

ถอดรหัสสัญญาณสำคัญที่สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มและ พัฒนาตนเองของผู้อ่าน: การศึกษาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*¹

ภัทรพร ภูริวงศ์กุล² และวิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาชุดสัญญาณการรับสารเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* สามารถกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการริเริ่มและ/หรือผลักดันพัฒนาตนเองของผู้อ่าน ที่มีการตีความหมายที่เหมือนหรือแตกต่าง ภายใต้พื้นที่ที่แตกต่างกันของผู้อ่าน วิธีการเก็บข้อมูลใช้การวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้อ่านจำนวน 20 คน ผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีทุน และแนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจ เพื่อสนับสนุนงานวิจัยในส่วนการวิเคราะห์แรงบันดาลใจที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

ผลการวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น สามารถแบ่งได้เป็น 5 รูปแบบ คือ (1) สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ โดยใช้วิธีการแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ และการสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง (2) สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน โดยใช้วิธีการสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย การสะท้อนแรงในตนเอง และการสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น (3) สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการ

* วันที่รับบทความ 3 พฤศจิกายน 2562; วันที่แก้ไขบทความ 29 พฤศจิกายน 2562; วันที่ตอบรับบทความ 25 ธันวาคม 2562.

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง *รหัสสัญญาณที่สำคัญของสื่อการ์ตูนสร้างแรงบันดาลใจ: การศึกษา ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

² นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

³ อาจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

สื่อสารผ่านความเป็นจริง และการสะท้อนวัฒนธรรม (4) สร้างแรงบันดาลใจ
ในการพัฒนาด้านโกะ โดยวิธีการส่งมอบแนวคิดและมุมมองด้านวงการโกะ
และการสร้างการฝึกฝน (5) สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์
โดยวิธีการซ่อนรายละเอียดพิเศษ และการแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาด
อีกทั้งจากการถอดรหัสของผู้อ่านนั้น ได้เพิ่มเติมวิธีการการแสดงให้เห็นความ
สร้างสรรค์ด้านเนื้อเรื่อง และการเรียนรู้จากความหลากหลายของการตีความใน
เนื้อหาการ์ตูนอีกด้วย

คำสำคัญ: สัญวิทยา การเล่าเรื่อง แรงบันดาลใจ การ์ตูน หมากล้อม โกะ

Uncovering the Significations of Signs towards Comic Readers' Self-motivation, Initiative and Improvement: A Study of *Hikaru No Go*

Pattarporn Phuriwangsakul⁴ and Wichian Lattipongpun⁵

Abstract

The objective of this research is to study elements of communication signs in the content of *Hikaru No Go* comics can motivate to inspiring initiative and development of readers that same or different of the assessment of meaning codes under different readers' capital. This research uses a qualitative method, processing data using in-depth interviews with 20 readers through the notions of storytelling, semiology, and inspiration to support the research in the analysis section of the inspiration in the content of *Hikaru No Go* comics

As the result of the investigation, the inspiration in the content of *Hikaru No Go* comics can be formulated into 5 types: (1) inspiring initiative to play siege known as the game of *Go* by means of teaching naturally and creating an attraction with scenes and perspectives; (2) inspiring in create momentum by means of reflect on force towards goals, reflect on force inside oneself and reflect on force from others; (3) inspiring in the two dimensions of culture by means of communicate through reality and cultural reflection; (4) inspiring in development of the game of *Go* by means of giving ideas and perspectives of the

⁴ MA student, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, NIDA.

⁵ Lecturer, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, NIDA.

game of *Go* and creating practice; and (5) inspiring in development of creativity by means of hiding special details and showing development by drawing. Decoding of the reader additionally shows development by storytelling and learning from a variety of decoding of meanings in the content of comics.

Keywords: semiology, storytelling, inspiration, cartoon, the game of *Go*

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย (2561) ได้กล่าวไว้ว่า “ในหมุ่คนไทยคงมีคนรู้จักหมากล้อมน้อยแทบนับนิ้วได้ แต่มาวันนี้ คนไทยรู้จักหมากล้อมเพิ่มขึ้นมาก และคงต้องยกประโยชน์นี้ให้กับการ์ตูนเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*” รวมถึงในปีที่การ์ตูนเรื่องนี้เข้าสู่ประเทศไทย สถิติการสอบผ่านการวัดระดับฝีมือระดับดั่งของนักเล่นโกะประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมาก จากข้อมูลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จึงเห็นได้ชัดว่า การที่มีสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ทำให้คนทั่วไปที่ไม่เคยสนใจ หรือรู้จักในกีฬาหมากล้อม ได้ทำความรู้จักมากขึ้นทั่วประเทศ จนทำให้เกิด “การขับเคลื่อนวงการโกะในประเทศไทย”

จากเหตุการณ์ที่กล่าวไปข้างต้นเห็นได้ว่า “สื่อการ์ตูน” เป็นสื่อที่มีอิทธิพล และมีพลังในการสร้าง “แรงบันดาลใจ” ให้กับผู้คนได้อย่างมาก โดยเอเรียทศ ประพตติชอบ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันการสื่อสาร หรือการโน้มน้าวจิตใจของสื่อ ที่มีเพียงข้อมูลที่ถูกต้องครบถ้วนเป็นสิ่งสำคัญ เพียงแต่ว่าการให้ข้อมูลเฉยๆ ไม่เพียงพอต่อการที่จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง หรือสร้างความประทับใจให้กับผู้ที่ได้รับสื่อ เพราะการให้ข้อมูลเฉยๆเป็นการละเลยเรื่อง “การสร้างอารมณ์ร่วม” โดยการใช้ “การเล่าเรื่อง” (storytelling) และ “สัญวิทยา” (semiology) จึงนับเป็นวิธีการที่ดี และเหมาะสมกับคนยุคปัจจุบัน เพื่อให้การสื่อสารของเรามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ภัทรพร ฐิรวังสกุล (2562) เล็งเห็นว่า ในโลกปัจจุบันมีทางเลือกให้ค้นหาความฝัน และ passion เพื่อเป็นเป้าหมายในชีวิต จึงได้ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อผู้อ่านโดยช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการสามารถโน้มน้าวให้ผู้อ่านหันมาสนใจเล่น หรือสนใจทำกิจกรรมนั้นๆ ตามการ์ตูนต้นแบบ อีกทั้งยังพบว่า เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนสามารถสะท้อนให้เห็นถึงแรงบันดาลใจในด้านอื่นๆ อีกมาก จากความหลากหลายของการตีความของผู้อ่านที่มีภูมิหลัง ประสบการณ์ หรือทุน อันเป็นปัจเจกบุคคลที่แตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้

1) **สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ** เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งคือ “สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายนอก” อีกทั้ง

ยังสร้างความเป็นต้นแบบ โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ และการสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง

2) **สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน** เป็นการสร้างแรงบันดาลใจจากจิตใจส่วนลึกของมนุษย์ที่เป็นปัจเจกบุคคล และผลกระทบทางความคิดจิตใจที่ทำให้เกิดการกระทำจาก สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายในและภายนอก ซึ่งแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันนั้น สะท้อนออกมาจากความนึกคิด และการกระทำของตัวละคร โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย การสะท้อนแรงในตนเอง และการสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น

3) **สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม** เกิดจากการนำสภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งส่งผลกระทบต่อความคิด จิตใจ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคม ธรรมชาติ หรือการได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การสื่อสารผ่านความเป็นจริง และการสะท้อนวัฒนธรรม

4) **สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ** เป็นการสร้างผลกระทบทางความคิด อันเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจที่ตัวละครแสดงออกในการ์ตูน สะท้อนให้เห็นผลการกระทำ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจจากต้นแบบที่มีผลต่อการใช้ชีวิต การเลือกทางเดินให้ชีวิต ทักษะคิด มุมมองความคิด รวมถึงการตัดสินใจจากเรื่องต่างๆ โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การส่งมอบแนวความคิดและมุมมองด้านวงการโกะ และสร้างการฝึกฝน

5) **สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์** เป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์นั้นสะท้อนออกมาจากการเล่าเรื่อง (storytelling) และการแทรกสัญลักษณ์ (semiology) ซึ่งสามารถสร้างผลกระทบทางความคิด อันเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งคือ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายนอก อีกทั้งยังมีแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การซ่อนรายละเอียดพิเศษ และการแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาด

จากผลการวิจัยของ ภัทราพร ภูริวังสกุล (2562) ที่แสดงให้เห็นถึงเทคนิค กลยุทธ์ของการสื่อสารเนื้อหาการ์ตูนผ่านการเล่าเรื่อง (storytelling)

ด้วยสัญวิทยา (semiology) ของการ์ตูนหมากล่อม *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่เป็นหนังสือการ์ตูน สื่อสารบันเทิง (edutainment) ซึ่งเป็นส่วนประสมของสื่อบันเทิงประเภทหนังสือการ์ตูน กับสื่อการเรียนรู้ ที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคม กล่าวคือ สื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นสามารถขับเคลื่อนวงการโกะ สร้างการตระหนักรู้ถึงกีฬาประเภทหมากกระดานโกะ และส่งเสริมการเล่นโกะ ให้กับในหลายๆ ประเทศ รวมถึงยังส่งผลกระทบที่สร้างการขับเคลื่อนวงการโกะในประเทศไทยอีกด้วย อีกทั้งไม่เพียงเพื่อให้การเสริมแรงบันดาลใจในวงการโกะแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังจะมีการผลิตสื่อหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจอย่างมีคุณภาพ

