

บทความวิจัย (Research Article)

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในเนื้อความภาพยนตร์อนิเมะ Cross-Cultural Communication through Narrative in Anime Film Texts

ภัทรภรณ์ มณีวัลย์* และพนิดา จงสุขสมสกุล

Pattaraporn Maneewan* and Panida Jongsuksomsakul

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ โดยเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่อง และจากเอกสารที่มีความเกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า มีประเด็นสำคัญทั้งหมด 10 ประเด็น ที่เป็นปัจจัยทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ สามารถข้ามวัฒนธรรมไปสร้างอิทธิพลต่อผู้ชมในต่างประเทศได้ ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบมีประเด็นสำคัญที่แตกต่างกัน โดยองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มีประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น แนวคิดเชิงเวลา มีประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น และมิติทางวัฒนธรรม มีประเด็นสำคัญ 5 ประเด็น ส่วนองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ได้แก่ ตัวละคร มีประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ฉากมีประเด็นสำคัญ 6 ประเด็น และรูปแบบการนำเสนอ มีประเด็นสำคัญ 7 ประเด็น ประเด็นสำคัญส่วนใหญ่ที่พบเป็นเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นและฉากในประเทศญี่ปุ่นมาผูกโยงเข้ากับการกระทำของตัวละคร เพื่อแสดงออกถึงตัวตนของชาวญี่ปุ่น ส่วนประเด็นที่เหลือเป็นเรื่ององค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ พบว่าตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะ ได้สร้างเอกลักษณ์และเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับเนื้อความในภาพยนตร์อนิเมะนั้น ๆ

คำสำคัญ: การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม การเล่าเรื่อง ภาพยนตร์อนิเมะ

Abstract

The purpose of the present study was to analyze anime film texts through the concepts of cross-cultural communication and film narrative. Qualitative research methodology was applied, and data collected from 9 anime films and related documents were presented in analytical description. The findings revealed 10 important issues that contribute to the successful transcendence of cultural boundaries by Japanese cultural elements embedded in anime and their influence on international

คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก 65000

Faculty of Business, Economics and Communications, Naresuan University, Phitsanulok 65000

*Corresponding author; email: Ple2002@hotmail.com

(Received: 10 April 2025; Revised: 21 July 2025; Accepted: 5 September 2025)

DOI: <https://doi.org/10.14456/psruhss.2025.17>

audiences. Within the domain of cross-cultural communication, three principal issues were identified under general cross-cultural communication, four under time orientation, and five under Hofstede's cultural dimensions theory. Regarding the elements of storytelling, the analysis uncovered four important issues related to character development, six related to setting, and seven pertaining to presentation style. Most of the significant findings are rooted in expressions of Japanese culture, wherein anime directors integrate Japanese traditions and domestic settings into character actions to reflect Japanese identity. Additionally, the elements of storytelling particularly characters, settings, and presentation style further enhance the distinctiveness and narrative richness of each anime film examined.

Keywords: Cross-cultural communication, Narrative, Anime film

บทนำ

ภาพยนตร์อนิเมะ เป็นคำที่ใช้เรียกภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เพราะการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ คือสิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีความโดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับประเด็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในเรื่องราว ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศเกิดความชื่นชอบ จนเป็นสื่อประเภทหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรมและสร้างรายได้ให้กับประเทศ

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม คือ การสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้คนที่มีความวัฒนธรรม ทัศนคติ การดำรงชีวิต และทักษะการสื่อสารที่แตกต่างกัน โดยต้องสื่อสารร่วมกัน ซึ่งวัฒนธรรมมีความสำคัญอย่างมากกับการสื่อสารประเภทนี้ เนื่องจากการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้ใช้วัฒนธรรมและเทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงผู้คนที่อยู่ต่างสถานที่และต่างวัฒนธรรมให้ติดต่อสื่อสารกันได้ ปัจจุบันการสื่อสารเกิดขึ้นในลักษณะไร้พรมแดน ด้วยการพึ่งพาเทคโนโลยีที่ทันสมัยจึงทำให้ผู้คนที่อยู่ต่างสถานที่และต่างวัฒนธรรมสามารถติดต่อสื่อสารข้ามทวีปหรือข้ามประเทศได้ในเวลาที่รวดเร็ว ซึ่งการสื่อสารในลักษณะนี้ได้เกิดขึ้นกับผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะที่อยู่ทั่วโลกด้วยเช่นกัน (AKBAS, 2018) โดยทำให้ผู้ชมที่อยู่ต่างสถานที่และต่างวัฒนธรรม สามารถรับชมภาพยนตร์อนิเมะและเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นได้พร้อมกัน จนเกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นและประสบการณ์ในการรับชมได้ทันที แม้ว่าผู้ชมเหล่านั้นมีช่วงเวลาและภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันก็ตาม ดังนั้นการสื่อสารของผู้คนในลักษณะดังกล่าวอาจเรียกได้ว่าเป็นการสื่อสารที่อยู่ท่ามกลางการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Bastida, 2019)

วัฒนธรรมญี่ปุ่นคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้ โดยวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของภาพยนตร์อนิเมะ ในประเด็นที่ภาพยนตร์อนิเมะเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่า เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากการหลอมรวมวัฒนธรรมเข้ากับความเป็นญี่ปุ่นที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญของประเทศ เนื่องจากเนื้อความในภาพยนตร์อนิเมะส่วนใหญ่ได้สอดแทรกวัฒนธรรมญี่ปุ่นไว้ให้เห็นอย่างชัดเจน ทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นกลายเป็นจุดดึงดูดความสนใจจากผู้ชมทั่วโลก ซึ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์คือสิ่งที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและเข้าถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่แฝงอยู่ในเรื่องราวได้

