

เยาวชนไทยและการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

Thai Youth and Their Learning on Japanese Culture via Japanese Comic Media)

ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ¹ วรรณธร ปัญญโสภณ¹ และ พีรยา หาญพงศ์พันธุ์¹

Chawarin Silpasuwan¹ Tanyatorn Panyasopon¹ and Peeraya Hanpongpanh¹

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเรียนรู้ของเยาวชนไทยด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่อง และการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมสูงสุดในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2553 – 2557) จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ (1) คุโรปิเศษจอมป่วน รีบอร์น (2) บลีสซ เทพมรณะ (3) วันพีซ (4) ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ และ (5) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ โดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยาเพื่อใช้ข้อมูลที่ได้ไปใช้สนทนากลุ่มกับเยาวชนซึ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย รวม 48 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษา 4 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2557 ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนไทยเรียนรู้จากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจและสิ่งลี้ลับมหัศจรรย์ ค่านิยมเรื่องการเสียสละ ความเพียรพยายามและการมีวินัยในตนเอง ส่วนวิถีการดำเนินชีวิต เช่น เรื่องอาหารการกิน การแต่งกาย และการดำเนินความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น แฟชั่นการแต่งกาย อาหาร ภาษา เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

ABSTRACT

The objective of this research is to study the learning of Thai youths about Japanese culture: beliefs, values, and ways of life via five stories of Japanese comic media, and how to apply to their Dali- lives. The research was qualitative, and the five stories of Japanese cartoons (Reborn, BLEACH, One Piece, Hunter X Hunter and Naruto) most popular in Thailand in the past five years (2010-2014) were analyzed. In addition, the author incorporate semiotic theories to analyze and explain the study of five Japanese comic books, the researchers conducted the focus group, in-depth interviews with 48 Thai students from four secondary schools (grade 7 – 12) in Bangkok during February - March 2014. The results revealed that the beliefs, values and the ways of life that the Thai youths recognized from Japanese comic books, including: the beliefs about the existence of ghosts, magic and mystery things; the values about sacrifice, perseverance, self-discipline, volunteer, gratitude; and the ways of life, such as food, the dress, and their interpersonal relationships, Moreover, it was also revealed that many Thai youths have taken the good aspects from Japanese comic books and adapted them into their daily lives.

Key Words: Thai youth, Japanese culture, Japanese media, learning

Corresponding author; email address: m.chawarin@gmail.com

¹ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ 10110

¹ Master of Arts in Communications Arts, Bangkok University, Bangkok 10110

คำนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่งผลให้ภูมิทัศน์ของสื่อ (Media Landscape) เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะสื่อใหม่ที่กลุ่มเยาวชน เปิดรับอย่างแพร่หลายและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2556) สื่อที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้บริโภคทุกเพศทุกวัยมาโดยตลอดคือ สื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นการ์ตูนที่เน้นสาระความรู้ และความบันเทิงที่มีเนื้อหาค่อนข้างหลากหลาย ทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ประเพณี สังคมและวัฒนธรรม “สื่อการ์ตูน” ช่วยสร้างเสริมจินตนาการเป็นสื่อทางวัฒนธรรมการดู (visual culture) เป็นนิยายภาพที่มีเนื้อหาดี ดึงดูดผู้อ่านด้วยภาพที่สวยงาม อารมณ์ขันในภาพ วัยรุ่นไทยนิยมอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุด ในแต่ละปีมูลค่าทางเศรษฐกิจของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยมีสูงถึงประมาณ 10,000 ล้านบาทต่อปี (วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล, 2553) การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยขายดีที่สุดถึงร้อยละ 90 ขณะที่ยอดการขายของหนังสือการ์ตูนไทยอยู่ที่เพียงร้อยละ 5-7 เท่านั้น (เข็มพร วิรุณราพันธ์, 2554 อ้างในการ์ตูนญี่ปุ่น 5 อันดับที่ได้รับความนิยมสูงสุดในเมืองไทย, 2553)

