



การรับรู้วัฒนธรรมและองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมซีรีส์ อนิเมะญี่ปุ่น

Cultural Perception and Narrative Elements to Attract Audience to Watch
Japanese Anime Series

เถยยา จิตรใจเย็น. *ภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.*

ณัฐชดา วิจิตรจามรี. *ภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.*

Yeayaya Chitjaiyen. *Communication Arts and Information Science, Kasetsart University.*

Natchuda Wijitjammaree. *Communication Arts and Information Science, Kasetsart University.*

Email: yeayaya.c@ku.th, natchuda_44@live.com

Received: 6 February 2023 ; Revised 8 February 2023 ; Accepted 17 February 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) วัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น (2) การรับรู้วัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นของผู้ชม (3) องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหาของซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นที่มีความนิยมสูงสุด 3 อันดับ จาก Crunchyroll Anime Awards 2022 และสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 18-34 ปี

ผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น ประกอบด้วย 1.วัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม ด้านพฤติกรรมทางสังคมที่แสดงออกทางกาย วาจา ได้แก่ 1) วิธีการดำเนินชีวิต 2) อาหารและเครื่องดื่ม 3) การแต่งกาย 4) การทักทาย 5) การเคารพหลุมศพที่สุสาน 6) การเดินทาง 7) การทำงานเป็นทีม 8) มารยาทและความเกรงใจ 9) ศิลปะการแสดงและการต่อสู้ 10) ลำดับชั้นในสังคม 11) การบอกกล่าวและสังเวยก่อนตาย 12) ภาษากาย 2.วัฒนธรรมที่เป็นนามธรรมด้านความเชื่อ ได้แก่ 1) เชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับ 2) เชื่อเรื่องศาสนาและคำสอน 3) เชื่อในคำบอกเล่าจากอดีต 4) เชื่อมั่นในตนเอง 5) เชื่อในตัวของผู้อื่น ด้านค่านิยม ได้แก่ 1) การอยู่ร่วมกัน 2) ความขยันหมั่นเพียร 3) การเคารพกฎ 4) การแบ่งปัน 5) ความตรงต่อเวลา 6) บทบาทของผู้ใหญ่ที่ต้องเกื้อกูลเยาวชน 7) การยอมรับความหลากหลาย 8) ระบบการปกครอง 9) ระบบอุปถัมภ์ 10) ความกตัญญูรู้คุณ 11) การยึดถือต้นแบบ 12) การเลี้ยงดูบุตรหลาน ด้านอุดมการณ์ ได้แก่ 1) การอุทิศตนเพื่อคนอื่น 2) ความเสมอภาคและความเท่าเทียม 3) ความเป็นอิสระ มีสิทธิและเสรีภาพ 4) สันติวิธี

การรับรู้วัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นของผู้ชม 1. ด้านพฤติกรรมทางสังคม ได้แก่ 1) ลำดับชั้นทางสังคม 2) อาหาร 3) การทำงานเป็นทีม 4) การแต่งกาย 5) ศิลปะการแสดงและการต่อสู้ 6) มารยาทและความเกรงใจ 7) การเข้าสังคม 8) การทักทาย 9) ภาษากาย 10) การดำเนินชีวิตประจำวัน 2. ด้านความเชื่อ ได้แก่ 1) เชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับ 2) เชื่อมั่นในตนเอง 3) เชื่อในคำบอกเล่าจากอดีต 4) เชื่อเรื่องศาสนาและคำสอน

3.ด้านค่านิยม ได้แก่ 1) ความขยันหมั่นเพียร 2) การตรงต่อเวลา 3) อนุรักษ์นิยม 4) เฝื่องการทหาร 5) การยอมรับความแตกต่าง 6) ความช่วยเหลือเกื้อกูลในครอบครัว 7) ความคาดหวังในตัวบุตรหลานของผู้ปกครอง 4. ด้านอุดมการณ์ ได้แก่ 1) การอุทิศตนเพื่อคนอื่น 2) ความเสมอภาคและเท่าเทียม 3) ความเป็นอิสระ มีสิทธิและเสรีภาพ 4) อุดมการณ์ชาตินิยม 5) การแก้แค้น 6) อุดมการณ์ค้นหาความจริง 7) การต่อสู้เพื่อความอยู่รอด

นอกจากนี้องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น ได้แก่ (1) โครงเรื่อง (2) ภาษาภาพและเสียง (3) ตัวละครในเรื่อง (4) แก่นเรื่อง (5) ความสมจริงและความสวยงามของฉาก (6) มุมมองในการเล่าเรื่อง (7) ความขัดแย้ง

คำสำคัญ: ซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น การรับรู้วัฒนธรรม องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

Abstract

This research aims at investigating (1) Culture communicated through Japanese anime series. (2) The audience's perception of the culture communicated through Japanese anime series. (3) The narrative elements to attract audience to watch Japanese anime series. Qualitative research methodology by textual analysis of the top 3 most popular Japanese anime series from the Crunchyroll Anime Awards 2022. And in-depth interviews with audiences aged 18-34 years old

The research finds that culture communicated through Japanese anime series are 1. Concrete culture in terms of social behaviors that were expressed physically and verbally: 1) Lifestyle 2) Food and Drink 3) Dress 4) Greeting 5) respect the graves 6) Travelling 7) Teamwork 8) Manners and Considerations 9) Performing arts and Martial arts 10) Social hierarchy 11) The last word before death 12) Body language. 2. An abstract culture of beliefs: 1) Believe in the mystery 2) Belief in Religion and Teachings 3) Belief in past tales 4) Self-confidence 5) Belief in others. Values: 1) Coexistence 2) Diligence 3) Follow the rules 4) Sharing 5) Punctuality 6) Role of adults supporting youth 7) Tolerance of diversity 8) Governance system 9) Patronage 10) Gratitude 11) Role modeling 12) Parenting. Ideology: 1) Devotion to others 2) Principle of equality 3) Independence, Fundamental rights and Freedoms 4) Peaceful means

The audience's perception of the culture communicated through Japanese anime series. 1. Social behaviors: 1) Social hierarchy 2) Food 3) Teamwork 4) Dress 5) Performing arts and Martial arts 6) Manners and Considerations 7) Socializing 8) Greetings 9) Body language 10) Lifestyle. 2. Belief: 1) Believe in the mystery 2) Self-confidence 3) Belief in past tales 4) Belief in Religion and Teachings. 3. Values: 1) Diligence 2) Punctuality 3) Conservative 4) Military dictatorship 5) Tolerance of diversity 6) Family support 7) Parents' expectations of children. 4. Ideology: 1) Devotion to others 2) Principle of equality 3) Independence, Fundamental rights and Freedoms 4) Nationalism 5) Revenge 6) Truth-seeking 7) Struggle for survival

Furthermore, the narrative elements to attract audience to watch Japanese anime series. Based on in-depth interviews with key informants are: (1) Plot (2) Visual-Audio Language (3) Character (4) Theme (5) Reality and Beauty of the scene (6) Narrator Standpoint (7) Conflict

