

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ

ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์สารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2552

Representation to Japanesation In Doraemon The Movie



THEERAWAT UDOMSINCHAROENKIJ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts (Communication)

Department of Information Communication

Graduate School, Dhurakijpundit University

2009

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอพระคุณอย่างยิ่ง ที่ ดร.พัฒนพงศ์ จาติกุ เป็นอย่างสูงยิ่งที่ได้กรุณาเมตตาดูแลเอาใจใส่ ให้คำแนะนำอย่างดี และให้กำลังใจที่ดีเสมอมา และขอขอบคุณ รศ.ดร.อุษา บิ๊กกิน ดร.กุลทิพย์ ศาสตราจุ และ ผศ. ดร. อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว คณะกรรมการทุกท่าน ที่กรุณาชี้แนะและให้คำแนะนำทางด้านวิชาการ เพื่อให้งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอบคุณมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ข้าพเจ้าได้รักที่จะเรียนรู้ทั้ง วิชาการและวิชาชีพ ตลอดจนปลูกฝังให้เป็นรู้จักรักที่เรียนรู้

ขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในงานวิทยานิพนธ์เล่มนี้ สิ่งหนึ่งที่ได้จากงานวิทยานิพนธ์เล่มนี้ คือ ได้รู้จักตนเองมากขึ้น ได้รู้จักคุณค่าของเวลา ความอดทนเป็นคุณสมบัติที่ดี ในการต่อสู้ และให้รู้จักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ขอบคุณ สุรัชย์ อนงค์นุช สุภา พัฒน์นรี บุคคลอันเป็นที่รักของข้าพเจ้า

ขอบคุณเพื่อนที่ทำงานและเพื่อนๆที่มักถามที่ว่า “เมื่อไหร่จะจบ”

ขอบคุณสาวตรีที่คอยเตือนและให้สติ “ให้ใจเย็นๆ” เสมอ

ขอขอบคุณ พุจิโกะ พุจิโอะ ผู้ให้โจทย์โคราเอมอน ขอขอบคุณทุกคน ที่ให้กำลังใจในการทำงาน

สุดท้ายขอขอบคุณ โลกใบนี้ยังมีพื้นที่ให้ข้าพเจ้าหายใจอยู่

ขอบคุณครับ

ข้าพเจ้าหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะมีคุณค่าและมีประโยชน์แก่วงการศีกษา และผู้ที่สนใจที่ ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่ใกล้เคียงกัน

ธีรวัฒน์ อุดมสินเจริญกิจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฅ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	21
1.3 ปัญหานำวิจัย	21
1.4 ขอบเขตการวิจัย	21
1.5 นิยามศัพท์	22
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	23
2. แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
2.1 แนวคิดและความหมายเกี่ยวข้องกับการ์ตูน (Cartoon).....	24
2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime).....	30
2.3 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation).....	33
2.4 แนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification).....	33
2.5 แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication).....	34
2.6 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรม (Cultural).....	37
2.7 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น (Japan Cultural)	43
2.8 แนวคิดกระบวนการขัฒนทางสังคมหรือกระบวนการสังคมประกิต.....	73
2.9 แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message).....	75
2.10 ผลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง.....	76
3. ระเบียบวิจัย.....	79
3.1 การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง	79
3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	80

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	81
4. ผลการวิจัย.....	82
4.1 แนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ.....	83
4.2 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ.....	88
5. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	204
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	204
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	215
5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัย	223
บรรณานุกรม	224

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ตารางการแสดงเกณฑ์การแบ่งหมวดหมู่ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น.....	89
5.1 ตารางแสดงแนวความคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน.....	204
5.2 ตารางแสดงความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏใน ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนตอนพิเศษทั้ง 9 ตอน.....	206

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
4.1 ภาพบ้านไม้ของครอบครัวโนบิตะ.....	91
4.2 ภาพภายในบ้านครอบครัวโนบิตะ.....	91
4.3 ภาพลักษณะห้องภายในบ้านญี่ปุ่น.....	92
4.4 ภาพหลังคาบ้านไม้ญี่ปุ่น.....	93
4.5 ภาพห้องรับแขก.....	94
4.6 ภาพบ้านที่มีระเบียงที่เชื่อมระหว่างบ้านและสวน.....	95
4.7 ภาพเฉลียงระเบียงบ้านญี่ปุ่น.....	95
4.8 ภาพระเบียงหรือเฉลียงบ้านไม้ญี่ปุ่น.....	96
4.9 ภาพลักษณะที่อยู่อาศัยแบบคอนโดมิเนียมและอพาร์ทเมนท์.....	97
4.10 ภาพลักษณะที่อยู่อาศัยที่เป็นชุมชนที่สร้างด้วยบ้านไม้ญี่ปุ่น.....	97
4.11 ภาพลักษณะตึก อาคาร สำนักงาน	98
4.12 ภาพโรงเรียนญี่ปุ่น ที่มีลักษณะเป็นตึก อาคารขนาดใหญ่	99
4.13 ภาพลักษณะบรรยากาศห้องเรียนของนักเรียนญี่ปุ่น.....	99
4.14 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ	100
4.15 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ (ต่อ).....	101
4.16 ภาพลักษณะการทานขนมโตรายากิ	103
4.17 ภาพลักษณะขนมโตรายากิ	103
4.18 ภาพอาหารคัทสึด้ง	104
4.19 ภาพการรับประทานอาหารร่วมกัน.....	105
4.20 ภาพลักษณะการเล่นเบสบอล	107
4.21 ภาพลักษณะการเล่นเบสบอล (ต่อ)	107
4.22 ภาพลักษณะสนามเบสบอล	108
4.23 ภาพลักษณะการเล่นกอล์ฟ	109
4.24 ภาพลักษณะการเล่นเทนนิส	110
4.25 ภาพลักษณะของสนามเทนนิส	110
4.26 ภาพลักษณะการเล่นอาฮาโทริ	112
4.27 ภาพลักษณะการเล่นอาฮาโทริ (ต่อ)	113

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
4.28	ภาพลักษณะการเล่นอาซาโทริ (ต่อ)	113
4.29	ภาพลักษณะการเล่นจั่ง-เค็ง-โป็ง	115
4.30	ภาพลักษณะวิธีการเล่นการละเล่นจั่ง-เค็ง-โป็ง	115
4.31	ภาพลักษณะการเล่นจั่ง-เค็ง-โป็ง	116
4.32	ภาพลักษณะการจับแมลงปีกแข็ง	117
4.33	ภาพลักษณะการเล่นโยนลูกบอลตั้งเป็น	118
4.34	ภาพลักษณะการเล่นโยนลูกบอลตั้งเป็น(ต่อ)	118
4.35	ภาพลักษณะอุปกรณ์ของเล่นที่ใช้ในการเล่นโยนลูกบอลตั้งเป็น	119
4.36	ภาพคุณย่าของโนบิตะกำลังสอนโนบิตะเล่นไม้ตั้งลูก	120
4.37	ลักษณะภาพตัวละครกำลังเล่นไม้ตั้งลูก	120
4.38	ภาพลักษณะเสื่อทาทามิ (Tatami) เสื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น	121
4.39	ภาพลักษณะห้องรับแขกที่เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของบ้าน	122
4.40	ภาพลักษณะที่นอนฟูตง (Futon)	123
4.41	ภาพลักษณะโอชิอิระ(Oshiire)	124
4.42	ภาพลักษณะฝากั้นห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ(Fusuma)	125
4.43	ภาพลักษณะการใช้กั้นห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ	125
4.44	ภาพลักษณะเก็งกัน	126
4.45	ภาพลักษณะเก็งกัน (ต่อ)	126
4.46	ภาพลักษณะเบาะรองนั่ง ซาบุ	127
4.47	ภาพการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่น	128
4.48	ภาพลักษณะการใช้ดาบญี่ปุ่นในการต่อสู้ของทหารนักรบ	129
4.49	ภาพลักษณะของดาบญี่ปุ่น	130
4.50	ภาพลักษณะรูปร่างดาบญี่ปุ่น	130
4.51	ภาพลักษณะพัดญี่ปุ่น	131
4.52	ภาพลักษณะพัดญี่ปุ่นอีกแบบหนึ่ง	132

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
4.53	ภาพลักษณะการใช้พัดญี่ปุ่น	132
4.54	ภาพการใช้พัดญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นจะเริ่มใช้พัดเมื่อถึงฤดูร้อน.....	132
4.55	ภาพลักษณะการใช้พัดโบกเพื่อคลายร้อน	133
4.56	ภาพลักษณะความเชื่อเกี่ยวกับตุ๊กตาแมวแก้ว	134
4.57	ภาพลักษณะตุ๊กตาแมวแก้ว	134
4.58	ภาพลักษณะขบวนรถไฟฟ้า	136
4.59	ภาพลักษณะตัวขบวนรถไฟฟ้า	136
4.60	ภาพลักษณะรูปใบหน้าโคราเอมอน	137
4.61	ภาพลักษณะหุ่นยนต์	138
4.62	ภาพลักษณะหุ่นยนต์ (ต่อ)	138
4.63	ภาพชิชูโกะ ออบน้ำและแช่น้ำในอ่างออบน้ำ	140
4.64	ภาพห้องออบน้ำ	141
4.65	ภาพลักษณะออบน้ำแช่น้ำในบ่อน้ำพุร้อน	143
4.66	ภาพลักษณะการแช่น้ำออบน้ำ	144
4.67	ภาพลักษณะการแช่น้ำออบน้ำ(ต่อ).....	144
4.68	ภาพลักษณะการร้องเพลงฟ่อนกลาย	145
4.69	ภาพลักษณะการร้องเพลงฟ่อนกลาย (ต่อ)	146
4.70	ภาพลักษณะการพักผ่อนของชาวญี่ปุ่น.....	147
4.71	ภาพการพักผ่อนด้วยการดื่มเหล้าเบียร์	148
4.72	ภาพลักษณะการพักผ่อนด้วยการดูโทรทัศน์	150
4.73	ภาพลักษณะการสื่อความหมายผ่านอารมณ์การร้องไห้.....	150
4.74	ภาพลักษณะสื่อความหมายด้วยอารมณ์ร้องไห้และการกอด.....	151
4.75	ภาพลักษณะสื่อความหมายด้วยอารมณ์ร้องไห้และการกอด (ต่อ).....	151
4.76	ภาพลักษณะการร้องไห้ โดยหลังน้ำตาแห่งความสุข.....	151
4.77	ภาพการร้องไห้ สื่อความหมายดีใจ ไม่ใช่การเสียใจ	152
4.78	ภาพการร้องไห้ที่สื่อความหมายถึงความดีใจ ซาบซึ้ง	152

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
4.79	ภาพลักษณะการร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki)	154
4.80	ภาพลักษณะการร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki) (ต่อ).....	154
4.81	ภาพลักษณะการร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki) (ต่อ).....	155
4.82	ภาพลักษณะการนั่งโค้งแสดงการยอมรับผิด	156
4.83	ภาพลักษณะการแสดงความรักด้วยการนั่งโค้ง.....	156
4.84	ภาพลักษณะนั่งแบบเทชิคา (Seiza) เป็นท่านั่งพับ.....	157
4.85	ภาพลักษณะการนั่งทำซัดสมาธิ (Agura) เป็นท่านั่งนิยม.....	158
4.86	ภาพลักษณะการแสดงความดีใจหรือบันไซ.....	159
4.87	ภาพลักษณะการเดินทางของคนญี่ปุ่น.....	160
4.88	ภาพลักษณะการเดินทางของคนญี่ปุ่น (ต่อ).....	160
4.89	ภาพลักษณะการเดินทางของคนญี่ปุ่นในยามเย็น	161
4.90	ภาพลักษณะการเปลี่ยนรองเท้ามาใส่รองเท้าแตะ.....	162
4.91	ภาพลักษณะการถอดรองเท้า.....	163
4.92	ภาพลักษณะการถอดรองเท้า (ต่อ).....	163
4.93	ภาพ ลักษณะการถอดรองเท้า (ต่อ).....	163
4.94	ภาพลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าฤดูร้อนที่มีลักษณะสีอ่อนและบาง	164
4.95	ภาพลักษณะที่ทิ้งขยะ ที่สะอาดเรียบร้อย.....	165
4.96	ภาพลักษณะตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของสังคมกลุ่ม	168
4.97	ภาพลักษณะตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของสังคมกลุ่ม (ต่อ)	168
4.98	ภาพลักษณะการไม่เข้ากลุ่ม ที่เป็นการกระทำขัดต่อคนในกลุ่ม.....	169
4.99	ภาพลักษณะคนในกลุ่ม ตัดออกจากกลุ่ม	169
4.100	ภาพลักษณะการไม่ทอดทิ้งกัน รักษาความเป็นเพื่อน	170
4.101	ภาพลักษณะการไม่ทอดทิ้งกัน รักษาความเป็นเพื่อน(ต่อ).....	170
4.102	ภาพลักษณะการทำงานของแม่บ้านคนญี่ปุ่น.....	171
4.103	ภาพลักษณะการดูแลบุตร ของแม่บ้านญี่ปุ่น.....	172
4.104	ภาพลักษณะบรรยายกาศการเรียนการศึกษาของนักเรียนญี่ปุ่น	173
4.105	ภาพลักษณะการเรียนของเด็กญี่ปุ่น.....	173

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
4.106	ภาพลักษณะการการยกย่องความเพียรพยายามของโนบิตะ.....	174
4.107	ภาพลักษณะการการยกย่องความเพียรพยายามของโนบิต (ต่อ).....	174
4.108	ภาพลักษณะการเรียนเสริมของเด็กญี่ปุ่น.....	175
4.109	ภาพลักษณะการไฝ่หาความรู้ของคนญี่ปุ่น	176
4.110	ภาพลักษณะความมานะพยายาม	177
4.111	ภาพลักษณะความมานะพยายาม (ต่อ).....	177
4.112	ภาพลักษณะการประสบความสำเร็จด้วยความมานะ.....	178
4.113	ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ.....	179
4.114	ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ(ต่อ).....	179
4.115	ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ (ต่อ).....	179
4.116	ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ (ต่อ).....	180
4.117	ภาพการ พลีชีพตัวเองเพื่อทดแทนบุญคุณให้กับผู้มีพระคุณ.....	181
4.119	ภาพลักษณะการรวมกลุ่มประชุมคนในชุมชน	183
4.120	ภาพลักษณะสภาพธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่สะอาดบริสุทธิ์	183
4.121	ภาพลักษณะผลกระทบจากการไม่อนุรักษ์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม.....	184
4.122	ภาพลักษณะผลกระทบจากการไม่อนุรักษ์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม(ต่อ).....	184
4.123	ภาพลักษณะผลกระทบจากการไม่อนุรักษ์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม(ต่อ).....	185
4.124	ภาพลักษณะการช่วยกันปลูกต้นไม้เพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ...	185
4.125	ภาพลักษณะธรรมชาติที่เป็นเทพเจ้าคามิ.....	187
4.126	ภาพลักษณะแสดงอิทธิฤทธิ์ของเทพเจ้าคามิ (เทพเจ้าแห่งต้นไม้).....	188
4.127	ภาพลักษณะทานุกิหรือแรคคูนที่มีลักษณะเหมือน โดราเอมอน.....	189
4.128	ภาพผีหรือตัวประหลาดตัวแทน.....	190
4.129	ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่นแบบคันจิ.....	192
4.130	ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่น.....	192
4.131	ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่น(ต่อ).....	193
4.132	ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่น(ต่อ).....	193
4.133	ภาพลักษณะนิทานโมโมทาโร่ เจ้าชายลูกท้อ	194

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
4.134	ภาพลักษณะนิทานอิซินโบชิ	196
4.135	ภาพลักษณะวรรณกรรมนิทานเรื่องอิซินโบชิ	198
4.136	ภาพลักษณะวรรณกรรมนิทานเรื่องกัศจิกัจจิ ภูเขาหลังไหมไฟ.....	198
4.137-	ภาพลักษณะโนบิตะกำลังพูดถึงเรื่องตำนานฮาโงโรโมะ	199
4.138	ภาพเรื่องราวตำนานฮาโงโรโมะ (ต่อ).....	200
4.139	ภาพเรื่องราวตำนานฮาโงโรโมะ (ต่อ).....	200

ชื่อวิทยานิพนธ์ ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ

ชื่อนักศึกษา นายธีรวัฒน์ อุดมสินเจริญกิจ

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.พัฒนพงษ์ จาติเกตุ

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ (สารสนเทศ)

ปีการศึกษา 2552

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษนี้มีเป็นงานวิจัยที่ผู้ศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อศึกษาลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรม ที่ถูกสอดแทรกตัวอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยมีประเด็นของการศึกษา 1.เพื่อศึกษาแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ 2.เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยมีแนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ คือ แนวคิดที่เกี่ยวข้องของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification) แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)และแนวคิดเรื่องความเป็นญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม

ผลการวิจัย พบว่า แนวความคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษทั้ง 9 ตอน ที่มีลักษณะแก่นเรื่องร่วมกันอย่างชัดเจนทั้ง 9 ตอน คือ แก่นเรื่องของการผจญภัยของตัวเองและคณะ โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิษฐาน(Personification) เพราะทั้ง 9 ตอนนั้น เป็นการเล่าเรื่องการผจญภัยไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก หรือการย้อนเวลากลับไปผจญภัยในดินแดนที่มีปรากฏจริง

ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่มีนำเสนอลักษณะของแนวคิดแก่นเรื่องร่วมกันลักษณะเดียวกันตั้งแต่ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ในปีพ.ศ. 2533 (ค.ศ.1990) ถึงปี พ.ศ.2547 (ค.ศ.2004) เพราะต้องการที่ส่งสาร (Message) บอกกับเด็กญี่ปุ่นว่า ต่อไปในอนาคตเด็กญี่ปุ่นจะต้องเจอปัญหา

อุปสรรคต่าง ๆ มากมาย ด้วยความเจริญก้าวหน้าของโลกและการพัฒนาของประเทศต่างๆ เปรียบ
ได้กับภาพตัวแทนตัวละครอื่นๆที่ปรากฏในโลกจินตนาการ ดินแดนต่าง ๆ ในแต่ละตอน

สำหรับเรื่องภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอ
สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ซึ่งได้สามารถแบ่งภาพ
ตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. ความเป็น
ญี่ปุ่นด้านวจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ 2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ 3. ความเป็น
ญี่ปุ่นด้านวจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ 4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ

ซึ่งจากผลการวิจัยทั้ง 4 กลุ่มแสดงให้เห็นว่า ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์
การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ใช้การสื่อสารแบบวจนภาษามากกว่าวจนภาษาเพราะใน
วัฒนธรรมญี่ปุ่นใช้การสื่อสารแบบวจนภาษา การพูด น้อยกว่า การแสดงออกด้วยท่าทาง แบบ
บอวจนภาษา นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนจึงมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว เพราะเป็น
ผลผลิตที่เกิดมาจากสภาพความเป็นไปของญี่ปุ่น และกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคน
ญี่ปุ่น และผลผลิตที่ส่งออกไปแพร่หลายออกไปทั่วโลก ที่สอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรม
ด้วย

และผลงานทั้ง 9 ตอน ถึงจะมีเนื้อหาเข้าใจง่าย ดูสนุก เพลิดเพลิน แต่ก็มีกรลรหหัส (Code)
ทางวัฒนธรรมดูซับซ้อน โดยเฉพาะเรื่องความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมทางวัตถุ ดังนั้นการที่จะ
ถอดรหหัสต่างๆ เพื่อให้การความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผู้ชมทั่วไปในฐานะของผู้รับสารจึง
ควรมีความรู้ขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นบ้าง

Thesis Title Representation to Japanesation In Doraemon The Movie

Author Theerawat Udomsincharoenkij

Thesis Advisor Dr.Pattanapong Chatiketu

Department Communication Arts

Academic Year 2009

ABSTRACT

The research on “Representation to Japanesation In Doraemon The Movie is a research in which the researcher uses the qualitative research method to analyze the media content in order to study the nature of representation to Japanesation on the aspect of cultures that inserted into Doraemon The Representation to Japanesation In Doraemon The Movie with the subjects to studied as follows:

1. To study similar core ideas used in Doraemon The Movie
2. To study and analyze the characteristics of representatioPn to Japanesation via Doraemon The Movie using the framework of the following ideas and theories: Anime; Representation; Personification; Intercultural Communication and Japanesation and Japanese Society on Cultural aspect.

The outcomes of the research found that the core ideas used in all 9 Representation to Japanesation In Doraemon The Movie of Doraemon Movie are similar styles of adventuring stories of the leading characters and their friends whom are narrated by personification because all the stories in 9 episodes are narrated with a series of adventures into unknown territories or turning time back to the past to make exciting journey into real existing lands.

The illustration of Doraemon Movie presents the feature of joined and similar core ideas since the episode of invading into stars in another world in the year 1990 up to 2004 it was intended to send messages to tell Japanese children that in the future they will encounter with countless obstacles and problems generated by the world advanced technology and the

development of various countries as similar to representation of other characters appeared in the imagination world and various lands in each episode.

For representation to Japanesation with respect to Japanese cultures presented and inserted into the contents of Doraemon Movie Special Episodes can be categorized into 4 groups as follows: 1. Japanesation on nonverbal languages on material aspect 2. Japanesation on nonverbal languages on non-material aspect 3. Japanesation on verbal languages on material aspect 4. Japanesation on verbal languages on non-material aspect.

The outcomes of the research in all 4 groups indicated that representation to Japanesation in Doraemon Movie are communicated via verbal languages, conversation is used less than gestures appeared in nonverbal languages. In addition, the researcher found that Doraemon Movie has its unique characteristics as a result of ongoing condition of Japanese life and has become a part of daily life of Japanese people and products that exported throughout the world are also inserted with Japanese cultures as well.

And even though all the stories in 9 episodes are featured with simple, fun and pressure contents but they are encoded with complex cultures particularly on the Japanesation on the aspect of materialized cultures. To decode such cultural complexity in order to understand Japanesation thoroughly, general viewers as message receivers should acquire some basic knowledge in Japanese cultures.

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกแห่งสาระความรู้หรือโลกแห่งการศึกษาในสังคมไทยนั้น บุคคลทั่วไปมักมองว่าเป็น การศึกษาเล่าเรียนผ่านกระบวนการเรียนการสอน ในบรรยากาศที่เป็นทางการ เช่น ในวัด ห้องเรียน ห้องประชุม ห้องสัมมนา หรือในบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ เช่น ในวงสนทนาบนโต๊ะอาหาร การพูดคุยในวงกาแฟ หรือ ในงานพิธีกรรมต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคคลมีพัฒนาการที่เหมาะสมในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะร่างกายสติปัญญา จิตใจ รวมไปถึงทักษะในการดำรงชีวิต นอกจากนี้ สื่อมวลชนก็ทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ด้วยการเผยแพร่รายการ สาระความรู้ผ่านสื่อต่างๆ ในรูปแบบของข่าว บทความ สารคดี รายการเชิงสนทนา การอภิปราย หรือแม้แต่รายการเพื่อการศึกษา เป็นต้น

สื่อสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ในการแสวงหาความรู้ ซึ่งมนุษย์นั้นได้มีการพัฒนาการศึกษาหาความรู้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในปัจจุบันที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ การแสวงหา และการจัดการ ข้อมูลข่าวสารต่างๆ เพื่อให้เกิดสาระความรู้ที่ช่วยพัฒนา สติปัญญา ความคิด ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อวิถีชีวิต ค่านิยม และวัฒนธรรมในการดำรงชีพ

หากเปรียบเทียบ “สาระความรู้” กับ อาหาร คงปฏิเสธไม่ได้ว่า สาระความรู้เป็นอาหาร สำคัญที่บำรุง “สมอง” ของคนเรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสาระความรู้เป็นอาหารที่มีคุณค่า มีประโยชน์ ต่อสติปัญญา และช่วยให้บุคคลก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามอาหารบำรุงสมองที่เต็มไปด้วยสาระความรู้ นั้น มักจะมีรสชาติเลี่ยน มีเนื้อเรื้อนน่าเบื่อ หรือมีวิธีการนำเสนอไม่น่าสนใจ ไม่ดึงดูดใจและเต็มไปด้วยเรื่องราวที่จริงจัง ทำให้ผู้บริโภครู้สึกเครียด เบื่อหน่าย และลังเลในการตัดสินใจบริโภคสาระความรู้เหล่านั้น

ในทางกลับกัน โลกแห่งความบันเทิง มักเป็นแหล่งรวมของควมมีชีวิตชีวา ความ สนุกสนาน จนสามารถทำให้ผู้บริโภคเกิดความสนุกสนาน ความเพลินเพลิน ความตื่นตื้นเร้าใจ เคลิบเคลิ้มได้อย่างง่ายดาย (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543)

กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีและอยู่อย่างมีความสุข” (สำนักคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2542)

และตามอนุสิทธิสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention of the rights of the child) ในอนุสัญญาข้อที่ 13.1 ได้เขียนถึงสิทธิเด็กกับเสรีภาพในแสดงออกไว้ว่า “เด็กมีสิทธิในการแสดงออก สิทธินี้รวมถึงเสรีภาพที่จะแสวงหา ได้รับ หรือ ถ่ายทอดข่าวสารและความคิดทุกลักษณะโดยไม่ถูกจำกัดโดยเขตแดน ไม่ว่าโดยวาจา ลายลักษณ์อักษร หรือการตีพิมพ์ในรูปของศิลปะหรือผ่านสื่อใดตามที่เด็กเลือก” (ลักษมี คงลาภและอัปสร เสถียรทิพย์, 2548)

การ์ตูน เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ด้วยเหตุผลในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน คลายเครียด เข้าใจง่าย รวมทั้งสอดแทรกความรู้ให้กับผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว โดยมีภาพและเนื้อหาที่ดึงดูดใจ นำเสนอเรื่องราวที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และสามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์อันแปลกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งตรงกับความต้องการของเด็กและเยาวชน ทั้งในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูน(Cartoon Animation) หรือหนังสือการ์ตูน (Cartoon Comics) ที่มีอยู่มากมายในสังคม และด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารและสารสนเทศทำให้สื่อการ์ตูนในยุคดิจิทัลนั้น ถูกผลิตออกมาในหลายรูปแบบ เช่น หนังสือ วีดิโอ วีซีดี ดีวีดี เป็นต้น ซึ่งเพิ่มความสะดวกให้กับผู้รับสารในการบริโภคสื่อ ได้ตลอดเวลาตามความต้องการ

สื่อการ์ตูน ถือได้ว่าเป็นสื่อ ที่สามารถนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้รับสารแล้วเข้าใจ เรื่องราวที่นำเสนอได้ง่ายและเร็ว เพราะด้วยคุณสมบัติของสื่อการ์ตูนที่กล่าวไว้ในข้างต้น โดยผ่านเนื้อหาจากตัวละคร รวมไปถึงเนื้อหาเชิงทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งนักจิตวิทยาบางคน เช่น ลอเรตตา เบนเดอร์ (อ้างถึงในสุวรรณ สันคติประภา , 2532:21) ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นสภาพจิตใจ สภาพสังคมและชีวิตบุคคลในสังคมนั้น เช่นเดียวกับขนบธรรมเนียม รวมทั้งเรื่องตำนาน นิทานหรือเทพนิยายต่างๆ

รายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะรายการภาพยนตร์การ์ตูน จึงมีส่วนปลูกฝังทัศนคติ และค่านิยมต่างๆ แก่เด็กได้มาก รายการโทรทัศน์ที่ดีย่อมเป็นพลังในการสร้างความคิด ทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนพฤติกรรมที่ดีของเด็กได้ (ภัทร์ภูรี ประยูรเกียรติ , 2520:14)

การ์ตูนกับเด็กและเยาวชน

สำหรับเด็คนั้น จะมีรูปธรรมอยู่ 3 สิ่ง คือ ขนบ ของเล่นและการ์ตูน ที่จะเป็นทุกสิ่งทุกอย่าง ที่เขาต้องการ ซึ่งทั้ง 3 สิ่งนั้นมีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก เพราะวัยเด็กเป็น ช่วงเวลาที่พร้อมจะซึมซับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว หายอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีก็จะเติบโตมาอย่างมีคุณภาพ หากตรงกันข้ามก็เป็นเรื่องที่น่าวิตกกังวล และจะเป็นปัญหาสังคมตามมา ซึ่งการ์ตูนก็มีอิทธิพลใน เรื่องดังกล่าว (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2543: บทบรรณาธิการ)

เด็กและเยาวชนทั่วโลกนั้น อ่านหนังสือการ์ตูน ชมภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยเหตุผลเดียวกัน คือ ต้องการความบันเทิง สนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งรวมไปถึงผู้ใหญ่ด้วย เพราะการ์ตูนนั้นเข้าใจได้ ง่าย อ่านได้เร็วกว่านวนิยาย ชมได้ทุกเพศทุกวัย ในปี ค.ศ. 1979 (พ.ศ. 2522) สำนักนายกรัฐมนตรียุโรปได้สำรวจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กอายุ 10-15 ปี ของชาติต่างๆ พบว่าเด็กอเมริกามีเวลา ว่างมากเป็นสองเท่าของเด็กญี่ปุ่น และใช้เวลาดังกล่าวในการเล่นนอกบ้านมากเป็นสองเท่าด้วย เด็ก ญี่ปุ่นจำนวนมากกว่าเกือบ 3 เท่าของเด็กอเมริกาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนในเวลาว่างมากกว่าทำ อย่างอื่น เหตุผลสำคัญคือ ประเทศญี่ปุ่นมีประชากรหนาแน่นมาก และมีพื้นที่สนามเด็กเล่นเหลือน้อยมากสำหรับเด็กในเมืองหลวง รวมทั้งระบบการศึกษาของญี่ปุ่นนั้นเด็กต้องเรียนหนักมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเตรียมตัวสำหรับการสอบ ดังนั้นหลังจากการเรียนแล้วการอ่านการ์ตูนจะ ช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายความเครียด และอยู่ในโลกของความเพ้อฝัน ซึ่งตรงกับผลวิจัยของ สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ ที่สำรวจวัยรุ่น นิสิตนักศึกษาจำนวน 1,262 คน ในกรุงเทพฯ เกี่ยวกับการ ใช้เวลาว่างพบว่า ถ้าเกิดรู้สึกเหงามักจะอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นอันดับ 3 รองลงมาจากการชม โทรทัศน์และฟังเพลง ซึ่งรวมไปถึงเวลาที่ไม่สบายใจและเบื่อหน่ายด้วย (สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ ,2549)

การ์ตูนกับโลกจินตนาการ

จินตนาการหรือความเพ้อฝันอย่างสร้างสรรค์ ที่อยู่ในโลกแห่งความฝันของเด็ก ๆ และ เยาวชน มีมาทุกยุคทุกสมัยตั้งแต่อดีตจวบจนถึงปัจจุบัน วิถีชีวิตในอดีต เด็ก ๆ ยังมีผู้ใหญ่เป็นผู้ คอยตอบสนองความต้องการเชิงจินตนาการ ผ่านการเล่านิทานให้ฟัง ภายใต้บริบทสังคมที่เรียบง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน แต่ในปัจจุบันที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าสังคมทุกวันนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อย่างรวดเร็ว ประจวบกับสภาพเศรษฐกิจที่บีบรัด สภาพสังคมที่ต้องแข่งขันกัน รวมไปถึงสภาพ จิตใจของผู้คนที่เน้นเรื่องส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม สภาพเงื่อนไขที่กำหนดชีวิตความเป็นอยู่ ส่งผล กระทบต่อเด็กและเยาวชนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เด็กและเยาวชนที่เคยมีโอกาสและเวลาที่ใกล้ชิด ผูกพันกับสถาบันครอบครัว พ่อแม่ พี่น้อง แต่ปัจจุบันทำไม่ได้ เพราะพ่อแม่ ญาติพี่น้อง ต่างไม่มี

เวลาให้ ด้วยเงื่อนไขด้านเวลาที่มักจะหมดไปกับการทำมาหากิน ทำให้การเติมจินตนาการของเด็ก และเยาวชน ผ่านการเล่านิทานก็ถูกลืมเลือนไป แต่กระนั้น โลกแห่งจินตนาการของเด็กและเยาวชน ก็ไม่ได้หายไปตามกาลเวลา กลับถูกถ่ายทอดผ่านทางสื่อการ์ตูน ที่เข้ามาแทรกได้อย่างตรงจุด ถูก จังหวะ ตามยุคสมัย ที่มีการขาดแคลนอาหารทางจินตนาการของเด็กและเยาวชน

การ์ตูนกลายเป็นจินตนาการสำเร็จรูปของเด็กและเยาวชน ที่สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนติดการ์ตูน เพราะการ์ตูนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของเด็กและเยาวชน (หมายเหตุ : จากการ์ตูนญี่ปุ่นขนาดหน้าก จินตนาการสำเร็จรูปเพื่อเด็ก โดย สักการ ศูนย์องค์ศา, 2536.เนชั่นสุดสัปดาห์,1,31,8-14 มกราคม 2536:45-47)

โลกแห่งจินตนาการผ่านสื่อการ์ตูนนั้น ไม่ใช่มีเพียงแต่เด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่ในปัจจุบันยังมีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ยังคงเสริมสร้างจินตนาการให้ตนเองโดยผ่านสื่อการ์ตูน ดูได้จาก การที่ผู้ใหญ่ชอบเล่นชอบสะสมของเล่น ชอบอ่านหนังสือนิทานหรือหนังสือการ์ตูน ชอบดู ภาพยนตร์การ์ตูน ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม ซึ่งไม่ใช่เรื่องผิดปกติ แต่เป็นการ แสดงออกในสภาวะที่เหมาะสม

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ นักจิตเวชและนักสื่อสารมวลชนด้านเด็กและเยาวชน ได้กล่าวไว้ว่า “โดยทางทฤษฎี มนุษย์ทุกคนมีขั้นตอนของการพัฒนาการเหมือนกันหมด และขั้นตอน ต่างๆ เหล่านี้มันจะต้องหลงเหลืออยู่ในทุกคนอยู่แล้ว รวมทั้งความเป็นเด็ก แต่มันอาจจะไม่ แสดงออกเพราะว่าสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน เพราะหน้าที่ความรับผิดชอบบีบบังคับ ซึ่งบางทีก็ทำ ให้ตัวเองลืมไปเลยว่าตนเองเคยรักหรือเคยชอบอะไร เรื่องต่างๆ ที่เราผ่านมาตั้งแต่วัยเด็กมันไม่ หายไป มันจะอยู่ในจิตใจเราตลอด ถ้ามันจะไม่แสดงออกก็เพราะว่าตนเองเก็บกดไว้เอง หรือ สิ่งแวดล้อมบีบบังคับให้เราจำต้องเก็บกดไว้ ผู้ใหญ่ทุกคนสามารถเป็นเด็กได้ชั่วคราวใน สภาวะที่เหมาะสม ผู้ใหญ่ที่ไม่สามารถเป็นเด็กได้เลย ไม่สามารถสนุกสนานในที่สาธารณะโดย อิสระก็ดูเครียดเกินไป เช่น การดูกีฬาถ้าเราไม่มีความเป็นเด็กเลย ก็ดูไม่สนุก ก็ดูไม่สามารถดู ก็นั่งเชียร์ส่งเสียงดังได้ หรือ การร้องเพลงในงานรื่นเริง หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน ของเล่น การ์ตูนบางชนิด ยังสามารถขายได้ในกลุ่มผู้ใหญ่เพราะเป็นทางระบายทางหนึ่ง” (หมายเหตุ : จาก Cover stories โดยศัญญาพงศ์ สุวรรณสิทธิ์, แบริดจ์ 2,11,เดือนพฤศจิกายน 2544, :118-120)

การ์ตูนกับด้านการศึกษา

สำหรับนักวิชาการด้านการศึกษาจำนวนมากที่มองเห็นประโยชน์ของการ์ตูนมาใช้ในการ ศึกษา เพราะว่าการ์ตูนเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายพร้อมทั้งดึงดูดใจ

การ์ตูนสามารถทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายได้ จึงมีผู้คิดนำการ์ตูนนำมาใช้เพื่อการศึกษามากขึ้น กอปรกับช่วยถ่ายทอดวัฒนธรรมและแนวความคิดให้ซึมซับให้กับผู้รับสารไปโดยไม่รู้ตัว เมื่อเสพสื่อการ์ตูนอย่างสม่ำเสมอทำให้เกิดการยอมรับเอาแนวคิดต่างๆ ที่นำเสนอผ่านสื่อการ์ตูนเข้าไปเป็นประสบการณ์และอ้างอิงแห่งตนซึ่งนำมาใช้ในการศึกษาทั้งภาษาญี่ปุ่น วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ที่ถือว่าเป็นสิ่งที่เข้าใจยาก เป็นเรื่องน่าเบื่อ ให้เกิดความเข้าใจง่ายและสนุกสนาน พร้อมๆ กับได้รับความรู้ไปในตัว เช่น งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนของ Sand (อ้างอิงในชุดวิชา วัฒนธรรมทัศน์, 2546) ได้กล่าวว่าการ์ตูนช่วยให้เด็กชอบอ่านและเต็มใจอ่าน ตลอดช่วยให้เด็กใช้ความคิดที่จะเรียบเรียงที่เด็กเห็นออกมาได้ดี เนื่องจากการ์ตูนสามารถถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาเป็นภาพง่าย ๆ ทำให้คนมองเห็นความจริงได้มากขึ้น รวมทั้งได้รับความเพลิดเพลิน การแสดงออกซึ่งอารมณ์นับว่าเป็นสิ่งสำคัญ ภาพการ์ตูนจึงเป็นอุปกรณ์การเรียนการสอนที่คืออย่างหนึ่ง โดยเสนอจุดมุ่งหมายการใช้การ์ตูนไว้ คือ

1. ใช้เพื่อจูงใจ เพราะโดยธรรมชาติของการ์ตูนที่ดี ย่อมเร้าใจผู้ดูอยู่แล้ว จึงเหมาะที่จะใช้เป็นเครื่องจูงใจได้เป็นอย่างดีในการเริ่มบทเรียน
2. ใช้เพื่อประกอบการอธิบาย การเขียนภาพการ์ตูนง่าย ๆ ประกอบไปกับการอธิบายจะช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น ครูที่ใช้การ์ตูนประกอบการอธิบายจะได้ประโยชน์จากการ์ตูน 2 อย่างคือ ใช้ประกอบการอธิบายจุดมุ่งหมายของการเรียน และเป็นลำดับขั้นการสอนได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น

ในประเทศญี่ปุ่นมีการสอนคนไม่รู้หนังสือด้วยการวาดภาพมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 9 ตลอดจนมีการเล่นนิทานพื้นบ้านจากภาพวาด และมีการสร้างภาพที่คนสามารถระบายสีได้ตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 รวมทั้งการพัฒนาการพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ ในศตวรรษที่ 19 ญี่ปุ่นมีการพัฒนาภาพวาด จนถือว่าเป็นต้นแบบของการ์ตูนมังงะ (Manga) และช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 หนังสือพิมพ์รายวันมีการนำเสนอการ์ตูนชุดซึ่งประสบความสำเร็จในหมู่เด็กและผู้ใหญ่เป็นอย่างมาก พร้อมใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือในการโฆษณาชวนเชื่อและหลังสงครามก็ใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือในการนำเสนอข่าวและเหตุการณ์ มีการจัดตั้งกลุ่มแฟนคลับต่างๆ ที่เกี่ยวกับการ์ตูน สำหรับเด็กและเยาวชน รวมทั้งมีการผลิตการ์ตูนสำหรับผู้หญิงโดยเฉพาะและการ์ตูนฉบับกระเป๋ ในช่วงทศวรรษที่ 70 มีการนำเรื่องราวของการ์ตูนไปออกข้อสอบเข้ามหาวิทยาลัย รวมทั้งการนำเสนอการ์ตูนในรูปแบบละคร

วิทยุ และมีการสร้างห้องสมุดการ์ตูนเฉพาะขึ้น (หมายเหตุ : จากกว่าหนึ่งศตวรรษของการ์ตูน : ศิลปะแขนงที่ 9 โดยทัศนีย์ บุณนาค, Thaicoon, 3,25, ปักย์แรก กุมภาพันธ์ 2544 : 11-12)

สำหรับผู้ที่ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนของญี่ปุ่น ต่างก็เห็นตรงกันว่า ไม่มีประเทศไหนอีกแล้วที่ผลิตการ์ตูนออกมาป้อนตลาดหนังสือของตนได้มากเท่ากับญี่ปุ่น (กิ บ้านไท และสุชาติ สวัสดิ์ศรี ,2526:18-33) ซึ่งคนญี่ปุ่นมีความภูมิใจอย่างยิ่งกับอัตราการรู้หนังสือและการบริโภคสิ่งพิมพ์ของคนในประเทศตน โดยในบรรดาส่งพิมพ์ที่มีผู้นิยมอ่านมากที่สุดรองจากหนังสือรายวัน ได้แก่หนังสือการ์ตูนประเภทนิยายประกอบภาพหรือเรียกกันในภาษาญี่ปุ่นว่า มังงะ (Manga) นับได้ว่าญี่ปุ่นเป็นตลาดการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในโลกก็ว่าได้ จะสามารถเห็นพบผู้คนทุกเพศ ทุกวัยอ่านหนังสือการ์ตูนได้ในทุก ๆ ที่ การ์ตูนญี่ปุ่นมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน จนกลายเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาวญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นโดยทั่วไปอยู่ในสังคมที่มีกฎเกณฑ์ที่เข้มงวด ทำให้การแสดงออกส่วนตัวบุคคลมีน้อยมาก ทำให้ความรู้สึกเก็บกดมีมาก ดังนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นจึงกลายเป็นทางออกส่วนหนึ่งของคนญี่ปุ่น การอ่านหรือการชมการ์ตูนเปรียบเสมือนการเดินทางไปสู่โลกแห่งความฝันของตัวเอง ทำให้ความรู้สึกส่วนตัวกับความรู้สึกส่วนร่วมได้ถูกแบ่งแยกออกจากกัน ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมการ์ตูนมีความสุข เพลินเพลินในการเสพสื่อการ์ตูน ประกอบกับสื่อการ์ตูนนั้นมีราคาถูก หาซื้อได้ง่าย พกพาได้ง่าย และใช้เวลาไม่นาน เหมาะกับสภาพสังคมที่มีการแข่งขันสูง ไม่มีเวลายาวมาก ซึ่งส่วนใหญ่ 90% จะเป็นคนชั้นกลางที่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ดังนั้นทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นจึงมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว ที่มักจะนำเสนอเรื่องราวที่ใกล้ชิดกับคนญี่ปุ่น เพราะเป็นผลผลิตที่เกิดมาจากสภาพในสังคมญี่ปุ่น รวมทั้งความยากของภาษาญี่ปุ่นและวัฒนธรรมที่ซับซ้อนก็น่าจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนญี่ปุ่น โดยเฉพาะเด็ก ๆ จึงชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและดูภาพยนตร์การ์ตูน (นพพร สุวรรณพานิช,2541: 205)

สำหรับการ์ตูนในญี่ปุ่น จัดได้ว่าเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ของประเทศ โดยเฉพาะธุรกิจด้านสิ่งพิมพ์ ที่มีส่วนแบ่งการตลาดมากกว่า 1 ใน 3 ของสิ่งพิมพ์รายสัปดาห์และรายเดือนทั้งหมดรวมกัน เป็นการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจอย่างสูงต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี ค.ศ.1986 (พ.ศ. 2529) ซึ่งอยู่ที่ 29.1% มาเป็น 35.6% ในปี ค .ศ.1992 (พ.ศ. 2535) โดยมียอดรวมตลอดทั้งปีประมาณ 1.3 พันล้านเล่ม เทียบเท่ากับ 10 เล่มต่อประชากรทุก ๆ คน (Tasker อ้างถึงในวิภา อุดมฉันท ,2541:117) สิ่ง que แสดงถึงสถานะที่เป็นจริงของหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นก็คือ มีนักเขียนการ์ตูน 6 คนถูกจัดอันดับอยู่ในรายชื่อผู้ที่เสียภาษีสูงสุดของประเทศ 500 คน และในทุกสัปดาห์มีหนังสือการ์ตูนออกวางจำหน่ายมากกว่า 500 กว่าเรื่อง การ์ตูนเป็นสิ่งพิมพ์ขายดีที่สุด 10 อันดับแรกของญี่ปุ่นและเป็นสิ่งพิมพ์ที่

ได้รับการจัดอันดับเป็นหนังสือที่มียอดขายเกิน 1 ล้านเล่ม ถึง 13 เรื่องในจำนวนสื่อสิ่งพิมพ์ทั้งหมด 17 เรื่อง รายได้จากจัดจำหน่ายของหนังสือการ์ตูนทุกประเภทรวมถึงปี ค.ศ. 1992 (พ.ศ.2535) เท่ากับ 5.4 พันล้านเยน เมื่อการ์ตูนเริ่มติดตลาดใหม่ ในค.ศ. 1960 (พ.ศ. 2503) ตลาดของผู้อ่านคือเด็กในวัยต่ำกว่า 15 ปี แต่ทุกวันนี้นักบริหารอายุ 40 ปี ก็ยังคงดื่มด่ำอยู่กับการ์ตูน ยืนยันได้จากยอดการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เพิ่มขึ้น 3 เท่า จาก 311 ล้านเล่ม มาเป็น 815 ล้านเล่ม Tasker อธิบายว่าปรากฏการณ์นี้ด้วยหลักจิตวิทยาว่า “เป็นความต้องการภายใต้จิตใจสำนึกของผู้ใหญ่ชาวญี่ปุ่นที่ต้องการหวนกลับไปสู่ช่วงหนึ่งในชีวิต”

ในขณะที่การสำรวจของสถานีโทรทัศน์เอ็นเอชเค (NHK) เมื่อปี ค.ศ.1993 (พ.ศ.2536) พบว่าเด็กใช้เวลาดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละประมาณ 4 ชั่วโมง โดยมีสถานีโทรทัศน์เอกชนทั้ง 5 ช่อง ออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนโดยเฉลี่ยวันละประมาณ 6-7 เรื่อง ต่อวัน หรือประมาณสัปดาห์ละ 46 เรื่อง (Sata อ้างถึง, วิชา อุดมพันธ์ 2541:363) การ์ตูนยอดเยี่ยมจะมีอิทธิพลเหนือชีวิตจิตใจของเด็ก การแต่งกาย คำพูด การกระทำของตัวละครส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็ก ขณะที่การเดินเรื่องที้ออกอากาศในแต่ละวันก็เป็นหัวข้อที่จะต้องนำไปคุยในวันรุ่งขึ้นที่โรงเรียน ด้วยเหตุนี้จึงไม่มีเด็กคนไหนยอมพลาดที่จะติดตามดูการ์ตูนยอดเยี่ยมเป็นประจำทุกวัน เพราะมิฉะนั้นเขาอาจจะกลายเป็นคนที่พูดกับใครไม่รู้เรื่องในวันรุ่งขึ้น

ปรากฏการณ์ที่สังเกตได้ชัดเจนว่าการ์ตูนส่งผลต่อวัฒนธรรมในตัวเด็ก คือ เด็กจะเริ่มสะสมขนม ของเล่น เสื้อผ้า ปากกาดินสอ และของใช้ส่วนตัวต่างๆ ที่มีสัญลักษณ์หรือเป็นรูปของตัวแสดงในการ์ตูนเรื่องนั้นเอาไว้เป็นจำนวนมาก การ์ตูนชุดญี่ปุ่นที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์เรื่อง “กัมดัมจอมพลัง” (Gundam the Enforcer) เป็นตัวอย่างอันดีที่แสดงให้เห็นถึงความจริงของปรากฏการณ์นี้ หนังสือพิมพ์อาซาฮี ฉบับวันที่ 4 พฤษภาคม ค.ศ. 1982 (พ.ศ. 2525) ลงข่าวว่าในปีนั้นหุ่นพลาสติกรูปกัมดัมขายได้ถึง 38 ล้านตัว ความต้องการซื้อของเด็กมีถึงเดือนละ 3-4 ล้านตัว จนโรงงานต้องเปิดทำงานตลอดวันตลอดคืน เพื่อผลิตให้ทันความต้องการของตลาด (วิชา อุดมพันธ์ , 2541:363-365)

การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

ใน ค.ศ. 1955 (พ.ศ.2498) เป็นปีแรกที่ประเทศไทยเริ่มมีโทรทัศน์แพร่ภาพ ในระบบโทรทัศน์ขาว-ดำ ทางช่อง 4 บางขุนพรหม (ช่อง 9 โมเดิร์นไนท์ -ในปัจจุบัน)

หนังสือต่างประเภที่ถูกรนำเข้ามาฉายสลับละครและหนังสือไทย ในยุคแรกเป็นหนังสือต่างประเภที่ประเภทควบอย, หนังสือสายลับและหนังสือขามูไร จากประเภที่ญี่ปุ่น โดยเฉพาะหนังสือขามูไรเรื่อง อัศวินม้าขาว ซึ่งเป็นที่นิยมมากที่สุดในยุคนั้น

สำหรับหนังสือการ์ตูนเรื่องแรกของญี่ปุ่นที่ได้เข้ามาฉายในประเทศไทย คือ เรื่อง เจ้าหนูลมกรด (A Little Ninja, Fujimaru) ได้สร้างความตื่นเต้นให้กับเด็กและเยาวชนในยุคนั้นได้มากพอสมควร ต่อมาก็มีเรื่อง หน้ากากสีรุ้ง การ์ตูนที่มาในรูปแบบทบาทฮีโร่สวมหน้ากากคนแรกของญี่ปุ่น ที่เข้ามาให้เด็กและเยาวชนได้รู้จัก หลังจากนั้นหนังสือการ์ตูนที่ใช้คนแสดงก็ทยอยกันถูกสั่งเข้ามาฉายอีกมากมายหลายเรื่อง ซึ่งนอกจากหนังสือการ์ตูนฉายทางโทรทัศน์แล้ว ด้วยความนิยมในหนังสือการ์ตูนจึงทำให้มีการนำหนังสือการ์ตูนแบบฉบับภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ เข้ามาฉายที่โรงภาพยนตร์บอร์ดเวย์และแคปิตอล แต่ด้วยความนิยมในสื่อการ์ตูนประเภท หนังสือการ์ตูน มีมากขึ้นเรื่อยๆ จนต้องมีการนำหนังสือการ์ตูนจากภาพยนตร์พิมพ์ออกมาวางขาย ซึ่งหนังสือการ์ตูนจากหนังสือญี่ปุ่นในยุคแรกนี้เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นมาจากฝีมือนักเขียนคนไทย อาศัยแนวคิด โครงเรื่อง และเนื้อเรื่องมาจากการ์ตูนทางโทรทัศน์

ต่อมาในปี ค.ศ. 1970 (พ.ศ. 2513) ถือว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะการ์ตูนแนวฮีโร่ มีการผลิตและถูกสร้างออกมามากมาย สำหรับในประเทศไทยที่ถูกนำเข้ามาฉายและได้รับความนิยมอย่างมาก ได้แก่ ไอ้อดแดง กาโม่ มนุษย์กายสิทธิ์ หน้ากากเสือ โดราเอมอน เป็นต้น

ในปี ค.ศ. 1972 (พ.ศ. 2515) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย เริ่มนำเอาต้นฉบับการ์ตูนที่ได้รับความนิยมและกำลังออกอากาศในประเภที่ญี่ปุ่น มาตีพิมพ์ให้เด็กและเยาวชนไทยได้อ่านพร้อม ๆ กับเด็กและเยาวชนญี่ปุ่น แทนที่จะตีพิมพ์แต่การ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูนที่กำลังฉายทางโทรทัศน์เหมือนแต่ก่อน

และปี ค.ศ. 1980 (พ.ศ. 2523) เป็นยุคการแข่งชันสูงในธุรกิจหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นบนแผงหนังสือมีออกมามากมาย รวมทั้งมีหนังสือพิมพ์การ์ตูนสำนักพิมพ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้น และมีเปลี่ยนแปลงการผลิตหนังสือการ์ตูนจากการ์ตูนขนาดใหญ่เป็นรูปแบบฉบับเล็กพกพาได้ง่ายขึ้น (พ็อคเก็ตบุ๊ก) ต่อมาในปี ค.ศ. 1995 (พ.ศ. 2538) การ์ตูนมีเรื่องลิขสิทธิ์เข้ามาเกี่ยวข้อง ในการผลิตไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูน (ทวีพัฒน์ คงคะสุทธิ อ้างถึงในชุตติมา ฐนุธรรมทัศน์, 2546)

บทบาทของการ์ตูนญี่ปุ่น

อิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นมีต่อสังคมและวัฒนธรรมในภูมิภาคต่างๆ ของทั่วโลก ด้วยการนำความบันเทิงที่ล้ำสมัย คุ้ได้จากความนิยมในภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้เริ่มได้รับความนิยมจากชาวอเมริกามากขึ้น อย่างภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน เซลเลอร์มูน และ โปเกมอน (ถึงขนาดการ์ตูนโปเกมอนเคยได้ลงปกและนำเสนอเนื้อหาในนิตยสาร Time) ทั้งภาพยนตร์บางเรื่องยังเป็นตัวต้นแบบให้ภาพยนตร์การ์ตูนดังของอเมริกาบางเรื่อง อย่างเรื่อง ไลอ้อนคิง ภาพยนตร์การ์ตูนที่โด่งดังของวอลท์ดิสนีย์ นั้น ก็นำแนวความคิดของเรื่องมาจากเลโอ สิงห์น้อยเจ้าป่า ที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่โด่งดังที่ฉายทางทีวีเมื่อประมาณ 40 ปีก่อน ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นดูเหมือนจะมีโอกาสมากในตลาดอเมริกา มากกว่าภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง ความสำเร็จของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน, เซลเลอร์มูน จนโปเกมอน รวมไปถึง ฟินอล แฟนตาซี ก็เปรียบเสมือนการเปิดช่องทางให้ญี่ปุ่นจะเข้าไปบุกตลาดภาพยนตร์ในอเมริกา (หมายเหตุ: จาก Japanization. โดยปฏิคม พลัฒ์ปลิง , แบรดจ์.2,11,พฤศจิกายน 2544:128-134)

ในฮ่องกง บริษัทคัลเจอร์คอม เป็นบริษัทผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนในฮ่องกงมีความต้องการการ์ตูนเรื่องใหม่ๆ มาป้อนตลาด เพื่อรักษาส่วนแบ่งในธุรกิจ จึงตัดสินใจเลือกการ์ตูนญี่ปุ่นมาเสนอต่อผู้อ่าน เริ่มด้วยการพิมพ์การ์ตูนเรื่อง ดรากอนบอลล์ จำนวน 10,000 เล่ม ในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 1992 (พ.ศ. 2535) ซึ่งจำหน่ายได้ไม่นาน บรรดาเจ้าของร้านและแผงขายหนังสือสั่งเพิ่มยอดเพื่อนำไปจำหน่าย ทำให้ต้องมีการสั่งพิมพ์ใหม่

ฮ่องกงไม่ใช่ประเทศเดียวในทวีปเอเชียที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ประเทศไต้หวัน , สิงคโปร์, เกาหลีใต้, อินโดนีเซีย, เวียดนามและไทย สำนักพิมพ์หลายสำนักพิมพ์ของประเทศเหล่านี้ต่างแปลการ์ตูนญี่ปุ่นออกมาเป็นภาษาท้องถิ่น ในทุกประเภทของการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นแนวผจญภัย, แนวความรัก, แนววิทยาศาสตร์, แนวกนิหาร ซึ่งยอดขายก็อยู่ในระดับสูงในทุกๆ ที่ ภาพยนตร์การ์ตูน วิดีโอ และรายการโทรทัศน์ เป็นสื่อที่สร้างความนิยมในตัวการ์ตูนญี่ปุ่นให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในประเทศเหล่านี้ เมื่อทำให้ตลาดที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนถึงแม้จะมีขนาดเล็กอยู่ แต่ก็เป็ตลาดที่พร้อมๆ ขยายตัวขึ้นเรื่อยๆ ในภูมิภาคนี้ (หมายเหตุ : จาก การ์ตูนญี่ปุ่น:เรื่องเบาๆ ราคาพันล้าน.โดย โบลาจิ โอโจ, ผู้จัดการรายเดือน.11,129, มิถุนายน 2537:138-146)

จากงานวิจัย เรื่อง อิทธิพลของสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ที่มีต่อนักเรียนสาธิตจุฬา ระดับชั้น ป.6 พบว่า ประเภทรายการโทรทัศน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือ ภาพยนตร์การ์ตูน และ

ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน (มลิวัลย์ ลับไพรี, 2526: 15-16)

ตลาดการ์ตูนเสนอเรื่องราวทุกประเภท มีตั้งแต่เรื่องรัก เรื่องเพศ เรื่องประหลาด เรื่องสยอง เรื่องตื่นเต้น และเรื่องตลกขบขัน เรื่องราวเฉพาะจงใจ เช่น เรื่องเกี่ยวกับกีฬาเบสบอล กีฬาฟุตบอล เรื่องการพนัน เรื่องอาหาร ตลอดจนเรื่องที่ทำให้ความรู้และข้อมูลข่าวสาร (วิภา อุดมฉันท , 2541:120) การแทรกซึมของการ์ตูนในหมู่ประชาชนของญี่ปุ่นเห็นได้อย่างมีชีวิตชีวาจากภาพที่พบเห็นได้บ่อยตามร้านค้าที่คนหนุ่มสาวนิยมพากันมานั่ง หลังจากพูดคุยและดื่มกาแฟสักพักหนึ่ง ทั้งคู่ก็หันมาอ่านการ์ตูนที่เพิ่งซื้อมา ผู้ชายอ่านการ์ตูนผู้ชาย ผู้หญิงอ่านการ์ตูนผู้หญิง

การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุด บรรจุเรื่องราวเกี่ยวกับนักรบ ซามูไร ซูโม่ เก็งยาคุซ่า วิรบุรุษ นักกีฬา สัตว์ประหลาด แต่ไม่ว่าฉากของเรื่องจะเป็นอย่างไร โครงเรื่องหลักมักเป็นการแสดงออกของอารมณ์ ความรู้สึกที่รุนแรงผิดปกติระหว่างคนต่อคน แสดงออกถึงความพอใจทางปาก เช่น การรับประทานอาหาร การใช้คำพูดที่รุนแรงก้าวร้าว คำพูดเกี่ยวกับกามารมณ์ ความพึงพอใจทางปาก เช่น การผายลม ด้วยกริยาที่ต่ำทราม อวัยวะเพศชายปรากฏให้เห็นบ่อยๆ ในลักษณะที่เห็นเป็นเรื่องขบขันมากกว่าอย่างอื่น (Adam and Hill 1991, อ้างถึงในวิภา อุดมฉันท , 2541:122) การ์ตูนผู้หญิงจะชูเรื่องความรักในอุดมคติ ตัวละครมีหน้าตาคล้ายกัน ต่างกันที่เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

แม้ว่าการ์ตูนจะถูกให้ความสำคัญว่าเป็นเรื่องบันเทิงใจ สนุกสนาน ตลกขบขัน ไร้สาระ เป็นเรื่องสร้างสรรค์ทางด้านความคิด เรื่องของจินตนาการ ไร้สาระ ไม่มีประโยชน์ แต่ก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคมนั้น ๆ เนื้อเรื่องของการ์ตูนเองก็มีส่วนสัมพันธ์กับความเป็นจริง สะท้อนให้เห็นสภาพปัจจุบันของสังคม ความรู้ แง่คิด และคุณธรรมในสังคมนั้นได้อย่างลึกซึ้ง เช่น การทำงาน ความเป็นเพื่อน ความสัมพันธ์ของครอบครัว อันแสดงออกวัฒนธรรมของผู้คนแต่ละกลุ่ม แต่ละวัย ได้เป็นอย่างดี เป็นต้น ในทัศนะของ Schodt การ์ตูนจำนวนมากทำขึ้นมาอย่างไร้คุณภาพ แต่เมื่อรวมกันกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยม จะทำให้เห็นถึงมรดกที่สืบทอดมาแต่อดีตของญี่ปุ่น นั่นคือ ความรักเป็นอุดมคติสูงสุดและเรื่องเพื่อฝัน คือรากฐานความพอใจของคนญี่ปุ่น (Schodt 1984, อ้างถึงในวิภา อุดมฉันท, 2541:135)

การ์ตูนญี่ปุ่นจึงเปรียบเสมือนเงาที่คอยสะท้อนสังคมกลุ่มต่างๆ ของญี่ปุ่นทุกยุคทุกสมัยที่ผ่านมาในอดีต แต่ในปัจจุบันมีการยอมรับว่าการ์ตูนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันในชีวิตไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการเสพในด้านใด หล่อหลอมเป็นวัฒนธรรม โดยการ์ตูนเหล่านี้เป็นผู้สร้าง

วัฒนธรรมสมัยใหม่ และเชื่อมโยงวัฒนธรรมเก่า ๆ เข้าด้วยกัน ทั้งยังมีอิทธิพลต่อความคิดทางอ้อม ทั้งกลุ่มคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่โดยตรง จะเห็นได้จากภาษา ท่าทาง การแต่งตัว การใช้ชีวิต และความคิดที่อยู่ในตัวเด็กและเยาวชน

ในสังคมไทยนั้นมักจะมองภาพการ์ตูนญี่ปุ่นที่นิยมแพร่หลายในกลุ่มเด็กและเยาวชนว่าสิ่งไม่ดี มีภาพความรุนแรง ไม่มีประโยชน์ ไร้สาระ ไม่มีคุณค่า สังเกตได้จากการวิพากษ์วิจารณ์ต่าง ๆ นานา เช่น งานวิจัยของศาสตราจารย์อิวาโอ (Iwao) และคณะ พบว่าเนื้อหาที่ความรุนแรงทางเพศ และการนำเสนอภาพอนาจารมากเกินไป จะปรากฏในรายการสามประเภท คือ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ภาพยนตร์ซามูไร (Samurai Drama) และละครโทรทัศน์แนวสืบสวน (Police Drama) หรือ ภาพยนตร์อาชญากรรมตื่นเต้นระทึกใจ (Suspense Drama) (Iwao and Hagiwara อ้างถึงในวิชา อุดมฉันทน์, 2541 :363)

รวมไปถึงการ์ตูนที่ส่งออกไปจำหน่ายต่างประเทศ มักถูกต่อต้านจากผู้ชมในประเทศนั้นๆ ในเรื่องของความรุนแรง ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1700 (พ.ศ.2243) ญี่ปุ่นเริ่มส่งออกรายการโทรทัศน์มากกว่า การนำเข้า และส่งออกเรื่อยๆ ขณะที่การนำเข้าเกือบคงที่ เกือบทั้งหมดของรายการที่ส่งออกเป็น ภาพยนตร์การ์ตูน และภาพยนตร์การ์ตูนเกือบทุกเรื่องที่ขายในญี่ปุ่นจะส่งออกจำหน่ายใน ต่างประเทศทั้งหมด (Sugiyama, อ้างถึงในวิชา อุดมฉันทน์, 2541:367)

ในประเทศอิตาลีเป็นอีกประเทศหนึ่งนำเข้ารายการจากญี่ปุ่น มีรายงานว่าในปี 1980 (พ.ศ. 2523) ผู้ปกครองประมาณ 1,500 คน ได้เข้าชื้อกันส่งหนังสือถึงรัฐบาลขอให้ควบคุมอย่างเข้มงวด ต่อรายการการ์ตูนนำเข้าจากญี่ปุ่น (Richeri อ้างถึงในวิชา อุดมฉันทน์ ,2541:367)

ในขณะที่ประเทศฝรั่งเศสการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่หลายมาก แต่เพื่อแก้ปัญหาที่ผู้ปกครองไม่พอใจเนื้อหาของการ์ตูนที่รุนแรง บริษัทผลิตภาพยนตร์ในฝรั่งเศสแห่งหนึ่งใช้วิธีจ้างนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นเป็นผู้เขียนภาพทั้งหมดเพื่อให้ได้ผลงานที่คงเอกลักษณ์แบบการ์ตูนไว้แต่เปลี่ยนเนื้อหาให้เป็นสิ่งที่สังคมยอมรับ (Perillat อ้างถึงในวิชา อุดมฉันทน์ ,2541 :367) หรือข่าวที่ดังไปทั่วโลก เมื่อเดือนมกราคม ค.ศ. 1998 (พ.ศ. 2541) ว่ามีเด็ก 3 ขวบ จนถึงผู้ใหญ่อายุ 54 ปี ทั่วประเทศจำนวน 700 คน เกิดอาการทางประสาทจนต้องเข้าโรงพยาบาล จากการดูการ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง “โปเกมอน” ซึ่งได้มีภาพปรากฏในฉากระเบิดแสงสีขาวและสีดสดสว่างแสบตาอีกหลายสีออกมาเป็นเวลา 5 วินาที จนทางรัฐบาลจะต้องนำเข้าอภิปรายในรัฐสภาญี่ปุ่น เพื่อหาแนวทางและมาตรการในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

หรือการ์ตูนอย่าง “เซเลอร์มูน” ซึ่งเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กเล็กประมาณ 4-5 ขวบ แต่กลับมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็ก มีการแสดงความรักระหว่างเพศ ทั้งด้วยภาพและคำพูด แม้แต่ชุดแต่งกายของตัวละคร ก็ออกแบบให้เป็นชุดความงามเสื้อคอลึกจนมองเห็นหน้าอกที่ใหญ่โตเกินจำเป็น ซึ่งเป็นการสอนเรื่องเพศในทางที่ผิดให้กับเด็กที่ยังไม่รู้เดียงสา จนเด็กอาจจะจดจำภาพดังกล่าวและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบตาม (Matsumoto อ้างถึงในวิภา อุตมฉันทน์, 2541:375)

สำหรับประเทศไทยนักวิชาการและนักสื่อสารมวลชนได้แสดงทัศนะต่อสื่อการ์ตูนว่าเป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่งที่มีอิทธิพลและผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เพราะสื่อการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีอำนาจมหาศาลและสามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ทุกหนทุกแห่ง ทางด้านกลุ่มผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการค้ามักใช้สื่อการ์ตูนเพื่อเป็นเครื่องมือโน้มน้าวเด็กและเยาวชนให้คล้อยตามและเกิดพฤติกรรมการซื้อการบริโภคเพื่อผลประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจและการค้า และจากที่สื่อการ์ตูนที่เข้าถึงมวลชนเป็นจำนวนมาก จึงอาจเป็นส่วนที่ทำให้ลายรสนิยมและวัฒนธรรมอันดีของชาติ ตลอดจนอาจทำลายมรดกและสวัสดิการทางสังคม ซึ่งบรรพบุรุษได้พยายามสร้างสมไว้ให้ (บุญเลิศ ศุภคิดล, 2525 : 40)

ในมุมมองด้านพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ มักวิตกในเรื่องความรุนแรง ความก้าวร้าว อันเกิดจากพฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น และมองว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเหมือนสิ่งเสพติด ทำให้เด็กและเยาวชนจะขาดความสนใจ เอาใจใส่ในการเรียน ขาดความรับผิดชอบต่อตนเอง เนื่องจากจะใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือการ์ตูนเสียหมด

ทั้งหมดเกิดจากความเกรงกลัวและความหวังดีของผู้ใหญ่ แต่ในความเป็นจริงนั้น ยังไม่มีการศึกษาวิจัยที่สามารถยืนยันได้ว่าชัดเจนว่า การที่เด็กมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากปกตินั้นเกิดจากการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือดูภาพยนตร์การ์ตูนในฐานะตัวแปรหลักเพียงตัวเดียว หากแต่ผลกระทบของสื่อการ์ตูนมักเกิดขึ้นพ่วงมากับปัจจัยหรือตัวแปรอื่นๆ ด้วย เช่น สภาพจิตใจ สภาพสังคม ตลอดจนมีแนวโน้มพฤติกรรมเบี่ยงเบนอยู่แล้ว เช่น เด็กที่มาจากครอบครัวที่แตกแยก ขาดความอบอุ่น หรือเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่มีบุคคลรอบข้างนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เด็กประเภทนี้มีแนวโน้มที่ถูกชักนำโดยสื่อมวลชนที่มีเนื้อหาความรุนแรงหรือชี้อัชองทางอาชญากรรมได้ ในขณะที่เด็กปกติทั่วไปการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือดูภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ (สุวรรณ สันคติประภา, 2531 : 4)

เชื่อว่าสิ่งที่เด็กและเยาวชนได้รับจากการ์ตูนนั้น ไม่ใช่ภาพลบ เสมอไป ยังมีนักวิชาการและนักสื่อสารมวลชนมองว่าสื่อการ์ตูนเป็นผลบวกให้กับเด็กและเยาวชน เพราะการ์ตูนสามารถ

สอดแทรก นำเสนอ ค่านิยม บรรทัดฐาน แนวคิด ให้แก่เด็กและเยาวชนได้โดยไม่รู้ตัว เช่น คุณธรรม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความดิ้นรนความขี้ ความซื่อสัตย์ ความกตัญญูทศเวที ความจงรักภักดี ความขยันหมั่นเพียร ความมานะพยายาม ความอดทน เป็นต้น อันเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ ของคนญี่ปุ่น

รวมทั้งเป็นการส่งเสริมสร้างจินตนาการของเด็กและเยาวชน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หากมีการส่งเสริมอย่างถูกวิธีและถูกต้อง ก็จะส่งผลเจริญงอกงามไปในทางที่เป็นประโยชน์แก่เด็ก และเยาวชน ทำให้เกิดวัฒนธรรมและสังคมที่งดงามตามมา

สำหรับการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการ์ตูนนั้นไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนหรือหนังสือ การ์ตูน ส่วนใหญ่ผู้วิจัยในอดีตมักจะใช้จุดยืนของแนวคิดของการวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อ (Media Effects) หรือทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ (Uses and Gratifications) เป็นส่วนใหญ่ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผู้รับสารเป็นหลัก โดยกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาที่นิยมก็คือ กลุ่มเด็กและเยาวชน โดยมีเหตุผล เพราะเป็นกลุ่มที่เปิดรับสื่อมากที่สุด แต่การศึกษาด้านการสื่อสาร ประเด็นสำคัญอย่างตัวเนื้อหาก็คือเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่อาจจะละเลยได้ เพราะเป็นขั้นตอนสำคัญที่ ขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการสื่อสาร อันนำผลลัพธ์ของเดิมเต็มให้การศึกษาเรื่องดังกล่าว

สำหรับบรรดาภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับความนิยมเป็นระยะเวลานาน มีความนิยมไม่เสื่อม คลาย มีอยู่เรื่องหนึ่ง คือ โดราเอมอน เป็นการ์ตูนที่เข้าถึงทั่วโลก ผ่านการสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ การ์ตูน โทรทัศน์ เทปบันทึกเสียง เทปวิดีโอ ภาพยนตร์ รวมไปถึงสื่อดิจิทัล อย่าง วิซีดี ดีวีดี วีดีโอเกมและสื่อออนไลน์ต่างๆ

การ์ตูนโดราเอมอนบุกตลาดเกือบทั่วโลก โดยเฉพาะในเอเชีย เด็กๆ สามารถฮู้ วเพลงนำ เรื่อง ของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอนได้เกือบทุกคน หนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนที่ เกี่ยวกับโดราเอมอน มีการผลิตเข้าไปเข้ามา ถูกนำไปแปลและตีพิมพ์ไม่ต่ำกว่า 9 ภาษาทั่วโลก เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเวียดนาม ภาษาไทย เป็นต้น โดยเฉพาะ ประเทศเวียดนามนิยมการ์ตูนโดราเอมอนเป็นอย่างมาก ถึงขนาดมีมูลนิธิเพื่อการศึกษาโดราเอมอน โดยเฉพาะ (สมประสงค์ เจริญบุญสม, นิตยสาร a day: 62-76)

หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนเป็นหนึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ขายได้มากกว่า 100,000,000 เล่ม ใน ปี ค.ศ. 1981 (พ.ศ. 2524) ประเทศแรกที่ฉายโดราเอมอนต่อจากญี่ปุ่น คือประเทศฮ่องกง

และปี ค.ศ. 1988 (พ.ศ. 2531) โดราเอมอนได้รับเกียรตินำไปสร้างเป็นบอลลูนขนาดยักษ์ คนญี่ปุ่นต่างก็เรียกบอลลูนนี้ว่า "โดราบาร์คุน" (Dorabarukun)

มีการผลิตรถพลังแสงอาทิตย์ตามตัวละคร โดราเอมอนขึ้น เรียกว่า "โซราเอมอน" ในการประกวดแข่งขันรถพลังแสงอาทิตย์ โครงการรณรงค์ประหยัดพลังงาน ในปี ค.ศ.1992 (พ.ศ. 2535)

ส่วนปี ค.ศ. 1997 (พ.ศ. 2540) ในวันที่ 2 พฤษภาคม สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น รายงานข่าวการวางจำหน่ายแอสแตมป์โดราเอมอนที่ประเทศญี่ปุ่น มีสีเขียว ส้ม ชมพู และสีน้ำเงิน โดยมีการต่อแถวรอซื้อตั้งแต่เช้า

ในประเทศญี่ปุ่น มีรถไฟโดราเอมอนอยู่ด้วย โดยเป็นเส้นทางจากอาโอโมริไปฮาโกดาเตะ ตัวโบกี้มีการตกแต่งด้วยตัวละครจากโดราเอมอนทั้งภายนอกและภายใน และมีโบกี้พิเศษสำหรับแฟนคลับโดราเอมอน โดยมีภาพยนตร์การ์ตูน ของที่ระลึกจัดจำหน่าย และมีพนักงานต้อนรับสวมหัวโดราเอมอนคอยบริการอยู่บนรถไฟ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ออนไลน์.2550,3 เมษายน)

นอกจากนี้โดราเอมอนยังได้รับการยกย่องจากนิตยสาร Time ฉบับเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 2002 (พ.ศ. 2545) ให้เป็นวีรชนเอเชีย (Asian Heroes) จากจำนวนวีรชนทั้ง 25 คน ซึ่งเป็นมนุษย์ถึง 24 คน นับว่าเป็นตัวการ์ตูนตัวเดียวที่เป็นวีรชนของเอเชีย (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ , นิตยสารบ้านก๊วย: 38)

รวมไปถึงทางองค์กรวัฒนธรรมภายใต้การควบคุมดูแลของรัฐบาลญี่ปุ่น ได้จัดโครงการ Media Arts Plaza ขึ้น เพื่อมีวัตถุประสงค์ต้องการนำเสนอวัฒนธรรมศิลปะแขนงต่าง ๆ ของญี่ปุ่น เพื่อเฉลิมฉลองในวาระครบรอบ 10 ปี ของงาน Japan Media Arts ซึ่งได้ประกาศวัฒนธรรมบันเทิงที่สนใจของญี่ปุ่นจำนวน 100 รายชื่อออกมา โดยแบ่งเป็น 4 หัวข้อหลัก คือ หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน ศิลปะ และสื่อบันเทิง ซึ่งรวบรวมมาจากผลโหวดที่เข้ามาเว็บไซต์ และการทำแบบสำรวจผ่านอีเมลล์โดยศิลปิน บรรณาธิการและนักวิจารณ์ ซึ่งในส่วนของหนังสือการ์ตูนนั้น การ์ตูนโดราเอมอนอยู่อันดับที่ 5 จากผลโหวด 79 ,000 ราย และส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนนั้น การ์ตูนโดราเอมอนอยู่อันดับที่ 11 จากผลโหวด 80,000 ราย (นิตยสาร Animag , ปีที่ 28:17)

