



ความคิดพื้นฐานทางปรัชญาของค่านิยมเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล  
ในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า

นางสาวเมลดา เชนวรรณกิจ  
รหัสนักศึกษา 05600720

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัฒน์ สุยะ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 111 ระเบียบวิธีวิจัยเอเชียศึกษา  
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อบทความวิจัย	ความคิดพื้นฐานทางปรัชญาของค่านิยมเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า
ชื่อ-นามสกุลนักศึกษา	นางสาว เมลดา เชนวรรณกิจ รหัสนักศึกษา 05600720
ชื่อ-นามสกุลอาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิพัฒน์ สุยะ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2563

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “ความคิดพื้นฐานทางปรัชญาของค่านิยมเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปรัชญาขั้นพื้นฐาน ตลอดจนค่านิยมเกี่ยวกับฟุตบอลที่สะท้อนผ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า โดยมีวิธีการศึกษาแบบการวิจัยเอกสาร

ผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนถูกแสดงออกด้วยรูปแบบที่เรียบง่ายหากแต่แฝงด้วยสาระที่สะท้อนถึงค่านิยมและโลกทัศน์ของคนญี่ปุ่น การ์ตูนญี่ปุ่นจึงกลายเป็นสื่อสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมและทัศนคติของเด็ก การ์ตูนเริ่มเป็นที่แพร่หลายหลังช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง การปลูกฝังความคิดอย่าง “น้ำใจนักกีฬา” ผ่านการ์ตูนกีฬาช่วยทำให้เด็กญี่ปุ่นรุ่นใหม่สนใจเล่นกีฬามากขึ้น

**คำสำคัญ :** การ์ตูน, ปรัชญา, ฟุตบอล, ค่านิยม, นักเตะแข้งสายฟ้า

## กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง ความคิดพื้นฐานทางปรัชญาของค่านิยมเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

บทความวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิพัฒน์ สุยะ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ ขอขอบคุณเพื่อนร่วมแพนด้อมนักเตะแข้งสายฟ้าที่เป็นคอยกำลังใจ ตลอดจนขอขอบคุณ อ.ฮิโนะ อากิฮิโระ ผู้แต่งการ์ตูนดี ๆ อย่างนักเตะแข้งสายฟ้าออกมาให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาและนำมาเป็นส่วนหนึ่งในบทความวิจัยเล่มนี้

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ลงชื่อนักศึกษา

เมลดา เชนวรรณกิจ

## สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา	.....
2. คำถามวิจัย	
3. วัตถุประสงค์	
4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	
5. การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	
5.1. แนวความคิด	
5.2. งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	
6. ขอบเขตการศึกษา	
7. วิธีการศึกษา	
8. กรอบการศึกษาและการวิเคราะห์	
9. นิยามศัพท์ (ถ้ามี)	
10. ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน	
11. ข้อจำกัดของการดำเนินงาน (ถ้ามี)	
บรรณานุกรม	.....

## บทนำ

### 1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูน (อังกฤษ: cartoon) คือทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามเวลา ความหมายในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัญลักษณ์หรืออสังนิยม (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง) เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนแบบเชิงศิลปะ ในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ที่มีการฉายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์

การ์ตูนเริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มียุคศัพท์มาจากภาษาอิตาลีคำว่า *catone* ซึ่งแปลว่า กระจกผืนใหญ่ การ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่มีการพัฒนาแตกต่างกันไป จนเป็นสิ่งที่เห็นในปัจจุบัน ดังเช่น มีการเดินเรื่องกันในช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่อง หรือเรียกกันว่า คอมิกส์ (comics)

ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ (manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น เน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน คำว่ามังงะ แปลตรงตัวว่า “ภาพที่ไม่แน่นอน” เริ่มต้นจากหนังสือโฮคุไซ มังงะ เป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน 12 ท่าน ซึ่งใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐกับญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตล์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งรวมส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มี หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ผู้ที่พัฒนากาตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่างที่ได้เห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า “ปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น” และนักเขียนการ์ตูนยุคหลัง ๆ ก็ได้พัฒนาแนวคิดและเนื้อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ จนได้การ์ตูนที่หลายคนชื่นชอบ และความนิยมของการ์ตูน

ญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา และมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ ๆ ทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย

แอนิเมชันญี่ปุ่น หรือ อนิเมะ (アニメ, anime) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาอังกฤษว่า แอนิเมชัน (animation) ซึ่งมาจาก ภาษาฝรั่งเศส (animé) และจากภาษาละติน แปลว่าเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว กลายเป็นคำเฉพาะของภาษาญี่ปุ่นแปลว่า ภาพยนตร์การ์ตูน ภายนอกประเทศ ญี่ปุ่น อนิเมะหมายถึงภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น ซึ่งส่วนใหญ่มีลักษณะทางศิลปะแตกต่างกับ ภาพยนตร์การ์ตูนจากแหล่งอื่น อนิเมะส่วนใหญ่จะวาดขึ้นด้วยมือ แต่ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มา ช่วยสร้างอนิเมะอย่างแพร่หลาย อนิเมะส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงเหมือนภาพยนตร์ โดยมี แนวเรื่องหลากหลายและครอบคลุมแนววรรณกรรมเกือบทุกแนว อนิเมะส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเป็น ตอน ๆ เพื่อฉายทางโทรทัศน์ ส่วนหนึ่งถูกสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเพื่อฉายในโรง ภาพยนตร์ และอีกส่วนหนึ่งถูกสร้างเป็นตอน ๆ เพื่อขายตรงในรูปแบบ DVD VCD หรือวิดีโอ ดุมีการ ทำตอนเฉพาะที่เรียกว่า OVA อนิเมะหลายเรื่องถูกดัดแปลงมาจากมังงะนอกจากนี้ยังมีอนิเมะที่ถูก นำไปดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์อีกด้วย นักเตะแข้งสายฟ้าก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ดัดแปลงจากมัง ะเช่นกัน

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดใเอเชีย ฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่น เป็นกีฬาที่ นิยมอันดับสองรองลงมาจากเบสบอล ควบคุมและดูแลโดยสมาคมฟุตบอลญี่ปุ่น มีการจัดการแข่งขัน ที่สำคัญหลายอย่างได้แก่ เจลีก เจเอฟแอล และถ้วยจักรพรรดิ นอกจากนี้แล้วฟุตบอลทีมชาติญี่ปุ่นยังเป็นทีมชาติทีมหนึ่งที่ประสบความสำเร็จสูงในระดับเอเชีย ฟุตบอลญี่ปุ่นเติบโตมาพร้อมกับญี่ปุ่น ในช่วงพยายามเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัยให้เทียบเท่าตะวันตก ต่อมาได้เปลี่ยนแปลงไปตาม บริบททางสังคม เป็นที่รู้จักทั่วไปในชื่อ นิปปอนไดไฮโย (Nippon Daihyo) ควบคุมและดูแลโดย สมาคมฟุตบอลญี่ปุ่น (Japan Football Association: JFA)

