



สารนิพนธ์

เรื่อง วอลเลย์บอลญี่ปุ่นสู่การ์ตูนไฮคิว

โดย

นางสาวณัชชารีย์ อภิธนไชยนันท์

รหัสนักศึกษา 620510325

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทความวิจัย	วอลเลย์บอลญี่ปุ่นสู่การ์ตูนโฮคิว
ผู้เขียน	นางสาวณัชชารีย์ อภิธน์ไชยนันท์
อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย	อาจารย์อรिका จิระศิริโชติ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง วอลเลย์บอลญี่ปุ่นสู่การ์ตูนโฮคิว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการของกีฬา วอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่น ความเกี่ยวข้องของกีฬาวอลเลย์บอลกับการ์ตูนโฮคิว และความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลผ่านการ์ตูนโฮคิว โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิที่หลากหลาย และการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจำนวน 95 ชุด

ผลการศึกษาพบว่า กีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นมีประวัติความเป็นมาค่อนข้างยาวนาน เคยมีช่วงเวลาที่กีฬาชนิดนี้มีความนิยมสูงสุดจากการชนะเลิศเหรียญทองโอลิมปิก จนก่อให้เกิดกระแสการเล่นวอลเลย์บอลในหมู่แม่บ้านและเด็กวัยรุ่นในประเทศญี่ปุ่น รวมไปถึงการเกิดมังงะกีฬาวอลเลย์บอลเพื่อเฉลิมฉลองความสำเร็จในครั้งนั้นอีกด้วยอย่าง Attack No.1 ซึ่งเป็นการตูนที่จุดประกายฝันให้กับนักกีฬาหลายคนในยุคนั้น แต่สุดท้ายกีฬาวอลเลย์บอลของญี่ปุ่นก็ได้ดำเนินมาถึงช่วงขาลงจากจุดสูงสุดของความนิยม จนทำให้นักกีฬาที่จะเข้าร่วมการแข่งขันก็ค่อยลดลงด้วยเช่นกัน แต่เนื่องด้วยการมาของการ์ตูนโฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ซึ่งเป็นตัวสำคัญในการจุดกระแสให้กีฬาวอลเลย์บอลกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง จำนวนเด็กนักเรียนที่สนใจก็เพิ่มขึ้นจากการอ่านและดูการ์ตูนเรื่องดังกล่าว จนท้ายที่สุดการ์ตูนโฮคิวและกีฬาวอลเลย์บอลก็ได้ผสมผสานเข้ากับชีวิตประจำวันของผู้คน และสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น รวมไปถึงความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลก็เพิ่มสูงขึ้นจากการ์ตูนโฮคิว ไม่เพียงเฉพาะภายในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้นที่กีฬาวอลเลย์บอลมีความนิยมที่เพิ่มขึ้นสูงจากการ์ตูนโฮคิว แต่ในประเทศกีฬาชนิดนี้ก็มีความนิยมเพิ่มมากขึ้นเช่นเดียวกัน

คำสำคัญ : กีฬาวอลเลย์บอล, การ์ตูนอนิเมชัน, โฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน, ประเทศญี่ปุ่น

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง วอลเลย์บอลญี่ปุ่นสู่การ์ตูนไอคิว เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษา
เอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์อรिता จิระศิริ
โชติ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไข
ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้า
ขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว เพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้
คำแนะนำในการค้นคว้าและศึกษาวิจัย รวมไปถึงดาราไอดอลและวีทูปเบอร์ ที่เป็นกำลังใจและเป็น
แรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้ศึกษาหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาด
ประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ณัชชารีย์ อภิธนาไชยนันท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ	ง
สารบัญแผนภูมิ	ช
บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.4 ขอบเขตการศึกษา	2
1.5 นิยามศัพท์	2
บทที่ 2 การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 แนวความคิดอำนาจละมุน	4
2.2 แนวความคิดอำนาจละมุนของญี่ปุ่น	4
2.3 สื่อบันเทิงประเทศญี่ปุ่น	5
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น	6
2.5 แนวคิดวัฒนธรรมญี่ปุ่น	8
2.6 งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	9
2.7 เรื่องย่อการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน	11
2.8 กรอบการศึกษาและการวิเคราะห์	20
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	21
3.1 รวบรวมข้อมูล	21
3.2 วิธีการดำเนินงาน	21
3.3 ประชากร	21
3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	21

บทที่ 4 ผลการศึกษา	22
4.1 พัฒนาการกีฬาวอลเลย์บอลประเทศญี่ปุ่น	22
4.2 ความเกี่ยวข้องกับกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นและการตูนไฮคิว	26
4.3 ความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลผ่านการตูนชื่อดังไฮคิว	48
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลการศึกษา	57
5.2 อภิปรายผล	59
5.3 ข้อเสนอแนะ	59
5.4 ข้อจำกัดทางการศึกษา	60
บรรณานุกรม	61
ประวัติผู้ศึกษา	69
แบบอินลิชสิทธิ์	70

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพการออกแบบธงชาติในภาพลักษณ์ นักรบญี่ปุ่น	5
ภาพที่ 2 ภาพทีมคาราสึโนะ	11
ภาพที่ 3 ฮินาตะ โฮโย, คาเงยามะ โทบิโอะ, ซาวามุระ ไดจิ, สึกะวาระ โคชิ	12
ภาพที่ 4 อาสึมานะ อาซาฮิ, ทานากะ ริวโนะสุเกะ, นิชิโนยะ ยู, เอ็นโนซิตะ ชิการะ	13
ภาพที่ 5 นาริตะ คาสึฮิโตะ, คิโนซิตะ ฮิซาชิ, สึกิซิมะ เค, ยามางุจิ ทาดาชิ	13
ภาพที่ 6 ซิมิซึ คิโยโกะ, ยาจิ ฮิโทกะ, ทาเคดะ อิเท็ตสึ, อุไค เคชิน	13
ภาพที่ 7 โออิคาวะ โทรุ	14
ภาพที่ 8 โบคุโตะ โคทาโร่	15
ภาพที่ 9 อุซึจิมะ วากะโทชิ	15
ภาพที่ 10 ฝาแฝดมียะ	16
ภาพที่ 11 โคสึเมะ เคนมะ	17
ภาพที่ 12 โฮชิอุมิ โคโร	18
ภาพที่ 13 ทีม MSBY BLACK JACKLES	19
ภาพที่ 14 ฮินาตะและคาเงยามะในชุดทีมชาติญี่ปุ่น	19
ภาพที่ 4.1 ทีม Oriental Witches	23
ภาพที่ 4.2 สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬาบอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียนปี 2001-2012	24
ภาพที่ 4.3 มังงะ Attack No. 1	27
ภาพที่ 4.4 สารคดี The Witches of the Orient	28
ภาพที่ 4.5 ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะ	29
ภาพที่ 4.6 สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬาบอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียน	30
ภาพที่ 4.7 ภาพจากมังงะไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน	31
ภาพที่ 4.8 คาเงยามะ โทบิโอะในการแข่งขันโอลิมปิกปี 2016	32
ภาพที่ 4.9 การเสิร์ฟเอชของคาเงยามะ โทบิโอะ	32
ภาพที่ 4.10 คูนีอิโระ ซิมิสุระหว่างการแข่งขันวอลเลย์บอลชายหาด	33
ภาพที่ 4.11 โทโมฮิโระ ยามาโมโตะและนิชิโนยะ ยู	34
ภาพที่ 4.12 การเซตหลอกของอิชิกาวะ ยูกิ	34

ภาพที่ 4.13 การเซตหลอกของทีมนินาริซากิ	35
ภาพที่ 4.14 เทคนิค Synchronized	35
ภาพที่ 4.15 เทคนิค Synchronized	36
ภาพที่ 4.16 ฮินาตะ โซโยและอิซิดาวะ ยูกิในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนปี 2020	36
ภาพที่ 4.17 ฮินาตะ โซโยและอิซิดาวะ ยูกิ	37
ภาพที่ 4.18 ฮินาตะ โซโยและยานางิตะ มาซาฮิโระ	37
ภาพที่ 4.19 ยานางิตะ มาซาฮิโระ	38
ภาพที่ 4.20 นักกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นระดับมัธยมปลาย	39
ภาพที่ 4.21 ฉลองการเปิดตัวไฮคิวเล่ม 45 กับนักวอลเลย์บอลระดับโลกชาวญี่ปุ่น	40
ภาพที่ 4.22 การแข่งขันวอลเลย์บอล Haikyu!! × V.LEAGUE SPECIAL MATCH	41
ภาพที่ 4.23 โปสเตอร์ Haikyuu!!×V.LEAGUE ALLSTAR SPECIAL MATCH “THE VOLLEYBALL”	42
ภาพที่ 4.24 ภาพเสื่อแข่งนักกีฬาวอลเลย์บอลบนหน้าหนังสือพิมพ์	43
ภาพที่ 4.25 ข้อความจากอ.ฮารุอิจิ ฟุรุดาเตะ ‘กล่อมเนื้อที่สร้างมา จะไม่หายไปง่าย ๆ หรอกนะ’	43
ภาพที่ 4.26 ป้ายโปสเตอร์การแข่งขันฮารุโค	44
ภาพที่ 4.27 ภาพจากซีรีส์เรื่อง ยางลบสี่รัก	45
ภาพที่ 4.28 ภาพจากซีรีส์เรื่อง Boku Dake ga 17-sai no Sekai de	45
ภาพที่ 4.29 การเปรียบเทียบไฮคิวกับการแข่งขันจริง	46
ภาพที่ 4.30 คิม ยอนคยองกำลังพูดถึงไฮคิว	47
ภาพที่ 4.31 ภาพการลองใช้เทคนิคจากตัวละครไฮคิว	47
ภาพที่ 4.32 การใช้เพลง Imagination ประกอบการแข่งขัน	48

สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 4.1 เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	49
แผนภูมิที่ 4.2 ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา	50
แผนภูมิที่ 4.3 เคยดู/อ่านการ์ตูนหรืออนิเมชันประเทศญี่ปุ่นหรือไม่	50
แผนภูมิที่ 4.4 รู้จักการ์ตูนเรื่องไฮคิวคู่ตบฟ้าประทานหรือไม่	51
แผนภูมิที่ 4.5 เคยอ่าน/ดูการ์ตูนเรื่องไฮคิวคู่ตบฟ้าประทานหรือไม่	51
แผนภูมิที่ 4.6 ทราบแรงบันดาลใจของการ์ตูนไฮคิวหรือไม่	52
แผนภูมิที่ 4.7 การติดตามกีฬาบอลหลังจกอ่าน/ดูการ์ตูนไฮคิว	53
แผนภูมิที่ 4.8 ช่องทางการติดตามบอล	54
แผนภูมิที่ 4.9 ความถี่ในการรับชมกีฬาบอล	54
แผนภูมิที่ 4.10 เหตุผลในการติดตามบอล	55
แผนภูมิที่ 4.11 เคยซื้อสินค้าเกี่ยวกับกีฬาบอลหรือไม่	56
แผนภูมิที่ 4.12 ประเภทสินค้าที่เคยบริโภคเกี่ยวกับกีฬาบอล	56

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมาอย่างยาวนานหลังจากการสิ้นสุดของสงครามโลกครั้งที่ 2 กีฬานี้เกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1895 โดยนายวิลเลียม จี. มอร์แกน (William G. Morgan) ผู้อำนวยการฝ่ายพลศึกษาของสมาคม Y.M.C.A. (Young Men's Christian Association) เมืองฮอลโยค รัฐแมสซาชูเซตส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเป็นกีฬาที่ดัดแปลงมาจากกีฬาเทนนิส เพื่อตอบสนองและประยุกต์กีฬาให้สามารถเล่นในฤดูหนาวได้เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย แรกเริ่มกีฬานี้ถูกเรียกว่า “มินโทเน็ตต์” (Mintonette) และได้ถูกเปลี่ยนมาเป็น “วอลเลย์บอล” (Volleyball) ในภายหลัง

ประเทศญี่ปุ่นเป็นอีกหนึ่งประเทศที่ค่อนข้างมีชื่อเสียงทางด้านกีฬาในหลากหลายประเภท กีฬาถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญในวัฒนธรรมญี่ปุ่น กีฬาดั้งเดิมของญี่ปุ่นอย่างเช่น เบสบอล หรือศิลปะการต่อสู้ประเภทต่าง ๆ อย่างซูโม่ กีฬาวอลเลย์บอลก็ถือเป็นหนึ่งในกีฬายอดนิยมสำหรับคนญี่ปุ่นและยังมีชื่อเสียงเป็นอย่างมากในสายตาของวอลเลย์บอลโลก เนื่องจากกีฬาวอลเลย์บอลจำเป็นต้องใช้เรื่องของความว่องไวมากกว่าผละกำลังซึ่งเหมาะสำหรับคนเอเชีย เพราะฉะนั้นกีฬานี้จึงได้รับความนิยมภายในประเทศญี่ปุ่น จนกระทั่งมีจุดพลิกผันสามารถคว้าเหรียญทองกีฬาวอลเลย์บอลในการแข่งขันโอลิมปิกปี 1964 ที่ประเทศญี่ปุ่นได้เป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขัน หลังจากนั้นกระแสความนิยมภายในประเทศก็ได้เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัว จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับใครหลายคนได้เริ่มเล่นกีฬาวอลเลย์บอล (เฮเลน, 2563)

อำนาจละมุน (Soft power) เป็นนโยบายที่มุ่งเน้นให้การใช้ศิลปวัฒนธรรมหรือสิ่งที่สื่อของความเป็นประเทศญี่ปุ่นมาเป็นเครื่องมือในการขยายอิทธิพล การเปลี่ยนแปลงความคิดหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้อื่นรวมถึงการโปรโมทประเทศของตนให้เป็นที่ยอมรับในประชาคมโลกโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนสิ่งของใด ๆ (สุภาพิชญ์ ธิระวัฒน์, 2565) โดยอำนาจละมุนของประเทศญี่ปุ่นที่เรามักจะเคยผ่านหูผ่านตามาคงไม่พ้น หนังสือการ์ตูน (Manga) การ์ตูนอนิเมชัน (Animation) หรือไลฟ์แอคชั่น (Live-action) จะเห็นได้ว่าในปี 2016 การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่ประเทศบราซิลได้มีการส่งมอบเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันโอลิมปิกครั้งต่อไป โดยนายกรัฐมนตรีประเทศญี่ปุ่นในตอนนั้นอย่างนายชินโซ อาเบะ ก็ได้้นำการ์ตูนอนิเมชันชื่อดังอย่างมาริโอ้ มาใช้เป็นแก่นเรื่องในการรับไม้ต่อการจัดการโอลิมปิกปี 2020 เพื่อเป็นการบ่งบอกว่ามังงะ และอนิเมชันคือจุดเด่นของประเทศญี่ปุ่น

การ์ตูนเรื่อง ไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ผลงานของ ฮารุอิชิ ฟุรุตาเตะ ตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็งจัมป์รายสัปดาห์เป็นครั้งแรกเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ปี 2012 เป็นการ์ตูนแนวกีฬาซึ่งได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่น

ค่อนข้างมาก เนื้อหาของการ์ตูนเกี่ยวกับเด็กหนุ่มที่มีความหลงใหลและชื่นชอบในกีฬาวอลเลย์บอลจากการดูการแข่งขันของยักษ์จิว เขาได้เริ่มต้นพัฒนาและฝึกฝนตัวเองให้เป็นอย่างไอดอลของเขาเพื่อก้าวเข้าสู่การเป็นนักกีฬา วอลเลย์บอลทีมชาติญี่ปุ่น อาจารย์ผู้เขียนได้เคยให้สัมภาษณ์ไว้ในนิตยสารต่าง ๆ ว่าเขาได้แรงบันดาลใจจาก นักกีฬา วอลเลย์บอลทีมชาติญี่ปุ่นจนกลายมาเป็นการ์ตูนเรื่องดังกล่าว

จากความชื่นชอบและกระแสความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นและการ์ตูนเรื่อง ไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่อยากจะศึกษาถึงพัฒนาการและอิทธิพลของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่นจนส่งผลให้เกิดการ์ตูนดังกล่าวขึ้น รวมไปถึงกระแสความนิยมหลังจากที่การ์ตูนได้ออกฉายเป็นอนิเมชันแล้วทำให้ทีมชาติ ญี่ปุ่นมีความนิยมขึ้นมากน้อยแค่ไหน และหวังว่าผลการศึกษาที่จะได้รับจากการทำวิจัยเรื่องนี้จะประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในกีฬา วอลเลย์บอล ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่น วิธีการโปรโมท ประเทศผ่านการ์ตูนชื่อดัง ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับประเทศไทยในอนาคตได้

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษาพัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่น
- 1.2.2 เพื่อศึกษาความเกี่ยวข้องระหว่างกีฬาวอลเลย์บอลและการ์ตูนไฮคิว
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลผ่านการ์ตูนชื่อดังไฮคิว

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ทราบถึงพัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่น
- 1.3.2 ทราบถึงความเกี่ยวข้องระหว่างกีฬาวอลเลย์บอลและการ์ตูนไฮคิว
- 1.3.3 ทราบความนิยมของวอลเลย์บอลญี่ปุ่นหลังจากการ์ตูนไฮคิวได้รับการตีพิมพ์และออกฉายเป็นทีวีซีรีส์

1.4 ขอบเขตการศึกษา

- 1.4.1 ด้านพื้นที่ ประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทย
- 1.4.2 ด้านเวลา ตั้งแต่ปีค.ศ. 1908 – ปัจจุบัน (มีนาคม 2023)
- 1.4.3 ด้านเนื้อหา ศึกษาพัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่น ความเกี่ยวข้องระหว่างกีฬาวอลเลย์บอลและการ์ตูนไฮคิว และศึกษาความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลผ่านการ์ตูนชื่อดังไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน
- 1.4.4 ด้านประชากร นักศึกษาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 50 คน

1.5 นิยามศัพท์

อำนาจละมุน (Soft Power) หมายถึง ความสามารถในการชักจูงใจ ทำให้ผู้อื่นมีความพึงพอใจหรือเต็มใจ เปลี่ยนพฤติกรรม ยอมรับ คล้อยตามสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้อำนาจ

อนิเมชัน (Anime) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกันด้วยการฉายอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก การถ่ายภาพจากรูปวาดหรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็ว และจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน

มังงะ (Manga) หมายถึง คำที่ใช้เรียกแทนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นช่อง ๆ โดยนักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น

โชเน็ง (Shonen) หมายถึง อนิเมชันหรือมังงะที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กผู้ชายหรือวัยรุ่นชาย ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของการต่อสู้ ตัวละครหลักส่วนมากเป็นผู้ชายและมักจะเกี่ยวข้องกับมิตรภาพของเพื่อนเป็นจุดสำคัญ

สไปเกอร์ (Spiker) หมายถึง ตำแหน่งหนึ่งในกีฬาวอลเลย์บอล ผู้เล่นมีหน้าที่เน้นตบลูกเพื่อทำคะแนน

เซตเตอร์ (Setter) หมายถึง ตำแหน่งหนึ่งในกีฬาวอลเลย์บอล มีหน้าที่ในการตั้งลูกให้ตัวตบทำคะแนน ถือเป็นตำแหน่งสำคัญสำหรับกีฬาวอลเลย์บอล

ตัวบล็อกกลาง (Middle Blocker) หมายถึง ตำแหน่งหนึ่งในกีฬาวอลเลย์บอล มีหน้าที่ในการบล็อกลูกจากฝ่ายตรงข้ามเพื่อทำคะแนนให้กับทีม

ตัวรับอิสระ (Libero) หมายถึง ตำแหน่งหนึ่งในกีฬาวอลเลย์บอล มีหน้าที่เป็นฝ่ายตั้งรับเพียงเท่านั้น คอยรับบอลที่ฝั่งตรงข้ามตบมา มีความพิเศษที่สามารถเปลี่ยนเข้าออกสนามได้ตลอดเวลา

เอซ (Ace) หมายถึง การที่ตำแหน่งสไปเกอร์สามารถเสิร์ฟลูกที่ฝั่งตรงข้ามไม่สามารถรับได้

อินเตอร์ไฮ (International High School Tournament) คือ การแข่งขันกีฬาในระดับมัธยมปลายของประเทศญี่ปุ่นจะจัดขึ้นในช่วงฤดูร้อนหรือประมาณเดือนสิงหาคมของทุกปีซึ่งจะมีการแข่งขันกีฬาหลากหลายประเภท โดยการแข่งขันจะแข่งรอบคัดเลือกระดับจังหวัดเพื่อหาตัวแทนของจังหวัดหรือภูมิภาค ก่อนที่จะนำทีมเหล่านั้นมาแข่งขันเพื่อหาทีมชนะเลิศระดับประเทศต่อไป

ฮารุโก (Haruko) คือ รายการแข่งขันวอลเลย์บอลระดับมัธยมปลาย โดยคำว่า ฮารุ แปลว่า ฤดูใบไม้ผลิ ส่วนคำว่า โค มาจากคำว่า โคโค เดิมทีฮารุโกจะแข่งขันในช่วงฤดูร้อนถึงฤดูใบไม้ผลิหรือในช่วงเดือนสิงหาคมเหมือนการแข่งขันอินเตอร์ไฮรายการอื่น ๆ จนกระทั่งปี 2011 เป็นต้นมา ฮารุโกได้ย้ายการแข่งขันมาอยู่ช่วงเดือนมกราคมหรือฤดูหนาวแทน เพื่อให้นักเรียนชั้น ม.6 ได้ลงแข่งขันอย่างพร้อมเพียง

วีลีก (V.League) หมายถึง ลีกวอลเลย์บอลอาชีพสูงสุดของประเทศญี่ปุ่น โดยการแข่งขันวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่นแบ่งเป็น 3 ลีก คือ วี.ลีก ดิวิชัน 1 (Division 1), วี.ลีก ดิวิชัน 2 (Division 2) และ วี.ลีก ดิวิชัน 3 (Division 3)

บทที่ 2

การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power)

อำนาจละมุน (Soft Power) คือ การขยายอิทธิพล การเปลี่ยนแปลงความคิด การทำให้ผู้คนมีส่วนร่วม หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้อื่น โดยไม่ได้ใช้อำนาจบังคับขู่เข็ญ (Hard Power) อย่างอำนาจเศรษฐกิจ อำนาจทางการทหาร เพื่อบีบบังคับให้ประเทศต่าง ๆ ต้องยอมปฏิบัติตามสิ่งที่เราต้องการ (ชัยยะ ฤตินิยมวุฒิ, 2564) โดยแต่ละประเทศจะมีการแสดงออกถึงอำนาจละมุนของตัวเองแตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของสื่อ บันเทิง อาหารและหลักในการใช้ชีวิต ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) จากมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของอำนาจละมุนไว้ 3 องค์ประกอบ (สุภาพิชญ์ ธิระวัฒน์, 2565)

1) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ เป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถเปลี่ยนแปลงจิตใจคนได้เป็นอย่างดี ถ้าหากวัฒนธรรมของประเทศหนึ่งตรงกับค่านิยมของประเทศอื่น ๆ ก็จะทำให้เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมนิยมที่มากขึ้น

2) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ คล้ายกับวัฒนธรรมที่หากมีค่านิยมมีความสอดคล้องกับประเทศอื่น ๆ ก็มีใช้เรื่องยากที่จะเกิดอำนาจละมุน

3) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม นโยบายต่างประเทศที่สร้างความเท่าเทียมและเคารพในสิทธิมนุษยชน โอกาสที่จะสร้างอำนาจละมุนก็จะเกิดขึ้นสูงกว่าประเทศที่มีแต่ความรุนแรง

2.2 แนวคิดอำนาจละมุนของประเทศญี่ปุ่น

ในประเทศญี่ปุ่นก็ได้มีการใช้อำนาจละมุน (Soft Power) ผ่านทางนโยบาย นโยบาย Cool Japan ซึ่งเป็นนโยบายที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจทั้งในและนอกประเทศ โดยใช้จุดเด่นของสินค้าและบริการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ไปใช้ในการสร้างฐานการตลาดในต่างประเทศ เชิญชวนนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยือนประเทศญี่ปุ่น โดยได้รับการผลักดันจากรัฐบาลอย่างเต็มที่ (วิฑูรย์ สิมะโชคติ, 2560) นโยบาย Cool Japan ได้มีการดำเนินการมาตั้งแต่ปี 2012 โดยเน้นผลักดันกลุ่มวัฒนธรรมตามสมัยนิยมใหม่ของญี่ปุ่น โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เข้ามาสนใจความเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่น เพื่อให้เกิดการบริโภคภายในประเทศเพิ่มขึ้น โดยใช้วิธีการเผยแพร่วัฒนธรรมด้านมังงะ อนิเมชั่น ซึ่งเป็นจุดแข็งและเป็นสิ่งที่ญี่ปุ่นได้ปลูกฝังลงไปในช่วงวัยเด็กของแต่ละคนมาอย่างยาวนาน เห็นได้ชัดจากการแข่งขันโอลิมปิกครั้งที่ 32 ที่ประเทศญี่ปุ่นได้ทำป้ายชื่อประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันตอนเดินขบวนพาเหรดนักกีฬาที่มีลายเส้นแบบ “มังงะ” เพลงที่ใช้ในการเดินขบวนที่มาจาก “เกมญี่ปุ่น” ชื่อดังหลากหลายเกม รวมไปถึงได้มีการให้ศิลปินนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่าง

