



บทความวิจัย

เรื่อง อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นกับประเทศอเมริกา

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

โดย

นางสาวปริฉัตร นาน้ำเขียว รหัสนักศึกษา 05550763

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 109 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2558

หัวข้อบทความวิจัย	อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นกับประเทศอเมริกา ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6
ชื่อนักศึกษา	นางสาว ปรีฉัตร นาน้ำเขียว
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อที่จะศึกษาอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6 อีกทั้งเพื่อศึกษาแนวคิดจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว โดยศึกษาจากสื่อมัลติมีเดียซีดีภาพยนตร์การ์ตูน หนังสือเกี่ยวกับวัฒนธรรมของประเทศอเมริกาและประเทศญี่ปุ่น และศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต จากภาพยนตร์ดังกล่าวมีการผสมผสานอัตลักษณ์วัฒนธรรมระหว่างประเทศอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นจึงเกิดความน่าสนใจที่จะศึกษาอัตลักษณ์ของประเทศดังกล่าวผ่านฉาก ตัวละคร สิ่งของในภาพยนตร์เรื่องนี้ จากการศึกษาพบว่า ในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้สิ่งของ และสัญลักษณ์เพื่อแสดงอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น อาทิเช่น เครื่องราง เครื่องประดับตกแต่งบ้าน เป็นต้น ส่วนประเทศอเมริกาแสดงอัตลักษณ์ในรูปแบบของการแต่งกาย ลักษณะภูมิประเทศของประเทศอเมริกา และสาธารณูปโภค เป็นต้น แต่ถึงอย่างไรก็ตามสิ่งก่อสร้างบางอย่างในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ ไม่ได้แบ่งแยกชัดเจนว่าเป็นของประเทศใดประเทศหนึ่ง เพราะได้นำมาดัดแปลงให้เกิดเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างสองประเทศนี้ อย่างเช่น สะพาน โกลเดนเกตในภาพยนตร์ได้ออกแบบสะพาน โกลเดนเกตของประเทศอเมริกาให้มีเสาโทริอิของประเทศญี่ปุ่นรวมอยู่ในสะพานแห่งนี้ เป็นต้น นอกจากนี้แนวคิดที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีทั้งในด้านกฎหมาย การใช้ชีวิตให้มีความสุข รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีอันก้าวหน้าอย่างหุ่นยนต์ที่สามารถออกแบบให้รักษาผู้ป่วยได้ซึ่งเป็นผลดีต่อผู้อื่น แต่หากนำไปใช้แก้แค้นทำลายก็จะสร้างความเสียหายมากไม่ใช่เพียงแค่ศัตรูเท่านั้นแต่ยังทำลายคนรอบข้างและสิ่งปลูกสร้างในเมืองอีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากผู้ศึกษาได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัยท่านได้กรุณาให้ความรู้ในการจัดทำบทความวิจัยเล่มนี้ รวมทั้งยังให้คำแนะนำ และความคิดเห็นต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ทำการศึกษาค้นคว้า อีกทั้งยังสละเวลาให้คำแนะนำ และทำการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องจากการทำบทความวิจัยเล่มนี้อย่างละเอียด ด้วยความเอาใจใส่มาโดยตลอดผู้ศึกษาขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

นอกจากนี้แล้วผู้ศึกษาขอขอบคุณพี่ชาย และเพื่อนๆ ที่ได้แนะนำข้อมูลให้ผู้ศึกษาได้ประเด็นใหม่ๆ ในการทำการวิเคราะห์ภาพนตร์ ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณที่ให้คำปรึกษา และให้กำลังใจมาโดยตลอดการทำบทความวิจัยครั้งนี้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
บทที่	
1. บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดประสงค์ของการศึกษา	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
การวิเคราะห์อัตลักษณ์.....	4
วัฒนธรรม.....	5
การวิเคราะห์แนวคิดภาพยนตร์การ์ตูน.....	5
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	6
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	7
อัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น – อเมริกาจากฉากและสถานที่ในภาพยนตร์.....	7
อัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นจากสิ่งของและสาธารณูปโภคในภาพยนตร์	12
อัตลักษณ์ของประเทศอเมริกาจากสิ่งของและสาธารณูปโภคในภาพยนตร์.....	21
แนวคิดของคนประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกันที่ได้จากภาพยนตร์	25
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	27
บรรณานุกรม	35
ประวัติผู้ศึกษา.....	38

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูน (Cartoon) มีรากศัพท์จาก ภาษาอิตาลี “cartone” ประสมกับภาษาดัตช์ “karton” หมายถึง กระดาษหนาและแข็ง หรือแผ่นกระดาษแข็ง ที่นำมาใช้วาดภาพร่างหรือภาพโมเดลสำหรับ วาดภาพ และการเขียนภาพแบบเฟรส-โก(fresco) รวมไปถึง สิ่งทอ อย่างเช่น ม่าน พรม หรือ หน้าต่างแก้วกระจกสี เป็นต้น การ์ตูนที่อยู่ในรูปแบบภาพวาดสองมิติจะจัดอยู่ในสาขาทัศนศิลป์ ส่วนภาพวาดสามมิติ หรืออนิเมชัน(Animation) ซึ่งดำเนินเรื่องบนพื้นที่เดียวกัน จึงเป็นทัศนศิลป์ ของการลำดับเหตุการณ์เป็นเวลา กล่าวคือ มีการเคลื่อนที่ของวัตถุบนพื้นที่เดิมโดยการจลลำดับ เหตุการณ์อย่างจงใจ โดยที่ผู้รับชมหยุดอยู่ตรงนั้นเพื่อดูบางสิ่ง และสิ่งที่กำลังดูอยู่เคลื่อนไหวเอง ไปเรื่อยๆ สามารถถูกดูคลื่อนเข้าไปกับสิ่งนั้น

คำว่า “การ์ตูน” ถูกเขียนให้สั้นลงเหลือแค่ “ตูน” (toon) เป็นผลจากการผลิตภาพยนตร์ การ์ตูน โดยเฉพาะในช่วงยุค 1980 ในประเทศสหรัฐอเมริกา อย่างค่ายที่มีชื่อเสียงในขณะนั้นคือ “Walt Disney” โดยเริ่มจากภาพโมเดลช่วยในการทำงานจริง ภาพเสียดสี การ์ตูนหลายช่อง มีการ สร้างอารมณ์ขัน ลักษณะภาพวาดแบบลงสี และผูกกันเป็นเรื่องราวที่เน้นการผจญภัยมีการสร้าง ตัวฮีโร่ รวมไปถึงซูเปอร์ฮีโร่ อย่างของค่าย Marvel การ์ตูนของประเทศไทยจะ กลุ่มเป้าหมายคือ เด็กที่ยังไม่เข้ามหาวิทยาลัย เพราะวัยรุ่นที่เข้ามหาวิทยาลัยแล้วส่วนใหญ่จะไม่ได้ ความสนใจกับการ์ตูนแล้ว ปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นไม่สนใจการ์ตูนคือ จะต้องใช้ชีวิตแบบผู้ใหญ่ เมื่อเด็กเรียนจบมัธยมต้องย้ายออกมาใช้ชีวิตด้วยตนเอง แล้วต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายของตัวเอง จึง ต้องเริ่มหางานทำ เป็นต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น มีต้นแบบมาจากภาพยนตร์การ์ตูนของตะวันตก แต่ภาพยนตร์ การ์ตูนญี่ปุ่นมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว พร้อมสอดแทรกแนวคิดและเนื้อหา ภายใต้ออกลักษณะแห่งความเป็นญี่ปุ่นที่เป็นการปลูกฝังเรื่องราวเนื้อหาทำให้ผู้ชมได้รับคุณธรรมและ แนวคิดซึมซาบผ่านภาพยนตร์การ์ตูนจากการสื่อถึงจินตนาการของผู้สร้างอย่าง ไร้ขอบเขต ทำให้ ได้รับคุณค่าของภาพยนตร์อย่างเต็มที่และด้วยรูปแบบสื่อภาพยนตร์ทั้งภาพและเสียง ทำให้ผู้ชม สามารถเข้าใจได้ง่าย

เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น การสะท้อนเนื้อหาสามารถแบ่งได้เป็น 2 ปัจจัยหลัก คือ ด้านปัญหาในสังคม การใช้ความรุนแรง การใช้ยาเสพติด การหย่าร้าง การพนัน เพื่อสร้างจิตสำนึกที่ดี ไม่ชักจูงให้เกิดปัญหาความรุนแรงต่างๆหรือการใช้สารเสพติดในการแก้ไขปัญหาและตระหนักให้เห็นโทษของการพนัน และด้านต่อมาเป็นด้านการให้ประโยชน์คุณค่าทั่วไป เช่นด้านเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ การให้ความรู้ต่างๆ หรือภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นเรื่องราวการผจญภัย มิตรภาพ และแฟนตาซีนั่น มักจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่สื่อให้เห็นคุณค่าและเพื่อให้ผู้ชมได้รับประโยชน์ เช่น มิตรภาพ ความรู้ด้านต่างๆ เห็นถึงเทคโนโลยีต่างๆ ฯลฯ

บิกฮีโร่ 6 เป็นภาพยนตร์ประเภทคอมพิวเตอร์แอนิเมชันสามมิติแนวตลก ผจญภัย และซูเปอร์ฮีโร่ ที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2557 และเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลต์ดิสนีย์ ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 87 สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม กำกับภาพยนตร์โดยคอนฮอลล์ และคริส วิลเลียมส์ที่ได้แรงบันดาลใจจากทีมซูเปอร์ฮีโร่ในชื่อเดียวกันจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง มาร์เวลคอมิกส์ ที่มีบรรยากาศเรื่องราวคล้ายกับการ์ตูนอนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ในขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นชาวอเมริกัน เนื้อเรื่องจึงมีการผสมผสานความเป็นญี่ปุ่นและอเมริกันเข้าด้วยกัน อย่างสถานที่ของซานฟรานซิสโกในประเทศอเมริกาผสมผสานกับกรุงโตเกียวในประเทศญี่ปุ่นเข้าด้วยกันจึงเรียกเมืองสมมุติในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า ซานฟรานโซเกียว ทั้งนี้ฉากของภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวมีการจำลองสถานที่จริงของเมืองซานฟรานซิสโก ประเทศอเมริกา กับการนำเอกลักษณ์ของกรุงโตเกียวที่มีแสงสีประดับอยู่ในเมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่นมาหลอมรวมกันได้อย่างลงตัว สร้างความโดดเด่นและแปลกใหม่ต่อวงการกราฟฟิกการ์ตูนเป็นจำนวนมาก

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ นั้น มีความแตกต่างไปจากการ์ตูนเรื่องอื่นๆของค่ายวอลต์ดิสนีย์ ปัจจัยที่ทำให้เกิดเปลี่ยนแปลง คือการร่วมมือของค่ายมาร์เวล มีลักษณะเฉพาะของการ์ตูนคือแนวฮีโร่ผจญภัยเพื่อนกลุ่มเป้าหมายเด็กผู้ชาย กับค่ายดิสนีย์ ที่ตัวการ์ตูนมีความน่ารักและมีทัศนคติสอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องจำนวนมาก เป็นการสร้างการ์ตูนเพื่อตอบสนองต่อทุกเพศทุกวัย

เมื่อพิจารณาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่แล้ว จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวมีความแตกต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่นๆ โดยมีปัจจัยคือการร่วมมือกันระหว่างค่ายมาร์เวลกับค่ายดิสนีย์ ทั้งนี้เนื้อเรื่องมีการผสมผสานความเป็นญี่ปุ่นและอเมริกันเข้าด้วยกัน ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เป็นที่น่าสนใจต่อการศึกษาวัฒนธรรม ทัศนคติ สถานที่ ที่สื่อถึงความเป็นญี่ปุ่นและความเป็นอเมริกัน เช่น การแต่งกายและบุคลิกท่าทางของตัวละครที่มีลักษณะแบบชาวอเมริกัน เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่มผู้มีความสามารถพิเศษในการประดิษฐ์หุ่นยนต์ แสดงให้เห็นนวัตกรรมเทคโนโลยีที่โดดเด่นของประเทศญี่ปุ่น คือการสร้างหุ่นยนต์ ตัวร้ายสวมหน้ากากคาบูกิขโมย

หุ่นยนต์ที่เขาประดิษฐ์ไปใช้ในการแก้แค้นศัตรู การสวมหน้ากากของตัวร้ายนั้น โดยส่วนใหญ่แล้ว มักจะมีหน้ากากสีดำแสดงถึงพลังอำนาจมืด แต่ในภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าว ใช้หน้ากากคาบูกิที่สื่อถึงวัฒนธรรมของคินญี่ปุ่น การชมละคร โนะที่เป็นกิจกรรมคลายเครียดของคินญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัย สงครามโลกที่ 2 ทั้งนี้การที่เด็กหนุ่มต้องจับตัวคนร้ายและปกป้องผู้อื่น โดยการรวมตัวกับกลุ่มเพื่อน เป็นทีมซูเปอร์ฮีโร่ แสดงให้เห็นถึงความรับผิดชอบต่อสังคมอีกด้วย

จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยใคร่ศึกษา “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นกับ ประเทศอเมริกาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6” เพื่อให้เห็นอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นและ ประเทศอเมริกาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6 ตลอดจนแนวคิดของคนประเทศญี่ปุ่น และประเทศอเมริกาที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว

2.จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6
2. เพื่อศึกษาแนวคิดของคนประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกาที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

3.ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6
2. ศึกษาวัฒนธรรมของประเทศอเมริกาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6
3. ศึกษาแนวคิดของคนประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกาผ่านภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าว

