



สารนิพนธ์

เรื่อง ความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ

โดย

นางสาวณัฐรดา จำปาศักดิ์
รหัสนักศึกษา 05610806

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	ความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ
ผู้เขียน	นางสาวณัฐรดา จำปาศักดิ์
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิพัฒน์ สุยะ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “ความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความคิดและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ และศึกษาวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาดังกล่าว ซึ่งสะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน

ผลการศึกษาพบว่า ความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ นั้นปรากฏอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 10 ตอน อันสะท้อนให้เห็นความคิดความเชื่อที่ได้รับจากจีน ลัทธิขงจื้อ พุทธศาสนาหยาน รวมทั้งความเชื่อดั้งเดิมของสังคมญี่ปุ่น คือ สุริยเทพและชินโต

จากการวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาดังกล่าว อันสะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน พบว่า การนำเสนอแนวคิดในลักษณะเดียวกันผ่านพฤติกรรมของตัวละคร สะท้อนสังคมญี่ปุ่น 5 ด้าน คือ ด้านความสัมพันธ์ในสังคมที่ทำให้ความสำคัญกับการรวมกลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล ด้านการทำงานมีความมานะพยายาม ส่งผลไปยังการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ด้านการศึกษาที่สังคมญี่ปุ่นถือเป็นประตูเปิดไปสู่หนทางใหม่ ๆ ทั้งการก้าวเข้าสู่อาชีพและเป็นเส้นทางในการเลื่อนสถานะทางสังคม ด้านครอบครัวจะมีความผูกพันใกล้ชิดและด้านความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าและวิญญาณนิยม

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง ความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิพัฒน์ สุยะ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี จนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ทุกคน ที่คอยให้ กำลังใจ และชี้แนะแนวทางให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินงานสารนิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงในที่สุด

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า สารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย หากมี ข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

ณัฐรดา จำปาศักดิ์

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
4. การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง.....	3
5. ขอบเขตการศึกษา.....	4
6. วิธีการศึกษา.....	4
บทที่ 2.....	6
ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นโตราเอมอน.....	6
1. ความหมาย กำเนิดและพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น.....	6
2. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น.....	10
บทที่ 3.....	12
ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น.....	12
1. ความหมายของความคิดและปรัชญา.....	12
2. สังคมญี่ปุ่น.....	12
3. ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น.....	15
3.1 ด้านความสัมพันธ์ในสังคม.....	15
3.2 ด้านการทำงาน.....	16
3.3 ด้านการศึกษา.....	17
3.4 ด้านครอบครัว.....	17
3.5 ด้านความเชื่อ.....	18
บทที่ 4.....	20
การวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง โตราเอมอน ตอนพิเศษ.....	20
ความคิดและปรัชญาจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น.....	20
การวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง โตราเอมอน ตอนพิเศษ.....	21

สารบัญ (ต่อ)

1. ความคิดและปรัชญาด้านความสัมพันธ์ในสังคม.....	22
1.1 สถานที่พักผ่อน.....	23
1.2 การรับประทานอาหาร.....	24
1.3 การเล่นเกม.....	26
1.4 สิ่งของเครื่องใช้.....	28
1.5 มารยาทของชาวญี่ปุ่น.....	31
2. ความคิดและปรัชญาด้านการทำงาน.....	34
2.1 การเดิน.....	34
2.2 ความมานะพยายาม.....	35
3. ความคิดและปรัชญาทางการศึกษา.....	37
3.1 โรงเรียน.....	37
3.2 การศึกษาด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่.....	37
4. ความคิดและปรัชญาด้านครอบครัว.....	38
4.1 บ้านไม้.....	38
4.2 วัสดุสร้างบ้าน.....	39
4.3 การแบ่งพื้นที่ในบ้าน.....	41
4.4 การรับประทานอาหารในครอบครัว.....	41
5. ความคิดและปรัชญาด้านความเชื่อ.....	42
5.1 ตู๊กตาแมวกวัก.....	42
5.2 หุ่นยนต์.....	44
5.3 การแสดงความดีใจ-บันไซ.....	45
5.4 การทดแทนบุญคุณ.....	46
5.5 คุณธรรม.....	47
5.6 ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและวิญญาณนิยม.....	48
5.7 ทานูกิ.....	50
5.8 ผีหรือตัวประหลาด.....	50
บทที่ 5.....	52
สรุปผลการวิจัย.....	52
อภิปรายผลการวิจัย.....	54
บรรณานุกรม.....	57

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ.....	23
ภาพที่ 2 ภาพลักษณะการจัดสวนสาธารณะ.....	24
ภาพที่ 3 ภาพลักษณะการทานขนมโตร่ายากิ.....	25
ภาพที่ 4 ภาพลักษณะขนมโตร่ายากิ.....	25
ภาพที่ 5 ภาพอาหารคัทสึด้ง.....	26
ภาพที่ 6 ภาพลักษณะการเล่นเบสบอล.....	27
ภาพที่ 7 ภาพลักษณะสนามเบสบอล.....	27
ภาพที่ 8 ภาพลักษณะการใช้ดาบญี่ปุ่นในการต่อสู้ของทหารนักรบ.....	28
ภาพที่ 9 ภาพลักษณะของดาบญี่ปุ่น.....	29
ภาพที่ 10 ภาพการใช้พัดญี่ปุ่น.....	29
ภาพที่ 11 ภาพลักษณะพัดญี่ปุ่น.....	30
ภาพที่ 12 ภาพลักษณะเสื่อทาทามิ.....	30
ภาพที่ 13 ภาพลักษณะการนั่งโค้งแสดงการยอมรับ.....	31
ภาพที่ 14 ภาพลักษณะการแสดงความเคารพด้วยการนั่งโค้ง.....	31
ภาพที่ 15 ภาพลักษณะนั่งแบบเทพิดา.....	32
ภาพที่ 16 ภาพลักษณะการนั่งขัดสมาธิ.....	32
ภาพที่ 17 ภาพลักษณะการเปลี่ยนรองเท้ามาใส่รองเท้าแตะสำหรับใส่ในบ้าน.....	33
ภาพที่ 18 ภาพลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าฤดูร้อน.....	34
ภาพที่ 19 ภาพลักษณะการเดินของคนญี่ปุ่น.....	35
ภาพที่ 20 ภาพลักษณะการเดินทางของเด็ก ๆ ญี่ปุ่น.....	35
ภาพที่ 21 ภาพลักษณะความมานะพยายาม.....	36
ภาพที่ 22 ภาพลักษณะการประสบความสำเร็จด้วยความมานะพยายาม.....	36
ภาพที่ 23 ภาพโรงเรียนญี่ปุ่น.....	37
ภาพที่ 24 ภาพลักษณะรถไฟฟ้า.....	38
ภาพที่ 25 ภาพลักษณะบ้านไม้.....	39
ภาพที่ 26 ภาพลักษณะหลังคาบ้านไม้ญี่ปุ่น.....	40
ภาพที่ 27 ภาพห้องรับแขก.....	40
ภาพที่ 28 ภาพระเบียงบ้านที่เชื่อมระหว่างบ้าน.....	41
ภาพที่ 29 ภาพการรับประทานอาหารร่วมกัน.....	42
ภาพที่ 30 ภาพลักษณะความเชื่อเกี่ยวกับตุ๊กตาแมวกวัก.....	43
ภาพที่ 31 ภาพลักษณะตุ๊กตาแมวกวัก.....	43
ภาพที่ 32 ภาพลักษณะรูปใบหน้าโตราเอมอน.....	44
ภาพที่ 33 ภาพลักษณะหุ่นยนต์จากตัวละครโตราเอมอน.....	45
ภาพที่ 34 ภาพลักษณะหุ่นยนต์ต่าง ๆ.....	45
ภาพที่ 35 ภาพลักษณะการแสดงความดีใจหรือบันไซ.....	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 36 ภาพโนบิตะช่วยชีวิตหมีน้อยจากบ่วงโซ่.....	47
ภาพที่ 37 ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ.....	47
ภาพที่ 38 ภาพแสดงให้เห็นถึงความมีคุณธรรมของโนบิตะ.....	48
ภาพที่ 39 ภาพลักษณะธรรมชาติที่เป็นเทพเจ้าคามิ.....	49
ภาพที่ 40 ภาพลักษณะการแสดงอิทธิฤทธิ์ของเทพเจ้าคามิ.....	49
ภาพที่ 41 ภาพลักษณะทานุกิ.....	50
ภาพที่ 42 ภาพผีหรือตัวประหลาด.....	51

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกแห่งการศึกษาในสังคมไทยนั้น ทุกคนมักมองว่าเป็นการศึกษาเล่าเรียนผ่านกระบวนการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นในสถานศึกษา ในการอบรม สัมมนาหรือการเรียนรู้จากพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว สังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคคลมีพัฒนาการที่เหมาะสมในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ รวมไปถึงทักษะในการดำรงชีวิต ซึ่งการดำเนินชีวิตของมนุษย์ จำเป็นต้องมีหลักการให้ยึดถือและปฏิบัติ ทุกคนจึงมีวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน แนวคิดและหลักปรัชญาจึงมีส่วนช่วยมนุษย์ในการมองปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนแสวงหาทางออกของปัญหา และช่วยในการทำความเข้าใจความจริงของชีวิตได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการดำรงอยู่ท่ามกลางสภาพสังคมในกระแสโลกาภิวัตน์ยุคปัจจุบันที่มนุษย์ต้องเผชิญกับความผันแปรต่อเนื่อง อาทิ ค่านิยมของสังคม ความแตกต่างด้านวัฒนธรรม ความเชื่อและปัญหาต่าง ๆ เช่น ความขัดแย้ง การกีดกัน การแบ่งแยก การลิดรอนสิทธิมนุษยชน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของชนชั้น ชาติพันธุ์ เพศ ดินแดน ศาสนา กระทั่งความเจริญด้านวัตถุที่ถูกนำมาเปรียบเทียบกับคุณค่าความหมายของมนุษย์

ดังนั้นกระบวนการคิดและหลักปรัชญา จึงเป็นรูปแบบการคิดที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะเกิดจากการรับรู้ ความคาดหวัง ความรู้สึกตนเอง เกี่ยวกับประสบการณ์ แล้วมีการวางแผนหาแนวทางแก้ไขในอนาคต โดยผ่านกระบวนการพูดหรือเขียน การสะท้อนแนวคิด จึงเป็นทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีการเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติได้ ปรัชญานั้นสนใจในการวิเคราะห์ความคิด ความเชื่อของคน ตลอดจนสนใจวิพากษ์ระบบคุณค่าต่าง ๆ ของมนุษย์ อันนำไปสู่พฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ หรือที่เรียกกันว่า “เป็นความคิด ความเชื่อที่แฝงอยู่เบื้องหลังพฤติกรรมมนุษย์” และภายใต้การดำเนินชีวิตของคนเรานี้จะสามารถขับเคลื่อนต่อไปได้ขึ้นอยู่กับกลไกของความคิด ทุกคนจึงมีความแตกต่างกัน มีหลักคิดในการดำเนินชีวิตที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับการกำหนดหน้าที่ และตัดสินใจว่าจะเลือกใช้ปรัชญาแบบใดเป็นหลักในการยึดถือ ทั้งนี้ ปรัชญาคือรากฐานของความคิดและพฤติกรรม หลักคิดในการดำเนินชีวิตแต่ละคนเป็นตัวสะท้อนมาจากปรัชญาที่แต่ละคนยึดถือ ทำให้แต่ละคนมีทัศนคติต่อโลกและชีวิตในมุมมองที่หลากหลายแตกต่างกันไป

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในปัจจุบันยังมีปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์อีกอย่าง นั่นก็คือ สื่อรูปแบบต่าง ๆ การให้ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ด้วยการเผยแพร่ความรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ หรือรูปแบบของข่าว สารคดี รายการเชิงสนทนา หรือรายการเพื่อการศึกษา สื่อสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการแสวงหาความรู้ ซึ่งมนุษย์นั้นได้มีการพัฒนาการศึกษาหาความรู้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในปัจจุบันที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ การแสวงหาและการจัดการ ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้เกิดสาระความรู้ที่ช่วยพัฒนา สติปัญญา ความคิด ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อวิถีชีวิต ค่านิยมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต อย่างไรก็ตามการนำเสนอความรู้ที่ไม่น่าเบื่อ จนทำให้ผู้รับสารเกิดความเครียด และล้าเลในการตัดสินใจที่จะรับสารเหล่านั้น ในทางกลับกัน โลกแห่งความบันเทิงมักเป็นแหล่งรวมความมีชีวิตชีวา จนสามารถทำให้ผู้บริโภคเกิดความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความตื่นเต้นร่าเริง เคลิบเคลิ้มได้อย่างง่ายดาย (ปารีชาติ สถาปิตานนท์, 2543 : 274 - 362) รายการโทรทัศน์โดยเฉพาะรายการภาพยนตร์การ์ตูน จึงมีส่วนปลูกฝังทัศนคติและค่านิยมต่าง ๆ แก่

เด็กได้มาก รายการโทรทัศน์ที่ดีเยี่ยมเป็นพลังในการสร้างความคิด ทักษะคิด ค่านิยม ตลอดจนพฤติกรรมที่ดีของเด็กได้ (ภัทร์ภู่รี ประยูรเกียรติ, 2520 : 14)

สื่อการ์ตูน ถือได้ว่าเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ให้กับผู้รับสารแล้วเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้ง่ายและรวดเร็ว โดยผ่านเนื้อหาจากตัวละคร รวมไปถึงเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งนักจิตวิทยาบางคน เช่น ลอเรตตา เบนเดอร์ (อ้างถึงใน สุวรรณ สันคติประภา, 2532 : 21) ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่สะท้อนเรื่องราวการดำเนินชีวิตของผู้คนผ่านการบอกเล่ากิจกรรมของตัวการ์ตูนต่าง ๆ ทำให้ได้เห็นสภาพความเป็นอยู่ สภาพสังคมของคนในยุคสมัยนั้น ๆ อันเป็นยุคสมัยที่ผู้เขียนดำรงชีวิตอยู่ หรือยุคสมัยที่ผู้เขียนอ้างอิงถึง รูปแบบของวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตจะสื่อออกมาถึงอัตลักษณ์และวิถีของชาติผู้สร้างการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น เราสามารถเห็นบริบทการดำรงชีวิต ค่านิยม สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ รวมไปถึงความเชื่อของผู้คนผ่านภาพและเนื้อหาของการ์ตูน สิ่งที่เราเห็นเป็นปกติในการ์ตูนแทบจะทุกเรื่องคือ การใช้จักรยานเป็นพาหนะในการเดินทาง และทั้งที่ประเทศญี่ปุ่นเป็นแหล่งผลิตรถยนต์รายใหญ่ติดอันดับโลก แต่การเดินทางของเหล่าตัวละครส่วนใหญ่จะใช้บริการขนส่งสาธารณะเป็นหลัก น้อยนักที่เราจะเห็นตัวละครเหล่านี้ใช้รถยนต์ส่วนตัวในการเดินทาง การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามามีบทบาทในเมืองไทย ประมาณช่วงปี พ.ศ. 2520 - 2525 และได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทยเพราะมีเนื้อหาสาระที่สนุกและหลากหลาย มีลักษณะเด่น คือการเล่าเรื่องคล้ายนิยายและมีรูปภาพประกอบ สามารถสื่อสารให้เด็กเข้าใจได้ง่าย ตื่นเต้น มีบทสนทนาที่สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้ รวมทั้งมีวิธีการนำเสนอที่เร้าใจ จะเห็นได้ว่า นอกเหนือจากเนื้อหาหลักแล้วนั้น การ์ตูนญี่ปุ่นยังนิยมสอดแทรกสาระเกี่ยวกับหลักปฏิบัติในด้านศาสนา คติพจน์ ความเชื่อ ปรัชญา และข้อคิดคำคมของบุคคลสำคัญด้านจิตวิทยา ความคิดและพฤติกรรมมนุษย์ ความพยายาม มุมานะ และความสามัคคี

การ์ตูนโดราเอมอน ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งเด็กและผู้ปกครองเพราะเนื้อหามีลักษณะที่สร้างสรรค์ สนุกสนาน เบาสมองแต่ก็แทรกคติสอนใจในเรื่องของความดีความซื่อซนหมั่นเพียร เนื้อหาโดยย่อของการ์ตูนเรื่องนี้ได้กล่าวถึงเด็กผู้ชายชื่อโนบิตะ ที่ได้หุ่นยนต์แมวชื่อโดราเอมอน ซึ่งส่งมาจากอนาคต โดยเซวาชิ ซึ่งเป็นสื่อของเขาเองเพื่อคอยให้ความช่วยเหลือต่าง ๆ โดยโดราเอมอนจะมีกระเป๋าสี่มิติที่หน้าท้อง สามารถหยิบอุปกรณ์เครื่องมือทันสมัยที่มีอยู่มากมายนำมาใช้ประโยชน์ได้ในยามที่ต้องการ แต่มักใช้ประโยชน์ไม่ได้ตรง ๆ หากแฝงความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ด้วย ต่อมามีการพัฒนาจากหนังสือการ์ตูนมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ก็เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น จากเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องโดราเอมอน ตอนพิเศษ จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า โดราเอมอน สามารถเป็นตัวแทนภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้ด้วยชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ และมีความเป็นญี่ปุ่น รวมทั้งตัวละครที่สามารถเข้ากับคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติ ทั่วโลก พร้อมกับเนื้อเรื่องที่แฝงไปด้วยความเป็นญี่ปุ่นที่สอดแทรกคุณธรรมปรัชญาตะวันออก เช่น ความรับผิดชอบชีวิต ความรักเพื่อนพ้อง ความผูกมิตรไมตรี ความจงรักภักดี การอยู่เป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน

ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาการนำเสนอความคิดและปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ซึ่งผลการศึกษานับเป็นแนวทางหนึ่งที่จะตอบคำถามในวิธีการดำรงอยู่ของมนุษย์และเป้าหมายของมนุษย์ว่าควรดำเนินไปอย่างไรให้เกิดคุณค่าและประโยชน์สุขทั้งต่อตนเองและสังคม

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 2.1 ศึกษาการนำเสนอความคิดและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอน พิเศษ
- 2.2 ศึกษาวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาดังกล่าว ซึ่งสะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 3.1 ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดและปรัชญาในการดำเนินชีวิต
- 3.2 ความรู้เกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนจากความคิดและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ

4. การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการวิจัย ได้แก่ รายละเอียดข้อมูลจากรายงานการวิจัยปริญญาโทและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและปรัชญาในการดำเนินชีวิต ในหน่วยงานและสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย และจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ 3 หัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น
2. ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น
3. ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎี

ดวงรัตน์ กมลโบล (2534) ศึกษาเรื่อง “ลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด โดราเอมอน” ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ อารมณ์มีความสุข อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว และอารมณ์ริษยา ซึ่งอารมณ์เหล่านี้ได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยสังคมมี 4 ประการ คือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมด้านการศึกษาและบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความหมายตลอดจนลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม

ธีรวัจน์ อุตมสินเจริญกิจ (2552) ศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ” ลักษณะภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นทางด้านวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ พบว่า แนวคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นการผจญภัยของตัวเอกและคณะไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก หรือการย้อนเวลากลับไปผจญภัยในดินแดนที่มีปรากฏจริง เพราะต้องการจะส่งสารบอกกับเด็กญี่ปุ่นว่า ต่อไปในอนาคตจะต้องเจอปัญหาอุปสรรคต่างๆ มากมาย ด้วยความเจริญของโลกและการพัฒนาของประเทศต่าง ๆ นอกจากนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนมีลักษณะพิเศษโดยเฉพาะเรื่องความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมทางวัตถุ

จุฑามาศ จันทร์ปลั่ง (2561) ในบทความเรื่อง “การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย” เสนอว่า การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามามีอิทธิพลต่อคนบางกลุ่มในประเทศไทยเป็นอย่างมากในด้านการสร้างความบันเทิง การผ่อนคลาย และสร้างจินตนาการ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นวัยเด็ก วัยรุ่น และวัยทำงาน การ์ตูน

ญี่ปุ่นจะมาในรูปแบบของหนังสือ แอนิเมชัน และสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ซึ่งตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันมีการดัดแปลงเรื่องที่ผ่านมาคนไทยมาแล้ว และสร้างความประทับใจให้กับคนไทย ได้แก่ โดราเอมอน โปเกมอน โคนัน เจ้าหนุ่ยยอดนักสืบ กันดั้ม เฮลโหลคิตตี้ เซเลอร์มูน ฯลฯ ที่มาของการ์ตูนญี่ปุ่นได้เกิดขึ้นหลังสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ในยุคดังกล่าว ญี่ปุ่นได้มีการค้าขายกับสหรัฐฯ จึงมีการจ้างนักวาดชาวตะวันตกให้มาสอนศิลปะ ซึ่งศิลปะสไตล์ตะวันตกจะเน้นรูปร่าง ลายเส้น และสี ทางญี่ปุ่นจึงได้นำศิลปะสไตล์ตะวันตกมารวมกับศิลปะภาพเขียน “อุกิโยเอะ” (Ukiyo-e) ซึ่งอุกิโยเอะไม่เน้นรูปร่าง ลายเส้น แต่เน้นไปทางความคิดและความรู้สึกมากกว่า จากการรวมของศิลปะทั้ง 2 รูปแบบจึงกลายมาเป็น “มังงะ”

วิรุทธ พจน์เสถียรกุลและจิราพร พรประภา (2562) เขียนบทความเรื่อง “ไร้สาระหรือมีแก่นสาร? : คุณค่าของมังงะ (การ์ตูนญี่ปุ่น) ในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมประชานิยมต่อสังคมไทย เสนอว่า วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) ของญี่ปุ่น สิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือ หนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นที่เรียกว่า ‘มังงะ’ (漫画) หรือภาพยนตร์อนิเมชันของญี่ปุ่นที่เรียกว่า ‘อนิเมะ’ (アニメ) ซึ่งทั้ง 2 สิ่งมีอิทธิพลในประเทศไทยมากกว่า 3 ทศวรรษแล้ว (Podsatiangool, 2017) ทั้งทางโทรทัศน์ ทางสิ่งพิมพ์ ทางสื่ออินเทอร์เน็ต รวมทั้งผ่านทางงานเทศกาลต่าง ๆ มังงะของญี่ปุ่นหลายเรื่องที่ถ่ายทอดแนวคิดทางศาสนาและปรัชญามีการชี้ให้เห็นความเชื่อและผลลัพธ์ รวมทั้งคำสอนของศาสนาและปรัชญาต่าง ๆ จากทั้งตะวันออกและตะวันตก ผ่านการผสมผสานในเนื้อเรื่องของมังงะ ทั้งทางตรงและทางอ้อม มังงะมีคุณค่าต่อสังคมไทยในหลากหลายมิติ ดังนี้ คุณค่าเชิงจิตวิเคราะห์ คุณค่าเชิงการเป็นวรรณกรรมวัยรุ่น คุณค่าเชิงการสร้างทางเลือกใหม่ ๆ ของอัตลักษณ์ทางเพศ คุณค่าในเชิงศาสนาและปรัชญา คุณค่าในเชิงการตลาด และคุณค่าในเชิงนวัตกรรม

5. ขอบเขตการศึกษา

- 5.1 การศึกษาวิจัยนี้มุ่งศึกษาการนำเสนอความคิดและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ จำนวน 10 ตอน
- 5.2 วิเคราะห์เนื้อหาทางด้านความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ

6. วิธีการศึกษา

6.1 วิธีการเก็บข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และนำเสนอเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Descriptive) โดยมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่น ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ
2. เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่น ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้งเอกสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3. นำกรอบความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ มาวิเคราะห์ถึงภาพสะท้อนที่มีต่อสังคมญี่ปุ่น

4. เรียบเรียงผลการศึกษารูปแบบของบทความวิจัย

6.2 กลุ่มประชากร

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวกับความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ 10 ตอนที่สามารถหาซื้อได้ในรูปแบบวีซีดีหรือดีวีดี ที่รับลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมายและเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เคยฉายในประเทศไทยมาก่อนและมีจำหน่ายในท้องตลาด ได้แก่