การ์ตูนโดราเอมอน

การ์ตูนเรื่องโดราเอมอน (ドラえもん Dora'emon — โดระระอะมง) หรือ โดเรมอน เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น แต่งโดย ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ ซึ่งเป็นนามปากการ่วมของนักเขียน 2 ท่าน คือ อิโรชิ ฟุจิโมโตะ และ โมโตโอะ อาบิโกะ

อิโรชิ ฟุจิโมโตะ เกิดในเดือนธันวาคม ค.ศ. 1933 (พ.ศ.2476) และถึงแก่กรรมเดือนกันยายน ค.ศ. 1996 (พ.ศ. 2539) รวมอายุ 62 ปี ได้สร้างการ์ตูนโดราเอมอน หุ่นยนต์แมวสีฟ้าที่

หน้ากลม ตัวกลมที่เดินทางมาจากอนาคต โดยได้แนวความคิดมาจากตุ๊กตาส้มลูก กับ แมวที่หลงทางเข้าที่บ้านของเขา ให้ชื่อว่า โดราเอมอน ซึ่งมาจากการผสมคำ 2 คำ คือ โดราน โกะ แปลว่า แมวหลงทาง กับคำว่า เอมอน เป็นคำต่อท้ายของเด็กผู้ชาย

โดยมีสาเหตุมาจากในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2512 นักวาดการ์ตูนทั้ง 2 ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ ได้ลงโฆษณาการ์ตูนเรื่องใหม่ของเขาทั้งสองไว้ว่าจะมีตัวเอกที่ออกมาจากลิ้นชัก ในนิตยสารการ์ตูนฉบับต้อนรับปีใหม่ แต่ในความจริงแล้วทั้งสองยังไม่มีไอเดียเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนี้แม้แต่น้อยเลย เมื่อใกล้ถึงเวลาส่งต้นฉบับก็ยิ่งเพิ่มแรงกดดันให้กับทั้งสองเป็นอย่างมาก

ตัวละครโดราเอมอนนั้น อิโรชิ ฟุจิโมโตะ หนึ่งในนักวาดการ์ตูน ได้เผชิญเห็นแมวจรจัดที่มักแอบเข้ามาเล่นที่บ้านของตนเองเป็นประจำ เขามักจะชอบจับแมวตัวนี้มาหาหมัด จนเวลาล่วงเลยมาถึง 4.00 น. ก็ยังไม่มีไอเดียเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องใหม่ ทำให้อิโรชิโมโตะตัวเองเป็นอย่างมาก และคิดเลยเถิดไปว่าโลกนี้น่าจะมีไหม้แมชชีน เพื่อย้อนเวลากลับไปแก้ไขอดีต หลังจากนั้นอิโรชิได้ผลอกลับไปด้วยความอ่อนล้า เมื่อเขาสะดุ้งตื่นขึ้นมา ทำให้เขาตกใจว่าตนเองผลอกลับไป จึงรีบวิ่งลงจากบันไดบ้านไปสะดุดกับตุ๊กตาส้มลูกญี่ปุ่นของลูกสาวที่ตกอยู่บนพื้น

เหตุนี้เองทำให้อิโรชิเกิดไอเดียขึ้น โดยนำหน้าแมวจรจัดมาผสมกับตุ๊กตาส้มลูกญี่ปุ่น สร้างออกมาเป็นตัวละครหุ่นยนต์แมวจากอนาคตคอยช่วยเหลือเด็กชายที่แสนจะไม่ได้เรื่อง และตั้งชื่อว่า โดราเอมอน

เรื่องราวของ หุ่นยนต์แมว หุ่นตัว ตัวกลม สีฟ้า ชื่อ โดราเอมอน ที่มาจากอนาคตกลับมาช่วยเหลือเด็กประถมจอมขี้เกียจ โนบิตะ ด้วยของวิเศษจากอนาคต โดราเอมอนเริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในญี่ปุ่นในเดือนมกราคม พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) มีการตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์โชกาคูคัง ในหนังสือทั้งหมด 6 เล่มพร้อมกัน โดยมีทั้งหมด 1,344 ตอน และในวันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2540 โดราเอมอนได้รับรางวัลเทซึกะโอะซะมุ เป็นการ์ตูนดีเด่น (สมประสงค์ เจริญบุญสม, นิตยสาร a day: 62-76)

ชื่อเรียกในภาษาต่างๆ

การ์ตูนโดราเอมอนมีการตีพิมพ์ไปในหลายประเทศทั่วโลก ทำให้บางครั้งอาจจะมีมีการเรียกโดราเอมอนต่างกันในแต่ละภาษา

- ภาษาจีนกลาง - 小叮当 (Xiǎo Dīng Dāng, เลี้ยวติงตัง) หรือ 机械猫 (Jīxiè māo) หรือ 机器猫 (Jīqī māo)

- ภาษาจีนกวางตุ้ง ในประเทศฮ่องกง - 多啦A夢 (ด้วะหลาเอม้ง) แต่ก็นิยมเรียกว่า 叮噠 (Ding Dong)
- ภาษาเวียดนาม - Doraemon
- ภาษาจีนกลาง ในประเทศไต้หวัน - 哆啦A夢 แต่ก็นิยมเรียกว่า 小叮噠
- ภาษาตากาล็อก - Damulang
- ภาษาเกาหลี - ฉบับไพเรทใช้ชื่อว่า 동자몽 (toŋʈʰamoŋ) ส่วนฉบับลิขสิทธิ์ใช้ชื่อว่า 동자몽 도라에몽 (toraemoŋ)
- ภาษามาลเลย์- Doraemon แต่ออกเสียงว่า โดเรมอน (do.re.mon)
- ภาษาฮินดี และภาษาอินโดนีเซีย ยังคงเรียก Doraemon ตามต้นฉบับ (สมประสงค์ เขียมบุญสม, นิตยสาร a day : 65)

การ์ตูนโดราเอมอนกับประเทศไทย

การ์ตูนโดราเอมอนฉบับหนังสือการ์ตูนภาษาไทย สร้างปรากฏการณ์เป็นที่กล่าวถึงในวงการการ์ตูนเป็นอย่างมาก เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในช่วงกลางปีพ.ศ. 2524 โดยสำนักพิมพ์ธิดาน้อย ซึ่งเป็นบริษัทในเครือของสำนักพิมพ์มิตรไมตรี โดยตั้งชื่อการ์ตูนเรื่องนี้ว่า "โดราเอมอนแมวขอมขุ่น" แปลเป็นภาษาไทยโดย อนุสรณ์ สติรวัฒน์ ต่อมาสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้เช่นกันแต่ใช้ชื่อว่า "โดเรมอน" เพื่อไม่ให้ซ้ำกับทางสำนักพิมพ์แรก ในสมัยนั้นยังเป็นช่วงของหนังสือการ์ตูนที่ยังไม่มีการซื้อลิขสิทธิ์ถูกต้องจากทางญี่ปุ่น ทั้ง 2 สำนักพิมพ์จึงไม่ได้พิมพ์ตามลำดับของต้นฉบับทำให้มีการลงตอนซ้ำกัน

การ์ตูนโดราเอมอนได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้ง 2 สำนักพิมพ์จึงแข่งขันทางด้านความถี่ของการออกจัดจำหน่าย จากเดือนละเล่มในช่วงต้น ก็เปลี่ยนเป็นเดือนละ 2 เล่ม จนถึงอาทิตย์ละเล่ม สุดท้ายทางสำนักพิมพ์ธิดาน้อย ก็พิมพ์ถึงเดือนละ 3 เล่ม พิมพ์ไม่น้อยกว่า 70,000 เล่มต่อครั้งด้วยความถี่ในการพิมพ์ และการไม่มีการจัดลำดับถูกต้องตามต้นฉบับ ทำให้ในเวลาเพียง 7-8 เดือนการ์ตูนเรื่องนี้ก็ตีพิมพ์ครบทุกตอนตามต้นฉบับของฟูจิโกะ ฟูจิโอะที่ใช้เวลาเขียนติดต่อกันรวม 10 ปี

หลังจากนั้น หนังสือพิมพ์ไทยรัฐได้เห็นความนิยมของโดราเอมอน จึงได้มีการตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้ลงเป็นตอนๆ ในแต่ละวัน โดยเริ่มวันแรกวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2525 ถือได้ว่าเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องแรกที่มีการตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ เนื่องจากต้องการไม่ให้ซ้ำกับทาง 2

สำนักพิมพ์แรก ไทยรัฐจึงได้ตั้งชื่อใหม่อีกเป็น "โครามอน เจ้าแมวจอมยุ่ง" ด้วยเหตุนี้เองทำให้คนไทยเรียกชื่อ โคราเอมอน ต่างกันหลายชื่อ

สำนักพิมพ์สุดท้ายที่ตีพิมพ์โคราเอมอนฉบับหนังสือการ์ตูนในยุคนั้นคือ สยามสปอร์ตพับลิชชิง หรือสยามอินเตอร์คอมิกส์ ในปัจจุบัน และใช้ชื่อตามหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ แต่มีการแลกรูปลอกมาพร้อมในเล่ม อีกทั้งยังมีการประชาสัมพันธ์ที่ใหญ่โตที่ สวนสนุกแดนเนรมิต ใช้ชื่องานว่า "โลกของโครามอน" จัดให้มีกิจกรรมมากมายเช่น การประกวดร้องเพลงโคราเอมอนภาษาไทย ซึ่งร่วมมือกับค่ายเพลง อโซน่า ถึง 6 เพลง อีกทั้งยังมีนำเข้าสินค้าตัวละครโคราเอมอนจากประเทศฮ่องกงมาจำหน่ายในงานอีกด้วย

จนในปัจจุบันการ์ตูนเรื่องนี้ได้รับการซื้อลิขสิทธิ์ฉบับหนังสือการ์ตูนอย่างถูกต้อง โดยสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ซึ่งมีการตีพิมพ์ 45 เล่ม และมีการรวมเล่มพิเศษอีกหลายฉบับเช่น โคราเอมอนชุดพิเศษ โคราเอมอนพลัส และโคราเอมอนบิกบुकส์ อีกทั้งยังมีตีพิมพ์ซ้ำแล้วหลายรอบ

ในปีพ.ศ. 2525 ทางไซโยภาพยนตร์ได้มีการฉาย โคราเอมอน ตอนพิเศษ ขึ้นถึง 2 ตอนด้วยกัน คือตอน ไคโนเสาร์ของโนบิตะ และโนบิตะนักบุกเบิกอวกาศ ซึ่งก็ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ทางช่อง 9 ก็ได้มีการออกอากาศโคราเอมอนฉบับการ์ตูนทีวี ทางโทรทัศน์ เริ่มเมื่อวันที่ 5 กันยายน ในปีเดียวกัน ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างดีเช่นกัน ทำให้ช่อง 9 ได้รับการยอมรับในเรื่องของการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ และทีมนักพากย์การ์ตูนอีกด้วย สำหรับในปัจจุบัน โคราเอมอน ตอนพิเศษ มีการจัดฉายในโรงภาพยนตร์เป็นประจำทุกปีอีกครั้ง โดยบริษัทดับบลิวพีเอ็มฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล เริ่มในปีพ.ศ. 2544 เป็นต้นมา และบริษัทโรส วิดีโอ จำกัด เป็นผู้ได้รับลิขสิทธิ์การ์ตูนโคราเอมอน ในรูปแบบวีซีดีและดีวีดีทั้งการผลิตและจำหน่ายในประเทศไทย เป็นภาคโคราเอมอน ตอนธรรมดา จำนวน 10 ชุด และโคราเอมอน ตอนพิเศษ จำนวน 9 ชุด ส่วนโคราเอมอน ตอนธรรมดา ก็มีการฉายซ้ำเป็นระยะ และฉายตอนใหม่อยู่เรื่อยๆ ทางสถานีโทรทัศน์ โมเดิร์นไนน์ ทีวี และลิขสิทธิ์ในตัวละครที่นำไปผลิตเป็นสินค้าเป็นของ บริษัทเอไอ (Animation International) ของประเทศฮ่องกง

โครงเรื่อง

เนื้อเรื่องในตอนธรรมดาส่วนมากจะเกี่ยวกับปัญหาของโนบิตะที่มักถูกเพื่อนๆ แกล้ง(แต่บ่อยครั้งก็เป็นฝ่ายหาเรื่องใส่ตัวเอง) โดยมีเพื่อนที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องคือโคราเอมอน หุ่นยนต์แมวจากอนาคตที่คอยดูแลช่วยเหลือโนบิตะตลอดเวลาด้วยของวิเศษจากอนาคต ชิซุกะ สาวน้อยผู้เป็นที่รักของเพื่อนๆ และเป็นคนที่โนบิตะแอบชอบอยู่ ไจแอนท์เด็กที่ดูเป็นอันธพาล แต่ที่

จริงเป็นคนอารมณ์อ่อนไหวและรักการร้องเพลง ชูเน โอะผู้มีฐานะทางบ้านดีที่สุดในกลุ่ม มินิ สัย ชอบคุยโม้ เป็นคู่หูกับ ใจแอนท์ที่คอยกลั่นแกล้ง โนบิตะอยู่ตลอด และเดคิสุงิ เป็นเด็กเรียนเก่ง นิ สัย ดี รักความถูกต้อง มีน้ำใจ แต่ไม่ค่อยมีบทบาทมากนัก ตัวละครสำคัญนอกจากนี้ก็มี โดราเอมอน หุ่นยนต์แมวที่มีกระเป๋ามิติที่ 4 และของวิเศษ เหมือนกับ โดราเอมอน ผู้เป็นพี่ชาย และคุณพ่อและแม่ของ โนบิตะ ซึ่งแม่ดูจะมีบทบาทในเรื่องมากกว่าพ่อ แม้ว่า โนบิตะ ใจแอนท์ ชูเน โอะ และคนอื่นจะดูเหมือนมีปัญหากันบ่อยแต่ในความจริงแล้วก็รักเพื่อนพ้องและช่วยเหลือกันดี จะเห็นได้จาก การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่พวกโนบิตะและเพื่อนๆ กลุ่มนี้ต้องออกไปผจญภัย ในดินแดนต่างๆ ร่วมกัน (อ้างอิงจาก www.modernine.mcot.net/cartoon)

ตัวละครหลักในเรื่อง

ในเรื่องมีตัวละครหลักที่สำคัญ 7 ตัว ได้แก่

โดราเอมอน หุ่นยนต์แมวจากอนาคตกลับมาช่วยเหลือ โนบิตะ โดยเขาใช้ชีวิตเป็นหลานของ โนบิตะเป็นผู้ส่งมา

โนบิตะ เด็กชายที่ไม่เอาไหน ทั้งเรื่องการเรียน กีฬา นิ สัย ขี้เกียจ และชอบนอนกลางวัน แต่เก่งด้านยิงปืนและพันด้าย

ชิซุกะ เด็กสาวน้ำใจดี เป็นที่รักของทุกคน ชอบการอาบน้ำเป็นอย่างมาก และชอบกินมันเผาเป็นพิเศษ

ใจแอนท์ เด็กอ้วน หัวใจประจำกลุ่ม ชอบแกล้ง โนบิตะเป็นประจำ แต่ก็มีหลายครั้งที่แสดงความผูกพันกับ โนบิตะ มีความฝันอยากจะเป็นนักร้อง

ชูเน โอะ เด็กจ้าวคประจำโรงเรียน ฐานะดี และเป็นเพื่อนซี้กับ ใจแอนท์ ชอบพูดคุยขยอและจีประจบ

โนบิ โนบิสึเกะ พ่อของ โนบิตะ ทำงานเป็นพนักงานบริษัท ปกติจะเป็นคนใจดีกับ โนบิตะเสมอ แต่ก็เข้มงวดเป็นบางครั้ง เก่งด้านวาดภาพ ชอบตีกอล์ฟ ขับรถไม่เป็นและมักขี้ลืมอยู่บ่อยครั้ง

โนบิ ทามาโกะ แม่ของ โนบิตะ เป็นแม่บ้านที่ใจดีแต่จะจู้จี้กับเรื่องของ โนบิตะอยู่ตลอด เพราะอยากให้ โนบิตะมีอนาคตที่ดี ด้วยการบังคับ โนบิตะด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการเรียน (อ้างอิงจาก www.modernine.mcot.net/cartoon)

โดราเอมอนตอนธรรมดา (การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์)

โดราเอมอนตอนธรรมดา (Doraemon television series) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น(อะนิเมะ) เริ่มออกอากาศทางโทรทัศน์ครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นช่วงระหว่างวันที่ 1 เมษายน ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2516 ทางนิปปอนเทเลวิชั่น แต่ยังไม่เป็นที่รู้จักนัก จนต่อมาปีพ.ศ. 2522 ทีวีอาซาฮี ทำให้การ์ตูนที่วีนี่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ออกอากาศไปทั้งหมด 1,049 ตอน ออกฉายตอนสุดท้ายเมื่อวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2548 หลังจากนั้นมีการสร้างการ์ตูนทีวีชุดนี้เพิ่มเติมโดยมีทีมนักพากย์ชุดใหม่ เพื่อเป็นการฉลองการครบรอบของโดราเอมอนเริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ 15 เมษายน พ.ศ. 2548

สำหรับประเทศไทยเริ่มออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2525 ทางสถานีโทรทัศน์ โมเดิร์นไนน์ ทีวี หรือช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ในสมัยนั้น เริ่มออกอากาศวันแรกเมื่อวันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2525 ช่วงเวลาประมาณ 10.00 น. ในวันเสาร์ และอาทิตย์ โดยฉายต่อจากการ์ตูนทีวีเรื่อง หน้ากากเสือ หลังจากได้ออกอากาศก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เป็นการสร้างชื่อให้กับช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ให้เป็นที่ยอมรับในเรื่องการ์ตูนทีวี หลังจากนั้นทางช่อง 9 ก็นำกลับมาฉายใหม่หลายครั้ง แต่ในฉบับการ์ตูนทีวีที่ออกอากาศทางช่อง 9 จะเรียกโดราเอมอน ว่า "โดเรมอน" ตามชื่อที่ใช้โดย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ผู้พิมพ์โดราเอมอนฉบับการ์ตูนในสมัยนั้น และไซโยภาพยนตร์ ผู้จัดฉาย พิเศษ สำหรับปัจจุบัน (พ.ศ. 2550) ทางโมเดิร์นไนน์ทีวีได้นำโดราเอมอน มาออกอากาศอีกครั้งทุกวันศุกร์ เวลา 16.40-17.05 น. และ ทุกวันเสาร์-อาทิตย์ เวลา 08.00- 08.30 น. (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ออนไลน์ . 2550,3 เมษายน)

โดราเอมอนตอนพิเศษ (การ์ตูนที่ฉายทางโรงภาพยนตร์)

โดราเอมอน ตอนพิเศษ (อังกฤษ: Doraemon the movies) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวฉบับพิเศษ สร้างโดยบริษัทผลิตภาพยนตร์ โตโฮ เพื่อจัดฉายในโรงภาพยนตร์ปีละ 1 ตอนในช่วงเดือนมีนาคมเป็นประจำทุกปี ในประเทศญี่ปุ่นเริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 (พ.ศ. 2523) ตอนไดโนเสาร์ของโนบิตะทั้งนี้ในปี พ.ศ. 2548 ยังมีการฉลองครบรอบ 25 ปีของการฉายโดราเอมอนฉบับภาพยนตร์อีกด้วย และในเดือน มีนาคม ปี พ.ศ. 2549 ที่ประเทศญี่ปุ่นก็ได้มีการฉาย โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ตอนไดโนเสาร์ของโนบิตะฉบับสร้างใหม่ โดยใช้ทีม นักพากย์ชุดใหม่ทั้งหมด ซึ่ง

เป็นชุดที่พากย์เสียงให้กับ โดราเอมอนฉบับการ์ตูนทีวี สร้างใหม่ที่กำลังออกอากาศทางโทรทัศน์ของประเทศญี่ปุ่นอยู่ในขณะนี้ นอกจากนั้นยังมีการดัดแปลงผลิออกเป็นฉบับหนังสือการ์ตูน ด้วยปัจจุบันมีการสร้างมาแล้วทั้งหมด 25 ตอน และมีการนำตอนเก่ามาสร้างใหม่ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2006 (พ.ศ. 2549) อีก 2 ตอน

สำหรับประเทศไทยนั้น โดราเอมอน ตอนพิเศษ เข้าฉายใน โรงภาพยนตร์ ตอนแรกคือ ไดโนเสาร์ของโนบิตะ (Nobita's Dinosaur) นำเข้ามาฉายโดย ไซโยภาพยนตร์ เริ่มรอบปฐมทัศน์ 2 โรงด้วยกันคือ โรงภาพยนตร์เมโทร และ โรงภาพยนตร์ สามย่าน เมื่อวันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2525 หรือหลังจากประเทศญี่ปุ่น 2 ปี ทางไซโยภาพยนตร์ใช้ชื่อตอนว่า "โดเรมอนผจญไดโนเสาร์" ตามชื่อเรียกโดราเอมอนฉบับหนังสือการ์ตูนและการสะกดคำในสมัยนั้น หลังจากเข้า ฉายประมาณ 1 เดือน สามารถทำรายได้ประมาณ 2 ล้านบาท ซึ่งถือว่าเป็นรายได้ที่ไม่น้อย เมื่อเทียบกับสมัยปัจจุบัน ต่อมาทางไซโยภาพยนตร์นำตอนที่สองของฉบับภาพยนตร์มาฉายคือ โนบิตะนักบุกเบิกอวกาศ โดยเข้าฉายหลังจากตอนแรกออกจากโรงภาพยนตร์ไปได้เพียงสัปดาห์เดียว ตอนนี้นำเข้าฉายในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2525 โดยตั้งชื่อตอนว่า "โดเรมอนบุกพิภพอวกาศ" มีการเพิ่มโรงขึ้นอีก 1 โรงคือ โรงภาพยนตร์เฉลิมไทย แม้จะเข้าฉายในช่วงเวลาปิดเทอม และมีการเพิ่มโรง แต่รายได้ก็น้อยกว่าที่คาดการณ์ไว้ เหตุเพราะในช่วงเวลานั้น ทางช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ได้เริ่มมีการออกอากาศการ์ตูน โดราเอมอน ตอนธรรมดา ทางโทรทัศน์ ทำให้ประชาชนไม่สนใจในการเข้าชมในโรงภาพยนตร์เท่าที่ควร

หลังจากนั้นโดราเอมอน ตอนพิเศษ ก็ไม่มีผู้จัดฉายในประเทศไทยอีกเลย แต่สามารถหาชมได้ในรูปแบบวีดีโอเทป หรือวีซีดีแทน แต่ในปีพ.ศ. 2544 ทางวิจิตรฟิล์มได้จัดฉายโดราเอมอน ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ในวันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2544 เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองโดราเอมอนอายุครบ 30 ปี ถือได้ว่าเป็นการกลับมาของโดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ที่จัดฉายในโรงภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่ง นับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2525 หรือเป็นเวลาเกือบ 20 ปีทีเดียว ซึ่งฉายหลังประเทศญี่ปุ่นเพียงปีเดียว

ในอีก 2 ปีให้หลังได้มีการเปลี่ยนผู้จัดฉายเป็นบริษัทดับบลิว พี เอ็ม ฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จัดฉายโดราเอมอนตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค เข้าฉายในวันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2546 หลังจากนั้นก็ได้จัดฉายเป็นประจำเรื่อยมา (สมประสงค์ เขียมบุญสม , นิตยสาร a day:, 2545: 62- 76)

เหตุผลในการเลือกการ์ตูนโดราเอมอนมาทำการศึกษา

จากเรื่องราวโดราเอมอนที่กล่าวไว้ข้างต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจน การ์ตูนโดราเอมอนสามารถเป็นตัวแทนการ์ตูนญี่ปุ่นได้ ด้วยชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ และมีความเป็นญี่ปุ่น รวมทั้งตัวละครที่สามารถเข้ากับคนทุกเพศทุกวัย ทุกเชื้อชาติ ทั่วโลก พร้อมกับเนื้อเรื่องที่แฝงไปด้วยความเป็นญี่ปุ่น ที่สอดแทรกคุณธรรมปราชญ์ตะวันออก เช่น ความรับผิดชอบซื่อสัตย์ ความรักเพื่อนฝูง ความผูกมิตรไมตรี ความจงรักภักดี การอยู่เป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้ผู้อ่านผู้ชม มีความรู้สึกมีส่วนร่วม เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน จึงทำให้การ์ตูนโดราเอมอนเกิดความนิยมอย่างมากและยาวนาน เมื่อเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นๆ

สำหรับการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนโดราเอมอน ส่วนใหญ่มักจะศึกษาผ่านสื่อหนังสือการ์ตูน หรือ ภาพยนตร์การ์ตูน ตอนธรรมดา โดยอาจจะมีเหตุผลในเรื่องการระยะเวลาในการนำเสนอของสื่อ ที่ใช้เวลาไม่มากในการอ่านหรือชม แต่การ์ตูนโดราเอมอนนั้น มีการผลิตภาพยนตร์ ตอนพิเศษ ขึ้น ซึ่งได้รับความนิยมอย่างในสังคม รวมทั้งในประเทศไทยด้วย คุณได้จากยอดผู้ชมในโรงภาพยนตร์เมื่อเทียบกับการ์ตูนต่างประเทศ และยังไม่มีการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นนอกจากการ์ตูนโดราเอมอนที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ หรือยอดจำหน่ายจากแผ่นวีซีดีและดีวีดีที่เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการ์ตูน จะเห็นได้ชัดว่า การ์ตูนโดราเอมอน มีจำหน่ายมากกว่าการ์ตูนเรื่องอื่น

คุณจิรัฐ บวรวิณะ รองประธานกรรมการสายการตลาดบริษัท โรส วิดีโอ จำกัด กล่าวไว้ว่า “จากความสำเร็จของบริษัท โรส วิดีโอ ที่กำลังจะก้าวสู่ปีที่ 20 ได้เตรียมพร้อมประกาศศักยภาพความเป็นบริษัทชั้นนำแบบครบวงจร ซึ่งทางผู้บริหารและทีมงานได้รุกทำตลาดในช่องทางต่างๆ อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น 2 มิติ ซึ่งจากการทำตลาดในปีที่ผ่านมา โรส แอนิเมชัน สามารถทำรายได้ให้กับบริษัทมากกว่า 280 ล้านบาท ต่อปี ซึ่งการ์ตูนโดราเอมอนและนารูโตะ เป็นการ์ตูนที่ขายดีอันดับ 1 ของประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทยในขณะนี้ รวมทั้งการ์ตูนแอนิเมชันที่อยู่ในสังกัด ทำให้บริษัทสามารถขึ้นแท่นเป็นผู้นำอันหนึ่งทางด้านการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น 2 มิติ ในเมืองไทย” (ฝ่ายประชาสัมพันธ์, 2549)

สำหรับการ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีความแตกต่างกับการ์ตูนโดราเอมอน ตอนธรรมดาที่การ์ตูน ตอนพิเศษ นั้น ถูกสร้างขึ้นมาปีละ 1 ครั้ง เพื่อนำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ทำให้มีความ

ต่อเนื่องในการนำเสนอเนื้อหามากกว่าการ์ตูน โดราเอมอน ตอนธรรมดาหรือหนังสือการ์ตูน ซึ่งสามารถสร้างรายละเอียดในการนำเสนอได้มากกว่าทางโทรทัศน์ ที่จำกัดด้วยระยะเวลา ส่งผลให้ผู้ชม โดยเฉพาะที่เป็นเด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการชม

รวมทั้งผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจที่เมื่อออกจากโรงภาพยนตร์ ยังสามารถนำมาผลิตเป็น ซีดี, วีซีดี, ดีวีดี, เกมวิดีโอ, เกมคอมพิวเตอร์ หรือสื่อทางดิจิทัลต่าง ๆ รวมทั้งการผลิตสินค้าของที่ระลึก เกี่ยวกับตัวละครในการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

ดังนั้น จะเห็นเมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นครอบครองตลาดการ์ตูนในประเทศไทยมานานหลายปี จึงมีคำถามในใจว่าทั้งที่การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมาตีพิมพ์ในไทย หรือการนำภาพยนตร์การ์ตูนเข้ามาฉายในประเทศไทย โดยที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาใดๆ นั้น การ์ตูนจะนำเสนอเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมในด้านใดบ้าง มีลักษณะเช่นใด และอย่างไร โดยศึกษาจากเนื้อหา คือการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ผ่านเรื่องราวจากตัวละคร

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการนำเสนอแนวคิดหลักผ่านแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

1.3 ปัญหาวิจัย

1. แนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ คืออะไร
2. ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นอย่างไรบ้าง

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1. การศึกษาวิจัยนี้มุ่งศึกษาการวิเคราะห์ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องด้านวัฒนธรรมที่สอดแทรกในสื่อการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ซึ่งได้รับความนิยมในประเทศไทยมาเป็นระยะเวลาประมาณ 30 ปี ซึ่งสามารถดูได้ทุกเพศทุกวัย

2. ขอบเขตของตัวการวิเคราะห์ คือเกี่ยวกับเนื้อหาความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมที่สอดแทรกในการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เท่านั้น ที่ปรากฏอยู่เป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตผ่านตัวละครในการ์ตูนนั้น ๆ เป็นหลัก จำนวน 9 ตอน ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2533 - 2547

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนหรือหนังการ์ตูนที่มีผลิตและแปลมาจากภาษาญี่ปุ่น โดยมีลักษณะภาพลายเส้นต่างๆ มีโครงสร้างภาพต่างๆ ที่ง่าย ๆ มีสีสัน สวยงาม ควบคู่ไปกับการใส่เสียงและเสียงประกอบต่างๆ โดยถ่ายทอดความหมาย เนื้อหาต่อเนื่องสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบ เล่าเรื่องโดยการลำดับภาพต่อเนื่องและเคลื่อนไหวได้เสมือนจริง มีบทพูดหรือสนทนา ที่อยู่ในรูปแบบสื่อต่างๆ เช่น สื่อภาพยนตร์ สื่อโทรทัศน์ สื่อบันทึกภาพและเสียงแบบ วิดีโอ วีซีดี หรือ ดีวีดี ในการศึกษาวิจัยในที่นี้หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ
2. การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนหรือหนังการ์ตูนเรื่องยาวตอนพิเศษ ที่ผลิตขึ้นมาเพื่อจัดฉายในโรงภาพยนตร์ปีละ 1 ตอน แต่เมื่อออกจากโรงภาพยนตร์จะถูกผลิตออกในรูปแบบของ วีซีดี หรือ ดีวีดี (ในที่นี้มีจำนวนทั้งหมด 9 ตอน)
3. ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น หมายถึง ภาพหรือลักษณะที่เป็นตัวแทนวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ
4. วัจนภาษา/ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) หมายถึง การสื่อสารที่ใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน ในการสื่อสารเพื่อสื่อความหมาย
5. อวัจนภาษา/ภาษาที่ไม่ใช่ถ้อยคำ (Non-Verbal Language) หมายถึง การสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน ในการสื่อสาร แต่ใช้ภาษาท่าทาง สัญญาณ สิ่งของ วัตถุ เพื่อสื่อความหมายแทน
6. วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ (Material Culture) หมายถึง ลักษณะรูปธรรม เป็นวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุสามารถสัมผัส จับต้องได้ ได้แก่ สิ่งก่อสร้าง ที่อยู่อาศัย เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เครื่องอุปโภคบริโภค อาหารการกิน ยานพาหนะ เครื่องแต่งกาย เป็นต้น

7. วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non- Material Culture) หมายถึง ลักษณะ นามธรรม เป็นวัฒนธรรมทางด้านจิตใจที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ถิ่นประเพณี ค่านิยม เป็นต้น
8. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง แนวคิดที่อยู่ในเรื่องราวที่ผู้ผลิตสร้างสรรค์ขึ้นและต้องการที่จะสื่อออกมาให้ผู้รับสาร ผู้ดู ผู้ชม ได้รับความรู้
9. การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพประเภทหนึ่งที่ ใช้วิเคราะห์สื่อ (Media) โดยศึกษาลักษณะเนื้อหาของสื่อ เพื่อให้ได้คำตอบของการศึกษาวิจัย
10. การเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification) หมายถึง การเล่าเรื่องประเภทหนึ่งที่ ใช้วิธีการเล่าการกล่าวถึงที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม หรือเป็นวัตถุขึ้นมา ให้มีตัวตนขึ้นมา เป็นการสมมุติสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต สัตว์ พืช ปรากรูให้มีความรู้สึกและการกระทำได้ประหนึ่งคน ที่สามารถพูดจาปราศรัย เจ็บปวด ร้องไห้ ดีใจ โกรธแค้น ฯลฯ เหมือนที่กับมนุษย์รู้สึก
11. วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและได้เรียนรู้ ยอมรับเข้ามาเพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกในสังคม และสังคมยอมรับในสิ่งนั้นๆ มีการสืบทอด และยึดถือปฏิบัติกันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในสังคม
12. การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication) หมายถึง กระบวนการแลกเปลี่ยนและตีความสัญลักษณ์และบริบทหนึ่ง ๆ โดยบุคคลในกระบวนการสื่อสาร นั้นมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากในระดับที่มีการตีความและมีความคาดหวังเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมแตกต่างกัน นำไปสู่ความหมายที่ไม่เหมือนกัน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการศึกษาทำให้ทราบถึงแนวคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอน พิเศษ มีลักษณะการดำเนินเรื่องที่เหมือนกัน เพื่อให้ได้ถึงแก่นความรู้ที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน
2. ผลการศึกษจะทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่นในด้านต่างๆ ที่นำเสนอสอดแทรกในภาพยนตร์การ์ตูน
2. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา เรียนรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูน

3. ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสื่อการ์ตูนที่เน้นด้านเชิงความเป็นญี่ปุ่น
4. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวัฒนธรรมของการ์ตูนในประเด็นอื่นๆ ที่กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ” มีแนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นกรอบทางความคิดเพื่อการศึกษา ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดและความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon)
- 2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)
- 2.3 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)
- 2.4 แนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุคคลาธิฐาน (Personification)
- 2.5 แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)
- 2.6 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรม (Cultural)
- 2.7 แนวคิดเรื่องความเป็นญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม
- 2.8 แนวคิดกระบวนการขัดเกลาทางสังคมหรือกระบวนการสังคมประกิด
- 2.9 แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message)
- 2.10 ผลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon)

ความหมายและลักษณะของการ์ตูน

การ์ตูนเป็นสื่อที่น่าสนใจสำหรับเด็ก เพราะการ์ตูนสื่อความหมายออกมาในลักษณะของภาพประกอบคำบรรยายช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการ โดยมีหลักการและทฤษฎีที่ต้องทำความเข้าใจก่อนคือ

The Encyclopedia Americana (1996, 728) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนหมายถึง การเขียนภาพลายเส้น หรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแหนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ และให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 , 90) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน (น.) คือ ภาพล้อ ภาพตลก บางเขียนเป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนให้ผู้อื่นขบขัน บางที่เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

คำว่า “การ์ตูน” จำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) กับ การ์ตูนเรื่อง หรือ นิยายภาพ (Comics) โดย The Encyclopedia Americana (1972 : 728) ให้ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูนเพิ่มเติมไว้ว่า การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาอิตาเลียนว่า Carto และภาษาละตินว่า Carto มีความหมายว่า ระบาย เพราะสมัยนั้น การ์ตูนเป็นการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ บนฝ้าย่าน หรือการเขียนลวดลายลงบนกระจกและลายกระเบื้องเคลือบ

การ์ตูนจัดเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดความเข้าใจและความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพชวนขันที่คิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง สำหรับการ์ตูนเรื่องหรือ นิยายภาพ (Comics) นั้นได้แก่ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดียว หรือหลายช่องก็ได้ ที่แสดงเรื่องหรือเหตุการณ์ตลก ขำขัน หรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง มีการผจญภัยต่าง ๆ เป็นเทพนิยายหรือนิทาน เมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เป็นเล่ม การ์ตูนที่เป็นช่องเดียว หรือหลายช่องก็ได้ ที่แสดงเรื่องหรือเหตุการณ์ตลก ขำขัน หรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง มีการผจญภัยต่าง ๆ เป็นเทพนิยายหรือนิทาน เมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เป็นเล่ม เรียกว่า Comics Books ดังนั้น ความหมายของ Comics คือสิ่งที่ตีพิมพ์เป็นเล่ม เป็นชุด หรือมีการกำหนดออกตามระยะเวลา ซึ่งในภาพชวนขันเป็นสิ่งเร้าใจในการอ่านเป็นอย่างสูง อารมณ์ขันในภาพนิ่งมิใช่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง ที่เรียกว่า Caricature ซึ่ง หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริงไป แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ ซึ่งพบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมืองจนเรียกว่า การ์ตูนการเมือง

อาจกล่าวได้ว่า การ์ตูนเรื่อง (Comics) คือ หนังสือที่ดำเนินเรื่องด้วยภาพการ์ตูนแทนที่จะมีตัวหนังสือบรรยายเป็นหน้า ๆ อย่างหนังสือธรรมดาก็กลายเป็นภาพทั้งหมด คำบรรยายหากจะมีก็เป็นเพียงข้อความสั้น ๆ ให้ความรู้ที่ไหน ส่วนจะให้ทำอะไรอย่างไรมัน จะบรรยายเป็นคำพูดของตัวละคร ผู้อ่านจะมีความรู้สึกเหมือนดูละคร ซึ่ง Comics นี้ เป็นลักษณะที่ตรงกับคำว่า “ การ์ตูน ” ในภาษาไทยมากที่สุด เพราะเมื่อพูดถึงการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวตีพิมพ์เป็นหนังสือ หรือนิตยสารมากกว่าความหมายอื่น (รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์ , 2536 : 20)

ลักษณะของการ์ตูน

การ์ตูนมีลักษณะพิเศษซึ่งแตกต่างจากสื่ออื่น ๆ แต่การ์ตูนก็ทำหน้าที่ในการสื่อสาร เช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่น ๆ โดยเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับสื่อการ์ตูนกับสื่อประเภทอื่น ๆ อาจทำให้เข้าใจการ์ตูนมากขึ้น (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541: 11 – 12)

- การ์ตูนเป็นภาพวาด จึงถูกจัดให้เป็นศิลปะ ลายเส้นชนิดหนึ่งเช่นเดียวกับภาพประกอบซึ่งทั้ง 2 อย่าง มีข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด คือ ภาพประกอบเน้นที่การนำเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่สำคัญมาแสดง เพียงจุดเดียว ส่วนการ์ตูน เป็นการเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องไปตามลำดับ
- เทียบกับวรรณกรรม เนื่องจากการเล่าเรื่องเน้นสิ่งสำคัญในการ์ตูนเพื่อตอบสนองผู้คน และอาจแทนที่หนังสือนิยายราคาถูก หรือนวนิยายเรื่องยาวตามนิตยสารได้ เพราะการ์ตูนสามารถให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้โดยง่าย โดยใช้เวลานั่งอ่าน และสามารถเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้ทันที แต่หากเรามองการ์ตูนในแง่วรรณกรรมเพียงอย่างเดียว ย่อมไม่ได้เนื้อหาสาระ แห่งการ์ตูนไว้ทั้งหมด
- เทียบกับละคร ทั้งละครและการ์ตูนต่างใช้บทสนทนาโต้ตอบ ให้เป็นประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เช่น เพื่อแสดงนิสัยและเจตนาเพื่อขมวดปมให้ลงจนชวนติดตาม เพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์
- เทียบกับภาพยนตร์ ซึ่งใกล้เคียงกับการ์ตูนมากกว่าอย่างอื่น และส่งผลกระทบต่อกันอย่างต่อเนื่อง

จากการเปรียบเทียบการ์ตูนกับสื่ออื่น ๆ จะเห็นได้ว่า การ์ตูนมีลักษณะการแสดงออกเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของการ์ตูนเอง จึงจัดเป็นสื่อได้อย่างหนึ่ง ที่แตกต่างจากสื่ออื่น

การ์ตูนจะมีคุณสมบัติเบื้องต้น คือ ต้องง่าย (Simple) มุ่งเน้นเพียงภาพโครงร่าง มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว อีกคุณสมบัติหนึ่งของการ์ตูน คือ ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerated) เช่น ภาพหน้าคนจะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง ขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ นอกจากนี้ยังเพื่อเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกทางอารมณ์บนใบหน้าได้มาก ๆ ซึ่งเป็นการสื่อสารถึงลักษณะบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละคร

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการแสดงออกในเชิงปัจเจกชนของผู้วาดและผู้อ่าน ลักษณะที่เป็นไปไม่ได้ หรือเหนือจริงเป็นคุณสมบัติพิเศษอย่างหนึ่งของการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนั้นแล้วการ์ตูนญี่ปุ่นมีแนวเรื่องต่าง ๆ มากมาย มีจุดประสงค์เน้นไปที่ความบันเทิง หรือฆ่าเวลาในสังคมญี่ปุ่น แก่น

เรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความหลากหลายมาก การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย มักจะเป็นเรื่องตลกขบขัน เรื่องเกี่ยวกับกีฬา การผจญภัย ภูตผีปิศาจ นิยายวิทยาศาสตร์ และเรื่องชีวิตในโรงเรียน ส่วนการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงนั้นมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักในอุดมคติ ส่วนการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่มักมีแก่นเรื่องกว้างตั้งแต่เรื่องศาสนาไปจนถึงเรื่องโป๊ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องประเภทหลังมากกว่า นอกนั้นก็เป็นเรื่อง นักรบ รักการพนัน

ปัจจุบันมีการ์ตูนหลากหลายแนวให้เลือกอ่านโดยมีทั้งการ์ตูนสำหรับเด็ก การ์ตูนสำหรับหนุ่มสาว การ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ เนื่องจากการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น มีตีพิมพ์ออกมามากมายและหลายรูปแบบทำให้นักวาดการ์ตูนในญี่ปุ่นทั้งหลายต้องแข่งขันกันอย่างจริงจัง เพื่อที่จะเสนอแนวเรื่องใหม่ๆ ตัวละครแปลกๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน หรือจากจินตนาการในอนาคต จากงานวิจัยแนวเรื่องของการ์ตูนโดยรวบรวมจากการสำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นในบริเวณโตเกียวและโอซาก้า และตามร้านหนังสือการ์ตูน (Manga-ya) ทั่วไป โดยกวี บำรุงไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ในการวิเคราะห์แนวเรื่องและเนื้อหาของการ์ตูนรวมทั้งงานวิจัยของสมคิด ปลอดโปร่ง (2528) ที่ศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนโดยจัดแบ่งแนวเรื่องของการ์ตูนออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่

1. แนวนิยายวิทยาศาสตร์ การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคต หรือการผจญภัยในอวกาศและจักรวาลอันลึกลับ มักจะมียานอวกาศและพระเอกหุ่นเขี้ยวเป็นตัวชูโรง
2. แนวผีสิงและสัตว์ประหลาด นำเอาผีหรือสัตว์ประหลาดมาเป็นพระเอก โดยวาดให้มีความน่ารัก น่าเอ็นดู เป็นมิตร มีคุณธรรมคอยปกป้องช่วยเหลือคนอื่น
3. แนวความรักของหนุ่มสาว นำเสนอเรื่องราวความรักของตัวละครในเรื่อง ซึ่งมักสอดแทรกอยู่ในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย โดยพระเอกมักจะหนุ่มหล่อ ทะเล้น มีความสามารถในการเล่นกีฬาและเป็นขวัญใจของสาว ๆ ส่วนนางเอกมักเป็นสาวน้อยช่างฝัน
4. แนวการแข่งขันเกมและกีฬา นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันเกมและกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยตัวเอกของเรื่องเป็นผู้ที่มีความพากเพียร อดทน ขยันฝึกซ้อมเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ เป็นการต่อสู้ที่มีคุณธรรมและมีน้ำใจนักกีฬา
5. แนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะ เป็นแนวการผจญภัยของตัวเอกและกลุ่มเพื่อน ๆ ซึ่งตัวละครในเรื่องอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในสถานที่ต่าง ๆ ไปพบสิ่งที่แปลกมหัศจรรย์ ปัญหา และความสนุกสนาน

6. แนวการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ การ์ตูนที่ดำเนินเรื่องราวตามชีวิตจริงของคนในยุคปัจจุบัน แต่มีสิ่งวิเศษมหัศจรรย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งวิเศษมหัศจรรย์นี้อาจจะมาในรูปแบบของคน สัตว์เลี้ยง ตุ๊กตา และหุ่นยนต์ก็ได้ และสิ่งที่มีมหัศจรรย์เหล่านี้จะเข้ามาพัวพันกับการดำเนินชีวิตของตัวละครในด้านต่าง ๆ เช่น ช่วยแก้ปัญหา สร้างปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยาก และความสนุกสนานสารพัดแบบ

7. แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม การ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างยอดมนุษย์กับปีศาจร้าย การพิทักษ์โลกมนุษย์จากเหล่ามารร้ายและความดีชนะความชั่วเสมอ โดยตัวเอกในเรื่องมักจะเป็นมนุษย์แต่ดำเนินชีวิตเหมือนคนธรรมดา แต่เมื่อมีเหตุการณ์ร้ายก็จะแปลงร่างไปปราบเหล่ามารร้าย

8. แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง แนวเรื่องเป็นการดำเนินชีวิตโดยทั่วไปของตัวละครในเรื่องซึ่งเป็นคน โดยอาจจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน แต่สอดแทรกด้วยเหตุการณ์ที่สนุกสนาน ตื่นเต้น

9. แนวการให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งให้ความรู้ต่าง ๆ โดยเฉพาะ ซึ่งมักจะเสนอความรู้ผ่านตัวแสดงและเรื่องราวที่สร้างสรรค์อย่างสนุกสนาน

โดยแนวเรื่องในแต่ละแนวก็จะมีมากน้อยต่างกันไปในแต่ละยุค และถูกใจผู้รับสารแต่ละกลุ่มแตกต่างกัน แนวเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 9 แนวนี้ ยังคงมีความสอดคล้องนำมาประยุกต์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ได้ในปัจจุบัน

คุณสมบัติของสื่อการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนจัดได้ว่า เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ซึ่งนับวันจะมีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กวัยเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะโดยตรงหรือทางอ้อม การ์ตูนเป็นสิ่งที่ให้ความรู้ และความบันเทิงแก่เด็ก

หนังสือการ์ตูนทั่วไป มีสิ่งเร้าใจอยู่ในตัว เช่น ตัวเอก หรือเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ เด็กส่วนใหญ่มีแรงจูงใจที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนเปรียบเสมือนเป็นสะพานที่เชื่อมระหว่าง “การไม่อ่าน” กับ “การอ่านอย่างสนุกสนาน” แต่การอ่านหนังสือทุกประเภท ย่อมมีทั้งประโยชน์และโทษ

ประโยชน์

1. สนองต่อความต้องการและความสนใจของผู้อ่าน
2. ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดนิสัยรักการอ่าน โคร้เรียนรู้อันเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ต่อไป

3. เสริมสร้างจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพ
4. ให้ความรู้คุณธรรม และถ่ายทอดค่านิยมที่ดีงามของสังคมให้กับผู้อ่าน โดยเฉพาะเด็ก
5. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
6. สำหรับเด็ก ๆ สามารถชดเชยสิ่งที่ขาดแคลน ทำให้เกิดความสบายใจ มีความหัดเทียม และเข้าใจชีวิต รวมทั้งช่วยฟื้นฟูจิตใจในภาวะต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

โทษ

1. เด็ก ๆ อาจเกิดการเรียนรู้เกินวัยในมโนทัศน์ที่ไม่เหมาะสม
2. อาจจะได้เรียนรู้คำที่ผิดเพี้ยน ตัวสะกดการันต์ที่ไม่ถูกต้อง ทำให้ใช้คำอย่างผิด ๆ
3. การนำเสนอที่น่ากลัว อาจทำให้ผู้อ่านมีบุคลิกกลายเป็นคนหวาดกลัว ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง ถ้าเป็นภาพที่เขียนลวก ๆ หรือบิดเบือนความจริงไปมากอาจทำให้เกิดการเข้าใจผิดเห็นทุกสิ่งเป็นของเล่นไปหมด อาจเกิดอันตราย
4. ถ้ามีเนื้อหาเสนอภาพที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ อาจกระตุ้นในเด็กสนใจ หรือทดลองเรื่องเพศอย่างลึกซึ้งก่อนถึงวัยอันสมควร
5. ทำให้ขาดความสนใจในการเรียน
6. ลิ่นเปลืองทุนทรัพย์

สรุปได้ว่า ประโยชน์ที่ได้รับเป็นการสนองต่อความต้องการและความสนใจอันเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ และปลูกฝังให้รักการอ่าน ในอันที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยการถ่ายทอดจากหนังสือการ์ตูนซึ่งอาจเกิดโทษได้จากการที่เด็กเรียนรู้ก่อนวัยอันสมควร ถ้ามีเนื้อหาที่เสนอเกี่ยวกับเรื่องเพศหรือความน่ากลัวที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดได้

แต่หนังสือการ์ตูนมีความน่าสนใจและก่อให้เกิดความรู้สึที่ดี นำมาเป็นแบบอย่างได้ตามที่กวี บ้านไถ และสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526 : 28-29) ได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษของการ์ตูนญี่ปุ่นที่แพร่หลายในไทยและมีผู้นิยมเป็นจำนวนมาก แสดงว่าการ์ตูนมีลักษณะพิเศษที่สอดคล้องกับนิสัยและค่านิยมของคนไทย โดยมีลักษณะพิเศษเด่น ๆ อยู่ 3 ประการคือ

1. คุณสมบัติความดีเยี่ยมชนะความชั่วเสมอ

ดังจะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็ก ๆ จะเต็มไปด้วยแนวเรื่อง “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” เป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วร้ายที่มักจะลงเอยด้วยความดีได้รับชัยชนะ ตัวแทนของความดีอาจเป็นยอดมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด ก็จะเน้นความดีประเภทอื่น ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ หรือความกตัญญูกตเวทิต

2. คุณสมบัติของความ เป็นเพื่อน

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความใกล้ชิดกับกลุ่ม จึงเน้นความดีงามในการมีเพื่อน และความสามัคคีในกลุ่มชน ต่าง ๆ ความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนในหมู่บ้าน ตลอดจนผู้คนที่อยู่ในชนบทห่างไกล เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชามูโร มักเน้นความสำคัญของมิตรภาพหรือความจงรักภักดีเป็นหลัก โดยความหายนะจะพลันบังเกิดขึ้นทันที ถ้าหากมิตรภาพระหว่างเพื่อนหรือระหว่างผู้คน ได้ถูกทำลายลง

3. คุณสมบัตินั้นความขยันหมั่นเพียรความมานะอดทนพยายาม

มักปรากฏออกมาในการ์ตูน “ แนวกีฬา ” ต่าง ๆ ซึ่งตัวเอกจะค่อย ๆ ฝึกฝนจากการที่ความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “กัม - บัต - เตะ” (Gambatte) และ “ไฟต์ - โตะ” (Faito) ซึ่งแปลเป็นไทยในทำนองว่า “ ความพยายาม ” หรือมีความหมายว่า “จิตใจนักสู้” นั่นเอง

คุณสมบัตินี้ของการ์ตูนที่ให้ทั้งประโยชน์ และโทษ ตลอดจนลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเสนอเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ถึงเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลในไทย ว่ามีลักษณะที่ให้โทษหรือประโยชน์ด้านใดได้บ้าง โดยวิเคราะห์ได้จากลักษณะเด่นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ในการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ” แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน ถือได้ว่าเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งในการศึกษา เพราะจะทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจความหมาย ลักษณะของการ์ตูน ตลอดจนคุณสมบัตินี้ ข้อดีข้อเสียของการ์ตูนที่สามารถนำมาใช้กรอบในแนวคิดเรื่องที่ศึกษา เพื่อที่จะได้ทราบถึงลักษณะภาพลักษณะต่างๆ ของตัวละครในการดำเนินเรื่องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพลักษณะตัวแทนของความเป็นญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)

ความหมาย กำเนิดและพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ศัพทานุกรมสื่อสารมวลชน (2520, 21) ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Film) ว่า หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่ละภาพจากชุดภาพเขียนแสดง

ความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ (24 ภาพ/วินาที) ก็มองเห็นเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) ที่แสดงความเคลื่อนไหวได้

ภาพยนตร์การ์ตูน หรือ อนิเมะ (Anime) ในภาษาญี่ปุ่น เรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่น ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในราวปี ค.ศ. 1916 (พ.ศ. 2459) โดยได้รับอิทธิพลมาจากนักสร้างอนิเมชันชาวฝรั่งเศสชื่อ Emile Cohl หลังจากนั้นเทคนิคการสร้างการ์ตูนอนิเมชันก็พัฒนาตัวเองขึ้นมาตามลำดับ

โอฟุจิ โนบุโระ (Ofuji Noburo) เป็นนักสร้างอนิเมชัน (Animator) คนแรกของญี่ปุ่นที่นำเอาเทคนิคที่เรียกว่า Cut – out Silhouette มาใช้กับงานอนิเมชันในปี ค.ศ. 1920 ซึ่งนับเป็นความสำเร็จก้าวแรก ที่ทำให้นักสร้างอนิเมชันญี่ปุ่นได้รับการยอมรับในระดับสากล

ในปี ค.ศ. 1932 มาซาโอเกะ เคนโซ (Masaoka Kenso) ผลิตอนิเมชันเสียงได้สำเร็จเป็นคนแรก และได้รับการยกย่องให้เป็น “ บิดาแห่งอนิเมชันของญี่ปุ่น ” ในเวลาต่อมาและจากความสำเร็จของ มาซาโอเกะ ในครั้งนี้เอง ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของวงการอนิเมชันญี่ปุ่นที่จากเดิมมีผู้สนใจเพียงกลุ่มเล็ก ๆ ให้ขยายตัวกว้างขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งกลายเป็นอุตสาหกรรมในที่สุด

นอกจาก มาซาโอเกะ แล้ว ยังมีบุคคลสำคัญอีก 2 ท่าน ที่มีส่วนวางรากฐานให้กับวงการอนิเมชันของญี่ปุ่น นั่นคือ เซโอเอ มิชิโยะ (Seo Michiyo) และยาบุชิตะ ไทจิ (Yabushita Taiji) ซึ่งทั้งคู่เคยเป็นผู้ติดตาม มาซาโอเกะ มาก่อน

สำหรับ เซโอเอ นั้น ได้ผลิตอนิเมชันในรูปแบบของ Cell – animation ที่มีความยาวเท่ากับภาพยนตร์ปกติได้สำเร็จเป็นคนแรก ในชื่อเรื่อง Momotaro no umiwashi (1943) หรือ Momotaro and His Eagles of the Sea ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการบุกโจมตีอ่าวเพิร์ลฮาร์เบอร์ และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนคลาสสิกเรื่องหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นในเวลาต่อมา หลังจากนั้นเป็นต้นมา วงการอนิเมชันของญี่ปุ่นก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ แม้จะเป็นไปอย่างช้า ๆ ก็ตาม หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงปี ค.ศ. 1958 ยาบุชิตะ ไทจิ และบริษัทโตเอ อนิเมชัน (Toei Animation Co, Ltd.) ก็ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสีขนาดยาวเรื่องแรกออกฉายในชื่อ Hakuajaden หรือ Legend of the White Snake ได้สำเร็จ และหลังจากนั้นบริษัทโตเอ ก็ผลิตอนิเมชันขนาดยาวเพื่อออกฉายเป็นประจำอย่างต่อเนื่องในเกือบทุกปี

กลุ่ม อนิเมะซอน ซังนิน โนะไก (Animeshon Sanin no Kai) ภายใต้การนำของคური โยจิ (Kuri Yoji) และผู้ติดตามอีก 2 คน เป็นกลุ่มนักสร้างอนิเมชันที่มีบทบาทมากในช่วงปี ค.ศ. 1960 โดยทางกลุ่มได้ทดลองสร้างอนิเมชันแนวขบขันขึ้นมา โดยใช้รูปแบบของความบันเทิงเป็นตลกร้าย

(Black humor) และเสน่ห์ของความเป็นตะวันตกผสมรวมเข้าด้วยกัน แม้จะไม่ประสบความสำเร็จนักในประเทศญี่ปุ่น แต่สำหรับผู้ชมต่างประเทศแล้ว นับว่าได้รับความนิยมสูงทีเดียว เหตุการณ์สำคัญที่สุด ของวงการอนิเมชันญี่ปุ่นในยุคหลังสงครามเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1963 เมื่อ เท็ตซึกะ โอซามุ (Tezuka Ozamu) ซึ่งเป็นนักเขียนการ์ตูนชื่อดัง ได้เปิดบริษัทผลิตอนิเมชันของตนเองขึ้นในชื่อ Mushi Production และนำอนิเมชันซีรีส์ความยาวหลายตอนจบชื่อ Tetsuwan Atomu หรือ Astro boy ออกฉายทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 Fuji TV เมื่อเดือนมกราคม ซึ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่เด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ในตลอดความยาว 30 นาทีที่ฉาย และจากความสำเร็จนี้เองทำให้ Astro boy ถูกพากย์เสียงทับเป็นภาษาอื่น ๆ เพื่อออกฉายในอีกหลายประเทศทั่วโลก และหลังจากนั้นมา Astro boy ก็ได้ถูกบันทึกไว้ว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่น ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อออกฉายทางโทรทัศน์โดยเฉพาะ ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 (พ.ศ. 2503) อนิเมชันแนวกีฬาเริ่มได้รับความนิยมอย่างมาก หนึ่งในนั้นคือ เรื่อง Kyojin no hoshi (1968) หรือ Star of the Giants เพราะเนื้อเรื่องแสดงให้เห็นถึงจิตวิญญาณอันร้อนแรง ของการต่อสู้ในสนามแข่งขันได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นที่ถูกอกถูกใจชาวญี่ปุ่นเป็นอันมาก เพราะเปรียบเสมือนจิตใจของชาวญี่ปุ่น และในปี ค.ศ. 1969 (พ.ศ. 2512) มีภาพยนตร์อนิเมชันที่ได้รับความนิยมไม่แพ้กัน คือ เรื่อง Sazae san ซึ่งสร้างมาจากหนังสือการ์ตูนของฮาเซงาวะ มาชิโกะ (Hasegawa Machiko) ที่บอกเล่าเรื่องราวชีวิตประจำวันของผู้หญิงชาวญี่ปุ่นและครอบครัว Sazae san ได้รับความนิยมจากคนดูอย่างมาก และได้ออกอากาศต่อเนื่องยาวนานจนถึงปี ค.ศ. 1991 (พ.ศ. 2534) รวม 22 ปี

การนำเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนหรืออนิเมชัน มิให้เห็นอย่างต่อเนื่องในช่วงทศวรรษที่ 1970- 1980 หนึ่งในจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนหรืออนิเมชัน ได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงนั้น ก็คือ การ์ตูนโดราเอมอน (Doraemon) ในปี ค.ศ. 1979 (พ.ศ.2522) ผลงานจากปลายปากกาของฟูจิโกะ ฟูจิโอะ (Fujiko Fujio) ซึ่งเป็นการผจญภัยของแมวหุ่นยนต์ที่มาจากโลกอนาคต นอกจากนั้นยังมีเรื่อง Candy Candy หรือ Kyandi Kyandi ในปี ค.ศ. 1976 (พ.ศ. 2519) ที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งได้อย่างละเอียดอ่อน ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศที่ออกฉาย

บางส่วนของอนิเมชันความยาวหลายตอนจบ ที่ประสบความสำเร็จเมื่อออกฉายทางโทรทัศน์ ได้ถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ต่อไป ซึ่งตรงจุดนี้แสดงให้เห็นว่าญี่ปุ่นมีวิธีการจัดการอย่างดีในการปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้เข้ากับสื่อที่

หลากหลายได้ เช่น Ginga Tetsudo 999 หรือ Galaxy Express 999 ในปี ค.ศ. 1979 (พ.ศ. 2522) , Tonari no Totoro หรือ My Neighbor Totoro ในปี ค.ศ. 1988 (พ.ศ. 2531) และรวมทั้ง การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่มีตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 (พ.ศ. 2523) จนถึงปัจจุบัน

ในการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ” แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) ถือได้ว่าเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญในการศึกษา ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจความหมาย คำจำกัดความคำว่า การ์ตูนและ ภาพยนตร์การ์ตูน ได้อย่างชัดเจนมากขึ้น และนอกจากนั้นยังสามารถเข้าใจถึงลักษณะรูปแบบเรื่องราวของการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่ควรรู้ สำหรับผู้สนใจที่ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะตัวผู้วิจัยเพื่อจะได้ทราบถึงลักษณะของรูปแบบลักษณะการนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ อันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิเคราะห์

2.3 แนวความคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

ฮอลล์ (Hall, 1997:4) กล่าวว่า ภาษาเป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ถึงความหมายของสิ่งต่าง ๆ สามารถจะเป็นตัวกำหนดและจัดการความประพฤติ และการปฏิบัติกรต่าง ๆ ความหมายของภาษาจะช่วยให้การตั้งกฎ บรรทัดฐาน และขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ที่สั่งการและควบคุมชีวิตคนในสังคม

นอกจากนี้ ฮอลล์ (Hall, 1997 อ้างถึงในวิทยานิพนธ์ กอจริญจิตต์ ,2545 :12) ยังมองว่าแนวความคิดเรื่องภาพตัวแทน มีการทำงานคล้ายกับระบบการทำงานของภาษา เพราะภาพตัวแทนเป็นผลผลิตทางความหมายของระบบความคิดในจิตใจของมนุษย์ผ่านการทำงานของภาษา โดยการเชื่อมโยงระหว่างระบบความคิดกับภาษา ซึ่งอำนาจให้มนุษย์สามารถอ้างอิงถึงโลกแห่งความจริงของวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงโลกแห่งจินตนาการที่มีแต่วัตถุ ผู้คนและเหตุการณ์ที่ปรุงแต่งขึ้น ตัวอย่างเช่น เมื่อครูเรายืนถือแก้วอยู่ ต่อมาแก้วไปวางและเดินจากไป เราก็ยังสามารถคิดถึงแก้วกับแก้วนั้นได้อยู่ได้ แม้ว่ามันจะไม่อยู่ตรงนั้นแล้ว ในความเป็นจริง แก้วที่เราคิดถึงตอนนี้เป็นเพียงระบบความคิดที่เกี่ยวกับแก้ว เราสามารถพูดเพียงคำว่า แก้ว เพราะแก้วเป็นเพียงสัญลักษณ์ทางภาษา ซึ่งในภาษาไทยใช้อ้างอิงถึงวัตถุที่ใช้สำหรับรองน้ำดื่มเท่านั้น ด้วยวิธีการนี้เราจะสามารถสร้างภาพตัวแทนขึ้นมาในระบบความคิดผ่านภาษา ซึ่งจะทำให้เรามีความคิดเกี่ยวกับแก้ว ทั้งใน

โลกแห่งความจริงและโลกแห่งจินตนาการ ดังนั้น ภาพตัวแทนจึงไม่ได้เป็นการลดรูปความเป็นจริง แต่เป็นการสร้างตนเองให้มีคุณสมบัติเทียบเท่าความเป็นจริงนั่นเอง

2.4 แนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification)

การเล่าแบบบุคคลาธิษฐาน คือ การเล่าเรื่องประเภทหนึ่งที่ใช้วิธีการเล่าการกล่าวสิ่งที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม หรือเป็นวัตถุขึ้นมา ให้มีตัวตนขึ้นมา เป็นการสมมุติสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต สัตว์ พืช ปราภฏให้มีความรู้สึกและการกระทำได้ประหนึ่งคนที่สามารถพูดจาปราศรัย เจ็บปวด ร้องไห้ ดีใจ โกรธแค้น ฯลฯ เหมือนที่กับมนุษย์รู้สึก

ตัวอย่าง เช่น

Necklace is a friend, "Necklace is a friend" is an example of personification because Necklace is a thing, and necklaces cannot be friends. Only living things can have friends.