โดยสำหรับงานวิจัยครั้งนี้เป็นการต่อยอดผลการศึกษาจากงานวิจัย รหัสนิพนธ์ที่สำคัญของสื่อการ์ตูนสร้างแรงบันดาลใจ: การศึกษา *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่ศึกษาเพียงการวิเคราะห์เนื้อหา (message) ของหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แต่ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการขยายศึกษาในมิติของผู้อ่าน (receiver) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อศึกษาผู้รับสาร (ผู้อ่าน) ว่า มีการตีความหมายที่เหมือนหรือแตกต่าง ภายใต้อารมณ์ที่แตกต่างกันของผู้อ่าน อีกทั้งยังเป็นการศึกษาเพื่อนำไปสนับสนุนผล และเป็นการต่อยอดจากการวิจัยที่ผ่านมาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

ศึกษาชุดสัญวิทยาการรับสารเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการริเริ่ม และ/หรือผลักดันพัฒนาตนเองของผู้อ่านในมิติของผู้อ่าน

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยการใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับกลุ่มผู้อ่านด้วยวิธีการแบ่งกลุ่ม และ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ประกอบกับการสุ่มตัวอย่างแบบ

ลูกโซ่ (snowball sampling) กับกลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษาตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่กำหนดไว้ โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ (1) กลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนและเล่นโกะเป็นอาชีพ (2) กลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูน และเล่นโกะตามกระแสและ/หรือไม่ได้เล่น และหยิบยกในส่วนของบทสัมภาษณ์มาสนับสนุนกับงานวิจัยเดิมในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

โดยการวิจัยครั้งนี้มีทฤษฎีและแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้

1) **ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling)** เพื่อใช้การวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อการ์ตูน โดยหยิบยกส่วนของโครงเรื่อง (plot) ตัวละคร (character) ฉาก (setting) มุมมอง (point of view) และสัญลักษณ์ (symbolic) รวมทั้งองค์ประกอบของโครงเรื่องตามทฤษฎีของ กาญจนา แก้วเทพ (2549) มาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

2) **ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)** เพื่อใช้สัญวิทยาส่วนที่เป็นวิธีวิเคราะห์สัญลักษณ์ ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning) ความหมายโดยนัย (connotative meaning) และมายาคติ (myth) ที่เกี่ยวกับแรงบันดาลใจ ตามทฤษฎีของ Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure และ Roland Barthes (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552) รวมถึงส่วนของการถอดรหัสของ Stuart Hall มาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

3) **แนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจ (Inspiration)** เพื่อนำปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ตามทฤษฎีของ ดุษฎี โยเหลา และคณะ (2556) มาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

4) **ทฤษฎีทุน (Capital)** เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประเภทแรงบันดาลใจ และผู้รับสาร/ผู้อ่าน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* โดยเน้นที่ว่า การรับทุนประเภทใดในการก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ เนื่องจากผู้รับสารแต่ละปัจเจกบุคคลนั้นมีทุน สาเหตุ และแหล่งที่มาที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้อ่านอาจจะได้รับทุนมากกว่า 2 ประเภทก็เป็นได้ จึงนำมาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

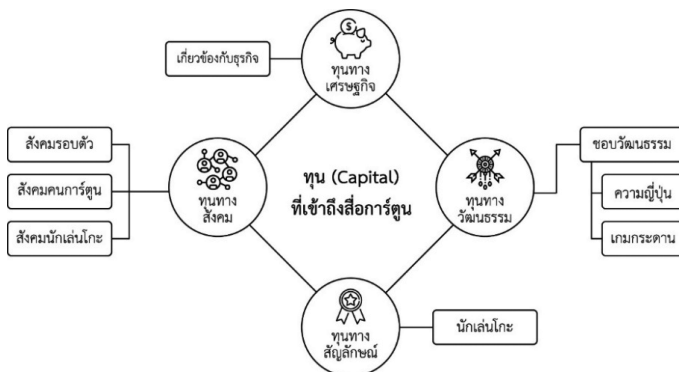
ผลการวิจัยและอภิปราย

ผลการวิจัยของ ภัทราพร ภูริวังสกุล (2562) พบว่า การวิเคราะห์สรุปองค์ประกอบของชุดสัญญาณการรับสารเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่สามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่านทำให้ทราบถึงแรงบันดาลใจในเนื้อหาของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แบ่งแรงบันดาลใจในเนื้อหาเป็น 5 ส่วน คือ (1) สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ (2) สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน (3) สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม (4) สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ (5) สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ในส่วนของผู้อ่านเพื่อเป็นการสนับสนุนความแม่นยำ และความถูกต้องของแรงบันดาลใจจากเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จากการเข้าถึงสารจากผู้อ่าน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับกลุ่มตัวอย่าง 20 คน โดยแบ่งเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนและเล่นโกะเป็นอาชีพ และกลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนและเล่นโกะตามกระแส และ/หรือไม่ได้เล่น โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ภูมิหลัง และทุนในการรับเนื้อหาสารการ์ตูนของผู้อ่าน

ภาพที่ 1 สรุปภาพรวมทุนของผู้อ่านการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*



ทุนทางเศรษฐกิจของผู้อ่าน

ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) (อ้างถึงใน อุทิศ ภาหอม พิชิต วันดี และสำราญ ธุระตา, 2558) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางเศรษฐกิจ (economic capital) ไว้ว่า เป็นทุนที่เกิดจากการสะสมความมั่งคั่งของรายได้ และทรัพย์สินที่อยู่ในรูปของเงินทอง โดยผู้อ่านเป็นส่วนหนึ่งของบริษัทตัวแทนลิขสิทธิ์ นำเข้าการ์ตูนต่างๆ เพื่อนำเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทย โดยจากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้อ่านเกิดในครอบครัวที่ทำงานกับบริษัทตัวแทนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย จึงทำให้สามารถเข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

ทุนทางวัฒนธรรมของผู้อ่าน

บูร์ดิเยอได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ไว้ว่า เป็นทุนที่สะสมอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล วัตถุสิ่งของ และที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน ซึ่งแต่ละบุคคลได้รับการหล่อหลอมและผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดผ่านทางระบบการศึกษา ผลผลิตที่ได้จากการสะสมทุนทางวัฒนธรรมคือ รสนิยม (taste) โดยผู้อ่านในส่วนของทุนทางวัฒนธรรมแสดงออกมาผ่านความชื่นชอบ ซึ่งในงานวิจัยนี้แสดงออกมาในรูปแบบความชื่นชอบในวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นเป็นเสียส่วนใหญ่ โดยผู้อ่านจะมีความชอบเป็นต้นทุนเดิมอยู่ตั้งแต่วัยแรก ทั้งก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูน ผู้อ่านบางคนก็ได้ซึมซับความเป็นญี่ปุ่นจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างๆ จึงทำให้ถูกดึงดูดเข้าถึงการ์ตูน

ทุนทางสังคมของผู้อ่าน

บูร์ดิเยอได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางสังคม (social capital) ไว้ว่า เป็นรูปแบบของโครงสร้าง สถาบัน เครือข่าย และความสัมพันธ์ ซึ่งปัจเจกบุคคลสามารถใช้ในการดำรงรักษา และพัฒนาตนเองเพื่อเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมตามที่ตนเองต้องการ จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านที่ได้รับอิทธิพลจากทั้งสถาบันทางการศึกษา สถาบันครอบครัว และบุคคลรอบข้าง จากการสังเกตเห็นได้เอง รวมถึงการได้รับคำชักชวน และคำแนะนำ ที่สร้างการตระหนักรู้จนไปถึงการเข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

อีกทั้งผู้อ่านในส่วนของทุนทางสังคมโดยส่วนใหญ่มักได้รับอิทธิพลจากกลุ่มสังคมที่มีกิจกรรมเหมือนกัน หรือมีจุดรวมเดียวกันโดยที่ไม่ได้รู้จักกัน “กลุ่มสังคมนักอ่านการ์ตูน” ซึ่งมีผู้อ่านบางกลุ่มบุคคลที่ชอบอ่านการ์ตูน จะตัดสินใจซื้อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นเล่ม ตั้งแต่เล่มแรกจนจบ 23 เล่ม และด้วยการที่การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตในช่วงปี 2540 ซึ่งในยุคสมัยนั้น อินเทอร์เน็ตยังไม่ได้เข้าถึงมากเหมือนปัจจุบัน ดังนั้น การอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากประเทศอื่นจะมีกระบวนการที่ส่งผลกระทบต่อกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่เป็นเล่มรวมได้ มีปัจจัยจาก (1) นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ บูม (Boom) (2) การเช่าจากร้านหนังสือ (3) แอนิเมชันการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

ทุนทางสัญลักษณ์ของผู้อ่าน

บูร์ดิเยอได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางสัญลักษณ์ (symbolic capital) ไว้ว่า เป็นสถานภาพชื่อเสียง หรือการได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น ที่ทำให้เจ้าของทุนเกิดการได้เปรียบหรือได้รับผลประโยชน์ต่างๆ โดยผู้อ่านในส่วนของทุนทางสัญลักษณ์เป็นกลุ่มผู้อ่านที่เล่นหมากล้อมเป็นอาชีพ เป็นการเล่นหมากล้อมเพื่อแข่งขัน รวมไปถึงการเป็นอาจารย์สอนหมากล้อม กลุ่มผู้อ่านที่ได้รับทุนทางสัญลักษณ์จะเข้าถึงสื่อการ์ตูน จากความชื่นชอบเล่นหมากล้อมเป็นทุนดั้งเดิมอยู่แต่แรก ซึ่งความชื่นชอบหมากล้อมทำให้เกิดการเปิดรับสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องหรือมีเนื้อหาเกี่ยวกับหมากล้อมทั้งหมด รวมถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ด้วย หรือสรุปโดยสั้นว่า อ่านการ์ตูนเพราะเป็นการ์ตูนที่เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ อีกทั้งในบางกลุ่มไม่ได้ชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูน ก็เข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เพราะชอบเล่นหมากล้อม

