



บทความวิจัย

เรื่อง

จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย

โดย

นางสาวณัชชา สิ้นเชื้อวชาญ

รหัสนักศึกษา 620510370

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อบทความ	จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย
ผู้เขียน	นางสาวณัชชา สิ้นเชี่ยวชาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย	อาจารย์ ดร.พิภู บุษบก
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเส้นทางและปัจจัยความนิยมของมังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นในทั่วโลก โดยจะเจาะจงไปที่ประเทศไทย ซึ่งจะศึกษาตั้งแต่ต้นกำเนิดและความเป็นมา องค์ประกอบ ลักษณะเด่น และปัจจัยที่ส่งผลให้มังงะเป็นที่รู้จักและนิยมไปทั่วโลก โดยมีวิธีการศึกษาจากการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลทั้งจากหนังสือ งานวิจัย หรือสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับมังงะในรูปแบบของภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาญี่ปุ่น

ผลการศึกษาพบว่าอิทธิพลที่ทำให้มังงะเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกเกิดจาก 2 ปัจจัย คือ ลักษณะเด่นของมังงะที่มีความหลากหลายและนโยบาย Cool Japan ในประเทศไทยได้รู้จักมังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2508 ในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง “เจ้าหนูลมกรด” ต่อมาในอีก 2 ปี ได้เกิดมังงะแปลไทยหรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย หลังจากนั้นมังงะในประเทศไทยก็เป็นที่นิยมและรู้จักอย่างรวดเร็ว จนเกิดการซื้อลิขสิทธิ์มังงะเพื่อนำมาแปลอย่างถูกต้องตามกฎหมาย เกิดอุตสาหกรรมหรือธุรกิจที่คนไทยหันมาสนใจโดยจะเกี่ยวข้องกับมังงะ เช่น การจัดกิจกรรมCosplay งานวาดโดจิน ตลาดขายของจากอนิเมะ ของสะสมต่าง ๆ หรือร้านขายฟิกเกอร์ ซึ่งให้เห็นว่ามังงะมีอิทธิพลต่อคนไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งมังงะที่โด่งดังเป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในประเทศไทย ได้แก่ โดราเอมอน ดราก้อนบอล นารูโตะ ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน วันพีซ ซึ่งทั้ง 5 เรื่องไม่ได้โด่งดังแค่เฉพาะในไทยแต่ยังโด่งดังไปทั่วโลกเพราะเนื้อเรื่องที่มีความหลากหลายแปลกใหม่ ตัวละครที่มีลักษณะเด่น จุดง่าย ทั้งสัตว์ต่างโลก หุ่นยนต์ในอนาคต นิินจา การไขคดีต่าง ๆ และการผจญภัยกับผองเพื่อน ทำให้ทุกเรื่องโด่งดังจนบางเรื่องถือว่าเป็นตำนานของวงการมังงะ

คำสำคัญ : มังงะ,การ์ตูนญี่ปุ่น,แอนิเมชัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย” เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) ประจำภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565

บทความวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์พิภุ บุซบก อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี และขอขอบคุณ นางสาวศรัรินทร์ บัวทอง นางสาววิชุดา ส่องแสง และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำ ตลอดจนเป็นกำลังใจซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ณัชชา สิ้นเชี่ยวชาญ

สารบัญ

1. บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
2. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน	3
2.1. ความหมายและประเภทของการ์ตูน	3
2.2 ประวัติของการ์ตูนญี่ปุ่น	5
2.3 ประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น	7
3. แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม	9
3.1 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับความบันเทิง	10
3.2 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับแฟชั่น	10
3.3 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับศิลปะ	10
3.4 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับบุคคล	10
3.5 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับการเมือง	10
4. แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น	11
4.1 แนวคิดเกี่ยวกับsoft power	11
5. การเข้ามามีอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย	14
5.1 การเข้ามาของญี่ปุ่น	14
5.2 จุดเริ่มต้นของมังงะในไทย	14
5.3 ลิขสิทธิ์เจ้าแรก	15
5.4 กำเนิดนิตยสารมังงะ	16
5.5 ยุคใหม่ของมังงะในไทย	17
6. ข้อมูลของ 5 อันดับมังงะที่เป็นที่นิยมที่สุดของไทย	18

6.1. โตราเอมอน	18
6.2 ทราก้อนบอล	21
6.3 นารูโตะ	24
6.4 ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน	27
6.5 วันพีซ	31
7. ผลจากปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นดังระดับโลก	37
7.1 อัตลักษณ์ของมังงะ	37
7.2 นโยบายเผยแพร่วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น	37
สรุปผลการศึกษา	38
บรรณานุกรม	40

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 Tammany Ring	3
ภาพที่ 2 Donald Trump's narcissism puts the world in peril	4
ภาพที่ 3 Drawing Style for Animation	5
ภาพที่ 4 ผลงานของคิตาซาวะ ยาสึจิ	6
ภาพที่ 5 การ์ตูนโดราเอมอน	8
ภาพที่ 6 Genderless Fasion	10
ภาพที่ 7 หนังสือการ์ตูนแปลไทยเล่มแรก	15
ภาพที่ 8 หนังสือการ์ตูนถูกลิขสิทธิ์เล่มแรก	16
ภาพที่ 9 ตัวอย่างหนังสือ E-Book	17

1. บทนำ

จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย

ที่มาและความสำคัญ

ถ้าพูดถึงประเทศญี่ปุ่น หลายคนก็จะนึกถึงอาหาร วัฒนธรรม หรือสถานที่ท่องเที่ยว แต่สิ่งที่เป็นภาพลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่ทำให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลกก็คงจะเป็น มังงะ หรือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ถือได้ว่าเป็นอุตสาหกรรมใหญ่อีกอย่างหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น แทบจะทุกคนที่โตมากับการดูการ์ตูน อ่านหนังสือการ์ตูน หรือเข้าร้านเช่าหนังสือการ์ตูน การตามสะสมสินค้าจากการ์ตูน ทุกอย่างเหล่านี้เด็กแทบทุกคนล้วนผ่านมาแล้วทั้งสิ้นซึ่งประเทศญี่ปุ่นยังทำให้มังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นตัวแทนและหน้าตาของประเทศอีกด้วย เช่น ในการจัดงานโอลิมปิกปี2020 ที่ผ่านมา ประเทศญี่ปุ่นเองได้ใช้เพลงประกอบอนิเมะในการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เช่น เพลง Kimi ga Suki da to Sakebitai จาก SLAM DUNK ในกีฬาบาสเก็ตบอลหญิง 3x3 เพลง Hikari Are จาก Haikyuu!! ในกีฬาวอลเลย์บอลชาย เพลง Guren no Yumiya จาก Attack on Titan ในกีฬายิงธนู ประเภททีมชาย เป็นต้น (Trunksth,2021) จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าเพลงที่นำมาใช้เปิดล้วนเป็นเพลงของมังงะที่โด่งดังไปทั่วโลกซึ่งส่วนนี้ชี้ให้เห็นว่าประเทศญี่ปุ่นยกให้มังงะเป็นภาพลักษณ์ของประเทศและเป็นสิ่งที่เชื่อมคนทั้งโลกให้เข้าใจและได้รู้จักวัฒนธรรมของชาติตนเอง

แต่ถ้าย้อนกลับไปดูถึงจุดกำเนิดประวัติศาสตร์มังงะ จะพบว่าถูกแบ่งออกเป็นสองแนวคิดด้วยกัน คือ ฝั่งที่เชื่อในความสืบเนื่องว่าเป็นวัฒนธรรมการวาดและสื่อสารของญี่ปุ่นที่พัฒนาเรื่อยมาตั้งแต่สมัยก่อนยุคสงคราม ยุคเมย์จิ และหลังเมย์จิ แนวคิดนี้ใช้จุดกำเนิดของคำ คอนเซ็ปต์มาอธิบายว่ามีมาตั้งแต่ยุคฮอกุไซแล้ว พัฒนาเรื่อยมา ซึ่งจุดแข็งของแนวคิดนี้ คือ ผลงานของยาสุจิที่ได้ออกมาก่อนที่สหรัฐอเมริกาจะเข้ามาในประเทศไทยญี่ปุ่น (งานของยาสุจิจะมีความแตกต่างกับยุคฮอกุไซมากและยังมีรูปแบบเหมือนกับมังงะในปัจจุบัน จึงถือได้ว่าผลงานของยาสุจิเป็นจุดเริ่มต้นของวงการมังงะสมัยใหม่) ส่วนอีกแนวคิดที่ว่า การเข้ามาของสหรัฐอเมริกาเป็นต้นตอของวัฒนธรรมมังงะ โดยกล่าวว่าทั้งลักษณะของลายเส้นและแนวทางการเล่าเรื่องนั้นดูจะเห็นได้ชัดว่าได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์ ซึ่งทางกองทัพสหรัฐอเมริกาได้ “นำเข้า” เข้าสู่ญี่ปุ่น ในช่วงสงครามโลก อีกทั้งปริมาณของมังงะขยายตัวขึ้นอย่างมากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเฉพาะหลังสหรัฐอเมริกาเข้ามาดูแลญี่ปุ่นแล้ว นักเขียนมังงะชื่อดังมากมายก็เกิดขึ้นในช่วงนี้ อย่าง เทะสึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ประมจารย์ผู้บุกเบิกมังงะญี่ปุ่นอีกคนหนึ่งที่มีผลงานโด่งดังมากมาย อย่าง Astro Boys, Hi no Tori (Bird of Fire/Phoenix), Black Jack ฯลฯ หรือมาจิโกะ ฮาเซงาวะ (Machiko Hasegawa) เจ้าของผลงานดังอย่าง Sazae-san เป็นต้น (กฤติกร วงศ์สว่างพานิช,2018)

ส่วนมังงะก็ได้มีการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ มากมายในประเทศทั่วโลก เช่น ฝรั่งเศสที่เป็นตัวแทนของตลาดการ์ตูนในยุโรปถึง 40% ตั้งแต่มีการตีพิมพ์มังงะและการออกอากาศอนิเมะในปี 1990 ซึ่งรายการทีวี shonen , shojo และ seinen ที่ได้รับความนิยมได้ถูกนำเข้ามาในรูปแบบกระดาษ ดังนั้นมังงะจึงเป็นที่ยอมรับและที่นิยมของเยาวชนจำนวนมาก

มังงะเรื่องแรกที่เผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษในสหรัฐอเมริกาโดยทีมงานศิลปะดั้งเดิมไม่บุบสลายคืองานหลักของ Keiji Nakazawa เรื่อง Barefoot Gen ในปี 1978 ซึ่งเดิมแปลและพิมพ์ภายใต้การอุปถัมภ์ของ Project Gen (คลีเมนต์, โจนธาณ, 2008) นอกจากนี้ในสหรัฐอเมริกาก็ได้มีบริษัทในเครือของสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นชื่อว่า VIZ Media ซึ่งทำหน้าที่ตีพิมพ์มังงะในสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร นอกจากนี้ยังจำหน่ายและตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษในประเทศอื่น ๆ เช่น แคนาดา ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ โดยมังงะได้รับความนิยมค่อนข้างมากในออสเตรเลียเมื่อเทียบกับประเทศที่พูดภาษาอังกฤษอื่น ๆ

สำหรับประเทศไทยก่อนปี พ.ศ. 2535 มังงะที่มีอยู่เกือบทั้งหมดเป็นการ์ตูนเถื่อนที่ไม่มีใบอนุญาตและมีคุณภาพต่ำ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ สิ่งนี้ได้เปลี่ยนแปลงและลิขสิทธิ์คุ้มครองการ์ตูนที่ตีพิมพ์เกือบทั้งหมด ผู้เผยแพร่มังงะที่โดดเด่นของไทย ได้แก่ Nation Edutainment, สยามอินเตอร์การ์ตูน Vibulkij และ Bongkoch มังงะเข้ามาในบ้านเรามากโดยเริ่มจากยุคการ์ตูนเล่มใหญ่ การ์ตูนฮีโร่ทีวี มาจนถึงยุคโดราเอมอนที่มีตีพิมพ์ในหน้าหนังสือพิมพ์ แต่เริ่มมีการซื้อมังงะลิขสิทธิ์ตีพิมพ์อย่างเป็นทางการในช่วงปี 2536-2538 (ก่อนนั้นก็มีการ์ตูนบางเรื่องที่มีลิขสิทธิ์ แต่ไม่มีหลักฐานยืนยันชัดเจน) ด้วยเนื้อหาที่แปลกใหม่ทำให้มังงะเป็นที่นิยมในหมู่ชาวไทยโดยเฉพาะเด็ก ๆ ได้อย่างยาวนาน ส่งผลให้ปัจจุบันมีบริษัทผลิตมังงะหลายแห่งเข้ามาแข่งขันในตลาดเพิ่มขึ้น มังงะที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จักได้แก่ โดราเอมอน, ดราก้อนบอล, เซนต์เซย่า, ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน, ซึบาสะ ฯลฯ ซึ่งส่วนใหญ่มังงะยอดนิยมในบ้านเราจะมีความผูกพันกับการ์ตูนอนิเมะที่ฉายทางโทรทัศน์บ้านเรา เพราะเป็นที่แน่นอนว่า มังงะเรื่องที่ประสบความสำเร็จ ก็จะถูกนำมาสร้างเป็นอนิเมะฉายทางทีวี ซึ่งการ์ตูนอนิเมะทีวีจะช่วยโปรโมทให้การ์ตูนมังงะเรื่องนั้น ถึงแม้ว่าจะมีมังงะเข้ามาในประเทศไทยมากมาย แต่เวลาเราพูดถึง "การ์ตูนญี่ปุ่น" โดราเอมอน, ดราก้อนบอล, โคนัน มักจะเป็นชื่อแรก ๆ ที่เรานึกถึงเสมอ (พีระพงษ์ เตียวยอด, 2015)

