

# การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Raya and the Last Dragon

## Cross-Cultural Communication Through the Animated Film Raya and the Last Dragon

ศาโรจน์ ไวยคงคา

Saroj Waikhongkha

Corresponding author, E-mail : Saroj\_wa@rmutto.ac.th

Received : December 19, 2024

Revised : June 24, 2025

Accepted : June 26, 2025

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" ของวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอส์ โดยวิเคราะห์การผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และศึกษาระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชัน การศึกษาใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและการตีความข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในสามมิติหลัก ได้แก่ 1) มิติภาพและการออกแบบ ผ่านการผสมผสานสถาปัตยกรรม การแต่งกาย และลวดลายตกแต่งจากหลายประเทศในภูมิภาค 2) มิติเนื้อหาและค่านิยม ผ่านการถ่ายทอดแนวคิดความสามัคคีและความไว้วางใจที่เป็นสากลแต่รักษารูปแบบวัฒนธรรมเอเชีย และ 3) มิติดนตรีและเสียง ผ่านการใช้เครื่องดนตรีและทำนองจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

การศึกษายังพบว่าภาพยนตร์มีการผสมผสานวัฒนธรรมจากประเทศไทย เวียดนาม มาเลเซีย อินโดนีเซีย และลาว ผ่านตัวละคร ฉาก อาวุธ ประเพณี และศิลปะการต่อสู้ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของแอนิเมชันเป็นสื่อกลางทางวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม, ภาพยนตร์แอนิเมชัน, วัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, รายการมังกรัตว์สุดท้าย, การผสมผสานวัฒนธรรม

### Abstract

This research aims to examine cross-cultural communication in Walt Disney Animation Studios' animated film "Raya and the Last Dragon" by analyzing the integration of Southeast Asian cultural elements and studying the process of cultural transmission through animation media. The study employs content analysis and interpretive methods based on relevant documents and research literature.

The findings reveal that the film presents cross-cultural communication through three primary dimensions: 1) Visual and design dimension, through the integration of architecture, costumes, and decorative patterns from multiple countries in the region; 2) Content and values dimension, through the transmission of universal concepts of unity and trust while maintaining Asian

cultural contexts; and 3) Musical and audio dimension, through the incorporation of musical instruments and melodies from the Southeast Asian region.

The study also found that the film integrates cultural elements from Thailand, Vietnam, Malaysia, Indonesia, and Laos through characters, settings, weapons, traditions, and martial arts, demonstrating the effectiveness of animation as a cultural medium that can reach global audiences efficiently. RetryClaude can make mistakes. Please double-check responses.

**Keywords :** Cross-Cultural Communication, Animated Film, Southeast Asian Culture, Raya and the Last Dragon, Cultural Integration

## บทนำ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อบันเทิงสำคัญที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งกระบวนการผลิตและรูปแบบการนำเสนอจากการศึกษา "Cartoon Image Processing: A Survey" พบว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันมีการพัฒนาก้าวกระโดดจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลให้รูปแบบการนำเสนอเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ (Zhao et al., 2022) การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดทั้งในด้านกระบวนการผลิตและรูปแบบการนำเสนอจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้กลายเป็นสื่อบันเทิงที่มีบทบาทสำคัญในปัจจุบัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความโดดเด่นในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านความสร้างสรรค์ ความบันเทิง และการสื่อสารเชิงเนื้อหา โดยสามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างกว้างขวางในสื่อดิจิทัลสมัยใหม่โดยไม่จำกัดเพศและชนชั้นทางสังคม งานวิจัยของ Zarifian (2022) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าศิลปินแอนิเมชันสามารถสื่อสารผ่านภาษาภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพและถ่ายทอดประสบการณ์ของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้งในพื้นที่สื่อดิจิทัลร่วมสมัย

แอนิเมชันเป็นสื่อที่เรียบง่ายและเข้าถึงผู้ชมได้ทุกช่วงวัย ด้วยองค์ประกอบสำคัญที่ประกอบด้วยการออกแบบภาพ การสร้างการเคลื่อนไหว และการใช้เสียงประกอบ ทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้โดยง่าย งานวิจัยของ Ergashalievich (2022) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันมีบทบาทสำคัญในการสร้างความผูกพันระหว่างตัวละครกับผู้ชมตั้งแต่วัยเยาว์ผ่านความงดงามทางศิลปะ นอกจากนี้แอนิเมชันยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการนำเสนอบริบททางสังคม วัฒนธรรม และประเพณีของแต่ละชาติเพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าถึง

จิตใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นแอนิเมชันจึงเป็นสื่อที่สามารถเข้าใจได้ทุกกลุ่มวัย มีองค์ รูปแบบช่วยในการสื่อสาร สามารถสร้างความผูกพันระหว่างตัวละครในภาพยนตร์กับผู้ชม นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ช่วยเป็นสื่อกลางวัฒนธรรม ประเพณี ช่วยนำเสนอบริบททางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบัน อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันระดับโลกมีบริษัทผู้ผลิตชั้นนำหลายแห่ง อาทิ วอลต์ดิสนีย์, วอลต์ดิสนีย์สตูดิโอส์, ทักษิโตนิกพิกเจอร์ส, พิกซาร์, วอลต์ดิสนีย์เทเลวิชันแอนิเมชัน, สตูดิโอจีบลิ, อิมเมจเวอริสตูดิโอส์, บูลสกาย สตูดิโอส์, ทเวนตีท์เซนจูรีแอนิเมชัน, วอลต์วอลต์ดิสนีย์สตูดิโอ วอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอส์ ถือเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ก่อตั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา บริษัทได้ผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันออกสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มต้นจากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นในปี ค.ศ. 1923 และได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรก คือ "Snow White and the Seven Dwarfs" ในปี ค.ศ. 1937 จนถึงปัจจุบัน บริษัทได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแล้วทั้งสิ้น 62 เรื่อง ("List of Disney theatrical animated feature," 2024) จากข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จและประสบการณ์กว่าศตวรรษของ Walt Disney Animation Studios จึงเป็นตัวอย่างที่สำคัญของการพัฒนาและการเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" ผลงานการผลิตของ วอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอส์ นำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกทางวัฒนธรรมของหลายประเทศในภูมิภาค อาทิ ประเทศไทย เวียดนาม มาเลเซีย และอินโดนีเซีย ผ่านการออกแบบตัวละคร องค์ประกอบ และดนตรีประกอบที่นำเสนอผู้ชมทั่วโลก เนื้อเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงการรวมตัวของชนเผ่าต่างๆ ที่ใช้พลังแห่งความสามัคคีและความไว้วางใจในการเอาชนะอุปสรรค ผ่านการต่อสู้ด้วยความสามารถที่หลากหลาย จนนำมาซึ่งชัยชนะและความสงบสุขในบทรูป ซึ่งจากผลงานของ Walt Disney Animation Studios สะท้อนวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างชัดเจน ผ่านการออกแบบหลายองค์ประกอบ และสามารถถ่ายทอดแนวคิดเรื่องความสามัคคีและความไว้วางใจที่แสดงออกเรื่องราวในภาพยนตร์

