสำคัญของการเป็นสถานที่ที่สร้างความรู้สึกโดดเดี่ยวและไม่ปลอดภัยให้กับตัวละครที่ต้องใช้ชีวิตในสังคมที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลสูง ดังนั้นจึงสร้างความรู้สึกแปลกแยกและความรู้สึกกลัวให้กับตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะของชินไคอย่างมาก นอกจากนี้ชินไคยังสร้างเนื้อหาหลักให้เกี่ยวข้องกับความเป็นชนบทหรือสถานที่ในย่านชานเมืองอีกด้วย ส่วนใหญ่ลักษณะของสถานที่ย่านชานเมือง จะเป็นหมู่บ้านหรือชุมชนที่ถูกรายล้อมด้วยภูเขา ต้นไม้ และทะเล รวมถึงมีศาลเจ้าขนาดเล็กในหมู่บ้าน เพื่อใช้เป็นสถานที่รวมตัวของชาวบ้านในช่วงเทศกาลสำคัญและใช้เป็นสถานที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในหมู่บ้าน

ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้ตัวละครที่ชื่อ โมริชิมะ โฮดากะ (Morishima Hodaka) เป็นตัวละครเอกในเรื่อง ซึ่งโฮดากะเป็นเด็กหนุ่มชั้นมัธยมปลายจากชนบท ที่ได้ตัดสินใจหนีออกจากบ้านและเดินทางไปเมืองโตเกียวเพื่อหวังจะเริ่มต้นชีวิตใหม่ หลังจากที่มีปัญหากับครอบครัวและคนรอบข้าง ดังนั้นโฮดากะคือตัวละครที่ถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของคนในชนบท ขณะที่ อาmano ฮินะ (Amano Hina) คือตัวละครที่เป็นเพื่อนร่วมเดินทางของโฮดากะ ซึ่งเป็นเด็กสาวที่อาศัยในเมืองโตเกียวกับน้องชายตามลำพังหลังจากที่พ่อแม่เสียชีวิต ทำให้ฮินะต้องหาเงินเลี้ยงดูตัวเองและน้องชายด้วยความยากลำบาก บ่อยครั้งที่ฮินะต้องปกปิดอายุจริงและปลอมสถานะในเอกสารสมัครงานว่าเป็นผู้บรรลุนิติภาวะเพื่อความอยู่รอด ดังนั้นฮินะคือตัวละครที่ถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของคนในเมืองใหญ่

เมื่อผู้วิจัยนำตัวละคร โมริชิมะ โฮดากะ มาพิจารณาร่วมกับเนื้อหาและบริบทของภาพยนตร์อย่างละเอียด พบว่าเป็นตัวละครที่น่าสนใจ เพราะผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะกำหนดให้โฮดากะมีลักษณะนิสัยของคนในชนบทอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่การกระทำ ทักษะคิด และรูปแบบการดำเนินชีวิตของโฮดากะจะมีความแตกต่างกับตัวละครอื่นในเรื่อง ซึ่งเห็นจากโฮดากะได้แสดงความเป็นน้ำใจต่อคนรอบข้าง ขณะเดียวกันมีความใสซื่อบริสุทธิ์ มีอัธยาศัยดี เป็นมิตร รวมถึงมีความอดทนและ

พร้อมจะเรียนรู้กับสิ่งใหม่ๆ เสมอ ลักษณะนิสัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า โฮตาคะมีความยืดหยุ่นกับการใช้ชีวิต และพร้อมปรับตัวให้เข้ากับทุกสถานการณ์ ซึ่งได้สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ มาโคโตะ ชินไค ที่กล่าวถึงแรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครเอกของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ในเว็บไซต์ Animationscoop (2019) ว่า

“...ผมเชื่อจริงๆ ว่าตัวละครในแอนิเมชันควรมีอารมณ์
ที่คนหนุ่มสาวรู้สึก มีความวิตกกังวล ความกลัว ความชื่นชม
ทุกอย่าง ดังนั้นคำแนะนำของผมคือ “รักษาหัวใจที่ยังเยาว์วัย
ที่คุณมีไว้ เก็บอารมณ์หรือจำเอาไว้...”

นอกจากนี้โฮตาคะยังมีความมุ่งมั่นต่อเป้าหมายที่ตั้งไว้อีกด้วย จะเห็นได้จากช่วงแรก
ในภาพยนตร์ที่โฮตาคะพยายามหางานทำเพื่อต้องการเก็บเงินสำหรับเริ่มต้นชีวิตใหม่ และจากบท
สนทนาระหว่างโฮตาคะกับฮินะ ตอนฮินะถามเหตุผลที่โฮตาคะหนีออกจากบ้าน

ฮินะ: โฮตาคะ ทำไมถึงหนีออกจากบ้าน
โฮตาคะ: มันรู้สึกอึดอัดใจ ทั้งที่บ้าน ทั้งแถวบ้าน
ฮินะ: ไม่อยากกลับบ้านเหรอ?
โฮตาคะ: ไม่อยากกลับ

จากบทสนทนาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกเด็ดเดี่ยวและความมุ่งมั่นของ
โฮตาคะที่ไม่ยอมเปลี่ยนแปลงความคิดที่จะใช้ชีวิตในเมืองโตเกียว ขณะเดียวกันยังแฝงนัยสำคัญตาม
แนวคิดทางสัญญาวิทยา ที่ต้องการจะพิสูจน์ให้คนรอบข้างเห็นว่าตนเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบและ
สามารถดูแลตัวเองได้อีกด้วย ดังนั้นโฮตาคะจึงเป็นตัวละครประเภท ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ เนื่องจาก
โฮตาคะเป็นตัวละครที่มีความมุ่งมั่นและมีมุมมองความคิดของตัวเองอย่างชัดเจน

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นความมุ่งมั่นของโฮตาคะมาพิจารณาพร้อมกับฉากในภาพยนตร์
อย่างละเอียด พบว่ามีฉากสำคัญที่สามารถนำมาใช้สนับสนุนประเด็นดังกล่าวได้ ซึ่งมีรายละเอียด
ดังต่อไปนี้

ฉากที่โฮตาคะหางานทำในเมืองโตเกียวและฝนตกตลอดทั้งวัน จึงทำให้ต้องหาห้อง
เช่าขนาดเล็กเพื่ออาศัยอยู่ชั่วคราว ในฉากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ใช้ภาพในลักษณะดังกล่าว
หลายครั้ง เพื่อต้องการเน้นย้ำชะตากรรมที่โฮตาคะได้พบช่วงแรกในเมืองโตเกียว ในประเด็นนี้ผู้วิจัย
เชื่อว่า เหตุผลที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเลือกใช้ภาพดังกล่าว เพื่อต้องการสะท้อนลักษณะนิสัยของ

โฮตาคะที่มีความมุ่งมั่น มีความอดทน และมีความพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ขณะเดียวกันโฮตาคะยังมีเป็นคนที่ใช้ชีวิตเรียบง่ายในลักษณะเดียวกับคนในชนบทอีกด้วย ดังภาพที่ปรากฏในฉากรูปนี้คือ ภาพโฮตาคะค้นหาประกาศรับสมัครงานบนหน้าเว็บไซต์จากคอมพิวเตอร์ในห้องเช่า ภาพถ้วยบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป และภาพโฮตาคะเขียนรายจ่ายลงในสมุด ภาพเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าโฮตาคะจะต้องเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับผู้คนและสภาพสังคมในเมืองโตเกียวให้ได้จึงจะสามารถใช้ชีวิตต่อไปได้ ซึ่งเป็นอุปสรรคแรกที่โฮตาคะได้พบและส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตอย่างมาก



ภาพ 11-13 ภาพกิจวัตรประจำวันของโฮตาคะในห้องเช่าช่วงแรกที่ใช้ชีวิตในเมืองโตเกียว

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

ขณะเดียวกัน โฮตาคะยังต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพอากาศที่แปรปรวนในเมืองโตเกียวอีกด้วย เนื่องจากในเมืองโตเกียวมีฝนตกตลอดเวลา จึงเป็นอุปสรรคสำคัญกับการดำเนินชีวิตของโฮตาคะ รวมถึงผู้คนในเมืองโตเกียวที่ไม่สามารถทำกิจกรรมกลางแจ้งได้ ทั้งการจัดงานอีเว้นท์หรือการประกอบพิธีกรรมสำคัญทางศาสนา เช่น การทำพิธีกรรมโอบัง เพื่อเชิญดวงวิญญาณ

บรรพบุรุษให้กลับมาเยี่ยมบ้าน เป็นต้น นอกจากโฮตาคะจะต้องใช้ชีวิตกับสภาพอากาศที่แปรปรวนแล้ว โฮตาคะยังต้องพบกับปัญหาค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ทั้งค่าเช่าห้อง ค่าอาหาร และค่าเดินทาง เนื่องจากสินค้าและงานบริการทุกประเภทในเมืองโตเกียวเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นต้องจ่าย ซึ่งแตกต่างจากสินค้าและงานบริการในชนบท ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่สามารถนำมาแบ่งปันหรือแลกเปลี่ยนกันได้ ดังจะเห็นได้จากคนในชนบทนิยมแบ่งปันสิ่งของหรือผลผลิตที่ได้จากการเพาะปลูกกับเพื่อนบ้านหรือคนรู้จัก บางครั้งอาจนำสิ่งของมาแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งแสดงถึงความมีน้ำใจและมิตรไมตรีอย่างชัดเจน

จากที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น สามารถนำมาอธิบายร่วมกับการกระทำของตัวละครได้ว่า แม้ว่าโฮตาคะต้องอดทนและพยายามปรับตัวให้เข้ากับสภาพอากาศแปรปรวนและสังคมในเมืองใหญ่ด้วยความยากลำบาก แต่โฮตาคะยังมีความมุ่งมั่นที่จะใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ต่อไป

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าโฮตาคะมีความมุ่งมั่นและพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ คือคำพูดของโฮตาคะที่เล่าถึงการทำงานทุกวัน

โฮตาคะ: ผมพยายามเต็มที่ในทุกๆ วัน แต่ก็ครั้งแรกที่ได้
ช่วยเหลืองานคนอื่น

ผู้วิจัยมองว่า โฮตาคะรู้สึกมีความสุขและรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้ทำงานเพื่อคนอื่นเป็นอย่างมาก ในประเด็นนี้ได้มีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิด “อิกิไก” (Ikigai) ของชาวญี่ปุ่น ที่มองว่าความสุขของมนุษย์เกิดขึ้นจากสิ่งเล็กๆ รอบตัว เช่น เริ่มต้นวันใหม่ด้วยการทำในสิ่งที่รัก อาจเป็นงานอดิเรกที่ชื่นชอบ หรือการประกอบอาชีพที่มีคุณค่าต่อตนเองและผู้อื่น หรือใช้เวลาว่างกับการชื่นชมธรรมชาติ (Ken Mogi, 2022)

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นที่ โมริชิมะ โฮตาคะ ซึ่งเป็นตัวละครที่มีความมุ่งมั่นที่จะใช้ชีวิตคนเดียวในเมืองโตเกียว มาวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (ที่ปรากฏในภาพยนตร์) พบว่าประเด็นดังกล่าวได้สะท้อนถึง “ความคิดของคนหนุ่มสาวชาวญี่ปุ่นที่ต้องการมีอิสระในชีวิตมากขึ้น” ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของคนรุ่น Generation Z ที่เป็นชาวญี่ปุ่นอย่างชัดเจน เนื่องจากลักษณะนิสัยของคนรุ่นนี้ ส่วนใหญ่ต้องการมีอิสระในชีวิต บางครั้งคนรุ่น Generation Z ของประเทศญี่ปุ่นจะถูกเรียกว่า “ซาโตริ” (Satori หรือ Satori Generation) เพราะมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่เรียบง่าย มีอิสระในการตัดสินใจมากขึ้น รวมถึงไม่คาดหวังความร่ำรวย (วิรัช พจน์เสถียรกุล, 2567)

การที่คนรุ่นใหม่ในประเทศญี่ปุ่นต้องการอิสระในชีวิตมากขึ้น ส่วนหนึ่งเพราะต้องการหลีกเลี่ยงแรงกดดันจากครอบครัวและสังคม ขณะเดียวกันปัญหาครอบครัวและปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียนยังส่งผลกระทบต่อชาวญี่ปุ่นจำนวนมากรวมถึงตัวละครโฮตาคะด้วย ซึ่ง

เป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้โฮดากะตัดสินใจหนีออกจากบ้านและเดินทางมาเมืองโตเกียว ซึ่งมาโคโตะ ชินไค ผู้กำกับภาพยนตร์ ได้กล่าวถึงเรื่องการแสวงหาอิสระในชีวิตของตัวละคร ไว้ในบทสัมภาษณ์ของเว็บไซต์ ANIMENEWSNETWORK (2019) ว่า

“...ผมต้องการให้ Weathering with You ถ่ายทอดความสำคัญของการมีอิสระในการตัดสินใจชีวิตของตัวเอง ผมอยากให้เด็กๆ และผู้ปกครองดูและสามารถพูดคุยอย่างตรงไปตรงมาเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาคิด ข้อดีของความบันเทิงก็คือสามารถสื่อสารกับผู้คนจากหลากหลายรุ่นและโลกทัศน์ผ่านประสบการณ์ที่แบ่งปันกัน...”

- เรื่อง Penguin Highway (2018)

สาระสำคัญคือ ความสำเร็จเกิดจากการมีเป้าหมายที่ชัดเจนและเริ่มต้นทำจากสิ่งเล็กๆ

อิโรยาสึ อิชิดะ (Ishida Hiroyasu) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้ออกแบบตัวละครเอกคือ อาโอยามะ (Aoyama) ให้มีมุมมองการใช้ชีวิตและทัศนคติที่มีความโดดเด่นและแตกต่างจากเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาทั่วไป ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ใส่รายละเอียดและกำหนดให้อาโอยามะเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างชัดเจน เป็นคนที่คิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งทุกเรื่องที่ทำจะต้องมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือมาสนับสนุน ขณะเดียวกันอาโอยามะยังมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ที่จะเป็นคนเก่งและยิ่งใหญ่ในอนาคตให้ได้ ดังนั้นจึงต้องแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ตลอด ซึ่งจะมีข้อมูลที่ปรากฏเป็นคำพูดของอาโอยามะ ที่พูดไว้ในตอนเปิดเรื่อง ว่า

“ผมจะเขียนบันทึกทุกวันให้มาก ผมฉลาดมากและยังพยายามอ่านหนังสืออย่างไม่ลืมหูลืมตา ดังนั้นในอนาคตผมคงได้เป็นคนที่ยิ่งใหญ่มาก แม้ผมจะเป็นเด็ก ป. 4 แต่ผมก็รู้อะไรมากมายไม่แพ้พวกผู้ใหญ่ ในทุกๆ วัน ผมจะเรียนรู้เรื่องใหม่ๆ ในโลก และจะเก่งยิ่งกว่าตัวเองในเมื่อวาน”

เหตุผลสำคัญที่ผู้วิจัยยกคำพูดของอาโอยามะมาเริ่มต้นวิเคราะห์ในส่วนตัวละคร เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าคำพูดดังกล่าวได้สะท้อนลักษณะนิสัย การกระทำ ทัศนคติ และชีวิตประจำวันของตัวละครได้อย่างชัดเจน ขณะเดียวกันยังช่วยสนับสนุนและเน้นย้ำเรื่องที่ว่าอาโอยามะเป็นคนเก่งและฉลาด ที่แสดงให้เห็นในเรื่องให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เมื่อผู้วิจัยพิจารณาคำพูดของตัวละครอย่างละเอียด พบว่ามีความสำคัญกับเนื้อหาหลัก กล่าวคือ เป้าหมายสำคัญในชีวิตของอาโอยามะคือต้องการเป็นคนเก่งและเป็นนักวิจัยที่ยิ่งใหญ่ในอนาคต ดังที่อาโอยามะเริ่มต้นจากการเป็นนักวิจัยมือสมัครเล่นที่ค้นหาคำตอบเกี่ยวกับฝูงเพนกวินที่ปรากฏตัวในเมืองที่เขาอาศัยอยู่ ซึ่งอาโอยามะต้องการให้ข้อมูลที่เกิดขึ้นจากสำรวจปรากฏการณ์ครั้งนี้ทำให้งานวิจัยของตนมีชื่อเสียงระดับโลก จากลักษณะนิสัยและมุมมองการใช้ชีวิตของอาโอยามะตามที่ผู้วิจัยกล่าวข้างต้น เมื่อนำมาวิเคราะห์ตามลักษณะพื้นฐานของตัวละครพบว่า ตัวละครอาโอยามะคือตัวละครประเภท ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ เนื่องจากอาโอยามะมีลักษณะความเป็นผู้นำและเน้นการทำงานแบบปัจเจกบุคคลที่จะต้องพิสูจน์ข้อมูลทุกเรื่องด้วยตนเอง

ผู้วิจัยได้นำตัวละครอาโอยามะมาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในเรื่องพบว่า ความน่าสนใจในประเด็นแรกคือ อาโอยามะเป็นคนที่มีเป้าหมายในชีวิตชัดเจน ซึ่งเห็นได้จากอาโอยามะมุ่งมั่นจะเป็นนักวิจัยที่มีชื่อเสียงระดับโลกให้สำเร็จ สิ่งที่น่ามาสนับสนุนประเด็นนี้คือ คำพูดของอาโอยามะตอนพบกับพี่สาวที่ทำงานในคลินิกทำฟันที่เขาแอบหลงรักกับนักวิจัยของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นพ่อของเพื่อนสนิทคนหนึ่งในระดับเรียน

พี่สาว: วิจัยที่ทำอยู่นี้คือเรื่องอะไรกันเหรอ?

อาโอยามะ: ยังบอกไม่ได้ครับ เราต้องสรุปข้อมูลก่อนแล้วค่อยแถลงออกมา

นักวิจัย: ดีแล้วละ งานวิจัยที่สำคัญจริงๆ นะ
จะไปบอกให้คนอื่นรู้ไม่ได้หรอกนะ

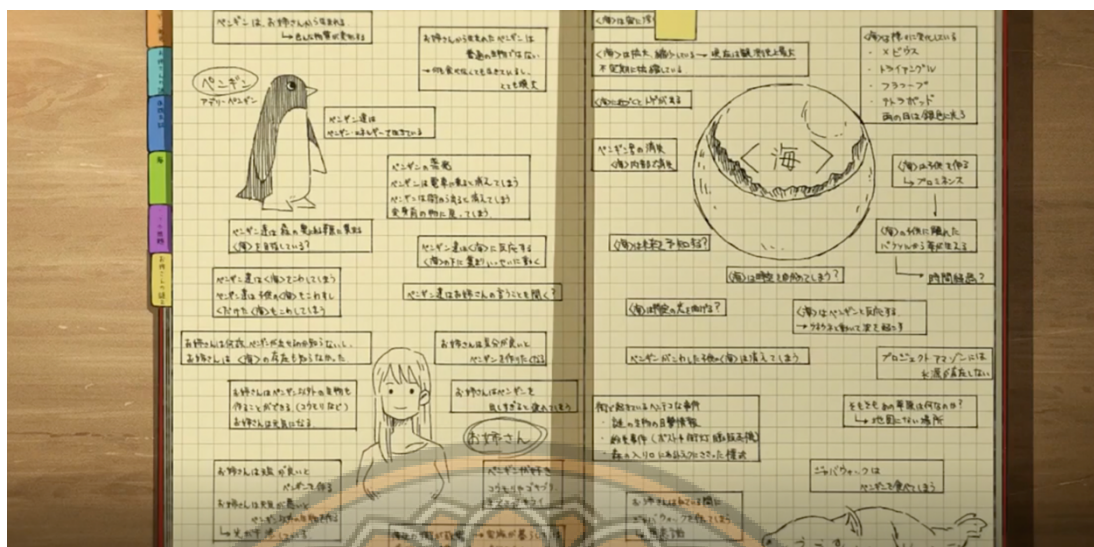
และอีกคำพูดหนึ่งของอาโอยามะที่แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นที่จะเป็นนักวิจัยให้สำเร็จคือ

อาโอยามะ: แม่ครับ เดี่ยวผมจะทำการทดลองสั้นๆ 3 วัน

หลังจากนั้น ผมจะไม่กินข้าว ถ้าผมทดลองเสร็จ

แล้ว สัญญาว่าจะกินข้าวสามเท่าเลยครับ

เนื้อหาที่ปรากฏในบทสนทนาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเชื่อว่า การที่อาโอยามะมีเป้าหมายสำคัญ คือปัจจัยที่ทำให้อาโอยามะมีพัฒนาการทางความคิดมากกว่าเพื่อนรุ่นเดียวกัน เพราะต้องคิดอย่างเป็นระบบและมีหลักการที่ต้องสามารถพิสูจน์ได้ ซึ่งเห็นจากอาโอยามะได้อัดอาหารเพื่อทำการทดลอง ขณะเดียวกันการมีเป้าหมายในชีวิตยังช่วยส่งเสริมการสร้างระเบียบวินัยในการเรียนและการทำงานอีกด้วย ดังที่นักวิจัยต้องมีความพยายามและความอดทนอย่างมากที่ต้องรอให้ข้อมูลที่ได้ตก



ภาพ 15 สมุดจดของอาโอยามะที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย

ที่มา: Ishida Hiroyasu, 2018

จากลักษณะนิสัยและรูปแบบการดำเนินชีวิตของอาโอยามะที่ผู้วิจัยกล่าวมา สามารถพบได้ในกิจวัตรประจำวันตั้งแต่ตื่นนอน เดินทางไปโรงเรียน จนกระทั่งเข้านอน มีหลายฉากที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะต้องการเล่าถึงความมุ่งมั่นและการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว ซึ่งอาโอยามะได้ทุ่มเทเวลาให้กับการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างจริงจัง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในตอนสำรวจปรากฏการณ์สำคัญกับกลุ่มเพื่อนที่มีความสนใจงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์เหมือนกัน เช่น อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนได้สำรวจเรื่องเพนกวินที่เข้ามาอาศัยอยู่ในเมือง หรือการสำรวจปรากฏการณ์ที่น้ำจับตัวเป็นกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ ซึ่งอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนเรียกว่า “ทะเล” รวมถึงการอ่านหนังสือทฤษฎีสัมพันธภาพเพื่อศึกษาเรื่องหลุมดำ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มีความซับซ้อนเกินกว่าความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ผู้วิจัยเชื่อว่าเรื่องที่อาโอยามะตั้งใจสำรวจปรากฏการณ์สำคัญและอ่านหนังสือทฤษฎีสัมพันธภาพ ไม่ได้เป็นอุปสรรคกับการเรียนรู้ของอาโอยามะแต่อย่างใด ขณะเดียวกันเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้อาโอยามะมีนิสัยโตเกินวัย เช่น อาโอยามะให้ความสนใจกับหน้าอกของผู้หญิง หรือพยายามปกปิดความรู้สึกและอารมณ์ของเด็กไว้เพื่อไม่ให้คนรอบข้างมองเป็นคนอ่อนแอ เป็นต้น

ตัวอย่างในประเด็นที่อาโอยามะมีมุมมองความคิดแบบผู้ใหญ่ คือบทสนทนาระหว่างอาโอยามะกับพ่อขณะคุยเรื่องงานวิจัย ซึ่งพ่อได้ชื่นชมอาโอยามะและมอบช็อกโกแลตให้เป็นรางวัล แต่อาโอยามะขอเปลี่ยนเป็นกาแฟ

อาโอยามะ: พ่อครับ ผมพบปรากฏการณ์อัศจรรย์
 ยังไม่มีหลักฐานยืนยันก็เลยยังบอกไม่ได้
 พ่อ: เอ้า รางวัลเหมือนเคย
 อาโอยามะ: พ่อครับ ขอกาแฟได้มั๊ย?
 พ่อ: ช่วยไม่ได้นะ มันขมนะ!

ผู้วิจัยเชื่อว่าเหตุผลสำคัญที่อาโอยามะทุ่มเทเวลาให้กับงานวิจัย การอ่านหนังสือและศึกษาเกี่ยวกับเรื่องวิทยาศาสตร์ รวมถึงการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวอย่างตั้งใจ ส่วนหนึ่งเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวและได้รับอิทธิพลจากพ่อที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าอาโอยามะได้ทุ่มเทชีวิตกับการเรียนรู้เสมอ คืออาโอยามะจะมีกล่องส่องทางไกล เพื่อใช้ค้นหาสิ่งผิดปกติหรือสิ่งน่าสนใจรอบตัว และมีสมุดกับปากกาเพื่อใช้สำหรับจดบันทึกข้อมูลเสมอ



ภาพ 16-17 ภาพที่อาโอยามะพกกล่องส่องทางไกลและมีสมุดจดติดตัวเพื่อใช้บันทึกข้อมูล
 ที่มา: Ishida Hiroyasu, 2018

ประเด็นที่ครอบครัวของอาโอยามะได้ให้การศึกษาที่ดีและส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยเห็นว่าได้สอดคล้องกับประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศหนึ่งของโลกที่เล็งเห็นและให้ความสำคัญกับระบบการศึกษาของเด็กและเยาวชนอันเป็นพลเมืองของประเทศอย่างมาก โดยเฉพาะกับการสนับสนุนด้านวิทยาศาสตร์ ซึ่งเห็นได้จากรัฐบาลก่อตั้ง National Museum of Emerging Science & Innovation ในเขตโอไดบะ เพื่อต้องการให้เป็นแหล่งเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยแห่งใหม่ในประเทศญี่ปุ่น ขณะเดียวกันรัฐบาลยังจัดทำหลักสูตร Super Science High School ขึ้น เพื่อ

ยกระดับโรงเรียนมัธยมปลายบางแห่งให้กลายเป็นโรงเรียนที่มุ่งเน้นในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยเฉพาะ (POST TODAY, 2562)

การที่อาโอยามะมีนิสัยใฝ่หาความรู้และชอบสังเกตสิ่งรอบตัว ซึ่งนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตในแต่ละครั้งมาสรุปเป็นผลการวิจัยที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยมองว่าลักษณะนิสัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับเสาหลักประการแรกของแนวคิด “อิกิไก” ที่ให้ความสำคัญกับการเริ่มต้นจากสิ่งเล็กๆ ในลักษณะเดียวกับงานวิจัยของอาโอยามะที่เริ่มต้นจากการสังเกตสิ่งเล็กๆ รอบตัวทุกวัน จนสามารถหาคำตอบของงานวิจัยที่มีความสมเหตุสมผลและน่าเชื่อถือตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ได้ดังที่ปรากฏในตอนจบ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับที่ โมจิ (Mogi, 2022) ได้กล่าวถึงการเริ่มต้นจากสิ่งเล็กๆ ไว้ในหนังสือ The Little Book of Ikigai ที่ได้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างอิกิไกกับการเริ่มต้นจากสิ่งเล็กๆ ว่า วัยเด็กเป็นวัยที่เหมาะสมกับการเริ่มต้นทำอะไรจากสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ก่อนที่จะลงมือทำสิ่งที่ใหญ่ขึ้นในอนาคต เพราะวัยเด็กเป็นวัยที่จิตใจพร้อมจะเปิดกว้างและมีความต้องการอยากรู้อยากเห็น ซึ่งในที่สุดสิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่ความสำเร็จในเวลาต่อมา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของอาโอยามะในเรื่องที่มีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจน รวมถึงเป็นเด็กเก่งและฉลาด เมื่อผู้วิจัยนำมาข้อมูลทั้งหมดมาเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าอาโอยามะคือตัวแทนของ “ระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นที่มีคุณภาพ” กล่าวคือ ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศหนึ่งที่ระบบการศึกษามีคุณภาพดีที่สุดในโลก ดังจะเห็นจากประเทศญี่ปุ่นได้เริ่มปฏิรูปการศึกษามาตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นเป็นแบบ 6-3-3-4 ที่กระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม การกีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (The Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology) เป็นผู้จัดทำ ซึ่งได้เน้นหลักสูตรวิทยาศาสตร์และมีการเรียนการสอนมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา นอกจากนี้ยังเน้นการสอนเนื้อหาให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงหลักการปฏิบัติทางวิทยาศาสตร์เข้ากับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้จริง รวมถึงเน้นเนื้อหาเชิงลึกด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันอีกด้วย (อรสา ชูสกุล, 2014) โดยข้อมูลข้างต้น ได้สอดคล้องกับที่อาโอยามะได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวและโรงเรียนให้เรียนรู้และทำงานวิจัยเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ได้อย่างอิสระ เช่นเดียวกับระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นที่ส่งเสริมให้มีการจัดทำ “วิชาวิจัยอิสระ” (Independent Research) กับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาในช่วงปิดเทอมใหญ่ ที่ให้เด็กสามารถเลือกหัวข้อทำงานวิจัยได้ตามความสนใจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้เด็กได้เข้าใจกระบวนการหาข้อมูลและการทำวิจัยอย่างถูกต้อง (POST TODAY, 2562)

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train
(2020)

สาระสำคัญคือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย จากองค์กรและหัวหน้า / การมีระเบียบวินัยในการฝึกฝนทักษะการต่อสู้และการใช้ดาบ เพื่อนำมาใช้ต่อสู้กับอสูร

สิ่งที่สร้างความโดดเด่นและสร้างการจดจำในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ นอกจากงานด้านภาพที่สวยงามแล้ว พบว่าตัวละครยังมีความโดดเด่นและสร้างการจดจำด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตัวละครเอกคือ ทันจิโร่ คามาโดะ (Tanjiro Kamado) และ เคียวจуро เรนงุคุ (Kyojuro Rengoku) ที่เป็นหน่วยพิฆาตอสูร เนื่องจากตัวละครทั้งสองมีลักษณะนิสัย มุมมองการใช้ชีวิต รวมถึงความมุ่งมั่นต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งได้แฝงอุดมการณ์และค่านิยมสำคัญของนักรบ รวมถึงปรัชญาในการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นไว้อย่างชัดเจน เมื่อผู้วิจัยนำตัวละครทันจิโร่และเรนงุคุมาพิจารณาตามลักษณะพื้นฐานของตัวละคร พบว่าทันจิโร่และเรนงุคุคือตัวละครประเภท ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ

เมื่อผู้วิจัยนำตัวละครทันจิโร่และเรนงุคุมาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในเรื่อง พบว่ามี 2 ประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาสนับสนุนประเด็นที่ตัวละครเป็นผู้กระทำ ซึ่งมีความมุ่งมั่นต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยประเด็นสำคัญดังกล่าว ได้แก่ ประเด็นแรก คือการรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับให้ดีที่สุด และประเด็นที่สอง คือการมีระเบียบวินัยและการหมั่นฝึกฝน

ประเด็นแรก เรื่องการรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับให้ดีที่สุด คือประเด็นสำคัญของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ เนื่องจากหน้าที่ของหน่วยพิฆาตอสูรคือการปกป้องมนุษย์ผู้บริสุทธิ์ให้มีชีวิตรอดจากอสูร ทุกครั้งที่หน่วยพิฆาตอสูรปฏิบัติหน้าที่ ทำให้หลายคนได้รับบาดเจ็บจนกระทั่งเสียชีวิต เช่นเดียวกับที่ทันจิโร่ต่อสู้กับ เอนมุ (Enmu) อสูรจันทราข้างแรมที่ 1 ที่ในระหว่างการต่อสู้ทันจิโร่ได้รับบาดเจ็บสาหัส ขณะเดียวกัน เรนงุคุได้ต่อสู้กับ อาคาสะ (Akaza) อสูรจันทราข้างขึ้นที่ 3 ทำให้เรนงุคุเสียชีวิตขณะปฏิบัติหน้าที่ ดังนั้นความมุ่งมั่นของตัวละครที่จะปกป้องมนุษย์และฆ่าอสูรให้หมดสิ้นตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย จึงเป็นปณิธานสูงสุดที่หน่วยพิฆาตอสูรทุกคนต้องระลึกในขณะปฏิบัติหน้าที่อยู่เสมอ

ตัวอย่างที่นำมาสนับสนุนประเด็นที่ทันจิโร่และเรนงุคุมีความมุ่งมั่นต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างสูงสุด คือคำพูดของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คำพูดของเรนงุคุในความฝันที่พูดกับน้องชาย หลังจากเรนงุคุได้พบกับพ่อ

เรนงุคุ: อย่ามัวแต่คิดเรื่องที่ยังไม่ได้ไขได้สิ ข้าขอพูด
ตามตรงนะ ท่านไม่ได้ยินดีกับข้า แต่ว่าไฟมุ่งมั่น
ของข้าไม่หายไปด้วยเรื่องแค่นี้หรอก เปลวไฟ

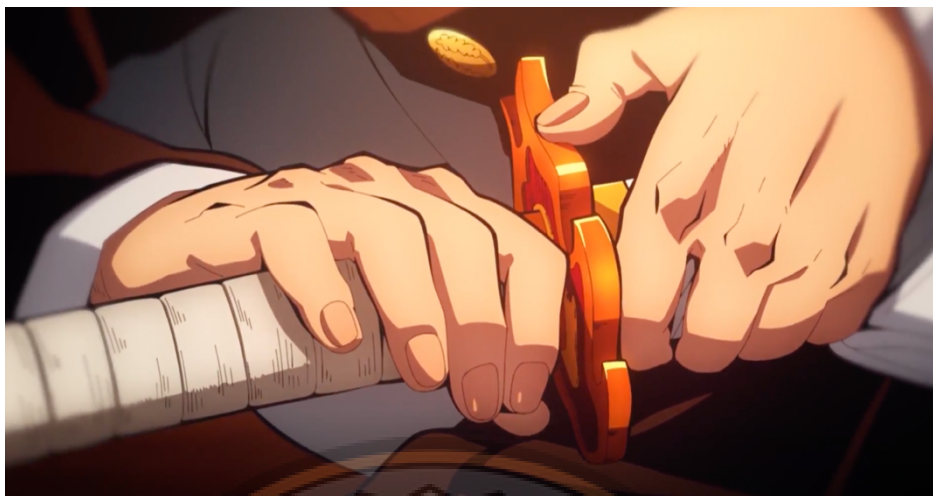
ในจิตใจจะไม่มีวันหายไป ข้าจะไม่มีวันท้อแท้

คำพูดของทันจิโร่ที่พูดกับ อาคาสะ อสุรข้างขึ้นที่ 3

ทันจิโร่: อย่าหวั่นนะ! ไอ้เจ้าคนซี้ซลาด... ไม่ว่าเมื่อไหร่
หน่วยพิฆาตอสูรก็จะมุ่งมั่นต่อสู้ในความมืดที่
พวกแกได้เปรียบ แม้เป็นมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อ
ที่ไม่สามารถรักษาให้หายได้ทันทีก็ตาม

ผู้วิจัยมองว่าประเด็นที่ทันจิโร่และเรนโกมีความมุ่งมั่นที่จะรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับให้ดีที่สุด มีลักษณะคล้ายกับความมุ่งมั่นของช่างตีดาบชาวญี่ปุ่น ที่ต้องทำให้ดาบแต่ละเล่มมีความคม มีความคงทนในการใช้งาน และมีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงตัวตนของช่างตีดาบผู้นั้นอย่างชัดเจน ดังที่ การ์เซียและมิราเลส (Garcia & Miralles, 2021) ได้กล่าวถึงช่างตีดาบญี่ปุ่นไว้ในหนังสือ Ichigo Ichie ว่า ศาสตร์ของการตีดาบไม่ได้มีสอนทั่วไปในโรงเรียน การที่บุคคลจะเป็นช่างตีดาบได้จะต้องเรียนรู้ทักษะสำคัญ และยังต้องผ่านการฝึกฝนและทุ่มเทให้กับทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการตีดาบอย่างน้อยเป็นเวลาสิบปี จึงจะสามารถเป็นช่างตีดาบมืออาชีพได้ ดังนั้นชาวญี่ปุ่นจึงถือว่าดาบญี่ปุ่นคือสัญลักษณ์ของความพยายาม ความเข้มแข็ง และความเรียบง่าย เนื่องจากบุคคลเหล่านั้นจะต้องผ่านการเรียนรู้อย่างหนักจนกว่าจะได้เป็นช่างตีดาบที่มีความชำนาญ

นอกจากนี้ประเด็นคุณสมบัติของช่างตีดาบที่กล่าวมาข้างต้น ยังได้สอดคล้องกับหน้าที่ของ ฮากาเนะซึกะ โฮตารุ (Haganezuka Hotaru) ตัวละครที่เป็นช่างตีดาบในภาพยนตร์เรื่องนี้ ฮากาเนะซึกะ คือช่างตี “ดาบนิจิริน” (Nichirin Sword) ให้กับทันจิโร่ โฮตารุมีความมุ่งมั่นที่จะตีดาบทุกเล่มให้ดีที่สุด ทุกครั้งที่ทันจิโร่ต่อสู้กับอสูรและทำดาบหักจะทำให้โฮตารุโกรธมากและปฏิเสธที่จะตีดาบเล่มใหม่ให้ ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่โฮตารุมีมุมมองการทำงานที่เคร่งครัด เนื่องจากต้องการสอนให้เจ้าของดาบรู้จักหวงแหนดาบในฐานะที่เป็นสมบัติล้ำค่าชิ้นหนึ่ง ดังจะเห็นจากความสำคัญของดาบที่มีต่อันกรบหรือซามูไรในอดีต ซึ่งจะมีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงตัวตน ยศถาบรรดาศักดิ์ และฐานะของเจ้าของดาบ เช่นเดียวกับที่ อาร์บี และคณะ (Arbi et al., 2021) กล่าวถึงดาบนิจิรินของเรนโก ในงานวิจัยเรื่อง Symbol Used in the Demon Slayer: Mugen Train Movie ว่า ดาบนิจิรินของเรนโกได้ปรากฏสัญลักษณ์ “เปลวไฟ” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวไว้ เปลวไฟในดาบคือสิ่งที่แสดงตัวตนและพลังของเรนโก เพราะเปลวไฟคือรูปแบบการหายใจและพลังที่เรนโกใช้ฆ่าอสูร ดังนั้นเปลวไฟจึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเรนโกว่ามีพลังและจิตใจแข็งแกร่ง ขณะเดียวกันยังมีความมุ่งมั่นเหมือนกับเปลวไฟที่ลุกโชน



ภาพ 18 ดาบนิจิรินของเรนโกคุที่มีเปลวไฟเป็นสัญลักษณ์สำคัญของดาบ

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

ประเด็นที่สอง เรื่องที่ทันจิโร่และเรนโกคุมีระเบียบวินัยและหมั่นฝึกฝนตนเอง โดยเฉพาะกับการฝึกใช้ดาบนิจิรินให้ชำนาญ ซึ่งนักล่าอสูรทุกคนต้องเรียนรู้กระบวนการสำคัญของการใช้ดาบให้แม่นยำ ผู้วิจัยมองว่า คือสิ่งที่สะท้อนถึงการเอาใจใส่ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ขณะเดียวกันยังแสดงถึงความพากเพียรและความอดทนของตัวละครอีกด้วย ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่า ทันจิโร่และเรนโกคุมีความพากเพียรและอดทน คือบทสนทนาในฉากที่ทันจิโร่ชื่นชมกระบวนการใช้ดาบของเรนโกคุ

ทันจิโร่: สุดยอดไปเลยลูกพี่ กระบวนทางดงามมากๆ เลย

รับช้าน้อยเป็นศิษย์ด้วยที่

เรนโกคุ: ได้สิ จะบั่นให้เจ้าเป็นนักดาบที่ยอดเยี่ยมเอง

จากบทสนทนาข้างต้น ได้แสดงถึงความพากเพียรของทันจิโร่ที่ต้องการฝึกฝนตนเองให้เก่งขึ้น ทั้งๆ ที่ ทันจิโร่สามารถใช้ดาบกระบวนการทำปราณวาริฆ่าอสูรในครั้งเดียวได้เช่นกัน ผู้วิจัยมองว่า มุมมองความคิดนี้คือคุณสมบัติที่ดีที่นักล่าอสูรทุกคนพึงปฏิบัติ ซึ่งได้สอดคล้องกับที่ เฉิน (Chen, 2023) กล่าวถึงความพากเพียรของตัวละครเอกในซีรีส์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer ในงานวิจัย Reversing Through the Living Hell – Exploring the Value System of Human Spirituality and Rationality in the Demon Slayer Anime Series ว่า

“...การบรรลุเป้าหมายของตัวละครใน Demon Slayer เกิดขึ้นจาก ความพากเพียรของตัวเองในการยึดมั่นเรื่องของความดี โดยธรรมชาติของการเป็นมนุษย์ แม้ในช่วงเวลาแห่งความโกลาหลและความยากลำบาก...”

ขณะเดียวกัน เรื่องความพากเพียรของตัวละครยังสอดคล้องกับแนวคิด “กามัง” (Gaman) ซึ่งเป็นแนวคิดเกี่ยวกับความพากเพียรและความอดทนที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้ดำเนินชีวิตตั้งแต่อดีต แนวคิดกามังเกิดจากคำสอนของศาสนาพุทธนิกายเซนที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะกับชนชั้นซามูไรในยุคกลาง แนวคิดดังกล่าวให้ความสำคัญกับความพยายามและความอดทนต่อการข่มใจตัวเอง เพราะนักบวชในพุทธนิกายเซนเชื่อว่า เมื่อบุคคลสามารถข่มใจตัวเองไม่ให้คิดถึงเรื่องไร้สาระหรือเรื่องที่มารบกวนจิตใจได้ ผลคือจะทำให้บุคคลนั้นรู้สึกถึงการปลดปล่อย ขณะเดียวกัน ยังเป็นการสร้างสมาธิแบบเซนอีกด้วย เพราะคำสอนในศาสนาพุทธนิกายเซนต้องการสอนให้มนุษย์รู้จักปล่อยวางกิเลสทางโลก เพื่อที่จะได้สร้างสมดุลภายในตัวเองและพัฒนาสติให้สูงขึ้น (Ken Mogi, 2022)

จากประเด็นที่ทันจิโร่และเรนโกะคือผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด รวมถึงมีวินัยและหมั่นฝึกฝน เมื่อนำมาข้อมูลมาเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าการกระทำและมุมมองการใช้ชีวิตดังกล่าวของทันจิโร่และเรนโกะ ได้สะท้อนถึงหลักการ “บูชิโด” (Bushido) หรือ “วิธินักรบ” อย่างชัดเจน กล่าวคือ การกระทำและมุมมองการใช้ชีวิตของทันจิโร่และเรนโกะ ได้สะท้อนถึงหลักการสำคัญ 7 ประการของบูชิโด ประกอบด้วย 1. ความยุติธรรม (gi) 2. ความกล้าหาญ (yu) 3. ความเมตตากรุณา (jin) 4. ความนับถือซึ่งกันและกัน (rei) 5. ความซื่อสัตย์ (makoto) 6. ความมีเกียรติ (meiyo) และ 7. ความจงรักภักดี (chugi) โดยหลักการสำคัญ 7 ประการของบูชิโดนี้ เกิดขึ้นจากการนำความเชื่อและคำสอนของพุทธศาสนานิกายเซน คำสอนของขงจื้อ และคำสอนของลัทธิชินโตมารวมกัน (Tsunetomo Yamamoto, 2022)

ขณะเดียวกันตัวละครทั้งสองยังเป็นตัวแทนของ “ซามูไร” หรือ “นักรบ” ที่มีเกียรติซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับนักรบ “สี่สิบเจ็ดโรนิน” (47 Ronin) หรือ “ซามูไรไร้นาย” อีกด้วย ในตำนานของซามูไรสี่สิบเจ็ดคน ได้กล่าวถึงความจงรักภักดีของกลุ่มซามูไรที่มีต่อ อาซาโนะ นากะโนริ (Asano Naganori) ผู้เป็นเจ้านายจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต โดยสี่สิบเจ็ดโรนินได้ทำการสังหาร คิระ โยชิฮิสะ (Kira Yoshihisa) ผู้ที่พุดจาถูกและทำให้อาซาโนะอับอาย ด้วยการนำศีรษะของคิระมาเป็นเครื่องสักการะให้แก่เจ้านายของพวกเขา จนเรื่องราวความจงรักภักดีที่สี่สิบเจ็ดโรนินกระทำได้ถูกเล่าขานต่อกันจนกลายเป็นตำนานของซามูไรอันเลื่องลือของประเทศญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน (Nobuo Suzuki, 2022)

- เรื่อง Your Name (2016)

สาระสำคัญคือ การเป็นคนที่มีความซื่อตรงกับความรู้สึกของตัวเอง

ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มีตัวละครเอกคือ มิสึฮะ มิยามิซึ (Mitsuha Miyamizu) ซึ่งเป็นตัวละครผู้หญิงที่มีความโดดเด่นมากที่สุด เพราะมิสึฮะเป็นคนที่กล้าเปิดเผยความรู้สึกด้านลบต่อเรื่องการใช้ชีวิตในชนบทและบทบาทหน้าที่ที่ได้รับโดยตรงไปตรงมา ตั้งแต่ก่อนที่มิสึฮะจะสลับร่างกับ ทากิ ทะชิบะนะ (Taki Tachibana) ซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง จนกระทั่งถึงช่วงที่ทั้งสองสลับร่างกัน และกลับคืนสู่ร่างเดิมอีกครั้ง ลักษณะนิสัยดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า มิสึฮะคือตัวละครที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง จึงส่งผลให้มิสึฮะคือตัวละครประเภท ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ เพราะทัศนคติและการกระทำของมิสึฮะมีความแตกต่างจากเด็กผู้หญิงในเรื่องและชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่ไม่กล้าแสดงความรู้สึกและทัศนคติในแง่ลบต่อการใช้ชีวิต หรือต่อผู้คนและสังคมอย่างตรงไปตรงมา

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า มิสึฮะมีลักษณะเดียวกับวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งกล้าเปิดเผยตัวตนและแสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมาในพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้คนในสังคมออนไลน์ มีหลายฉากในภาพยนตร์ได้สะท้อนเรื่องที่มีมิสึฮะให้ความสำคัญกับการแสดงความรู้สึกของตัวเองผ่านการพูดคุยในแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟน ตอนที่มิสึฮะอยู่ในร่างของทากิ และตอนที่มิสึฮะกับทากิไม่ได้สลับร่างกัน

จากสิ่งที่กล่าวมาพบว่าได้สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของ มาโคโตะ ชินไค ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้พูดถึงเหตุผลสำคัญที่ให้ตัวละครต้องติดต่อสื่อสารผ่านข้อความในสมาร์ทโฟน ซึ่งการกระทำของตัวละครได้ส่งผลกระทบต่อผู้ชมวัยรุ่นที่เป็นผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ด้วย ชินไคกล่าวไว้ในเว็บไซต์ ANIMENEWSNETWORK (2016) ว่า

“...เหตุผลเบื้องหลังก็คือการให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งก็คือวัยรุ่นและวัยยี่สิบต้นๆ ผมคิดว่าคนรุ่นใหม่จำนวนมากมีข้อมูลมากมายอยู่ในมือพวกเขามักจะทำอะไรบางอย่างด้วยสมาร์ทโฟนอยู่เสมอ เช่น เช็คทวิตเตอร์โซเชียลมีเดีย หรือค้นหาบางอย่างในโทรศัพท์มือถือ ผมต้องการสร้างภาพยนตร์ที่คนรุ่นใหม่มีส่วนร่วมกับการ์ตูนอย่างเต็มที่ตลอดเวลา...”

ขณะเดียวกันพบว่าการที่มีมิสึฮะซื่อตรงกับความรู้สึกของตัวเอง จะเห็นได้จากความคิด คำพูด และการกระทำ ในฉากที่มีมิสึฮะแสดงความเป็นตัวเองกับชีวิตในชนบท เช่น ในชนบทไม่มีร้านสะดวกซื้อที่เปิดให้บริการตลอดเวลา หรือไม่มีคาเฟ่ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกเหมือนเมืองโตเกียว ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ บทสนทนาระหว่างมิสึฮะกับ ซายากะ นะโตะริ (Sayaka Natori) เพื่อนสนิท ที่

พูดถึงชีวิตความเป็นอยู่ในเมืองอิโตโมริ (Itomori) ซึ่งเป็นเมืองเล็กๆ ที่มีสีเขียวและชายากะอาศัยอยู่ด้วยความแตกต่างจากเมืองโตเกียว

มีสีเขียว: โอ้ย! อย่าตอกย้ำฉันสิ ฉันเบื่อเมืองนี้จะแย่แล้ว
เมืองก็เล็ก แถมสนิทกันเกินไป อยากเรียนให้จบไวๆ
จะได้ไปโตเกียวสักที

ชายากะ: นานา ที่เธอพูดถึงเมืองของเรานั้นก็จริงนะ รถไฟมา
ทุกๆ 2 ชั่วโมง

มีสีเขียว: 3 ทุ่มร้านสะดวกซื้อก็ปิดแล้ว

ชายากะ: ไม่มีร้านหนังสือ ไม่มีร้านคลินิกทำฟัน

มีสีเขียว: แต่ดันมีปั๊มน้ำมัน 2 แห่งซะอย่างนั้น

ชายากะ: ไม่มีงานให้ทำด้วย



ภาพ 19 ตู๊กน้ำอัดโนมิตที่มีสีเขียวกับเพื่อนจินตนาการว่าเป็นคาเฟ่ในเมืองโตเกียว

ที่มา: Makoto Shinkai, 2016

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมองว่าทุกอย่างที่คนในเมืองโตเกียวทำ รวมถึงการมีห้างสรรพสินค้า ร้านสะดวกซื้อที่เปิดให้บริการตลอดเวลา คาเฟ่ที่ได้รับความนิยมในโซเชียลมีเดีย และรูปแบบการดำเนินชีวิตที่สะท้อนถึงความสมบูรณ์แบบ ทั้งหมดคือภาพมายาที่หล่อหลอมตัวตนของชาวญี่ปุ่นไว้ ซึ่งสุดท้ายกลายเป็นสัญลักษณ์ตามแนวทางของสัญวิทยาที่แสดงถึงตัวตนของคนหนุ่มสาว

รุ่นใหม่ที่ทำลายตัวตนความเป็นญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ที่แสดงถึงความเรียบง่าย ความสมดุล และความดีงาม

สิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาได้สอดคล้องกับที่ โรล็องด์ บาร์ตส์ นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส เชื่อว่า เมื่อมนุษย์มีความเคยชินกับวัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่เป็นประจำ จะมองข้ามหรือมองไม่เห็น ความหมายของสิ่งต่างๆ ที่กำลังทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ (Sign-Function) อยู่ โดยจะมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาเท่านั้น บาร์ตส์เรียกกระบวนการนี้ว่าเป็น “กระบวนการสร้างมายาคติ” และเรียกผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นว่า “มายาคติ” (myth/alibi/doxa) ซึ่งมายาคติคือ ความเชื่อหรือความคิดของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมที่ยอมรับต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยไม่ได้เกิดจากความสงสัยหรือมีการตั้งคำถามต่อการเกิดขึ้นมาของสิ่งนั้น มายาคติจะเกิดขึ้นในกระบวนการสร้างความหมายระดับที่ 2 (Second Order) ที่ต้องผ่านความคิดและความเชื่อแบบเดิมมาก่อน โดยที่มายาคติจะเป็นสิ่งที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์กับผู้ใช้สัญลักษณ์หรือวัฒนธรรมของสังคมใดสังคมหนึ่งเป็นอย่างมาก (Rudloff & Kjaerboe, 2022)

นอกจากมิลีฮะจะแสดงความรู้สึกด้านลบต่อเมืองที่ตนเองอาศัยแล้ว มิลีฮะยังแสดงความรู้สึกด้านลบกับเรื่องการเป็น “มิโกะ” (Miko) หรือหญิงสาวพรหมจรรย์ ผู้ทำหน้าที่ในพิธีกรรมของศาสนาชินโตอีกด้วย ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มีหลายฉากที่มิลีฮะแสดงถึงความรู้สึกอึดอัดใจและรู้สึกอับอายที่ต้องทำหน้าที่เป็นมิโกะ โดยเฉพาะช่วงที่เผชิญหน้ากับกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนขณะกำลังร่ายรำบูชาเทพเจ้าและการทำ “คุจิกะมิสาเก” ซึ่งเป็นสาเกชนิดหนึ่งที่ทำขึ้นเพื่อถวายแก่เทพเจ้าและเป็นพิธีกรรมสำคัญของศาสนาชินโต ทุกครั้งที่มิลีฮะได้เข้าร่วมพิธีกรรมและทำคุจิกะมิสาเกต้องถูกกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนล้อเลียน จนทำให้มิลีฮะไม่ต้องการเป็นมิโกะ



ภาพ 20 มิลีฮะกำลังร่ายรำบูชาเทพเจ้าในพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาชินโต

ที่มา: Makoto Shinkai, 2016



ภาพ 21-22 มิสึฮะกำลังเคี้ยวข้าวเพื่อทำสาเก และภาชนะที่ใช้บรรจุคุจิกะมิสาเกในพิธีกรรม
ที่มา: Makoto Shinkai, 2016

การที่มึสึฮะแสดงความรู้สึกด้านลบกับหน้าที่ของมิโกะ เกิดจากความรู้สึกกดดันที่ได้รับจากครอบครัวและคนรอบข้าง เนื่องจากครอบครัวของมึสึฮะมีศาลเจ้ามียามิสึเป็นมรดกตกทอด จึงทำให้มึสึฮะต้องดูแลศาลเจ้าและทำหน้าที่มิโกะแทนแม่ที่เสียชีวิตไป ทั้งๆ ที่เธอต้องการปฏิเสธหน้าที่ดังกล่าวก็ตาม เนื่องจากหน้าที่ของมิโกะคือ “ร่างทรงของเทพเจ้า” ซึ่งเป็นบุคคลที่คนทั่วไปให้ความเคารพ ดังนั้นจึงทำให้มึสึฮะต้องรู้สึกกดดันกับหน้าที่ที่ได้รับอย่างมาก

ตัวอย่างที่นำมาสนับสนุนประเด็นที่มึสึฮะแสดงความรู้สึกอัดอั้นและรู้สึกกดดันกับหน้าที่ของมิโกะ คือคำพูดของคุณยายที่พูดกับมึสึฮะตอนเดินทางไปศาลเจ้าในถ้ำกลางป่า เพื่อนำสาเกในพิธีกรรมไปไว้

คุณยาย: เมื่อจะกลับมาโลกนี้อีกครั้ง หลานจะต้องทำการละทิ้งอะไร
ก็ตามที่หลานคิดว่าสำคัญ คุจิกะมิสาเก หลานจะต้องนำ
มันไปไว้ในร่างของเทพ มันก็คือครึ่งหนึ่งของตัวหลานเอง

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นที่มึสึฮะมีความเชื่อตรงกับความรู้สึกของตัวเอง มาเชื่อมโยงกับข้อมูลในส่วนการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าได้สะท้อนให้เห็นถึง “ตัวตนของผู้หญิงญี่ปุ่น” ที่ส่วนใหญ่ได้รับแรงกดดันจากครอบครัวและสังคม รวมถึงบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ จนต้องหาวิธีจัดการกับความรู้สึกของตัวเอง เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจะให้ความสำคัญและอำนาจกับผู้ชายตลอด ดังนั้นผู้หญิงญี่ปุ่นจึงอยู่ในสถานะของข้างเท้าหลังหรือผู้ตามที่ดีของผู้ชายอยู่เสมอ ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่องผู้หญิงญี่ปุ่นที่กล่าวข้างต้น มีลักษณะเดียวกับมึสึฮะที่ได้รับแรงกดดันจากครอบครัว โดยเฉพาะกับพ่อที่

ไม่เคยเชื่อมั่นและยอมรับในตัวตนของเธอ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจน คือฉากที่พ่อของมิสึฮะยื่นปราศรัยเพื่อหาเสียงเลือกตั้ง เมื่อมิสึฮะกับเพื่อนเดินผ่านบริเวณนั้น พ่อได้กล่าวตักเตือนซึ่งทำให้มิสึฮะรู้สึกอับอาย และอีกหนึ่งตัวอย่างคือฉากที่มิสึฮะบอกพ่อให้รีบอพยพชาวบ้านจากบริเวณที่ดาวหางจะพุ่งชน เพราะจะทำให้ผู้คนเสียชีวิตจำนวนมาก ซึ่งพ่อคิดว่าเป็นเรื่องโกหกและได้ว่ากล่าวมิสึฮะ ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่มิสึฮะได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองอย่างชัดเจนมาโดยตลอดว่าต้องการอะไรในชีวิต การกระทำดังกล่าวได้ทำหน้าที่เป็นยารักษาบาดแผลทางจิตใจของมิสึฮะ ขณะเดียวกันยังเป็นภูมิคุ้มกันที่ช่วยให้มิสึฮะสามารถฝ่าฟันกับปัญหาที่พบทุกครั้งอีกด้วย

- เรื่อง Mirai (2018)

สาระสำคัญคือ ปรัชญาไคเซ็น (Kaizen) หรือการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

จุดเด่นในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ของ โฮโซดะ มาโมรุ (Mamoru Hosoda) คือการมีเนื้อหาหลักที่เล่าถึงการผจญภัยของตัวละครที่ชื่อ คุณ (Kun) เด็กชายวัย 4 ขวบ ที่จะต้องเดินทางเข้าไปในอดีตและในอนาคตผ่านประตูมิติที่อยู่ในต้นไม้ และได้พบกับปู่ทวดตอนหนุ่มที่ เป็นผู้สร้างเครื่องยนต์ให้กับเครื่องบินรบในสงคราม ได้พบกับแม่ในวัยเด็ก และได้พบกับ มิไร (Mirai) น้องสาวในอนาคต ที่สอนให้คุณเรียนรู้ความสำคัญของคำว่า “ครอบครัว” ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างตัวตนและเอกลักษณ์ให้กับสมาชิกในครอบครัว ดังจะเห็นได้จากตอนที่คุณหลงทางในสถานีรถไฟและจำไม่ได้ว่าตัวเองเป็นใคร แต่เมื่อคุณนึกถึงครอบครัวและจำได้ว่าเขาคือพี่ชายของมิไร ซึ่งเป็นสมาชิกคนหนึ่งของครอบครัว จึงทำให้คุณสามารถเดินทางกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย การที่คุณไม่ได้ติดอยู่ในสถานีรถไฟตลอดไป เพราะคุณระลึกได้ว่าครอบครัวกำลังรอให้เขากลับไป เมื่อผู้วิจัยนำตัวละครมาพิจารณาตามลักษณะพื้นฐานของตัวละครพบว่า คุณคือตัวละครประเภท ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ เนื่องจากคุณมีลักษณะของผู้นำที่ดี ซึ่งพร้อมจะเรียนรู้และปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้น

ตัวอย่างในประเด็นครอบครัวที่มีความสำคัญกับการสร้างตัวตนของคุณ คือบทสนทนาระหว่างคุณและมิไร หลังจากที่มีไรพาคุณออกมาจากสถานีรถไฟได้สำเร็จ และระหว่างทางมิไรพาคุณไปดูเรื่องราวชีวิตของทุกคนในครอบครัวที่ถูกเก็บไว้ในต้นไม้ในบ้าน

มิไร: พี่มัยว่านั่นคืออะไร?

คุณ: ต้นไม้ในสนามบ้านเรา

มิไร: จริงๆ มันคือจุดบอกที่อยู่ครอบครัวของเรานะ เหมือนบัตร

คั่นหนังสือในห้องสมุด มันจะแยกเป็นอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

เราต้องหาบัตรใบนั้นเพื่อที่จะดูว่าพี่อยู่ที่ไหนนะ

คุณ: ถ้าหาไม่เจอละ?

มิไร: ก็ไม่ได้กลับบ้าน



ภาพ 23 ต้นโอ๊กในสนามหญ้าของบ้านที่ใช้เป็นจุดบอกที่ตั้งของครอบครัว

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2018

จากประเด็นครอบครัวที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ครอบครัว บ้าน และตัวตนของสมาชิกในครอบครัว ได้มีความสัมพันธ์กันและไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะครอบครัวจะทำหน้าที่สร้างตัวตนให้กับสมาชิกทุกคน ส่วนบ้านคือสถานที่ที่สมาชิกทุกคนอยู่ร่วมกัน ขณะเดียวกันครอบครัวยังทำหน้าที่เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้กับสมาชิก ในช่วงที่ต้องพบกับปัญหาหรืออุปสรรค เช่น ตอนที่คุณหลงทางในสถานีรถไฟ ครอบครัวในบริบทนี้ได้ทำหน้าที่เป็นเกราะป้องกันและคุ้มครองให้คุณสามารถเดินทางกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย

นอกจากครอบครัวจะทำหน้าที่สร้างตัวตนและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้กับสมาชิกในครอบครัวแล้ว เรื่องราวของคนในครอบครัวทั้งจากอดีตและอนาคตยังเป็นบทเรียนสำคัญให้สมาชิกในปัจจุบัน ได้เรียนรู้และนำมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต รวมถึงนำมาใช้ปรับปรุงและพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นอีกด้วย เช่นเดียวกับที่คุณได้เรียนรู้เรื่องราวในอดีตของปู่ทวดและแม่ รวมถึงเรื่องราวในอนาคตของมิไร จะเห็นได้จากช่วงแรกคุณเป็นเด็กเอาแต่ใจ ชอบเรียกร้องความสนใจจากพ่อแม่ และรู้สึกอิจฉา มิไรที่มีพ่อแม่ดูแลตลอด แต่หลังจากที่คุณได้เรียนรู้เรื่องราวของปู่ทวดที่มีความพยายามและมีความอดทนจนกลายเป็นคนที่ประสบความสำเร็จ เรื่องของแม่ในวัยเด็กที่เคยทำผิดพลาดและนำประสบการณ์นั้นมาปรับปรุงตัวเองจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี รวมถึงได้รับรู้ที่มาของครอบครัว จึงทำให้คุณเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนใหม่ที่รู้จักปล่อยวางกับความคาดหวังที่ตนเองสร้างขึ้นและมีความสุขกับ

ครอบครัว ซึ่งเห็นจากตอนจบของเรื่องที่คุณรู้สึกมีความสุขกับการเป็นพี่ชายที่ดีของมิไร ที่ไม่แกล้ง ไม่รู้สึกอิจฉา และแบ่งปันสิ่งของให้กับน้อง ตลอดจนการเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่

ประเด็นที่คุณเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนใหม่ หลังจากเรียนรู้เรื่องราวของครอบครัวในอดีตและในอนาคต ผู้วิจัยมองว่าได้สอดคล้องกับปรัชญา “โคเซ็น” หรือ “การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง” ที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้ในการดำรงชีวิต โคเซ็น คือปรัชญาที่มุ่งเน้นการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงกระบวนมากกว่าการเปลี่ยนแปลงผลลัพธ์ (Nobuo Suzuki, 2022)

การที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ออกแบบลักษณะนิสัยของคุณให้มีอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลาย ทั้งความรู้สึกรัก โกรธ เศร้า อิจฉา หรือน้อยใจ พบว่าอารมณ์และความรู้สึกเหล่านั้นได้นำมาเชื่อมโยงกับการผจญภัยของคุณ กล่าวคือ ทุกครั้งที่ความรู้สึกโกรธ อิจฉา น้อยใจ หรือต้องการเรียกร้องความสนใจจากพ่อแม่ คุณจะต้องเดินทางเข้าไปในอดีตหรือในอนาคตผ่านประตูมิติที่อยู่ใต้น้ำ ซึ่ง เป็นสัญลักษณ์สำคัญของครอบครัว เพื่อเรียนรู้บทเรียนสำคัญจากเรื่องราวของคนในครอบครัว และทำให้คุณเริ่มเปลี่ยนแปลงตัวเองในทางที่ดีขึ้น

การผจญภัยครั้งแรกเกิดขึ้นหลังจากที่คุณรู้สึกอิจฉามีไรที่พ่อแม่ดูแลตลอดเวลา ซึ่งคุณได้เรียนรู้บทเรียนสำคัญจาก ยูโกะ สุนัขที่กลายร่างเป็นมนุษย์ ยูโกะอธิบายว่าความรู้สึกดังกล่าวคือความรู้สึกอิจฉาน้อง เพราะกลัวจะถูกแย่งความรักจากพ่อแม่ ซึ่งความรู้สึกนี้เคยเกิดขึ้นกับยูโกะตอนที่พ่อแม่ให้ความสนใจคุณมากกว่าตน

ยูโกะ: ฉันจะบอกให้ว่าความรู้สึกของเธอคืออะไร พุดง่ายๆ คืออิจฉาไง

คุณ: อิจฉาเหรอ? คืออะไรเหรอคะ?

ยูโกะ: ความอิจฉาของนายคือ นายเคยเป็นที่รักคนเดียวของพ่อแม่ แต่ว่าอยู่ๆ นายก็ถูกแย่งความรักไป จากแค่เด็กตัวเล็กๆ ที่มาจาก ไหนไม่รู้ นายรู้ดีว่าจะถูกดูถ้าเกิดว่านายตื่น้อง แต่นายห้ามตัวเองไม่ได้ ฉันพุดถูกมั๊ย?



ภาพ 24 ยูโกะที่อยู่ข้างในร่างของคนกำลังอธิบายถึงความรู้สึกนึกคิดให้คุณฟาง

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2018

หลังจากที่คุณเข้าใจความรู้สึกของตัวเองและยูโกะที่กลัวจะถูกแย่งความรักจากพ่อแม่ จึงทำให้คุณเปลี่ยนแปลงตัวเอง ด้วยการเอาใจใส่คนรอบข้างมากขึ้น ซึ่งเห็นได้จากที่คุณบอกพ่อแม่ว่า ยูโกะต้องการการเอาใจใส่จากพ่อแม่เหมือนเดิม ดังนั้นพ่อจึงซื้ออาหารสุนัขที่ดีที่สุดให้ยูโกะ จึงทำให้ ยูโกะดีใจอย่างมาก

การผจญภัยครั้งที่สอง ตอนที่มิไรในอนาคตขอให้คุณให้ช่วยบอกพ่อให้เก็บตุ๊กตาที่ใช้ ในเทศกาลวันเด็กผู้หญิง เพราะถ้าหากไม่เก็บตุ๊กตาจะทำให้ตนเองในอนาคตแต่งงานช้า บทเรียน สำคัญที่คุณได้เรียนรู้คือความสามัคคีของคนในครอบครัว เนื่องจากการทำภารกิจครั้งนี้คุณ มิไร และ ยูโกะ ต้องทำงานร่วมกัน ซึ่งทำให้ทุกคนสนิทกันมากขึ้น ดังนั้นจึงทำให้คุณเริ่มเปิดใจยอมรับว่ามีใครคือ สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัว

สำหรับการผจญภัยครั้งที่สาม เกิดขึ้นตอนที่คุณไม่ยอมเชื่อฟังคำสั่งของแม่ ทำให้คุณ ต้องเดินทางเข้าไปในอดีตและได้พบกับแม่ในวัยเด็ก ซึ่งแม่ในตอนนั้นเป็นเด็กดีและเป็นคนหัวแข็ง เช่นเดียวกับคุณ บทเรียนสำคัญครั้งนี้คือ ทำให้คุณเข้าใจความรู้สึกของแม่มากขึ้นว่า การที่แม่ต้องดูดา ตนเอง เพราะแม่รักและหวังดีกับลูก อยากให้ลูกเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

การผจญภัยครั้งที่สี่ เกิดขึ้นช่วงที่คุณได้เจอกับพ่อตอนฝึกขี่จักรยานครั้งแรก ทำให้ คุณต้องเดินทางเข้าไปในอดีตและได้พบกับปู่ทวด ซึ่งเป็นคนสำคัญที่ทำให้คุณมีความพยายามที่จะฝึกขี่ จักรยานอีกครั้ง ดังจะเห็นได้จากคำพูดของปู่ทวดว่า “ทุกอย่างย่อมมีครั้งแรกเสมอ” ดังนั้นคุณจึงได้ เรียนรู้บทเรียนสำคัญในครั้งนี้ว่า ต้องรู้จักปล่อยวางความคาดหวังและความกลัว จึงจะทำให้ประสบความสำเร็จ เพราะความคาดหวังและความกลัวจะทำให้ไม่กล้าเริ่มต้นทำสิ่งใหม่ๆ

และการผจญภัยครั้งสุดท้าย เกิดขึ้นตอนที่คุณติดกับพ่อ คุณรู้สึกโกรธและน้อยใจจึงตัดสินใจหนีออกจากบ้าน จึงทำให้คุณหลงอยู่ในสถานีรถไฟแห่งหนึ่ง บทเรียนสำคัญที่คุณได้รับคือ ได้รู้จักคุณค่าและความสำคัญของ “ครอบครัว” เนื่องจากมีใครในอนาคตมาช่วยพาคุณออกจากสถานีรถไฟได้สำเร็จ เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นว่าเพราะความรักและความผูกพันของคนในครอบครัว จึงทำให้คุณผ่านอุปสรรคต่างๆ มาได้ ขณะเดียวกัน บ้านยังเป็นจุดหมายสำคัญที่รอให้สมาชิกในครอบครัวทุกคนกลับมาเสมอ ดังที่ต้นโอบิในบ้านเรืองแสงเพื่อนำทางให้คุณและมีใครสามารถเดินทางกลับบ้านได้ถูก



ภาพ 25-26 ภาพตอนคุณหลงทางในสถานีรถไฟ และภาพที่คุณกำลังขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2018

จากสิ่งที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยมองว่าการที่คุณได้เปลี่ยนแปลงนิสัยและมุมมองการใช้ชีวิตที่ดีขึ้น คือรู้จักปลดปล่อยตัวเองให้เป็นอิสระจากความคาดหวังที่ตั้งไว้ เช่น การคาดหวังความรักจากพ่อแม่ที่มากเกินไป หรือความผิดหวังและความกลัวกับการเริ่มต้นทำอะไรใหม่เป็นต้น ทำให้คุณรู้จักตัวตนของตัวเองมากขึ้นและไม่ลืมตัวตนของตัวเอง ขณะเดียวกันทำให้คุณก้าวเดินต่อไปได้อย่างมั่นคง

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นคุณรู้จักปล่อยวางกับความผิดหวังและเลือกที่จะก้าวเดินต่อไป มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหา เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าได้สะท้อนให้เห็น “ความมุ่งมั่นของชาวญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น” ซึ่งสอดคล้องกับชาวญี่ปุ่นที่ปล่อยวางเรื่องความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 และมุ่งสู่อนาคตที่ดีกว่า จนในที่สุดประเทศญี่ปุ่นสามารถทัดเทียมประเทศตะวันตก ดังที่ แรนกิน-บราวน์ และบราวน์ (Rankin-Brown and Brown, 2012) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของประเทศญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลก ไว้ในงานวิจัยเรื่อง From Samurai to

Manga: The Function of Manga to Shape and Reflect Japanese Identity ว่า หลัง สงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศญี่ปุ่นเริ่มนำอุดมคติแบบตะวันตกมาใช้กับประชาชน ซึ่งรัฐบาลได้ ชื่นชม ความเป็นตะวันตกในหลายด้าน ทั้งเครื่องแต่งกาย อุดมการณ์ หรือแม้กระทั่งภาษาตะวันตก นอกจากนี้รัฐบาลยังได้ปรับเปลี่ยนระบบการศึกษา โครงสร้างทางสังคม และรูปแบบการดำเนินชีวิต เพื่อต้องการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ให้กับประเทศ ขณะเดียวกันต้องการจะนำพาประเทศไปสู่การยอมรับ ในระดับสากลเช่นเดียวกับประเทศตะวันตก จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมองว่า การปรับปรุงและ การเปลี่ยนแปลงของชาวญี่ปุ่นเพื่อพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น คือเอกลักษณ์โดดเด่นอย่างหนึ่งของประเทศ ญี่ปุ่น และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับผู้ที่ต้องการเริ่มต้นทำสิ่งใหม่ๆ แต่ไม่กล้าลงมือทำ

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ การเป็นผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์ เพื่อต้องการรักษาอาคารเก่าของ โรงเรียนที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์

ภาพยนตร์อนิเมะของ โกรโรว์ มียาซากิ (Goro Miyazaki) เรื่องนี้ มี อุมิ มะสึซากิ (Umi Matsuzaki) และ ชุน คาซามะ (Shun Kazama) เป็นตัวละครเอก ตัวละครทั้งสองมีความสำคัญกับ เนื้อหาหลักที่เกี่ยวข้องกับการต่อต้านการรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละติน ซึ่งเป็นอาคารเก่าแก่ของ โรงเรียน รวมถึงการต่อต้านนโยบายของผู้บริหารโรงเรียนที่ไม่เป็นธรรม เมื่อผู้วิจัยพิจารณา รายละเอียดของตัวละครตามลักษณะพื้นฐานของตัวละคร พบว่าอุมิและชุนคือตัวละครประเภท ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ออกแบบลักษณะนิสัย มุมมองการใช้ชีวิต และการกระทำของตัวละครให้เป็นผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์ เป็นผู้หน้าที่ดีและมีคุณธรรม

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นการเป็นผู้หน้าที่ดีมาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายใน เรื่อง พบว่าประเด็นดังกล่าวได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับ “การเป็นผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์” อย่างชัดเจน กล่าวคือ การที่อุมิและชุนเป็นผู้หน้าที่ดี เกิดขึ้นจากตัวละครได้ยึดมั่นในอุดมการณ์ที่ตั้งไว้อย่างแน่วแน่ ซึ่งอุดมการณ์ในบริบทนี้คือ อุมิและชุนต้องการให้ผู้บริหารโรงเรียนและเจ้าของอาคาร ควอเทียร์ ละติน ยกเลิกการรื้อถอนอาคาร เนื่องจากอุมิ ชุน และกลุ่มเพื่อนนักเรียนบางส่วนมีความเห็นว่าอาคาร ดังกล่าวคือสถานที่สำคัญของโรงเรียน ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานและมีความทรงจำที่ดีของนักเรียน รุ่นก่อนที่ควรเก็บรักษาไว้ให้คนรุ่นหลังได้ภาคภูมิใจ ซึ่งอุดมการณ์ที่ตัวละครยึดถือ ส่วนหนึ่งมาจาก วัฒนธรรม สังคม และค่านิยมของประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้พบว่าอุมิยังมีอุดมการณ์สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ที่ยึดถือและปฏิบัติเป็นกิจวัตร คือการซักธงขึ้นเสาทุกวันก่อนไปโรงเรียน

ประเด็นที่อุมิซักธงขึ้นเสาทุกวันก่อนไปโรงเรียน เกิดขึ้นจากความเชื่อว่าธงคือเครื่อง นำทางที่ทำให้พ่อที่เสียชีวิตสามารถเดินทางกลับบ้านได้อีกครั้ง ซึ่งอุดมการณ์นี้เกิดขึ้นหลังจากที่พ่อได้ เสียชีวิตในสงครามเกาหลีตั้งแต่เธอยังเด็ก มีข้อมูลหลายส่วนในภาพยนตร์ที่เน้นย้ำประเด็นนี้ว่า

นอกจากการชักธงขึ้นเสาจะเป็นหน้าที่สำคัญที่อุมิยึดถือ ขณะเดียวกันยังเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจอีกด้วย ตัวอย่างในประเด็นที่อุมิเชื่อว่าจริงคือเครื่องนำทางที่ทำให้พ่อที่เสียชีวิตสามารถเดินทางกลับบ้านได้อีกครั้ง คือคำพูดของอุมิที่กล่าวว่า

อุมิ: เมื่อก่อนโน้นตอนที่ฉันยังเด็ก ถ้าหากว่าฉันปล่อยธงไว้
พวกเขาบอกกับฉันว่าพ่อของฉันจะไม่กลับมา ฉันถึงได้
ชักธงทุกวัน ฉันเอาธงไปไว้ที่ระเบียงแล้วก็รอให้พ่อของ
ฉันกลับมาวันแล้ววันเล่า แต่ว่าระหว่างสงครามเกาหลี
เรือของพ่อฉันก็จมลง ถึงจะอย่างนั้นฉันก็ยังชักธงทุกวัน

คำพูดของอุมิข้างต้น นอกจากจะแสดงเหตุผลที่เธอต้องชักธงขึ้นเสาทุกวัน ขณะเดียวกันยังสะท้อนถึงลักษณะนิสัยและทัศนคติของอุมิว่า มีความพยายาม มีความอดทน และมีความมุ่งมั่น ซึ่งเห็นได้จากฉากที่อุมิชักธงขึ้นเสาทุกวัน แม้ว่าในวันนั้นฝนจะตกก็ตาม



ภาพ 27 อุมิกำลังเตรียมธงเพื่อทำหน้าที่ชักธงขึ้นเสาในทุกๆ เช้า

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

จากที่ผู้วิจัยกล่าวมา พบว่าได้สอดคล้องกับแนวคิด “โคดาวาริ” (Kodawari) ที่กล่าวถึงลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่น ในเรื่องของการลงมือทำบางสิ่งบางอย่างให้ออกมาดีที่สุด ที่มีความพิถีพิถัน บรรจง และใส่ใจกับการทำทุกขั้นตอน แม้ว่าสิ่งที่ลงมือทำจะเป็นเรื่องเล็กน้อยก็ตาม ในประเด็นนี้ โมจิ (Mogi, 2022) นักเขียนและผู้ประกาศข่าว ได้แสดงความคิดเห็นว่า คำว่า “โคดาวาริ” หมายถึง มาตรฐานเฉพาะตัวของปัจเจกบุคคลที่ยึดมั่นในการปฏิบัติต่อการทำสิ่งนั้นๆ และจะไม่

แปรเปลี่ยน เพราะชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าการเริ่มต้นทำบางสิ่งบางอย่างจากสิ่งเล็กๆ จะทำให้บุคคลเกิดการฝึกฝนและปฏิบัติ จนนำไปสู่การพัฒนาและยกระดับชีวิตของบุคคล รวมถึงยกระดับจิตใจที่ทำให้บุคคลได้รู้สึกภาคภูมิใจในสิ่งที่ทำ

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นที่อุมิซังงั้นเสามาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดโคดาวาริ ซึ่งเน้นเรื่องการลงมือทำบางสิ่งบางอย่างให้ออกมาดีที่สุด พบว่าการกระทำดังกล่าวเกิดจากลักษณะนิสัยของอุมิที่เป็นคนใส่ใจกับทุกสิ่งที่ลงมือทำ โดยเฉพาะกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ต้องการความประณีตและความพิถีพิถัน เช่น การพับเก็บธงที่ใช้อย่างเป็นระเบียบ ผู้วิจัยมองว่าการที่อุมิใส่ใจเรื่องเล็กน้อยเกี่ยวกับการเก็บรักษาธง ได้มีแฝงความหมายบางอย่างไว้ กล่าวคือ ธงในบริบทนี้คือสัญลักษณ์ที่มีความหมายมากกว่าการเป็นผืนผ้าที่แสดงเครื่องหมายต่างๆ เนื่องจากธงถูกนำมาใช้ในความหมายของเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจและเป็นสิ่งที่เติมเต็มความฝันของอุมิ เนื่องจากในวัยเด็กอุมิได้เรียนรู้การใช้สัญลักษณ์ธงจากพ่อ ดังนั้นอุมิและพ่อก็มีความผูกพันกับธงอย่างมาก และเป็นเหตุผลสำคัญที่อุมิเลือกใช้สัญลักษณ์บนธงสื่อสารกับพ่อ

ในประเด็นที่อุมิซังงั้นเสาทุกวัน ซึ่งเป็นอุดมการณ์หนึ่งที่อุมิยึดมั่นมาตั้งแต่ที่พ่อของเธอเสียชีวิต ผู้วิจัยพบว่าอุดมการณ์ดังกล่าวได้สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ โกรโร่ มียาซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ที่ให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Film4 (2018) ว่า

“...ผมเชื่อว่าอดีตนั้นจะฝังอยู่ในความทรงจำของเราในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเสมอ แม้ว่าเราจะไม่รู้โดยตรงเกี่ยวกับช่วงเวลานั้นก็ตาม ผมคิดว่านี่คือเหตุผลที่ว่าทำไมภาพยนตร์ของ Studio Ghibli จึงมีกลิ่นอายของความหลังสำหรับทุกคนแม้แต่เด็กสาววัยรุ่นที่ได้ดู From Up on Poppy Hill ก็ยังบอกเหมือนกันว่ามันเป็นเรื่องที่ทำให้ชวนคิดถึงเรื่องราวในอดีต...”

สำหรับการประเด็นการยึดมั่นในอุดมการณ์ของ ชุน คาชามะ พบว่าอุดมการณ์ที่ชุนยึดถือ ได้สะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยและทัศนคติของตัวละครอย่างชัดเจน กล่าวคือ ชุนเป็นคนที่มีความมุ่งมั่น รักความถูกต้อง และรักความเป็นประชาธิปไตย เห็นได้จากเรื่องที่ชุนให้ความสำคัญกับการต่อต้านการรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละติน ซึ่งชุนเป็นผู้นำให้กับกลุ่มนักเรียนที่ไม่เห็นด้วยกับการรื้อถอนอาคารดังกล่าว ขณะเดียวกันชุนยังทำหน้าที่พิมพ์ประจำรายสัปดาห์ของโรงเรียน เพื่อต้องการให้นักเรียนส่วนใหญ่ในโรงเรียนได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารสำคัญ ขณะเดียวกันหนังสือพิมพ์ยังเป็นพื้นที่สำหรับให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี โดยเฉพาะกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่เห็นด้วยกับการรื้อถอนอาคารดังกล่าว เพราะชุนเชื่อว่าความคิดเห็นของนักเรียนทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องการตัดสินใจรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละติน

ตัวอย่างประเด็นที่ชุมชนที่มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมและรักความถูกต้องตามหลักการประชาธิปไตย คือคำพูดของชุมชนที่กล่าวในที่ประชุม เพื่อคัดค้านความคิดเห็นของนักเรียนส่วนใหญ่ที่เห็นด้วยกับการรื้อถอนอาคาร คอเวียร์ ละติน

ชุมชน: พวกนายก็เหมือนพวกคนแก่ในพรรคอนุรักษ์นิยม ถ้านายเป็นนักเรียนก็กล่าวพูดสิ่งที่คิดจริงๆ สิ... ถ้าอยากทำลายมันแค่เพราะมันเก่า จันพวกนายก็ควรเปลี่ยนความคิดตัวเอง การทำลายของเก่า นั้นก็เหมือนกับการทิ้งความทรงจำในอดีตไปนั่นแหละ จะเมินเฉยต่อความทรงจำของคนที่เคยอยู่และตายก่อนเราอย่างนั้นหรือ? พวกนายที่สนใจแต่ของใหม่แล้วไม่เคยมองย้อนกลับไปในอดีตไม่มีทางมีอนาคต สำหรับพวกนายที่ไม่ยอมฟังเสียงคนกลุ่มน้อยไม่มีสิทธิจะพูดว่าประชาธิปไตย



ภาพ 28 ชุนได้แสดงวิสัยทัศน์ต่อที่ประชุมด้วยการแสดงอุดมการณ์ที่ยึดมั่นอย่างชัดเจน

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นที่ภูมิและชุมชนเป็นผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์ มาวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าทัศนคติของตัวละครสะท้อนถึง “แนวคิดชาตินิยมของประเทศญี่ปุ่น” กล่าวคือ จุดเริ่มต้นของแนวคิดชาตินิยมของประเทศญี่ปุ่น เกิดขึ้นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เพราะชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าประเทศญี่ปุ่นคือประเทศที่เทพเจ้าสร้างขึ้น โดยองค์จักรพรรดิเป็นผู้สืบเชื้อสายมาจากเทพีอามาเตราซุ ดังนั้นจึงทำให้ชาวญี่ปุ่นเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเองอย่างมาก จึง

ส่งผลให้คนส่วนใหญ่ยอมสละชีวิตของตน เพื่อจะทำให้ประเทศญี่ปุ่นเป็นจักรวรรดินิยมที่ยิ่งใหญ่ของโลก แนวคิดเรื่องเทิดทูนสถาบันขององค์จักรพรรดิ ได้ขยายไปสู่การเป็นอุดมการณ์สำคัญของชาติในเวลาต่อมา ดังนั้นประเด็นที่ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์ จึงมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับแนวคิดชาตินิยมแบบญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวมีรากฐานมาจากศาสนาชินโตและลัทธิบูชิโด ที่เป็นหลักการดำเนินชีวิตของชามูไร ชาวญี่ปุ่นได้ยึดมั่นเรื่องความรักชาติและความสามัคคี ตั้งแต่ประเทศญี่ปุ่นถูกชาติตะวันตกบังคับให้เปิดประเทศในปี 1853 ชาวญี่ปุ่นรู้สึกหวั่นเกรงในอำนาจของกองทัพตะวันตก ดังนั้นจึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นมุ่งสร้างความสามัคคีของคนในประเทศ โดยมีองค์จักรพรรดิเป็นศูนย์กลาง (อารยา มานะสุขอนันต์, 2556)

- เรื่อง Wolf Children (2012)

สาระสำคัญคือ ความพยายามและความอดทนของคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ต้องใช้ชีวิตในสังคมที่มีความแตกต่าง และต้องเลี้ยงลูกที่เป็นมนุษย์หมาป่าให้อยู่รอดในสังคม

มาโมรุ โฮโซดะ (Mamoru Hosoda) ได้ออกแบบให้ ฮานะ (Hana) ตัวละครเอกของเรื่อง คือตัวแทนของมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่งที่ใช้ชีวิตอย่างเรียบง่าย ขณะเดียวกันยังได้ดิ้นรนต่อสู้กับการใช้ชีวิตในสังคมเมืองด้วยความยากลำบาก เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจที่ฝืดเคือง ดังจะเห็นได้จากที่ฮานะจะต้องทำงานส่งตัวเองเรียน เมื่อฮานะมีลูกสองคนคือ ยูกิ (Yuki) และ อาเมะ (Ame) ที่เป็นมนุษย์หมาป่า ฮานะจะต้องทำงานหนักขึ้นเพื่อหาเงินมาเลี้ยงดูลูก และเธอยังต้องใช้ชีวิตด้วยความหวาดกลัวและวิตกกังวลอีกว่า ถ้าหากคนในสังคมรู้ว่าลูกของเธอเป็นมนุษย์หมาป่า จะทำให้ลูกๆ ถูกรังเกียจและไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งจะส่งผลตามมาในระยะยาวคือ ยูกิและอาเมะจะไม่สามารถใช้ชีวิตร่วมกับคนในสังคมได้อีกต่อไป

จากประเด็นข้างต้นที่ผู้วิจัยกล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมองว่าตัวละครฮานะได้มีลักษณะนิสัย การดำเนินชีวิต รวมถึงทัศนคติที่มองโลกในแง่ดีอยู่เสมอ แม้ว่าจะต้องพบเจอกับปัญหาและอุปสรรคมากมายในชีวิต แต่ฮานะก็สามารถรับมือกับปัญหาเหล่านั้นได้ และยังปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยเชื่อว่าทุกครั้งที่ฮานะสามารถผ่านพ้นปัญหาต่างๆ มาได้ เพราะฮานะเป็นคนมองโลกด้านบวกและมีจิตใจอ่อนโยน ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ฮานะลุกขึ้นสู้ สิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมานี้ได้สอดคล้องกับที่มาของชื่อฮานะ ที่พ่อของเธอตั้งใจเลือกชื่อนี้ให้ เพราะต้องการให้ชื่อฮานะที่มีความหมายว่า “ดอกไม้” เป็นตัวแทนของ “รอยยิ้มและความเบิกบาน” ที่จะนำพาความสุขมาให้ ดังคำพูดของฮานะที่คุยกับโอกามิ (Ookami) สามีที่เป็นมนุษย์หมาป่าญี่ปุ่นรุ่นสุดท้าย ในตอนที่ทั้งคู่เริ่มคบกัน ซึ่งฮานะกล่าวว่า

ฮานะ: ตอนที่ฉันเกิดมีดอกดาวกระจายขึ้นที่สนามหลังบ้าน บ้านเรา
 ไม่ได้ปลูกนะ มันขึ้นมาเอง พ่อก็เลยตั้งชื่อฉันว่าฮานะ แปลว่า
 ดอกไม้ใจ พ่ออยากให้ฉันมีรอยยิ้มอยู่บนหน้าเสมอ ให้ยิ้มเบิกบาน
 เหมือนดอกไม้ แม้แต่ในเวลาที่มีความทุกข์อยู่ก็ตาม เพื่อที่ว่าฉัน
 จะได้ผ่านมันไปได้

นอกจากฮานะจะเป็นคนที่มองทุกอย่างในแง่บวกและมีจิตใจอ่อนโยนแล้ว ฮานะยัง
 เป็นคนที่ใส่ใจกับความรู้สึกของคนรอบข้างตลอดเวลา โดยเฉพาะกับลูกทั้งสองคนที่มีลักษณะนิสัยและ
 รูปแบบการดำเนินชีวิตที่ต่างกันไป กล่าวคือฮานะเป็นแม่ที่ให้อิสระทางความคิดและการใช้ชีวิตกับ
 ลูกเสมอ ไม่เคยกดดันหรือบังคับให้ลูกต้องทำตามในสิ่งที่ตนเองต้องการ ฮานะพยายามให้อุยกิและ
 อาเมะได้ทดลองทำในสิ่งต่างๆ และเรียนรู้ทุกเรื่องด้วยตนเอง โดยฮานะพร้อมที่จะสนับสนุนทุกเรื่องที่จะ
 เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของลูกในอนาคต ทั้งการศึกษาในโรงเรียนและการศึกษานอก
 ห้องเรียน อย่างการใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ การลงมือปลูกผักด้วยตนเอง รวมถึงการตัดสินใจว่า
 ลูกอยากจะเป็นในเส้นทางใดระหว่างการเลือกใช้ชีวิตแบบมนุษย์หรือแบบหมาป่า ตัวอย่างที่แสดงให้เห็น
 ชัดเจน คือคำพูดของฮานะที่ถามลูกว่าอยากจะเป็นมนุษย์หรือหมาป่า ในตอนที่ต้องย้ายบ้านหนี
 ตำรวจและนักสังคมสงเคราะห์ ซึ่งฮานะกล่าวว่า

ฮานะ: นี่ ลูกอยากเป็นแบบไหน อยากเป็นมนุษย์หรือว่าอยากเป็น
 หมาป่า เราคงต้องย้ายบ้านแล้วละ แล้วลูกจะได้เลือกใจ

ในประเด็นที่ฮานะให้ลูกตัดสินใจเองว่าจะเลือกเป็นมนุษย์หรือหมาป่านั้น คือความ
 ตั้งใจของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะที่ได้สร้างเงื่อนไขสำคัญขึ้นมาให้กับตัวละคร เนื่องจากเงื่อนไข
 ดังกล่าวจะนำไปสู่การตอบคำถามที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่องว่า มนุษย์และหมาป่าสามารถใช้ชีวิต
 ร่วมกันได้หรือไม่ ซึ่งในตอนจบอุยกิและอาเมะได้เลือกเส้นทางชีวิตของตัวเองที่มีความแตกต่างกันอย่าง
 มาก เพราะอุยกิเลือกที่จะใช้ชีวิตแบบมนุษย์ ส่วนอาเมะเลือกที่จะใช้ชีวิตแบบหมาป่า ซึ่งผู้วิจัยถือว่าการ
 สร้างเงื่อนไขดังกล่าวให้กับตัวละครคือวิธีการเล่าเรื่องที่นำเสนออย่างมาก โดยทั้งหมดที่ผู้วิจัยกล่าวมา
 นั้นได้มีความสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ มาโมรุ โฮโซดะ ที่ให้สัมภาษณ์ใน *filmedinether* (2018)
 ว่า

“ผมรู้สึกว่ามีวิธีที่ฮานะเลี้ยวดูเด็กๆ คือเธอตระหนักดีว่าเด็กทั้งสอง
คนอาจเป็นหมาป่าหรือมนุษย์ และเพราะเหตุนี้เธอจึงพยายามสร้างสภาพ
แวดล้อมที่พวกเขาสามารถเลือกที่จะใช้ชีวิตเป็นอย่างไรอย่างหนึ่ง และแน่นอน
ว่าในช่วงท้ายของหนัง เด็กๆ ตัดสินใจเองซึ่งท้ายที่สุดก็แตกต่างกันมาก”

ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่ฮานะเป็นคนที่มีความตั้งใจอันแน่วแน่กับลูก ได้แสดงให้เห็นว่าฮานะเป็น
คนที่มีจิตใจดีงาม การที่ฮานะเป็นคนที่ตั้งใจดีจึงทำให้เพื่อนบ้านคอยห่วงใยและให้ความช่วยเหลืออยู่
เสมอ จนเธอและลูกสามารถปรับตัวและใช้ชีวิตอยู่ในชนบทได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากที่ฮานะต้อง
ซ่อมแซมบ้านไม้เก่าที่พังด้วยตัวเองทั้งหมด หรือต้องใช้เงินอย่างประหยัดด้วยการปลูกผักเอง ซึ่ง
การปลูกผักครั้งแรกของฮานะต้องล้มเหลว เพราะฮานะไม่มีความรู้ในเรื่องการปลูกผักมาก่อน แต่เมื่อ
ชาวบ้านรู้ปัญหาที่เกิดขึ้น จึงมาช่วยสอนวิธีปลูกผักที่ถูกต้องให้ จนในที่สุดฮานะและลูกสามารถปลูก
ผักได้สำเร็จ นอกจากนี้ฮานะยังเป็นผู้ที่มีสัมมาคารวะและแสดงความนอบน้อมต่อผู้ใหญ่เสมอ
โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับคุณตา นิราซากิ (Nirasaki) เพื่อนบ้านที่สอนให้ฮานะรู้จักวิธีปลูกผักที่ถูกต้องจน
สามารถปลูกได้สำเร็จ ตัวอย่างที่นำมาอธิบายในประเด็นที่ฮานะเป็นคนที่มีความตั้งใจดีงาม คือบทสนทนา
ระหว่างฮานะและเพื่อนบ้าน มีดังต่อไปนี้

ฉากที่เพื่อนบ้านได้ให้ของตอบแทนฮานะ ทั้งไข่ไก่ ผัก และผลไม้เป็นจำนวนมาก
เนื่องจากฮานะได้ให้มันฝรั่งที่ปลูกไว้กับเพื่อนบ้านก่อน เพราะฮานะต้องการแสดงความขอบคุณและ
ตอบแทนความมีน้ำใจที่เพื่อนบ้านมาช่วยสอนเธอปลูกมันฝรั่งจนสำเร็จในที่สุด

ฮานะ: โอ้โฮ ขอบคุณมากนะคะ

เพื่อนบ้าน: ก็ตอบแทนที่เธอให้มันฝรั่งเรา

ฮานะ: คงทานได้พักใหญ่เลยคะ

เพื่อนบ้าน: ถ้าอยากได้อีกก็บอกฉันได้เลยนะ



ภาพ 29 เพื่อนบ้านได้มอบของตอบแทนน้ำใจให้กับฮานะเป็นจำนวนมาก

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

ฉากที่เพื่อนบ้านนัดมาที่บ้านของฮานะ เพื่อสอบถามความเป็นอยู่ด้วยความเป็นห่วง

ฮานะ: ขอขอบคุณที่ช่วยเหลือทุกอย่างเลยนะคะ
 เพื่อนบ้าน 1: ขอโทษด้วยนะที่พวกเรามาโดยที่ไม่บอกล่วงหน้า
 ฮานะ: ไม่หรอกค่ะ
 เพื่อนบ้าน 2: เธอคงลำบากกับการปรับตัวนะ
 ฮานะ: ฉันกำลังเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทุกวันค่ะ
 เพื่อนบ้าน 3: เราต้องช่วยเหลือเกื้อกูลกัน



ภาพ 30 เพื่อนบ้านนัดกันมาหาฮานะเพื่อสอบถามชีวิตความเป็นอยู่ด้วยความเป็นห่วง

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

ผู้วิจัยมองว่า การกระทำของฮานะและเพื่อนบ้านที่ได้แบ่งปันสิ่งของให้กันอยู่เสมอ คือภาพที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมชนบทของประเทศญี่ปุ่นและยังคงพบได้ในสังคมชนบทของประเทศไทยเช่นกัน ที่ทุกคนอาศัยอยู่ร่วมกันในหมู่บ้านหรือชุมชนด้วยการถ้อยทีถ้อยอาศัย ในลักษณะเดียวกับสุภาษิตไทยที่ว่า “น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า” ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ได้มีความสอดคล้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมชนบทในประเทศญี่ปุ่น ดังที่ ชมนาด คิติสาร (2561) ได้กล่าวถึงลักษณะเด่นของหมู่บ้านญี่ปุ่น ไว้ในหนังสือ คิตชินวิทยา ว่า ลักษณะของหมู่บ้านญี่ปุ่นถือว่ามีความมีโครงสร้างที่ชัดเจนและมั่นคง ซึ่งมีความแตกต่างจากโครงสร้างหมู่บ้านในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่อยู่ในลักษณะของโครงสร้างแบบหลวม (loosely structure) เหตุผลสำคัญที่ทำให้ทุกคนในหมู่บ้านหรือชุมชนของประเทศญี่ปุ่นเป็นหนึ่งเดียวกัน เกิดขึ้นจากทุกคนในหมู่บ้านจะต้องใช้ที่ดินร่วมกัน ดังนั้นจึงทำให้ทุกคนมีสิทธิอย่างเท่าเทียม การที่ทุกคนรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกันทำให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นมาจากการมีจิตสำนึกของการรวมตัวกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังมีการรวมตัวในระดับบ้านอีกด้วย ซึ่ง อะรุจิ คิสะเอมอน (Arungi Kisaemon) ได้เรียกการรวมตัวนี้ว่า “สมาคมบ้าน” โดยแบ่งเป็นกลุ่มในหมู่บ้านและกลุ่มเพื่อนบ้าน การรวมตัวระดับบ้านนี้จะเป็นการรวมตัวในเชิงพื้นที่มากกว่าทางสายเลือด

หลังจากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานของตัวละครฮานะ ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อย่างละเอียด ดังที่ปรากฏข้อมูลด้านบนนั้น ทำให้ผู้วิจัยพบว่าฮานะคือตัวละครประเภทตัวละครที่ เป็นผู้กระทำ เนื่องจากการกระทำ มุมมองความคิด รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของฮานะ ได้แสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ฮานะเป็นผู้หญิงที่สู้ชีวิตคนหนึ่ง ซึ่งเธอเป็นคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวที่มีความพยายามและมีความอดทนอย่างมากที่จะทำให้ตัวเองและลูกใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมั่นคง ซึ่งเธอมุ่งมั่นที่จะใช้ชีวิตตามแบบที่เธอเลือกอย่างมีความสุข

หลังจากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานของตัวละครฮานะดังที่ปรากฏข้อมูลข้างต้น เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับกับข้อมูลในส่วนของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การกระทำ วิถีชีวิต รวมถึงทัศนคติของฮานะ ได้สะท้อนให้เห็นถึงปรากฏการณ์ทางสังคมในปัจจุบันของประเทศญี่ปุ่น คือประเด็นของ “สังคมผู้สูงอายุในประเทศญี่ปุ่น” กล่าวคือ ประเด็นของสังคมผู้สูงอายุในประเทศญี่ปุ่น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าฮานะคือตัวละครที่สะท้อนแง่มุมดังกล่าวออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะเห็นในตอนจบของเรื่องที่ฮานะจะต้องใช้ชีวิตคนเดียวในบ้านกลางหุบเขา เนื่องจาก युูกิได้ย้ายออกไปอยู่หอในโรงเรียน ส่วนอาเมะเลือกที่จะใช้ชีวิตเป็นหมาป่าและเข้าไปอยู่ในป่าลึก เพื่อต้องการจะสานต่อความตั้งใจของอาจารย์ที่เป็นหมาป่าผู้ล่วงลับไปแล้วให้สมบูรณ์ ดังนั้นจึงทำให้ฮานะจะต้องใช้ชีวิตอยู่คนเดียว ตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาสนับสนุนประเด็นดังกล่าวให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น คือคำพูดของยูกิในตอนจบที่กล่าวว่า

ยูกิ: ในปีต่อมาฉันออกจากบ้านมาพักอยู่ที่หอของโรงเรียน แม่จะ
บอกว่า 12 ปีที่แม่เลี้ยงดูเราผ่านไปไวเหมือนเทพนิยายก็ไม่น่า
แม่พูดด้วยดวงตาเปี่ยมสุขที่จับจ้องอยู่บนยอดภูเขาไกลๆ นั้น
ได้เห็นรอยยิ้มบนใบหน้าแม่ ทำให้ฉันมีความสุขมาก แม่ฉันยัง
คงใช้ชีวิตเรียบง่ายสงบในบ้านหลังเดิมกลางหุบเขา

จากคำพูดของยูกิข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า ในที่สุดลูกๆ ของฮานะได้เติบโตและ
ออกไปใช้ชีวิตในแบบที่พวกเขาเลือก ผู้วิจัยมองว่าการที่ฮานะต้องใช้ชีวิตคนเดียว ได้สะท้อนให้เห็นถึง
ชีวิตความเป็นอยู่ที่มีลักษณะเดียวกับผู้สูงอายุในประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน กล่าวคือ ปัจจุบันผู้สูงอายุ
ในประเทศญี่ปุ่นมีอัตราเพิ่มขึ้นกว่าในอดีตอย่างเห็นได้ชัด และยังเป็นประเทศที่มีสัดส่วนของประชากร
ผู้สูงอายุมากที่สุดในโลกอีกด้วย ซึ่งจะเห็นได้จากผลการสำรวจประชากรในประเทศญี่ปุ่นที่พบว่า
ปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Super Aging Society) ด้วยการมีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป
มากกว่าร้อยละ 28 ของประชากรทั้งหมด หรือกล่าวได้ว่าในสังคมญี่ปุ่นจะมีผู้สูงอายุทุก 1 ใน 4 คน
ของประชากร (วนัทยา มงคล, 2564) ซึ่งผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะต้องใช้ชีวิตตามลำพังโดยไม่มีลูกหรือ
ครอบครัวดูแล จนเรื่องนี้ได้กลายเป็นปัญหาสำคัญอันดับต้นๆ ของประเทศที่รัฐบาลให้ความสนใจ
ดังนั้นในปี 2000 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ก่อตั้งโครงการ “การประกันการดูแลระยะยาว” หรือ Long Term
Care Insurance (LTCI) ขึ้น เพื่อให้ความคุ้มครองผู้ที่มีอายุ 65 ปีขึ้นไป โดยจะมีหน่วยงานเข้ามาให้
คำแนะนำและช่วยวางแผนรูปแบบการดำเนินชีวิตให้แต่ละคน (ศรวิศา เมฆไพบูลย์, 2566)

1.2) ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ

- เรื่อง Wolf Children (2012)

สาระสำคัญคือ สังคมเมืองเป็นสังคมที่วุ่นวายและเน้นความเป็นปัจเจกบุคคล ซึ่ง
แตกต่างจากสังคมชนบทที่สุขสงบและเน้นการรวมกลุ่มในลักษณะเดียวกับสังคมหมาป่า

นอกจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้จะเป็นเรื่องราวของฮานะ คุณแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ต้อง
ดูแลลูกที่เป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งหมาป่าแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า อาเมะ (Ame) ซึ่งเป็นลูกชายของฮานะ ยังมี
ความน่าสนใจด้วยเช่นกัน เนื่องจากอาเมะเป็นตัวละครที่มีอารมณ์และความรู้สึกที่ซับซ้อน จนผู้ชมไม่
สามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะตัดสินใจกับปัญหาที่พบอย่างไร เมื่อผู้วิจัยนำตัวละครอาเมะมา
วิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหา บทสนทนา ฉาก และบริบทของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้อย่างละเอียด ผู้วิจัยมี
ความเห็นว่ อาเมะ คือตัวแทนของมนุษย์หมาป่าที่แสวงหาอิสระให้กับชีวิต ซึ่งจะเห็นได้จากลักษณะ
นิสัย รูปแบบการดำเนินชีวิต และทัศนคติของอาเมะตั้งแต่เด็กจนกระทั่งเติบโตเป็นวัยรุ่น ที่แสดงถึง

ความต้องการมีอิสระในชีวิต ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่อาเมะต้องการมีอิสระในชีวิต ส่วนหนึ่งมาจากสัญชาตญาณของหมาป่าที่มีชีวิตอิสระและอยู่อย่างสงบในป่าใหญ่ดังเช่นสัตว์ป่าอื่นๆ

ขณะเดียวกัน อาเมะยังมีลักษณะนิสัยที่หวาดกลัวผู้คนและสังคมอีกด้วย ดังนั้นจึงทำให้อาเมะเป็นคนที่มองโลกในแง่ร้ายอยู่เสมอ ผู้วิจัยมองว่าการที่อาเมะมีลักษณะหวาดกลัวต่อผู้คนและสังคมที่อยู่ ได้ส่งผลให้อาเมะไม่กล้าที่จะออกไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ หรือตัดสินใจทำอะไรด้วยตนเอง จึงทำให้อาเมะเป็นคนที่มองโลกส่วนตัวสูง ไม่อยากเข้าสังคม และต้องการอยู่ในที่เงียบสงบ หลายครั้งที่อาเมะรู้สึกสับสนว่าตนเองควรจะเลือกเป็นมนุษย์หรือหมาป่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่ออาเมะเติบโตขึ้น และได้เรียนรู้ว่าแท้จริงแล้วมนุษย์กับหมาป่าไม่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสงบได้ ดังคำพูดของอาเมะตอนที่ถามฮานะว่าทำไมในนิทานหมาป่าจึงต้องเป็นตัวร้ายอยู่เสมอ

อาเมะ: ทำไมหมาป่าต้องเป็นตัวร้ายตลอดเลย

ฮานะ: ลูกพูดถึงในนิทานหรือจะ?