ฟุตบอลเริ่มมีการเล่นในญี่ปุ่นในยุคเมจิเช่นเดียวกับกีฬาประเภทอื่นที่มีการแนะนำโดย ชาวต่างชาติ มีการเล่นทั่วไปในมหาวิทยาลัยและโรงเรียน ในปี พ.ศ. 2464 สมาคมฟุตบอลญี่ปุ่นได้ ก่อตั้งขึ้นและต่อมาได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกฟีฟ่าในปี พ.ศ. 2472 และเอเอฟซีในปี พ.ศ. 2497 ความ นิยมในกีฬาฟุตบอลเริ่มต้นจากการเปิดตัวของ เจลีก (J-League) ในปี พ.ศ. 2536 เป็นครั้งแรก ฟุตบอลญี่ปุ่นหลังจากก่อตั้งสมาคมฟุตบอล มีความต้องการที่จะพัฒนาให้มีรูปแบบการแข่งขันให้ เหมือนกับในทวีปยุโรป โดยมีการเปลี่ยนกฎ กติกา เรื่อยมา

ฟุตบอลในวัฒนธรรมสมัยนิยมได้มีการกล่าวถึงหลายด้าน โดยเริ่มจากการ์ตูนเรื่องกัปตันสี่บาทสะ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2524 โดยการ์ตูนนี้มีอิทธิพลต่อการ์ตูนเรื่องอื่นตามมา โดยยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักฟุตบอลชื่อดังญี่ปุ่นหลายคน เช่น นาคาตะ ฮิเดะโทชิ และ คาวางูจิ โยชิคัตสึ ในการเริ่มเล่นฟุตบอลอีกด้วย ถือว่าเป็นการ์ตูนฟุตบอลญี่ปุ่นยุคบุกเบิก ที่ทำให้เด็กหลายคนหันมาเล่นฟุตบอลมากขึ้น เพราะแท้จริงแล้วก็หายอดนิยมอันดับหนึ่งของคนญี่ปุ่นคือเบสบอล ในขณะที่ฟุตบอลเพิ่งจะได้รับความสนใจมากขึ้นจริง ๆ ในช่วงทศวรรษ 80-90 นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนอื่นที่กล่าวถึงฟุตบอลในญี่ปุ่น ได้แก่ อิตโต้ นักเตะเลือดกึ่งงู ชูต!! เจ-ดริม ยิงประตูสู่ฝัน ไอ้หนูแข้งทอง มหัศจรรย์สิงห์นักเตะ ราชนย์ ลูกหนัง ฮามิสตินระเบิด รวมไปถึงนักเตะแข้งสายฟ้า

จากที่กล่าวมาข้างต้น เนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้าได้สะท้อนค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์จะศึกษาว่าค่านิยมดังกล่าวนี้มีความคิดพื้นฐานทางปรัชญาอย่างไร

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อทราบถึงค่านิยมเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า
- 2.2. เพื่อทราบถึงความคิดพื้นฐานทางปรัชญาของค่านิยมเกี่ยวกับฟุตบอลในการ์ตูนเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า

## 3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 3.1. ความรู้ใหม่และความเข้าใจเกี่ยวกับค่านิยมของฟุตบอลในการ์ตูนเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า
- 3.2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดพื้นฐานทางปรัชญาของค่านิยมเกี่ยวกับฟุตบอลในการ์ตูนเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า

## 4. การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

- 4.1. แนวความคิดคุณวิทยา (Axiology) ด้านจริยศาสตร์ (Ethics)
- 4.2. งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง อิกิโก ความหมายในการมีชีวิตอยู่ของชาวญี่ปุ่น

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการทำทความวิจัยเรื่อง ค่านิยมฟุตบอลในกัรตุน เรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### 1. แนวความคิดคุณวิทยา (Axiology) ด้านจริยศาสตร์ (Ethics)

หลักสูตรจริยธรรมถูกสอดแทรกเข้ามาในหลักสูตรการศึกษาญี่ปุ่นในรูปแบบกิจกรรมในกิจวัตรประจำวันในโรงเรียน เช่น การเคารพครู การตรงต่อเวลา การรักษาความสะอาด การทำงานเป็นทีม การปฏิบัติตามคำสั่ง การใช้คำพูด การใช้สิทธิหน้าที่ของตน และจริยธรรมยังถูกสอดแทรกผ่านวิชาพื้นฐานและกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ อีก เช่น การเข้าร่วมชมรม การทำความสะอาดโรงเรียน การจัดกิจกรรมอาหารกลางวัน การแข่งกีฬา การไป ทัศนศึกษานอกสถานที่ การสอนจริยธรรม เป็นการ “สร้างคนให้เป็นคน” ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของการศึกษาญี่ปุ่น ซึ่งหลักสูตรจริยศาสตร์ศึกษาเป็นหนึ่งในวิชาที่ต้องสอน อย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 คาบ หรือ 45 นาที

โครงการ “The Manner Kids Tennis Project” เป็นโครงการของโรงเรียนอนุบาลทั่วประเทศได้ร่วมมือกับชมรมเทนนิสของมหาวิทยาลัยเอกชนวาเซดะ จัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. Physical Education : เป็นการฝึกความแข็งแรงทางด้านร่างกายผ่านการเล่นกีฬา
2. Moral Education : ฝึกเรื่องของคุณธรรม จริยธรรมที่สำคัญนั่นคือ การมีน้ำใจนักกีฬา และยังฝึกเรื่องของมารยาททางสังคม ความมีระเบียบวินัย และการฝึกความอดทน
3. Intellectual Education : เด็กจะได้ฝึกเรื่องการใช้ความคิด การแก้ปัญหาจากการเล่นกีฬา

ผลลัพธ์ของโครงการนี้คือ เด็ก ๆ ที่เข้าร่วมได้เรียนรู้มารยาทพื้นฐานทางสังคม ที่จะช่วยส่งเสริมด้านบุคลิกภาพที่ดี การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งสิ่งเหล่านี้คนญี่ปุ่นเชื่อว่าการฝึกตั้งแต่ยังเด็กจะช่วยให้เขาจดจำและซึมซับไปในนิสัยกลายเป็นจิตสำนึกที่ดีได้ในอนาคต

มีพิพิธภัณฑ์สำหรับเก็บรวบรวมผลงานของเหล่านักเตะทีมชาติญี่ปุ่นตั้งแต่นัดแรกจนถึงนัดสุดท้าย เก็บเสื้อตัวแรกของทีมชาติไว้จนถึงเสื้อตัวปัจจุบัน เต็มไปด้วยความภาคภูมิใจทั้งของเจ้าของผลงานและผู้ที่มีโอกาสได้ไปเยี่ยมชม ซึ่งสะท้อนให้เห็น ถ้วยรางวัลแฟร์เพลย์ทุกรายการ (ทีมมารยาท



ยอดเยี่ยมครอง) เพราะนอกจากความสำเร็จแล้ว "สปริต" เองก็เป็นเรื่องที่สำคัญมากเช่นกัน ทำให้ชาติของเขาประสบความสำเร็จ