4.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกา
2. ทำให้ทราบวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกา
3. ทำให้ทราบแนวคิดของคนญี่ปุ่นและคนอเมริกันผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารเกี่ยวกับการวิเคราะห์อัตลักษณ์

พิศิษฐ์ คุณวโรตม์ (2545) เขียนหนังสือเรื่อง “อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ คำนิยามศัพท์ของคำว่าอัตลักษณ์ พบว่า อัตลักษณ์ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตนเองและคนอื่นมองเรา ความเชื่อมโยงระหว่างตัวเราเองกับคนอื่น ไม่เพียงชีวิตด้วยความสัมพันธ์ระหว่างวิธีที่เรานิยามตัวเอง (self-ascription) และวิธีที่ผู้อื่นนิยามตัวเรา (ascription by others) เท่านั้น หากยังชีวิตด้วยความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เราต้องการจะเป็นกับ อิทธิพล ความกดดัน และโอกาสต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ ความบีบคั้นด้านกายภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ขวางกั้นเราจากการแสดงตัวของเราเองในตำแหน่งแห่งที่บางอย่างให้เป็นผลสำเร็จอันเป็นความบีบคั้นซึ่งรวมถึงการรับรู้เข้าใจของผู้อื่นด้วย ดังแนวคิดของเรื่องฟ้า บุราคร (2550)

นิลวดี พรหมพักพิง (2547) เขียนหนังสือวิชาการเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์ของชาวชุมชนแออัด ในจังหวัดขอนแก่น” กล่าวถึงความเป็นมาของอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นไม่ใช่การนำเอาอัตลักษณ์ของปัจเจกแต่ละคนมารวมกัน โดยเชื่อว่าสังคมมีโครงสร้างยิ่งใหญ่กว่านั้นและเป็นสิ่งที่มีคุณภาพใหม่ในตัวเองอันเป็นการแสดงให้เห็นถึงอำนาจเหนือกว่าของสังคมที่มีต่อปัจเจกนั้นเองการสร้างลักษณะร่วมของสังคมนั้นมีการใช้ศาสนา พิธีกรรม ความเชื่อเป็นต้น มาเป็นตัวกำหนดอัตลักษณ์ของกลุ่มซึ่งมีนัยของการควบคุมทางสังคมโดยผู้มีอำนาจเหนือเท่านั้นที่จะเป็นผู้สามารถสร้างวาทกรรมต่างๆ ขึ้นมาครอบงำผู้คนในสังคมได้ในขณะที่ปัจเจกไม่อาจมีพลังพอที่จะส่งเสียงตอบโต้ขึ้นมาได้ นอกจากนี้สังคมที่ดีต้องเป็นสังคมที่เปิดช่องให้ปัจเจกเป็นตัวของตัวเอง โดยไม่เกิดความแตกแยกหรือเกิดความวุ่นวายอัตลักษณ์ร่วมของสังคมนั้นมีอาจลดทอนลงไปเป็นจิตสำนึกของปัจเจกคนใดคนหนึ่งได้

ทั้งนี้ อัตลักษณ์ หมายถึง คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศ ตัวอย่างเช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ซึ่งมีคุณลักษณะเฉพาะของชุมชนนั้นๆ ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมอื่นๆ กล่าวคือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของบุคคลอื่นๆ ดังแนวคิดของ สุรินทร์ ยี่นิก (2554)

2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม

วัฒนธรรม คือ วิถีชีวิตของคนในสังคม เป็นแบบแผนประเพณีปฏิบัติและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิด ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจ ชาบซึ่ง ยอมรับ และใช้ปฏิบัติร่วมกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2535)

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ (2485) "วัฒนธรรม" หมายถึง ลักษณะที่แสดงความจริงใจองอาจ ความเป็นระเบียบ ความกลมเกลียว ก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีงามของประชาชน (เป็นการชี้ชวน เชิญชวน วิงวอนให้ประชาชนร่วมกัน ทำให้เกิดความเจริญองอาจ ให้ความดีงามขึ้น ไม่ใช่เพียงแต่รับมรดกกันมา แต่จะต้องรักษาของเดิมที่ดี แก้ไขตัดแปลงของเดิมที่ควรแก้ หรือตัดแปลงวางมาตรฐานความดีความงามขึ้นใหม่ แล้วส่งเสริมให้เป็น ลักษณะที่ดีประจำชาติสืบต่อไปจนถึงอนุชนรุ่นหลัง

วัฒนธรรม หมายถึง ความดี ความงามและความจริงในชีวิตมนุษย์ซึ่งปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ และได้ตกทอดมา ถึงเราในสมัยปัจจุบัน หรือว่าที่เราได้ปรับปรุงและสร้างสรรค์ขึ้นในสมัยของเรา ที่ว่าปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ นั้น หมายถึงที่ปรากฏในรูปแบบของศิลปกรรม มนุษยศาสตร์ การช่างฝีมือ การกีฬา และนันทนาการ และคหกรรมศาสตร์ รวม 5 ประการ แต่จะตีความหมายให้กว้างขวางออกไปกว่านี้อีก เช่น รวม เอาที่ปรากฏอยู่ในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามาไว้ด้วย ก็คงจะทำได้เพราะทั้งสองอย่างนี้ มีความสำคัญ อย่างมากในชีวิตมนุษย์ในสมัยปัจจุบัน (สาโรช บัวศรี, 2531)

3.เอกสารเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวคิดภาพยนตร์การ์ตูน

ฉันทิภัทร จันทรังคารกุล (2554) เขียนบทความวิจัยเรื่อง “พัฒนาการของแนวคิดและเนื้อหาใน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน (Doraemon Movie)” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ แนวคิดของ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ส่วนใหญ่จะให้แนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน เช่น ความมุ่งมั่น การใฝ่ดี มิตรภาพ ความช่วยเหลือและพึ่งพาซึ่งกันและกัน ความรักและความผูกพันในครอบครัว และยังมีเสน่ห์ในการแฝงแง่คิดในมุมต่างๆ เพื่อปลุกฝังคุณค่าของเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยทั่วโลก เพื่อสร้างแนวทางในกระบวนการความคิดแบบใหม่หรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป ภายใต้เอกลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่น แสดงให้เห็นการดำเนินชีวิต การเข้าใจในสภาพของคนสมัยก่อนและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคม นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกแนวคิดมากมาย

ตามลักษณะการดำเนินเรื่อง การเป็นผู้นำ มิตรภาพและความร่วมมือกัน การปลูกฝังแนวคิดให้เกิดความรักและใส่ใจต่อธรรมชาติ การเห็นคุณค่าและโทษของการใช้เทคโนโลยีต่างๆ

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า อัตลักษณ์ คือ การใช้วัฒนธรรมมาสร้างลักษณะร่วมกันของสังคมนั้นเพื่อเป็นการแสดงตนว่า“ฉันคือใคร” มีคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศ ตัวอย่างเช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่เหมือนกับของบุคคลอื่นๆดังแนวคิดของ สุรินทร์ ยั่งยืน (2554)

ส่วนเอกสารเกี่ยวกับวิเคราะห์วัฒนธรรม ผู้วิจัยพบว่า วัฒนธรรม หมายถึง วิถีชีวิตของคนในสังคม เป็นแบบแผนประเพณีปฏิบัติและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิด ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจ ซาบซึ้ง ยอมรับและใช้ปฏิบัติร่วมกัน เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม ให้มีความดีงามต่อสังคมนั้นๆ ไม่ใช่เพียงแต่รับมรดกกันมา แต่จะต้องรักษาของเดิมที่ดี แก้ไขดัดแปลงของเดิมที่ควรแก้ หรือดัดแปลงวางมาตรฐานความดีความงามขึ้นใหม่ แล้วส่งเสริมให้เป็น ลักษณะที่ดีประจำชาติสืบต่อไปจนถึงอนุชนรุ่นหลัง

ส่วนเอกสารเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวคิดภาพยนตร์การ์ตูน ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนใหญ่จะให้แนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน และยังมีเสน่ห์ในการแฝงแง่คิดในมุมต่างๆ เพื่อปลูกฝังคุณค่าของเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยทั่วโลก เพื่อสร้างแนวทางในกระบวนการความคิดแบบใหม่หรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป ภายใต้เอกลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น การสร้างแนวคิดปลูกฝังจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม การปฏิบัติตนต่อสังคม การสะท้อนสังคมและวิถีใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับสังคม การเห็นคุณค่าและโทษของการใช้เทคโนโลยีต่างๆ

อนึ่ง การศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นยังไม่มีผู้ใดศึกษาสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นในเชิงสัญลักษณ์ เช่น ฉาก ตัวละคร และวัตถุสิ่งของ เป็นต้น นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกอิโร่ 6 ไม่เพียงแต่ปรากฏอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น ยังมีการแสดงอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกาในรูปแบบของสัญลักษณ์ด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใคร่ศึกษา “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นกับประเทศอเมริกาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกอิโร่ 6” เพื่อสร้างองค์ความรู้และขยายขอบเขตการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

บทที่ 3

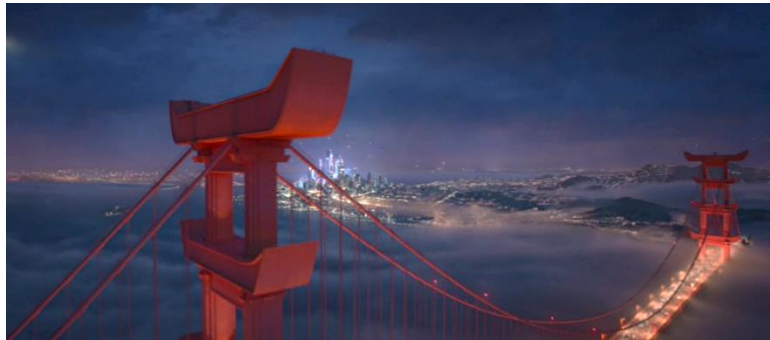
วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องอัตลักษณ์
2. ศึกษาแนวคิดของภาพยนตร์การ์ตูน จากหนังสือวิชาการและอินเทอร์เน็ต
3. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกา จากซีดีรอมและสื่ออินเทอร์เน็ต
4. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับบทวิจารณ์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6 จากอินเทอร์เน็ตทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์
5. เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

บทที่ 4

ศึกษาอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น – อเมริกาจากฉากและสถานที่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

ฉากแรกของภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6 แสดงให้เห็นถึงสะพานโกลเดนเกตของประเทศอเมริกาผสมผสานกับสถาปัตยกรรมของประเทศญี่ปุ่นอย่างประตูลิโตรีซึ่งออกแบบได้อย่างลงตัว เนื่องจากตัวสะพานสีส้มเกือบแดงเหมือนกับประตูลิโตรีของประเทศญี่ปุ่นที่มีทั้งสีแดงและสีส้ม



ภาพที่ 1 สะพานซานฟรานซิสโก

การนำอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

สะพาน San-Fransokyo เป็นสะพานที่ถอดแบบมาจาก สะพาน Golden Gate ของประเทศอเมริกา ซึ่งมีหนังฮอลลีวู้ดมากมาย อย่างเช่น X-Men: The Last Stand, Terminator Salvation, Superman: The Movie ,Godzilla (2014) ฯลฯ มักใช้สะพานแห่งนี้เป็นสถานที่ถ่ายทำเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บิกฮีโร่ 6 โดยสะพาน Golden Gate เป็นสะพานที่มีชื่อเสียงรองลงมาจากเทพีสันติภาพของประเทศอเมริกา ตัวสะพานเป็นสีส้มที่เข้มและออกแดงกว่าส้มทั่วไป



ภาพที่ 2 เสาลิโตรี

การนำอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นมาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

โทริอิ ประตุนั้นมีชื่อเรียกว่า โทริอิ (Torii : 鳥居) เกิดขึ้นจากลัทธิชินโต (神道) สร้างไว้เพื่อแบ่งเขตให้รู้ว่าเมื่อผ่านโทริอิเข้าไปจะเป็นเขตศักดิ์สิทธิ์หรือเขตของเทพเจ้า (大神) แล้วส่วนมากจะสร้างไว้ทางเข้าวัด ส่วนชื่อว่าโทริอินั้นมีคันจิคำว่าโทริ (鳥) ที่แปลว่านกเพราะแสดงถึงการสื่อสารกับเทพเจ้า ตามปกติบริเวณทางเข้าศาลเจ้าในญี่ปุ่น จะมีเสาโทริอิตั้งอยู่เพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกแก่ผู้มาเยือนว่า พื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ในลัทธิชินโต อีกทั้งเป็นการเปรียบเปรยว่าเป็นทางเข้าสู่ดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้า อีกทั้ง เป็นที่นิยมในกลุ่มของเศรษฐกิจ พ่อค้า เจ้าเมืองต่างๆ ในการบริจาคสร้างประตูโทริอิ เนื่องจากเชื่อกันว่า หากสร้างประตูโทริอิ จะช่วยพาตนขึ้นสู่สวรรค์หรือดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้าอันริหลังจากเสียชีวิต ในปัจจุบันพบว่ามึนักรธุรกิจรายใหญ่ในญี่ปุ่น ยังคงสืบสานความเชื่อนี้อยู่ ด้วยการบริจาคหรือบูรณะประตูโทริอิ