“สร้อยคอเป็นเพื่อน” เป็นตัวอย่างของการเล่าแบบบุคคลาธิษฐาน เพราะสร้อยคอไม่สามารถเป็นเพื่อนได้ เพราะสิ่งที่มีชีวิตเท่านั้นที่สามารถเป็นเพื่อนได้

2.5 แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)

Lustig และ Koester (อ้างถึงเมตตา วิวัฒนาคุณกุล ,2548:2) นิยามความหมาย “การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม” หมายถึง กระบวนการแลกเปลี่ยนและตีความสัญลักษณ์และปริบทหนึ่ง ๆ โดยบุคคลในกระบวนการสื่อสารนั้นมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากในระดับที่มีการตีความและมีความคาดหวังเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมแตกต่างกัน นำไปสู่ความหมายที่ไม่เหมือนกัน

การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมนั้นเราอาจแบ่งได้โดยใช้เกณฑ์ทางภูมิศาสตร์เป็นส่วนใหญ่ แต่บางครั้งความแตกต่างทางวัฒนธรรมไม่ได้ถูกกำหนดหรือสามารถจำแนกแยกได้ตามเกณฑ์ภูมิศาสตร์ เพราะอาจมีกลุ่มคนที่มีวัฒนธรรมเดียวกัน แต่อยู่กระจัดกระจายในที่ต่าง ๆ เช่น ชาวจีนหรือชาวมุสลิมที่อาศัยอยู่ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ดังนั้นเราอาจจะแบ่งการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมได้ใน 2 ระดับ ดังนี้

2.5.1 การสื่อสารระหว่างกลุ่มเชื้อชาติ (Interracial Communication)

คำว่า “กลุ่มเชื้อชาติ” (Racial Group) หมายถึง กลุ่มที่มีลักษณะทางกายภาพคล้ายคลึงกัน เช่น สีผิว รูปร่าง หรือ โครงสร้างทางร่างกาย อาทิ รูปทรงศีรษะ ตา จมูก เป็นต้น ในอดีตมีการแบ่งกลุ่มเชื้อชาติ ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มนีกรอยด์ (Negroid) ได้แก่ คนผิวดำ กลุ่มมองโกลอยด์ (Mongoloid) ได้แก่ พวกคนเอเชีย และกลุ่มคอเคซอยด์ (Caucasoid) ได้แก่ คนยุโรปและชาวตะวันตกอื่น ๆ

แม้ว่าเชื้อชาติเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดและเป็นอิทธิพลหนึ่งที่มีผลต่อการสื่อสาร แต่เนื่องจากกลุ่มเชื้อชาติต่าง ๆ มีการเดินทาง อพยพและย้ายถิ่น ไปอยู่ที่ต่าง ๆ รวมถึงการแต่งงานข้ามเชื้อชาติ ทำให้การระบุว่าคนรุ่นหลังๆ มีเชื้อชาติใดอย่างชัดเจนจึงเป็นเรื่องที่ยากมาก อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีการสื่อสารจำนวนไม่น้อยก็ยังเชื่อว่า ลักษณะทางกายภาพและรูปลักษณ์ภายนอกของบุคคลมีส่วนทำให้คนรับรู้ความเป็นเชื้อชาติเดียวกันหรือต่างกัน และมีผลต่อการสื่อสารระหว่างกัน เช่น ชาวจีนหรือฮ่องกงจะมีความรู้สึกผ่อนคลายเหมือนอยู่กับประเทศตน เมื่ออยู่ในเมืองมอนตรียัล ประเทศแคนาดา ที่มีชาวจีนและคนเอเชียผิวเหลืองอยู่เป็นจำนวนมาก แต่เริ่มรู้สึกถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมเมื่อไปอยู่ในเมืองอื่น ๆ ที่มีคนเอเชียน้อยหรือเรารู้สึกมั่นใจที่จะพูดภาษาอังกฤษกับคนต่างชาติชาวเอเชียผิวเหลืองหรือผิวดำ ด้วยกันมากกว่ากับคนต่างชาติที่เป็นฝรั่งผมหอม เป็นต้น

2.5.2 การสื่อสารระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ (Interethnic Communication)

เป็นกลุ่มที่เชื้อสืบเชื้อสายจากบรรพบุรุษกลุ่มเดียวกัน ใช้ภาษาพูดเดียวกัน ยึดถือขนบธรรมเนียมประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ เหมือนกันหรือคล้ายกัน การแบ่งกลุ่มชาติพันธุ์อาจใช้เกณฑ์ในการจัดแบ่งแตกต่างกัน เช่น การแบ่งกลุ่มชาติพันธุ์ดั้งเดิมในเอเชียอาคเนย์ หรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาจแบ่งได้ 3 กลุ่ม โดยดูจากพฤติกรรมกรรวมกลุ่มและย้ายถิ่นฐาน ได้แก่ กลุ่มเร่ร่อน เช่น ผีตองเหลืองในประเทศไทย กลุ่มตั้งถิ่นฐานกึ่งถาวร เช่น กลุ่มชาวเขาในประเทศไทย และกลุ่มรัฐประเทศ คือ กลุ่มที่มีการตั้งถิ่นฐานถาวรและจัดตั้งเป็นอาณาจักรหรือประเทศขึ้น

2.5.3 บริบทการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

Cushner และ Brislin (อ้างถึงเมตตา วิวัฒนานุกูล ,2548:15) แบ่งบริบทการสื่อสารต่างวัฒนธรรมออกเป็น 5 บริบท ได้แก่

2.5.3.1 การท่องเที่ยว

2.5.3.2 การทำงาน

2.5.3.3 การแต่งงาน/การตั้งหลักแหล่งและครอบครัว

2.5.3.4 การศึกษาและการเข้าเรียน

2.5.3.5 การประกอบและการติดต่อทางธุรกิจ

ในขณะที่ Taft (อ้างอิงเมตตา วิวัฒนาคุณ ,2548:15) ได้เสนอสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวและการสื่อสารต่างวัฒนธรรมไว้ 5 ประเภท คือ

-ประเภทแรก คือ กลุ่มที่เดินทางออกนอกดินแดน ประเทศ ดินที่อยู่เดิมไปสู่ดินแดนประเทศ หรือถิ่นที่อยู่ใหม่ “เป็นการชั่วคราว” ซึ่งกลุ่มนี้ Taft เรียกว่ากลุ่มพักค้างแรม (Sojourning) เช่น การไปท่องเที่ยว ศึกษา ทำงาน ติดต่อธุรกิจ หรือปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ในต่างประเทศหรือต่างแดน ตัวอย่างกลุ่มนี้ เช่น นักศึกษาแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ อาสาสมัครเพื่อสันติภาพ NGO นักท่องเที่ยว นักธุรกิจ มิชชันนารี เป็นต้น ในกลุ่มแรกนี้มักเป็นการเข้าสู่วัฒนธรรมใหม่อย่างมีเป้าหมายไม่ว่าจะตั้งใจมาเองหรือได้รับมอบหมายมาก็ตาม

- ประเภทที่ 2 คือ กลุ่มที่ย้ายมาจากภูมิภาคเดิมมาตั้งรกรากใหม่ในต่างแดน หรือกลุ่มตั้งรกราก (Setting) ผู้อพยพข้ามแดน (Innigrants) และผู้ลี้ภัย (Refugees) ที่มีทั้งสมัครใจและไม่สมัครใจที่จะย้ายเข้ามาเพื่อต้องการเป็นสมาชิกของสังคมใหม่อย่างถาวร เช่นเดียวกับการอพยพของคนในชนบทเล็ก ๆ เข้าสู่ตัวเมือง รวมถึงผู้ที่ย้ายไปตั้งรกรากในต่างประเทศ เช่น ปัจจุบันคนฮ่องกงจำนวนมากย้ายไปตั้งรกรากในแคนาดาและออสเตรเลีย เป็นต้น

ผู้อพยพข้ามประเทศไม่ว่าจะระยะสั้นหรือระยะยาว เมื่อไปถึงประเทศนั้นใหม่ ๆ ก็ย่อมต้องการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป สำหรับการเปลี่ยนวัฒนธรรมใหม่กะทันหัน เช่น ผู้ลี้ภัยจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพราะสงครามเวียดนามและอินโดจีน เนื่องจากการจากบ้านมาอย่างรวดเร็วและไม่เต็มใจ ทำให้ผู้ลี้ภัยมีโอกาสน้อยที่จะปรับจิตใจเพื่อใช้ชีวิตในสังคมใหม่ อย่างน้อยที่สุดในช่วงแรกของการย้ายถิ่นฐานใหม่ผู้ลี้ภัยจะรู้สึกทุกข์ทรมานทางจิตใจมากเพราะไม่มีที่อยู่

นอกจากนี้ ในกลุ่มยังรวมถึงคนที่แต่งงานกับคนต่างวัฒนธรรมและต้องย้ายมาอยู่ในวัฒนธรรมใหม่ร่วมกับสามีหรือภรรยาด้วย

-ประเภทที่ 3 คือ กลุ่มที่ต้องปรับตัวภายในดินแดนหรือประเทศเดิมของตนเอง เนื่องจากการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม (Sub-cultural Mobility) เกิดขึ้น เช่น การเปลี่ยนบทบาทของสตรีใน

ประเทศญี่ปุ่น การให้ยกเลิกประเพณีเผากระดาษไหว้เจ้าในประเทศจีน เป็นต้น การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมจึงเกิดขึ้นระหว่างกลุ่มที่สามารถและไม่สามารถปรับเปลี่ยนรับวัฒนธรรมใหม่ได้ รวมทั้งช่องว่างระหว่างคนที่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์เดิมของตนเอง อาทิ ชาวมอญในประเทศไทย ที่เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จะพบการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน

-ประเภทที่ 4 คือ กลุ่มที่ต้องปรับตัวอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงภายในสังคม (Change in Society) ในขณะที่กลุ่มที่ 3 เกิดการเปลี่ยนแปลงทางค่านิยมภายในสังคมที่ตนอยู่ แต่การเปลี่ยนแปลงในกลุ่มนี้เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างสังคม ดังนั้นกลุ่ม 3 และกลุ่ม 4 จึงมีความสัมพันธ์และมีลักษณะใกล้เคียงกันมากแต่ต่างกันที่จุดเน้นเท่านั้น ตัวอย่างของกลุ่มนี้ เช่น การเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมอุตสาหกรรม อาทิ การลงทุนของชาวต่างชาติในหลายจังหวัดของประเทศไทยทำให้คนภายในพื้นที่เปลี่ยนอาชีพ ซึ่งมีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต วิถีคิด และค่านิยม หรือ การโอนรวมกิจการธุรกิจร่วมกับต่างชาติทำให้ปรัชญาและวัฒนธรรมองค์กรเปลี่ยนไปจากเดิม มีผลกระทบต่อรูปแบบการสื่อสารรวมถึงค่านิยมของคนภายในองค์กรและสังคม การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เหล่านี้ ก่อให้เกิดปัญหาการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีวัฒนธรรมต่างกัน ได้

-ประเภทสุดท้าย คือ กลุ่มที่แยกตัวออกจากกลุ่มเดิมหรือเปลี่ยนสถานะเดิมของตน (Segregation) เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีโอกาสเกี่ยวข้องกับการสื่อสารต่างวัฒนธรรม เช่น คนที่ปลดเกษียณ การแต่งงาน วิทยากรผู้วัยทำงาน หรือก้าวแรกของการเข้าสู่มหาวิทยาลัย ในช่วงที่ผลผลิตจากสิ่งเดิมที่ตนเคยเป็นอยู่ บุคคลจะต้องปรับตัวและทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมใหม่ที่ตนเคยเป็นเคยอยู่ ดังนั้น บ่อยครั้งที่เราจะได้ยินคนพูดว่า “ไม่ใช่เด็กแล้วนะ” “เธอแต่งงานมีครอบครัวแล้วนะ” “เลิกทำเสียที เกษียณแล้วนะ” ฯลฯ การไม่ปฏิบัติตัวให้เหมาะสมหรือสอดคล้องกับความคาดหวังของสังคมในสถานะใหม่ของตน จึงอาจก่อให้เกิดความล้มเหลวในการสื่อสารได้ เช่น คนจบมหาวิทยาลัยและทำงานแล้วแต่เรียกตนเองว่า “หนู” กับผู้บังคับบัญชาเพื่อแสดงความเคารพในความเป็นผู้อาวุโสกว่า แต่ผู้บังคับบัญชาอาจตีความว่า “ไม่รู้จักโต” ก็ได้

ทั้งนี้จะเห็นว่าในขณะที่กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เป็นการเคลื่อนย้ายทางภูมิศาสตร์ แต่กลุ่มที่ 3 กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 5 เน้นการเคลื่อนที่ที่ย้ายทางสังคมและวัฒนธรรมมากกว่า และกลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นกลุ่มที่อยู่สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารต่างวัฒนธรรมทั้งสิ้น

จากการแบ่งกลุ่มทั้ง 5 กลุ่มจะพบว่าแต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการฟ้านักหรือระยะเวลาในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างวัฒนธรรมในบริบทใหม่ และแรงจูงใจในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมแตกต่างกัน

2.6 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรม

แนวคิดวัฒนธรรม

คำว่า วัฒนธรรม มิใช่เป็นหลักฐานทางราชการครั้งแรก เมื่อปี ค.ศ. 1940 มาจากภาษาอังกฤษว่า “Culture” ที่มาจาก Culturu ในภาษาลาติน อันหมายถึง การเพาะปลูก หรือ ปลูกฝัง (จันง อติวัฒนธรรม และคณะ 2543 :15) โดยความหมายและความเข้าใจในเรื่อง วัฒนธรรมนั้นมีหลากหลาย แตกต่างกันไป ความรู้ และพื้นฐานของแต่ละบุคคล แต่ตั้งอยู่บนพื้นฐานร่วมกันว่าวัฒนธรรม คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือประดิษฐ์ขึ้น มิใช่สิ่งที่มนุษย์กระทำไปโดยธรรมชาติ หรือโดยสัญชาตญาณ

พัทธา สายหู (อ้างใน ชไมพร สุขสัมพันธ์ 2541:21) ได้ให้ความหมายวัฒนธรรมในแง่ที่เป็นแบบอย่างการดำรงชีวิตว่า แบบอย่างการดำรงชีวิตของคนหมู่ใดหมู่หนึ่งนั้น ก่อนที่จะเป็นแบบอย่างขึ้นได้ จะต้องมีการปฏิบัติคล้ายคลึงกันในกลุ่มคนจำนวนมากพอสมควร มีการปฏิบัติตามกันไปทั้งกลุ่มและปฏิบัติสืบทอดต่อเนื่องกันไปเป็นเวลานานพอสมควร จนปรากฏเป็นแบบอย่างให้เห็นได้ชัดเจนจากหมู่คนที่เป็นเจ้าของ สิ่งเหล่านี้ก็กลายเป็นธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม นั่นก็ประกอบด้วยทุกสิ่งที่เป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาทั้งสิ้น และยังคงยึดถือกันมา เพราะผู้ปฏิบัติพอใจร่วมกันว่าเป็นสิ่งดีงาม สนองความประสงค์และให้ประโยชน์ตามที่ต้องการ

ส่วนทางด้านสังคม สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (อ้างถึงเมตตา วิวัฒนานุกุล 2548 :47) ได้ให้ความหมายวัฒนธรรมในด้านสังคมว่า วัฒนธรรมคือวิถีชีวิตหรือแบบในการดำเนินชีวิต (Way of life) ของคนแต่ละกลุ่มหรือแต่ละสังคม ซึ่งมีหลายด้านด้วยกัน เช่น การคบหาสมาคม การทำมาหากิน การทำงานส่วนรวมร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้แก่กัน ความเชื่อในสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้รวมเป็นวิถีชีวิตของคนในแต่ละสังคม แต่ละสังคมก็สร้างสรรค์วิถีชีวิตของตนขึ้นเป็นแบบตนโดยเฉพาะ สถาบันสังคมเป็นส่วนประกอบของวัฒนธรรม กล่าวได้ว่า วัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมมีความสมบูรณ์อยู่ในตัว โดยแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ วัฒนธรรมทางวัตถุ ได้แก่

อาคาร บ้านเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ วัฒนธรรมทางความประพฤติ หรือรูปแบบการกระทำที่เป็นกฎเกณฑ์ทางสังคม ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี และกฎหมาย กฎระเบียบเป็นตัวกำหนด และวัฒนธรรมทางความคิด ได้แก่ความเชื่อ ความรู้ ค่านิยม อุดมการณ์และคุณธรรม วัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมจะมีรูปแบบทั้ง 3 รูปแบบนี้ทุกวัฒนธรรม แต่รายละเอียดจะไม่เหมือนกัน แต่ละวัฒนธรรมจะมีลักษณะเด่นเป็นของตนเอง

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และได้เรียนรู้ยอมรับเข้ามาเพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกในสังคม และการใช้สังคมยอมรับสิ่งนั้น ๆ มีการสืบทอด มีการเลือกสรร ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาและเงื่อนไขให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ก่อให้เกิดแบบแผนที่เป็นความคิด และการกระทำที่ยึดถือปฏิบัติกันเพื่อเป็นวิถีชีวิตคนในสังคม

ในการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมตามแนวความคิดทางมานุษยวิทยา เอ็ดเวิร์ด บี ไทเลอร์ (Edward B. Tylor) นักมานุษยวิทยาคนแรกที่ใช้คำว่าวัฒนธรรมในหนังสือ Primitive Culture (อ้างใน ชศ สันตสมบัติ 2544, 11) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า วัฒนธรรม คือ ผลรวมของระบบความรู้ ความเชื่อ ศิลปะจริยธรรม กฎหมาย ประเพณี ตลอดจนความสามารถและอุปนิสัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการเป็นสมาชิกของสังคม

ส่วน โครเบอร์ (AL.Kroeber) และไคลด์ คลักคอน (Clide Kluckhohn) ได้สำรวจงานเขียนทางมานุษยวิทยา ซึ่งเขียนไว้มากมายโดยส่วนใหญ่แล้วคำจำกัดความของวัฒนธรรมจะเน้นถึงระบบความเชื่อ (Belief System) และค่านิยมทางสังคม ซึ่งอยู่เบื้องหลังพฤติกรรมของมนุษย์ วัฒนธรรมคือกฎระเบียบหรือมาตรฐานของพฤติกรรมมีคนในสังคมยอมรับ วัฒนธรรมคือวิถีชีวิต (Way of Life) ของคนในสังคม

จากการศึกษาเปรียบเทียบวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก นักมานุษยวิทยาได้สรุปลักษณะพื้นฐานที่สำคัญไว้ 6 ประการด้วยกัน (ชศ สันตสมบัติ 2544,11 – 12)

1. วัฒนธรรมเป็นความคิดร่วม (Shared Ideas) และค่านิยมทางสังคมเป็นตัวกำหนดมาตรฐานของพฤติกรรม

2.วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้ (Culture is Learned) ที่ละเล็กละน้อยจากการเกิดและเติบโตมาในสังคมหนึ่ง วัฒนธรรมเปรียบเทียบกับเสมือนมรดกทางสังคม

3.วัฒนธรรมมีพื้นฐานมาจากการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) สัญลักษณ์สำคัญที่มนุษย์ใช้คือ ภาษา

4.วัฒนธรรมเป็นองค์รวมความรู้และภูมิปัญญา วัฒนธรรมมีหน้าที่สนองตอบความต้องการพื้นฐานของมนุษย์

5.วัฒนธรรม คือ กระบวนการที่มนุษย์กำหนดนิยามความหมายให้กับชีวิตและสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา

6.วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงปรับตัวอยู่ตลอดเวลา

ประเภทของวัฒนธรรม

เมตตา วิวัฒนานุกูล (2548 :52) นักวิชาการด้านการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมได้แบ่งประเภทของวัฒนธรรมเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

2.5.1. วัฒนธรรมทางด้านวัตถุและไม่ใช่วัตถุ

2.5.1.1 วัฒนธรรมด้านที่เกี่ยวข้องกับทางวัตถุ (Material Culture) ได้แก่สิ่งของหรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น เครื่องมือต่างๆ รถยนต์ สิ่งก่อสร้าง บ้าน อาคาร เป็นต้น

2.5.1.2 วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับทางด้านวัตถุ (Non- Material Culture) วัฒนธรรมประเภทนี้เน้นสิ่งไม่เป็นรูปธรรม กล่าวคือ เป็นนามธรรม (Abstract) ได้แก่ ภาษา ถ้อยคำที่ใช้พูด ความคิดคำนึง ประเพณี ความเชื่อด้านศาสนา เป็นต้น

การแบ่งประเภทของวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภทดังกล่าวข้างต้น นักสังคมวิทยาบางท่าน (เมตตา วิวัฒนานุกูล ,2548:53) เห็นว่า แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเภทที่ 2 หรือวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ทางด้านวัตถุนั้น ยังสามารถแบ่งออกได้ 2 ส่วน คือ เรื่องของด้านความคิด และเรื่องด้านการประพฤติปฏิบัติ จะทำให้สามารถแบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 3 ส่วน คือ

-วัฒนธรรมทางด้านวัตถุ (Material)

-วัฒนธรรมทางด้านความคิด (Idea) ตัวอย่างของวัฒนธรรมทางนี้ ได้แก่ ความเชื่อทางศาสนา ความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์ เรื่องลึกลับ เป็นต้น

-วัฒนธรรมทางด้านบรรทัดฐานเป็นเรื่องของการประพฤติปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่ดี มีการวางไว้ไม่ว่าจะเป็นลายลักษณ์อักษรหรือไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

และนักวิชาการทางด้านสังคมวิทยาเห็นว่าควรแบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านวัตถุ (Material Culture)
- วัฒนธรรมทางสังคม (Social Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติตามมารยาทในสังคม เช่น การจับมือ การทักทาย เป็นต้น
- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมาย (Legal Culture) เป็นวัฒนธรรมประเภทที่ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในสังคม เช่น ความซื่อสัตย์ ความจริงใจในการทำงาน เป็นต้น

นอกจากนี้นักวิชาการด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ยังมีการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุออกเป็นหมวดหมู่ หรือประเภทย่อย ๆ ดังนี้

- ภาษา (Language) อาจกล่าวได้ว่า ทุกวัฒนธรรมมีภาษาทั้งนั้น มนุษย์ในบางวัฒนธรรมอาจจะมีแต่ภาษาพูด แต่ไม่มีภาษาเขียน
- ศาสนาและอุดมการณ์ (Religion and Ideology) ซึ่งจะเป็นตัวอธิบายความเป็นมาและจุดหมายปลายทางในชีวิตมนุษย์
- ระบบเศรษฐกิจ (Economic System) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในการผลิต การแลกเปลี่ยน และแจกจ่ายสิ่งของที่ผลิตขึ้นมา
- จริยธรรม (Ethic) หมายถึงระเบียบกฎเกณฑ์ในสังคมที่วางไว้ เพื่อให้สมาชิกในสังคมปฏิบัติในสถานการณ์ต่างๆ
- คุณค่าหรือคุณธรรม (Value) ทุกวัฒนธรรมจะต้องมีการจัดการปกครอง วิธีการดำเนินชีวิต จะต้องคุณธรรมให้คนปฏิบัติตามระเบียบของสังคม
- การใช้อำนาจ (Authority) ทุกวัฒนธรรมจะต้องมีการจัดการปกครอง มีวิธียอมอำนาจให้บางคนเป็นผู้ใช้ มีการจัดการกับผู้ไม่ปฏิบัติตามระเบียบของสังคม
- การแสดงออกในศิลปะและสุนทรียศาสตร์ (Art and Aesthetics) ทุกวัฒนธรรมมีการแสดงออกทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์ของตนเอง วางมาตรฐานเกี่ยวกับความงามของสิ่งต่างๆ

2.5.2. วัฒนธรรมแบบเดี่ยว (Cultural Homogenization) และวัฒนธรรมแบบพหุนิยม หรือแบบหลากหลาย (Cultural Pluralism)

วัฒนธรรมแบบเดี่ยว (Cultural Homogenization) คือ สังคมที่มีเพียงสังคมเดี่ยว ใช้ภาษาร่วมกันภาษาเดียว มีวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม และทัศนคติในทิศทางเดียวกัน ในทางตรงกันข้าม วัฒนธรรมแบบพหุนิยม (Cultural Pluralism) เป็นสังคมที่ประกอบไปด้วยชนต่างเผ่าพันธุ์ อาจใช้หลายภาษา ซึ่งทำให้เกิดความเลื่อมใสในการสื่อสารที่ขาดประสิทธิภาพ เช่น แคนาดา เป็นประเทศที่พัฒนาจากอังกฤษและฝรั่งเศส การใช้ภาษาทางการถึง 2 ภาษา ทำให้เกิดปัญหาในการทำงานร่วมกัน ชาวแคนาดาที่มีรากฐานมาจากฝรั่งเศสเคยถูกชาวแคนาดาเชื้อสายอังกฤษเรียก “Niggers of Canada” เมื่อการแบ่งแยกพวกขึ้นอยู่กับภาษา ทำให้โอกาสในการรับเลือกคนเข้าทำงานก็ได้รับผลกระทบไปด้วย ทำให้เกิดการแบ่งกลุ่มย่อย จนอาจนำไปสู่ความขัดแย้งทางวัฒนธรรมภายในประเทศ

ในวัฒนธรรมแบบเดี่ยว ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อกระบวนโลกาภิวัตน์ขยายตัวขึ้น เพราะเมื่อคนในแต่ละประเทศยังคงถือเอาลักษณะตัวเองสูง ทำให้การมองคนชาติอื่นเป็นคนแปลก ก่อให้เกิดการแบ่งแยกพรรคพวก เป็นชนท้องถิ่นและคนแปลกหน้า

อย่างไรก็ตาม ความหลากหลายของประชากรภายในสังคม มีผลทำให้สังคมมีค่านิยมแบบแบ่งพวกเรา-พวกเขา (In group –out group) กล่าวคือ เมื่อไรที่ภายในประเทศมีประชากรที่มีความหลากหลายสูง จะทำให้ประชาชนเคยชินกับการอยู่ร่วมกับกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกัน ความรู้สึกว่าเป็นพวกเรา-พวกเขา (In group –out group) จึงมีน้อย ในขณะที่ประเทศที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันหมด (Homogenized) จะรู้สึกแปลกแยกกับคนแปลกหน้าและมีความรู้สึกแบ่งพรรคแบ่งพวกมากกว่า

2.5.3. วัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) และแบบอิงบริบทต่ำ (Low-Context Culture)

Edward T. Hall ได้แบ่งวัฒนธรรมโดยพิจารณาจากการตีความหมายเน้นที่ตัวสารหรือตัวบริบท โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.5.3.1 วัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) วัฒนธรรมนี้เชื่อว่าคำพูดเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้เราตีความหมายสารได้ทั้งหมด แต่ต้องดูความหมายจากท่าทางการแสดงออกและบริบทแวดล้อมต่าง ๆ เช่น สีหน้าประกอบ กริยาท่าทาง เป็นต้น

2.5.3.2 วัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) ความหมายของสาร (Message) จะชัดเจนในตัวเอง ความหมายที่ปรากฏในคำพูดเป็นความหมายตรงที่ผู้สื่อสารต้องการสื่อไปยังผู้รับสาร

วัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) จึงเป็นวัฒนธรรมในการสื่อสารแบบตรงไปตรงมาตามคำพูด หรือเราสามารถสรุปได้โดยตรงจากวจนภาษาหรือรูปแบบสนธิสัญญาต่างๆ ที่เขียนไว้อย่างเป็นทางการ

ส่วนวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) วัฒนธรรมที่มีลักษณะเน้นความเป็นกลุ่มและให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ (Personal Relationship) หรือการตกลงเจรจาโดยคำพูด

ดังนั้นในขณะที่วัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) จะให้ความสำคัญกับการเจรจาตกลงอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรมากกว่าให้ความสำคัญระหว่างบุคคล แต่ส่วนวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) ต้องใช้เวลาในการทำความรู้จัก สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันก่อนการเจรจาตกลงใด ๆ ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการพูดของคนในสังคมมักใช้คำพูดเป็นนัยมากกว่าที่จะพูดตรงๆ ทำให้ความสำคัญของอวจนภาษาเข้ามามีบทบาทในการตีความหมายมากขึ้น การเรียนรู้และการทำความเข้าใจในอวจนภาษา จะช่วยทำให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ถูกต้อง เพราะบางครั้งในคำตอบว่า “ไม่” ของคนในสังคมนี้ กลับหมายถึง “ใช่” ทั้งนี้ต้องอาศัยการตีความอวจนภาษาเข้ามาช่วยตีความตามที่กล่าวมาข้างต้น

วัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมเป็นการเรียนรู้จากสิ่งที่สะสมกันมาและสิ่งที่มีอยู่ในสังคม ก็ตาม วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่อยู่นิ่งกับที่ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมไม่ได้อยู่โดดเดี่ยวโดยไม่ได้มีการติดต่อกับโลกภายนอก ดังนั้น วัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมจึงเปลี่ยนไปตามกาลเวลา การเปลี่ยนของวัฒนธรรมจะเป็นการเปลี่ยนทั้งโดยตั้งใจหรือโดยไม่ได้ตั้งใจของคนในสังคมนั้น แต่ไม่ว่าวัฒนธรรมจะเปลี่ยนไปอย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมก็เป็นสมบัติและค่านิยมของคนในสังคมนั้น (ยูฟา คลังสุวรรณ,2545:30)

ด้วยความหมายทั้งทางด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา เห็นได้ว่าวัฒนธรรมคือสิ่งที่สังคมหรือคนหมู่นั้นยอมรับและปฏิบัติตามกันมา และมีการเปลี่ยนแปลงไปไม่หยุดนิ่ง การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับการยอมรับจากนักวิชาการด้านวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม (Pop Culture) ของญี่ปุ่นว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมการ์ตูน เนื่องจากการ์ตูนถือได้ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เช่น ป้าย ตำราหรือหนังสือวิชาการ ในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพการ์ตูนแสดงออกถึงสติปัญญาและพลังอำนาจที่จะยกระดับความเข้าใจของผู้คนได้ เพราะฉะนั้นจึงเชื่อว่าวัฒนธรรม

การดำเนินงานยังคงเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่องต่อไป การดำเนินงานในฐานะวัฒนธรรมหนึ่ง จึงมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาต่อไปได้

2.7 แนวคิดเรื่องความเป็นญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม (Japan Cultural)

วัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น

ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเกี่ยวกับความหมายของวัฒนธรรม วัฒนธรรมญี่ปุ่นจึงหมายถึง วิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนญี่ปุ่น วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดจากการเรียนรู้และปรับตัวอันยาวนานกับ ธรรมชาติและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ประสบทั้งความสำเร็จและล้มเหลว ชัดเจนหลายครั้งนั้น ๆ ถ่ายทอดต่อกันมาหลายชั่วคน โดยสภาพทั้งทางธรรมชาติและรูปแบบสังคม ผ่านการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาการอันยาวนานไม่ขาดตอน ทั้งได้รับอารยธรรม ศิลปะวิทยาการ และความเชื่อจากจีน รวมทั้งรับเอาพุทธศาสนาเถรวาทและลัทธิขงจื้อ รวมกับความเชื่อดั้งเดิม คือ สุนิยเทพและชินโต (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549) ต่อเนื่องกันมาเป็นวัฒนธรรมของตนเองที่พัฒนาหล่อหลอมจาก สิ่งแวดล้อมและองค์ประกอบทางสังคมดังกล่าวข้างต้นจนมีนิสัยใจคอและแบบอย่างความเชื่อ พฤติกรรมที่เป็นแบบคนญี่ปุ่น ดังนี้ คือ ภูมิอากาศที่ขากลำบาก ทำให้คนญี่ปุ่นต้องขยันหมั่นเพียร อดทนและต้องจัดตั้งกลุ่มสังคมที่แข็งแกร่ง เพื่อต่อสู้กับธรรมชาติที่ลำบาก คนญี่ปุ่นจะผูกพันกับ กลุ่มของตนเองอย่างมาก

เนื่องจากมีระบบการจัดตั้งที่แข็งแกร่งมาตั้งแต่ยุคโบราณ ทำให้คนญี่ปุ่นทำงานเป็นทีม ประสานกันได้อย่างดีเยี่ยม ความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่มเดียวกัน มักจะไม่ได้สัมพันธ์ด้านงาน เท่านั้น แต่จะสนิทสนมกันในเรื่องส่วนตัว และมีจิตใจที่ต้องพึ่งพิงกัน ความเคยชินกับกลุ่มและอยู่ เป็นกลุ่มทำให้คนญี่ปุ่นปราศจากกลุ่มไม่ได้ ความสัมพันธ์ทางสังคมจะไม่ยึดกฎหมายเป็นหลัก ขนบธรรมเนียมแบบไม่เป็นทางการเป็นหลักของคนญี่ปุ่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน จะสื่อสารกันมีความเข้าใจซึ่งกันและกันอย่างสูง ความผูกพันของคนญี่ปุ่นจะอยู่บนพื้นฐาน ความรู้สึก มีระดับ ความสัมพันธ์ต่างกัน เช่น ต่อครอบครัว ต่อที่ทำงาน ต่อครูอาจารย์ ต่อเพื่อน ต่อรุ่นพี่ ต่อ โรงเรียน และต่อประเทศ มีหลายแบบและหลายระดับด้วยกัน (ชูดิมา วัฒนธรรมทัศน์, 2546)

จากลักษณะดังกล่าวนี้ ทำให้ญี่ปุ่นมีลักษณะสังคมและวัฒนธรรมที่กล่าวได้ว่า เป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง ถึงแม้ว่าญี่ปุ่นจะได้รับอิทธิพลทางอารยธรรมจากจีนมามาก จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นแม่แบบของวัฒนธรรมญี่ปุ่น แต่ญี่ปุ่นเองก็มีวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนอยู่ก่อนแล้ว เมื่อรับมาจากจีนก็นำมาปรับปรุงดัดแปลงให้เข้าถึงความต้องการของคนญี่ปุ่นเอง เช่นเกี่ยวกับการที่ญี่ปุ่นรับเอาความเจริญทางเทคโนโลยีมาจากชาติตะวันตกอย่างเต็มตัว จนได้รับการยอมรับถึงสินค้าอุตสาหกรรมอย่างแพร่หลาย แม้ได้รับวัฒนธรรมตะวันตกญี่ปุ่นก็ยังมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองอันกลายเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่เป็นเฉพาะตน ซึ่งวัฒนธรรมก็มีส่วนช่วยในการหล่อหลอมบุคลิกลักษณะของคนญี่ปุ่น

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยแล้วนั้น ได้มีการถ่ายทอดลักษณะความเป็นญี่ปุ่นด้านใดออกมา และมีลักษณะเช่นใด โดยผ่านทางตัวละครในการ์ตูนเพื่อจะได้ทราบถึงเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนนั้น เพราะการ์ตูนเป็นตัวสื่อสารทางวัฒนธรรมได้ ซึ่งในการสื่อสารโดยทั่วไปมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมล้อมกรอบอยู่จึงจำเป็นต้องเรียนรู้ถึงวัฒนธรรม ตลอดจนสังคมและลักษณะการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นในที่นี้จึงขอกล่าวถึงทฤษฎีและแนวคิดของนักวิชาการหลาย ๆ ท่าน ที่เป็นที่ยอมรับในเรื่องของการอธิบายลักษณะสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ได้แก่

แนวคิดเรื่องโครงสร้างสังคมญี่ปุ่นจากหนังสือเรื่อง *Nihon Shakai no kozo* ของศาสตราจารย์ฟุกุตะเคะ ทาดาคิ (Fukutake Tadachi) ที่กล่าวถึงลักษณะของญี่ปุ่นที่หล่อหลอมมาจากระบบครอบครัวหรืออิเอะ ซึ่งเป็นสถาบันพื้นฐานของการเกาะกลุ่มทางสังคมที่สืบทอดกันมายาวนานและมีผลต่อการกำหนดลักษณะสังคมของคนญี่ปุ่น

ชิเอะ นาคานะ (Chie Nakane) นักมานุษยวิทยาที่เสนอทฤษฎี “ โครงสร้างสังคมที่สัมพันธ์ตามแนวดิ่ง ” กล่าวถึงสังคมญี่ปุ่นในแง่ของการจัดกลุ่มและการจัดลำดับชั้นของกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมตลอดจน ความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มและนอกกลุ่ม โดยใช้คุณสมบัติและกรอบเป็นตัวศึกษาเปรียบเทียบสังคมญี่ปุ่นกับสังคมอื่น คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับกรอบมากกว่าคุณสมบัติและมีความสำนึกต่อกลุ่มที่ตนสังกัดมาก โดยต้องสร้างให้สมาชิกมีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันและการสร้างการจัดระเบียบภายในกลุ่ม โดยเรียกสังคมญี่ปุ่นว่าเป็นสังคมที่มีความสัมพันธ์แบบแนวดิ่ง โดยถืออายุการเข้าเป็นสมาชิกเป็นเครื่องวัด ดังนั้นระบบอาวุโสจึงเป็นเหมือนกฎที่คอยควบคุมส่วนประกอบแห่งความสัมพันธ์ทางสังคมของญี่ปุ่นไว้ ลักษณะกลุ่มจึงเป็นตัวกำหนดลักษณะนิสัย

และค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่เชื่อว่าความสำนึกขึ้นอยู่กับกรยอมรับของกลุ่มที่เขาสังกัดอยู่ จึงมีผลมาถึงโครงสร้างทั้งหมดในสังคมญี่ปุ่น

ส่วนเรื่องลักษณะนิสัยและพฤติกรรมมีกล่าวในหนังสือเรื่อง ดอกเบญจมาศกับดาบซามูไร ของรุธ ฟุลตัน (Ruth Fulton Benedicts) ที่อธิบายลักษณะของชาวญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่น โดยนำเอาหลักจริยธรรมของซามูไรกับค่านิยมของคนญี่ปุ่น ในช่วงปี ค.ศ. 1930 มารวมกันเข้าและใช้เป็นคำอธิบายลักษณะพิเศษของชาวญี่ปุ่น ที่มีความสำนึกในลำดับสูงต่ำ คนญี่ปุ่นจะถูกสอนเสมอให้ยอมรับฐานะที่เป็นอยู่และแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสม

สำหรับเรื่องอารมณ์ ความรู้สึกของคนญี่ปุ่นที่แสดงออกในลักษณะการอ่อน หรืออะมะเอะ (Amae) ที่เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมญี่ปุ่น ที่กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง Amae no kozo “แก่นแท้จิตใจคนญี่ปุ่น” ของ โดอิ ทาเคโอะ (Doi Takeo) ที่อธิบายถึงลักษณะวัฒนธรรมที่เป็นของญี่ปุ่นเอง เช่น บาปและความละอาย คนอื่นกับความเกรงใจ เป็นการอธิบายถึงลักษณะความสัมพันธ์ต่อกันในสังคมของญี่ปุ่น

จากทฤษฎีและแนวคิดดังกล่าวข้างต้นนี้ นำมาแบ่งค่านิยมในสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ออกได้เป็น

1. ค่านิยมความสัมพันธ์ในสังคม

ลักษณะเด่นที่สุดของคนญี่ปุ่นที่กล่าวถึงคือ การเป็นชาติที่ชอบรวมตัวเป็นกลุ่มมากกว่า แยกอยู่ตามลำพัง คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อกลุ่ม และมีความผูกพันต่อกลุ่มอย่างเหนียวแน่น เนื่องจากสภาพทางภูมิศาสตร์ที่ทำให้คนญี่ปุ่นต้องเน้นและให้ความสำคัญต่อกลุ่มดังที่กล่าวมาแล้ว สังคมดั้งเดิมของคนญี่ปุ่นซึ่งเป็นสังคมเกษตรมีระบบครอบครัวแบบ “อิเอะ” ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ร่วมมือร่วมใจกันทำงานกลุ่มเป็นสิ่งจำเป็น “อิเอะ” เป็นหน่วยในการดำรงชีพร่วมกันของสมาชิกที่อาศัยอยู่ในบ้านเดียวกัน อาจประกอบด้วยครอบครัวหลายครอบครัวอยู่ภายใต้ครอบครัวหลัก ปัจจัยสำคัญของอิเอะ คือ “สถานที่” ที่อยู่อาศัย จึงมีลักษณะคล้าย “ครอบครัว” หรือสังคมของผู้คนที่ใช้ชีวิตร่วมกันในสถานที่ที่ร่วมกันจะถูกถือว่าเป็น “คนในบ้าน”

เนื่องจากมีความสำนึกในเรื่องการอยู่ร่วมกันในสถานที่แห่งเดียวกันมาก ฉะนั้น จึงให้ความสำคัญกับสมาชิกในบ้านทุก ๆ คนภายในอิเอะจะถือเป็นพวกพ้องเดียวกัน จะต้องอุทิศตนเพื่ออิเอะ ต้องเคารพกฎของอิเอะ ทำตามอำเภอใจตนเองไม่ได้ ดังนั้น พฤติกรรมและความนึกคิด

ของคนในบ้าน จึงถูกกำหนดจากอิเอะ คนญี่ปุ่นจึงให้ความสำคัญต่อกลุ่มมากกว่าบุคคล ลักษณะเช่นนี้ถ่ายทอดสู่กลุ่มทางสังคมที่เน้นเรื่องสถานที่หรือกลุ่มของตนเอง ความสำนึกเรื่องคนในบ้าน และคนนอกบ้านได้พัฒนาออกมาในรูปความสำนึกที่ให้ความสำคัญกับ “คนใน” (อุจิ) และไม่สนใจ “คนนอก” (โซโตะ) คนในหมายถึงคนภายในครอบครัวและญาติพี่น้องเป็นลำดับแรก จากนั้นก็เป็นคนที่มาจากถิ่นฐานเดียวกัน เพื่อน คนในวงการหรือที่ทำงานเดียวกัน สมาชิกในกลุ่มกิจกรรม คนญี่ปุ่นจึงมีกลุ่มต่าง ๆ มากมาย โดยมีการปฏิบัติต่อคนนอกที่แตกต่างจากคนในกลุ่มอย่างชัดเจน

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มมีอิทธิพลอย่างมากต่อแบบแผนการดำรงชีวิตของคนญี่ปุ่น การเน้นกลุ่มมีผลต่อแบบแผนความสัมพันธ์ของคนญี่ปุ่นในทุก ๆ ด้านร่วมมือกัน เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ให้ความสำคัญต่อกลุ่มมากกว่าความสำเร็จเฉพาะบุคคล ซึ่งมีผลทำให้ต้องปฏิบัติตนไปตามสภาพความสัมพันธ์เฉพาะตน ขาดหลักในการตัดสินใจ เกิดความไม่มั่นใจในตนเองเป็นลักษณะที่ไม่เน้นความเป็นปัจเจกบุคคล ไม่ยกย่องเชิดชูคนใดคนหนึ่งขึ้นมาเหนือคนอื่น สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีชนชั้นมาแต่อดีต เป็นระบบที่มาจากสืบทอดอำนาจเชื้อสายทางตระกูลและเจ้าขุนมูลนาย ปัจจุบันความสำนึกในชนชั้นแบบเก่าลดลงไปมากแล้ว โดยมีความผูกพันกับกลุ่มและความสำนึกในการจัดลำดับชั้นเข้ามาแทนที่ สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ประกอบขึ้นด้วยกลุ่มต่างๆ นับไม่ถ้วน กลุ่มแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยคนต่างฐานะและหน้าที่ แต่ละกลุ่มจะจัดแบ่งสถานภาพสมาชิกออกเป็นลำดับชั้นสูง ต่ำหลายระดับ ชิเอะ นาคาเนะ (Chie Nakane) เรียกสังคมที่มีการจัดลำดับชั้นว่า “ สังคมมนุษย์แบบแนวตั้ง ” (Tateshakai no ningen kankei) เป็นความสัมพันธ์ของบุคคลที่ไม่อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน เช่น พ่อกับลูก หัวหน้ากับลูกน้อง

การจัดระเบียบกลุ่มแบบแนวตั้งนี้มีอยู่ทั่วไปในสถาบันต่างๆ ในญี่ปุ่น การเรียงลำดับชั้นของคนในสังคมแนวตั้งถืออายุเข้าเป็นสมาชิกในสังคมนั้นเป็นเครื่องวัด ผู้ที่อยู่ในสังคมนั้นมานานก็ถือว่าเป็นผู้มีประสบการณ์ร่วมกับสมาชิกในสังคมนั้นมาก จึงมักจะได้เป็นผู้อยู่ในตำแหน่งสูงๆ ส่วนผู้ที่เพิ่งเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่ ก็ถือว่าเป็นผู้มีประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่นน้อยก็อยู่ในตำแหน่งต่ำก่อน แล้วค่อยๆ เลื่อนตำแหน่งสูงขึ้น นั่นคือ การเรียงลำดับชั้นตามหลักอาวุโสและอายุ ในการเข้าเป็นสมาชิกในกลุ่มสังคมนั้นเป็นเครื่องวัดคนญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อวัยและตำแหน่งของบุคคลมาก แต่ละคนจะปฏิบัติต่อกันตามฐานะของแต่ละฝ่าย การวางตนไม่เหมาะสมกับฐานะของตนเป็นสิ่งที่ไม่ดี ความจำเป็นที่จะต้องทราบลำดับชั้นและสถานภาพของแต่ละบุคคล ทำให้

คนญี่ปุ่นมีการแลกเปลี่ยนบัตรกันเพื่อให้แน่ใจว่าบุคคลนั้นมีฐานะตำแหน่งอะไร อยู่ในกลุ่มไหน ซึ่งจะช่วยให้อ่านสามารถวางตนได้ถูกต้องว่าจะต้องปฏิบัติเช่นไรกับบุคคลนั้น

ญี่ปุ่นเป็นชาติที่มีการรวมกลุ่มเช่นเพื่อนนักเรียน นักศึกษาร่วมรุ่น รุ่นพี่รุ่นน้อง จะมีความสัมพันธ์ต่อกันมาก กลุ่มกิจกรรมในมหาวิทยาลัย ตลอดจนถึงกลุ่มทำงานในบริษัทหรือสถาบัน ทั้งภาครัฐและเอกชน การถูกขับออกจากกลุ่มหมายถึงผิดวินัยอย่างร้ายแรง ดังนั้นการจะอยู่ในกลุ่มหรือสังคม จะต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม มีการเข้าอกเข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน ไม่แสดงความเก่งกล้าแต่เพียงผู้เดียว ช่วยเหลือกัน อุทิศตนเพื่อกลุ่ม การทำเพื่อกลุ่มทำให้คนญี่ปุ่นทำอะไรอย่างจริงจัง คนญี่ปุ่นได้ชื่อว่ามี ความขยันและเอาจริงเอาจัง มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่เรารู้สึกผิดเมื่อรู้ว่าตนกระทำการสิ่งที่เป็น การทรยศต่อกลุ่มหรือทรยศต่อความไว้วางใจที่กลุ่มมีให้ การอยู่ร่วมกลุ่มด้วยความซื่อสัตย์และจงรักภักดี ทำให้กลุ่มเกิดความสามัคคี เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ลักษณะการอุทิศตนเพื่อกลุ่มเพื่อประเทศชาติ ทำให้ญี่ปุ่นซึ่งแม้จะเป็นประเทศที่แพ้สงคราม แต่ก็สามารถฟื้นตัวและพัฒนาประเทศได้ในเวลารวดเร็ว

ลักษณะสำคัญในการอยู่ในสังคมโดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่มคือการประพฤติตนจะต้องคอยมอง คอยระวังคนอื่นว่าจะรู้สึกเช่นไร คิดอย่างไร ต้องทำอยู่ภายใต้กรอบหรือบรรทัดฐานของกลุ่มหรือสังคมเช่นการแต่งกาย การใช้ชีวิต พฤติกรรม ต้องคิดถึงใจคนอื่น คนญี่ปุ่นหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรงเพื่อให้กลุ่มเป็นไปได้อย่างดี จึงไม่ยกความเห็นที่แตกต่างขึ้นมา แต่จะกระทำอย่างระวังโดยการพูดเป็นนัยหรือทางอ้อม ด้วยเหตุนี้คนญี่ปุ่นจึงมักใช้คนกลางในการเสนอข้อตกลงต่าง ๆ เพื่อไม่ให้เกิดการเผชิญหน้าหรือการเสียน้ำกัน

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มทำให้คนญี่ปุ่นไม่ชอบแสดงอารมณ์ที่แท้จริง ต้องรู้จักควบคุมอารมณ์ไม่ให้ตื่นเต้นดีใจ เสียใจจนเกินไป เมื่ออยู่ต่อหน้าผู้อื่นต้องรู้จักสะกดกลิ่นอารมณ์ของตน ซึ่งเป็นลักษณะที่ปฏิบัติกันของคนญี่ปุ่นและการรวมกลุ่มซึ่งต้องมีความกลมเกลียวอันเป็นค่านิยมหลักของสังคมทำให้เกิดการทำตามกัน โดยไม่ต้องพูดเกินความจำเป็น ใช้คำพูดน้อยแต่สื่อสารกันด้วยใจและความรู้สึก แสดงความคิดเห็นกันโดยอ้อมหรือพูดกันเป็นนัยเพื่อรักษาความสัมพันธ์กัน เป็นความเข้าอกเข้าใจกันอันเกิดจากการใช้ชีวิตในกลุ่มเป็นเวลานานพอที่จะเข้าใจกันโดยไม่ต้องอธิบายด้วยคำพูด เพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าหรือความรุนแรงที่จะเกิดขึ้น ความรู้สึกเป็นกลุ่มของคนญี่ปุ่น เนื่องจากตนมีสังกัดที่แน่นอนอยู่แล้ว

การปลูกฝังมิตรภาพกับคนญี่ปุ่นจึงต้องใช้ความพยายามและเวลานาน แต่ถ้าได้ปลูกฝังมิตรภาพแล้วคนญี่ปุ่นจะมั่นคงในมิตรภาพและยั่งยืนนาน และจากการที่ต้องทำตามกัน ทุกคนต้องปฏิบัติตามสังคมอย่างเหนียวแน่น ค่านิยมที่ทำตามกันก่อให้เกิดการแข่งขันกันอย่างรุนแรงเพื่อไม่ให้ตนเองแปลกแยก ทำตัวให้เหมือนกลุ่มมากที่สุด และการต้องทำตามกัน คล้อยตามกัน ไม่ทำตัวเด่น ทำให้ลดความเป็นตัวตนลงไปมาก ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่เมื่ออยู่ในกลุ่ม การสูญเสียกลุ่มหรือสังกัดเป็นเรื่องร้ายแรงของคนญี่ปุ่น ความรู้สึกผิดของคนญี่ปุ่นจะมีลักษณะที่แสดงออกอย่างรุนแรงหรือสะกดกลิ่นอารมณ์ไว้มาก ๆ ทำให้เกิดความเครียดจนกระทำการที่รุนแรง ถึงขั้นฆ่าตัวตายได้ ลักษณะความรุนแรงนี้เป็นลักษณะพิเศษที่คนญี่ปุ่นแสดงเมื่อรู้สึกผิดหรือไม่สามารถอยู่ในกลุ่มหรือสูญเสียกลุ่มไป

2. ค่านิยมในการทำงาน

คนญี่ปุ่นได้รับการยกย่อง กล่าวถึงความมีระเบียบเป็นอย่างมาก ชีวิตประจำวันเป็นไปอย่างมีระเบียบเคร่งครัด สืบเกิดได้จากการเข้าแถวซื้อของ การเข้าคิวรอรถ เป็นต้น และที่สำคัญคือ การมีระเบียบวินัยในการทำงานที่มีความขยัน ตรงต่อเวลา จริงจังต่องาน และซื่อสัตย์ เนื่องจากลักษณะการรวมกลุ่มที่ทุกคนต้องอุทิศตนเพื่อกลุ่ม ความซื่อสัตย์จงรักภักดีที่ทำต่อกลุ่มเพื่อวัตถุประสงค์ให้กลุ่มมีความเจริญก้าวหน้า ความมานะพากเพียรพยายามและอดทนเป็นลักษณะที่เด่นชัดของคนญี่ปุ่นที่ปฏิบัติต่อกลุ่มหรือสังคมไม่ว่าจะเป็นใน โรงเรียน มหาวิทยาลัยหรือบริษัท สถาบันต่าง ๆ โดยความสำเร็จจะต้องได้มาด้วยความอดทน และพยายามประกอบกับการช่วยเหลือและสนับสนุนจากคนในกลุ่ม เบฟู (Befu , 1981) กล่าวถึงความอดทนมีมานะของคนญี่ปุ่นเกิดจากความเชื่อที่ว่าเราต้องผ่านความลำบาก ต้องต่อสู้ด้วยความอดทนจึงจะผ่านพ้น จนกลายเป็นคนที่ควรแก่การยกย่อง แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อความพยายามมาก การทำงานหรือการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความจริงจัง เพื่อบรรลุเป้าหมายของตนและของกลุ่ม

ส่วนลักษณะความซื่อสัตย์และจงรักภักดีเป็นผลมาจากความเชื่อในเรื่องศาสนา ได้แก่ ศาสนาชินโต พุทธและขงจื้อเข้าด้วยกัน คนญี่ปุ่นโดยทั่วไปจะนับถือศาสนาพุทธควบคู่ไปกับชินโต อันเป็นศาสนาดั้งเดิมและขงจื้อแทรกอยู่ในฐานะที่เป็นจริยธรรมที่พึงปฏิบัติในสังคม ขงจื้อเข้ากันได้ดีกับชินโตในแง่คุณธรรมความดี ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวและการปฏิบัติตนต่อสังคม โดยสอนให้จงรักภักดีต่อชาติ ต่อผู้อุปถัมภ์หรือนายของตนให้ทุกคนปฏิบัติตามหน้าที่ ต่อสังคม รวมถึงลัทธิขงจื้อ ซึ่งเป็นจริยธรรมสำหรับนักรบที่เกิดจากการประมวลความเชื่อทาง

ศาสนาเข้าด้วยกัน ถือได้ว่าเป็นจริยธรรมอันสูงส่งโดยเน้นความสำนึกต่อหน้าที่ และความจงรักภักดีของนักรบและชาмуไรที่เป็นรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าผู้ครองนคร (ไคเมียว) กับนักรบในบังคับบัญชาที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่นจนกลายมาเป็นความสัมพันธ์ในหมู่พนักงานในบริษัทเดียวกันที่ปฏิบัติต่อกันตามบานะของแต่ละฝ่ายด้วยความซื่อสัตย์และจงรักภักดี โดยผู้อยู่ในบานะสูงกว่าจะถูกคาดหวังให้แสดงน้ำใจและความเมตตากรุณาต่อผู้ใต้บังคับบัญชา ส่วนลูกน้องก็ถูกคาดหวังให้ตอบแทนบุญคุณโดยการให้ความเคารพและจงรักภักดีต่อนาย

3. ค่านิยมเกี่ยวกับการศึกษา

เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อประวัติการศึกษาโดยมีอัตราการเข้าเรียนสูง ทำให้การแข่งขันเพื่อสอบเข้ามีความรุนแรง สถานศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งมหาวิทยาลัยเป็นอีกหน่วยหนึ่งของสังคมที่คนญี่ปุ่นมีความผูกพันมาก เพราะการเป็นศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัยเดียวกันมีผลต่อการรับเข้าทำงานในบริษัท มหาวิทยาลัยใหญ่ ๆ มักรับศิษย์เก่าของตัวเองเข้าเป็นอาจารย์ นักศึกษาส่วนมากเรียนในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งเพียงแห่งเดียว และให้มหาวิทยาลัยที่ตนเองเรียนมาบ่งบอกว่าตนเป็นใคร เป็นการให้ความสำคัญกับสังกัดด้วยความคิดที่ว่า จะได้ทำงานในที่ที่ดี ๆ จะต้องสอบเข้ามหาวิทยาลัยที่ดี ก็ต้องเข้าโรงเรียนมัธยมที่ดี คนญี่ปุ่นจึงต้องเรียนหนักตั้งแต่ชั้นประถมเพื่อที่จะสอบเข้าเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นให้ได้ เด็กญี่ปุ่นมีการเรียนที่หนักเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่น เนื่องจากเป็นความคาดหวังของสังคมที่ต้องเข้าโรงเรียนที่ดีเพื่ออนาคตในการทำงานภายนอกหน้า

4. ค่านิยมเกี่ยวกับครอบครัว

ครอบครัวญี่ปุ่นแต่เดิมนั้นเป็นครอบครัวที่ประกอบด้วยสมาชิกรุ่นปู่ย่า ตายาย พ่อแม่ และลูก ๆ อาศัยอยู่ร่วมกัน โดยพ่อเป็นหลัก ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวในฐานะหัวหน้าครอบครัว ส่วนแม่นั้นจะอยู่บ้านทำหน้าที่ดูแลปรนนิบัติคนในครอบครัวทุก ๆ อย่าง โดยสังคมยกย่องฐานะของผู้ชายสูงกว่าผู้หญิงที่มีสถานภาพเป็นเพียงผู้อยู่ในบ้าน (Kanai) แต่ปัจจุบันนี้ฐานะผู้หญิงเริ่มดีขึ้น โดยเฉพาะภรรยาสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น โดยเฉพาะมีอำนาจสิทธิขาดมากในเรื่องการดูแลการศึกษาของลูก

นอกจากนี้ญี่ปุ่นซึ่งถือว่าเป็นประเทศที่มีความทันสมัยและนิยมใช้ของทันสมัยทุก
ครอบครัวมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกอย่างครบครัน งานบ้านสำหรับแม่บ้านจึงลดน้อยลง มี
เวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ หรือไปทำงานนอกบ้านได้มากขึ้น

เช่นเดียวกับงานด้านวิชาการของอาจารย์ยุพา คลังสุวรรณ ในโครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบัน
เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ได้อธิบายความเป็นญี่ปุ่นไว้ว่า(ยุพา คลัง
สุวรรณ , 2542:) ความเป็นญี่ปุ่น หมายถึง การที่คนญี่ปุ่นรู้สึกว่าเป็นคนญี่ปุ่น และในความเป็น
ญี่ปุ่นนั้น คนญี่ปุ่นต่างกับชาติอื่นที่ไม่ใช่คนญี่ปุ่น คนที่เป็นญี่ปุ่นคือคนภายในครอบครัวเดียวกัน
คนที่เป็นเพื่อน และคนที่สนิทกัน คนญี่ปุ่นเรียกว่า นะกะมะ (Nakama) คนที่ญี่ปุ่นถือเป็นคนสนิท
และคนใน คนญี่ปุ่นก็จะสามารถแสดงความรู้สึกที่แท้จริงของตนออกมา เรียกว่า ฮอนเนะ (Honne)
คนที่ไม่ใช่ญี่ปุ่นถือว่าเป็นคนต่างชาติ เรียกว่า ทะนิน (Tanin)

คนญี่ปุ่นจึงแบ่งโลกเป็น 2 ส่วน คือ โลกของเรา (โลกสังคมญี่ปุ่น) กับโลกของคนอื่น (โลก
สังคมต่างชาติ) การมีโลกของเราทำให้คนญี่ปุ่นเคยชินกับกลุ่มของตน และมักอยู่เป็นกลุ่ม คนญี่ปุ่น
จะมีอารมณ์ความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดกับประเทศ ความผูกพันของญี่ปุ่นจะอยู่บนพื้นฐานของ
ความรู้สึก ซึ่งทำให้ระดับความสัมพันธ์ต่างกัน เช่น ความรู้สึกผูกพันที่มีต่อครอบครัว ต่อบริษัท
ต่อรุ่นพี่รุ่นน้อง ต่อครูอาจารย์ ต่อโรงเรียน ต่อประเทศ เป็นต้น ทำให้ความผูกพันที่กล่าวนี้มี
หลายแบบและหลายระดับ เช่น

ความผูกพันภายในครอบครัวระหว่างพ่อแม่ลูก เป็นความผูกพันที่ใกล้ชิด (Attachment)
และมีอารมณ์ความรู้สึกผูกพัน (Sentiment) คนญี่ปุ่นจะไม่สอนเด็กให้ช่วยตัวเองจนกว่าจะเป็น
วัยรุ่น พ่อแม่ส่วนใหญ่จะให้ลูกมีอิสระจนอายุ 20 ปี แต่ความอิสระของวัยรุ่นเป็นความอิสระที่พ่อแม่
ยังดูแลและควบคุมอยู่

ความผูกพันของผู้มีประสบการณ์ มีอำนาจ หรือทรัพย์มากกว่า และสามารถคุ้มครองคนที่
ด้อยกว่า ความสัมพันธ์แบบนี้เป็นความสัมพันธ์ที่สร้างความอบอุ่น และเป็นกันเอง จนเกิด
ความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดและเกิดพันธะระหว่างกันและกัน ตลอดชีวิตความสัมพันธ์ประเภทนี้เป็น
ความสัมพันธ์แบบโอโยบุนกับโคะบุน คือความสัมพันธ์ระหว่างผู้บังคับบัญชากับลูกน้อง , รุ่นพี่
กับรุ่นน้อง, ครูกับศิษย์ เป็นต้น

ความผูกพันใกล้ชิดกับบริษัท สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ผู้ชายเกิดมาเพื่อทำงาน ผู้ชายญี่ปุ่น
จะรู้สึกผูกพันกับบริษัทหรือองค์กรที่ตนเองทำงานมากทั้งในด้านเอกลักษณ์ทางเศรษฐกิจและสังคม
จนทำให้สังคมภายนอกมองเห็นความขยัน และความเสียสละในการทำงานอย่างไม่รู้ลี้กเหาค

เหนือ ความรู้สึกผูกพันกับบริษัทเสมือนครอบครัวที่ร่วมชะตากรรมเดียวกัน ยังทำให้ผู้ชายญี่ปุ่น
ถูกมองว่าเป็นผู้เห็นความสำคัญขององค์กรมากกว่าครอบครัว พนักงานมีอำนาจคัดค้านการ
ตัดสินใจในสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อพนักงาน แต่ขณะเดียวกันบริษัทก็สามารถมอบหมายงานให้ทำใน
วันหยุดสุดสัปดาห์ เช่น ต้องนำลูกค้าของบริษัทไปเลี้ยงรับรอง, ไปตีกอล์ฟ เป็นต้น

จากลักษณะพฤติกรรม ค่านิยม วิถีชีวิต ดังกล่าวข้างต้น อาจกล่าวถึงลักษณะเด่นของความ
เป็นญี่ปุ่นและวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้ดังนี้ คือ

1. สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญแก่กลุ่มมาก สังคมตะวันตกมักนิยมให้ความสำคัญแก่
คุณสมบัติของบุคคลในฐานะปัจเจกบุคคล แต่สังคมญี่ปุ่นเน้นความสำคัญของกลุ่มหรือ
สถาบันที่บุคคลสังกัดอยู่มาก กลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ มีแรงกดดันบังคับต่อสมาชิกด้วยการ
ควบคุมในลักษณะต่าง ๆ มาก คนในกลุ่มจึงต้องอุทิศตัวเพื่อกลุ่ม
2. สังคมญี่ปุ่นเน้นการจัดอันดับสูงต่ำในกลุ่มก็เน้นอาวุโสมากกว่าความสามารถ รุ่นพี่ รุ่น
น้อง ในวงการเดียวกันก็แยกเป็นหลายระดับ
3. การทำงานขยันหมั่นเพียรและมีความมานะพยายาม
4. ความซื่อสัตย์ และจงรักภักดี
5. ความมีระเบียบวินัย
6. การให้ความสำคัญต่อประวัติการศึกษา
7. การแบ่งบทบาทหน้าที่ของชายหญิง

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับญี่ปุ่น

ญี่ปุ่น (「日本」 *Nihon/Nippon* – นิสง/นิปปง) มีชื่อทางการคือ **ประเทศญี่ปุ่น**
(「日本国」 *Nihon-koku/Nippon-koku* – นิสงโคกุ/นิปปงโคกุ) เป็นประเทศหมู่เกาะในภูมิภาค
[เอเชียตะวันออก](#) ตั้งอยู่ใน [มหาสมุทรแปซิฟิก](#) ทางตะวันตกติดกับ [คาบสมุทรเกาหลี](#) และ [สาธารณรัฐ
ประชาชนจีน](#) โดยมี [ทะเลญี่ปุ่น](#) กั้น ส่วนทางทิศเหนือ ติดกับ [ประเทศรัสเซีย](#) มี [ทะเลโอค็อตสค์](#) เป็น

เส้นแบ่งแดน ตัวอักษร **คันจิ** ของชื่อญี่ปุ่นแปลว่า *ถิ่นกำเนิดของ ดวงอาทิตย์* จึงทำให้บางครั้งถูกเรียกว่าดินแดนแห่งอาทิตย์อุทัย

ญี่ปุ่นมีเนื้อที่กว่า 377,835 ตารางกิโลเมตร นับเป็นอันดับที่ 62 ของโลก หมู่เกาะญี่ปุ่นประกอบไปด้วยเกาะน้อยใหญ่กว่า 3,000 เกาะ เกาะที่ใหญ่ที่สุดก็คือเกาะฮอนชู ฮอกไกโด คิวชู และ ชิโกกุ ตามลำดับ เกาะของญี่ปุ่นส่วนมากจะเป็นหมู่เกาะภูเขา ซึ่งในนั้นมีจำนวนหนึ่งเป็นภูเขาไฟ เช่นภูเขาไฟฟูจิ ภูเขาที่สูงที่สุดในประเทศ เป็นต้น ประชากรของญี่ปุ่นนั้นมีมากเป็นอันดับที่ 10 ของโลก คือประมาณ 128 ล้านคน เมืองหลวงของญี่ปุ่นคือกรุงโตเกียว ซึ่งถ้ารวมบริเวณปริมณฑลเข้าไปด้วยแล้วจะกลายเป็นเขตเมืองที่ใหญ่ที่สุดในโลกที่มีประชากรอยู่อาศัยมากกว่า 30 ล้านคน

สันนิษฐานว่ามนุษย์มาอาศัยในญี่ปุ่นครั้งแรกตั้งแต่ **ยุคหินเก่า** การกล่าวถึงญี่ปุ่นครั้งแรกปรากฏขึ้นในบันทึกของราชสำนักจีนตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 1 ญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากจีนในหลายด้าน เช่นภาษา การปกครองและวัฒนธรรม แต่ในขณะเดียวกันก็มีการปรับเปลี่ยนให้เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง จึงทำให้ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมที่โดดเด่นมาจนปัจจุบัน อีกหลายศตวรรษต่อมา ญี่ปุ่นก็รับเอาเทคโนโลยีตะวันตกและนำมาพัฒนาประเทศจนกลายเป็นประเทศที่ก้าวหน้าและมีอิทธิพลมากที่สุด ในเอเชียตะวันออก หลังจากแพ้สงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นก็มีการเปลี่ยนแปลงทางการปกครอง โดยการใช้รัฐธรรมนูญใหม่ใน พ.ศ. 2490

ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำทางเศรษฐกิจ โดยมีจีดีพีสูงเป็นอันดับสองของโลก ญี่ปุ่นเป็นสมาชิกของสหประชาชาติ จี 8 โออีซีดี และเอเปค และมีความตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของต่างประเทศ ญี่ปุ่นมีมาตรฐานความเป็นอยู่ที่ดี และยังเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี เครื่องจักร และหุ่นยนต์

ภาษาญี่ปุ่น ชื่อประเทศญี่ปุ่นเรียกว่า นิปปง (にっぽん) หรือ นิสง (にそう) ซึ่งใช้ **คันจิ** ตัวเดียวกันคือ 日本 คำว่านิปปง มักใช้ในกรณีที่เป็นทางการ ส่วนคำว่า นิสง จะเป็นศัพท์ที่ใช้โดยทั่วไป

สันนิษฐานว่าประเทศญี่ปุ่นเริ่มต้นใช้ชื่อประเทศว่า "นิสง/นิปปง (日本)" ตั้งแต่ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 12 จนถึงกลางพุทธศตวรรษที่ 13 ตัวอักษร **คันจิ** ของชื่อญี่ปุ่นแปลว่า *ถิ่นกำเนิดของดวงอาทิตย์* และทำให้ญี่ปุ่นมักถูกเรียกว่า ดินแดนแห่งอาทิตย์อุทัย ซึ่งนี้เกิดขึ้นในช่วงที่มีการ

ติดต่อกับ**ราชวงศ์สุย**ของจีนและหมายถึงการที่ญี่ปุ่นอยู่ในทิศตะวันออกของจีน ก่อนที่ญี่ปุ่นจะมีความสัมพันธ์กับจีน ญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักในชื่อยะมะโตะ

ชื่อเรียกประเทศญี่ปุ่นในภาษาอื่น ๆ เช่น เจแปน (**อังกฤษ**: Japan) ยาพัน (**เยอรมัน**: Japan) ฉาปอง (**ฝรั่งเศส**: Japon) ฮาปอง (**สเปน**: Japón) รวมถึงคำว่า **ญี่ปุ่น** ในภาษาไทย ล้วนแต่เป็นคำที่ถอดเสียงมาจากคำอ่านตัวอักษรจีน 日本国 ซึ่งอ่านว่าจิปังกุ แต่ในสำเนียง **แมนดาริน** อ่านว่า ژی เป็นกั๋ว (**จีน**: rì běn guó; 日本国) หรือย่อ ๆ ว่า ژیเปิ่น (rì běn; 日本)¹ ส่วนในภาษาที่ใช้ตัวอักษรจีนอื่น ๆ เช่นภาษาเกาหลี (**เกาหลี**: 일본; 日本) และภาษาเวียดนาม (**เวียดนาม**: Nhật Bản; 日本) จะเรียกประเทศญี่ปุ่นโดยออกเสียงคำว่า 日本 ด้วยภาษาของตนเอง

อารยธรรมของญี่ปุ่น

มีข้อสันนิษฐานว่ามนุษย์มาอาศัยในญี่ปุ่นครั้งแรกตั้งแต่ยุคหินเก่า เมื่อประมาณ 2900 ปีก่อนพุทธศักราช หลังจากนั้นยุคโจมงก็เริ่มต้นขึ้นเมื่อประมาณ 9,500 ปีก่อนพุทธศักราช ผู้คนดำรงชีวิตอยู่ด้วยการล่าสัตว์มีการพัฒนาวิธีการล่าสัตว์โดยใช้คันธนูและลูกธนู ตลอดจนมีการผลิตภาชนะเครื่องปั้นดินเผาใส่อาหารและเก็บรักษาอาหาร คำว่า **โจมง** ในภาษาญี่ปุ่นแปลว่า **ลายเชือก** ซึ่งมาจากลวดลายเชือกบนภาชนะในยุคหนึ่งที่ค้นพบในช่วงแรก

ยุคยะโยอิ เริ่มเมื่อประมาณ 300 ปีก่อนคริสต์ศักราช เป็นยุคที่ผู้คนเริ่มเรียนรู้วิธีการปลูกข้าว การตีโลหะ ซึ่งได้รับความรู้มาจากผู้อพยพชาวจีนแผ่นดินใหญ่การกล่าวถึงญี่ปุ่นครั้งแรกปรากฏขึ้นในบันทึกของราชสำนักจีนสมัยราชวงศ์ฮั่น โฮ่วฮั่นชู (後漢書) ในปี 57 ก่อนคริสตกาล ซึ่งเรียกชาวญี่ปุ่นว่า **วะ** (倭) ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 8 อาณาจักรที่ทรงอำนาจมากที่สุด¹ ในญี่ปุ่นคือยะมะโตะโทะกุ (邪馬台国) ปกครองโดยราชินีอิมิโกะ ซึ่งเคยส่งคณะทูตไปยังประเทศจีนผ่านทางเกาหลีด้วย

ยุคโคะสูง ซึ่งตั้งชื่อตามสุสานที่นิยมสร้างขึ้นกันในยุคดังกล่าวเริ่มต้นตั้งแต่ประมาณพุทธศตวรรษที่ 9 จนถึง 12 เป็นยุคที่ญี่ปุ่นเริ่มมีการปกครองแบบราชวงศ์ ซึ่งศูนย์กลางการปกครองนั้นอยู่บริเวณเขตคันไซ ในยุคนี้พระพุทธศาสนาได้เข้ามาจากคาบสมุทรเกาหลีสู่หมู่เกาะญี่ปุ่น¹ แต่พระพุทธรูปและพุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่นหลังจากนั้นได้รับอิทธิพลจากจีนเป็นหลักเจ้าชายโทะกุทรงส่งคณะราชทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับจีน ญี่ปุ่นจึงได้รับนวัตกรรมใหม่ ๆ จาก

แผ่นดินใหญ่มาเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ ยังทรงตรา รัฐธรรมนูญสิบเจ็ดมาตรา ซึ่งเป็นกฎหมาย
ญี่ปุ่นฉบับแรกอีกด้วย และในที่สุดพระพุทธศาสนาที่ได้รับการยอมรับมากขึ้นตั้งแต่สมัยอะซึกะ

ยุคนะระ (พ.ศ. 1253-1337) เป็นยุคแรกที่มีการก่อตั้งเป็นอาณาจักรที่เข้มแข็ง มีการ
ปกครองอย่างมีระบบให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยการนำระบอบการปกครองมาจากจีนแผ่นดินใหญ่
ศูนย์กลางการปกครองในขณะนั้นก็คือเฮโจเกียวหรือจังหวัดนาระในปัจจุบัน ในยุคนะระเริ่มพบ
การเขียนวรรณกรรมเช่น โคอิจิ (พ.ศ. 1255) และนิงงโชะกิ (พ.ศ. 1263) เมืองหลวงถูกย้ายไปที่นะ
งะโอกะเกียวเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ และถูกย้ายอีกครั้งไปยังเฮอังเกียว ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของยุคเฮอัง

ระหว่าง พ.ศ. 1337 จนถึง พ.ศ. 1728 ซึ่งเป็นยุคเฮอังนั้น ถือได้ว่าเป็นยุคทองของญี่ปุ่น
เนื่องจากเป็นยุคสมัยที่วัฒนธรรมของญี่ปุ่นเองเริ่มพัฒนาขึ้น สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดมากที่สุดคือ การ
ประดิษฐ์ตัวอักษร ฮิรางานะ ซึ่งทำให้เกิดวรรณกรรมที่แต่งโดยตัวอักษรนี้เป็นจำนวนมาก เช่น
ในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 16 ได้มีการแต่งนวนิยายเรื่องนิทานเคนจิ (源氏物語) ขึ้น ซึ่งเป็น
นิยายที่บรรยายเกี่ยวกับการใช้ชีวิต การปกครองของตระกูลฟูจิวาระ และบทกลอนที่ถูกใช้เป็นเนื้อ
เพลงของเพลงชาติญี่ปุ่น คิมิงะโยะ ก็ถูกแต่งขึ้นในช่วงนี้เช่นเดียวกัน

ยุคศักดินาญี่ปุ่นเริ่มต้นจากการที่ผู้ปกครองทางการทหารเริ่มมีอำนาจขึ้น พ.ศ. 1728
หลังจากการพ่ายแพ้ของตระกูลไทระ มินะโมะโตะ โน โยริโตโมะ ได้แต่งตั้งตนเองเป็นโชกุน และ
สร้างรัฐบาลทหารในเมืองคะมะกุระ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของยุคคะมะกุระซึ่งมีการปกครองแบบศักดิ
นา แต่รัฐบาลคามะกุระก็ไม่สามารถปกครองทั่วประเทศได้ เพราะพวกราชวงศ์ยังคงมีอำนาจอยู่ใน
เขตตะวันตก หลังจากการเสียชีวิตของโชกุนโยริโตโมะ ตระกูลโฮโจได้ก้าวขึ้นมาเป็นผู้สำเร็จ
ราชการให้โชกุน รัฐบาลคะมะกุระสามารถต่อต้านการรุกรานของจักรวรรดิมองโกลใน พ.ศ. 1817
และ พ.ศ. 1824 โดยได้รับความช่วยเหลือจากพายุคามิกาเซ่ซึ่งทำให้กองทัพมองโกลประสบความ
เสียหายอย่างมาก

อย่างไรก็ตาม รัฐบาลคะมะกุระก็อ่อนแอลงจากสงครามครั้งนี้ จนในที่สุดต้องสูญเสีย
อำนาจให้แก่จักรพรรดิโกไดโตะ ผู้ซึ่งพ่ายแพ้ต่ออาชิกางะ ทากาอูจิในเวลาต่อมาไม่นาน อาชิกางะ
ทากาอูจีย้ายรัฐบาลไปตั้งไว้ที่มูโระมะจิ จังหวัดเกียวโต จึงได้ชื่อว่ายุคมูโระมะจิ ในช่วงกลางพุทธ
ศตวรรษที่ 20 อำนาจของโชกุนเริ่มเสื่อมลงและเกิดสงครามกลางเมืองขึ้น เพราะบรรดาเจ้าครอง
แคว้นต่างทำสู้รบเพื่อแย่งชิงความเป็นใหญ่ ซึ่งทำให้ญี่ปุ่นเข้าสู่ยุคสงครามที่เรียกว่ายุคเซ็งโงกุ

ในระหว่างพุทธศตวรรษที่ 21 มีพ่อค้าและมิชชันนารีจากโปรตุเกสเดินทางมาถึงญี่ปุ่นเป็นครั้งแรก และเริ่มการค้าขายและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างญี่ปุ่นกับโลกตะวันตก (การค้าข้าม
บัน)

สงครามดำรงอยู่หลายสิบปี จนโอะดะ โนบุนากะเอาชนะเจ้าครองแคว้นอื่นหลายคนโดยใช้
เทคโนโลยีและอาวุธของยุโรปและเกือบจะรวมประเทศญี่ปุ่นให้เป็นปึกแผ่นได้แล้วเมื่อเขาถูกลอบ
สังหารใน พ.ศ. 2125 โทโยโทมิ ฮิเดโยชิผู้สืบทอดเจตนารมณ์ต่อมาสามารถปราบปรามบ้านเมืองให้
สงบลงได้ในพ.ศ. 2133 ฮิเดโยชิรุกรานคาบสมุทรเกาหลีถึง 2 ครั้งแต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ จน
เมื่อเขาเสียชีวิตลงใน พ.ศ. 2141 ญี่ปุ่นก็ถอนทัพ

หลังจากฮิเดโยชิเสียชีวิต โทกุงะวะ อิเอะยะสึแต่งตั้งตนเองขึ้นเป็นผู้สำเร็จราชการให้แก่ลูก
ชายของฮิเดโยชิ โทโยโทมิ ฮิเดโยริ เพื่อที่จะได้อำนาจทางการเมืองและการทหาร อิเอะยะสึเอาชนะ
ไคเมียวต่าง ๆ ได้ในสงครามเซะกิงะฮะระใน พ.ศ. 2143 จึงขึ้นเป็นโชกุนใน พ.ศ. 2146 และก่อตั้ง
รัฐบาลใหม่ที่เมืองเอะโตะ ยุคเอะโตะจึงเริ่มต้นขึ้น รัฐบาลใช้วิธีหลายอย่าง เช่น บุกไซฮัตโต เพื่อ
ควบคุมไคเมียวทั้งหลาย ใน พ.ศ. 2182 รัฐบาลเริ่มนโยบายปิดประเทศและใช้นโยบายนี้อย่างไม่
เข้มงวดนักต่อเนื่องถึงประมาณสองร้อยห้าสิบปี ในระหว่างนี้ ญี่ปุ่นศึกษาเทคโนโลยีตะวันตกผ่าน
การติดต่อกับชาวคัตซ์ที่สามารถเข้ามาที่เกาะเดจิมะ (ในจังหวัดนะงะซะกิ) เท่านั้น ความสงบสุขจาก
การปิดประเทศเป็นเวลานานทำให้ชนที่อยู่ใต้อำนาจปกครองอย่างเช่นชาวเมืองได้มีโอกาสที่จะ
ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาในทางของตนเอง ในยุคเอะโตะนี้ยังมีการเริ่มต้นการให้ศึกษาประชาชน
เกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย

แต่ญี่ปุ่นก็ถูกกดดันจากประเทศตะวันตกให้เปิดประเทศอีกครั้ง ในวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ.
2394 นาวาเอก (พิเศษ) แมทธิว เพอร์รี่ และเรือดำของกองทัพเรือสหรัฐอเมริกาบุกมาถึงญี่ปุ่นเพื่อ
บังคับให้เปิดประเทศด้วยสนธิสัญญาสัมพันธไมตรีกับประเทศสหรัฐอเมริกา หลังจากนั้นญี่ปุ่นก็
ต้องทำสนธิสัญญาแบบเดียวกันกับประเทศตะวันตกอื่น ๆ ซึ่งสนธิสัญญาเหล่านี้ทำให้ญี่ปุ่นประสบ
ปัญหาทั้งทางเศรษฐกิจและการเมือง เพราะการเปิดประเทศและให้สิทธิพิเศษกับชาวต่างชาติทำให้
ชาวญี่ปุ่นจำนวนมากไม่พอใจต่อรัฐบาลเอะโตะ และเกิดการกระแสรื้อรังให้คืนอำนาจอริปไตยแก่
องค์จักรพรรดิ (ซึ่งมักเรียกว่าการปฏิรูปเมจิ) จนในที่สุดรัฐบาลเอะโตะก็หมดอำนาจลง

ในยุคเมจิ รัฐบาลใหม่ภายใต้การปกครองของสมเด็จพระจักรพรรดิเมจิได้ย้ายฐานอำนาจขององค์จักรพรรดิมายังเอโดะ และเปลี่ยนชื่อเมืองหลวงจากเอโดะเป็นโตเกียว มีการเปลี่ยนแปลงระบบการปกครองตามแบบตะวันตก เช่นบังคับใช้รัฐธรรมนูญใน พ.ศ. 2443 และก่อตั้งสถาบันนิติบัญญัติแห่งชาติโดยใช้ระบบสองสภา นอกจากนี้ จักรวรรดิญี่ปุ่นยังสนับสนุนการรับเอาวิทยาการจากประเทศตะวันตก และทำให้มีความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก จักรวรรดิญี่ปุ่นเริ่มมีความขัดแย้งทางทหารกับประเทศข้างเคียงเมื่อพยายามขยายอาณาเขต หลังจากที่ได้ชัยชนะในสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่หนึ่ง (พ.ศ. 2437-2438) และสงครามรัสเซีย-ญี่ปุ่น (พ.ศ. 2447-2448) ญี่ปุ่นก็ได้อำนาจปกครองได้หัวน เกาหลี และตอนใต้ของเกาะซาคาลิน

สงครามโลกครั้งที่หนึ่งทำให้ญี่ปุ่นซึ่งอยู่ฝ่ายไตรภาคี ผู้ชนะ สามารถขยายอำนาจและอาณาเขตต่อไปอีก ญี่ปุ่นดำเนินนโยบายขยายดินแดนต่อไปโดยการครอบครองแมนจูเรียใน พ.ศ. 2474 และเมื่อถูกนานาชาติประณามในการครอบครองดินแดนนี้ ญี่ปุ่นก็ลาออกจากสันนิบาตชาติในสองปีต่อมาในปี 1936 ญี่ปุ่นลงนามในสนธิสัญญาต่อต้านองค์การคอมมิวนิสต์สากลกับนาซีเยอรมนี และเข้าร่วมกับฝ่ายอักษะในปี 1941

ในยุคสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นได้เสริมสร้างอำนาจทางการทหารให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น หลังจากญี่ปุ่นถูกกีดกันทางการค้าจากสหรัฐอเมริกา ต่อมาจึงได้เปิดฉากสงครามในแถบเอเชียแปซิฟิก (ซึ่งรู้จักกันทั่วไปในชื่อ สงครามมหาเอเชียบูรพา) ในวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2484 โดยการโจมตีฐานทัพเรือสหรัฐอเมริกาที่อ่าวเพิร์ล และการยึดราชภัทพเข้ามายังเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นดินแดนอาณานิคมของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักรและเนเธอร์แลนด์ ตลอดจนสงครามครั้งนั้น ญี่ปุ่นสามารถยึดครองประเทศต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้ทั้งหมด แต่หลังจากที่ญี่ปุ่นพ่ายแพ้ให้แก่สหรัฐอเมริกาในการรบทางน้ำในมหาสมุทรแปซิฟิกหลังจากยุทธนาวีแห่งมิดเวย์ (พ.ศ. 2485) ญี่ปุ่นก็ตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ก็ยังไม่ยอมแพ้แก่ฝ่ายสัมพันธมิตรโดยง่าย เมื่อต้องเผชิญหน้ากับระเบิดปรมาณูของสหรัฐอเมริกา ซึ่งถูกทิ้งที่เมืองฮิโรชิมาและนางาซากิ (ในวันที่ 6 และ 9 สิงหาคม พ.ศ. 2488 ตามลำดับ) และการรุกรานของสหภาพโซเวียต (วันที่ 8 สิงหาคม พ.ศ. 2488) ญี่ปุ่นจึงประกาศยอมแพ้อย่างไม่มีเงื่อนไขในวันที่ 15 สิงหาคม ปีเดียวกัน สงครามทำให้ญี่ปุ่นต้องสูญเสียพลเมืองนับล้านคนและทำให้อุตสาหกรรมและโครงสร้างพื้นฐานของประเทศเสียหายอย่างหนัก ฝ่ายสัมพันธมิตรซึ่งนำโดยสหรัฐอเมริกาได้ส่งพลเอกดักลาส แมกอาร์เธอร์เข้ามาควบคุมญี่ปุ่นตั้งแต่หลังสงครามจบ