ญี่ปุ่นมีความทะเยอทะยาน พวกเขาเชื่อสุดใจว่า แนวทางการพัฒนาเยาวชน คือหนทางการพัฒนาให้เจลีก แข็งแกร่งเท่ากับลีกชั้นนำในยุโรป ไม่ใช่ในแง่ของค่าตัวนักเตะ หรือชื่อเสียงผู้เล่น แต่เป็นคุณภาพนักเตะในชาติ ที่สักวันแข่งแดนซามูไร ต้องเก่งไม่ต่างจากนักเตะเยอรมัน หรือสเปน แนวทางที่ใช้ในการหานักเตะเข้าสู่สโมสร คือการพัฒนาผู้เล่นจากเยาวชน เริ่มต้นจากสร้างความผูกพัน ระหว่างฟุตบอล กับชุมชน เพื่อให้เยาวชนมีความฝันอยากเป็นนักเตะอาชีพ

“ฟุตบอลยังเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในหมู่เยาวชนญี่ปุ่น การเป็นนักเตะในเจลีก คือความฝันของเด็กชายญี่ปุ่น อยากเป็นมากที่สุด” มิทซึรุ มุราอิ ประธานฟุตบอลเจลีก กล่าวถึงความสำคัญที่ต้องส่งนักเตะไปเล่นต่างแดน

## 2. ค่านิยมของชมรมกีฬา

ชมรมกีฬาที่ได้รับความนิยมมากในญี่ปุ่นแบ่งเป็น ชมรมเบสบอล ชมรมบาสเก็ตบอล ชมรมฟุตบอล ชมรมปิงปอง ชมรมคาราเต้ ชมรมฟันดาบ ชมรมเต้น เนื่องจากมีการแข่งขันระดับชาติ ถ่ายทอดทางทีวีอยู่บ่อยครั้ง เช่น การแข่งขันกีฬาฟุตบอล.ปลายที่จัดขึ้นในฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อนของทุกปี มักถูกสัมภาษณ์ลงสื่ออย่างหนังสือพิมพ์และโทรทัศน์ เด็กนักเรียนเหล่านี้จะได้รับโอกาสในการเข้าไปในสายอาชีพได้ หรือจะเป็นข้อได้เปรียบตอนสอบเข้ามหาวิทยาลัย เนื่องจากในระดับมหาวิทยาลัยมีทุนการศึกษาของนักกีฬาทั่วโลก ส่วนโรงเรียนที่มีทีมที่เก่งจะมีเกียรติและดึงดูดนักเรียนใหม่ได้ดี

## 5. ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาค่านิยมกีฬาฟุตบอลที่ปรากฏในซีรีส์นักเตะแข้งสายฟ้าตามเนื้อเรื่องหลัก (ภาคหลัก ภาคโก ภาคอาเรส และภาคโอริออน)

## 6. วิธีการศึกษา (วิธีการเก็บข้อมูล กลุ่มประชากร)

อ่านวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยเอกสารซึ่งจะรวบรวมเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยให้มากที่สุด แล้วนำมาวิเคราะห์ ประมวลผล และสรุปผลการวิจัย

## 7. ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

- 7.1. ชมการ์ตูนนักเตะแข้งสายฟ้าทุกภาค รวมทั้งสิ้น 343 ตอน
- 7.2. ศึกษาปรัชญาพื้นฐาน
- 7.3. ศึกษาปรัชญาพื้นฐานวิเคราะห์ค่านิยมกีฬาฟุตบอลจากเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้า
- 7.4. เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

## บทที่ 2

### การ์ตูนนักเตะแข้งสายฟ้า

#### 2.1. ประวัติของฮิโนะ อากิฮิโระ

อ.ฮิโนะ อากิฮิโระ (日野 晃博, Hino Akihiro) (เกิดวันที่ 20 กรกฎาคม 1968) เป็นนักออกแบบวิดีโอเกมญี่ปุ่นและนักธุรกิจ เขาเริ่มจากการเป็นโปรแกรมเมอร์ในช่วงปี 1990 ภายหลังจากเขาทำหน้าที่เขียนบท ออกแบบ กำกับ และผลิต ทั้งยังเป็นผู้ก่อตั้งบริษัท Level-5 ในปี 1998 ในฐานะประธานและ CEO อีกด้วย

อ.ฮิโนะเริ่มทำงานในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมในช่วงปี 1980 ที่ปัจจุบันทีมพัฒนา Riverhillsoft ชาวญี่ปุ่นได้สลายตัวไปแล้ว โดยเฉพาะซีรีส์ OverBlood ของ PlayStation ดั้งเดิม อ.ฮิโนะเข้าร่วมในฐานะหัวหน้าโปรแกรมเมอร์ของ OverBlood ภาคแรก และในเวลาต่อมาได้ถูกเสนอชื่อให้เป็นหัวหน้าฝ่ายออกแบบและผู้กำกับภาคต่ออย่าง OverBlood 2

อ.ฮิโนะก่อตั้ง Level-5 ในเดือนตุลาคมปี 1998 ตั้งแต่เกิด Level-5 อ.ฮิโนะได้ออกแบบวางแผน และผลิตเกมภายใต้ชื่อ Level-5 ให้ PlayStation 2 มากมายเช่น Dark Cloud, Dark Chronicle และ Rogue Galaxy ออกเกม Jeanne d'Arc ให้ PlayStation ฉบับพกพา และเกม Professor Layton and the Curious Village ให้ Nintendo DS เขายังกำกับ Square Enix's Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King ให้ PlayStation 2 อีกด้วย

ปัจจุบันคาดว่าอ.ฮิโนะรับหน้าที่ออกแบบและผลิตเกม White Knight Chronicles ให้ PlayStation 3 ภายใต้ชื่อ Level-5 อีกครั้ง และเกม Professor Layton อีก 2 ภาคอย่าง the Diabolical Box กับ the Unwound Future สำหรับเล่นใน Nintendo DS รวมไปถึงเกม Inazuma Eleven และ Dragon Quest IX ด้วย ที่เป็นวิดีโอเกมแนวโรลเพลย์ร่วมกับบริษัท Square Enix ครั้งที่สอง

#### 2.2. เนื้อเรื่อง

นักเตะแข้งสายฟ้า หรือ อินาสึมะอีเลฟเวน (イナズマイレブン, Inazuma Eleven) เป็นการ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่นที่สร้างมาจากวิดีโอเกมและมังงะของอินาสึมะอีเลฟเวน ผลิตโดยอาจารย์ฮิโนะ

อาากิฮิโระ (日野 晃博, Hino Akihiro, 2511) ภายใต้ชื่อบริษัท Level-5 มีจำนวนตอนทั้งหมด 127 ตอน