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านว่ามีภูมิหลังและทุนในการรับเนื้อหาสารการ์ตูน ได้ข้อสรุปในเรื่องของทุนที่เข้าถึงสื่อการ์ตูนว่า ทุนทางสังคม (social capital) เป็นทุนที่สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าถึงการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ได้มากที่สุด เนื่องจากผู้อ่านส่วนใหญ่มีความชื่นชอบในการอ่านการ์ตูนอยู่เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงอยู่ในกลุ่มสังคมการ์ตูนที่เป็นทุนทางสังคมของผู้อ่าน โดยสรุปจำนวนผู้อ่านมีทุนแตกต่างกันดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปทุนของผู้อ่านการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ในแต่ละประเภท

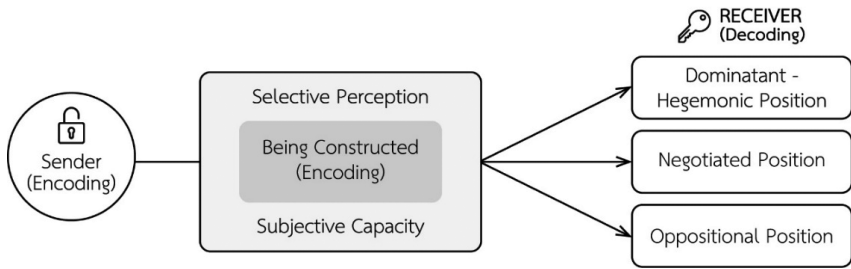
ทุน (Capital)			
เศรษฐกิจ	สังคม	วัฒนธรรม	สัญลักษณ์
1 คน	19 คน	10 คน	5 คน

2. การถอดรหัสสารชุดสัญญาณการรับสารเนื้อหาการ์ตูนของผู้อ่าน
และแรงบันดาลใจที่ได้รับของผู้อ่าน

ผู้วิจัยได้นำส่วนของการถอดรหัสของกลุ่มผู้รับสาร (decoding) 3 ประเภท ตามทฤษฎีของ Stuart Hall โดยในการวิเคราะห์นั้นแบ่งประเด็นในการนำเสนอตามประเภทผู้รับสาร 3 ประเภท ซึ่งในแต่ละประเภท มีข้อมูลในส่วนของแรงบันดาลใจที่ได้รับจากเนื้อหาของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ของผู้อ่าน ซึ่งผู้วิจัยนำผลแรงบันดาลใจจากการสัมภาษณ์ ไปสนับสนุนผลจากการวิจัยในส่วนวิเคราะห์เนื้อหาที่มีน้ำหนัก ความแม่นยำ และความถูกต้องมากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้แบ่งกลุ่มแรงบันดาลใจตามประเภทการถอดรหัสของกลุ่มผู้รับสาร 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

- ประเภทที่ 1 ผู้รับสารแบบผู้ส่งสารต้องการ
สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ
- ประเภทที่ 2 ผู้รับสารต่อรองความหมายใหม่
สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่น
สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงบันดาลใจ
สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม
สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์
- ประเภทที่ 3 ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อด้านความหมายที่ผู้ส่งสาร
สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

ภาพที่ 2 การเข้ารหัสและถอดรหัสของผู้รับสาร ตามแนวคิดของ Stuart Hall



ประเภทที่ 1 ผู้รับสารแบบผู้ส่งสารต้องการ

จากการศึกษาการเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding/decoding) ของ Stuart Hall (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ได้กล่าวถึง จุดยืนแบบนี้ ผู้รับสารจะยืนอยู่ที่เดียวกับผู้ส่งสาร และจะใช้รหัสของผู้ส่งสาร เช่นกัน ดังนั้น ความหมายที่ผู้รับสารอ่านจึงได้เป็นอย่างดีที่ผู้ส่งสารต้องการ ซึ่งในการตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* หมายถึง การสร้างแรงบันดาลใจ ในการพัฒนาด้านโกะ ซึ่งอธิบายดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจจากการรับสารการตูนในการพัฒนาด้านโกะ

แรงบันดาลใจจากการรับสารการตูนการพัฒนาด้านโกะ สะท้อนออกมาจากการกระทำ บทสนทนา คำพูด มุมมอง ทักษะคติต่างๆ ที่สร้างผลกระทบทางความคิดที่ก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งเป็นสาเหตุแรงบันดาลใจจากภายนอก และภายใน ตามแนวคิดของ เอส.เอส. อนาคามิ (2555) และแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ (inspiration by role model) ตามแนวคิดของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ 2556) ที่สร้างความเป็นต้นแบบให้รู้สึกยึดถือ

ผู้อ่านโดยส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เป็นนักกีฬาหมากล้อมจำนวน 10 คน รวมถึงผู้อ่านที่เล่นโกะตามกระแส และ/หรือไม่ได้เล่นโกะอีก 2 คน ได้รับแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะเป็นอย่างมาก โดยที่ผู้อ่านมักกล่าวว่า การตูนเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นเป็นสื่อของโกะไปแล้ว และด้วยความที่ผู้อ่านเป็นนักกีฬาโกะเป็นทุนเดิม ทำให้ยังมีอารมณ์ร่วมไปกับการตูน และ

เข้าใจเป้าหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อถึงโดยตรง ดังบทสัมภาษณ์ประธานชมรมครูหมากล้อมแห่งประเทศไทยว่า

“การ์ตูนเรื่อง *ฮิคารุ* เหมือนเป็นสื่อของโกะไปแล้ว ถ้าเราพูดถึงโกะ คนก็จะคิดถึง *ฮิคารุ* ซึ่งเวลาเราสอนเด็กสมัยใหม่ เราก็จะถามว่าเคยดู *ฮิคารุ* ไหม เด็กก็จะไปดู และพอดู ก็ทำให้มีแรงบันดาลใจที่ทำให้อยากเล่นหมากล้อมมากขึ้น...เพราะเราเล่นโกะอยู่แล้ว แล้วเราได้อ่านหรือดู *ฮิคารุ* เนี่ย เราจะรู้สึกเลยว่ามันสนุกมากขึ้นไปอีก”

(สัมภาษณ์รัชชยุต ภูวรินทร์เตชการ, ประธานชมรมครูหมากล้อมแห่งประเทศไทย, 13 กรกฎาคม 2562)

ส่วนผู้อ่านอีกจำนวน 8 คนที่เหลือนั้นรับรู้ถึงจุดประสงค์ในด้านการพัฒนาด้านโกะ ซึ่งการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ที่ไม่ได้เล่นรู้จักกับโกะนั้น นับเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ ทั้งนี้ ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ ผ่านวิธีการต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การส่งมอบแนวคิดและมุมมองด้านโกะในเนื้อหาการ์ตูน

การส่งมอบแนวความคิดและมุมมองด้านวงการโกะในการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นมักแสดงออกจากการกระทำ มุมมอง (point of view) บทสนทนา (dialogue) ของตัวละคร (character) ที่มักมีทั้งการให้กำลังใจโดยตรงเป็นความหมายโดยอรรถ (denotative meaning) และคำพูดที่ซ่อนสัญลักษณ์ให้ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจเป็นความหมายโดยนัย (connotative meaning) อีกทั้งยังแทรก การถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (myth)

ผู้อ่านที่เป็นนักกีฬาโกะ ส่วนหนึ่งเป็นอาจารย์สอนโกะตามสำนักต่างๆ ซึ่งการที่เข้าถึงสื่อการ์ตูนเรื่องนี้ ทำให้ผู้อ่านได้สืบทอดเจตนารมณ์ของการ์ตูนเรื่องนี้ด้วยการส่งต่อองค์ความรู้ด้านโกะให้กับเยาวชนคนรุ่นหลังต่อไป โดยที่ผู้อ่านได้นำการ์ตูนเรื่องนี้เป็นต้นแบบ สื่อการสอน สื่อให้กำลังใจ เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้เด็กรุ่นหลังเกิดความสนใจในโกะได้ ไม่เพียงแต่มีการส่งต่อองค์ความรู้ด้านโกะแต่เพียงเท่านั้น ผู้อ่านยังได้รับแนวคิดในการเล่นโกะในมุมต่างๆ อีกด้วย รวมถึงแนวคิดการสอนอื่นๆ ที่แทรกอยู่ตลอดในเรื่อง ทั้งที่แสดงให้เห็นและไม่ได้

แสดงให้เห็น ตัวอย่างเช่น การใช้ทัศนคติมองคู่แข่ง หรือการให้กำลังใจตนเอง จากคำพูดในการ์ตูนด้านการพัฒนาที่ค่อยๆ ก้าวอย่างช้าๆ เพราะพัฒนาการของแต่ละบุคคลนั้นไม่เท่ากัน ชีวิตคนเราไปทางอ้อมบ้างก็ได้

2. การสร้างการฝึกฝนในเนื้อหาการ์ตูน

การสร้างการฝึกฝนในการ์ตูน ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ นั้น มักแทรกอยู่ตามฉาก (setting) ที่มีการแฝงความหมายโดยนัย (connotative meaning) ด้วยวิธีการแทรกโจทย์ เกมจริงให้ขบคิด และเนื่องจากการ์ตูน ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ ซึ่งทุกหมากและกระดานของการ์ตูนเรื่องนี้เป็นกระดานจริงของคนเล่นจริงๆ ในชีวิตจริง ทำให้ผู้อ่านในกลุ่มที่เล่นโกะได้ศึกษารูปแบบหมากและเกมจริงในการ์ตูน