ใน พ.ศ. 2490 ญี่ปุ่นเริ่มใช้รัฐธรรมนูญฉบับใหม่ซึ่งเน้นเรื่องประชาธิปไตยอิสระ การควบคุมญี่ปุ่นของฝ่ายสัมพันธมิตรสิ้นสุดเมื่อมีการลงนามในสนธิสัญญาซานฟรานซิสโกใน พ.ศ. 2499 และญี่ปุ่นได้เป็นสมาชิกสหประชาชาติในปี 1956 หลังจากสงครามญี่ปุ่นสามารถพัฒนาทางเศรษฐกิจด้วยอัตราการผลิตโตที่สูงมากจนกลายเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจใหญ่เป็นอันดับสองของโลก แต่การเติบโตก็หยุดในช่วงพุทธศวรรษที่ 2530 เมื่อญี่ปุ่นเข้าสู่ภาวะเศรษฐกิจถดถอยหลังฟองสบู่แตกเศรษฐกิจที่ถดถอยต่อเนื่องยาวนานกว่าสิบปีมีที่ท่าว่าจะฟื้นตัวขึ้นในต้นพุทธศวรรษที่ 26 แต่กลับประสบปัญหาอีกครั้งเมื่อเกิดวิกฤติทางการเงินใน พ.ศ. 2551

การเมืองการปกครอง

ประเทศญี่ปุ่นปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตยแบบเสรีภายใต้รัฐธรรมนูญ โดยมีสมเด็จพระจักรพรรดิทรงเป็นประมุข แต่พระจักรพรรดิไม่มีพระราชอำนาจในการบริหารประเทศ โดยมีบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งญี่ปุ่นว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งรัฐและความสามัคคีของชนในรัฐอำนาจการปกครองส่วนใหญ่ตกอยู่กับนายกรัฐมนตรีและสมาชิกอื่น ๆ ในสภานิติบัญญัติแห่งชาติ ส่วนอำนาจอธิปไตยนั้นเป็นของชาวญี่ปุ่น¹ พระจักรพรรดิทรงทำหน้าที่เป็นประมุขแห่งรัฐในพิธีการทางการทูต พระองค์ปัจจุบันคือจักรพรรดิอะกิฮิโตะ ส่วนรัชทายาทคือมกุฎราชกุมารนารุฮิโตะ

กฎหมายสูงสุดแห่งรัฐคือ รัฐธรรมนูญ และบรรดากฎหมายแม่บทของญี่ปุ่นมีสภานิติบัญญัติแห่งชาติเป็นผู้ตรา พระจักรพรรดิเป็นผู้ทรงประกาศใช้โดยต้องทรงประทับพระราชลัญจกรเป็นการประกาศใช้ ทั้งนี้ โดยนิตินัยแล้วพระจักรพรรดิไม่ทรงมี พระราชอำนาจในการยับยั้ง กฎหมาย ส่วนศาลของญี่ปุ่นนั้นแบ่งเป็นสามชั้นจากต่ำขึ้นไป ดังนี้ ศาลชั้นต้น ประกอบด้วย ศาลชั้นต้นทั่วไป ศาลแขวง และศาลครอบครัว , ศาลอุทธรณ์ และศาลสูงสุด ส่วนกฎหมายหลักของญี่ปุ่นเรียก "รปปโป" (ญี่ปุ่น: 六法) มีสภาพเป็นประมวลกฎหมายที่สำคัญหกฉบับ

การแบ่งเขตการปกครอง

ญี่ปุ่นแบ่งการปกครองออกเป็น 47 จังหวัด และ แบ่งภาคออกเป็น 8 ภูมิภาค ซึ่งมักจะถูกจับเข้ากลุ่มตามเขตแดนที่ติดกันที่มีวัฒนธรรมและสำเนียงการพูดใกล้เคียงกัน ทุกจังหวัดมีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นผู้บริหาร

ในแต่ละจังหวัดมีการแบ่งเขตย่อยลงไปเป็นเมืองและหมู่บ้าน แต่ในปัจจุบันกำลังมีการปรับโครงสร้างการแบ่งเขตการปกครองโดยการรวมเขตย่อยที่อยู่ใกล้เคียงกันเข้าด้วยกัน ซึ่งจะช่วยลดจำนวนเขตการปกครองย่อยและช่วยลดค่าใช้จ่ายในการบริหารเขตลงได้ การรวมเขตการปกครองนี้เป็นนโยบายที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล โดยมีการคาดการณ์ที่จะลดจาก 3,232 เขต ใน พ.ศ. 2542 ให้เหลือ 1,773 เขตใน พ.ศ. 2553

ประเทศญี่ปุ่นมีเมืองใหญ่เป็นจำนวนมาก ซึ่งแต่ละเมืองต่างมีส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม รวมถึงมีสำเนียงภาษาที่แตกต่างกันออกไป

ประเทศญี่ปุ่นปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตยแบบเสรีภายใต้รัฐธรรมนูญ โดยมีสมเด็จพระจักรพรรดิทรงเป็นประมุข แต่พระจักรพรรดิไม่มีพระราชอำนาจในการบริหารประเทศ โดยมีบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งญี่ปุ่นว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งรัฐและความสามัคคีของชนในรัฐอำนาจการปกครองส่วนใหญ่ตกอยู่กับนายกรัฐมนตรีและสมาชิกอื่น ๆ ในสภานิติบัญญัติแห่งชาติ ส่วนอำนาจอธิปไตยนั้นเป็นของชาวญี่ปุ่นพระจักรพรรดิทรงทำหน้าที่เป็นประมุขแห่งรัฐในพิธีการทางการทูต พระองค์ปัจจุบันคือจักรพรรดิอะกิฮิโตะ ส่วนรัชทายาทคือมกุฎราชกุมารนารูฮิโตะ

องค์กรนิติบัญญัติของญี่ปุ่น คือ สภานิติบัญญัติแห่งชาติ หรือที่เรียก "ไดเอ็ต" เป็นระบบสองสภา ประกอบด้วย สภาผู้แทนราษฎร (อังกฤษ: House of Representatives) เป็นสภาล่าง มีสมาชิกสว่ย่อยแปดสิบคนซึ่งมีวาระดำรงตำแหน่งสี่ปี และมนตรีสภา (อังกฤษ: House of Councillors) เป็นสภาสูง มีสมาชิกสองร้อยสี่สิบสองคนซึ่งมีวาระดำรงตำแหน่งหกปี โดยมีการเลือกตั้งสมาชิกมนตรีสภาจำนวนครึ่งหนึ่งสลับกันไปทุกสามปี สมาชิกของสภาทั้งสองมาจากการเลือกตั้งทั่วประเทศ ส่วนผู้มีสิทธิเลือกตั้งนั้นมีอายุสี่สิบปีบริบูรณ์เป็นต้นไปพรรคเสรีประชาธิปไตยเป็นพรรครัฐบาลมาโดยตลอดตั้งแต่ก่อตั้งพรรคใน พ.ศ. 2498จนในปี พ.ศ. 2552 พรรคประชาธิปไตยญี่ปุ่นชนะการเลือกตั้ง จึงทำให้พรรคเสรีประชาธิปไตยเสียตำแหน่งพรรครัฐบาลซึ่งครองมายาวนานกว่า 54 ปี

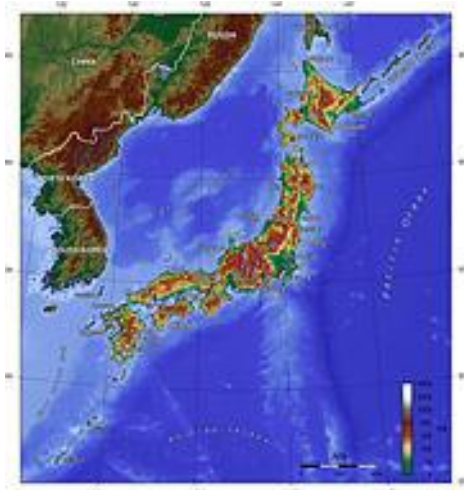
สำหรับอำนาจบริหารนั้น พระจักรพรรดิทรงแต่งตั้งนายกรัฐมนตรีจากสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรที่ได้รับเลือกโดยสมาชิกด้วยตนเองให้เป็นหัวหน้ารัฐบาล นายกรัฐมนตรีมีอำนาจแต่งตั้งรัฐมนตรีและให้รัฐมนตรีพ้นจากตำแหน่ง ซึ่งนายกรัฐมนตรีคนปัจจุบันคือนายยูกิโอะ ฮะโตะยะมะ

ระบบกฎหมายของญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลทางประวัติศาสตร์จากกฎหมายของจีน และมีพัฒนาการเฉพาะตัวในยุคเอโดะผ่านทางเอกสารต่าง ๆ เช่น ประมวลกฎหมายคิกะตะ โอะซะคะดะ เมงากิ (ญี่ปุ่น: 公事方御定書) ทั้งนี้ ตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษ 2400 เป็นต้นมา ได้มีการวางรากฐานระบบตุลาการในญี่ปุ่นขนานใหญ่โดยใช้ระบบชีวิตลอร์ว้ของยุโรปโดยเฉพาะของฝรั่งเศสและเยอรมนีเป็นต้นแบบ เช่นใน พ.ศ. 2439 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ประกาศใช้ประมวลกฎหมายแพ่งของตน เรียก "มินโป" (ญี่ปุ่น: 民法) โดยมีประมวลกฎหมายแพ่งของเยอรมันเป็นต้นแบบ และคงมีผลใช้บังคับอยู่นับแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จนถึงปัจจุบัน

ภูมิศาสตร์



ภาพที่ 2.1 แผนที่ประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 2.2 แผนที่ประเทศญี่ปุ่นแสดงป่าไม้และเทือกเขา

ประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นหมู่เกาะซึ่งมีจำนวนมากกว่า 3,000 เกาะวางตัวอยู่ในมหาสมุทรแปซิฟิกทางตะวันออกของทวีปเอเชีย เกาะที่สำคัญเรียงจากเหนือไปใต้ได้แก่ฮกไกโด ฮนชู ชิโกกุ และคีวชู นอกจากนี้ยังมีหมู่เกาะริวกิวทางตอนใต้ของเกาะคีวชู ซึ่งเกาะทั้งหมดนี้เรียกรวมกันว่าหมู่เกาะญี่ปุ่น ญี่ปุ่นถูกล้อมรอบด้วยทะเลทุกด้าน ได้แก่ทะเลโอค็อตสค์ทางเหนือ ทะเลญี่ปุ่นทางตะวันตก ทะเลจีนตะวันออกทางตะวันตกเฉียงใต้ ทะเลฟิลิปปินส์ทางใต้ และมหาสมุทรแปซิฟิกทางตะวันออก พื้นที่ประมาณร้อยละ 70 เป็นภูเขาซึ่งไม่สามารถใช้เป็นที่อยู่อาศัยหรือทำการเพาะปลูกได้ เพราะมีลักษณะสูงชันและมีโอกาสที่จะเกิดดินถล่มจากแผ่นดินไหวหรือฝนที่ตกหนัก ประชากรญี่ปุ่นส่วนใหญ่จึงต้องอาศัยอยู่บริเวณชายฝั่งอย่างหนาแน่น และทำให้เมืองสำคัญในญี่ปุ่นมีประชากรหนาแน่นมากใน พ.ศ. 2548 ญี่ปุ่นมีป่าไม้ร้อยละ 66.4 พื้นที่ทางการเกษตรร้อยละ 12.6 อาคารร้อยละ 4.9 พื้นน้ำร้อยละ 3.5 ถนนร้อยละ 3.5 และอื่น ๆ ร้อยละ 9

ประเทศญี่ปุ่นตั้งอยู่ในวงแหวนแห่งไฟ บริเวณรอยต่อระหว่างแผ่นเปลือกโลก 3 แผ่น ทำให้เกิดแผ่นดินไหวความรุนแรงต่ำบ่อย ๆ และยังมีแผ่นดินไหวความรุนแรงสูงที่ทำให้เกิดความเสียหายร้ายแรงหลายครั้งในศตวรรษที่ผ่านมา เช่นเหตุการณ์แผ่นดินไหวใหญ่ฮันชิน-อะวะจิ ใน พ.ศ. 2537 และแผ่นดินไหวชูเอสึจังหวัดนิงาตะ ใน พ.ศ. 2547 เป็นต้น นอกจากนี้ การที่ญี่ปุ่นตั้งอยู่ในบริเวณวงแหวนแห่งไฟ ยังทำให้ญี่ปุ่นมีบ่อน้ำพุร้อนจำนวนมากทั่วประเทศ ซึ่งส่วนใหญ่ถูกพัฒนาให้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยว ภูเขาฟูจิซึ่งเป็นยอดเขาที่สูงที่สุดในญี่ปุ่นก็เป็นภูเขาไฟ

หมู่เกาะญี่ปุ่นวางตัวยาวในแนวเหนือใต้ จึงทำให้มีลักษณะภูมิอากาศแตกต่างกันมาก ประเทศญี่ปุ่นสามารถแบ่งเขตภูมิอากาศออกเป็น 6 เขต คือ

- ฮกไกโด: พื้นที่ตอนเหนือสุดของประเทศมีสภาพอากาศหนาวเย็นตลอดทั้งปี แม้จะมีหายน้ำฟ้าไม่มาก แต่ในฤดูหนาวก็มีหิมะปกคลุมทั่วทั้งเกาะ
- ทะเลญี่ปุ่น: ตั้งอยู่ชายฝั่งทะเลทางตะวันตกของเกาะฮนชู ลมตะวันตกเฉียงเหนือที่พัดผ่านในช่วงฤดูหนาวทำให้มีหิมะตกมาก ในช่วงฤดูร้อนอากาศมักจะเย็นกว่าฝั่งมหาสมุทรแปซิฟิก แม้ว่าบางครั้งจะเกิดปรากฏการณ์เฟห์นที่ทำให้อากาศร้อนมากผิดปกติ

- ที่สูงตอนกลาง: อุณหภูมิระหว่างฤดูร้อนและฤดูหนาวและระหว่างกลางวันและกลางคืนมีความแตกต่างกันมาก
- ทะเลเชะโตะ: ภูเขาบริเวณภูเขาและซีกภูเขาช่วยป้องกันบริเวณทะเลเชะโตะจากลมฤดูต่าง ๆ ทำให้บริเวณนี้มีอากาศอบอุ่นและมีฝนตกน้อยตลอดทั้งปี
- ชายฝั่งมหาสมุทรแปซิฟิก: ตั้งอยู่ชายฝั่งมหาสมุทรทางตะวันออกของประเทศ ในฤดูหนาวมีอากาศที่หนาวเย็นแต่ไม่ค่อยมีหิมะตก ในฤดูร้อนมีอากาศร้อนและชื้นเพราะลมตะวันออกเฉียงใต้
- หมู่เกาะตะวันตกเฉียงใต้: หมู่เกาะริวกิวมีอุณหภูมิที่เขตร้อน คืออากาศอุ่นในฤดูหนาวและร้อนในฤดูร้อน มีฝนตกมากและมีไต้ฝุ่นผ่านมาในช่วงเปลี่ยนฤดู

ฤดูฝนหลักเริ่มต้นขึ้นในเดือนพฤษภาคมที่โอะกินะวะ และจึงค่อย ๆ ไล่ขึ้นไปจนถึงฮกไกโด ในปลายเดือนกรกฎาคม บนเกาะฮนชูฤดูฝนจะเริ่มในกลางเดือนของเดือนมิถุนายน มีระยะเวลาประมาณเดือนครึ่ง และในช่วงปลายฤดูร้อนจนถึงต้นฤดูใบไม้ร่วงมักมีไต้ฝุ่นพัดผ่าน โดยเฉลี่ยจะมีไต้ฝุ่นพัดเข้าใกล้ญี่ปุ่นปีละ 11 ลูก

เศรษฐกิจ

หลังสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นได้รับความบอบช้ำจากสงครามเป็นอย่างมาก แต่ก็สามารถฟื้นตัวได้อย่างรวดเร็วเพราะปัจจัยหลายอย่างเช่นการแทรกแซงของรัฐบาล แรงงานที่ถูกและมีคุณภาพ อัตราการออมและการลงทุนที่สูง ในช่วงระหว่าง พ.ศ. 2500-2520 เป็นช่วงที่เศรษฐกิจญี่ปุ่นเติบโตอย่างมาก อัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่แท้จริงในช่วงพุทธศวรรษที่ 2500, 2510 และ 2520 เฉลี่ยร้อยละ 10 , 5 และ 4 ตามลำดับตั้งแต่ช่วงต้นพุทธศวรรษที่ 2510 ญี่ปุ่นประสบปัญหาค่าเงินเยนแข็งตัวจนทำให้บริษัทจำนวนมากย้ายฐานการผลิตออกไปนอกประเทศ หลังจากเกิดฟองสบู่แตกต้นพุทธศวรรษที่ 2530 เศรษฐกิจก็เริ่มชะลอตัว และส่งผลต่อเนื่องตลอดพุทธศวรรษที่ 2530 รัฐบาลพยายามกระตุ้นเศรษฐกิจด้วยวิธีต่าง ๆ แต่ไม่ประสบผลสำเร็จ และยังคงซ้ำเติมจากผลกระทบของเศรษฐกิจชะลอตัวในปี พ.ศ. 2543 สภาพเศรษฐกิจหลังจากปี พ.ศ. 2548 ดูเหมือนจะฟื้นตัวขึ้นจากตัวเลขการขยายตัวของจีดีพีที่สูงขึ้น แต่ญี่ปุ่นก็กลับประสบปัญหาอีกครั้งเมื่อเกิดวิกฤติทางการเงินที่ส่งผลกระทบต่อไปทั่วโลก แม้ว่าธุรกิจภาคการเงินของญี่ปุ่นได้รับผลกระทบน้อยมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ เพราะทศวรรษแห่งภาวะเศรษฐกิจซบเซาที่ทำให้

ญี่ปุ่นระมัดระวังในการลงทุนมากขึ้น แต่การที่ญี่ปุ่นพึ่งพาการส่งออกรถยนต์และสินค้าอิเล็กทรอนิกส์มากเกิน ไปก็ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ และทำให้เกิดปัญหาการว่างงานเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ญี่ปุ่นมีเศรษฐกิจใหญ่เป็นอันดับที่ 2 ของโลกรองจากสหรัฐอเมริกา เมื่อวัดด้วยจีดีพีก่อนปรับอัตราเงินเฟ้อ (ประมาณ 4.5 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ) และอันดับที่ 3 รองจากสหรัฐอเมริกาและจีน เมื่อวัดด้วยอำนาจการซื้อ ญี่ปุ่นมีกำลังการผลิตที่สูงและเป็นประเทศต้นกำเนิดของผู้ผลิตชั้นนำที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมต่าง ๆ เช่น รถยนต์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เครื่องจักร เหล็กกล้า โลหะนอกกลุ่มเหล็ก เรือ สารเคมี

จากข้อมูลใน พ.ศ. 2548 แรงงานของประเทศญี่ปุ่นมีจำนวน 66.7 ล้านคน ญี่ปุ่นมีอัตราว่างงานที่ต่ำคือประมาณร้อยละ 4 ค่าจีดีพีต่อหัวโงมการทำงานอยู่ในอันดับที่ 20 ของโลกใน พ.ศ. 2548 และเป็นอันดับ 1 ของเอเชีย บริษัทใหญ่ของญี่ปุ่นหลายแห่งมีชื่อเสียงไปทั่วโลก เช่น โตโยต้า โซนี่ เอ็นทีที โคโคโม แคนนอน ฮอนด้า ทาเคดา นินเท็น โค นิปปอน สตีล และ เซว่น อีเลฟเว่น ญี่ปุ่นเป็นต้นกำเนิดของธนาคารที่ใหญ่ที่สุดหลายแห่ง ตลาดหลักทรัพย์โตเกียวซึ่งมักจะเป็นที่รู้จัก เพราะดัชนีนิเคอิมีขนาดใหญ่เป็นอันดับ 2 ของโลกเมื่อวัดด้วยมูลค่าตลาด¹

ญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะในการทำธุรกิจหลายอย่าง เช่น เครดิตหรือระบบเครือข่ายบริษัทจะมีอิทธิพลในเชิงธุรกิจ การจ้างงานตลอดชีวิตและการเลื่อนขั้นตามความอาวุโสจะพบเห็นได้ทั่วไป บริษัทที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจจะถือหุ้นของกันและกัน ผู้ถือหุ้นมักจะไม่มีบทบาทกับการบริหารของบริษัท แต่ในปัจจุบันญี่ปุ่นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงออกจากระบบเก่า ๆ เหล่านี้

ใน พ.ศ. 2548 พื้นที่ที่ใช้ในการเกษตรกรรมมีเพียงร้อยละ 12.6 และมีประชากรที่ประกอบ การเกษตรเพียงร้อยละ 6.6 เท่านั้น ผลผลิตทางการเกษตรที่ผลิตได้มากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ ได้แก่ ไหม กะหล่ำปลี ข้าว มัน และชา เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ญี่ปุ่นต้องพึ่งพาการนำเข้าอาหารถึง ร้อยละ 60 จึงเป็นประเทศที่มีอัตราการเลี้ยงตนเองค่อนข้างต่ำ ในระยะหลังกระแสความกังวลเรื่อง ความปลอดภัยของอาหารทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตในประเทศเป็นที่ต้องการมากขึ้น

โครงสร้างพื้นฐาน



ภาพที่ 2.3 โรงงานไฟฟ้านิวเคลียร์อิเกะตะ



ภาพที่ 2.4 รถไฟชินคันเซ็นหรือรถไฟหัวกระสุน หนึ่งในวิธีเดินทางที่แพร่หลายในญี่ปุ่น

ใน พ.ศ. 2548 ร้อยละ 50 ของพลังงานที่ใช้ในญี่ปุ่นผลิตจากปิโตรเลียม ร้อยละ 20 จากถ่านหิน ร้อยละ 14 จากก๊าซธรรมชาติ การผลิตพลังงานไฟฟ้าจากนิวเคลียร์มีปริมาณหนึ่งในสี่ของการผลิตไฟฟ้าทั้งหมดซึ่งญี่ปุ่นต้องการจะเพิ่มขึ้นอีกเท่าตัวในทศวรรษหน้า

ญี่ปุ่นมีบริษัทรถไฟหลายแห่ง เช่นกลุ่มบริษัทรถไฟญี่ปุ่น รถไฟฮังคิว รถไฟเซบุ และบริษัทเคโอ ซึ่งแข่งขันกันด้านบริการในพื้นที่ต่าง ๆ ปัจจุบัน รถไฟชินคันเซ็นซึ่งเปิดใช้ตั้งแต่ พ.ศ. 2507 มีเครือข่ายเชื่อมโยงเมืองหลักเกือบทั่วประเทศ รถไฟของญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักในเรื่องตรงต่อเวลา

การเดินทางโดยเครื่องบินเป็นที่นิยมและมีสนามบิน 173 แห่งทั่วประเทศ สนามบินฮานาเดะที่ส่วนใหญ่ให้บริการเที่ยวบินภายในประเทศเป็นสนามบินที่หนาแน่นที่สุดในเอเชีย¹ สนามบินนานาชาติที่สำคัญได้แก่สนามบินนาริตะ สนามบินคันไซ และสนามบินนานาชาตินาโงยา แต่การ

ก่อสร้างสนามบินบางแห่งเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการใช้งบประมาณเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจมากกว่า เพื่อประโยชน์ใช้สอยจริง สนามบินบางแห่งขาดทุนมาตลอดตั้งแต่เปิดทำการ

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ภาพที่ 2.5 หุ่นยนต์อวกาศของฮอนด้า



ภาพที่ 2.6 โตโยต้า คราวน์ ไฮบริด



ภาพที่ 2.7 โมดูลคิวบขององค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่น

ญี่ปุ่นเป็นประเทศแนวหน้าในการวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีภาคเอกชนเป็นผู้ลงทุนหลัก ญี่ปุ่นมีจำนวนการขอสิทธิบัตรเป็นอันดับต้น ๆ ของโลกและจากการสำรวจของโออีซีดีพบว่า

ใน พ.ศ. 2547 ญี่ปุ่นมีจำนวนสิทธิบัตรต่อจำนวนประชากรสูงที่สุดในโลก ตัวอย่างของผลงานทางเทคโนโลยีของญี่ปุ่นที่สำคัญ ได้แก่ แก๊สอิเล็กทรอนิกส์ รถยนต์ เครื่องจักร วิศวกรรมด้านแผ่นดินไหว หุ่นยนต์ในอุตสาหกรรม สารเคมี สารกึ่งตัวนำ และเหล็ก เป็นต้น ญี่ปุ่นเป็นผู้ผลิตรถยนต์รายใหญ่ที่สุดในโลก เป็นประเทศต้นกำเนิดของบริษัทผู้ผลิตรถยนต์ 6 บริษัทจากผู้ผลิต 15 บริษัทที่ใหญ่ที่สุดและผู้ผลิตสารกึ่งตัวนำ 7 บริษัทจาก 20 บริษัทที่ใหญ่ที่สุดญี่ปุ่นใช้ระบบอัตโนมัติในการผลิตมากที่สุดในโลกและเป็นผู้นำในการผลิตและใช้งานหุ่นยนต์ในอุตสาหกรรมการผลิต โดยมีอัตราการใช้หุ่นยนต์ต่อจำนวนแรงงานคนสูงที่สุดในโลก ญี่ปุ่นยังเป็นผู้ผลิตหุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ เช่น QRIO และอาซิโมอีกด้วย

ญี่ปุ่นยังเป็นหนึ่งในผู้นำในการพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม รถยนต์ไฮบริดของฮอนด้าและโตโยต้าเป็นที่ยอมรับว่าประหยัดพลังงานมากที่สุดและปล่อยควันเสียที่น้อยที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีระบบไฮบริด เชื้อเพลิงชีวภาพ การใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา และการออกแบบที่ดีขึ้น ญี่ปุ่นมีจำนวนสิทธิบัตรในด้านเซลล์เชื้อเพลิงเป็นอันดับหนึ่งของโลกและเคยเป็นประเทศผู้ผลิตเซลล์สุริยะและกังหันลมผลิตไฟฟ้ารายใหญ่ของโลก แต่เนื่องจากขาดการสนับสนุนจากรัฐทำให้จำนวนการนำไปใช้จริงน้อยกว่าประเทศแถบยุโรป เช่นเยอรมนี

องค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่นเป็นหน่วยงานวิจัยและพัฒนาทางด้านอวกาศ สังเกตการณ์ทางดาราศาสตร์และจักรวาลวิทยาของญี่ปุ่น และเป็นหนึ่งในสมาชิกของโครงการความร่วมมือการสร้างสถานีอวกาศนานาชาติและโมดูลสำหรับทดลองของญี่ปุ่น (คิโบ) มีกำหนดที่จะส่งขึ้นไปเพื่อต่อกับสถานีอวกาศนานาชาติในการขนด้วยกระสวยอวกาศใน พ.ศ. 2552

ประชากร

จากการสำรวจในปี 2005 ญี่ปุ่นมีประชากรประมาณ 127.77 ล้านคนประชากรส่วนใหญ่ใช้ภาษาและมีวัฒนธรรมที่เหมือนกัน โดยมีชาวต่างชาติ เช่นชาวเกาหลี จีน บราซิล ฟิลิปปินส์ และชาติอื่น ๆ ประมาณร้อยละ 1.2 ซึ่งส่วนใหญ่อาศัยอยู่ตามเมืองใหญ่เชื้อชาติส่วนใหญ่คือเชื้อสายชาวยะมะโตะ และมีชนกลุ่มน้อยเช่นชาวไอนุและชาวริวกิว รวมทั้งชนกลุ่มน้อยทางสังคมที่เรียกว่า บุระกุ

ประชากรญี่ปุ่นมีอายุคาดหมายเฉลี่ยประมาณ 82.07 ปี จึงนับเป็นประเทศที่มีประชากรอายุยืนยาวที่สุดประเทศหนึ่งในโลก โครงสร้างประชากรของญี่ปุ่นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากเด็กที่เกิดมาในยุคเบบี้บูมหลังสงครามโลกเริ่มเข้าสู่วัยชรา ในขณะที่อัตราการเกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2532 มีแนวโน้มลดลงเรื่อย ๆ จึงทำให้จำนวนประชากรค่อย ๆ ลดลง (มีการประมาณว่าจะลดลงต่ำกว่า 100 ล้านคนในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 25) ในขณะที่สัดส่วนของผู้สูงอายุจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (ในปี 2005 ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 65 ปีขึ้นไปมีมากถึง 1 ใน 5 ของประชากรทั้งหมด) การที่โครงสร้างประชากรเปลี่ยนไปทำให้เกิดปัญหาสังคมหลายอย่าง เช่น ปัญหาแรงงานที่ลดลง และภาระเงินบำนาญของคนหนุ่มสาวเพิ่มมากขึ้น

จากการสำรวจพบว่าคนญี่ปุ่นร้อยละ 51.8 ระบุว่าตนไม่มีศาสนา ศาสนาในญี่ปุ่นถูกผสมผสานจนทำให้พิธีกรรมทางศาสนานั้นมีความหลากหลาย เช่นพ่อแม่พาลูกไปศาลเจ้าชินโตเพื่อทำพิธีจิจิ-โกะ-ซัน แต่งงานในโบสถ์คริสต์และฉลองในวันคริสต์มาส จัดงานศพแบบพุทธ และบูชาบรรพบุรุษแบบขงจื้อ นอกจากนี้ ตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 25 มีลัทธิต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมายเช่นลัทธิเท็นริเกียว และลัทธิโอมชินริเกียว

ประชากรมากกว่าร้อยละ 95 ใช้ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาแม่ภาษาญี่ปุ่นมีวิธีการผันคำกริยาและคำศัพท์ที่แสดงถึงสถานะระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ซึ่งแสดงถึงลักษณะสังคมที่มีระดับชั้นของญี่ปุ่น ภาษาพูดนั้นมีทั้งภาษากลางและสำเนียงของแต่ละท้องถิ่น เช่นสำเนียงคันไซ โรงเรียนทั้งของรัฐและเอกชนมักมีวิชาภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับ

การศึกษา



ภาพที่ 2.8 มหาวิทยาลัยโตเกียวซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น

ระบบการศึกษาในระดับประถม มัธยม และอุดมศึกษาถูกนำมาใช้ตั้งแต่ พ.ศ. 2451 ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเมจิ ตั้งแต่ พ.ศ. 2490 การศึกษาภาคบังคับของญี่ปุ่นมีระยะเวลา 9 ปี ตั้งแต่ประถมศึกษาจนจบมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเกือบทั้งหมดจะเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อ จากข้อมูลของกระทรวงการศึกษาของญี่ปุ่น (MEXT) ใน พ.ศ. 2547 พบว่าร้อยละ 75.9 ของผู้จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจะเรียนต่อในมหาวิทยาลัย วิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ๆ การศึกษาในญี่ปุ่นเต็มไปด้วยการแข่งขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอบเข้าเพื่อเรียนต่อในมหาวิทยาลัย โครงการประเมินผลการศึกษานานาชาติ (Programme for International Student Assessment: PISA) ซึ่งจัดขึ้นโดยโออีซีดี จัดอันดับให้เด็กญี่ปุ่นมีความรู้และทักษะเป็นอันดับ 6 ของโลก มหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่น เช่น มหาวิทยาลัยโตเกียว มหาวิทยาลัยเคโอ และมหาวิทยาลัยเกียวโต เป็นต้น

การรักษาพยาบาล

คุณภาพของระบบรักษาพยาบาลในญี่ปุ่นมีระดับที่สูงมาก เห็นได้จากอายุคาดหมายเฉลี่ยของประชากรที่สูงและอัตราการตายของทารกที่ต่ำรัฐบาลกำหนดให้ประชาชนทุกคนทำประกันสุขภาพ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือประกันสำหรับพนักงานบริษัท และประกันที่ทำกับรัฐบาลท้องถิ่นผู้ป่วยสามารถเลือกแพทย์หรือสถานที่รักษาได้โดยอิสระ ผู้สูงอายุของญี่ปุ่นทั้งหมดได้รับการคุ้มครองด้วยประกันของรัฐบาลตั้งแต่ พ.ศ. 2516 แต่ปัจจุบันรัฐบาลต้องปรับระบบประกันเหล่านี้เพื่อรองรับโครงสร้างของประชากรที่เปลี่ยนแปลงไป

วัฒนธรรม

วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีวิวัฒนาการมายาวนานตั้งแต่วัฒนธรรมยุคโจมงซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศ จนถึงวัฒนธรรมผสมผสานร่วมสมัยซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเอเชีย ยุโรป และอเมริกาเหนือ ศิลปะดั้งเดิมของญี่ปุ่นมีทั้งงานฝีมือ เช่น อิเกะบะนะ (การจัดดอกไม้) โอะริงะมิ อุกิโยะ-เอะ ตู๊กตา เครื่องเคลือบ เครื่องปั้นดินเผา การแสดง เช่น คะบูกิ โน บุนระกุ ระกุกะ และประเพณีต่าง ๆ เช่น การละเล่น พิธีชงชา ศิลปการต่อสู้ สถาปัตยกรรม การจัดสวน ดาบ และอาหาร การผสมผสานระหว่างภาพพิมพ์กับศิลปะตะวันตก นำไปสู่การสร้างสรรค์มังงะหรือหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นที่เป็นที่นิยมทั้งในและนอกญี่ปุ่นแอนิเมชันที่ได้รับอิทธิพลจากมังงะเรียกว่า อะนิเมะ วงการเกมคอนโซลของญี่ปุ่นเจริญรุ่งเรืองอย่างมากตั้งแต่ พ.ศ. 2523

ดนตรี



ภาพที่ 2.9 การเล่น โคะ โตะ

ดนตรีญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมข้างเคียงเช่นจีนและคาบสมุทรเกาหลี รวมทั้งจากโอะกินะวะและฮกไกโด ตั้งแต่โบราณ เครื่องดนตรีหลายชิ้น เช่นบิวะ โคะ โตะ ถูกนำเข้ามาจากจีนตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 7 และชะมิเซ็งเป็นเครื่องดนตรีที่ดัดแปลงจากเครื่องดนตรีโอะกินะวะซึ่งมีจุดเริ่มต้นที่กลางพุทธศตวรรษที่ 21 ญี่ปุ่นมีเพลงพื้นบ้านมากมาย เช่นเพลงที่ร้องระหว่างการเดินบงโอะ โคะริ เพลงกล่อมเด็ก ดนตรีตะวันตกเริ่มเข้ามาในต้นพุทธศตวรรษที่ 25 และถูกผนวกเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม หลังสงคราม ญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลทางด้านดนตรีสมัยใหม่จากอเมริกาและยุโรปเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดการพัฒนาแนวดนตรีที่เรียกว่า เจ-ป๊อป ญี่ปุ่นมีนักดนตรีคลาสสิกที่มีชื่อเสียงระดับโลกหลายคน เช่น วาทยากร เซจิ โอะซะวะวะ นักไวโอลิน มิโตะริ โคะ โตะ เมื่อถึงช่วงสิ้นปี จะมีการเล่นคอนเสิร์ตซิมโฟนีหมายเลข 9 ของเบโทเฟนทั่วไปในญี่ปุ่น

วรรณกรรม

วรรณกรรมญี่ปุ่นชิ้นแรกได้แก่หนังสือประวัติศาสตร์ที่ชื่อ *โคะจิกิ* และ *นิฮงโชะกิ* และหนังสือบทกวีสมัยศตวรรษที่ 8 ที่ชื่อ *มังโยชู* ซึ่งเขียนด้วยภาษาจีนทั้งหมด ในช่วงต้นของยุคเฮอัง มีการสร้างระบบการเขียนแทนเสียงที่เรียกว่า *คะนะ* (อิระงะนะ และ คะตะคะนะ) *นิทานคนตัดไม้* ถูกพิจารณาว่าเป็นงานที่เก่าแก่ที่สุดที่เขียนด้วยภาษาญี่ปุ่น *ตำนานเกนจิ* ที่เขียนโดยมูระซะกิ ชิกิบุ่มักถูกเรียกว่าเป็นวรรณกรรมชิ้นแรกของโลก ระหว่างยุคเอโดะ วรรณกรรมไม่อยู่ในความสนใจของชาмуไรเท่ากับ โชนิน ชนชั้นประชาชนทั่วไป ตัวอย่างเช่น โยะมิสุง กลายเป็นที่นิยมและเผยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่ลึกซึ้งระหว่างนักอ่านกับนักเขียน ในสมัยเมจิ วรรณกรรมดั้งเดิมได้เสื่อมสลายลง ขณะที่วรรณกรรมญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากตะวันตกมากขึ้น โชะชะกิ นะสึมะและ โองะอิ โมริเป็นนักแต่งนิยายสมัยใหม่รุ่นแรกของญี่ปุ่นตามมาด้วย ริวโนะซุเกะ อะคุตะงะวะ, ทะนิซะกิ จุนอิชิโระ, คา

วาบาตะ ยาสุนาริ , มิซึมะ ยูกิโอะ และล่าสุด ฮารุกิ มุราคามิญี่ปุ่นมีนักเขียนที่ได้รับรางวัลโนเบล สาขาวรรณกรรม 2 คน ได้แก่ คาวาบาตะ ยาสุนาริ (พ.ศ. 2511) และ เค็นเซบุโร โอเอะ (พ.ศ. 2537)

กีฬา



ภาพที่ 2.9 การแข่งขันซูโม่ในเรียวกงู โทกุงิ๊ง ใน โตเกียว

หลังจากการปฏิรูปเมจิ กีฬาตะวันตกก็เริ่มเข้ามาในญี่ปุ่นและแพร่หลายไปทั่วประเทศด้วย ระบบการศึกษาในญี่ปุ่น กีฬานับเป็นกิจกรรมยามว่างที่ดีต่อสุขภาพ ช่วยพัฒนาวินัย การเคารพกฎ กติกา และช่วยส่งเสริมให้นักกีฬา ชาวญี่ปุ่นทุกวัยให้ความสนใจกับกีฬาทั้งในฐานะผู้ชมและผู้เล่น กีฬาที่ได้รับความนิยมในญี่ปุ่น ได้แก่

- ซูโม่เป็นกีฬาประจำชาติของญี่ปุ่นที่มีประวัติอันยาวนานและเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างมากในญี่ปุ่น ศิลปะป้องกันตัวของญี่ปุ่น เช่น ยูโด คาราเต้ และเคนโด ก็เป็นกีฬาที่มีผู้เล่นและผู้ชมมากเช่นเดียวกัน
- การแข่งขันเบสบอลอาชีพในญี่ปุ่นเริ่มต้นขึ้นใน พ.ศ. 2479 มี 2 ลีก คือเซ็นทรัลลีกและแปซิฟิกลีก ในปัจจุบันเบสบอลเป็นกีฬาที่มีผู้ชมมากที่สุดในประเทศ ในระหว่างฤดูกาลแข่งขัน จะมีการถ่ายทอดการแข่งขันเกือบทุกคืนและมีอัตราผู้ชมรายการที่สูง ^[151] นักเบสบอลญี่ปุ่นที่โด่งดังที่สุดคือ อิจิโร ซุซูกิ และ อิเคะกิ มัตซุฮิ
- ตั้งแต่มีการก่อตั้งลีกฟุตบอลอาชีพของญี่ปุ่น ใน พ.ศ. 2535 ฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่นก็เป็นที่นิยมมากขึ้นญี่ปุ่นเป็นสถานที่จัดฟุตบอลชิงแชมป์สโมสรโลก ตั้งแต่ พ.ศ. 2524 ถึง พ.ศ. 2547 และเป็นเจ้าภาพร่วมกับเกาหลีใต้ในการแข่งขันฟุตบอลโลก 2002 ทีมฟุตบอลญี่ปุ่นเป็นทีมที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดทีมหนึ่งในเอเชีย สามารถชนะเลิศเอเชียนคัพ 3 ครั้ง

อาหาร



ภาพที่ 2.10 อาหารเช้าแบบญี่ปุ่น

ชาวญี่ปุ่นกินข้าวเป็นอาหารหลัก อาหารญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงได้แก่ซูชิ เทมปุระ สุกียากี้ ยากิโทริ และ โซบะอาหารญี่ปุ่นหลายอย่างดัดแปลงจากอาหารต่างประเทศ เช่น ทงคัตสึ ราเม็ง และแกงกะหรี่ญี่ปุ่น อาหารญี่ปุ่นได้รับความนิยมในต่างประเทศเพราะเป็นอาหารที่ดีต่อสุขภาพ จากการสำรวจพบว่าในปี 2006 มีร้านอาหารญี่ปุ่นมากกว่า 20,000 แห่งทั่วโลก

ชาวญี่ปุ่นมีความพิถีพิถันในการเลือกวัตถุดิบจึงทำให้มีอาหารประจำท้องถิ่นและอาหารประจำฤดูวัตถุดิบที่เป็นเอกลักษณ์ในอาหารญี่ปุ่นคือถั่วเหลือง ซึ่งนำมาทำโซยุ มิโสะ เต้าหู้ ถั่วแดง ซึ่งมักนำมาทำขนม และสาหร่ายชนิดต่าง ๆ เช่นคอมบุ นอกจากนี้ ชาวญี่ปุ่นยังนิยมกินชะชิมิหรืออาหารทะเลดิบอีกด้วย

ชาในญี่ปุ่นมีหลายชนิดซึ่งแตกต่างกันไปตามกรรมวิธีการผลิตและส่วนผสมเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ที่มีต้นกำเนิดจากญี่ปุ่นคือเหล้าสาเก (หรือ *นิฮงชู* ในภาษาญี่ปุ่น) ซึ่งผลิตโดยใช้วิธีหมักข้าวและโซยุซึ่งเป็นเหล้าที่เกิดจากการกลั่น

ภาษาราชการ

ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาราชการของประเทศด้วยความนิยม ซึ่งเป็นประเทศเดียวในโลกที่มีภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาราชการเต็มตัว (ไม่มีการใช้ภาษาต่างประเทศในวงราชการ) ภาษาญี่ปุ่นมีแบบภาษาที่เรียกกันว่ามาตรฐาน 2 แบบ คือ *เฮียวจุงโกะ* (標準語, hyōjungo?, ภาษามาตรฐาน) ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กัน โทรทัศน์ และ *เคียวซ็องโกะ* (共通語, kyōtsūgo?, ภาษาร่วม) ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างไม่เป็นทางการ

สำเนียงท้องถิ่น

ภาษาญี่ปุ่นมีสำเนียงท้องถิ่นมากมายดังเช่นประเทศอื่นๆในโลก โดยสามารถแบ่งออกเป็นใหญ่ๆได้ 3 ประเภท คือ

- แบบโตเกียว หรือ โตเกียวชิเกิ (東京式) สำเนียงทางการ ซึ่งพูดกันในฝั่งตะวันออก หรือ ฮิงานชิฮัง (東日本) ของญี่ปุ่น
- แบบเคอัง หรือ เคอังชิเกิ (京阪式) ซึ่งพูดกันในฝั่งตะวันตก หรือ นิชิฮัง (西日本) และ
- แบบคิชู ซึ่งบางครั้งจะยุบรวมกับแบบเคอัง เนื่องจากเป็นเป็นส่วนหนึ่งของนิชิฮัง

ในปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นไม่จัดว่าสำเนียงแบบ โตเกียวเป็นสำเนียงกลางอย่างเป็นทางการ และยังมีการผสมผสานสำเนียงภาษาของแต่ละท้องถิ่นเข้าไปใน สื่อ และรายการ โทรทัศน์ ของญี่ปุ่น ดังนี้ จึงทำให้คนญี่ปุ่น เมื่อเดินทางไปยังถิ่นภูมิภาคอื่น ก็ยังคงพูดภาษาของตนเองดั้งเดิม โดยไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนเป็นพูดภาษากลาง

เหล่านี้สามารถเห็นได้ชัดในนักแสดงชาวภูมิภาคคันไซญี่ปุ่น ซึ่งส่วนมากเป็นนักแสดงตลก เมื่อเดินทางไปทำงานที่โตเกียว พวกเขาก็ยังคงพูดภาษาถิ่นคันไซของพวกเขาอยู่ดั้งเดิม โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง จึงให้เกิดสนิมที่ว่าดารตลกญี่ปุ่นต้องพูดภาษาคันไซ สาเหตุที่ทำให้เกิดสิ่งเช่นนี้ก็น่าจะมาจากการออกเสียงของสำเนียงคันไซ ซึ่งฟังดูไม่สิ้นไม่ไพเราะเหมือนถิ่นอื่น กลับกันถ้า นักแสดงละคร หรือคารานักกร้อง พวกเขาจะไม่นิยมคนที่พูดสำเนียงคันไซเลย

สำเนียงญี่ปุ่นสามารถแบ่งออกได้เป็นดังนี้

แสดงการออกเสียงท้ายประโยคของบุคคลในแต่ละถิ่น

- สำเนียงฮอกไกโด
- สำเนียงโทโฮกุ หรือ สำเนียงภาคอีสานของญี่ปุ่น (ได้รับอิทธิพลทั้งแบบตะวันตกและแบบตะวันออก)
- สำเนียงคันโต
- สำเนียงโทไกโทซัง หรือ สำเนียงนิชิคันโต (คันโตตะวันตก)

ตัวอักษร

เราจำแนกตัวอักษรญี่ปุ่นออกเป็นสองจำพวก คือ กลุ่มตัวอักษรที่ใช้แทนเสียง ซึ่งได้แก่ ฮิระงานะ และ คะตะคะนะ กับ กลุ่มตัวอักษรที่แสดงความหมาย ที่เรียกว่า คันจิ โดยใช้ร่วมกับตัวเลข อารบิก และตัวอักษรโรมัน ซึ่งจะมีความหลากหลายมากกว่าภาษาที่ใช้ในประเทศใกล้เคียง เช่น ภาษาจีนซึ่งใช้ตัวอักษรจีน เป็นหลัก ส่วนภาษาเกาหลีก็จะใช้อักษรฮันกึลเป็นหลัก

เนื่องจากตัวคันจิซึ่งญี่ปุ่นรับมาจากภาษาจีนมีจำนวนมาก บางครั้งมีการใช้ตัวอักษรที่คนส่วนใหญ่ไม่ทราบ กระทรวงศึกษาธิการของรัฐบาลจึงได้กำหนดมาตรฐานของตัวคันจิ ซึ่งเรียกว่า โจโยคันจิ ประกอบด้วยตัวอักษร 1,945 ตัว เป็นตัวคันจิที่คนญี่ปุ่นทั่วไปทราบกันดี โดยไม่จำเป็นต้องเขียนคำอ่านกำกับ

พุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่น

พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศญี่ปุ่น โดยผ่านเกาหลี ในหนังสือประวัติศาสตร์ ญี่ปุ่นชื่อ นิฮอนโกจิ ได้บันทึกไว้ว่า วันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 1095 เป็นปีที่ 13 ในรัชกาลพระเจ้ากิมเมจิ จักรพรรดิองค์ที่ 19 ของญี่ปุ่น พระพุทธศาสนาได้เข้าสู่ญี่ปุ่น โดยพระเจ้าเซมาโว แห่งเกาหลี ส่งราชทูตไปยังราชสำนักพระเจ้ากิมเมจิ พร้อมด้วยพระพุทธรูป ๗ คัมภีร์พุทธธรรม และพระราชสาส์นแสดงพระราชประสงค์ที่จะขอให้พระเจ้ากิมเมจิรับนับถือพระพุทธศาสนา พระเจ้ากิมเมจิทรงรับด้วยความพอพระทัย นี่เป็นการเริ่มต้นของพระพุทธศาสนาในญี่ปุ่น

พระพุทธศาสนาได้เจริญขึ้นในประเทศญี่ปุ่น ในสมัยพระเจ้าจักรพรรดิกิมเมจิเป็นอย่างมากแต่ภายหลังที่พระองค์สิ้นพระชนม์แล้ว พระจักรพรรดิองค์ต่อๆ มากี่มิได้ใส่พระทัยในพระพุทธศาสนา ปล่อยให้พระพุทธศาสนาเสื่อมโทรมลง จนถึงสมัย จักรพรรดินิซุโยโก ได้สถาปนาเจ้าชายโชโตกุ เป็นผู้สำเร็จราชการแผ่นดิน เมื่อ พ.ศ. 1135 เจ้าชายพระองค์นี้เองที่ได้วางรากฐานการปกครองประเทศญี่ปุ่น และสร้างสรรค์วัฒนธรรมพร้อมทรงเชิดชูพระพุทธศาสนา และในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 1177 พระองค์ได้ประกาศพระราชโองการเชิดชู พระรัตนตรัย อันเป็นพระราชโองการพระจักรพรรดิที่ยกย่องพระพุทธศาสนา

พระพุทธศาสนาได้เจริญรุ่งเรืองอย่างมั่นคงในญี่ปุ่น ประชาชน ญี่ปุ่นรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ข้าราชการทหาร และพลเรือนทั้งปวง ต่างแข่งขันกันสร้างวัดใน พระพุทธศาสนา และ

สำนักปฏิบัติธรรมเป็นอันมาก ยุคสมัยนี้ได้ชื่อว่า ยุคโฮโก คือ ยุคที่สัทธรรมไพโรจน์ เจ้าชายโชโตกุ ได้ทรงประกาศธรรมนุญ 17 มาตรา ซึ่งเป็นธรรมนุญที่ประกาศหลักสามัคคีธรรมของสังคม ด้วยการเคารพเชื่อถือพระรัตนตรัย นอกจากนี้ยังทรงแสดงพระธรรมเทศนาซึ่งถือว่าเป็นการเริ่มต้นการ แสดงเทศนาเกี่ยวกับพระสูตรใน ประเทศญี่ปุ่น

ในสมัยนี้ได้มีการติดต่อทางวัฒนธรรมนำเอาคัมภีร์ พระพุทธศาสนา และอรรถกถาต่างๆ เข้าสู่ ประเทศญี่ปุ่น แม้ตัวเจ้าชายเองก็ได้ ทรงแต่งคัมภีร์อรรถกถาของพระองค์ด้วย เจ้าชายโชโตกุ ขึ้นพระชนม์เมื่อ พ.ศ. 1165 บรรดาประชาชนทั้งปวงมีความศรัทธาเป็นอันมาก จึงได้ร่วมกันสร้าง พระพุทธรูป ขนาดเท่าองค์ เจ้าชายโชโตกุ ขึ้น 1 องค์ องค์ประดิษฐานไว้เป็นอนุสรณ์ที่ วัดโฮริวจิ หลังจากนั้นมาพระพุทธรูปก็ถูกแบ่งออกเป็นหลายนิกาย พระพุทธรูปยุคชะงักความ เจริญก้าวหน้ามาตลอด เพราะนโยบายการปกครองประเทศบีบบังคับทางอ้อมจนถึง ยุคเมอิจิ พระพุทธศาสนา ก็ยิ่งเสื่อมลงไปอีก ลัทธิ ชินโต ได้รับความนิยมนับถือแทนพระพุทธศาสนา พระพุทธศาสนา ถูกยกเลิกไปจากราชสำนักของพระจักรพรรดิ มีนโยบายล้มล้างพระพุทธศาสนา นอกจากนั้น ศาสนาคริสต์ ก็เริ่มเผยแผ่พร้อมกับวัฒนธรรมตะวันตกหลังไหลเข้ามาในญี่ปุ่น เมื่อ การศึกษาเจริญมากขึ้น พระพุทธรูปถูกยกขึ้นมาในแง่ของวิชาการพระสงฆ์เริ่มงานการศึกษา และวิจัยอย่างจริงจังกว้างขวางตามวิธีสมัยใหม่ ส่วนหน้าที่ในการประกอบพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ นั้น พระสงฆ์แต่ละนิกายก็ยังคงจัดพิธีกรรมเป็นประเพณีตามนิกายของตน

นิกายของพระพุทธศาสนา

ในปัจจุบันชาวญี่ปุ่นนับถือ พระพุทธศาสนา ควบคู่ไปกับ ชินโต พระพุทธศาสนา แบ่ง ออกเป็นหลายนิกาย นิกายที่สำคัญมี 5 นิกาย ดังนี้

- นิกายเทนได (เทียนไท้)

พระ ไซโจ (เต็งกะโยไดชิ) เป็นผู้ตั้ง มีหลักคำสอนเป็นหลักธรรมชั้นสูง ส่งเสริมให้บูชา พระพุทธเจ้าองค์ปัจจุบันและพระโพธิสัตว์

- นิกายชินงอน

พระกุโไก หรือโกโบไดชิ เป็นผู้ตั้งในเวลาใกล้เคียงกับนิกายเทนได มีหลักคำสอนตามนิกายตันตระ สอนให้คนบรรลุโพธิญาณด้วยการสวดมนต์อ้อนวอน ถือ คัมภีร์มหาไวโรจนสูตร เป็นสำคัญ

- นิกายโจโด (สุขาวดี)

โฮเนน เป็นผู้ตั้งเมื่อ พ.ศ. 1718 นิกายนี้สอนว่า สุขาวดีเป็นแดนอมตสุขผู้จะไปถึงได้ด้วยการออกพระนามพระอมิตาภพุทธะ นิกายนี้มีนิกายย่อยอีกมาก เช่น โจโดชิน (สุขาวดีแท้) ตั้งโดยชินเรน มีคคิดว่า อิชิอิชิกุ ไม่มีพระไม่มีฆราวาส ทำให้พระในนิกายนี้มีภรรยาได้ฉันเนื้อได้ มีความเป็นอยู่คล้ายฆราวาส

- นิกายเซน (ชยาน หรือ ฉาน)

นิกายนี้ถือว่า ทุกคนมีธาตุพุทธะอยู่ในตัว ทำอย่างไรจึงจะให้ธาตุพุทธะนี้ปรากฏออกมาได้ โดยความสามารถของตัวเอง สอนให้ดำเนินชีวิตอย่างง่าย ให้เข้าถึงโพธิญาณอย่างจับปล้น นิกายนี้คนชั้นสูง และพวกนักรบนิยมมาก เป็นต้นกำเนิดของ ลัทธิบูชิโด นับถือ พระโพธิธรรมผู้เผยแพร่อะในประเทจีน

- นิกายนิชิเรน

พระนิชิเรนไดโชนิน เป็นผู้ตั้ง นับถือ สัทธรรมปุณฑริกสูตร อย่างเดียว โดยภาวนาว่า นัมเมียวโฮเร็งเงเคียว (นโม สัทธรรมปุณฑริก สุตตสส ขอนอบน้อมแด่ สัทธรรม ปุณฑริกสูตร) เมื่อเปล่งคำนี้ออกมาด้วยความรู้สึกว่ามีตัวธาตุพุทธะอยู่ในใจ ก็บรรลุพุทธภาวะได้ ปัจจุบันคือนิกายนิชิเรนโซชูที่สืบทอดคำสอนมาโดยตรงและไม่มีความเกี่ยวข้องกับสมาคมโซคา ในประเทศญี่ปุ่นและเครือข่ายในนาม Soka Gakkai International หรือสมาคมสร้างคุณค่าในประเทศไทย

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีนักการศึกษามากมายพยายามเชื่อมประสาน พระพุทธศาสนา นิกายต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยจัดตั้งเป็นองค์กรขึ้น องค์กรสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างชาวพุทธที่ใหญ่ที่สุด คือ พุทธศาสนิกสัมพันธ์แห่งญี่ปุ่น ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2500 มีสำนักงานอยู่ที่วัดชุกิจิ สองวันจิ ในนครโตเกียวกิจการทางพุทธศาสนาที่สำคัญและมีจุดเด่นก้าวหน้าที่สุดของญี่ปุ่น

คือ การจัดการศึกษา ซึ่งพระพุทธศาสนานิกายต่างๆ จะมี มหาวิทยาลัย วิทยาลัย โรงเรียนระดับ มัธยมและในด้านความเป็นอยู่ของพระสงฆ์ในปัจจุบันนี้ พระส่วนใหญ่จะมีครอบครัวได้ ยกเว้น พระระดับเจ้าอาวาสจะมีครอบครัวไม่ได้ และตำแหน่งพระยังสืบทอดเป็นมรดกแก่บุตรคนโตได้ ด้วย

พุทธศาสนาในปัจจุบัน

ประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบันเป็นประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจ ประชาชนดำเนินชีวิตด้วยความเร่งรีบเพราะมีการแข่งขันกันมาก ทำให้มีความเครียดและมีปัญหาด้านสุขภาพจิต เป็นโรคประสาท โรคจิต และสถิติการฆ่าตัวตายสูงมาก สิ่งที่จะช่วยบรรเทาความเครียดได้ ก็คือการปฏิบัติตามหลักธรรมใน พระพุทธศาสนา เนื่องจาก ญี่ปุ่นชอบความเร็วให้ได้ผลทันใจ พระพุทธศาสนา นิกายเซนจึงเป็นที่นิยม และมีการสร้างนิกายใหม่ๆ หรือลัทธิใหม่ๆ ที่ปฏิบัติได้ผลรวดเร็วอีกมาก คนญี่ปุ่นส่วนหนึ่งไม่นับถือศาสนาใดเลย แต่ยึดถือลัทธิการเมืองตามความชอบใจของตน (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ออนไลน์,2550)

แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นข้างต้น มีความสำคัญเป็นอันมากต่อการศึกษา งานวิจัย เพราะช่วยอธิบายการทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและลักษณะของสังคมญี่ปุ่นที่ สอดแทรกอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ จนทำให้สามารถพิจารณาวิเคราะห์ ได้ว่าลักษณะการสื่อสารผ่านเรื่องราวในตอนต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ทั้งรูป ของวัจนภาษาและอวัจนภาษา ว่าลักษณะใดเป็นภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรมและ สังคมญี่ปุ่น

2.8 แนวคิดกระบวนการขัดเกลาทางสังคมหรือกระบวนการสังคมนัย

ในการศึกษาสื่อมวลชนประเภทการ์ตูน สิ่งหนึ่งที่ไม่อาจมองข้ามไปได้เลย คือบทบาทและหน้าที่ในการขัดเกลาสังคมหรือกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการขัดเกลาทางสังคมเป็นกระบวนการที่ยาวนานตลอดชีวิตในการศึกษา จิตวิทยา สังคม สังคมวิทยา มานุษยวิทยา และจิตวิทยา หมายถึงการที่บุคคลในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบสังคมได้พยายามหล่อหลอมตนเองให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยมีแนวโน้มในการที่จะมีความเชื่อ ค่านิยม มติในการมองปัญหา ความรู้บรรทัดฐานทางสังคมและพฤติกรรมตามที สังคมนั้นๆ ต้องการ

กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมนั้น แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือกระบวนการเรียนรู้แบบเป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการ

กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมแบบเป็นทางการ (Formal) ได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมซึ่งบุคคลเรียนรู้จากแหล่งการศึกษาโดยตรง หรือจากรายการเพื่อการศึกษาทางสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หรือสถานการณ์ ที่เป็นพิธีการต่าง ๆ ซึ่งบุคคลตั้งใจหรือรู้ตัวว่ากำลังเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างอยู่

กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมแบบไม่เป็นทางการ (Informal) ได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ซึ่งบุคคลเรียนรู้จากเพื่อน ครอบครัว สื่อมวลชน และอื่นๆ ในลักษณะที่เป็นไปตามธรรมชาติ กล่าวคือ บุคคลได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยไม่ตั้งใจ หรือโดยไม่รู้ตัว

ในปัจจุบันสื่อมวลชนมีบทบาทต่อกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของมนุษย์มากยิ่งขึ้น ทั้งในกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทั้งนี้เพราะมนุษย์ในสังคมปัจจุบันใช้ชีวิตที่มีความเกี่ยวข้องกับสื่อมวลชนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร วีดีโอ วีซีดี ดีวีดี เกม อินเทอร์เน็ต ฯลฯ สื่อต่างๆ เหล่านี้นับวันจะกลายเป็นแหล่งสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กและเยาวชน โดยเข้าที่อิทธิพลของสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันทางศาสนา ซึ่งเป็นสถาบันที่มีความหมาย ความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ในอดีตของสังคมไทย แต่เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร การไหลเวียนของข้อมูลสารสนเทศ สภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง รวมทั้งสภาพเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันอย่างสูง จึงทำให้สื่อมวลชนเข้ามามีบทบาททั้งในทางตรงและทางอ้อม คือ การขัดเกลาทางสังคมในชั้นทุติยภูมิ

ดังที่ Herbert Hyman (ดวงรัตน์ กมลโบล ,2535:42) ได้กล่าวว่า สื่อมวลชนอาจทำหน้าที่หรือแสดงบทบาทของตนในทางอ้อมในกระบวนการขัดเกลาหรือการเรียนรู้ทางสังคมเสมือนผู้ทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลกับพ่อแม่ ในการแนะนำวิธีอบรมเลี้ยงดูเด็ก ดังนั้นในฐานะที่การ์ตูนญี่ปุ่นที่หลังไหลเข้าสู่สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วิทยุ โทรทัศน์ วีดีโอ วีซีดี ดีวีดี ซึ่งเป็นสื่อที่มีคุณลักษณะและประสิทธิภาพในการเข้าถึงผู้รับสารในระดับสูง จึงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่นย่อมมีบทบาทในฐานะที่เป็นตัวแทนทางสังคม ที่มีอิทธิพลมากที่สุดสื่อหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของผู้รับสารในสังคมปัจจุบัน

2.9 แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message)

แนวคิดเกี่ยวกับสาร

สาร (Message) หมายถึง สิ่งที่ผู้ส่งสารไปให้ผู้รับสารในรูปของรหัส คำว่า “รหัส” หมายถึง สัญญาณ (Signal) หรือ สัญลักษณ์ (Symbol) หรือกลุ่มของสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นในลักษณะที่มีความหมายต่อคน และผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายโดยการถอดความหมายของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ออกมา สัญญาณหรือสัญลักษณ์ในที่นี้อาจเป็น คำพูด ตัวหนังสือ หรือเป็นรูป เครื่องหมาย ตลอดจนกริยาท่าทางต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงหรือถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการ และวัตถุประสงค์ของผู้รับสาร

ความหมายของสารเกิดจากการตีความของผู้รับสาร มิใช่อยู่ที่ตัวของสารเอง อังนั้นผู้ส่งสารอาจต้องการส่งสารที่มีความหมายหนึ่งไปให้กับผู้รับสาร แต่ผู้รับสารกลับตีความหมายของสารนั้นไปอีกทางหนึ่งก็ได้

โดยทั่วไปแล้วผู้รับสาร จะตีความสารที่ได้รับตามพื้นฐานความรู้ของตน ตามประสบการณ์ ความคาดหวัง อารมณ์ ความรู้สึก ฯลฯ ตลอดจนการตีความจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ด้วยเหตุผู้ส่งสารที่มีประสิทธิภาพจะต้องแน่ใจว่า ผู้รับสารตีความหมายของตนไปในทางเดียวกับที่ตนต้องการด้วย การศึกษาสาร การวิเคราะห์ผู้รับสาร และการศึกษาและสังเกตสภาพแวดล้อมของการสื่อสาร ดังนั้นปฏิกิริยาตอบสนอง (Feedback) ของผู้รับสาร จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ส่งสารจะต้องให้ความสนใจ เพื่อตรวจสอบการตีความหมาย “สาร” ของผู้รับ (พัชนี เษยจรรยา, 2534:15-16)

สาร (Message) จะมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ

1. รหัสสาร (Message Code) หมายถึง ภาษา หรือ สัญลักษณ์ หรือ สัญญาณ ที่มนุษย์คิดขึ้นเพื่อแสดงออกแทนความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ ค่านิยม วัตถุประสงค์ต่าง ๆ ของ ผู้ส่งสาร ซึ่งรหัสอาจถูกแสดงออกมาเป็นสารที่เป็น ภาษาพูด ภาษาเขียน (Verbal Message Code) และรหัสที่ไม่ใช่ภาษาพูด ภาษาเขียน (Non-verbal Message Code) เช่น กริยาท่าทาง ภาพ ฯลฯ อย่างไรก็ตาม การที่ผู้ส่งสารเลือกใช้รหัสสารแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับระบบ สังคม วัฒนธรรม สภาพถิ่นที่อยู่อาศัยของทั้งบุคคลผู้ส่งสารและผู้รับสารว่าจะสามารถเข้าใจความหมายจากรหัสสารร่วมกันได้มากน้อยเพียงใด

2. เนื้อหาของสาร (Message Content) หมายถึง เรื่องราวต่าง ๆ ที่ผู้ส่งสารต้องการจะถ่ายทอด หรือ ส่งไปยังผู้รับสาร ซึ่งเนื้อหาของสารนั้นอาจแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท หลายลักษณะต่าง ๆ กันไป เช่น เนื้อหาโดยทั่วไป , เนื้อหาเฉพาะ , เนื้อหาเชิงวิชาการต่าง ๆ , เนื้อหาที่ไม่ใช่วิชาการ หรือเนื้อหาประเภทพอบอกเล่า กับเนื้อหาประเภทความคิดเห็น รวมทั้งเนื้อหาที่เป็นข่าว เนื้อหาบันเทิง และเนื้อหาชักจูงใจ เป็นต้น

3. การจัดเรียงลำดับสาร (Message Treatment) หมายถึง รูปแบบวิธีการในการนำรหัสสารมาเรียบเรียง เพื่อให้ได้ใจความตามเนื้อหาที่ต้องการ ซึ่งมักจะเกิดขึ้นอยู่กับลักษณะโครงสร้างของภาษา (Structure) และบุคลิกลักษณะของแต่ละบุคคล ส่วนใหญ่การจัดเรียงลำดับสารจะออกมาในรูปแบบลีลา (Styles) ส่วนตัวที่ขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะของผู้ส่งแต่ละคน ว่ามีบุคลิกลักษณะแตกต่างกันไปอย่างไร เช่น คนที่มีอารมณ์เย็น จะพูดจาด้วยวิธีการที่สุภาพ เยือกเย็น แต่ในขณะที่ผู้ที่มีอารมณ์ร้อน จะใช้การพูดรวบรัด สรุปรูป เพื่อให้จบเร็วๆ เป็นต้น (กิตติมา สุรสนธิ, 2541:10)

ในการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ” เป็นการศึกษาวิจัยที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์สาร (Message) ที่อยู่ในรูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหาสาร (Content Analysis) ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับสาร จึงถือว่าเป็นแนวคิดที่สำคัญที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เพราะแนวคิดดังกล่าวจะช่วยทำให้เข้าใจความหมายของ “สาร” ได้อย่างละเอียดและเข้าใจเนื้อหาสารที่ต้องการศึกษาที่เคยมีอยู่เดิม โดยผ่านบรรดาผลงานด้านการสื่อสาร แต่อย่างไรก็ตาม Tomlinson (1991) ได้ตั้งข้อสังเกตต่อกำนิยามดังกล่าวว่า อาจจะมีจุดอ่อนในเรื่องเจตนาารมณ์ความตั้งใจของผู้ผลิตผลงานด้านการสื่อสาร ซึ่งอาจจะไม่ได้มีความตั้งใจที่จะครองใจผู้รับสารเลย นอกจากนั้น คำนิยามดังกล่าวดูเหมือนจะมีนัยยะว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจจะเป็นตัวผลักดันปัจจัยด้านวัฒนธรรมอยู่ตลอดเวลา โดยที่ข้อเท็จจริงแล้ว อาจเป็นไปได้ว่าปัจจัยทั้งสองต่างเสริมซึ่งกันและกัน

2.10 ผลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ” มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้ คือ งานวิจัยเรื่อง การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2540) ของภัทรหทัย มังคะดานะรา (2541) ได้ศึกษาลักษณะวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนจำนวน 10 เรื่อง พบว่า ภาพของวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีคุณธรรมที่คล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ ชีวิตของวีรบุรุษตั้งแต่ในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ที่ปรากฏจะ

ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆ ได้กลับเข้ามาสังคมช่วยเหลือสังคม จนได้รับยกย่องว่าเป็นผู้มีความสามารถเหนือมนุษย์ ลักษณะของวีระบุรุษที่พบจะเน้นความสามารถในเชิงกีฬา เชิงการต่อสู้ แม้จะมีคุณลักษณะด้านดีและไม่ดี แต่ก็ได้ปรับปรุงตนเองและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน” โดยพรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจคุณธรรมและลักษณะการใช้ภาษาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเฉพาะที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ตลอดจนสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อหนังสือการ์ตูนดังกล่าว หนังสือการ์ตูนที่นำมาวิเคราะห์เนื้อหาเป็นหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่มีความยาวมากกว่า 10 เล่มฉบับขึ้นไป วางตลาดในเขตกรุงเทพมหานครในช่วงเดือนมกราคม – มิถุนายน 2530 และสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเมตตา กรุณา ด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมที่พบมากที่สุด คือ การสะกดการันต์ผิดพลาด พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมในภาพรวม ปรากฏมากกว่าด้านส่งเสริม คุณธรรม และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ปรากฏในระดับค่อนข้างมาก แต่สำหรับทัศนคติของเด็กและเยาวชนแล้วเห็นว่าพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนมากที่สุดคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมที่พบมากที่สุด คือ การใช้คำแสลง คำพวน ไม่สุภาพ หรือหยาบโลน และผู้อ่านทั้ง 5 กลุ่มเห็นว่า พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมในภาพรวมปรากฏน้อยกว่าด้านส่งเสริมคุณธรรมและการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมปรากฏ ในระดับปานกลาง

นอกจากการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อการศึกษาถึงจริยธรรมและแนวเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ยังมีการวิจัยเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์มาใช้ในการศึกษาได้ คือ

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์” ของมัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ศึกษาพฤติกรรมการชม ตลอดจนความคิดเห็นและประโยชน์ที่เด็กได้รับจากภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ผลการวิจัยพบว่าการ

นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด เป็นการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมและอธรรม และแนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง ส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่าเนื้อหาความรักมากที่สุด การชมภาพยนตร์ให้ประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ สนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ส่วนทางอ้อม คือ ความรู้ ข้อคิด และคติสอนใจที่สอดแทรกไว้ในเนื้อหา อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความสามัคคี และมีความมีน้ำใจ

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร ” ของพรชัย เชาวเดช (2532) พบว่าเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่อง คือ ความสามัคคี รองลงมาได้แก่ ความมีเหตุผล ความเมตตากรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูกตเวที ความประหยัด ตามลำดับ นอกจากนี้ในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่องที่นำมาศึกษานั้นเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น 10 เรื่อง ส่วนอีก 3 เรื่อง เป็นการ์ตูนฝรั่ง ทั้งนี้ ที่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเป็นเพราะภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีราคาถูกลงกว่า

งานวิจัยเรื่อง “ลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด โดราเอมอน ” ของดวงรัตน์ กมลโบล (2535) ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ อารมณ์มีความสุข อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว และอารมณ์ริษยา ซึ่งอารมณ์เหล่านี้ได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยสังคมมี 4 ประการ คือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมด้านการศึกษาและบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตชาวญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความหมายตลอดจนลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การ์ตูนทั้งจากหนังสือและภาพยนตร์ เป็นการศึกษาในด้านเนื้อหา และจริยธรรมที่พบในสื่อการ์ตูนทั้งที่เป็นด้านส่งเสริมคุณธรรมและทำลายคุณธรรมอันเป็นแนวทางและตัวอย่างในการวิเคราะห์ตัวบทการ์ตูน แต่ยังไม่มียานวิจัยใดที่ศึกษาถึงเนื้อหาความเป็นญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม ค่านิยมและวิถีชีวิต ตลอดจนลักษณะของคนญี่ปุ่นได้จากภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งถือว่าเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน อันจะทำให้ได้ทราบและเข้าใจสังคมและวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นได้มากยิ่งขึ้น การ

ศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ”
จึงมุ่งหวังเพื่อเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ” ผู้ศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อศึกษาลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรม ที่ถูกสอดแทรกตัวอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยประเด็นของการศึกษาจะแยกออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

ดังนั้นเพื่อให้ได้ข้อมูลต่างๆ โดยผู้ศึกษาได้ออกแบบระเบียบวิธีการวิจัยดำเนินการไว้ดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัย วิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวกับความเป็นญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนตอนพิเศษ 9 ตอน¹ ซึ่งสามารถหาได้ชื่อจากการจำหน่ายในรูปแบบวีซีดีหรือดีวีดี ที่รับลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมายและเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เคยฉายในประเทศไทยมาก่อนและมีจำหน่ายในท้องตลาด ได้แก่

1. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ปี พ.ศ. 2533
2. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี ปี พ.ศ. 2534
3. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ปี พ.ศ. 2535
4. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ปี พ.ศ. 2537
5. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ปี พ.ศ. 2543
6. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน โนบิตะและอัศวินแดนวิหค ปี พ.ศ. 2544

¹ ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เพราะการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ถูกปรากฏฉายในประเทศไทยตั้งแต่เริ่มเข้าฉายจนถึงปัจจุบันมีจำนวน 11 ตอน และถูกนำผลิออกมาในรูปแบบวีซีดีหรือดีวีดี จำนวน 9 ตอน โดยบริษัท โรส วิดีโอ จำกัด เป็นผู้ได้รับลิขสิทธิ์ในการผลิต (ข้อมูล ปี พ.ศ. 2548) ส่วนอีก 2 ตอนที่เหลือนั้น ไม่ได้ผลิออกเป็นรูปแบบเทป วีซีดีหรือดีวีดี

7.ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ปี พ.ศ. 2545

8.ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนตอนพิเศษ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ปีพ.ศ.2546

9.ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว ปี พ.ศ. 2547

3.2 แหล่งข้อมูลภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น

ผู้วิจัยศึกษาภาพตัวแทนของความเป็นญี่ปุ่นจากบทความ เอกสาร หนังสือ วารสาร ตลอดจนสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับด้านความเป็นญี่ปุ่น เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบการวิเคราะห์ลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ที่สอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ และหนังสือการ์ตูน โดราเอมอน ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาลักษณะของการนำเสนอเรื่องราวการ์ตูน โดราเอมอน

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำวิเคราะห์ลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นและได้นำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

การศึกษาจากตัวเนื้อหา (Content) โดยมีประเด็นกรอบในการวิเคราะห์ประกอบด้วย

-ลักษณะของแก่นเรื่องร่วมกันของในแต่ละตอน ว่ามีลักษณะอย่างไร

-ลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้งในรูปแบบการนำเสนอทางวจนภาษา และอวจนภาษา

-ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางวัตถุและไม่ใช่วัตถุที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ขั้นตอนการเตรียมข้อมูล ผู้วิจัยชม ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ จำนวน 9 ตอน ที่เคยฉายในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2533 – พ.ศ. 2547 ทั้งรูปแบบวีดีโอ วีซีดี ดีวีดี และผู้ศึกษาจะทำการดูผลงานทั้งหมด 1 รอบ เพื่อทราบถึงเรื่องราวที่นำเสนอในแต่ละตอน โดยจด

บันทึกเก็บรายละเอียด เนื้อหา ตัวละคร ลักษณะตัวละคร การดำเนินเรื่อง โดยจดบันทึกไว้เป็นเรื่องย่อ เพื่อง่ายต่อการนำกลับมาค้นคว้าศึกษาต่อไป

2. ขั้นตอนวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยจะศึกษาภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากภาพเคลื่อนไหว โดยดูจากลักษณะทางกายภาพของฉาก การสื่อสารระหว่างตัวละคร พล็อตเรื่อง