การ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” เป็นนิยายภาพมีองค์ประกอบพื้นฐานสามอย่างของการ์ตูน คือ กรอบสี่เหลี่ยม ภาพลายเส้น และคำพูด ส่วนความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ รูปเล่มแบบหนังสือและความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง แต่เนื้อหาง่ายต่อการเข้าใจ เน้นอารมณ์ความรู้สึก โยงไปสู่จินตนาการของแต่ละคนจึงทำให้เยาวชนซึมซับข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เขียนทั้งทางตรงและทางอ้อม (สุพรรณษา เตียวหิณ, 2548) สื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ได้เผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นของคนญี่ปุ่นมาสู่ผู้อ่าน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงอยู่กับ ความทันสมัยของสังคมแสดงออกผ่านทางบริโภคผลผลิตทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างอัตลักษณ์ (identity) มีส่วนร่วมในกระแสบริโภคนิยมต่าง ๆ ในสังคม การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมใหม่และสามารถสร้างรูปแบบทางความคิดเกิดเป็น การเรียนรู้โดยไม่ต้องมีการรับรู้โดยตรง (ถิรพันธ์ อนุวัชรวิวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชรวิวงศ์, 2553, หน้า 153) จากการที่การวิเคราะห์วัฒนธรรมผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นยังมีจำนวนน้อย ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์เนื้อหาจากเรื่องราวการ์ตูนและการเรียนรู้ของเยาวชนไทยจากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาจากการเรียนรู้ของเยาวชนไทยด้านวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตผ่านสื่อการ์ตูน 5 เรื่องและการนำมาทำให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเยาวชนไทยในโรงเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนแรก เป็นการวิเคราะห์สื่อการ์ตูนยอดนิยม 5 เรื่อง ปี พ.ศ. 2553-2557 เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการสร้างโครงสร้างคำถามด้าน ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ตอนที่สองเป็นการวิเคราะห์เนื้อหา ดูภาพโดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา (กาญจนา แก้วเทพ, 2545) จากการ์ตูนญี่ปุ่นที่เด็ก ๆ และเยาวชนไทยชื่นชอบติดอันดับ 1-5 ซึ่งพิจารณาจากยอดจำหน่ายของประเทศไทย พ.ศ. 2555 จากนั้น จึงนำข้อมูลที่ได้ไปตั้งคำถามเพื่อใช้สัมภาษณ์กลุ่มเยาวชนที่เป็นเด็กนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 12-19 ปี ศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จากโรงเรียนสหศึกษา 4 โรงเรียนของรัฐบาลและเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร คัดเลือกจากรายชื่อของนักเรียนที่อ่านการ์ตูนอย่างน้อย 2 ใน 5 เรื่องชั้นปีละ 2 คน รวมทั้งสิ้น 48 คน โดยการจัดกลุ่มสนทนากลุ่ม ประกอบด้วยกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนต้น 6 คน 1 กลุ่ม กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 6 คน 1 กลุ่ม ต่อ 1 โรงเรียน ทำการเก็บข้อมูลทีละกลุ่ม ด้วยการขออนุญาตบันทึกเทป จากนั้นผู้วิจัยคัดเลือกตัวแทนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลาย กลุ่มละ 2 คน ชาย-หญิง มาสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อให้ได้รายละเอียดและข้อมูลเพิ่มขึ้น

ก่อนเข้าประชุมกลุ่ม ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมประชุมกลุ่มนำรูปภาพที่ประทับใจในการ์ตูน มาคนละ 1-2 ภาพ ให้แนะนำตัวเองแต่ละคนสั้น ๆ เกี่ยวกับ อายุ ชั้นปีที่เรียน เหตุผลที่สนใจการ์ตูน จากนั้น แจกแบบสัมภาษณ์ การรับรู้และเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจภาพรวมของคำถามและคุ้นเคยกับคำว่า ค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ด้วยตนเอง ก่อนสัมภาษณ์จริง นำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นิยม และวีดิทัศน์มาฉายให้นักเรียนในกลุ่มได้ชมเป็นตัวอย่างประมาณ 5-10 นาที เพื่อให้ผู้ชมระลึกถึงหรือจำได้เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ผู้วิจัยถามคำถามเรื่องที่ได้เตรียมไว้แล้วจากการ์ตูนที่นักเรียนอ่าน เพื่อให้ได้ความคิดเห็นด้านความหมายของค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูน รวมถึงการนำวัฒนธรรมเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตประจำวัน

การวิเคราะห์ข้อมูลและเนื้อหา นำข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหรือการสัมภาษณ์มาคัดสรรประโยคคำพูด ข้อความหรือวลีที่มีความหมายและสาระสำคัญในแต่ละด้าน จำแนกเนื้อหาตามกลุ่มค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิต แล้วลงรหัส หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลในเบื้องต้นโดยใช้ Inductive Content Analysis (Philipp Mayring, 2000) แล้วนำมาเปรียบเทียบกัน เพื่อวิเคราะห์ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างความเชื่อ ค่านิยม และวิถีดำเนินชีวิตของเยาวชนในโรงเรียน จำแนกตามเพศ ชั้นปีที่เรียน หรืออายุที่เพิ่มขึ้น

ผลการวิจัย

จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มกับนักเรียนชายและหญิงในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ทั้ง 4 โรงเรียน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีความสนใจ และรู้สึกสนุกสนานกับการให้ข้อมูล ทั้งในส่วนของกรสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ส่วนใหญ่ร้อยละ 80.4 อ่าน 4 เรื่องจากทั้งหมด 5 เรื่อง มีผู้อ่านทุกวันคิดเป็นร้อยละ 31.2 อ่านบางครั้งคิดเป็นร้อยละ 50 และนานๆอ่านครั้งหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 8 ส่วนใหญ่ซื้อการ์ตูนมาอ่านร้อยละ 75 ซื้ออ่านเอง มีค่าใช้จ่าย ตั้งแต่ 20 บาท – 300 บาท ต่อเดือน โดยเฉลี่ย 125 บาทต่อเดือน มีบ้างร้อยละ 25 ขอยืมเพื่อนอ่าน การ์ตูนญี่ปุ่นที่นักเรียนอ่านมากที่สุด คือ เรื่อง Reborn เรื่องที่นักเรียนอ่านน้อยที่สุด คือ เรื่อง Hunter X Hunter สาเหตุของการเลือกอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น คือการบอกเล่าของเพื่อนๆ สิ่งที่ชอบและประทับใจจากการ์ตูน ได้แก่ “พลังอำนาจ” “สิ่งลับทั้งหลายจะต้องได้มาจากเวทย์มนตร์คาถาอาคม” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2557) รวมทั้งชื่นชอบรูปภาพปก และลายเส้นลักษณะการ์ตูน

ในส่วนของกรเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นเรื่องความเชื่อ ค่านิยม วิธีการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น มีดังต่อไปนี้

1.1 ความเชื่อ

1.1.1 การมีอิทธิฤทธิ์ อภินิหาร มีพลังอำนาจพิเศษเหนือธรรมชาติ สิ่งลับ ได้แก่ การทำพิธีกรรมของคนญี่ปุ่น เช่น พิธีโปรยข้าวเพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้าย พิธีกรรมตอกตะปูลงตุ๊กตาฟางที่เขียนชื่อศัตรูไว้เพื่อทำร้ายศัตรู

Figure 1. shows the villagers believed that the nine-tailed demon fox haunted in Naruto body and killed Iruka's parents and destroy the villages until it was demolished



ที่มา : Masashi Kishimoto. (2542). นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 1 ตอน 1. กรุงเทพมหานคร :เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์

จากการตีความเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ คนในหมู่บ้านเชื่อกันว่า ตัวนารูโตะ เป็นปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง ในการตีความนี้เรื่องจะมีตัวละครที่เป็นภูติ ผี หรือปีศาจแฝงอยู่ในท้องเรื่อง จากรูปภาพและคำพูดที่ว่า“ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง!! ที่ฆ่าพ่อแม่ของอิรุกะและทำลายหมู่บ้านจนยับเยิน” “ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง”เป็นสัญลักษณ์ที่เข้าใจโดยทั่วไปว่าเป็นปีศาจ มีอิทธิฤทธิ์ มีความหมายแฝงฝังว่าเป็นสิ่งไม่ดีต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งที่น่ากลัวอันตราย