ภาพที่ 3 ท่าเรือซานฟรานซิสโก

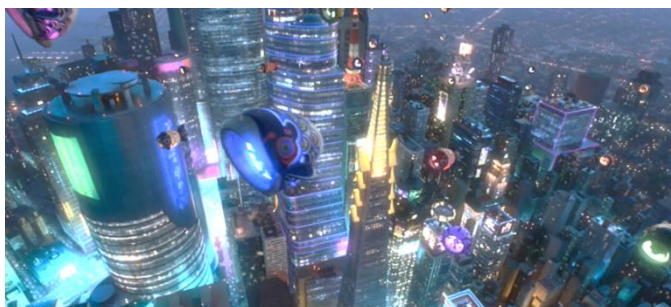
การนำอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกามาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

ท่าเรือ San-Fransokyo เป็นท่าเรือของเมือง San Francisco มีหอนาฬิกา Ferry Building เป็นสัญลักษณ์เด่นของท่าเรือแห่งนี้ ซึ่งเอาแบบมาจากหอร่มงของประเทศสเปน นาฬิกานั้นจะเคาะบอกเวลาทุกครั้งชั่วโมง เฉพาะเวลากลางวัน ในหอนาฬิกามีที่นั่งศูนย์รวมอาหารและแหล่งช้อปปิ้ง

การนำอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นมาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

หอนาฬิกา และตราสัญลักษณ์สถานีตำรวจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะมีชรูปดอกเบญจมาศซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งราชวงศ์จักรพรรดิญี่ปุ่น เป็นดอกเบญจมาศ 16 กลีบ ซึ่งมีกลีบซ้อนอีก 16 กลีบด้วย แสดงด้วยสีเหลืองหรือสีส้ม บนพื้นสีดำหรือแดงเป็นส่วนใหญ่ ส่วนเชื้อพระวงศ์คนอื่นๆ จะใช้ตราดอกเบญจมาศ 14 กลีบ และชาวญี่ปุ่นถือว่า ดอกเบญจมาศสีขาว เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าหรือทุกข์ใจ ส่วนดอกเบญจมาศสีแดงเป็นสัญลักษณ์แห่งความรัก

การนำอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกามาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน



ภาพที่ 4 เมืองซานฟรานโซเกียว

เมือง San-Fransokyo มีตึกต่างๆสูงลิบลิ่วอยู่มากมาย จะเห็นว่าโดยรวมแล้วเมือง San-Fransokyo มีลักษณะภูมิประเทศเหมือนกับเมืองซานฟรานซิสโกในประเทศอเมริกา



ภาพที่ 5 เทศกาลบอลลูน เมืองซากะ ญี่ปุ่น



ภาพที่ 6 ชงปลาการ์ป ในวันเด็กผู้ชาย

การนำอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นมาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

บนท้องฟ้าของเมืองมีบอลลูนลายปลาการ์ป ลอยอยู่ทั่วเมืองซานฟรานโซเกียว บอลลูนถูกใช้เป็นอัตลักษณ์สมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่นนับจากยุคปฏิรูปเมจิ เพราะประเทศญี่ปุ่นมีเทศกาลบอลลูนนานาชาติ จัดขึ้นที่เมืองซากะ ทั้งนี้ปลาการ์ปในประเทศญี่ปุ่น วันที่ 5 พฤษภาคมของทุกปี จะนำธงรูปปลาการ์ปมาประดับไว้นอกบ้านในวันฉลองเด็กผู้ชาย เพราะปลาการ์ปเป็นปลาที่แข็งแรง สามารถว่ายน้ำทนน้ำตกได้ จึงใช้แสดงถึงพ่อแม่ปรารถนาจะให้ลูกชายเป็นแบบปลาการ์ป



ภาพที่ 7 ลักษณะภูมิประเทศซานฟรานโซเกียว

การนำอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกามาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

ลักษณะภูมิประเทศเมืองซานฟรานซิสโกเป็นภูเขา สิ่งปลูกสร้างต่างๆจึงก่อสร้างอยู่บนพื้นที่เนินเขา ถนนเป็นทางลาดเกือบทั้งเมือง หากมองดูระยะไกลจะเห็นบ้านเมืองได้เกือบทุกหลังและทำให้เมืองซานฟรานซิสโกมีความโดดเด่นสวยงาม

การนำอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นมาผสมผสานกับภาพยนตร์การ์ตูน

ต้นซากุระถูกจัดตั้งอยู่ในเมืองซานฟราน โหเกียวมีสีชมพูเบ่งบานอย่างเห็นได้ชัด ซากุระ ตั้งแต่สมัยเอโดะ ถูกใช้แสดงถึงจิตใจของชาวญี่ปุ่น จนปัจจุบันกลายเป็นดอกไม้ประจำชาติของญี่ปุ่น



ภาพที่ 8 ร้านกาแฟแมวของครอบครัวฮามาตะ “Lucky Cat Cafe”

ร้านกาแฟแมวหรือร้านกาแฟแมวเกิดขึ้นครั้งแรก ในปีคริสต์ศักราช 1998 ประเทศไต้หวัน โดยเป็นร้านกาแฟที่มีแนวความคิดให้แมวอาศัยอยู่ในร้าน เพื่อสร้างความผ่อนคลายให้กับผู้ที่ได้มานั่งเล่นจิบกาแฟ ในปีคริสต์ศักราช 2005 ประเทศญี่ปุ่นได้รับวัฒนธรรมกาแฟแมวเข้ามาเป็นจำนวนมากจนกระทั่งกาแฟแมวในประเทศญี่ปุ่นมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก ปัจจัยที่ทำให้กาแฟแมวเป็นที่นิยมของคนญี่ปุ่นเกิดจาก คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ อาศัยอยู่ในที่พักที่มีลักษณะแคบ และไม่สามารถมีสัตว์เลี้ยงได้ จึงต้องออกมาเติมเต็มความต้องการของตนได้ที่ร้านกาแฟแมว



ภาพที่ 9 วัดชิเทน โนจิ จากภาพยนตร์การ์ตูน Big Hero6



ภาพที่ 10 วัดชิเทน โนจิ เมืองโอซาก้า, ญี่ปุ่น

วัดชิเทน โนจิ ถือเป็นวัดในพระพุทธศาสนาแห่งแรกที่เป็นทางการของประเทศญี่ปุ่น ชั้นในของวัดนั้นประกอบไปด้วยเจดีย์ห้าชั้นแบบญี่ปุ่น (五重塔-Gojunoto), วิหารทองคำ (金堂-Kondo) ที่ประดิษฐานรูปเคารพของพระโพธิสัตว์เนียวไร (Nyorai Kannon) และหอธรรม (Kodo) ซึ่งทั้งหมดเรียงตัวเป็นเส้นตรงจากทิศเหนือสู่ทิศใต้และโอบล้อมด้วยกำแพงระเบียงทางเดินสามด้านที่มีประตูแต่ละทิศ 3 ประตู คือ ประตูเทพ(ทิศใต้), ประตูทิศตะวันตก, ประตูทิศตะวันออก โดยการสร้างวัดแบบนี้ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนและวัดแห่งนี้ถือว่าเป็นต้นแบบสถาปัตยกรรมที่เก่าแก่แห่งหนึ่งของญี่ปุ่น

ศึกษาอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นจากสิ่งของและสาธารณูปโภคในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

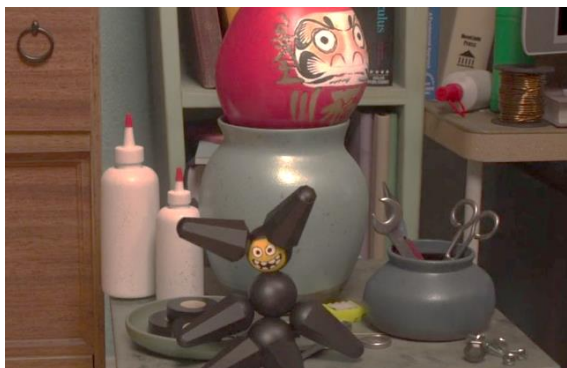


ภาพที่ 11 ร่มวากะสะ จาก Big Hero6



ภาพที่ 12 ร่มวากะสะ

ร่มญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ร่มญี่ปุ่นโบราณถูกนำมาใช้ในการเริ่มเกมแข่งบอท ร่มญี่ปุ่นที่เรียกว่า Wagasa สร้างด้วย ไม้ไผ่และกระดาษญี่ปุ่น เป็นสัญลักษณ์ของญี่ปุ่นแบบโบราณไม่ใช่เป็นเพียงอุปกรณ์กันแดดกันฝนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องประดับชิ้นหนึ่งสำหรับกิจกรรมชงชา หรือ ใช้ในการเข้าร่วมชมหนึ่งแบบโบราณอย่างละครคาบูกิ



ภาพที่ 13 ตุ๊กตาคารุมะ จาก Big Hero 6

บริเวณโต๊ะทำงานของฮีโร่มีตุ๊กตาคารุมะตั้งอยู่ ตุ๊กตาคารุมะ เป็นเครื่องรางตุ๊กตาล้มลุก ช่วยในด้านการประสบความสำเร็จของชาวญี่ปุ่น มีลักษณะที่ไม่มีแขน ไม่มีขา ไม่มีตาสีดำ เพื่อให้ผู้ครอบครองวาดตาตัวเอง ก่อนที่จะวาดตาครั้งแรกจะต้องอธิษฐานก่อน ตั้งเอาไว้ในที่ที่มองเห็นบ่อยๆเมื่อเรามองเห็นจะเป็นแรงกระตุ้นและผลักดันตัวเองให้ตั้งใจและพยายามทำให้สำเร็จ เมื่อประสบความสำเร็จแล้วจึงจะวาดตาครบทั้งสองข้าง เป็นการสื่อความหมายว่า ตาทั้งสองได้ถูกเปิดออกแล้ว ตุ๊กตาล้มลุกมีความหมายว่าทุกๆครั้งที่ล้มลง ก็สามารถยืนขึ้นได้ใหม่เสมอ เป็นการสร้างกำลังใจเวลาที่ท้อแท้



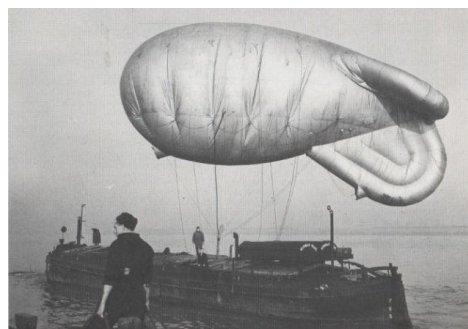
ภาพที่ 14 ฉากกั้นห้องจาก Big Hero 6

บ้านญี่ปุ่นในสมัยโบราณสร้างด้วยไม้ ดิน และกระดาษ มีการใช้ฉากแบ่งที่วางได้หลังคาออกเป็นห้องคือ โขจิกิ หรือประตูเลื่อนที่ทำจากกระดาษเยื่อ ไม้ มีคุณสมบัติทำให้อากาศถ่ายทำให้ผู้อยู่อาศัยรู้สึกเย็นสบายในฤดูร้อนที่มีความชื้นสูง และเมื่อปิดแล้วก็ยังทำให้ห้องสว่างอยู่ ตั้งแต่สมัยเฮอันเป็นต้นมา บ้านญี่ปุ่นประกอบด้วยห้องใหญ่ห้องเดียวซึ่งไม่มีแบ่งกั้นคล้ายกับในโรงเล่นกีฬาชาวญี่ปุ่น การใช้ฉากกั้นห้องซึ่งสามารถเคลื่อนย้ายได้ ทำให้ห้องเล็กๆหลายห้องกลายเป็นห้องขนาดใหญ่สามารถใช้สอยพื้นที่ในห้องได้มากขึ้น แต่จะไม่มีความเป็นส่วนตัว แม้จะได้ยินเสียงลอดออกมาจากห้องข้างๆก็ต้องทำเป็นไม่ได้ยิน การแบ่งกั้นห้องโดยประตูซึ่งมีอยู่ 2 แบบ แบบหนึ่งเป็นประตู

กระดาษหนาที่บดแสงเรียกว่า ฟุชิมะโชจิ และ อีกแบบหนึ่งเป็นประตูกกระดาษบางซึ่งแสงผ่านได้ เรียกว่า อะการิโชจิ ประตูกันห้องทั้งสองแบบนี้ยังคงใช้กันอยู่ แต่ชื่อเรียกได้ถูกตัดให้สั้นลงเป็นฟุชิมะสำหรับแบบแรก และ โชจิสำหรับแบบที่สอง

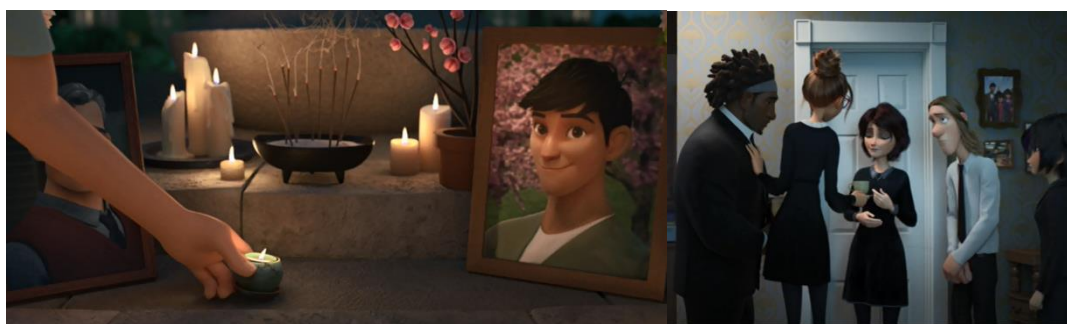


ภาพที่ 15 บอลลูนป้องกันแนวรบจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6