Keyword: Japanese Anime Series, Cultural Perception, Narrative Elements

บทนำ

ปัจจุบันนี้วัฒนธรรมและเทคโนโลยีทำให้สามารถสื่อสารถึงกันได้ทั่วโลก มีข้อมูลข่าวสารหลากหลายรูปแบบให้เลือกรับชมตามความพึงพอใจ และหนึ่งในสื่อที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยคือ สื่ออนิเมะญี่ปุ่น โดยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 ได้มีปรากฏการณ์เกิดขึ้นจากอนิเมะมากมาย ทั้งแฟลชม็อบ Naruto Run ที่จัดขึ้นทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทย การใช้เพลงของอนิเมะญี่ปุ่น แสมทาโร่ มาเปลี่ยนเนื้อร้องสำหรับกิจกรรมเคลื่อนไหวทางการเมือง หรือโรงเรียนแห่งหนึ่งที่มีข่าวออกกฏห้ามนักเรียนสวมเสื้อคลุมจากอนิเมะญี่ปุ่น ดาบพิฆาตอสูร ทำให้เกิดข้อถกเถียงกัน และอนิเมะได้เป็นที่รู้จักในกลุ่มของผู้ใหญ่มากขึ้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2564)

อนิเมะญี่ปุ่นจึงถือเป็นอีกหนึ่งสื่อที่มีอิทธิพลมากในประเทศไทย ทำหน้าที่เป็น Infotainment และ Edutainment ที่ให้ข้อมูลควบคู่ไปกับความบันเทิงที่เข้าถึงคนได้ง่าย มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน ให้ข้อคิด หรือเปลี่ยนแปลงความคิดของคนได้โดยเฉพาะผู้รับสารที่อายุน้อย จึงเป็นการปลูกฝังเด็กและเยาวชนที่อาจจะยังไม่เข้าใจเนื้อหาเชิงลึกต่าง ๆ แต่อนิเมะก็ได้มอบความสนุกสนาน สร้างแรงบันดาลใจและความกล้าหาญ ช่วยผู้รับสารที่อายุน้อยได้พัฒนาความเห็นอกเห็นใจเติบโตไปเป็นคนที่เขาใจเขามาใส่ใจเรา ไม่เอาตัวเองเป็นที่ตั้งอันเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำมาหากิน และยอมรับความแตกต่างของคนอื่นในสังคม (กวิน ศิริ, 2563)

การดูอนิเมะญี่ปุ่นทำให้รับรู้วัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของญี่ปุ่นมากมาย เช่น ชุดกิโมโนที่ปรากฏอยู่ในอนิเมะหลายเรื่อง แม้บางเรื่องจะไม่ได้เกี่ยวข้องกับประเทศญี่ปุ่น แต่ก็มีภาพตัวละครใส่ชุดกิโมโนที่ช่วยเน้นย้ำและสร้างความเชื่อมโยงเข้ากับประเทศญี่ปุ่น หรือมีการสอดแทรกวัฒนธรรมการกินผ่านการดำเนินเรื่องที่นำเสนอ เช่น เรื่องยอดนักปรุงโซมะ ที่มีการทำอาหารตลอดทั้งเรื่อง ผู้ชมจะได้เห็นความพิถีพิถันของการเตรียมวัตถุดิบ กรรมวิธีการปรุงอาหาร การกล่าวคำก่อนทานอาหาร หรือการกินเสียงดัง ทำให้เรารู้สึกว่าอาหารจานนั้นน่ารับประทาน และยังมีความสนุกสนานในการเล่นหรือกีฬาที่นิยมเล่นในประเทศญี่ปุ่น เช่น กีฬาเบสบอล หรือการเล่นโกะ รวมถึงการเอาตำนานพื้นบ้าน หรือเรื่องเล่ามาดัดแปลงใหม่ให้น่าสนใจ เช่น เรื่องอินุยาจะ เทพอสูรจึงจกเงินและนุระหลานจอมก๊วน ที่นำตำนานเทพ ภูต ผี ปีศาจ และลัทธิชินโตมาผูกเป็นเรื่องราว และการกล่าวถึงชาบูไรและนินจาในยุคสมัยก่อน เช่น เรื่องนารูโตะ นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (MOMOKO, 2557)

อนิเมะญี่ปุ่นได้แสดงให้เห็นการใช้ชีวิตของผู้คนในประเทศญี่ปุ่น ได้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยว อาหาร ประวัติศาสตร์ หรือตำนานของประเทศญี่ปุ่น ได้เห็นทัศนคติและพฤติกรรมของคนญี่ปุ่นที่มีความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความทุ่มเททำงานเป็นทีม หรือการตรงต่อเวลา การใช้ชีวิตในช่วงวัยเรียนที่มีรูปแบบญี่ปุ่น การเข้าชมรม การไปวัดหรือบ่อน้ำพุร้อน อาจทำให้ซึมซับความเป็นญี่ปุ่น มีทัศนคติทางบวกและมีความใฝ่ฝันที่อยากไปสัมผัสกับวัฒนธรรมด้วยตนเอง บางคนชื่นชอบและอยากแสดงออก เช่น การใช้สิ่งของเครื่องแต่งกาย หรือการ Cosplay ที่สะท้อนว่ามีการรับเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาและได้กลายรูปแบบวัฒนธรรมย่อยหนึ่งของสังคมไทย นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่ามีการจัดอันดับอนิเมะญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมหรือมียอดวิวสูงที่สุด ทั้งการจัดอันดับแบบรายปี แบบฤดูกาล และแบบรายสัปดาห์ ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกอนิเมะญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมจากการจัดอันดับ Crunchyroll Anime Awards 2022 คือ 1. มหาเวทย์ผนึกมาร 2. ดาบพิฆาตอสูร 3. ผ่าพิภพไททัน (Crunchyroll, 2022) เพื่อให้ทราบรูปแบบการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรม และการรับรู้วัฒนธรรมผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น สำหรับผู้ที่สนใจศึกษา และผู้ที่ต้องการผลิตสื่อเพื่อสื่อสารวัฒนธรรมผ่านเนื้อหาของสื่ออนิเมะญี่ปุ่น และสามารถพัฒนาองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น
2. เพื่อศึกษาการรับรู้วัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นของผู้ชม
3. เพื่อศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องอนิเมะญี่ปุ่น

สื่ออนิเมะญี่ปุ่น ทำหน้าที่ในการสื่อสารที่สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว มีลักษณะเกินความเป็นจริงเพื่อถ่ายทอดบุคลิกภาพและแสดงอารมณ์ความรู้สึก มีแนวทางใช้อนิเมะสำหรับ 1. ใช้เป็นสินค้าเพื่อส่งออกวัฒนธรรมประชานิยม 2. เป็นเครื่องมือเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ (ชุดิมา ธนธรรมทัศน์, 2546) รัฐบาลญี่ปุ่นให้การยอมรับว่าอนิเมะช่วยสร้างรายได้จากค่าลิขสิทธิ์ และทำให้ต่างชาติรู้สึกชื่นชอบจนเดินทางมาเที่ยวที่ประเทศญี่ปุ่น จนเป็นเจ้าแห่งวัฒนธรรมป๊อปที่ครองใจคนทั่วโลก (Voice TV, 2560)

2. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม (Culture)

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2555) อธิบายว่า วัฒนธรรมแสดงถึงความเจริญงอกงามของสังคม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน แบ่งได้ 2 ประเภท คือ 1. วัฒนธรรมทางจิตใจหรือวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม เป็นความคิด ความอ่านที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนเป็นที่ยอมรับในกลุ่ม 2. วัฒนธรรมทางวัตถุหรือวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นสิ่งที่มีรูปร่าง มีตัวตนและสัมผัสได้