1.1.1 ความเชื่อและศรัทธาในศาสนาของคนญี่ปุ่น เช่น การไหว้พระ มีฉากเกี่ยวกับวัด การมีวัดอยู่ในชุมชน (เรื่องริบอร์น ครูจอมป่วน) แสดงถึง ชาวบ้านนิยม ศรัทธาในศาสนา ความเชื่อของคนญี่ปุ่นถึงความเป็นคนเก่งคนดี ความเพียรพยายาม อดทนอดกลั้น กล้าหาญ ดังคำพูดที่ว่า“การสอนของ ริบอร์น ต่อ ลีน่า เรื่องอย่าเพิ่งกลัวในสิ่งที่ยังไม่ลองพยายาม ให้มีความกล้าหาญและยึดมั่นในความดี” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2557) ทำให้นักเรียนได้มีบทเรียนที่สามารถไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดังคำพูดที่ว่า “นำมาใช้ตอนที่ปัญหาเกิดขึ้น อย่าเพิ่งหนีปัญหา ต้องกล้าเผชิญกับมัน” เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความเป็นคนเก่ง คนดี หมายถึงผู้มีคุณธรรม และความหมายที่แฝงฝัง จะหมายถึงความศรัทธา จะทำให้มีความสุขเป็นความดีงามของบุคคลที่พึงกระทำ

1.1.2 ความเชื่อมั่นในสายสัมพันธ์พวกพ้องดังคำพูดที่ว่า “เพื่อนคือสิ่งที่สำคัญที่สุด มีความสำคัญต่อเรามาก รักเพื่อน” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 57) และ “มิตรภาพของเพื่อน และความรัก สามัคคีคือพลัง ไม่มีใครทำอะไรในโลกนี้ได้คนเดียว อย่างถ้าการเปลี่ยนแปลงสายสัมพันธ์ของพวกพ้องสามารถเป็นพลังใจที่ดีมาก ความรักที่มีต่อพวกพ้อง ความเชื่อมั่นในพวกพ้อง” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2557) “สายสัมพันธ์พวกพ้อง”แสดงสัญลักษณ์หมายความว่า เป็นพรรคพวกเดียวกันที่ต้องให้ความสำคัญ ความหมายที่แฝงฝัง หมายถึงคุณค่าของเพื่อนที่จะเป็นส่วนช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นความเชื่อที่ปรากฏชัดเจนในการตีความนี้ทั้ง 5 เรื่อง

1.2 ค่านิยม แบ่งเป็น

1.2.1 ความเพียรพยายาม ขยัน อดทน ฝ่าฟันอุปสรรค ผู้อ่านติดตามชื่นชอบแสดงออกจากการอุปนิสัยของตัวละครที่ขยันและอดทน ดังคำกล่าวที่ว่า “ความพยายาม คว้าไตร่ตรองอะไรให้ดีกว่าก่อน อีกทั้งการรักษาคำพูด ความอดทนอดกลั้น ที่ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคต่างๆทำตามความฝันของตัวเอง ความพยายามจะส่งผลให้

เกิดความสำเร็จ ถึงแม้ว่าเป็นสวาก็เอาชนะอัจฉริยะได้ด้วยความสามารถ” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

1.2.2 ให้ความสำคัญกับครอบครัว เช่น การกินข้าวพร้อมหน้าพร้อมตากัน จากเรื่อง บล๊อค เทพ มรณะ โดยพระเอกจะเรียกน้อง ๆ ทั้ง 2 ของตนให้มาร่วมรับประทานอาหารข้าวให้พร้อมกัน

“การดูญี่ปุ่นมีหลายยุค สอนให้คนรักและสามัคคีกัน มีมิตรภาพกับคนในครอบครัวและเพื่อน ๆ และ นำเสนอวิถีชีวิตแบบสอดแทรกวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้กลมกลืนกับยุคสมัย” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2557) เช่น “เพื่อนไม่ทิ้งเพื่อน” คำพูดของอิโตะ และ ใน การ์ตูน เรื่อง นารูโตะ และ “เรามี บ้านที่ต้องกลับไป” นักเรียนหลายคนบอกว่าชอบมากประโยคเหล่านี้และยังนำมาใช้พูดกันบ้างในกลุ่มคนชอบ การ์ตูนญี่ปุ่นด้วยกัน (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2557)