ประเภทที่ 2 ผู้รับสารต่อรองความหมายใหม่

จากการศึกษาการเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding/decoding) ของ Stuart Hall (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) พบว่า ในจุดยืนแบบนี้ แม้ว่าผู้รับสารจะอ่านความหมายหลักๆ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ทว่าภายในขอบเขตความหมายดังกล่าว ผู้รับสารจะยังคงต่อรองรายละเอียดปลีกย่อย การตีความแบบนี้เป็นารพบกันครั้งทาง โดยผู้อ่านได้ตีความต่างไปจากวัตถุประสงค์ในการพัฒนาด้านโกะ แต่ต่อรองความหมายไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งหมายถึง การสร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่น อันเป็นการต่อรองริเริ่มเพื่อไปสู่การพัฒนา การสร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน อันเป็นการต่อรองจากการได้รับแนวคิดบนเส้นทางของโกะ การสร้างแรงบันดาลใจในมิติวัฒนธรรม อันเป็นการต่อรองที่เข้าถึงโกะด้วยวัฒนธรรม และการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ อันเป็นการต่อรองที่นำความรู้จากการ์ตูนไปพัฒนาในทิศทางอื่น ซึ่งอธิบายดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในการริเริ่มเล่น

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนการริเริ่มเล่น เป็นการเริ่มจากการสร้างผลกระทบทางความคิดที่ก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งเป็นสาเหตุแรงบันดาลใจจากภายนอก ตามแนวคิดของ เอส.เอส. อนาคตามิ (2555) และแรงบันดาลใจ

จากต้นฉบับ (inspiration by role model) ตามแนวคิดของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ, 2556) ที่สร้างความเป็นต้นแบบให้รู้สึก ยึดถือ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า ผู้อ่านที่เล่นหมากล้อมได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะจากการอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งยังแสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านที่ยกเว้น ผู้อ่านที่เล่นหมากล้อมก่อนรู้จักกับการ์ตูน โดยผู้อ่านที่เล่นโกะจำนวน 6 คนจาก 20 คน ได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะจากการอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งยังแสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านไม่ว่าจะมีทุนประเภทใด เมื่ออ่านการ์ตูนเรื่องนี้ก็ทำให้เกิด แรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ โดยที่หลายๆ คนได้กลายเป็นนักกีฬาหมากล้อม ที่สอบผ่านวัดระดับฝีมือประเภทตั้ง (dan) เป็นนักกีฬาหมากล้อมคุณภาพ ของประเทศไทยอีกด้วย ซึ่งแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะนี้ยังพบในกลุ่ม ผู้อ่านที่ปัจจุบันไม่ได้เล่นโกะ หรือไม่ได้เล่นโกะเป็นอาชีพจำนวน 7 คนจาก 20 คน โดยผู้อ่านในกลุ่มนี้ได้มีการตระหนักรู้ถึงหมากกระดานประเภทนี้ บางคนได้ ทำการทดลองเล่นโกะอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่งในช่วงเวลาที่การ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ยังอยู่ในกระแส

แม้ผู้อ่านเกือบทั้งหมดจะได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ แต่ก็ยังมีผู้อ่านจำนวน 3 คนจาก 20 คน ที่ไม่ได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่ม เล่นโกะมากเสียเท่าไร มีเพียงการได้รับการกระตุ้นให้สนใจเบื้องต้น ไม่ได้ก่อให้เกิดทดลองเล่นอย่างจริงจัง ด้วยสาเหตุที่ไม่ได้มีความชื่นชอบในการเล่น หมากกระดานอยู่แต่แรก หรือไม่ได้มีความรู้สึกร่วมกับการ์ตูนประเภทกีฬาถึง ขั้นต้องการเล่นกีฬาชนิดนั้น แต่อ่านการ์ตูนเรื่องนี้เพียงเพราะรู้สึกสนุกกับการ ดำเนินเนื้อเรื่องเพียงเท่านั้น รวมถึงไม่เข้าใจในวิธีการเล่นเชิงลึก จึงล้มเลิกความ ตั้งใจที่จะทดลองเล่นโกะไป แต่การ์ตูนก่อให้เกิดความสนใจ ดังบทสัมภาษณ์ ต่อไปนี้

“การ์ตูนที่ดึงให้คนไทยมาเล่นโกะกันเยอะมากๆ แต่ว่า พี่ไม่ใช่หนึ่งในนั้น เพราะว่าพี่เป็นประเภทอ่านการ์ตูนแล้ว ก็ไม่ได้ทำให้เราอินแล้วถึงขั้นที่ อยากจะเล่นกีฬาชนิดนั้น...ถ้าถามว่าพี่เดินไปห้างไปเจอคนเขาเล่นโกะ กัน พี่จะเข้าไปดูไหมพี่ก็จะเข้าไปดูนะ เพราะส่วนหนึ่งมาจากการ์ตูนเรื่องนี้

“พื๋อยากดูอยากเห็นบรรยากาศจริงๆ ของการเล่นโกะ พื๋ไม่เคยดูเลย”

(สัมภาษณ์อัญชา กลิ่นสุคนธ์, นักเขียนการ์ตูนสังกัดวิบูลย์กิจ,

25 มิถุนายน 2562)

“ตอนนั้นก็สงสัยนะว่าเล่นกันยังไง ก็เคยไปตามๆ แต่ยอมแพ้ ไม่เข้าใจเลย ฮือ แต่ชอบดูนะ”

(สัมภาษณ์นภสร ครองสวัสดิ์กุล, Illustrator/Content Manager,

8 มิถุนายน 2562)

“ทำให้อยากเล่นโกะจริงๆ ค่ะ แต่โง่เกิน ไม่รอดอะ”

(สัมภาษณ์ชาลิสา ลิ้มปิณโผล่, นักกีฬากอล์ฟมืออาชีพ, 7 มิถุนายน

2562)

อีกทั้งผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่น ผ่านวิธีการต่างๆ ดังสรุปได้จากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติในเนื้อหาการ์ตูน

การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ เป็นกลยุทธ์การสร้างสัญลักษณ์ (symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพันระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากข้อตกลงร่วมกัน และเมื่อมีความเข้าใจในสารตรงกันจึงกลายเป็นดัชนี (index) เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพัน โดยตรงด้วยการนำรูปภาพ (icon) หรือภาพการ์ตูนที่ดูสมจริง โดยวิธีการที่ผู้ส่งสารผ่านตัวละคร (character) และฉาก (setting)

ผู้อ่านส่วนใหญ่ได้รับความรู้เกี่ยวกับโกะ โดยไม่รู้สึกรถึงการยึดเย็ดจากการแทรกสอนที่เป็นไปตามธรรมชาติของการ์ตูน แม้จะไม่รู้จักกับหมากกระดานชนิดนี้มาก่อน ก็รู้สึกสนุกได้ผ่านการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับตัวละคร และเติบโตตามลำดับขั้นตอนเดียวกับตัวละครในเรื่องที่ถูกปูให้เริ่มเรื่องจากการไม่รู้จักรูปโกะ

2. การสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมองในเนื้อหาคาร์ตูน

การสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง เป็นการนำองค์ประกอบของฉาก (setting) สร้างมุมมอง (point of view) ให้เกิดแรงดึงดูด ผ่านตัวละคร (character) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านส่วนมากได้รับอิทธิพลจากฉากและมุมมองของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* โดยผู้อ่านกล่าวถึงฉากที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนเป็นส่วนใหญ่ ผู้อ่านมีจุดเริ่มต้นในการตัดสินใจหยิบเม็ดหมากมาเล่นครั้งแรก เพียงเพื่อต้องการวางแผนเม็ดหมากโกะลงบนกระดานให้เกิดเสียงดัง “ปะ!” “เพี้ยะ!” แบบในหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ ด้วยความรู้สึกที่ว่า “เพิ่มาก” จึงทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบในการ์ตูน ซึ่งส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะในเวลาถัดมา อีกทั้งฉากและมุมมองนั้นยังสามารถทำให้ผู้อ่านจดจำ และมีความรู้สึกร่วมเป็นอย่างมาก

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนที่สร้างแรงผลักดัน

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนที่สร้างแรงผลักดันของผู้อ่าน มักแสดงออกถึงจิตใจส่วนลึกที่ชื่นชอบการอ่านการ์ตูน เพราะเรื่องราวให้แนวคิด และแสดงให้เห็นถึงความพยายามของตัวละคร ซึ่งเหตุการณ์ในเรื่องเหล่านี้ทำให้เกิดผลกระทบต่อจิตใจ และส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งตรงกับนิยามแห่งแรงบันดาลใจของ เอส.เอส. อนาคามี (2555) ที่ให้นิยามสาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายในและภายนอกไว้ โดยผู้อ่านส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดกำลังใจ มีไฟในการกระทำบางสิ่งบางอย่าง โดยแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันนั้น มิได้เกิดแต่เพียงในเรื่องของโกะเพียงอย่างเดียวผู้อ่านในกลุ่มที่ไม่ได้เล่นโกะก็ได้รับแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ข้อคิดคติต่างๆ ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ช่วยให้ไม่ล้มเลิก และพยายามทำในหลายสิ่งหลายอย่าง

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านจำนวน 19 ใน 20 คน ได้รับการสร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันนั้น ผ่านการแสดงออกผ่านตัวละครที่สมจริง ที่ช่วยก่อให้เกิดกระบวนการไปสู่ความสำเร็จ โดยมองที่กระบวนการมากกว่าผลลัพธ์เป็นหลัก จึงทำให้ตัวละครในเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* มีมิติที่สมจริง และในความสมจริงทำให้ผู้อ่านเห็นกระบวนการพัฒนาการของตัวละครที่ไม่เกินจริง จนรู้สึกจับต้องได้ จึงก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาที่ตัวละครนั้นๆ ได้