วัฒนธรรมญี่ปุ่นประกอบขึ้นจากการผสมกันของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก บวกกับการได้รับเทคโนโลยีประเพณีจากประเทศอื่น ๆ จนพัฒนากลมกลืนไปกับการดำเนินชีวิต (นภสินธุ์ แผลงศร, 2552)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

Albert Bandura (2001) อธิบายว่ามนุษย์เรียนรู้ผ่านการสังเกตพฤติกรรม และผลลัพธ์ของพฤติกรรมจากผู้อื่น เป็นการบันทึกเพื่อใช้เป็นแบบอย่างในการคิดและแสดงออกพฤติกรรมใหม่ ๆ แบ่งเป็น 1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง 2. การเรียนรู้โดยการสังเกต เป็นการสังเกตแล้วลอกเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบ ได้แก่ 1. ตัวแบบที่มีชีวิตจริง คือ ตัวแบบที่ผู้สังเกตมีโอกาสดูปฏิสัมพันธ์โดยตรง 2. ตัวแบบสัญลักษณ์ คือ ตัวแบบที่บุคคลสังเกตผ่านสื่อ หนังสือ ภาพยนตร์ หรืออนิเมะ (จอมขวัญ รัตนกิจ, ม.ป.ป.)

4. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

Arthur Asa Berger (1998, อ้างถึงใน ขจิตขวัณ กิจวิมลละ (2564) นิยามการเล่าเรื่อง คือ เรื่องราวที่บอกบางสิ่งบางอย่างว่ามีอะไรเกิดขึ้นยังคงอยู่ และอะไรกำลังเกิดขึ้นต่อไป เรื่องที่เล่านี้อาจจะเป็นเรื่องของอะไรก็ได้ เช่น คน สัตว์ มนุษย์ต่าง หรือแมลง เรื่องเล่าจะบรรจุชุดลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในช่วงเวลาหนึ่ง อาจจะสั้นมากหรือยาวมากก็ได้ และอาจบรรจุอยู่ในรูปแบบสื่อที่ต่างกัน เช่น เรื่องเล่าในรูปแบบนิทานกล่อมเด็ก หรือบทประพันธ์ รวมถึงนำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องที่มีอยู่ในศาสตร์อื่นๆ มาอธิบายด้วย เช่น ในด้านวรรณกรรม ศิลปะการละคร เพื่อทำความเข้าใจในแต่ละองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง คือ 1. มุมมองในการเล่าเรื่อง 2. ตัวละคร 3. โครงเรื่อง 4. แก่นเรื่อง 5. ความขัดแย้ง 6. ภาษาภาพและเสียง 7. ฉาก

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่องการรับรู้วัฒนธรรม และองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาการสื่อสารวัฒนธรรมในซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้รับชมอนิเมะญี่ปุ่น เพื่อศึกษาการรับรู้วัฒนธรรมในซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น และองค์ประกอบที่ดึงดูดความสนใจในการชมอนิเมะ โดยใช้แหล่งข้อมูล 2 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลวิดีโอซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น

ผู้วิจัยได้คัดเลือกอนิเมะญี่ปุ่นแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้เกณฑ์เปรียบเทียบความโดดเด่นด้านความนิยม เป็นอนิเมะที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปี 2565 จาก Crunchyroll Anime Awards 3 เรื่อง คือ 1. มหาเวทย์ผนึกมารซีซั่นที่ 1 (24 ตอน) 2. ดาบพิฆาตอสูรซีซั่นที่ 2 (7 ตอน) 3. ผ่าพิภพไททันซีซั่นที่ 4 ภาค 1 (16 ตอน) โดยเลือกศึกษาเฉพาะซีซั่นที่ได้รับรางวัลจาก Crunchyroll Anime Awards 2022

2. แหล่งข้อมูลบุคคล

ผู้ชมจำนวน 11 คน ที่มีอายุ 18-34 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มที่รับชมอนิเมะมากที่สุด (Mangas.in, 2022) คัดเลือกผู้ชมแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์คือ 1. ผู้ชมมีการชมอนิเมะญี่ปุ่นอย่างน้อย 2 เรื่อง จากใน 3 เรื่องข้างต้น 2. ผู้ชมมีการชมอนิเมะญี่ปุ่นมาอย่างน้อย 2 ปี เพื่อให้เป็นผู้ที่สามารถวิเคราะห์ประเด็นการรับรู้วัฒนธรรมจากอนิเมะญี่ปุ่น และองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดให้เกิดการชมอนิเมะญี่ปุ่นได้

ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 การสื่อสารวัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านอนิเมะญี่ปุ่น

1. วัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม ผลการวิเคราะห์อนิเมะ 3 เรื่อง พบวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมด้านพฤติกรรมที่แสดงออกทางกาย ทางวาจา 12 รูปแบบ ดังนี้ 1) วิธีการดำเนินชีวิตของตัวละคร เช่น การถอดรองเท้า การใช้ช้อนกินอาหาร การใช้โทรศัพท์ การอ่านหนังสือพิมพ์ หรือการแช่น้ำพุร้อน 2) อาหารและเครื่องดื่ม ความพิถีพิถันในการทำอาหาร การใช้ตะเกียบและดูดเส้นเสียงดัง การดื่มชาหรือไวน์ที่แสดงถึงการเข้าสังคมและพิธีการ 3) การแต่งกายที่หลากหลาย ทั้งชุดนักเรียน ชุดของหน่วยงาน ชุดทหาร ชุดกิโมโนหรือชุดมิโกะ ที่บ่งบอกถึงสถานภาพทางสังคม หรืออาชีพการงานของแต่ละกลุ่ม 4) การตกทายโดยการกล่าวคำพูด การจับมือ และการโค้งคำนับที่เหมาะสมตามสถานการณ์ 5) การเคารพหลุมศพที่สุสาน เป็นการไปหาเพื่อบอกกล่าวหรือระลึกถึงผู้ที่จากไป 6) การเดินทางที่หลากหลายรูปแบบ ทั้งรถไฟ รถยนต์ เรือ และการขี่ม้า 7) การทำงานเป็นทีม โดยหัวหน้าจะแบ่งงานให้ลูกน้องตามความเหมาะสม และสมาชิกจะทุ่มเททำงานให้ดีที่สุด 8) มารยาทและความเกรงใจต่อกัน เช่น การยกมือเพื่อขออนุญาตก่อนออกความเห็นและผู้อื่นจะให้เกียรติและเคารพในการแสดงความคิดเห็นของแต่ละคน 9) ศิลปะการแสดง การรำยรา การต่อสู้ และการแข่งเกมกีฬาและการละเล่นต่าง ๆ 10) ลำดับชั้นในสังคม การจัดระบบอาวุโสที่เป็นแนวดิ่ง มีพี่กับรุ่นน้อง อาจารย์กับนักเรียน การแบ่งตามสถานภาพทางสังคม และการปกครองโดยคนที่มีความสามารถ 11) การบอกกล่าวและสังเวยก่อนตายที่ตัวละครจะตาย มักมีการพูดฝากไว้ให้ผู้ที่ยังอยู่ 12) ภาษากายที่ใช้ในการทำท่าประกอบกับคำพูดเพื่อให้คำพูดมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น มักเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้กับคนใกล้ชิด หรืออยู่สังคมเดียวกัน

2. วัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม

ด้านความเชื่อ จากการวิเคราะห์อนิเมะ 3 เรื่อง พบความเชื่อ 5 รูปแบบ ดังนี้ 1) ความเชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับ วิญญาณ ภูติอัถุเชียวหรือคิซิงามิ คำสาปและคุณไสย 2) ความเชื่อเรื่องศาสนาและคำสอน ทั้งศาสนาพุทธ และศาสนาคริสต์ รวมถึงคำสอนทางศาสนา เช่น เวรกรรม บาป และโลกหลังความตาย 3) ความเชื่อในคำบอกเล่าจากอดีต เป็นคำสอนของเฒ่าคนแก่ที่อยู่ในชีวิตประจำวันที่อ้างอิงว่าคนโบราณเคยบอกไว้ 4) ความเชื่อมั่นในตนเอง ส่วนใหญ่ตัวละครหลักจะมีความไว้วางใจในทักษะของตนเองว่าจะทำเป้าหมายให้สำเร็จ 5) ความเชื่อในตัวของผู้อื่น พบว่าตัวละครจะฝากความหวังของตนเองเอาไว้กับคนที่ตนเชื่อใจ ด้านความค่านิยม พบค่านิยม 12 รูปแบบ ดังนี้ 1) การอยู่ร่วมกัน เป็นการเข้าชมรม หรือการทำกิจกรรมเพื่อสร้างความสามัคคีระหว่างพวกพ้อง รวมถึงมีการต่อต้านพฤติกรรมที่ไม่ดี เช่น การกลั่นแกล้งกันในโรงเรียน 2) ความขยันหมั่นเพียร โดยตัวละครหลักมักมีความขยันหมั่นเพียร และความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง มีวินัยที่จะฝึกซ้อมแต่ละวัน 3) การเคารพกฎหมาย กฎกติกาการแข่งขัน และกฎระเบียบวินัยของทหาร 4) การแบ่งปัน การซื้อของฝาก หรือการให้ของแก่ผู้อื่นที่แสดงความมีน้ำใจต่อกัน 5) ความตรงต่อเวลาที่ตัวละครมักไปถึงที่นัดหมายตรงตามเวลา และรับข้อโทษหากไปสาย 6) บทบาทของผู้ใหญ่ที่ต้องเกื้อกูลเยาวชน โดยผู้ปกครองจะคอยสอดส่องดูแลเด็ก ๆ ในชุมชน ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นบุตรหลานของตนเอง และพี่น้องที่ช่วยดูแลซึ่งกันและกัน 7) การยอมรับความหลากหลายที่คนเรานั้นมีความแตกต่างกันทั้งสีผิว เชื้อชาติหน้าตา รูปร่าง รวมทั้งความชอบ และความไม่ชอบใจส่วนตัว ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องของสิทธิเสรีภาพส่วนตัว 8) ระบบการปกครอง ตั้งแต่จักรพรรดิ ค่านิยมชายเป็นใหญ่ และความเป็นอนุรักษ์นิยม

9) ระบบอุปถัมภ์ เป็นการเสนอชื่อโดยบุคคลอื่นเพื่อเลื่อนตำแหน่งงานให้สูงขึ้น 10) ความกตัญญูรู้คุณ โดยผู้ที่ได้รับการช่วยเหลือจะจดจำและถือว่าเป็นบุญคุณ 11) การยึดถือต้นแบบ เนื่องจากความชื่นชมและอยากจะเป็นแบบนั้นบ้าง 12) การเลี้ยงดูบุตรหลาน ทั้งการเชื่อฟังคำสอนของผู้ใหญ่ และความคาดหวังในตัวบุตรหลานของผู้ปกครอง

ด้านอุดมการณ์ พบการสื่อสารวัฒนธรรม 4 รูปแบบ ดังนี้ 1) การอุทิศตนเพื่อคนอื่น เป็นการอุทิศชีวิตเพื่อเปลี่ยนแปลงและพัฒนาโลกให้หน้าอยู่ขึ้น 2) หลักความเสมอภาคและความเท่าเทียม ต้องการที่จะรักษากฎระเบียบความยุติธรรม คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว 3) ความเป็นอิสระ มีสิทธิและเสรีภาพจากสิ่งที่กดทับอยู่ 4) สันติวิธี เป็นการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรง มีความรักต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

ส่วนที่ 2 การรับรู้วัฒนธรรมจากซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น ในกลุ่มผู้ชม

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ชม ผลการวิจัยพบการรับรู้วัฒนธรรมดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมทางสังคม 10 รูปแบบ ได้แก่ 1) ลำดับชั้นทางสังคม เป็นการแบ่งตามอาวุโส ผู้ที่ชั้นต่ำกว่าจะมีกิริยาที่สำรวม 2) อาหาร มีการใช้ตะเกียบ การกล่าวคำก่อนและหลังทานอาหาร และการรู้จักอาหารแต่ละชนิด 3) การทำงานเป็นทีม เป็นการร่วมมือกันโดยจะทำหน้าที่ของตนเอง ลูกน้องจะเชื่อฟังคำสั่งของหัวหน้า แม้ว่าหัวหน้าจะอายุน้อยกว่าก็ตาม 4) การแต่งกายทั้งชุดประจำชาติญี่ปุ่นอย่างชุดกิโมโนและยูคาตะ ได้เห็นลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้า การตกแต่งทรงผม และการใส่ชุดสูท 5) ศิลปะการแสดงการร่ายรำที่อ่อนช้อยสวยงาม และการต่อสู้ที่มีการใช้ดาบซามูไร และอาวุธลับของนินจาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นอาชีพที่สื่อถึงวัฒนธรรมโบราณของประเทศญี่ปุ่น 6) มารยาทและความเกรงใจ มีการโค้งตัวเพื่อขอโทษ หรือการกราบเพื่อขอบคุณอย่างสุดซึ้ง 7) การเข้าสังคม ทั้งเข้าร้านเหล้าเพื่อพูดคุยสังสรรค์ หรือพักผ่อนหย่อนใจกับศิลปะเกอิชา 8) การกล่าวทักทายโอบายะ เมื่อเจอหน้ากัน และการทักทายที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ คือการถวายหัวใจ จากเรื่องผ่าพิภพไททัน 9) ภาษากายที่ใช้มือและนิ้วเพื่อทำท่าประกอบการบรรยายเหตุการณ์จากเรื่องมหาเวทย์ผนึกมาร และท่าถวายหัวใจ จากเรื่องผ่าพิภพไททัน 10) การดำเนินชีวิตประจำวัน ทั้งการใช้ชีวิตบนเขาอาชิฟเกอิชาในย่านเรจิมมูจากเรื่องดาบพิฆาตอสูร การเอาชีวิตรอดจากไททัน และเกมการเมืองจากเรื่องผ่าพิภพไททัน

2. ด้านความเชื่อ 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) ความเชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับ ภูติ ผี ปีศาจ การใช้วิชาอาคมคุณไสย์ ตำนานท้องถิ่นที่ปรากฏในนิทาน หรือประวัติศาสตร์ 2) ความเชื่อมั่นในตนเอง เชื่อว่าพลังของตนเองนั้นสามารถไปพาสู่เป้าหมายได้ 3) ความเชื่อในคำบอกเล่าจากอดีต ทั้งการสอนไม่ให้ออกจากบ้านตอนกลางคืนจากเรื่องดาบพิฆาตอสูร และการสอนว่าภายนอกกำแพงมันโหดร้ายจากเรื่องผ่าพิภพไททัน 4) ความเชื่อเรื่องศาสนาและคำสอน ทั้งวัดพุทธ ศาลเจ้า และพระเจ้า โดยศาสนาเป็นที่มาของการเกิดประเพณีหรือพิธีกรรม