1.2.3 ความมีระเบียบวินัย จากการดูการ์ตูนเรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ ห้องน้ำสาธารณะ ที่นารูโตะ ไปเข้ามีป้ายเขียนว่า “ห้ามใช้กระดาซเกิน 15 ซม.” แสดงถึงสัญลักษณ์สื่อสารเงื่อนไขที่ทุกคนเข้าใจและต้อง ปฏิบัติตามกติกาของสังคม เพื่อให้การใช้ประโยชน์ร่วมกันในพื้นที่สาธารณะ จะเห็นได้ว่าค่านิยมเรื่องการเคารพ กฎระเบียบวินัยของการอยู่ร่วมกันในสังคมปรากฏออกมาเด่นชัด

ยิ่งไปกว่านั้น นักเรียน เกิดการซึมซับด้านอารมณ์จิตใจ ที่ได้มาจากการเรียนรู้นิยมชื่นชมความเก่ง เท่ พระเอก หรือน่ารัก สวยงาม ของนางเอกที่เด่นชัด มีเอกลักษณ์แปลกแนวไปจากของทั่วไป อีกทั้งประทับใจไป กับรูปภาพการ์ตูนที่มีลายเส้นงดงาม น่ารักมีชีวิตชีวา และแปลกตาโดดเด่น

1.3 วิธีการดำเนินชีวิตแบ่งเป็น

1.3.1 วัฒนธรรมการกิน เช่น วัฒนธรรมการกินข้าวปั้นเป็นอาหาร ข้าวปั้น เป็นสัญลักษณ์ ของ อาหารที่เป็นอาหารประจำชาติของคนญี่ปุ่นที่เรียกว่า “โอะมุชิชิ”

Figure 2 . shows a photo of an episode featuring the girls made sushi and generously offer to RoleNoah who was the prisoners were held in the courtyard.



ที่มา :Eiichiro Oda. (2540). วันพีซ เล่มที่ 1 ตอน 3. กรุงเทพมหานคร : สยามอินเตอร์คอมิกส์

จากเรื่อง One Piece : เล่มที่ 1 ตอน 3 เด็กผู้หญิงพูดว่า ทำข้าวปั้นมาให้โรโรโนอา ที่ถูกตรึงอยู่ที่ลานนักโทษ เพื่อให้โรโรโนอาได้รับประทานก่อนถูกฆ่าตาย เป็นสัญลักษณ์จากคำพูดว่า “ฉันทำข้าวปั้นมาให้ พี่ชายคงหิว สิบนะ”และ ข้าวปั้นก็เป็นสัญลักษณ์ของความเอื้ออาทรห่วงใยในช่วงวิกฤติการประท้วงชีวิต ด้วยอาหารญี่ปุ่นที่ชื่นชอบ

2. เยาวชนไทยเรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูน 5 เรื่อง และนำมาใช้ประโยชน์ ดังนี้

2.1 ความเชื่อที่นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

2.1.1 ความเชื่อจากเยาวชนไทยนำเรื่องบลีซ เทพมรณะใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ดังคำพูดที่ว่า “ยมทูตนั้นอาจจะมีอยู่จริงแต่เราอาจจะมองไม่เห็นก็ได้ โลกหลังความตาย คือ ชีวิตหลังความตาย คนเราเกิดมาต้องหมั่นทำความดี เมื่อตายไปแล้วได้ไปสวรรค์ หากทำชั่ว เป็นบาป ย่อมตกนรก” “ชีวิตหลังความตาย โลกหลังความตาย วิญญาณทำให้เราต้องทำความดี” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2557) “ชีวิตหลังความตาย” เป็นสัญลักษณ์มีความหมายโดยทั่วไป เป็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวที่อาจจะมีวิญญาณของบุคคลที่ตายต้องไปอยู่ และมีความหมายแฝงฝังสะท้อนถึงเป็นชีวิตที่มีความสลับกับการทำความดีก่อนตายจะช่วยให้มั่นใจว่าจะช่วยได้