เนื้อเรื่องโดยสังเขป แยกเป็น 3 ภาคย่อย

### 1. ภาคฟุตบอลฟรอนเทียร์ (ตอนที่ 1 - 26)

โรงเรียนมัธยมโรมงนั้นมีชมรมกีฬาต่าง ๆ มากมาย แต่ชมรมฟุตบอลกลับอยู่ในสภาพที่ย่ำแย่ เพราะสมาชิกรุ่นนี้มีไม่ครบ 11 คน เอนโด มาโมรุ ก็ปัดันชมรมฟุตบอลที่ต้องการแข่งขันฟุตบอลระดับประเทศ ฟุตบอลฟรอนเทียร์ (FF) จึงพยายามหาทุกวิถีทางที่จะดึงตัวคนมาเข้าชมรม หนึ่งในนั้นก็คือ โกะเอินจิ ชูยะ เอสสไตรเกอร์ผู้มีฝีมือฉกาจ ที่เพิ่งย้ายมาใหม่แต่ว่าชูยะนั้นมีเหตุบางอย่างที่ทำให้ไม่อยากเล่นฟุตบอลอีกต่อไป และทีมฟุตบอลชื่อดังจากโรงเรียนเทย์โคคุคู่แข่งในอดีตเมื่อ 40 ปีก่อนก็ปรากฏตัวขึ้น โดยการแข่งขันครั้งนี้หากแพ้จะต้องถูกยุบชมรม ด้วยความสามารถที่ห่างชั้นทำให้โดนถล่มประตูอย่างย่อยยับ จนหนึ่งในลูกทีมถอนตัวไปในกลางคัน และถอดเสื้อเบอร์ 10 ที่ังไว้โกเอินจิผู้เฝ้ามองอยู่นอกสนามจึงตัดสินใจคว้าเสื้อมาสวมและกระโดดลงมาร่วมทีมอย่างช่วยไม่ได้

### 2. ภาคการรุกรานของภัยคุกคาม (ตอนที่ 27 - 67)

หลังจากที่ชมรมฟุตบอลชนะเลิศจากการแข่งขันฟุตบอลฟรอนเทียร์ อยู่ ๆ ก็มีอุกกาบาตสีดำตกลงมาบนโลก และทำลายโรงเรียนแต่ละโรงเรียน โดยทีมฟุตบอลมนุษย์ต่างดาวอ้างชื่อ โรงเรียนเอเลีย มีเป้าหมายคือยึดครองโลกด้วยใช้ฟุตบอล ในขณะที่นั้นโค้ชคนใหม่ คิระ ฮิโตะมิโกะ ปรากฏตัว และตามหาผู้ที่เข้ามาทีมโรมงอิลเฟเวน อินาสึมะคาราวาน เป็นชื่อกลุ่มพิเศษที่ตั้งโดยโรมง โซอิจิโร่โดยตามหานักเตะที่มีฝีมือที่ดีทั่วจังหวัดเพื่อเข้าร่วมทีมโรมงชั่วคราวเพื่อต่อกรกับโรงเรียนเอเลียที่เริ่มรุกรานทำลายโรงเรียน

### 3. ภาคการทำหายไปสู่ระดับโลก (ตอนที่ 68 - 127)

หลายเดือนต่อมาหลังจากการต่อสู้กับโรงเรียนเอเลียสิ้นสุดลง ถึงฤดูกาลแข่งขันฟุตบอลเยาวชนระดับโลกอย่าง ฟุตบอลฟรอนเทียร์ อินเตอร์เนชันแนล (FFI) พอดี โดยมีโค้ชระดับชาติอย่างคุโตะ มิจิมิยะ เป็นผู้ดูแลทีม เอนโดและสมาชิกทั้ง 16 คนได้เป็นทีมตัวแทนทีมชาติ อินาสึมะเจแปนเพื่อที่จะเป็นที่หนึ่งของโลก

นักเตะแข้งสายฟ้าโก (イナズマイレブン GO, Inazuma Eleven GO) แบ่งเป็น 3 ภาค เช่นเดียวกัน ได้แก่ อินาสึมะอีเลฟเวน GO, อินาสึมะอีเลฟเวน GO Chrono Stone และ อินาสึมะอีเลฟเวน GO Galaxy มีจำนวนตอนทั้งสิ้น 141 ตอน

เนื้อเรื่องโดยสังเขป

### 1. ภาคหลัก (ตอนที่ 1 - 47)

หลังจากอินาสึมะอีเลฟเวนได้ชนะเลิศในการแข่งขัน FFI เมื่อ 10 ปีก่อน โรงเรียนโรมงจึงกลับมามีชื่อเสียงด้านฟุตบอลอีกครั้ง และเนื่องจากกีฬาฟุตบอลได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศ ญี่ปุ่น ทำให้มีผู้สมัครเข้าชมรมฟุตบอลโรมงเป็นจำนวนมาก หนึ่งในนั้นคือ มัทสึคาเซะ เทนเมะ นักเรียนใหม่ที่เข้ามาที่โรงเรียนมัธยมต้นโรมงตามความฝัน แต่ทว่ากลับพบเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรพิฟธ์เซ็กเตอร์ (Fifth Sector) ซึ่งเป็นกลุ่มองค์กรที่ใช้ระบบการจัดการด้านกีฬาฟุตบอลก่อตั้งขึ้นมา เกิดกลุ่มการตลาดในด้านการแข่งขันจนกลายเป็นตัววัดระดับของโรงเรียน พิวธ์เซ็กเตอร์จึงกำหนดสถิติแพ้-ชนะให้ทุกโรงเรียนอย่างเท่าเทียม ออกคำสั่งลมนัดหรือเตรียมคะแนนตามคำสั่ง เทนเมะจึงต้องการเข้าร่วมชมรมฟุตบอลโรมงเพื่อให้สมาชิกทุกคนได้เห็นการเล่นฟุตบอลที่แท้จริง

### 2. ภาคโครโนสโตน (ตอนที่ 48 - 98)

เอนโด ไดส์เกะ คุณตาของเอนโด มาโมรุ เป็นผู้เขียน คัมภีร์แห่งชัยชนะ ซึ่งเป็นคัมภีร์เกี่ยวกับฟุตบอลในช่วงเวลา 200 ปีข้างหน้า ถูกกลุ่มเอลโดราโดในช่วงเวลานั้นผนึกและแปรสภาพร่างกายเป็นโครโนสโตน หรือหินรูปทรงหกเหลี่ยมสีส้ม สามารถพูดและลอยไปมาได้ เพย์ เด็กหนุ่มจากโลกอนาคตในช่วงเวลาเดียวกัน จึงชักชวนเทนเมะเข้าร่วมทีมให้ช่วยหยุดยั้งกลุ่มเอลโดราโดที่กำลังย้อนเวลาเพื่อทำให้ฟุตบอลหายไปจากประวัติศาสตร์ ซึ่งสมาชิกชมรมฟุตบอลโรมงทุกคนถูกแก้ไขเวลาในอดีตโดยถูกขัดขวางไม่ให้รู้จักกับฟุตบอล เทนเมะและสมาชิกแต่ละคนจึงต้องเดินทางไปมิติเวลาเพื่อตามหาพลังสุดยอดผู้เล่นทั้ง 11 มาต่อสู้กับกลุ่มเอลโดราโด

### 3. ภาคกาแล็กซี (ตอนที่ 99 - 141)

การแข่งขันฟุตบอลฟรอนเทียร์ อินเทอร์เนชันแนล เวอร์ชัน 2 (FFIV2) ตัวแทนทีมชาติญี่ปุ่นที่ได้ถูกเลือกคือเทนเมะ สึรุกิ และชินโด ดาวเด่นจากโรงเรียนโรมง แต่ผู้เล่นคนอื่นในทีมคนอื่นกลับไม่เคยเล่นฟุตบอลเลย แต่ก็ได้ถูกฝึกซ้อมมาเพื่อพัฒนาในการแข่งขันนัดต่าง ๆ ภายหลังจากที่ชนะการแข่งขัน FFIV2 รอบโซนเอเชีย ได้ถูกเปลี่ยนชื่อเป็นทีมเอิร์ธอีเลฟเวน (Earth Eleven) แทนหลังจากเผยแพร่

