



สารนิพนธ์

บทบาทของซามิเซ็งในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

โดย

นางสาวชัตติยาภรณ์ เหลืองอ่อน

รหัสนักศึกษา 05610762

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	บทบาทของซามิเซ็งในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)
ผู้เขียน	นางสาวชัตติยาภรณ์ เหลืองอ่อน
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิปวิชญ์ กิ่งแก้ว
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

สารนิพนธ์เรื่อง บทบาทของซามิเซ็งในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน 2) ศึกษาองค์ความรู้และบทบาทของซามิเซ็งในแอนิเมชัน ผลการศึกษาพบว่า 1) แนวความคิดหลักของแอนิเมชันคือ ตัวละครต้องการพิสูจน์ตนเองผ่านเสียงซามิเซ็ง และต้องการการยอมรับจากคนรอบข้าง โดยถ่ายทอดเรื่องราวในมุมมองของบุคคลที่สาม 2) ซามิเซ็งมีต้นกำเนิดมาจากเครื่องดนตรีสามสายของจีนชื่อว่า ซานเสียน ประเภทซามิเซ็งที่ปรากฏในเรื่องนี้คือ สึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) มีบทบาทต่อแอนิเมชันสองด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อเรื่อง ซามิเซ็งมีฐานะเป็นทั้งจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ เป็นสื่อกลางเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ และช่วยคลายปมปัญหาของตัวละคร ด้านการสื่ออารมณ์ ซามิเซ็งช่วยสื่อถึงเรื่องราวชีวิตของตัวละครผ่านบทเพลง 9 บทเพลง ได้แก่ ซุนเกียว (Shungyou) สึงารุโยซาระบุชิ (Tsugaru Yosare Bushi) สึงารุจยงาราบุชิ (Tsugaru Jyongara Bushi) สึงารุโอะฮาราบุชิ (Tsugaru Ohara Bushi) บลิซซาร์ด (BLIZZARD) กินเซไก (Ginsekai) โคโนะยูเมะกะซามะรุมาเดะ (Kono Yume ga Sameru made) อาเระ (Are) และ เพลงของตัวละคร (Kamiki Seiryuu) อีกทั้งยังช่วยสื่ออารมณ์และลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านวิธีบรรเลงอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละคน

คำสำคัญ: แอนิเมชันญี่ปุ่น ดนตรีญี่ปุ่น ซามิเซ็ง มาชิโรโนะโอโตะ

Title	The roles of Shamisen in Japanese animation titled Mashiro no Oto
Author	Khattiyaporn Leang-on
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Sippavich Kingkaew
Department	Asian study Japanese, Faculty of Arts, Silpakorn University Sanam Chandra Palace Campus
Academic Year	2021

This Independent Study “The roles of Shamisen in Japanese animation titled Mashiro no Oto” have two purposes, which are 1) Study about the elements of this animation’s story 2) Study about the knowledge and the influences of Shamisen in this animation. The findings of research are 1) The main concept is the character want to prove themselves through the sound of Shamisen, Including wanting acceptance from the people around themselves by telling story through a third person 2) The origin of Shamisen is Sanxian; Chinese musical instrumental. The Shamisen that appears in this animation is Tsugaru Shamisen, which has roles and influences that can be divided into two aspects 1) The story aspects, Shamisen has roles as both the beginning of events and problems, helps connect the stories and unties character’s problems. 2) The emotions aspect, Shamisen helps conveyed the background story of characters through 9 songs: Shungyou, Tsugaru Yosare Bushi, Tsugaru Jyongara Bushi, Tsugaru Ohara Bushi, BLIZZARD, Ginsekai, Kono Yume ga Sameru made, Are and character’s song. It also helps convey the emotions and personality of each character through the unique way of playing.

Keywords: Japanese animation, Japanese Music, Shamisen, Mashiro no Oto

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง บทบาทของซามิเซ็นในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโระโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ

สารนิพนธ์เล่มนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิปวิชญ์ กิ่งแก้ว อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาวชัตติยาภรณ์ เหลืองอ่อน

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของหัวข้อวิจัย	1
1.2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.4. ขอบเขตการศึกษา.....	3
1.5. ข้อตกลง	3
1.6. นิยามศัพท์.....	5
บทที่ 2	6
เอกสารตำราวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 เอกสาร และหนังสือที่เกี่ยวข้อง	6
2.1.1 ด้านแอนิเมชัน.....	6
2.1.2 ด้านซามิเซ็ง (Shamisen)	6
2.2 งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.2.1 ด้านแอนิเมชันญี่ปุ่น.....	7
2.2.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น.....	8
2.3 บทความที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.3.1 ด้านแอนิเมชันญี่ปุ่น.....	9
2.3.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น.....	10
บทที่ 3	14
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	14
3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
3.2 การศึกษาและจัดกระทำข้อมูล	14
3.3 การนำเสนองานวิจัย.....	14
3.4 การนำเสนอผลการวิจัย	15
บทที่ 4	16
ผลการดำเนินงานวิจัย	16
4.1 แอนิเมชันเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)	16
4.1.1 จุดเริ่มต้นของแอนิเมชัน	16
4.1.2 ประวัติผู้แต่ง	17
4.1.3 เรื่องย่อของแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)	18
4.2 ซามิเซ็ง.....	26

4.2.1	ความเป็นมาของซามิเซ็ง	26
4.2.2	ลักษณะ และส่วนประกอบของซามิเซ็ง	29
4.2.3	ประเภทของซามิเซ็ง	33
4.3	วิธีการบรรเลง	35
4.3.1	ลักษณะการนั่ง	36
4.3.2	ลักษณะการถือซามิเซ็ง	36
4.3.3	ลักษณะการถือบาจิ (Bachi)	36
4.4	บทเพลงที่ปรากฏในแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)	37
4.4.1	บทเพลงที่มีการประพันธ์ขึ้นตั้งแต่อดีต	37
4.4.2	บทเพลงที่มีการประพันธ์ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในแอนิเมชัน	38
4.5	ประวัติของผู้ประพันธ์บทเพลงที่ปรากฏภายในแอนิเมชัน	39
4.5.1	จิกุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan)	39
4.5.2	โยชิเดะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers)	40
4.5.3	โยชิยุกิ คาไซ (Kasai Yoshiyuki)	41
4.5.4	ฮาระยูยะ โอสึกะ (Ootsuka Hareruya)	42
4.5.5	ฮิบิคิ ซาวาดะ (Sawada Hibiki)	44
4.5.6	มิจิอากิ ชิราตะ (Shirata Michiaki)	45
4.5.7	ไดสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke)	45
4.5.8	ฟูมะ ทานากะ (Tanaka Fuuma)	46
4.5.9	โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji)	47
4.5.10	ไทจิ ฮิคิเดะ (Hikida Taichi)	48
4.5.11	ชิบาตะ เคียวไต (Shibata Kyoudai)	49
4.5.12	เบิร์นเอาท์ ซินโดรมส์ (BURNOUT SYNDROMES)	52
4.5.13	มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya)	53
บทที่ 5		55
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ		55
5.1	บทบาทและอิทธิพลของซามิเซ็งที่ปรากฏในแอนิเมชัน	55
5.1.1	ความสัมพันธ์ของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับซามิเซ็ง	55
5.1.2	ด้านการสื่ออารมณ์	57
5.2	คุณค่าของแอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)	58
สรุปและอภิปรายผล		59
ข้อเสนอแนะ		59
บรรณานุกรม		60

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ 1 มาชิโรโนะโอโตะ (MASHIRO NO OTO).....	16
ภาพประกอบ 2 มาริโมะ รางาวะ (RAGAWA MARIMO)	17
ภาพประกอบ 3 เซ็ตสึ ซาวามูระ (SAWAMURA SETSU)	19
ภาพประกอบ 4 อุเมโกะ ซาวามูระ (SAWAMURA UMEKO).....	20
ภาพประกอบ 5 โชโกโร่ ซาวามูระ (SAWAMURA SHOGORO).....	20
ภาพประกอบ 6 เซริว คามิกิ (KAMIKI SEIRYUU)	21
ภาพประกอบ 7 ชูริ มาเอตะ (MAEDA SHURI).....	21
ภาพประกอบ 8 7 ยูย ยามาซาโตะ (YAMAZATO YUI)	22
ภาพประกอบ 9 ไคโตะ ยาคุจิ (YAGUCHI KAITO).....	22
ภาพประกอบ 10 ไร นากาโมริ (NAGAMORI RAI)	23
ภาพประกอบ 11 ไม ทานูมะ (TANUMA MAI).....	23
ภาพประกอบ 12 โซอิจิ ทานูมะ (TANUMA SOUICHI)	24
ภาพประกอบ 13 ทากาโอมิ คากิ (KAJI TAKAOMI).....	24
ภาพประกอบ 14 อุชิโอะ อาราคาวะ (ARAKAWA USHIO).....	25
ภาพประกอบ 15 ยูนะ ทาจิกิ (TACHIKI YUNA)	25
ภาพประกอบ 16 ซางชิน (SANSHIN).....	26
ภาพประกอบ 17 นิตะโบ (NITABOU) ในรูปแบบแอนิเมชัน	28
ภาพประกอบ 18 11 ซามิเซ็ง (SHAMISEN).....	29
ภาพประกอบ 19 ส่วนประกอบของซามิเซ็ง	29
ภาพประกอบ 20 ซาวาริ (SAWARI) ในวงกลมสีแดง.....	30
ภาพประกอบ 21 ด้านบนเป็นแบบฮาโตมุเนะ (HATOMUNE) ด้านล่างเป็นแบบมูม	31
ภาพประกอบ 22 ลูกศรด้านซ้ายคือฮาโตมุเนะ (HATOMUNE) ลูกศรด้านขวาคือซารูโอะ (SARUO).....	31
ภาพประกอบ 23 นากากิ (NAKAGI) ที่อยู่ข้างโนโด (DOU).....	32
ภาพประกอบ 24 เนโอะ (NEO).....	32
ภาพประกอบ 25 โฮโซ (HOZO).....	33
ภาพประกอบ 26 เท็นจิน (TENJIN).....	33
ภาพประกอบ 27 ฟุโตซาโอะ ซามิเซ็ง (FUTOZAO SHAMISEN)	34
ภาพประกอบ 28 จูซาโอะ ซามิเซ็ง (CHYUUZAO SHAMISEN).....	34
ภาพประกอบ 29 โฮโซซาโอะ ซามิเซ็ง (HOSOZAO SHAMISEN).....	35
ภาพประกอบ 30 จังหะไม้ดีดของซามิเซ็ง	35
ภาพประกอบ 31 ลักษณะการถือซามิเซ็ง	36
ภาพประกอบ 32 ลักษณะการถือบาจิ (BACHI)	37
ภาพประกอบ 33 จิคุซัง ทากาฮาชิ (TAKAHASHI CHIKUZAN)	39
ภาพประกอบ 34 โยชิตะ บราเธอร์ส (YOSHIDA BROTHERS)	40
ภาพประกอบ 35 โยชิยุกิ คาไซ (KASAI YOSHIYUKI)	42

ภาพประกอบ 36 ฮาเรรุยะ โอสึกะ (OOTSUKA HARERUYA).....	42
ภาพประกอบ 37 ฮิบิคิ ซาวาดะ (SAWADA HIBIKI).....	44
ภาพประกอบ 38 มิจึอากิ ชิราตะ (SHIRATA MICHIAKI)	45
ภาพประกอบ 39 ไตสุเกะ สุกิยามะ (SUGIYAMA DAISUKE).....	46
ภาพประกอบ 40 ฟุมะ ทานากะ (TANAKA FUUMA)	47
ภาพประกอบ 41 โคจิ นากามูระ (NAKAMURA KOJI).....	47
ภาพประกอบ 42 ไทจิ ฮิคิตะ (HIKIDA TAICHI)	48
ภาพประกอบ 43 ชิบาตะ เคียวไต (SHIBATA KYOUDAI).....	49
ภาพประกอบ 44 มาซาโตะ ชิบาตะ (SHIBATA MASATO).....	50
ภาพประกอบ 45 ยูริ ชิบาตะ (SHIBATA YURI)	51
ภาพประกอบ 46 ไอ ชิบาตะ (SHIBATA AI).....	51
ภาพประกอบ 47 ซ้าย ไทยู อิชิกาวะ (ISHIGAWA TAIYU) กลาง คาซุมิ คุมาไก (KUMAGAI KAZUMI) ขวา ทาคุยะ ฮิโรเซะ (HIROSE TAKUYA)	52
ภาพประกอบ 48 มิริยะ คาโตะ (KATO MIRIYA)	53
ภาพประกอบ 49 ซ้าย มัตสึโกโร ซาวามูระ ขวา เซ็ตสึ ซาวามูระ	56

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของหัวข้อวิจัย

ปัจจุบัน สื่อแอนิเมชันได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง เพราะคนหลากหลายวัยสามารถเข้าถึงได้ง่าย และมีความสนุกสนาน โดยเฉพาะสื่อแอนิเมชันประเทศญี่ปุ่นหรือเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า อนิเมะ (Anime) อนิเมะเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวบางกลุ่ม ลักษณะและความหมายดั้งเดิมของแอนิเมชันนั้น บุครินทร์ เอี่ยมธนากุล (2001) กล่าวไว้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันมีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า Anima ซึ่งแปลว่า จิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมาแอนิเมชันมีความหมายตามที่เข้าใจกันในปัจจุบันนี้คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนแอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือ สร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อย ๆ ซึ่งจะแสดงทีละภาพ ในอัตราความเร็วมากกว่าหรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบัน 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที)

แอนิเมชันญี่ปุ่น หรือ อนิเมะ (「アニメ」 anime) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นย่อมาจาก アニメーション ที่เสียงต่างประเทศจากคำว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การ์ตูนญี่ปุ่น สร้างเพื่อความบันเทิงเหมือนภาพยนตร์ มีแนวเรื่องหลากหลายและครอบคลุมแนววรรณกรรมเกือบทุกแนว อนิเมะส่วนใหญ่สร้างขึ้นเป็นตอน ๆ เพื่อฉายทางโทรทัศน์ ส่วนหนึ่งสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ และอีกส่วนหนึ่งสร้างเพื่อขายในรูปแบบดีวีดี วีซีดี หรือวีดีโอ มีการทำตอนยาวสรุปเนื้อเรื่องโดยเฉพาะที่เรียกว่า โอวีเอ หรือ โอวะ (OVA) อนิเมะหลายเรื่องดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูน หรือที่รู้จักกันว่า มังงะ ที่มีชื่อเสียง

อนิเมะมักแทรกข้อคิดเอาไว้ตามเนื้อเรื่อง ซึ่งส่วนใหญ่คือการสอนให้มีความพยายาม ไม่ย่อท้อ และให้ความสำคัญกับมิตรภาพ นอกจากการสอดแทรกข้อคิดไว้ตามเนื้อเรื่องแล้ว ยังมีสิ่งหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญของอนิเมะช่วยให้แต่ละเรื่องมีความพิเศษและมีเอกลักษณ์แตกต่างกัน คือ “ดนตรีประกอบ” หรือ เพลงที่เปิดคลอในทุก ๆ ฉากของอนิเมะ นอกจากดนตรีจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีส่วนในการช่วยสร้างสีสันและบรรยากาศในอนิเมะนั้น ๆ แล้ว ดนตรียังสามารถช่วยสื่ออารมณ์และความรู้สึกของทั้งเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินในแต่ละฉากทั้งอารมณ์ของตัวละครด้วย ดังนั้นการเขียนเพลงประกอบอนิเมะจึงเป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจในลักษณะของเนื้อเรื่อง และความเข้าใจในนิสัยของตัวละคร อีกทั้งต้องเข้าใจรสนิยมของกลุ่มเป้าหมายที่จะรับชมผลงานด้วย ทำให้การรังสรรค์เพลงประกอบในแต่ละเรื่องมักเลือกใช้เครื่องดนตรีสากลที่คนทั่วไปรู้จักอยู่แล้ว เช่น กีตาร์ กลองชุด เบส เปียโน เป็นต้น ผู้คนจึงเข้าถึงอารมณ์ของเพลงได้ง่ายและไม่เบื่อ แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีผลงานอนิเมะที่ตัดสินใจนำเครื่องดนตรีโบราณเข้ามาสื่ออารมณ์แทนที่ เครื่องดนตรีสากล อย่างอนิเมะเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no oto) ซึ่งทำให้อนิเมะมีบรรยากาศ และอารมณ์ความรู้สึกที่แปลกไปจากอนิเมะทั่วไป

อนิเมะเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เขียนโดยมาริโมะ รากาวะ (Ragawa Marimo) เดิม มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เป็นมังงะที่ตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็นแมกกาซีน (Shonen Magazine) รายเดือนของสำนักพิมพ์โคดันชะ (Kodansha) ตั้งแต่เดือนธันวาคม คริสต์ศักราช

2010 ได้รับการตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่มมีทั้งหมด 27 เล่ม ได้เข้าชิงรางวัลมังงะไทโช (Manga Taisho) ครั้งที่ 4 ประจำปีคริสต์ศักราช 2011 ในรอบสิบสามเรื่องสุดท้าย ต่อมาคริสต์ศักราช 2012 ได้รับรางวัลโชเน็งมังงะ (Shonen Manga) ที่ดีที่สุดของโคดันชะมังงะอวอร์ด (Kodansha Manga Award) ครั้งที่ 36 และได้รับรางวัล เอ็กเซลเลนซ์อวอร์ด (Excellence Award) ในงานประกวดเจแปนมีเดียอาร์ตส์ เฟสติวล (Japan Media Arts Festival) ครั้งที่ 16 ในปีเดียวกัน และได้รับการดัดแปลงเป็นซีรีส์อนิเมะ ปัจจุบันมีหนังสือชุดทั้งหมด 12 ตอน มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) นำเสนอเรื่องผ่านตัวละครวัยหนุ่มสาว ตัวละครหลักของเรื่องคือ ซาวามูระ เซตสึ (Sawamura Setsu) รู้จักการบรรเลงซามิเซ็นซึ่งเป็นเครื่องดนตรีโบราณของญี่ปุ่นอยู่แล้ว โดยซามิเซ็นที่ใช้บรรเลงคือชนิดคอใหญ่ หรือเรียกว่า ฟุโตะซาโอะซามิเซ็น (Futosao Shamisen) และกลุ่มเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักการบรรเลงซามิเซ็นมาก่อน ทำให้ทั้งผู้ชมที่รู้จักเครื่องดนตรีนี้อยู่แล้วและผู้ที่ไม่เคยรู้จักสามารถเข้าถึงเนื้อเรื่องได้ง่าย สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับซามิเซ็นพร้อมกับตัวละครได้ อีกทั้งช่วงเวลาของอนิเมะเรื่องนี้อยู่ในยุคสมัยใหม่ จึงช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมทั้งวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาว

ผู้สร้างแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ได้เชิญนักบรรเลงซามิเซ็นมืออาชีพ เช่น โยชิตะบราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ฮิบิกิ ซาวาดะ (Sawada Hibiki) โยชิยุกิ คาสาย (Kasai Yoshiyuki) เป็นต้น มาร่วมงาน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) โดยศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบเนื้อเรื่อง เช่น แนวความคิดหลัก รวมถึงศึกษาองค์ความรู้ของซามิเซ็น และบทบาทของซามิเซ็นที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องนี้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มวิชาการ และสามารถนำวิธีการมาประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์ หรือส่งเสริมวัฒนธรรมดนตรีไทยได้

1.2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

1.2.2 เพื่อศึกษาองค์ความรู้ของซามิเซ็นและบทบาทซามิเซ็นในแอนิเมชัน มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องนี้

1.3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ทำให้ทราบถึงองค์ประกอบเนื้อเรื่องของแอนิเมชันเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

1.3.2 ทำให้ทราบถึงลักษณะ บทบาท และอิทธิพลของดนตรีที่มีต่อสังคมปัจจุบันในแอนิเมชันเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

1.3.3 ทำให้ทราบถึงประวัติความเป็นมา ลักษณะองค์ประกอบ และวิธีบรรเลงซามิเซ็น

1.3.4 ได้ศึกษาขนบธรรมเนียม วิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นในปัจจุบันผ่านสื่อแอนิเมชัน

1.3.5 ได้พัฒนาทักษะด้านภาษาญี่ปุ่น

1.3.6 ได้รับแนวทางการอนุรักษ์เครื่องดนตรีโบราณเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับสังคมไทย

1.4. ขอบเขตการศึกษา

กำหนดขอบเขตของการศึกษาโดย ศึกษาการ์ตูนแอนิเมชัน มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no oto) ทั้งหมด 12 ตอนเพื่อศึกษาในประเด็นองค์ประกอบของเรื่อง องค์ความรู้ของซามิซัง และบทบาทของซามิซังที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no oto)

1.5. ข้อตกลง

1.5.1 การทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่น

งานวิจัยนี้ยึดหลักการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยการถ่ายเสียงตามราชกิจจานุเบกษาที่ประกาศ ณ วันที่ 13 มีนาคม พุทธศักราช 2561 ดังนี้

1. การถ่ายเสียงภาษาญี่ปุ่นจะเขียนด้วยอักษรโรมันเท่าที่อักษรโรมันสามารถแสดงได้ โดยถ่ายเสียงสระและเสียงพยัญชนะตามที่ออกเสียงในภาษาญี่ปุ่นมาตรฐานหรือภาษาโตเกียว และมีตารางเทียบสระพยัญชนะแสดงไว้

2. พยายามเขียนให้ใกล้เคียงกับเสียงในภาษาญี่ปุ่นเท่าที่อักษรวิธีไทยเอื้ออำนวยและรองรับได้ กรณีที่ภาษาญี่ปุ่นออกเสียงเป็น 2 แบบ ก็สามารถใช้ได้ทั้ง 2 แบบ เช่น Nippon = นิปปน, นิปปง กรณี ไม่สามารถใช้อักษรวิธีไทยได้ ให้เลือกตัวอักษรที่อ่านง่ายเขียนง่าย เช่น tsu = สึ

3. หลักเกณฑ์นี้ใช้ระบบ Hepburn ซึ่งเป็นอักษรโรมันที่ใช้เขียนภาษาญี่ปุ่นระบบหนึ่ง เน้นเสียงเป็นหลัก

4. สระเดี่ยวสั้นในภาษาญี่ปุ่นมี 5 เสียง ซึ่งแสดงด้วยอักษรโรมัน ดังนี้ a i u e และ o การออกเสียงสระสั้นโดยปกติไม่ปิดเส้นเสียงข้างท้าย ยกเว้นกรณีที่อยู่ในตำแหน่งท้ายคำ จะออกเสียงโดยปิดเส้นเสียงเล็กน้อย ทำให้มีลักษณะคล้ายเสียงสระสั้นท้ายคำในภาษาไทยอย่างคำว่า กระทะ กะทิ ในการทับศัพท์กำหนด ดังนี้ 1) สระเดี่ยวสั้นในพยางค์ที่ไม่มีตัวสะกด ทับศัพท์เป็นสระเสียงยาว 2) สระเดี่ยวสั้นในพยางค์ท้ายคำทับศัพท์เป็นสระเสียงสั้น 3) สระเดี่ยวสั้นในพยางค์ที่มีตัวสะกด ได้แก่ k, m, n, p, s, t ทับศัพท์เป็นสระเสียงสั้น

5. สระเดี่ยวยาวในภาษาญี่ปุ่นมี 5 เสียง ออกเสียงยาวประมาณ 2 เท่าของสระเสียงสั้น แสดงด้วยอักษรโรมันตามระบบ Hepburn ดังนี้ ā ī ū ē และ ō ในการทับศัพท์กำหนดให้ใช้สระเสียงยาวทุกตำแหน่ง หากสระ 2 ตัวเรียงต่อกันในบางคำอาจแสดงเป็นคนละคำกัน กรณีนี้ให้ทับศัพท์แยกเป็นแบบสระเดี่ยวสั้น หากมีข้อสงสัยให้สอบถามผู้รู้หรือค้นหาในพจนานุกรม

6. กรณีที่สระต่างกันเรียงติดต่อกัน 2 เสียงขึ้นไป ให้เขียนทับศัพท์เรียงกัน

7. ในภาษาญี่ปุ่นพยัญชนะ ch k p และ t เมื่ออยู่ในตำแหน่งต้นคำ จะเป็นเสียงพ่นลม (aspirated) แต่เมื่ออยู่ในตำแหน่งอื่น ๆ จะเป็นเสียงแบบไม่พ่นลมหรือพ่นลมค่อนข้างเบา จึงกให้ทับศัพท์ ดังนี้ 1). ตำแหน่งต้นคำ ch = ช, k = ค, p = พ, t = ท 2). ตำแหน่งอื่น ch = จ, k = ก, p = ป, t = ต

8. พยัญชนะซึ่งเขียนด้วยอักษรโรมันระบบ Hepburn ในภาษาญี่ปุ่นอักษร f เป็นพยัญชนะเสียงเสียดแทรก ไม่ก้อง เกิดระหว่างริมฝีปากบนกับริมฝีปากล่างซึ่งไม่มีในภาษาไทย กำหนดให้ทับศัพท์เป็น ฟ

9. พยัญชนะ g เมื่ออยู่ในตำแหน่งต้นคำออกเสียงคล้าย ก ให้เขียนทับศัพท์ด้วย ก เมื่ออยู่ในตำแหน่งอื่น ๆ ออกเสียงคล้าย ง ให้เขียนทับศัพท์ด้วย ง แต่เนื่องจากผู้พูดภาษาญี่ปุ่นบางกลุ่มมักออกเสียงคล้าย ก ในตำแหน่งอื่นนอกจากตำแหน่งต้นคำจึงให้ทับศัพท์เป็น ก ได้ทุกตำแหน่ง

10. พยัญชนะ j ในภาษาญี่ปุ่น เมื่ออยู่ในตำแหน่งต้นคำเป็นเสียงพยัญชนะกักเสียดแทรก ก้อง เกิดที่ตำแหน่งลิ้นส่วนหน้ากับหลังปุ่มเหงือก เมื่ออยู่กลางคำบางครั้งเป็นเสียงเสียดแทรก ทั้ง 2 เสียงนี้เป็นเสียงที่ไม่มีในภาษาไทย สามารถเขียนทับศัพท์ด้วย จ

11. พยัญชนะนาสิก n มีหลักเกณฑ์การทับศัพท์ดังนี้ 1) กรณีที่อยู่ต้นคำหรือต้นพยางค์ ออกเสียงใกล้เคียงกับ “น” ให้ทับศัพท์เป็น “น” 2) กรณีที่อยู่ท้ายคำหรือตามด้วยพยางค์ที่ขึ้นต้นด้วยสระ ปกติออกเสียงเป็นเสียงนาสิกก้องที่ตำแหน่งโคนลิ้นกับลิ้นไก่ ค่อนข้างใกล้เคียงกับ “ง” แต่บางครั้งเมื่อต้องการปิดคำ ผู้พูดภาษาญี่ปุ่นสามารถออกเสียงเป็น “น” ได้ จึงให้ทับศัพท์เป็น “น” ได้เช่นกัน ผู้ใช้เลือกใช้ตามความเหมาะสม 3) กรณีอยู่ท้ายพยางค์ ส่วนใหญ่มีการกลมกลืนเสียง (assimilation) ไปตามฐานกรณ์ (articulator) ของพยัญชนะที่ตามมา

12. พยัญชนะ ts ในภาษาญี่ปุ่นเป็นพยัญชนะเสียงกักเสียดแทรก ไม่ก้อง เกิดที่ตำแหน่งปลายลิ้นกับปุ่มเหงือก เป็นเสียงซึ่งไม่มีในภาษาไทย และพยัญชนะ ts นี้เกิดกับสระ u และ ū เท่านั้น กำหนดให้ทับศัพท์เป็นดังนี้ 1) tsu ที่อยู่ต้นคำหรือตามหลังพยัญชนะ ทับศัพท์เป็น สึ 2) tsu ที่ตามหลังสระ ทับศัพท์เป็น ตสึ 3) tsū ที่อยู่ต้นคำหรือตามหลังพยัญชนะ ทับศัพท์เป็น ซือ 4) tsū ที่ตามหลังสระ ทับศัพท์เป็น ตซือ

13. ชื่อกับชื่อสกุลของคนญี่ปุ่นที่เขียนด้วยอักษรโรมัน มักเขียนชื่อตัว เว้นวรรค และตามด้วยชื่อสกุล ในการทับศัพท์ให้เขียนเรียงเหมือนกัน ส่วนชื่อกับชื่อสกุลของคนญี่ปุ่นโดยปกติเขียนด้วยอักษรคันจิติดกัน ไม่เว้นวรรค และเขียนชื่อสกุลมาก่อนแล้วตามด้วยชื่อ หากทับศัพท์จากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ต้องสลับเขียนชื่อขึ้นก่อน เว้นวรรค และตามด้วยชื่อสกุลตามรูปแบบการเขียนในภาษาไทย