2.2 ค่านิยมที่นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น

2.2.1 ค่านิยมเรื่องความขยันและความเพียรพยายามจากเรื่องนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ ที่ได้นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ดังคำกล่าวที่ว่า “ความขยันและความพยายามของนารูโตะ ฝึกซ้อมวิชานินจาเพื่อให้ได้เป็นโฮคาเงะ ซึ่งจะทำให้คนในหมู่บ้านยอมรับ ความอดทน เราอาจต้องยอมลำบาก พยายามฝึกฝนตนเอง อดทนให้มากๆ ตั้งเป้าหมายให้สำเร็จ ไม่ล้มเลิกความตั้งใจ ไม่ยอมแพ้ นำมาใช้ได้จริง” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 3 กุมภาพันธ์ 2557) นักเรียนชายได้เรียนรู้ถึงค่านิยมจากการดูญี่ปุ่นว่า ความขยันและความเพียรพยายามเป็นสัญลักษณ์ โดยทั่วไปหมายถึงผู้มีความอดทนไม่ท้อแท้ ถึงแม้จะลำบาก และมีความหมายที่แฝงฝังหมายถึง สังคมยอมรับคนที่ประสบความสำเร็จ

2.2.2 การปลูกฝังค่านิยม วินัย กฎระเบียบที่เคร่งครัดของชาวญี่ปุ่น เช่น การใช้กระดาษทิชชูอย่างประหยัด

Figure 3 shows images of Naruto using the toilet in a public bathroom on the wall has a sign written .
"Do not use paper exceeding 15 cm"



ที่มา : Masashi Kishimoto. (2542). นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่มที่ 1 ตอน 3 กรุงเทพมหานคร:เนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์

จากการ์ตูน เรื่อง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ ห้องน้ำสาธารณะที่นารูโตะ ไปเข้ามีป้ายเขียนว่า “ห้ามใช้กระดาษเกิน 15 ซม.” แสดงถึงสัญลักษณ์โดยทั่วไปหมายถึง กฎกติกาของการใช้ สื่อสารเงื่อนไขที่ทุกคนเข้าใจ และต้องปฏิบัติตามกติกาของสังคม ความหมายที่แฝงฝังหมายถึง การใช้ประโยชน์ร่วมกันในพื้นที่สาธารณะต้องประหยัด เพื่อให้อยู่ร่วมกันด้วยดีและมีคุณค่า ดังคำกล่าวที่ว่า “การเคารพกฎระเบียบวินัยของการอยู่ร่วมกันในสังคม มีทุกที่คนต้องพึงพาอาศัย ซึ่งกันและกัน อยู่เป็นกลุ่มต้องมีกติกาของการอยู่ร่วมกัน เพื่อความมั่นคง การ

อ่อนแอทำให้ต้องอยู่รวมกัน ถ้าแยกกันสุดท้ายเป็นหมาจนตรอก ถูกขย้ำตาย” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2557)

2.3 การดำเนินชีวิตที่ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

2.3.1 พฤติกรรมการแต่งกาย มีการนำวิธีการแต่งกายในการ์ตูนประยุกต์ใช้กับการแต่งกายในชีวิตประจำวัน ดังคำกล่าวว่า “การแต่งตัวเลียนแบบตัวการ์ตูนมันเจ๋งดี แต่งกายแบบนินจาที่มีเอกลักษณ์ เสื้อผ้าเครื่องประดับ และแต่งตัวเลียนแบบตัวละคร เรียกว่า คอสเพลย์ และชอบชีวิตความเป็นอยู่ของญี่ปุ่นมาก” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, 3 มีนาคม 2557)

2.3.2 นักเรียนชอบการทำงานเป็นกลุ่ม ดังคำกล่าวว่า “ทำอะไรเป็นหมู่คณะ ทำให้แต่ละคนมีความทะเยอทะยาน มีความฝันของตัวเอง ชอบการเป็นอยู่ที่ดีสวยงาม มีระเบียบแบบแผนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนปลาย, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2557)