ว่าจะลงแข่งขันแกรนด์ เซเลสต้ากาแล็กซี รวมทั้งผู้เล่นในทีมทั้งหมดเป็นผู้ที่ถูกเลือกจากพลังแฝงอสูร  
ในร่างกาย

เมื่อการ์ตูนนักเตะแข้งสายฟ้าครบรอบ 10 ปี จึงประกาศทำภาครีเมค (re-make) เรียกได้ว่าเป็นภาคคู่ขนาน โดยดำเนินเนื้อเรื่องหลังจากโรงเรียนมัธยมต้นโรมงชนะเลิศ FFI 1 ปี และตัดเนื้อเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียนเอเลียออก ใช้ชื่อว่าอีนาสึมะอีเลฟเวน อาเรส โนะ เทมบิง (イナズマイレブンアレスの天秤, Inazuma Eleven Ares no Tenbin) หรือ อีนาสึมะอีเลฟเวน ภาคตราซังแห่งอาเรส มีจำนวนตอนทั้งหมด 26 ตอน และมีภาคต่อชื่อ อีนาสึมะอีเลฟเวน โอริออน โนะ โคคุอิน (イナズマイレブンオリオンの刻印, Inazuma Eleven Orion no kokuin) หรือ อีนาสึมะอีเลฟเวน ภาคตราประทับแห่งโอริออน เป็นอนิเมะของซีรีส์อีนาสึมะอีเลฟเวน มีจำนวนตอนทั้งหมด 49 ตอน

เนื้อเรื่องย่อมีว่า หลังจากที่โรงเรียนมัธยมต้นโรมงชนะเลิศจากการแข่งขันฟุตบอลฟรอนเทียร์กีฬาฟุตบอลได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กชายในประเทศญี่ปุ่น ด้วยความนิยมที่สูง ทีมฟุตบอลทุกทีมจึงต้องมีผู้สนับสนุนเพื่อมอบทุนให้กับทีมแต่ละโรงเรียน ชมรมฟุตบอลของเกาะอีนาคูนิที่ไม่มีผู้สนับสนุนจึงถูกยุบตามคำสั่งของครูใหญ่ อีนาโมริ อาสึโตะ นักเรียนชั้นมัธยมต้นปีที่ 2 พยายามจะปกป้องไม่ให้ชมรมถูกยุบแต่ก็ไม่สามารถต้านทานคำสั่งนี้ได้ ด้วยความพยายามที่จะเล่นฟุตบอลอีกครั้ง สมาชิกแต่ละคนจึงได้รับโอกาสย้ายไปเรียนที่โรงเรียนมัธยมต้นโรมงซึ่งเป็นโรงเรียนในเมืองและได้ย้ายออกจากบ้านเกิดของตัวเอง เพื่อที่จะกลับมาเล่นฟุตบอลโดยจะตั้งใจว่าถ้าชนะการแข่งขันฟุตบอลฟรอนเทียร์ทีมอีนาคูนิโรมงจะได้รับผู้สนับสนุนทีม

หนึ่งเดือนผ่านไปหลังจากการแข่งขันฟุตบอลฟรอนเทียร์สิ้นสุดลง ได้มีการประกาศการเปิดสมาชิกตัวทีมตัวแทนทีมชาติญี่ปุ่นในงาน ประตูลู่ระดับโลก ของฟุตบอลเยาวชนในประเทศญี่ปุ่นที่ชื่อว่าอีนาสึมะเจแปน ซึ่งสมาชิกในทีมนั้นก็คือ อีนาโมริ อาสึโตะ และ ไฮซากิ เรียวเฮ จากโรงเรียนมัธยมต้นโรมงที่ชนะเลิศในการแข่งขันฟุตบอลฟรอนเทียร์ โนซากะ ยูมะ จากโรงเรียนโอเทย์สึคิโนะมิยะ สมาชิกคนอื่นจากโรงเรียนต่าง ๆ เข้ามาเป็นสมาชิกในทีม และสมาชิกใหม่อย่าง อิจิโฮชิ มิทสึรุ นักเตะที่มาจากทีมชาติรัสเซียที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกของตัวแทนทีมชาติญี่ปุ่น แต่ทว่ามีกลุ่มศัตรูใหม่ที่เข้ามาแทรกแซงในการแข่งขันครั้งนี้นั่นก็คือกลุ่มผู้เล่นปริศนาที่ถูกเรียกว่า สาวกแห่งโอริออน ซึ่งมีเป้าหมาย

ทำลายคู่แข่งด้วยกลโกงและการทรยศในแต่ละทีม การแข่งขันครั้งนี้มีจุดประสงค์เป้าหมายเพื่อใครก็ไม่อาจทราบได้ การแข่งขันฟุตบอลเยาวชนฟุตบอลฟรอนเทียร์อินเทอร์เนชันแนลจึงได้เริ่มต้นขึ้น

### 2.3. ค่านิยมเกี่ยวกับฟุตบอลในการ์ตูนนักเตะแข้งสายฟ้า

ภาคหลักดำเนินเนื้อเรื่องผ่านตัวละครหลักอย่างเอนโด ซึ่งเริ่มจากการสร้างชมรมฟุตบอลในโรงเรียนโรมงเพราะเขาหลงใหลมาตั้งแต่เด็ก แต่สมาชิกเข้าร่วมน้อยจนเกือบถูกยุบชมรม แสดงให้เห็นถึงค่านิยมในภาคนี้ว่ามีคนสนใจกีฬานี้น้อยมาก แต่ถ้าหากมองผ่านโรงเรียนเทย์โคคุที่ได้ชื่อว่าเป็นแชมป์ฟุตบอล 20 สมัยซ้อนจะเห็นว่าเป็นโรงเรียนรวมเด็กหัวกะทิที่มุ่งทั้งการเรียนและกีฬา

ต่อมาเปิดตัวด้วยโรงเรียนเอเลียทำแข่งฟุตบอลกับหลาย ๆ โรงเรียนในญี่ปุ่นโดยมีเงื่อนไขว่า ถ้าหากแพ้เอเลียจะทำการทำลายโรงเรียนและค้อย ๆ ยึดครองโลกในฐานะเอเลีย่น โดยพื้นฐานของโรงเรียนเอเลียเป็นเพียงสถานรับเลี้ยงเด็กธรรมดาที่ผู้อำนวยการบังเอิญไปเจอหินอุกกาบาตที่มีพลังวิเศษสามารถดึงพลังของมนุษย์ออกมาใช้ได้มากขึ้น ในภาคนี้มีการสอดแทรกความคิดขงจื่อที่ว่าเด็ก ๆ จากสถานรับเลี้ยงกตัญญูเชื่อฟังผู้มีพระคุณ ถึงแม้จะรู้อยู่แก็ใจว่าเป็นเรื่องที่ผิดก็ตาม พวกเขาจึงเลือกใช้กีฬาฟุตบอลมาต่อสู้เพราะมักเล่นด้วยกันมาตั้งแต่เด็ก