หนึ่งของประเทศได้รวมตัวกันออกผลงาน ด้วยการนำธงชาติของแต่ละประเทศที่เข้าร่วมมานำเสนอในภาพลักษณ์ของ “นักรบญี่ปุ่น” (ภาพที่ 1) ซึ่งได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากคนทั่วโลก ถือได้ว่าญี่ปุ่นใช้เรื่องของมังงะและอนิเมชันที่เป็นจุดแข็งของตนมาเป็นส่วนหนึ่งในการโปรโมทประเทศได้ดี (Power, 2564)



ภาพที่ 1 การออกแบบธงชาติในภาพลักษณ์ นักรบญี่ปุ่น

ที่มา : worldflags (2563)

2.3 สื่อบันเทิงของประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นมีชื่อเสียงอย่างมากในด้านของอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงที่นับได้ว่ามีขนาดใหญ่มากที่สุดในโลก และยังเป็นแหล่งรวมสื่อบันเทิงที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความหลากหลาย เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ประกอบกับความพร้อมในด้านเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้อุตสาหกรรมนี้สามารถพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็ว อาทิ ภาพยนตร์ มังงะ อนิเมชัน ดนตรี การแสดง โดยอุตสาหกรรมที่ค่อนข้างจะมีคนจับตามองมากที่สุดคงไม่พ้นภาพยนตร์ เนื่องจากตลาดภาพยนตร์ของญี่ปุ่นมีความเป็นมาที่ยาวนานที่สุดในเอเชีย มีความหลากหลายในด้านของเนื้อเรื่องสูง ถึงแม้ว่าอนิเมชันจะเข้ามาในยุคหลังแต่ก็ได้รับความสนับสนุนจากรัฐบาลผ่านนโยบาย Cool Japan เพื่อส่งออกสู่ตลาดต่างประเทศ ยกตัวอย่างที่เห็นได้ชัดจากอนิเมชัน หลับตาฝัน ถึงชื่อเธอ (Your Name) ที่สามารถทำรายได้สูงในหลากหลายประเทศรวมไปถึงภายในประเทศ ก็สามารถบ่งบอกถึงความนิยมของอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงของญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี (Creative Economy Review, 2565)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น

การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ย้ายทอดความเข้าใจและความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งบางครั้งอาจผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง อาจจะเป็นได้ทั้งการ์ตูนช่องเดียวหรือหลายช่อง เนื้อหาอาจจะมีได้ทั้งเรื่องตลกขบขัน หรือเรื่องราวต่อเนื่องอย่างเรื่องแฟนตาซีการผจญภัย และได้มีการตีพิมพ์เป็นเล่มหรือชุด มีกำหนดวันปล่อยจำหน่ายหรือออกอากาศตามกำหนด เมื่อเทียบการ์ตูนกับสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ พบว่าการ์ตูนมีการเล่าเรื่องแบบเน้นสิ่งสำคัญเพื่อตอบสนองให้แก่ผู้อ่าน สามารถบอกเล่ารายละเอียดได้ในเวลาอันสั้นและง่าย ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ทันที ไม่ต้องผ่านการตีความมากนัก ซึ่งมักจะเหมาะสำหรับเด็กที่ส่วนใหญ่แล้วมักให้ความสนใจกับภาพเป็นส่วนมาก แต่ถ้าหากเป็นผู้ใหญ่ที่ได้อ่านการ์ตูนการให้ความสำคัญจะเปลี่ยนเป็นการมองหาความคิดแอบแฝงของคำพูดจากตัวละครมากกว่า (จตุมา เพชรรัตน์, 2541) โดยจากการวิจัยด้านพฤติกรรมตัวการ์ตูนญี่ปุ่นของเบญจมาศ เบ็ญจพรกุล พงศ์ (2544) ได้แบ่งประเภทแนวเรื่องของการ์ตูนโดยรวบรวมจากการสำรวจตลาดการ์ตูนของญี่ปุ่นในบริเวณโตเกียว โอซาก้าและตามร้านหนังสือการ์ตูนทั่วไป โดยกวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) และงานวิจัยของ มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ในการวิเคราะห์แนวเรื่องและเนื้อหาของการ์ตูนรวมทั้งงานวิจัยของสมคิด ปลอดภัย (2528) ที่ได้ศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนโดยจัดแบ่งแนวเรื่องของการ์ตูนออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่

1. แนววิทยาศาสตร์ การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคตหรือการผจญภัยในอวกาศและจักรวาลอันลึกลับ มักจะมียานอวกาศและพระเอกหุ่นยาร์เป็นตัวชูโรง
2. แนวผีสิงและสัตว์ระหลาด นำเอาผีหรือสัตว์ประหลาดมาเป็นพระเอก โดยวาดให้มีความน่ารัก น่าเอ็นดู เป็นมิตรและมีคุณธรรมคอยช่วยเหลือคนอื่น
3. แนวความรักของหนุ่มสาว นำเสนอเรื่องราวความรักของตัวละครในเรื่อง ซึ่งมักสอดแทรกอยู่ในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย โดยพระเอกมักจะเป็นหนุ่มหล่อนิสัยทะเล้น มีความสามารถทางด้านกีฬาและเป็นขวัญใจของสาวๆ ส่วนนางเอกมักจะเป็นสาวน้อยช่างฝัน
4. แนวการแข่งขันกีฬาและเกม นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาและเกมประเภทต่างๆ โดยตัวเอกของเรื่องเป็นคนที่มีความพารเพียร อดทน ขยันฝึกซ้อมเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ มักจะเป็นการแข่งขันที่มีคุณธรรมและน้ำใจนักกีฬา
5. แนวผจญภัยของตัวละครเอกและเพื่อน เป็นแนวการผจญภัยของตัวละครเอกและเพื่อนซึ่งตัวละครอาจจะเป็นได้ทั้งคนและสัตว์ เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในสถานที่ต่าง ๆ ไปพบสิ่งที่แปลกและมหัศจรรย์ ปัญหาและความสนุกสนาน

6. แนวการผนวกชีวิตกับสิ่งมหัศจรรย์ การตื้นที่ดำเนินเรื่องราวตามชีวิตจริงของคนในยุคปัจจุบัน แต่มีสิ่งวิเศษมหัศจรรย์ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์เลี้ยง ตุ๊กตาและหุ่นยนต์เข้ามาเกี่ยวข้อง พัวพันกับการดำเนินชีวิตของตัวละครในด้านต่าง ๆ เช่น ช่วยแก้ปัญหา ช่วยสร้างปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยากและความสนุกสนานในแบบที่แตกต่างกันออกไป
7. แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม การตื้นที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างยอดมนุษย์กับปีศาจร้าย การพิทักษ์โลกมนุษย์จากเหล่ามารร้ายและความดีชนะความชั่วเสมอ โดยตัวเอกในเรื่องมักจะเป็นมนุษย์ที่ดำเนินชีวิตเหมือนคนธรรมดา แต่เมื่อมีเหตุการณ์ร้ายเกิดขึ้นก็จะแปลงร่างไปปราบเหล่าร้าย
8. แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง แนวเรื่องเป็นการดำเนินชีวิตโดยทั่วไปของตัวละครในเรื่องซึ่งเป็นคน โดยอาจจะเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน แต่สอดแทรกไปด้วยเหตุการณ์ที่สนุกและน่าตื่นเต้น
9. แนวการให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ เป็นแนวที่เน้นให้ความรู้โดยเฉพาะ ซึ่งมักจะนำเสนอความรู้ผ่านตัวละครในเรื่องและเรื่องราวที่สนุกสนาน

โดยแนวเรื่องในแต่ละแนวก็จะมีมากน้อยแตกต่างกันไปตามแต่ละยุค และผู้ที่พึงพอใจในการรับสารก็แตกต่างกันออกไป แนวเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 9 แนวนี้ยังคงมีความสอดคล้องน่าประยুক্তเพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ได้ในปัจจุบัน

อุตสาหกรรมที่ญี่ปุ่นส่งออกเป็นระดับต้น ๆ และมีผู้คนให้ความสนใจเป็นอย่างมากตั้งแต่ยุคหลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 มาจนถึงปัจจุบันนั้นนอกจากสื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์แล้วยังมีการ์ตูน ซึ่งในแต่ละยุคจะให้ความแตกต่างกันไปตามบริบทของสังคมญี่ปุ่นในเวลานั้น ๆ ด้วยเนื้อเรื่องที่หลากหลายและมีลักษณะพิเศษที่เหนือจริงหรือมีความเป็นไปได้สูง เน้นเฉพาะความบันเทิงและสามารถถ่ายทอดความรู้สึกสู่คนดูและอ่านได้อย่างดี จึงทำให้กลายเป็นที่สนใจและนิยมในหมู่คนจำนวนมาก การใส่ความเป็นวัฒนธรรมของตนก็เป็นอีกหนึ่งเอกลักษณ์ที่สำคัญที่พบเห็นได้ในการ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแบ่งฝ่ายธรรมและอธรรมอย่างชัดเจน การกอบกู้โลกรวมไปถึงการบอกเล่าถึงมิตรภาพและความพยายามของตัวละครภายในเรื่อง จึงทำให้อุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนมังงะจากประเทศญี่ปุ่นได้กลายเป็นตลาดหลักที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่นในด้านวัฒนธรรมและเศรษฐกิจอีกด้วย (ชุตินา อนุธรรมทัศน์, 2546)

กวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษของการ์ตูนญี่ปุ่นที่แพร่หลายในไทยและมีผู้นิยมเป็นจำนวนมาก ได้แสดงว่าการ์ตูนมีลักษณะพิเศษที่สอดคล้องกันกับนิสัยหรือค่านิยมของคนไทย โดยมีลักษณะพิเศษเด่น ๆ อยู่ 3 ประการคือ

1. คุณสมบัติความดีเยี่ยมชนะความชั่วเสมอ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการตุนญี่ปุ่นสำหรับเด็ก ๆ จะเต็มไปด้วยแนวเรื่อง “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” เป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วร้ายที่มักจะลงเอยด้วยความดีได้รับชัยชนะ ตัวแทนของความดีอาจเป็นยอดมนุษย์หรือหุ่นยนต์ ส่วนความชั่วร้ายอาจแฝงมาในรูปของสัตว์ประหลาด ส่วนการตุนที่ไม่เป็นยอดมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด ก็จะเน้นความดีในประเภทอื่น ๆ เช่น ความซื่อสัตย์หรือความกตัญญูทเวท

2. คุณสมบัติของความเป็นเพื่อน

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความใกล้ชิดกับกลุ่ม จึงเน้นความดีงามในการมีเพื่อน และความสามัคคีในกลุ่มชนต่าง ๆ ความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนในหมู่บ้าน ตลอดจนผู้คนที่อยู่ในชนบทที่ห่างไกล เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับซาโมไร มักเน้นความสำคัญของมิตรภาพหรือความจงรักภักดีเป็นหลัก โดยความหายนะจะบังเกิดขึ้นทันทีถ้าหากมีมิตรภาพระหว่างเพื่อนหรือผู้คนที่ถูกทำลายลง

3. คุณสมบัติเน้นความขยันหมั่นเพียรและความมานะอดทนพยายาม

มักปรากฏในการตุนแนวกีฬาต่าง ๆ ซึ่งตัวละครจะค่อย ๆ ฝึกฝนจากความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “กัม-บัต-เตะ” (Gambatte) และ “ไฟต์-โตะ” (Faito) ซึ่งแปลเป็นไทยได้ว่า “ความพยายาม” หรือมีความหมายว่า “จิตใจนักสู้” นั่นเอง

2.5 แนวคิดวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่น

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือประดิษฐ์ขึ้นมาและได้ปฏิบัติสืบต่อกันมาเป็นเวลานานและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของคนในสังคมและสามารถเปลี่ยนไปตามกาลเวลาเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในขณะนั้น โดยที่วัฒนธรรมการตุนจากประเทศญี่ปุ่นก็ได้ถือว่เป็นวัฒนธรรมที่เป็นนิยม (Pop culture) อย่างหนึ่ง เนื่องจากการตุนช่วยให้ผู้คนมีความอ่านและความเข้าใจที่มากขึ้นได้และยังช่วยเพิ่มสติปัญญาให้กับผู้อ่านอีกด้วย และในอนาคตวัฒนธรรมการตุนนี้ก็ยังสามารถพัฒนาและต่อยอดมากขึ้นไปอีกได้ตามการสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล

วัฒนธรรมญี่ปุ่น คือการนำเอาวิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนญี่ปุ่นที่เกิดจากการเรียนรู้และปรับตัวจากการประสบความสำเร็จและความผิดพลาด โดยได้ส่งต่อสิ่งเหล่านี้มายังคนรุ่นหลังและได้กลายเป็นพฤติกรรมติดตัวของชาวญี่ปุ่น ลักษณะการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นอย่างการทำงานร่วมกันและรับผิดชอบในหน้าที่ของตนอย่างเต็มที่มีความเกรงใจที่มีต่อผู้อื่น รวมไปถึงค่านิยมและแก่นความคิดอย่างความมานะและความสามารถในการอดทนภายใต้ความกดดันก็เป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่มีมาอย่างยาวนานและแข็งแกร่ง และได้กลายเป็นภาพจำ

ของประเทศญี่ปุ่นในสายตาของคนทั่วโลก วัฒนธรรมของญี่ปุ่นจึงได้เป็นรากฐานในการต่อยอดให้เกิดการ์ตูนที่บอกเล่าถึงค่านิยม ความคิด วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตของผู้คนในประเทศญี่ปุ่น (ชุตินา ธนูธรรมทัศน์, 2546)

2.6 งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

วาสนา ปานนวม (2552) จัดทำวารสารเรื่อง การส่งเสริมการ์ตูนของญี่ปุ่น: เครื่องมือเพิ่ม Soft Power และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่ญี่ปุ่นหันมาเน้นส่งเสริมการ์ตูนของตนในต่างประเทศและศึกษาวิธีการส่งเสริมการ์ตูนของญี่ปุ่น โดยได้ศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือและบทความทางวิชาการต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบภาษาไทยและภาษาต่างประเทศภายใต้แนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power) รัฐบาลญี่ปุ่นจึงได้ใช้กลยุทธ์ Cool Japan และใช้การ์ตูนในการโปรโมทหลากหลายรูปแบบคือ 1. การประชาสัมพันธ์โดยผ่านธุรกิจ โดยได้มีการจัดจำหน่ายสินค้าผ่านทางบริษัททำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในตลาดต่างประเทศ 2. การประชาสัมพันธ์โดยผ่านการท่องเที่ยว ซึ่งได้รับการสนับสนุนอย่างมากจากหลายภาคส่วนของประเทศญี่ปุ่น มีการจัดทำแผนที่และมีการใส่ตัวละครจากการ์ตูนชื่อดังเปรียบเสมือนกับไกด์ในการท่องเที่ยวซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ 3. การประชาสัมพันธ์โดยผ่านการจัดงานแสดงตัวอย่างเช่น งาน CoFesta เป็นพื้นที่เพื่อการแลกเปลี่ยนทางธุรกิจและวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นกับต่างประเทศ โดยมีงานที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและอุตสาหกรรมเนื้อหาสาระโดยตรงมี 3 งาน ได้แก่ Creative Market Tokyo, Tokyo International Anime Festival และ Electronic Book & Manga Summit in Akihabara 4. การประชาสัมพันธ์โดยผ่านสื่อเว็บไซต์ Cool Japan Daily หรืออย่างเช่นรายการ Cool Japan Hakkutsu: Kakkoi! Nippon! หรือ Discovering Cool Japan ที่ออกอากาศทาง NHK WORLD ซึ่งเป็นช่องสำหรับชาวต่างชาติในปี 2018 ผลการศึกษาพบว่า รัฐบาลของประเทศญี่ปุ่นได้รับประโยชน์จากการใช้การ์ตูนส่งออกไปจำหน่ายในหลากหลายประเทศและยังสามารถทำกำไรให้กับประเทศได้อีกด้วย รวมไปถึงการเพิ่มมุมมองทัศนคติที่มีต่อประเทศญี่ปุ่นในทิศทางที่ดีขึ้นและได้รับกระแสความนิยมเป็นอย่างมากจากต่างประเทศจนการ์ตูนได้เป็นเสมือนทูตทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นไปเสียแล้ว

ชุตินา ธนูธรรมทัศน์ (2546) จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนญี่ปุ่น โดยทำการวิเคราะห์หาคำตอบเพื่อหาความหมายเชิงวัฒนธรรมจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องยาวที่แปลเป็นภาษาไทยที่เป็นที่นิยมจำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง ในด้านการดำเนินชีวิตของตัวละคร แก่นความคิด ค่านิยมและวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนทั้ง 10 เรื่องถึงแม้จะมีเนื้อหาของการ์ตูนแตกต่างกันแต่กลับมีแก่นความคิดและค่านิยม การดำเนินชีวิตที่คล้ายกันในด้านความมั่นใจและความมูมานะเพื่อให้ไปสู่ฝันของตน ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของการ์ตูนญี่ปุ่นและเป็นคุณสมบัติสำคัญของคนญี่ปุ่น

อีกด้วย รวมไปถึงการถ่ายทอดวิถีสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่ค่อนข้างมีความกดดันเป็นอย่างมากทำให้การตื่นกลายมาเป็นที่นิยมและเป็นทางเลือกหนึ่งในการผ่อนคลายความกดดัน และวัฒนธรรมการอ่านการ์ตูนก็ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันสำหรับคนญี่ปุ่น เนื้อหาสาระของการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับทุกวัยก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนเป็นที่นิยมและสามารถส่งออกไปยังหลากหลายประเทศ

สุรรัตน์ เรื่องประยูรและปฏิยุทธ์ ธันวานนท์ (2560) จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นผ่านอนิเมชันและมังงะของนักศึกษาคุณเอกเจเนอเรชัน Z คณะศิลปศาสตร์ หลักสูตรสาขาภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจ มีจุดประสงค์เพื่อ ศึกษาการเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นผ่านอนิเมชันและมังงะ และศึกษาประเภทของสื่อที่วัยรุ่นไทยในยุคเจเนอเรชัน Z ให้ความสนใจ โดยใช้วิธีการสำรวจจำนวนประชากร นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 104 คน บัณฑิตย์ จากนั้นได้ทำการแจกแบบสอบถามซึ่งเกี่ยวกับระดับการเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมด้านต่าง ๆ ของประเทศญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า เนื่องด้วยปัจจุบันสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทำให้รูปแบบการเข้าถึงสื่อออนไลน์เหมาะสมสำหรับวัยรุ่นในยุคเจเนอเรชัน Z มากกว่าและยังทำให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่ใช่วัตถุอย่างค่านิยม ความเชื่อ แนวคิด การดำเนินชีวิตและพฤติกรรมทางสังคมต่าง ๆ ผ่านทางตัวละครเรื่อง และให้ความสนใจกับอนิเมชัน มังงะแนววัยรุ่นชายและแนวสำหรับเด็กค่อนข้างมาก ซึ่งอนิเมชันและมังงะเหล่านี้ได้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่สำคัญและเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงที่จะช่วยให้ผู้เสพได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมด้านต่าง ๆ ของประเทศญี่ปุ่นไปพร้อมกับความบันเทิงที่เป็นวัฒนธรรมที่มีมาอย่างยาวนานของประเทศญี่ปุ่น เมื่อมีการแปลหรือใส่เสียงพากย์ภาษาไทยลงไปอนิเมชันและมังงะทำให้คนยุคเจเนอเรชัน Z มีความรู้สึกว่าการ์ตูนดังกล่าวนั้นเข้าถึงได้ง่ายจนทำให้หลอมรวมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตของคนในยุคนี้ ถึงแม้ว่าอนิเมชันและมังงะจะสะท้อนให้เห็นถึงระดับการเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นในระดับแตกต่างกันออกไปก็ตาม

2.7 เรื่องย่อการ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทาน



ภาพที่ 2 ภาพทีมคาราสีโนะ

ที่มา : OneForAll (2559)

เมื่อทีมวอลเลย์บอลโรงเรียนคาราสีโนะ (ภาพที่ 2) จากจังหวัดมิยาจึ ที่เคยเข้าแข่งขันวอลเลย์บอลระดับประเทศหลายครั้งได้ตกต่ำจนเหลือเพียงสมญานามทีมว่า “ทีมอীগาปึกหัก” หรือ “แชมป์ผู้ร่วงหล่น” ได้กลับเข้าสู่สนามการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลอีกครั้ง พร้อมกับเด็กปีหนึ่งที่มาช่วยพวกเขาให้ได้กลับเข้าสู่การแข่งขันระดับประเทศอีกครั้งหนึ่ง

เด็กหนุ่มอย่างฮินาตะ โซโยที่มีความหลงใหลในกีฬาวอลเลย์บอลเป็นอย่างมากเนื่องจากได้ดูบุคคลที่ได้สมญานามว่า “ยักษ์จิว” แข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลผ่านหน้าจอโทรทัศน์โดยบังเอิญ เขาจึงได้เริ่มต้นฝึกเล่นกีฬาวอลเลย์บอลด้วยตนเองทุกวันอย่างสม่ำเสมอ เพื่อความฝันที่อยากจะแข่งขันในสนามแบบ “ยักษ์จิว” ไอตอลของเขา หลังการฝึกซ้อมอย่างหนัก ฮินาตะจึงได้ตัดสินใจชวนเพื่อนสนิทมาเข้าร่วมทีมและสมัครเข้าแข่งขันวอลเลย์บอลระดับมัธยมต้นเป็นครั้งแรก ก่อนจะได้พบกับความพ่ายแพ้อย่างหมดรูปด้วยข้อจำกัดของร่างกายอย่างการมีส่วนสูงเพียง 160 ต้น ๆ ประกอบกับความเชี่ยวชาญกับกีฬาวอลเลย์บอลยังไม่มากพอ คู่ต่อสู้ในครั้งนั้นของเขาคือทีมราชาของการแข่งขันวอลเลย์บอลระดับมัธยมต้น คาเงยามะ โทบิโอะคือราชาแห่งสนาม ที่มีชื่อเสียงทางการเซตบอลที่ทุกคนล้วนกล่าวขาน แล้วฮินาตะก็ได้เผชิญกับความพ่ายแพ้ แต่ถึงอย่างนั้นการเล่นวอลเลย์บอลของฮินาตะก็ได้ติดอยู่ในความทรงจำของคาเงยามะทันทีเนื่องจากการตบลูกบอลอันเป็นเอกลักษณ์

หลังจากพบกับความพ่ายแพ้ในการแข่งขันเป็นครั้งแรก ฮินาตะก็ยังไม่ยอมแพ้และเริ่มต้นฝึกซ้อมตัวเองให้หนักขึ้น และแล้วฮินาตะและคาเงยามะก็ได้กลับมาพบกันอีกครั้งในโรงเรียนมัธยมปลายคาราสีโนะซึ่งเป็นทีมของยักษ์จิวโดยบังเอิญ ทั้งสองคนตัดสินใจสมัครเข้าชมรมวอลเลย์บอลทันที แต่กลับถูกปฏิเสธโดยรุ่นพี่ในชมรมที่เห็นว่าทั้งสองคนต่างก็เขากันไม่ได้ รวมไปถึงอารมณ์ที่ร้อนและไม่ฟังใครของทั้งคู่ รุ่นพี่จึงยื่นข้อเสนอให้จัดการแข่งขัน