จากการศึกษาข้างต้น จึงเป็นที่มาของการศึกษา การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" โดยมุ่งเน้น การวิเคราะห์การผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรม โดยการศึกษาการนำเสนอวัฒนธรรม

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในภาพยนตร์ และวิเคราะห์การผสมผสานวัฒนธรรมจากหลายประเทศในภูมิภาค นอกจากนี้ ทำการศึกษากระบวนการถ่ายทอวัฒนธรรม วิเคราะห์วิธีการถ่ายทอวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชัน ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อกลางทางวัฒนธรรม เพื่อพิสูจน์ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างภูมิภาคอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้ภาพยนตร์ "Raya and the Last Dragon" เป็นกรณีศึกษาเพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพและข้อจำกัดของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" มีการนำเสนอเรื่องราวผ่านแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication) ซึ่งแนวคิดนี้คือกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิด และความหมายระหว่างบุคคลหรือกลุ่มที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน โดยมุ่งเน้นการสร้าง ความเข้าใจร่วมกันผ่านความหลากหลายทางวัฒนธรรม การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมมีทั้งจุดแข็งและข้อจำกัดตามบริบท จุดแข็งประกอบด้วย การเข้าถึงผู้ชมหลากหลายวัฒนธรรม การลดอคติและสร้างความเข้าใจ การรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิม และการถ่ายทอวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดสำคัญ ได้แก่ ความเสี่ยงในการบิดเบือนข้อมูลวัฒนธรรม ปัญหาการเหมารวม (Stereotyping) ที่ไม่สะท้อนความซับซ้อนจริง ความท้าทายในการสร้างสมดุลระหว่างความถูกต้องและความเข้าใจสากล และการครอบงำทางวัฒนธรรมที่วัฒนธรรมใหญ่อาจบดบังวัฒนธรรมเล็ก

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" มีการประยุกต์ใช้แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในมิติต่างๆดังต่อไปนี้

1. มิติภาพและการออกแบบ มีการนำเสนอการปรับตัวทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจนผ่านการผสมผสานองค์ประกอบทางศิลปะจากหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การออกแบบสถาปัตยกรรม การแต่งกาย และลวดลายตกแต่งที่ปรากฏในภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงการคัดสรรและการผสมผสานเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากหลายชาติ ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าใจและชื่นชมความงดงามของวัฒนธรรมภูมิภาคนี้ได้เป็นอย่างดีเป็นธรรมชาติ

2. มิติด้านเนื้อหาและค่านิยม ที่ปรากฏด้านการนำเสนอเนื้อหา ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทอแนวคิดเรื่องความสามัคคีและความไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งเป็นค่านิยมที่มีความเป็นสากล อย่างไรก็ตาม การนำเสนอยังคงรักษารูปแบบทาง

วัฒนธรรมเอเชียที่เน้นความสำคัญของความสามัคคีในชุมชนและการยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ทำให้เกิดความสมดุลระหว่างการเข้าถึงผู้ชมสากลและการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

3. มิติด้านดนตรีและเสียง องค์ประกอบทางดนตรีในภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการใช้นักร้องประกอบที่ผสมผสานเครื่องดนตรีและทำนองจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การออกแบบทางเสียงดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นกับผู้ชมระดับสากล โดยสร้างบรรยากาศที่คุ้นเคยแต่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมจากวัฒนธรรมที่แตกต่าง

นอกจากนี้ประสิทธิภาพของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชันอย่างชัดเจน โดยการใช้ภาษาภาพที่มีความเป็นสากลแต่บรรจุเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจง ส่งผลให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าถึงและเข้าใจวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้โดยไม่สูญเสียความลึกซึ้งและเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมดั้งเดิม นอกจากนี้ ความสามารถของ Walt Disney ในการนำเสนอเรื่องราวที่มีรากฐานจากหลายประเทศในภูมิภาคผ่านเทคนิคแอนิเมชันที่ทันสมัยแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของสื่อแอนิเมชันในการเป็นเครื่องมือสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพสูง การสื่อสารดังกล่าวสามารถเข้าถึงผู้ชมทุกช่วงวัยและสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติได้อย่างมีนัยสำคัญ

### การถ่ายทอวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon"

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีการถ่ายทอวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ่านการเล่าเรื่องที่สะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างโดดเด่น อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2561) ได้อธิบายในหนังสือสื่อศาสตร์ว่า วัฒนธรรมเป็นการสืบทอดประเพณีที่ผ่านการคัดสรรตามยุคสมัย และมีความหลากหลายในหลายระดับ ตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น ภูมิภาค จนถึงระดับชาติ

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" ที่ได้ผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างหลากหลาย ทั้งในด้านการออกแบบสถานที่ที่มีความคุ้นเคยกับวิถีชีวิตในภูมิภาค การนำเสนอวัฒนธรรมการประกอบอาหารผ่านอุปกรณ์และเมนูอาหารท้องถิ่น เครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากชุดประจำชาติ รวมถึงการออกแบบท่าทางของตัวละครที่สะท้อนอัต

ลักษณะของผู้คนในภูมิภาค ตลอดจนการนำเสนอประเพณีที่อ้างอิงจากวัฒนธรรมดั้งเดิม โดย วอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอส์ ได้ถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้จากระดับปัจเจกสู่ระดับชาติ และนำเสนอสู่ผู้ชมในระดับนานาชาติผ่านสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชัน "Raya and the Last Dragon" จึงสะท้อนการถ่ายทอดวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในหลากหลายมิติ เริ่มตั้งแต่การออกแบบสถานที่ อาหาร เครื่องแต่งกาย และประเพณี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสืบทอดวัฒนธรรมข้ามระดับจากปัจเจกระดับบุคคลสู่ระดับชาติที่ วอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอส์ นำเสนอสู่ผู้ชมสากลทั่วโลก