ผู้วิจัยจะทำการชมภาพยนตร์โดยละเอียด อย่างน้อย 2 รอบเพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในการวิเคราะห์ และได้มีการจดบันทึกถึงลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่ปรากฏในแต่ละตอนที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

3. ขั้นตอนการเชื่อมโยงข้อมูลและการสรุปผลการวิเคราะห์ คือ เป็นการนำเอาข้อมูลพื้นฐานจากขั้นตอนการเตรียมข้อมูล และข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาในขั้นตอนที่ 2 มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อพิจารณาหาความหมายที่แท้จริงและลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่ถูกสร้างไว้ในตัวสื่อหรือชิ้นงาน (ภาพยนตร์การ์ตูน) แล้วมาทำการคัดแยกออกมาเป็นแต่ละประเด็นที่เกี่ยวข้องกัน แล้วจึงสรุปผลการศึกษา เพื่อให้พร้อมสำหรับนำไปใช้ในการนำเสนอข้อมูลต่อไป

3.4 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษนั้น ผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องย่อและแก่นเรื่องของแต่ละตอน แล้วสรุปผลชี้ให้เห็นส่วนที่เหมือนกันทั้ง 9 ตอน แนวทางการนำเสนอผลวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ทั้งภาษาไทยและอังกฤษซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ และศึกษาภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้วยการวิเคราะห์จากวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ ซึ่งมีลักษณะเป็นรูปธรรมจับต้องได้ เช่น ลักษณะสถาปัตยกรรม อาหาร เทคโนโลยี เป็นต้น และวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมจับต้องไม่ได้ เช่น ความเชื่อ ค่านิยม เป็นต้น

ทั้งการนำเสนอผลการวิเคราะห์แก่นเรื่องร่วม และการศึกษาภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นนั้น ผู้วิจัยจะได้นำผลไปอภิปรายในบทที่ 5 ต่อไป

DRU

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในบทนี้จะเป็นการรวบรวมผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับภาพตัวแทนความเป็นผู้ป่วนด้านวัฒนธรรมที่แทรกตัวอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ซึ่งในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นผู้ป่วนนั้น เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาโดยรวมของเนื้อเรื่องที่ปรากฏ โดยจะแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของวัฒนธรรมผู้ป่วนและนำเสนอ รายงานผลของการวิจัยโดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะแต่ละประเภท

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ถือได้ว่าเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่ได้ มีการนำเสนอภาพตัวแทนความเป็นผู้ป่วนด้านวัฒนธรรมผ่านการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ที่ประกอบด้วยตัวละคร พฤติกรรมของตัวละคร เรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อศึกษาภาพตัวแทนความเป็นผู้ป่วนด้านวัฒนธรรมที่แทรกตัวอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยประเด็นของการศึกษาวิจัยจะแบ่งออกเป็น 2 ปัญหำนำวิจัย ดังต่อไปนี้

ปัญหำนำวิจัยข้อที่ 1: แนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ คืออะไร

ปัญหำนำวิจัยข้อที่ 2: ภาพตัวแทนความเป็นผู้ป่วนในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นอย่างไรบ้าง

4.1 ปัญหำนำวิจัยข้อที่ 1: แนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ คืออะไร

สำหรับการศึกษาแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ นั้น จะนำเสนอเป็นโครงเรื่องย่อทั้งหมด 9 ตอน เพื่อนำเสนอแนวคิดแก่นเรื่องของแต่ละเรื่อง

โดยภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่นำมาศึกษาเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 ตอน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์ โดยมีโครงเรื่อง เนื้อหา เรื่องราว ทั้ง 9 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน ตะลุยดาวต่างมิติ

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太とアニマル惑星;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita and the Animal Planet

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโนบิตะและกลุ่มเพื่อนๆ ที่ได้หลงเข้าผจญภัยไปในหมอกสีชมพู และหลุดออกมายังดาวเคลเฮนอาณาจักรของเหล่าสิ่งสารพัดที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมากกว่าโลก ที่ซึ่งสัตว์ทุกตัวใช้ชีวิตและพูดได้เหมือนมนุษย์และมีสภาพแวดล้อมเหมือนกับโลกแทบทุกอย่าง แต่มีความอุดมสมบูรณ์ทางทรัพยากรธรรมชาติที่ดีกว่าโลกเป็นอย่างมาก พวกเขาโนบิตะได้มาพบกับ "ชิโป๊ะ" สุนัขน้อยที่ชอบเล่นซนและต้องการใบปริศนาของป่าต้องห้ามซึ่งตั้งอยู่อีกฟากของเมืองแต่เหตุการณ์ร้ายก็เกิดขึ้นเมื่อพวกเขา "นิบูกะ" มนุษย์จากดวงจันทร์(หมายถึงดาวฝาแฝด) ตามตำนานของชาวดาวได้บุกมาทำลายดวงดาวของพวกเขาโดยที่พวกเขาไม่สามารถต่อกรกับผู้มาเยือนได้ โดราเอมอน โนบิตะ และเหล่าผองเพื่อนจึงต้องหาทางช่วยเหลือและต่อกรกับพวกนิบูกะ ก่อนที่พวกเขาจะถูกฆ่า

สำหรับตอนที่ 1 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน ตะลุยดาวต่างมิติ เป็นตอนที่นำเสนอเรื่องราวของโนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ได้เข้าไปผจญภัยใน ดาวเคลเฮนอาณาจักรของเหล่าสิ่งสารพัดหรือดาวต่างมิติเพื่อช่วยเหลือชิโป๊ะต่อสู้พวกนิบูกะในการปกป้องดาวเคลเฮน

ตอนที่ 2 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน ตะลุยแดนอาหรับราตรี

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太のドラビアンナイト;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita in Arabian Nights

เป็นเรื่องราวของการผจญภัยครั้งใหม่ที่เริ่มขึ้นเมื่อโนบิตะขโมยรองเท้าวิเศษซึ่งสามารถเข้าไปยังโลกบนหนังสือนิทานได้จากโดราเอมอน เป็นรองเท้าวิเศษที่ทุกคนสามารถเข้าไปสัมผัสโลกนิทานได้ด้วยตนเอง แต่จะไม่สามารถจับต้องหรือเปลี่ยนแปลงใดๆ ไม่อย่างนั้นทุกอย่างจะผิดแปลกไปจากเดิม จนทำให้ชิซุกะพลัดหลงอยู่ในหนังสือนิทานอาหรับราตรีและขโมยหนังสือนิทานนั้นก็ถูกแม่ของโนบิตะเผาทิ้งไป ทำให้โดราเอมอนกับเพื่อนๆ ต้องออกท่องอาหรับราตรีเพื่อช่วยเหลือชิซุกะ

สำหรับตอนที่ 2 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน ตะลุยแดนอาหารบราตรี เป็นตอนที่เกี่ยวกับโนบิตะ โดราเอมอน ซึเนโอะและไจแอนท์ต้องเข้าไปผจญภัยเพื่อช่วยชิซุเกะที่หลงอยู่ในแดนอาหารบราตรี

ตอนที่ 3 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน นุกอาณาจักรเมฆ

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太と雲の王国;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita and the Kingdom of Clouds

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโดราเอมอน โนบิตะ และเหล่าผองเพื่อน เข้าไปผจญภัยในอาณาจักรเมฆ เรื่องเกิดขึ้นเพราะโนบิตะ ต้องการที่จะสร้างสรวงสวรรค์ของตัวเองบนท้องฟ้า จึงได้ใช้ของวิเศษ "ก๊าซทำให้เมฆแข็งตัว" จากโดราเอมอนและชักชวนกลุ่มเพื่อนๆ เข้ามาเล่นในดินแดนที่ตนเองสร้างในสวรรค์ ต่อมาพวกเขาได้พบกับเด็กสาวได้คนหนึ่งที่นอนสลบไม่ได้สติอยู่บนหลังเต่าศึกดำบรรพ์ ณ ภูเขาหิมะ พวกเขาโนบิตะจึงพาตัวเขามารักษาและต้องการทราบสาเหตุว่าเหตุใดเขาจึงได้ไปอยู่บนภูเขาหิมะ แต่ทว่าในวันต่อมาเขาก็ได้หายตัวไป พวกเขาโนบิตะจึงได้สืบหาหาตัวเขาและบังเอิญหลงเข้ามาในอาณาจักรเมฆ (เพราะความเข้าใจผิดคิดว่าเป็นอาณาจักรที่ตนเองสร้างขึ้น) ณ ที่แห่งนั้นพวกเขาก็ได้พบกับพันธุ์ไม้และสัตว์ต่างๆ ที่สูญพันธุ์ไปจากโลกแล้วพร้อมกับกลุ่มมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่อ้างตัวเป็นมิตรและคอยต้อนรับพวกเขา โดยหารู้ไม่ว่าพวกเขาได้วางแผนการที่จะชำระล้างโลกด้วยแผนโนอา ทำให้โดราเอมอน โนบิตะและเหล่าผองเพื่อนต้องช่วยกันปกป้องแผนการร้าย

สำหรับตอนที่ 3 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน นุกอาณาจักรเมฆ เป็นตอนโนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ เข้าไปผจญภัยร่วมกันในอาณาจักรเมฆ เพื่อปกป้องแผนการร้ายของชาวสวรรค์ที่ต้องการทำลายมนุษย์โลก

ตอนที่ 4 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน สามอัศวินในจินตนาการ

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太と夢幻三剣士;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita's Fantastic Three Musketeers

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโนบิตะที่ต้องการสร้างโลกแห่งความฝันซึ่งมีตัวเองเป็นฮีโร่จึงขอร้อง โดราเอมอนให้นำ "เครื่องสร้างความฝัน" ออกมา แต่ก็ไม่มีเรื่องใดที่โดนโนบิตะเลย วันหนึ่งโนบิตะก็ได้พบกับหญิงชราท่าทางแปลกๆ และให้โนบิตะกินเซอริวิเศษที่ทำให้มีความสามารถเหนือคนธรรมดาทั่วไป แต่ต้องอยู่ในโลกแห่งนิรันดร์กาลเท่านั้น ซึ่งต่อมาโนบิตะก็ได้ขอร้องโดราเอมอนให้ซื้อเครื่องสร้างความฝันชุดอัศวินมังกรซึ่งเป็นสินค้าออกใหม่ให้ และพา ชิซุกะ ใจแอนท์ ชูเนะโอะ มาร่วมในการผจญภัยครั้งนี้ด้วย โดยที่หน้าที่หลักของพวกเขาคือการกำจัดเจ้าแห่งปีศาจ พวกเขาได้เผชิญอุปสรรคต่าง ๆ เช่น ต้นโอ๊กยักษ์ ที่ซ่อนดาบวิเศษ มังกรที่สามารถทำให้ผู้อื่นกลายเป็นหินได้ กองทัพปีศาจจำนวนมาก แล้วเหล่าโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ ร่วมมือฝ่าฟันกำจัดมังกร เหล่ามารร้าย เพื่อความสงบสุขของโลกจินตนาการ

สำหรับตอนที่ 4 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน สามอัศวินในจินตนาการ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโนบิตะได้ใช้ของวิเศษจากโดราเอมอนเพื่อจะพาตัวเองเข้าไปผจญภัยในโลกจินตนาการพร้อมกับชิซุกะ ชูเนะโอะและใจแอนท์ โดยมีภารกิจที่สำคัญในโลกจินตนาการต้องกำจัดมังกรและเหล่ามารร้าย

ตอนที่ 5 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน ดำนันทสูริยกษัตริย์

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太の太陽王伝説;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita and the Legend of the Sun King

เป็นเรื่องราวการผจญภัยในดินแดนดำนันทสูริยกษัตริย์แห่งอาณาจักรมายานะ (อาณาจักรมายานะเป็นภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกอาณาจักรมายา ซึ่งเป็นอาณาจักรโบราณใน [อเมริกากลาง](#) มีความรุ่งเรืองช่วง 500 ปีก่อนคริสตกาลจนถึง ค.ศ. 1502 มีความสามารถทาง [ดาราศาสตร์](#) จนสามารถทำนายเวลาเกิด [สุริยุปราคา](#) ได้) เพราะความบังเอิญของโดราเอมอนและโนบิตะที่ต้องการเอาของวิเศษคืนจากใจแอนท์ แต่เกิดพลาดทำให้เครื่องขัดข้อง มันจึงย้อนเวลาไปยังดินแดน อาณาจักรมายานะ โนบิตะก็ได้พบกับเจ้าชาย ทีโอ ซึ่งมีหน้าตาเหมือนกันในดินแดนแห่งนี้ เกิดปัญหาใหญ่ก็คือ เรดริ่น่า แม่มดชั่วร้ายที่เคยทำงานให้กับพระราชินี ก็ใช้เวทมนตร์สร้างให้เกิดปัญหาต่อมายานะ ทำให้ฝนไม่ตกและพระราชินีก็ทรงพระประชวรเพราะเวทมนตร์ของเรดริ่น่า ทีโอจึงจำเป็นต้องเรียนรู้โลกความจริง ทำให้ทีโอรู้จักความเป็นเพื่อนของโนบิตะที่มอบให้แก่กัน

สำหรับตอนที่ 5 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน ดำน่านสุริยภคตรีย์ เป็นตอนสลับร่างกันระหว่างโนบิตะกับภคตรีย์ที่โอแห่งอาณาจักรมายานะ โดยที่โนบิตะ โดราเอมอน และเพื่อนๆ ได้เข้าไปผจญภัยในดินแดนดำน่านสุริยภคตรีย์ ขณะที่ภคตรีย์ที่โอผจญภัยในโลกปัจจุบัน

ตอนที่ 6 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะและอัศวินแดนวิหค

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太と翼の勇者たち;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita and the Winged Braves

เป็นเรื่องราวการผจญภัยในโลกแดนวิหคเบิร์ตโนเปีย ของโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ เกิดขึ้นเมื่อมีข่าวทางโทรทัศน์รายงานว่ามินิกหายไปซึ่งคาดว่ามินิกหนีวิหคมาพาไป ทำให้เพื่อนๆ ทุกคนที่ดูข่าว รู้สึกตะลึง รวมทั้งโนบิตะเอง จึงหันมาสนใจในการเป็นมินิกวิหค จึงทำปึกจำลองทดลองบินแต่ก็ไม่สำเร็จ ครั้งสุดท้ายก็บินได้เพราะโดราเอมอนพุงโนบิตะโดยใช้คอปเตอร์ไม้ไผ่ แต่แล้วประมุขวิหคก็พาให้มินิกตัวหนึ่งชื่อ กุซึเกะ ตกลงมาพร้อมกับเครื่องร่อนของเขา ต่อมาโนบิตะได้พบเจอทำผลจนเขาหายดี จึงหันมาซ่อมเครื่องร่อน เพื่อจะบินไปกลับยังโลก เบิร์ตโนเปีย ซึ่งเป็นโลกของนกอีกครั้ง แต่โชคร้ายซุเนโอะกับใจแอนท์ก็ติดกันไปด้วย (เกาะหางเครื่องร่อนไปเพราะอยากจับกุซึเกะไปลงนิยายสารเพื่อให้ตัวเองดัง) ทำให้โดราเอมอนและโนบิตะตามไปยังโลกของนกอแห่งนี้ เพื่อตามช่วยเหลือกุซึเกะ และพาซุเนโอะและใจแอนท์กลับมา

สำหรับตอนที่ 6 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะและอัศวินแดนวิหค เป็นตอนที่โนบิตะ โดราเอมอน และเพื่อนๆ ได้เจอมินิก กุซึเกะ แล้วต้องการพามินิกลับสู่โลกแดนวิหค จึงทำให้โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ร่วมกันผจญภัยในเหตุการณ์ต่างๆ ในโลกแดนวิหค

ตอนที่ 7 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะ ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太とロボット王国;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita and the Robot Kingdom

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ "โปโกะ" หุ่นยนต์ที่หนีจากการตามล่าของโครงการล้างสมองหุ่นยนต์ภายใต้การนำของราชินี "แจน" และราชครู "เดสต้า" แต่ได้หลงเข้าไปในมิติเวลาและหลุดออกมายังห้องของโนบิตะ พร้อมกับบรรดาหุ่นยนต์ 100 ตัวจากศตวรรษที่ 22 พร้อมกับความเสียหายอย่างหนัก จนโดราเอมอนเองก็ไม่สามารถรักษาหรือทำอะไรได้ หนทางเดียวที่สามารถ

ช่วยเหลือเด็กคนนี้คือ พาโปโกะไปรักษานบ้านเกิด โดยใช้ไทม์แมชชีนรุ่นปรับปรุงใหม่สืบหาห้วงเวลาที่โปโกะเคยผ่าน ดังนั้น โดราเอมอน โนบิตะ และกลุ่มเพื่อนๆ จึงได้ตัดสินใจร่วมกันที่จะเดินทางผจญภัยไปในโลกอาณาจักรหุ่นยนต์เพื่อช่วยเหลือโปโกะให้เป็นปกติ

สำหรับตอนที่ 7 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะ ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ เป็นตอนที่โนบิตะต้องการที่ช่วยหุ่นยนต์โปโกะที่หลงมิติเข้ามาโลกปัจจุบัน ให้กลับไปยังดาวบ้านเกิดที่อาณาจักรหุ่นยนต์ โดยได้ชักชวนให้โดราเอมอน ชิซุกะ ซึเนโอะและไจแอนท์ให้ร่วมเดินทางในการผจญภัยอาณาจักรหุ่นยนต์ด้วยกัน

ตอนที่ 8 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะ มหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太とふしぎ風使い;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita and the Mysterious Wind Masters / Nobita and the Wind Wizard

เป็นเรื่องราวการผจญภัยของโนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ในโลกของดินแดนแห่งสายลม เรื่องราวเริ่มต้นจาก "ฟูโกะ" ลูกพระพายที่ฟัดตัวออกมาจากไข่และถูกโนบิตะนำมาเลี้ยงเอาไว้ ลูกพระพายผู้ซึ่งถูก "อูรันด้า" หัวหน้าเผ่าอาราชิในอดีตตามล่าโดยอูรันด้าซึ่งอยู่ในสภาวะวิญญาน (เนื่องจากตายมาหลายพันปี) ได้เข้าสู่ซีเนะโอะเพื่อทำการแก้แค้นด้วยการคืนชีพปีศาจร้ายนาม "มาฟูก้า" ขึ้นมาเพื่อทำลายล้างโลก โดยฟูโกะเองก็เป็นส่วนหนึ่งของปีศาจตัวนั้น พวกโนบิตะจึงได้ร่วมมือกับเผ่ากาเซ่เพื่อช่วยเหลือโลกให้รอดพ้นจากภัยพิบัตินี้

สำหรับตอนที่ 8 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะ มหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม เป็นเรื่องราวที่โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ต้องเข้าผจญภัยในดินแดนแห่งสายลมเพื่อช่วยเหลือโลกให้รอดพ้นจากปีศาจร้ายแห่งดินแดนแห่งสายลม

ตอนที่ 9 โดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะ ท่องอาณาจักรโง่งมหัศจรรย์

ชื่อภาษาญี่ปุ่น: のび太のワンニャン時空伝;

ชื่อภาษาอังกฤษ: Nobita's Wannyan Space-Time Odyssey

เป็นเรื่องราวการผจญภัยในอาณาจักรโง่งมหัศจรรย์ โดยเรื่องเกิดจากที่โนบิตะและโดราเอมอนได้เก็บสุนัขจรจัดที่ชื่อ "อิจิ" และแมวจรจัดมาเลี้ยงเพื่อรอดพ้นจากสายตาของแม่ ทั้งสองจึงพาอิจิ

พร้อมกับสุนัขและแมวจรจัดอีกหลายร้อยตัว ไปยังยุคกว่า 300 ล้านปีก่อน พร้อมทั้งใช้ปืนเร่รังสี
วิวัฒนาการเพื่อให้สุนัขและแมวมีชีวิตอยู่รอดต่อไปได้ จากนั้นจึงย้อนเวลามาสำรวจอีกครั้ง แต่เกิด
อุบัติเหตุห้วงมิติผกผันขึ้นทำให้มายุคหลังจากนั้นพันปีและพบว่าเมืองของสุนัขและแมวนั้นมี
วิวัฒนาการที่เหนือกว่ามนุษย์มาก แต่การมาคราวนี้พวกเขากลับต้องช่วยเหลือพลเมืองๆ นี้ให้รอด
พ้นจากเงื้อมมือ "เหมียวนิล"แมวจอม โลกที่พยายามจะสร้างใหม่แมนชินไปยังโลกมนุษย์เพื่อแก้
แค้นให้กับบรรพบุรุษและพวกโคราเอมอนและเพื่อนร่วมมือกับเหล่าสุนัขกลุ่มของอิชิ เพื่อปกป้อง
เพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

สำหรับตอนที่ 9 โคราเอมอนฉบับภาพยนตร์ ตอน โนบิตะ ท่องอาณาจักรโฮ่งเหมียว เป็น
ตอนที่โนบิตะ โคราเอมอน และเพื่อนๆ ได้ช่วยสุนัขจรจัดและแมวจรจัดโดยสร้างอาณาจักรโฮ่ง
เหมียวให้ แล้วหลังจากนั้นโนบิตะ โคราเอมอน และเพื่อนๆ ก็ได้ย้อนเวลากลับมาดูสุนัขจรจัดและ
แมวจรจัด แต่การกลับมาครั้งนี้กลับเป็นการผจญภัยกับกลุ่มแมวจรจัดที่ต้องการล้างแค้นมนุษย์ที่
ทอดทิ้งพวกมัน โดยมีภารกิจปกป้องเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

สรุป

จากโครงเรื่องทั้ง 9 เรื่อง จะพบว่าทุกตอนมีแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์
การ์ตูนโคราเอมอน ตอนพิเศษ คือ การผจญภัยในดินแดนต่างๆ หรือโลกในอีกมิติหนึ่ง ของกลุ่มโครา
เอมอนโนบิตะและเพื่อนๆ ที่เข้าไปผจญภัยและฟันฝ่าอุปสรรคทำภารกิจต่างๆ ร่วมกันไม่ว่าจะ
เป็นการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน หรือเพื่อนใหม่ในต่างแดน โดยใช้เทคโนโลยีจากอนาคตของ
โคราเอมอน

4.2 ปัญหาวินิจฉัยข้อที่ 2: ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโคราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นอย่างไรบ้าง

การนำเสนอภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรมที่สอดแทรกตัวอยู่ภาพยนตร์
การ์ตูนโคราเอมอน ตอนพิเศษ นั้น ทางผู้วิจัยใช้หลักเกณฑ์ในการแบ่งหมวดหมู่จากประเภทการใช้
ภาษาเพื่อสื่อสารตามลักษณะของการสื่อสารที่ใช้นำเสนอผ่านเรื่องราวของภาพยนตร์ ได้แก่

1. วจนภาษา/ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language)
2. อวจนภาษา/ภาษาที่ไม่ใช่ถ้อยคำ (Non-Verbal Language)

การศึกษาวัฒนธรรมสามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ (Material Culture) หรือ รูปธรรม เป็นวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ สามารถสัมผัส จับต้องได้ ได้แก่ สิ่งก่อสร้าง ที่อยู่อาศัย เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เครื่องอุปโภคบริโภค อาหารการกิน ยานพาหนะ เครื่องแต่งกาย เป็นต้น
2. วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non- Material Culture) หรือ นามธรรม เป็นวัฒนธรรมทางด้านจิตใจที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ลัทธิประเพณี ค่านิยม เป็นต้น

ตารางที่ 4.1 ตารางการแสดงเกณฑ์การแบ่งหมวดหมู่ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น

	วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ	วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ
อวจนภาษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย 2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการบริโภค 3. ความเป็นญี่ปุ่นทางวัฒนธรรมด้านการกีฬา การละเล่น 4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมวัตถุสิ่งของเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการพักผ่อน 2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการแสดงออกทางอารมณ์ กิริยาและสื่อความหมาย 3. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมมารยาททางสังคม 4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมและความเชื่อในสังคมญี่ปุ่น
วจนภาษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาและวรรณกรรม 	

จะเห็นได้ว่าเมื่อใช้หลักเกณฑ์การแบ่งด้วยลักษณะของการสื่อสารและลักษณะของประเภทวัฒนธรรม จะแบ่งได้ 4 กลุ่มด้วยกันคือ

1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ
2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ
3. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ
4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ

1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ

กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่น่าเสนอผ่านการสื่อสารแบบอวัจนภาษาและมีลักษณะของวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ เป็นรูปธรรม ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะของภาพตัวแทนที่มีลักษณะที่เป็นวัตถุ จับต้องได้ สัมผัสได้ และนำเสนอในลักษณะการสื่อสารที่ไม่ได้สื่อด้วยภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น บ้าน อาหาร สิ่งของ เครื่องใช้ ของเล่น

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่

- 1.1 ภาพตัวแทนความญี่ปุ่นด้านสถาปัตยกรรม
- 1.2 ภาพตัวแทนความญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการบริโภค
- 1.3 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านการกีฬา การละเล่น
- 1.4 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมวัตถุสิ่งของเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆ

1.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านสถาปัตยกรรม

ที่อยู่อาศัย

ที่อยู่อาศัยเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ บ้าน จึงเปรียบสิ่งสะท้อนให้ถึงระบบความคิด วิธีชีวิตของผู้คนในสังคม ดังนั้นลักษณะเฉพาะของบ้านที่แตกต่างกันในแต่ละที่ ย่อมแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในสังคม โดยในการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษนั้น มีสถาปัตยกรรมด้าน ที่อยู่อาศัยสองลักษณะคือบ้านไม้ และคอนโดมิเนียม /อพาร์ทเมนต์ ซึ่งจะกล่าวถึงตามลำดับ

1.1.1 บ้านไม้

ชาวญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์ในการสร้างบ้านซึ่งสะท้อนในภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ ได้แก่

1. วัสดุสร้างบ้าน
2. การแบ่งพื้นที่ในบ้าน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ นั้น มีการปรากฏบ้านไม้ ที่ถือว่าเป็นฉากที่แสดงเวลา สถานที่ เหตุการณ์ของตัวละคร เป็นสำคัญ โดยเฉพาะตัวละครตัวเอก ไม่ว่าจะเป็น โนบิตะ โครราเอมอน แม่โนบิตะ ซึเนโอะ ใจแอนท์ ฯลฯ ซึ่งทั้ง 9 ตอนนั้นมีการปรากฏภาพลักษณะของบ้านไม้ทุกตอน โดยเฉพาะบ้านไม้ที่เป็นบ้านของครอบครัวโนบิตะที่มักถูกนำเสนอเป็นฉากประกอบเริ่มต้นของเรื่องเสมอ



ภาพที่ 4.1 ภาพลักษณะบ้านไม้



ภาพที่ 4.2 ภาพลักษณะภายในบ้านไม้
มีประตูบานเลื่อนเป็นกระดาศ (Shouji) มีลักษณะระเบียงเป็นไม้ยาว



ภาพที่ 4.3 ภาพลักษณะห้องภายในบ้านญี่ปุ่น ที่มีเอกลักษณ์ตามหลักศาสนาเซน
คือ ไม่มีเฟอร์นิเจอร์ ปูเสื่อทาตามิและสามารถแปลงห้องย่อยให้เป็นห้องโถงใหญ่ห้องเดียว

องค์ประกอบหลักของบ้านไม้ญี่ปุ่น ได้แก่ เสา หลังคา พื้น โดยเฉพาะหลังคา นับว่า
องค์ประกอบอีกส่วนที่สำคัญ เพราะหลังคาบ้านญี่ปุ่นจะมีขนาดใหญ่คลุมบ้านทั้งหลัง มีลักษณะ
หนาทึบและลาดเทเป็นทรงปั้นหย่าหรือหน้าจั่ว เพื่อรองรับกับสภาพอากาศในแนวมรสุมที่มีพายุฝน

เป็นเวลานานหลายเดือน มีอากาศหนาวเย็นจัดในฤดูหนาว ทำให้ชาวบ้านต้องทำกิจกรรมส่วนใหญ่ภายในบ้าน ส่วนพื้นบ้านนั้นมีทั้งส่วนที่เป็นพื้นดิน ไม้หุงต้มอาหาร ตากเก็บพืชต่างๆ และส่วนที่ยกพื้นสำหรับอยู่อาศัย ในบ้านจึงเป็นลักษณะโล่งกว้าง มีระเบียบรอบๆ เพื่อกันฝนและเปิดระบายอากาศแทนการมีหน้าต่าง บ้านของชนชั้นปกครองก็มีลักษณะเช่นเดียวกัน คือ มีลักษณะเป็นห้องโถงกลางและเฉลียงล้อมรอบ โดยมีผนังกันเพียงอันเดียวเพื่อเป็นบริเวณประตูที่จะเปิดออกไปยังเฉลียงด้านนอก ต่อมามีการสร้างผนังบานเลื่อนได้ (ที่เรียกว่า Shouji) จึงทำให้การแบ่งกันเป็นห้องต่างๆ ในขณะเดียวกันก็สามารถเลื่อนเปิดให้กลับมาเป็นห้องโถงเดียวได้ (สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์, 2539:24)

อันเป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับมุมมองถึงโลกทัศน์ที่เปิดกว้าง ยืดหยุ่น ที่พร้อมจะรับวัฒนธรรมภายนอกและนำมาปรับใช้เข้ากับวัฒนธรรมของตนอย่างกลมกลืน



ภาพที่ 4.4 ภาพลักษณะหลังคาบ้านไม้ญี่ปุ่น ที่มีเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น เพราะหลังคาของบ้านจะมีขนาดใหญ่คลุมบ้านทั้งหลัง มีลักษณะหนาทึบและลาดเทเป็นทรงปั้นหยาหรือหน้าจั่ว เพื่อรองรับกับสภาพอากาศ และบ้านมีลักษณะโล่งกว้าง มีระเบียบรอบๆ เพื่อใช้ทำกิจกรรมต่างๆ เช่น ตากผ้า ทำสวน นั่งพูดคุย

และในสมัยเอโดะ(ค.ศ.1603-1867) ผู้ปกครองเลื่อมใสศรัทธาในปรัชญาแห่งเซน จึงมีการออกกฎให้ขุนนางสร้างบ้านโดยอิงวิถีตามธรรมชาติ ตกแต่งบ้านให้เรียบง่ายที่สุด กะทัดรัดที่สุด ไม้ที่ใช้ก็ไม่ต้องทาสีปล่อยให้เป็นสีธรรมชาติ และมีห้องน้ำชาที่เล็กและไม่ตกแต่งอะไรกลายเป็นวัฒนธรรมที่ตกทอดกันมา (สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์,2539:27)

เช่นเดียวกับ ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ปรากฏให้เห็นถึงห้องรับแขก โดยเฉพาะในบ้านของครอบครัวโนบิตะ ที่จะลักษณะเป็นห้องที่เรียบง่าย ไม่มีการตกแต่งมาก ด้านหลังจะมีสวนหลังบ้าน และภาพในห้องรับแขกถูกใช้เป็นฉากประกอบในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ภายในบ้าน เช่น ใช้เป็นที่นั่งพักผ่อน ดื่มน้ำชา เครื่องดื่ม ดูทีวี รวมไปถึงฉากที่แม่โนบิตะอบรมโนบิตะ



ภาพที่ 4.5 ภาพห้องรับแขก

นอกเหนือจากวัสดุสร้างบ้านแล้ว การแบ่งพื้นที่ในบ้านก็เป็นอีกสิ่งที่มีความสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ระดับสูงต่ำของพื้นที่แต่ละส่วนของบ้านที่แตกต่างกันแสดงถึงประโยชน์ใช้สอยที่ต่างกัน และยังเชื่อมโยงไปถึงสถานะของคนที่แตกต่างกันด้วย

การแบ่งพื้นที่ในบ้าน

บ้านญี่ปุ่น มีโครงสร้างที่เปิดกว้าง มีความยืดหยุ่นของการใช้พื้นที่ในบ้านแล้ว ความต่อเนื่อง ถือเป็นลักษณะพิเศษอีกประการหนึ่งของบ้านญี่ปุ่น ซึ่งภายในบ้านญี่ปุ่นนั้นนอกจากจะเปิดผนังได้ทุกทางทำให้สามารถเดินต่อไปยังห้องต่างๆ ได้แล้ว ระเบียงและเฉลียงยังเป็นส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงให้เดินรอบบ้านได้อย่างต่อเนื่อง

การสร้างเฉลียงรอบๆ บ้านนั้น เป็นสิ่งจำเป็น เพราะสภาพอากาศที่มีฝนตกหนัก มีความชื้นสูงทำให้ต้องสร้างหลังคาลาดเทคลุมต่ำ ระเบียงและเฉลียงจึงมีประโยชน์ทั้งเพื่อกันฝนและเป็นการระบายอากาศ ยิ่งไปกว่านั้น ลักษณะการใช้งานของชาวบ้านที่ใช้เฉลียงเป็นที่พักผ่อน แม่บ้านจะนั่งทำงานที่เฉลียงไป ในขณะที่สามารถดูแลลูกๆ ซึ่งเล่นกันอยู่ที่ลานบ้านหรือใช้เป็นพื้นที่ตากสิ่งของต่างๆ พร้อมทั้งสามารถทักทายกับคนที่ผ่านไปผ่านมา กินน้ำชา พุดคุยเรื่องราวต่างๆ กัน (สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์, 2539:30-32)



ภาพที่ 4.6 ภาพระเบียบบ้าน ที่เชื่อมระหว่างบ้านและสวนที่สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นในการแบ่งพื้นที่ระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายใน



ภาพที่ 4.7 ภาพเฉลียงหรือระเบียง ที่เป็นส่วนเชื่อมระหว่างบ้านกับสวน สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นในการแบ่งพื้นที่ระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายใน

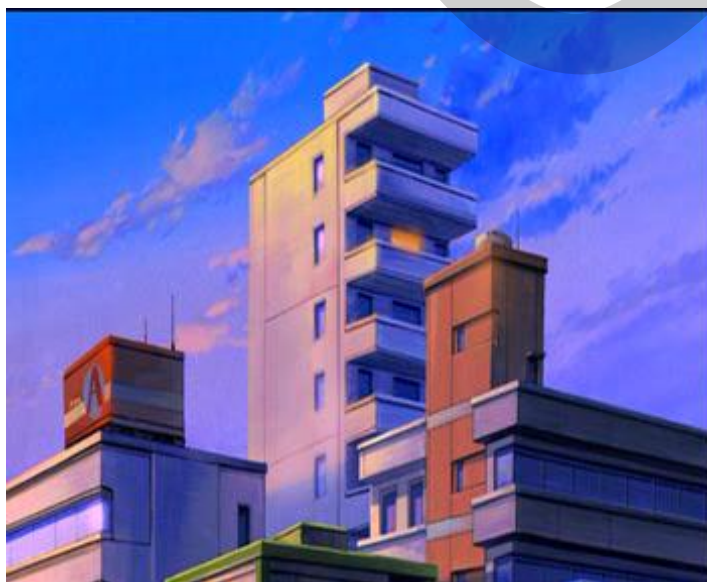


ภาพที่ 4.8 ภาพระเบียบหรือเฉลี่ยงบ้านไม้ญี่ปุ่น ที่คนญี่ปุ่นใช้ประโยชน์ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น เป็นที่พักผ่อน ที่พูดคุยกัน ที่พักผ่อนน้ำชา เป็นต้น

1.1.2 คอนโดมีเนียมและอพาร์ทเมนท์

ปัจจุบันชาวญี่ปุ่นต้องอาศัยอยู่ตามคอนโดมีเนียมและอพาร์ทเมนท์ ถือได้ว่าเป็นบ้านสมัยใหม่ โดยเฉพาะในตัวเมือง มีรูปแบบบ้าน 2 LDK คือ เป็นบ้านที่มี 2 ห้องนั่งเล่น (2 Living Room) 1 ห้องอาหาร (1 Dining Room) และ 1 ห้องครัว (1 Kitchen) แต่ละห้องอาหารและห้องครั่วมักเป็นห้องเดียวกัน เป็นบ้านครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อแม่ลูกเท่านั้น (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541:143)

สำหรับผลงานของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่บันทึกหรือสะท้อนให้เห็นภาพวัฒนธรรมที่อยู่อาศัยในตอนพิเศษปรากฏภาพลักษณะบ้านไม้อันแสดงให้เห็นถึงลักษณะแบบสังคมกลุ่มหรือครอบครัวดั้งเดิมทุกตอน ปรากฏตั้งแต่ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนแดนอาหารบราตรี ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัสวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนโนบิตะและอัสวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลมและตอนท่องอาณาจักรโง่งมเขียว ในขณะที่ลักษณะบ้านสมัยใหม่ปรากฏในตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลมและตอนท่องอาณาจักรโง่งม



ภาพ 4.9 ภาพคอนโดมิเนียมและอพาร์ทเมนท์ ที่เป็นบ้านที่อยู่อาศัยสมัยใหม่ของคน
ญี่ปุ่นในปัจจุบัน



ภาพที่ 4.10 ภาพลักษณะที่อยู่อาศัยที่เป็นชุมชน ที่สร้างด้วยบ้านไม้ญี่ปุ่น ซึ่งสะท้อน
วัฒนธรรมสังคมแบบกลุ่ม

1.1.3 สถาปัตยกรรมของตึก อาคาร สำนักงาน

เนื่องจากสภาพภูมิประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นเกาะ มีพื้นที่น้อย และที่ดินมีราคาสูงมากตามเมืองใหญ่ ดังนั้นทำให้วิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นที่ต้องทำงานภายใต้พื้นที่จำกัด ทำให้สถานที่ทำงานจึงมีลักษณะขนาดแคบแต่สูง เป็นการขยายพื้นที่ในแนวตั้งหรือแนวดิ่ง ทำให้สถานที่ทำงานจึงเป็นลักษณะของตึก อาคาร สำนักงานที่ขนาดใหญ่และสูง รวมไปถึงสถานที่ศึกษาของเด็กญี่ปุ่นด้วยที่มี

ลักษณะเป็นตึกอาคารขนาดใหญ่ แต่สามารถรองรับความต้องการทางด้านการศึกษาได้อย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นอาคารเรียน สนามกีฬา ห้องปฏิบัติการ ห้องเรียน (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:131)

ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปราบฏุกการสอดแทรกลักษณะของตึก อาคาร สำนักงานที่สะท้อนให้เห็นภาพวิถีชีวิตการทำงานของคนญี่ปุ่น ที่ต้องทำงานภายใต้พื้นที่จำกัด ปราบฏุกอยู่ในตอนตะลุยต่างมิติ ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆและตอนสามอัศวินในจินตนาการ



ภาพที่ 4.11 ภาพลักษณะตึก อาคาร สำนักงาน ที่มีขนาดแคบแต่สูง เป็นการขยายพื้นที่ในแนวตั้ง หรือแนวตั้งเพราะพื้นที่ของประเทศจำกัด เป็นสถานที่ทำงานของคนญี่ปุ่นในปัจจุบัน



ภาพที่ 4.12 ภาพโรงเรียนญี่ปุ่น ที่มีลักษณะเป็นตึก อาคารขนาดใหญ่



ภาพที่ 4.13 ภาพลักษณะบรรยากาศห้องเรียนของนักเรียนญี่ปุ่น

1.1.4 ภูมิสถาปัตยกรรมสวนญี่ปุ่นหรือสวนสาธารณะ

ลักษณะสวนญี่ปุ่นโดยทั่วไปมี 2 ชนิด คือ สวนภูมิทัศน์ (The wet or landscape garden) และสวนเซน (The dry Zen Buddhist or religious garden) ซึ่งความแตกต่างระหว่างสวนทั้งสองนี้ อยู่ที่การให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของสวน กล่าวคือสวนภูมิทัศน์มีน้ำเป็นองค์ประกอบสำคัญ

ในการจัด ขณะที่สวนเซนมีก้อนหิน เป็นองค์ประกอบเด่นในการจัด แต่อย่างไรก็ตามสวนทั้งสองชนิดนี้มีความเท่าเทียมในทางความหมายและแทนที่กันได้ เนื่องจากต่างก็ได้รับการออกแบบเพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกรวมเป็นหนึ่งเดียวกันระหว่างคนกับธรรมชาติและบรรยากาศในอันที่จะทำให้เกิดสมาธิ การจัดสวนญี่ปุ่นมีองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ คือ หิน ต้นไม้และน้ำ องค์ประกอบทั้งสามอย่างนี้จะจัดวางเข้าด้วยกันเป็นสวนภูมิทัศน์ เช่น น้ำไหล สระน้ำ กลุ่มของก้อนหิน ต้นไม้ พุ่มไม้ องค์ประกอบแต่ละอย่างนี้จะจัดให้อยู่ในลักษณะที่เป็นธรรมชาติเพื่อทำให้ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการตกแต่ง

ภาพความเป็นญี่ปุ่นประการหนึ่งที่เป็นวัฒนธรรมอันสำคัญของประเทศญี่ปุ่น คือ การรวมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งสวนญี่ปุ่นสะท้อนการรวมเป็นกลุ่มของคนญี่ปุ่นเพราะการรวมตัวของหยดน้ำในสวนที่ก่อให้เกิดน้ำตก รวมไปถึงความงามหรือความสุนทรีย์ตามแนวคิดของคนญี่ปุ่นเป็นความงามของการปฏิสัมพันธ์กัน ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ที่ปรากฏอยู่ลึกลับความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น คือ ศาสนาชินโต ความงามความสุนทรีย์นี้มีอยู่ในสถานที่ที่ใช้ประกอบพิธีกรรม การแต่งกายของพระชินโต และพิธีกรรม ทั้งหมดนี้มีรูปแบบที่เรียบง่าย และเป็นธรรมชาติ (อริตา สุนทโร ทก,2539:37-46)



ภาพที่ 4.14 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ แบบสวนภูมิทัศน์ที่มีน้ำเป็นองค์ประกอบสำคัญ



ภาพที่ 4.15 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ ที่มีนำหลักการจัดสวนญี่ปุ่นมาใช้ประกอบ เพื่อสื่อให้ถึง ความกลมกลืน (Wa), วิถีปฏิบัติที่เหมาะสม (Shikata) และความเป็นกลุ่มจิตวิญญาณ (Seishin) โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ หิน ดินไม้และน้ำ สะท้อนให้เห็นความเป็นญี่ปุ่นของการรวมกันเป็นกลุ่ม ความเป็นหนึ่งเดียว ในภาพจะเห็นน้ำพุที่ไหลอยู่ตลอดเวลา ที่เหมือนสังคมนาญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นสังคมนาที่ซับซ้อน ไม่หยุดนิ่ง เปลี่ยนรูปเคลื่อนไหวตลอดเวลา และการรวมตัวกันของหยดน้ำในสวนที่ก่อให้เกิดน้ำตกเทียบได้กับการรวมกันเป็นกลุ่มของคนญี่ปุ่น นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าสวนสาธารณะหรือสวนญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากศาสนาพุทธนิกายเซ็นกับศาสนาชินโตที่เน้นให้คนญี่ปุ่นอยู่อย่างเรียบง่าย เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และต้องยอมรับวิถีธรรมชาติ ทำให้สวนสาธารณะหรือสวนญี่ปุ่นจะถูกสร้างโดยเน้นลักษณะที่เรียบง่าย เต็มไปด้วยต้นไม้ ก้อนหิน และน้ำ มีลักษณะ โลง โปร่ง ไม่ซับซ้อน นอกจากนี้สวนญี่ปุ่นเป็นที่พักผ่อนหย่อน (อริตา สุนทโรทก ,2539:37-46)

1.2 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการบริโภค

ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากตั้งแต่สมัยหลังสงคราม โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่ยุคที่เศรษฐกิจเจริญรุ่งเรืองอย่างสูงตั้งแต่ปลายทศวรรษ ค.ศ. 1950 เป็นต้นมา นอกจากจะเป็นเพราะรายได้ประชาชาติได้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างสูงแล้ว การแพร่หลายของ

เครื่องใช้ไฟฟ้าชนิดต่างๆ ทั้งโทรทัศน์, เครื่องซักผ้า, ตู้เย็น, หม้อหุงข้าวไฟฟ้า ทำให้ชาวญี่ปุ่นมีความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายขึ้นและมีเวลาเพลิดเพลินมากขึ้น

อิทธิพลปรากฏให้เห็นวิถีการรับประทานอาหาร หรือแนวคิดเรื่องการรับประทานอาหาร ในสมัยก่อนมีคำกล่าวที่ว่า “บุรุษไม่ควรเข้าครัว” ซึ่งหมายถึง การทำอาหารเป็นหน้าที่ของสตรี ไม่ใช่งานของบุรุษที่ควรทำ เพราะบุรุษที่สนใจเรื่องการทำอาหารนั้นเป็นผู้ที่ไม่สมกับเป็นบุรุษ แต่ในปัจจุบันทั้งบุรุษหรือสตรีก็มีความสนใจในการทำอาหารเพิ่มขึ้น

อาหารญี่ปุ่นมีบทบาทในการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ไม่เพียงแต่เป็นอาหารในชีวิตประจำวัน แต่ยังเป็นอาหารในงานพิธีสำคัญแต่โบราณหรือในงานเลี้ยงต่างๆ โดยลักษณะเด่นของอาหารญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยโบราณว่าเป็นอาหารประเภท “5 รสชาติ 5 สี และ 5 วิธี” โดยที่ 5 รสชาติ หมายถึง หวาน, เปรี้ยว, เค็ม, ขม และเค็ม ส่วน 5 สี คือ ขาว, เหลือง, แดง, เขียว และดำ สุดท้าย 5 วิธี คือปรุงดิบ, ต้ม, ย่าง ทอดและนึ่ง เราสามารถสรุปได้ง่าย ๆ ว่า อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีความละเอียดอ่อน จะให้ความสำคัญกับรสชาติธรรมชาติที่มีอยู่ในตัวอาหาร ในขณะที่เดียวกันก็คำนึงถึงรสชาติโดยทั่วไป กลิ่นและสีสัมผัสของอาหาร ตลอดจนความสัมพันธ์กับความรู้สึกรสชาติที่แตกต่างกันไป ในทั้ง 4 ฤดู นอกจากนี้ยังใส่ใจกับเครื่องปรุงแต่ละชนิด รวมไปถึงภาชนะที่ใช้ใส่อาหารซึ่งจะมีสี รูปทรง และคุณลักษณะหรือใช้วัตถุดิบแตกต่างกันตามชนิดของอาหารและฤดูกาล (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550:94-98)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ สิ่งที่ปรากฏเกี่ยวกับความเป็นญี่ปุ่นด้านอาหาร ขนมและวัฒนธรรมการบริโภคอย่างชัดเจน มีดังต่อไปนี้

1.2.1 ขนมโดรายากิ

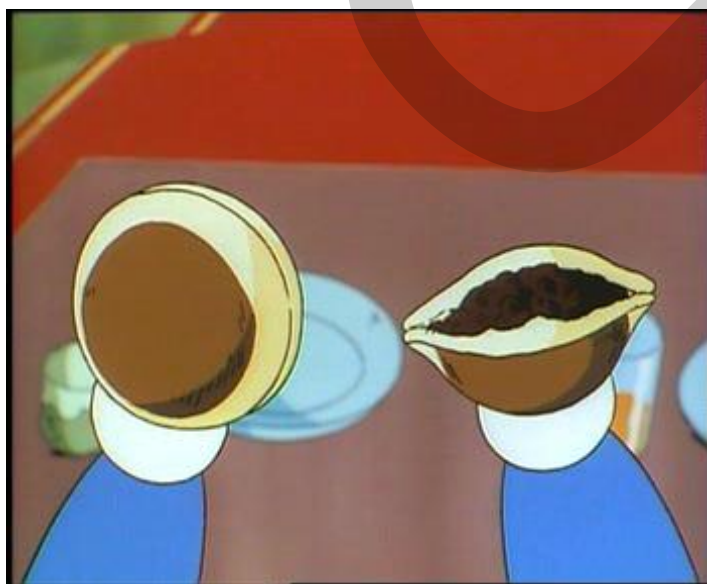
โดรายากิ (どら焼き, だらやき, 銅鑼焼き, ドラ焼き, Dorayaki) เป็นขนมหวานของญี่ปุ่น โดยลักษณะเป็นแผ่นเค้กสองชิ้นประกบกันและสอดไส้ถั่วแดงกวน ในเมืองไทยบางครั้งจะเรียกว่า “แป้งทอด” ตามชื่อเรียกขนมชนิดนี้ในการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน

โดรายากิ ส่วนใหญ่ทำมาจากแป้งสาลีผสมกับเนย ไข่ และนมสด และนำส่วนผสมมาทอดเป็นแผ่นคล้ายแพนเค้ก เมื่อทอดจนสุกเหลืองจะนำมาประกบกัน 2 แผ่น โดยสอดไส้ถั่วแดงกวน น้ำตาลไว้ตรงกลาง และแป้งทอดยังเป็นของโปรดโดราเอมอนอีกด้วย (วิกิพีเดีย สารานุกรมออนไลน์, 2550:3 เมษายน)

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่นำเสนอสอดแทรกวัฒนธรรมการบริโภคขนม
โศรยาภิที่เปรียบภาพตัวแทนขนมญี่ปุ่นที่สะท้อนวัฒนธรรมการบริโภคของญี่ปุ่น กล่าวคือเป็น
ขนมที่ลักษณะเรียบง่าย ไม่ยุ่งยากในการทำ และใช้ของที่มาจากธรรมชาติมาเป็นส่วนผสมอันสื่อให้
เห็นถึงวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นที่มีการใช้ชีวิตที่เรียบง่าย เข้ากับธรรมชาติ ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์
การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ



ภาพที่ 4.16 ภาพลักษณะการทานขนมโศรยาภิ ขนมหวานของญี่ปุ่นประเภทหนึ่ง



ภาพที่ 4.17 ภาพลักษณะขนมโครายากิ เป็นขนมหวานของญี่ปุ่นที่สะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้านอาหารและการบริโภค

1.2.2 คัทสึด้ง

คัทสึด้ง เป็นอาหารญี่ปุ่น ที่มีวิธีการทำโดยนำหมูชุบแป้ง ไข่ และขนมปังแล้วนำมาทอด แล้วตัดขลุกลอกในน้ำสต็อกรวมกับหัวหอมใหญ่ที่ฝานแบบบางๆ แล้วปรุงรสชาติด้วยซีอิ๊ว น้ำตาลและเหล้าสาเก ตลอดจนการใส่ไข่บนคัทสึด้งแล้วนำมาราดบนข้าวที่เตรียมไว้ในชาม กระเบื้องกันลื่น (อันเป็นเอกลักษณ์ของภาษาที่แสดงให้เห็นความเป็นญี่ปุ่น) ที่เรียกว่า คมบุริ (ซไมพร สุขสัมพันธ์,2541:134)

คัทสึด้งเป็นอาหารหลัก อาหารจานเดียวที่สะดวกในการรับประทาน อันแสดงให้เห็นถึงความเรียบง่าย เป็นธรรมชาติ ความละเอียดอ่อนในการปรุงอาหาร สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการบริโภคในเรื่องของการทำอาหารและอาหารได้เป็นอย่างดี

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกลักษณะเนื้อหาที่เกี่ยวกับอาหารคัทสึด้ง ปรากฏอยู่ในตอนสามอัศวินในจินตนาการ



ภาพที่ 4.18 ภาพอาหารคัทสึด้ง เป็นอาหารญี่ปุ่นประเภท ที่ประกอบด้วยหมูชุบแป้ง ไข่ และขนมปังแล้วนำมาทอดแล้วต้มขลุกขลิกลงน้ำสต็อกกับหัวหอมใหญ่ ปรุงด้วยซีอิ้ว น้ำตาล เหล้าสาเก

1.2.3 การรับประทานอาหารร่วมกัน

คนญี่ปุ่นจะรับประทานอาหารวันละ 3 มื้อ คือ เช้า กลางวัน และเย็น จะมีความหลากหลายของอาหาร แต่ทั้ง 3 มื้อนั้น คนญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับมื้อเย็นมากที่สุด(สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:94)

อาหารในมื้อเย็นจะมีอาหารมากชนิดหลายอย่าง เพราะคนญี่ปุ่นมักจะรับประทานอาหารร่วมกันในครอบครัวในมื้อเย็น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของสังคมกลุ่มที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญประการหนึ่งของความเป็นญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษที่ปรากฏเนื้อหาที่สอดแทรกเกี่ยวกับการรับประทานอาหารร่วมกันปรากฏอย่างชัดเจนในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ เป็นภาพที่ครอบครัวโนบิตะร่วมรับประทานอาหารร่วมกัน พร้อมมีการสนทนาพูดคุยกัน



ภาพที่ 4.19 ภาพการรับประทานอาหารร่วมกัน
อันเป็นวัฒนธรรมการบริโภคของคนญี่ปุ่นที่จะทานอาหารร่วมกันในมือเย็น

1.3. ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางวัฒนธรรมด้านการกีฬา การละเล่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่นิยมการเล่นกีฬากันมาก นอกจากกีฬาซูโม่ (Sumo) ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นกีฬาประจำชาติอันเป็นที่นิยมของหมู่ชาวญี่ปุ่น กีฬาซูโม่ ไม่ได้เป็นเพียงแค่งกีฬาเท่านั้น ที่แข่งขันบนเวทีซูโม่ (โคเฮียว:Dohyou) แต่ยังแฝงเสน่ห์ความเป็นญี่ปุ่นที่มีส่วนคล้ายคลึงกับละครคาบูกิ (Kabuki) ยังมีกีฬาอีกหลายประเภทหลายชนิดที่ได้รับนิยมเล่นกันในประเทศญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็น เบสบอล ฟุตบอล ยูโด เคนโด คาราเต้ ไอคิโด กอล์ฟ วายน้ำ เทนนิส ฯลฯ

ความสนใจและการตื่นตัวในเรื่องของกีฬาของชาวญี่ปุ่นสามารถเห็นได้จาก การได้รับเกียรติให้เป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ทั้งหมด 3 ครั้ง คือ เมื่อปี ค.ศ.1964 กีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ที่กรุงโตเกียว , กีฬาโอลิมปิกฤดูหนาว ในปี ค.ศ.1972 ที่เมืองซัปโปโร จังหวัดฮอกไกโด และ กีฬาโอลิมปิกฤดูหนาวในปี ค.ศ.1998 ที่เมืองนางาโนะ จังหวัดนางาโนะ รวมไปถึงการเป็นเจ้าภาพจัดฟุตบอลโลกในปี ค.ศ. 2002 ร่วมกับประเทศเกาหลีใต้ (ซึ่งถือว่ครั้งแรกที่ฟุตบอลโลกได้จัดโดยประเทศจากทวีปเอเชีย) (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:142-148)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการนำเสนอหรือสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับด้านกีฬา ออกมาให้เห็นในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นเช่นกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.3.1 กีฬาเบสบอล

เบสบอล (Baseball) เป็นกีฬาที่ชาวญี่ปุ่นชื่นชอบประเภทหนึ่ง ชาวญี่ปุ่นรักกีฬาเบสบอลมากจนถึงขั้นที่เรียกว่าคั้งไคส์ สามารถจัดการแข่งขันทั้ง 4 ฤดูกาล และเมื่อถึงฤดูกาลแข่งขัน กีฬาเบสบอลจะเป็นเหมือนอุตสาหกรรมกีฬาที่สามารถทำเงินได้อย่างมหาศาล จากจำนวนผู้ที่เข้าชมการแข่งขัน ไม่ต่ำกว่า 15 ล้านคน (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:142)

เราจะเห็นภาพคนญี่ปุ่นอ่านหนังสือพิมพ์กีฬาในขณะที่โดยสารรถไฟ เพื่อติดตามรายละเอียดผลการแข่งขันเบสบอลหรือภาพพนักงานบริษัทที่มักจะพูดคุยกันอย่างออกรสถึงเรื่องเบสบอลตลอดทั้งวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการถ่ายทอดการแข่งขันระหว่างทีมต่างๆ หรือทีมที่อยู่ในอันดับต้นๆ จะมีเรตติ้งผู้ชมสูงมาก

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้นำเสนอหรือสะท้อนภาพตัวแทนความญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องด้านกีฬาเบสบอล ผ่านการเล่นกีฬาเบสบอลของตัวละคร อย่างโนบิตะ ชูเนโอะ ใจแอนท์และเพื่อนคนอื่นๆ ซึ่งเปรียบเสมือนวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของญี่ปุ่น เป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดประเภทหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น ได้แก่ ตอนบุกอาณาจักรเมฆและตอนท่องอาณาจักรโง่งมเขียว โดยทั้งสองตอนที่กล่าวมานั้นมีการนำเสนอภาพการเล่นกีฬาเบสบอลไว้ในเรื่อง (ทำให้เราทราบได้ว่ากีฬาเบสบอลเป็นกีฬาที่นิยมเล่นกันมากในหมู่นักเรียน เพราะตัวละครอย่างโนบิตะ ชูเนโอะและใจแอนท์ ที่เปรียบเสมือนเป็นภาพตัวแทนกลุ่มเด็กนักเรียนประถมญี่ปุ่นยามว่างมักชักชวนจะเล่นกีฬาเบสบอล ในสวนสาธารณะหรือสนามเด็กเล่นปรากฏให้เห็นอยู่ ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนอยู่เสมอ)



ภาพที่ 4.20 ภาพลักษณะการเล่นเบสบอล เป็นกีฬาที่ชาวญี่ปุ่นชื่นชอบประเภทหนึ่ง



ภาพที่ 4.21 ภาพลักษณะการเล่นกีฬาเบสบอล ที่เป็นกีฬาที่นิยมเล่นกันของเด็กญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.22 ภาพลักษณะสนามเบสบอล สถานที่ที่ใช้เล่นกีฬาเบสบอล

1.3.2 กีฬาอล์ฟ

สมัยก่อนสงครามโลก ที่ญี่ปุ่นกีฬาอล์ฟถูกจัดว่าเป็นกีฬาที่จำกัดอยู่ในวงแคบๆ เฉพาะในหมู่นักชนชั้นสูงหรือคนที่มีฐานะ แต่หลังสงครามโลกโดยเฉพาะหลังจากปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมาก็เริ่มเป็นที่แพร่หลายมาก หากกล่าวได้ว่าจำนวนผู้เล่นอล์ฟในปัจจุบันมีมากกว่า 14 ล้านคน เมื่อเทียบกับจำนวนประชากรที่มีอายุเกิน 15 ปี แล้วจะพบว่าใน 13 คนจะมีคนเล่นอล์ฟอยู่ 1 คน และมีจำนวนสนามอล์ฟถึง 1,800 แห่ง ทั่วๆ ไปประเทศที่มีพื้นที่น้อย ส่วนใหญ่จะเป็นสนามอล์ฟที่บริหารโดยเอกชน ระยะเวลาในประเทศญี่ปุ่นผู้เล่นอล์ฟเป็นผู้หญิงมีจำนวนเพิ่มขึ้นมาก แต่ปัญหาของการเล่นอล์ฟในประเทศญี่ปุ่นคือ ค่าใช้จ่ายสูงมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ในสนามอล์ฟใกล้ๆ เมืองใหญ่ปกติค่าเช่าในวันหยุดจะแพงกว่าวันธรรมดาถึง 50 % ถึงแม้ว่าจะเป็นกีฬาที่แพร่หลายแล้ว แต่กอล์ฟก็ยังคงเป็นกีฬาที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูงอยู่ ในบรรดาค่าใช้จ่ายตลอดปีโดยเฉลี่ยของกีฬาแต่ละประเภทกีฬาอล์ฟจะสูงกว่ากีฬาประเภทอื่น ๆ มาก คือ สูงถึง 1 แสน 9 หมื่น เยน สำหรับนักกีฬาอล์ฟมืออาชีพที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น เช่น อาโอกิ อีซาโอะ (Aoki Isao) โอคาโมโตะ อายาโกะ (Okamoto Ayako) ทำให้กีฬาอล์ฟได้รับนิยมและเฟื่องฟู เพราะนักกีฬาสามารถทำเงินได้จากเงินรางวัลการแข่งขันต่างๆ ตลอดทั้งปี เป็นมูลค่ามากกว่า 1 พัน 5 ร้อยล้านเยน รวมไปถึงนักธุรกิจชาวญี่ปุ่นนิยมที่คุยติดต่อบริษัทธุรกิจกันระหว่างการเล่นอล์ฟ จนกลายเป็นวัฒนธรรมในการติดต่อทางด้านธุรกิจกับชาวญี่ปุ่น (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550:144)

ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่มีคำแนะนำหรือสะท้อนภาพความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมที่ผ่านด้านกีฬาอล์ฟ คือ ตอนตะลุยอาหารับราตรี โดยมีรายละเอียดดังนี้



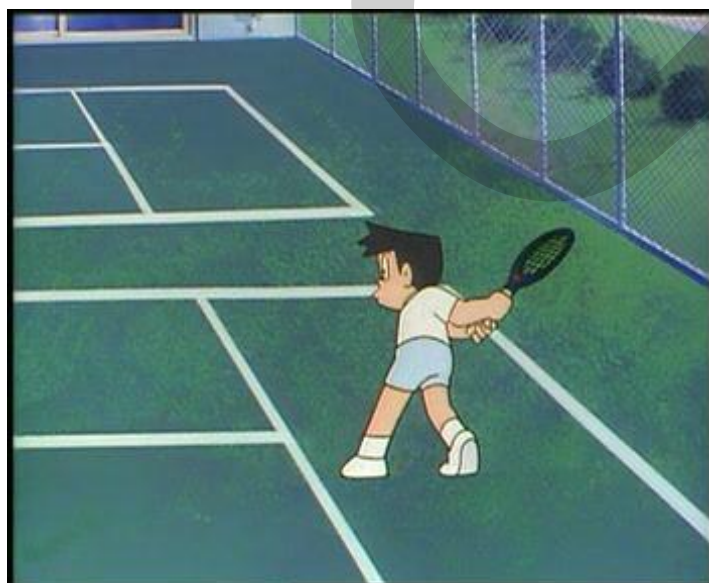
ภาพที่ 4.23 ภาพลักษณะการเล่นกอล์ฟ กีฬาของคนญี่ปุ่นที่มีฐานะ

1.3.3 กีฬาเทนนิส

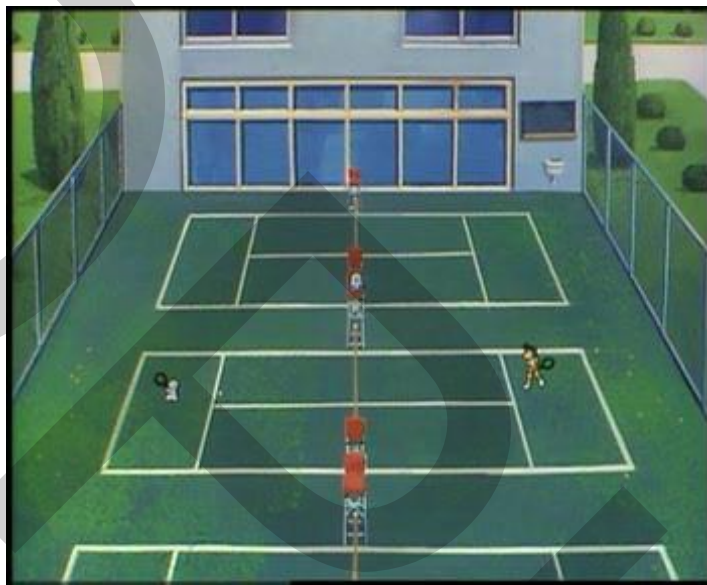
ความสนใจในกีฬาของชาวญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะกีฬาเทนนิส กลายเป็นแฟชั่นทางด้านอุตสาหกรรมด้านกีฬา ไม่เพียงแต่จะผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการในประเทศเท่านั้น แต่ยังสร้างประโยชน์ให้กับอุตสาหกรรมส่งออกด้วย

กีฬาเทนนิสเป็นที่นิยมไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากอล์ฟ จากการที่ความสัมพันธ์ของจักรพรรดิในอดีตกับพระชายามีจุดเริ่มมาจากเทนนิส จึงมีส่วนทำให้จำนวนผู้เล่นเทนนิสเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในปัจจุบันมีถึง 10 ล้านคน สโมสรเทนนิสของเอกชนมีถึง 1,000 แห่งทั่วประเทศ แต่เนื่องจากผู้เล่นมีจำนวนมาก จึงไม่สามารถที่จะจองสนามเทนนิสได้ง่าย ๆ เพราะด้วยข้อจำกัดของพื้นที่ของประเทศ (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550:144)

ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการนำเสนอลักษณะสอดแทรกกีฬาเทนนิส ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ โดยในเรื่องมีการนำเสนอภาพการเล่นกีฬาเทนนิส ประกอบในเรื่องราว โดยมีองค์ประกอบของกีฬาเทนนิสนำเสนอผ่านภาพอย่างครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะการเล่นเทนนิส ชุดกีฬาและการแต่งกายในกีฬาเทนนิส อุปกรณ์การเล่นเทนนิส เช่น ไม้เทนนิส ลูกเทนนิส รวมไปถึงลักษณะของสนามเทนนิส



ภาพที่ 4.24 ภาพลักษณะการเล่นเทนนิส เป็นกีฬาประเภทที่คนญี่ปุ่นชอบเล่น



ภาพที่ 4.25 ภาพลักษณะของสนามเทนนิส กีฬาประเภทหนึ่งคนญี่ปุ่นชอบเล่น

1.3.4 การละเล่นอายุโทริ (Ayatori : การเล่นเชือก)

เมื่อก่อนการเล่นคือการที่เด็กๆ รวมตัวชวนกันไปเล่นหรือทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งภายในบ้านและนอกบ้าน โดยการละเล่นหรือกิจกรรมจะเน้นการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อเป็นการออกกำลังกาย

การละเล่นอายุโทริ (Ayatori : การเล่นเชือก) ถือได้ว่าเป็นการละเล่นหรือกิจกรรมจะเน้นการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่งที่สะท้อนภาพความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมผ่านการละเล่นแบบพื้นบ้าน เป็นการเล่นโดยใช้เชือกเล่นพันไปพันมากับนิ้วมือเพื่อให้เกิดเป็นรูปร่างต่างๆ โดยส่วนมากมักจะเป็นรูปร่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของคนญี่ปุ่น เช่น รูปผีเสื้อ

แมงมุม หอคอยโตเกียว เป็นต้น โดยจะเล่นคนเดียว สองคน หรือเป็นกลุ่มก็ได้ ถือว่าเป็น การละเล่นแบบดั้งเดิมของเด็กญี่ปุ่น (ชไมพร สุขสัมพันธ์,2541:143)

ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการนำเสนอการละเล่นอายาโทริ (Ayatori : การเล่นเชือก) ผ่านตัวละคร ทั้งในภาพประกอบเรื่องราวและบทสนทนาปรากฏอยู่ใน ตอนตำนานสุริยະกษัตริย์ เป็นตอนที่โนบิตะได้กลายเป็นเจ้าชายแห่งกษัตริย์นครไมยานะ ออกไป เดินเล่นได้พบกับเด็กๆ เล่นเชือกอยู่ โนบิตะจึงเข้าไปเล่นอายาโทริ ให้พวกเขาๆ ดู ในแต่แรกเด็กๆ กลัวโนบิตะมาก เพราะคิดว่าเป็นเจ้าชายแห่งกษัตริย์นครไมยานะตัวจริง ที่ไม่มีจิตใจที่อ่อนโยน แต่เมื่อโนบิตะที่เป็นเจ้าชายๆ ตัวปลอมเล่นอายาโทริให้เป็นรูปร่างต่างๆ แล้วโชว์ให้เด็กๆ ดู พวกเขาๆ เริ่มไม่กลัว และเข้ามาสนุกกับการเล่นอายาโทริกับโนบิตะ

โนบิตะ : “เด็กพวกนั้น เล่นอะไรกันหรือ?”