ช่วงแข่งขันในเวทีระดับโลกในฐานะตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นทำให้หลาย ๆ ประเทศมีบทบาทมากขึ้น นัดแรกญี่ปุ่นได้แข่งกับเกาหลีจึงได้เจออดีตคู่ต่อสู้ถึงขั้นทำเรื่องย้ายไปแข่งให้กับเกาหลีถึง 3 คน ต่อมาญี่ปุ่นได้แข่งกับอิตาลีและได้รับรู้ปัญหาที่เกิดจากโค้ชชาวญี่ปุ่นคนใหม่ จากนั้นได้แข่งกับอเมริกาที่ได้เจออดีตเพื่อนร่วมทีมเล่นให้ฝั่งนั้น สุดท้ายได้แข่งกับโกดัวร์ (ประเทศสร้างเอง) ซึ่งมีโค้ชเป็นคุณตาของพระเอกที่น่าจะเสียไปตั้งนานแล้วเป็นคนช่วยฝึก จากที่กล่าวมาจะสังเกตเห็นว่าทุกประเทศมีชาวญี่ปุ่นเป็นผู้เกี่ยวข้องแทบทั้งหมด เป็นการผลักดันความชาตินิยมของญี่ปุ่นที่ว่า คนญี่ปุ่นเก่ง

เนื้อเรื่องหลังจากชนะเลิศระดับโลกประมาณ 10 ปี ในภาคโกเริ่มจากสภาพสังคมที่เชิดชูกีฬาฟุตบอลอย่างชัดเจน ทำให้เกิดสมาคมที่คอยควบคุมผลการแข่งขันของแต่ละโรงเรียนให้เฉลี่ยอย่างเท่าเทียม ไม่มีโรงเรียนใดโดดเด่นมากเกินไป เพราะอาจทำให้อัตราการสมัครเข้าเรียนของเด็กรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงได้

เมื่อทีมโรมงรุ่นใหม่ชนะเลิศประเทศมาแล้ว ในภาคโครโนสโตนเปิดเรื่องมาด้วยฉากเดิมที่คล้ายกับโลกคู่ขนาน มีเพียงพระเอกที่จำเรื่องราวทุกอย่างได้ จึงค้นพบว่ามีคนจากอนาคตกลุ่มหนึ่งตั้งใจจะเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์เกี่ยวกับฟุตบอลเนื่องจากในอนาคต ฟุตบอลกลายเป็นสาเหตุหลัก

ที่ทำให้เกิดการทดลองกับมนุษย์ขึ้นมาโดยใช้ยีนส์จากนักฟุตบอลชื่อดังในอดีต เรียกว่า Second Stage Children หรือก็คือมนุษย์ที่มีพลังจิตนั่นเอง แต่เด็กทดลองพวกนี้กลับมีอายุขัยสั้น จึงทำให้องค์กรพยายามจับเด็กเหล่านี้มาฉีดยาสลายพลังเพื่อให้มีอายุที่ยาวนานขึ้น แต่เด็ก ๆ กลับต่อต้านจนนำมาสู่การล้างประวัติศาสตร์ฟุตบอลในภาคนี้

เมื่อได้แชมป์ระดับโลกจึงเข้าแข่งขันฟุตบอลระดับจักรวาล โดยให้เหตุผลว่าโลกเป็นดาวที่ล้าหลังที่สุด การจัดแข่งฟุตบอลที่โลกถนัดจึงเป็นสิ่งที่ยุติธรรมที่สุด โลกไม่สามารถปฏิเสธเพราะดาวเจ้าภาพกำลังตามหาดาวใหม่เพื่ออาศัยอยู่แทนดาวของตนที่กำลังจะถูกหลุมดำกลืน และถ้าหากแข่งแพ้จะถูกยึดดาวบ้านเกิดของตัวเองโดยไม่สนใจประชาชนในดาวนั้น

ภาคอาเรสเป็นจักรวาลแยกจากภาคหลักที่มีค่านิยมเกี่ยวกับฟุตบอลแตกต่างกันอย่างชัดเจน เริ่มจากตัวแทนญี่ปุ่นซ้อมแข่งแพ้ประเทศสเปนแล้วทำให้รู้ซึ่งถึงความต่างชั้นของพลัง ทางสมาคมฟุตบอลจึงสั่งให้สมาชิกทีมฟุตบอลทุกคนกระจายไปยกระดับมาตรฐานตามโรงเรียนต่าง ๆ โดยการย้ายโรงเรียนชั่วคราว และมีโรงเรียนโอเทย์ทสึกิโนะมิยะที่ใช้ระบบอาเรสโนะเท็มบิง (ตราซึ่งแห่งอาเรส) ซึ่งเป็นระบบที่วิเคราะห์ศักยภาพของนักเรียนแต่ละคนแล้วจัดเตรียมบทเรียนเฉพาะให้ แต่พบว่าเป็นการทดลองกับมนุษย์โดยการใช้จ่ายจึงนับว่าผิดกฎหมาย สามารถตีความได้ว่าโรงเรียนโอเทย์ทำทุกอย่างเพื่อชื่อเสียง

ในระดับโลกของภาคโอริออนยิ่งฉายชัดว่าโอริออนเป็นองค์กรที่มองฟุตบอลในเชิงธุรกิจ ทั้งยังเป็นผู้สนับสนุนหลักในการจัดการแข่งขันฟุตบอลม.ต้นระดับโลก สามารถทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ชัยชนะและครอบครองเศรษฐกิจกีฬาทั้งหมด ถึงขั้นกล้าส่งสายลับแฝงเข้าไปในทีม ทั้งยังยึดยา มีการโปะยาสลับ โกงกลางสนาม เล่นรุนแรง ปลอ่ยแก๊สน้ำตาและแก๊สยานอนหลับ สกัดจุดผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ทำให้ฟุตบอลมีมลทินโดยอ้างว่าจะนำเงินที่ได้มาช่วยเหลือเด็กยากไร้ทั่วโลกนับ 200 ประเทศ



## บทที่ 3

### 3.1. แนวคิด/ค่านิยม/ทัศนคติของชาวญี่ปุ่นที่ปรากฏในการ์ตูนนักเตะแข้งสายฟ้า

นักเตะแข้งสายฟ้าทุกภาคมักกล่าวถึงกีฬาอื่นแค่ในตอนแรก หลังจากนั้นจะเห็นแค่ฟุตบอลในการ์ตูนมีการจัดการแข่งขันฟุตบอลเยาวชนระดับประเทศและระดับโลก จุดที่เห็นได้ชัดเลยคือนักเตะแข้งสายฟ้าภาคโรงเรียนเอเลียที่มีกรกล่าวว่าจะใช้ฟุตบอลยึดครองโลกก็อ้างว่าทุกคนสามารถเล่นฟุตบอลได้ หากใช้ฟุตบอลจะยุติธรรมสำหรับมนุษย์ทุกคนที่สุด และในภาคโกกาแล็คซี่ที่เป็นภาคตัวแทนโลกไปแข่งในระดับจักรวาล ดาวเจ้าภาพเลือกกีฬาฟุตบอลเพราะอ้างว่าโลกเจริญล้ำหลังที่สุดและกีฬาฟุตบอลก็เป็นที่ยอมรับในโลกรวมถึงเลือกที่จะแข่งฟุตบอลในระดับจักรวาล