การถ่ายทอดวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นจุดเด่นสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ Rosella และ Fajar (2023) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง "Asian Multiculturalism Reflected In 'Raya And The Last Dragon' Movie" และพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถสะท้อนวัฒนธรรมอาเซียนในมิติของวัฒนธรรมศึกษาได้อย่างลึกซึ้ง โดยสร้างความหมายแนวคิด และความรู้สึกร่วมที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบแอนิเมชัน นอกจากนี้ ยังก่อให้เกิดการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชีย ผ่านการสร้าง ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม รวมถึงองค์ประกอบในการสร้างมิติทางความคิดและความรู้สึกที่นำเสนอผ่านรหัสภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความหมายเชิงลึกของเรื่องราวที่นำเสนอจากการศึกษาดังกล่าว พบว่าภาพยนตร์ "Raya and the Last Dragon" สะท้อนวัฒนธรรมอาเซียนอย่างลึกซึ้งผ่านการสร้างความหมายและแนวคิดในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสัมผัสความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเข้าถึงความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียผ่านรหัสภาพที่มีมิติทางความคิดและความรู้สึก

การถ่ายทอดวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" ปรากฏผ่านการนำเสนอมิติทางวัฒนธรรมที่แสดงออกอย่างชัดเจนในฉากต่างๆ ตลอดทั้งเรื่อง Susanto และ Wiyanti (2021) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง "Semiotic Analysis of Cultural Contents in Raya and the Last Dragon Movie" ซึ่งวิเคราะห์การสื่อสารผ่านวัฒนธรรมที่เป็นตัวแทนของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ผลการวิจัยพบว่าการนำเสนอรูปแบบทางวัฒนธรรมสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) องค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ จำนวน 65 รายการ และ 2) การปฏิบัติตามวัฒนธรรม จำนวน 12 รายการ โดยการเล่าเรื่องมีการนำเสนอผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของ

ตัวละคร ทั้งบทสนทนา การแสดงออกทางสายตา ความเชื่อ และแนวปฏิบัติ ซึ่งการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้ก่อให้เกิดความโดดเด่นในการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน



ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างภาพตัวละคร ฉาก สถานที่ วัฒนธรรมในการ์ตูนรายา

ที่มา: <https://www.blockdit.com/posts/606a58c39911760c34ab53ba>

จากการศึกษาของ Susanto และ Wiyanti (2021) พบว่าภาพยนตร์ "Raya and the Last Dragon" นำเสนอวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ่านองค์ประกอบทางวัฒนธรรม และการปฏิบัติตามวัฒนธรรม ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านบทสนทนา การแสดงออก ความเชื่อ และแนวปฏิบัติของตัวละครที่สร้างความโดดเด่นในการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชัน

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร บริบทของสถานที่ การใช้สี แสงเงา และมุมมองได้อย่างหลากหลายผ่านการจัดวางองค์ประกอบของฉาก ฉีรุธ บัญมี (2558) ได้อธิบายในหนังสือ "การปฏิวัติศาสตร์ของไซเบอร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์" เกี่ยวกับรหัสทางผัสสะว่า การสื่อสารผ่านภาพนั้นมีการเข้ารหัสผัสสะเชิงทัศน์ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพ ซึ่งสามารถแสดงแทน (Representation) มิติต่างๆ ทั้งด้านอำนาจ ชนชั้น และเพศสภาวะได้อย่างชัดเจน โดยการกำหนดกรอบภาพมีการใช้รหัสที่แสดงออกถึงความรู้สึกในรูปแบบที่แตกต่างกัน ได้แก่ การใช้ภาพระยะใกล้ (Close-ups/extreme close-ups) การใช้ภาพระยะกลาง (Medium shot) ภาพระยะไกล (Long shot) และรูปแบบการเคลื่อนไหวกล้อง (Panning)

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Raya and the Last Dragon" ที่มีการสื่อสารผ่านภาพด้วยเทคนิคการเข้ารหัสผัสสะเชิงทัศน์ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก และเรื่องราวที่ช่วยให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงอารมณ์ของการถ่ายทอดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นภาพยนตร์ "Raya and the Last Dragon" มีการใช้เทคนิคการเข้ารหัสผัส

ะเชิงทัศน์ผ่านการจัดองค์ประกอบฉาก การใช้สี แสงเงา และมุมมองหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธีรยุทธ บุญมี (2558) เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านภาพที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และมิติทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง "การสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อนำเสนอประเพณีผีตาโขนสู่กลุ่มเจนเอเรชั่นแซด" โดย ศุภัชฌา ใช้สติ และ เสาวลักษณ์ พันธบุตร (2565) ที่พบว่า การนำเสนอการเล่าเรื่องเกี่ยวกับวัฒนธรรมควรคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญหลายประการ ได้แก่ การกำหนดแก่นเรื่องที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ความถูกต้องของเนื้อหาทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ผู้รับสาร การนำเสนอภาพที่เข้าใจง่ายและมีความเชื่อมโยงที่เหมาะสม รวมถึงการควบคุมจังหวะการนำเสนอฉากที่เหมาะสม นอกจากนี้ การออกแบบตัวละครที่เป็นตัวแทนทางวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับการออกแบบฉากและภาพประกอบ เพื่อให้สามารถสะท้อนมิติทางวัฒนธรรมที่ต้องการนำเสนอ ส่งผลให้ภาพยนตร์ "Raya and the Last Dragon" มีการนำเสนอวัฒนธรรมผ่านแอนิเมชันต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การกำหนดแก่นเรื่อง ความถูกต้องของเนื้อหา การนำเสนอภาพที่เข้าใจง่าย การควบคุมจังหวะ และการออกแบบตัวละครที่สอดคล้องกับฉากเพื่อสะท้อนมิติทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ รังสรรค์ นัยพรม ที่ศึกษาภาวะดิสโทเปียในแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง My Daemon การศึกษาพบว่าการศึกษาตัวบทแอนิเมชันผ่านแนวคิดดิสโทเปีย ทำให้มองเห็นถึงตัวบทที่ไม่ได้มีบทบาทเฉพาะมุ่งนำเสนอความบันเทิงในเชิงสุนทรีย์ แต่ยังแฝงการนำเสนอภาพเรื่องราวในมุมมองอื่นที่ต้องการถ่ายทอด รังสรรค์ นัยพรม (2024) ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน "Raya and the Last Dragon" มีการนำเสนอ สัญญาทางวัฒนธรรม การสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ ที่สื่อสารผ่านการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดออกมา

ตัวละครหลักในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ คือ "รายา" ซึ่งถือเป็นจุดเด่นสำคัญของเรื่อง Hicks (2023) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง "Representation in Raya and the Last Dragon: Examining the Progression of Gender, Sexuality, and Race in the Disney Princess Franchise" และพบว่า รายาเป็นเจ้าหญิงดิสเนย์จากเอเชียคนที่สอง และเป็นเจ้าหญิงจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้คนแรก โดยตัวละครนี้แสดงออกถึงการเป็นตัวแทนของสตรีนิยม เชื้อชาติ ความรัก และความเหมาะสมในฐานะตัวแทนเจ้าหญิงดิสเนย์จาก

วัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอผ่านตัวละครเจ้าหญิงที่มีความกล้าหาญในการต่อสู้ มีความไวเนื้อเชื้อใจ ความสามัคคี และความรับผิดชอบต่อการกิจเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ โดยตัวละครรายาแสดงบทบาทที่หลากหลายมิติผ่านการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ ดังนั้นตัวละครรายาซึ่งเป็นเจ้าหญิงดิสเนย์จากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้คนแรกได้แสดงถึงการเป็นตัวแทนของสตรีนิยม เชื้อชาติ และความเหมาะสมทางวัฒนธรรม โดยนำเสนอแก่นเรื่องผ่านเจ้าหญิงที่มีความกล้าหาญ ไวเนื้อเชื้อใจ สามัคคี และรับผิดชอบในบทบาทหลากหลายมิติภายใต้บริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพล หล้ามณี (2562) เรื่อง "Narration Of Japanese Cultural Norm In Television Series 'A machan' (The Little Girl Of Sea)" ที่กล่าวว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในปัจจุบันมักประกอบด้วยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องย่อยที่มีตัวละครดำเนินเรื่องในลักษณะที่ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย โดยมีตัวละครเอกหญิงเป็นผู้เล่าเรื่องผ่านการสื่อสารวัฒนธรรมท้องถิ่น วิถีชีวิตคนเมือง และการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม นำไปสู่การถ่ายทอดเรื่องราวการไล่ตามความฝันที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เด็กผู้หญิง จากการศึกษาพบว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องสมัยใหม่ใช้ตัวละครเอกหญิงเป็นผู้เล่าเรื่องผ่านการสื่อสารวัฒนธรรมท้องถิ่น วิถีชีวิตคนเมือง และการผสมผสานวัฒนธรรม โดยมีโครงเรื่องหลักและย่อยที่เข้าใจง่าย เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวการไล่ตามความฝันที่สร้างแรงบันดาลใจให้แก่เด็กผู้หญิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์ "Raya and the Last Dragon" มีความโดดเด่น เหมาะสมกับเรื่องราวที่นำเสนอ และเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์และถ่ายทอดเรื่องราว สอดคล้องกับงานวิจัยของศิโยน สุวรรณสะอาด และอรัญญา วาณิชกร (2564) เรื่อง "การศึกษาการออกแบบภาพลักษณ์ตัวละครกระสือใหม่ในภาพยนตร์แสงกระสือ (INHUMAN KISS)" ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบตัวละครให้มีความโดดเด่นเฉพาะตัวทั้งด้านรูปลักษณ์และการเคลื่อนไหวส่งผลต่อการจดจำของผู้ชม โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ สรีระเรียวร่าง และลักษณะอัตลักษณ์ของตัวละคร การออกแบบดังกล่าวผสมผสานหลักกายวิภาคศาสตร์เข้ากับการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สมจริงระดับสูง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอและสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชม

ดังนั้นการออกแบบตัวละครที่มีความสวยงามและโดดเด่นจึงมีความสำคัญต่อการจดจำของผู้ชม โดยการสร้างเอกลักษณ์ผ่านสีระเรื่อร่างและลักษณะเฉพาะตัว ร่วมกับการประยุกต์ใช้หลักกายวิภาคศาสตร์และเทคโนโลยีแอนิเมชัน 3 มิติสมัยใหม่ ส่งผลให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพและสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" นำเสนอแนวคิดพัฒนาวัฒนธรรมผ่านการสะท้อนมิติทางสังคม ความหลากหลายของชนชั้น และวัฒนธรรมประเพณี ในการศึกษาของ Ulya และ Rezaian (2022) เรื่อง "The Representation of Multicultural Education in Film 'Raya and The Last Dragon'" พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถสร้างแนวคิดและดึงดูดความสนใจของผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการนำเสนอมิติพัฒนาวัฒนธรรมในด้านทัศนคติและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งแสดงออกผ่านแก่นเรื่องที่เน้นความสำคัญของการเคารพ ความไว้วางใจ ความเข้าใจ การยอมรับ การสื่อสาร และความสามัคคีระหว่างวัฒนธรรม

ประเทศอินโดนีเซียเป็นหนึ่งในประเทศที่มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" ดังที่ปรากฏในงานวิจัยของ Wantasen และคณะ (2023) เรื่อง "Correlation of Indonesia's Intangible Cultural Heritage and American Popular Culture in the Animated Film Raya and the Last Dragon" ซึ่งชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้แม้จะเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมจากวัฒนธรรมป๊อปอเมริกัน แต่ได้ผสมผสานทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ของอินโดนีเซียเข้าไว้ในการนำเสนอ การศึกษาแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" นำเสนอแนวคิดพัฒนาวัฒนธรรมผ่านการสะท้อนมิติทางสังคมและความหลากหลายของชนชั้น โดยการถ่ายทอดค่านิยมเรื่องความเคารพ ความไว้วางใจ ความเข้าใจ การยอมรับ การสื่อสาร และความสามัคคีระหว่างวัฒนธรรม พร้อมทั้งผสมผสานมรดกทางวัฒนธรรมของอินโดนีเซียทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้เข้ากับวัฒนธรรมป๊อปอเมริกันอย่างมีประสิทธิภาพ

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอินโดนีเซียปรากฏอย่างเด่นชัดผ่านฉากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ จากการศึกษาของ Puspitasari และคณะ (2023) เรื่อง "The Cultural Identity of Indonesian in a Movie Raya and The Last Dragon" ได้รับความรู้ถึงวัฒนธรรมสำคัญ 10 ประการของอินโดนีเซียที่ปรากฏในภาพยนตร์ ประกอบด้วย สถาปัตยกรรมหลังคา Rumah Gadang ศิลปะผ้าบาติก

