

จากโตเกียวโอลิมปิก 2020 การศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยม สู่ การ์ตูนชุดวันพีซ From Tokyo Olympic 2020 to Japanese pop culture study case : One Piece

วัฒนศักดิ์ มั่งเงิน,

วัชรชัย ขอบเหลือง และ ศิริพร คำขาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

Wattanasak Mungngoen,

Wacharachai Khobluang and Siriporn Khamkhad

Uttaradit Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: wattanasak.mn@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เกิดจากกระแสความสนใจในโตเกียวโอลิมปิก 2020 จนนำไปสู่การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องของวัฒนธรรมประชาานิยมหรือ Pop Culture ในสังคมญี่ปุ่นที่มีผลกระทบและอิทธิพลทางด้านความคิดต่อผู้คนที่ญี่ปุ่นเองและผู้คนต่างชาติตามที่ปรากฏให้เห็นตามสื่อต่างๆในช่วงการแข่งขันที่นอกเหนือไปจากการนำเสนอผลการแข่งขันและเหรียญรางวัลเหมือนการแข่งขันครั้งอื่นในโอลิมปิก แต่กลับมีการนำเสนอเรื่องราวของวัฒนธรรมประชาานิยมที่เป็นสีสันของการแข่งขันสอดแทรกเข้ามาด้วย โดยบทความนี้ทำการศึกษาในภาพรวมของวัฒนธรรมประชาานิยมจนกระทั่งพบประเด็นที่น่าสนใจในการนำมาเผยแพร่ ซึ่งเป็นประเด็นในเรื่องของสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกถ่ายทอดผ่านการ์ตูนชุดวันพีซ ที่ตัวของการ์ตูนเน้นไปที่ความตื่นเต้นสนุกสนาน แต่กลับแฝงประเด็นวิเคราะห์เปรียบเทียบทางสังคมได้อย่างแนบเนียน อีกทั้งยังมีการอ้างอิงถึงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเสนอเข้ามารวมกันได้อย่างน่าสนใจ จึงเกิดเป็นผลงานการวิเคราะห์โดยเทียบเคียงตามบริบทสังคม ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง

คำสำคัญ: การ์ตูนญี่ปุ่น; มังงะ; วัฒนธรรมประชาานิยม; สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

Abstracts

This article was created from Tokyo Olympic 2020 trend lead into study about Pop Culture that very influenced in Japan. This study is about how Japanese Pop Culture spread and influenced among Japanese people and foreigner. During Tokyo Olympic 2020 was presented about Japanese pop culture exclude Olympic game result and Olympic medal table like other Olympic. Japanese pop culture was present from Olympic 2020 opening ceremony and ending ceremony. Not just Japan that host of Olympics, even athlete was enjoyed about

* วันที่รับบทความ: 20 กรกฎาคม 2565; วันที่แก้ไขบทความ 12 กันยายน 2565; วันที่ตอบรับบทความ: 13 กันยายน 2565

Received: July 20, 2022; Revised: September 12, 2022; Accepted: September 13, 2022

Japanese pop culture. So, this article study about Japanese pop culture and one of the most interesting about Japanese pop culture are manga name One Piece. One piece is about adventure and comedy manga. But One Piece had point of issue that present about nowadays Japanese social context and traditional. This paper analyses though Japanese social context, history of Japan and traditional.

Keywords: Japanese Cartoon; Manga; Pop Culture; Social And Japanese Tradition

บทนำ

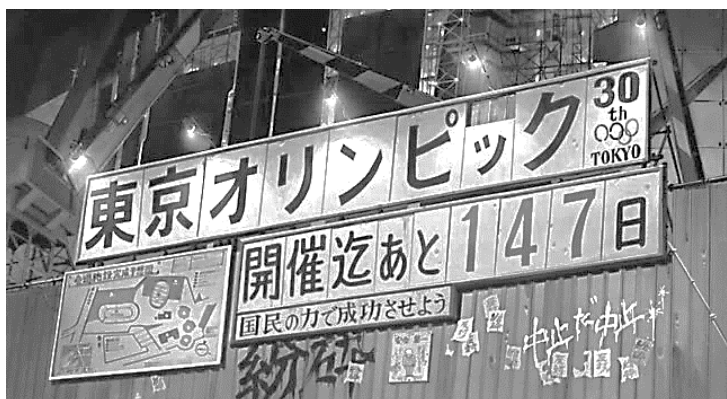
ผ่านพ้นไปได้ด้วยอย่างสวยงามสำหรับงานมหกรรมกีฬาระดับโลกอย่างงาน โอลิมปิก 2021 ที่ประสบผลกระทบอย่างหนักหน่วงในช่วงภาวะวิกฤตการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 ที่กินระยะเวลายาวนานกว่า 2 ปีเป็นผลให้เกิดประวัติดการณ์ในการเลื่อนวันจัดงานแข่งขันโอลิมปิก มาในปี 2021 จากกำหนดการเดิมที่จะต้องจัดในปี 2020 แต่ด้วยความรุนแรงของการแพร่ระบาดจึงทำให้มีการเลื่อนกำหนดการ (ZK Goh and Shintaro Kano, 2021 : ONLINE) การจัดโอลิมปิกในครั้งนี้เป็นครั้งที่ 2 ของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นเจ้าภาพในการจัดงานโอลิมปิกในครั้งนี้ นับตั้งแต่โอลิมปิก 1964 (Justine McCurry, 2021 : online) ประเด็นที่น่าสนใจของธีมในการจัดงานในครั้งนี้ญี่ปุ่นได้หยิบยกเอาสิ่งที่เรียกว่าเป็นสิ่งที่ญี่ปุ่นมีความถนัดและเชี่ยวชาญมาหลายปี หนึ่งในนั้นคือในเรื่องของวัฒนธรรมประชานิยม หรือที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในชื่อว่า Pop Culture (Ollie Barder, 2016 : online)



ภาพที่1 นายกรัฐมนตรีชินโซ อาเบะ ประกาศตัวในงานพิธีปิดที่ Rio De Janeiro ด้วยชุดมาริโอ้
ที่มา : Ollie Barder. (2016 : online)

ไม่ว่าจะเป็นธีมเพลงเปิดในการจัดงานที่มีการผสมผสานผลงานเพลงประกอบจากเกมดังจากญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักอย่าง เพลงประกอบเกม Dragon Quest Final Fantasy Monster Hunter และ Kingdom Heart และเพลงจากเกมอื่นอีกหลากหลายเพลงมาผสมผสานเป็นเพลงผสมเพื่อเปิดในการนำขบวนนักกีฬาจากนานาชาติ