เล็กๆขึ้นภายในชมรมเพื่อวัดความเข้ากันของทั้งสองคน และนั่นเป็นจุดเริ่มต้นของ “บอลเร็วพิสดาร” หลังจากการปรับความเข้าใจและเริ่มซ้อมวอลเลย์บอลด้วยกัน ทำให้พวกเขารู้ว่าอีกคนหนึ่งเป็นส่วนที่ขาดไปของตัวเอง อินาตะมีความสามารถในการตบลูกได้ดี ส่วนคาเงยามะก็มีความสามารถในการเซตลูกบอลให้เข้าสู่มือตบได้อย่างแม่นยำ ทั้งสองคนเลยสามารถเติมเต็มจุดเล็กๆที่ขาดหายไปของแต่ละคนให้สมบูรณ์ การแข่งขันเล็ก ๆ ที่ถูกจัดขึ้นโดยรุ่นพี่ในชมรม พวกเขาจึงได้ใช้บอลเร็วพิสดารโชว์ให้พวกรุ่นพี่และเด็กปี 1 ที่รุ่นเดียวกับพวกเขาได้เห็นถึงความแปลกของบอลนี้

พวกเขาได้เข้าสู่ชมรมวอลเลย์บอลคาราสีโนะเต็มตัว หลังจากการแข่งขันกระชับมิตรเล็ก ๆ ที่พวกรุ่นพี่จัดขึ้นมาเพื่อที่จะให้อินาตะและคาเงยามะได้รู้จักกันมากขึ้น รุ่นพี่ในชมรมอย่างซาวามูระ ไคจิ (ภาพที่ 3 ค) กัปตันปี 3 ผู้เป็นกำลังหลักสำคัญของทีม สึกะวาระ โคชิ (ภาพที่ 3 ง) เซตเตอร์ปี 3 ของชมรมที่มีพลังความสดใสอยู่เต็มเปี่ยม อาสึมานะ อาซาฮิ (ภาพที่ 4 ก) รุ่นพี่ปี 3 ตัวตบเอช (Ace) ประจำทีม ทานากะ ริวโนะสุเกะ (ภาพที่ 4 ข) รุ่นพี่ปี 2 ตัวตบหัวเสาที่เป็นพลังใจของทีม นิชิโนยะ ยู (ภาพที่ 2.4 ค) ปี 2 ตัวรับอิสระร่างเล็กแต่จิตใจกลับไม่เล็กตาม เอ็นโนชิตะ ชิการะ (ภาพที่ 4 ง) รุ่นพี่ปี 2 กัปตันหมายเลขสองของทีม คิโนชิตะ อิซาชิ (ภาพที่ 5 ก) รุ่นพี่ปี 2 ที่รับหน้าที่เป็นตัวเสิร์ฟสำรอง นาริตะ คาสึฮิโตะ (ภาพที่ 5 ข) รุ่นพี่ปี 2 ที่รับหน้าที่เป็นตัวสำรองบล็อกกลาง สึกิชิ มะ เค (ภาพที่ 5 ค) ปี 1 ตำแหน่งบล็อกกลางซึ่งได้กลายมาเป็นกำลังหลักของทีม ยามางุจิ ทาดาชิ (ภาพที่ 5 ง) ปี 1 ตัวเสิร์ฟวิกฤต ชิมีสึ คิโยโกะ (ภาพที่ 6 ก) ผู้จัดการหญิงของทีมและเป็นกำลังใจหลักของทีม ยาจิ อิโทกะ (ภาพที่ 6 ข) ผู้จัดการหญิงของทีมอีกหนึ่งคน ปี 1 ผู้เต็มไปด้วยพรสวรรค์ทางด้านศิลปะ และอาจารย์ที่ปรึกษาชมรมอย่าง ทาเคตะ อิเท็ตสึ (ภาพที่ 6 ค) ที่ไร้ประสบการณ์ในกีฬาวอลเลย์บอล แต่ก็ทุ่มเทให้กับชมรมวอลเลย์บอลคาราสีโนะเป็นอย่างมากและ อุไค เคชิน (ภาพที่ 6 ง) โค้ชของทีมที่จะมาช่วยปรับการซ้อมและคอยแนะนำการเล่นวอลเลย์บอล ซึ่งเป็นหลานของโค้ชอุไค ที่เคยพาทีมคาราสีโนะเข้าไปแข่งขันถึงระดับประเทศได้



ก

ข

ค

ง

ภาพที่ 3 อินาตะ โชโย (ก), คาเงยามะ โทบิโอะ (ข), ซาวามูระ ไคจิ (ค), สึกะวาระ โคชิ (ง)

ที่มา : Haikyuu!! Wiki (2565)



ก ข ค ง

ภาพที่ 4 อาสึมานะ อาซาฮิ (ก), ทานากะ ริวโนะสุเกะ (ข), นิชินอยะ ยู (ค), เอ็นโนชิตะ ชิการะ (ง)

ที่มา : Haikyuu!! Wiki (2565)



ก ข ค ง

ภาพที่ 5 นาริตะ คาสึฮิโตะ (ก), คิโนชิตะ ฮิซาชิ (ข), สึกิซิมะ เค (ค), ยามางูจิ ทาดาชิ (ง)

ที่มา : Haikyuu!! Wiki (2565)



ก ข ค ง

ภาพที่ 6 ชิมิสึ คิโยโกะ (ก), ยาจิ ฮิโทกะ (ข), ทาเคตะ อิเท็ตสึ (ค), อุไค เคชิน (ง)

ที่มา : Haikyuu!! Wiki (2565)

การแข่งขันกระชับมิตรกับทีมวอลเลย์บอลโรงเรียนเนโกะมะ ผู้ที่เป็นคู่แข่งตัวฉกาจโดยตลอดก็เป็นจุดเริ่มต้นให้ทีมคาราสึโนะฮิดะสู้ในการแข่งขันเพราะพวกเขาอยากทำการแข่งขัน “ศึกถ่วงชยะ” ด้วยกันซักครั้งหนึ่ง

เพื่อให้โค้ชของพวกเขาได้เติมเต็มสิ่งที่พวกเขาขาดผั่นไว้ รวมไปถึงการไปฝึกซ้อมกับทีมวอลเลย์บอลโรงเรียนอาโอบะโจไซ ที่ที่คาเงยามะเคยยื่นสมัครเข้าเรียนแต่กลับถูกปฏิเสธ โออิคาวะ โทรุ (ภาพที่ 7) คือกัปตันทีมดังกล่าว และยังเป็นรุ่นพี่ของคาเงยามะในช่วงมัธยมต้นอีกด้วย เขาเป็นเซตเตอร์ที่เก่งกาจและเป็นต้นแบบการเซตของคาเงยามะอีกด้วย การแข่งกระชับมิตรทั้งสองรอบ คู่หูอินาคะคาเงยามะก็ได้แสดงลูกตบบอลเร็วพิสดารออกมาระหว่างการแข่งขัน ซึ่งเรียกเอาเสียงฮือฮาจากคนที่ได้เห็นลูกตบที่รวดเร็วจนรับไว้ไม่ทันนั่นเอง



ภาพที่ 7 โออิคาวะ โทรุ

ที่มา : พุทธา วัยศิริโรจน์ (2565)

การแข่งขันอินเตอร์ไฮคือการแข่งขันแรกที่อินาคะและคาเงยามะได้เปิดตัวเป็นครั้งแรกในนามทีมวอลเลย์บอลโรงเรียนคาราสีโนะ และเป็นที่น่าอนเมื่อเขาทั้งสองคนเริ่มเล่นบอลเร็วพิสดารผสมผสานเข้ากับความสามารถของสมาชิกแต่ละคนในทีมสามารถเอาชนะหลายทีมในจังหวัด รวมทั้งโรงเรียนเทคนิคคาเตะโคโรงเรียนที่มีชื่อเสียงด้านการบลิ๊กลูก ทีมของพวกเขาจึงได้ก้าวเข้ามาถึงรอบชิงชนะเลิศกับโรงเรียนอาโอบะโจไซ การแข่งขันเป็นไปอย่างสูสี จนท้ายที่สุดแล้วทีมคาราสีโนะก็ได้พ่ายแพ้ให้กับที่อาโอบะโจไซไปอย่างน่าเสียดาย ถึงแม้พวกเขาจะเสียศูนย์กับสูญเสียความมั่นใจที่คิดว่าจะชนะและเผชิญเข้ากับความพ่ายแพ้ตั้งแต่การแข่งขันแรก แต่พวกเขาก็ได้เริ่มต้นฝึกซ้อมใหม่อีกครั้งเพื่อเตรียมเข้าสู่การแข่งขันฮารุโคที่จะเกิดขึ้นในช่วงฤดูใบไม้ผลิ พวกเขาได้รับโอกาสเข้าร่วมค่ายซ้อมวอลเลย์บอลร่วมกับทีมชั้นนำจากโตเกียวอย่างฟุคุโรดานิที่มีโมคุโตะ โคทาโร่ (ภาพที่ 8) ตัวตบหัวเสาอยู่ในอันดับที่ 5 ของการจัดอันดับตัวตบในรุ่นมัธยมปลาย รวมไปถึงทีมคู่กัดอย่างเนโกะมะด้วยเช่นกัน ภายใต้การดูแลของโค้ชเนโกะมาตะ โค้ชประจำทีมเนโกะมะ การเข้าค่ายฝึกซ้อมนี้ทำให้ทีมคาราสีโนะได้พัฒนาเทคนิคการเสิร์ฟบอล การเซตบอล การตบบอล รวมไปถึงการเรียนรู้วิธีการเล่นจากทีมอื่น ๆ และปรับใช้เข้ากับทีมของตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งขันฮารุโคที่กำลังมาถึง



ภาพที่ 8 โบคุโตะ โคทาโร่

ที่มา : : Haikyuu!! Wiki (2565)

ในการแข่งขันฮารุโค ทีมคาราสีโนะก็ได้เจอกับทีมอาโอบะโจไซอีกครั้งและด้วยเทคนิคที่ได้จากการเข้าค่ายและซ้อมร่วมกับทีมชั้นนำของโตเกียว พวกเขาสามารถเอาชนะทีมอาโอบะโจไซได้และได้ก้าวเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศไปแข่งกับทีมตัวเต็งประจำจังหวัดมียาจิอย่างชิราโทริชวะ โดยมีอุซิมะ วากะโทชิ (ภาพที่ 9) บุคคลผู้ได้รับเลือกเข้าไปเก็บตัวเป็นตัวแทนทีมชาติญี่ปุ่นรุ่นเยาวชน และด้วยความพร้อม การวางแผนที่ดีประกอบกับความสามารถและแรงใจของทีมคาราสีโนะ พวกเขาสามารถเอาชนะทีมชิราโทริชวะไปได้ในเซตที่ 5 ด้วยคะแนนที่สูสีจนทำเอาผู้ชมในสนามทั้งหมดทั้งลุ่นทั้งตกตะลึงไปกับการแข่งขันที่เกิดขึ้น และแน่นอนทีมคาราสีโนะสามารถเข้าสู่การเป็นตัวแทนจังหวัดมียาจิเพื่อไปแข่งขันในรอบประเทศได้ การเข้าใกล้ความเป็นยักษ์จิวของฮินาตะก็ได้เพิ่มขึ้นไปอีกชั้น เขาจะได้เข้าสู่สนามการแข่งขันเดียวกันกับที่ยักษ์จิวเคยแข่งในสมัยอดีตได้อีกด้วย



ภาพที่ 9 อุซิมะ วากะโทชิ

ที่มา : : Haikyuu!! Wiki (2565)

ข่าวการชนะของทีมคาราสีโนะที่สามารถเอาชนะชิราโทริซาวะที่มีอุซิมิ วากะโทชิทำให้สมาชิกในทีมคาราสีโนะอย่างคาเงยามะได้ถูกเรียกให้เข้าร่วมค่ายเก็บตัวฝึกซ้อมสำหรับการเป็นทีมชาติญี่ปุ่นรุ่นเยาวชน ส่วนสึกิซิมะก็ได้ถูกโค้ชของทีมชิราโทริซาวะเรียกเข้าไปค่ายเก็บตัวสำหรับเด็กปี 1 ที่มีความสามารถ ด้วยความน้อยใจและอิทธิพลของโค้ชของทีมชิราโทริซาวะเรียกเข้าไปยังค่ายแห่งนี้ และเขาก็ได้รับเคล็ดลับในการพัฒนาเรื่องการรับลูกบอลที่เป็นข้อผิดพลาดของเขาจากค่ายแห่งนี้อีกด้วย หลังจากกลับจากค่ายทั้งฮินาตะและคาเงยามะเกิดการผัดใจกัน การเล่นเกมเร็วของพวกเขาไม่สามารถเล่นได้ดั่งเช่นไหลเหมือนเคย ทั้งสองคนได้แยกกันฝึกซ้อมในส่วนของใครของมัน ซ้อมในสิ่งที่ตนได้เรียนรู้มาจากการเข้าค่ายฝึก รวมไปถึงการฝึกกับโค้ชคู่ไหนทำให้ทั้งสองคนได้ปรับความเข้าใจกันอีกครั้งหนึ่ง และการปรับความเข้าใจครั้งนี้ทำให้บอลเร็วพิสดารได้พัฒนาขึ้นไปอีกขั้น

การแข่งขันฮารุโครบประเทศที่จัดขึ้นในโตเกียวถือได้ว่าเป็นการประกาศถึงการกลับมาของทีมอิกากิพวกพวกเขาได้ตื่นตาตื่นใจกับสนามกีฬาที่ใช้ในการแข่งขันรวมถึงพิธีเปิดงานที่ยิ่งใหญ่ ทีมคาราสีโนะได้ทำการแข่งขันในรอบแรกและได้รับชัยชนะไปอย่างง่ายดาย ถึงแม้จะพบกับอุปสรรคด้านสนามที่กว้างเกินไปรวมถึงความตื่นเต้นของตน กระทั่งการแข่งขันในรอบ 2 พวกเขาได้เจอกับทีมอินาริซากิ ทีมที่มีชื่อเสียงด้านวอลเลย์บอลเป็นอย่างมาก โดยมี มิยะ อัสสิมุ เซตเตอร์ที่มีดีกรีเป็นนักกีฬาวอลเลย์บอลทีมชาติญี่ปุ่นรุ่นเยาวชน ถือได้ว่าเป็นการแข่งขันที่ค่อนข้างยาก รวมไปถึงมิยะ โอซามุแฝดของอัสสิมุ (ภาพที่ 10) ที่เป็นตัวตนหัวเสาคนสำคัญของทีมก็เป็นปัญหาใหญ่ของการแข่งขัน ใคร ๆ ก็ต่างคิดว่าทีมอินาริซากิจะเป็นผู้กำชัยชนะในครั้งนี้อย่างแน่นอน แต่เรื่องราวก็กลับพลิกผันเมื่อคาราสีโนะได้จัดเอาทุกศักยภาพของทีมตนออกมาใช้ จนสามารถคว้าชัยชนะในการแข่งขันรอบนี้และผ่านเข้าไปสู่การแข่งขันในรอบที่ 3 ถือได้ว่าเป็นการเข้าใกล้เส้นชัยไปอีกขั้น



ภาพที่ 10 ฝาแฝดมิยะ

ที่มา : oktobenani (2563)

รอบที่ 3 ของการแข่งขันวอลเลย์บอลฮาร์ว็อค ทีมคาราสีโนะได้เจอกับคู่แข่งคู่แข่งที่ถนัดตลอดกาลของพวกเขา อย่างทีมโรงเรียนเนโกะมะ พวกเขาได้เรียกการแข่งขันครั้งนี้ “ศึกแห่งถังขยะ” และการแข่งขันในครั้งนี้ก็จริงจังมากกว่าการแข่งขันในรอบไหน เมื่อทีมเนโกะได้ขึ้นชื่อว่าเป็นผู้ป้องกันที่ยอดเยี่ยม ยากที่จะทำลายการป้องกันนั้นลง รวมถึงการใช้กลยุทธ์จากเซตเตอร์คนเก่งของทีมอย่างโคสึเมะ เคนมะ (ภาพที่ 11) เพื่อนสนิทต่างปีของฮินาตะ ทำให้การแข่งขันกินเวลานานและยากลำบากกว่าการแข่งขันในรอบก่อน แต่ด้วยการให้กำลังใจของสมาชิกและความสามารถของทุกคนในทีมทำให้การแข่งขันนี้มีความสุขมากจนสามารถสะกดผู้ชมได้อยู่หมัด การแข่งขันในรอบนี้จบลงที่คาราสีโนะสามารถเอาชนะทีมเนโกะมะไปได้และผ่านเข้าสู่รอบ 16 ทีมสุดท้ายได้สำเร็จ



ภาพที่ 11 โคสึเมะ เคนมะ

ที่มา : kodzukenxth (2563)

แต่แล้วกำแพงที่ขวางกั้นชัยชนะก็ได้ปรากฏขึ้นอย่างรวดเร็ว เมื่อทีมคาโมเมไต มีนักกีฬามาแรงอย่างโฮชิอุ มิ โคร (ภาพที่ 12) ใคร ๆ ก็กล่าวขานว่าเขาคือยักษ์จิวคนที่สองด้วยการกระโดดตบที่สูงผิดปกติส่วนสูงเพียง 168 เซนติเมตร ของเขาบวกกับการที่ยังได้รับการติดต่อเข้าร่วมค่ายฝึกเดียวกันกับคาเงยามะอีกด้วย ไม่เพียงแค่นั้นทีมคาโมเมไตยังมีการป้องกันที่เรียกว่าแถววัลย์ปรากการ จากการที่มีตำแหน่งบล็อกกลางตัวสูงซึ่งสามารถทำแต้มได้จากการบล็อกลูก คู่แข่งขันที่มีฝีมือและมีความคล้ายกับยักษ์จิวทำให้ฮินาตะรู้สึกตื่นเต้นและกระหายการแข่งขันเป็นอย่างมาก เขาฝึกซ้อมอย่างหนักแม้อากาศจะเย็นขึ้นเขาก็ไม่ได้หยุดพัก และแล้วเหตุไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อระหว่างการแข่งขันกับทีมคาโมเมไต ในจังหวะที่ทีมคาราสีโนะกำลังบุกเพื่อทำคะแนน ฮินาตะจู่ ๆ ก็ได้ล้มลงก่อนที่จะเพื่อนร่วมทีมอย่างคาเงยามะจะรับรู้ว่ามีอีกคนมีอาการป่วย ตัวร้อนจนไม่สามารถทำการแข่งขันได้ เขาจึงต้องออกจากการแข่งขันเพื่อไปพักผ่อนแทน ฮินาตะรู้สึกเจ็บใจและเสียดายรวมถึงการตอกย้ำว่าถ้าตัวเองไม่ป่วยในการแข่งขัน

รอบนี้เขาจะสามารถพาทีมชนะได้อย่างแน่นอน และนั่นคือการแข่งขันรอบสุดท้ายของทีมคาราสีโนะในการแข่งขันฮารุโค



ภาพที่ 12 โฮชิอุมิ โคโร

ที่มา : kxesx (2564)

เมื่อการแข่งขันฮารุโคผ่านไป รุ่นพีบี 3 ก็ได้จบการศึกษาและอำลาทุกคนในชมรมไปด้วยรอยยิ้ม พร้อมขอบคุณที่ช่วยให้ความฝันของเขาก้าวไปได้ไกลมากกว่าที่คิด ฮินาตะและเพื่อนปี 1 ก็ได้ขยับเป็นรุ่นพีบี 2 พร้อมกับการทำกิจกรรมชมรมไปอย่างไม่มีขาดตกบกพร่อง ทีมคาราสีโนะตลอดระยะเวลา 3 ปีที่มีฮินาตะได้เข้าสู่การแข่งขันระดับประเทศทุกครั้งยกเว้นการแข่งขันฮารุโคในช่วงปีที่ 3 หลังจากจบมัธยมปลายฮินาตะและคาเงยามะได้เลือกเส้นทางเดินที่แตกต่างกัน ฮินาตะคิดว่าตัวเองยังไม่มีความสามารถมากพอที่จะก้าวไปถึงการเป็นทีมชาติ เขาจึงได้เริ่มต้นใหม่ด้วยการบินไปฝึกเล่นวอลเลย์บอลชายหาดที่ประเทศบราซิลด้วยความช่วยเหลือจากโค้ชของทีมชิราโทริชวะ ส่วนคาเงยามะเขาก็ได้เข้าสู่เส้นทางทีมชาติญี่ปุ่นรุ่นเยาวชนอย่างเต็มตัว ระยะเวลาปีที่แยกกันทั้งสองคนได้สั่งสมประสบการณ์ใหม่ๆ ฮินาตะได้เจอกับโออิกาวะอีกครั้งที่บราซิล เนื่องจากตัวของโออิกาวะได้เข้าเล่นให้กับลีกหนึ่งของอาร์เจนตินา ซึ่งกลายเป็นคนที่ช่วยเหลือฮินาตะให้ก้าวเข้าไปข้างหน้าได้อีกขั้นจนกระทั่งฮินาตะได้รับฉายาว่า “นินจาโซโย”

หลังจากใช้ชีวิตอยู่ที่บราซิลได้ระยะหนึ่ง ฮินาตะตัดสินใจกลับมาที่ประเทศญี่ปุ่นและสมัครเข้าร่วมกับทีม MSBY BLACK JACKLES (ภาพที่ 13) โดยการแข่งขันเปิดตัวฮินาตะเกิดขึ้นที่จังหวัดมิยาจิ จังหวัดบ้านเกิดและเป็นสถานที่ที่ทำให้ฮินาตะเริ่มเล่นวอลเลย์บอลเป็นครั้งแรก ส่วนทีมคู่แข่งคือทีม SCHWEIDEN ADLERS ที่มีคาเงยามะเพื่อนคู่หูสมัยมัธยมปลายอยู่ ฮินาตะและคาเงยามะได้กลับมาพบกันอีกครั้งหลังจากหลายปีแต่ไม่ใช่ในฐานะคู่แข่งแต่

เป็นในฐานะคู่แข่ง หลังจากนั้นเพียงไม่พวกเขาก็ได้เริ่มต้นการเป็นนักกีฬาวอลเลย์บอลทีมชาติญี่ปุ่น (ภาพที่ 14) และเป็นตัวแทนเข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิกและแน่นอนว่าพวกเขาได้กลับมายืนด้วยกันในฐานะคู่แข่งอีกครั้ง



ภาพที่ 13 ทีม MSBY BLACK JACKLES

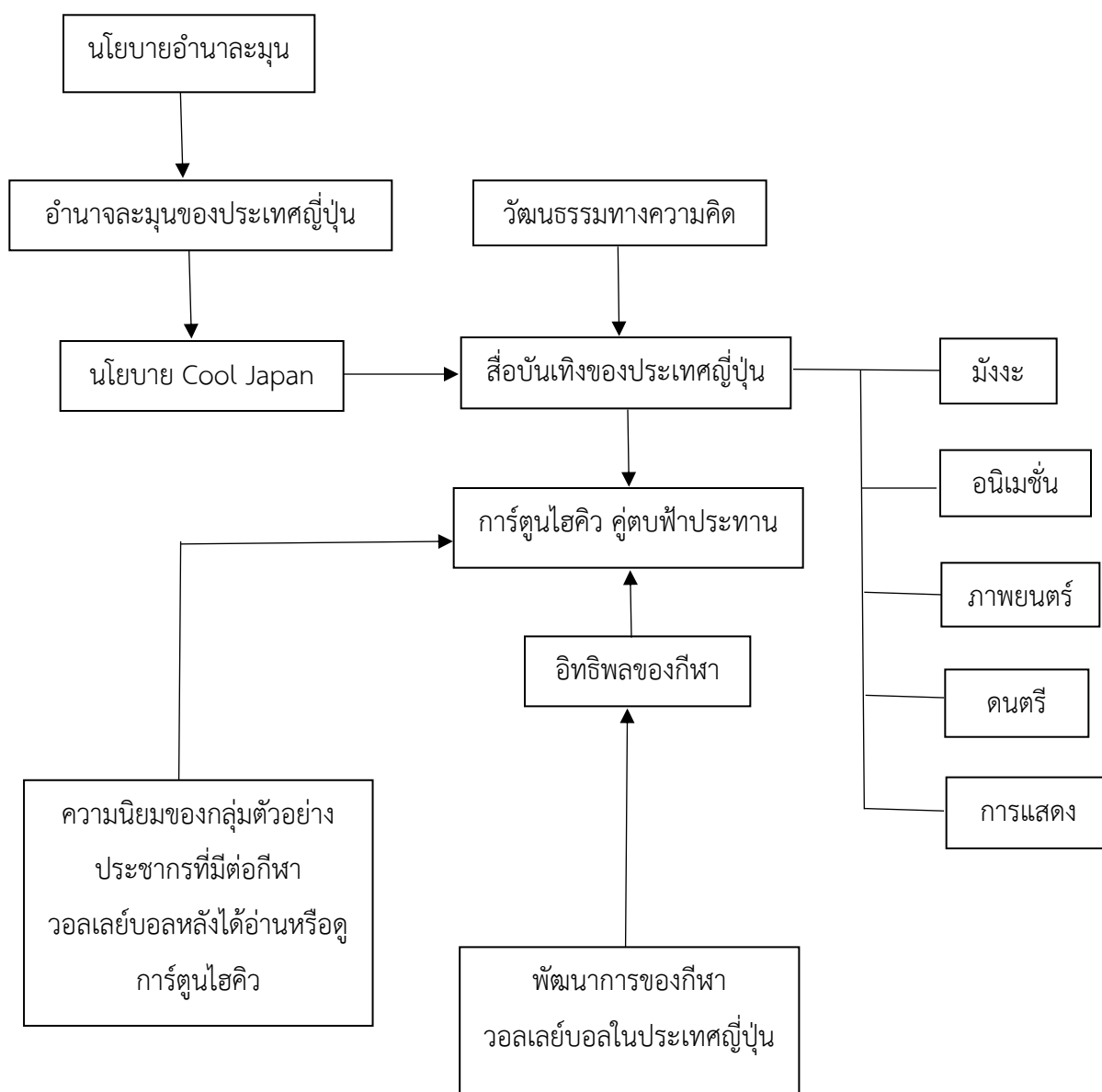
ที่มา : sanook (2564)