คูกุ : “เชือกทำนายเพคะ เจ้าชายไม่เคยเล่นหรือ”

พวกเด็ก : “อะไรล่ะ ฉันได้ที่ 1”

โนบิตะ : “นี่ น่าสนุกดิเนะ ฉันเล่นด้วยซิ”

พวกเด็ก : “อะไรล่ะ มาจากไหนล่ะ ว้าย (แล้วพวกเขาๆ ก็วิ่งหนีกัน)”

โนบิตะ : “เดี๋ยวก่อน เกิดอะไรขึ้นล่ะนี่ จะหนีทำไมกัน กลับมาก่อนซิ”

พวกเด็ก : “(แอบตามมุดมุดบ้าน) ใครล่ะ ”

โนบิตะ : “ทำไมทุกคนต้องหนีไปด้วยล่ะ”

คูกุ : “ก็อยู่ดีๆ ก็ปรากฏตัวขึ้นนี่”

โนบิตะ : “ฮาฮา การเป็นเล่นเชือกไปเลย”

คูกุ : “เอ๊ะ สวยจัง อย่างกับผีเสื้อเลย”

โนบิตะ : “ ยังไงหรือ... ถ้ายังไงนะ..นี่”

คูกุ : “ปลาไซ้ไหม เพคะ ต้นไม้กวาด”

โนบิตะ : “แล้วนี่ อะไร”

เด็ก ๆ : “คูหน้อยซิ”

คูกุ : “สะพาน ”

โนบิตะ : “แล้วนี่ ล่ะ”

คุณุค : “อันนี้เหอ...(เงินอาย)”

เด็ก ๆ : “ดอกไม้กะ เจ้าชาย (เด็กๆ ออกมาจากที่หลบซ่อนมาล้อมตัวโนบีตะ)”

โนบีตะ : “ฮ่าๆ ไข่แล้วละ”

เด็ก ๆ : “ไง คุณั่งชิ”

โนบีตะ : “นี่... อะไร”

เด็ก ๆ : “ต้นไม้ ไม่ใช่ สายฟ้าต่างหาก”

โนบีตะ : “ไม่ใช่โตเกียวทาวเวอร์ ต่างหาก”

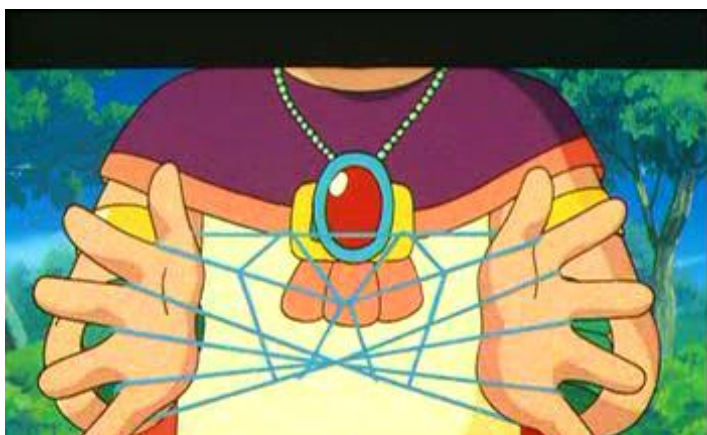
เด็ก ๆ : “โตเกียวทาวเวอร์เหอ”

คุณุค : “อะไรเหอ โตเกียวทาวเวอร์ละ”

โนบีตะ : “จริงชิ เธอไม่รู้ โทษทีๆ”



ภาพที่ 4.26 ภาพลักษณะการเล่นอายาโทริ ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นบ้านประเภทหนึ่งของญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.27 ภาพลักษณะการเล่นอายุโทริ ให้มีรูปร่างคล้ายผีเสื้อ



ภาพที่ 4.28 ภาพลักษณะการเล่นอายุโทริให้มีรูปร่างคล้ายโตเกียวทาวเวอร์ (ที่เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงความเป็นญี่ปุ่นของสถานที่สำคัญหรือด้านสถาปัตยกรรมของประเทศญี่ปุ่น)

1.3.5 การเล่นเกมจิง-เค็ง-โป็ง (Jan-Ken-Pon : การเล่นเกมเป่ายิงฉุบ)

การเล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง (Jan-Ken-Pon) หรือ เรียกสั้นๆ ว่า จั่ง-เค็ง มีต้นกำเนิดมาจาก ประเทศจีนซึ่งเรียกกันว่า โบะเค็ง (Boken) และเริ่มเข้ามาในญี่ปุ่นราว ค.ศ. 1690 มีวิธีเล่นจะใช้มือ เปล่าโดยจะมีผู้เล่น 2 คนหรือเป็นคู่ และผู้เล่นจะพูดว่า “จั่ง-เค็ง-โป้ง” พร้อมๆ กัน และแสดงมือ ออกมาในรูปของก้อนหิน กรรไกร และกระดาษ กำปั้นที่กำแน่น หมายถึง ก้อนหิน มือที่กางออกทั้ง 5 นิ้ว หมายถึง กระดาษ และนิ้วชี้กับนิ้วกลางที่กางออกหมายถึง กรรไกร จะตัดสินเกมโดยก้อนหิน ทบกรรไกรกรรหัก กรรไกรตัดกระดาษ และกระดาษห่อก้อนหิน เมื่อผู้เล่น 2 คน เล่นเกมเป่า-ยิง- ครอบ และทั้งคู่ทำมือแสดงสิ่งของอย่างเดียวกัน หรือเมื่อผู้เล่น 3 คนขึ้นไปเล่นเกมนี้ และทำมือแสดง สิ่งของต่างกันเป็น 3 อย่าง เกมนี้เป็นอันเสมอกัน และจะต้องเล่นซ้ำจนกว่าจะได้รู้แพ้ชนะ หรือวิธี เล่นอีกแบบหนึ่ง คือ ให้คนสองคนสมมติว่าเป็นนาย ก.และนาย ข. เล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง ถ้า นาย ก.ชนะ ให้นาย ก.ร้องว่า "อัทจิ มุยะเตะ โฮ้ย!" และเมื่อร้องถึงคำว่า "โฮ้ย" ให้นาย ก.ชี้นิ้วชี้ไปข้างบนหรือล่าง หรือทางขวาหรือซ้าย ขณะเดียวกันนาย ข. ก็จะหันไปทางด้านใดด้านหนึ่งใน 4 ทางนั้น ถ้า นาย ข. หันหน้าไปทางเดียวกับที่ นาย ก.ชี้นอก นาย ข.ก็จะแพ้ ถ้าหันคนละทางเกมสั้นนั้นก็ถือว่าเสมอกัน เล่นซ้ำหลายๆครั้ง โดยเล่นให้เร็วขึ้นและจังหวะถี่ขึ้น การเล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง เป็นวิธีสำหรับตัดสินผู้ ชนะและผู้แพ้แบบง่ายๆ ในวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่มักถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (ปราณี จงสุจริตธรรมและแสวง จงสุจริตธรรม,2541:242)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่นำเสนอการเล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง เป็นภาพประกอบตอนท้ายเครดิตของเรื่อง ที่ปรากฏในตอนสามอัสวินในจินตนาการ เป็นภาพการเล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง ของโดราเอมอน โนบิตะ ซึเนโอะ ไจแอนท์ และชิซุโกะด้วยท่าทางสนุกสนานที่ เปรียบเสมือนภาพตัวแทนการเล่นอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.29 ภาพลักษณะการเล่นจิ้ง-เค็ง-โป็ง การเล่นแบบหนึ่งของญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.30 ภาพลักษณะวิธีการเล่นการเล่นจิ้ง-เค็ง-โป็ง

คนเล่นจะแสดงมือออกมาเป็นสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการเล่น



ภาพที่ 4.31 ภาพลักษณะการเล่นจิ้ง-เค็ง-โป็ง การเล่นของญี่ปุ่นที่สามารถเล่นพร้อมกันหลายคน ที่สะท้อนลักษณะของสังคมกลุ่มของญี่ปุ่น

1.3.6 การไล่จับแมลง

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศ อุดมสมบูรณ์ด้วย ดินไม้มากมาย ทำให้ ดูแล้วรุ่มรึ้น เพราะเนื่องจากพื้นที่ของประเทศมีจำนวนจำกัด ทำให้ชาวญี่ปุ่นจึงเห็นความสำคัญของป่าไม้ต้นไม้ และจากการที่มีต้นไม้เป็นจำนวนมากส่งผลให้มี ที่อยู่ของแมลงมากมาย ตามมา ทำให้เด็กๆ ญี่ปุ่นมีประเพณีการเล่นจับแมลงกันมากมาย (虫捕り) โดยมักจะมีการแข่งขันการจับแมลงโดยใช้หลักการเดียวกับการตกปลา ใครจับแมลงได้ตัวใหญ่เท่าไรได้คะแนนมากเท่านั้น เช่น การไล่จับตัวด้วงหรือแมลงปอ เป็นต้น (วิกิพีเดีย สารานุกรมออนไลน์, 2550:3 เมษายน)

ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอถ่ายทอดประเพณีการเล่นการไล่จับแมลง จากตอนตะลุยกอาหารบราตรี เป็นตอนที่ไจแอนท์และซึเนโอะกำลังไล่จับแมลงปีกแข็งหลังโรงเรียน



ภาพที่ 4.32 ภาพลักษณะการจับแมลงปีกแข็งอันเป็นการละเล่นอย่างหนึ่งของเด็กๆ ชาวญี่ปุ่น

1.3.7 การเล่นโยนลูกบอลตั้งแป้น

การเล่นโยนลูกบอลตั้งแป้น เป็น เครื่องเล่นที่ทำมาจากไม้ไม่ว่าจะเป็นแป้นและค้ำถือ ผู้ก
เซ็อกลูกบอลกับเครื่องเล่น พยายามเหวี่ยงลูกบอลขึ้นตั้งแป้นให้ได้ เป็นการละเล่นแบบดั้งเดิมของ
เด็กๆ ชาวญี่ปุ่น (ชไมพร สุขสัมพันธ์ ,2541:134) ได้ถูกใช้ประกอบเนื้อเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน
ญี่ปุ่น โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ปรากฏในตอนตะลุยอาหารับราตรีและตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว
โดยมีรายละเอียดดังนี้

ในตอนตะลุยอาหารับราตรี ถูกนำเสนอผ่านตัวละครกษัตริย์ชินแบคในช่วงเครดิตท้ายเรื่อง
เป็นตอนกษัตริย์ชินแบคเล่นโยนลูกบอลตั้งแป้น พอสามารถทำให้ลูกบอลตั้งแป้นได้สำเร็จก็รู้สึกดี
ใจเป็นอย่างมาก (ซึ่งของเล่นที่โยนลูกบอลตั้งแป้นนั้น กษัตริย์ชินแบคได้มาจากโนบิตะในตอนท้าย
เรื่อง)



ภาพที่ 4.33 ภาพลักษณะการเล่นโยนลูกบอลตั้งเป็น การละเล่นประเภทหนึ่งของญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.34 ภาพลักษณะการเล่นโยนลูกบอลตั้งเป็นของตัวเอง ที่สามารถโยนลูกบอลตั้งเป็นได้สำเร็จ (ที่ลูกศรชี้) เป็นการสะท้อนภาพความมานะพยายามอันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น (ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมและความเชื่อในสังคมญี่ปุ่นต่อไป)



ภาพที่ 4.35 ภาพลักษณะอุปกรณ์ของเล่นที่ใช้ในการเล่นโยนลูกบอลตั้งเป็น ส่วนตอนท้องอาณาจักรโง่งมเขียว เป็นการนำเสนอผ่านตัวละคร โนบิตะกับสุนัขที่เก็บมาเลี้ยงชื่ออิจิ โดยที่เจ้าอิจิได้คุ้ยในห้องเก็บของแล้วเจอของเล่นที่โยนลูกบอลตั้งเป็น ทำให้โนบิตะหวนคิดถึงเรื่องราวในอดีตที่คุณย่าเป็นคนซื้อของเล่นชิ้นนี้ให้ และยังเป็นของแทนคำมั่นสัญญา ระหว่างโนบิตะกับเจ้าสุนัขอิจิที่รักษาคำมั่นของโนบิตะว่าจะกลับมาหาอีกครั้งในตอนที่ส่งเจ้าอิจิไปสู่โลกอาณาจักรโง่งมเขียว



ภาพที่ 4.36 ภาพคุณย่าของโนบิตะกำลังสอนโนบิตะเล่นไม้ตั้งลูกหรือที่โยนลูกบอลตีเป็นอันเป็นภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในเรื่องของการเรียนรู้ ที่คนญี่ปุ่นในอดีตมักจะถูกถ่ายทอดจากผู้มีอาวุโสมากกว่าไปสู่ผู้มีอาวุโสน้อยกว่า



ภาพที่ 4.37 ลักษณะภาพตัวละครกำลังเล่นไม้ตั้งลูกหรือที่โยนบอลตั้งเป็นที่สะท้อน
ความเป็นญี่ปุ่นด้วยการละเล่นของเล่นพื้นบ้านแบบดั้งเดิมของเด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่น

1.4. ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมวัตถุสิ่งของเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆ

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมวัตถุสิ่งของเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ที่อยู่ใน
ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นการนำเสนอสอดแทรกภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น
ผ่านวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ตัวละครใช้ประกอบเนื้อเรื่องหรือถูกนำเสนอเป็นอุปกรณ์ประกอบ
ฉากเพื่อมีส่วนในการดำเนินเรื่องของตัวละคร ซึ่งปรากฏดังนี้

1.4.1 เสื่อทาทามิ (Tatami)

เสื่อทาทามิ (Tatami) เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ทุกบ้านของครอบครัวญี่ปุ่นจะต้องมีไว้เพื่อใช้ปู
บนพื้นบ้าน เป็นเสื่อที่ทำจากพืชธรรมชาติ ได้แก่ ฟางข้าวและหญ้าแห้ง ลักษณะของเสื่อพื้นหนา
ด้านล่างทำจากฟางข้าว ด้านบนทอด้วยหญ้าแห้ง ประโยชน์ที่ได้จากเสื่อทาทามิ คือ ให้ความอบอุ่น
มีการยืดหยุ่น อีกทั้งยังช่วยลดซับสารพิษ แต่ข้อด้อยของเสื่อทาทามิ คือ สีจะเปลี่ยนได้ง่าย ดูด
ความชื้น และไม่ทนทาน จึงต้องมีการเปลี่ยนใหม่ให้มีสีเขียวและมีกลิ่นหอมอยู่เสมอ เพื่อให้เกิด
บรรยากาศที่สดชื่นในเวลาใช้ และเวลาเดินบนเสื่อจะไม่ไ้ร่องเท้าหรือรองเท้าแตะ (สมาคมส่งเสริม
เทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:90)



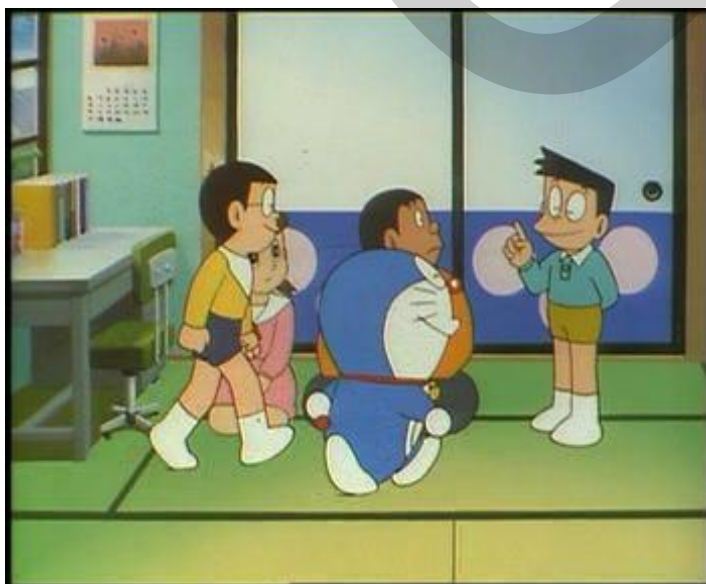


ภาพที่ 4.38 ภาพลักษณะเสื่อทาทามิ (Tatami) เสื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น

ลักษณะสีเขียว เวลาเดินบนเสื่อจะไม่สวมใส่รองเท้าเดินบนเสื่อทาทามิ

ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า (หัวข้อบ้านไม้) ห้องรับแขก เป็นส่วนสำคัญที่สุดของบ้าน ถือได้ว่าเป็นมรดกทางด้านวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา ในห้องรับแขกจะมีการปูเสื่อรับแขก โดยแบ่งสถานะของแขกได้ตามสีของเสื่อ ต่อมาจึงมีการพัฒนาให้มีการปูเสื่อทาทามิคลุมพื้น ทั้งหมด (ยุพาคลิ่งสุวรรณ,2543:23)

ถึงแม้บ้านเรือนของชาวญี่ปุ่นจะเปลี่ยนเป็นแบบตะวันตก แต่ยังคงมีความนิยมใช้เสื่อทาทามิ เพราะเหมาะสมกับสภาพอากาศของประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.39 ภาพลักษณะห้องรับแขกที่เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของบ้าน โดยห้องรับแขกจะปูเสื่อทาทามิคลุมพื้นทั้งหมด

ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกลักษณะของเสื่อทาทามิปรากฏอย่างชัดเจนในทุกตอน โดยเฉพาะในฉากห้องโนบิตะที่ใช้เป็นการพูดคุยสนทนาระหว่างตัวละครต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโนบิตะกับโดราเอมอน โนบิตะกับแม่ หรือ โนบิตะ โดราเอมอนกับเพื่อนๆ

1.4.2 ที่นอนแบบญี่ปุ่น ฟุตง (Futon)

ที่นอนฟุตง (Futon) เป็นที่นอนแบบญี่ปุ่นที่ใช้ปูบนเสื่อทาทามิเวลานอน สามารถพับเก็บได้ โดยส่วนมากจะพับเก็บในตู้ในห้องหรือโอซิดิระ(ซึ่งจะนำเสนอในหัวข้อต่อไป) และเมื่อนำไปตากแดดตามระเบียง จะฟูขึ้นมาเหมือนของใหม่ เหมาะกับสภาพอากาศในประเทศญี่ปุ่นและยังมีความสะดวกในการเก็บและขนย้าย (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:90)



ภาพที่ 4.40 ภาพลักษณะที่นอนฟูตง (Futon) ใช้ปูบนเสื่อทาทามิเวลานอน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้วยสิ่งของเครื่องใช้อย่างที่นอน อันเป็นสิ่งของเครื่องใช้ประจำวันของคนญี่ปุ่น แสดงให้เห็นวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่น ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษได้ปรากฏภาพลักษณะดังกล่าวอย่างชัดเจนในทุกตอน โดยเฉพาะในฉากห้องของ โนบิตะหรือเวลาที่โนบิตะต้องเข้านอน

1.4.3 ตู้ในห้อง โอชิอิระ (Oshiire)

โอชิอิระ(Oshiire) เป็นตู้ในห้องตามแบบฉบับของญี่ปุ่นเป็นวงที่มีประตูฝุสุมะปิดเสมอผนังห้อง โอชิอิระ ใช้สำหรับเก็บเครื่องนอนที่นอนในตอนกลางวันรวมทั้งสิ่งของอื่นๆ ตลอดปี (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:90)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ ปรากฏลักษณะการสอดแทรกตู้ในห้อง โอชิอิระ(Oshiire) อยู่ในตอนท้องอาณัติกร โส่งเหมียว

ซึ่งตู้ในห้อง โอชิอิระ(Oshiire) เปรียบเสมือนภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ของคนญี่ปุ่นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 4.41 ภาพลักษณะ โอชิอิระ(Oshiire) เป็นตู้ที่อยู่ภายในห้อง เป็นวงที่มีประตูฟูสุมะ (จะอธิบายในลำดับต่อไป) ปิดเสมอผนังห้อง ใช้เก็บของและที่นอน ซึ่งถ้าเราสังเกตจะเห็นว่าโนบิตะใช้ โอชิอิระชั้นบนเก็บที่นอนส่วนด้านล่างเก็บสิ่งของต่าง ๆ

1.4.4 ฝักันห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ(Fusuma) หรือ โชจิ (Shouji)

บ้านญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมจะสร้างด้วยไม้ และมุงหลังคาด้วยกระเบื้อง ผนังห้องด้วยฝักันแบบประตูเลื่อนที่เรียกว่า ฟูสุมะ(Fusuma) หรือ โชจิ (Shouji)

ฟูสุมะ(Fusuma) คือ บานประตูเลื่อนสำหรับใช้กั้นห้องในบ้านญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม โครงทำด้วยไม้ปิดด้วยกระดาษหรือผ้าทั้งสองด้าน ฟูสุมะจะเลื่อนไปตามร่องที่เจาะบากลงไปใตคานไม้ ด้านบนเพดานและพื้นบ้าน โดยปกติจะตกแต่งด้วยภาพและลวดลาย

ส่วน โชจิ (Shouji) เป็นบานประตูเลื่อนที่ปิดด้วยกระดาษชั้นเดียวด้านเดียว มีน้ำหนักเบา กว่าฟูสุมะ และแสงสามารถลอดผ่านเข้ามาได้ โชจิ บางแห่งจะติดด้วยกระจกแทนที่กระดาษ

ซึ่งในบ้านของคนญี่ปุ่นร่วมสมัย ปกติจะมีห้องทั้งแบบญี่ปุ่นและตะวันตกจะใช้โชจิในห้องแบบญี่ปุ่นที่ทำหน้าที่เหมือนม่านหรือที่บังตา (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:160)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนปรากฏลักษณะการสอดแทรกฝักันห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ(Fusuma) หรือ โชจิ (Shouji) ในตอนตะลุยอาหรับราตรีและตอนอาณาจักรหุ่นยนต์



ภาพที่ 4.42 ภาพลักษณะฝาผนังห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ(Fusuma) ภาพฝาผนังห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ จะเห็นได้ว่าโครงทำด้วยไม้ปิดด้วยกระดาษหรือผ้าทั้งสองด้าน ฟูสุมะจะเลื่อนไปตามร่องที่เจาะบากลงไปบนคานไม้ด้านบนเพดานกับพื้นบ้าน และมีการตกแต่งลวดลายอย่างเรียบง่าย



ภาพที่ 4.43 ภาพลักษณะการใช้ผนังห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ

1.4.5 เก็งกัน ทางเข้าสู่ตัวบ้าน

เก็งกัน เป็นทางเข้าสู่ตัวบ้านโดยมีระดับต่ำกว่าพื้นบ้าน มีไว้สำหรับรับแขกที่มาเยี่ยมเยือน และใช้เป็นที่วางรองเท้าก่อนเข้าสู่ตัวบ้าน ในสมัยก่อนชาวญี่ปุ่นจะมีความเชื่อ ความคิดว่า เก็งกัน เป็นสิ่งที่แสดงถึงฐานะของเจ้าของบ้านและตัวบ้าน จึงมักจะบริเวณกว้างและบรรยากาศที่ภูมิฐาน แต่เนื่องจากปัจจุบันที่ดินในญี่ปุ่นมีราคาแพง เก็งกัน จึงมีขนาดเล็กลง (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ 2549,:231)



ภาพที่ 4.44 ภาพลักษณะเก็งกัน (ในภาพที่ลูกศรชี้) เป็นทางเข้าสู่ตัวบ้านที่มีระดับพื้นต่ำกว่าพื้นบ้าน



ภาพที่ 4.45 ภาพลักษณะเก็งกัน

ที่สะท้อนถึงฐานะของเจ้าของบ้านและตัวบ้าน จะมีเก็งกันบริเวณกว้างและบรรยากาศที่ภูมิฐาน

1.4.6 เบาะรองนั่ง ซาบุตง

เวลาแขกมาเยี่ยมเยือน เจ้าของบ้านชาวญี่ปุ่นจะตอนรับแขกในห้องรับแขก โดยส่วนมาก ห้องรับแขกจะอยู่ทางทิศใต้ เพื่อหลบลมหนาวที่พัดมาจากทางทิศเหนือและรับลมเมื่อถึงฤดูร้อนแขกจะถูกเชิญให้นั่งบนเบาะรองนั่ง หรือที่เรียกว่า ซาบุตง (ที่ลูกศรชี้) ที่จะมีการเปลี่ยนตามฤดูกาล

โดยในฤดูหนาวจะใช้เบาะที่ทำด้วยไหม ส่วนในฤดูร้อนจะใช้เบาะที่ทำด้วยฟ้าย (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:160)



ภาพที่ 4.46 ภาพลักษณะเบาะรองนั่ง วิชา ที่มีไว้รับแขก และให้ความอบอุ่นในขณะนั่ง

1.4.7 ภาชนะใส่อาหาร

ภาชนะในการรับประทานอาหาร ถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นอีกด้านญี่ปุ่น เพราะคนญี่ปุ่นมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซ้ำซ้อน พยายามนำวิถีชีวิตของตนเองเข้ากับธรรมชาติ ทำให้ภาชนะใส่อาหาร ไม่ว่าจะเป็น ชามข้าว ถ้วยชุป จานใส่ของอย่าง ถ้วยชา จะถูกออกแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของขนาด วิธีการจับการใช้ภาชนะด้วยมือของคนญี่ปุ่น หรือการใช้ตะเกียบหยิบอาหาร (ชไมพร สุขสัมพันธ์,2541:104)

ภาชนะต่างๆ เป็นภาพตัวแทนแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่น ที่เน้นถึงความสะดวกเรียบง่ายในขณะรับประทาน ทำให้เหมาะสมกับอาหารแบบญี่ปุ่นตามแบบฉบับวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่น ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ จะพบวิธีการรับประทานอาหารเช่นเดียวกัน โดยจะถูกนำเสนอเป็นเครื่องใช้ประกอบฉาก เป็นการรับประทานอาหารของตัวละคร และเมื่อเห็นภาพภาชนะใส่อาหารเหล่านี้ ก็สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นสิ่งของที่บ่งบอกถึงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรมผ่านสิ่งของเครื่องใช้

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโคราเอมอนปรากฏลักษณะการสอดแทรกภาษาหยาบคายใน
ตอนสามอศวินในจินตนาการ



ภาพที่ 4.47 ภาพการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่น จะเห็นภาษาหยาบคายในการรับประทานอาหารว่ามีลักษณะที่ออกแบบอย่างเรียบง่ายเหมาะสมกับอาหารญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็น ถ้วยชามที่มีลักษณะกลมแบนเตี้ย เพื่อสะดวกในการรับประทานอาหาร โดยเฉพาะของร้อน รวมถึงการหยิบจับภาชนะด้วยมือ หรือการใช้ตะเกียบหยิบอาหาร ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาษาหยาบคายที่บ่งบอกถึงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ที่ถูกออกแบบอย่างเรียบง่ายเหมาะสมกับอาหารญี่ปุ่น ที่สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลจากศาสนาเซนและศาสนาชินโต

1.4.8 ดาบญี่ปุ่น

ดาบญี่ปุ่น เป็นดาบคมด้านเดียวมีจุดประสงค์เพื่อใช้ฟัน หรือ ตัด ลักษณะพิเศษของดาบญี่ปุ่น ต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ ไม่หัก ไม่งอ ตัดได้ดี ดาบญี่ปุ่นเป็นอาวุธสำคัญในการรบการต่อสู้ จนกระทั่งมีการนำป็นเข้าใช้ใน ช่วงกลางศตวรรษที่ 16 สมัยเอโดะ ดาบญี่ปุ่นถูกลดบทบาทลง ไม่ได้ถูกนำมาใช้ในการสู้รบ ในปัจจุบันดาบญี่ปุ่นกลายเป็นศิลปหัตถกรรมสำหรับชื่นชมความงาม และกลายเป็นของประดับที่มีมูลค่า (ชไมพร สุขสัมพันธ์,2541:110)

ดาบญี่ปุ่นแสดงให้เห็นภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมเกี่ยวกับวิถีชีวิตของนักรบญี่ปุ่น คือ ลัทธิบูชิโด ซึ่งเป็นหลักจริยธรรมของนักรบที่จะต้องยึดถือปฏิบัติ มีรากฐานมาจากแนวคิดมาจากลัทธิขงจื้อ นักรบมีสิทธิ์พกดาบได้เท่านั้น ห้ามมิให้นักรบไม่มีสิทธิ์ที่พกดาบญี่ปุ่น เหล่านักรบจะยึดถือว่าดาบเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นเครื่องหมายแสดงถึงเกียรติยศ ชื่อเสียง และความภาคภูมิใจของตระกูล

และวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตนักรบของชาวญี่ปุ่น แนวคิดเกี่ยวกับดาบญี่ปุ่น ได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยที่ใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการกระทำของตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น หรือได้เห็นวิธีการต่อสู้ด้วยดาบญี่ปุ่น จึงถือได้ว่าเป็นการสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมผ่านสิ่งของเครื่องใช้ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน

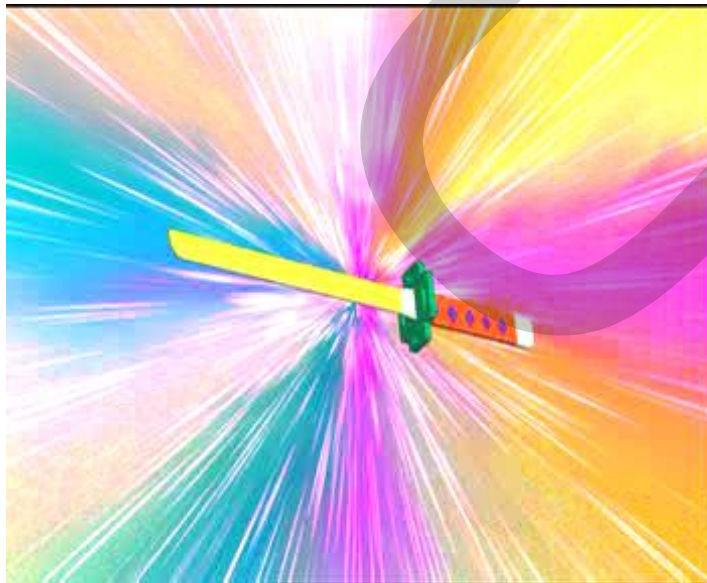
สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น โดราเอมอน ตอนพิเศษมีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับดาบญี่ปุ่น ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆและตอนอาณาจักรโฮงเหมียว



ภาพที่ 4.48 ภาพลักษณะการใช้ดาบญี่ปุ่นในการต่อสู้ของทหารนักรบ



ภาพที่ 4.49 ภาพลักษณะของดาบญี่ปุ่น (ที่ถูกรวบ) ที่มีคุณสมบัติ คือ ไม่หัก ไม่งอ ตัดได้ดี มีลักษณะโค้ง

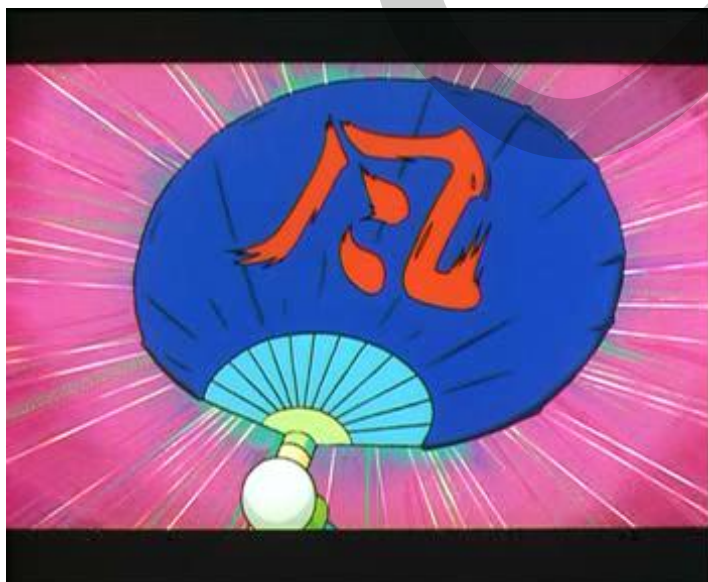


ภาพที่ 4.50 ภาพลักษณะรูปร่างดาบญี่ปุ่น ที่มีคุณสมบัติ คือ ไม่หัก ไม่งอ ตัดได้ดี มีลักษณะโค้ง

1.4.9 พัดญี่ปุ่น

พัดญี่ปุ่นหรือในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า อุจิวะ (うちわ) สามารถบอกถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นของการเริ่มต้นของฤดูร้อนและเทศกาลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลฮินะ มัตสึริ (เทศกาลวันเด็กผู้หญิง) เทศกาลแข่งขันซูโม่ประจำปี ซึ่งจะเริ่มกันในเดือนมีนาคม การหาพัดสวยๆ เดินพัด ออกงาน เทศกาลจึงเป็นเรื่องฮิตหน้าฤดูร้อน รวมไปถึงศิลปะวัฒนธรรมที่เขียนบนพัดที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรม อารยธรรมของญี่ปุ่น โดยส่วนใหญ่มักจะเขียนเป็นคำอักษรญี่ปุ่น เกี่ยวกับการอวยพร ให้โชค หรือเป็นภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ ชาวญี่ปุ่นจะเริ่มใช้พัดเมื่อถึงฤดูร้อน ดังนั้นพัดญี่ปุ่นสามารถบอกถึงฤดูกาลของญี่ปุ่น และถือได้ว่าพัดญี่ปุ่นเป็นภาพตัวแทนวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นด้านหนึ่งที่ผ่านมาทางวัตถุ เครื่องมือเครื่องใช้ (วิกิพีเดีย สารานุกรมออนไลน์, 2550:3 เมษายน)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอสอดแทรกพัดญี่ปุ่น ปรากฏอยู่ในตอนตำนานสุริยกษัตริย์และตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม



ภาพที่ 4.51 ภาพลักษณะพัดญี่ปุ่น ที่มีเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นจะมีการเขียนคำอักษรญี่ปุ่นอยู่บนตัวพัด



ภาพที่ 4.52 ภาพลักษณะพัดญี่ปุ่นอีกแบบหนึ่ง ที่มีเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นจะมีการเขียนคำอักษรญี่ปุ่นอยู่บนตัวพัด



ภาพที่ 4.53 ภาพลักษณะการใช้พัดญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.54 ภาพการใช้พัดญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นจะเริ่มใช้พัดเมื่อถึงฤดูร้อน





ภาพที่ 4.55 ภาพลักษณะการใช้พัดโบกเพื่อคลายร้อน

1.4.10 ตุ๊กตาแมววัด

ตุ๊กตาแมววัด (Maneki Neko) คนญี่ปุ่นเชื่อกันว่าตุ๊กตาแมววัดจะทำให้ค้าขายได้ผลดี ทำให้ร้านขายของญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักตั้งตุ๊กตาแมววัดไว้หน้าร้าน ลักษณะเป็นตุ๊กตาแมวอยู่ในท่านั่ง โดยขาหน้าข้างใดข้างหนึ่งยกขึ้นเหมือนการกวักเรียกลูกค้าและเงินทอง

ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความเชื่อว่า ตุ๊กตาแมววัด เป็นสิ่งนำโชค กวักเงินกวักทอง เรียกลูกค้า ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนก็เช่นเดียวกัน จากการศึกษาพบว่าความเชื่อนี้ได้ถูกสอดแทรกเข้ามาในการดำเนินเรื่องราว ที่ต้องการสื่อความหมายเป็นเครื่องรางที่ใช้เรียกลูกค้าเข้าร้าน โดยเฉพาะจากที่เป็นตลาดย่านค้าขาย(ซไมพร สุขสัมพันธ์,2541:108)



ภาพที่ 4.56 ภาพลักษณะความเชื่อเกี่ยวกับตุ๊กตาแมววัด

ที่พ่อค้า ที่วางบนหิ้ง (ลูกศรชี้) เพื่อค้าขายดี



ภาพที่ 4.57 ภาพลักษณะตุ๊กตาแมวแก้ว ที่เป็นแสดงความเป็นญี่ปุ่นด้านความเชื่อเครื่องราง

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ปรากฏการสอดแทรกตุ๊กตาแมวแก้วอยู่ เฉพาะในตอนอาณาจักรโฮ่งเหมียว โดยมีลักษณะของตุ๊กตาแมวแก้วมือแก้วขา ซึ่งความหมายของความเป็นญี่ปุ่น หมายถึง โชคลาภ เงินทอง จึงมักปรากฏภาพตุ๊กตาแมวแก้วมือแก้วขาอยู่ในร้านค้าขายของต่างๆ ของญี่ปุ่น แต่ถ้าตุ๊กตาแมวแก้วมือแก้วซ้าย จะมีความหมายของความเป็นญี่ปุ่น คือ โชคดีด้านการงาน และความรัก

1.4.11 อุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่

ประเทศญี่ปุ่น ถือได้ว่า เป็นประเทศที่ผลิตคิดค้นวัตถุอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ อยู่เสมอ มีการพัฒนาการของการประดิษฐ์ คิดค้นอุปกรณ์เทคโนโลยี จนกลายเป็นวัฒนธรรมด้านหนึ่งของความเป็นญี่ปุ่นที่เป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ นั้นได้ปรากฏการสอดแทรกการนำเสนอวัตถุ อุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัย อย่างชัดเจน โดยปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นฉากประกอบเรื่องราว เพื่อแสดงให้เห็นเหตุการณ์ สภาพชีวิตความเป็นอยู่ ของตัวละคร และปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นอุปกรณ์ของใช้เครื่องมือผ่านการกระทำต่างๆ ของตัวละคร

1.4.11.1 รถไฟฟ้า

รถไฟฟ้าเป็นการเดินทางขนส่งมวลชนที่เป็นนิยมนักมากในประเทศไทยญี่ปุ่น เพราะด้วยการทำงานที่ต้องแข่งขันกับเวลา คนญี่ปุ่นจึงชอบเดินทางด้วยรถไฟฟ้า โดยเฉพาะพื้นที่เมืองใหญ่แทบทุกเมืองไม่ว่าจะเป็นเขตเมืองและชานเมือง เช่น โอซากา ฮิโรชิม่า โตเกียว ต่างก็มีระบบการขนส่งมวลชนที่ใช้รถไฟฟ้าเป็นการคมนาคมสายหลัก ทั้ง บนดิน ใต้ดิน และลอยฟ้า เพื่อสำหรับบริการประชาชน โดยเฉพาะเมืองโตเกียว ของประเทศญี่ปุ่นนับว่าเป็นเมืองแรกในเอเชียและอันดับที่ 5 ของโลก รองจากเมืองนิวยอร์ก ลอนดอน ปารีสและมอสโก ที่มีวางระบบคมนาคมด้านรถไฟฟ้า ใต้ดินและถูกใช้เป็นการคมนาคมสายหลักของเมือง (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น ,2550:123)

รถไฟฟ้าถือได้ว่าเป็นภาพตัวแทนความญี่ปุ่นด้านวัตถุอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพราะรถไฟฟ้าญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และเป็นที่รู้จักกันทั่วไป โดยเฉพาะ รถไฟ ชินกันเซน หรือรถไฟหัวกระสุน รถไฟฟ้าความเร็วสูง ที่สำหรับ การเดินทางข้ามจังหวัดหรือเขตที่อยู่ห่างไกลกันมากๆ

ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกลักษณะของรถไฟฟ้า ปรากฏในลักษณะเป็นฉากประกอบเรื่องราว โดยปรากฏในตอนมหัศจรรย์แห่งสายลมและตอนอาณาจักรโอ่งเหมียว



ภาพที่ 4.58 ภาพลักษณะขบวนรถไฟฟ้า (ลูกศรชี้)

ระบบขนส่งมวลชนของญี่ปุ่น ที่คนญี่ปุ่นนิยมในการเดินทาง



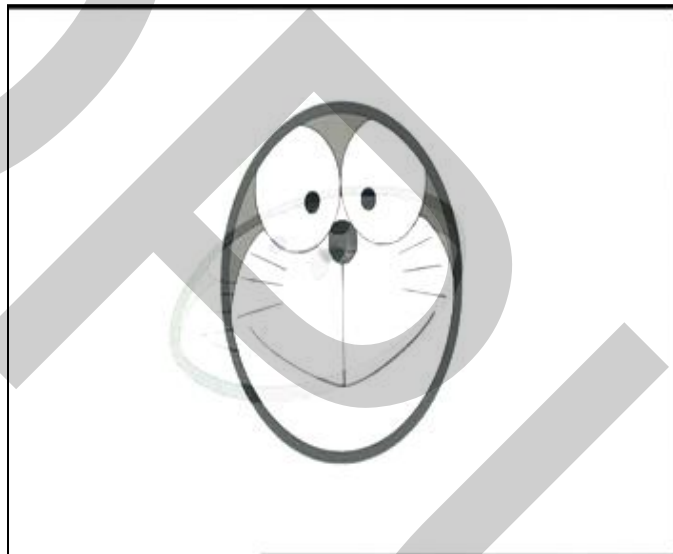
ภาพที่ 4.59 ภาพลักษณะตัวขบวนรถไฟ

1.4.11.2 หุ่นยนต์

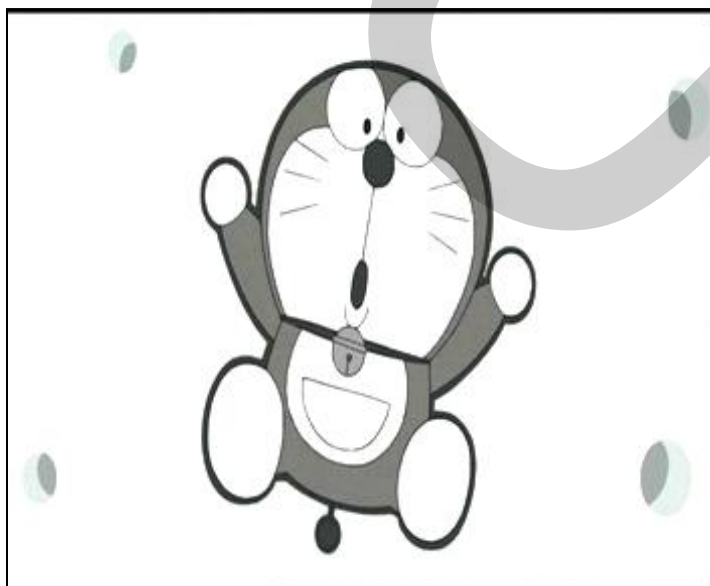
หุ่นยนต์ เป็นเทคโนโลยีทางด้านวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ที่นักวิทยาศาสตร์พยายามคิดค้นประดิษฐ์เพื่อสร้างหุ่นยนต์ในการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือ ในการผ่อนแรงจากงานที่ทำ หรือช่วยในการปฏิบัติงานที่ยากลำบากเกินขอบเขตความสามารถ ของมนุษย์ เช่น การสำรวจทางด้านวิจัยในพื้นที่เสี่ยงอันตราย การทำงานด้านอุตสาหกรรมที่มีอันตรายต่อมนุษย์ และการให้ความบันเทิงด้านต่างๆ

โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น ที่ถือว่าเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญมากในการประดิษฐ์คิดค้นในการสร้าง หุ่นยนต์ ทั้งในภาครัฐและเอกชนในการพยายามสร้างหุ่นยนต์ เพื่อเข้ามามีบทบาทความสำคัญในด้านต่าง ๆ เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตของมนุษย์ ผนวกกับ แนวคิด ความคิดของคนญี่ปุ่นที่ถือว่า หุ่นยนต์เป็น เรื่องราว จินตนาการของมนุษย์ จึงมักจะเห็นเรื่องราวเกี่ยวกับหุ่นยนต์ถูก ถ่ายทอดผ่านเรื่องแต่งต่างๆ ซึ่งปรากฏใน นิยายวิทยาศาสตร์ การ์ตูน และ ภาพยนตร์ของญี่ปุ่น อยู่เสมอ (ชุติมา ฐนุธรรมทัศน, 2546:91)

เช่นเดียวกับ ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่มีการสอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับ หุ่นยนต์ ปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นตัวแสดงตัวละครหลัก คือ ตัวโดราเอมอน ในเรื่องถือว่าเป็น หุ่นยนต์ที่มาจากโลกอนาคต เพื่อมาช่วยเหลือโนบิตะ (โดยที่โดราเอมอนเป็นหุ่นยนต์ที่มีลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่ถูกออกแบบด้วยลายเส้นและรูปร่างลักษณะทรงกลมคล้ายกับ สัญลักษณ์ของดวงอาทิตย์ที่เปรียบเสมือนตัวแทนคนญี่ปุ่นที่คนญี่ปุ่นเชื่อกันว่าเกิดมาจากเทพเจ้า พระอาทิตย์ – ผู้วิจัย) ที่ปรากฏอยู่ในทุกตอนของภาพยนตร์โดราเอมอน ตอนพิเศษ และปรากฏ อยู่ในลักษณะเป็นตัวแสดงประกอบในเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์



ภาพที่ 4.60 ภาพลักษณะรูปใบหน้าโดราเอมอน ที่มีลักษณะกลมคล้ายกับดวงอาทิตย์



ภาพที่ 4.61 ภาพลักษณะหุ่นยนต์ จากตัวละครโดราเอมอน สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมของอุปกรณ์สมัยใหม่



ภาพที่ 4.62 ภาพลักษณะหุ่นยนต์ต่างๆ ที่เป็นวัฒนธรรม ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัตถุอุปกรณ์เครื่องใช้สมัยใหม่

2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ

กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านการสื่อสารแบบอวัจนภาษาและมีลักษณะของวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะของภาพตัวแทนที่มีลักษณะที่เป็นไม่ใช่วัตถุ จับต้องไม่ได้ ไม่สามารถสัมผัสได้ และนำเสนอในลักษณะการสื่อสารที่ไม่ได้สื่อด้วยภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ค่านิยม กิริยา มารยาท เป็นต้น ซึ่งภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่

2.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการพักผ่อน

- 2.2 ภาพตัวแทนความญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการแสดงออกทางอารมณ์ กิริยา และสื่อ
- 2.3 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมมารยาททางสังคม
- 2.4 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมและความเชื่อในสังคมญี่ปุ่น

2.1. ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการพักผ่อน

สำหรับภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการพักผ่อนจะเกี่ยวกับลักษณะการพักผ่อน วิธีการจัดเวลาในการพักผ่อน อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้สำหรับการพักผ่อนของคนญี่ปุ่นที่ปรากฏสอดแทรกในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ซึ่งได้แก่

2.1.1 การอาบน้ำและอ่างอาบน้ำ

การอาบน้ำและอ่างอาบน้ำ นับว่าเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นความเป็นญี่ปุ่นที่เด่นชัดประการหนึ่งในด้านวัฒนธรรมของการพักผ่อน และมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วไป ชาวญี่ปุ่นจะใส่น้ำอุ่นให้เต็มอ่างอาบน้ำแล้วลงไปแช่นานๆ ด้วยชาวญี่ปุ่นที่นิยมอาบน้ำร้อน เพราะประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีอากาศหนาวจัดในฤดูหนาว นอกจากนั้นยังช่วยคลายความเหนื่อยล้าได้อีกด้วย

การอาบน้ำและอ่างอาบน้ำ สิ่งปรากฏเกี่ยวกับความเป็นญี่ปุ่น คือ ความเป็นสาธารณะที่ครอบคลุมอยู่ในบ้าน เพราะตามธรรมเนียมญี่ปุ่น เจ้าของบ้านจะเชิญให้แขกอาบน้ำด้วย สามารถใช้อ่างอาบน้ำได้ตามสะดวกและเป็นสาธารณะ ไม่ใช่ที่ส่วนตัว ในบ้านญี่ปุ่นจะมีการแบ่งห้องส้วมออกจากห้องน้ำ และในห้องน้ำก็จะแบ่งเป็นส่วนที่ล้างตัวและที่ตั้งอ่างอาบน้ำ ซึ่งคนญี่ปุ่นจะล้างตัวให้สะอาดก่อนที่จะลงไปแช่น้ำร้อนในอ่างอาบน้ำ แม้บ้านจะต้องต้มน้ำในอ่างอาบน้ำให้ร้อนและเชิญให้แขกอาบน้ำก่อน หลังจากนั้นผู้นำหรือเจ้าของบ้านจะอาบน้ำ และผู้ชายจะอาบน้ำด้วยกัน โดยไม่มีการเปลี่ยนน้ำใหม่ โดยผู้หญิงจะอาบน้ำเป็นอันดับหลังสุด เพราะผู้หญิงนั้นเปรียบเสมือนเป็นผู้ครอบครองพื้นที่ภายในและแนวหลัง ตามวัฒนธรรมการแบ่งพื้นที่ภายใน-ภายนอก ดังที่กล่าวไว้แล้วในเรื่องบ้านไม้ (สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์, 2539:31-32)

ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนทั่วไป ในลักษณะที่เกี่ยวข้องอ่างอาบน้ำนั้น คือ ภาพโนบิตะใช้ประตูดุวิเศษ (ของวิเศษจาก โดราเอมอน เป็นประตูที่เปิดแล้วเราต้องการไปที่ไหนก็ได้) ไปหาชิซุโกะ แต่จะโผล่เจอชิซุโกะอาบน้ำอยู่เสมอ แต่สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน

ตอนพิเศษ ภาพที่ปรากฏความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมของการใช้อ่างอาบน้ำหรือการอาบน้ำ คือ ภาพชิซูกะอาบน้ำอยู่ในอ่างอาบน้ำ กำลังมีความสุขเพลิดเพลินในการแช่น้ำที่บ้านของตนเอง (จากตอนสามฮัตวินในจินตนาการ) เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นเป็นคนชอบอาบน้ำมากและจะมีความสุข เหมือนได้ผ่อนคลายความเครียดจากการดำเนินชีวิตด้วยการอาบน้ำแช่น้ำโดยเฉพาะการแช่น้ำในน้ำร้อน



ภาพที่ 4.63 ภาพลักษณะการอาบน้ำและแช่น้ำในอ่างอาบน้ำ เป็นการพักผ่อนอย่างของคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.64 ภาพลักษณะห้องอาบน้ำ ซึ่งในภาพจะเห็นอ่างอาบน้ำ อยู่ในห้องน้ำเพียงอย่างเดียวเพราะบ้านญี่ปุ่นจะแบ่งห้องส้วมออกจากห้องน้ำ

แต่สำหรับบ้านที่ไม่มีอ่างอาบน้ำหรือห้องอาบน้ำ คนญี่ปุ่นก็จะอาบน้ำแช่ตัวในที่อาบน้ำสาธารณะที่เรียกว่า เซ็นโต (Sentoo) หรือเรียกชื่อหนึ่งว่า โอะ ฟุโรยะซะ ซัง (O-furoya-san) เป็นสถานที่อาบน้ำสาธารณะที่คนญี่ปุ่นจะต้องจ่ายค่าธรรมเนียมในการใช้บริการ ในตอนเย็นจะเห็นคนญี่ปุ่นจำนวนมากถือผ้าเช็ดตัว สบู่ แชมพู มีดโกน ฯลฯ เดินทางไป-กลับระหว่างบ้านกับที่อาบน้ำสาธารณะ เซ็นโต

วัฒนธรรมการปฏิบัติกรอาบน้ำที่เซ็นโต ผู้ชายจะเดินเข้าเซ็นโตทางช่องทางเข้าสำหรับผู้ชาย ส่วนผู้หญิงเดินเข้าทางช่องทางเข้าสำหรับผู้หญิง โดยต้องถอดรองเท้าออกก่อนเข้า พร้อมทั้งจ่ายค่าธรรมเนียมให้กับผู้ดูแลที่บันได (Bandai : บันไดเป็นคำเรียกของญี่ปุ่นที่แปลว่า ที่นั่งของผู้ดูแล) ที่ทางเข้าห้องแต่งตัว สำหรับผู้ที่ต้องการสระผมด้วยจะต้องจ่ายค่าธรรมเนียมการสระผมเพิ่มเติม เมื่อจ่ายค่าธรรมเนียมเรียบร้อยแล้วผู้ให้บริการก็จะถอดเสื้อผ้าและวางเครื่องใช้ไว้ในตู้ล็อกเกอร์หรือตะกร้าผ้า หลังจากถอดเสื้อผ้าแล้วก็เข้าไปในห้องอาบน้ำพร้อมด้วยสิ่งของจำเป็นสำหรับการอาบน้ำ เช่น ผ้าถูตัว สบู่ แชมพู มีดโกน เป็นต้น (ปราณี จงสุริตธรรมและแสวง จงสุริตธรรม,2541:50)

ก่อนจะก้าวลงในอ่างอาบน้ำจะต้องล้างตัวให้สะอาด โดยใช้อ่างดักน้ำตักน้ำอุ่นจากอ่างใหญ่มาทำความสะอาดตัว เพื่อไม่ให้ น้ำในอ่างอาบน้ำสกปรก แล้วจึงแช่ตัวในอ่าง เพื่อให้ร่างกายอบอุ่น ผ่อนคลายตามสบาย และเมื่อร่างกายอบอุ่นแล้ว ให้ก้าวออกจากอ่างไปยังบริเวณที่ล้างตัว ซึ่งมีฝักบัวน้ำร้อนและเย็นเรียงอยู่เป็นแถว นั่งบนม้านั่ง เพื่อถูสบู่ที่ฝักขนหนูแล้วทำความสะอาดร่างกายจากนั้นล้างสบู่ออกโดยใช้อ่างรดน้ำอุ่นใส่ตัว สามารถสระผมและโกนหนวดได้ตามต้องการ หลังจากท้ายสุด ไปแช่ตัวในอ่างอาบน้ำให้อบอุ่นอีกครั้ง ซึ่งส่วนใหญ่คนญี่ปุ่นจะชอบเพลิดเพลินกับการแช่น้ำอุ่นในช่วงนี้ และเมื่อออกจากอ่างอาบน้ำจึงใช้น้ำอุ่นรดตัวหรือล้างตัวด้วยน้ำอุ่นจากฝักบัวในบริเวณที่ล้างตัว แล้วจึงบิดผ้าขนหนู เช็ดตัวให้แห้งพอประมาณ ออกจากห้องอาบน้ำไปยังห้องแต่งตัว เช็ดตัวด้วยผ้าขนหนูผืนใหม่ให้แห้งสนิทแล้วแต่งตัว สำหรับเซ็นโต บางแห่งจะมีเครื่องนวดหรือเครื่องเป่าผม เป็นแบบหยอดเหรียญไว้คอยบริการ แต่งตัวให้เรียบร้อยแล้วกลับบ้าน

ซึ่งในอดีตนั้นเซ็นโต ผู้ชายและผู้หญิงสามารถอาบน้ำด้วยกันได้ แต่ปัจจุบัน เซ็นโต จะแบ่งห้องอาบน้ำ รวมทั้งห้องแต่งตัวแยกจากกันเป็นส่วนของผู้ชายและผู้หญิงอย่างเป็นทางการ เป็นสัดส่วน เด็กเล็กอาจเข้าอาบน้ำกับผู้ใหญ่ผู้ปกครองเพศตรงข้ามที่พามาได้ตามแต่สะดวก (ปราณี จงสุริจิตธรรมและแสวง จงสุริจิตธรรม,2541:50)

สิ่งที่ปรากฏให้เห็นถึงการอาบน้ำแบบเซ็นโต ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ คือ พฤติกรรมของคนญี่ปุ่นในการอาบน้ำแช่น้ำในบ่อน้ำพุร้อนที่เปรียบเสมือนที่อาบน้ำสาธารณะ ภายที่โดราเอมอน โนบิตะและชิซุโกะ ลงแช่น้ำพุร้อนจากเหมืองมังกร ที่ปรากฏในตอนสามอัศวิน ในจินตนาการ โดยที่โดราเอมอนและโนบิตะรีบแก้ผ้า เพื่อที่จะลงแช่น้ำร้อนจากบ่อน้ำพุร้อน เพื่อต้องการผ่อนคลาย เพลิดเพลินและมีความสุขในการแช่น้ำ เห็นได้จากบนสนทนา

โดราเอมอน : โนบิตานิยน (ชื่อเรียกโนบิตะ) น้ำอุ่นดีจังเลย

โนบิตะ : จริงเหรอ จริงๆ ด้วย สบายใจจัง

โดราเอมอน : รู้สึกเหมือนพินกินชิพอีกครั้งหนึ่ง



ภาพที่ 4.65 ภาพลักษณะอาบน้ำแช่น้ำในบ่อน้ำพุร้อนหรือที่อาบน้ำสาธารณะ เช่น โตะ ในภาพจะเห็น โดราเอมอนเอาผ้าขนหนูไว้บนศีรษะ เพื่อผ่อนคลายและความสะดวกในการถูตัว เช็ดหน้า ซึ่งเปรียบเสมือนภาพตัวแทนคนญี่ปุ่นที่จะมีลักษณะพฤติกรรมแบบนี้ในการอาบน้ำในที่ สาธารณะของญี่ปุ่น

ในฉากที่ชิซูกะลงแช่น้ำพุร้อนคนเดียว หลังจากที่โนบิตะและโดราเอมอนนำน้ำพุไปอาบน้ำ ให้แก่ซุเนโอะและไจแอนท์ เพื่อหายจากการกลายเป็นหิน จากที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าเมื่อก่อน ผู้ชาย กับผู้หญิงสามารถอาบน้ำ แช่น้ำ ในที่อาบน้ำสาธารณะได้ แต่ปัจจุบันไม่สามารถทำได้ ในเรื่อง ชิซูกะ โคะจะต้องปลอมตัวเป็นอัครวิญผู้ชาย โดยที่โนบิตะและโดราเอมอนไม่รู้ คิดว่าเป็นอัครวิญผู้ชาย เหมือนกัน จึงชวนลงแช่น้ำพร้อมกัน แต่ชิซูกะ ปฏิเสธ แต่พอโนบิตะและโดราเอมอนขึ้นจากการ แช่น้ำ ชิซูกะจึงลงแช่น้ำ (ถึงแม้ว่าในเรื่องจะนำเสนอเป็นลักษณะการเงินอายุของผู้หญิง แต่ถ้า เปรียบความหมายเพิ่มจะเห็นว่าเป็นเรื่องของบทบาทระหว่างเพศ ที่เพศหญิงจะต้องแนวหลัง ตาม การรับรู้พื้นที่มิติ ที่กล่าวแล้วในเรื่องบ้านไม้ญี่ปุ่น) ในบทสนทนาจะเห็นได้ว่าชิซูกะ ถึงแม้ว่าจะ แช่น้ำต่อจากโนบิตะและโดราเอมอน ก็ไม่รู้สึกรู้ว่าน้ำในบ่อน้ำพุร้อนมีความสกปรก แต่กลับมี ความรู้สึกผ่อนคลาย เพลินเพลินในการแช่อาบน้ำ

ชิชูโกะ : เอ๊ๆ มีความสุขจังเลย ไม่ได้อาบน้ำก็วันแล้ว สะเนี่ย



ภาพที่ 4.66 -4.67 ภาพลักษณะการแช่น้ำอาบน้ำ

นอกจากนี้ ในประเทศญี่ปุ่นมีการสำรวจงานวิจัยของโอริกอน ที่สำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,000 คน เพื่อค้นหาพฤติกรรมที่ชาวญี่ปุ่นนิยมทำกันเวลาแช่อ่างอาบน้ำ ซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของครอบครัวชาวญี่ปุ่น ซึ่งผลจากการพบว่ากิจกรรมยอดนิยมที่ชาวญี่ปุ่นทำระหว่างแช่น้ำหรืออาบน้ำ คือ 1.ร้องเพลง 19.9% 2.นวดตัวเอง 19.8% 3.นอนยืดตัวเต็มที่ 11.2% 4.อ่านหนังสือหรือการ์ตูน 8.9% 5.ฟังเพลง 8.6% 6.คุยโทรศัพท์ 4.5% 7.ฟังวิทยุ 2.9% 8.ดูหนังหรือทีวี 2.6% 9.เล่นเกม 1.3% 10.กินอาหาร 0.9% (www.life.oricon.co.jp,2550:4 เมษายน)

ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ จะพบว่าทุกครั้งที่นำเสนอภาพแช่น้ำหรืออาบน้ำของชิซุกะ ตัวละครชิซุกะจะต้องร้องเพลงทุกครั้งเวลาที่ได้แช่น้ำหรืออาบน้ำ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมของชาวญี่ปุ่นเวลาที่แช่น้ำหรืออาบน้ำ จะเป็นการผ่อนคลาย ความเครียดและต้องการพักผ่อนอย่างเต็มที่ จากสภาพสังคมที่กดดัน ที่ต้องเอาจริงเอาจังในการทำงาน

2.1.2 การร้องเพลงหรือการร้องคาราโอเกะ

การร้องเพลงหรือการร้องคาราโอเกะ ถือว่าเป็นการพักผ่อนอีกประเภทหนึ่งที่ชาวญี่ปุ่นนิยมกันมาก คาราโอเกะ เป็นคำญี่ปุ่นที่แปลความหมายตรงตัวว่า ดนตรีออเคสตรา (Orchestra) ที่ว่างเปล่า เป็นดนตรีประกอบซึ่งไม่มีเสียงร้องของบทเพลงหรือศิลปินนักร้อง หรือ ที่เรียกกันในภาษาญี่ปุ่นว่า “ดนตรีลบนึง” มีการใช้ไมโครโฟนร้องเพลงที่นิยมคลอไปกับทำนองดนตรี

ปัจจุบันการพักผ่อนผ่อนคลายด้วยการร้องเพลงหรือร้องคาราโอเกะเป็นที่นิยมกันมากในสถานที่บันเทิง เช่น ในที่คลับ หรือที่บ้าน และในงานสร้างสรรค์โดยทั่วไปในญี่ปุ่น สถานที่คลับต่าง ๆ ที่มีบริการคาราโอเกะ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สมาชิกพบปะกัน และสนุกกับการร้องเพลงคาราโอเกะ และมีอยู่ทั่วไปตามเมืองต่างๆ ของญี่ปุ่น กลายเป็นวัฒนธรรมการพักผ่อนที่เป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของสังคม (ชไมพร สุขสัมพันธ์,2541:157)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ปรากฏวัฒนธรรมการพักผ่อนด้วยการร้องเพลงและการร้องคาราโอเกะ คือ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ เป็นตอนที่ไจแอนท์ได้เอาของวิเศษของโดราเอมอน (เครื่องทำความฝัน) ไปใช้เพื่อสร้างความฝันในการเป็นนักร้องของตนเอง



ภาพที่ 4.67 ภาพลักษณะการพักผ่อนด้วยการร้องเพลง



ภาพที่ 4.68 ภาพลักษณะการร้องเพลงผ่อนคลายพักผ่อน เป็นการพักผ่อนอย่างของคนญี่ปุ่น

2.1.3 การพักผ่อนหย่อนใจแบบต่างๆ

การพักผ่อนในสังคมญี่ปุ่นมีความสำคัญมาก เพราะด้วยสภาพสังคมญี่ปุ่นที่มีความเครียด ความกดดันในการทำงาน การเรียน การใช้ชีวิตประจำวัน ในอดีตวัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจของคนญี่ปุ่นจะเป็นสิ่งเพลิดเพลินตามประเพณีท้องถิ่น เช่น การไปเที่ยววัด การแช่น้ำแร่ การแช่น้ำพุร้อน การไปคุมทสพ หรือ แม้แต่การฟังนิทานตลก แต่ในปัจจุบันคนญี่ปุ่นจะพักผ่อนด้วยการนอน การดูโทรทัศน์ การดื่มเหล้าดื่มเบียร์ การเล่นไพ่บนกระโจม การเล่นปาจิงโกะ (ปาจิงโกะ คือ เกมลูกเหล็กแบบตั้ง บนกระดานมีแผงเข็มหมุด เครื่องกีดขวาง และรู เป้าหมายของเกมก็

คือ การทำให้ลูกเหล็กผ่านเครื่องคิดขวางต่าง ๆ เพื่อเข้าไปในรู เมื่อลูกเหล็กผ่านเข้าไปในรูได้ ลูกเหล็กจำนวนหนึ่งจะไปหลอมมาเป็นรางวัลผู้เล่นสามารถนำลูกเหล็กเหล่านั้นไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินรางวัลได้) และการร้องเพลงหรือการร้องคาราโอเกะ ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกปรากฏลักษณะของวัฒนธรรมการพักผ่อนต่างๆ ผ่านการกระทำของตัวละครต่างๆ ในเรื่อง(สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:154)

โดยเฉพาะการพักผ่อนด้วยการนอน ที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครอย่างโนบิตะที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยอาหรับราตรี ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ และตอนมหัศจรรย์แห่งสายลม

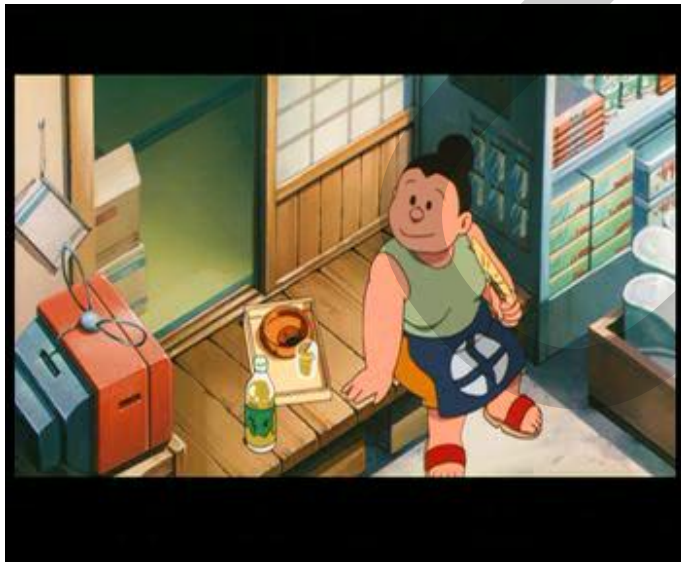


ภาพที่ 4.69 ภาพลักษณะการพักผ่อนของชาวญี่ปุ่นในปัจจุบัน เช่น การนอนหลับ การดูทีวี

ส่วนการพักผ่อนในรูปแบบอื่นที่นอกเหนือจากการนอน ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ได้แก่ การดื่มเหล้าเบียร์ ที่ปรากฏอยู่ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ เป็นลักษณะสอดแทรกผ่านตัวละคร พ่อโนบิตะที่ดื่มเบียร์เพื่อผ่อนคลายความเครียดระหว่างทานอาหารร่วมกับครอบครัว



ภาพที่ 4.70 ภาพการพักผ่อนด้วยการดื่มห้ำเบียร์ เป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่น
สำหรับการพักผ่อนด้วยการดูโทรทัศน์ ปรากฏอยู่ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆและตอน
มหัศจรรย์แห่งสายลม ส่วนการพักผ่อนด้วยการเล่นไพ่บนกระโจมและการเล่นปาจิงโกะ ไม่มีการ
สอดแทรกหรือปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน



ภาพที่ 4.71 ภาพลักษณะการพักผ่อนด้วยการดูโทรทัศน์ เป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่น

2.2 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการแสดงออกทางอารมณ์ กริยาและสื่อ

ความหมาย

การแสดงออกทางอารมณ์ ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของสังคมนั้นๆ เพราะถึงแม้ว่าแต่ละสังคมจะมีวัฒนธรรมของการแสดงออกทางอารมณ์ที่มีลักษณะเหมือนกันแต่สื่อความหมายแตกต่างกัน เช่นเดียวกับสังคมญี่ปุ่น ที่มีวัฒนธรรมการแสดงออกทางอารมณ์และสื่อความหมายในลักษณะเฉพาะตัวที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นภายในสังคม

2.2.1 การร้องไห้

ความเป็นญี่ปุ่นประการหนึ่งที่เด่นชัดด้านการแสดงออกทางอารมณ์ คือ การร้องไห้ที่แสดงออกด้วยความดีใจ การร้องไห้ด้วยเหตุผลนี้ เป็นลักษณะที่เด่นชัดของคนญี่ปุ่น เพราะเป็นการแสดงออกของความรู้สึกที่ไม่ใช่ความอ่อนแอ ดังนั้นเมื่อเราเห็นคนญี่ปุ่นร้องไห้ นั้นอาจจะไม่ได้หมายความว่าเขาจะโศกเศร้า แต่เขากำลังมีความสุขอย่างมากก็เป็นได้ เพราะพฤติกรรมการแสดงออกทางอารมณ์ของคนญี่ปุ่นเวลาดีใจ มีความสุขมาก ๆ ก็แสดงออกด้วยการร้องไห้ ยิ่งร้องไห้มากจนน้ำตาท่วมมากเท่าไร ก็ยิ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ร้องไห้นั้นมีความยินดีและเกิดความปิติอย่างสุดซึ้ง ซึ่งเราจะเรียกน้ำตาลักษณะนี้ว่า ยูเรชินะกิ (Ureshinaki) น้ำตาแห่งความสุข (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541:151)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โคราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกลักษณะความเป็นญี่ปุ่นด้านการแสดงออกทางอารมณ์ที่เรียกว่า ยูเรชินะกิ (Ureshinaki) น้ำตาแห่งความสุข ผ่านตัวละครต่างๆ โดยปรากฏอยู่ในตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์

เป็นตอนที่โนบิตะ โคราเอมอนและเพื่อนๆ ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ แล้วเห็นความรักระหว่างแม่ลูก ของ โบโกะกับจะนูที่มีต่อแม่ หลังจากที่ต้องพลัดพรากและเข้าใจผิดต่อกันมาปรับความเข้าใจแล้วเจอกันสายสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกก็แสดงออกทำให้ โนบิตะ โคราเอมอนและเพื่อนๆ เกิดความซาบซึ้งใจมากที่ได้เห็นจึงร้องไห้แสดงความรู้สึกออกมา แล้วเมื่อกลับมาสู่โลกปัจจุบัน เกิดความรู้สึกความรักความคิดถึงที่มีต่อแม่ของตนเอง โนบิตะจึงรีบไปหาแม่พร้อมๆ กับร้องไห้ด้วยความดีใจอย่างมากจนถึงน้ำตาไหลท่วมและสวมกอดแม่อย่างแน่น รวมทั้งโคราเอมอนที่มีความรู้สึกเช่นเดียวกัน โดยที่โคราเอมอนถึงแม้ว่าจะไม่ใช่มนุษย์ และไม่ได้มีพ่อแม่หรือเกิดมาจากครอบครัว โนบิตะ แต่โคราเอมอนก็รู้สึกถึงความรักของแม่โนบิตะที่มีต่อตนเอง จนสามารถ

ร้องไห้ด้วยความสุข ที่แม่โนบีตะรักโคราเอมอนเปรียบเสมือนเป็นลูกของตนเอง ซึ่งนอกจากมีลักษณะการสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านพฤติกรรมของตัวละคร แล้ว ยังปรากฏผ่านบทสนทนาของตัวละครในเรื่องอีกด้วย

เสียงรีบวิ้งลงบันไดอย่างรวดเร็ว ตรงไปห้องครัว ที่แม่โนบีตะกำลังทำอาหารอยู่

โนบีตะ : “แม่ ครับ...”

แม่โนบีตะ : “มีอะไรหรือจ๊ะ โนบีตะ”

โนบีตะ : “แม่ ครับ...”

แม่โนบีตะ : “เอาอะไรหรือลูก”

โนบีตะ : “ไม่มีอะไรหรอกครับ แค่อยากอยู่ใกล้ๆ แม่เท่านั้นเองละ”

โนบีตะ : “พิลึกจังเลยนะ”

โคราเอมอน : “ดีจังเลยนะ ใครๆ ก็มีแม่”

แม่โนบีตะ : “พูดอะไรอย่างนั้นนะ โคราเอมอนก็เหมือนกับลูกของแม่นะ”

โคราเอมอน : “อือๆ (เสียงร้องไห้) ... คุณแม่ครับ”

โนบีตะ : “ร้องไห้เลยหรือ...”