อีกทั้งการแสดงออกผ่านตัวละครที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อ่านนั้น แสดงออกมาจากตัวละครที่มีความเหมือนกับผู้อ่าน จึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกมีอารมณ์ร่วมมาก รู้สึกถึงการสะท้อนชีวิต ความคล้ายคลึง ความรู้สึกที่สามารถโยงเข้าสู่ชีวิตจริงได้ ดังนั้น นอกจากตัวละครที่สมจริงแล้ว ตัวละครที่มีความคล้ายกับตัวผู้อ่าน ก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อ่าน ที่ไม่ใช่แค่ผลักดันในด้านโกะ ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เราได้รับแนวคิดจากตัวละคร แบบความพยายามเป็นสูตรสำเร็จเลยนะ เราต้องพยายามมากๆ ไม่ใช่แค่ตัวละครฮีโร่ แต่ทุกตัวในเรื่องก็ต้องพยายามในแบบของเขา ทุกคนไม่ได้ชนะตลอด ทุกคนก็มีแพ้ อย่างอิสึมิที่ว้าวๆ ก็มีแพ้ โอ้เองที่เก่งมากๆ ก็ยังแพ้เลย...แต่พอแพ้แล้ว เราไม่ได้รู้สึกเสียใจนะ เรารู้สึกฮึกเหิมกว่าเดิม เราต้องฝึกฝนต่ออีกนิดนึง เราจะไปถึงแล้ว”

(สัมภาษณ์ มติ ทาเจริญศักดิ์, นักวิจัยสาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
ประยุกต์, 26 มิถุนายน 2562)

“ข้อคิดต่างๆ ในเรื่องนั้น สามารถนำมาใช้จริงได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งในเรื่องความพยายามของอิสึมิ หรือสิ่งต่างๆ ที่ซาอึสึสอนอิคารุ ทั้งเรื่องโกะ และเรื่องอื่นๆ”

(สัมภาษณ์อริยุต ทัดตมนัส, อาจารย์/หัวหน้าฝ่ายประชาสัมพันธ์
คณะบริหารธุรกิจ, 10 มิถุนายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน ผ่านวิธีการต่างๆ ดังผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การสะท้อนแรงสู่เป้าหมายในเนื้อหาการ์ตูน

การสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย เป็นการประกอบสร้างเป้าหมายที่ทางผู้ส่งสารสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นเป้าหมายของตัวละคร ผู้วิจัยพบว่า การประกอบสร้างเป้าหมายในเนื้อหาสามารถส่งผลกระทบต่อแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อ่าน

โดยผู้อ่านเมื่อเห็นเป้าหมายที่ประกอบสร้าง ก็รู้สึกเป็นเป้าหมายที่ต้องการไปให้ถึง รวมทั้งบางเป้าหมายที่ผู้ส่งสารประกอบสร้างขึ้นมาในเนื้อหา ก็มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ผู้อ่านมองเป้าหมายของตัวละครเป็นเป้าหมายของตนเองเช่นกัน

2. การสะท้อนแรงในตนเองในเนื้อหาการ์ตูน

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านได้รับการสะท้อนแรงในตนเองพบได้จากการเห็นพัฒนาการ ความพยายาม และการไม่ยอมแพ้ ไม่ทอดทิ้งความฝันของตัวละคร ซึ่งการกระทำเหล่านั้นของตัวละครที่ปากบั่นไม่ย่อท้อ ส่งผลให้ผู้อ่านรู้สึกได้รับแรงบันดาลใจที่ผลักดันให้ผู้อ่านเป็นเหมือนดังตัวละครที่ไม่ยอมแพ้ และอยากพัฒนาตนเอง

3. การสะท้อนแรงรับจากผู้อื่นในเนื้อหาการ์ตูน

ในส่วนของการสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านส่วนหนึ่งเห็นถึงแรงรับจากผู้อื่นภายในเนื้อหาของการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แม้จะเป็นเพียงตัวประกอบที่แสดงออกมาเพียงไม่กี่ชองก็ตาม ซึ่งรวมถึงตัวละครครอบครัวที่เป็นตัวละครที่ผลักดันให้ตัวละครหลักดำเนินเรื่องได้ ซึ่งผู้อ่านที่เล็งเห็นในส่วนของแรงรับจากผู้อื่นในเนื้อหานั้น สามารถเล็งเห็นความสำคัญของแรงรับจากผู้อื่น ที่แม้จะเป็นตัวประกอบ แต่ก็สามารถสร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อื่นได้ ยิ่งเฉพาะกับกิฟโกะ ที่ไม่สามารถเล่นเพียงคนเดียวด้วยได้แล้ว

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในมิติของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เอส.เอส. อนาคามิ (2555) ได้นิยามสาเหตุแรงบันดาลใจจากภายนอกไว้ว่า เป็นการนำสภาพแวดล้อมภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อความคิด จิตใจ เกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคม ธรรมชาติ หรือการได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น ซึ่งตรงกับแรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในมิติของวัฒนธรรมที่ได้รับ โดยผู้อ่านจำนวน 7 คน จาก 20 คนที่มีความชื่นชอบในวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ เล็งเห็นความเป็นญี่ปุ่น หรือวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่างๆ ผ่านการนำเสนอภาพ และเนื้อหาของการ์ตูนดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ในฐานะนักเลงภาษา มันเป็นส่วนหนึ่งของคลังแสง เราได้ซึมซับ
วัฒนธรรมอยู่นะ”

(สัมภาษณ์เกียรติยศ เลาสุริโยธิน, นักแปลอิสระ, 10 มิถุนายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมิติ
วัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านวิธีการต่างๆ ดังผลการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การสื่อสารผ่านความเป็นจริงในเนื้อหาการ์ตูน

กาญจนา แก้วเทพ (2552b) ได้กล่าวไว้ว่า การถอดรหัสของรูปภาพ
(icon) เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดรหัสถึงตัว object ได้แล้ว ซึ่งใน ฉาก
(setting) ของ *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นนอกจากความสวยงามของภาพ
แล้ว ยังมีความเหมือนของจริง โดยใช้สถานที่จริงเป็นต้นแบบ ซึ่งความสมจริงนี้
ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วม และสามารถสร้างแรงบันดาลใจในมิติวัฒนธรรมให้กับ
ผู้อ่านได้ โดยผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นถึงความสมจริงของภาพว่า สามารถสื่อ
ถึงอารมณ์ได้ดี ยิ่งกับฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่จริง ยิ่งทำให้อยากไปที่สถานที่นั้น

2. การสะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเนื้อหาการ์ตูน

การสะท้อนวัฒนธรรมในการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น
เป็นการนำเสนอให้ผู้อ่านเห็นรูปภาพ (icon) ซึ่งถ้าเข้าใจความหมายของ
สัญลักษณ์ (symbol) ก็สามารถจดจำเป็นดัชนี (index) ตามทฤษฎีของ กาญจนา
แก้วเทพ (2552ข) ซึ่งผู้อ่านที่มีความชื่นชอบด้านวัฒนธรรมอยู่แล้ว ยิ่งเล็งเห็น
ถึงความเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมาก รวมถึง
ในกลุ่มผู้อ่านก็เล็งเห็นว่า การ์ตูนเรื่องนี้เป็นผลผลิตของยุคสมัย ซึ่งภายในเนื้อหา
ของการ์ตูน ถ้าไม่ได้ผลิตในช่วงเวลานั้นๆ ก็ไม่สามารถสื่อสารออกมาได้แบบนี้
เช่น ปัจจุบันมีกระแส Alpha Go ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้จนเอาชนะมนุษย์ได้
แต่ในเนื้อหาของการ์ตูนนั้นยังกล่าวถึงคอมพิวเตอร์ว่า กว่าที่จะชนะมนุษย์ต้องใช้
เวลาเกือบร่วม 100 ปี

แรงบันดาลใจจากการรับสารการตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจจากการรับสารการตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ เป็นการสร้างผลกระทบทางความคิดที่เป็นเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ โดยแนวคิดของ เอส.เอส. อนาคามี (2555) คือ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจภายนอก ร่วมกับแรงบันดาลใจจากต้นฉบับของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ, 2556) โดยผู้อ่านจำนวน 11 คน ที่มีอาชีพด้านสร้างสรรค์ผลงานได้รับความรู้สึกร่วม โดยรู้สึกชื่นชมในความสามารถของการเล่าเรื่อง และการนำเสนอด้านภาพวาดของผู้ส่งสาร ทั้งหมดนี้จึงกลายเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ให้กับผู้อ่านที่สร้างสรรค์ผลงานอื่นๆ รวมถึงผู้อ่านอีกจำนวน 2 คนที่มีได้มีอาชีพ หรือความชอบด้านสร้างสรรค์ แต่ได้รับแรงบันดาลใจด้านนี้เช่นกัน

“นี่รู้สึกว่า อาจจะมีคนชอบความสวยของภาพจนอยากเป็นนักวาด หรือชอบความสามารถในการจูงใจให้คนสนใจโกะได้จนอยากเป็นนักเขียน หรือพื้นฐานสุดก็คือ อยากเล่นโกะหรือสนใจขึ้นมาบ้าง กรณีของพี่นี้ทั้งสามเลย...คือเราเคยอยากวาดการตูนที่มันทำให้คนอ่านต้องขนลุกได้แบบนี้”

(สัมภาษณ์ธนพัทธ์ วีระณะ, ล่ามภาษาญี่ปุ่น, 13 มิถุนายน 2562)

ภาพที่ 3 ตัวอย่างการต่อยอดจากการ์ตูนของผู้อ่านบางคน



โดยในกลุ่มผู้อ่านในบางรายได้นำแรงบันดาลใจจากเรื่องนี้ไปต่อยอดเป็นผลงานของตนเอง เช่น การ์ตูน *Lunatic Akoma* มีฉากเล่นโกะในการ์ตูน ซึ่งมีตัวละครในเรื่อง ฮิคารุ เซียนโกะ อยู่ในนั้นด้วย อีกทั้งผู้อ่านมีการวาดแฟนอาร์ตที่เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนี้ รวมถึงบางรายแต่งคอสมเพลย์ตามตัวละครในเรื่องอีกด้วย ซึ่งผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ผ่านวิธีการต่างๆ ดังการวิเคราะห์และสรุปจากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การซ่อนรายละเอียดพิเศษในเนื้อหาการ์ตูน

การซ่อนรายละเอียดพิเศษเป็นการซ่อนความหมายโดยนัย (connotative meaning) และรูปภาพ (icon) โดยนำเสนอผ่านฉาก (setting) และตัวละคร (character) ซึ่งในรายละเอียดพิเศษนั้น ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลักก็ได้ โดยผู้อ่านที่มองเห็นรายละเอียดพิเศษ ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าสามารถนำไปพัฒนางานสร้างสรรค์ของตนเองได้

2. การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาดในเนื้อหาการ์ตูน

การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาดในเนื้อหาการ์ตูน เป็นการสร้างแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ (inspiration by role model) ตามทฤษฎีของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ, 2556) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านที่ทำงานเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ประเภทสื่อการ์ตูนแสดงทัศนะว่า มีความชื่นชอบและชื่นชมงานภาพของการ์ตูนเรื่อง

ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงวิธีการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ผ่านวิธีการต่างๆ ที่เพิ่มเติมจากส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาในมุมมองของผู้ถอดรหัสสารโดยผู้วิจัยเอง

3. การแสดงให้เห็นความสร้างสรรค์ด้านเนื้อเรื่องในเนื้อหาการ์ตูน

การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านเนื้อเรื่อง เป็นการสร้างแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ เช่นเดียวกับด้านภาพ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านทั้งที่ทำงานเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ประเภทสื่อการ์ตูน สื่อนิยาย หรือผู้ที่มีความรู้ด้าน storytelling และผู้ที่ไม่ได้ทำงานด้านนี้ ล้วนแสดงทัศนะว่า มีความชื่นชอบและชื่นชมเนื้อหาของ

การ์ตูนเรื่องนี้ จากการที่สร้างเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความประหลาดใจ คาดไม่ถึง และมีการออกจากการรอบความคิดเดิมๆ จึงก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่ส่งผลกระทบ ไปถึงงานสร้างสรรค์ของตนเอง และความชื่นชอบ เช่น ผู้อ่านได้ให้ความคิดเห็น ไว้ว่า การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น เป็นการ์ตูนไซเน็น โดยใน เนื้อหาของการ์ตูนที่ควรจะมีควมเร้าร้อน การต่อสู้ มิตรภาพ ที่สำคัญคือชัยชนะ กลับกลายเป็นว่า ในส่วนของเนื้อหานั้นไม่มีความเป็นการ์ตูนไซเน็นอยู่เลย ตัวละครหลักไม่ได้ประสบความสำเร็จจนจบเรื่อง รวมถึงไม่ได้ชนะในงานแข่งใหญ่ๆ ตลอด ซึ่งเป็นการออกจากการรอบที่ทำให้ผู้อ่านหันมาสนใจ รู้สึกเป็นแนวที่แปลกใหม่ และสนุกไปอีกแบบในยุคสมัยนั้น

ประเภทที่ 3 ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร

จากการศึกษาการเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding/decoding) ของ Stuart Hall (อ้างถึงใน ภูษิตต์ ภูริปาณิก, 2559) ผู้รับสารมีจุดยืนที่ผู้รับสารจะ ตีความคัดค้านต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสาร (oppositional position) นั้น เป็น กลุ่มที่ตีความหมายแบบคัดค้านกับความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ ซึ่งในการศึกษา *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น แสดงออกถึงแรงบันดาลใจดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงวิธีการแสดงออกที่แสดงออกถึงแรงบันดาลใจ จากการรับสารการ์ตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ผ่านวิธีการต่างๆ เพิ่มเติม ดังวิธีการ และสรุปจากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากความหลากหลายของการตีความในเนื้อหาก์ตูน

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านที่มีลักษณะเป็นผู้รับสารที่ตีความคัดค้านต่อต้าน ความหมายของผู้ส่งสาร (oppositional position) นั้น มีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้ส่ง สารต้องการจะสื่อ แต่ด้วยประสบการณ์ วัฒนธรรม และมุมมองที่แตกต่างไปจาก ผู้รับสารก่อให้เกิดการตีความหมายเพิ่มเติมที่ต่อต้านกับผู้ส่งสาร ซึ่งในแต่ละประเด็น สามารถศึกษาเพื่อสร้างการระมัดระวังการตีความหมายโดยนัย (connotative meaning) จากการกระทำผ่านฉาก (setting) และตัวละคร (character) จาก การเรียนรู้ถึงความหลากหลายของการตีความนั้น เพื่อให้ผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์

ผลงานที่ระบับเนื้อหาสาระที่อาจเกิดเนื้อหาที่มีความสับสนได้ ผู้อ่านส่วนใหญ่ที่
เล็งเห็นส่วนนี้มักเป็นผู้อ่านที่มีความชื่นชอบด้านศิลปะ หรือมีอาชีพที่เกี่ยวข้อง
กับการผลิตสื่อต่างๆ โดยผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่คำนึงถึงผู้รับสาร
ดังสรุปจากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนมีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความคิด ภาษา
และประสบการณ์ การนำเสนอความเป็นจริง ความสมจริงในการ์ตูนแม้จะเป็น
สิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจที่ดี สร้างอารมณ์ร่วมมากมายกับผู้อ่าน แต่ก็เป็นดาบ
สองคมเช่นกัน เนื่องจากผู้รับสารบางส่วนนั้นมีการเข้ารหัสคนละชุดกับผู้ส่งสาร
และในกลุ่มผู้รับสารด้วยกันก็มีรหัสคนละชุดกันเองอีกครั้งหนึ่ง ดังนั้น สิ่งที่
ผู้ส่งสารตั้งใจสื่อสารสามารถเป็นคนละสิ่งที่ผู้รับสารรับมา ซึ่งผู้อ่านได้มีการกล่าวถึง
การนำประเด็นที่ผู้ส่งสารไม่ได้ตั้งใจสื่อสาร เช่น มายาคติชายเป็นใหญ่ หรือ
สิ่งยั่วยุ การพนัน รวมถึงการเล็งเห็นความสัมพันธ์พิเศษของตัวละครในเรื่อง โดยใน
แต่ละประเด็นนี้มีใช้สิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ออกมาเป็นทางลบ หรือตั้งใจ
นำเสนอให้เห็น แต่ด้วยความคิดของผู้รับสารนั้นเป็นปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้ ดังนั้น
การเรียนรู้ความหลากหลายของการตีความจึงทำให้ผู้อ่านสร้างสรรค์งานด้วย
มุมมองที่กว้างขึ้น

สรุปภูมิหลัง และทุน ที่มีผลต่อการถอดรหัสสารชุดสัญลักษณ์ และแรง บันดาลใจของผู้อ่าน

ภูมิหลังและทุนของผู้อ่านในแต่ละคนนั้น มีความแตกต่างออกไปตาม
ความสนใจและอาชีพ อีกทั้งในแต่ละคนนั้นมีภูมิหลังและทุนที่มากกว่า 1 ประเภท
เช่น นักกีฬาโกะบางคนมีอาชีพอื่นนอกเหนือจากการเล่นโกะ หรืออาจารย์
คณะบริหารธุรกิจ มีอีกอาชีพคือนักเขียนการ์ตูน จากตัวอย่างทำให้เห็นว่า
ผู้อ่านมีบทบาทที่แตกต่างและมากกว่าหนึ่งบทบาทในแต่ละบุคคล ซึ่งส่งผลให้
ส่วนของการถอดรหัสสารชุดสัญลักษณ์และแรงบันดาลใจของผู้อ่านมีมากกว่า 1 ด้าน
ด้วยเช่นกัน ดังนั้น ภูมิหลัง และทุนที่มีผลต่อการถอดรหัสสารชุดสัญลักษณ์ และ
แรงบันดาลใจของผู้อ่านนั้นเป็นเรื่องของความเป็นปัจเจกบุคคลที่ผู้อ่านในแต่ละ
บุคคล

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้อ่านการ์ตูน *ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ได้รับแรงบันดาลใจที่สอดคล้องกับการวิจัยในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหา โดยมีการเพิ่มเติมทักษะในส่วนองวิธีการสะท้อนแรงบันดาลใจเพิ่มเติมคือ ส่วนของการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ดังตารางสรุปต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปแรงบันดาลใจ และวิธีการที่สะท้อนถึงแรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจ	วิธีการ
1. สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ	1.1 การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ
	1.2 การดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง
2. สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน	2.1 การสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย
	2.2 การสะท้อนแรงในตนเอง
	2.3 การสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น
3. สร้างแรงบันดาลใจในมิติวัฒนธรรม	3.1 การสื่อสารผ่านความเป็นจริง
	3.2 การสะท้อนวัฒนธรรม
4. สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ	4.1 การส่งมอบแนวคิดและมุมมองด้านวงการโกะ
	4.2 การสร้างการฝึกฝน
5. สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์	5.1 การซ่อนรายละเอียดพิเศษ
	5.2 การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาด
*เพิ่มเติมจากการศึกษาในมิติของผู้อ่าน	5.3 การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านเนื้อเรื่อง
*เพิ่มเติมจากการศึกษาในมิติของผู้อ่าน	5.4 การเรียนรู้จากความหลากหลายของการตีความ