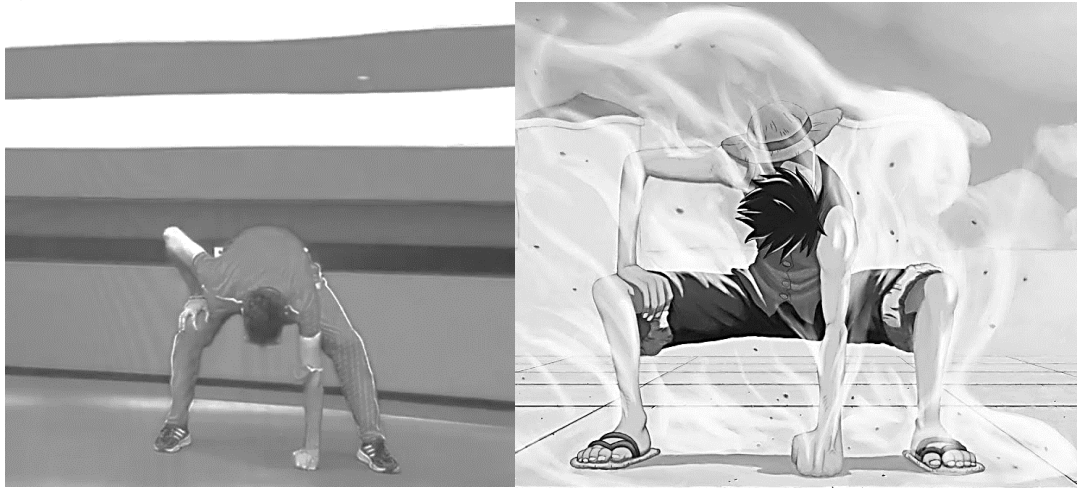
เข้าสู่สนามในช่วงพิธีเปิด นอกจากแวดวงเกมที่ถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการงานโอลิมปิก 2021 นี้ (Matthew Byrd, 2021 : online) และที่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่ามีผลและอิทธิพลต่องานนี้นอกจากเกมแล้วอีกส่วนหนึ่งก็มาจากการ์ตูนและอนิเมชันญี่ปุ่น หรือ ที่ถูกเรียกว่า 『漫画』 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 『アニメ』 การ์ตูนอนิเมชันญี่ปุ่น ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจมาเสนอในหลายประเด็น ประเด็นที่ 1 เรื่องผลงานที่มีประเด็นในการเขียนพาดพิงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นมาในอนาคต แต่กลับกลายเป็นว่าผลงานเหล่านั้นกลับเกิดขึ้นจริงในสถานการณ์ปัจจุบัน อย่างผลงาน เรื่อง AKIRA ที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายในปี 1988 หรือ ปีพุทธศักราช 2531 ที่พูดถึงการเลื่อนการจัดการงานโอลิมปิก ที่พูดถึงมากกว่า 30 ปีก่อนหน้าที่จะเกิดเหตุการณ์จริง ทำให้กลายเป็นปรากฏการณ์ที่ถูกนำมาพูดถึงและแชร์กันผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างแพร่หลาย ในช่วงที่มีการประกาศเลื่อนวันจัดงานโอลิมปิก จากคำแนะนำขององค์การอนามัยโลกเพื่อเลี่ยงภาวะการระบาดที่รุนแรง (Gearoid Reidy, 2020 : online)



ภาพที่2 ป้ายประกาศนับถอยหลัง 147 วันในการ์ตูนภาพยนตร์ AKIRA ที่ฉายในปี 1988

ที่มา : Gearoid Reidy. (2020 : online)

นอกจากนั้นแล้วนักกีฬาที่มาร่วมแข่งขันก็ต่างให้ความสนใจและแสดงท่าทางในอนิเมชันในระหว่างการแข่งขันและรับเหรียญรางวัล หนึ่งในภาพที่ได้รับการพูดถึงอย่างแพร่หลาย คือ นักกีฬาจากทีมชาติกรีซ วัย 23 ปี อย่าง เทนโทกลู ได้แสดงท่าโพสเกียร์ 2 ซึ่งเป็นท่าต่อสู้ของตัวละคร มังกี้ ดี. ลูฟี่จาก One Piece ก่อนที่จะลงแข่งขัน และสามารถคว้าเหรียญรางวัล เหรียญทองโอลิมปิกได้เป็นผลสำเร็จ ซึ่งจากการสัมภาษณ์เทนโทกลูเองก็ยอมรับว่าทำนี้เป็นแรงบันดาลใจจากมังกี้ ดี. ลูฟี่ จริง (ศุภโชค อ่วมกลัด, 2564 : ออนไลน์)



ภาพที่3 ภาพซ้าย มิลเทียดิส เทนตองลู นักกรีฑาทีมชาติกรีก โปสท่าเกียร์ 2 จากการ์ตูนเรื่องวันพีซ
ที่มา : Trunksth. (2021 : online)



ภาพที่4 ภาพซ้าย เพย์ตัน ออตเทอร์ทาลโปสท่า Super ภาพขวา ตัวละครแฟรงกี้ จากเรื่องวันพีซ
ที่มา : Dark_LIBRARIAN (2021 : online)

นักยกน้ำหนักทีมชาติสหรัฐอเมริกา โปสท่า SUPER ที่เป็นท่าโปสประจำตัวของตัวละคร Franky จากเรื่องวันพีซจึงเห็นได้ว่าอิทธิพลทางด้านสื่อจากผลงานการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในค่านิยมและอิทธิพลเป็นอย่างมากและแพร่หลาย(Dark_LIBRARIAN, 2021 : online) ย้อนกลับไปจุดกำเนิดของการ์ตูนญี่ปุ่น ย้อนกลับไปในช่วงศตวรรษที่ 17 หรือ ในช่วงยุคสมัยเอโดะของญี่ปุ่น โดยเริ่มมากจากกลุ่มศิลปินที่สร้างภาพ 『浮世絵』 ภาพอุคิโอะขึ้นมาเพื่อสะท้อนถึงการใช้ชีวิตหรือในอีกนัยหนึ่ง คือการสร้างภาพของโลกที่มีความน่าบันเทิงรื่นเริงใจ แรกเริ่มเดิมทีเป็นคำที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธ สื่อถึงชีวิตที่ไม่มียะอะไรเที่ยงแท้ เมื่อผ่านการเวลาผู้คนเริ่มให้ความนิยมและเคร่งครัดทางศาสนาลดน้อยลงจากเดิมในยุคก่อนหน้านี้ จึงทำให้เกิดการตีความใหม่ว่าเมื่อชีวิตไม่เที่ยงแท้แน่นอน ก็ควรปล่อยตัวไปใจไปกับสิ่งบันเทิงใจ จึงได้กลายมาเป็นคำที่สื่อถึงความหมายบันเทิงรื่นเริงมณ ซึ่งมึ่นักเขียนที่มีชื่อเสียงและผลงานโด่งและมีราคาสูง อย่างเช่นภาพวาด 53

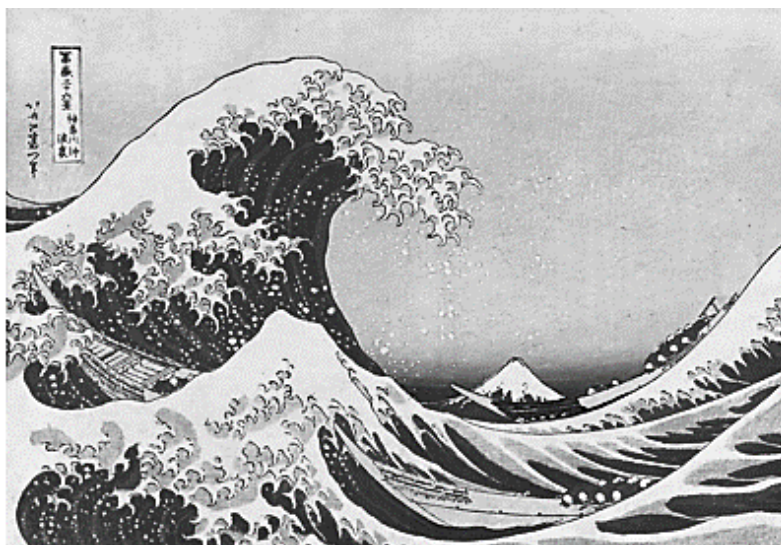
สถานีบนเส้นทางโทไกที่วาดโดย นักวาดที่มีชื่อเสียงอย่าง อิโรชิเกะ อุตะกาวะ ^{ひろしげ} ^{うたがわ} 【広重・歌川】
(Mezzanine 2, 2019 : online)