โคราเอมอน : “คุณแม่ของ’มอน ”

แม่โนบีตะ : “วันนี้สองคนนี้เป็นอะไรไปนะ”

โนบีตะ : “ไม่มีอะไรซักหน่อยนี่”

โคราเอมอน : “อืม...ใช่ๆ ”

โนบีตะ โคราเอมอน : “ออิ..(เสียงหัวเราะ)”



ภาพที่ 4.72 ภาพลักษณะการสื่อความหมายด้วยอารมณ์การร้องไห้และการกอด



ภาพที่ 4.73 ภาพลักษณะการสื่อความหมายด้วยอารมณ์การร้องไห้



ภาพที่ 4.74 ภาพลักษณะสื่อความหมายด้วยอารมณ์ร้องไห้และการกอด



ภาพที่ 4.75 ภาพลักษณะการร้องไห้ โดยหลังน้ำตาแห่งความสุขหรือที่เรียกว่า ยูเรชินะกิ (Ureshinaki) ออกมาเพื่อแสดงความหมายทางอารมณ์ความปิติอย่างสุดซึ้ง

นอกจากนี้ในตอนตะลุยดาวต่างมิติและตำนานสุริยกษัตริย์ ก็ปรากฏการสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านการแสดงออกทางอารมณ์และสื่อความหมายโดยแสดงออกด้วยการร้องไห้ เช่นเดียวกัน และสื่อความหมายออกทางอารมณ์ด้านการดีใจ มีความสุข



ภาพ 4.78 ภาพการร้องไห้ สื่อความหมายคือใจ ไม่ใช่การเสียใจ
เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่น



ภาพ 4.79 ภาพการร้องไห้ที่สื่อความหมายถึงความดีใจ ซาบซึ้ง ไม่ใช่การเสียใจ

จากลักษณะตัวอย่างที่นำเสนอไปแล้ว แสดงให้เห็นถึงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมประการหนึ่งดังที่กล่าวไปแล้วว่า เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมของคนญี่ปุ่นที่เมื่อมีความสุข ดีใจนอกจากยิ้มหรือหัวเราะแล้ว พฤติกรรมอีกอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่นที่แสดงออกเวลาดีใจ มีความสุขมาก ๆ คือ การร้องไห้ ยิ่งร้องไห้มากจนน้ำตาท่วมมากเท่าไร ก็ยิ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ร้องนั้นมีความยินดีและเกิดความปิติยินดีอย่างสุดซึ้ง (เห็นได้จากภาพ 4.75 ภาพโดราเอมอนร้องไห้ดีใจที่มีแม่โนบิตะรัก โดราเอมอนเหมือนลูกแท้ๆ – จากตอนอาณาจักรหุ่นยนต์)

นอกจากนี้การร้องไห้ของคนญี่ปุ่นนั้น ยังสะท้อนให้เห็นถึงการแสดงความเห็นใจ หรือที่เรียกว่า โมรายนะกิ (Morainoki) การร้องไห้ลักษณะนี้เป็นการยอมรับกันโดยทั่วไป เพราะคนญี่ปุ่น

ถือว่าน้ำตา หมายถึงอารมณ์ที่สูงสุดของมนุษย์อย่างหนึ่ง คนที่ชอบร้องไห้หลังน้ำตาจึงเป็นคนที่มีความละเอียดอ่อน สามารถรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นได้มากกว่า เป็นผู้ที่มีความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น และเห็นใจผู้อื่น

ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษปรากฏการสอดแทรกลักษณะของการนำเสนอการร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki) ปรากฏในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ

เป็นตอนที่ชิซุกะ ใจแอนท์และซุเนโอะ เข้าร่วมประชุมกับสหพันธรัฐสวรรค์ โดยเป็นพยานฝ่ายโลกบนดิน เพื่อพิจารณากำจัดมนุษย์บนโลก โดยที่ทั้งชิซุกะ ใจแอนท์และซุเนโอะพูดไปร้องไห้ไป เพราะทุกคนต่างเห็นใจเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ที่ทำความผิดโดยไม่รู้ตัว เพียงแค่พวกมนุษย์คิดแต่เรื่องทำให้การดำรงชีพของพวกเขาตัวเองรุ่งเรือง จนลืมที่จะคิดถึงใจกับเรื่องรอบข้าง โดยมีบทสนทนาระหว่างตัวละครดังนี้

ศาลสวรรค์ : ตัวแทนมนุษย์โลก อาจมีอะไรจะพูดก็พูดได้เลย

ใจแอนท์ : อย่าล้อเล่นนะ มาพูดอยู่กับพวกเรา มนุษย์เป็นผู้ร้ายไปได้ (เริ่มร้องไห้หลังน้ำตา) โธ จะมาทำการกวาดล้างด้วยน้ำท่วมใหญ่แบบนี้ มันโหดร้ายเกินไปนะ ฉันไม่ยอม

ชาวสวรรค์ : เริ่มจากมนุษย์ ต่อจากสัตว์ทั้งหมดจะได้รับการคุ้มครอง ภายหลังแผนการสิ้นสุดก็จะกลับสู่พื้นโลกปลอดภัย

ซุเนโอะ : ถ้าอย่างนั้นบ้านของผม โรงเรียน ภัตตาคาร จะเป็นยังไงล่ะครับ จะให้อยู่ในที่ไม่มีอะไรเลยอย่างนั้นหรือ (พูดไปร้องไป)

ชาวสวรรค์ : บรรพบุรุษของเธอก็เคยอยู่ป่าอยู่เขาอยู่ถ้ำมาก่อน แค่นี้ไม่ได้หรือไง

ใจแอนท์ : จะให้พวกเราเป็นลิงเป็นค่าง หรือ อย่าพูดเล่นน่า ไม่ยอมหรือค่าง น่า ไม่ยอม

ชิซุกะ : ก็จริงอย่างที่พูดมาละค่ะ พวกเรามนุษย์ก็เพียงต้องการให้ตัวเองอยู่อย่างสุขสบาย ก็เลยไม่ได้สนใจสิ่งรอบข้างกันละค่ะ แต่ว่าจากนี้ไปมันจะไม่เป็นอย่างนั้นแน่ พวกคนที่รู้สึกถึงความสำคัญของธรรมชาติก็มีเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่นเดียวกัน กิจกรรมที่จัดขึ้นปกป้องโลกก็มีมากขึ้น ถึงอาจต้องใช้เวลาอยู่บ้าง แต่โปรดพิจารณาให้ดีขึ้นด้วยเถอะค่ะ (พูดไปร้องไห้ไป)



ภาพ 4.80 ภาพลักษณะการร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki)
เพื่อแสดงความเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน



ภาพ 4.81 ภาพลักษณะร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki) ที่เห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน



ภาพ 4.82 ภาพลักษณะร้องไห้แบบโมรายนะกิ (Morainoki) ที่รับรู้ความรู้สึกสงสารผู้อื่นมาก

2.2.2 การโค้ง

การโค้งเป็นการแสดงการทักทายขึ้นพื้นฐานระหว่างชาวญี่ปุ่นด้วยกัน ในทักทายในทำยีนจะยืนตรง ทำชิดกัน โค้งลำตัวส่วนบนลงแล้วก้มศีรษะ อาจจะก้มเพียงเล็กน้อยหรือก้มศีรษะท่ามุม 90 องศา ก็ได้ขึ้นอยู่กับระดับความสุภาพที่ต้องการแสดงออกมาว่ามากน้อยเพียงใด สำหรับเมื่อเวลานั่งก็สามารถทักทายกันได้ โดยเฉพาะการนั่งเสื่อทาตามิ จะทักทายในทำนั่งเสมอโดยนั่งนับพับเข่าลง ให้ก้นทับอยู่บนสันเท้าหรือท่าเทพธิดา แล้วโค้งตัวไปข้างหน้า วางมือสองข้างชิดกันที่บริเวณหน้าเข่าแล้วก้มศีรษะลงไป

นอกจากนี้การโค้งไม่ใช่เป็นการแสดงออกเพื่อทักทายเพียงอย่างเดียว คนญี่ปุ่นยังสื่อความหมายของการโค้งอีกประการหนึ่ง คือ การยอมรับผิด วัฒนธรรมความคิดเรื่องการรับผิดชอบของคนญี่ปุ่นนั้นเด่นชัดจนเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของความเป็นญี่ปุ่น เพราะเมื่อคนญี่ปุ่นรู้สึกผิดอย่างมากและต้องรับผิดชอบกับเรื่องที่กระทำ คนญี่ปุ่นจะขอโทษด้วยการก้มหัวขอโทษอย่างรู้ผิดจริงๆ บางครั้งเราจะเห็นคนญี่ปุ่นคุกเข่ากับพื้นเพื่อก้มหัวขอโทษ (ซไมพร สุขสัมพันธ์, 2541:152)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกลักษณะการโค้ง ในลักษณะนั่งโค้งเท่านั้นที่ปรากฏ ซึ่งอยู่ในตอนตะลุยอาหรับราตรี ตอนอาณาจักรเมฆและตอนสามอัศวินในจินตนาการ



ภาพที่ 4.83 ภาพลักษณะการนั่งโค้งแสดงการยอมรับผิด



ภาพที่ 4.84 ภาพลักษณะการแสดงความเคารพด้วยการนั่งโค้งต่อผู้มีอำนาจหรือ
อาวุโสกว่า เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่คนญี่ปุ่นให้ความเคารพผู้อาวุโสกว่า

จะเห็นได้ว่าการทักทาย แสดงความเคารพของคนญี่ปุ่นโดยทั่วไปจะไม่มีกรสัมผัสร่างกาย
ซึ่งกันและกันอย่างเด็ดขาด การสัมผัสมือจึงไม่ใช่วัฒนธรรมการทักทายของคนญี่ปุ่น ชาวญี่ปุ่นจะ
สัมผัสมือทักทายกันเฉพาะกรณีพิเศษเท่านั้น จึงไม่แปลกอะไรที่จะเห็นคนญี่ปุ่นยืนโค้งให้กัน
มากกว่าจะจับมือทักทายกัน

7.3 การนั่ง

ในการใช้ชีวิตทุกๆ ไปของคนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นที่บริษัทหรือโรงเรียนนั้นจะเป็นการนั่งนั่งเก้าอี้แบบสากลตะวันตก แต่กรณีที่อยู่ในบ้าน คนญี่ปุ่นจะปฏิบัติตามประเพณีนิยมคือมักจะนั่งบนเสื่อทาทามิหรือนั่งบนเบาะรองนั่งซาบุดง

สำหรับการนั่งบนเสื่อทาทามิที่ถูกต้องและนิยมกันมาก คือ การนั่งแบบเทพริดา (Seiza) เป็นท่านั่งพับเข่าให้เข่าอยู่ระดับที่เสมอกันวางก้นลงบนส้นเท้า นอกจากนี้คนญี่ปุ่นยังมีท่านั่งอีก 2 แบบ คือ ท่าซัดสมาธิ (Agura) เป็นท่านั่งที่ผู้ชายนิยมนั่ง และท่านั่งพับเพียบ (Yokosuwari) สำหรับผู้หญิง (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:51)

ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้สอดแทรกการนั่งผ่านการกระทำของตัวละครในเรื่อง ถือว่าเป็นความเป็นญี่ปุ่นด้านผลผลิตทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง โดยปรากฏอยู่ในตอน ตะลุยดาวต่างมิติ ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ตอนอัศวินแดนวิหค ตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลมและตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว



ภาพที่ 4.85 ภาพลักษณะนั่งแบบเทพริดา (Seiza) เป็นท่านั่งพับเข่าให้เข่าอยู่ระดับที่เสมอกันวางก้นลงบนส้นเท้า



ภาพที่ 4.86 ภาพลักษณะการนั่งทำซัดสมาธิ (Agura) เป็นทำนั้งนิยมสำหรับผู้ชาย

7.4 การแสดงความดีใจ – บันไซ

บันไซ (Banzai) เป็นอากัปกริยาแสดงความยินดีโดยยกมือขึ้นทั้ง 2 ข้างเหนือศีรษะเวลาที่
ได้รับชัยชนะหรือประสบโชคดี โดยส่วนมากจะร้องตะโกนว่า “บันไซ” พร้อมๆ กัน เป็นการ
ขอให้โชคดีหรือเป็นการแสดงความยินดีให้แก่คน นั้นๆ (ชไมพร สุขสัมพันธ์,2541:155)

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษปรากฏการสอดแทรกลักษณะกิริยาแสดงความดี
ใจ บันไซ อยู่ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ และตะลุยอาณาจักรเมฆ

เป็นตอนที่โนบิตะ โดราเอมอน และกลุ่มเพื่อน จะต้องต่อสู้พวกโคลัมบี้ แก๊งค์แมลงสาบ เพื่อ
ช่วยเหลือดาวต่างมิติของจิโปะ (เพื่อนใหม่ของโนบิตะที่ดาวต่างมิติ) และสามารถเอาชนะพวกโค
ลัมบี้ แก๊งค์แมลงสาบ ทุกคนจึงแสดงความดีใจ ต่างตะโกนว่า บันไซ



ภาพที่ 4.87 ภาพลักษณะการแสดงความดีใจหรือบันไซ เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่น

7.5 การเดิน

ในญี่ปุ่นนั้นมีการคมนาคมที่สะดวกและทันสมัย ทั้งคมนาคมทางบก , ทางน้ำ และทางอากาศ สำหรับคนญี่ปุ่นนิยมเดินทางสัญจรทางบกมากที่สุด ถึงแม้ว่าการเดินทางคมนาคมทางบกจะมีรถไฟฟ้าใต้ดิน รถไฟฟ้าความเร็วสูง ที่อำนวยความสะดวกให้บริการกับคนญี่ปุ่น แต่ถ้าการเดินทางไม่ไกล สามารถเดินได้ คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ก็นิยม เดิน มากกว่าใช้บริการรถไฟฟ้า คนญี่ปุ่นจะมีพฤติกรรมการเดินทางที่ค่อนข้างเดินเร็วมาก เพราะด้วยสภาพสังคมที่กดดันให้คนญี่ปุ่นต้องทำงานแข่งกันกับเวลา

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอสอดแทรกพฤติกรรมการเดินทางของคนญี่ปุ่นผ่านตัวละคร ปรากฏอยู่ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ บุกออณาจักรเมฆ ตอนสาม อัศวินในจินตนาการและตอนท่องอณาจักร โง่งเหมียว



ภาพที่ 4.88-4.89 ภาพลักษณะการเดินคนญี่ปุ่น
ซึ่งคนญี่ปุ่นนิยมใช้วิธีเดินเท้ามากที่สุดในการคมนาคมทางบกเพราะสะดวก
และประหยัด และมีลักษณะเดินเท้าเร็ว เพราะต้องแข่งขันกับเวลาเสมอ



ภาพที่ 4.90 ภาพลักษณะการเดินทางของคนญี่ปุ่นในยามเย็น ที่คนญี่ปุ่นเดินซื้อของในตลาด

2.3 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมมารยาททางสังคม

ญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นชนชาติที่มีวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ไม่เหมือนกับชาติอื่น มีความเป็นญี่ปุ่น โดยเฉพาะเรื่องของมารยาททางสังคมที่ถือว่าเป็นวัฒนธรรม ประการหนึ่งที่คนญี่ปุ่นถือปฏิบัติกันมา

2.3.1 มารยาทการถอดรองเท้า

มารยาททางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องระหว่างคนญี่ปุ่นกับบ้าน ที่ปรากฏให้เห็นใน ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ คือ วัฒนธรรมการถอดรองเท้าก่อนเข้าบ้าน ในวัฒนธรรม

ญี่ปุ่นนั้นการแบ่งพื้นที่บ้านเป็นลักษณะภายใน-ภายนอกนั้น จะทำให้คนญี่ปุ่นมักจะแทนตัวเองว่า Uchi แปลว่า บ้าน เมื่อพูดกับคนอื่น และจะเรียกบุคคลที่สองว่า O-uchi ที่หมายถึง บ้านที่มีเกียรติ เพื่อหลีกเลี่ยงที่จะใช้คำสรรพนามแทนบุรุษที่สองและสาม เพราะถือว่าเป็นการไม่สุภาพและไม่ไพเราะ อันเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม อันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้นการถอดรองเท้าก่อนเข้าบ้านนั้นไม่ใช่เรื่องของการรักษาความสะอาด แต่เปรียบเสมือนพิธีแห่งการเปลี่ยนผ่านจากโลกภายนอกเข้าสู่โลกภายใน

การถอดรองเท้าและการเปลี่ยนรองเท้าเมื่อเข้าบ้านกลายเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งที่ยังคงปรากฏถึงปัจจุบันเมื่อพูดถึงบ้านญี่ปุ่น บ้านญี่ปุ่นมีการยกพื้นสูง เพราะการยกพื้นหรือตั้งแทนหินนั้นสำหรับเพื่อถอดและวางรองเท้าบริเวณทางเข้า ก่อนเข้าบ้านทุกคนจะต้องถอดรองเท้าและเปลี่ยนรองเท้ามาสวมรองเท้าแตะสำหรับใช้ในบ้าน รวมไปถึงการเปลี่ยนรองเท้าแตะเมื่อเดินจากส่วนในบ้าน ไปยังครัว ระเบียง เถลิง ห้องน้ำ รวมไปถึงการถอดรองเท้าในห้องที่ปูเสื่อ ซึ่งไม่ได้ถือว่าเป็นหลักการปฏิบัติเท่านั้น แต่เป็นข้อห้ามที่เคร่งครัด (สมรักษ์ ชัยสิงกานานนท์ ,2539:26-27) ซึ่งเราจะเห็นได้ชัดจากตัวละครภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เมื่อเวลาโนบิตะเข้าบ้าน จะต้องถอดรองเท้าไว้หน้าบ้านก่อนเสมอทุกครั้ง



ภาพที่ 4.91 ภาพลักษณะการเปลี่ยนรองเท้ามาใส่รองเท้าแตะสำหรับใส่นบ้าน เป็นภาพ
แม่โนบิตะใส่รองเท้าแตะสำหรับไว้ใส่ภายในบ้านอันเป็นการแสดงให้เห็นวัฒนธรรมค่านิยมแบบ
สังคมกลุ่ม ผ่านการเปลี่ยนรองเท้าเพื่อให้เห็นถึงการอยู่โลกภายในไม่เกี่ยวข้องกับโลกภายนอก





ภาพที่ 4.92-4.94 ภาพ ลักษณะการถอดรองเท้าไว้หน้าบ้าน เพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนโลกภายนอกเข้าสู่โลกภายใน ผ่านวัฒนธรรมการถอดรองเท้า

2.3.2 มารยาทการแต่งกาย

คนญี่ปุ่นในปัจจุบันทั้งชายและหญิงส่วนใหญ่จะแต่งกายแบบสากล สำหรับการแต่งกายด้วยชุดประเพณี หรือชุดพื้นเมืองนั้น อย่าง ชุดกิโมโนจะมีผู้สวมใส่ในชีวิตประจำวันมีเพียงผู้ประกอบการอาชีพที่เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมประเพณีของญี่ปุ่น เช่น อาจารย์สอนการชงชา การจัดดอกไม้ นักเล่าเรื่องตลก พระ ชูโม้ หรือ ผู้สูงอายุ เป็นต้น

การแต่งกายของคนญี่ปุ่นจะสวมใส่ตามฤดูกาล เช่นในเดือนมิถุนายน นักเรียนใส่เครื่องแบบชุดนักเรียนหน้าร้อน นักธุรกิจจะแต่งกายด้วยชุดที่มีสีอ่อนและบาง เมื่อถึงเดือนตุลาคม นักเรียนจะไปสวมใส่ชุดเครื่องแบบหน้าหนาว และนักธุรกิจจะใส่เสื้อผ้าสีเข้มที่อบอุ่นขึ้น สลับกันอยู่เช่นนี้ ตรงเปลี่ยนเสื้อที่สวมใส่ระหว่างฤดู เรียกตามภาษาญี่ปุ่นว่า โคอโร โมกาเอะ (Koromogae)

การสวมใส่เสื้อผ้าในแต่ละฤดูสะท้อนให้เห็นถึงการแต่งกายให้เข้ากับสภาพอากาศในประเทศญี่ปุ่น ที่มีถึง 4 ฤดู และการทำให้ตนเข้ากับธรรมชาติความเปลี่ยนแปลงแต่ละฤดูกาลของคนญี่ปุ่น เป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นญี่ปุ่นที่ได้รับอิทธิพลจากศาสนาเซน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โคราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอลักษณะการแต่งกาย คือ ชุดแม่บ้านในหน้าร้อนที่มีลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าที่บาง สีอ่อนๆ ที่ปรากฏอยู่ในตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม



ภาพที่ 4.95 ภาพลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าฤดูร้อนที่มีลักษณะสีอ่อนและบาง

2.3.3 มารยาทการทิ้งขยะ

การทิ้งขยะของคนญี่ปุ่นนั้นถือได้ว่าเป็นหน้าที่ ความรับผิดชอบและระเบียบวินัยที่เคร่งครัด จนกลายเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของคนในสังคมญี่ปุ่น

คนญี่ปุ่นมีวินัยในการทิ้งขยะ เหตุเพราะพื้นที่ของบ้านเมืองจำกัด การจัดการขยะจึงเป็นสิ่งที่เข้มงวดและมีระบบ ส่งผลให้บ้านเมืองสะอาดน่าอยู่ ไม่ว่าจะเป็นตามถนน พื้นที่สาธารณะต่างๆ และด้วยระบบและวัฒนธรรมของการทิ้งขยะของคนญี่ปุ่น ทำให้ถึงขยะไม่พูนล้น หรือถุงขยะวางเน่าส่งกลิ่นเหม็น

คนญี่ปุ่นจะมีพฤติกรรมการทิ้งขยะด้วยการแยกขยะก่อนจะทิ้ง เช่น ขยะเผาได้ ขยะเผาไม่ได้ ขยะอันตราย ขยะหมุนเวียน เป็นต้น

ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอสอดแทรกเรื่องมารยาทการทิ้งขยะผ่านในรูปแบบฉากประกอบ ที่ปรากฏอยู่ตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม



ภาพที่ 4.96 ภาพลักษณะที่ทิ้งขยะ ที่สะอาดเรียบร้อย
ที่เกิดจากการมีมารยาทการทิ้งขยะของคนญี่ปุ่นที่

2.4 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมและความเชื่อในสังคมญี่ปุ่น

2.4.1 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยม

ค่านิยม หมายถึงสิ่งที่กลุ่มสังคมหนึ่งๆ เห็นว่ามีคุณค่าและคนในสังคมยอมรับจนก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรม และยึดถือปฏิบัติเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติร่วมกัน โดยแต่ละสังคมจะมีค่านิยมในสังคมของตนเอง ดังนั้นค่านิยมของสังคมแห่งหนึ่ง อาจเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องของอีกสังคมหนึ่งก็ได้

ดังนั้นประเทศญี่ปุ่นก็มีค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นที่เราถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ทางสังคมหรือความเป็นญี่ปุ่น ที่คนในสังคมญี่ปุ่นยอมรับและยึดถือปฏิบัติเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติร่วมกัน สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ถือได้ว่าเป็นสื่อทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่

มีสื่อสารสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมของสังคมญี่ปุ่น โดยผ่านพฤติกรรมตัวละครต่างๆ เรื่องราวเนื้อหาต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.4.1.1 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มอย่างมาก เพราะคนในสังคมญี่ปุ่นจะมีนิสัยชอบรวมตัวกันเป็นหมู่คณะ และมีความรู้สึกผูกพันกับกลุ่ม หรือองค์กรที่ตนเองสังกัดอยู่อย่างซื่อสัตย์และเหนียวแน่น (เกรียงไกร พัฒนกุล โกเมธ 2549, :192)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่สอดแทรกภาพตัวแทนของลักษณะค่านิยมแบบสังคมกลุ่มนั้น ปรากฏอยู่ในทุกตอน เพราะทุกตอนตัวละครจะอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม (ประกอบด้วย โดราเอมอน โนบิตะ ชิซุโกะ ชูเนโอะ และไจแอนท์) เพื่อร่วมกันฝ่าฟันปัญหาอุปสรรคและทำภารกิจต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน โดยเราเรียกลักษณะความเป็นญี่ปุ่นสังคมกลุ่มนี้ว่า “อุจิ” (Uchi) สังคมคนใน

ตอนที่ 1 ตะลุยดาวต่างมิติ เป็นตอนที่ โดราเอมอน โนบิตะ และเหล่าผองเพื่อน ร่วมกันหาทางช่วยเหลือชิปโปะ (ที่เป็นเพื่อนใหม่ในดาวต่างมิติ จนเกิดการยอมรับของกลุ่ม โดราเอมอน และ โนบิตะ และกลายเป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกัน) เพื่อต่อสู้กับพวกนิบุกะก่อนที่พวกชาวดาวต่างมิติจะถูกรุมฆ่า

ตอนที่ 2 ตะลุยแดนอาหรับราตรี เป็นตอนที่ โดราเอมอน โนบิตะ และเพื่อน ๆ ใสรองเท้าวิเศษเข้าเที่ยวในโลกนิทาน แล้วชิซุโกะ เกิดหลงหายไปในโลกนิทาน ทำให้ โดราเอมอน โนบิตะ ชูเนโอะ และไจแอนท์ต่างช่วยกันตามหาชิซุโกะ เพื่อเป็นการแสดงความรักเพื่อน มีน้ำหนึ่งน้ำใจเดียวกัน ความกลมเกลียวไม่ทอดทิ้งเพื่อนหรือคนในกลุ่ม

ตอนที่ 3 ตะลุยอาณาจักรเมฆ เป็นตอน โดราเอมอน โนบิตะ และเพื่อนๆ ได้สร้างอาณาจักรเมฆขึ้นมาแล้วเกิดมีเจอกกลุ่มมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่ต้องการครอบครองโลกและกลุ่มมนุษย์สวรรค์ที่ต้องการทำลายมนุษย์โลกด้วยการชำระล้างโลกด้วยแผนโนอา พวก โดราเอมอน โนบิตะ และเพื่อน จึงร่วมมือกันเพื่อปกป้องโลกไว้ (โดราเอมอน โนบิตะ ชิซุโกะ ชูเนโอะ และไจแอนท์ ต่างก็เกิดความรู้สึกรักพวกพ้อง คนญี่ปุ่น คนบนโลก เช่น พ่อแม่ ครอบครัวของตนเอง เปรียบเสมือนเป็นคนกลุ่มเดียวกันที่จะต้องปกป้องเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน)

ตอนที่ 4 สามอัศวินในจินตนาการ เป็นตอนที่ โนบิตะ ได้สร้างโลกจินตนาการขึ้นมาแล้วชักชวนเพื่อนๆ เข้าไปในโลกจินตนาการ จึงเกิดเรื่องมีเจ้าแห่งปีศาจต้องการครอบครองโลกแห่ง

จินตนาการ ทำให้โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ร่วมมือฝ่าฟันกำจัดเจ้าแห่งปีศาจเพื่อความสงบสุขของโลกแห่งจินตนาการ (ใจแอนท์และซุเนโอะได้ถูกสาปเป็นหิน โนบิตะ โดราเอมอนและชิซุโกะด้วยความรักเพื่อนพ้อง รักความเป็นกลุ่ม จึงรวบรวมความกล้าในการต่อสู้กันมังกร เจ้าแห่งปีศาจ เพื่อต้องการให้ใจแอนท์และซุเนโอะหายเป็นหิน)

ตอนที่ 5 คำนานสุริยกษัตริย์ เป็นตอนที่โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ได้เข้าไปในอาณาจักรมายานะ จนได้พบเจ้าชายทีโอผู้ที่ไม่เคยรู้จักคำว่า น้ำใจและมิตรภาพ แต่โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ได้ทำให้เจ้าชายทีโอเรียนรู้โลกแห่งความจริง และความเป็นเพื่อนและมิตรภาพที่มอบให้แก่กัน

ตอนที่ 6 โนบิตะและอัสวินแดนวิท เป็นตอนที่ซุเนโอะและใจแอนท์จะจับตัว กูชีเกะ (มนุษย์นรกที่หลงเข้ามาในโลกผ่านประตูดมิติ) เพื่อลงนิตยสารให้ทั้งสองคนดัง แต่กลับหลงเข้าไปในแดนวิท ทำให้โดราเอมอน โนบิตะ และชิซุโกะตามไปยังโลกแดนวิท เพื่อช่วยซุเนโอะและใจแอนท์กลับมาที่โลก

ตอนที่ 7 ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ เป็นตอนโดราเอมอน โนบิตะ ชิซุโกะ ซุเนโอะและใจแอนท์ เข้ามาช่วยเหลือ หุ่นยนต์ โปโกะหนีจากการตามล่าของโครงการล้างสมองหุ่นยนต์ที่ไม่ต้องการให้หุ่นยนต์เป็นเพื่อนกับมนุษย์ เป็นการที่กลุ่มโดราเอมอนเห็นใจและพยายามเข้าอกเข้าใจผู้อื่นอย่างมีเหตุผล

ตอนที่ 8 มหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม เป็นตอนที่โนบิตะได้เก็บลูกพระพายที่ชื่อ ฟุโกะ มาเลี้ยงจนเกิดความผูกพันและมิตรภาพ จนกลายเป็นคนในกลุ่มของโนบิตะ ทำให้โดราเอมอนและเพื่อนๆ ยอมรับเป็นมิตรกับฟุโกะด้วย แต่ฟุโกะต้องถูกทำลายจากมาฟูก้า ปีศาจร้าย ทำให้โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนต้องร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือฟุโกะ

ตอนที่ 9 ท่องอาณาจักรโสมเหมียว เป็นตอนที่โนบิตะและโดราเอมอนได้เก็บสุนัขจรจัดชื่อ “อิจิ” มาเลี้ยงแล้วสร้างโลกให้พวกสุนัขและแมวจรจัด พร้อมใช้ปืนเร่รังสีวิวัฒนาการทำให้พวกสุนัขและแมวจรจัดมีวิวัฒนาการเหนือกว่ามนุษย์มาก จนต้องการทำลายมนุษย์เพื่อแก้แค้น โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ ร่วมมือกับกลุ่มพวก อิจิ เพื่อปกป้องเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน



ภาพที่ 4.97 ภาพลักษณะตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของสังคมกลุ่ม ที่เป็นแสดงให้เห็นถึงคนในสังคมญี่ปุ่นจะมีนิสัยชอบรวมตัวกันเป็นหมู่คณะ และมีความรู้สึกผูกพันกับกลุ่ม หรือองค์กรที่ตนเองสังกัดอยู่อย่างซื่อสัตย์และเหนียวแน่น



ภาพที่ 4.98 ภาพลักษณะตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของสังคมกลุ่ม ที่แสดงลักษณะของสังคมกลุ่ม ที่คนในสังคมต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ จะสอดแทรกลักษณะสังคมกลุ่มแบบคนใน (Uchi) แล้ว ยังได้ปรากฏภาพตัวแทนของคนที่ทำตัวแตกต่างหรือแตกแยกภายในสังคมกลุ่มว่าจะมีลักษณะอย่างไร ซึ่งปรากฏอยู่ในตอนที่ ตะลุยดาวต่างมิติ เป็นฉากที่พวกโนบิตะจะต้องเข้าไปในป่าเมฆสีชมพูซึ่งทุกคนในกลุ่มก็เห็นด้วยกันว่าจะต้องเข้าป่า แต่ใจแอนท์กลับปฏิเสธที่จะเข้าไปในป่า ไม่

พยายามทำตัวเป็นคนใน (Uchi) ซึ่งเป็นการกระทำที่ขัดต่อมติของกลุ่มอย่างชัดเจน จนทำให้โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ปลดปล่อยใจแอนท์อยู่คนเดียว (เป็นการตัดออกจากกลุ่ม) จนสุดท้ายใจแอนท์ยอมรับมติ จึงกลับมาเข้ากลุ่มเหมือนเดิม



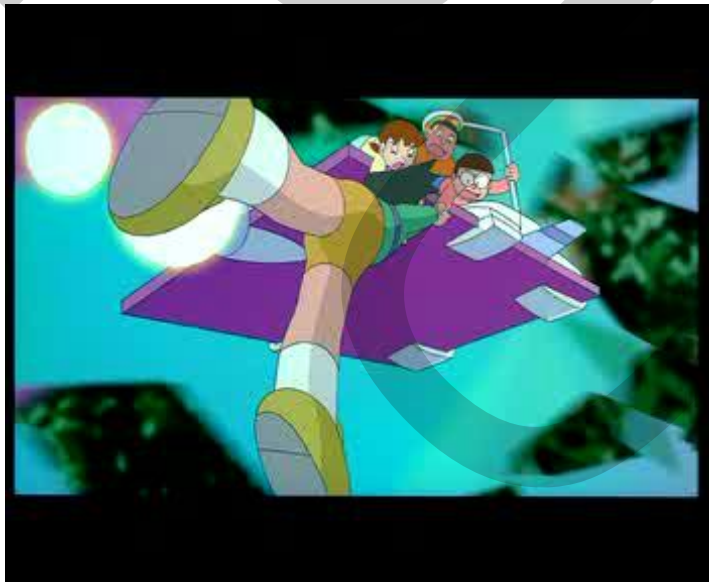
ภาพ 4.99 ภาพลักษณะการไม่เข้ากลุ่ม ที่เป็นการกระทำขัดต่อคนในกลุ่ม



ภาพ 4.100 ภาพลักษณะคนในกลุ่ม ตัดออกจากกลุ่ม (เพราะไม่พยายามทำตัวสังคมนกลุ่ม –อุจิ:Uchi)

นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้สะท้อนภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ด้านค่านิยมในเรื่องสังคมนกลุ่ม ที่มีลักษณะทางสังคมที่มีความสามัคคี การร่วมมือเป็นน้ำหนึ่งใจ

เดียวกัน รักเพื่อนพ้อง และให้ความสำคัญต่อคนในกลุ่ม ที่ปรากฏอยู่ในทุกตอนของภาพยนตร์ การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ



ภาพที่ 4.101-4.102 ภาพลักษณะ การไม่ทอดทิ้งกัน รักษาความเป็นเพื่อน เพราะความรักพวก พ้อง ความเป็นกลุ่มที่ไม่ทอดทิ้งกัน อันเป็นการสะท้อนค่านิยมของสังคมกลุ่มของคนญี่ปุ่น

2.4.1.2 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมความสัมพันธ์ในครอบครัว

ครอบครัวในสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ชายเป็นใหญ่ สามีจะเป็นหัวหน้าครอบครัว มีหน้าที่ออกไปทำงานนอกบ้าน ส่วนภรรยาหรือแม่บ้าน จะทำหน้าที่งานเลี้ยงดูบุตร ทำงานบ้านและเลี้ยงดูบุตรและคอยปรนนิบัติรับใช้สามี สถานภาพเพศชายจะถูกจัดลำดับความสำคัญให้สูงกว่าเพศหญิงเสมอ แต่ในปัจจุบันสถานภาพของภรรยาได้ถูกยกระดับสูงขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกับสามี และสามีรับฟังความคิดเห็นของภรรยาและบุตรมากขึ้น หน้าที่ของภรรยานอกจากจะต้องทำงานบ้านและเลี้ยงดูบุตรแล้ว ภรรยาจะทำหน้าที่เป็นฝ่ายบริหารเงินเดือนของสามีทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการจัดการค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน การเก็บออม ซึ่งพ่อแม่ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับลูกมาก จะทำกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัวมักก็จะเกี่ยวข้องกับลูกเสมอ (เกรียงไกร พัฒนกุล โคมะ 2549, :174)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้เสนอภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมความสัมพันธ์ในครอบครัวของคนญี่ปุ่นในลักษณะผ่านตัวละคร อย่างแม่โนบิตะ ที่มีพฤติกรรมในการทำงานบ้านต่างๆ โ ซึ่งปรากฏอยู่ในตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี ตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนตำนานสุริยะกษัตริย์ ตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลมและตอนท่องอาณาจักรโสังเหมียว



ภาพที่ 4.103 ภาพลักษณะการทำงานของแม่บ้านคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.104 ภาพลักษณะการดูแลบุตร ที่แม่บ้านญี่ปุ่นจะใส่ใจดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี

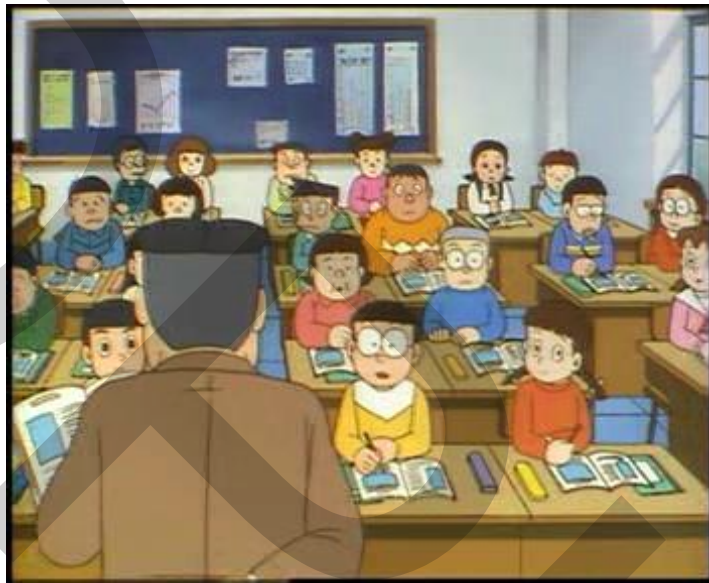
2.4.1.3 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมในการศึกษา

สังคมญี่ปุ่นนั้นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาอย่างสูง เพราะคนญี่ปุ่นเชื่อและมีค่านิยมว่าการศึกษาเป็นประตูเปิดไปสู่หนทางใหม่ ๆ คนญี่ปุ่นใช้การศึกษาเป็นช่องทางการแสวงหาความรู้ การก้าวเข้าสู่อาชีพ และเป็นเส้นทางในการเลื่อนสถานะทางสังคม

คนญี่ปุ่นจะยกย่องความเพียรความพยายามมากกว่าความเก่ง และมีความเชื่อว่าเด็กทุกคนมีความสามารถเท่ากันตอนเกิด ความสำเร็จและความล้มเหลวในชีวิต ขึ้นอยู่กับเด็กมีความพยายามมากหรือน้อยเท่าไร โดยความเชื่อนี้ถูกสะท้อนออกมาให้เห็นในการแข่งขันของการศึกษา และพร้อมกับการกระตุ้นเด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะศึกษา ดังคำว่า “เรียนให้หนักแล้วจะได้ดี” (Kugaku-kikko) (เกรียงไกร พัฒนกุล โกเมธ,2549:194)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมในการศึกษา ปรากฏในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆและตอนสามอัศวินในจินตนาการ ใน

ลักษณะของเหตุการณ์ผ่านตัวละคร โนบิตะที่เข้าเรียนในโรงเรียน แล้วมีการแข่งขันแย่งกันตอบคำถามจากคุณครู หรือ ถ้านักเรียนสงสัยและมีคำถามก็จะยกมือเพื่อต้องการถามคำตอบจากคุณครู



ภาพที่ 4.105 ภาพลักษณะบรรยายกาศการเรีนการศึกษาของนักเรียนญี่ปุ่น ที่เต็มไปด้วยการ แข่งขันและการเรียนที่หนัก สังเกตได้จากอุปกรณ์ หนังสือ ตำราเรียนที่เด็กทุกคนเตรียมพร้อมและ ตั้งใจในการเรียน



ภาพที่ 4.106 ภาพลักษณะการเรียนของเด็กญี่ปุ่น เด็กญี่ปุ่นจะยกมือถามคำถามหรือข้อสงสัยจากคุณครู ที่เมื่อเด็กญี่ปุ่นมีข้อสงสัยหรือคำถามก็จะแสดงออกทันที เพื่อให้ได้คำตอบ



ภาพที่ 4.107-4.108 ภาพลักษณะการการยกย่องความเพียรพยายามของ โนบิตะจากคุณครู หน้าห้องเรียน เพราะสามารถส่งการบ้านให้คุณครูได้ทันเวลาและตอบถูกทุกข้อ (คนญี่ปุ่นจะยกย่องความเพียรความพยายามมากกว่าความเก่ง)



ภาพที่ 4.109 ภาพลักษณะการเรียนเสริมของเด็กญี่ปุ่น (แสดงให้เห็นถึงค่านิยมด้านการศึกษาที่นอกเหนือจากเวลาเรียนแล้วเด็กญี่ปุ่นยังต้องหาเวลาเรียนศึกษาเพิ่มเติมให้ตัวเอง)

นอกจากนี้ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมในการศึกษาไม่ได้ปรากฏอยู่ในรูปแบบของการศึกษาเล่าเรียนผ่านโรงเรียน มหาวิทยาลัย แต่ยังส่งผลสะท้อนภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมในการศึกษาให้กับคนญี่ปุ่นทั่วไปด้วย ผ่านการอ่านหนังสือเพื่อหาความรู้ความบันเทิงให้กับตัวเอง จึงไม่น่าตกใจถ้าหากจะเห็นคนญี่ปุ่นไปไหนมาไหนแล้วต้องพกหนังสือไว้อย่างน้อย

หนึ่งเล่ม ไม่ว่าจะป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ หรือแม้แต่นั่งสือการ์ตูนเพราะคนญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่ใฝ่รู้ รักรักรวมชาติและดื่มด่ำในวรรณกรรม

ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอสอดแทรกลักษณะดังกล่าวปรากฏอยู่ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ เป็นตอนที่แม่โนบิตะกำลังค้นคว้าอ่านหนังสือเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติหลังจากได้คุยกับเพื่อนบ้านในสวนสาธารณะหลังโรงเรียนถึงปัญหามลพิษต่อสิ่งแวดล้อม โดยเอาโต๊ะหนังสือห้องของโนบิตะเป็นที่ค้นคว้าอ่านหนังสือ สะท้อนให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการศึกษาไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่



ภาพที่ 4.110 ภาพลักษณะการใฝ่หาความรู้ของคนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่น

2.4.1.4 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมความมานะพยายาม

ลักษณะความเป็นญี่ปุ่นที่เด่นประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น คือ การเป็นผู้มีความมานะพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคต่างๆ ดังจะเห็นได้จากความจริงจัง ทุ่มเทในการทำงานของคนญี่ปุ่น ทั้งที่มีต่องานและองค์กรที่ตนเองสังกัดอยู่ ถ้าหากเป็นการทำให้งานที่ตนได้รับมอบหมายสำเร็จก้าวหน้า

หรือเป็นการทำให้องค์กรพัฒนาก้าวต่อไปข้างหน้าได้แล้ว คนญี่ปุ่นจะไม่รีรอที่จะทำสิ่งนั้นอย่างเต็มความสามารถ

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ปราบก๊อกลักขณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมความมานะพยายาม อย่างชัดเจนในตอนอัสวินแดนวิหค

เป็นตอนที่โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ ได้เข้าไปในแดนวิหค ได้รู้จักมนุษย์นกชื่อ “กูชีเกะ” เป็นมนุษย์นกที่ไม่สามารถบินได้ แต่ด้วยความมานะพยายามของตัวเองและการช่วยเหลือให้กำลังใจจากโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ จนสามารถบินได้ด้วยปีกของตัวเอง โดยมีบทพูดที่สำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงความมานะพยายามของกูชีเกะ

กูชีเกะ : “ปล่อยผมเถอะ ไม่ว่าจะยากเย็นแค่ไหน ผมก็ต้องทำให้ได้ จะใช้กำลังใจของตนเองบินให้ทุกคนเห็น”

โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ : “กูชีเกะ”



ภาพที่ 4.111-4.112 ภาพลักษณะความมานะพยายาม อันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.113 ภาพลักษณะการประสบความสำเร็จด้วยความมานะพยายามอันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น

2.4.1.5 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมการทดแทนบุญคุณ

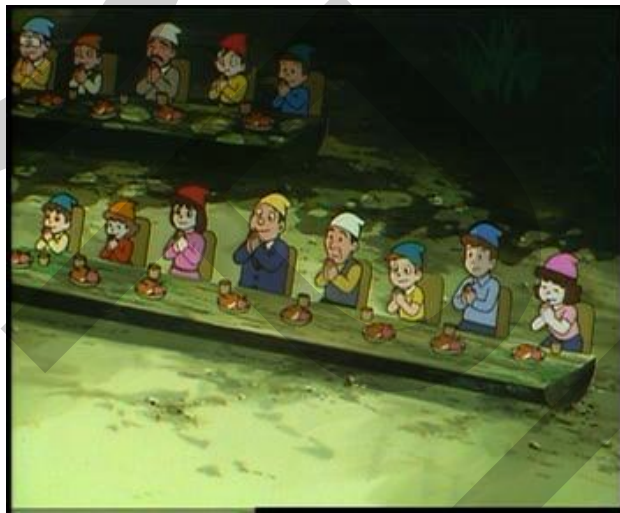
การทดแทนบุญคุณในภาษาญี่ปุ่น เรียกว่า “อน” (ON) ในสังคมญี่ปุ่นนี้บุญคุณเป็นสิ่งที่ต้องตอบแทน ถือเป็นพันธะหน้าที่ซึ่งคนญี่ปุ่นยึดถือปฏิบัติที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยง (ยุพา คลังสุวรรณ ,2547:237)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ในเรื่องความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมการทดแทนบุญคุณ ได้แก่ ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ และตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม

ตอนอาณาจักรเมฆ เป็นตอนที่โนบิตะได้เจอครอบครัวคัง แห่งหมู่บ้านโคซาร่า (มนุษย์ตัวจิ๋ว) ที่โนบิตะเคยช่วยไว้คังตามหาครอบครัวที่หายไปจากการทำลายป่า และยังช่วยสร้างหมู่บ้านใหม่ให้ครอบครัวคัง เพื่อเป็นการทดแทนบุญคุณที่ได้เจอโนบิตะ จึงพาโนบิตะไปเลี้ยงตอบแทนบุญคุณ

ตอนสามอัศวินในจินตนาการ เป็นตอนที่โนบิตะได้ช่วยชีวิตหมिन้อยจากปวงโซ่ ต่อมาโนบิตะได้ถูกซุเนโอะและโจแอนท์รังแก หมิน้อยที่เคยถูกโนบิตะช่วยเหลือไว้ได้มาเข้าช่วยปกป้องโดยไปตามแม่หมิน้อยมาช่วยเหลือโนบิตะไม่ให้ถูกซุเนโอะและโจแอนท์รังแก





ภาพที่ 4.114-4.116 ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ
อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น ที่รู้จักตอบแทนบุญคุณ

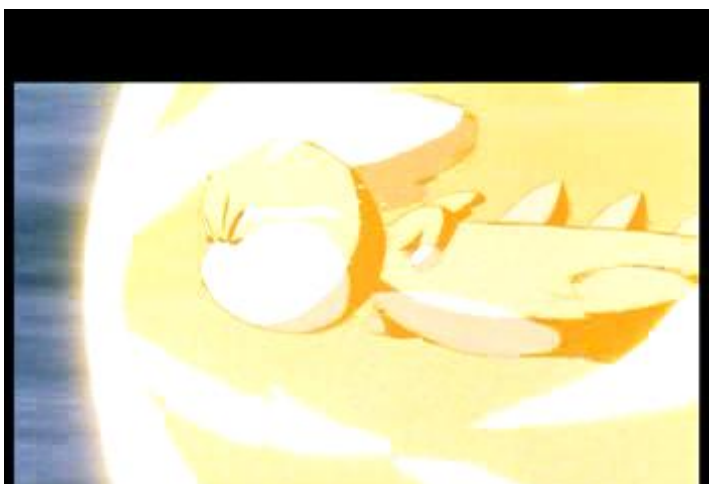


ภาพที่ 4.117 ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ
อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น ที่รู้จักตอบแทนบุญคุณ



ภาพที่ 4.118 ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ
อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น ที่รู้จักตอบแทนบุญคุณ

สำหรับตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม เป็นตอนที่โนบิตะได้เก็บได้ฝุ่น “ฟูโกะ” มา
เลี้ยงดู ต่อมาเกิดได้ฝุ่นปีศาจร้าย “มาฟูก้า” จะทำลายญี่ปุ่นและพวกโนบิตะ “ฟูโกะ” จึงสำนึกบุญคุณ
ของโนบิตะที่เลี้ยงดูมา จึงพลีชีพชีวิตของตัวเองเข้าต่อสู้



ภาพที่ 4.119 ภาพการพลีชีพตัวเองเพื่อทดแทนบุญคุณให้กับผู้มีพระคุณ

ซึ่งทั้งสามตอนเป็นการสะท้อนการสอดแทรกภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นค่านิยมของการทดแทนบุญคุณของคนญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี เพราะคนญี่ปุ่นถือว่าถ้ามีบุญคุณต่อกันต้องหาโอกาสทดแทนตอบแทนให้แก้กัน

2.4.1.6 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมในเรื่องคุณธรรม

คนญี่ปุ่นในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้รับการปลูกฝังในเรื่องคุณธรรมมาจากศาสนาเป็นอย่างมาก ทั้งจากทางศาสนาพุทธ ศาสนาชินโต ศาสนาเซนและขงจื้อ จนหล่อหลอมให้เป็นคุณธรรมเพื่อยึดเหนี่ยวจิตใจคนญี่ปุ่น (ชุติมา ธนุธรรมทัศน์, 2546:72)

สำหรับภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมในเรื่องคุณธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ปรากฏอยู่ในตอนสามอัศวินในจินตนาการ

สำหรับตอนสามอัศวินในจินตนาการ เป็นการสอดแทรกคุณธรรมในเรื่องการปราศจากความโลภ การวางเฉย ไม่ยึดติดกับอะไร

เป็นตอนที่มังกรแห่งหุบเขาปีศาจ ที่มีอิทธิฤทธิ์ถ้าใคร โคนเปลวเพลิงเปลวไฟจากปากมังกร ร่างกายจะกลายเป็นหินทันที ต่อมาซุเน โอะและไจแอนท์ได้ต่อสู้กับมังกร แต่จบลงด้วยการเป็นรูปปั้นหินในร่างของซุเน โอะและไจแอนท์ ต่อมาโนบิตะ โดราเอมอนและชิซุโกะก็ได้เผชิญหน้าต่อสู้กับมังกร เพื่อต้องการช่วยเหลือเพื่อนของตน (ซุเน โอะและไจแอนท์) โนบิตะได้ใช้บ่อน้ำร้อนให้เป็นประโยชน์จนสามารถตัดหนวดของมังกรได้สำเร็จ ทำให้มังกรอ่อนแรงลง โดราเอมอนรู้ว่าหากได้อาบโลหิตมังกรจะทำให้ร่างกายเป็นอมตะ ไม่เจ็บป่วย จึงรีบบอกและรีบรื้อให้โนบิตะลงมือจัดการกับมังกร

โดราเอมอน : “มัวชักช้าอะไรอยู่ เดี่ยวเวลาผ่านไปหนวดมันขึ้นมาใหม่ พวกเราจะ
เป็นฝ่ายโดนเล่นงานเสียเองนะ”

โนบิตะ : “มั่งกรก็อยู่อย่างสงบสุข ตามลำพังของมัน มนุษย์อย่างเรามีสิทธิ์อะไร
ไปพรากชีวิตมัน”

โนบิตะก็ยังยืนกรานไม่ยอมลงมือจัดการฆ่ามั่งกร จนกระทั่งมั่งกรได้หนวดกลับ
งอกขึ้นมาใหม่ มีพลังเหมือนเดิม มั่งกรซึ่งในคุณธรรมของโนบิตะที่ไม่โลภต้องการเป็นอมตะ จึง
พุดกลับโนบิตะว่า

มั่งกร : “มนุษย์ส่วนใหญ่มาที่นี่ก็เพราะปรารถนาในโลहितของข้าทั้งนั้น ข้าจึงต้อง
ปกป้องตัวเอง โดยทำให้มันกลายเป็นหิน มีเพียงเจ้านี้ล่ะที่ไม่ต้องการ...แต่
เพื่อเป็นการตอบแทน ข้าจะให้พวกเจ้าอบแห้งของข้าแทน แม้จะไม่
สามารถทำให้เจ้าเป็นอมตะได้ แต่ถ้าเจ้าตายไปสักครั้งก็ฟื้นคืนชีพได้อีกครั้ง”

โนบิตะ : “หากสามารถฟื้นคืนได้สักครั้งก็เป็นกำไรก้อนโตแล้ว”

เมื่อดูจากบทพูดของโนบิตะ “หากสามารถฟื้นคืนได้สักครั้งก็เป็นกำไรก้อนโตแล้ว”
สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะคุณธรรมประการหนึ่งของคนญี่ปุ่นที่ปลูกฝังว่า ไม่ให้โลก ให้ชีวิตที่เรียบง่าย
ตามหลักธรรมชาติ โนบิตะมิได้ปรารถนาชีวิตที่เป็นอมตะ ขอเพียงแค่สามารถฟื้นขึ้นมาจาก
ความตายได้สักครั้งก็พึงพอใจแล้ว

2.4.1.7 ความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมแนวคิดอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการเสนอภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้าน
ค่านิยมแนวความคิดอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ที่ปรากฏอยู่ในตอนดาวต่างมิติและตะลุย
อาณาจักรเมฆ โดยสอดแทรกในลักษณะของเนื้อเรื่องผ่านตัวละครและฉากประกอบเรื่องราว
สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนดาวต่างมิติ เป็นการนำเสนอผ่าน
การประชุมระหว่างคนในชุมชนที่ต้องการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมพื้นที่ป่าบนภูเขาหลัง
โรงเรียนที่จะถูกนายทุนซื้อที่ไปทำสนามกอล์ฟ และหนึ่งในกลุ่มคนชุมชนที่ประชุมเพื่อต่อต้าน
นายทุน คือ แม่โนบิตะ

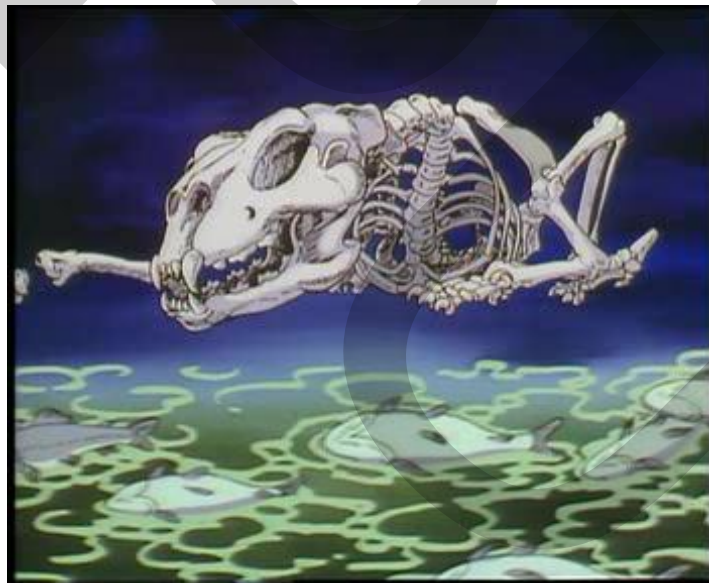


ภาพที่ 4.120 ภาพลักษณะการรวมกลุ่มประชุมคนในชุมชน เพื่อหาแนวทางอนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม อันเป็นการสะท้อนให้เห็นคนญี่ปุ่นมีแนวคิดอนุรักษ์ธรรมชาติและสังคมกลุ่ม



ภาพที่ 4.121 ภาพลักษณะสภาพธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่สะอาดบริสุทธิ์ อันเกิดจากคนญี่ปุ่นเป็นคนรักษาและอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คนญี่ปุ่นจะมีการปลูกฝังแนวคิดอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก เพราะด้วยสภาพพื้นที่ภูมิประเทศญี่ปุ่นจะมีลักษณะเป็นเกาะ มีพื้นที่จำกัด ทำให้เกิดปัญหาด้านทรัพยากรทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และด้วยลักษณะสังคมกลุ่ม ที่ทุกคนจะต้องอยู่กันแบบแออัด ทำให้คนญี่ปุ่นเกิดจิตสำนึกและแนวคิดที่จะอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ ยังมีการเสนอภาพลักษณะผลเสียผลกระทบของการทำลายธรรมชาติสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 4.122-4.123 ภาพลักษณะผลกระทบจากการไม่อนุรักษ์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆมีการนำเสนอภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในแนวความคิดด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่อยู่ในเนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูน โดยนำเสนอในลักษณะของผลเสียผลกระทบที่เกิดจากน้ำมือ

มนุษย์ในการทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แต่อย่างไรก็ตามคนญี่ปุ่นที่มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอันเป็นลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่นก็ยังช่วยกันปลูกต้นไม้เพื่อเป็นการช่วยอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมผ่านพฤติกรรมของตัวละคร



ภาพที่ 4.124 ภาพลักษณะผลกระทบจากการไม่อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 4.125 ภาพลักษณะการช่วยกันปลูกต้นไม้เพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
สะท้อนภาพตัวแทนคนญี่ปุ่นที่มีจิตสำนึกเรื่องอนุรักษ์ธรรมชาติ

2.4.2 ความเป็นญี่ปุ่นด้านความเชื่อของคนญี่ปุ่น

สังคมนาฏีปุ่น เป็นสังคมนาฏีที่ประกอบขึ้นมาจากรากฐานทางสังคมนาฏีทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ดังจะเห็นได้จากรูปแบบทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยมในสังคมนาฏีที่คนนาฏีปุ่นยึดถือ อย่างที่กล่าวไว้ข้างต้น เกิดจากการหล่อหลอมจากทางด้านศาสนา โดยเฉพาะ 3 ศาสนาสำคัญคือ ศาสนาพุทธ ศาสนาชินโตและขงจื้อ และการรับวัฒนธรรมสมัยใหม่ของต่างชาติเข้ามา เพื่อปรับใช้ให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตของคนนาฏีปุ่น

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกภาพตัวแทนความเป็นนาฏีปุ่นด้านความเชื่อของคนนาฏีปุ่นให้เห็นผ่านลักษณะเป็นฉาก เหตุการณ์ และผ่านพฤติกรรมของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.4.2.1 ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและวิญญาณนิยม

ความเป็นนาฏีปุ่นด้านความเชื่อเรื่องเทพเจ้า (Kami) เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมนาฏีปุ่นมาช้านาน เนื่องจากสังคมนาฏีปุ่นเป็นสังคมนาฏีที่ผูกพันกับศาสนาชินโต อันเป็นศาสนาที่คนนาฏีปุ่นยึดถือมาแต่โบราณ

คำว่าเทพเจ้าหรือคามิ (Kami) เป็นคำที่ใช้เรียกวินญาณอันศักดิ์สิทธิ์ มีความหมายไปในทางชื่นชมในคุณธรรมและอำนาจ ทุกสิ่งที่มีดวงวิญญาณสถิตอยู่ ไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็สามารถเป็นเทพเจ้าหรือคามิ ได้ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของหรือแม้แต่ธรรมชาติ

ส่วนความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณนิยม (Animism) คือ ความเชื่อถึงการดำรงอยู่ของวิญญาณในธรรมชาติ หรือปรากฏในธรรมชาติต่างๆ ที่ส่งอิทธิพลต่อมนุษย์ คนนาฏีปุ่นมีความเชื่อว่าทุกสรรพสิ่งล้วนมีวิญญาณสถิตอยู่ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะมีหรือไม่มีชีวิตก็ตาม (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ 2549,:207)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ปรากฏการสอดแทรกลักษณะของความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าและวิญญาณนิยม ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ

เป็นตอนที่โดราเอมอนและโนบิตะ ได้ใช้ของวิเศษ (เครื่องส่งความเคลื่อนไหวต้นไม้) บังคับให้ต้นไม้เคลื่อนไหวเพื่อปกป้องพื้นที่ป่าต่อนายทุนที่ต้องการจะทำป่าให้เป็นสนามกอล์ฟ โดยทำให้ต้นไม้เป็นเทพเจ้าแห่งป่า

โคราเอมอน (เสียงแทนเทพเจ้าแห่งป่า) : “ห้ามทำอะไรกับป่าแห่งนี้เป็นอันขาดนะ”
พวกนายทุน : “เสียงใครนะ ทำอวดเก่งหรือ”
โคราเอมอน (เสียงแทนเทพเจ้าแห่งป่า) : “ข้าคือตัวแทนของทุกชีวิตในป่าแห่งนี้”
พวกนายทุน : “ว้าย ต้นไม้พูดได้ ใครแอบซ่อนอยู่ที่ไหนสักแห่งหรือเปล่า?”
โคราเอมอน (เสียงแทนเทพเจ้าแห่งป่า) : “จึ้นตัดต้นไม้สุมสี่สุมห้า จะโดนคำสาปของ
เทพแห่งป่า”
พวกนายทุน : “ภูเขา ป่านี้โดนพวกเขากวาดซื้อด้วยเงินมหาศาล เราจะทำอะไรก็ต้อง
เป็นสิทธิของเราสิ เจ้าต้นไม้”
โคราเอมอน (เสียงแทนเทพเจ้าแห่งป่า) : “หน้อยเนาะ เจ้ามนุษย์เย่อหยิ่งทั้งหลาย จะ
ได้ฤทธิ์เดชของเทพเจ้า”
พวกนายทุน : “โอ๊ยๆๆ”



ภาพที่ 4.126 ภาพลักษณะธรรมชาติที่เป็นเทพเจ้าคามิ



ภาพที่ 4.127 ภาพลักษณะแสดงอิทธิฤทธิ์ของเทพเจ้าคามิ (เทพเจ้าแห่งต้นไม้)

2.4.2.2 ทานูกิ

ทานูกิ (Tanuki) หรือที่รู้จักกันทั่วไปว่า แรคคูน เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมในประเทศญี่ปุ่น จะพบมากในแถบฮอกไกโด, ฮอนชู, ชิโคกุ และคีวชู คนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าทานูกิมีอำนาจพิเศษ เป็นวิญญาณนิยมประเภทหนึ่ง ที่สามารถแปลงกลายเป็นคนหรือสิ่งของต่างๆ ได้ รวมถึงความเชื่อที่ว่าทานูกิสามารถเสกใบไม้ให้กลายเป็นเงินได้

นิทานโบราณและตำนานของญี่ปุ่น ทานูกิเป็นสัตว์ที่ขาคมได้ในนิทานโบราณและตำนาน เรื่องเล่าต่างๆ เช่น เรื่อง บุมบูกุ ชางามะ (Bunbuku Chagama) เล่าถึงทานูกิที่ได้มีคนมาช่วยชีวิตไว้ จึงแปลงร่างมาเป็นกาชงชานำโชคเพื่อเป็นการตอบแทนบุญคุณ หรือเพลงสำหรับเด็กซึ่งแต่งตามตำนานเรื่อง โซโจจิ โนะ ทานูกิ บายาชิ (Shoujouji no Tanuki bayashi)

คนญี่ปุ่นมักมีสำนวนที่เกี่ยวกับทานุกิว่า เช่น ทานุกิโอยาจิ (Tanuki oyaji) ที่ใช้เรียกผู้ชายญี่ปุ่นที่มีอายุที่เข้าเล่ม์ หรือ ทานุกิเนอิริ (Tanuki-neiri) เป็นอาการแกล้งทำเป็นหลับเหมือนทานุกิ เวลาตกใจจะแกล้งหลับหรือทำเป็นตาย (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ2549,:210)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีลักษณะการนำเสนอสอดแทรกภาพตัวแทนทานุกิผ่านลักษณะใช้เป็นชื่อสื่อเรียกโดราเอมอนว่าเป็นทานุกิหรือแรคคูน ปรากฏอยู่เสมอทุกตอน



ภาพที่ 4.128 ภาพลักษณะทานุกิหรือแรคคูนที่มีลักษณะเหมือนโดราเอมอน

2.4.2.3 ผีหรือตัวประหลาด

ผีหรือตัวประหลาด เป็นตัวละครที่อยู่ในนิทานหรือตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่น โดยมีลักษณะของความเป็นญี่ปุ่นด้วยรูปร่างหน้าตา บุคลิก ท่าทาง อันสะท้อนถึงลักษณะของการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น โดยเฉพาะคนญี่ปุ่นที่อยู่ในชนบท ทำอาชีพเกษตรกรรม

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกลักษณะของผีหรือตัวประหลาดของญี่ปุ่น ปรากฏในตอนตะลุยอาหรับราตรี เป็นลักษณะตัวผีหรือตัวประหลาดที่แสดง

เป็นตัวละครในหนังสือนิทานหรือสมุดภาพที่โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุโกะ ซึเนโอะและไจแอนท์ได้เข้าไปผจญภัย ได้แก่ คัปปะ(Kappa) และ ฮิตทสึเมะ โคโซ (Hitotsume-kozu)



ภาพที่ 4.129 ภาพผีหรือตัวประหลาดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่เป็นตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของตัวละครพื้นบ้านในนิทานหรือตำนานของญี่ปุ่น (จากตอน ตะลุยอาหรับราตรี)

2.4.2.3.1 คัปปะ (Kappa) (ลูกศรชี้ทางซ้ายของผู้อ่าน)

ผีหรือตัวประหลาดคัปปะเป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำอาศัยอยู่ในน้ำจืดตามแม่น้ำ บ่อน้ำและบึง รูปร่างสูงประมาณ 1 เมตร ตากลม ปากแหลม มือเท้าเป็นพังผืด ผิวหนังเป็นเกล็ดสีแดงหรือเขียวเข้ม บนศีรษะมีหมอน้อยและจานวางซ่อนอยู่ กล่าวว่าคัปปะจะมีริ้วแรงอยู่ใต้ตาบดที่ยังมีน้ำในจานบนศีรษะอยู่ ชอบเล่นชูโม้และชักชวนให้ผู้คนเล่นชูโม้กับตนเอง และยังชอบจับผู้คน วัวและม้า ลงไปในน้ำแล้วดึงเอาตัวยออกจากท้อง (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:342)

นิทานหรือตำนานที่เกี่ยวข้องกับคัปปะมีทั่วประเทศญี่ปุ่น ยกเว้นที่ฮอกไกโด ในแต่ละท้องถิ่น คัปปะ อาจมีรูปร่างและนิสัยต่างกัน รวมไปถึงชื่อเรียกด้วย เช่น คาวาทาโร (Kawatarou) หรือ กาทาโร (Gataro)

ในร้านซูชิจะเรียกแตงกวา ว่า คัปปะ เพราะเป็นอาหารโปรดของคัปปะ หรือ คำว่า โอคัปปะ เป็นชื่อเรียกทรงผม รวมไปถึงสำนวนที่ว่า คัปปะตกน้ำ (Kappa no kawa nagare) หมายถึงการที่ แม้แต่คนที่ฉลาดปราดเปรื่องก็ยังสามารถทำผิดพลาดได้

2.4.2.3.2 ฮิตทสึเมะ โคโซ (Hitotsume-kozu) (ลูกศรชี้ทางขวาของผู้อ่าน)

ผีหรือตัวประหลาด ฮิตทสึเมะ โคโซ เป็นปีศาจตาข้างเดียว ปากยาวถึงใบหู แลบลิ้น หลอกผู้คน เชื่อกันว่าเป็นนักบวชซึ่งเป็นตัวแทนของเทพเจ้าได้ทำตาข้างหนึ่งให้บอดเพื่อให้แตกต่างจากมนุษย์ ดวงวิญญาณของนักบวชนั้นภายหลังได้ตกลงมากลายเป็นปีศาจฮิตทสึเมะ โคโซ (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550:343)

ทั้งผีหรือตัวประหลาดคัปปะ (Kappa) และ ฮิตทสึเมะ โคโซ (Hitotsume-kozu) ต่างก็เปรียบเป็นภาพตัวแทนของความเป็นญี่ปุ่นด้านความเชื่อของคนญี่ปุ่น รวมไปถึงด้านวรรณกรรมที่ผ่านอยู่ในรูปของนิทานหรือตำนาน ที่คนญี่ปุ่นยังคงเล่าสู่ต่อกันมาจากรุ่นหนึ่งสู่อีกุ่นหนึ่ง

3. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ

กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่น่าเสนอผ่านการสื่อสารแบบวจนภาษาและมีลักษณะของวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ เป็นรูปธรรม ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะที่เป็นวัตถุ จับได้ สามารถสัมผัสได้ และนำเสนอผ่านการสื่อสารที่เป็นภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น ภาษา ตัวอักษร เป็นต้น

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่

3.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาและวรรณกรรม

3.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาและวรรณกรรม

ในสมัยโบราณประเทศญี่ปุ่น ไม่มีตัวอักษรใช้ ดังนั้นวัฒนธรรมพื้นบ้านต่าง ๆ จึงสืบทอดด้วยวิธีการเล่าแบบปากต่อปาก การถ่ายทอดวัฒนธรรมจึงมักผ่านด้วยภาษาญี่ปุ่นจนกระทั่งญี่ปุ่นได้รับและนำตัวอักษรคันจิ (Kanji) จากประเทศจีนมาใช้ และพัฒนาตัวอักษรให้มาเป็นตนเอง เรียกว่า ตัวอักษรฮิรางานะ (Hiragana) และคาตากะนะ (Katakana) จึงทำให้วงการวรรณกรรมของประเทศญี่ปุ่นพัฒนาและแพร่หลายมากขึ้น (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550:56)

3.1.1 ความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษา

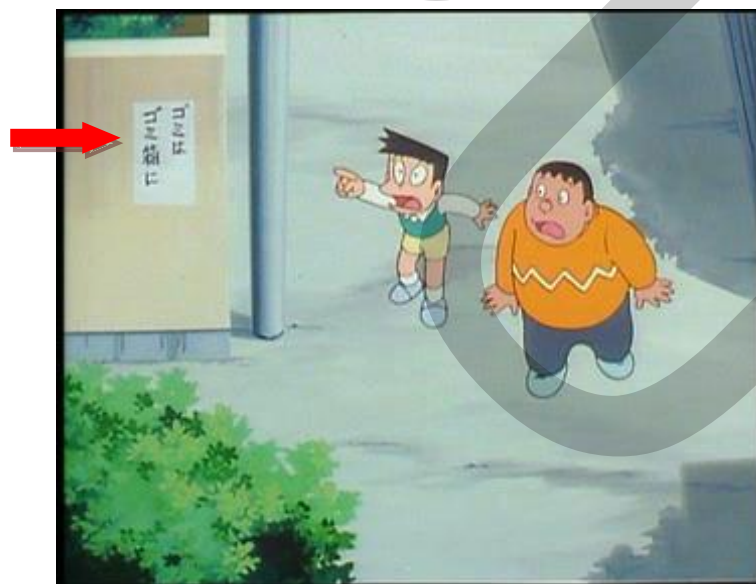
สำหรับความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาที่สอดแทรกในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ จะพบว่าความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาจะปรากฏสอดแทรกผ่านเพลงไตเติ้ลที่ร้องเป็นภาษาญี่ปุ่น และตัวอักษรญี่ปุ่น ในทุกตอน โดยส่วนใหญ่จะปรากฏในฉันทอรรถกถาและเกร็ดท้ายเรื่อง รวมไปถึงเนื้อเรื่องในบางครั้งก็มีตัวอักษรญี่ปุ่นสอดแทรกปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นป้ายประกาศ , ป้ายชื่อร้าน , หนังสือ, จดหมาย แต่การสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาผ่านตัวอักษรญี่ปุ่นที่เด่นชัด คือ ชื่อภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน (ชื่อเรื่อง) ที่ปรากฏในทุกตอน จึงถือได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนที่อันเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของญี่ปุ่น



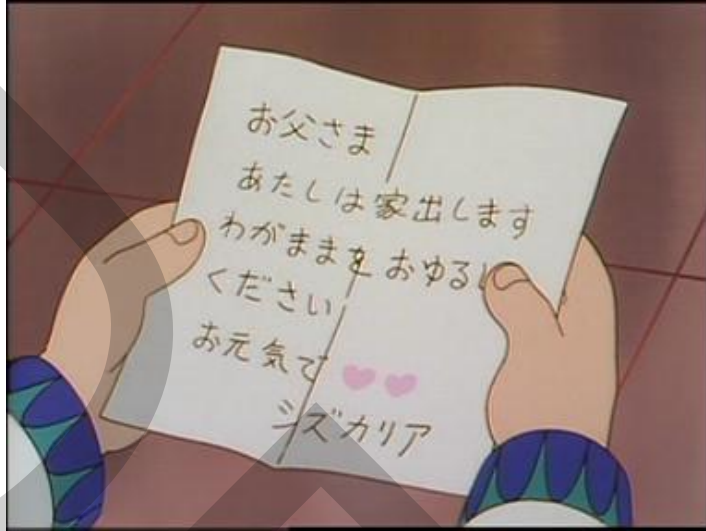
ภาพที่ 4.130 ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่นแบบคันจิ



ภาพที่ 4.131 ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่นแบบตัวอักษรฮิรางานะ (Hiragana) และคาตากะนะ (Katakana)



ภาพที่ 4.132 ภาพลักษณะตัวอักษรญี่ปุ่นที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องใช้เป็นฉากในภาพจะเห็นตัวอักษรญี่ปุ่นปรากฏผ่านในรูปของป้ายประกาศ



ภาพที่ 4.133 ภาพตัวอักษรญี่ปุ่นแบบตัวอักษรฮิรางานะ (Hiragana) และคาตากะนะ (Katakana) ที่สอดแทรกในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่นำเสนอในรูปแบบของจดหมาย

เพลงไตเติ้ลของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ของทุกตอน จะใช้เป็นเพลงเดียวกันทั้งหมด โดยจะเป็นภาษาญี่ปุ่น ไม่มีการแปลงเป็นภาษาไทย แสดงให้เห็นว่าเพลงไตเติ้ลเป็นภาพตัวแทน ความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาได้อย่างชัดเจน

รวมถึงชื่อตัวละคร ที่ปรากฏความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาที่ชัดเจน เช่น ชื่อละครตัวเอกอย่าง โดราเอมอน ที่มาจากคำญี่ปุ่น 2 คำ คือ “โดรานะโกะ” ที่แปลว่า แมวหลงทางหรือถูกทอดทิ้ง ส่วน คำว่า “เอมอน” เป็นคำเรียกต่อท้ายชื่อของเด็กชาย หรือนักเรียนญี่ปุ่น ในสมัยก่อน ตลอดจนชื่อตัวละครตัวอื่น ๆ ด้วย ไม่ว่าจะเป็น โนบิตะ, ชิซุโอะ, ซึเนโอะ และ ไจแอนท์ เป็นต้น

3.1.2 ความเป็นญี่ปุ่นด้านวรรณกรรม

สำหรับภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นผ่านทางนิทานวรรณกรรม ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ พบทั้งหมด 2 ตอน คือ ตอนตะลุยอาหรับราตรีกับตอนตะลุย อาณาจักรเมฆ

โดยในตอนตะลุยอาหารบราตรี วรรณกรรมที่ปรากฏนั้นเป็นนิทานวรรณกรรมญี่ปุ่น ที่แสดงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นออกมาในรูปของหนังสือนิทานหรือสมุดภาพที่โนบิตะและเพื่อนนำมา แล้วสวมใส่รองเท้าวิเศษที่สามารถเข้าไปในโลกหนังสือนิทานหรือสมุดภาพ เพื่อจะได้ผจญภัยในโลกนิทานเรื่องต่างๆ โดยมีการปรากฏเป็นนิทานโบราณของญี่ปุ่นได้แก่ เรื่องโมโมทาโร่ เจ้าหนูลูกท้อ เรื่องสงครามระหว่างลิงกับปูและเรื่องทานุกิ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.2.1 นิทานเรื่องโมโมทาโร่ เจ้าหนูลูกท้อ (Momotaro)



ภาพที่ 4.134 ภาพลักษณะนิทานโมโมทาโร่ เจ้าชายลูกท้อ

เรื่องราวเกิดขึ้นจากตยายคู่หนึ่งที่อยู่ด้วยกันมาเป็นเวลานานแต่ยังไม่มีบุตร อยู่มาวันหนึ่งขณะที่ยายกำลังซักผ้าอยู่ริมแม่น้ำ ได้เก็บลูกท้อที่ลอยน้ำขึ้นมา แล้วผ่าออกมา ปรากฏว่ามีเด็กทารกออกมาจากลูกท้อ ตยายจึงดีใจที่ได้เด็กมาเป็นบุตรและตั้งชื่อเด็กทารกว่า “โมโมทาโร่” ต่อมาเมื่อโมโมทาโร่เติบโตขึ้น เป็นเด็กที่พลังกำลังมากมาย และผู้คนในหมู่บ้านตยายได้ถูกยักษ์เอทาร์พัสสมบัติไป โมโมทาโร่จึงอาสาที่ไปปราบยักษ์เพื่อนำทรัพย์สินสมบัติกลับมาให้คนในหมู่บ้าน โดยระหว่างทางโมโมทาโร่ได้นำขนมคิบิดังโกะ(Kibidanko-ขนมญี่ปุ่นประเภทหนึ่ง) เป็นขนมที่ขายทำให้ คิดตัวไปด้วย ระหว่างทางได้พบเจอสุนัข ลิงและไก่ฟ้า และได้กลายเป็นเพื่อนกัน ร่วมกันเดินทางไปปราบยักษ์ที่เกาะและสามารถนำเอาทรัพย์สินสมบัติกลับมาได้ (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:304)

นิทานเรื่องโมโมทาโร่เป็นวรรณกรรมด้านภาษาอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวตนของความกล้าหาญ อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น

3.1.2.2 เรื่องสงครามระหว่างลิงกับปู

ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปรากฏเรื่องราวเกี่ยวกับนิทานวรรณกรรมญี่ปุ่น เรื่องสงครามระหว่างลิงกับปู ในตอนตะลุยอาหรับราตรี หลังจากที่ไจแอนท์กับซึเนโอะ กลับมาจากโลกสมมุติภาพ เรื่อง แจ็คผู้มายักษ์ แล้ว ซึเนโอะก็เสนอความคิดที่น่าสมมุติภาพมาร่วมกัน เพื่อใส่รองเท้าวิเศษเข้าไปโลกสมมุติภาพที่เปลี่ยนไป ปรากฏในรูปแบบลักษณะการสนทนาของตัวละคร ระหว่างซึเนโอะกับไจแอนท์

ซึเนโอะ : “จริงซึเน โจแอนท์ ถ้าเอาหนังสือมาสลับกัน รวมกันมัน
คงน่าสนใจนะ”

ไจแอนท์ : “แบบมิกซ์กันซะใหม่ เออ นำ 'นูก คีนะ จะกลายเป็นเรื่องแบบใหม่
เลยนะเนี่ย”

ซึเนโอะ : “ใช่ไหม”

ไจแอนท์ : “กลายเป็นเรื่องแบบใหม่เลยนะเนี่ย สะใจเลย อืมๆ ฮะ ซึเน โอะ
หน้าแรก อย่าเพิ่งให้เรื่องมันน่ากลัว เอาพอหอมปากหอมคอก่อนนะ”

ซึเนโอะ : “รู้แล้วนำ เอาเป็นเรื่องลิงกับปู ก็แล้วกัน”

ไจแอนท์ : “ได้เลย โดดพรวด”

สำหรับนิทานวรรณกรรมญี่ปุ่น เรื่องราวสงครามระหว่างลิงกับปู หรือที่คนญี่ปุ่นรู้จักกันในชื่อ ซารุ คานิ คัสเซน (Saur Kani Kassen) เป็นเรื่องของลิงเจ้าเล่ห์ตัวหนึ่งที่ได้นำเอาเมล็ดของต้นพลับที่ตนเองเก็บได้ไปแลกกับข้าวปั้นของปู ปูจึงเอาเมล็ดพลับนั้นไปปลูกจนกลายเป็นต้นพลับสูงใหญ่ และเมื่อต้นพลับออกลูก เจ้าลิงก็หลอกปูกินลูกพลับ และใช้ลูกพลับคืบขวิดใส่ปูจนตาย ลูกปูจึงแก้แค้นให้พ่อ โดยได้รับความช่วยเหลือจากครก สาก ฟันและเกาขัด (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550:305)

นิทานเรื่องสงครามระหว่างลิงกับปู เป็นวรรณกรรมด้านภาษาอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวแทนของความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และโทษของความเห็นแก่ตัว เอาเปรียบผู้อื่น การหลอกลวงผู้อื่น อันเป็นลักษณะที่ไม่พึงปรารถนาของคนในสังคมญี่ปุ่น

3.1.2.3 เรื่องอิชินโบชิ เจ้าหนูน้อยนักปราชญ์ (Isuboshi)

สำหรับนิทานวรรณกรรมญี่ปุ่น เรื่องอิชินโบชิ เจ้าหนูน้อยนักปราชญ์ (Isuboshi) ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยอาหารับราตรี เป็นช่วงที่ไจแอนท์กับซึเนโอะได้นำหนังสือนิทานเรื่องต่างๆ มาปะปนกันเพื่อให้เป็นเรื่องราวใหม่ที่ใช้ผจญภัยในโลกสมมุติภาพ ด้วยร่องเท้าวิเศษ จึงกลายเป็นว่า อิชินโบชิ ได้เจอกับเจ้าหญิงทัมมาริน่า (เป็นตัวละครที่อยู่ในนิทานของทางยุโรป) โดยมีบทสนทนาดังนี้

เจ้าหญิงทัมมาริน่า : “เธอเป็นใครล่ะ?”

อิชินโบชิ : “ฉันชื่ออิชิมโบชิ แล้วเธอล่ะ?”

เจ้าหญิงทัมมาริน่า : “ฉันคือเจ้าหญิงทัมมาริน่าจ๊ะ”



ภาพที่ 4.135 ภาพลักษณะนิทานอิชินโบชิ

เรื่องอิชินโบชิ เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับเด็กผู้ชายตัวเล็กจิ๋วกระฉ็ยร่อยเท่าปลายนิ้ว (สูงประมาณ 3 เซนติเมตร) ใช้เข็มเป็นดาบ ใช้ขามเป็นเรือ มีตะเกียบเป็นไม้พาย อิชินโบชิเดินทางไปยังเกียวโต (Kyouto) และในที่สุดได้กลายเป็นข้ารับใช้เจ้าหญิงระหว่างที่ไปไหว้เจ้าแม่กวนอิม อิชินโบชิได้พบยักษ์ 2 คน แล้วได้ต่อสู้กับยักษ์ จนได้ชัยชนะและได้ใช้ก้อนวิเศษของยักษ์ที่เรียกว่าอุชิ

คะ โนะ โคซึชิ (Uchide no kozuchi) ขอพรให้ตนเองสูงใหญ่ขึ้น และได้กลายเป็นนักรบผู้กล้าหาญ (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:305)

นิทานเรื่องอิซึโนโบชิ เจ้าหนูน้อยนักปราชญ์ เป็นวรรณกรรมด้านภาษาอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวแทนของความกล้าหาญ อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น

3.1.2.4 กัดจิกัดจิ ภูเขาหลังไหมไฟ (Gatjigatji Yama)

สำหรับนิทานวรรณกรรมญี่ปุ่น เรื่อง กัดจิกัดจิ ภูเขาหลังไหมไฟ (Gatjigatji Yama) เป็นเรื่องราวกาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ในหมู่บ้านที่สงบเงียบแห่งหนึ่งมีสองตายายผัวเมียคู่หนึ่งอาศัยอยู่ สองตายายคู่นี้เป็นคู่ ที่ขยันขันแข็งที่สุดในหมู่บ้าน วันหนึ่งตาได้ไปที่สวนผักกาดของตัวเอง เพื่อจะไปเก็บผักกาดมาทำซูปแล้วได้ไปเจอทานุกิกำลังขโมยกินผักกาดหัว ตาโกรธรีบวิ่งหมายจะมาจับทานุกิ แต่ไม่สามารถจับ ต่อมาทานุกิถูกตาจับได้ จึงไปให้ยายเพื่อต้มเป็นซูป แต่ทานุกิหลอกยายให้รอดพ้นจากถูกต้มได้ พร้อมกลับมาตียาจนสลบ แล้วก็พอดีมีกระต่ายที่ชื่อ "เพียงลิชิ" ซึ่งเป็นกระต่ายตัวที่ขยันรักและเอ็นดู ที่สุด ก็มาแก้แค้นให้ยายด้วยกลวิธีอย่างชาญฉลาด จนทานุกิสำนึกผิดแล้วกลับตัวเป็นทานุกิที่ดี (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น,2550:304)

ได้ปรากฏเป็นภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวรรณกรรมญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยอาหารบราตรี อยู่ในรูปของลักษณะภาพที่ใช้เป็นฉากประกอบเรื่อง โดยมีเรื่องราวในตอนว่า โดราเอมอนได้บอกกับโนบิตะว่ารองเท้าวินเซนต์ที่เข้าสู่โลกสมมุติภาพหายไปหนึ่งคู่ แสดงว่ามีเพื่อนคนใดคนหนึ่งยังไม่กลับมาจากโลกสมมุติภาพ จึงให้โนบิตะหยิบสมมุติภาพมาเปิดดูว่าหลงอยู่ในสมมุติภาพนิทานเรื่องอะไร โนบิตะจึงหยิบสมมุติภาพนิทานมาเปิดที่ละหน้าเพื่อจะดูว่าเพื่อนหลงติดอยู่ในโลกสมมุติภาพเรื่องอะไร ซึ่งสำหรับในฉากนี้ได้ปรากฏภาพที่เกี่ยวข้องภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวรรณกรรมนิทานของญี่ปุ่น 2 เรื่องด้วยกัน คือ เรื่อง อิซึโนโบชิ เจ้าหนูน้อยนักปราชญ์ (Isunboshi) กับ เรื่องกัดจิกัดจิ ภูเขาหลังไหมไฟ (Gatjigatji Yama) ผ่านพฤติกรรมของตัวละครโนบิตะ (สำหรับเรื่อง อิซึโนโบชิ (Isunboshi) เจ้าหนูน้อยนักปราชญ์ ได้อธิบายแล้วในหัวข้อ 4.2.3)



ภาพที่ 4.136 ภาพลักษณะวรรณกรรมนิทานเรื่องอิซึน โบชิ เจ้าหนูน้อยนักปราชญ์ (Isumboshi)



ภาพที่ 4.137 ภาพลักษณะวรรณกรรมนิทานเรื่องกัตจิกัตจิกูเขาหลังใหม่ไฟ (Gatjigatji Yama) เป็นตอนเรื่องของทานุกิ ป้อนสีเกะกำลังจมน้ำ ต่อหน้ากระต่ายเพียงคิจิ

นิทานเรื่องนี้ เต็มไปด้วยจินตนาการถึง ความดี ความชั่ว ถ้าใครทำดีก็จะได้ดีเป็นการตอบแทน ในขณะที่ถ้าใครทำชั่วก็จะได้ผลกระทบตอบแทน รวมไปถึงเรื่องของการกตัญญูรู้คุณ อันเป็นลักษณะนิสัยและจริยธรรมศีลธรรมที่คนญี่ปุ่นปลูกฝังกันมาตลอด

3.1.2.5 ตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ปรากฏภาพตัวแทนนิทานวรรณกรรมญี่ปุ่น เรื่องตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo) อยู่ในตอนบุกอาณาจักรเมฆ เป็นตอนที่โนบิตะ ค้นคว้าข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับสวรรค์ และเข้าใจว่า เรื่องตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo)

เป็นเรื่องที่บันทึกว่าในอดีตมีชาวญี่ปุ่นได้พบชาวสวรรค์ ซึ่งคูได้จากบทสนทนาในเรื่อง

โดราเอมอน : “ไปสัญญาเอาไว้หรือ?”