กรีซพื้นเมือง (Keris) ดนตรีกาเมลัน ศิลปะการแสดงวายัง ผ้าบาติกเมกะเมนดุง อาหารพื้นเมือง ปาวันการ์โนเกเบียง หมวกพื้นเมือง (Caping) และแนวคิด Unity in Diversity

นอกจากนี้ งานวิจัยเรื่อง "The Cultural Identity of Nusantara in a Movie 'Raya and The Last Dragon'" ยังชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอมิติทางวัฒนธรรมของอินโดนีเซียผ่านองค์ประกอบต่างๆ ทั้งการออกแบบตัวละคร ฉาก และสถานที่ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และอินโดนีเซียให้แก่ผู้ชม ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอินโดนีเซีย และแนวคิด Unity in Diversity ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านการออกแบบตัวละคร ฉาก และสถานที่ เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้อย่างลงตัว

การนำเสนออัตลักษณ์และจุดเด่นทางวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจและการรับรู้ของผู้ชม สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภชมา ฐิติ และเสาวลักษณ์ พันธบุตร (2565) เรื่อง "การสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำเสนอประเพณีผีตาโขนสู่กลุ่มเจนเอเรชั่นแซด" ที่พบว่า การนำเสนอมิติทางวัฒนธรรมควรครอบคลุมหลากหลายแง่มุม อาทิ ประเพณี ความสนุกสนาน ความสามัคคี ความเชื่อ และศาสนา โดยต้องนำเสนอในรูปแบบที่กระชับ ตรงประเด็น และไม่ซับซ้อน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและความเข้าใจของผู้รับสาร จะเห็นได้ว่าการถ่ายทอดเรื่องราวมิติทางวัฒนธรรมควรครอบคลุมหลากหลายแง่มุม โดยนำเสนอในรูปแบบกระชับ ตรงประเด็น และไม่ซับซ้อนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารและความเข้าใจของผู้รับสารในการรับชมภาพยนตร์

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดการถ่ายทอดวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน "Raya and the Last Dragon" พบข้อจำกัดสำคัญในการใช้แนวคิดการถ่ายทอดแบบเดิม (Transmission Model) ที่มองวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นอัตลักษณ์ที่มีอยู่แล้วและแน่นอน โดยถือว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเพียงช่องทางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมไปสู่ผู้ชม แนวคิดดังกล่าวมีข้อจำกัดในหลายมิติ ประการแรก คือการไม่ตั้งคำถามต่อความแท้จริงของวัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอ ประการที่สอง คือการมองข้ามอำนาจของ Disney ในการกำหนดความหมายทางวัฒนธรรม และประการสุดท้าย คือการไม่สนใจกระบวนการคัดเลือกที่สะท้อนมุมมองของผู้ผลิต

เมื่อพิจารณาผ่านเลนส์ของแนวคิดการสร้างสรรควัฒนธรรม (Cultural Construction) จะพบว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นผ่านการเล่าเรื่องและการตีความ ดังนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่ได้ "ถ่ายทอด" แต่ "สร้าง" ภาพของวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เข้ากับกรอบความเข้าใจของตะวันตก อัตลักษณ์ที่ปรากฏอาจเป็นการประดิษฐ์ที่ลดทอนความซับซ้อนและความหลากหลายที่แท้จริงของภูมิภาค การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม โดยสามารถเผยแพร่เนื้อหาทางวัฒนธรรมสู่สาธารณชนในวงกว้าง ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2557) ได้อธิบายไว้ในหนังสือ "ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา" ว่าการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมผ่านสื่อมวลชน โดยเฉพาะในรูปแบบของภาพยนตร์และโฆษณา ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิด "การแพร่กระจายวัฒนธรรม" (Cultural Diffusion) ที่อธิบายถึงกระบวนการรับวัฒนธรรมจากสังคมอื่นในหลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารที่มองว่าผู้รับสารมีลักษณะเชิงรุก (Active Audience) ในการเลือกรับสื่อ โดยเฉพาะในกรณีที่ผลงานจากวัฒนธรรมหนึ่งถูกส่งผ่านไปยังผู้รับสารในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งถือเป็นการพบกันทางวัฒนธรรมการสื่อสาร ปรากฏการณ์นี้สะท้อนให้เห็นชัดในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" ที่นำเสนอมุมมองทางวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สู่ผู้ชมทั่วโลก ก่อให้เกิดการแพร่กระจายและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างภูมิภาค

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการแพร่กระจายวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) และสร้างการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมผ่านแนวคิด Active Audience ซึ่งภาพยนตร์ "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการนำเสนอมุมมองทางวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สู่ผู้ชมทั่วโลกเพื่อสร้างการพบกันและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมการสื่อสารระหว่างภูมิภาค

กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" แสดงให้เห็นถึงการข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมไม่เพียงในระดับผู้รับสาร แต่ยังรวมถึงระดับผู้ผลิตด้วย โดยการมีส่วนร่วมของบุคลากรจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในทีมผลิต สะท้อนให้เห็นปรากฏการณ์การข้ามวัฒนธรรมจากเอเชียสู่ตะวันตก ส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลต์ดิสนีย์เรื่องนี้เป็นตัวอย่างของการผสมผสานวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้ากับการผลิต

สื่อของตะวันตก ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าเมื่อผู้ผลิตจากวัฒนธรรมหนึ่งเข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อของอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ย่อมเกิดการถ่ายทอดและผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างผู้ผลิตและผลงานที่น่าเสนอ ภาพยนตร์ "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" เป็นตัวอย่างการข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมในทั้งระดับผู้ผลิตและผู้รับสาร โดยการมีส่วนร่วมของบุคลากรจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในทีมผลิตวอลต์ดิสนีย์สร้างปรากฏการณ์การผสมผสานวัฒนธรรมจากเอเชียสู่ตะวันตก ซึ่งแสดงให้เห็นการถ่ายทอดและผสมผสานทางวัฒนธรรมเมื่อผู้ผลิตจากวัฒนธรรมหนึ่งเข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อของอีกวัฒนธรรมหนึ่ง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อวิดีโอเรื่อง "เรื่องจริงดิสนีย์ 140: เรื่องจริงรายา (Raya and the Last Dragon FACTS 70)" ซึ่งนำเสนอข้อมูลเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" โดยบริษัทวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอ พบการผสมผสานวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในหลายมิติ สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้หลายมิติดังนี้

ด้านบุคลากรการผลิต ทีมที่ปรึกษาประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจากประเทศในภูมิภาคอาเซียน ได้แก่ เวียดนาม มาเลเซีย ไทย และลาว

ตัวละคร (Characters) เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ด้านการออกแบบตัวละคร ตัวละครเอก "รายา" เป็นเจ้าหญิงดิสนีย์คนแรกที่มาจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รายา ไม่ใช่เพียงเจ้าหญิงธรรมดา แต่เป็น สัญลักษณ์ของสตรีเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เข้มแข็ง กล้าหาญ และมีความรับผิดชอบ

"ซีชู" เป็นการผสมผสานแนวคิดระหว่างพญานาค มังกร และธาตุน้ำ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง มังกรซีชูเป็นการผสมผสานระหว่างพญานาค มังกร และธาตุน้ำ สื่อถึงความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัฒนธรรมภูมิภาค

สัตว์เลี้ยว "ตุ๊กๆ" ได้รับแรงบันดาลใจจากสัตว์เลี้ยวในประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคมังกร สะท้อนความใกล้ชิดกับธรรมชาติและสัตว์ป่าในวิถีชีวิตเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ฉากและสถานที่ เป็นการเข้ารหัสวัฒนธรรม

ด้านการออกแบบฉากและสถานที่ แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในภูมิภาค ได้แก่ ห้องครัวและอุปกรณ์ประกอบอาหาร วัฒนธรรมการปรุงอาหารและการรวมตัวของครอบครัวส่วนประกอบของครัว รวมถึงการจัดวางและวัตถุดิบในการประกอบอาหาร

สถานที่สำคัญ เช่น ตลาดน้ำ ศาลพระภูมิ และสถานที่เก็บถ้ำมิ่งกร สถาปัตยกรรม โดยเฉพาะรูปแบบหลังคาอาคาร ซึ่งเป็นการมุ่งเน้นให้เห็นวัฒนธรรมดั้งเดิม ตลาดน้ำวิถีชีวิตริมแม่น้ำและการค้าขายแบบดั้งเดิม สถาปัตยกรรมหลังคาอาคาร เวกลักษณ์ทางศิลปะและความเชื่อเรื่องการออกแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติ

การสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ การออกแบบในส่วนอื่นในภาพยนตร์คือ ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก หมวกของตัวละครรายได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเจดีย์ในภูมิภาคเชื่อมโยงกับความศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา อาวุธ "กริช" ได้รับแรงบันดาลใจจากอาวุธโบราณของอินโดนีเซียสื่อถึงประเพณีการต่อสู้และศิลปะการป้องกันตัวแบบดั้งเดิม ไม้กระบองที่ใช้ในการต่อสู้ได้รับแรงบันดาลใจจากอาวุธของฟิลิปปินส์

องค์ประกอบทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากหลากหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Disney Babe Channel, 2021) ประกอบด้วย

ด้านดนตรีและพิธีกรรม การใช้เสียงดนตรีพื้นเมืองจากอินโดนีเซีย ประเพณีการถอดรองเท้าก่อนเข้าสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ พิธีกรรมการลอยดอกไม้ ซึ่งสะท้อนวัฒนธรรมการลอยกระทงและลอยอังคาร

ด้านมารยาทและวัฒนธรรมการแสดงความสามารถไหว้จากวัฒนธรรมประเทศไทย และประเทศลาว การแสดงสัมมาคารวะของตัวละครหลัก แสดงถึงมารยาทและวัฒนธรรมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ด้านศิลปะการต่อสู้ มวยไทยและกระบี่กระบองจากประเทศไทย ปันจักสีลัดจากประเทศอินโดนีเซีย

ด้านการแต่งกายและสถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากหลายประเทศในภูมิภาค ผ้าคาดอกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตะเบงมานในวัฒนธรรมไทย การใช้ไม้ไผ่ค้ำยันซึ่งพบเห็นได้ทั่วไปในพื้นที่ลุ่มแม่น้ำโขง

สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภัชฌา ใช้สติ และเสาวลักษณ์ พันธบุตร (2565) ที่พบว่า การผสมผสานดนตรีร่วมสมัยกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านในการนำเสนอเนื้อหาทางวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชัน ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความเข้าใจในวัฒนธรรมสำหรับกลุ่มผู้ชมเจนเอเรชันแซด

นอกจากนี้ยังพบโครงเรื่องเป็นการสื่อสารค่านิยม ได้แก่ การนำเสนอความสามัคคี การรวมตัวของเผ่าต่างๆ สื่อถึงแนวคิด "Unity in Diversity" ของอาเซียน ความไว้เนื้อเชื่อใจค่านิยมพื้นฐานในสังคมเอเชียที่เน้นความสัมพันธ์และการพึ่งพาอาศัยกัน การเอาชนะความแตกแยก การแก้ไขปัญหาผ่านการสื่อสารและความเข้าใจซึ่งกัน

กระบวนการทำงานผ่านภาษาของการ์ตูน ภาพพระยะไกล สร้างความใกล้ชิดกับอารมณ์ตัวละคร ภาพพระยะไกลแสดงความยิ่งใหญ่ของสถานที่และบริบททางวัฒนธรรม การใช้สีแสงเงา สื่อสารอารมณ์และบรรยากาศที่เหมาะสมกับแต่ละฉาก

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ชี้ให้เห็นเรื่องการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรม คัดสรรและผสมผสานวัฒนธรรมจาก 5 ประเทศ (ไทย เวียดนาม มาเลเซีย อินโดนีเซีย ลาว) มีการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ ที่เข้าใจได้สากล แต่คงความเป็นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีการใช้ภาษาภาพสากล ในการถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงจากการวิเคราะห์เนื้อหาเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์ "รายากับมิ่งกรตัวสุดท้าย" พบการผสมผสานวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในหลายมิติ ทั้งการใช้ที่ปรึกษาจากประเทศอาเซียน การออกแบบตัวละครและฉากที่ได้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม อาหาร อาวุธ ดนตรี พิธีกรรม ศิลปะการต่อสู้ และการแต่งกายจากหลายประเทศในภูมิภาค ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่าการผลิตภาพยนตร์และวัฒนธรรมพื้นบ้านในแอนิเมชันช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความเข้าใจทางวัฒนธรรม

## สรุป

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมิ่งกรตัวสุดท้าย" โดยบริษัทวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอ นำเสนอการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในหลากหลายมิติ ทั้งการออกแบบตัวละคร สถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก และการนำเสนอประเพณีวัฒนธรรม ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดการข้ามวัฒนธรรมที่ปริดา อัครจันทโชติ (2561) ได้อธิบายไว้ในหนังสือ "การสื่อสารกับแนวคิดการข้ามวัฒนธรรม" ว่าวัฒนธรรมไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงดินแดนต้นกำเนิด แต่สามารถแพร่กระจายและผสมผสานกับวัฒนธรรมอื่นจนเกิดอัตลักษณ์ใหม่ เช่นเดียวกับการแพร่กระจายวัฒนธรรมอาหารเส้นหรือปรากฏการณ์กลุ่มนักร้อง BNK48

ทั้งนี้ภาพยนตร์ "รายากับมิ่งกรตัวสุดท้าย" ของวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอแสดงให้เห็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการผสมผสานองค์ประกอบวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการออกแบบตัวละคร สถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก และประเพณี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการข้ามวัฒนธรรมของปริดา อัครจันทโชติ (2561) ที่อธิบายว่าวัฒนธรรมสามารถแพร่กระจายและผสมผสานกับวัฒนธรรมอื่นจนเกิดอัตลักษณ์ใหม่ได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นตัวอย่าง

ของการเผยแพร่วัฒนธรรมและประเพณีเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สู่ผู้ชมในระดับนานาชาติ สะท้อนให้เห็นการขยายขอบเขตทางวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชันร่วมสมัย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" ของ Walt Disney Animation Studios เป็นตัวอย่างสำคัญของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยนำเสนอการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สู่ผู้ชมระดับสากล การศึกษานี้วิเคราะห์มิติและข้อจำกัดของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์ดังกล่าวคือ

### องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ด้านกระบวนการผลิต การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" สะท้อนให้เห็นความร่วมมือของประเทศในกลุ่มอาเซียนในการถ่ายทอดวัฒนธรรมสู่ระดับสากล โดยผ่านการผลิตสื่อแอนิเมชันของดิสนีย์ที่นำเสนอเรื่องราวและวิถีทางวัฒนธรรมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การสอดแทรกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมปรากฏตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องจนถึงฉากสุดท้ายของภาพยนตร์ การผสมผสานบุคลากรจากวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก โดยทีมที่ปรึกษาจากภูมิภาคอาเซียนร่วมงานกับ Walt Disney Animation Studios สร้างการแลกเปลี่ยนความรู้และมุมมองทางวัฒนธรรมในระดับการผลิต

ด้านการออกแบบ มีการผสมผสานวัฒนธรรมหลายมิติจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประกอบด้วยการออกแบบตัวละคร สถาปัตยกรรม และองค์ประกอบฉากที่สะท้อนวิถีชีวิต วัฒนธรรมการประกอบอาหาร และเอกลักษณ์ท้องถิ่นของภูมิภาค

ด้านการนำเสนอวัฒนธรรม การถ่ายทอดผ่านดนตรีพื้นเมือง ประเพณีท้องถิ่น มารยาทการแสดงเคารพ และศิลปะการต่อสู้ที่สะท้อนเอกลักษณ์วัฒนธรรมของภูมิภาคอย่างหลากหลาย

ด้านการสื่อสาร ความสามารถในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและสร้างความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องที่ผสมผสานความบันเทิงกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

### มิติของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

มิติความหลากหลายทางวัฒนธรรม การผสมผสานองค์ประกอบจากไทย เวียดนาม มาเลเซีย อินโดนีเซีย และลาว สะท้อนแนวคิด "Unity in Diversity" ของอาเซียน และแสดงความหลากหลายของอัตลักษณ์วัฒนธรรมผ่านตัวละครฉาก และประเพณี

มิติการถ่ายทอดค่านิยม การนำเสนอค่านิยมสำคัญ ได้แก่ ความสามัคคี ความไว้วางใจ ความรับผิดชอบ การเคารพธรรมชาติและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ รวมถึงความสำคัญของครอบครัวและชุมชน

มิติการเป็นตัวแทนทางเพศ ตัวละคร "รายา" เป็นเจ้าหญิงดิสนีย์คนแรกจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่แสดงถึงการเป็นตัวแทนของสตรีนิยมที่เข้มแข็งและกล้าหาญ สะท้อนการเปลี่ยนแปลงในการนำเสนอบทบาทสตรีในสื่อภาพยนตร์

นอกจากนี้จากศึกษายังมีข้อจำกัดในการนำเสนอดังนี้ ความขัดแย้งระหว่างการถ่ายทอดและการสร้างสรรค์วัฒนธรรม แนวคิดการถ่ายทอดแบบเดิม (Transmission Model) มีข้อจำกัดในการมองวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นอัตลักษณ์ที่แน่นอนและมีอยู่แล้ว โดยไม่ตั้งคำถามต่อความแท้จริงของวัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอ และมองข้ามอำนาจของ Disney ในการกำหนดความหมายทางวัฒนธรรม

ความขัดแย้งด้านการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural Hegemony) วัฒนธรรมตะวันตก (Disney) เป็นผู้กำหนดกรอบการนำเสนอวัฒนธรรมตะวันออก ก่อให้เกิดความเสี่ยงในการบิดเบือนข้อมูลวัฒนธรรมและปัญหาการเหมารวม อัตลักษณ์ที่ปรากฏอาจเป็นการประดิษฐ์ที่ลดทอนความซับซ้อนและความหลากหลายที่แท้จริงของภูมิภาค

ความขัดแย้งระหว่างความถูกต้องและความเข้าใจสากล ความท้าทายในการสร้างสมดุลระหว่างความถูกต้องทางวัฒนธรรมกับความเข้าใจของผู้ชมสากล การคัดเลือกองค์ประกอบวัฒนธรรมอาจสะท้อนมุมมองของผู้ผลิตมากกว่าความเป็นจริงของวัฒนธรรม

ภาพยนตร์แอนิเมชัน "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" แสดงให้เห็นทั้งศักยภาพและข้อจำกัดของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านสื่อภาพยนตร์ แม้ว่าจะมีการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอย่างหลากหลายและสร้างการรับรู้เชิงบวกต่อวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แต่ยังคงมีความเสี่ยงในการสร้างภาพที่ไม่สะท้อนความซับซ้อนที่แท้จริงของวัฒนธรรม