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับการสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะ เพราะวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะสอดแทรกอยู่ในเรื่องราวตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องนำองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มาใช้วิเคราะห์วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ เนื่องจากทำให้มองเห็นภาพรวมอย่างเป็นระบบ สามารถค้นพบข้อมูล รายละเอียด หรือความสำคัญของวัฒนธรรมที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะตั้งใจใส่เข้ามาในเรื่องได้ เพราะวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องไม่ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ขณะเดียวกันการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้มีความสำคัญกับภาพยนตร์อนิเมะด้วยเช่นกัน เมื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์อนิเมะ ได้ทำให้เกิดแรงดึงดูดและสร้างผลกระทบทางความคิด ความเชื่อ และการใช้ชีวิตต่อผู้ชมที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่นอย่างมาก จนเกิดเป็นความชื่นชอบและหลงใหลในเสน่ห์ของสื่อประเภทนี้ ซึ่งทำให้พื้นฐานของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์อนิเมะขึ้น ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศเป็นจำนวนมากทุกยุค โดยเห็นได้จากสถิติและข้อเท็จจริงเกี่ยวกับภาพยนตร์อนิเมะทั่วโลกที่ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจสื่อบันเทิงระบุว่า ในปี 2024 มีผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะทั่วโลกประมาณ 750 ถึง 800 ล้านคน และมีผู้ชมในประเทศสหรัฐอเมริกามากกว่า 72 เปอร์เซ็นต์ (Okeke, 2024) เนื่องจากการสร้างเนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก รวมถึงรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์อนิเมะ พบว่า ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเอกลักษณ์ประจำชาติ ดังนั้นเมื่อภาพยนตร์อนิเมะถูกส่งออกไปในต่างประเทศ จึงได้ส่งผลกระทบต่อผู้ชมเป็นวงกว้าง (Onemu, n.d.) โดยเห็นได้จากผู้ชมในต่างประเทศได้แต่งตัวคอสเพลย์ (Cosplay) เลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมะ จนเกิดเป็นกลุ่มแฟนด้อม (Fandom) และจากรายงานของ Reelgood แอปพลิเคชันศูนย์รวมสตรีมมิ่งของประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าภาพยนตร์อนิเมะได้รับความนิยมสูงกว่าเดิมถึงร้อยละ 21.66 ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID 19) ซึ่งเป็นจำนวนที่เพิ่มขึ้นมากที่สุดเมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น (ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร, 2564)

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill (2011), Wolf Children (2012), When Marnie Was There (2014), Your Name (2016), Mirai (2018), Penguin Highway (2018), Children of the Sea (2019), Weathering with You (2019) และ Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) มาวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่อยู่ในแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่อยู่ในแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จและได้รับรางวัลใน “สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม” หรือ “สาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม” จากเวทีสำคัญระดับโลก เช่น รางวัล Oscar, Golden Globes, New York International Children’s Film Festival, Annie Awards และ TIFF Kids International Film Festival เป็นต้น หรือเวทีสำคัญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่น เช่น รางวัล Tokyo Anime Award, Awards of the Japanese Academy เป็นต้น และใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ โดยได้คัดเลือกภาพยนตร์อนิเมะที่มีรายได้รวมทั้งหมด ซึ่งเป็นรายได้ที่มาจากในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก โดยภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องถูกจัดอยู่ในลำดับที่ 1-30 ของในแต่ละปีที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนั้นออกฉาย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลรายได้ของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง มาจากเว็บไซต์ Box Office Mojo ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีการจัดลำดับรายได้ของภาพยนตร์ที่มีความน่าเชื่อถือในวงการภาพยนตร์

รายได้ของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องที่นำมาจากเว็บไซต์ Box Office Mojo มีดังต่อไปนี้ From Up on Poppy Hill (2011) มีรายได้ 61 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, Wolf Children (2012) มีรายได้ 55 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, When Marnie Was There (2014) มีรายได้ 35 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, Your Name (2016) มีรายได้ 405 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, Mirai (2018) มีรายได้ 28 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, Penguin Highway (2018) มีรายได้ 4 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, Children of the Sea (2019) มีรายได้ 5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ, Weathering with You (2019) มีรายได้ 192 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และ Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) มีรายได้ 486 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Box Office Mojo, n.d.)

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ในประเด็นของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในเนื้อความ ภาพยนตร์อนิเมะ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นประเด็นที่แปลกใหม่และมีความน่าสนใจ เพราะงานวิจัยส่วนใหญ่ที่เกี่ยวกับ ภาพยนตร์อนิเมะจะศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับตัวสื่อภาพยนตร์อนิเมะ เทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์อนิเมะ และการตลาด ของภาพยนตร์อนิเมะเท่านั้น ซึ่งงานวิจัยเรื่องนี้ทำให้ผู้ชมเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ ซึ่งเป็นปัจจัยทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ใน ภาพยนตร์อนิเมะ สามารถข้ามวัฒนธรรมไปสร้างอิทธิพลต่อผู้ชมในต่างประเทศได้สำเร็จ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการ วิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวในครั้งนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและแนวคิดการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้นำมาจากแนวคิดการสื่อสารข้าม วัฒนธรรมของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ (Edward T. Hall) และ กิรท์ ฮอฟสเต็ด (Geert Hofstede) นักวิชาการที่มี ชื่อเสียงและเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดดังกล่าวมาใช้วิเคราะห์ ซึ่งแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ ได้แก่ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication) ประกอบด้วย วัฒนธรรมแบบบริบทสูงและ วัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ และแนวคิดเชิงเวลา (Time Orientation) ประกอบด้วย วัฒนธรรมแบบโมโนโครนิกและ วัฒนธรรมแบบโพลีโครนิก ขณะที่แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในส่วนของ กิรท์ ฮอฟสเต็ด ได้แก่ มิติทาง วัฒนธรรม (Hofstede's Cultural Dimensions) ประกอบด้วย ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ ความเป็นปัจเจกบุคคล กับการรวมกลุ่ม ความเป็นชายกับความเป็นหญิง การหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและ ระยะสั้น และการแสดงออกทางอารมณ์

ส่วนการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้นำมาจากแนวคิดการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่หนึ่งคือ ตัวละคร (Character) ได้แก่ ตัวละครที่เป็นผู้กระทำและตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ องค์ประกอบที่สองคือ ฉาก (Setting) ได้แก่ ปัจจัยด้านเวลา ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ และโครงสร้างทางสังคม และปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ

องค์ประกอบที่สามคือ รูปแบบการนำเสนอ (Style) ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยทั้งหมด 7 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง การจัดองค์ประกอบภาพ คือความสมดุลของภาพ จุดเด่นของภาพ และน้ำหนักของภาพ ส่วนที่สอง แบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย คือ ระยะใกล้ชิด ระยะส่วนตัว ระยะสังคม และระยะทั่วไป ส่วนที่สาม ขนาดภาพ คือขนาดภาพระยะไกลสุด ขนาดภาพระยะไกล ขนาดภาพเต็มตัว ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพระยะใกล้ และขนาดภาพระยะใกล้สุด ส่วนที่สี่ มุมกล้อง คือ มุมกล้องระดับสายตา มุมกล้องแบบมุมสูง มุมกล้องระดับสายตา มุมกล้องแบบมุมต่ำ และมุมกล้องแบบมุมเอียง ส่วนที่ห้า การจัดแสง คือทิศทางของการจัดแสง คุณภาพของการจัดแสง แหล่งกำเนิดแสงสามจุด และรูปแบบการจัดแสง ส่วนที่หก สี คือ ความอึมตัวของสี แม่สี วรรณะสี และจิตวิทยาของสี และส่วนที่เจ็ด การออกแบบตัวละครและงานด้านภาพในภาพยนตร์อนิเมะ คือ การออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร การออกแบบลักษณะใบหน้าของตัวละคร และการออกแบบลักษณะผมของตัวละคร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิเคราะห์การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในเนื้อความภาพยนตร์อนิเมะ ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อความ (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

1. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง และวิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมด 9 เรื่อง ได้แก่ From Up on Poppy Hill (2011), Wolf Children (2012), When Marnie Was There (2014), Your Name (2016), Mirai (2018), Penguin Highway (2018), Children of the Sea (2019), Weathering with You (2019) และ Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) โดยภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง คือภาพยนตร์อนิเมะเรื่องยาวที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์และอยู่ในช่วงปี ค.ศ. 2011-2020 เป็นภาพยนตร์อนิเมะที่ประสบความสำเร็จด้านรางวัลและรายได้ จากเวทีระดับโลกหรือเวทีด้านภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่น

2. วิธีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้เลือกใช้ข้อมูล 2 ประเภท คือ ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ที่ศึกษาจากภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง และข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ บทความและบทวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ต

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์เนื้อความเป็นส่วนแรก ด้วยการชมภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่องมากกว่าหนึ่งรอบ เพื่อตรวจสอบรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและประเด็นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และทั้งหมดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะอย่างละเอียด โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนแรกตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่อยู่ในแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมทั้ง 3 องค์ประกอบ ประกอบด้วย 1) การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมแบบบริบทสูงและวัฒนธรรมแบบบริบทต่ำ 2) แนวคิดเชิงเวลา ได้แก่ วัฒนธรรมแบบโมโนโครนิกและวัฒนธรรมแบบโพลีโครนิก และ 3) มิติทางวัฒนธรรม ได้แก่ ความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ ความเป็นปัจเจกบุคคลกับการรวมกลุ่ม ความเป็นชายกับ

ความเป็นหญิง การหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน การมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น และการแสดงออกทางอารมณ์ และส่วนที่สอง วิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตัวละคร 2) ฉาก และ 3) รูปแบบการนำเสนอ

หลังจากที่ผู้วิจัยชมภาพยนตร์อนิเมะทั้งหมดจนได้ข้อมูลครบถ้วน ผู้วิจัยจัดสรุปข้อมูลที่ได้แบบย่อเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปเชื่อมโยงกับข้อมูลประเภทเอกสารที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกรณีวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลทั้งหมดที่เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองประเภทแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลนั้นมาผ่านการพรรณนาเชิงวิเคราะห์และสังเคราะห์ด้วยแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เพื่อได้มองเห็นภาพรวมของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ปรากฏในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะได้อย่างชัดเจน จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ไปสู่ขั้นตอนการนำเสนอข้อมูลและสรุปผลการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

เมื่อผู้วิจัยนำเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง มาวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แล้วนำมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญ ผลการวิจัย พบว่าสามารถแบ่งประเด็นสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาความได้ทั้งหมด 10 ประเด็น ประกอบด้วย

1. ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค

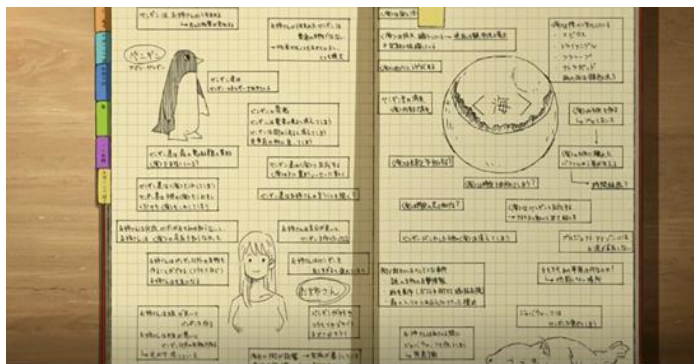
คือประเด็นที่ประกอบด้วยตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ รวมถึงเทคนิคต่าง ๆ ที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะนำมาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ในส่วนขององค์ประกอบที่สาม คือ รูปแบบการนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับเรื่องมุกกลอง ซึ่งได้มีการใช้มุกกลองแบบเสื่อตาทามิ (Tatami Shot) กับฉากบ้านญี่ปุ่นโบราณที่พื้นห้องปูด้วยเสื่อตาทามิ จุดเด่นของมุกกลองนี้คือมีลักษณะเป็นกลางและแสดงออกถึงความเรียบง่ายเช่นเดียวกับปรัชญาสำคัญในศาสนาชินโต ดังนั้นจึงสะท้อนถึงความเรียบง่ายและความงามที่เกิดจากศิลปะแบบญี่ปุ่นได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งได้สอดคล้องกับแนวคิด “อิคิไก” (Ikigai) ที่เน้นการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย ขณะเดียวกันมุกกลองแบบเสื่อตาทามิยังถูกนำมาใช้เพื่อต้องการทำให้การจัดวางองค์ประกอบภาพ ทั้งตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุสิ่งของ รวมทั้งแสงและสีที่ปรากฏ สามารถสร้างอารมณ์ ความรู้สึก ที่เป็นกลางและปราศจากความคิดหรืออคติใด ๆ ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เช่นเดียวกับความรู้สึกเป็นกลางในหลักการสำคัญของ วะบิ ซะบิ (Wabi Sabi) (Mogi, 2022)



ภาพ 1 มุมกล้องแบบเสื่อตาดามิในบ้านญี่ปุ่นโบราณ
ที่มา: Goro Miyazaki (2011)

2. ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น

คือ สิ่งสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัย มุมมองความคิด และวิถีชีวิตของแต่ละคน ที่กระทำผ่านฉากและบทสนทนา พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Penguin Highway (2018) ที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ในองค์ประกอบที่หนึ่งคือตัวละคร ประเภทตัวละครที่เป็นผู้กระทำ กล่าวคือ การที่ อาโอยามะ ตัวละครเอกที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีความมุ่งมั่นที่จะเป็นคนเก่งและเป็นนักวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ที่โดดเด่นในอนาคต จึงต้องแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เสมอ ขณะเดียวกันยังมีลักษณะของผู้นำที่เน้นการทำงานที่ต้องพิสูจน์ข้อมูลทุกเรื่องด้วยตนเอง และมีมุมมองความคิดแบบผู้ใหญ่ที่ต้องใช้ตรรกะ ซึ่งมีความละเอียดอ่อนและซับซ้อนมากกว่ามุมมองความคิดของเด็กวัยเดียวกัน เนื่องจากอาโอยามะมีพ่อเป็นนักวิทยาศาสตร์และได้เรียนโรงเรียนที่สนับสนุนให้นักเรียนทำงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ จากที่กล่าวมาได้สะท้อนให้เห็นว่า อาโอยามะคือตัวแทนของ “ระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นที่มีคุณภาพ” เนื่องจากการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นได้เน้นหลักสูตรวิทยาศาสตร์ในลักษณะเดียวกับที่อาโอยามะได้เรียนจากโรงเรียน ที่เน้นให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงหลักการปฏิบัติทางวิทยาศาสตร์เข้ากับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้จริง รวมถึงเน้นเนื้อหาเชิงลึกด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน (อรสา ชูสกุล, 2014)



ภาพ 2 สมุดจดของอาโอยามะที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่ซับซ้อน
ที่มา: Ishida Hiroyasu (2018)

3. ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น

คือ สิ่งสำคัญที่ตัวละครยึดถือและนำมาใช้ในการดำรงชีวิต เพื่อให้ตนเองและคนรอบข้างอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Wolf Children (2012) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ในส่วนของวัฒนธรรมแบบบริบทสูง ตามแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ ซึ่งเป็นเรื่องความสัมพันธ์ของ ฮานะ กับลูกที่เป็นมนุษย์หมาป่า ที่ได้พยายามปรับตัวเข้ากับผู้คน สังคม และสภาพแวดล้อม ทั้งในสังคมเมืองใหญ่และในสังคมชนบท ด้วยการเรียนรู้วิถีชีวิต ภูมิประเทศ และธรรมเนียมปฏิบัติกับสังคมที่อยู่ การกระทำของตัวละครได้แฝงแนวคิด “อุจิโซโตะ” หรือ แนวคิด “คนในและคนนอก” ซึ่งเป็นจุดเด่นของสังคมญี่ปุ่นไว้ เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นได้แบ่งแยกคนในกลุ่มและคนนอกกลุ่มอย่างชัดเจน จึงส่งผลต่อรูปแบบความสัมพันธ์ ระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร รวมถึงการคำนึงถึงกาลและเทศะที่เกิดขึ้นในแต่ละบริบทด้วย ในช่วงแรกที่ฮานะและลูกอาศัยในเมืองใหญ่ ได้อยู่ในสถานะของ “คนนอก” เนื่องจากฮานะไม่ได้สังกัดกลุ่มทางสังคมใดกลุ่มหนึ่งอย่างชัดเจน เพราะกลัวว่าถ้าหากคนในสังคมรู้ว่าลูกเป็นมนุษย์หมาป่าจะทำให้สังคมไม่ยอมรับ จึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างฮานะกับคนรอบข้างมีลักษณะแบบผิวเผิน ส่วนช่วงที่ฮานะและลูกอาศัยในชนบท ได้อยู่ในสถานะของ “คนใน” เนื่องจาก ฮานะมีจิตใจดีและมีน้ำใจต่อเพื่อนบ้าน จึงทำให้ทุกคนในหมู่บ้านยอมรับในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างฮานะกับเพื่อนบ้านจึงมีลักษณะแบบครอบครัว ที่ทุกคนได้ช่วยเหลือและดูแลซึ่งกันและกัน



ภาพ 3 เพื่อนบ้านมาหาฮานะเพื่อสอบถามความเป็นอยู่
ที่มา: Mamoru Hosoda (2012)

4. ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต

คือ สิ่งที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิด การกระทำ และการดำเนินชีวิตของผู้ชม รวมถึงมีผลต่อการทำงานของผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะหรือผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) ได้ปรากฏวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ของวัยรุ่นและคนวัยทำงานชาวญี่ปุ่น ซึ่งตัวละครได้ใช้คาเฟ่เป็นสถานที่เพื่อผ่อนคลายความเครียดและสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนให้แน่นแฟ้น ตามแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของ เอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ ในส่วนขององค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ในแนวคิดเชิงเวลาแบบวัฒนธรรมโพลีครอนิก ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของมนุษย์มากกว่าเรื่องเวลา ผู้วิจัยพบว่าวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ในเรื่องได้สะท้อนให้เห็นว่า การที่กลุ่มเพื่อน

หรือคนรักได้ใช้เวลาในคาเฟ่ร่วมกัน คือ สิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความไว้วางใจระหว่างบุคคล จนนำไปสู่การกระชับความสัมพันธ์ของบุคคล แม้ว่าใช้เวลาร่วมกันไม่นาน ชาวญี่ปุ่นไม่นิยมนั่งดื่มกาแฟในร้านเป็นเวลานาน ซึ่งเห็นได้จากลูกค้าส่วนใหญ่ในร้าน Starbucks ของประเทศญี่ปุ่นใช้ระยะเวลาที่นั่งในร้านน้อยกว่าร้าน Starbucks ในประเทศอื่น (มีเดียม, 2564) เมื่อวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ของประเทศญี่ปุ่นมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมอื่น รวมถึงคาเฟ่ที่ปรากฏในเรื่องคือคาเฟ่ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างจากคาเฟ่ที่มีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่น จึงทำให้ผู้ชมได้เห็นทางตามรอยสถานที่สำคัญในภาพยนตร์ เช่น ร้าน Starbucks สาขาชิบูยะ และคาเฟ่ Salon de The Rond ที่ตั้งในศูนย์ศิลปะแห่งชาติ เป็นต้น เพื่อต้องการสัมผัสบรรยากาศเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ดังนั้นวัฒนธรรมการดื่มกาแฟและวัฒนธรรมคาเฟ่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้จึงได้มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้ชม



ภาพ 4 ทากิและเพื่อนได้ดื่มกาแฟในคาเฟ่ด้วยกัน

ที่มา: Makoto Shinkai (2016)

5. ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น

คือ สิ่งที่ได้แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยต่าง ๆ และสภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่น ที่มีผลต่อการกระทำและการดำเนินชีวิตของตัวละคร พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ในส่วนของมิติทางวัฒนธรรม แบบการมุ่งเน้นเป้าหมายระยะยาวและระยะสั้น โดยฉากหลังของภาพยนตร์อนิเมะเกิดขึ้นในยุคไทโช (Taisho) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ประเทศญี่ปุ่นเริ่มเปิดประเทศอย่างเป็นทางการ ยุคไทโชคือยุคที่มีความสำคัญต่อตัวละครและส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต บทบาทหน้าที่ และฐานะทางสังคมของตัวละคร พบว่ายุคไทโชได้มีความสำคัญกับตัวละคร 3 ประการ ได้แก่ ประการแรก ความหมายของยุคไทโชมีความหมายว่า “ความชอบธรรมอันยิ่งใหญ่” ได้สอดคล้องกับอุดมการณ์หลักของหน่วยพิฆาตอสูรที่ว่าหน่วยพิฆาตอสูรจะพิทักษ์ความยุติธรรมและจะปกป้องผู้คนจากอสูร ประการที่สอง ยุคไทโชได้เปิดกว้างต่อการรับวัฒนธรรมและแนวคิดทางตะวันตก จึงทำให้อาคารบ้านเรือนในเรื่องที่ตัวละครอาศัยอยู่มีรูปทรงในลักษณะเดียวกับสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก และประการที่สาม ยุคไทโชมีการนำเข้ารถไฟหัวจักรไอน้ำจากตะวันตกมาใช้ เมื่อรถไฟหัวจักรไอน้ำถูกนำมาใช้ร่วมกับบริบททางสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว จึงทำให้รถไฟหัวจักรไอน้ำกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ที่ใช้สื่อถึงอำนาจของจักรวรรดิตะวันตกที่กำลังเข้าครอบงำความเป็นญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมไป



ภาพ 5 อาคารบ้านเรือนในยุคโทโฮที่มีรูปทรงแบบตะวันตก
ที่มา: Haruo Sotozaki (2020)

6. ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น

คือ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ศาสนา รวมถึงประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ที่หล่อหลอมจนกลายเป็นจุดเด่นให้กับตัวละคร ฉาก รูปแบบการนำเสนอ และเทคนิคในภาพยนตร์อนิเมะ พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Wolf Children (2012) ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ในองค์ประกอบที่สามคือรูปแบบการนำเสนอ ในแบบแผนของระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับการสื่อความหมาย แบบระยะใกล้ชิด พบว่า ฉากที่ตัวละครแม่กับลูกได้อาบน้ำพร้อมกัน ช่วงเวลานี้มีคุณค่ามากสำหรับแม่และเด็ก เพราะได้กระชับความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวให้แน่นแนบ ขณะเดียวกันยังทำให้ทุกคนได้ใช้ช่วงเวลานี้พูดคุยกัน หลังจากที่ต้องทำงานมาตลอดทั้งวันอีกด้วย การอาบน้ำในฉากนี้ได้แฝงเรื่องวัฒนธรรมการอาบน้ำของประเทศญี่ปุ่นไว้อย่างชัดเจน ซึ่งวัฒนธรรมการอาบน้ำของชาวญี่ปุ่นนั้น ในยุคแรกการอาบน้ำเป็นการอาบแบบอบไอน้ำ (steam bath) ใช้วิธีแช่ตัวลงในน้ำร้อนของบ่อน้ำพุร้อนตามธรรมชาติ และเป็นการอาบน้ำรวมแบบสาธารณะที่ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างชายหญิง ซึ่งในเวลาต่อมาได้เกิดเป็นวัฒนธรรม “การแช่ออนเซ็น” (Onsen) ขึ้น โดยปกติการแช่ออนเซ็นมี 2 ประเภท ได้แก่ ออนเซ็นแบบ Rotenbura โดยบ่อน้ำพุร้อนจะอยู่กลางแจ้งและมีธรรมชาติโอบล้อม และออนเซ็นแบบ Sento เป็นออนเซ็นในร่ม (ยูฟา คลังสุวรรณ และ หทัยรัตน์ ทรพรพสุ, 2540)



ภาพ 6 ตัวละครได้อาบน้ำพร้อมกัน
ที่มา: Mamoru Hosoda (2012)

7. ประเด็นความงามเชิงศิลปะ

คือ ความงามของสถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกายของตัวละคร การร่ายรำในเทศกาลสำคัญ รวมถึงการออกแบบลักษณะของตัวละคร พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง From Up on Poppy Hill (2011) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ในส่วนขององค์ประกอบที่สองคือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม ที่บ้านญี่ปุ่นโบราณของตัวละครคือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความงามของศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม เนื่องจากบ้านญี่ปุ่นโบราณจะประกอบด้วยห้องที่ปูด้วยเสื่อตามิ ประตูปานเลื่อน และภายในห้องมีการจัดวางโต๊ะญี่ปุ่นอย่างเรียบง่าย เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของบ้านญี่ปุ่นโบราณ พบว่า คุณสมบัติของอุปกรณ์ภายในบ้านส่วนใหญ่เน้นความเรียบง่ายและความสะดวกสบายสำหรับผู้อยู่อาศัยเป็นหลัก (วาริชา วงศ์พยัค, 2563) ในประเด็นความเรียบง่ายหากมองตามหลักทางศาสนา พบว่า ความเรียบง่ายที่เกิดขึ้นกับการออกแบบอุปกรณ์ทุกอย่าง ได้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่นที่เป็นคนรักความเรียบง่ายและธรรมชาติตามหลักการของศาสนาชินโตที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างคน ธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยชาวญี่ปุ่นมองความเรียบง่ายที่เกิดขึ้นกับทุกสิ่งรอบตัวว่า คือ ความงามที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ซึ่งธรรมชาติเป็นผู้ทำหน้าที่รังสรรค์สิ่งนั้นขึ้นมา ดังนั้นอุปกรณ์ที่ติดตั้งภายในบ้านส่วนใหญ่จะเน้นการใช้วัสดุจากธรรมชาติเป็นหลัก



ภาพ 7 ภายในบ้านญี่ปุ่นโบราณในห้องประกอบด้วยเสื่อตามิ ประตูปานเลื่อน และโต๊ะญี่ปุ่น
ที่มา: Goro Miyazaki (2011)

8. ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม

คือ สิ่งที่น่ามาใช้กำหนดตำแหน่ง หน้าที่ และฐานะทางสังคมของตัวละคร โดยในแต่ละยุคจะแตกต่างกัน พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Weathering with You (2019) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ในส่วนของมิติทางวัฒนธรรม แบบความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ เมื่อผู้วิจัยนำประเด็นที่ อามาโนะ ฮินะ เด็กสาวที่ถูกผู้ชายในสังคมเอาเปรียบ ทั้งจากหัวหน้างาน ผู้มีอิทธิพลในย่าน สถานบันเทิง และเจ้าหน้าที่ตำรวจ มาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อหา พบว่า สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีค่านิยมที่เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ชาย จึงทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางอำนาจ ซึ่งก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรมกับผู้หญิงหลายด้าน โดยเฉพาะการจ้างงาน พบว่า เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมานานและยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง ซึ่งเห็นได้จากผู้หญิงได้รับค่าจ้างในอัตราที่ต่ำกว่าผู้ชายตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน แม้ว่าทำงานในตำแหน่งเดียวกันก็ตาม รวมถึงบริษัทส่วนใหญ่จะพิจารณาบุคคลจากเอกสารสมัครงานของผู้ชายก่อนผู้หญิง ซึ่งปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้หญิงเกิดความเครียดและความวิตกกังวล จนส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิต (มติชนสุดสัปดาห์, 2564)



ภาพ 8 อินะอุกผู้ชายในสถานบันเทิงที่ไปสมัครงานลวนลาม
ที่มา: Makoto Shinkai (2019)

9. ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น

คือ สิ่งที่จะช่วยเพิ่มมิติของการเล่าเรื่อง ทั้งเนื้อหา การกระทำของตัวละคร และฉาก ให้มีความน่าสนใจ พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง When Marnie Was There (2014) ในช่วงที่ อันนะ ซาซากิ ได้ย้ายไปอยู่ในชนบทแห่งหนึ่งหลังจากที่พบว่าตนเองป่วยซึ่งต้องได้รับการพักผ่อน ที่แห่งนั้น ได้มีการจัดเทศกาลทานาบาตะ (Tanabata) หรือ เทศกาลแห่งดวงดาวขึ้น ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์ ในส่วนขององค์ประกอบที่สอง คือ ฉาก ตรงปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศิลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ พบว่า เทศกาลนี้เป็นหนึ่งในเทศกาลสำคัญช่วงฤดูร้อนที่จัดขึ้นในวันที่ 7 เดือนกรกฎาคมของทุกปี ในเทศกาลทานาบาตะมีการประดับต้นไผ่ที่มีการแขวนกระดาษหิ้งชะงูที่เขียนคำอธิษฐานไว้ และมีการประดับของมงคลหลาย อย่าง เช่น ฟูกินากาชิ หรือ โคมกระดาษ เพื่อขอพรให้โอริฮิเมะทอผ้าได้ดี, คินจากุ หรือ กระดาษพับเป็นรูปถุง เพื่อขอให้ร่ำรวย และอามิคาซาริ คือกระดาษที่ตัดรูปร่างคล้ายแห เพื่อขอให้การประมงรุ่งเรือง (SHEN, 2020) ซึ่งเรื่องนี้ได้มีอิทธิพลต่อหมู่บ้านที่อันนะอาศัยอยู่อย่างมาก เพราะชาวบ้านส่วนใหญ่ทำอาชีพประมง ซึ่งได้สะท้อนถึง วัฒนธรรมทางศาสนาและพิธีกรรมในการเกษตร การทอผ้าแบบดั้งเดิม และการบูชาดวงดาวในแต่ละภูมิภาคอย่าง ชัดเจน



ภาพ 9 ผู้เข้าร่วมเทศกาลทานาบาตะถือโคมกระดาษ เพื่อขอพรให้โอริฮิเมะทอผ้าได้ดี
ที่มา: Hiromasa Yonebayashi (2014)

10. ประเด็นจุดขายทางวัฒนธรรม

คือ สิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมะใช้ดึงดูดผู้ชมในต่างประเทศให้สนใจภาพยนตร์อนิเมะ โดยจุดขายคือการออกแบบลักษณะตัวละครและการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น พบในภาพยนตร์อนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Children of the Sea (2019) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ในส่วนขององค์ประกอบที่สาม คือ รูปแบบการนำเสนอ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร ด้านการออกแบบลักษณะดวงตาของตัวละคร ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ได้ออกแบบ รุกะ ตัวละครเอกให้มีดวงตากลมโตกว่าดวงตาของมนุษย์จริง และในดวงตาก็มีแสงระยิบระยับปรากฏอย่างชัดเจน ประกอบกับสีดวงตาของรุกะเป็นสีน้ำตาลผสมสีเทา ซึ่งไม่ได้เป็นสีตาเหมือนชาวญี่ปุ่นหรือชาวเอเชีย และเมื่อดวงตาระทบกับแสงทำให้สีดวงตาเปลี่ยนจากสีน้ำตาลเป็นสีฟ้าอ่อน โดยได้สอดคล้องกับสีน้ำในอควาเรียมและสีน้ำทะเล ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครใช้ชีวิตเป็นประจำ ดังนั้นดวงตาของรุกะจึงสามารถถ่ายทอดอารมณ์เศร้าและเหงาในช่วงที่อยู่ในสถานที่แห่งนั้นคนเดียวได้อย่างสมบูรณ์ จากลักษณะดวงตาและสีดวงตาของรุกะที่กล่าวมา พบว่าเหมือนกับดวงตาของตัวการ์ตูนใน “หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง” ของ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ (Macoto Takahashi) นักวาดการ์ตูนชื่อดังในทศวรรษ 1960 และทศวรรษ 1970 (Monden, 2015) ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันตัวการ์ตูนที่มีดวงตากลมโตถือได้ว่าเป็นจุดขายทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น เพราะได้แสดงถึง “กลิ่นอายทางวัฒนธรรม” รวมถึง “ความน่ารัก” แบบญี่ปุ่นไว้ และยังเป็นวัฒนธรรมป๊อปที่ได้รับความนิยมทั่วโลกที่สร้างรายได้จำนวนมากให้กับประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย



ภาพ 10-11 ดวงตากลมโตของรุกะ (ซ้าย) และดวงตากลมโตในผลงานของ มาโคโตะ ทาคาฮาชิ (ขวา)

ที่มา: Watanabe Ayumu (2019) และ Macoto Takahashi (2016)

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ตามองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เมื่อพิจารณาถึงการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และการข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมอื่น พบว่า องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดเชิงเวลา และมิติทางวัฒนธรรม และองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 องค์ประกอบคือ ตัวละคร ฉาก และรูปแบบการนำเสนอ ได้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการข้ามวัฒนธรรม กล่าวคือ องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ทั้ง 3 องค์ประกอบ และองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง

3 องค์ประกอบ คือสิ่งที่นำพาวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ ให้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่วัฒนธรรมอื่น พบว่าได้มีการข้ามวัฒนธรรมมาโดยผ่านสิ่งที่ปรากฏในประเด็นสำคัญ 10 ประเด็น ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากภาพยนตร์อนิเมะ ทั้ง 9 เรื่อง ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบจะมีประเด็นสำคัญที่แตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ประกอบด้วย

1. การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มีประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม

2. แนวคิดเชิงเวลา มีประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม

3. มิติทางวัฒนธรรม มีประเด็นสำคัญ 5 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม

ตัวอย่างองค์ประกอบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่นำมาอธิบายในส่วนของ การข้ามวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทย คือเรื่อง “วัฒนธรรมคาเฟ่” ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้เลือกใช้วัฒนธรรมคาเฟ่มาเป็นตัวแทนของวัยรุ่นและคนวัยทำงานที่อยู่ในเมืองใหญ่ ซึ่งส่วนใหญ่คนกลุ่มนี้จะเป็นผู้ที่ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือย ดังนั้นวัฒนธรรมคาเฟ่จึงสะท้อนถึงวัฒนธรรม ค่านิยมทางสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันที่อาศัยในเมืองใหญ่ เมื่อภาพวัฒนธรรมคาเฟ่ของประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่ประเทศไทย พบว่า ได้ส่งผลกระทบต่อผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะที่เป็นวัยรุ่นและคนวัยทำงานในประเทศไทยด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากผู้ชมกลุ่มนี้ได้ให้ความสนใจและเป็นผู้บริโภคหลักของคาเฟ่ที่เน้นความหรูหรา และคาเฟ่ที่เป็นตัวการ์ตูนดังจากประเทศญี่ปุ่นที่มาเปิดบริการในประเทศไทย เช่น คาเฟ่โคนัน หรือคาเฟ่ Sanrio Hello kitty House Bangkok เป็นต้น

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ประกอบด้วย

1. ตัวละคร มีประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต และประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม

2. ฉาก มีประเด็นสำคัญ 6 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นตัวตนและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ประเด็นประวัติศาสตร์และสังคมของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นความงามเชิงศิลปะ ประเด็นบทบาทและค่านิยมทางสังคม และประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น

3. รูปแบบการนำเสนอ มีประเด็นสำคัญ 7 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ประเด็นปรัชญาและแนวคิดสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นอิทธิพลของภาพยนตร์อนิเมะที่มีต่อผู้ชมและผู้ผลิต ประเด็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ประเด็นความงามเชิงศิลปะ ประเด็นวัฒนธรรม ประเพณี และศาสนาของประเทศญี่ปุ่น และประเด็นจุดขายทางวัฒนธรรม

ตัวอย่างองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่นำมาอธิบายถึงการข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทย คือ เรื่อง “วัฒนธรรมการแช่ออนเซ็น” ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Wolf Children (2012) วัฒนธรรมการแช่ออนเซ็น คือ วัฒนธรรมหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมทั่วโลก ส่วนหนึ่งมาจากอนิเมะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับออนเซ็น (Mollett, 2022) เมื่อวัฒนธรรมการแช่ออนเซ็นได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่ประเทศไทย จึงได้มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมการแช่ตัวในบ่อน้ำพุร้อนของประเทศไทย ซึ่งมีลักษณะเกี่ยวกับการแช่ออนเซ็นในวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยเฉพาะกับกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์อนิเมะที่ชื่นชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนั้นจึงส่งผลให้ธุรกิจบ่อน้ำพุร้อนในประเทศไทยได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากปัจจุบันมีบ่อน้ำพุร้อนในประเทศไทยหลายแห่งที่ได้สร้างอาคารและตกแต่งพื้นที่ให้มีลักษณะเดียวกับบ้านญี่ปุ่นโบราณหรือเรียวกังในประเทศญี่ปุ่น เพื่อต้องการสร้างบรรยากาศแบบประเทศญี่ปุ่น เช่น Onsen at Moncham ที่ตั้งอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น ดังนั้นจึงทำให้สถานที่แช่ออนเซ็นในประเทศไทยได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะได้ข้ามวัฒนธรรมมาสู่วัฒนธรรมไทย และได้มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยดังที่ได้กล่าวถึงข้างต้นนั้น เพราะประเทศไทยเป็นประเทศที่ตั้งอยู่ในภูมิภาคเดียวกับประเทศญี่ปุ่น ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต ฯลฯ ที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นจึงทำให้คนไทยเข้าใจถึงความสำคัญและแก่นแท้ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่แฝงมากับภาพยนตร์อนิเมะได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันยังได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ได้รับมานั้นมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทยได้อย่างลงตัวอีกด้วย ซึ่งนับว่าการข้ามวัฒนธรรมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยนี้ประสบความสำเร็จอย่างมาก

ประเด็นสำคัญส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์อนิเมะมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ส่วนประเด็นสำคัญรองลงมาเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเทคนิค ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จากที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมซึ่งนำข้อมูลมาจากข้อมูลประเภทเอกสาร และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาศึกษาร่วมกับผลการวิเคราะห์เนื้อความภาพยนตร์อนิเมะ พบว่า ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมคือ เรื่องการใช้วัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสร้างเอกลักษณ์ให้กับภาพยนตร์อนิเมะ โดยเห็นได้จากที่ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะทั้ง 9 เรื่อง ได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ประวัติศาสตร์ สังคม และแนวคิดสำคัญ มาใช้เป็นองค์ประกอบหลักของการสร้างเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะ ที่ทำให้ภาพยนตร์อนิเมะมีเอกลักษณ์โดดเด่นและสร้างแรงดึงดูดใจให้กับผู้ชมในต่างประเทศ จนประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและรายได้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train (2020) ผู้กำกับภาพยนตร์อนิเมะได้ใช้สูตรเป็นเอกลักษณ์ที่สร้างแรงดึงดูดให้กับภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ด้วยการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบอสสุรร้ายที่มีพลังแข็งแกร่งและน่าเกรงขาม จนทำให้ตัวละครอสูรกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง โดยได้ออกแบบรูปลักษณ์และพลังของอสูรให้มีเอกลักษณ์ที่แปลกใหม่และแตกต่างจากโยไกหรือปีศาจในตำนานของประเทศญี่ปุ่น และยังได้สร้างให้อสูรเกิดขึ้นในยุคโทโฮโซที่ฉากหลังยังคงแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่ผูกโยง

กับวัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อแบบโบราณ ที่ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าโยไกคือสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างลึกลับ ดังนั้น มนุษย์จึงต้องให้ความเคารพยำเกรงเช่นเดียวกับเทพเจ้า (เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานิอง, 2565)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์อนิเมะผ่านแนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ที่ได้ประเด็นสำคัญ 10 ประเด็นในครั้งนี้ สามารถนำมาปรับใช้กับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ที่มีเนื้อหาหลักเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยได้ เพื่อให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นเช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะของประเทศญี่ปุ่น ที่ได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสร้างเป็นเอกลักษณ์ในผลงานจนได้รับความนิยมจากผู้ชมทั่วโลก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาในอนาคต อาจมีการศึกษาในเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กับอนิเมะในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งอนิเมะที่อยู่ในรูปแบบของซีรีส์ซึ่งมีหลายตอนจบ หรืออนิเมะที่ถูกนำไปฉายในช่องทางต่าง ๆ ที่ไม่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์ ได้แก่ อนิเมะที่ถูกนำมาฉายทางเว็บไซต์อย่างในช่อง Bilibili Thailand, iQIYI, Muse Thailand, Ani-One Thailand ฯลฯ หรือฉายทาง OVA และ ONA หรือฉายบนสตรีมมิ่งที่อยู่ใน Crunchyroll, Netflix, Prime Video, Disney+Hotstar ฯลฯ รวมถึงอาจมีการศึกษากับภาพยนตร์อนิเมะที่ไม่ได้ประสบความสำเร็จทางด้านรางวัลและด้านรายได้เช่นเดียวกับภาพยนตร์อนิเมะ 9 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ในครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ที่ศึกษามองเห็นแง่มุมทางวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในอนิเมะที่มีความแตกต่างและหลากหลายมากขึ้น ขณะเดียวกันยังได้เข้าใจถึงแก่นแท้ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สะท้อนอยู่ในการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

2. การศึกษาเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ครั้งนี้ ได้เน้นไปที่ภาพยนตร์อนิเมะเพียงอย่างเดียว ซึ่งถ้าหากเป็นงานวิจัยในอนาคต อาจนำภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศตะวันตก โดยเฉพาะกับภาพยนตร์แอนิเมชันของ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ มาศึกษาและทำการเปรียบเทียบกับภาพยนตร์อนิเมะในแง่ของวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในการเล่าเรื่องว่ามีลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อผู้ที่ต้องการศึกษาในสื่อประเภทนี้ ทั้งนักวิชาการและผู้ผลิต ได้นำข้อมูลมาต่อยอดและนำมาปรับใช้กับผลงานให้มีเอกลักษณ์และมีความน่าสนใจ รวมถึงนำไปพัฒนาผลงานที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์อนิเมะหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งผลงานทางวิชาการและตัวภาพยนตร์ให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

เบญจรงค์ ใจใส แดร์ อาร์สลานิอง. (2565). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโยไก*. กรุงเทพฯ: ดีไซน์ปรีนท์ มิเดีย.

ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร. (2564). *ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s ของประชากรไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

มติชนสุดสัปดาห์. (2564). *สังคมผู้ชายเป็นใหญ่ในญี่ปุ่นกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง*. สืบค้น 12 กรกฎาคม 2568,

จาก https://www.matichonweekly.com/column/article_416951

- มีเดียม. (2564). *วัฒนธรรมกาแฟในญี่ปุ่น*. สืบค้น 11 กรกฎาคม 2568, จาก <https://g-crimson.medium.com/วัฒนธรรมกาแฟในญี่ปุ่น-f62227ba9040>
- ยุพา คลังสุวรรณ, และหทัยรัตน์ ทรรพวุฒ. (2540). การอาบน้ำแบบญี่ปุ่น. *วารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์*, 14(2), 71-92. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52071>
- วาริชา วงศ์พยัต. (2563). *พื้นที่ใน-ระหว่าง ในการอยู่อาศัยญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อรสา ชูสกุล. (2555). *การพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศญี่ปุ่น*. สืบค้น 12 กรกฎาคม 2568, จาก <http://biology.ipst.ac.th/?p=947>
- AKBAS, I. (2018). A “Cool” Approach to Japanese Foreign Policy: Linking Anime to International Relations. *Journal of International Affairs*, 23(1), 95-120. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/815454>
- Ayumu, W. (Director). (2019). *Children of the Sea* [Film]. Tokyo: STUDIO 4°C.
- Bastida, R. (2019). *Beyond Subcultural Community: A Sociological Analysis of Japanese Animation Fans and Fandoms* (Doctoral dissertation). Calgary: University of Calgary.
- Box Office Mojo. (n.d.). *Genre Keyword: Anime*. Retrieved July 10, 2025, from https://www.boxofficemojo.com/genre/sg4259246337/?ref_=bo_gs_table_226
- Hosoda, M. (Director). (2012). *Wolf Children* [Film]. Tokyo: Studio Chizu.
- Miyazaki, G. (Director). (2011). *From Up on Poppy Hill* [Film]. Tokyo: Studio Ghibli.
- Mogi, K. (2022). *The Little Book of Ikigai*. Great Britain: Quercus Editions, Ltd.
- Mollett, L. (2022). *The Business of Capitalizing on Culture: Onsen Industry in Japan*. Retrieved July 11, 2025, from <https://wyoscholar.uwyo.edu/server/api/core/bitstreams/91294660-ef6e-4b03-963a-0690c2412a13/content>
- Monden, M. (2015). *Shojo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach*. Retrieved March 1, 2025, from https://www.researchgate.net/publication/280083810_Shojo_Manga_Research_The_Legacy_of_Women_Critics_and_Their_Gender-Based_Approach
- Okeke, D. (2024). *Most Interesting Anime Statistics and Facts (NEW Report)*. Retrieved July 13, 2025, from https://passivesecrets-com.translate.google.com/anime-statistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc
- Onemu, U. (n.d.). *The Economies of Anime Anime as a soft power, a cultural product and a (trans)national medium* (master’s thesis). Uxbridge: Brunel University.
- Shen, Y. (2020). *Traditional Festival as a Tourism Event: Stakeholders’ Influence on the Dynamics of the Sendai Tanabata Festival in Japan* (master’s thesis). Oslo: University of Oslo.
- Shinkai, M. (Director). (2016). *Your Name* [Film]. Tokyo: CoMix Wave Films.

Shinkai, M. (Director). (2019). *Weathering with You* [Film]. Tokyo: CoMix Wave Films.

Sotozaki, H. (Director). (2020). *Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train* [Film].

Tokyo: Studio Ufotable.

Universotokyo. (2016). *Macoto Takahashi: An Invitation into his Fairytale World*. Retrieved July 10,

2025, from <https://universotokyo.wordpress.com/2016/02/19/macoto-takahashi-an->

[invitation-into-his-fairytale-world-](https://universotokyo.wordpress.com/2016/02/19/macoto-takahashi-an-invitation-into-his-fairytale-world-)

Yonebayashi, H. (Director). (2014). *When Marnie Was There* [Film]. Tokyo: Studio Ghibli.