จากจุดเริ่มต้นและความนิยมของมังงะที่เกิดขึ้นทั่วโลก ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา “จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย” เพื่อชี้ให้เห็นถึงความเป็นมาของมังงะในประเทศไทย ประเภทของมังงะ ปัจจัยของความนิยม และการเติบโตของอุตสาหกรรมมังงะในประเทศไทย ซึ่งถือได้ว่าเป็นหนึ่งใน soft power ของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จไปทั่วโลกและโด่งดังในประเทศไทยมาอย่างยาวนาน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

2.1. ความหมายและประเภทของการ์ตูน

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน คือ ภาพล้อ ภาพตลก ภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะทำให้ดูรู้สึกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

อีกทั้งยังมีการให้ความหมายอีกว่าเป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษที่มาจากคำว่า Cartoon ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone ในภาษาอิตาลี โดยจะหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายได้เปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงถึงจินตนาการ ภาพการ์ตูนจึงเขียนขึ้นด้วยลายรูปเส้นแบบง่าย ๆ โดยเน้นคุณลักษณะพิเศษของรูปร่าง กริยา ท่าทาง หน้าต่าง ของคน สัตว์ วัตถุสิ่งของ ฯลฯ



ภาพที่ 1 Tammany Ring

ที่มา: <http://projects.leadr.msu.edu/makingmodernus/exhibits/show/boss-tweed--the-power-of-tamma/item/658>

แต่หนังสือบางฉบับกล่าวว่า การ์ตูนมาจากคำว่า Charta ในภาษาละตินซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่อย่างผ้า幔หรือการวาดลวดลายหรือภาพลงบนกระจกหรือโมเสก (กำแพง ปกนันท, ม.ป.ป.)

การ์ตูนยังมีศัพท์ในภาษาอังกฤษที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีก คือ

Comic หมายถึง การ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยายและบทสนทนาในแต่ละภาพโดยที่ภาพนั้นจะไม่เน้นความจริงของกายวิภาค

Illustrated Tale หมายถึง การเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพแต่มีความสมจริงและเขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) มีการเขียนฉากประกอบ การให้แสงเงาและการดำเนินเรื่องที่ต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย

Caricature หมายถึง ภาพวาดที่ใช้ล้อเลียนหรือเสียดสี เช่น เน้นลักษณะเด่นเฉพาะตัวของบางคนให้ดูมากเกินความเป็นจริง ภาพล้อสามารถเป็นเครื่องมือที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้วาด เป็นเครื่องปลุกความรู้สึกนึกคิด และก่อให้เกิดอารมณ์ตอบโต้แก่ผู้ดู ส่วนใหญ่จะใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์แสดงความคิดเห็นในเรื่องของสังคม ศาสนา และการเมือง



ภาพที่ 2 Donald Trump's narcissism puts the world in peril

ที่มา: <https://www.theguardian.com/commentisfree/picture/2020/jan/04/donald-trumps-narcissism-puts-the-world-in-peril-cartoon>

นอกจากนี้คำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกับการ์ตูน ก็ยังมีการแบ่งลักษณะในการวาดภาพการ์ตูนได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

- ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon)

หมายถึง การ์ตูนรูปสัตว์และการ์ตูนรูปคน

- ภาพวิจิตร (Fine Cartoon)

หมายถึง การ์ตูนที่วาดตามลักษณะของวิจิตรศิลป์ซึ่งมีความสวยงามและทรงคุณค่า

- ภาพกราฟฟิก (Graphic Cartoon)

หมายถึง การ์ตูนที่มีรูปร่างง่าย ๆ จากรูปเรขาคณิต มีขอบเขตการลงเส้นและสีที่ชัดเจน

กำพล พกนนท์ ยังได้จัดประเภทของการ์ตูนซึ่งอาจแบ่งตามวัตถุประสงค์ของผู้วาดหรือคุณประโยชน์ได้ 7 ประเภท คือ

2.1.1 ภาพล้อสังคม (Gag Cartoon) จะเป็นภาพเชิงล้อ โดยนักเขียนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือและนิตยสาร ที่ออกสม่ำเสมอ

2.1.2 ภาพล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศด้านการเมือง และการปกครองโดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นให้ผู้อ่านเห็นในเชิงตรงกันข้ามหรือขบขันเสียดสี

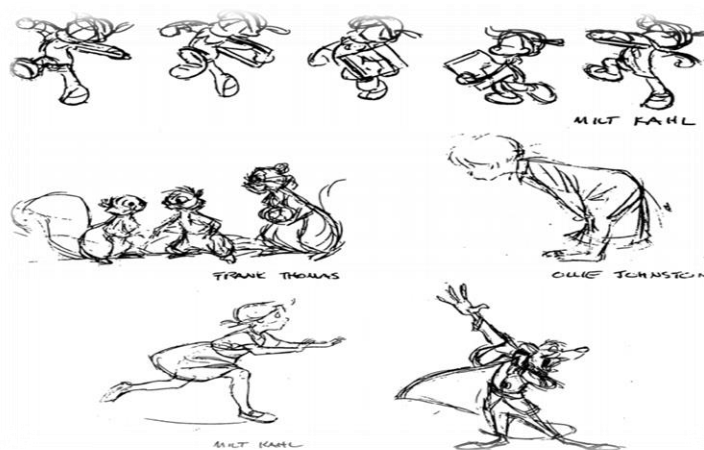
2.1.3 การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) คือการใช้การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป 2 มิติ หรือหุ่น 3 มิติ

2.1.4 การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) ลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่าเป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่ง เพื่อกระตุ้นการบอกข่าวแจ้งข่าวให้ผู้อื่นทราบโดยมิได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้า เช่นการ์ตูนโฆษณาการไปรษณีย์

2.1.5 การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความจริง

2.1.6 การ์ตูน เรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราว หรือประกอบนิทาน นิยายต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบเป็นตอนๆ ไม่ใช่จบในช่องเดียวเหมือนภาพล้อ

2.1.7 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon) หมายถึงการทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง



ภาพที่ 3 Drawing Style for Animation

ที่มา: <https://jonimations.blogspot.com/2018/04/gesture-drawing-for-animation.html>

2.2 ประวัติของการ์ตูนญี่ปุ่น

คำว่า “มังงะ” หรือการ์ตูนญี่ปุ่น มาจากคำว่า 漫画 ในภาษาญี่ปุ่นซึ่งประกอบไปด้วย 漫 หมายถึง “แปลกหรือกะทันหัน” และ 画 หมายถึง “รูปภาพ” ที่เป็นรากศัพท์ของภาษาจีนอย่าง “manhua” ที่ใช้เรียกการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นช่อง ๆ ซึ่งหากแปลจากความหมายตรงตัวจะหมายถึง “ภาพตามอารมณ์” ในแง่จุดกำเนิดของคำ มังงะในช่วงระยะเริ่มแรกนั้น มีแนวโน้มที่จะหมายถึงภาพวาดแปลกๆ ของจิตรกร หรือภาพที่วาดขึ้นแบบเร็วๆ ไม่ได้ตั้งหลักตั้งตัวก่อน และบางครั้งก็มีคำบรรยายหรือโน้ตประกอบ (กฤติกร วงศ์สว่างพานิช, 2018)

ประวัติของมังงะเริ่มต้นในศตวรรษที่ 12 และ 13 ในช่วงสมัยเอโดะ (1603-1867) หนังสือภาพวาดอีกเล่มคือToba Ehon ได้แฝงแนวคิดของมังงะ ที่มาจากม้วนหนังสือและเชื่อกันว่าเป็นจุดกำเนิดของการอ่านจากขวาไปซ้าย โดยในช่วงศตวรรษที่ 17 มังงะได้รับการพัฒนามาจากภาพวาดบนแผ่นไม้ที่เรียกว่า “อุกิโยเอะ”

(Ukiyo-e) ที่ศิลปินใช้บอกเล่าเรื่องราวของประวัติศาสตร์ บทละคร และสภาพแวดล้อมทางสังคมในยุคเอโดะ ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์ในเชิงปรัชญา ในขณะที่ลายเส้นและรูปร่างมีลักษณะเรียบง่าย

ในปี 2012 รายงานการวิจัยของนัททอง ทองใบ ได้อธิบายว่า ปี ค.ศ. 1853 ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นจำเป็นต้องเปิดประเทศทำให้ได้รับอารยธรรมตะวันตกมากขึ้น ชาวต่างชาติเริ่มเข้ามาทำกิจการหนังสือพิมพ์ในญี่ปุ่น จึงมีการนำการ์ตูนเข้ามารวมทั้งมีการสอนศิลปะแบบตะวันตกในโรงเรียน และผู้ที่นำแนวทางการเขียนการ์ตูนแบบตะวันตกเข้ามายังญี่ปุ่นก็คือชาร์ลส์ วิกแมน (Charles Wirgman) และจอร์จ บิโกท์ (George Bigot) จากนั้นปี ค.ศ. 1922 ก็ได้มีนักเขียนการ์ตูนหลายคนเริ่มเดินทางไปศึกษาวิธีการเขียนการ์ตูนยังต่างประเทศโดยเฉพาะที่สหรัฐอเมริกา และหนึ่งในคนกลุ่มนี้ก็คือ อิบเปอิ โอคาโมโต (Ippei Okamoto) ซึ่งได้นำเอาการ์ตูนอเมริกันเข้ามาเผยแพร่ในญี่ปุ่นจนได้รับความนิยมอย่างมาก เช่นเรื่อง Bringing up Father และ Mutt and Jeff ความชื่นชอบในการ์ตูนอเมริกันเรื่อง Bringing up Father ซึ่งได้รับการตีพิมพ์เป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ ทำให้ในปี ค.ศ. 1924 ได้เกิดการ์ตูนช่องสำหรับเด็กลงในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรกคือเรื่อง “โซซัง โนะ โบตัง” (การผจญภัยของโซซังน้อย)

แต่ทว่าในแง่ของจุดกำเนิดของมังงะได้แบ่งแนวคิดออกเป็น 2 ช่วงด้วยกัน คือ ฝ่ายที่เชื่อว่ามังงะมีความสืบทอดมาจากในญี่ปุ่นเองและฝ่ายที่เชื่อว่ามังงะเริ่มกำเนิดขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หลังสหรัฐอเมริกาเข้ามาควบคุมดูแลญี่ปุ่น

ฝั่งที่เชื่อในความสืบทอดในญี่ปุ่นอย่างเฟร็ดเดอริก แอล. สโคด์ (Frederik L. Schodt) คินโกะ อิโตะ (Kinko Ito) หรืออดัม แอล. เคิร์น (Adam L. Kern) ได้อธิบายว่าเป็นวัฒนธรรมการวาดและสื่อสารของญี่ปุ่นที่พัฒนามาตั้งแต่สมัยก่อนสงคราม ยุคเมย์จิและหลังยุคเมย์จิ หลักฐานที่ทำให้ความเชื่อนี้มีน้ำหนักคือ งานของคิตาซาวะ ยาสึจิ ที่ออกมาก่อนหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีลักษณะเป็นรูปแบบมังงะในปัจจุบัน จึงได้รับการยอมรับในฐานะของคนกำเนิดยุคมังงะสมัยใหม่