ภาพที่ 16 บอลลูนป้องกันแนวรบในสงครามโลกครั้งที่ 2

บอลลูนป้องกันแนวรบถูกใช้ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งมีการใช้เครื่องบินปล่อยระเบิดในการโจมตีจึงมีการใช้บอลลูนผูกกับเรือรบในขณะเดินทาง เมื่อมีระเบิดปล่อยลงมาจะโดนบอลลูนทำให้เกิดความสูญเสียได้น้อยลง ในขณะเดียวกันประเทศญี่ปุ่นก็ได้คิดค้นบอลลูนที่ไม่มีคนบังคับบรรจุระเบิดเอาไว้แล้วปล่อยให้ลอยไปยังอเมริกาเป็นจำนวนมาก แต่ก็ลอยไปถึงอเมริกาเพียงไม่กี่ลูกเท่านั้นจึงเป็นวิธีที่ไม่ได้ผลในการโจมตีจากทางญี่ปุ่น



ภาพที่ 17 พิธีงานศพจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6

พิธีศพในญี่ปุ่นจัดตามพิธีทางศาสนาของผู้ตายหรือครอบครัวของผู้ตาย ในพิธีงานศพแบบศาสนาพุทธ ผู้ไว้อาลัย คนในครอบครัว ผู้ที่เข้าร่วมงาน จะเผาเครื่องหอมหรือวางดอกไม้ที่แท่นบูชาตามลำดับ ส่วนพิธีแบบชินโต จะวางกิ่งไม้ศักดิ์สิทธิ์ที่แท่นบูชา ตามลำดับ ในพิธีศพแบบคริสต์เตียนจะวางช่อดอกไม้เป็นการอำลา มีธรรมเนียมรวมญาติพี่น้อง รับประทานอาหารร่วมกันเพื่อระลึกถึงผู้ตายและเป็นการปลอบใจซึ่งกันและกัน

หลังจากไปร่วมพิธีศพจะมีการแจกเกลือแก่ผู้ที่มาร่วมงาน โดยคนญี่ปุ่นเชื่อว่า การตายของมนุษย์ถือว่าเป็นสิ่งสกปรก เชื่อกันว่าเกลือมีพลังในการชำระล้างเพื่อความบริสุทธิ์ เดิมทีนั้นการชำระล้างเพื่อความบริสุทธิ์จะกระทำโดยการแช่ตัวเองลงในทะเล ปัจจุบันใช้เกลือเพื่อชำระล้าง จึงมีการแจกเกลือให้ผู้มาร่วมงานศพ เมื่อกลับจากงานศพผู้คนจะใช้เกลือโปรยลงบนตัวตรงหน้าประตูเพื่อชำระล้างความสกปรกจากการตายก่อนจะเข้าบ้านนอกจากนั้นซูโม่ยังใช้เกลือโปรยลงในสนามแข่งแสดงถึง การชำระล้างเพื่อความบริสุทธิ์เช่นกัน

การใส่เสื้อผ้าในงานศพผู้ชายสวมสูทกึ่งพิธีการสีดำ หรือสูทสีดำ ส่วนผู้หญิงเป็นเสื้อผ้าสีดำ แต่งกายมิดชิด หลีกเลียงเสื้อผ้าประเภทลูกไม้ โปร่งใส หรือเป็นประกายระยิบระยับ เครื่องประดับควรใช้มุกเท่านั้น



ภาพที่ 18 หน้ากากญี่ปุ่นตัวร้ายจากการ์ตูนบิกี้โร่ 6

หน้ากากญี่ปุ่นมักพบในการแสดงละครโนซึ่งการแสดงนี้จะต้องสวมหน้ากากเล่น โยไก หรือ กุตฟี จะสวมหน้ากากที่มีเส้นสีแดงวาดไว้บนหน้ากาจะแสดงให้เห็นถึงความโกรธแค้นของตัวละคร



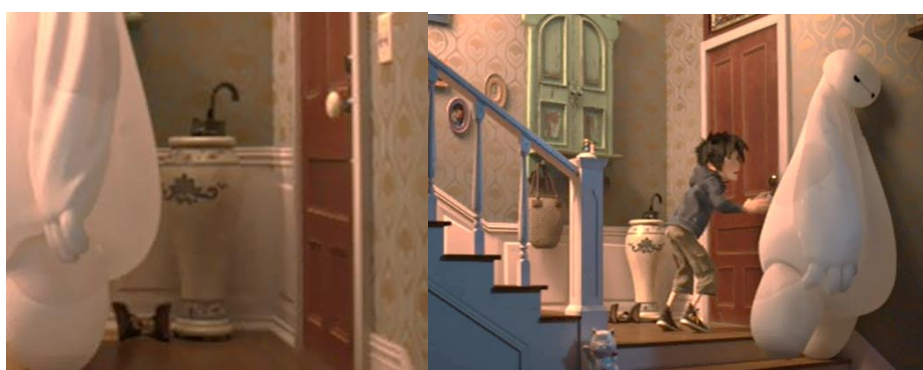
ภาพที่ 19 แมวกวักจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกี้โร่ 6

แมวกวักบริเวณร้านกาแฟแมว มีรูปปั้นแมวขนาดต่างๆ อยู่ในทำนอง มีปลอกคอพร้อมกระดิ่งห้อยที่คอ ยกขาววา เป็นการกวักเรียกเงินทองและโชคลาภ สีขาวเป็นสีของความบริสุทธิ์สามารถป้องกันพลังอำนาจมืด แมวกวักจึงเป็นสัญลักษณ์ของการนำโชคของคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 20 ร้านกาแฟจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกซีโร่ 6

ร้านกาแฟ พบได้ทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น มีกาแฟ น้ำชา และเครื่องดื่มเบาๆไว้บริการ เป็นสถานที่ที่คนนิยมมานั่งพบกันเพื่อเจรจาอย่างไม่เป็นทางการ แต่เดิมนั้นได้รูปแบบมาจากร้านกาแฟในประเทศอังกฤษหรือประเทศฝรั่งเศส สมัยศตวรรษที่ 18 ต่อมาได้มีการพัฒนาปรับปรุงจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น ภายในร้านจะได้รับการตกแต่งอย่างหรูหรา และประดับประดาด้วยเครื่องถ้วยชาและบริการขนมเค้กตกแต่งอย่างสวยงาม กาแฟและเครื่องดื่มอื่นๆ ร้านกาแฟมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น หลายแห่งใช้ชื่อฝรั่งเศสหรือชื่อที่เขียนด้วยภาษาจีนที่ไม่ค่อยเห็นบ่อยเพื่อให้เห็นบรรยากาศตามรสนิยม



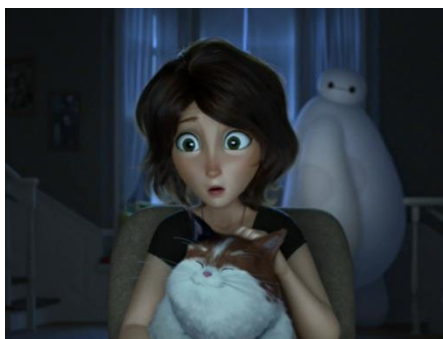
ภาพที่ 21 เครื่องลายครามจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกซีโร่ 6

เครื่องลายครามของประเทศญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน แต่ของประเทศญี่ปุ่นจะมีการวาดลวดลายธรรมชาติที่สวยงามชัดเจน สิ่งนี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของภาชนะเครื่องเคลือบของญี่ปุ่น



ภาพที่ 22 ชุดกิโมโนจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกซีโร่ 6

การแต่งกาย ชาวญี่ปุ่นสวมชุดกิโมโนกันมานาน แต่ปัจจุบันจะสวมใส่กันเฉพาะในโอกาสที่เป็นทางการหรือในงานเทศกาลปีใหม่ และในพิธีเซจินซึคิ (พิธีเริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ตรงกับวันที่ 15 มกราคม สำหรับผู้ที่มีอายุครบ 20 ในปีนั้น) ส่วนชุดยูคาตะซึ่งเป็นกิโมโนชนิดหนึ่ง เนื้อผ้าทำด้วยฝ้าย มีลักษณะเบา เป็นชุดลำลองสามารถใส่ได้ง่าย มักจะใส่กันในหน้าร้อน เหมาะแก่การสวมใส่อยู่กับบ้าน ใส่นอน ใส่เดินเล่นยามเย็น ไม่เหมือนกิโมโนชุดที่ใส่เป็นทางการ



ภาพที่ 23 แมวจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกซีโร่ 6



ภาพที่ 24 แมวญี่ปุ่นหางกุด

แมวบ้านญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาในญี่ปุ่นเมื่อราว ปี ค.ศ. 600 ในยุคอะซึกะ สันนิษฐานว่ามาพร้อมๆ กับการเข้ามาของพุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่น ผ่านเข้ามาทางจีนและเกาหลี สมัยนั้นในแต่ละวัด ต้องการแมวมาเลี้ยงอย่างน้อยซักตัวสองตัว เพื่อให้ไล่จับหนูที่เป็นวายร้ายต่อการกัณฑ์และตำราต่างๆ ให้เกิดความเสียหาย เป็นสัตว์ที่ได้รับการยอมรับในสังคมญี่ปุ่นในยุคนั้นเป็นอย่างมาก

ปี 1968 ชาวต่างชาติที่ชื่อว่า Elizabeth Freret ได้นำแมวพันธุ์ Japanese Bobtail จำนวนหนึ่ง กลับไปยังอเมริกา จากนั้นไม่นานในปี 1971 ก็มีการรับรอง มาตรฐานของสายพันธุ์นี้ โดย The Cat Fanciers' Association (CFA) อีกห้าปีต่อมาแมวญี่ปุ่นพันธุ์หางสั้นก็ได้ชนะการประกวด

แมวญี่ปุ่นหางสั้น หรือ Japanese Bobtail เป็นแมวสายพันธุ์โบราณของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นแมวขนาดกลาง หน้าเป็นโครงสามเหลี่ยม หูตั้ง ขาหลังยาวกว่าขาหน้า ตารูปไข่ ขนสั้น หางสั้นเหมือนกระต่าย เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรม ซึ่งลวดลายคลาสสิกบนขนของ เจแปนนิส บ็อบเทล คือ ลายกระดองเต่าสามสี ประกอบไปด้วย สีแดง สีดำ และสีขาว เรียกว่า (Mike-neko) ซึ่งสีลายบนรูปปั้นแมวแก้วมานะกินะ โกะสุคคาสติกก็คือมิเกะเนะ โกะ ส่วนนิสัยของแมวญี่ปุ่นหางสั้น เป็นแมวที่ร่าเริง เป็นมิตรกับผู้คน ฝึกฝนได้ง่าย เป็นแมวบ้านอย่างดีสายพันธุ์หนึ่ง



ภาพที่ 25 การต่อสู้การเต่าจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6



ภาพที่ 26 ศิลปะการต่อสู้การเต่า

ศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่นไม่ได้เป็นเพียงการกีฬาเพื่อฝึกร่างกายแต่เพียงอย่างเดียว ยังเป็นการพัฒนาความมีน้ำใจเป็นนักสู้ด้วย ศิลปะการต่อสู้มีหลายประเภท ที่เป็นนิยมคือ จูโด เคนโด คาราเต้ อายุกิโด เป็นต้น

คาราเต้ เดิมทีมาจากการออกเสียงแบบชาวโอกินาวา “คารา” 唐 ในภาษาจีน หมายถึง “ประเทศจีน” หรือ “ราชวงศ์ถัง” ส่วน “เต้” 手 หมายถึง มือ ดังนั้น คาราเต้ หมายถึง “ฝ่ามือจีน” หรือ “ฝ่ามือราชวงศ์ถัง” หรือ “กำปั้นจีน” หรือ “ทักษะการต่อสู้แบบจีน” ในรูปแบบการเขียนแบบนี้ “ฝ่ามือราชวงศ์ถัง” จึงหมายถึง การต่อมวยแบบถัง หรือ “ฝ่ามือจีน” ก็บ่งบอกถึงอิทธิพลที่รับมาจากลักษณะการต่อสู้ของชาวจีน ในปีค.ศ. 1933 หลังจากสงครามระหว่างจีนกับญี่ปุ่นครั้งที่ 2 กิชิโนฟูนาโคชิ ซึ่งเป็นที่รู้จักในฐานะ บิดาแห่งคาราเต้สมัยใหม่ ได้เปลี่ยนตัวอักษร “คารา” เป็นตัวอักษรที่มีเสียงเหมือนกันแต่มีความหมายว่า “ความว่างเปล่า” 空 แทน

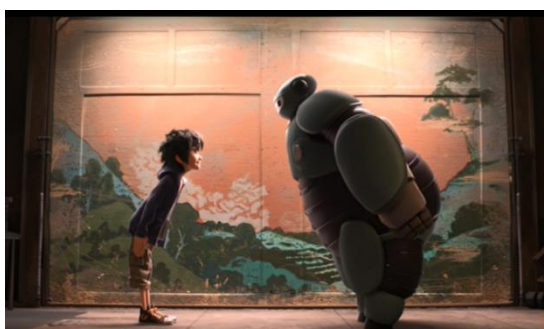
ปี 1936 หนังสือเล่มที่สองของฟูนาโคชิใช้ตัวอักษร “คารา” ที่มีความหมายว่าความว่างเปล่า และในการชุมนุมบรรดาอาจารย์ชาวโอกินาวาก็ใช้ตัวอักษรเดียวกัน ตั้งแต่นั้นมาคำว่า “คาราเต้” (ซึ่งออกเสียงเหมือนเดิม แต่ใช้ตัวอักษรใหม่) จึงหมายถึง “มือเปล่า” คำว่า “มือเปล่า” ไม่เพียงแต่นัก