ภาพที่5 ภาพวาด 53 สถานีบนเส้นทางโทไก

ที่มา : Mezzanine 2. (2019 : online)

นอกเหนือจาก อิโรชิเกะ อุตะกาวะ แล้ว ยังมีนักเขียนอีกท่านหนึ่งที่มีชื่อเสียงและผลงานที่โด่งดังไม่แพ้กันอย่างคัตสึชิเกะ โฮคุไซ ^{かつしか} ^{ほくさい} 【葛飾・北斎】 ที่เป็นเจ้าของผลงาน อย่าง คลื่นยักษ์นอกชายฝั่งคานางาวะ ผลงานภาพเขียนอันโด่งดังของญี่ปุ่น (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2021 : ออนไลน์)



ภาพที่6 คลื่นยักษ์นอกชายฝั่งคานางาวะ ^{かながわおきなみうら} 【神奈川冲浪裏】

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2021 : ออนไลน์)

คำว่า 『漫画』 มังงะ ถูกใช้เป็นครั้งแรกเมื่อโฮคุไซหนึ่งในจิตรกรภาพยูกิโอะได้จัดทำหนังสือรวมผลงานภาพที่ชื่อว่า โฮคุไซ มังงะ จึงเริ่มใช้ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ในปัจจุบันคำว่ามังงะในการอธิบายการ์ตูนภาพวาดแบบญี่ปุ่น และได้รับการพัฒนาและต่อยอดมาเป็นการ์ตูนมังงะญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักกันอย่างดีในปัจจุบัน (Brigitte Koyama-Richard, 2013 : online)

ปัจจุบันสำนักพิมพ์ที่มีชื่อเสียงอันดับต้นๆ ในแวดวงมังงะญี่ปุ่น คือ สำนักพิมพ์ชูเอชะ ซึ่งเป็นเจ้าของผลงานนิตยสารรายสัปดาห์ที่ชื่อว่า “Weekly Shonen Jump” ซึ่งเป็นนิตยสารรายสัปดาห์ที่ขายดีที่สุดของประเทศญี่ปุ่น โดยข้อมูลอ้างอิงจากเว็บไซต์ animenewsnetwork ในปี 2010 โดยเทียบยอดขายจากนิตยสารเด็กผู้ชายในปีเดียวกันเทียบกับคู่แข่งในตลาดทั้งหมดมียอดขายเป็นอันดับ 1 ที่ 2,876,459 ฉบับ นำห่างคู่แข่งที่เป็นสำนักพิมพ์โคดันฉะ ที่ผลิตนิตยสาร Weekly Shonen Magazine ที่มียอดขายอยู่ที่ 1,571,063 ฉบับ (Egan Loo, 2011:online) และเมื่อไม่นานมานี้ผ่านการฉลองครบ 50 ปี นิตยสารโชเน็นจัมป์ไป เมื่อปี 2561 โดยผลงานของการ์ตูนที่ถูกตีพิมพ์ในนิตยสารนี้จะมีเนื้อหาเน้นในเรื่องราวของการต่อสู้ ผจญภัย โดยเน้นไปที่กลุ่มวัยรุ่นหรือเด็กผู้ชาย (ปรีดีปณต นัยนะแพท, 2561 : ออนไลน์)

หนึ่งในผลงานที่โดดเด่นของนิตยสารโชเน็นจัมป์ คือ ผลงานการ์ตูนชุด วันพีซ ซึ่งเป็นผลงานการเขียนของนักเขียนการ์ตูนชื่อดังอย่าง เออิจิโร โอดะ ที่ตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสารโชเน็นจัมป์ครั้งแรกใน เดือนกรกฎาคม ปี 2540 และปัจจุบันยังตีพิมพ์ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ผลงานชุดวันพีซเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

ไม่เพียงแค่นั้นในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น แต่กลับมีแฟนผลงานทั่วโลก จนสามารถทำลายสถิติโลกของกินเนสเวิร์ดเรคคอร์ด ได้ในสาขการ์ตูนที่ผู้เขียนคนเดียวที่ได้รับการตีพิมพ์มากที่สุดในปี 2015 (Rachel Swatman, 2015 : online) โดยมียอดขายแล้วกว่า 320,866,000 ชุด และในปี 2021 จากการรายงานผ่านเว็บไซต์ mainichi พบว่าการ์ตูนชุดวันพีซเล่มที่ 100 ขายได้มากกว่าหนึ่งล้านเล่มในสัปดาห์แรกที่วางจำหน่าย และมียอดขายรวมจำหน่ายแล้วทั่วโลกกว่า 500 ล้านเล่ม (Mainichi, 2021 : online) นับเป็นตัวเลขที่สะท้อนให้เห็นความสำเร็จและกระแสนิยมในการ์ตูนชุดนี้แม้ว่าจะมีอายุการตีพิมพ์มาแล้ว 20 ปี และตอกย้ำในความสำเร็จของผลงานเป็นอย่างดี หากเราจะย้อนกลับไปจากแนวโน้มที่ผ่านมาจะพบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เริ่มมีทยอยลดถอยบทบาทจากการเป็นผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ไป และเริ่มมุ่งเน้นในแนวทางการจัดพิมพ์และจำหน่ายผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มมากขึ้น (ธงชัย ชลศิริพงษ์, 2560 : ออนไลน์)



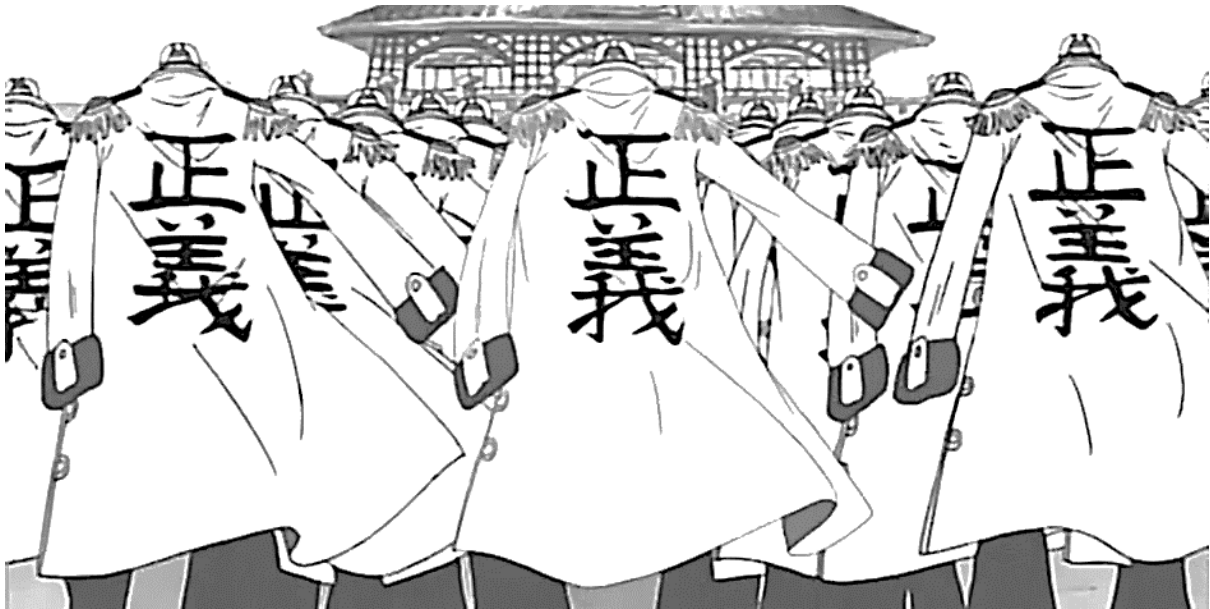
ภาพที่7 อาจารย์เออิจิโร โอตะรับรางวัลกินเนสเวิร์ลด์