ภาพที่ 4 ผลงานของคิตาซาวะ ยาสึจิ

ที่มา: <https://themomentum.co/manga-001/>

ส่วนฝั่งที่เชื่อว่าจุดกำเนิดมาจากการที่สหรัฐอเมริกาเข้ามาควบคุมดูแลได้อธิบายว่าลักษณะของลายเส้นและวิธีการเล่าเรื่องนั้นได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์ ที่ทางกองทัพสหรัฐอเมริกานำเข้ามาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2

แต่ไม่ว่ามุมมองไหนก็ต้องยอมรับว่าหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ปริมาณของมังงะได้เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก กฤติกร วงศ์สว่างพานิช (2015) ได้อธิบายว่านักเขียนมังงะชื่อดังมากมายก็เกิดขึ้นในช่วงนี้ อย่างเทะสึเกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ประจักษ์ผู้บุกเบิกมังงะญี่ปุ่นอีกคนหนึ่งที่มีผลงานโด่งดังมากมายอย่าง Astro Boys, Hi no Tori (Bird of Fire/Phoenix), Black Jack ฯลฯ หรือมาจิโกะ ฮาเซงาวะ (Machiko Hasegawa) เจ้าของผลงานดังอย่าง Sazae-san เป็นต้น

2.3 ประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เทซึเกะ โอซามุ ผู้วางรากฐานมังงะเข้าสู่ยุคใหม่และความเปลี่ยนแปลงของโลกในแง่ของสังคมและธุรกิจ ทำให้แนวคิดเกี่ยวกับประเภทการวาดมังงะได้เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ซึ่งผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ ได้แบ่งจุดเด่นของมังงะ ดังนี้

1. อยู่กับเรื่องหายนระดับโลกหรือปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อวงกว้าง
2. หมกมุ่นอยู่กับสัตว์ประหลาดหรือสิ่งแปลกปลอม
3. Kawaii Culture หรือวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่น
4. เทคโนโลยีล้ำสมัย หุ่นยนต์มีชีวิต หรือร่างกายเป็นรูปแบบของไซเบอร์ค (หุ่นยนต์ชีวภาพ)

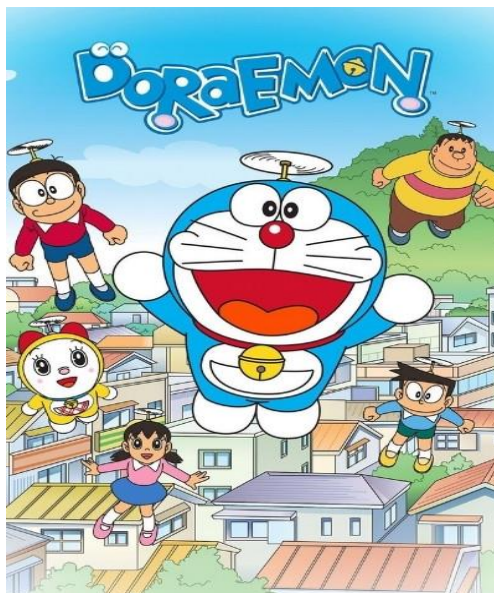
นอกจากจุดเด่นของเนื้อหาในมังงะที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังสามารถแบ่งประเภทของมังงะเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มผู้อ่านต่าง ๆ ซึ่งการแบ่งประเภทนี้ก็สามารถบอกอายุโดยนัยของผู้อ่านได้

2.3.1. Youji Manga

เป็นประเภทของมังงะที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 1-4 ขวบ โดยเนื้อหาของเรื่องจะเข้าใจง่าย สดแทรกความรู้ที่เด็กควรรู้อีกก่อนเตรียมตัวไปโรงเรียน รูปภาพไม่ซับซ้อนและมีจำนวนช่องที่น้อย อีกทั้งตัวอักษรในเรื่องจะใช้เป็นตัวอักษรฮิรากานะ ถ้าเป็นตัวอักษรคันจิจะมีคำอ่านฮิรากานะกำกับไว้เสมอ หรือตัวอักษรโรมันก็จะมีคำอ่านเป็นคาตากานะ เพราะเด็กวัยนี้ยังไม่สามารถอ่านตัวคันจิหรืออักษรโรมันได้

2.3.2. Kodomo Manga

เป็นมังงะที่โตกว่าประเภทแรกขึ้นมาระดับหนึ่ง โดยในเนื้อหายังเหมาะสมสำหรับเด็ก แต่ทว่ามังงะประเภทนี้จะไม่ใช่เนื้อหาเชิงความรู้แต่จะให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านมากกว่า มีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน จบในตอนและสอดแทรกคติสอนใจให้เด็ก ๆ เช่น โดราเอมอน แอมทาโร่ และเคโรโร่



ภาพที่ 5 การ์ตูนโดราเอมอน

ที่มา: <https://bestreview.asia/tv/cartoon-90s/>

2.3.3. Shounen Manga

เป็นประเภทของมังงะที่ได้รับความนิยมที่สุดโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นผู้ชาย เนื้อหา มักจะเกี่ยวกับการต่อสู้ ใช้พลัง อยู่ในสนามรบ หรืออาจจะเป็นการ์ตูนกีฬา ซึ่งเนื้อหาจะมีความซับซ้อนหรือความรุนแรงมากขึ้น อีกทั้งตัวละครส่วนมากจะเป็นผู้ชาย เช่น วันพีซ ดราก้อนบอล นารูโตะ

2.3.4. Shoujo Manga

เป็นมังงะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นผู้หญิง โดยตัวละครหลักจะเป็นหญิงสาวหรือสาวน้อยที่หน้าตาน่ารัก มีจิตใจเข้มแข็ง หัวท้าวและมีความสวยงามเป็นเอกลักษณ์ เนื้อเรื่องส่วนมากจะเกี่ยวกับความรักหรือการได้พบตัวละครชายที่มีหน้าตาหล่อเหลา อีกทั้งยังเล่าเรื่องชีวิตประจำวันในมุมมองของวัยรุ่นผู้หญิง

2.3.5. Seinen Manga

มังงะกลุ่มนี้จะโตขึ้นมาจากประเภทของโชเน็น มีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้ชายอายุตั้งแต่ 18-25 ปี จะเล่าเรื่องจากประสบการณ์ชีวิตระดับหนึ่ง มีความซับซ้อนแต่ก็ไม่ยากที่จะเข้าใจ เนื้อหา มีความกดดันและความรุนแรง สะท้อนทางเลือกของตัวละคร หรือแนวการเมืองที่ผู้อ่านต้องวิเคราะห์เนื้อเรื่องตามไปด้วย บางครั้งก็ต้องจำกัดอายุผู้อ่าน

2.3.6. Seijin Manga

เนื้อหามักจะเกี่ยวกับความรักและเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอย่างชัดเจน อย่างความรักต่างเพศหรือเพศเดียวกัน มีความรุนแรงทางเพศ ฉากโป๊ เปลือย แต่ในส่วนของอวัยวะเพศหรือจุดสำคัญของร่างกายจะถูกปกปิดเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าข่ายเป็นสื่อลามก

2.3.7. Josei Manga

สามารถเรียกอีกชื่อว่า Redikomi ที่เล่นคำมาจากคำว่า Lady Comic เป็นประเภทการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงวัย 20 ปีขึ้นไป ภาพรวมนั้นเหมือนกับการ์ตูนแนว Seijin Manga ของทางฝั่งผู้ชาย แต่มีการปรับเปลี่ยนให้ตรงกับความต้องการของนักอ่านหญิง โดยเนื้อเรื่องจะเน้นไปที่แนวรักใคร่ มีเนื้อหา กตสัน หนักหน่วง ดราม่าความรัก และฉากร่วมรัก

2.3.8. Shounen-Ai

ตามความหมายของคำ Shounen หมายถึง เด็กผู้ชาย ส่วน Ai หมายถึง ความรัก เมื่อนำมารวมกันจึง แปลได้ว่าเป็นมังงะประเภทชายรักชาย ซึ่งเนื้อเรื่องจะเน้นความสัมพันธ์ มิตรภาพของ รวมไปถึงเนื้อเรื่องและ อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากกว่าเรื่องเพศ

2.3.9. Shoujo-Ai

เป็นมังงะประเภทเดียวกับ Shounen-Ai แต่จะเป็นความรักระหว่างผู้หญิง เนื้อเรื่องส่วนใหญ่จะเป็น แนวสบาย ๆ สดใส ชีวิตประจำวัน ไปจนถึงตั้งคำถามกับสังคมเกี่ยวกับค่านิยมชายเป็นใหญ่ ดังนั้นบางส่วนจึงมี เนื้อหาที่หนักหน่วง กตสัน แม้จะดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่เป็นวัยรุ่นก็ตาม

จะเห็นได้ว่าประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย ไม่ได้จำกัดเฉพาะแค่เด็กหรือ ผู้ชายเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงเด็กผู้หญิงและเพศอื่น ๆ อีกมากมาย มีเนื้อหาที่หลากหลายและแปลกใหม่ ทำให้ การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมของคนทั่วโลกได้อย่างง่ายดาย อีกทั้งประเทศญี่ปุ่นไม่มีข้อห้ามด้านลิขสิทธิ์ และการ เขียนการ์ตูนเรื่องเพศเกี่ยวกับเด็กไม่ผิดกฎหมาย แต่ทว่าในเวลาต่อมาก็ได้มีการออกกฎหมายที่ห้ามครอบครอง จัดทำภาพลวงละเมิดทางเพศเด็กที่ชัดเจน

3. แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม

Kanthoop Hengmak (2021) ได้กล่าวว่า วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือวัฒนธรรมป๊อป (popular culture) หมายถึง วัฒนธรรมใด ๆ ก็ตามที่คนในยุค หรือช่วงนั้น ๆ ให้ความนิยม ซึ่งไม่ได้หมายถึงแค่ในเรื่อง ของความบันเทิง หรือแฟชั่นเท่านั้น วัฒนธรรมป๊อปอาจจะรวมไปถึงความคิด ความเชื่อ ทศนคติ หรือตัวบุคคล เองที่สามารถกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระแสวัฒนธรรมนี้ถ้าคนส่วนมากในสังคมเห็นว่าสิ่งนั้น ๆ น่านิยมสนใจ ซึ่งเริ่มเกิดการศึกษานิยามคำว่าวัฒนธรรมป๊อปเมื่อช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยจุดตั้งต้นของวัฒนธรรมป๊อป นั้นก็เป็นสิ่งที่สานต่อมาจากระบบทุนนิยม ที่เมื่อสร้างให้เกิดความต้องการต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว สิ่งนั้นก็จะได้รับ ความนิยม และสิ่งที่ตามมาก็คือเม็ดเงินมูลค่ามหาศาล โดยสามารถแบ่งประเภทได้ ดังนี้

3.1 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับความบันเทิง

ความบันเทิงถือเป็นวงการที่เข้าถึงง่ายและไม่ซับซ้อน ทำให้วัฒนธรรมป๊อปเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งและเป็นกระแสได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังสร้างรายได้มหาศาลในแต่ละปี นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาการเป็นวัฒนธรรมหลักได้ เช่น วงการฮอลลีวูด มังงะ K-POP หรือละครจากเกาหลีใต้

3.2 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับแฟชั่น

ถ้าจะพูดถึงวัฒนธรรมป๊อปในแต่ละยุค อุตสาหกรรมแฟชั่นถือเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมป๊อปในสมัยนั้น ๆ ได้ชัดเจนที่สุด และยังสามารถหมุนเวียนได้ตลอดเวลา เช่น การกลับมาของแฟชั่นสไตล์ 80's ที่เป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน หรือกระแสการแต่งกายแบบ Genderless ที่ไม่คำนึงถึงเพศสภาพและระบุเพศของผู้ใส่



ภาพที่ 6 Genderless Fashion

ที่มา: <https://www.businessoffashion.com/articles/fashion-week/will-genderless-fashion-work-retail/>

3.3 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับศิลปะ

กระบวนการเกิดวัฒนธรรมป๊อปมาจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับวงการศิลปะ อย่างศิลปิน “แอนดี วอร์ฮอล” ที่นำวัฒนธรรมป๊อปมาผสมผสานกับศิลปะได้อย่างลงตัว

3.4 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับบุคคล

นอกจากวัฒนธรรมป๊อปจะแสดงถึงแฟชั่น หรือศิลปะ แต่ยังสามารถแสดงถึงบุคคลที่มีภาพลักษณ์ในกระแสวัฒนธรรมป๊อป เช่น บุคคลที่มีลักษณะโดดเด่น หรือการเป็นคนที่สำคัญระดับโลก อย่างสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 ที่มักจะปรากฏภาพล้อเลียนที่ใช้ในโลกโซเชียลอยู่เสมอ ครอบครัวคาร์ดาเชียนที่มีคาแรคเตอร์เฉพาะทำให้เป็นที่รู้จักและพูดถึงไปทั่วโลก หรือเซเลบริตี้ ปารีส ฮิลตัน ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวจนถูกนำไปเลียนแบบอยู่บ่อยครั้ง