14. คำนำหน้าชื่อหรือคำบอกประเภทวิสามานยนามในภาษาญี่ปุ่นโดยปกติวางไว้หลังชื่อ ในการทับศัพท์ให้แปลคำเหล่านั้นแล้วยกมาวางไว้ข้างหน้า

15. คำภาษาญี่ปุ่นที่รับมาใช้ในภาษาไทยเป็นเวลานาน และเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้ว สามารถใช้ได้ตามเดิม

1.5.2 การทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

งานวิจัยนี้ยึดหลักการทับศัพท์ภาษาอังกฤษจากวิทยาสารทันตแพทยศาสตร์ (JDAT) มีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. ถอดสระตามการออกเสียงในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ โดยเทียบเสียงสระภาษาไทยตามตารางเทียบเสียงสระภาษาอังกฤษ

2. พยัญชนะ ให้ถอดเป็นพยัญชนะภาษาไทยตามหลักเกณฑ์ในตารางเทียบพยัญชนะภาษาอังกฤษ

3. การใช้เครื่องหมายทัณฑฆาต

3.1 พยัญชนะตัวที่ไม่ออกเสียงในภาษาไทย ให้ใส่เครื่องหมายทัณฑฆาตกำกับไว้

3.2 คำหรือพยางค์ที่ตัวสะกดมีพยัญชนะตามมาหลายตัว ให้ใส่เครื่องหมายทัณฑฆาตไว้บนพยัญชนะที่ไม่ออกเสียงตัวสุดท้ายตัวเดียว

3.3 คำหรือพยางค์ที่มีพยัญชนะไม่ออกเสียงอยู่หน้าตัวสะกดที่มีพยัญชนะตามหลังอีก ให้ตัดพยัญชนะที่อยู่หน้าตัวสะกดออก และใส่เครื่องหมายทัณฑฆาตบนพยัญชนะตัวสุดท้าย

4. ใช้ไม้ไตคู้ในกรณีต่อไปนี้

4.1 เพื่อให้เห็นต่างจากคำไทย

4.2 เพื่อช่วยให้ผู้อ่านแยกพยางค์ได้ถูกต้อง

5. การเขียนคำทับศัพท์ไม่ต้องใส่เครื่องหมายวรรณยุกต์ ยกเว้นในกรณีที่คำนั้นมีเสียงซ้ำกับคำไทย จนทำให้เกิดความสับสน อาจใส่เครื่องหมายวรรณยุกต์ได้

6. พยัญชนะซ้อน คำที่มีพยัญชนะซ้อนเป็นตัวสะกด ในศัพท์ทั่วไปให้ตัดออกตัวหนึ่ง ถ้าเป็นศัพท์ทางวิชาการหรือวิสามานยนามต้องเก็บไว้ทั้ง 2 ตัว โดยใส่เครื่องหมายทึบขนาดเท่าตัวท้าย ถ้าพยัญชนะซ้อนอยู่กลางศัพท์ให้ถือว่าพยัญชนะซ้อนตัวแรกเป็นตัวสะกดของพยางค์หน้า และพยัญชนะซ้อนตัวหลังเป็นพยัญชนะต้นของพยางค์ต่อไป

7. คำที่ตัวสะกดของพยางค์หน้าออกเสียงเป็นพยัญชนะต้นของพยางค์ตัวต่อไปด้วยโดยถือหลักเกณฑ์ดังนี้

7.1 ถ้าสระของพยางค์หน้าเป็นเสียงสระอะ เมื่อทับศัพท์ต้องใช้รูปไม้หันอากาศ ให้ซ้อนพยัญชนะตัวสะกดของพยางค์หน้าเข้าอีกตัวหนึ่งเพื่อเป็นพยัญชนะต้นของพยางค์ต่อไป

7.2 ถ้าสระของพยางค์หน้าเป็นสระอื่นที่ไม่ใช่สระอะ ให้ทับศัพท์ตามรูปพยัญชนะภาษาอังกฤษโดยไม่ต้องซ้อนพยัญชนะ

7.3 ถ้าคำที่เกิดจากการเติมปัจจัย เช่น -er, -ing, -ic, -y และการทับศัพท์ตามรูปพยัญชนะภาษาอังกฤษดังข้อ 7.2 อาจทำให้ออกเสียงผิดไปจากภาษาเดิมมาก ให้ซ้อนพยัญชนะตัวสะกดของพยางค์ต้นอีกหนึ่งเพื่อให้เห็นเค้าคำเดิม

8. คำคุณศัพท์เกี่ยวกับชนชาติต่าง ๆ ให้ทับศัพท์ในรูปคำนามที่เป็นชื่อประเทศ ชื่อที่ใช้มานานแล้วให้ใช้ตามเดิม

1.6. นิยามศัพท์

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น	ความหมาย
อนิเมะ (Anime)	アニメ	แอนิเมชันที่สร้างในประเทศญี่ปุ่น มาจากการทับศัพท์อังกฤษคำว่า Animation
มังงะ (Manga)	漫画	คำใช้เรียกแทนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นช่อง ๆ ลักษณะการอ่านจะเริ่มที่กระดาษหน้าขวา สำหรับคนไทยคือการอ่านถอยหลัง

บทที่ 2

เอกสารตำราวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสาร หนังสือ บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษาวิจัย เรื่อง บทบาทของซามิเซ็งในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอะโตะ (Mashiro no Oto) แบ่งได้ 3 กลุ่มดังนี้

- 2.1 เอกสาร และหนังสือที่เกี่ยวข้อง
 - 2.1.1 ด้านแอนิเมชัน
 - 2.1.2 ด้านซามิเซ็ง (Shamisen)
- 2.2 งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง
 - 2.2.1 ด้านแอนิเมชันญี่ปุ่น
 - 2.2.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น
- 2.3 บทความที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3.1 ด้านแอนิเมชันญี่ปุ่น
 - 2.3.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น

2.1 เอกสาร และหนังสือที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ด้านแอนิเมชัน

Paul Wells (1998: 10) เขียนหนังสือ “Understanding Animation” อธิบายเกี่ยวกับแอนิเมชันว่า มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน คือ อะนิมาเร (animare) หมายความว่า “ให้ชีวิตแก่” ส่วนในบริบทของสื่อแอนิเมชันจะมีความหมายโดยรวมว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจากภาพลวงตาการเคลื่อนไหวของรูปแบบและลายเส้นที่ขยับไม่ได้ สำหรับนิยามในเชิงปฏิบัติงาน คือ ภาพยนตร์ที่ถูกเขียนขึ้นด้วยมือจากต่อฉาก และทำให้ภาพเหล่านั้นขยับได้โดยไม่ใช้วิธีการบันทึกด้วยกล้องธรรมดา โซโลมอน (Solomon) กล่าวว่า แอนิเมชันไม่ใช่ศาสตร์การวาดเขียนที่ขยับได้ แต่คือศาสตร์ของการเคลื่อนไหวที่ได้รับการวาดขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างฉากคือสิ่งสำคัญมากกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในฉาก (Solomon, 1987: 11 อ้างถึงใน Paul Wells, 1998)

สิริวิชัย พงษ์สุวรรณ (2014: 5) เขียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง “แอนิเมชัน 2 มิติ เบื้องต้น” กล่าวว่า แอนิเมชันหมายถึงองค์ประกอบของภาพและเสียงที่ลงตัวเพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในยุคปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่ง มาเรียงลำดับ และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มี การเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามา ในระยะเวลาดังกล่าว สมองมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสอง เข้าด้วยกัน ทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน ปัจจุบันมีการนำแอนิเมชันไปประยุกต์ใช้กับ งานต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกมส์ สถาปัตยกรรม การก่อสร้าง วิทยาศาสตร์ เว็บไซต์

2.1.2 ด้านซามิเซ็ง (Shamisen)

เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี (1997) เขียนหนังสือ “ดนตรีเอเชียตะวันออก” กล่าวถึงซามิเซ็งว่าเป็นเครื่องดนตรีประเภทดีดตระกูลพิณลิ่วที่มีคันท่อนยาว ได้รับอิทธิพลมาจากसानเฉียนของจีน นักดนตรี

วิทยาและนักประวัติศาสตร์เชื่อว่าसानเฉียนเป็นเครื่องดนตรีที่จีนได้รับอิทธิพลมาจากซитар ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีของชาวตะวันตกอีกทอดหนึ่ง สานเฉียนเริ่มเผยแพร่เข้าสู่ประเทศญี่ปุ่นผ่านทางเกาะคิวชู (Kyushu) ในช่วงประมาณคริสต์ศักราช 1562 สานเฉียนของจีนนิยมใช้หนังหุ้มที่หน้ากล่องเสียงของพิณ ในขณะที่ซามิเซ็งของญี่ปุ่นนิยมใช้หนังแมวหรือหนังสุนัขหุ้มแทน หลังเครื่องดนตรีชนิดนี้เผยแพร่เข้าสู่เกาะญี่ปุ่นระยะหนึ่ง ได้มีการปรับปรุงทั้งส่วนของรูปร่าง ขนาดของเครื่องดนตรี และวิธีบรรเลง จนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งแบ่งได้ 3 ลักษณะคือ 1) อุตะ โมโนะ (Uta mono) การบรรเลงประกอบการขับร้อง 2) คาทาริโมโนะ (Katarī mono) การบรรเลงประกอบการร้องแบบบรรยายความ 3) มินโย (Minyo) การบรรเลงรูปแบบของเพลงพื้นบ้าน โดยทั่วไป ซามิเซ็งใช้สำหรับบรรเลงประกอบการขับร้องเป็นหลัก ดังนั้นการบรรเลงจึงนิยมบรรเลงให้มีทำนองเดียวกันกับเสียงร้อง แต่เพิ่มสีสันทันทีลีลาของจังหวะที่ผู้ฟังสามารถสังเกตได้ชัดเจนจากการตีสายและตีลงบนหนังส่วนหน้าของกะโหลกพิณในขณะเดียวกันทำให้เสียงที่ออกมาคล้ายมีผู้บรรเลง 2 คน และเครื่องดนตรี 2 ประเภท คือ เครื่องทำทำนอง และกลอง

Koizumi, Tokumaru, and Yamaguchi, ed. (1984) เขียนหนังสือ “Asian Musics in an Asian Perspective” อธิบายเกี่ยวกับซามิเซ็งว่า ชื่อ “ซามิเซ็ง” นั้นประกอบด้วย ซัง, ซะ, ซา (san, sha, sa 「三」) ซึ่งแปลว่า “สาม” มิ (mi 「味」) แปลว่า “รสชาติ” และ เก็น, เซ็น (gen, sen 「線」) แปลว่า “สาย” เครื่องดนตรีนี้คาดว่าเข้าสู่แผ่นดินใหญ่ของประเทศญี่ปุ่นผ่านแถบหมู่เกาะริวกิว (Ryūkyū) จังหวัด โอกินาวา (Okinawa) ที่ถูกนำเข้ามาจากจีนเมื่อช่วงกลางหรือปลายศตวรรษที่ 16 หลังจากนั้นได้รับการปรับปรุงแก้ไขในหลากหลายด้าน จนกลายเป็นหนึ่งในเครื่องดนตรีที่สำคัญที่สุดของประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะในยุคเอโดะ (Edo) ซามิเซ็งใช้บรรเลงเดี่ยวประกอบการขับร้อง บรรเลงร่วมกับ โกะโตะ (Koto) หรือ บรรเลงร่วมแบบ ซังเคียวคุ (Sankyoku) โดยมี โกะโตะ (Koto) โคคิ (Kokyū) หรือ ซาคูฮาจิ (Shakuhachi) ร่วมกับการขับร้อง

2.2 งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 ด้านแอนิเมชันญี่ปุ่น

หนึ่งชนะ พรหมรัตน์ (2019) เขียนงานวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของมังงะและอนิเมะญี่ปุ่นที่มีต่อคอมมิคส์ แอนิเมชัน และภาพยนตร์ตะวันตก” กล่าวถึงต้นกำเนิดอนิเมะไว้ว่า ผลงานอนิเมะที่เข้าข่ายมากที่สุดเกิดในช่วงคริสต์ศักราช 1910-1919 เป็นการวาดด้วยหมึกลงในฟิล์มโดยตรง หรือวาดและตัดกระดาษเป็นรูปทรงต่าง ๆ ที่เรียกว่า Cut Out Animation ถือเป็นเทคนิคดั้งเดิมของการสร้างแอนิเมชัน ในช่วงปลายคริสต์ศักราช 1920 ช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 งบประมาณในการสร้างอนิเมะนั้นสูง ทำให้ญี่ปุ่นต้องพบกับความท้าทายอย่างมากเนื่องจากการเข้ามาของการ์ตูนดิสนีย์ในช่วงคริสต์ศักราช 1920 หลังจากนั้นญี่ปุ่นเริ่มผลิตผลงานออกมามากขึ้น แต่ในปีคริสต์ศักราช 1923 เกิดแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่แถบคันโตทำลายโครงสร้างพื้นฐานในญี่ปุ่นจนเสียหายอย่างหนัก รวมถึงสตูดิโอคิตายามะ (Kitayama) ส่งผลให้ผลงานในยุคแรกได้รับผลกระทบ และแอนิเมเตอร์ (Animator) กระจายกันออกมาสร้างสตูดิโอของตัวเอง จนกระทั่งช่วงคริสต์ศักราช 1930 แอนิเมชันในญี่ปุ่นเริ่มตั้งตัวได้และมีผลงานที่โด่งดังถึงระดับนานาชาติอย่าง The Thief of Baguda Castle ผลงานของ โอฟูจิ โนบุโร (Ofuji Noburo) และเริ่มมีผู้สร้างอนิเมะเกิดขึ้นมากมาย ญี่ปุ่นเริ่มที่จะพัฒนาอนิเมะอย่างต่อเนื่องแต่ก็ต้องถูกชะงักไว้ เนื่องจากญี่ปุ่นกลายเป็นชาตินิยมและเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการนำอนิเมะมาใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ของรัฐบาลไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง เช่น อนิเมะเรื่องโมโมทาโร โนะ อุมิวาชิ (Momotaro no Umiwashi) เมื่อคริสต์ศักราช 1943 มีเนื้อหาเกี่ยวกับกองเรือที่คุมโดย โมโมทาโรโร่ สั่งให้ทหาร หมา ลิง

และนบูกทำลายกองเรือของชาติตะวันตก เป็นต้น หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในคริสต์ศักราช 1948 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นเข้าสู่ช่วงตกต่ำ หลังจากนั้น เกิดบริษัทที่ผลิตอนิเมะโดยตรงขึ้น คือ บริษัท โตเอ (Toei) โดยมี โอคาวะ ฮิโรชิ (Okawa Hiroshi) เป็นประธานซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากการชมภาพยนตร์แอนิเมชันดิสนีย์อย่าง สโนว์ไวท์ (Snow White) ในคริสต์ศักราช 1956 ฮิโรชิสร้างสตูดิโอสมัยใหม่และก่อตั้ง โตเอโดกะ (ToeiDoga) ปัจจุบันคือ โตเอแอนิเมชัน (Toei Animation) และอีกปัจจัยสำคัญในการผลักดันแอนิเมชันญี่ปุ่นให้พัฒนาอย่างก้าวกระโดดคือ โทรทัศน์ ในปีคริสต์ศักราช 1963 ช่องฟูจิทีวี ได้ออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชันซีรีส์ที่ใช้เวลา 30 นาที ชื่อว่า เท็ตสึวานอะโตมุ (Tetsuwan Atomu) หรือที่รู้จักกันในภาษาอังกฤษว่า แอสโตรบอย (Astro Boy) โดย เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ความสำเร็จของรายการโทรทัศน์นี้เป็นจุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมรูปแบบใหม่ของญี่ปุ่น และถือว่าเป็นอนิเมะเรื่องแรกที่ส่งออกไปถึงสหรัฐอเมริกา เป็นอนิเมะที่มีเนื้อหาสนุกและแฝงนัยเรื่องสงครามได้อย่างลึกซึ้ง ช่วงแรกการ์ตูนมีเนื้อหาที่ไม่มีพิษภัยต่อเด็ก แต่ช่วงหลังเริ่มมีการผสมเนื้อหาที่มีความรุนแรง อาทิ หมดเทพเจ้าดาวเหนือ ใช้ชื่อญี่ปุ่นว่า โฮคุโตะ โนะ เคน (Hokuto no Ken) หรือเนื้อหาที่หมกมุ่นเรื่องเพศแต่ตลกขบขันอย่าง ดอกเตอร์สลิมกับภูน้อยอาราเล่ ด้วยการพัฒนาอันหลากหลายเช่นนี้ของอนิเมะญี่ปุ่นจึงมีฐานแฟนอันเหนียวแน่นจากกลุ่มคนหลากหลายทั่วโลกด้วยเนื้อหาเฉพาะตัว ปัจจุบันกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่สำคัญของญี่ปุ่น นายกรัฐมนตรีของญี่ปุ่นที่เป็นเจ้าภาพโอลิมปิกในคริสต์ศักราช 2020 ปรากฏตัวในชุดวัฒนธรรมร่วมสมัยซึ่งเป็นชุดจากตัวละครในเกม อีกทั้งในการประชาสัมพันธ์โตเกียวโอลิมปิกในปีคริสต์ศักราช 2020 ก็ยังใช้ตัวละครจากอนิเมะมาเป็นส่วนสำคัญในการออกสื่อด้วย

2.2.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น

Mc GOLDRICK G. T. (2017) เขียนปริยฐานิพนธ์เรื่อง “TSUGARU SHAMISEN AND MODERN JAPANESE IDENTITY” กล่าวถึงความสัมพันธ์ของดนตรีดั้งเดิมกับสังคมญี่ปุ่นว่า สถานการณ์ที่ “ความเป็นญี่ปุ่นดั้งเดิม” ขัดแย้งกับ “อีกด้านหนึ่ง” ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สะท้อนการค้นหาคำว่าเป็นญี่ปุ่นดั้งเดิมในพื้นที่ชนบท คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่พยายามเชื่อมโยงความรู้สึกของตนกับสิ่งที่พวกเขาเชื่อว่าเป็น “ความเป็นญี่ปุ่นดั้งเดิม” ด้วยการท่องเที่ยวในสถานที่ประวัติศาสตร์ เข้าร่วมประเพณีพื้นบ้าน หรือการเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมพื้นบ้าน เป็นต้น ดนตรีพื้นบ้านที่เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ยกตัวอย่างข้างต้น มินโย (minyō) ดนตรีพื้นบ้านประเภทหนึ่งของญี่ปุ่น และศาสตร์อื่น ๆ มีการนำมาใช้ในคริสต์ศักราช 1920 โดยปัญญาชนที่ต้องการจะยื้อไม่ให้สังคมแบบดั้งเดิม หรือ ยุคก่อนสมัยใหม่หายไป นำความรู้สึกที่คล้ายคลึงกันนี้เป็นส่วนหนึ่งของเบื้องหลังแรงผลักดันความเจริญรุ่งเรืองของมินโย (minyō) และกระแสนิยมการเล่นสีงารูซามิเซ็ง (Tsugaru shamisen) ในคริสต์ศักราช 1970 การฟื้นฟูสีงารูซามิเซ็ง (Tsugaru shamisen) เป็นส่วนหนึ่งของความสนใจดนตรีพื้นบ้านทั่วไป หลังจากมีการโฆษณาณรงค์เพื่อการท่องเที่ยวโดยการรถไฟแห่งชาติกลายเป็นกระแสนิยม บางครั้งจึงเรียกว่า “การค้นพบกระแสนิยมในญี่ปุ่น” มาริลิน ไอวี (Marilyn Ivy) พยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับ “การค้นพบในญี่ปุ่น” ในการรณรงค์เรื่อง “วาทกรรมแห่งการสูญหาย” ซึ่งได้ข้อสรุปว่าวาทกรรมที่เป็นที่นิยมเห็นว่า “ความเป็นญี่ปุ่นดั้งเดิม” นั้นอยู่ที่ชนบท และยุคก่อนสมัยใหม่เช่นเดียวกัน ทากาฮาชิ จิคุซัง (Takahashi Chikuzan) คือตัวแทนภาพลักษณ์เหล่านั้น ทากาฮาชิ จิคุซังมาจากภูมิภาคโทโฮคุ (Tōhoku) ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ชนบทที่จำเป็นต่อญี่ปุ่น และเป็นหนึ่งในผู้ฝึกดนตรีพื้นเมืองใน ยุคก่อนสมัยใหม่ เขาได้ผู้ช่วยหนุ่มสาวเพิ่มขึ้น เนื่องจากพวกเขาพบสิ่งที่นักบรรเลงเพลงมินโย (minyō) มืออาชีพขาดหายไป และเนื่องจากการบรรเลงซามิเซ็งเกี่ยวข้องกับการมองไม่เห็น

ดังนั้น การที่ทาฮาฮาชิ จิคุซัง (Takahashi Chikuzan) สูญเสียการมองเห็นไปจึงถือเป็นหนึ่งในเหตุผลสนับสนุน คุรามิมิตสึ โทชิโอะ (Kuramitsu Toshio) ได้สอบถามผู้ชมอายุน้อยหลายคนที่ออกจากการแสดงของจิคุซังถึงเหตุผลการมาที่นี้ หนึ่งในผู้ตอบคำถามกล่าวว่าเขาเติบโตที่เมืองโตเกียว (Tokyo) ต่างจากเพื่อนที่ย้ายมาอาศัยที่เมืองโตเกียว (Tokyo) เพื่อศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย เมื่อได้ชมการแสดงของจิคุซังทำให้สามารถจินตนาการถึงความรู้สึกเกี่ยวกับ ฟุรุซาโตะ (บ้านเกิด) ได้ ซึ่งเป็นคำตอบที่ดีในการสรุปเรื่องการฟื้นฟูดนตรีดั้งเดิมครั้งแรก การฟื้นฟูดนตรีดั้งเดิมครั้งที่สองเริ่มต้นช่วงคริสต์ศักราช 2000 เนื่องจากสื่อหลายแหล่งรายงานข่าวการเสียชีวิตของ ทาฮาฮาชิ จิคุซัง (Takahashi Chikuzan) ทำให้กระแสสิ่งรุกรามิเซ็ง (Tsugaru shamisen) กลับมาเป็น ที่พูดถึงอีกครั้ง รวมถึง นักบรรเลงซามิเซ็งโยชิตะบราเธอร์ส (Yoshida Brothers) เริ่มปรากฏตัวบนโทรทัศน์มากขึ้น ออกผลงานเพลงครั้งแรกในคริสต์ศักราช 1999 และมียอดขายที่ดีมาก ซึ่งผู้ซื้อส่วนใหญ่คือผู้ชมวัยหนุ่มสาวจากสมัยที่ทาฮาฮาชิ จิคุซัง (Takahashi Chikuzan) ยังสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งได้อยู่

สุพิชญา แผ่นทอง (2013) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการฟังเพลงออนไลน์ทางสถานีวิทยุ SEED FM. 97.5 เมกะเฮิร์ตซ์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร” อธิบายไว้ว่า สิ่งที่ทำให้ดนตรีเป็นที่ชื่นชอบ และก่อให้เกิดความสุขแก่ผู้ฟัง ประกอบด้วยคุณสมบัติสำคัญ 6 ประการ ดังนี้ 1) เนื้อร้อง เป็นส่วนที่บอกเรื่องราว และสื่อความหมายต่อผู้ฟังอย่างชัดเจนที่สุด เพราะเป็นภาษาที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสาร 2) จังหวะ เป็นสิ่งสำคัญของดนตรี ความเร็วหรือช้าของจังหวะ สามารถกระตุ้นกลไกการทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกาย และตอบสนองทางอารมณ์ได้ จังหวะเร็วจะกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้ชีพจรเต้นเร็วขึ้น จังหวะช้าจะก่อให้เกิดความรู้สึก สงบ เยือกเย็นลง ทำให้ชีพจรเต้นช้าลง จังหวะปานกลางจะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย 3) ทำนองเพลง เป็นการนำระดับเสียงต่าง ๆ มาเรียบเรียงไว้อย่างเป็นเอกลักษณ์ ช่วยทำให้ดนตรี มีความไพเราะ ดึงดูดให้ผู้ฟังมีอารมณ์สดชื่นแจ่มใส ร่าเริง สนุกสนาน เยือกเย็น สงบหรือทุกข์ โศกเศร้า 4) ระดับเสียงเพลง ระดับเสียงมีผลต่อผู้ฟังทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เช่น เสียงต่ำมากทำให้ผู้ฟังเกิดความหวาดกลัว อึดอัด ระดับเสียงต่ำทำให้เกิดความสงบ เยือกเย็น ระดับปานกลางทำให้รู้สึกสบาย และระดับสูงทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ 5) ความดัง เบาของเสียงเพลง ความเข้มของเสียง หรือความดัง เบา มีหน่วยวัดเป็นเดซิเบล มนุษย์สามารถรับฟังเสียงได้ตั้งแต่ 0-120 เดซิเบล เสียงที่จัดว่าเริ่มดังคือ 80 เดซิเบล เช่น เสียงเครื่องเจาะถนนที่ใช้ลม เสียงฟ้าร้อง ถ้าฟังนาน ๆ จะก่อให้เกิด ความเครียด และอันตรายต่อผู้ฟัง 6) คุณภาพเสียง เสียงของเครื่องดนตรีมีความแตกต่างกัน การเลือกเล่นเครื่องดนตรีชนิดใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และความ ฟังพอใจของผู้เล่น เครื่องดนตรีแต่ละชนิด มีเสียงกังวาลไพเราะ นุ่มนวล หนักแน่น สดใส แตกต่างกันไปตามรูปแบบวัสดุที่ใช้ทำและคุณสมบัติเฉพาะของเครื่องดนตรี อุปกรณ์ในการบันทึกเสียงไมโครโฟน สายนำสัญญาณ กระบวนการอัดเสียง และคุณภาพของแหล่งกำเนิดเสียงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในด้านลักษณะของเพลง

2.3 บทความที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 ด้านแอนิเมชันญี่ปุ่น

ข้าวแมวยักษ์ (ออนไลน์, 2021) เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “Anime First Time รวมเรื่องราว “ครั้งแรก!” ของวงการอนิเมะญี่ปุ่น” กล่าวถึงแอนิเมชันในญี่ปุ่นว่า ช่วงคริสต์ศักราช 1917 ประเทศญี่ปุ่นเริ่มผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในเชิงพาณิชย์ แต่การเผยแพร่ยังมีอยู่อย่างจำกัด อนิเมะมีภาพลักษณะในฐานะสื่อสำหรับเด็กเท่านั้น ช่วงแรก ประเทศญี่ปุ่นนำเรื่องราวและลายเส้นแบบดั้งเดิมมาทำให้อยู่ในรูปแบบที่ทันสมัยขึ้น ทั้งนี้ทานพื้นบ้านและการผูกเรื่องใหม่แต่ผสมผสานความเชื่อเดิมลงไป

หลังผ่านสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ 7 ปี อนิเมะจึงเกิดขึ้น จุดประสงค์เพื่อให้ทั่วโลกกลับมาทราบดีจากความโหดร้ายจากสงครามและช่วยกอบกู้ภาพลักษณ์ให้แก่ประเทศญี่ปุ่น รวมทั้งเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมแสดงจุดยืนอย่างแนบเนียนจาก การใช้ประโยชน์จากพลังงานนิวเคลียร์ผ่านอนิเมะเรื่อง เจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) ซึ่งเป็นมังงะที่สร้างชื่อเสียงโด่งดังทั่วโลก