3. ด้านค่านิยม 7 รูปแบบ ดังนี้ 1) ความขยันหมั่นเพียร การฝึกฝนเพื่อพัฒนาตนเองเพื่อไปถึงเป้าหมาย 2) การตรงต่อเวลา การมาก่อนตามเวลานัด หรือการเลิกงานตรงเวลา 3) อนุรักษ์นิยม ชายเป็นใหญ่ การมีอาชีพซามูไรและใช้ดาบที่เป็นความภูมิใจของคนญี่ปุ่น และการทำนุบำรุงสถาบันกษัตริย์ 4) เผด็จการทหารจากเรื่องผ่าพิภพไททันที่ถูกฝังให้ทหารมีความเสียสละ และการก่อรัฐประหารเพื่อแย่งชิงอำนาจจากกษัตริย์ 5) การยอมรับความแตกต่าง โดยฝ่ายมนุษย์ยอมรับและมองว่าปีศาจนั้นก็มีคนที่ดีจากเรื่องดาบพิฆาตอสูร การยอมรับและให้ความช่วยเหลืออิตาไดริ ยูจิ ที่เป็นตัวอันตรายจากเรื่องมหาเวทย์ผนึกมาร และเรื่องผ่าพิภพไททันที่ชาวเอลเดียพยายามพิสูจน์ว่าทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันได้ 6) ความช่วยเหลือเกื้อกูลในครอบครัว จากเรื่องดาบพิฆาตอสูร คามาโดะ ทันจิโร่ ผู้เป็นพี่ชาย และน้องสาว เนซึโกะ 7) ความคาดหวังในตัวบุตรหลานของผู้ปกครอง การผลักดันให้ลูกหลานไปทำงานในหน่วยงานใหญ่ เพื่อฐานะชื่อเสียงของตระกูล

4. ด้านอุดมการณ์ 7 รูปแบบ ดังนี้ 1) การอุทิศตนเพื่อคนอื่น มีความปรารถนาที่จะปกป้องผู้ที่อ่อนแอกว่า รวมถึงสละชีวิตของตนเองเพื่อทุกคนบนโลก 2) หลักความเสมอภาคและเท่าเทียม จากเรื่องมหาเวทย์ผนึกมารที่ผู้ใช้ไสยเวทย์ที่มองว่าการกำจัดวิญญาณคำสาปคือสิ่งที่ถูกต้อง 3) ความเป็นอิสระ มีสิทธิและเสรีภาพ จากเรื่องผ่าพิภพไททันที่จะต้องต่อสู้และกำจัดศัตรูให้หมดไป เพื่อเป็นอิสระหลุดพ้นจากการถูกกดทับอยู่ 4) อุดมการณ์ชาตินิยม จากเรื่องผ่าพิภพไททัน ที่มีการจัดตั้งกองกำลังทหารเพื่อปกป้องกำแพง และเมื่อไททันบุกมาก็ก้าวต่อสู้โดยไม่ยอมแพ้ 5) การแก้แค้น จากตัวละครเฮอร์เมสในเรื่องผ่าพิภพไททันที่เข้าไปเป็นทหารโดยมีเป้าหมายเพื่อฆ่าไททันให้หมดโลก 6) อุดมการณ์ค้นหาความจริง เพื่อให้ได้คำตอบในสิ่งที่สงสัยมาตลอดทั้งชีวิต 7) การต่อสู้เพื่อความอยู่รอด จากเรื่องดาบพิฆาตอสูร ตัวละครคิคุสึ มุซันที่เป็นอสูรและเป็นอมตะ แต่เขาไม่สามารถถูกแสงแดดได้ จึงพยายามค้นหาวิธีที่เขาจะมีชีวิตรอดภายใต้แสงอาทิตย์ได้

ส่วนที่ 3 องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น ในกลุ่มผู้ชม

ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ดึงดูดการชมอนิเมะญี่ปุ่นมี ดังนี้

1. โครงเรื่อง ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่า การวางโครงเรื่องจะช่วยดึงดูดให้เกิดการชมอนิเมะญี่ปุ่น โดยเรื่องที่วางแผนโครงเรื่องมาอย่างดี ตั้งแต่ต้นจนจบสามารถดึงดูดเรื่องราวต่าง ๆ มาผสมกันทำให้อินไปกับอนิเมะได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงชอบดูเรื่องที่มีการเล่าสลับไปมาระหว่างฝ่ายร้ายและฝ่ายดี ปัจจุบันกับย้อนอดีต และนำมาผูกกันอย่างลงตัว แต่ก็มีเรื่องที่ปูโครงเรื่องในตอนต้นเรื่องมาดีแต่ต่อมาเริ่มไม่น่าสนใจ หรือยืดเยื้อเกินไป

2. ภาษาภาพและเสียง ผู้ชมชื่นชมงานภาพของซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นที่มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง สร้างสรรค์งานภาพที่คมชัดสวยงามทั้งเสื้อผ้าตัวละคร สิ่งก่อสร้าง หรือธรรมชาติบ้านเมือง การเลือกใช้แสงสีเพื่อแสดงถึงอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศของเรื่อง รวมถึงการอนิเมทที่ลื่นไหลล้นทำให้รับชมเนื้อหาได้สนุกมากยิ่งขึ้น และส่วนขององค์ประกอบด้านเสียง Sound Effect ก็ช่วยเพิ่มอรรถรสในการชมได้มากยิ่งขึ้น

3. ตัวละครในเรื่อง ผู้ชมชื่นชมการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครในเรื่องได้อย่างสร้างสรรค์ และน่าดึงดูด ผู้ชมชื่นชอบตัวละครที่มีทั้งดีและร้ายในตัวเอง มีที่มาที่ไปของการกระทำจะทำให้ตัวละครมีมิติมากกว่า ตัวละครส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงวัยรุ่น และตัวเอกมักจะเป็นกลุ่ม 3 คน และจะมีอาจารย์คอยชี้แนะในเรื่องต่าง ๆ ทำให้ได้เห็นถึงการเติบโต มิตรภาพการฝ่าฝืนกับปัญหา รู้สึกว่าได้เติบโตไปพร้อม ๆ กับตัวละคร

4. แก่นเรื่อง ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าอนิเมะจะมีแก่นเรื่องที่เข้าใจง่าย เช่น ธรรมะชนะอธรรม เป็นการปลูกฝังให้ดำรงอยู่ในความดี แต่ในปัจจุบันได้เริ่มมีการแสดงถึงแก่นเรื่องว่าไม่มีใครขาว หรือดำชัดเจน เนื่องจากจะมีความเป็นมนุษย์อยู่สูง รวมถึงมีการให้ความสำคัญกับความพยายาม การพัฒนาตน มิตรภาพที่ดีกับคนรอบตัว และการทำเพื่อผลประโยชน์ส่วนรวม