คาเซมารู อิจิโรตะ ตัวละครจากภาคแรกเคยเป็นนักกีฬากรีฑามาก่อนเคยกล่าวว่าฟุตบอลไม่ได้มีแค่การวิ่ง แต่เป็นการแข่งขันอย่างสามัคคีกับเพื่อนร่วมทีมทั้ง 11 คน ในภาคกาแล็คซี่เองก็มีนักกีฬาจากหลายสาย เช่น นักยิมนาสติก นักบาสเก็ตบอล นักคณิตศาสตร์ นักฟิสิกส์ ถูกบังคับให้มาลงแข่งในฐานะตัวแทนของโลก ในตอนสุดท้ายพวกเขาต่างในความเห็นไปในทางเดียวกันว่าชอบฟุตบอลขึ้นมาแล้ว ถึงจะชอบกีฬาที่ตนเคยเล่นมาก่อน แต่ก็จะไม่หยุดเล่นฟุตบอลเช่นกัน

### 3.2. ความคิดพื้นฐานทางปรัชญาและโลกทัศน์ของค่านิยมที่ปรากฏในการ์ตูนนักเตะแข้งสายฟ้า

ปรัชญาสาขาคุณวิทยา (Axiology) เป็นสาขาที่มุ่งค้นหาหรือวิเคราะห์คุณค่าหรือค่านิยมเกี่ยวกับความดีงาม ศึกษาแนวความคิดและความเชื่อของมนุษย์เกี่ยวกับสิ่งที่ดีงามและมีคุณค่า นักเตะแข้งสายฟ้าถือว่าเป็นปรัชญาสาขาคุณวิทยาด้านจริยศาสตร์ (Ethics) ซึ่งเป็นการค้นหาหรือวิเคราะห์เกี่ยวกับคุณธรรมและความประพฤติอย่างชัดเจน

เพลโต (Plato) กล่าวว่า คุณธรรม คือ การปฏิบัติที่ดีตามหน้าที่ของวิญญาณ และคุณธรรมไม่สามารถเกิดขึ้นได้โดยบังเอิญ เพราะมนุษย์จะต้องรู้ว่าเขากำลังทำอะไร เพื่ออะไร และทำอย่างไร คุณธรรมจึงเกิดขึ้นจากความรู้ ไม่ใช่ความรู้ทฤษฎี แต่เป็นความรู้ที่มาจาก การปฏิบัติจริง คุณธรรมตามแนวคิดของเพลโต มี 4 ประการ คือ

1. ปัญญาหรือความรู้ (wisdom) คือการหยั่งรู้ว่าอะไรถูก อะไรผิด อะไรดี อะไรไม่ดี อะไรควรประพฤติหรือไม่ควรประพฤติ

2. ประมาณ (temperance) คือ การรู้จักควบคุมตัวเองให้อยู่ในขอบเขตของจุดมุ่งหมายชีวิต มีความรับผิดชอบ รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง

3. กล้าหาญ (courage) คือ กล้าเสี่ยงต่อความยากลำบาก อันตราย เพื่ออุดมการณ์ของตนเอง หรือด้วยความมั่นใจว่าได้กระทำดีที่สุดแล้ว

4. ยุติธรรม (justice) คือการให้แก่ทุกคนอย่างเหมาะสม เช่น การให้แก่ตนเอง ครอบครัwmิตรสหาย ผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา อย่างมีเหตุผลอันควร

## บทที่ 4

การตูนนักเตะแข้งสายฟ้าสะท้อนถึงค่านิยมฟุตบอลในความคิดของคนญี่ปุ่นว่าเป็นกีฬาอันดับต้น ๆ ของประเทศ หากเชื่อมโยงกับผลจัดอันดับในช่วงปี 2010 จะพบว่าในสายตาของคนญี่ปุ่น กีฬาฟุตบอลอยู่สูงถึงอันดับ 3

การใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการสอนคุณธรรมและจริยธรรมตามหลักค่านิยมของเพลโตเห็นได้ชัดในภาคโอริออน ตัวละครหลักอย่างอินามิ อาสึโตะต้องคอยปกป้องฟุตบอลที่ตนรักจากมลทิน เขาต้องการแข่งฟุตบอลในระดับโลกอย่างใสสะอาดที่สุด แต่องค์กรโอริออนกลับคอร์รัปชันโดยใช้อำนาจของผู้สนับสนุนรายการรายใหญ่ คอยกำหนดผลแพ้ชนะ และทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ผลสำเร็จหวัง

อาสึโตะสามารถแยกแยะถูกผิดได้แม้ว่าจะถูกปั่นหัวด้วยเหตุผลที่ว่าต้องทำอย่างนี้เพราะต้องหาเงินไปช่วยเหลือเด็กยากไร้ในประเทศต่าง ๆ เขาประมาณตนว่าควรรับผิดชอบในฐานะตัวแทนของประเทศญี่ปุ่น มีเป้าหมายหลักคือการชำระล้างฟุตบอลจากเงาของโอริออน เขาล้ำดำเนินแผนการอย่างการแสดงละครระหว่างแข่งขันว่ากำลังโกงกลางสนาม เช่น ราคาน้ำมันที่พุ่งสูง ใช้ลวดซิงค์ขวางคู่ต่อสู้ เป็นการสะท้อนให้ทีมจากโอริออนรู้สึกหงุดหงิดเช่นเดียวกับทีมอาสึโตะในเกมแรก ๆ

## บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

วงศ์ธร กตเวทวารักษ์. (2557). ปัจจัยที่ทำให้นักฟุตบอลญี่ปุ่นเข้ามาค้าแข้งในไทย. บทความวิจัย

พรทิพา สายคำพา. (2557). พัฒนาการฟุตบอลและผลของกระแสฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่น.

บทความวิจัย

รังสฤษฎ์ จันทสูง. (2556). การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร.

บทความวิจัย

บทความจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

นักเตะแข้งสายฟ้า. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/นักเตะแข้งสายฟ้า>

เรื่องย่อ นักเตะแข้งสายฟ้า Inazuma Eleven. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/natdanaigameme/natdanaigameme>

รายชื่อตัวละครในนักเตะแข้งสายฟ้า GO. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อตัวละครในนักเตะแข้งสายฟ้า\\_GO](https://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อตัวละครในนักเตะแข้งสายฟ้า_GO)

อินาสึมะอิเลฟเวน อาเรส โนะ เท็นบิง. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/อินาสึมะอิเลฟเวน\\_อาเรส\\_โนะ\\_เท็นบิง](https://th.wikipedia.org/wiki/อินาสึมะอิเลฟเวน_อาเรส_โนะ_เท็นบิง)

อินาสึมะอิเลฟเวน โอริออน โนะ โคคุอิน. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/อินาสึมะอิเลฟเวน\\_โอริออน\\_โนะ\\_โคคุอิน](https://th.wikipedia.org/wiki/อินาสึมะอิเลฟเวน_โอริออน_โนะ_โคคุอิน)