การแต่จะต่อสู้โดยปราศจากอาวุธแล้ว ยังซ่อนความหมายตามความเชื่อแบบเซ็นไว้ด้วย เพราะตามวิธีแห่งเซ็นการพัฒนาความสามารถ และศิลปะของแต่ละบุคคล จะต้องทำจิตใจให้ว่างเปล่า ละเว้นความปรารถนา ความมีทิฐิและกิเลสต่างๆ



ภาพที่ 27 รถเข็นขายราเม็ง

รถเข็นขายราเม็ง ราเม็งคือบะหมี่แบบจีน มักขายดีตอนดึกในขณะที่คลับบาร์และร้านอาหารต่างๆ เริ่มปิดบริการ พวกที่ไปดื่มมา มักจะแวะกินอาหารเบาๆ ประเภทนี้ก่อนกลับบ้าน



ภาพที่ 28 การทักทายแบบญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกซีโร่ 6

การโค้งแบบญี่ปุ่น เป็นกิริยาที่ใช้เพื่อแสดงการทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ และการขออนุญาต นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังมีวิธีการทักทายแบบต่างๆ ได้แก่ การโบกมือทักทายเพื่อน การโค้งศีรษะให้กันเล็กน้อยเมื่อสวนทางกัน และการโค้งศีรษะต่ำเป็นการทักทายอย่างสุภาพมักใช้กับผู้ที่อาวุโสกว่าหรือลูก้า



ภาพที่ 29 หุ่นยนต์ที่ใช้แข่งบอจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6

หุ่นยนต์ของยะมะที่ใช้ในการแข่งขันมีลักษณะเป็น ชะมูไร (ญี่ปุ่น: 侍, ภาษาไทยนิยมทับศัพท์ว่า "ซามูไร") แปลเป็นภาษาไทยว่า ทหาร คำว่า ชะมูไร มีต้นกำเนิดจากคำว่า ชะบุระอุ ซึ่งเป็นคำกริยาในภาษาญี่ปุ่นโบราณ ที่มีความหมายว่า รับผิดชอบ ฉะนั้น ชะมูไรก็คือคนรับผิดชอบ เกราะโดมะรุ (Domaru (ドマル)) คือชุดเกราะสำหรับ ซามูไร เดินเท้า สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 5 และ 6 เช่นเดียวกับเกราะ โยะโรย จากแผ่นเหล็กกล้าชิ้นบางๆ นับร้อยชิ้น ร้อยเชื่อมต่อเข้าด้วยกันเป็นแผ่นใหญ่ด้วยเส้นไหมหรือเชือก ซ้อนทับกันหลายชั้น เกราะโดมะรุ จะแตกต่างกับ เกราะ โยะโรย เนื่องจากมีน้ำหนักเบากว่า สวมใส่พอดีตัวและไม่มีแผงกำบังไหล่ ผู้สวมใส่เกราะโดมะรุจะไม่ต้องทนแบกน้ำหนักของชุดเกราะ ในบริเวณส่วนหัวไหล่เช่นเดียวกับเกราะ โยะโรย ทำให้มีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวได้มากกว่า เกราะชนิดนี้ถูกสร้างขึ้นสำหรับซามูไรเดินเท้า ที่มีความคล่องแคล่วว่องไวในการต่อสู้ สีของเกราะโดมะรุนั้นค่อนข้างทึบและเรียบง่าย เหมาะสำหรับการแฝงตัวใน ความมืดเวลาออกศึก สงคราม ในเวลากลางคืน



ภาพที่ 30 รถไฟฟ้าจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6



ภาพที่ 31 ภาพพิมพ์คลื่นยักษ์คะนะกะวะ โดยศิลปินญี่ปุ่น

รถไฟฟ้าที่แต่งลายด้วยภาพพิมพ์แกะไม้ขนาดกว้าง 10 นิ้ว ยาว 15 นิ้ว เป็นภาพคลื่นยักษ์นอกฝั่งคะนะกะวะ (The Great Wave off Kanagawa) เป็นผลงานของคะสึชิเกะ โฮะกุไซ เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ถูกเก็บรักษาอยู่ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะเมโทรโพลิตัน ในนิวยอร์ก ภาพนี้เป็นภาพของคลื่นขนาดใหญ่ที่

ถูกลมพัดเข้าไปใต้อาคารประมงในจังหวัดคะนะงะวะ มีฉากหลังเป็นภูเขาไฟฟูจิ มักมีผู้เข้าใจผิดอยู่บ่อยครั้งว่าเป็นภาพของคลื่นสึนามิ

ศึกษาอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกาจากสิ่งของและสาธารณูปโภคในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6



ภาพที่ 32 การแข่งขันบอจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6

การพนันเป็นสิ่งไม่ชอบด้วยกฎหมาย ยกเว้นการพนันของรัฐบาลเอง มีผู้สนใจการพนันสามารถเล่นการพนันได้เพราะรัฐบาลให้การสนับสนุน เช่น การแข่งม้า แข่งเรือ แข่งรถจักรยานยนต์ แข่งจักรยาน เป็นต้น



ภาพที่ 33 การแต่งกายของตัวละคร

เสื้อผ้าที่นักเรียนอเมริกันใส่ไปมหาวิทยาลัย ไม่มีเครื่องแบบเหมือนประเทศญี่ปุ่น นักเรียนสามารถแต่งตัวได้ตามใจชอบ ซึ่งส่วนใหญ่จะเลือกใส่ชุดที่สบายๆ เหมาะสมกับสภาพอากาศและสวยงามตามแฟชั่น สไตล์การแต่งตัวเป็นแบบอิชอปมักจะสวมเสื้อผ้าที่ค่อนข้างเกินตัว เหมือนเพื่อโตอีกหลายเบอร์ ไม่นั่นความเป็นทางการมากนัก แต่ในบางสถานการณ์อย่างเช่นวันที่มีสัมภาระเพื่อเข้าศึกษาหรือสัมภาระงาน คุณก็ควรจะเลือกเครื่องแต่งกายให้ดูสะอาดเรียบร้อย สุภาพ และน่าเชื่อถือ มากกว่าวันปกติทั่วไป



ภาพที่ 34 การทักทายของตัวละคร

การทักทายของคนอเมริกันเป็นแบบสบายๆ ไม่มีพิธีรีตองมากนักการจับมือและพุดทักทายง่ายๆ ด้วยคำว่า “Hello” หรือ “Hi” มักถูกใช้บ่อยครั้งในการเริ่มต้นบทสนทนา คนอเมริกันส่วนใหญ่จะพุดจาตรงไปตรงมาไม่อ้อมค้อม ซึ่งไม่ถือว่าเป็นการหยาบคายหรือเสียมารยาท ทั้งนี้ยังมีการทักทายอีกรูปแบบหนึ่งคือการกอดกัน แล้วใช้แก้มแนบแก้มเพื่อแสดงการทักทายมักใช้กับคนที่สนิทมากเท่านั้น



ภาพที่ 35 การทำท่าทาง Fist Bump

การแสดงท่าทาง “ชูกำปั้นชนกัน” หรือ “Fist Bump” ในกลุ่มวัยรุ่นอเมริกันมักใช้ทักทาย และเป็น การช่วยสร้างความรู้สึกผูกพันและความเป็นพวกพ้องเดียวกัน

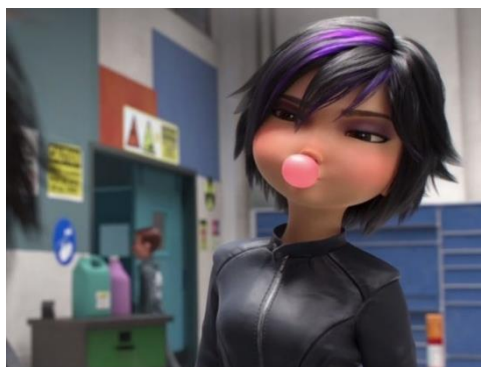


ภาพที่ 36 รถรางจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6



ภาพที่ 37 รถรางในซานฟรานซิสโก

การเดินทางด้วยรถรางซานฟราน รถรางซานฟรานมีลักษณะคล้ายตู้รถไฟสั้นๆ วิ่งตามรางบนถนน เดียวกับรถยนต์เป็นสัญลักษณ์ของเมืองซานฟรานซิสโก จึงมีคำกล่าวที่ว่าหากไปเมืองซานฟรานซิสโกแล้วไม่ได้ขึ้นรถรางแปลว่ายังไม่ไปถึงซานฟรานซิสโก



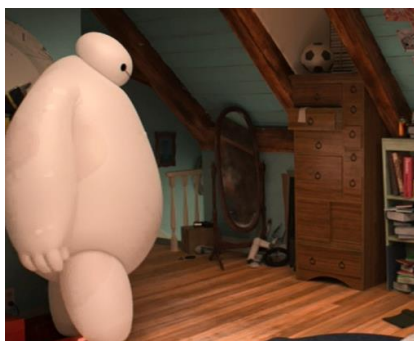
ภาพที่ 38 การแต่งกายวัยรุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6

แต่งกายสีล้วนดูฉูดฉาด ใส่แว่นกันแดด เคี้ยวหมากฝรั่ง ผู้หญิงหันมาสวมใส่กางเกงขาวและชุดสูท กางเกง ผู้ชายเริ่มไม่แต่งตัวแบบเป็นทางการ โดยพอใจกับเสื้อผ้าที่มีสีสัน เปิดเผยมากขึ้นและมีความแปลกใหม่ เครื่องประดับและสิ่งที่จะช่วยประเทืองความงามได้เพิ่มขึ้นในการแต่งกายชาย ทั้งสองเพศสวมใส่ยีนส์ ซึ่งปัจจุบันนี้ยีนส์กลายเป็นเครื่องแบบนานาชาติ



ภาพที่ 39 บาสเกตบอลจากภาพยนตร์การ์ตูนบิกฮีโร่ 6

บาสเกตบอล กำเนิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1891 ณ สถาบันการฝึกอบรมผู้นำของวายเอ็มซีเอ ในเมืองสปริงฟิลด์ รัฐแมสซาชูเซตส์ บาสเกตบอลเริ่มขึ้นในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์ในศตวรรษที่ 19 ที่จะทำให้พวกอพยพมีลักษณะเป็นคนอเมริกัน หรือทำให้เป็นพวกคริสเตียน ต่อมาเป็นที่นิยมในหมู่ชนชั้นผู้ดีซึ่งเป็นการที่ชาติพันธุ์ต่างๆ สามารถแสดงออกถึงความภูมิใจในชาติและแข่งขันกับผู้อพยพคนอื่นๆ



ภาพที่ 40 ฟุตบอลจากภาพยนตร์การ์ตูนบิ๊กฮีโร่ 6

อเมริกันฟุตบอล สำหรับคนอเมริกันส่วนมากถือว่าเป็นเกมการแข่งขันประจำเผ่าพันธุ์ของพวกเขา เป็นการแข่งขันแบบไม่มีกติกา เดิมทีอเมริกันฟุตบอลระดับมหาวิทยาลัยของอเมริกาเป็นหนทางที่มีประสิทธิภาพอย่างสูงสุดในการเชื่อมโยงนิกศึกษา ศิษย์เก่าและชุมชนให้เข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างสามัคคี ต่อมาเริ่มมีความกดดันจากโค้ชที่ต้องการให้ทีมตนเองชนะการแข่งขัน จึงทำให้เกิดแรงผลักดันอย่างบ้าคลั่ง เกิดสถานะอันป่าเถื่อนนำไปสู่การได้รับความบาดเจ็บ ใน ค.ศ. 1910 ได้มีการแก้ไขกฎต่างๆเพื่อลดความรุนแรง แต่แท้จริงแล้วเป็นการจัดห้ามทรสพาให้แก่ผู้ชมมากกว่า



ภาพที่ 41 สเก็ตบอร์ดจากภาพยนตร์การ์ตูนบิ๊กฮีโร่ 6

สเก็ตบอร์ด เป็นกีฬาที่นิยมกันมากในอเมริกาตั้งแต่ปี 1950 และเกิดวัฒนธรรมการสเก็ตบอร์ดเริ่มรวมตัวเข้ากับพวกพังค์ และดนตรีแบบใหม่ อาร์ตเวิร์คและกราฟิกเริ่มมีบทบาทมากในวัฒนธรรมการสเก็ตบอร์ด เกิดการเล่นแบบต่างๆเช่น Slalom, Downhill และ Freestyle ในปี 1973

3. แนวคิดของคนประเทศญี่ปุ่นและประเทศอเมริกันที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