อภิปรายผลการวิจัย

การที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในประเด็นของแรงบันดาลใจกับสื่อการ์ตูนนั้น ในเริ่มแรก เนื่องจากว่าผู้วิจัยมีความสนใจในประเด็นของสื่อการ์ตูนที่มีได้เป็นเพียงสื่อไร้สาระ หรือเป็นสื่อบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว แม้ว่าจะมีกลุ่มคนบางกลุ่มที่ยังมองสื่อการ์ตูนว่าเป็นสื่อสำหรับเด็ก สื่อที่มีได้นำพามาซึ่งสาระก็ตาม โดย ปริญญาติ จรุงจิตรประชาธมย์ (2553) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนในมุมมองของผู้ใหญ่และสังคมไทยว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่ดีตกเป็นจำเลยของทั้งสังคม นักวิชาการ และสื่อมวลชนไทยตลอดมา

ด้วยเหตุนี้ จากที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า สื่อการ์ตูนนั้นนอกจากจะเป็นสื่อบันเทิงแล้ว ยังเป็นสื่อการเรียนรู้ สื่อที่สามารถขัดเกลาจิตใจสำนึก และปลูกฝังสิ่งต่างๆ หรือเรียกได้ว่าเป็น สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเรียนรู้ (edutainment) จากการศึกษาพบว่า การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เกิดแรงจูงใจในการเรียน อีกทั้งด้วยการ์ตูนได้ถูกหยิบมาใช้ในหน้าที่ที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับผู้ใช้สื่อการ์ตูน ผนวกกับการ์ตูนเป็นสื่อที่เปิดกว้างและผู้รับเปิดใจรับด้วยความเต็มใจ เพราะรหัสของการ์ตูนคือ ความสนุก ความบันเทิง เข้าถึงได้ง่าย การเล่าเรื่องที่สนุกสนาน ฯลฯ

แม้การ์ตูนอาจจะเพียงสื่อหนึ่งหรือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้โกะได้รับความนิยม การเข้าสู่การเล่นโกะได้มาจากปัจจัยหลายๆ อย่าง แต่สื่อการ์ตูนสามารถสร้างแรงบันดาลใจ จนการเปลี่ยนแปลงได้ เห็นได้จากการที่การ์ตูนเรื่องนี้สามารถขับเคลื่อนวงการหมากล้อมให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น และด้วยความหลากหลายของแรงบันดาลใจที่ปรากฏก็สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางอื่นนอกเหนือจากเรื่องของโกะได้ โดยผ่านกลยุทธ์วิธีการเล่าเรื่อง (storytelling) และสัญวิทยา (semiology)

ในประเด็นของการ์ตูนและการสร้างแรงบันดาลใจ แสดงให้เห็นว่า การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* สามารถสร้างแรงบันดาลใจดังวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารคือ การส่งต่อองค์ความรู้ด้านหมากล้อม (โกะ) แก่ผู้อ่าน ซึ่งในงาน

วิจัยนี้คือ แรงแบบตาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ และแรงแบบตาลใจพัฒนาด้านโกะ โดยผู้อ่านที่ไม่ได้เล่นหมากล้อม จะเริ่มหันมาสนใจเล่นโกะจากการรู้จักการ์ตูนเรื่องนี้ โดยไม่ว่าจะเป็นผู้อ่านที่เล่นโกะเป็นหรือไม่เป็นก็ตาม สิ่งแรกที่ทำให้เกิดขึ้นคือ การรับรู้ เกิดการตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของกีฬาหมากล้อมกระดานชนิดนี้ อีกทั้งยังส่งผลกระทบให้เกิดการสนใจ และทดลองเล่นโกะ ไปจนถึงต้องการพัฒนาฝีมือให้เก่งมากขึ้น จากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้อ่านในกลุ่มที่เล่นโกะเป็นบางรายเข้าถึงโกะได้จากสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* และกลายเป็นนักกีฬาหมากล้อม ครูสอนโกะที่มีคุณภาพของประเทศไทยในปัจจุบัน

นอกจากแรงแบบตาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ หรือแรงแบบตาลใจการพัฒนาด้านโกะตามวัตถุประสงค์ของการ์ตูนแล้ว ยังส่งผลทางอ้อมสู่แรงแบบตาลใจในมิติของวัฒนธรรม แรงแบบตาลใจที่สร้างแรงผลักดัน และแรงแบบตาลใจในการสร้างสรรค์ ที่ผู้ส่งสารได้แทรกเข้ามาทั้งอย่างตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ แต่ก็ได้เป็นจุดประสงค์หลักเหมือนกับแรงแบบตาลใจที่เกี่ยวกับโกะโดยเฉพาะ ซึ่งได้รับผลกระทบมาจาก ทุน (capital) ดั้งเดิมที่ส่งผลให้เข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ยกตัวอย่างเช่น ผู้สนใจในประเทศญี่ปุ่น จะตีความหมายจากเนื้อหาได้มากกว่าเรื่องโกะ คือการมองเห็นเรื่องวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่แสดงออกมาจากฉากวัฒนธรรมต่างๆ ในเรื่อง ดังนั้น แรงแบบตาลใจที่แสดงออกทางอ้อมนี้เป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล ที่แต่ละผู้อ่านจะมีทุนประเภทใด ซึ่งทำให้การตีความหมายสื่อออกมาถึงแรงแบบตาลใจประเภทนั้น

อย่างไรก็ตาม แม้ภูมิหลังและทุนที่สามารถทำให้เข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จะสามารถส่งผลให้เกิดแรงแบบตาลใจไปทิศทางเดียวกับทุนนั้นๆ เนื่องจากผู้มีทุนในแต่ละด้านจะมีความสามารถในการตีความหมาย เข้าถึงความหมายมากกว่าทุนประเภทอื่นก็ตาม แต่จากงานวิจัยพบว่า ผู้อ่านในแต่ละบุคคลมีภูมิหลังและทุนที่มากกว่าหนึ่งประเภท ซึ่งก็อาจจะส่งผลให้เกิดแรงแบบตาลใจที่มากกว่าหนึ่งแรงแบบตาลใจเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่เป็นนักกีฬาโกะแต่มีอาชีพเสริมอื่นที่เกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่น ทำให้ได้รับแรงแบบตาลใจทั้งที่เกี่ยวกับโกะและวัฒนธรรมด้วยกัน

จากผลวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจที่พบ และส่งผลต่อผู้อ่านมากที่สุดคือ “แรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน” โดยผู้อ่านที่ได้ให้สัมภาษณ์เชิงลึกทั้งสองกลุ่ม ทั้งที่เป็นกลุ่มบุคคลที่อ่านและเล่นโกะเป็นอาชีพ กับกลุ่มบุคคลที่อ่านและเล่นโกะตามกระแส และ/หรือไม่เล่นโกะจำนวน 19 คนจาก 20 คน ได้รับแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน โดยเห็นจากพัฒนาการตัวละคร มุมมอง และข้อคิดต่างๆ ภายในเรื่อง ซึ่งผู้อ่านส่วนใหญ่เล็งเห็นถึง “เรื่องราวระหว่างทาง” ภายในเรื่องที่สอดคล้องกับ พวงชมพู โจนส์ (2559) ที่ศึกษาแนวคิด mindset กรอบความคิด หรือกระบวนการทางความคิด เป็นความเชื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ของ Dweck ที่การตูนเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงกรอบความคิดแบบเติบโต (growth mindset) เป็นกระบวนการไปสู่ความสำเร็จ โดยมองที่กระบวนการมากกว่าผลลัพธ์เป็นหลัก จึงทำให้เห็นว่า การถ่ายทอดนำเสนอถึงกระบวนการ ในที่นี้หมายถึงพัฒนาการของตัวละครที่ค่อยๆ เติบโต และพบเจอกับสิ่งต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้อ่านที่อ่านหนังสือการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นผู้อ่านที่มีความเข้าใจด้านโกะหรือไม่เข้าใจด้านโกะ สามารถเกิดความรู้สึกร่วมไปกับพัฒนาการของตัวละคร หลากหลายตัวละครที่สร้างมาอย่างสมจริงภายในเนื้อเรื่องของการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จึงก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันที่ทำให้เกิดความประทับใจ และนำไปปรับใช้กับชีวิตจริงของผู้อ่าน

ในด้านความสมจริงของเนื้อหาและตัวละครนั้น เจริญพร ประพฤติชอบ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การ์ตูนคือเครื่องมือการสื่อสารประเภท entertainment content ที่ผสมผสานเทคนิคการเล่าเรื่อง (storytelling) ซึ่งถือเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของคนรุ่นใหม่ และหากออกแบบการ์ตูนให้ดี มีเรื่องราว จะสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วม (engagement) ให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการอีกทางหนึ่งด้วย ซึ่งการสร้างการมีส่วนร่วมหรือความรู้สึกร่วมในการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นี้ คือการสร้างความเป็นจริงที่แสดงออกมาทางตัวละครที่สมจริงที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกใกล้ชิด และเหมือนกับตนเอง

อีกทั้งการได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนนั้น มีเรื่องของประสบการณ์ช่วงวัย และภูมิหลังของผู้อ่านเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เนื่องจากแรงบันดาลใจจากการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* มิได้มีเพียงแค่แรงบันดาลใจที่ทำให้อยาก