ที่มา : Rachel Swatman. (2015 : online)

การ์ตูนชุดวันพีซ เป็นเรื่องราวของการผจญภัยของเด็กหนุ่ม มังกี้ ดี ลูฟี่ ที่ออกเดินทางผจญภัยไปบนท้องทะเลในฐานะของโจรสลัด ผ่านเรื่องราวการต่อสู้และพบเจอกับพวกพ้องที่มีเป้าหมายในการเดินทางร่วมกัน เพื่อตามหาสุดยอดสมบัติที่เรียกว่าวันพีซและได้รับการขนานนามว่าราชาแห่งโจรสลัด ตลอดการเดินทางมีการดำเนินเรื่องที่สนุกน่าติดตาม ตลอดจนมีปมในเรื่องที่น่าสนใจและสามารถสร้างความตื่นเต้นประหลาดใจให้กับผู้อ่านทุกครั้งที่มีการเฉลยปมต่างๆในเรื่อง อีกทั้งในเรื่องยังมีการสอดแทรกเนื้อหาบันเทิงและผ่อนคลายสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่าน แต่ทว่าจากภาพที่เห็นภายนอกของการ์ตูนชุดวันพีซเหล่านี้ กลับมีประเด็นเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นประเด็นแฝงนัยยะในการแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางด้านสังคม การเมือง และวัฒนธรรม ออกมาได้อย่างแนบเนียน

ประเด็นแรกคือ บริบททางสังคมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอผ่านเนื้อเรื่อง เรื่องของการตีความ และการเปรียบเทียบเรื่องราวในการ์ตูน โดยมีลักษณะรูปแบบทางสังคมของญี่ปุ่น ถ้าหากเรามองกันในประเด็นนี้สิ่งที่เกิดคำถามขึ้นมาในทันทีเมื่อเรารู้จักการ์ตูนเรื่องนี้ว่า ทำไมถึงเป็นโจรสลัด เพราะภาพลักษณ์ของโจรสลัดนั้นเป็นภาพลักษณ์ของความเลวร้าย ความป่าเถื่อน ที่เมื่อเทียบกันแล้วไม่ได้มีภาพลักษณ์ที่ดีหรือโดดเด่นเลยในฐานะของสิ่งที่อาจจะเรียกได้ว่า อาชีพของตัวละครเอก อย่างลูฟี่ ที่มุ่งมั่นเป็นอย่างมากในการที่จะอยากเป็นโจรสลัด เมื่อนำโครงเรื่องมาเทียบเคียงกับบริบททางสังคมจะพบ การตีความของโจรสลัดในเรื่องจะหมายถึงกลุ่มบุคคลที่มีความคิดอิสระ ไม่อยู่ภายใต้กรอบหรือกฎเกณฑ์ใดทางสังคมที่จะมาทำหน้าที่ในการประเมินค่าของพวกเขา จึงเปรียบเสมือนการมองถึงคนที่แปลกแยกจากสังคมไม่อยู่ในระบบระเบียบของคนหมู่มาก ในขณะเดียวกัน หน่วยงานที่ทำหน้าที่รับมือกับโจรสลัดในเรื่องซึ่งก็คือทหารเรือ นั้น กลับมีรูปแบบที่มีคำสลับไว้อยู่ที่กลางหลังเสื้อ ว่า 『正義』 ซึ่งหมายถึงความยุติธรรมเปรียบเสมือนกับว่าเป็นผู้ดูแลรักษาความยุติธรรมในเรื่อง ในขณะที่สัญลักษณ์แทนตัวของกลุ่มโจรสลัดนั้นกลับเป็นลักษณะของธงกะโหลกไขว้ที่สามารถตีความได้

ถึงความชั่วร้าย ความน่าสะพรึงกลัว แต่เรื่องราวนี้กลับถ่ายทอดมุมมองออกมาในฝั่งโจรสลัดที่ถูกมองจากภายนอกกว่าเป็นผู้ร้าย (Christian Markle, 2022 : online)



ภาพที่ 8 ชุดเครื่องแบบทหารเรือในเรื่องวันพีซที่มีคำว่ายุติธรรมอยู่กลางหลัง

ที่มา : Christian Markle. (2022 :online)

แต่เมื่อเรื่องราวดำเนินต่อมากลับพบว่าในเรื่องราวตัวละครเอกหรือแม้แต่กลุ่มของเขากลับทำเรื่องที่เป็นเรื่องเลวร้ายน้อยมากจนแทบไม่มี ในขณะที่ในบางมุม การกระทำของกลุ่มทหารเรือผู้ที่เปรียบเสมือนความยุติธรรมก็กลับมีประเด็นให้สงสัยในความถูกต้องและความยุติธรรมที่เป็นหลักการที่พวกเขาเหล่านั้นยึดถือ หากดูในมุมมองผิวเผินอาจจะเป็นเพราะในเรื่องราวนี้เล่าในมุมมองของทางฝั่งผู้ร้ายก็เป็นได้จึงมีการปรับเปลี่ยนให้ทางตัวละครฝ่ายตัวเองดูเป็นคนดีก็เป็นได้ แต่ทว่าเมื่อวิเคราะห์ลงไปโดยอิงตามลักษณะของสังคมญี่ปุ่นมาเปรียบเทียบกันแล้ว มีประเด็นในทางสังคมที่สามารถนำมาเทียบเคียงและอธิบายเรื่องราวของการตุนได้อย่างน่าสนใจ