2.3.3 การรับประทานอาหารญี่ปุ่นเป็นวิถีชีวิตที่เด็กเยาวชนไทยชื่นชอบมาก “อยากมีโอกาสลองกินทาโกะยากิ ราเม็งบ้าง” “ชื่นชอบ เบ็นโตะ กล่องอาหารกลางวันที่ได้สื่อความหมาย ให้ชื่นชม ศิลปะของการทำอาหารกลางวัน ด้วยตนเองต้องใช้ความประณีต พิถีพิถันเพื่อให้ดูน่ารักและรสชาติดี” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2557)

สรุป

นักเรียนชอบการ์ตูน 5 เรื่อง ด้วยเหตุผลที่สนุก น่าสนใจ มีประโยชน์ และข้อคิดที่ดี แต่ควรอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง เนื่องจากประเด็นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับค่านิยมเรื่องเพศ อาทิ รักร่วมเพศ ลุ่มหลงในกามารมณ์ และการกดขี่เพศหญิง ซึ่งได้แก่ ระบบชนชั้น การปกครองที่มีความรู้สึกถึงการกดขี่ ทางเพศและชนชั้น และความสัมพันธ์ทางเพศตามที่นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย กล่าวไว้

1. ผลการศึกษาพบว่านักเรียนได้เรียนรู้ เนื้อหาสาระ จากการดำเนินเรื่อง สนุก น่าสนใจ มีตลกปนเล็กน้อย เข้าใจง่าย น่าติดตาม มีค่านิยมดี ๆ สอดแทรกไม่เครียด โดยเฉพาะจากต่อสู้อย่างสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการ์ตูนของ ธาวา จันทธนู (2551) ในประเด็นที่ว่า การสื่อความหมายของการ์ตูนควรจะต้องเป็นเรื่องที่สนุก น่าติดตาม และให้ข้อคิด ความเชื่อ และค่านิยมที่ดีแก่ผู้อ่านและเยาวชน

2. เรียนรู้ค่านิยมความเป็นคนเก่ง คนดีมีคุณธรรมจะเป็นผู้ชนะ จาก พฤติกรรมเด่นของพระเอก คือมีหน้าที่สำคัญในการปราบปราม และ กำจัดผู้ร้าย คนชั่ว ปีศาจซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย โครงเรื่องของการ์ตูนของนิศากร ทองนอก (2551) ในประเด็นที่ว่า ตัวละครร้ายต้องพ่ายแพ้แก่ตัวละครดี ในหลักธรรมะย่อมชนะอธรรม ซึ่งเป็นกฎสากลของการดำเนินเรื่องในการ์ตูน หรือละคร อีกทั้งได้นำไปใช้ประโยชน์ในเรื่องความเพียรพยายาม อดทนเพื่อได้เป็นคนเก่งและดีให้สังคมยอมรับ

3. เรียนรู้ความเชื่อเรื่อง อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ ลัทธิทางศาสนา ชินโต มีอิทธิพลมากในความเชื่อ และปรากฏในวิถีดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น สอดคล้องกับผลงานของ Mark Mac Williams (2008) และ ของปรีชาติ สุริยพรพันธ์ (2549) แต่อาจจะไม่สอดคล้องกับวิถีพุทธของชาวไทยนักเรียนได้นำความเชื่อและวิถีดำเนินชีวิตเรื่องอาหารญี่ปุ่นเช่น เบ็นโตะ การแต่งกาย โดยเฉพาะคอสเพลย์และชีวิตเรียบง่ายใกล้วัด ภาษาที่พระเอกนางเอกพูดคุย สนทนา ติดตามอ่านบทวิจารณ์การ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง และอยากใช้ชีวิตแบบในการ์ตูนบ้าง

ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษานี้ ได้แก่

1. เป็นแนวทางให้ผู้ปกครองและครู ผู้บริหารการศึกษาของโรงเรียนได้ตระหนักความสำคัญและให้คำแนะนำ การเลือกอ่านหนังสือการ์ตูน หรือ รูปแบบหนึ่งใดของการบริโภคการ์ตูนจากสื่อต่างๆ ที่อาจมีผลต่อการเปลี่ยนแปลง ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีการปฏิบัติของนักเรียนและ ปลุกฝังการเรียนรู้ ค่านิยมที่เหมาะสมกับเยาวชนไทยเช่น ความอดทนเพียรพยายาม ความกล้าหาญ ความมีระเบียบวินัย ที่ต้องฝึกฝนและได้มาด้วยตนเองและความรักครอบครัว