ภาพที่ 14 อินาตะและคาเงยามะในชุดทีมชาติญี่ปุ่น

ที่มา : ทศพร กลิ่นหอม (2564)

2.8 กรอบการศึกษาและการวิเคราะห์



บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 รวบรวมข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ การจัดทำแบบสอบถามความนิยมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มีต่อกีฬาโอลิมปิกทีมชาติญี่ปุ่นหลังจากอ่านหรือดูการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน

3.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ แนวคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้องเช่น แนวคิดอำนาจละมุนและนโยบาย Cool Japan แนวคิดสื่อบันเทิงและการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น รวมไปถึงข้อมูลประวัติความเป็นมาของกีฬาโอลิมปิกประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนไฮคิว และความเกี่ยวข้องระหว่างกีฬาโอลิมปิกกับการ์ตูนไฮคิว

3.2 วิธีการดำเนินงาน รวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต บทความออนไลน์ วารสาร วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง และแบบสอบถามความนิยมจากกลุ่มประชากร

3.3 ประชากร นักศึกษาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 50 คนที่เคยดูการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานหรือติดตามคู่มือกีฬาโอลิมปิก

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษานโยบายอำนาจละมุนที่ใช้การ์ตูน มังงะและอนิเมชันเป็นสื่อสำคัญในการโปรโมทประเทศ
2. วิเคราะห์พัฒนาการและบทบาทความนิยมของกีฬาโอลิมปิกทีมชาติญี่ปุ่นที่ส่งผลให้เกิดการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานจากข้อมูลบนเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต และบทความสัมภาษณ์ของผู้แต่งการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานด้วยรูปแบบ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. ทำการสำรวจความนิยมเรื่องการ์ตูนไฮคิวหรือกีฬาโอลิมปิกทีมชาติญี่ปุ่นจากแบบสอบถามที่ได้ให้กลุ่มประชากรตัวอย่างตอบแบบสอบถาม และนำผลลัพธ์จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ในรูปแบบ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

บทที่ 4

ผลการศึกษา

4.1 พัฒนาการกีฬาวอลเลย์บอลประเทศญี่ปุ่น

กีฬาวอลเลย์บอลได้เข้าสู่ประเทศในฝั่งทวีปเอเชีย โดยประเทศญี่ปุ่นได้รับเอากีฬาวอลเลย์บอลเข้ามาในประเทศเมื่อปี ค.ศ 1908 โดยนาย โอโมริ เฮียวโซ และได้แนะนำกีฬาชนิดนี้ผ่านทาง YMCA โตเกียว ในปี 1913 นายเอฟเอช บราวน์ (F.H. Brown) ได้เข้ามายังประเทศญี่ปุ่นในบทบาทผู้ประสานงาน YMCA จากประเทศอเมริกา เขาได้อุทิศตนให้การแนะนำและสอนวอลเลย์บอลและวางรากฐานสำหรับโลกวอลเลย์บอลของญี่ปุ่นอีกด้วย กฎการเล่นวอลเลย์บอลยังไม่ได้ถูกกำหนดไว้อย่างแน่ชัด แรกเริ่มมีผู้เล่นในกีฬาชนิดนี้ถึง 16 คน ซึ่งทำให้คนที่เล่นวอลเลย์บอลในตอนนั้นไม่สะดวก ประกอบกับการแข่งขันหากต้องมีการแข่งขันที่ต่างประเทศจำนวนผู้เล่นที่เยอะจะทำให้เกิดอุปสรรคในการส่งตัวนักกีฬา หลังจากนั้นญี่ปุ่นจึงได้ทำการก่อตั้งสมาคมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นในปี 1927 และได้มีการเสนอให้กีฬาวอลเลย์บอลมีผู้เล่นเริ่มต้นที่ 9 คนแต่หลังจากที่ญี่ปุ่นรับการอนุมัติให้เป็นสมาชิกร่วมกับฟิลิปปินส์และเยอรมนีตะวันออกเข้าร่วมสหพันธ์วอลเลย์บอลนานาชาติ (FIVE) ในปี 1951 ก็ได้มีการปรับมาให้มีผู้เล่น 6 คนตามกฎระดับสากลและได้ใช้มาจนถึงปัจจุบัน

กีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่นค่อนข้างเป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างมากภายในประเทศ เนื่องจากเป็นกีฬาที่ใช้อุปกรณ์ค่อนข้างน้อยมีเพียงแค่ตาข่ายและลูกบอลเพียงหนึ่งลูกเท่านั้น จึงทำให้คนในทุกช่วงเพศและวัยสามารถเข้าถึงได้ง่าย และในปี 1960 ทีมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นทั้งชายและหญิงได้เข้าแข่งขันวอลเลย์บอลในรายการวอลเลย์บอลชิงแชมป์โลก (Volleyball World Championship) เป็นครั้งแรก ซึ่งเป็นรายการที่เก่าแก่ที่สุดของวงการวอลเลย์บอล เป็นการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติที่เปิดให้ผู้เล่นแข่งขันระดับชั้นนำจากทั่วโลก โดยมีตัวแทนจากแต่ละประเทศ ผู้ที่ชนะการแข่งขันจะถือได้ว่าสูงที่สุดหรือใกล้เคียงความสำเร็จสูงสุดในกีฬาชนิดนั้น และในครั้งแรกที่ประเทศญี่ปุ่นได้เข้าร่วมการแข่งขัน ทีมวอลเลย์บอลหญิงก็สามารถคว้าเหรียญเงินเข้ามาครอบครองและพัฒนาจนสามารถไปคว้าเหรียญทองได้ในปี 1962 ส่วนทีมวอลเลย์บอลชายญี่ปุ่นได้จบการแข่งขันที่อันดับที่ 8 และอันดับที่ 5 ตามลำดับ

จนกระทั่งในปี 1964 ประเทศญี่ปุ่นได้เป็นเจ้าภาพจัดโอลิมปิกฤดูร้อนเป็นครั้งแรก นับได้ว่าเป็นประเทศแรกของเอเชียที่รับเกียรติในการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน กระแสความนิยมในกีฬาวอลเลย์บอลได้เพิ่มขึ้นเมื่อทีม “Oriental Witches” หรือแม่มดแห่งตะวันออก (ภาพที่ 4.1) ซึ่งเป็นทีมนักกีฬาวอลเลย์บอลหญิงที่รวมตัวสาวโรงงานซึ่งใช้ช่วงเวลาว่างเพื่อเล่นกีฬา ได้ชนะการแข่งขันและสามารถคว้าเหรียญทองเหรียญแรกในการแข่งขันโอลิมปิกมาได้ ในขณะที่ทีมวอลเลย์บอลชายได้รับเหรียญทองแดงในการแข่งขันโอลิมปิกเช่นเดียวกัน ด้วยผลลัพธ์ของการเข้าร่วมการแข่งขันเป็นครั้งแรกและยังสามารถคว้าเหรียญทองและเหรียญทองแดงมาได้ทำให้กระแสความ

นิยมในกีฬาวอลเลย์บอลภายในประเทศญี่ปุ่นก็ได้พุ่งขึ้นสูงอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะในกลุ่มของผู้หญิงจนเกิดการตั้งชมรมวอลเลย์บอลของแม่บ้าน (mamasan bareboru) ขึ้นเป็นจำนวนมาก

วอลเลย์บอลได้กลายเป็นกิจกรรมอย่างเป็นทางการในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่กรุงโตเกียวในปี 1964 และได้มีการจัดตั้งวอลเลย์บอลแบบผสมขึ้นในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ยังได้คิดค้นเทคนิคเฉพาะของญี่ปุ่นขึ้นมาด้วย เช่น เนื่องจากพวกเขาทั้งหมดต้องแข่งขันกับผู้เล่นยุโรปและอเมริกาที่มีเทคนิคสูงรวมไปถึงความแตกต่างของเวลาของการแข่งขัน เทคนิคที่ได้เพิ่มมาเช่น การรับแบบหมุนเวียน การโจมตีด้วยความแตกต่างของเวลาและปีควิก ถูกคิดขึ้นในปี 1965 โดยคิมูระ เคนจิ โคอิซุมิ ไอซาโอะ และนักกีฬาคนอื่น ๆ ที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเดียวกัน ก็ถือเป็นอีกหนึ่งเทคนิคสำคัญที่ช่วยให้ญี่ปุ่นคว้าเหรียญรางวัลในการแข่งขันมาได้

รวมไปถึงการได้รับเลือกเป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลชิงแชมป์โลกหญิง (Volleyball Women's World Championship) เป็นครั้งแรกในปี 1967 และยังถือครองสถิติการเป็นเจ้าภาพการจัดการแข่งขันรายการดังกล่าวได้ถึง 5 ครั้ง หลังจากนั้นไม่นานในปี 1972 ที่กรุงมิวนิค ประเทศเยอรมนี ทีมวอลเลย์บอลชายสามารถคว้าเอาเหรียญทองโอลิมปิกมาได้ และในปี 1976 ที่เมืองมอนทรีออล ประเทศแคนาดา ทีมวอลเลย์บอลหญิงชนะเหรียญทองการแข่งขันโอลิมปิกอีกครั้ง ซึ่งนับได้ว่าเป็นอีกหนึ่งเหรียญประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น ผลพวงที่ตามมาหลังจากได้รับเหรียญทองทำให้ญี่ปุ่นสามารถครอบครองความยิ่งใหญ่ในเวทีโลกได้อย่างต่อเนื่องและได้เป็นเจ้าภาพในงานเวิร์ลคัพ (FIVB Volleyball World Cup) เป็นครั้งแรกในปี 1977

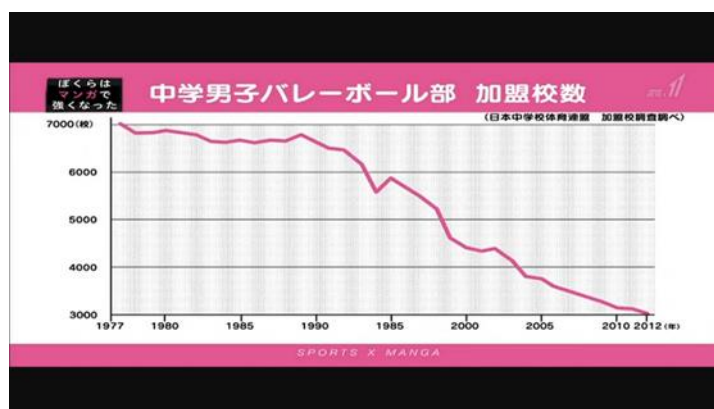


ภาพที่ 4.1 ทีม Oriental Witches

ที่มา : ทศพร กลิ่นหอม (2563)

ยุครุ่งเรืองของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่นยังคงมีอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งปี 1984 ญี่ปุ่นไม่สามารถคว้าชัยชนะใน 3 อันดับของการแข่งขันโอลิมปิกและการแข่งขันวอลเลย์บอลชิงแชมป์โลก (Volleyball World

Championship) ทั้งทีมชายและทีมหญิง แม้กระทั่งโอลิมปิกในช่วงปลายยุค 90 จนถึงต้น 2000 ทีมวอลเลย์บอลชายผ่านเข้าไปเล่นในรอบสุดท้ายได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้นคือที่ปักกิ่งในปี 2008 ด้วยความตกต่ำของวอลเลย์บอลญี่ปุ่นจึงทำให้กระแสของกีฬานี้ในระดับเยาวชนเสื่อมความนิยมลง สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬา วอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียนก็ลดลงอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2001 จนกระทั่งปี 2012 (ภาพที่ 4.2) แต่แล้ววอลเลย์บอลทีมหญิงของประเทศญี่ปุ่นก็สามารถกู้ชื่อเสียงกลับมาคว้าเหรียญทองแดงในการแข่งขันโอลิมปิกได้อีกครั้งในรอบ 28 ปีที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ประกอบกับการทุ่มงบประมาณอย่างไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานได้รับการตีพิมพ์ กระแสความนิยมจึงค่อยดีขึ้นตามลำดับ



ภาพที่ 4.2 สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬา วอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียนปี 2001-2012

ที่มา : Zzzzztokai (2016)

ช่วงการแข่งขันโอลิมปิกในปี 2020 ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่นก็ได้รับเกียรติเป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันอีกครั้ง และถือได้ว่าช่วงปี 2020 เป็นช่วงที่ทีมวอลเลย์บอลของญี่ปุ่นถูกจับตามองมากที่สุด เนื่องจากพวกเขาไม่ได้จับเหรียญทองมานานหลายปี ญี่ปุ่นที่ได้เป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันโอลิมปิกครั้งนี้จึงถูกหลายประเทศจับตามองว่าพวกเขาจะสามารถกำชัยชนะและคว้าเหรียญทองได้เหมือนตอนปี 1964 หรือไม่ และด้วยการรวมตัวของนักกีฬาญี่ปุ่นที่มีความสามารถและประสบการณ์ ทำให้ทีมวอลเลย์บอลชายสามารถผ่านเข้ารอบ 8 ทีมสุดท้ายก่อนเข้าไปถึงอันดับที่ 7 ของการแข่งขันและตกรอบไปอย่างน่าเสียดาย ส่วนทีมวอลเลย์บอลหญิงก็จบที่อันดับที่ 10 ก่อนจะตกรอบไปเช่นกัน

กระแสความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลชายญี่ปุ่นกลับมาเป็นที่จับตามองอีกครั้งถึงแม้พวกเขาจะไม่ได้ติดใน 3 อันดับแรกของการแข่งขัน แต่การแข่งขันรอบที่ใครหลายคนได้ดูอย่างอิหร่านและญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการแข่งเพื่อตัดสินว่าใครจะได้เข้าสู่รอบ 8 ทีมสุดท้ายต่อไป โดยสุดท้ายแล้วญี่ปุ่นสามารถเอาชนะอิหร่านคว้าตั๋วใบสุดท้ายของกลุ่มไป 3-2 เซต ก็สร้างความตื่นเต้นให้แก่เหล่าผู้ชมเป็นอย่างมาก จนทำให้มีแฟนนักกีฬาหน้าใหม่เข้ามาติดตาม

ญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้นรวมไปถึงประเทศอื่น ๆ เช่นกัน แพนกีฬาวอลเลย์บอลและนักวิเคราะห์กีฬาหลายท่านก็ได้ออกมาแสดงความคิดเห็นถึงการกลับมาของทีมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นอย่างมากมายอย่างกุมเรศ เอี่ยมเซย (2564) ได้กล่าวไว้ว่า ทีมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นมีปัจจัยอยู่ 10 ปัจจัยที่สามารถทำให้ทีมบอลชายก้าวเข้าสู่รอบ 8 ทีมสุดท้ายได้ในรอบหลายปีที่ผ่านมาคือการที่ญี่ปุ่นมีความพร้อมในการค้นหานักกีฬาจากทั่วประเทศเข้ามาซ้อมในนามของทีมชาติ ตั้งแต่ยังอยู่ในช่วงมัธยมปลายโดยใช้การแข่งขันอย่างฮารุโคหรืออินเตอร์ไฮเป็นต้น และยังรองรับการฝึกของนักกีฬารวมไปถึงการจัดการเกี่ยวกับโภชนาการให้กับนักกีฬาอย่างเหมาะสม รวมไปถึงการปรับระบบการซ้อมและแผนการเล่นโดยผู้ช่วยผู้จัดสอนต่างชาติที่เชี่ยวชาญเข้ามามีส่วนช่วยในทีมอีกด้วย

ผลจากการที่ทีมวอลเลย์บอลชายสามารถชนะผ่านการเข้ารอบ 8 ทีมสุดท้ายไปได้นั้นถือได้ว่าเป็นเรื่องที่น่ายินดีอย่างยิ่งของวงการลูกยางญี่ปุ่น เป็นการแสดงถึงความพร้อมในการกลับมาของทีมญี่ปุ่นที่ครั้งหนึ่งเคยไม่ผ่านแม้กระทั่งรอบคัดเลือก จนกระทั่งถึงวันที่พวกเขาได้ผ่านเข้ามาเล่นในรอบรองชนะเลิศเป็นครั้งแรกในรอบเกือบ 30 ปีของพวกเขา แต่พวกเขายังสามารถสู้กับเบอร์หนึ่งของโลกได้อย่างสมศักดิ์ศรี ประกอบกับการคืนฟอร์มของทีมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นหญิงในการแข่งขัน VNL 2022 ที่สามารถชนะติดต่อกันถึง 8 ครั้งรวดด้วยแนวป้องกันที่เหนียวแน่นจนกลายเป็นฮีโร่ในวงการวอลเลย์บอล ดังนั้นด้วยกระแสที่ผู้ชมมีต่อญี่ปุ่นทาง Volleyball World และ FIVB จึงได้ประกาศว่าญี่ปุ่นจะเป็นประเทศแรกที่ได้รับการยืนยันให้เป็นเจ้าภาพในการแข่งขัน FIVB Road To Paris Volleyball Qualifier ซึ่งจัดขึ้นในปี 2023 ซึ่งเป็นรอบคัดเลือกเพื่อหาตัวแทนทีมจากทั่วโลกมาแข่งขันกันเหลือเพียง 12 ทีมเพื่อเข้าสู่โอลิมปิก 2024 ที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ประธาน FIVE ยังได้กล่าวไว้อีกด้วยเนื่องจากญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จในการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลนานาชาติที่สำคัญและยังมีชื่อเสียงอย่างมากทั้งทีมชายและหญิง จึงได้เลือกญี่ปุ่นมาเป็นเจ้าภาพในการจัดแข่งขันดังกล่าว

ซุนอิจิ คาวาอิ ประธานสมาคมวอลเลย์บอลญี่ปุ่น ยังได้บอกไว้อีกด้วยว่าการได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันนี้เป็นความตั้งใจอันแรงกล้าของญี่ปุ่นตั้งแต่ปี 2016 ทีมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นทั้งชายและหญิงก็สามารถคว้าตั๋วเข้าการแข่งขันโอลิมปิก 2024 ได้อย่างแน่นอน และได้ขอบคุณแฟนลูกหนังสำหรับการมีส่วนร่วมและมีส่วนช่วยผลักดันนักกีฬา การได้เป็นเจ้าภาพการแข่งขันรอบคัดเลือกเพื่อเข้าสู่โอลิมปิกถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญของกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นทีเดียว และจะไม่สามารถมาถึงจุดนี้ได้ถ้าไม่มีแรงผลักดันจากเหล่าผู้ชมและแฟนกีฬาทั่วประเทศ

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาถือได้ว่าวอลเลย์บอลญี่ปุ่นได้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง ทั้งทีมชายที่ผ่านเข้ารอบ 8 ทีมสุดท้ายของการแข่งขันโอลิมปิกปี 2020 และทีมหญิงที่กลายเป็นทีมนินจาไร้พ่ายในการแข่งขัน VNL2022 ต่างก็มีคนออกมาเขียนความคิดเห็นกันอย่างมากมายถึงสาเหตุที่ทำให้วงการลูกยางญี่ปุ่นกลับมาเป็นประเด็นในการพูดคุยกันบนโลกออนไลน์ เคยมีสมาชิกของสมาคม JVA สหรัฐอเมริกาได้เดินทางมายังโตเกียว ประเทศญี่ปุ่นเพื่อ

สังเกตการณ์การฝึกซ้อมของนักเรียนชั้นมัธยมปลายของญี่ปุ่น เขาค้นพบว่านักกีฬาในระดับมัธยมปลายเหล่านี้มีความอดทนต่อการฝึกเป็นอย่างมาก และยังสามารถทำได้ดีในทุก ๆ ตำแหน่งของวอลเลย์บอล พวกเขาฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ ทักษะต่าง ๆ ก็ได้พัฒนาขึ้นตามไปด้วย พวกเขาได้พัฒนาขึ้นมาด้วย พวกเขาได้พัฒนาขึ้นมาด้วยความหลงใหลในวอลเลย์บอลมากกว่าในสหรัษฎุ ระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และทักษะในการเล่นวอลเลย์บอลเป็นรากฐานที่ต้องพัฒนาขึ้นตั้งแต่อายุยังน้อยและต้องมีความพยายามในการจะบรรลุในความฝัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลทำให้นักกีฬาเยาวชนเหล่านี้ได้เดินต่อไปในเส้นทางของนักกีฬาอาชีพ

กีฬา วอลเลย์บอลของประเทศญี่ปุ่นตลอดหลายปีตั้งแต่เริ่มเข้ามาในประเทศต่างมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชายและผู้หญิงทุกเพศทุกวัยเพลิดเพลินไปกับการเล่นกีฬา มีทั้งจุดพลิกผันและจุดตกต่ำเช่นเดียวกับกีฬาประเภทอื่น ๆ แต่ก็คงเต็มไปด้วยความตื่นเต้นในการแข่งขันทุกครั้ง เพราะการเล่นวอลเลย์บอลไม่ได้ใช้เพียงแค่ร่างกายเท่านั้น ทั้งยังต้องใช้ไหวพริบ กลยุทธ์และเทคนิคขั้นสูงมาประกอบเข้ากับการเล่นด้วย ถึงจะทำการฝึกหนักขนาดนี้ สนุกสนานต่อไปเรื่อย ๆ ในประเทศญี่ปุ่น การกระจายตัวของประชากรนักกีฬาก็กว้างขวางและมีการแข่งขันทั่วประเทศ ตั้งแต่รุ่นจูเนียร์ไปจนถึงรุ่นอาวุโสที่มีอายุมากกว่า 60 ปี บ่งบอกได้ดีถึงความนิยมของกีฬา วอลเลย์บอลที่ยังมีอยู่ในประเทศญี่ปุ่น

4.2 ความเกี่ยวข้องระหว่างกีฬา วอลเลย์บอลญี่ปุ่นและการ์ตูนโชเน็น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในประเทศที่มีชื่อเสียงอย่างมากในด้านของอุตสาหกรรมการ์ตูนและแอนิเมชัน ญี่ปุ่นจึงใช้จุดแข็งดังกล่าวในการโฆษณาประเทศตนเองไปทั่วโลกและส่งออกอุตสาหกรรมดังกล่าวในแง่ของ Soft Power เจริญเศรษฐกิจ ด้วยเนื้อหาที่หลากหลายประกอบกับการเล่าเรื่องโดยมีตัวละครเป็นวัยรุ่นหรือวัยทำงานเปรียบเสมือนการสร้างฝันและแรงบันดาลใจให้ใครหลายคนที่ได้ดูหรืออ่าน ดังนั้นจึงมีผู้อ่านทั่วโลกไม่มากนักน้อยที่ติดตามและรอคอยมังงะและแอนิเมชันจากญี่ปุ่นอยู่เสมอ

การ์ตูนประเภทกีฬาเป็นการ์ตูนในหมวดการ์ตูนโชเน็น มังงะ (Shonen Manga) ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เจาะตลาดกลุ่มวัยรุ่นเพศชายเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันก็สามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัย จึงได้รับความนิยมค่อนข้างมากในหมู่เด็กวัยรุ่น เพราะการ์ตูนเหล่านี้มักช่วยสร้างแรงบันดาลใจ โดยใช้การบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวเองที่ไม่ได้มีความสามารถเก่งกาจมาตั้งแต่แรก แต่ต้องพยายามและฝึกซ้อมอย่างหนักเพื่อจะได้เป็นคนที่ยิ่งแกร่งในอนาคต

มังงะที่เกี่ยวข้องกับวอลเลย์บอลเรื่องแรกของญี่ปุ่นอย่าง Attack No. 1 หรือในชื่อไทย ยอดหญิงสิงห์วอลเลย์ ได้สร้างขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองชัยชนะการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนครั้งแรกของทีม “Oriental Witches” แต่งโดย ชิคาโกะ อุรานะ (Chikako Urano) (ภาพที่ 4.3) โดยเนื้อหาบอกเล่าถึงเส้นทางนักกีฬาของตัวละครมัธยมปลายหญิง อายุฮาระ โคชิเอะ ที่ใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬา วอลเลย์บอลทีมชาติและเป้าหมายสูงสุดอยู่ที่การเข้าร่วมชิงชัยใน

กีฬาโอลิมปิกถือได้ว่าเป็นมังงะเรื่องสำคัญของประเทศญี่ปุ่นที่สร้างขึ้นในวาระเฉลิมฉลองความสำเร็จครั้งยิ่งใหญ่จากการคว้าเหรียญทองกีฬาวอลเลย์บอลหญิงของทีมชาติญี่ปุ่นที่สามารถเอาชนะสหภาพโซเวียตจากการแข่งขันโอลิมปิก ด้วยความเข้มข้นและลุ้นระทึกของเหตุการณ์จริงของการแข่งขันทำให้มังงะ Attack No. 1 มีการอิงต้นฉบับจากนักกีฬาโอลิมปิกตัวจริงและกลับกันนักกีฬาโอลิมปิกตัวจริงรุ่นต่อ ๆ มาก็มียุติการตัดสินใจจาก Attack No. 1 เป็นแรงบันดาลใจเช่นกันรวมถึง โมโตโกะ โอบายาชิ (Motoko Obayashi) นักวอลเลย์บอลชื่อดังของทีมชาติญี่ปุ่น ก็ได้แรงบันดาลใจจากมังงะ Attack No. 1 เช่นกัน ในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนปี 1996 ที่เมืองแอตแลนตา สหรัฐอเมริกา โอบายาชิได้ทำทรงผมม้ารวบตึงเหมือนอายุฮาระ โคชิเอะ นางเอก Attack No.1 อีกด้วย (ทศพร กลิ่นหอม, 2564)



ภาพที่ 4.3 มังงะ Attack No. 1

ที่มา : ทศพร กลิ่นหอม (2564)

มังงะ Attack No. 1 ได้ถูกนำไปทำซ้ำอีกครั้งในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการ์ตูนแอนิเมชัน แบบภาพยนตร์ โดยใช้คนแสดงหรือแบบละครเวทีที่แสดงโดยกลุ่มศิลปินไอดอลหญิง Angerme รวมไปถึงการสร้างสารคดีในชื่อ The Witches of the Orient ในปี 2021 ที่ได้นำเรื่องราวการเดินทางกว่าจะถึงเส้นชัยของทีมวอลเลย์บอลหญิงญี่ปุ่นในโอลิมปิกฤดูร้อน 1964 มาเล่าผ่านฟุตเทจ การสร้างฉากจำลองแบบคนแสดงและมีแอนิเมชันประกอบ โดย Julien Faraut ออกฉายเมื่อวันที่ 16 กรกฎาคม ค.ศ. 2021 เป็นสารคดีความยาว 100 นาที ได้รับแรงบันดาลใจจากงานเขียนมังงะ Attack No. 1 ของ ชิคาโกะ อูราโนะ เช่นกัน (ภาพที่ 4.4)



ภาพที่ 4.4 สารคดี The Witches of the Orient

ที่มา : ทศพร กลิ่นหอม (2564)

หลังจากนั้นการตูนประเภทกีฬา ก็มีกระแสความนิยมเพิ่มขึ้นและเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญสำหรับเด็กรุ่นใหม่ที่น่าสนใจในกีฬานั้น ๆ ก่อให้เกิดนักกีฬารุ่นใหม่ ๆ มากมายที่เต็มเปี่ยมด้วยความมุ่งมั่นและความฝันอย่างเช่นเด็กช่วงวัยประถมที่ได้รับอิทธิพลและแรงบันดาลใจจากนักกีฬาที่พวกเขาได้ชื่นชอบ ก็เริ่มต้นเล่นกีฬาวอลเลย์บอลภายในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็ชมรมหรือการเข้ารับการอบรมด้านการเล่นกีฬาชนิดนี้อย่างจริงจัง มีการแข่งขันที่เรียกกันว่า “อินเตอร์ไฮ (International High School Tournament)” และ “ฮารุโศ” ซึ่งเป็นการแข่งขันของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่จัดขึ้นในช่วงฤดูร้อนและฤดูใบไม้ผลิของทุกปี เช่นเดียวกับที่เด็กประถมหรือเด็กนักเรียนได้รับอิทธิพลมาจากนักกีฬาที่ชื่นชอบแล้ว นักเขียนการ์ตูนอย่าง ฮารุอิจิ ฟุรุตาเตะ (ภาพที่ 4.5) ก็ได้รับอิทธิพลดังกล่าวมาเช่นกัน เขาเริ่มต้นวาดมังงะชื่อดังอย่าง ไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ขึ้นมาและตีพิมพ์เผยแพร่ในปี 2012 โดยจุดเริ่มต้นของการเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับศึกลูกยางนั้นเกิดมาจากความชอบส่วนตัวของผู้เขียน โดยสมัยมัธยมปลาย อ. ฟุรุตาเตะเริ่มเล่นกีฬาวอลเลย์บอลตั้งแต่วัยเด็ก และยังคงเป็นสมาชิกชมรมวอลเลย์บอลและลงเล่นในตำแหน่งตัวบล็อกกลางจนถึงช่วงมัธยมปลาย แม้ว่าหลังจากนั้นจะเปลี่ยนมาอยู่ในเส้นทางอาชีพของนักวาดการ์ตูนแล้ว แต่ฟุรุตาเตะก็ยังไม่ลืมความหลงใหลและความชอบที่มีต่อกีฬาชนิดนี้ เขาจึงได้เริ่มต้นวอลเลย์บอลที่มีอยู่ในความคิดให้ออกมามีชีวิตชีวามากขึ้น เรื่องราวของไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน จึงถูกถ่ายทอดออกมาผ่านประสบการณ์ตลอดชีวิตและความรักในกีฬาลูกยางของเขานั่นเอง



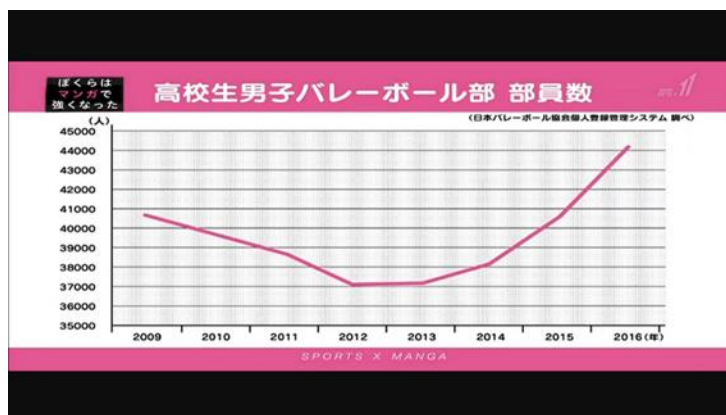
ภาพที่ 4.5 ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะ

ที่มา : Haikyuu_Wiki (2022)

ไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน เป็นการ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น ผลงานของ ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะ ตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็งจัมป์รายสัปดาห์ ซึ่งเป็นนิตยสารที่มียอดจำหน่ายในญี่ปุ่นมากกว่า 3 ล้านเล่ม โชเน็งจัมป์เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1968 โดยบริษัทชูเอชะ ตลาดเป้าหมายหลักคือกลุ่มผู้ชายถึงแม้ในปัจจุบันจะนิยมมากขึ้นในหมู่ของผู้หญิง เนื้อหาภายในหนังสือการ์ตูนจะเป็นลักษณะการต่อสู้ การผจญภัย โดยตัวละครหลักมักจะมีพลังพิเศษต่าง ๆ โดยเนื้อเรื่องมักมีความเชื่อมโยงกับแนวคิด มิตรภาพ ความพยายาม และชัยชนะ ซึ่งเป็นแก่นของนิตยสารโชเน็งจัมป์ในยุคนี้

ไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานถูกจัดเป็นเป็นการ์ตูนประเภทกีฬา ตีพิมพ์ครั้งแรกในเดือนกุมภาพันธ์ปี 2012 จนถึงเดือนกรกฎาคมปี 2020 รวมทั้งหมด 45 เล่ม มียอดขายรวมทั้งหมดมากกว่า 50 ล้านเล่ม และยังสามารถคว้ารางวัลมังงะสาขาโชเน็งยอดเยี่ยมจากเวที Shogakukan Manga Award ครั้งที่ 61 ได้อีกด้วย การ์ตูนไฮคิว คู่ยังได้ถูกสร้างเป็นแอนิเมชัน โดยซีซั่นแรกออกอากาศในเดือนเมษายนปี 2014 และซีซั่นที่สองออกอากาศในตุลาคมปี 2015 โดยไฮคิวเป็นการ์ตูนที่บอกเล่าเรื่องราวของเด็กชายวัยมัธยมปลาย ที่ตกหลุมรักในกีฬาวอลเลย์บอลจากการดูการแข่งขันของ “ยักษ์จิ๋ว” เขาจึงเริ่มต้นเส้นทางนักกีฬาวอลเลย์บอลที่โรงเรียนมัธยมปลายคาราสึโนะ ก่อนจะไต่เต้าขึ้นสู่การเป็นนักกีฬาวอลเลย์บอลทีมชาติ ถึงแม้ระหว่างทางจะมีอุปสรรครูปแบบต่าง ๆ ผ่านเข้ามา ฮินาตะก็ยังไม่ยอมแพ้และมุ่งหน้าพัฒนาฝีมือของตนต่อไป ด้วยลักษณะนิสัยของตัวละครดังกล่าว ทำให้ผู้อ่านหลายคนชื่นชอบในการ์ตูน ประกอบการบอกเล่าเกร็ดเล็ก ๆ น้อย ๆ เกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอลเป็นความรู้ประกอบในการ์ตูน ทำให้ผู้อ่านที่ถึงแม้จะไม่เคยเล่นหรือดูกีฬาวอลเลย์บอลก็สามารถทำความเข้าใจในกีฬาชนิดนี้ได้ง่ายและส่งผลต่อความนิยมให้เพิ่มมากขึ้นเช่นกัน ในปี 2016 ทางสถานีโทรทัศน์แห่งชาติ NHK ได้ทำผลวิจัย

เกี่ยวกับความชื่นชอบกีฬาวอลเลย์บอล โดยผลคือตั้งแต่ปี 2012 ที่การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับการตีพิมพ์แบบรายสัปดาห์ จนถึงปี 2016 มีนักกีฬาวอลเลย์บอลหน้าใหม่เฉพาะนักเรียนชายในระดับมัธยมต้นเพิ่มจากจำนวน 36,000 คน ไปเป็น 47,000 คนภายในเวลาแค่ 4 ปีเท่านั้น (ภาพที่ 4.6) นั่นทำให้มังงะเรื่อง “ไฮคิว คู่ตบสะท้านฟ้า” ถูกยกให้เป็นการ์ตูนที่เปลี่ยนแปลงวงการวอลเลย์บอลระดับมัธยมไปสู่ยุคสมัยใหม่เลยทีเดียว (Kapeebara, 2563)



ภาพที่ 4.6 สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬา วอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียน

ที่มา : We became stronger with manga! (2016)

จุดมุ่งหมายของการเป็นนักกีฬาของตัวเองคือการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ในฉบับมังงะ ไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ตอนที่ 402 ซึ่งเป็นตอนสุดท้ายของมังงะเรื่องนี้ ชื่อตอน Challengers ตีพิมพ์ทางนิตยสาร Weekly Shonen Jump ฉบับเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2020 โดยลงต่อเนื่องมาตลอด 8 ปีตั้งแต่ปี 2012 ผู้เขียนได้ปิดฉากเรื่องราวของฮินาตะ โฮโย ซึ่งได้กลายเป็นนักกีฬาทีมชาติและสมาชิกทีมวอลเลย์บอลของเขาที่ต่างแยกย้ายกันไปตามความฝันของตัวเอง ซึ่งตอนจบนี้เป็นความตั้งใจของผู้เขียนที่จะให้มังงะเรื่องไฮคิวจบลงในปี 2020 พร้อม ๆ กับการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนในประเทศญี่ปุ่น เปรียบเสมือนการส่งฮินาตะและตัวละครเอกอื่น ๆ เข้าสู่การแข่งขันที่ยิ่งใหญ่สำหรับนักกีฬาอย่างโอลิมปิกและเติมเต็มความฝันให้สมบูรณ์อีกด้วย

ความละเอียดอ่อนและความใส่ใจในการวาดให้สมจริงมากที่สุดถือได้ว่าเป็นจุดเด่นของไฮคิว แม้ว่าหลายตัวละครจะมีอาวุธที่เหมือนท่าไม้ตาย แต่มันก็อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง การแข่งขันในการ์ตูนไฮคิวส่วนมากมักจะพบเห็นได้ทั่วไปตามการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นของประเทศไหนก็ตาม นั่นเพราะอ.ฮารุอิจิ ฟุรุตาเตะได้เปิดเผยว่าเขาได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากการดูคลิปการเล่นวอลเลย์บอล ถ่ายรูปของสนามแข่ง ท่าทางของนักกีฬา การดูการแข่งขันบ่อย ๆ ประกอบกับประสบการณ์การเล่นวอลเลย์บอลของเขามารวมเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้สามารถนำรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่นักกีฬาทำไปวาดเป็นการตูนมังงะที่ดูสมจริงมากยิ่งขึ้นได้ (ภาพที่ 4.7)



ภาพที่ 4.7 ภาพจากมังงะไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน

ที่มา : mangaplus (2019)

การไปสัมภาษณ์กับนักกีฬาเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวาดการ์ตูนก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ อ.ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะได้ใช้ในการเก็บข้อมูลจากเรื่องนี้ยกตัวอย่าง การแข่งขันวอลเลย์บอลชายเวิลด์คัพ (FIVB Volleyball Men's World Cup) ในปี 2019 นิชิตะ ยูจิ ผู้เล่นอายุ 19 ได้ทำการเสิร์ฟ ACE ติดต่อกันถึง 6 ครั้งและได้รับรางวัลผู้เล่นทรงคุณค่า และผู้ทำคะแนนได้สูงสุดในการแข่งขันไป ด้วยชื่อเสียงการเสิร์ฟ ACE ดังกล่าวทำให้อ. ฟุรุดาเตะ ได้นำจุดเด่นของการเสิร์ฟดังกล่าวไปใช้กับตัวละครไนโฮคิวตอนที่ 370 ซึ่งเป็นตอนที่คาเงยามะ โทบิโอะ ได้รับการคัดเลือกเข้าสู่ทีมชาติในอายุ 19 ปีและทำการเสิร์ฟ ACE ในการแข่งขันโอลิมปิกปี 2016 ที่เมืองรีโอ ประเทศบราซิลจนกลายเป็นที่จดจำเช่นเดียวกับนิชิตะ ยูจิ (ภาพที่ 4.8 และ 4.9)



ภาพที่ 4.8 คาเงยามะ โทบิโอะในการแข่งขันโอลิมปิกปี 2016

ที่มา : MangaJar (2019)



ภาพที่ 4.9 การเสิร์ฟเอซของคาเงยามะ โทบิโอะ

ที่มา : Jamie Sugah (2019)

การสัมภาษณ์นักกีฬาวอลเลย์บอลอย่าง คุณอิโระ ซิมิสึ ปัจจุบันสังกัดอยู่ในสโมสร Panasonic Panthers ซึ่งเป็นอีกหนึ่งนักกีฬาที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่น ก่อนหน้านี้เขาได้มีภาพที่เล่นและเข้าร่วมการแข่งขันวอลเลย์บอลชายหาด และจากบทสัมภาษณ์ที่ได้มีการสัมภาษณ์ อ.ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะ เขาบอกว่าเขาได้ไปพูดคุยกับซิมิสึเกี่ยวกับการเล่นวอลเลย์บอลชายหาดอยู่บ้าง ซึ่งเป็นการถามเกี่ยวกับมุมมองและความแตกต่างของการเล่นวอลเลย์บอล

ชายหาดกับวอลเลย์บอลในร่ม และแน่นอนตัวเอกของไฮคิวอย่างฮินาตะ โยโยก็ได้มีช่วงหนึ่งในการ์ตูนที่เขาได้บินไปยังประเทศบราซิลเพื่อฝึกเล่นวอลเลย์บอลชายหาด เนื้อหาในตอนนั้นบอกเล่าถึงความรู้สึก ความแตกต่างและทักษะที่ได้รับจากการเล่นแบบชายหาด เรื่องราวการเล่นวอลเลย์บอลชายหาดของฮินาตะก็ได้นำมาจากการสัมภาษณ์ประสบการณ์ของนักกีฬาวอลเลย์บอลอย่างคุนิฮิโร ชิมิสุ (ภาพที่ 4.10) ที่อ.ฮารุอิชิ ฟุรุคาเตะได้หยิบนำมาเสนอ



ภาพที่ 4.10 คุนิฮิโร ชิมิสุระหว่างการแข่งขันวอลเลย์บอลชายหาด
ที่มา : Kyokooong (2021)

ตัวรับอิสระ (Liberо) ก็เป็นอีกหนึ่งตำแหน่งสำคัญของการเล่นวอลเลย์บอล แม้จุดเริ่มต้นของกีฬาวอลเลย์บอลจะไม่มีตำแหน่งนี้มาก่อน แต่ด้วยการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ของวอลเลย์บอลจึงกลายเป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่ตัวรับอิสระสำคัญมากสำหรับเกมรับของวอลเลย์บอล โทโมฮิโร ยามาโมโตะ ตัวรับอิสระของทีมชาติญี่ปุ่น เขามีความคล้ายคลึงกับตัวละครนิชิโนยะ ยูจากเรื่องไฮคิวเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นความสามารถในการรับลูกบอลที่ดีทำให้ง่ายต่อเพื่อนร่วมทีม หรือการที่เขาสามารถงัดลูกยาก ๆ ขึ้นมาให้เพื่อนเล่นต่อได้และสามารถทำคะแนนให้กับทีมได้ รวมไปถึงท่าไม้ตายประจำตัวอย่าง โรลลิ่งธันเดอร์ (Rolling Thunder) ก็เป็นอีกหนึ่งความคล้ายคลึงของทั้งสองคน มีวิดีโอใน Youtube จากช่อง Power Volleyball ที่ได้ลงเปรียบเทียบการเล่นวอลเลย์บอลของโทโมฮิโร ยามาโมโตะและนิชิโนยะ ยูด้วยเช่นกัน (ภาพที่ 4.11) ความคิดเห็นของสังคมส่วนมากพูดไปในแนวทางเดียวกันว่ายามาโมโตะนี่แหละคือนิชิโนยะในชีวิตจริง



ภาพที่ 4.11 โทโมฮิโระ ยามาโมโตะและนิชิโนยะ ยู
ที่มา : Power Volleyball (2020)

เทคนิคการเล่นในวอลเลย์บอลมีหลายเทคนิคที่เราสามารถเห็นได้จากการแข่งขันของทีมวอลเลย์บอล ญี่ปุ่น เช่น ในการแข่งขัน FIVB World cup 2019 จัดขึ้นที่เมืองโยโกฮาม่า ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการแข่งขันระหว่าง ญี่ปุ่นและอิตาลี ทีมญี่ปุ่นก็ได้ใช้เทคนิคการเซตหลอกที่เป็นการเซตสองครั้งจากเซตตะ มาซาฮิโระและอิชิคาวะ ยูกิ และตบทำคะแนนในลูกสุดท้ายโดยนิชิตะ ยูจิ (ภาพที่ 4.12) ซึ่งทีมอิตาลีก็ไม่คาดคิดว่าอีกฝั่งจะใช้เทคนิคนี้ในการแข่งขันและเสียแต้มให้กับญี่ปุ่นไปอย่างน่าเสียดาย เทคนิคการเซตหลอกนี้ก็มีอยู่ในการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน เช่นกัน ปรากฏในอนิเมชันซีซั่นที่ 4 ซึ่งเป็นการแข่งขันของทีมคาราสึโนะและอินาริซากิ และเป็นทีมอินาริซากิที่ได้ใช้การเซตหลอกนี้หลอกคู่ต่อสู้เพื่อทำคะแนนเช่นกัน (ภาพที่ 4.13)



ภาพที่ 4.12 การเซตหลอกของอิชิคาวะ ยูกิ
ที่มา : Titans Volleyball (2022)



ภาพที่ 4.13 การเซตหลอกของทีมอินาริซากิ

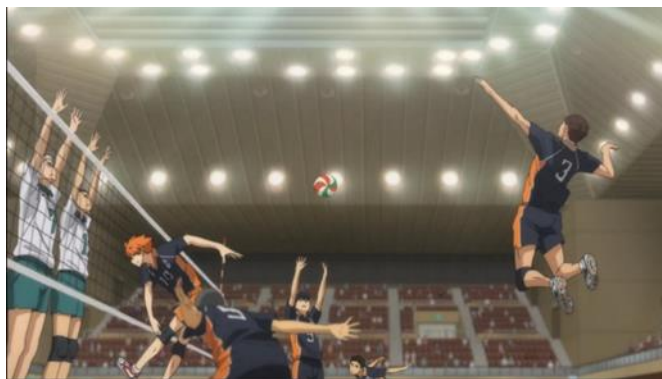
ที่มา : Cloud2K14 AMV (2021)

เทคนิคการขึ้นตบพร้อมกันหรือการ Synchronized (ภาพที่ 4.14 และ 4.15) ก็เป็นอีกหนึ่งเทคนิคที่ อ. ฮารุอิจิ ฟุรุตาเตะได้ใช้ในการวาดการ์ตูนเรื่องนี้เช่นกัน เทคนิคการขึ้นตบพร้อมกันคือการทำให้ตัวตบทำคะแนนทุกคนของทีมกระโดดขึ้นในจังหวะที่เซตเตอร์ได้ทำการเซตลูก โดยที่ฝ่ายตรงข้ามจะไม่มีทางรู้ว่าตัวตบคนไหนที่จะเป็นคนทำแต้มในครั้งนี้ ถือได้ว่าเป็นเทคนิคการหลอกที่เอาฝ่ายตรงข้ามสับสนได้เป็นอย่างดี เทคนิคนี้ก็ได้เกิดขึ้นในอนิเมชันไฮคิวซีซั่นแรกและสองของไฮคิว รวมไปถึงในการแข่งขันจริงด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.14 เทคนิค Synchronized

ที่มา : Power Volleyball (2022)



ภาพที่ 4.15 เทคนิค Synchronized

ที่มา : Haikyū!! Wiki (2014)

ไม่เพียงแต่การนำเทคนิคและและจุดเด่นของนักกีฬาไปใช้อ้างอิงในการวาดการ์ตูนเท่านั้น แต่อ. ฮารุอิจิ ฟุรุตาเตะ ยังได้นำเอานักกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงในวงการนี้มาวาดลงในการ์ตูนช่องเดียวกันกับตัวละครในเรื่องอีกด้วย อาทิ ภาพของฮินาตะ โซโยและอิชิคาวะ ยูกิ ที่ได้เป็นสมาชิกทีมชาติญี่ปุ่นร่วมกันในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนปี 2020 ที่กรุงโตเกียว (ภาพที่ 4.16) ภาพของฮินาตะ โซโยยืนคู่กับอิชิคาวะ ยูกิ (ภาพที่ 4.17) และภาพของฮินาตะ โซโยและยานางิตะ มาซาฮิโระ ที่ถูกตีโดโรโมทตามตึกในย่านการค้า (ภาพที่ 4.18) ซึ่งภาพดังกล่าวถูกปล่อยออกมาผ่านทวิตเตอร์ Haikyū_EN โดยเป็นคลิปพิเศษที่มีชื่อว่า Haikyū!! x Japan Men's National Volleyball Team New Collaboration Video



ภาพที่ 4.16 ฮินาตะ โซโยและอิชิคาวะ ยูกิในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนปี 2020

ที่มา : Haikyū_EN, 2019

มีการสัมภาษณ์นักกีฬาอชิวาคะ ยูกิ เนื่องในโอกาสที่เขาได้ไปปรากฏตัวอยู่ในตอนพิเศษของมังงะยอดนิยมอย่างไฮคิวและหลังจากได้ดูภาพต้นฉบับแล้ว เขาจึงได้แสดงความคิดเห็นต่อต้นฉบับว่าเขาประทับใจมากที่การวาดเขาในการแข่งขันออกมาดูดีและแข็งแรงเหมือนนักวาดการแข่งขันของเขาบ่อย ๆ