โดยในสังคมญี่ปุ่นจะมีสำนวนที่ว่า 『出る釘は打たれる』 หมายถึง ตะปูที่ยื่นออกมาจะถูกตอกกลับไป ซึ่งเป็นประโยคที่ใช้แพร่หลายในวงการทำงานญี่ปุ่น คือ การไม่ทำตัวโดดเด่นหรือแปลกแยกจากกลุ่ม เพราะถ้าหากทำแบบนั้นจะถูกตอบโต้มาจากผู้คนหรือคนในกลุ่มได้นั่นเอง (หมอม้วนน้ำเล่าเรื่อง, 2564: ออนไลน์) จากความในส่วนนี้สามารถอนุมานเอาได้ว่าลักษณะของสังคมญี่ปุ่นนั้นมักทำอะไรตามสังคมมากกว่าที่จะทำอะไรตามใจตน ซึ่งทั้งสองส่วนนี้ล้วนสอดคล้องกับแนวคิดของ โจรสลัดในเรื่องวันพีซ ที่หมายถึง คนที่มีอิสระ และ ความยุติธรรมของทหารเรือ หมายถึง กรอบระเบียบของสังคมญี่ปุ่น ในอดีตญี่ปุ่นจะมีคำเรียกบุคคลที่ทำตัวแปลกแยก หรือ ทำตัวโดดเด่นในสังคมว่า 『村八分』 ซึ่งบุคคลประเภทนี้จะถูกลงโทษเพื่อเป็นตัวอย่างและแบบอย่างให้เกิดค่านิยมและเป็นการสร้างระเบียบทางการปกครองตั้งแต่ในสมัยยุคศักดินา

ของญี่ปุ่น (บุญยง ชื่นสุวิมล, 2543 : 53) จากบริบทนี้ได้มีการพัฒนาต่อจนกลายเป็นค่านิยมในการประพฤติปฏิบัติตนของคนญี่ปุ่นสองประการ ได้แก่ 『義理』 ตามความหมายโดยตรงสื่อถึง หน้าที่ ความถูกต้อง และความสัมพันธ์ที่ใช้ทางสายเลือด 『人情』 หมายถึง ความเป็นมนุษย์ สามัญสำนึก แต่ทว่าเมื่อใช้ในบริบทของบทบาทและหน้าที่ทางสังคม จะมีความหมายโดยนัยยะว่า 『義理』 สังคมโดยรวมและ 『人情』 จะหมายถึงเรื่องส่วนตัว แม้ว่าการปกครองแบบศักดินาญี่ปุ่นจะสิ้นสุดลงไปในสมัยยุคฟื้นฟูเมจิแล้วก็ตาม แต่ผลทางปฏิบัติและรูปแบบแนวทางวิธีคิดยังคงอยู่ในระบบวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่น (ศุภฤกษ์ ชัยรัตน์, 2563 : 91-110) การมีอยู่ของ 【義理】 【人情】 เป็นการบีบให้ผู้คนในสังคมญี่ปุ่นต้องยอมสละความเป็นตัวเอง เพื่อรักษาส่วนรวมเป็นสำคัญ จึงเป็นภาพสะท้อนให้เห็นในสังคมการทำงานญี่ปุ่น อย่างเช่น การทำงานหนัก จนเกิดภาวะของโรคที่เรียกว่า 『過労死』 หรือ อาการเสียชีวิตจากการทำงานหนัก หรือพักผ่อนไม่เพียงพอ สะท้อนความเป็นสังคมญี่ปุ่นในลักษณะของการเก็บความทุกข์ไว้ที่ตัวเองคนเดียวไม่ยอมบอกเพราะไม่อยากให้คนอื่นเดือดร้อนไปกับตนเองด้วย ซึ่งเป็นการสะท้อนภาพในอีกมุมหนึ่งในแวดวงการทำงานของคนญี่ปุ่นที่มักจะแบกรับเอาสิ่งที่เป็นจนทำให้หลายครั้งเกิดเป็นภาวะความเครียดสะสม จนความเครียดสะสมจนก่อให้เกิดเป็นสาเหตุของการตัดสินใจจบชีวิตตัวเองลงในสังคมญี่ปุ่นซึ่งเป็นหนึ่งในประเด็นที่เป็นปัญหาทางด้านสังคม ปัญหาหนึ่งอยู่ในสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันที่ส่งผลกระทบในภาพรวมต่อการทำงานในสังคมญี่ปุ่น (Wanida Wadecharoen, Wattanasak Mung-ngoen, 2018 : 31-34)

ประเด็นที่ 2 ประเด็นด้านประวัติศาสตร์และการเมือง ถึงแม้แก่นใจความหลักของเรื่องวันพีซคือเรื่องของ การเดินทางผจญภัยและต่อสู้กับเหล่าร้าย แต่ว่าเรื่องราวที่เป็นภูมิหลังในเรื่องนั้นกลับแฝงนัยทางด้าน การเมืองและประวัติศาสตร์ของทางญี่ปุ่นที่เป็นแรงบันดาลใจในการอ้างอิงสร้างตัวละคร



ภาพที่ 9 หัวหน้าเผ่าในเรื่องวันพีซ บุคคลที่มีอำนาจสูงสุดในรัฐบาลโลก

ที่มา: Christian Markle. (2022 : online)

ห้าผู้เฒ่าในเรื่องวันพีซ ทำหน้าที่ในการควบคุมดูแลความเป็นไปในเรื่องวันพีซทั้งหมด โดยพวกเขามีอำนาจเบ็ดเสร็จในการจัดการบริหารกิจการในเรื่อง โดยตำแหน่งหน้าที่ของพวกเขาแล้วเดิมมีหน้าที่เพื่อป้องกันคุ้มครองกันภัยของโลกที่เกิดจากการแพร่กระจายและขยายตัวของโจรสลัด ซึ่งในเรื่องจะเรียกบุคคลเหล่านี้ว่า 『五老星』 ที่หมายถึงดาวอาวูโสทั้งห้า แต่ทว่าแท้จริงแล้ว สภาห้าผู้เฒ่านี้มีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น (Christian Markle. 2020 : online) โดยสถานะเป็นที่รู้จักในนาม 『五大老』 โดยคำว่า 『大老』 ตามความหมายจะหมายถึงผู้อาวุโสที่ยิ่งใหญ่ แต่ในทางการปกครองในสมัยยุคศักดินาญี่ปุ่นแล้ว ตำแหน่งไทโร คือ ตำแหน่งของขุนนางอาวุโสที่ทำหน้าที่ต่างๆ หากเปรียบเทียบเคียงตำแหน่งในปัจจุบันแล้ว ตำแหน่งไทโร จะเทียบได้เท่าตำแหน่งรัฐมนตรีประจำกระทรวงต่างๆ ส่วนสภาห้าขุนนางอาวูโสที่เกิดขึ้นยุคสมัยศักดินาญี่ปุ่น ในช่วงที่เรียกว่า 『戦国時代』 หรือยุคสมัยแห่งสงคราม ที่มีการต่อสู้แย่งชิงอำนาจของเหล่าไดเมียวหรือเจ้านครผู้ครองแคว้นต่างๆในญี่ปุ่นเพื่อตั้งตนเป็นอิสระจากอำนาจการปกครองของรัฐบาลโชกุนที่เริ่มเสื่อมถอยลง ความนิยมลง สถานะนี้เกิดในช่วงปลายยุคในสมัยที่อิเดโยชิ โทโยโทมิ 【秀吉・豊臣】 ได้ชนะศึกจนได้ขึ้นเป็นโชกุนและรวบรวมอำนาจการปกครองญี่ปุ่นขึ้นมาอีกครั้ง แต่ทว่าในภายหลังที่เขาเสียชีวิตไปนั้นเกิดสุญญากาศทางการเมืองขึ้นเนื่องจากบุตรชายโดยชอบธรรมที่จะขึ้นมารับตำแหน่งต่อจากเขาอย่าง ฮิโดโยริ โทโยโทมิ 【秀頼・豊臣】 นั้นอยู่ในวัยเยาว์เพียง 5 ขวบใน ณ ขณะนั้น เหล่าขุนนางจึงได้รวมกันจัดตั้งสภามาเพื่อคอยดูแลบุตรชายของเขาที่จะมารับสืบทอดอำนาจต่อหลังจากที่ตนเองเสียชีวิต (Markus Sesko 2013 : 7) โดยสภาขุนนางอาวูโสทั้งห้าประกอบด้วย