- 3.1. การพนันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ทำให้สูญเสียเงินและของมีค่า นอกจากนี้ยังอาจเกิดการทะเลาะวิวาทในภายหลังได้หากอีกฝ่ายไม่ทำตามกติกา
- 3.2. แค่เพียงคำพูดอาจไม่มีความน่าเชื่อถือเท่ากับการได้เห็นสิ่งนั้นด้วยตัวเอง
- 3.3. เวลาที่คิดอะไรไม่ออก ควรลองหามุมใหม่ๆ บ้าง
- 3.4. การสวดลมหายใจลึกๆ จะช่วยบรรเทาความตื่นเต้น หรืออยู่ในสภาวะกดดันได้
- 3.5. จงเชื่อมั่นในการเป็นและทำในสิ่งที่ตัวเองอยากเป็นและอยากทำเสมอ เพราะเราทุกคนมีสิทธิและมีความสามารถที่จะเป็นอะไรก็ตามที่เราอยากเป็น แม้ว่าเราจะเป็นผู้หญิง แต่เราก็มีสิทธิเก่งกล้าไม่น้อยไปกว่าผู้ชาย
- 3.6. การแก้แค้นไม่ได้ทำให้สิ่งที่เคยสูญเสียไปได้กลับคืนมา มีแต่ทำให้ทุกอย่างเลวร้ายลง
- 3.7. การติดต่อสัมพันธ์กับสังคมหรือเพื่อนจะช่วยให้อารมณ์ดีขึ้นได้
- 3.8. การเป็นผู้ที่มีจิตใจดีเมื่อพบผู้เดือดร้อนก็ควรให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่นไม่หนีเอาตัวรอดอยู่คนเดียว ตัวอย่างเช่น เมื่อเกิดปัญหาไฟไหม้ทาดาศึกก็รีบเข้าไปช่วยศาสตราจารย์ที่ยังติดอยู่ในที่เกิดเหตุทันทีโดยไม่เป็นห่วงตนเอง
- 3.9. การใช้ชีวิตในครอบครัวให้มีความสุขจะต้องมีคนในครอบครัวเป็นผู้ส่งเสริมให้กำลังใจ คอยว่ากล่าวตักเตือนชี้แนะแนวทางที่ดีกับคนในครอบครัวอยู่เสมออย่างเช่นทาดาศึกเป็นพี่ชายที่ดีให้กับฮีโร่ คอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียน สนับสนุนให้น้องได้เข้าเรียนมหาวิทยาลัย คอยสอนว่าการแข่งบอทไม่ใช่สิ่งที่ดี
- 3.10. ความเครียดสามารถบรรเทาได้ด้วยการถอดใจ ให้ความอบอุ่น แก่ผู้ที่มีความเครียด ทั้งนี้การพบปะพูดคุยกับเพื่อนก็ทำให้ความเครียดลดลงได้อีกด้วย
- 3.11. การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นสิ่งที่ดีถ้าหากเราปล่อยให้คนไม่ดีทำร้ายบ้านเมือง ทุกคนก็จะได้รับความเดือดร้อน
- 3.12. การเสียสละ จะทำให้เกิดผลดีต่อผู้ที่ได้รับ และเกิดความสุขใจต่อตัวผู้เสียสละเอง

- 3.13. เพื่อนที่ดีจะไม่ส่งเสริมให้กระทำสิ่งที่ไม่ดีคอยช่วยเหลือในยามทุกข์ยาก คอยอยู่เคียงข้างในวันที่เราหมดกำลังใจ
- 3.14. การสร้างหุ่นยนต์เพื่อรักษาผู้ป่วยเป็นเทคโนโลยีที่ดีมากเพราะมีความสะดวกสบายสามารถรักษาผู้ป่วยได้อย่างเป็นระบบ และปลอดภัย อาจเกิดความผิดพลาดน้อยกว่าการใช้คนรักษา
- 3.15. การศึกษาไม่ได้สอนเพียงแค่ทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังสอนให้รู้จักการเข้าสังคมและการใช้ชีวิตกับเพื่อน
- 3.16. เกิดแนวคิดที่เราไม่ได้อยู่ตัวคนเดียวอยู่ตลอดหากเรามองดูสิ่งรอบข้าง เรายังมีเพื่อนมีครอบครัว ถึงแม้ว่ามีใครคนหนึ่งที่เคยอยู่กับเราและได้จากไปแล้วก็ตาม
- 3.17. การไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร อาจส่งผลกระทบต่อผู้ใช้ถนนร่วมกันกับตนเองได้
- 3.18. ความรักอาจทำให้เกิดความสูญเสียได้ตัวอย่างเช่นศาสตราจารย์คัลแฮนสูญเสียลูกสาวไป ทำให้อยากจะแก้แค้นจึงทำลายทุกสิ่งทุกอย่างโดยไม่สนใจคนรอบข้าง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมของอเมริกาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮีโร่ 6

1.1 สะพาน San-Fransokyo เป็นสะพานที่ถอดแบบมาจาก สะพาน Golden Gate ของ ประเทศอเมริกา ซึ่งมีหนังฮอลลีวู้ดมากมาย อย่างเช่น X-Men: The Last Stand, Terminator Salvation, Superman: The Movie ,Godzilla (2014) ฯลฯ มักใช้สะพานแห่งนี้เป็นสถานที่ถ่ายทำ เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บิกฮีโร่ 6 โดยสะพาน Golden Gate เป็นสะพานที่มีชื่อเสียง รongลงมาจากเทพีสันติภาพของประเทศอเมริกา ตัวสะพานเป็นสีส้มที่เข้มและออกแดงกว่าส้มทั่วไป

1.2 ท่าเรือ San-Fransokyo เป็นท่าเรือของเมือง San Francisco มีหอนาฬิกา Ferry Building เป็นสัญลักษณ์เด่นของท่าเรือแห่งนี้ ซึ่งเอาแบบมาจากหอรระฆังของประเทศสเปน นาฬิกานั้นจะ เคาะบอกเวลาทุกครั้งชั่วโมง เฉพาะเวลากลางวัน ในหอนาฬิกามีทั้งศูนย์รวมอาหารและแหล่งช้อปปิ้ง

1.3 ลักษณะภูมิประเทศเมืองซานฟรานซิสโกเป็นภูเขา สิ่งปลูกสร้างต่างๆจึงก่อตั้งอยู่บน พื้นที่เนินเขา ถนนเป็นทางลาดเกือบทั้งเมือง หากมองดูระยะ ไกลจะเห็นบ้านเมืองได้เกือบทุกหลัง และทำให้เมืองซานฟรานซิสโกมีความโดดเด่นสวยงาม

1.4 เสื้อผ้าที่นักเรียนอเมริกันใส่ไปมหาวิทยาลัย ไม่มีเครื่องแบบเหมือนประเทศญี่ปุ่น นักเรียนสามารถแต่งตัวได้ตามใจชอบ ซึ่งส่วนใหญ่จะเลือกใส่ชุดที่สบายๆ เหมาะสมกับสภาพ อากาศและสวยงามตามแฟชั่น สไตล์การแต่งตัวเป็นแบบชิปฮอปมักจะสวมเสื้อผ้าที่ค่อนข้างเกินตัว เหมือนเพื่อโตอีกหลายเบอร์ ไม่เน้นความเป็นทางการมากนัก แต่ในบางสถานการณ์อย่างเช่นวันที่มี สัมภาษณ์เพื่อเข้าศึกษาหรือสัมภาษณ์งาน คุณก็ควรจะต้องเลือกเครื่องแต่งกายให้ดูสะอาดเรียบร้อย สุภาพ และน่าเชื่อถือ มากกว่าวันปกติทั่วไป

1.5 การทักทายของคนอเมริกันเป็นแบบสบายๆ ไม่มีพิธีรีตองมากนักการจับมือและพูด ทักทายง่ายๆ ด้วยคำว่า “Hello” หรือ “Hi” มักถูกใช้บ่อยครั้งในการเริ่มต้นบทสนทนา คนอเมริกัน ส่วนใหญ่จะพูดจาตรงไปตรงมาไม่อ้อมค้อม ซึ่งไม่ถือว่าเป็นการหยาบคายหรือเสียมารยาท ทั้งนี้ยังมี การทักทายอีกรูปแบบหนึ่งคือการกอดกัน แล้วใช้แก้มแนบแก้มเพื่อแสดงการทักทายมักใช้กับคน ที่สนิทมากเท่านั้น

1.6 การแสดงท่าทาง “ชูกำปั้นชนกัน” หรือ “Fist Bump” ในกลุ่มวัยรุ่นอเมริกามักใช้ ทักทาย และเป็น การช่วยสร้างความรู้สึกร่วมกันและความเป็นพวกพ้องเดียวกัน

1.7 การเดินทางด้วยรถรางซานฟราน รถมรางซานฟรานมีลักษณะคล้ายตู้รถไฟสั้นๆ วิ่งตาม รางบนถนนเดียวกับรถยนต์เป็นสัญลักษณ์ของเมืองซานฟรานซิสโก จึงมีคำกล่าวที่ว่าหากไปเมือง ซานฟรานซิสโกแล้วไม่ได้ขึ้นรถรางแปลว่ายังไม่ไปถึงซานฟรานซิสโก

1.8 แต่งกายสีฉูดฉาด ใส่แว่นกันแดด เสื้อยืดหลากสี ผู้หญิงหันมาสวมใส่กางเกงขายาว และชุดสูทกางเกง ผู้ชายเริ่มไม่แต่งตัวแบบเป็นทางการ โดยพอใจกับเสื้อผ้าที่มีสีสัน เปิดเผยมากขึ้น และมีความแปลกใหม่ เครื่องประดับและสิ่งๆ ที่ช่วยประเทืองความงามได้เพิ่มขึ้นในการแต่งกายชาย ทั้งสองเพศสวมใส่ยีนส์ ซึ่งปัจจุบันนี้ยีนส์กลายเป็นเครื่องแบบนานาชาติ

1.9 บาสเกตบอล กำเนิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1891 ณ สถาบันการฝึกอบรมผู้นำของวายเอ็มซีเอ ในเมืองสปริงฟิลด์ รัฐแมสซาชูเซตส์ บาสเกตบอลเริ่มขึ้นในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์ ในศตวรรษที่ 19 ที่จะทำให้พวกอพยพมีลักษณะเป็นคนอเมริกัน หรือทำให้เป็นพวกคริสเตียน ต่อมาเป็นที่นิยมในหมู่นักชู้ซึ่งเป็นการที่ชาติพันธุ์ต่างๆ สามารถแสดงออกถึงความภูมิใจใน ชาติและแข่งขันกับผู้อพยพคนอื่นๆ

1.10 อเมริกันฟุตบอล สำหรับคนอเมริกันส่วนมากถือว่าเป็นเกมการแข่งขันประจำเผ่าพันธุ์ ของพวกเขา เป็นการแข่งขันแบบไม่มีกติกา เดิมทีอเมริกันฟุตบอลระดับมหาวิทยาลัยของอเมริกา เป็นหนทางที่มีประสิทธิภาพอย่างสูงสุดในการเชื่อมโยงนักศึกษา ศิษย์เก่าและชุมชนให้เข้าเป็น อันหนึ่งอันเดียวกันอย่างสามัคคี ต่อมาเริ่มมีความกดดันจากโค้ชที่ต้องการให้ทีมตนเองชนะการ แข่งขัน จึงทำให้เกิดแรงผลักดันอย่างบ้าคลั่ง เกิดสภาวะอันป่าเถื่อนนำไปสู่การได้รับความบาดเจ็บ ใน ค.ศ. 1910 ได้มีการแก้ไขกฎต่างๆ เพื่อลดความรุนแรง แต่แท้จริงแล้วเป็นการจัดห้ามหรรษาให้แก่ ผู้ชมมากกว่า

1.11 สเก็ตบอร์ด เป็นกีฬาที่นิยมกันมากในอเมริกาตั้งแต่ปี 1950 และเกิดวัฒนธรรมการส กเก็ตบอร์ดเริ่มรวมตัวเข้ากับพวกพังค์ และดนตรีแบบใหม่ อาร์ตเวิร์คและกราฟิกเริ่มมีบทบาทมาก ในวัฒนธรรมการสเก็ตบอร์ด เกิดการเล่นแบบต่างๆเช่น Slalom, Downhill และ Freestyle ในปี 1973

2. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิกฮิโร่ 6

2.1 โทริอิ ประตุนั้นมีชื่อเรียกว่า โทริอิ (Torii : 鳥居) เกิดขึ้นจากลัทธิชินโต (神道) สร้างไว้เพื่อแบ่งเขตให้รู้ว่าเมื่อผ่านโทริอิเข้าไปจะเป็นเขตศักดิ์สิทธิ์หรือเขตของเทพเจ้า (大神) แล้วส่วนมากจะสร้างไว้ทางเข้าวัด ส่วนชื่อว่าโทริอินั้นมีคันจิคำว่า โทริ (鳥) ที่แปลว่านกเพราะแสดงถึงการสื่อสารกับเทพเจ้า ตามปกติบริเวณทางเข้าศาลเจ้าในญี่ปุ่น จะมีเสาโทริอิตั้งอยู่เพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกแก่ผู้มาเยือนว่า พื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ในลัทธิชินโต อีกทั้งเป็นการเปรียบเปรยว่าเป็นทางเข้าสู่ดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้า อีกทั้ง เป็นที่นิยมในกลุ่มของเศรษฐี พ่อค้า เจ้าเมืองต่างๆ ในการบริจาคสร้างประตูโทริอิ เนื่องจากเชื่อกันว่า หากสร้างประตูโทริอิ จะช่วยพาตนขึ้นสู่สวรรค์หรือดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้าอันวิหลังจากเสียชีวิต ในปัจจุบันพบว่ามึนักรูกริชรายใหญ่ในญี่ปุ่น ยังคงสืบสานความเชื่อนี้อยู่ ด้วยการบริจาคหรือบูรณะประตูโทริอิ

2.2 หอนาฬิกา และตราสัญลักษณ์สถานีตำรวจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะมีรูปดอกเบญจมาศซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งราชวงศ์จักรพรรดิญี่ปุ่น เป็นดอกเบญจมาศ 16 กลีบ ซึ่งมีกลีบซ้อนอีก 16 กลีบด้วย แสดงด้วยสีเหลืองหรือสีส้ม บนพื้นสีดำหรือแดงเป็นส่วนใหญ่ ส่วนเชื้อพระวงศ์องค์อื่นๆ จะใช้ตราดอกเบญจมาศ 14 กลีบ และชาวญี่ปุ่นถือว่า ดอกเบญจมาศสีขาว เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าหรือทุกข์ใจ ส่วนดอกเบญจมาศสีแดงเป็นสัญลักษณ์แห่งความรัก