ภาพที่ 4.17 อินาตะ โฮโยและอชิวาคะ ยูกิ

ที่มา : Haikyuu_EN, 2019



ภาพที่ 4.18 อินาตะ โฮโยและยานาจิตะ มาซาฮิโระ

ที่มา : Haikyuu_EN (2019)

การ์ตูนเรื่องไอคิว คู่ตบฟ้าประทาน ทำให้จำนวนนักกีฬาวอลเลย์บอลชายและกระแสความนิยมในทีมวอลเลย์บอลชายเพิ่มสูงขึ้น และเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ช่วยปลุกกระแสของวงการวอลเลย์บอลในญี่ปุ่นให้กลับมาคึกคักอีกครั้ง ในสารคดีความยาว 50 นาทีของสถานี NHK เรื่อง “We became Strong Through Manga” ซึ่งเป็นรายการที่ให้นักกีฬาได้มาสัมภาษณ์เกี่ยวกับมังงะกีฬาที่กำลังโด่งดัง ระหว่างในรายการนั้น มีนักกีฬาวอลเลย์บอลชาวญี่ปุ่นชื่อ “ยานางิตะ มาซาฮิโระ” (ภาพที่ 4.19) ซึ่งเป็นอดีตกัปตันทีมชาติญี่ปุ่น ได้เปิดเผยว่า “มันเป็นความน่าตื่นเต้นนะครับ ที่ได้อ่านอะไรที่มันเกี่ยวข้องกับตัวเอง ผมไม่ได้สนใจเกี่ยวกับเคล็ดลับที่พวกเขาใช้ในมังงะ แต่มีหลายๆครั้งบางจังหวะมันก็ดึงดูดผมอย่างประหลาด และก็ทำให้ผมรู้สึกอยากลองทำมันด้วยตัวเอง”



ภาพที่ 4.19 ยานางิตะ มาซาฮิโระ

ที่มา : ญัฐฐินันท์ นันทสิงห์ (2564)

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักกีฬามัชฌมปลายที่อายุใกล้กับตัวละครในการ์ตูนไอคิว พวกเขาล้วนบอกว่าถึงแม้มันจะเป็นเพียงแค่มังงะแต่มันก็มีอบแรงกระตุ้นได้เยอะมากและพยายามปรับใช้แนวทางและเทคนิคของตัวละครในการแข่งขันของพวกเขาด้วย รวมไปถึงความรักในตัวละครและลักษณะบุคลิกของตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกันในชีวิตจริง จึงทำให้พวกเขาตกหลุมรักในการ์ตูนเรื่องนี้อย่างง่ายดาย (ภาพที่ 4.20)



ภาพที่ 4.20 นักกีฬาโอลิมปิกบอลญี่ปุ่นระดับมัธยมปลาย

ที่มา : We became stronger than manga! (2016)

ไม่เพียงแต่ไฮคิวเท่านั้นที่ได้แรงบันดาลใจมาจากกีฬาและนักกีฬาโอลิมปิก แต่เหล่านักกีฬาหลายคนต่างก็ได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนเรื่องนี้เช่นกัน มีรายการสัมภาษณ์ที่พิเศษทำขึ้นมาเพื่อฉลองการเปิดตัวไฮคิวเล่ม 45 ซึ่งเป็นเล่มสุดท้ายกับนักวอลเลย์บอลระดับโลกชาวญี่ปุ่นซึ่งปล่อยออกมาผ่านทาง Youtube โดยช่อง Jump channel (ภาพที่ 4.21) เหล่านักกีฬาได้ให้สัมภาษณ์ว่าตัวละครในไฮคิวค่อนข้างพบเห็นได้จริงจากการแข่งขัน รู้สึกเกี่ยวข้องกันในชีวิตจริงของตัวเอง ไม่มีเทคนิคที่แปลกจนเกินไปและเห็นได้ทั่ว ๆ ไป ซึ่งมันดูสมจริงและน่าสนใจมาก พอดูจบแล้วมีกำลังใจที่อยากจะฝึกซ้อมต่อให้มากยิ่งขึ้น และยังได้เปิดเผยอีกด้วยว่าการ์ตูนไฮคิวมีอิทธิพลอย่างมากในวงการกีฬาโอลิมปิก กลายเป็นประตูอีกหนึ่งบานที่เปิดรับใครหลายคนเข้ามาเป็นแฟนกีฬาหน้าใหม่เข้ามาทำความรู้จักกับกีฬานี้ ด้วยการอธิบายกฎการเล่นที่ง่าย เทคนิคที่ทำได้จริง จึงทำให้เป็นที่นิยม ประกอบกับหลังจากที่จบการแข่งขันแฟนคลับหลายคนมักจะติดต่อนักกีฬาในการแข่งขันครั้งต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกับตัวละครในไฮคิวลง Youtube ซึ่งช่วยให้ใครหลายคนได้เข้ามารู้จักกีฬาโอลิมปิกเพิ่มมากขึ้น และเป็นผลดีต่อวงการลูกหนังทั่วโลก



ภาพที่ 4.21 ฉลองการเปิดตัวไฮคิวเล่ม 45 กับนักวอลเลย์บอลระดับโลกชาวญี่ปุ่น

ที่มา : Youtube Jump Channal (2020)

นอกจากนี้ในวันที่ 16 สิงหาคม 2020 ที่ The Sendai City Gymnasium เมืองเซนได จังหวัดมิยาจิ ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของการ์ตูนเรื่องไฮคิว ยังได้มีการจัดการแข่งขัน Haikyuu!! x V.LEAGUE SPECIAL MATCH Schweiden Adlers VS MSBY Black Jackals ที่ได้รวบรวมเอานักกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นที่เล่นในวิธีที่หลากหลาย คนมาสวมบทบาทเป็นตัวละครจากการ์ตูน โดยใส่เสื้อทีม MSBY ซึ่งเป็นทีมของฮิโนะ โซโง ตัวเอกของเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน และทีม Schweiden Adler ซึ่งเป็นทีมของคาเงยามะ โทบิโอะ (ภาพที่ 4.22) อีกหนึ่งตัวเองของการ์ตูนเรื่องนี้เช่นกัน ทั้งสองทีมจะทำการแข่งขันวอลเลย์บอล พร้อมทั้งเปิดขายบัตรให้ผู้ชมได้เข้าไปชมการแข่งขันที่เหมือนหลุดออกมาจากการ์ตูนในรูปแบบออนไลน์



ภาพที่ 4.22 การแข่งขันวอลเลย์บอล Haikyu!! x V.LEAGUE SPECIAL MATCH

ที่มา : volleyballworld (2020)

หลังจากนั้นอีก 2 ปี อ. ฮารุอิจิ ฟุรุตาเตะ ได้ปล่อยภาพมังงะฉลองครบรอบ 10 ปีการ์ตูนไฮคิวออกมา ซึ่งในตอนนั้นเป็นมังงะตอนสั้นมีความยาวเพียงไม่กี่หน้า เนื้อเรื่องหลักคือการรวบรวมเอานักกีฬาดาวเด่นแต่ละคนมาจับทีมเพื่อแข่งขันกันเอาชนะอีกฝ่าย ถือได้ว่าเป็นการปล่อยออกมาเพื่อปลอบประโลมใจแฟนไฮคิวเป็นอย่างมากเท่าที่นั่นยังไม่พอ ในวันที่ 14 เดือนสิงหาคม 2022 ยังได้มีการจัดการแข่งขัน Haikyu!!xV.LEAGUE ALLSTAR SPECIAL MATCH “THE VOLLEYBALL” ซึ่งครั้งนี้ได้เชิญนักกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงอย่าง ยานางิตะ มาซาฮิโระ อดีตกัปตันทีมชาติวอลเลย์บอลญี่ปุ่น หรือจะเป็นคูนิตะ ชิมิสุ อดีตนักกีฬาทีมชาติวอลเลย์บอลญี่ปุ่นชุดโอลิมปิก 2020 ก็ได้เข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้อีกด้วย แถมยังมีนักกีฬาบางคนได้ใส่วิกผลสีเหลืองเลียนแบบตัวละคร มิยะ อัตสึมิ จากการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน พร้อมทั้งทำท่ากำมือขณะเสิร์ฟลูกบอล ซึ่งเป็นท่าประจำตัวของ มิยะ อัตสึมิ พร้อมทั้งทำโปรสเตอร์โปรโมทการแข่งขันเหมือนกับการแข่งขันวอลเลย์บอลนัดปกติ (ภาพที่ 4.23) และเปิดจำหน่ายบัตรให้แฟนคลับได้เข้าไปชมการแข่งขันแบบชิดติดขอบสนามอีกด้วย



ภาพที่ 4.23 โปสเตอร์ Haikyuu!!xV.LEAGUE ALLSTAR SPECIAL MATCH “THE VOLLEYBALL”

ที่มา : Haikyuu_EN (2022)

การ์ตูนไฮคิว ได้ถูกผสมเข้ากับส่วนหนึ่งของกีฬาไฮคิวไปโดยสมบูรณ์ ยกตัวอย่างจากปี 2020 ได้มีคลิปหนึ่งถูกปล่อยออกมาจากช่อง Jump Channal ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันอินเตอร์ไฮในฤดูร้อนได้ถูกยกเลิกเนื่องจากสถานการณ์โควิด ทางผู้จัดทำคลิปได้นำเสื้อแข่งของโรงเรียนทุกทีมที่ได้เข้ารอบมาแข่งขันระดับประเทศมาจัดวางลงบนพื้นสนามการแข่งขัน และได้ทำการถ่ายรูปไว้เป็นที่ระลึกเพื่อนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือพิมพ์ (ภาพที่ 4.24) พร้อมกับข้อความให้กำลังใจแก่นักกีฬาทุกคนที่ไม่ได้แข่งขันในครั้งนี้ว่า “ให้ก้าวต่อไป เพราะกีฬาโอลิมปิกเป็นกีฬาที่ต้องเฝ้าหน้าอยู่ตลอดเวลา” เป็นวลีเดียวกันกับที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานด้วยเช่นกัน ถ้าหากสังเกตดูดี ๆ จะเห็นได้ว่าแอมบี้เสื้อของอินาคะ โซโย พระเอกของไฮคิวปะปนอยู่ในนั้นเช่นกัน อ.ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะ ก็ได้ออกมาวาดภาพพร้อมเขียนข้อความให้กำลังใจเหล่านักกีฬามัธยมปลายในตอนนั้นด้วยเช่นกัน (ภาพที่ 4.25)



ภาพที่ 4.24 ภาพเสื้อแข่งนักกีฬาวอลเลย์บอลบนหน้าหนังสือพิมพ์

ที่มา : Kyokooong (2020)



ภาพที่ 4.25 ข้อความจากอ.ฮารุอิจิ ฟุรุตาเตะ ‘กล้ามเนื้อที่สร้างมา จะไม่หายไปง่าย ๆ หรือนะ’

ที่มา : comic_natalie (2020)

ฮารุโค เป็นการแข่งขันที่สำคัญนัดหนึ่งของนักเรียนมัธยมปลายที่เล่นวอลเลย์บอลเป็นอย่างมาก มักจะจัดขึ้นในเดือนมกราคมแทนเดือนมีนาคม เพื่อให้เด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลายปีที่ 3 สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้เช่นกัน ผู้ที่ชนะจากรอบคัดเลือกจะสามารถเข้าไปแข่งขันรอบประเทศที่โตเกียว และมักจะเป็นการเปิดโอกาสให้แมวมองจากวงการกีฬาวอลเลย์บอลได้มาคัดเลือกเด็กมัธยมปลายเหล่านี้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของทีมชาติญี่ปุ่นใน

อนาคต นักกีฬาทีมชาติญี่ปุ่นปัจจุบันก็มีหลายคนที่เคยผ่านการแข่งขันฮารุโคมามาก่อน รวมไปถึงยังเคยชนะการแข่งขันมาด้วยเช่นกัน ที่ญี่ปุ่นมักจะติดป้ายโปสเตอร์เพื่อโปรโมทให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ว่าฤดูกาลการแข่งขันฮารุโคมากำลังมาถึงในไม่ช้าแล้ว ในปลายปี 2016 ก็ได้มีการติดป้ายโปสเตอร์เช่นกัน โดยติดไว้ที่ป้ายรถเมล์สาธารณะ เพื่อให้คนที่เดินผ่านไปผ่านมาสามารถหยุดอ่านและเป็นสิ่งที่สังเกตได้ง่าย รูปโปสเตอร์รูปแรกเป็นรูปของเด็กมัธยมปลายที่กำลังโยบิบิน ส่วนอีกรูปเป็นรูปของตัวเอกของการ์ตูนไฮคิวอย่างคาเงยามะ โทบิโอะ พร้อมข้อความพาดที่เขียนเกี่ยวกับการแข่งขันฮารุโคม (ภาพที่ 4.26) ถือได้ว่าเป็นเรื่องน่ายินดีที่การ์ตูนอย่างไฮคิวได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันวอลเลย์บอลในชีวิตจริง เด็กส่วนใหญ่ต่างก็ให้ความสนใจในการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมากอีกด้วย



ภาพที่ 4.26 ป้ายโปสเตอร์การแข่งขันฮารุโคม

ที่มา : kaikaizt (2016)

มังงะเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานยังได้ไปปรากฏอยู่ในทีวีซีรีส์สัญชาติญี่ปุ่นเรื่อง **消えた初恋** หรือในชื่อภาษาไทยว่า ยางลบสี่รัก ซึ่งเป็นเรื่องราวความรักระหว่างเด็กหนุ่มสองคน โดยที่ฝ่ายพระเอกอย่าง อิตะ โดสุเกะ ได้อยู่ในชมรมวอลเลย์บอลของโรงเรียน และภายในห้องของเขาก็ได้เก็บสะสมมังงะไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานไว้อีกด้วย (ภาพที่ 4.27) รวมไปถึงตัวเอกอีกหนึ่งอย่างอาโอกิ โชตะก็ได้บอกว่าตัวเขานั้นก็อ่านมังงะเรื่องนี้เช่นกัน ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ทำให้เราได้เห็นว่าการ์ตูนเรื่องนี้มักจะมีมีความเกี่ยวข้องกับเหล่าเด็กมัธยมที่เล่นวอลเลย์บอลและเด็กมัธยมคนอื่น ๆ เช่นกัน



ภาพที่ 4.27 ภาพจากซีรีส์เรื่อง ยางลบสี่รัก

ที่มา : Kyokooong (2021)

นอกจากทีวีซีรีส์เรื่องยางลบสี่รักแล้วยังคงมีอีกหนึ่งเรื่องที่มังงะไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานได้ไปปรากฏอยู่ด้วยเช่นกัน Boku Dake ga 17-sai no Sekai de เป็นเรื่องราวของโคตะ เด็กหนุ่มที่เสียชีวิตก่อนจะได้สารภาพความในใจกับเพื่อนสนิท 7 ปีผ่านไป ในปี 2020 โคตะก็ได้กลับมาอีกครั้งแต่กลับมาในร่างอายุ 17 ปีเหมือนก่อนที่เขาจะเสียชีวิต เขาได้พบว่ามังงะไฮคิวที่เขาเคยอ่านก่อนเสียชีวิตอยู่ที่เล่ม 5 เท่านั้น แต่ครั้งพอได้กลับมามีชีวิตใหม่อีกครั้งไฮคิวก็ได้ดำเนินมาถึงเล่มที่ 41 เสียแล้ว ซึ่งถ้านับย้อนกลับไปก่อนที่โคตะจะเสียชีวิต เป็นช่วงหลังจากที่ตีพิมพ์มังงะไฮคิวได้เพียงปีเดียวเท่านั้น แต่กลับตีพิมพ์มาได้จนถึงเล่มที่ 5 และตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องเป็นเวลากว่า 8 ปี บ่งบอกถึงความนิยมของไฮคิวในหมู่เด็กมัธยมปลายเป็นอย่างมาก (ภาพที่ 4.28)



ภาพที่ 4.28 ภาพจากซีรีส์เรื่อง Boku Dake ga 17-sai no Sekai de

ที่มา : Dreamim (2022)

บทแพลตฟอร์ม Youtube มีช่องหลากหลายช่องที่ได้ทำคลิปแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอนิเมชันไฮคิว หรือทำการเปรียบเทียบท่าทางและเทคนิคการเล่นของตัวละครไฮคิวกับนักกีฬาญี่ปุ่นไว้มากมายเช่น ช่อง The McKibbin Brothers ได้ทำคลิป Haikyuu In Real Life!! (ภาพที่ 4.29) ซึ่งเนื้อหาของช่องได้บอกเล่าถึงช่วงเวลา 15 ปีก่อนที่เขาได้เล่นวอลเลย์บอลสมัยอยู่ไฮสคูลที่ฮาวายเล่นได้มีโอกาสแข่งขันกับทีมมัธยมปลายจากญี่ปุ่น และนั่นเป็นครั้งแรกที่เขาได้พบว่าการเล่นของคนญี่ปุ่นนั้นมีส่วนที่นำมาห้ศรัทธาอยู่มากเหมือนกับการ์ตูนไฮคิวในตอนนี้เป็นอย่างมาก การ์ตูนไฮคิวได้สอนให้พวกเขาอย่าประมาทกับคนตัวเล็ก เพราะพวกเขามีทั้งพลังและความเร็ว การกระโดดสูงและสามารถตบบอลได้อย่างแม่นยำในช่วงมัธยมปลาย รวมไปถึงการตั้งรับและรุกที่ค่อนข้างซับซ้อน เขาเคยคิดว่าสิ่งเหล่านี้ไม่มีอยู่จริงจนกระทั่งได้แข่งกับทีมของญี่ปุ่น ดังนั้นสิ่งที่เขาได้เห็นในการ์ตูนไฮคิวนั้นค่อนข้างเสมือนจริงเป็นอย่างมาก และสามารถนำไปปรับใช้สำหรับการเล่นในอนาคตได้อีกด้วย



ภาพที่ 4.29 การเปรียบเทียบไฮคิวกับการแข่งขันจริง

ที่มา : The McKibbin Brothers (2021)

ช่อง Bread Unnie เป็นช่องของ คิม ยอนคยอง อดีตนักตันทีมวอลเลย์บอลเกาหลีใต้ (ภาพที่ 4.30) ที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมาก ถึงแม้ตอนนี้เธอจะได้ลาออกจากการเป็นทีมชาติแล้ว แต่ก็ยังเล่นกีฬา วอลเลย์บอลเป็นกิจวัตรอยู่เสมอ เธอได้ทำคลิปแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนไฮคิว ในตอนนี้ทีมคาราสีโนะแข่งขันกับทีมอาโอโอะ โຈไซ ในมุมมองของเธอเอง เธอบอกว่าอนิเมชันเรื่องนี้บอกเล่าถึงวอลเลย์บอลได้ดีมาก คนเขียนต้องมีความรู้และเก็บข้อมูลไว้มากมาย ถึงแม้ว่าบางจังหวะของไฮคิวจะเกิดขึ้นได้น้อยในการแข่งขันจริง ๆ แต่ก็ยังคงถ่ายทอดออกมาได้ดีสมเป็นอนิเมชัน



ภาพที่ 4.30 คิม ยอนคยองกำลังพูดถึงไฮคิว

ที่มา : Bread Unnie (2020)

ช่อง Elevate yourself โดยโค้ชนักกีฬาโอลิมปิก (ภาพที่ 4.31) เป็นอีกช่องบน Youtube ที่คลิปส่วนมากในช่องของเขามักจะเกี่ยวกับกีฬา เขามักจะดูนิเมชั่นเพื่อเก็บรายละเอียด และได้นำมาลองใช้จริงในการฝึกซ้อม ซึ่งสองคลิปจากในช่องเขาได้ทำการสอนเทคนิคของตัวละครในไฮคิวอย่างโรลิ่ง อันเดอร์ของนิชิโนยะ ยู และท่าเซตบของฮินาตะ โซโย พร้อมทั้งยังนำเทคนิคนั้นมาลองเล่นจริง ๆ เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ เขาค้นพบว่ามันทำได้จริง แต่ต้องผ่านการฝึกฝนจนร่างกายจดจำ และยังต้องอาศัยความแม่นยำและความเชื่อใจของเพื่อนร่วมทีมอีกด้วย



ภาพที่ 4.31 ภาพการลองใช้เทคนิคจากตัวละครไฮคิว

ที่มา : Elevate yourself (2022)

ไม่เพียงแต่แนวทางและเทคนิคการเล่นเท่านั้นที่ได้รับความสนใจจากใครหลายคน แต่เพลงประกอบแอนิเมชันไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ก็เป็นที่รู้จักไปทั่วไม่เฉพาะแต่แฟนการ์ตูนเท่านั้น อย่างที่รู้กันว่าอุตสาหกรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นเป็นสิ่งที่มีความเสี่ยงมาก ฉะนั้นเพลงประกอบของแอนิเมชันแต่ละเรื่องมักจะถูกแต่งขึ้นมาเพื่อให้เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนั้น เพลง Fly high ร้องโดยวงร็อค burnout syndrome ที่แฟนคลับส่วนใหญ่ได้ยกให้เพลงนี้เป็นเพลงประจำของการ์ตูนไฮคิวทันที เนื่องด้วยเนื้อเพลงที่บ่งบอกให้เราบินขึ้นสูงกว่าที่เคยหรือหมายถึงการก้าวไปจุดสูงสุดที่รออยู่ข้างหน้า เปรียบเสมือนลูกวอลเลย์บอลที่ลอยเหนือตาข่าย ต้องเงยหน้ามองบอลตลอดเวลาและกระโดดให้สูงยิ่งขึ้นเพื่อตบลูกวอลเลย์บอลก็เหมือนการทำตามเป้าหมาย ซึ่งไปพ้องเข้ากับคำขวัญประจำทีมคาราสีโนะอีกด้วย ด้วยความหมายเนื้อเพลงที่ดีจึงส่งผลให้เพลงนี้เป็นที่นิยมอย่างมาก ๆ หรือเพลง Imagination ร้องโดยวง SPYAIR ซึ่งเป็นเพลงประกอบในซีซั่นแรกของการ์ตูน มีเนื้อเพลงในแนวความพยายาม ความไม่ยอมแพ้และจินตนาการถึงชัยชนะที่อาจจะเกิดขึ้น ก็เป็นอีกหนึ่งเพลงที่เป็นที่นิยมของแฟนคลับการ์ตูนเรื่องนี้เช่นกัน และแน่นอนว่าการแข่งขันวอลเลย์บอลสนามต่าง ๆ ก็มักจะมีการเปิดเพลงระหว่างช่วงพักครึ่งของการแข่งขันหรือก่อนเริ่มการแข่งขัน เพลง Imagination ที่ประกอบการ์ตูนไฮคิวยังได้เปิดในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนปี 2020 ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (ภาพที่ 4.32) เพื่อเป็นการส่งข้อความให้นักกีฬาวอลเลย์บอลทีมชาติญี่ปุ่นที่กำลังเตรียมตัวแข่งว่า “อย่ายอมแพ้!” อีกด้วย



ภาพที่ 4.32 การใช้เพลง Imagination ประกอบการแข่งขัน
ที่มา : thetkennedy (2021)

4.3 ความนิยมของกีฬา วอลเลย์บอล ผ่านการ์ตูนชื่อดังไฮคิว

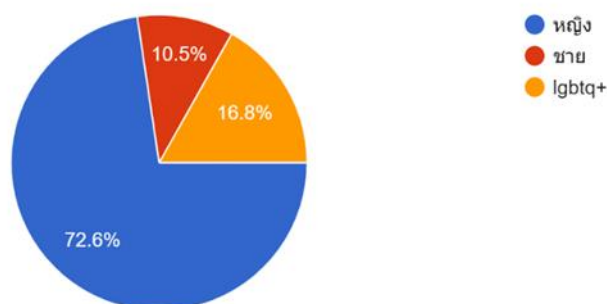
จากการทำแบบสำรวจเพื่อวัดความนิยมของนักศึกษาคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อกีฬาวอลเลย์บอลหลังจากได้อ่านหรือดูการ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน จำนวน 95 คน ระหว่างเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนมกราคม 2566 โดยผลลัพธ์จากการตอบแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ความสนใจในการ์ตูนอนิเมชันญี่ปุ่นของผู้ตอบแบบสอบถาม
3. ความสนใจในกีฬาโอลิมปิกของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3.1.1 จากการสำรวจพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ผลการสำรวจส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 72.6 LGBTQ+ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 และเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5

เพศ
คำตอบ 95 ข้อ

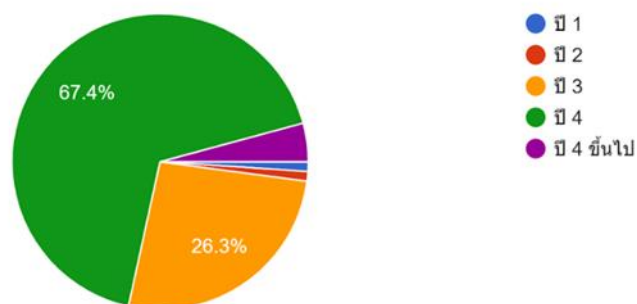


แผนภูมิที่ 4.1 เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3.1.2 จากการสำรวจระดับชั้นปีที่ศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ผลการสำรวจส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาระดับปี 4 จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 67.4 รองลงมาเป็นนักศึกษาระดับปี 3 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 ต่อด้วยนักศึกษาระดับปี 4 ขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 และนักศึกษาระดับปี 1 และปี 2 มีจำนวนเท่ากัน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.1

ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา

คำตอบ 95 ข้อ



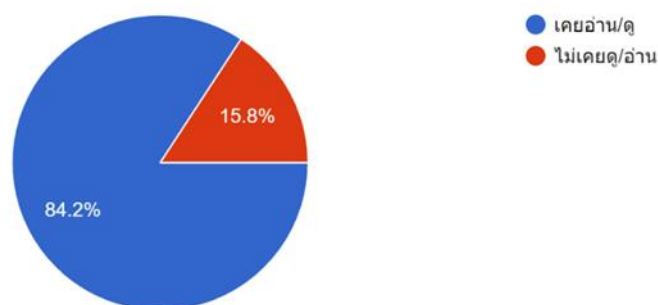
แผนภูมิที่ 4.2 ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา

4.3.2 ความสนใจในการ์ตูนอนิเมชันญี่ปุ่นของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3.2.1 คำถามสำรวจเกี่ยวกับประสบการณ์เคยหรือไม่เคยดูหรืออ่านการ์ตูน อนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คนพบว่าผู้ตอบแบบสำรวจเคยอ่านและดู จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 84.2 ส่วนผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยดูหรืออ่านการ์ตูนอนิเมชันญี่ปุ่นมีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8

ปกติท่านได้ดู/อ่านการ์ตูนหรืออนิเมชันประเทศญี่ปุ่นบ้างหรือไม่?