- | | |
|---|-------------|
| 1. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ตะลุยดาวต่างมิติ | ปี พ.ศ.2533 |
| 2. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ตะลุยแดนอาหรับราตรี | ปี พ.ศ.2534 |
| 3. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน บุกอาณาจักรเมฆ | ปี พ.ศ.2535 |
| 4. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน สามอัศวินในจินตนาการ | ปี พ.ศ.2537 |
| 5. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ดำน่านสุริยกษัตริย์ | ปี พ.ศ.2543 |
| 6. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน โนบิตะและอัศวินแดนวิหค | ปี พ.ศ.2544 |
| 7. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ | ปี พ.ศ.2545 |
| 8. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน มหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม | ปี พ.ศ.2546 |
| 9. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ท้องอาณาจักรโฮ่งเหมียว | ปี พ.ศ.2547 |
| 10. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน โนบิตะกำเนิดญี่ปุ่น | ปี พ.ศ.2560 |

บทที่ 2 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นโตราเอมอน

1. ความหมาย กำเนิดและพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ศัพท์านุกรมสื่อสารมวลชน (2520, 21) ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Film) ว่า หมายถึงการ์ตูนที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพภาพยนตร์ทีละภาพจากชุดภาพเขียนแสดง ความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ (24 ภาพ/วินาที) ก็มองเห็นเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) ที่แสดงความเคลื่อนไหวได้

ภาพยนตร์การ์ตูน หรืออะนิเมะ (Anime) ในภาษาญี่ปุ่น เรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่นถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในราวปี ค.ศ. 1916 (พ.ศ. 2459) โดยได้รับอิทธิพลมาจากนักสร้างอนิเมชันชาวฝรั่งเศส ชื่อ Emile Cohl หลังจากนั้น เทคนิคการสร้างการ์ตูนอนิเมชันก็พัฒนาตัวเองขึ้นมาตามลำดับ

โอฟูจิ โนบุโระ (Ofuji Noburo) เป็นนักสร้างอนิเมชัน (Animator) คนแรกของญี่ปุ่นที่นำเอา เทคนิคที่เรียกว่า Cut-out Silhouette มาใช้กับงานอนิเมชัน ในปี ค.ศ. 1920 ซึ่งนับเป็นความสำเร็จ ก้าวแรกที่ทำให้นักสร้างอนิเมชันญี่ปุ่นได้รับการยอมรับในระดับสากล

ในปี ค.ศ. 1932 มาซาโอกะ เคนโซ (Masaoka Kenso) ผลิตอนิเมชันเสียงได้สำเร็จเป็นคนแรกและได้รับการยกย่องให้เป็น “บิดาแห่งอนิเมชันของญี่ปุ่น” ในเวลาต่อมาและจากความสำเร็จของมาซาโอกะ ในครั้งนี้เอง ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของวงการ อนิเมชันญี่ปุ่นที่จากเดิมมีผู้สนใจเพียง กลุ่มเล็ก ๆ ให้ขยายตัวกว้างขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งกลายเป็นอุตสาหกรรมในที่สุด นอกจากมาซาโอกะ แล้วยังมีบุคคลสำคัญอีก 2 ท่านที่มีส่วนวางรากฐานให้กับวงการอนิเมชันของญี่ปุ่น นั่นคือเซโอะ มิชิโยะ (Seo Michiyo) และยาบุชิตะ ไทจิ (Yabushita Taiji) ซึ่งทั้งคู่เคยเป็นผู้ติดตามมาซาโอกะ มาก่อน

สำหรับเซโอะนั้นได้ผลิตอนิเมชันในรูปของ Cell-animation ที่มีความยาวเท่ากับภาพยนตร์ ปกติได้สำเร็จเป็นคนแรกในชื่อเรื่อง Momotaro no umiwashi (1943) หรือ Momotaro and His Eagles of the Sea ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการบุกโจมตีอ่าวเพิร์ลฮาร์เบอร์และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนคลาสสิกเรื่องหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นในเวลาต่อมา หลังจากนั้นเป็นต้นมา วงการอนิเมชันของญี่ปุ่นก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ แม้จะเป็นไปอย่างช้า ๆ ก็ตาม หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงปี ค.ศ. 1958 ยาบุชิตะ ไทจิ และบริษัทโตเออนิเมชัน (Toei Animation Co, Ltd) ก็ผลิต ภาพยนตร์อนิเมชันสี ขนาดยาวเรื่องแรกออกฉายในชื่อ Hakujaden หรือ Legend of the White Snake ได้สำเร็จ และหลังจากนั้นบริษัทโตเอก็ผลิตอนิเมชันขนาดยาว เพื่อออกฉายเป็นประจำอย่างต่อเนื่องในเกือบทุกปี

การนำเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนหรืออนิเมชันมีให้เห็นอย่างต่อเนื่องในช่วงทศวรรษที่ 1970-1980 หนึ่งในจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนหรืออนิเมชันได้รับความนิยม อย่างสูงในช่วงนั้นก็คือ การ์ตูนโตราเอมอน (Doraemon) ในปี ค.ศ. 1979 (พ.ศ. 2522) ผลงานจาก ปลายปากกาของฟูจิโกะ ฟูจิโอะ (Fujiko Fujio) ซึ่งเป็นการผจญภัยของแมวหุ่นยนต์ที่มาจากโลกอนาคต นอกจากนั้นยังมีเรื่อง Candy Candy หรือ Kyandi Kyandi ในปี ค.ศ. 1976 (พ.ศ. 2519) ที่ นำเสนอเรื่องราวชีวิตของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งได้อย่างละเอียดอ่อน ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากทั้งใน ญี่ปุ่นและต่างประเทศที่ออกฉาย

บางส่วนของอนิเมชันความยาวหลายตอนจบ ที่ประสบความสำเร็จเมื่อออกฉายทางโทรทัศน์ ได้ถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ต่อไป

สำหรับบรรดาภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับความนิยมเป็นระยะเวลานาน มีความนิยมไม่เสื่อมคลาย มีอยู่เรื่องหนึ่ง คือ โดราเอมอน เป็นการ์ตูนที่เข้าถึงทั่วโลก ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือการ์ตูน โทรทัศน์ เทปบันทึกเสียง เทปวีดีโอ ภาพยนตร์ รวมไปถึงสื่อดิจิทัล อย่างวีซีดี ดีวีดี วีดีโอเกมและสื่อออนไลน์ต่างๆ

การ์ตูนโดราเอมอน บุคคลชาติเกือบทั่วโลกโดยเฉพาะในเอเชีย เด็ก ๆ สามารถร้องเพลงนำเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอนได้เกือบทุกคน หนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนที่เกี่ยวกับโดราเอมอน มีการผลิตซ้ำไปซ้ำมาถูกนำไปแปลและตีพิมพ์ไม่ต่ำกว่า 9 ภาษาทั่วโลก เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเวียดนาม ภาษาไทย เป็นต้น โดยเฉพาะประเทศเวียดนาม นิยมการ์ตูนโดราเอมอนเป็นอย่างมาก ถึงขนาดมีมูลนิธิเพื่อศึกษาโดราเอมอนโดยเฉพาะ (สมประสงค์ เจียมบุญสม, นิตยสาร a day : 62-76)

หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนเป็นหนึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ขายได้มากกว่า 100,000,000 เล่ม ในปี ค.ศ. 1981 (พ.ศ. 2524) ประเทศแรกที่ฉายโดราเอมอนต่อจากญี่ปุ่น คือประเทศฮ่องกง และปี ค.ศ. 1988 (พ.ศ. 2531) โดราเอมอนได้รับเกียรตินำไปสร้างเป็นบอลรูมขนาดยักษ์ คนญี่ปุ่นต่างก็เรียกบอลรูมนี้ว่า “โดราบาร์คุน” (Dorabarukun)

มีการผลิตรางวัลแสงอาทิตย์ตามตัวละครโดราเอมอนขึ้นเรียกว่า “โซราเอมอน” ในการประกวดแข่งขันรางวัลแสงอาทิตย์ โครงการรณรงค์ประหยัดพลังงาน ในปี ค.ศ. 1992 (พ.ศ. 2535)

ส่วนปี ค.ศ. 1997 (พ.ศ. 2540) ในวันที่ 2 พฤษภาคม สำนักข่าวซีเอ็นเอ็นเ็นรายงานข่าวการวางจำหน่ายแสตมป์โดราเอมอนที่ประเทศญี่ปุ่น มีสีเขียว ส้ม ชมพู และสีน้ำเงิน โดยมีการต่อแถวรอซื้อตั้งแต่เช้า

ในประเทศญี่ปุ่นมีรถไฟโดราเอมอนอยู่ด้วย โดยเป็นเส้นทางจากอาโอโมริไปฮาโกดาเตะ ตัวโบกี้มีการตกแต่งด้วยตัวละครจากโดราเอมอนทั้งภายนอกและภายใน และมีโบกี้พิเศษสำหรับแฟนคลับโดราเอมอน โดยมีภาพยนตร์การ์ตูน ของที่ระลึกจัดจำหน่าย และมีพนักงานต้อนรับสวมหัวโดราเอมอนคอยบริการอยู่บนรถไฟ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ออนไลน์. 2550, 3 เมษายน)

นอกจากนี้โดราเอมอนยังได้รับการยกย่องจากนิตยสาร Time ฉบับเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 2002 (พ.ศ. 2545) ให้เป็นวีรชนเอเชีย (Asian Heroes) จากจำนวนวีรชนทั้ง 25 คน ซึ่งเป็นมนุษย์ถึง 24 คน นับว่าเป็นตัวการ์ตูนตัวเดียวที่เป็นวีรชนของเอเชีย (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, นิตยสารบ้านกล้วย : 38)

รวมไปถึงองค์รววัฒนธรรมภายใต้การควบคุมดูแลของรัฐบาลญี่ปุ่น โครงการ Media Arts Plaza ขึ้น เพื่อมีวัตถุประสงค์ต้องการนำเสนอวัฒนธรรมศิลปะแขนงต่าง ๆ ของญี่ปุ่นเพื่อเฉลิมฉลองในวาระครบรอบ 10 ปี ของงาน Japan Media Arts ซึ่งได้ประกาศวัฒนธรรมบันเทิงที่สนใจของญี่ปุ่นจำนวน 100 รายชื่อออกมา โดยแบ่งเป็น 4 หัวข้อหลัก คือหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน ศิลปะและสื่อบันเทิง ซึ่งรวบรวมมาจากผลโหวตที่เข้ามาเว็บไซต์ และการทำแบบสำรวจผ่านอีเมล โดยศิลปิน บรรณาธิการและนักวิจารณ์ ซึ่งในส่วนของหนังสือการ์ตูนนั้น การ์ตูนโดราเอมอนอยู่อันดับที่ 5

จากผลโหวต 79,000 ราย และส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนนั้น การ์ตูนโดราเอมอนอยู่อันดับที่ 11 จากผลโหวต 80,000 ราย (นิตยสาร Animag, ปีที่ 28 : 17)

การ์ตูนโดราเอมอน

การ์ตูนเรื่องโดราเอมอน (ドラえもん) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น แต่งโดยฟูจิโกะ ฟูจิโอะ ซึ่งเป็นนามปากการ่วมของนักเขียน 2 ท่าน คือ ฮิโรชิ ฟุจิโมโตะ และโมโตโอะ อาบิโกะ

ฮิโรชิ ฟุจิโมโตะ เกิดในเดือนธันวาคม ค.ศ. 1933 (พ.ศ. 2476) และถึงแก่กรรมเดือนกันยายน ค.ศ. 1996 (พ.ศ. 2539) รวมอายุ 62 ปี ได้สร้างการ์ตูนโดราเอมอน หุ่นยนต์แมวสีฟ้าหน้ากลมตัวกลมที่เดินทางมาจากอนาคต โดยได้แนวความคิดมาจากตุ๊กตาล้มลุกกับแมวที่หลงทางเข้ามาที่บ้านของเขา ให้ชื่อโดราเอมอน ซึ่งมาจากการผสมคำ 2 คำ คือโดราเนโกะ แปลว่า แมวหลงทาง กับคำว่าเอมอน เป็นคำต่อท้ายของเด็กผู้ชาย

โดยมีสาเหตุมาจากในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2512 นักวาดการ์ตูนทั้ง 2 ฟูจิโกะ ฟูจิโอะ ได้ลงโฆษณาการ์ตูนเรื่องใหม่ของเขาทั้งสองไว้ว่าจะมีตัวเอกที่ออกมาจากลิ้นชัก ในนิตยสารการ์ตูนฉบับต้อนรับปีใหม่ แต่ในความจริงแล้วทั้งสองยังไม่มีไอเดียเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนี้แม้แต่บ่อยเลย เมื่อใกล้ถึงเวลาส่งต้นฉบับก็ยิ่งเพิ่มแรงกดดันให้กับทั้งสองเป็นอย่างมาก

ตัวละครโดราเอมอนนั้น ฮิโรชิ ฟุจิโมโตะ หนึ่งในนักวาดการ์ตูนได้เผชิญเห็นแมวจรจัดที่มักแอบเข้ามาเล่นที่บ้านของตนเองเป็นประจำ เขามักจะชอบจับแมวตัวนี้มาหาหมัด จนเวลาล่วงเลยมาถึง 04.00 น. ก็ยังไม่มีไอเดียเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องใหม่ ทำให้ฮิโรชิโมโหตัวเองเป็นอย่างมาก และคิดเลยเถิดไปว่าโลกนี้น่าจะมีไหมแมชชีนเพื่อย้อนเวลากลับไปแก้ไขอดีต หลังจากนั้นฮิโรชิได้ผลอกลับไปด้วยความอ่อนล้า เมื่อเขาสะดุ้งตื่นขึ้นมาทำให้เขาตกใจว่าตนเองผลอกลับไป จึงรีบวิ่งลงจากบันไดบ้านไปสะดุดกับตุ๊กตาล้มลุกญี่ปุ่นของลูกสาวที่ตกอยู่บนพื้น

เหตุนี้เองทำให้ฮิโรชิเกิดไอเดียขึ้นโดยนำหน้าแมวจรจัดมาผสมกับตุ๊กตาญี่ปุ่น สร้างออกมาเป็นตัวละครหุ่นยนต์แมวจากอนาคต คอยช่วยเหลือเด็กชายที่แสนจะไม่ได้เรื่องและตั้งชื่อว่าโดราเอมอน

เรื่องราวของหุ่นยนต์แมว ไม่มีหู ตัวกลมสีฟ้า ชื่อโดราเอมอน ที่มาจากอนาคตกลับมาช่วยเหลือเด็กประถมจอมขี้เกียจ โนบิตะ ด้วยของวิเศษจากอนาคต โดราเอมอนเริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในญี่ปุ่นในเดือนมกราคม พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) มีการตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์โชกาคูคัง ในหนังสือทั้งหมด 6 เล่มพร้อมกัน โดยมีทั้งหมด 1,344 ตอน และในวันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2540 โดราเอมอนได้รับรางวัลเทซึกะ โอะซะมุ เป็นการ์ตูนดีเด่น (สมประสงค์ เจียมบุญสม, นิตยสาร a day : 62-76)

การ์ตูนโดราเอมอนมีการตีพิมพ์ไปในหลายประเทศทั่วโลก ทำให้บางครั้งอาจจะมีการเรียกโดราเอมอนต่างกันในแต่ละภาษา เช่น

ภาษาจีนกลาง - 小叮当 (เสี่ยวติงตัง)

ภาษาจีนกวางตุ้ง ในประเทศฮ่องกง - 多啦A夢 (ตั่วะหลาเอม่ง)

ภาษาเวียดนาม - Doraemon (โดเรมอน)

ภาษาจีนกลาง ในประเทศไต้หวัน - 多啦A夢 (ตั่วะหลาเอม่ง) แต่นิยมเรียกว่า

小叮当 (เสี่ยวติงตัง)

ภาษาตากาล็อก – Damulang

ภาษาเกาหลี – 도라에몽 (โดราเอมอน)

ภาษามาเลย์ – Doraemon แต่ออกเสียงว่า Doremon (โดเรมอน)

ภาษาอินดี และภาษาอินโดนีเซีย ยังเรียก Doraemon ตามต้นฉบับ

(สมประสงค์ เจียมบุญสม, นิตยสาร a day : 65)

โครงเรื่อง

เนื้อเรื่องในตอนธรรมดาส่วนมากจะเกี่ยวกับปัญหาของโนบิตะที่มักถูกเพื่อน ๆ แกล้ง (แต่บ่อยครั้งก็เป็นฝ่ายหาเรื่องใส่ตัว) โดยมีเพื่อนที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องคือ โดราเอมอน หุ่นยนต์แมวจากอนาคตที่คอยดูแลช่วยเหลือโนบิตะตลอดเวลาด้วยของวิเศษจากอนาคต ชิซุกะสาวน้อยผู้เป็นที่รักของเพื่อน ๆ และเป็นคนที่โนบิตะแอบชอบอยู่ ใจแอนท์เด็กที่ดูเป็นอันธพาลแต่ที่จริงเป็นคนอารมณ์อ่อนไหวและรักการร้องเพลง ซูเนโอะผู้มีฐานะทางบ้านดีที่สุดในกลุ่ม มีนิสัยชอบคุยโม้เป็นคู่หูกับใจแอนท์ที่คอยกลั่นแกล้งโนบิตะอยู่ตลอด และเดคิสุงิเป็นเด็กเรียนเก่ง นิสัยดี รักความถูกต้อง มีน้ำใจแต่ไม่ค่อยมีบทบาทมากนัก ตัวละครสำคัญนอกจากนี้ก็มีโดราเอมอน หุ่นยนต์แมวที่มีกระเป๋า 4 มิติ และของวิเศษเหมือนกับโดราเอมอนผู้เป็นพี่ชาย และคุณพ่อคุณแม่ของโนบิตะ ซึ่งแม่ดูจะมีบทบาทในเรื่องมากกว่าพ่อ แม้ว่าโนบิตะ ใจแอนท์ ซูเนโอะ และคนอื่นจะดูเหมือนมีปัญหากันบ่อยแต่ในความจริงแล้วก็รักเพื่อนพ้องและช่วยเหลือกันดี จะเห็นได้จากการ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่โนบิตะและเพื่อน ๆ กลุ่มนี้ต้องออกไปผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ ร่วมกัน (อ้างอิงจาก www.modernine.mcot.net/cartoon)

ตัวละครหลักในเรื่อง

ในเรื่องมีตัวละครหลักที่สำคัญ 7 ตัว ได้แก่

โดราเอมอน หุ่นยนต์แมวจากอนาคตที่มาช่วยเหลือโนบิตะ โดยเขาวิเศษผู้เป็นหลานของหลาน (ลือ) ของโนบิตะเป็นผู้ส่งมา

โนบิตะ เด็กชายที่ไม่เอาไหน ทั้งเรื่องการเรียน กีฬา นิสัยขี้เกียจ และชอบนอนกลางวันแต่เก่งด้านยิงปืนและพันด้าย

ชิซุกะ เด็กสาวน้ำใจดี เป็นที่รักของทุกคน ชอบการอาบน้ำเป็นอย่างมาก และชอบกินมันเผาเป็นพิเศษ

ใจแอนท์ เด็กอ้วน หัวใจกปรองจากกลุ่ม ชอบแกล้งโนบิตะเป็นประจำ แต่ก็มีหลายครั้งที่แสดงความผูกพันกับโนบิตะ มีความฝันอยากเป็นนักร้อง

ซูเนโอะ เด็กขี้อวดประจำโรงเรียน ฐานะดี และเป็นเพื่อนซี้กับใจแอนท์ ชอบพูดยกยอและขี้ประจบ

โนบิ โนบิสุงะ พ่อของโนบิตะ ทำงานเป็นพนักงานบริษัท ปกติจะเป็นคนใจดีกับโนบิตะเสมอ แต่ก็เข้มงวดเป็นบางครั้ง เก่งด้านวาดภาพ ชอบตีกอล์ฟ ขับรถไม่เป็นและมักขี้ลืมอยู่บ่อยครั้ง

โนบิ ทามาโกะ แม่ของโนบิตะ เป็นแม่บ้านที่ใจดีแต่จะจู้จี้กับเรื่องของโนบิตะอยู่ตลอด เพราะอยากให้โนบิตะมีอนาคตที่ดี ด้วยการบังคับโนบิตะด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการเรียน (อ้างอิงจาก www.modernine.mcot.net/cartoon)

โดราเอมอน ตอนพิเศษ (การ์ตูนที่ฉายทางโรงภาพยนตร์)

โดราเอมอน ตอนพิเศษ (อังกฤษ : Doraemon the movies) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว ฉบับพิเศษ สร้างโดยบริษัทผลิตภาพยนตร์โตโฮ เพื่อจัดฉายในโรงภาพยนตร์ปีละ 1 ตอน ในช่วงเดือนมีนาคมเป็นประจำทุกปี ในประเทศญี่ปุ่นเริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 (พ.ศ. 2523) ตอนไดโนเสาร์ของโนบิตะ ทั้งนี้ในปี พ.ศ. 2548 ยังมีการเฉลิมฉลองครบรอบ 25 ปีของการฉายโดราเอมอน ฉบับภาพยนตร์อีกด้วย และในเดือนมีนาคม ปี พ.ศ. 2549 ที่ประเทศญี่ปุ่นก็ได้มีการฉายโดราเอมอน ฉบับภาพยนตร์ ตอนไดโนเสาร์ของโนบิตะ ฉบับสร้างใหม่ โดยใช้ทีมพากย์ชุดใหม่ทั้งหมด ซึ่งเป็นชุดที่พากย์เสียงให้กับโดราเอมอน ฉบับการ์ตูนทีวีสร้างใหม่ที่กำลังออกอากาศทางโทรทัศน์ของประเทศญี่ปุ่นอยู่ในขณะนี้ นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงผลิออกเป็นฉบับหนังสือการ์ตูนด้วย ปัจจุบันมีการสร้างมาแล้วทั้งหมด 25 ตอน และมีการนำตอนเก่ามาสร้างใหม่ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2006 (พ.ศ. 2549) อีก 2 ตอน

สำหรับประเทศไทยนั้น โดราเอมอน ตอนพิเศษ เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตอนแรกคือ ไดโนเสาร์ของโนบิตะ (Nobita's Dinosaur) นำเข้ามาฉายโดยไซโยภาพยนตร์ เริ่มรอบปฐมทัศน์ 2 โรงด้วยกันคือ โรงภาพยนตร์เมโทร และโรงภาพยนตร์สามย่าน เมื่อวันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2525 หรือหลังจากประเทศญี่ปุ่น 2 ปี ทางไซโยภาพยนตร์ใช้ชื่อตอนว่า “โดเรมอนผจญไดโนเสาร์” ตามชื่อเรียกโดราเอมอน ฉบับหนังสือการ์ตูนและการสะกดคำในสมัยนั้น หลังจากเข้าฉายประมาณ 1 เดือนสามารถทำรายได้ประมาณ 2 ล้านบาท ซึ่งถือว่าเป็นรายได้ที่ไม่น้อยเมื่อเทียบกับสมัยปัจจุบัน ต่อมาทางไซโยภาพยนตร์นำตอนที่สองของฉบับภาพยนตร์มาฉายคือ โนบิตะนักบุกเบิกอวกาศ โดยเข้าฉายหลังจากตอนแรกออกจากโรงภาพยนตร์ไปได้เพียงสัปดาห์เดียว ตอนนี้นำเข้าฉายในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2525 โดยตั้งชื่อตอนว่า “โดเรมอนบุกพิภพอวกาศ” มีการเพิ่มโรงขึ้นอีก 1 โรงคือโรงภาพยนตร์เฉลิมไทย แม้จะเข้าฉายในช่วงเวลาปิดเทอม และมีการเพิ่มโรงแต่รายได้กลับน้อยกว่าที่คาดการณ์ไว้ เหตุเพราะในช่วงเวลานั้น ทางช่อง 9 อ.ส.ม.ท ได้เริ่มมีการออกอากาศการ์ตูนโดราเอมอน ตอนธรรมดาทางโทรทัศน์ ทำให้ประชาชนไม่สนใจในการเข้าชมในโรงภาพยนตร์มากเท่าที่ควร

หลังจากนั้นโดราเอมอน ตอนพิเศษ ก็ไม่มีผู้จัดฉายในประเทศไทยอีกเลย แต่สามารถหาชมได้ในรูปแบบวีดีโอเทป หรือวีซีดีแทน แต่ในปี พ.ศ. 2544 ทางดิจิตอลฟิล์มได้จัดฉายโดราเอมอน ตอนตำนานสุริยภักษ์ตรี ในวันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2544 เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองโดราเอมอน อายุครบ 30 ปี ถือได้ว่าเป็นการกลับมาของโดราเอมอน ฉบับภาพยนตร์ที่จัดฉายในโรงภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่ง นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 หรือเป็นเวลาเกือบ 20 ปีทีเดียว ซึ่งฉายหลังประเทศญี่ปุ่นเพียงปีเดียว