2.3 บนท้องฟ้าของเมืองมีบอลลู่นลายปลาการ์ป ลอยอยู่ทั่วเมืองซานฟรานโซเกียว บอลลู่นถูกใช้เป็นอัตลักษณ์สมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่นนับจากยุคปฏิรูปเมจิ เพราะประเทศญี่ปุ่นมีเทศกาลบอลลู่นานาชาติ จัดขึ้นที่เมืองซากะ ทั้งนี้ปลาการ์ปในประเทศญี่ปุ่น วันที่ 5 พฤษภาคมของทุกปี จะนำรูปปลาการ์ปมาประดับไว้นอกบ้านในวันฉลองเด็กผู้ชาย เพราะปลาการ์ปเป็นปลาที่แข็งแรงสามารถว่ายทวนน้ำตกได้ จึงใช้แสดงถึงพ่อแม่ปรารถนาจะให้ลูกชายเป็นแบบปลาการ์ป

2.4 ร้านคาเฟ่แมวหรือร้านกาแฟแมวเกิดขึ้นครั้งแรก ในปีคริสต์ศักราช 1998 ประเทศไต้หวัน โดยเป็นร้านกาแฟที่มีแนวความคิดให้แมวอาศัยอยู่ในร้าน เพื่อสร้างความผ่อนคลายให้กับผู้ที่ได้มานั่งเล่นจิบกาแฟ ในปีคริสต์ศักราช 2005 ประเทศญี่ปุ่นได้รับวัฒนธรรมคาเฟ่แมวเข้ามาเป็นจำนวนมากจนกระทั่งคาเฟ่แมวในประเทศญี่ปุ่นมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก ปัจจัยที่ทำให้คาเฟ่แมวเป็นที่นิยมของคนญี่ปุ่นเกิดจาก คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ อาศัยอยู่ในที่พักที่มีลักษณะแคบ และไม่สามารถมีสัตว์เลี้ยงได้ จึงต้องออกมาเติมเต็มความต้องการของตนได้ที่ร้านคาเฟ่แมว

2.5 วัดชิเทนโนจิ ถือเป็นวัดในพระพุทธศาสนาแห่งแรกที่เป็นทางการของประเทศญี่ปุ่น ชั้นในของวัดนั้นประกอบไปด้วยเจดีย์ห้าชั้นแบบญี่ปุ่น (五重塔-Gojunoto), วิหารทองคำ (金堂-Kondo) ที่ประดิษฐานรูปเคารพของพระโพธิสัตว์เนียวไร (Nyorai Kannon) และหอธรรม (Kodo) ซึ่งทั้งหมดเรียงตัวเป็นเส้นตรงจากทิศเหนือสู่ทิศใต้และโอบล้อมด้วยกำแพงระเบียงทางเดินสามด้านที่มีประตูแต่ละทิศ 3 ประตู คือ ประตูเทพ(ทิศใต้), ประตูทิศตะวันตก, ประตูทิศตะวันออก โดยการสร้างวัดแบบนี้ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนและวัดแห่งนี้ถือว่าเป็นต้นแบบสถาปัตยกรรมที่เก่าแก่แห่งหนึ่งของญี่ปุ่น

2.6 รมญี่ปุ่น ในภาพยนตร์รมญี่ปุ่นโบราณถูกนำมาใช้ในการเริ่มเกมแข่งบอท รมญี่ปุ่นที่เรียกว่า Wagasa สร้างด้วย ไม้ไผ่และกระดาษญี่ปุ่น เป็นสัญลักษณ์ของญี่ปุ่นแบบโบราณไม่ใช่เป็นเพียงอุปกรณ์กันแดดกันฝนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องประดับชิ้นหนึ่งสำหรับกิจกรรมชงชา หรือ ใช้ในการเข้าร่วมชมหนังแบบโบราณอย่างละครคาบูกิ

2.7 บริเวณ โต๊ะทำงานของฮีโร่มีตุ๊กตาดารุมะตั้งอยู่ ตุ๊กตาดารุมะ เป็นเครื่องรางตุ๊กตาล้มลุกช่วยในด้านการประสบความสำเร็จของชาวญี่ปุ่น มีลักษณะที่ไม่มีแขน ไม่มีขา ไม่มีตาสีดำ เพื่อให้ผู้ครอบครองวาดตาตัวเอง ก่อนที่จะวาดตาครั้งแรกจะต้องอธิษฐานก่อน ตั้งเอาไว้ในที่ที่มองเห็นบ่อยๆเมื่อเรามองเห็นจะเป็นแรงกระตุ้นและผลักดันตัวเองให้ตั้งใจและพยายามทำให้สำเร็จ เมื่อประสบความสำเร็จแล้วจึงจะวาดตาครบทั้งสองข้าง เป็นการสื่อความหมายว่า ตาทั้งสองได้ถูกเปิดออกแล้ว ตุ๊กตาล้มลุกมีความหมายว่าทุกๆครั้งที่ล้มลง ก็สามารถยืนขึ้นได้ใหม่เสมอ เป็นการสร้างกำลังใจเวลาที่ท้อแท้

2.8 บ้านญี่ปุ่นในสมัยโบราณสร้างด้วยไม้ดิน และกระดาษ มีการใช้ฉากแบ่งที่ว่างได้หลังคาออกเป็นห้องคือ โโชจิ หรือประตูเลื่อนที่ทำจากกระดาษเยื่อไม้ มีคุณสมบัติทำให้อากาศถ่ายทำให้ผู้อยู่อาศัยรู้สึกเย็นสบายในฤดูร้อนที่มีความชื้นสูง และเมื่อปิดแล้วก็ยังทำให้ห้องสว่างอยู่ ตั้งแต่สมัยเฮอันเป็นต้นมา บ้านญี่ปุ่นประกอบด้วยห้องใหญ่ห้องเดียวซึ่งไม่มีแบ่งกั้นคล้ายกับในโรงเล่นกีฬา ชาวญี่ปุ่น การใช้ฉากกั้นห้องซึ่งสามารถเคลื่อนย้ายได้ ทำให้ห้องเล็กๆหลายห้องกลายเป็นห้องขนาดใหญ่ สามารถใช้สอยพื้นที่ในห้องได้มากขึ้น แต่จะไม่มีความเป็นส่วนตัว แม้จะได้ยินเสียงลอดออกมาจากห้องข้างๆก็ต้องทำเป็นไม่ได้ยิน การแบ่งกั้นห้องโดยประตูซึ่งมีอยู่ 2 แบบ แบบหนึ่งเป็นประตูกระดาษหนาทึบแสงเรียกว่า ฟุชิมะ โโชจิ และ อีกแบบหนึ่งเป็นประตูกระดาษบางซึ่งแสง

ผ่านได้เรียกว่า อะการิ โชจิ ประตูกันห้องทั้งสองแบบนี้ยังคงใช้กันอยู่ แต่ชื่อเรียกได้ถูกตัดให้สั้นลง เป็นฟูชิมะสำหรับแบบแรก และ โชจิสำหรับแบบที่สอง

2.9 บอลลูนป้องกันแนวรบถูกใช้ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งมีการใช้เครื่องบินปล่อยระเบิดในการโจมตีจึงมีการใช้บอลลูนผูกกับเรือรบในขณะที่เดินทาง เมื่อมีระเบิดปล่อยลงมาจะโดนบอลลูนทำให้เกิดความสูญเสียได้น้อยลง ในขณะที่เดียวกันประเทศญี่ปุ่นก็ได้คิดค้นบอลลูนที่ไม่มีคนบังคับบรรจุระเบิดเอาไว้แล้วปล่อยให้ลอยไปยังอเมริกาเป็นจำนวนมาก แต่ก็ลอยไปถึงอเมริกาเพียงไม่กี่ลูกเท่านั้นจึงเป็นวิธีที่ไม่ได้ผลในการโจมตีจากทางญี่ปุ่น

2.10 พิธีศพในญี่ปุ่นจัดตามพิธีทางศาสนาของผู้ตายหรือครอบครัวของผู้ตาย ในพิธีงานศพแบบศาสนาพุทธ ผู้ไว้อาลัย คนในครอบครัว ผู้ที่เข้าร่วมงาน จะเผาเครื่องหอมหรือวางดอกไม้ที่แท่นบูชาตามลำดับ ส่วนพิธีแบบชินโต จะวางกิ่งไม้ศักดิ์สิทธิ์ที่แท่นบูชา ตามลำดับ ในพิธีศพแบบคริสต์เตียนจะวางช่อดอกไม้เป็นการอาลัย มีธรรมเนียมรวมญาติพี่น้อง รับประทานอาหารร่วมกันเพื่อระลึกถึงผู้ตายและเป็นการปลอบใจซึ่งกันและกัน

หลังจากไปร่วมพิธีศพจะมีการแจกเกลือแก่ผู้ที่มาร่วมงาน โดยคนญี่ปุ่นเชื่อว่า การตายของมนุษย์ถือว่าเป็นสิ่งสกปรก เชื่อกันว่าเกลือมีพลังในการชำระล้างเพื่อความบริสุทธิ์ เดิมทีนั้นการชำระล้างเพื่อความบริสุทธิ์จะกระทำโดยการแช่ตัวเองลงในทะเล ปัจจุบันใช้เกลือเพื่อชำระล้าง จึงมีการแจกเกลือให้ผู้มาร่วมงานศพ เมื่อกลับจากงานศพผู้คนจะใช้เกลือโปรยลงบนตัวตรงหน้าประตูเพื่อชำระล้างความสกปรกจากการตายก่อนจะเข้าบ้านนอกจากนั้นซูโมยังใช้เกลือโปรยลงในสนามแข่งแสดงถึง การชำระล้างเพื่อความบริสุทธิ์เช่นกัน

การใส่เสื้อผ้าในงานศพผู้ชายสวมสูทถึงพิธีการสีดำ หรือสูทสีดำ ส่วนผู้หญิงเป็นเสื้อผ้าสีดำ แต่งกายมิดชิด หลีกเลี้ยงเสื้อผ้าประเภทลูกไม้ โปร่งใส หรือเป็นประกายระยิบระยับ เครื่องประดับควรใช้มุกเท่านั้น

2.11 หน้ากากญี่ปุ่นมักพบในการแสดงละคร โนซึ่งการแสดงนี้จะต้องสวมหน้ากากเล่น โยไก หรือ กุตสึ จะสวมหน้ากากที่มีเส้นสีแดงวาดไว้บนหน้ากากจะแสดงให้เห็นถึงความโกรธแค้นของตัวละคร

2.12 แมวแก้วบริเวณร้านกาแฟแมว มีรูปปั้นแมวขนาดต่างๆ อยู่ในทำนอง มีปลอกคอพร้อมกระดิ่งห้อยที่คอ ยกขาวขา เป็นการแก้วเรียกเงินทองและโชคลาภ สีขาวเป็นสีของความบริสุทธิ์ สามารถป้องกันพลังอำนาจมืด แมวแก้วจึงเป็นสัญลักษณ์ของการนำโชคของคนญี่ปุ่น

2.13 ร้านกาแฟ พบได้ทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น มีกาแฟ น้ำชา และเครื่องดื่มเบาๆ ไว้บริการ เป็นสถานที่ที่คนนิยมมานัดพบกันเพื่อเจรจาอย่างไม่เป็นทางการ แต่เดิมนั้นได้รูปแบบมาจากร้านกาแฟในประเทศอังกฤษหรือประเทศฝรั่งเศส สมัยศตวรรษที่ 18 ต่อมาได้มีการพัฒนาปรับปรุงจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น ภายในร้านจะได้รับการตกแต่งอย่างหรูหรา และประดับประดาด้วยเครื่องถ้วยชาและบริการขนมเค้กตกแต่งอย่างสวยงาม กาแฟและเครื่องดื่มอื่นๆ ร้านกาแฟมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น หลายแห่งใช้ชื่อฝรั่งเศสหรือชื่อที่เขียนด้วยภาษาจีนที่ไม่ค่อยเห็นบ่อยเพื่อให้เห็นบรรยากาศตามรสนิยม

2.14 เครื่องลายครามของประเทศญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน แต่ของประเทศญี่ปุ่นจะมีการวาดลวดลายธรรมชาติที่สวยงามชัดเจน สิ่งนี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของภาชนะเครื่องเคลือบของญี่ปุ่น

2.15 การแต่งกาย ชาวญี่ปุ่นสวมชุดกิโมโนกันมานาน แต่ปัจจุบันจะสวมใส่กันเฉพาะในโอกาสที่เป็นทางการหรือในงานเทศกาลปีใหม่ และในพิธีเซจินซึคิ (พิธีเริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ตรงกับวันที่ 15 มกราคม สำหรับผู้ที่มีอายุครบ 20 ในปีนั้น) ส่วนชุดยูคาตะซึ่งเป็นกิโมโนชนิดหนึ่ง เนื้อผ้าทำด้วยฝ้าย มีลักษณะเบา เป็นชุดลำลองสามารถใส่ได้ง่าย มักจะใส่กันในหน้าร้อน เหมาะแก่การสวมใส่อยู่กับบ้าน ใส่นอน ใส่เดินเล่นยามเย็น ไม่เหมือนกิโมโนชุดที่ใส่เป็นทางการ

2.16 แมวบ้านญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาในญี่ปุ่นเมื่อราว ปี ค.ศ. 600 ในยุคอะซึกะ สันนิษฐานว่ามาพร้อมๆ กับการเข้ามาของพุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่น ผ่านเข้ามาทางจีนและเกาหลี สมัยนั้นในแต่ละวัดต้องหาแมวมาเลี้ยงอย่างน้อยสักตัวสองตัว เพื่อให้ไล่จับหนูที่เป็นวายร้ายต่อการกักตุนธัญพืชและตำราต่างๆ ให้เกิดความเสียหาย เป็นสัตว์ที่ได้รับการยอมรับในสังคมญี่ปุ่นในยุคนี้เป็นอย่างมาก