โนบิตะ : “ใช่ ก็เลยไปรวบรวมเอกสารเพื่อค้นคว้าเรื่องสวรรค์ยังไงล่ะ”

โดราเอมอน : “โอ้....”

โนบิตะ : “แต่ว่าหนังสือที่เกี่ยวกับเรื่องสวรรค์ มันมีอยู่เยอะแยะไปหมดเลยล่ะ”

โดราเอมอน : “จริงเหรอ!”

โนบิตะ : “อย่างในหนังสือเล่มนี้นะ ในอดีตเคยมีคนบันทึกไว้ว่ามีคนญี่ปุ่นได้พบกับชาวสวรรค์ด้วย รู้หรือเปล่า”

โดราเอมอน : “อะไรกัน”

โนบิตะ : “เรื่องมันก็มีอยู่ว่ามีชาวประมงที่ชื่อฮาคุเรียว ไปเก็บผ้าอันงดงามที่ไม่เคยเห็นมาก่อนได้ที่ชายฝั่งมิโฮะ (Miho) นั่นล่ะคือชุดลอยฟ้าของชาวสวรรค์ เล่ากันว่าชาวสวรรค์จะสวมสิ่งนั้น เพื่อใช้กลับขึ้นไปบนเมฆไง”

โดราเอมอน : “อืม...อะไรกัน นิทานชุดนางฟ้านี่เอง”



ภาพที่ 4.138- ภาพลักษณะโนปีตะกำลังพูดถึงเรื่องตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo)



ภาพที่ 4.139-4.141 ภาพเรื่องราวตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo)

สำหรับนิทานวรรณกรรมเรื่องตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo) เป็นตำนานเรื่องเล่าสืบมาของญี่ปุ่น โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนางฟ้าองค์หนึ่งกำลังเล่นน้ำที่มิโฮะ โนะ มัทสึบาระ (Miho no Matsubara) ในจังหวัดสุรุระ (Suruga) ในปัจจุบันคือจังหวัดชิซึโอกะ (Shizuoka) และได้มีชาวประมงคนหนึ่งเดินทางผ่านมาและได้ขโมยปีกของนางฟ้าไป ทำให้นางฟ้าไม่สามารถบินกลับสวรรค์ได้ จึงได้กลายเป็นภรรยาของชาวประมงและให้กำเนิดบุตร แต่ภายหลังจากนางฟ้าได้ปีก (ผ้าคลุมคอ) คืนกลับมา จึงได้โอกาสที่บินกลับสวรรค์ไป สิ่งสำคัญของตำนานเรื่องนี้ คือ คำโครงเดิมของเรื่องได้ปรากฏอยู่ในฟูโดกิ (Fudoki) หนังสือภูมิศาสตร์ท้องถิ่นของสุรุระ (Suruga) โอมิ (Oumi) และทังโกะ (Tango) ละครโน (Nou) เรื่องตำนานฮาโงโรโมะ (Hagoromo) เป็นที่รู้จักกันดีในหมู่ชาวญี่ปุ่น ที่แสดงออกถึงความรักระหว่างมนุษย์กับเทวดา (ชไมพร สุขสัมพันธ์,2541:132)

สรุป

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการใช้การสื่อสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการ์ตูนในรูปแบบลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นผ่านทางวจนภาษาและอวจนภาษา ด้วยพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร หรือฉากประกอบ เหตุการณ์ เรื่องราวที่น่าเสนอในแต่ละตอน ซึ่งสามารถจำแนกออกได้ 4 กลุ่มด้วยกัน คือ

1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวจนภาษา ซึ่งเป็นวัตถุ

กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่น่าเสนอผ่านการสื่อสารแบบอวจนภาษาและมีลักษณะของวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ เป็นรูปธรรม ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะของภาพตัวแทนที่มีลักษณะที่เป็นวัตถุ จับต้องได้ สัมผัสได้ และนำเสนอในลักษณะการสื่อสารที่ไม่ได้สื่อด้วยภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น บ้าน อาหาร สิ่งของ เครื่องใช้ ของเล่น ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่

1.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านสถาปัตยกรรม

1.2 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการบริโภค

1.3 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านการกีฬา การละเล่น

1.4 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมวัตถุสิ่งของเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆ

2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษา ซึ่งไม่เป็นวัตถุ

กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านการสื่อสารแบบอวัจนภาษาและมีลักษณะของวัฒนธรรมที่ไม่เป็นวัตถุ ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะของภาพตัวแทนที่มีลักษณะที่เป็นไม่ใช่วัตถุ จับต้องไม่ได้ ไม่สามารถสัมผัสได้ และนำเสนอในลักษณะการสื่อสารที่ไม่ได้สื่อด้วยภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ค่านิยม กิริยา มารยาท เป็นต้น ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่

- 2.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการพักผ่อน
- 2.2 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการแสดงออกทางอารมณ์ กิริยา และสื่อ
- 2.3 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมมารยาททางสังคม
- 2.4 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านค่านิยมและความเชื่อในสังคมญี่ปุ่น

3. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ

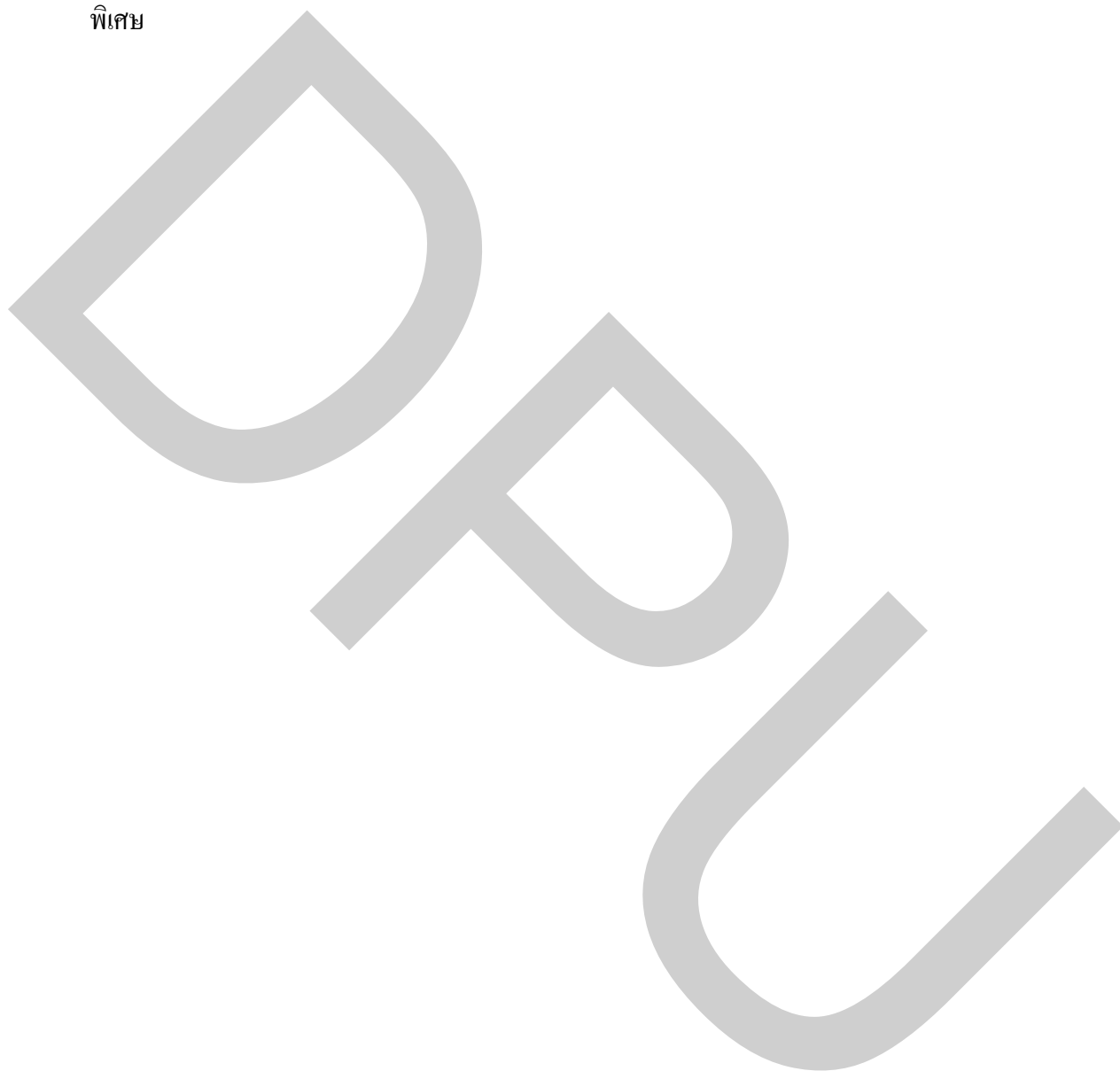
กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านการสื่อสารแบบวัจนภาษาและมีลักษณะของวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ เป็นรูปธรรม ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะที่เป็นวัตถุจับได้ สามารถสัมผัสได้ และนำเสนอผ่านการสื่อสารที่เป็นภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น ภาษา ตัวอักษร เป็นต้น ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่

- 3.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านภาษาและวรรณกรรม

4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ

กลุ่มที่มีภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านการสื่อสารแบบวัจนภาษาและไม่มีลักษณะของวัฒนธรรมที่เป็น ไม่ใช่เป็นวัตถุ เป็นนามธรรม ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะที่เป็นวัตถุที่จับไม่ได้ ไม่สามารถสัมผัสได้ และนำเสนอผ่านการสื่อสารที่เป็นภาษาพูด ภาษาเขียน เช่น ภาษา ตัวอักษร เป็นต้น ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นลักษณะดังกล่าวไม่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เพราะเนื้อเรื่องการ์ตูน โดราเอมอนเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีลักษณะแนวคิดแก่นเรื่อง คือ การผจญภัย ทำให้เรื่องราวมีลักษณะของการต่อสู้ ผจญภัย ใช้ของวิเศษ เพื่อความสนุกสนานในการชม ทำให้ถึงแม้การนำเสนอผ่านวัจนภาษา

แต่กลับไม่มีลักษณะของวัฒนธรรมที่ไม่เป็นวัตถุปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอน พิเศษ



บทที่ 5

สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย คือ 1.เพื่อศึกษาแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ 2.เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งศึกษาวิเคราะห์ถึงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรมที่ถูกสอดแทรกการนำเสนออยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการเชิงพรรณนา

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2533 ถึงปี พ.ศ.2547 จำนวน 9 ตอน ซึ่งเป็นการวิจัยจากกลุ่มประชากรทั้งหมด (Population) ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ปี พ.ศ. 2533
2. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี ปี พ.ศ. 2534
3. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ปี พ.ศ. 2535
4. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ปี พ.ศ. 2537
5. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ปี พ.ศ. 2543
6. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ปี พ.ศ.2544
7. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ปี พ.ศ. 2545
8. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม พ.ศ.2546
9. ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนท่องอาณาจักรโง้งเหมียว ปี พ.ศ. 2547

ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นวิเคราะห์การสอดแทรกการนำเสนอเนื้อหาความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่าน

สื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ครั้งนี้ สำหรับวัตถุประสงค์ข้อแรก ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อเรื่องตามหลักแนวคิดและความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon) แนวคิดที่เกี่ยวข้อง ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) และแนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุค คลาสิคพื้นฐาน เพื่อให้ได้คำตอบถึงแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตามวัตถุประสงค์ข้อแรก สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 นั้น ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่อง ภาพตัวแทน (Representation) (Personification/Rhetoric) แนวคิดเรื่องความเป็นญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม (Japan Cultural) และแนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อความถูกต้องของผลการวิจัย ประกอบกับแนวคิดเรื่องการสื่อสารต่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication) ที่ใช้ในการวิเคราะห์ด้านบริบทต่างวัฒนธรรม จนสามารถนำมาใช้เป็นเกณฑ์เพื่อพิจารณาตามลักษณะของการสื่อสารที่ใช้นำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูน ผ่านทางวจนภาษาและอวจนภาษา และหลักเกณฑ์การแบ่งประเภทของวัฒนธรรม เพื่อให้ทราบถึงลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 9 ตอน นั้น สามารถสรุปผลการวิจัยตามประเด็นของวัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้ดังนี้ สำหรับวัตถุประสงค์ข้อ 1 เพื่อศึกษาแนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงแนวความคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	แนวคิดแก่นเรื่อง ที่ปรากฏร่วมกัน	ลักษณะเรื่องราวที่นำเสนอ
ตอนที่ 1 ตอนตะลุยดาวต่างมิติ	แนวการผจญภัยของตัวเอกและกลุ่มเพื่อน ๆ	โนบิตะและ กลุ่มเพื่อน ๆ ที่ได้เข้าไปผจญภัย ดาวเคลเฮน อาณาจักรของเหล่า สิงสาราสัตว์
ตอนที่ 2 ตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี	แนวการผจญภัยของตัวเอกและกลุ่มเพื่อน ๆ	เรื่องราวของการผจญภัย ของโนบิตะ และเพื่อนๆเข้าไปสู่

		ดินแดนอาหรับราตรี
--	--	-------------------

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	แนวคิดแก่นเรื่อง ที่ปรากฏร่วมกัน	ลักษณะเรื่องราวที่น่าเสนอ
ตอนที่ 3 ตอน บุกอาณาจักรเมฆ	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เรื่องราวเกี่ยวกับโดราเอมอน โนบิตะ และเหล่าผองเพื่อน เข้า ไปผจญภัยในอาณาจักรเมฆ
ตอนที่ 4 ตอนสามอศวินในจินตนาการ	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโนบิตะ และเพื่อนๆ เข้าไปผจญภัยใน โลกจินตนาการ
ตอนที่ 5 ตอนตำนานสุริยภคตรีย์	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เป็นเรื่องราว การผจญภัยใน ดินแดนตำนานสุริยภคตรีย์แห่ง อาณาจักรมายานะ
ตอนที่ 6 ตอนโนบิตะ และอศวินแดนวิหค	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เป็นเรื่องราว การผจญภัยใน โลกแดนวิหคของโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ
ตอนที่ 7 ตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เป็นเรื่องราวโดราเอมอน โนบิตะ และกลุ่มเพื่อนๆ จึงได้ ตัดสินใจร่วมกันที่จะเดินทาง ผจญภัยไปในโลกอาณาจักร หุ่นยนต์เพื่อช่วยเหลือโปโกะ
ตอนที่ 8 ตอนมหัศจรรย์ ดินแดนแห่งสายลม	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เป็นเรื่องราว การผจญภัยของ โนบิตะ โดราเอมอนและ เพื่อนๆ ในโลกของดินแดน แห่งสายลม
ตอนที่ 9 ตอนท่องอาณาจักรโสมเหมียว	แนวการผจญภัยของตัวเอกและ กลุ่มเพื่อน ๆ	เรื่องราว การผจญภัยใน อาณาจักรโสมเหมียว ของ โนบิ

		ตะ โครราเอมอนและเพื่อน ๆ
--	--	--------------------------

สำหรับการสรุปผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ซึ่งเป็นประเด็นทางด้านลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม ซึ่งถูกนำเสนอสอดแทรกอยู่ในเนื้อหาในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ โดยมีรายละเอียดทั้งหมดต่อไปนี้

ภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการใช้การสื่อสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการ์ตูนในรูปแบบลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นผ่านทางวงจภาษาและอวัจนภาษา ด้วยพฤติกรรมตัวละคร หรือจากประกอบ เหตุการณ์ เรื่องราวที่นำเสนอในแต่ละตอน ซึ่งสามารถจำแนกออกได้ 4 กลุ่มด้วยกัน คือ

1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ
2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ
3. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวงจภาษาซึ่งเป็นวัตถุ
4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวงจภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ

ในที่นี้จึงขอแสดงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอสอดแทรกอยู่ในเนื้อหาในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ปรากฏอยู่ทั้ง 4 ประเภทตามตารางการสรุปผล โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 9 ตอน

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ	ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ	ลักษณะของภาพตัวแทนที่สอดแทรกนำเสนอในภาพยนตร์การ์ตูน โครราเอมอน ตอนพิเศษ
1.ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ		
1.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านสถาปัตยกรรม		

1.1.1 บ้านไม้	<p>ตอนตะลุยกวางต่างมิติ</p> <p>ตอนตะลุยกวางแดนอาหารบราตรี</p> <p>ตอนตะลุยกวางอาณาจักรเมฆ</p> <p>ตอนสามอัสวินในจินตนาการ</p> <p>ตอนตำนานสุริยกษัตริย์</p>	ภาพตัวบ้าน
---------------	--	------------

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	ลักษณะของภาพตัวแทนที่สอดคล้อง แนะนำเสนอในภาพยนตร์ การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ
	<p>ตอนโนบิตะและอัสวินแดนวิหค</p> <p>ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์</p> <p>ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม</p> <p>ตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว</p>	
1.1.1.1 วัสดุสร้างบ้าน	<p>ตอนตะลุยกวางต่างมิติ</p> <p>ตอนตะลุยกวางแดนอาหารบราตรี</p> <p>ตอนตะลุยกวางอาณาจักรเมฆ</p> <p>ตอนสามอัสวินในจินตนาการ</p> <p>ตอนตำนานสุริยกษัตริย์</p> <p>ตอนโนบิตะและอัสวินแดนวิหค</p> <p>ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์</p> <p>ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม</p> <p>ตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว</p>	ภาพวัตถุ ที่ใช้เป็นวัสดุต่างๆที่ สร้างบ้าน เช่น หลังคา พื้นบ้าน
1.1.1.2 การแบ่งพื้นที่บ้าน	<p>ตอนตะลุยกวางต่างมิติ</p> <p>ตอนตะลุยกวางแดนอาหารบราตรี</p> <p>ตอนตะลุยกวางอาณาจักรเมฆ</p> <p>ตอนสามอัสวินในจินตนาการ</p> <p>ตอนตำนานสุริยกษัตริย์</p> <p>ตอนโนบิตะและอัสวินแดนวิหค</p>	ภาพลักษณะพื้นที่ในบ้านและ บริเวณรอบๆ บ้าน

	ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนที่อาณาจักรโฮ่งเหมียว	
1.2 คอนโดมิเนียมและ อพาร์ตเมนต์	ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนที่อาณาจักรโฮ่งเหมียว	ภาพฉากประกอบ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ของตัวละคร

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	ลักษณะของภาพตัวแทนที่สอดคล้อง แทรกนำเสนอในภาพยนตร์ การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ
1.3 สถาปัตยกรรมของตึก อาคาร สำนักงาน	ตอนตะลุยต่างมิติ ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอศวินในจินตนาการ	ภาพฉากประกอบ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ของตัวละคร
1.4 ภูมิสถาปัตยกรรมสวน ญี่ปุ่นหรือสวนสาธารณะ	ตอนตะลุยอาหรับราตรี	ภาพฉากสถานที่ของตัวละคร
1.2. ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ด้านวัฒนธรรมการบริโภค		
1.2.1 ขนมโดรายากิ	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ	ภาพกินโดรายากิของตัวละคร
1.2.2 คัทสึด้ง	ตอนสามอศวินในจินตนาการ	ภาพกินคัทสึด้งของตัวละคร
1.2.3 การรับประทานอาหาร ร่วมกัน	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ	ภาพการรับประทานอาหาร ร่วมกันของตัวละคร
1.3 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ทางวัฒนธรรมด้านการกีฬา การละเล่น		
1.3.1 กีฬาเบสบอล	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนที่อาณาจักรโฮ่งเหมียว	ภาพการเล่นกีฬาผ่านตัวละคร
1.3.2 กีฬาออลิंप	ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี	ภาพการเล่นกีฬาผ่านตัวละคร

1.3.3 กีฬาเทนนิส	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ	ภาพการเล่นกีฬาผ่านตัวละคร
1.3.4 การละเล่นอายุโทริ (Ayatori : การเล่นเชือก)	ตอนตำนานสุริยกษัตริย์	บทสนทนาระหว่างตัวละคร ภาพการละเล่นผ่านตัวละคร
1.3.5 การละเล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง (Jan-Ken-Pon:การเล่นเป่ายิ้ง ฉุบ)	ตอนสามอัศวินในจินตนาการ	เป็นภาพประกอบตอนท้าย เครดิตของเรื่องด้วยลักษณะ การเล่นจั่ง-เค็ง-โป้ง
3.6 การไล่จับแมลง	ตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี	ภาพการละเล่นผ่านตัวละคร

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ	ลักษณะของภาพตัวแทนที่สอด แทรกนำเสนอในภาพยนตร์ การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ
3.7 การเล่นเกมโยนลูกบอลตั้ง แป้น	ตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี ตอนท่องอาณาจักรโง่งเหมียว	ภาพการละเล่นผ่านตัวละคร
1.4 ภาพตัวแทนความเป็น ญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆ		
1.4.1 เสื่อทาทามิ (Tatami)	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอน โนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนท่องอาณาจักรโง่งเหมียว	ภาพการใช้เสื่อทาทามิของตัว ละคร
1.4.2 ที่นอนแบบญี่ปุ่น ฟุตง	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ	ภาพการใช้ที่นอนฟุตง(Futon)

(Futon)	ตอนตะลุยกุญแจสำหรับราตรี ตอนตะลุยกุญแจสำหรับเมฆ ตอนสามอัครวิโนในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอน โนบิตะและอัครวิโนแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนห้องอาณาจักรโง้งเหมียว	ของตัวละคร
1.4.3 ตู้ในห้อง โอชิอิระ (Oshiire)	ตอนห้องอาณาจักรโง้งเหมียว	ภาพลักษณะวัตถุสิ่งของผ่านพฤติกรรมการใช้ของตัวละคร

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษในเรื่อง	ลักษณะการสอดแทรกนำเสนอในรูปแบบ
1.4.4 ฝาผนังห้องแบบประตูเลื่อนฟูสุมะ (Fusuma) หรือ โชจิ (Shoji)	ตะลุยกุญแจสำหรับราตรี ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์	ภาพลักษณะวัตถุสิ่งของผ่านพฤติกรรมการใช้ของตัวละคร
1.4.5 เก้าอี้ทางเข้าสู่ตัวบ้าน	ตอนตะลุยกุญแจสำหรับราตรี ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม	ภาพลักษณะวัตถุสิ่งของผ่านพฤติกรรมการใช้ของตัวละคร
1.4.6 เบาะรองนั่ง ซาบุตง	จากตอนตะลุยกุญแจสำหรับเมฆ	ภาพลักษณะวัตถุสิ่งของผ่านพฤติกรรมการใช้ของตัวละคร
1.4.7 ภาชนะใส่อาหาร	ตอนสามอัครวิโนในจินตนาการ	ภาพลักษณะวัตถุสิ่งของผ่านพฤติกรรมการใช้ของตัวละคร
1.4.8 ดาบญี่ปุ่น	ตะลุยกุญแจสำหรับเมฆ ตอนอาณาจักรโง้งเหมียว	ภาพฉากประกอบ เรื่องราวหรือเหตุการณ์ของตัวละคร
1.4.9 พัดญี่ปุ่น	ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม	ภาพการใช้พัดญี่ปุ่นของตัวละคร
1.4.10 ตุ๊กตาแมวแก้ว	ตอนอาณาจักรโง้งเหมียว	ภาพลักษณะวัตถุสิ่งของผ่าน

		พฤติกรรมการใช้ของตัวละคร
1.4.11 อุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่		
1.4.11.1 รถไฟฟ้า	ตอนมหัศจรรย์แห่งสายลม ตอนอาณาจักรโสมเหมียว	ภาพฉากประกอบ เรื่องราวหรือเหตุการณ์ของตัวละคร
1.4.11.2 หุ่นยนต์	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม	ภาพนำเสนอผ่านตัวละครหลักอย่าง โดราเอมอน และภาพหุ่นยนต์ประกอบฉาก เรื่องราว

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษในเรื่อง	ลักษณะการสอดแทรกนำเสนอในรูปแบบ
	ตอนที่อาณาจักรโสมเหมียว	
2.ความเป็นญี่ปุ่นด้านวิทยาศาสตร์ที่ไม่เป็นวัตถุ		
2.1 ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการพักผ่อน		
2.1.1 การอาบน้ำและอ่างอาบน้ำ	ตอนสามอัศวินในจินตนาการ	บทสนทนาระหว่างตัวละครและภาพการอาบน้ำ แช่น้ำผ่านตัวละคร
2.1.2 การร้องเพลงและการร้องคาราโอเกะ	ตอนตำนานสุริยกษัตริย์	ภาพการร้องเพลงผ่านตัวละคร
2.1.3 การพักผ่อนหย่อนใจ	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ	ภาพการพักผ่อนต่างๆ ผ่าน

แบบต่างๆ	ตอนตะลุยกษัตริย์ ตอนตะลุยกษัตริย์ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนมหัศจรรย์แห่งสายลม	พฤติกรรมตัวละคร
2.2 ภาพตัวแทนความเป็น ญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการ แสดงออกทางอารมณ์ กริยา และสื่อความหมาย		
2.2.1 การร้องไห้	ตอนตะลุยกษัตริย์ต่างมิติ ตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์	บทสนทนาระหว่างตัวละคร ภาพการร้องไห้ผ่าน พฤติกรรมของตัวละคร
2.2.2 การโค้ง	ตอนตะลุยกษัตริย์ ตอนตะลุยกษัตริย์ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ	ภาพการโค้งผ่านกริยาของตัว ละคร

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษในเรื่อง	ลักษณะการสอดแทรก นำเสนอในรูปแบบ
2.2.3 การนั่ง	ตอนตะลุยกษัตริย์ต่างมิติ ตอนตะลุยกษัตริย์ ตอนอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม ตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว	ภาพการนั่งของตัวละคร
2.2.4 การแสดงความคิดใจ บันไซ	ตอนตะลุยกษัตริย์ต่างมิติ ตอนตะลุยกษัตริย์	ภาพพฤติกรรมกริยาผ่าน ตัวละคร
2.2.5 การเดิน	ตอนตะลุยกษัตริย์ต่างมิติ ตอนตะลุยกษัตริย์	ภาพพฤติกรรมกริยาผ่าน ตัวละคร

2.3 ภาพตัวแทนความเป็น ญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมมารยาท ทางสังคม		
2.3.1 มารยาทการถอด รองเท้า	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสุริยกษัตริย์	ภาพมารยาทถอดรองเท้าผ่าน ตัวละคร
2.3.2 มารยาทการแต่งกาย	ตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม	ภาพมารยาทการแต่งกาย ผ่านตัวละคร
2.3.3 มารยาทการทักขะ	ตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม	ภาพมารยาทการทักขะ ประกอบฉาก เรื่องราวและ เหตุการณ์
2.4.1 ภาพตัวแทนความเป็น ญี่ปุ่นด้านค่านิยมและความ เชื่อในสังคมญี่ปุ่น		
2.4.1.1 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ	ภาพความสามัคคีของกลุ่มใน การทำงานภารกิจต่างๆ

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษในเรื่อง	ลักษณะการสอดแทรก นำเสนอในรูปแบบ
	ตอนตำนานสุริยกษัตริย์	
	ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนท่องอาณาจักรโฮ่งเหมียว	
2.4.1.2 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมความสัมพันธ์ใน ครอบครัว	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์	ภาพความสัมพันธ์ระหว่างแม่ กับลูกในเรื่อง

	ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนที่อาณาจักรโง่งมเขียว	
2.4.1.3 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมในการศึกษา	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ	ภาพความสนใจเรียนหนังสือ ของตัวละคร
2.4.1.4 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมความมานะพยายาม	ตอนอัศวินแดนวิหค	ภาพความมานะพยายามของ ตัวละคร
2.4.1.5 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมการทดแทนบุญคุณ	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม	ภาพผ่านพฤติกรรมของตัว ละครต่างๆ
2.4.1.6 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมในเรื่องคุณธรรม	ตอนสามอัศวินในจินตนาการ	ภาพการสนทนาของตัวละคร
2.4.1.7 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ค่านิยมแนวคิโคนูร์กิช ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ	ภาพการสนทนาของตัวละคร
2.4.2 ภาพตัวแทนความเป็น ญี่ปุ่นด้านความเชื่อของคน ญี่ปุ่น		

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษในเรื่อง	ลักษณะการสอดแทรก นำเสนอในรูปแบบ
2.4.2.1 ความเชื่อเรื่องเทพเจ้า และวิญญาณนิยม	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนแดนอาหรับราตรี	
	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์	ภาพบทสนทนาของตัวละคร และภาพพฤติกรรมกิริยาผ่าน ตัวละคร

	ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนท่องอาณาจักรโง้งเหมียว	
2.4.2.2 ทานุกิ	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนท่องอาณาจักรโง้งเหมียว	ใช้เป็นชื่อเรียกบุคคลในการ สนทนา (โคราเอมอน)
3.ความเป็นญี่ปุ่นด้าน วัฒนธรรมซึ่งเป็นวัตถุ		
3.1 ภาพตัวแทนความ เป็นญี่ปุ่นด้านภาษาและ วรรณกรรม		
3.1.1 ความเป็นญี่ปุ่นด้าน ภาษา	ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนแดนอาหรับราตรี	ภาพตัวอักษร ชื่อและเพลงที่ ปรากฏอยู่ในแต่ละตอน

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โคราเอมอน ตอนพิเศษในเรื่อง	ลักษณะการสอดแทรก นำเสนอในรูปแบบ
	ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์	

	ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนที่อาณาจักรโง้งเหมียว	
3.1.2 ความเป็นญี่ปุ่นด้านวรรณกรรม	ตอนตะลุยอาหรับราตรี ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ	ภาพการเล่าจากทสนทนาของตัวละครและภาพวัตถุสิ่งของ-หนังสือนิทานและภาพประกอบเรื่องราว

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทุกตอน เป็นการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในลักษณะที่มีแนวความคิดแก่นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครเอกและคณะ ดังที่ได้นำเสนอไปแล้วในตารางผลการวิจัย ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงแนวความคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เพราะในเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอนทั้ง 9 ตอน เป็นการเริ่มเรื่องราวจากโนบิตะที่ถือว่าเป็นตัวเอกของเรื่อง ได้สร้างสถานการณ์เหตุการณ์ต่างๆ แล้วพร้อมนำคณะ คือ กลุ่มเพื่อน ๆ ที่ประกอบด้วย โดราเอมอน ชิซุกะ ชูเนโอะและไจแอนท์ร่วมเข้าไปในสถานการณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ พร้อมทำภารกิจของแต่ละตอน ถึงแม้ว่าในแต่ละตอนจะมีลักษณะการนำเสนอแนวความคิดแก่นเรื่องที่หลากหลาย

แนวความคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษทั้ง 9 ตอน ที่มีลักษณะแก่นเรื่องร่วมกันอย่างชัดเจนทั้ง 9 ตอน คือ แก่นเรื่องของการผจญภัยของตัวเอกและคณะ ซึ่งตรงตามงานวิจัยของกวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรีที่ศึกษาการแบ่งประเภทแนวเรื่องของการ์ตูน โดยรวบรวมจากการสำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นในบริบท โอซาก้าและตามร้านหนังสือ รวมทั้งงานของสมคิด ปลอดโปร่ง (2528) ที่ศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูน ที่สามารถบอกได้ชัดเจนว่า แก่นเรื่องแนวการผจญภัย จัดได้ว่าเป็นแก่นเรื่องประเภทหนึ่งของแก่นเรื่องในการนำเสนอด้วยสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดยจะต้องมีลักษณะของเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของตัวเอก

และกลุ่มเพื่อน ๆ ซึ่งตัวละครในเรื่องอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ และนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในสถานที่ต่าง ๆ ไปพบสิ่งแปลกมหัศจรรย์ มีปัญหา อุปสรรคที่ต้องฟันฝ่าไปด้วยกัน และมีความสนุกสนาน

ภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 9 ตอน มีลักษณะดังกล่าวอย่างชัดเจน เช่น ตอนตะลุยดาวต่างมิติ เป็นตอนที่โนบิตะ โดราเอมอน และกลุ่มเพื่อน ๆ ที่ได้เข้าไปผจญภัยดาวเคลเฮน ซึ่งเป็นดาวอาณาจักรของเหล่าสิ่งสารพัดที่สามารถพูดภาษามนุษย์ได้ มีสภาพแวดล้อมเหมือนโลก มีการดำเนินชีวิตเหมือนมนุษย์ เป็นดินแดนในโลกจินตนาการ มีจุดปัญหาของเรื่อง คือมีพวกนิบูกะมนุษย์ต่างดาวอีกดวงดาวหนึ่ง จะมาบุกทำลายดาวเคลเฮน ทำให้โนบิตะ โดราเอมอน และเพื่อน ๆ ต้องช่วยกันพิทักษ์ดาวเคลเฮนไว้ จะเห็นว่ากลุ่มตัวละครมีอุปสรรคที่ต้องร่วมกันเผชิญ และมีลักษณะพลัดพลิน มีความสนุกสนานในเรื่อง เป็นต้น

นอกจากนี้ผลการวิจัย ยังพบว่าภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีวิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิฐาน (Personification) คือ เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้การสมมุติสิ่งที่ไม่มีชีวิตสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ หรือนามธรรม วัตถุต่าง ๆ ให้เป็นรูปธรรม มีตัวตน ให้มีความรู้สึก มีการกระทำ มีความรู้สึกเจ็บปวด ดีใจ ร้องไห้ เช่นเดียวกับสิ่งที่มีชีวิต หรือมนุษย์ ได้ โดยอาจจะปรากฏเป็น สัตว์ พืช หรือวัตถุ

ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 9 ตอน ได้ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิฐาน เพราะทั้ง 9 ตอนนั้น เป็นการเล่าเรื่องการผจญภัยไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก หรือการย้อนเวลากลับไปผจญภัยในดินแดนที่มีปรากฏจริง (แนวคิดแก่นเรื่องที่มีร่วมกันทั้ง 9 ตอน ตามที่ได้อธิบายไว้ข้างต้นแล้ว) โดยมีตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนบุกอาณาจักรเมฆ สามอัศวินในจินตนาการ ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหคและตอนท่องอาณาจักร โส่งเหมียว เป็นตอนที่ใช้การเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิฐาน ที่สมมุติให้สัตว์เป็นสิ่งมีชีวิต เป็นตัวละครที่แสดงอยู่ในเหตุการณ์ของเรื่อง ส่วนตอนอาณาจักรหุ่นยนต์และตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม เป็นการเล่าเรื่องบุคคลาธิฐาน ที่สมมุติวัตถุ (หุ่นยนต์) และธรรมชาติ (ลม) ให้เป็นสิ่งมีชีวิต ที่สามารถมีความรู้สึก และการกระทำได้อย่างมนุษย์หรือสิ่งที่มีชีวิต ในขณะที่ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี และตอนตำนานสุริยกษัตริย์ เป็นการเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิฐานที่สมมุติเรื่องราวในอดีต ที่มีตัวตนจริง แต่ปัจจุบันไม่สามารถที่จะ

เข้าไปมีส่วนร่วมกับบุคคลในอดีตได้ ให้กลับไปมีส่วนร่วมกับบุคคลที่มีตัวตนจริงในอดีต ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ใช้การเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิฐานสมมุติสร้างตัวคนที่มีอยู่จริงในอดีตให้มีตัวตนจริงในปัจจุบัน เช่น ซินแบค ในตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี หรือ กษัตริย์แห่งอาณาจักรมายานะ (ออกสำเนียงการอ่านแบบญี่ปุ่น)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พบว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษที่มีลักษณะของการผจญภัยไปดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก เป็นเรื่องที่สนุก น่าค้นหา ถึงแม้ว่าจะมีภัยอันตรายอยู่ข้างหน้า แต่สุดท้ายการได้เรียนรู้ในดินแดนต่าง ๆ กลับสามารถให้สิ่งต่าง ๆ มากมายมาทดแทน เช่น มิตรภาพแห่งความเป็นเพื่อน การรู้จักให้และรับ ความสามัคคีของหมู่คณะ เป็นต้น ซึ่งเปรียบเสมือนกับการสื่อสารต่างวัฒนธรรมที่ว่าด้วยกระบวนการแลกเปลี่ยนและการตีความสัญลักษณ์และบริบทหนึ่ง ๆ โดยบุคคลในกระบวนการสื่อสารนั้นมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากในระดับที่มีการตีความและมีความคาดหวังเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมแตกต่างกันไป นำสู่ความหมายที่ไม่เหมือนกัน เพราะตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษที่เปรียบเสมือนภาพตัวแทนคนญี่ปุ่น จะต้องเข้าไปยังดินแดนที่ตัวละครไม่รู้จัก ไม่คุ้นเคย ต้องอาศัยการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนและการตีความหมายของทางสังคมและบริบทต่างๆ ในสังคมนั้นๆ

เช่นเดียวกับงานของ Cushner และ Brislin (1996) ที่ได้แบ่งบริบทที่ทำให้เกิดการสื่อสารต่างวัฒนธรรมได้เป็น 5 บริบท คือ การท่องเที่ยว การทำงาน การแต่งงานหรือการตั้งหลักแหล่ง ครอบครัว การศึกษา และการประกอบอาชีพหรือการติดต่อทางธุรกิจ ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 9 ตอน ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนว่าสอดคล้องกับหลักการแนวคิดของ Cushner และ Brislin (1996) ที่ว่าด้วยเรื่องบริบทของการสื่อสารต่างวัฒนธรรม เพราะตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เนื่องจากมีการเดินทางท่องเที่ยว และการทำงานในดินแดนที่ต่างวัฒนธรรม เพราะตัวละครอย่างโนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ซึเนโอะ และไจแอนท์ต่างต้องเดินทางไปยังดินแดนหรือมิติอีก โลกหนึ่งที่ไม่มีใครรู้จัก เพื่อ ไปเรียนรู้ รู้จักเพื่อนใหม่ในดินแดนต่างๆ เช่นชิปโปะในตอนดาวต่างมิติ ซินแบคในตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี กษัตริย์ที่โอในตอนตำนานสุริยกษัตริย์ แล้วร่วมกันทำภารกิจต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จ

นอกจากนี้การดำเนินเรื่องยังรวมไปถึงยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Taft (1977) ที่กล่าวถึงสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวและการสื่อสารต่างวัฒนธรรมไว้ 5 ประเภท คือ

1. กลุ่มที่เดินทางออกนอกดินแดนถิ่นที่อยู่เดิมไปยังดินแดนถิ่นที่อยู่ใหม่ เป็นการชั่วคราว หรือ กลุ่มพักค้างแรม (Sojourning)
2. กลุ่มที่ย้ายมาจากภูมิลำเนาเดิมมารากใหม่ในต่างแดน
3. กลุ่มที่ต้องปรับตัวภายในดินแดนหรือประเทศเดิมของตนเอง เนื่องมีการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม (Sub-Cultural Mobility)
4. กลุ่มที่จะต้องปรับตัวอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงภายในสังคม (Change in Society)
5. กลุ่มที่แยกตัวออกจากกลุ่มเดิมหรือต้องการเปลี่ยนสถานะเดิมของตน (Segregation)

เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นลักษณะกลุ่มแรกคือกลุ่มที่เดินทางออกนอกดินแดนถิ่นที่อยู่เดิมไปยังดินแดนถิ่นที่อยู่ใหม่ เป็นการชั่วคราว หรือ กลุ่มพักค้างแรม (Sojourning) เพราะว่าตัวละครอย่าง โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ชูเน โอะ และ ไจแอนท์ ได้เดินทางข้ามมิติแห่งเวลาไปยังดินแดนต่าง ๆ แล้วเมื่อเสร็จภารกิจ ก็กลับมายังประเทศญี่ปุ่น บ้านของตนเอง (โลกปัจจุบัน) เปรียบเสมือนภาพตัวแทนของคนญี่ปุ่นที่ต้องเดินทางไปท่องเที่ยว ไปศึกษา ไปทำงาน ไปติดต่อธุรกิจ หรือปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ในต่างประเทศหรือต่างแดน เสร็จเรียบร้อยก็เดินทางกลับประเทศของตนเอง (ประเทศญี่ปุ่น)

ในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่มีนำเสนอลักษณะของแนวคิดแก่นเรื่องร่วมกัน ลักษณะเดียวกันตั้งแต่ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ในปีพ.ศ. 2533 (ค.ศ.1990) ถึงปี พ.ศ.2547 (ค.ศ.2004) เพราะต้องการที่ส่งสาร (Message) บอกกับเด็กญี่ปุ่นว่า ต่อไปในอนาคตเด็กญี่ปุ่นจะต้องเจอปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ มากมาย ด้วยความเจริญก้าวหน้าของโลกและการพัฒนาของประเทศต่าง ๆ เปรียบได้กับภาพตัวแทนตัวละครอื่นๆที่ปรากฏในโลกจินตนาการ ดินแดนต่าง ๆ ในแต่ละตอนของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ตัวละครอื่นๆ จะอยู่ในดินแดนที่มีความเจริญก้าวหน้าทันสมัย แล้วพวก โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ได้เข้าไปผจญภัยดินแดนต่าง ๆ และเจอปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ เช่น การช่วยพิทักษ์ดาวเคลเฮน-ตอนตะลุยดาวต่างมิติ การช่วยต่อสู้กองทัพปีศาจเพื่อความสงบสุขของโลกจินตนาการ-ตอนสามอัศวินในจินตนาการ การปกป้องเพื่อนมนุษย์ด้วยกันจากเหมียวนิล-ตอนท่องอาณาจักร โส่งเหมียว อันเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าประเทศญี่ปุ่นไม่สามารถอยู่ได้อย่างโดดเดี่ยวแล้ว ต้องมีการเปิดประเทศ ยอมรับเพื่อนบ้าน มิตรต่างแดน

ถึงแม้ในอดีตประเทศญี่ปุ่นจะสามารถที่อยู่ได้โดดเดี่ยว แต่ถ้าประเทศญี่ปุ่นไม่ปรับตัว ไม่เปิดประเทศ ประเทศญี่ปุ่นก็ไม่ต่างอะไรกับตอนที่ประเทศญี่ปุ่นแพ้สงครามโลก

การเดินทางไปยังดินแดนที่เราไม่รู้จัก ไม่คุ้นเคย เป็นเรื่องที่น่าสนใจ น่าสนใจ เพราะจะได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ จากดินแดนต่าง ๆ เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เมื่อภารกิจในแต่ละตอนสำเร็จหรือเสร็จสิ้นลง โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ ต่างก็ได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ ซึ่งกันและกันจากตัวละครอื่นที่อยู่ในดินแดนต่างๆ เช่น กษัตริย์ทีโอ ผู้ซึ่งหญิงไร้นำใจ ได้เรียนรู้ความเป็นเพื่อน โลกแห่งความจริง ความอ่อนโยนจากโนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ

นอกจากนี้ผู้สร้างยังต้องการสื่อให้เด็กญี่ปุ่นรับรู้และเตรียมตัวในการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ ค.ศ.2000 เพราะภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ผลิตออกมาโดยเนื้อเรื่องแก่นเรื่อง เกี่ยวกับการผจญภัยก่อนถึง ค.ศ. 2000 มีจำนวน 4 ตอน คือ ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี ตอนอาณาจักรเมฆ และตอนสามอัศวินในจินตนาการ และทั้ง 4 ตอนเป็นเรื่องราวผจญภัยในดินแดนต่างๆ ผ่านตัวละครอย่างโนบิตะและกลุ่มเพื่อน ๆ ที่เป็นเหมือนภาพตัวแทนเด็กญี่ปุ่น ที่จะต้องเตรียมพร้อมรับสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงเหมือนกับโนบิตะและกลุ่มเพื่อน ๆ ที่ได้ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้ง 4 ตอน แต่ยังคงมีเนื้อหาแฝงเชื่อมโยงกับหลักศาสนาเซน ที่ต้องการให้อยู่กับธรรมชาติอย่างสงบ เช่นในตอนดาวต่างมิติที่มีการรวมตัวของพวกคนเพื่อต่อต้านการบุกรุกของนายทุนในการซื้อป่าเพื่อสร้างสนามกอล์ฟ หรือ ในตอนอาณาจักรเมฆที่สอนให้อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพราะถ้าไม่ดูแลอนุรักษ์เราก็จะถูกธรรมชาติลงโทษเอง เป็นการกระตุ้นเด็กญี่ปุ่นให้รู้จักเรียนรู้ที่รับสิ่งใหม่ ๆ และไม่หลงลืมความเป็นญี่ปุ่นของตนเอง (การรักและอยู่แบบธรรมชาติเป็นสิ่งหนึ่งในศาสนาเซนที่สะท้อนให้เห็นความเป็นญี่ปุ่นได้ประการหนึ่ง) ต่อมาในปี ค.ศ. 2000 ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน จำนวน 1 ตอน คือ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ เป็นตอนที่สะท้อนให้เห็นการผจญภัยในโลกศตวรรษใหม่อย่างชัดเจน โดยได้มีการนำเสนอผ่านเรื่องราวของอาณาจักรมายานะ ซึ่งเป็นสถานที่เคยมีอยู่จริง โดยเฉพาะแนวคิดที่ต้องการให้เด็กญี่ปุ่นพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในศตวรรษใหม่ ผ่านตัวละครอย่างกษัตริย์ทีโอ ผู้ซึ่งไม่ยอมรับการเรียนรู้ เพราะติดอยู่กับสภาพแวดล้อม วัฒนธรรมเดิม ๆ ที่ตนเองสัมผัส เปรียบเสมือนโลกแต่หลงได้เข้าไปในโลกปัจจุบันได้เจอโนบิตะ แล้วสลับตัวกัน โนบิตะได้เข้าอาณาจักรมายานะเป็นดินแดนใหม่ที่โนบิ

ตะไม่เคยรู้จัก ขณะที่กษัตริย์ที่โอ ใช้ชีวิตในโลกปัจจุบัน กษัตริย์ที่โอที่ไม่เคยปรับตัว เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในโลกสมัยใหม่ ทำให้กษัตริย์ที่โอเกิดใช้ชีวิตอยู่ในโลกสมัยใหม่ไม่ได้ จนต้องยอมรับและปรับตัว เรียนรู้เพื่ออยู่ในโลกสมัยใหม่ และหลังปี ค.ศ. 2000 ก็มีภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน จำนวน 4 ตอน คือ ตอน โนบิตะและอัสวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม และตอนท่องอาณาจักร โส้งเหมียว ก็ยังคงนำเสนอเรื่องลักษณะเดิม ที่มีแก่นเรื่อง คือ การผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ เหมือนเป็นการต่อยอดที่ต้องการให้เด็กญี่ปุ่นเป็นผู้เตรียมพร้อมที่รับและเรียนรู้กับสถานการณ์เหตุการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น มีตัวละครทุกตัวที่เป็นภาพตัวแทนคนญี่ปุ่น แต่ไม่ได้หมายความว่า จะให้ผู้ชมผู้รับสารที่โดยเฉพาะเด็กญี่ปุ่น มิให้ยึดติดกับความเป็นญี่ปุ่น การเป็นญี่ปุ่น เพราะต้องเปิดใจ พร้อมทั้งจะเรียนรู้ ปรับตัว โดยเฉพาะการไปบ้านอื่นเมืองอื่นที่ไม่ใช่บ้านเมืองของเรา (ญี่ปุ่น) ก็ต้องพร้อมที่เรียนรู้ แสวงจตุรร่วม แสวงจตุรต่าง ยอมรับกฎเกณฑ์สากลของบ้านเมืองอื่น เพื่อความอยู่รอด แต่คงความเป็นญี่ปุ่นไว้กับตัว เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ตัวละครอย่าง โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ซุเนโอะ และไจแอนท์ เมื่อเข้าไปผจญภัยในดินแดนที่ไม่ใช่ดินแดนของตน ก็จะมีการปรับตัว เพื่อที่เรียนรู้กฎเกณฑ์นั้นๆ เช่น การแต่งกายมักจะเห็นเสมอว่าโดราเอมอนจะใช้ของวิเศษ เพื่อให้ทุกคนมีชุด เสื้อผ้าเหมือนกับคนในดินแดนนั้น ตัวอย่างเช่น ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ดินแดนที่เต็มไปด้วยสัตว์ต่าง ๆ ก็ให้ทุกคนสวมชุดแต่งกายเป็นสัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น แล้วเมื่อโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ผจญภัยเสร็จสิ้นลงกลับมายังดินแดนของตนเองทุกคนก็ยังคงรักษาความเป็นญี่ปุ่นไม่หลงลืม ตัวอย่างเช่น เมื่อทุกคนกลับมายังโลก ทุกคนก็พร้อมที่เปลี่ยนชุด เสื้อผ้า เป็นแบบเดิมและพร้อมใช้ชีวิตแบบญี่ปุ่น โดยไม่ได้ยึดติดสิ่งต่าง ๆ กับดินแดนอื่นที่ได้ผจญภัยมา จึงไม่น่าตกใจหรือแปลกใจที่ในปัจจุบันเราจะเห็นนักศึกษา หรือนักท่องเที่ยวที่เป็นชาวญี่ปุ่นเดินทางอยู่ในต่างประเทศเป็นจำนวนมาก

ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น

สำหรับเรื่องภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอ สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ดังที่ได้นำเสนอไปแล้วใน ตารางผลการวิจัย ตารางที่ 5.2 (ตารางแสดงภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม

ญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 9 ตอน) ซึ่งได้สามารถแบ่งภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ 4 กลุ่ม ได้แก่

1. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ
2. ความเป็นญี่ปุ่นด้านอวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ
3. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัจนภาษาซึ่งเป็นวัตถุ
4. ความเป็นญี่ปุ่นด้านวัจนภาษาซึ่งไม่เป็นวัตถุ

ซึ่งจากผลการวิจัยทั้ง 4 กลุ่มแสดงให้เห็นว่าภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ผู้สร้างสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมได้ดีทั้งทางวัฒนธรรมผ่านทางวัตถุและไม่ผ่านวัตถุ ไม่ใช่วัตถุ แต่สำหรับการสื่อสารนั้นการสื่อสารแบบอวัจนภาษาถ่ายทอดได้ดีกว่าการสื่อสารแบบวัจนภาษา

แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นถ่ายทอดได้ดีทั้งทางวัตถุและไม่ใช่วัตถุ แต่สำหรับการสื่อสารจะถ่ายทอดแบบอวัจนภาษาได้ดีกว่าวัจนภาษา เพราะด้วยตัวสื่อเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจึงจำเป็นต้องสื่อสารลักษณะที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ให้กับผู้ชม มากกว่าการสื่อสารที่ต้องตีความหมายเข้าใจยาก

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ใช้การสื่อสารแบบอวัจนภาษามากกว่าวัจนภาษาเพราะในวัฒนธรรมญี่ปุ่นใช้การสื่อสารแบบวัจนภาษา การพูด น้อยกว่า การแสดงออกด้วยท่าทาง แบบอวัจนภาษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Edward T. Hall (อ้างถึงเมตตา วิวัฒนานุกูล, 2548:54-55) ที่ว่าศึกษาเกี่ยวกับด้านวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) กับ วัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) ซึ่งความหมายของวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) วัฒนธรรมนี้เชื่อว่าคำพูดเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้เราตีความหมายสารได้ทั้งหมด แต่ต้องดูความหมายจากท่าทางการแสดงออกและบริบทแวดล้อมต่าง ๆ เช่น สีหน้าประกอบ กริยาท่าทาง เป็นต้น

ส่วนวัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) ความหมายของสาร (Message) จะชัดเจนในตัวเอง ความหมายที่ปรากฏในคำพูดเป็นความหมายตรงที่ผู้สื่อสารต้องการสื่อไปยังผู้รับสาร และวัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) จึงเป็นวัฒนธรรมในการสื่อสาร

แบบตรงไปตรงมาตามคำพูด หรือเราสามารถสรุปได้โดยตรงจากวจนภาษาหรือรูปแบบสนธิสัญญาต่าง ๆ ที่เขียนไว้อย่างเป็นทางการ

ส่วนวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) วัฒนธรรมที่มีลักษณะเน้นความเป็นกลุ่มและให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ (Personal Relationship) หรือการตกลงเจรจาโดยคำพูด

ดังนั้นในขณะที่วัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low- Context Culture) จะให้ความสำคัญกับการเจรจาตกลงอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรมากกว่าให้ความสำคัญระหว่างบุคคล แต่ส่วนวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) ต้องใช้เวลาในการทำความรู้จัก สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันก่อนการเจรจาตกลงใด ๆ ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการพูดของคนในสังคมมักใช้คำพูดเป็นนัยมากกว่าที่จะพูดตรงๆ ทำให้ความสำคัญของอวจนภาษาเข้ามามีบทบาทในการตีความหมายมากขึ้น การเรียนรู้และการทำความเข้าใจในอวจนภาษา จะช่วยทำให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ถูกต้อง เพราะบางครั้งในคำตอบว่า “ไม่” ของคนในสังคมนี้ กลับหมายถึง “ใช่” ทั้งนี้ต้องอาศัยการตีความอวจนภาษาเข้ามาช่วยตีความตามที่กล่าวมาข้างต้น

ดังนั้นคนญี่ปุ่นเป็นวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง(High-Context Culture) เพราะการสื่อสารของคนญี่ปุ่นจะต้องใช้ระยะเวลาในการทำความรู้จัก สร้างความสัมพันธ์ และไม่สามารถที่จะตีความหมายจากคำพูดได้ทั้งหมด ต้องอาศัยการตีความหมายจากท่าทางการแสดง ดังนั้นเราจะไม่ค่อยเห็นคนญี่ปุ่นจับมือทักทายกับคนแปลกหน้า นอกจากโค้งคำนับ ที่เป็นการแสดงออกที่หมายถึงการทักทาย เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่จะแสดงการสื่อสารในเชิงวัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context Culture) อย่างโนบิตะได้รู้จักตัวละครอื่นในดินแดนต่าง ๆ จะไม่มีการจับมือ ทักทาย แต่จะการโค้งทักทายกัน แต่พอได้รู้จักตัวละครในดินแดนในระยะเวลาที่เหมาะสม ร่วมกันทำความรู้จักกันแล้ว ร่วมกันทำภารกิจเสร็จ ก็เกิดความคุ้นเคยกันจนเปรียบเสมือนเป็นคนในกลุ่ม คนของสังคมกลุ่ม จนสามารถทักทายด้วยการจับมือกันได้เมื่อถึงตอนที่จะลาจากกัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนจึงมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว เพราะเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นมาจากสภาพความเป็นไปของญี่ปุ่น และกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น และ

ผลผลิตที่ส่งออกไปแพร่หลายออกไปทั่วโลก ที่สอดคล้องความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมด้วย สำหรับสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ นั้น ทั้ง 9 ตอนที่น่ามาศึกษาสามารถแสดงให้เห็นถึงความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน ทุกตอนที่ผลิตออกมาล้วนถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาจากรากฐานทางวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่นทั้งสิ้น

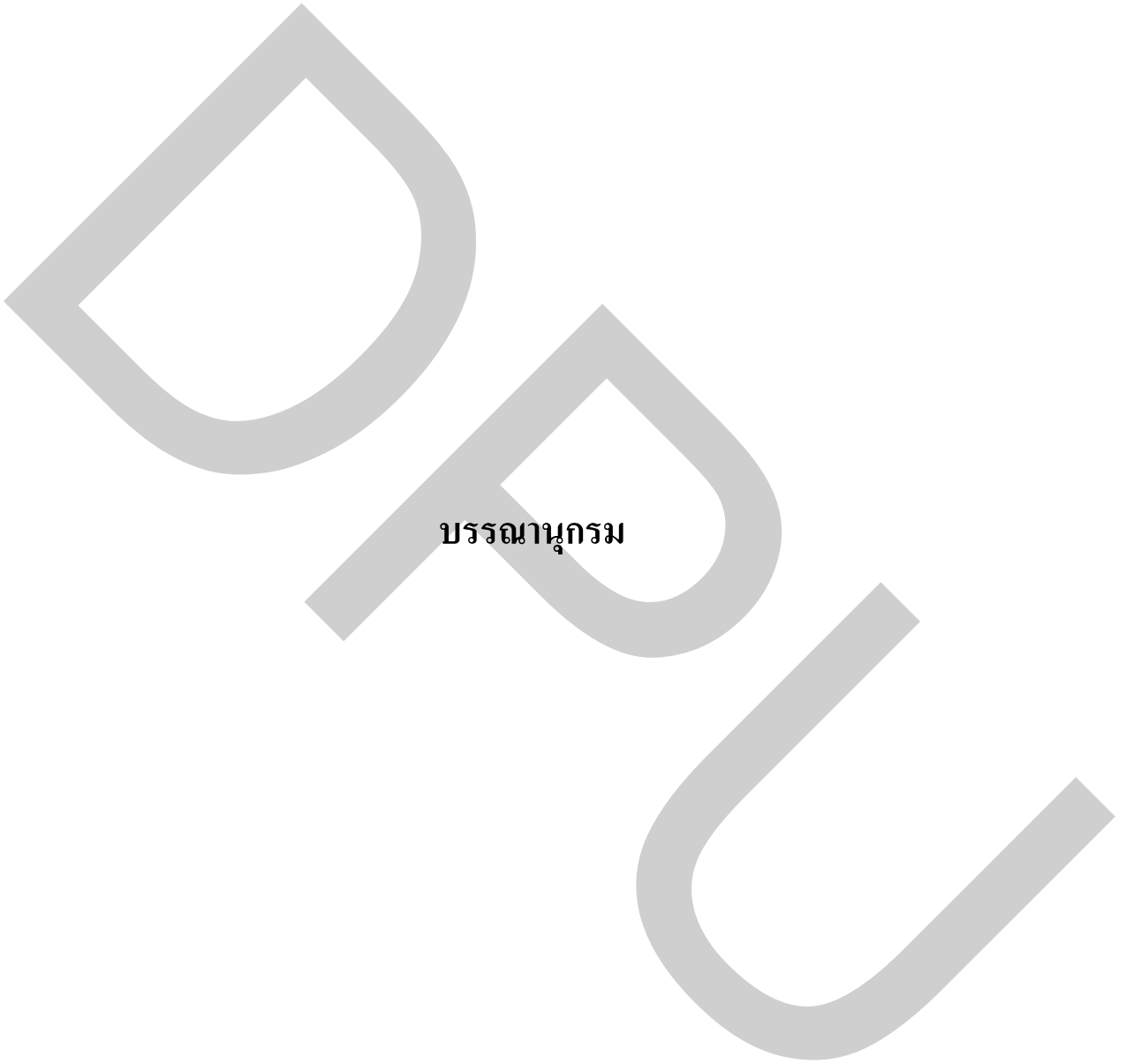
นอกจากนี้การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ค้นพบเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับสาร และแนวคิดด้านวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่นมาเป็นกรอบในคิดวิเคราะห์ในการวิจัย ทำให้พบว่า ผลงานทั้ง 9 ตอน ถึงจะมีเนื้อหาเข้าใจง่าย คูสนุก เพลิดเพลิน แต่ก็มีการลกรหัส (Code) ทางวัฒนธรรมคูล์ซบซ้อน โดยเฉพาะเรื่องความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรม มทางวัตถุ ดังนั้นการที่จะถอดรหัสต่างๆ เพื่อให้การความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรม ญี่ปุ่น ผู้ชมทั่วไปในฐานะของผู้รับสารจึงควรมีความรู้ขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นบ้าง จะทำให้เกิดการรับรู้สาระความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิง

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษานำเสนอความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ โดยเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเท่านั้น มิศึกษาถึงผู้รับสารดังนั้นสำหรับการวิจัยที่จะมีขึ้นและเกี่ยวข้อง จึงควรมีการศึกษาให้ครอบคลุมถึงกลุ่มผู้รับสารด้วย เพื่อจะได้ทราบถึงกระบวนการในการถอดรหัสสาร การตีความ ตลอดจนการนำไปใช้ และผลที่ได้จากคู่มือภาพยนตร์การ์ตูน

2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำให้องค์ประกอบความรู้ยังไม่ได้ระดับวงกว้าง ดังนั้นถ้ามีการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณเพื่อจะได้ทราบว่าผู้รับสารสามารถได้รับความรู้เชิงวัฒนธรรมที่ถูกสอดแทรกอยู่ในสื่ออย่างไร

3. การศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาวรรณกรรมของประเทศอื่นๆ และควรศึกษาผ่านสื่อประเภทอื่นๆ ด้วย



ภาษาไทย

หนังสือ

- กฤษดา เกิดดี.(2543).ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์:การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ.กรุงเทพมหานคร:พิมพ์
คำสำนักพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพและคณะ.(2545).สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ.กรุงเทพมหานคร:ออล อป้าท์
พริ้นท์.
- กาญจนา แก้วเทพ.(2542).การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค.กรุงเทพมหานคร: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
_____.(2537)วิจารณ์หนังที่สนใจใหม่. กรุงเทพมหานคร:เจนเคอร์เพรส.
- _____.(2541) สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา.กรุงเทพมหานคร:เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์,
_____.(2544) ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา.กรุงเทพมหานคร:เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กิติมา สุรสนธิ.(2541.) ความรู้ทางการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร :คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ขุนทอง อินทร์ไทย.(2533) เคล็ดลับความเจริญของผู้ป่วน : ทำไมผู้ป่วนจึงเจริญเร็วกว่าไทย.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ร่วมทรรศน์.
- จ่านง ทองประเสริฐ.(2546).บ่อเกิดประเพณีผู้ป่วน.กรุงเทพมหานคร:ราชบัณฑิตยสถาน.
- จ่านง อติวัฒน์สิทธิ์ และคณะ.(2543). สังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยพัฒน์ อัครเสรี.(2546).ไม่ใช่...ตำราเขียนบทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหนังไทย
- ชิอะ นาคานะ.(2525). สังคมผู้ป่วน. กรุงเทพมหานคร:สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร.(2542) วาทกรรมการพัฒนา : อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกสิทธิ์ และความเป็น
อื่น.กรุงเทพมหานคร :ศูนย์วิจัยและผลิตตำรา มหาวิทยาลัยเกริก.
- นพพร สุวรรณพานิช.(2541). มุมผู้ป่วน. กรุงเทพมหานคร:ดอกหญ้า.
_____. (2545) หน้ากากผู้ป่วน.กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้า.
- นวรรตน์ เลชะกุล.(2545) แจแปน แจแปน.กรุงเทพมหานคร : สารคดี.
- นันทนา กบิลกาญจน์.(2546) ประวัติศาสตร์และอารยธรรมโลกสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา.(2533).ศิลปะแขนงที่เจ็ด.กรุงเทพมหานคร: เม็ดทราย.
- ป. รัตน์ปัญญา.(2535).ผู้ป่วนก้าวหน้า. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์.(2543).การ์ตูนที่รัก.กรุงเทพฯ:มติชน.

ปาริชาติ สถาปิตานนท์.(2543). **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**. กรุงเทพฯ:เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์จำกัด.

ปรียา อิงคาภิรมย์ โสริเอะ.(2543) **รู้จักญี่ปุ่น 1**. กรุงเทพมหานคร : ดอกหญ้า.

_____.(2544) **รู้จักญี่ปุ่น 2**. กรุงเทพมหานคร : ดอกหญ้า,

พัชนี เขยจรรยา และคณะ.(2534) **แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพ็ชรี สุมิตร.(2543) **ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น**. ปทุมธานี: โครงการญี่ปุ่น สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงศึกษ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เพ็ญศรี กาญจโนมัย.(2538) **ญี่ปุ่นสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร: เนติกุลการพิมพ์.

_____. (2540) **สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พุกทาเคะ ทาดากิ.(2538) **โครงสร้างสังคมญี่ปุ่น**. แปลโดย บุญยง ชื่นสุวิมล. กรุงเทพมหานคร :
มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

มณฑา พิมพ์ทอง.(2542) **ธรรมเนียมญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี
(ไทย-ญี่ปุ่น)

มลิวัดย์ ด้บไพรี.(2526). **อิทธิพลของสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ที่มีต่อนักเรียนสาธิตจุฬา ระดับชั้น**

ป.6. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยจันทรเกษม,

เมตา วิวัฒนานุกูล.(2548) **การสื่อสารต่างวัฒนธรรม**.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์

มิจิโกะ ฮาจิยา.(2527) **บันทึกอิโรชิมา**. แปลโดย สมอาจ วงษ์ทอง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์
วินันทา

ยุพา คลังสุวรรณ.(2547) **ญี่ปุ่นสร้างชาติด้วยความรักและภักดี: ภูมิหลังทางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น**.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน.

_____. (2542) **วัฒนธรรมญี่ปุ่น**.ปทุมธานี: โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงศึกษ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ยศ สันตสมบัติ.(2548)**มนุษย์กับวัฒนธรรม**:กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ดีจำกัด

ราชบัณฑิตยสถาน.(2525).**พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ:ราชบัณฑิตยสถาน

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม.(2545) **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ**. กรุงเทพมหานคร : โครงการตำรา
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิภา อุดมจันทร์.(2541) **สื่อมวลชนในญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร: ที.พี.พี.รินทร์.

ศิลป์ ภาคสุวรรณ(2532). **รู้จักญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร:หมวควิชาการสอนภาษาต่างประเทศ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สนั่น ปัทมะทิน.(2520) **ศัพทานุกรมสื่อสารมวลชน (อังกฤษ-ไทย)**.กรุงเทพมหานคร : แผนกอิสระวารสาร
ศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สมรภัย ชัยสิงห์กานนท์.(2539).**ญี่ปุ่นศึกษา**. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เสถียร พันธรังสี.(2539). **ปรัชญาญี่ปุ่น**กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) (2541).**กระจกส่องญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร

สำนักวิจัยเอแบคโพลล์.(2549) **พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น นิสิตนักศึกษา**กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

อติตา สุนทโรทก (2539). **สวนญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สังเขต นาคไพจิตร.(2530) **การ์ตูน**. กรุงเทพมหานคร : ปรินคาการพิมพ์.

สุพิตรา สุภาพ.(2541) **ปัญหาสังคม**. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช

_____ . (2536) **สังคมวิทยา**. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช

สำนักคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2542). **ยุทธศาสตร์สื่อเด็ก**. กรุงเทพฯ:

โครงการยุทธศาสตร์สื่อเด็ก.

เสถียร พันธรังสี. (2508) **บุชโศ จรรยาทหาร ดวงวิญญาณของญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : แพร์พิทยา.

เสถียร เขยประทับ.(2543) **สาร**. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอ็ดวิน โอ โรเซาเออร์. (2531) **ญี่ปุ่น**. แปลโดย วุฒิชัย มุลศิลป์ และสุภัทรา วรรณพิน.กรุงเทพฯ :

เคล็ดไทย.

บทความ

กวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี.(2526,เมษายน).“วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น”.โลกหนังสือ.18-33 ทัศนีย์

บุคนาค.(2544,กุมภาพันธ์). “จากหนึ่งศตวรรษของการ์ตูน:ศิลปะแขนงที่9”.**Thaicoon**,3,25.11

บุญเลิศ ศุภดิถ.(2525,,มิถุนายน-กรกฎาคม). “สื่อมวลชนและการพัฒนาการศึกษาในประเทศไทย”.

วารสารการศึกษาแห่งชาติ.15-36

โบลาคีโอใจ.(2537,มิถุนายน). “การ์ตูนเบาๆ ราคาพันล้าน”.**ผู้จัดการรายเดือน**,11,129.138-146ปฏิคม

พลับพลึง.(2544,พฤศจิกายน). “Japanization”.**เบอร์ด์เอจ**,2,11.128-134

ปรีชา อิงคาภิรมย์.(2532,เมษายน) “ฐานะของผู้หญิงญี่ปุ่นในสมัยเฮอัง จากอนุทิน คะเงะโร.”**ไทย-ญี่ปุ่น**

ศึกษา : 14-23.

มารีสา พงษ์ธนยนต์กิจ.(2542).“มนุษย์สัมพันธ์และค่านิยมทางสังคมกับพฤติกรรมการใช้ภาษาญี่ปุ่น”ใน **รวมบทความญี่ปุ่นศึกษา**. หน้า 21 – 27 , บรรณาธิการ โดย ยูพา คลังสุวรรณ. ปทุมธานี:โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

_____ . (2542) “กลุ่มนิยมนับกับพฤติกรรมทางสังคมของญี่ปุ่น.” ใน**รวมบทความญี่ปุ่นศึกษา**. หน้า14 – 20. บรรณาธิการ โดยยูพา คลังสุวรรณ. ปทุมธานี : โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ยูพา คลังสุวรรณ.(2546) “การศึกษาของญี่ปุ่น.” **ญี่ปุ่นศึกษา** 2: 95-140.

สัการ ศูนย์องศา.(2536,8-14 มกราคม) “จากการ์ตูนญี่ปุ่นระบอดหนัก จินตนาการสำเร็จรูปเพื่อเด็ก”. **เนชั่นสุดสัปดาห์**,1, 31.

สมประสงค์ เจียมบุญสม.(2545,กุมภาพันธ์). “ไดราเอมอน”.**A Day**.2,18. 62-76.

สุดสวาท จันทร์ดำ.(2542) “ความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลัง.” **East** 3 : 1-3.

ไวย จามรมาน.(2542) “การศึกษากับการพัฒนาประเทศ” ใน **รวมบทความญี่ปุ่นศึกษา**. หน้า 14-20. บรรณาธิการ โดยยูพา คลังสุวรรณ. ปทุมธานี : โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาทินันท์ กาญจนกุลและคณะ.(2546) “ปัญหาสังคมในปัจจุบันของประเทศญี่ปุ่น.” **ญี่ปุ่นศึกษา** 2 : 39-64.-12

วิทยานิพนธ์

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ.(2549. **แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ของสตูดิโอจีบลิ**.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน กรุงเทพฯ : ธรรมศาสตร์

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2532). **จริยธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ กรุงเทพฯ :จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฉัตรชัย จันทร์ศรี.(2544). **การถ่ายทอดวัฒนธรรมอเมริกันของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชไมพร สุขสัมพันธ์.(2541) **การวิเคราะห์สัญลักษณ์และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชุติมา ธนุธรรมทัศน์.(2546) **วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์
กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ดวงรัตน์ กมโลบล. (2534) **การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์
ชุดโดเรมอน**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พรพนิต พ่วงภิญโญ.(2531) **บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและ
เยาวชน**.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทร์ภูรี ประยูรเกียรติ.(2520). **อิทธิพลของรายการโทรทัศน์ภาคค่ำต่อการอ่านของนักเรียนระดับ
มัธยมตอนต้นในกรุงเทพมหานคร**.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์สื่อสารมวลชน.
กรุงเทพฯ :จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์.(2536). **จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือ
การ์ตูน กรณีศึกษานักเรียนประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสมฤติสมุทรสาครวิทยานิพนธ์
มหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์สื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ :จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล.(2548). **การสื่อสารความหมายใน“การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”**.วิทยานิพนธ์
มหาบัณฑิต สื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ :ธรรมศาสตร์
- สมคิด ปลอดโปร่ง.(2528). **การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทาง
โทรทัศน์**.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ประถมศึกษา.กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุวรรณ สันคติประภา.(2532). **พฤติกรรมการอ่านและเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยใน
กรุงเทพมหานคร**.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สื่อสารมวลชน.กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารอื่น ๆ

- ขุนทอง อินทร์ไทย. (2533) **สรุปสาระวัฒนธรรมทางธุรกิจของญี่ปุ่น**. : เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่อง
วัฒนธรรมทางธุรกิจของญี่ปุ่น, โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียง
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลักษมี คงลาภและอัปสร เสถียรทิพย์. (2548). **การศึกษาการนำเสนอเนื้อหาสำหรับเด็กของ
สื่อมวลชนในปัจจุบัน**.(รายงานผลวิจัย) กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

สารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ทีมข่าวเด็กและเยาวชน.(2540,มีนาคม).โดราเอมอน.สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2550 จาก

<http://www.modernine.mcot.net/cartoon>

ทีมงานวิกิพีเดีย.(2548).โดราเอมอน.สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2550 จาก

<http://www.th.wikipedia.org/wiki/doraamon>

ฝ่ายประชาสัมพันธ์.(2547).ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน.สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2550

<http://www.rose.co.th>

ภาษาต่างประเทศ

BOOKS

Buckley, Sandra. (2002). **Encyclopedia of contemporary Japanese culture**. London : Routledge.

Danbury, Conn. (1996). **The Encyclopedia Americana**. New York : Grolier.

Hirano, Umeyo.(1963). **The Tsutsumi Chunagon Monogatari; a collection of 11 th-cent. Short stories of Japan**. Tokyo : Hokuseido.

Itasaka, Gen (ed).(193). **Japan : an illustrated encyclopedia**. Tokyo : Kodansha.

Keene, Donal (ed.)(1955). **Anthology of Japanese literature, from the earliest era to the midnineteenthcentury**. New York : Grove Press.

Mccarthy, Helen.(1999). **Hayao Miyazaki Msater of Japanesse Animation**. USA : Stone Bridge Press.

Okudaira, Hideo. (1973). **Arts of Japan 5 : Narrative Picture Scrolls**. Translated by Elizabeth Ten Grotenhuis. Japan : Weatherhill/Shibundo.

Richie, Donald. (2001). **A hundred years of Japanese Film**. Tokyo : Kodansha International.

Schilling, Mark. (1999). **Princess Mononoke : The Art and Making of Japan's Most Popular Film of All Time**. New York : Hyperion..