ในอีก 2 ปีให้หลังได้มีการเปลี่ยนผู้จัดฉายเป็นบริษัทดับบลิว พี เอ็ม ฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จัดฉายโดราเอมอน ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค เข้าฉายในวันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2546 หลังจากนั้นก็ได้จัดฉายเป็นประจำเรื่องมา (สมประสงค์ เจียมบุญสม, นิตยสาร a day , 2545 : 62-76)

2. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ช่วงเวลาที่เริ่มจุดเริ่มต้นของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นยังไม่มีการระบุอย่างแน่ชัด โดยมีการกล่าวว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มต้นเมื่อปลายศตวรรษที่ 7 เนื่องจากมีการค้นพบภาพวาดล้อเลียนของคนและสัตว์บนกำแพงและเพดานที่วัดโทโรดาจิ และวัดโฮเรียวจิ ในเขตเมืองนารา โดยในยุคนี้ราชสำนักญี่ปุ่น

ได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของประเทศจีน และรับเอาพุทธศาสนาเข้ามานับถือ โดยส่วนใหญ่เป็นภาพวาดหยาบ ๆ ของใบหน้าคน (สุภิญญา ทองรัตน์ศรี, 2544) และในศตวรรษที่ 12 ได้มีการเขียนภาพในม้วนภาพ ซึ่งเป็นจุดตั้งต้นของศิลปะแบบแสดงลำดับเหตุการณ์ (Sequential art) ในญี่ปุ่น โดยเฉพาะที่เป็น Choju Giga (การเขียนม้วนภาพเกี่ยวกับสัตว์) การเขียนภาพในม้วนภาพเป็นการเขียนแผนที่เป็นลำดับภาพต่อเนื่องจากซ้ายไปขวาโดยไม่มีการแบ่งช่องภาพการ์ตูนในปัจจุบัน จึงเป็นการเขียนต่อเนื่องไปตลอด และฉากเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ เช่น ลิง สุนัขจิ้งจอก กระจ่าง และคางคก มีการแสดงออก มีอารมณ์ขัน มีการทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการล้อเลียนแบบที่นักบวชและขุนนางกระทำกัน (บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์, 2558)

จากเรื่องราวโดราเอมอนที่กล่าวไว้ข้างต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจน การ์ตูนโดราเอมอนสามารถเป็นตัวแทนการ์ตูนญี่ปุ่นได้ ด้วยชื่อที่เป็นเอกลักษณ์และมีความเป็นญี่ปุ่น รวมทั้งตัวละครที่สามารถเข้ากับคนทุกเพศทุกวัย ทุกเชื้อชาติทั่วโลก พร้อมกับเนื้อเรื่องที่แฝงไปด้วยความเป็นญี่ปุ่นที่สอดแทรกคุณธรรม ปรัชญาตะวันออก เช่น ความรับผิดชอบชีวิต ความรักเพื่อนพ้อง ความผูกมิตรไมตรี ความจงรักภักดี การอยู่เป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้ผู้อ่านผู้ชมมีความรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน จึงทำให้โดราเอมอนได้รับความนิยมอย่างมากมายและยาวนานเมื่อเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่น ๆ

สำหรับการศึกษาและรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนโดราเอมอน ส่วนใหญ่มักจะศึกษาผ่านสื่อหนังสือการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูน ตอนธรรมดา โดยอาจจะมีเหตุผลในเรื่องระยะเวลาในการนำเสนอของสื่อที่ใช้เวลาน้อย ไม่มากในการอ่านหรือชม แต่การ์ตูนโดราเอมอนนั้น มีการผลิตภาพยนตร์ ตอนพิเศษขึ้น ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในสังคม รวมทั้งประเทศไทยด้วย ซึ่งดูได้จากยอดผู้ชมในโรงภาพยนตร์เมื่อเทียบกับการ์ตูนต่างประเทศ และยังไม่มีการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นนอกจากการ์ตูนโดราเอมอนที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ หรือยอดจำหน่ายจากแผ่นวีซีดีและดีวีดีที่เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการ์ตูน จะเห็นได้ชัดว่า การ์ตูนโดราเอมอน มีจำหน่ายมากกว่าการ์ตูนเรื่องอื่น

การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีความแตกต่างจากการ์ตูนโดราเอมอน ตอนธรรมดาที่การ์ตูนตอนพิเศษนั้นถูกสร้างขึ้นมาปีละ 1 ครั้ง เพื่อนำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ทำให้มีความต่อเนื่องในการนำเสนอเนื้อหามากกว่าการ์ตูนโดราเอมอน ตอนธรรมดา หรือหนังสือการ์ตูน ซึ่งสามารถสร้างรายละเอียดในการนำเสนอได้มากกว่าทางโทรทัศน์ที่จำกัดด้วยระยะเวลา ส่งผลให้ผู้ชม โดยเฉพาะที่เป็นเด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการชม รวมทั้งผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจที่เมื่อออกจากโรงภาพยนตร์ ยังสามารถนำมาผลิตเป็นซีดี วีซีดี ดีวีดี เกมวิดีโอ เกมคอมพิวเตอร์ หรือสื่อทางดิจิตอลต่าง ๆ รวมทั้งการผลิตสินค้าของที่ระลึกเกี่ยวกับตัวละครในการ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ

ดังนั้นจะเห็นว่าเมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นครอบครองตลาดการ์ตูนในประเทศไทยมานานหลายปี จึงมีคำถามในใจว่าทั้งที่การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมาตีพิมพ์ในประเทศไทย หรือการนำภาพยนตร์การ์ตูนเข้ามาฉายในประเทศไทย โดยที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาใด ๆ นั้น การ์ตูนจะนำเสนอเนื้อหาเชิงสังคมในด้านใดบ้าง มีลักษณะเช่นไรและอย่างไร โดยศึกษาจากเนื้อหา การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ผ่านเรื่องราวจากตัวละคร

บทที่ 3

ความคิดและปรัชญาของสังคัมญี่ปุ่น

1. ความหมายของความคิดและปรัชญา

มนุษย์เกิดมาพร้อมกับความคิด และด้วยความคิดนี้มนุษย์จึงคิดเกี่ยวกับสิ่งรอบตัวทั้งที่ เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและนอกเหนือขอบข่ายของธรรมชาติด้วยความสนใจ ความคิดบวกกับ จินตนาการก่อให้เกิดเป็นความเชื่อ และเมื่อความคิดและความเชื่อได้รับการพัฒนาเป็นเหตุเป็นผล มนุษย์จึงมีการรังสรรค์อารยธรรมที่พิเศษ สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะความหลากหลายได้ มนุษย์แต่ ละคนจึงสร้างแนวความคิดหรือโลกทัศน์ที่มีต่อสรรพสิ่งขึ้นมา ปรัชญาเป็นระบบความคิดอย่างหนึ่ง ที่ ได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้มนุษย์ได้มีเครื่องมือในการคิด ระบบปรัชญาในความหมายหนึ่งก็คือ ระบบของความคิดที่ช่วยให้มนุษย์ได้มองเห็นโลกทัศน์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งแนวคิดทางปรัชญามี ความสัมพันธ์กับแนวทางในการดำเนินชีวิตอย่างมาก หมายความว่า โลกทัศน์หรือปรัชญานี้เป็น ตัวกำหนดทิศทางการใช้ชีวิต ความรู้เป็นแรงผลักดันให้เคลื่อนไป ตามแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

ปรีชา ช่างขวัญยืน (2549) เขียนตำราเรื่อง ปรัชญากับวิถีชีวิต กล่าวว่า ปัญหาปรัชญาสาขา ต่าง ๆ เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ เป็นคำถามและคำตอบในระดับวิชาการก็มี ในระดับความเชื่อ ก็มี ความคิดความเชื่อที่แตกต่างกันทำให้สามารถแบ่งคนตามกลุ่มความคิดความเชื่อได้ เช่น เป็นวัตถุนิยม เป็นจิตนิยม เชื่อในความจริงสากล ไม่เชื่อในความจริงสากล ให้ความสำคัญแก่เหตุผลมาก ให้ ความสำคัญแก่ประสาทสัมผัสมาก การเข้าใจความคิดความเชื่อดังกล่าวก็ทำให้เข้าใจมนุษย์มากขึ้น ความแตกต่างทางความคิด ความเชื่อและการกระทำเป็นสิ่งทีวิเคราะห์ได้ในเชิงปรัชญา

คำแหง วิสุทธางกูร (2548) ชีวิตที่จะดำเนินไปสู่เป้าหมายได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัยและ สะดวกนั้น จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดหรือยึดหลักการดำเนินชีวิต หลักการดำเนินชีวิตก็มีอย่าง หลากหลายเหมือนเส้นทางเดินของชีวิตที่มนุษย์เราสามารถเลือกได้ตามความสมเหตุสมผล การเข้าใจ หลากหลายในแนวคิดโลกทัศน์หรือปรัชญาต่าง ๆ จะช่วยให้เรามีทางเลือกมากขึ้นและสามารถเลือก ประยุกต์ใช้หลักการที่ดีที่สุดสำหรับชีวิตของแต่ละคน

คริสโตเฟอร์ เจ ลูกัส (Christophre J. Lucas) อธิบายว่า ปรัชญาคือทัศนคติของบุคคลต่อ ชีวิตและจักรวาล เป็นกลุ่มของปัญหาและทฤษฎีในการแก้ปัญหาเหล่านั้น และเป็นความพยายามที่จะ หาคำตอบจากสิ่งทั้งหมด

คาร์เตอร์ วี กู๊ด (Carter V. Good) อธิบายว่า ปรัชญา คือศาสตร์ที่มีวัตถุประสงค์ในการที่จะ จัดหมวดหมู่ของความรู้ เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการอธิบายข้อเท็จจริงต่าง ๆ ให้เข้าใจซึ่งศาสตร์ เหล่านี้ ประกอบด้วย ตรรกวิทยา จริยศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องความรู้ของ มนุษย์

2. สังคัมญี่ปุ่น

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยแล้วนั้น ได้มีการถ่ายทอดลักษณะความเป็นญี่ปุ่นด้านไดออกมาและมีลักษณะเช่นใด โดยผ่านทางตัวละคร ในการ์ตูนเพื่อจะได้ทราบถึงเนื้อหาเชิงสังคมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนนั้น เพราะการ์ตูนเป็นตัวสื่อสาร เชิงสังคมได้ ซึ่งในการสื่อสารโดยทั่วไปมีบริบททางสังคมล้อมกรอบอยู่จึงจำเป็นต้องเรียนรู้ถึงสังคม

ลักษณะการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ในที่นี้ขอกกล่าวถึงทฤษฎีและแนวคิดที่เป็นที่ยอมรับในเรื่องของสังคมญี่ปุ่น ได้แก่

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2531 : 80-81) เขียนหนังสือเรื่อง “ครอบครัวญี่ปุ่น” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัวญี่ปุ่นเป็นแบบครอบครัวขยาย ครอบครัวขนาดใหญ่ มีสมาชิกหลายชั่วอายุคนอาศัยอยู่ในครอบครัวเดียวกัน จึงมีความมั่นคงแข็งแรงมาก ลูกสะใภ้ต้องมาอยู่กับพ่อแม่สามี ลูกได้รับการอบรมจากแม่และย่าอย่างใกล้ชิด ตายาย ปู่ย่าได้ชื่นชมกับหลาน หลาน ๆ ก็ได้รับความอบอุ่นจากทั้งพ่อแม่ ปู่ย่า ตายายและญาติใกล้ชิด การเกาะกลุ่มภายในครอบครัวเป็นไปอย่างเหนียวแน่น สมาชิกครอบครัวช่วยกันทำมาหากินช่วยเหลือเกื้อกูลกันในโอกาสต่าง ๆ และพร้อมใจกันสู้รบกับศัตรูจากครอบครัวหรือตระกูลอื่น หัวหน้าครอบครัวในสมัยนั้นจึงมีอำนาจมาก ผู้ที่สืบทอดการเป็นหัวหน้าครอบครัวก็จะได้รับการฝึกฝนอบรมมาเป็นพิเศษเฉพาะ เพื่อให้สามารถนำครอบครัวไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ชายคนอื่นหรือหญิงในครอบครัวก็ถูกฝึกให้ยอมรับบทบาทผู้ตาม เคารพเชื่อฟังหัวหน้า

ศิลป์ ภาคสุวรรณ (2532 : 6-12) เขียนหนังสือเรื่อง “รู้จักญี่ปุ่น” กล่าวว่าลักษณะนิสัยคนญี่ปุ่นที่น่าจะเกี่ยวข้องกับความสำเร็จทางเศรษฐกิจ ได้แก่

1. คนญี่ปุ่นทำอะไรทำจริง เมื่อทำงานคนญี่ปุ่นจะทำอย่างเต็มที่ ทุ่มเท แม้นอเมริกันไปดูคนญี่ปุ่นทำงานก็ยิ่งร้องว่า ทำงานกันหนักกว่าอเมริกัน ในเวลาทำงานถึงสองทุ่ม เราจะเห็นตามบริษัทใหญ่ ๆ ในกรุงโตเกียว เปิดไฟทำงานกันอยู่ ถ้ามกก็ได้ความว่าเขาไม่ได้ถูกบังคับหรือค่าจ้างล่วงเวลาแต่อย่างใด การทำงานของคนญี่ปุ่นก็อาจจะถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการทำอะไรทำจริงของคนญี่ปุ่น

2. คนญี่ปุ่นประหยัด คนญี่ปุ่นจะกินอยู่อย่างประหยัด คงจะเป็นเพราะธรรมชาติมีส่วนทำให้เขาเป็นเช่นนั้น ค่านิยมของชาวมุไร ญี่ปุ่นนั้นยกย่องความไม่ฟุ้งเฟ้อ กินอาหารโดยไม่เห็นแก่รสชาติของอาหาร

3. คนญี่ปุ่นเป็นคนประดิษฐ์คิดค้นต่อเติม เคยมีการทดสอบความสามารถในทางคณิตศาสตร์ของเด็ก ๆ หลายชาติปรากฏว่าเด็กญี่ปุ่นมีความสามารถสูงกว่าเด็กอเมริกัน ผู้เขียนเคยไปเที่ยวโรงงานทำรถยนต์ TOYOTA เจ้าหน้าที่เขาฉายหนังให้ดูว่าก่อนคนตะวันตกเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับคนญี่ปุ่นนั้น คนญี่ปุ่นก็มีความเป็นนักประดิษฐ์อยู่แล้ว เช่น ศิลปะป้องกันตัวยูโด คาราเต้ ถือว่ากำเนิดจากที่อื่น แต่คนญี่ปุ่นมาดัดแปลงให้ดีที่สุด เช่นเดียวกับสินค้าอุตสาหกรรมต่าง ๆ เช่น รถยนต์ โทรทัศน์ เป็นต้น คนญี่ปุ่นอาจจะไม่ได้ประดิษฐ์แต่เขานำมาดัดแปลงให้ดีกว่าเดิม

4. คนญี่ปุ่นมีความอดทน คนญี่ปุ่นถูกสอนให้ออดทน ร้อนก็ไม่บ่น หนาวก็ไม่บ่น เหนื่อยหรือหิวก็ต้องอดทนจนถึงที่สุด เอาความสามารถทางร่างกาย ปัญญา และความคิดมาใช้ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ซึ่งเรื่องความอดทนนี้ ธรรมชาติที่ค่อนข้างจะไม่เอื้ออำนวยต่อการดำรงชีวิต คงจะมีส่วนหล่อหลอมอุปนิสัยให้แก่คนญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

5. การวางแผนล่วงหน้า นอกจากคนญี่ปุ่นจะสอนลูกหลานให้รู้จักอดทนแล้ว ก็ยังสอนให้รู้จักวางแผนล่วงหน้า เนื่องจากภัยธรรมชาติที่ไม่สามารถรู้ได้ล่วงหน้า

ปราณี จงสุจริตธรรม (2543 : 79) จัดทำหนังสือเรื่อง “ส่องกระจกญี่ปุ่น” กล่าวว่าวิถีการดำเนินชีวิตในเมืองและชนบท

ในเมืองต่างๆ ของประเทศญี่ปุ่นนั้น มีความอุดมสมบูรณ์เพียบพร้อมทั้งทางด้านวัตถุและการบริการไม่แพ้เมืองใหญ่ ๆ ในโลก ผู้คนที่ใช้ชีวิตในเมืองสามารถลิ้มรสอาหารชาติต่าง ๆ อย่างสะดวกสบายได้ตามภัตตาคารและสามารถซื้อของยี่ห้อชั้นนำจากทั่วโลก ได้ตามห้างสรรพสินค้าที่มีอยู่เป็นจำนวนมากมาย ท่ามกลางสภาพการดำเนินชีวิตที่สุขสมบูรณ์และสะดวกสบายนี้ สิ่งที่เป็นปัญหาใหญ่ยิ่งคือ สภาพที่อยู่อาศัย ราคาที่ดิน โดยเฉพาะของที่อยู่อาศัยในกรุงโตเกียว นั้นจะตกประมาณ 466,000 เยน/ตารางเมตร (สถิติปี 1995) ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากมากที่จะมีบ้านเป็นของตนเอง

ผลจากการพัฒนาองค์กรด้านข่าวสาร ข้อมูลและด้านการคมนาคมทำให้เกิดอับจะไม่มี ความแตกต่างทางด้านวัตถุ และการบริการระหว่างในเมืองและชนบท ปัญหาของชาวชนบทในปัจจุบันที่สืบเนื่องมาโดยตลอดก็คือการที่หนุ่มสาวพากันโยกย้ายเข้ามาอยู่ในเมือง ส่งผลทำให้ในชนบทขาดผู้สืบทอดกิจการบ้าง หลากสะโกลไม่ได้บ้าง ครอบครัวที่ทำนากันตามลำพัง เฉพาะสามีภรรยาสูงอายุจึงมีเพิ่มมากขึ้น กลายเป็นปัญหาสังคมว่าจะทำอย่างไรกับภาคเกษตรกรรมของคนญี่ปุ่นต่อไปในอนาคต

ดำรง ฐานดี (2548 : 88) จัดทำหนังสือเรื่อง “สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสังคมโบราณของคนญี่ปุ่นนั้น อำนาจของหัวหน้าครอบครัวจะมีมาก ซึ่งอำนาจนี้จะมีอิทธิพลต่อแนวทางการประพฤติและระบบความคิดเหนื่อสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัว นี่เป็นแบบฉบับของครอบครัวของชาวญี่ปุ่น ซึ่งแตกต่างจากระบบครอบครัวของชาติอื่นที่แต่ละคนจะมีอิสระในการแสดงออกและความสามารถแสดงออกในสิ่งที่ตนไม่เห็นด้วยกับหัวหน้าครอบครัวได้อย่างเสรี

นอกจากนี้แนวคิดเรื่องโครงสร้างสังคมญี่ปุ่นจากหนังสือเรื่อง Nihon Shakai no kozo ของศาสตราจารย์ฟูคุตะเคะ ทาดาจิ (Fukutake Tadachi) ที่กล่าวถึงลักษณะของญี่ปุ่นที่หล่อหลอมมาจากระบบครอบครัวหรืออิเอะ ซึ่งเป็นสถาบันพื้นฐานของการเกาะกลุ่มทางสังคมที่สืบทอดกันมายาวนานและมีผลต่อการกำหนดลักษณะสังคมของคนญี่ปุ่น ชิเอะ นาคานะ (Chie Nakane) นักมานุษยวิทยาที่เสนอทฤษฎี “โครงสร้างสังคมที่สัมพันธ์ตามแนวดิ่ง” กล่าวถึงสังคมญี่ปุ่นในแง่ของการจัดกลุ่มและการจัดลำดับชั้นของกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมตลอดจนความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มและนอกกลุ่ม โดยใช้คุณสมบัติและกรอบเป็นตัวศึกษาเปรียบเทียบสังคมญี่ปุ่นกับสังคมอื่น คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับกรอบมากกว่าคุณสมบัติและมีความสำนึกต่อกลุ่มที่ตนสังกัดมาก โดยต้องสร้างให้สมาชิกมีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันและการสร้างการจัตระเบียบภายในกลุ่ม โดยเรียกสังคมญี่ปุ่นว่าเป็นสังคมที่มีความสัมพันธ์แบบแนวดิ่ง โดยถืออายุการเข้าเป็นสมาชิกเป็นเครื่องวัด ดังนั้นระบบอาวุโสจึงเป็นเหมือนกฎที่คอยควบคุมส่วนประกอบแห่งความสัมพันธ์ทางสังคมญี่ปุ่นไว้ ลักษณะกลุ่มจึงเป็นตัวกำหนดลักษณะนิสัยและค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่เชื่อว่าความสำนึกขึ้นอยู่กับการยอมรับของกลุ่มที่เขาสังกัดอยู่ จึงมีผลมาถึงโครงสร้างทั้งหมดในสังคมญี่ปุ่น

ส่วนเรื่องลักษณะนิสัยและพฤติกรรมมีกล่าวในหนังสือเรื่อง ดอกเบญจมาศกับดาบซามูไรของรูธ ฟุลตัน (Ruth Fulton Benedicts) ที่อธิบายลักษณะของชาวญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่น โดยนำเอาหลักจริยธรรมของซามูไรกับค่านิยมของคนญี่ปุ่น ในช่วงปี ค.ศ. 1930 มารวมกันเข้าและใช้เป็นคำอธิบายลักษณะพิเศษของชาวญี่ปุ่น ที่มีความสำนึกในลำดับสูงต่ำ คนญี่ปุ่นจะถูกสอนเสมอให้ยอมรับฐานะที่เป็นอยู่และแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสม

สำหรับเรื่องอารมณ์ความรู้สึกของคนญี่ปุ่นที่แสดงออกในลักษณะการอ่อน หรืออะมะเอะ (Amae) ที่เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมญี่ปุ่นที่กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง Amae no kozo “แก่นแท้จิตใจคนญี่ปุ่น” ของโดอิ ทาเคโอะ (Doi Takeo) ที่อธิบายถึงลักษณะวัฒนธรรมที่เป็นของญี่ปุ่นเอง เช่น บาบและความละเอียด คนอื่นกับความจริงจัง เป็นการอธิบายถึงลักษณะความสัมพันธ์ต่อกันในสังคมญี่ปุ่นนั่นเอง

3. ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น

วิถีชีวิต ความคิดและปรัชญารวมทั้งพฤติกรรมของคนญี่ปุ่น เกิดจากการเรียนรู้และปรับตัว อันยาวนานกับธรรมชาติและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ประสบทั้งความสำเร็จและล้มเหลว ชัดเกลตา บทเรียนนั้น ๆ ถ่ายทอดต่อกันมาหลายชั่วคน โดยสภาพทั้งทางธรรมชาติและรูปแบบสังคม ผ่านการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการอันยาวนานไม่ขาดตอน ทั้งได้รับอารยธรรม ศิลปะวิทยาการและความเชื่อจากจีน นอกจากนี้ยังรับพุทธศาสนาเมฆายานและลัทธิขงจื้อ มารวมกับความเชื่อดั้งเดิม คือ สุริยเทพ และชินโต (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549) ดังจะได้กล่าวถึงความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่นในด้านต่าง ๆ ดังนี้

3.1 ด้านความสัมพันธ์ในสังคม

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มอย่างมาก เพราะคนในสังคมญี่ปุ่นจะมีนิสัยชอบรวมตัวกันเป็นหมู่คณะ และมีความรู้สึกผูกพันกับกลุ่ม หรือองค์กรที่ตนเองสังกัดอยู่อย่างซื่อสัตย์และเหนียวแน่น (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549 : 192)