3.5 วัฒนธรรมสมัยนิยมกับการเมือง

วัฒนธรรมป๊อปยังสามารถเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกทางการเมือง ทั้งสัญลักษณ์ที่เข้าใจโดยองค์รวม หรือสัญลักษณ์ที่มีความเป็นปกเกล้าใช้สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจง่าย เห็นภาพโดยรวม หรือใช้ในการสื่อสารและเป็นตัวแทนทางความรู้สึก

นอกจากนี้วัฒนธรรมสมัยนิยมยังปรากฏอยู่ทั่วไปในหลายรูปแบบ ได้แก่ วัตถุสิ่งของ เช่น เสื้อสายเดี่ยว กอล์ฟดิจิทัล เคสโทรศัพท์ เครื่องเล่นเกม รายการโทรทัศน์ เพลง นิยายที่ได้รับความนิยม พฤติกรรม เช่น การเดินโคเวอร์ การสัก การเจาะเล่นเกมออนไลน์ กระแสความนิยม เช่น แอโรบิคอินดี้ นวัตกรรมเทคโนโลยี เหตุการณ์ เช่น การก่อการร้าย ส่วยตำรวจ บุคคลที่มีชื่อเสียง เช่นนักการเมือง นักกีฬา นักแสดง (สุรรัตน์ เรื่อง ประยูรและปฏิยุทธ์ ธันวาคม, 2017, หน้า 97)

4. แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น

ภาพยนตร์ อาหาร รายการโทรทัศน์ เกม เพลง หรือมังงะ ถือว่าเป็นวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่นซึ่งรวมไปถึงประเพณี วิถีชีวิตประจำวัน ศิลปะและวรรณกรรม ที่ได้สร้างปรากฏการณ์จนเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบัน

ต้นกำเนิดของวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคโทคุกาว่า ซึ่งเป็นยุคที่เศรษฐกิจเจริญรุ่งเรืองจนผู้คนร่ำรวยและใช้กิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการแสดงออก กำหนดรสนิยมและกระแสความนิยม อีกทั้งยังเกิดวรรณกรรม ละคร และศิลปะ เช่น นวนิยายประชา คาบูกิ ละครหุ่นเชิด

ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 19 วัฒนธรรมตะวันตกเริ่มเข้ามาทำให้เครื่องแต่งกาย ทรงผม เครื่องดนตรี หรือแม้กระทั่งรสนิยมของคนญี่ปุ่นได้เปลี่ยนไปเป็นแบบของของยุโรปและสหรัฐอเมริกา

หลังช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 การพัฒนาทางเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้ผู้ต้องการสินค้าเพื่อความบันเทิงมากขึ้น จนเกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และโรงภาพยนตร์ที่ญี่ปุ่นกว่า 7,500 แห่ง ภาพยนตร์สัตว์ประหลาดถือว่าเป็นรูปแบบวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นแรกที่เป็นที่รู้จักไปทั่วโลกและส่งผลให้เกิดภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาดในประเทศต่าง ๆ อีกทั้งญี่ปุ่นก็ยังได้ผลิตอุปกรณ์ด้านความบันเทิงออกมาหลายรูปแบบ เช่น วอล์คแมน เครื่องเล่นวิดีโอ วิทยุขนาดเล็ก จนญี่ปุ่นสามารถก้าวสู่ตลาดโลกได้

4.1 แนวคิดเกี่ยวกับ soft power

4.1.1 ความหมายของ Soft Power

Soft Power เป็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) อาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ได้อธิบายไว้ว่า “Soft Power” (อำนาจอ่อน) หมายถึงความสามารถในการชักจูงใจ ทำให้ผู้อื่นมีความพึงพอใจหรือเต็มใจเปลี่ยนพฤติกรรม ยอมรับ คล้อยตามสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้อำนาจ (สุภาพิษฐ์ ธีระวัฒน์และนิติกรชำนาญการ, 2022) โดยกลไกหลักที่สำคัญในการใช้ Soft Power คือ การสร้างความดึงดูดใจต่อผู้อื่น และผลจากการใช้ Soft Power ต้องเกิดจากการดึงดูดใจที่ชักจูงให้คล้อยตามโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนสิ่งใด ซึ่งแตกต่างจากการใช้

อำนาจแบบดั้งเดิม คือ อำนาจเชิงบังคับขู่เข็ญ หรือ Hard Power เช่น การใช้อำนาจทางการทหารและการใช้อำนาจทางเศรษฐกิจเพื่อบีบบังคับให้ประเทศต่าง ๆ ต้องยอมปฏิบัติตามสิ่งที่เราต้องการ โดยศาสตราจารย์ โจเซฟ ไนย์ ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของ Soft Power ประกอบด้วย

- 1) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้
- 2) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ
- 3) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม

โดยหากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยมทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ Soft Power ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนินนโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว Soft Power ของประเทศนั้นก็จะน้อยลง อย่างไรก็ตาม การใช้ Soft Power อาจจะไม่ส่งผลดีเสมอไปเพราะ Soft Power สามารถนำไปใช้ได้ทั้งเรื่องดีและไม่ดี

การใช้ Soft Power เป็นเครื่องมือทางการทูตได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีความจำเป็นที่รัฐบาลหรือผู้กำหนดนโยบายด้านการต่างประเทศต้องมีความรู้ความเข้าใจและสามารถระบุแหล่งทรัพยากรที่เป็น Soft Power ของประเทศของตนได้อย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถกำหนดนโยบายด้านการต่างประเทศได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่ ซึ่งต้องทำควบคู่ไปกับการทูตสาธารณะซึ่งหมายถึง การสื่อสารภาพลักษณ์ของประเทศหนึ่งไปสู่ประชาชนของชาติอื่นจนเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างประชาชนกับประชาชน

ตัวอย่างของประเทศที่ใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้าง Soft Power ซึ่งประเทศไทยรู้จักเป็นอย่างดี เช่น สาธารณรัฐเกาหลี หรือเกาหลีใต้ ซึ่งให้ความสำคัญกับ Soft Power เป็นอย่างมาก ภายหลังจากเกิดวิกฤตการณ์การเงินของเอเชียเมื่อปี 2540 เกาหลีใต้ได้มีการปรับยุทธศาสตร์เศรษฐกิจของประเทศใหม่ จากเดิมที่เน้นการส่งออกสินค้าอุตสาหกรรม เปลี่ยนเป็นการส่งเสริมสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยมเพื่อเป็นการสร้างความแตกต่าง เพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจของประเทศ และยังเป็นการสร้างความภูมิใจในความเป็นชาติของตนเองอีกด้วย นอกจากนี้ เกาหลีใต้ยังได้เน้น Soft Power ในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ เพื่อยกระดับสถานะของประเทศ และได้มีการดำเนินงานภายในประเทศอย่างเป็นรูปธรรมด้วยการจัดตั้งคณะกรรมการต่าง ๆ เช่น คณะกรรมการของประธานาธิบดีว่าด้วยภาพลักษณ์ของชาติขึ้น เพื่อรับผิดชอบบูรณาการนโยบาย Soft Power ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน รวมทั้งรัฐบาลได้มีการผลักดันและสนับสนุนอย่างจริงจังโดยผลักดันแผนนโยบายฟื้นฟูวัฒนธรรม (Hallyu Industry Support Development Plan) ซึ่งใช้วัฒนธรรมเกาหลีและความเป็นเกาหลีควบคู่ไปกับการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ โดยการใช้สินค้าและบริการของเกาหลีเป็นตัวส่งออก ซึ่งได้ผลดีมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน โดยอุตสาหกรรมหลักที่เกาหลีใต้ใช้เป็นเครื่องมือ เช่น สื่อบันเทิงประเภทละครและเพลง K-Pop ที่มีศิลปินซึ่งมีชื่อเสียงระดับโลกมากมาย (สุภาพิชญ์ ธีระวัฒน์และนิติกรชำนาญการ, 2022)

4.2.2 cool japan

นโยบาย “Cool Japan” เป็นนโยบายที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจทั้งในและนอกประเทศ โดยใช้จุดเด่นของสินค้าและบริการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ไปใช้ในการสร้างฐานการตลาดในต่างประเทศ เพื่อเชิญชวนนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยือนประเทศญี่ปุ่น เพื่อให้เกิดการบริโภคภายในประเทศเพิ่มขึ้น โดยได้รับการผลักดันจากรัฐบาลอย่างเต็มที่ ผ่านวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นในรูปแบบของแฟชั่น เกม การ์ตูน อาหาร หรือที่เรียกว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry)”

การพัฒนา “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” นั้น ไม่ได้มีเพียงแต่การสร้างสรรค์ในเทคโนโลยีการผลิตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสร้างสรรค์ในส่วนของธุรกิจ ชุมชน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งถ่ายทอดสู่ผลิตภัณฑ์ได้อย่างลงตัว ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ มีผลกระทบกับความรู้สึกของผู้บริโภคในด้านความมีคุณค่าของผลิตภัณฑ์ (วิฑูรย์ สิมะโชคดี, 2018)

รัฐบาลของชินโซ อาเบะ ได้แต่งตั้ง รัฐมนตรียุทธศาสตร์ Cool Japan (Minister in charge of “Cool Japan” Strategy) เป็นนโยบายที่หน่วยงานรัฐบาลและกระทรวงต่าง ๆ ร่วมมือกันในภาคเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม ที่มีเป้าหมายเชื่อมโยงนโยบาย Cool Japan กับธุรกิจภาคเอกชนเพื่อขยายการบริโภคสินค้าและบริการของญี่ปุ่น โดยโครงการจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน

1. โครงการเพื่อสร้างกระแสนิยมในญี่ปุ่น

เป็นการสนับสนุนเงินช่วยเหลือเพื่อการประชาสัมพันธ์และสามารถออกอากาศได้ในต่างประเทศ เช่น เกม แอนิเมชัน มังงะ ดนตรี และภาพยนตร์ รวมไปถึงการเชิญบล็อกเกอร์ หรือมีเดียบายเออร์ มาร่วมงานจัดแสดงสินค้าและบริการของญี่ปุ่นเพื่อเป็นอีกสื่อที่เผยแพร่ข้อมูลสู่ประเทศต่าง ๆ

2. โครงการเพื่อสร้างรายได้ในต่างประเทศ

ทางรัฐบาลจะช่วยเหลือค่าใช้จ่ายในการจัดตั้งทีมมี “โปรดิวเซอร์” ผู้เข้าใจความต้องการของตลาด และไลฟ์สไตล์ของคนท้องถิ่นร่วมกับผู้ประกอบการ SME หรือการสนับสนุนผู้ประกอบการในต่างประเทศที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการให้เข้าร่วมงานจัดแสดงสินค้าในต่างประเทศ อีกทั้งยังมีการจัดสัมมนา การจัดงานเจรจาจับคู่ธุรกิจ และการช่วยเหลือด้านประชาสัมพันธ์ โดยจะให้ความสำคัญกับตลาดประเทศเศรษฐกิจเกิดใหม่ นอกจากนี้ยังสนับสนุนเงินทุนสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการขยายธุรกิจ เช่น แอนิเมชัน แฟชั่น อาหาร หรือสินค้าท้องถิ่น สู่ตลาดต่างประเทศ

3. โครงการเพื่อกระตุ้นการบริโภคภายในญี่ปุ่น

เป็นการเชิญชวนนักท่องเที่ยวและนักธุรกิจภายใต้โครงการ Visit Japan โดยการแจกเอกสารท่องเที่ยวญี่ปุ่น ให้ข้อมูลและปรึกษาเกี่ยวกับการวางแผนเส้นทางท่องเที่ยว จัดกิจกรรมโซเชียลมีเดีย รวมทั้งเปิดรับสมัครให้นักเรียนนักศึกษาจากต่างประเทศมาเที่ยวชมหรือท่องเที่ยวในญี่ปุ่น โดยทางโครงการจะสนับสนุนการออกค่าตัวเครื่องบินและออกค่าใช้จ่ายตลอดโครงการ (ค่าอาหาร ค่าที่พัก เป็นต้น)

5. การเข้ามามีอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามาในประเทศไทยในลักษณะของสื่อบันเทิง เพื่อให้ความผ่อนคลายและสร้างจินตนาการให้แก่ผู้อ่านซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ โดยจะเป็นรูปแบบของหนังสือ แอนิเมชัน ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างโดราเอมอน โคนัน นารูโตะ วันพีซ และดราagoonบอล ได้รับความนิยมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและบางเรื่องก็ได้เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของคนไทยอีกด้วย