โทกุกาวะ อิเอยาสู 【徳川・家康】 อุคิตะ อิเดะอิเอะ 【宇喜多・秀家】

มาเอะเดะ โทะชิเอะ 【前田・利家】 อุเอะสุกิ คาเงะคะทชิ 【上杉・景勝】

และโมริ เทรุโมโตะ 【毛利・輝元】

แต่ทว่าด้วยความหวาดระแวงในอำนาจของกันและกันทำให้เกิดการคานอำนาจกันเองระหว่างสภา แม้ว่าจะมีกระแสกดดันจาก อิชิดะ มิตสึนาริ 【石田・三成】 ขามูไรผู้ภักดีต่อตระกูลโทโยโทมิ ที่หวาดหวั่นในภัยจากอำนาจของอิเอยาสู หนึ่งใน 5 ขุนนางอาวูโส จึงได้พยายามขอความร่วมมือจากโทชิเอะ หนึ่งในสภาขุนนางอาวูโสที่มีกำลังพลและอำนาจเทียมเคียงกับตระกูลอิเอยาสู เพื่อสู้รบกับอิเอยาสู แต่ก็ถูกปฏิเสธจนกระทั่งโทชิเอะ 【前田・利家】 เสียชีวิตลง เมื่อไร้คู่แข่งขัน อิเอยาสูจึงเดินเข้าสู่เส้นทางแห่งอำนาจเริ่มจากการนำเอาฮิเดโยริมาอยู่ในการคุ้มครองของตนเอง และขึ้นเป็นผู้นำในสภาผู้สำเร็จราชการ แม้ว่าทางสภาจะพยายามต้านทานอำนาจของอิเอยาสูให้หลีกเลี่ยงในกับฮิเดโยริ ผู้มีอำนาจโดยชอบธรรม แต่ความเห็นของ อิเอยาสูไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน (João Paulo Costa Oliveira e, 2013 : 45-71) จึง

นำไปสู่เหตุการณ์รบพุ่งที่สำคัญครั้งหนึ่งในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น อย่าง **【関ヶ原の戦い】** หรือ ยุทธการเซกิงาฮาระ ในปี 1600 นับเป็นศึกตัดสินชะตา จนท้ายที่สุดฝ่ายอียาสุ ได้รับชัยชนะและมีอำนาจปกครองญี่ปุ่นเป็นเบ็ดเสร็จ นับเป็นจุดเริ่มต้นยุคเอโดะของญี่ปุ่น ที่มีระยะเวลายาวนานถึง 265 ปี (Alan McAfee, 2017 : online)

ประเด็นที่ 3 ประเด็นเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกสอดแทรก ชื่อและลักษณะของตัวละครที่อิงมาจากตำนานนิทานของญี่ปุ่น โมโมทาโร่ ซึ่งเป็นตำนานนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นที่รู้จักแพร่หลาย ที่เป็นตำนานของเด็กหนุ่มที่กำเนิดจากลูกท้อและออกเดินทางไปพร้อมกับเพื่อนพ้องที่เป็น ลิง สุนัข และไก่ฟ้า เดินทางปราบยักษ์ ที่เป็นการสะท้อนแง่มุมของสังคมญี่ปุ่น ทั้งในเรื่องของความเชื่อและค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นในอดีต โดยเรื่องวันพีซได้นำเอาเรื่องราวตำนานพื้นบ้านดังกล่าวมาพูดถึงในมุมมองใหม่ ที่เห็นได้ชัดเจนคือในเรื่องของการอ้างอิงผ่านชื่อตัวละคร พลเรือเอกทั้ง 3 ในเรื่องของวันพีซก็มีการอ้างอิงชื่อมาจากตำนานโมโมทาโร่

ชื่อตัวละคร **【黄サル】** ก็มาจากการเล่นคำ **【黄】** ที่หมายถึงสีเหลือง **【サル】** ที่เป็นชื่อเฉพาะตัวละครเขียนด้วยตัวคาตากานะแต่ก็จะไปพ้องเสียงกับคำว่า **【猿】** ที่แปลว่าลิง ตัวละครชื่อ **【青キジ】** มาจากการเล่นคำ **【青】** หมายถึงสีฟ้า **【キジ】** ชื่อเฉพาะตัวละครเขียนด้วยตัวคาตากานะ ซึ่งพ้องเสียงกับคำว่า

【雉】 ที่แปลว่าไก่ฟ้า และตัวละครท้ายชื่อ **【サカズキ】** ที่ดูเหมือนจะไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกันแต่ตัวละครในเรื่องจะได้รับสมญานามหรือชื่อที่รู้จักอีกชื่อหนึ่งว่า **【赤犬】** ซึ่งหมายถึงสุนัขสีแดง ซึ่งสอดคล้องตามตำนานเรื่องเล่าโมโมทาโร่ ซึ่งเป็นนิทานพื้นบ้านในเมืองโอกายามะ นอกเหนือจากนี้แล้วตำนานโมโมทาโร่ยังถูกใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในจังหวัดโอกายามะ โดยทำเป็นเส้นทางตามรอยการเดินทาง ประกอบกับการสอดแทรกตำนานและความสำคัญทางด้านวัฒนธรรมให้กับจังหวัดโอกายามะที่เป็นต้นกำเนิดเรื่องราวโมโมทาโร่ (พิมพ์ย บัญญัติญาโรจน์, 2564 : 1-18)

ในเรื่องราววันพีซจะมีอยู่หนึ่งตอนที่ตัวละครเอกอย่างวันพีซได้ทำการบุกเข้าไปในฐานทัพเรือมารีนฟอร์ดเพื่อทำการลั่นระฆัง 16 ครั้งโดยมีนัยยะสื่อถึงการสิ้นสุดของยุคสมัยเก่าและเริ่มต้นสู่ยุคสมัยของโจรสลัดยุคใหม่ แต่ความจริงแล้วเป็นเพียงการสร้างเรื่องราวเพื่อจะส่งข้อความลับให้กับเพื่อนพ้องที่กระจัดกระจายออกไปอยู่ในที่ต่างๆ ได้รับรู้เรื่องราวและเข้าใจในสถานการณ์ (Syphine 2020 : online)