ปี 1968 ชาวต่างชาติที่ชื่อว่า Elizabeth Freret ได้นำแมวพันธุ์ Japanese Bobtail จำนวนหนึ่งกลับไปยังอเมริกา จากนั้นไม่นานในปี 1971 ก็มีการรับรอง มาตรฐานของสายพันธุ์นี้ โดย The Cat Fanciers' Association (CFA) อีกห้าปีต่อมาแมวญี่ปุ่นพันธุ์หางสั้นก็ได้ชนะการประกวด

แมวญี่ปุ่นหางสั้น หรือ Japanese Bobtail เป็นแมวสายพันธุ์โบราณของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นแมวขนาดกลาง หน้าเป็นโครงสามเหลี่ยม หูตั้ง ขาหลังยาวกว่าขาหน้า ตารูปไข่ ขนสั้น หางสั้นเหมือนกระต่าย เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรม ซึ่งลวดลายคลาสสิกบนขนของ เจแปนนิส บ็อบเทล คือ ลายกระดองเต่าสามสี ประกอบไปด้วย สีแดง สีดำ และสีขาว เรียกว่า (Mike-neko) ซึ่งสืบทอดมาจากรูปปั้นแมวแก้วมานะกินะ โกะสุคคาสติกก็คือมิเกะเนะ โกะ ส่วนนิสัยของแมวญี่ปุ่นหางสั้น เป็นแมวที่ร่าเริง เป็นมิตรกับผู้คน ฝึกฝนได้ง่าย เป็นแมวบ้านอย่างดีสายพันธุ์หนึ่ง

2.17. ศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่นไม่ได้เป็นเพียงการกีฬาเพื่อฝึกร่างกายแต่เพียงอย่างเดียว ยังเป็นการพัฒนาความมีน้ำใจเป็นนักสู้ด้วย ศิลปะการต่อสู้มีหลายประเภท ที่เป็นนิยมคือ จูโด เคนโด คาราเต้ อายกิโด เป็นต้น คาราเต้ เดิมทีมาจากการออกเสียงแบบชาวโอกินาว่า “คารา” 唐 ในภาษาจีน หมายถึง “ประเทศจีน” หรือ “ราชวงศ์ถัง” ส่วน “เต้” 手 หมายถึง มือ ดังนั้น คาราเต้ หมายถึง “ฝ่ามือจีน” หรือ “ฝ่ามือราชวงศ์ถัง” หรือ “กำปั้นจีน” หรือ “ทักษะการต่อสู้แบบจีน” ในรูปแบบการเขียนแบบนี้ “ฝ่ามือราชวงศ์ถัง” จึงหมายถึง การต่อมวยแบบถัง หรือ “ฝ่ามือจีน” ก็บ่งบอกถึงอิทธิพลที่รับมาจากลักษณะการต่อสู้ของชาวจีน ในปีค.ศ. 1933 หลังจากสงครามระหว่างจีนกับญี่ปุ่นครั้งที่ 2 กิชิโน ฟุนาโคชิ ซึ่งเป็นที่รู้จักในฐานะ บิดาแห่งคาราเต้สมัยใหม่ ได้เปลี่ยนตัวอักษร “คารา” เป็นตัวอักษรที่มีเสียงเหมือนกันแต่มีความหมายว่า “ความว่างเปล่า” 空 แทน ปี 1936 หนังสือเล่มที่สองของฟุนาโคชิใช้ตัวอักษร “คารา” ที่มีความหมายว่าความว่างเปล่า และในการชุมนุมบรรดาอาจารย์ชาวโอกินาว่าก็ใช้ตัวอักษรเดียวกัน ตั้งแต่นั้นมาคำว่า “คาราเต้” (ซึ่งออกเสียงเหมือนเดิม แต่ใช้ตัวอักษรใหม่) จึงหมายถึง “มือเปล่า” คำว่า “มือเปล่า” ไม่เพียงแต่นักคาราเต้จะต่อสู้โดยปราศจากอาวุธแล้ว ยังซ่อนความหมายตามความเชื่อแบบเซ็นไว้ด้วย เพราะตามวิถีแห่งเซ็นการพัฒนาความสามารถ และศิลปะของแต่ละบุคคล จะต้องทำจิตใจให้ว่างเปล่า ละเว้นความปรารถนา ความมีทิฐิและกิเลสต่างๆ

2.18 รถเข็นขายราเม็ง ราเม็งคือบะหมี่แบบจีน มักขายติดต่อนดึกในขณะที่ยกเลิกบาร์และร้านอาหารต่างๆ เริ่มปิดบริการ พวกที่ไปดื่มมา มักจะแวะกินอาหารเบาๆ ประเภทนี้ก่อนกลับบ้าน

2.19 การโค้งแบบญี่ปุ่น เป็นกิริยาที่ใช้เพื่อแสดงการทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ และการขออนุญาต นอกจากนี้ชาวญี่ปุ่นยังมีวิธีการทักทายแบบต่างๆ ได้แก่ การโบกมือทักทายเพื่อน การโค้งศีรษะให้กันเล็กน้อยเมื่อสวนทางกัน และการโค้งศีรษะต่ำเป็นการทักทายอย่างสุภาพมักใช้กับผู้สูงอายุ โสกว่า หรือลูกค้า

2.20 หุ่นยนต์ของยะมะที่ใช้ในการแข่งขันมีลักษณะเป็น ชะมูไร (ญี่ปุ่น: 侍, ภาษาไทย นิยมทับศัพท์ว่า "ซามูไร") แปลเป็นภาษาไทยว่า ทหาร คำว่า ชะมูไร มีต้นกำเนิดจากคำว่า ชะบะระอุ ซึ่งเป็นคำกริยาในภาษาญี่ปุ่นโบราณ ที่มีความหมายว่า รับใช้ ฉะนั้น ชะมูไรก็คือคนรับใช้ เกราะ โดะมะรุ (Domaru (ドマール)) คือชุดเกราะสำหรับ ซามูไร เดินเท้า สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 5 และ 6 เช่นเดียวกับ เกราะ โยะโรย จากแผ่นเหล็กกล้าชิ้นบางๆ นับร้อยชิ้น ร้อยเชื่อมต่อเข้าด้วยกันเป็น แผ่นใหญ่ด้วยเส้นไหมหรือเชือก ซ้อนทับกันหลายชั้น เกราะ โดะมะรุ จะแตกต่างกับ เกราะ โยะโรย เนื่องจากมีน้ำหนักเบากว่า สวมใส่พอดีตัวและไม่มีแผงกำบังไหล่ ผู้สวมใส่เกราะ โดะมะรุจะไม่ต้องทนแบกรับน้ำหนักของชุดเกราะ ในบริเวณส่วนหัวไหล่เช่นเดียวกับเกราะ โยะโรย ทำให้มีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวได้มากกว่า เกราะชนิดนี้ถูกสร้างขึ้นสำหรับซามูไรเดินเท้า ที่มีความคล่องแคล่วว่องไวในการต่อสู้ สีของเกราะ โดะมะรุ นั้นค่อนข้างทึบและเรียบง่าย เหมาะสำหรับการแฝงตัวในความมืดเวลาออกศึก สงคราม ในเวลากลางคืน

2.21 รถไฟฟ้าที่แต่งลายด้วยภาพพิมพ์แกะไม้ขนาดกว้าง 10 นิ้ว ยาว 15 นิ้ว เป็นภาพคลื่นยักษ์นอกฝั่งคะนะงะวะ (The Great Wave off Kanagawa) เป็นผลงานของคะสึชิกะ โฮะกุไซ เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ถูกเก็บรักษาอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานศิลปะเมโทรโพลิทัน ในนิวยอร์ก ภาพนี้เป็นภาพของคลื่นขนาดใหญ่ ที่ถูกลมพัดเข้าใส่เรือประมงในจังหวัดคะนะงะวะ มีฉากหลังเป็นภูเขาไฟฟูจิ มักมีผู้เข้าใจผิดอยู่บ่อยครั้งว่าเป็นภาพของคลื่นสึนามิ

2.22 การพนันเป็นสิ่งไม่ชอบด้วยกฎหมาย ยกเว้นการพนันของรัฐบาลเอง มีผู้สนใจการพนันสามารถเล่นการพนันได้เพราะรัฐบาลให้การสนับสนุน เช่น การแข่งม้า แข่งเรือ แข่งรถจักรยานยนต์ แข่งจักรยาน เป็นต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ใช้อัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นมากกว่าอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกา โดยวัตถุสิ่งของ ร้านค้า ส่วนใหญ่เป็นแบบประเทศญี่ปุ่น ส่วนอัตลักษณ์ของประเทศอเมริกาจะแสดงออกมาในรูปแบบของเครื่องแต่งกาย การแสดงท่าทาง ลักษณะภูมิประเทศของเมือง

บรรณานุกรม

หนังสือ

ฉิชาภัทร จันทร์คารงกุล. (2554). พัฒนาการของแนวคิดและเนื้อหาใน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน (Doraemon Movie). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2550). คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: ตะวันออก.

นิลวดี พรหมพักพิง. (2547). การสร้างอัตลักษณ์ของชาวชุมชนแออัด ในจังหวัดขอนแก่น / นิลวดี พรหมพักพิง. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์. (2558). ปรัชญากับการ์ตูน. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิศิษฐ์ คุณวโรดม. (2545). อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV / พิศิษฐ์ คุณวโรดม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มณฑา พิมพ์ทอง. (2548). ธรรมเนียมญี่ปุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ภาษาและวัฒนธรรม.

ลูเธอร์ เอส ลีคส์กี. (2537). การสร้างอเมริกา. กรุงเทพมหานคร: ดวงกมล.

วิริยะ เพียรกิจจา. (2550). นี่แหละญี่ปุ่น. กรุงเทพมหานคร: ร่วมด้วยช่วยกัน.

ศิลป์ สวัสดิ์. (2530). อยู่อย่างญี่ปุ่น. กรุงเทพมหานคร: สหมิตรออฟเซท.

สุนันทา เหล่าจัน, จันทนา จันทร์บรรจงและสุภัฒ สงวนดีกุล, ผู้แปล. (2537). ประตูลูกญี่ปุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ภาษาและวัฒนธรรม.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Anusak F. [นามแฝง]. (2556). สไตล์การแต่งตัวของแต่ละประเทศ Country Styles. เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.benmanhirefashion.com/blog/read/-Country-Styles>

Boyunun GmTv. [นามแฝง]. (2557). ประวัติ นักขามูไร,ดาบ,เกราะ, ของขามูไร. เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://samuir.blogspot.com/>

C2 www.marumura.com [นามแฝง]. (2558). ตึกตาดารุมะ (Okiagari Daruma 起き上がり だるま). เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.marumura.com/culture/?id=617>

C2 www.marumura.com [นามแฝง]. (2558). **แมวญี่ปุ่น**. เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.marumura.com/living/?id=3975>

gogo [นามแฝง]. (2551). **ความหมายของ "วัฒนธรรม"**. เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://blog.eduzones.com/winny/3623>

Nekomimi [นามแฝง]. (2558). [Knw] **ล้วงลึกประวัติร้านกาแฟแมว (คาเฟ่แมว) !!!**. เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.catlikelove.com/knowledge/history-cat-cafe/#sthash.jFNzDIB6.dpuf>

Sutasinee Lertwatcha. [นามแฝง]. (2558). **วัฒนธรรมของอเมริกา**. เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.hotcourses.in.th/study-in-usa/essentials/culture/>

Tumblr [นามแฝง]. (2555). **ตุ๊กตาล้มลุก ความหมายดีๆที่แอบซ่อน**. เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://lomlook.blogspot.com/2012/07/blog-post.html>

ประวัติกีฬา [SKATEBOARD]. (2007). เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2559 เข้าถึงได้จาก <https://papillon123.wordpress.com/>

ประวัติการเต้. (2558). เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.sakuradojo-th.com/c908.html>

ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน. (2558). เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.kartoon-discovery.com/history/history1.html#arc2>

สิริสวัสดิ์จันทรวาร ปริดีมานรมยศ. (2553). **คลื่นยักษ์นอกฝั่งคะนะงะวะ(The Great Wave off Kanagawa)**. เข้าถึงเมื่อ 30 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=vinitsiri&month=09-2010&date=10&group=46&gblog=67>

หน้ากาก. (2014). เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/585239538244467/photos/pb.585239538244467.-2207520000.1427532371./590008774434210/?type=3&src=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-b-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-xfp1%2Fv%2Ft1.0->

9%2F10686794_590008774434210_2379224661520779706_n.png%3Foh%3Da9386912fcf9905
c698871581a8da9e1%26oe%3D55BA319D%26__gda__%3D1438236180_5e02d852e2247d3ea
7c7127ed9b7ff92&size=526%2C661&fbid=590008774434210

เอกนัฏฐ์ สวัสดิ์หิรัญ TPA Press [นามแฝง]. (2558). [日本] เงินไหลทอง ทองไหลมา. เข้าถึงเมื่อ
28 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก http://www.tpapress.com/knowledge_description.php?knid=51

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-สกุล นางสาวปริฉัตร นาน้ำเขียว

ที่อยู่ 14/83 หมู่บ้านกานดาพระราม 2 ถนนพยับนรสิงห์
อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร 74000

เบอร์โทรศัพท์ 084-4233936

E-mail Address parichat.proiiiz@outlook.com

ประวัติการศึกษา

ปี 2551 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนจารุวัฒนานุกูล

ปี 2554 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน

ปี 2558 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม