



บทความวิจัย

เรื่อง ระบบทุนนิยมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น

กรณีศึกษา : Eden Of The East

โดย

นางสาว พัชรภร อาชวกุล

รหัสนักศึกษา 05530743

เสนอ

อาจารย์ ตะวัน วรรณรัตน์

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556

ชื่อหัวข้อบทความวิจัยเรื่อง ระบบทุนนิยมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น

ชื่อผู้วิจัย นางสาวพัชรภร อาชวกุล รหัสประจำตัว 05530743

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ตะวัน วรรณรัตน์

ปีการศึกษา 2556

1.บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับระบบทุนนิยม ซึ่งดูเหมือนเป็นเรื่องไกลตัว แต่แท้ที่จริงแล้วทุนนิมนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัว จนถือว่าอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เลยทีเดียวได้ การศึกษาระบบทุนนิยมนี้ก็เพื่อให้ทราบถึง ระบบทุนนิยมที่สื่อออกมาผ่านภาพยนตร์การ์ตูน โดยศึกษาระบบทุนนิยม ทั้งในด้านความหมายและลักษณะโดยทั่วไป อันได้แก่ ทุน กำไร แรงงาน และศึกษาแบบเจาะจง กล่าวคือตั้งประเด็นศึกษาลงไปที่ประเทศญี่ปุ่น ถึงประเด็นความเป็นทุนนิยมแบบเฉพาะของประเทศญี่ปุ่น ดังตัวอย่างเช่นกลุ่มธุรกิจไซบัสทลี และผลกระทบหรือผลเกี่ยวเนื่องของระบบทุนนิยมที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนญี่ปุ่น โดยศึกษาผ่านบทความ เอกสาร หนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้อง และสื่อต่างๆ อย่างเช่นภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งถือได้ว่าเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเข้าใจง่ายเพราะใช้ภาพในการสื่อความหมาย นอกจากนั้นยังสามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นการ์ตูนจึงเป็นสื่อหนึ่ง ที่สามารถสะท้อนความเป็นทุนนิยมได้

คำสำคัญ : ทุนนิยม การ์ตูน ญี่ปุ่น

2. บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของประเด็นปัญหาที่เลือกศึกษา

การ์ตูน เป็นคำที่ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราว ซึ่งอาจจะมีหรือ ไม่มีตัวอักษรบรรยายก็ได้ การ์ตูนได้เริ่มต้นที่ยุโรป ในคริสต์ศตวรรษที่13 ช่วงเรเนซองต์ ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มียุคศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียน catone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ การ์ตูนในช่วงนั้นส่วนใหญ่จะเป็นภาพเหตุการณ์ทางการเมือง และศาสนา ต่อมาเมื่อการ์ตูนได้ขยายไปสู่ชนชั้นกลาง การ์ตูนจึงมีเนื้อหาล้อเลียนการเมืองมากขึ้น ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่2 ที่ผู้คนทั่วโลกบ่นป่วน สังคมก็เริ่มมีปัญหา จึงมีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้น กล่าวคือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น

จนกระทั่งการ์ตูนเริ่มแพร่หลายไปทั่วประเทศยุโรป รวมไปถึงประเทศญี่ปุ่นซึ่งในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ ทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง จากนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นก็พัฒนาให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังพัฒนาสร้างสรรค์แนวคิดของเนื้อเรื่อง จนได้รับความนิยมไปทั่วโลก ซึ่งการ์ตูนได้เป็นสื่อหนึ่งในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เรื่องราวต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเข้าใจง่ายเพราะใช้ภาพในการสื่อความหมาย นอกจากนั้นยังสามารถเข้าถึงผู้รับสาร ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย

เนื่องจากการ์ตูนเป็นการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งการสื่อสารด้วยภาพของมนุษย์นั้นมีมานานแล้ว การสื่อสารด้วยภาพ เป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ สามารถเป็นได้จากภาพฝาผนังในถ้ำ ยุคหิน อีกทั้งในบรรดาเด็กๆทุกคน ก็จะผ่านการวาดภาพมาก่อนที่จะเรียนรู้ตัวอักษรด้วย ด้วยเหตุนี้ การสื่อสารด้วยภาพจึงเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีอิทธิพลมากกว่าทางอื่น

โดย จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นในเรื่องแต่ละเรื่องนั้น ล้วนแฝงความคิด วัฒนธรรม ค่านิยม และสังคมของคนญี่ปุ่นลงไปด้วย โดยศึกษาระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น ทั้งที่ปรากฏออกมาโดยตรง และในรูปแบบสัญลักษณ์

เมื่อพูดถึงทุนนิยม อาจกล่าวได้ว่ามันคือการลงทุนเพื่อให้ได้กำไร โดยไม่ขึ้นกับลักษณะของกิจกรรม โดยให้ความสำคัญกับความเป็นไปได้ที่จะสร้างกำไร ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ทุนนิยม เป็นระบบเศรษฐกิจที่ต้องพึ่งพาอาศัยการลงทุน ฉะนั้นสังคมทุนนิยมจึงเป็นสังคมที่กิจกรรมทางเศรษฐกิจแทบทุกชนิด จะต้องถูกขับเคลื่อนด้วยโอกาสที่จะทำกำไรจากเงินที่ลงทุนไป ทั้งด้านการค้า และการผลิต

สังคมทุนนิยม ซึ่งมีทุน และแรงงานเป็นอิสระต่อกัน ไม่ยึดติดกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นพิเศษ ด้วยเหตุนี้ทั้งทุนและแรงงาน จึงมีการเคลื่อนย้ายไปสู่กิจกรรมที่สามารถให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสม แต่ในโลกความเป็นจริงแล้ว ความสามารถในการเคลื่อนย้ายถูกจำกัดด้วยทักษะ และประสบการณ์ของเจ้าของทุนกับแรงงาน รวมไปถึงความสัมพันธ์และพันธะที่ทั้งสองฝ่ายมีส่วนร่วมกัน ซึ่งความสามารถในการเคลื่อนย้ายทุนและแรงงานเป็นลักษณะเด่นของสังคมทุนนิยม

โดยสังคมทุนนิยม เป็นเสมือนระบบบรรษัทเสรีที่กระจายออกสู่ส่วนกลาง โดยที่หน่วยเศรษฐกิจเอกชนมีเสรีภาพในการตัดสินใจ และกิจกรรมการผลิตของประเทศถูกจูงใจโดยกำไรในตลาดที่มีการแข่งขัน โดยผู้คนมีสิทธิเสรีภาพ ซึ่งระบบทุนนิยม ได้ให้ภาพแสนสุขโดยยึดหลักเสมอภาค โดยมีลัทธิปัจเจกนิยมมาช่วยหนุน แต่ถ้ามองคนงานมีความทุกข์ในการทำงาน ทุนนิยมก็จะจัดว่านั่นก็เป็นเรื่องส่วนตัวของพวกเขา เป็นปัญหาของแต่ละบุคคล ฉะนั้นระบบสังคมทุนนิยมจึงเป็นเสมือนหน่วยงานธุรกิจสามารถดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพเสมือนองค์กรทางเศรษฐกิจ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้ละทิ้งเรื่องจิตใจ และอารมณ์ความรู้สึกของคนงาน

ในประเทศญี่ปุ่น ในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง มีระบบที่ค่อนข้างจะเป็นลัทธิทุนนิยม ซึ่งช่วงนั้นญี่ปุ่นมีภาระหนักจากการที่ประชากรล้น และมีค่าใช้จ่ายทางการทหารสูง การกระจายรายได้ก็ไม่เป็นธรรม มีการแบ่งความสัมพันธ์ระหว่างผู้บริหารกับคนงาน และพวกมีทรัพย์สินสมบัติกับพวกที่ไม่มีอย่างชัดเจน เนื่องจากมีการกระจายงานอุตสาหกรรมสำหรับกองทัพไปทั่วญี่ปุ่น จนกระทั่งเกิดกลุ่มครอบครัวธุรกิจที่เรียกว่า ไชบัตสึ และด้วยความต้องการที่จะพัฒนาประเทศ จึงทำให้อุตสาหกรรมจ้างต้องการแรงงานฝีมือ ซึ่งหาได้ยากในขณะนั้น จึงก่อเกิดเป็นการจ้างงานใน

ระยะยาว เพื่อให้ความต้องการแรงงานในลักษณะนี้มีความเสถียรมากขึ้น จึงเกิดเป็นระบบจ้างงานตลอดชีพขึ้น โดยบริษัทจะฝึกอบรมคนงาน และพยายามให้คนงานอยู่ในสังกัดเดิม

ด้วยระบบจ้างงานตลอดชีพนี้ ก็ส่งผลกระทบต่อสังคมคนญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้คนญี่ปุ่นต้องพยายามปรับปรุง และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เพื่อที่จะได้มีประโยชน์พอที่จะให้บริษัทจ้างงานต่อไปได้ ทางบริษัทใหญ่ๆเอง ต่างก็ต้องการแรงงานที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด จึงพยายามเลือกจากคนที่มีศักยภาพสูง โดยดูจากสถานที่ที่จบการศึกษา ผลกระทบทอดต่อมาก็ส่งผลไปถึงเด็กๆ ที่จะต้องพยายามสอบเข้าโรงเรียนดีๆ เพื่อจะได้งานดีๆ และมีสังคมดีๆ ซึ่งนี่ก็เป็นหน้าที่ที่ผู้ปกครองของเด็กๆเหล่านี้ต้องเผชิญ กล่าวคือ ผู้ปกครองต่างต้องหาเงิน เพื่อที่จะส่งเด็กๆเข้าโรงเรียนกวดวิชา เพื่อจะได้มีอนาคตที่ดี จนผู้ปกครองเหล่านี้ไม่มีแม้แต่เวลาให้แก่ลูก ผลคือทำให้เด็กบางคนต้องออกนอกกลุ่มนอกรทาง กลายเป็นปัญหาสังคมต่อไป

ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นว่าระบบทุนนิยม ได้สร้างและสั่งสมอัตลักษณ์ต่างๆ ลักษณะนิสัย และค่านิยมลงในสังคม ซึ่งระบบนี้ไม่ได้มีอยู่เฉพาะในสังคมผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังลามไปสู่สังคมเด็กๆ ด้วย ซึ่งการที่ผู้ปกครองเป็นผู้สานระบบนั้นต่อ อีกทั้งยังสะท้อนระบบนั้นๆในรูปแบบต่างๆในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งปรากฏอยู่ในสังคมออกมาในรูปแบบการ์ตูนซึ่งเป็นหัวใจของเด็กๆด้วย ซึ่งเมื่อเด็กๆเหล่านั้นโตขึ้น ระบบนั้นก็ยังคงติดไปสู่สังคมการทำงาน และเกิดการ ผิดซ้ำต่อไปสู่ลูกหลานอีกด้วย

ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นว่าการ์ตูนก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารที่มีความใกล้ชิดกับผู้รับสารทั่วไป เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษที่สามารถเข้าใจได้ทุกเพศทุกวัย และบางทีก็เหมาะแก่การสื่อสารบางเรื่องได้ดีกว่าสื่ออื่นๆ นั่นเพราะการ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจจากคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะการสื่อสารไปสู่เด็กๆ ผู้ศึกษาจึงนำสื่อการ์ตูนนี้ มาเป็นสื่อในการสะท้อนถึงสังคมทุนนิยม

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความหมายของระบบทุนนิยม และทุนนิยมในประเทศญี่ปุ่น
2. เพื่อศึกษาแนวคิดทุนนิยมที่ส่งผลต่อสังคมญี่ปุ่น และสะท้อนอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาได้จำกัดขอบเขตของการศึกษาเรื่อง “ทุนนิยมในประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น” ซึ่งผู้วิจัยได้เน้นความหมายของทุนนิยม และปัจจัยที่ผลักดันให้ประเทศญี่ปุ่นก้าวสู่สังคมแบบทุนนิยม และศึกษาเกี่ยวกับระบบทุนนิยมที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตคนญี่ปุ่น จนปรากฏให้เห็นอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษา อีกทั้งยังเลือกศึกษาจากการ์ตูนที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยแล้ว จำนวนสามเรื่อง ได้แก่

- เรื่อง Eden of the East กล่าวถึงเรื่องราวที่ผู้ถูกเลือกทั้ง 12 คน ถูกเลือกให้พัฒนาประเทศญี่ปุ่น โดยใช้เงินในมือถือซึ่งมีจำนวนหนึ่งหมื่นล้านเยนไปพัฒนาประเทศ ออกอากาศเป็นทีวีซีรีส์ television series และฉายทาง Fuji TV's noitaminA
- Eden Of The East I : The King Of Eden เป็นภาคต่อของ Eden of the East เป็นภาพยนตร์การ์ตูน เข้าฉายในโรงภาพยนตร์
- Eden of The East The Movie II : Paradise Lost ภาคต่อของ Eden Of The East I : The King Of Eden

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะได้มองเห็นแนวทางการศึกษา โดยการทบทวนวรรณกรรมจะนำแนวคิด และทฤษฎีมาเป็นตัวตั้งและตัวตามด้วย รวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือ บทความวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ที่เกี่ยวข้องโดยตรง และเกี่ยวข้องบางส่วนมาอธิบาย โดยแบ่งได้ดังนี้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทุนนิยม

ทฤษฎีเกี่ยวกับทุนนิยมถูกพัฒนาขึ้นในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 18, 19 และ 20 ในสภาพแวดล้อมต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น การปฏิวัติอุตสาหกรรมและลัทธิจักรวรรดินิยมของยุโรป, ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ และสงครามเย็น โดยมีนักทฤษฎีกล่าวว่า ทุนนิยมคือระบบที่ทำให้คุณค่ากับการที่ราคาถูกตัดสินในตลาดเสรี นั่นคือการค้า อันเป็นผลมาจากการตกลงด้วยความสมัครใจของผู้ซื้อและผู้ขาย ความคิดเชิงตลาด จิตวิญญาณของผู้ประกอบการ รวมไปถึงความเข้าใจเกี่ยวกับทรัพย์สินและสัญญาที่ชัดเจน และบังคับได้ตามกฎหมาย

โดยมีหลายทฤษฎีเห็นว่า สิทธิการถือครองส่วนบุคคลของทุนคือแก่นของระบบทุนนิยม ในขณะที่บางทฤษฎีเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของตลาดเสรี ที่เป็นกลจักรที่ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายและสะสมตัวของทุน อีกทั้งบางทฤษฎีชี้ความสำคัญกับการขยายตัวของระบบการค้าระหว่างประเทศ และบางทฤษฎีสนใจผลของตลาดต่อแรงงานมนุษย์ ทฤษฎีที่กล่าวมาหลายทฤษฎีได้ชี้ให้เห็นถึงการที่แนวปฏิบัติทางเศรษฐกิจหลายๆ แนว ได้ให้ความสำคัญกับสิทธิของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่จะสามารถทำการได้แบบ "นิติบุคคล" ในการซื้อและขายสินทรัพย์ ที่ดิน แรงงาน เงินตรา ในตลาดเสรี โดยไม่มีการบังคับจากรัฐบาล สนับสนุนการเคารพสิทธิทรัพย์สินส่วนบุคคล แทนที่จะต้องพึ่งการคุ้มครองแบบศักดินา

ฉะนั้น ทุนนิยม (capitalism) จึงเป็นระบบเศรษฐกิจที่ซึ่งผลิตภัณฑ์และสินค้ามีการจำหน่ายแลกเปลี่ยนซื้อขายโดยทางเอกชน บริษัท หรือกลุ่มธุรกิจ เพื่อสร้างผลกำไรให้กับหน่วยงาน โดยการแลกเปลี่ยนสินค้าและการบริการ ที่มีการรองรับตามกฎหมายและมีการแข่งขันการในเชิงการค้าเพื่อทำกำไรสูงสุด ซึ่งไม่ได้ควบคุมโดยหน่วยงานกลางหรือจากรัฐบาล ทั้งทุนและที่ดิน ล้วนเป็นสมบัติส่วนบุคคล การตัดสินใจทางเศรษฐกิจเป็นกิจกรรมส่วนบุคคล ไม่ใช่การควบคุมบริหารโดยรัฐ โดยมีตลาดเสรีหรือ เกือบเสรีจะเป็นตัวกำหนดราคา ควบคุมและระบุทิศทางการผลิต

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทุนนิยม จาก ปกรณ์ เลิศเสถียรชัย

ทุนนิยม มีจุดสำคัญคือ การลงทุนเพื่อให้ได้กำไร โดยไม่ขึ้นกับลักษณะของกิจกรรม แต่อยู่ที่ความเป็นไปได้ที่จะสร้างผลกำไรจากกิจกรรมนั้นๆ โดยไม่มีภาครัฐเข้ามาแทรกแซง แต่ในความเป็นจริงแล้วทุนนิยมที่ไม่มีการข้องเกี่ยวกับรัฐนั้นแทบจะไม่มีในโลก เนื่องจากเมื่อภาคธุรกิจที่มีผลกระทบต่อประเทศ เข้าสู่ภาวะย่ำแย่ รัฐก็ต้องเข้าไปดำเนินการช่วยเหลือ

สังคมนิยม เป็นสังคมที่กิจกรรมทางเศรษฐกิจแทบทุกชนิดขับเคลื่อนโดยโอกาสที่จะทำกำไรจากเงินที่ลงทุนไป โดยที่ทุนและแรงงานมีลักษณะที่มีความหมายในตัวเอง และไม่ยึดติดกับพื้นที่ เนื่องจากทั้งสองอย่างนี้ไม่ได้ผูกติดกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นการเฉพาะ โดยแรงงานรับจ้าง ทางด้านการผลิต มีสิทธิเลือกได้ว่าจะทำงานหรือไม่ และจะทำกับใคร ถึงแม้จะดูเป็นอิสระ แต่ก็ค่อนข้างที่จะเป็นภาพลวงตา เนื่องจากในสังคมนิยมหากไม่ทำงานเพื่อที่ได้รับค่าจ้าง ก็จะมีชีวิตรอดยาก ฉะนั้นอิสระทางเลือกที่ว่าทำงานใดกับนายจ้างคนไหนจึงมีน้อย อีกทั้งแรงงานยังถูกควบคุมจากนายจ้างอีกด้วย ในด้านการค้า แรงงานไม่สามารถผลิตสิ่งที่จำเป็นที่ต้องใช้ หรือที่ต้องการบริโภคได้ จึงเกิดเป็นการค้าและการบริการขึ้น จะเห็นได้ว่าการผลิตและการบริโภคเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกัน

เมื่อการผลิตและการบริโภคเชื่อมโยงกัน จึงก่อเกิดตลาด ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้ซื้อและผู้ขายแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งตลาดนี้ นายจ้างจะแข่งขันกันจ้างแรงงาน คนงานก็แย่งกันหางานเช่นเดียวกัน ตลาดสร้างการแข่งขันระหว่างกิจการแบบทุนนิยมด้วยกัน ส่งผลให้เกิดการแข่งขันกันอย่างรุนแรงเพื่อเอาชนะคู่แข่ง หรืออย่างน้อยก็ตามคู่แข่งได้ทัน จะเห็นได้ว่าในระบบทุนนิยมมีความตึงเครียดเสมอระหว่างการแข่งขันกับการกระจุยตัวเพื่อรักษาความได้เปรียบ ซึ่งนับได้ว่าเป็นลักษณะที่สำคัญของระบบทุนนิยม

ดังนั้นทุนนิยมจึงเกี่ยวกับการลงทุนเพื่อให้ได้เงินเพิ่ม รวมไปถึงการผลิตด้วย จึงเกิดทุนนิยมการผลิตที่ใช้ประโยชน์จากแรงงานรับจ้าง ผู้ที่เป็นทั้งผู้ผลิต และผู้บริโภคสินค้าและบริการ โดยการผลิตและการบริโภคนั้น เชื่อมโยงกัน โดยตลาด ซึ่งเป็นสื่อกลางในการแข่งขันระหว่างผู้ประกอบการด้วยกัน ซึ่งล้วนเป็นกลไกที่ขาดไม่ได้สำหรับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจแบบทุนนิยม

แนวคิดทางสัญวิทยา (Semiology)

จากการวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค ของ กาญจนา แก้วเทพ

สัญญะออกเป็น 3 ประเภทตามความสัมพันธ์ของสัญญะ กับความจริงที่ถูกแทนที่ ได้แก่

1. Icon หรือ “รูปเหมือน” เป็นเครื่องหมายที่มีรูปร่างลักษณะเหมือน หรือคล้ายกับของจริง เป็นสิ่งที่เข้าใจได้ง่าย เช่น ภาพถ่าย แผนที่ ภาพวาด กระทั่งคำพูดที่เลียนเสียงธรรมชาติ
2. Index หรือ “ดัชนี” เป็นเครื่องหมายที่มีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลกัน ซึ่งเป็นเครื่องบ่งชี้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น คิวไฟเป็นเครื่องบ่งชี้ว่ามีไฟไหม้
3. Symbol หรือ “สัญลักษณ์” เป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง แต่ไม่ได้คล้องกับสิ่งที่บ่งชี้ ความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับความจริงนั้น ไม่ได้ถูกเชื่อมโยงกันแบบธรรมชาติ แต่เป็นผลมาจากสังคม โดยอาศัยการเรียนรู้ เช่น ภาษา เครื่องหมายจราจร

บางครั้งสัญญะที่พบเห็นเพียงสัญญะเดียว อาจมีรูปแบบความสัมพันธ์กับของจริงได้หลายรูปแบบ เช่น ในกรณีของป้ายจราจรดังตัวอย่างที่ยกมาแล้วว่ารูปจำลองของรถยนต์ซึ่งแม้จะจัดในรูปแบบ Icon แต่ลักษณะเส้นวงกลมสีแดงที่มีเส้นขีดทแยงบนพื้นสีขาวนั้นจัดเป็นรูปสัญลักษณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ หมายถึงการห้ามทำบางสิ่งบางอย่าง เป็นต้น

จากการทบทวนแนวคิดดังกล่าว ทำให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานสัญญะ และประเภทของสัญญะ ซึ่งนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจภาพวาด คำพูด รวมไปถึงสัญลักษณ์ต่างๆ ที่อยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการศึกษาครั้งนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน จาก พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ.๒๕๔๒

พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ.๒๕๔๒ ให้ความหมายว่า การ์ตูน(น.) ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพเหตุการณ์ ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งเป็นหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่าง่าย

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน จาก พิมล กาศสิทธิ์

พิมล กาศสิทธิ์ ให้ความหมายของการ์ตูนว่า ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยวโย้เย้ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความจริง ซึ่งมีลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นภาพประกอบตลกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสีทางการเมืองสังคม ซึ่งการ์ตูนเป็นภาพที่มีลักษณะดังนี้

- ภาพขวนขวาน เดิมใช้ภาพแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมือง
- ภาพที่ผิดความจริง น้อยกว่าความจริง หรือเกินจริง
- ภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการล้อเลียน หรือให้เกิดอารมณ์ขัน หรือประชดประชัน
- ภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความจริงอยู่บ้าง

การจัดประเภทการ์ตูน

การ์ตูนสามารถแบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน
 - 1.1 สปอต เช่น หัวคอลัมน์ หรือภาพประกอบเล็กๆ
 - 1.2 ภาพประกอบการสอน
 - 1.3 ภาพประกอบเรื่อง เช่น การ์ตูนในหนังสือเด็ก
 - 1.4 ภาพประกอบโฆษณา

2. การ์ตูนช่องเดี่ยวจบ มักจะเป็นการ์ตูนซ้ำซึ่งมีคำบรรยายร่วมด้วย
 - 2.1 การ์ตูนซ้ำ
 - 2.2 การ์ตูนการเมือง
 - 2.3 การ์ตูนกีฬา
 - 2.4 การ์ตูนกรอบเดี่ยวในที่ต่างๆ
3. การ์ตูนเล่าเรื่องยาว มักมีคำพูดอยู่ในบอลูน และภาพการ์ตูนเรียงต่อเนื่องกันเพื่อเล่าเรื่อง
 - 3.1 การ์ตูนคอมมิคสไตรป์
 - 3.1.1 แนวซ้ำ
 - 3.1.2 แนวผจญภัย
 - 3.1.3 แนวเรื่งรมย์
 - 3.2 หนังสือการ์ตูน
 - 3.2.1 หนังสือการ์ตูนทั่วไป ครอบคลุมเรื่องประเภทต่างๆ
 - 3.2.2 หนังสือการ์ตูนใต้ดิน
 - 3.2.3 นิยายภาพเรื่องสั้น
4. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวได้ มีเสียงประกอบ
 - 4.1 ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น เช่น Tom and Jerry
 - 4.2 ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบการสอน
 - 4.3 ภาพยนตร์เรื่องยาว
 - 4.4 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เก็บข้อมูลโดยใช้แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ
 - 1.1 เก็บข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์
 - หนังสือ
 - บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 เก็บข้อมูลจากสื่อออนไลน์ (อินเทอร์เน็ต)
 - 1.3 เก็บข้อมูลจากสื่อวีดิทัศน์
2. นำแนวคิดและทฤษฎีทุนนิยมมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล
 - ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีทุนนิยม ที่ส่งผลต่อสังคม ตลอดจนผลกระทบที่ส่งผลต่อคนญี่ปุ่น
 - รวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทุนนิยม และสังคมญี่ปุ่น จากหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 - รวบรวมการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาแฝงเกี่ยวกับระบบทุนนิยม และสังคมญี่ปุ่น จากหนังสือและสื่อวีดิทัศน์
 - เรียบเรียงวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด
 - สรุปผลการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความหมายของทุนนิยม
2. ทำให้ทราบถึงความเป็นมาของสังคมทุนนิยมในประเทศญี่ปุ่น และผลกระทบของระบอบทุนนิยม ซึ่งสะท้อนอยู่ในสังคมญี่ปุ่น ในรูปแบบการ์ตูน
3. ทำให้ทราบว่าการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นเสมือนกระจกที่สามารถสะท้อนสังคมญี่ปุ่น และทุนนิยมในประเทศญี่ปุ่น
4. ทำให้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอ สอดแทรกแนวคิด ผลกระทบของระบอบทุนนิยม ในรูปแบบการ์ตูน

3. ผลการศึกษา

ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม

ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม คือ ระบบเศรษฐกิจที่เปิดให้ประชาชนสามารถใช้ทุนที่มีนำไปแข่งขันกันทางธุรกิจได้อย่างเสรี โดยไม่กำหนดลักษณะของกิจกรรม เอกชนสามารถเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต สามารถเลือกดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจได้อย่างเสรี ไม่ถูกควบคุมโดยหน่วยงานกลางหรือจากทางรัฐบาล โดยมีตลาดเสรีหรือ เกือบเสรีจะเป็นตัวกำหนดราคา ควบคุมและระบุทิศทางการผลิต ทั้งนี้เอกชนมีกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินอย่างทุนและที่ดิน ล้วนเป็นสมบัติส่วนบุคคล แต่ทั้งนี้สินค้าและบริการต่างๆจะต้องอยู่ในขอบเขตของกฎหมาย ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของคนอื่น

ในเมื่อมีผู้ผลิต ก็ต้องมีแรงงาน ซึ่งความหมายของแรงงานก็คือ การทำงานทุกชนิดของมนุษย์ ทั้งที่ใช้แรงงาน สติปัญญาความสามารถในการผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งจะได้รับผลตอบแทนก็คือเงิน ซึ่งแรงงานสามารถแบ่งได้เป็น

- แรงงานฝีมือ ได้แก่ นักวิชาการ วิศวกร
- แรงงานกึ่งฝีมือ ได้แก่ ช่างเทคนิค เสมียน
- แรงงานไร้ฝีมือ ได้แก่ กรรมกรแบกหาม ขาม นักการภารโรง

ซึ่งแรงงานเหล่านี้นอกจากจะเป็นปัจจัยหนึ่งในการผลิตสินค้าแล้ว แรงงานเหล่านี้ก็ยังเป็นผู้บริโภคไปในตัวด้วย เนื่องจากในด้านการค้า แรงงานไม่สามารถผลิตสิ่งที่จำเป็นที่ต้องใช้ หรือที่ต้องการบริโภคได้ ด้วยตนเอง จึงเกิดเป็นการค้าและการบริการขึ้น จะเห็นได้ว่าการผลิตและการบริโภคเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกัน

เมื่อการผลิตและการบริโภคเชื่อมโยงกัน จึงก่อเกิดตลาด ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้ซื้อและผู้ขายแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งตลาดนี้ นายจ้างจะแข่งขันกันจ้างแรงงาน คนงานก็แข่งขันหางานเช่นเดียวกัน ตลาดสร้างการแข่งขันระหว่างกิจการแบบทุนนิยมด้วยกัน ส่งผลให้เกิดการแข่งขันกันอย่างรุนแรงเพื่อเอาชนะคู่แข่ง หรืออย่างน้อยก็ตามคู่แข่งได้ทัน จะเห็นได้ว่าในระบบทุนนิยมมีความตั้งเครียด

เสมอระหว่างการแข่งขันกับการกระทำเพื่อรักษาความได้เปรียบ ซึ่งนับได้ว่าเป็นลักษณะที่สำคัญของระบบทุนนิยม

ในระบบทุนนิยมผู้ผลิตล้วนแต่แข่งขันกันอย่างรุนแรง เพื่อให้ได้ซึ่งกำไรสูงสุด จึงทำให้การกระจายของรายได้จึงกระจุกตัวอยู่แต่กับผู้ผลิต มีการกระจายรายได้อย่างไม่เท่าเทียม จึงก่อเกิดเป็นปัญหาสังคม ไม่ว่าจะเป็นคนยากจน คนไร้บ้าน สลัม และคนที่เติบโตอยู่ในสถานที่แบบนี้ก็มักจะไม่ได้รับการศึกษาดีพอ และไม่ได้รับการฝึกฝนอาชีพ จึงมีโอกาสเสี่ยงที่จะเกิดปัญหาการก่ออาชญากรรม

ทุนนิยมในสื่อการ์ตูน

การศึกษาครั้งนี้ ใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Eden of the East ในการอธิบายระบบทุนนิยมในประเทศญี่ปุ่น และผลกระทบของระบบทุนนิยมที่ส่งผลต่อประชาชน

เนื้อเรื่อง Eden Of The East

Eden Of The East ตอนที่ 1 : ฉันเก็บเจ้าชายได้แล้ว

โมริมิ ซากิ หญิงสาวที่อยู่ระหว่างการท่องเที่ยวทดลองสำเร็จการศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีปัญหากับตำรวจหน้าทำเนียบขาว ณ วอชิงตัน ดี.ซี. จึงทำให้ได้พบกับอากิระ โดยบังเอิญ

อากิระเป็นเด็กหนุ่มผู้ลบความทรงจำของตนเอง หลังจากได้สติอีกครั้งเขาพบว่าตัวเองอยู่ในสภาพเปลือยทั้งตัว มือข้างหนึ่งถือปืนและอีกข้างถือโทรศัพท์มือถือที่สามารถสั่งการได้ทุกอย่าง และเพื่อเป็นการตอบแทนอากิระที่ช่วยเธอไว้ เธอจึงให้เสื้อคลุมและผ้าพันคอแก่เขา

แต่ทว่าเมื่อรู้ตัวอีกทีซากิก็คพบว่ากระเป๋าสตางค์และพาสปอร์ตอยู่ในเสื้อคลุมที่ให้อากิระ จึงทำให้เธอได้พบอากิระอีกครั้ง ดังนั้นเลยถือโอกาสนี้จะกลับญี่ปุ่นไปด้วยกัน

Eden of East ตอนที่ 2 : วันจันทร์อันโศกสลด

ระหว่างกลับ อากิระได้รับรู้เรื่องราวของเหตุการณ์ “Careless Monday” ในญี่ปุ่น ที่มีมิสไซล์จำนวน 10 ลูกตกลงญี่ปุ่นอย่างไม่ทราบที่มา แต่กลับไม่มีผู้ได้รับบาดเจ็บหรือล้มตาย มีเพียงข่าวลือว่าเป็นฝีมือของผู้ก่อการร้าย เหตุการณ์จึงได้ชื่อว่า “Careless Monday”

ด้วยความที่อากิระต้องการทราบว่าตนเองเป็นใคร เขาจึงลองใช้โทรศัพท์ที่ติดตัวมาตอนแรกโทรไปยังปลายสายที่เรียกตัวเองว่า Juiz อากิระพบว่า ตนเองกำลังอยู่ในเกมอะไรสักอย่างหนึ่งที่มีผู้เล่น 12 คน ที่จะถูกเรียกว่า “เซเลเซา” โดยแต่ละคนจะได้รับเงินหมื่นล้านเยนอยู่ในมือถือ ซึ่งจะใช้เงินทำอะไรก็ได้เพื่อเปลี่ยนแปลงประเทศญี่ปุ่นให้ดีขึ้นในแนวทางของตน การใช้เงินทุกครั้งจะต้องกระทำโดยการส่งผ่าน Juiz โดยทุกงานจะมีค่าใช้จ่ายและจะถูกหักออกจากบัญชี

Eden of East ตอนที่ 3 : ช่วงเวลาแห่งหนังรอบดึก

ความสงสัยของอากิระมีมากขึ้นเขาจึงกลับไปหาเพื่อนำที่บ้านของเขาจากที่อยู่ในพาสปอร์ต พร้อมกับซากิ เมื่ออากิระกับซากิกำลังที่อยู่ตามพาสปอร์ต ก็พบว่าที่นั่นเป็นห้าง ซึ่งอากิระได้ซื้อเอาไว้ และอากิระพบว่าตนได้กักขัง NEET (Not in Education, Employment and Training) ซึ่งหมายถึง เยาวชนจำพวกที่ไม่เรียนต่อ หรือไม่ทำงาน หรือไม่เข้ารับการฝึกอบรมด้านอาชีพภายหลังจากสำเร็จการศึกษาภาคบังคับ ซึ่งคนกลุ่มนี้จะไม่ทำอะไรทั้งสิ้น นอกจากการล่องลอยไปวันๆ และเกาะพ่อแม่กิน แม่มือขอตั้งค์เอาไปใช้จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่าย ซึ่งพื้นฐานของคนกลุ่มนี้มักจะมาจากกลุ่มที่ครอบครัวมีฐานะดี) จำนวน 20,000 คนไว้ที่นี้ ในช่วงก่อนที่เขาจะลบความทรงจำ จึงมีความเป็นไปได้ที่เขาจะเป็นอาชญากร แต่เขาก็ยังไม่ปักใจ

อากิระผู้ที่จำเรื่องราวของตนเองไม่ได้ แต่เรื่องราวที่จำขึ้นใจกลับเป็นเรื่องหนัง เขาจึงอาสาที่จะรื้อฟื้นหนังที่ซากิชอบ พออากิระไปฉายหนัง ก็ได้พบกับตำรวจหนุ่ม ซึ่งเป็นเทเลเซาเบอร์4 จุดหมายของเบอร์4ที่มาหาเขาในครั้งนี้คือขโมยโทรศัพท์ของอากิระซึ่งเป็นเทเลเซาเบอร์9 เพื่อนำเงินในมือถือ จำนวน8ร้อยล้านในโทรศัพท์ของอากิระไปใช้ เพราะว่าเบอร์4ได้ใช้เงินในโทรศัพท์ของตนหมดแล้ว จึงใช้กำลังเอาโทรศัพท์ของอากิระได้สำเร็จ ปรากฏว่าในเกมนี้ ผู้ที่ใช้เงินจำนวน

1 ร้อยล้านในโทรศัพท์หมดจะถูกฆ่า เบอร์ 4 จึงถูกฆ่า ส่วนโทรศัพท์ที่ขโมยมาก็กลับมาสู่มือเจ้าของดั้งเดิม

Eden of East ตอนที่ 4 : ความเป็นจริงในโลกจริง กับความเป็นจริงในโลกสมมติ

เมื่ออาทิจระได้รู้ความจริงที่ว่าตนได้กักขัง Neet จำนวน 20,000 คน และสงสัยว่าตนได้ฆ่าพวกนั้นไปแล้วหรือยัง อาทิจระจึงเริ่มเดินทางหาความจริงของตนเองอีกครั้ง และได้พบกับเบอร์ 5 ซึ่งเป็นผู้อำนวยการบริการโรงพยาบาล เบอร์ 5 ได้บอกอุดมการณ์ของตนคือการรักษาผู้ป่วยให้ได้มากที่สุด เงินในโทรศัพท์ของเขาล้วนเป็นทำให้โรงพยาบาลของเขาเติบโตขึ้น แต่แน่นอนว่าอุดมการณ์นี้ช่วยคนไม่ได้ทั้งประเทศและไม่สามารถช่วยประเทศนี้ได้ เขาจึงถูกตัดสินว่าเป็นผู้แพ้ และถูกขับพอร์ตเตอร์ฆ่า

การที่อาทิจระมาที่นี้ทำให้รู้ถึงกฎของเกมนี้ คือเซเลเซาทุกคนจะได้รับเงินคนละหนึ่งหมื่นล้าน ซึ่งสามารถนำไปทำอะไรก็ได้ แต่ไม่สามารถเปลี่ยนเป็นเงินสดได้ เพื่อขึ้นประเทศได้อย่างอิสระ หากต้องการอะไร แค่เพียงกดปุ่มกลาง และแจ้งความต้องการแก่ Juiz ก็เป็นอันเรียบร้อย ส่วนค่าใช้จ่ายก็จะถูกหักไปจากเงินหนึ่งหมื่นล้านนั้น

โดยกฎของเกมนี้มีอยู่ว่า

- 1.กรณีทีละทิ้งภารกิจหรือวางแผนหลบหนี ก็จะถูกขับพอร์ตเตอร์ฆ่า
- 2.หากไม่ได้ใช้โทรศัพท์เป็นเวลานาน หรือไม่สร้างผลงานอะไรเลยก็จะถูกฆ่า
- 3.ใช้เงินหมื่นล้านนั้นเพื่อประโยชน์ของตัวเองหลายต่อหลายครั้งก็จะถูกฆ่าเช่นกัน
- 4.ยอดเงินเหลือ 0 โดยที่ยังไม่บรรลุเป้าหมาย และหากคนใดคนหนึ่งบรรลุเป้าหมายทั้งหมด เทเลเซาที่เหลือก็จะถูกกำจัด

นอกจากนี้ 1 ใน 12 เซเลเซาจะเป็น ขับพอร์ตเตอร์ กล่าวคือ ผู้นี้จะได้รับหน้าที่เป็นผู้กำจัด เซเลเซาคนอื่นที่เห็นว่าไร้ประโยชน์ ใช้อำนาจไม่ถูกต้อง

Eden Of The East ตอนที่ 5 : นี่ไม่ใช่เวลาคิดเรื่องแบบนั้นซะหน่อย

คราวนี้อาگیرะก็ทราบว่ามันนั้น ลบความทรงจำของตนเองไป แต่ก็ยังไม่ทราบอยู่ดีว่า ทำไมถึงเข้ามาสู่เกมนี้ได้ ขณะที่เขาคุ่นคิดอยู่นั้นเอง ก็มีชายแปลกหน้าบึ่งเข้ามาหาเขา โวยวายใส่เขาและบอกว่าอาگیرะพาเขาและเพื่อนๆ ไปทิ้งไว้กลางทะเลทราย ทำให้เขาได้ต้องทำงานและพบกับความลำบาก แต่อาگیرะทำอะไรไม่ได้ สุดท้ายชายคนนั้นก็กล่าวเชิงขอบคุณว่า การที่ไปที่นั่นก็ทำให้เขากลับเข้ามาสู่สังคมได้อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งแน่นอนว่าอาگیرะก็ไม่เข้าใจอยู่ดี (แต่ที่จริงชายคนนี่คือ NEET ที่มาขอบคุณที่อาگیرะช่วยให้เขากลับสู่สังคม ออกมาทำงาน ทำหน้าที่ของตน)

Eden Of The East ตอนที่ 6 : Eden Of The East

สถานการณ์กลับสู่ปกติ วันหนึ่งเพื่อนๆ ของซากิสงสัยอาگیرะ ว่าทำไมจึงสามารถจัดการทุกสิ่งได้ง่ายขนาดนี้ จึงมาเที่ยวห้างซึ่งเป็นบ้านของอาگیرะเพื่อมาดูว่าเป็นบุคคลอันตรายหรือไม่ แต่ก็ไม่พบสิ่งผิดปกติใดๆ เมื่อพบอาگیرะ ซากิก็ได้พูดถึงเว็บ Eden Of The East ซึ่งอาگیرะสนใจมาก จึงอาสาตนช่วยเหลือเพื่อนๆ ของซากิในการเปิดบริษัท Eden Of The East ซึ่งเป็นระบบค้นหาด้วยรูปภาพ เพียงส่งไปที่คนหรือสัตว์ก็จะรู้ชื่อ และข้อมูลการศึกษา ข้อมูลการทำงาน ฯลฯ การใช้งานก็แค่เพียงลงทะเบียน Eden Of The East ก็สามารถใช้งานได้กับมือถือทุกระบบ จุดประสงค์ของเว็บ Eden Of The East ก็คือเพื่อช่วยเหลือ Neet อยากให้ Eden Of The East เป็นสวรรค์ของพวกเขา Neet