ความโดดเด่นของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงระดับการรับชม แต่ยังรวมถึงกระบวนการผลิต โดยทีมงานส่วนหนึ่งประกอบด้วยบุคลากรจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ร่วมงานกับบริษัทวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอ ซึ่งเป็นบริษัทผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ก่อตั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา การผสมผสานระหว่างทีมงานจากสองวัฒนธรรมนี้ ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สู่ผู้ชมทั่วโลก แต่หากมองมุมมองด้านอื่นเช่น การวิเคราะห์ตามแนวเชิงจักรวรรดินิยม ภาพยนตร์ Raya and the Last Dragon สะท้อนการครอบงำทางวัฒนธรรมของตะวันตก โดย Disney มีอำนาจในการคัดเลือกและตีความวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ให้เป็นสินค้าบันเทิงที่เข้าใจง่ายสำหรับตลาดโลก การรวมวัฒนธรรมหลายประเทศเป็นภาพเหมารวมเดียวและการใช้วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็น "การ

ตกแต่ง" แสดงถึงการลดทอนความซับซ้อนและความแตกต่างของแต่ละวัฒนธรรมเพื่อสร้างความชอบธรรมในการแสวงหากำไร

ดังนั้นภาพยนตร์ "รายากับมังกรตัวสุดท้าย" แสดงให้เห็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผสมผสานวัฒนธรรมในทั้งระดับการผลิตและการรับชม โดยความร่วมมือระหว่าง

บุคลากรจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กับวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอสร้างการแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดวัฒนธรรมภูมิภาคสู่ผู้ชมทั่วโลก พร้อมทั้งสะท้อนความร่วมมือของประเทศอาเซียนในการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสู่ระดับสากล

## เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2557). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). ภาพพิมพ์.

ณัฐพล หล้ามณี. (2562). การเล่าเรื่องวิถีวัฒนธรรมญี่ปุ่นในละครซีรีส์เรื่องอามะจังสาวน้อยแห่งท้องทะเล. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ, มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. สืบค้นจาก <https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/rgrc/article/view/1427>

ธีรยุทธ บุญมี. (2558). การประวัติศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). วิชาษา.

ปรีดา อัครจันทโชติ. (2561). การสื่อสารกับแนวคิดการข้ามพันวัฒนธรรม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รังสรรค์ นัยพรหม. (2567). ภาวะดิสโทเปียในแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง My Daemon. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. 12(2), 169–180. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/274598>

ศิโยน สุวรรณสะอาด และอรัญ วานิชกร. (2564). การศึกษาการออกแบบภาพลักษณ์ตัวละครกระสือใหม่ในภาพยนตร์ “แสงกระสือ INHUMAN KISS”. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. 9(2), 74–85. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/248001>

ศุภกัษณา ไข่สติ และเสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2565). การสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำเสนอประเพณีผีตาโขนสู่กลุ่มเจนเอเรชันแซด. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. 10(1), 72–83. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/249960>

อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2561). สื่อศาสตร์ Medium ology หลักการ แนวคิด นวัตกรรม. นาค.

Disney Babe Channel. (2564, มีนาคม 16). 140 เรื่องจริงรายา (1/2) Raya and the Last Dragon FACTS 70 เรื่องจริงดิสนีย์ [วิดีโอ]. YouTube. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=NC4OinXmV-4>

Disney Babe Channel. (2564). 140 เรื่องจริงรายา (2/2) Raya and the Last Dragon FACTS 70 เรื่องจริงดิสนีย์ [วิดีโอ]. YouTube. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=nVpUSkO8JaA>

Ergashalievich, T. R. (2022). Place of Uzbek animated films in the world of animated films. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*. 10(6), 1250–1252. Retrieved from <https://www.giirj.com/index.php/giirj/article/view/3411>

## เอกสารอ้างอิง

- Hicks, S. (2023). Representation in *Raya and the Last Dragon*: Examining the progression of gender, sexuality, and race in the Disney Princess franchise. **Scientia et Humanitas: A Journal of Student Research**. 13(1), 96–110. Retrieved from <https://libjournals.mtsu.edu/index.php/scientia/article/download/2410/1411>
- List of Disney theatrical animated feature films. (2024, March 13). In **Wikipedia**. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Disney\\_theatrical\\_animated\\_feature\\_films](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_theatrical_animated_feature_films)
- Puspitasari, F. M., Khoirun, L. N., & Marginingsih, M. (2023). The culture identity of Indonesian in a movie *Raya and The Last Dragon*. **FRASA**. 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.47701/frasa.v4i1.2591>
- Rosella, A., & Fajar, D. A. (2023). ASEAN and multiculturalism reflected in *Raya and The Last Dragon* movie. **Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan**. 4(1), 56–60. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/1470>
- Susanto, & Wiyanti, A. I. (2021). Semiotic analysis of cultural contents in *Raya and the Last Dragon* movie. **International Conference on Islam, Law, and Society (INCOILS)**, 1(1), 201–210. Retrieved from <https://www.incoilsfdpdiktis2021.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/incoils/article/view/31>
- Ulya, M., & Rezaian, M. A. (2022). The representation of multicultural education in film *Raya and The Last Dragon*. **Proceedings Series on Physical & Formal Sciences**. 3(1), 59–62. Retrieved from <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.265>
- Wantasen, I. L., Sigarlaki, S. J., & Claudia, T. S. (2023). Correlation of Indonesia's intangible cultural heritage and American popular culture in the animated film *Raya and the Last Dragon* (2021). **Riwayat: Educational Journal of History and Humanities**. 6(4), 3257–3263. Retrieved from <https://jurnal.usk.ac.id/riwayat/article/view/37055>
- Zarifian, M. (2022). Understanding the world by means of cartoons in modern media space. **Organizational Psycholinguistics**. 17(1), 60–80. Retrieved from [https://psycholinguistic.ru/arhiv/2022%E2%84%961\(17\).pdf#page=60](https://psycholinguistic.ru/arhiv/2022%E2%84%961(17).pdf#page=60)
- Zhao, Y., Ren, D., Chen, Y., Jia, W., Wang, R., & Liu, X. (2022). Cartoon image processing: A survey. **International Journal of Computer Vision**. 130(1), 2733–2769. <https://doi.org/10.1007/s11263-022-01645-1>