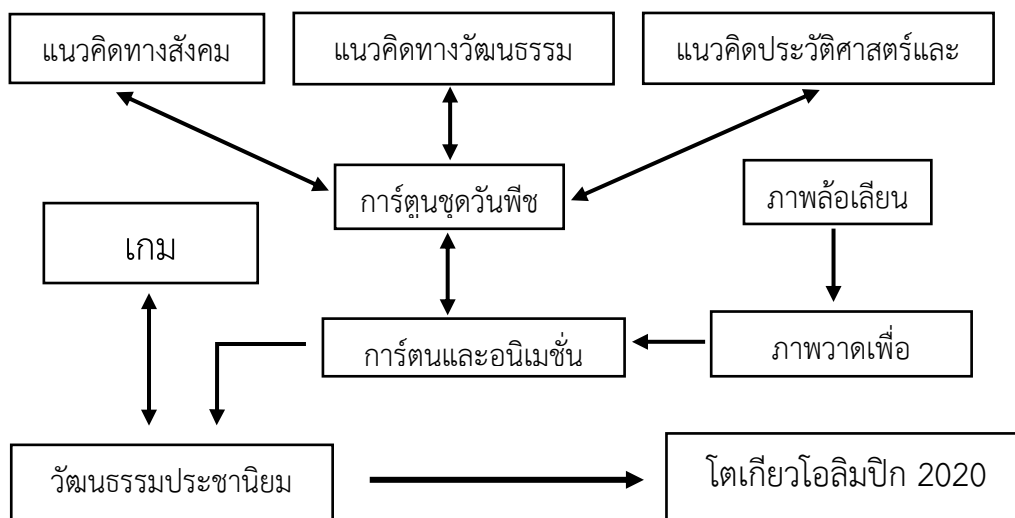
ภาพที่11 เหตุการณ์ลูฟี่ลั่นระฆัง ox Bell ในมังงะตอนที่ 594

ที่มา Syphine. (2020 : online)

จากตัวอย่างเมืองอ้างอิงตามวัฒนธรรมญี่ปุ่น พบว่าในวัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีธรรมเนียมการลั่นระฆังแต่ไม่ได้ลั่นระฆัง16ครั้ง แต่เป็นการลั่นระฆัง 108 โดยมีคำเรียกเฉพาะว่า 『除夜の鐘』 เป็นการลั่นระฆังในวันสิ้นปีเพื่อเป็นสัญญาณถึงการสิ้นปีเก่าเข้าสู่ปีใหม่ (แสงจิต จงสุจริตธรรม,ปราณี จงสุจริตธรรม, 2540 : 88) โดยการลั่นระฆัง 108 ครั้งมีความหมายถึงบาปเคราะห์และกิเลสทั้งหมด 108 ประการ การตีครบ 108 ครั้งจะหมายถึงการขับไล่กิเลสและความโชคร้ายไปกับในปีเก่าเพื่อเริ่มปีใหม่ด้วยความบริสุทธิ์

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่สะท้อนบทบาทวิถีชีวิตและวัฒนธรรมในแบบญี่ปุ่นผ่านการถ่ายทอดผ่านสื่อในอีกรูปแบบหนึ่งที่เข้าถึงได้ง่าย และกว้างขวางกว่าแก่คนหมู่มาก ให้สัมผัสสิ่งเหล่านี้ผ่านบทการ์ตูน และตัวละครต่างๆ

สรุป



ภาพที่ 12 แผนภาพสรุปความสัมพันธ์จากการศึกษา

จากโอลิมปิก 2020 ที่ผ่านมามีทำให้เราได้เห็นแง่มุมและวัฒนธรรมประชานิยมของญี่ปุ่นที่ได้เผยแพร่และถ่ายทอดออกไปนานหลายทศวรรษ เริ่มกลับมามีบทบาทสำคัญและกลายเป็นหนึ่งในแรงผลักดันที่สำคัญแรงหนึ่งในการนำเสนอให้ผู้คนได้รับรู้และสนใจในความเป็นญี่ปุ่น ซึ่งเป็นลักษณะความสัมพันธ์และอิทธิพลต่อกันตามแผนภูมิที่สรุปไว้ข้างต้น

สำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะนั้น ค่อนข้างเป็นที่นิยมและแพร่หลายมาอย่างยาวนาน และเมื่อยุคสมัยเปลี่ยน ก็ถูกปรับเปลี่ยนบริบทไปตามยุคสมัย ที่พื้นฐานดั้งเดิมจากงานเขียนเพื่อสะท้อนความเป็นอยู่ในสังคมญี่ปุ่น สู่งานเขียนและภาพวาดเพื่อการสนทนาที่เข้าถึงผู้คนได้มากขึ้นจนจากคำที่ถูกใช้มาจากอดีตที่สื่อหมายถึงภาพล้อเลียนอย่าง 『漫画』 กลายมาเป็นคำสากลที่ใช้หลายประเทศอย่างคำว่า manga และสามารถรับรู้เข้าใจได้ทันทีว่าหมายถึงการ์ตูนที่วาดเป็นช่องโดยนักเขียนชาวญี่ปุ่น

จากการศึกษาและวิเคราะห์มังงะเรื่องที่มีความน่าสนใจอย่าง การ์ตูนชุดวันพีซ กลับพบว่าภายใต้ฉากหน้าที่สร้างความบันเทิง ความสนุกหรือ แม้แต่สามารถเรียกเสียงหัวเราะออกมาจากผู้อ่านได้แล้ว กลับซ่อนแง่มุมและแนวคิดในการวิเคราะห์วิจารณ์ลักษณะทางสังคมญี่ปุ่นออกมาได้อย่างแนบเนียน และมีความเรียบง่ายสามารถเข้าใจได้ในประเด็นที่ค่อนข้างเป็นลักษณะเฉพาะตัวแบบญี่ปุ่น ผ่านตัวละครและเรื่องราว โดยการแทนตัวโจรสลัดไว้เป็นสัญลักษณ์ แทนความเป็นอิสระ และตัวตนที่ชัดเจนในสังคม ในขณะเดียวกัน ภาพลักษณ์ขององค์กรชั่วตรงข้ามกับโจรสลัดอย่างทหารเรือ นั้น กลายเป็นสัญลักษณ์ แทน กฎระเบียบ และสังคมโดยรวมของญี่ปุ่น และที่นอกเหนือไปจากนั้นแล้ว ยังมีการแทรกแนวคิดที่เป็นเรื่องราวในสังคมและวัฒนธรรมดั้งเดิมญี่ปุ่นอย่างเช่นเรื่องตำนานโมโมทาโร่ มาเป็นแรงบันดาลใจในการบอกเล่าเรื่องราวในมุมมองใหม่ หรือ การตีระฆังเพื่อนำเสนอการเริ่มต้นใหม่หรือยุคสมัยใหม่ เป็นการหยิบเอาสิ่งที่เป็นวิถีชีวิตในสังคมญี่ปุ่นมาบอกเล่าในแบบ

ใหม่ เพื่อให้คนเกิดความสนใจและอาจนำไปสู่การศึกษาต่อในวัฒนธรรม และเรื่องราวญี่ปุ่นอื่นๆที่แฝงมาในเนื้อหาการ์ตูนชุดนี้ หรือแม้แต่กระทั่งการเมืองและประวัติศาสตร์เองก็ถูกหยิบยกมานำเสนอได้ในรูปแบบใหม่ แม้จะไม่สื่อความหมายถึงประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นโดยตรงก็ตาม แต่ก็มีการถ่ายทอดความเป็นญี่ปุ่นมานำเสนอได้อย่างน่าสนใจไม่น้อยเลยทีเดียว