2. ครู ผู้บริหารศึกษานำค่านิยม ความ เชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่โดดเด่น เช่น การรักพวกพ้อง เพียรพยายาม มีวินัยในการอยู่ร่วมกันและใช้ของสาธารณะ มาประยุกต์ใช้ในการจูงใจให้เด็ก ปรับ เจตคติ ค่านิยมให้เหมาะสม ผ่านสื่อการ์ตูนของไทยมาผสมผสานการเรียนรู้ในโรงเรียน โดยเฉพาะการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เยาวชนจาก วัฒนธรรมญี่ปุ่นบางลักษณะ ของความเชื่อ ค่านิยม และการกระทำที่ยังไม่เหมาะสมเช่น ความรุนแรงทางเพศแก่สังคมไทย

3.การผลิต สื่อ โดยเฉพาะการ์ตูนไทยในฐานะทุนทางสังคม ภูมิปัญญาไทยที่ควรพัฒนาปรับปรุง สร้างสรรค์ รูปแบบ ของการดำเนินเรื่อง แปลกใหม่ ให้ใช้แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา สื่อความหมายทั้งทางตรงและแฝงผ่าน รูปภาพ คำพูด ให้มีอิทธิพลต่อการปลุกฝังความเชื่อ ค่านิยม ให้ปรากฏ เข้าใจ ยอมรับ และนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เช่น ค่านิยม เรื่อง ความสามัคคี การมีมรรยาทอันดีของการอยู่ร่วมกัน การเห็นประโยชน์ของคนส่วนใหญ่สำคัญกว่าส่วนตน

4. เป็นแนวทางสำคัญ ของการวิจัยในอนาคต เกี่ยวกับการติดตามผลการเรียนรู้จากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นหรือ การ์ตูนไทยและนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน เมื่อนักเรียนจบการศึกษาและผลลัพธ์ที่ตามมาในการเรียนทำงาน และการดำเนินชีวิต

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2545). สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ศาลาแดง จำกัด.

การ์ตูนญี่ปุ่น 5 อันดับที่ได้รับความนิยมสูงสุดในเมืองไทย) .2553). Retrieved from www.mthai.com

ณัฐธิดา วัฒนพานิช .(2552) .การเปิดรับวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทยจากสื่อมวลชนและแรงจูงใจเรียนภาษาญี่ปุ่นจุฬาลงก :กรุงเทพฯ .ธรมมหาวิทยาลัย.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์ .(2553) .การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมอง :และการอ่าน.กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.

นิศากร ทองนอก. (2551). การเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและนัยต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย: กรณีศึกษาการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคใต้. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

ปาริชาติ สุริยวพันธ์ .(2549) .ทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นตอนกลางที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเพศและความรุนแรงมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ .(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต) ., คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน.

วชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล.(2553) .**วันนี้ของนักเขียนการ์ตูนไทยกับนายทุน**2557 สิงหาคม 27 สืบค้นเมื่อ.,
สืบค้นจาก <http://www.portfolios.net/forum/topics/2988839:Topic:855963>

สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ.(2556) .**'สื่อออนไลน์' ทำเด็กสตรี ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงง่าย-
.ขึ้นสืบค้นเมื่อ สืบค้นจาก.2557 สิงหาคม 25**<http://www.thaihealth.or.th>

สุพรรณษา เตียวหยิน 9) .กุมภาพันธ์.(2548**ข่าวการศึกษา อิทธิพลของญี่ปุ่นต่อวัยรุ่นไทย :ข่าวสด, 14, (ไม่
ปรากฏเลขหน้า)**

Mark W. Macwilliams. (.(2010**Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and**

Anime. Retrieved from <http://enlight.lib.ntu.edu.tw/FULLTEXT/JRNX/012nx.4358.01237pdf>

Mayring , P(2000). Qualitative Inhaltsanalyse - Qualitative Social Research Retrieved from

www.qualitative-research.net › Home › Vol 1, No 2.