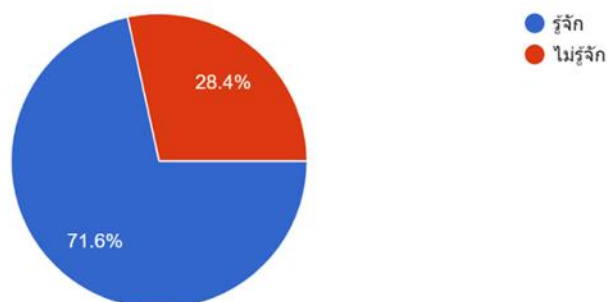
คำตอบ 95 ข้อ



แผนภูมิที่ 4.3 เคยดู/อ่านการ์ตูนหรืออนิเมชันประเทศญี่ปุ่นหรือไม่

4.3.2.2 คำถามสำรวจเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ซึ่งเป็นการ์ตูนวอลเลย์บอลจากประเทศญี่ปุ่นว่าผู้ตอบแบบสอบถามรู้จักหรือไม่ ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ส่วนใหญ่ตอบรู้จัก เป็นจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 71.6 และคำตอบไม่รู้จัก จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4

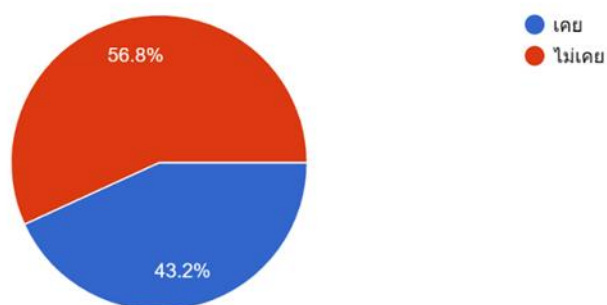
ท่านรู้จักการ์ตูนเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานหรือไม่?
คำตอบ 95 ข้อ



แผนภูมิที่ 4.4 รู้จักการ์ตูนเรื่องไฮคิวคู่ตบฟ้าประทานหรือไม่

4.3.2.3 คำถามสำรวจเกี่ยวกับประสบการณ์เคยหรือไม่เคยดูหรืออ่านการ์ตูนอนิเมชันเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ตอบไม่เคย จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 56.8 และเคย จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2

ท่านเคยอ่าน/ดู การ์ตูน มังงะ อนิเมชันเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานหรือไม่?
คำตอบ 95 ข้อ

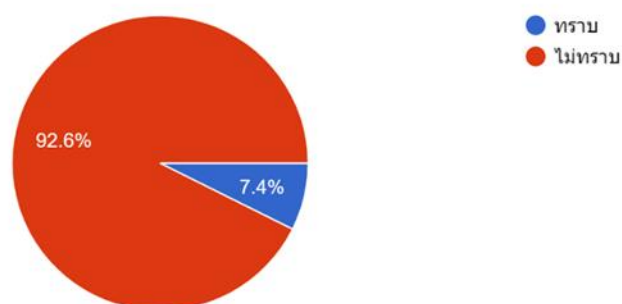


แผนภูมิที่ 4.5 เคยอ่าน/ดูการ์ตูนเรื่องไฮคิวคู่ตบฟ้าประทานหรือไม่

4.3.2.4 คำถามสำรวจเกี่ยวกับแรงบันดาลใจของไฮคิว ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ตอบไม่ทราบแรงบันดาลใจ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 92.6 และตอบทราบแรงบันดาลใจ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.4

ท่านทราบหรือไม่ว่าแรงบันดาลใจของการดูไฮคิวคืออะไร?

คำตอบ 95 ข้อ



แผนภูมิที่ 4.6 ทราบแรงบันดาลใจของการดูไฮคิวหรือไม่

โดยคำถามเกี่ยวเนื่องจากการสำรวจสอบถามถึงแรงบันดาลใจว่า ถ้าหากทราบ ให้เขียนคำตอบเพิ่มเติม ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบคำถามในข้อนี้จำนวน 6 คน ดังนี้

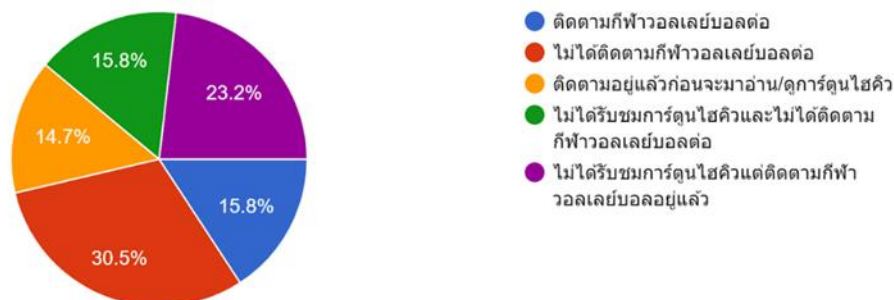
1. นักกีฬาโอลิมปิกทีมชาติญี่ปุ่น
2. มีไอดอล
3. ความฝัน
4. วอลเลย์บอล
5. ฟุรุตาเตะ (อาจารย์ผู้เขียน) มีความชอบและเคยอยู่ชมรมวอลเลย์บอลตั้งแต่ประถมจนถึงมัธยมปลายเลย อยากวาดมังงะที่เกี่ยวกับวอลเลย์บอล
6. เห็นแจ๊ซซี่จิวโนทีวีเลยอยากเป็นนักวอลเลย์บอลมืออาชีพ

4.3.3 ความสนใจในกีฬาโอลิมปิกของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3.3.1 คำถามสำรวจเกี่ยวกับหลังดูหรืออ่านการ์ตูนอนิเมชันเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานได้ติดตามหรือรับชมกีฬาโอลิมปิกต่อหรือไม่ ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ส่วนใหญ่ไม่ได้ติดตามวอลเลย์บอลต่อ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 ไม่ได้รับชมการ์ตูนไฮคิวแต่ติดตามกีฬาโอลิมปิกอยู่แล้ว

จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 23.2 ติดตามกีฬาโอลิมปิกต่อไปและไม่ได้รับชมการแข่งขันโอลิมปิกและไม่ได้ติดตามกีฬาโอลิมปิก มีจำนวนเท่ากัน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8 ติดตามอยู่ก่อนแล้วก่อนจะมาอ่าน/ดูการแข่งขันโอลิมปิก จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.7

หลังจากได้ดู/อ่านการแข่งขันโอลิมปิก คุณพบว่าประจักษ์ท่านได้ติดตามหรือรับชมกีฬาโอลิมปิกต่อไปหรือไม่?
คำตอบ 95 ข้อ

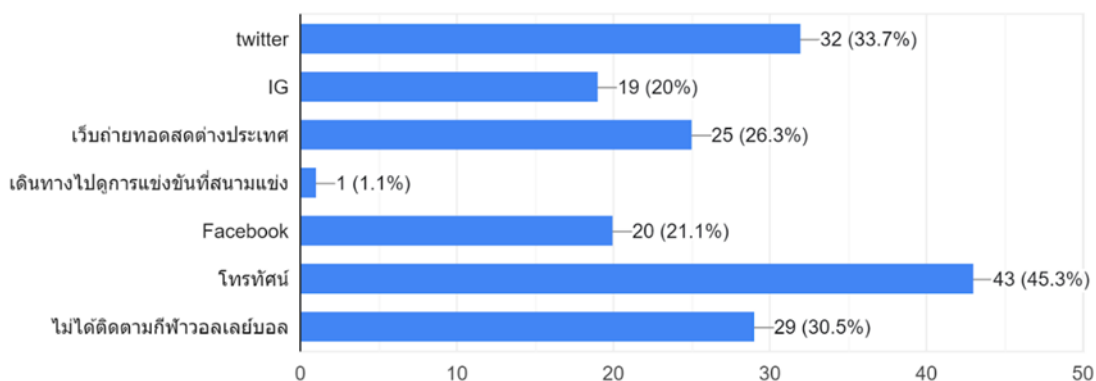


แผนภูมิที่ 4.7 การติดตามกีฬาโอลิมปิกหลังจากอ่าน/ดูการแข่งขันโอลิมปิก

4.3.3.2 การสำรวจช่องทางการติดตามโอลิมปิก ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ส่วนใหญ่ติดตามผ่านทางโทรทัศน์ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3 ติดตามผ่านทาง Twitter จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 33.7 ไม่ได้ติดตามกีฬาโอลิมปิก จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 ติดตามทางเว็บไซต์ต่างประเทศต่างประเทศ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 ติดตามผ่านทาง Facebook จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 21.1 ติดตามผ่านทาง IG จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และเดินทางไปดูการแข่งขันที่สนามแข่ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

ท่านได้ติดตามกีฬาโอลิมปิกทางช่องทางใดบ้าง?

คำตอบ 95 ข้อ

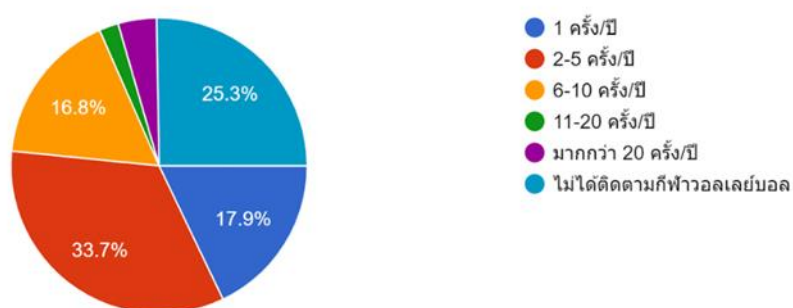


แผนภูมิที่ 4.8 ช่องทางการติดตามโอลิมปิก

4.3.3.3 จากการสำรวจความถี่ในการรับชมกีฬาโอลิมปิก ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน รับชม 2-5 ครั้งต่อปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 33.7 ไม่ได้ติดตามกีฬาโอลิมปิก จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 รับชม 1 ครั้งต่อปี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17.9 รับชม 6-10 ครั้งต่อปี 16 จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 รับชมมากกว่า 20 ครั้งต่อปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 รับชม 11-20 ครั้งต่อปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1

ความถี่ในการรับชมกีฬาโอลิมปิก?

คำตอบ 95 ข้อ

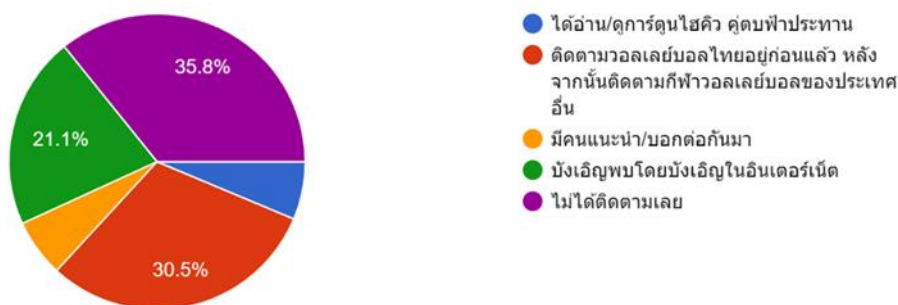


แผนภูมิที่ 4.9 ความถี่ในการรับชมกีฬาโอลิมปิก

4.3.3.4 จากการสำรวจเหตุผลในการติดตามกีฬาบอลเลย์บอล ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ไม่ได้ติดตามเลย จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8 ติดตามบอลเลย์บอลไทยอยู่ก่อนแล้ว หลังจากนั้นจึงติดตามนักกีฬาบอลเลย์บอลของประเทศอื่น ๆ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 บังเอิญพบโดยบังเอิญในอินเทอร์เน็ต จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 21.1 มีคนแนะนำหรือบอกต่อมาและได้อ่านหรือดูการ์ตูนไฮคิว คู่คบ ฟ้าประทานมีจำนวนเท่ากัน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3

เหตุผลในการติดตามกีฬาบอลเลย์บอล?

คำตอบ 95 ข้อ

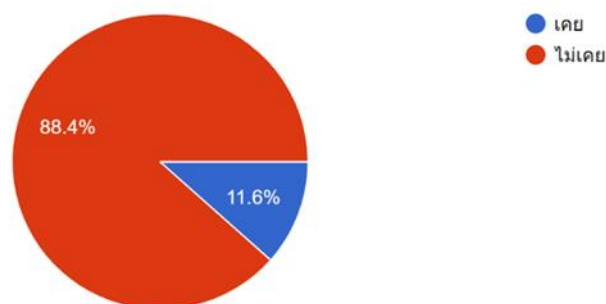


แผนภูมิที่ 4.10 เหตุผลในการติดตามบอลเลย์บอล

4.3.3.5 จากการสำรวจประสบการณ์เคยหรือไม่ที่ซื้อสินค้าเกี่ยวกับกีฬาบอลเลย์บอล ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ส่วนใหญ่ตอบไม่เคยซื้อสินค้าเกี่ยวกับบอลเลย์บอล จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 88.4 เคยซื้อสินค้าเกี่ยวกับกีฬาบอลเลย์บอล จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 11.6

ท่านเคยซื้อสินค้าที่เกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอลบ้างหรือไม่?

คำตอบ 95 ข้อ

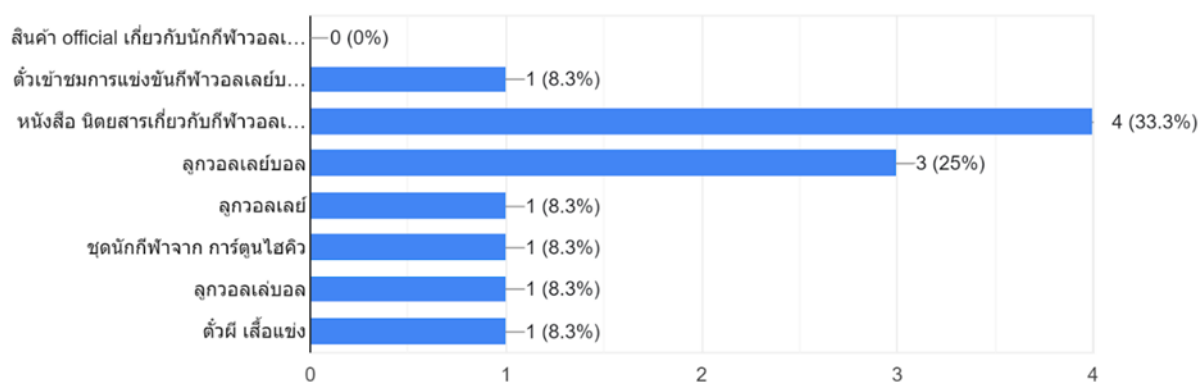


แผนภูมิที่ 4.11 เคยซื้อสินค้าเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอลหรือไม่

4.3.3.6 คำถามเกี่ยวเนื่องจากการซื้อสินค้าเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล ผลการสำรวจผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 12 คน หนังสือ นิตยสารเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 ลูกวอลเลย์บอลจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ลูกวอลเลย์ ตัวเข้าชมการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล ชุมนักกีฬาจากการ์ตูนไฮคิว ตัวแข่ง เสื้อแข่ง มีจำนวนเท่ากัน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3

จากคำถามข้อที่แล้ว ถ้าหากเคยท่านเคยซื้อสินค้าใดบ้าง? (ถ้าหากตอบไม่เคย สามารถข้ามได้เลย)

คำตอบ 12 ข้อ



แผนภูมิที่ 4.12 ประเภทสินค้าที่เคยบริโภคเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพัฒนาการกีฬาวอลเลย์บอลของประเทศญี่ปุ่น ความเกี่ยวข้องของกีฬาวอลเลย์บอลและการตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน และความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอล โดยรวบรวมข้อมูลจากบทความและข้อมูลบนเว็บไซต์ต่าง ๆ รวมไปถึงการเก็บแบบสำรวจ จำนวน 95 คน ระหว่างเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนมกราคมจากนักศึกษาคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สามารถสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 พัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่น

พัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลตั้งแต่เข้ามาในประเทศไทยญี่ปุ่นได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นให้เป็นที่นิยมไปทั่วโลกปัจจุบันมากขึ้น ปัจจัยที่ทำให้กระแสความนิยมของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างมากคือ การที่ทีมหญิงสามารถชนะเลิศเหรียญทองในการแข่งขันโอลิมปิกปี 1964 ไปได้อย่างสวยงาม ถือได้ว่าเป็นการเปิดประตูให้คนรุ่นใหม่ที่มีใจความมุ่งมั่นและตั้งใจในการเล่นวอลเลย์บอล แต่ถึงแม้จะเคยไปถึงจุดสูงสุดแล้วกระแสความนิยมก็ไม่ได้คงอยู่ตลอดไป ตลอดระยะเวลาหลายปีที่วงการลูกยางของญี่ปุ่นซบเซาลงกลับได้ตัวช่วยอย่างการตูนซึ่งเป็นอุตสาหกรรมหลักอย่างหนึ่งของประเทศเข้ามาช่วยไว้อย่างการตูนเรื่องไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน การมาของการตูนเรื่องดังกล่าวก่อให้เกิดนักกีฬาใหม่ ๆ ที่มีแรงมุ่งมั่นและแรงบันดาลใจในการเล่นกีฬาชนิดนี้เพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงการก่อให้เกิดแฟนกีฬาวอลเลย์บอลเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นกีฬาลูกยางของญี่ปุ่นจึงได้กลับมาโลดแล่นบนเส้นทางการแข่งขันอีกครั้งและยังได้กลายเป็นอีกหนึ่งประเทศสำคัญในวงการวอลเลย์บอลอีกด้วย

5.1.2 ความเกี่ยวข้องของกีฬาวอลเลย์บอลและการตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน

จุดเริ่มต้นของการตูนส่วนใหม่มักจะมาจากการที่นักเขียนมีความสนใจหรือมีแรงบันดาลใจมาจากบางสิ่งบางอย่าง และได้นำสิ่งเหล่านั้นมาเรียบเรียงให้เกิดเป็นเรื่องราวขึ้นมา เช่นเดียวกับกับการตูนเรื่อง Attack No. 1 ที่เป็นการตูนเพื่อการฉลองให้กับชัยชนะของทีมแม่มดตะวันออก รวมไปถึงการสร้างออกเป็นสารคดีและการตูนเรื่องนี้ก็ได้ถึงความฝันและแรงบันดาลใจให้กับนักกีฬาในรุ่นต่อ ๆ ไป การตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานก็เช่นกัน นักวาดได้วาดการตูนเรื่องนี้ขึ้นมาก็เพราะมีจุดเริ่มต้นมาจากความสนใจและความยึดติดในกีฬาวอลเลย์บอลจากประสบการณ์ที่เขาได้เล่นวอลเลย์บอลในช่วงมัธยมศึกษา ตัวละครในการตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทานก็มีเรื่องราวชีวิตที่ใกล้เคียงความเป็นจริงและเกี่ยวข้องไปกับชีวิตของเด็กวัยรุ่นที่เล่นกีฬาชนิดนี้ด้วยเช่นกัน เทคนิคและวิธีการเล่นของทีมแต่ละทีมก็สามารถนำไปใช้และพัฒนาได้

ในการแข่งขันจริงของเด็กมัธยม การตูนเรื่องนี้จึงเป็นที่นิยมอย่างมากตั้งแต่ปี 2012 เป็นต้นมา และส่งผลต่อการเกิดขึ้นของนักกีฬาโอลิมปิกในรุ่นต่อ ๆ ไปอีกด้วย ความนิยมของการตูนไอคิวไม่ได้มีเพียงแค่นักกีฬารุ่นใหม่เท่านั้น การผสมผสานเรื่องราวของการตูนเรื่องนี้และกีฬาถูกยกกลายเป็นเรื่องปกติทั่วไปที่สามารถพบเห็นได้ง่ายในประเทศญี่ปุ่นและกลายเป็นชีวิตประจำวันอย่างหนึ่ง การส่งเสริมและการโปรโมทกีฬาไปพร้อมกันกับการตูนจึงกลายเป็นอีกแนวทางหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นทั้งทางผ่านช่องทางออนไลน์อย่าง Youtube หรือผ่านการแข่งขันวอลเลย์บอลที่ทีมชาติญี่ปุ่นได้มีส่วนร่วมในการแข่งขันนั้น ๆ

5.1.3 ความนิยมของกีฬาโอลิมปิก

จากการสำรวจความนิยมเพื่อวัดความนิยมของนักศึกษาคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มีต่อกีฬาโอลิมปิกหลังจากได้อ่านหรือดูการ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทาน ผลการสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสำรวจส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงซึ่งมีทั้งหมดร้อยละ 72.6 ซึ่งเคยอ่านหรือดูมังงะและแอนิเมชันไอคิว คู่ตบฟ้าประทานมาก่อน จากกลุ่มสำรวจที่ตอบว่าเคยดูหรืออ่านการ์ตูนเรื่องนี้ยังมีคนจำนวนหนึ่งที่ตอบว่ารู้ว่าแรงบันดาลใจของการตูนไอคิวมาจากกีฬาโอลิมปิกและความฝันของนักเขียน และหลังจากได้ดูการ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทานแล้วยังมีคนอีกถึงร้อยละ 30.5 ที่ได้ติดตามการแข่งขันวอลเลย์บอลต่อไป ซึ่งในยุคปัจจุบันนี้วิธีและช่องทางในการติดตามกีฬาโอลิมปิกนั้นค่อนข้างแพร่หลายเป็นอย่างมาก โดยช่องทางที่คนส่วนใหญ่ใช้ในการติดตามข่าวสารมากที่สุดคือ ทางโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 45.3 ซึ่งเป็นช่องทางที่ติดตามได้ง่ายที่สุดและไม่เสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ประกอบมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันอยู่บ่อยครั้งไม่ว่าจะเป็นของทีมชาติใดก็ตาม รองลงมาคือ แอปพลิเคชัน Twitter คิดเป็นร้อยละ 33.7 แอปพลิเคชันดังกล่าวเป็นที่นิยมมากในสมัยนี้ ผู้คนสามารถติดตามข่าวสารจาก Twitter ได้ไวมากขึ้นจากบัญชีผู้ใช้ที่ได้ทำการแปลตารางการแข่งขันหรือจะเป็นการแปลข้อมูลข่าวสารจากภาษาต่างประเทศมาเป็นภาษาไทยเพื่อให้แฟนกีฬาคนอื่น ๆ ได้รับความรู้ และเหตุผลของคนติดตามกีฬาโอลิมปิกจากการตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทานมีเพียงแค่อ่านร้อยละ 6.3 เท่านั้น

แต่ในถ้ามองกลับกันก็ยังมีผู้ตอบแบบสำรวจจำนวนมากที่ไม่เคยดูหรืออ่านการ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทานคิดเป็นร้อยละ 56.8 ซึ่งนับได้ว่าเกิดครั้งจากการเก็บแบบสำรวจ และในจำนวนนั้นคิดเป็นร้อยละ 46.3 ที่ไม่ได้ติดตามกีฬาโอลิมปิกต่อเลยไม่ว่าจะเป็นทีมวอลเลย์บอลของชาติไหน ๆ ดังนั้นความนิยมของกีฬาโอลิมปิกอาจไม่ได้มาจากเพียงการ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทานเพียงอย่างเดียว แต่อาจจะมีหลายปัจจัยอย่างการติดตามทีมวอลเลย์บอลไทย ซึ่งกลายเป็นจุดริเริ่มที่ทำให้เริ่มติดตามวอลเลย์บอลในชาติอื่น ๆ หรือการบังเอิญเจอคลิปการแข่งขันจากอินเทอร์เน็ตก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้คนรู้จักวอลเลย์บอลเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาหัวข้อวิจัยเรื่องกีฬาวอลเลย์บอลสู่การ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทาน มีความสอดคล้องไปกับวารสาร การส่งเสริมการ์ตูนของญี่ปุ่น: เครื่องมือเพิ่ม Soft Power และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ โดย วาสนา ปานนวม (2552) ที่ได้ศึกษาแรงจูงใจที่ญี่ปุ่นหันมาเน้นส่งเสริมการ์ตูนของตนออกสู่ต่างประเทศในรูปแบบของนโยบาย Cool Japan และศึกษาวิธีการส่งเสริมการ์ตูนของญี่ปุ่นที่มีการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่ออย่างการ์ตูนอนิเมชัน ซึ่งการ์ตูนไอคิวก็เป็นอีกหนึ่งสื่อที่ค่อนข้างเป็นที่นิยมและสามารถใช้ในการแสดงออกถึงกีฬาวอลเลย์บอลของทีมชาติ ญี่ปุ่นในรูปแบบวัฒนธรรมและคุณสมบัติเฉพาะของคนญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็นความพยายามหรือแนวความคิดการมุ่งสู่ฝัน ซึ่งแนวคิดในลักษณะนี้เป็นไปตามแบบวิถยานิพนธ์เรื่อง วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน โดย ชุตินา อนุธรรมทัศน์ (2546) การแสดงผ่านทางสื่ออย่างการ์ตูนถือเป็นเรื่องที่ดีเพราะคนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถสร้างรายได้ให้กับญี่ปุ่นเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงการ์ตูนยังช่วยช่วยเพิ่มให้มีคนเข้ามารู้จักกับความเป็นญี่ปุ่นมากขึ้น

ดังนั้นจากการศึกษาเรื่องกีฬาวอลเลย์บอลสู่การ์ตูนไอคิว พบว่าสื่อบันเทิงประเภทการ์ตูนไม่ได้เป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีนัยและอิทธิพลในด้านอื่น ๆ ซ่อนอยู่ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีอำนาจละมุนและแนวคิดวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่นำเอานัยที่แฝงอยู่เหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในหลาย ๆ ด้านของประเทศ และได้ส่งผลให้ประเทศญี่ปุ่นกลายเป็นอีกหนึ่งประเทศที่ส่งออกอำนาจละมุน (Soft power) ของตัวเองออกไปได้อย่างกว้างขวาง

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาเรื่องกีฬาวอลเลย์บอลสู่การ์ตูนไอคิว คู่ตบฟ้าประทานในด้านพัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศญี่ปุ่น ความเกี่ยวข้องของกีฬาชนิดนี้ที่ทำให้เกิดการ์ตูนไอคิวและนำไปสู่ความนิยมของทั้งตัวกีฬาวอลเลย์บอลและการ์ตูนดังกล่าว ผู้จัดทำเห็นว่า การใช้การ์ตูนเป็นสื่อกลางในการโปรโมทกีฬานั้นนับได้ว่าเป็นข้อดีในการส่งออกสื่อของตัวเองออกสู่ต่างประเทศ แต่การใช้สื่ออย่างการ์ตูนเพียงอย่างเดียวอาจจะมีอุปสรรคต่อคนที่ไม่ได้ชอบสนใจในสื่อประเภทการ์ตูน ดังนั้นถ้าหากรัฐบาลญี่ปุ่นมีนโยบายในการใช้สื่อชนิดอื่น ๆ เช่น การใช้รายการวาไรตี้หรือรายการทีวีที่คนในทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ การผลิตภัณฑ์ของฝากและดึงเอากีฬามาทำการท่องเที่ยวเพื่อใช้ในการโปรโมทประเทศตัวเองมากขึ้น ก็อาจจะสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่มีความสนใจให้เพิ่มมากขึ้นได้อีกด้วย

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาเรื่องกีฬาวอลเลย์บอลสู่การ์ตูนไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน ซึ่งผู้จัดทำเห็นว่าการศึกษาในครั้งต่อไปสามารถศึกษาในด้านการท่องเที่ยวของประเทศญี่ปุ่นที่เพิ่มขึ้น ลดลงจากกีฬาวอลเลย์บอล เนื่องจากแฟนกีฬาส่วนใหญ่มักมีความต้องการที่จะดูการแข่งขันแบบติดขอบสนาม ซึ่งเมื่อเดินทางไปถึงสนามแข่งขัน ร้านค้าหรือการท่องเที่ยวในจังหวัดนั้น ๆ ก็จะถูกกระตุ้นเพิ่มขึ้นจากการใช้จ่ายของแฟนกีฬาไปด้วย รวมไปถึงยังสามารถศึกษาไปถึงด้านเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นที่ได้จากการท่องเที่ยวของแฟนกีฬาอีกด้วย

5.4 ข้อจำกัดทางการศึกษา

ข้อมูลบางส่วนที่ใช้ในการค้นคว้าเป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งทำให้การแปลภาษาบางข้อความมีความละเอียดอ่อน และต้องใช้ความแม่นยำ แหล่งข้อมูลหลักในการหาข้อมูลเป็นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต อาจมีข้อมูลในบางจุดที่ไม่สามารถหาแหล่งอ้างอิงได้ครบถ้วนสมบูรณ์ รวมไปถึงการตอบแบบสำรวจที่ทำให้ผู้ตอบแบบสำรวจอาจเกิดความสับสนในการตอบคำถาม แต่ทางผู้จัดทำได้พยายามรวบรวมและตรวจสอบความถูกต้องให้ได้มากที่สุดในการเขียนวิจัยเรื่องนี้

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

- กวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526). “วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น.” *โลกหนังสือ* 6, 7 (เมษายน): 18-33
- จตุมา เพชรรัตน์. (2541). “การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาการหนังสือพิมพ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- ชุตินา อนุธรรมทัศน์. (2546). “วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*
- เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์. (2544). “การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ ชุดชินจังจอมแก่น.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- มัทนียา สุวรรณวงศ์. (2542). “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาการสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*
- วาสนา ปานนวม. (2552). “การส่งเสริมการ์ตูนของญี่ปุ่น: เครื่องมือเพิ่ม Soft Power และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*
- สมคิด ปลอดโปร่ง. (2528). “การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- สุรรัตน์ เรื่องประยูร และปฏิยุทธ์ อ้นวานนท์. (2560). “การเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นผ่านอนิเมชันและมังงะของนักศึกษาคุณเจเนอเรชัน Z คณะศิลปศาสตร์ หลักสูตรสาขาภาษาญี่ปุ่นธุรกิจมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.” *jsn Journal Special Edition* 7, 3 (พฤศจิกายน): 88-102

ข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์และเว็บไซต์

- ณัฐฉินันท์ นันทสิงห์. (2564). “ไฮคิว” (Haikyuu) มังงะวอลเลย์บอล ที่เขย่าวงการกีฬาญี่ปุ่นยุคใหม่. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://kindconnect.com/kindcult/haikyuu/>
- ณัฐพงศ์ ไชยวานิชย์ผล. (2562). Cool Japan การตลาดสะเปะสะปะที่หวังส่งออกวัฒนธรรมไปทั่วโลก. เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/cool-japan/51112>

- ทศพร กลิ่นหอม. (2564). 5 มังงะญี่ปุ่น ส่งต่อแรงบันดาลใจจาก โอลิมปิก 1964 – โตเกียว 2020. เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.sarakadeelite.com/lite/5-manga-olympics/>
- ทศพร กลิ่นหอม. (2561). The Witches of the Orient สารคดีที่มวลลเย่สาวโรงงาน สู่แชมป์โอลิมปิก 1964. เข้าถึงเมื่อ 13 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.sarakadeelite.com/lite/the-witches-of-the-orient/>
- ปณัฎกร วรศิลป์มนตรี. (2562). ‘Soft power’ เกมรุกที่บุกความคิดแบบซอฟต์แวร์. เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://urbancreature.co/soft-power/>
- พุดิตา วยศิริโรจน์. (2565). โออิคาวะ โทรุ จาก Haikyu!!: หยาดเหงื่อ ความฝัน ในวันที่ ‘พรสวรรค์’ ส่งประกาย. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.thepeople.co/read/41560>
- ภุมเรศ เอี่ยมเขย. (2564). 10 เหตุผลที่วอลเลย์บอลชายญี่ปุ่นเข้ารอบ 8 ทีมโอลิมปิก 2020. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://stadiumth.com/olympic/highlight>
- มฤคย์ ตันนิยม. (2565). ตังนกฟินิกซ์ : วอลเลย์บอลหญิงญี่ปุ่นกับการเกิดใหม่อีกครั้งหลังโอลิมปิก 2020. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://mainstand.co.th/th/features/5/article/3311>
- มฤคย์ ตันนิยม. (2564). มังงะโอลิมปิก : 7 มังงะกีฬาที่สร้างแรงบันดาลใจให้นักกีฬาโอลิมปิก. เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.blockdit.com/posts/610ec2446120000c91bd3b70>
- วิฑูรย์ สิมะโชคดี. (2560). คุณภาพคือความอยู่รอด : Cool Japan. เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าถึงได้จาก https://www.matichon.co.th/columnists/news_582367
- สุภาพิชญ์ ธีระวัฒน์. (2565). Soft Power (อำนาจละมุน). เข้าถึงเมื่อ 6 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2565-may7>
- Bright Today. (2565). หายสงสัย ถอดแนวคิดทำไมวอลเลย์บอลญี่ปุ่นหญิง จึงแกร่งเกินต้าน. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://today.line.me/th/v2/article/zNGYWqP>
- Creative Economy Review. (2565). กางแผ่นฟิล์มถึงไฟล์หนังดิจิทัล: สสำรวจภาพรวมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.cea.or.th/th/single-research/Japan-film-industry-overview>
- Dailyjourney. (2564). 5 เรื่องน่ารู้ของ ยูจิ นิชิตะ นักวอลเลย์บอลชาย ประเทศญี่ปุ่น นักตบกระชากใจสาว. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://sport.trueid.net/detail/JP1rrOYxkBXd>
- Elevate yourself. (2022). ภาพการลงใช้เทคนิคจากตัวละครไฮคิว. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=yugMOiqcW54&t=14s>

FIVE This is Volleyball. (2022). **JAPAN UNVEILED AS FIRST HOSTS OF OLYMPIC**

QUALIFICATION TOURNAMENTS. เข้าถึงเมื่อ 17 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก https://www.fivb.com/en/media/news_pressrelease/japan-unveiled-as-first-hosts-of-olympic?id=100249

Haikyuu!! Wiki. (2022). **Karasuno High Volleyball Club.** เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน. เข้าถึงได้จาก https://haikyuu.fandom.com/wiki/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club

Ja Wikipedia. (2023). **Japanese volleyball.** เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E3%83%90%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%AB>

JVA. (2022). **JVA History.** เข้าถึงเมื่อ 11 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.jva.or.jp/jva/history.html>

JVA. (2015). **5 Strengths of Japanese Volleyball.** เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://jvavolleyball.org/5-things-japanese-volleyball-does-we-need-do-better/>

Jump Channel. (2020). **ฉลองการเปิดตัวไฮคิวเล่ม 45 กับนักวอลเลย์บอลระดับโลกชาวญี่ปุ่น.** เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=gVqTPsAchN4&t=0s>

KaPeebara. (2563). **ยูจิ นิซิตะ ตัวเลิ่ร์พิศาง ยอดตัวตบระดับโลก.** เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://stadiumth.com/columns/detail?id=122&tab=inter>

Kapeebara. (2563). **5 มังงะกีฬาสร้างแรงบันดาลใจของชาวญี่ปุ่น.** เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://stadiumth.com/columns/detail?id=178&tab=inter>

Manga Award Portal Site. (2021). **[Part 1] Chatting is important for interviews.** เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.jump-mangasho.com/interview/furudate-sensei-vol1/>

MARY ZHANG. (2020). **Haikyuu!! Isn't Over Yet: The Little Giant's Cultural Legacy.** เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.cbr.com/haikyuu-little-giant-cultural-legacy/>

Power. (2564). **Lifestyle Cool Japan ที่สุดแห่งวัฒนธรรมความคิ่ว์ตส์สุดครีเอต.** เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://powermag.kingpower.com/th/power-mag-th/power-lifestyle2-th/cool-japan-olympics-2020-th/>

Sanook. (2564). **"ไฮคิว" : มังงะสุดปังที่สร้างแรงกระเพื่อมให้วงการวอลเลย์บอลชายญี่ปุ่น.** เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.sanook.com/sport/1301066/>

- Sanook. (2564). "ฮินาตะ โซโย" : ดาวเด่นจากไฮคิว กับเหตุผลที่คนเรศวรหาที่ของตัวเองให้เจอ. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://www.sanook.com/sport/1294045/>
- Spojoba. (2023). Close in on the history of volleyball! Have the rules changed? When did you come to Japan?. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก https://spojoba-com.translate.goog/articles/248?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc
- The McKibbin Brothers. (2021). การเปรียบเทียบไฮคิวกับการแข่งขันจริง. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=t-CqjPMZMM4&t=188s>
- The Matter. (2021). “อย่ายอมแพ้ จนกว่าจะถึงปลายทางความฝัน” ชวนรู้จัก “Haikyuu” อนิเมะที่เป็นแรงบันดาลใจจนเพลงประกอบได้ไปเปิดในโอลิมปิก. เข้าถึงเมื่อ 21 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/brief/150239/150239>
- Zzzztokai. (2016). We became stronger than manga!. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://www.dailymotion.com/video/x52otr1>
- Volleyball Magazine. (2014). Haikyuu! Interview with Haruichi Furudate. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://vbm.link/5437/>
- VolleyballWorld. (2020). Haikyuu!! x V.LEAGUE SPECIAL MATCH. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://twitter.com/volleyballworld/status/1316604717879844870?s=20&t=Sw8ID9qjqzDL5WUITb6B6A>
- Wantleyball. (2565). ทีมเดียวที่ไร้พ่าย! ฝ่าความร้อนแรงของญี่ปุ่นสายเลือดใหม่ใน เนชั่นส์ ลีก. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://stadiumth.com/columns/detail?id=310&tab=inter>
- Wantleyball. (2565). 10 เรื่องน่ารู้ ก่อนดูวอลเลย์บอลหญิงชิงแชมป์โลก 2022. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://stadiumth.com/columns/detail?id=802&tab=thai>
- Yomiuri Shimbun. (2020). “Easy-to-understand words can be very moving lines” ...The secret story behind the production of “Haikyuu!!”. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก https://www-yomiuri-co-jp.translate.goog/culture/subcul/20201222-OYT1T50146/?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc

Yomiuri Shimbun. (2020). "Haikyu!!" The first face-to-face interview with Haruichi Furudate is interesting! "Hinata and Kageyama, I thought it would be better if both ended up as final bosses.". เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม. เข้าถึงได้จาก https://nijimen-net.translate.google.com/topics/137872?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc

ข้อมูลรูปภาพ

- ภาพที่ 1 การออกแบบธงชาติในภาพลักษณ์ นักรบญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก <https://world-flags.org/>
- ภาพที่ 2 ภาพที่มคาราสึโนะ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก <https://www.metalbridges.com/haikyu/>
- ภาพที่ 3 อินาตะ โชโย, คาเงยามะ โทบิโอะ, ซาวามูระ ไดจิ, สึกะวาระ โคชิ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก https://haikyu.fandom.com/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club
- ภาพที่ 4 อาสึมานะ อาซาฮิ, ทานากะ ริวโนะสุเกะ, นิชิโนยะ ยู, เอ็นโนซิตะ ชิการะ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก https://haikyu.fandom.com/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club
- ภาพที่ 5 นาริตะ คาสึฮิโตะ, คิโนซิตะ อิซาฮิ, สึกิซิมะ เค, ยามางุจิ ทาดาชิ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก https://haikyu.fandom.com/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club
- ภาพที่ 6 ซิมิซึ คิโยโกะ, ยาจิ อิโทกะ, ทาเคตะ อิเท็ตสึ, อุโตะ เคชิน. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก https://haikyu.fandom.com/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club
- ภาพที่ 7 โออิคาเวะ โทรุ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก <https://www.thepeople.co/read/41560>
- ภาพที่ 8 โบคุโตะ โคทาโร่. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก https://haikyu.fandom.com/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club
- ภาพที่ 9 อุซุจิมาะ วากะโทชิ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก https://haikyu.fandom.com/Category:Karasuno_High_Volleyball_Club
- ภาพที่ 10 ฟูนาโตะมิมิยะ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก <https://twitter.com/oktobenani/status/1332336419709173760>
- ภาพที่ 11 โคดซึเมะ เคนมะ. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก <https://twitter.com/kodzukenxth/status/1331230650901221378?lang=da>

ภาพที่ 12 โยชิอุมิ โคโร. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก

<https://twitter.com/kxesx/status/1353615807960424448>

ภาพที่ 13 ทีม MSBY BLACK JACKLES. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก

<https://www.sanook.com/sport/1301066/>

ภาพที่ 14 อินาตะและคาเงยามะในชุดทีมชาติญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน 2565 เข้าถึงได้จาก

<https://www.sarakadeelite.com/lite/5-manga-olympics/>

ภาพที่ 4.1 ทีม Oriental Witches. เข้าถึงเมื่อ 13 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.sarakadeelite.com/lite/the-witches-of-the-orient/>

ภาพที่ 4.2 สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬาโอลิมปิกเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียนปี 2001-2012. เข้าถึงเมื่อ

10 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://www.dailymotion.com/video/x52otr1>

ภาพที่ 4.3 มังงะ Attack No. 1. เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.sarakadeelite.com/lite/the-witches-of-the-orient/>

ภาพที่ 4.4 สารคดี The Witches of the Orient. เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.sarakadeelite.com/lite/the-witches-of-the-orient/>

ภาพที่ 4.5 ฮารุอิจิ ฟุรุดาเตะ. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

https://haikyuu.fandom.com/wiki/Haruichi_Furudate

ภาพที่ 4.6 สถิติของนักเรียนที่เลือกกีฬาโอลิมปิกเป็นกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียน. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์

2566 เข้าถึงได้จาก <https://www.dailymotion.com/video/x52otr1>

ภาพที่ 4.7 ภาพจากมังงะไฮคิว คู่ตบฟ้าประทาน. เข้าถึงเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1000331>

ภาพที่ 4.8 คาเงยามะ โทบิโอะในการแข่งขันโอลิมปิกปี 2016. เข้าถึงเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://mangajar.com/manga/haikyuu-abs3UNq/chapter/237>

ภาพที่ 4.9 การเลิฟเอชของคาเงยามะ โทบิโอะ. เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://thegeekiary.com/haikyuu-chapter-370-manga-review-challenger/72641>

ภาพที่ 4.10 คุนิฮิโระ ชิมิสุระหว่างการแข่งขันวอลเลย์บอลชายหาด. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้

จาก <https://mobile.twitter.com/Kyokooong/status/1440908683924291584>

ภาพที่ 4.11 โทโมฮิโระ ยามาโมโตะและนิชิโนยะ ยู. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=WcelgJh2ku4>

ภาพที่ 4.12 การเซตหลอกของอชิคาวะ ยูกิ. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=6-2igkZ-xlo&t=1s>

ภาพที่ 4.13 การเซตหลอกของทีมอินาริซากิ. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=71vSK1ztcLM>

ภาพที่ 4.14 เทคนิค Synchronized. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=zdcUvcU23NQ&t=519s>

ภาพที่ 4.15 เทคนิค Synchronized. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=zdcUvcU23NQ&t=519s>

ภาพที่ 4.16 อินาตะ โฮโยและอชิคาวะ ยูกิในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูร้อนปี 2020. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก https://twitter.com/Haikyu_EN/status/1190790901435682816

ภาพที่ 4.17 อินาตะ โฮโยและอชิคาวะ ยูกิ. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

https://twitter.com/Haikyu_EN/status/1190790901435682816

ภาพที่ 4.18 อินาตะ โฮโยและยานางิตะ มาซาฮิโระ. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก

https://twitter.com/Haikyu_EN/status/1190790901435682816

ภาพที่ 4.19 ยานางิตะ มาซาฮิโระ. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://kindconnect.com/kindcult/haikyuu/>

ภาพที่ 4.20 นักกีฬาวอลเลย์บอลญี่ปุ่นระดับมัธยมปลาย. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก

<https://kindconnect.com/kindcult/haikyuu/>

ภาพที่ 4.21 ฉลองการเปิดตัวไฮคิวเล่ม 45 กับนักวอลเลย์บอลระดับโลกชาวญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=gVqTPsAchN4&t=0s>

ภาพที่ 4.22 การแข่งขันวอลเลย์บอล Haikyuu!! x V.LEAGUE SPECIAL MATCH. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก <https://twitter.com/volleyballworld/status/?s=20&t=Sw8ID9qjqzDL5WUITb6B6A>

ภาพที่ 4.23 โปสเตอร์ Haikyuu!!xV.LEAGUE ALLSTAR SPECIAL MATCH "THE VOLLEYBALL". เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม 2566 เข้าถึงได้จาก https://twitter.com/Haikyu_EN/status

ภาพที่ 4.24 ภาพเสื้อแข่งนักกีฬาวอลเลย์บอลบนหน้าหนังสือพิมพ์. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://mobile.twitter.com/Kyokooong/status/1297750472309248000>

- ภาพที่ 4.25 ข้อความจากอ.ฮารุอิชิ ฟุรุดาเตะ ‘กล้ำเนื้อที่สร้างมา จะไม่หายไปง่าย ๆ ทหรอกนะ’. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก https://twitter.com/comic_natalie/status
- ภาพที่ 4.26 ป้ายโปสเตอร์การแข่งขันฮารุโค. เข้าถึงเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://twitter.com/kaikaizt/status/813614684838371329>
- ภาพที่ 4.27 ภาพจากซีรีส์เรื่อง ยางลบสี่รัก. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://mobile.twitter.com/Kyokooong/status/1452478306050199557>
- ภาพที่ 4.28 ภาพจากซีรีส์เรื่อง Boku Dake ga 17-sai no Sekai de. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://dreamimth.wordpress.com/2022/03/21/boku-dake-ga-17-sai-no-sekai->
- ภาพที่ 4.29 การเปรียบเทียบไฮคิวกับการแข่งขันจริง. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=t-CqjPMZMM4&t=188s>
- ภาพที่ 4.30 คิม ยอนคยองกำลังพูดถึงไฮคิว. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=nUhkJdcb_6l&t=199s
- ภาพที่ 4.31 ภาพการลองใช้เทคนิคจากตัวละครไฮคิว. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=yugMOiqcW54&t=14s>
- ภาพที่ 4.32 การใช้เพลง Imagination ประกอบการแข่งขัน. เข้าถึงเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=48KhTEENZOs>

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ - สกุล นางสาวณัชชารีย์ อภิธน์ไชยนันท์
วันเกิด 26 เมษายน 2544
ที่อยู่ 406 ถนนราษฎร์บูรณะ เขตราษฎร์บูรณะ แขวงราษฎร์บูรณะ กรุงเทพฯ 10140
ประวัติการศึกษา สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม
จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

แบบโอนลิขสิทธิ์สารนิพนธ์
เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาวณัชชารีย์ อภิธนไชนันท์
สารนิพนธ์	วอลเลย์บอลญี่ปุ่นสู่การ์ตูนไฮคิว
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อริศา จิระศิริโชติ
ที่อยู่	406 ถนนราษฎร์บูรณะ เขตราษฎร์บูรณะ แขวงราษฎร์บูรณะ กรุงเทพฯ 10140
หมายเลขโทรศัพท์	085-3649321

ลิขสิทธิ์ของสารนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาตรีบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุการคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....
 (นางสาวณัชชารีย์ อภิธนไชนันท์)
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงนามผู้รับโอน.....
 (.....)
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....