5. ความสมจริงและความสวยงามของฉาก ผู้ชมชื่นชมการสร้างสรรค์ฉากให้ออกมาได้สมบูรณ์แบบโดยมักจะอ้างอิงจากสถานที่ที่อยู่จริงและมีการเติมสีสันให้เข้ากับบรรยากาศ ให้ความรู้สึกอบอุ่นและประทับใจ มีการนำเทคโนโลยีภาพ 3 มิติ มาผสมผสานทำให้เกิดความต่อเนื่องกันในแต่ละฉาก อีกทั้งยังเป็นการฝึกภาพจำของแต่ละสถานที่ ทำให้อยากไปเที่ยวสัมผัสกับสถานที่นั้นเพื่อตามรอยอนิเมะญี่ปุ่นที่ตนชื่นชอบ

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าชื่นชอบการดูอนิเมะที่มีการใช้มุมมองแทนสายตาของตัวละคร เนื่องจากสามารถมองเห็นเหตุการณ์ และองค์ประกอบโดยรวมทั้งหมดที่เกิดขึ้นผ่านสายตาของตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้น รวมถึงชอบการใช้มุมนกมองที่หลากหลาย เช่น มุมบุคคลที่หนึ่งหรือบุคคลที่สาม เนื่องจากทำให้การเล่าเรื่องไม่น่าเบื่อเกินไป

7. ความขัดแย้ง ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าความขัดแย้งทำให้เพิ่มอรรถรสในการรับชม เนื้อเรื่องจะมีความสมจริง น่าสนใจ และน่าติดตามมากยิ่งขึ้น โดยความขัดแย้งอาจเกิดขึ้นจากความไม่ลงรอยกันระหว่างตัวละครจนทำให้เกิดการปะทะกันที่ทำให้ตัวละครได้เติบโตหรือมีพัฒนาการขึ้น สามารถสร้างแรงบันดาลใจในให้ผู้ชมได้ทั้งด้านการพัฒนาตัวเองได้

อภิปรายผลการวิจัย

ซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย และมีตัวเลขของผู้ชมอนิเมะญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แสดงให้เห็นว่าคนไทยให้ความสนใจวัฒนธรรมป๊อปของประเทศญี่ปุ่นค่อนข้างมาก โดยผู้วิจัยคัดเลือกซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในปี พ.ศ. 2565 คือ มหาเวทย์ผนึกมาร ดาบพิฆาตอสูร และผ่าพิภพไททัน โดยทั้ง 3 เรื่อง นอกจากให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ชมแล้ว ยังสอดแทรกการสื่อสารวัฒนธรรมเอาไว้มากมาย โดยผู้วิจัยวิเคราะห์การสื่อสารวัฒนธรรมจากซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นจากแนวคิดและทฤษฎี ได้แก่ แนวคิดเรื่องอนิเมะญี่ปุ่น แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม และแนวคิดการเล่าเรื่อง แบ่งการสื่อสารวัฒนธรรมจากซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น คือ 1. วัฒนธรรมรูปธรรมที่เป็นการแสดงออกทางกายทางวาจา 2. วัฒนธรรมนามธรรมด้านความเชื่อ ค่านิยม และอุดมการณ์ ผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมที่พบในซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นส่วนใหญ่เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและวิถีชีวิต เช่น การถอดรองเท้า การแช่น้ำพุร้อน การกล่าวทักทาย การเคี้ยวข้าว การกินอาหารหรือการดื่มชา ดังที่ สุริยรัตน์ เรื่องประยูร และปฎิยุทธ์ รัตนวานนท์ (2560) อธิบายว่าอนิเมชันและมังงะเต็มไปด้วยสาระสำคัญที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมสมัยนิยม ทั้งวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมแห่งวัยรุ่น หรือวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางโลก

ซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นมีการสื่อสารความเชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับมากที่สุด ทั้งเรื่องของภูตผี ปีศาจ อสูร การใช้วิชา คาถาอาคม นอกจากนี้ยังพบความเชื่อด้านศาสนา และความเชื่อเรื่องโลกหลังความตายที่โยงเข้ากับลัทธิชินโต อันเป็นแนวความเชื่อดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ดังที่ ปภาวี บัวชาบาล (2563) อธิบายว่าความเชื่อที่ปรากฏผ่านแอนิเมชัน มีพื้นฐานที่สำคัญมาจากศาสนาชินโตที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่เริ่มแรกของประเทศญี่ปุ่น และทางด้านค่านิยม พบค่านิยมที่เป็นคติยึดถือในการดำเนินชีวิต เช่น การตรงต่อเวลา การเคารพกฎ ความขยันหมั่นเพียร การแบ่งปัน หรือการเคารพผู้อาวุโส ที่ทำให้นักชวยใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุวี สنج (2561) อธิบายว่า การสื่อสารค่านิยมส่งเสริมสังคมในการชวนวันพีซ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ค่านิยมด้านการใช้ชีวิต และค่านิยมเกี่ยวกับคนรอบข้าง ซึ่งเป็นวิถีปฏิบัติที่ดีงาม เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและคนรอบข้างได้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงด้านอุดมการณ์ พบว่ากลุ่มตัวละครเอกมีกอุดมการณ์ที่อุทิศตนเพื่อคนอื่น มีความเสมอภาค ไม่เลือกปฏิบัติ มีความเป็นอิสระ มีสิทธิและเสรีภาพ หลุดพ้นจากสิ่งกดทับอยู่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ บรรณกร จันทรทิน (2563) อธิบายว่าความคิดทางการเมืองในหนังสือการ์ตูนวันพีซ สะท้อนอุดมการณ์ของผู้เขียนที่มุ่งสนับสนุนเสรีภาพของมนุษย์ไม่ให้ถูกละเมิด สร้างความเสมอภาคและการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกันเพื่อประโยชน์สุขแก่ส่วนรวม

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นมีการสื่อสารวัฒนธรรม เป็นสื่อสร้างสรรค์ที่เข้าถึงคนได้ง่าย มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน ให้ข้อคิดคติสอนใจ หรือสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดของคน หรือสร้างแรงบันดาลใจได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุตินา ธรรมธัทธน์ (2546) อธิบายว่า แก่นความคิดของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่จะแสดงออกถึงความมานะพยายาม ความอดทน และขยันหมั่นเพียรอันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ผู้ชมรับรู้วัฒนธรรมที่สื่อสารผ่านซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่น จากเรื่องมหาเวทย์ผนึกมารที่มีความเชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับ คำสาป คุณไสย พิธีกรรมต่าง ๆ เรื่องดาบพิฆาตอสูรที่ผู้ชมได้เห็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยยุคไทโช การใช้ดาบซามูไร ชูตูกิโมโน หรือเกอิชา และเรื่องผ่าพิภพไททัน ที่สื่อสารว่าโลกนี้ไม่ได้มีแค่ขาวกับดำ ทุกคนต่างมีเหตุผลในตัวเอง และเนื่องจากผู้ชมทั้ง 11 คน ล้วนเป็นผู้ที่ชื่นชอบการรับชมอนิเมะญี่ปุ่น ทำให้บางวัฒนธรรมที่มีความซับซ้อน มีความเฉพาะตัวอันเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น ผู้ชมก็สามารถอธิบายได้อย่างลึกซึ้ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ (2552) อธิบายว่า การทำความเข้าใจวัฒนธรรมจากอนิเมะญี่ปุ่น ผู้ชมควรมีความรู้ขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นบ้าง จะทำให้เกิดการรับรู้สาระควบคู่ไปกับความบันเทิง