เมื่อวิเคราะห์จากประเด็นต่างในแต่ละด้าน เราจะพบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ ไม่เพียงนำเสนอเรื่องราวและความบันเทิงให้กับผู้อ่านแล้ว ยังสามารถถ่ายทอดหรือบอกต่อเรื่องราว ความเป็นญี่ปุ่นออกไปได้ทางใดทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็น สังคม วัฒนธรรม การเมือง และยังเป็นการสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่เป็นของตัวเองและมีความโดดเด่นเฉพาะตัวของญี่ปุ่นในสังคมโลกอย่างภาคภูมิใจ

เอกสารอ้างอิง

- ธงชัย ชลศิริพงษ์. (2560). คอมมิคบุ๊กใกล้ตายแล้ว? ยอดขายในญี่ปุ่นลดลงฮวบฮาบติดต่อกันเป็นปีที่ 20. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://brandinside.asia/comic-books-japan-decline/>
- บุญยง ชื่นสุวิมล (2543). *โครงสร้างสังคมญี่ปุ่น*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: รามการพิมพ์.
- ปรีดีปณต นัยนะแพท. (2563). มองหุดหมดยและการกระโดดไปในแต่ละยุค 50 ปี กว่าจะเป็น Shonen Jump. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://thematter.co/entertainment/hop-through-50-years-of-weekly-shonen-jump-magazine/51353>
- พิมพ์ชัย บุญปัญญาโรจน์. (2564). จากนิทานพื้นบ้าน “โมโมทาโร่”สู่การท่องเที่ยวเมืองโอคายามะ. *วารสารศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต*. 16 (2), 1-18
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2021). Katsushika Hokusai ศิลปินยุคเอโดะ เจ้าของภาพวาดคลื่นอันโด่งดังที่ถาโถมไกลถึงโลกแฟชั่น. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://www.gqthailand.com/style/article/katsushika-hokusai>
- ศุภโชค อ่วมกลัด (2021). นักกระโดดไกลชาวกรีซ ทำท่าเกียร์ 2 ในมังงะ ONE PIECE ก่อนคว้าเหรียญทองโอลิมปิก. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://www.mainstand.co.th/MS2021JumperGreece>
- ศุภฤกษ์ ชัยรัตน์. (2561). “กิริ”กับ“นินโจ”: “หน้าที่”กับ“ความรู้สึกและความปรารถนา”ในวรรณกรรมญี่ปุ่นยุคระบบศักดินา”. *วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. 7 (2), 91-110.
- แสวงจิต จงสุจริตธรรม และ ปราณี จงสุจริตธรรม. (2540). *สัมผัสวัฒนธรรมญี่ปุ่น*. กรุงเทพมหานคร: สมาคมส่งเสริมไทย-ญี่ปุ่น.
- หมอม้วนน้ำเล่าเรื่อง. (2021). “ผิมนัยที่ฉันทกต่างจากคนส่วนใหญ่ในสังคมญี่ปุ่น”. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://www.marumura.com/difference/>

- Alan McAfee. (2017). SEKIGAHARA: THE FINAL BATTLE FOR JAPAN. *Online*. Retrieved June 7, 2021, from <https://www.researchgate.net/publication/337033225>
- Brigitte Koyama-Richard. (2013). Ukiyo-e Prints Reflect the Popular Culture of Edo. Retrieved May 27, 2021, from <https://www.nippon.com/en/views/b02305/>
- Christian Markle. (2022). One Piece: What Is the True Meaning of Justice?. *Online*. Retrieved July 14, 2022 <https://www.cbr.com/one-piece-marines-segi-justice-explained/>
- Christian Markle. (2022). One Piece: Who Are the Five Elders and How Important Are They?. *Online*. Retrieved July 14, 2022, from <https://www.cbr.com/one-piece-5-elders-explained/>
- Dark_LIBRARIAN. (2021). SUPER~นักทํม่น้ำหนักทีมชาติสหรัฐอเมริการโสดท่าของแฟรงกี้จาก One Piece. *Online*. Retrieved July 14, 2022, from <https://www.online-station.net/entertainment/419599>
- Egan Loo. (2011). 2010 Japanese Manga Magazine circulation numbers. *Online*. Retrieved May 28, 2021, from <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-01-17/2010-japanese-manga-magazine-circulation-numbers>
- Gearoid Reidy. (2020). 30-year-old anime prediction sparks talk of Olympic cancellation. *Online*. Retrieved May 27, 2021, from <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-02-28/30-year-old-anime-prediction-sparks-talk-of-olympic-cancellation>
- João Paulo Oliveira e Costa. (2003). *Tokugawa Ieyasu And The Christian Daimyō During The Crisis Of 1600*. Bpjs, 2003, 7, 45-71.
- Justin McCurry. (2021). Legacy of 1964 : how the first Tokyo Olympics changed Japan for ever. *Online*. Retrieved May 27, 2021, from <https://www.theguardian.com/sport/2021/jul/17/legacy-of-1964-how-the-first-tokyo-olympics-changed-japan-for-ever>
- Mainichi Japan. (2021). 100th volume of manga series 'One Piece' sells over 1 mil. copies in a week. *Online*. Retrieved May 3 ,2021. from <https://mainichi.jp/english/articles/20210910/p2a/00m/0na/004000c>
- Matthew Byrd. (2021). Tokyo Olypics 2021 : every video game song from the opening ceremony. *Online*. Retrieved May 30, 2021, from <https://www.denofgeek.com/games/tokyo-olympics-2020-opening-ceremony-video-game-songs-playlist/>
- Markus Sesko. (2013). *Nihon-shinto-shi - The history of the shinto Era of Japanese Swords*. North Carolina. Lulu Inc.
- Mezzanine 2 (2019). The Fifty-Three Stations of the Tōkaidō. *Online*. Retrieved June 28, 2022, from <https://dma.org/Tokaido>
- Ollie Barder. (2016). Japanese Prime Minister Shinzo Abe pop up in Rio as Mario to Promote The Tokyo 2020 games. *Online*. Retrieved May 27, 2021, from <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2016/08/22/japanese-prime-minister-shinzo-abe-pops-up-in-rio-as-mario-to-promote-the-tokyo-2020-games/?sh=560124f42d64>
- Rachel Swatman. (2015). Japanese manga One Piece sets record for most printed comic series By one author ever. *Online*. Retrieved May 6 ,2021, from <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-one-piece-is-most-printed-comic-series-by-one-author-ever-385868>
- Syphin. (2020). [Theory] One Piece – The Adventures Yamato Followed Through The News. *Online*. Retrieved June 20, 2022, from <https://12dimension.wordpress.com/2020/12/24/theory-one-piece-the-adventures-yamato-followed-through-the-news/>

- Trunksth. (2021). โอลิมปิกปีนี้ไม่มีแต่เรื่องฮือฮา หลังนักกีฬากรีซ โปสท่าเกียร์ 2 ของ Luffy จาก One Piece ก่อนแข่ง. *Online*. Retrieved May 6 ,2021, from <https://www.online-station.net/entertainment/418981>
- Wanida Wadecharoen.Wattanasak Mung-ngoen. (2018). How can stress affect employee performance? An empirical study of Japanese Business in Thailand industrial sectors. *TNI journal of Business Administration and Languages*. 6 (1), 31-34.
- ZK Goh and Shintaro Kano. (2021). Tokyo 2020 Olympic and Paralympic Games Postponed to 2021. *Online*. Retrieved May 28,2021, from <https://olympics.com/en/news/Tokyo-olympic-games-postponed-ioc>