5.1 การเข้ามาของญี่ปุ่น

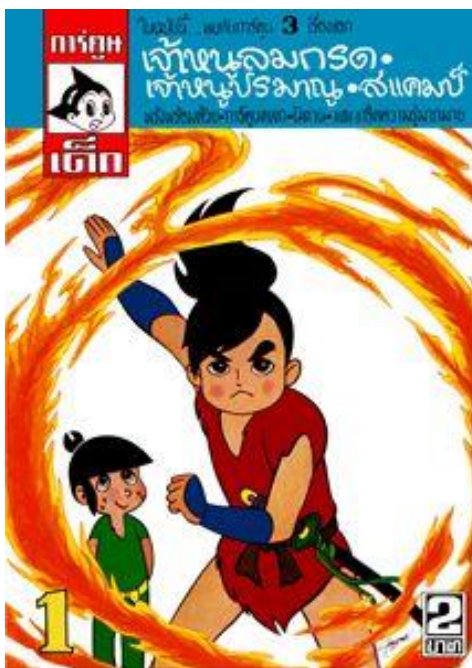
หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นจำเป็นต้องจ่ายค่าปฏิกรรมสงครามจำนวนมหาศาล แต่ทว่าการจ่ายค่าปฏิกรรมสงครามไม่ได้มีแค่รูปแบบของเงินเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงสิทธิพิเศษในการนำเข้าสินค้าญี่ปุ่นซึ่งวิธีนี้ทำให้สินค้าของญี่ปุ่นกระจายไปสู่ตลาดต่างประเทศมากขึ้น

ช่วงปลายศตวรรษที่ 2500 เป็นต้นมา ญี่ปุ่นได้เข้ามาลงทุนในประเทศไทยเป็นอันดับต้น ๆ ส่งผลให้ความสัมพันธ์ทางการค้าของทั้งสองประเทศมีความแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น การเข้ามาลงทุนในไทยที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีคนญี่ปุ่นเข้ามาในไทยมากขึ้น จึงเกิดธุรกิจและบริการที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนญี่ปุ่นในไทยอย่างร้านหนังสือญี่ปุ่นซึ่งในเวลาต่อมาได้มีความสำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย

เมื่อเศรษฐกิจเฟื่องฟูและนโยบายการด้านคอมมิวนิสต์ในขณะนั้น ทำให้รัฐหันมาให้ความสำคัญกับการศึกษามากขึ้น การศึกษาขั้นพื้นฐานจึงขยายไปสู่ต่างจังหวัดและการศึกษาในระดับสูงก็เพิ่มมากขึ้น ซึ่งคนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่สำคัญในการบริโภคสื่ออย่างโทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือต่าง ๆ

5.2 จุดเริ่มต้นของมังงะในไทย

ในปี พ.ศ. 2508 เป็นครั้งแรกที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามาในประเทศไทยในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน (แอนิเมชัน) ที่นำมาเผยแพร่ทางโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหม ซึ่งก็คือเรื่อง “เจ้าหนูลมกรด” และ gppppter (2018) ได้กล่าวไว้ในบล็อกAnime Time ว่า ในปี พ.ศ. 2510 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยก็ได้เกิดขึ้น โดยในขณะนั้นสำนักพิมพ์การ์ตูนเด็ก ก่อตั้งโดยคุณ ไพบุลย์ วงศรี ที่เป็นคนต้นคิดวิธีลอกลาย หรือการนำกระดาษไขมาวางทับกับต้นฉบับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ววาดเส้นทับตามจนเกิดเป็นอีกเล่มที่หน้าตาเหมือนกัน จากนั้นก็ตัดแปะคำแปลภาษาไทยลงไป จนเกิดเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับภาษาไทยเกิดขึ้น เรื่องที่เป็นกระแสโด่งดังในสมัยนั้นก็คือ โดราเอมอน กุหลาบแวร์ซายส์ คำสาปฟาโรห์ ดราagoonบอล



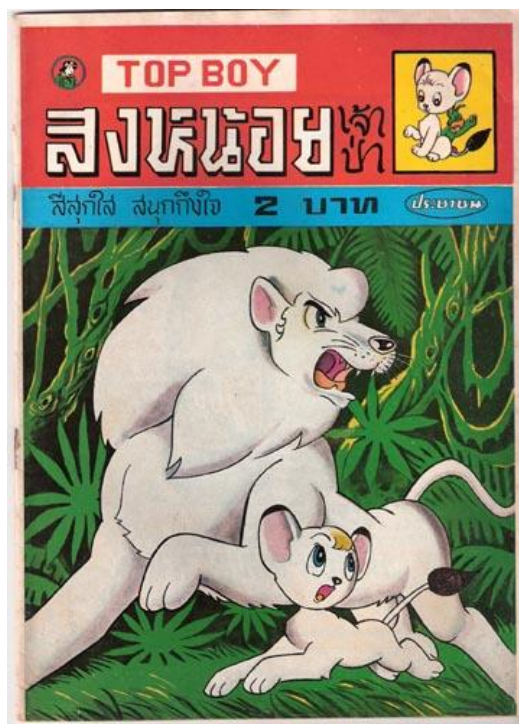
ภาพที่ 7 หนังสือการ์ตูนแปลไทยเล่มแรก

ที่มา: <https://www.pinterest.jp/pin/570409109026688893/>

นอกจากไพบูลย์ วงศ์รี ที่เป็นผู้จัดทำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยแล้ว ก็ยังมี ตะวัน สิริวรวิทย์, ทินกร ตันต้ออำไพวงศ์, สุรเดช โรจน์ศิริ, วิโรจ ตั้งชัตสวัสดิ์ และวินิจ เหมยญจินดา ที่เป็นผู้จัดทำมังงะแปลไทยในขณะนั้น จะเห็นได้ว่าผู้จัดทำมังงะแปลไทยส่วนมากจะเป็นนักเรียนนักศึกษา โดยเริ่มต้นจากการบริโภคการ์ตูนทั้งในหนังสือและโทรทัศน์ซึ่งต้องมีทักษะในการวาดรูปเพื่อใช้ในการตัดแปลง ปรับเปลี่ยนตามลายเส้นหรือตามความเหมาะสมตามวิธีการวาดการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากผู้จัดทำมังงะแปลไทยแล้ว ผู้อ่านก็ได้ซึมซับวิธีการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน ทำให้เกิดการจับประกววาดภาพและระบายสีจากทางสำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย

5.3 ลิขสิทธิ์เจ้าแรก

จากการทำการตูนแบบลอกลายของไพบูลย์ วงศ์รี ต่อมาได้เกิดการซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อนำมาแปลไทยอย่างเรื่อง “สิงห์น้อยเจ้าป่า” ผลงานของอาจารย์เทซึเกะ โอซามุ ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้ริเริ่มหนังสือการ์ตูนยุคใหม่ มีผลงานที่โด่งดังในไทยมากมาย เช่น เจ้าหนูปรมาณู (เจ้าหนูอะตอม) แบล็กแจ็ก โดยสำนักพิมพ์ประชาชนเป็นผู้นำลิขสิทธิ์เข้ามา



ภาพที่ 8 หนังสือการ์ตูนลูกโลกิทธิเล่มแรก

ที่มา: [https://geranun.com/2009/10-](https://geranun.com/2009/10-%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A2%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3/)

[%](https://geranun.com/2009/10-%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A2%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3/)

[%](https://geranun.com/2009/10-%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A2%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3/)

5.4 กำเนิดนิตยสารมังงะ

หลังจากมีการ์ตูนลูกโลกิทธิเกิดขึ้นก็ทำให้เกิดสำนักพิมพ์หลายแห่ง แต่ทว่าในช่วงปลายศตวรรษที่ 2510 ถึงต้นศตวรรษที่ 2520 เศรษฐกิจเริ่มมีการถดถอยทำให้ราคากระดาษปรับตัวสูงขึ้น ต้นทุนการผลิตหนังสือการ์ตูนจึงเพิ่มขึ้นตาม

ต่อมาตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยก็ได้กลับมาฟื้นตัวอีกครั้ง และสำนักพิมพ์ก็ได้ปรับเปลี่ยนการตีพิมพ์จากตอนแรกขนาด 8 หน้ายก เป็นหนังสือการ์ตูนในขนาด 16 หน้ายกแทน เพราะใช้กระดาษจำนวนเท่าเดิม แต่ได้จำนวนหน้าเพิ่มมากขึ้น ซึ่งช่วยลดต้นทุนการผลิต พกพาสะดวกและเหมาะกับการผลิตมังงะแปลไทยแบบรวมเล่ม เมื่อตลาดมังงะกลับมาได้เกิดกระแสความนิยมในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “โดราเอมอน” ทำให้บางสำนักพิมพ์เริ่มมีการนำนิตยสารการ์ตูนแบบต้นฉบับของทางญี่ปุ่นมาตีพิมพ์ในไทย ไม่ว่าจะเป็นรายสัปดาห์หรือรายเดือน เพราะนอกจากการ์ตูนญี่ปุ่นแล้วยังมีนิตยสารการ์ตูนที่มียอดขายไม่น้อยกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเอง

โดยนิตยสารการ์ตูนที่วางจำหน่ายครั้งแรกในปี พ.ศ. 2537 คือ BOOM ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ (NED) และ C-Kids ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ นอกจากนี้ยังมีนิตยสารการ์ตูนเกิดขึ้นอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น KC.Weekly ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หรือ ก้านก้น ของสำนักพิมพ์บงกช พับลิชชิ่ง และ

ในยุคนั้นนอกจากจะถือกำเนิดนิตยสารการ์ตูนทั้งรายเดือนและรายสัปดาห์ที่มาจากตามฉบับของญี่ปุ่นแล้ว ในบางเล่มก็มีคอลัมน์ของนักเขียนการ์ตูนไทยรวมไว้อีกด้วย รวมถึงในช่วงนี้ยังถือว่าเป็นยุคที่เริ่มมีการตีพิมพ์นิตยสารการ์ตูนไทยอีกด้วย (gppppanter, 2018)

5.5 ยุคใหม่ของมังงะในไทย

หลังจากปี 2537 วงการการ์ตูนแปลไทยก็ได้เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ และได้เกิดอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับมังงะ เช่น การคอสเพลย์ งานวาดโดจิน ฟิกเกอร์ (หุ่นจำลอง 3 มิติที่มีขนาดเล็ก) หรือกันพลา (โมเดลหุ่นพลาสติกประกอบเอง) ถือได้ว่าเป็นยุคทองของมังงะแปลไทย

แต่เมื่อมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่าง โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต ทำให้พฤติกรรมในการบริโภคสื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน โดยที่ผู้บริโภคจะหันไปใช้โทรศัพท์มือถือมากขึ้นแทนการจับหนังสือมาอ่าน ส่งผลให้วงการการ์ตูนแปลไทยเริ่มถดถอยลงอีกครั้งเพราะผู้บริโภคนิตยสารและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นลดลง ต่อมาสำนักพิมพ์ ร้านการ์ตูนขายปลีก รวมถึงร้านเช่าการ์ตูนก็ได้ปิดตัวลงไปหลายแห่ง สำนักพิมพ์ที่ยังคงอยู่จึงเกิดแนวคิดใหม่ ๆ ที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยได้อย่างการอ่านการ์ตูนแบบดิจิทัล หรือ E-Book โดยที่ผู้บริโภคสามารถซื้อการ์ตูนถูกลิขสิทธิ์ได้ทางออนไลน์และจะถูกเก็บไว้ในแอปพลิเคชันของทางสำนักพิมพ์ แต่ความสะดวกสบายนี้ก็ทำให้เกิดการ์ตูนแปลไทยที่เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์แบบผิดลิขสิทธิ์ขึ้นเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 9 ตัวอย่างหนังสือ E-Book

ที่มา: <https://www.vibulkijshop.com/>

6. ข้อมูลของ 5 อันดับมังงะที่เป็นที่นิยมที่สุดของไทย

6.1. โดราเอมอน

วันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2512 เป็นวันที่เริ่มต้นพิมพ์หนังสือการ์ตูนเรื่อง "Doraemon" ในประเทศญี่ปุ่น โดยนักเขียนชาวญี่ปุ่นสองคนที่ใช้นามปากการ่วมกันว่า ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ โดยจะเป็นเรื่องราวของหุ่นยนต์ในโลกอนาคตในศตวรรษที่ 22 ที่มีลักษณะเป็นแมวตัวกลมๆ มีความสามารถพิเศษ และกระเป่าวิเศษที่บรรจุของมากมายที่ย้อนเวลามายังอดีตเพื่อช่วยเหลือเด็กผู้ชาย ชี้งง ไม่เอาไหน คนนิ่งและสอดแทรกคติธรรมเข้าไปทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมาก

การ์ตูนเรื่องโดราเอมอนมีจุดเด่นในเรื่องของจินตนาการและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ในโลกอนาคตพร้อมสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเข้าไปในตัวการ์ตูน ตัวละครมีคาแร็คเตอร์ที่ชัดเจน ทำให้เป็นที่จดจำของผู้อ่านได้โดยง่าย การ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นที่นิยมอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นการ์ตูนที่อ่านได้ทุกเพศทุกวัย ทำให้มีการพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้ในภาษาต่าง ๆ มากมายและสามารถขายได้ถึง 100 ล้านเล่มในญี่ปุ่น รวมทั้งภาษาไทยอีกด้วย นอกจากนี้การ์ตูนแล้ว โดราเอมอน ถูกสร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ทางจอเงิน และจอแก้วมากมายหลายตอน โดยฉายครั้งแรกที่ฮ่องกงเมื่อปี พ.ศ. 2524 และฉายที่ไทยครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2525

6.1.1. ตัวละคร

โดราเอมอน หุ่นยนต์แมวจากศตวรรษที่ 22 มักใช้ของวิเศษจากกระเป่า 4 มิติเพื่อช่วยโนบิตะ และชอบกินโดรายากิเป็นชีวิตจิตใจ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/doraemonfangs/taw-lakhr>

โนบิ โนบิตะ เด็กชายที่ไม่เอาไหนทั้งเรื่องเรียนและกีฬาแต่มีจิตใจอ่อนโยน ชอบช่วยเหลือผู้อื่น



ที่มา: <https://sites.google.com/site/doraemonfangs/taw-lakhr>

มินาโมโตะ ชิซุกะ เป็นเด็กผู้หญิงที่มีทั้งความอ่อนโยน น่ารักและตั้งใจเรียน ที่สำคัญเธอเป็นเจ้าสาวในอนาคตของโนบิตะ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/doraemonfangs/taw-lakhr>

โธเนาะคำว่า ซีเนโอะ มีนิสัยชอบคุยโวโอ้อวดเพราะฐานะร่ำรวย ชอบสะสมของเล่น เป็นคนพูดเก่ง และมักจะอยู่กับใจแอนท์ตลอดเวลา



ที่มา: <https://sites.google.com/site/doraemonfangs/taw-lakhr>

โกตะ ทาเคชิ (หรือใจแอนท์) เป็นหัวใจของเด็ก ๆ ทุกคน ชอบวางกล้ำมใหญ่โตแต่ก็มีนิสัยอ่อนโยน คอยเป็นห่วงเพื่อนเสมอ อนาคตใฝ่ฝันอยากเป็นนักร้อง



ที่มา: <https://sites.google.com/site/doraemonfangs/taw-lakhr>

โดเรมี หุ่นยนต์แมวแสนฉลาด น้องสาวของโดเรมอน โดเรมีอาศัยอยู่กับเซวาชิ นาน ๆ จะเดินทางจากโลกอนาคตมาเยี่ยมโดเรมอนสักครั้ง และชอบกินปังเม่ล่อนมาก



ที่มา: <https://sites.google.com/site/doraemonfangs/taw-lakhr>

6.2 ดราก้อนบอล

เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นผลงานของโทริยาม่า อากิระ ลงพิมพ์ในนิตยสารโชเนนจัมป์ตั้งแต่ พ.ศ. 2527 - พ.ศ. 2538 และรวมเป็นฉบับรวมเล่มได้ 42 เล่ม ในประเทศไทยเคยลงตีพิมพ์ในทาเล้นท์และซีโรในช่วงก่อนที่มีลิขสิทธิ์การ์ตูน หลังจากนั้นได้ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนบูมภายใต้ลิขสิทธิ์ของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

เรื่องราวจะเกี่ยวกับการผจญภัยของซุน โกคู ในการรวบรวมดราก้อนบอลให้ครบ 7 ลูกเพื่อขอพรหนึ่งข้อจากเทพเจ้ามังกร โดยระหว่างการเดินทางโกคูต้องพบกับเพื่อนฝูงและอุปสรรคต่าง ๆ มากมาย Dragon Ball ได้แรงบันดาลใจเรื่องราวมาจากการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกของพระถังซัมจั๋งกับผู้ช่วยอย่างไซอิ๋ว ตี๋โป้ยกายและซัวเจ๋ง แต่ได้ดัดแปลงเป็นการหาลูกบอลมังกรแทน โดยเรื่องนี้มีการสร้างมาหลายภาคทั้งในฉบับมังงะและอนิเมะ อีกทั้งยังมีการนำไปทำเป็นวิดีโอเกมและภาพยนตร์

หนังสือการ์ตูนเรื่อง Dragon Ball มีทั้งหมด 42 เล่ม วางขายมาตั้งแต่ปี 2527-2538 ปัจจุบันขายไปได้ทั้งหมด 240 ล้านเล่มทั่วโลก เป็นการ์ตูนที่ขายดีอันดับ 2 ตลอดกาล

6.2.1. ตัวละคร

โกคู เป็นพระเอกของเรื่องเป็นชาวไซย่าที่เก่งที่สุด มีพ่อชื่อบาร์ดัก เขาเป็นชาวไซย่าที่มีอีกชื่อหนึ่งว่า คาคาล็อต โกคูได้ช่วยปกป้องโลกเอาไว้หลายครั้งแล้วจากการทำลายโลกของฝ่ายร้าย



ที่มา: <https://www.plotter.in.th/?p=16611>

เบจิต้า เป็นเจ้าชายแห่งดาวเบจิต้า ได้รับความทุกข์ทรมานจากการถูกทำลายดาวของฟรีซเซอร์เพราะฟรีซเซอร์ต้องการเก็บไว้ใช้งานเพื่อหวังใช้เป็นกำลังในการครอบครองจักรวาล



ที่มา: <https://www.flashfly.net/wp/205828>

พิกโกโร่ เป็นมารจูเนียร์ เมื่อโตขึ้นก็ได้ไปต่อสู้กับโกคูที่ศึกชิงเจ้ายุทธภพ พิกโกโร่มีชีวิตเดียวกับพระเจ้า หากคนใดคนหนึ่งตายอีกคนก็ต้องตายด้วย



ที่มา: <https://www.flashfly.net/wp/205828>

ฟรีเซอร์ เป็นสัตว์ประหลาดที่ระเบิดดาวเบจิต้าเพราะกลัวว่าจะมีชาวไซย่าที่สามารถแปลงร่างเป็นซูเปอร์ไซย่ามากำจัดตน เป็นผู้มีความทะเยอทะยานอยากจะเป็นอมตะและครอบครองจักรวาล



ที่มา: <https://www.flashfly.net/wp/205828>

บลูม่า เป็นผู้หญิงคนแรกในเรื่องดราก้อนบอล ลูกสาวเจ้าของบริษัทแคปซูล คอร์ปอเรชั่น และเป็นเพื่อนคนแรกของโกคู ต้องการรวบรวมดราก้อนบอลจึงสร้างดราก้อนเรดาร์เพื่อค้นหาดราก้อนบอล



ที่มา: <https://www.metalbridges.com/top-beautiful-female-characters-in-dragon-ball/>

6.3 นารูโตะ

นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ หรือนารูโตะ คือหนึ่งในการ์ตูนที่โด่งดังที่สุดของประเทศญี่ปุ่นและได้รับความนิยมจนประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในอเมริกาและยุโรป มีเนื้อหาเกี่ยวกับนินจา ศาสตร์เวทมนตร์ โดยมีกลิ่นอายความเป็นญี่ปุ่นโบราณผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว ปรัชญาและคำสอนที่กินใจ ปมฝังใจในวัยเด็กที่แตกต่างกันของแต่ละคนเชื่อมโยงสู่อุตโตอย่างคาดไม่ถึง และการเรียนรู้ถึงความเจ็บปวดของสงครามที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในจิตใจของมนุษย์

เรื่องและภาพโดยมาซาชิ คิชิโมโตะ ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2542 ลงในนิตยสาร "โชเน็งจัมป์" ในประเทศญี่ปุ่นโดยมีโครงเรื่องเดิมมาจากผลงานที่คิชิโมโตะเคยเสนอให้สำนักพิมพ์ในปี พ.ศ. 2540 ซึ่งต่อมาได้ถูกสร้างเป็นอนิเมะและเกมหลายภาคด้วยกัน ส่วนในประเทศไทย นินจาคาถาโอ้โฮเฮะถูกตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์บูมภายใต้ลิขสิทธิ์ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ มีหนังสือการ์ตูนรวมทั้งหมด 72 เล่ม

6.3.1. ตัวละคร

นารูโตะ มีชีวิตที่น่าสงสารในวัยเด็ก เป็นผู้ที่ถูกผนึกจึงจอกเก้าหางไว้ในท้องโดยโฮคาเงะรุ่นที่ 4 พ่อของตน นารูโตะมีนิสัยร่าเริง รักสนุก นอกจากนี้ยังเป็นศิษย์ของหนึ่งในสามนินจาในตำนาน "จิไรยะ"



ที่มา: <https://sites.google.com/site/narutoorztoon/taw-lakhr-ni-na-ru-toa>

อุจิวะ ซาสึเกะ เป็นทายาทคนสุดท้ายของตระกูลอุจิวะผู้มีความสามารถในการใช้เนตรวงแหวน อยู่ใน
กลุ่มเดียวกับนารูโตะและซากุระ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/jinnawat47790513/taw-lakhr-hlak/xu-ci-wa-sa-su-kea>

ฮารุโนะ ซากุระ เป็นนินจาที่ฉลาด เธอตกหลุมรักซาสึเกะและพยายามเรียกร้องความสนใจจากเขา



ที่มา: <http://topicstock.pantip.com/chalemthai/topicstock/2008/07/A6800154/A6800154.html>

ฮาทาเกะ คาคาชิ อดีตเคยเข้าสังกัดกองนินจาอัญบุ เป็นโจนินฝีมือดีที่ได้รับการกล่าวขานในทุกหน่วย และยังเป็นอาจารย์ของกลุ่มนารูโตะ



ที่มา: <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=nakderntang&month=03-2010&date=17&group=7&gblog=29>

จิไรยะ รู้จักในชื่อสามนินจาในตำนาน หรือมีฉายาว่า "เซียนกบ"ชอบท่องเที่ยว ผจญภัย ในระหว่างการเดินทางได้แต่งหนังสือสวรรค์รำไร หรืออ่าจี้ย ๆ จนได้ฉายาว่า "ตาเซียนขมกมก" หรือ "ตาเซียนลามก"



ที่มา: <https://sites.google.com/site/jiraiyapoooh/>

6.4 ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน

เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนสอบสวน เรื่องและภาพโดย อาโอยาม่า โโกโซ ซึ่งตีพิมพ์บนนิตยสารรายสัปดาห์โชเน็งซันเดย์ โคนันได้ถูกตีพิมพ์ในหลายภาษารวมทั้งสิ้น 19 ประเทศ นอกจากนี้ยอดนักสืบจิ๋วโคนันยังได้มีการนำมาทำเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ การ์ตูนภาพยนตร์ ไลฟ์แอ็คชั่นและซีรีส์ อีกด้วย

ในเรื่องเรื่องจะพูดถึง คุโด ชินอิจิ ที่ถูกขนานนามว่า "ยอดนักสืบแห่งยุคเฮเซย์" ได้ไปเที่ยวกับเพื่อนสมัยเด็กที่ชื่อโมริ รัน ชินอิจิแอบไปรู้เห็นเงรจลับของชายชุดดำและได้ถูกชายชุดดำก่อนจับกรอกยาพิษAPTX4869 ที่องค์กรคิดค้นขึ้น แต่ยาพิษนั้นกลับทำให้ชินอิจิตัวเล็กลงจนกลายเป็นเด็กอายุ 7 ขวบและเปลี่ยนชื่อใหม่เป็นเอโดงาวะ โคนัน ด้วยความช่วยเหลือของดร.อาากาสะ ฮิโรชิ เพื่อสืบหาเบาะแสร่องรอยของชายชุดดำและเพื่อนายาพิขมาหาทางรักษาให้คืนร่างจึงได้ไปอยู่กับโมริ รัน ที่สำนักงานนักสืบโมริ ซึ่งคุณพ่อของรัน โมริ โคโกโร่ เป็นนักสืบเอกชน