Eden Of The East ตอนที่ 7 : หงส์ดำสายปีก

วันหนึ่งเกิดเหตุการณ์ที่หนึ่งในเพื่อนของซากิที่ชื่อ โอซากิ ถูกนักล่าจอนนี่ซึ่งเป็นหญิงสาวแสนสวยที่มักจะชักชวนเด็กหนุ่มเข้าโรงแรมและตัดจอนนี่ทิ้ง ซึ่งมีเหยื่อกว่าสองหมื่นคน ซึ่งเพื่อนๆเขาเป็นห่วงกันมาก อากิระเห็นดังนั้นจึงอาสาหาตัวโอซากิกลับมา และด้วยการที่อากิระโทรไปหา Juiz เพื่อสอบถามที่อยู่ ก็ทำให้สามารถพบตัวที่อยู่ของ โอซากิได้เอาง่ายดาย ซึ่งที่นี้ก็ทำให้เขาได้พบกับนักล่าจอนนี่ ที่น่าตกใจคือ นักล่าจอนนี่ก็เป็นเซเลบราเช่นเดียวกับเขา ซึ่งเซเลบราหมายเลข 11 คุโรสะ คนนี้ เป็นประธานบริษัท โมเดลลิง และเป็นฆาตกรต่อเนื่องเมื่อถึงยามค่ำคืน ซึ่งคนต้องสังเวจจอนนี่ (อวัยวะเพศ) ให้กับเครื่องตัดบุหรีของเธอ ก็คือชายที่ชอบกอดคิมซึนหญิงสาว หลังกอดคิเธอก็ใช้ Juiz ให้ทำลายหลักฐานที่เธอทำ และให้ Juiz ปกปิดคดีให้ ซึ่งเป้าหมายของ คุโรสะก็คือขจัดคนที่เป็นภัยต่อผู้หญิง จากเหตุการณ์นี้ อากิระค้นพบว่าตนอยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ แครสมันเคย์ และคนที่ถูกจับมาไม่ใช่โอซากิ

Eden Of The East ตอนที่ 8 : ค้นหาการเดินทางก่อนที่มันจะหาย

วันถัดมาโอซากิได้รับรู้ถึงเหตุการณ์ที่อากิระได้บุกไปช่วยตนจากนักล่าจอนนี่ แม้เป็นเรื่องเข้าใจผิดก็ตาม โอซากิก็ไม่อยากให้อากิระมาอยู่กับเรื่องของตน เพราะอันที่จริง โอซากิแอบชอบซากิ และไม่พอใจที่ซากิสนิทกับอากิระ จึงพาลไม่ชอบอากิระ จึงตีตัวออกห่างกลุ่มผู้สร้าง Eden Of The East

อากิระผู้รับรองการจดทะเบียนบริษัท Eden Of The East ให้แก่ซากิและเพื่อนๆ แต่มีข้อแลกเปลี่ยนคือ ให้ช่วยซ่อมมือถือให้เท่านั้น พวกเขาจึงไปขอความช่วยเหลือแก่บันสุ ซึ่งเป็นผู้ที่รอบรู้ด้านไอที และเป็นผู้ให้คำปรึกษาในการทำเว็บ Eden Of The East แต่ทว่าบันสุเป็นพวกชอบเก็บตัวอยู่ในห้อง เนื่องจากกางเกงตัวเดียวของเขาปลิวหายไปและเพื่อนๆในโลกโซเชียลที่ขึ้นชื่อว่า meet กว่า 20,000 คนก็หายตัวไปเช่นกัน เขาจึงกลายเป็นพวกที่เอาแต่เก็บตัวอยู่ในห้อง และไม่ยอมเปิดประตูให้ใคร จนมาเจออากิระ อากิระได้เปิดเผยตนว่าเป็นเซเลบรา รวมถึงเล่าเหตุการณ์ที่เป็นข่าวซึ่งเกี่ยวข้องกับเซเลบรา ซึ่งสิ่งนี้เป็นสิ่งที่บันสุสนใจมากที่สุด

Eden Of The East ตอนที่ 9 : ชายผู้ไม่ยืนยง

ด้วยความน่าสนใจของอากิระ จึงทำให้บันสุยอมเปิดประตูและข้อมมือถือให้ ช่วงเวลาไม่นานบันสุก็สามารถเจาะระบบและดูข้อมูลในมือถือเทเลเซาเครื่องนี้ได้ ซึ่งข้อมูลในนั้นเป็นข้อมูลการเงินหนึ่งหมื่นล้านของเทเลเซาทั้งสิบสองคน ซึ่งอากิระเลือกดูของหมายเลขเก้า ซึ่งเป็นหมายเลขของเขา ก็พบว่าเขาได้เช่าคอนเทนเนอร์ 500 ตู้ เรือบรรทุก 2 ลำ และนำคน 20,000 คน ไล่ไว้ในตู้คอนเทนเนอร์นั้น ส่งไปคูไบ จึงสรุปได้ว่าอากิระไม่ได้ฆ่าคนทั้งคน 20,000 คนนั้น แต่ที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าเขาไม่ได้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์แคเลสมันเคย์

สักพักอากิระก็ลากลับ และให้वानให้บันสุตรวจสอบมือถืออีกที บันสุพบว่าเทเลเซาเบอร์หกเป็นผู้ตั้งยิงมิตไซ ส่วนอากิระเป็นผู้ช่วยให้ชาวเมืองหนี จึงทำให้เหตุการณ์แคเลสมันเคย์ไม่มีผู้เสียชีวิต บันสุชื่นชมอากิระในฐานะวีรบุรุษ จึงรีบออกจากบ้านไปบอกเรื่องนี้ แต่ทว่าเมื่อออกจากบ้านมาเพียงไม่กี่ก้าว ก็ถูกรถชน ซึ่งผู้ชนคือเทเลเซาเบอร์1และเบอร์10ผู้ตั้งยิงมิตไซล์

Eden Of The East ตอนที่ 10 : ใครฆ่าทาคิซาวา อากิระ

หลังจากที่เบอร์1ชนบันสุ ก็โทรหาอากิระ ซึ่งในขณะนั้นอากิระกำลังรีบเร่งที่จะกลับให้ทันรถไฟเที่ยวสุดท้าย ทำให้ต้องแยกกับซาคิ ด้วยความที่ซาคิสงสัยว่าอากิระเป็นใครกันแน่ ไซ้ผู้ก่อการร้ายหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์แคเลสมันเคย์หรือไม่ จึงถามอากิระตรงๆ ซาคิจึงได้ฟังเรื่องราว และเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับอากิระ เทเลเซา และแผนการที่จะเกิดต่อไป

เบอร์1ได้เล่าถึงต้นตอของการกำเนิดเทเลเซาว่าอยู่ที่บริษัทอาโต้ โดยมีผู้บริหารคือ อาโต้ไซโซ ผู้ที่ก่อร่างสร้างตัวจากสงครามโลก จนได้ชื่อว่าจิตวิญญาณแห่งโซวะ ทำให้ญี่ปุ่นดีขึ้น แต่แล้วอาโต้ก็คิดว่าดีแล้วหรือที่ญี่ปุ่นเป็นเช่นนี้ จึงได้ก่อตั้งเซเลเซาขึ้น เพื่อให้กลุ่มคนที่ได้รับเลือกเปลี่ยนแปลงประเทศนี้อีกครั้ง

เบอร์หนึ่งได้บอกอุดมการณ์ของตนคือ สถาปนาตนเพื่อเป็นอาโต้ จะได้ชนะเกมนี้ ซึ่งได้ร่วมมือกับเบอร์ 10 ผู้ซึ่งเป็นนักศึกษา ที่ไม่เห็นด้วยกับระบบจอมปลอม ที่ทำเหมือนประชาชนอยู่ดี

กินดี แต่มัน ไม่ได้เป็นเช่นนั้น แอมร์รัฐบาลยังไม่ช่วยเหลือ แก่ใจอีก จากนั้นเบอร์1ได้พาอาทริระเข้ามา ยิงสุนัวยิวจ้อมาได้ ทำให้อาทริระได้พบกับตัวจริงของJuiz ซึ่งตัวจริงของเขาคือระบบคอมพิวเตอร์ ยักษ์ และเบอร์1ก็ได้เชิญชวนอาทริระสร้างประเทศใหม่ หลังสงครามที่พวกเขากำลังจะก่อขึ้นในวันพรุ่งนี้ด้วยการยิงมิตไซ60ลูก ซึ่งพวกเขาเชื่อว่ามิตไซจะช่วยให้นักตระหนักถึงสิทธิที่พึงมี อีกทั้งการลดขนาดประเทศให้เล็กลง ก็ช่วยในการแข่งขันกับตลาดโลกอีกด้วย ทั้งนี้พวกเขาก็จะเป็นพระผู้ช่วยโลก แน่แน่นอนว่าอาทริระไม่เห็นด้วย จึงออกไปเพื่อหยุดยั้งเหตุการณ์นี้

Eden Of The East ตอนที่ 11 : ทิศตะวันออกที่ดำเนินต่อไป

ในด้านเพื่อนๆของซาก็ไปสืบสาวเรื่องราวของอาทริระ โดยลอบเข้าไปในห้างซึ่งเป็นบ้านของอาทริระ และสำรวจพบที่ที่อาทริระขังพวก neet ทั้ง20,000คนเอาไว้ นอกจากนี้พวกเขาก็สืบสาวเรื่องราวจากข้อมูลในมือถือที่ปั่นสุ่อปโหลดขึ้นเว็บ ทำให้รู้ความจริง ว่าอาทริระเป็นผู้ปกป้องชาวเมืองจากมิตไซ ทันใดนั้นเองก็มีเรือที่บรรจุneet ทั้ง20,000คนมาเทียบท่า ทำให้neetทั้งหลายที่โกรธเคืองอาทริระ กรูกันเข้ามาหาตัวอาทริระ ซึ่งสาเหตุที่แท้จริงก็คือก่อนที่จะลบความทรงจำ นอกจากอาทริระจะเป็นผู้ที่ปกป้องชาวเมืองจากมิตไซแล้ว ยังช่วยneet ทั้ง20,000คนที่จะถูกสงสัยว่ามีส่วนในการก่อการร้าย จึงจับneet ทั้งหลายส่งไปคุุโบ และลบความทรงจำของตน เพื่อให้ตนเองเป็นผู้ร้ายอยู่คนเดียว

ซาก็และพวกเพื่อนๆเห็นดังนี้ จึงอยากจะช่วยอาทริระช่วยชาวเมือง โดยการโพสว่าจะมีมิตไซตกลงที่ใดบ้างเหมือนที่ทำในเหตุการณ์แคเลสมันเดย์

ในด้านอาทริระก็สร้างเหตุการณ์ โดยบอกว่าตนจะฆ่าล้างเมือง neet คนไหนไม่ยอมตาย ให้ขึ้นไปที่คาดฟ้า แล้วให้neetทั้งหลายโพสเพื่อสกัดกั้นมิตไซนั้ อย่างที่เคยทำในเหตุการณ์แคเลสมันเดย์ ซึ่งก็ประสบความสำเร็จ ซึ่งแน่นอนว่าการที่เขาช่วยชาวเมืองครั้งนี้ ชาวเมืองย่อมไม่เชื่อแน่ว่าเขาเป็นอาชญากร เขาจึงสถาปนาตนเองเป็นกษัตริย์ และชะตากรรมของ neet ทั้ง 20,000 คน ก็สามารรถกลับสู่สังคม กลับมาทำงานให้ประเทศชาติมีแรงงานเพิ่มขึ้น

เนื้อเรื่อง Eden Of The East The Movie

ครึ่งปีหลังจากเหตุการณ์มิตไซ 60 ลูก ทุกอย่างเริ่มเดินไปกลับสู่ภาวะปกติ และเกมก็ยังคงดำเนินต่อไป และจากการที่อากิระสั่ง Juiz ให้สถาปนาตนเป็นกษัตริย์ Juiz ก็ไปดำเนินการคำสั่งนี้ว่าให้เป็นนายก ฉะนั้นจึงเป็นสาเหตุที่เทเลเซาแบ่งฝ่าย โดยมีกลุ่มดังนี้ ที่ชอบใจกับคำสั่งนี้, ไม่พอใจ, ไม่เลือกข้าง และวางมือ

No.1 ผู้ไม่เห็นด้วย และพยายามสถาปนาตนเป็นหัวหน้าเกม และได้ดำเนินการโดยสั่งยิงมิตไซผู้รูดที่บรรทุกระบบคอมพิวเตอร์ Juiz ของแต่และเบอร์ ซึ่งหากเบอร์ใดโดนมิตไซก็จะไม่สามารถตั้งงานกับ Juiz ได้อีก เท่ากับว่าไม่มีส่วนในเกมนี้แล้ว ซึ่งรูดบรรทุกรูดจากมิตไซแล้วยังได้แก่ No.1 (ผู้สั่งยิงมิตไซ), No.3 (ผู้ป่วย วางมือจากเกมนี้), No.7 (พนักงานบริษัท วางมือจากเกมนี้), No.8 (นักสร้างหนัง วางมือจากเกม), No.9 (พระเอก)

No.2 คือผู้ที่ปล่อยข่าวว่าอากิระเป็นลูกลับๆของนายก เพื่อให้อากิระได้ขึ้นเป็นนายก โดยแนวทางที่จะบรรลุเป้าหมายของเขาเพื่อให้ชนะเกมนี้คือ สร้างความเสียหาย เพื่อสร้างผู้เสียหายเยอะๆ เพราะเขาคิดว่าในยุคนี้ ผู้เสียหายมีอำนาจมากที่สุด มีอำนาจที่จะต่อรอง เรียกร้อง หรือ complain คนอื่นๆ ได้ เขาจึงเกาะกระแสที่ชื่อว่า ผู้เสียหายนี้

No.9 ดำเนินการ โดย จะให้ผู้ใหญ่คนเก่าๆ ละทิ้งอำนาจที่สั่งสมมาทั้งหมด เพราะ โลกได้เปลี่ยนไปแล้ว มีกฎเกณฑ์ใหม่ๆเกิดขึ้นมา ถึงแม้ว่าสมัยก่อนคนเก่าๆจะเคยพยายามทำอะไรมากมายให้แก่ประเทศนี้ แต่เวลานี้กฎเกณฑ์เดิมๆมันใช้ไม่ได้อีกต่อไปแล้ว ซึ่งเป็นสิ่งบอกให้คนยุคเก่ายอมรับความจริงเหล่านี้ และโอนถ่ายสิทธิให้คนใหม่ๆ จึงสั่งให้คนเก่าๆยอมละทิ้งสิ่งที่สั่งสมมา และมอบเงินอิเล็กทรอนิกส์ให้คนละ 1 เยน (น่าจะประมาณว่าถึงจะเป็น NEET ก็ยังทำประโยชน์ให้ประเทศได้แม้มันจะเล็กน้อยก็ตามที) และให้ Neet ทั้งหลายมารวมตัวกัน หลังจากสิ้นคำสั่ง Neet ก็มารวมตัวกัน และเปิดตลาดนัดในห้างสรรพสินค้า ที่นี่จึงเป็นแหล่งลงทุนแห่งใหม่ ส่วนคนเก่าๆ ก็ยอมรับ Neet และเปิดโอกาสให้คนเหล่านี้เข้าทำงาน

No.11 คือผู้ที่คอยช่วยเหลือ คຸ້ມครองอาทิสระ และสนับสนุนให้อาทิสระขึ้นเป็นนายก ซึ่งก่อนหน้านั้นเคยเป็นฆาตกรตัดจอนนี้ แต่ตอนนี้ได้วางมือแล้ว ในตอนที่เขาได้รับเงินหนึ่งหมื่นล้านนั้น เขาคิดว่าสิ่งแรกที่เขาควรจะทำคือ ลดความใหญ่โต และให้รัฐเป็นผู้กระจายกำลังคนที่มีความสามารถ หากประเทศเล็กลงก็จะมีพลังของตัวเองนี่ จึงอยากจะถอนรากถอนโคนรัฐบาล และตั้งยิงมิชไซเพื่อให้ประเทศนี้ตื่นตัว และที่เขาไม่ขึ้นเป็นรัฐบาลเอง และไม่ยอมให้มีรัฐบาล ก็เพราะว่าเขาเชื่อว่า ประชาชนก็คือกลุ่มคนเห็นแก่ตัวหลายล้านคน นายกในสมัยนี้เป็นแค่แพะรับบาป หรือที่เรียกว่าเครื่องระบายความเครียดของประชาชน เขาจึงทำให้ประเทศนี้เล็กลง และทำการเปลี่ยนแปลงประเทศนี้ทีหลัง

No.12 แท้ที่จริงแล้วคือ Mr.Auto Outside ซึ่งก็คือผู้ก่อตั้งบริษัทยักษ์ใหญ่ และเป็นผู้ก่อสร้างเกมนี้เพื่อปฏิรูปประเทศญี่ปุ่น และสถาปนาตนเป็นซบเปอร์เตอร์ ซึ่งแท้ที่จริงแล้ว ซบเปอร์เตอร์และกฎของเกมที่เขาตั้งนี้ ก็คือตัวจำกัดกรอบเพื่อให้เหล่าเขาทั้งหลายที่เขาคัดสรรมาจากการที่เขาปลอมตัวเป็นคนซบรถแท็กซี่ ซบรับผู้โดยสาร และถามคำถามที่ว่า “ถ้ามีคนบอกว่าจะให้เงินหนึ่งหมื่นล้านเพื่อไปปรับปรุงประเทศนี้ คุณจะเอาไปทำอะไร”ซึ่งนี่เป็นวิธีการคัดเลือกเหล่าเขาวุ่นเพียงอาทิสระ ซึ่งคอนนั้นอาทิสระเป็นพนักงานส่งหนังสือพิมพ์ ที่เอาได้เคยขอซื้ออยู่หนึ่ง แต่อาทิสระกลับไม่เอาเงิน เพราะอาทิสระคิดว่าคนที่คนขอซื้อเพียงฉบับเดียวนั้น คือคนที่อยากจะอ่านมันจริงๆ แต่ยังมีคนอื่นอีกจำนวนมากที่สั่งแต่กลับไม่อ่าน ซึ่งแน่นอนคนพวกนี้ไม่อยากจะจ่าย เขาอยากให้คนมีความสุขกับการรับเงิน มากกว่าการจ่ายเงิน สังคมก็น่าจะเข้มแข็งขึ้น

สุดท้ายเอาได้ก็ได้ผู้ชนะ ผู้ชนะคือทุกคนที่ช่วยปรับปรุงประเทศนี้ และหวังให้คนพวกนี้เป็นผู้นำประเทศญี่ปุ่นไปในทางที่ดีต่อไป หลังจากนั้นเหล่าเขาทุกคนก็ถูกลบความทรงจำ จะได้จบเกมได้โดยสมบูรณ์

Eden of the East กับ ทุนนิยม

No.1 ซึ่งเป็นนักการเมือง เป็นเสมือนตัวแทนแห่งนักการเมือง โดยใช้เงินหนึ่งหมื่นล้านในมือถือ เพื่อพัฒนาประเทศ และคิดแผนพัฒนาประเทศ โดยการใช้ทุนที่มีในมือถือ ทำให้ประเทศมีขนาดเล็กลง เพื่อให้ประชาชนตื่นตัว จะได้ต่อสู้กับตลาดโลกและประเทศต่างๆ ได้ เขาเชื่อว่าหากประเทศเล็กลงก็จะคล่องตัวมากขึ้น ซึ่งแน่นอนว่าเขาไม่ได้ถามคนทั้งประเทศว่าจะเห็นด้วยกับความคิดของเขาหรือไม่ ซึ่งวิธีขอเขาคือใช้मितไชลด์ยังดูใจกลางเมือง ซึ่งแน่นอนว่าวิธีการรุนแรงและไม่คำนึงถึงชีวิตประชาชน ในการปรับเปลี่ยนประเทศ

การกระทำของตัวละครนี้ สื่อให้เห็นว่าในระบบทุนนิยม ถึงแม้จะเป็นการปล่อยให้เอกชนและกลไกต่างๆ อย่างเช่น มือที่มองไม่เห็น เป็นตัวดำเนินการทางเศรษฐกิจเองโดยที่รัฐไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว แต่อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงแล้ว รัฐถือได้ว่าเป็นฟันเฟืองหนึ่งของระบบทุนนิยมก็ว่าได้ จากการกระทำของตัวละครนี้จะเห็นได้ว่า รัฐเป็นตัวปรับขนาดตลาดและกระตุ้นเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะเป็นการกระตุ้นในด้านแรงงานหรือด้านการผลิต ส่วนพลเมืองก็เสมือนแรงงาน ซึ่งแรงงานก็แปรสภาพเป็นสินค้าชนิดหนึ่งที่รัฐสามารถเข้าไปกระตุ้น เพื่อให้แรงงานนั้นมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นด้วยนโยบายหรือการปรับเปลี่ยนประเทศ

No.2 ใช้กระแสของผู้เสียหาย เพราะว่าในยุคนี้ ผู้เสียหายมีอำนาจมากที่สุด มีอำนาจที่จะต่อรอง เรียกร้อง หรือcomplainคนอื่นๆ ได้ เขาจึงเกาะกระแสที่ชื่อว่า ผู้เสียหายนี้ในการร่วมมือยิงमितไชลด์โจมตีประเทศ เพื่อสร้างความเสียหายให้แก่ประเทศและประชาชน เพื่อให้ต่อรองกับประเทศอื่นๆ ได้

ในโลกโลกาภิวัตน์ที่ข่าวสารสามารถแพร่ออกไปทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และผู้คนก็ให้ความสำคัญกับข้อมูลมากมายที่เข้ามาในแต่ละวัน แน่แน่นอนว่าระบบทุนนิยมก็ย่อมได้รับผลกระทบจากโลกที่เปลี่ยนไปนี้เช่นกัน ดังตัวอย่างเช่น มีข่าวว่าประชากรคนหนึ่งในประเทศS เสียชีวิตอันเนื่องมาจากติดเชื้อH1N1 แน่แน่นอนว่าต้องส่งผลกระทบทางเศรษฐกิจแก่ประเทศนี้แน่นอน ไม่ว่าจะเป็นการที่ประเทศอื่นยกเลิกการนำเข้าไก่จากประเทศS หรือไม่รับแรงงานข้ามชาติจากประเทศS เป็นต้น

No.3 เสมือนเป็นตัวแทนของผู้ป่วย ผู้ซึ่งที่ไม่พร้อมที่จะเป็นแรงงานให้แก่ตลาด ฉะนั้นจึงเป็นตัวละครที่วางมือจากเกมนี้ แม้ว่าจะมีทุนเป็นของตนเองนั่นก็คือเงินหนึ่งหมื่นล้านที่ได้รับ แต่ด้วยการที่ร่างกายและสังขารไม่พร้อม ฉะนั้นจึงไม่ได้มีบทบาทในเกม และไม่ได้มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงประเทศ เขาจึงใช้เงินในมือถือเพื่อซื้อของแจกเด็ก เพื่อให้ตนเองไม่ถูกฆ่า และใช้ชีวิตไปวันๆ

การที่ประชากรซึ่งเป็นแรงงานของชาติป่วยหรือสูงอายุ จนไม่สามารถทำหน้าที่ได้ นี่ถือเป็นปัญหาหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ ดังตัวอย่างในประเทศญี่ปุ่นที่ประสบปัญหาประชากรลดลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงสถานการณ์ที่เด็กเกิดน้อยลง ผู้สูงอายุมีจำนวนมากขึ้น ตลอดจนการลดลงของคนวัยแรงงานที่มีแนวโน้มว่าจะลดลงอย่างมากในอนาคต แน่แน่นอนว่าปัญหานี้หากปล่อยไว้ย่อมส่งผลเสียต่อเศรษฐกิจญี่ปุ่นเป็นแน่ ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าผู้ป่วยและผู้สูงอายุ มีอิทธิพลต่อทุนนิยม

No.4 เป็นตำรวจ แต่ก็ใช้เงินหรือทุนที่ได้รับมา อย่างไม่เป็นประโยชน์และไม่คุ้มค่า โดยเขาใช้เงินในการปรนเปรอตนเอง เล่นการพนัน แวงม้า และ โอนเงินที่ได้รับมาเข้าบัญชีตัวเอง ผลสุดท้ายยอดเงินเหลือ 0 และถูกกำจัด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าถึงแม้จะมีทุนพร้อม แต่ถ้าคนใช้ไม่มีอุดมการณ์ และใช้เงินไม่เป็น เงินนั้นแม้จะมากแค่ไหน ก็ศูนย์เปล่า ดังนั้นตัวละครตัวนี้จึงเป็นตัวแทนของคนที่มีพร้อมทั้งร่างกาย และเงินทุน แต่กลับไม่ทำอะไรที่เป็นประโยชน์เลย

แรงงานมีความสำคัญในฐานะที่เป็นปัจจัยในการผลิตสินค้า และเป็นทุนมนุษย์ที่สามารถพัฒนาศักยภาพให้สูงขึ้นได้ โดยใช้กำลังกายและกำลังความคิดที่มีหลายระดับความรู้ แต่ถ้าหากว่าแรงงานที่จัดได้ว่าเป็นแรงงานฝีมืออย่างตัวละครนี้ กลับไม่ทำหน้าที่ตน หากมีมากขึ้นก็จะส่งปัญหาต่อการผลิตแน่นอน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าปัญหาของการผลิต ไม่ได้มีแค่ปัญหาที่มองเห็น ยังรวมถึงปัญหาที่มองข้ามไปอย่างนี้ด้วยที่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยน

No.5 ตัวแทนในด้านสาธารณสุข ซึ่งตัวละครนี้เป็นเจ้าของโรงพยาบาล เขาพยายามทำให้โรงพยาบาลของเขาเติบโตขึ้น เพื่อที่จะได้รักษาผู้ป่วยให้ได้มากที่สุด นอกจากเขาจะพยายามช่วยเหลือผู้ป่วยให้แข็งแรงขึ้นแล้ว เขายังพยายามที่จะสร้างความเข้มแข็งให้แก่ญาติๆของผู้ป่วยอีกด้วย โดยสร้างชุมชนเล็กๆใกล้ๆโรงพยาบาล และรับคนเหล่านั้นเข้ามาทำงาน ซึ่งได้เพิ่มงานและแรงงานให้แก่ประเทศชาติ โดยวิธีการใช้เงินของเขามีดังนี้

- เปิดการบำบัดฟื้นฟูสภาพให้สถาบันอุตสาหกรรมการแพทย์	268,400,000
- ก่อตั้งสถาบันระดมทุนในอุตสาหกรรมการแพทย์	900,000,000
- ค่าใช้จ่ายด้านไอเทคโนโลยีของสถาบันเงินไซ	113,200,000
- ค่าเปิดอ็อป	1,000,000
- ค่าจ้างผู้ไกล่เกลี่ยกรณีแพทย์ประกันสังคม	680,000
- ทักทายแพทย์ประจำสำนักงานประกันสังคม	3,000,000

แม้ว่าเขาพยายามพัฒนาโรงพยาบาลของเขา แต่แน่นอนว่าย่อมมีปัญหาดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นการที่รัฐไม่เหลียวแล การที่ต้องจ่ายเงินใต้โต๊ะให้แก่ระบบราชการ ฯลฯ เขาจึงใช้เงินหนึ่งหมื่นล้านในมือถือ ใช้ในการดำเนินการต่างๆ เพื่อโรงพยาบาล และคนไข้ของเขา ซึ่งจะเห็นได้ว่าธุรกิจต่างๆ นอกจากทุน แรงงาน ที่ตั้งแล้ว ยังมีปัจจัยอื่นๆอีกด้วย สุดท้ายการที่เขาทุ่มเทอยู่คนเดียว แผนการพัฒนาของเขาจึงไม่ประสบความสำเร็จ เขาจึงถูกกำจัด

การกระทำของตัวละครตัวนี้ ที่สร้างชุมชนเล็กๆและมอบงานให้แก่ญาติของผู้ป่วยนั้น สะท้อนถึงปัญหาของระบบทุนนิยม เช่น ปัญหาการว่างงาน ค่าครองชีพ ที่อยู่อาศัย และความสะดวกสบาย เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องแก้ทั้งโครงสร้าง ปรับเปลี่ยนทั้งประเทศ ไม่ใช่เพียงในมุมเมืองหนึ่งๆอย่างที่ตัวละครตัวนี้ทำ จึงเป็นเหตุให้ตัวละครนี้ไม่ชนะเพราะไม่สามารถปรับปรุงประเทศนี้ได้

No.7 เป็นตัวแทนของพนักงานบริษัท ซึ่งเป็นเหมือนฟันเฟืองหนึ่งของระบบทุนนิยม แม้ว่าจะไม่มีบทบาทมากนัก แต่ก็ขาดไม่ได้ แรงงานเป็นหนึ่งในปัจจัยการผลิต เป็นสิ่งที่ผู้ผลิตนำมาผ่านกระบวนการผลิตขึ้นเป็นสินค้าหรือบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งแรงงานหรือทรัพยากรมนุษย์หมายถึงผู้ที่ทำงานให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในการผลิตสินค้าหรือบริการ โดยอาศัยทั้งกำลังร่างกายและกำลังความคิด ในทางเศรษฐศาสตร์การใช้แรงงานจะต้องเป็นได้รับค่าตอบแทนเป็นตัวเงินหรือสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่ง ตัวละครนี้ถือได้ว่าเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในวัยทำงาน ซึ่งพร้อม และเต็มใจที่จะทำงานไม่ว่าจะมีงานให้ทำหรือไม่ก็ตามแบ่งออกเป็น แรงงานที่มีทักษะ (skilled labor) ซึ่งเป็นแรงงานที่ได้รับการฝึกฝนอบรมมาเป็นอย่างดี เช่น แพทย์ วิศวกร สถาปนิก ฯลฯ กับ แรงงานที่ไม่มีทักษะ (unskilled labor) ซึ่งเป็นแรงงานที่ไม่ได้รับการฝึกฝนอบรมมาก่อน ส่วนใหญ่เป็นแรงงานที่ใช้กำลังกายเป็นหลัก เช่น กรรมกรแบกหาม คนงานรับจ้างทั่วไป ฯลฯ