เล่นโกะ แต่ยังมีเรื่องของफलकंदันวัฒนธรรมและการพัฒนาในด้านต่างๆ อีกด้วย ซึ่งในครั้งแรกที่อ่าน ผู้อ่านจะได้รับการตีความตามความเข้าใจเบื้องต้น แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไป ผู้อ่านมีประสบการณ์ชีวิตที่มากขึ้น เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในชีวิตมากขึ้น เมื่อกลับมาอ่านการ์ตูนเรื่องเดิมอีกครั้งหนึ่ง จึงเกิดความเข้าใจที่มากกว่าครั้งแรกจากการมีประสบการณ์มากขึ้น และหากผู้อ่านมีประสบการณ์ตรงกับการเล่นโกะ การถอดรหัสชุดสัญลักษณ์หรือการมีอารมณ์ไปกับการ์ตูนจะง่ายมากกว่าคนที่ไม่เล่น

จากผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นการ์ตูนที่อัดแน่นไปด้วยความทรงจำของยุคสมัย แต่เมื่อเวลาผ่านไปกลับเสื่อมถอย ถูกหลงลืมตามกาลเวลานั้น เห็นได้จากเมื่อภายหลังจากการ์ตูนจบลง กระแสการเล่นโกะที่เคยมีมากกว่าปกติก็ลดลงไปเช่นกัน การ์ตูนเรื่องนี้จึงทำได้แค่เพียงกระแสที่ถูกปลุกขึ้นมาชั่วคราวแล้วหมดไป แต่มีสิ่งที่การ์ตูนเรื่องนี้สร้างไว้อย่างถาวรคือการสร้างภาพจำต่อผู้รับสารไว้ว่า “เมื่อคิดถึงโกะ จะคิดถึงการ์ตูนเรื่องนี้ และเมื่อใดที่เห็นการ์ตูนเรื่องนี้ ก็คิดถึงโกะเช่นกัน” ดังนั้น *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จึงกลายเป็นดัชนี (index) ซึ่ง Charles Sanders Peirce (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552ก) ได้อธิบายไว้ว่า เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุ ในที่นี้หมายถึงโกะ แม้ว่ากระแสไปแล้วในปัจจุบัน

โลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลง การสื่อสารการ์ตูนในปัจจุบันจึงมีการตอบสนอง แสดงความคิดเห็นกลับสู่ผู้ส่งสาร เป็นการสื่อสารสองทาง (two-way communication) ในการสร้างผลงาน บางฉากเหตุการณ์แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย หรือเป็นเรื่องจริงที่อาจบังเอิญแทรกมาโดยไม่มีเจตนาแสดงเนื้อหาแฝงลับ อาจก่อให้เกิดผลเสียได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร การส่งผลกระทบอาจจะยังไม่ส่งผลในตอนแรก แต่เนื้อหาที่สร้างขึ้นมาแล้วอาจส่งผลในวันข้างหน้า กระแสสังคมเปลี่ยนไปก็เป็นได้ เช่น เนื้อหาการ์ตูนที่มีประเด็นที่อ่อนไหวดังประเด็นเรื่องศาสนา การเหยียดเพศ เหยียดผิว หรือเชื้อชาติ ดังนั้น การคำนึงถึงต่อการสร้างเนื้อหาสารที่ไม่ส่งผลกระทบด้านลบ หรือสร้างความเกลียดชังโดยไม่จำเป็น เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องคำนึงถึงเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบันนี้

ไม่เพียงเท่านั้น จากการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารที่หลากหลายของผู้วิจัยพบว่า ในการรับสารนั้น ไม่เพียงแต่ผู้รับสารสามารถส่ง feedback ถึงผู้ส่งสาร ยังมีลักษณะเป็นผู้รับสารที่ดีความคัดค้านต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร (oppositional position) เป็นกลุ่มที่ดีความหมายแบบคัดค้านกับความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ ซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารนั้นไม่เคยมีและไม่จำเป็นต้องถือรหัสเล่มเดียวกัน แต่ยังสื่อสารกับได้เพราะมีรหัสที่คล้ายกัน โดย กาญจนา แก้วเทพ (2552ข) ได้กล่าวไว้ว่า เนื่องจากฝ่ายผู้รับสารเองก็มีกรอบอ้างอิง ที่นำมาสร้างรหัสต่างๆ มากมาย เพราะฉะนั้นจึงไม่มีการถอดรหัสที่ผิดพลาด มีเพียงการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากผู้ส่งเท่านั้น

ด้วยความยากในการถอดรหัสสัญญาะจากการ์ตูนต่างประเทศ ผู้อ่านอาจจะนำประสบการณ์ วัฒนธรรม ค่านิยมของตนเองมา “อ่าน” ตัวย่อ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ ทั้งผู้เขียนและผู้อ่านไม่ได้มีฝ่ายใดผิด แต่หากเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมผ่าน “สื่อการ์ตูน” ที่ทำให้เราได้รู้จักวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวันของผู้อ่าน และการได้เรียนรู้วัฒนธรรมของเขาจะนำไปสู่ความเข้าใจต่อกันได้ในอนาคต ซึ่งเป็นชุดรหัสที่แฝง/ถูกสอดแทรกในการ์ตูน

การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น มีผู้รับสารที่ดีความคัดค้านต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร ที่มีการตีความต่างไปจากผู้ส่งสารเป็นอย่างมาก เช่น ผู้ส่งสารนั้นอาจจะแทรกตัวละครผู้หญิงในบทบาทของการ์ตูนน้อย ผู้อ่านบางรายจึงรู้สึกได้ถึงการใช้เพศ ซึ่งถ้าหากย้อนกลับไปดูที่มาของการเล่นโกะ พื้นที่เล่นคือ ผู้ที่เป็นนักเรียนหรือชนชั้นสูง โดยเฉพาะผู้ชายที่จะเข้าถึงหรือเล่นกันเพื่อนำมาฝึกกลยุทธ์ จึงทำให้การนำเสนอในการ์ตูนภายใต้บริบทญี่ปุ่นเป็นเช่นนั้น แต่การตีความของผู้อ่านซึ่งเป็นคนไทยในปัจจุบัน อาจเนื่องมาจากประสบการณ์ตรงที่โกะถูกเผยแพร่ในโรงเรียนทั้งหญิงและชาย และพบในการ์ตูนเล่นโกะกับบ๊องบอนด์ จึงทำให้ผู้อ่านตีความเช่นนั้น เพราะไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ตรงของผู้อ่านที่ไม่ว่าเพศใดก็สามารถเข้าถึงได้ ผิดกับช่วงเวลาของการ์ตูนโกะถูกเผยแพร่ในปี 2540 ซึ่งมีบริบทแตกต่างกับการถอดรหัสหรือการตีความหมายในปัจจุบัน

ในประเด็นการสื่อสารที่มีการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากผู้ส่งนี้ อาจส่งผลกระทบต่อผู้ส่งสาร แม้การควบคุมความคิดของผู้รับสาร หรือการสร้างเนื้อสารให้ถูกใจ หรือเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันนั้น เป็นเรื่องยาก แต่ถ้ามีการคำนึงถึงผู้รับสารในหลายๆ แง่มุม ก็สามารถระมัดระวังการสื่อสารที่อาจก่อให้เกิดกระแสลบได้ รวมไปถึงการต่อยอดจากการที่ผู้ส่งสารคำนึงถึงผู้รับสารในหลายๆ แง่มุม และมุมมองที่มากขึ้น อาจยับยั้งประเด็นการสื่อสารที่ละเอียดอ่อนหรือเป็นกระแส มาชูในเนื้อหาให้เกิดการตระหนักรู้ การเพิ่มมูลค่า การแทรกสอนการเรียนรู้ด้านต่างๆ ไปจนถึงการเจาะกลุ่มผู้อ่านไปสู่กลุ่มผู้อ่านเฉพาะทาง (niche market) เช่น การแทรกตัวละคร LGBTQ ที่เป็นกระแสเปิดเสรีด้านเพศลงสู่การ์ตูน หรือเป็นการแทรกความสัมพันธ์ของตัวละครอย่างไม่พยายามยัดเยียด

ข้อเสนอแนะ

1. ในการศึกษาครั้งต่อไป สามารถศึกษาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับตัวผู้ประพันธ์ชาวญี่ปุ่น จะสามารถช่วยสะท้อนแง่มุมเพิ่มเติมจากผลลัพธ์ของงานวิจัยชิ้นนี้
2. ในการศึกษาครั้งต่อไป สามารถศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการการ์ตูนที่นำไปทำเป็นแอนิเมชัน เพื่อให้ได้เห็นมิติที่เหมือนหรือแตกต่างในการผลิตเนื้อสารในรูปแบบของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia)
3. ผู้ส่งสารในสื่อประเภทอื่นที่มีเป้าหมายในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้รับสาร สามารถประยุกต์ผลลัพธ์ของการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ในการผลิตสื่อหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ ได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2549), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรส โพรดักส์.
- _____. (2552ก), *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- _____. (2552ข), "สัมพันธ์ (Intertextuality) เหล้าเก่าในขวดใหม่ในสื่อการศึกษา", ใน *แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551), *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อการศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ดุษฎี โยเหลา และคณะ (2556), *การประเมินผลจากการชมภาพยนตร์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจียรนาศ ประพุดติชอบ (2560), "การ์ตูน: สื่อที่น่าจับตา", *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิดา*, 1(1).
- ปริญชาติ จรุงจิตรประชาธมย์ (2553), *การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงชมพู โจนส์ (2559), *การสร้างกระบวนการทางความคิด (Mindset) สำหรับบุคลากร ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา*, *วารสารธุรกิจปริทัศน์ Business Review*, 8(1).