ยอดนักสืบจิ๋วโคนันได้กลายเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวที่มีมากกว่า 900 บท โดยทุก ๆ บทได้ถูกรวบรวมโดยโชงะกุกัง โดยเล่มแรกได้ออกวางจำหน่ายเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2537 และผู้ช่วยของอาจารย์อาโอยาม่า โโกโซ ก็ได้เขียนและจัดพิมพ์โคนันแบบ Side Story จำนวน 41 เล่มแล้วด้วยกัน

6.4.1. ตัวละคร

คุโด ชินอิจิ (หรือโคนัน) ได้รับขนานนามว่ายอดนักสืบแห่งตะวันออกมีทักษะพิเศษในการไขคดีจนมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วญี่ปุ่นและได้รับขนานนามว่า เซอร์ล๊อค โฮล์มส์ แห่งยุคเฮเซย์



ที่มา:<https://dusittaoum.wordpress.com/2013/12/17/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4conan/>

โมริ รัน เป็นเพื่อนสมัยเด็กกับคุโด ชินอิจิ เป็นลูกสาวของนักสืบโมริ โคโกโร่และทนายศีกาเกะ เอริ



ที่มา:<https://dusittaoum.wordpress.com/2013/12/17/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4conan/>

โมริ โคโกโร่ เคยเป็นตำรวจก่อนที่จะลาออกมาเป็นนักสืบเอกชน มักเป็นคนที่หลงตัวเอง เจ้าชู้ และชอบเล่นไพ่จนกระเจอก



ที่มา: <https://dusittaoum.wordpress.com/2013/12/17/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4conan/>

ดร.อากาศะ ฮิโรชิ เป็นนักประดิษฐ์และเป็นเพื่อนบ้านที่ใกล้ชิดที่สุดของชินอิจิและชอบประดิษฐ์สิ่งของพิลึกๆ เป็นประจำ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/nuningacetone/1/1>

ไฮบาระ ไอ เป็นหนึ่งในอดีตสมาชิกขององค์กรชุดดำและเป็นผู้คิดค้นและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเธอก็ได้
ทรยศองค์กรและหนีออกมาอาศัยร่วมกับอาภาสะ อิโรชิ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/nuningacetone/1/1>

โยชิตะ อาโยมิ อยู่ที่โรงเรียนห้องเดียวกับโคนันและเป็นหนึ่งในขบวนการนักสืบเยาวชน



ที่มา: <https://sites.google.com/site/nuningacetone/1/1>

ชิบุรายะ มิซึอิโกะ เป็นนักเรียนที่โรงเรียนประถมเทย์ตันและเพื่อนร่วมชั้นของโคนัน เป็นคนที่ชื่นชอบการสืบสวนแต่ชอบแย้งชินสืบสวนแทนโคนันทำให้เกิดปัญหาอยู่หลายครั้ง



ที่มา: <https://sites.google.com/site/nuningacetone/1/1>

โคจิเมะ เก็นตะ เป็นหัวหน้าของขบวนการนักสืบเยาวชนและชอบกินข้าวหน้าปลาไหล มีนิสัยใจร้อนปากกล้า และชอบคุกคาม แต่ก็ใจดีและฟังพาได้



ที่มา: <https://sites.google.com/site/nuningacetone/1/1>

6.5 วันพีซ

เป็นหนึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นที่โด่งดังที่สุดของโลก จุดเด่นของเรื่องอยู่ที่การวาดโดยจะเน้นสร้างสรรค์เกี่ยวกับความฝัน โดยวันพีซเป็นเรื่องในยุคของโจรสลัดและฝ่ายทหารเรือเพื่อค้นหาสมบัติที่เรียกว่า "วันพีซ" ที่ผู้ใดได้ครอบครองผู้นั้นจะเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด ผู้ที่เคยครอบครองวันพีซนั้นคือ เจ้าแห่งโจรสลัด โกลด์ ดี โร

เจอร์ ซึ่งในระหว่างการผจญภัย “ลูฟี่” ต้องเจออุปสรรคในการพิสูจน์เพื่อนแท้มากมายรวมทั้งได้เรียนรู้เรื่องราวและตำนานของบุคคลต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในเรื่อง

เริ่มลงตีพิมพ์ในนิตยสาร โชเน็นจัมป์ ของสำนักพิมพ์ชูเอฉะตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 และได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมะ นวนิยายรวมไปถึงเกมอีกหลายภาคด้วยกัน ในประเทศไทยวันพีซได้ลิขสิทธิ์โดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ตีพิมพ์ลงในนิตยสารการ์ตูน ซี-คิดส์ รายสัปดาห์

วันพีซเป็นการ์ตูนที่ได้รับการตีพิมพ์ที่สุดในโลก โดยตีพิมพ์ไปมากกว่า 320 ล้านเล่มทั่วโลกระหว่างปี พ.ศ. 2540 ถึง 2557 จุดเด่นของเรื่องนี้คือการที่ผู้วาดได้สร้างสรรค์ความฝันพร้อมกับเหล่ามิตรแท้ในวัยเด็กของหลาย ๆ คน

6.5.1. ตัวละคร

มงกี้ ดี ลูฟี่ เป็นกัปตันกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง ใฝ่ฝันอยากเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด มีพลังความมุ่งมั่นสูงเมื่อตั้งใจแล้วต้องทำให้ได้ ฟังพาได้และรักเพื่อนพ้องที่สุด



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichca/home/taw-lakhr-hlak>

โรโรโนอา โซโล นักดาบผู้ใช้วิชา 3 ดาบ เป็นสมาชิกคนแรกของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางมีความใฝ่ฝันอยากเป็นนักดาบอันดับหนึ่งของโลก เป็นคนจริงจัง เข้มแข็ง และแข็งแกร่งมากภายในกลุ่ม



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichcaa/home/taw-lakhr-hlak>

นามิ สาวต้นหนประจำเรือที่มีพรสวรรค์ในการอ่านแผนที่ ได้ลู่พีช่วยเหลือเพื่อปกป้องหมู่บ้านจากเผด็จการและถูกชักชวนมาเข้ากลุ่ม



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichcaa/home/taw-lakhr-hlak>

อุซป นักแม่นปืนประจำเรือและมีฝีมือการโกหกที่สุด มีนิสัยขี้ขลาด แต่เมื่อใดที่เพื่อนโดนดูถูกหรือต้องการความช่วยเหลือ ก็พร้อมจะเข้าไปช่วยเสมอ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichcaa/home/taw-lakhr-hlak>

ซันจิ พ่อครัวประจำเรือที่ใช้ขาทั้งสองในการต่อสู้แทนการใช้มือเพราะจะใช้เพื่อทำอาหารเท่านั้นเกลียดพวกที่เอาอาหารมาเล่นและพวกที่ดูถูกอาหาร



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichcaa/home/taw-lakhr-hlak>

โทนี่ โทนี่ ช็อบเปอร์ เป็นหมอปประจำเรือ ฝึฝืนที่จะเป็นหมอที่สามารถรักษาได้ทุกโรค ในอดีตเคยเป็นกวางเรนเดียร์จมน้ำเงินแต่ได้กินผลฮิโตะฮิโตะ (ผลมนุษย์) เข้าไปทำให้สามารถแปลงกายเป็นมนุษย์ทั้งยังพูดภาษามนุษย์ได้



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichca/home/taw-lakhr-hlak>

นิโค โรบิน สาวนักโบราณคดี ผู้มีชีวิตรอดจากเกาะแห่งนักประวัติศาสตร์และนักวิชาการ "โอฮาร่า" เพียงหนึ่งเดียว มีความสามารถอ่านภาษาโบราณโทเนกสลิปได้



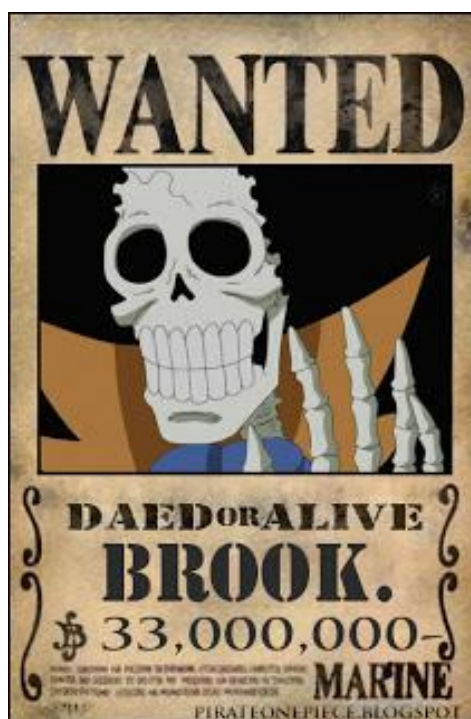
ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichca/home/taw-lakhr-hlak>

แฟรงกี้ แต่ก่อนเคยเป็นนักแยกชิ้นส่วนเรือผู้ชอบดื่มโคล่าเป็นชีวิตจิตใจ ปัจจุบันได้เข้ามาร่วมกลุ่มหมวกฟางจากการชักชวนของลูฟี่



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichcaa/home/taw-lakhr-hlak>

ฮัมมิ่ง บลูค สมาชิกคนล่าสุดของกลุ่ม โดยได้กินผลโยมิโยมิ (คีนซีฟ) เป็นนักดาบและนักดนตรี มีรูปร่างเป็นโครงกระดูกและมีผมทรงแอฟโฟ



ที่มา: <https://sites.google.com/site/wanphichcaa/home/taw-lakhr-hlak>

7. ผลจากปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นดังระดับโลก

7.1 อัตลักษณ์ของมังงะ

มังงะมีความหลากหลายและความโดดเด่นในเรื่องของการสร้างตัวละคร การดำเนินเรื่อง และลักษณะเนื้อเรื่องของมังงะที่จะพูดถึงเรื่องเกี่ยวกับปัญหาที่เป็นหายนะของโลก มีสัตว์ประหลาดหรือตัวละครที่นักเขียนสร้างขึ้นจากจินตนาการมีพลังเหนือธรรมชาติ ตัวละครมีความน่ารักและสวຍเกินความเป็นจริง และเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีล้ำสมัย หุ่นยนต์ชีวภาพ ซึ่งในสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ถือว่าเป็นเรื่องที่แปลกใหม่และมีความน่าสนใจเป็นอย่างมากในวงการหนังสือการ์ตูน

นอกจากจุดเด่นที่กล่าวมาข้างต้น ยังมีปัจจัยที่ทำให้มังงะเป็นที่นิยมไปทั่วโลกอย่างการเขียนมังงะเจาะกลุ่มตามวัยหรือตอบสนองความชอบของกลุ่มคนต่าง ๆ ได้แก่ Youji Manga ที่เหมาะสำหรับเด็ก 1-4 ขวบ ส่วนใหญ่จะเป็นรูปภาพและคำบรรยายเพียงเล็กน้อย Kodomo Manga มีเนื้อหาที่เน้นให้ความบันเทิงกับเด็กและสอดแทรกคติสอนใจต่าง ๆ Shounen Manga เป็นมังงะประเภทที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นผู้ชายโดยส่วนใหญ่ Shoujo Manga มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของวัยรุ่นผู้หญิง ตัวละครจะเป็นสาวน้อยน่ารัก มีจิตใจเข้มแข็งและการได้พบเจอหนุ่มหล่อจนเกิดเป็นความรัก Seinen Manga เนื้อหาเริ่มมีความซับซ้อนและความกดดัน สะท้อนทางเลือกของตัวละคร Seijin Manga ที่จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างชัดเจน หรือ Josei Manga ที่กลุ่มเป้าหมายจะเป็นผู้หญิง เนื้อเรื่องจะเน้นไปที่แนวรักใคร่ ทราม่า และความรัก Shounen-Ai เป็นมังงะประเภทชายรักชายที่จะพูดถึงมิตรภาพและความสัมพันธ์มากกว่าเรื่องเพศ Shoujo-Ai เป็นแนวความรักระหว่างผู้หญิง เนื้อหาที่มีความสดใสและอยู่ในชีวิตประจำวัน

จะเห็นว่ามังงะไม่ได้มีแค่แนวการ์ตูนที่เจาะไปแค่กลุ่มวัยเด็กหรือเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นจากจินตนาการเท่านั้น แต่ยังมีเนื้อหาที่อิงมาจากความต้องการของมนุษย์ ชีวิตประจำวัน หรือความเป็นจริงในสังคม ทำให้กลุ่มคนเข้าถึงมังงะได้ทุกเพศและทุกวัย จากปัจจัยและลักษณะของมังงะที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มังงะมีอัตลักษณ์เป็นของตัวเองที่ไม่เหมือนใครส่งผลให้มังงะเป็นที่รู้จักและนิยมไปทั่วโลก

7.2 นโยบายเผยแพร่วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น

วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือ วัฒนธรรมป๊อป คือ วัฒนธรรมใด ๆ ที่คนสมัยนั้นนิยม ไม่เพียงแต่ความบันเทิง แฟชั่น แต่รวมไปถึงความเชื่อ ความคิด หรือทัศนคติ วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นมีทั้งภาพยนตร์ อาหาร เกม มังงะ รวมทั้งประเพณีและวิถีชีวิต โดยเริ่มต้นมาตั้งแต่สมัยโทคุกาวะที่ผู้คนเริ่มกำหนดรสนิยมความบันเทิง และมีกระแสความนิยมเกิดขึ้น ต่อมาก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและอิทธิพลของต่างประเทศที่เข้ามาในญี่ปุ่น เช่น หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในญี่ปุ่นขยายตัวเป็นอย่างมากเพราะความต้องการสินค้าเพื่อความบันเทิงเพิ่มขึ้น

การเกิดภาพยนตร์ซีรีส์ที่หลากหลายที่ทำให้ญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ญี่ปุ่นจึงเล็งเห็นถึงวิธีการที่จะเผยแพร่วัฒนธรรมของตนให้เป็นที่รู้จักและสร้างรายได้ให้กับประเทศ จึงเกิดนโยบาย Cool Japan ซึ่งเกิดจากแนวคิด Soft Power ที่เป็นแนวคิดการชักจูงผู้อื่นให้เต็มใจเปลี่ยนพฤติกรรม ยอมรับ หรือคล้อยตามกับความต้องการของผู้มีอำนาจโดยปราศจากการคุกคามหรือการบังคับขู่เข็ญ ผ่านวัฒนธรรมของชาติตนเอง นโยบายต่างประเทศ หรือค่านิยมทางการเมือง

นโยบาย Cool Japan เป็นนโยบายที่ใช้สินค้าและบริการเป็นจุดเด่นในการสร้างฐานการตลาดในต่างประเทศ เพื่อชักจูงให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้น โดยได้รับการผลักดันจากรัฐบาลอย่างเต็มที่ผ่านวัฒนธรรมในรูปแบบของแฟชั่น เกม อาหาร การ์ตูน รวมไปถึงชุมชนและวิถีชีวิต โดยในนโยบายนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. โครงการเพื่อสร้างกระแสนิยมในญี่ปุ่น คือ การสนับสนุนเงินเพื่อช่วยประชาสัมพันธ์ เกม มังงะ หรือภาพยนตร์ในต่างประเทศ 2. โครงการเพื่อสร้างรายได้ในต่างประเทศ คือ การช่วยเหลือค่าใช้จ่ายในการจัดตั้งทีมโปรดิวเซอร์และจัดจำหน่ายสินค้าในต่างประเทศ รวมไปถึงการจัดสัมมนา การจัดงานเจรจาธุรกิจ 3. โครงการเพื่อกระตุ้นการบริโภคในญี่ปุ่น คือ การเชิญชวนนักท่องเที่ยวและนักธุรกิจในโครงการ Visit Japan ในลักษณะของการให้ข้อมูลการท่องเที่ยว จัดกิจกรรมผ่านโซเชียลมีเดีย รวมทั้งเปิดรับสมัครนักเรียนนักศึกษาจากต่างประเทศมาเที่ยวชมและท่องเที่ยวในญี่ปุ่น โดยโครงการจะออกค่าใช้จ่ายให้ทั้งหมด

สรุปผลการศึกษา

จากการวิจัยพบว่าอิทธิพลที่ทำให้มังงะเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกเกิดจาก 2 ปัจจัย คือ ลักษณะเด่นของมังงะที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ในด้านของเนื้อเรื่อง มีทั้งความสนุก ตื่นเต้น ดราม่า ความรัก สอดแทรกข้อคิดและวิถีชีวิตเอาไว้ หรือด้านการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ และเหนือจินตนาการ ทำให้สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย มังงะจึงเป็นที่นิยมและมีชื่อเสียงไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว และนโยบาย Cool Japan เป็นอีกปัจจัยหนึ่งซึ่งช่วยส่งเสริมและผลักดันให้วัฒนธรรมป๊อปปูล่าอย่างมังงะเผยแพร่ไปได้อย่างรวดเร็วโดยได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล

ในประเทศไทยได้รู้จักมังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2508 ในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง “เจ้าหนูลมกรด” ต่อมาในอีก 2 ปี ได้เกิดมังงะแปลไทยหรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยโดยใช้วิธีลอกลาย หลังจากนั้นมังงะในประเทศไทยก็เป็นที่รู้จักอย่างรวดเร็วโดยเริ่มจากการบริโภคผ่านทางหนังสือและโทรทัศน์ จนผู้อ่านซึมซับวิธีการวาดและวัฒนธรรมที่สอดแทรกในมังงะมาอย่างไม่รู้ตัว จนเกิดการซื้อลิขสิทธิ์มังงะเพื่อนำมาแปลอย่างถูกต้องตามกฎหมาย หลังจากนั้นมังงะในไทยก็พัฒนาและเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว เกิดสำนักพิมพ์ที่นำมังงะมาตีพิมพ์แบบรายสัปดาห์หรือรายเดือนหลายแห่ง

หลังจากปี พ.ศ. 2537 มังงะในไทยก็ได้เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ จนเกิดอุตสาหกรรมหรือธุรกิจที่คนไทยหันมาสนใจโดยจะเกี่ยวข้องกับมังงะ เช่น การจัดกิจกรรม Cosplay งานวาดโดจิน ตลาดขายของจากอนิเมะ ของ

สะสมต่าง ๆ หรือร้านขายฟิกเกอร์ ซึ่ให้เห็นว่ามังงะมีอิทธิพลต่อคนไทยเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ในปัจจุบัน สำนักพิมพ์หลายแห่งในไทยได้ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีและสังคมสมัยใหม่จึงเกิดเป็นหนังสือการ์ตูนแบบดิจิทัล หรือ E-book ที่สามารถซื้อผ่านแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์และอ่านได้ผ่านแอปของสำนักพิมพ์

มังงะที่โด่งดังเป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในประเทศไทย ได้แก่ “โดราเอมอน” ที่เกี่ยวกับหุ่นยนต์แมวจากโลกอนาคต มีของวิเศษมากมายในกระเป๋าเพื่อช่วยเด็กผู้ชายคนหนึ่ง “ดราโก้บอล” เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของโกคูที่ต้องรวบรวมดราโก้บอลให้ครบทั้ง 7 ลูก ผ่านอุปสรรคและศัตรูมากมาย “นารูโตะ” มังงะเกี่ยวกับนินจาที่มีเวทมนต์คาถาในการต่อสู้ “ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน” มังงะแนวสืบสวนที่เกี่ยวกับเด็กหนุ่มคนหนึ่งได้เข้าไปพัวพันกับองค์กรชุดดำจนทำให้เขาตัวเล็กลงเท่าเด็กประถม เล่าถึงการเดินทางตามหองค์กรลับผ่านการแก้ไขคดีและปริศนามากมาย “วันพีซ” หนึ่งในมังงะแนวโจรสลัดที่โด่งดังไปทั่วโลก เกี่ยวกับการผจญภัยของลูฟี่และผองเพื่อนเพื่อตามหาวันพีซสมบัติของเจ้าแห่งโจรสลัด

มังงะทั้ง 5 เรื่องที่กล่าวมาไม่ได้โด่งดังแค่เฉพาะในไทยแต่ยังโด่งดังไปทั่วโลกเพราะเนื้อเรื่องที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ตัวละครที่มีลักษณะเด่น จดจำง่าย ทั้งสัตว์ต่างโลก หุ่นยนต์ในอนาคต นินจา การไขคดีต่าง ๆ และการผจญภัยกับผองเพื่อน ทำให้ทุกเรื่องโด่งดังจนบางเรื่องถือว่าเป็นตำนานของวงการมังงะ

บรรณานุกรม

- กฤติกร วงศ์สว่างพานิช. (2561). **กำเนิดมังงะ (ก่อนจะมาว่ากันด้วยปรัชญาและการเมือง)**. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/manga-001/>
- กำพล พกนนท์. (ม.ป.ป.). **การ์ตูน หรือ Animation**. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <https://worldfable.wordpress.comAD-animation/>
- จุฑามาศ จันทร์ปลั่ง. (2561). **การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย**. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.lib.ru.ac.th/journal2/?p=11426>
- ณัฐฉิณันท์ นันทสิงห์. (2563). **จากยุคสมัยที่เลวร้ายที่สุดสู่การปฏิวัติ “มังงะ” ในประเทศญี่ปุ่น**. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://kindconnect.com/kindcult/manga/>
- ทัศนาศ สัตย์ยะนันท์. (2543). **เบื้องหลังความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทย**. (รายงานการวิจัย). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธรรมจักร อยุธยา. (2539). **การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นับทอง ทองใบ. (2555). **กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น**. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร. (2564). **ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s ของประชากรไทย**. สารานิพนธ์ปริญญาโทการจัดการมหาบัณฑิต. วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภูวิน บุนยะเวชชีวิน. (2560). “วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น: แนวคิด ทฤษฎี กรณีศึกษา.” เอกสารประกอบการสอนคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ลงทุนแมน. (2561). **Dragon Ball ทุกวันนี้ยังขายดี**. เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.longtunman.com/4676>
- วรพร วัชชวัลคุ. (2564). “กำเนิดการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่: การผสมผสานทางวัฒนธรรมอันเป็นผลจากสังคมเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ.” **วารสารประวัติศาสตร์ ธรรมศาสตร์** 8, 2 (กรกฎาคม): 60-66.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (ม.ป.ป.). **นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ**. เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B8%96%E0%B8%B2%E0%B9%82%E0%B8%AE%E0%B9%80%E0%B8%AE%E0%B8%B0>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (ม.ป.ป.). **ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน**. เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B8%9A%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B9%8B%E0%B8%A7%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (ม.ป.ป.). **รายชื่อตัวละครในโดราเอมอน**. เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%8A%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%94%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%99>

วิกิพีเดียแปลไทย. (ม.ป.ป.). **มังงะ**. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม.

เข้าถึงได้จาก https://hmong.in.th/wiki/Japanese_manga

วิกิพีเดียแปลไทย. (ม.ป.ป.). **มังงะนอกประเทศญี่ปุ่น**. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม.

เข้าถึงได้จาก https://hmong.in.th/wiki/Manga_outside_Japan

วิฑูรย์ สิมะโชคดี. (2560). **คุณภาพคือความอยู่รอด : Cool Japan**. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤศจิกายน.

เข้าถึงได้จาก https://www.matichon.co.th/columnists/news_582367

สุภาพิชญ์ ธีระวัฒน์และนิติกร ชำนาญการ. (2565). **Soft Power (อำนาจละมุน)**. เข้าถึงเมื่อ 5

พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2565-may7>

สุริรัตน์ เรื่องประยูรและปริญญ์ ธีระวัฒน์. (2559). “การเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น

ผ่านอนิเมชันและมังงะของนักศึกษายุคเจนเอเรชั่น Z”. วารสารคณะศิลปศาสตรมหาวิทาลัย

ธุรกิจบัณฑิตย์ 7, ฉบับพิเศษ: 88-93.

สุวรรณ สันคติประภา. (2532). **พฤติกรรมกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของเด็กไทย**

ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Akibatan. (2018). รู้เปล่า มังงะเองนั้นก็มึหลายประเภท มารู้จักมังงะประเภทต่าง ๆ กันดีกว่า!!.

เข้าถึงเมื่อ 2 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก

<https://akibatan.com/2018/04/scoop-the-type-of-manga/>

Gpppanter. (2561). จากลอกลายสู่ลิขสิทธิ์ ย้อนรอยเส้นทาง 50 ปีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ในประเทศไทย. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก [https://anitime.asia/scoop/half-](https://anitime.asia/scoop/half-decade-of-japanese-manga-in-thailand/)

[decade-of-japanese-manga-in-thailand/](https://anitime.asia/scoop/half-decade-of-japanese-manga-in-thailand/)

Kanthoop Hengmak. (2022). รู้จัก POP CULTURE วัฒนธรรมที่แทรกซึมใกล้ตัวคุณกว่าที่คิด.

เข้าถึงเมื่อ 5 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.vogue.co.th/lifestyle/article/popculture>

Prepanod Nainapat. (2017). สร้างชาติด้วยมังงะ: อ่านมังงะในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมข้าม

วัฒนธรรม. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก

<https://thematter.co/entertainment/brief-history-of-manga/20812>