ผู้ชมพบว่าตัวละครมีการกระทำอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่พบได้ในประเทศญี่ปุ่น เช่น การกิน ที่มีคำกล่าวทั้งก่อนและหลังมื้ออาหาร ได้รู้จักอาหารแต่ละประเภท ทำให้อยากลองชิมบ้าง และการใช้ดาบที่สื่อถึงอาชีพซามูไรอันทรงเกียรติ จึงเป็นการสอดแทรกวัฒนธรรมเข้ามาในสื่อได้อย่างแยบยล

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐกานต์ หาญภักดีสกุล (2557) ที่กล่าวว่า ตัวละครชาмуไรจะแสดงถึงความแข็งแกร่งที่กล่าวว่า ตัวละครชาмуไรจะแสดงถึงความแข็งแกร่งของจิตวิญญาณที่มีลักษณะเหมือนดาบ และดาบยังเป็นสิ่งที่มีเกียรติ แสดงถึงอำนาจ การปกป้อง และความแข็งแกร่ง

นอกจากนี้ผู้ชมได้กล่าวถึงความเชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับที่เป็นภูติ ผี ปีศาจ และความเชื่อในคำบอกเล่าจากอดีตที่น่านิทาน หรือเรื่องที่เป็นประวัติศาสตร์มาเล่าใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐกานต์ หาญภักดีสกุล (2557) ที่กล่าวว่า อนิเมะญี่ปุ่นเรื่องกินทามะ มีการนำประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นมาเล่าเรื่อง มีตัวละครเอกเป็นชาмуไรที่ได้รับอิทธิพลจากบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์การรวมชาติญี่ปุ่น และสร้างนิสัยให้มีความเป็นสุภาพบุรุษและมีคุณธรรมด้วย ผู้ชมมีการกล่าวถึงค่านิยมความเป็นอนุรักษ์นิยม ชายเป็นใหญ่ และความเป็นญี่ปุ่นเข้ามาในเรื่อง ดังที่ อัจจิมา อรุณนวล (2562) กล่าวว่า อนิเมะญี่ปุ่นจะสะท้อนถึงความเป็นชาตินิยม ความภาคภูมิใจในชาติ ตัวเองของคนญี่ปุ่น รวมถึงมีการกล่าวถึงอุดมการณ์ ทั้งการอุทิศตนเพื่อคนอื่น ความเป็นอิสระ มีสิทธิและเสรีภาพ ความเป็นชาตินิยมที่ตัวละครต่อสู้ปกป้องบ้านเมือง ดังที่ ญัฐกานต์ หาญภักดีสกุล (2557) อธิบายว่า ความรักชาติเป็นหนึ่งในอุดมการณ์ที่พบได้ในอนิเมะอันเป็นพื้นฐานของวิถีนักรบ คือ ศรัทธาในการสู้รบเพื่อแผ่นดินของตน

ชีรีส์ อนิเมะญี่ปุ่นได้แสดงให้เห็นว่าการใช้ชีวิตของผู้คนในญี่ปุ่นเป็นอย่างไรในเกือบทุกเรื่องทุกตอน ได้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยว อาหาร ประวัติศาสตร์ที่เล่าขานหรือตำนานต่าง ๆ สามารถเห็นความอ่อนน้อมถ่อมตน ความทุ่มเทในการทำงาน หรือการตรงต่อเวลา ทำให้ผู้ชมมีทัศนคติที่ดี และต้องการสัมผัสกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังที่ MOMOKO (2557) อธิบายว่า วัฒนธรรมญี่ปุ่นจะไม่มีวันเก่าเพราะสิ่งเป็นการประยุกต์ของเดิมที่มีอยู่ หรือต่อยอดขึ้นไปให้คนรุ่นใหม่ได้มีโอกาสที่จะรับรู้ เข้าถึง และซึมซับวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้ในชีวิตประจำวันผ่านสื่อหนังสือการ์ตูน หรืออนิเมะญี่ปุ่น ที่สามารถเข้าถึงคนได้ทุกประเภท

ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบด้านโครงเรื่องที่ดึงดูดการรับชมได้ จะต้องเป็นโครงเรื่องที่มีความแปลกใหม่ มีการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ และสามารถนำมาผูกกันได้อย่างลงตัว ด้านภาพและเสียงที่มีความสำคัญต่อจากเนื้อเรื่อง โดยงานภาพที่สวยงามรูปแบบ และการอนิเมทที่ลื่นไหลจะช่วยให้รับชมเนื้อหาได้สนุกมากยิ่งขึ้น มีการพากย์เสียงของตัวละครที่เหมาะสมและเข้ากับบุคลิก มีเสียงประกอบช่วยจะเพิ่มอรรถรสในการชมได้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะฉัตร วัฒนพานิช (2558) อธิบายว่าโครงเรื่องที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น สร้างสรรค์และนำเสนอสิ่งใหม่ จะทำให้มีความโดดเด่นในเรื่อง ภาพที่ปรากฏและเพลงประกอบที่มีความสร้างสรรค์แต่สมจริง ทำให้รู้สึกเชื่อในสิ่งที่ต้องการนำเสนอ และสามารถครองใจผู้ชมได้

ผู้ชมชื่นชอบตัวละครที่มีทั้งดีและร้ายในตัวเอง ทำให้ตัวละครมีความซับซ้อนและมีมิติมากขึ้น รวมถึงการมีตัวละครหลายตัว ทำให้รู้สึกสนใจและเลือกตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือบุคลิกที่ตนเองชอบ ติดตามเวลาที่ตัวละครนั้นปรากฏตัวในเรื่อง และการใช้มุมมองแทนสายตาของตัวละครในการเล่าเรื่อง ผู้ชมสามารถมองเหตุการณ์และองค์ประกอบโดยรวมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านสายตาของตัวละครได้ เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้น รวมถึงองค์ประกอบด้านความขัดแย้งที่ช่วยเพิ่มอรรถรสในการรับชม ทำให้เห็นตัวละครที่มีการเติบโตหรือมีพัฒนาการขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐกานต์ หาญภักดีสกุล (2557) อธิบายว่า ตัวละครของเรื่องกินทามะมีหลากหลายตัว ผู้เขียนจะสร้างเนื้อเรื่องให้ตัวละครนั้น ๆ ทำให้ผู้อ่านจำตัวละครทุกตัวได้ และองค์ประกอบทางด้านแก่นเรื่อง ผู้ชมรับรู้ประโยชน์และคุณค่าที่ต้องการสื่อสาร ทั้งธรรมเนียมชะนอรรวมที่เป็นการปลูกฝังให้ดำรงอยู่ในความดี ที่ถึงแม้ผู้ชมไม่ได้เจอเหตุการณ์นั้น ๆ ด้วยตนเองแต่สามารถเรียนรู้ผ่านตัวละครได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ (2552) อธิบายว่าหลังจากเหตุการณ์คลี่คลายแล้ว ตัวละครจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เสมอ เช่น ความเป็นเพื่อน หรือการรู้จักให้ทางด้านจาก ผู้ชมชื่นชมว่างานภาพเป็นจุดแข็งของอนิเมะญี่ปุ่น มักจะอ้างอิงจากสถานที่มืออยู่จริงและสามารถถ่ายทอดออกมาได้ประณีตสวยงามจริง ทำให้ผู้คนเชื่อในเรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้นและยังเป็นการฝังภาพจำของแต่ละสถานที่ อยากไปสัมผัสกับสถานที่นั้นเพื่อตามรอยอนิเมะที่ชื่นชอบ ดังที่ ปิยะฉัตร วัฒนพานิช (2558) อธิบายว่า ฉากที่สวยงามและละเอียดประณีตสมจริง ทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเรื่องราวของแอนิเมชันได้