ลักษณะเด่นที่สุดของคนญี่ปุ่นที่กล่าวถึงคือ การเป็นชาติที่ชอบรวมตัวเป็นกลุ่มมากกว่าแยกอยู่ตามลำพัง คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อกลุ่มและมีความผูกพันต่อกลุ่มอย่างเหนียวแน่นเนื่องจากสภาพทางภูมิศาสตร์ที่ทำให้คนญี่ปุ่นต้องเน้นและให้ความสำคัญต่อกลุ่มดังที่กล่าวมาแล้ว สังคมดั้งเดิมของคนญี่ปุ่นซึ่งเป็นสังคมเกษตรมีระบบครอบครัวแบบ “อิเอะ” ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ร่วมมือร่วมใจกันทำงานกลุ่มเป็นสิ่งจำเป็น “อิเอะ” เป็นหน่วยในการดำรงชีพร่วมกันของสมาชิกที่อาศัยอยู่ในบ้านเดียวกัน อาจประกอบด้วยครอบครัวหลายครอบครัวอยู่ภายใต้ครอบครัวหลัก ปัจจัยสำคัญของอิเอะ คือ “สถานที่” ที่อยู่อาศัยจึงมีลักษณะคล้าย “ครอบครัว” หรือสังคมของผู้คนที่ใช้ชีวิตร่วมกันในสถานที่ร่วมกันจะถูกถือเป็น “คนในบ้าน”

เนื่องจากมีความสำนึกในเรื่องการอยู่ร่วมกันในสถานที่แห่งเดียวกันมาก ฉะนั้นจึงให้ความสำคัญกับสมาชิกในบ้านทุก ๆ คนภายในอิเอะจะถือเป็นพวกพ้องเดียวกัน จะต้องอุทิศตนเพื่ออิเอะ ต้องเคารพกฎของอิเอะทำตามอำเภอใจตนเองไม่ได้ ดังนั้นพฤติกรรมและความนึกคิดของคนในบ้านจึงถูกกำหนดจากอิเอะ คนญี่ปุ่นจึงให้ความสำคัญต่อกลุ่มมากกว่าบุคคล ลักษณะเช่นนี้ถ่ายทอดสู่กลุ่มทางสังคมที่เน้นเรื่องสถานที่หรือกลุ่มของตนเอง ความสำนึกเรื่องคนในบ้านและคนนอกบ้านได้พัฒนาออกมาในรูปความสำนึกที่ให้ความสำคัญกับ “คนใน” (อูจิ) และไม่สนใจ “คนนอก” (โซโตะ) คนในหมายถึงคนภายในครอบครัวและญาติพี่น้องเป็นลำดับแรก จากนั้นก็เป็นคนที่มาจากถิ่นฐานเดียวกัน เพื่อน คนในวงการหรือที่ทำงานเดียวกัน สมาชิกในกลุ่มกิจกรรม คนญี่ปุ่นจึงมีกลุ่มต่าง ๆ มากมาย โดยมีการปฏิบัติต่อคนนอกที่แตกต่างจากคนในกลุ่มอย่างชัดเจน

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มมีอิทธิพลอย่างมากต่อแบบแผนการดำรงชีวิตของคนญี่ปุ่น การเน้นกลุ่มมีผลต่อแบบแผนความสัมพันธ์ของคนญี่ปุ่นในทุก ๆ ด้านร่วมมือกัน เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ให้ความสำคัญต่อกลุ่มมากกว่าความสำเร็จเฉพาะบุคคล ซึ่งมีผลทำให้ต้องปฏิบัติตามสภาพความสัมพันธ์เฉพาะตน ขาดหลักในการตัดสินใจ เกิดความไม่มั่นใจในตนเอง เป็นลักษณะที่ไม่เน้นความเป็นปัจเจกบุคคล ไม่ยกย่องเชิดชูคนใดคนหนึ่งขึ้นมาเหนือคนอื่น สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีชนชั้นมาแต่อดีต เป็นระบบที่มาจากสืบทอดอำนาจเชื้อสายทางตระกูลและเจ้าขุนมูลนาย ปัจจุบันความสำนึกในชนชั้นแบบเก่าลดลงไปมากแล้ว โดยมีความผูกพันกับกลุ่ม และความสำนึกในการจัดลำดับชั้นมาแทนที่ สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ประกอบขึ้นด้วยกลุ่มต่าง ๆ นับไม่ถ้วน กลุ่มแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยคนต่างฐานะและหน้าที่ แต่ละกลุ่มจะจัดแบ่งสถานภาพสมาชิกออกเป็นลำดับชั้นสูง ต่ำหลายระดับ ชิอะ นาคาเนะ (Chie Nakane) เรียกสังคมที่มีการจัดลำดับชั้นว่า “สังคมมนุษย์แบบแนวตั้ง” (Tateshakai no ningen kankei) เป็นความสัมพันธ์ของบุคคลที่ไม่อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน เช่น พ่อกับลูก หัวหน้ากับลูกน้อง

ลักษณะสำคัญในการอยู่ในสังคมโดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่มคือ การประพฤตินี้จะต้องคอยมอง คอยระวังคนอื่นว่าจะรู้สึกเช่นไร คิดอย่างไร ต้องทำอยู่ภายใต้กรอบหรือบรรทัดฐานของกลุ่มหรือสังคม เช่น การแต่งกาย การใช้ชีวิต พฤติกรรม ต้องคิดถึงใจคนอื่น คนญี่ปุ่นหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรงเพื่อให้กลุ่มเป็นไปด้วยดี จึงไม่ยกความเห็นที่แตกต่างขึ้นมา แต่จะกระทำอย่างระวังโดยการพูดเป็นนัยหรือทางอ้อม ด้วยเหตุนี้คนญี่ปุ่นจึงมักใช้คนกลางในการเสนอข้อตกลงต่างๆ เพื่อไม่ให้เกิดการเผชิญหน้าหรือการเสียหน้ากัน

การปลุกฝังมิตรภาพกับคนญี่ปุ่นจึงต้องใช้ความพยายามและเวลานาน แต่ถ้าได้ปลุกฝังมิตรภาพแล้ว คนญี่ปุ่นจะมั่นคงในมิตรภาพและยั่งยืนนาน และจากการที่ต้องทำตามกัน ทุกคนต้องปฏิบัติตามสังคมอย่างเหนียวแน่น ค่านิยมที่ทำตามกัน ก่อให้เกิดการแข่งขันกันอย่างรุนแรงเพื่อไม่ให้ตนเองแปลกแยก ทำตัวให้เหมือนกลุ่มมากที่สุด และการต้องทำตามกัน คล้อยตามกัน ไม่ทำตัวเด่น ทำให้ลดความเป็นตัวตนลงไปมาก ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่เมื่ออยู่ในกลุ่ม การสูญเสียกลุ่มหรือสังกัดเป็นเรื่องร้ายแรงของคนญี่ปุ่น ความรู้สึกผิดของคนญี่ปุ่นจะมีลักษณะที่แสดงออกอย่างรุนแรงหรือสะกดกลั่นอารมณ์ไว้มาก ๆ ทำให้เกิดความเครียดจนกระทำการรุนแรง ถึงขั้นฆ่าตัวตายได้ ลักษณะความรุนแรงนี้เป็นลักษณะพิเศษที่คนญี่ปุ่นแสดงเมื่อรู้สึกผิดหรือไม่สามารถอยู่ในกลุ่มหรือสูญเสียกลุ่มไป

3.2 ด้านการทำงาน

คนญี่ปุ่นได้รับการยกย่อง กล่าวถึงความมีระเบียบเป็นอย่างมาก ชีวิตประจำวันเป็นไปอย่างมีระเบียบเคร่งครัด สังเกตได้จากการเข้าแถวซื้อของ การเข้าคิวรอรถ เป็นต้น และที่สำคัญ คือ การมีระเบียบวินัยในการทำงานที่มีความขยัน ตรงต่อเวลา จริงจังต่องานและซื่อสัตย์ เนื่องจากลักษณะการรวมกลุ่มที่ทุกคนต้องอุทิศตนเพื่อกลุ่ม ความซื่อสัตย์จงรักภักดีที่ทำต่อกลุ่มเพื่อวัตถุประสงค์ให้กลุ่มมีความเจริญก้าวหน้า ความมานะพากเพียรและอดทนเป็นลักษณะที่เด่นชัดของคนญี่ปุ่นที่ปฏิบัติต่อกลุ่มหรือสังคมไม่ว่าจะเป็นในโรงเรียน มหาวิทยาลัยหรือบริษัท สถาบันต่าง ๆ โดยความสำเร็จจะต้องได้มาด้วยความอดทนและพยายามประกอบกับการช่วยเหลือและสนับสนุนจากคนในกลุ่ม

3.3 ด้านการศึกษา

เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อประวัติการศึกษาโดยมีอัตราการเข้าเรียนสูง ทำให้การแข่งขันเพื่อสอบเข้ามีความรุนแรง สถานศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งมหาวิทยาลัยเป็นอีกหน่วยหนึ่งของสังคมที่คนญี่ปุ่นมีความผูกพันมาก เพราะการเป็นศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัยเดียวกันมีผลต่อการรับเข้าทำงานในบริษัท มหาวิทยาลัยใหญ่ ๆ มักรับศิษย์เก่าของตัวเองเข้าเป็นอาจารย์ นักศึกษาส่วนมากเรียนในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งเพียงแห่งเดียว และให้มหาวิทยาลัยที่ตนเองเรียนมาบอกว่าตนเป็นใคร เป็นการให้ความสำคัญกับสังกัดด้วยความคิดว่า จะได้ทำงานในที่ที่ ดี ๆ จะต้องสอบเข้ามหาวิทยาลัยที่ดี ก็ต้องเข้าโรงเรียนมัธยมที่ดี คนญี่ปุ่นจึงต้องเรียนหนักตั้งแต่ชั้นประถมเพื่อที่จะสอบเข้าเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นให้ได้ เด็กญี่ปุ่นมีการเรียนที่หนักเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่น เนื่องจากเป็นความคาดหวังของสังคมที่ต้องเข้าโรงเรียนที่ดีเพื่ออนาคตการทำงานภายนอกหน้า

3.4 ด้านครอบครัว

ครอบครัวญี่ปุ่นแต่เดิมนั้นเป็นครอบครัวที่ประกอบด้วยสมาชิกรุ่นปู่ย่า ตายาย พ่อแม่ และลูก ๆ อาศัยร่วมกัน โดยพ่อเป็นหลัก ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวในฐานะหัวหน้าครอบครัว ส่วนแม่จะอยู่บ้านทำหน้าที่ดูแลปรนนิบัติคนในครอบครัวทุก ๆ อย่าง โดยสังคมยกย่องฐานะของผู้ชายสูงกว่าผู้หญิงที่มีสถานภาพเป็นเพียงผู้อยู่ในบ้าน (Kanai) แต่ปัจจุบันนี้ฐานะผู้หญิงเริ่มดีขึ้น โดยเฉพาะภรรยาสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น โดยเฉพาะมีอำนาจสิทธิ โดยเฉพาะมีอำนาจสิทธิขาดมากในเรื่องการดูแลการศึกษาของลูก

นอกจากนั้นญี่ปุ่นซึ่งถือว่าเป็นประเทศที่มีความทันสมัยและนิยมใช้ของทันสมัยทุกครอบครัว มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกอย่างครบครัน งานบ้านสำหรับแม่บ้านจึงลดน้อยลง มีเวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ หรือไปทำงานนอกบ้านได้มากขึ้น

เช่นเดียวกับงานด้านวิชาการของอาจารย์ยุพา คลังสุวรรณ ในโครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ได้อธิบายความเป็นญี่ปุ่นไว้ว่า (ยุพา คลังสุวรรณ, 2542) ความเป็นญี่ปุ่น หมายถึง การที่คนญี่ปุ่นรู้สึกว่าเป็นคนญี่ปุ่น และในความเป็นญี่ปุ่นนั้น คนญี่ปุ่นต่างกับชาติอื่นที่ไม่ใช่คนญี่ปุ่น คนที่เป็นญี่ปุ่นคือคนในครอบครัวเดียวกัน คนที่เป็นเพื่อน และคนที่สนิทกัน คนญี่ปุ่นเรียกว่า นะกะมะ (Nakama) คนที่ญี่ปุ่นถือเป็นคนสนิทและคนใน คนญี่ปุ่นก็จะสามารถแสดงความรู้สึกที่แท้จริงของตนออกมา เรียกว่า ฮอนเนะ (Honne) คนที่ไม่ใช่ญี่ปุ่นถือว่าเป็นคนต่างชาติ เรียกว่า ทะนิน (Tanin)

คนญี่ปุ่นจึงแบ่งโลกเป็น 2 ส่วนคือโลกของเรา (โลกสังคมญี่ปุ่น) กับโลกของคนอื่น (โลกของสังคมต่างชาติ) การมีโลกของเราทำให้คนญี่ปุ่นเคยชินกับกลุ่มของตน และมีอยู่เป็นกลุ่ม คนญี่ปุ่นจะมีอารมณ์ ความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดกับประเทศ ความผูกพันของญี่ปุ่นจะอยู่บนพื้นฐานของความรู้สึก ซึ่งทำให้ระดับความสัมพันธ์ต่างกัน เช่น ความรู้สึกผูกพันที่มีต่อครอบครัว ต่อบริษัท ต่อรุ่นพี่รุ่นน้อง ต่อครูอาจารย์ ต่อโรงเรียน ต่อประเทศ เป็นต้น ทำให้ความผูกพันที่กล่าวมานี้มีหลายแบบและหลายระดับ เช่น

ความผูกพันภายในครอบครัวระหว่างพ่อแม่ลูก เป็นความผูกพันที่ใกล้ชิด (Attachment) และมีอารมณ์ความรู้สึกผูกพัน (Sentiment) คนญี่ปุ่นจะไม่สอนเด็กให้ช่วยตัวเองจนกว่าจะเป็นวัยรุ่น พ่อแม่ส่วนใหญ่จะให้ลูกมีอิสระจนอายุ 20 ปี แต่ความอิสระของวัยรุ่นเป็นความอิสระที่พ่อแม่ยังดูแลและควบคุมอยู่

ความผูกพันของผู้มีประสบการณ์ มีอำนาจ หรือทรัพย์มากกว่า และสามารถคุ้มครองคนที่ด้อยกว่า ความสัมพันธ์แบบนี้เป็นความสัมพันธ์ที่สร้างความอบอุ่นและความเป็นกันเอง จนเกิดความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดและเกิดพันธะระหว่างกันและกัน ตลอดชีวิตความสัมพันธ์ประเภทนี้เป็นความสัมพันธ์แบบโอโยบุนกับโคะบุน คือความสัมพันธ์ระหว่างผู้บังคับบัญชากับลูกน้อง รุ่นพี่กับรุ่นน้อง ครูกับศิษย์ เป็นต้น

ความผูกพันใกล้ชิดกับบริษัท สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ผู้ชายเกิดมาเพื่อทำงาน ผู้ชายญี่ปุ่นจะรู้สึกผูกพันกับบริษัทหรือองค์กรที่ตนเองทำงานมากทั้งในด้านเอกลักษณ์ทางเศรษฐกิจและสังคม จนทำให้สังคมภายนอกมองเห็นความขยัน และความเสียสละในการทำงานอย่างไม่รู้สึเหนื่อย ความรู้สึกผูกพันกับบริษัทเสมือนครอบครัวที่ร่วมชะตากรรมเดียวกัน ยังทำให้ผู้ชายญี่ปุ่นถูกมองว่าเป็นผู้เห็นความสำคัญขององค์กรมากกว่าครอบครัว พนักงานมีอำนาจคัดค้านการตัดสินใจในสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อพนักงาน แต่ขณะเดียวกันบริษัทก็สามารถมอบหมายงานให้ทำในวันหยุดสุดสัปดาห์ เช่น ต้องนำลูกค้าของบริษัทไปเลี้ยงรับรอง ไปตีกอล์ฟ เป็นต้น

จากลักษณะพฤติกรรม ค่านิยม วิถีชีวิต ดังกล่าวข้างต้น อาจกล่าวถึงลักษณะเด่นของความเป็นญี่ปุ่นและวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้ดังนี้ คือ

1. สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญแก่กลุ่มมาก สังคมตะวันตกมักนิยมให้ความสำคัญแก่คุณสมบัติของบุคคลในฐานะปัจเจกบุคคล แต่สังคมญี่ปุ่นเน้นความสำคัญของกลุ่มหรือสถาบันที่บุคคลสังกัดอยู่มาก กลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้มีแรงกดดันบังคับต่อสมาชิกด้วยการควบคุมในลักษณะต่าง ๆ มาก คนในกลุ่มจึงต้องอุทิศตัวเพื่อกลุ่ม
2. สังคมญี่ปุ่นเน้นการจัดอันดับสูงต่ำในกลุ่ม เน้นอาวุโสมากกว่าความสามารถ รุ่นพี่รุ่นน้องในวงการเดียวกันก็แยกเป็นหลายระดับ
3. การทำงานขยันหมั่นเพียรและมีความมานะพยายาม
4. ความซื่อสัตย์ และจงรักภักดี
5. ความมีระเบียบวินัย
6. การให้ความสำคัญต่อประวัติการศึกษา
7. การแบ่งบทบาทหน้าที่ของชายหญิง

3.5 ด้านความเชื่อ

คนญี่ปุ่นในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้รับการปลูกฝังในเรื่องคุณธรรมมาจากศาสนาเป็นอย่างมาก ทั้งจากทางศาสนาพุทธ ศาสนาชินโต ศาสนาเซนและขงจื้อ จนหล่อหลอมให้เป็นคุณธรรมเพื่อยึดเหนี่ยวจิตใจคนญี่ปุ่น (ซุติมา ธนูธรรมทัศน์, 2546 : 72)

ความเป็นญี่ปุ่นด้านความเชื่อเรื่องเทพเจ้า (Kami) เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมญี่ปุ่นมาช้านาน เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ผูกพันกับศาสนาชินโตอันเป็นศาสนาที่คนญี่ปุ่นยึดถือมาแต่โบราณ

คำว่าเทพเจ้าหรือคามิ (Kami) เป็นคำที่เรียกใช้วิญญาณอันศักดิ์สิทธิ์มีความหมายไปในทางชื่นชมในคุณธรรมและอำนาจทุกสิ่งที่มีดวงวิญญาณสถิตอยู่ไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็สามารถเป็นเทพเจ้าหรือคามิได้ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของหรือแม้แต่ธรรมชาติ

ส่วนความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณนิยม (Animism) คือความเชื่อถึงการดำรงอยู่ของวิญญาณในธรรมชาติ หรือปรากฏในธรรมชาติต่าง ๆ ที่ส่งอิทธิพลต่อมนุษย์ คนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าทุกสรรพสิ่งล้วนมีวิญญาณสถิตอยู่ไม่ว่าสิ่งนั้นจะมีหรือไม่มีชีวิตก็ตาม (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549 : 207)

จะเห็นได้ว่าสังคมญี่ปุ่นดำเนินตามความคิดและปรัชญาเป็นพื้นฐานชีวิตมนุษย์ ทำให้เห็นมุมมองการใช้ชีวิตของคนญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในสังคม การทำงาน การศึกษา ครอบครัว และความเชื่อที่พยายามจะถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ แม้ว่าสังคมญี่ปุ่นจะเปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันแต่ความคิดและปรัชญาบางอย่างยังคงอยู่

บทที่ 4

การวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่น จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ

ความคิดและปรัชญาจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

สื่อการ์ตูนเป็นเรื่องสร้างสรรค์ทางด้านความคิด เรื่องของจินตนาการ ที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคมนั้น ๆ เนื้อเรื่องของการ์ตูนมีส่วนสัมพันธ์กับความเป็นจริง สะท้อนให้เห็นสภาพปัจจุบันของสังคม ความรู้ แง่คิด และคุณธรรมในสังคมนั้นได้อย่างลึกซึ้ง เช่น ความสัมพันธ์ในสังคม การทำงาน การศึกษา ความสัมพันธ์ของครอบครัว และความเชื่อ อันแสดงออกถึงวัฒนธรรมของผู้คนแต่ละกลุ่ม แต่ละวัยได้เป็นอย่างดี เป็นต้น ในทัศนะของ Schodt การ์ตูนจำนวนมากทำขึ้นมาอย่างไรก็ตามแต่เมื่อรวมกันกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมจะทำให้เห็นถึงมรดกที่สืบทอดมาแต่อดีตของญี่ปุ่น นั่นคือความรักเป็นอุดมคติสูงสุดและเรื่องเพื่อฝันคือรากฐานของความพอใจของคนญี่ปุ่น (Schodt 1984, อ้างถึงในวิภา อุตมฉันท, 2541 : 135)

การ์ตูน มังงะ อนิเมะ มีอิทธิพลต่อความคิดและจิตใจของผู้คนโดยเฉพาะในวัยเด็ก ซึ่งนิยมดูเพื่อความบันเทิงและในสาระความบันเทิงเหล่านั้นก็มักจะมีเนื้อหาที่แทรกความเป็นแนวคิดปรัชญาหรือ พฤติกรรมบางอย่างที่เด็กสามารถเลียนแบบหรือมีอิทธิพลต่อความคิดของเด็กด้วยโดยเฉพาะการ์ตูนที่มีความโด่งดังมีชื่อเสียง เช่น โดราเอมอน ฉบับภาพยนตร์ เป็น อนิเมะ ตอนพิเศษ ซึ่งมีการจัดทำขึ้นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว และหนังสือการ์ตูน โดยเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2523 เป็นปีแรกที่มีการสร้างฉบับภาพยนตร์ชื่อตอนว่า "ตะลุยแดนไดโนเสาร์" และมีการสร้างตอนพิเศษเรื่อยมาทุกปี ทั้งนี้ในปี พ.ศ. 2548 เป็นปีครบรอบ 25 ปีของการฉายโดราเอมอนฉบับภาพยนตร์ เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนนอกจากจะมีลักษณะการต่อสู้ผจญภัยแล้ว ยังมีเนื้อหาที่สอดแทรกเกี่ยวกับเรื่องของสังคมญี่ปุ่น วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต รวมถึงแนวความคิดในเชิงปรัชญา

ดังที่ Herbert Hyman (ดวงรัตน์ กมโลบล, 2535 : 42) ได้กล่าวว่า สื่อมวลชนอาจทำหน้าที่หรือแสดงบทบาทของตนในทางอ้อมในกระบวนการขัดเกลา หรือการเรียนรู้ทางสังคมเสมอเหมือนผู้ทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลกับพ่อแม่ ในการแนะนำวิธีอบรมเลี้ยงดูเด็ก ดังนั้นในฐานะที่การ์ตูนญี่ปุ่นที่หลังไหลเข้าสู่สื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วิทยุ โทรทัศน์ วีดีโอ วีซีดี ดีวีดี ซึ่งเป็นสื่อที่มีคุณลักษณะและประสิทธิภาพในการเข้าถึงผู้รับสารในระดับสูง จึงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นย่อมมีบทบาทในฐานะที่เป็นตัวแทนทางสังคม ที่มีอิทธิพลมากที่สุดสื่อหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของผู้รับสารในสังคมปัจจุบัน

Corry Raisa Wuriyani (2558) เขียนบทความเรื่อง “คุณค่าที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Doraemon: Stand by me” เสนอว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เต็มไปด้วยข้อความทางศีลธรรมที่เราสามารถเรียนรู้และเพิ่มแรงจูงใจในชีวิตประจำวันได้ คือ คุณค่าทางศีลธรรม 4 ประการ

1. มั่นใจในตัวเอง – บางฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความโชคร้ายที่โนบิตะมักประสบและอาศัยความช่วยเหลือจากเครื่องมือของโดราเอมอน หนึ่งในนั้นคือตอนที่โนบิตะต้องการความสนใจจากชิซูกะ แต่เขาไม่มั่นใจ จึงใช้เครื่องมือขั้นสูงที่เรียกว่าเครื่องโรเนียวไซ แต่น่าเสียดายที่รสชาติไม่เหมือนที่เขาคาดหวังไว้ บ่อยครั้งที่ความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะยอมแพ้ที่จะทำตามวัตถุประสงค์ของตน จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Doraemon : Stand by me ซึ่งบอกเป็นนัยว่างานทั้งหมดที่ควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความมั่นใจ

2. ความพากเพียรหรือจิตวิญญานที่ไม่เคยยอมแพ้มีอิทธิพลมากในอนาคต – ดูได้จากในฉากหนึ่งแสดงให้เห็นถึงความพากเพียรของโนบิตะที่เขาไม่ต้องการยอมแพ้เมื่อต้องต่อสู้กับใจแอนท์แม้จะล้มลงหลายครั้ง

3. เรียนรู้จากความผิดพลาด – โนบิตะถูกอธิบายว่าเป็นเด็กที่เลอะเทอะ ชี้แจงและฉลาดน้อย ในภาพยนตร์เรื่องนี้ในที่สุดก็สามารถผ่านปัญหาที่ต้องเผชิญได้โดยการปรับปรุงตัวเองโดยเรียนรู้จากความผิดพลาดอยู่เสมอ

4. เพื่อนที่ดีที่สุด – เป็นเรื่องของมิตรภาพที่แท้จริงซึ่งบรรยายว่าโดราเอมอนเต็มใจช่วยเหลือโนบิตะเสมอและให้กำลังใจเมื่อโนบิตะมีปัญหา นอกจากนี้เรื่องราวของมิตรภาพนี้ยังมีข้อความแทรกด้วยว่าเพื่อนแท้คือเพื่อนที่ให้ความจริงใจเสมอ

การวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่น จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ

ประเทศญี่ปุ่นมีค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นที่เราถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ทางสังคมหรือความเป็นญี่ปุ่น ที่คนในสังคมญี่ปุ่นยอมรับและยึดถือปฏิบัติเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติร่วมกัน สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ถือได้ว่าเป็นสื่อทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่มีการสื่อสารสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น โดยผ่านพฤติกรรมตัวละครต่าง ๆ เรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ดังนี้

1. ความคิดและปรัชญาด้านความสัมพันธ์ในสังคม
2. ความคิดและปรัชญาด้านการทำงาน
3. ความคิดและปรัชญาด้านการศึกษา
4. ความคิดและปรัชญาด้านครอบครัว
5. ความคิดและปรัชญาด้านความเชื่อ

1. ความคิดและปรัชญาด้านความสัมพันธ์ในสังคม

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่สอดแทรกลักษณะค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม นั้น ปรากฏอยู่ในทุกตอน เพราะทุกตอนตัวละครจะอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม (ประกอบด้วยโดราเอมอน โนบิตะ ชิซุกะ ซูเนโอะ และใจแอนท์) เพื่อร่วมกันฝ่าฟันปัญหาอุปสรรคและทำภารกิจต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน โดยเราเรียกลักษณะความเป็นญี่ปุ่นสังคมกลุ่มนี้ว่า “อุจิ”(Uchi) สังคมคนใน

ตอนที่ 1 ตะลุยดาวต่างมิติ เป็นตอนที่โดราเอมอน โนบิตะ และเหล่าผองเพื่อน ร่วมกันหาทางช่วยเหลือชิโปปะ (ที่เป็นเพื่อนใหม่ในดาวต่างมิติ จนเกิดการยอมรับของกลุ่มโดราเอมอนและ โนบิตะ และกลายเป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกัน) เพื่อต่อสู้กับพวกนิบูกะ ก่อนที่พวกดาวต่างมิติจะถูกฆ่า

ตอนที่ 2 ตะลุยแดนอาหรับราตรี เป็นตอนที่โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ใส่รองเท้าวิเศษ เข้าเที่ยวในโลกนิทาน แล้วชิซุกะ เกิดหลงหายไปในโลกนิทาน ทำให้โดราเอมอน โนบิตะ ซูเนโอะและใจแอนท์ ต่างช่วยกันตามหาชิซุกะ เพื่อเป็นการแสดงความรักเพื่อน มีน้ำหนึ่งน้ำใจเดียวกัน ความกลมเกลียวไม่ทอดทิ้งเพื่อนหรือคนในกลุ่ม

ตอนที่ 3 ตะลุยอาณาจักรเมฆ เป็นตอนที่โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนๆ ได้สร้างอาณาจักรเมฆขึ้นมาแล้วเกิดมาเจอกลุ่มมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่ต้องการครอบครองโลกและกลุ่มมนุษย์สวรรค์ที่ต้องการทำลายมนุษย์โลก ด้วยการชำระล้างโลกด้วยแผนโนอา พวกโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อนจึงร่วมมือกันเพื่อปกป้องไว้ (โดราเอมอน โนบิตะ ชิซุกะ ซูเนโอะ และใจแอนท์ ต่างก็เกิดความรู้สึกรักพวกพ้อง คนญี่ปุ่น คนบนโลก เช่น พ่อแม่ ครอบครัวของตนเอง เปรียบเสมือนเป็นคนกลุ่มเดียวกันที่จะต้องปกป้องเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน)

ตอนที่ 4 สามอัศวินในจินตนาการ เป็นตอนที่โนบิตะได้สร้างโลกจินตนาการขึ้นมาแล้วชักชวนเพื่อน ๆ เข้าไปในโลกจินตนาการ จึงเกิดเรื่องมีเจ้าปีศาจต้องการครอบครองโลกแห่งจินตนาการ ทำให้โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อนๆ ร่วมมือฝ่าฟันกำจัดเจ้าปีศาจ เพื่อความสงบสุขของโลกแห่งจินตนาการ (ใจแอนท์ และซูเนโอะ ได้ถูกสาปเป็นหิน โนบิตะ โดราเอมอนและชิซุกะ ด้วยความรักเพื่อนพ้อง รักความเป็นกลุ่ม จึงรวบรวมความกล้าในการต่อสู้กับมังกร เจ้าแห่งปีศาจ เพื่อต้องการให้ใจแอนท์และซูเนโอะหายเป็นหิน)

ตอนที่ 5 ตำนานสุริยกษัตริย์ เป็นตอนที่โดราเอมอนและเพื่อน ๆ เข้าไปในอาณาจักรมายานะ จนได้พบเจ้าชายทีโอ ผู้ที่ไม่เคยรู้จักคำว่าน้ำใจและมิตรภาพ แต่โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ ได้ทำให้เจ้าชายทีโอ เรียนรู้โลกแห่งความจริง และความเป็นเพื่อนและมิตรภาพที่มอบให้แก่กัน

ตอนที่ 6 โนบิตะและอัศวินแดนวิหค เป็นตอนที่ซูเนโอะและใจแอนท์จะจับตัว กูซึเกะ (มนุษย์นรกที่หลงเข้ามาในโลกผ่านประตูมิติ) เพื่อลงนิตยสารให้ทั้งสองคนดัง แต่กลับหลงเข้าไปในแดนวิหค ทำให้โดราเอมอน โนบิตะ และชิซุกะ ตามไปยังโลกแดนวิหค เพื่อช่วยซูเนโอะและใจแอนท์ กลับมาที่โลก

ตอนที่ 7 ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ เป็นตอนโดราเอมอน โนบิตะ ชิซุกะ ซูเนโอะและใจแอนท์เข้ามาช่วยเหลือหุ่นยนต์โปโกะ หนีจากการตามล่าของโครงการล้างสมองหุ่นยนต์ที่ไม่ต้องการให้หุ่นยนต์เป็นเพื่อนกับมนุษย์ เป็นการที่กลุ่มโดราเอมอนเห็นใจและพยายามเข้าอกเข้าใจผู้อื่นอย่างมีเหตุผล

ตอนที่ 8 มหัทศจรยดิณแดนแห่งสายลม เป็นตอนที่โนบิตะได้เก็บลูกพระพายที่ชื่อ พูโกะมา เลี้ยงจนเกิดความผูกพันและมิตรภาพ จนกลายเป็นคนในกลุ่มของโนบิตะ ทำให้โดราเอมอนและเพื่อน ยอมรับเป็นมิตรกับพูโกะด้วย แต่พูโกะต้องถูกทำลายจากมาฟูก้า ปีศาจร้ายทำให้โนบิตะ โดราเอมอน และเพื่อนต้องร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือพูโกะ

ตอนที่ 9 ท่องอาณาจักรโฮ่งเหมียว เป็นตอนที่โนบิตะและโดราเอมอนได้เก็บสุนัขจรจัดชื่อ “อิจิ” มาเลี้ยงแล้วสร้างโลกให้พวกสุนัขและแมวจรจัด พร้อมใช้ปืนเร่รังสีวิวัฒนาการทำให้พวกสุนัข และแมวจรจัด มีวิวัฒนาการเหนือกว่ามนุษย์มาก จนต้องการทำลายมนุษย์เพื่อแก้แค้น โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ร่วมมือกับกลุ่มพวกอิจิ เพื่อปกป้องเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

ตอนที่ 10 โนบิตะกำเนิดญี่ปุ่น เป็นเรื่องราวของโนบิตะและกลุ่มเพื่อน ที่แต่ละคนมีปัญหาเกี่ยวกับ บ้านและพร้อมใจกันหนีออกจากบ้าน โดยการนั่งไหม้แมชชีนย้อนอดีตกลับไปสมัยที่ญี่ปุ่นไม่มีมนุษย์ อาศัยอยู่และสร้างบ้านที่นั่นโดยเลียนแบบชีวิตของมนุษย์ยุคโบราณ เป็นการเล่าเรื่องราวในโลกอดีต ซึ่งได้ถ่ายทอดให้เห็นการดำเนินชีวิตแบบคนโบราณ อีกทั้งความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์

1.1 สถานที่พักผ่อน

สถานที่พักผ่อนหย่อนใจของชาวญี่ปุ่นที่สร้างขึ้นตามความคิดและหลักปรัชญาที่เป็นความงาม ของการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คือ สวนญี่ปุ่น ที่สะท้อนการรวมเป็นกลุ่มของคน ญี่ปุ่น เพราะการรวมตัวของหยดน้ำในสวนที่ก่อให้เกิดน้ำตกรวมไปถึงความงามหรือความสุนทรีย์ะ ที่ปรากฏอยู่เป็นลัทธิความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่นคือ ศาสนาชินโต ความงามความสุนทรีย์ะนี้มีอยู่ใน สถานที่ที่ใช้ประกอบพิธีกรรม การแต่งกายของพระชินโต และพิธีกรรม ทั้งหมดนี้มีรูปแบบที่เรียบง่าย และเป็นธรรมชาติ (อิตา สุนทรโรทก, 2539 : 37-46)



ภาพที่ 1 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ แบบสวนภูมิทัศน์ที่มีน้ำเป็นองค์ประกอบสำคัญ



ภาพที่ 2 ภาพลักษณะสวนสาธารณะ ที่นำหลักการจัดสวนญี่ปุ่นมาใช้ประกอบ เพื่อสื่อถึงความกลมกลืน (Wa) วิธีปฏิบัติที่เหมาะสม (Shikata) และความเป็นกลุ่มจิตวิญญาณ (Seishin) โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ หิน ต้นไม้และน้ำ สะท้อนให้เห็นความเป็นญี่ปุ่นของการรวมกันเป็นกลุ่ม ความเป็นหนึ่งเดียว ในภาพจะเห็นน้ำพุที่ไหลอยู่ตลอดเวลา ที่เหมือนสังคัมญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นสังคัมที่ซับซ้อน ไม่หยุดนิ่ง เปลี่ยนรูปเคลื่อนไหวตลอดเวลา และการรวมตัวกันของหยดน้ำในสวนที่ก่อให้เกิดน้ำตกเทียบได้กับการรวมกันเป็นกลุ่มของคนญี่ปุ่น นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าสวนสาธารณะหรือสวนญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากศาสนาพุทธนิกายเซนกับศาสนาชินโต ที่เน้นให้คนญี่ปุ่นอยู่อย่างเรียบง่ายเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และต้องยอมรับวิถีธรรมชาติ ทำให้สวนสาธารณะหรือสวนญี่ปุ่น จะถูกสร้างโดยเน้นลักษณะที่เรียบง่าย มีลักษณะโล่งโปร่ง ไม่ซับซ้อน (อิิตา สุนทรโรทก, 2539 : 37-46)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ นั้น สวนญี่ปุ่นปรากฏอยู่ในตอน ตะลุยแดนอาหรับราตรี

1.2 การรับประทานอาหาร

อาหารญี่ปุ่นมีบทบาทในการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น เพราะไม่เพียงแต่เป็นอาหารในชีวิตประจำวัน แต่ยังเป็นอาหารในงานพิธีสำคัญแต่โบราณหรือในงานเลี้ยงต่าง ๆ โดยลักษณะเด่นของอาหารญี่ปุ่นตามความคิดที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณว่าเป็นอาหารประเภท “5 รสชาติ 5 สี และ 5 วิธี” โดยที่ 5 รสชาติ หมายถึง หวาน เปรี้ยว เผ็ด ขม และเค็ม ส่วน 5 สี คือ ขาว เหลือง แดง เขียว และดำ สุดท้าย 5 วิธี คือ ปิ้งดิบ ต้ม ย่าง ทอดและนึ่ง เราสามารถสรุปได้ง่าย ๆ ว่าอาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีความละเอียดอ่อน ให้ความสำคัญกับรสชาติธรรมชาติที่มีอยู่ในตัวอาหาร ในขณะเดียวกันก็คำนึงถึงรสชาติโดยทั่วไป กลิ่นและสีของอาหารตลอดจนความสัมพันธ์กับความรู้อีกทางฤดูกาลที่แตกต่างกันไป ในทั้ง 4 ฤดู นอกจากนี้ยังใส่ใจกับเครื่องปรุงแต่ละชนิด รวมไปถึงภาชนะที่ใช้ใส่อาหาร ซึ่งจะมีสี รูปทรง และคุณลักษณะหรือใช้วัตถุดิบแตกต่างกันตามชนิดของอาหารและฤดูกาล (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 94-98)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ สิ่งปรากฏเกี่ยวกับความเป็นญี่ปุ่นด้านอาหาร ขนม และวัฒนธรรมการบริโภคอย่างชัดเจน มีดังต่อไปนี้

1. ขนมโดรายากิ

โดรายากิ (Dorayaki) เป็นขนมหวานของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นแพนเค้กสองชั้นประกบกัน และสอดไส้ถั่วแดงกวน เมืองไทยเรียกว่า “แป้งทอด” ตามชื่อเรียกขนมชนิดนี้ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ขนมโดรายากิ ส่วนใหญ่ทำมาจากแป้งสาลีผสมกับเนย ไข่ และนมสด นำมาทอดเป็นแผ่นคล้ายแพนเค้ก เมื่อทอดจนสุกเหลืองนำมาประกบกัน 2 แผ่น โดยสอดไส้ถั่วแดงกวน น้ำตาลไว้ตรงกลางเป็นของโปรดโดราเอมอน (วิกิพีเดีย สารานุกรมออนไลน์, 2550 : 3 เมษายน)

ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ การบริโภคขนมโดรายากิ สะท้อนความคิดและปรัชญาทางวัฒนธรรมการบริโภคของคนญี่ปุ่น กล่าวคือ เป็นขนมที่ลักษณะเรียบง่ายไม่ยุ่งยากในการทำ นำใช้ของที่มาจากธรรมชาติมาเป็นส่วนผสม อันสื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นที่มีการใช้ชีวิตที่เรียบง่ายเข้ากับธรรมชาติ ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ



ภาพที่ 3 ภาพลักษณะการทานขนมโดรายากิ ขนมหวานของญี่ปุ่นประเภทหนึ่ง



ภาพที่ 4 ภาพลักษณะขนมโดรายากิ เป็นขนมหวานของญี่ปุ่นที่สะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้านอาหารและการบริโภค

2. คัทสึด้ง

คัทสึด้ง เป็นอาหารญี่ปุ่นที่มีวิธีการทำโดยนำหมูชุบแป้ง ไข่ และขนมปัง นำมาทอด แล้วต้มซลुकขลิกในน้ำสต็อกรวมกับหัวหอมใหญ่ที่ฝานแบบบาง ๆ แล้วปรุงรสชาติด้วยซีอิ้ว น้ำตาล และเหล้าสาเก ตลอดจนการใส่ไข่บนคัทสึด้ง แล้วนำมาราดบนข้าวที่เตรียมไว้ในชามกระเบื้องกันล็ก (อันเป็นเอกลักษณ์ของภาชนะที่แสดงให้เห็นความเป็นญี่ปุ่นที่เรียกว่า ดมบุริ) (ชิมเพร สุขสัมพันธ์, 2541 : 134)

คัทสึด้งเป็นอาหารหลัก อาหารจานเดียวที่สะดวกในการรับประทาน อันแสดงให้เห็นถึงความเรียบง่ายเป็นธรรมชาติ ความละเอียดอ่อนในการปรุงอาหาร สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมการบริโภคในเรื่องของการทำอาหารและอาหารได้เป็นอย่างดี

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกลักษณะเนื้อหาของเกี่ยวกับอาหาร คัทสึด้ง ปรากฏอยู่ในตอนสามอัศวินในจินตนาการ และตอนโนบิตะกำเนิดญี่ปุ่น



ภาพที่ 5 ภาพอาหารคัทสึด้งเป็นอาหารญี่ปุ่นประเภทที่ประกอบด้วยหมูชุบแป้ง ไข่ และขนมปัง นำมาทอด แล้วต้มซลुकขลิกในน้ำสต็อกกับหัวหอมใหญ่ ปรุงด้วยซีอิ้ว น้ำตาล เหล้าสาเก

1.3 การเล่นกีฬา

ประเทศญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่นิยมการเล่นกีฬากันมาก นอกจากกีฬาซูโม่ (Sumo) ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นกีฬาประจำชาติอันเป็นที่นิยมของหมู่ชาวญี่ปุ่น กีฬาซูโม่ไม่ได้เป็นเพียงกีฬาท่านั้นที่แข่งขันบนเวทีซูโม่ (โดเฮียว : Dohyou) แต่ยังแฝงเสน่ห์ความเป็นญี่ปุ่นที่มีส่วนคล้ายคลึงกับละครคาบูกิ (Kabuki) ยังมีกีฬาอีกหลายประเภทหลายชนิดที่ได้รับความนิยมเล่นกันในประเทศญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็นเบสบอล ฟุตบอล ยูโด เคนโด คาราเต้ ไอคิโด กอล์ฟ วายน้ำ เทนนิส ฯลฯ

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการนำเสนอหรือสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับด้านกีฬา ออกมาให้เห็นในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นเช่นกันโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กีฬาเบสบอล

เบสบอล (Baseball) เป็นกีฬาที่ชาวญี่ปุ่นชื่นชอบประเภทหนึ่ง ชาวญี่ปุ่นรักกีฬาเบสบอลมากจนถึงขั้นที่เรียกว่าคลั่งไคล้ สามารถจัดการแข่งขันทั้ง 4 ฤดูกาล และเมื่อถึงฤดูกาลการแข่งขันกีฬาเบสบอลจะเป็นเหมือนอุตสาหกรรมกีฬาที่สามารถทำเงินได้อย่างมหาศาล จากจำนวนผู้ที่เข้าชมการแข่งขัน ไม่ต่ำกว่า 15 ล้านคน (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 142)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้นำเสนอหรือสะท้อนการรวมกลุ่มของชาวญี่ปุ่นผ่านการเล่นกีฬาเบสบอลของตัวละคร อย่างโนบิตะ ซูเนโอะ ใจแฉกและเพื่อนคนอื่น ๆ ซึ่งเปรียบเสมือนวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของญี่ปุ่น เป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดประเภทหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น ได้แก่ ตอนบุกอาณาจักรเมฆและตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว โดยทั้งสองตอนที่กล่าวมานั้นมีการนำเสนอภาพการเล่นกีฬาเบสบอลไว้ภายในเรื่อง (ทำให้เราทราบได้ว่ากีฬาเบสบอลเป็นกีฬาที่นิยมเล่นกันมากในหมู่นักเรียน เพราะตัวละครอย่างโนบิตะ ซูเนโอะและใจแฉก ที่เปรียบเสมือนเป็นภาพตัวแทนกลุ่มนักเรียนประถมญี่ปุ่นยามว่างมักชักชวนจะเล่นกีฬาเบสบอล ในสวนสาธารณะหรือสนามเด็กเล่นปรากฏให้เห็นอยู่ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอนอยู่เสมอ)



ภาพที่ 6 ภาพลักษณะการเล่นเบสบอล เป็นกีฬาที่ชาวญี่ปุ่นชื่นชอบประเภทหนึ่ง



ภาพที่ 7 ภาพลักษณะสนามเบสบอล สถานที่ที่ใช้เล่นกีฬาเบสบอล

1.4 สิ่งของเครื่องใช้

1. ดาบญี่ปุ่น

ดาบญี่ปุ่น เป็นดาบคมด้านเดียวมีจุดประสงค์เพื่อใช้ฟัน หรือตัด ลักษณะพิเศษของดาบญี่ปุ่น ต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ ไม่หัก ไม่งอ ตัดได้ดี ดาบญี่ปุ่นเป็นอาวุธสำคัญในการรบ การต่อสู้ จนกระทั่งมีการนำปืนเข้ามาใช้ในช่วงกลางศตวรรษที่ 16 สมัยเอโดะ ดาบญี่ปุ่นถูกลดบทบาทลงไม่ได้ถูกนำมาใช้ในการสู้รบ ในปัจจุบันดาบญี่ปุ่นกลายเป็นศิลปหัตถกรรม สำหรับชื่นชมความงามและกลายเป็นของประดับที่มีมูลค่า (ไซโมพร สุขสัมพันธ์, 2541 : 110)

ดาบญี่ปุ่นแสดงให้เห็นความเป็นสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมเกี่ยวกับวิถีชีวิตของนักรบญี่ปุ่น คือ ลัทธิบูชิโด ซึ่งเป็นหลักจริยธรรมของนักรบที่จะต้องยึดถือปฏิบัติ มีรากฐานมาจากแนวคิดลัทธิขงจื้อ นักรบมีสิทธิพกดาบได้เท่านั้น ผู้ที่ไม่ใช่ นักรบไม่มีสิทธิที่จะพกดาบญี่ปุ่น เหล่านักรบจะยึดถือตามหลักความคิดและปรัชญาว่าดาบเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นเครื่องหมายแสดงถึงเกียรติยศ ชื่อเสียง และความภาคภูมิใจของตระกูล

วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตนักรบของชาวญี่ปุ่น แนวคิดเกี่ยวกับดาบญี่ปุ่น ได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ โดยใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการกระทำของตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น หรือได้เห็นวิธีการต่อสู้ด้วยดาบญี่ปุ่น จึงถือได้ว่าเป็นการสอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมผ่านสิ่งของเครื่องใช้ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับดาบญี่ปุ่น ในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆและอาณาจักรโฮ่งเหมียว



ภาพที่ 8 ภาพลักษณะการใช้ดาบญี่ปุ่นในการต่อสู้ของทหารนักรบ



ภาพที่ 9 ภาพลักษณะของดาบญี่ปุ่น ที่มีคุณสมบัติคือ ไม่หัก ไม่งอ ตัดได้ดี มีลักษณะโค้ง ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอนโนบิตะกำเนิดญี่ปุ่น

2. พัดญี่ปุ่น

พัดญี่ปุ่นหรือในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า อุจิวะ (うちわ) สามารถบอกถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นในการเริ่มต้นของฤดูร้อนและเทศกาลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลฮินะ มัตสึริ (เทศกาลวันเด็กผู้หญิง) เทศกาลแข่งขันซูโม่ประจำปี ซึ่งจะเริ่มกันในเดือนมีนาคม การหาพัดสวย ๆ เดินพัด ออกงานเทศกาล จึงเป็นเรื่องฮิตหน้าซูด้า รวมไปถึงศิลปะวัฒนธรรมที่เขียนบนพัดที่บ่งบอกถึงความคิดและปรัชญาทางอารยธรรมของญี่ปุ่น โดยส่วนใหญ่มักจะเขียนเป็นคำอักษรญี่ปุ่นเกี่ยวกับการอวยพร ให้โชค หรือเป็นภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ ชาวญี่ปุ่นจะเริ่มใช้พัดเมื่อถึงฤดูร้อน ดังนั้นพัดญี่ปุ่นสามารถบอกถึงฤดูกาลของญี่ปุ่น และถือได้ว่าพัดญี่ปุ่นเป็นวัฒนธรรมสังคัมญี่ปุ่นด้านหนึ่งที่ผ่านทางวัตถุเครื่องมือเครื่องใช้ (วิกิพีเดีย สารานุกรมออนไลน์, 2550 : 3 เมษายน)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอสอดแทรกพัดญี่ปุ่น ปรากฏอยู่ในตอนตำนานสุริยกษัตริย์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลมและตะลุยแดนอาหรับราตรี



ภาพที่ 10 ภาพการใช้พัดญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นจะเริ่มใช้พัดเมื่อถึงฤดูร้อน



ภาพที่ 11 ภาพลักษณะพัดญี่ปุ่น ที่มีเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นจะมีการเขียนคำอักษรญี่ปุ่นอยู่บนตัวพัด

3. เสื่อทาทามิ (Tatami)

เสื่อทาทามิ (Tatami) เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ทุกบ้านของครอบครัวญี่ปุ่นจะต้องมีไว้เพื่อใช้ปูบนพื้นบ้าน เป็นเสื่อที่ทำจากพืชธรรมชาติ ได้แก่ ฟางข้าวและหญ้าแห้ง ลักษณะของเสื่อพื้นหนาด้านล่างทำจากฟางข้าว ด้านบนทอด้วยหญ้าแห้ง ตามความคิดของชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าเสื่อทาทามิให้ความอบอุ่นมีการยืดหยุ่น อีกทั้งยังช่วยดูดซับสารพิษ แต่ข้อด้อยของเสื่อทาทามิ คือ สีจะเปลี่ยนได้ง่าย ดูดความชื้น และไม่ทนทาน จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงใหม่ให้มีสีเขียวและมีกลิ่นหอมอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดบรรยากาศที่สดชื่นในเวลาใช้ สิ่งที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่น คือ เวลาเดินบนเสื่อจะไม่ใส่รองเท้าหรือรองเท้าแตะ (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 90)



ภาพที่ 12 ภาพลักษณะเสื่อทาทามิ (Tatami) เสื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นลักษณะสีเขียว เวลาเดินบนเสื่อจะไม่สวมใส่รองเท้าเดินบนเสื่อทาทามิ ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตะลุยแดนอาหารบราซิล

1.5 มารยาทของชาวญี่ปุ่น

1. การโค้ง

การโค้ง เป็นการแสดงการทักทายขั้นพื้นฐานระหว่างชาวญี่ปุ่นด้วยกัน ทักทายในท่ายืน จะยืนตรงเท่าขีดกัน โค้งลำตัวส่วนบนลงแล้วก้มศีรษะ อาจจะก้มเพียงเล็กน้อยหรือก้มศีรษะท่ามุม 90 องศา ก็ได้ ขึ้นอยู่กับระดับความสุภาพที่ต้องการแสดงออกมาว่ามากน้อยเพียงใด สำหรับเมื่อเวลานั่งก็สามารถทักทายกันได้ โดยเฉพาะการนั่งเสื่อทาตานิ จะทักทายในท่านั่งเสมอโดยนั่งพับเข่าลงให้กันทับ อยู่บนเสื่อหรือท่าเทพธิดา แล้วโค้งตัวไปข้างหน้า วางมือสองข้างชิดกันที่บริเวณหน้าเข่าแล้วก้มศีรษะลงไป

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการสอดแทรกลักษณะการโค้งในลักษณะนั่งโค้งเท่ากันที่ปรากฏ ซึ่งอยู่ในตอนตะลุยอาหารบราตรี ตอนอาณาจักรเมฆ และตอนสามอัศวินในจินตนาการ



ภาพที่ 13 ภาพลักษณะการนั่งโค้งแสดงการยอมรับผิด



ภาพที่ 14 ภาพลักษณะการแสดงความเคารพด้วยการนั่งโค้งต่อผู้มีอำนาจหรืออาวุโสกว่าเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่คนญี่ปุ่นให้ความเคารพผู้อาวุโสกว่า

2. การนั่ง

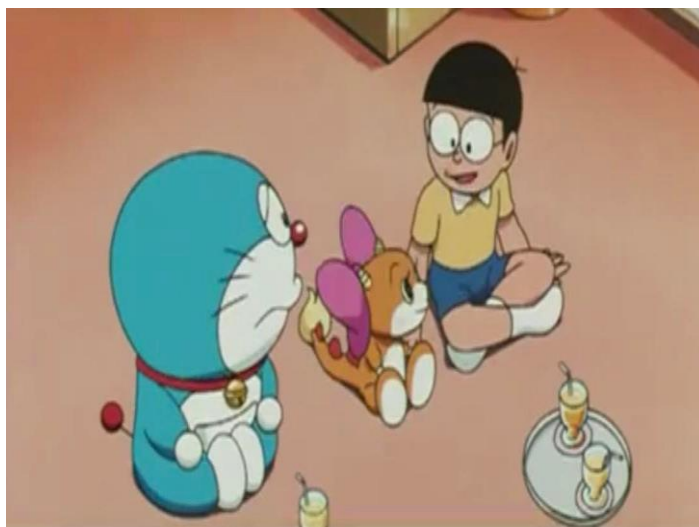
ในการใช้ชีวิตทั่ว ๆ ไปของคนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นที่บริษัทหรือโรงเรียนนั้นจะเป็นการนั่งนั้งเก้าอี้แบบสากลตะวันตก แต่กรณีที่อยู่ในบ้าน คนญี่ปุ่นจะปฏิบัติตามประเพณีนิยม คือมักจะนั่งบนเสื่อทาทามิ หรือนั่งบนเบาะรองนั่งซาบุดง

สำหรับการนั่งบนเสื่อทาทามิที่ถูกต้องและนิยมกันมาก คือการนั่งแบบเทพิดา (Seiza) เป็นท่านั่งพับเข่าให้เข่าอยู่ระดับที่เสมอกันวางกันลงบนสันเท้า นอกจากนี้คนญี่ปุ่นยังมีท่านั่งอีก 2 แบบ คือ ท่าซัดสมาธิ (Agura) เป็นท่านั่งที่ผู้ชายนิยมนั่ง และท่านั่งพับเพียบ (Yokosuwari) สำหรับผู้หญิง (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น. 2550 : 51)

ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้สอดแทรกการนั่งผ่านการกระทำของตัวละครในเรื่อง ถือว่าเป็นสังคมญี่ปุ่นด้านผลผลิตทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง โดยปรากฏอยู่ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ตอนอัศวินแดนวิหค ตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนตะลุยดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม ตอนอาณาจักรโฮ่งเหมียว และตอนตะลุยแดนอาหารบราตรี



ภาพที่ 15 ภาพลักษณะนั่งแบบเทพิดา (Seiza) เป็นท่านั่งพับเข่าให้เข่าอยู่ระดับที่เสมอกันวางกันลงบนสันเท้า



ภาพที่ 16 ภาพลักษณะการนั่งซัดสมาธิ (Agura) เป็นท่านั่งสำหรับผู้ชาย

3. การถอดรองเท้า

มารยาททางวัฒนธรรมที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นอย่างหนึ่ง เกี่ยวข้องระหว่างคนญี่ปุ่นกับบ้าน ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ คือ วัฒนธรรมการถอดรองเท้าก่อนเข้าบ้าน ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น การแบ่งพื้นที่บ้านเป็นลักษณะภายใน-ภายนอกนั้น จะทำให้คนญี่ปุ่นมักจะแทนตัวเองว่า Uchi แปลว่า บ้าน เมื่อพูดกับคนอื่น และจะเรียกบุคคลที่สองว่า O-uchi หมายถึงบ้านที่มีเกียรติ เพื่อหลีกเลี่ยงที่จะใช้คำสรรพนามแทนบุรุษที่สองและสาม เพราะถือว่าเป็นการไม่สุภาพและไม่ไพเราะ อันเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้นการถอดรองเท้าก่อนเข้าบ้านไม่ใช่เรื่องของการรักษาความสะอาด แต่เปรียบเสมือนพิธีแห่งการเปลี่ยนผ่านจากโลกภายนอกเข้าสู่โลกภายใน

การถอดรองเท้าและการเปลี่ยนรองเท้าเมื่อเข้าบ้านกลายเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งที่ยังคงปรากฏถึงปัจจุบัน เมื่อพูดถึงบ้านญี่ปุ่น บ้านญี่ปุ่นมีการยกพื้นสูงเพราะการยกพื้นหรือตั้งแท่นหินนั้น สำหรับเพื่อถอดและวางรองเท้าบริเวณทางเข้า ก่อนเข้าบ้านทุกคนจะต้องถอดรองเท้าและเปลี่ยนรองเท้า มาสวมรองเท้าแตะสำหรับใส่ในบ้าน รวมไปถึงการเปลี่ยนรองเท้าแตะ เมื่อเดินจากส่วนในบ้านไปยังครัว ระเบียง เฉลียง ห้องน้ำ รวมไปถึงการถอดรองเท้าในห้องที่ปูเสื่อ ซึ่งไม่ได้ถือว่าเป็นหลักการปฏิบัติเท่านั้น แต่เป็นข้อห้ามที่เคร่งครัด (สมรักษ์ ชัยสิงกานานนท์, 2539 : 26-27) ซึ่งเราจะเห็นได้ชัดจากตัวละครภาพยนตร์การ์ตูน โดราเอมอน ตอนพิเศษ เมื่อเวลาโนบิตะเข้าบ้าน จะถอดรองเท้าไว้หน้าบ้านก่อนเสมอทุกครั้ง



ภาพที่ 17 ภาพลักษณะการเปลี่ยนรองเท้ามารองเท้าแตะสำหรับใส่ในบ้าน เป็นภาพแม่โนบิตะใส่รองเท้าแตะสำหรับไว้ใส่ภายในบ้านอันเป็นการแสดงให้เห็นวัฒนธรรมค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม ผ่านการเปลี่ยนรองเท้าเพื่อให้เห็นถึงการอยู่โลกภายใน ไม่เกี่ยวข้องกับโลกภายนอก ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตำนานสุริยกษัตริย์

4. การแต่งกาย

คนญี่ปุ่นในปัจจุบันทั้งชายและหญิงส่วนใหญ่จะแต่งกายแบบสากล สำหรับการแต่งกายด้วยชุดประเพณี หรือชุดพื้นเมืองอย่างชุดกิโมโนจะมีผู้สวมใส่ในชีวิตประจำวัน เพียงผู้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมประเพณีของญี่ปุ่น เช่น อาจารย์สอนการชงชา การจัดดอกไม้ นักเล่าเรื่องตลก พระ ชูโม้ หรือผู้สูงอายุ เป็นต้น

การแต่งกายของคนญี่ปุ่นจะสวมใส่ตามฤดูกาล เช่น ในเดือนมิถุนายน นักเรียนใส่เครื่องแบบชุดนักเรียน หน้าร้อนนักเรียนก็จะแต่งกายด้วยชุดที่มีสีอ่อนและบาง เมื่อถึงเดือนตุลาคมนักเรียนจะไปสวมใส่ชุดเครื่องแบบหน้าหนาว และนักเรียนก็จะใส่เสื้อผ้าสีเข้มที่อบอุ่นขึ้น สลับกันอยู่เช่นนี้ตรงเปลี่ยนเสื้อผ้าที่สวมใส่ระหว่างฤดู เรียกตามภาษาญี่ปุ่นว่า โคโรโมอาเกะ (Koromogae)

การสวมใส่เสื้อผ้าในแต่ละฤดูสะท้อนให้เห็นถึงการแต่งกายให้เข้ากับสภาพอากาศในประเทศญี่ปุ่น ที่มีถึง 4 ฤดู และการทำให้दनเข้ากับธรรมชาติความเปลี่ยนแปลงแต่ละฤดูกาลของคนญี่ปุ่น เป็นลักษณะหนึ่งของสังคมญี่ปุ่นที่ได้รับอิทธิพลจากศาสนาเซน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอลักษณะการแต่งกาย คือชุดแม่บ้านในหน้าร้อนที่มีลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าที่บาง สีอ่อน ๆ ที่ปรากฏอยู่ในตอนดินแดนมหัศจรรย์แห่งสายลม



ภาพที่ 18 ภาพลักษณะการสวมใส่เสื้อผ้าฤดูร้อนที่มีลักษณะสีอ่อนและบาง

2. ความคิดและปรัชญาด้านการทำงาน

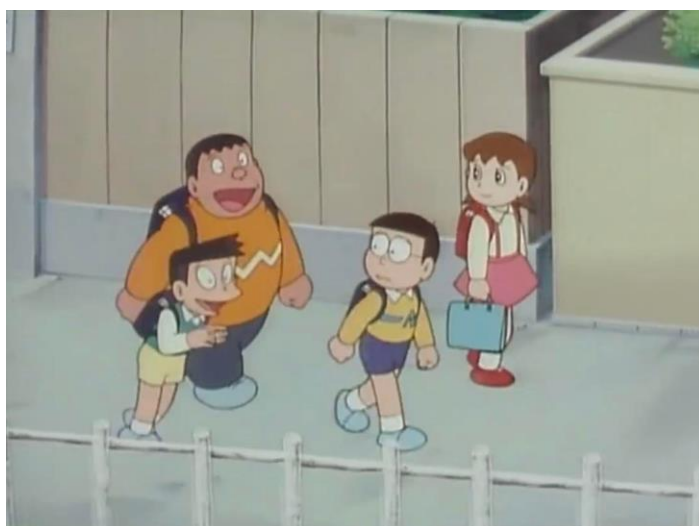
2.1 การเดิน

ในญี่ปุ่นนั้นมีการคมนาคมที่สะดวกและทันสมัย ทั้งคมนาคมทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ สำหรับคนญี่ปุ่นนิยมเดินทางสัญจรทางบกมากที่สุด ถึงแม้ว่าการเดินทางคมนาคมทางบกจะมีรถไฟฟ้าใต้ดิน รถไฟฟ้าความเร็วสูง ที่อำนวยความสะดวกให้บริการกับคนญี่ปุ่น แต่ถ้การเดินทางไม่ไกลสามารถเดินได้ คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ก็นิยมเดินมากกว่าใช้บริการรถไฟฟ้า คนญี่ปุ่นจะมีพฤติกรรมการเดินที่ค่อนข้างเดินเร็วมาก เพราะด้วยสภาพสังคมที่กดดันให้คนญี่ปุ่นต้องทำงานแข่งขันกับเวลา

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการนำเสนอสอดแทรกพฤติกรรมการเดินของคนญี่ปุ่นผ่านตัวละคร ปรากฏอยู่ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนบุกอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ และตอนท่องอาณาจักรโฮงเหมียว



ภาพที่ 19 ภาพลักษณะการเดินของคนญี่ปุ่น ซึ่งคนญี่ปุ่นนิยมใช้วิธีเดินเท้ามากที่สุดในการคมนาคมเพราะสะดวกและประหยัด และมีลักษณะเดินเท้าเร็วเพราะต้องแข่งขันกับเวลา



ภาพที่ 20 ภาพลักษณะการเดินทางของเด็ก ๆ ญี่ปุ่นในยามเย็น

2.2 ความมานะพยายาม

ลักษณะความเป็นญี่ปุ่นที่เด่นประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น คือ การเป็นผู้มีความมานะพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคง่าย ๆ ดังจะเห็นได้จากความจริงจัง ทุ่มเทในการทำงานของคนญี่ปุ่น ทั้งที่มีต่องานและองค์กรที่ตนเองสังกัดอยู่ ถ้าหากเป็นการทำให้งานที่ตนได้รับมอบหมายสำเร็จก้าวหน้า หรือ

เป็นการทำให้องค์กรพัฒนาก้าวต่อไปข้างหน้าได้แล้ว คนญี่ปุ่นจะไม่รีรอที่จะทำสิ่งนั้นอย่างเต็มความสามารถ

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปรากฏความคิดของชาวญี่ปุ่นด้านความมานะพยายาม อย่างชัดเจนในตอนอัศวินแดนวิหค เป็นตอนที่โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ได้เข้าไปในแดนวิหค ได้รู้จักมนุษย์นกชื่อ “กูซีเกะ” เป็นมนุษย์นกที่ไม่สามารถบินได้ แต่ด้วยความมานะพยายามของตัวเอง และการช่วยเหลือให้กำลังใจจากโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ จนสามารถบินได้ด้วยปีกของตัวเอง



ภาพที่ 21 ภาพลักษณะความมานะพยายาม อันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 22 ภาพลักษณะการประสบความสำเร็จด้วยความมานะพยายาม อันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของคนญี่ปุ่น

3. ความคิดและปรัชญาทางการศึกษา

3.1 โรงเรียน

เนื่องจากสภาพภูมิประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นเกาะ มีพื้นที่น้อย และที่ดินมีราคาสูงมากตามเมืองใหญ่ ดังนั้นทำให้วิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นที่ต้องทำงานภายใต้พื้นที่จำกัด ทำให้สถานที่ทำงานจึงมีลักษณะขนาดแคบแต่สูง เป็นการขยายพื้นที่ในแนวตั้งหรือแนวดิ่ง ทำให้สถานที่ทำงานจึงเป็นลักษณะของตึก อาคาร สำนักงานที่ขนาดใหญ่และสูง รวมไปถึงสถานที่ศึกษาของเด็กญี่ปุ่นด้วย ที่มีลักษณะเป็นตึกอาคารขนาดใหญ่ แต่สามารถรองรับความต้องการทางการศึกษาด้านการศึกษาได้อย่างเต็มที่ไม่ว่าจะเป็นอาคารเรียน สนามกีฬา ห้องปฏิบัติการ ห้องเรียน (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 131)

ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ สอดแทรกลักษณะของตึก อาคาร โรงเรียนที่สะท้อนให้เห็นภาพการมาเรียนของนักเรียนญี่ปุ่น ที่ต้องเรียนภายใต้พื้นที่จำกัดปรากฏอยู่ในตอนตะลุยต่างมิติ ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆและตอนสามอัศวินในจินตนาการ



ภาพที่ 23 ภาพโรงเรียนญี่ปุ่น ที่มีลักษณะเป็นตึก อาคารขนาดใหญ่

3.2 การศึกษาด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่

ประเทศญี่ปุ่น ถือได้ว่าเป็นประเทศที่มีการส่งเสริมให้ทุกคนได้รับการศึกษาอย่างดี สนับสนุนให้มีการผลิตคิดค้นอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่อยู่เสมอ มีการพัฒนาเรื่องการประดิษฐ์ คิดค้นอุปกรณ์เทคโนโลยีจนกลายเป็นวัฒนธรรมด้านหนึ่งของความเป็นญี่ปุ่นที่เป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก

ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ นั้นได้สอดแทรกการนำเสนออุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างชัดเจน โดยปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นฉากประกอบเรื่องราว เพื่อแสดงให้เห็นเหตุการณ์สภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร และอุปกรณ์ของใช้เครื่องมือผ่านการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร

รถไฟฟ้าถือได้ว่าเป็นการแสดงให้เห็นสังคมญี่ปุ่นด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพราะรถไฟฟ้าญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และเป็นที่ยู่งักกันทั่วไป โดยเฉพาะรถไฟชินกันเซน หรือรถไฟหัวกระสุน รถไฟฟ้าความเร็วสูง ที่สำหรับการเดินทางข้ามจังหวัดหรือเขตที่อยู่ห่างไกลกันมาก ๆ

ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกลักษณะของรถไฟฟ้าปรากฏในลักษณะเป็นฉากประกอบเรื่องราว โดยปรากฏในตอนมหัศจรรย์แห่งสายลม และตอนอาณาจักรโฮงเหมียว



ภาพที่ 24 ภาพลักษณะรถไฟฟ้า ระบบขนส่งมวลชนของคนญี่ปุ่น ที่คนญี่ปุ่นนิยมในการเดินทาง

4. ความคิดและปรัชญาด้านครอบครัว

4.1 บ้านไม้

ที่อยู่อาศัยเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ บ้านจึงเปรียบเสมือนสะท้อนให้เห็นถึงระบบความคิด วิถีชีวิตของคนในสังคม ดังนั้นลักษณะเฉพาะของบ้านที่แตกต่างกันในแต่ละที่ย่อมแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในสังคม โดยในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษนั้นมีสถาปัตยกรรมด้านที่อยู่อาศัยคือบ้านไม้ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

ชาวญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์ในการสร้างบ้านซึ่งสะท้อนในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้แก่ วัสดุสร้างบ้าน และการแบ่งพื้นที่ในบ้าน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษนั้นปรากฏบ้านไม้ที่ถือว่าเป็นฉากที่แสดงเวลา สถานที่ เหตุการณ์ของตัวละครเป็นสำคัญ โดยเฉพาะตัวละครตัวเอก ไม่ว่าจะเป็นโนบิตะ โดราเอมอน แม่ ชูเนโอะ ไจแอนท์ ฯลฯ ซึ่งทั้ง 10 ตอน นั้น มีภาพลักษณะของบ้านไม้ทุกตอน โดยเฉพาะบ้านไม้ที่เป็นบ้านของครอบครัวโนบิตะ ที่มีภูมิกำหนดเป็นฉากประกอบเริ่มต้นของเรื่องเสมอ



ภาพที่ 25 ภาพลักษณะบ้านไม้

4.2 วัสดุสร้างบ้าน

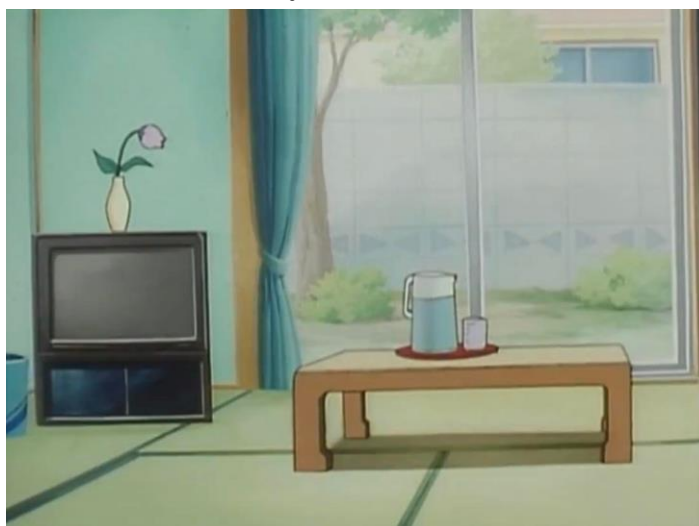
องค์ประกอบหลักของบ้านไม้ญี่ปุ่น ได้แก่ เสา หลังคา พื้น โดยเฉพาะหลังคาบ้านไม้นั้น นับว่าเป็นองค์ประกอบอีกส่วนที่สำคัญ เพราะหลังคาบ้านญี่ปุ่นจะมีขนาดใหญ่คลุมบ้านทั้งหลัง มีลักษณะหนาทึบ และลาดเทเป็นทรงปั้นหย่าหรือหน้าจั่ว เพื่อรองรับกับสภาพอากาศในแนวมรสุมที่มีพายุฝนเป็นเวลานานหลายเดือน มีอากาศหนาวเย็นจัดในฤดูหนาว ทำให้ชาวบ้านต้องทำกิจกรรมส่วนใหญ่ภายในบ้าน ส่วนพื้นบ้านนั้นมีทั้งส่วนที่เป็นพื้นดินไฉ่หุงต้มอาหาร ตากเก็บพืชต่าง ๆ และส่วนที่ยกพื้นสำหรับที่อยู่อาศัย ในบ้านจึงมีลักษณะโล่งกว้าง มีระเบียงรอบ ๆ เพื่อกันฝนและเปิดระบายอากาศ แทนการมีหน้าต่าง บ้านของชนชั้นปกครองก็มีลักษณะเช่นเดียวกันคือ มีลักษณะเป็นห้องโถงกลาง และเฉลียงล้อมรอบ โดยมีผนังกันเพียงอันเดียวเพื่อบริเวณประตูที่จะเปิดออกไปยังเฉลียงด้านนอก ต่อมามีการสร้างผนังบานเลื่อนได้ (ที่เรียกว่า Shouji) จึงทำให้การแบ่งกันห้องต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็สามารถเลื่อนเปิดให้กลับมาเป็นห้องโถงเดียวได้ (สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์, 2539 : 24) อันเป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับมุมมองถึงโลกทัศน์ที่เปิดกว้าง ยืดหยุ่น ที่พร้อมจะรับวัฒนธรรมภายนอกและนำมาปรับใช้ให้เข้ากับวัฒนธรรมของตนอย่างกลมกลืน



ภาพที่ 26 ภาพลักษณะหลังคาบ้านไม้ญี่ปุ่น ที่มีเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นเพราะหลังคาของบ้านจะมีขนาดใหญ่คลุมบ้านทั้งหลัง มีลักษณะหนาทึบ และลาดเทเป็นทรงปั้นหย้าหรือหน้าจั่ว เพื่อรองรับกับสภาพอากาศ และบ้านมีลักษณะโล่งกว้าง มีระเบียบรอบ ๆ เพื่อใช้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่นตากผ้า ทำสวน นั่งพูดคุย ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปรากฏในตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค

และในสมัยเอโดะ (ค.ศ.1603–1867) ผู้ปกครองเลื่อมใสศรัทธาในปรัชญาแห่งเซน จึงมีการออกกฎให้ขุนนางสร้างบ้านโดยวิธีตามธรรมชาติ ตกแต่งบ้านให้เรียบง่ายที่สุด กะทัดรัดที่สุด ไม้ที่ใช้ก็ไม่ต้องทาสีปล่อยให้เป็นสีธรรมชาติ และมีห้องน้ำชาที่เล็กและไม่ตกแต่งอะไร กลายเป็นวัฒนธรรมที่ตกทอดกันมา (สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์, 2539 : 27)

เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ปรากฏให้เห็นถึงห้องรับแขก โดยเฉพาะในบ้านของครอบครัวโนบิตะ ที่มีลักษณะเป็นห้องที่เรียบง่าย ไม่มีการตกแต่งมาก ด้านหลังจะมีสวนหลังบ้าน และภาพในห้องรับแขกถูกใช้เป็นฉากประกอบในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ภายในบ้าน เช่น ใช้เป็นที่นั่งพักผ่อน ดื่มน้ำชา ดูทีวี



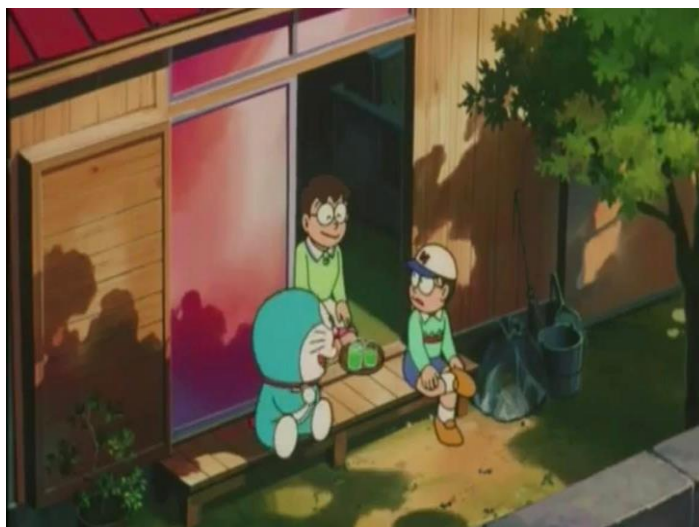
ภาพที่ 27 ภาพห้องรับแขก ปรากฏในตอนตะลุยดาวต่างมิติ

นอกเหนือจากวัสดุสร้างบ้านแล้ว การแบ่งพื้นที่ในบ้านก็เป็นอีกสิ่งที่มีความสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมญี่ปุ่น ระดับสูงต่ำของพื้นที่แต่ละส่วนของบ้านที่แตกต่างกันแสดงถึงประโยชน์ใช้สอยที่ต่างกัน และยังเชื่อมโยงไปถึงสถานะของคนที่แตกต่างกันด้วย

4.3 การแบ่งพื้นที่ในบ้าน

บ้านญี่ปุ่นมีโครงสร้างที่เปิดกว้างมีความยืดหยุ่นของการใช้พื้นที่ในบ้านแล้ว ความต่อเนื่องถือว่าเป็นลักษณะพิเศษอีกประการหนึ่งของบ้านญี่ปุ่น ซึ่งภายในบ้านญี่ปุ่นนั้นนอกจากจะเปิดผนังได้ทุกทางทำให้สามารถเดินต่อไปยังห้องต่าง ๆ ได้แล้ว ระเบียงและเฉลียงยังเป็นส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงให้เดินรอบบ้านได้อย่างต่อเนื่อง

การสร้างเฉลียงรอบ ๆ บ้านนั้น เป็นสิ่งจำเป็นเพราะสภาพอากาศที่มีฝนตกหนัก มีความชื้นสูงทำให้ต้องสร้างหลังคาลาดเทคลุมต่ำ ระเบียงและเฉลียงจึงมีประโยชน์ทั้งเพื่อกันฝนและเป็นการระบายอากาศ ยิ่งไปกว่านั้นลักษณะการใช้งานของชาวบ้านที่ใช้เฉลียงเป็นที่พักผ่อน แม่บ้านจะนั่งทำงานที่เฉลียงไป ในขณะที่สามารถดูแลลูก ๆ ซึ่งเล่นกันอยู่ที่ลานบ้านหรือใช้เป็นพื้นที่ตากสิ่งของต่าง ๆ พร้อมทั้งสามารถทักทายกับคนที่ผ่านไปผ่านมา กินน้ำชา พูดคุยเรื่องราวต่าง ๆ กัน (สมรักษ์ชัยสิงห์กานานนท์, 2539 : 30-32)



ภาพที่ 28 ภาพระเบียงบ้านที่เชื่อมระหว่างบ้านและสวนที่สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นในการแบ่งพื้นที่ระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายใน ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปรากฏในตอนตำนานสุริยกษัตริย์

4.4 การรับประทานอาหารในครอบครัว

คนญี่ปุ่นจะรับประทานอาหารวันละ 3 มื้อ คือเช้า กลางวัน และเย็น จะมีความหลากหลายของอาหาร แต่ทั้ง 3 มื้อนั้น คนญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับมื้อเย็นมากที่สุด (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 94)

อาหารในมือเย็นจะมีอาหารมากชนิดหลายอย่าง เพราะคนญี่ปุ่นจะรับประทานอาหารร่วมกันในครอบครัวในมือเย็น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของสังคมกลุ่มที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญประการหนึ่งของความเป็นญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ปรากฏเนื้อหาสอดแทรกเกี่ยวกับการรับประทานอาหารร่วมกันอย่างชัดเจนในตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ เป็นภาพที่ครอบครัวโนบิตะร่วมรับประทานอาหารเช้า พร้อมมีการสนทนาพูดคุยกัน



ภาพที่ 29 ภาพการรับประทานอาหารเช้าร่วมกันอันเป็นวัฒนธรรมการบริโภคของคนญี่ปุ่นที่จะทานอาหารร่วมกันในมือเย็น

5. ความคิดและปรัชญาด้านความเชื่อ

5.1 ตุ๊กตาแมวแก้ว

ตุ๊กตาแมวแก้ว (Maneki Neko) คนญี่ปุ่นเชื่อกันว่าตุ๊กตาแมวแก้วจะทำให้ค้าขายได้ผลดี ทำให้ร้านขายของญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักตั้งตุ๊กตาแมวแก้วไว้หน้าร้าน ลักษณะเป็นตุ๊กตาแมวอยู่ในท่านั่งโดยขาหน้าข้างใดข้างหนึ่งยกขึ้นเหมือนการกวักเรียกลูกค้าและเงินทอง สังคมญี่ปุ่นมีความคิดความเชื่อว่าตุ๊กตาแมวแก้ว เป็นสิ่งนำโชคกวักเงินกวักทอง เรียกลูกค้า ในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษก็เช่นเดียวกัน จากการศึกษาพบว่าความเชื่อนี้ได้ถูกสอดแทรกเข้ามาในการดำเนินเรื่องราว ที่ต้องการสื่อความหมายเป็นเครื่องรางที่ใช้เรียกลูกค้าเข้าร้าน โดยเฉพาะฉากที่เป็นตลาดย่านค้าขาย (ชิมมูระ สุกัมพันธ์, 2541 : 108)



ภาพที่ 30 ภาพลักษณะความเชื่อเกี่ยวกับตุ๊กตาแมวแก้วที่พ่อค้าวางบนหิ้งเพื่อค้าขายดี



ภาพที่ 31 ภาพลักษณะตุ๊กตาแมวแก้ว ที่เป็นแสดงความเป็นญี่ปุ่นด้านความเชื่อเครื่องราง

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปราบปรามการสอดแทรกตุ๊กตาแมวแก้วอยู่ เฉพาะในตอนอาณาจักรโฮ่งเหมียว โดยมีลักษณะของตุ๊กตาแมวยกมือแก้วขวา ซึ่งความหมายของ ความเป็นญี่ปุ่น หมายถึง โชคลาภ เงินทอง จึงปรากฏภาพตุ๊กตาแมวยกมือแก้วขวา อยู่ตุ๊กตาแมวแก้ว ในร้านค้าขายของต่าง ๆ ของญี่ปุ่น แต่ถ้าตุ๊กตาแมวยกมือแก้วซ้าย จะมีความหมายของความเป็น ญี่ปุ่น คือโชคดีด้านการงาน และความรัก

5.2 หุ่นยนต์

หุ่นยนต์ เป็นเทคโนโลยีทางด้านวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ที่นักวิทยาศาสตร์พยายามคิดค้นประดิษฐ์เพื่อสร้างหุ่นยนต์ในการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือ ในการผ่อนแรงจากงานที่ทำ หรือช่วยในการปฏิบัติงานที่ยากลำบากเกินขอบเขตความสามารถของมนุษย์ เช่น การสำรวจทางด้านวิจัยในพื้นที่เสี่ยงอันตราย การทำงานด้านอุตสาหกรรมที่มีอันตรายต่อมนุษย์ และการให้ความบันเทิงด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น ถือว่าเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญมากในการประดิษฐ์คิดค้นในการสร้างหุ่นยนต์ ทั้งในภาครัฐและเอกชนในการพยายามสร้างหุ่นยนต์ เพื่อเข้ามามีบทบาทความสำคัญในด้านต่าง ๆ เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์ ผนวกกับความคิดของคนญี่ปุ่นที่ถือว่า หุ่นยนต์เป็นเรื่องราวจินตนาการของมนุษย์ จึงมักเห็นเรื่องราวเกี่ยวกับหุ่นยนต์ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องต่าง ๆ ซึ่งปรากฏในนิยายวิทยาศาสตร์ การ์ตูน และภาพยนตร์ของญี่ปุ่นเสมอ (ชุตินา ธนุธรรมทัศน์, 2546 : 91)

เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่มีการสอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับหุ่นยนต์ ปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นตัวแสดงตัวละครหลัก คือตัวโดราเอมอน ในเรื่องถือว่าเป็นหุ่นยนต์ที่มาจากโลกอนาคต เพื่อมาช่วยเหลือโนบิตะ (โดยที่โดราเอมอนเป็นหุ่นยนต์ที่มีลักษณะที่ถูกออกแบบด้วยลายเส้นและรูปร่างลักษณะทรงกลมคล้ายกับสัญลักษณ์ของดวงอาทิตย์ที่เปรียบเสมือนตัวแทนคนญี่ปุ่นที่คนในสังคมญี่ปุ่นเชื่อกันว่าเกิดมาจากเทพเจ้าพระอาทิตย์) ที่ปรากฏอยู่ในทุกตอนของภาพยนตร์โดราเอมอน ตอนพิเศษ และปรากฏอยู่ในลักษณะเป็นตัวแสดงประกอบในเรื่อง ซึ่งอยู่ในตอนตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ และตะลุยอาณาจักรเมฆ



ภาพที่ 32 ภาพลักษณะรูปใบหน้าโดราเอมอนที่มีลักษณะกลมคล้ายกับดวงอาทิตย์



ภาพที่ 33 ภาพลักษณะหุ่นยนต์จากตัวละครโดราเอมอนสะท้อนความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมของอุปกรณ์สมัยใหม่



ภาพที่ 34 ภาพลักษณะหุ่นยนต์ต่างๆ ที่เป็นวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่น

5.3 การแสดงความดีใจ – บันไซ

บันไซ (Banzai) เป็นอากัปกริยาแสดงความยินดีโดยยกมือขึ้นทั้ง 2 ข้าง เหมือนีระยะเวลาที่ได้รับชัยชนะหรือประสบโชคดี โดยส่วนมากจะร้องตะโกนว่า “บันไซ” พร้อม ๆ กัน เป็นการขอให้โชคดีหรือเป็นการแสดงความยินดีให้แก่คน ๆ นั้น (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541 : 155)

ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ปราบฏการสอดแทรกลักษณะกิริยาแสดงความดีใจ บันไซ อยู่ในตอนสามอัศวินในจินตนาการ เป็นตอนที่โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ ร่วมมือฝ่าฟัน กำจัดกองทัพปีศาจ เพื่อความสงบสุขของโลกแห่งจินตนาการทุกคนจึงแสดงความดีใจ ต่างตะโกนพร้อมกันว่า บันไซ



ภาพที่ 35 ภาพลักษณะการแสดงความดีใจหรือบันไซ เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งของคนญี่ปุ่น

5.4 การทดแทนบุญคุณ

การทดแทนบุญคุณ ในภาษาญี่ปุ่น เรียกว่า “อน” (On) ในสังคมญี่ปุ่นนี้บุญคุณเป็นสิ่งที่ต้องตอบแทน ถือเป็นพันธะหน้าที่ซึ่งคนญี่ปุ่นยึดถือปฏิบัติที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยง (ยุพา คลังสุวรรณ, 2547 : 237)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ในเรื่องความเป็นญี่ปุ่นการทดแทนบุญคุณได้แก่ตอนตะลุยอาณาจักรเมฆ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ และตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม ตอนอาณาจักรเมฆ เป็นตอนที่โนบิตะได้เจอครอบครัวคอง แห่งหมู่บ้านดารา (มนุษย์ตัวจิ๋ว) ที่โนบิตะเคยช่วยไว้ คองตามหาครอบครัวที่หายไปจากการทำลายป่า และยังช่วยสร้างหมู่บ้านใหม่ให้ครอบครัวคอง เพื่อเป็นการทดแทนบุญคุณที่ได้เจอโนบิตะ จึงพาโนบิตะไปเลี้ยงตอบแทนบุญคุณ ตอนสามอัศวินในจินตนาการ ที่โนบิตะได้ช่วยชีวิตหมีน้อยจากบ่วงโซ่ ต่อมาโนบิตะได้ถูกชูเนโอะและใจแอนท์รังแกหมีน้อยที่เคยถูกโนบิตะช่วยเหลือไว้ได้มาเข้าช่วยปกป้องโดยไปตามแม่หมีน้อยให้มาช่วยเหลือโนบิตะ ไม่ให้ถูกชูเนโอะและใจแอนท์รังแก



ภาพที่ 36 ภาพโนบิตะช่วยชีวิตหมีน้อยจากบ่วงโซ่



ภาพที่ 37 ภาพลักษณะการทดแทนบุญคุณ หมีน้อยที่เคยถูกโนบิตะช่วยเหลือไว้ได้มาเข้าช่วยปกป้อง โดยไปตามแม่หมีให้มาช่วยเหลือโนบิตะ ไม่ให้ถูกซูเนโอะและโจแอนท์รังแก

5.5 คุณธรรม

คนญี่ปุ่นในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ได้รับการปลูกฝังในเรื่องคุณธรรมมาจากศาสนาเป็นอย่างมาก ทั้งจากทางศาสนาพุทธ ศาสนาชินโต ศาสนาเซน และขงจื้อ จนหล่อหลอมให้เป็นคุณธรรมเพื่อยึดเหนี่ยวจิตใจคนญี่ปุ่น (ชุตินา ธนูธรรมทัศน์, 2546 : 72)

สำหรับภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในเรื่องคุณธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ปรากฏอยู่ในตอนสามอัศวินในจินตนาการ เป็นการสอดแทรกคุณธรรมในเรื่องการปราศจากความโลภ การวางเฉย ไม่ยึดติดกับอะไร เป็นตอนที่มังกรแห่งหุบเขาปีศาจ ที่มีอิทธิฤทธิ์

ถ้าใครโดนเปลวไฟจากมังกร ร่างกายจะกลายเป็นหินทันที ต่อมาซูเนโอะและใจแอนท์ได้ต่อสู้กับมังกร แต่จบลงด้วยการเป็นรูปปั้นหินในร่างของซูเนโอะและใจแอนท์ ต่อมาโนบิตะ โดราเอมอนและชิซุกะ ก็ได้เผชิญหน้าต่อสู้กับมังกร เพื่อต้องการช่วยเหลือเพื่อนของตน (ซูเนโอะและใจแอนท์) โนบิตะได้ใช้บ่อน้ำร้อนให้เป็นประโยชน์จนสามารถตัดหนวดมังกรได้สำเร็จทำให้มังกรอ่อนแรงลง โดราเอมอนรู้ว่า หากได้อาบโลหิตมังกร จะทำให้ร่างกายเป็นอมตะ ไม่เจ็บป่วย จึงรีบบอกและรีบรื้อให้โนบิตะลงมือจัดการกับมังกร



ภาพที่ 38 ภาพแสดงให้เห็นถึงความมีคุณธรรมของโนบิตะ โดราเอมอนและชิซุกะ ที่ได้เผชิญหน้าต่อสู้กับมังกร เพื่อต้องการช่วยเหลือเพื่อนของตน

5.6 ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและวิญญาณนิยม

ความเป็นญี่ปุ่นด้านความเชื่อเรื่องเทพเจ้า (Kami) เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมญี่ปุ่นมาช้านาน เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ผูกพันกับศาสนาชินโต อันเป็นศาสนาที่คนญี่ปุ่นยึดถือมาแต่โบราณ คำว่าเทพเจ้า หรือคามิ (Kami) เป็นคำที่ใช้เรียกวินญาณอันศักดิ์สิทธิ์ มีความหมายไปในทางชื่นชมในคุณธรรมและอำนาจ ทุกสิ่งที่มีดวงวิญญาณสถิตอยู่ ไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็สามารถเป็นเทพเจ้าหรือคามิได้ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของหรือแม้แต่ธรรมชาติ

ส่วนความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณนิยม (Animism) คือความเชื่อถึงการดำรงอยู่ของวิญญาณในธรรมชาติ หรือปรากฏในธรรมชาติต่าง ๆ ที่ส่งผลอิทธิพลต่อมนุษย์ คนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าทุกสรรพสิ่งล้วนมีวิญญาณสถิตอยู่ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็ตาม (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549 : 207)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ปรากฏการสอดแทรกลักษณะของความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและวิญญาณนิยม ในตอนตะลุยดาวต่างมิติ เป็นตอนที่โดราเอมอนและโนบิตะ ได้ใช้ของวิเศษ (เครื่องสร้างความเคลื่อนไหวต้นไม้) บังคับให้ต้นไม้เคลื่อนไหว เพื่อปกป้องพื้นที่ป่าต่อนายทุนที่ต้องการจะทำป่าให้เป็นสนามกอล์ฟ โดยทำให้ต้นไม้เป็นเทพเจ้าแห่งป่า



ภาพที่ 39 ภาพลักษณะธรรมชาติที่เป็นเทพเจ้าคามิ



ภาพที่ 40 ภาพลักษณะการแสดงอิทธิฤทธิ์ของเทพเจ้าคามิ (เทพเจ้าแห่งต้นไม้)

5.7 ทานุกิ

ทานุกิ (Tanuki) หรือที่รู้จักกันทั่วไปว่า “แรคคูน” เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมในประเทศญี่ปุ่น จะพบมากในแถบฮอกไกโด ฮอนชู ชิโคกุ และคิวชู คนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าทานุกิ มีอำนาจพิเศษ เป็นวิญญูณนิยมประเภทหนึ่ง ที่สามารถแปลงกลายเป็นคนหรือสิ่งของต่างๆ ได้ รวมไปถึงความเชื่อที่ว่าทานุกิ สามารถเสกใบไม้ให้กลายเป็นเงินได้

นิทานโบราณและตำนานของญี่ปุ่น ทานุกิเป็นสัตว์ที่ขาดมิได้ในนิทานโบราณและตำนานเรื่องเล่าต่าง ๆ เช่นเรื่องบุมบุกุ ชางามะ (Bunbuku Chagama) เล่าถึงทานุกิที่ได้มีคนมาช่วยชีวิตไว้ จึงแปลงร่างมาเป็นกาชงชา นำโชคเพื่อเป็นการตอบแทนบุญคุณ หรือเพลงสำหรับเด็กซึ่งแต่งตามตำนานเรื่องโชโจจิ โนะ ทานุกิ บายาชิ (Shoujouji no Tanuki bayashi)

คนญี่ปุ่นมักมีสำนวนที่เกี่ยวกับทานุกิ เช่นทานุกิโอยาจิ (Tanuki oyaji) ที่ใช้เรียกผู้ชายญี่ปุ่นที่มีอายุที่เจ้าเล่ห์ หรือทานุกิเนอิริ (Tanuki-neiri) เป็นอาการแกล้งทำเป็นหลับเหมือนทานุกิ เวลาตกใจจะแกล้งหลับหรือทำเป็นตาย (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549 : 210)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ในตอน ตะลุยดาวต่างมิติมีลักษณะการนำเสนอสอดแทรกภาพทานุกิ ผ่านลักษณะใช้เป็นชื่อล้อเรียก โดราเอมอนว่าเป็นทานุกิหรือแรคคูนปรากฏอยู่เสมอทุกตอน



ภาพที่ 41 ภาพลักษณะทานุกิ หรือแรคคูนที่มีลักษณะเหมือนโดราเอมอน

5.8 ผีหรือตัวประหลาด

ผีหรือตัวประหลาด เป็นตัวละครที่อยู่ในนิทาน หรือตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่น โดยมีลักษณะของความเป็นญี่ปุ่นด้วยรูปร่างหน้าตา บุคลิก ท่าทาง อันสะท้อนถึงลักษณะของการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นโดยเฉพาะคนญี่ปุ่นที่อยู่ในชนบท ทำอาชีพเกษตรกรรม

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้มีการสอดแทรกลักษณะของผีหรือตัวประหลาดของญี่ปุ่น ปรากฏในตอนตะลุยอาหรับราตรี เป็นลักษณะตัวผีหรือตัวประหลาดที่แสดงเป็น

ตัวละครในหนังสือนิทานหรือสมุดภาพที่โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ชูเนโอะ และใจแอนท์ ได้เข้าไปผจญภัย ได้แก่ คัปปะ (Kappa) และฮิตทสึเมะ โคอโซ (Hitotsume Kozou)

1. คัปปะ (Kappa)

ผีหรือตัวประหลาดคัปปะ เป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำอาศัยอยู่ในน้ำจืดตามแม่น้ำ บ่อน้ำและบึง รูปร่างสูงประมาณ 1 เมตร ตากลม ปากแหลม มือเท้าเป็นพังผืด ผิวหนังเป็นเกล็ดสีแดงหรือเขียวเข้ม บนศีรษะมีผมน้อยและจานวางซ่อนอยู่ กล่าวว่คัปปะจะมีริ้วแรงอยู่ใต้ราบไต่ที่ยังมีน้ำในจานบนศีรษะอยู่ ชอบเล่นซูโม่และชักชวนให้ผู้คนเล่นซูโม่กับตนเอง รวมทั้งยังชอบจับผู้คน วัวและม้าลงไปในน้ำแล้วดึงเอาใต้ออกมาจากท้อง (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 342)

นิทานหรือตำนานที่เกี่ยวกับคัปปะมีทั่วประเทศญี่ปุ่น ยกเว้นที่ฮอกไกโด ในแต่ละท้องถิ่น คัปปะอาจมีรูปร่างและนิสัยต่างกัน รวมไปถึงชื่อเรียกด้วย เช่น คาวาทาโร (Kawatarou) หรือกาทาโร (Gataro) ในร้านซูชิจะเรียกแตงกวาว่า คัปปะ เพราะเป็นอาหารโปรดของคัปปะ หรือคำว่าโอคัปปะ เป็นชื่อเรียกทรงผม รวมไปถึงสำนวนที่ว่า คัปปะตกน้ำ (Kappa no kawa nagare) หมายถึงการที่แม้แต่คนที่ฉลาดปราดเปรื่องก็ยังสามารถทำผิดพลาดได้

2. ฮิตทสึเมะ โคอโซ (Hitotsume Kozou)

ผีหรือตัวประหลาดฮิตทสึเมะ โคอโซ เป็นปีศาจตาข้างเดียว ปากยาวถึงใบหู แลปลิ้นหลอกผู้คน เชื่อกันว่าเป็นนักบวชซึ่งเป็นตัวแทนของเทพเจ้าได้ทำตาข้างหนึ่งให้บอดเพื่อให้แตกต่างจากมนุษย์ ดวงวิญญาณของนักบวชนั้นภายหลังได้ตกลงมากลายเป็นปีศาจฮิตทสึเมะ โคอโซ (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น, 2550 : 343)

ทั้งนี้ผีหรือตัวประหลาดคัปปะ (Kappa) และฮิตทสึเมะ โคอโซ (Hitotsume Kozou) ต่างก็เปรียบเป็นภาพของความเป็นสังคมญี่ปุ่นด้านความเชื่อของคนญี่ปุ่น รวมไปถึงด้านวรรณกรรมที่มีอยู่ในรูปของนิทานหรือตำนาน ที่คนญี่ปุ่นยังคงเล่าสู่ต่อกันมาจากรุ่นหนึ่งสู่อีกหนึ่ง