อาเมะ: ทุกคนเกลียดหมาป่า แถมตอนสุดท้ายหมาป่าต้องตายทุกเรื่อง ผมไม่อยากเป็นหมาป่า

ตอนที่อาเมะเป็นเด็ก อาเมะจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับแม่ และไม่กล้าออกไปเล่นข้างนอกบ้านเหมือนกับยูกิผู้เป็นพี่สาว จึงทำให้อาเมะเป็นคนอ่อนแอและไม่กล้าต่อสู้กับใครแม้กระทั่งแมวทั้งหลาย ที่ในความเป็นจริงอาเมะมีสายเลือดของหมาป่าที่เป็นนักล่าอยู่ก็ตาม ซึ่งหลายครั้งอาเมะถูกพี่สาวบ่นว่าเขาเป็นคนอ่อนแอ ดังบทสนทนาดังต่อไปนี้

ยูกิ: มันเป็นเพราะว่านายอ่อนแอ เป็นหมาป่าแท้ๆ เลย

ฮานะ: ผลถลอกนิดเดียว ไม่เป็นไรหรอกลูก

ยูกิ: นายต้องเข้มแข็งให้มากกว่านี้



ภาพ 31 อาเมะได้รับบาดเจ็บจากการต่อสู้กับแมว

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

ผู้วิจัยมองว่าการที่อาเมะได้แสดงความกลัวต่อผู้คนและสังคมภายนอก ตั้งแต่เด็ก อาเมะจะคอยปิดกั้นตัวเองจากสังคม จนไม่กล้าที่จะลงมือหรือตัดสินใจทำอะไรด้วยตนเอง รวมถึงหลายครั้งได้แสดงออกถึงการเป็นคนอ่อนแออย่างชัดเจนนั้น ทั้งหมดเกิดขึ้นจากสังคมในเมืองใหญ่ที่อาเมะเติบโตมา เป็นสังคมที่มีแต่ความวุ่นวายและผู้คนในเมืองมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่เน้นความเป็นปัจเจกบุคคลสูง คือคนส่วนใหญ่ในเมืองหลวงจะใช้ชีวิตแบบต่างคนต่างอยู่และไม่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ลักษณะการใช้ชีวิตของคนเมืองดังกล่าวได้มีความขัดแย้งกับลักษณะของสังคมหมาป่าอย่างชัดเจน เพราะโดยปกติหมาป่าจะใช้ชีวิตแบบรวมฝูง ซึ่งจะเห็นได้ทั้งในเวลาที่อยู่อาศัยในป่า หรือตอนออกล่าเหยื่อที่หมาป่าต้องใช้วิธีการแบกร่วมมือเพื่อให้เหยื่อติดกับโดยง่าย ด้วยการเดินเป็นแถวเรียงหนึ่งและเมื่อพบเหยื่อจะเข้าไล่ล่าทันที ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการรวมฝูงของหมาป่า เป็นการใช้ชีวิตในรูปแบบพึ่งพาอาศัยกันเช่นเดียวกับสังคมของมนุษย์ในชนบทหรือในอดีตของประเทศญี่ปุ่นที่พบเห็นได้ทั่วไป ดังนั้นสังคมเมืองที่อาเมะเติบโตมาจึงมีความแตกต่างจากสังคมของหมาป่าอย่างสิ้นเชิง จึงส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของอาเมะเป็นอย่างมาก

ในประเด็นที่สังคมเมืองมีความแตกต่างจากสังคมของหมาป่า ผู้วิจัยเห็นว่าได้มีความสอดคล้องกับแนวคิดคติชนวิทยาเมือง (urban folklore) เป็นอย่างมาก เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวได้พูดถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบท ที่ผู้คนในชนบทได้หลั่งไหลเข้าสู่เมืองหลวงเพื่อต้องการทำงาน ในอุตสาหกรรมการผลิตต่างๆ มากขึ้น จนทำให้ชนบทเสื่อมและประเพณีสำคัญ รวมถึงชีวิตของคนในชนบทแบบดั้งเดิมต้องเปลี่ยนแปลงไป ดังจะเห็นได้จากรัฐบาลได้ส่งเสริมให้เกษตรกรที่มีจำนวนลดน้อยลงเรื่อยๆ หันมาใช้เครื่องมือและเครื่องจักรที่ทันสมัย เพื่อทุ่นแรงและจะได้ผลผลิตมากขึ้น ซึ่ง

ส่งผลให้ภาพการร่วมแรงร่วมใจของชาวบ้านที่แสดงออกถึงความสงบสุข หรือประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรที่ดึงดูดต้องหายไปอย่างน่าเสียดาย (ชนชาติ ศีติสาร, 2561)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมองว่า ในช่วงที่อาเมะเดบโตเป็นวัยรุ่น อาเมะเริ่มต้องการความเป็นอิสระในชีวิตมากขึ้น ผู้วิจัยคิดว่ามุมมองการใช้ชีวิตของอาเมะนี้เกิดขึ้นจากสัญชาตญาณของหมาป่าเป็นสำคัญ สิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมานี้ได้สอดคล้องกับที่ มาโมรุ โฮโซดะ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้กล่าวถึงแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างเรื่องราวและการออกแบบตัวละครให้เป็นลูกครึ่งระหว่างมนุษย์และหมาป่า ที่ต้องการแสดงให้เห็นพัฒนาการของตัวละครและการตัดสินใจว่าจะเลือกทางเดินชีวิตแบบใด ซึ่งเรื่องดังกล่าวคือประเด็นสำคัญของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ โดยโฮโซดะได้กล่าวไว้ในเว็บไซต์ screenanarchy (2013) ว่า

“...ผมอยากแสดงให้เห็นว่าหนังเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเติบโตของเด็กๆ และการเรียนรู้ที่จะเป็นอิสระ มีจิตใจที่เป็นอิสระ และเป็นตัวของตัวเอง ดังนั้นผมจึงอยากแสดงให้เห็นในตอนท้ายของหนังว่า พวกเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และได้ตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตของพวกเขา ผมอยากแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างจุดเริ่มต้นและจุดจบสำหรับเด็กๆ เหล่านี้...”

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงตัวละครอาเมะมาข้างต้นทั้งหมด ทำให้ผู้วิจัยพบว่า อาเมะคือตัวละครที่ถูกจัดอยู่ในประเภทตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ เนื่องจากอาเมะคือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากสังคมและผู้คนรอบข้างมาโดยตลอด ตั้งแต่ช่วงเด็กจนกระทั่งเติบโตเป็นวัยรุ่น ขณะเดียวกัน เมื่ออาเมะตัดสินใจจะใช้ชีวิตแบบหมาป่า เขายังได้รับผลกระทบจากธรรมชาติอีกด้วย ดังจะเห็นได้ในช่วงที่ลมพายุพัดกระหน่ำได้ทำให้สัตว์ป่าที่เป็นเพื่อนที่ดีของหมาป่าและอาเมะต้องล้มตาย รวมถึงพืชพันธุ์ในป่าก็ได้รับความเสียหายเป็นจำนวนมาก ซึ่งอาเมะจะต้องปรับตัวและรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นให้ได้

เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับกับข้อมูลในส่วนของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยพบว่า อาเมะคือตัวละครที่ได้สะท้อน “ความรู้สึกแปลกแยกของชาวญี่ปุ่นต่อสังคม” ได้อย่างโดดเด่น กล่าวคือ เรื่องที่ชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันรู้สึกแปลกแยกกับสังคมที่ตนเองอยู่นั้น ผู้วิจัยเห็นว่าอาเมะคือตัวละครที่สะท้อนความรู้สึกดังกล่าวออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งอาเมะได้แสดงออกถึงความรู้สึกอัดอั้นกับการต้องอยู่ในสังคมที่เขาไม่คุ้นเคย เป็นสังคมที่มีแต่ความวุ่นวายและคนรอบข้างดูไม่น่าไว้วางใจ ขณะเดียวกันสังคมดังกล่าวยังเป็นสังคมของมนุษย์ที่ถูกผสมระหว่างมนุษย์และหมาป่าไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ได้ โดยอาเมะเรียนรู้เรื่องราวแบบนั้นตั้งแต่วัยเด็ก ที่หลายครั้งเขาจะต้องปรับตัวเข้ากับคนในสังคม ด้วยการไม่กลายร่างเป็นหมาป่าให้คนทั่วไปเห็น หรือได้เรียนรู้จากใน

นิทานที่เล่าว่าหมาป่าเป็นตัวร้ายและมนุษย์จะเป็นผู้ที่คอยกำจัดหมาป่าเสมอ จากสิ่งที่ผู้วิจัยได้กล่าวมา ผู้วิจัยเชื่อว่าทั้งหมดคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้อาเมะมีอคติและทัศนคติเชิงลบต่อการใช้ชีวิตร่วมกับคนในสังคม ดังนั้นจึงส่งผลให้อาเมะกลายเป็นผู้ที่รู้สึกแปลกแยกกับผู้คนและสังคมมาโดยตลอด ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยมองว่าได้มีลักษณะเหมือนกับวัยรุ่นชนชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันที่ต้องเผชิญหน้ากับความรูสึกที่ต้องการแยกตัวออกจากสังคม โดยเฉพาะในช่วงที่เกิดโรคระบาดไวรัสโคโรนา (COVID 19) ขึ้น



ภาพ 32 อาเมะกำลังอ่านนิทานเรื่องที่หมาป่าเป็นตัวร้าย

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

ชาวญี่ปุ่นจะเรียกผู้ที่มีพฤติกรรมที่ต้องการแยกตัวออกจากสังคมว่า “ฮิคิโคโมริ” (Hikikomori) ทามากิ ไชโตะ (Saito Tamaki) จิตแพทย์ชาวญี่ปุ่นคือผู้ริเริ่มใช้คำนี้เพื่อเรียกผู้ที่มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยง หรือต้องการแยกตัวออกจากสังคม โดยรูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวส่วนใหญ่จะพบได้กับวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมรักสันโดษ ชอบใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในห้องแคบ เป็นคนเก็บตัว หลีกเลี่ยงการออกจากบ้านเพื่อพบปะผู้คน โดยมีผลการศึกษาชี้ชัดว่า ประชากรในประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 1.5 ล้านคน กำลังมีพฤติกรรมดังกล่าว ปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลรู้สึกแปลกแยกกับสังคมจนต้องการแยกตัวออกจากสังคม เกิดจากประสบการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจเป็นตัวกระตุ้นสำคัญ เช่น การสอบตกหรือไม่มีการทำงาน ซึ่งทั้งหมดเกิดจากแรงกดดันทางสังคม (จิณณพัต อกอุ้น, 2566)

2) ฉาก

2.1) ปัจจัยด้านเวลา

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ ความเจริญของประเทศญี่ปุ่นที่ทัดเทียมกับประเทศตะวันตก

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านเวลาของฉากที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) พบว่าช่วงเวลาทั้งหมดที่เกิดเหตุการณ์ภายในเรื่อง ได้ถูกสร้างให้เกิดขึ้นในปี 1963 ซึ่งมีฉากหลังสำคัญคือเมืองโยโกฮาม่า เมื่อผู้วิจยนำช่วงเวลาดังกล่าวมาวิเคราะห์ร่วมกับประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นอย่างละเอียด ทำให้พบว่ามีข้อมูลสำคัญหลายประการ กล่าวคือ ในช่วงปี 1963 ประเทศญี่ปุ่นถือว่าอยู่ในช่วงที่ประเทศกำลังพัฒนาอย่างเต็มกำลัง หลังจากที่ผ่านมาช่วงเวลาอันยากลำบากจากการเป็นผู้พ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 มา ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวคือช่วงที่ประเทศญี่ปุ่นเริ่มมีความมั่นคงและกำลังจะพัฒนาประเทศให้ทัดเทียมกับชาติตะวันตก จะเห็นได้จากการเติบโตทางเศรษฐกิจที่รวดเร็ว มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เกิดการพัฒนาผังเมืองและระบบสาธารณูปโภค ให้ความสำคัญกับระบบการศึกษามากขึ้น มีการให้สิทธิแก่ผู้หญิงมากกว่าในอดีต รวมถึงมีการเปิดรับรูปแบบการใช้ชีวิตของชาวตะวันตกมาใช้ร่วมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ทุกอย่างที่เกิดขึ้นได้แสดงให้เห็นถึงกลิ่นอายที่มาจากผลกระทบระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกเข้ากับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น

ดังนั้นเมื่อผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้เลือกใช้ช่วงเวลาในภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับช่วงเวลาจริงในประเทศญี่ปุ่น จึงส่งผลโดยตรงต่อการสร้างความสมจริงของเหตุการณ์ภายในเรื่องและการกระทำของตัวละคร ผู้วิจยได้วิเคราะห์ปัจจัยด้านเวลาฉากในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้อย่างละเอียด พบว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้เลือกเรื่องของการปรับปรุงผังเมืองในประเทศญี่ปุ่นให้มีลักษณะเดียวกับประเทศตะวันตกมาพูดเป็นประเด็นหลัก โดยได้สะท้อนให้เห็นผ่านความคิดของผู้บริหารโรงเรียนโคเนนที่ต้องการรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละดิน เพื่อต้องการจะสร้างอาคารใหม่ให้มีรูปแบบเดียวกับตะวันตกเพื่อความเป็นสากล และเพื่อตอบสนองต่อนโยบายของประเทศที่ต้องการจะสร้างประเทศให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ การที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้เลือกเรื่องดังกล่าวมาเป็นประเด็นหลัก ผู้วิจยมองว่า เรื่องดังกล่าวคือเรื่องที่เห็นได้ชัดเจนในระดับนโยบายของชาติ ซึ่งสามารถนำไปเชื่อมโยงกับเรื่องของเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในขณะนั้นได้ จากสิ่งที่กล่าวมาจะเห็นว่า เป็นเรื่องที่มีความสำคัญกับผู้คน วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นเป็นสำคัญ

สิ่งสำคัญที่ถูกนำมาใช้สะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมและการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นในช่วงปี 1963 อย่างชัดเจนคือ การที่ โกโร่ มียาซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้นำเพลง เอะ โอะ มุอิเทะ อาร์โกะ (Ue o muite aruko) (1961) หรือที่รู้จักกันในชื่อเพลง สุกียากี้ (Sukiyaki) ของ คิว ซากาโมโตะ (Kyu Sakamoto) มาใช้ประกอบกับการดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ กล่าวคือ เพลง

ดังกล่าวเป็นผลงานการประพันธ์เพลงและเรียบเรียงเสียงประสานของ เออิ รอกุสึเกะ (Ei Rokusuke) ซึ่งเนื้อหาในเพลงได้พูดถึงความรู้สึกหวานอมขมกลืนของชาวญี่ปุ่นในช่วงปี 1960 ที่ในช่วงเวลานั้นชาวญี่ปุ่นจำนวนหนึ่งได้ออกมาประท้วงต่อสนธิสัญญาความมั่นคงสหรัฐ-ญี่ปุ่น (US-Japan Security Treaty) ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเข้ามาดำเนินการควบคุมประเทศมากเกินไป จนทำให้ชาวญี่ปุ่นไม่มีอิสระในการดำเนินชีวิตอย่างที่ผ่านมา การประท้วงครั้งนั้นเรียกว่า “การประท้วงอันโป” (Anpo Struggle) และเออิคือผู้ประท้วงคนหนึ่งที่สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกผิดหวังและเสียใจที่ชาวญี่ปุ่นไม่สามารถจะต่อต้านอำนาจของผู้ควบคุมจากประเทศมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกาได้สำเร็จ หลังจากนั้นไม่นานเพลงดังกล่าวที่เขาแต่งก็ได้รับความนิยมไปทั่วประเทศญี่ปุ่นและประเทศอื่นๆ จนกระทั่งในปี 1963 เมื่อเพลงนี้ถูกส่งไปในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กลายเป็นเพลงที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับหนึ่งนานหลายสัปดาห์ และยังถือว่าเป็นเพลงภาษาญี่ปุ่นที่มียอดขายกว่า 13 ล้านชุดทั่วโลกอีกด้วย (ศิริพร ดาบเพชร, 2559)

ผู้วิจัยพบว่าเพลงดังกล่าวคือสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ที่ถูกนำมาใช้เป็น “ภาพตัวแทนของชาวญี่ปุ่นในทศวรรษ 1960” เนื่องจากเนื้อหาของเพลงได้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดและความรู้สึกของชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นที่ถูกต่างชาติเข้ามามีอิทธิพลและเสรีภาพไป โดยที่ชาวญี่ปุ่นไม่สามารถจะแก้ไขได้ ดังนั้นจึงส่งผลให้ชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นเกิดความรู้สึกผิดหวังและรู้สึกอึดอัดกับความเป็นชาติศิวิไลซ์ ที่ในสายตาของคนประเทศอื่นต่างมองประเทศญี่ปุ่นว่า เป็นประเทศที่มีความเจริญทัดเทียมกับชาติตะวันตก ที่มีความยึดมั่นในเรื่องสิทธิ เสรีภาพ ตามหลักการของประชาธิปไตยอย่างแท้จริง

สิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดได้สะท้อนผ่านบริบทและการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้อย่างชัดเจน เพราะผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้สร้างให้อูมิและซุนเป็นชาวญี่ปุ่นที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากนโยบายของผู้นำประเทศที่ไม่มีความเป็นธรรม ที่มองทุกอย่างเป็นแบบตะวันตกทั้งสิ้น ซึ่งทัศนคติดังกล่าวของผู้นำประเทศในขณะนั้น เกิดขึ้นเพียงแค่ต้องการจะแสดงถึงพลังอำนาจของความเป็นชาติที่ยิ่งใหญ่ โดยไม่ได้เล็งเห็นถึงคุณค่าของวัตถุสิ่งของและวัฒนธรรมญี่ปุ่นดั้งเดิมว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจต่อประชาชนหรือมีคุณค่าทางศิลปะแต่อย่างใด ผู้วิจัยมองว่าอูมิและซุนได้ตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกับชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นอย่างเห็นได้ชัด แต่มีความแตกต่างกันตรงที่อูมิกับซุนได้แสดงออกถึงจุดยืนที่ต้องการจะอนุรักษ์ของเก่าที่มีคุณค่าทางจิตใจต่อไป ในขณะที่ชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นต้องการได้รับสิทธิและอิสระทางเสรีภาพอย่างแท้จริง ดังนั้นเพลงดังกล่าวจึงได้ทำหน้าที่สะท้อนความคิด ความรู้สึก และตัวตน ทั้งตัวละครอูมิ ซุน และชาวญี่ปุ่นที่อยู่ในช่วงเวลาเดียวกันออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การที่ตัวละครได้แสดงเจตนารมณ์อย่างมุ่งมั่น ได้มีลักษณะเดียวกับที่ชาวญี่ปุ่นต้องการ เพราะชาวญี่ปุ่นในขณะนั้นมองว่าคนหนุ่มสาวคือพลังสำคัญของประเทศ

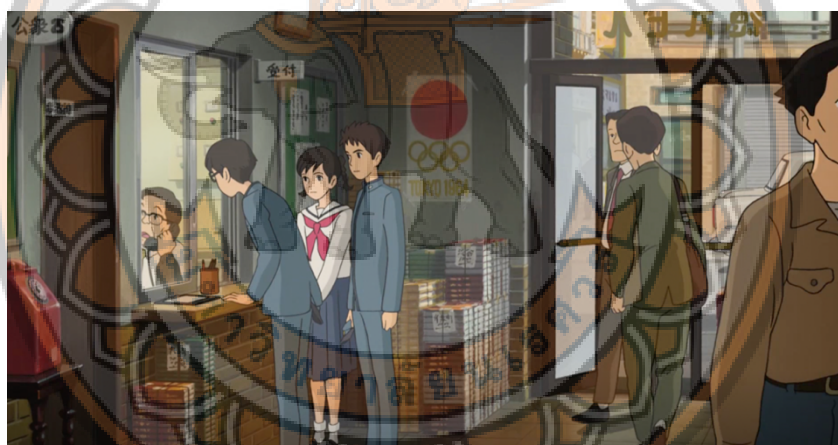
ที่จะนำพาประเทศไปสู่ความมั่งคั่งและยั่งยืนในแบบที่ประเทศญี่ปุ่นควรจะเป็นจริงๆ ดังนั้นความคิดในลักษณะดังกล่าวจึงถูกนำมาเชื่อมโยงกับเพลง อุเอะ โอะ มูอิเตะ อาร์โกะ ที่ถูกเปิดขึ้นในช่วงที่อุมิกับ ชุนเดินทางไปโตเกียวเพื่อพบกับท่านประธานที่เป็นเจ้าของอาคาร ควอเทียร์ ละติน โดยเพลงได้ทำหน้าที่สะท้อนให้เห็นเป้าหมายของอุมิและชุนอย่างชัดเจนว่า พวกเขาต้องการจะเปลี่ยนแปลงและยุติความคิดของท่านประธานที่จะทำให้ลายอาครดังกล่าวลงให้ได้ นอกจากนี้ เพลงดังกล่าวยังถูกนำมาใช้ในตอนที่ตัวละครเดินทางผ่านป้ายโปสเตอร์อันเป็นสัญลักษณ์การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกปี 1964 ที่จัดในกรุงโตเกียว ซึ่งในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า เพลงได้เน้นย้ำให้เห็นว่า มหกรรมการแข่งขันกีฬาระดับโลกอย่างกีฬาโอลิมปิก คือความหวังอันสูงสุดที่ชาวญี่ปุ่นเฝ้าคอยมานานหลังจากตกเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 มา ดังนั้นจึงทำให้ชาวญี่ปุ่นรู้สึกภาคภูมิใจอย่างมาก และเชื่อมั่นว่าความหวังดังกล่าวจะส่งผลให้ประเทศก้าวเดินต่อไปอย่างมั่นคงในฐานะของประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจ

การที่ประเทศญี่ปุ่นได้ทำหน้าที่เป็นเจ้าภาพในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งนี้ แสดงให้ประเทศอื่นเห็นว่าประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจ เป็นประเทศที่ได้รับการยอมรับจากประเทศอื่นทั่วโลก โดยเฉพาะกับประเทศสหรัฐอเมริกาที่เคยเป็นประเทศที่เข้าควบคุมระบบการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และสังคมของประเทศญี่ปุ่นมาก่อน ดังนั้นการที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับสิทธิ์ให้เป็นเจ้าภาพในครั้งนี้ จึงทำให้คนในชาติรู้สึกภาคภูมิใจมากและมุ่งหวังว่าจะสร้างความพร้อมเพื่อแสดงออกถึงการเป็นเจ้าบ้านที่ดี ที่มอบคุณประโยชน์ให้กับทุกคนที่เข้ามาในประเทศของตน

ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มีหลายฉากได้ปรากฏให้เห็นภาพโปสเตอร์ที่มีสัญลักษณ์ของการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ณ กรุงโตเกียว ในปี 1964 อย่างโดดเด่น ตัวอย่างคือฉากที่อุมิและชุนเดินทางไปโตเกียวเพื่อขอเข้าพบกับท่านประธานที่เป็นเจ้าของอาคาร ควอเทียร์ ละติน ตลอดเส้นทางที่ตัวละครเดินทางไป จะมีภาพโปสเตอร์สัญลักษณ์กีฬาโอลิมปิกโตเกียวติดอยู่หลายสถานที่ ทั้งภาพโปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่ถูกตั้งอยู่ใจกลางเมืองโตเกียว โดยโปสเตอร์ได้ปรากฏข้อความด้วยว่า “ทำให้โตเกียวสวยงาม เพื่อความสำเร็จของโอลิมปิก” และภาพโปสเตอร์สัญลักษณ์กีฬาโอลิมปิกที่ถูกติดภายในอาคารสำนักงานหลายจุด ดังจะเห็นได้จากภาพต่อไปนี้



ภาพ 33 ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ที่มีสัญลักษณ์กีฬาโอลิมปิกโตเกียวปี 1964 พร้อมข้อความ
ที่มา: Goro Miyazaki, 2011



ภาพ 34 ภาพโปสเตอร์กีฬาโอลิมปิกโตเกียวปี 1964 ที่ติดในอาคารสำนักงาน
ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

จากข้อความบนป้ายโปสเตอร์สัญลักษณ์กีฬาโอลิมปิกโตเกียว ปี 1964 ที่ผู้วิจัยได้
กล่าวมา เมื่อผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ร่วมกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแล้ว ผู้วิจัยมองว่าได้เชื่อมโยงถึง
การเป็น “ประเทศที่ทรงอำนาจในเอเชีย” กล่าวคือ การที่ประเทศญี่ปุ่นถูกเลือกให้เป็นเจ้าภาพแข่งขัน
กีฬาโอลิมปิกในครั้งนี้ ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกสำหรับประเทศญี่ปุ่น เพราะในปี 1936 ประเทศญี่ปุ่น
เคยเข้าร่วมประชุมสภาโอลิมปิกสากล (IOC) มาแล้ว แต่ช่วงเวลาดังกล่าวผู้นำประเทศฝึกฝั่ที่จะมี
บทบาทชั้นนำในเวทีโลก จึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นขอลอนตัวในการเป็นเจ้าภาพ (Marumura, 2021)
จากสิ่งที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีอำนาจมากที่สามารถจะขอเสนอตัวเป็น

เจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาระดับโลกได้ ขณะเดียวกันยังเป็นประเทศที่มีความน่าเชื่อถือในสายตาของผู้นำประเทศต่างๆ ทั่วโลก ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่า การที่ประเทศญี่ปุ่นได้เป็นเจ้าภาพแข่งขันกีฬาโอลิมปิกปี 1964 นั้น ย่อมต้องเป็นประเทศที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดในเอเชีย เพราะยังไม่มีประเทศใดในเอเชียที่สามารถเป็นเจ้าภาพแข่งขันกีฬาดังกล่าวได้ แม้กระทั่งประเทศจีนที่เป็นประเทศที่มีประชากรมากที่สุดในโลก และเป็นประเทศต้นแบบให้กับประเทศญี่ปุ่นในหลายเรื่องก็ตาม ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่าการที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับสิทธิ์ของการเป็นเจ้าภาพโอลิมปิก ได้แสดงให้เห็นถึงการเป็นประเทศที่มีเสถียรภาพทั้งทางเศรษฐกิจและการเมืองอย่างชัดเจน

ข้อความที่เขียนว่า “...เพื่อความสำเร็จของโอลิมปิก” ในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ว่า คำว่า “ความสำเร็จ” เมื่อนำมาพิจารณาตามบริบทในภาพยนตร์และบริบททางประวัติศาสตร์ พบว่ามีความหมายทั้งหมดสองประการคือ ประการแรก หมายถึงความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือของทุกคนในชาติ เพื่อทำในการจัดงานดังกล่าวสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ส่วนความหมายประการที่สอง คือ ความหมายแฝงที่เกิดขึ้นตามแนวคิดสัญญาวิทยา หมายถึง “อำนาจ” ที่มาความสำเร็จ กล่าวคือ การที่ประเทศญี่ปุ่นสามารถเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกได้ เพราะประเทศญี่ปุ่นคือหนึ่งในประเทศที่ประสบความสำเร็จของโลกและมีอำนาจมากที่สุดในเอเชียขณะนั้น

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ ความโดดเด่นของยุคไทโช (Taisho)

หากพิจารณาช่วงเวลาของเรื่องกับตัวละครและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ภายในเรื่องทั้งหมดอย่างละเอียด พบว่าการที่ ฮารุโอะ โซโตซากิ (Haruo Sotozaki) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้ตั้งใจออกแบบฉากหลังในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ให้เกิดขึ้นในยุคไทโช ถือว่าเป็นสิ่งที่สร้างความโดดเด่นและแปลกใหม่ให้กับเนื้อหาและตัวละครเป็นอย่างมาก ขณะเดียวกันได้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์อนิเมะแนวย้อนยุคเรื่องอื่นอีกด้วย เนื่องจากยุคไทโชเป็นยุคที่คั่นกลางระหว่างยุคเมจิและยุคโชวะ ซึ่งทั้งสองยุคมีความสำคัญกับประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก เพราะเป็นยุคที่ประเทศญี่ปุ่นเริ่มเปิดประเทศอย่างจริงจังจึงทำให้เกิดเหตุการณ์สำคัญมากมาย ดังนั้นจึงทำให้ยุคไทโชไม่ได้ถูกพูดถึงในภาพยนตร์อนิเมะเท่าที่ควร การที่ฮารุโอะเลือกสร้างฉากหลังเป็นยุคไทโชนั้น ผู้วิจัยมองว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีความท้าทายอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการผูกโยงเรื่องราวการต่อสู้ของหน่วยพิฆาตอสูรที่เป็นมนุษย์ผู้รักความยุติธรรมเข้ากับเหล่าอสูรที่หวังจะกินมนุษย์เพื่อความบันเทิง เพราะยุคไทโชเป็นยุคที่มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นดั้งเดิมกับวัฒนธรรมตะวันตกให้เห็นอย่างชัดเจน

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษายุคสมัยของประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจากบันทึกทางประวัติศาสตร์ พบว่ายุคไทโชเป็นยุคที่เกิดขึ้นในยุคสมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นยุคในรัชสมัยของสมเด็จพระจักรพรรดิโยชิฮิโตะ (Yoshihito) ที่มีการปกครองในระยะเวลาสั้นๆ เพียงแค่ 14 ปี คือตั้งแต่ช่วงปี 1912 จนถึงปี 1926 เนื่องจากสมเด็จพระจักรพรรดิโยชิฮิโตะทรงมีพระพลานามัยอ่อนแอ จึงไม่สามารถบริหารบ้านเมืองได้เองตามลำพัง ดังนั้นจึงทำให้เกิด “วิกฤตการณ์เมืองแห่งยุคไทโช” ขึ้น โดยสมเด็จพระจักรพรรดิโยชิฮิโตะไม่ได้มีบทบาททางการเมืองอย่างชัดเจน จึงทำให้ยุคดังกล่าวถูกเรียกว่า ประชาธิปไตยยุคไทโช หรือ ไทโชเดโมแครซี (ราชภัฏ เพ็ญฟ้า, 2566)

แม้ว่ายุคไทโชจะเป็นยุคที่ไม่ได้มีเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่โดดเด่นเท่ากับยุคเมจิหรือยุคโชวะดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาแล้ว แต่เมื่อพิจารณาในแง่ของเสน่ห์หรือความน่าสนใจที่เกิดจากงานศิลปะ เครื่องแต่งกาย อาหาร หรือแม้กระทั่งอาคารบ้านเรือนที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น พบว่ายุคไทโชคือยุคที่มีเสน่ห์และความน่าสนใจอย่างมากเช่นกัน จนถูกเรียกขานว่า “ไทโชโรมัน” หรือ “ความโรแมนติกยุคไทโช” เพื่อระลึกถึงมนต์เสน่ห์และความทรงจำที่ดีของชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลาดังกล่าว ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดชัดเจนของเสน่ห์ในยุคไทโช คืองานศิลปะของ ยูเมจิ ทาเคฮิสะ (Takehisa Yumeji) จิตรกรชื่อดังในยุคนั้น ซึ่งนิยามวาดภาพผู้หญิงร่างกายอ่อนช้อยสวมใส่เสื้อผ้าญี่ปุ่นสมัยใหม่แบบหลวมๆ ที่ต้องการสื่อถึงความรู้สึกเปื้อนอายในชีวิต (MATCHA, 2022)

เมื่อผู้วิจัยนำการกระทำ ทักษะคิด และการดำเนินชีวิตของตัวละคร มาวิเคราะห์ร่วมกับฉากหลังในยุคไทโชอย่างละเอียด พบว่ายุคไทโชได้ส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละคร บทบาทและหน้าที่ที่ตัวละครได้รับ รวมถึงฐานะทางสังคมของตัวละครอย่างเห็นได้ชัด โดยทั้งหมดได้สะท้อนผ่านคำพูดและบทสนทนาของตัวละคร และฉากสำคัญ ผู้วิจัยพบว่ามี 3 ประเด็นที่น่าสนใจที่จะนำมาวิเคราะห์ครั้งนี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก คือความหมายของยุคไทโชได้มีความสอดคล้องกับอุดมการณ์หลักของหน่วยพิฆาตอสูร กล่าวคือ ชื่อของยุคไทโชในภาษาไทยมีความหมายว่า “ความชอบธรรมอันยิ่งใหญ่” (Great righteousness) ในประเด็นของชื่อยุคที่เกี่ยวข้องกับความชอบธรรมนี้ ผู้วิจัยมองว่าสามารถนำไปเปรียบเทียบกับอุดมการณ์หรือเจตนารมณ์ และหน้าที่ของหน่วยพิฆาตอสูรที่เป็นผู้รักความชอบธรรมได้ ดังจะเห็นได้จากหน่วยพิฆาตอสูรได้ยึดมั่นที่จะพิทักษ์ความยุติธรรมและคอยปกป้องผู้คนให้รอดพ้นจากการถูกอสูรเช่นฆ่าให้สำเร็จ เพื่อมุ่งหวังว่าการกระทำของพวกเขาจะสร้างความสงบสุขให้เกิดขึ้นบนโลกนี้ แม้ว่าการปฏิบัติการกิจของหน่วยพิฆาตอสูรในแต่ละครั้งอาจจะทำให้นักล่าอสูรหลายคนต้องเสียชีวิตหรือได้รับบาดเจ็บสาหัสก็ตาม แต่หน่วยพิฆาตอสูรทุกคนยังคงมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับอย่างเต็มที่เสมอ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน

คือคำพูดของทันจิโร่ในตอนที่กำลังพูดเตือนสติตัวเองให้ตื่นจากความฝัน เพื่อจะได้รับตื่นมาช่วยเหลือผู้คนที่อยู่ในขบวนรถไฟจำนวน 200 คน ให้รอดพ้นจากการถูกอสูรกิน ทันจิโร่กล่าวว่า

ทันจิโร่: จงลุกขึ้นสู้

ประเด็นที่สอง คือ การที่ยุคไทโซได้เปิดกว้างต่อการรับวัฒนธรรมและแนวความคิดทางตะวันตกเข้ามา ด้วยการยอมรับและนำวัฒนธรรมตะวันตกมาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตของประชาชนทุกด้าน ทั้งการปกครอง สถาปัตยกรรม อาหาร แฟชั่นการแต่งกาย การออกแบบลักษณะของอาคารบ้านเรือน และระบบสาธารณสุขโรคและการขนส่ง ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเรื่องดังกล่าวได้มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นขึ้น จนเกิดเป็นวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ขึ้นมาในลักษณะเดียวกับวัฒนธรรมลูกผสม ซึ่งวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นได้ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเศญี่ปุ่น และรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากสภาพสังคมโดยรวมในช่วงเวลานั้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คือตามบ้านเรือนได้มีไฟฟ้าใช้ และผู้คนสามารถเดินทางได้สะดวกและรวดเร็วกว่าเดิม เพราะในเมืองหลวงมีการสร้างถนนหลายช่องทางและมีรถรางวิ่งไปตามย่านสำคัญต่างๆ ในเมือง รวมถึงมีรถไฟหัวจักรไอน้ำคอยให้บริการประชาชนที่ต้องการเดินทางจากเมืองหลวงไปตามชานเมืองได้ในระยะเวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมง จากสิ่งที่คุณวิจัยได้กล่าวมาพบว่าได้สะท้อนให้เห็นในหลายฉากสำคัญของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ จะเห็นได้จากภาพของอาคารบ้านเรือนในเมืองหลวง ที่มีทั้งอาคารบ้านเรือนแบบญี่ปุ่นโบราณที่สร้างขึ้นจากไม้เป็นวัสดุหลัก ถูกตั้งเรียงรายร่วมกับอาคารสมัยใหม่ที่มีรูปทรงในลักษณะเดียวกับสถาปัตยกรรมแบบตะวันตกและใช้อิฐและปูนเป็นวัสดุหลัก ดังจะเห็นได้ในฉากตอนจบของเรื่อง



ภาพ 35 อาคารบ้านเรือนในยุคไทโชที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันตก
และวัฒนธรรมตะวันออก

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

ณัฐพงศ์ ไชยวานิชย์ผล (2564) ได้กล่าวถึงลักษณะอาคารบ้านเรือนในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ว่า ผู้ชมสามารถเห็นอาคารแบบตะวันตกในเมืองหลวงได้บ่อยครั้ง ซึ่งอาคารเหล่านั้นจะสร้างด้วยอิฐและปูน มีรูปทรงเหลี่ยมชัดเจน บางครั้งอาจเป็นอาคารไม้ที่ปรับรูปทรงให้เข้ากับรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ หรือที่ วณัฐย์ พุฒนาค (2564) ได้กล่าวถึงการวางผังเมืองของยุคไทโชที่ส่งผลต่อการออกแบบภาพเมืองหลวงของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ว่า ความพิเศษอย่างหนึ่งของยุคไทโชคือการวางระบบผังเมือง ที่พัฒนาขึ้นเพื่อต้องการแก้ไขปัญหาหลักของเมืองโตเกียวในช่วงเวลานั้น ซึ่งมีการร่างกฎหมายผังเมืองพร้อมกับกฎหมายควบคุมอาคารให้มีการแบ่งโซนที่ชัดเจน โดยได้รับอิทธิพลมาจากประเทศฝรั่งเศสและประเทศเยอรมนี

ขณะเดียวกันมีหลายฉากในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นชัดเจนถึงการแต่งกายของชาวญี่ปุ่นยุคไทโช ที่เครื่องแต่งกายเหล่านั้นได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่น โดยชาวญี่ปุ่นได้นำวัฒนธรรมอื่นที่ได้รับมา นำมาปรับใช้และผสมผสานกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จนเกิดเป็นวัฒนธรรมลูกผสมของเครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวญี่ปุ่น โดยมีทั้งผู้คนที่สวมใส่เสื้อผ้าแบบสากลที่ผู้ชายจะสวมสูทและหมวกแบบตะวันตก ส่วนผู้หญิงจะสวมชุดกระโปรงยาวและหมวกปีกกว้าง สำหรับแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมผู้ชายและผู้หญิงจะสวมชุดกิโมโน ซึ่งจะเห็นภาพดังกล่าวได้ในตอนที่ผู้คนปรากฏตัวในสถานีรถไฟและบนขบวนรถไฟ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยคิดว่าเป็นประเด็นที่มีความชัดเจนประเด็นหนึ่งในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ โดยเฉพาะเรื่องรูปแบบของหน่วยพิฆาตอสูร เนื่องจากรูปแบบของหน่วยพิฆาตอสูรที่ต้องสวมใส่ขณะปฏิบัติภารกิจ เมื่อผู้วิจัยศึกษาประวัติของชุดเครื่องแบบที่ใช้ใน

ประเทศญี่ปุ่นอย่างละเอียดจึงพบกับข้อสันนิษฐานว่า เครื่องแบบของหน่วยพิฆาตอสูรได้รับแนวคิดมาจากชุดเครื่องแบบของนักเรียนชาย ที่เรียกว่า “กะคุริน” (Gakuran) ซึ่งเป็นเครื่องแบบที่เริ่มใช้มาตั้งแต่ยุคเมจิในปี 1868 เป็นต้นมา และมีข้อมูลระบุว่า กะคุรินได้รับอิทธิพลมาจากชาวต่างชาติที่เข้ามาค้าขายกับประเทศญี่ปุ่นในช่วงเปิดประเทศ เพราะคำว่า “กะคุริน” แปลว่า เรียน หรือ ศึกษา ส่วนคำว่า “รัน” มาจากคำว่า ฮอลันดา หรือ ฮอลแลนด์ในภาษาญี่ปุ่น (The Matter, 2020)



ภาพ 36 เครื่องแบบของหน่วยพิฆาตอสูร

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

และประเด็นที่สาม คือยุคไทโชได้มีการนำเขารถไฟหัวจักรไอน้ำจากตะวันตกมาใช้อย่างเป็นทางการ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า เมื่อรถไฟหัวจักรไอน้ำได้ถูกนำมาใช้ร่วมกับบริบททางสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว จึงทำให้รถไฟหัวจักรไอน้ำกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ตามแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาที่ใช้อยู่ถึง “อำนาจของจักรวรรดิตะวันตก” เนื่องจากรถไฟหัวจักรไอน้ำที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ มีต้นแบบมาจากรถไฟรุ่น JNR 8602 ที่ถูกผลิตขึ้นจากประเทศตะวันตกในปี 1919 ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในภาพยนตร์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่ารถไฟหัวจักรไอน้ำคือตัวแทนของความก้าวหน้าทางวิทยาการจากประเทศตะวันตก ที่กำลังเข้ารุกรานวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น จากเดิมที่ชาวญี่ปุ่นจะนิยมเดินทางด้วยจักรยานหรือรถยนต์ แต่เมื่อรถไฟหัวจักรไอน้ำได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น จึงส่งผลให้ชาวญี่ปุ่นขณะนั้นต้องเรียนรู้และปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตอย่างมาก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมองว่า นอกจากรถไฟหัวจักรไอน้ำในเรื่องจะเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของความก้าวหน้าทางวิทยาการจากประเทศตะวันตกแล้วยังเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสถานที่ที่ทำให้เกิดสายสัมพันธ์ระหว่างศิษย์พี่และศิษย์น้องในหน่วยพิฆาตให้

แน่นแฟ้นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จาก ทันจิโร่ เซนอิทสึ และ อินะสุเกะ ได้ใช้ช่วงเวลาสั้นๆ ที่เกิดขึ้นบน ขบวนรถไฟ ทำความรู้จักและเรียนรู้ลักษณะนิสัยและทัศนคติของเรนโกคุที่เป็นเสาหลักเพลิงได้อย่าง ลึกซึ้ง จนทำให้ทุกคนสนิทกันมากขึ้น



ภาพ 37 รถไฟหัวจักรไอน้ำในยุคไทโซ

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

จากสิ่งที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาถึงความน่าสนใจของยุคไทโซที่มีความสำคัญกับเหตุการณ์ และตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) นั้น เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแล้ว พบว่า ในประเด็นที่ยุคไทโซได้รับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาอย่างมาก ผู้วิจัยคิดว่า “หน่วยพิฆาตอสูร” สามารถนำไปเปรียบเทียบได้กับ “ความเป็นญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม” ขณะที่ “อสูร” สามารถเปรียบเทียบได้ กับ “ความทันสมัยและวัฒนธรรมตะวันตกที่เข้าคุกคามวัฒนธรรมญี่ปุ่น” กล่าวคือ หน่วยพิฆาตอสูร คือตัวแทนของความเป็นญี่ปุ่นดั้งเดิม ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากที่หน่วยพิฆาตอสูรจะใช้ดาบหรือคาตะนะ เป็นอาวุธสำหรับฆ่าอสูร ซึ่งดาบแต่ละเล่มของนักล่าอสูรจะถูกตีขึ้นตามตำราและประสบการณ์ของช่าง ตีดาบชาวญี่ปุ่นอย่างเคร่งครัด เพื่อจะทำให้ได้ดาบที่มีคุณภาพสูง มีความคม และไม่หักง่าย ขณะเดียวกันหน่วยพิฆาตอสูรจะสวมเสื้อคลุม “ฮาโอริ” (Haori) ทับชุดเครื่องแบบไว้ โดยในอดีต นักรบจะนิยมสวมเสื้อคลุมฮาโอริทับชุดเกราะไว้ และภายหลังยุคเอโดะการสวมใส่ฮาโอริจะเป็นการ บ่งบอกความมั่งคั่งของชนชั้น ดังนั้นทั้งดาบและเสื้อคลุมฮาโอริที่อยู่ในตัวของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคน จึงแสดงให้เห็นถึงตัวตนและเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นออกมาอย่างชัดเจน ส่วนอสูรที่เป็นตัวแทน ของวัฒนธรรมตะวันตกที่คุกคามวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า ประเด็นดังกล่าวได้ สะท้อนให้เห็นชัดเจนจากเครื่องแต่งกายของ คิบุทสึจิ มุซัน (Kibutsuji Muan) หัวหน้าอสูร ที่แต่ง

กายแบบตะวันตก ด้วยการใส่ชุดสูทและสวมหมวกของผู้ชายแบบสากล ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามุขนั้นคือตัวแทนของโลกตะวันตกอย่างชัดเจน

ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่อสูรลงมือฆ่าผู้บริสุทธิ์ที่เป็นชาวญี่ปุ่นจำนวนมาก และหน่วยพิฆาตอสูรจะต้องปกป้องผู้คนให้รอดพ้นจากอสูรให้ได้ สามารถนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นทางวัฒนธรรมและสังคมในโลกจริงได้อย่างน่าสนใจ กล่าวคือ การที่หน่วยพิฆาตอสูรจะต้องปกป้องผู้บริสุทธิ์และลงมือฆ่าอสูรให้หมดไปจากสังคมตามบริบทของภาพยนตร์นั้น ได้มีลักษณะเดียวกับที่ชาวญี่ปุ่นในโลกจริงจะต้องทำหน้าที่ปกป้องรักษาวัฒนธรรมและประเพณีอันดีงาม รวมถึงวิถีชีวิตแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมเอาไว้ให้ได้ เนื่องจากรัฐบาลและผู้คนส่วนใหญ่ในช่วงเวลานั้นกำลังหลงในความเป็นตะวันตกอย่างมาก จนลืมคิดว่าพวกเขากำลังจะสูญเสียตัวตนและรากเหง้าของตนเองไป จึงทำให้คนบางส่วนแสดงความไม่เห็นด้วย เนื่องจากคนกลุ่มนั้นมีความเห็นว่าวัฒนธรรมตะวันตกที่ถาโถมใส่ จะทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ดีงามต้องถูกลดทอนคุณค่าลง ดังนั้นจึงทำให้ในยุคไทโชยังมีคนบางกลุ่มที่ยังคงสวมใส่ชุดกิโมโนเช่นเดิม

2.2) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม

- เรื่อง Penguin Highway (2018)

สาระสำคัญคือ ฐานะทางสังคมที่ดีจะช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของบุคคล ทั้งด้านการศึกษาและด้านสุขภาพ

เมื่อพูดถึงปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคมในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Penguin Highway (2018) พบว่าเรื่องฐานะทางสังคมเป็นประเด็นที่มีความชัดเจนมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาหลักของภาพยนตร์ได้เล่าถึงชีวิตของอาโอยามะ เด็กชายที่เกิดมาในครอบครัวฐานะดีและมีพ่อเป็นนักวิทยาศาสตร์ ดังนั้นจึงทำให้อาโอยามะได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัวเป็นอย่างดีมาตลอด คือได้เข้าเรียนโรงเรียนที่ดี โดยโรงเรียนได้ใส่ใจเรื่องการศึกษาของนักเรียนอย่างมาก เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมถึงให้ทำการทดลองสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ดังที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยที่เป็นเพื่อนสนิทในชั้นเรียนได้ร่วมกันทำวิจัยเกี่ยวกับเพนกวินที่ปรากฏตัวในเมือง รวมถึงทำการสำรวจปรากฏการณ์ที่น้ำจับตัวเป็นกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ ซึ่งอาโอยามะและเพื่อนเรียกว่า “ทะเล” จนสุดท้ายอาโอยามะสามารถตอบคำถามของงานวิจัยและปรากฏการณ์เรื่องทะเลได้สำเร็จ นอกจากอาโอยามะจะศึกษาหาความรู้ในห้องเรียนอย่างเต็มที่แล้ว เมื่ออาโอยามะมีเวลว่าง เขายังใช้เวลาที่มีศึกษาหาความรู้เรื่องวิทยาศาสตร์กับพ่อเพิ่มเติมอีกด้วย เนื่องจากพ่อของอาโอยามะเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่เก่งมากคนหนึ่ง ซึ่งจะเห็นได้หลายครั้งที่พ่อสามารถตอบคำถามและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเรื่องวิทยาศาสตร์ทุกเรื่องที่อาโอยามะสงสัยได้ ดังนั้นจึงทำให้อาโอยามะเป็นเด็กที่เก่งและฉลาดกว่าเด็กคนอื่นในชั้นเรียนอย่างเห็นได้ชัด

ตัวอย่างที่สามารถนำมาสนับสนุนเรื่องที่อาโอยามะเป็นเด็กเก่งและฉลาด ซึ่งส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากการเรียนรู้เพิ่มเติมจากพ่อที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ คือบทสนทนาระหว่างพี่สาวที่ทำงานอยู่ในคลินิกทำฟันกับอาโอยามะ ในตอนที่ทั้งสองคนสามารถไขปริศนาเรื่องการปล่อยเพนกวินออกมาจากสิ่งของได้สำเร็จเป็นครั้งแรกว่า

พี่สาว: เสียเวลาไปหน่อย แต่สำเร็จกันได้ สมเป็นลูก
นักวิทยาศาสตร์

อาโอยามะ: ยังมีปริศนาอีกมากมาย มีเรื่องพลังงานเพนกวิน
เรายังไม่รู้หลักการเลย

นอกจากนี้ อิโรยาสึ อิซิดะ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ยังได้กล่าวถึงประเด็นที่อาโอยามะเป็นเด็กฉลาดไว้ในเว็บไซต์ Asian Movie Pulse (2019) อีกด้วยว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้อาโอยามะเป็นเด็กฉลาด เกิดจากการมีลักษณะนิสัยเช่นเดียวกับเด็กญี่ปุ่นที่อยากรู้อยากเห็นทุกอย่างรอบตัวตลอดเวลา จนนำมาสู่การสร้างเป็นลักษณะนิสัยของตัวละครอาโอยามะในที่สุด

“...ความอยากรู้อยากเห็นเป็นลักษณะเฉพาะของเด็กญี่ปุ่น
เมื่อพวกเขามีโอกาสจึงแอบดู และหลังจากที่ได้ดูจะทำให้พวกเขามี
ประสบการณ์มากขึ้น ฉลาดมากขึ้น ซึ่งอาโอยามะก็เป็นแบบนี้...”

การที่อาโอยามะได้รับการเลี้ยงดูที่ดีจากครอบครัวและได้รับการศึกษาที่เข้มงวดมาตลอด จึงส่งผลให้อาโอยามะมีชีวิตที่ดี สามารถใช้ชีวิตได้อย่างอิสระและเรียนรู้ทุกอย่างรอบตัวได้อย่างรวดเร็ว เพราะได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากครอบครัวเป็นอย่างดี โดยไม่ต้องกังวลเรื่องภาระหน้าที่ภายในบ้านหรือต้องช่วยที่บ้านประหยัดเรื่องค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่าสิ่งที่ทำให้อาโอยามะสามารถกระทำการต่างๆ ได้ตามที่ผู้วิจัยกล่าวมานั้น เกิดจากฐานะทางสังคมของครอบครัว ที่พ่อแม่เป็นผู้มีการศึกษาและมีอาชีพที่สังคมยอมรับ จึงทำให้สามารถหารายได้มาเลี้ยงดูทุกคนในครอบครัวได้อย่างพอเพียง ซึ่งทั้งหมดได้ส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต ทักษะสติสภาพความเป็นอยู่ และการศึกษาของอาโอยามะอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากที่แม่ได้ตั้งใจคัดเลือกวัตถุดิบชั้นดี ให้ครบ 5 หมู่ตามหลักโภชนาการ เพื่อจะนำมาทำอาหารแต่ละมื้อให้กับทุกคนในครอบครัว หรือเรื่องที่อาโอยามะได้รับอุปกรณ์การเรียน เครื่องเขียน กระเป๋านักเรียน รวมถึงเครื่องมือทดลองทางวิทยาศาสตร์จากครอบครัวเสมอ

ผู้วิจัยเชื่อว่าฐานะทางสังคมคือสิ่งสำคัญที่ทำหน้าที่เป็นตัวชี้วัดคุณภาพชีวิตของบุคคล รวมถึงชีวิตของอาโอยามะด้วย กล่าวคือ การที่จะบอกได้ว่าบุคคลหนึ่งจะมีคุณภาพชีวิตที่ดีหรือไม่ นอกจากฐานะทางสังคมแล้ว ยังมีเรื่องรายได้ที่ได้รับอีกด้วย ซึ่งจะเห็นได้จากในประเทศญี่ปุ่นเมื่อเกิดระดับรายได้ที่มีช่องว่างมากขึ้น จะส่งผลให้เกิดการแบ่งฐานะทางสังคมและชนชั้นในประเทศญี่ปุ่นมากขึ้นตามไปด้วย ในปี 2558 กระทรวงสาธารณสุข แรงงาน และสวัสดิการของประเทศญี่ปุ่น ได้ทำการสำรวจในโครงการ “การสำรวจพื้นฐานการดำรงชีวิตของประชาชน” ที่ดำเนินการทุก 3 ปี ได้เปิดเผยตัวเลขของอัตราความยากจนโดยเปรียบเทียบของชาวญี่ปุ่นว่า มีร้อยละ 15.6 หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นความยากจนที่เกิดจากการมีรายได้ต่ำกว่ามาตรฐานค่าครองชีพ ดังนั้นจึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นมีแนวโน้มที่บุคคลจะกลายเป็นคนจนเพิ่มขึ้น จนส่งผลให้เกิดปัญหาทางสังคมต่างๆ ตามมา เช่น การแบ่งแยกระบบจ้างงาน สังคมมีจำนวนผู้สูงอายุมากขึ้น รวมถึงมีอัตราการหย่าร้างที่สูงขึ้น จนส่งผลให้เกิด “ความยากจนในเด็ก” ทำให้ต้องมีเด็ก 1 ใน 6 คน เป็นเด็กยากจน ซึ่งส่งผลต่อการศึกษา ปัญหาสุขภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับปัญหาสุขภาพจิต และการเข้าถึงสวัสดิการของเด็กที่ควรจะได้รับอย่างเพียงพอ (ไฉจิต ทิพย์เทียมพงษ์, 2561)

จากปัญหาความยากจนในเด็กที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมองว่าประเด็นดังกล่าวเป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจ เนื่องจากปัญหาความยากจนในเด็กได้ส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพของเด็ก ที่อาจไม่ได้รับการดูแลและการรักษาสุขภาพจากภาครัฐเท่าที่ควร เนื่องจากฐานะทางสังคม และรายได้จะเป็นตัวกำหนดขั้นตอน ระยะเวลา และสิทธิที่จะเข้ารับการรักษา ซึ่งเรื่องดังกล่าวถือว่ามีลักษณะตรงกันข้ามกับชีวิตของอาโอยามะอย่างสิ้นเชิง เพราะการที่อาโอยามะเกิดมาในครอบครัวที่มีฐานะดี ทำให้การเข้ารับบริการและการรักษาสุขภาพเป็นไปอย่างรวดเร็ว จะเห็นได้ในหลายฉากที่อาโอยามะเดินทางไปคลินิกทำฟันเอกชน เพื่อไปรับการดูแลและรักษาช่องปากและฟันจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ โดยไม่ต้องรอสิทธิจากภาครัฐ เนื่องจากครอบครัวได้เสียค่าใช้จ่ายเองทั้งหมด ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยคิดว่าสามารถนำมาใช้สนับสนุนเรื่องที่ว่าอาโอยามะมีคุณภาพชีวิตที่ดีและได้รับโอกาสที่จะพัฒนาตนเองให้เติบโตอย่างมีคุณภาพจากครอบครัวและสังคมได้เป็นอย่างดี



ภาพ 38 คลินิกทำฟันที่อาโอยามะมาใช้บริการเป็นประจำ

ที่มา: Ishida Hiroyasu, 2018

กล่าวคือ เมื่อไม่นานมานี้ มหาวิทยาลัยสึคุบะ (University of Tsukuba) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “Regional Inequality in Dental Care Utilization in Japan: An Ecological Study Using the National Database of Health Insurance Claims” ที่เผยแพร่ข้อมูลใน The Lancet Regional Health—Western Pacific ได้ศึกษาเกี่ยวกับการให้บริการสุขภาพช่องปากและฟัน ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ใน 47 จังหวัดของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งผลการศึกษาระบุว่า รายได้และระดับการศึกษาได้ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำต่อการเข้ารับบริการสุขภาพ ซึ่งเด็กและผู้ที่อยู่ในครอบครัวที่มีรายได้สูงและระดับการศึกษาสูง ส่วนใหญ่จะเข้าถึงการตรวจโรคเกี่ยวกับฟันได้รวดเร็วกว่าผู้ที่มีรายได้น้อยกว่าและระดับการศึกษาต่ำกว่า เพราะฉะนั้นรายได้และระดับการศึกษาของบุคคลจึงมีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับการเข้ารับบริการสุขภาพช่องปากและฟัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับระยะการป้องกันโรค (preventive care) (Thiraphon Singlor, 2021)

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าประเด็นของสุขภาพช่องปากและฟันในเด็ก ได้สะท้อนอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้อย่างชัดเจน ดังจะเห็นได้จากที่ อีโรยาสึ อิซิดะ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้ตั้งใจสร้างเรื่องราวให้อาโอยามะต้องไปคลินิกทำฟันอยู่หลายครั้ง ซึ่งผู้วิจัยมองว่าประเด็นนี้ส่วนหนึ่งอาจมีความเกี่ยวข้องกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่จะพูดถึงเรื่องการสร้างสุขอนามัยที่ดีผ่านตัวละครเอก เพื่อมุ่งหวังว่าภาพที่ปรากฏอยู่ในเรื่องจะสร้างความตระหนักให้กับเด็กที่ได้ชม ให้หันมาสนใจสุขอนามัยมากขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน คือบทสนทนาระหว่างพ่อกับอาโอยามะที่กล่าวว่า

พ่อ: ตั้งใจค้นคว้าก็ดีแล้ว แต่อย่าลืมแปร่งฟันด้วยละ

อาโอยามะ: ผมลืมประจำเลย เพราะผมมีเรื่องอยากทำมากมาย

พ่อ: ลูกอาจมีเรื่องต้องทำเยอะ ถ้ามีคนที่ทำหลายอย่างไม่
แปร่งฟัน กับคนที่ทำหลายอย่างแล้วแปร่งฟันด้วย คน
ไหนฉลาดกว่ากันล่ะ?

อาโอยามะ: คนฉลาดก็ต้องเป็นคนที่แปร่งฟันสิครับ

ถ้าหากนำประเด็นที่อาโอยามะเป็นเด็กเก่ง ฉลาด และมีสุขภาพดี เพราะเกิดมาในครอบครัวที่มีฐานะดี มาเชื่อมโยงเข้ากับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแล้ว พบว่าประเด็นที่อาโอยามะมีสุขภาพดี เป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจมากที่สุด เนื่องจากประเด็นนี้ได้ชี้ให้เห็นถึง “สุขภาพที่ดีของเด็กญี่ปุ่น” ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอให้เห็นอยู่บ่อยครั้งในภาพยนตร์ญี่ปุ่นหรือภาพยนตร์อนิเมะ จนกลายเป็นภาพที่ผู้ชมทั่วโลกจดจำได้ กล่าวคือ เมื่อองค์การยูนิเซฟ (UNICEF) ได้ทำการสำรวจโภชนาการเด็กทั่วโลก พบว่ามีประเทศญี่ปุ่นเพียงประเทศเดียวที่มีเด็กในสัดส่วนน้อยกว่า 1 ใน 5 ที่มีน้ำหนักเกินมาตรฐาน จนส่งผลให้ประเทศญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศที่เด็กมีสุขภาพดีที่สุดในโลก โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านโภชนาการในเด็กชี้ชัดว่า การที่เด็กญี่ปุ่นมีสุขภาพแข็งแรงเกิดจากการมีวิถีการรับประทานอาหารแบบ “โชคุอิคุ” (Shokuiku) ที่นายแพทย์ อิชิสึกะ กาเซ็น ผู้บุกเบิกโภชนาการแนว Macrobiotic diet เป็นผู้คิดค้น ที่เน้นให้อาหารมื้อเช้าของเด็กควรประกอบด้วย ข้าว เนื้อสัตว์ เครื่องเคียงจากผัก ชุป และนม เพื่อให้ร่างกายพร้อมที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากสารอาหารทั้งหมดจะทำหน้าที่เสริมสร้างการทำงานของสมอง ทำให้มีสมาธิในการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น (อรุณรัตน์ เปรมสิริอำไพ, 2566)

ทั้งหมดที่กล่าวมาผู้วิจัยเห็นว่าได้สอดคล้องกับที่แม่ได้ใส่ใจทำอาหารให้กับอาโอยามะ และทุกคนในครอบครัวอย่างดีมาโดยตลอด จึงส่งผลให้อาโอยามะได้รับสารอาหารที่เพียงพอต่อการเจริญเติบโตของร่างกาย จนทำให้เป็นเด็กเก่ง ฉลาด และมีสุขภาพแข็งแรง



ภาพ 39 อาหารที่แม่ใส่ใจในการทำเพื่อให้ได้สารอาหารครบตามหลักโภชนาการ

ที่มา: Ishida Hiroyasu, 2018

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ สถาปัตยกรรมแบบญี่ปุ่นได้สะท้อนให้เห็นถึงความงามของศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม และภูมิปัญญาของชาวญี่ปุ่นที่มีลักษณะเฉพาะตัว

เนื้อหาของภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นในปี 1963 เป็นช่วงเวลาที่ยังห่างจากสงครามโลกครั้งที่ 2 มาไม่นาน ซึ่งประเทศญี่ปุ่นมีการพัฒนาประเทศอย่างก้าวกระโดด เพราะได้รับวิทยาการและแนวคิดสำคัญแบบตะวันตกมามาก ดังนั้นจึงส่งผลให้ชาวญี่ปุ่นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิตใหม่ทั้งหมด ทั้งการแต่งตัวที่ผู้ชายนิยมสวมชุดสูท ส่วนผู้หญิงนิยมสวมชุดกระโปรงในลักษณะเดียวกับชาวตะวันตก ขณะเดียวกันสังคมเริ่มเปิดกว้างและหันมาให้ความสำคัญกับผู้หญิงมากขึ้น ที่ผู้หญิงสามารถออกไปทำงานนอกบ้านได้เช่นเดียวกับผู้ชาย นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงระบบการขนส่งมวลชนและสาธารณูปโภค รวมถึงประเด็นสำคัญอย่างการปรับปรุงอาคารบ้านเรือนให้มีลักษณะเดียวกับสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก ซึ่งอาคาร คาวาเอะ ละครดิน คืออาคารหลังหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคมอย่างมาก เนื่องจากผู้บริหารของโรงเรียนได้ลงความเห็นว่าการดังกล่าวเป็นสิ่งที่ล้าสมัยจึงจำเป็นต้องรื้อถอนโดยด่วน เพราะเป็นอาคารที่ทำให้โรงเรียนโคเนนดูแตกต่างและไม่เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน ตามที่รัฐบาลของประเทศญี่ปุ่นในขณะนั้นได้สร้างมโนภาพต่อชาวญี่ปุ่นให้เห็นเช่นนั้น

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า ประเด็นการปรับปรุงอาคารบ้านเรือนของประเทศญี่ปุ่นให้มีลักษณะเดียวกับสถาปัตยกรรมแบบตะวันตกนั้น คือการปลูกฝังค่านิยมความเป็นชาติมหาอำนาจและตัวตนของประเทศสหรัฐอเมริกาให้เห็นอย่างชัดเจน ผ่านการใช้อำนาจที่เกินจริงในลักษณะแบบเบ็ดเสร็จเด็ดขาด จนทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตของประชาชน สภาพสังคม ค่านิยม

วัฒนธรรม รวมถึงจิตวิญญาณของชาวญี่ปุ่นอันเป็นรากเหง้าสำคัญของประเทศต้องเปลี่ยนแปลงไป ผู้วิจัยมองว่าประเด็นการปรับปรุงโครงสร้างทางสังคม โดยเฉพาะกับการสร้างอาคารบ้านเรือนขึ้นมาใหม่ให้เหมือนกับตะวันตก ได้ส่งผลกระทบต่องานจิตใจของชาวญี่ปุ่นจำนวนหนึ่งที่ยังคงรักและหวงแหนในความเป็นชาติญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมอยู่มาก ดังที่ อุมิ ชุน และนักเรียนโรงเรียนโคแนนบางส่วนได้ร่วมกันต่อต้านนโยบายการรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละติน อย่างแข็งขัน

เหตุผลสำคัญที่ตัวละครพยายามต่อต้านนโยบายดังกล่าว เกิดจากตัวละครเป็นผู้รักความเป็นชาติญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม เนื่องจากพวกเขาเชื่อมั่นว่า อาคาร ควอเทียร์ ละติน ถูกสร้างขึ้นจากความรักและความสามัคคีของคนในโรงเรียน ดังนั้นอาคารนี้จึงเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อนักเรียนบางส่วนในโรงเรียนอย่างมาก จะเห็นได้จากทุกอย่างที่อยู่ในอาคารได้สะท้อนให้เห็นถึงตัวตนและจิตวิญญาณของนักเรียนโรงเรียนโคแนนที่เคยอยู่ที่นี่มาก่อนอย่างชัดเจน ทั้งบานประตู เสา หน้าต่าง โคมไฟ หรือแม้กระทั่งห้องเก่าที่เคยถูกใช้เป็นห้องเรียนมาก่อน นอกจากนี้ผู้วิจัยมองว่าอาคารดังกล่าวคือได้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญตามแนวทางของสัญวิทยา ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความทรงจำที่ดีของผู้คนที่เคยอยู่ที่นี่มาก่อน เพราะทุกอย่างในอาคารยังคงทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวแห่งความทรงจำทางประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาเสมอ แม้ว่าเวลาจะผ่านไปหลายยุคหลายสมัยแล้วก็ตาม ดังนั้นผู้วิจัยเชื่อว่าการปรับปรุงโครงสร้างทางสังคมดังกล่าวก็เหมือนกับเป็นการทำลายความทรงจำที่ดีของผู้คนในอดีตลง เปรียบเสมือนเป็นการทำลายรากเหง้าและตัวตนของตัวเอง

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าอาคาร ควอเทียร์ ละติน มีความสำคัญกับอุมิ ชุน และนักเรียนโรงเรียนโคแนนบางส่วน ที่ต้องการเก็บรักษาอาคารไว้ จะเห็นได้จากบทสนทนาระหว่างชุนและอุมิที่กล่าวว่า

อุมิ: เออเน่ ทำไมไม่ลองทำความสะอาดละ มันเก่าแต่มั่น

ก็เป็นอาคารที่สวยงามนะ

ชุน: ทำความสะอาดขึ้นหรือ? แต่ว่าพวกนั้นบอกว่าแม่แต่

ฝุ่นก็เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์

จากคำกล่าวของชุนข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ชุนและนักเรียนโคแนนบางส่วนที่ต้องการเก็บรักษาอาคาร ควอเทียร์ ละตินไว้ มองว่าทุกอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอาคารนี้ คือสิ่งที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่ทุกคนควรจะรักษาไว้ แม้กระทั่งฝุ่นที่เป็นสิ่งไร้ค่าก็ยังทำหน้าที่บอกเล่าความเป็นไปของอาคารตามช่วงเวลาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตด้วย นอกจากนี้พวกเขายังมองว่าอาคารคือส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ที่ควรอนุรักษ์ไว้ไม่ใช่เป็นสิ่งที่ควรจะถูกทำลาย ดังนั้นจะเห็นว่าความคิดของชุนและกลุ่มนักเรียนบางส่วนมีมุมมองที่ขัดแย้งอย่างสิ้นเชิงกับหลักการความเป็นสากลที่ประเทศสหรัฐอเมริกา

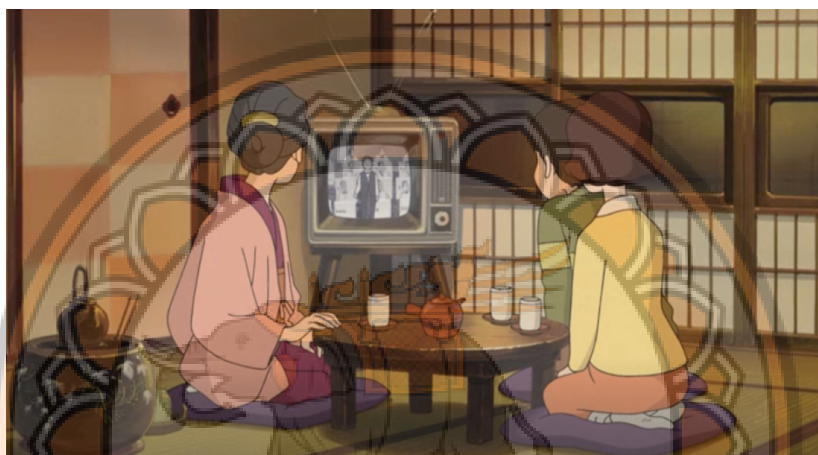
สร้างขึ้นมา เพราะมุมมองดังกล่าวคือการทำลายประวัติศาสตร์ของตัวเอง ซึ่งเปรียบเสมือนกับการทำลายจิตวิญญาณของบรรพบุรุษของตนเอง

สิ่งหนึ่งในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ที่สะท้อนให้เห็นว่า มีชาวญี่ปุ่นบางส่วนที่ยังคงรักความเป็นญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมและต้องการเก็บรักษาไว้ คือประเด็นที่คุนยาสองคนได้เก็บรักษาน้ำพุร้อนโบราณไว้ ซึ่งบ้านหลังนี้ประกอบด้วยห้องที่ปูด้วยเสื่อตาตานิ มีการใช้ประตูบานเลื่อนและภายในห้องมีการจัดวางโต๊ะญี่ปุ่นอย่างเรียบง่าย ด้านนอกของห้องมีส่วนที่เป็นระเบียงยื่นออกไปสำหรับเป็นพื้นที่ใช้สอยในการทำกิจกรรมต่างๆ ขณะที่ภายนอกของบ้านยังมีส่วนญี่ปุ่นที่ถูกตกแต่งด้วยไม้ดอกไม้ประดับ ตะเกียงหิน และก้อนหินเพื่อสร้างความผ่อนคลายให้กับผู้อยู่อาศัยเวลาที่ได้นั่งพักผ่อน เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของบ้านญี่ปุ่นตามหลักการสร้างบ้านญี่ปุ่นพบว่า การสร้างทุกส่วนของบ้านจะต้องคำนึงถึงสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศเป็นสำคัญ ชาวญี่ปุ่นจะสร้างบ้านในช่วงฤดูร้อน เพราะตัวบ้านสามารถระบายความร้อนและความชื้นได้ดี นอกจากนี้ลักษณะของบ้านยังมีความแตกต่างกันตามฐานะทางสังคมของผู้อาศัยอีกด้วย ซึ่งจะมีพื้นที่ในการรองรับกิจกรรมและพื้นที่ใช้สอยที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน (วาริชา วงศ์พยัต, 2563) บริเวณระเบียงบ้าน หรือ เอ็นกาวะ ในภาษาญี่ปุ่น มีความหมายว่า ความสัมพันธ์ ส่วนใหญ่พื้นที่ดังกล่าวจะเป็นพื้นที่ที่ถูกใช้เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่กึ่งภายใน-กึ่งภายนอกของตัวบ้าน ซึ่งมีไว้ใช้สำหรับรับรองแขกหรือนั่งชมสวน คุณสมบัติของระเบียงบ้านทำหน้าที่ช่วยป้องกันแดดและลม ขณะเดียวกันยังเป็นพื้นที่ที่สามารถรับลมเข้าภายในตัวบ้าน เพื่อลดความร้อนในฤดูร้อนได้ เพราะบริเวณระเบียงบ้านจะถูกออกแบบให้มีลักษณะเปิดโล่ง ถ่ายเทอากาศได้ดี ซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาของชาวญี่ปุ่นโบราณที่รู้จักปรับลักษณะของบ้านเรือนให้เหมาะสมกับสภาพภูมิประเทศและลักษณะของอากาศในแต่ละฤดูกาล

ความโดดเด่นของบ้านญี่ปุ่นโบราณอีกประการหนึ่งที่เห็นได้ชัดเจนจากบ้านคุนยาสองคน คือ อุปกรณ์ที่ใช้ภายในบ้านได้แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะของบ้านญี่ปุ่นโบราณ กล่าวคือ ชาวญี่ปุ่นโบราณเป็นผู้ที่รู้จักคิดค้นและรู้จักนำอุปกรณ์ที่ติดตั้งภายในบ้านมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดเสมอ ทั้งอุปกรณ์ที่ติดตั้งแบบถาวร เช่น แผงไม้ระแนงทางตั้ง (koshi) หรือ อุปกรณ์ที่ติดตั้งแบบชั่วคราว เช่น บานเลื่อนกระดาดทึบแสง (fusuma) บานเลื่อนกระดาดโปร่งแสง (shoji) หรือ มู่ลี่กระดาษ (sudare) เป็นต้น (วาริชา วงศ์พยัต, 2563) โดยอุปกรณ์เหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาเพราะต้องการตอบสนองต่อการทำงานที่หลากหลาย เนื่องจากในอดีตบ้านแบบญี่ปุ่นถูกสร้างขึ้นตามฐานะทางสังคมเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงทำให้ลักษณะของพื้นที่ใช้สอยในส่วนต่างๆ ของบ้านแตกต่างกัน และเพื่อความสะดวกของผู้อยู่อาศัยในการจัดการกับพื้นที่ภายในบ้านอย่างเป็นระบบ จึงจำเป็นต้องมีอุปกรณ์เหล่านี้มาช่วย

ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า อุปกรณ์ที่นำมาใช้ภายในบ้านแบบญี่ปุ่น คือภูมิปัญญาของชาวญี่ปุ่นที่โดดเด่นและมีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากคุณสมบัติของอุปกรณ์ต่างๆ ส่วนใหญ่จะเน้นความเรียบง่ายและความสะดวกสบายสำหรับผู้อยู่อาศัยเป็นหลัก ในประเด็นความเรียบง่ายหากมอง

อย่างลึกซึ้งซึ่งตามหลักทางศาสนาและความเชื่อจะพบว่าเป็นประเด็นที่น่าสนใจมาก เพราะความเรียบง่ายที่เกิดขึ้นกับการออกแบบอุปกรณ์ทุกอย่าง ได้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่นที่เป็นคนรักความเรียบง่ายและธรรมชาติตามหลักการของศาสนาชินโตที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างคน ธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยชาวญี่ปุ่นจะมองความเรียบง่ายที่เกิดขึ้นกับทุกสิ่งรอบตัวว่า คือความงามที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ซึ่งธรรมชาติเป็นผู้ทำหน้าที่รังสรรค์สิ่งนั้นขึ้นมา ดังนั้นจะเห็นว่าอุปกรณ์ที่ติดตั้งภายในบ้านส่วนใหญ่จะเน้นการใช้วัสดุจากธรรมชาติเป็นหลัก



ภาพ 40 ภายในบ้านญี่ปุ่นของคุณยาย ที่ในห้องประกอบด้วยเสื่อตาตามิ โต๊ะญี่ปุ่น และประตูปานเลื่อน

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

นอกจากนี้สวนญี่ปุ่นที่อยู่ในบ้านคุณยาย ยังเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น และมีความสำคัญกับบ้านแบบญี่ปุ่นอย่างมากอีกด้วย เนื่องจากสวนญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียะทางศิลปะที่แสดงถึงความกลมกลืน (wa) วิถีปฏิบัติที่เหมาะสม (shikata) ความเป็นกลุ่มของจิตวิญญาณ (seishin) และความงามของธรรมชาติ ซึ่งชาวญี่ปุ่นมองตัวเองว่าเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติเสมอ โดยคนจัดสวนจะพยายามทำให้ความเป็นธรรมชาติที่มีอยู่ได้ปรากฏออกมาให้ผู้คนเห็นและสัมผัสได้ ซึ่งจะให้ความใส่ใจกับการจัดวางต้นไม้และก้อนหิน รวมถึงต้องคำนึงถึงการจัดสวนที่ทำให้มองเห็นการเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของฤดูกาลต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสวนด้วย (อริตา สุนทโรทก, 1996) พุทธนิยายเซนได้มีอิทธิพลต่อแนวคิดการจัดสวนญี่ปุ่นอย่างมาก เนื่องจากพุทธนิยายเซนได้นำแนวคิดของการเป็นอิสระจากโลกนี้ ที่มีการยอมรับในเรื่องของการไร้กาลเวลา และความเป็นหนึ่งเดียวมาใช้ จึงทำให้รูปแบบการจัดสวนญี่ปุ่นเน้นถึงความเป็นหนึ่งเดียวของจักรวาล (Jaya Z. Powell,

2015) สามารถมองเห็นภาพทั้งหมดของธรรมชาติในสวนได้ทุกองค์ประกอบ ซึ่งแต่ละส่วนจะแสดงออกถึงแก่นสำคัญของธรรมชาติในรูปแบบของตัวเองและมีการให้คุณค่าทางจิตใจ



ภาพ 41 สวนญี่ปุ่นในบ้านคุณยายของอุมิ

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ทั้งเรื่องบ้านญี่ปุ่นโบราณและสวนญี่ปุ่น ผู้วิจัยมองว่า สิ่งที่ทำให้ทั้งบ้านญี่ปุ่นโบราณและสวนญี่ปุ่นมีลักษณะโดดเด่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่ประเทศอื่นไม่สามารถเลียนแบบได้ คือการมีวัฒนธรรม ศาสนา และความรักในธรรมชาติ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของชาวญี่ปุ่น ทั้งหมดนี้ได้มีความสัมพันธ์กันและทำหน้าที่เกาะเกี่ยวกัน จนกลายเป็นความสัมพันธ์ที่แสดงออกผ่านบ้านญี่ปุ่นโบราณและสวนญี่ปุ่นดังที่กล่าวถึงมาแล้ว

ในประเด็นบ้านญี่ปุ่นโบราณกับสวนญี่ปุ่น เมื่อผู้วิจัยนำมาพิจารณาและเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า บ้านญี่ปุ่นโบราณกับสวนญี่ปุ่น คือสิ่งที่แสดงออกถึง “รากฐานทางวัฒนธรรม” ของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากบ้านถือว่าเป็นวัตถุทางวัฒนธรรม (Material culture) ที่สำคัญอย่างหนึ่ง ในการสะท้อนวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของคนในสังคม บ้านญี่ปุ่นได้ทำหน้าที่เป็นวัตถุทางวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน ซึ่งเห็นได้จากเวลาที่ชาวญี่ปุ่นในอดีตสร้างบ้านจะเลือกใช้ไม้เป็นวัสดุสำคัญ เนื่องจากไม้เป็นวัสดุที่หาง่าย มีอายุการใช้งานที่ยาวนาน เป็นมิตรกับธรรมชาติ และการที่นำไม้มาใช้สร้างบ้านยังมีความเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ที่ใช้ภายในบ้านอย่างเช่น เสื่อ ตาตามิ บานประตูแบบเลื่อน หรือมู่ลี่กักสาด อีกด้วย เพราะอุปกรณ์ที่ใช้ในบ้านส่วนใหญ่จะสร้างมาจากวัสดุทางธรรมชาติเช่นกัน การที่บ้านและอุปกรณ์ที่ใช้ภายในบ้านสร้างขึ้นมาจากวัสดุทางธรรมชาติทั้งหมดได้สะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดของศาสนาชินโตที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ ได้มี

อิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นอย่างมาก จะเห็นได้จากการที่มนุษย์กับธรรมชาติอยู่ร่วมกันแบบพึ่งพาอาศัยและได้ประโยชน์ร่วมกัน ในแง่ที่ว่ามนุษย์เป็นคนปลูกต้นไม้ขึ้นมา คอยดูแล รดน้ำ และเอาใจใส่จนต้นไม้เจริญเติบโต เมื่อต้นไม้เติบโตขึ้น มนุษย์ก็นำไม้ที่ปลูกมาใช้ประโยชน์ด้วยการสร้างบ้านสำหรับประเพณีสวนญี่ปุ่นก็ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดทางศาสนาเช่นเดียวกัน เพราะผู้จัดสวนญี่ปุ่นจะยึดหลักการของศาสนาพุทธนิกายเซน ที่มองถึงความเป็นหนึ่งเดียวของจักรวาล โดยองค์ประกอบพื้นฐานของการจัดสวนญี่ปุ่นมี 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่ หิน น้ำ และต้นไม้ จะเห็นว่าทั้งหมดคือสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เนื่องจากผู้จัดสวนต้องสร้างบรรยากาศของสวนให้อยู่ในลักษณะกลมกลืนกับธรรมชาติมากที่สุด

ดังนั้นจากสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมด ถือว่าบ้านญี่ปุ่นโบราณกับสวนญี่ปุ่น คือวิถีทางวัฒนธรรมที่มีแนวคิดของศาสนาจีนโตและศาสนาพุทธนิกายเซน ที่เป็นศาสนาดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ผังรากลึกอยู่ในหลักการออกแบบและการสร้าง เมื่อสิ่งเหล่านี้ถูกส่งออกไปสู่สายตาของคนในชาติอื่น ทั้งหมดจึงกลายเป็นสิ่งที่แสดงถึงรากฐานทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน

- เรื่อง Weathering with You (2019)

สาระสำคัญคือ ปัญหาเด็กและเยาวชนถูกผู้ใหญ่รังแก

ปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ ในสังคมเพิ่มขึ้นกว่าในอดีตอย่างเห็นได้ชัด ทั้งปัญหาเศรษฐกิจและปัญหาสังคม เช่น ปัญหาผู้สูงอายุที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วหรือปัญหาอัตราการเกิดของเด็กลดลงอย่างต่อเนื่อง ที่อาจมีผลต่อการพัฒนาประเทศและประชากรของชาติในอนาคต แต่ปัญหาอย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ยังคงเป็นประเด็นหลักที่ผู้นำประเทศให้ความสนใจและเห็นว่าต้องรีบแก้ไขอย่างเร่งด่วน คือประเด็นปัญหาที่เด็กและเยาวชนถูกผู้ใหญ่รังแก เอาเปรียบเหยียดหยาม หลอกลวง และไม่ได้รับความยุติธรรมอย่างที่ควรจะเป็น ปัญหาที่เด็กและเยาวชนถูกผู้ใหญ่รังแกหรือถูกกดขี่ข่มเหง ขณะนี้ได้ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างในสังคมญี่ปุ่นและได้เพิ่มระดับความรุนแรงมากขึ้นจากในอดีต ถ้าหากศึกษาประเด็นดังกล่าวอย่างละเอียดจะพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ที่ลงมือกระทำความรุนแรงต่อเด็กและเยาวชนคือผู้ปกครอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือพ่อ ซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ควรจะทำหน้าที่ดูแลสมาชิกทุกคนในครอบครัวให้มีสวัสดิภาพที่ดี รองลงมาคือผู้มีอิทธิพลในสังคม เช่น นักเลงที่เรียกเก็บค่าคุ้มครองกับประชาชนในเมืองใหญ่

ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Weathering with You (2019) มาโคโตะ ชินไค ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้เล่าถึงปัญหาเด็กและเยาวชนที่ถูกผู้ใหญ่รังแกและถูกเอาเปรียบออกมาได้อย่างตรงไปตรงมาและน่าสนใจ หลายครั้งที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจจะใช้ภาพและคำพูดของโมริชิมะ โฮตากะ ตัวละครเอกของเรื่อง บอกเล่าเรื่องราวความโชคร้ายของตัวเองที่ต้องพบเจอกับคนแปลกหน้าระหว่างการเดินทางและตอนใช้ชีวิตคนเดียวในเมืองโตเกียว ด้วยการถูกคนเหล่านั้น

เอาเปรียบและบางครั้งถูกข่มขู่ ซึ่งภาพและคำพูดของโฮตากะที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ได้สะท้อนอารมณ์ ความรู้สึกถึงความอัดอั้นใจที่เกิดขึ้นได้อย่างบาดลึกผ่านน้ำเสียงที่จริงจัง ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ากรณีที่ชินไคได้เลือกให้ตัวละครโฮตากะแสดงความอัดอั้นใจผ่านคำพูดออกมา ส่วนหนึ่งเพราะชินไคต้องการให้ตัวละครได้พูดคุยและแบ่งปันความรู้สึกที่แท้จริงกับผู้ชม ดังที่ มาโคโตะ ชินไค ได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้เมื่อให้สัมภาษณ์กับทางเว็บไซต์ ANIMENEWSNETWORK (2019) ว่า

“...จริงๆ ผมต้องการให้ตัวละครสามารถเล่าเรื่องราวที่ได้พบเจอได้อย่างเปิดเผย สามารถเล่าประสบการณ์เหล่านั้นได้อย่างที่พวกเขาต้องการ...”

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นดังกล่าว คือฉากที่โฮตากะได้รับการช่วยเหลือจาก สุงะ ชายแปลกหน้า หลังจากที่เขา กำลังจะตกเรือ สุงะได้ร้องขอให้โฮตากะเลี้ยงอาหารและเปียร์เป็นการตอบแทน ซึ่งโฮตากะรู้สึกอัดอั้นใจอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากคำพูดของโฮตากะที่กล่าวว่า

สุงะ: อร่อยใช้ได้เลยนะเนี่ย หนูน้อยนี่จะไม่กินเหรอ?