ศิลปวัฒนธรรม (ออนไลน์, 2021) เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “ฝ่าโลกอนิเมะญี่ปุ่น จากเครื่องมือรัฐยุคสงคราม ถึงยุคทอง และการต่อสู้เพื่อพื้นที่ยืน” กล่าวถึงแอนิเมชันในญี่ปุ่นว่า ญี่ปุ่นเริ่มผลิตผลงานที่เข้าข่าย “อนิเมะ” ช่วงคริสต์ศักราช 1910 ยามาอุจิ ยาสุโอะ (Yamaguchi Yasuo) เริ่มทำงานในสตูดิโอโทเอ (Touei Studio) ตำแหน่งผู้ช่วยผู้อำนวยการ บทความของเขาบรรยายว่า ญี่ปุ่นเริ่มผลิตอนิเมะในคริสต์ศักราช 1917 เป็นยุคภาพยนตร์เงียบ เริ่มมี “ฟิล์มมังงะ” ปรากฏขึ้นมา เทคนิคการผลิตยุคแรกเริ่ม ใช้เทคนิค เช่น เพนท์ลงในฟิล์มโดยตรง วาด-ตัดกระดาษเป็นรูปทรง เป็นต้น อนิเมะญี่ปุ่นในช่วงก่อนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 มีจุดประสงค์ด้านการประชาสัมพันธ์รวมถึงการรณรงค์จากสถาบันต่าง ๆ เมื่อถึงช่วงชาตินิยมและเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่ 2 อนิเมะกลายเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ของรัฐบาล หลังจากสงครามโลก ครั้งที่ 2 จบลง แม้จะเป็นยุคตกต่ำของวงการอนิเมะแต่บางส่วนเริ่มฟื้นฟูขึ้นมาได้ มีการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงทั่วโลกอย่าง “เจ้าหนูปรมาณู” เกิดขึ้นและสามารถเผยแพร่ไปถึงอเมริกาได้ หลังจากนั้นอนิเมะเริ่มพัฒนาโดยมีการนำเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงเข้ามาผสมในเนื้อเรื่องตลอดจนเกิดแนวเรื่องต่าง ๆ ตามมา ปรับเปลี่ยนบริบทไปตามยุคสมัย จนรัฐบาลยอมรับสถานะของวัฒนธรรมร่วมสมัยนี้เป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในประเทศ มีการแต่งตั้งทูตทางวัฒนธรรมเป็นตัวละครอนิเมะครั้งแรกเมื่อคริสต์ศักราช 2008 และมีการใช้ประชาสัมพันธ์มหกรรมโอลิมปิกในคริสต์ศักราช 2020 ที่มีตัวการ์ตูนทั้งจากมังงะและอนิเมะชื่อดังหลากหลายยุคปรากฏตัวอยู่

2.3.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น

Pak (2018) เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “Exploring Traditional Music of Japan” กล่าวว่า การบรรเลงดนตรีพื้นบ้านของญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกับดนตรีจากฝั่งตะวันออกเฉียงเหนือของเอเชีย อาทิ จีน และเกาหลี เครื่องดนตรีที่รับมานี้ได้รับการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงมาหลายศตวรรษ จนเกิดเป็นรูปแบบเฉพาะของประเทศญี่ปุ่น หลังสิ้นสุดประเทศปกครองด้วยระบบโชกุน (Tokugawa Shogunate) เกิดการฟื้นฟูเมจิ (Meiji Restoration) ในคริสต์ศักราช 1868 วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา มีบทบาทในญี่ปุ่นมากขึ้น ดนตรีตะวันตกบางส่วนได้นำมาใช้ในดนตรีของญี่ปุ่น ทำให้เกิดการวิวัฒนาการดนตรีคลาสสิกหลากหลายรูปแบบ ประเภทของดนตรีเหล่านี้มีรากฐานอยู่ในราชสำนักและชุมชนท้องถิ่นที่ได้รับ การดูแลอย่างยาวนานหลายรุ่น ดังนั้นจึงมีระบบที่ใช้แยกประเภทของดนตรีเข้ามาในรูปแบบของคำว่า “โฮกาคู (Hogaku)” ซึ่งหมายถึงดนตรีพื้นเมืองญี่ปุ่น และ “มิวสิค (Music)” ที่หมายถึงแนวเพลงที่ได้รับอิทธิพลการผสมผสานแบบใหม่มาจากวัฒนธรรมตะวันตก โดยมีดนตรีกังาคู (Gagaku) ซึ่งเป็นดนตรีประเภทหนึ่งของ โฮกาคู (Hogaku) ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานมากที่สุด เกิดในราชสำนักตั้งแต่ยุคอาซูกะ (Asuka) จนถึงยุคนารา (Nara) กางาคู (Gagaku) มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับจินในความคิดเรื่อง “ดนตรีประณีต” อย่างไรก็ตาม ความประณีตของญี่ปุ่นและจีนนั้นไม่เหมือนกัน หลังจากผ่านการพัฒนาความเป็นญี่ปุ่นหลายศตวรรษ ดนตรีกังาคู (Gagaku) ยังคงจัดแสดงทั้งในราชสำนัก พิธีกรรมทางศาสนาชินโต (Shinto) และงานเฉลิมฉลอง

TK Park (2021) เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “ดนตรีเอเชียตะวันออก ญี่ปุ่น” กล่าวถึงความมาเป็นมาของดนตรีญี่ปุ่นว่า ดนตรีญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมดนตรีจากจีนและเกาหลีเข้ามาเป็น

ต้นแบบในการพัฒนาดนตรีราชสำนัก ส่วนดนตรีพื้นบ้านมีความแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นและโอกาส เช่น การใช้ในเทศกาลงานบุญ การใช้ในกิจกรรมการทำงาน การใช้ในการเฉลิมฉลองประเพณีท้องถิ่น เป็นต้น ดนตรีญี่ปุ่นมีการพัฒนาจากอดีตจนถึงปัจจุบันดังนี้ ช่วง 612 ปีก่อนคริสต์ศักราช จะใช้ดนตรีในพิธีกรรมและการพ้อนรำ เครื่องดนตรีมีรูปแบบเดียวกับจีน ต่อมาในยุคนารา (Nara) ดนตรีญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์กับดนตรีจีนราชวงศ์ถัง และดนตรีเกาหลีอาณาจักรซิลลา ดนตรีศาสนามีบทบาททั้งพิธีกรรมและการเฉลิมฉลอง เมื่อถึง ยุคเฮอัน (Heian) ญี่ปุ่นย้ายศูนย์กลางจากรามาไปยังโตเกียว เกิดการพัฒนาดนตรีกังกุ (Gagaku) ขึ้นใน ราชสำนักอย่างชัดเจน เครื่องดนตรีที่รับจากจีนถูกดัดแปลงจนมีเอกลักษณ์ความเป็นญี่ปุ่น ในยุคคามากุระ (Kamakura) ขุนนางตระกูลมินาโมโตะ (Minamoto) สถาปนาระบบโชกุนหรือรัฐบาลทหารที่มีอำนาจควบคุมจักรพรรดิและมีแนวคิดเรื่องเกียรติยศความกล้าหาญของซามูไรผ่านลัทธิบูชิโด เครื่องดนตรีที่นิยมคือพิณบิวะ (Biwa) 4 สาย โดยวงพิณบิวะที่มีชื่อเสียงคือพิณและขับร้องเฮเกียวกุ (heikyoku) เมื่อถึงยุคมุโระมาจิ (Muromachi) และยุคอาสึจิโมโทยามา (Atsuchimomoyama) มีการพัฒนาละครซารูกากุ (sarugaku) ไปเป็นละครโน (noh) ใช้ศิลปะการขับร้อง และบรรเลงดนตรีประกอบ การเคลื่อนไหวมีแบบแผนขั้นสูง ละครโนอยู่ในความอุปถัมภ์ของโชกุน เรื่องราวการแสดงเน้นเกี่ยวกับชนชั้นขุนนาง นอกจากนี้มีละครแนวตลกขบขันอย่าง เคียวเง็น (kyogen) เกิดขึ้นด้วย ยุคเอโดะ (Edo) มีละครที่เน้นความเร้าใจเกิดขึ้น เช่น คาบูกิ (Kabuki) มีเครื่องดนตรีที่โดดเด่นจนได้รับความนิยมในการนำมาแสดงภายนอกราชสำนักหลายชิ้น อาทิ ขลุ่ยซากุฮาชิ (shakuhachi) ซามิเซ็ง (shamisen) ซอโคคิว (kokyū) โกะโตะ (koto) เป็นต้น เครื่องดนตรีเหล่านี้สามารถนำมาเล่นประสมวงและบรรเลงเดี่ยว หรือประกอบการขับร้องเพลงขนาดสั้น มีทำนองและจังหวะที่ฟังง่าย เรียกว่า โกะอุตะ (ko-uta) ดนตรีญี่ปุ่นตั้งแต่หลังยุคเมจิ (Meiji) เป็นต้นมาได้รับอิทธิพลดนตรีตะวันตก เกิดการสร้างงานคีตนิพนธ์แบบตะวันตกทั้งคลาสสิกและสมัยนิยมขึ้นอย่างมากมาย รวมไปถึงพัฒนาดนตรีร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ

Pak (2018) เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “Exploring Traditional Music of Japan” อธิบายเกี่ยวกับประวัติซามิเซ็งไว้ว่า เครื่องดนตรีจีน ซานเซียน (Sanxian) เข้าสู่ญี่ปุ่นครั้งแรก ช่วงปลายศตวรรษที่ 14 ที่แถบหมู่เกาะริวกิว (Ryūkyū) จังหวัดโอกินาวา สมัยราชวงศ์หมิง เครื่องดนตรีมีจุดประสงค์หลักคือบรรเลงประกอบการขับร้อง ในช่วงศตวรรษที่ 16 เครื่องดนตรีชนิดนี้เข้าสู่แผ่นดินใหญ่ของญี่ปุ่น บรรเลงโดยพระผู้พิการทางสายดาที่บรรเลง บิวะ (Biwa) ประกอบการเล่าเรื่องด้วยวิธีขับร้องในยุคเอโดะ (Edo) ซามิเซ็งกลายเป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมอย่างมากในการบรรเลงประกอบการขับร้องที่เรียกว่า คุมิอุตะ (Kumiuta) ภายหลังแยกออกเป็นประเภทสองประเภทคือ จิอุตะ (Jiuta) และ นาคุอาตะ (Nagauta) ซามิเซ็งได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องรวมถึงขนาดของเครื่องดนตรี เพื่อความเหมาะสมสำหรับการแสดงแต่ละประเภท ดนตรีซามิเซ็งไม่ได้หยุดยั้งการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ตัวอย่างเช่น สึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เป็นเครื่องดนตรีที่มีกลวิธีการบรรเลงแบบใหม่ ๆ ทำให้ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชมหนุ่มสาวในหลาย ๆ ปีนี้ นักดนตรีอย่าง โยชิเดะบราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ได้เพิ่มองค์ประกอบของดนตรีที่กำลังเป็นที่นิยมลงในผลงานของพวกเขา เปลี่ยนให้เครื่องดนตรีที่มีเพื่อการขับร้องตามประเพณีเท่านั้นกลายเป็นชื่อของตระกูล

ชิษณุพงศ์ อินทร์แก้ว (2019) เขียนบทความวิชาการเรื่อง “ดนตรี : การประกอบสร้างความจริงทางสังคม” ได้อธิบายเกี่ยวกับดนตรีและโครงสร้างทางสังคมไว้ว่า ดนตรีเป็นเครื่องแสดงให้เห็นว่า ไม่มีสิ่งใดที่จะเชื่อมความสัมพันธ์ของมนุษย์ให้กระชับได้ดีเท่ากับเสียงดนตรี มีมนุษย์ก็มีเสียงดนตรี

เสียงของดนตรีเป็น ที่รวมของมนุษย์ ดนตรีเป็นภาษาสากลที่ทุกคนรับรู้ได้ เป็นสื่อและสัญลักษณ์ที่สื่อ ภาษาทางปัญญา (สุกรี เจริญสุข, 1989: 8 อ้างถึงใน ชิชญพงศ์ อินทร์แก้ว, 2019: 61) ในทางทฤษฎีเห็น ได้ว่าดนตรีมีการปรับปรุง พัฒนาทั้งทำนอง จังหวะ และรูปแบบเรื่อยมา ซึ่งทำนอง จังหวะ และรูปแบบ ของดนตรีเต็มไปด้วยความหมาย ดนตรีเกิดขึ้นในบริบทของสังคมและในช่วงเวลานั้น ๆ จึงมีความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของมนุษย์ สามารถสะท้อนวิถีคิด และแสดงให้เห็นถึงกรอบความคิดของมนุษย์ ในช่วงบริบทที่ดนตรีเกิดขึ้น อันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci) มองว่าสิ่งที่อยู่รอบตัวล้วนเป็นผลผลิต จากการสร้างและให้ความหมายโดยสังคมที่สามารถแบ่งชนชั้นออกได้สองชนชั้น คือ ชนชั้นผู้ถือครอง ทรัพย์สิน และปัจจัย การผลิต หรือชนชั้นปกครอง และกลุ่มคนที่ถูกกดขี่ หรือมีสถานะรองโดย เปรียบเทียบกับคนอีกกลุ่มชนชั้นหนึ่ง (วิชรพล พุทธรักษา, 2018: 167 อ้างถึงใน ชิชญพงศ์ อินทร์แก้ว, 2019: 62) ซึ่งชนชั้นปกครองมีสิทธิ์ในการให้ความหมาย และแนวคิดต่าง ๆ แก่สังคมนั้น ๆ ผ่านบริบทและ สื่อกลาง เช่น วรรณคดี บทความ ภาษา เป็นต้น ดนตรีเป็นหนึ่งในสื่อที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางเชื่อม โครงสร้างด้านบนเข้ากับสังคม กล่าวได้ว่าดนตรีไม่ได้มีความหมายในตัวเอง แต่สร้างให้มีความหมาย และ ความสัมพันธ์ต่าง ๆ กับสิ่งที่อยู่โดยรอบ ทั้งวิถีชีวิต วัฒนธรรม บริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ วรรณกรรม เป็นต้น โดยความสัมพันธ์จะสอดคล้องเข้ากับเนื้อหาทำนองของดนตรีประกอบขึ้นเป็นความหมายใน ช่วงเวลานั้น ๆ

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแอนิเมชันทำให้ผู้วิจัยทราบว่า แอนิเมชันมีรากศัพท์มาจาก ภาษาละติน คือ อะนิมาเร (Animare) มีความหมายว่า “การให้ชีวิตแก่” หลังจากนั้นจึงกลายเป็น “แอนิเมชัน (Animation)” จากนั้นประเทศญี่ปุ่นนำไปเรียกโดยย่อว่า “อนิเมะ (Anime)” เป็นผลงานที่ ผลิตขึ้นเพื่อความบันเทิง ผู้คนรับชมกันอย่างแพร่หลายจนเป็นกระแสนิยม ทำให้เกิดธุรกิจผลิตอนิเมะขึ้น โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น บริบทของแอนิเมชันในญี่ปุ่นปรับเปลี่ยนตามยุคสมัย หนึ่งชนะ พรหมรัตน์ (2019) กล่าวไว้ว่า ช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง แอนิเมชันในญี่ปุ่นกลายเป็นเครื่องมือของภาครัฐ แต่ต่อมา แอนิเมชันญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างมาก จนกลายเป็นตัวแทนประชาสัมพันธ์เรียกความสนใจผู้คนให้ สนใจกีฬาโอลิมปิกในคริสต์ศักราช 2020 เนื่องด้วยกระแสนิยมแอนิเมชันญี่ปุ่นที่แผ่ขยายไปทั่วโลก ทำให้ แอนิเมชันญี่ปุ่นเกิดการพัฒนาและปรับเปลี่ยนโครงสร้างไปตามยุคสมัย เพื่อตอบสนองต่อกระแสนิยมใน ช่วงเวลานั้น ๆ และเพื่อสร้างความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้บริโภค

ส่วนการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับดนตรีพบว่า ดนตรีพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นส่วนใหญ่ได้รับ อิทธิพลมาจากประเทศจีน ต้นกำเนิดเครื่องดนตรีซามิเซ็ง (Shamisen) มาจากเครื่องดนตรีจีนสามสายที่ เรียกว่า ซานเซียน (Sanxian) ซึ่งได้รับการพัฒนาและปรับปรุงจนมีความเป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น นิยม บรรเลงประกอบการขับร้องเป็นหลัก ซามิเซ็งได้พัฒนาตามยุคสมัยจนเกิดสิ่งรูดซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่สามารถเล่นเพลงได้หลากหลายและมีความเป็นสมัยใหม่มากขึ้น เกิดนักบรรเลงรุ่นใหม่อย่าง โยชิเดะบราเธอส (Yoshida Brothes) และมีความเชื่อว่าวิธีที่สามารถสัมผัสความรู้สึกของ “ความเป็นญี่ปุ่น ดั้งเดิม” ได้นั้นสามารถสื่อผ่านเครื่องดนตรีพื้นบ้านต่าง ๆ ได้ เมื่อคนญี่ปุ่นเริ่มเข้าหาดนตรีพื้นบ้านเหล่านี้ กระแสนิยมการบรรเลงซามิเซ็งในหมู่นักดนตรีจึงกลับมาอีกครั้ง

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ปัจจุบันซามิเซ็งได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่นดนตรีเท่านั้น เยาวชนสมัยใหม่ให้ความสนใจในการศึกษาซามิเซ็งโดยตรงยังมีจำนวนน้อย ดังนั้น ด้วยกระแสนิยม แอนิเมชันญี่ปุ่นที่ขยายเป็นวงกว้างทำให้การประชาสัมพันธ์ที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมรับรู้สามารถทำได้สะดวก มากขึ้น ประกอบกับกระแสความเชื่อเรื่อง “ความเป็นญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม” ทำให้การฟังเพลงที่บรรเลงโดย

เครื่องดนตรีพื้นบ้านก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมในสังคมญี่ปุ่น ผู้คนจึงกลับมาให้ความสนใจในซามิเซ็งมากขึ้น ดังนั้น แอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีการบรรเลงซามิเซ็งเป็นส่วนหลัก ในการดำเนินเรื่องอย่างมาชิโรโนะโอะโตะ (Mashiro no oto) จึงน่าสนใจที่จะศึกษาอย่างยิ่ง การวิจัยนี้จะ เป็นประโยชน์แก่ผู้ต้องการศึกษาเรื่องซามิเซ็ง และอิทธิพลของซามิเซ็งจากแอนิเมชันที่มีต่อสังคมญี่ปุ่น ได้ รวมถึงนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์หรืออนุรักษ์วัฒนธรรมดนตรีไทยได้

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องบทบาทของซามิเซ็งในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เป็นการวิจัยที่ใช้การวิจัยเชิงวิชาการ มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1.1. ข้อมูลเอกสาร ตำราวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราวิชาการ งานวิจัย บทความวิชาการ หนังสือ วารสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพื่อให้ข้อมูลด้านแอนิเมชัน ด้านประวัติศาสตร์และลักษณะของซามิเซ็ง ด้านประวัติศาสตร์ดนตรีในญี่ปุ่น ด้านอิทธิพลของดนตรีที่มีต่อบุคคลและสังคมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

3.1.1.1 เว็บไซต์ออนไลน์ และ E-book

3.1.1.2 คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศิลปากร (Silpakorn University Repository : SURE)

3.1.1.3 หอสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร (พระราชวังสนามจันทร์)

3.1.1.4 ฐานข้อมูลวารสารออนไลน์ของศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

3.1.1.5 แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

3.2 การศึกษาและจัดกระทำข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตามแนวทางมานุษยดนตรีวิทยา (Ethnomusicology) และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดแนวทางการวิเคราะห์ในประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

3.2.1 ความหมายของแอนิเมชัน ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงความหมาย และลักษณะการสร้างแอนิเมชัน

3.2.2 ความเป็นมาของแอนิเมชันในญี่ปุ่น ศึกษาด้านความเป็นมา และการพัฒนาบทบาทของแอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่น แสดงให้เห็นอิทธิพลของแอนิเมชันที่มีต่อสังคมญี่ปุ่นมาอย่างยาวนาน

3.2.3 แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ศึกษาองค์ประกอบเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน ได้แก่ เรื่องย่อ รูปแบบการเล่าเรื่อง แนวความคิดหลัก ความขัดแย้ง มุมมอง และฉาก

3.2.4 องค์ความรู้และบทบาทของซามิเซ็งในเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ได้แก่ ความเป็นมาของซามิเซ็ง ลักษณะและส่วนประกอบของซามิเซ็ง วิธีการบรรเลง และบทบาทของซามิเซ็งที่ปรากฏในแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ

3.3 การนำเสนองานวิจัย

3.3.1 แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

3.3.1.1 จุดเริ่มต้นของแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

3.3.1.2 เรื่องย่อของแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

1) รูปแบบการเล่าเรื่อง (Story Telling)

2) แนวคิดหลักของเรื่อง (Concept)

3) ตัวละคร

4) ความขัดแย้ง

5) มุมมอง

6) ฉาก

3.3.2 ความรู้เกี่ยวกับซามิเซ็ง (Shamisen)

3.3.2.1 ความเป็นมาของซามิเซ็ง

3.3.2.2 ลักษณะ และส่วนประกอบของซามิเซ็ง

3.3.2.3 วิธีการบรรเลง

3.3.3 เพลงที่ปรากฏในแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

3.3.3.1 ชื่อเพลงและรายละเอียดที่ปรากฏ

3.3.3.2 ประวัตินักบรรเลงซามิเซ็งที่ปรากฏในแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro

no Oto)

3.4 การนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนองานวิจัยโดยเรียงเรียงเป็น 5 บท ดังนี้

1. บทนำ

2. เอกสารตำราวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

4. ผลการดำเนินงานวิจัย

5. สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย

4.1 แอนิเมชันเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

4.1.1 จุดเริ่มต้นของแอนิเมชัน

แอนิเมชันเรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เดิมเป็นมังงะเขียนโดยมาริโมะ รากาวะ (Ragawa Marimo) มีจุดเริ่มต้นจากการที่ มาริโมะ รากาวะ (Ragawa Marimo) รับชมสารคดีชีวิตของ ทากาฮาชิ จิคุซัง (Takahashi Chikuzan) นักแต่งเพลงและนักบรรเลงซามิเซ็ง เกิดในจังหวัดอาโอโมริ (Aomori) ได้สูญเสียการมองเห็นเมื่ออายุได้ประมาณ 2 ขวบเนื่องจากโรคหัด ก่อนสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 จิคุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan) ใช้เวลาหลายปีในการเดินทางทั่วจังหวัดโทโฮคุ (Tohoku) และ ฮ็อกไกโด (Hokkaido) โดยใช้การบรรเลงซามิเซ็งที่หน้าประตูบ้านและพยายามหาเงินด้วยวิธีที่เขาสามารถทำได้ เมื่อรับชมสารคดีชุดนี้แล้วทำให้มาริโมะ รากาวะ (Ragawa Marimo) เกิดแรงบันดาลใจในการเขียนมังงะเกี่ยวกับซามิเซ็งขึ้น โดยใช้เวลาเตรียมโครงร่างของเรื่องที่เขาต้องการเขียนขึ้นมาถึง 10 ปี ระหว่างการเขียนต้องประสบปัญหาเรื่องการขาดแคลนเอกสารเกี่ยวกับซามิเซ็งในพื้นที่ที่อาศัยอยู่ ทำให้ต้องออกพื้นที่ไปตามจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อหาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ มีความถูกต้องมากที่สุด และนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการเขียนเรื่อง จนสามารถรังสรรค์ผลงานออกมาได้ในที่สุด



ภาพประกอบ 1 มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/news/100/>

มังงะมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ในฉบับแปลเป็นภาษาไทยใช้ชื่อว่า “พิศุทธ์เสียงสำเนียงสวรรค์” พิมพ์โดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เมื่อมังงะได้รับความนิยมมากขึ้น จึงได้รับการดัดแปลงเป็นฉบับนิยาย เขียนโดย ยูยู โทคิยามิ (Tokiyami Yui) และฉบับแอนิเมชัน ได้รับการสร้างขึ้นโดยบริษัทชินเอแอนิเมชัน (Shin-Ei Animation) บริษัทผลิตแอนิเมชันญี่ปุ่นซึ่งมีผลงานโด่งดังอย่าง โดราเอมอน

(Doraemon) เครยอนชินจัง (Kureyon Shinchan) เป็นต้น ซึ่งขณะนี้แอนิเมชันมาชิโรโนะโอะโตะ (Mashiro no Oto) มี 1 ซีซั่น และมีทั้งหมด 12 ตอน

4.1.2 ประวัติผู้แต่ง

มาริโมะ รางาวะ (Ragawa Marimo) เกิดเมื่อวันที่ 21 กันยายน ที่ฮาจิโนเฮะ (Hachinohe) จังหวัดอาโอโมริ (Aomori)



ภาพประกอบ 2 มาริโมะ รางาวะ (Ragawa Marimo)

ที่มา: <https://ameblo.jp/b-a-o/entry-10151770058.html>

มาริโมะ รางาวะ (Ragawa Marimo) ส่งมังงะ (Manga) ที่วาดด้วยตนเองไปที่นิตยสารการ์ตูนตั้งแต่อายุ 12 ปี ขณะที่กำลังศึกษาอยู่ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เธอส่งมังงะ (Manga) ไปยังสำนักพิมพ์เดิมเป็นเวลา 4 ปี แต่ตลอด 4 ปีนี้เธอไม่ได้คำติชมที่ตีกลับมาแม้แต่ครั้งเดียว เธอตัดสินใจเปลี่ยนสำนักพิมพ์ที่เธอจะส่งผลงาน และผลงานแรกของเธอที่ชื่อว่า ฮานะโตะยูเมะ (Hana to Yume) ที่เธอส่งให้สำนักพิมพ์แห่งใหม่ได้รับรางวัลท็อปไพรส์ (Top-prize) และ 2 ปีต่อมา เธอประสบความสำเร็จในการเปิดตัวด้วยมังงะ (Manga) เรื่องแรก ชื่อว่า ไทม์ ลิมิต (Time Limit)

ด้วยเอกลักษณ์ลายเส้นที่ดูสงบแต่แฝงความน่ารักมีชีวิตชีวา และความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ที่มีความซับซ้อนออกมาได้อย่างดีของมาริโมะ รางาวะ (Ragawa Marimo) ทำให้มังงะ (Manga) ของเธอได้รับความสนใจจากผู้ที่ชื่นชอบอ่านมังงะ (Manga) และผู้ที่ไม่ได้อ่านมังงะ (Manga) เป็นงานอดิเรก มาริโมะ รางาวะ (Ragawa Marimo) ได้สร้างสรรค์ผลงานอีกหลายเรื่อง ดังนี้

- 1) ไทม์ ลิมิต (Time Limit) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 1990
- 2) อากะจังโตะโบกุ (Aka-chan to Boku) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 1991-1997

ได้รับรางวัล โชกาคูกัน มังงะ อวอร์ด (Shogakukan Manga Award) สำหรับแนวเรื่องโชโจ (Shoujo) ของปีคริสต์ศักราช 1995

- 3) อิทสึเดโมโอเท็นคิคุบุน (Itsudemo Otenki Kibun) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 1993-2014

- 4) นิวยอร์ก นิวยอร์ก (New York New York) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 1995-1998
- 5) ชานิมูนี โก (Shanimuni-Go) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 1998-2009
- 6) มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 2009-ปัจจุบัน
ได้รับรางวัลโชเน็งมังงะ (Shonen Manga) ที่ดีที่สุดของโคดันชะมังงะอวอร์ด (Kodansha Manga Award) ครั้งที่ 36 และได้รับรางวัล เอ็กเซลเลนซ์อวอร์ด (Excellence Award) ในงานประกวดเจแปนมีเดียอาร์ตส์เฟสติวล (Japan Media Arts Festival) ครั้งที่ 16
- 7) คิวเค็ตสึโคโตะยูไคเนะนาคามาทาจิ (Kyuketsuki to Yukai na Nakama-tachi) เขียนขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 2016-ปัจจุบัน

4.1.3 เรื่องย่อของแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

แอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) เป็นแอนิเมชันที่เน้นการบรรเลงซามิเซ็ง ตัวละครเอกเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย จุดเริ่มต้นของเรื่องคือ เซ็ตสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu) เสียใจกับการจากไปของปู่ผู้สอนให้เขาบรรเลงซามิเซ็ง เซ็ตสึจึงออกจากบ้าน และมุ่งหน้าสู่เมืองโตเกียว (Tokyo) ด้วยความหวังว่าตนเองจะพบเสียงที่ขาดหายไปจากชีวิต เมื่อเซ็ตสึได้เข้าโรงเรียนก็พบกับ ชูริ มาเอเดะ (Maeda Shuri) เด็กสาวที่กำลังตามหาคนที่สามารถบรรเลงเพลงในสมัยที่ยายเธอยังเด็กเพื่อจะนำไปบรรเลง ให้ยายได้ฟังอีกครั้ง เซ็ตสึช่วยทำตามคำขอของมาเอเดะ และในที่สุดมาเอเดะก็จัดตั้งชมรมซามิเซ็งขึ้นมา ประกอบด้วย เซ็ตสึ ซาวามูระ ยูย ยามาซาโตะ (Yamazato Yui) โคโตะ ยาคุจิ (Yaguchi Kaito) และรุ่นพี่ไร นากาโมริ (Nagamori Rai) และ อาจารย์เคโกะ โคยาบุ (Koyabu Keiko) เป็นที่ปรึกษาชมรม สมาชิกชมรม ทุกคนได้มีโอกาสชมการแสดงการบรรเลงซามิเซ็งของ เซิริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu) รุ่นพี่โรงเรียนเดียวกัน ที่เรียนจบไปแล้ว ทำให้สมาชิกของชมรมทั้งหมดตัดสินใจฝึกซ้อมเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันการบรรเลงสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่จัดขึ้นโดยอุเมโกะ ซาวามูระ (Sawamura Umeko) ซึ่งเป็นแม่ของเซ็ตสึ การแข่งขันครั้งนี้ทำให้เซ็ตสึค้นพบเสียงที่หายไปของตนเอง และสามารถบรรเลงซามิเซ็งได้อย่างเป็นตัวของตัวเอง แต่แม่ของเซ็ตสึกลับผิดหวังในตัวองเซ็ตสึ เนื่องจากเขาไม่ได้บรรเลงตามแบบฉบับของมัดสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou) ผู้เป็นปู่ของเซ็ตสึ ทำให้เซ็ตสึต้องแพ้การแข่งขันไป

1) รูปแบบการเล่าเรื่อง

แอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) มีการเล่าเรื่องในมุมมองของบุคคลที่สามารถรับรู้ความคิดและการกระทำของตัวละครผ่านเนื้อเรื่อง โดยมีการใช้ดนตรีเป็นการสื่ออารมณ์ตัวละครในหลายเหตุการณ์ สามารถแบ่งโครงเรื่องได้เป็น 3 องก์ ดังนี้ 1) องก์ที่หนึ่งเป็นการแนะนำตัวละครเอก โดย ตัวละครเอกได้พบกับจุดเปลี่ยนในชีวิต นั่นคือการสูญเสียปู่ที่เป็นแบบอย่างของชีวิตของตัวเอง ทำให้ทัศนคติของตัวละครเอกเปลี่ยนแปลงไป และตัดสินใจออกเดินทางชีวิตที่ต่างจากเดิม 2) องก์ที่สอง มีการแนะนำตัวละครใหม่ขึ้นมาตลอดเรื่อง ตัวละครเอกพบปัญหาในใจที่เกิดขึ้นและคอยแก้ปัญหาทีละน้อย มีเหตุการณ์ใหญ่เกิดขึ้นทำให้ตัวละครเอกต้องเผชิญหน้ากับบททดสอบร่วมกับตัวละครใหม่ ทำให้เกิดมิตรภาพและกลายเป็นเพื่อนกันในที่สุด มุมมองของตัวละครเอกจึงเปลี่ยนไป เริ่มค้นพบความรู้สึกของตัวเอง 3) องก์ที่สาม ตัวละครเอกค้นพบคำตอบของปัญหาในใจตนเอง นั่นคือ ค้นพบแนวทางการบรรเลงดนตรีที่เหมาะสมสำหรับตน แต่แนวทางนั้นขัดกับความต้องการของตัวละครที่มีอิทธิพลสูงต่อตัวละครเอก ทำให้เกิดความสับสนในใจ และกลายเป็นความเศร้าเสียใจในที่สุด ส่วนตัวละครอื่น ๆ ต่างค้นพบเหตุผลในการเล่นดนตรีที่เปลี่ยนไปจากตอนแรก และเปิดใจยอมรับมากขึ้นด้วยเช่นกัน

2) แนวความคิดหลักของเรื่อง

แนวความคิดหลักเป็นเรื่องราวของตัวละครที่ต้องการพิสูจน์ตนเองผ่านเสียงดนตรี การแสดงถึงความต้องการที่จะได้รับการยอมรับจากคนรอบข้าง มิตรภาพ และมีการนำเสนอทั้งมุมมองของคนที่ไม่สามารถทำอะไรได้ตามใจต้องการเนื่องจากข้อจำกัดบางประการ ทั้งมุมมองของคนที่สามารถแสดงศักยภาพของตัวเองได้ตามใจต้องการ

3) ตัวละคร

ตัวละครในแอนิเมชันมาชิโระโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) มีทั้งหมด 18 คน ซึ่งจะยกมาเพียงตัวละครที่มีส่วนสำคัญและมีบทบาทในการขับเคลื่อนเนื้อเรื่องอย่างเด่นชัด 13 คน โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

3.1) ตัวละครหลัก

ตัวละครหลักคือตัวละครสำคัญที่มีบทบาทนำในเรื่อง เป็นผู้ดำเนินเรื่อง หรือเป็นผู้จุดชนวนหรือสร้างปมปัญหา เป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้ง ซึ่งข้อขัดแย้งอาจเกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง หรือขัดแย้งกับตัวละครอื่นหรือสิ่งที่ไม่เป็นตัวตนก็ได้ ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

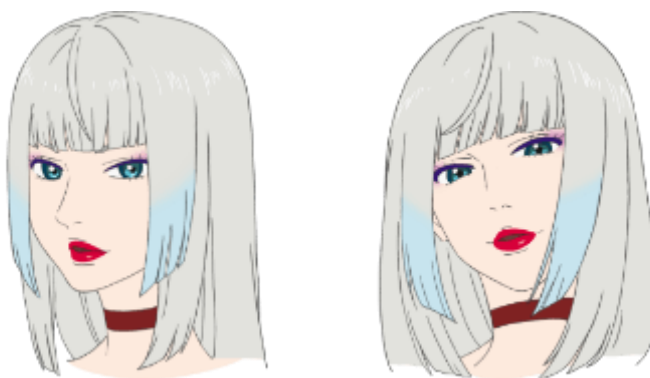
3.1.1) เซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu) เป็นตัวละครเอกของเรื่อง อายุ 16 ปี เป็นตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ มีความซับซ้อนในด้านบุคลิกและอารมณ์ พยายามพิสูจน์ตนเองและคลายปมปัญหาในใจ มีปมขัดแย้งทั้งภายในใจของตนเอง และปมขัดแย้งกับตัวละครอื่นอย่างอูเมโกะ ซาวามูระ (Sawamura Umeko)



ภาพประกอบ 3 เซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu)

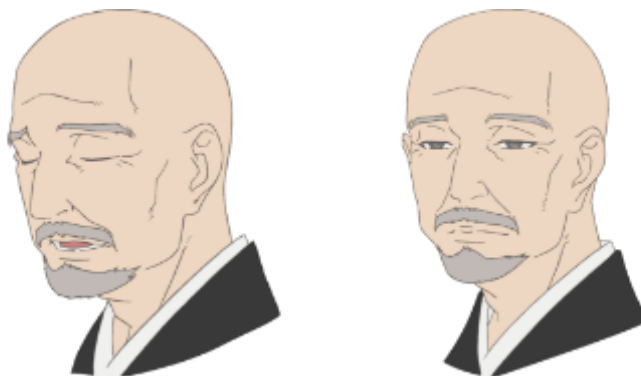
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.1.2) อูเมโกะ ซาวามูระ (Sawamura Umeko) เป็นแม่ของเซ็ทสึ เจ้าของบริษัทขนาดใหญ่ ถือเป็นตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว เนื่องจาก เธอแสดงให้เห็นความต้องการอย่างเดียวคือ ให้เซ็ทสึปฏิบัติตามความต้องการของเธอในเรื่องการเล่นดนตรีให้เหมือนโชโกโร่ ซาวามูระ (Sawamura Shogoro) ซึ่งเป็นพ่อของเธอหรือก็คือปู่ของเซ็ทสึนั่นเอง



ภาพประกอบ 4 อุเมโกะ ซาวามูระ (Sawamura Umeko)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.1.3) มัตสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou) เป็นปู่ของเซ็ทสึ เป็นนักเล่นซามิเซ็งซึ่งมาริโมะ รากาวะ (Ragawa Marimo) ผู้แต่งเรื่องนำต้นแบบตัวละครมาจาก นักบรรเลงซามิเซ็งที่มีตัวตนอย่าง จิคุซัง ทาคาฮาชิ (Takahashi Chikuzan) เป็นตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว เนื่องจากในแอนิเมชันแสดงให้ผู้ชมเห็นเพียงว่าเขาต้องการแสดงดนตรีซามิเซ็งให้ผู้คนได้รับรู้ เพื่อความอยู่รอด และในวาระสุดท้ายเพียงอยากให้เซ็ทสึบรรเลงซามิเซ็งในแบบของเซ็ทสึเองเท่านั้น การจากไปของมัตสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou) คือจุดเริ่มต้นของเรื่องทุกอย่าง



ภาพประกอบ 5 โชโกโร ซาวามูระ (Sawamura Shogoro)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.1.4) เซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu) เป็นนักบรรเลงซามิเซ็งที่มีชื่อเสียงในเรื่อง ชื่อจริงของเขาคือ โคะสุเกะ โอกาตะ (Ogata Kosuke) เป็นรุ่นพี่ที่จบจากโรงเรียนเดียวกับเซ็ทสึ ถือเป็นตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ เป็นตัวละครที่ทำให้ตัวเอกอย่างเซ็ทสึได้เปิดเผยความสามารถด้านการบรรเลงซามิเซ็งออกมา และชี้ปมปัญหาที่เซ็ทสึยังไม่เข้าใจในขณะนั้น มักเก็บงำความรู้สึกไว้ภายใต้รอยยิ้มที่อ่อนโยน มีความหลังที่ชวนติดตาม แต่ยังไม่เปิดเผยมากนักในแอนิเมชันภาคปัจจุบัน



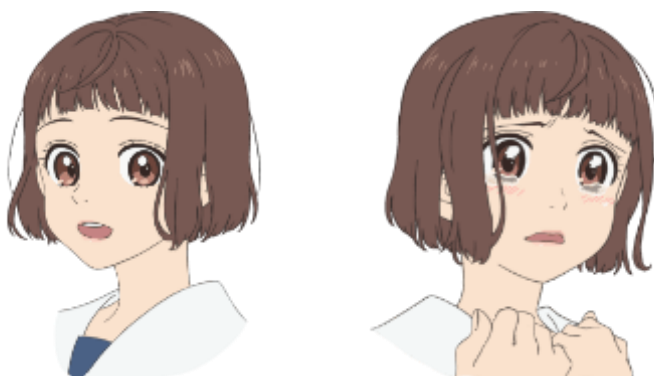
ภาพประกอบ 6 เซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu)

ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2) ตัวละครรอง

ตัวละครรองคือตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเทียบเท่าตัวละครเอกก็ได้ แต่มักเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครเอก

3.2.1) ชูริ มาเอตะ (Maeda Shuri) เป็นเพื่อนร่วมชั้นของเซ็ทสึ เป็นตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ เป็นคนที่มีความพยายามและความมุ่งมั่น ตอนแรกเป็นคนไม่มีความมั่นใจในตนเอง แต่เมื่อได้อยู่กับเพื่อน ๆ และคอยเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ เธอจึงเกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น



ภาพประกอบ 7 ชูริ มาเอตะ (Maeda Shuri)

ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.2) ยูย ยามาซาโตะ (Yamazato Yui) เป็นเพื่อนสนิทของชูริ มาเอตะ (Maeda Shuri) รู้จักเซ็ทสึก่อนที่จะเจอกันที่โรงเรียน จึงรู้ว่าเซ็ทสึสามารถเล่นซามิเซ็งได้ไพเราะ เป็นตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ เธอมีนิสัยขี้แข่งมากกว่าชูริ มาเอตะ (Maeda Shuri) และเป็นคนสนับสนุนให้ชูริตั้งชมรมซามิเซ็งขึ้นมา ดูฟังพาได้เสมอ แต่ที่จริงเธอชอบตัวตอนที่อ่อนแอไว้ภายใน



ภาพประกอบ 8 ยูย ยามาซาโตะ (Yamazato Yui)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.3) ไคโตะ ยาคุจิ (Yaguchi Kaito) เป็นสมัยเด็กของชुरิ มาเอตะ (Maeda Shuri) และ ยูย ยามาซาโตะ (Yamazato Yui) เป็นตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว คอยสนับสนุนชुरิ มาเอตะ (Maeda Shuri) เสมอ เป็นตัวละครที่จิตใจเข้มแข็ง หนักแน่น และพร้อมเผชิญหน้ากับความท้าทาย



ภาพประกอบ 9 ไคโตะ ยาคุจิ (Yaguchi Kaito)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.4) ไร นากาโมริ (Nagamori Rai) เป็นรุ่นพี่ในโรงเรียนเดียวกับเซ็ทสึ เรียนรู้วิธีเล่นซามิเซ็งมาจากแม่ตั้งแต่เด็ก ตัดสินใจเข้าชมรมซามิเซ็งของชुरิ มาเอตะ (Maeda Shuri) เป็นตัวละครที่มีลักษณะคล้ายตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ เนื่องจาก เป็นตัวละครที่มีความมั่นใจในตนเอง คอยสนับสนุนเหล่าสมาชิกคนอื่น ๆ ในชมรมเสมอ บางครั้งก็เป็นเพียงสมาชิกชมรมคนหนึ่ง แต่บางครั้งก็สามารถกลายเป็นที่พึ่งพาของสมาชิกทีมในเวลาที่สำคัญได้ด้วย



ภาพประกอบ 10 ไร นากาโมริ (Nagamori Rai)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.5) ไม ทานูมะ (Tanuma Mai) เป็นตัวละครที่เคยเรียนโรงเรียนเดียวกับเซ็ทสึเมื่อยังเด็ก ถือเซ็ทสึเป็นคู่แข่งมาโดยตลอด เป็นตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว มีความมั่นใจในตนเอง และต้องการประชันฝีมือกับเซ็ทสึ



ภาพประกอบ 11 ไม ทานูมะ (Tanuma Mai)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.6) โซอิจิ ทานูมะ (Tanuma Souichi) เป็นพี่ชายของไม ทานูมะ (Tanuma Mai) คู่แข่งตัวฉกาจของเซ็ทสึ เป็นตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ ชอบทำตามตามสบาย ไม่คิดอะไรมาก บางครั้งมีนิสัยคล้ายเด็ก แต่เมื่อเป็นเรื่องของซามิเซ็งเขาก็กลับมีความสุข และจริงจังขึ้นมาได้เช่นกัน



ภาพประกอบ 12 โซอิจิ ทานูมะ (Tanuma Souichi)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.7) ทากาโอมิ คาจิ (Kaji Takaomi) เป็นหนึ่งในผู้เข้าแข่งขันการประกวดซามิเซ็งจากโอซาก้า (Osaka) เป็นตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว อุปนิสัยไม่โดดเด่น แต่มีฝีมือการบรรเลงซามิเซ็งที่เก่งกาจมากกว่าที่คนอื่นคาดไว้



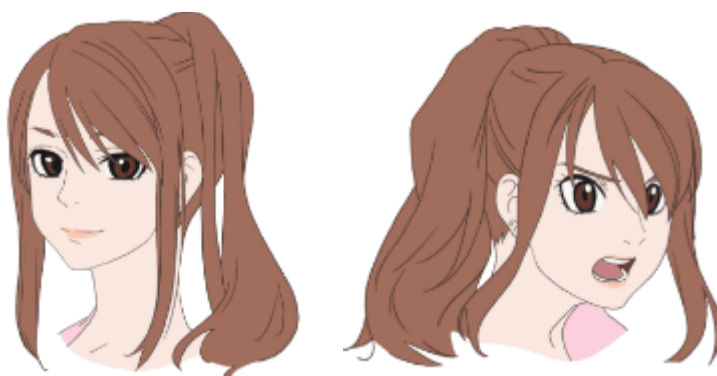
ภาพประกอบ 13 ทากาโอมิ คาจิ (Kaji Takaomi)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.8) อุชิโอะ อาราคาวะ (Arakawa Ushio) เป็นหนึ่งในผู้เข้าแข่งขันการประกวดซามิเซ็งจากฟุกุโอกะ (Fukuoka) เป็นตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว ที่มีนิสัยโผงผาง รักความสนุกสนานเป็นเอกลักษณ์



ภาพประกอบ 14 อุชิโอะ อาราคาวะ (Arakawa Ushio)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

3.2.9 ยูนะ ทาจิกิ (Tachiki Yuna) เป็นตัวละครที่ให้ความช่วยเหลือเซ็ทสึที่เพิ่งเคยเข้าเมืองโตเกียว (Tokyo) เป็นครั้งแรก เป็นตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ ใฝ่ฝันจะเป็นดารานักแสดงขณะที่ทำงานในคลับไปพลาง คอยสนับสนุนด้านการเงินของวงดนตรีของคนรักสุดท้ายเล็กกับคนรัก และออกเดินทางตามฝันของตนเอง



ภาพประกอบ 15 ยูนะ ทาจิกิ (Tachiki Yuna)
ที่มา: <https://mashironooto-official.com/character/>

4) ความขัดแย้ง

ส่วนใหญ่เป็นความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict) ซึ่งเกิดระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่มีความคิดเห็นที่ต่างกัน และมีความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict) ซึ่งเกิดภายในจิตใจของตัวละคร โดยมีเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครเกิดความสับสนในการกระทำของตนเอง ส่งผลให้ทัศนคติเกิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการขัดแย้งภายใน (Inner Conflict) นี้สามารถเห็นได้ชัดในแอนิเมชันมาชิโรโนะ โอโตะ (Mashiro no Oto)

5) มุมมอง

ถ่ายทอดเรื่องราวในมุมมองของบุคคลที่สาม (Third Person Point of view) เล่าในมุมมองของคนที่มีมองเห็นเหตุการณ์ทั้งใกล้และไกล รวมไปถึงความคิดคำนึงของตัวละครต่าง ๆ หรือเรียกอีกอย่างว่า มุมมองแบบพระเจ้า (Omniscient Point of view)

6) ฉาก

ในแอนิเมชันประกอบด้วยฉาก ดังนี้ 1) ฉากธรรมชาติ คือ ฉากที่เป็นสถานที่ตามธรรมชาติ 2) ฉากประดิษฐ์ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างไว้ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ฉากในบ้าน ฉากในโรงเรียน ฉากวัด เป็นต้น 3) ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัย หรือช่วงเวลา เช่น ฉากในช่วงชีวิตของมัตสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou) สมัยอายุน้อย หรือฉากสมัยเด็กของตัวละครในเรื่อง เป็นต้น และ 4) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ ฉากประกอบตอนที่ตัวละครบรรเลงเพลง เพื่อสื่อถึงอารมณ์ ความคิด หรือห้วงคำนึงของตัวละครและผู้รับชมในขณะนั้น ๆ

4.2 ซามิเซ็ง

4.2.1 ความเป็นมาของซามิเซ็ง

ญี่ปุ่นในสมัยโบราณได้รับอิทธิพลหลากหลายด้านจาก จีน เกาหลี ที่สามารถเห็นได้อย่างเด่นชัดคือด้านวัฒนธรรม อาทิ ตัวอักษร การแต่งกาย และเครื่องดนตรี Lucia Tsujiguchi (2021) กล่าวไว้ว่า ซามิเซ็งมีต้นกำเนิดจากเครื่องดนตรีสามสายของจีน คือ “ซานเสียน (Sanxian)” หรือ สามารถอ่านเสียงเป็นญี่ปุ่นได้ว่า ซังเจิน เขียนตัวอักษรจีนได้ว่า 三弦 คาดว่าเครื่องดนตรีชนิดนี้เข้าสู่แผ่นดินใหญ่ของประเทศญี่ปุ่นช่วงยุคมุโรมาจิ (Muromachi) ผ่านหมู่เกาะริวกิว (Ryukyuu) จังหวัดโอกินาวา (Okinawa) เมื่อรับเข้ามาจึงกลายเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านประจำจังหวัดโอกินาวา โดยมีชื่อว่า ซางชิน (Sanshin)



ภาพประกอบ 16 ซางชิน (Sanshin)

ที่มา: <https://voyapon.com/sanshin-okinawa-traditional-japanese-instrument/>

ชื่อของเครื่องดนตรีซานเสียนและซางชินนั้นมีตัวอักษรที่แปลว่า สาม 「三」 อยู่ในชื่อเช่นกัน ซึ่งหมายความว่าเครื่องดนตรีที่มีสามสาย ซางชิน (Sanshin) มีขนาดประมาณ 80 เซนติเมตร

ตัวเครื่องไม่สามารถถอดชิ้นส่วนประกอบได้ เนื่องจากทำมาจากไม้ท่อนเดียวแล้วคลุมด้วยหนังซึ่งนำเข้ามาจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สายที่ใช้ตีทำจากเส้นไหม แต่ในยุคปัจจุบันนิยมทำจากเตตรอน (Tetron) ซึ่งเป็นผ้าที่ผลิตจากฝ้ายผสมกับโพลีเอสเตอร์ (Polyester) มากกว่า เวลาบรรเลง ที่นิ้วชี้จะสวมปลอกสวมนิ้วที่มีลักษณะคล้ายเขาวัวแล้วตีที่สาย โน้ตที่ใช้จะแทนด้วยตัวอักษรที่รับมาจากประเทศจีนเรียกว่า คันจิ (Kanji) มีเสียงที่ไพเราะ นุ่มละมุน ใช้บรรเลงเพลงพื้นบ้านของจังหวัดโอกินาวา (Okinawa) เช่น ไฮไซโอจิซัง (Haisai Ojisan) อุมิ โนะ โคเอะ (Umi no Koe) วงดนตรีที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน เช่น วงบีกิน (Begin) และนักร้องจากจังหวัดโอกินาวา (Okinawa) อย่าง ริมิ นัทสึคาวะ (Natsukawa Rimi)

ต่อมาซางชิน (Sanshin) ได้รับการปรับปรุงแก้ไขในหลากหลายด้าน และแพร่เข้าสู่เกาะหลักของประเทศญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 16 หรือยุคสมัยเอโดะ (Edo) กลายเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ชื่อว่า ซามิเซ็ง (Shamisen 「三味線」) ขนาดของเครื่องดนตรีจะใหญ่กว่าขนาดของซางชิน (Sanshin) และเสียงที่บรรเลงออกมามีพลังมากกว่า รวมถึงลักษณะส่วนประกอบบางส่วนของซามิเซ็งจะแตกต่างจากซางชิน (Sanshin) ซามิเซ็งกลายเป็นเครื่องดนตรีที่นิยมเล่นกันอย่างกว้างขวางในสมัยเอโดะ (Edo) เนื่องจากในสมัยเอโดะ (Edo) มีข้อจำกัดด้านภาพลักษณ์เกิดขึ้นสำหรับการเล่นดนตรีในประเภทต่าง ๆ โดย ดนตรีกังาคู (Gagaku) ซึ่งเป็นดนตรีประเภทหนึ่งของดนตรีโฮกาคู (Hogaku) ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานมากที่สุด เกิดในราชสำนักตั้งแต่ยุคอาซูกะ (Asuka) จนถึงยุคนารา (Nara) เป็นดนตรีที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับจีนในแนวความคิดเรื่อง “ดนตรีประณีต” ดังนั้น ดนตรีกังาคู (Gagaku) จึงถือเป็นดนตรีชั้นสูง มีไว้สำหรับชนชั้นขุนนาง ส่วนละครโน (Noh) สำหรับชนชั้นซามูไร เครื่องดนตรีโคโตะ (Koto) สำหรับผู้พิการทางสายตา และขลุ่ยชาคุฮาจิ (Shakuhachi) สำหรับพระหรือนักพรต หากสังเกตตามการแสดงการบรรเลงชาคุฮาจิ (Shakuhachi) จะเห็นว่าผู้บรรเลงจะสวมชุดพระ หรือเป็นพระจริง ๆ ดังนั้นในช่วงเวลานั้นมีเพียงเครื่องดนตรีซามิเซ็งเท่านั้นที่ผู้คนสามารถเข้าถึงได้เป็นวงกว้าง ไม่มีการจำกัดขอบเขตเช่นเครื่องดนตรีชนิดอื่น

Japan Creative Centre (2022) กล่าวว่า ซามิเซ็งสามารถบรรเลงเดี่ยว หรือสามารถบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีอื่น และยังนิยมนำไปบรรเลงประกอบการขับร้องในการขับร้องเพลงสั้นอย่าง โคตะ (Kouta) ที่จะแสดงโดยเกอิชา (Geisha) หรือ ไมโกะ (Maiko) ซามิเซ็งยังมีบทบาทสำคัญในการประกอบการแสดงคาบูกิ (Kabuki) และ การแสดงตุ๊กตา (Bunraku) อีกด้วย โดยการบรรเลงซามิเซ็งส่วนใหญ่มักบรรเลงอย่างมีจังหวะแบบแผน มีความไพเราะ หรรษา ในทางตรงกันข้าม การบรรเลงซามิเซ็งแบบสังารุ (Tsugaru) ซามิเซ็งจะได้รับการถ่ายทอดเป็นจังหวะที่มีชีวิตชีวา และดุเดือด เรียกว่า สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เปรียบได้กับลมพายุหิมะ ซึ่งคล้ายคลึงกับแนวเพลงอย่าง บลูส์ (Blues) โฟล์ค (Folk) หรือแม้แต่ว็อกแอนด์โรล (Rock 'n' roll)

แม้สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) จะได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง แต่ไม่มีใครทราบต้นกำเนิดที่แน่ชัดของ สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เนื่องจากข้อมูล หรือบันทึกต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับซามิเซ็งนั้นไม่ได้รับการจัดเก็บอย่างเป็นทางการโดยรัฐบาล ข้อมูลที่ปรากฏมีเพียงจุดที่สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เกิดขึ้นมา คือคาบสมุทรแนวตะวันตกของจังหวัดอาโอมอริ (Aomori) ในปัจจุบัน ซึ่งเรียกเขตต้นกำเนิดว่า สังารุ (Tsugaru) และในระยะแรกสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เป็นเพียงดนตรีประกอบเพลงของนักร้องเพลงพื้นบ้าน นักวิชาการบางกลุ่มพยายามศึกษาหาคำตอบโดยอ้างอิงจากหลักฐานที่ยังหลงเหลืออยู่ จนเกิดทฤษฎีเกี่ยวกับต้นกำเนิดของสังารุซามิเซ็ง

(Tsugaru Shamisen) ว่าแท้จริงแล้วเกิดจากคนไร่บ้านผู้พิการทางสายตา (Japan Foundation Sao Paluo, 2022) ซึ่งในยุคนั้นเรียกว่า โบซามะ (Bosama)

โบซามะ (Bosama) คือเหล่าคนไร่บ้าน หลายคนสูญเสียการมองเห็นเนื่องจากใช้ทรพิษ และโรคหัด พวกเขาไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากการหาทางรอดด้วยการเป็นหมอนวด หรือผู้ให้ความบันเทิง เช่น โโกเซะ (Goze) ผู้หญิงที่พิการทางสายตา ขับร้องเพลงที่เรียกว่า โโกเซะ อุตะ (Goze Uta) พร้อมกับบรรเลงซามิเซ็งเพื่อความอยู่รอด และบิวะโบชิ (Biwa Boushi) ชายผู้พิการทางสายตาที่เล่นบิวะ (Biwa) เพื่อความอยู่รอด เป็นต้น ในคริสต์ศักราช 1857 มีโบซามะ (Bosama) ชื่อว่านิตะโบ (Nitabou) กำเนิดขึ้น เมื่ออายุ 11 ปี เขาเดินบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งเพื่อหาค่าดำรงชีพและอาหารประทังชีวิตแต่ละวัน ต่อมาเขาได้คิดค้นวิธีการบรรเลงแบบ “ตี” ขึ้นมา เพื่อที่จะสามารถบรรเลงซามิเซ็งได้น่าดึงดูดและมีความโดดเด่นมากกว่าโบซามะ (Bosama) คนอื่น ซึ่งคาดว่าวิธีการบรรเลงด้วยวิธีนี้ก็คือ สึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ในปัจจุบันนั่นเอง เรื่องของนิตะโบ (Nitabou) มีการสร้างเป็นผลงานแอนิเมชันไว้ด้วย



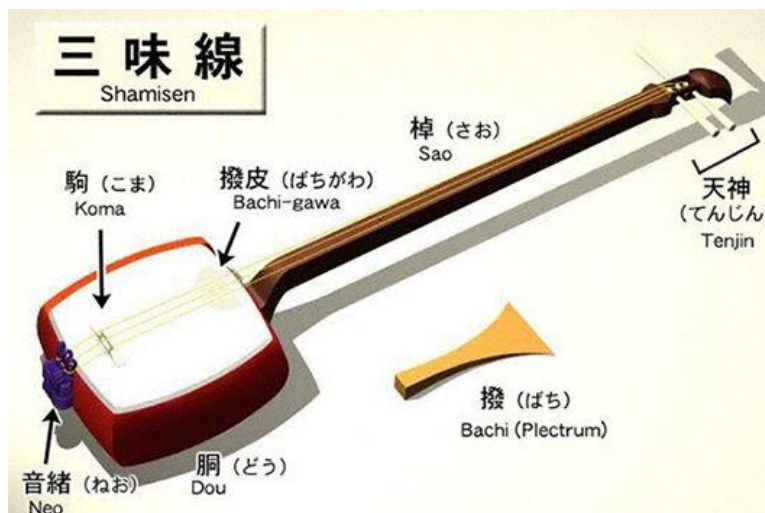
ภาพประกอบ 17 นิตะโบ (Nitabou) ในรูปแบบแอนิเมชัน
ที่มา: <https://www.nitaboh.com/english/>

ในยุคเมจิ (Meiji) เห็นว่ารูปแบบการบรรเลงนี้มีความไพเราะ และมีเสน่ห์ในเสียงของตัวเอง นักดนตรีสมัยนั้นจึงพัฒนาแนวทางการบรรเลงใหม่ ๆ และขัดเกลาแนวเพลงสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ให้กลายเป็นรูปแบบศิลปะที่มีภาพลักษณ์ทรงพลัง และเปี่ยมอารมณ์

ในช่วงคริสต์ศักราชที่ 1960 แนวดนตรีสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) มีฐานแฟนคลับกระจายทั่วประเทศญี่ปุ่น นักดนตรีบางคนได้รับความสนใจจากแฟนคลับต่างประเทศ และมีนักดนตรีหลายคนสามารถจัดแสดงคอนเสิร์ตที่ต่างประเทศได้ การจัดแสดงเช่นนี้ก็เป็นการช่วยตีแผ่เสน่ห์ของสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) และเครื่องดนตรีซามิเซ็งมากยิ่งขึ้น แม้สึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) จะได้รับความนิยมทั่วประเทศ แต่ยังคงมีความผูกพันลึกซึ้งในด้านวัฒนธรรม และภูมิทัศน์ของ

จังหวัดอาโอโมริ (Aomori) ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ยังคงเอกลักษณ์วัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นเอาไว้เช่นเดิม

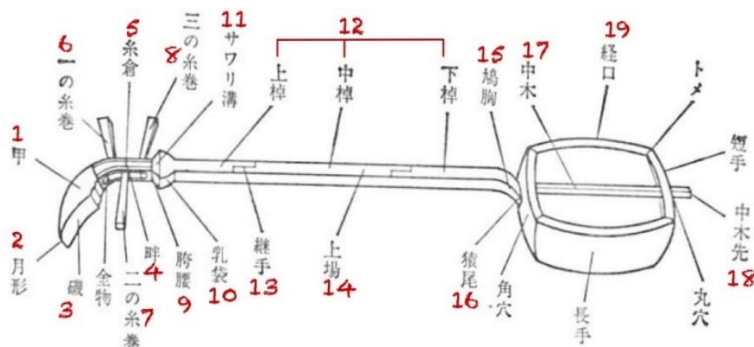
4.2.2 ลักษณะ และส่วนประกอบของซามิเซ็ง



ภาพประกอบ 18 ซามิเซ็ง (Shamisen)

ที่มา: <https://www.marumura.com/shamisen/>

โครงสร้างพื้นฐานของซามิเซ็งมีลักษณะคล้ายกับกีตาร์ (Guitar) หรือแบนโจ (Banjo) ที่มีคอยาวเชื่อมกับกล่องกำเนิดเสียง ส่วนคอกนี้เรียกว่า ซาโอ (Sao) ซึ่งเป็นส่วนที่มีการขึงสาย มักทำจากไม้จันทร์แดง หรือไม้ประดู่ บริเวณปลายของซาโอ (Sao) จะมีลูกบิดสำหรับขึงสายทั้งหมด 3 อัน เรียกว่า อิโตมากิ (Itomaki) หนึ่งอันต่อหนึ่งสาย ใช้ปรับระดับเสียงโดยการขันหรือคลายลูกบิดนี้ ส่วนโครงสร้างส่วนล่างที่เรียกว่า โด (Dou) ทำจากไม้เนื้อแข็งมาประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมแล้วขึงด้วยหนังสัตว์ ซึ่งหนังสัตว์ที่ใช้ขึงขึ้นอยู่กับพื้นที่ที่ผลิตซามิเซ็ง การเล่นซามิเซ็งจะต้องใช้แผ่นไม้ที่มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมยาว ๆ เรียกว่า บาจิ (Bachi) ในการดีด



ภาพประกอบ 19 ส่วนประกอบของซามิเซ็ง

ที่มา: <https://www.wagakki-ichiba.com/sozai.htm>

นอกจากส่วนประกอบพื้นฐานแล้ว ซามิเซ็งสามารถแบ่งออกเป็นสายน้อยได้อีก จากรูปภาพข้างต้น เมื่อแบ่งส่วนประกอบออกตามหมายเลขแล้ว จะได้ดังนี้

หมายเลข 1 โค (Kou) คือ ส่วนโค้งมนข้างบนเท็นจิน (Tenjin)

หมายเลข 2 สึคิกาทะ (Tsukigata) คือ ส่วนปลายที่ถูกสร้างเป็นรูปร่างคล้ายจันทร์เสี้ยว

หมายเลข 3 อีโซะ (Iso) คือ ด้านข้างของสึคิกาทะ (Tsukigata)

หมายเลข 4 อะเซะ (Aze) คือ ส่วนที่ใช้สำหรับใส่ อีโตมากิ (Itomaki)

หมายเลข 5 อีโตงูระ (Itogura) คือ ช่องว่างที่เว้นไว้สำหรับพื้นที่ปรับสาย

หมายเลข 6 อิจิโนะอิตะ (Ichi no Ito) คือ ด้ามไม้ที่ใช้สำหรับปรับสายเส้นที่หนึ่ง

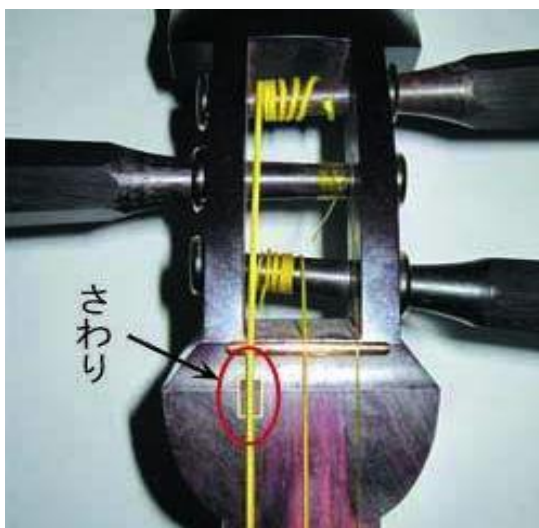
หมายเลข 7 นิโนะอิตะ (Ni no Ito) คือ ด้ามไม้ที่ใช้สำหรับปรับสายเส้นที่สอง

หมายเลข 8 ซังโนะอิตะ (San no Ito) คือ ด้ามไม้ที่ใช้สำหรับปรับสายเส้นที่สาม

หมายเลข 9 ฮาคามาโกจิ (Hakamagoji) คือ ส่วนบนของ จิบुकูโระ (Chibukuro) ซึ่งชื่อเรียกนี้ตั้งมาจากชุดฮากามา (Hakama) ที่ผู้ชายใส่

หมายเลข 10 จิบुकูโระ (Chibukuro) คือ ส่วนล่างที่ต่อกับอีโตงูระ (Itogura) จิ (Chi) แปลว่า หน้าอก ฟุกูโระ (Fukuro) แปลว่า ถุง เนื่องจากมีลักษณะคล้ายกับหน้าอกของผู้หญิง จึงใช้ชื่อนี้

หมายเลข 11 ซาวาริ (Sawari) คือ ร่องระหว่างส่วนปลายของคอกซามิเซ็งที่ติดกับส่วนล่างของอีโตงูระ (Itogura) เป็นร่องที่รับกับสายติดเส้นที่หนาที่สุด หรือเรียกว่า สายผู้ชาย ช่วยสะท้อนเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ของซามิเซ็ง ส่วนด้านหลังซาวาริ (Sawari) มีสกรูที่สามารถปรับระดับขึ้นลงของท่อนไม้เล็ก ๆ ภายในช่องได้ มีไว้เพื่อควบคุมเสียงซาวาริ (Sawari) สามารถเรียกส่วนนี้ว่า อาซุมาซาวาริ (Azuma Sawari) เมื่อปรับให้ท่อนไม้เล็ก ๆ ในช่องแตะกับสายติดเล็กน้อยจะทำให้เกิดเสียงสั้นทุ้มเบา ๆ แม้ตำแหน่งของซาวาริ (Sawari) จะสัมผัสเพียงสายที่หนาที่สุดสายเดียว แต่เมื่อปรับจนให้เหมาะสม สายติดทั้งสามสายสามารถสะท้อนเสียงซาวาริ (Sawari) ได้เช่นกัน (Takaaki Yamada, 2010)



ภาพประกอบ 20 ซาวาริ (Sawari) ในวงกลมสีแดง

ที่มา: <http://y-eisui.com/shami1.html>

หมายเลข 12 ซาโอะ (Sao) คือ ส่วนคอ สามารถแบ่งออกได้สามส่วน ได้แก่ อุเอะซาโอะ (Ue Sao) คอส่วนบน จูซาโอะ (Chyuu Sao) คอส่วนกลาง และ ชิตะซาโอะ (Shita Sao) คอส่วนล่าง

หมายเลข 13 สึกิเทะ (Tsugite) คือ ส่วนข้อต่อ เป็นจุดที่คอของซามิเซ็งเชื่อมต่อกัน

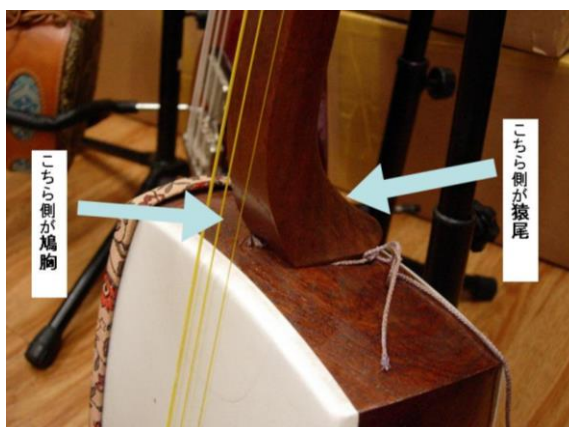
หมายเลข 14 อุวาบะ (Uwaba) คือ ส่วนที่สายของซามิเซ็งพาดผ่าน

หมายเลข 15 ฮาโตมุเนะ (Hatomune) คือ ส่วนล่างของ ซาโอะ (Sao) ฮาโตะ (Hato) หมายถึง นกพิราบ และ มุเนะ (Mune) หมายถึงหน้าอก เนื่องจากรูปร่างคล้ายส่วนอกของนกพิราบ ซามิเซ็งสำหรับบรรเลงเพลงนากาอูตะ หรือโคตะ มักมีรูปร่างแบบนี้ แต่ซามิเซ็งที่ใช้บรรเลงสำหรับเพลงมินโย (Minyou) จิอูตะ (Jiuta) และสึงารุ (Tsugaru) จะไม่ใช่ลักษณะโค้งมนแบบ ฮาโตมุเนะ (Hatomune)



ภาพประกอบ 21 ด้านบนเป็นแบบฮาโตมุเนะ (Hatomune) ด้านล่างเป็นแบบมุม
ที่มา: <https://ameblo.jp/habumisao/entry-12168796829.html>

หมายเลข 16 ซารูโอะ (Saru) คือ ด้านหลังของ ฮาโตมุเนะ (Hatomune) ซารุ (Saru) แปลว่า ลิง และ โอะ (O) แปลว่าหาง จึงเป็นชื่อที่เรียกตามลักษณะที่ให้ความรู้สึกคล้ายกับหางลิง



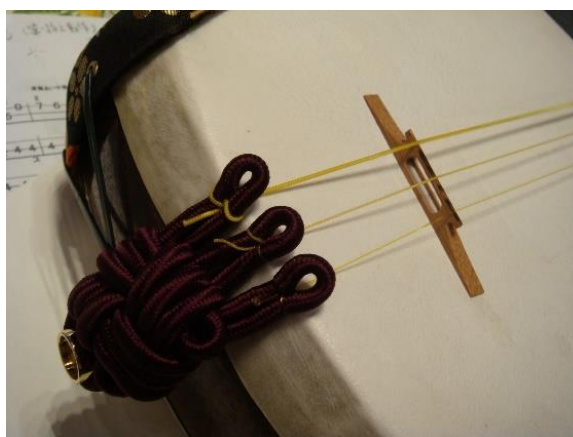
ภาพประกอบ 22 ลูกศรด้านซ้ายคือฮาโตมุเนะ (Hatomune) ลูกศรด้านขวาคือซารูโอะ (Saru)
ที่มา: <http://shamipedia.blog.jp/archives/3740497.html>

หมายเลข 17 นากาจิ (Nakagi) คือ แท่งไม้บาง ๆ ที่เสียบทะลุผ่านข้างโน้ต (Dou) สามารถเรียกว่า นาคากะโกะ (Nakago) ได้เช่นกัน



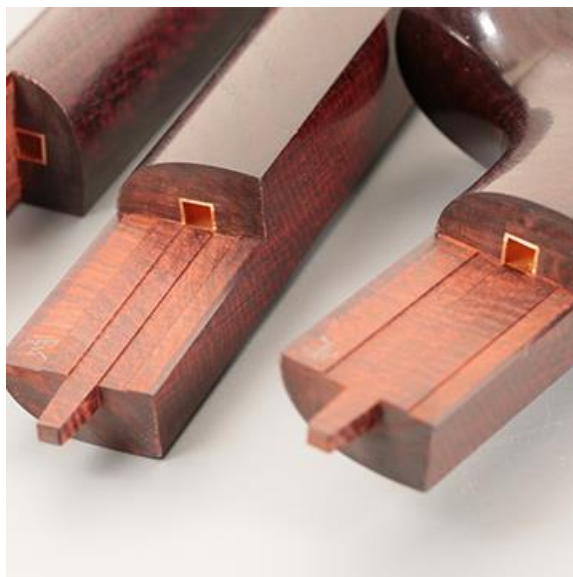
ภาพประกอบ 23 นากาจิ (Nakagi) ที่อยู่ข้างโน้ต (Dou)
ที่มา: <https://miyabi-taiwan.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>

หมายเลข 18 นากาจิซาคิ (Nakagisaki) คือ ส่วนที่เป็นผิวติดกาว โดยกาวนั้นทำมาจากแป้งโมจิ (Mochi) ที่นวดผสมกับน้ำเปล่า ยึดติดกับส่วนท้ายสุดข้างหลังโน้ต (Dou) ที่ใช้เชือกแพรสำหรับทอผ้าไหม ถักจนเหมือนกับเงื่อนของจีน เรียกว่า เนโอะ (Neo) ส่วนด้านตรงข้ามของส่วนที่ยึดจะมัดเชือกแพรซึ่งกับสายที่ใช้ดีด (chunling 方鈴, 2010)



ภาพประกอบ 24 เนโอะ (Neo)
ที่มา: <https://miyabi-taiwan.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>

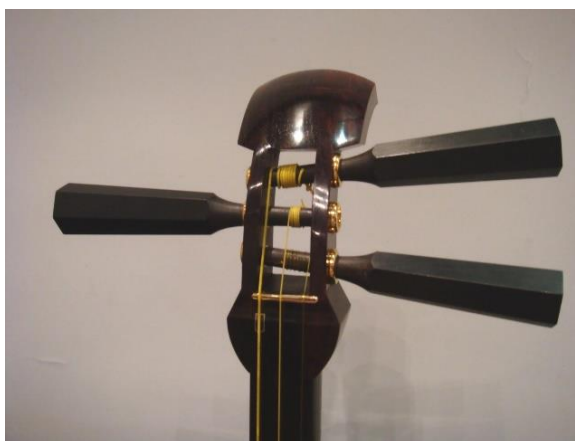
หมายเลข 19 เคียวกุจิ (Kyouguchi) ใช้เรียกส่วนที่ใช้เพื่อปกป้องโฮโซ (Hozo) ของส่วนสีกิเทะ (Tsugite) และส่วนซาโอะ (Sao)



ภาพประกอบ 25 โฮโซ (Hozo)

ที่มา: <http://shamisen-gagakudo.com/categories/index/syamisen-kinhozo>

สำหรับส่วนประกอบตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง หมายเลข 11 สามารถเรียกรวมทั้งหมดได้ว่า เท็นจิน (Tenjin) คือ ส่วนที่นับจากจุดที่เสียบส่วนปลายคอ หรือ ซาโอะ (Sao) ขึ้นไปข้างบน สมัยก่อนเรียกจุดนี้ว่า เอบิโอะ (Ebio) แต่ปัจจุบันเรียกว่า เท็นจิน (Tenjin)



ภาพประกอบ 26 เท็นจิน (Tenjin)

ที่มา: <https://miyabi-taiwan.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>

4.2.3 ประเภทของซามิเซ็ง

ความแตกต่างของซามิเซ็งนั้นขึ้นกับหลายปัจจัย อาทิ จุดประสงค์ในการใช้งาน ความชอบส่วนบุคคล วัสดุที่ใช้ทำตัวเครื่องดนตรี และอื่น ๆ ซามิเซ็งสามารถแบ่งประเภทตามขนาดคอของเครื่องดนตรีได้สามประเภท ดังนี้

4.2.3.1 ฟุโตซาโอะ ซามิเซ็ง (Futozao Shamisen) เป็นเครื่องดนตรีซามิเซ็งที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มีเสียงบรรเลงที่ดังกว่าซามิเซ็งประเภทอื่น โน้ตทุ้มหนัก ทรงพลัง เหมาะที่จะบรรเลงกลางแจ้งหรือสถานที่ที่มีผู้ชมจำนวนมาก จึงมีภาพลักษณ์ของลักษณะการบรรเลงแบบ “ตีที่สาย” ด้วยบาจิ (Bachi) มากกว่าการ “ดีดที่สาย” มักใช้บรรเลงในเพลงพื้นบ้าน (Folk songs) ดนตรีแนวสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่เป็นที่นิยมอย่างมากในจังหวัดอาโอโมริ (Aomori) และดนตรีแนวโรเคียวคุ (Rokyoku) ในปัจจุบันมักนิยมนำไปประยุกต์บรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีสากล อาทิ เปียโน กลอง หรือวงดนตรีสากล อีกทั้งมีการนำไปบรรเลงประกอบเพลงอนิเมะอีกด้วย เกิดความแปลกใหม่ ทำให้ผู้คนหลากหลายช่วงอายุสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น จึงได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน



太棹(義太夫三味線)

ภาพประกอบ 27 ฟุโตซาโอะ ซามิเซ็ง (Futozao Shamisen)

ที่มา: http://www.tetsukuro.net/shamisen/2_1.html

4.2.3.2 จูซาโอะ ซามิเซ็ง (Chyuuzao Shamisen) ถือเป็นขนาดทั่วไปของซามิเซ็ง โทนเสียงจะเด่นไปทางสงบ และนุ่มนวล สำหรับจูซาโอะ ซามิเซ็ง (Chyuuzao Shamisen) นั้นสามารถแบ่งประเภทย่อยลงไปอีกตามประเภทของเพลงที่จะบรรเลง ซึ่งได้แก่ 1) มินโยซามิเซ็ง (Minyo Shamisen) คือซามิเซ็งที่ใช้บรรเลงเพลงพื้นบ้านญี่ปุ่นที่เรียกว่า มินโย (Minyo) เครื่องดนตรีจะมีเสียงเฉพาะของซามิเซ็งที่เรียกว่า ฮิกาชิซาวาริ (Higashi Sawari) มีความไพเราะนุ่มนวล 2) จิอุตะซามิเซ็ง (Jiuta Shamisen) คือซามิเซ็งที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อใช้บรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีอื่น อย่าง โคโตะ (Koto) ซาคุฮาจิ (Shakuhachi) เนื่องจากโทนเสียงที่นุ่มนวล ให้ความรู้สึกสงบผ่อนคลาย ทำให้สามารถปรับจูนเสียงได้เล็กน้อยเท่านั้น เมื่อบรรเลงโดยใช้เล็บ ไม่ใช่บาจิ (Bachi) จะเป็นการบรรเลงแบบ โคตะ (Kouta)



中棹(地歌の三味線)

ภาพประกอบ 28 จูซาโอะ ซามิเซ็ง (Chyuuzao Shamisen)

ที่มา: http://www.tetsukuro.net/shamisen/2_1.html

4.2.3.3 โฮโซซาโอะ ซามิเซ็ง (Hosozao Shamisen) เป็นซามิเซ็งที่มีขนาดคอหรือซาโอะ (Sao) บางที่สุดในสามประเภทนี้ โทนเสียงโปร่งใส ใช้บรรเลงนากาอูตะ (Nagauta) หรือดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงคาบูกิ (Kabuki) เกิดขึ้นตั้งแต่ยุคเอโดะ (Edo) ซึ่ง โฮโซซาโอะ ซามิเซ็ง (Hosozao Shamisen) นิยมใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในโรงเรียน และเหมาะสำหรับผู้ที่ฝึกบรรเลงซามิเซ็งในระดับเริ่มต้น



細棹 (長唄三味線)

ภาพประกอบ 29 โฮโซซาโอะ ซามิเซ็ง (Hosozao Shamisen)

ที่มา: http://www.tetsukuro.net/shamisen/2_1.html

4.3 วิธีการบรรเลง

ลักษณะโดยรวมคือ ถือเครื่องดนตรีในแนวตั้งทแยงมุมประมาณ 45 องศา ใช้มือขวาถือบาจิ (Bachi) ส่วนมือซ้ายใช้สำหรับกดหาตำแหน่งเสียงต่าง ๆ ที่คอ หรือ ซาโอะ (Sao) ตามต้องการ

โดยทั่วไปซามิเซ็งใช้บรรเลงประกอบการขับร้องเป็นหลัก จึงนิยมบรรเลงให้มีทำนองเดียวกันกับเสียงร้อง แต่เพิ่มสีสันโดยวิธีปรุ้งแต่งที่ลีลาของจังหวะ ซึ่งผู้ฟังสามารถสังเกตจากการฟังอย่างชัดเจน จากลีลาของการดีดสายและตีลงบนหนังส่วนหน้าของกะโหลกพิณ หรือ โด (Dou) ในขณะเดียวกัน เสียงที่ได้ยินจึงคล้ายกับการบรรเลงโดยนักดนตรีสองคน และเครื่องดนตรีสองประเภท คือ เครื่องทำทำนอง และกลองในขณะเดียวกัน ในการบรรเลงประกอบการขับร้อง ลักษณะที่พบทั่วไปคือการบรรเลงทำนองดนตรีไล่ตามเสียงร้อง กล่าวคือ คำร้องมักจะนำจังหวะมาก่อน ทำนองซามิเซ็งจึงไล่ตามมา โดยทั่วไป คำร้องจะลงก่อนจังหวะประมาณครึ่งจังหวะเคาะ ดังนี้

จังหวะไม้ตีต x x x x
คำร้อง | _ _ o _ | _ _ o _ | _ _ o _ | _ _ o _ |

ภาพประกอบ 30 จังหวะไม้ตีตของซามิเซ็ง

ที่มา: เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี (1997)

ลักษณะการบรรเลงข้างต้นอาจฟังคล้ายการค่อมจังหวะสำหรับคนไทย แต่สำหรับการบรรเลงและขับร้องในดนตรีซามิเซ็งนั้นถือว่าเป็นหลักพื้นฐานที่สำคัญที่ต้องฝึกตั้งแต่การเรียนในระดับเบื้องต้น

จึงถือเป็นหลักของความงามหรือสุนทรียศาสตร์ของดนตรีซามิเซ็งที่สำคัญมาก นอกจากนี้ การบรรเลงลักษณะเช่นนี้จะช่วยให้การฟังคำร้องมีความชัดเจน ไม่ถูกบดบังโดยเสียงของเครื่องดนตรี (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 1997)

4.3.1 ลักษณะการนั่ง

ท่านั่งบรรเลงที่ถูกต้องคือ นั่งท่าเซสะ (Seiza) บนพื้น โดยนั่งเปิดหัวเข่าให้เท่ากับความกว้างของช่วงเอว ให้ระหว่างหัวเข่ามีระยะห่างกันประมาณหนึ่งถึงสองกำปั้น ยึดตัวให้กระดูกสะโพกและกระดูกสันหลังตั้งตรง ผ่อนคลายร่างกายส่วนบนและไหล่ ค่อย ๆ หายใจเข้าออกช้า ๆ คล้ายโยคะ (Yoga)

4.3.2 ลักษณะการถือซามิเซ็ง

เมื่อนั่งท่าเซสะ (Seiza) เรียบร้อยแล้ว ให้วางแผ่นยางที่บริเวณกลางตักข้างขวาจุดที่จะวางตัวซามิเซ็ง ไม่ควรถือซามิเซ็งให้ชิดตัวมากเกินไป และไม่ควรวางโด (Dou) ของซามิเซ็งไว้บนตักทั้งหมด ควรวางให้ยื่นออกจากตักประมาณครึ่งหนึ่ง หากวางส่วนโด (Dou) บนตักเต็ม ๆ จะทำให้ซามิเซ็งตั้งสูงเกินไป



ภาพประกอบ 31 ลักษณะการถือซามิเซ็ง

ที่มา: <https://cafetalk.com/lesson/detail/?c=eJxLDXLLC7c099XPSg90z3bxLQ51rMxJt7UFAGGTB~M.&lang=en>

4.3.3 ลักษณะการถือบาจิ (Bachi)

การถือบาจิ (Bachi) ให้ถูกต้องนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการบรรเลงซามิเซ็ง ลักษณะที่ถูกต้องคือ งามือซ้ายเข้าหาตัวเองในลักษณะวงกลม จับด้ามบาจิ (Bachi) เบา ๆ ผ่อนคลายมือ เหมือนกำลังถือไข่ที่มีความเปราะบางไม่ใช่ไม้ แล้ววางนิ้วหัวแม่มือไว้ที่ขอบเนินของบาจิ (Bachi) แล้วจับอีกด้านของบาจิ (Bachi) ด้วยนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนางในแนวราบ นิ้วก้อยอยู่ด้านเดียวกับนิ้วหัวแม่มือ



ภาพประกอบ 32 ลักษณะการถือบาจิ (Bachi)

ที่มา: <https://mashironooto-official.com/castmovie/>

เมื่อถือบาจิ (Bachi) ตามลักษณะที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้ว ให้วางแขนขวาบนส่วนโด (Dou) ของซามิเซ็ง ทั้งน้ำหนักแขนเหมือนกับการวางแขนบนที่ปักแขน ผ่อนคลายหัวไหล่ ทั้งสองข้าง เมื่อผ่อนคลายหัวไหล่จะทำให้ข้อมืออยู่ต่ำลง บาจิ (Bachi) จึงเลื่อนมาอยู่ในระดับเดียวกับสายที่สามของซามิเซ็ง

4.4 บทเพลงที่ปรากฏในแอนิเมชันมาชิโรโนะโอะโตะ (Mashiro no Oto)

แอนิเมชันมาชิโรโนะโอะโตะ (Mashiro no Oto) ปรากฏบทเพลงทั้งหมด 9 เพลง โดยส่วนใหญ่ เพลงที่บรรเลงได้รับการกำกับจาก โยชิเดะเคียวได (Yoshida Kyoudai) หรือสามารถเรียกอีกชื่อหนึ่งได้ว่า โยชิเดะบราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ผู้เชี่ยวชาญด้านการบรรเลงสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) และจากนักบรรเลงซามิเซ็งคนอื่น ๆ รวมทั้งสิ้น 11 คน และจากหน่วยงานมหาวิทยาลัย 3 แห่ง (mashironooto_pr, 2021) บทเพลงที่ปรากฏมีทั้งเพลงที่เป็นเพลงพื้นบ้านของญี่ปุ่น และบางเพลงได้รับการประพันธ์ขึ้นมาเพื่อประกอบแอนิเมชัน เช่น เพลงเปิดตัวแอนิเมชัน เพลงปิดตัวแอนิเมชัน เป็นต้น ผู้วิจัยได้จัดบทเพลงออกเป็นสองประเภท คือ บทเพลงที่มีการประพันธ์ขึ้นตั้งแต่อดีต และบทเพลงที่มีการประพันธ์ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในแอนิเมชัน เมื่อจัดแบ่งหมวดหมู่แล้วจะได้ดังนี้

4.4.1 บทเพลงที่มีการประพันธ์ขึ้นตั้งแต่อดีต

1) ชุนเกียว (Shungyou) สามารถแปลเป็นไทยได้ว่า ยามฤดูใบไม้ผลิ เป็นเพลงที่ปู่ของ เซ็ทสึเคียวบรรเลงให้ยายของมาเอเดะ (Maeda) ฟังเมื่อครั้งที่ยายยังเด็ก ซึ่งเป็นยุคสมัยที่เกิดสงครามทำให้ผู้คนต้องอพยพย้ายบ้าน มีชีวิตค่อนข้างลำบาก มัตสึโกโร (Matsugorou) บรรเลงชุนเกียว (Shungyou) เพื่อตอบแทนหัวมันที่ได้รับจากยายของมาเอเดะ (Maeda) และเขาบรรเลงเพลงเช่นนี้เพื่อหาอาหารประทังชีวิต ซึ่งเป็นวิถีของกลุ่มคนที่เรียกว่า โบซามะ (Bosama) ชุนเกียว (Shungyou) ได้รับการประพันธ์โดย จิคุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan) แต่ผู้บรรเลงในแอนิเมชันคือ โยชิยุกิ คาไซ (Kasai Yoshiyuki) และมาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato)

2) สึงารุโยซาเรบوشي (Tsugaru Yosare Bushi) เป็นเพลงพื้นบ้านของญี่ปุ่น คาดว่าเกิดขึ้นมาในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยฮายาริ อุตะ (Hayari Uta) จากทางตะวันตกของญี่ปุ่นเข้าสู่ภาคโทโฮคุ (Tohoku) และแพร่หลายออกเป็นวงกว้าง กลายเป็นเพลงสึงารุโยซาเรบوشي (Tsugaru Yosare Bushi) นิยมบรรเลงด้วยสึงารุซามิเซ็น (Tsugaru Shamisen) และกลองไทโกะ (Taiko) ซึ่งถือเป็นหนึ่งในสามของ สึงารุमितสึโมโนะ (Tsugaru Mittsu Mono)

3) สึงารุจันงาราบوشي (Tsugaru Jyongara Bushi) เป็นแนวเพลงสำคัญในแอนิเมชัน เพราะเป็นเพลงที่กำหนดให้เล่นในการแข่งขันซามิเซ็นในแอนิเมชัน ซึ่ง สึงารุจันงาราบوشي (Tsugaru Jyongara Bushi) เป็นหนึ่งในเพลงพื้นบ้านของญี่ปุ่นที่แพร่เข้าสู่เมืองสึงารุ (Tsugaru) จังหวัดอาโอโมริ (Aomori) เป็นเพลงที่บรรเลงเพียงเครื่องดนตรีเท่านั้น สามารถเรียกอีกอย่างได้ว่า ซินบوشي (Shin Bushi) เป็นหนึ่งในสามของ สึงารุमितสึโมโนะ (Tsugaru Mittsu Mono)

4) สึงารุโอบาราบوشي (Tsugaru Ohara Bushi) เป็นเพลงพื้นบ้านของญี่ปุ่น แพร่เข้าสู่เมือง สึงารุ (Tsugaru) จังหวัดอาโอโมริ (Aomori) เช่นเดียวกับ สึงารุจันงาราบوشي (Tsugaru Jyongara Bushi) และได้รับความนิยมอย่างมาก มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า โอบาราบوشي (Owara Bushi) ถือเป็นหนึ่งในสามของ สึงารุमितสึโมโนะ (Tsugaru Mittsu Mono)

4.4.2 บทเพลงที่มีการประพันธ์ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในแอนิเมชัน

1) บลิซซาร์ด (BLIZZARD)

เพลงเปิดตัวของแอนิเมชัน มาชิโระโนะโอบะ (Mashiro no Oto) ในตอนที่ 2-5 และตอนที่ 12 ประพันธ์โดยวงเบิร์นเอาท์ ซินโดรมส์ (BURNOUT SYNDROMES) ชื่อเพลงแปลเป็นไทยได้ว่า พายุหิมะ

2) กินเซไก (Ginsekai)

เพลงเปิดตัวของแอนิเมชัน มาชิโระโนะโอบะ (Mashiro no Oto) ในตอนที่ 6-11 สามารถแปลชื่อเพลงเป็นภาษาไทยได้ว่า โลกสีเงิน ประพันธ์โดยวงเบิร์นเอาท์ ซินโดรมส์ (BURNOUT SYNDROMES)

3) โคโนะยูเมะกะซาเมรุมาเดะ (Kono Yume ga Sameru made)

เพลงเปิดตัวของแอนิเมชัน ประพันธ์โดย มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya) ร่วมกับ โยชิตะบราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ชื่อเพลงสามารถแปลได้ว่า จนกว่าจะตื่นจากฝัน

4) อาเระ (Are) หรือเพลงแต่งสด

อาเระ (Are) หรือเพลงแต่งสดเป็นเพลงที่เซ็ทสึ และพี่ชายของเขา ชื่อ วาคานะ (Wakana) บรรเลงเพลงร่วมกันสด ๆ และคาดว่าผู้ที่บรรเลงเพลงนี้ คือ โยชิตะบราเธอร์ส (Yoshida Brothers)

5) เพลงของเซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu)

ปรากฏในตอนที่ 3 คือการแสดงบรรเลงซามิเซ็นสดของเซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu)

4.5 ประวัติของผู้ประพันธ์บทเพลงที่ปรากฏภายในแอนิเมชัน

ผู้ร่วมประพันธ์ในแอนิเมชันมาชิโรโนะโอะโตะ (Mashiro no Oto) ที่ผู้วิจัยนำมาเสนอนี้ มีทั้งนักบรรเลงซามิเซ็งรุ่นเก่า และรุ่นใหม่ รวมไปถึงบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการบรรเลงซามิเซ็งเลย

4.5.1 จิคุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan)

เกิดเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน คริสต์ศักราช 1910 ที่จังหวัดอาโอโมริ (Aomori) เขตสึงารุ (Tsugaru) ชื่อจริงชื่อว่า ซาดาโซ (Sadazou) ต้องพิการทางสายตาเนื่องจากโรคหัดตั้งแต่เด็ก เรียนรู้วิธีบรรเลงซามิเซ็งจากโบซามะ (Bossama) ที่อยู่ใกล้เคียง และเดินบรรเลงซามิเซ็งหาเงินและอาหารยังชีพ



ภาพประกอบ 33 จิคุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan)

ที่มา: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/417W5o-oXLL.jpg>

ในคริสต์ศักราช 1944 เข้าศึกษาที่โรงเรียนสำหรับผู้พิการทางสายตาและเป็นใบ้ ฮาจิโนเฮะ (Hachinohe) ในจังหวัดอาโอโมริ (Aomori) เนื่องจากสงครามทำให้ไม่สามารถหาเลี้ยงชีพด้วยซามิเซ็งได้ ในคริสต์ศักราช 1945 เดือนกรกฎาคม ฮาจิโนเฮะ (Hachinohe) ถูกโจมตีทางอากาศทำให้โรงเรียนต้องปิด และกลับไปโทคิมาโนะโตะ (Kominato) หลังจากสิ้นสุดสงคราม เขาถูกขอให้เล่นซามิเซ็งโดยกองกำลังสำรวจ และส่งอาหารที่เขาได้รับเป็นรางวัลให้กับโรงเรียนผู้พิการทางสายตา

คริสต์ศักราช 1949 ได้รับประกาศนียบัตรด้านการฝังเข็ม การมยา และการนวด หลังช่วงสงคราม เขาได้แสดงตามสถานที่ต่าง ๆ ร่วมกับ อุนจิกุ นาริตะ (Narita Unchiku) ซึ่งได้รับการกล่าวขานว่าเป็น "เทพเจ้าแห่งเพลงพื้นบ้านสึงารุ (Tsugaru)" และตั้งชื่อตัวเองว่า จิคุซัง (Chikuzan) ในช่วงเวลานี้ เพลงพื้นบ้านของสึงารุ (Tsugaru) เช่น ริงโกะบุชิ (Ringo Bushi), อะจิกาชาวาจินคุ (Ajigasawajinku) และ โทซะโนะซุนายามะ (Tosa no Sunayama) ได้ถูกจัดประเภทใหม่เป็นเพลงของซามิเซ็ง

ในคริสต์ศักราช 1964 เขาได้รับอิสระและเปิดการแสดงสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เต็มตัว ทำให้จิคุซัง (Chikuzan) มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมทั่วประเทศ ต่อมาใน

คริสต์ศักราช 1975 เขาได้รับรางวัลด้านวัฒนธรรม โยชิคาเวเอจิบุณฑคาโช (Yoshikawaeiji Bunkashou) ครั้งที่ 9 และได้รับรางวัลวัฒนธรรม เท็นจิไมนิจิบุณฑคาโช (Tenji mainichi Bunkashou) ครั้งที่ 12 และในคริสต์ศักราช 1983 ได้รับเครื่องราชอิสริยาภรณ์มงครรัตน์

ในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ คริสต์ศักราช 1998 เสียชีวิตด้วยโรคมะเร็งกล่องเสียงด้วยอายุ 87 ปี ในปีเดียวกันนี้ อัลบั้มเพลงสี่งารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ของจิกุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan) ได้รับรางวัลพิเศษในงานเจแปนโกลด์ดิสคอร์ด (Japan gold disc Awards) ครั้งที่ 13 (Takahashi Chikuzan, 2022)

4.5.2 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers)

โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ประกอบด้วยพี่น้องตระกูลโยชิตะ (Yoshida) สองคน คือ เรียวอิจิโร โยชิตะ (Ryoichiro Yoshida) และ เคนอิจิ โยชิตะ (Kenichi Yoshida) เกิดที่ โนโบริเบตสึ (Noboribetsu) จังหวัดฮอกไกโด (Hokkaido) เริ่มศึกษาการบรรเลงซามิเซ็งตั้งแต่อายุ 5 ปี และในปีคริสต์ศักราชที่ 1990 เข้าเป็นลูกศิษย์ของนักบรรเลงซามิเซ็งทาคาฮาชิ ซาซากิ (Sasaki Takahashi) มีชื่อเสียงจากการแข่งขันสี่งารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ระดับประเทศ ในปีคริสต์ศักราช 1999 ปล่อยอัลบั้มเปิดตัวโดยใช้ชื่อว่า อิบูกิ (Ibuki) และได้รับความนิยมอย่างล้นหลามอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในวงการดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่น โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ได้ปล่อยอัลบั้มเพลงประมาณ 15 อัลบั้ม และมีผลงานอื่น ๆ อีกมากมาย ตั้งแต่การเปิดตัวอย่างเป็นทางการที่อังกฤษ ในปีคริสต์ศักราช 2003 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ได้จัดแสดง และร่วมงานกับศิลปินต่าง ๆ ทั่วโลก (Yoshida Brothers, 2022)



ภาพประกอบ 34 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers)

ที่มา: <https://mashironooto-official.com/news/224/>

ในคริสต์ศักราช 2015 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ได้สร้างผลงานเพลงชื่อว่า พลานา (PRANA) ซึ่งเป็นผลงานที่จัดร่วมกับงาน “นารูโตะ เอ็กซ์ฮิบิชั่น - มาซาชิ คิชิโมโตะ เซเรเบรชัน

ออฟซีเรียลไลเซชัน (Naruto Exhibition - Masashi Kishimoto - Celebration of the Completion of Serialization)” เนื่องในโอกาสที่มังงะ (Manga) เรื่อง นารูโตะ (Naruto) ผลงานของ มาซาชิ ชิคิโมโตะ (Kishimoto Masashi) ในฉบับซีรีส์เสร็จสมบูรณ์ และกลายเป็นหัวข้อที่ได้รับการพูดถึงท่ามกลางผู้ชมในเวลาต่อมา และในช่วงปีต่อมา เรียวอิจิโระ (Ryoichiro) ริเริ่มสร้างกลุ่มชื่อ วาซาบิ (WASABI) ซึ่งเป็นกลุ่มดนตรีญี่ปุ่นดั้งเดิมที่เน้นจัดแสดงในโรงเรียนที่มีการสอนวิชาดนตรีของญี่ปุ่น ส่วนเคนอิจิ (Kenichi) ได้รับการแต่งตั้งเป็นทูตทางวัฒนธรรมโดยกระทรวงวัฒนธรรม ในคริสต์ศักราช 2015 เคนอิจิ (Kenichi) ได้ไปเยือนประเทศบาเซโลนา (Barcelona) และสเปน (Spain) สำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรม และยังคอยให้ความรู้เกี่ยวกับสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่วิทยาลัยดนตรีของบาเซโลนา (Barcelona) อยู่

ในคริสต์ศักราช 2017 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) อัดเพลงประจำภาพยนตร์เรื่อง คูโบ้ และพิณมหัศจรรย์ (Kubo and the Two Strings) ที่ได้รับการพากย์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้ชื่อว่า ไวล์มายกีตาร์เจนท์ลีวีส (While My Guitar Gently Weeps) และยังได้สร้างเพลงประกอบวิดีโอคูลสปิรอล (Cool Spiral) ให้แก่นักกีตาร์แจ๊ส เจสัน พอล (Jason Paul) ที่มีคนเข้าชมผลงานมากกว่าสองพันล้านครั้ง และได้รับการสนับสนุนจาก เร็ดบูล (RedBull)

โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) มีโอกาสได้ร่วมงานกับ กิโนว โฟร์ส (Ginyu forcE) กลุ่มผู้บุกเบิกการเต้นแบบ วอตากะ (Wotagei) ซึ่งเป็นรูปแบบการเต้นอย่างหนึ่งของญี่ปุ่น ในมีอนักเต้นจะถือแท่งไฟเอาไว้ทั้งสองข้าง เป็นการผสมผสานระหว่างแสงสีท่ามกลางความมืดกับท่าเต้นที่หนักแน่น แต่ยังคงเอาไว้ซึ่งความอ่อนช้อย สำหรับการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันในเวิร์ลด์แบทเทิล (World Battle) ได้รับการจัดขึ้นใน 10 ประเทศ และการแข่งขันรอบสุดท้ายได้รับการจัดขึ้นที่ คันดะเมียวจิน ฮอลล์ (Kanda Myojin Hall) ใน อากิฮาบาระ (Akihabara) โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) จัดทำเพลง อิกาคูชิ (IKAZUCHI) ให้เป็นเพลงประจำงานแข่งขัน ซึ่งได้บรรเลงในพิธีเปิดงานของโตเกียวโอลิมปิก ซึ่งงานว่า "Tokyo 2020 Olympics One Year Ahead Ceremony 1Year to Go! " และในปีเดียวกันนี้ โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ตัดสินใจเข้าร่วมงาน กิปีอาเทะ โปรเจ็ค (GIBIATE PROJECT) ซึ่งเป็นงานที่เหล่าผู้สร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นจะสร้างแผนการสิ่งแวดล้อมที่สื่อเกี่ยวกับ วะ (Wa) สำหรับเพลงเปิดตัวอนิเมะ (Anime) โดยใช้ชื่อว่า กิปีอาเทะ (GIBIATE) ออกฉายเมื่อเดือนกรกฎาคม ปีคริสต์ศักราช 2020 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) บรรเลงเพลงนี้ร่วมกับนักกีตาร์ ซุกิโตะ (SUGIZO) สมาชิกวงดนตรีร็อค ลูน่าซี (LUNA SEA) และ เอ็กซ์ เจแปน (X JAPAN)

ในคริสต์ศักราชที่ 2019 โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ออกอัลบั้มฉลองครบรอบการเปิดตัว 20 ปี ใช้ชื่ออัลบั้มว่า เดอะ โยชิตะ บราเธอร์ส (THE YOSHIDA BROTHERS)

4.5.3 โยชิยุกิ คาสาย (Kasai Yoshiyuki)

เกิดที่เมืองอาจิกาสาวะ (Ajigasawa) จังหวัดอาโอมุริ (Aomori) เติบโตในเมืองสุรุตะ (Tsuruta) เริ่มเรียนรู้การบรรเลงซามิเซ็งตั้งแต่อายุ 9 ปี เขารู้จักซามิเซ็งครั้งแรกตอนศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษา โดยเพื่อนของเขาชวนให้เข้าร่วมชมรมซามิเซ็ง และมีนักบรรเลงซามิเซ็งชื่อ เคนอิจิ นากามิเนะ (Nagamine Kenichi) เป็นผู้สอน เขาเกิดความประทับใจกับการแสดงของเคนอิจิ นากามิเนะ (Nagamine Kenichi) จึงเริ่มฝึกฝนบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งนับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา เมื่ออายุ 18 ปี เขาชนะการประกวดสังารูซามิเซ็ง เนชันแนลคอนเวนชัน (Tsugaru Shamisen National Convention) ที่โคเบะ (Kobe) หลายปีต่อมาได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่จัดขึ้นที่

จังหวัดโอซาก้า (Osaka) และชนะเลิศการประกวดอื่น ๆ อีกหลายรายการ มีจัดการแสดงมากกว่า 30 ประเทศทั่วโลก

แนวดนตรีของโยชิยุกิ คาไซ (Kasai Yoshiyuki) คือการสร้างสรรคผลงานในแนวดนตรีใหม่ ๆ ร่วมกับการอนุรักษ์ประเพณีดั้งเดิมไปด้วย โดยมีการร่วมประพันธ์กับนักดนตรีจากหลากหลายแนวเพลง รวมถึงบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีสากลด้วย ปัจจุบัน กำลังเตรียมเปิดชั้นเรียนเครื่องดนตรีสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาในเมืองสึรูตะ (Tsuruta)



ภาพประกอบ 35 โยชิยุกิ คาไซ (Kasai Yoshiyuki)

ที่มา: https://www.medetai-tsuruta.jp/web_magazine/people/kasai.html

4.5.4 ฮาเรรุยะ โอสึกะ (Ootsuka Hareruya)

ฮาเรรุยะ โอสึกะ (Ootsuka Hareruya) เกิดเมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม คริสต์ศักราช 2000 ที่เมืองชิมาดะ (Shimada) จังหวัดชิซุโอกะ (Shizuoka) ได้รับการสอนวิธีบรรเลงซามิเซ็ง และโคโตะ (Koto) จากยาย เรียนเกี่ยวกับสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ในชั้นประถมศึกษาปีที่สอง (Sayu, 2021)



ภาพประกอบ 36 ฮาเรรุยะ โอสึกะ (Ootsuka Hareruya)

ที่มา: <https://myfc.co.jp/news/20181108/25994/>

ฮารูยะ โอสึกะ (Ootsuka Hareruya) เข้าร่วมการแข่งขันมากมาย และได้รับรางวัลจากการแข่งขันระดับประเทศหลายรายการ อีกทั้งยังเป็นผู้ชนะการแข่งขันนาโกยะ (Nagoya) คริสต์ศักราช 2017 ที่อายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์ ซึ่งในคริสต์ศักราช 2016 ฮารูยะ โอสึกะ (Ootsuka Hareruya) เข้าเป็นสมาชิกกลุ่มสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ชื่อว่า ฮายาเตะ (Hayate) ก่อตั้งโดย เคนอิจิ โยชิตะ (Kenichi Yoshida) และได้ออกแสดงทั่วประเทศ สำเร็จการศึกษาในเดือนมีนาคม คริสต์ศักราช 2020

ช่วงคริสต์ศักราช 2020 ก่อตั้งกลุ่มสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ชื่อว่า เบเบ็น (Beben) กับสมาชิกคนอื่น ได้แก่ มาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato), ยูริ ชิบาตะ (Shibata Yuri), โอชิบาตะ (Shibata Ai), มิชิอากิ ชิราตะ (Shiraki Michiaki), ไดสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke), ฟุมาทานากะ (Tanaka Fuuma), ไทจิ ฮิคิเดะ (Hikida Taichi), โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji) ต่อมาในคริสต์ศักราช 2012 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ในระดับประถมศึกษาที่โคเบ (KOBE) ครั้งที่ 9 ในคริสต์ศักราช 2013 ได้รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สังารุซามิเซ็ง สังารุ มินโย เซนโคคุไทโค (Tsugaru Shamisen Tsugaru folk song National Competition) ที่จัดขึ้นที่ทะเลสาบบิวะ (Biwa) ครั้งที่ 1 และในงานแข่งเดียวกันนี้ยังได้รับรางวัล มาชิโระโนะโอโตะโช (Mashiro no Oto Shou) จากคะแนนโหวตของผู้ชม

ในคริสต์ศักราช 2014 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สังารุซามิเซ็ง ออลเจแปน คานางิ ทัวร์นาเมนต์ (THE 25TH TSUGARU SHAMISEN ALL JAPAN KANAGI TOURNAMENT) ครั้งที่ 26 ของการแข่งขันทั่วไป ฝั่ง B รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน เซนนิปปง สังารุซามิเซ็ง (Zennippon Tsugaru Shamisen) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ของการแข่งขันนาโกยะทัวร์นาเมนต์ (Nagoya tournament) ครั้งที่ 8 รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายที่โคเบ (KOBE) ครั้งที่ 11 และรางวัลชนะเลิศการแข่งขันสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ฝ่ายผู้ชายและผู้หญิง ที่จังหวัดโอซาก้า (Osaka) ครั้งที่ 13

ในคริสต์ศักราช 2016 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันเพลงพื้นบ้าน สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ครั้งที่ 4 โดยกำหนดให้แข่งบรรเลงเพลงสังารุโอยาบุชิ (Tsugaru Aiya Bushi) จัดขึ้นที่ทะเลสาบบิวะ (Biwa) ต่อมาได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) สำหรับผู้ชาย ครั้งที่ 11

ในคริสต์ศักราช 2017 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน ออลเจแปน สังารุซามิเซ็ง (All Japan Tsugaru Shamisen) ครั้งที่ 11 ของการแข่งขันนาโกยะทัวร์นาเมนต์ (Nagoya tournament) ฝั่ง A ต่อมาได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันเพลงพื้นบ้าน สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่ทะเลสาบบิวะ (Biwa) ครั้งที่ 5 และได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่หนึ่งในรอบที่ให้บรรเลงเพลงที่กำหนด ในปีเดียวกันนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันชิงแชมป์โลก สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ครั้งที่ 36 ฝ่ายชาย ฝั่ง A

ในคริสต์ศักราช 2018 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่หนึ่งของการแข่งขัน สังารุซามิเซ็ง ออลเจแปน คานางิ ทัวร์นาเมนต์ (Tsugaru Shamisen All Japan Kanagi Tournament) ครั้งที่ 30 แบบทั่วไป ที่เมืองคานางิ (Kanagi) ได้รับรางวัลในการแข่งขันชิงแชมป์โลก สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ครั้งที่ 37 ฝ่ายชาย ฝั่ง A และได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่หนึ่งในการแข่งขันเพลงพื้นบ้าน สังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่ทะเลสาบบิวะ (Biwa) ครั้งที่ 6

ในคริสต์ศักราช 2019 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ระดับประเทศ ที่จังหวัดโอซาก้า (Osaka) ครั้งที่ 17 และได้รับรางวัลชมเชยในการแข่งขันสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) แบบทั่วไป ระดับประเทศ ครั้งที่ 22

4.5.5 ฮิบิกิ ซาวาดะ (Sawada Hibiki)

ฮิบิกิ ซาวาดะ (Sawada Hibiki) เกิดเมื่อวันที่ 8 เดือนมกราคม ปีคริสต์ศักราช 1991 เมืองมัตสึยามะ (Matsuyama) จังหวัดเอฮิเมะ (Ehime) เติบโตที่จังหวัดคานากาวะ (Kanagawa) เมื่ออายุ 12 ปี หลังจากชมการแสดงถ่ายทอดสดของการบรรเลงซามิเซ็ง ก็ตัดสินใจที่จะเริ่มเรียนรู้วิธีการบรรเลงสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ด้วยตัวเอง โดยใช้จิวตะซามิเซ็ง (Jiuta Shamisen) ซึ่งเป็นซามิเซ็งของยาย เมื่อศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย เขาเริ่มให้คำแนะนำเกี่ยวกับซามิเซ็ง และจัดกิจกรรมต่าง ๆ จนเริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้น



ภาพประกอบ 37 ฮิบิกิ ซาวาดะ (Sawada Hibiki)
ที่มา : <https://yosareproject.com/announce0602/>

ปัจจุบัน ฮิบิกิ ซาวาดะ (Sawada Hibiki) อาศัยอยู่เขตซังเกนจายะ (Sangenjaya) แขวงเซตากายะ (Setagaya) มีลูกศิษย์เกือบสามสิบคน และยังคงให้คำแนะนำแก่ชมรมคนรักซามิเซ็ง ชื่อว่า มิตสึโดโมเอะ (Mitsudomoe) ที่มหาวิทยาลัยวาเซดะ (Waseda) เขาผสมผสานเพลงพื้นบ้าน กับเพลงร่วมสมัยเข้าด้วยกัน และแสดงสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ออกมาด้วยทัศนคติที่ว่า “ความสนุกสนานและเพลิดเพลิน” เขาปรากฏตัวในหลากหลายสถานที่ เช่น การแสดงแบบเดี่ยว ผู้สนับสนุนวงดนตรี หรือร่วมประพันธ์กับผู้อื่น เป็นต้น มีการเผยแพร่เพลงจำนวนมากตามโซเชียลเน็ตเวิร์คต่าง ๆ (SNS: Social Networking Service)

4.5.6 มิจิอากิ ชิราตะ (Shirata Michiaki)

มิจิอากิ ชิราตะ (Shirata Michiaki) เกิดวันที่ 8 เดือนมีนาคม คริสต์ศักราช 1984 เมืองโนโบริเบตสึ (Noboribetsu) จังหวัด ฮอกไกโด (Hokkaido) เมื่ออายุ 9 ปี เริ่มเรียนรู้การบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็ง เมื่ออายุครบ 11 ปี จึงเข้าฝึกฝนกับ โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) ต่อมาในคริสต์ศักราช 2002 เขาได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่งของการแข่งขันชิงรางวัลซามิเซ็ง เนชั่นแนลทัวร์นาเมนต์ (Tsugaru Shamisen National Tournament) คลาส B ระดับประถมศึกษา และชนะเลิศรางวัลของคลาส A ในคริสต์ศักราช 2005 และ 2007



ภาพประกอบ 38 มิจิอากิ ชิราตะ (Shirata Michiaki)

ที่มา : <https://on-tsu-do.com/>

ปัจจุบันเป็นผู้เชี่ยวชาญการบรรเลงซามิเซ็ง จัดแสดงทั่วประเทศญี่ปุ่น และต่างประเทศ รวมถึงร่วมงานประพันธ์กับหลากหลายบทเพลง และร่วมประพันธ์กับเครื่องดนตรีอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน มีการจัดแสดงทั้งคอนเสิร์ตในท้องถิ่น ในโรงเรียนอนุบาล โรงเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยดนตรีญี่ปุ่น และมีการบรรเลงดนตรีเพื่อการกุศลที่โรงพยาบาลโดยมีจุดประสงค์เพื่อถ่ายทอดเสน่ห์ของซามิเซ็งแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมไปสู่ผู้คนที่สนใจให้มากที่สุดเท่าที่สามารถทำได้

4.5.7 ไตสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke)

ไตสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke) เกิดที่เมืองนิชชิน (Nisshin) จังหวัดไอจิ (Aichi) เมื่ออายุ 10 ปี เข้ารับการศึกษานที่โนบุโยะ (Nobuyo) เริ่มเรียนรู้วิธีการบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งและเพลงพื้นบ้านอย่างมินโย (Minyo) หลายปีต่อมา เริ่มเข้าร่วมการแข่งขันรายการต่าง ๆ และได้รับรางวัลจากหลายการแข่งขัน ไตสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke) มีโอกาสขึ้นแสดงในหลากหลายเวที จุดประสงค์ของการทำให้ผู้คนหันมาสนใจศิลปะของดนตรีพื้นบ้านญี่ปุ่น เขาเป็นสมาชิกของกลุ่มฮายาเตะ (Hayate) ที่ได้รับการก่อตั้งโดย โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) แนวดนตรีของไตสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke) นิยมเลือกประพันธ์บทเพลงโดยบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งร่วมกับเครื่องดนตรีสากลอย่างเปียโน หรือเครื่องกำกับจังหวะที่เกิดเสียงด้วยการตี เช่น กลอง ไซโลโฟน

เป็นต้น เพื่อสร้างสรรค์แนวดนตรีใหม่และเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ซามิเซ็ง ซึ่งถือเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการเผยแพร่ศิลปะดนตรีพื้นบ้านญี่ปุ่นอย่างที่เขาตั้งใจไว้



ภาพประกอบ 39 ไตสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke)
ที่มา: <https://on-tsu-do.com/>