ภาพที่ 42 ภาพผีหรือตัวประหลาดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ จากตอนตะลุยอาหารโบราณ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ความคิดและปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอน พิเศษ (A Study of Reflexed Thought and Philosophy in Doraemon The movie)” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย คือ 1. ศึกษาความคิดและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ 2. ศึกษาวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาดังกล่าว ซึ่งสะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งศึกษาวิเคราะห์ถึงความคิดและปรัชญาซึ่งสะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการเชิงพรรณนา กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2533 - พ.ศ.2560 จำนวน 10 ตอน ซึ่งเป็นการวิจัยจากกลุ่มประชากรทั้งหมด (Population) ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

- | | |
|---|-------------|
| 1. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ตะลุยดาวต่างมิติ | ปี พ.ศ.2533 |
| 2. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ตะลุยแดนอาหรับราตรี | ปี พ.ศ.2534 |
| 3. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน บุกอาณาจักรเมฆ | ปี พ.ศ.2535 |
| 4. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน สามอัศวินในจินตนาการ | ปี พ.ศ.2537 |
| 5. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ดำนาบนสุริยเกษตรีย์ | ปี พ.ศ.2543 |
| 6. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน โนบิตะและอัศวินแดนวิหค | ปี พ.ศ.2544 |
| 7. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ | ปี พ.ศ.2545 |
| 8. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน มหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม | ปี พ.ศ.2546 |
| 9. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน ท้องอาณาจักรโฮ่งเหมียว | ปี พ.ศ.2547 |
| 10. ภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ตอน โนบิตะกำเนิดญี่ปุ่น | ปี พ.ศ.2560 |

ในการวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ความคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่น ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ เพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 10 ตอน นั้น สามารถสรุปผลการวิจัยตามประเด็นของวัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้ดังนี้

จากการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทุกตอนทำให้เห็นความคิดและปรัชญาที่สะท้อนสังคมญี่ปุ่น สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1. ความคิดและปรัชญาด้านความสัมพันธ์ในสังคม

คนญี่ปุ่นจะผูกพันกับกลุ่มของตน เนื่องจากมีระบบที่แข็งแกร่งมาตั้งแต่ยุคโบราณ ความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่มเดียวกันนั้น ไม่เพียงแต่เรื่องการทำงานแต่จะสนิทสนมกันในเรื่องส่วนตัวด้วย ความเคยชินกับกลุ่มและอยู่เป็นกลุ่มทำให้คนญี่ปุ่นปราศจากกลุ่มไม่ได้ ความสัมพันธ์ทางสังคมจะไม่ยึดกฎหมายเป็นหลัก ขนบธรรมเนียมแบบไม่เป็นทางการเป็นหลักของคนญี่ปุ่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน จะสื่อสารกันมีความเข้าใจซึ่งกันและกันอย่างสูง

การเดินทางไปผจญภัยยังดินแดนต่าง ๆ ของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นการรวมกลุ่มมิตรภาพแห่งความเป็นเพื่อน การรู้จักให้และรับ ความสามัคคีของหมู่คณะ ชี้ให้เห็นถึงความคิดและปรัชญาด้านความสัมพันธ์ในสังคมที่ว่าด้วยกระบวนการแลกเปลี่ยน การตีความทางสังคม เมื่อได้เข้าไปรู้จักกับบุคคลในดินแดนที่ไม่รู้จัก

2. ความคิดและปรัชญาด้านการทำงาน

การร่วมมือร่วมใจในการต่อสู้ฟันฝ่าอุปสรรค จะเห็นได้ว่าคนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นกลุ่ม ดังนั้นคนญี่ปุ่นจึงมีนิสัยทุ่มเทและเสียสละเป็นอย่างมาก จะเห็นภาพที่พนักงานเงินเดือนที่ทุ่มเทชีวิตให้กับบริษัทของตน หรือแม้แต่หน่วยงานเล็ก ๆ ก็ตาม ทำให้เห็นว่าประสิทธิภาพของการทำงานเป็นทีมนั้นมีมากกว่าการทำงานแบบต่างคนต่างทำ การร่วมมือร่วมใจกันแม้ว่าจะอยู่คนละหน่วยงาน แต่ก็สามารถทำให้ปัญหาต่าง ๆ คลี่คลายได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้เพราะว่าประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีภัยพิบัติทางธรรมชาติอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้คนญี่ปุ่นมีความอดทนสูง ส่งผลไปยังการทำงานที่มีประสิทธิภาพแม้ว่าจะงานหนักแค่ไหนก็ไม่ยอมแพ้

ทั้งนี้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 10 ตอน ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนว่าสอดคล้องกับหลักการแนวคิดของ Cushner และ Brislin (1996) ที่ว่าด้วยเรื่องบริบทของการสื่อสารต่างวัฒนธรรม เพราะตัวละครภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ มีการเดินทาง ท่องเที่ยว ทำงานในดินแดนต่างวัฒนธรรมเพื่อไปเรียนรู้แล้วร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ

3. ความคิดและปรัชญาด้านการศึกษา

ความเป็นผู้นำของคนญี่ปุ่นมาจากความคิดด้านการศึกษา จากในภาพยนตร์จะเห็นว่าจะต้องมีคนที่มีริเริ่มที่จะต่อกรกับศัตรูก่อน ถ้าไม่เป็นเช่นนั้นทุกคนก็จะยอมแพ้ต่อชะตาชีวิต โนบิตะและโดราเอมอนที่แสดงให้เพื่อน ๆ เห็นในการเป็นผู้นำทำให้ทุกคนไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่เกิดขึ้น เมื่อเพื่อน ๆ เห็นจึงมีแรง มีกำลังใจในการต่อกรกับศัตรู โดยที่แต่ละคนก็ใช้ความสามารถที่ตนเองเชี่ยวชาญนำมาให้เกิดประโยชน์ ทำให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นถูกปลูกฝังให้กล้าคิด กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้องสามารถเป็นผู้นำที่เข้มแข็งได้ จึงทำให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี

จะเห็นได้ว่าประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการศึกษา มีความเป็นผู้นำด้านความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทุก ๆ กิจกรรมในชีวิตประจำวันจะต้องมีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่ออำนวยความสะดวก เช่น รถไฟฟ้า หุ่นยนต์ เป็นต้น แต่ในภาพยนตร์ก็ไม่ได้ให้เห็นแค่ด้านดีของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว ภายใต้อันตรายความสะดวกสบายความล้ำสมัยของเทคโนโลยีก็มีข้อเสียอยู่ไม่น้อยเลย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการพัฒนาเทคโนโลยีจนล้ำสมัยมากเกินไป อาจนำมาซึ่งความเสียหายในภายหลัง

4. ความคิดและปรัชญาด้านครอบครัว

คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับครอบครัว แต่จะเห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน ครอบครัวในเมืองส่วนมากจะเป็นครอบครัวเดี่ยว พ่อแม่ออกไปทำงานทั้งคู่เพื่อหาเลี้ยงชีพเนื่องจากค่าครองชีพสูงกว่านอกเมือง ส่วนครอบครัวในชนบทจะเป็นครอบครัวขยายอยู่กันพร้อมหน้าพร้อมตา ช่วงเทศกาลก็จะกลับมารวมตัวกัน ทำให้คนในครอบครัวสนิทกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จากการศึกษาจะพบว่าครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผ่านพ้นอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้

ครอบครัวในสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ชายเป็นใหญ่ สามียจะเป็นหัวหน้าครอบครัวมีหน้าที่ออกไปทำงานนอกบ้าน ส่วนภรรยาหรือแม่บ้านจะทำหน้าที่เลี้ยงดูบุตรและคอยปรนนิบัติรับใช้สามี สถานภาพเพศชายจะถูกจัดลำดับความสำคัญให้สูงกว่าเพศหญิงเสมอ แต่ในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบันสถานภาพของภรรยาได้ถูกยกระดับสูงขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกับสามี และสามีรับฟังความคิดเห็นของภรรยาและบุตรมากขึ้น จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษจะเห็นว่าแต่ละครอบครัวของตัวละครเอก แม่จะทำหน้าที่ดูแลบ้านและบุตร ส่วนพ่อจะทำงานคนเดียว

5. ความคิดและปรัชญาด้านความเชื่อ

คนญี่ปุ่นมีลักษณะของความเชื่อสัจยและจงรักภักดี ซึ่งเป็นผลมาจากความเชื่อในเรื่องศาสนา ได้แก่ ศาสนาชินโต พุทธและขงจื้อ คนญี่ปุ่นโดยทั่วไปจะนับถือศาสนาพุทธควบคู่ไปกับชินโต อันเป็นศาสนาดั้งเดิม ส่วนขงจื้อแทรกอยู่ในฐานะที่เป็นจริยธรรมที่พึงปฏิบัติในสังคม ขงจื้อเข้ากันได้ดีกับชินโตในแง่คุณธรรมความดี ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวและการปฏิบัติต่อสังคม โดยสอนให้จงรักภักดีต่อชาติ ต่อผู้อุปถัมภ์หรือนายของตน ให้ทุกคนปฏิบัติตามหน้าที่ต่อสังคม รวมถึงลัทธิบูชิโดซึ่งเป็นจริยธรรมสำหรับนักรบที่เกิดจากการประมวลความเชื่อทางศาสนาเข้าด้วยกัน ถือได้ว่าเป็นจริยธรรมอันสูงส่ง โดยเน้นความสำนึกต่อหน้าที่และความจงรักภักดีของนักรบและชาмуไร ที่เป็นรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าผู้ครองนคร (ไดเมียว) กับนักรบในบังคับบัญชาที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่น จนกลายมาเป็นความสัมพันธ์ในหมู่พนักงานในบริษัทเดียวกันที่ปฏิบัติต่อกันตามฐานะของแต่ละฝ่ายด้วยความซื่อสัตย์และจงรักภักดี โดยผู้อยู่ในฐานะที่สูงกว่าจะถูกคาดหวังให้แสดงความใจและความเมตตากรุณาต่อผู้ใต้บังคับบัญชา ส่วนลูกน้องก็ถูกคาดหวังให้ตอบแทนบุญคุณ โดยการให้ความเคารพและจงรักภักดีต่อนาย

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความคิดและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทุกตอน เป็นการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในลักษณะที่สะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน เพราะในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 10 ตอน เป็นการเริ่มเรื่องราวจากโนบิตะที่ถือว่าเป็นตัวเอกของเรื่อง ได้สร้างสถานการณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ แล้วพร้อมนำกลุ่มเพื่อน ๆ ที่ประกอบด้วย โดราเอมอน ชิซุกะ ซุเนโอะและไจแอนท์ ร่วมเข้าไปในสถานการณ์ เหตุการณ์ต่าง ๆ พร้อมทำภารกิจของแต่ละตอน ถึงแม้ว่าแต่ละตอนจะมีการนำเสนอความคิดและปรัชญาที่สะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันอย่างหลากหลาย

ความคิดและปรัชญาที่สะท้อนถึงสังคมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ทั้ง 10 ตอน คือ เรื่องของการผจญภัยของตัวเอกและคณะ ซึ่งตรงตามงานวิจัยของกวี บ้านไท และสุชาติ สวัสดิ์ศรี ที่ศึกษาการแบ่งประเภทแนวเรื่องของการ์ตูน โดยรวบรวมจากการสำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่น ในบริเวณโอซาก้าและตามร้านหนังสือ รวมทั้งงานของสมคิด ปลอดภัย (2528) ที่ศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูน ที่สามารถบอกได้ชัดเจนว่าแก่นเรื่องแนวการผจญภัยจัดได้ว่าเป็นแก่นเรื่องประเภทหนึ่งในการนำเสนอด้วยสื่อภาพยนตร์การ์ตูน โดยจะต้องมีลักษณะของเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของตัวเอก

การเดินทางไปยังดินแดนที่เราไม่รู้จัก ไม่คุ้นเคยเป็นเรื่องที่น่าสนุก น่าสนใจเพราะจะได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ จากดินแดนต่าง ๆ เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ เมื่อภารกิจในแต่ละตอนสำเร็จหรือเสร็จสิ้นลง โนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ ต่างก็ได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ ซึ่งกันและกันจากตัวละครอื่นที่อยู่ในดินแดนต่าง ๆ เช่น กษัตริย์ทีโอ ผู้ซึ่งหยิ่งไร้น้ำใจได้เรียนรู้ความเป็นเพื่อน โลกแห่งความจริง ความอ่อนโยนจากโนบิตะ โดราเอมอนและเพื่อน ๆ ซึ่งสะท้อนแนวคิดและปรัชญาของสังคมญี่ปุ่นทั้งด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ด้านการศึกษาได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ผู้สร้างยังต้องการสื่อให้เด็กญี่ปุ่นรับรู้และเตรียมตัวในการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ ค.ศ.2000 เพราะภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ได้ผลิตออกมาโดยเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัยก่อนถึง ค.ศ.2000 มีจำนวน 4 ตอน คือ ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ตอนตะลุยแดนอาหรับราตรี ตอนอาณาจักรเมฆ และตอนสามอัศวินในจินตนาการ ทั้ง 4 ตอน เป็นเรื่องราวผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ ผ่านตัวละครอย่างโนบิตะและกลุ่มเพื่อน ๆ ที่เป็นเหมือนภาพตัวแทนเด็กญี่ปุ่น ที่จะต้องเตรียมพร้อมรับสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงเหมือนกับโนบิตะและกลุ่มเพื่อน ๆ ที่ได้ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้ง 4 ตอน แต่ยังคงมีเนื้อหาแฝงเชื่อมโยงกับหลักศาสนาเซน ซึ่งสะท้อนแนวคิดและปรัชญาด้านความเชื่อ ที่ต้องการให้อยู่กับธรรมชาติอย่างสงบ เช่น ในตอนดาวต่างมิติที่มีการรวมตัวของพวกคนเพื่อต่อต้านการบุกรุกของนายทุนในการซื้อป่าเพื่อสร้างสนามกอล์ฟ หรือในตอนอาณาจักรเมฆที่สอนให้นุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพราะถ้าไม่ดูแลอนุรักษ์เราก็จะถูกธรรมชาติลงโทษเอง เป็นการกระตุ้นเด็กญี่ปุ่นให้รู้จักเรียนรู้ที่จะรับสิ่งใหม่ ๆ และไม่หลงลืมความเป็นญี่ปุ่นของตนเอง (การรักและอยู่แบบธรรมชาติเป็นสิ่งหนึ่งในศาสนาเซนที่สะท้อนให้เห็นความเป็นญี่ปุ่นได้ประการหนึ่ง)

ต่อมาในปี ค.ศ.2000 ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน จำนวน 1 ตอน คือ ตอนตำนานสุริยกษัตริย์ เป็นตอนที่สะท้อนให้เห็นถึงการผจญภัยในโลกศตวรรษใหม่อย่างชัดเจน โดยได้มีการนำเสนอผ่านเรื่องราวของอาณาจักรมายานะ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เคยมีอยู่จริงโดยเฉพาะแนวคิดที่ต้องการให้เด็กญี่ปุ่นพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในศตวรรษใหม่ผ่านตัวละครอย่างกษัตริย์ทีโอ ผู้ซึ่งไม่ยอมรับการเรียนรู้เพราะติดอยู่กับสภาพแวดล้อม วัฒนธรรมเดิม ๆ ที่ตนเองสัมผัสเปรียบเสมือนโลก แต่หลงเข้าไปในโลกปัจจุบัน ได้เจอโนบิตะ แล้วสลับตัวกัน โนบิตะได้เข้าไปในอาณาจักรมายานะซึ่งเป็นดินแดนใหม่ที่โนบิตะไม่เคยรู้จัก ขณะที่กษัตริย์ทีโอใช้ชีวิตในโลกปัจจุบัน กษัตริย์ทีโอที่ไม่เคยปรับตัวเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในโลกสมัยใหม่ ทำให้กษัตริย์ทีโอใช้ชีวิตอยู่ในโลกสมัยใหม่ไม่ได้ จนต้องยอมรับและปรับตัวเรียนรู้เพื่ออยู่ในโลกสมัยใหม่ และหลังปี ค.ศ.2000 ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน จำนวน 4 ตอน คือ ตอนโนบิตะและอัศวินแดนวิหค ตอนอาณาจักรหุ่นยนต์ ตอนมหัศจรรย์ดินแดนแห่งสายลม และตอนท่องอาณาจักรโง้งเหมียว ก็ยังคงนำเสนอเรื่องลักษณะเดิม ที่มีแก่นเรื่อง คือการผจญภัยใน

ดินแดนต่าง ๆ เหมือนเป็นการตอกย้ำสารที่ต้องการให้เด็กญี่ปุ่นเป็นผู้เตรียมพร้อมที่จะรับและเรียนรู้กับสถานการณ์เหตุการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น

จะเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตัวละครทุกตัวได้สะท้อนถึงการดำเนินชีวิตในสังคมญี่ปุ่น แต่ไม่ได้หมายความว่าทำให้ผู้รับสารโดยเฉพาะเด็กญี่ปุ่นยึดติดกับความเป็นญี่ปุ่น เพราะต้องเปิดใจ พร้อมทั้งจะเรียนรู้ ปรับตัว โดยเฉพาะการไปบ้านอื่นเมืองอื่นที่ไม่ใช่บ้านเมืองของเรา (ญี่ปุ่น) ต้องพร้อมที่จะเรียนรู้แสวงหาจุดร่วม แสวงหาจุดต่าง ยอมรับกฎเกณฑ์สากลของบ้านเมืองอื่นเพื่อความอยู่รอด แต่คงความเป็นญี่ปุ่นไว้กับตัว เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ ที่ตัวละครอย่างโนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ชูเนโอะ และใจแอนท์ เมื่อเข้าไปผจญภัยในดินแดนที่ไม่ใช่ดินแดนของตน ก็จะมีการปรับตัวเพื่อที่จะเรียนรู้กฎเกณฑ์นั้น ๆ เช่น การแต่งกายมักจะเห็นเสมอว่าโดราเอมอนจะใช้ของวิเศษเพื่อให้ทุกคนมีชุดเสื้อผ้าเหมือนกับคนในดินแดนนั้น ตัวอย่างเช่น ตอนตะลุยดาวต่างมิติ ดินแดนที่เต็มไปด้วยสัตว์ต่าง ๆ ก็ให้ทุกคนสวมชุดแต่งกายเป็นสัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น แล้วเมื่อโดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ผจญภัยเสร็จสิ้นลง และกลับมายังดินแดนของตนเองทุกคนก็ยังคงรักษาความเป็นญี่ปุ่นไม่หลงลืม ตัวอย่างเช่นเมื่อทุกคนกลับมายังโลก ทุกคนก็พร้อมที่จะเปลี่ยนชุดเสื้อผ้าเป็นแบบเดิม และพร้อมใช้ชีวิตแบบญี่ปุ่น โดยไม่ได้ยึดติดกับสิ่งต่าง ๆ กับดินแดนอื่นที่ได้ผจญภัยมา จึงไม่น่าตกใจหรือแปลกใจที่ในปัจจุบันเราจะเห็นนักศึกษา หรือนักท่องเที่ยวที่เป็นชาวญี่ปุ่นเดินทางอยู่ในต่างประเทศเป็นจำนวนมาก

บรรณานุกรม

- กวี บ้านไท และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526, เมษายน). “วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น” **โลกหนังสือ**. 18-33.
- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2549). **แนวคิดบริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ของสตูดิโอจีบลิ**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คำแหง วิสุทธางกูร. (2548). **คือมรรคาแห่งปรัชญา**. กรุงเทพฯ : อนิเมทกรุ๊ป.
- จุฬามาศ จันทร์ปลั่ง. (2561). **การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย**. สืบค้นจาก <https://www.lib.u.ac.th/journal2/?p=11426>
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). **การวิเคราะห์สัญลักษณ์และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชีอะะ นาคาเนะ. (2525). **สังคมญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตินา อนุธรรมทัศน์. (2546). **วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงรัตน์ กมโลบล. (2534). **การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุดโดเรมอน**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดำรง ฐานดี. (2548). **สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทิมข่าวเด็กและเยาวชน. (2540, มีนาคม). **โดราเอมอน**. สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2550 จาก <http://www.modernine.mcot.net//cartoon>
- ธีรวัฒน์ อุดมสินเจริญกิจ. (2552). **ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอนตอนพิเศษ**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์สารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- บุญส่ง ชัยสิงگانานนท์. (2558). **เอกสารประกอบการเรียนวิชาปรัชญากับการ์ตูน**. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะอักษรศาสตร์, ภาควิชาปรัชญา.
- ปราณี จงสุจริตธรรม. (2543). **กระจกส่องญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : ภาษาและวัฒนธรรม.
- ปรีชา ช่างขวัญยืน. (2549). **ปรัชญากับวิถีชีวิต**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา.
- ปรียา อิงคาภิรมย์ โหะริเอะ. (2543). **รู้จักญี่ปุ่น 1**. กรุงเทพมหานคร : ดอกหญ้า.
- ปารีชาต สถาปิตานนท์. (2543). **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์ จำกัด.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. (2538). **ญี่ปุ่นสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร : เนติกุลการพิมพ์.
- _____. (2540). **สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พุกทาเคะ ทาดาจิ. (2538). **โครงสร้างสังคมญี่ปุ่น**. แปลโดยบุญยง ชื่นสุขวิมล. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

- ภัทร์ภูรี ประยูรเกียรติ. (2520). **อิทธิพลของรายการโทรทัศน์ภาคคำต่อกรอ่านของนักเรียนระดับชั้นมัธยมต้นในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์ สื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มารีสา พงษ์ชนยนตกิจ. (2542). “มนุษย์สัมพันธ์และค่านิยมทางสังคมกับพฤติกรรมการใช้ภาษาญี่ปุ่น” **ในรวมบทความญี่ปุ่นศึกษา**. หน้า 21-27, บรรณาธิการ โดยยุพา คลังสุวรรณ. ปทุมธานี : โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ยุพา คลังสุวรรณ. (2542). **วัฒนธรรมญี่ปุ่น**. ปทุมธานี : โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- _____. (2547). **ญี่ปุ่นสร้างชาติด้วยความรักและภักดี : ภูมิหลังทางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : มติชน.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรีออนไลน์. (2550). **สีบาสะ สงครามเทพข้ามมิติ**. สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/สีบาสะ_สงครามเทพข้ามมิติ.
- วิภา อุดมฉันท. (2541). **สื่อมวลชนในญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : ที.พี.พี.รินทร์.
- วิรุทธ พจน์เสถียรกุล และจิราพร พรประภา. (2562). **ไร้สาระหรือมีแก่นสาร? คุณค่าของมังงะ (การ์ตูนญี่ปุ่น) ในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมประชานิยมต่อสังคมไทย**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิลป์ ภาคสุวรรณ. (2532). **รู้จักญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : หมวดวิชาการสอนภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมคิด ปลอดภัย. (2528). **การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมประสงค์ เจียมบุญสม. (2545, กุมภาพันธ์). “โตราเอมอน” **A Day**. 2, 18. 62-76.
- สมรักษ์ ชัยสิงห์กานนท์. (2539). **ญี่ปุ่นศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น). (2550). **กระจกส่องญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2531). **ครอบครัวญี่ปุ่น**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาการพิมพ์.
- สุภิญญา ทองรัตน์ศรี. (2544). **การ์ตูนญี่ปุ่นในฐานะสื่อ : ศึกษาเฉพาะกรณีการ์ตูนเกย์ เรื่อง N.Y.N.Y...**(วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์.
- สุวรรณ สันคติประภา. (2532). **พฤติกรรมการอ่านและเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เสถียร พันธรังสี. (2539). **ปรัชญาญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อติตา สุนทรโรทก. (2539). **สวนญี่ปุ่น**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Christophre J. Lucas. **ความหมายของปรัชญา**. สืบค้นจาก

<https://transliteration496556707.wordpress.com/2019/04/23>

Corry Raisa Wuriyani. (2558). **Moral Values from Stand By Me Doraemon Movie**.

สืบค้นจาก <https://indracor.blogspot.com/2015/06/moral-values-from-stand-by-me-doraemon.html>.

Good, Carter. V. (1973). **Dictionary of Education**. New York: McGraw Hill.