ดังนั้นซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นที่มีการวางโครงเรื่องที่มีความแปลกใหม่ และมีการผูกเรื่องได้อย่างน่าสนใจ จะสามารถดึงดูดผู้ชมให้เกิดความสนใจและเกิดการรับชมได้มาก นอกจากนี้หากมีองค์ประกอบอื่นเข้ามาส่งเสริม คือ ภาพและเสียงของอนิเมะที่มีความสมบูรณ์สวยงาม ตัวละครมีภาพลักษณ์บุคลิกลักษณะนิสัยที่น่าสนใจ ด้านแก่นเรื่องที่สื่อสารไปถึงผู้ชมได้ มีฉากที่สวยงามจริง มีมุมมองในการเล่าเรื่องที่หลากหลายทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย และมีความขัดแย้งที่ผู้ชมอยากเอาใจช่วยให้ตัวละครฝ่าฟันผ่านไปให้ได้ จะสามารถดึงดูดการชมซีรีส์อนิเมะญี่ปุ่นและสามารถครองใจผู้ชมให้ชื่นชอบ จนเกิดการบอกต่อได้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมสามารถปลูกฝังวัฒนธรรมเช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่นได้ โดยการผลิตสื่อเพื่อนำเสนอวัฒนธรรมต้องปรับเปลี่ยนจากการนำเสนอแบบดั้งเดิม เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ผลิตมีการสร้างสรรค์เนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่มีความแปลกใหม่ มีโครงเรื่อง และการดำเนินเรื่องที่ที่น่าสนใจ เพื่อให้สามารถดึงดูดให้ผู้ชมเกิดการรับชมได้
2. รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องรวมทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ร่วมส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตจะทำให้ผู้ผลิตในประเทศไทยสามารถสร้างอนิเมะหรือสื่อสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
3. การวางโครงเรื่องที่โดดเด่น สร้างสรรค์ และแปลกใหม่ มีการผูกเรื่องได้อย่างน่าสนใจ มีงานภาพและเสียงที่สมบูรณ์ รวมทั้งออกแบบตัวละครที่มีมิติ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเลือกรับชมของผู้ชม ผู้ผลิตอนิเมะและสื่อสร้างสรรค์สามารถนำความคิดเห็นของผู้ชมไปใช้เพื่อพัฒนาต่อยอดได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรศึกษาวิจัยซีรีส์อนิเมะในประเทศอื่นนอกเหนือจากของประเทศญี่ปุ่น เพื่อให้ทราบถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น และสามารถต่อยอดเป็นองค์ความรู้ใหม่ในอนาคต
2. ควรสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตด้านการใช้ออนิเมะเพื่อสื่อสารวัฒนธรรม และองค์ประกอบการเล่าเรื่องเพื่อให้ทราบกระบวนการคิด ขั้นตอนการปรับปรุงพัฒนาที่ทำให้อนิเมะญี่ปุ่นสามารถครองใจผู้ชมได้
3. ควรสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมในกลุ่มอายุอื่น และเพิ่มปริมาณมากขึ้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมกลุ่มผู้ชมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กวิน ศิริ. (2563, 2 พฤศจิกายน). *ถอดรหัสวิเคราะห์บทเรียนการปฏิวัติจากโลกการ์ตูน*. Plotter. <https://www.plotter.in.th/?p=22724>
- ขจิตขวัณญ์ กิจวิศาละ. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา. *วารสารศาสตร์*, 14(3), 9-85.
- จารุวิ์ สนใจ. (2561). *การสื่อสารค่านิยมส่งเสริมสังคมในการ์ตูนวันพีซ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. KUforest. <https://research.ku.ac.th/forest/Present.aspx?PresentID=26534>
- จอมขวัญ รัตนกิจ. (ม.ป.ป.). *PGED 331 ทฤษฎีและปฏิบัติการทางจิตวิทยาสังคม*. e-Learning PSRU ระบบการเรียนการสอนออนไลน์. <http://elearning.psu.ac.th/courses/270>

- ชุดิมา ธรรมทัศน์. (2546). *วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. TU Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:89734
- ณัฐกานต์ หาญภาคีสกุล. (2557). *การสื่อสารวิถีบูชิโดในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไร ล้ำยุค*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. CUIR. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/46307>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564, 8 พฤษภาคม). *สำรวจปรากฏการณ์ Anime Boom : ทำไมอนิเมะญี่ปุ่นจึงอยู่ยั่งยืน*. <https://www.thairath.co.th/entertain/inter/2087431>
- ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ. (2552). *ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. Digital Research Information Center. <https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/236898>
- นกสินธุ์ แผลงศร. (2552). วิเคราะห์นิทานพื้นบ้านญี่ปุ่น. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 29(2): 62-75.
- บรรณกร จันทรทิน. (2563). ความคิดทางการเมืองในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “วันพีซ” ของเออิจิระ โอดะ. *วารสารรัฐศาสตร์ปริทัศน์*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 7(1): 35-54. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/kupsrj/article/view/247348>
- ปภาวี บัวชาบาล. (2563, 13 สิงหาคม). *เรียนรู้ศิลปะ วัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่นผ่านมุมมองภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Spirited Away (มิติวิญญานมหัศจรรย์)*. ICASWU. <http://ica.swu.ac.th/news/detail/1/126>
- ปิยะฉัตร วัฒนพานิช. (2558). *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. NIDA KM: WISDOM FOR CHANGE. <https://repository.nida.ac.th/handle/662723737/4826>
- สุริรัตน์ เรื่องประยูร และปฏิยุทธ์ ธีรวานนท์. (2560). *การเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น ผ่านอนิเมชันและมังงะของนักศึกษายุคเจนเอเรชั่น Z. คณะศิลปศาสตร์ หลักสูตรสาขาภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต*.
- อัชจิมา อรุณนวล. (2562, 16 กรกฎาคม). *Aggretsuko ค่านิยมญี่ปุ่นแบบจัดจ้าน และการเดินทางมากในภาคต่อที่สั้นคล่องจุดยืนของภาคแรก*. The Momentum. <https://themomentum.co/aggretsuko-animation-series>
- Albert Bandura. (2001). *Social Cognitive Theory of Mass Communication*. Media Psychology, 3(3): 265-299. https://doi.org/10.1207/s1532785xmep0303_03
- Mangas.in. (2022). *The Manga and Anime Market is Big Business*. Website Traffic. <https://www.similarweb.com/website/mangas.in/#overview>
- MOMOKO. (2557, 29 กรกฎาคม). *วัฒนธรรมในการ์ตูนญี่ปุ่น*. Marumura. <https://www.marumura.com/japan-manga-and-culture>
- Voice TV. (2560, 8 พฤษภาคม). *ญี่ปุ่นสนับสนุนส่งออกซีรีส์และอนิเมะ*. voice online. <https://www.voicetv.co.th/read/487725>