ไตสุเกะ สุกิยามะ (Sugiyama Daisuke) ได้รับรางวัลต่าง ๆ ดังนี้ ในคริสต์ศักราช 2010 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สึงารุซามิเซ็ง เนชั่นแนล ฮิโรซากิ ทัวร์นาเมนต์ (Tsugaru Shamisen National Hirosaki Tournament) คริสต์ศักราช 2011 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สึงารุซามิเซ็ง คอมเพทิชัน (Tsugaru Shamisen Competition) คริสต์ศักราช 2012 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน สึงารุซามิเซ็ง เนชั่นแนลคอมเพทิชัน (Tsugaru Shamisen National Competition) ที่จังหวัดโคเบ (Kobe) คริสต์ศักราช 2014 ได้ร่วมแสดงในงานการแสดงมรดกโลก ยาคุจิ โฮโน โคเอน (Yakuji Hounou Kouen) ที่สิงคโปร์ และในคริสต์ศักราช 2015 เขาได้ร่วมแสดงในงาน ไต้หวัน โคเอน (Taiwan Kouen)

4.5.8 ฟูมะ ทานากะ (Tanaka Fuuma)

ฟูมะ ทานากะ (Tanaka Fuuma) เกิดวันที่ 30 เดือนกรกฎาคม คริสต์ศักราช 2003 จังหวัดไอจิ (Aichi) จบการศึกษาระดับมัธยมจากโรงเรียนโทบุ (Tobu) เมืองโทโยฮาชิ (Toyohashi) จังหวัดไอจิ (Aichi) เขาเคยสนใจและมีพื้นฐานในการบรรเลงกีตาร์มาก่อนที่จะได้รู้จักซามิเซ็ง แต่เมื่อเขาได้เรียนรู้เกี่ยวกับสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) จากชมรมในโรงเรียน เพื่อนในชั้นเรียนเดียวกัน บอกเขาว่าสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) นั้นน่าเบื่อ ไม่น่าสนใจอย่างที่คิด แต่ฟูมะ ทานากะ (Tanaka Fuuma) กลับคิดต่างออกไป และเลือกที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ต่อด้วยความต้องการที่จะเผยแพร่วัฒนธรรมที่เต็มไปด้วยเสน่ห์ของญี่ปุ่น เมื่ออายุ 14 ปี เขาลองบันทึกการบรรเลงเครื่องดนตรีสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ของตัวเองแล้วส่งให้แก่ โยชิตะ บราเธอร์ส (Yoshida Brothers) และได้รับความสนใจจาก เคนอิจิ โยชิตะ (Kenichi Yoshida) จึงได้รับเชิญ

ให้เข้าร่วมกลุ่มนักบรรเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งชื่อว่า ฮายาเตะ (Hayate) ที่เคนอิจิ โยชิดะ (Kenichi Yoshida) เป็นผู้ก่อตั้ง



ภาพประกอบ 40 ฟูมะ ทานากะ (Tanaka Fuuma)
ที่มา: <https://minyou.fun/7380/>

4.5.9 โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji)

โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji) เป็นนักร้อง-นักแต่งเพลง นักกีตาร์ นักเล่นคีย์บอร์ด โปรดิวเซอร์ (Producer) และรีมิกซ์เซอร์ (Remixer) ชาวญี่ปุ่น



ภาพประกอบ 41 โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji)
ที่มา: <https://www.facebook.com/kojiNakamura.official>

โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji) ได้ก่อตั้งวงดนตรีร็อก (Rock) ชื่อ “ซูเปอร์คาร์ (SUPERCAR)” ในปีคริสต์ศักราช 1995 และได้ยุบวงไปในปีคริสต์ศักราช 2005 หลังจากยุบวงก็เข้าสู่วงการศิลปินเดี่ยว โดยใช้ชื่อว่า อิล (iLL) หรือ เนียนโทระ (Nyantora) และได้ทำงานร่วมกับแนวดนตรีอื่นๆ อีกมากมาย ทำให้ผู้คนยอมรับเขาในฐานะผู้ประพันธ์เสียงดนตรีสำหรับฉากในอนิเมะญี่ปุ่น ซึ่งการทำงานแบบไม่มีขอบเขตจำกัดของเขาทำให้เขามีผลงานร่วมกับโฆษณาทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมไปถึงงานศิลปะด้วย อีกทั้งยังร่วมงานกับศิลปินอีกมากมาย และมีส่วนสนับสนุนโครงการดนตรีต่าง ๆ ปัจจุบันมุ่งเน้นโครงการเดี่ยวของเขาที่ใช้ชื่อว่า โคจิ นากามูระ (Nakamura Koji) ซึ่งปล่อยอัลบั้มเพลงที่ชื่อว่า มาสเตอร์พีซ (Masterpeace) และ เนียนโทระ (Nyantora)

ด้วยความสามารถอันหลากหลายในการประพันธ์เพลงของโคจิ นากามูระ (Nakamura Koji) และเขาไม่มีการจำกัดขอบเขตสายงาน ทางผู้สร้างแอนิเมชันมาชิโระโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) จึงเชิญมาร่วมประพันธ์สร้างบทเพลงให้แก่แอนิเมชัน

4.5.10 ไทจิ ฮิดะ (Hikida Taichi)

ไทจิ ฮิดะ (Hikida Taichi) เกิดวันที่ 29 เมษายน คริสต์ศักราช 1991 เมืองโออิตะ (Oita) จังหวัดโออิตะ (Oita) ความสนใจในเครื่องดนตรีซามิเซ็งของเขามาจากอิทธิพลของยายและแม่ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญการบรรเลงมินโย ซามิเซ็ง (Minyo Shamisen) ในคริสต์ศักราช 2006 เรียนสิ่งรูดซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) กับ เคไค ฟุคูอิ (Fukui Keidai) เมื่อคริสต์ศักราช 2012 เข้าร่วมการแข่งขันสิ่งรูดซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เป็นครั้งแรก และได้รับชัยชนะในประเภททั่วไป ไทจิ ฮิดะ (Hikida Taichi) ได้ร่วมงานกับนักดนตรีอีกหลากหลายคน รวมถึงทำงานเกี่ยวกับด้านภาพยนตร์ดราม่า (Drama) ด้วย



ภาพประกอบ 42 ไทจิ ฮิดะ (Hikida Taichi)

ที่มา: <https://twitter.com/kamesyamereon/status/1260564288739127304>

ไทจิ ฮิคิดะ (Hikida Taichi) เป็นหนึ่งในสมาชิกวง ซากุระ เม็น (Sakura men) ซึ่งเป็นวงดนตรีที่ถ่ายทอดศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมในรูปแบบใหม่ ประกอบด้วย ชลู่ซาคูฮาจิ (Shakuhachi) กลองไทโกะ (Taiko) โคโตะ (Koto) สึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ร่วมกับการขับร้อง

ในคริสต์ศักราช 2008 ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันออแลงเจแปน สึงารุซามิเซ็ง (All Japan Tsugaru Shamisen) ทั่วไป ที่จังหวัดโอซาก้า (Osaka) ครั้งที่ 7 และต่อมาในคริสต์ศักราช 2012 ชนะเลิศในการแข่งขันสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ครั้งที่ 15

4.5.11 ชิบาตะ เคียวได (Shibata Kyoudai)

ในปีคริสต์ศักราช 2020 ชิบาตะ เคียวได (Shibata Kyoudai) ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นทูตการท่องเที่ยวของเมืองริฟู (Rifu) จังหวัดมียาจิ (Miyagi)



ภาพประกอบ 43 ชิบาตะ เคียวได (Shibata Kyoudai)

ที่มา: <https://www.facebook.com> (津軽三味線 柴田三兄妹)

สมาชิกประกอบด้วยพี่น้องตระกูลชิบาตะ (Shibata) 3 คน ได้แก่

1) มาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato)

มาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato) เกิดเมื่อวันที่ 31 เดือนธันวาคม คริสต์ศักราช 1985 จังหวัดมียาจิ (Miyagi) เมื่ออายุ 9 ปี เริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับเพลงพื้นบ้านตามพ่อ และได้เรียนรู้เกี่ยวกับสึงารุ ซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ตอนอายุ 15 ปี หลังจากนั้น 2 ปี ได้ชนะการแข่งขันสึงารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ระดับชาติที่จัดขึ้นที่เมืองโตเกียว (Tokyo) นอกจากนี้ยังได้รับชัยชนะในระดับสูงสุดของการแข่งขันทั่วประเทศญี่ปุ่น เขาจัดแสดงทั้งในญี่ปุ่น และต่างประเทศ มักปรากฏตัวเป็นกลุ่มกับน้องสาวอีกสองคนในชื่อ ชิบาตะ เคียวได (Shibata Kyoudai)



ภาพประกอบ 44 มาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato)
ที่มา: <https://mobile.twitter.com/masatoshibata3>

2) ยูริ ชิบาตะ (Shibata Yuri)

ยูริ ชิบาตะ (Shibata Yuri) เกิดเมื่อวันที่ 2 เดือนตุลาคม คริสต์ศักราช 1987 จังหวัดมิยาจิ (Miyagi) เริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการบรรเลงดนตรีพื้นบ้านจากพ่อ และเรียนรู้การบรรเลงเครื่องดนตรีสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ตามพี่ชาย มาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato) ด้วยทักษะการบรรเลงที่ทรงพลังทำให้เธอสามารถบรรเลงออกมาได้มีพลังเทียบเท่ากับผู้ชาย และเป็นผู้หญิงคนแรกที่ได้รับชัยชนะในการประกวด สังารูซามิเซ็ง เนชั่นแนลคอนเวนชัน (Tsugaru Shamisen National Convention) ติดต่อกันสามครั้ง ในฝั่งผู้หญิง คลาส A จัดขึ้นที่เมืองฮิโรซากิ (Hirosaki) จังหวัดอาโอโมริ (Aomori)

ในคริสต์ศักราช 2015 เธอก่อตั้งกลุ่มสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) กับน้องสาวโดยใช้ชื่อว่า ยูริไอ (YuriAi) ต่อมาคริสต์ศักราช 2018 ก่อตั้งวงที่มีสมาชิก 6 คน ชื่อว่า ซูซุออน (Suzuon) โดยมีมาซาโตะ ชิบาตะ (Shibata Masato) เป็นผู้อำนวยการผลิต และในปีเดียวกันนี้ ยูริ ชิบาตะ (Shibata Yuri) ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันระดับชาติอย่างการแข่งขันสังารูซามิเซ็ง มิจिनोकุ (tsugaru shamisen mijinoku) และการแข่งขันสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ที่นาโกยะ (Nagoya) ปัจจุบันปรากฏตัวในหลากหลายเวทีการแสดง และจัดการเรียนการสอนออนไลน์ (Online) ในฐานะ ยูริไอ (YuriAi)



ภาพประกอบ 45 ยูริ ชิบาตะ (Shibata Yuri)
ที่มา: <https://shamisenbeben.wordpress.com/>

3) ไอ ชิบาตะ (Shibata Ai)

ไอ ชิบาตะ (Shibata Ai) เกิดเมื่อวันที่ 26 เดือนพฤศจิกายน คริสต์ศักราช 1991 จังหวัดมิยาจิจิ (Miyagi) เริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับดนตรีพื้นบ้านตอนอายุ 7 ปี ด้วยอิทธิพลที่พี่ชายและพี่สาวเป็นนักบรรเลงเครื่องดนตรีสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) เธอจึงเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับสังารุซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ตอนอายุ 10 ปี ส่วนใหญ่ใช้เวลาฝึกฝนในระหว่างวันหยุดฤดูร้อนขณะที่เธอศึกษาอยู่ชั้นประถม



ภาพประกอบ 46 ไอ ชิบาตะ (Shibata Ai)
ที่มา: <https://shamisenbeben.wordpress.com/>

หลังจากเริ่มเรียนเกี่ยวกับสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ประมาณหนึ่งปีครึ่ง เธอสามารถได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันสังารูซามิเซ็ง (Tsugaru Shamisen) ประเภทชายและหญิง ซึ่งในการแข่งขันระดับประเทศ เธอได้รับรางวัลชนะเลิศมากกว่า 40 ครั้ง กลายเป็นที่พูดถึงอย่างกว้างขวางว่าเป็นการทำลายสถิติทัวร์นาเมนต์ (Tournament) ซึ่งสถิติการชนะของไอ ชิบาตะ (Shibata Ai) ได้รับการบันทึกไว้ด้วยว่าได้รับชัยชนะในการแข่งขันสังารู ออลเจแปน คานางิ (Tsugaru Shamisen All Japan Kanagi) ติดต่อกัน 5 ครั้ง ไอ ชิบาตะ (Shibata Ai) ประพันธ์เพลงของตัวเองขึ้นโดยใช้ทักษะ ซามิเซ็ง ซางโจ (Shamisen Sanchou) ในคริสต์ศักราช 2010 ได้รับรางวัลหน้าใหม่จากรางวัลงานศิลปะ จังหวัดมียางิ (Miyagi) ในคริสต์ศักราช 2015 ได้เป็นผู้ชนะเลิศของการแข่งขันสังารูซามิเซ็ง เวิร์ลแชมเปียนชิปส์ (Tsugaru Shamisen World Championships) ประเภทผู้หญิง คลาส A และในปีเดียวกันนี้ได้ก่อตั้งกลุ่มร่วมกับพี่สาว ชื่อว่า ยูริไอ (YuriAi) และยังเป็นหนึ่งในสมาชิกวง ซูซุออน (Suzuon) ร่วมกับพี่ชายและพี่สาวอีกด้วย

4.5.12 เบิร์นเอาท์ ซินโดรมส์ (BURNOUT SYNDROMES)

วงดนตรีร็อกจากจังหวัดโอซาก้า (Osaka) ก่อตั้งขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 2005 ประกอบด้วยสมาชิกสามคน ได้แก่ 1) ไทยู อิชิกาวะ (Ishigawa Taiyu) เกิดเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม คริสต์ศักราช 1992 2) คาซุมิ คุมะไก (Kumagai Kazumi) เกิดเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม คริสต์ศักราช 1992 และ 3) ทาคูยะ ฮิโรเซะ (Hirose Takuya) เกิดเมื่อวันที่ 14 มีนาคม คริสต์ศักราช 1993



ภาพประกอบ 47 ซ้าย ไทยู อิชิกาวะ (Ishigawa Taiyu) กลาง คาซุมิ คุมะไก (Kumagai Kazumi) ขวา ทาคูยะ ฮิโรเซะ (Hirose Takuya)

ที่มา: <https://mashironooto-official.com/music-op/>

ในเดือนมีนาคม คริสต์ศักราช 2016 ปล่อยเพลงเปิดตัวชื่อว่า ฟลายไฮ (FLY HIGH!!) และเพลงนี้ได้นำไปใช้เป็นเพลงเปิดตัวอนิเมะเรื่อง ไฮคิว (Haikyuu!!) ในภาคที่สอง หลังจากที่ได้เปิดตัว

ในวงการดนตรี ในเวลาต่อมา เพลงฮิคาริอาระ (Hikariare) และเพลงฟีนิกซ์ (PHOENIX) ได้รับเลือกให้เป็นเพลงเปิดตัวอนิเมะเรื่อง ไฮคิว (Haikyuu!!) ติดต่อกันสามรอบเป็นครั้งแรก นอกจากนี้ เพลงที่สามที่ชื่อว่า ฮานะอิจิมินิเมะ (Hana Ichimonme) ได้รับเลือกให้เป็นเพลงปิดตัวของอนิเมะเรื่อง กินทามะ (Gintama) และเพลงที่สี่ที่ชื่อว่า กู้ดมอร์นิงเวิลด์ (Good Morning World!) ได้รับเลือกให้เป็นเพลงเปิดตัวอนิเมะเรื่อง ด็อกเตอร์สโตน (Dr.STONE)

ในคริสต์ศักราช 2020 เบิร์นเอาต์ซินโดรมส์ (BURNOUT SYNDROMES) ได้สร้างเวอร์ชวลอาร์ทิสต์ (Virtual Artist) ที่ชื่อว่า เอชซีเอร์อสซินโดรมส์ (HXEROS SYNDROMES) ที่มีไว้สำหรับอนิเมะเรื่องซูเปอร์เอชซีเอร์อส (Super HxEros) และร่วมประพันธ์เพลงเปิดอนิเมะเรื่องเดียวกันนี้กับ โยชิสึกุ มัตสึโอกะ (Matsuoka Yoshitsugu) โดยใช้ชื่อเพลงว่า เวกอัพฮีโร่ (Wake Up HxERO) ซึ่งในคริสต์ศักราช 2010 ได้รับรางวัลอันดับสองในงานออ디션 (Audition) วงดนตรีสำหรับวัยรุ่น เซนโคริโอเน็ตต์ (Senkou Rionette) จัดขึ้นโดย โตเกียวเอฟเอ็ม (TOKYO FM.) (Burnout Syndromes, 2022)

4.5.13 มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya)

มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya) เกิดเมื่อคริสต์ศักราช 1988 เป็นนักร้องและนักแต่งเพลง หลังจากเข้าวงการในคริสต์ศักราช 2004 มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya) ได้รับการสนับสนุนและความเห็นอกเห็นใจจากผู้หญิงยุคเดียวกันในฐานะ “ตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่” ด้วยคำร้องที่เน้นความเป็นจริงของสังคม เธอจึงได้รับเลือกให้เป็น โวคัลเจแปนวูแมนออฟเดอะเยียร์ 2010 (VOGUE JAPAN WOMAN OF THE YEAR 2010) เพราะมิริยะ คาโตะ (Kato Miriya) ทำให้เกิดปรากฏการณ์ “มิเลีย (Miriya)” ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ผู้คนมากมายเลียนแบบทรงผม การแต่งหน้า และแนวการแต่งตัวของเธอในฐานะแฟชั่นดีไซเนอร์ (Fashion designer) นอกจากนี้ มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya) ยังเป็นนักประพันธ์ที่มีพรสวรรค์อีกด้วย



ภาพประกอบ 48 มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya)

ที่มา: <https://mashironooto-official.com/music-ed/>

หลังจากการฉลองครบรอบการเดบิวต์ (Debut) 17 ปี มิริยะ คาโตะ (Kato Miriya) เติบโตขึ้นมาในฐานะแม่ของลูกสองคน และยังคงร้องเพลงเพื่อแสดงถึงความรัก และ ประเด็นความขัดแย้งต่าง ๆ ของผู้หญิงยุคใหม่ต่อไป

จากการศึกษาพบว่าซามิเซ็งเป็นเครื่องดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่มีต้นกำเนิดมาจากเครื่องดนตรีสามสายของจีน ในสมัยก่อน ซามิเซ็งมีบทบาทเป็นเครื่องมือหาเลี้ยงชีพสำหรับกลุ่มผู้พิการทางสายตา ต่อมาได้รับความนิยมมากขึ้นจนกลายเป็นเครื่องดนตรีที่บรรเลงเพื่อความสนุกสนานและใช้ประกอบการแสดงพื้นบ้านต่าง ๆ แสดงให้เห็นการพัฒนาด้านบทบาทของซามิเซ็งตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป และจากการศึกษาแอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) พบว่าแอนิเมชันเรื่องนี้ช่วยสื่อให้เห็นภาพบทบาทของซามิเซ็งในยุคสมัยใหม่ รวมถึงการศึกษาเกี่ยวกับนักบรรเลงซามิเซ็งที่ร่วมประพันธ์ภายในแอนิเมชันเรื่องนี้ ทำให้ทราบว่า การบรรเลงซามิเซ็งในปัจจุบันนั้น นอกจากจะมีการบรรเลงตามแบบแผนของประเพณีดั้งเดิมแล้ว นักบรรเลงซามิเซ็งหลายคนมีการผสมผสานซามิเซ็งเข้ากับเครื่องดนตรีสากล หรือใช้ซามิเซ็งบรรเลงประกอบการขับร้องแบบสมัยใหม่ ช่วยสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้รับชม อีกทั้งยังเป็นการสืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นให้คงอยู่ต่อไปอีกด้วย

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง บทบาทของซามิเซ็งในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) และศึกษาองค์ความรู้ของซามิเซ็งและบทบาทซามิเซ็งที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องนี้ โดยรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และศึกษาเฉพาะแอนิเมชัน เรื่อง มาชิโรโนะ โอโตะ (Mashiro no Oto) เท่านั้น ซึ่งผลการศึกษารูปได้ดังนี้

5.1 บทบาทและอิทธิพลของซามิเซ็งที่ปรากฏในแอนิเมชัน

5.1.1 ความสัมพันธ์ของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับซามิเซ็ง

5.1.1.1 เซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu)

เซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu) เด็กมัธยมปลาย อายุ 16 ปี รู้จักการบรรเลงซามิเซ็งมาจากปู่ ชื่อว่า มัตสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou) ตั้งแต่ยังเด็ก เขาชื่นชอบการบรรเลงซามิเซ็ง และชื่นชอบเสียงบรรเลงของปู่มากจนกลายเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจของเซ็ทสึ เมื่อปู่เสียชีวิต เซ็ทสึจึงรู้สึกเหมือนตัวเองสูญเสียที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจไป ที่บ้านไม่มีเสียงที่ต้องการอีกต่อไป จึงตัดสินใจออกเดินทางสู่โตเกียว (Tokyo) หลังจากนั้นเซ็ทสึมักจะบรรเลงซามิเซ็งเพื่อรำลึกถึงความหลังหรือเพื่อความสบายใจของตัวเอง แต่บางครั้งกลับลืมอารมณ์ของบทเพลงนั้น ๆ ไปเหมือนกับความทรงจำเกี่ยวกับความรู้สึกในการบรรเลงเพลงนั้น ๆ ค่อย ๆ หายไปพร้อมกับการจากไปของปู่

เซ็ทสึเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อนในด้านอารมณ์และความรู้สึก ไม่ค่อยแสดงอารมณ์ หากไม่มีใครถาม ก็จะเก็บปัญหาและความทุกข์ไว้ในใจตนเอง ทำให้เซ็ทสึดูเป็นคนถือตัวและไม่ใส่ใจคนรอบตัว แต่ในความจริงนั้นเขาเป็นคนที่คำนึงถึงความรู้สึกของคนอื่นอย่างมาก เช่น เมื่อชुरิ มาเอตะ (Maeda Shuri) อยากให้เซ็ทสึช่วยบรรเลงเพลงซุนเกียว (Shungyou) ให้ยายของเธอฟัง ครั้งแรกเซ็ทสึไม่ยอมบรรเลง แต่ภายหลัง ชูริ มาเอตะ (Maeda Shuri) ได้ทราบถึงเหตุผลที่เซ็ทสึปฏิเสธเธอ เนื่องจากเพลงซุนเกียว (Shungyou) ที่ยายของเธอเคยได้ยินนั้นแตกต่างกับเพลงซุนเกียว (Shungyou) ที่เซ็ทสึบรรเลงอย่างมาก เซ็ทสึจึงกังวลว่ายายของเธออาจไม่ฟังพอใจ รวมถึงกลัวว่าจะบรรเลงเพลงซุนเกียว (Shungyou) ออกมาได้ไม่สมบูรณ์ เป็นต้น

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu) กับซามิเซ็งในระยะแรกเป็นไปในลักษณะของการเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต มีความสุขเมื่อได้ยินเสียงบรรเลงของซามิเซ็ง แต่เมื่อต้นแบบของเสียงบรรเลงได้หายไป ทำให้เขาหลงทาง เกิดความสับสนและบางครั้งก็ลืมความรู้สึกที่เคยมีต่อการบรรเลงซามิเซ็ง ภายหลังได้พบกับเพื่อนที่มีความสนใจเหมือนกัน จึงได้เข้าชมรมเดียวกัน ลักษณะความสัมพันธ์ในระยะนี้จึงเป็นไปในรูปแบบของการทบทวนตัวเอง เพราะเซ็ทสึต้องสอนพื้นฐานและวิธีบรรเลงซามิเซ็งให้แก่เพื่อน ๆ ในชมรม ทำให้เซ็ทสึได้กลับมาทบทวนตัวเองอีกครั้ง ซึ่งคำตอบของเสียงบรรเลงที่เขาต้องการ คือ การบรรเลงที่ไร้แบบแผน จังหวะและทำนองขึ้นอยู่กับความต้องการของเขา แต่คำตอบที่เขาค้นพบนี้กลับไม่เป็นที่ยอมรับของคนรอบข้าง ทำให้เขาเสียใจอย่างมาก แต่ในที่สุดเซ็ทสึก็นึกถึงคำพูดของปู่ก่อนจากไปว่าให้ใช้เสียงบรรเลงของเขาพิสูจน์ตัวเอง ดังนั้นลักษณะความสัมพันธ์ในระยะหลังนี้จึงเป็นไปในลักษณะของการใช้ซามิเซ็งพิสูจน์ถึงตัวตนของตัวละคร

5.1.1.2 มัตสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou)

ปู่ของเซ็ทสึ เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นมาให้มีชีวิตประวัติคล้ายคลึงกับจิกุซัง ทากาฮาชิ (Takahashi Chikuzan) นักบรณเลงซามิเซ็งที่มีชีวิตอยู่จริงในคริสต์ศักราช 1910-1998 มัตสึโกโรจึงเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่ช่วยสะท้อนวิถีชีวิตของเหล่าโบซามา (Bosama) ที่คนภายนอกมองว่าเป็นแค่ขอทาน และยังสะท้อนความเป็นอยู่ของคนญี่ปุ่นในสมัยนั้นได้ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมัตสึโกโร ซาวามูระ (Sawamura Matsugorou) กับเครื่องดนตรีซามิเซ็งจึงเป็นไปในลักษณะพึ่งพาอาศัยกันอย่างลึกซึ้ง เครื่องดนตรีเป็นเครื่องมือในการหาเงินดำรงชีพและอาหาร มัตสึโกโรพยายามปรับปรุงและบรณเลงซามิเซ็งให้สื่ออารมณ์ออกมาให้ดีที่สุด เมื่อฝีมือการบรณเลงเครื่องดนตรีซามิเซ็งกลายเป็นที่ยอมรับ เขาก็เกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง มีการจัดการแสดงเล็ก ๆ ให้แก่ชาวบ้านที่สนใจ และยังสอนการบรณเลงซามิเซ็งให้แก่ เซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu) ตั้งแต่ยังเด็ก



ภาพประกอบ 49 ซ้าย มัตสึโกโร ซาวามูระ ขวา เซ็ทสึ ซาวามูระ
ที่มา <https://www.bilibili.tv/th/play/1000946>

5.1.1.3 ชูริ มาเอเดะ (Maeda Shuri)

เพื่อนร่วมชั้นเรียนของเซ็ทสึ ในตอนแรกชูริต้องการหาคนที่สามารถบรณเลงเพลงซุนเกียว (Shungyou) ให้ยายฟังจึงได้รู้จักกับเซ็ทสึ และเป็นคนริเริ่มชมรมซามิเซ็งขึ้นแม้ตนเองจะบรณเลงไม่เป็นก็ตาม

ความสัมพันธ์ระหว่างชูริ มาเอเดะ (Maeda Shuri) กับซามิเซ็งเกิดขึ้นเพราะต้องการทำให้ยายของเธอมีความสุขและยิ้มได้อีกครั้ง เมื่อเห็นเซ็ทสึบรณเลงเพลงซุนเกียว (Shungyou) เธอก็เกิดความสนใจและอยากบรณเลงเพลงนี้ด้วยตัวของเธอเองให้ได้บ้าง

ชูริ มาเอเดะ (Maeda Shuri) เป็นตัวละครที่สื่อถึงภาพของผู้เริ่มต้นบรณเลงดนตรีเป็นครั้งแรก อีกทั้งยังไม่มีพรสวรรค์ ทำให้เกิดปัญหาในการจับจังหวะ บรณเลงไม่ทันคนอื่น และบางครั้งก็สับสนเรื่องตัวโน้ต ทำให้เธอต้องต่อสู้กับความเครียดและความกดดัน กลัวว่าตนเองจะก่อปัญหาให้เพื่อน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เริ่มต้นบรณเลงดนตรีโดยไม่มีพื้นฐานนั้นเป็นเรื่องยากที่จะบรณเลงได้เทียบเท่าผู้ที่มีพื้นฐานในการบรณเลงดนตรีภายในระยะเวลาอันสั้น ต้องมีความพยายามและมีความรับผิดชอบสูง

5.1.1.4 ไคโตะ ยาคุจิ (Yaguchi Kaito)