โฮตากะ: ครับ ผมไม่หิวครับ

สุงะ: อ้อเหรอ ขอโทษทีนะที่ให้เลี้ยงข้าว

โฮตากะ: ไม่เลยครับ คุณช่วยผมไว้หน่อย

สุงะ: จริงๆ นะ เมื่อกี้เกือบไปแล้ว อ้อ ฉันเพิ่งเคยช่วยชีวิตคนอื่นเป็นครั้งแรกเลย จะว่าไปที่นี่มีเปียร์ด้วยรีเปล่านะ

โฮตากะ: เดียวซื้อมาให้หะครับ...อย่างแพง โดนผู้ใหญ่ไถตั้งค์



ภาพ 42 สู่หาลอกให้โฮดากะเลี้ยงอาหารเป็นการตอบแทนที่ช่วยชีวิต

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ ฉากที่โฮดากะเข้าไปช่วยเหลือ อามาโนะ อินะ นางเอกของเรื่อง จากผู้มีอิทธิพลที่ควบคุมสถานบันเทิงในเมืองโตเกียว ซึ่งคนเหล่านั้นได้ทำร้ายร่างกายและข่มขู่โฮดากะ

ผู้มีอิทธิพล: มานี่เลยเด็กเวอร์ นี่นายคิดจะทำอะไรกันนะ

โฮดากะ: เค้าไม่เต็มใจนี้หน้า



ภาพ 43 โฮดากะถูกนักเลงสถานบันเทิงทำร้ายร่างกายและข่มขู่

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า ทั้งหมดได้สะท้อนให้เห็นปัญหาของสังคมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นภัยร้ายแรงที่ควรจะได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง ขณะเดียวกันควรจะมีกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเป็นธรรมและถูกนำมาใช้อย่างทั่วถึง เนื่องจากปัญหาที่เด็กและเยาวชนถูกผู้ใหญ่รังแกและคุกคาม ไม่ได้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคมของประเทศญี่ปุ่น แต่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมานานและกำลังกลายเป็นปัญหาเรื้อรังที่ปัจจุบันจะทวีความรุนแรงมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากกรณีของ มิอะ คิริฮาระ เด็กหญิงวัย 10 ขวบ ได้เสียชีวิตภายในบ้านที่จังหวัดชิบะ หลังจากถูกพ่อทำร้ายร่างกายจนเสียชีวิต แม้วก่อนหน้านั้นเธอได้ขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานต่างๆ และโรงเรียนมาหลายครั้งแล้ว แต่คำร้องขอดังกล่าวกลับถูกเพิกเฉย เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นเดือนมกราคม ปี 2019 เมื่อตำรวจได้สืบสวนคดีนี้อย่างละเอียดพบว่า นอกจากพ่อจะเป็นผู้กระทำผิดแล้ว ยังมีแม่ของเด็กเป็นผู้สมรู้ร่วมคิดและสนับสนุนการกระทำอันโหดร้ายนี้อีกด้วย โดยให้การว่าตนเองได้อยู่ในเหตุการณ์และรับรู้การกระทำที่รุนแรงนี้มาตลอด แต่ตนเลือกที่จะไม่ช่วยเหลือเพราะกลัวว่าถ้าหากช่วยเหลือลูก ตนจะต้องเป็นผู้ที่ถูกสามีทำร้ายแทน (POST TODAY, 2562) จากคำให้การดังกล่าวถือได้ว่าได้ขัดต่อ “รัฐธรรมนูญเด็กของญี่ปุ่น” (the Children's Charter of Japan) ที่ถูกตราขึ้นและประกาศใช้ในปี 1951 เป็นอย่างมาก เพราะเนื้อหาในรัฐธรรมนูญฉบับนี้ได้มุ่งเน้นให้ผู้ปกครองต้องเลี้ยงดูเด็กในสภาพแวดล้อมที่ดีเป็นสำคัญ โดยมีการระบุถึงเด็กว่า

“เด็กต้องได้รับการเคารพในฐานะมนุษย์ ได้รับการยกย่องในฐานะสมาชิกของสังคม และต้องได้รับการเลี้ยงดูในสภาพแวดล้อมที่ดี”

ขณะเดียวกัน พระราชบัญญัติสวัสดิการเด็ก ค.ศ. 1947 (the Child Welfare Law of 1947) ยังได้ถูกตราขึ้นเพื่อใช้ส่งเสริมสวัสดิการเด็กทั้งด้านร่างกายและจิตใจ (อารีรัตน์ โกสิทธิ์, 2563) ซึ่งในมาตรา 1 ระบุว่า

“ประชาชนทุกคนต้องพยายามทำให้แน่ใจว่าเด็กเกิดและเติบโตมาพร้อมกับสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ดี และเด็กทุกคนจะได้รับการรับรองและคุ้มครองอย่างเท่าเทียมกัน”

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นปัญหาที่เด็กและเยาวชนถูกผู้ใหญ่รังแก เอารัดเอาเปรียบ และคุกคามที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Weathering with You (2019) โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับช่วงที่โฮตากะถูกนักเลงในสถานบันเทิงทำร้ายร่างกายและข่มขู่ มาวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับข้อมูลในส่วนการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแล้ว พบว่าปัญหาดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็น 2 ประเด็น

สำคัญในประเทศญี่ปุ่น คือประเด็นอาชญากรรมใต้ดินและประเด็นของยาคุซ่า ซึ่งทั้งสองประเด็นได้มีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ ปัญหาอาชญากรรมใต้ดิน คือปัญหาที่เกิดจากผู้ทรงอิทธิพลในประเทศญี่ปุ่นอย่าง “ยาคุซ่า” (Yakuza) เนื่องจากยาคุซ่าคือผู้มีอิทธิพลท้องถิ่นที่ทำหน้าที่ควบคุมโลกอาชญากรรมใต้ดินของประเทศญี่ปุ่นทั้งหมดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นปัญหาอาชญากรรมใต้ดินในประเทศญี่ปุ่นจึงพบได้ทั่วไปในย่านสถานบันเทิงชื่อดังหรือย่านธุรกิจของประเทศ เช่นเดียวกับที่ไฮดากะได้พบกับนักเลงคุมสถานบันเทิงในเมืองโตเกียว โดยที่แห่งนั้นทำให้ไฮดากะได้พบกับป็นปริศนากระบอกหนึ่งที่ถูกทิ้งไว้โดยบังเอิญ ซึ่งป็นกระบอกนั้นคือต้นเหตุที่ทำให้ตำรวจตามจับไฮดากะ เพราะเข้าใจว่าเขาคือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเจ้าของปืนที่เป็นอาชญากรคนสำคัญที่ตำรวจกำลังตามจับ ดังนั้นจึงทำให้ไฮดากะต้องเข้าไปพัวพันกับโลกอาชญากรรมโดยไม่ตั้งใจ และส่งผลให้ไฮดากะกลายเป็นเยาวชนที่มีคดีติดตัว

ยาคุซ่าในประเทศญี่ปุ่นมีหลายแก๊งและอยู่ในสังคมอย่างเปิดเผย ซึ่งแก๊งยาคุซ่าถือว่าเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญต่อสังคมของประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก เพราะสามารถเข้าควบคุมและแทรกแซงธุรกิจและกิจกรรมต่างๆ ของประเทศญี่ปุ่นได้อย่างสะดวกและเป็นเช่นนี้มาตั้งแต่อดีต ดังจะเห็นได้จากการเข้ามาควบคุมธุรกิจสถานบันเทิง การพนัน การค้าประเวณี การเมือง รวมถึงการเงินของประเทศด้วย จากบทบาทสำคัญของยาคุซ่าที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้คนส่วนใหญ่มีมุมมองความคิดต่อยาคุซ่าในด้านลบ โดยมองว่ายาคุซ่าคือบุคคลอันตรายและไม่ควรเข้ามายุ่งเกี่ยว เพราะบทบาทในสังคมและการกระทำของยาคุซ่าที่แสดงให้เห็น ส่วนใหญ่จะสะท้อนถึงอำนาจ ความรุนแรง และอาชญากรรม ในเรื่องนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าความคิดดังกล่าวของคนส่วนใหญ่ได้มีความสอดคล้องกับความหมายของคำว่า “ยาคุซ่า” ในภาษาญี่ปุ่นอย่างมาก ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะเรียกยาคุซ่าว่า “โบเรียวกุดัง” (boryokudan) ที่มีความหมายว่า “องค์กรความรุนแรง” (Benjamin P. Murkison, 2023)

2.3) ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ โยโกะหรือปีศาจตามตำนานความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น เป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่ถูกนำมาเชื่อมโยงกับอำนาจลึกลับทางวัฒนธรรม ศาสนา และความเชื่อพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น

การที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้ทั่วโลก นอกจากทีมผู้ผลิตได้สร้างสรรค์ภาพใหม่มิติที่ลุ่มลึกและสวยงามแล้ว เรื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ได้มีความสำคัญด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอสูรร้ายที่มีพลังแข็งแกร่งและน่าเกรงขาม จนทำให้ตัวละครอสูรกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง

นี้ที่ได้รับการพูดถึงเช่นเดียวกับตัวละครเอกที่เป็นหน่วยพิฆาตอสูร ฮารุโอะ โซโตซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้ออกแบบรูปลักษณ์และพลังของอสูรทุกตัวให้มีเอกลักษณ์ที่แปลกใหม่และแตกต่างจากโยไกหรือปีศาจในตำนานของประเพณีญี่ปุ่น นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะยังได้สร้างให้อสูรเกิดขึ้นในยุคโทโฮ ที่ฉากหลังยังคงแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่ผูกโยงกับวัฒนธรรมประเพณี และความเชื่อแบบโบราณอยู่อย่างชัดเจน ดังนั้นทำให้ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้จึงมีความน่าสนใจอย่างมาก

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นของอสูรทุกตัวที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบททางสังคมในช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ภายในเรื่องอย่างละเอียดพบว่าอสูรเหล่านั้นมีลักษณะเดียวกับโยไกหรือปีศาจตามตำนานความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งสามารถพบเห็นเรื่องราวของโยไกได้จากหลักฐานบันทึกทางประวัติศาสตร์สำคัญ อย่างบันทึกโคะจิกิที่เขียนขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 8 รวมถึงหนังสือและงานวิจัยที่มีผู้ศึกษาอยู่จำนวนหนึ่ง ผู้วิจัยพบว่าตัวละครอสูรทุกตัวสามารถนำมาเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ประเพณี และตำนานความเชื่อของประเทศญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้สร้างลักษณะของอสูรให้สอดคล้องกับลักษณะของโยไกที่มีอยู่ในตำนาน ทั้งช่วงเวลาออกหากิน พลละกำลัง ลักษณะนิสัย และลักษณะทางกายภาพ กล่าวคือ ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า โยไก คือปรากฏการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ สิ่งที่เกิดขึ้นมีลักษณะลึกลับและไม่สามารถหาเหตุผลมาอธิบายได้ จึงได้สร้างความกลัวให้กับมนุษย์เป็นอย่างมาก ดังนั้นมนุษย์จึงต้องให้ความเคารพยำเกรงเช่นเดียวกับที่ปฏิบัติต่อเทพเจ้า (เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานิอง, 2565)

ตั้งแต่สมัยเอโดะได้มีการทำหนังสือภาพเกี่ยวกับโยไกออกมาจำนวนมาก ซึ่งทำให้โยไกเป็นที่รู้จักของชาวญี่ปุ่นมากขึ้น และได้เริ่มมีการแบ่งประเภทของโยไกอย่างเป็นระบบ ด้วยการระบุชื่อและสร้างคำอธิบายลักษณะของโยไกให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าโยไกเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นให้ความสนใจมาเป็นเวลาหลายศตวรรษ ซึ่งเห็นได้จากหลักฐานของการเขียนบันทึกในเอกสารต่างๆ รวมถึงหนังสือภาพที่ได้กล่าวถึง ต่อมา มิซูกิ ชิเงรุ (Mizuki Shigeru) นักเขียนการ์ตูนที่โด่งดังในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เป็นผู้เริ่มทำให้โยไกมีความหมายในบทบาทของการเป็นตัวละครหรือตัวการ์ตูนอย่างที่รู้จักในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะสร้างให้โยไกอยู่ในเรื่องราวของตำนานในท้องถิ่นที่มีความลึกลับและน่ากลัว อิไวอิ (Iwai, 2015) นักเขียนตำนานญี่ปุ่น ได้กล่าวถึงโยไกว่าโยไกมีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้าในเชิงวัฒนธรรมพื้นบ้าน ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าโยไกเป็นสิ่งที่สามารถบันดาลให้มนุษย์มีความสุขหรือความทุกข์ก็ได้ และยังเชื่อว่าหากมนุษย์พบเจอแต่เรื่องที่ตีจะถือว่าเป็นการกระทำของเทพเจ้า แต่ถ้าหากว่ามนุษย์ต้องพบเจอกับเรื่องที่เป็นทุกข์ จะถือว่าเป็นการกระทำของโยไก

โยโกสามารถปรากฏตัวได้ตลอดเวลาและบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในช่วงฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาว ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ไม่ค่อยมีแสงสว่าง นอกจากนี้มีบันทึกอีกหลายเล่มได้เขียนถึงการปรากฏตัวของโยโกว่า โยโกชอบปรากฏตัวในช่วงพลบค่ำหรือช่วงรุ่งสาง เพราะเป็นช่วงเวลาที่ไ้แบ่งระหว่างกลางวันและกลางคืนออกจากกัน กล่าวคือ หากโยโกปรากฏตัวตอนกลางคืนที่ท้องฟ้ามืดมิด จะทำให้ผู้คนมองไม่เห็นโยโกและไม่เกิดความกลัว ขณะที่หากโยโกปรากฏตัวตอนกลางวันจะทำให้ผู้คนเห็นโยโกชัดเจนจนไม่มีลักษณะของความลึกลับ ดังนั้นช่วงเวลาพลบค่ำและช่วงเวลารุ่งสางจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่โยโกจะออกมาปรากฏตัว

นอกจากนี้ ชมนาด คิตึสาร์ ยังได้กล่าวถึงความเชื่อของชาวญี่ปุ่นในอดีตที่มีต่อเรื่องของปีศาจและวิญญาณไว้ในหนังสือ คิตึซึนิชิยาญี่ปุ่น (2561) ว่า ปีศาจ เป็นแนวคิดสำคัญที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติและเป็นสิ่งที่มีรูปร่างหลากหลาย จุดเด่นของปีศาจคือสามารถแปลงร่างเพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้ ชาวญี่ปุ่นจะเรียกปีศาจว่า “บะเกะโมะโนะ” หรือ “โอะบะเกะ” ที่เกิดจากคำกริยาในภาษาญี่ปุ่นว่า “บะเกะรุ” แปลว่า เปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือแปลงร่าง โคมะทซุคะทซึโกะ (2549) ได้แบ่งปีศาจออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ปีศาจในฐานะปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายได้ 2. ปีศาจในฐานะสิ่งที่ถูกมองว่าเป็นผู้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ปีศาจ เช่น สุนัขจิ้งจอกแรคคูน เป็นต้น 3. ปีศาจที่มนุษย์สร้างขึ้น เริ่มเกิดขึ้นในยุคกลางที่มีการคิดค้น “ภาพม้วน” ที่มีการเล่าเรื่องของปีศาจ

ส่วนใหญ่อสูรที่พบในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) จะมีอสูรตั้งแต่ระดับลูกน้อง ที่มีทักษะและพลังการต่อสู้ที่ด้อยกว่าหน่วยพิฆาตอสูร ทำให้อสูรระดับนี้จึงพ่ายแพ้การต่อสู้แก่หน่วยพิฆาตอสูรทุกครั้ง ตัวอย่างของอสูรระดับนี้คือ เอนมุ อสูรจันทราข้างแรมที่ 1 และอสูรเด็กที่เอนมุออกคำสั่งให้เข้าไปทำลายแก่นจิตใจในความฝันของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนที่กำลังนอนหลับอยู่บนรถไฟ เพื่อที่จะใช้ช่วงเวลานั้นกลืนกินมนุษย์ผู้บริสุทธิ์ จนกระทั่งอสูรระดับสูง ที่มีทักษะและพลังในการต่อสู้ รวมถึงมีสภาพร่างกายที่แข็งแกร่งจนสามารถเอาชนะหน่วยพิฆาตอสูรได้ ซึ่งในที่นี้คือ อาคาสะ อสูรจันทราข้างขึ้นที่ 3 ที่มีทักษะการต่อสู้ที่แม่นยำและรวดเร็ว รวมถึงการมีร่างกายที่สามารถฟื้นตัวจากบาดแผลได้อย่างรวดเร็ว จนทำให้อาคาสะสามารถเอาชนะและฆ่าเรนโจคุ ผู้ที่เป็นเสาหลักของหน่วยพิฆาตอสูรที่เก่งกาจลงได้



ภาพ 44-45 เอนมุ อสูรจันทราข้างแรมที่ 1 (ซ้าย) และ อาคาสะ อสูรจันทราข้างขึ้นที่ 3 (ขวา)
ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงความร้ายกาจและน่ากลัวของอสูรที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์ คือคำพูดของเรนเงคุที่พูดกับอสูรตนหนึ่งตอนกำลังจะลงมือฆ่าผู้โดยสารบนรถไฟว่า

เรนเงคุ: ร่างใหญ่ขนาดนั้น ซ่อนไว้ด้วยมนต์อสูรโลหิต
อย่างนั้นหรือ? จับไว้แล้วได้ยากเหลือเกิน

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ คำพูดของอสูรเอนมุในตอนที่กำลังต่อสู้กับทันจิโร่บนขบวนรถไฟ ที่พูดถึงความแข็งแกร่งและความสามารถของตนที่ได้ฝึกโยงร่างที่แท้จริงไว้กับรถไฟขบวนนี้

เอนมุ: อยากรู้ใช่ไหมล่ะว่าทำไมข้าถึงยังไม่ตายทั้งที่ตัดคอไปแล้ว
มันง่ายนิดเดียว เพราะว่ามันไม่ใช่ร่างที่แท้จริงของข้า ร่าง
ที่กำลังอยู่นี้ก็เหมือนกัน เป็นแค่สิ่งที่เหมือนหัวแต่ไม่ใช่หัว
ในระหว่างที่เจ้ากำลังนอนหลับ ข้าก็ได้หลอมรวมเข้ากับรถไฟ
ขบวนนี้ไปแล้ว ตอนนี้อสูรไฟทั้งขบวนก็คือเลือด เนื้อ และ
กระดูกของข้า

นอกจากในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้จะมีอสูรที่เป็นตัวร้ายคอยเข่นฆ่าผู้บริสุทธิ์แล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะยังได้สร้างอสูรที่มีคุณธรรมตนหนึ่งขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อไว้ใช้ต่อสู้กับอสูรร้ายและคอยปกป้องผู้บริสุทธิ์ร่วมกับหน่วยพิฆาตอสูร คือ คามาโดะ เนซึโกะ น้องสาวของทันจิโร่ ผู้ที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งในหน่วยพิฆาตอสูร ตอนที่เนซึโกะยังเป็นมนุษย์ เธอเป็นเด็กสาวที่มีจิตใจดีและมี

คุณธรรม เมื่อเนซโกะกลายร่างเป็นอสูร เธอยังคงมีความทรงจำตอนเป็นมนุษย์หลงเหลืออยู่ ดังนั้นจึงทำให้เนซโกะเลือกที่จะเป็นอสูรที่ดีและยืนหยัดต่อสู้กับอสูรร้าย เพื่อหวังว่าวันหนึ่งโลกจะกลับมาสงบสุขอีกครั้ง



ภาพ 46 คามาโดะ เนซโกะ อสูรผู้มีคุณธรรม

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าเนซโกะคืออสูรที่ดีและมีคุณธรรม จนเป็นที่ยอมรับของหน่วยพิฆาตอสูร คือคำพูดของเรนเงคุที่พูดกับทันจิโร่ก่อนที่จะล้มหายใจ หลังจากถูกอสูรอากาศสะกดว่า

เรนเงคุ: เจ้าหนูคามาโดะ ข้าเชื่อในตัวน้องสาวของเจ้า ยอมรับ
เป็นสมาชิกหน่วยพิฆาตอสูรคนนึง บนรถไฟสาวน้อยคน
นั้นปกป้องมนุษย์ทั้งที่ตัวเองยังบาดเจ็บอยู่ เป็นผู้ที่ต่อสู้
เต็มพินชีวิตรับอสูรเพื่อปกป้องมนุษย์ ไม่ว่าใครจะพูดอะไร
เธอคือสมาชิกหน่วยพิฆาตอสูร

ในประเด็นของอสูรที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี และตำนานความเชื่อของชาวญี่ปุ่นดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงด้านบน เมื่อผู้วิจัยนำมาพิจารณาและเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การกระทำ การดำรงชีวิต และลักษณะทางกายภาพของอสูร คือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึง “ความเชื่อพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น” อย่างชัดเจน เนื่องจากความเชื่อของชาวญี่ปุ่นโบราณ ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องของเทพเจ้า ภูตผี และวิญญาณ ความเชื่อดังกล่าว

ได้ถูกแสดงผ่านหลักคิดสำคัญของศาสนาชินโต อันเป็นศาสนาหลักของประเทศญี่ปุ่นศาสนาหนึ่ง โดยมีพื้นฐานความเชื่อว่ามีเทพเจ้าจำนวนมากสิงสถิตอยู่ในทุกที่ตามธรรมชาติ และวิญญาณจะเป็นอมตะ (จักรพันธ์ แสงทอง, 2561) ซึ่งความเชื่อพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นนี้ จะสะท้อนอยู่ในเรื่องเล่ารูปแบบต่างๆ ทั้งนิทานพื้นบ้าน วรรณกรรม การละคร ภาพวาด รวมถึงการตุน

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นอีกหลายชิ้น ที่แสดงให้เห็นว่าความเชื่อของชาวญี่ปุ่นได้ผูกโยงกับเรื่องราวของเทพเจ้าหรือวิญญาณเสมอ จะเห็นได้จากงานวิจัยของ ฮามิดาห์ และคณะ (Hamidah et al., 2018) เรื่อง Knowledge on Japanese People's Beliefs in the Anime Natsume Yuujinchou ได้ศึกษาความเชื่อของคนญี่ปุ่นที่พบในอนิเมะเรื่อง Natsume Yuujinchou ผลการศึกษาพบว่า ความเชื่อของชาวญี่ปุ่นในอนิเมะเรื่องดังกล่าว เกี่ยวข้องกับแนวคิดเหนือธรรมชาติ แนวคิดเรื่องวิญญาณ และแนวคิดเรื่องการแก้แค้น

ขณะเดียวกันเรื่องของสุริที่ปรากฏในความเชื่อพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น ยังได้ถูกนำมาเล่าในหนังสือการ์ตูนหรือมังงะ และสื่อประเภทภาพเคลื่อนไหวอย่างอนิเมะ จนกลายเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมทั่วโลกอีกด้วย เนื่องจากช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโยไกที่จริงจังกว่ยุคอื่นที่ผ่านมา โดยมีอนิเมะ 3 เรื่องที่โด่งดังในช่วงเวลานั้น ได้แก่ เรื่อง อาคุมะคุง, ผีน้อยคิตาโร่ และ คัปปะโนะซันเป และในปี 1967 การ์ตูนเรื่อง คิตาโร่แห่งสุสาน หรือ ฮากิยะโนะคิตาโร่ ได้ถูกตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็นมังงะ ถือว่าเป็นการ์ตูนที่เปลี่ยนมุมมองที่มีต่อโยไกจากเดิมอย่างมาก เพราะผู้ผลิตได้สร้างให้โยไกมีลักษณะที่น่ากลัวน้อยกว่าในอดีต โดยโยไกในเรื่องถูกสร้างให้เป็นมิตรกับมนุษย์ ซึ่งเป็นการทำลายภาพจำแบบเดิมของโยไกที่ส่วนใหญ่จะทำร้ายมนุษย์และมีความน่ากลัวลง จนทำให้อนิเมะเรื่องดังกล่าวได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงที่ออกฉายในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ (เบญจางค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานิอง, 2565)

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ กีโมโน (Kimono) เป็นเครื่องหมายแสดงฐานะทางสังคมของชาวญี่ปุ่นในอดีต และเป็นสิ่งที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของชาวญี่ปุ่น ซึ่งแฝงด้วยความงามเชิงศิลปะและความรู้เรื่องทางอารยธรรม

ในประเด็นของปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ ที่พบได้ชัดเจนในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) คือเรื่องเครื่องแต่งกายอันเป็นเอกลักษณ์ของชาวญี่ปุ่นอย่าง “กีโมโน” เนื่องจากเนื้อหาในภาพยนตร์ถูกสร้างให้เกิดขึ้นในปี 1963 ซึ่งเป็นช่วงเดียวกับที่ประเทศญี่ปุ่นได้มีการพัฒนาระบบเมืองและระบบเศรษฐกิจ เพื่อมุ่งสู่การเป็นประเทศที่มีความเจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับชาติตะวันตก ดังจะเห็นได้จากภาพของผู้คนที่เดินอยู่ในเมืองโตเกียว ทั้งผู้ชายและผู้หญิงจะแต่งกายด้วยชุดสุภาพในลักษณะแบบตะวันตกที่ทันสมัยและมี

ความเป็นสากล ถึงแม้ว่าในช่วงเวลานั้นชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะชื่นชมกับแนวทางแบบตะวันตก ที่แสดงออกถึงการเป็นชนชาติที่มีอารยธรรมที่ยิ่งใหญ่มากก็ตาม แต่ยังมีชาวญี่ปุ่นจำนวนหนึ่งที่คงเห็นคุณค่าของความงามแบบญี่ปุ่น ด้วยการเลือกสวมใส่กิโมโนเพื่อต้องการแสดงออกถึงการให้ความสำคัญกับคุณค่าของญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ขณะเดียวกันยังทำหน้าที่เป็นผู้รักษาวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมของญี่ปุ่นโบราณเอาไว้อีกด้วย

กิโมโนเป็นชุดประจำชาติของประเทศญี่ปุ่นที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวและมีความเป็นมาที่ยาวนาน กิโมโนได้รับการพัฒนารูปแบบมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นจึงทำให้ลักษณะของกิโมโนมีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย คำว่า “กิโมโน” มีความหมายว่า เครื่องแต่งกายในลักษณะของชุด ประกอบด้วยเสื้อคลุม เสื้อรองทับใน ถุงเท้า และผ้าคาดเอว กิโมโนถือว่าเป็นเครื่องแต่งกายที่เป็นมาตรฐานของชาวญี่ปุ่นทุกเพศทุกวัยที่นิยมสวมใส่ทั้งในอดีตและปัจจุบัน (Tu & Xie, 2021) กิโมโนเริ่มมีใช้ในประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่ยุคโคฟุน (Kofun) ที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนในทุกด้าน ซึ่งหนึ่งในนั้นคือเรื่องเครื่องแต่งกาย หลังจากนั้นรูปแบบของกิโมโนได้รับการออกแบบและปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยต่างๆ จนกระทั่งถึงยุคคามูระ กิโมโนได้ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบที่ไม่มีองค์ประกอบซับซ้อนเหมือนกับยุคอื่นที่ผ่านมา จึงทำให้ได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน ส่วนใหญ่ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับกิโมโนของผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย เหตุผลสำคัญเพราะกิโมโนของผู้หญิงจะมีความประณีตมากกว่าของผู้ชาย ทั้งในส่วนของการถักทอเนื้อผ้า การพิมพ์ลาย จนกระทั่งถึงขั้นตอนการตัดเย็บ ดังนั้นจึงทำให้เวลาที่สวมใส่ จนถึงการนำชุดไปทำความสะอาด จึงต้องได้รับการดูแลและเอาใจใส่เป็นพิเศษ นอกจากนี้กิโมโนยังมีความเกี่ยวข้องกับเทศกาลและประเพณีสำคัญของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากชาวญี่ปุ่นจะดูรายละเอียดและความประณีตของชุดก่อนที่จะตัดสินใจว่าสวมใส่ชุดใดเพื่อไปร่วมงานเทศกาล โดยเฉพาะกับชุดของผู้หญิงที่มีรายละเอียดของชุดและวิธีการสวมใส่องค์ประกอบของชุดที่ซับซ้อนอย่างมาก (รณรงค์ วงศ์โอบอ้อม, 2562)

คุณยายของอูมิคือชาวญี่ปุ่นคนหนึ่งที่ยังคงมองเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมและความงามของศิลปะญี่ปุ่นที่บอกเล่าผ่านกิโมโน ด้วยการสวมใส่กิโมโนเป็นกิจวัตรประจำวัน ซึ่งจะได้ทุกฉากที่คุณยายปรากฏตัวในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ แม้ว่าช่วงเวลานั้นการสวมใส่กิโมโนอาจดูเป็นเรื่องล้าสมัยแล้วก็ตาม ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า คุณยายคือชาวญี่ปุ่นคนหนึ่งที่ยังคงมีความจงรักภักดีกับความเป็นชาติญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม เนื่องจากกิโมโนคือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงจิตวิญญาณของชาวญี่ปุ่นในอดีตที่มีความภาคภูมิใจกับภูมิปัญญาที่ตนเองสร้างขึ้น และยกย่องกับความรุ่งเรืองทางอารยธรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ เพราะกว่าจะเป็นกิโมโนอย่างในปัจจุบันได้ ช่วงตัดเย็บชาวญี่ปุ่นในอดีตจะต้องเรียนรู้ขั้นตอนการผลิตชุด โดยผ่านการทดลองตัดเย็บหลายครั้งจนสามารถพัฒนารูปแบบของชุดให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่และสามารถนำมาใช้งานได้จริง ดังนั้นในการผลิตกิโมโนขึ้นมาหนึ่งชุดได้แสดงให้เห็นว่า นอกจากกิโมโนจะต้องตัดเย็บจากวัสดุที่ช่วงตัดเย็บคัดเลือกมาอย่างดีและเหมาะสม

ที่สุดสำหรับใช้ทำในแต่ละชุดแล้ว ช่างตัดเย็บยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญที่ใช้กับชุด เพื่อจะทำให้ผู้สวมใส่ดูสง่างามอีกด้วย ดังนั้นจะเห็นว่ากระบวนการทั้งหมดในการทำกิโมโนขึ้นมาชุดหนึ่ง ได้สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่น ความตั้งใจ ความประณีตและศิลปะในการตัดเย็บ รวมถึงจิตวิญญาณของช่างตัดเย็บในฐานะศิลปินคนหนึ่งได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันยังได้แสดงออกถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความเชื่อ และสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัยให้เห็นอย่างชัดเจนด้วย เนื่องจากกิโมโนแต่ละชุดจะมีเอกลักษณ์และเรื่องราวเฉพาะตัว



ภาพ 47 คุณยายของอุมิสวมใส่กิโมโน

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

ผู้วิจัยนำประเด็นของกิโมโนที่คุณยายสวมใส่มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในภาพยนตร์อย่างละเอียด พบว่ากิโมโนดังกล่าวถูกนำมาใช้สื่อความหมายถึงการเป็น “เครื่องหมายแสดงฐานะทางสังคม” กล่าวคือ โดยปกติผู้ที่สวมใส่กิโมโนได้จะต้องเป็นผู้ที่มีฐานะทางสังคมที่ดีหรือมีฐานะร่ำรวย เพราะกิโมโนหนึ่งชุดมีราคาแพง เนื่องจากแต่ละชุดจะต้องมีการคัดเลือกผ้าที่มีคุณภาพดีมาตัดเย็บ ซึ่งลายผ้าในแต่ละชุดจะต้องเป็นลายผ้าที่ถูกออกแบบมาอย่างประณีตและบรรจง รวมถึงภายในชุดยังมีองค์ประกอบหลายส่วนที่ซับซ้อน ดังนั้นทำให้กิโมโนจึงมีราคาสูงกว่าชุดประเภทอื่นของประเทศญี่ปุ่นอย่างชุดยูคาตะหรือชุดที่ชาวญี่ปุ่นทั่วไปสวมใส่

สิ่งที่บ่งบอกว่าคุณยายเป็นผู้ที่มีฐานะดี คือคำพูดของอุมิในตอนที่ได้ถึงครอบครัวของเธอให้ขุนพิงว่าคุณตามีอาชีพเป็นหมอ ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาว่า

อุมิ: ที่นี่สร้างขึ้นปลายสมัยเมจิ เมื่อก่อนเคยเป็น
โรงพยาบาล

ซุน: ดูไม่เหมือนกับอาคารที่สร้างยุคเดียวกับควอเทียร์
ละตินเลยนะเนี่ย ที่นี้สวยมาก ตั้งแต่คุณทวดจนถึง
คุณตาก็เป็นคุณหมอ แล้วคุณพ่อละเป็นคุณหมอมั้ย?

จากสิ่งที่กล่าวมานั้นแสดงให้เห็นว่าคุณยายคือผู้ที่มีฐานะดี จึงสามารถหาซื้อกิโมโนมา
สวมใส่ได้ เนื่องจากในอดีตถ้าหากใครมีอาชีพเป็นหมอหรือเป็นภรรยาของหมอจะถือว่าเป็นผู้ที่มีเกียรติ
น่าเคารพยกย่อง รวมถึงยังแสดงให้เห็นว่าต้องเป็นผู้ที่มีฐานะมั่นคงหรือร่ำรวยในสังคมอีกด้วย ดังนั้น
ในประเด็นนี้กิโมโนจึงกลายเป็นเครื่องหมายที่บ่งบอกฐานะทางสังคมของชาวญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน

เรื่องที่ตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้สวมใส่กิโมโนนั้น ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นมาจาก
ความตั้งใจของ โกรว์ มียาซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ที่ต้องการให้กิโมโนเป็นสิ่งสะท้อนถึงกลิ่นอาย
ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ดั้งเดิมและบริบททางสังคมในช่วงนั้น เนื่องจากช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ใน
ภาพยนตร์ คือช่วงที่เป็นรอยต่อทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมตะวันตก และเกิด
การต่อสู้เพื่อช่วงชิงความยิ่งใหญ่ทางวัฒนธรรมขึ้น เนื่องจากวัฒนธรรมตะวันตกที่เข้ามาในประเทศ
ญี่ปุ่นช่วงนั้นต้องการที่จะลบล้างความเชื่อและจิตวิญญาณของชาวญี่ปุ่นไป ดังนั้นกิโมโนในที่นี้จึงถูก
นำมาใช้เป็นตัวแทนของตัวตนและความทรงจำของชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้
จากบทสัมภาษณ์ของ โกรว์ มียาซากิ ในเว็บไซต์ medium (2018) ว่า

“...ผมคิดว่านี่เป็นเหตุผลว่าทำไมภาพยนตร์ของ Studio Ghibli
ถึงมีกลิ่นอายของความคิดถึงสำหรับทุกคน แม้แต่คนที่อยู่ในช่วงนั้น
ที่ได้ดู From Up On Poppy Hill ก็ยังบอกวามั่นชวนให้คิดถึงภาพเก่าๆ...”

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นของกิโมโนมาวิเคราะห์ร่วมกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแล้ว
พบว่ากิโมโนเป็นสิ่งที่ใช้แสดงถึง “อัตลักษณ์ของชาวญี่ปุ่น” เนื่องจากกิโมโนเป็นชุดประจำชาติของ
ประเทศญี่ปุ่น ไม่ว่าจะปรากฏอยู่ในสถานที่ใดหรือประเทศใด กิโมโนก็ยังสื่อถึงความเป็นญี่ปุ่นที่มี
ลักษณะเฉพาะตัวเสมอ ซึ่งลักษณะเฉพาะดังกล่าวคือ ความประณีตและบรรจงของช่างตัดเย็บที่
สร้างสรรค์ผลงานตามหลักของศาสนาชินโต โดยมองว่าความงามได้แฝงอยู่ในความเรียบง่าย และเมื่อ
นำมารวมกันจึงเกิดเป็นสุนทรียศาสตร์ทางความงามขึ้นมา ดังนั้นลักษณะเฉพาะของกิโมโนที่เป็นฝีมือ
การตัดเย็บของช่างชาวญี่ปุ่น จึงทำให้คนชาติอื่นไม่สามารถจะเลียนแบบได้เหมือน เนื่องจากมีขั้นตอน
การผลิตที่ซับซ้อน รวมถึงมีองค์ประกอบสำคัญของชุดหลายชิ้นส่วนอีกด้วย นอกจากนี้กิโมโนยัง
สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและประเพณีของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่นิยมสวมใส่
กิโมโนในเทศกาลและประเพณีสำคัญ ซึ่งเป็นภาพที่สามารถพบเห็นได้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพราะ

กิโมโนคือชุดที่ชาวญี่ปุ่นสวมใส่อย่างเป็นทางการ โดยแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่งดงาม รวมถึงธรรมเนียมปฏิบัติที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ

ผู้วิจัยเชื่อว่านอกจากกิโมโนจะสะท้อนถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมแล้ว กิโมโนยังเป็นหนึ่งสัญลักษณ์สำคัญที่สามารถพบได้ในสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องที่โด่งดัง ซึ่งได้มีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้ชมทั่วโลกอีกด้วย โดยเฉพาะในเรื่องของการสร้างทัศนคติด้านบวกต่อวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวญี่ปุ่น ดังจะเห็นได้จากกระแสที่ผู้ชมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศได้แต่งตัวเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะหรือการ์ตูนเรื่องดัง โดยเฉพาะกับภาพยนตร์อนิเมะแนวย้อนยุคที่ตัวละครเอกส่วนใหญ่จะสวมใส่กิโมโน เพื่อบ่งบอกถึงฐานะทางสังคมและแสดงออกถึงความสง่างาม เมื่อภาพของตัวละครสวมใส่กิโมโนเป็นสิ่งที่สวยงามและแปลกใหม่สำหรับผู้ชมในต่างประเทศ จึงส่งผลให้ผู้ชมเหล่านั้นเกิดความชื่นชอบและหลงใหลในเสน่ห์ของวัฒนธรรมญี่ปุ่น จนทำให้ผู้ชมแต่งตัวเลียนแบบตัวละครหรือแต่งตัวแบบคอสเพลย์ขึ้น ที่บุคคลจะต้องแต่งเครื่องแต่งกาย แต่งหน้า ทำผม และจัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบให้เหมือนกับตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะหรือการ์ตูนที่พวกเขาชื่นชอบ

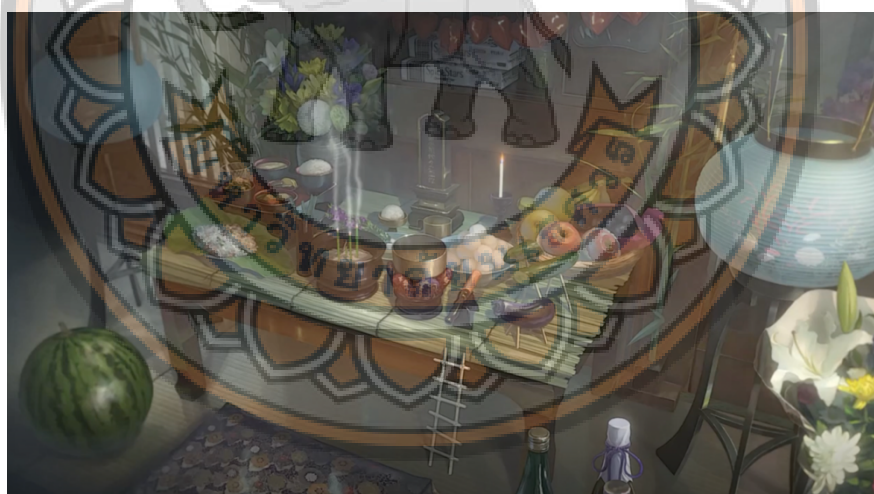
สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงพลังของผู้ที่ชื่นชอบการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ คือการจัดงาน World Cosplay Summit หรือเรียกอีกชื่อว่า Kosumi เป็นหนึ่งในงานคอสเพลย์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก จัดขึ้นที่เมืองนาโกย่า จังหวัดไอจิ สำหรับเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะที่ได้รับความนิยม พบว่าส่วนหนึ่งได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากกิโมโนรูปแบบดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในกิโมโนคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทั้งในประเทศและต่างประเทศ เนื่องจากกิโมโนคือสื่อกลางที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมญี่ปุ่นรวมถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ที่แสดงถึงความเรียบง่าย สวยงาม มีลักษณะเฉพาะ และแปลกใหม่ เข้ากับสิ่งที่ผู้ชมรักและมีความสนใจ ซึ่งในที่นี้คือภาพยนตร์อนิเมะ เมื่อทั้งสองอย่างมารวมอยู่ด้วยกัน จึงส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้ในที่สุด

- เรื่อง Weathering with You (2019)

สาระสำคัญคือ เทศกาลโอบัง (Obon) เป็นเทศกาลที่เชื่อมโยงระหว่างท้องฟ้ากับมนุษย์และวิญญาณเข้าด้วยกัน เช่นเดียวกับตัวละครเอกที่ถูกเชื่อมโยงกับท้องฟ้าและสภาพอากาศ

เนื้อหาหลักของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Weathering with You (2019) นอกจากจะพูดถึงความเชื่อเกี่ยวกับท้องฟ้าที่ทำหน้าที่เป็นผู้กำหนดสภาพอากาศบนโลกมนุษย์ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการใช้ชีวิตของตัวละครเอก อีกส่วนหนึ่งยังกล่าวถึงความเชื่อในลักษณะเดียวกันคือ มาโคโตะ ชินได ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้สร้างบทบาทและหน้าที่ของตัวละครเอกให้มีความเชื่อมโยงกับเทศกาล

โอบัง หรือเทศกาลเซ็นไหว้วิญญาณบรรพบุรุษของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเทศกาลดังกล่าวได้มีความสัมพันธ์กับท้องฟ้าและสภาพอากาศด้วยเช่นกัน เพราะพิธีกรรมในเทศกาลโอบังจะถูกจัดขึ้นในวันที่มีท้องฟ้าและอากาศแจ่มใสเท่านั้น เนื่องจากในพิธีกรรมจะต้องมีการจุดไฟตามความเชื่อของชาวญี่ปุ่นที่ว่าวิญญาณจะเดินทางกลับมาโลกมนุษย์ได้จะต้องใช้ควันเป็นเครื่องนำทาง ถ้าหากในวันที่ทำพิธีกรรมฝนตกจะทำให้วิญญาณไม่สามารถเดินทางมาโลกมนุษย์ได้ การจุดไฟในพิธีกรรมของเทศกาลโอบัง คือการจุดไฟเพื่อต้อนรับวิญญาณบรรพบุรุษ ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “มุกะเอะบิ” ในอดีตชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะนำกิ่งกัญชงมาเผาเพื่อต้องการให้ควันนำทางไม่ให้วิญญาณหลงทาง และในวันสุดท้ายของเทศกาลจะจุดไฟส่งวิญญาณ หรือการทำ “โอคุริบิ” เพื่อส่งดวงวิญญาณให้เดินทางกลับอย่างราบรื่น (The Japan Foundation, 2022) นอกจากจะมีการจุดไฟเพื่อเชิญดวงวิญญาณแล้ว คนในครอบครัวยังต้องทำความสะอาดบ้านและเตรียมเครื่องบูชาอื่นประกอบการทำพิธีกรรมด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการจัดเตรียมเตงกวาและมะเขือยาวไว้หน้าแท่นบูชา เพราะชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า รูปร่างของเตงกวามีลักษณะเหมือนม้าที่กำลังวิ่ง ซึ่งจะนำวิญญาณที่มาเยือนกลับบ้านอย่างรวดเร็ว ขณะที่รูปร่างของมะเขือยาวจะใช้สื่อถึงวัวที่วิ่งช้าๆ เพื่อนำวิญญาณกลับสู่โลกได้พิภพ



ภาพ 48 เครื่องบูชาในพิธีกรรมที่มีเตงกวาและมะเขือยาวเป็นองค์ประกอบสำคัญ

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

ตัวอย่างประเด็นการจุดไฟในพิธีกรรมของเทศกาลโอบัง เพื่อต้อนรับวิญญาณบรรพบุรุษ คือฉากที่โศดากะกับฮินะได้รับงานจากลูก้าครอบครัวหนึ่ง เพื่อทำให้อากาศแจ่มใสและจะได้ประกอบพิธีกรรมเชิญวิญญาณกลับมาเยี่ยมบ้าน

คำพูดที่ 1

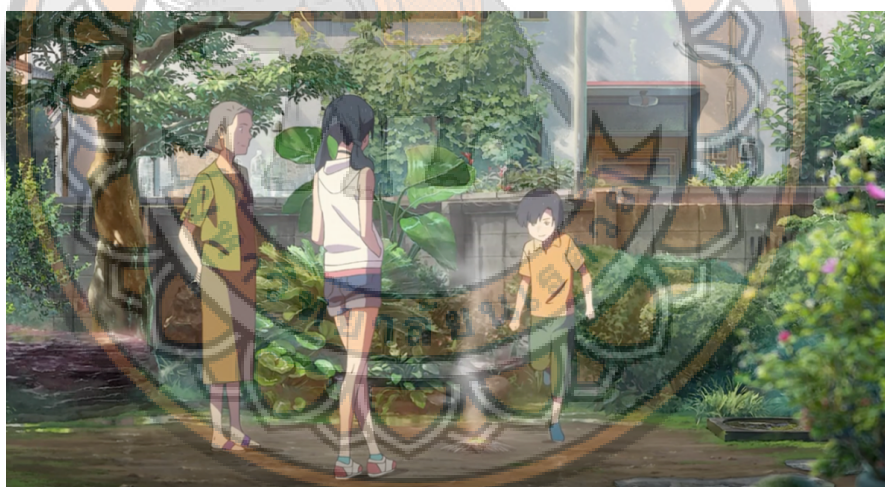
ลูกค้า: ถ้าฝนตกเค้าคงกลับมาล่าบากน่าดู โอบังคือวันที่คนตาย
กลับมาหาเราจากฟ้า

ฮินะ: โอบังแรกคือวันโอบังครั้งแรกหลังจากที่เสียไปแล้วใช่ไหมคะ?
อย่างนั้นก็โอบังแรกของคุณแม่นะสิ

ลูกค้า: แม่เราก็เสียไปเมื่อปีก่อนเหมือนกันหรอ? อย่างนั้นหนูก็ข้าม
กองไฟด้วยกันสิ แม่จะได้ช่วยคุ้มครองเรานะ

คำพูดที่ 2

ลูกค้า: โอบังแรกของสามีก็น่าจะให้ท้องฟ้าแจ่มใสหน่อย



ภาพ 49 การกระโดดข้ามกองไฟที่จุดในเทศกาลโอบัง

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

นอกจากเทศกาลโอบังจะทำให้วิญญาณของผู้ที่ล่วงลับได้กลับมาหาคนในครอบครัวอีกครั้ง ขณะเดียวกันยังทำให้สมาชิกของครอบครัวที่อยู่ต่างสถานที่ได้กลับมารวมตัวกันอีกด้วย ดังนั้นเทศกาลโอบังจึงมีความสำคัญกับชาวญี่ปุ่น ในฐานะของการเป็นช่วงเวลาพิเศษที่ทำให้ดวงวิญญาณกับคนในครอบครัวที่ยังมีชีวิตอยู่สามารถใช้เวลาด้วยกันได้ ซึ่งได้สอดคล้องกับที่ วิลล่า (Vila, 2021) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนตายกับคนที่ยังมีชีวิตอยู่ที่มีร่วมกันในเทศกาลโอบังว่า การที่ผู้คนได้

กลับมารวมตัวในเทศกาลโอบังเพื่อต้องการบูชาบรรพบุรุษ เรื่องดังกล่าวได้มีความสำคัญกับสถาบันทางสังคมอย่างมาก เนื่องจากการจัดเทศกาลโอบังได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสถาบันครอบครัวที่คนตายและคนที่ยังมีชีวิตอยู่ต่างดูแลซึ่งกันและกันผ่านความผูกพันทางสายเลือด

โดยเทศกาลโอบังจะถูกจัดขึ้นช่วงวันที่ 13-15 ในเดือนสิงหาคมของทุกปี ซึ่งเป็นเทศกาลทางศาสนาพุทธที่ใหญ่ที่สุดของประเทศญี่ปุ่น ดังที่ มาร์รา (MARRA, 2023) ได้กล่าวถึงที่มาและความสำคัญของเทศกาลโอบังที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่มีต่อชาวญี่ปุ่นว่า เทศกาลโอบังมีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีน ต่อมาเทศกาลโอบังได้ถูกนำเข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่น จนกระทั่งในปี 733 ได้มีการจัดตั้งโอบังขึ้นเป็นพิธีประจำปีสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ตามความคิดริเริ่มของ โชมุ-เทนนโน (Shomu-tenno) ชาวพุทธที่เคร่งในพุทธศาสนา เมื่อเทศกาลโอบัง กลายเป็นเทศกาลหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น จึงได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยโทกูงาวะ ซึ่งเห็นได้จากในช่วงที่จัดเทศกาลจะมีการทำขนม “บังกาชิ” ที่มีรูปร่างเหมือนดอกบัว เช่นเดียวกับที่ปรากฏอยู่ในบันทึกทางพระพุทธศาสนาที่ระบุว่า ดอกบัวคือสัญลักษณ์ของความปรารถนาที่จะเกิดใหม่ในดินแดนสวรรค์ของพระพุทธเจ้า

ในช่วงเช้าครอบครัวจะประกอบพิธีกรรมสำคัญ จะเห็นได้จากที่ฮิโนะไดสวดอ้อนวอนท่องฟ้าขอให้เช้าวันนั้นมีท้องฟ้าแจ่มใส เพื่อครอบครัวของลูกจะได้จุดไฟเชิญวิญญาณบรรพบุรุษและทำพิธีกรรมหน้าแท่นบูชาได้อย่างราบรื่น และเมื่อครอบครัวทำพิธีกรรมในตอนเช้าเสร็จสิ้น ในช่วงค่ำจะมีการจัดเทศกาลบงโอดริ (Bon Odori) เทศกาลดังกล่าวจัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองให้กับเทศกาลโอบัง ภายในงานจะมีการประดับโคมไฟหลากสีสันเป็นจำนวนมาก มีการออกร้านและกิจกรรมต่างๆ มีการขับร้องและบรรเลงดนตรี รวมถึงมีการร่ายรำบงโอดริ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของประเทศญี่ปุ่น (Rachel C. Wishkoski, B.A., 2014) การร่ายรำบงโอดริมีการบันทึกไว้ว่า ผู้ร่ายรำจะสวมชุดกิโมโนหรือยูคาตะ และสวมโอเกะชะคาสะ ซึ่งเป็นหมวกไม้ไผ่ที่พับครึ่ง ในเวลาต่อการสวมโอเกะชะคาสะได้กลายมาเป็นภาพลักษณ์ของบงโอดริในจังหวัดอาคิตะและอวาระโอดริในจังหวัดโทคุชิมะ

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเทศกาลโอบังและเทศกาลบงโอดริที่มีความสัมพันธ์กับท้องฟ้า รวมถึงบทบาทและหน้าที่ของฮิโนะ เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าเทศกาลโอบัง เทศกาลบงโอดริ และตัวละครฮิโนะ ได้สะท้อนถึงความเชื่อทางศาสนาที่มีความเกี่ยวข้องกับ “มิโกะ” (Miko) หญิงสาวบริสุทธิ์ที่ทำงานอยู่ในศาลเจ้าชินโต กล่าวคือ ในอดีตมิโกะถูกมองว่าเป็นร่างทรงในศาสนาชินโต เพราะมิโกะคือผู้ที่เป็นสื่อกลางในการทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างเทพเจ้ากับมนุษย์ ในบันทึกเก่าแก่ยุคเอโดะ มิโกะส่วนใหญ่เป็นเด็กสาวจากตระกูลขุนนางที่ได้รับการฝึกอบรมให้รับใช้เทพเจ้าในราชสำนัก โดยมีโกะจะมีหน้าที่ร่ายรำ สวดมนต์ และช่วยถวายเป็นเครื่องบูชาแก่เทพเจ้า (Shotengai, 2023) ดังนั้นมิโกะจึงกลายเป็นเอกลักษณ์อย่าง

หนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิม ขณะเดียวกันมิโกะยังทำหน้าที่เป็นผู้อนุรักษ์ประเพณีสำคัญของศาสนาชินโตให้คงอยู่ต่อไป

ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า การที่มิโกะสามารถทำหน้าที่ส่งสารและเชื่อมโยงระหว่างโลกของเทพเจ้ากับโลกมนุษย์ได้ การกระทำดังกล่าวได้มีลักษณะคล้ายคลึงกับที่เทศกาลโอบังและเทศกาลบงโอดริได้มีการนำพาดวงวิญญาณของบรรพบุรุษให้กลับมาเยี่ยมครอบครัวบนโลกมนุษย์อีกครั้ง ซึ่งการเชื่อมโยงระหว่างวิญญาณกับครอบครัวจะเกิดขึ้นได้หลังจากการประกอบพิธีกรรมสำคัญ และจะต้องมีการร่ายรำบงโอดริ ผู้วิจัยเชื่อว่า การร่ายรำบงโอดริที่มีท่ารำและท่วงท่าที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน ร่าเริง ประกอบกับบทเพลงของท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ คือสิ่งที่ทำให้วิญญาณของผู้ล่วงลับสามารถรับรู้ได้ว่าครอบครัวรู้สึกดีใจที่ได้พบกับผู้ตายอีกครั้ง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีความเห็นว่าการร่ายรำบงโอดริของมิโกะยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับบทบาทและหน้าที่ของตัวละครฮินะอีกด้วย เพราะทุกครั้งที่ยินะสวดอ้อนวอนท้องฟ้าจะทำให้ฝนที่กำลังตกหยุดตกทันที การสวดอ้อนวอนของฮินะเกิดขึ้นในลักษณะเดียวกับที่มิโกะได้ร่ายรำในพิธีกรรมของศาสนาชินโต

- เรื่อง Mirai (2018)

สาระสำคัญคือ เทศกาลฮินะมัตสึริ (Hina Matsuri) มีความสัมพันธ์กับชื่อของตัวละครที่หมายถึงอนาคต เพราะเทศกาลนี้จัดขึ้นเพื่อขอพรให้เด็กผู้หญิงได้เติบโตและมีสุขภาพแข็งแรงต่อไปในอนาคต ซึ่งเทศกาลนี้ได้แสดงถึงความรักและการเอาใจใส่ของพ่อแม่ที่มีต่อลูก

ความน่าสนใจของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ นอกจากเนื้อหาหลักจะเล่าเรื่องของคุณเด็กชายวัยสี่ขวบที่ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตจากเรื่องราวในอดีตและอนาคตของคนรอบครัว ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะยังได้สอดแทรกประเด็นของ เทศกาลฮินะมัตสึริ หรือ เทศกาลวันเด็กผู้หญิงด้วย เทศกาลฮินะมัตสึริเป็นเทศกาลที่จัดขึ้นในวันที่ 3 เดือนมีนาคมของทุกปี โดยเทศกาลดังกล่าวคือวันแห่งการเฉลิมฉลองการเจริญเติบโตและสุขภาพแข็งแรงของเด็กผู้หญิงในประเทศญี่ปุ่น เพื่อขอพรให้เด็กผู้หญิงมีสุขภาพแข็งแรงและเติบโตอย่างมีความสุข ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ครอบครัวได้จัดเทศกาลฮินะมัตสึริให้กับมิไร ลูกสาวคนเล็กของบ้าน เพื่อขอพรให้มิไรเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีความสุขในอนาคต ซึ่งได้สอดคล้องกับชื่อของมิไรที่มีความหมายว่าอนาคต นอกจากนี้เทศกาลฮินะมัตสึริยังถูกเรียกว่า เทศกาลดอกท้อ (Peach Blossom Festival) เนื่องจากชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าต้นท้อเปี่ยมด้วยพลังและความอ่อนเยาว์ ซึ่งคุณสมบัติดังกล่าวเป็นสิ่งที่ผู้หญิงพึงมี ประกอบด้วย ความงดงาม ความสุภาพอ่อนหวาน และความสงบเสงี่ยม

ในเทศกาลฮินะมัตสึริจะมีการประดับตุ๊กตาที่เรียกว่า “ฮินะนินเงียว” (Hina Ningyo) ไว้บนชั้นวางในบ้าน การประดับตุ๊กตานี้เกิดขึ้นจากประเพณีตุ๊กตาลอยน้ำและธรรมเนียมการวางตุ๊กตาไว้ข้างหมอนเด็ก ประวัติศาสตร์ของตุ๊กตาญี่ปุ่นมีมายาวนานและถูกพัฒนาเรื่อยมา ชาวญี่ปุ่นเรียก

ตุ๊กตาว่า นินเงียว (ningyo) มีความหมายว่า รูปร่างมนุษย์ จุดประสงค์หลักของการประดิษฐ์ตุ๊กตาจะเปลี่ยนตามยุคสมัย เช่น ใช้ในการประกอบพิธีตามธรรมเนียมโบราณ เป็นของเล่นสำหรับเด็ก เป็นของที่ระลึก หรือเป็นเครื่องประดับ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้มีการค้นพบรูปปั้นขนาดเล็กที่เลียนแบบลักษณะของมนุษย์ตั้งแต่สมัยโจมง (Jomon period) (8000-200 BC) ซึ่งทำขึ้นจากดินเหนียวเรียกว่า โดกู (Dogu) โดยตุ๊กตาเหล่านี้มีความสำคัญกับประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก (William Justin Sheets, 2017) ในเทศกาลจะมีการนำตุ๊กตาฮินะมาประดับไว้ในบ้าน พร้อมกับรับประทานขนม อาหารและเครื่องดื่มมงคล

ตามธรรมเนียมการประดับตุ๊กตาฮินะในเทศกาลฮินะมัตสึริ ในอดีตจะนิยมจัดตุ๊กตาเป็นชุดใหญ่ ซึ่งประกอบด้วยตุ๊กตาอย่างน้อย 15 ตัว และมีการจัดเรียง 7 ชั้น โดยการจัดเรียงลำดับชั้นของตุ๊กตาจะให้ความสำคัญกับชั้นบนสุดมากที่สุด เนื่องจากชั้นบนสุดจะเป็นตุ๊กตাজักรพรรดิและจักรพรรดินี (dairi-bina) การจัดเรียงลำดับชั้นของตุ๊กตาจะเรียงจากชั้นบนลงมาชั้นล่างดังต่อไปนี้

ชั้นที่ 1 จักรพรรดิและจักรพรรดินี

ชั้นที่ 2 นางข้าหลวง

ชั้นที่ 3 นักดนตรี

ชั้นที่ 4 องครักษ์

ชั้นที่ 5 ข้าราชการ

ชั้นที่ 6 และชั้นที่ 7 สัมภาระออกเรือน เช่น รถม้าหรือเกี้ยว

สำหรับตุ๊กตาฮินะที่นำมาประดับในเทศกาล บางครอบครัวยังคงใช้ตุ๊กตาที่เป็นมรดกตกทอดจากรุ่นสู่รุ่น เนื่องจากตุ๊กตาเหล่านี้มีคุณค่าทางจิตใจ ขณะเดียวกันบางครอบครัวอาจเลือกซื้อตุ๊กตาฮินะตามร้านค้าที่จัดจำหน่ายสินค้าสำหรับเทศกาลฮินะมัตสึริโดยเฉพาะ ปัจจุบันตุ๊กตาฮินะที่ใช้ประดับในเทศกาลมีราคาสูงกว่าในอดีต จึงทำให้ครอบครัวสมัยใหม่ส่วนใหญ่ตัดสินใจประดับตุ๊กตาเพียงสองตัว คือตุ๊กตাজักรพรรดิและจักรพรรดินี เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการจัดเทศกาล จากข้อมูลที่ผู้วิจัยกล่าวมา ได้สอดคล้องกับเนื้อหาในภาพยนตร์ที่พ่อแม่ของคุณได้เลือกประดับตุ๊กตাজักรพรรดิและจักรพรรดินีเท่านั้น เพราะชั้นวางตุ๊กตาในบ้านมีพื้นที่จำกัด



ภาพ 50 ตุ๊กตาจักรพรรดิและจักรพรรดินีที่ถูกจัดวางในบ้านของคุณ

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2018

ความเชื่ออย่างหนึ่งของการจัดวางตุ๊กตาฮินะในเทศกาลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือ ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า ถ้าหากครอบครัวเก็บตุ๊กตาฮินะเข้าหนึ่งวันหลังจากหมดเทศกาล จะทำให้เด็กผู้หญิงแต่งงานช้าหนึ่งปี ความเชื่อดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Mirai (2018) ในฉากที่ครอบครัวของคุณได้คุยเรื่องธรรมเนียมของเทศกาลฮินะมัตสึริว่า

ตา: แล้วธรรมเนียมตุ๊กตาละ

ยาย: ถ้าไม่รีบเก็บเข้ากล่อง ผู้หญิงจะแต่งงานช้า

แม่: คนเดี๋ยวนี้นี้ไม่ค่อยรอนเรื่องแต่งงาน ว่าแต่ช้าแค่ไหนกันคะ

ยาย: เก็บช้าหนึ่งวันก็จะช้าไปหนึ่งปี

อีกหนึ่งตัวอย่าง คือคำพูดของมิไรที่พูดกับคุณ เพื่อขอร้องให้พี่ชายช่วยเตือนพ่อให้เก็บตุ๊กตาหลังจากหมดเทศกาล

มิไร: ที่คุณยายบอกว่าหนึ่งวันเท่ากับหนึ่งปี ความจริงหนึ่งปี

มันก็ได้ไม่นานเท่าไร หนูอาจไม่ได้แต่งงานกับคนที่หนูรัก

...บอกให้พ่อเก็บตุ๊กตาก็พอแล้ว

จากบทสนทนาของตัวละครข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องเก็บตุ๊กตาฮินะช้าจะทำให้เด็กผู้หญิงแต่งงานช้าในอนาคต ได้มีอิทธิพลต่อจิตใจและการดำเนินชีวิตของตัวละครโดยตรง

เพราะมิไรได้เลือกที่จะเชื่อเช่นนั้น ซึ่งความเชื่อของมิไรได้ขัดแย้งกับความคิดของคนหนุ่มสาวส่วนใหญ่ในปัจจุบันอย่างมาก เนื่องจากคนหนุ่มสาวในปัจจุบันมองว่าการแต่งงานช้าเป็นเรื่องปกติ

นอกจากในเทศกาลฮินะมัตสึริจะมีการประดับตุ๊กตาฮินะที่สวมใส่เสื้อผ้าสวยงามและหรูหรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกิโมโนที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมในราชสำนักอย่างชัดเจนแล้ว ครอบครัวยังต้องจัดเตรียมอาหารมงคลสำหรับใช้ประกอบพิธีด้วย ส่วนใหญ่อาหารมงคลที่ใช้ในเทศกาลฮินะมัตสึริจะเป็นอาหารที่มีความหมายดี สื่อถึงการมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีความสุข ซึ่งประกอบด้วย

- อามาซาเกะหรือเหล้าหวาน เป็นเครื่องดื่มสีขาวขุ่นที่ได้จากการหมักข้าว ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าอามาซาเกะจะช่วยขับสิ่งไม่ดีออกจากร่างกาย

- อาราระ คือขนมทอดที่ทำจากข้าว นิยมทำเป็นก้อนกลมๆ สีขาว ชมพู และเขียว โดยสีขาวหมายถึงฤดูหนาว สีชมพูหมายถึงชีวิต สีเขียวหมายถึงการผลิบันในฤดูใบไม้ผลิ ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าฮินะอาราระจะทำให้สุขภาพแข็งแรงตลอดปี

- ชิราชิซูชิ คือซูชิที่จัดใส่จานไม่ได้ปั้นเป็นคำ ส่วนใหญ่ชิราชิซูชิจะโรยหน้าด้วยเครื่องต่างๆ เช่น รากบัว กุ้ง หรือไข่ห่านฝอย มีความเชื่อว่ารากบัวจะทำให้มองเห็นอนาคต ทะลุโปรง ส่วนกุ้งสื่อถึงการมีอายุยืนยาว

- ซุปหอยตลับ สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ของคู่สามีภรรยาที่แข็งแรงและยั่งยืน เพราะเปลือกหอยตลับจะประกบกันแนบสนิท



ภาพ 51-52 ชิราชิซูชิ (ซ้าย) และ ซุปหอยตลับ (ขวา)

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2018

จากสิ่งที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเทศกาลฮินะมัตสึริและตุ๊กตาฮินะ คือมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่แสดงออกถึงความรักและความห่วงใยของครอบครัว

เช่นเดียวกับที่ กุนาวัน (Gunawan, 2024) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการสืบทอดตุ๊กตาในเทศกาลฮินะมัตสึริของชุมชนโทคุชิมะในประเทศญี่ปุ่นว่า จุดมุ่งหมายของเทศกาลฮินะมัตสึรินิย้านซากาโมโตะได้แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์แห่งความรัก ความคิดถึงของประเพณีและมรดกของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเทศกาลดังกล่าวได้สร้างประสบการณ์ที่จับต้องได้ให้แก่ผู้ที่มาเยือน ขณะเดียวกันผู้วิจัยยังมองว่าเทศกาลฮินะมัตสึริ คือเทศกาลสำคัญที่สืบสานวัฒนธรรมในราชสำนักอย่างชัดเจน ซึ่งเห็นได้จากเทศกาลดังกล่าวให้ความสำคัญกับตำแหน่งและลำดับชั้นของตุ๊กตาในลักษณะเดียวกับตำแหน่งและลำดับชั้นของบุคคลในราชสำนักของประเทศญี่ปุ่นในอดีต ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้สร้างเนื้อหาที่แฝงเทศกาลฮินะมัตสึริและตุ๊กตาฮินะไว้ เพราะต้องการให้เป็นสิ่งที่สร้างแรงดึงดูดใจให้กับภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ เนื่องจากเทศกาลดังกล่าวไม่ได้พบเห็นบ่อยครั้งในภาพยนตร์อนิเมะ

ในประเด็นที่ครอบครัวชาวญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญกับการสืบทอดวัฒนธรรมเก่าแก่ของประเทศ ด้วยการจัดเทศกาลฮินะมัตสึริและการประดับตุ๊กตาฮินะ เพื่อขอพรให้เด็กผู้หญิงมีสุขภาพแข็งแรงและมีความสุข เมื่อผู้วิจัยนำมาพิจารณาและเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าเทศกาลฮินะมัตสึริและการประดับตุ๊กตาฮินะในเทศกาล ได้แสดงให้เห็นถึงความรักและการเอาใจใส่ของพ่อแม่ชาวญี่ปุ่นที่มีต่อลูกอย่างชัดเจน จากความใส่ใจของผู้ปกครองที่มีต่อลูกด้วยการจัดเทศกาลและประดับตุ๊กตาฮินะที่เป็นตัวแทนของเด็กผู้หญิงไว้ในบ้าน ได้สะท้อนให้เห็นถึง “คุณภาพชีวิตที่ดีของเด็กญี่ปุ่น” ซึ่งเป็นเรื่องที่หลายประเทศทั่วโลกให้ความสำคัญ และพยายามจะเลียนแบบวิธีการสร้างคุณภาพชีวิตของพลเมืองให้มีคุณภาพเช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่น

สิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพชีวิตที่ดีของเด็กญี่ปุ่นคือ เรื่องที่เด็กได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึง จะเห็นได้จากกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม การกีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้จัดระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นแบบ 6-3-3-4 ซึ่งมีการระบุไว้ในกฎกระทรวงว่าเป็นระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เยาวชนทุกคนของประเทศญี่ปุ่นจะต้องได้รับ นอกจากนี้รัฐบาลยังสนับสนุนให้หน่วยงานท้องถิ่นจัดตั้งห้องสมุด เพื่อต้องการให้เด็กได้อ่านหนังสืออย่างทั่วถึงและเสริมสร้างนิสัยรักการอ่าน ส่วนเรื่องสวัสดิการต่างๆ สำหรับเด็กที่รัฐบาลให้การดูแล จะเห็นจากรัฐบาลได้สนับสนุนเรื่องค่ารักษาพยาบาลสำหรับเด็ก เรื่องเงินช่วยเหลือค่าเล่าเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมปลาย จนกระทั่งเรื่องเงินช่วยเหลือค่าอุปกรณ์การเรียน และสุดท้ายคือเรื่องสวัสดิภาพของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระ มีความสุข และมีความปลอดภัย โดยรัฐบาลได้สร้างสวนสาธารณะขึ้นหลายจุดสำคัญทั่วประเทศญี่ปุ่น เพื่อต้องการให้เป็นสถานที่ที่เด็กและผู้ปกครองสามารถใช้เวลาร่วมกันได้ มีการจัดเตรียมเครื่องเล่นสำหรับเด็กที่ได้มาตรฐาน สวนสาธารณะบางแห่งอาจมีบ่อทรายให้เด็กได้เล่นเพื่อเสริมพัฒนาการ รวมถึงมีจุดนั่งพักผ่อนใต้ต้นไม้ที่สร้างความร่มรื่น (All about Japan, 2018)

ผู้วิจัยพบว่าประเด็นสวัสดิภาพของเด็กที่มีอิสระและความปลอดภัยในชีวิต สามารถเห็นได้จากที่เด็กนักเรียนชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่เดินทางไป-กลับโรงเรียนด้วยตนเอง โดยไม่มีผู้ปกครองไปรับ-ส่ง เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความปลอดภัยกับการดำรงชีวิตอยู่ในระดับสูง สังเกตได้จากมีคดีอาชญากรรมที่ต่ำกว่าระดับมาตรฐาน ดังนั้นจึงทำให้ผู้ปกครองรู้สึกมั่นใจในความปลอดภัยของบุตรหลาน ผู้ปกครองส่วนใหญ่จะปลูกฝังเรื่องการช่วยเหลือตัวเองและการช่วยเหลือผู้อื่นให้กับบุตรหลานตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อสร้างจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและสังคม

- เรื่อง When Marnie Was There (2014)

สาระสำคัญคือ เทศกาลทานาบาตะ (Tanabata) ในเทศกาลนี้ตัวละครได้ขอพรซึ่งได้เชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ของตัวละครและคนในครอบครัว ขณะเดียวกันยังเชื่อมโยงถึงพิธีกรรมทางการเกษตรของประเทศญี่ปุ่นด้วย

ความน่าสนใจของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ นอกจากสร้างมาจากวรรณกรรมคลาสสิกชื่อดังจากประเทศอังกฤษในชื่อเดียวกันกับผลงานของ โจแอน แมรี เกล โรบินสัน (Joan Mary Gale Robinson) แล้ว ฮิโรมาสะ โยเนบายาชิ (Hiromasa Yonebayashi) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ยังได้นำวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวมาดัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่ภายในเรื่อง ให้เรื่องราวเกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นและตัวละครมีชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่น ที่มีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นอีกด้วย สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสมควรนำมาวิเคราะห์ในประเด็นปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติในครั้งนี้ คือเทศกาลทานาบาตะ หรือ เทศกาลแห่งดวงดาว หนึ่งในเทศกาลสำคัญช่วงฤดูร้อนของประเทศญี่ปุ่นที่มีความเป็นมายาวนานและได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั่วโลก

เทศกาลทานาบาตะจะจัดขึ้นในวันที่ 7 เดือนกรกฎาคมของทุกปี เทศกาลนี้สืบทอดมาจาก เทศกาลซีซี (Qixi) หรือ เทศกาลความรักของประเทศจีน ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมทางศาสนาและพิธีกรรมในการเกษตร การทอผ้าแบบดั้งเดิม และการบูชาดวงดาวในแต่ละภูมิภาค เมื่อเทศกาลซีซีของประเทศจีนเดินทางผ่านคาบสมุทรเกาหลีตั้งแต่ศตวรรษที่ 5 เข้าสู่ประเทศญี่ปุ่นในยุคเฮอัน จึงทำให้นักปราชญ์และช่างฝีมือของทั้งสองประเทศเกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมร่วมกัน จนในที่สุดเกิดเทศกาลทานาบาตะขึ้น (YUJIE SHEN, 2020)

เทศกาลทานาบาตะเกิดขึ้นจากตำนานพื้นบ้านโบราณของประเทศญี่ปุ่นที่กล่าวถึงเจ้าหญิงทอผ้า โอริฮิเมะ (เทพแห่งการถักทอ) และชายเลี้ยงวัว ฮิโกโบชิ (เทพแห่งการเกษตร) ว่าเจ้าหญิงโอริฮิเมะ เป็นหญิงสาวที่ยืนทอผ้าอย่างมากมายจนทำให้ไม่มีโอกาสได้พบกับชายใด เมื่อพระบิดารู้เรื่องจึงเป็นห่วงและได้ชักนำให้ลูกสาวพบกับฮิโกโบชิ ชายเลี้ยงวัวที่อยู่อีกฝั่งของแม่น้ำแห่งสวรรค์หรือทางช้างเผือก หลังจากທີ່ทั้งคู่แต่งงาน โอริฮิเมะได้หยุดทอผ้า ส่วนฮิโกโบชิได้หยุด

เลียงวู้ เมื่อพระบิดารู้เรื่องจึงโกรธและจับทั้งสองคนแยกจากกัน โดยมีแม่น้ำแห่งสวรรค์คั่นกลางระหว่างสองคน ดังนั้นจึงทำให้โอริอิเมะรู้สึกเสียใจมาก เมื่อพระบิดาเกิดความสงสารจึงอนุญาตให้โอริอิเมะและฮิโกโบชิสามารถพบกันได้ปีละหนึ่งครั้ง คือวันที่ 7 เดือน 7 ของทุกปี โดยมีข้อแม้ว่าโอริอิเมะจะต้องกลับมาขยันทอผ้าเหมือนเดิม (Nao Sugio, 2023)

ในเทศกาลทานาบาตะจะมีการเขียนคำอธิษฐานลงในกระดาษทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีสีสันหลากหลาย ซึ่งเรียกว่า ทังชะกุ (Tanzaku) หรือพับกระดาษเป็นรูปนกกระเรียน หรือพับกระดาษเป็นรูปทรงสวยงาม แล้วนำไปแขวนไว้ที่กิ่งไม้ เพื่อขอพรจากดวงดาว ในอดีตชาวญี่ปุ่นจะเขียนกลอนไวนั้นต้นไม้ เพราะเชื่อว่าต้นไม้คือต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ ส่วนใหญ่ชาวญี่ปุ่นจะขอพรจากเทพวู้ของชายเลียงวู้ให้การเพาะปลูกได้ผลดี และขอพรจากเจ้าหญิงทอผ้าให้ทอผ้าได้เก่ง การเขียนคำอธิษฐานลงในกระดาษทังชะกุแต่ละสีจะมีความหมายของการขอพรที่แตกต่างกัน เช่น สีชมพู ขอพรเรื่องขอให้สมหวังในความรัก, สีแดง ขอพรให้กับพ่อแม่, สีขาว ขอพรให้ทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์, สีเหลือง ขอพรด้านความสัมพันธ์ต่างๆ เช่น ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่โรงเรียนหรือเพื่อนร่วมงาน และ สีดำ ขอพรเรื่องการเรียนและการสอบ เป็นต้น

เมื่อผู้วิจัยนำเรื่องการขอพรจากดวงดาวมาวิเคราะห์ร่วมกับฉากที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลทานาบาตะ ในฉากที่ อันนะ ซาซากิ (Anna Sasaki) ตัวละครเอกของเรื่องได้ไปร่วมเทศกาลทานาบาตะที่จัดขึ้นในหมู่บ้าน และอันนะได้รับกระดาษทังชะกุสีแดงแผ่นหนึ่งมาจากผู้ดูแลเทศกาล หลังจากที่ได้รับกระดาษทังชะกุ เธอได้แสดงอาการกังวลใจและสับสนให้เห็นอย่างชัดเจน ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า กระดาษทังชะกุสีแดงที่มีไว้ใช้สำหรับขอพรให้กับพ่อแม่ ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตและครอบครัวของอันนะโดยตรง เนื่องจากพ่อแม่ของอันนะเสียชีวิตตั้งแต่เธอยังเด็ก จึงทำให้อันนะต้องใช้ชีวิตร่วมกับน้าสาวในฐานะของแม่ ซึ่งทำให้อันนะรู้สึกอึดอัดใจมาตลอด สิ่งที่ทำให้อันนะรู้สึกกังวลใจ เกิดจากความรู้สึกไม่ไว้วางใจว่า ทั้งๆ ที่น้าเลียงคู่อันนะด้วยความรักและเอาใจใส่อย่างเต็มที่มาตลอด การที่อันนะปิดกั้นตัวเองจากน้าและคนรอบข้าง ทำให้อันนะกลายเป็นเด็กที่ไม่กล้าแสดงออกและมีโลกส่วนตัวสูง ซึ่งจะเห็นได้ในช่วงแรกที่อันนะเก็บตัวอยู่คนเดียวจนไม่มีเพื่อนคบ



ภาพ 53 กระดาษทั้งชะกุกที่เขียนคำอธิษฐานจะถูกแขวนไว้ที่กิ่งไม้ตามธรรมเนียม

ที่มา: Hiromasa Yonebayashi, 2014

นอกจากในเทศกาลทานาบาตะจะมีการประดับต้นไม้และมีการแขวนกระดาษทั้งชะกุกที่เขียนคำอธิษฐานไว้แล้ว ยังมีการประดับของมงคลหลายอย่างร่วมด้วย เช่น ฟุกินากาชิ หรือโคมกระดาษ เพื่อขอพรให้โอริฮิเมะทอผ้าได้ดี, คินจากุ หรือกระดาษพับเป็นรูปงู เพื่อขอให้ร่ำรวย, โอริสึรุ หรือนกกระเรียน เพื่อขอให้อายุยืนยาว, อามิคาซาริ คือกระดาษที่ตัดรูปร่างคล้ายแห เพื่อขอให้การประมงรุ่งเรือง และ คามิโกะ คือกระดาษที่พับเป็นตุ๊กตาหรือกิโมโน เพื่อขอให้ช่วยบำบัดโรคภัยไข้เจ็บ เป็นต้น (Chill Chill Japan, 2022) ในประเด็นนี้จะเห็นได้ในฉากที่อันนะและเพื่อนเดินทางไปร่วมงานเทศกาลทานาบาตะที่หมู่บ้านจัดขึ้น ระหว่างทางที่อันนะและเพื่อนเดินทางไปศาลเจ้าประจำหมู่บ้าน จะพบผู้คนแต่งชุดยูกาตะและถือฟุกินากาชิหรือโคมกระดาษ นอกจากโคมกระดาษจะให้แสงสว่างที่สวยงามแล้ว ยังแสดงถึงภูมิปัญญาชาวบ้านและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย



ภาพ 54 ผู้เข้าร่วมเทศกาลทานาบาตะจะถือโคมกระดาษ เพื่อขอพรให้โอริอิเมะทอผ้าได้ดี
ที่มา: Hiromasa Yonebayashi, 2014

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการอธิษฐานขอพรดวงดาวในเทศกาลทานาบาตะ เพื่อขอให้สมหวังในความรัก มีสุขภาพแข็งแรง รวมถึงประสบความสำเร็จกับสิ่งที่ทำ เมื่อผู้วิจัยนำเรื่องดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าการที่ชาวญี่ปุ่นเขียนคำอธิษฐานขอพรจากเทพารักษ์ของชายเลี้ยงวัวเพื่อขอให้การเพาะปลูกได้ผลดี ในประเด็นนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึง “พิธีกรรมทางการเกษตรของประเทศญี่ปุ่น” ที่มีเอกลักษณ์มายาวนานและเป็นความเชื่อจากรุ่นสู่รุ่น กล่าวคือประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศหนึ่งของโลกที่สามารถทำการเกษตรได้ประสบความสำเร็จ ซึ่งเห็นได้จากพื้นที่ส่วนใหญ่ของประเทศสามารถเพาะปลูกพืชผลทางการเกษตรที่มีคุณภาพดีได้เป็นจำนวนมาก และบางสถานที่สามารถทดลองปลูกพืชที่มีแห่งเดียวในโลกได้สำเร็จ เช่นเดียวกับสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ภายในเรื่องคือภูมิภาคฮอกไกโด ที่สามารถปลูกผักเมืองหนาว เช่น ผักกาดขาว หัวไชเท้า ผักกาดกวางตุ้ง และต้นหอมญี่ปุ่น ที่มีคุณภาพสูงได้เป็นอย่างดี เพราะเกษตรกรในภูมิภาคฮอกไกโดจะมีวิธีการปลูกผักที่แตกต่างจากภูมิภาคอื่น ซึ่งจะใช้หิมะปกคลุมผักเพื่อให้เซลล์ผักมีการปรับตัวและไม่ถูกทำลาย ด้วยการทำให้เซลล์พืชที่รอดเปลี่ยนแปลงที่สะสมอยู่ในเซลล์ให้เป็นน้ำตาล ดังนั้นจึงทำให้ผักที่ปลูกในภูมิภาคฮอกไกโดจึงมีรสชาติหวาน มีความกรอบและสดใหม่ รวมถึงคงคุณค่าสารอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกายไว้ได้ครบถ้วน

พิธีกรรมทางการเกษตรของประเทศญี่ปุ่น คือพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับข้าวและพืชไร่ พิธีกรรมดังกล่าวจะเกิดขึ้นในสี่ฤดูกาล ซึ่งในแต่ละฤดูกาลจะมีความแตกต่างกัน การจัดพิธีกรรมเกี่ยวกับข้าวคือพิธีกรรมที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญมาตั้งแต่โบราณ เนื่องจากข้าวเป็นอาหารหลักของชาวญี่ปุ่น และสังคมญี่ปุ่นยังเป็นสังคมเกษตรกรรมที่มีข้าวเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมสำคัญ ดังนั้นข้าวจึงถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงวัฏจักรการเติบโตของพืชในรอบหนึ่งปี การทำพิธีกรรม

เกี่ยวกับข้าวสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท ได้แก่ 1. พิธีฉลองความอุดมสมบูรณ์ล่วงหน้า 2. พิธีกรรมตามขั้นตอนการปลูกข้าว 3. พิธีปักเป่าภัยพิบัติ และ 4. พิธีเก็บเกี่ยว สำหรับพิธีกรรมเกี่ยวกับพืชไร่ จะพบในการบวงสรวงประจำปีคือในช่วงปีใหม่และโอบ้ง ธรรมเนียมการกินพืชไร่ในช่วงปีใหม่ ได้แก่ การกินโอะโกะวะที่ทำจากข้าวฟ่างในจังหวัดกุมมะ และการกินขนมโมจิที่ผสมข้าวฟ่างและข้าวไรในจังหวัดคะนะงะวะ นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังใช้พืชไร่สำหรับบวงสรวงในพิธีกรรมอีกด้วย คือในวันปีใหม่ของภูมิภาคคันโตจะมีการนำกิ่งไม้เนื้ออ่อนมาตัดเป็นท่อนขนาดเล็กและผูกติดกันเป็นพวง จากนั้นนำไปห้อยกับปลายไม้ไผ่ที่ปลอกเปลือกออก การทำเช่นนี้เรียกว่า “อะวะโอะและฮิเอะโอะ” ซึ่งเป็นพิธีกรรมฉลองความอุดมสมบูรณ์ล่วงหน้าของพืชไร่ (ชนชาติ ศีตสาร, 2561)

- เรื่อง Your Name (2016)

สาระสำคัญคือ สาเกในพิธีกรรมสำคัญของศาสนาชินโต

มาโคโตะ ชินไค ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้นำเรื่องสาเกมาผูกโยงเข้ากับเรื่องราวของ มิสึฮะ มียามิสึ ตัวละครเอก ที่ทำหน้าที่เป็นมิโกะประจำศาลเจ้าชินโตของครอบครัว รวมถึงเรื่องราวความเชื่อและการปฏิบัติพิธีกรรมของศาสนาชินโต เพราะมิสึฮะคือผู้ทำ “คุจิกะมิสาเก” ซึ่งเป็นสาเกชนิดหนึ่งที่ทำขึ้นเพื่อถวายแก่เทพเจ้าและเป็นพิธีกรรมสำคัญของศาสนาชินโต โดยชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าการทำคุจิกะมิสาเกถวายแก่เทพเจ้า จะทำให้เทพเจ้าพอใจและจะประทานพรที่มนุษย์ขอให้สำเร็จ ดังนั้นเรื่องที่มีโกะจะต้องทำสาเกถวายแก่เทพเจ้าในศาสนาชินโต จึงเป็นเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันและการเชื่อมโยงระหว่างเทพเจ้ากับมนุษย์ให้เห็นอย่างชัดเจน ขณะเดียวกันการทำสาเกยังเป็นการสืบทอดภูมิปัญญาชาวบ้านและประเพณีเก่าแก่อย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น จนทำให้สาเกเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก

ศาสนาชินโตเป็นศาสนาหลักและเป็นศาสนาดั้งเดิมที่อยู่คู่กับประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่เริ่มสร้างชาติ มีพื้นฐานมาจากความเชื่อว่า จะมีคามิหรือเทพเจ้าจำนวนมากสิงสถิตอยู่ทุกที่ตามธรรมชาติ ทั้งภูเขา ป่าไม้ สายลม หรือแสงแดด พิธีกรรมของชินโตเกิดขึ้นจากวัฒนธรรมท้องถิ่นและธรรมเนียมปฏิบัติจากยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยเริ่มจากความเชื่อว่าชาวญี่ปุ่นเป็นลูกหลานของเทพีอามาเตระซุ หรือเทพีแห่งดวงอาทิตย์ ซึ่งความเชื่อดังกล่าวจะเห็นได้จากธงชาติของประเทศญี่ปุ่นที่มีวงกลมสีแดงขนาดใหญ่อยู่บนพื้นหลังสีขาว วงกลมสีแดงดังกล่าวคือสัญลักษณ์ที่มีความหมายถึงดวงอาทิตย์ แนวคิดสำคัญของศาสนาชินโตคือ 1. มีความเชื่อว่าวิญญาณเป็นอมตะ จึงไม่สนใจเรื่องโลกหน้า 2. เน้นการให้ความเคารพต่อบรรพบุรุษ เทพเจ้า และจักรพรรดิ 3. ยกย่องคนที่มีความกล้าหาญ และ 4. รักในธรรมชาติ (จักรพันธ์ แสงทอง, 2561)

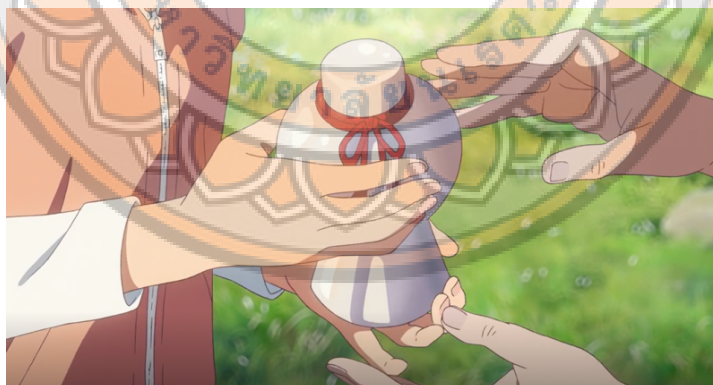
สาเกมีความสำคัญกับศาสนาและประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นยาวนาน นับตั้งแต่เริ่มมีการบันทึกในศตวรรษที่ 5 ก่อนคริสกาล การผลิตสาเกของประเทศญี่ปุ่นได้รับความรู้มาจาก

ประเทศจีน ซึ่งประเทศญี่ปุ่นได้นำวัฒนธรรมการผลิตสาเกที่ได้จากประเทศจีนมาปรับใช้กับการผลิตสาเกของประเทศญี่ปุ่น จนสาเกที่ได้มีลักษณะของวัฒนธรรมลูกผสมที่เป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่โดดเด่น โดยในยุคนาระได้มีการพัฒนากรรมวิธีในการผลิตอย่างประณีต ซึ่งสะท้อนถึงความเอาใจใส่ของผู้ผลิต รวมถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น โดยกรรมวิธีการผลิตสาเกของประเทศญี่ปุ่นจะมีความแตกต่างจากประเทศจีน ในบันทึกโคจิกิซึ่งเป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์ที่เก่าแก่เล่มหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ได้บันทึกเกี่ยวกับสาเกว่า เริ่มแรกสาเกเป็นเครื่องดื่มในราชสำนัก ต่อมาการผลิตสาเกได้ถูกส่งต่อไปยังศาลเจ้า วัด และผู้ผลิตเหล้าเชิงพาณิชย์ ตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 ถึงศตวรรษที่ 19 สาเกได้เป็นผลิตภัณฑ์สำคัญของธุรกิจในท้องถิ่น และเข้าสู่อุตสาหกรรมเครื่องดื่มที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น (Jessica Korteman, 2022)

ในอดีตสาเกถูกนำมาใช้เป็นเครื่องบูชาเทพเจ้า ใช้แสดงความขอบคุณต่อเทพเจ้า และใช้สำหรับชำระล้างร่างกายและจิตใจให้สะอาด แม้ว่าปัจจุบันศาลเจ้าจะไม่ได้เป็นศูนย์กลางในการผลิตสาเกอย่างในอดีตที่ผ่านมา แต่สาเกยังคงเป็นสัญลักษณ์สำคัญของพิธีกรรมในศาสนาชินโต จะเห็นได้จากในศาลเจ้าชินโตจะมีถังสาเกเปล่าจำนวนมาก ที่เรียกว่า “คาซาริดารุ” หรือ “ถังตักแต่ง” ถูกผูกเชือกวางเรียงรายซ้อนกันอย่างเป็นระเบียบ เนื่องจากศาลเจ้าได้รับบริจาคจากโรงงานผลิตสาเกในท้องถิ่น การที่ศาลเจ้าได้รับบริจาคถังสาเกเปล่ามา ได้แสดงให้เห็นว่าชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันยังคงให้ความสำคัญกับพิธีกรรมของศาสนาชินโตและการทำสาเกเช่นเดียวกับในอดีต นอกจากนี้ศาลเจ้ายังมีการจัดพิธีกรรมขอพรเทพเจ้า เพื่อขอพรให้ผู้ผลิตสาเกประสบความสำเร็จในการค้าขายและเจริญรุ่งเรืองต่อไปอีกด้วย (Kayoko Hirata, 2022)

นอกจากสาเกจะใช้ในพิธีกรรมสำคัญของศาสนาชินโตเพื่อบูชาเทพเจ้าแล้ว สาเกยังเป็นเครื่องดื่มสำคัญในงานเทศกาล งานเฉลิมฉลอง และงานสำคัญของประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่อดีต ดังนั้นสาเกจึงมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมและตำนานความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นอยู่เสมอ ซึ่งจะเห็นจากชาวญี่ปุ่นจะดื่มสาเกหลังจากเก็บเกี่ยวผลผลิตที่อุดมสมบูรณ์ เพื่อขอบคุณเทพเจ้า ขณะเดียวกันยังทำให้เกษตรกรได้ใกล้ชิดกับเทพเจ้ามากขึ้น ชาวญี่ปุ่นจะเชื่อมโยงสาเกเข้ากับทุกฤดูกาล โดยชาวญี่ปุ่นจะนั่งจิบสาเกพร้อมกับนั่งดูการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ การดื่มสาเกของชาวญี่ปุ่นในแต่ละฤดูกาลจะแตกต่างกัน เช่น ในวันปีใหม่ ชาวญี่ปุ่นจะดื่ม “โอโทโซสาเก” เป็นสาเกผสมสมุนไพร มีความเชื่อว่าจะช่วยป้องกันโรคและสร้างความสามัคคีในครอบครัว ในเทศกาลพีชตามฤดูกาล ชาวญี่ปุ่นจะดื่ม “ชิโรสะสาเก” หรือ “สาเกหวาน” เชื่อว่าจะช่วยชำระล้างร่างกาย ในเทศกาลชมดอกไม้ ชาวญี่ปุ่นจะดื่ม “ฮานะมิสาเก” และจะถวายอาหาร เครื่องดื่ม เพื่อขอพรให้ปีหน้าเป็นปีแห่งความอุดมสมบูรณ์ และในเทศกาลชมจันทร์ ชาวญี่ปุ่นจะดื่ม “สึคิมิสาเก” เพื่อขอบคุณเทพเจ้าที่ให้ผลผลิตอุดมสมบูรณ์ (Eat-Japan, 2020)

สำหรับประเด็นที่มีสี่ะทำ “คุจิกะมิสาเก” ในพิธีกรรมของศาสนาชินโต ผู้วิจัยเชื่อว่า คุจิกะมิสาเกคือสิ่งสำคัญที่ทำให้มีสี่ะกับทากิสลับร่างกัน และเป็นสิ่งเชื่อมโยงทั้งสองคนที่อยู่ต่างช่วงเวลาและต่างสถานที่ให้พบกัน เพราะในภาพยนตร์คุจิกะมิสาเกถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่ได้แฝงความหมายของการเชื่อมโยงระหว่างคนตายและคนเป็น เช่นเดียวกับแนวคิดสำคัญของศาสนาชินโตที่เชื่อว่าวิญญาณเป็นอมตะ ขณะเดียวกันยังสอดคล้องกับตอนสุดท้ายของภาพยนตร์ที่ทากิพบว่า ตอนที่ตนเองสลับร่างกับมีสี่ะเป็นประจำ และหลังจากนั้นไม่นานได้เกิดเหตุการณ์อุกบาตตกลงมาในเมืองอิโตโมริและทำให้มีสี่ะเสียชีวิต โดยตนเองยังสามารถติดต่อมีสี่ะได้ เมื่อทากิพบเรื่องแปลกประหลาดที่เกิดขึ้น จึงพยายามจะกลับไปในอดีตเพื่อแก้ไขเรื่องราวทั้งหมด ดังนั้นทากิจึงตัดสินใจดื่มคุจิกะมิสาเกที่มีสี่ะวางไว้ในถ้ำและสามารถย้อนกลับอดีตได้ จากสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาได้สะท้อนถึงความเชื่อของศาสนาชินโตที่เกี่ยวกับคนตายและคนเป็น รวมถึงวิญญาณเป็นอมตะ ที่ผูกโยงกับชีวิตของมีสี่ะและทากิ ในแง่ของการเป็นสิ่งกำหนดชะตาชีวิตของตัวละคร เพราะก่อนหน้านี้มีสี่ะและทากิไม่รู้จักกัน และอาศัยอยู่ต่างเมือง แต่หลังจากมีสี่ะและทากิได้สลับร่าง ทำให้ทั้งสองคนได้เรียนรู้นิสัย ทัศนคติ และรูปแบบการดำเนินชีวิตของอีกฝ่าย จนในที่สุดเกิดเป็นความรัก ความผูกพัน ในประเด็นความผูกพันที่เกิดขึ้นกับ ตัวละคร ผู้วิจัยมองว่าสามารถนำไปเชื่อมโยงกับประเด็นความผูกพันระหว่างเทพเจ้ากับมนุษย์ และมนุษย์กับวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นได้ ซึ่งความผูกพันดังกล่าวจะแสดงผ่านการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา



ภาพ 55 คุจิกะมิสาเกของมีสี่ะ

ที่มา: Makoto Shinkai, 2016

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นสาเกที่มีสี่ะทำในพิธีกรรมของศาสนาชินโต มาเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผู้วิจัยพบว่า สาเกและพิธีกรรมของศาสนาชินโตได้สะท้อนให้เห็นถึง “การดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความศรัทธาในเทพเจ้าผ่านศาสนา” กล่าวคือชาวญี่ปุ่น

ตั้งแต่อดีตได้พยายามเชื่อมโยงตัวเอง ธรรมชาติ หรือแม้กระทั่งสิ่งของเครื่องใช้เข้ากับเทพเจ้า จนนำไปสู่ความเชื่อ ความศรัทธา และการนับถือเทพเจ้าหลายองค์ ซึ่งเห็นได้จากบันทึกทางประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นที่กล่าวว่า ชาวญี่ปุ่นจะนับถือ “เทพเจ้าแปดล้านองค์” (8 million gods) ซึ่งหมายถึงการนับถือเทพเจ้าได้จากทุกสถานที่และทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว เช่น ภูเขา แม่น้ำ ป่า หรือของใช้ภายในบ้าน โดยชาวญี่ปุ่นได้ยึดถือแนวคิดที่กล่าวว่า ค่านิยมและความหมายของชีวิตสามารถแสวงหาได้จากทุกที่และมีจำนวนมากมายนับไม่ถ้วน ซึ่งเป็นแนวคิดที่แตกต่างกับศาสนาที่มีพระเจ้าองค์เดียว เพราะส่วนใหญ่แนวคิดของพระเจ้าองค์เดียวจะสอนว่าสิ่งใดดีและสิ่งใดเลวเท่านั้น ขณะที่ศาสนาชินโตซึ่งเชื่อในเรื่องเทพเจ้าแปดล้านองค์จะสอนเรื่องความเสมอภาคผ่านการประกอบพิธีกรรมต่างๆ เพื่อต้องการให้มีสติตระหนักรู้ต่อสิ่งรอบข้างและการอยู่กับปัจจุบัน (Ken Mogi, 2022)

เรื่องที่ชาวญี่ปุ่นดำรงชีวิตอยู่บนพื้นฐานความศรัทธาในเทพเจ้านั้น ผู้วิจัยเชื่อว่ามีเหตุผลสำคัญสองประการที่ชาวญี่ปุ่นได้ผูกติดการดำเนินชีวิตของตนเองและสิ่งรอบตัวไว้กับเทพเจ้า ได้แก่ ประการแรก เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ต้องประสบภัยพิบัติทางธรรมชาติบ่อยครั้ง ตลอดจนมีการเกิดโรคระบาดร้ายแรงและสงคราม จึงทำให้ชาวญี่ปุ่นต้องหาที่ยึดเหนี่ยวจิตใจในช่วงที่ต้องเผชิญหน้ากับความทุกข์และเรื่องเลวร้าย ด้วยการสวดอ้อนวอนและบูชาเทพเจ้า โดยมีพิธีกรรมสำคัญทางศาสนาเป็นสิ่งเชื่อมโยงสารจากมนุษย์ไปสู่เทพเจ้า ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะนำเครื่องสักการะมาถวายเทพเจ้า หรือจัดเทศกาลและงานเฉลิมฉลองให้แก่เทพเจ้าเพื่อแสดงความขอบคุณ ส่วนประการที่สอง ผู้วิจัยมองว่า ชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่มีความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและได้พึ่งพาเทพเจ้ามาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งเห็นได้จากบันทึกโคจิเกกิที่กล่าวถึงกำเนิดเทพและเกาะญี่ปุ่นว่า เทพเจ้าเป็นผู้สร้างประเทศญี่ปุ่นขึ้นมา โดยเทพอิสะนะกิและเทพอิสะนะมิได้ใช้หอกอัญมณีกวนมวลน้ำที่อยู่บนโลก และนำหยดน้ำจากปลายหอกมาสร้างเป็นเกาะแห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น คือเกาะโอโนโกโรชิมะ หลังจากนั้นเทพอิสะนะกิและเทพอิสะนะมิได้สร้างเกาะตามมาอีกมากมาย เช่น เกาะอาวาจิ ชิโกกุ เกาะโอกิ คิวชู เกาะอิกิ เกาะสึชิมะ และ เกาะซาโดะ (Michaela Smith, 2019)

3) รูปแบบการนำเสนอ

3.1) แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย

3.1.1) ระยะใกล้ชิด

- เรื่อง Wolf Children (2012)

สาระสำคัญคือ วัฒนธรรมการอาบน้ำในประเทศญี่ปุ่น

แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย ได้มีความสัมพันธ์กับข้อมูลของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ นักมานุษยวิทยา ที่ได้ศึกษาระยะความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน โดยเขียนเรื่องดังกล่าวไว้ในหนังสือ The Hidden Dimension และ The Silent Language ที่

สรุปว่า ระยะความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนได้ถูกกำหนดด้วยปัจจัยภายนอก ได้แก่ ระดับเสียง ระดับแสง และสภาพอากาศ ซึ่งทั้งหมดมีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ว่างระหว่างปัจเจกบุคคลขึ้น ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับเรื่องระยะความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในสังคมอย่างมาก เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมและมารยาททางสังคมที่เคร่งครัด ซึ่งจะเห็นได้จากการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น เช่น การเว้นระยะห่างของตำแหน่งที่บุคคลยืนบนขบวนรถไฟและในรถโดยสารสาธารณะ หรือการเว้นระยะห่างของบุคคลขณะกำลังสนทนาในโอกาสต่างๆ ทั้งการสนทนา ระหว่างเจ้านายกับลูกน้อง ตลอดจนพ่อแม่กับลูก ซึ่งทำให้เกิดระยะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่หลากหลาย

เมื่อกล่าวถึงแบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Wolf Children (2012) พบว่าแบบแผนของระยะความสัมพันธ์ดังกล่าว คือ ความสัมพันธ์ของตัวละครที่อยู่ในระยะใกล้ชิด หรือระยะของความสัมพันธ์ที่ต้องใช้พื้นที่จากการสัมผัส เนื้อตัวออกไปประมาณ 18 นิ้ว ถือว่าเป็นระยะความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับความรักหรือการปลอบประโลม เนื่องจากเป็นความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก กล่าวคือ เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ระยะความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่องอย่างละเอียด พบว่าระยะความสัมพันธ์ของตัวละครในระยะใกล้ชิด ได้สะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความผูกพัน และสายใยของคนในครอบครัวอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่ ฮานะ ยูกิ และ อาเมะ ย้ายไปอยู่บ้านในชนบท ซึ่งฮานะและลูกได้ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่กับการปลูกผักร่วมกัน ขณะเดียวกันฮานะและลูกยังใช้เวลาในช่วงฤดูหนาวทำกิจกรรมกลางแจ้งด้วยกัน เช่น เล่นสกี และออกสำรวจพื้นที่ในบริเวณชุมชน ดังนั้นจึงทำให้ฮานะ ยูกิ และ อาเมะ ได้อยู่ใกล้ชิดกันตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อฮานะได้โอบกอดลูกเพื่อแสดงถึงความรักและความห่วงใยที่มีต่อลูก

สิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความสำคัญและเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์ในประเด็นแบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมายในครั้งนี้ คือฉากที่ฮานะกับลูกได้อาบน้ำพร้อมกัน ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่มีค่าสำหรับแม่และเด็ก ที่ได้กระชับความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวให้แน่นแฟ้น ขณะเดียวกันยังเป็นช่วงเวลาสนุกสนานอีกด้วย เนื่องจากฉากดังกล่าวฮานะได้มีเวลานั่งคุยกับลูกเกี่ยวกับเรื่องในชีวิตประจำวัน คือเรื่องที่ทุกคนในครอบครัวจะต้องใช้เงินอย่างประหยัดและจะต้องปลูกผักรับประทานเอง เนื่องจากฮานะไม่ได้ทำงานประจำและต้องเลี้ยงลูกคนเดียวหลังจากสามีเสียชีวิต โดยยูกิอาสาที่จะช่วยแม่ปลูกผัก ซึ่งแสดงให้เห็นว่ายูกิเป็นเด็กที่มีน้ำใจน่ารัก และมีจิตใจอ่อนโยน

ฮานะ: ตอนนี้เราต้องประหยัดให้มากกว่านี้

ยูกิ: ประหยัดเหอะคะ?

ฮานะ: อย่างน้อยก็ต้องปลูกผักกินเองนะจ๊ะ ว่าไง?

ยูกิ: หนูจะช่วยตัวเอง



ภาพ 56 ฮานะ ยูกิ และ อาเมะ ได้อาบน้ำพร้อมกัน

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

ผู้วิจัยมองว่า เรื่องที่ฮานะ ยูกิ และ อาเมะ ได้อาบน้ำพร้อมกัน นอกจากแสดงถึงช่วงเวลาที่ดีที่เกิดขึ้นในครอบครัว อีกทางหนึ่งยังแฝงเรื่องวัฒนธรรมการอาบน้ำของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย กล่าวคือ วัฒนธรรมการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นจะต้องอาบน้ำในอุณหภูมิประมาณ 42 องศาเซลเซียส ทั้งในฤดูร้อนและฤดูหนาว มีการสันนิษฐานว่าการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นอาจได้รับอิทธิพลมาจากประเทศเกาหลี ซึ่งเป็นการอาบน้ำแบบ sweat baths ในช่วงแรกการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นจะเป็นการอาบบอบอไอน้ำ (steam bath) จะใช้วิธีแช่ตัวลงในน้ำร้อนของบ่อน้ำพุร้อนตามธรรมชาติ และเป็นการอาบน้ำรวมแบบสาธารณะที่ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างชายหญิง ซึ่งจะต้องไปอาบน้ำที่วัดเนื่องจากช่วงแรกวัดได้สร้างสถานที่อาบน้ำขึ้นมา เพื่อใช้สำหรับประกอบพิธีกรรมทางศาสนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการใช้สรงน้ำพระพุทธรูปที่เรียกว่า มิสึโทะริ (Mizutori) และเพื่อพระจะได้ชำระล้างร่างกายให้บริสุทธิ์ก่อนประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ต่อมาสถานที่อาบน้ำของวัดได้กลายเป็นสถานที่อาบน้ำของสามัญชน เพราะสามัญชนในยุคนั้นยังไม่สามารถสร้างห้องอาบน้ำที่เป็นส่วนตัวได้ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของวัดที่ต้องทำหน้าที่บริการสังคม การอาบน้ำแบบนี้จะไม่เสียค่าบริการ เมื่อถึงปลายศตวรรษที่ 15 การอาบน้ำเริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น จึงทำให้เกิดธุรกิจของการอาบน้ำอย่างจริงจัง ซึ่งธุรกิจนี้เริ่มต้นครั้งแรกในปี 1590 ที่เมืองโอซาก้า (ยุพา คลังสุวรรณ และหทัยรัตน์ ทรัพย์สุ, 2540)

ในประเด็นที่ฮานะและลูกได้อาบน้ำพร้อมกัน นอกจากจะสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นที่ปฏิบัติสืบทอดกันมา ซึ่งเห็นได้จากครอบครัวชาวญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตที่พ่อแม่

อาบน้ำกับลูกชาย แม้จะอาบน้ำกับลูกสาว และปู่ตายายจะอาบน้ำกับหลานแล้ว เมื่อผู้วิจัยนำมาพิจารณาและเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าวัฒนธรรมการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นดังกล่าว ยังได้สะท้อนถึงวัฒนธรรม “การแช่ออนเซ็น” (Onsen) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมทั่วโลกอีกด้วย กล่าวคือ การแช่ออนเซ็น คือการแช่ตัวในบ่อน้ำพุร้อนที่เกิดจากธรรมชาติ โดยทั่วไปออนเซ็นคือน้ำพุร้อนธรรมชาติที่มีอุณหภูมิประมาณ 25 องศาเซลเซียส ในน้ำพุร้อนจะประกอบด้วยแร่ธาตุสำคัญ เช่น แคลเซียม แมกนีเซียม กำมะถัน ธาตุเหล็ก คลอไรด์ โพแทสเซียม โซเดียม คลอรีน เป็นต้น ที่มีคุณสมบัติในการรักษาโรค ช่วยทำให้ผิวสุขภาพดี ช่วยลดอาการปวดเมื่อย และช่วยเพิ่มระบบภูมิคุ้มกัน (Lillianna Mollett, 2022) โดยปกติการแช่ออนเซ็นจะมี 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือออนเซ็นแบบ Rotenbura โดยบ่อน้ำพุร้อนจะอยู่กลางแจ้งและมีธรรมชาติโอบล้อม นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่นิยมแช่ออนเซ็นประเภทนี้ เนื่องจากต้องการสัมผัสบรรยากาศการแช่ออนเซ็นตามกลางธรรมชาติที่งดงาม และประเภทที่สอง คือออนเซ็นแบบ Sento เป็นออนเซ็นในร่ม ส่วนใหญ่จะเป็นโรงอาบน้ำสาธารณะที่อยู่ในโรงแรม รีสอร์ท หรือสปา บางครั้งออนเซ็นประเภทนี้อาจหมายถึงโรงอาบน้ำหรือสถานที่แช่น้ำร้อนเพื่อความผ่อนคลาย ซึ่งใช้น้ำประปาแทนน้ำพุร้อนจากธรรมชาติ (Info Story, 2021)

มีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับออนเซ็นได้ระบุว่า เหตุผลที่ออนเซ็นได้รับความนิยมทั่วโลก นอกจากประเทศญี่ปุ่นจะมีการแนะนำสถานที่และวัฒนธรรมสำคัญแก่นักท่องเที่ยวแล้ว ส่วนหนึ่งมาจากสื่อการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น ทั้งหนังสือการ์ตูนและอนิเมะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับออนเซ็น ซึ่งดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านหนังสือและผู้ชมอนิเมะทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศได้อย่างมาก งานวิจัยของ มอลเลตต์ (Mollett, 2022) เรื่อง The Business of Capitalizing on Culture: Onsen Industry in Japan ได้กล่าวว่า ในปัจจุบันได้มีการนำภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จมาใช้ในธุรกิจที่ใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรม หนึ่งในนั้นคือธุรกิจการทำออนเซ็น ตัวอย่างที่ชัดเจนคือผู้ประกอบการธุรกิจออนเซ็นได้ใช้ประโยชน์จากภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001) ผลงานของ ฮายาโอะ มิยาซากิ มาสนับสนุนการทำธุรกิจออนเซ็น โดยใช้ความโดดเด่นของโรงอาบน้ำในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศาสนาชินโตและศาสนาพุทธ นำมากระตุ้นให้คนเดินทางมาแช่ออนเซ็นในประเทศญี่ปุ่น

3.2) มุมกล้อง

3.2.1) มุมกล้องระดับสายตา

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ มุมกล้องแบบเสื่อตาตานิ เป็นมุมกล้องที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์ญี่ปุ่นและภาพยนตร์อนิเมะ ใช้เพื่อสื่อถึงความเป็นกลางและความเรียบง่าย ตามหลักการคิดของชาวญี่ปุ่นที่เชื่อว่าความสุขเกิดจากความเรียบง่าย

ปกติผู้กำกับภาพยนตร์จะใช้มุมกล้องเพื่อกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเหตุการณ์ภายในเรื่อง บางครั้งมุมกล้องจะมีลักษณะทำมุมกับวัตถุที่ถูกถ่ายอย่างชัดเจน เพื่อต้องการสื่อความหมายที่มีนัยสำคัญต่อตัวละครหรือวัตถุที่ปรากฏในกรอบภาพ แต่สำหรับมุมกล้องแบบเสื่อตาตานิ เป็นมุมกล้องที่ไม่ได้สร้างความโดดเด่นหรือเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมแต่อย่างใด ซึ่งมุมกล้องนี้จะให้ความรู้สึกที่เป็นกลางและแสดงออกถึงความเรียบง่ายเช่นเดียวกับปรัชญาสำคัญในศาสนาชินโต

มุมกล้องแบบเสื่อตาตานิ คือมุมกล้องที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ญี่ปุ่นและภาพยนตร์อนิเมะ โดยผู้ที่คิดค้นมุมกล้องดังกล่าวคือ ยาสุจิโร่ โอซุ (Yasujiro Ozu) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงระดับโลก ส่งผลให้มุมกล้องนี้เป็นมุมกล้องที่สะท้อนถึงตัวตนของชาวญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่มุมกล้องแบบเสื่อตาตานิจะพบในฉากที่เกิดขึ้นในห้องที่ปูเสื่อตาตานิหรือเกิดขึ้นในบ้านญี่ปุ่นโบราณ มุมกล้องดังกล่าวจะมีการตั้งกล้องในระดับเหนือพื้นดินหรือพื้นห้องที่ปูด้วยเสื่อตาตานิประมาณ 4 ฟุต ซึ่งภาพที่ได้จากมุมกล้องแบบเสื่อตาตานิจะทำให้ผู้ชมสามารถนั่งเฝ้าดูเหตุการณ์และตัวละครในเรื่องได้ในลักษณะเดียวกับที่ตัวละครกำลังนั่งอยู่บนเสื่อตาตานิ (Patrick Galvan, 2022) เมื่อมุมกล้องแบบเสื่อตาตานิอยู่ในระดับเดียวกับสายตาของคนปกติที่มองเห็นได้ในขณะที่นั่งอยู่บนเสื่อตาตานิ ดังนั้นมุมกล้องดังกล่าวจึงเป็นมุมกล้องที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง เรียบง่าย และธรรมดา

ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มีหลายฉากเกิดขึ้นในห้องที่ปูเสื่อตาตานิในบ้านญี่ปุ่นโบราณที่เป็นบ้านคุณยายของอุมิ มุมกล้องที่ใช้ส่วนใหญ่คือมุมกล้องแบบเสื่อตาตานิ เนื่องจากมุมกล้องดังกล่าวได้แสดงถึงความเรียบง่ายและความรู้สึกเป็นกลางที่ปราศจากอคติ ซึ่งมีความแตกต่างจากมุมกล้องประเภทอื่นที่ปรากฏในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป ที่เน้นให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับตัวละครและเหตุการณ์ภายในเรื่อง ดังนั้นเมื่อมุมกล้องนี้ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น สภาพสังคมแบบญี่ปุ่น รวมถึงการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น จึงสะท้อนถึงความเรียบง่ายและความงามที่เกิดจากศิลปะแบบญี่ปุ่นได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าได้สอดคล้องกับหลักการคิดแบบ “อิคิโกะ” ของชาวญี่ปุ่น ซึ่งเน้นความหมายของการมีชีวิตอยู่ ที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย มีความสุขกับสิ่งที่ตัวเองรัก รวมถึงชื่นชมความงามของทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว และเมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์

ลักษณะนิสัย ทัศนคติ และการดำเนินชีวิตของคุณยายของอูมิอย่างละเอียด พบว่าคุณยายเป็นชาวญี่ปุ่นคนหนึ่งที่ใช้ชีวิตเรียบง่ายและพอเพียง ในลักษณะเดียวกับหลักการอิกิไกที่กล่าวถึงข้างต้น

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าคุณยายเป็นคนที่ใช้ชีวิตเรียบง่ายและพอเพียง คือฉากที่คุณยายเรียกอูมิให้มาพบ เพื่อต้องการสอบถามเรื่องการทำบัญชีรายรับรายจ่ายของครอบครัว เมื่ออูมิแจ้งว่ารายรับและรายจ่ายเป็นปกติ คุณยายจึงกล่าวชมอูมิว่าเป็นคนเก่งที่สามารถบริหารจัดการค่าใช้จ่ายของบ้านไม่ให้เกินนี้ได้ ขณะเดียวกันยังเหลือเงินเก็บสำหรับไว้ใช้ในยามฉุกเฉินอีกด้วย จากตัวอย่างของฉากที่ผู้วิจัยยกมากล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าคุณยายเป็นคนที่ใช้ชีวิตเรียบง่ายและเป็นคนมัธยัสถ์ที่รู้จักใช้เงินจ่ายให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้นเมื่อผู้กำกับภาพยนตร์นำมุกलोंแบบเสื่อตาตามิมาใช้ร่วมกับการกระทำดังกล่าวของตัวละคร จึงช่วยทำให้ประเด็นที่คุณยายเป็นคนเรียบง่ายและเป็นคนธรรมดาจึงมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพ 57 มุกलोंแบบเสื่อตาตามิในบ้านญี่ปุ่นโบราณของคุณยาย

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

สิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น พบว่าได้สอดคล้องกับความคิดเห็นของ โกโร่ มิยาซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ที่แสดงความคิดเห็นในประเด็นที่มุกलोंมีผลต่อการสร้างอารมณ์ในภาพยนตร์มากกว่าความสวยงามของพื้นที่ในเชิงศิลปะ ซึ่งได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในเว็บไซต์ Film4 (2018) ว่า

“...ผมคิดว่ามุกलोंช่วยให้ผมเข้าใจความหมายของการใช้พื้นที่ เพื่อสื่อถึงอารมณ์มากกว่าความสวยงามเชิงพื้นที่ ผมมักจะค้นหาจิตวิญญาณที่เฉพาะเจาะจงกับมุกलों...”