No.9 เป็นเสมือนตัวแทนแห่งประชาชน โดยเฉพาะวัยรุ่น โดยใช้ทุนที่ได้มาเพื่อปรับเปลี่ยนประเทศ โดยให้วัยรุ่นที่ไม่ได้รับการเหลียวแล และไม่ได้มีบทบาทในตลาดแรงงานเพราะคนแก่ๆ ไม่ยอมรับเข้าทำงาน ได้มีส่วนในการปรับปรุงประเทศประเทศชาติ สิ่งที่เขาทำคือบังคับให้คนแก่ๆ ยอมรับวัยรุ่นพวกนี้ เพื่อให้พวกเขาสามารถมีงานทำ มีที่ยืนในสังคม และเพิ่มแรงงานในตลาดให้เพิ่มขึ้น โดยวิธีของเขาจะเน้นการปรับเปลี่ยนประชาชน มากกว่าปรับเปลี่ยนระบบของประเทศ

No.10 ผู้ซึ่งเป็นตัวแทนแห่งคนที่ไม่มีที่ยืนในสังคมและถูกรัฐบาลทอดทิ้ง ซึ่งเขาเป็นนักศึกษา ที่ไม่เห็นด้วยกับระบบจอมปลอม ที่ทำเหมือนประชาชนอยู่ดีกินดี แต่มันไม่ได้เป็นเช่นนั้น แอมริชบาลยังไม่ช่วยเหลือหรือแก้ไขอีก ซึ่งอาจเป็นผลของระบบทุนนิยมที่เงินเท่านั้นที่จะมีอำนาจและลดค่าของคน ทำให้ประชาชนต้องดิ้นรนหาเงินมาเลี้ยงชีพตนเองและครอบครัว แม้กระทั่งนักศึกษา ซึ่งแน่นอนว่านักศึกษาเหล่านี้ยังไม่พร้อมที่จะเป็นแรงงานอย่าเต็มรูปแบบของประเทศชาติ ถึงแม้รัฐและตลาดจะรู้ถึงปัญหาเหล่านี้ แต่ก็ยังไม่มีการทำอะไรแก้ไข แอมยังแสดงออกว่าประเทศนี้ประชาชนอยู่ดีกินดี เพื่อรักษาหน้าตาของประเทศ เพื่อจะได้เซดหน้าชูตาอยู่ในตลาดโลกได้อย่างสมศักดิ์ศรี โดยเขาใช้เงินดังนี้

- | | |
|-----------------------------|---------------|
| - โจมตีทางอากาศใส่เทศบาลนคร | 990,000,000 |
| - มิสไซล์โทมาฮอว์ค 60 ลูก | 8,883,000,000 |

จากการใช้เงินนี้ แสดงให้เห็นว่า เขาพยายามทำตัวให้โดดเด่น เพื่อให้รัฐหรือคนอื่นๆที่เพิกเฉยหันมาสนใจเขา ซึ่งการกระทำนี้ สื่อให้เห็นถึงปัญหาของระบบทุนนิยม ที่เงินส่วนใหญ่จะตกอยู่ในมือคนเพียงไม่กี่คน ไม่มีการกระจายรายได้ที่เป็นธรรมสู่คนอื่นๆ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้คนลำบากมากขึ้น ก่อเกิดเป็นปัญหาสังคม และส่งผลให้เกิดการก่ออาชญากรรมอย่างที่ตัวละครนี้ได้กระทำ

No.11 เป็นเสมือนตัวแทนแห่งผู้หญิง โดยแสดงถึงบทบาทของผู้หญิงปัจจุบันที่อยู่ในระบบทุนนิยมที่เจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง และต้องการแรงงานที่เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นผู้หญิงจึงกลายเป็นส่วนเติมเต็มแรงงานที่ขาดหายไปนั้น จากแต่ก่อนที่ผู้หญิงมีหน้าที่เพียงเป็นแม่บ้าน แต่ด้วยสังคมที่เปลี่ยนไป ผู้หญิงจึงต้องทำงานและมีบทบาทนอกบ้านด้วย อีกทั้งยังต้องปกป้องตัวเอง จากศัตรูในสังคม อย่างเช่น พวกโจรข่มขืน เป็นต้น โดยตัวละครหญิงตัวนี้ แสดงบทบาทที่เป็นทั้งประธานบริษัท และผู้กำจัดโจร โดยเธอใช้เงินหนึ่งหมื่นล้านในมือถือในการกำจัดภัยสังคมพวกนี้

ในด้านของอาชกรที่เพิ่มมากขึ้น ก็เป็นหนึ่งที่สะท้อนปัญหาถึงระบบทุนนิยม ผู้ผลิตมองเห็นแต่การเพิ่มผลผลิต โดยไม่คำนึงถึงปัญหาสังคม อาจจะเป็นการที่ประชากรเห็นสิ่งชั่วๆที่ผู้ผลิตผลิตมา อย่างเช่น เพชรพลอย โฆษณาหรือหนังโป๊ เป็นต้น ประชากรก็อาจเกิดความแค้นใจ ไม่มีที่ระบาย ส่งผลให้มีแรงจูงใจในการก่อเกิดอาชญากรรมได้ จึงส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมต่อไป

No.12 เป็นประธานบริษัทและผู้เปลี่ยนแปลงประเทศช่วงแรกก่อนที่จะสร้างเกมนี้ เพื่อเปลี่ยนแปลงประเทศนี้อีกครั้ง

4.สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทุนนิยมที่แอบแฝงอยู่ในสื่อการ์ตูน โดยสื่อการ์ตูนที่นำมาวิจัยคือเรื่อง Eden of the East ทั้งสามภาค ได้แก่ Eden of the East , Eden Of The East I : The King Of Eden และ Eden of The East The Movie II : Paradise Lost ซึ่งเป็นการ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ และฉายในโรงภาพยนตร์ เรื่อง Eden of the East เป็นเรื่องเกี่ยวกับ ผู้ที่ได้รับเลือกจำนวน 12 คน ให้มาทำภารกิจปรับเปลี่ยนประเทศญี่ปุ่น ให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้น โดยทั้ง 12 คน จะได้รับเงินจำนวนหนึ่งหมื่นล้านเยน ซึ่งเป็นเงินอิเล็กทรอนิกส์อยู่ในมือถือ เพื่อใช้ในการปรับเปลี่ยนประเทศตามแนวทางของตนเอง ซึ่งต่างคนก็ต่างดำเนินชีวิตไปตามปกติทำงานของตนเองไปพร้อมกับทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ปรับปรุงประเทศไปด้วย ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะมีอาชีพต่างกัน และพัฒนาประเทศให้สอดคล้องกับอาชีพของตน ต่างคนต่างพัฒนาสิ่งที่ตนเองเห็นว่าเป็นปัญหา

การ์ตูนเรื่องนี้ได้สะท้อนปัญหาต่างๆของสังคมญี่ปุ่น ทั้งปัญหาของคน สังคม ระบบทุนนิยม และเศรษฐกิจ ซึ่งระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่เอกชนเป็นเจ้าของปัจจัยทุนการผลิต และสามารถแข่งขันกันได้อย่างเต็มที่ โดยไม่มีส่วนกลางหรือรัฐมาเป็นตัวกำหนด เมื่อนายทุนเป็นเจ้าของการผลิตสามารถแข่งขันกันได้เต็มที่ ก็ทำให้เกิดปัญหาการกระจายรายได้ที่ไม่เท่าเทียม และด้วยปัญหานี้ก็เป็นตัวเริ่มปัญหาอื่นๆในสังคมด้วย อาทิเช่น ความเหลื่อมล้ำในสังคม การกดขี่ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ก็ยังแก้ไม่ตก ซึ่งเช่นเดียวกับตัวละครในเรื่องนี้ ที่พยายามแก้ปัญหาเหล่านี้ แม้ว่าจะแก้ไม่ได้ แต่การ์ตูนเรื่องนี้ก็ได้สื่อออกมาว่า ปัญหาของระบบทุนนิยมนี้ จะแก้เพียงคนเดียวไม่ได้ ทุกคนต้องร่วมมือกัน แก้กันทั้งระบบตั้งแต่แรกเริ่ม

จากงานวิจัยนี้จะเห็นได้ว่าระบบทุนนิยมที่ดูเหมือนจะเป็นเรื่องไกลตัว แต่แท้ที่จริงแล้ว เป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมาก ผู้วิจัยสังเกตเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ จึงได้ใช้สื่อการ์ตูนเป็นตัวแสดง เนื่องจากการ์ตูน เป็นสื่อที่คนรับสารสามารถเข้าใจได้อย่างง่ายดาย เพราะเป็นการสื่อสารด้วยรูปภาพ และการ์ตูนที่ เลือกมานี้ก็สามารถสื่อเกี่ยวกับทุนนิยม ทั้งเรื่องความหมาย แรงงาน จนถึงปัญหาได้อย่างดี

บรรณานุกรม

deadman789. “ทุนนิยม”. ใน ทุนนิยมคืออะไร น่าผีจะบอก.

เข้าถึงจาก : <http://bbs.drama-addict.com>. 31 มีนาคม 2553.

Hayao Miyazaki. Spirited away. วีดีทัศน์. 27 กรกฎาคม 2544.

Hayao Miyazaki. Kiki's Delivery Service. วีดีทัศน์. 22 กรกฎาคม 1989.

คงศักดิ์ สันติพิทยวงษ์. วิวัฒนาการทุนนิยมของญี่ปุ่น.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2528.

ภิญโญ ไตรสุริยธรรมา. ปัญญาญี่ปุ่น.

กรุงเทพฯ : โอเพ่นบุ๊กส์, 2553.

ขุนทอง อินทร์ไทย. ทำไมญี่ปุ่นจึงเจริญเร็วกว่าไทย.

กรุงเทพฯ : สมาคมนักเรียนเก่าญี่ปุ่นในพระบรมราชูปถัมภ์, 2531.

เจมส์ ฟูลเชอร์. (2554). ทุนนิยม : ความรู้ฉบับพกพา.

(ปกกรณี เลิศเสถียรชัย, แปล). กรุงเทพฯ : openworld.

วรรณภา ไชยศรี. “ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม”

เข้าถึงจาก : <http://www.learners.in.th>. 21 มีนาคม 2552.

เจมส์ ฟูลเชอร์. (2554). ทุนนิยม : ความรู้ฉบับพกพา.

(ปกรณ์ เลิศเสถียรชัย, แปล). กรุงเทพฯ : openworld.

วรรณภา ไชยศรี. “ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม”

เข้าถึงจาก : <http://www.learners.in.th>. 21 มีนาคม 2552.

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. อ่านการ์ตูนไป.

กรุงเทพฯ : ก่อพล, 2551.