เพื่อนร่วมชั้นและชมรมของเซ็ทสึ ซาวามูระ (Sawamura Setsu) ก่อนที่ไคโตะ ยาคุจิ (Yaguchi Kaito) จะเข้ามัธยมปลาย เขาชอบเล่นฟุตบอลเป็นอย่างมากและสามารถเล่นได้ดีอีกด้วย แต่กลับประสบอุบัติเหตุทำให้ไม่สามารถวิ่งได้คล่องแคล่วเหมือนเดิม ทำให้ภายหลังเขาต้องเลิกเล่นฟุตบอล เขามีพื้นฐานครอบครัวที่ร่ำรวย เส้นทางชีวิตของเขาได้รับการกำหนดจากพ่อและแม่ ซึ่งการที่เขาบาดเจ็บและไม่สามารถเล่นฟุตบอลได้จึงถือเป็นเรื่องน่ายินดีสำหรับพ่อของเขา

ไคโตะเข้าชมรมซามิเซ็งเพราะอยากช่วยเหลือซุริ มาเอเดะ (Maeda Shuri) เนื่องจากสมาชิกชมรมไม่เพียงพอ แต่ต่อมาเมื่อได้เรียนรู้เกี่ยวกับการบรรเลงซามิเซ็งร่วมกับเซ็ทสึ เซ็ทสึเห็นตัวตนของไคโตะ ในการแข่งขันเซ็ทสึจึงให้ไคโตะเล่นฟุตซาโอ (Futasao) ที่เคยเป็นของเซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu) และให้ไคโตะบรรเลงซามิเซ็งโดยเน้นหนักไปที่สายแรก ทำให้เสียงที่เปล่งออกมานั้นดังกังวานและหนักแน่น เหมือนกับตัวตนของไคโตะ ในการแข่งขันนี้พ่อแม่ของไคโตะก็มารับชมด้วย ดังนั้นลักษณะความสัมพันธ์ของไคโตะกับซามิเซ็งคือการช่วยสื่อถึงตัวตนของตัวเอง ทำให้พ่อแม่ของไคโตะรับรู้และยอมรับในทางเดินที่เขาเลือกด้วยตัวเอง

สามารถสรุปได้ว่าบทบาทของซามิเซ็งที่ปรากฏในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะ ดังนี้ 1) เป็นจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ กล่าวคือ ซามิเซ็งเป็นเหตุผลหลักในการเริ่มต้นการกระทำของตัวละคร เช่น อนิเมชันเริ่มต้นโดยการจากไปของ มัตสึโกโร ซาวามูระ ทำให้ตัวเอกอย่างเซ็ทสึ ซาวามูระ สูญเสียเสียงบรรเลงที่เป็นแบบอย่างไป ส่งผลให้ไม่สามารถบรรเลงซามิเซ็งได้ดังเดิม จึงออกเดินทางสู่โตเกียวเพื่อหาเสียงบรรเลงที่ตัวเองต้องการ และเป็นจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน โดยจะเห็นได้จากเหตุการณ์ที่ ซุริ มาเอเดะ พบซามิเซ็งที่ยังไม่ได้ประกอบชิ้นส่วนของรุ่นพี่ที่ถูกทิ้งไว้ในชมรม เซ็ทสึ ซาวามูระ จึงช่วยซุริประกอบซามิเซ็งขึ้น รวมถึงเป็นจุดเริ่มต้นให้ เซ็ทสึ ต้องลงแข่งขันทบการบรรเลงซามิเซ็งจนได้ค้นพบเสียงบรรเลงที่ตัวเองต้องการ 2) เป็นสื่อกลางเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยจะเห็นได้จากเหตุการณ์ที่เซ็ทสึ ซาวามูระ สามารถบรรเลงเพลงที่ยายของซุริต้องการฟัง ทำให้เริ่มสนิทสนมกับซุริและกลายเป็นแรงบันดาลใจให้ซุริต้องการที่จะฝึกบรรเลงซามิเซ็ง ทำให้เซ็ทสึได้เข้าชมรมซามิเซ็ง และรู้จักกับรุ่นพี่และเพื่อนคนอื่น ๆ และเนื่องจากเซ็ทสึสามารถบรรเลงซามิเซ็งได้เพียงคนเดียวในชมรม เขาจึงต้องสอนวิธีบรรเลงซามิเซ็งให้แก่สมาชิกชมรมคนอื่นด้วย 3) ช่วยคลายปมปัญหาให้กับตัวละคร เนื่องจาก เซ็ทสึต้องการตามหาเสียงบรรเลงของตัวเอง ทำให้ตัวละครมักเกิดความสับสนในการกระทำของตน เกิดความเครียด ไม่มั่นใจในตัวเอง แต่เมื่อเขาได้บรรเลงซามิเซ็งร่วมกับเพื่อน ๆ และได้ใช้เวลาทบทวนความรู้สึกของตัวเองในขณะที่กำลังบรรเลงซามิเซ็ง เขาจึงค้นพบคำตอบที่ตัวเองตามหา

5.1.2 ด้านการสื่ออารมณ์

ซามิเซ็งทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร มีการนำบทเพลงมาสื่ออารมณ์ภายในอนิเมชันเรื่องนี้ทั้งสิ้น 9 บทเพลง โดยแต่ละเพลงมีบทบาทดังนี้

1) ชุนเกียว (Shungyou) ใช้ท่วงทำนองดั้งเดิมของซามิเซ็งมาบรรยายความลำบาก ความขัดสนของโบซามะ (Bosama) ในญี่ปุ่นสมัยก่อน

2) สึงารุโยซาเรบุชิ (Tsugaru Yosare Bushi) เป็นเพลงที่ เซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu) ใช้ทดสอบความสามารถของเซ็ทสึ ซาวามูระ ในขณะที่กำลังบรรเลงเพลง เซ็ทสึเกิดความสับสนและสงสัยว่าอารมณ์ของบทเพลงนี้เป็นอย่างไรกันแน่ ทำให้แม้เพลงที่บรรเลงออกมานั้นมีความไพเราะแต่กลับขาดเสน่ห์และจืดชืดเกินไป

3) สึงารุจันงาราบูชิ (Tsugaru Jyongara Bushi) ใช้ในการแข่งขันบรรเลงซามิเซ็ง ในแอนิเมชันเรื่องนี้ กลุ่มของเซ็ทสึได้ใช้เทคนิคการบรรเลงซามิเซ็งแบบนากาอูตะ (Nagauta) มาสื่อถึงความรู้สึกคล้ายดอกซากุระที่ปลิวตามลมอย่างสวยงาม

4) สึงารุโอฮาราบูชิ (Tsugaru Ohara Bushi) ภายในเรื่องขับร้องโดยแม่ของเซ็ทสึ ส่วนเซ็ทสึเป็นคนบรรเลงซามิเซ็ง แอนิเมชันนำมาสื่อถึงความภูมิใจเล็ก ๆ ที่แม่มีต่อลูกชาย

5) บลิซซาร์ด (BLIZZARD) เพลงนี้แต่งขึ้นเพื่อสื่อถึงหิมะที่เจียบเหงากลางฤดูหนาว สามารถสื่อถึงตัวละครเอกอย่างเซ็ทสึได้ว่าเป็นเพียงคนคนหนึ่งที่กำลังท้อแท้กับปัญหา และความสับสน เนื่องจากข้อค้นจิจของเซ็ทสึ สามารถอ่านออกเสียงได้อีกอย่างว่า ยูคิ (Yuki) ซึ่งเป็นคัจฉีที่มีความหมายว่า หิมะ เช่นเดียวกับภาพลักษณ์ของบทเพลง

6) กิโนเซไก (Ginsekai) สื่อถึงตัวเองที่ค้นพบมิตรภาพในโลกสีเงินตามชื่อบทเพลง (BURNOUT SYNDROMES, 2022) ในที่นี้สันนิษฐานว่าสื่อถึงความรู้สึกของเซ็ทสึที่อยู่บนโลกไร้สีสันเหมือนฤดูหนาวที่หิมะตก และต้องการจะก้าวข้ามปัญหาที่ตัวเองเจอเพื่อไปสู่โลกอันสดใสที่เปรียบดังฤดูใบไม้ผลิ

7) โคโนะยูเมะกะซามะรุมาเดะ (Kono Yume ga Sameru made) สื่อถึงอารมณ์ของตัวเอกที่ปรารถนาจะอยู่กับเสียงบรรเลงของปู่ตลอดไป แต่ไม่สามารถทำได้ เหมือนคนที่ล้มตาตื่นจากฝันสู่ความเป็นจริง

8) อาเระ (Are) หรือเพลงแต่งสด เซ็ทสึบรรเลงเพลงอาเระกับพี่ชาย เสียงบรรเลงของซามิเซ็งจะสื่อถึงความสัมพันธ์ของสองพี่น้องที่พยายามเอาชนะกันมาตั้งแต่เด็ก จังหวะการบรรเลงจึงออกมากระซิบ สนุกสนาน แต่แฝงด้วยความนุ่มนวลอ่อนโยน ซึ่งแทนความหวังโยที่สองพี่น้องมีให้กันตลอดมา

9) เพลงของเซริว คามิกิ (Kamiki Seiryuu) เป็นเพลงที่ตัวละครในเรื่องใช้ในการแสดงของตน ด้วยการบรรเลงซามิเซ็งด้วยโน้ตเสียงที่สูง สื่อถึงความสง่างามแต่อ่อนโยนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร

5.2 คุณค่าของแอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto)

คุณค่าที่เกิดขึ้นจากแอนิเมชันเรื่องนี้ จำแนกได้ 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก คุณค่าของการผสมผสานวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมตะวันตก เนื่องจากอิทธิพลของชาติตะวันตกที่แพร่กระจายเข้าสู่ญี่ปุ่น สร้างความแปลกใหม่ และทำให้เยาวชนหันไปชื่นชอบวัฒนธรรมและดนตรีของชาวตะวันตกมากกว่าดนตรีดั้งเดิมของประเทศตัวเอง ผู้ทำแอนิเมชันเรื่องนี้จึงใช้เพลงเริ่มเรื่อง และเพลงจบเรื่อง โดยบรรเลงซามิเซ็งร่วมกับเครื่องดนตรีสากล สร้างความไพเราะในอีกรูปแบบหนึ่ง ทำให้เข้าถึงรสนิยมของเยาวชนและวัยรุ่นส่วนใหญ่ได้ ซึ่งถือเป็นการช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมดั้งเดิมให้เข้าถึงกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่น และยังเป็นการเปิดโอกาสให้นักดนตรีสมัยใหม่ได้ทำงานร่วมกับนักบรรเลงซามิเซ็งอีกด้วย

ประการที่สอง การสร้างงานให้แก่ักดนตรีซามิเซ็ง เนื่องจากกลุ่มผู้เข้าชมการแสดงซามิเซ็งนั้นเป็นกลุ่มแคบ เพราะคนที่ชมการแสดงการบรรเลงซามิเซ็งมักมีความสนใจและรู้จักซามิเซ็งอยู่แล้ว การนำซามิเซ็งมาสร้างแอนิเมชันโดยใช้ตัวละครหนุ่มสาวในยุคสมัยใหม่ จึงมีส่วนช่วยให้ซามิเซ็งสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมในลักษณะอื่น ๆ อีกทั้งผู้สร้างแอนิเมชันมีการประกาศรายชื่อนักบรรเลงซามิเซ็งที่มีส่วนช่วยในการสร้างผลงานด้วย ทำให้มีกลุ่มคนที่รู้จักผลงานของนักบรรเลงซามิเซ็งเพิ่มขึ้น ส่งผลให้นัก

บรรเลงซามิเซ็นที่มีชื่อเสียง และมีโอกาสสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาอีก ซึ่งถือเป็นการช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมซามิเซ็นอีกด้านหนึ่ง

ประการที่สาม ดนตรีสามารถช่วยสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้ เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้มีความซับซ้อนในด้านอารมณ์และความคิดของตัวละครหลัก ทำให้บางครั้งการสื่อเพียงคำพูดอย่างเดียวไม่สามารถอธิบายอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจน จึงใช้การบรรเลงซามิเซ็นมาประกอบเพื่อช่วยสื่อความรู้สึกของตัวละครให้เด่นชัดมากขึ้น และยังช่วยสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้เป็นอย่างดี

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาแอนิเมชันมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) พบว่าบทบาทของซามิเซ็นที่ปรากฏภายในเรื่องนี้ 3 ประการ ได้แก่ ประการแรก ซามิเซ็นช่วยผสมผสานวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมตะวันตก ประการที่สอง ช่วยสร้างงานให้แก่นักดนตรีซามิเซ็น ประการที่สาม เพลงของซามิเซ็นสามารถช่วยสื่ออารมณ์ความรู้สึกให้เหตุการณ์ในเรื่องได้เป็นอย่างดี

ผลการวิจัยนี้คล้ายกับงานวิจัยเรื่อง “บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium” โดย สิริยาภรณ์ อินตะชาว (2562) ซึ่งเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวกับดนตรีในแอนิเมชันเช่นกันแต่เป็นเครื่องดนตรีของวงโยธวาทิตซึ่งแตกต่างกับซามิเซ็นที่เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้าน แต่ผลวิจัยมีข้อสรุปที่เหมือนกัน คือ ดนตรีสามารถเป็นสื่อกลางในการสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่คำพูดไม่สามารถอธิบายออกมาได้ และได้ผลการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับบทความวิจัยเรื่อง “ดนตรี : การประกอบสร้างความจริงทางสังคม” โดย ชิชณพงค์ อินทร์แก้ว (2562) ซึ่งระบุไว้ว่า ดนตรีเป็นสื่อที่ง่ายต่อการรับรู้ใช้เวลาไม่นาน และสามารถเปิดซ้ำได้ นอกจากนั้นเพลงยังกระตุ้นเร้าอารมณ์ความรู้สึกได้ดี โดยบทเพลงเหล่านี้มีหน้าที่สร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี หรือแม้กระทั่งความโรแมนติกในวิถีชีวิต

บทความวิจัยเรื่อง บทบาทของซามิเซ็นในสื่อแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง มาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) แสดงให้เห็นว่า นอกจากดนตรีสามารถช่วยสื่ออารมณ์ได้แล้ว ยังช่วยให้ทราบถึงความเป็นมาและความสำคัญของซามิเซ็นที่เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันเรื่องนี้ ซึ่งถือเป็นคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศเอาไว้ด้วยวิธีการแบบสมัยใหม่ เนื่องจากความนิยมของมนุษย์นั้นเปลี่ยนไปตามยุคสมัย การที่จะรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้โดยคงรูปแบบการนำเสนออาจไม่สามารถเข้าถึงความสนใจของคนสมัยใหม่ได้เช่นในอดีต จึงต้องมีการประยุกต์โดยใช้วิธีการนำเสนอผ่านสื่อแอนิเมชันที่มีตัวละครและยุคสมัยคล้ายคลึงกับสมัยปัจจุบันให้มากที่สุด เพื่อสร้างความคุ้นเคย และดึงดูดความสนใจ เมื่อเยาวชนและวัยรุ่นเริ่มรู้สึกสนใจเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่ปรากฏในแอนิเมชัน ก็จะสมัครใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับเครื่องดนตรีนั้น ๆ ต่อไป ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านมาประกอบในการดำเนินเรื่องเป็นหลักเช่นนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับแอนิเมชันในไทยได้

ข้อเสนอแนะ

สารนิพนธ์นี้เน้นศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของซามิเซ็นที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องมาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ทำให้บางส่วนของเนื้อหาไม่ได้ศึกษาค้นคว้าโดยละเอียด เช่น ลักษณะหรือวัสดุที่ใช้ทำซามิเซ็น ประวัติโดยละเอียดของนักบรรเลงซามิเซ็น รวมถึงไม่ได้ศึกษามาชิโรโนะโอโตะ (Mashiro no Oto) ในฉบับมังงะด้วย ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้สามารถนำไปค้นคว้าข้อมูลโดยละเอียดได้

บรรณานุกรม

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- @hbk_shami. (2022). Retrieved Feb 16 from https://twitter.com/hbk_shami/media
- @kamesyamereon. (2020, May 13). *配信ありがとうございました* Retrieved Feb 12 from <https://twitter.com/kamesyamereon/status/1260564288739127304>
- Ameba. (2022). 『10/14 w-inds.M (漫画、涼平)』. Retrieved Feb 12 from <https://ameblo.jp/b-a-o/entry-10151770058.html>
- Burnout Syndromes. (2022). *BIOGRAPHY*. BURNOUT SYNDROMES OFFICIAL WEB SITE. Retrieved Feb 12 from <https://burnoutsyndromes.com/feature/bio>
- chunling於. (2010, Feb 12). 【津軽三味線】三味線の構造. <https://miyabi-taiwan.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>
- Corporation, W. A. O. (2022). *Movie "NITABOH" Official Site*. Retrieved Feb 17 from <https://www.nitaboh.com/english/>
- Fgllc. (2022). *一般財団法人生涯学習開発財団*. Retrieved Feb 5 from <https://www.gllc.or.jp>
- FujiedaMyfc. (2022). 11/17 鹿児島ユナイテッドFC戦 津軽三味線ハレルヤ来場のお知らせ / 藤枝MYFC. Retrieved Feb 7 from <https://myfc.co.jp/news/20181108/25994/>
- Hibiki Sawada. (2022). *津軽三味線 澤田響紀*. Retrieved Feb 17 from <http://hibiki-shamisen.com>
- Japan Arts Council. (2022). *太棹三味線*. Retrieved Feb 5 from https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc6/edc_new/html/233_futozao.html
- Japan Creative Centre. (2022). *The Music of Tsugaru*. Retrieved Feb 5 from <https://www.sg.emb-japan.go.jp/JCC/E-Magazine-Sep-2020-Tsugaru-Shamisen.html>
- Japan Deluxe Tours Inc. (2019). *Okinawa Sanshin, Okinawa | Japan Deluxe Tours*. Retrieved Jan 19 from <https://japandeluxetours.com/destinations/okinawa-sanshin>
- Japan Foundation Sao Paluo. (2022). *Chie Hanawa (Shamisen)*. <https://fjsp.org.br/musica-no-castelo-chie-hanawa-ing/>
- JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL ARCHIVE. (2012). *Manga Division AWARD*. Retrieved from <http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2012/manga/>
- KODANSHA. (2012). *KODANSHA Manga Shou*. Retrieved from <https://www.kodansha.co.jp/about/nextgeneration/archive/22420>

- Lucia, T. (2021, 2021-09-08). *Sanshin: The History of the Okinawa Traditional Japanese Instrument*. Retrieved Feb 5 from <https://voyapon.com/sanshin-okinawa-traditional-japanese-instrument/>
- MangaWiki. (2022). *Marimo Ragawa*. @getfandom. Retrieved Dec 20 from https://manga.fandom.com/wiki/Marimo_Ragawa
- mantanweb. (2022). マンガ質問状：「ましろのおと」 主人公は島耕作がモデル？ 津軽三味線にかける青春- MANTANWEB (まんたんウェブ) . Retrieved Dec 22 from <https://mantanweb.jp/article/20110425dog00m200013000c.html>
- marumura. (2013). ซามิเซ็ง (*Shamisen*) เครื่องสายเสียงไพเราะของญี่ปุ่น. Retrieved Feb 8 from <https://www.marumura.com/shamisen/>
- mashironoto_pr. (2021). 劇中登場曲奏者発表！. Retrieved JAN 18 from <https://mashironoto-official.com/news/224/>
- mashironoto_pr. (2022). 2021年4月2日深夜2:25よりMBS/TBS/BS-TBS“アニメイズム”枠にて放送開始！. Retrieved Jan 19 from <https://mashironoto-official.com/news/100/>
- mashironoto_pr. (2022). エンディングテーマ「この夢が醒めるまでfeat. 吉田兄弟」 | 音楽 | TVアニメ『ましろのおと』公式サイト. Retrieved Feb 12 from <https://mashironoto-official.com/music-ed/>
- mashironoto_pr. (2022). オープニングテーマ「BLIZZARD」 & 「銀世界」 | 音楽 | TVアニメ『ましろのおと』公式サイト. @mashironoto_pr. Retrieved Feb 12 from <https://mashironoto-official.com/music-op/>
- mashironoto_pr. (2022). スタッフ・キャスト | TVアニメ『ましろのおと』公式サイト. @mashironoto_pr. Retrieved Jan 19 from <https://mashironoto-official.com/staffcast/>
- Miliyah. (2022). *BIOGRAPHY | Miliyah Official Website*. Retrieved Feb 12 from <https://www.miliyah.com/biography.php>
- Misao Habu. (2016). 『三味線音楽について』 . Retrieved from <https://ameblo.jp/habumisao/entry-12168796829.html>
- Monrada Sanlim. (2022). องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์. Retrieved Dec 22 from <https://sites.google.com/site/shortfilms11111/seiyng-ni-phaphytr>
- Nakamura Koji (Official). (2017, Apr 26). Retrieved Feb 16 from <https://www.facebook.com/kojiNakamura.official/photos/a.400890386704308/1227051944088144>
- Ontsudo. (2022). 津軽三味線 *Tsugaru-Shamisen* 杉山大祐 *Sugiyama-Daisuke*. Retrieved Feb 7 from <https://on-tsu-do.com/%E6%B4%A5%E8%BB%BD%E4%B8%89%E5%>

- 91%B3%E7%B7%9A-tsugaru-shamisen-%E6%9D%89%E5%B1%B1-%E5%A4%A7%E7%A5%90-sugiyama-daisuke/
- Ontsudo. (2022). 津軽三味線-tsugaru-shamisen 白田路明Shirata-Michiaki. Retrieved Feb 7 from <https://on-tsu-do.com/%E6%B4%A5%E8%BB%BD%E4%B8%89%E5%91%B3%E7%B7%9A-tsugaru-shamisen-%E7%99%BD%E7%94%B0-%E8%B7%AF%E6%98%8E-shirata-michiaki/>
- Ragawa Marimo. (2022, Dec 20). Diary-Ragawally. <https://ragawa.weblogs.jp/blog/>
- Sayu. (2021, 2021-04-19). 柴田雅人(津軽三味線奏者)さんのプロフィールや受賞歴は？ブログやTwitterはある？. Retrieved Feb 8 from <https://minyou.fun/7043/>
- Sayu. (2021, 2021-05-11). 匹田大智さんの出身高校等プロフィール！受賞歴は？ブログやTwitterはある？. Retrieved Feb 7 from <https://minyou.fun/7158/>
- Sayu. (2021, 2021-05-13). 柴田愛(津軽三味線)さんのプロフィールや受賞歴は？ブログやTwitterはある？. Retrieved Feb 8 from <https://minyou.fun/7211/>
- Sayu. (2021, 2021-05-30). 津軽三味線奏者田中風真さんのプロフィールや受賞歴！ブログやTwitterはあるの？. Retrieved Feb 8 from <https://minyou.fun/7380/>
- Sayu. (2021, 2021-06-01). 柴田佑梨(三味線奏者)さんのプロフィールや受賞歴は？ブログやTwitterはある？. Retrieved Feb 8 from <https://minyou.fun/7426/>
- Sayu. (2021, 2021-07-01). 大塚晴也(三味線奏者)さんのプロフィールや受賞歴は？ブログやTwitterはある？. Retrieved Feb 5 from <https://minyou.fun/7618/>
- Senzoku Gakuen College of Music. (2022). SHAMISEN | Traditional Music Digital Library. Retrieved Feb 5 from <https://www.senzoku-online.jp/TMDL/e/02-shamisen.html>
- Shamipedia. (2011, Feb 12). 猿尾. <http://shamipedia.blog.jp/archives/3740497.html>
- Small Bridge Inc. (2022). Online Lesson : Before You Begin Learning Shamisen. Retrieved Feb 17 from <https://cafetalk.com/lesson/detail/?c=eJxLDXLLC7c099XPSg90z3bxLQ51rMxJt7UFAGGTB~M.【=en>
- TakaakiYamada. (2010). 三味線の歴史と「さわり」について. Retrieved Feb 12 from <http://y-eisui.com/shami1.html>
- Takahashi Chikuzan. (2022). Profile. Retrieved March 2 from <http://chikuzan.org/profile.html>
- The journal of the Dental Association of Thailand. (2021). หลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาอังกฤษ. Retrieved from <https://www.jdat.org/dentaljournal/>
- Tsuruta Medetai. (2022). 葛西之さん (津軽三味線奏者) | メデタイ・ツルタ. Retrieved Feb 6 from https://www.medetai-tsuruta.jp/web_magazine/people/kasai.html

- urepia. (2014, 2014-07-11). 【ナカコー】 Koji Nakamura ・初本人名義作を語る! 「昔
 ったらすごくイヤでした」 【前編】 - ウレぴあ総. @urepia. Retrieved Feb 8
 from <https://ure.pia.co.jp/articles/-/24365>
- wagakki ichiba. (2022). 三味線の歴史、基礎知識、選び方と作業風景. Retrieved Jan
 19 from <https://www.wagakki-ichiba.com/sozai.htm>
- wagakkiworld. (2020, 2020-05-28). 6月2日(火)に第3回YOSARE PROJECT ライブ配信を行
 います。ゲスト：津軽三味線演奏家 澤田響紀. @wagakkiworld. Retrieved Feb
 7 from <https://yosareproject.com/announce0602/>
- Yoshida Brothers. (2022). Yoshida Brothers[Profile]. @yoshida_kyodai. Retrieved Feb 7
 from <https://yoshida-brothers.jp/profile/en/>
- ข้าวแมวยักษ์. (2021). Anime First Time รวมเรื่องราว “ครั้งแรก!” ของวงการอนิเมะญี่ปุ่น.
 Retrieved from <https://www.plotter.in.th/?p=23820> จีรกีจ ศิริวิวัฒนตระกูล. (2022).
 ลักษณะนิสัยของตัวละคร - pesavena. Retrieved Dec 20 from
<https://sites.google.com/site/pesavena/laksana-nisay-khxng-taw-lakhr>
- ประยุทธ์ จันทร์โอชา. (2018). หลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาเยอรมัน สเปน ญี่ปุ่น และมลายู. Retrieved
 from <https://ratchakitcha2.soc.go.th/pdfdownload/?id=2137260>
- ภูริทัต ว่องพุดพิงศ์. (2020). ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling). Retrieved Dec 28 from
<https://pharmconnection.blogspot.com/2020/09/storytelling.html>
- มุกจิตา แซ่ซ่ง. (2009). องค์ประกอบของเรื่องสั้น - Report of Study subjects. Retrieved Dec 22
 from <https://sites.google.com/site/reportofstudysubjects/bth-thi-4-reuxng-san-naew-karmeuxng-khxng-wi-nthr-leiyw-wa-rin/-xngkh-prakxb-khxng-reuxng-san>
- เหมียวตะปู. (2018). รู้จักกับ Wotagei รูปแบบการเต้นสไตล์ญี่ปุ่นที่ผสมผสานกับแท่งเรื่องแสง ดูแล้ว
 เพลินตาสุดๆ | CatDumb | เว็บไซต์ไวรัล จับทุกกระแสบนโลกออนไลน์ มาย่อยให้คุณเข้าใจ
 ง่ายๆ พร้อมคอนเทนต์พิเศษบ้างเป็นบางเวลา. Retrieved Feb 7 from
<https://www.catdumb.com/old/?p=730340>

หนังสือ

- Koizumi Fumio, Tokumaru Yoshihiko, & Yamaguchi Osamu. (1984). *Asian Musics in an
 Asian Perspective* (2nd ed ed.). Tokyo: THE JAPAN FOUNDATION.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี. (2540). *ดนตรีเอเชียตะวันออก*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. (2551). *นวนิยายและเรื่องสั้น : การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์ / เถกิง พันธุ์เถกิง
 อมร. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา*.

วิทยานิพนธ์

- McGOLDRICK, G. T. (2017). *TSUGARU SHAMISEN AND MODERN JAPANESE IDENTITY*.
 (Doctoral thesis). YORK University,

ภัทรียา วิริยะศิริวัฒนนะ. (2559). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables Analysis of narrative in the film Les Misérables*. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สิริยาภรณ์ อินตะชา. (2562). *บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium*. สารนิพนธ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุพิชญา แผ่นทอง. (2013). ปัจจัยที่มีผลต่อการฟังเพลงออนไลน์ทางสถานีวิทยุ SEED FM. 97.5 เมกะเฮิร์ตซ์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

หนึ่งชนะ พรหมรัตน์. (2019). อิทธิพลของมังงะและอนิเมะญี่ปุ่นที่มีต่อคอมมิคส์ แอนิเมชัน และภาพยนตร์ ตะวันตก. (ปริญญาศิลปบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วารสาร

ชิษณุพงศ์ อินทร์แก้ว. (2562). ดนตรี : การประกอบสร้างความจริงทางสังคม. *วารสารมนุษยสังคมศิลปาสาร* (1), 58-71.