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นมุมมองแบบเสื่อตาตามิมาวิเคราะห์ร่วมกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามุมมองแบบเสื่อตาตามิสะท้อนให้เห็นถึงหลักการคิดแบบ “วะบิ ซะบิ” (Wabi Sabi) ที่เน้นความเรียบง่าย ความเรียบง่าย ความเรียบง่าย และความรู้สึกมีความสุขเมื่อเข้าถึงคุณค่าของความไม่สมบูรณ์แบบ เนื่องจากมุมมองแบบเสื่อตาตามิที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) ได้ถูกนำมาใช้ร่วมกับการกระทำของตัวละครและเหตุการณ์ภายในเรื่อง โดยเฉพาะกับฉากที่เกิดขึ้นในบ้านญี่ปุ่นโบราณของคุณยายของอูมิ เมื่อมุมมองแบบเสื่อตาตามิถูกนำมาใช้ในสถานที่และบริบทที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงช่วยสนับสนุนให้การกระทำของตัวละครที่ดำเนินชีวิตตามหลักการวะบิ ซะบิ มีความชัดเจนมากขึ้น โดยตัวละครมีรูปแบบการดำเนินชีวิตเรียบง่าย มีลักษณะนิสัยมัธยัสถ์และพอเพียง และมีความสุขกับการเข้าถึงคุณค่าของความไม่สมบูรณ์แบบ ซึ่งในที่นี้คุณยายมีความสุขกับการใช้ชีวิตในบ้านญี่ปุ่นโบราณ แม้ว่าในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จะมองว่าบ้านญี่ปุ่นโบราณเป็นอาคารล้าสมัยก็ตาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า มุมมองแบบเสื่อตาตามิที่ถูกนำมาใช้กับฉากในบ้านญี่ปุ่นโบราณ ยังมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อต้องการให้การจัดวางองค์ประกอบภาพ ทั้งตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุสิ่งของ รวมทั้งแสงและสีที่ปรากฏ สามารถสร้างอารมณ์ ความรู้สึกที่เป็นกลางและปราศจากความคิดหรืออคติใดๆ ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เช่นเดียวกับความรู้สึกเป็นกลางในหลักการสำคัญของวะบิ ซะบิ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ ภาพยนตร์ของ ยาสึจิโร่ โอซุ เรื่อง Tokyo Story, Early Summer, Late Spring และ เรื่อง An Autumn Afternoon ที่โอซุใช้มุมมองแบบเสื่อตาตามิสื่อถึงการยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบของชีวิตและการมีมุมมองความคิดที่เป็นกลาง เช่น พ่อเป็นผู้ที่เข้าใจและยอมรับกับเรื่องความตายที่เกิดขึ้นได้ทั้งหมด (Ken Mogi, 2022)

3.3) สี

3.3.1) แม่สี

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ แม่สีวัตถุธาตุ คือสีที่ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึงบทบาทและตัวตนของตัวละคร สถานที่ที่ตัวละครอยู่ และประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีการใช้สีเป็นรหัสทางวัฒนธรรมของตนเองอย่างโดดเด่นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ชาวญี่ปุ่นไม่นำสีมาใช้เพียงเพื่อการสื่อถึงวัฒนธรรมหรือนำมาใช้ในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่พวกเขายังนำสีมาใช้กับสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะที่เป็นศิลปะสำคัญทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นด้วย เมื่อรหัสทางวัฒนธรรมของสีในภาพยนตร์อนิเมะได้แพร่หลายไปในกลุ่มของผู้ชมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ จึงทำให้ทั้งสีและตัวภาพยนตร์อนิเมะกลายเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกันจนไม่สามารถแยกจากกันได้ ลักษณะพิเศษของสีคือ สี

สามารถนำมาใช้สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ของผู้ชมและสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์อนิเมะได้

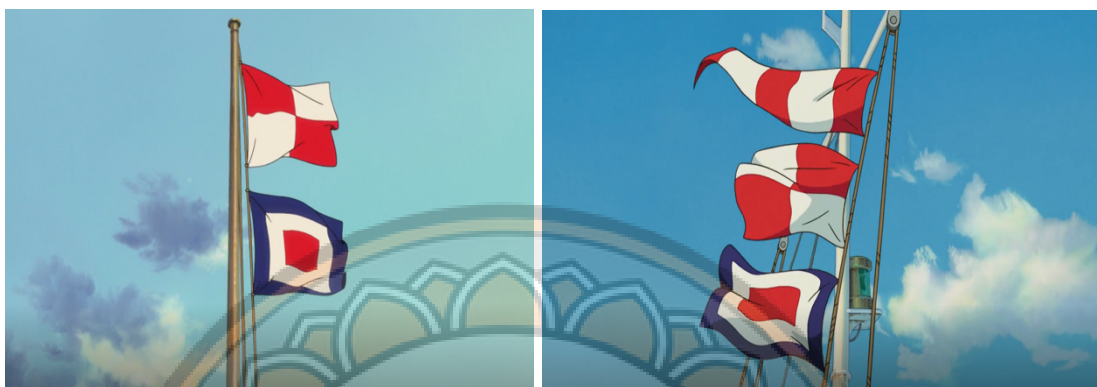
ส่วนใหญ่แม่สีที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) ที่เห็นชัดเจนและมีความโดดเด่น คือสีแดงและสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นสีที่ถูกจัดอยู่ในแม่สีประเภท แม่สีวัตถุธาตุ หรือแม่สีที่เกิดจากสีของธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมา โดยปกติแม่สีวัตถุธาตุประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เป็นสีที่ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในงานศิลปะทุกประเภท นอกจากนี้สีแดงและสีน้ำเงินยังเป็นสีที่ปรากฏอยู่ในแม่สีของแสงอีกด้วย โดยแม่สีของแสง คือสีที่เกิดขึ้นจากแสง ซึ่งมองเห็นได้จากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม สีที่มองเห็นได้จะเหมือนกับสีของสายรุ้ง แม่สีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ข้อดีของแม่สีของแสงคือ สามารถนำมาใช้กับอุตสาหกรรมการผลิตจอคอมพิวเตอร์ จอโทรทัศน์ รวมถึงใช้กับการออกแบบภาพและการถ่ายภาพในภาพยนตร์

เรื่องหลักการทำงานของแม่สีที่นำมาใช้ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ เมื่อผู้วิจัยได้พิจารณาภาพรวมของการใช้สีแดงและสีน้ำเงินซึ่งเป็นแม่สีหลักร่วมกับสีอื่นในวงจรสี พบว่าสีแดงเป็นสีที่มีความโดดเด่นมากที่สุด และเห็นได้ชัดเจนกว่าสีอื่นที่อยู่ร่วมกัน เช่น สีแดงและสีขาวยที่ปรากฏอยู่บนธงชาติของประเทศญี่ปุ่น จะเห็นว่าวงกลมสีแดงที่อยู่ตรงกลางของผืนธงชาติ จะมีความโดดเด่นและเรียกร้องความสนใจจากผู้พบเห็นได้ทันที ในขณะที่สีขาว ซึ่งเป็นสีกลาง (Muddy Colors) สามารถเข้าได้กับทุกวรรณะสี เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบและสมดุล จึงไม่ได้เรียกร้องความสนใจเท่ากับสีแดง เป็นต้น ส่วนสีน้ำเงินเป็นสีที่เห็นได้รองจากสีแดง เนื่องจากสีน้ำเงินเป็นสีโทนเย็นที่สร้างความรู้สึกปลอดภัย เยือกเย็น เป็นอิสระ และปลอดภัย ดังนั้นสีน้ำเงินจึงเป็นสีที่ไม่ได้มีคุณสมบัติดึงดูดความสนใจและสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้พบเห็นได้ทันทีเช่นเดียวกับสีแดงหรือสีโทนร้อน

ตัวอย่างที่มีความชัดเจนในประเด็นแม่สีที่นำมาใช้ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) คือ สีของธงที่อุมิชักขึ้นเสาและสีของธงบนเรือที่ซุนนั่งโดยสารเป็นประจำ จะเห็นว่าสีที่ปรากฏอยู่บนธงส่วนใหญ่จะเป็นสีแดง รองลงมาคือสีน้ำเงินและสีขาว ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า การที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเลือกใช้สีแดงเป็นสีหลักของธง เนื่องจากสีแดงคือสีหลักของแม่สี ขณะเดียวกันสีแดงยังถูกนำไปใช้เป็นส่วนประกอบหลักของสีใหม่ที่ผสมขึ้นมาอีกด้วย ดังนั้นสีแดงจึงเป็นสีที่มีบทบาทและความสำคัญกับทุกสีที่อยู่ในวงจรสีอย่างมาก และผู้วิจัยมองว่า การที่ธงของอุมิและธงของซุนมีสีแดงเป็นส่วนประกอบหลักเหมือนกัน ได้ถูกนำมาใช้สื่อถึงความเป็นผู้นำของอุมิและซุน ซึ่งเป็นตัวแทนนักเรียนที่ต่อต้านการรื้อถอนอาคาร คอเอเทียร์ ละติน นอกจากนี้สีแดงยังแสดงให้เห็นถึงพลังและจิตวิญญาณของผู้นำทางความคิดของอุมิและซุนอีกด้วย

สำหรับสีน้ำเงินที่ปรากฏบนธงของอุมิและซุน ผู้วิจัยมองว่าสีน้ำเงินถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงท้องทะเลและมหาสมุทร เนื่องจากฉากหลังของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้

เกิดขึ้นที่เมืองโยโกฮาม่า ซึ่งเป็นเมืองท่าสำคัญของประเทศญี่ปุ่น เป็นเมืองติดทะเลที่เป็นศูนย์กลางการขนส่งสินค้าทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนั้นสินค้านำเงินบนธงจึงสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของทะเล ขณะเดียวกันยังสื่อถึงอาชีพชาวประมงซึ่งเป็นอาชีพหลักของชาวบ้านอีกด้วย



ภาพ 58-59 สีแดงที่ปรากฏบนธงของอุมิ (ซ้าย) และสีแดงที่ปรากฏบนธงของซุน (ขวา)

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นแม่สีที่ปรากฏบนธงของอุมิที่ใช้ชักขึ้นเสาบริเวณหน้าบ้าน และธงบนเรือที่ซุนนั่งโดยสารเป็นประจำ มาวิเคราะห์ร่วมกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่า นอกจากสีแดงจะเป็นแม่สีหลักที่ถูกนำมาใช้สนับสนุนบทบาทการเป็นผู้นำทางความคิดของอุมิและซุนที่มีต่อกลุ่มเพื่อนนักเรียนแล้ว สีแดงยังถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของ “ลูกพระอาทิตย์” หรือ “ดินแดนอาทิตย์อุทัย” ของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย กล่าวคือ ประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจะให้ความสำคัญกับสีแดงมากกว่าสีอื่น เนื่องจากสีแดงคือสีที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของพระอาทิตย์ เช่นเดียวกับวงกลมสีแดงที่ปรากฏอยู่บนธงชาติของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งหมายถึงดวงอาทิตย์ที่กำลังส่องแสงสว่างและการแสดงถึงพระราชอำนาจขององค์จักรพรรดิ

เหตุผลสำคัญที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่นถูกเรียกว่า “ดินแดนอาทิตย์อุทัย” และชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับสีแดง เกิดจากเหตุผลสำคัญสองประการ ได้แก่ ประการแรก ชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อว่า เทพอิามาเตระซุ หรือ เทพแห่งดวงอาทิตย์ คือผู้ให้กำเนิดประเทศญี่ปุ่นตามความเชื่อของศาสนาชินโต ขณะเดียวกันยังเป็นผู้ประทานแสงอาทิตย์แก่ประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ในตำนานของศาสนาชินโตได้กล่าวว่า เทพอิามาเตระซุ คือผู้ให้แสงสว่างกับประเทศญี่ปุ่น หลังจากที่เทพอิามาเตระซุได้ทะเลาะกับน้องชายคือ เทพเจ้าซุซุโนะโอะ หรือเทพเจ้าพายุ เทพอิามาเตระซุเข้าไปซ่อนตัวในหุบเขา จึงทำให้โลกในตอนนั้นไม่มีแสงสว่างและเกิดพายุรุนแรงจากพลังอำนาจของเทพเจ้าซุซุโนะโอะด้วย ต่อมาเมื่อเทพอิามาเตระซุต่อสู้กับเทพเจ้าซุซุโนะโอะและเป็นฝ่ายชนะ เทพอิามาเตระซุจึงคืนแสงสว่างให้

ประเทศญี่ปุ่นอีกครั้ง สำหรับประการที่สอง เกิดจากความเชื่อว่า ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศแรกที่แสงอาทิตย์ส่องถึง เพราะประเทศญี่ปุ่นตั้งอยู่บริเวณละติจูดที่ 20 ในมหาสมุทรแปซิฟิก และทางตะวันออกของประเทศจีนและคาบสมุทรเกาหลี ซึ่งในแต่ละวันดวงอาทิตย์จะส่องแสงประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศแรก ในอดีตประเทศญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์อันดีงามกับประเทศจีนในช่วงราชวงศ์ถัง ดังนั้นจึงทำให้ประเทศจีนยกย่องประเทศญี่ปุ่นว่า “จุดเริ่มต้นของตะวัน” (ชัญญา อิทธิโยธา, 2564)

จากสิ่งที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมองว่า สีแดงที่ปรากฏบนธงของอูมิที่ใช้ชักขึ้นเสาบริเวณหน้าบ้าน และธงบนเรือที่ซุนนังโดยสารเป็นประจำ ได้ทำหน้าที่เช่นเดียวกับสีแดงที่ปรากฏบนธงประจำชาติของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งสะท้อนถึงการเป็นชาติมีความเป็นผู้นำและการเป็นประเทศมหาอำนาจที่ยิ่งใหญ่ประเทศหนึ่งของโลก

3.3.2) วรรณคดี

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ วรรณคดีเครื่องแต่งกายของตัวละคร

เมื่อผู้วิจัยนำเรื่องวรรณคดีที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในเรื่อง รวมถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างละเอียด พบว่าวรรณคดีที่มาจากสีและลวดลายในเสื้อคลุมฮาโอริของตัวละครเอกที่เป็นหน่วยพิฆาตอสูร ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์สำคัญในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้กำหนดให้สีที่อยู่ในแต่ละวรรณคดีของเครื่องแต่งกายมีความหมายเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยตรง ซึ่งความหมายทั้งหมดเกิดจากคติชนวิทยาเป็นหลัก ดังนั้นทำให้ความหมายของสีในแต่ละวรรณคดีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์จึงมีความหมายแตกต่างจากความหมายของสีในวัฒนธรรมอื่น หรือระบบของความหมายสีตามหลักสากล

โดยทั่วไปในวงล้อสีจะแบ่งวรรณคดีทั้งหมด 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก สีวรรณคดีเย็น (Cool Color) ประกอบด้วย 7 สี ได้แก่ สีเหลือง สีเหลืองเขียว สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีนํ้าเงินม่วง และสีม่วง สีทั้งหมดใช้สื่อความหมายถึง ความสงบ ว่างเปล่า ปลอดภัย ผ่อนคลาย ร่มเย็น มั่นคง และสดชื่น บางครั้งอาจแสดงถึงความเศร้าและความเจ็บปวด ส่วนใหญ่สีวรรณคดีเย็นเป็นสีที่ไม่ดึงดูดใจและไม่มีความโดดเด่น นอกจากนี้สีเหลืองและสีม่วงยังเป็นสีที่สามารถอยู่ได้ทั้งสีวรรณคดีเย็นและสีวรรณคดีร้อน สำหรับประเภทที่สอง คือสีวรรณคดีร้อน (Warm Color) ประกอบด้วย 7 สี ได้แก่ สีม่วง สีม่วงแดง สีแดง สีแดงส้ม สีส้ม สีส้มเหลือง และสีเหลือง สีวรรณคดีร้อนใช้สื่อความหมายถึง ความร่าร้อน ความรุนแรง ความมีชีวิตชีวา ความสนุกสนาน และอบอุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่สร้างแรงดึงดูดใจได้ดีกว่าสีวรรณคดีเย็น

นอกจากนี้ยังมีสีกลาง (Muddy Colors) ที่เข้าได้กับทุกวรรณะสี ได้แก่ สีดำ สีขาว และสีเทา เมื่อนำสีกลางมาใช้กับงานที่มีสีหลักเป็นสีสดใส จะทำให้ลดความสดใสของสีหลักลง และช่วยขับเน้นให้ตัวงานมีความโดดเด่นมากขึ้น โดยปกติสีดำและสีขาวเป็นสีที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะส่วนใหญ่สีดำจะสื่อความหมายเกี่ยวข้องกับ ความชั่วร้ายหรือความตาย ในขณะที่สีขาวจะแสดงถึงความดีงามหรือความบริสุทธิ์

แต่สำหรับความหมายของสีที่อยู่ในแต่ละวรรณะสีที่ปรากฏอยู่ในเสื้อคลุมฮาโอริของตัวละคร ได้มีความหมายแตกต่างจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ สีที่อยู่ในแต่ละวรรณะสี จะส่งผลกระทบโดยตรงต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม รวมถึงเป็นตัวกระตุ้นปฏิกิริยาของผู้ชมที่แสดงออกในลักษณะที่ต่างกัน เนื่องจากส่วนใหญ่ ฮารุโอะ โซโตซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์ จะเลือกใช้วรรณะสี ทั้งสีวรรณะเย็นและสีวรรณะร้อนให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัย ภูมิหลัง ตำแหน่งของหน่วยที่สังกัด และความสามารถของตัวละคร นอกจากนี้วรรณะสียังใช้บ่งบอกฐานะทางสังคม ทักษะคติ และวัฒนธรรมที่ตัวละครอาศัยด้วย

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน คือสีเสื้อคลุมฮาโอริของ คามาโดะ ทันจิโร่ ที่ใช้สีเขียวและสีดำวางสลับกัน ให้เกิดเป็นลายผ้า “อิจิมัตสึ” หรือ “ลายหมากรุก” ซึ่งเป็นลายผ้าดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นที่มีมาตั้งแต่ยุคเอโดะ และได้ตั้งชื่อตามนักแสดงคาบูกิชื่อ ซาโนะกาวะ อิจิมัตสึ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า เหตุผลที่ทำให้เสื้อคลุมฮาโอริของทันจิโร่มีความโดดเด่น เนื่องจากสีของเสื้อคลุมเป็นสีเขียวและสีดำซึ่งเป็นสีวรรณะเย็นและสีกลาง เมื่อนำทั้งสองสีมารวมกันจึงทำให้เกิดความสมดุลทางอารมณ์ เพราะทั้งสองสีได้สร้างความกลมกลืนให้เกิดขึ้นร่วมกัน ขณะเดียวกันเมื่อนำความหมายของสีเขียวและสีดำที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาวิเคราะห์ พบว่าความหมายของทั้งสองสีได้ถูกนำมาใช้สนับสนุนลักษณะนิสัยและบทบาทของทันจิโร่ ซึ่งสีเขียว หมายถึง สีแห่งชีวิตและการเติบโต ได้สะท้อนชีวิตของทันจิโร่ที่เติบโตบนเส้นทางความเป็นนักล่าสูรที่เก่งกาจ ขณะเดียวกันสีเขียวยังหมายถึง ความเยาว์วัย และความเป็นนิรันดร์ ซึ่งสอดคล้องกับที่ทันจิโร่เป็นสมาชิกคนหนึ่งของหน่วยพิฆาตสูรที่มีอายุน้อย และมีความสามารถมากจนทำให้รอดพ้นจากอสูรทุกคนมาได้ สำหรับสีดำ จะนำมาใช้ในความหมายของ การเป็นผู้ชายที่แข็งแกร่ง เนื่องจากชุดของซามูไรจะมีสีดำเป็นส่วนประกอบหลัก (Marumura, 2023)



ภาพ 60 เสื้อคลุมฮาโอริของ คามาโตะ ทันจิโร่

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

สำหรับเสื้อคลุมฮาโอริของ เคียวจู่โร่ เรนโงคุ เสาหลักเพลิงของหน่วยพิฆาตอสูร ประกอบด้วยสีขาว สีแดง และสีเหลือง โดยสีขาวที่เป็นพื้นหลังของเสื้อคลุม หมายถึง ความบริสุทธิ์ของร่างกายและจิตวิญญาณ เกิดจากความเชื่อของศาสนาชินโต ขณะเดียวกันสีขาวยังเป็นสีของเทพเจ้าที่สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์อีกด้วย ซึ่งได้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของเรนโงคุที่เป็นคนจิตใจบริสุทธิ์ และมีจิตวิญญาณของการเป็นผู้นำที่ดี ส่วนสีแดง หมายถึง พลังอำนาจ ความแข็งแกร่ง การปกป้อง และสันติภาพ เช่นเดียวกับที่เรนโงคุใช้ความแข็งแกร่งของตนเองปกป้องประชาชนให้รอดพ้นจากอสูร สำหรับสีเหลือง หมายถึง ความกล้าหาญ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของนักรบ เนื่องจากในอดีตดอกเบญจมาศสีเหลืองถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของจักรวรรดิญี่ปุ่น (Emily Duncan, 2024) เมื่อสีเหลืองปรากฏอยู่ในเสื้อคลุมของเรนโงคุ จึงสะท้อนให้เห็นถึงความกล้าหาญของเรนโงคุในตอนต่อสู้กับอสูร แม้ว่าจะระหว่างการต่อสู้เรนโงคุจะได้รับบาดเจ็บสาหัสจนถึงแก่ชีวิตก็ตาม

สิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาสนับสนุนประเด็นสีแดงบนเสื้อคลุมฮาโอริของเรนโงคุเพื่อสะท้อนถึงความแข็งแกร่งและการปกป้องประชาชนจากอสูร ได้มีความสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของ ฮารุโอะ โซโตซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ที่กล่าวไว้ในเว็บไซต์ animenewsnetwork (2021) ว่า

“เขาเป็นคนตรงไปตรงมาที่นำทั้ง ดังนั้นการที่เขาเป็นคนมีเกียรติ มีความมุ่งมั่น อ่อนโยน และคอยปกป้องคนรอบข้างจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผมและหนัง”

ผู้วิจัยเชื่อว่า นอกจากวรรณะสีที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายของตัวละครจะช่วยสนับสนุนให้เนื้อหาของภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นแล้ว วรรณะสียังได้สะท้อนถึงสุนทรียศาสตร์และอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ดังที่ เครก (Craig, 2000) ได้กล่าวในประเด็นนี้ว่า ความงามของภาพและสีในอนิเมะได้ดึงเอาความซาบซึ้งในทัศนศิลป์ของประเทศญี่ปุ่นและวัฒนธรรมในตำนานออกมาให้เห็น จากคำกล่าวนี้ได้สอดคล้องกับช่วงปี 1990 ที่อนิเมะได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากชาวต่างชาติหลงใหลในภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ในประเด็นของวรรณะสีที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายของตัวละคร ได้มีความสำคัญกับลักษณะนิสัย ภูมิหลัง ความสามารถ และตำแหน่งของหน่วยงานที่ตัวละครสังกัด เมื่อผู้วิจัยนำมาพิจารณาและเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าความสำคัญของวรรณะสีได้สะท้อนถึง “วัฒนธรรมการใช้สีของชาวญี่ปุ่น” ให้เห็นอย่างชัดเจน กล่าวคือ ตั้งแต่อดีตชาวญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญกับสีอย่างมาก ซึ่งจะเห็นได้จากในยุคเอโดะได้มีกฎระเบียบข้อห้ามเกี่ยวกับการใช้สีเกิดขึ้นคือการห้ามให้สามัญชนสวมใส่เสื้อผ้าสีสดใส เนื่องจากสีสดใสเป็นสีที่สงวนให้กับเครื่องแต่งกายขององค์จักรพรรดิ ราชนวงศ์ และขุนนางชั้นสูง ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มคนจำนวนมากที่เป็นชนชั้นกลางและมีการค้าขายในยุคนั้น ได้พัฒนาเครื่องแต่งกายสีอื่นขึ้นมา ทั้งสีเทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงิน จนกลุ่มสีดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างมาก และกลายเป็นสีที่สะท้อนถึงความงามในอุดมคติของคนในยุคนั้น (จิรายุ พงษ์สุรัตน์, 2560)

ขณะเดียวกันเรื่องการใช้สีในวัฒนธรรมญี่ปุ่นยังปรากฏให้เห็นในบันทึกทางประวัติศาสตร์ช่วงแรกของประเทศญี่ปุ่น ที่มีการบันทึกว่าสีที่อยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีต้นกำเนิดจากภูมิศาสตร์ของประเทศ วัฒนธรรมดั้งเดิม และวัฒนธรรมจากต่างชาติ ซึ่งสีที่ได้รับการพัฒนาจากอดีตและยังคงเป็นสีที่มีความสำคัญกับประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบัน คือ สีแดง สีดำ สีขาว และสีน้ำเงิน โดยสีทั้งหมดยังคงปรากฏร่องรอยให้เห็นในสุภาพชน นิทานพื้นบ้าน ภาษา ตำนานความเชื่อ รวมถึงนามสกุลส่วนใหญ่ของชาวญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับสี ก็ยังมีสีทั้งสี่สีเกี่ยวข้องอยู่เสมอ นอกจากนี้ในปี 603 ในรัชสมัยของ เจ้าชายโชโตโกะ ยังได้มีการจัดระบบทางสังคม ด้วยการกำหนดยศของข้าราชการตามความดีความชอบ โดยใช้สีเป็นสัญลักษณ์ของการแสดงยศ เช่น สีม่วง Daitoku ใช้แทนคุณธรรมอันยิ่งใหญ่ สีน้ำเงิน Daijin ใช้แทนความเมตตากรุณาที่ยิ่งใหญ่ สีเหลือง Daishin ใช้แทนความจริงที่ยิ่งใหญ่ และสีดำ Daichi ใช้แทนความรู้ที่ยิ่งใหญ่ (Marumura, 2023)

3.3.3) จิตวิทยาของสี

- เรื่อง When Marnie Was There (2014)

สาระสำคัญคือ จิตวิทยาสีกับตัวละคร

ในทางจิตวิทยาได้กล่าวถึงสีที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่า สีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำงานภายในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้กระตุ้นอารมณ์และสร้างบรรยากาศมากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดของตัวละครหรือเพื่อการตีความโดยตรง การสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ มีศิลปินแนวทัศนศิลป์หลายคนเชื่อว่าความหมายเชิงสัญลักษณ์ของแต่ละสีเกิดจากการสืบทอดทางวัฒนธรรมที่แต่ละสังคมยึดถือ (Wang et al., 2018) โดยสีจะมีความหมายที่หลากหลาย และทำหน้าที่เป็นตัวแทนทางอารมณ์ของตัวละคร รวมถึงใช้บ่งบอกถึงสไตล์ของภาพยนตร์อนิเมะในประเภทต่างๆ ซึ่ง เฉิง และคณะ (Cheng et al., 2009) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สีว่า โดยปกติสีเขียวจะเป็นตัวแทนของธรรมชาติและความสุข แต่สำหรับชาวญี่ปุ่นอาจมองว่าสีเขียวคือสันติภาพ โดยจะเห็นได้จากภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง My Neighbor Totoro (1993) ของ ฮายาโอะ มียาซากิ ที่สีเขียวทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลผืนป่า

อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นมาจากสีเป็นสำคัญ เพราะแต่ละสีจะแสดงออกถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันตามบริบทแวดล้อม ซึ่ง อีวา เฮลเลอร์ (Eva Heller) นักเขียนชาวเยอรมัน ได้เขียนหนังสือชื่อ Psychology of Colour อธิบายถึงสีว่า ไม่มีสีใดที่ไร้ความรู้สึก โดยผลกระทบของแต่ละสีจะถูกกำหนดด้วยบริบท ขณะที่ เจฟฟ์ เดวิส (Jeff Davis) นักเขียนและโปรดิวเซอร์รายการโทรทัศน์ ได้แสดงความเห็นว่า สีมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี และธรรมชาติ ซึ่งสีได้สร้างอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้น ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าสีมีผลต่อการสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้คนเป็นอย่างมาก และเกิดขึ้นในลักษณะการเป็นจิตวิทยาของสี ซึ่งจิตวิทยาของสีได้มีความสำคัญต่อภาพยนตร์และภาพยนตร์อนิเมะอย่างมาก เพราะผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะใช้สีทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง รวมถึงนำมาสนับสนุนการกระทำของตัวละคร

เรื่องสีในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง When Marnie Was There (2014) ที่ถูกนำมาใช้ในประเด็นจิตวิทยาของสี ผู้วิจัยพบว่า เมื่อนำความหมายของสีที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายของตัวละคร วัตถุสิ่งของ และสถานที่สำคัญภายในเรื่อง มาเชื่อมโยงกับทัศนคติ ลักษณะนิสัย และวิถีชีวิตของอันนะ ตัวละครเอกของเรื่อง ทำให้สีเหล่านั้นเกิดความหมายทางจิตวิทยาขึ้น ซึ่งความหมายทางจิตวิทยาได้ถูกนำมาใช้สนับสนุนประเด็นที่อันนะเป็นเด็กที่มีนิสัยเก็บกด ขี้อาย และรู้สึกกังวลเวลาอยู่กับคนแปลกหน้าและสิ่งแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคยได้อย่างชัดเจน ขณะเดียวกันความหมายทางจิตวิทยาของสีที่เกิดขึ้นยังสามารถนำมาอธิบายสภาพบรรยากาศโดยรวมในสถานที่ที่อันนะอยู่ได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับบ้านติดชายทะเลที่อันนะอาศัยอยู่กับลุงและป้า ซึ่งให้ความหมายของบ้านดังกล่าวว่าเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยสำหรับอันนะ

สีหลักที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะนำมาใช้กับเครื่องแต่งกายของตัวละคร วัตถุสิ่งของ และสถานที่สำคัญภายในเรื่อง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของสีโดยตรง สีหลักนั้นประกอบด้วย สีฟ้าอ่อน สีน้ำเงิน และสีเขียว ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า สีฟ้าอ่อน สีน้ำเงิน และสีเขียว คือสีวรรณะเย็น เป็นสีให้ความรู้สึกเรียบง่าย สงบ สมดุล และสะท้อนถึงธรรมชาติ ซึ่งเห็นได้จากที่มาของสีฟ้าอ่อน และสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่สื่อความหมายถึงความสงบของทะเลและน้ำทะเลที่ล้อมรอบหมู่เกาะญี่ปุ่น โดยปกติชาวญี่ปุ่นจะให้ความเคารพทะเล เพราะเชื่อว่าทะเลคือส่วนหนึ่งของผืนแผ่นดินประเทศ ดังนั้นสีฟ้าอ่อนและสีน้ำเงินจึงเป็นสัญลักษณ์แห่งความโชคดีของประเทศญี่ปุ่น จนทำให้ชาวญี่ปุ่นนิยมนำสีฟ้าอ่อนและสีน้ำเงินมาใช้กับเครื่องแต่งกาย เช่น ชุดพนักงานบริษัท และชุดสูทสำหรับสวมใส่ตอนสัมภาษณ์งาน เป็นต้น สำหรับประเด็นของสีฟ้าอ่อนและสีน้ำเงินในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ พบว่าสีฟ้าอ่อนพบได้จากดวงตาของอันนะ ขณะที่เครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ของอันนะเป็นสีฟ้าอ่อนและสีน้ำเงิน ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า ดวงตาสีฟ้าอ่อนของอันนะสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยเป็นคนรักความสงบและชอบเก็บตัว ส่วนเครื่องแต่งกายสีฟ้าอ่อนและสีน้ำเงินสะท้อนถึงการเป็นคนเรียบง่ายและรักอิสระ ซึ่งเห็นได้จากอันนะชอบนั่งวาดรูปคนเดียว

สิ่งที่สามารถนำมาสนับสนุนในประเด็นที่อันนะมีดวงตาสีฟ้าอ่อน ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้อันนะรู้สึกแตกต่างกับคนทั่วไป จนทำให้อันนะกลายเป็นเด็กที่มีนิสัยเก็บกดและชอบเก็บตัว คือคำพูดของเพื่อนอันนะคนหนึ่งที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสีดวงตาของอันนะ

เพื่อน: โอ้ สีตาของอันนะดูสวยมากเลย เป็นสีฟ้าอ่อนเหมือนตาฝรั่ง



ภาพ 61 อันนะมีดวงตาสีฟ้าอ่อน

ที่มา: Hiromasa Yonebayashi, 2014

สำหรับสีเขียวซึ่งเป็นสีหลักของสถานที่ภายในเรื่อง เช่น ป่าไม้ พุ่มหญ้า และภูเขา พบว่าสีเขียวในความหมายทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้สื่อถึงความสงบ ความสดชื่น การเติบโต สันติภาพ และธรรมชาติ ผู้วิจัยมองว่าเมื่อนำสีเขียวที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของตัวละครมาใช้ร่วมกับจิตวิทยาของสี สีเขียวได้ถูกนำมาใช้ในความหมายของการเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยของอันนะ ขณะเดียวกันยังเป็นสถานที่ที่ทำให้อันนะเติบโตและได้เรียนรู้กับสิ่งใหม่ๆ ทั้งผู้คน ประเพณี และธรรมชาติ จนสามารถเปลี่ยนแปลงอันนะเป็นคนใหม่ที่มีความสุขและร่าเริงได้

จากสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น พบว่ามีความสอดคล้องกับที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ได้ให้ความสำคัญกับการเน้นย้ำถึงจิตใจของตัวละคร โดยมีเหตุผลสำคัญคือ ชาวญี่ปุ่นเป็นคนที่มีความรู้สึกอ่อนไหวง่าย และจะแสดงออกทางอารมณ์ในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งพอล เอ็คแมน (Paul Ekman) นักจิตวิทยาผู้บุกเบิกการศึกษาด้านอารมณ์และความสัมพันธ์ของการแสดงออกทางสีหน้า ได้แบ่งอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความประหลาดใจ ความสุข ความเศร้า และความขยี้แหยง เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นมีความต้องการที่จะแสดงออกถึงจิตใจของตัวละคร ให้มีความชัดเจนและตรงไปตรงมาในลักษณะเดียวกับอารมณ์ของมนุษย์จริง (Boyao Dai, 2016)

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงจิตวิทยาของสีที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง *When Marnie Was There* (2014) เพื่อนำมาสนับสนุนลักษณะนิสัย ทักษะคิด และการกระทำของตัวละคร รวมถึงสถานที่ภายในเรื่อง เมื่อผู้วิจัยนำเรื่องดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าจิตวิทยาของสีได้สะท้อนถึงเรื่องที่ “ชาวญี่ปุ่นมีความกลมกลืนกับธรรมชาติ” ให้เห็นอย่างชัดเจน กล่าวคือ ส่วนใหญ่สีดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นมีต้นกำเนิดมาจากธรรมชาติ เช่น สีเขียว ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “มิโดริ” (midori) ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะมีการแบ่งกลุ่มย่อยของสีเขียวอีก เพื่อต้องการสร้างความชัดเจนในการสื่อสารให้มากขึ้น เช่น สีเขียวต้นหอม (asagi) สีเขียวของต้นอ่อน (moegi) สีเขียวของไม้ไผ่เก่า (oitake-iro) และสีเขียวของไม้ไผ่อ่อน (wakatake-iro) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีคำศัพท์เกี่ยวกับสีที่ใช้อธิบายถึงสีย้อมผ้าที่เกิดจากวัตถุดิบธรรมชาติอีกด้วย เช่น สีแดงด่าง (enji) และสีอำพันลูกพลับ (kakishibu) ขณะเดียวกัน ได้มีการบัญญัติคำศัพท์เกี่ยวกับสีที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสีดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 1,000 สี เรียกว่า “เดนโดโซคุ” ซึ่งได้ขยายขอบเขตจากหมวดหมู่ของสีทั่วไป โดยคำศัพท์เกี่ยวกับสีเหล่านี้จะมีความหมายที่สัมพันธ์กับฤดูกาลและสิ่งแวดล้อม รวมถึงยังมีบทบาทสำคัญกับงานศิลปะ ช่างฝีมือชาวญี่ปุ่น และวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน (Japan House, 2022)

ผู้วิจัยเชื่อว่า เรื่องที่ชาวญี่ปุ่นมีความกลมกลืนกับธรรมชาติ ส่วนหนึ่งได้แสดงผ่านภาพยนตร์อนิเมะ จนกลายเป็นอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นและส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จในต่างประเทศ ดังที่ ฮายาโอะ มียาซากิ กล่าวว่า “ฉันค้นพบว่างานของฉันเป็นผลจาก

มุมมองทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นและความรู้สึกของธรรมชาติ ดังนั้นฉันจึงไม่มีแผนที่จะเริ่มสร้างภาพยนตร์โดยคำนึงถึงตลาดโลก....ญี่ปุ่นยังคงเป็นรากฐานงานของฉัน” (Manuel Hernandez-Pérez, 2019)

ซึ่งคำกล่าวของ ฮายาโอะ มียาซากิ ข้างต้น ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ โอนามู (Onemu, 2020) ซึ่งได้ศึกษาเรื่องธรรมชาติที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะของ Studio Ghibli ว่าผลงานของ Studio Ghibli ส่วนใหญ่จะแสดงถึงอุดมคติเกี่ยวกับการใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติและพฤติกรรมการทำลายของมนุษยชาติ โดยใช้อ้างอิงถึงความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น เช่น ศาสนาชินโต ศาสนาพุทธ และการผสมผสานวัฒนธรรมเข้ากับตำนานของประเทศญี่ปุ่น

ขณะทำงานวิจัยของ โลเปซ-ดูรัน (Lopez-Duran, 2018) ได้กล่าวว่า ชาวญี่ปุ่นมีความรู้สึกกลมกลืนกับธรรมชาติ ซึ่งเห็นได้จากชาวญี่ปุ่นมีส่วนผสมของ “ความหลงใหลและความสงบ ความยืดหยุ่นและความแข็งแกร่ง” เช่นเดียวกับที่ชาวญี่ปุ่นนำ “ไผ่เขตร้อน” ซึ่งเป็นพืชในภูมิอากาศแบบมรสุมหรือภูมิอากาศแบบอาร์กติก มาผสมกับไผ่ที่เกิดในพื้นที่ของประเทศญี่ปุ่น จนในที่สุดกลายเป็น “ไผ่ญี่ปุ่น” ดังนั้น องค์ประกอบของวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้มีลักษณะเช่นเดียวกัน เพราะชาวญี่ปุ่นได้นำวัฒนธรรมพื้นเมืองและวัฒนธรรมต่างประเทศมาเชื่อมโยงกับความเชื่อและพื้นที่ทางธรรมชาติ

3.4) การออกแบบตัวละคร

3.4.1) การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ ลักษณะดวงตากกลมโตเป็นประกายของตัวละคร ที่ช่วยขับเน้นอารมณ์ของตัวละคร รวมถึงทำให้ตัวละครมีเสน่ห์ตามอุดมคติในแบบการ์ตูนญี่ปุ่น จนกลายเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของประเทศญี่ปุ่น

ในทศวรรษ 1960 ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมะอย่างเห็นได้ชัดกว่าทศวรรษอื่นที่ผ่านมา กล่าวคือ ในช่วงเวลานี้ เทสึเกะ โอซามุ ศิลปินผู้สร้างมังงะและผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้เริ่มต้นคิดค้นรูปแบบการสร้างตัวละครให้มีดวงตากกลมโตเป็นประกาย เพื่อสื่อถึงความน่ารักและเย้ายวน โดยเฉพาะกับตัวละครผู้หญิง (Amy Shirong Lu, 2008) ซึ่งการออกแบบลักษณะตัวละครดังกล่าว คือต้นแบบและหลักการพื้นฐานสำคัญของการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ในยุคเดียวกันและในยุคต่อมาอย่างมาก

เทะซึกะ โอซามุ คือผู้ที่วางรากฐานการออกแบบดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์ อนิเมะและมังงะ ที่ออกแบบให้ตัวละครมีดวงตากกลมโตและทอแสงเป็นประกายเมื่อปะทะกับแสงรอบข้าง ส่วนใหญ่ลักษณะของดวงตาแบบนี้จะได้ผลอย่างยิ่งกับตัวละครผู้หญิง เพื่อสื่อถึงความรักและความเชื่อง โดยเทะซึกะมีความเชื่อมั่นว่า ลักษณะของดวงตาดังกล่าวจะทำให้ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้หลากหลาย เช่น ดีใจ ประหลาดใจ เศร้า หรือตกใจ เป็นต้น ซึ่งเป็นลักษณะของดวงตาที่ตรงข้ามกับดวงตาของมนุษย์จริง และบางครั้งอาจนำมาใช้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกเศร้าและความใสซื่อบริสุทธิ์ของตัวละคร

ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Astro Boy (1963) คือผลงานเรื่องสำคัญของเทะซึกะที่เป็นต้นแบบของการออกแบบตัวละครที่ได้รับการยอมรับจากผู้ผลิตและผู้ชมทั่วโลก เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ถูกสร้างให้มีดวงตากกลมโตเป็นประกาย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์และมีความแตกต่างจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงผลงานของวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ โดยเฟรเดอริก ช็อดต์ (Frederik Schodt) นักเขียนและนักแปลชาวอเมริกัน ได้กล่าวถึงรูปแบบการวาดภาพในผลงานของเทะซึกะว่าเป็น “batta kusai” หรือการมีลักษณะที่แปลกประหลาดเกินไป แต่หลังจากนั้นสิ่งนี้ได้กลายเป็นรูปแบบหรือกฎของการวาดการ์ตูนหรือภาพยนตร์อนิเมะเกือบทุกเรื่องในประเทศญี่ปุ่น (Brian Ruh, 2012)

การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) ได้มีลักษณะเดียวกับลักษณะดวงตาของตัวละครในผลงานของเทะซึกะที่กล่าวถึงข้างต้น เพราะ ฮารุโอะ โชโตซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร ทั้งมนุษย์ที่เป็นหน่วยพิฆาตอสูรและอสูรให้มีลักษณะดวงตากกลมโตและทอแสงเป็นประกายเมื่อกระทบกับแสง ซึ่งลักษณะของดวงตาดังกล่าวได้ช่วยขับเน้นอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน ทั้งอารมณ์ที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในขณะต่อสู้ อารมณ์ที่แสดงออกถึงความผิดหวังและเสียใจเมื่อตัวละครต้องสูญเสียบุคคลสำคัญ อารมณ์ที่แสดงออกถึงการชื่นชม หรืออารมณ์ที่แสดงออกถึงความสุขและความปิติยินดี เป็นต้น ขณะเดียวกันลักษณะของดวงตาดังกล่าวยังทำให้ตัวละครมีใบหน้าสวยงามและมีเสน่ห์ตามอุดมคติของตัวละครในแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

นอกจากนี้สีที่ปรากฏในดวงตาของตัวละครยังเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความแตกต่างทางชาติพันธุ์ เพราะเป็นสิ่งที่ใช้แบ่งแยกระหว่างตัวละครที่เป็นมนุษย์กับอสูรออกจากกัน ขณะเดียวกันยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกลักษณะนิสัย ลักษณะทางกายภาพ และความสามารถของตัวละครอีกด้วย เช่น ทันจิโร่ มีดวงตาสีดำผสมสีแดง สอดคล้องกับสีดำของดาบนิจิริน เซนอิทซึ มีดวงตาสีน้ำตาลอ่อนผสมสีเหลือง สอดคล้องกับสีเหลืองของผมและเสื้อคลุมฮาโอริ และเรนโกะ มีดวงตาสีเหลืองผสมสีแดง สอดคล้องกับสีที่เป็นตัวแทนของเสาหลักเพลิง เป็นต้น ในประเด็นนี้ผู้วิจัยเชื่อว่า เหตุผลที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นได้ออกแบบสีดวงตาของตัวละครให้มีสีสันทันหลายหลาก ซึ่งไม่ได้เป็นสีดำ

เช่นเดียวกับสื่อดวงตาของชาวเอเชียที่พบได้ทั่วไป เนื่องจากผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะต้องการผสมผสานระหว่างความเป็นญี่ปุ่นเข้ากับความเป็นสากลในแบบตะวันตก



ภาพ 62 ทันจิโร่มีดวงตาสีดำผสมสีแดง

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

ดังที่ เคนจิ (Kenji, 2003) นักวิชาการด้านภาพยนตร์อนิเมะ ได้กล่าวว่า ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีแนวโน้มที่ชัดเจนในการผสมผสาน “Nihonjin banare” หรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ของญี่ปุ่นเข้ากับภาพยนตร์อนิเมะ เช่นเดียวกับที่ ลู (Lu, 2008) นักวิชาการด้านการสื่อสาร เชื่อว่าองค์ประกอบในภาพยนตร์อนิเมะที่แสดงออกถึงความเป็น “ตะวันออก” กับ “ตะวันตก” ได้ทำให้เกิดความเป็น “สากล” ที่มีวัตถุประสงค์หลักคือการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนอกตลาดประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจึงเลือกที่จะแสดงความเป็นญี่ปุ่นออกมาอย่างชัดเจนผ่าน โครงเรื่อง ฉาก และตัวละคร ดังนั้นจุดเด่นของภาพยนตร์อนิเมะสมัยใหม่จึงเป็นการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ากับความหลากหลายของเชื้อชาติ และวัฒนธรรมจากหลายประเทศทั่วโลก

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นการออกแบบลักษณะดวงตาและสีตาของตัวละครที่มีกลิ่นอายของวัฒนธรรมญี่ปุ่นผสมผสานกับความเป็นตะวันตก พบว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สนับสนุนให้ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) ประสบความสำเร็จและได้สร้างปรากฏการณ์สำคัญขึ้นในวงการภาพยนตร์ คือภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์อนิเมะที่ทำเงินสูงสุดในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก ทำรายได้ 3.17 หมื่นล้านเยน ซึ่งทำลายสถิติและขึ้นแทนภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001) และเรื่อง The Wind Rises (2013) ที่ก่อนหน้านี้เป็นภาพยนตร์ที่มีรายได้สูงสุดในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้สำเร็จ จาก

ที่ผู้วิจัยกล่าวมาได้สอดคล้องกับที่ แม็ค วิลเลียมส์ (Mac Williams) นักเขียนและนักวิชาการด้านวัฒนธรรมเอเชีย กล่าวว่า ทักษะคติเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะกำลังเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากผู้ชมทั่วโลกที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะมีการเปิดรับภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น และเป็นตัวแทนของผู้ชมกลุ่มใหม่มากขึ้น (Ywain Tomos, 2013)

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเรื่องการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร ซึ่งมีความสำคัญกับการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร ขณะเดียวกันสีที่ปรากฏในดวงตาของตัวละครยังบ่งบอกถึงชาติพันธุ์และการเป็นมนุษย์กับสัตว์ เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นดังกล่าวมาวิเคราะห์กับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าประเด็นดังกล่าวได้สะท้อนถึง “ซอฟต์แวร์เวอร์ของประเทศญี่ปุ่น” เนื่องจากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์อนิเมะคือสินค้าทางวัฒนธรรมสำคัญที่ประเทศญี่ปุ่นส่งออกไปต่างประเทศ การที่ภาพยนตร์อนิเมะสามารถประสบความสำเร็จในต่างประเทศได้ ส่วนหนึ่งมาจากการออกแบบลักษณะของตัวละครให้เป็นที่จดจำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะให้มีลักษณะกลมโตเกินจริงและส่องแสงเป็นประกายสวยงาม จนกลายเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ที่สะท้อนถึงตัวตนและจิตวิญญาณของผู้ผลิตชาวญี่ปุ่นที่ผู้ผลิตชาติอื่นไม่สามารถเลียนแบบได้

ภาพยนตร์อนิเมะคือซอฟต์แวร์อย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น เพราะมีเนื้อหาที่แสดงถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่น การดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น รวมถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคที่ใช้ การออกแบบตัวละคร และลายเส้นของศิลปินชาวญี่ปุ่นที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมที่แข็งแกร่ง ดังนั้นภาพยนตร์อนิเมะจึงได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชนของประเทศญี่ปุ่นมาตลอด ในแง่ของการเป็นตัวเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับผู้คนทั่วโลก ตัวอย่างเรื่องที่รัฐบาลให้การสนับสนุนภาพยนตร์อนิเมะในฐานะของซอฟต์แวร์คือ ในปี 2005 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ออกคำประกาศเรื่อง “วิสัยทัศน์แห่งศตวรรษที่ 21 ของญี่ปุ่น” มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ประเทศญี่ปุ่นเป็น “ประเทศที่สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม” ที่ต้องทำให้เกิดขึ้นได้จริงภายในปี 2020 (Ibrahim AKBAS, 2018) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นต้องใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมที่โดดเด่นของตน เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนพลังแห่งการสร้างสรรค์รวมถึงเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งทางอำนาจและเศรษฐกิจ ที่นำไปสู่การสร้างซอฟต์แวร์ที่มีอำนาจตามมา โดยรัฐบาลเล็งเห็นถึงความสำคัญของผลิตภัณฑ์จากสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะและมังงะเป็นอันดับแรก เพราะสื่อทั้งสองประเภทมีการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ที่นำเสนอผ่านการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร รวมถึงเทคนิคการใช้ลายเส้นที่ผู้กำกับภาพยนตร์ชาติอื่นไม่สามารถเลียนแบบเทคนิคของผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นได้

ขณะเดียวกันจากความมีชื่อเสียงและความน่ารักของตัวการ์ตูนโดราเอมอน ทำให้ถูกแต่งตั้งให้เป็นทูตของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (animation ambassador) ตัวแรกของประเทศญี่ปุ่น

โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเพิ่มฐานความนิยมในตัวการ์ตูนญี่ปุ่นในต่างประเทศให้มากขึ้น (Macro Pellitteri, 2019)

- เรื่อง Children of the Sea (2019)

สาระสำคัญคือ เอกลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ

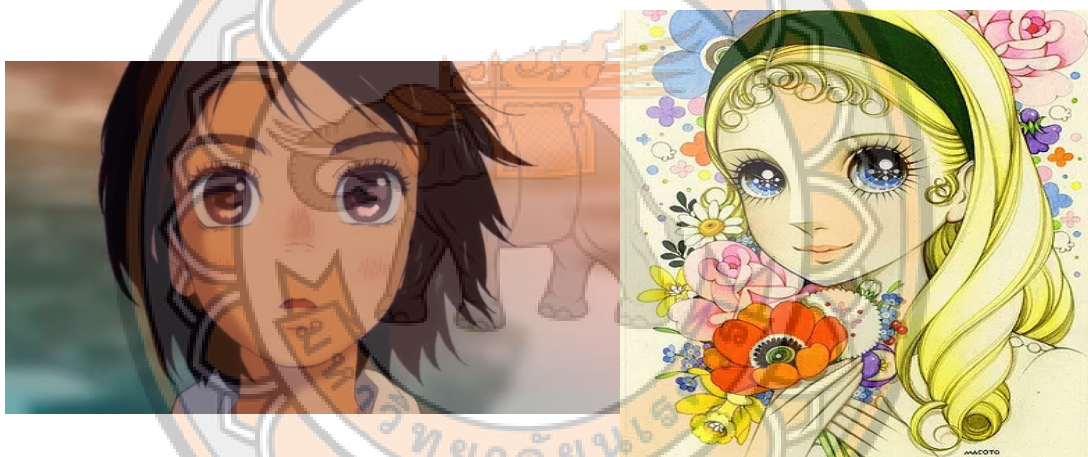
เมื่อกล่าวถึงการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่พบว่า ตัวละครถูกออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะตัวที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่น วัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะให้ความสำคัญและใส่ใจกับรายละเอียดในการออกแบบลักษณะทางกายภาพของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการออกแบบดวงตาของตัวละครให้มีเสน่ห์ดึงดูดใจ มากกว่าเรื่องการออกแบบลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละคร ดังนั้นการออกแบบลักษณะทางกายภาพของตัวละครจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างแรงดึงดูดใจจากผู้ชมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก ให้ตัดสินใจเลือกบริโภคภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงยังได้มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะในระดับนานาชาติอีกด้วย

ปกติการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ โดยเฉพาะกับดวงตาของตัวละครเอกทั้งพระเอกและนางเอก จะถูกออกแบบให้มีลักษณะดวงตากกลมโต และภายในดวงตาดังกล่าวจะมีแสงระยิบระยับเป็นประกาย ซึ่งดวงตาแบบนี้จะสร้างความโดดเด่นและสามารถเรียกความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี และพบได้ในภาพยนตร์อนิเมะเกือบทุกประเภท โดยลักษณะของดวงตาดังกล่าวจะตรงข้ามกับลักษณะดวงตาของตัวละครร้ายที่ส่วนใหญ่จะมีลักษณะดวงตาเรียวแหลม และมีขนาดเล็ก ซึ่งแสดงถึงความเจ้าเล่ห์และความร้ายกาจที่แฝงอยู่ในจิตใจ

สำหรับการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Children of the Sea (2019) พบว่า วาตานาเบะ आयุมุ (Watanabe Ayumu) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้ออกแบบลักษณะดวงตาของ รุกะ อาซึมิ (Ruka Azumi) อุมิ (Umi) และ โซระ (Sora) ตัวละครเอกของเรื่อง ให้มีลักษณะดวงตากกลมโตและมีขนาดใหญ่กว่าดวงตาของมนุษย์จริง ขณะเดียวกันภายในดวงตาดังกล่าวยังมีแสงระยิบระยับปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน ประกอบกับสีดวงตาของตัวละครไม่ได้เป็นสีดำเช่นเดียวกับสีดวงตาของชาวญี่ปุ่นหรือชาวเอเชีย โดย รุกะ อาซึมิ มีสีดวงตาเป็นสีน้ำตาลผสมสีเทา และเมื่อดวงตาระทบกับแสงจะทำให้สีดวงตาเปลี่ยนจากสีน้ำตาลเป็นสีฟ้าอ่อน ส่วน อุมิและโซระสองคนพี่น้องที่ใช้ชีวิตอยู่ในอควาเรียมที่พ่อของรุกะทำงาน จะมีสีดวงตาเป็นสีฟ้าผสมสีเทา ได้สอดคล้องกับสีน้ำในอควาเรียมและสีน้ำทะเล ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครใช้ชีวิตเป็นประจำ

ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ลักษณะดวงตาและสีดวงตาของตัวละครดังกล่าว มีลักษณะเหมือนกับลักษณะดวงตาของตัวการ์ตูนใน “หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง” ของประเทศญี่ปุ่น หรือ “โชโจ มังงะ” (Shoujo Manga) ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนที่จัดทำขึ้นสำหรับผู้อ่านที่เป็นกลุ่ม

เด็กผู้หญิงโดยเฉพาะ เนื่องจากดวงตาของตัวการ์ตูนในโชโจ มังงะ จะถูกวาดให้ดวงตากกลมโตสวยงาม และสีของดวงตาส่วนใหญ่จะเป็นสีฟ้า สีเทา หรือสีน้ำตาล เช่นเดียวกับสีดวงตาของชาวตะวันตก ผู้ที่ให้กำเนิดตัวการ์ตูนดวงตากกลมโตในโชโจ มังงะ คือ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ (Macoto Takahashi) นักวาดการ์ตูนชื่อดังในทศวรรษ 1960 และทศวรรษ 1970 ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างตัวการ์ตูนมาจากศิลปะตะวันตกในยุค อาร์ต เดโค และจากประสบการณ์ในวัยเด็ก (Masafumi Monden, 2015) ดังที่ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ ได้กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์เรื่อง “The doe-eyed world of Makoto Takahashi” ของหนังสือพิมพ์ Yomiuri Shimbun (2010) ว่า ตอนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ช่วงหลังสงครามมีโบสถ์ของกองกำลังยึดครองฝ่ายสัมพันธมิตรอยู่ใกล้บ้าน ตนเองเห็นเด็กผู้หญิงคนหนึ่งกำลังเล่นอยู่ในสวนดอกไม้ เด็กคนนั้นมีผมสีบลอนด์สวยงามและพลีวไสว ซึ่งภาพที่เห็นเป็นภาพที่งดงามและทำให้อยากวาดภาพของเด็กผู้หญิงคนนั้น



ภาพ 63-64 ดวงตากกลมโตของรุกะ (ซ้าย) และดวงตากกลมโตในผลงานของ
มาโคโตะ ทาคาฮาชิ (ขวา)

ที่มา: Watanabe Ayumu, 2019 และ Macoto Takahashi, 2016

นอกจากนี้ผลงานของมาโคโตะ ทาคาฮาชิ ยังมีจุดเด่นอยู่ที่ตัวการ์ตูนจะมีขนตายาว ผมหยักศกประดับดอกไม้กับริบบิ้น และสวมใส่ชุดสีพาสเทลในลักษณะเดียวกับเทพนิยาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวการ์ตูนของมาโคโตะได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น จนเกิดวัฒนธรรมการอ่านโชโจ มังงะ ขึ้น และหลังจากนั้นได้มีนิตยสารโชโจเกิดขึ้นตามมาหลายฉบับ เช่น นิตยสาร Shoujo Kai (1903) นิตยสาร Shoujo Sekai (1906) และนิตยสาร Shoujo no tomo (1908) เป็นต้น ถือว่าเป็นการสะท้อนความนิยมในตัวการ์ตูนของมาโคโตะ ทาคาฮาชิ อย่างชัดเจน จากความสำเร็จของ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ ที่ได้กล่าวถึงข้างต้น จึงทำให้ได้รับการขนานนามว่า “ผู้บุกเบิก

การตุนตาวานของศตวรรษที่ 20” อีกด้วย เนื่องจากตัวการ์ตูนมีลักษณะดวงตากลมโตและสวยงาม จึงถูกเรียกว่า “การ์ตูนตาวาน” และได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ จนทำให้ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ มีโอกาสได้วาดภาพให้กับนิเมะเรื่อง กุหลาบแวร์ซายส์ (The Rose of Versailles) ซึ่งเป็นผลงานการเขียนของ เรียวโกะ อิเคดะ จนทำให้นิเมะเรื่องดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างมาก (Universotokyo, 2016)

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงประเด็นการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Children of the Sea (2019) ว่ามีความสอดคล้องกับลักษณะดวงตาของตัวการ์ตูนในโชโจ มังงะ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยม เมื่อผู้วิจัยนำเรื่องดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าจากคามนิยมของกลุ่มผู้อ่านโชโจ มังงะ ที่มีต่อตัวการ์ตูนดวงตากลมโต ผมหยักศกสีบลอนด์ และสวมใส่เครื่องแต่งกายสีพาสเทล ซึ่งเป็นลักษณะแบบตะวันตก ได้สะท้อนให้เห็นถึง “วัฒนธรรมประชานิยมของประเทศญี่ปุ่น” ได้อย่างชัดเจน เพราะลักษณะทางกายภาพของตัวการ์ตูนในโชโจ มังงะ ได้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้อ่านโชโจ มังงะ ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศ ซึ่งเห็นได้จากคามนิยมของตัวการ์ตูนที่ปรากฏในแฟชั่น เครื่องแต่งกาย แอนิเมชัน หนังสือภาพประกอบ รวมถึงสินค้าต่างๆ เช่น สินค้าด้านความงาม เครื่องเขียน ตุ๊กตากระดาด เป็นต้น ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของตัวการ์ตูนดวงตากลมโตในผลงานของ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ ที่ได้รับความนิยมในระดับสากล คือ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ และ แอนนา ซูย (Anna Sui) นักออกแบบแฟชั่นชาวอเมริกัน ได้ร่วมมือกันออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเด็กผู้หญิงดวงตากลมโตของมาโคโตะ โดยใช้ชื่อคอลเลกชันว่า “Dolly Girl” ซึ่งสินค้าได้วางจำหน่ายที่ไอเซตันและชินจูกุ ในเดือนมีนาคม ปี 2016

ผู้วิจัยเชื่อว่าเหตุผลสำคัญที่ทำให้ตัวการ์ตูนในโชโจ มังงะ ของ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ ได้รับความนิยมทั่วโลก และเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมป๊อปของประเทศญี่ปุ่น เกิดจากตัวการ์ตูนเหล่านี้ได้สะท้อนภาพลักษณ์และรสนิยมแบบตะวันตกออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งมีความเป็นสากลที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ขณะเดียวกันศิลปินยังได้ปรับลดภาพลักษณ์แบบญี่ปุ่นลง เพื่อสร้างความสมดุลให้เกิดขึ้นระหว่างความเป็นตะวันตกและตะวันออก ดังที่จุดเด่นของวัฒนธรรมประชานิยมของประเทศญี่ปุ่นคือเป็นผลิตภัณฑ์ที่แสดงถึง “กลิ่นอายทางวัฒนธรรม” รวมถึง “ความน่ารัก” ที่มีจุดดึงดูดให้คนทั่วโลกหันมาสนใจ ในช่วงแรกการส่งออกสินค้าวัฒนธรรมประชานิยมของประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะที่ซ่อน “ความเป็นญี่ปุ่น” เอาไว้ ซึ่งหมายถึงไม่ทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตแบบญี่ปุ่นให้เห็นอย่างตรงไปตรงมา ทั้งๆ ที่ผู้บริโภครู้ว่าสินค้านี้เป็นของประเทศญี่ปุ่นก็ตาม ดังนั้นการสร้าง

ผลิตภัณฑ์ที่เป็นวัฒนธรรมประชาานิยมจะต้องทำให้ผลิตภัณฑ์ส่วนหนึ่งมีกลิ่นอายของประเทศญี่ปุ่น ขณะเดียวกันจะให้ความรู้สึกกว่าผลิตภัณฑ์อีกส่วนหนึ่งไม่ใช่ของประเทศญี่ปุ่น

อิวาบุชิ (Iwabuchi) นักวิชาการด้านวัฒนธรรม ได้กล่าวว่า อุตสาหกรรมวัฒนธรรม ป๊อบของประเทศญี่ปุ่นได้นำ “mukokuseki” คือบางสิ่งหรือบางคนที่ไม่มีสัญชาติ ด้วยการลบ ลักษณะทางเชื้อชาติออก จนทำให้เป็นลัทธิลูกผสม และประเทศญี่ปุ่นจะนำมาใช้ดึงดูดคนต่างชาติให้ มาสนใจผลิตภัณฑ์ที่เป็นของญี่ปุ่นโดยไม่รู้ตัว (Gillianne Lux, 2021)

ขณะเดียวกัน เมื่อผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้นำลักษณะดวงตากกลมโตทอแสงเป็น ประกายของตัวการ์ตูนในโชโจ มังงะ มาใช้กับตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ พบว่าได้รับความนิยมจาก กลุ่มผู้ชมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศเช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูน ดังที่ เนเปียร์ (Napier, 2005) นักวิชาการด้านวรรณคดีและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ได้แสดงความคิดเห็นต่อการตอบสนองของผู้ชมที่มี ต่อภาพยนตร์อนิเมะว่า เหตุผลที่ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายตอบรับภาพยนตร์อนิเมะเป็นอย่างดี เกิดขึ้นจากเรื่องราวในภาพยนตร์อนิเมะที่ไม่ได้ถูกเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะ ตัวละครส่วนใหญ่ไม่มีการแบ่งแยกเพศที่ชัดเจน รวมถึงมีบทบาททางเชื้อชาติที่มีความคลุมเครือ ดังนั้น จึงทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความแปลกใหม่และน่าสนใจกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศ สหรัฐอเมริกา ซึ่งประเด็นนี้ได้สอดคล้องกับที่ แพทริก เดรเซน (Patrick Drzen, 2003) นักเขียน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านอนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ได้กล่าวว่า การขาดความรู้สึกแบบเอเชียที่ชัดเจนต่อ ลักษณะของตัวละคร ที่ไม่เกี่ยวกับเชื้อชาติหรือชาติพันธุ์ในภาพยนตร์อนิเมะหลายเรื่อง มีส่วนทำให้ ผลงานเหล่านั้นได้รับการยอมรับจากผู้ชมทั่วโลกได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ เจนกินส์ (Jenkins, 2004) นักวิชาการด้านสื่อชาวอเมริกัน ยังได้เสนอว่า ภาพยนตร์อนิเมะเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนา “pop cosmopolitans” ทั่วโลก โดยได้ทำหน้าที่โอรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมและเป็นการ แสวงหาประสบการณ์ใหม่ภายในบริบททางวัฒนธรรมของตนเอง

ส่วนที่สอง ผลการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะตามแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ดังนี้

1) การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

1.1) วัฒนธรรมแบบบริบทสูง

- เรื่อง Wolf Children (2012)

สาระสำคัญคือ แนวคิดเรื่องคนในและคนนอก ซึ่งเป็นจุดเด่นของสังคมญี่ปุ่นที่ ส่งผลโดยตรงต่อการดำเนินชีวิต รูปแบบความสัมพันธ์ และระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่าง ตัวละครเอกกับตัวละครอื่นในเรื่อง

ประเด็นหลักของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ คือการเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่ที่เป็นมนุษย์กับลูกที่เป็นมนุษย์หมาป่า พบว่าเรื่องที่ตัวละครพยายามปรับตัวให้เข้ากับผู้คน สังคม และสภาพแวดล้อม ทั้งในสังคมเมืองใหญ่และในสังคมชนบท ด้วยการเรียนรู้วิถีชีวิต ภูมิประเทศ และธรรมเนียมปฏิบัติ ได้แฝงแนวคิด “อุจิโซโตะ” หรือ แนวคิดเรื่อง “คนในและคนนอก” ซึ่งเป็นจุดเด่นของสังคมญี่ปุ่นไว้ เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นได้มีการแบ่งแยกคนในกลุ่มและคนนอกกลุ่มอย่างชัดเจน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบความสัมพันธ์ ระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร รวมถึงการคำนึงถึงกาลและเทศะที่เกิดขึ้นในแต่ละบริบทด้วย

แนวคิดเรื่องคนในและคนนอก เป็นแนวคิดที่มีลักษณะเฉพาะตัวของวัฒนธรรมญี่ปุ่น แนวคิดนี้ช่วยให้เข้าใจสังคมญี่ปุ่นว่า เพราะเหตุใดชาวญี่ปุ่นจึงมีมุมมองต่อคนในกลุ่มและคนนอกกลุ่มแตกต่างกัน และชาวญี่ปุ่นมีมุมมองต่อชาวต่างชาติอย่างไร โดยปกติแนวคิดเรื่องคนในและคนนอก จะให้ความสำคัญกับคุณค่าของการเป็นที่ยอมรับในสังคม ด้วยการยึดถือกฎเกณฑ์ของสังคมเป็นหลัก มีความจงรักภักดีต่อเจ้านายและบริษัทที่ตนสังกัด มีความรับผิดชอบต่อกัน และยอมรับเสียงส่วนใหญ่ของกลุ่ม แนวคิดนี้ประกอบด้วยคำศัพท์สองคำ คือ คำว่า “อุจิ” (Uchi) หมายถึง บ้าน ภายใน หรือ คนใน และ คำว่า “โซโตะ” (Soto) หมายถึง ข้างนอก หรือ คนนอก

คำว่า อุจิ หรือ คนใน คือกลุ่มคนที่มีความหมายกับการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเอง เช่น คนในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนสนิท หรือหัวหน้างาน เป็นต้น ซึ่งคนกลุ่มนี้จะต้องติดต่อสื่อสารกันเป็นประจำ ส่วนใหญ่จะมีประสบการณ์ร่วมกัน หรือต้องทำงานร่วมกันในระยะยาว ดังนั้นจึงทำให้คนกลุ่มนี้มีความสัมพันธ์แน่นแฟ้น ส่วน โซโตะ หรือ คนนอก คือกลุ่มคนที่มีขอบเขตความสัมพันธ์กว้างกว่ากลุ่มแรก เนื่องจากบุคคลในกลุ่มนี้คือผู้ที่ตนเองไม่ได้มีความสัมพันธ์โดยตรง เช่น คนในหมู่บ้านเดียวกัน ญาติ ลูกค้า หรือเพื่อนร่วมงานในบริษัทที่อยู่แผนกอื่น เป็นต้น (กำชัย ลายสมิต, 2539) โดยปกติชาวญี่ปุ่นจะแบ่งแยกคนที่อยู่ในกลุ่มและคนที่ยอยู่นอกกลุ่มออกจากกัน ด้วยการใช้สองคำดังกล่าวเป็นตัวแบ่งแยก ดังนั้นเมื่อเกิดความขัดแย้งระหว่างคนในกลุ่มด้วยกัน ชาวญี่ปุ่นจะตัดสินใจความถูกผิดจากเสียงส่วนใหญ่ของกลุ่ม โดยไม่ใช้ความคิดหรือความรู้สึกของตนเองเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังมีสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเมื่อพูดคุยกับคนนอกกลุ่มอีกด้วย คือ จะต้องให้เกียรติคนนอกกลุ่มด้วยการล้อมตัวของคนในกลุ่มลง โดยส่วนใหญ่จะใช้คำนำหน้าในภาษาญี่ปุ่นที่แสดงถึงความสุภาพและความเคารพกับคนที่ไม่รู้จัก ซึ่งชาวญี่ปุ่นเรียก “เคโกะ” (keigo) เช่น ถ้าหากนามสกุลของผู้จัดการของตนเอง คือ “มียาซากิ” ควรเรียกผู้จัดการต่อหน้าลูกค้าว่า “มียาซากิ” ไม่ใช่ “มียาซากิซัง” เนื่องจากโดยพื้นฐานการลดตำแหน่งของผู้จัดการหรือคนในกลุ่มลง ถือว่าเป็นการให้เกียรติลูกค้าอย่างมาก (Yumi Nakata, 2014)

ในประเด็นคนในและคนนอก เมื่อนำมาพิจารณาร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในเรื่อง พบว่าช่วงแรกที่ฮานะและลูกอาศัยในเมืองใหญ่ ฮานะและลูกอยู่ในสถานะของ “คนนอก”

เพราะฮานะต้องใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ตามลำพังและไม่ได้เป็นสมาชิกของกลุ่มทางสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอย่างชัดเจน การที่ฮานะอยู่ในสถานะของคนนอกในสังคมเมืองใหญ่ ทำให้ฮานะรู้สึกหวาดระแวงและรู้สึกกลัวว่า ถ้าหากคนในสังคมรู้ว่าลูกเป็นมนุษย์หมาป่าจะทำให้สังคมรังเกียจและไม่ยอมรับลูก จนทำให้ลูกไม่สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้เช่นเดียวกับมนุษย์ทั่วไป ดังนั้นฮานะจึงต้องพาลูกหนีคนในสังคมเมืองใหญ่ไปอยู่ในชนบท ส่วนช่วงที่ฮานะและลูกอาศัยในชนบท ฮานะและลูกอยู่ในสถานะของ “คนใน” เนื่องจากลักษณะนิสัยของฮานะที่เป็นคนจิตใจดี อ่อนโยน มีน้ำใจต่อคนรอบข้าง และมีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ จึงทำให้ฮานะสามารถปรับตัวเข้ากับชาวบ้านในหมู่บ้านได้อย่างรวดเร็ว จนเป็นที่รักใคร่ของชาวบ้าน ซึ่งทุกคนได้ยอมรับฮานะในฐานะสมาชิกคนหนึ่งของหมู่บ้าน

ช่วงแรกที่ฮานะและลูกใช้ชีวิตในชนบทตามลำพัง เพราะยังไม่รู้จักเพื่อนบ้านและสถานที่ ทำให้ทุกครั้งที่ฮานะพบกับเพื่อนบ้านหรือคนที่ไม่รู้จัก ฮานะต้องแสดงความนอบน้อมและให้เกียรติคนเหล่านั้นเสมอ เพราะฮานะอยู่ในสถานะของคนนอก ซึ่งเห็นได้จากฮานะกล่าวสวัสดีและโค้งตัวอย่างนอบน้อมให้กับเพื่อนบ้านคนหนึ่ง ขณะเดินออกจากร้านขายของในหมู่บ้าน หรือตอนที่ฮานะต้องการนำเศษใบไม้แห้งไปทำปุ๋ยสำหรับใช้ปลูกผัก ฮานะได้ขออนุญาตเพื่อนบ้านด้วยคำพูดที่สุภาพ จากที่ผู้วิจัยกล่าวมา พบว่าได้สอดคล้องกับแนวคิด “ฮอนเนะและทาเตมาเอะ” ที่เกี่ยวกับการแสดงความรู้สึกและพฤติกรรมภายนอกของบุคคลอีกด้วย



ภาพ 65 ฮานะกล่าวทักทายเพื่อนบ้านครั้งแรกด้วยความนอบน้อม

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

ฮอนเนะ (Honne) และ ทาเตมาเอะ (Tatemae) คือคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกและพฤติกรรมภายนอกของบุคคล ซึ่ง ฮอนเนะ คือเจตนารมณ์ที่แท้จริงของตนเอง

ส่วนใหญ่เจตนาธรรมนี้จะเป็นสิ่งที่สามารถบอกเล่าหรือกระทำกับคนในกลุ่มเดียวกันได้เท่านั้น เช่น การปฏิเสธคำชวนของเพื่อนในที่ทำงาน หรือการบ่นเรื่องงานให้เพื่อนสนิทฟัง เป็นต้น บางครั้งฮอนเนะของบุคคลอาจจะขัดกับตำแหน่งและสถานการณ์ที่บุคคลนั้นอยู่ หรืออาจขัดต่อสิ่งที่สังคมคาดหวัง ดังนั้นบ่อยครั้งที่ชาวญี่ปุ่นจะปกปิดฮอนเนะของตนเอง ส่วน ทาเตมาเอะ คือพฤติกรรมที่ชาวญี่ปุ่นปฏิบัติต่อคนนอกกลุ่ม ด้วยการปิดกั้นความรู้สึกหรือเจตนาธรรมที่แท้จริงของตนเองไว้ ขณะเดียวกันอาจปกปิดตัวตนของตนเองอีกด้วย เพราะต้องการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการสื่อสารหรือการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน รวมถึงต้องการให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล เช่น ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะใช้คำสุภาพและแสดงกิริยานอบน้อมกับชาวต่างชาติ เพื่อต้องการสร้างความประทับใจ หรือในขณะฟังการประชุมชาวญี่ปุ่นจะใช้การพยักหน้าและยิ้มอย่างสุภาพ เพื่อแสดงให้เห็นว่ากำลังตั้งใจฟัง เป็นต้น ดังนั้นฮอนเนะและทาเตมาเอะจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความสัมพันธ์ ความสามัคคี และสร้างความสงบในสังคม (ดุสิตา ปริญาพล, 2559)

เมื่อฮานะอยู่ในสถานะของคนในที่เพื่อนบ้านให้การยอมรับ จึงทำให้เธอมีความสุขและอยากแบ่งปันสิ่งดีๆ ให้กับเพื่อนบ้านเป็นการตอบแทน ซึ่งเห็นได้จากช่วงแรกที่ฮานะกับลูกช่วยกันปลูกผักและเมื่อผักเจริญเติบโต ฮานะและลูกนำผักที่ได้มาแบ่งปันให้กับเพื่อนบ้าน เพื่อเป็นการตอบแทนที่เพื่อนบ้านเคยช่วยเหลือและแนะนำวิธีการปลูกผักที่ถูกต้องให้ ขณะเดียวกันเมื่อเพื่อนบ้านได้รับผักจากฮานะ เพื่อนบ้านได้มอบผลผลิตหรือสิ่งของให้กับฮานะเพื่อเป็นการตอบแทนน้ำใจด้วยเช่นกัน เมื่อฮานะและเพื่อนบ้านได้แบ่งปันสิ่งของ รวมถึงคอยให้ความช่วยเหลือและดูแลกัน จึงทำให้ฮานะและเพื่อนบ้านมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ตลอดจนมีความผูกพันในลักษณะเดียวกับคนในครอบครัว จนทำให้เกิดความสามัคคีขึ้นในหมู่บ้าน

เรื่องความสามัคคีที่เกิดขึ้นระหว่างฮานะและเพื่อนบ้าน มีลักษณะเดียวกับความสามัคคีของชาวญี่ปุ่นที่ปฏิบัติมาตั้งแต่อดีต กล่าวคือ การรักษาความสามัคคีคือสิ่งที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญอย่างมาก ซึ่งเห็นได้จากลักษณะของชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่จะพูดจาอ้อมค้อม หรือเลือกใช้คำพูดที่แสดงถึงการรักษาน้ำใจของคู่สนทนา เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง แม้ว่าบางครั้งการสนทนาอาจมีความเป็นกันเอง เพราะเป็นการสนทนาระหว่างคนในกลุ่มด้วยกันก็ตาม แต่ชาวญี่ปุ่นยังให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวเสมอ

ความสามัคคีมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า “วะ” (wa) หรือ “ความกลมกลืน” ในภาษาญี่ปุ่น วะ มีความหมายของการเน้นการพึ่งพามากกว่าการเป็นอิสระ เน้นความร่วมมือมากกว่าความเห็นที่แตกต่าง และเน้นความอดทนมากกว่าการต่อต้าน ซึ่งจะเห็นได้จากการทำงานของเกษตรกรชาวญี่ปุ่นที่เน้นความร่วมมือและทำงานเป็นกลุ่ม การที่เกษตรกรชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับความกลมกลืนและความสามัคคี เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะภูมิประเทศเป็นภูเขา และมีทรัพยากรจำกัด ดังนั้นจึงทำให้เกษตรกรต้องพึ่งพากัน รวมถึงช่วยกันดูแลระบบชลประทานที่จำเป็น

สำหรับการปลูกข้าวและพืชผล ซึ่งความร่วมมือของเกษตรกรดังกล่าว เริ่มเกิดขึ้นครั้งแรกในปี 604 เมื่อเจ้าชายโซโดกุ ไทชิ ได้ออกพระราชกฤษฎีกาฉบับแรกที่เน้นถึงการหลีกเลี่ยงการทะเลาะวิวาท เนื่องจากต้องการสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นระหว่างผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา รวมถึงประชาชนด้วยกัน (culturallyours, 2018)

ซึ่ง ะ หรือ ความกลมกลืน สามารถพบได้ทั่วไปในวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ธรรมชาติ อาหาร รวมถึงศิลปะ เช่น การออกแบบบ้านญี่ปุ่นโบราณที่เน้นความเรียบง่ายและเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งเห็นได้จากบ้านของชาวนาในอดีต ที่ใช้ไม้ หญ้า และดินเป็นวัสดุหลัก โครงสร้างหลังคาเป็นไม้ที่ไม่ได้ผ่านการแปรรูปหรือขัดแต่งผิว หลังคามุงด้วยกกหรือหญ้าแห้งซ้อนชั้นหนา ผงักภายนอกโดยเฉพาะส่วนที่ปิดล้อมจะทำด้วยดินผสมโครงไม้สาน ซึ่งการปิดล้อมดังกล่าวส่งผลให้อาคารมีลักษณะปิดทึบ ดังนั้นทุกอย่างที่ประกอบเข้ากับบ้าน จึงสะท้อนให้เห็นถึงความกลมกลืนของธรรมชาติ และตัวบ้านอย่างชัดเจน ขณะเดียวกันยังสะท้อนถึงความงามในความเรียบง่าย และความอ่อนน้อมถ่อมตนของเจ้าของบ้านอีกด้วย เป็นต้น

- เรื่อง Your Name (2016)

สาระสำคัญคือ ความเจ็บในอวัจนภาษา ตามบริบทของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ความเจ็บถูกนำมาใช้ในความหมายของความสงสัย การหลีกเลี่ยงที่จะทำบางสิ่งบางอย่าง และความรู้สึกน้อยใจ

วัฒนธรรมแบบบริบทสูงที่พบส่วนใหญ่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ คือเรื่องการใช้อวัจนภาษาหรือการใช้ภาษากายกับการกระทำของตัวละคร เช่น การโค้งคำนับ หรือการแสดงสีหน้าเขินอาย เป็นต้น ผู้วิจัยเห็นว่ามีความโดดเด่นมากที่สุดคือ เพราะหลายครั้งผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ใช้ความเจ็บเข้ามาแทรกอยู่ในบทสนทนา หรือใช้ในตอนที่ตัวละครกำลังสื่อสารกับตัวละครอื่น เพื่อสะท้อนถึงลักษณะนิสัยและทัศนคติของตัวละคร รวมถึงสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ได้เป็นอย่างดี

ความเจ็บมีบทบาทสำคัญอย่างมากในสังคมญี่ปุ่น เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีการสื่อสารทางวัฒนธรรมแบบบริบทสูง โดยปกติการสื่อสารทางวัฒนธรรมแบบบริบทสูงจะเป็นการสื่อสารที่อาศัยความหมายของคำพูด ภาษากาย และบริบทแวดล้อม เพื่อทำให้การสื่อสารกับคู่สื่อสารราบรื่น ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะไม่เผยความรู้สึกที่แท้จริงกับผู้อื่น ขณะเดียวกันชาวญี่ปุ่นยังมีลักษณะนิสัยที่ใส่ใจความรู้สึกของคนรอบข้างอีกด้วย จึงทำให้บางครั้งอาจต้องพูดโกหกมากกว่าที่จะแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา ดังนั้นจึงทำให้เวลาที่ชาวญี่ปุ่นสื่อสารกับคู่สนทนา จึงใช้อวัจนภาษาหรือภาษาพูดน้อย และใช้อวัจนภาษาหรือภาษากายมาก (Commisceo Global, 2022)

วัฒนธรรมแบบบริบทสูงที่พบในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ได้มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งได้สนใจศึกษาเรื่องอวัจนภาษาในการสื่อสารของแต่ละวัฒนธรรมว่า ลักษณะสำคัญที่สุดข้อหนึ่งของวัฒนธรรมคือ วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นแต่สามารถรับรู้ได้ด้วยจิต ซึ่งได้ซ่อนตัวภายใต้การรับรู้ของจิตสำนึก เช่นเดียวกับมวลของภูเขาน้ำแข็งในมหาสมุทรที่ไม่สามารถมองเห็นได้ แต่รับรู้ได้ว่ามีอยู่จริง ดังนั้นฮอลล์จึงเชื่อว่าการเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงกิริยาท่าทาง หรือการส่งสัญญาณที่ไม่ใช่คำพูดในการสื่อสาร ได้ส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ทางการสื่อสาร รวมถึงสะท้อนลักษณะนิสัยของบุคคลในระหว่างทำการสื่อสาร ในงานเขียนของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ เรื่อง *Beyond Culture* ได้อธิบายถึงวัฒนธรรมและการสื่อสารว่า “ไม่มีด้านใดของชีวิตมนุษย์ที่ไม่ถูกวัฒนธรรมแทรกแซงหรือเปลี่ยนแปลง” ซึ่งฮอลล์ต้องการอธิบายว่า วัฒนธรรมมีผลต่อการกำหนดชีวิตของมนุษย์ทั้งหมด ทั้งบุคลิกภาพ การแสดงอารมณ์ ทัศนคติ ตลอดจนการทำงาน ซึ่งจะให้เห็นจากวัฒนธรรมของการสื่อสาร (John Zada, 2023)

ขณะเดียวกัน ฮอร์แกนและเดวิส (Horgan and Davis, 2009) ผู้เชี่ยวชาญด้านอวัจนภาษาทางการสื่อสาร ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอวัจนภาษาหรือภาษากายเพื่อสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ของชาวญี่ปุ่น พบว่าภาษากายของชาวญี่ปุ่นสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ได้แก่

1. ภาษากายที่ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งเห็นได้ทั่วไปในสังคมญี่ปุ่น
2. ภาษากายที่พบในการ์ตูนญี่ปุ่นหรืออนิเมะ เช่น น้ำตาท่วม มีความหมายว่า ตัวละครร้องไห้อย่างหนัก แต่ตัวละครไม่ได้รู้สึกเศร้าจริง หรืออาการหน้าแดง หมายถึง ตัวละครมีอาการเขินอาย เมา หรือมีความต้องการทางเพศ เป็นต้น

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นความงีบที่เกิดขึ้นกับการกระทำของตัวละครในขณะทำการสื่อสาร มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในเรื่องอย่างละเอียด พบว่าความงีบที่เกิดขึ้นถูกนำมาใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย จึงทำให้มีความหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งความหมายของความงีบที่เกิดขึ้นได้ทั้งหมด 3 ประการ ได้แก่ ประการแรก คือความงีบที่ถูกนำมาใช้ในความหมายของความรู้สึกสงสัย สับสน หรือไม่แน่ใจ ประการที่สอง คือความงีบที่ถูกนำมาใช้ในความหมายของการหลีกเลี่ยงที่จะทำบางสิ่งบางอย่าง และประการที่สาม คือความงีบที่ถูกนำมาใช้ในความหมายของความรู้สึกน้อยใจ

สำหรับความงีบประการแรกที่มีความหมายของความรู้สึกสงสัย สับสน หรือไม่แน่ใจ เกิดขึ้นในฉากที่คุณยายรู้สึกสงสัยมีสีชะว่า เพราะเหตุใดหลานสาวจึงมีลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นจึงทำให้คุณยายนั่งจ้องมีสีชะด้วยความสงสัยและเริ่มแสดงสีหน้าที่บ่งบอกถึงความรู้สึกไม่แน่ใจว่า มีสีชะที่อยู่ตรงนี้เป็นมีสีชะตัวจริงหรือไม่ การที่มีสีชะมีลักษณะนิสัยที่ไม่เหมือนเดิมเนื่องจากมีสีชะได้สลับร่างกับทากิ ซึ่งเป็นเด็กผู้ชายที่อยู่ในวัยเดียวกับเธอ ในประเด็นนี้มีความน่าสนใจ

อย่างมาก เนื่องจากในตอนที่คุณยายรู้สึกสงสัยในตัวของมีสียะ คุณยายไม่ได้สอบถามมีสียะตามตรง แต่เลือกใช้คำพูดโดยอ้อมและใช้วิธีการสังเกตแทน ซึ่งเห็นได้จากบทสนทนาระหว่างคุณยายและมีสียะ ดังนี้

คุณยาย: หลานปกติดีนะ

มีสียะ: เอ๊ะ เตียนนะ ทำไมคะ

หลังจากที่คุณยายได้สอบถามมีสียะด้วยความเป็นห่วง คุณยายได้ทิ้งความเจ็บใจไว้ระหว่างทำการสนทนา ด้วยการไม่ตอบคำถามของมีสียะ ซึ่งความเจ็บใจที่เกิดขึ้นนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดของคุณยายอย่างชัดเจนว่า คุณยายอาจรู้ว่ามีสียะที่อยู่ตรงนี้เป็นคนหนึ่งที่มาอยู่ในร่างของมีสียะ ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่คุณยายนิ่งเงียบไป เพราะต้องการทำให้มีสียะคลายความกังวล ดังนั้นคุณยายจึงเลือกใช้คำพูดอ้อมค้อม เพื่อต้องการรักษาน้ำใจของอีกฝ่าย

จากสิ่งที่กล่าวมาได้สอดคล้องกับพฤติกรรมของชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่จะไม่แสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา ขณะเดียวกันจะแสดงสีหน้าตรงข้ามกับความรู้สึกที่แท้จริง เช่น ในการแข่งขันกีฬา ผู้ชนะจะไม่แสดงอาการดีใจให้เห็นอย่างชัดเจน เพราะต้องการแสดงถึงการมีน้ำใจนักกีฬา และแสดงถึงความเอื้ออาทรต่อคู่แข่ง เป็นต้น ขณะเดียวกันชาวญี่ปุ่นจะพูดรักษาน้ำใจของคู่สนทนา ด้วยการใช้คำพูดอ้อมค้อม เพื่อลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น เช่น เมื่อถูกเชิญให้ไปเยี่ยมบ้านของเพื่อนที่ยังไม่สนิท ถึงแม้ว่าอาหารที่เจ้าของบ้านเตรียมไว้ให้จะเป็นอาหารที่ไม่ชอบก็ตาม แต่ชาวญี่ปุ่นจะพูดเพียง “ขอบคุณ/ครับ” เท่านั้น ดังนั้นพฤติกรรมดังกล่าวของชาวญี่ปุ่น จึงมีผลอย่างมากกับการแสดงออกทางอวัจนภาษาหรือภาษากายของชาวญี่ปุ่น ซึ่งอวัจนภาษาจะมีความหมายเฉพาะภายใต้วัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น (ธโนศวรรย์ วรโรจน์ทัย, 2554)



ภาพ 66 คุณยายนึ่งเจียบและมองมิสึฮะด้วยความสงสัย

ที่มา: Makoto Shinkai, 2016

ส่วนความเจียบประการที่สองที่มีความหมายของการหลีกเลี่ยงที่จะทำบางสิ่งบางอย่าง เกิดขึ้นในฉากที่เพื่อนในชั้นเรียนล้อเลียนมิสึฮะขณะเดินทางไปโรงเรียน เมื่อมิสึฮะได้ยินคำพูดดังกล่าว มิสึฮะนึ่งเจียบไปพักหนึ่งโดยไม่ได้โต้ตอบกลับไป

เพื่อน: ไง มิสึฮะ

มิสึฮะ: หวัดดี

เพื่อน: ลูกสาวนายกับเด็กก่อสร้างสนิทสนมกันน่าดูเลย

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ความเจียบที่เกิดขึ้นคือความตั้งใจของมิสึฮะที่ต้องการเลี่ยงการเผชิญหน้ากับศัตรู ส่วนหนึ่งเป็นเพราะมิสึฮะรู้สึกรำคาญ และคิดว่าการไม่โต้ตอบกลับไปคือทางออกที่ดีที่สุด เนื่องจากมิสึฮะเป็นคนที่รักความสงบและไม่ต้องการเป็นคนโดดเด่นในสังคม ดังจะเห็นได้จากที่มิสึฮะมีความรู้สึกเบื่อหน่ายที่ต้องเป็นลูกสาวของนายกเทศมนตรี ขณะเดียวกันการที่มิสึฮะแสดงอาการนึ่งเจียบ ยังได้แสดงถึงการมีมารยาทที่ดีอีกด้วย เนื่องจากเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นในขณะที่พ่อของมิสึฮะกำลังกล่าวปราศรัยหาเสียงกับคนจำนวนมาก ถ้าหากมิสึฮะกล่าวโต้ตอบเพื่อนคนนั้นกลับ อาจทำให้เธอและพ่อถูกมองในแง่ลบ ซึ่งสอดคล้องกับที่ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่มองว่า ความเจียบที่เกิดขึ้นระหว่างการสื่อสารคือการแสดงออกถึงความสุภาพ และเป็นมารยาทที่พึงกระทำในขณะทำการสื่อสาร ความเจียบถูกนำมาใช้หลายวิธี ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทและสถานการณ์เป็นตัวกำหนด ความเจียบส่วนใหญ่เกิดจากสภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่มองว่า ผู้ที่มี

ลักษณะนิสัยพูดมาก จะถูกมองในเชิงลบว่าเป็นคนไม่มีมารยาท เป็นคนเหยื่อหยิ่ง โออวด ซึ่งไม่น่าคบหา (Matthew Coslett, 2014)

และความเจ็บประการสุดท้าย ที่มีความหมายของความรู้สึกน้อยใจ เกิดขึ้นในฉากที่ ทากินัดพบกับพี่สาวที่ทำงานในร้านอาหารด้วยกัน เพื่อตั้งใจใช้ช่วงเวลาดังกล่าวสานสัมพันธ์กัน ซึ่ง ทากิรู้สึกประหม่อมอย่างมากจนวางตัวไม่ถูก ดังนั้นทำให้ขณะที่ทากิกับพี่สาวพูดคุยกัน จึงมีความเจ็บเกิดขึ้นบ่อยครั้ง ซึ่งทำให้พี่สาวเกิดความเข้าใจผิดว่าทากิไม่ต้องการคบหากับเธอในฐานะคนรัก และเธอรู้สึกน้อยใจอย่างมาก สิ่งที่แสดงให้เห็นว่าทากิรู้สึกประหม่อมคือ คำพูดของทากิ

ทากิ: เราไม่รู้ว่าจะพูดอะไรดี

ปัญหาที่เกิดจากความเจ็บดังกล่าวมีลักษณะเช่นเดียวกับคำว่า mokusatsu ในภาษาญี่ปุ่น เกิดจากการผสมคำคันจิสองคำเข้าด้วยกันคือ คำว่า moku มีความหมายว่า เจียบ และ คำว่า satsu มีความหมายว่า ฆาตกร เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันจึงหมายถึง “การฆ่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยการเพิกเฉยหรือนิ่งเฉยต่อสิ่งนั้น” ซึ่งความหมายของคำดังกล่าวมีลักษณะเดียวกับที่ทากิได้แสดงอาการนิ่งเฉยกับพี่สาว เพราะรู้สึกประหม่อมและไม่กล้าแสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา จนทำให้พี่สาวคิดว่าการที่ทากิเจียบและนิ่งเฉย เพราะไม่ต้องการสานสัมพันธ์กับเธอ

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ การเคารพผู้อาวุโสและการจัดลำดับของบุคคล

วัฒนธรรมแบบบริบทสูงที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) ได้ให้ความสำคัญกับตำแหน่งและการจัดลำดับของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็น การแสดงความเคารพและความนอบน้อมต่อผู้อาวุโส กล่าวคือ โกะโร่ มียาซากิ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ ได้กำหนดให้ตัวละครอุมิและสมาชิกทุกคนในครอบครัว ทั้งน้องสาว น้องชาย รวมถึงผู้เช่าบ้าน เป็นผู้ที่มีความนอบน้อม มีความเคารพ และให้เกียรติคุณยาย ในฐานะที่คุณยายเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ชีวิตมาก เป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจสูงสุดในบ้าน รวมถึงอยู่ในสถานะของเจ้าของบ้านที่ต้องดูแลสมาชิกทุกคนในครอบครัว ซึ่งการกระทำของอุมิและตัวละครอื่นที่กล่าวมาข้างต้น พบว่ามีลักษณะเดียวกับที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัดมาตั้งแต่อดีต ซึ่งจะเห็นได้จากลักษณะสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นสังคมแนวตั้ง ที่ให้ความสำคัญกับตำแหน่งและการจัดลำดับของบุคคลอย่างชัดเจน

สังคมญี่ปุ่นมีการจัดลำดับชั้นทางสังคมและระบบอาวุโสขึ้นในทุกที่ โดยมองว่าผู้ใดเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ มีอำนาจ และมีทรัพย์สินมากกว่า จะต้องปกครองผู้ที่อยู่ในระดับต่ำกว่า

ชาวญี่ปุ่นจะเรียกผู้ที่มีอายุมาก มีประสบการณ์มาก และมีสถานะทางสังคมเหนือกว่าผู้อื่นว่า “เซ็มไป” แปลว่า ผู้มาก่อน หรือ รุ่นพี่ ส่วนผู้ที่มีอายุน้อย มีประสบการณ์น้อย และมีสถานะทางสังคมต่ำกว่าผู้อื่น จะถูกเรียกว่า “โคโฮ” แปลว่า ผู้มาทีหลัง หรือ รุ่นน้อง ระบบผู้อาวุโสในสังคมญี่ปุ่นพบว่ามีความตั้งแต่เริ่มก่อตั้งประเทศญี่ปุ่น โดยได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของลัทธิขงจื๊อ ที่เข้ามาในประเทศญี่ปุ่นเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 6-9 ในยุคของโชกุนโทกูงวะ และเกิดขึ้นจากระบบตระกูล หรือ อิเอะ ที่สนับสนุนให้ผู้ชายเป็นใหญ่ ขณะเดียวกันยังเกี่ยวข้องกับประมวลกฎหมายเกี่ยวกับอำนาจในครอบครัว ที่ให้พ่อบ้านมีอำนาจในการตัดสินใจเรื่องภายในครอบครัวได้เองทั้งหมด

ระบบผู้อาวุโสในสังคมญี่ปุ่นจะครอบคลุมตั้งแต่การใช้ชีวิตประจำวัน จนกระทั่งเรื่องการทำงาน กล่าวคือ ผู้ที่มีความอาวุโสน้อยกว่าจะต้องใช้ภาษาสุภาพและแสดงความนอบน้อมกับผู้ที่มีอาวุโสมากกว่าตน ขณะเดียวกันผู้ที่อาวุโสน้อยกว่าจะต้องเชื่อฟังผู้อาวุโส เช่น รุ่นน้องในโรงเรียนจะต้องเชื่อฟังคำสั่งของรุ่นพี่ทุกเรื่อง เป็นต้น (ญี่ปุ่นโดยสังเขป, 2558) นอกจากนี้ยังพบระบบผู้อาวุโสจากระบบการแบ่งงานของผู้อาวุโสในการบริหารงานหมู่บ้านของประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย โดยผู้เข้าร่วมกลุ่มบริหารงานหมู่บ้านจะมีตั้งแต่เด็ก ผู้ใหญ่วัยกลางคน จนกระทั่งถึงผู้อาวุโสที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งการบริหารงานในกลุ่มจะมีผู้อาวุโสสูงสุดเป็นหัวหน้า ผู้อาวุโสจะมีหน้าที่เป็นผู้ประกอบพิธีกรรมสำคัญที่ทำขึ้นในหมู่บ้าน (ชนชาติ ศีตีสาร, 2561)

สิ่งที่อูมิและทุกคนในครอบครัวปฏิบัติร่วมกันเป็นประจำคือ ตอนเช้าทุกคนจะกล่าวทักทายคุณยายในห้องรับประทานอาหารด้วยคำพูดที่สุภาพและแสดงความนอบน้อม และขณะกำลังรับประทานอาหารร่วมกับคุณยาย อูมิและทุกคนจะรับประทานอาหารด้วยกิริยาที่สำรวม สำหรับอูมิแม้ว่าจะเป็นหลานสาวแท้ๆ ของคุณยายก็ตาม แต่เธอได้ปฏิบัติตัวต่อคุณยายไม่ต่างจากทุกคนในครอบครัว ที่ต้องสำรวมทั้งกิริยาและวาจา ซึ่งเห็นได้จากเวลาที่อูมิเดินผ่านคุณยาย อูมิจะก้มตัวลงอย่างช้าๆ เพื่อแสดงถึงความเคารพ ขณะเดียวกันอูมียังเลือกใช้คำพูดที่สุภาพกับคุณยายในตอนพูดคุยหรือแสดงความเป็นห่วง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นนี้คือ บทสนทนาของทุกคนในครอบครัวกับคุณยายดังต่อไปนี้

ทุกคน: อรุณสวัสดิ์ค่ะ

คุณยาย: อรุณสวัสดิ์...ทุกคนเชิญตามสบายเลย

ทุกคน: ทานแล้วนะคะ

ประเด็นที่อูมิและทุกคนในครอบครัวได้ใช้คำพูดที่สุภาพกับคุณยาย ซึ่งเป็นผู้อาวุโสสูงสุดในบ้าน ได้เกี่ยวข้องกับ “เคโกะ” (Keigo) หรือ ภาษาแห่งการให้เกียรติ ที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ กล่าวคือ เคโกะเป็นรากฐานของการสื่อสารในประเทศญี่ปุ่น ที่สะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักรู้

ของผู้พูดเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น เนื่องจากเคโกะเกิดขึ้นในยุคศักดินาของประเทศญี่ปุ่นที่เน้นเรื่องลำดับชั้นทางสังคมและพิธีกรรม จนเกิดรูปแบบทางภาษาที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้กับบุคคลที่มีสถานะทางสังคมที่แตกต่างกัน เมื่อสังคมของประเทศญี่ปุ่นเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เคโกะได้ถูกปรับให้เข้ากับโครงสร้างทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน แต่หลักการการใช้เคโกะหรือภาษาสุภาพยังคงเน้นการแสดงความนับถือเช่นเดิม ซึ่งสอดคล้องกับคุณสมบัติของเคโกะที่เน้นการใช้คำกริยาและสำนวนที่แสดงความถ่อมตน

เมื่อถึงยุคใหม่ของประเทศญี่ปุ่น เคโกะได้ปรากฏอยู่ในการสื่อสาร สังคม และการทำงานอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในการเจรจาทางธุรกิจ เนื่องจากเคโกะมีบทบาทสำคัญในการกำหนดความสัมพันธ์ของบุคคล ขณะเดียวกันยังรักษาความสามัคคีและความไว้วางใจอีกด้วย ซึ่งเห็นได้จากการสนทนาระหว่างผู้ให้บริการกับลูกค้าในร้านอาหารที่ใช้เคโกะหรือภาษาสุภาพพูดโต้ตอบกัน เพื่อแสดงถึงความสุภาพอันเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น โดยเคโกะได้สะท้อนค่านิยมพื้นฐานของสังคมญี่ปุ่นให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น โอโมเตะนาชิ (การต้อนรับ) วะ (ความสามัคคี) และ เอ็นโซ (ความเคารพซึ่งกันและกัน)

สิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาถึงประเด็นที่ภูมิและทุกคนในครอบครัวให้ความสำคัญกับคุณยายในฐานะผู้อาวุโสสูงสุดในบ้าน ได้สอดคล้องกับที่ชาวญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญกับผู้สูงอายุในฐานะของผู้ที่ใช้ความรู้และประสบการณ์มาช่วยพัฒนาสังคม กล่าวคือ ประเทศญี่ปุ่นได้กำหนดให้มี “วันเคารพผู้สูงอายุ” หรือ Heiro no Hi ขึ้น ในวันจันทร์ที่ 3 เดือนกันยายนของทุกปี โดยรัฐบาลกำหนดให้เป็นวันหยุดสำคัญของประเทศ เนื่องจากรวันเคารพผู้สูงอายุเป็นส่วนหนึ่งของระบบ Happy Monday ของประเทศญี่ปุ่น และจัดขึ้นเพื่อต้องการเชิดชูผู้สูงอายุ รวมถึงแสดงความขอบคุณต่อภูมิปัญญาและการมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในสังคม (Hanshin Neji, 2014)

วันเคารพผู้สูงอายุได้ฝังรากลึกอยู่ในวัฒนธรรมและประเพณีของประเทศญี่ปุ่นมายาวนาน ได้สะท้อนให้เห็นถึงการให้เกียรติผู้สูงอายุที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีต ขณะเดียวกันยังต้องการแสดงความชื่นชมกับความรู้ ความสามารถของผู้สูงอายุอีกด้วย ในวันเคารพผู้สูงอายุจะมีการจัดงานต่างๆ เพื่อเป็นเกียรติแก่ผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ครอบครัวจะเดินทางไปเยี่ยมผู้สูงอายุพร้อมกับนำของขวัญไปมอบให้ เช่น ขนมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม คือ โยคัง หรือ ขนมถั่วแดงบด มีลักษณะคล้ายวุ้นที่นิยมนำมารับประทานกับน้ำชา หรือปลาแห้งปรุงรสสำหรับใช้โรยข้าวราดน้ำ เป็นต้น

นอกจากผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะให้ความสำคัญกับระบบผู้อาวุโสในสังคมญี่ปุ่นและการใช้คำพูดที่สุภาพกับผู้อาวุโส เพื่อต้องการแสดงความเคารพต่อผู้อาวุโสแล้ว เรื่องการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งให้กับผู้อาวุโสยังมีความสำคัญอย่างมากด้วยเช่นกัน กล่าวคือ ทุกครั้งที่ภูมิและทุกคนในครอบครัวอยู่รวมกันกับคุณยาย จะมีการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งของทุกคนตามหลักการการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ กล่าวคือ ในฉากที่

ทุกคนนั่งพร้อมกันในห้องรับประทานอาหาร หากพิจารณาการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งบนโต๊ะอาหาร พบว่าการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งของตัวละครทั้งหมด ได้แฝงนัยสำคัญที่แสดงถึงบทบาทและหน้าที่ รวมถึงความสำคัญของตัวละครไว้อย่างชัดเจน