นักเตะแข้งสายฟ้า เดอะมูฟวี่ ภาคปะทะโอเกอร์กองทัพสุดแกร่งปรากฏกาย. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/นักเตะแข้งสายฟ้า\\_เดอะมูฟวี่\\_ภาคปะทะโอเกอร์กองทัพสุดแกร่งปรากฏกาย](https://th.wikipedia.org/wiki/นักเตะแข้งสายฟ้า_เดอะมูฟวี่_ภาคปะทะโอเกอร์กองทัพสุดแกร่งปรากฏกาย)

**อินาสึมะฮิเลฟเวน GO VS ตันบอลเซนกิ W.** เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2562. เข้าถึงได้จาก

[https://th.wikipedia.org/wiki/อินาสึมะฮิเลฟเวน\\_GO\\_VS\\_ตันบอลเซนกิ\\_W](https://th.wikipedia.org/wiki/อินาสึมะฮิเลฟเวน_GO_VS_ตันบอลเซนกิ_W)

**รายชื่อตัวละครในนักเตะแข้งสายฟ้า.** เข้าถึงเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อตัวละครในนักเตะแข้งสายฟ้า>

**การ์ตูน.** เข้าถึงเมื่อ 2 กันยายน 2563. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/การ์ตูน>

**Anime คืออะไร.** เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าได้จาก

<https://sites.google.com/a/samakkhi.ac.th/animenew/anime-khux-xari>

**ความหมายการ์ตูน.** เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าได้จาก

<https://sites.google.com/site/chonnipacartoon29/khwam-hmay-kartun>

**ฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่น.** เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม. เข้าได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่น>

[ฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่น](https://th.wikipedia.org/wiki/ฟุตบอลในประเทศญี่ปุ่น)

**เพราะยังจี้...ถึงเป็นเจ้าของเอเชีย.** เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม. เข้าได้จาก

<https://www.siamsport.co.th/column/detail/28157>

**เพื่อสิ่งที่เงินซื้อไม่ได้ : ทำไมนักฟุตบอลญี่ปุ่นย้ายไปเล่นในยุโรปด้วยราคาแสนถูก?.** เข้าถึงเมื่อ 22

ตุลาคม. เข้าได้จาก [https://www.mainstand.co.th/catalog/1-Feature/1879-เพื่อสิ่งที่เงิน](https://www.mainstand.co.th/catalog/1-Feature/1879-เพื่อสิ่งที่เงินซื้อไม่ได้+%3A+ทำไมนักฟุตบอลญี่ปุ่นย้ายไปเล่นในยุโรปด้วยราคาแสนถูก%3F)

[ซื้อไม่ได้+%3A+ทำไมนักฟุตบอลญี่ปุ่นย้ายไปเล่นในยุโรปด้วยราคาแสนถูก%3F](https://www.mainstand.co.th/catalog/1-Feature/1879-เพื่อสิ่งที่เงินซื้อไม่ได้+%3A+ทำไมนักฟุตบอลญี่ปุ่นย้ายไปเล่นในยุโรปด้วยราคาแสนถูก%3F)

**บทที่ 1 ปรัชญาและแนวคิดทางการศึกษา.** เข้าถึงเมื่อ 23 ธันวาคม. เข้าได้จาก

[https://sites.google.com/a/crru.ac.th/ban-khunkhru-cen-ci-ra/bth-thi-1-prachya-](https://sites.google.com/a/crru.ac.th/ban-khunkhru-cen-ci-ra/bth-thi-1-prachya-laen-naewkhid-thangkar-suksa)

[laea-naewkhid-thangkar-suksa](https://sites.google.com/a/crru.ac.th/ban-khunkhru-cen-ci-ra/bth-thi-1-prachya-laen-naewkhid-thangkar-suksa)

**Akihiro Hino.** เข้าถึงเมื่อ 4 กุมภาพันธ์. เข้าได้จาก

[https://en.wikipedia.org/wiki/Akihiro\\_Hino](https://en.wikipedia.org/wiki/Akihiro_Hino)

**Person: Hino.** เข้าถึงเมื่อ 9 มีนาคม. เข้าได้จาก

[Akihiro](https://anidb.net/creator/10390?fbclid=IwAR39G-a-pwelZVzfkpMstw1OvbacDzbEqQ86quONmkd2NUVLaeUuPwrOOxs)[https://anidb.net/creator/10390?fbclid=IwAR39G-a-](https://anidb.net/creator/10390?fbclid=IwAR39G-a-pwelZVzfkpMstw1OvbacDzbEqQ86quONmkd2NUVLaeUuPwrOOxs)

[pwelZVzfkpMstw1OvbacDzbEqQ86quONmkd2NUVLaeUuPwrOOxs](https://anidb.net/creator/10390?fbclid=IwAR39G-a-pwelZVzfkpMstw1OvbacDzbEqQ86quONmkd2NUVLaeUuPwrOOxs)

**โยไคววทซ์ (อนิเมะ).** เข้าถึงเมื่อ 9 มีนาคม. เข้าได้จาก

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%8A%E0%B9%8C\\_\(%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B0\)](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%8A%E0%B9%8C_(%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B0))

**Yo-kai Watch (anime).** เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม. เข้าได้จาก

[https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Yo-kai\\_Watch\\_\(anime\)](https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Yo-kai_Watch_(anime))

**โยไคววทซ์ ชาโดว์ไซด์.** เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม. เข้าได้จาก

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%8A%E0%B9%8C\\_%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B9%82%E0%B8%94%E0%B8%A7%E0%B9%8C%E0%B9%84%E0%B8%8B%E0%B8%94%E0%B9%8C](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%8A%E0%B9%8C_%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B9%82%E0%B8%94%E0%B8%A7%E0%B9%8C%E0%B9%84%E0%B8%8B%E0%B8%94%E0%B9%8C)

**โยไคววทซ์!** เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม. เข้าได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%8A%E0%B9%8C!>

**M04.** เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม. เข้าได้จาก <https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/M04>

**โยไคกาคุเอ็น Y ~N โตะโนะโซงุ~ .** เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม. เข้าได้จาก

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B9%87%E0%B8%99\\_Y\\_~N\\_%E0%B9%82%E0%B8%95%E0%B8%B0%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B8%B0%E0%B9%82%E0%B8%8B%E0%B8%87%E0%B8%B8~](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%84%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B9%87%E0%B8%99_Y_~N_%E0%B9%82%E0%B8%95%E0%B8%B0%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B8%B0%E0%B9%82%E0%B8%8B%E0%B8%87%E0%B8%B8~)

**Layton Mystery Tanteisha: Katori no Nazotoki File.** เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม. เข้าได้จาก

[https://en.wikipedia.org/wiki/Layton\\_Mystery\\_Tanteisha:\\_Katori\\_no\\_Nazotoki\\_File](https://en.wikipedia.org/wiki/Layton_Mystery_Tanteisha:_Katori_no_Nazotoki_File)

**แนวคิด หลักการ ทฤษฎี คุณธรรม จริยธรรม.** เข้าถึงเมื่อ 1 เมษายน. เข้าได้จาก

[https://www.baanjomyut.com/library\\_3/extension-2/ethics/03.html](https://www.baanjomyut.com/library_3/extension-2/ethics/03.html)