กล่าวคือ ในฉากดังกล่าวผู้ที่นั่งในตำแหน่งหัวโต๊ะทั้งสองด้านคือคุณยายและอูมิ ซึ่งตัวละครทั้งสองมีความสำคัญกับบ้านมะสึซากิอย่างมาก เนื่องจากคุณยายมีความสำคัญในฐานะเป็นผู้อาวุโสสูงสุดของบ้าน รวมถึงเป็นเจ้าของบ้านที่ต้องใส่ใจและดูแลสมาชิกทุกคนให้ดีที่สุด ส่วนอูมิมิมีความสำคัญในฐานะเป็นผู้ที่ต้องดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของทุกคนในครอบครัว ซึ่งอูมิมิหน้าที่ทำอาหารทำความสะอาดบ้าน รวมถึงเป็นที่ปรึกษาให้กับทุกคนในช่วงที่มีปัญหา ขณะเดียวกันอูมิมิยังต้องทำหน้าที่เป็นพ่อแม่ให้กับน้องชายและน้องสาวหลังจากที่พ่อแม่เสียชีวิต และเป็นหลานสาวที่คุณยายสามารถพึ่งพาได้ รวมถึงเป็นเพื่อนและพี่น้องที่ดีกับผู้ชายบ้าน

จากสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้นพบว่าได้สอดคล้องกับเรื่องการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งให้กับผู้อาวุโสหรือแขกที่มาเยือนที่เป็นธรรมเนียมปฏิบัติของชาวญี่ปุ่นอย่างชัดเจน เนื่องจากการจัดวางตำแหน่งและลำดับที่นั่งให้กับผู้อาวุโสหรือแขกที่มาเยือน เป็นการแสดงออกถึงมารยาททางสังคม การแสดงความนอบน้อม และการให้ความเคารพ ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในสังคมญี่ปุ่น ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าผู้อาวุโสหรือแขกที่มาเยือนควรอยู่ใน “ที่นั่งที่ดีที่สุด” ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานของมารยาทในสังคม

หลักการพื้นฐานของที่นั่งในตำแหน่งที่ดีที่สุด คือจะต้องเป็นของผู้ที่มีความสำคัญมากที่สุด ณ สถานที่นั้น ชาวญี่ปุ่นเรียกที่นั่งนั้นว่า “kamiza” ส่วนใหญ่ที่นั่งที่ไกลจากประตูทางเข้าที่สุดจะเป็นที่นั่ง kamiza เนื่องจากเป็นที่นั่งที่ไม่มีคนพลุกพล่าน ส่วนที่นั่งที่อยู่ใกล้ประตูที่สุดจะเป็นที่นั่งของผู้ที่มีตำแหน่งน้อยกว่า เรียกว่า “shimoza” ซึ่งที่นั่งดังกล่าวเป็นที่นั่งที่ผู้นั่งมีความคล่องตัวในการบริการต่างๆ ได้ดีที่สุด โดยทั่วไปการจัดลำดับที่นั่งสำหรับผู้อาวุโสหรือแขกที่มาเยือน จะมีหลักการจัดลำดับที่นั่งที่แตกต่างกันตามสถานที่และบริบท ซึ่งแบ่งได้ทั้งหมด 6 ประเภท ได้แก่ ลำดับที่นั่งในห้องรับแขก ลำดับที่นั่งในห้องประชุม ลำดับที่นั่งบนรถแท็กซี่หรือรถที่มีคนขับรถ ลำดับที่นั่งบนรถที่มีผู้ร่วมเดินทาง 4-5 คน ลำดับที่นั่งบนรถไฟ และลำดับที่นั่งในร้านอาหารญี่ปุ่นที่ปูเสื่อตาม



ภาพ 67 ตำแหน่งที่นั่งของคุณยายและอูมิที่แสดงถึงบทบาทและหน้าที่
ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ จิตสำนึกกลุ่มของชาวญี่ปุ่น เป็นสิ่งที่นำมาใช้สร้างความสามัคคีกับคนในกลุ่ม เพื่อลดความขัดแย้งและทำให้การทำงานภายในกลุ่มราบรื่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีลักษณะภูมิประเทศเป็นหมู่เกาะ จึงทำให้ชาวญี่ปุ่นต้องใช้ชีวิตในลักษณะพึ่งพากันตั้งแต่อดีต เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นต้องพบกับภัยธรรมชาติที่รุนแรงอยู่เป็นประจำ ทั้งแผ่นดินไหว สึนามิ พายุ และภูเขาไฟระเบิด ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายเป็นจำนวนมาก เมื่อชาวญี่ปุ่นมีความสามัคคีจึงทำให้รอดพ้นจากเหตุการณ์ต่างๆ มาได้ แม้ว่าประเทศญี่ปุ่นจะมีกลุ่มคนและวัฒนธรรมที่หลากหลายก็ตาม สิ่งสำคัญที่ทำให้ชาวญี่ปุ่นมีความสามัคคี นอกจากเรื่องภัยธรรมชาติแล้ว พบว่าเรื่องการสร้างจิตสำนึกกลุ่มร่วมกันยังก่อให้เกิดความสามัคคีได้อีกด้วย

กล่าวคือ ชูตัน อิชิกิ คือคำนามในภาษาญี่ปุ่นที่มีความหมายถึง “จิตสำนึกกลุ่มของชาวญี่ปุ่น” ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับความสามัคคีของคนในกลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล โดยปกติชาวญี่ปุ่นจะรักต่อกับกลุ่มทางสังคมที่ตนเองสังกัดอย่างมาก ซึ่งก่อให้เกิดความสามัคคีและมีมิตรภาพระหว่างคนในกลุ่มที่แน่นแฟ้น วิธีที่ชาวญี่ปุ่นนิยมใช้เพื่อสร้างจิตสำนึกร่วมกันของคนในกลุ่ม คือบุคคลจะต้องมีทักษะในการพูดบิตเปื้อน หรือ ทาเตมาเอะ และ สิ่งที่หมายถึง หรือ โฮเนะ เพื่อรักษาความสามัคคีของกลุ่มและลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งการกระทำดังกล่าวของชาวญี่ปุ่นมีลักษณะเดียวกับสุภาษิตของญี่ปุ่นบทหนึ่งที่น่าสนใจใช้เปรียบเทียบกับความสามัคคี คือ สุภาษิต “ตะปูที่ยื่นออกมาจะถูกตอกลงไป” (Deru kui wa utaeru) หมายถึง หากใครทำตัวแตกต่างและโดดเด่นกว่าคน

ในกลุ่มจะถูกผู้อื่นรังเกียจและกดทับให้จมลง ดังนั้นชาวญี่ปุ่นจึงมีแนวโน้มที่จะทำสิ่งต่างๆ ในลักษณะเดียวกับคนในกลุ่ม เพื่อจะได้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ขณะเดียวกันการมีจิตสำนึกกลุ่มยังช่วยให้องค์กรและสังคมสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

จากที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น พบว่าการกระทำของตัวละครเอกในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) ได้มีจิตสำนึกของกลุ่มเช่นเดียวกับชาวญี่ปุ่น กล่าวคือ ทุกครั้งที่ เรนโกะ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อนที่ทำงานในหน่วยพิฆาตอสูร ได้ออกปฏิบัติหน้าที่เพื่อปกป้องประชาชนผู้บริสุทธิ์ให้รอดพ้นจากอสูร ทุกคนจะระลึกถึงหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย รวมถึงให้ความสำคัญกับสมาชิกทุกคนในกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน เนื่องจากการปฏิบัติหน้าที่ทุกครั้งหน่วยพิฆาตอสูรจะต้องทำงานเป็นกลุ่ม และทุกคนจะต้องร่วมแรงร่วมใจเป็นหนึ่งเดียว จึงจะสามารถเอาชนะอสูรรายได้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นนี้ คือฉากที่เรนโกะได้วางแผนการต่อสู้กับอสูร ซึ่งเรนโกะได้เล่าแผนการทั้งหมดให้ทันจิโร่ฟัง

เรนโกะ: ทันจิโร่ ข้าจะอธิบายสั้นๆ รถไฟขบวนนี้มีทั้งหมด 8 ตู้ ข้าจะดูแล 5 ตู้หลังให้เอง ส่วน 3 ตู้ที่เหลือให้เพื่อนของเจ้าดูแล เจ้าต้องตั้งใจดีๆ ละ เราจะช่วยกันดูแลรถไฟขบวนนี้

จากคำพูดของเรนโกะข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เรนโกะคือผู้ที่ให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นกลุ่ม ขณะเดียวกันยังให้ความสำคัญกับความสามัคคีของคนในกลุ่ม ซึ่งเกิดจากจิตสำนึกของคนในกลุ่มที่รับรู้ตัวตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มอีกด้วย ดังที่เรนโกะไม่ต้องการทำงานคนเดียว ทั้งๆ ที่เรนโกะอยู่ในตำแหน่งเสาหลักเพลิง ซึ่งเป็นตำแหน่งสูงสุดในหน่วยพิฆาตอสูร รวมถึงเป็นผู้ที่มีความสามารถมาก ซึ่งสามารถเอาชนะอสูรได้เองคนเดียว แต่เรนโกะเลือกที่จะให้ความสำคัญกับสมาชิกทุกคนมากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับตนเองเพียงคนเดียว

การกระทำดังกล่าวของเรนโกะได้สอดคล้องกับประเด็นการสร้างความรู้สึกร่วมของคนในกลุ่มอย่างชัดเจน กล่าวคือ การสร้างความรู้สึกร่วมของคนในกลุ่ม คือสิ่งที่ทำให้สมาชิกในกลุ่มรับรู้ได้ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และกลุ่มคือสิ่งสำคัญในชีวิตของตนเอง ซึ่งการสร้างความรู้สึกร่วมของคนในกลุ่มจะทำหน้าที่ยึดเหนี่ยวให้สมาชิกทุกคนอยู่ร่วมกันเป็นหนึ่งเดียว จะเห็นได้ชัดเจนจากชาวญี่ปุ่นจะมีความรักกลุ่มและพวกพ้อง รวมถึงทุ่มเทชีวิตและการทำงานให้กับองค์กรที่ตนเองสังกัด เพื่อต้องการสร้างความสำเร็จให้เกิดขึ้นกับกลุ่ม ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นนี้คือ เวลาที่ผู้บริหารพูดในที่ประชุมกับพนักงาน ผู้บริหารจะพูดว่า “บริษัทของเรา...” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบริษัทนี้เป็นของทุกคน และทุกคนทำงานเพื่อบริษัท ในความหมายที่กล่าวว่าทุกคนทำงานเพื่อบริษัท ได้แฝงความหมายที่มีนัยสำคัญถึงการทำงานเพื่อตนเอง



ภาพ 68 เรนโจคุ ทันจิโร่ และเพื่อน ได้ร่วมกันต่อสู้กับอสูร

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

นอกจากนี้การสร้างความรู้สึกร่วมในกลุ่มยังเกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องคุณสมบัติและแนวคิดเรื่องสถานที่อีกด้วย กล่าวคือ แนวคิดเรื่องคุณสมบัติและแนวคิดเรื่องสถานที่ เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะของบุคคล เช่น ตำแหน่งและฐานะทางสังคม อาชีพ การศึกษา หรือเพศ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะถูกนำมาใช้เป็นบรรทัดฐานอย่างหนึ่งในการรวมกลุ่มทางสังคมของบุคคล เนื่องจากผู้ที่มีคุณสมบัติเหมือนกันจะรวมกลุ่มกันจนเป็นกลุ่มหนึ่งในสังคม ชาวญี่ปุ่นเรียกการรวมกลุ่มในลักษณะดังกล่าวว่า “การรวมกลุ่มที่เน้นคุณสมบัติที่เหมือนกัน” เช่น การที่บุคคลมีอาชีพหรือฐานะทางสังคมเดียวกัน เป็นต้น ขณะที่การรวมกลุ่มที่เน้นสถานที่ หมายถึง การที่บุคคลในขอบเขตหนึ่งได้เข้าร่วมกลุ่มของขอบเขตนั้น เช่น การรวมกลุ่มในองค์กร บริษัท หรือชุมชน เป็นต้น การรวมกลุ่มในลักษณะนี้จะไม่คำนึงถึงคุณสมบัติที่แตกต่างของบุคคล

อีกหนึ่งตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นจิตสำนึกของคนในกลุ่มที่ทำเพื่อองค์กรที่ตนเองสังกัดอยู่ คือคำพูดของ คากายะ อุบุยาชิกิ (Kagaya Ubuyashiki) หัวหน้าของหน่วยพิฆาตอสูร ที่พูดกับผู้ดูแลถึงความสูญเสียที่อสูรได้ฆ่านักล่าอสูรที่เก่งตายหลายราย แต่อย่างไรก็ตาม อุบุยาชิกิยังเชื่อมั่นว่าหน่วยพิฆาตอสูรจะสามารถฆ่าอสูรทั้งหมดได้ และจะทำให้โลกนี้กลับมาสงบสุขอีกครั้ง

อุบุยาชิกิ: แค่นี้ก็ได้รับรายงานความเสียหายจากพวกอสูร
ถึง 7 คดีแล้ว เด็กๆ หน่วยพิฆาตอสูรก็ลงพื้นที่ต่อสู้
คอยต่อกรกับอสูรอยู่ทุกขณะ ไม่ว่าพวกอสูรจะช่วงชิง
ชีวิตไปสักเท่าไร ก็ไม่อาจตัดอุดมการณ์ของทุกคน

ให้ขาดไปได้ ไม่ว่าจะโดนทำร้ายสักแค่ไหน แต่คนเรา
ก็จะลุกขึ้นต่อสู้อีกครั้ง

จากคำพูดของอุบยาซิกิที่กล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า เรื่องที่นักล่าอสูรในหน่วยพิฆาตอสูรหลายรายยอมเสียสละชีวิตของตนเอง เพื่อทำภารกิจของกลุ่มให้สำเร็จ สะท้อนให้เห็นว่าบุคคลเหล่านั้นยึดมั่นในจิตสำนึกของกลุ่มอย่างชัดเจน เพราะจิตสำนึกของกลุ่มที่ทุกคนในหน่วยพิฆาตอสูรระลึกอยู่เสมอคือ หน่วยพิฆาตอสูรจะต้องฆ่าอสูรทั้งหมดให้สำเร็จ เพื่อโลกนี้จะได้กลับมาสงบสุขอีกครั้ง ซึ่งจิตสำนึกกลุ่มดังกล่าวของตัวละคร ได้มีความเกี่ยวข้องกับคำว่า “กิริ” (Giri) หรือ พันธกิจสำคัญ และ “นินโจ” (Ninjo) หรือ ความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลที่มีต่อเรื่องต่างๆ ที่คนในสังคมญี่ปุ่นนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตด้วย กล่าวคือ กิริ คือพันธะทางสังคมที่สมาชิกในสังคมต้องปฏิบัติ คำว่า “กิริ” ในภาษาญี่ปุ่นมีความหมายว่า หน้าที่ ซึ่งหน้าที่ดังกล่าว คือสิ่งที่บุคคลได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ซึ่งเป็นกรอบที่บุคคลยึดถือปฏิบัติ รวมถึงเป็นสิ่งที่คนในกลุ่มคาดหวังกับสมาชิกในกลุ่ม ในปัจจุบันมีคำแสดงเกี่ยวกับกิริเกิดขึ้นในช่วงวันวาเลนไทน์ คือคำว่า “กิริชอคโก” เนื่องจากคำแสดงดังกล่าวเกิดขึ้นจากวัฒนธรรมการมอบช็อกโกแลตให้กับบุคคล เช่น การมอบช็อกโกแลตให้กับเจ้านายหรือรุ่นพี่ เป็นต้น ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงมารยาททางสังคมหรือการทำตามหน้าที่ตามที่สังคมคาดหวัง โดยไม่ได้เกิดขึ้นจากความรู้สึกจริงของบุคคล ส่วน นินโจ คือความรู้สึกส่วนตัวที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งต่างๆ เช่น ความรู้สึกสงสาร ความรู้สึกเห็นใจ หรือความรัก เป็นต้น ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความรักที่มีต่อครอบครัวและตนเองเป็นสำคัญ

ดังนั้นกิริและนินโจจึงเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่น เพราะได้ฝังรากลึกลงในสังคม ขณะเดียวกันยังเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลรู้จักบทบาทและหน้าที่ของตนที่มีต่อกลุ่มที่ตนเองสังกัดอีกด้วย เช่น ครอบครัว โรงเรียน บริษัท หรือชมรม เป็นต้น บางครั้งกิริและนินโจอาจไม่ได้มีระบุไว้เป็นลายลักษณ์อักษรถึงหลักปฏิบัติ แต่บุคคลสามารถรับรู้ได้จากจิตสำนึกของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการตอบแทนบุญคุณหลังจากที่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น หรือการระมัดระวังไม่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการกระทำของตน เป็นต้น (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

2) แนวคิดเชิงเวลา

2.1) วัฒนธรรมแบบโพลีโครนิค

- เรื่อง Weathering with You (2019)

สาระสำคัญคือ แนวคิดอามาเอะ (Amae) หรือ การพึ่งพาและการไว้วางใจ

ในสังคมญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการสร้างมิตรภาพและการสร้างความไว้วางใจระหว่างบุคคลและคนในกลุ่มอย่างมาก เพราะการสร้างมิตรภาพและการสร้างความไว้วางใจเป็น

ค่านิยมอย่างหนึ่งที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือปฏิบัติมาตั้งแต่อดีต เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ให้ ความสำคัญกับเรื่องความสามัคคีของคนในกลุ่มอย่างชัดเจน ดังที่ มาริอาน่า มาซซูกาโต (Mariana Mazzucato) นักเศรษฐศาสตร์และนักวิชาการ ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องความไว้วางใจของชาว ญี่ปุ่นที่มีต่อการสร้างความสัมพันธ์ทางธุรกิจ ไว้ในหนังสือ Mission Economy: A Moonshot Guide to Changing Capitalism ว่า การสร้างนวัตกรรมทางธุรกิจ นอกจากจะสร้างขึ้นจากการกำหนด เป้าหมายทางสังคมและโครงสร้างนโยบายของรัฐบาลอย่างชัดเจนแล้ว ยังต้องอาศัยการประสานงาน และความร่วมมือที่แสดงออกถึงความไว้วางใจระหว่างบุคคลในองค์กร ภาครัฐ และภาคเอกชนอีกด้วย เพราะความไว้วางใจและความร่วมมือของทุกฝ่ายมีความจำเป็นอย่างมากที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง กลไกที่ควบคุมสังคม และเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนในสังคมที่มีต่อความล้มเหลว (ศิริโกะ ฮอนดะ, 2567)

การสร้าง ความไว้วางใจของชาวญี่ปุ่น ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากการที่บุคคลหรือคนในกลุ่ม ต้องทำงานร่วมกันในระยะเวลาหนึ่ง จนเกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ซึ่งสุดท้ายนำไปสู่การสร้าง มิตรภาพที่ยืนยาว ผู้วิจัยมองว่าประเด็นการสร้าง ความไว้วางใจที่เกิดจากบุคคลได้ทำงานร่วมกันใน ระยะเวลา ได้มีลักษณะสอดคล้องกับที่ตัวละครโฮตากะและฮินะ ซึ่งเป็นตัวละครเอกของภาพยนตร์ อนิเมะเรื่องนี้ได้กระทำต่อกัน กล่าวคือ ความไว้วางใจและมิตรภาพของโฮตากะและฮินะ เกิดขึ้นจาก ที่ฮินะได้มอบแฮมเบอร์เกอร์ชิ้นหนึ่งให้กับโฮตากะ เพราะฮินะเห็นว่าโฮตากะไม่ได้รับประทานอาหาร มาหลายวัน ดังนั้นจึงทำให้โฮตากะรู้สึกซาบซึ้งในบุญคุณครั้งนั้นอย่างมาก ในเวลาต่อมาโฮตากะได้ตอบ แทนบุญคุณที่ฮินะเคยให้ความช่วยเหลือตนไว้ ด้วยการช่วยเหลือฮินะให้รอดพ้นจากผู้มีอิทธิพลใน สถานบ้านเทิง ซึ่งสถานการณ์สองครั้งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ทำให้โฮตากะและฮินะสนิทกันมากขึ้น ขณะเดียวกันยังได้สร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกันจนเกิดเป็นมิตรภาพที่ดีระหว่างทั้งสองคน จนทำให้ โฮตากะและฮินะตัดสินใจทำธุรกิจร่วมกัน คือการสร้างเว็บไซต์ชื่อว่า “สาวฟ้าใส 100%” สำหรับรับ งานจากลูกค้าที่ต้องการให้ฮินะสวดอ้อนวอนเทพเจ้าเพื่อขอให้เมืองโตเกียวมีท้องฟ้าแจ่มใสและไม่มีฝน ตก เพราะก่อนหน้านี้เมืองโตเกียวมีฝนตกตลอดทั้งวันโดยไม่มีสาเหตุ จึงทำให้ผู้คนไม่สามารถทำงาน หรือทำกิจกรรมกลางแจ้งได้ ซึ่งสร้างความเดือนร้อนให้กับชาวโตเกียวอย่างมาก

ตัวอย่างในประเด็นที่โฮตากะและฮินะมีความไว้วางใจกันและมอบมิตรภาพที่ดีให้แก่ กัน คือฉากที่โฮตากะไปเยี่ยมฮินะที่บ้าน หลังจากทั้งคู่เริ่มสนิทกันและได้ตัดสินใจทำธุรกิจร่วมกัน ใน ฉากนี้โฮตากะได้ซื้อของไปฝากฮินะเพื่อแสดงถึงมารยาท และฮินะได้นำของที่โฮตากะซื้อมาให้มาทำ เป็นอาหารเลี้ยงต้อนรับโฮตากะ ซึ่งฮินะรู้สึกยินดีที่โฮตากะมาเยี่ยม ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่ามีความ น่าสนใจอย่างมาก เนื่องจากการกระทำของตัวละครมีลักษณะตรงข้ามกับค่านิยมของชาวญี่ปุ่นที่ ปฏิบัติอย่างเคร่งครัด กล่าวคือ โดยปกติชาวญี่ปุ่นจะไม่เชิญคนที่เพิ่งรู้จักกันมาเยี่ยมบ้าน เพราะ เจ้าของบ้านจะรู้สึกอึดอัดใจ เนื่องจากบ้านส่วนใหญ่ในประเทศญี่ปุ่นมีขนาดเล็ก บางครั้งอาจเป็นห้อง

เช่าที่มีพื้นที่จำกัด ดังนั้นจึงทำให้เจ้าของบ้านไม่สะดวกจะเชิญบุคคลที่ยังไม่สนิทมาเยี่ยมบ้าน ซึ่งค่านิยมดังกล่าวมีลักษณะตรงข้ามกับที่ฮินะได้เชิญโศดากะมาเป็นแขกคนสำคัญของบ้าน โดยที่ฮินะไม่ได้รู้สึกอึดอัดใจหรือรู้สึกกังวลเกี่ยวกับเรื่องสถานที่แต่อย่างใด ในทางกลับกัน ฮินะที่อยู่ในฐานะเจ้าของบ้านกลับต้อนรับโศดากะด้วยความเต็มใจ ซึ่งเห็นได้จากที่ฮินะพูดคุยกับโศดากะอย่างเป็นกันเอง ซึ่งการพูดคุยของตัวละครในฉากนี้ได้ทำให้เกิดเป็นมิตรภาพที่ดีขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นนี้คือ บทสนทนาระหว่างโศดากะและฮินะในตอนที่โศดากะไปเยี่ยมบ้านฮินะ

ฮินะ: ยินดีต้อนรับโศดากะ หลงทางไหม้ย?

โศดากะ: เปล่า คือว่ามีของเล็กน้อยมาให้

ฮินะ: ขอบคุณมากนะ เข้ามาสิ

โศดากะ: รบกวนด้วยครับ

ฮินะ: เชิญจ้า



ภาพ 69 ฮินะทำอาหารเย็นให้กับโศดากะ ในฐานะแขกคนสำคัญ

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการกระทำของโศดากะและฮินะข้างต้น พบว่าสามารถนำมาเชื่อมโยงกับกับแนวคิด “อามาเอะ” ที่พูดถึงการพึ่งพากันของชาวญี่ปุ่นได้ด้วย กล่าวคือ อามาเอะ คือ คำศัพท์ในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้อธิบายถึงความสัมพันธ์ของชาวญี่ปุ่นที่ต้องพึ่งพากัน เช่น คุณครูกับนักเรียน หรือพ่อแม่กับลูก เป็นต้น บางครั้งการพึ่งพาความสัมพันธ์ของชาวญี่ปุ่นจะเกิดขึ้นในลักษณะความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างคนในชุมชนด้วยกัน เนื่องจากชุมชนส่วนใหญ่มีขนาดเล็ก จึงทำให้คนในชุมชนใกล้ชิดกันและรู้สึกผูกพันกัน เมื่อคนในชุมชนมีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียว จึงช่วยส่งเสริมให้ชุมชนมี

ความแข็งแกร่ง ขณะเดียวกันยังได้ช่วยพัฒนาชุมชนให้สามารถก้าวเดินต่อไปได้อย่างมั่นคง ซึ่งมีลักษณะเดียวกับความสัมพันธ์ของสามีกับภรรยา คุณครูกับนักเรียน แพทย์กับคนไข้ รวมถึงผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา ที่มีต่อกันในลักษณะของการพึ่งพาและการให้ความช่วยเหลือกัน บางครั้งความสัมพันธ์ในลักษณะดังกล่าวอาจทำให้คนใดคนหนึ่งหรือทั้งคู่มีความรู้สึกเป็นหนี้บุญคุณกับอีกฝ่ายได้ (Toki, 2021)

ทาเคโอะ โตอิ นักจิตวิทยาชาวญี่ปุ่น กล่าวว่า ความไว้วางใจที่เกิดขึ้นกับชาวญี่ปุ่น ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับแนวคิดอามาเอะ ซึ่งเป็นแนวคิดที่เน้นเรื่องการพึ่งพา รวมถึงการมีความเมตตา กรุณา ต่อผู้อื่น แนวคิดอามาเอะเกิดขึ้นจากความไว้วางใจและการพึ่งพาซึ่งกันและกัน โดยเห็นได้จากชาวญี่ปุ่นสามารถพัฒนาความไว้วางใจกับเพื่อนสนิทหรือหัวหน้างาน ด้วยการดื่มสังสรรค์ในช่วงเวลาหลังเลิกงาน ซึ่งความสัมพันธ์ของบุคคลที่เกิดขึ้นในช่วงสังสรรค์ เกิดขึ้นโดยมีกฎเกณฑ์จากสังคมเป็นตัวควบคุม

นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังสร้างความไว้วางใจและสร้างมิตรภาพที่ดีกับบุคคลอื่น ด้วยการทำหน้าที่เป็นผู้รับฟังที่ดีอีกด้วย ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าการเป็นผู้ฟังที่ดีสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นในสังคมได้ เพราะเวลาที่ผู้ฟังแสดงให้ผู้พูดเห็นว่าตนเองกำลังตั้งใจฟัง จะทำให้ผู้พูดเกิดความรู้สึกสบายใจและมีความมั่นใจ จนทำให้เกิดความรู้สึกเป็นกันเองในขณะที่สนทนา และเมื่อคู่สนทนาเกิดความสบายใจและไว้วางใจ ย่อมทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลเกิดความราบรื่นและเกิดเป็นมิตรภาพที่ดีขึ้น วิธีที่แสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นเป็นผู้ฟังที่ดีคือ ในขณะที่สนทนาอาจมีการถามคำถามกลับคู่สนทนา เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนกำลังตั้งใจฟังเรื่องของอีกฝ่าย ซึ่งวิธีนี้จะทำให้การสนทนามีความราบรื่นและเป็นธรรมชาติมากขึ้น (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

มีนักวิจัยชาวญี่ปุ่นหลายรายได้ศึกษาเรื่องมารยาทในการรับฟังเรื่องราวของคู่สนทนา ผลการศึกษาพบว่าชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะฟังเรื่องราวของคู่สนทนาเป็นระยะเวลาหนึ่งโดยไม่พูดขัดจังหวะ ซึ่งตรงข้ามกับชาวอเมริกันส่วนใหญ่ที่จะพูดประโยคขึ้นมาเพื่อขัดจังหวะก่อนที่คู่สนทนาจะพูดจบ จากลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่นที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ฟังที่ดีและการเป็นผู้ฟังที่ดีช่วยทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างคู่สนทนา ขณะเดียวกันยังสร้างความไว้วางใจให้กับคู่สนทนาอีกด้วย จากสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาได้อสอดคล้องกับที่ เคท เอลวูด (Kate Elwood) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่น กล่าวถึงประเด็นที่ผู้บริหารระดับสูงเป็นผู้ฟังที่ดี ไว้ในหนังสือพิมพ์ Daily Yomiuri ว่า บ่อยครั้งที่ผู้บริหารระดับสูงจะนั่งเงียบและรับฟังคำพูดของพนักงาน โดยไม่แสดงความคิดเห็นหรือแสดงจุดยืนของตนเองในขณะที่กำลังรับฟัง แม้ว่าพนักงานบางคนอาจไม่ได้ตั้งใจฟังหรือทำกิจกรรมในระหว่างกำลังรับฟังข้อมูลในที่ประชุมอยู่ก็ตาม

สำหรับเรื่องมิตรภาพที่โหดอะและฮินะมอบให้แก่กัน นอกจากจะเห็นได้จากตัวอย่างที่ผู้วิจัยยกมาอธิบายข้างต้นแล้ว พบว่ามิตรภาพของโหดอะและฮินะ ยังเกิดขึ้นในตอนที่ทั้งสองคน

ต้องคอยหลบหนีตำรวจตามสถานที่ต่างๆ จนทำให้โฮตากะและฮิเนะได้มีช่วงเวลาสำคัญของชีวิตร่วมกัน ดังนั้นจึงทำให้ทั้งสองคนกลายเป็นเพื่อนสนิทกันและคอยดูแลกันอย่างดีตลอดมา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ บทสนทนาระหว่างโฮตากะกับฮิเนะในตอนที่ยังคู่ดัดสินใจจะหนีตำรวจ

ฮิเนะ: ฉันอยู่ที่นี่ไม่ได้แล้วละ

โฮตากะ: เธอจะไปอยู่ไหนล่ะ?

ฮิเนะ: ไม่รู้สิ โฮตากะก็กลับบ้านไปก่อนที่จะโดนจับดีกว่านะ
เธอยังมีบ้านให้กลับนี่หน้า

โฮตากะ: ฉันไม่กลับหรอก หนีไปด้วยกันเถอะ

การที่โฮตากะและฮิเนะได้มอบมิตรภาพและความหวังให้แก่กัน ผู้วิจัยพบว่า ส่วนหนึ่งเกิดจากบทเรียนแปดประการของพุทธศาสนานิกายเซน ที่สอนเรื่องมิตรภาพและการสร้างความเชื่อใจกับผู้อื่น ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าการที่บุคคลจะสร้างความเชื่อใจกับผู้อื่นได้ จะต้องเริ่มจากเชื่อใจตัวเองและเข้าใจตัวเองก่อน (Hector Garcia and Francesc Miralles, 2021) ซึ่งบทเรียนแปดประการประกอบด้วย

1. หากขณะนั่งอยู่มีผู้อื่นอยู่ด้วย ขอให้มองว่าการมีพวกเขาอยู่ด้วยเป็นของขวัญที่มีค่ายิ่ง
2. ตีמד้ากับปัจจุบันราวกับว่าเป็นครั้งสุดท้ายของชีวิต คือใช้เวลาไปกับคนรอบข้างให้คุ้มค่า
3. หลีกเลียงสิ่งที่มีมารบกวนจิตใจ เพื่อจะได้ช่วงเวลาสำคัญกับคนที่รักให้มากที่สุด
4. ละทิ้งเรื่องไม่สำคัญ เพราะจะทำให้คนเหล่านั้นรับรู้ความรู้สึกทุกซด่วย
5. รักตัวเองให้ได้ก่อนที่จะรักคนอื่น
6. ฉลองให้กับความไม่สมบูรณ์แบบ เพราะจะขัดเกลาบุคคลให้เป็นคนที่สมบูรณ์แบบได้
7. มีความเห็นใจตนเองและผู้อื่น
8. ปลอ่ยวางความคาดหวัง คือไม่คาดหวังสิ่งใดจากผู้อื่น

- เรื่อง Your Name (2016)

สาระสำคัญคือ วัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงาน

วัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงาน คือวัฒนธรรมหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากวัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานได้ส่งผลโดยตรงต่อการทำงานและความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงานของบุคคล เนื่องจากในช่วงเวลาที่ทุกคนได้ดื่มสังสรรค์ร่วมกัน จะทำให้เกิดการกระชับความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างคนในกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับ

ความสัมพันธ์ระหว่างเจ้านายและลูกน้อง ซึ่งทำให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มหรือบุคคลที่ทำงานในองค์กรเดียวกันมีความสนิทสนมกันมากขึ้น ขณะเดียวกันยังช่วยสร้างบรรยากาศในการทำงานให้รื่นรมย์อีกด้วย สำหรับธรรมเนียมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานของชาวญี่ปุ่น พบว่าโดยปกติธรรมเนียมการดื่มของชาวญี่ปุ่นจะเริ่มจากการชนแก้วและกล่าวอะไรบางอย่างเล็กน้อยก่อนที่จะดื่ม เช่น กล่าวขอบคุณที่ทุกคนต้องเหน็ดเหนื่อยกับการทำงานมาตลอดทั้งวัน เป็นต้น และหลังจากนั้นทุกคนจะยกแก้วชนกันพร้อมกับพูดว่า “คัมไป” (kampai) ซึ่งมีความหมายว่า ดื่มให้หมดแก้ว

ชาวญี่ปุ่นเรียกวัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานว่า “โนมิไค” (Nomikai) เกิดจากการนำคำว่า “โนมิ” ที่หมายถึง ดื่ม และคำว่า “ไค” ที่หมายถึง งาน มารวมกัน จนเกิดเป็นคำในความหมายใหม่ว่า “การดื่มสังสรรค์หลังเลิกงาน” โนมิไคคือวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาวญี่ปุ่นที่มีมาช้านาน เพราะการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ชาวญี่ปุ่นใช้ปลดปล่อยความเครียดที่เกิดขึ้นจากการทำงานตลอดทั้งวัน นอกจากนี้วัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานยังเป็นการละลายพฤติกรรมระหว่างหัวหน้างานกับลูกน้องอีกด้วย เนื่องจากส่วนใหญ่การดื่มสังสรรค์หลังเลิกงาน หัวหน้างานจะเป็นผู้จ่ายเงินเลี้ยงลูกน้อง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเมตตาที่หัวหน้างานมีต่อลูกน้อง ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างหัวหน้างานและลูกน้อง จนกลายเป็นวัฒนธรรมการทำงานที่สำคัญที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือปฏิบัติ

สำหรับวัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) พบว่าได้ปรากฏให้เห็นชัดเจนในฉากที่พ่อของมิสึฮะได้นัดดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานกับพ่อของเท็งฮาวาระ ซึ่งเป็นผู้มีอิทธิพลของเมืองอิโตโมริ เพราะพ่อของมิสึฮะต้องการให้พ่อของเท็งฮาวาระช่วยเหลือเรื่องการหาเสียงเลือกตั้งนายกเทศมนตรีที่ตนเองลงสมัครไว้ การดื่มสังสรรค์ของตัวละครในฉากนี้ได้สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมการดื่มของชาวญี่ปุ่นอย่างชัดเจน กล่าวคือ ได้เห็นในเรื่องธรรมเนียมปฏิบัติและมารยาทในการดื่มที่ชาวญี่ปุ่นพึงกระทำต่อผู้ที่นั่งร่วมโต๊ะ เช่น การรินเหล้าให้อีกฝ่ายหนึ่งเมื่อสังเกตเห็นว่าเหล้าในแก้วของบุคคลนั้นหมด หรือการพูดกับคู่สนทนาด้วยภาษาสุภาพเพื่อแสดงถึงความนอบน้อม เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างพ่อของมิสึฮะกับพ่อของเท็งฮาวาระ ซึ่งพูดในตอนดื่มสังสรรค์หลังจากกลับมาจากหาเสียงเลือกตั้ง

พ่อของมิสึฮะ: ท่านประธานอีกสักจอกครับ หวังว่าคุณจะ
ช่วยสนับสนุนผมต่อนะครับ
พ่อของเท็งฮาวาระ: ไว้วางใจได้เลย รับรองว่าเขตคันโตอิริและ
เขตสะกะคามิคุณชนะเสียงโหวตแน่นอน

จากบทสนทนาของตัวละครข้างต้น ผู้วิจัยมองว่าวัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานของชาวญี่ปุ่น นอกจากจะใช้เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเจ้านายและลูกน้อง รวมถึงเป็นช่วงเวลาที่ทุกคนได้ผ่อนคลายหลังจากที่ทำงานหนักทั้งวัน อีกส่วนหนึ่งยังได้สะท้อนถึงลักษณะสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นสังคมอุปถัมภ์ ที่ผู้อาวุโสหรือผู้ที่มีอำนาจในสังคมสามารถใช้อำนาจได้อย่างอิสระ โดยเฉพาะกับการใช้อำนาจในทางที่ผิด เช่น การคอร์รัปชันในเรื่องต่างๆ หรือการใช้อำนาจหน้าที่บังคับข่มขู่ให้ผู้ที่อยู่ในฐานะต่ำกว่าต้องทำตามคำสั่ง เป็นต้น



ภาพ 70 พ่อของมิสึยะและพ่อของเทซึกาวาระดื่มสังสรรค์หลังเลิกงาน

ที่มา: Makoto Shinkai, 2016

ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ นอกจากจะปรากฏวัฒนธรรมการดื่มสังสรรค์หลังเลิกงานของผู้ใหญ่ให้เห็นชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยพบว่าในเรื่องยังปรากฏวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ของวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลาหลังเลิกเรียนอีกด้วย กล่าวคือ ส่วนใหญ่วัยรุ่นในเมืองใหญ่จะนัดกลุ่มเพื่อนสนิทไปดื่มกาแฟหรือรับประทานอาหารในร้านกาแฟหรือคาเฟ่ช่วงหลังเลิกเรียน จนกลายเป็นค่านิยมของวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นที่แสดงออกถึงการเป็นผู้ที่มีเงิน มีรสนิยมหรูหรา และมีความทันสมัย เนื่องจากร้านกาแฟหรือคาเฟ่ในเมืองใหญ่จะตกแต่งบรรยากาศภายในร้านให้หรูหราและทันสมัย มีการจัดพื้นที่สวยงามให้ลูกค้าสามารถถ่ายรูปลงโซเชียลมีเดียได้ รวมถึงมีการจัดแต่งอาหารและเครื่องดื่มให้มีเอกลักษณ์และน่ารับประทาน ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า วัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ของวัยรุ่นชาวญี่ปุ่น คือมายาคติที่คนในสังคมสร้างขึ้นมาเพื่อต้องการทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับในสังคม เนื่องจากคนในสังคมปัจจุบันมองว่ารูปแบบการดำเนินชีวิต อาหาร หรือเครื่องแต่งกาย สามารถบ่งบอกฐานะทางสังคมของบุคคลได้ว่าบุคคลนั้นมีฐานะร่ำรวยหรือยากจน ซึ่งมายาคติดังกล่าวได้สร้างปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคมขึ้น

ขณะเดียวกันผู้วิจัยยังมองว่าวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ ยังเป็น วัฒนธรรมลูกผสมที่มีอิทธิพลต่อชาวญี่ปุ่นอย่างมาก เนื่องจากวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรม คาเฟ่ของชาวญี่ปุ่นนั้นได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและชาจากชาวตะวันตก ซึ่งชาว ญี่ปุ่นได้นำวัฒนธรรมของตะวันตกที่ได้รับมาในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มาปรับใช้และผสมผสาน กับวัฒนธรรมการดื่มชาของประเทศญี่ปุ่น จนเกิดเป็นวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ใน แบบฉบับของประเทศญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน การที่วัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่เป็น วัฒนธรรมแบบลูกผสมนั้นจึงทำให้เติบโตในสังคมเมืองใหญ่ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากสะท้อนให้เห็นถึง ความทันสมัยและความเป็นสากลที่ทุกคนเข้าถึงได้

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นคือ ในฉากที่เทซึงาวาระชวนมิจิฮะและชายากะที่เป็นเพื่อนสนิทไปดื่มกาแฟ ที่คาเฟ่หลังเลิกเรียน

เทซึงาวาระ: เอาเป็นว่าเลิกบ่นแล้วไปคาเฟ่กันดีกว่า?

ชายากะ: เนี่ยหรือคาเฟ่ของนาย

เทซึงาวาระ: มันจะไปมีคาเฟ่ได้ยังไงล่ะ

จากบทสนทนาของตัวละครข้างต้น พบว่าไม่มีคาเฟ่ในเมืองอิโตโมริอยู่จริง แต่ที่ เทซึงาวาระกล่าวชวนเพื่อนให้ไปดื่มกาแฟที่คาเฟ่เช่นนั้น เพราะต้องการพูดปลอบใจตัวเองที่ไม่สามารถ จะไปร้านกาแฟหรือคาเฟ่ได้จริง เนื่องจากเมืองอิโตโมริเป็นเมืองเล็กในชนบท จึงไม่เหมาะที่จะตั้งร้าน กาแฟหรือคาเฟ่เหมือนในเมืองโตเกียว ดังนั้นคำพูดดังกล่าวของตัวละครจึงได้สะท้อนให้เห็นค่านิยม และมายาคติเกี่ยวกับวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ ที่มีต่อทัศนคติของวัยรุ่นญี่ปุ่นอย่าง ชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่วัยรุ่นทุกคนปรารถนา เช่นเดียวกับที่เทซึงาวาระปรารถนาจะได้ดื่มกาแฟในคาเฟ่

อีกหนึ่งตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าได้แสดงให้เห็นวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรม คาเฟ่ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นคือ ฉากที่ทากิและเพื่อนไปดื่มกาแฟด้วยกันในคาเฟ่หลัง เลิกเรียน ในฉากนี้มีความน่าสนใจอย่างมาก กล่าวคือ เมื่อมิจิฮะที่อยู่ในร่างของทากิเห็นราคาของ อาหารและเครื่องดื่มในคาเฟ่ที่อยู่ในเมืองโตเกียวว่ามีราคาแพงจึงรู้สึกตกใจอย่างมาก เพราะมิจิฮะเคย ใช้ชีวิตในชนบท ซึ่งอาหารและเครื่องดื่มไม่ได้มีราคาแพงและดูหรูหราเหมือนกับอาหารในเมืองโตเกียว ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า นอกจากจะสะท้อนถึงวัฒนธรรมการดื่มกาแฟหรือวัฒนธรรมคาเฟ่ของชาว ญี่ปุ่นว่าเป็นค่านิยมอย่างหนึ่งของสังคมแล้ว ยังสะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคมระหว่างคนในเมือง ใหญ่กับคนในชนบทให้เห็นอย่างชัดเจนอีกด้วย



ภาพ 71 ทากิและเพื่อนไปดื่มกาแฟด้วยกันในคาเฟ่

ที่มา: Makoto Shinkai, 2016

จากวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ของชาวญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงข้างต้น พบว่าได้สอดคล้องกับวัฒนธรรมการดื่มกาแฟของชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันอย่างมาก กล่าวคือ ปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีผู้บริโภคกาแฟมากเป็นอันดับสามของโลก เนื่องจากการดื่มกาแฟของชาวญี่ปุ่นได้กลายเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของประเทศที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งเห็นได้จากยอดขายกาแฟในประเทศญี่ปุ่นที่สูงกว่ายอดขายชาเขียว ซึ่งเป็นเครื่องดื่มดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น

จุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมการดื่มกาแฟในประเทศญี่ปุ่น เริ่มขึ้นในปี 1858 ที่ประเทศญี่ปุ่นเปิดประเทศและมีการติดต่อค้าขายกับพ่อค้าชาวยุโรป ในตอนนั้นพ่อค้าต่างชาติถูกจำกัดในเรื่องการซื้อขายสินค้าอย่างเข้มงวด มีกฎหมายระบุว่าพ่อค้าชาวยุโรปสามารถขายกาแฟให้กับชาวญี่ปุ่นได้เฉพาะในเมืองนางาซากิเท่านั้น ช่วงแรกที่กาแฟเข้ามาในประเทศญี่ปุ่น กาแฟยังไม่ได้รับความนิยมเพราะกาแฟมีรสชาติขม จนกระทั่งเมื่อประเทศญี่ปุ่นเข้าสู่ยุคฟื้นฟู กาแฟได้ถูกนำเข้ามาขายในประเทศอีกครั้งและได้รับความนิยมทั่วประเทศ และในปี 1888 ได้เกิดร้านกาแฟแห่งแรกในประเทศญี่ปุ่นขึ้น ชื่อ Kissaten เปิดให้บริการในเมืองโตเกียว โดยก่อนหน้านี้ประเทศญี่ปุ่นมีเพียงแค่น้ำชาที่เรียกว่า Chaya เท่านั้น เมื่อผู้นำประเทศมองเห็นโอกาสการเติบโตของกาแฟทางธุรกิจ จึงทำให้หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดวัฒนธรรมการดื่มกาแฟขึ้นในกลุ่มชาวญี่ปุ่นจนถึงปัจจุบัน (Medium, 2021)

อย่างไรก็ตาม ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ร้านกาแฟได้กลายเป็นสถานที่สำคัญที่สามารถพบได้ทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น ปัจจุบันร้านกาแฟในประเทศญี่ปุ่นมีร้านให้เลือก ทั้งร้านกาแฟชื่อดังระดับโลกอย่าง Starbucks ที่พบได้ตามสถานีรถไฟขนาดใหญ่และสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ รวมถึงร้านกาแฟ Kissaten ซึ่งเป็นร้านกาแฟแบบดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ที่ผู้ใหญ่จะมานั่งดื่มกาแฟพร้อม

กับนั่งคุยกันในบรรยากาศของร้านในรูปแบบย้อนยุค ภายในร้านจะพบกับเจ้าของร้านใส่ชุดทักซิโดมาบริการลูกค้า เพื่อให้ลูกค้าได้ย้อนรำลึกถึงบรรยากาศของประเทศญี่ปุ่นในอดีต

สำหรับทัศนคติของชาวญี่ปุ่นที่มีต่อกาแฟ พบว่าชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่มองว่ากาแฟคือเครื่องดื่มที่ทำให้ร่างกายตื่นตัวและช่วยให้มีสมาธิในการทำงาน ซึ่งกาแฟไม่ใช่เครื่องดื่มที่มีไว้สำหรับใช้ในงานเลี้ยงสังสรรค์ ซึ่งทัศนคติของชาวญี่ปุ่นดังกล่าวได้สอดคล้องกับบรรยากาศโดยรวมของร้านกาแฟในประเทศญี่ปุ่นที่ส่วนใหญ่ในร้านจะมีบรรยากาศค่อนข้างเงียบ และลูกค้าส่วนใหญ่จะไม่นิยมนั่งดื่มกาแฟเป็นเวลานาน เช่นเดียวกับบรรยากาศในร้านกาแฟ Starbucks ในสาขาของประเทศญี่ปุ่น ที่พนักงานจะพูดกับลูกค้าด้วยประโยคสั้นๆ ซึ่งมีการพูดน้อยกว่าร้าน Starbucks ในประเทศอื่น แต่ยังคงความเป็นมิตรของชาวญี่ปุ่นไว้ได้เป็นอย่างดี (Redwood Coff, 2023)

- เรื่อง Penguin Highway (2018)

สาระสำคัญคือ การเคารพพันธุชาติของกลุ่ม

จุดเด่นของวัฒนธรรมโพลีโครนิกที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Penguin Highway (2018) คือเรื่องที่ตัวละครอาโอยามะให้ความเคารพกับการตัดสินใจส่วนใหญ่ของคนในกลุ่มหรือการเคารพพันธุชาติของกลุ่ม เพื่อต้องการรักษาความสัมพันธ์อันดีของคนในกลุ่มไว้ เนื่องจากตัวละครอาโอยามะให้ความเคารพกับการตัดสินใจส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม เพื่อต้องการรักษาความสัมพันธ์อันดีของคนในกลุ่มไว้ ซึ่งจุดเด่นดังกล่าวในภาพยนตร์ได้สอดคล้องกับที่มาและความสำคัญของวัฒนธรรมโพลีโครนิก ที่ระบุว่าวัฒนธรรมโพลีโครนิก คือวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของมนุษย์มากกว่าเรื่องของเวลา โดยคนในวัฒนธรรมนี้จะใช้เวลาในการสร้างความสัมพันธ์ส่วนตัวกับการสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้นระหว่างคู่การสื่อสารก่อน ดังนั้นจึงมีความยืดหยุ่นและเชื่อว่าเวลาไม่ใช่สิ่งสำคัญที่ใช้ควบคุมการสื่อสารของบุคคล นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมแบบบริบทสูงอีกด้วย ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ที่มีความพยายามอย่างมากต่อการสร้างความไว้วางใจและการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับคู่สื่อสาร โดยไม่สนใจในเรื่องเวลาไปอีกฝ่ายจะตอบกลับมาทันที เนื่องจากชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าการสื่อสารระหว่างบุคคลจะบรรลุผลได้ จะต้องเกิดขึ้นจากความเชื่อใจและการมีมนุษยสัมพันธ์อันดีต่อกันก่อน

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นที่ตัวละครให้ความสำคัญกับการเคารพการตัดสินใจของคนในกลุ่ม จนก่อให้เกิดความไว้วางใจกัน คือตอนที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยได้ลงสำรวจพื้นที่ในสถานที่ที่พบฝูงเพนกวินในเมืองและพื้นที่ในป่าที่พบปรากฏการณ์น้ำรวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ พบว่าระหว่างที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนลงสำรวจพื้นที่ ทุกคนได้ร่วมกันตั้งสมมติฐานของปรากฏการณ์ที่พบอย่างจริงจัง รวมถึงพยายามค้นหาวิธีทดลองเพื่อให้ได้คำตอบของงานวิจัยที่ถูกต้องและเหมาะสมที่สุด ในช่วงเวลานั้นอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่ง

ทุกคนได้ให้ความเคารพในการตัดสินใจของสมาชิกทุกคนอย่างเท่าเทียม โดยไม่ยึดเอาความคิดของตนเองเป็นที่ตั้ง ดังนั้นจึงทำให้การทำงานวิจัยของอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยมีความราบรื่น ขณะเดียวกันยังได้สร้างความไว้วางใจของคนในกลุ่มให้เกิดขึ้นอีกด้วย ตัวอย่างที่สามารถนำมาสนับสนุนในประเด็นนี้ คือคำพูดระหว่างอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยดังต่อไปนี้

คำพูดที่ 1

เพื่อน: อาโอยามะ พอดีฉันมีเรื่องอยากปรึกษาหน่อย

คำพูดที่ 2

เพื่อน: ฉันเรียกสิ่งนี้ว่าทะเล

อาโอยามะ: เป็นสิ่งที่น่าอัศจรรย์มาก ทำไมมันถึงลอยได้

เพื่อน: ฉันก็ไม่รู้ เลยยังทำวิจัยอยู่ อาโอยามะมาช่วยฉัน
ทำวิจัยหน่อยสิ



ภาพ 72 อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนได้ลงพื้นที่สำรวจด้วยกัน

ที่มา: Ishida Hiroyasu, 2018

จากคำพูดของตัวละครข้างต้น แสดงให้เห็นว่าเพราะอาโอยามะและเพื่อนในกลุ่มได้เคารพการตัดสินใจซึ่งกันและกัน จึงทำให้ทุกคนมีความไว้วางใจกันและสามารถปรึกษากันได้ทุกเรื่องอย่างเปิดเผย จนทำให้งานวิจัยที่ทำอยู่ประสบความสำเร็จ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการกระทำ

ของตัวละครมีลักษณะคล้ายคลึงกับ “แนวคิดเนมาวาชิ” ที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ กล่าวคือ คำว่า “เนมาวาชิ” (Nemawashi) เป็นคำศัพท์ในภาษาญี่ปุ่น มีความหมายว่า ขั้นตอนการวางรากฐาน หรือ การเตรียมดินก่อนปลูกต้นไม้ เมื่อนำคำว่า เนมาวาชิ มาใช้ในบริบททางธุรกิจของประเทศญี่ปุ่นจะหมายถึง ขั้นตอนการวางรากฐาน หรือ การสร้างฉันทามติก่อนจะเสนอข้อเสนอดังกล่าวอย่างเป็นทางการต่อผู้มีอำนาจระดับสูง

แนวคิดเนมาวาชิในวัฒนธรรมการทำงานของชาวญี่ปุ่น จะเกิดขึ้นในลักษณะที่ ผู้เข้าร่วมกลุ่มเล็กๆ จะมารวมตัวกันก่อนเริ่มการประชุม เนื่องจากทำให้ทุกคนสามารถพูดคุยกันได้อย่างตรงไปตรงมา ซึ่งการรวมตัวก่อนการประชุมนี้จะช่วยสร้างพลังในการทำงาน ทั้งพลังสมองและพลังใจ ได้มากกว่าในตอนที่ต้องมารวมตัวในที่ประชุมใหญ่ทีเดียว เพราะผู้บริหารระดับสูงส่วนใหญ่จะรับฟังเพียงข้อเสนอใหม่เท่านั้น หากประเด็นที่นำเสนอเป็นประเด็นที่ไม่แปลกใหม่ อาจทำให้ข้อเสนอนั้นถูกเพิกเฉยและถูกปฏิเสธได้ ดังนั้นการนำระบบเนมาวาชิมาใช้ในการทำงาน จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถเลี่ยงการถูกปฏิเสธข้อเสนอมานักผู้บริหารระดับสูงได้เป็นอย่างดี และยังแสดงให้เห็นถึงพลังความสามัคคีของคนในกลุ่มอีกด้วย (Arzaqia Luthfi Yani, 2024)

นอกจากนี้แนวคิดเนมาวาชิซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญทางธุรกิจของประเทศญี่ปุ่น ยังสามารถนำมาเปรียบได้กับรากของต้นไม้ กล่าวคือ เวลาที่จะย้ายต้นไม้ขนาดใหญ่ไปปลูกที่อื่น ผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลจำเป็นต้องใช้ความรู้และทักษะเกี่ยวกับต้นไม้ชนิดต่างๆ รวมถึงความพิถีพิถันและความพยายามอย่างมากที่จะเคลื่อนย้ายต้นไม้ไม่ให้ตาย ซึ่งการกระทำดังกล่าวได้มีลักษณะเดียวกับการตัดสินใจทางธุรกิจ กล่าวคือ ในการตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องธุรกิจ ชาวญี่ปุ่นจะให้ความระมัดระวังอย่างมาก ด้วยการให้ความใส่ใจตั้งแต่การแสดงความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งการแสดงความคิดเห็นจะต้องกระทำอย่างตรงไปตรงมาและโปร่งใส แม้ว่าการแสดงความคิดเห็นครั้งนั้นจะมีลักษณะไม่เป็นทางการก็ตาม แต่ชาวญี่ปุ่นจะยังให้ความสำคัญกับเรื่องเหล่านั้นเสมอ (Japan Intercultural Consulting, 2023)

การที่ชาวญี่ปุ่นนำแนวคิดเนมาวาชิมาใช้กับวัฒนธรรมการทำงานแบบญี่ปุ่น เพื่อต้องการให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มของตนเอง ซึ่งข้อดีของแนวคิดเนมาวาชิที่นำมาใช้กับการทำงานได้แก่

1. เพื่อต้องการให้เกิดความสามัคคีในกลุ่ม เพราะต้องการทำให้แน่ใจว่าการตัดสินใจที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของทุกคนจะช่วยส่งเสริมความรู้สึกของกลุ่มให้เข้มแข็งและส่งผลดีต่อองค์กรที่ตนเองสังกัด
2. เพื่อลดความเสี่ยง คือเมื่อคนในกลุ่มได้ตัดสินใจร่วมกัน จะช่วยให้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ได้อย่างอิสระและสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ทันที

3. เพื่อการวางแผนระยะยาว ซึ่งการตัดสินใจของทุกคนในกลุ่มแต่ละครั้ง จะต้องพิจารณาถึงผลกระทบในวงกว้างต่อเป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์กรเป็นสำคัญ

ผู้วิจัยมองว่าประเด็นที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับงานวิจัยที่ทำอยู่อย่างตรงไปตรงมา รวมถึงได้เคารพการตัดสินใจซึ่งกันและกัน จนทำให้งานวิจัยประสบความสำเร็จ ส่วนหนึ่งแสดงให้เห็นถึงเรื่องการยึดหลักการคิดแบบประชาธิปไตยอย่างชัดเจน กล่าวคือ ก่อนที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนจะตัดสินใจทำการทดลองทุกครั้ง ทุกคนจะต้องพูดคุยกันอย่างเปิดเผย เนื่องจากอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนจะตัดสินใจจากความเห็นของคนส่วนใหญ่เป็นสำคัญ ซึ่งมีลักษณะเดียวกับหลักการคิดในระบอบประชาธิปไตยของประเทศญี่ปุ่น ระบอบประชาธิปไตยของประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเด่นคือเป็นระบอบประชาธิปไตยแบบผสมผสาน ซึ่งเกิดจากระบอบประชาธิปไตยของประเทศสหรัฐอเมริกา ที่มาจากศาลฎีกาและรัฐธรรมนูญที่เป็นลายลักษณ์อักษร และระบอบประชาธิปไตยของสหราชอาณาจักร ซึ่งมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ดังนั้นระบอบประชาธิปไตยของประเทศไทยจึงมีบทบาทสำคัญต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตและทัศนคติของชาวญี่ปุ่น รวมถึงสภาพสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของประเทศไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2

กล่าวคือ หลังจากประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่พ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงที่ พลเอกดักลาส แมกอาร์เธอร์ ทำหน้าที่ในประเศญี่ปุ่น ในฐานะผู้บัญชาการทหารสูงสุดของฝ่ายสัมพันธมิตร แมกอาร์เธอร์ได้ร่าง “รัฐธรรมนูญฉบับจำลอง” ขึ้นมา เพื่อต้องการให้ผู้นำรัฐบาลของประเทศญี่ปุ่นขณะนั้นนำไปใช้ทำรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ ที่เน้นย้ำถึงหลักการประชาธิปไตยของชาติ เมื่อผู้นำรัฐบาลได้อ่านเนื้อหาในรัฐธรรมนูญฉบับดังกล่าว ต้องรู้สึกตกใจอย่างมาก เนื่องจากเนื้อหาในรัฐธรรมนูญฉบับจำลองได้ขัดต่อธรรมเนียมและประเพณีโบราณของประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะในเรื่องการยกย่ององค์จักรพรรดิในฐานะผู้ศักดิ์สิทธิ์ เมื่อความคิดเห็นทั้งสองฝ่ายไม่ตรงกัน จึงทำให้คณะรัฐมนตรีของประเทศญี่ปุ่นได้เข้าเฝ้าองค์จักรพรรดิอิจิโรฮิโตะ โดยพระองค์ทรงยุติความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ด้วยการทรงสั่งให้รัฐธรรมนูญฉบับจำลอง คือพื้นฐานของรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ของประเทศญี่ปุ่น ในภายหลังรัฐธรรมนูญฉบับจำลองถูกเรียกว่า “รัฐธรรมนูญที่มีความเป็นเสรีนิยมมากที่สุดในประเทศประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น” และยังคงผลจนถึงปัจจุบัน ในประเด็นนี้ โซเดอิ รันจิโร่ นักวิชาการชาวญี่ปุ่น ได้แสดงความคิดเห็นว่า ตลอดระยะเวลา 40 ปีที่ผ่านมา รัฐธรรมนูญฉบับจำลองของพลเอกดักลาส แมกอาร์เธอร์ ได้แสดงให้เห็นเป็นประจักษ์ว่าเป็นรัฐธรรมนูญที่ฝังรากลึกลงในหมู่ประชาชนชาวญี่ปุ่น

- เรื่อง Children of the Sea (2019)

สาระสำคัญคือ โอโมอิยาริ (Omoiyari) และ โอโมเตนาชิ (Omotenashi) เป็นแนวคิดที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้สร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น ด้วยการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและมีความเมตตากรุณาต่อผู้อื่นโดยไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน

โดยปกติวัฒนธรรมโพลีโครนิกจะเน้นย้ำเรื่องการให้ความสำคัญกับการสร้างความสัมพันธ์ของบุคคล ซึ่งเชื่อว่าการสร้างความสัมพันธ์ของบุคคลจะต้องเริ่มจากการสร้างความสัมพันธ์ส่วนตัวก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงนำไปสู่การสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้นระหว่างบุคคล ซึ่งการสร้างความสัมพันธ์ของบุคคลที่เกิดในวัฒนธรรมโพลีโครนิกจะมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับให้เข้ากันได้กับทุกสถานการณ์และทุกบริบท จากที่กล่าวมาได้สอดคล้องกับความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง คือความสัมพันธ์ระหว่าง รุกะ และ อุมิ กล่าวคือ ความสัมพันธ์ของตัวละครเริ่มขึ้นในตอนที่รุกะไปหาพ่อที่อควาเรียมและได้พบกับอุมิในห้องดูแลสัตว์น้ำ ครั้งแรกที่รุกะได้พบกับอุมิ รุกะรู้สึกประหลาดใจอย่างมาก เพราะอุมิคือมนุษย์ที่สามารถใช้ชีวิตร่วมกับสัตว์น้ำในอควาเรียมได้อย่างใกล้ชิด เนื่องจากอุมิถูกเลี้ยงดูและเติบโตมากับฝูงพะยูนในท้องทะเล จึงทำให้สภาพร่างกายและผิวหนังของอุมิเคยชินกับการใช้ชีวิตในน้ำมากกว่าบนบก หลังจากที่รุกะได้พบกับอุมิในอควาเรียมครั้งนั้น ทำให้อุมิอยากจะเป็นเพื่อนกับรุกะ จึงเดินทางมาหารุกะที่โรงเรียน เพื่อชวนไปดูดาวตกด้วยกัน จากนั้นรุกะและอุมิจึงเริ่มสนิทกันและกลายเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน

ในประเด็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุกะกับอุมินั้น ผู้วิจัยมองว่าเป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจมาก เนื่องจากรุกะและอุมิคือตัวละครที่มีปัญหาในชีวิตเหมือนกัน กล่าวคือ รุกะเป็นเด็กสาวที่เกิดมาในครอบครัวแตกแยก พ่อและแม่แยกทางกันตั้งแต่เธอยังเด็ก จึงทำให้รุกะมีนิสัยเก็บกด หุนหัน และไม่ค่อยเข้าสังคม บางครั้งทำให้คนรอบข้างมองรุกะว่าเป็นเด็กเกร่ หัวดื้อ และเป็นบุคคลที่ไม่ควรคบหา ดังนั้นจึงทำให้รุกะไม่มีเพื่อนและใช้ชีวิตตามลำพังมาโดยตลอด ส่วนอุมิที่เกิดมามีสภาพร่างกายผิดปกติจากมนุษย์ทั่วไป ที่ไม่สามารถใช้ชีวิตบนบกได้ เพราะถ้าหากผิวหนังขาดน้ำจะทำให้เกิดแผลทั่วร่างกาย จึงทำให้อุมิจะต้องใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในอควาเรียม และเป็นสาเหตุที่ทำให้อุมิไม่มีเพื่อน จากที่ผู้วิจัยกล่าวมา พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับรุกะและอุมิ ทั้งปัญหาครอบครัว ปัญหาสังคม และปัญหาสภาพร่างกาย คือจุดเชื่อมโยงสำคัญที่นำมาสู่การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างรุกะและอุมิ ก่อให้เกิดเป็นมิตรภาพและความไว้วางใจระหว่างตัวละคร จนทำให้ตัวละครทั้งสองกลายเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน เนื่องจากรุกะและอุมิต้องตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกันคือ การไม่มีเพื่อนคบ รวมถึงมีความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยว จึงทำให้รุกะและอุมิสามารถเข้าใจความรู้สึกของอีกฝ่ายได้เป็นอย่างดี จนนำมาสู่การสร้างความสัมพันธ์ในระยะยาวที่ยั่งยืน



ภาพ 73 รุกะและอุมิเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน

ที่มา: Watanabe Ayumu, 2019

ผู้วิจัยเชื่อว่าประเด็นที่รุกะและอุมิสามารถเข้าใจความรู้สึกของอีกฝ่ายได้อย่างลึกซึ้งจนทำให้ทั้งสองคนเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน ส่วนหนึ่งเกิดจากการมีความรู้สึกลึกซึ้งแตกต่างจากผู้อื่นกับอีกฝ่าย เพราะต้องการให้อีกฝ่ายมีความสุขและไม่ต้องรู้สึกทนทุกข์เช่นเดียวกับตนเอง ซึ่งมุมมองความคิดดังกล่าวได้สอดคล้องกับแนวคิด “โอโมอียาริ” ที่เน้นย้ำเรื่องความเมตตา กรุณาต่อผู้อื่นโดยไม่เห็นแก่ตัว และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นอย่างถ่องแท้ เมื่อเรารู้สึกถึงความเมตตา กรุณาของผู้อื่นที่มีต่อเรา รวมถึงสามารถสัมผัสได้ถึงความคิดและพฤติกรรมที่ผู้อื่นมอบให้เรา เราจึงชื่นชมในโอโมอียาริของบุคคลนั้นด้วยการแสดงความขอบคุณอย่างจริงใจ ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ชาวญี่ปุ่นใช้สร้างความสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง ในการนำแนวคิดโอโมอียาริมาใช้กับผู้อื่น ควรระลึกเสมอว่าทุกคนมีมุมมองและประสบการณ์ในชีวิตที่แตกต่างกัน เราจะต้องเคารพความคิดเห็น ความเชื่อ รวมถึงค่านิยมของผู้อื่นด้วย ขณะเดียวกันจะต้องตั้งใจฟังเรื่องราวหรือความคิดของผู้อื่นให้ละเอียดถี่ถ้วน ก่อนที่จะตัดสินใจว่าบุคคลนั้นเป็นอย่างไร หากทุกคนในสังคมนำแนวคิดโอโมอียาริมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันจะทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง ทั้งคนในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน หรือแม้กระทั่งผู้บังคับบัญชาการ และผู้ใต้บังคับบัญชาการ (Mihai Andrei, 2023)

ที่มาของคำว่า “โอโมอียาริ” เกิดขึ้นจากคำว่า “โอโมอี” (Omoi) เป็นอันดับแรก ซึ่งคำว่า โอโมอี ในภาษาญี่ปุ่น หมายถึง วิธีที่บุคคลนึกคิด ความรู้สึก อารมณ์ และความปรารถนาของตนต่อผู้คนและสิ่งต่างๆ บางครั้งคำว่า โอโมอี ยังใช้อธิบายถึงวิธีที่คิดถึงสิ่งต่างๆ ด้วย โอโมอียาริเป็นการต่อยอดมาจากโอโมอี ซึ่งนำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้วยการแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นนามธรรม โดยความรู้สึกที่เกิดขึ้นคือส่วนผสมของความคิดกับการกระทำที่แสดงเจตจำนงมากกว่า

แค่การคิดจะทำบางอย่างเพื่อคนอื่น จนเกิดเป็นการคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นด้วยความสงสาร ความเห็นใจ การเอาใจเขามาใส่ใจเรา รวมถึงการทำสิ่งใดโดยไม่หวังผลตอบแทน

จุดเด่นของโอโมเอียริ คือความเมตตากรุณาโดยไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน ซึ่งชาวญี่ปุ่นเน้นย้ำในเรื่องนี้อย่างมาก ชาวญี่ปุ่นมองว่าเราควรคำนึงถึงผู้อื่นว่าเขาคือต้องการอะไร จากนั้นจึงลงมือทำ เพื่อช่วยให้บุคคลนั้นมีความสุขหรือรู้สึกสบายใจขึ้น ชาวญี่ปุ่นถูกสอนมาตั้งแต่เด็กว่าจะต้องตระหนักถึงความต้องการของผู้อื่นให้มากขึ้น และจะต้องลงมือทำบางอย่างโดยคำนึงถึงผู้อื่นให้มากขึ้น ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ ในร้านอาหารญี่ปุ่นจะมีการจัดเตรียมตะขอสําหรับใช้แขวนเสื้อ หรือมีบริการรับฝากสิ่งของต่างๆ ของลูกค้า เพื่อต้องการให้ลูกค้าไม่ต้องกังวลเรื่องของสัมภาระในขณะที่กำลังมีความสุขระหว่างรับประทานอาหาร ซึ่งการบริการของทางร้านอาหารดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงการใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่น ที่ต้องการให้ผู้อื่นมีความสุขหรือรู้สึกสบายใจ ถือว่าเป็นความกรุณาอย่างหนึ่งของทางร้านที่กระทำโดยไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน (Erin Nimi Longhurst, 2024)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมองว่าการที่รุเกะและอุมิมีความเมตตากรุณาต่อกัน เพื่อต้องการให้อีกฝ่ายมีความสุขหรือรู้สึกสบายใจ ยังมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับแนวคิด “โอโมเตนาชิ” ที่ใช้อธิบายถึงจิตวิญญาณในการต้อนรับและบริการแบบญี่ปุ่น กล่าวคือ ทุกครั้งที่อุมิชวนรุเกะไปดําน้ำเพื่อชมฝูงปลาใต้ท้องทะเล อุมิจะต้อนรับรุเกะเป็นอย่างดี ทั้งเตรียมเรือสําหรับพาชมฝูงโลมาในทะเลและเตรียมอาหารไว้ต้อนรับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงมิตรไมตรีของอุมิในฐานะเจ้าของบ้านที่ดีที่มอบให้กับรุเกะในฐานะแขกคนสำคัญ ดังนั้นทุกครั้งที่รุเกะได้ดําน้ำใต้ทะเลพร้อมกับอุมิ จะทำให้อุมิรู้สึกมีความสุขอย่างมาก เพราะรุเกะได้ปลดปล่อยความทุกข์ที่มีไปกับการชื่นชมภาพของฝูงปลาใต้ทะเล ซึ่งทำให้อุมิสัมผัสได้ถึงการมีอิสระในชีวิตอย่างแท้จริง

สำหรับแนวคิด “โอโมเตนาชิ” นั้น คือแนวคิดที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้กับการต้อนรับและบริการแบบญี่ปุ่นมาใช้สร้างความสุขและความสะดวกสบายให้กับลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการในร้านอาหารญี่ปุ่น กล่าวคือ คำว่า “โอโมเตนาชิ” เกิดจากคำว่า “โอโมเตะ” (omote) แปลว่า เบื้องหน้า และคำว่า “นาชิ” (nashi) แปลว่า ไม่มี มารวมกันจนกลายเป็นคำว่า โอโมเตนาชิ ที่มีความหมายถึง การบริการแบบไม่มีเบื้องหน้าเบื้องหลัง เป็นการบริการด้วยความจริงใจ และเน้นการบริการให้กับลูกค้าที่อยู่ตรงหน้า เฉพาะคนนั้น ในช่วงเวลานั้น และ ณ สถานที่แห่งนั้นเท่านั้น จากที่กล่าวมาทั้งหมดได้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่นที่เป็นคนเข้าใจคนรอบข้าง ซึ่งเห็นได้จากชาวญี่ปุ่นนิยมประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เพื่อต้องการอำนวยความสะดวกและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ซึ่งสิ่งของที่ทำขึ้นมาทุกอย่างจะต้องคำนึงถึงผลประโยชน์ที่ผู้ใช้จะได้รับเป็นสำคัญ ดังนั้นแนวคิดโอโมเตนาชิจึงกลายเป็นจิตวิญญาณของชาวญี่ปุ่นที่ฝังรากลึกลงในวัฒนธรรมญี่ปุ่น (กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, 2564)

ต้นกำเนิดของแนวคิดโอโมเตนาชิมาจากพิธีชงชา ที่ เซ็นโนะ ริเคียว (Rikyū Sen no) ผู้เป็น “ปรมาจารย์แห่งพิธีชงชาญี่ปุ่น” ได้คิดค้นขึ้น ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับพิธีชงชาเกิดมาจากความพิถีพิถันในการดูแลแขกในพิธีชงชาที่เรียกว่า “ชาคาอิ” (Chakai) โดยการทำพิธีชงชาแต่ละครั้งถือว่าเป็นประสบการณ์ชีวิตครั้งหนึ่ง เนื่องจากในระหว่างพิธีชงชา เจ้าของบ้านจะต้องให้การต้อนรับและเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับพิธีชงชาที่เกิดขึ้นได้เพียงครั้งเดียว เพื่อต้องการแสดงถึงความจริงใจที่มีต่อแขกผู้มาเยือน ในพิธีชงชาเจ้าของบ้านจะต้องเลือกดอกไม้ที่ใช้ประดับห้องอย่างตั้งใจ รวมถึงต้องจัดเตรียมชุดน้ำชา ที่แขวน และของหวานสำหรับนำมารับประทานคู่กับชา ให้เหมาะสมกับฤดูกาลและรสนิยมของแขกแต่ละคน สิ่งที่แสดงถึงจิตวิญญาณในการต้อนรับแขกของเจ้าของบ้านได้ชัดเจนที่สุดคือหากเจ้าของบ้านไม่สามารถหาถ้วยชาที่สมบูรณ์แบบมาบริการแขกคนสำคัญได้ เจ้าของบ้านจะต้องออกค้นหาถ้วยชาต่อไปจนกว่าจะพบถ้วยชาที่สมบูรณ์แบบตามที่ต้องการ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแก่นแท้ของแนวคิดโอโมเตนาชิ

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ ความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้อง

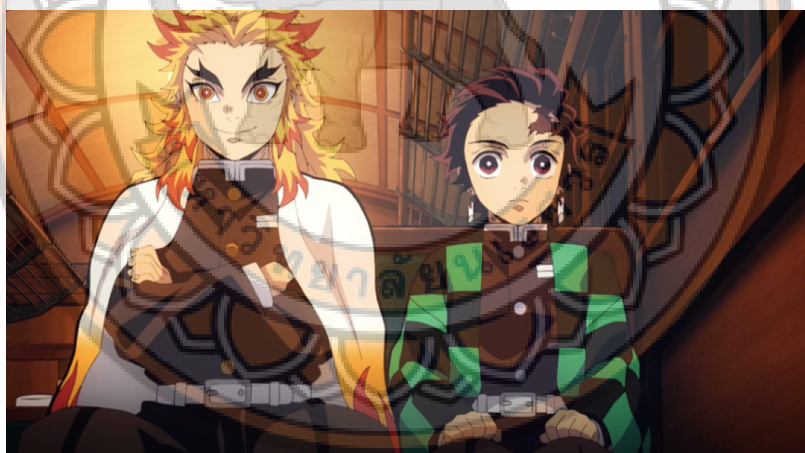
สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความสัมพันธ์แบบลำดับชั้นชัดเจน โดยยึดมั่นในเรื่องให้ความเคารพกับผู้อาวุโส เพราะชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าผู้อาวุโสคือบุคคลที่มีประสบการณ์ชีวิตมาก ซึ่งบุคคลที่มีอายุต่ำกว่าและมีประสบการณ์น้อยกว่าควรจะต้องแสดงความเคารพและแสดงความนับถือในฐานะที่ผู้อาวุโสเป็นผู้ที่มีความเข้าใจต่อโลกมาก่อน ดังนั้นความคิดดังกล่าวจึงนำไปสู่วัฒนธรรมการสร้างความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องขึ้นในสังคม ซึ่งความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องสำหรับชาวญี่ปุ่นถือว่าเป็นเรื่องสำคัญและและไม่ควรละเลยอย่างยิ่ง เนื่องจากความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องคือรากฐานของความสามัคคี โดยเฉพาะกับคนภายในกลุ่ม

รุ่นพี่ ในภาษาญี่ปุ่นคือคำว่า “เซ็นไป” (Senpai) มีความหมายว่า ผู้ที่อยู่ข้างหน้า ซึ่งกล่าวอีกนัยหนึ่งคือผู้ที่มีอายุมากกว่า หรือผู้ที่เข้าทำงานในบริษัทและเข้าโรงเรียนก่อน ส่วนใหญ่ความหมายของรุ่นพี่จะไม่คำนึงถึงอายุของบุคคลเป็นสำคัญ ส่วน รุ่นน้อง ในภาษาญี่ปุ่นคือคำว่า “โคไฮ” (Kohai) มีความหมายว่า ผู้ที่มาภายหลัง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือผู้ที่มีอายุน้อยกว่า หรือผู้ที่เข้าทำงานบริษัทและเข้าโรงเรียนภายหลัง

ในประเด็นความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ ได้ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน ความสัมพันธ์ดังกล่าวได้เกิดขึ้นกับตัวละครเอกของเรื่อง คือเรนโกะ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อน กล่าวคือ เรนโกะคือผู้ที่ทำหน้าที่เป็นเสาหลักเพลิงของหน่วยพิฆาตอสูร โดยปกติผู้ที่ทำหน้าที่เป็นเสาหลักจะอยู่ในฐานะหัวหน้าของสมาชิกในหน่วยพิฆาตอสูรรุ่นฝึกหัดอย่างทันจิโร่และกลุ่ม

เพื่อน เมื่อผู้วิจัยนำหน้าที่ของเรนโกมาพิจารณาพร้อมกับบริบททางสังคมภายในเรื่อง พบว่านอกจากเรนโกจะอยู่ในฐานะของหัวหน้าที่มีหน้าที่ออกคำสั่งให้ผู้ใต้บังคับบัญชาปฏิบัติตามแล้ว เرنโกยังอยู่ในฐานะรุ่นพี่ของทันจิโร่และกลุ่มเพื่อนอีกด้วย ซึ่งเห็นได้ชัดเจนในหลายฉากที่เรนโกได้แสดงความเป็นกันเองกับทันจิโร่และกลุ่มเพื่อน รวมถึงคอยให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือตลอดเวลาที่ร่วมกันต่อสู้กับบอส

ตัวอย่างในประเด็นที่เรนโกได้แสดงความเป็นกันเองกับทันจิโร่และกลุ่มเพื่อน ในฐานะที่เป็นรุ่นพี่รุ่นน้องในหน่วยพิฆาตอสูร คือฉากที่เรนโกชวนทันจิโร่ให้มานั่งด้วยกัน ในช่วงเวลานั้นเรนโกได้พูดคุยกับทันจิโร่ในเรื่องต่างๆ ทั้งเรื่องราวชีวิตส่วนตัวของทันจิโร่และเรื่องการปฏิบัติหน้าที่ของหน่วยพิฆาตอสูร ซึ่งพบว่าเรนโกได้ชวนทันจิโร่พูดคุยอย่างเป็นกันเอง โดยใช้ภาษาที่เรียบง่ายและพูดจาด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวลที่แสดงออกถึงความเมตตา กรุณา รวมถึงมิตรไมตรีที่รุ่นพี่มอบให้กับรุ่นน้อง ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่าเหตุผลที่เรนโกแสดงความเป็นกันเองกับทันจิโร่ เนื่องจากต้องการใช้ช่วงเวลาที่อยู่บนรถไฟเรียนรู้ลักษณะนิสัยและทัศนคติของอีกฝ่ายให้มากขึ้น ขณะเดียวกันยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของรุ่นน้องที่รู้สึกเกรงใจรุ่นพี่ได้อย่างมากอีกด้วย



ภาพ 74 เرنโกชวนทันจิโร่มานั่งด้วยในฐานะของรุ่นพี่และรุ่นน้อง

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

จากตัวอย่างข้างต้นที่กล่าวถึงการสร้างความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องที่ตัวละครกระทำต่อกัน พบว่าได้สอดคล้องกับหลักธรรมเนียมปฏิบัติที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้กับผู้อาวุโสในสังคม กล่าวคือ ในประเทศญี่ปุ่นเรื่องของรุ่นพี่และรุ่นน้องสามารถเกิดได้กับบุคคลทุกระดับ พบได้ทั้งในโรงเรียน วงการธุรกิจ และองค์กรที่ไม่เป็นทางการ โดยรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์มาก่อน จำเป็นจะต้องให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำทุกเรื่องกับรุ่นน้อง ตั้งแต่เรื่องการทำงาน จนกระทั่งเป็นที่ปรึกษาส่วนตัว

ให้กับรุ่นน้อง เมื่อกล่าวถึงธรรมเนียมปฏิบัติของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้องในสังคมญี่ปุ่น สิ่งที่พบได้ส่วนใหญ่คือรุ่นพี่จะจ่ายค่าอาหารและเครื่องดื่มให้กับรุ่นน้องในตอนที่ออกไปทำงานข้างนอกด้วยกัน ซึ่งธรรมเนียมปฏิบัติดังกล่าวได้สืบทอดมาจากระบบอาวุโสดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ส่วนหนึ่งสะท้อนให้เห็นระบบการทำงานของชาวญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพทางสังคมว่ารุ่นพี่คือบุคคลที่ได้รับเงินเดือนเพิ่มขึ้นตามจำนวนปีที่ทำงาน ขณะเดียวกันการเป็นรุ่นพี่ยังบ่งบอกถึงความอาวุโสของบุคคลนั้นด้วย การที่รุ่นพี่มีหน้าที่จ่ายค่าอาหารและเครื่องดื่มให้รุ่นน้อง แสดงให้เห็นถึงคุณธรรมของรุ่นพี่ที่ควรกระทำต่อรุ่นน้อง อย่างไรก็ตาม เมื่อรุ่นน้องได้รับความเมตตาจากรุ่นพี่ รุ่นน้องควรจะกล่าวคำขอบคุณด้วยภาษาสุภาพและโค้งคำนับในระดับต่ำ เพื่อแสดงออกถึงความซาบซึ้งใจและแสดงความนอบน้อมที่มีต่อรุ่นพี่ (Yumi Tsukada, 2020)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า มีอีกหนึ่งฉากสำคัญที่สามารถนำมาใช้อธิบายความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องของตัวละครได้อย่างชัดเจน คือฉากที่เรนโกคุแนะนำให้ทันจิโร่ใช้ลมปราณห้ามเลือดที่ไหลบริเวณช่องท้องของตนเอง ซึ่งคำแนะนำดังกล่าวช่วยลดอาการบาดเจ็บของทันจิโร่ได้ ผู้วิจัยมองว่าการที่เรนโกคุได้ให้คำแนะนำกับทันจิโร่ ได้สะท้อนให้เห็นถึงรุ่นพี่ที่มีจิตใจเมตตาจากรุ่นน้อง เพราะต้องการให้รุ่นน้องพ้นทุกข์จากความเจ็บปวด การที่หน่วยพิฆาตอสูรต้องทำงานด้วยกันเป็นกลุ่ม จึงทำให้เกิดความรู้สึกผูกพันระหว่างหัวหน้าและลูกน้องอย่างชัดเจน จนบางครั้งกลายเป็นความผูกพันระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง ซึ่งทั้งสองฝ่ายจะต้องคอยดูแลและให้ความช่วยเหลือกัน การที่เรนโกคุได้ให้ความช่วยเหลือทันจิโร่ในครั้งนี้ นอกจากจะให้ความช่วยเหลือในฐานะของหัวหน้าที่มีประสบการณ์มาก่อน ขณะเดียวกันยังเป็นการช่วยเหลือในฐานะของรุ่นพี่ที่รู้สึกห่วงใยรุ่นน้องอีกด้วย เนื่องจากหลักการทำงานของหน่วยพิฆาตอสูรเชื่อว่า สมาชิกของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนเปรียบเสมือนกับเพื่อนและคนในครอบครัว ดังนั้นจึงไม่สามารถละทิ้งสมาชิกคนใดคนหนึ่งของกลุ่มได้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นนี้ คือคำพูดของเรนโกคุที่แนะนำให้ทันจิโร่ใช้ลมปราณห้ามเลือด

เรนโกคุ: เพ่งสมาธิ...อือ ห้ามเลือดได้แล้ว หากฝึกฝนปราณจน
เชี่ยวชาญจะช่วยทำให้เจ้าทำสิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น ถึงแม้
จะทำได้ทุกอย่างก็เถอะ แต่อย่างน้อยเจ้าจะแข็งแรง
กว่าคนก่อนแน่นอน

จากคำพูดของตัวละครข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงความห่วงใยและความหวังดีที่รุ่นพี่มีต่อรุ่นน้อง แม้ว่าสิ่งนั้นอาจจะเป็นเรื่องเล็กน้อยก็ตาม ผู้วิจัยพบว่าการกระทำดังกล่าวของตัวละครได้สอดคล้องกับรากฐานความสัมพันธ์ของชาวญี่ปุ่นที่มองว่า ระบบความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องได้หยั่งรากลึกลงในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาช้านาน กล่าวคือ ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับระบบความสัมพันธ์แบบ

รุ่นพี่รุ่นน้องมาตั้งแต่เริ่มสร้างชาติ ซึ่งระบบความสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นจาก 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

ประการแรก เกิดจากลัทธิขงจื๊อใหม่ของประเทศจีน ที่เกิดขึ้นระหว่างศตวรรษที่ 6 ถึง ศตวรรษที่ 9 ซึ่งเข้ามาในประเทศญี่ปุ่นในยุครัฐบาลโชกุนโทกูงาวะ ลัทธิขงจื๊อได้นำการเปลี่ยนแปลงมาสู่สังคมญี่ปุ่นอย่างมาก เพราะได้เกิดคำสอนสำคัญหลายอย่างที่ชาวญี่ปุ่นนำมาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น คำสอนเรื่องความกตัญญูและเรื่องความกตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้อาวุโส และบรรพบุรุษ เป็นต้น โดยคำสอนเรื่องความกตัญญูถูกนำมาใช้กับความกตัญญูต่อองค์กรพรรคและขุนนางศักดินา

ประการที่สอง เกิดจากระบบครอบครัวแบบดั้งเดิม ซึ่งระบบครอบครัวถูกควบคุมโดยประมวลกฎหมายของขงจื๊อ โดยเน้นย้ำในประเด็นที่พ่อเป็นหัวหน้าครอบครัวและมีอำนาจเด็ดขาด ส่วนลูกชายคนโตจะสืบทอดทรัพย์สินของครอบครัวทั้งหมดต่อจากพ่อ

และประการที่สาม เกิดจากประมวลกฎหมายแพ่ง ปี 1898 กล่าวคือ ประมวลกฎหมายแพ่งดังกล่าวได้ทำให้กฎหมายและสิทธิพิเศษของผู้อาวุโสมีความเข้มงวดมากขึ้น ซึ่งประมวลกฎหมายแพ่ง ฉบับปี 1898 ได้ให้คำจำกัดความที่ชัดเจนเกี่ยวกับค่านิยมและลำดับชั้นภายในครอบครัวที่เรียกว่า “โคชูเซอิ” หรือ “ระบบหัวหน้าครอบครัว” โดยหัวหน้าครอบครัวมีสิทธิจะสั่งการคนในครอบครัวของตน ในปี 1947 ประมวลกฎหมายแพ่งฉบับนี้ยกเลิกการใช้ แต่เรื่องอุดมการณ์ของผู้ชายเป็นยังคงปรากฏอยู่ในสังคมญี่ปุ่นจนถึงปัจจุบัน

ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้อง เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์แบบลำดับชั้นของบุคคล ตั้งแต่ครอบครัว ชุมชน สโมสร โรงเรียน จนกระทั่งองค์กรหรือบริษัท โดยรุ่นพี่จะเป็นผู้ที่อยู่เหนือกว่ารุ่นน้อง ซึ่งเป็นผู้ที่ด้อยกว่าในทุกสถานการณ์ ส่วนใหญ่รุ่นพี่จะมีอายุมากกว่ารุ่นน้อง ดังนั้นรุ่นน้องจะต้องปฏิบัติตัวต่อรุ่นพี่ด้วยความเคารพ ความสัมพันธ์ดังกล่าวได้จะเห็นได้จากเนื้อหาในอนิเมะ มังงะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่น โดยปกติความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้องจะเริ่มขึ้นตั้งแต่ตอนเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเห็นได้จากที่ประเทศญี่ปุ่นได้จัดกิจกรรมนอกหลักสูตรที่เรียกว่า “บุคตสึโดะ” หรือ “กิจกรรมชมรม” ขึ้นตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่คุณคนได้เริ่มต้นสัมผัสกับความสัมพันธ์แบบลำดับชั้นเป็นครั้งแรกในชีวิต ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนรุ่นพี่กับนักเรียนรุ่นน้อง ที่รุ่นพี่จะต้องดูแลและคอยให้คำปรึกษาแก่รุ่นน้องเสมอ โดยกิจกรรมชมรมที่จัดขึ้นจะเป็นกิจกรรมนอกเวลาเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถเข้าร่วมกลุ่มที่ตนเองสนใจได้อย่างอิสระ เช่น ชมรมว่ายน้ำ ชมรมศิลปะ หรือชมรมแบดมินตัน เป็นต้น ทุกครั้งที่ทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมจะทำให้เกิดความสามัคคีขึ้น และยังช่วยกระชับความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้องอีกด้วย (Katarina Woodman, 2022)

3) มิติทางวัฒนธรรม

3.1) ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ

- เรื่อง Weathering with You (2019)

สาระสำคัญคือ ความไม่เท่าเทียมทางเพศ

เรื่องความเหลื่อมล้ำทางอำนาจเป็นสิ่งที่พบได้ทั่วไปในสังคมญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ชายและผู้หญิงชาวญี่ปุ่น โดยส่วนใหญ่ผู้ชายจะเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือผู้หญิง หากศึกษาลักษณะสังคมของประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจะพบว่า เรื่องความเหลื่อมล้ำทางสังคมระหว่างผู้ชายและผู้หญิง เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้นำประเทศให้ความสำคัญและกำลังเร่งแก้ไข ดังจะเห็นได้จากที่ ฟุมิโอะ คิชิดะ (Fumio Kishida) นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น ได้ให้คำสัญญาว่าจะเร่งแก้ไขปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศ รวมถึงการลดช่องว่างของรายได้ระหว่างผู้ชายและผู้หญิงในสังคมญี่ปุ่นให้สำเร็จ ซึ่งเรื่องที่ผู้ชายเป็นใหญ่ในสังคม พบว่าเป็นเรื่องที่ฝังอยู่ในสังคมของประเทศญี่ปุ่นมายาวนาน ทั้งในครอบครัว การศึกษา ศาสนา ศิลปะ รวมถึงสื่อมวลชน

แนวคิดผู้ชายเป็นใหญ่ได้หล่อหลอมอยู่ในสังคมญี่ปุ่นมาตลอด จึงทำให้สังคมญี่ปุ่นมีการแบ่งแยกระหว่างเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน ซึ่งพบว่าสื่อมวลชนได้ทำหน้าที่ผลิตซ้ำภาพของผู้ชายเป็นใหญ่ในสังคมออกมาอย่างต่อเนื่อง จนทำให้คนในสังคมซึมซับและเชื่อในแนวคิดดังกล่าว ซึ่งนำไปสู่การสร้างมายาคติที่ว่าสังคมควรให้อำนาจแก่ผู้ชายซึ่งเป็นเพศที่แข็งแกร่งกว่าผู้หญิง โดยมายาคตินี้ได้ครอบงำความคิดของคนในสังคมโดยไม่รู้ตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก แนวคิดเรื่องผู้ชายเป็นใหญ่คือสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมต่างๆ ตามมา เช่น ปัญหาการเหยียดเชื้อชาติหรือปัญหาการกดขี่ทางเพศ เป็นต้น (มูลนิธิหญิงชายก้าวหน้า, 2567)

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นความเหลื่อมล้ำทางอำนาจที่เกิดขึ้นในลักษณะที่ผู้ชายเป็นใหญ่ในสังคม มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหาและตัวละคร พบว่าในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Weathering with You (2019) ได้ปรากฏประเด็นนี้อย่างชัดเจน พบว่าส่วนใหญ่ตัวละครเอกจะถูกผู้ชายในสังคมเป็นฝ่ายกระทำอยู่เสมอ ทั้งหัวหน้างาน ผู้มีอิทธิพลในย่านสถานบันเทิง และเจ้าหน้าที่ตำรวจ

กล่าวคือ โฮตากะและฮิโนะคือตัวละครเอกของเรื่องที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากตัวละครผู้ชาย ส่วนใหญ่ตัวละครผู้ชายจะเป็นฝ่ายกระทำตัวละครเอก ทำให้ตัวละครเอกได้รับความเดือดร้อน ซึ่งส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตอย่างมาก ทั้งในตอนโฮตากะถูกสูงะ ชายแปลกหน้าที่พบกันบนเรือเฟอร์รี่ตอนเดินทางไปเมืองโตเกียว หลอกให้เลี้ยงอาหารและเครื่องดื่ม เนื่องจากสูงะทวงบุญคุณกับโฮตากะในเรื่องที่เขาช่วยโฮตากะให้รอดพ้นจากการพลัดตกเรือในช่วงที่เกิดพายุฝน และในตอนฮิโนะถูกผู้มีอิทธิพลย่านสถานบันเทิงลวนลามขณะกำลังตกลงเรื่องงาน รวมถึงในตอนโฮตากะและฮิโนะต้องวิ่งหนีตำรวจในเมืองโตเกียว เพราะโฮตากะและฮิโนะเป็นผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ จึงไม่สามารถใช้ชีวิตได้เองตามลำพัง

ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนในประเด็นที่ตัวละครที่ได้รับผลกระทบจากตัวละครผู้ชาย ซึ่งมีอำนาจเหนือกว่าและได้เอาใจเอาเปรียบ คือบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่าง สุงะ เคสึเกะ (Suga Keisuke) เจ้าของนิตยสารที่รับโสดากะเข้าทำงานกับ นัทซึมิ (Natsumi) หลานสาวที่ทำงานร่วมกัน ได้พูดถึงเรื่องการจ้างงานโสดากะ

นัทซึมิ: ว่าแต่จ่ายเงินเดือนให้โสดากะเท่าไรล่ะ?

...สามหมื่นเองเหรอ? อย่างถูกอะ

สุงะ: เปล่า สามพัน

นัทซึมิ: สามพันเนี่ยนะ โครตถูกอะ แรงงานนรก

รับรองว่าเดี๋ยวโดนฟ้องกรมแรงงานแน่

เด็กสมัยนี้กล้าฟ้องด้วยนะ!

เหตุผลที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างบทสนทนาดังกล่าวมาอธิบาย เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าบทสนทนาของตัวละครข้างต้นสามารถสะท้อนให้เห็นว่า สุงะคือตัวละครผู้ชายที่มีอำนาจในการตัดสินใจทุกเรื่อง ซึ่งมีอำนาจเช่นเดียวกับผู้ชายทั่วไปในสังคมญี่ปุ่นที่สามารถกระทำเรื่องต่างๆ ได้เอง แม้ว่าเรื่องที่กระทำอยู่จะผิดศีลธรรมหรือกฎหมายก็ตาม การที่สุงะเอาเปรียบเรื่องค่าจ้างของโสดากะได้แสดงให้เห็นว่า สุงะตั้งใจใช้อำนาจบีบบังคับโสดากะ ในลักษณะเดียวกับที่ผู้ชายในสังคมญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะใช้อำนาจบีบบังคับภรรยาและลูกให้ยอมจำนนต่อคำสั่งหรือการตัดสินใจของตน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยเฉพาะในเรื่องความไม่เท่าเทียมทางเพศ

อีกตัวอย่างหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความชัดเจนในเรื่องความไม่เท่าเทียมทางเพศในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ คือตอนที่อินะถูกผู้ชายในสถานบันเทิงที่เธอไปสมัครงานลวนลามในขณะที่กำลังคุยเรื่องงาน ซึ่งข้อเสนอที่เจ้าของสถานบันเทิงยื่นให้กับอินะ ทำให้อินะเป็นฝ่ายเสียเปรียบ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า การที่เจ้าของสถานบันเทิงที่เป็นผู้ชายได้เอาเปรียบอินะ ทั้งเรื่องของค่าจ้าง รวมถึงการจับเนื้อต้องตัว เป็นสิ่งที่พบได้ทั่วไปในสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ ซึ่งในครั้งนี้นำให้อินะต้องตกอยู่ในสถานการณ์จำยอม เนื่องจากไม่มีบริษัทใดยอมรับผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะทำงาน ประเด็นนี้ได้สะท้อนให้เห็นว่า สังคมได้เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ชายเสมอ โดยเฉพาะกับเรื่องการจ้างงานและการจ่ายค่าจ้างให้กับผู้หญิง

กล่าวคือ ในสังคมญี่ปุ่นเรื่องการจ้างงานที่ไม่เป็นธรรมของผู้หญิง พบว่าเป็นปัญหาเรื้อรังที่เกิดขึ้นมานานและยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง ซึ่งเห็นได้จากผู้หญิงได้รับค่าจ้างในอัตราที่ต่ำกว่าผู้ชายเสมอ แม้ว่าจะทำงานในตำแหน่งเดียวกัน รวมถึงเรื่องที่บริษัทส่วนใหญ่ในประเทศญี่ปุ่นจะพิจารณาบุคคลจากเอกสารสมัครงานของผู้ชายก่อนผู้หญิง ซึ่งปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้หญิงเกิด

ความเครียดและความวิตกกังวล จนส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตอย่างมาก และนำไปสู่อัตราการฆ่าตัวตายที่เพิ่มขึ้น มีผลสำรวจเกี่ยวกับการทำงานของชาวญี่ปุ่น พบว่าระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ถึงเดือนตุลาคม ปี 2020 มีผู้หญิงชาวญี่ปุ่นฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้นจากเดิมถึงร้อยละ 37 โดยคิดเป็น 5 เท่าของผู้ชายที่ฆ่าตัวตาย ทั้งหมดมีสาเหตุมาจากการเครียดเรื่องโรคระบาด ปัญหาเศรษฐกิจ และการถูกปลดออกจากงาน (มติชนสุดสัปดาห์, 2564)



ภาพ 75 อินะถูกผู้ชายในสถานบันเทิงที่ไปสมัครงานลวนลาม

ที่มา: Makoto Shinkai, 2019

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีระดับความเท่าเทียมทางเพศต่ำที่สุดประเทศหนึ่งในกลุ่มประเทศ G7 ซึ่งในรายงานของ Global Gender Report ของ World Economic Health Forum ได้กล่าวถึงปัญหาที่ผู้หญิงชาวญี่ปุ่นต้องพบในการทำงาน โดยเฉพาะในตำแหน่งผู้นำระดับสูงว่า มีผู้หญิงเพียงร้อยละ 15 ที่สามารถขึ้นมาดำรงตำแหน่งสำคัญในบริษัทหรือในทางการเมืองได้ ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนที่น้อยมาก เมื่อเทียบกับผู้หญิงที่เป็นผู้บริหารระดับสูงในประเทศอื่น (Sarah Parsons, 2023)

จากสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้นพบว่า การที่สังคมญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญและให้สิทธิประโยชน์กับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นมาจากความเชื่อเรื่องการกำเนิดประเทศญี่ปุ่นและตำนานเทพเจ้า ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานมายาคติของประเทศญี่ปุ่น ที่เชื่อว่าเทพชายหญิงเป็นผู้ที่มาจัดระเบียบความสัมพันธ์บนความแตกต่างของเพศและชนชั้นอย่างชัดเจน กล่าวคือ ในหนังสือ “นิฮอนจิ” ซึ่งเป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญเล่มหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น แปลโดย W.G. Aston ได้กล่าวถึงการกำเนิดของประเทศญี่ปุ่นและเทพเจ้าไว้ว่า เทพอิซานางิและเทพอิซานามิ ได้รับคำสั่งให้ลงมาที่โลก

มนุษย์เพื่อสร้างสิ่งมีชีวิตและที่อยู่อาศัยให้กับสิ่งมีชีวิต ความเชื่อดังกล่าวเกิดขึ้นในยุคมายาคติของประเทศญี่ปุ่นที่เชื่อว่า ถ้าหากไม่มีเทพชายหญิงคู่นี้สร้างโลกและสิ่งมีชีวิตก็จะไม่ใช่ประเทศญี่ปุ่นและมนุษย์ชายหญิงเกิดขึ้น นอกจากนี้ยังมองว่าการสร้างมนุษย์ขึ้นมาบนโลก ได้ทำให้เกิดการสร้างเพศและความสัมพันธ์ระหว่างเพศขึ้นมา ในเวลาต่อมาความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและเพศหญิง ได้ทำให้เกิดความแตกต่างทางลักษณะทางกายภาพ รวมถึงความแตกต่างทางพื้นที่และชนชั้นทางสังคมขึ้นมาอย่างชัดเจน โดยเกิดขึ้นจากรากฐานความแตกต่างทางเพศและพื้นที่ จนทำให้เกิดการจัดระบบความสัมพันธ์ระหว่างเพศและพื้นที่ในสังคม รวมถึงบทบาท หน้าที่ และอำนาจในการครอบครองสิทธิมาจนถึงปัจจุบัน (ชนิดา ตั้งถาวรสิริกุล, ม.ป.ป.)

ระยะแรกความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายและผู้หญิงถูกรวมให้เป็นหนึ่งเดียว คือมีการจัดระบบและการครอบครองสิ่งต่างๆ ร่วมกัน และพบว่าการทำงานของชาวญี่ปุ่นในยุคมายาคติเกิดขึ้นเพราะต้องการวางรากฐานของการให้กำเนิดและการให้สิทธิถือครองพื้นที่และอำนาจ ซึ่งผู้ชายและผู้หญิงจะมีสิทธิเท่าเทียมกัน

สำหรับระยะที่สอง พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายและผู้หญิง ได้มีการแบ่งแยกเพศอย่างชัดเจน ถือว่าเป็นช่วงที่มีการช่วงชิงพื้นที่และอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิงอย่างจริงจัง หากพิจารณาในเรื่องผลประโยชน์ที่ผู้ชายและผู้หญิงได้รับ พบว่าผู้หญิงต้องสูญเสียพื้นที่และอำนาจให้กับผู้ชาย ซึ่งประเทศได้มีการจัดกฎระเบียบทางสังคมที่เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ชายมากกว่าผู้หญิงอย่างเห็นได้ชัด ทั้งการลดอำนาจและบทบาทหน้าที่ของผู้หญิง รวมถึงสิทธิขั้นพื้นฐานต่างๆ ที่ผู้หญิงควรจะได้รับ ดังนั้นสังคมของประเทศญี่ปุ่นในยุคหลังมายาคติจึงมีการแบ่งแยกผู้ชายและผู้หญิงออกจากกันอย่างชัดเจน และมองผู้หญิงในด้านลบ เช่น ผู้หญิงคือบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ที่แสดงถึงการทำลาย ความตาย และความสกปรก ขณะที่ผู้ชายจะถูกมองในด้านบวก เช่น ผู้ชายคือบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ที่แสดงถึงการเกิด ความบริสุทธิ์ และการสร้าง เป็นต้น ดังนั้นเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ พื้นที่ และอำนาจระหว่างผู้ชายและผู้หญิงขึ้นอย่างชัดเจน จึงได้ส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต ทัศนคติ รวมถึงการทำงานของชาวญี่ปุ่นอย่างมาก

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นนี้ คือการที่ผู้ชายและผู้หญิงชาวญี่ปุ่นเลือกใช้ภาษาในการสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้ชายจะมีการเลือกใช้ระดับภาษาและลักษณะของภาษาที่หลากหลายกว่าผู้หญิง ซึ่งบางครั้งอาจใช้คำพูดที่ไม่สุภาพได้ เพราะไม่เคร่งครัดมาตรฐานของภาษาเช่นเดียวกับผู้หญิง ในขณะที่ผู้หญิงจะต้องใช้ภาษาพูดในลักษณะที่แสดงออกถึงความสุภาพ นุ่มนวล และมีการใช้ภาษามาตรฐานอย่างเคร่งครัดเสมอ

นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังให้ความสนใจกับคำลงท้าย การใช้คำสรรพนาม คำเรียกขาน และการเรียงลำดับคำชายหญิงในภาษาญี่ปุ่นอย่างมากอีกด้วย เช่น ในภาษาญี่ปุ่นหากจะกล่าวถึงผู้ชายและผู้หญิงจะต้องมีการจัดเรียงลำดับอย่างชัดเจน คือจะมีการจัดเรียงลำดับให้ผู้ชายมาก่อนผู้หญิง

เสมอ และไม่สามารถสลับตำแหน่งได้ หรือประเด็นที่ต้องมีตัวบ่งชี้เพศระบุอยู่ในภาษา ซึ่งเมื่อกล่าวถึงผู้หญิงจะต้องมีการระบุตัวบ่งชี้เรื่องเพศอย่างชัดเจน ขณะที่ผู้ชายจะใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง โดยไม่มีการระบุเพศอย่างชัดเจน ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าผู้หญิงมีทางเลือกในการใช้ภาษาที่จำกัดกว่าผู้ชาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงสภาพสังคมของผู้ชายเป็นใหญ่และความเหลื่อมล้ำทางเพศในสังคมญี่ปุ่นอย่างโดดเด่น (อุภาวรรณ เบ็ญจโกศิ, 2548)

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ โครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้ง เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับผู้อาวุโสหรือหัวหน้ากลุ่ม ซึ่งเป็นบุคคลที่ทุกคนในกลุ่มต้องให้ความเคารพและเชื่อฟัง

เมื่อพูดถึงมิติทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการทำงานของบุคคลในประเทศญี่ปุ่น พบว่าโครงสร้างทางสังคมของประเทศญี่ปุ่นเป็นประเด็นหนึ่งที่มีความน่าสนใจ เพราะโครงสร้างทางสังคมของประเทศญี่ปุ่นมีความโดดเด่นจากโครงสร้างทางสังคมของสังคมอื่นอย่างมาก เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นเน้นโครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้ง ที่ให้ความสำคัญกับระบบผู้อาวุโสหรือหัวหน้ากลุ่มเป็นสำคัญ ซึ่งผู้อาวุโสหรือหัวหน้ากลุ่มจะเป็นผู้ที่มีอำนาจในการตัดสินใจทุกเรื่องอย่างชัดเจน และสมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องเชื่อฟังและจะต้องปฏิบัติตามคำสั่ง

โครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้งของประเทศญี่ปุ่นเกิดขึ้นจากระบบ “อิเอะ” หรือ “ระบบบ้านแบบญี่ปุ่น” กล่าวคือ ระบบอิเอะ คือระบบที่มีความสัมพันธ์กับเงื่อนไขต่างๆ ทางเศรษฐกิจและการเมือง ซึ่งระบบอิเอะในแต่ละยุคจะมีความแตกต่างกัน เมื่อพิจารณาอิเอะในแง่เศรษฐกิจ พบว่าคือหน่วยในการดำรงชีพของสมาชิกที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกันในสถานที่เดียวกัน รวมถึงเป็นหน่วยในการจัดการบริหารของสมาชิกในกลุ่มอีกด้วย ผู้ที่อาศัยอยู่ในสถานที่เดียวกันหรืออยู่กลุ่มเดียวกัน จะถือว่าเป็น “คนในบ้าน” โดยคนในบ้านอาจมีความสัมพันธ์กันทางสายเลือดหรือไม่ก็ได้ เพราะชาวญี่ปุ่นจะมีความสำนึกในเรื่องการอยู่ร่วมกันในสถานที่หรือในหน่วยงานเดียวกันอย่างมาก เพราะฉะนั้นสมาชิกทุกคนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันจะถือว่าเป็นพวกเดียวกัน ซึ่งจะต้องอุทิศตัวและให้ความเคารพ รวมถึงแสดงความอ่อนน้อมกับผู้อาวุโสหรือหัวหน้ากลุ่ม ดังนั้นพฤติกรรมและความคิดของสมาชิกในกลุ่มจะถูกกำหนดจากอิเอะเป็นสำคัญ (กำชัย ลายสมิต, ม.ป.ป.)

สำหรับโครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) พบว่าตัวละครที่เป็นเสาหลักของหน่วยพิฆาตอสูร ในที่นี้คือ เรนโกะ ผู้ทำหน้าที่เป็นเสาหลักเพลิง คือหัวหน้าของหน่วยพิฆาตอสูร ซึ่งบทบาทและหน้าที่ส่วนใหญ่ของเรนโกะในฐานะหัวหน้ากลุ่มหรือผู้อาวุโสของกลุ่ม จะมีหน้าที่ดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกหน่วยพิฆาตอสูรทุกคน ทั้งทั้งจิตใจและกลุ่มเพื่อนให้ดีที่สุด ทั้งในระหว่าง

ปฏิบัติหน้าที่และหลังจากปฏิบัติหน้าที่ รวมถึงเรนโงคุยังเป็นผู้ที่วางแผนการปฏิบัติงานเองทั้งหมด โดยแผนการของเรนโงคุที่นำมาใช้ต่อสู้กับอสูรแต่ละครั้ง เกิดขึ้นจากประสบการณ์ทั้งหมดที่เคยต่อสู้กับอสูร ซึ่งเรนโงคุนำประสบการณ์เหล่านั้นมาประเมินถึงความเป็นไปได้ที่แผนการนั้นจะสำเร็จ จนกลายเป็นแผนการที่สมบูรณ์

ตัวอย่างในประเด็นที่เรนโงคุทำหน้าที่ดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนให้ดีที่สุด ทั้งในระหว่างปฏิบัติหน้าที่และหลังจากปฏิบัติหน้าที่ คือคำพูดของเรนโงคุที่ออกคำสั่งห้ามให้ทันจิโร่ขยับตัว หลังจากที่ทันจิโร่ได้รับบาดเจ็บในขณะที่ต่อสู้

เรนโงคุ: อย่าขยับ ถ้าแผลเปิดแล้วจะเป็นอันตรายถึงชีวิต
ข้าขอสั่งให้เจ้าอยู่นิ่งๆ

คำพูดของเรนโงคุข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความห่วงใยที่มีต่อสมาชิกกลุ่มอย่างชัดเจน ซึ่งความห่วงใยนี้เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างหัวหน้าและสมาชิกกลุ่ม ที่มองว่าสมาชิกในกลุ่มทุกคนคือคนในครอบครัว เช่นเดียวกับความสัมพันธ์ในระบบอียะ

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงประเด็นที่เรนโงคุคือหัวหน้ากลุ่มที่มีหน้าที่ดูแลสมาชิกในกลุ่มให้ดีที่สุด พบว่าได้สอดคล้องกับที่ กำชัย ลายสมิต กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของผู้อาวุโสหรือหัวหน้ากลุ่มในโครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้งของประเทศญี่ปุ่นว่า โดยปกติหัวหน้ากลุ่มจะเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุด ซึ่งเป็นผู้ที่ต้องดูแลความเป็นอยู่และชีวิตของสมาชิกกลุ่ม สิ่งสำคัญที่หัวหน้ากลุ่มจำเป็นต้องมีคือการรักษาความสมดุลในผลประโยชน์ของลูกน้องให้มีความเท่าเทียมกัน และหัวหน้ากลุ่มจะต้องปฏิบัติตัวเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับลูกน้อง เพื่อลูกน้องจะได้ยึดถือเป็นตัวอย่าง ขณะเดียวกันหัวหน้ากลุ่มยังต้องทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและเป็นที่พึ่งพาให้กับลูกน้องอีกด้วย

ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยนำโครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้งที่เกี่ยวข้องกับระบบอียะ มาพิจารณาร่วมกับบทบาท หน้าที่ และตำแหน่งของเรนโงคุ พบว่าเรนโงคุคือผู้ที่มีอำนาจสูงสุดของหน่วยพิฆาตอสูรในการออกปฏิบัติการกิจเพื่อฆ่าอสูรที่อยู่ในขบวนรถไฟนินดร้าครั้งนี้ ซึ่งเรนโงคุอยู่ในตำแหน่งเดียวกับ “หัวหน้าบ้าน” ในโครงสร้างทางสังคมแบบแนวตั้งของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากเรนโงคุคือผู้ที่มีอำนาจในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ได้เองอย่างเด็ดขาด ขณะเดียวกันเรนโงคุยังทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้กับสมาชิกของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนในช่วงที่เกิดปัญหาขณะต่อสู้กับอสูรอีกด้วย จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าหัวหน้ากลุ่มหรือหัวหน้าบ้านในระบบอียะ จะต้องเป็นผู้ที่มีอำนาจและมีประสบการณ์มากจึงจะสามารถนำพาความสำเร็จมาสู่กลุ่มที่ตนเองสังกัดได้ รวมถึงจะต้องประพฤติและปฏิบัติตัวให้เป็นผู้นำที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูกน้อง จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้งหมด พบว่าการกระทำของเรนโงคุได้สอดคล้องกับบทบาทและหน้าที่ของหัวหน้าบ้านในระบบอียะอย่างชัดเจน

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้สนับสนุนในประเด็นที่เรโนงคุเป็นหัวหน้ากลุ่มที่สามารถตัดสินใจเรื่องต่างๆ ได้เองอย่างเด็ดขาด คือฉากที่เรโนงคุตัดสินใจต่อสู้กับ อาคาสะ อสุรจันทราช้างชั้นที่ 3 ด้วยการยอมเสียสละชีวิตของตนเองเพื่อปกป้องสมาชิกของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคน และปกป้องประชาชนผู้บริสุทธิ์

เรโนงคุ: ข้าจะปฏิบัติหน้าที่ของข้าให้สมบูรณ์ จะไม่ให้ผู้ใด
ที่ต้องตายอย่างเด็ดขาด

จากคำพูดของเรโนงคุข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เมื่อเรโนงคุได้ตัดสินใจที่จะทำอะไรแล้ว จะไม่มีผู้ใดกล้าขัดคำสั่ง แม้ว่าทันจิโร่และกลุ่มเพื่อนต้องการจะเข้าไปช่วยเรโนงคุต่อสู้กับ อาคาสะ อสุรจันทราช้างชั้นที่ 3 ก็ตาม การตัดสินใจของเรโนงคุดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความรับผิดชอบในฐานะของหัวหน้ากลุ่มที่มีต่อสมาชิกและกลุ่มที่ตนเองสังกัดอยู่อย่างสูงสุด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงปณิธานที่แน่วแน่ของหัวหน้ากลุ่มอย่างชัดเจน



ภาพ 76 เรโนงคุต่อสู้กับอสุร เพื่อต้องการปกป้องสมาชิกของกลุ่มทุกคนให้ปลอดภัย

ที่มา: Haruo Sotozaki, 2020

กล่าวคือ จุดเด่นของโครงสร้างในระบบอโอะ คือจะมีการกำหนดตำแหน่ง “หัวหน้าบ้าน” อย่างชัดเจน ซึ่งหัวหน้าบ้านจะเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในสังคมญี่ปุ่นโดยปกติจะเลือกให้พ่ออยู่ในตำแหน่งหัวหน้าบ้านและเป็นผู้ที่มีอำนาจเด็ดขาด เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่เน้นความสัมพันธ์แบบแนวตั้งมาตั้งแต่อดีต ที่เน้นการรวมกลุ่มแบบที่เกิดขึ้นในสถานที่เดียวกัน มากกว่าเน้นการรวมกลุ่ม

แบบมีคุณสมบัติเหมือนกัน ดังนั้นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่เดียวกันจึงมีการจัดการและการบริหารอำนาจของผู้อาวุโสหรือหัวหน้ากลุ่มอย่างชัดเจน

นอกจากนี้การสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มยังมีความสำคัญกับสมาชิกในกลุ่มอย่างมากอีกด้วย เพราะการสร้างอารมณ์และความรู้สึกถึงความสัมพันธ์จะช่วยทำให้สมาชิกทุกคนตระหนักได้ว่า ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และกลุ่มเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของตน ซึ่งส่งผลให้สมาชิกทุกคนมีความรักและความภักดีต่อกลุ่มและเพื่อนร่วมงาน

การรวมกลุ่มในสังคมญี่ปุ่นมีหลายลักษณะ บางครั้งสมาชิกกลุ่มสามารถเลือกได้ว่าต้องการจะเป็นสมาชิกของกลุ่มใด เช่น ลูกศิษย์อาจเลือกอาจารย์ได้จากสิ่งที่อยากเรียนหรือลักษณะนิสัยของอาจารย์ที่สอดคล้องกับตนเอง เป็นต้น ขณะที่สมาชิกบางคนอาจเข้าร่วมกลุ่มนั้นเพื่อความจำเป็น เช่น การเลือกเข้ากลุ่มเพื่อความปลอดภัย หรือเพื่อขอความคุ้มครองจากหัวหน้ากลุ่ม เป็นต้น หรือสมาชิกบางคนอาจเลือกเข้ากลุ่ม เพราะตนเองเป็นคนในชุมชนนั้น ดังนั้นชาวญี่ปุ่นจึงได้ยึดถือเรื่องของกลุ่มและกลุ่มที่ตนเองสังกัดอยู่อย่างมาก โดยสมาชิกกลุ่มจะต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อจะได้ส่งผลต่อระบบการทำงานที่เป็นเอกภาพ (ยุพา คลังสุวรรณ, ม.ป.ป.)

การที่เรารู้จักคือหัวหน้าของหน่วยพิฆาตอสูร ซึ่งทั้งจิโร่และกลุ่มเพื่อนจะต้องเชื่อฟังคำสั่งและให้ความเคารพ เนื่องจากเรโนะโจเป็นผู้อาวุโสของกลุ่ม เพราะมีประสบการณ์มากกว่าทั้งจิโร่และกลุ่มเพื่อนนั้น ได้สอดคล้องกับเรื่องความสัมพันธ์ตามลำดับชั้นทางสังคมอีกด้วย กล่าวคือความสัมพันธ์แบบแนวดิ่งจะมีการจัดเรียงลำดับชั้น โดยยึดอายุของการเข้าเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือในสังคมนั้นเป็นเกณฑ์ ซึ่งผู้ที่อยู่ในกลุ่มหรือในสังคมนั้นมาก่อน จะถือว่าเป็นผู้อาวุโสซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า และส่วนใหญ่จะอยู่ในตำแหน่งสูงหรือตำแหน่งผู้บริหาร ส่วนผู้ที่เพิ่งเข้ามาจะถือว่าเป็นผู้ที่มีประสบการณ์น้อย โดยคนกลุ่มนี้จะต้องเริ่มต้นทำงานจากตำแหน่งต่ำก่อน จากนั้นจึงค่อยขยับขึ้นสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น ดังนั้นประสบการณ์ของบุคคล จึงถูกนำมาใช้เป็นตัวกำหนดตำแหน่งของบุคคล

3.2) ความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม

- เรื่อง Penguin Highway (2018)

สาระสำคัญคือ การทำงานเป็นกลุ่มและความสามัคคี

เมื่อนำรูปแบบการดำเนินชีวิต ค่านิยม และพฤติกรรมของชาวญี่ปุ่นมาวิเคราะห์ตามมิติทางวัฒนธรรมของฮอฟสเต็ด ร่วมกับประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าในมิติของความเป็นปัจเจกบุคคลและการรวมกลุ่ม ประเทศญี่ปุ่นได้คะแนน 46 คะแนน ในด้านความเป็นปัจเจกบุคคล ขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาได้คะแนน 91 คะแนน จากผลคะแนนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ประเทศญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมที่เน้นการรวมกลุ่มมากกว่าการเป็นปัจเจกบุคคล ดังจะเห็นได้จากวัฒนธรรมญี่ปุ่นหลายประการที่มี

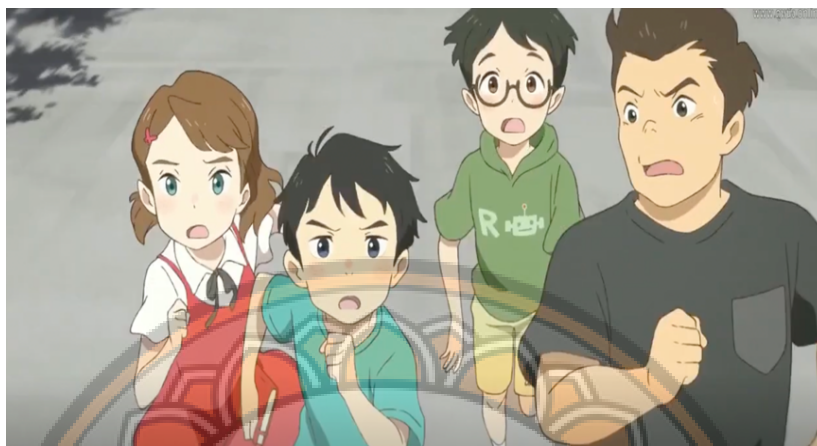
คุณลักษณะที่สะท้อนถึงการทำงานเป็นกลุ่ม เช่น วัฒนธรรมการทำงานของชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับคุณค่าที่เป็นเป้าหมายของกลุ่มหรือองค์กรที่ตนสังกัดอยู่ มากกว่าการให้ความสำคัญกับคุณค่าที่เป็นผลประโยชน์ส่วนบุคคล เป็นต้น

สำหรับประเด็นการรวมกลุ่มทางสังคมที่ปรากฏในวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ดังที่ได้กล่าวถึงข้างต้น เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์การกระทำของตัวละครที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Penguin Highway (2018) ร่วมกับเนื้อหาและบริบทภายในเรื่องอย่างละเอียด พบว่าตัวละครได้เน้นการทำงานแบบรวมกลุ่ม ซึ่งได้สอดคล้องกับรูปแบบทำงานของชาวญี่ปุ่น ที่ส่วนใหญ่จะทำงานเป็นกลุ่ม ในลักษณะของการพึ่งพาอาศัยกันมากกว่าการทำงานแบบใช้อำนาจการตัดสินใจจากบุคคลคนเดียว โดยการทำงานเป็นกลุ่มของชาวญี่ปุ่น จะมีหลักการทำงานที่เน้นการให้ความสำคัญกับสมาชิกทุกคนในกลุ่มอย่างเท่าเทียม ทั้งเรื่องให้ความเคารพกับการตัดสินใจของคนส่วนใหญ่ในกลุ่มหรือฉันทามติของกลุ่ม เรื่องการรักษาผลประโยชน์ของกลุ่มมากกว่าการรักษาผลประโยชน์ส่วนตัว รวมถึงการคำนึงถึงการกระทำและภาษาที่ใช้สื่อสารกับคนในกลุ่ม เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น และต้องการรักษามิตรภาพระหว่างคนในกลุ่มไว้

ในประเด็นการทำงานเป็นกลุ่มของอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัย พบว่าทุกครั้งที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยต้องทำงานร่วมกัน งานวิจัยเรื่องนั้นเสร็จสมบูรณ์ ความสำเร็จดังกล่าวเกิดขึ้นจากความสามัคคีที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนมีร่วมกัน กล่าวคือ ในช่วงเวลาที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนทำงานร่วมกันจะมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างเท่าเทียม จนทำให้งานวิจัยที่ทำได้ข้อสรุปที่เหมาะสมและถูกต้อง ผู้วิจัยมองว่าความสามัคคีของตัวละครที่เกิดขึ้นคือปัจจัยสำคัญที่นำพาความสำเร็จมาสู่กลุ่ม ซึ่งมีลักษณะเดียวกับความสามัคคีของชาวญี่ปุ่นที่ทำงานในองค์กรหรือบริษัท ที่ส่วนใหญ่ความสามัคคีที่เกิดจากความร่วมมือของคนในกลุ่มจะนำพาความสำเร็จมาสู่องค์กรที่ตนเองสังกัด ซึ่งเป็นเรื่องปกติที่พบได้ทั่วไปในสังคมการทำงานของประเทศญี่ปุ่น

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความชัดเจนในประเด็นความสามัคคีของอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัย คือฉากที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยได้ตัดสินใจหนีออกจากโรงเรียน ในช่วงที่มีประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินภายในเมือง หลังจากที่มีการพบปรากฏการณ์ของน้ำจับตัวเป็นกลุ่มก้อน โดยปรากฏการณ์น้ำอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยกำลังทำวิจัยอยู่ ซึ่งเป็นสาเหตุให้นักวิจัยกลุ่มหนึ่งหายตัวไปอย่างลึกลับ และหนึ่งในนั้นคือพ่อของทามาโมโตะ เพื่อนสนิทของอาโอยามะ ดังนั้นอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยจึงตัดสินใจที่จะช่วยทุกคนจากปรากฏการณ์ดังกล่าวให้สำเร็จ ผู้วิจัยมองว่า ความสามัคคีของอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยที่เกิดขึ้นในครั้งนี้ เกิดจาก “จิตสำนึกของกลุ่ม” ที่ทุกคนในกลุ่มจะต้องรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวมร่วมกัน เนื่องจากอาโอยามะและกลุ่มเพื่อน

นักวิจัยตระหนักได้ว่าการศึกษาปรากฏการณ์ดังกล่าวได้นำความเดือดร้อนมาสู่ผู้คนในสังคม ดังนั้น อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยจึงต้องร่วมมือกันและรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นให้ดีที่สุด



ภาพ 77 อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนหนีออกจากโรงเรียนเพื่อไปช่วยนักวิจัยที่หายตัวไป

ที่มา: Ishida Hiroyasu, 2018

ความสามัคคีของอาโอยามะและกลุ่มเพื่อนนักวิจัยข้างต้น ได้มีลักษณะเดียวกับการกระทำที่ชาวญี่ปุ่นสวมใส่หน้ากากในที่สาธารณะ เพื่อป้องกันการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid 19) ในปี 2020 เนื่องจากการกระทำดังกล่าวคือ “จิตวิญญาณสาธารณะ” ที่ชาวญี่ปุ่นมี โดยพบว่าชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ได้ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดอย่างเคร่งครัด สะท้อนให้เห็นว่าชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มทางสังคมอย่างมาก ขณะเดียวกันยังแสดงให้เห็นถึงความสามัคคีของประชาชนในประเทศที่ต้องการผ่านพ้นในช่วงสถานการณ์ที่เลวร้ายไปด้วยกัน ซึ่งการกระทำของชาวญี่ปุ่นดังที่กล่าวถึงข้างต้น ได้มีลักษณะตรงข้ามกับชาวอเมริกัน ที่ส่วนใหญ่เลือกที่จะไม่สวมใส่หน้ากากและไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคมอย่างเคร่งครัด การที่ชาวอเมริกันส่วนใหญ่ปฏิเสธการสวมใส่หน้ากากเนื่องจากลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศตะวันตกจะเน้นความเป็นปัจเจกบุคคลสูง จึงทำให้คนส่วนใหญ่ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม ซึ่งเห็นได้จากที่ชาวอเมริกันบางส่วนได้กล่าวว่าพวกเขาเป็นพลเมืองของประเทศซึ่งมีสิทธิและเสรีภาพที่จะไม่กระทำการเช่นนั้น (Renka Taguchi, 2021)

ในช่วงนั้นได้มีบทความหนึ่งในนิตยสาร Newsweek ของประเทศญี่ปุ่น เขียนว่าปรากฏการณ์นี้ได้สะท้อนถึงแนวคิดสังคมนิยม ซึ่งเป็นแนวคิดหนึ่งที่เป็นแรงกดดันทางสังคม ทำให้คนในกลุ่มของสังคมต้องปฏิบัติ โดยแรงกดดันทางสังคมนี้นี้ได้สะท้อนถึงจิตวิญญาณสาธารณะของชาวญี่ปุ่น

อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลลัพธ์เชิงบวกที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่นมีความเข้มแข็ง มีเสถียรภาพ และเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาสนับสนุนในประเด็นการทำงานแบบรวมกลุ่มของตัวละคร ซึ่งเกี่ยวข้องกับจิตสำนึกส่วนบุคคลที่อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนมี โดยจิตสำนึกส่วนบุคคลนี้ คือปัจจัยพื้นฐานสำคัญที่สมาชิกกลุ่มพึงมี ซึ่งพบได้ทั่วไปในการทำงานแบบรวมกลุ่มของชาวญี่ปุ่น คือฉากที่อาโอยามะและเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มต่างรู้สึกสำนึกผิดที่กระทำเรื่องไม่ดีกับอีกฝ่าย เนื่องจากอาโอยามะรู้สึกผิดที่ตนเองทำให้แผนการสำรวจของงานวิจัยไม่สำเร็จตามที่วางไว้ ขณะที่เพื่อนของอาโอยามะรู้สึกที่ผิดตนเองปล่อยให้อาโอยามะถูกเพื่อนในชั้นเรียนรังแก ซึ่งเห็นได้จากบทสนทนาระหว่างอาโอยามะและเพื่อนดังต่อไปนี้

เพื่อน: ขอโทษนะที่คราวก่อนเราหนีไปคนเดียว

อาโอยามะ: ผมไม่ได้ใส่ใจหรอก ผมสืต้องขอโทษที่รักษาแผนไว้ไม่ได้

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การทำงานเป็นกลุ่ม ถ้าหากสมาชิกในกลุ่มรู้จักสำนึกผิดและรู้จักกล่าวคำขอโทษกับอีกฝ่าย ย่อมทำให้ความสัมพันธ์ของสมาชิกกลุ่มยืนยาว เนื่องจากการกระทำดังกล่าวได้แสดงออกถึงมิตรไมตรีที่บุคคลทั้งสองฝ่ายมอบให้แก่กัน ขณะเดียวกันยังแสดงถึงการให้เกียรติกับอีกฝ่ายด้วย ซึ่งสะท้อนให้เห็นลักษณะของการทำงานแบบพึ่งพากัน ที่เป็นจุดเด่นของการทำงานแบบรวมกลุ่มของชาวญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน โดยได้สอดคล้องกับที่ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าความสามัคคีเกิดจากการกระทำ คำพูด และท่าทาง ที่แสดงถึงความสุภาพอ่อนน้อม และการมีมิตรไมตรี จึงทำให้ความสามัคคีกลายเป็นค่านิยมสำคัญที่ชาวญี่ปุ่นยึดมั่นและปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาที่วัฒนธรรมตะวันตกกลาโหมเข้ามาในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้ผู้คนและวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นเริ่มเปลี่ยนแปลง แต่ด้วยความสามัคคีที่ชาวญี่ปุ่นยึดมั่นและกระทำร่วมกัน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้เชื่อมโยงผู้คนในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศ ให้กลับมารวมกันเป็นหนึ่งเดียวภายใต้วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้อีกครั้ง

ความสามัคคีของชาวญี่ปุ่นเป็นลักษณะสำคัญของสังคมญี่ปุ่นมาหลายศตวรรษ โดยมีรากฐานมาจากคำสอนของลัทธิขงจื้อและค่านิยมดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น เรื่องความสามัคคี ความกลมกลืน และการให้ความสำคัญกับความต้องการของกลุ่มที่อยู่เหนือกว่าความต้องการของตนเอง ทั้งหมดนี้ได้ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยชาวญี่ปุ่นได้นำคำสอนและค่านิยมนี้มาปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน ทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และการทำธุรกิจ การนำลัทธิขงจื้อเข้ามาในประเทศญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 5 คำสอนที่เน้นย้ำถึงความสามัคคีของคนในกลุ่มและในสังคม รวมถึงบทบาทของ

ปัจเจกบุคคลในการรักษาความสามัคคี ได้กลายเป็นแนวคิดสำคัญที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือและปฏิบัติ ดังจะเห็นได้จากแนวคิดเรื่องความสามัคคีได้รับความนิยมอย่างมากในยุคเอโดะ เมื่อชนชั้นซามูไรนำแนวคิดความสามัคคีมาใช้กับลำดับชนชั้นทางสังคม เพื่อต้องการสร้างระบบของสังคม ซึ่งถือว่าเป็นจรรยาบรรณของซามูไรที่เคร่งครัดมาก (Katarina Woodman, 2023)

- เรื่อง From Up on Poppy Hill (2011)

สาระสำคัญคือ วะ (wa) หรือ ความกลมกลืน เป็นแนวคิดที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้สร้างความกลืนและความสามัคคีกับกลุ่มเพื่อน สมาชิกในองค์กร และประชาชนในประเทศ เพราะสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่เน้นการรวมกลุ่ม

วะ (wa) หรือ ความกลมกลืน คือหัวใจสำคัญของวัฒนธรรมญี่ปุ่น วะ คือสิ่งที่ถูกหล่อหลอมมาจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีมายาวนาน ขณะเดียวกัน วะ ยังปรากฏอยู่ในกฎหมาย ประเพณี และพิธีกรรมของประเทศญี่ปุ่นอย่างเด่นชัดอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น อาคารและสถาปัตยกรรมในประเทศญี่ปุ่นที่เน้นความกลมกลืนและความเรียบง่าย รวมถึงวิธีการจัดวางอาหารญี่ปุ่นบนจานที่มีความเป็นระเบียบและเป็นหนึ่งเดียวกัน

เมื่อก้าวถึง วะ ที่ปรากฏในครอบครัว สังคม และธุรกิจ พบว่า วะ ถูกนำมาใช้เพื่อเน้นการพึ่งพากันหรือเน้นความสามัคคี มากกว่าเน้นความเป็นอิสระหรือความเป็นปัจเจกบุคคล โดยชาวญี่ปุ่นจะใช้ วะ เพื่อเน้นความร่วมมือกันมากกว่าการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง และเน้นความอดทนมากกว่าการต่อต้านหรือการปะทะทางอารมณ์ ซึ่งการกระทำดังกล่าวของชาวญี่ปุ่นได้สะท้อนให้เห็นว่า สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่เน้นการรวมกลุ่ม และยังให้ความสำคัญกับค่านิยมของการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งระหว่างคนในกลุ่มอย่างชัดเจนอีกด้วย (Sachiko Eubanks, 2018)

ในประเด็นของ วะ หรือ ความกลมกลืน ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) พบว่าการกระทำ รูปแบบการดำเนินชีวิต และทัศนคติ ส่วนใหญ่ของตัวละคร ได้ปรากฏลักษณะของ วะ อย่างชัดเจน ซึ่งเกิดขึ้นจากที่ตัวละคร อุมิ ซุน และ มิซึนุเมะ ที่เป็นหัวหน้านักเรียน ได้รวมกลุ่มกับเพื่อนนักเรียนบางส่วนของโรงเรียนที่มีความคิดเห็นตรงกันว่า พวกเขาควรจะรวมตัวเพื่อช่วยกันปกป้องอาคาร ควอเทียร์ ละติน ซึ่งเป็นอาคารเก่าแก่ของโรงเรียนที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ไว้ โดยการรวมกลุ่มของตัวละครดังกล่าวเกิดขึ้นเพื่อต้องการต่อต้านการรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละติน ที่เป็นนโยบายหลักของผู้บริหารโรงเรียน โดยผู้บริหารโรงเรียนส่วนใหญ่มองว่า อาคารดังกล่าวเป็นอาคารที่มีรูปทรงล้าสมัย ซึ่งไม่สามารถปรับให้เข้ากับสภาพสังคมในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ของประเทศญี่ปุ่น ที่เน้นวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ในลักษณะเดียวกับประเทศตะวันตกได้

ตัวอย่างที่สามารถนำมาใช้สนับสนุนในเรื่องของ วะ หรือการสร้างความกลืนและการสร้างความสามัคคีของตัวละครที่รวมกลุ่มกันเพื่อปกป้องอาคาร ควอเทียร์ ละติน ได้อย่างชัดเจน คือฉากที่นักเรียนทุกคนมารวมตัวกันในหอประชุม เพื่อตกลงเรื่องที่โรงเรียนจะรื้อถอนอาคาร ควอเทียร์ ละติน การประชุมในครั้งนี้ได้เกิดความวุ่นวายขึ้น เนื่องจากมีนักเรียนแบ่งเป็นสองกลุ่ม ทั้งกลุ่มที่เห็นด้วยกับการรื้อถอนอาคารกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย ซึ่งเป็นกลุ่มของ อูมิ ชุน และ มิซึนุมะ ดังนั้น ระหว่างที่ประชุมจึงเกิดการปะทะกันขึ้น

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกฉากนี้มาวิเคราะห์ เนื่องจากฉากนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความกลมกลืนของกลุ่มทางสังคมอย่างชัดเจน กล่าวคือ แม้ว่าจะเกิดการปะทะอารมณ์ระหว่างนักเรียนสองกลุ่มขึ้นอย่างรุนแรง แต่เมื่อผู้บริหารที่เป็นผู้อำนวยการโรงเรียนเดินเข้ามาในหอประชุม ทำให้นักเรียนทุกคนยุติการกระทำดังกล่าวได้ในทันที และร่วมกันร้องเพลงประจำโรงเรียนอย่างพร้อมเพรียง ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า เหตุผลสำคัญที่ทำให้ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มหยุดปะทะกันได้ เนื่องจากนักเรียนทั้งหมดตระหนักได้ว่า ตนเองคือสมาชิกของกลุ่มทางสังคมเดียวกัน ซึ่งในที่นี้คือการเป็นนักเรียนในโรงเรียนเดียวกัน ดังนั้นแม้ว่าจะเกิดการปะทะกันขึ้นรุนแรงเพียงใด แต่เมื่อนักเรียนทุกคนเกิดความตระหนักในบทบาทและหน้าที่ของตนที่สังกัดอยู่ในกลุ่มทางสังคมเดียวกันได้ ย่อมทำให้ความบาดหมางลดระดับความรุนแรงลงได้



ภาพ 78 นักเรียนที่อยู่ในหอประชุมพร้อมใจกันร้องเพลงประจำโรงเรียน

ที่มา: Goro Miyazaki, 2011

จากสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวมา ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างความกลมกลืนและความสามัคคีภายในกลุ่มทางสังคมของชาวญี่ปุ่นให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งได้สอดคล้องกับที่ชาวญี่ปุ่น

เชื่อว่า เรา ได้พัฒนามาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นจนกลายมาเป็นรากฐานในเรื่องค่านิยมของประเทศญี่ปุ่น เมื่อนำแนวคิดเรื่องการจัดการความคิดและการแสดงออกของชาวญี่ปุ่นมาเปรียบเทียบกับชาวตะวันตก บางครั้งการกระทำของชาวญี่ปุ่นอาจถูกมองว่าไม่มีความซื่อสัตย์กับความรู้สึกของตัวเอง เนื่องจากชาวญี่ปุ่นจะมีลักษณะนิสัยพูดอ้อมค้อม หรือมีการแสดงออกที่ดูเหมือนเสแสร้ง เหตุผลที่ชาวญี่ปุ่นต้องแสดงออกเช่นนั้น เพราะความต้องการรักษาความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มไว้ ขณะเดียวกันยังต้องการสร้างความกลมกลืนให้เกิดขึ้นกับคนในกลุ่มอีกด้วย ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นว่าชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ที่นิยมส่งเสริมความกลมกลืนและความเป็นเอกภาพของกลุ่ม มากกว่าการรักษาผลประโยชน์ส่วนตน ที่เป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ขณะเดียวกันความกลมกลืนของคนในกลุ่ม พบว่าเกิดขึ้นจากโรงเรียนในประเทศญี่ปุ่นนิยมปลูกฝังแนวคิดเกี่ยวกับความกลมกลืน ความสามัคคี และการทำงานเป็นกลุ่ม ให้กับนักเรียน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ด้วยการที่โรงเรียนจะเน้นการทำกิจกรรมแบบกลุ่ม ทั้งการแบ่งกลุ่มปลูกผักและเลี้ยงสัตว์ มีการแบ่งเวรทำความสะอาดห้องเรียน รวมถึงการหมุนเวียนทำหน้าที่บริการอาหารกลางวัน ให้กับเพื่อนในชั้นเรียน นอกจากนี้เด็กนักเรียนชาวญี่ปุ่นยังถูกสอนเรื่องความกลมกลืนและความสามัคคีในตอนที่ต้องเดินทางไกลด้วยกันอีกด้วย ซึ่งเด็กจะต้องจับมือกันเดินเป็นคู่ไปตลอดทาง ซึ่งการสอนแบบนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กค่อยซึมซับความสามัคคีและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการสร้างความกลมกลืนและความสามัคคีภายในกลุ่มทางสังคมของชาวญี่ปุ่น ส่วนหนึ่งยังเกิดขึ้นจากลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่นที่นิยมพูดรักษาน้ำใจกับผู้คน โดยเฉพาะกับคนในกลุ่มด้วยกัน กล่าวคือ สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่เน้น “การรักษาน้ำใจ” ของคนในกลุ่มด้วยกันอย่างมาก ซึ่งการรักษาน้ำใจของชาวญี่ปุ่นนี้ จะเป็นการแสดงออกถึงการยอมรับและเป็นการแสดงความเคารพในมุมมองความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างชัดเจน การกระทำนี้จะให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ในกลุ่มมากกว่าความคิดเห็นส่วนตัว (Uchi, 2013)

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเด็นที่ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ที่นิยมพูดรักษาน้ำใจกับอีกฝ่าย คือฉากที่อูมิได้เข้าไปในห้องของผู้เช่ารายหนึ่งที่เป็นจิตรกร เมื่ออูมิเห็นภาพวาดบานหนึ่งวางอยู่จึงเดินเข้าไปดูและได้กล่าวชื่นชมผลงานนั้นว่าเป็นภาพวาดที่สวยงาม ทั้งๆ ที่เจ้าของผลงานรู้สึกว่าเป็นผลงานที่แย่มาก

อูมิ: สดุดยอด

ฮิโระ: ไม่สักนิด วาดตอนดึกสี่เลยเพี้ยน

อูมิ: สวยจะตายไป

จากบทสนทนาข้างต้นที่อุมิพูดกับจิตรกร ได้สะท้อนให้เห็นว่า นอกจากอุมิต้องการจะแสดงความชื่นชมอย่างจริงใจ เพราะภาพดังกล่าวเป็นภาพที่แสดงถึงเรื่องราวที่อุมิซึกงขึ้นเสาทู่วันแล้ว คำพูดของอุมินั้นยังได้แฝงนัยสำคัญของการพุทธรักษาหัวใจของอีกฝ่ายด้วย ผู้วิจัยเชื่อว่าการกระทำของอุมินั้น มาจากลักษณะนิสัยส่วนตัวของอุมิที่เป็นคนจิตใจดี เป็นคนอ่อนโยน และเป็นคนมองโลกในแง่ดี ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากบทบาทและหน้าที่ที่อุมิได้รับ ซึ่งอุมิได้รับหน้าที่สำคัญที่สุดในบ้านคือทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลความเป็นอยู่ของสมาชิกทุกคนในครอบครัว ซึ่งเป็นสิ่งที่อุมิต้องทำให้ดีที่สุด การที่อุมิมีหน้าที่ดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของทุกคนในบ้าน จึงทำให้อุมิกลายเป็นคนที่สามารถปรับตัวเข้ากับทุกคนได้เป็นอย่างดี ดังนั้นอุมิจึงเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของชาวญี่ปุ่น ที่แสดงออกถึงการเป็นผู้ยึดมั่นในความกลมกลืนของคนในกลุ่มได้อย่างชัดเจน

สำหรับประเด็นการพูดเพื่อรักษาหัวใจคนรอบข้างที่อุมิและชาวญี่ปุ่นกระทำ พบว่าการพุทธรักษาหัวใจคือการแสดงออกถึง “รูปแบบหนึ่งของมารยาททางสังคม” ที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ กล่าวคือ ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ถูกมองว่าเป็นผู้ที่รักษามารยาทและกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด ดังจะเห็นได้จากการรักษามารยาทและการมีพิธีการสำคัญต่างๆ เช่น มารยาทบนโต๊ะอาหาร ที่ชาวญี่ปุ่นจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ด้วยการกล่าวพร้อมกันว่า “ทานแล้วนะคะ/นะครับ” หรือการแสดงความขอบคุณด้วยการโค้งคำนับตามองศาต่างๆ ที่บ่งบอกถึงระดับความสำคัญของการขอบคุณ เป็นต้น

บางครั้งเรื่องที่ชาวญี่ปุ่นมีความกลมกลืนกับหมู่คณะ อาจถูกมองว่าเป็น “มนุษย์คู่มือ” ที่ต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของกลุ่มและสังคมอย่างเคร่งครัด ซึ่งมีลักษณะเดียวกับหุ่นยนต์ที่ต้องจดจำคำสั่งของผู้สร้างให้ได้ทั้งหมด โดยความเชื่อดังกล่าวเกิดขึ้นจากที่ชาวญี่ปุ่นให้ความเคารพกับระบบ รูปแบบการทำงาน และกฎระเบียบขององค์กรที่ตนสังกัดอย่างจริงจัง ส่วนใหญ่พนักงานที่ทำงานในองค์กรจะทำเรื่องต่างๆ ตามขั้นตอนที่ต้องผ่านการตัดสินใจจากคนในกลุ่มหรือผู้บริหารระดับสูงขององค์กร ซึ่งการตัดสินใจในแต่ละครั้งจะต้องเขียนเป็นข้อความที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจน จนเรื่องที่ผ่านมาการตัดสินใจนั้นกลายเป็น “คู่มือ” ให้กับสมาชิกทุกคนในกลุ่มหรือในองค์กรต้องยึดถือปฏิบัติ เมื่อพิจารณารูปแบบการทำงานของชาวญี่ปุ่น พบว่าการทำงานของพนักงานส่วนใหญ่จะอิงกับกฎระเบียบที่อยู่ในคู่มือขององค์กร (ไผจิต ทิพย์เทียมพงษ์, 2560)

3.3) ความเป็นชายกับความเป็นหญิง

- เรื่อง Wolf Children (2012)

สาระสำคัญคือ ระบบเกษตรกรรมของประเทศญี่ปุ่น สนับสนุนให้เกษตรกรหญิงทำงานได้อย่างอิสระและมีความยืดหยุ่น รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางการเกษตรอย่างยั่งยืน

ความเป็นชายกับความเป็นหญิงในมิติทางวัฒนธรรม คือการตรวจสอบบทบาททางเพศของบุคคลในสังคม ซึ่งมุ่งเน้นทางด้านสังคมวิทยามากกว่าด้านชีววิทยา บทบาทของความเป็นชาย

และหญิงในสังคมถูกมองว่ามีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้ชายมีแนวโน้มจะทุ่มเทชีวิตให้กับการทำงาน ขณะที่ผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและคุณค่าในการทำงานของมนุษย์ เมื่อผู้วิจัยนำตัวละครเอกของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Wolf Children (2012) มาวิเคราะห์ในประเด็นความเป็นชายกับความเป็นหญิงตามมิติทางวัฒนธรรมของฮอฟสเตด พบว่าตัวละครที่มีความโดดเด่นมากที่สุดในประเด็นนี้คือ ฮานะ ในบทบาทของแม่ที่ต้องเลี้ยงดูลูกสองคนตามลำพังหลังจากที่สามีเสียชีวิต ซึ่งฮานะเป็นตัวละครผู้หญิงที่มีความเข้มแข็ง มีจิตใจอ่อนโยน รวมถึงเป็นผู้ที่รักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างมาก

กล่าวคือ ฮานะ คือตัวละครที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะออกแบบให้มีลักษณะนิสัยที่ยึดหยุ่นกับผู้คนและสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม เนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่ของชุมชนที่ฮานะได้ย้ายเข้ามาอยู่ เป็นชุมชนขนาดเล็กที่มีพื้นที่ของป่าและภูเขารายล้อม จึงทำให้ชุมชนดังกล่าวไม่เหมาะสมจะตั้งร้านสะดวกซื้อหรือมีสิ่งอำนวยความสะดวกบริการได้เหมือนกับเมืองใหญ่ แต่ฮานะก็สามารถปรับตัวเข้ากับผู้คนและสังคมได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากช่วงแรกที่ฮานะตัดสินใจพาลูกมาใช้ชีวิตอยู่ในชนบท ซึ่งฮานะและลูกจะต้องช่วยกันทำความสะดวกสบายบ้าน ต้องทำอาหารรับประทานเองทุกมื้อ และต้องปลูกผักสวนครัว เพื่อจะได้ประหยัดค่าใช้จ่ายภายในบ้าน

ในประเด็นที่ฮานะปลูกผักสวนครัวไว้รับประทานเอง ผู้วิจัยมองว่าประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นความเป็นหญิงในมิติทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจน กล่าวคือ การที่ฮานะต้องลงมือปลูกผักด้วยตัวเอง แสดงให้เห็นว่าฮานะคือผู้ที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและคุณค่าในการทำงานของมนุษย์ ดังที่ฮอฟสเตดกล่าวไว้ เพราะก่อนที่ฮานะจะลงมือปลูกผัก ฮานะได้ให้ความสำคัญกับการปลูกผักทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่ไปห้องสมุดเพื่อยืมหนังสือเกี่ยวกับการปลูกผักมาศึกษาด้วยตนเอง จากนั้นจึงซื้อเมล็ดพันธุ์ผักมาทดลองปลูก ซึ่งฮานะได้ทดลองปลูกหลายครั้งแต่ไม่ประสบความสำเร็จ จนกระทั่งเพื่อนบ้านมองเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้น จึงได้ช่วยสอนวิธีปลูกผักที่ถูกต้องให้กับฮานะ จนสามารถปลูกผักได้สำเร็จและได้ผลผลิตที่สมบูรณ์



ภาพ 79 ฮานะท่อมเทปลูกผักด้วยตัวเองทุกขั้นตอน

ที่มา: Mamoru Hosoda, 2012

จากที่ผู้วิจัยกล่าวถึงประเด็นที่ฮานะให้ความสำคัญกับการปลูกผัก ผู้วิจัยมองว่าการปลูกผักของฮานะนี้ คือส่วนหนึ่งของการให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ รวมถึงการแสดงออกถึงคุณค่าในการทำงานของมนุษย์คนหนึ่งในฐานะผู้ผลิต เมื่อนำประเด็นดังกล่าวมาพิจารณาร่วมกับบทบาทของผู้หญิงชาวญี่ปุ่น พบว่าการกระทำดังกล่าวของฮานะได้สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของผู้หญิงชาวญี่ปุ่นในฐานะ “เกษตรกร” ได้อย่างชัดเจน

เมื่อศึกษาประวัติศาสตร์ด้านเกษตรกรรมของประเทศญี่ปุ่นอย่างละเอียด พบว่าผู้หญิงคือผู้ที่มีบทบาทในภาคเกษตรกรรมมาตั้งแต่อดีต ซึ่งเห็นได้จากจำนวนของเกษตรกรหญิงที่มีมากกว่าเกษตรกรชายในทุกยุคสมัย ตามธรรมเนียมของประเทศญี่ปุ่น ผู้หญิงจะทำงานในฟาร์มของครอบครัวและดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกทุกคนในครอบครัว ซึ่งรัฐบาลได้ดำเนินการส่งเสริมให้ผู้หญิงเข้าสู่ภาคเกษตรกรรมอย่างจริงจังตั้งแต่ช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ในอดีตฟาร์มครอบครัวขนาดเล็กของประเทศญี่ปุ่น เป็นแหล่งทำการเกษตรที่สำคัญที่สุดของประเทศ โดยทั่วไปผู้ที่มีอำนาจในการดูแลฟาร์มขนาดเล็กคือพ่อหรือลูกชายคนโตของตระกูล จึงทำให้ผู้หญิงถูกลดบทบาทความสำคัญในการทำงานลง ทั้งๆ ที่ผู้หญิงได้ใช้เวลาทำงานเท่ากับผู้ชาย เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนพบว่าผู้หญิงบางส่วนสามารถทำงานนอกฟาร์มเพื่อหารายได้เสริมได้ ซึ่งทำให้ผู้หญิงกลายเป็นบุคคลที่สังคมยอมรับมากขึ้น และเป็นเช่นนี้จนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้เมื่อกล่าวถึงบทบาทของผู้หญิงชาวญี่ปุ่นกับการให้ความสนใจเรื่อง การเกษตรและสิ่งแวดล้อม พบว่าปัจจุบันรัฐบาลของประเทศญี่ปุ่นเริ่มตระหนักและหันมาให้ความสนใจเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิง ในฐานะของเพศที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดชัดเจนคือในเดือนกุมภาพันธ์ ปี 2018 ประเทศญี่ปุ่นได้ก่อตั้งโครงการสาธิต ชื่อ “Toray Farm” จัดโดย Toray

Industries Construction และสถาบันวิจัยโทรคมนาคมขั้นสูง ขึ้นในจังหวัดเกียวโต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้กลุ่มผู้หญิงและกลุ่มผู้สูงอายุได้ทดลองทำแบบจำลองการเกษตรรูปแบบใหม่ โดยจะมีการแบ่งปันฟาร์มการเกษตรผ่านระบบออนไลน์

Toray Farm เกิดมาจากชื่อของพื้นที่เกษตรที่ถูกออกแบบมาเพื่อกลุ่มผู้หญิงและกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการเกษตรมาก่อน ในพื้นที่ของโครงการจะเป็นพื้นที่การเกษตรในเรือนกระจก มีแปลงเกษตรเป็นพื้นที่รายยกสูงและมีนั่งร้านที่สามารถปรับระดับได้ตามความต้องการของผู้ใช้ โดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและตามสรีระรูปร่างของผู้หญิงและผู้สูงอายุเป็นสำคัญ รูปแบบของการทำเกษตรในโครงการนี้ จะเน้นการทำเกษตรที่ไม่ต้องออกแรงมาก หรือมีการใช้อุปกรณ์การเกษตรที่หลากหลาย เนื่องจากในการเพาะปลูกพืชจะใช้เพียงแค่ทรายและปุ๋ยเหลวเท่านั้น จึงทำให้การทำงานมีความปลอดภัยสูง (Praornpit Katchwattana, 2018)

นอกจากรัฐบาลของประเทศญี่ปุ่นจะจัดตั้งโครงการ Toray Farm สำหรับผู้หญิงดังที่กล่าวถึงข้างต้นแล้ว ยังมีผู้หญิงชาวญี่ปุ่นจำนวนหนึ่งได้รวมกลุ่มจัดตั้งโครงการที่สนับสนุนการทำงานด้านเกษตรกรรมของผู้หญิงอย่างเป็นรูปธรรม คือโครงการ Women Farmers Japan ซึ่งเป็นงานออกแบบที่ได้รับคัดเลือกให้เป็น 1 ใน 100 ผลงานของการออกแบบที่ดีที่สุดในปี 2024 จากการประกวด Good Design Award โดยงานออกแบบของ Women Farmers Japan คืองานออกแบบที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการออกแบบเพื่อชุมชน (Community Design) หนึ่งในคณะกรรมการที่ตัดสินให้ความเห็นว่า การออกแบบในโครงการดังกล่าว คือการออกแบบที่ใช้ประโยชน์จากความเป็นผู้หญิง ซึ่งแท้จริงแล้วได้พยายามสะท้อนปัญหาของการเกษตรแบบญี่ปุ่น โดยมีระบบที่สืบทอดมาจากพ่อหรือสามี รวมถึงธุรกิจของครอบครัว ผ่านการสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับการทำการเกษตรขึ้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้สามารถชนะด้วยพลังของผู้หญิงที่อยู่ในชุมชนเดียวกันได้

โครงการ Women Farmers Japan เกิดขึ้นจากการนำประสบการณ์ตรงของผู้หญิงกลุ่มหนึ่งที่อยู่ในเมืองโทคามาจิ จังหวัดนิงาตะ ซึ่งผู้หญิงกลุ่มนี้ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์และอุปสรรคที่พบในการทำระบบเกษตรกรรมของครอบครัวที่ผู้ชายเป็นใหญ่และผู้หญิงอยู่ในสถานะรอง จากสิ่งที่กล่าวมาทำให้ผู้จัดโครงการได้ตระหนักถึงความสำคัญและบทบาทของผู้หญิงที่มีต่อระบบเกษตรกรรมอย่างมาก จึงทำให้ผู้จัดทำโครงการได้นำประสบการณ์ของผู้หญิงดังกล่าวมาปรับใช้กับการออกแบบโครงการจนประสบความสำเร็จ

สำหรับจุดเด่นของโครงการ Women Farmers Japan พบว่าโครงการได้มีการสร้างพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ให้กับผู้หญิงอย่างชัดเจน ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวผู้หญิงสามารถใช้พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ของแต่ละคนได้อย่างอิสระ บางครั้งผู้หญิงเหล่านี้อาจนำลูกมาด้วย ซึ่งทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างกลุ่มแม่และกลุ่มลูกด้วยกัน ดังนั้นโครงการนี้จึงถือว่าเป็นโครงการที่ถูกออกแบบมาให้กับผู้หญิงอย่างชัดเจน ซึ่งการดำเนินโครงการนี้นอกจากจะมี

วัตถุประสงค์เพื่อสร้างรายได้เสริมให้กับผู้หญิงในชุมชนแล้ว ยังช่วยปรับปรุงสภาพแวดล้อมในการทำงาน รวมถึงพัฒนาทักษะการจัดการของเกษตรกรหญิงให้มีความยั่งยืนอีกด้วย (Mirror Thailand, 2567)

3.4) การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น

- เรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)

สาระสำคัญคือ อิคิไก (Ikigai) เป็นความสุขที่เกิดจากการทำความดี ด้วยการช่วยเหลือผู้อื่น

เมื่อผู้วิจัยนำแนวคิดอิคิไกมาวิเคราะห์รวมกับการกระทำของตัวละคร รวมถึงเนื้อหาและบริบทบทภายในเรื่อง พบว่าได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวอย่างชัดเจน โดยเฉพาะกับเรื่องที่ว่าตัวละครพยายามจะปกป้องมนุษย์ผู้มีบริสุทธิ์ให้รอดพ้นจากการฆ่าของอสูร เพื่อต้องการให้โลกนี้กลับมาสงบสุขอีกครั้ง

โดยเป้าหมายระยะยาวของตัวละครที่เกิดขึ้น พบได้จากที่หน่วยพิฆาตอสูรจะต้องร่วมมือกันต่อสู้กับอสูร ซึ่งการต่อสู้ในแต่ละครั้งจำเป็นจะต้องมีการวางแผนอย่างรัดกุม ขณะเดียวกันยังต้องอาศัยทักษะและความเชี่ยวชาญของสมาชิกในหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนด้วย การวางแผนนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงการมองความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เนื่องจากการต่อสู้ระหว่างหน่วยพิฆาตอสูรกับอสูร ได้เกิดขึ้นยืดเยื้อมาเป็นเวลานาน ดังจะเห็นได้จากที่หน่วยพิฆาตอสูรต้องสูญเสียสมาชิกที่เก่งไปหลายราย ทั้งผู้ที่ทำหน้าที่เป็นเสาหลักและสมาชิกฝึกหัด จากสิ่งที่กล่าวมานี้ คือสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงระยะเวลาในการปฏิบัติการที่ยาวนานของหน่วยพิฆาตอสูรได้อย่างชัดเจน ดังนั้นจึงทำให้เป้าหมายที่ตัวละครวางไว้คือการมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาว ที่ต้องการนำความสุขมาสู่โลกนี้อีกครั้ง

เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นที่หน่วยพิฆาตอสูรต้องการกำจัดอสูรให้หมดไปจากโลกนี้ ซึ่งเป็นเป้าหมายระยะยาว มาพิจารณาร่วมกับบริบททางสังคมของประเทศญี่ปุ่น พบว่าเป้าหมายดังกล่าวของตัวละครมีลักษณะเดียวกับการสร้างความสุขที่ยั่งยืนตามหลักการของแนวคิด “อิคิไก” ซึ่งเป็นแนวคิดที่ชาวญี่ปุ่นนำมาใช้กับการแสวงหาความสุขในชีวิต ทั้งนำมาใช้กับรูปแบบการดำเนินชีวิต เพื่อให้ตนเองและคนรอบข้างมีความสุขมากขึ้น และรวมถึงยังนำมาปรับใช้กับการทำงาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้กับงาน

กล่าวคือ อิคิไก เกิดขึ้นจากคำศัพท์สองคำในภาษาญี่ปุ่นคือ คำว่า “อิคิรุ” (Ikiru) ที่แปลว่า มีชีวิต กับคำว่า “ไก” (Gai) ที่แปลว่า คุณค่า เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันจึงได้คำศัพท์คำใหม่คือ คำว่า “อิคิไก” ที่แปลว่า ชีวิตที่มีคุณค่า อิคิไกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อิคิไกเล็ก และ อิคิไกใหญ่ กล่าวคือ อิคิไกเล็ก คือความสุขที่เกิดจากสิ่งเล็กๆ รอบตัว ที่พบได้ทุกวันจากการดำรงชีวิต เช่น

การมีความรู้สึกดีใจและความรู้สึกอึดอัดใจ เมื่อได้รับประทานอาหารร่วมกับเพื่อน เป็นต้น ส่วน อคติใหญ่ คือเป้าหมายในชีวิตที่ตั้งขึ้นมาเพื่อถามตัวเองว่า เราเกิดมาเพื่ออะไร หรือคุณค่าของเราคืออะไร ซึ่งอคติทั้ง 2 ประเภทนี้ พบว่าแต่ละบุคคลจะมีอคติที่แตกต่างกัน อคติทั้งสองประเภทจะเกี่ยวข้องกับมุมมองความคิดของแต่ละคนว่า ในชีวิตของเราได้พบกับความสุขอะไรบ้าง บางครั้งความสุขที่เกิดขึ้นอาจไม่ได้เป็นเรื่องความสำเร็จในชีวิตเท่านั้น แต่อาจเกิดขึ้นจากการทำความดีด้วยการช่วยเหลือผู้อื่น หรือการสร้างรอยยิ้มให้กับกับคนรอบข้าง ดังนั้นจึงไม่ควรนำอคติของตนเองไปเปรียบเทียบกับผู้อื่น (กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, ม.ป.ป.)

โดยปกติหลักการของอคติใหญ่จะมีการตั้งคำถาม 4 ข้อ ซึ่งเป็นคำถามพื้นฐานที่สร้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับถาม-ตอบ ถึงคุณค่าของบุคคลในการมีชีวิตอยู่ ซึ่งประกอบด้วย

1. อะไรคือสิ่งที่เรารัก คือคำถามที่มุ่งถามว่า สิ่งใดที่ทำให้เกิดความสุข ซึ่งคำถามนี้สามารถนำมาใช้พัฒนาศักยภาพในตัวบุคคลให้ดียิ่งขึ้น และยังทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

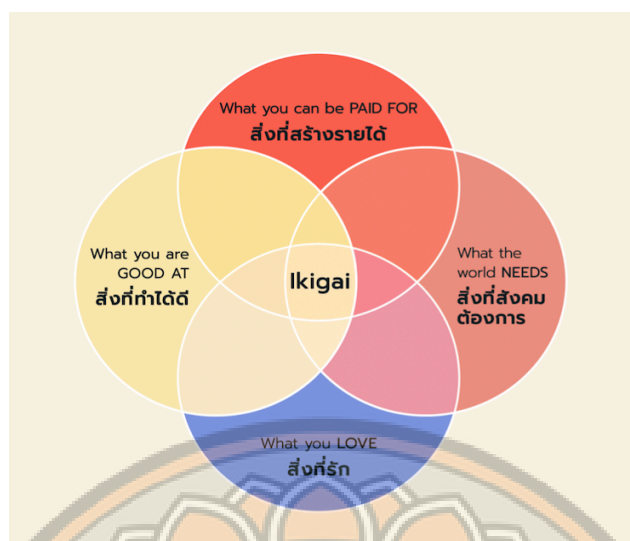
2. อะไรคือสิ่งที่เราทำได้ดี คือคำถามที่ต้องการถามว่า สิ่งใดที่เราสามารถทำได้ดี ซึ่งสิ่งนั้นสามารถนำมาพัฒนาเพื่อทำให้บุคคลนั้นกลายเป็นผู้ที่มีความชำนาญ โดยจะส่งผลดีต่องานที่กำลังทำอยู่

3. อะไรคือสิ่งที่ทำให้เกิดรายได้ คือคำถามที่มุ่งสู่คำตอบที่ว่า สิ่งใดที่สามารถนำมาใช้สร้างรายได้ให้กับบุคคลนั้นได้บ้าง ซึ่งบางครั้งการทำงานประจำกับงานที่ชอบพร้อมกัน อาจสร้างรายได้ควบคู่กันได้

4. อะไรคือสิ่งที่สังคมต้องการ คือคำถามที่ต้องการคำตอบว่า สิ่งใดบ้างที่เรากำลังทำอยู่หรือคิดจะลงมือทำ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อโลก สังคม และผู้คนรอบข้าง

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีของอคติใหญ่ เกิดขึ้นจากการนำหลักการของอคติใหญ่ 4 ข้อ ที่กล่าวถึงข้างต้น ซึ่งเป็นพื้นฐานของการค้นหาคุณค่าในชีวิตของบุคคล มาวางไว้ในวงกลม 4 วง ในลักษณะวางซ้อนกัน จนเกิดเป็นวงกลมทั้งสี่ที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งวงกลมตรงกลางจะทำหน้าที่เชื่อมโยงวงกลมทั้งสี่ไว้ด้วยกัน เมื่อนำวงกลมทั้งสี่มารวมเข้าด้วยกัน พบว่าทำให้เกิดผลลัพธ์ 4 ข้อ ที่นำมาใช้อธิบายถึงแรงขับเคลื่อนในการทำงานของบุคคล (เอ็ดมุนด์ วรรณยิ่ง, 2564) ซึ่งความหมายที่เกิดขึ้นในวงกลม 4 วงนั้น ได้แก่

1. สิ่งที่เรารัก + สิ่งที่เราทำได้ดี = แรงผลักดัน
2. สิ่งที่เรารัก + สิ่งโลกต้องการ = หน้าที่
3. สิ่งโลกต้องการ + สิ่งที่ทำให้เกิดรายได้ = ทักษะวิชาชีพ
4. สิ่งที่เราทำได้ดี + สิ่งที่ทำให้เกิดรายได้ = อาชีพ



ภาพ 80 ทฤษฎีของอิกิไก

ที่มา: กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, ม.ป.ป.

จากทฤษฎีของอิกิไกข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าการกระทำและเป้าหมายของเรนโงคุ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อน ที่เป็นหน่วยพิฆาตอสูร สามารถนำมาอธิบายความสัมพันธ์จากวงกลมทั้ง 4 วง ได้ทั้งหมด 2 ข้อ คือข้อ 1 และข้อ 2 กล่าวคือ ข้อ 1 ที่พูดถึงประเด็น “สิ่งที่เรารัก + สิ่งที่เราทำได้ดี = แรงผลักดัน” สามารถนำมาอธิบายกับการกระทำและเป้าหมายของตัวละครได้ว่า “สิ่งที่เรารัก” ในที่นี้คือการที่ตัวละครเรนโงคุ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อน เป็นผู้ที่มีนิสัยรักความยุติธรรมและรักความสุข เมื่อพวกเขาได้พบกับเรื่องที่อยู่ตรงหน้าประชาชนผู้บริสุทธิ์เป็นจำนวนมาก จึงทำให้พวกเขาต้องการเรียกร้องความยุติธรรมให้กับผู้ตาย ด้วยการตั้งปณิธานแน่วแน่ที่จะมุ่งมั่นปราบอสูรให้หมดไปจากโลกนี้ ส่วน “สิ่งที่เราทำได้ดี” ในที่นี้คือการที่เรนโงคุ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อน เป็นผู้ที่มีทักษะการต่อสู้ที่เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะกับการใช้กระบวณท่าของดาบในรูปแบบต่างๆ ซึ่งแต่ละคนจะมีความถนัดที่แตกต่างกัน และเมื่อสมาชิกทุกคนรวมตัวกันต่อสู้กับอสูร จึงทำให้หน่วยพิฆาตอสูรสามารถเอาชนะอสูรได้ เมื่อนำ “สิ่งที่เรารัก + สิ่งที่เราทำได้ดี” มารวมกัน จึงเกิดเป็น “แรงผลักดัน” ซึ่งในที่นี้คือแรงผลักดันที่ทำให้ เรนโงคุ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อน อยากจะทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด เพราะต้องการจะนำความสุขมาสู่โลกใบนี้อีกครั้ง ที่ได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหน่วยพิฆาตอสูร

สำหรับข้อ 2 ที่พูดถึงประเด็น “สิ่งที่เรารัก + สิ่งในโลกต้องการ = หน้าที่” สามารถนำมาอธิบายได้ว่า “สิ่งที่เรารัก” ในที่นี้คือการที่สมาชิกของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนต้องการช่วยเหลือประชาชนผู้บริสุทธิ์ให้พ้นทุกข์จากการคุกคามและเข่นฆ่าจากอสูร ซึ่งทุกครั้งที่ เรนโงคุ ทันจิโร่ และ

กลุ่มเพื่อน ได้ช่วยเหลือผู้คนจะทำให้รู้สึกภาคภูมิใจและมีความสุขอย่างมาก เพราะการกระทำนั้นได้สอดคล้องกับ “สิ่งที่เรารัก” ในข้อ 1 ที่ทุกคนมีนิสัยรักความสงบสุขและอยากให้ความสุขเกิดขึ้นกับประชาชนทุกคน ส่วน “สิ่งที่โลกต้องการ” ในที่นี้คือการที่สมาชิกของหน่วยพิฆาตอสูรทุกคนเป็นคนมีจิตใจดีและเป็นผู้มีคุณธรรม ซึ่งเป็นลักษณะของคนส่วนใหญ่ในสังคมต้องการ เมื่อนำ “สิ่งที่เรารัก + สิ่งที่ต้องการ” มารวมกัน จึงเกิดเป็น “หน้าที่” ซึ่งในที่นี้คือ หน้าที่ของหน่วยพิฆาตอสูรที่จะต้องกำจัดอสูรให้หมดไป เพื่อจะได้นำความสงบสุขกลับมาสู่โลกนี้อีกครั้ง

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาสนับสนุนข้อ 2 ในประเด็น “สิ่งที่เรารัก + สิ่งที่ต้องการ = หน้าที่” คือ บทสนทนาระหว่างเรนโกะและแม่ ที่กล่าวว่าเรนโกะคือผู้ที่มีความแข็งแกร่งกว่าคนทั่วไป ดังนั้นจึงต้องทำหน้าที่ปกป้องคนที่อ่อนแอกว่า

แม่: ลูกรู้มั๊ยว่าทำไมถึงได้เกิดมาแข็งแกร่งกว่าคนอื่น

เรนโกะ: ผมไม่ทราบครับ

แม่: เพื่อช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอกว่าไงละ ผู้ที่เกิดมามีพรสวรรค์กว่าผู้อื่น ต้องใช้ความสามารถนั้นเพื่อโลกและเพื่อผู้อื่น การช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอกว่าเป็นหน้าที่ของผู้ที่เกิดมาแข็งแกร่งกว่า ที่จะต้องรับผิดชอบและปฏิบัติให้สำเร็จลุล่วง

จากบทสนทนาของตัวละครข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าได้สอดคล้องกับวิธีค้นหาอิโกะ มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน (Michael Metcalf, 2023) ได้แก่

1. การเริ่มต้นจากสิ่งเล็กๆ คือการลงมือทำสิ่งที่อยู่ข้างหน้าอย่างตั้งใจ
2. การปลดปล่อยตัวเอง คือต้องเริ่มจากการยอมรับตัวตนที่แท้จริงของตัวเองก่อน
3. การอยู่ร่วมกันอย่างสันติและยั่งยืน ในขณะที่เราไล่ตามความฝันและความปรารถนาของตัวเอง ควรจะต้องคำนึงถึงผู้อื่น รวมถึงความยั่งยืนของสังคม สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติด้วย
4. การค้นหาความสุขจากสิ่งเล็กๆ คือการที่บุคคลแสวงหาความสุขจากงานอดิเรก ธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณี รวมถึงผู้คนที่รอบข้าง
5. การอยู่กับปัจจุบัน จะช่วยให้บุคคลพบกับความสุขและความสงบในจิตใจ ทำให้มีเวลาสำรวจความคิดและความต้องการของตนเองได้มากขึ้น

เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาสรุปเป็นประเด็นสำคัญ พบว่าสามารถแบ่งประเด็นสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ทั้งหมด 10 ประเด็น ประกอบด้วย ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นความงามเชิงศิลปะ ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น และ ประเด็นจุดขายทางวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยจะนำประเด็นสำคัญเหล่านี้ไปใช้เชื่อมโยงกับข้อมูลในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย รวมถึงข้อมูลในส่วนของการสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ ที่อยู่ในลำดับถัดไป

ประเด็นสำคัญ 10 ประเด็น ที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่า ประเด็นส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เช่น เรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น สภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่น วัฒนธรรม และประเพณีของประเทศญี่ปุ่น และแนวคิดสำคัญที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือปฏิบัติ เป็นต้น ส่วนประเด็นที่เหลือจะเกี่ยวข้องกับเรื่ององค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ซึ่งอยู่ในแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เช่น เรื่องการใช้มุมมองแบบเสียดสีที่มีลักษณะเฉพาะ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้คิดค้น หรือเรื่องที่คุณกำกับภาพยนตร์อนิเมะเลือกใช้สีให้สอดคล้องกับธรรมชาติ เป็นต้น

ตาราง 8 สรุปประเด็นสำคัญ 10 ประเด็นที่พบจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง

ประเด็นสำคัญที่พบจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม										
รายชื่อ ภาพยนตร์ อนิเมะ	องค์ประกอบ ของการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ และเทคนิค	ตัวตนและ รูปแบบการ ดำเนินชีวิตของ ชาวญี่ปุ่น	ปรัชญาและ แนวคิดสำคัญ ของประเทศ ญี่ปุ่น	อิทธิพลของ ภาพยนตร์ อนิเมะที่มีต่อ ผู้ชมและผู้ผลิต	ประวัติศาสตร์ และสังคมของ ประเทศญี่ปุ่น	เอกลักษณ์ของ ประเทศญี่ปุ่น	ความงามเชิง ศิลปะ	บทบาทและ ค่านิยมทาง สังคม	วัฒนธรรม ประเพณี และ ศาสนาของ ประเทศญี่ปุ่น	จุดขายทาง วัฒนธรรม
From Up on Poppy Hill	12	8	10	4	10	10	8	11	7	5
Wolf Children	7	13	5	2	5	5	3	8	6	3
When Mamie Was There	6	4	4	4	2	5	3	3	5	3
Your Name	8	11	9	6	6	10	7	13	10	7
Mirai	6	2	7	3	2	4	1	2	3	2
Penguin Highway	6	10	8	5	4	5	2	5	4	2
Children of the Sea	5	4	5	3	2	4	3	2	3	2
Weathering with You	9	9	9	8	6	10	4	9	9	8
Demon Slayer	11	13	9	6	7	10	12	11	10	8
ผลรวม	70	74	66	41	44	68	43	64	57	40

จากตาราง 8 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาสรุปเป็นประเด็นสำคัญได้ทั้งหมด 10 ประเด็น ซึ่งผลการเก็บข้อมูลในตาราง พบว่า ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 70 ครั้ง ($n=70$) ที่ประกอบด้วยตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ที่ผู้กำกับ ภาพยนตร์อนิเมะนำมาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน โดยพบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Demon Slayer, Weathering with You, Your Name, Wolf Children, When Mamie Was There, Mirai, Penguin Highway และ Children of the Sea ตามลำดับ

ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 74 ครั้ง ($n=74$) ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัย มุมมองความคิด และวิถีชีวิตของตัวละคร ที่กระทำผ่านฉากและบทสนทนา พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Wolf Children, Demon Slayer, Your Name, Penguin Highway, Weathering with You, From Up on Poppy Hill, When Mamie Was There, Children of the Sea และ Mirai ตามลำดับ

ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 66 ครั้ง ($n=66$) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ตัวละครยึดถือและนำมาใช้ในการดำรงชีวิต เพื่อทำให้ตนเองและคนรอบข้างสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Your Name, Weathering with You, Demon Slayer, Penguin Highway, Mirai, Wolf Children, Children of the Sea และ When Mamie Was There ตามลำดับ

ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 41 ครั้ง ($n=41$) คือสิ่งที่มีผลโดยตรงต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิด การกระทำ และการดำเนินชีวิตของผู้ชม รวมถึงเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการทำงานของผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะหรือผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Weathering with You, Your Name, Demon Slayer, Penguin Highway, From Up on Poppy Hill, When Mamie Was There, Mirai, Children of the Sea และ Wolf Children ตามลำดับ

ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 44 ครั้ง ($n=44$) ซึ่งได้แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยต่างๆ และสภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่น ที่มีผลต่อการกระทำและการดำเนินชีวิตของตัวละคร พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Demon Slayer, Your Name, Weathering with You, Wolf Children, Penguin Highway, When Mamie Was There, Mirai และ Children of the Sea ตามลำดับ

ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 68 ครั้ง (n=68) ซึ่งประกอบด้วยวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ศาสนา รวมถึงประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ที่หล่อหลอมจนกลายเป็นจุดเด่นให้กับตัวละคร ฉาก รูปแบบการนำเสนอ และเทคนิคในภาพยนตร์ อนิเมะ พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Your Name, Weathering with You, Demon Slayer, Wolf Children, When Mamie Was There, Penguin Highway, Mirai และ Children of the Sea ตามลำดับ

ประเด็นความงามเชิงศิลปะ มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 43 ครั้ง (n=43) ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความงามของสถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกายของตัวละคร การร่ายรำในเทศกาลสำคัญ รวมถึงการออกแบบลักษณะของตัวละคร พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Demon Slayer, From Up on Poppy Hill, Your Name, Weathering with You, Wolf Children, When Mamie Was There, Children of the Sea, Penguin Highway และ Mirai ตามลำดับ

ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 64 ครั้ง (n=64) ซึ่งเป็นสิ่งที่นำมาใช้กำหนดตำแหน่ง หน้าที่ และฐานะทางสังคมของตัวละคร โดยในแต่ละยุคสมัยจะมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Your Name, From Up on Poppy Hill, Demon Slayer, Weathering with You, Wolf Children, Penguin Highway, When Mamie Was There, Mirai และ Children of the Sea ตามลำดับ

ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 57 ครั้ง (n=57) คือสิ่งที่ช่วยเพิ่มมิติของการเล่าเรื่อง ทั้งเนื้อหา การกระทำของตัวละคร และฉาก ให้มีความโดดเด่นและน่าสนใจ พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Your Name, Demon Slayer, Weathering with You, From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Mamie Was There, Penguin Highway, Mirai และ Children of the Sea ตามลำดับ

ประเด็นจุดขายทางวัฒนธรรม มีจำนวนผลรวมเท่ากับ 40 ครั้ง (n=40) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะนำมาใช้ดึงดูดผู้ชมในต่างประเทศให้หันมาสนใจภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น โดยจุดขายนั้นได้แสดงออกถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Weathering with You, Demon Slayer, Your Name, From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Mamie Was There, Mirai, Penguin Highway และ Children of the Sea ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาถึงการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และการข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 องค์ประกอบคือ ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ ได้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการข้ามวัฒนธรรม กล่าวคือ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ คือสิ่งที่นำพาวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ให้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่วัฒนธรรมไทย ซึ่งการข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยนี้ พบว่าได้ข้ามวัฒนธรรมมาโดยผ่านสิ่งที่ปรากฏอยู่ในประเด็นสำคัญ 10 ประเด็น ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะมีประเด็นสำคัญที่แตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ตัวละคร

มีประเด็นสำคัญทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต และประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้อธิบายในส่วนของการข้ามวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยได้อย่างชัดเจน คือการนำลักษณะนิสัยและรูปแบบการใช้ชีวิตของตัวละครอาโอยามะ ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Penguin Highway (2018) ที่เป็นคนเก่งและฉลาด มาใช้สะท้อนถึง “ระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นที่มีคุณภาพ” ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใน “ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น” กล่าวคือ เมื่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นดังกล่าวได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่ประเทศไทย ได้ส่งผลต่อวัฒนธรรมไทยในด้านระบบการศึกษาของประเทศไทยอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากปัจจุบันโรงเรียนในประเทศไทยหลายแห่งเริ่มเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณภาพของการศึกษาแบบญี่ปุ่นมากขึ้น จึงได้นำระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นมาใช้เป็นแบบอย่างในการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา โดยนำผลจากความสำเร็จทางการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นมาปรับใช้และพัฒนากับผู้เรียน บุคลากร รูปแบบการเรียนการสอน รายวิชา รวมถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้นอกห้องเรียนและได้ทำโครงการด้านวิทยาศาสตร์เพิ่มมากขึ้น เพื่อต้องการยกระดับการศึกษาของประเทศไทยให้มีคุณภาพและอยู่ในระดับสากล ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ โรงเรียนสาธิตยานากาวา (Yanagawa Demonstration School) เป็นโรงเรียนที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างประเทศไทยกับประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป้าหมายของโรงเรียนตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสำเร็จที่เกิดจากการสร้างให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ สอนผู้เรียนให้เคารพตนเองและให้เกียรติผู้อื่น รวมถึง

เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติจากสถานการณ์จริง ซึ่งได้สอดคล้องกับหลักการสร้างคนของประเทศ ญี่ปุ่นที่มีมายาวนาน เป็นต้น

2. ฉาก

มีประเด็นสำคัญทั้งหมด 6 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของ ชาวญี่ปุ่น ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นความงามเชิงศิลปะ ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม และประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้อธิบายในส่วนของการข้ามวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่ วัฒนธรรมไทย คือเรื่องของ “วัฒนธรรมคาเฟ่” ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใน “ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม” กล่าวคือ ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง นี้ ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้เลือกใช้วัฒนธรรมคาเฟ่มาเป็นตัวแทนของกลุ่มนักเรียนและกลุ่ม คนทำงานวัยหนุ่มสาวที่อาศัยในสังคมเมืองใหญ่ ซึ่งส่วนใหญ่คนกลุ่มนี้จะเป็นผู้ที่ใช้จ่ายเงินอย่าง พุ่มเพื่อย ดังนั้นวัฒนธรรมคาเฟ่จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม ค่านิยมทางสังคม และชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันที่อาศัยอยู่ในสังคมเมืองใหญ่ได้อย่างชัดเจน เมื่อภาพวัฒนธรรม คาเฟ่ของประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่ประเทศไทย พบว่าได้ส่งผล กระทบต่อผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มคนทำงานที่อยู่ในเมืองใหญ่ด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากผู้ชมกลุ่มนี้ในประเทศไทยได้ให้ความสนใจและเป็นผู้บริโภคกลุ่มหลักของคาเฟ่ ตัวการ์ตูนดังที่เป็นลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นที่มาเปิดบริการในประเทศไทย เช่น คาเฟ่โคนัน หรือ คาเฟ่ Sanrio Hello kitty House Bangkok เป็นต้น ผู้วิจัยมองว่าสิ่งที่ตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ เรื่องนี้มีเหมือนกับผู้ชมชาวไทยคือ การเป็นผู้ที่ใช้จ่ายเงินอย่างพุ่มเพื่อย เนื่องจากส่วนใหญ่อาหารและ เครื่องดื่มในคาเฟ่จะมีราคาแพง เพราะผู้ประกอบการได้เลือกใช้วัตถุดิบคุณภาพดี รวมถึงได้ใส่ใจกับ การตกแต่งจานอาหารและเครื่องดื่มให้สวยงามและหรูหรา ดังนั้นวัฒนธรรมคาเฟ่จึงได้สะท้อนถึง ค่านิยมของคนในสังคมเมืองใหญ่ที่ยึดติดกับความหรูหราและฐานะทางสังคมได้เป็นอย่างดี

3. รูปแบบการนำเสนอ

มีประเด็นสำคัญทั้งหมด 7 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของ ภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นความงามเชิง ศิลปะ ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นจุดขายทางวัฒนธรรม

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้อธิบายเรื่องการข้ามวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยได้อย่างชัดเจน คือเรื่องของ “วัฒนธรรมการแช่ออนเซ็น” ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Wolf Children (2012) ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใน “ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น” วัฒนธรรมการแช่ออนเซ็นคือวัฒนธรรมหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมทั่วโลก ส่วนหนึ่งมาจากสื่อการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น ทั้งหนังสือการ์ตูนและอนิเมะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอนเซ็น ซึ่งดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านหนังสือและผู้ชมอนิเมะทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศได้อย่างมาก เมื่อวัฒนธรรมการแช่ออนเซ็นได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่ประเทศไทย จึงได้มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมการแช่ตัวในบ่อน้ำพุร้อนของประเทศไทย ซึ่งมีลักษณะเดียวกับการแช่ออนเซ็นในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกับกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะที่ชื่นชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น

กล่าวคือ เมื่อผู้ชมได้เห็นภาพการแช่ออนเซ็นของตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะบ่อยครั้ง จึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้ชมอยากจะทำตามตัวละคร ดังนั้นจึงส่งผลให้ธุรกิจบ่อน้ำพุร้อนในประเทศไทยได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากปัจจุบันมีบ่อน้ำพุร้อนในประเทศไทยหลายแห่งที่ได้สร้างอาคารและตกแต่งพื้นที่ให้มีลักษณะเดียวกับบ้านญี่ปุ่นโบราณหรือเรียวกังในประเทศญี่ปุ่น เพื่อต้องการให้บรรยากาศของบ่อน้ำพุร้อนมีบรรยากาศเช่นเดียวกับในประเทศญี่ปุ่น จนทำให้มีสถานที่แช่บ่อน้ำพุร้อนหลายแห่งในประเทศไทยถูกยกระดับให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศ เช่น Onsen at Moncham ที่ตั้งอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ คืออนเซ็นในประเทศไทยที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมการแช่ออนเซ็นของประเทศญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากตัวอาคารและพื้นที่ทั้งหมด ทั้งภายในและภายนอกอาคารได้ถูกตกแต่งให้มีรูปแบบเดียวกับเรียวกังหรือห้องพักในสไตล์ญี่ปุ่น เช่น ภายในห้องพักจะปูด้วยเสื่อตาตami ส่วนบ่ออนเซ็นแช่ตัวที่อยู่ภายนอกอาคารจะถูกตกแต่งบรรยากาศให้เหมือนกับประเทศญี่ปุ่นด้วยการนำสวนญี่ปุ่นมาจัดไว้บริเวณโดยรอบ เป็นต้น ดังนั้นจึงทำให้สถานที่แช่ออนเซ็นในประเทศไทยจึงได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติอย่างมาก

ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่วัฒนธรรมไทย และได้มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยดังที่ได้กล่าวถึงข้างต้นนั้น เพราะประเทศไทยเป็นประเทศที่ตั้งอยู่ในภูมิภาคเดียวกับประเทศญี่ปุ่น ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต ฯลฯ ที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นจึงทำให้คนไทยเข้าใจถึงความสำคัญและแก่นแท้ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่แฝงมากับภาพยนตร์อนิเมะได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันยังได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ได้รับมานั้นมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทยได้อย่างลงตัวอีกด้วย ซึ่งนับว่าการข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยนี้ประสบความสำเร็จอย่างมาก

4.2.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย

ข้อมูลในส่วนของผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ได้ทั้งหมด เกิดขึ้นจากการเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว หลังจากที่ได้ผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างครบถ้วนตามประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ในแต่ละข้อคำถามมาหาประเด็นที่เกิดขึ้นซ้ำ เพื่อนำประเด็นเหล่านั้นมาวิเคราะห์พร้อมกับข้อมูลในส่วนอื่นต่อไป โดยประเด็นที่เกิดขึ้นซ้ำได้มีความสัมพันธ์กับแนวคิด ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ และมีความสัมพันธ์กับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องที่เลือกมาวิเคราะห์

ผู้วิจัยนำประเด็นที่เกิดขึ้นซ้ำจากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่าง มาจัดเรียงลงในตารางที่สร้างขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างตารางขึ้นมาทั้งหมด 3 ตาราง ประกอบด้วย ตารางแสดงบทสัมภาษณ์และประเด็นที่พบจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิต ตารางแสดงประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิตที่มีความสัมพันธ์กับแนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้ และตารางแสดงประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิตที่มีความสัมพันธ์กับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง โดยข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในแต่ละตาราง จะถูกแบ่งออกเป็นประเด็นสำคัญที่พบในแต่ละข้อคำถามที่ใช้สัมภาษณ์ รวมถึงแบ่งตามแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ และตามภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องที่นำมาวิเคราะห์ ซึ่งการจัดทำตารางดังกล่าวอย่างเป็นระบบ จะทำให้เห็นประเด็นสำคัญที่อยู่ในแต่ละส่วนได้อย่างชัดเจน

การสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 10 คน ประกอบด้วย ผู้ให้สัมภาษณ์ใน “กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย” ที่เป็นผู้ชมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีทั้งหมด 4 คน และผู้ให้สัมภาษณ์ใน “กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย” ซึ่งเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและมีตำแหน่งหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน มีทั้งหมด 6 คน

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย มีดังนี้

ตาราง 9 แสดงบทสัมภาษณ์และประเด็นที่พบจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิต

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
- A01, A02, A03, A04 - P01, P02, P03, P04, P05, P06	จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อ 1: เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์นิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม คำถามข้อ 1: ท่านคิดว่าภาพยนตร์นิเมะมีความน่าสนใจและมีจุดเด่นที่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยอย่างไร? - ...ถ้าเป็นจุดเด่นของเรื่อง Your Name ถ้ามองในภาพรวมคือภาพมันสวย เพลงก็เพราะ การเซตติ้งทามไลน์แบบสองตัวเอกอยู่คนละทามไลน์กันอยู่คนละช่วงเวลา... - ...Demon Slayer ที่เค้าทำแบบสื่อบ๊วยชัดเจน ที่ทำลายเส้นแบบญี่ปุ่นเกา มีน้ำแบบญี่ปุ่นเกา มีพวกคัตสึน่า ของตัวกันจิโร่ที่เป็นคลื่นน้ำแบบสึนามิ เป็นท่าของดาบเคาที่นำมาใส่ มันก็ทำให้น่าดึงดูด คิดว่ามันก็มีอะไรที่น่าสนใจและทำให้สวยงามขึ้น หรือบางทีอาจเป็นส่วนขดเขยที่มันนำมา แบบที่บางครั้งคนดูอาจจะรู้สึกว่าเป็นเรื่องมันไม่เห็นมีอะไรเลย แต่ว่าภาพสวยจัง... - ...หลายคนจะโพกัสที่ลายเส้น การลงสีเข้มยัดๆ แต่สำหรับตัวเองจะโพกัสที่ชาวเทร็คค เพราะชาวเทร็คคของนิเมะญี่ปุ่นมันคนซำงที่จะแตกต่างจากทางตะวันตกพอสมควร ฟังแล้วรู้สึกว่าเป็นเพลงญี่ปุ่นแน่นอน แต่มันก็แตกต่างจากฟิลมตะวันตก... - ...พวกสตูดิโอจิบลิพวกนี้ จริงๆ มันถือว่าเป็นวงการอาร์ตของโลกเลยนะ ไม่ใช่ของญี่ปุ่นอย่างเดียว การดูของสตูดิโอจิบลิความละเอียดจะไม่เหมือนกับพวกการ์ตูนทั่วไป หรือพวกซีรีส์ทั่วไปของญี่ปุ่น...	องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค	16

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	- ...จุดเด่นของจิตคือ ฉาก ภาพ เสียง คือเรียกว่าฉากเล่าเรื่องแบบนั้นคือภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง ไม่ได้แต่งตนมาว่าเป็นแอนิเมชัน มันคือภาพยนตร์จริงๆ จังๆ เลย์หนึ่งเรื่อง เพราะฉะนั้นลองสังเกตดูดีๆ แล้วเราพอสรุปได้ไหมว่า ทุกๆ เฟรมมันคืองานศิลป์ทุกเฟรมเลยของจิตเลย แล้วแถมกระทั่งตัวละครที่วาดออกมา หรือแม้กระทั่งเพลงที่ปล่อยออกมา เสียงลมที่ปล่อยออกมา มันก็ใจทุกชิ้นเลย... - ...ถ้าถามถึงจุดเด่นในอนิเมะคิดว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการเล่าเรื่องเล่า ซึ่งมันจะมีศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัว เรื่องมันมีวัฒนธรรมอย่างเดียว มันจะมีเรื่องศาสนา เรื่องศิลปะ เรื่องอะไรหลายๆ อย่างเข้ามาประกอบกัน คือวัฒนธรรมก็เป็นส่วนหนึ่ง ศาสนาก็เป็นส่วนหนึ่ง... - ...อนิเมะในสมัยก่อนมันเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเข้าใจยาก ด้วยความที่คนญี่ปุ่นเสียใจเค้กนี้ ดีใจเค้กนี้จะยับ มันเลยทำให้เนื้อหาที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์ แต่พอช่วงหลังเริ่มปรับให้คนทั่วโลกเข้าถึงง่าย มันเลยไม่ค่อยมีปัญหาเกี่ยวกับคนดูทั่วโลก... - ...ข้อสังเกตอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือ คอนเซ็ปต์ที่จะแตกต่างกับชีวิตจริงของคนญี่ปุ่นมากๆ เหมือนกับว่าในชีวิตจริงของเค้าไม่สามารถทำอะไรแบบโนนิเมะได้ เค้าก็เลยต้องทำอนิเมะให้ตรงกับเค้ากับเค้าคะ... - ...สำหรับตัวเองจะแบ่งเนื้อเรื่องที่เห็นในอนิเมะออกเป็น 2 ประเภท อย่างแรกเลยคือ เนื้อเรื่องแบบเดินเรื่องได้น่าติดตามมาก แบบว่าไปต่อเรื่อยๆ มีอะไรไหนๆ คิดตาม น่าติดตาม ชวนให้ไปต่อ และจะมีการดำเนินเรื่องอีกแบบนึงคือในหัวเราจะคิดอันดับแรกเลยว่าจะอะไรอะ มันจะมีอนิเมะแบบนั้นที่ดำเนินเรื่องแบบงงๆ จะไม่ไปไหนสักที จะดำเนินต่อไปเรื่อยๆ เรื่องมันจะเป็นอย่างไรต่อ จะมีเหมือนอนิเมะที่มันหยุดอยู่กับที่... - ...คิดว่าน่าจะเป็นตรงที่ไม่สามารถคาดเดาเนื้อหาของเรื่องได้ ไม่สามารถเดาการกระทำของตัวละครได้		

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
	อย่างบางตัวละครช่วงแรกเราอาจจะเห็นว่าเค้าเป็นคนดีมาตลอด พอผ่านไปเรื่อยๆ จู่ๆ ก็กลายเป็นคนชั่วเลย หรือบางทีถ้ากำลังต่อสู้กันอยู่แบบว่าตัวร้ายพริ้งพริ้วมากมาย ก็อีกกนิตนี้เราชนะแล้ว แล้วจู่ๆ ใครก็ไม่รู้ก็ใส่พระเอกเลย เพราะว่าการดูหนังนี่ยิ่งเป็นการดูแบบนี้นะ มันจะมีพล็อตแบบนี้ คิดว่าเค้าก็เลยพยายามหาจุดเล่นเพื่อให้คนรู้สึกว่ามันสนุกกับมัน... - ...ตัวอย่างที่ผมนึกออกคือเรื่อง Bleach ครับ ในเรื่องคือโลกของมนุษย์เค้าจะมีพวกหน่วยพิทักษ์ ซึ่งหัวหน้าหน่วยที่ชื่อโอเซ็น คือลูกเป็นหนุ่มใจดีสุภาพ แล้วจู่ๆ ก็ถูกแทงตายในที่ทำงาน ซึ่งทุกคนเศร้ามาก ไม่คิดว่าจะเกิดขึ้น แต่หลังจากนั้น โอเซ็นก็โผล่มา เอาไม่ตาย ไม่ตายยังไม่พอ เค้ากลายเป็นผู้ร้ายที่อยู่เบื้องหลังของเรื่องราวทั้งหมด มันเป็นอย่างนี้ที่คิดว่ามันเซอร์ไพรส์... - ...ถ้าเป็นการดูหนังช่วยแนะนำว่าสูตรสำเร็จมันมีอย่างนี้คือ พระเอกที่เก่งแล้วก็คือแบบสู้ๆ ไปเลย หรือว่าถ้าเป็นพระเอกที่ยังไม่ได้เก่งมาก เค้าจะค่อยผลักดันตัวเองแล้วก็ไปเทพเลย จะมีอยู่หลายเรื่องที่เป็นอย่างนั้น ผมว่าบางคนก็พยายามฉีกกฎ... - ...รู้สึกว่ามันถึงที่เห็นได้จากการเล่นเรื่องคือ รู้สึกว่าการเดินเรื่องมันจะช้า ค่อยๆ ใสรายละเอียดกับฉากหรือตัวละครมันที่อยู่ในแต่ละฉาก แม้แต่บางเรื่องที่เป็นแนวแอ็คชั่นหรือต่อสู้มันก็จะมีการมีพล็อตแบบที่มันจะปูเรื่องที่ทำให้เรารู้สึกอีกในทุกๆ ส่วนหนึ่งมองว่าอาจเป็นเพราะคนญี่ปุ่นเค้าเป็นคนใส่ใจรายละเอียด เช่น เวลาที่พนักงานในร้านญี่ปุ่นเค้าต้องดูแลลูกค้า มันเลยสะท้อนอยู่ในนิยายว่าเค้าค่อนข้างจะใส่ใจกับรายละเอียดทุกอย่าง ถ้าเราสังเกตรูปแบบหนังจะทำให้เรารู้สึกผูกพันกับตัวละครและเนื้อเรื่อง... - ...จริงๆ ถ้าพูดถึงมาโคโตะ ซึนไค ชอบในแง่ภาพ แล้วมันมีลายเซ็น ไม่ว่าจะฝนหรือเพลง เรารู้ได้ทันทีเลยว่าคือ		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	อนิเมะของมาโคโตะ ชินโด พอๆ กับของจิบลีและคะที่รู้สึกแบบภาพแคชชิ่งดีมาก ทุกอย่างมันชัดเจนแล้ว จิบลิเล่าเรื่องทั้งหมดนี้ทั้งหนักและง่ายในเวลาเดียวกัน... - ...หลายอย่าง เพราะว้าวอย่างถาเราผสมตัวเราเปรียบเทียบกับคิฮิโตะนี่เลยเป็นครอบครัวในวัยเด็ก หรือว่ามีความขัดแย้งก็มีลักษณะเรียกว่าธรรมชาติอะไรต่างๆ แต่จริงๆ แล้วในแง่ของอนิเมะนี่จะมี ความซับซ้อนของเรื่องมันมาก อย่างเช่นเรื่องหนวกกเลื่อ จะเหมือนกับชีวิตจริงของคนที่เขาไปอยู่ในมึงจะ เพราะฉะนั้นถึงบอกว่าการดูของญี่ปุ่นนี่จะมีเรื่องมันซับซ้อนทางด้านเนื้อเรื่องหรือว่าเสนอเรื่องมากกว่า อาจจะไม่ใช่ความมากกว่าแล้วดีกว่า แต่ว่ามันจะมีซับซ้อนทางด้าน Suffer แล้วมันก็เลยเหมาะสำหรับคนที่ยัย ต่างๆ ของเค้าได้มากกว่า... - ...ญี่ปุ่นนี่เค้าจะเน้นหาความงามและความสุขจากโลกของเขา เรื่องความเรียบง่ายไม่ค่อยมีการปรุงแต่ง แล้ว สิ่งเหล่านี้มันปรากฏอยู่ในงานการ์ตูนด้วย วัฒนธรรมญี่ปุ่นมันมาพร้อมกับการ์ตูนทางอารมณ์ แต่บางที วัฒนธรรมมันอาจจะไม่มีคุณค่าอะไรเลยก็ได้ในอนิเมะ มันก็คือเป็นแค่องค์ประกอบของเรื่องราว แต่คนจำ เพราะอะไร คนจำเพราะว่าคนชอบเรื่องนี้ คนชอบตัวละครตัวนั้น พอคนชอบปุ๊บมันเลยกลายเป็นว่า การได้ เสพวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง เหมือนว่าเค้าได้อยู่วรรณเรื่องเดียวกันกับตัวละครที่เค้าชอบ...		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
- A03, A04 - P01, P02, P03, P05	คำถามข้อ 2: ท่านคิดว่าจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความสำคัญต่อเนื้อหา ตัวละคร ฉาก หรือเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะอย่างไร? - ...อะไรที่มันเป็นวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเมื่อได้รู้ความนิยมไปทั่วโลก มันก็จะอยู่ในประเทศนั้นๆ ได้อย่างดี มันประสบความสำเร็จมากตรงที่ ว่าบ้านเราก็คงจัดงานงานบาเตะซึ่งมันเป็นวัฒนธรรมเก่า ไม่ใช่วัฒนธรรมของบ้านเรา แต่แบบ มันต้องสำเร็จมากสิ ไม่อย่างนั้นมันจะมีการจัดนิทรรศการวันทานาบาเตะในบ้านเราได้อย่างไร... - ...ความที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นมันจะมีอะไรบางอย่างที่เราดูแล้วมันใกล้เคียง ทั้งเหมือนและก็ไม่เหมือนในเวลาเดียวกัน มันเลยกลายเป็นว่ามันเลยเข้าถึงได้ไม่ยากเกินไปสำหรับเรา และก็ยังมีอะไรที่เราอยากรู้จักมันทำให้เราอยากไปค้นหามัน... - ...สำคัญอย่างมากเลย เพราะว่ามันเป็นการเผยแพร่อย่าง Soft Power อย่างดีเลย ไม่ว่าจะเป็นชีวิตความเป็นอยู่ บ้านเมือง หรืออาหาร เราจะสังเกตเห็นปรากฏอยู่ในการดูหรืออนิเมะญี่ปุ่น แล้วก็คนที่เสพจริงๆ แล้วเนี่ย เอเซียนะ โดยเฉพาะเมืองไทยเราจะรู้จักวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากการดูคอนเสิร์ตต่างๆ แต่ก็จะมีส่วนกลุ่มที่พอเริ่มได้ลองสักการดูญี่ปุ่นแล้วเนี่ยก็จะรวมตัวกัน... - ...ผมคิดว่าคาแรคเตอร์ที่แข็งแรงมากเช่นสมมติว่าการดูในแต่ละเรื่อง ก็จะเลือก setting ขึ้นมาเลยาเค้าจะให้มันเกิดที่ไหน แล้วที่ตรงนั้นคือส่วนใหญ่มันจะมีจริง มันเหมือนกับในเรื่องอะดัม คาแรคเตอร์ของเค้า โดยที่มันไม่ได้ยึดติดเลย แล้วมันทำให้เรารู้สึกแบบด้วยความที่เนื้อเรื่องดี เรารู้สึกใกล้ชิดกับตัวละคร เราก็เลยรู้สึกอยากเอาตัวไปอยู่ในสถานที่ที่มันอยู่ในเรื่องอะไรอย่างนี้...	ตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น	16

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	แต่ว่าพอมองเป็นอนิเมะปุ๊บก็เห็นจากตรงนี้ คือการดูเมื่อก่อนก็เป็นแบบว่าใส่ชุดสีชมพู สีนีโอใส่น้ำเงิน อะไรประมาณนี้ แต่ว่าหลังๆ เหมือนใส่อิมเมจเหมือนกันหมดเลย... - ...ในอนิเมะมันยังพูดถึงลักษณะนิสัยของคนญี่ปุ่นอีกด้วยนะ โดยเฉพาะกับการทำตัวไม่โดดเด่น ส่วนหนึ่งคิดว่า น่าจะเป็นความล้มเหลวในช่วงหลังพอสนุกเด็ก คือแบบว่าพวกเคายายมแทบตายสุดทายเป็นเศรษฐกิจพังหมด เลย ถ้าย่างนั้นพวกเคาก็ไม่ต้องพยายามก็ได้เนี่ย ก็แค่เอาตัวรอดก็พอแล้ว ไม่ต้องเด่นแล้ว... - ...เสน่ห์ของงานการ์ตูนญี่ปุ่น คือทำให้เราเข้าถึงปัญหาของสังคมและปัญหาพวกนี้ถือว่าเป็นองค์ประกอบของ ชีวิตมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา... - ...บรรยากาศญี่ปุ่นเค้าสื่อออกมาได้ดีในเรื่องของสงครามโลกคะ ในแบบที่เห็นวิวัฒนาการของญี่ปุ่นว่าแบบอย่าง นอยก็มีวัฒนธรรมที่พัฒนาการอย่างเห็นได้ชัด ฟันพูดเองขึ้นมา... - ...อีกอย่างที่ดีความน่าจะเป็นจุดเด่นคือแนวคิดในหนึ่งครั้ง คือเค้าจะมีการสอดแทรก คือด้วยความที่ ประวัติศาสตร์ของเคามีหลายอย่าง เค้าก็จะสอดแทรกในหลายๆ ด้าน สอดแทรกอย่างลึกซึ้ง แล้วก็มีความ สมเหตุสมผลมากกว่าการรับของไทยที่ชอบพูดกันแบบแบบโต้้งๆ ไปเลย... - ...จุดเด่นของอนิเมะญี่ปุ่นคือ ความเป็นญี่ปุ่น ไม่ว่าเค้าจะเอาวัฒนธรรมของตัวเองมาใช้หรือเอาวัฒนธรรมของ ต่างชาติมาใช้ ยังไงเค้าก็ปรับเป็นของบ้านเค้าอยู่ดี... - ...ถ้าพูดโดยรวมคิดว่าเรื่องแรกคือเรื่องของบท ส่วนใหญ่เราจะไปหยิบยกพล็อตเรื่องหรือวรรณคดี แล้วก็เอามา ทำเป็นเรื่องราว แต่ของญี่ปุ่นส่วนใหญ่ถ้าเราดูๆ กัน เค้าจะเริ่มจากจุดเล็กๆ หรือสิ่งที่มีอยู่ใกล้ตัวมนุษย์มากๆ หยิบแค่ประเด็นสำคัญ เค้าเอาประเด็นเล็กๆ แค่นั้นมาต่อยอดให้มันเป็นเรื่องราว จุดเริ่มแรกมันเริ่มมาจาก		

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
	ความสัมพันธ์ในครอบครัว มันใกล้เคียงกับคนดู ที่เป็นคนดูแล้วดูก็เลยรู้สึกแบบอินโตงกยกว่าการดูที่แบบที่เราดูการ์ตูนในไทย... -...มันมีทั้งแบบปรัชญา วัฒนธรรม หรือความเชื่ออะไรบางอย่างของคนญี่ปุ่นที่เราจะเห็นได้นานอนิเมะในแต่ละเรื่อง แบบมันเป็นอะไรที่เราต้องพูดออกมาว่ามันญี่ปุ่นมาก บุคคลในเรื่อง วิธีการ แนวคิด หรือการให้พยายามกับบางสิ่ง การมีวินัยกับบางเรื่อง ทุกอย่างมันดูเป็นวัฒนธรรมหรือมันเป็นสังคมของญี่ปุ่นมาก ๆ ซึ่งมันหล่อหลอมเป็น setting แบบญี่ปุ่น บางที่เราไม่ต้องพูดด้วยซ้ำว่ามันคือสิ่งไหนบาง แต่เรารู้โดยทันทีว่าเป็นของญี่ปุ่น รู้สึกว่าคนหลาย ๆ คนในโลกจะรู้สึกเหมือนกัน... -...ผมแบ่งเป็นสองอย่างนะ วัฒนธรรม หนึ่งในวิถีปฏิบัติคือจับต้องไม่ได้ ความคิดปรัชญา เรื่องเล่า อย่างที่สองจับต้องได้ พวกอาหาร พวกสถาปัตยกรรมทั้งหลาย เลือด ถ้าเราดูวัฒนธรรมญี่ปุ่นในสองกลุ่มนี้ เราจะเห็นรวมกันว่ามันมีความคล้ายความประณีตซ่อนอยู่ มนุษย์มีวัฒนธรรมคือมีความประณีต วัฒนธรรมสร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับสังคม แต่ละคือเสน่ห์ของการดูญี่ปุ่น...	ปรัชญาและแนวคิดสำคัญ ของประเทญี่ปุ่น	2

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
- A02, A03, A04 - P01, P02, P03, P04	คำถามข้อ 3: ท่านคิดว่าเมื่อภาพยนตร์อนิเมะได้รับการเผยแพร่ไปสู่ผู้ชมทั่วโลก ผ่านการสื่อสารในรูปแบบของการข้ามวัฒนธรรม จะมีผลต่อการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะมากน้อยเพียงใด และอย่างไร? - ...อย่างงานขายแผ่นหนังหรืองานหนังสือที่อเมริกา พอช่วงที่ได้รับความนิยมมันจะมีขึ้นที่เป็นอนิเมะหรือมังงะอย่างเดียว ก่อนหน้านั้นรอยเปอร์เซ็นต์จะเป็นสื่อของเคา แต่พอได้ความนิยมมันจะเป็นอนิเมะที่เป็นอนิเมะหรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งแปลเป็นภาษาอังกฤษ เพราะฉะนั้นพวกนี้คือ Pop culture หรือจะพูดว่าเป็น Soft Power ก็ได้ ... - ...คนต่างชาติในตอนนั้นกลายเป็น Japanize คือรู้สึกมีความสุขที่ได้เสพของญี่ปุ่น ได้แต่งตัวญี่ปุ่น ได้เซอออนเซน ได้ไปดูซากุระอะไรอย่างนี้ เพราะเราความรู้สึกว่าสิ่งเหล่านี้คือตัวแทนความสุข แล้วมันเป็นแบรนด์ระดับโลกไปเรียบร้อยแล้ว... - ...จริงๆ เคาน์เทนไปที่ได้ก็ญี่ปุ่นเป็นหลักว่าเด็กญี่ปุ่นเค้ารู้สึกอะไร เราใจเนื้อเรื่องแบบไหนที่ทำให้เด็กรู้สึกว่ามันเรลท์กับมัน มันทำให้แบบว่าฮึดสู้ไปกับตัวละครและเคาก็ชื่นชอบมัน ซึ่งแน่นอนว่าผมที่ชอบดูการ์ตูนผู้ชายก็จะรู้สึกว่าได้พวกพระเอกในการ์ตูนแบบพวก Dragon Ball มันแหละ เราเห็นแล้วแบบอยากเทแบบเคาบ้าง... - ...อย่างมากเลย ทำไม่คนไทยถึงชอบไปเที่ยวญี่ปุ่นมากที่สุด เพราะบางทีหลายๆ อย่างก็มาจากเรื่องภาพยนตร์ เรื่องการ์ตูน เรื่องแอนิเมชัน ตรงนี้สำคัญ เรื่องอาหารของญี่ปุ่นนี่ใครก็มา... - ...จริงๆ แล้วตัวเรื่องของแอนิเมชันมันจะเป็นหลักก่อนที่จะเป็นสินค้า เพราะถ้าไม่คอยเห็นเหมือนกับว่าสินค้าบูม	อิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต	17

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	แต่หนึ่งไม่ถึง แต่พอหนึ่งมันถึงบุปผินตามตามมา แต่ว่าก่อนหน้ามันอย่างภาพยนตร์ไทยหรืออะไรก็ตามของเราเนี่ย เราไม่ค่อยคิดถึงเรื่องนั้น เราจะไม่คิดถึงคอนเท้นก่อน... - ...คิดว่ามีผลสำเร็จมากๆ นะ เพราะอะไรที่มีเป็นวัฒนธรรมของญี่ปุ่น หรือเวลาเราสามารถใช้คำภาษาญี่ปุ่นแบบที่เราไม่รู้สึกละเลย... - ...ถ้าเป็นการสื่อสารในส่วนของการงานจิต ฝึมมีความรู้สึกว่าจุดเด่นคือมันให้ความสบายใจในเชิงของจิตขวล รู้แต่ว่าไหมันเล่าไปเรื่อยๆ เราจะมีความสุขกับเนื้อหาที่ได้นำเสนอ... - ...ตอนที่ตัวรายมันเขาไปในแก๊งจิตใจของทันจิโร่ ปกติมันคิดว่าจะต้องต่อสู้หรือเจออะไรสักอย่างในจิตใจ แต่ของทันจิโร่มันคือท้องฟ้า มันคือที่พร้อมจะเอากอด คือตอนที่ได้ดูจากมันถึงกับร้องไห้เลย บางทีคนเรามันไม่จำเป็นต้องคิดร้ายเสมอไป การคิดบวกกับศัตรูบางทีมันอาจจะช่วยฮีโร่เรามากขึ้น มันอาจจะช่วยให้จิตใจเราไม่ได้มีอะไรรกๆ อยู่เนี่ย... - ...จริงๆ ขอวิธีการเล่าในแง่แบบภาพของญี่ปุ่น เราต้องมีภาพแบบหยุดจังหวะหยุดสลายตา มันทั้งช่วงที่เราจินตนาการได้เยอะมาก สมมติว่าตัวเอกกำลังคุยกันอยู่ แล้วภาพที่เห็นเป็นแบบนั้นที่กำลังตกลงมาหรือเป็นหน้าต่างหรืออะไรแบบนั้นค่ะ... - ...ความน่าสนใจมันก็คือมันทำให้เราเป็น Active Audience มันทำให้เราต้องติดตามความเปลี่ยนแปลงของภาพแล้วเราก็ตีความว่าจะเกิดอะไรขึ้น ตัวละครแบบนี้มันหมายถึงอะไรอะไรแบบนี้ ข้อนี้ก็เป็นหลักสำคัญของการทำการดูคือหลักของซีรีส์ เราดูหนังต่อเมื่อเรารู้สึกว่าเวลาเรานำเสนอมันพยายามสร้างความประหลาดใจให้เรามากกว่าเวลาเรานำเสนอเดาไม่ผิด แต่ความประหลาดใจนี้ก็ต้องตีความหลายแบบนะ อาจจะตีความประหลาดใจ		

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
	เจ๊งเนื้อหาที่คาดเดาไม่ได้ หรือฉากคาคดเดาไม่ได้ สื่าคดเดาไม่ได้ ภาพคดเดาไม่ได้ ตัวละครคดเดาไม่ได้ อะไรอย่างนี้ ดังนั้นอนิเมะจึงเป็นเหมือนสวนสนุกทางอารมณ์ -...จุดเด่นคิดว่าน่าจะเป็นเพราะว่าการดูอนิเมะมันเป็นเรื่องที่เข้าถึงง่าย มันคือสิ่งที่ทำให้ผมยังคงติดตามมาถึงตอนนี้ ดูคอนเท้นในหลายๆ ประเภทที่เราดูการ์ตูนอนิเมะอยู่ เหตุผลก็เพราะว่าหนึ่งคือด้วยความสนุก ด้วยความผูกพันตั้งแต่เด็กแล้วที่เราได้เห็น คืออย่างผมเนี่ยชอบดูการ์ตูนแนวแอ็คชั่น แนนอนว่าความสนุกแบบญี่ปุ่นคือเค้าไม่ใช่แค่สู้กันแบบว้าวถึงเลียดถึงเนื้อกันอย่างเดียว แต่จะมีพวกเรื่องของคุณธรรมจริยธรรมที่แทรกเข้ามาด้วย... -...ส่วนตัวรู้สึกว่ามันหยาบแถมยังมีของชีวิตมาเล่าให้เราฟังนะ รู้สึกว่าอนิเมะญี่ปุ่นหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น จะมีความเรียบง่าย คือเค้าเล่าเรื่องที่มีง่ายมากๆ เลยนะ หมายถึงว่าพล็อตเรื่องอาจจะไม่จำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบเยอะแยะมากมาย มันเป็นเรื่องง่ายๆ นี่เหมือนกันที่เอาภาพแทนชีวิตของคนๆ นี่มาเล่าให้เราฟัง แล้วเราก็ได้ตระหนักถึงชีวิตตัวเองจากการดูอนิเมะเหมือนกัน... -...เหมือนเราจะเห็นตัวเราที่โตขึ้นในตัวละครบางตัวอย่างนี้ แล้วเราจะสัมผัสถึงบางอย่างได้ ซึ่งบางครั้งมันเรียบง่ายมากเลยแบบมันเล่าออกมาได้ละมุนละม่อมและน่าสนใจ... -...แอนิเมชันไทยบางเรื่องที่เราเห็น มันจะพยายามนำเสนอบางอย่างแบบตรงไปตรงมามากๆ เหมือนมีเป้าหมายแล้วว่าจะเล่าสิ่งนี้ คือไม่ได้บอกความมันไม่ดี แต่บางที่เราดูรู้สึกว่าบางทีการที่มันเป็นเส้นตรงเกินไป มันอาจจะทำให้เราไม่เห็นมุมมองอะไรที่มันแตกต่างกันมาก เวลาที่เราดูแต่ละคนเราอาจจะไม่ได้ดีในความในมุมมองที่มันหลากหลาย เรียกว่าเป็นชันเชิงก็แล้วกัน แบบรู้สึกว่ามันยังขาดชิ้นเชิงของการเล่าเรื่องอะไรบางอย่างไปทำให้		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	เรารู้สึกว่าเราไม่ได้แบบว่าหลงเสน่ห์แบบที่เราดูอินเมะญี่ปุ่น ทั้งๆ ที่เรื่อก็อินกับบางอย่างที่อินเมะมันเล่ามันเรียบ ง่ายมากๆ เลย แต่มันมันซึ่มในเลาถึงดวยองค์ประกอบอะไรหลายๆ อย่าง... - ...จุดเด่นที่สุดของเค้าก็คือเป็นเนื้อเรื่องแล้วก็ไต่ลคลน่ารักเตอร์โดยรวม ถ้าเราคุ้นเคยกับการดูทางอเมริกาหรือ ยุโรปเนี่ย แล้วมาดูการ์ตูนญี่ปุ่น ช่วงแรกๆ ถ้าดูทางด้านเรื่องการเคลื่อนไหวมันจะไม่ค่อยสนุก แต่ว่าสิ่งที่ สามารถมาชดเชยได้แล้วก็ตามแต่ที่ได้คือเนื้อเรื่อง ถ้ามาว่าเยาวชนหรือเด็กเนี่ยบางครั้งก็ไม่ได้จำแนกว่าอันนี้ สวยหรือไม่สวย แต่ว่าจะดูเรื่องความสนุกเป็นหลัก การดูนี้เป็นผมคิดว่าความสำคัญของเค้าก็คือเนื้อเรื่องสนุก ตอบเจทย์ การดูญี่ปุ่นจะได้ทุกวัย เพราะฉะนั้นเนี่ยแม้แต่เด็กจนถึงผู้สูงอายุเนี่ยก็อ่านการ์ตูน เพราะเค้า สามารถเทียบแบบว่าทรงพ้อยของและคนในช่วงวัย แล้วก็สร้างคอนเท้นโดยใช้การ์ตูน เพราะฉะนั้นมันก็เลย ทำให้เป็นจุดเด่น ที่สำคัญก็คือเนื้อเรื่องที่เข้ากับวัยต่างๆ ของคน... - ...คือชอบเส้นเรื่องเพื่ออยากรู้อยากติดตามต่อไปว่ามันจะเป็นยังไงต่อเป็นะ คือเค้าทำให้เราอยากรู้อยากเห็น ของ การ์ตูนไทยมันก็ตัดจบแบบละครไทย แต่ของญี่ปุ่นมันอาจจะไปจบตอนท้าย คือในแต่ละตอนมันจะมีอะไรที่มัน ผูกปมไม่ให้ไปจบตอนท้ายได้... - ...ถ้าเป็นเรื่องที่ดำเนินดี และน่าติดตาม ตัวเองเองว่า 8 เรื่องที่ดูแล้วตรงกับที่พี่ยกตัวอย่างคือดีมาก สนุกมาก เรื่องที่ได้ดูแล้วโอชอบมากคะ แต่ก็จะมีเรื่องที่มีอะไรที่แบบอินเมะสไตล์ต่างโลกที่แบบว่าอยู่ๆ ก็มาโผล่ตรงนี้เลย จะทำอะไรก็ไม่ทำ หากจุดกลับบ้านก็ไม่กลับ คือเหมือนกับใช้ชีวิตดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆ เป็นตอนๆ ในแต่ละวันคือ มันจะไม่ได้อิสระอะว่าสรุปแล้ว point of view เราจะจับที่ตรงไหน...		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
- A02, A03, A04 - P01, P02, P03, P06	คำถามข้อ 4: ท่านคิดว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจอย่างไร? -...เรื่องนี้เค้าทำออกมาได้ดีจริงๆ เพราะได้เสียงเพลง Sukiyaki ซึ่งมันเป็นเพลงที่เขาร้องให้กับหลังสงครามโลก เราได้เห็นวัฒนธรรมที่เขาพยายามฟื้นฟู ที่เขาพยายามปรับตัว มันเห็นการปรับตัวของสังคมได้ชัดเจน แล้วก็แปลศกราวที่เขาเล่ามา การดำเนินชีวิตในเรื่องนั้น ที่คอยๆ ในแบบที่เรียบง่ายแต่มันดูแล้วมันเพลินจนไม่น่าเบื่อ... -...คือมันเริ่มเล่าจากจุดที่มนุษย์มีทะเละ อยากรู้เรื่อง Poopy Hill มันคือการเอาประวัติศาสตร์มาเสดววย คือยังความสัมพันธ์ของตัวละครหรือความสัมพันธ์ของครอบครัวซึ่งเกิดขึ้นในอนิเมะญี่ปุ่นเนี่ย มันค่อนข้างแข็งแรงอยู่ แล้วบวกกับเวลาที่เขาเอาประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์หรือเรื่องเล่าอะไรอย่างเนี่ยมาใส่รวมไปด้วย คือมันทำให้คนเหมือนเชื่อมากขึ้น ทำให้มันค่อนข้างแข็งแรงครับ... -...งานการดูญี่ปุ่นบางกลุ่ม เหมือนต้องการให้คนญี่ปุ่นหันมาสนใจความสนุกของตัวเอง เพราะชีวิตในประเทศญี่ปุ่นมันเคร่งเครียด แล้วก็วิถีชีวิต รูปแบบทางสังคม วัฒนธรรม มันคือทางออกที่ดี มันคือสิ่งใกล้เคียง ไม่ใช่ว่าคุณต้องไปเล่นเกมเล่นการพนันหรือกินเหล้าอะไรอย่างนี้ แต่คุณต้องหันมาหาสิ่งเหล่านี้ต่างหาก... -...คือสมัยก่อนเค้าก็จะสร้างอนิเมะแบบพระเอกเป็นคนดี พยายามแล้วก็จะชนะ แล้วก็ก้าวขึ้นต่อไปเหมือนโกคู ซ่อมแล้วก็เก่งกันไป แต่อนิเมะใหม่ๆ มันจะมีแบบว่าสมัยก่อนเค้าจะมองว่าคุณต้องชอบพระเอกอย่างเดียว แต่ว่าการดูหนังหลายๆ อย่างเช่นพวกดาบพิฆาตอสูร มันไม่จำเป็นจะต้องชอบพระเอกคนเดียวเสมอไป แต่ละคนมันจะมีคาแร็กเตอร์ที่แตกต่างกัน แล้วก็เข้าถึงผู้คนได้มากขึ้นกว่า บางคนไม่ได้ชอบพระเอกอย่างเดียว ชอบตัวรอง	ประวัติศาสตร์และสังคม ของประเทศญี่ปุ่น	5

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	ด้วย... - ...สามทศวรรษที่หายไปของญี่ปุ่นมีผลต่อการเล่าเรื่องของญี่ปุ่นมาก คือก่อนที่ญี่ปุ่นเกิดภาวะพองสบู่แตก เคาคำงานให้โตดเดนเพราะหวังว่าจะรวย แต่พอเจอปัญหาในช่วงประมาณสามสิบปีที่ยี่สิบซาดายไปตรงนี้ คือเคาก็พยายามแม้ว่าบางคนเคาก็รู้ว่ายากไปมันก็ไม่ดีขึ้น เคาก็เลยทำเพื่อตัวเองมากขึ้น และเกิดการทำงานเป็นกลุ่มมากขึ้น มันเลยมีนิมิตมากมายที่พูดถึงเรื่องนี้...		
- A04 - P01, P02, P04, P05, P06	คำถามข้อ 5: ท่านคิดว่าเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างไร? -...เคาจะเลือกวัฒนธรรมและ setting ขึ้นมาเลยาคาจะใหม่เกิดที่ไหน แล้วที่ตรงนั้นส่วนใหญ่จะมีจริง เคาจะใส่วัฒนธรรมของเคา โดยที่มันไม่ได้ยึดเยียดเลย แล้วมันทำให้เรารู้สึกใกล้ชิดกับตัวละคร อย่างเคาตัวเองไปอยู่ในสถานที่ที่มันอยู่ในเรื่องอะไรอย่างนี้... -...คิดว่ามีความสัมพันธ์กันมากคะ สำหรับเนื้อหาของเรื่อง เรารู้สึกได้เลยว่าเนื้อหาส่วนใหญ่นำมาจากรื่องของญี่ปุ่น ซึ่งเคาเติบโตและหล่อหลอมมาในวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่นอย่างแท้จริง มันเลยรู้สึกว่ามันดีหรือปรัชญาของญี่ปุ่นจะถูกนำมาใส่ด้วยเสมอ มีความใส่ใจกับรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ทั้งเรื่องความเชื่อความพยายาม มิตรภาพ หรืออะไรอย่างนี้ ทุกอย่างมันดูเป็นญี่ปุ่นมาก... -...แน่นอนว่าการดูอนิเมะกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นเนี่ย เคาก็ต้องเอาวัฒนธรรมของเคาออกมา แต่ว่าจริงแล้วอย่างที่บอกพออนิเมะที่เกี่ยวข้องกับพวกไซเบอร์หรืออนาคตญี่ปุ่นก็มี แต่ถามคิดว่ามันเป็นครอบครัวทั่วไปเนี่ยเราจะเห็นว่า	เอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น	7

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	อนิเมะใช้วัฒนธรรมญี่ปุ่นค่อนข้างเยอะเลย เพราะว่าเหมือนกับว่าเรื่องครอบครัวหรือว่าชีวิตความเป็นอยู่หรือแม่แต่การนั่งทานอาหารนั่งบนพื้นอะไรก็ตาม เค้าจะมีเค้าจะใส่มากๆ หรือว่าการไปวัดญี่ปุ่นหรือว่ามีพวกความเชื่อเกี่ยวกับพวกชินโตอะไรต่างๆ ก็มีหลายเรื่อง... - ...ปรัชญาของเค้าค่อนข้างเยอะ โดยเฉพาะกับจิตลิสต์ดูโอ หรือว่าเกี่ยวกับเรื่องพวกความสัมพันธ์ของคนเนี่ยก็จะ มีหรือว่าเป็นเรื่องก็อาจจะมีความน่าสนใจก็หาหรืออะไรต่างๆ... - ...เรื่องความเป็นคนในคนนอก คนญี่ปุ่นก็ยังให้ความสำคัญเหมือน มันเป็นส่วนการทำงานของคนญี่ปุ่น คือแบบว่าเค้าจะปกป้องคนในกลุ่มก่อน แล้วก็จะทำอะไรเพื่อกลุ่ม สมมติว่ากลุ่มนี้มีภารกิจอันนี้ คนในกลุ่มต้องช่วยกันทำ ซึ่งคนทำการต่อสู้ส่วนใหญ่ก็ต้องการนำเสนอเนื้อหาในแนวนั้น เพื่อให้อัฒนิขนาบไปกับภาพของสังคมจริง... - ...เราจะเห็นชัดเจนว่าอย่างเรื่อง One Piece ที่ตัวละครแต่ละตัวจะมีเป้าหมายคนละอย่าง อย่างดูที่ที่ต้องการเป็นราชาโจรสลัด โซโลยกากจะเป็นนักดาบอันดับหนึ่ง ขึ้นจะไปหาอลบลู คือแต่สุดท้ายทุกคนก็ต้องรวมใจกันเพื่อทำเป้าหมายของตัวเองสำเร็จ... - ...เมื่อก่อนพระเอกจะต้องเด่นสุด เก่งสุด แต่ตอนนี้เมะโนโลกสมัยใหม่กำลังจะบอกว่า คุณไม่ต้องเป็นหนึ่งก็ได้เหมือนพวก Slam Dunk ที่มีแพ้ง ซึ่งมันโดดเด่นความเข้มของแนวคิดเกี่ยวกับคนของคนที่มาเป็นลงมา คือเมื่อก่อนความคิดของคนญี่ปุ่นคือพยายามเพื่อให้ได้เป็นที่หนึ่ง แต่แบบว่าหลังๆ เริ่มมีความคิดว่า บางครั้งพยายามไปมันก็สูญเปล่า แต่ว่าเรื่องความพยายามเนี่ยก็ยังหลงเหลืออยู่ในความเป็นญี่ปุ่นนะ...		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
-A01, A02, A03, A04 - P01, P02, P03, P04, P05	คำถามข้อ 6: ท่านคิดว่าภาพยนตร์อนิเมะมีอิทธิพลต่อผู้ชมอย่างไร? - ...หลายๆ ครั้งที่เราจะเจอในแง่ของการเสริมสร้าง โดยเฉพาะในเรื่องของกีฬา วัฒนธรรม สุขอนามัย เพื่อต้องการให้คนดูเกิดการเลียนแบบและส่งผลต่อการใช้ชีวิตในเวลาต่อมา... - ...ผมว่ามีอิทธิพลต่อคนดู ถ้ามันเป็นไปในยุคนี้ มันก็จะเริ่มมีเรื่องของแฟนเข้ามาด้วย ไม่ใช่แค่สเปกอย่างเดียวนะก็คือบางตัวละครที่มีสไตล์การแต่งตัวแบบเท แล้วมันไม่ได้เวอร์หรือแต่งตามยาก คือด้วยคิโนะซันนั้นเป็นที่ยอมรับมากกว่ายุคก่อนก็คือ บางคนก็อาจจะแต่งตัวแบบอิงสไตล์การแต่งตัวของตัวการ์ตูนมาแต่งตามเลย แล้วก็เรื่องของอาหาร อาหารที่พวกเคากินก็เป็นอาหารญี่ปุ่นที่เราไปเจอได้ในร้านอาหารญี่ปุ่นอยู่แล้ว ซึ่งเราก็ซื้อมากินง่ายอยู่ แล้วก็เรื่องของแนวคิด ซึ่งผมว่ามันก็ยังมิอิทธิพลกับเราอยู่เสมอ... - ...แน่นอนค่ะ มันมีอิทธิพลอย่างมาก คือเราได้แรงบันดาลใจอะไรบางอย่างจากตัวละคร จากการใช้ชีวิตของตัวละคร ซึ่งบางครั่งมองว่าเราอาจจะเห็นตัวละครบางตัวเป็นตัวของตัวเองในบางช่วงชีวิตอะไรอย่างนี้ วิธีที่เห็นคาถาอะไรมาอย่างเงี้ยหรือการเปลี่ยนผ่านของตัวละครนั้นเด็บโตมายังเงี้ย การที่เราเอาใจช่วยคาถามันเป็นแรงผลักดันกลับมาที่เราเหมือนกัน ให้เราแบบรู้สึกว่าจะรับมือกับอารมณ์ความรู้สึกหรือแบบชีวิตของตัวเองมากขึ้น... - ...แอนิเมชันไทยจริงๆ แล้วได้แรงบันดาลใจมาสองทาง เป็น Metting pot คือเด็กที่เสพการ์ตูนญี่ปุ่นมาตั้งแต่เด็กๆ ก็จะชอบการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะฉะนั้นพวกคาแร็กเตอร์ที่เซต ถ้าใครเขียนคาถาจะเรียกว่า big eye small mouth นั่นคือเป็นสไตล์คาแร็กเตอร์ของการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะฉะนั้นถ้าเด็กที่ได้แรงบันดาลใจมาจากญี่ปุ่นก็จะทำ	เป็นแรงบันดาลใจให้กับ ผู้ชมและผู้ผลิต	5

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	แบบสไตน์ ส่วนตัวผม ผมคิดว่า 70-80% น่าจะมาจากการ์ตูนที่เราจินตนาการตอนดูญี่ปุ่น... - ...จริงๆ แล้วมันมีอิทธิพลต่อผู้ชมไปทั่วโลกเลย รวมทั้งใน Southeast Asia เนี่ยอย่างมากมาย ญี่ปุ่นวาฬภาพแบบ 2D แต่ก็ยังได้รับความนิยมสูง เพราะมันเป็นการ์ตูนที่เรารู้สึกว่าดูแล้วมีความสุข ถึงแม้ว่าภาพจะดูกระตุกหน่อย แต่มันมีรายละเอียดที่เป็นคาแร็กเตอร์ของเค้า นั่นคือเป็น Soft Power ของเค้า... - ...จิตใจค่ะ บางทีอิมเมจก็ไม่ได้สลายหายไปไหน เรื่องล่าสุดที่ดูก็มีเรื่อง โอชิโนโกะ เรื่องเอดอลเรื่องนั้น ก็คือภาพสไตน์ น่ารักมาก แต่ว่าดังเอากการอยู่ เพราะว่ามันเป็นการ์ตูนที่เรารู้สึกว่าดูแล้วมีความสุข แล้วอิมเมจของญี่ปุ่นหลายๆ มา อันนี้สังเกตเห็นได้ชัดว่าเหมือนกับเค้าเองความที่เป็นจริงมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเราก็เห็นความเป็นจริงของญี่ปุ่นที่เป็นก็แอบเห็นว่า เออมีคนค่อนข้างที่จะจับตามองกันนะในความเป็นจริงนะ... - ...บางครั้งคิดว่ามันทำให้เราเห็นอกเห็นใจคนอื่นหรือว่าใครหลายๆ คนมากขึ้น เหมือนเราเข้าใจความแตกต่างของคน พอเราดูอิมเมจ มันคือการที่เราไปนั่งจ้องดูชีวิตของใครสักคนผ่านมุมมองที่มันเป็นตัวเค้า มันทำให้เรามองโลกได้กว้างขึ้น... - ...มันมีอิมเมจญี่ปุ่นหลายๆ เรื่องชอบเจอตัวร้ายที่แบบเราเกลียดเค้าไม่ลง เหมือนในดาบพิฆาตอสูรที่มีอสูรหลายตัว พอเราได้รู้แล้วรู้สึกว่ามันขัดแย้งกันอยู่เหมือนกัน พอมันเล่าอะไรออกมาแบบนี้มันเลยรู้สึกว่าโลกเรามันเท่มากๆ เลย มันไม่มีอะไรที่แบบขาวไปเลยสว่างไปเลย ไม่มีคนแบบว่าทำทุกอย่างได้ถูกต้องเสมอไป... - ...บางทีเวลาเราทำงานมาเหนื่อยๆ หรือเจอเหตุการณ์อะไรที่มันไม่ได้อะไรอย่างนี้ การที่เรา กลับบ้านมานั่งดู	เป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ 5	

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	การดูที่เราชอบสักเรื่อง เสียงพากย์ที่เราชอบสักเรื่องนี่ มันสื่ออะไรอะ บางครั้งจอบที่เราพกมันเหมือนเป็นเครื่องรางบางอย่างที่ทำให้แบบเราใช้ชีวิตได้มีความสุขในทุกๆวัน เหตุการณ์ที่ผมเจอในแต่วัน ก็เอาคำพูดในการดูต่างๆ อย่างเนี่ยมาใช้จิตใจตัวเอง... - ...มันมีอิทธิพลในแง่ทางอารมณ์ สิ่งเกิดมาของอุปนิสัยเป็นภาพวาด แต่มันสามารถทำให้เรารู้สึกถึง สมมติว่ามันต้องมีความแข็งแรงอยู่ในเรื่อง รู้สึกถึงความแข็งแรง รู้สึกถึงความพยายาม รู้สึกถึงความสยดสยอง วิธีการนำเสนอหลายส่วนมันแต่ละแบบกับสี มันทำให้เรารู้สึก พอมันรู้สึกว่ามันทำให้เรารู้สึกกับโลกของตัวละคร เพราะฉะนั้นนี่หลังจากที่มันจบไปแล้ว ตัวเรื่องจบไปแล้วก็จริงแต่มันไม่เคยจบในหัวสมองเรา...		
- A01, A03, A04 - P02	คำถามข้อ 7: เมื่อท่านได้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้มาแล้ว ท่านคิดว่าสิ่งใดคือสัญลักษณ์สำคัญ และเพราะเหตุใด? - ...จริงๆ สัญลักษณ์ในหนังถือว่าสำคัญเหมือนกันนะ เพราะบางอย่างมันเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างตัวละครเข้าด้วยกัน อย่างเรื่องตายแดงในเรื่อง Your Name หรือถ้าเป็นเรื่อง Weathering จะเป็นโน้ตริธ ซึ่งมองว่าจริงๆ สัญลักษณ์มันมีอยู่ในหนังทุกเรื่องแหละ แต่เพียงบางอย่างมันจะมีความโดดเด่นมากจนเรียกร้องความสนใจจากเราได้ทันทีเลย... - ...สัญลักษณ์ที่โดดเด่นผมขอเลือก Demon Slayer เลย สัญลักษณ์โดดเด่นของเรื่องนี้คือ การทำเพื่อคนอื่น เพราะว่าเรื่องนี้เล่าเรื่องผ่านเรนโจคุ เดียวจิโร่ ซึ่งเป็นพี่ใหญ่ของพวกเขา พระเอก เค่าเป็นคนจริงจัง โผล่ลงกลาง แต่	จุดเชื่อมโยงระหว่าง เนื้อหากับตัวละคร	6

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	ออกมาว่า “อูม้ายอูม้าย” จุดนั้นมันทำให้มันดังทั่วโลกเลย มีหลายบริษัทซื้อลิขสิทธิ์ไปทำขาย หรือ คำพูดที่คนทั่วโลกก็ต้องพูดกันว่า “อูม้าย อูม้าย” มันกลายเป็นอะไรแบบนี้ทั่วโลก แค่นั้นมันขึ้นเดียว...		
- A01, A02, A03, A04 - P01, P02, P03, P04, P06	จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อ 2: เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย คำถามข้อ 1: ท่านคิดว่าเนื้อหาและเทคนิคของผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีความสำคัญต่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยอย่างไร? - ...หลักการคือเค้าจะตั้งใจยกยอเลยว่าจะอะไรคือความพิเศษสำหรับคนดู เพราะฉะนั้นเลยเป็นที่มาของการออกแบบตัวละครที่พิเศษ ฉากที่พิเศษมันจะไม่นำเสนออย่างที่คุณดูเห็น แต่มันจะนำเสนอจากมุมที่คนดูมองข้ามในชีวิตจริง... - ...บางครั้งคิดว่าที่เราดูอนิเมะได้อย่างสนุก เป็นเพราะว่ามันมีการตัดต่อมีมุมมองเขามาช่วยเล่าเรื่อง มันเลยทำให้เราอยากติดตาม คอยลุ้นเอาใจช่วยตัวละครตลอดที่ได้ดู จนรู้สึกสนิทกับตัวละครตัวนั้น... - ...เรื่องที่เราได้เห็นได้ชัดเลยคือความสนุกของการดำเนินเรื่อง ความสนุกในเรื่องของการเฟรมภาพ มันค่อนข้างที่จะต่างกัน เหมือนญี่ปุ่นของเค้าจะรายละเอียดเยอะมาก เค้าจะมีความเป็นอนิเมะสูงมาก แต่ว่าด้วยความที่ไทยอาจจะบอยกว่าญี่ปุ่น ความสนุกในการดำเนินเรื่อง ความสนุกของภาพและการลงสีเนี่ย มันค่อนข้างที่จะคอนทราสต์อย่างเห็นได้ชัด...	วิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์ อนิเมะมีความน่าสนใจ	14

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
	- ...ถ้าเป็น Your Name ผมว่าคือตัวนางเอก คือเธอจะเป็นสาวน้อยบ้านๆ ธรรมดา แต่ว่าคนทำจะเสกก็มีให้คนรู้ว่าคนนั้นคือนางเอก คือให้ตัวละครมีบุคลิกผม... - ...จริงๆ ต้องใช้คำว่ามันเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเราดู เราเอามาเป็นแหล่งอ้างอิงในวิธีการเล่าได้โดยที่อาจจะไม่จำเป็นต้องให้เหมือนกับเค้าทั้งหมด บางครั้งมันเป็นลักษณะเหมือนกันว่ายิ่งเราสัพพัญญูมาเยอะ มันจะเริ่มมีวิธีการเล่าที่คล้ายคลึง เลียดว่าอานิเมะไทยหลายๆ เรื่องมันไม่สามารถหลุดกรอบจากคุณงามความดีหรือคุณธรรมได้สักเท่าไร หรือแม้กระทั่งการออกแบบตัวละครทุกอย่างมันจะต้องเหมือนดิกรอบอยู่ค่อนข้างเยอะ บางครั้งคิดว่าจริงๆ แล้วมันก็มีไดโนเสาร์ของประเทศไทยที่ตัวก็คล้ายไปโรงเรียนยีนรอร์ธเลตอนซ์แล้วกินช้างเหยี่ยวหุบปีก แค่นั้นเป็นไทยแล้ว มันคือไทยมากๆ มันเหมือนที่ญี่ปุ่นเหมือนเราเห็นเค้าวิ่งคาบขนมปังตอมไปโรงเรียน มันเป็นเรื่องเดียวกันเลยคะ แต่แบบบางที่เรามองชมรายละเอียดเล็กๆ เรื่องนี้ไป บางครั้งความไทยที่เค้าคิดวนำเสนอออกมาได้เป็นไทยแล้ว แต่คนไทยไม่เข้าใจ เพราะมันไม่ใช่ความไทยที่เราเจอจริงในชีวิตประจำวัน... - ...สมัยก่อนนี้อาจจะมาก เมื่อก่อนอย่างที่ยกทั้งหมดนี้ ทั้งเกาหลีอะไรต่างๆ เป็น Out Source ให้กับการ์ตูนญี่ปุ่น ถ้าถามว่าจะมีอิทธิพลยังไปถึงกับทางเด็กไทยสมัยนี้มีอิทธิพลค่อนข้างมาก อย่างที่บอกภาษาสมัยที่เราเมื่อนักศึกษาทางด้านแอนิเมชัน เริ่มต้นตรงงาน 60 คน ประมาณ 40-50 คน เวลาว่าเค้าแรกเตอร์จะเป็นสไตล์ญี่ปุ่น ก็เค้าได้อิทธิพลตรงนั้นมาเยอะ แล้วมันทำให้เกิดแรงบันดาลใจแล้วที่ต่อยอด เพราะฉะนั้นบางคนเค้าถามว่าตกลงว่าการ์ตูนไทยเมื่อยังจะเป็นสไตล์อะไร เราจะไม่รู้อะไร เพราะว่าการ์ตูนไทยที่จะเป็นสไตล์ใครเนี่ยมันเกิดจากการเรียนรู้แล้วที่เอาแรงบันดาลใจจากสิ่งที่เราชอบแล้วมาพัฒนาต่อยอด อย่างเราก็ทำตามแต่คือสไตล์มังงะ		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	สไลด์อินิเมะของญี่ปุ่นก็เคามาให้พวกผู้หญิงที่เห็นเด็กผู้หญิงไทยค่อนข้างมากแล้วก็เป็นระบบอีเคิลี่สไลด์ที่เราจะเรียนรู้และมาทำตาม... - ...เยอะมากจนกระทั่งบางทีพวกผู้หญิงที่เห็นเด็กผู้หญิงที่สร้างงานมาจะพยายามบอกว่า Big Eye Small Mouth ของคุณได้นะ แต่คุณค่อยๆ พัฒนามากกว่าจะเป็นสไลด์ของคุณเอง เพราะสุดท้ายแล้วยังมีคนที่เหมือนญี่ปุ่น ถ้าเราทำสไลด์คล้ายๆ กันก็ตามแต่คนก็ชอบไปเปรียบเทียบอยู่ดีว่านี่มันคือของญี่ปุ่น แต่เราควรจะตัวเองของเราพัฒนาแล้วค่อยอดจนกระทั่งปรับให้กลายเป็นสไลด์ของเราเอง... - ...ผมว่ามีอยู่แล้ว เพราะว่าถาลองสังเกตคนที่ทำแอนิเมชันในไทย ณ เวลานั้น ก็จะมีอยู่ระหว่าง 30-35 เนอะ ซึ่งแต่ละคนพูดตรงๆ มันคือเด็ก 90 ที่โตมากับอนิเมะญี่ปุ่น เพราะยังไม่มีใครคนไหนได้รับอิทธิพลจาก มาจากการดูญี่ปุ่นแน่นอน คืออย่างผมเป็นคนก็กับพวกเรื่องนักกรมนตรา ด้านงานแปดดวงจันทร์ที่เป็น Soft Power คว้าคือตอนเข้าไปในกระบวนการทำงาน ก่อนที่ผมจะเจอกับพวกนี้เลย คือผมจะเห็นแค่ภาพสเก็ตก่อน แล้วก็ไปคุยกับผู้กำกับทั้งกำกับภาพ ทั้งกำกับเสียง ทั้งที่เค้าเขียนบท คือทุกๆ คนจะมี reference เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น แบบอนารุโตะ... - ...ในอนิเมะที่พูดถึงชีวิตของคนทั่วไป มันจะไม่นำเสนออย่างที่คุณดูเห็น แต่มันจะนำเสนอจากมุมที่คนดูมองตามในชีวิตจริง เพราะฉะนั้นหลักการมันง่าย ๆ เลย มันต้องเอาสายตาคนดูมาสอง แต่หนังไทยมันกลับทำซ้ำที่คนดูรู้สึกว่ามันรู้กันก็เห็นในชีวิตจริง มันไม่ตื่นเต้น มันจึงไทยเป็นแค่เทปบันทึกภาพ... - ...การเล่าเรื่องของอนิเมะที่เห็นเด่นชัดคือ ตัวละครเอกจะต้องมีแพยางชนะบ้างสลักับไป พอแพก็จะไปพัฒนาตนเอง แล้วก็เก่งขึ้นๆ จนชนะได้ มันจึงน่าติดตาม...		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	- ...พอพูดถึงตัวตนของอนิเมะ ผมว่ามันเป็นเรื่องสโตร์ เป็นเรื่องแนวเสน คือก่อนหน้านี้เป็นประวัติศาสตร์แอนิเมชันที่ไม่เคยเจอชาติไหนที่เค้าทำลายเส้นแบบนี้นะ นอกจากของทางญี่ปุ่น ที่เริ่มตั้งแต่พวกแอนิเมชันแรกๆ อย่าง Astro Boy นั่นคือแบบกึ่งตลกขี้ 2D นี่ดิฉัน ผมว่าหลายเรื่องพอมันค่อยพัฒนาไปเรื่อยๆ คือมันเรียลมากขึ้น... - ...ผมคิดว่าลายเส้นสโตร์ญี่ปุ่นมันก็มีอิทธิพลกับโลกอยู่เหมือนกันนะ บริษัทแอนิเมชันไทยสมัยเนี่ย เค้าก็เริ่มมีความเป็นญี่ปุ่นเข้ามาด้วยอะอยู่เหมือนกัน ซึ่งผมว่ามันก็คือสโตร์ลิ่ง คือว่าถ้าไทยทำแบบนี้ผมว่ามันก็โอเคเหมือนกัน... - ...จุดอ่อนของคนไทยคือการสื่อสารอารมณ์ อนิเมะญี่ปุ่นเด่นในเรื่องของการเก็บรายละเอียด ไทยควรจะศึกษาเรื่องของการเก็บรายละเอียดหลักจากญี่ปุ่น เพื่อสร้างมูวเดแอนดไทนเพื่อช่วยทางการสื่อสารอารมณ์... - ...อนิเมะสมัยก่อนที่มันบูมมาก มันจะมีเรื่องความรักรวมมื่อกัน ความกล้าหาญ แล้วก็ซึ่ซึ่ซึ่ แต่หลังๆ มันเริ่มเปลี่ยน ด้วยความที่การ์ตูนญี่ปุ่นจะต่างกับการดูอเมริกาอย่างนี้คือ คนเขียนบทเป็นคนนึง คนวาดรูปคนนึง แต่ว่าญี่ปุ่นจะทำคนเดียว ดังนั้นการเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างเช่นถ้าใครทำอาหารมาก่อนเค้าก็จะทำการดูนเกี่ยวกับอาหารที่เค้าถนัด คือการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีความเป็น identity ของคนเขียน ถ้าคนเขียนนั้นอะไรเค้าก็จะเขียนเรื่องนั้น ในจะรวบรวมไปกับศิลปะและการเล่าเรื่องของเค้าด้วย...		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
- A01, A03 - P02, P03	คำถามข้อ 2: ท่านคิดว่าสิ่งใดในภาพยนตร์อนิเมะเป็นสิ่งที่อิทธิพลต่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศ ไทยมากที่สุด และเพราะเหตุใด? - ...เรื่อง Your Name คือปัจจุบันมันกว้างกวาดหรือนักวาดหลายคนทั้งในเมืองนอกและในไทยก็ใช้เป็น reference โดยเฉพาะกับการวาดท้องฟ้า คือของญี่ปุ่นเค้าทำได้ถึงมาก... - ...น่าจะเป็นการออกแบบตัวละคร เพราะว่ามันเป็นงานแรกสุดที่จะทำให้คนเข้ามาชม อย่างอนิเมะญี่ปุ่น อย่าง การดูตั้งแต่ตัวละครเค้าแต่งตัวยังงี้ มีสีหน้ายังงี้ แมแต่ท่าโพสของเค้าที่อยู่ในภาพนิ่งต่างๆ มันก็บ่งบอกได้ว่า ตัวละครนี้เป็นยังไง เป็นคนยังไง เป็นคนสุขุม อะไรอย่างนี้... - ...ดาบพิฆาตอสูร อย่างแรกเลยก็คือพวกพระเอกเค้าจะมีบุคลิกของเค้าที่เค้าจะใส่ฉากลึกลับเอกลักษณ์ของตัวเอง คือเราก็ไม่เคยเห็นลายผ้าสัลดนีนามาก่อนจริงๆ มันคือลายผ้าที่มีอยู่แล้วในญี่ปุ่น แต่ว่าเหมือนเค้าเอาวัฒนธรรมมาใช้กับตัวละคร... - ...ผมคิดว่าถ้าอยากจะทำให้พัฒนาคือบท อยากให้ตัวละครแต่ละตัวแข็งแกร่งกว่านี้ แกนเรื่องมันแข็งแกร่งกว่านี้ บางที่เราจะไปขอทุนจากกระทรวงใดๆ จากรัฐบาล มันจะต้องมีอะไรมาหยุด มีอะไรที่มาเบรก ที่ทำให้มันไปไม่สุด ประเทศญี่ปุ่นบอกเราทำไปเลยจ้ะ เอาชิ้นนี้ไปเล่นะ เอาสถานที่นี้ไปเล่นะ นักบรมนตราคือตัวอย่างที่ดีล้าที่จะแหวกเลย เอารามเกียรติ์เข้าไปบนอวกาศเลย...	เทคนิคในภาพยนตร์ อนิเมะ	5

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	- ...Character Design แล้วที่ Set หนึ่งก็คือ Character สองคือโลกของตัวละคร สองอย่างนี้สำคัญ อีกเรื่องหนึ่ง อนิเมะญี่ปุ่นมักจะสร้างสิ่งที่เรียกว่า Conditional World จะมีเงื่อนไขพิเศษในโลกนั้นๆ พวก set design มัน จะเสริมให้ตัวละครมีความน่าสนใจมากขึ้น...		
- A03, A04 - P01, P06	คำถามข้อ 3: ท่านคิดว่าปัจจัยใดในภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยสามารถนำมาปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานได้ และอย่างไร? - ...ก็น่าจะเป็นเรื่องของสื่อด้านเทคโนโลยีในแนวคิดแบบตรงไปตรงมา ผมว่าข้อนี้แหละที่น่าจะเอาไปใช้ได้คือการ สอดแทรกแนวคิดแบบต่างๆ เบาๆ ให้คนดูค่อยๆ ซึมซับ คล้อยตาม ไม่ใช่ว่าแบบพูดไปเลยว่าต้องทำอย่างนั้น... - ...คิดว่าน่าจะเป็นเรื่องเล่าแบบง่ายๆ อะไรที่มันเข้าถึงได้ง่ายๆ แบบคือความบันเทิงที่เข้าใจได้ แต่ต้องไม่ใช่ความ เป็นไทยที่เรารู้สึกว่าเราจะต้องมันไม่ได้หรือมันมีอะไรที่มันยากๆ ซึ่งบางครั้งเรื่องชีวิตประจำวันธรรมดา ถ้ามัน เล่าได้น่าสนใจและมีเสน่ห์มันก็มีหลายคนที่ยกย่อง บางทีก็อยากจะทำแบบอย่างเขาเห็นถึงรายละเอียดเล็กๆ ก็ แล้วกันคะ... - ...ถ้าพูดถึงในแง่ตัวละครก็ถึงมิติของตัวละคร คิดว่าตัวละครในแอนิเมชันไทยรู้สึกเหมือนมีลักษณะตรงมาก เกินไปจนบางครั้งอาจจะไม่ได้สัมผัสได้ถึงเสน่ห์หรือความน่าสนใจของตัวละครนั้นๆ แบบญี่ปุ่นเค้าจะชอบมี โมเอะแต่ก็ให้กับตัวละคร ว่าตัวละครเป็นแบบนั้นแต่จริงๆ มีบุคลิกแบบนั้นแต่ถูกเขามาบด บดจนกลายเป็นภาพที่ดู รู้สึกว่าเราไม่จำเป็นต้องยึดติดก็ได้แบบว่าคนไทยต้องผมดำแบบเอเชีย...	แนวคิดที่ทำให้ ภาพยนตร์อนิเมะประสบ ความสำเร็จ	13

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	- ...จริงๆ สิ่งที่เราควรจะทำตามญี่ปุ่นคือ เค้าเรียกว่า workflow การทำงานของเค้า เพราะว่าญี่ปุ่นจะเป็นคนละเอียด เค้าจะต้องมี Worksheet Workflow ในการทำ เพราะในอนิเมะเป็นงานที่ไววอร์คนเยอะมาก บางสตูดิโอเนี่ยหลายรายคน ญี่ปุ่นเค้าจะยึดติดกับสิ่งที่เค้าสำเร็จ เพราะฉะนั้นจะไม่ค่อยเปลี่ยนเป็น 3D ง่ายๆ แนวโน้มของคนญี่ปุ่นก็ยังชอบความเป็น 2D... - ...คิดว่าวัฒนธรรมอื่นที่พอเห็นการดูอนิเมะแล้วชอบเนี่ย น่าจะเริ่มมาจากคอนเท้นของเค้าหรือเนื้อเรื่องมากกว่าอันอื่นเลย สมมติว่าเด็กอเมริกันที่เคยดูแต่การ์ตูนดิสนีย์หรือมิกเวล แล้วมาดูการ์ตูนญี่ปุ่น พอการ์ตูนมีแปลเป็นภาษาก็จะทำให้มีการแพร่วัฒนธรรมจากเนื้อเรื่องตามมา... - ...ข้อจำกัดของไทยในการทำการ์ตูนอย่างหนึ่งก็คือ คนทำไม่สามารถจะออกมาจากงานที่ทำประจำได้ ซึ่งต่างกับคนญี่ปุ่นที่บางคนยอมลาออกมาจากงานประจำเพื่อเร่งผลงาน บางคนก็ยอมไม่นอนหลับมาติดต่อกันอะไรอย่างนี้ คือมันเป็นงานหนัก มันเลยทำให้ผลงานมันดีเท่เท่กับของญี่ปุ่น ถ้าเราปรับตรงนี้ได้อาจทำให้อุตสาหกรรมของการดูหนังไทยก้าวหน้าและทัดเทียมกับหลายประเทศได้... - ...ผมว่าทุกอย่างน่าจะดีขึ้นได้ความเป็นอนิเมะ ผมว่าทุกอย่างที่อยู่ในนั้นมันดึงดูดใจได้ทุกอย่างเลย แต่ถ้าจะเอามาหมดมันก็เหมือนก๊อปปี้ได้มา อย่างนั้นมันก็สามารถดึงมาได้แค่บางอย่างเท่านั้น อย่างการเอาเรื่องเทคนิคการเขียนพล็อตเรื่องของเค้ามาใช้ เราสามารถศึกษาของเค้าได้ว่าต้องทำเรื่องแบบไหนหรือตัวละครแบบไหนที่ดึงดูดคนดูได้ หรือเรื่องของลายเส้น ผมว่ามันก็มีหลายข้อดีที่มีการผสมผสานของอนิเมะของอเมริกา... - ...บางที่เราอาจจะต้องดูจังหวะของบท ถ้าเป็นภาพยนตร์คนแสดง เราคิดซะว่าเราเขียนบทการ์ตูนเหมือนบทหนังคนแสดง ผมว่าถ้าเราไม่คิดว่ามันคือการดู ไม่ได้คิดว่าเป้าหมายมันคือเด็ก และเขียนบทให้เหมือนกับว่ามัน		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	คือหนึ่งคนแสดงเรื่องหนึ่ง หนึ่งที่เป็นผู้ใหญ่ดู ผมว่ามันน่าจะมีควมมาติดตามมากกว่า ผมรู้สึกเลยว่าสิ่งที่เราต้องการตอนนี้ก็คืออยากให้เราเขียนบทให้กับเนื้อหาสำหรับเด็ก คิดซะว่าเราเขียนบทให้เนื้อหาหนึ่งเรื่องหนึ่งดีกว่า มันจะได้ไม่ต้องติดภาพจำว่าเราเขียนการตูน เราก็ต้องให้เด็กดูตาม อย่าไปคิดอย่างนั้น... - ...ใช้ครับ ผมว่าเรื่องนี้คือสิ่งที่ควรแก่เป็นหลัก คือการไม่เหยียดเนื้อหาให้กับคนดู แต่ควรจะต้องทำอย่างมีวาพศิลป์... - ...อย่างทุกวันนี้ที่หลายคนรู้สึกสนุกกับการดูคลิปของคนต่างชาติที่มาจากประเทศไทย เพราะเค้าคนพบวัฒนธรรมอะไรหลายๆ อย่างที่ประเทศเค้าไม่มี รู้สึกว่าถ้าเราตัวนี้เจอ หัววิธีการนำเสนอเรื่องราวจนเจอ มันก็จะช่วยให้ชาวต่างชาตินั้นมาสนใจมากขึ้น ยกตัวอย่างที่เราส่งออกซีรีส์ว่าเป็น Soft Power มีต่างชาติมากมายที่พยายามจะหาชมเอ็นกัน เพราะตัวละครในเรื่องกิน เลยรู้สึกว่ามันมีพื้นฐานมาจากชีวิตประจำวันทั่วไปมากๆ ของเรา มีคนคิดแบบนี้นะเยอะแยะมันไม่ได้ถูกสนับสนุนเลยทำให้ไปได้ไม่ไกล... - ...คือคอนเท้นท์ทุกอย่างต้องให้สนุกไว้ก่อน เพราะว่ามีโอกาสชี้แจงของการผลิตการถ่ายทำมีความสำคัญ มันต้องให้โปรดิวเซอร์มาช่วยทำให้มันสนุกก่อน แล้วความเป็นไทยจะออกมาเองอย่างเนี่ย ของเรื่องราว ของคาแร็กเตอร์ หรือแม้ว่าความสัมพันธ์ของระหว่างความใจดี ความมีเมตตา ก็จะเห็นชัดเจน... - ...ผมคิดว่าจริงๆ แล้วบ้านเราไม่ต้องทำอะไรเลยนะ แต่มีความแข็งแรงในความเป็นเรา เหมือนที่ญี่ปุ่นเค้ามีความแข็งแรงในความเป็นเค้า คือบางคนมีปัญหาเกี่ยวกับการตั้งชื่อเหมือนกัน เพราะเค้ารู้สึกว่ามันยังงั้น ชื่อสิแล้วประเทศเราเป็นประเทศที่รับวัฒนธรรมต่างชาติมาเยอะมาก ผมเลยคิดว่าคนไทยรู้สึกไม่กล้าที่จะยึดมั่นถือมั่นในความเป็นบ้านเรา...		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	- ...เด็กภาพยนตร์เด็กเป็นแบบเป็นแบบไม่มีข้อมูล แล้วเค้าจัดการภาพยนตร์มาจากการดูหนังเรื่องอื่น แต่คนญี่ปุ่นมันไม่ใช่ คนญี่ปุ่นมันเอามาจากชีวิตจริง หลักการสร้างสรรคมีสามอย่าง หนึ่งคุณต้องมีข้อมูล สอง คุณต้องมีจินตนาการส่วนตัว แล้วก็สาม คุณต้องมีหลักการทางศิลปะ อย่างพวกวาบิซาบิที่ หลักการจะช่วยให้กรอบใหญ่ของเรามันมีรูปร่างชัดเจน...		
- A01, A02, A03, A04 - P01, P02, P03, P04	จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อ 3: เพื่อสร้างแบบจำลองรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ คำถามข้อ 1: ท่านคิดว่าผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจะมีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้ก้าวไปสู่ระดับสากลได้อย่างไร? - ...เรื่องการทำ setting ส่วนตัวผมว่าคนไทยสามารถทำได้ดีเหมือนกันนะ คือบางอย่างถ้ามีเวลามากกว่านี้อาจจะใกล้เคียงกับของญี่ปุ่นเลย เพราะฉะนั้นแอนิเมชันของไทยช่วงหลังจะเห็นว่ามันทำในส่วนนี้ได้น่าสนใจขึ้น แต่ส่วนหนึ่งที่สำคัญมากๆ ว่าหนึ่งมันจะไประดับโลกได้มัย คือคิดว่าถ้ารัฐบาลจะต้องสนับสนุนเงินทุนเยอะหน่อย นอกนั้นก็คิดว่าคนไทยทำได้ ตัวอย่างของไทยอันหนึ่งที่ผมคิดว่าทำได้ ที่เห็นอย่างล่าสุดคือ เกาศาสตร์รา นักรบ มนตรา... - ...มองว่าอุตสาหกรรมวงการแอนิเมชันของญี่ปุ่น มันเป็นไคคอลของประเทศเราเลย เป็นอุตสาหกรรมที่ใหญ่มาก และก็สามารรถทำรายได้เข้าประเทศได้จริงๆ แต่ในขณะที่เดียวกันประเทศไทยยังไม่เคยจะผลักดันวงการแอนิเมชันเท่าที่ควร เลยมองว่าประเทศไทยควรจะให้ความสำคัญกับวงการแอนิเมชันบ้าง เพื่อที่จะทำให้	การสนับสนุนจากภาครัฐ และภาคเอกชน	7

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
	อุตสาหกรรมในประเทศไทยเติบโต แล้วก็มันจะไม่เติบโตสามารถสร้างรายได้เข้าประเทศด้วย แต่ยิ่งเพิ่มอัตราการสร้างงานให้กับนักศึกษาที่เค้าวางทางด้านนี้โดยเฉพาะเลยคะ คืออยากเอาอุตสาหกรรมแอนิเมชันญี่ปุ่นมาเป็นแรงบันดาลใจให้กับอุตสาหกรรมไทยมาก เพราะฉะนั้นอยากให้ไทยลดคุณค่าของอุตสาหกรรมนี้... - ...อย่างทีบอกก็คืออยากให้คุณทำ marketing เยอะหน่อยนะ ถ้าคุณอยากผลักดันอุตสาหกรรมนี้จริงๆ นะ ทำหมั่นทั่วถึงคะ ทำให้รู้ว่าแอนิเมชันในไทยก็เมพชาติได้ในโลกคะ แล้วก็อีกสิ่งหนึ่งที่อยากขอคือ ถ้าคุณอยากจะทำให้มันดีแล้วจริงๆ เนี่ย เงินทุนสำคัญคะ เพราะฉะนั้น Marketing สำคัญ เงินก็สำคัญบุคคลากรก็สำคัญ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นอยู่ที่ผู้สนับสนุนแล้วแหละคะ ว่าเราพร้อมที่จะจ่ายพอที่จะให้ได้คุณภาพดีมัย... - ...ผมยังเห็นว่าแอนิเมชันบ้านเรายังมีน้อยมาก อาจจะแบบผู้ประกอบการไม่มีไอเดียให้ทุนเยอะๆ ตอนนี้ผู้ประกอบการไทยที่สามารถทำได้คือต้องรักแอนิเมชันจริงๆ... - ...แน่นอนเลย แต่ว่าเราต้องใช้กลยุทธ์ คำถามที่ว่าอยากจะทำการ์ตูนแอนิเมชันเมืองไทยเกิดเนี่ย วิธีที่ดีที่สุดก็คือทำ co-production กับต่างประเทศ เราจะได้รู้ด้วยว่าของเรามีคุณภาพพอที่ต่างประเทศจะมาร่วมทำด้วยเปล่า ถ้าสมมติว่าเราฝีมือไม่ดี พล็อตเรื่องไม่ดีต่างๆ เค้าก็ไม่เอา เค้าก็ไปเอาที่อื่น... - ...ก็มีส่วนช่วยได้มากแต่ว่า ณ ตอนนี้นี้ยังไม่ได้เห็นการประกาศทำโปรดัคชั่นหรือให้ Funding พวกนี้เลย น่าจะเป็นกองทุนที่เชิญต่างประเทศมา เชิญคนไทยมาแล้วร่วมมือกัน ไม่น่าจะเห็น Business Matching ระหว่างญี่ปุ่นกับไทยนะ ไม่น่าจะมากมายนัก แต่จะเห็นพวกเกาหลีกับอะไร เพราะรัฐบาลเค้าสนับสนุนมาก... - ...เลาให้คนดูรู้สึกก่อนเลยอันนี้สำคัญที่สุดแล้ว และมันก็ต้องมีการพิอการด้วย มันต้องพูดถึงการพิอการด้วย และ		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	ถ้าจะให้เดาว่าพวกอินเเมะพวกนั้นจะตั้งได้ถ้ามั่นใจมากน้อยแค่ไหน... ผมคิดว่าพวกอินเเมะพวกนั้นจะตั้งได้ถ้ามั่นใจมากน้อยแค่ไหน... ผมคิดว่าพวกอินเเมะพวกนั้นจะตั้งได้ถ้ามั่นใจมากน้อยแค่ไหน...		
- A01, A02, A03, A04 - P02, P03	คำถามข้อ 2: ท่านคิดว่าผู้ชมและผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย จะสามารถทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็น Soft Power ของประเทศไทยได้มากน้อยเพียงใด และอย่างไร? - ...ผมว่าสมัยนี้ทุกอย่างมันเป็น Soft Power ได้หมดเลย ซึ่งคิดว่าผู้สร้างมีส่วนสำคัญมากในการกำหนดทิศทางของมัน ถ้ากำหนดเนื้อหาหรือสร้างตัวละครที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงได้น่าสนใจด้วย จะยิ่งทำให้งานของไทยโด่งดังระดับโลกได้แน่นอน เพราะฉะนั้นส่วนตัวคิดว่าผู้สร้างมีผลกับการทำให้ออนิเมชันเป็น Soft Power ได้มากเท่ากับกลุ่มผู้ชมในโซเชียลเลย... - ...ผมคิดว่าคนทำหนังของไทยจริงๆ สามารถทำให้งานมันเป็น Soft Power ได้จริงแหละ อย่างในหนังมันก็จะได้แสดงความบันเทิงอย่างชัดเจน จนสิ่งที่เห็นในหนังมันกลายเป็นของล้ำค่าในเชิงวัตถุที่สะท้อนผ่านวัฒนธรรมสังคม ซึ่งมันก็คล้ายกับหนังบางเรื่องของญี่ปุ่น แบบเคยจะมีคนนำเสนอมันเป็นญี่ปุ่นอย่างว่าออกมาอย่างแบบเนียน ซึ่งเราก็คงทำได้เหมือนกันนะ... - ...คืออยากให้มีการส่งเสริมให้การตลาดเยอะ เพื่อให้คนรู้จักและเขาใจกว้างมากขึ้น พอถึงมีคนเห็นมากขึ้น คนยิ่งเข้าใจอุตสาหกรรมนี้มากขึ้น มันกลายเป็นว่าไม่ต้องทำอะไรอะไรมากแล้ว มันจะขึ้นมาเองด้วยตัวของมันเอง เหมือนกับอินเเมะเรื่องนังคือนอกจากที่ญี่ปุ่นเค้าจะโปรโมตตัวหนังแล้ว เค้ายังโปรโมตถึงศิลปินที่ร้องเพลง	ภาครัฐและภาคเอกชน ควรมีส่วนรวมในการ สนับสนุนผลงานของ ผู้ผลิตไทย	10

รหัสผู้ให้สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวนครั้งที่พบ
	อนิเมะของหนังเรื่องนี้ให้ด้วยกันทีเดียวเลย แบบไปโรมันแบบจอบชิยุยาใหญ่ๆ ไปเลย ซึ่งถ้าไทยยังอยากจะทำเหมือนของญี่ปุ่น อันดับแรกเลยก็คือคนทุกคนควรจะสนับสนุนกันก่อนคะ สนับสนุนเสร็จจึงเออต่อการตลาดทำทุกอย่างให้มีคนเห็นเยอะๆ แล้วเดี๋ยวหลังจากนั้นเนี่ยก็จะมีคนมาติดตามเองคะ... - ...เอาจริงนะ หนูมองว่าคนไทยดูแอนิเมชันของญี่ปุ่นเยอะมากเลยนะ และแน่นอนว่าคนไทยทุกคนอยากเห็นแอนิเมชันไทย และทุกคนพร้อมที่จะผลักดัน เลยมองว่าอันดับแรกเลยคือไปแก้ปัญหามันซะก่อน แล้วสถานะข้างบนมันแก้ได้ คนไทยทุกคนก็พร้อมสนับสนุนเต็มที่... - ...ผมว่าผลักดันกันได้ ถ้าผู้ผลิตพยายามปรับตัวแก้จากคนดูในเรื่องก่อนๆ ของเค้า แล้วเอามาพัฒนามากขึ้น หาแนวทางของเค้า และแน่นอนว่าคือพยายามทำลายกรอบที่บอกเราแอนิเมชันคือเรื่องเฉพาะ ถ้าเราทำได้ดีขนาดนั้นแล้วมันก็จะช่วยซื้อใจคนดูใหม่มาติดตาม แล้วมันก็จะผลักดันไปเองครับ... - ...จริงๆ มองว่าถ้าผลงานที่ผลิตออกมามันดีโดยเนื้อแท้ยังมีคนดู เหมือนแบบคือเรารู้สึกว่ามันต้องมีคนดูบ้างที่จะทำก่อน ต้องออกมาลองทำดูก่อนคะ รู้สึกว่าทุกวันนี้ยังไม่มีปัญหา คือ คนไทยยังถือคติกับการดูหนังไทย อย่างเช่นแบบคนชอบพูดว่าหนังไทยละครไทยไม่เห็นมีอะไรดีเลย จริงๆ แล้วมันมีอะไรดีอยู่แล้วไม่ใช่... - ...คิดว่าจริงๆ แล้วเราดูแล้วก็ดีขึ้นมาได้นะ หมายถึงถ้าเราคิดเห็นยิ่งเอาออกมาพูดกันมากเท่าไรหรืมันก็จะเปลี่ยนไปถึงผู้ผลิตได้มากกว่าเนี่ย เพื่อผู้ผลิตจะได้นำไปปรับปรุงได้ ซึ่งมันจะเห็นการเปลี่ยนแปลงชัดเจนเพราะว่ายังทำแนวนี้ออกมาเท่าไรเรายังมีคนดูทำออกมา มันจะมีคนที่กล้าทำเหมือนกัน... - ...ผมว่ามันต้องถูกสนับสนุนจากทุกภาคส่วนด้วย... - ...มันต้องมีทุนและต้องมีการสนับสนุนเชิงนโยบาย รวมถึงผู้สร้างต้องคำนึงถึงทิศทางการสร้างตัวละคร สังเกต		

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	มัยว่าอนิเมะเวลาที่เราพูดถึง เราจะจำตัวละครว่าตัวละครมีความพิเศษอย่างไร แต่ว่าการนำเสนอตัวละครของไทยต่อหลายเส้นต่ออะไรดิเนะ แต่ความพิเศษมันยังไม่เด่นพอ... - ...ผมว่างประมาณมันเป็นปัญหาใหญ่ เพราะกฎหมายไทยวาดลายการเสริมสิ่งเหล่านี้ยังไม่ มี เราไม่มีกฎหมายวาดลายการเสริมสภาพภายนอกและแอนิเมชัน เรามีแค่พระราชบัญญัติภาพยนตร์...		
- A01, A03 - P03, P05	คำถามข้อ 3: ท่านคิดว่าผู้ชมมีส่วนสำคัญในการช่วยผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยประสบความสำเร็จได้มากน้อยเพียงใด และอย่างไร? - ...ผมว่าที่มัยมีความสำคัญมาก เพราะว่ายัยมีเด็กที่ชอบอนิเมะแล้วก็วาดในเชิงสายเสนของประเทศญี่ปุ่นเยอะ ผมก็เป็นหนึ่งโนนั้น มันเหมือนกับแรงบันดาลใจ เป็นเหมือนกับต้นแบบของการเรียนรู้ สำหรับญี่ปุ่นเค้าทำออกมาตั้งนานแล้ว แล้วเราก็อยากทำให้ได้แบบเค้าบ้าง มันก็เลยกลายเป็นต้นแบบ เป็นแรงบันดาลใจ เรื่องเทคนิคต่างๆ มันก็มาเสริมความรู้ให้เราเข้าไปต่อยอดได้ เมาว่าจะเป็น 2D หรือ 3D ก็ตาม... แล้วก็เรื่องทำมังงะ แล้วก็เรื่องการเล่าเรื่องของเค้าด้วย เค้าจะมีรูปแบบมันค่อนข้างซับซ้อน มีหลายพล็อตหรือลึกลับมากมาย... ทุกอย่างเค้า setting มาแล้วเรียบร้อย โดยที่มันยุ่งยากมากมาย ซึ่งเป็นอะไรที่นักศึกษา... - ...ผมว่ากลุ่มคนดูมันเป็นเหมือนตัวหลักที่ทำให้แอนิเมชันหรือการสร้างหนังเรื่องหนึ่งมันสามารถเดินไปข้างหน้าได้ แล้วก็เหมือนตัวสะท้อนสิ่งที่เราทำ ถ้าเราทำออกมาแล้วเค้ารู้สึกชอบ มันก็หมายความว่าเราอาจจะทำได้นะ... - ...คิดว่ามีส่วนสำคัญนะ เพราะะภาคคนดูเกิดความชื่นชอบในตัวอนิเมะแล้ว มันก็จะมีการบอกต่อในลักษณะปาก	ผู้ชมคือปัจจัยของ ความสำเร็จในภาพยนตร์ แอนิเมชันไทย	4

รหัสผู้ให้ สัมภาษณ์	บทสัมภาษณ์	ประเด็นที่พบ	จำนวน ครั้งที่พบ
	ตอบถึงคุณภาพของมัน จนทำให้ฉันมีเรื่องนั้นพื้นฐานกลุ่มคนดูที่แข็งแรง ที่เห็นบ่อยเลยคือกลุ่มคนดูพวกนี้จะรวมตัวกันในกลุ่มโซเชียล แล้วช่วยกันดันกระแสความดังให้กับอนิเมะเรื่องนี้จนเกิดเป็นปรากฏการณ์หนึ่งของสังคมขึ้นมา ซึ่งถือว่าคนดูมีสวาทช่วยทำให้อนิเมะโด่งดังได้อย่างมากเลย... - ...คนดูมีผลอยู่แล้ว บางครั้งคนดูอาจทำให้หนึ่งเรื่องโด่งดังหรือทำให้ดับลงได้เหมือนกัน เพราะเมื่อคนดูรวมกลุ่มกัน มันจะเกิดเป็นกลุ่มทางสังคมที่ไม่ว่าจะเคลื่อนไหวยังไง ก็ล้วนส่งผลกระทบต่อนั่นทั้งนั้น ดังนั้นเลยถือว่าคนดูช่วยกันเป็นกระบอกเสียงให้กับหนังเรื่องนี้แล้ว ย่อมมีผลต่อความสำเร็จมาก...		
- A01, A02, A03 - P02	คำถามข้อ 4: ท่านคิดว่าจะสามารถนำแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาใช้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้อย่างไร และมากน้อยเพียงใด? - ...ผมคิดว่าน่าจะเป็นเรื่องการนำเสนออาหารไทย ผมเชื่อว่าตอนนี้คนไทยเก่งเหมือนกัน โดยเฉพาะเรื่องการนำเสนอให้ตัวอาหารมันไหลไปกับตัวเนื้อเรื่อง เหมือนกับเราดูการ์ตูนจิบลีแล้วเราเห็นอาหารวาฬกินนะ อยากรู้จังเลย มันคือการซึมซับในเชิงแบบไม่ตอ้งยึดเย็ด ส่วนอีกอย่างอื่นคิดว่า คงเป็นเรื่องของการนำเสนอทางวัฒนธรรมไทยกับเรื่องการเสนอมุมมองและสิ่งที่มันเป็นสังคมไทย คิดว่าถ้าทำกันจะเป็นน่าจะเป็นสิ่งที่อินได้งาย เพราะมันเป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวเรา... - ...ถ้าเป็นวัฒนธรรมไทยที่โดดเด่นมีอยู่เยอะเลย คิดว่าน่าจะเป็นเรื่องของนาฏศิลป์ ศิลปะไทย หรือว่าอาหาร อันนี้ค่อนข้างที่จะเป็นอะไรที่ต่างชาติเคาชอบมากและเคาก็ประทับใจมาก โดยเฉพาะอาหารไทย เพราะว่าอาหารไทยเป็นอะไรที่แบบรู้อยู่ทั้งโลก แนะนำว่าถ้าเอาไปใส่ในแอนิเมชันยิ่งทำการตลาดได้สูง ยิ่งเป็น Soft Power ที่	การนำวัฒนธรรมไทยมาใช้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย	4

ผู้วิจัยใช้ตัวอักษร P กับตัวเลขเป็นรหัสของผู้ให้สัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ดังนี้

P01 หมายถึง ผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ผลิตในลำดับที่ 1

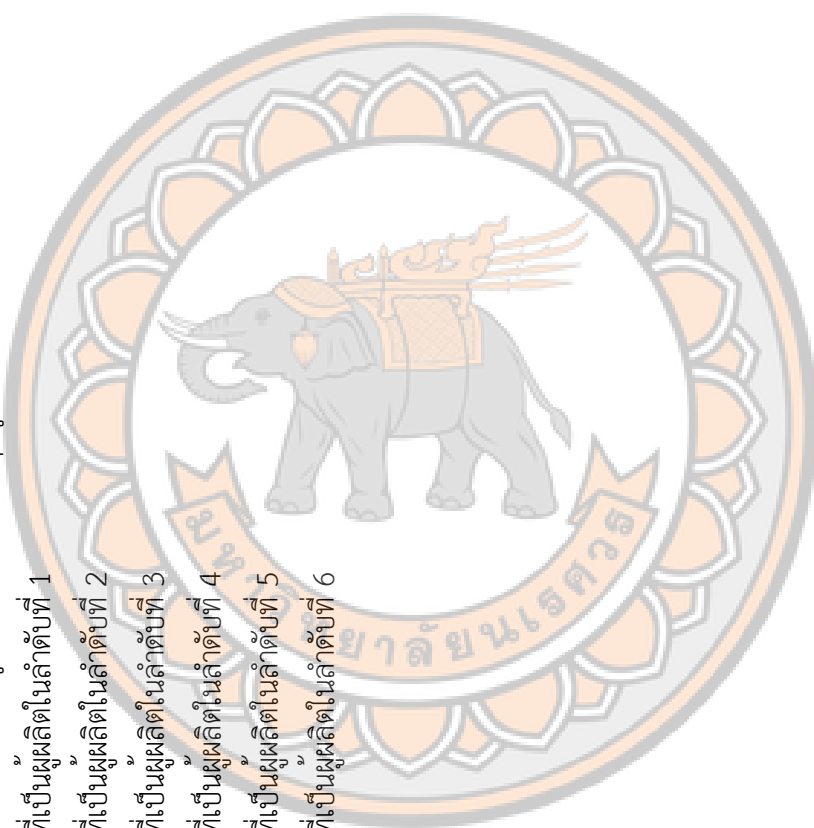
P02 หมายถึง ผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ผลิตในลำดับที่ 2

P03 หมายถึง ผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ผลิตในลำดับที่ 3

P04 หมายถึง ผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ผลิตในลำดับที่ 4

P05 หมายถึง ผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ผลิตในลำดับที่ 5

P06 หมายถึง ผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นผู้ผลิตในลำดับที่ 6



จากตาราง 9 จะเห็นว่าบทสัมภาษณ์และประเด็นที่พบจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทยและกลุ่มผู้ผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย มีประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นทั้งหมด 16 ประเด็น ซึ่งเกิดจากคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ทั้งหมด 14 ข้อ โดยประเด็นสำคัญที่ได้ทั้งหมด จะมีการแบ่งประเด็นออกตามข้อคำถามที่อยู่ในแต่ละจุดมุ่งหมายของการศึกษาอย่างชัดเจน ประกอบด้วย

จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อ 1 มีจำนวนคำถามทั้งหมด 7 ข้อ ได้แก่ คำถามข้อ 1 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค พบว่ามีจำนวนที่พบ 16 ครั้ง

คำถามข้อ 2 มีประเด็นสำคัญทั้งหมด 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นแรกคือ ตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น พบว่ามีจำนวนที่พบ 16 ครั้ง และประเด็นที่สองคือ ปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น พบว่ามีจำนวนที่พบ 2 ครั้ง

คำถามข้อ 3 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ อิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต พบว่ามีจำนวนที่พบ 17 ครั้ง

คำถามข้อ 4 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ ประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น พบว่ามีจำนวนที่พบ 5 ครั้ง

คำถามข้อ 5 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ เอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น พบว่ามีจำนวนที่พบ 7 ครั้ง

คำถามข้อ 6 มีประเด็นสำคัญทั้งหมด 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นแรกคือ เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมและผู้ผลิต พบว่ามีจำนวนที่พบ 5 ครั้ง และประเด็นที่สองคือ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ พบว่ามีจำนวนที่พบ 5 ครั้ง

และคำถามข้อ 7 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ จุดเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละคร พบว่ามีจำนวนที่พบ 6 ครั้ง

สำหรับจุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อ 2 มีจำนวนคำถามทั้งหมด 3 ข้อ ได้แก่ คำถามข้อ 1 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น คือ วิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจ พบว่ามีจำนวนที่พบ 14 ครั้ง

คำถามข้อ 2 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ เทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ พบว่ามีจำนวนที่พบ 5 ครั้ง

และคำถามข้อ 3 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ แนวคิดที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ พบว่ามีจำนวนที่พบ 13 ครั้ง

ในส่วนจุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อ 3 มีจำนวนคำถามทั้งหมด 4 ข้อ ได้แก่ คำถามข้อ 1 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น คือ การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน พบว่ามีจำนวนที่พบ 7 ครั้ง

คำถามข้อ 2 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีส่วนร่วมในการสนับสนุนผลงานของผู้ผลิตไทย พบว่ามีจำนวนที่พบ 10 ครั้ง

คำถามข้อ 3 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ ผู้ชมคือปัจจัยของความสำเร็จในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย พบว่ามีจำนวนที่พบ 4 ครั้ง

และคำถามข้อ 4 มีประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น ได้แก่ การนำวัฒนธรรมไทยมาใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย พบว่ามีจำนวนที่พบ 4 ครั้ง



ประเด็นที่พบ	แนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้											
	แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์						แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม					
	CH	SE	CO	PP	S	A	L	CL	D	CC	TO	HCD
ญี่ปุ่น												
- เอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น	✓	✓				✓		✓	✓	✓	✓	✓
- เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมและผู้ผลิต	✓	✓						✓	✓			
- เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ	✓	✓								✓		
- จุดเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับตัวละคร		✓	✓	✓						✓		
- วิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจ	✓	✓	✓						✓			
- เทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ					✓			✓				
- แนวคิดที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ		✓							✓	✓		
- การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน									✓			

ประเด็นที่พบ	แนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้											
	แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม											
	แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์											
	ST										CC	TO
	CH	SE	CO	PP	S	A	L	CL	D			
- ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีส่วนรวมในการสนับสนุนผลงานของผู้ผลิตไทย	✓	✓							✓			
- ผู้ชมคือปัจจัยของความสำเร็จในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย									✓			
- การนำวัฒนธรรมไทยมาใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย	✓	✓								✓		

หมายเหตุ*

ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษรย่อภาษาอังกฤษแทนคำศัพท์ของหัวข้อที่เจอในแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ดังนี้

CH หมายถึง Character (ตัวละคร)

SE หมายถึง Setting (ฉาก)

ST หมายถึง Style (รูปแบบการนำเสนอ)

CO หมายถึง Composition (การจัดองค์ประกอบภาพ)

PP หมายถึง Proxemic Patterns (แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย)

S หมายถึง Shots (ขนาดภาพ)

A หมายถึง Angles (มุมกล้อง)

L หมายถึง Lighting (การจัดแสง)

CL หมายถึง Color (สี)

D หมายถึง Character and Visual Design (การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ)

ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแทนคำศัพท์ของหัวข้อที่สนใจในแนวทางการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ดังนี้

CC หมายถึง Cross-Cultural Communication (การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม)

TO หมายถึง Time Orientation (แนวคิดเชิงเวลา)

HCD หมายถึง Hofstede's Cultural Dimensions (มิติทางวัฒนธรรม)

จากตาราง 10 ในส่วนของประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทยและกลุ่มผู้ผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย ที่มีความสัมพันธ์กับแนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้ พบว่าประเด็นสำคัญที่อยู่ในตารางนี้ทั้งหมด 16 ประเด็น คือประเด็นสำคัญที่นำมาจากตาราง 9 ซึ่งผู้วิจัยจะนำประเด็นสำคัญทั้งหมดมาเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้อย่างเป็นระบบ ด้วยการแบ่งข้อมูลในตารางนี้ออกเป็น 2 ส่วน ตามแนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้ ที่ประกอบด้วย 2 แนวคิดสำคัญ ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

สำหรับประเด็นที่ 1 คือ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค เมื่อนำประเด็นนี้มาเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 8 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย ขนาดภาพ มุมกล้อง สี และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 2 คือ ตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 8 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย ขนาดภาพ มุมกล้อง สี และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 3 คือ ปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 5 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย และมุมกล้อง ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 4 คือ อิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 5 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก มุมกล้อง สี และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามีความสัมพันธ์กับ

องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 5 คือ ประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 2 ส่วน ได้แก่ ตัวละครและฉาก ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 6 คือ เอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 5 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก มุมกล้อง สี และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 7 คือ เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมและผู้ผลิต เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 4 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก สี และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าไม่มีองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมข้อใดที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว

ประเด็นที่ 8 คือ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 2 ส่วน ได้แก่ ตัวละครและฉาก ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 1 ส่วน คือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 9 คือ จุดเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับตัวละคร เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 1 ส่วน คือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 10 คือ วิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจ เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 4 ส่วน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ และการออกแบบตัวละครและงานด้าน

ภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าไม่มีองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมข้อใดที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว

ประเด็นที่ 11 คือ เทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ขนาดภาพ สี และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่าไม่มีองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมข้อใดที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว

ประเด็นที่ 12 คือ แนวคิดที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 2 ส่วน ได้แก่ ฉากและการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 1 ส่วน คือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ประเด็นที่ 13 คือ การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เพียง 1 ส่วน คือ การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่าไม่มีองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมข้อใดที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว

ประเด็นที่ 14 คือ ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีส่วนร่วมในการสนับสนุนผลงานของผู้ผลิตไทย เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 3 ส่วน คือ ตัวละคร ฉาก และการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่าไม่มีองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมข้อใดที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว

ประเด็นที่ 15 คือ ผู้ชมคือปัจจัยของความสำเร็จในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เพียง 1 ส่วน คือ การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ ส่วนแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เมื่อเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ พบว่าไม่มีองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมข้อใดที่เชื่อมโยงกับประเด็นดังกล่าว

และประเด็นที่ 16 คือ การนำวัฒนธรรมไทยมาใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้งหมด 2 ส่วน คือ ตัวละครและฉาก และเมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการ

สื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 1 ส่วน คือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม



ตาราง 11 ประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ผลิตที่มีความสัมพันธ์กับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง

ประเด็นที่พบ	FM01	FM02	FM03	FM04	FM05	FM06	FM07	FM08	FM09
- องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
- ตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
- ปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
- อิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต	✓		✓	✓			✓		
- ประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
- เอกลักษณะของประเทศญี่ปุ่น	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓
- เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมและผู้ผลิต	✓			✓				✓	✓
- เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
- จุดเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละคร	✓			✓			✓	✓	✓
- วิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจ	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓
- เทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ				✓	✓			✓	✓

ประเด็นที่พบ	FM01	FM02	FM03	FM04	FM05	FM06	FM07	FM08	FM09
- แนวคิดที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ	✓		✓	✓				✓	
- การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน	✓		✓	✓				✓	✓
- ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีส่วนรวมในการสนับสนุนผลงานของผู้ผลิตไทย									
- ผู้ชมคือปัจจัยของความสำเร็จในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย									
- การนำวัฒนธรรมไทยมาใช้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย									

หมายเหตุ*

ผู้วิจัยใช้ตัวอักษร FM กับตัวเลขแทนชื่อภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ดังนี้

FM01 หมายถึง From Up on Poppy Hill (2011)

FM02 หมายถึง Wolf Children (2012)

FM03 หมายถึง When Marnie Was There (2014)

FM04 หมายถึง Your Name (2016)

FM05 หมายถึง Mirai (2018)

FM06 หมายถึง Penguin Highway (2018)

FM07 หมายถึง Children of the Sea (2019)

FM08 หมายถึง Weathering with You (2019)

FM09 หมายถึง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)



จากตาราง 11 ในส่วนของประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทยและกลุ่มผู้ผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย ที่มีความสัมพันธ์กับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าประเด็นสำคัญทั้งหมด 16 ประเด็นที่อยู่ในตารางนี้ คือประเด็นที่ปรากฏอยู่ในตาราง 9 และตาราง 10 ซึ่งผู้วิจัยจะนำประเด็นสำคัญทั้งหมดมาเชื่อมโยงกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องที่นำมาวิเคราะห์ในครั้งนี้ เพื่อจะได้เห็นความสัมพันธ์ของประเด็นสำคัญที่มีร่วมกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องได้อย่างชัดเจน

สำหรับประเด็นที่ 1 คือ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค เมื่อนำประเด็นนี้มาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There, Your Name, Mirai, Penguin Highway, Children of the Sea, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 2 คือ ตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There, Your Name, Mirai, Penguin Highway, Children of the Sea, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 3 คือ ปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 8 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There, Your Name, Mirai, Penguin Highway, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 4 คือ อิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต เมื่อนำประเด็นนี้มาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 6 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ได้แก่ From Up on Poppy Hill, When Marnie Was There, Your Name, Children of the Sea, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 5 คือ ประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 8 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There, Your Name, Mirai, Penguin Highway, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 6 คือ เอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 7 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ได้แก่

From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There, Your Name, Mirai, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 7 คือ เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมและผู้ผลิต เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 4 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Your Name, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 8 คือ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Wolf Children, When Marnie Was There, Your Name, Mirai, Penguin Highway, Children of the Sea, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 9 คือ จุดเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับตัวละคร เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 5 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Your Name, Children of the Sea, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 10 คือ วิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจ เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 7 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ From Up on Poppy Hill, Your Name, Mirai, Penguin Highway, Children of the Sea, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 11 คือ เทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 4 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ Your Name, Mirai, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 12 คือ แนวคิดที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 4 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ From Up on Poppy Hill, When Marnie Was There, Your Name และ Weathering with You

ประเด็นที่ 13 คือ การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 5 เรื่อง ที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นนี้ ได้แก่ From Up on Poppy Hill, When Marnie Was There, Your Name, Weathering with You และ Demon Slayer

ประเด็นที่ 14 คือ ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีส่วนร่วมในการสนับสนุนผลงานของผู้ผลิตไทย เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ 15 คือ ผู้ชมคือปัจจัยของความสำเร็จในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

และประเด็นที่ 16 คือ การนำวัฒนธรรมไทยมาใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดที่ใช้ในการวิเคราะห์ พบว่าไม่มีภาพยนตร์อนิเมะเรื่องใดที่มีความสัมพันธ์กับประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะ ที่ได้เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาเชื่อมโยงกับข้อมูลในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ที่ได้จากตารางที่ 9-11 ข้างต้นพบว่า ผลการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ได้มีความสัมพันธ์ร่วมกันหลายประเด็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความเชื่อ แนวคิด ประวัติศาสตร์ สังคมและเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น

จากการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าข้อมูลที่ปรากฏในส่วนองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และในส่วนองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ที่ได้ทั้งหมด สามารถนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน ดังนั้นวัฒนธรรมญี่ปุ่นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ มีเอกลักษณ์และดึงดูดให้ผู้ชมทั่วโลกสนใจภาพยนตร์อนิเมะได้อย่างมาก ซึ่งมีความสอดคล้องกับข้อมูลในส่วนผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย เมื่อนำบทสัมภาษณ์มาแบ่งเป็นประเด็นสำคัญจนได้ทั้งหมด 16 ประเด็น พบว่าประเด็นสำคัญที่มีจำนวนครั้งที่พบมากที่สุดคือ ประเด็น “อิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต” ซึ่งมีจำนวนที่พบทั้งหมด 17 ครั้ง ในประเด็นนี้ได้กล่าวถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีต่อผู้ชมทั่วโลก ทั้งในแง่ที่ผู้ชมได้เปลี่ยนแปลงทัศนคติและรูปแบบการดำเนินชีวิตตามตัวละคร หรือการเกิดขึ้นของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะในต่างประเทศ หรือ

การเดินทางตามรอยสถานที่สำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะ เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้งสิ้น และประเด็นที่มีความสำคัญรองลงมา คือ ประเด็น “องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค” ที่มีจำนวนที่พบทั้งหมด 16 ครั้ง ในประเด็นนี้จะมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เช่น เทคนิคของการเล่าเรื่อง หรือวิธีการที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ เป็นต้น ถึงแม้ว่าประเด็นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จะเป็นประเด็นรองจากประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แต่ประเด็นนี้ได้ช่วยสนับสนุนให้ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะ สามารถทำงานสอดคล้องประสานกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้เป็นหนึ่งเดียวกันได้อย่างลงตัว ขณะเดียวกันยังช่วยสร้างเอกลักษณ์ที่โดดเด่นให้เกิดขึ้นกับตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นในประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม รวมถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง พบว่าสามารถนำประเด็นสำคัญเหล่านั้นมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ขณะเดียวกันยังนำมาใช้เพื่อสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะได้อีกด้วย โดยที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจะต้องค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยให้พบ และนำสิ่งนั้นมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ในลักษณะเดียวกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้ค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น และนำมาใช้สร้างเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้นกับผลงาน จนสามารถสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมในต่างประเทศหันมาสนใจภาพยนตร์อนิเมะได้สำเร็จ จากนั้นจึงค่อยนำเอาจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยมาปรับให้เข้ากับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ทั้งการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ให้มีเอกลักษณ์และสะท้อนถึงตัวตนของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม การจะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยมีเอกลักษณ์และประสบความสำเร็จได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเศญี่ปุ่น จะต้องอาศัยการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน โดยเฉพาะในเรื่องการสนับสนุนเงินทุนในการผลิต การสร้างช่องทางการเผยแพร่ผลงานที่หลากหลาย การจัดทำตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสนับสนุนบุคลากรในสายการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้มีความรู้และพัฒนาทักษะอยู่เสมอ จึงจะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยประสบความสำเร็จและกลายเป็น ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) หรือสินค้าทางวัฒนธรรม ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมในต่างประเทศได้ในที่สุด

สำหรับการสร้างแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย เพื่อนำมาปรับใช้กับการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบ

ฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ให้กลายเป็นซอฟต์แวร์ หรือสินค้าทางวัฒนธรรมนั้น ผู้วิจัยพบว่า แนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ สามารถนำมาใช้ได้กับทั้งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เนื่องจากแนวทางดังกล่าวมีขั้นตอนและวิธีการสำหรับผลิตผลงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นเมื่อนำมาใช้กับทั้งสองประเด็นจึงทำให้มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กัน ซึ่งแนวทางที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้เกิดขึ้นจากการศึกษาและการถอดบทเรียนความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะที่นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้เป็นจุดขายหลักในผลงาน จนได้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในครั้งนี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ค้นหาจุดเด่น

อันดับแรกผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกันจากประเด็นที่พบร่วมกัน ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องและจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างให้พบก่อน จากนั้นจึงนำจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาพิจารณาว่า มีส่วนใดบ้างที่จะสามารถนำมาใช้ รวมถึงนำมาปรับแก้ไขหรือดัดแปลงกับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ให้มีลักษณะเดียวกับที่ภาพยนตร์อนิเมะได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้จนประสบความสำเร็จ ซึ่งวัฒนธรรมไทยที่จะนำมาใช้นั้น จะต้องสะท้อนถึงคุณค่าของความเป็นไทยที่ชัดเจนและมีความน่าสนใจ ที่จะทำให้ผู้ชมในต่างประเทศที่ไม่ใช่ชาวไทย เกิดความต้องการอยากจะรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย และต้องการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศไทย รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวไทย ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย จนส่งผลให้ผู้ชมในต่างประเทศเกิดความชื่นชอบและหลงใหลในเสน่ห์ของวัฒนธรรมไทยได้เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ขณะเดียวกันวัฒนธรรมไทยที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยเลือกนำมาใช้ ยังต้องเป็นสิ่งที่สามารถสร้างความแปลกใหม่ สร้างแรงดึงดูดใจ และสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมในต่างประเทศที่ได้ชมตั้งแต่ครั้งแรกอีกด้วย

2. ความเป็นสากล

การที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องนำเอาจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยที่พบมาใช้ในการผลิตผลงาน ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องคำนึงถึงหลักการของ “ความเป็นสากล” กับการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย เนื่องจากหลักการของความเป็นสากลนั้น คือ

สิ่งสำคัญที่จะเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมในต่างประเทศ ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรม รูปแบบการดำเนินชีวิต และทัศนคติที่แตกต่างจากชาวไทย ให้สามารถเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เช่นเดียวกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะชาวญี่ปุ่นได้นำหลักการของความเป็นสากลมาใช้กับผลงานจนประสบความสำเร็จ

3. ความสมดุลและความเหมาะสม

ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องคำนึงถึงความสมดุลและความเหมาะสมของความเป็นสากลที่จะนำมาใช้กับวัฒนธรรมไทยที่อยู่ในผลงานอีกด้วยว่า ความเป็นสากลดังกล่าวจะต้องไม่ใช่สิ่งที่มาทำลาย “กลิ่นอายของวัฒนธรรมไทย” และ “ตัวตนของความเป็นไทย” ลงจนทำให้เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยหายไป ในทางกลับกันความเป็นสากลนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่มาช่วยสนับสนุนให้วัฒนธรรมไทยมีความโดดเด่นและสร้างการจดจำให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้ด้วย ซึ่งประเด็นนี้เป็นประเด็นเดียวที่ผู้วิจัยได้ทำแตกต่างจากผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะ เนื่องจากผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะในช่วงหลังที่มีการส่งออกภาพยนตร์อนิเมะไปทั่วโลกมากขึ้น จะนิยมผลิตผลงานที่ให้ความสำคัญกับความเป็นสากลมากกว่าการให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้นจึงทำให้เอกลักษณ์และความงดงามของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะถูกทำลายไปอย่างน่าเสียดาย จนอาจส่งผลกระทบต่อรากฐานทางวัฒนธรรมได้ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเมื่อประเทศของเรามีวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ดั้งเดิมแล้ว ก็ควรจะนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นกับวัฒนธรรมนั้นต่อไป

ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องหาจุดร่วมและความสมดุลระหว่างวัฒนธรรมไทยกับความเป็นสากลให้พบ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ง่าย จนก่อให้เกิดเป็นความชื่นชอบและหลงใหลในวัฒนธรรมไทยตามมา สุดท้ายจะเกิดเป็นฐานของกลุ่มผู้ชมที่มีขนาดใหญ่ขึ้น และกลุ่มผู้ชมนั้นจะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนหลักให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย จนทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น

นอกจากนี้วัฒนธรรมไทยที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ยังต้องเป็นสิ่งที่ผู้ชมทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้และสัมผัสถึงคุณค่าของภาพยนตร์หรือสารที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยต้องการจะส่งถึงผู้ชมได้ ขณะเดียวกันวัฒนธรรมไทยนั้นยังต้องเป็นสิ่งที่สร้างความสนุกสนาน ผ่องแผ้วดี และสะท้อนความเป็นไทยให้เห็นได้อย่างชัดเจนอีกด้วย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน จากประเด็นที่พบร่วมกันในภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง และในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจนครบถ้วน พบว่ามีจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือ

คล้ายกันหลายอย่างที่มีความน่าสนใจ เช่น เรื่องลักษณะของสังคมชนบท เรื่องวัฒนธรรมการตีดาบ เรื่องบ้านญี่ปุ่นโบราณกับบ้านทรงไทย เรื่องชุดกิโมโนกับชุดไทย เรื่องโคมไฟกระดาษ (ฟูกินากาชิ) ที่ใช้ประดับในเทศกาลสำคัญของประเทศญี่ปุ่น กับโคมไฟของวัฒนธรรมล้านนาที่ใช้ประดับในเทศกาลสำคัญของประเทศไทย และเรื่องการให้ความเคารพผู้อาวุโส เป็นต้น

ผู้วิจัยคิดว่าจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกันที่พบข้างต้น ในเรื่องลักษณะของสังคมชนบทนั้น สามารถนำมาใช้เป็นตัวช่วยในการอธิบายถึงการนำจุดเด่นที่พบมาปรับใช้กับการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ให้เห็นได้อย่างชัดเจน กล่าวคือหลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องลักษณะของสังคมชนบทที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะที่นำมาวิเคราะห์ พบว่าสังคมชนบทของประเทศญี่ปุ่นมีหลายส่วนที่คล้ายกับสังคมชนบทของประเทศไทย ทั้งรูปแบบการดำเนินชีวิตที่มีลักษณะพึ่งพาอาศัยกันและให้ความช่วยเหลือกันแบบพี่น้อง การประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นอาชีพหลัก รวมถึงพิธีกรรมและเทศกาลสำคัญที่ใช้ในการเกษตร

ในประเด็นของพิธีกรรมและเทศกาลสำคัญที่ใช้ในการเกษตร ผู้วิจัยมองว่าเป็นประเด็นที่สามารถนำมาปรับใช้กับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี เพราะประเทศญี่ปุ่นกับประเทศไทยต่างมีพิธีกรรมและเทศกาลสำคัญที่ใช้ในการเกษตรที่คล้ายกันและสามารถนำมาเชื่อมโยงกันได้ ตัวอย่างเช่น ประเทศญี่ปุ่นมีเทศกาลดำนานา “เซบเปะโทเบะ” และ เทศกาลดำนานา “โอดาอุเอะ” จัดขึ้นเพื่อขอพรให้พืชพรรณธัญญาหารอุดมสมบูรณ์ ในขณะที่ประเทศไทยมีพิธีกรรมที่ขอให้ผลผลิตอุดมสมบูรณ์เช่นเดียวกัน เช่น พิธีทำขวัญข้าว พิธีรับขวัญแม่โพสพ และพิธีแห่นางแมว ในประเด็นนี้ผู้วิจัยเชื่อว่าผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยสามารถนำเรื่องพิธีกรรมและเทศกาลสำคัญที่ใช้ในการเกษตรที่กล่าวถึงข้างต้น มาปรับใช้กับการผลิตผลงานได้ ผู้วิจัยเชื่อว่าพิธีกรรมและเทศกาลสำคัญที่ใช้ในการเกษตรของแต่ละภูมิภาคในประเทศไทย จะมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดและแตกต่างกัน ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องคัดเลือกภูมิภาคในประเทศไทยที่เห็นว่ามีความโดดเด่นทางการเกษตรมาสร้างเป็นฉากหลังสำคัญของภาพยนตร์ และเมื่อผู้ผลิตสามารถนำเอกลักษณ์ทางการเกษตรของภูมิภาคนั้น มาผูกโยงเข้ากับตัวละครที่ถูกออกแบบให้มีลักษณะเดียวกับลักษณะของชาวไทยในแต่ละท้องถิ่นด้วยแล้ว จะทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันยังสร้างความผูกพันระหว่างผู้ชมกับตัวละครให้เกิดขึ้นอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่า ถ้าหากผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยสามารถนำข้อดีของความคล้ายกันในเรื่องพิธีกรรมและเทศกาลสำคัญที่ใช้ในการเกษตร มาใช้ตามที่อธิบายไว้ข้างต้น จะสามารถสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมในต่างประเทศหันมาสนใจภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยมากขึ้น เช่นเดียวกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้นำภูมิภาคที่ทำการเกษตรโดดเด่นมาดึงดูดความสนใจของผู้ชม จนทำให้ผู้ชมบางกลุ่มออกเดินทางตามรอยสถานที่ในภาพยนตร์ จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จอย่างมาก

เหตุผลที่ผู้วิจัยต้องการค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน เพื่อจะนำมาใช้สร้างเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในครั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าประเทศญี่ปุ่นกับประเทศไทยเป็นประเทศที่อยู่ในภูมิภาคเอเชียเหมือนกัน ดังนั้นทั้งสองประเทศย่อมมีวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม ศาสนา รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต ที่เหมือนหรือใกล้เคียงกัน ซึ่งสิ่งเหล่านั้นคือปัจจัยสำคัญที่เชื่อมโยงผู้ชมในประเทศญี่ปุ่นกับผู้ชมในประเทศไทย ให้เกิดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่อยู่ในสื่อของอีกฝ่ายได้ง่ายและรวดเร็ว ดังจะเห็นได้จากเมื่อผู้ชมชาวไทยได้ชมภาพยนตร์อนิเมะก็จะสามารถเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว เพราะวัฒนธรรมญี่ปุ่นส่วนใหญ่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมไทยได้ เช่น เรื่องวัฒนธรรมการโค้งคำนับของชาวญี่ปุ่น ที่เป็นวิธีแสดงความเคารพต่อบุคคลในโอกาสต่างๆ กับวัฒนธรรมการไหว้ของชาวไทย ที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องหมายของการแสดงความเคารพต่อบุคคลด้วยเช่นกัน สิ่งที่มีการโค้งคำนับของชาวญี่ปุ่นกับการไหว้ของชาวไทยมีคล้ายกัน คือเรื่องของระดับการโค้งคำนับและระดับของการไหว้ ที่จะถูกกำหนดจากความสำคัญของบุคคล และกาลเทศะเป็นสำคัญ เป็นต้น

ผู้วิจัยเชื่อว่าเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยสามารถก้าวขึ้นสู่ระดับนานาชาติได้สำเร็จ จะกลายเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สร้างรายได้จำนวนมากให้กับประเทศไทย ขณะเดียวกันยังสร้างความสำเร็จให้เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยอีกด้วย ซึ่งทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ที่สามารถสร้างแรงดึงดูดจากผู้ชมทั่วโลกได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น และเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมแล้ว จะนำไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทย โดยเป็นสิ่งที่จะขับเคลื่อนวัฒนธรรมไทยไปสู่ผู้ชมทั่วโลก และทำให้ผู้ชมทั่วโลกได้ประจักษ์ถึง “พลังทางวัฒนธรรมของประเทศไทย” ที่มีเอกลักษณ์และเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทยอย่างแท้จริง

พลังทางวัฒนธรรมของประเทศไทย คือพลังที่จะดึงดูดให้ผู้ชมทั่วโลกหันมาสนใจวัฒนธรรมไทยและอยากจะเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย จนเกิดความเป็นความชื่นชอบและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและทัศนคติตามมา ในลักษณะเดียวกับที่ผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะได้แต่งตัวคอสเพลย์เลียนแบบตัวการ์ตูนในภาพยนตร์อนิเมะที่ชื่นชอบ หรือการที่ผู้ชมนิยมรับประทานเมนูอาหารญี่ปุ่นตามตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดัง จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้งหมด พบว่าได้สอดคล้องกับที่ โจเซฟ เอส โน นักรัฐศาสตร์ที่มีชื่อเสียงทางด้านวิชาการและการเมือง ซึ่งเป็นคนแรกที่เริ่มใช้คำว่า ซอฟต์แวร์ ได้กล่าวว่า ซอฟต์แวร์ คือวิธีการที่ใช้ชักจูงให้ฝ่ายตรงข้ามเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และเลือกที่จะกระทำการบางอย่างที่สอดคล้องกับความต้องการของเรา ซึ่งการกระทำนี้ถือว่าเป็นการใช้อำนาจเชิงดึงดูด เพื่อนำไปสู่การยอมรับแบบสันติ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่า

ซอฟต์แวร์คือสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยอย่างมาก การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยจะประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้หรือไม่ จะต้องขึ้นอยู่กับความแข็งแกร่งของซอฟต์แวร์ของประเทศเป็นสำคัญ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมองว่า แนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งให้มีความแข็งแกร่งเช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่นในที่สุด

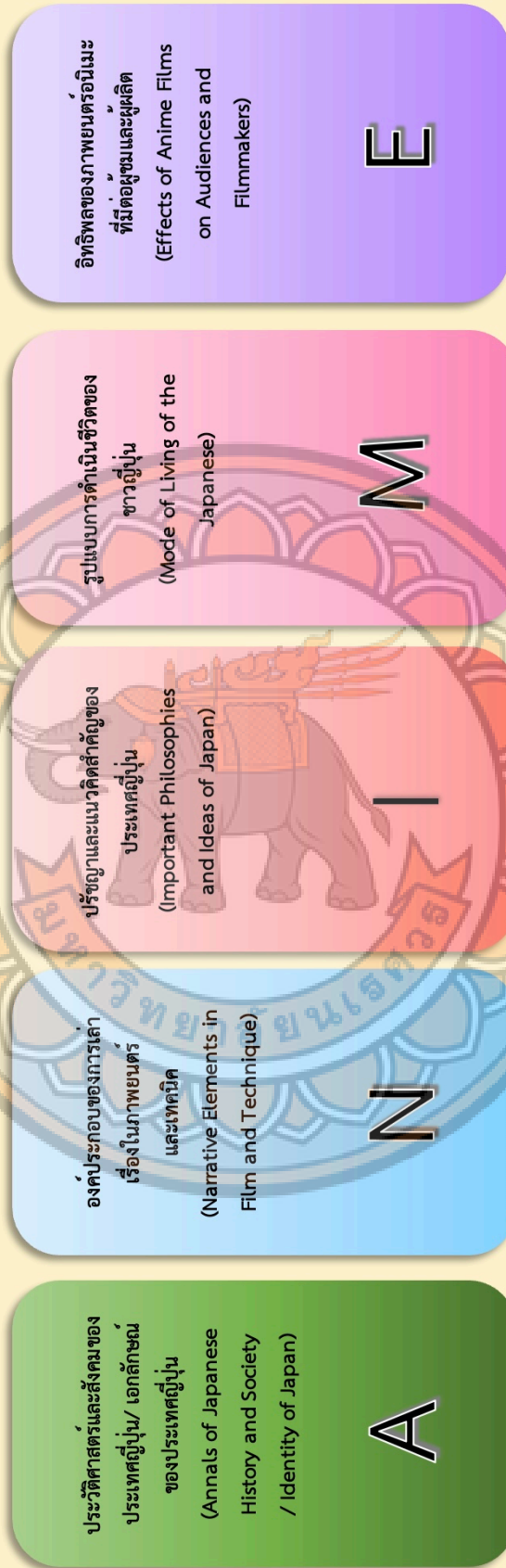
ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น คือสิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความน่าสนใจและได้รับความนิยมทั่วโลก จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทั้งด้านรางวัลและรายได้อย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ขณะเดียวกัน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมคือสิ่งที่ทำให้บุคคลที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรม ทศนคติ และการดำรงชีวิต ที่แตกต่างกันและอยู่ต่างสถานที่กัน เกิดการรับรู้ร่วมกันได้สำเร็จ จากที่กล่าวมาทั้งหมดผู้วิจัยพบว่า ได้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้สะท้อนให้เห็นถึง “อิทธิพลของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมอื่น” อย่างชัดเจน

4.2.3 จุดมุ่งหมายของการศึกษาข้อที่ 3 เพื่อเป็นการสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

แบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

แบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในครั้งนี้ เกิดขึ้นจากการนำผลการวิเคราะห์เนื้อความของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม รวมถึงผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย มาหาจุดร่วมที่เป็นประเด็นสำคัญและมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะนี้ได้ส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จในด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำจุดร่วมดังกล่าวมาให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยปรับใช้กับการผลิตผลงาน โดยนำประเด็นที่เป็นจุดร่วมมาวิเคราะห์หาจุดเด่นที่มีความเหมือนหรือคล้ายกันระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทย เพื่อหาจุดเชื่อมโยงไปยังผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวไทยให้เข้าถึงได้

แบบจำลอง ANIME จุบรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ



ภาพ 81 แบบจำลองจุบรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

ประเด็นสำคัญที่ปรากฏในจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะที่ส่งผลให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จในด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พบว่ามีประเด็นสำคัญทั้งหมด 6 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค (N) ประกอบด้วยตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะนำมาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น (M) เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัย มุมมองความคิด และวิถีชีวิตของตัวละคร ที่กระทำผ่านฉากและบทสนทนา ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น (I) เป็นสิ่งสำคัญที่ตัวละครยึดถือและนำมาใช้ในการดำรงชีวิต เพื่อให้ตนเองและคนรอบข้างสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต (E) คือสิ่งที่มีผลโดยตรงต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิด การกระทำ และการดำเนินชีวิตของผู้ชม รวมถึงเป็นสิ่งที่มีผลต่อการทำงานของผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะหรือผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น (A) ได้แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยต่างๆ และสภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่น ที่มีผลต่อการกระทำและการดำเนินชีวิตของตัวละคร และประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น (A) ประกอบด้วยวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ศาสนา รวมถึงประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ที่หล่อหลอมจนกลายเป็นจุดเด่นให้กับตัวละคร ฉาก รูปแบบการนำเสนอ และเทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ ในส่วนของประเด็นสำคัญทั้ง 6 ประเด็นนี้ พบว่าเป็นกุญแจความสำเร็จที่ช่วยให้ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะสามารถค้นพบวิธีการผลิตผลงานให้มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะ จนสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมในต่างประเทศหันมาสนใจภาพยนตร์อนิเมะ และทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้ในที่สุด

จากนั้นผู้วิจัยจะนำประเด็นสำคัญในจุดร่วมมาวิเคราะห์หาจุดเด่นทางวัฒนธรรม ซึ่งจุดเด่นที่ผู้วิจัยต้องการค้นหาในครั้งนี้คือจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน เพื่อจะนำจุดเด่นทางวัฒนธรรมที่เหมือนหรือคล้ายกันของทั้งสองประเทศนี้ มาให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยปรับใช้กับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ให้ประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากผู้วิจัยเชื่อว่าการนำจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน มาปรับใช้กับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย จะทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยสามารถนำวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกับของประเทศญี่ปุ่นนั้น มาปรับใช้เป็นจุดขายหลักในผลงานได้ ในลักษณะ

เดียวกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้เป็นจุดขายหลักในผลงาน จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทั่วโลก

เมื่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยได้ค้นพบจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทย ที่มีความเหมือนหรือคล้ายกันแล้ว จากนั้นจึงนำมาใช้เป็น “แนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย” ด้วยการนำมาปรับใช้กับการผลิตเนื้อหา ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์ ให้ทำงานสอดคล้องประสานกับวัฒนธรรมไทย จนทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยสามารถสร้างเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ซึ่งวัฒนธรรมไทยที่ถูกนำมาใช้กับการผลิตเนื้อหา ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์ จะต้องสะท้อนถึงคุณค่าของความเป็นไทยที่ชัดเจนและมีความน่าสนใจ ที่ทำให้ผู้ชมในต่างประเทศเกิดความต้องการอยากจะได้รับชมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยและต้องการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ขณะเดียวกันผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องคำนึงถึงหลักการของความเป็นสากลอีกด้วย เนื่องจากความเป็นสากลคือสิ่งสำคัญที่จะเชื่อมโยงผู้ชมในต่างประเทศ ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรม รูปแบบการดำเนินชีวิต และทัศนคติที่แตกต่างจากชาวไทย ให้สามารถเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้ง่ายและรวดเร็ว จนส่งผลให้เกิดความชื่นชอบและหลงใหลในเสน่ห์ของวัฒนธรรมไทย และประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น

และสุดท้ายเมื่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยได้ค้นพบแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยแล้ว ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะนำแนวทางดังกล่าวไปใช้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ซึ่งแนวทางดังกล่าวจะช่วยผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยที่ได้กลายเป็น “ซอฟต์แวร์” หรือ สินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศไทยต่อไป ที่จะนำรายได้จำนวนมากมาสู่ประเทศและช่วยสร้างฐานทางเศรษฐกิจของประเทศไทยให้มั่นคงแข็งแรงต่อไปในอนาคต จากการที่ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ รวมถึงยังทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยก้าวสู่ระดับนานาชาติ และได้รับการยอมรับจากผู้ผลิตและผู้ชมทั่วโลก ในฐานะของสื่อที่สร้างความบันเทิงในระดับสากล จนผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยเข้าสู่การประกวดรางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับนานาชาติได้สำเร็จ

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การสำรวจการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการวิเคราะห์เนื้อความของเรื่องเล่าภาพยนตร์อนิเมะ มีจุดมุ่งหมายของการศึกษาเพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย และเพื่อสร้างแบบจำลองจุดร่วมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ โดยสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ทั้งในส่วนของตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ ที่ประกอบด้วย การจัดองค์ประกอบภาพ แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย ขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดแสง และสี รวมถึงการออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ และตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ทั้งในส่วนของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรมแล้ว พบว่าประเด็นสำคัญที่พบในภาพยนตร์อนิเมะแต่ละเรื่อง ส่วนใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นแนวคิดหลักของการศึกษาในครั้งนี้ ประเด็นทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่พบได้ในภาพยนตร์อนิเมะที่นำมาวิเคราะห์ เช่น เรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น วัฒนธรรมและประเพณีของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงแนวคิดสำคัญที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือปฏิบัติ เป็นต้น

ตัวอย่างของประเด็นทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น จากผลวิจัยในบทที่ 4 เช่น เรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ผู้วิจัยพบว่า ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) ได้นำเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น มาผูกโยงเข้ากับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มีความน่าสนใจ ด้วยการใช้สถาปัตยกรรมและอาคารบ้านเรือนที่อยู่ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ตัว

อาคารมีลักษณะแบบตะวันตก มาสะท้อนถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครเอกที่ต้องตกอยู่ภายใต้การครอบงำของวัฒนธรรมตะวันตกให้เห็นอย่างชัดเจน

ส่วนประเด็นที่เหลืจะเกี่ยวข้องกับประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยแนวคิดดังกล่าวเป็นอีกหนึ่งแนวคิดหลักที่ผู้วิจัยนำมาใช้กับการศึกษาในครั้งนี้ ตัวอย่างของประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิคจากผลวิจัยในบทที่ 4 เช่น เรื่องมุกलोंที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่จะนำมุกलोंแบบเสียดาตามิ ซึ่งเป็นมุกलोंที่มีลักษณะเฉพาะและมีความแตกต่างจากมุกलोंทั่วไป มาใช้กับฉากที่ตัวละครจะต้องอยู่ในบ้านญี่ปุ่นโบราณ ที่พื้นที่ภายในบ้านนิยมปูด้วยเสียดาตามิ เพื่อต้องการสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของบ้านญี่ปุ่นโบราณให้เห็นอย่างชัดเจน หรือเรื่องสีที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้เลือกใช้สีให้สอดคล้องกับสีของธรรมชาติ ซึ่งจะเห็นได้จากสีจากเครื่องแต่งกายของตัวละคร สีของบรรยากาศภายในฉาก รวมถึงสีดวงตาของตัวละคร ที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางกายภาพและชาติพันธุ์ของตัวละคร เป็นต้น

สำหรับประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยพบหลังจากที่ได้วิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมแล้ว พบว่ามีประเด็นสำคัญทั้งหมด 10 ประเด็น ที่มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปัจจัยทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ ได้แก่ ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นความงามเชิงศิลปะ ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นจุดขายทางวัฒนธรรม

โดยผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ 6 ประเด็นสำคัญ ที่พบร่วมกันกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ประกอบด้วย ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น

แนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะ ที่เกิดจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มาเชื่อมโยงกับข้อมูลในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ที่ได้จากการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พบว่าผลการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ได้มีความสัมพันธ์ร่วมกันหลายประเด็น ซึ่งประเด็นสำคัญที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ประกอบด้วย ความเชื่อ แนวคิดสำคัญ ประวัติศาสตร์ สังคมและเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาใช้เป็นปัจจัยหลักของการสร้างแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญที่พบจากการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะ มาเชื่อมโยงกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย จนเกิดเป็นประเด็นสำคัญที่พบร่วมกันขึ้นมาทั้งหมด 6 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต

จากนั้นผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญที่พบร่วมกันมาหาจุดเด่นทางวัฒนธรรม และนำมาใช้สร้างเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทย สามารถนำจุดเด่นของวัฒนธรรมที่พบมาปรับใช้กับผลงาน ทั้งการผลิตเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพราะผู้วิจัยพบว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นคือสิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จ เนื่องจากเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมในต่างประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย จะต้องค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยให้พบ และนำสิ่งนั้นมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ในลักษณะเดียวกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้ค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น และนำมาใช้สร้างเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้นกับผลงาน จนสามารถสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมในต่างประเทศหันมาสนใจภาพยนตร์อนิเมะได้สำเร็จ

สำหรับการสร้างแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ได้นั้น สามารถนำมาใช้ได้กับทั้งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เนื่องจากแนวทางดังกล่าวมีขั้นตอนและวิธีการสำหรับผลิตผลงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นเมื่อนำมาใช้กับทั้งสองประเด็นจึงทำให้มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กัน ซึ่งแนวทางที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้เกิดขึ้นจากการศึกษาและการถอดบทเรียนความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะที่นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้เป็นจุดขายหลักในผลงาน จนได้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในครั้งนี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ค้นหาจุดเด่น

ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องค้นหาจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกันจากประเด็นที่พบร่วมกันให้เจอ จากนั้นจึงนำจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาพิจารณาว่ามีส่วนใดบ้างที่สามารถนำมาใช้กับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยให้มีลักษณะเดียวกับที่ภาพยนตร์อนิเมะได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้จนประสบความสำเร็จ ซึ่งวัฒนธรรมไทยที่นำมาใช้จะต้องสะท้อนถึงคุณค่าของความเป็นไทยที่ชัดเจน จนส่งผลให้ผู้ชมในต่างประเทศเกิดความชื่นชอบและหลงใหลในเสน่ห์ของวัฒนธรรมไทย ขณะเดียวกันยังต้องเป็นสิ่งที่สร้างความแปลกใหม่ สร้างแรงดึงดูดใจ และสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมในต่างประเทศที่ได้ชมตั้งแต่ครั้งแรกอีกด้วย

2. ความเป็นสากล

การที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องนำเอาจุดเด่นของวัฒนธรรมไทยที่พบมาใช้ในการผลิตผลงาน จำเป็นจะต้องคำนึงถึงหลักการของ “ความเป็นสากล” กับการผลิตเนื้อหาการออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก และการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย เนื่องจากหลักการของความเป็นสากลนั้น คือสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมในต่างประเทศสามารถเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

3. ความสมดุลและความเหมาะสม

ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องคำนึงถึงความสมดุลและความเหมาะสมของความเป็นสากลที่จะนำมาใช้กับวัฒนธรรมไทยด้วยว่า ความเป็นสากลดังกล่าวจะต้องไม่มาทำลาย “กลิ่นอายของวัฒนธรรมไทย” และ “ตัวตนของความเป็นไทย” ลง จนทำให้เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยหายไป ในทางกลับกันความเป็นสากลนั้นจะต้องช่วยสนับสนุนให้วัฒนธรรมไทยมีความโดดเด่นและสร้างการจดจำให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยด้วย

สิ่งสำคัญจากการวิจัยในครั้งนี้ คือ การยกระดับและส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยให้ทัดเทียมกับประเทศอื่นๆ ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงและการขับเคลื่อนของเทคโนโลยีการสื่อสาร และผู้วิจัยเชื่อว่าเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยสามารถก้าวสู่ระดับนานาชาติได้สำเร็จ จะกลายเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สร้างรายได้จำนวนมากให้กับประเทศไทย ขณะเดียวกันยังสร้างความสำเร็จให้เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยอีกด้วย จนสร้างแรงดึงดูดจากผู้ชมทั่วโลกได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น และเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยไปโด่งดังในต่างประเทศ จะนำไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ที่จะขับเคลื่อนวัฒนธรรมไทยไปสู่ผู้ชมทั่วโลก และทำให้ผู้ชมทั่วโลกได้ประจักษ์ถึง “พลังทางวัฒนธรรมของประเทศไทย” ที่มีเอกลักษณ์และเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทยอย่างแท้จริง ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่สร้างขึ้นนี้ จะเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยผลักดันให้ภาพยนตร์อนิเมะของประเทศไทยกลายเป็นซอฟต์แวร์ที่แข็งแกร่งแห่งหนึ่งของโลกได้สำเร็จ

แบบจำลองจตุรรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

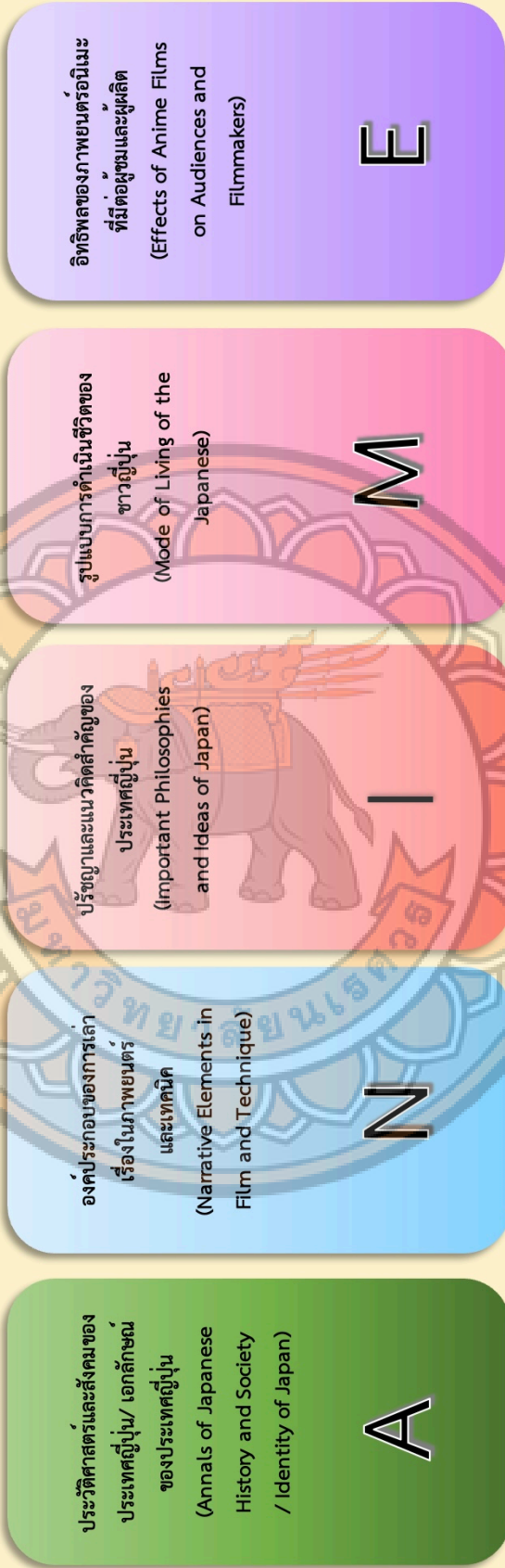
แบบจำลองจตุรรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในครั้งนี้ เกิดจากการนำประเด็นสำคัญที่พบในผลการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์อนิเมะและผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยมาเชื่อมโยงกัน และนำประเด็นสำคัญที่พบร่วมกัน มาค้นหาจุดเด่นทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างแนวทางในการผลิตผลงานให้กับผู้ผลิตไทย ซึ่งจุดเด่นดังกล่าวคือจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน เนื่องจากผู้วิจัยเชื่อว่าจุดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมไทยที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยสามารถนำมาปรับใช้กับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้เป็นจุดขายหลักในผลงาน ได้เช่นเดียวกับที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้เป็นจุดขายหลักในผลงานจนประสบความสำเร็จทั่วโลก

ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยสามารถนำจุดเด่นของวัฒนธรรม ที่เกิดจากแบบจำลองนี้มาใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ด้วยการนำมาปรับใช้กับการผลิตเนื้อหา ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์ ให้ทำงานสอดคล้องประสานกับวัฒนธรรมไทยจนสร้างเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ขณะเดียวกันผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชาวไทยจะต้องคำนึงถึงหลักการของความเป็นสากลด้วย เนื่องจากความเป็นสากลคือสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมในต่างประเทศสามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้อย่างสมบูรณ์ จนส่งผลให้เกิดความชื่นชอบ

วัฒนธรรมไทยและกลายเป็นผู้ชมหลักที่สนับสนุนผลงานของประเทศไทยในที่สุด และเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชม จนกลายเป็นสื่อที่ประสบความสำเร็จในระดับสากล จึงจะสามารถผลักดันผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันให้กลายเป็น “ซอฟต์แวร์” หรือ สินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศไทย ที่สร้างรายได้จำนวนมากให้กับประเทศไทยต่อไปในอนาคต



แบบจำลอง ANIME จุบรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ



ภาพ 82 แบบจำลองจุบรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะ

ที่มา : ผู้วิจัย

อภิปรายผล

จากที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรม ซึ่งนำข้อมูลมาจากบทความ บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ภาพยนตร์อนิเมะ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ต และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาศึกษาร่วมกับผลการวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะ และผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย พบว่าในส่วนของการประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเด็นส่วนใหญ่ที่พบจากผลการวิเคราะห์ ได้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม คือเรื่องการใช้วัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสร้างเอกลักษณ์ให้กับภาพยนตร์อนิเมะ ซึ่งเรื่องนี้ได้มีความสัมพันธ์กับแนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยนำมาใช้ โดยเห็นได้จากที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ประวัติศาสตร์ สังคม และแนวคิดสำคัญ มาใช้เป็นองค์ประกอบหลักของการสร้างเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะ ที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีเอกลักษณ์โดดเด่นและสร้างแรงดึงดูดใจให้กับผู้ชมในต่างประเทศอย่างมาก จนประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้

โดยผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาผูกโยงเข้ากับการกระทำของตัวละคร เพื่อต้องการแสดงออกถึงการเป็นชาวญี่ปุ่น ขณะเดียวกันยังสร้างฉากหลักของเรื่องให้เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสอดแทรกผ่านเหตุการณ์สำคัญภายในเรื่อง บทบาทและหน้าที่ของตัวละคร รวมถึงวิถีชีวิตของตัวละคร การที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้สร้างเอกลักษณ์และความน่าสนใจให้กับผลงาน พบว่าได้ทำในลักษณะเดียวกับที่ ฮายาโอะ มียาซากิ ได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่น มุมมองทางประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น และตัวตนของชาวญี่ปุ่นที่เป็นคนรักธรรมชาติ มาใช้เป็นรากฐานสำคัญในการผลิตผลงาน จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมะทุกเรื่องของ Studio Ghibli มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและได้รับคำชื่นชมจากผู้ผลิตและผู้ชมทั่วโลก (Manuel Hernandez-Pérez, 2019)

สำหรับประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ที่เกิดจากผลการวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะ พบว่าตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะ ที่อยู่ในแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ได้มีความสัมพันธ์ต่อกันเสมอ ในลักษณะที่ช่วยกันเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับเนื้อหาหลักของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนั้นๆ ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ตั้งใจออกแบบตัวละคร ฉาก และสิ่งซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการนำเสนอ ให้มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน เพราะต้องการให้องค์ประกอบเหล่านี้เชื่อมโยงกับความเป็นญี่ปุ่นและตัวตนของชาวญี่ปุ่นได้อย่างสมบูรณ์ โดยทั้งหมดที่กล่าวมาพบว่าได้สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ที่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะจะเน้นออกแบบให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยและมีมุมมองการใช้ชีวิตที่มีทั้งด้านดีและด้านเลวรวมกัน ซึ่งไม่ได้แบ่งแยกด้านดีและด้านเลวออกจากกัน

อย่างชัดเจนเหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันของตะวันตก ซึ่งลักษณะของตัวละครดังกล่าวได้สอดคล้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและหลักธรรมคำสอนของศาสนาอย่างเห็นได้ชัด จนกลายเป็นภาพจำของตัวละครที่มีเสน่ห์และมีเอกลักษณ์ การที่ตัวละครมีมุมมองทั้งด้านดีและด้านเลวนั้น ได้มีลักษณะเดียวกับที่ไบรอัน สเตลพรีซ นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน มองว่าการออกแบบตัวละครให้มีด้านดีและด้านเลวรวมกันคือเรื่องปกติของการ์ตูนญี่ปุ่น แต่เมื่อไปอยู่ในต่างประเทศจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแปลกใหม่อย่างมาก และนี่คือจุดดึงดูดผู้ชมในต่างประเทศได้เป็นอย่างดี (Northrop Davis, 2016)

นอกจากนี้ในส่วนของการออกแบบฉากและการใช้สีที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ยังพบว่าสีที่ปรากฏอยู่ในฉากคือสัญลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์อนิเมะ โดยสีแต่ละสีที่ถูกนำมาใช้ได้มีวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นภูมิหลังสำคัญ เนื่องจากการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในแต่ละครั้ง จะต้องให้ความสำคัญกับตัวบท ความหมายของตัวบท และวัฒนธรรมบริบทของตัวบท ดังนั้นทุกสีที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและตัวตนของผู้ผลิตชาวญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน จึงทำให้หลักการของการใช้สีในภาพยนตร์อนิเมะมีความแตกต่างจากการใช้สีในภาพยนตร์ทั่วไป รวมถึงทำให้ความหมายของสีที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะมีความหมายแตกต่างจากความหมายของสีทั่วไปที่ใช้ในระดับสากลอีกด้วย จากที่ผู้วิจัยกล่าวมาทั้งหมดพบว่าได้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมแนวคิดสัญลักษณ์วิทยา ที่พบว่าประเทศญี่ปุ่นถูกมองว่าเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมการระบายสีเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน โดยรหัสสีของวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่นำไปใช้กับชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังใช้เพื่อแสดงออกทางอารมณ์ในศิลปะอีกด้วย ตัวอย่างเช่น ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะของ Studio Ghibli จะเลือกใช้สีเขียวเพื่อสื่อถึงความสงบ โดยสีและความอึดอัดจะมีผลตามกลุ่มเป้าหมาย (Boyao Dai, 2016) ในขณะที่ เฉิง และคณะ มองถึงการใช้สีของภาพยนตร์อนิเมะว่าในภาพยนตร์ทั่วไปสีเขียวจะถูกนำมาใช้เป็นตัวแทนของธรรมชาติและความสุข แต่สำหรับชาวญี่ปุ่นอาจมองว่าสีเขียวคือสันติภาพ โดยจะเห็นได้จากภาพยนตร์อนิเมะ เรื่อง My Neighbor Totoro (1993) ที่สีเขียวทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลฝันป่า (Cheng et al., 2009)

ประเด็นของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง และได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่าประเด็นของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่อยู่ในผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ได้มีลักษณะสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมตามแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งพบว่าการศึกษาที่ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จในต่างประเทศได้ เกิดจากการใช้การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์อนิเมะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดและสร้างผลกระทบทางความคิด ความเชื่อ และการใช้ชีวิตต่อผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงทำให้ผู้ชมในต่างประเทศเกิด

การปรับตัวกับวัฒนธรรมใหม่ที่ได้พบ ด้วยการปรับเปลี่ยนมุมมองการใช้ชีวิตและทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับเนื้อหาหรือตัวละครของภาพยนตร์อนิเมะที่ได้รับชม

ดังที่มีการกล่าวว่า เมื่อวัฒนธรรมในสังคมหนึ่งถูกส่งออกไปสู่สังคมอื่นที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน ด้วยวิธีการของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม จึงทำให้สังคมที่รับวัฒนธรรมอื่นเข้ามาจำเป็นจะต้องเกิดการปรับตัวทางวัฒนธรรม จากที่กล่าวมานี้พบว่าได้สอดคล้องกับที่ เฟรทส์ และคณะ ได้กล่าวถึงกระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรมว่า กลุ่มคนที่พยายามจะสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเกิดความ ต้องการที่จะเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ที่รับมาอย่างจริงจัง บางครั้งจะนำลักษณะของวัฒนธรรมดั้งเดิม มาผสมผสานกับลักษณะของวัฒนธรรมใหม่ ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มคนดังกล่าวสามารถปรับตัวเข้ากับสองวัฒนธรรมได้อย่างกลมกลืน (Freitas et al., 2016) ตัวอย่างของการปรับตัวทางวัฒนธรรมของผู้ชมที่ได้รับจากภาพยนตร์อนิเมะ เช่น การที่ผู้ชมแต่งตัวคอสเพลย์ (Cosplay) เลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะที่ตนเองชื่นชอบ จนเกิดเป็นกลุ่มแฟนดอม (Fandom) หรือกลุ่มของผู้ที่หลงใหลในสื่อประเภทนี้ขึ้นทั่วโลก

เมื่อกล่าวถึงความเป็นสากลที่อยู่ในแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมาจากผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง และจากผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่าความเป็นสากลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองส่วน มีความแตกต่างกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม คือผู้วิจัยต้องการทำให้วัฒนธรรมไทยที่อยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันบางส่วนมีลักษณะของความเป็นสากลร่วมด้วย เนื่องจากผู้วิจัยเชื่อว่า ความเป็นสากลที่อยู่ร่วมกับวัฒนธรรมไทยจะทำให้ผู้ชมในต่างประเทศสามารถเข้าใจเนื้อหาใน ภาพยนตร์ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เพราะโดยปกติความเป็นสากลจะสามารถเชื่อมโยงผู้ที่อยู่ต่างสถานที่ และต่างวัฒนธรรม ให้เข้าใจในวัฒนธรรมอื่นได้ แต่การนำความเป็นสากลมาใช้กับวัฒนธรรมไทยนั้น ผู้ผลิตต้องคำนึงถึงความสมดุลและความเหมาะสมด้วยว่าจะต้องไม่มาทำลายกลิ่นอายของวัฒนธรรมไทยและตัวตนของความเป็นไทยไป

ดังนั้นการสร้างความเป็นสากลครั้งนี้ พบว่ามีความแตกต่างกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมที่ว่า ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ให้ความสำคัญกับความเป็นสากลมากกว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่น เนื่องจากคำนึงถึงการส่งออกภาพยนตร์อนิเมะไปในตลาดต่างประเทศ ดังที่ เคนจิ นักวิชาการด้าน ภาพยนตร์อนิเมะเห็นว่า ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีแนวโน้มชัดเจนในการผสมผสาน “Nihonjin banare” หรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ของญี่ปุ่นเข้ากับภาพยนตร์อนิเมะมากขึ้น (Eric Bodnar, 2018) ขณะที่ แอลลิสัน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ได้แสดงความคิดเห็นว่า หลายทศวรรษที่ผ่านมาผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะได้พยายามปรับตัวให้เข้ากับตลาดต่างประเทศด้วยแนวทางที่แตกต่าง ได้นำเนื้อหาจำนวนมากที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และประเพณีของประเทศญี่ปุ่นออกจากงาน เพื่อให้เข้ากับตลาดต่างประเทศได้ดีขึ้น (Boyao Dai, 2016)

ในประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่พบร่วมกันจากผลการวิเคราะห์เนื้อหาความภาพยนตร์อนิเมะ และผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะในประเทศไทย และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย พบว่าประเด็นดังกล่าวที่อยู่ในผลการวิเคราะห์ทั้งสองส่วน ได้มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม คือภาพยนตร์อนิเมะเป็นสื่อความบันเทิงในระดับสากล ที่ใช้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นตัวดึงดูดความสนใจจากผู้ชมทั่วโลก เมื่อผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่นได้สัมผัสกับเรื่องราวทางวัฒนธรรม จึงทำให้หลงใหลเสน่ห์ของวัฒนธรรม ผู้คน รวมถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ซึ่งได้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการดำเนินชีวิตและทัศนคติของผู้ชม จนต้องยอมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและความคิดให้เหมือนกับตัวละครที่ตนเองชื่นชอบในที่สุด ดังที่ โฮเซ่ อันเดรส ซานติอาโก อิกเลสียาส นักเขียนที่มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์อนิเมะมองว่า แม้ภาพยนตร์อนิเมะจะไม่ได้เป็นลัทธิจักรวรรดินิยม แต่ยังเป็นหนึ่งในพลังที่ทรงอำนาจในระดับสุนทรียภาพของแอนิเมชันข้ามชาติ ซึ่งสามารถดึงดูดผู้ชมทั่วโลกที่มีความหลากหลายสูงได้เป็นอย่างดี (Ywain Tomos, 2013)

ขณะเดียวกันภาพยนตร์อนิเมะยังมีอิทธิพลต่อผู้ผลิตในฐานะที่เป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย จะเห็นได้จากที่ผลงานด้านแอนิเมชันและคอมมิคส์ในประเทศตะวันตกได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์อนิเมะเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเรื่องการสร้างองค์ประกอบของภาพ แสง และสีในงาน นอกจากนี้ผู้กำกับแอนิเมชันชาวตะวันตก ยังได้แสดงความเคารพต่อแนวคิดการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น และได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของตน (Fung & Mori, 2019) รวมถึงผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่าง จอร์จ ลูคัส ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างเรื่องราวและตัวละครมาจากภาพยนตร์อนิเมะและภาพยนตร์ชาโมไรของผู้กำกับภาพยนตร์อากิระ คูโรซาวะ จนเกิดเป็นเรื่องราวการต่อสู้ในภาพยนตร์เฟรนไชส์เรื่อง Star Wars ที่ตัวละครใช้ดาบต่อสู้เช่นเดียวกับชาโมไร

ประการสุดท้าย การวิจัยพบว่าทิศทางการยกระดับอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย เป็นสิ่งที่ควรได้รับการสนับสนุนเพิ่มมากขึ้น โดยความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ควรมีทิศทางในการทำงานทั้งด้านการให้เงินทุนสนับสนุนแก่ผู้ผลิต ด้านการส่งเสริมให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้ทำงานร่วมกับบริษัทผู้ผลิตและผู้ประกอบการในต่างประเทศ ด้านการทำการตลาดที่มีประสิทธิภาพ และด้านเนื้อหาที่ต้องสร้างสรรค์ให้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องและเทคนิคในภาพยนตร์แอนิเมชันมีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน สามารถเข้าถึงตลาดสากลและผู้ชมในระดับนานาชาติได้ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันให้ยุทธศาสตร์การพัฒนาซอฟต์แวร์ในประเทศไทยเป็นไปได้อย่างจริงจัง ดังที่ ชิซึมุพงศ์ ด่วงสุข และปรีลักษณ์ กลิ่นช้าง (2563) ยกตัวอย่างประเทศญี่ปุ่นดำเนินการนโยบาย Cool Japan เพื่อ

ต้องการสร้างความตระหนักถึงเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นและทำให้วัฒนธรรมป๊อปของประเทศญี่ปุ่นมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในฐานะเครื่องมือที่มีอำนาจในนโยบายต่างประเทศ

งานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความตระหนักถึงเอกลักษณ์ของวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างอำนาจทางวัฒนธรรมและการต่างประเทศ โดยประเทศไทยต้องมีการกำหนดนโยบายที่ใช้สำหรับเพิ่มประสิทธิภาพให้กับภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่มีความชัดเจนเช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่น ด้วยการนำจุดแข็งของวัฒนธรรมไทย เช่น การไหว้ วัฒนธรรมอาหารสัปดาห์ของประเทศไทย หรือศิลปะการต่อสู้แบบมวยไทย ฯลฯ มาใช้สร้างเป็นเนื้อหาหลักของภาพยนตร์ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยที่ทำให้ผู้ชมต่างชาติสามารถตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมไทย จนทำให้วัฒนธรรมไทยเป็นที่ยอมรับในวงกว้างและเป็นเครื่องมือที่มีอำนาจในนโยบายต่างประเทศอย่างชัดเจน การกำหนดนโยบายในลักษณะดังกล่าวจะทำให้การทำงานระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน สอดประสานเป็นหนึ่งเดียว และมีคุณภาพ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับที่ประเทศญี่ปุ่นใช้นโยบาย Cool Japan ที่นำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาเพิ่มอำนาจในเชิงนโยบายต่างประเทศ จนทำให้หลายประเทศทั่วโลกต้องตกอยู่ภายใต้การครอบงำของวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยการกำหนดนโยบายที่ประเทศไทยจะนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น จะต้องเอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยเป็นสำคัญ เนื่องจากกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ถือว่าเป็นบุคคลกลุ่มหนึ่งที่ช่วยขับเคลื่อนสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศไทยไปสู่ระดับสากล และทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศไทยมีความแข็งแกร่ง

การกำหนดนโยบายดังกล่าว ต้องเริ่มจากที่ภาครัฐ ภาคเอกชน และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชั้น จะต้องร่วมมือกันทำ “Eco System” หรือ ระบบนิเวศของการผลิตภาพยนตร์ขึ้นมาอย่างเป็นระบบ ในลักษณะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจะนำไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทย ที่มีความน่าสนใจและมีความโดดเด่น ไปนำเสนอต่อรัฐบาลเพื่อขอเงินทุนสนับสนุนในการผลิต จากนั้นผู้ผลิตจะนำเงินทุนที่ได้รับไปใช้พัฒนาผลงาน ตลอดจนนำไปจัดซื้ออุปกรณ์และเครื่องมือสำหรับใช้ในการผลิต และจัดจ้างบุคลากรในสายการผลิตที่มีความเชี่ยวชาญ จนกระทั่งได้ผลงานที่มีคุณภาพทัดเทียมกับระดับสากล การที่รัฐบาลให้เงินทุนสนับสนุนแก่กลุ่มผู้ผลิต และกลุ่มผู้ผลิตได้ผลิตผลงานที่มีคุณภาพให้กับประเทศ ถือว่าเป็นการแลกเปลี่ยนที่ทั้งสองฝ่ายต่างได้ผลประโยชน์ร่วมกัน ในลักษณะเดียวกับที่สิ่งมีชีวิตและธรรมชาติในระบบนิเวศได้ประโยชน์ร่วมกันจากการเกื้อกูลกัน กล่าวคือเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันถูกส่งไปจัดจำหน่ายในต่างประเทศ จะทำให้มีรายได้จำนวนมากเข้าสู่ประเทศ จนทำให้เศรษฐกิจของประเทศมีเสถียรภาพ ขณะเดียวกันผู้ผลิตจะได้ผลงานที่มีคุณภาพ ซึ่งผลงานนั้นเป็นสิ่งที่สามารถนำมาใช้ยืนยันคุณภาพของผู้ผลิตได้ว่าเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ เพื่อเป็นใบเบิกทางให้กับอาชีพนี้ต่อไป

อีกทางหนึ่งรัฐบาลจะต้องมุ่งหาแนวทางที่จะทำให้กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้ทำงานร่วมกับบริษัทผู้ผลิตและผู้ประกอบการในต่างประเทศอย่างทั่วถึง ซึ่งการทำงานร่วมกันจะต้องเกิดขึ้นในลักษณะของ “Co-Production” ที่กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยอาจเข้าไปเป็นบุคลากรในสายการผลิตให้กับบริษัทผู้ผลิตและผู้ประกอบการต่างชาติ เช่น การเป็นผู้ออกแบบฉากหลัง หรือออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร เป็นต้น เพื่อผู้ผลิตจะได้มีเครดิตของงานร่วมกับบริษัทต่างประเทศ ซึ่งเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ผลิตอีกทางหนึ่ง หรือบางครั้งอาจมีการลงทุนร่วมกัน ที่จะต้องมีการกำหนดส่วนแบ่งทางการตลาดอย่างชัดเจน การทำงานในลักษณะของ Co-Production เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้ผลิตในประเทศไทยได้เงินทุนในการผลิตเพิ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผลงานมีคุณภาพมากขึ้นด้วย ขณะเดียวกันยังทำให้ผู้ผลิตสามารถขยายตลาดของการจัดจำหน่ายผลงานไปในต่างประเทศได้ง่ายขึ้น

ส่วนการทำการตลาดที่มีประสิทธิภาพ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจะต้องหาช่องทางที่จะทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยมีพื้นที่สำหรับประชาสัมพันธ์ผลงานของตนเองให้เป็นที่ประจักษ์ต่อผู้ชมทั่วโลกหรือต่อสาธารณะเป็นวงกว้างอย่างต่อเนื่อง เพื่อจะทำให้คนจำนวนมากเข้าถึงภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว ภาครัฐและภาคเอกชนต้องสร้างพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีช่องทางและรูปแบบที่หลากหลาย โดยมีการประชาสัมพันธ์ทั้งทางเว็บไซต์ ทางสื่อสังคมออนไลน์ หรือทางสื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ เพื่อจะได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันภาครัฐและภาคเอกชนยังต้องสนับสนุนเรื่องค่าใช้จ่ายในการเดินทางให้กับผู้ผลิต สำหรับเดินทางไปประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยในต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับงาน “Film Market” ซึ่งเป็นงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ขนาดใหญ่ที่จัดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ที่ต้องการให้กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์มารวมตัวกัน งานนี้ถูกใช้เพื่อเป็นสถานที่แสดงผลงานและมีการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ที่มาจากทั่วโลก ดังนั้นจึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้พบปะแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์กับผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์ทั่วโลกได้อย่างทั่วถึง

การที่ภาครัฐและภาคเอกชนจะทำการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องคำนึงถึงปัจจัยทางการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยอีกด้วยว่า จะต้องเป็นสิ่งที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก ขณะเดียวกันยังต้องสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพของผลงานที่มาจากฝีมือของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยด้วย กล่าวคือ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนควรจะต้องมีการสำรวจการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลกว่าขณะนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทใดกำลังเป็นที่นิยม จากนั้นจึงนำภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยมาจัดประเภทอย่างเป็นระบบ และนำภาพยนตร์แอนิเมชัน

ของประเทศไทยที่อยู่ในประเภทรันส์ออกสู่ตลาดโลก เพราะการจัดประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ชัดเจน จะทำให้ภาครัฐ ภาคเอกชน รวมถึงผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย สามารถทำการตลาดโดยเจาะกลุ่มลูกค้าที่เป็นผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ทำการตลาดได้สะดวกและรวดเร็ว เนื่องจากการทำการตลาดแบบเจาะกลุ่มผู้ชมเป้าหมายตามประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน จะช่วยให้สามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลก ซึ่งมีความสนใจและมีวัฒนธรรมที่หลากหลายได้มากขึ้น รวมถึงช่วยเพิ่มพื้นที่ทางการตลาดได้ง่ายอีกด้วย ขณะเดียวกันภาครัฐและภาคเอกชนยังต้องสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพของสินค้าหรือผลงานของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้ชมและผู้ประกอบการทั่วโลกเห็นว่าเป็นผลงานที่น่าสนใจและมีคุณค่า ด้วยการจัดกิจกรรมพิเศษให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จในระดับชาติและระดับนานาชาติมาร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การทำงานบนเส้นทางความสำเร็จกับผู้ชม ผู้ที่สนใจด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน และผู้ประกอบการ เพื่อเป็นการยืนยันถึงฝีมือและคุณภาพผลงานของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย

เนื่องจากที่ผ่านมาพบว่าผู้ที่ผลิตภาพยนตร์ไทย ทั้งภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ได้นำผลงานไปจัดแสดงและจัดจำหน่ายในต่างประเทศ เช่น ใน Sundance Film Festival, Cannes Film Festival หรือ Comic-Con International เป็นต้น ได้ทำให้กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ประกอบการทั่วโลกได้รู้จักกับผลงานของประเทศไทยมากขึ้น ดังนั้นจึงเป็นเรื่องดีที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจะใช้พื้นที่ดังกล่าวนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ที่มีวัฒนธรรมไทยเป็นจุดขายได้เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าหากผลงานของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยมีความน่าสนใจและมีความโดดเด่นมากพอ จะทำให้ผู้ประกอบการในต่างประเทศซื้อผลงานนั้นไปฉายในประเทศของตน นับว่าเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สำคัญที่ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจะสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศ ขณะเดียวกันยังทำให้ผู้ผลิต ผู้ประกอบการ และผู้ชมทั่วโลกได้ตระหนักถึงความงาม คุณค่า และเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่อยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้เรื่องของผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยต้องทำให้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องและเทคนิคในภาพยนตร์สอดคล้องกัน รวมถึงเข้าถึงตลาดสากลและผู้ชมในระดับนานาชาติได้ ต้องเริ่มจากภาครัฐและภาคเอกชนต้องให้การสนับสนุนบุคลากรสายการผลิต ทั้งในระดับอุดมศึกษาและระดับสายวิชาชีพ ได้ไปศึกษาดูงานจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันหรือภาพยนตร์อนิเมชันนำในระดับสากล และศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดจำหน่ายภาพยนตร์แอนิเมชันหรือภาพยนตร์อนิเมะทั้งในและต่างประเทศ เพื่อผู้ผลิตเหล่านั้นจะได้นำความรู้มาปรับใช้กับการสร้างเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก รวมถึงการออกแบบเทคนิค โดยเฉพาะกับลายเส้น ที่มีเอกลักษณ์เป็นของผู้ผลิตชาวไทยอย่างชัดเจน เนื่องจากที่ผ่านมาพบว่าผู้ที่เรียนใน

สาขาวิชาการผลิตแอนิเมชันในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย ส่วนใหญ่จะยึดแนวทางในการออกแบบตัวละครและการออกแบบลายเส้นที่เหมือนกับภาพยนตร์อนิเมะเป็นส่วนใหญ่ ผู้วิจัยเห็นว่า ถ้าหากผู้เรียนได้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม จะทำให้สามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้พัฒนารูปแบบของตัวละครและลายเส้น ให้เป็นรูปแบบของผู้ผลิตชาวไทย ที่มีกลิ่นอายของความเป็นไทยและวัฒนธรรมไทยได้ในที่สุด

ไม่เพียงเท่านั้นการยกระดับทักษะการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งในรูปแบบอัปสกีล (Upskill) หรือการยกระดับผู้ผลิตพื้นฐานให้มีทักษะความสามารถระดับมืออาชีพขั้นสูง และการยกระดับผู้ผลิตที่มีความเชี่ยวชาญ ให้มีทักษะในการผลิตขั้นสูง (Reskill) ที่ทัดเทียมกับผู้ผลิตระดับนานาชาติ เพื่อให้ผลงานที่ยังไม่สมบูรณ์หรือผลงานที่มีคุณภาพอยู่ในระดับดีแล้วถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และได้รับการสนับสนุนให้เติบโตไปไกลในระดับสากลได้มากยิ่งขึ้น ดังที่ ยาสึกิ ฮามาโนะ นักวิชาการด้านอนิเมะ กล่าวถึงว่า รัฐบาลควรมีการส่งผู้สร้างการ์ตูนหรือผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมะให้ออกไปแสดงผลงานในต่างประเทศอย่างจริงจัง รวมถึงเรียกร้องให้มีการจัดตั้งรางวัลสำหรับเชิดชูนักวาดการ์ตูน เพื่อสร้างกำลังใจให้กับศิลปินผู้ผลิตผลงาน (Koichi Iwabuchi, 2015)

ในอีกทางหนึ่งภาครัฐและภาคเอกชนอาจสนับสนุนนักวิชาการ ด้วยการส่งนักวิชาการด้านภาพยนตร์หรือที่อยู่ในสายวิชาที่เกี่ยวข้อง ให้ไปแลกเปลี่ยนมุมมองทางวิชาการและมุมมองการทำงานด้านภาพยนตร์แอนิเมชันกับนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศเช่นกัน เพื่อนักวิชาการจะได้นำมุมมองในการทำงานและข้อมูลที่ได้มาใช้พัฒนางานวิจัยให้ดีขึ้น ซึ่งจะจะเป็นประโยชน์ต่อการนำมาพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย รวมถึงยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในอนาคตเป็นอย่างมาก ที่สามารถนำงานวิจัยทางด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน มาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อจำกัดของงานวิจัยนี้ คือมุ่งเน้นการศึกษาในเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมะเป็นหลัก เนื่องด้วยภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่นได้รับการพัฒนาและมีความก้าวหน้าเป็นลำดับ จนเป็นสื่อประเภทหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมและสร้างรายได้ให้กับประเทศ และได้แสดงศักยภาพในระดับนานาชาติ ด้วยการเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการขับเคลื่อนวัฒนธรรมของชาติญี่ปุ่นท่ามกลางความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ซึ่งประเทศญี่ปุ่นได้ใช้สื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกส่งออกไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ทศวรรษ 1980 อยู่ภายใต้การทำงานของภาครัฐและภาคเอกชนของประเทศญี่ปุ่น จนทำให้กลายเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทยที่มีประสิทธิภาพมาก จนสามารถเทียบเท่ากับประเทศมหาอำนาจอื่นได้ และเป็นอุตสาหกรรมความบันเทิงขนาดใหญ่ในระดับสากล เป็นที่ยอมรับในประเทศตะวันตก ผลการศึกษาในครั้งนี้จึงอาจไม่ได้ครอบคลุมอนิเมะที่อยู่ในรูปแบบของซีรีส์ซึ่งมีหลายตอนจบ หรืออนิเมะที่ถูกนำไปฉายในช่องทางต่างๆ ที่ไม่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. จากแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยที่ได้ในครั้งนี้นี้ ผู้ผลิตภาพยนตร์ชาวไทยสามารถนำแนวทางดังกล่าวมาปรับใช้กับการผลิตภาพยนตร์บันเทิงหรือภาพยนตร์ประเภทไลฟ์ แอ็กชัน (Live Action) ที่ใช้คนแสดงและดัดแปลงเรื่องราวมาจากอนิเมะหรือแอนิเมชัน ที่มีเนื้อหาหลักเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยได้เช่นกัน เพื่อทำให้วัฒนธรรมไทยที่มีความเฉพาะเจาะจงและมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน สามารถทำงานสอดประสานร่วมกับความเป็นสากลได้อย่างเป็นเอกภาพ จนทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ ทั้งในแง่ของการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยที่ยังคงมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมไทยให้เห็นอย่างชัดเจน ขณะเดียวกันความเป็นสากลยังช่วยดึงดูดและเชื่อมโยงผู้ชมที่อยู่ต่างวัฒนธรรมให้เข้าถึงตัวภาพยนตร์และเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

2. จากแบบจำลองจุดรวมของการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์อนิเมะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถนำมาใช้กับการวางแผนในการผลิตภาพยนตร์ ทั้งในภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์บันเทิง หรือภาพยนตร์ประเภทไลฟ์ แอ็กชัน ได้ เนื่องจากแบบจำลองดังกล่าวจะช่วยทำให้ผู้ผลิตมองเห็นภาพรวมของการผลิตผลงานได้อย่างชัดเจน และสามารถกำหนดทิศทางการผลิตผลงานได้อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) จนทำให้ภาพยนตร์ที่ได้มีความสมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้ผลิตยังสามารถนำแบบจำลองนี้มาใช้ในการออกแบบเนื้อหาในภาพยนตร์ รวมถึงการออกแบบตัวละครและฉาก ให้สอดคล้องกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อจะได้สร้างฐานของกลุ่มผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันยังสามารถกำหนดตลาดที่ใช้ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. การศึกษาในอนาคต อาจมีการศึกษาในเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กับอนิเมะในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งอนิเมะที่อยู่ในรูปแบบของซีรีส์ซึ่งมีหลายตอนจบ หรืออนิเมะที่ถูกนำไปฉายในช่องทางต่างๆ ที่ไม่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์ ได้แก่ อนิเมะที่ถูกนำมาฉายทางเว็บไซต์อย่างในช่อง Bilibili Thailand, iQIYI, Muse Thailand, Ani-One Thailand ฯลฯ หรือฉายทาง OVA และ ONA หรือฉายบนสตรีมมิ่งที่อยู่ใน Crunchyroll, Netflix, Prime Video, Disney+Hotstar ฯลฯ รวมถึงอาจมีการศึกษากับภาพยนตร์อนิเมะที่ไม่ได้ประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและด้านรายได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ในครั้งนี้ เพื่อจะทำให้ผู้ที่ศึกษามองเห็นแง่มุมทางวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในอนิเมะที่มีความแตกต่างและหลากหลายมากขึ้น ขณะเดียวกันยังได้เข้าใจถึงแก่นแท้ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สะท้อนอยู่ในการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

2. การศึกษาเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ครั้งนี้ ได้เน้นไปที่ ภาพยนตร์อนิเมะเพียงอย่างเดียว ซึ่งถ้าหากเป็นงานวิจัยในอนาคต อาจนำภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศตะวันตก โดยเฉพาะกับภาพยนตร์แอนิเมชันของ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ มาศึกษาและทำการเปรียบเทียบกับภาพยนตร์อนิเมะ ในแง่ของวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในการเล่าเรื่องว่ามีลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อผู้ที่ต้องการศึกษาในสื่อประเภทนี้ ทั้งนักวิชาการและผู้ผลิต จะได้นำข้อมูลที่ได้มาต่อยอดและนำมาปรับใช้กับผลงานให้มีเอกลักษณ์และมีความน่าสนใจ รวมถึงนำไปพัฒนาผลงานที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งผลงานทางวิชาการและตัวภาพยนตร์ให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บรรณานุกรม

- กรณีการ โกยตัน. (2549). พัดญี่ปุ่น. *วารสารญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์*, 23(1), 145-168.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/51912>
- กรกิจ ดิษฐาน. (2564). ญี่ปุ่น ประวัติศาสตร์แห่งอำนาจ จากเทพเจ้าถึงชามูไร. วิชั่น พรีเมส จำกัด.
- กฤตินี พงษ์ธนเลิศ. (2564ก). โอโมเตนาชิ จิตวิญญาณการบริการแบบญี่ปุ่น. สำนักพิมพ์วีเลิร์น.
_____. (2564ข). ความสำเร็จที่เรียนรู้ได้. Cariber-Images.
- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2549). แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏ
ในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. <https://tdc.thailis.or.th>
- ชนิษฐา เพ็ชรรัตน์. (2556). กลวิธีและผลกระทบของการแพร่กระจายวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่อเยาวชนไทย
กรณีศึกษา: หนังสือการ์ตูนเรื่องวันพีซ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัย
รามคำแหง]. <https://tdc.thailis.or.th>
- เคน โมจิ. (2565). นาโงมิ สุข สงบ สมดุล. อัมรินทร์กรุ๊ป.
- โมฆิต ทิพย์เทียมพงษ์. (2560). ศาสตร์แห่ง “ความกลมกลืน” ของประเทศญี่ปุ่น. Mrgonline.
<https://mrgonline.com/japan/detail/9600000080407>
_____. (2561). ความเหลื่อมล้ำกับความยากจนในสังคมญี่ปุ่นยุคปัจจุบัน ตอนที่ 1.
Mrgonline. <https://mrgonline.com/japan/detail/9610000122764>
- จินณพัทธ์ ออกุ่น. (2566). ฮิโกโมริ โรคแยกตัวจากสังคม ภัยเงียบสุดอันตราย ที่กำลังคืบคลานไปทั่ว
ญี่ปุ่น. Spacebar. <https://spacebar.th/world/Hikikomori-A-Japanese-Culture-Bound-Syndrome>
- จิราภา สมบูรณ์. (2562). การเล่าเรื่องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ในภาพยนตร์รางวัลออสการ์ที่สร้างจาก
เค้าโครงเรื่องจริง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
<https://tdc.thailis.or.th>
- จิรายุ พงษ์รัตม. (2560). สีน้ตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัย
ศิลปากร*, 5(1), 215-243.
- ชนิดา ตั้งถาวรสิริกุล. (2541). ผู้หญิงญี่ปุ่น: เพศและอำนาจ. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 15(1), 23-35.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52049/43125>
- ชมนาด ศิตสาร. (2561). คติชนวิทยาญี่ปุ่น. ภาพพิมพ์ จำกัด.
- ชิษณุพงศ์ ดวงสุข และปรีลักษณ์ กลิ่นช้าง. (2563). อำนาจละมุน (Soft Power) ที่สะท้อนใน
ภาพยนตร์เยอรมัน Good Bye, Lenin!: การใช้มุมมองทางรัฐศาสตร์วิเคราะห์ภาษาและ

- สัญลักษณ์ในภาพยนตร์. วารสารมนุษยศาสตร์, 9(2), 53-75. <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/ghuru/article/view/258>
- ชุดินันท์ ทักษิณานันท์. (2551). *Soft Power ของญี่ปุ่น: จากนโยบายเชิงรับสู่เชิงรุก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. <https://tdc.thailis.or.th>
- 5 เหตุผลที่แอนิเมชันญี่ปุ่น *Your Name* สร้างปรากฏการณ์ ‘เต็มโรง’ ในเมืองไทย. (2559, 11 พฤศจิกายน). เดอะ โมเมนตัม. สืบค้น 20 มีนาคม 2566, จาก <https://themomentum.co/momentum-hotpop-yourname/>
- ณัฐพงศ์ ไชยวานิชย์ผล. (2563). แม้จะสิ้นแต่ตราตรึงใจ: ‘ไทโช’ ยุคสมัยแห่งความเปลี่ยนแปลงและความรุ่มรวยทางวัฒนธรรม. The Matter. <https://thematter.co/thinkers/taisho/137315>
- ธงชัย ชลศิริพงษ์. (2563). *Demon Slayer* หนังสืออนิเมะผู้โค่น *Spirited Away* ทำรายได้ 3 พันล้านภายใน 10 วัน. Brand Inside. <https://brandinside.asia/demon-slayer-beats-spirited-away/>
- นาโอะ ชูจิโอะ. (2566). ทานาบะตะ (Tanabata) เทศกาลขอพรจากดวงดาวบนฝักฟ้า. MATCHA. <https://matcha-jp.com/th/4663>
- โนบุโอะ ชูซูกิ. (2565). กัมบัตเตะ ล้มเจ็ดครั้ง ลุกแปดครั้ง. อัมรินทร์กรุ๊ป.
- เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานิ้อง. (2561). “ญี่ปุ่นอย่างที่เป็น” ลำดับที่ 5 บทบาทและสถานะของสตรีแนวหน้าของญี่ปุ่นหลังการเปลี่ยนแปลงประเทศสู่สมัยเมจิ. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2565). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโยไก. ดีไซน์ปริ้นท์ มีเดีย จำกัด.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2556). *มาทำหนังสือกันเถอะ*. ก.พล (1996) จำกัด.
- ปรารภิชญ์ กัษวัฒน์. (2561). ชวนไปดู ‘นวัตกรรมการเกษตรยุคใหม่’ เพิ่มโอกาส ‘จ้างงานสตรีและผู้สูงอายุ’ ในญี่ปุ่นอย่างได้ผล. Salika. <https://www.salika.co/2018/11/11/toray-farm-agriculture-innovation/>
- ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร. (2564). ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s ของประชากรไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหิดล]. <https://tdc.thailis.or.th>
- ปัทมา จันทรเจริญสุข. (2552). การ์ตูนญี่ปุ่น : Soft Power ของนโยบายด้านวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น. การประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 6(3), 1487-1497. https://esd.kps.ku.ac.th/kuk-conference/img/gallery/article_6/pdf/o_human42.pdf

- ปิยะฉัตร วัฒนพานิช. (2558). การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].
<https://tdc.thailis.or.th>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2565). ทำไมผู้ชายญี่ปุ่นหันมาเป็น ‘พ่อบ้าน’ กันมากขึ้น. Mgr Online.
<https://mgronline.com/japan/detail/9650000019595>
- พีระดา สายบัว. (2559). ญี่ปุ่นในความหลอน: วิฤติ อัตลักษณ์ การสูญเสียและการโหยหาอดีตใน เรื่องเล่าแนวสยองขวัญญี่ปุ่นร่วมสมัย [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://tdc.thailis.or.th>
- พระมหาสุรชัย ขยาภิวัตโน (พุดชู). (2561). พุทธศาสนิกายเซนกับการจัดสวนญี่ปุ่น. วารสาร ญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์, 35(2), 14-26. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/165186/119626>
- โพสต์. (2562ก). “การศึกษา” เครื่องมือสำคัญในการสร้างคนเก่ง คนดี มีวินัย ของประเทศญี่ปุ่น. Post Today. <https://www.posttoday.com/international-news/580524>
- _____. (2562ข). แกะ “ทารุกรรมเด็ก” ล้มเหลว ด้านมืดกลืนสังคมญี่ปุ่น. Post Today. <https://www.posttoday.com/international-news/580524>
- ภควดี ศรีพูนพันธ์. (2562). การสื่อสารความเป็นไทยผ่านวัฒนธรรมไอโดลญี่ปุ่น กรณีศึกษาวง BNK 48 [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. <https://tdc.thailis.or.th>
- ภัทรทิวา บุชชะ. (2561). การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดยนวล ชำรงรัตน์ฤทธิ์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต]. <https://tdc.thailis.or.th>
- มติชน. (2564). สังคมผู้ชายเป็นใหญ่ในญี่ปุ่น กับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง. มติชนสุดสัปดาห์. https://www.matichonweekly.com/column/article_416951
- มารี คานาซาว่า. (2550). เบนโตะ ซูโม่ โตเกียว. สำนักพิมพ์วงกลม.
- มาร์เก็ตเียร์. (2563). Demon Slayer โกยรายได้ถล่มทลาย พา Anime ลุยฝ่าวิกฤติโควิด. Marketeer. <https://marketeeronline.co/archives/201972>
- มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล. (2567). คำสอนที่ผลิตซ้ำ “ระบบชายเป็นใหญ่”. Women and Men Progressive Movement Foundation. <https://www.wmp.or.th/blog/3278/คำสอนที่ผลิตซ้ำ-ระบบชายเป็นใหญ่>
- ยุพา คลังสุวรรณ. (2539). แนวคิดระบบครอบครัวญี่ปุ่น. วารสารญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์, 13(1), 48-61. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52105>
- _____. (2547ก). ศาลเจ้าและบทบาทหน้าที่ของพระชินโต. วารสารญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์, 21(1), 75-104. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/51955>

- _____ . (2547ข). การแต่งกายของคนญี่ปุ่น: จากยุคหินใหม่คนถึงสมัยเมจิ. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา ธรรมศาสตร์*, 21(2), 31-52. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/51963>
- ยุพา คลังสุวรรณ และหทัยรัตน์ ทรพพสุ. (2540). การอาบน้ำแบบญี่ปุ่น. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา ธรรมศาสตร์*, 14(2), 71-92. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52071>
- ยุพา คลังสุวรรณ, ลักษณะ ก่อวานิชกุล และปิยาภรณ์ จันท์สวาย. (2546). ศาสนาพื้นบ้าน. *วารสารญี่ปุ่นศึกษาธรรมศาสตร์*, 20(1), 175-190. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/issue/view/5002>
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2555). ภาพยนตร์ศิลปะ สตรีนิยมในสายตาชาย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <http://cuir.car.chula.ac.th>
- _____ . (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- รกรอง วงศ์โอบอ้อม. (2562). ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น เรียนรู้และเข้าใจประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นภายใน 1 วัน. สำนักพิมพ์เทอร์ซ.
- ไพล์สได์ล. (2567). *Women Farmers Japan* เครือข่ายเกษตรกรหญิงที่จะไม่ทิ้งใครไว้ลำพัง ท่ามกลางวัฒนธรรมการเกษตรแบบญี่ปุ่นที่เน้นการทำฟาร์มแบบครอบครัว. *Mirror Thailand*. <https://today.line.me/th/v2/article/BEWLO9w>
- วันทยา มงคล. (2564). สังคมสูงวัยในญี่ปุ่น...เรียนรู้เขาเพื่อย้อนดูเรา. *Eisai*. <https://hhcthailand.com/japanese-aging-society/>
- วาริชา วงศ์พยัต. (2563). พื้นที่ใน-ระหว่าง ในการอยู่อาศัยญี่ปุ่น. ภาพพิมพ์.
- วิษุฒม์ ปุจฉาการ. (2556). สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://tdc.thailis.or.th>
- วีรยุทธ พจน์เสถียรกุล. (2567). ชาวญี่ปุ่น G-Z และความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัด. *conomi*. <https://conomi.co/japansociety/japan-gen-z-characteristics/>
- ศ. เสฐียร พันธรั้ง. (2539). ปรัชญาญี่ปุ่น. *วารสารญี่ปุ่นศึกษาธรรมศาสตร์*, 13(1), 1-19. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52097>
- สมชนก คุ่มพันธุ์. (2559). การจัดการเชิงเปรียบเทียบ/การจัดการข้ามวัฒนธรรม. ส.เอเชียเพรส (19989) จำกัด.
- สึเนะโตะโมะ ยะมะโมะโตะ. (2565). *บุชิโด วิถีนักรบซามูไร*. สำนักพิมพ์แอร์โร่.
- สุเจน กรรพฤทธิ์. (2557). *รอยเท้าซามูไรบนผืนทรายตะวันออก*. ยิปซี กรุ๊ป.

- สุภางค์ จันทวานิช. (2565). *ทฤษฎีสังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 10). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หนึ่งชนะ พรหมรัตน์. (2562). *อิทธิพลของมังงะและอนิเมะญี่ปุ่นที่มีต่อคอมมิคส์ แอนิเมชัน และ ภาพยนตร์ตะวันตก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
<https://tdc.thailis.or.th>
- อติตา สุนทรโทก. (2539). สอนญี่ปุ่น : ภาพสะท้อนสังคมญี่ปุ่น. *วารสารญี่ปุ่นศึกษาธรรมศาสตร์*, 13(1), 38-46. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52101>
- อรสา ชูสกุล. (2557). *การพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศญี่ปุ่น*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. <http://biology.ipst.ac.th/?p=947>
- อรอุษา อึ้งศรีวงศ์. (2555). *การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็น แก่นเรื่อง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
<https://tdc.thailis.or.th>
- อัศวิน ชาบารา. (2551). *ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://tdc.thailis.or.th>
- อารีรัตน์ โกสิทธิ์. (2563). “ญี่ปุ่นอย่างที่เห็น” ลำดับที่ 8 การคุ้มครองสิทธิเด็กในสถานการณ์ภัยพิบัติตามหลักกฎหมายระหว่างประเทศ: กรณีศึกษาประเทศญี่ปุ่น. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุกาวรรณ เบญจโกเศศ. (2548). ความเหลื่อมล้ำทางสังคมของหญิงและชายที่สะท้อนให้เห็นจากภาษาญี่ปุ่นใน *วารสารศิลปศาสตร์*, 5(2), 103-114. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalarts/article/view/13891/12590>
- “โออิชิ กรินที” จับมือ “ดาบพิฆาตอสูร” อนิเมะญี่ปุ่นชื่อดังระดับโลก ส่งดีไซน์ชุดใหม่สุดลึกลับเด็ด พร้อมโปรโมชันเอาใจวัยทีน. (2564, 12 พฤศจิกายน). J-Hero. <https://j-hero.com/oishi-x-demon-slayer/>
- Alfan Asyraq Pauzan. (2018). *A Semiotic Analysis of the John Wick 1 Film Using Charles Sanders Peirce's Semiotic Theory* [Bachelor's thesis, Alauddin State Islamic University]. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>
- Amy Shirong Lu. (2008). The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. *interdisciplinary journal*, 3(2), 169-187.
<https://web.northeastern.edu/amy/lu/pdf/Lu%20AS%20Animation%202008.pdf>
- Anthony Fung, Boris Pun and Yoshitaka Mori. (2019). Reading border-crossing Japanese comics/anime in China: Cultural consumption, fandom, and imagination.

- Global Media and China*, 4(1), 125-137.
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2059436419835379>
- Arzaqia Luthfi Yani. (2024). *Understanding Nemawashi and Ringi System*. Tokhimo.
https://www-tokhimo-com.translate.goog/post/understanding-nemawashi-and-ringi-system-1?_x_tr_hist=true&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc
- Ayumu, W. (Director). (2019). *Children of the Sea* [Film]. Tokyo: STUDIO 4°C.
- Benjamin P. Murkisan. (2023). *What Doesn't Kill You Makes You Stronger: The shifting strategies of Japan's Yakuza in response to economic globalization and securitization* [Bachelor's thesis, Georgia Southern University].
- Boyao Dai. (2016). *Investigating Visual Differences Between Japanese and American Animation* [Master's thesis, Rochester Institute of Technology].
<https://scholarworks.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=10436&context=theses>
- Brian Ruh. (2012). *ADAPTING ANIME: TRANSNATIONAL MEDIA BETWEEN JAPAN AND THE UNITED STATES* [Doctoral dissertation, Indiana University].
<https://core.ac.uk/download/pdf/213833023.pdf>
- Brian J. Hurn and Barry Tomalin. (2013). *Cross-Cultural Communication Theory and Practice*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Brigitte Koyama-Richard. (2022). *One Thousand Years of Manga*. Thames & Hudson.
- Celine Santini. (2024). *Kintsugi: finding Strength in Imperfection*. SE-Education Public Company Limited.
- Christopher Bolton. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota.
- David A. Cook. (2016). *A History of Narrative Film*. W. W. Norton & Company.
- David REAR. (2017). A Critical Analysis of Japanese Identity Discourse: Alternatives to the Hegemony of Nihonjinron. *Journal of Critical Perspectives on Asia*, 53(2), 1-27.
https://www.asj.upd.edu.ph/mediabox/archive/ASJ_53_2_2017/Critical_Analysiss_Japanese_Identity_Discourse_Alternatives_Nihonjinron_Rear.pdf

- Eric Bodnar. (2018). *Fluent Japanese From Anime and Manga: How to Learn Japanese Vocabulary, Kanji, and Grammar the Easy and Fun Way*. Language Mastery Publishing.
- Erin Nimi Longhurst. (2022). *Omoiyari: The Japanese Art of Compassion*. HarperCollins.
- Feyrouz Bouzida. (2014). THE SEMIOLOGY ANALYSIS IN MEDIA STUDIES - ROLAND BARTHES APPROACH -. *International Conference on Social Sciences and Humanities*, 1(6), 1001-1007. https://www.ocerints.org/Socioint14_e-publication/papers/293.pdf
- Frederik L. Schodt. (2007). *The Astro Boy Essays*. STONE BRIDGE PRESS.
- Gillianne Lux. (2021). *Cool Japan and the Hallyu Wave: The Effect of Popular Culture Exports on National Image and Soft Power* [Master's thesis, Ursinus College]. <https://digitalcommons.ursinus.edu>
- Halina Sendera Mohd. Yakin, Andreas Totu. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. *Social and Behavioral Sciences*, 4(8), 4-8. https://www.researchgate.net/publication/277572736_The_Semiotic_Perspectives_of_Peirce_and_Saussure_A_Brief_Comparative_Study
- Hector Garcia and Francesc Miralles. (2021). *Ichigo Ichie*. Bloom.
- Hiroyasu, I. (Director). (2018). *Penguin Highway* [Film]. Tokyo: Studio Colorido.
- Homi K. Bhabha. (1994). *The Location of Culture*. Routledge.
- Hosoda, M. (Director). (2012). *Wolf Children* [Film]. Tokyo: Studio Chizu.
- _____. (Director). (2018). *Mirai* [Film]. Tokyo: Studio Chizu.
- Ibrahim AKBAS. (2018). A "Cool" Approach to Japanese Foreign Policy: Linking Anime to International Relations. *Journal of International Affairs*, 23(1), 95-120. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/815454>
- Ibrahim Sulaiman. (2020). SEMIOTIC COMMUNICATION: AN APPROACH OF UNDERSTANDING A MEANING IN COMMUNICATION. *International Journal of Media and Communication Research*, 1(1), 22-32. <https://journal.uir.ac.id>
- Isabel Victoria Galleguillos Jungk. (2022). *Evolution and Continuity of Linguistic Systems*. Soochow University.

- Isami Omori. (2017). The Redefinition of Washoku as National Cuisine: Food Politics and National Identity in Japan. *International Journal of Social Science and Humanity*, 7(12), 729-734. <http://www.ijssh.net/vol7/916-S010.pdf>
- Japan House. (2022). *A Rainbow of Meaning Color in Japanese Culture*. Los Angeles. https://www-japanhousela-com.translate.goog/articles/kumihimo-color-in-japanese-culture/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc
- Jaya Z. Powell. (2015). *Denying Difference: Japanese Identity and the Myth of Monoethnic Japan Identity* [Master's thesis, Duke University]. <https://dukespace.lib.duke.edu>
- Jenna Lynn Rawlins. (2014). *CULTURAL ALCHEMIST: THE CULTURAL DIFFUSION OF ANIME AND MANGA* [Master's thesis, California State University]. <https://dspace.calstate.edu/bitstream/handle/10211.3/124990/JR%20-%20Thesis%20Full%20for%20Submission.pdf?sequence=1>
- Jeremy Birn. (2014). *Digital Lighting and Rendering*. New Raiders.
- Jessica Korteman, (2022). *Secrets of Sake: The history and traditions of Japan's national drink*. Lonely planet. https://www-lonelyplanet-com.translate.goog/articles/secrets-of-sake?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=wa
- Jonathan Clements and Helen McCarthy. (2006). *The Anime Encyclopedia Revised & Expanded Edition A Guide To Japanese Animation Since 1917*. STONE BRIDGE PRESS.
- Jonathan Clements. (2013). *Anime A History*. Palgrave Macmillan.
- Juliana abdul Wahab Mustafa K anuar & farhani. (2019). GLOBAL MEDIA PRODUCT AND CONSTRUCTION OF "JAPANESE IDENTITY": A CASE STUDY OF ANIME ON MALAYSIAN TELEVISION. *Journal Komunikasi Malaysian*, 28(2), 1-19. <https://core.ac.uk/download/pdf/11494731.pdf>
- Jun Xu. (2011). Brief Analysis on Cross-cultural Communication. *Theory and Practice in Language Studies*, 1(7), 884-887. <https://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol01/07/21.pdf>
- Katarina Woodman. (2022). *Japan's Honorific Culture: Why do I have to be so polite all the time in Japan?*. Jobs in Japan. <https://jobsinjapan.com/living-in-japan->

guide/japans-honorific-culture-why-do-i-have-to-be-so-polite-all-the-time-in-japan/

Katarina Woodman. (2023). *Japan Under Pressure: When Social Pressure Becomes Too Strong*. Jobs in Japan. <https://jobsinjapan.com/living-in-japan-guide/japan-under-pressure-when-social-pressure-becomes-too-strong/>

Kayoko Hirata. (2022). *The Japanese Sake Culture – An In-Depth Guide*. Just One Cool Book. https://www.justonecookbook-com.translate.goog/the-japanese-sake-culture/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc

Ken Mogi. (2022). *The Little Book of Ikigai*. SE-Education Public Company Limited.

Kiriko Honda. (2024). Transforming failures into opportunities through trust in Japan. World Economic Forum. https://www.weforum-org.translate.goog/stories/2024/01/transforming-failures-into-opportunities-through-trust-in-japan/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc

Khoirul Zaman Al Umma. (2015). FERDINAND DE SAUSSURE: STRUCTURALISM AND HIS ROLE IN MODERN LINGUISTICS. *Jurnal Lisanu ad-Dhad*, 2(1), 1-19. <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/view/469>

Koichi Iwabuchi. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of ‘international cultural exchange’. *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419-432. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286632.2015.1042469>

Macro Pellitteri. (2018). Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods. *Arts*, 7(24), 1-21. <https://www.researchgate.net/publication/326193690>

Macro Pellitteri. (2019). Japan’s Soft Power and “Grand Fictions” in Global Venues Japanese Pop Culture Franchises and Fictionality Tactics. *ATENEO JOURNALS*, 1(32), 453-481. https://www.academia.edu/66654985/Japan_s_Soft_Power_and_Grand_Fictions_in_Global_Venues_Japanese_Pop_Culture_Franchises_and_Fictionality_based_Tactics

- Maja Rudloff and Rasmus Kjaerboe. (2022). *The Legacy and Future of Saussurean Semiology in the Study of Art and Visual Communication*. Soochow University.
- Manuel Herna'ndez-Pe'rez. (2019). Looking into the "Anime Global Popular" and the "Manga Media": Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Arts*, 7(24), 1-14. <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/2/57>
- Mark W. MacWilliams. (2008). *Japanese Visual Culture*. An East Gate Book.
- Mateja Kovacic. (2014). The Many Faces of Popular Culture and Contemporary Processes: Questioning Identity, Humanity and Culture through Japanese Anime. *IAFOR Journal of Arts and Humanities*, 2(1), 1-19. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Many-Faces-of-Popular-Culture-and-Contemporary-Kovacic/7e9b1efc12e8950ea479c3bb10bf02d8c5de6372>
- Mihai Andrei. (2022). *14 Japanese concepts that will help you see life in a different light*. Zmescience. https://www-zmescience-com.translate.goog/feature-post/pieces/14-japanese-concepts-that-will-help-you-see-life-in-a-different-light/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true
- Miyazaki, G. (Director). (2011). *From Up on Poppy Hill* [Film]. Tokyo: Studio Ghibli.
- Nicolas Garvizu. (2017). *Cool Japan: the relationships between the state and the cultural industries* [Doctoral dissertation, University of Sheffield]. <https://etheses.whiterose.ac.uk>
- Nobuo Suzuki. (2022). *Wabi Sabi the wisdom in imperfection*. Nation International Edutainment.
- Patrick W. Galbraith. (2014). *The Moe' Manifesto An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. TUTTLE.
- Raz Greenberg. (2018). *Animation: Key Films/Filmmakers HAYAO MIYAZAKI Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*. Bloomsbury.
- Robert Mckee. (1997). *Story Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks.

- Robles Bastida. (2019). *Beyond Subcultural Community: A Sociological Analysis of Japanese Animation Fans and Fandoms* [Doctoral dissertation, University of Calgary's Digital Repository]. <http://hdl.handle.net/1880/110147>
- Rochelle Kopp. (2023). *Defining Nemawashi*. Japan Intercultural Consulting. https://japanintercultural-com.translate.goog/free-resources/articles/defining-nemawashi/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc
- Rosendo Lopez-Duran. (2018). *In the Shadow of Japanese Identity* [Master's thesis, Ursinus College]. <https://digitalcommons.ursinus.edu>
- Sachiku Eubanks. (2018). *Perfectly Imperfect – The Japanese Concept Of Wabi-Sabi*. Culturallyours. https://culturallyours-com.translate.goog/2018/12/08/perfectly-imperfect-the-japanese-concept-of-wabi-sabi/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc
- Sam Han and Kamaludeen Mohamed Nasir. (2016). *Religion as Moral Infrastructure*. Taylor & Francis Group.
- Samruddhi Pathak. (2022). Soft power of Japan in India. *International Journal of Multidisciplinary*, 7(3), 54-61. <https://rrjournals.com/index.php/rrijm/article/view/137>
- Shinkai, M. (Director). (2016). *Your Name* [Film]. Tokyo: CoMix Wave Films.
- _____. (Director). (2019). *Weathering with You* [Film]. Tokyo: CoMix Wave Films.
- Shinobu Price. (n.d.). Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication. *Journal of American and Comparative Cultures*, 24(1-2), 153-169. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1537-4726.2001.2401_153.x
- Sotozaki, H. (Director). (2020). *Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train* [Film]. Tokyo: Studio Ufotable.
- Stevie Suan. (2013). *The Anime Paradox*. Global Oriental.
- Stevie Suan. (2018). Consuming Production: Anime's Layers of Transnationality and Dispersal of Agency as Seen in Shirobako and Sakuga-Fan Practices. *Arts*, 7(24), 66-84. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/3/27>
- Susan S. Noh. (2017). *NOSTALGIA IN ANIME: REDEFINING JAPANESE CULTURAL IDENTITY IN GLOBAL MEDIA TEXTS* [Master's thesis, Georgetown University].

- https://repository.library.georgetown.edu/bitstream/handle/10822/1043827/No_h_georgetown_0076M_13721.pdf?sequence=1
- Syd Field. (2005). *Screenplay*. Bantam Dell.
- Takuji OKUNO. (2014). Roots of Cool Japan: From the Japanese Traditional Edo Culture to Anime and Manga. *Social Sciences*, 19(1), 1-7.
<https://core.ac.uk/download/pdf/143638573.pdf>
- Theodore C. Bestor. (2011). *Cuisine and Identity in Contemporary Japan*. Taylor & Francis Group.
- Univerotokyo. (2016). *Macoto Takahashi: An Invitation into his Fairytale World*.
<https://universotokyo.wordpress.com/2016/02/19/macoto-takahashi-an-invitation-into-his-fairytale-world-「高橋マコトの世界」/>
- Uyoyo Onemu. (n.d.). *The Economies of Anime Anime as a soft power, a cultural product and a (trans)national medium* [Master's thesis, Brunel University].
<https://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/20931/4/Uyoyo%20Onemu%20-%201236065%20-%20The%20Economies%20of%20Anime%20-%20Library.pdf>
- Weerayuth Podsatiangool. (2017). Why Do Americans Say No to Doraemon?: Examining Power Relations Between American and Japanese Popular Culture in Intercultural Communication through the Lens of Semiotics. *Journal of English Studies*, 12(2), 71-105. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsel/article/view/87948>
- William Justin Sheets. (2017). *Mythology in 21st Century Japan: A Study of Ame no Uzume no Mikoto* [Master's thesis, Ohio State University].
<https://etd.ohiolink.edu>
- Xavier Mínguez-López. (2014). Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball. *Animation: an Interdisciplinary Journal*, 9(1), 1-22.
<https://core.ac.uk/download/pdf/71040654.pdf>
- Xiaofei Tu and Wendy Xie. (2021). The Kojiki/Nihon Shoki Mythology and Chinese Mythology: Theme, Structure, and Meaning. *MDPI Journals*, 12(10), 1-20.
<https://www.mdpi.com/2077-1444/12/10/896>
- Yonebayashi, H. (Director). (2014). *When Marnie Was There* [Film]. Tokyo: Studio Ghibli.

- Yumi Tsukada. (2020). *The Hierarchical Relationships of Senpai and Kohai in Japanese Companies*. Japan Culture. https://www-tsunagujapan-com.translate.goog/the-hierarchical-relationships-of-senpai-and-kohai-in-japanese-companies/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc
- Ywain Tomos. (2013). *The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii* [Doctoral dissertation, Aberystwyth University].
https://pure.aber.ac.uk/ws/portalfiles/portal/10592318/Tomos_Y.pdf



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก ข้อมูลและเนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง

1. From Up on Poppy Hill (2011)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Goro Miyazaki

บริษัทผู้ผลิต : Studio Ghibli

เนื้อเรื่องย่อ :

อุมิ มะสึซากิ และ ชุน คาซามะ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนโคแนน อุมิ ทำงานอยู่ในชมรมหนังสือพิมพ์ประจำรายสัปดาห์ของโรงเรียนร่วมกับชุน ส่วนชุนทำหน้าที่เป็น บรรณาธิการหนังสือพิมพ์ ทั้งสองคนมีอุดมการณ์สำคัญร่วมกันคือ ต้องการจะปกป้องอาคาร ควอเทียร์ ละติน ซึ่งเป็นอาคารเก่าแก่ของโรงเรียนไว้ให้สำเร็จ เนื่องจากผู้บริหารของโรงเรียนและนักเรียนส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการจะทำลายอาคารแห่งนี้ เพราะอาคารมีรูปทรงที่ล้าสมัยและไม่สอดคล้องกับ สถาปัตยกรรมแบบตะวันตกที่กำลังได้รับความนิยม ดังนั้นอุมิและชุนจึงได้ชวนกลุ่มเพื่อนนักเรียนให้มา ช่วยกันทำความสะอาดและซ่อมแซมอาคารจนกลับมามีสภาพใหม่และสวยงามอีกครั้ง เพื่อต้องการทำให้ผู้บริหารของโรงเรียนยกเลิกนโยบายที่จะทำลายอาคารนี้ ระหว่างนั้นความสัมพันธ์ระหว่างอุมิและ ชุนกำลังไปได้ดี จนกระทั่งวันหนึ่งเมื่อชุนไปงานเลี้ยงที่บ้านของอุมิและได้พบกับรูปภาพบานหนึ่ง ที่ ทำให้ชุนเข้าใจผิดว่าตนเองเป็นพี่น้องกับอุมิ จึงทำให้ชุนรู้สึกเสียใจอย่างมาก แต่เมื่อเวลาผ่านไป เรื่องราวนั้นได้รับการเปิดเผยจากครอบครัวว่าแท้จริงแล้วทั้งสองคนไม่ได้เป็นพี่น้องกัน

2. Wolf Children (2012)



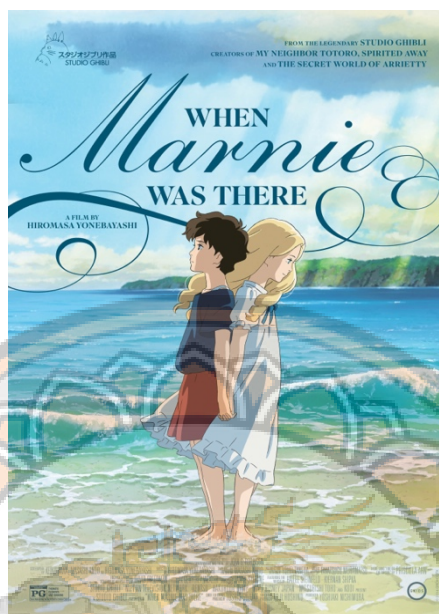
ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Mamoru Hosoda

บริษัทผู้ผลิต : Studio Chizu

เนื้อเรื่องย่อ :

ฮานะ ได้พบกับ โอคามิ ชายแปลกหน้าที่แอบเข้ามานั่งเรียนในชั้นเรียนอยู่เป็นประจำ ฮานะ รู้สึกสงสารโอคามิที่ไม่มีโอกาสได้เรียนหนังสือเหมือนกับเธอ ดังนั้นฮานะจึงช่วยเหลือโอคามิมาตลอดจนเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน วันหนึ่งโอคามิได้สารภาพกับฮานะว่าตนมีสายเลือดของหมาป่า ซึ่งฮานะไม่รู้สึกรังเกียจแต่อย่างใด หลังจากที่ฮานะมีลูกกับโอคามิและคลอดลูกคนที่สองได้ไม่นาน โอคามิได้เสียชีวิตลงอย่างกะทันหัน จึงทำให้ฮานะต้องเลี้ยงลูกคนเดียวและได้ตัดสินใจพาลูกไปใช้ชีวิตในชนบทแห่งหนึ่ง เพื่อหวังจะเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่ปลอดภัยจากผู้คนที่อาจเป็นอันตรายกับลูกได้ ขณะเดียวกันเธอยังต้องการให้ลูกทั้งสองคนที่มีสายเลือดหมาป่าได้ใช้ชีวิตที่อิสระเช่นเดียวกับหมาป่า ส่วนใหญ่ที่รักอิสระและความสงบ ระหว่างที่ฮานะและลูกใช้ชีวิตอยู่ในชนบทแห่งนี้ ฮานะและลูกได้เรียนรู้การใช้ชีวิต รวมถึงการปรับตัวให้เข้ากับผู้คนและธรรมชาติได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งลูกทั้งสองคนเติบโตและได้เลือกเส้นทางชีวิตของตัวเอง

3. When Marnie Was There (2014)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Hiromasa Yonebayashi

บริษัทผู้ผลิต : Studio Ghibli

เนื้อเรื่องย่อ :

อันนะ ซาซากิ ได้สูญเสียพ่อแม่ตั้งแต่วัยเด็ก จึงทำให้เธอต้องอยู่ในการดูแลของน้ามาโดยตลอด บ่อยครั้งที่อันนะรู้สึกแปลกแยกกับคนในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน จึงทำให้อันนะกลายเป็นเด็กที่มีนิสัยเก็บกดและวิตกกังวลจนส่งผลต่อสุขภาพ เมื่อน้าเห็นว่าอันนะมีสุขภาพไม่แข็งแรง จึงได้ส่งอันนะไปอยู่กับสามภรรยาคุหนึ่งที่เป็นญาติของตน โดยหวังว่าสถานที่ที่อันนะจะไปอยู่ซึ่งเป็นชนบทที่อยู่ติดกับทะเล จะช่วยทำให้อันนะแข็งแรงขึ้น เมื่ออันนะได้ไปอยู่ในชนบทแห่งนั้น อันนะได้พบกับคุหาสน์ร่างหลังหนึ่ง และได้พบกับเด็กสาวผมสีทองคนหนึ่งที่มีอายุไล่เลี่ยกับเธอที่ชื่อ มาร์นี หลังจากที่ยานนะและมาร์นีได้พบกันครั้งนั้น จึงทำให้ทั้งสองคนสนิทกันและเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน เพราะอันนะเป็นคนเดียวที่มองเห็นมาร์นี ระหว่างนั้นได้เกิดเรื่องราวแปลกประหลาดมากมายกับอันนะ ซึ่งทำให้อันนะเริ่มสงสัยในตัวมาร์นี ดังนั้นจึงทำให้อันนะออกค้นหาความจริงว่า แท้จริงแล้วมาร์นีคือใคร และมีตัวตนจริงหรือไม่

4. Your Name (2016)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Makoto Shinkai

บริษัทผู้ผลิต : CoMix Wave Films

เนื้อเรื่องย่อ :

มีสึฮะ เด็กสาวที่อาศัยอยู่เมืองอิโตโมริในชนบทเล็กๆ แห่งหนึ่ง ได้สลับร่างกับ ทากิ เด็กหนุ่มที่อาศัยอยู่ในเมืองโตเกียว ทั้งสองคนจะสลับร่างกันในขณะนอนหลับ และเมื่อตื่นขึ้นมาจะไม่สามารถจดจำเรื่องราวในช่วงที่สลับร่างกันได้ ดังนั้นมีสึฮะและทากิจึงตกลงกันว่า ในระหว่างที่ตนเองสลับร่างเป็นอีกฝ่าย จะต้องบันทึกเรื่องราวของอีกฝ่ายไว้เพื่อที่จะได้นำกลับมาอ่านในตอนที่กลับสู่ร่างเดิม และจะได้ไม่ลืมว่าตนเองได้ทำเรื่องอะไรบ้าง ระหว่างที่ความสัมพันธ์ของมีสึฮะและทากิดำเนินไปอย่างราบรื่น ได้มีการประกาศแจ้งเตือนจากทางกรว่าจะมีปรากฏการณ์ดาวหางเกิดขึ้นในรอบหลายร้อยปี และอาจส่งผลกระทบต่อผู้คนจำนวนมาก วันหนึ่งเมื่อทากิตื่นขึ้นมาและรู้สึกว่าตนเองไม่สามารถเชื่อมต่อกับมีสึฮะได้อีกแล้ว จึงทำให้ทากิเริ่มสงสัยและตัดสินใจออกตามหาเมืองอิโตโมริจากภาพวาดของเขาที่วาดขึ้นจากความทรงจำเลือนราง เมื่อทากิไปที่เมืองอิโตโมริก็พบว่าเมืองนี้ถูกทิ้งร้าง เพราะเมื่อหลายปีก่อนมีดาวหางตกลงมาและทำให้มีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก ซึ่งหนึ่งในนั้นคือมีสึฮะและครอบครัว ทากิคิดว่าถ้าหากตนเองย้อนไปในอดีตได้ก็จะสามารถช่วยมีสึฮะและคนในเมืองนี้ให้รอดตายได้ ดังนั้นทากิจึงตัดสินใจดื่มสาเกที่มีสึฮะเคยทำไว้ในพิธีกรรมและได้ย้อนกลับไปในอดีตอีกครั้ง ซึ่งทากิสามารถช่วยเหลือมีสึฮะและชาวบ้านได้สำเร็จ

5. Mirai (2018)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Mamoru Hosoda

บริษัทผู้ผลิต : Studio Chizu

เนื้อเรื่องย่อ :

คุณ เด็กชายวัย 4 ปี ที่รู้สึกอิจฉา มิไร น้องสาวที่เพิ่งเกิดมา คุณไม่ชอบมิไรเพราะคิดว่ามิไรจะมาแย่งความรักจากพ่อแม่และคนรอบข้างไป ดังนั้นคุณจึงชอบแกล้งมิไรและกลายเป็นเด็กที่มีนิสัยเอาแต่ใจ จนกระทั่งวันหนึ่งคุณได้พบกับ ยูโกะ สุนัขที่กลายเป็นร่างมนุษย์ และ มิไร ที่มาจากโลกอนาคตที่ได้พาคุณข้ามเวลาไปในอดีตและในอนาคต ซึ่งทำให้คุณได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ จากคนในครอบครัว เช่น เรื่องที่คุณนำคำสอนของปู่ทวดมาใช้ในการฝึกขี่จักรยานจนทำให้ขี่จักรยานด้วยตนเองได้สำเร็จ ขณะเดียวกันคุณยังได้เรียนรู้วิธีที่จะเอาตัวรอดจากเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน เช่น ในตอนที่คุณหลงทางในสถานีรถไฟอีกด้วย ทุกครั้งที่คุณได้เรียนรู้เรื่องราวจากในอดีตและในอนาคต คุณจะเปลี่ยนแปลงตัวเองในทางที่ดีขึ้นอยู่เสมอ

6. Penguin Highway (2018)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Hiroyasu Ishida

บริษัทผู้ผลิต : Studio Colorido

เนื้อเรื่องย่อ :

อาโอยามะ เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่หลงใหลการทดลองทางวิทยาศาสตร์และการทำงานวิจัยอย่างมาก วันหนึ่งในเมืองที่อาโอยามะอยู่ได้เกิดปรากฏการณ์แปลกประหลาดขึ้น คือมีเพนกวินปรากฏตัวเป็นจำนวนมากโดยไม่ทราบสาเหตุ ดังนั้นจึงทำให้อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนได้ออกค้นหาคำตอบ ด้วยการวางแผนออกสำรวจตามสถานที่ที่พบเพนกวินและได้สอบถามข้อมูลจากชาวบ้านที่อยู่ในเหตุการณ์ อาโอยามะได้นำเรื่องของเพนกวินไปปรึกษากับพี่สาวที่สนิทคนหนึ่ง ซึ่งทำงานอยู่ในคลินิกทำฟันที่เข่าใช้บริการเป็นประจำ บ่ายวันหนึ่งอาโอยามะได้ทำการทดลองกับพี่สาว และพบว่าพี่สาวสามารถปล่อยเพนกวินออกมาได้ ด้วยการโยนสิ่งของขึ้นไปในอากาศ ในขณะที่อาโอยามะกำลังให้ความสนใจกับการทำงานวิจัยเรื่องของเพนกวินอยู่ ก็ได้มีอีกปรากฏการณ์หนึ่งเกิดขึ้น คือมีน้ำจับตัวเป็นกลุ่มก้อนขนาดใหญ่อยู่ในทุ่งหญ้าในป่าลึก ดังนั้นจึงทำให้อาโอยามะและกลุ่มเพื่อนจึงพยายามค้นหาคำตอบให้ได้ว่า ทั้งสองปรากฏการณ์นี้มีความเชื่อมโยงกันอย่างไร สุดท้ายอาโอยามะพบว่าแท้จริงแล้วพี่สาวคือผู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ทั้งสองนี้ ซึ่งปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ทำให้พี่สาวมีร่างกายที่อ่อนแอลงเรื่อยๆ และในที่สุดพี่สาวได้หายตัวไปกับฝูงเพนกวินตลอดกาล

7. Children of the Sea (2019)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Watanabe Ayumu

บริษัทผู้ผลิต : STUDIO 4°C

เนื้อเรื่องย่อ :

รุกะ อาซึมิ เกิดมาในครอบครัวที่พ่อแม่แยกทางกันตั้งแต่เด็ก จึงทำให้รุกะกลายเป็นเด็กมีปัญหา ซึ่งไม่สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนที่โรงเรียนได้ วันหนึ่งหลังจากที่รุกะทะเลาะกับแม่และเพื่อนที่อยู่ชมรมเดียวกันในโรงเรียน จึงทำให้รุกะรู้สึกเหงาและไม่มีที่ไป ดังนั้นรุกะจึงตัดสินใจเดินทางไปหาพ่อที่ทำงานอยู่ในพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ และได้พบกับ อูมิ และ โซระ สองพี่น้องที่มีความแปลกประหลาดเนื่องจากทั้งสองคนต้องทำให้ตัวเปียกน้ำอยู่ตลอดเวลาและไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสถานที่กลางแจ้งได้ พ่อเล่าให้รุกะฟังว่าอูมิและโซระถูกพะยูนเลี้ยงดูมาในทะเล จึงทำให้ร่างกายไม่สามารถอยู่ในสภาพที่มีแสงแดดแรงได้ หลังจากที่รุกะ อูมิ และโซะ เป็นเพื่อนกัน รุกะได้พบกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติบางอย่างที่ส่งผลกระทบต่อตัวเองและสิ่งมีชีวิตใต้ท้องทะเล

8. Weathering with You (2019)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Makoto Shinkai

บริษัทผู้ผลิต : CoMix Wave Films

เนื้อเรื่องย่อ :

เมื่อ โมริชิมะ โฮตากะ เด็กหนุ่มที่อาศัยอยู่ในเมืองเล็กๆ ในชนบทแห่งหนึ่ง ได้ตัดสินใจหนีออกจากบ้านและมุ่งหน้าสู่เมืองโตเกียว เพื่อต้องการจะเริ่มต้นชีวิตใหม่ หลังจากที่มีปัญหากับครอบครัว และคนรอบข้าง ขณะนั้นเมืองโตเกียวได้เกิดสภาพอากาศแปรปรวนซึ่งมีฝนตกตลอดเวลา จึงทำให้โฮตากะใช้ชีวิตด้วยความยากลำบาก วันหนึ่งโฮตากะได้พบกับ อามาโนะ ฮินะ เด็กสาวที่มีพลังวิเศษที่สามารถสวดอ้อนวอนและทำให้ฝนหยุดตกได้ ดังนั้นโฮตากะจึงชวนฮินะให้มาทำงานร่วมกัน ด้วยการสร้างเว็บไซต์ที่ชื่อว่า “สาวฟ้าใส 100%” สำหรับรับงานจากลูกค้าที่ต้องการทำให้ท้องฟ้าในวันนั้นแจ่มใส ในขณะที่ธุรกิจกำลังไปได้ดี ฮินะพบว่าร่างกายของตนเองกำลังอ่อนแอลง เพราะร่างกายของเธอมีสถานะโปร่งแสงและกำลังจะจางหายไปไม่ช้า เพราะเธอได้ใช้พลังกับการสวดอ้อนวอนมากเกินไป เมื่อโฮตากะรู้เรื่องจึงรู้สึกเสียใจมากที่ตนเป็นต้นเหตุให้ฮินะต้องพบกับชะตากรรมครั้งนี้ หลังจากนั้นไม่นาน ฮินะได้หายตัวไปอย่างลึกลับ จึงทำให้โฮตากะตัดสินใจเดินทางไปหาโทรริที่อยู่บนดาดฟ้าของตึกแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นสถานที่ที่ทำให้ฮินะมีพลังวิเศษ หลังจากที่โฮตากะได้สวดอ้อนวอนกับเทพเจ้า จึงทำให้เขาได้พบกับฮินะอีกครั้ง

9. Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020)



ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะ : Haruo Sotozaki

บริษัทผู้ผลิต : Studio Ufotable

เนื้อเรื่องย่อ :

หลังจากที่ ทันจิโร่ เนซึโกะ เซนอิทสึ และอิโนะสึเกะ ได้พักรักษาตัวจากการต่อสู้กับอสูรครั้งก่อนจนหายดีแล้ว ก็ได้รับคำสั่งจากหน่วยพิฆาตอสูรให้มาสมทบกำลังกับ เรนเงคุ ซึ่งเป็นเสาหลักเพลิงที่กำลังอยู่บนขบวนรถไฟนิรันดร์ เพื่อต้องการกำจัดอสูรที่อยู่ในขบวนรถไฟ เพราะอสูรเหล่านี้ได้ฆ่าสมาชิกของหน่วยพิฆาตอสูรและประชาชนเป็นจำนวนมาก ในระหว่างที่ทุกคนอยู่ในขบวนรถไฟ พวกเขาได้ถูกมนต์อสูรโลหิตของ เอนมุ อสูรข้างแรมที่ 1 สะกดให้หลับ เพราะเอนมุวางแผนที่จะฆ่าเรนเงคุ ทันจิโร่ และกลุ่มเพื่อนให้ตายในฝัน แต่ทันจิโร่ล่วงรู้แผนการและสามารถยับยั้งได้ทัน จึงทำให้ทุกคนรอดมาได้และทันจิโร่กับเอนมุได้ต่อสู้กัน จนทำให้ทันจิโร่ได้รับบาดเจ็บ เมื่อทุกคนตื่นจากความฝัน จึงได้ร่วมกันต่อสู้และฆ่าอสูรไปหลายคน จนสามารถช่วยผู้คนที่อยู่ในขบวนรถไฟให้ปลอดภัยได้สำเร็จ ขณะนั้น อาคาสะ อสูรข้างขึ้นที่ 3 ที่มีพลังแข็งแกร่งกว่าอสูรตนอื่นได้ปรากฏตัว เรนเงคุจึงได้ต่อสู้กับอาคาสะอย่างสุดกำลัง เพื่อต้องการจะปกป้องทันจิโร่และกลุ่มเพื่อน รวมถึงประชาชนไว้ จนทำให้เรนเงคุเสียชีวิตในขณะปฏิบัติหน้าที่

ภาคผนวก ข มุกกล่องแบบเลื่อนตามิ ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill

