

การสื่อสารผ่านบริบททางสังคมและการผสมผสานทางวัฒนธรรม ในหนังสือการ์ตูนยอดตีพิมพ์อันดับ 1 ของโลก “วันพีซ”

Communication Through Social Contexts and Cultural Hybridization in the World's Number One Published Comic Book "One Piece"

เอกรงค์ ปันพงษ์
Akkarong Punpong

สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก 65000
Communication Arts Program, Faculty of Management Sciences, Phibulsongkram Rajabhat University,
Phitsanulok 65000 Thailand

*Corresponding Author E-mail: akkarongpunpong@gmail.com

(Received: December 18, 2022; Revised: April 4, 2023; Accepted: April 4, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบริบททางสังคม วัฒนธรรม
ทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ และ 2) การผสมผสานทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่
ปรากฏในการ์ตูนวันพีซที่มีส่วนในการเสริมสร้างความนิยมให้การ์ตูนวันพีซมียอด
การตีพิมพ์เป็นอันดับ 1 ของโลก ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research)
โดยนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (descriptive analysis) ใช้วิธี
การศึกษาด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) โดยจะศึกษาเฉพาะหนังสือ
การ์ตูนวันพีซ (มังงะ) ทั้งหมด 1,053 ตอน 103 เล่ม และทำการวิเคราะห์เอกสาร
ตำรา เว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้อง (documentary research) นอกจากนี้ ใช้การสัมภาษณ์
เชิงลึก (in - depth interview) กับผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลเสริม

ผลการวิจัย พบว่า 1) แนวความคิดหลักของเรื่องคือ ทุนนิยมเสรี/อิสระ
เสรีที่ไม่ถูกปิดกั้น (กลุ่มโจรสลัด) ต่อสู้กับอำนาจนิยม/เผด็จการทหาร (รัฐบาลโลก)

ส่วนแนวความคิดรองของเรื่องคือ ความสามัคคี/เพื่อนพ้อง คือพลัง และความแตกต่างทางชนชั้น/เผ่าพันธุ์ 2) บริบททางสังคม/วัฒนธรรม และการผสมผสาน การสื่อทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ แบ่งเป็น 2.1) ด้านวิถีชีวิต ได้แก่ มารยาทและการทักทาย การประกอบอาชีพ พิธีการและพิธีกรรมต่าง ๆ 2.2) ด้านความเชื่อ ได้แก่ ศาสนา เทพเจ้า เรื่องเล่า/นิทานปรัมปรา โหราศาสตร์/โหราศาสตร์/โชคลาง ภูตผี/วิญญาณ/สัตว์ในตำนาน 2.3) ด้านจารีตประเพณี ได้แก่ การแต่งกาย/เครื่องประดับ การละเล่น/การแข่งขัน เทศกาล ดนตรี/ศิลปะการแสดง 2.4) ด้านวัตถุและสิ่งก่อสร้าง ได้แก่ ยานพาหนะ อาวุธยุทโธปกรณ์ สิ่งปลูกสร้าง/สถานที่ และ 3) รูปแบบการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของการ์ตูนมังงะวันพีซ ในการสร้างมูลค่าความเป็นการ์ตูนยอดตีพิมพ์อันดับ 1 ของโลก มีดังนี้ 3.1) เป็นการ์ตูนลายเส้นที่มีรายละเอียดสูง 3.2) การสร้างกรอบการ์ตูนไม่เป็นไปตามสูตรการ์ตูนต่อสู้ มีการแบ่งกรอบที่ค่อนข้างละเอียด แต่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และมีการกระจายบทตัวละครที่ทั่วถึง 3.3) การวาดมุมมองภาพที่แปลกแตกต่าง โดยเฉพาะการนำเสนอเทคนิคการวาดหน้าคู่

จากข้อสรุปการวิจัย การ์ตูนวันพีซเป็นการ์ตูนที่สร้างจากข้อเท็จจริงด้านประวัติศาสตร์ของโจรสลัดในยุคทอง สภาพสังคมและวัฒนธรรมในยุคล่าอาณานิคม ผสมผสานวัฒนธรรมในพื้นที่อื่น ๆ และจินตนาการยุคสมัยใหม่จากสร้างสรรค์จาก เออิจิโร โอดะ ผู้แต่ง จนได้รับการยอมรับทั้งในแง่การสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องที่นำไปสู่ผู้อ่านทำให้เป็นที่นิยมมากกว่า 25 ปี จนได้ชื่อว่าเป็นการ์ตูนที่ได้รับการตีพิมพ์มากที่สุดในโลก

คำสำคัญ : บริบททางสังคม, การผสมผสานทางวัฒนธรรม, หนังสือการ์ตูนวันพีซ

Abstract

The purposes of this research were 1) to study concept of society and culture through One Piece manga series and 2) cultural hybridization through One Piece manga series that contributing to strengthened the popularity of published comic No. 1 of the world. This study is qualitative research using descriptive analysis and textual

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

analysis by collecting data from 103 One Piece manga, total in 1,053 volumes. Content analysis on documents, textbooks and related websites and in-depth interviews with experts who involved in cartoon One Piece for additional information were used in the research.

The results were as follows: 1) The main idea is liberal capitalism/freedom (pirates) versus authoritarianism/military dictatorship (world government). The secondary idea of this story is unity/friendship is strength and the differences of class/race. 2) Social/Culture's contexts and cultural hybridization through One Piece manga series divided into 2.1) lifestyle: manners and greetings, occupation, ceremonies and rituals. 2.2) faith: religion, god, fairy tales/novels, astrology/fortune, ghost/spirit/mythical creatures, 2.3) tradition: dresses/accessories, amusements/competitions, festival, music/performing arts 2.4) materials and building : vehicles, weapons, building/place. 3) One Piece manga' s communication style that is unique to be created the value of the popularity published comic book No. 1 of the world are as follows: 3.1) is a highly detailed drawing cartoon. 3.2) Creating cartoon concept creation follow the formula of fighting comics. The cartoon panels are very detailed but not too complicated The characters are equally distributed. 3.3) Drawing with a different perspective by using a double-page drawing technique. In conclusion, One Piece is a cartoon based on the historical facts of pirates in the Golden Age social and cultural conditions in the colonial era with cultures from other areas and the creativity and imagination in the modern era of another, Eiichiro Oda. therefore, one piece has been accepted in terms of storytelling and become to the most popular cartoon morethan 25 years and the most copies published world wide.

Keyword: Social Contexts, Cultural Hybridization, One Piece Manga Series

“การ์ตูน” เป็นประติมากรรมการสื่อสารของมนุษยชาติ ถือได้ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีความใกล้ชิดและสื่อที่เข้าได้กับคนทุกเพศทุกวัย และเหมาะแก่การสื่อสารบางอย่างที่ทำได้ไม่ดี เช่น เรื่องประวัติศาสตร์ที่ต้องการให้เยาวชนได้เรียนรู้ในรูปแบบของหนังสือเรียนอาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย แต่เมื่อนำมาทำในรูปแบบของการ์ตูน เยาวชนก็ให้ความสนใจและติดตาม อันนำไปสู่การเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ การ์ตูนจึงถือเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่พิเศษมีอิทธิพล และมีพลังในการสร้าง “แรงบันดาลใจ” ให้กับผู้คนได้อย่างมาก (จารุณี สุขชัย, 2550)

การ์ตูนญี่ปุ่นหรือที่เราเรียกติดปากในนามว่า “มังงะ” (漫画) (Podsatiangool, 2017) หรือภาพยนตร์แอนิเมชันที่เรียกว่า “อนิเมะ” (アニメ) ผู้ผลิตโหมการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคแรกให้มีเสน่ห์เฉพาะตัวเหมือนในปัจจุบันก็คือ “เท็ตสึเกะ โอซามุ (Tezuka Osamu)” (ผู้วาดการ์ตูน Atomic Boy) โดยในปี ค.ศ. 1947 เขาได้สร้างผลงานเรื่อง ชินทาการาจิมา (Shin Takarajima) หรือเกาะมหาสมบัติใหม่ มีความยาว 200 หน้า (Hayworth and Kuwahara, 2014) นับเป็นการสร้างสรรค์การ์ตูนญี่ปุ่นรูปแบบใหม่ จากเดิมที่มีลักษณะเหมือนนิยายภาพ ใช้คำบรรยายได้รูปเปลี่ยนมาเป็นการใช้ช่องคำพูด และมีการใช้เสียงประกอบภาพ (sound effect) ผ่านตัวอักษรทำให้การอ่านการ์ตูนให้อรรถรสเหมือนกับการชมภาพยนตร์ ซึ่งรูปแบบการ์ตูนของโอซามุก็ได้กลายเป็นต้นแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องต่อ ๆ มา จนสร้างเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) ได้รับการยอมรับไปทั่วโลกในปัจจุบัน โดยการ์ตูนญี่ปุ่นจัดเป็นสินค้าที่สำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างรายได้ให้กับญี่ปุ่นมากมาย อีกทั้งการนำการ์ตูนเข้าไปทำการตลาดในต่างประเทศผ่านช่องทางต่าง ๆ ยังทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้น สามารถเป็นสื่อที่จะเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมสมัยนิยม และถ่ายทอดความเป็นญี่ปุ่นให้ชาวต่างชาติรับรู้ได้ เหตุนี้เองทำให้การ์ตูนเป็นสินค้าส่งออกสำคัญของญี่ปุ่น โดยมียอดการส่งออกการ์ตูนมูลค่าถึง 2.5 - 3 พันล้านบาทต่อปี (Japan Data, 2018) นอกจากนี้ ยังเป็นหนึ่งในสินค้าส่งออกในอุตสาหกรรมประเภทเนื้อหาสาระ (content industry) การ์ตูนจึงเปรียบเหมือนกุญแจสำคัญที่จะเป็นตัวทำรายได้เข้าประเทศและแข่งขันในตลาดโลกของญี่ปุ่น จากนโยบายเหล่านี้ สอดคล้องกับ “วันพีซ” มังงะที่ประเทศญี่ปุ่นได้มีความพยายามในการสนับสนุนในรูปแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพื่อ

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

การส่งออกผ่านนโยบาย Cool Japan โดยวันพืชนั้นเป็นการทุนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลกเรื่องหนึ่ง โดยตีพิมพ์ไปมากกว่า 462 ล้านเล่มกว่า 43 ประเทศทั่วโลก ในระหว่างปี ค.ศ.1996 - 2019 (Marketingoops, 2563) ซึ่งเป็นการทุนที่มียอดตีพิมพ์อันดับหนึ่งของโลก และครองอันดับหนึ่งการทุนยอดขายดีที่สุดประจำปีของญี่ปุ่นมาตลอด 10 ปี โดยงานวิจัยของ นัททอง ทองใบ (2555) ก็ได้กล่าวถึงเหตุผลหนึ่งที่มีการทุนวันพืชนั้นได้รับความนิยมมากที่สุดนั้น มาจากองค์ประกอบของตัวละครและฉากเหมือนโลกมนุษย์ที่เราคุ้นชิน ดังนั้น โลกในวันพืชนั้นแม้จะเป็นโลกแห่งโจรสลัดแต่ก็เป็นการจำลองโลกมนุษย์เราดีทีเดียว กล่าวคือ ฉากและตัวละครในเรื่องได้มีการสร้างมาจากจินตนาการที่อ้างอิงมาจากภูมิศาสตร์ สถานที่ บริบท และวัฒนธรรมของโลกจริง

“วันพืช” ประพันธ์โดย เออิจิโระ โอตะ (Eiichiro Oda) เรื่องราวเป็นการเล่าเรื่องการตามหาสมบัติ “วันพืช” ซึ่งผู้ที่ได้มาครอบครองจะได้เป็นเจ้าแห่งโจรสลัด ผ่านตัวละคร “มังกี้ ดี ลูฟี่” ผู้มีความใฝ่ฝันที่จะเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด โดยวันพืชเป็นการทุนที่มีการเล่าเรื่องที่มีการผสมผสานวัฒนธรรม สังคม และแนวคิดต่าง ๆ ผ่านยุคทองของโจรสลัด ในช่วง ค.ศ.1560 - 1720 ที่มีการออกปล้นในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลกอย่างแพร่หลาย ดังนั้น โครงเรื่อง ฉาก/ภาพ ในเรื่องจึงมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมในช่วงนั้น ๆ อาทิ เสื้อผ้า เครื่องประดับ อาวุธ เรือโดยสาร ผู้คน รวมทั้งบ้านเรือนจึงสะท้อนถึงสภาพสังคมและวัฒนธรรมของชาวยุโรป จีน ญี่ปุ่น เอเชีย คนเผ่าต่าง ๆ และชาวอาณานิคมในทวีปอเมริกา ในช่วงยุคล่าอาณานิคม และตัวละครบางส่วนยังมีการอ้างอิงลักษณะท่าทาง การแต่งกาย และชื่อของโจรสลัดในตำนานยุคนั้นด้วย เช่น Edward “Blackbeard” Teach

ทั้งนี้ วันพืชมีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนโดยมีการแฝงแนวคิดหลักและรองที่สอดคล้องกับเสรีนิยม (การใช้ชีวิตโดยเสรีภาพแบบโจรสลัด) การปฏิเสธอำนาจรัฐสอดคล้องกับอนาธิปัตย์นิยม (ปลดแอกจากอำนาจรัฐของกองทัพเรือและเผ่ามังกรฟ้า) นอกจากนี้ ในสิ่งที่ปรากฏนอกเหนือจากที่กล่าวมาในวันพืช คือ การนำนวัตกรรม เทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ การทดลองต่าง ๆ มาประยุกต์กับการเล่าเรื่องได้อย่างลงตัว เช่น การนำเทคโนโลยีหุ่นยนต์และ AI มาใช้ของ ดร.เวก้าฟังค์ และแฟรงก์ ไทคัพที่ไร้สายหอยทาก การพยากรณ์อากาศของเวทเทอเรีย ห้องทดลองผลไม้และมนุษย์ยักษ์ของชีชาร์ ฯลฯ

จากกระแสความนิยมที่เป็นยุทธศาสตร์ทางเศรษฐกิจที่สำคัญของ ประเทศญี่ปุ่น ทำให้วันพีซได้ตีพิมพ์และออกอากาศมาอย่างยาวนานทั่วทุกมุมโลก มากกว่า 40 ประเทศ ทำให้เนื้อหานั้นมีความหลากหลาย และมีคุณค่ามากมายที่สามารถนำมาศึกษาแนวทางด้านบริหารทางสังคม การผสมผสานทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศที่ถูกบรรจุเข้ามาในเนื้อหามากมาย ซึ่งมีความน่าสนใจและมีบทบาทในการประกอบสร้าง และสะท้อนแนวคิด ค่านิยม ประเพณีต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดจะถูก รวบรวมเป็นจุดเด่นอยู่ในการ์ตูนวันพีซ และจะเป็นตัวที่แสดงให้เห็นว่าทำไมการ์ตูน ดังกล่าวถึงติดอันดับการยอตนียมนับหนึ่งตลอดกาล ซึ่งสมมติฐานดังกล่าวได้ สอดคล้องกับงานของ นันทมนัส นิธิภัทรนันต์ (2561) ที่ทำการศึกษาวเคราะห์ โครงสร้างการเล่าเรื่องการ์ตูนเรื่องวันพีซ ที่พบว่า โครงเรื่องของวันพีซนั้นมีการการ ผสมผสานทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศในเนื้อหามากมาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบริหารทางสังคม/วัฒนธรรมทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ
2. เพื่อศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ

ที่มีส่วนในการเสริมสร้างความนิยมให้การ์ตูนวันพีซมียอดการตีพิมพ์เป็นอันดับ 1 ของโลก

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่ เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานและแนวทางของการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสาร (message) และรูปแบบการสื่อสารผ่าน การ์ตูนญี่ปุ่น (cartoon communication) : เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ลักษณะการสื่อสารหรือการนำเสนอเทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูน ญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” มีลักษณะเฉพาะตัวที่ให้รายละเอียดได้อย่างชัดเจน ที่ผู้เขียนสามารถ สื่อสาร “ความหมาย” “ความคิด” และ “จินตนาการ” ของตัวเองไปยังผู้อ่าน ได้อย่างเต็มที่จนได้รับความนิยมไปทั่วโลก (นับทอง ทองใบ, 2555) จะเห็นได้ ว่าการนำเสนอด้านภาพในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” มีลักษณะ เฉพาะ ตัวที่ให้ รายละเอียดของภาพได้อย่างชัดเจน ซึ่งแม้การ์ตูนจะเป็นสื่อ “ภาพนิ่ง” แต่กลับให้ความรู้สึกเหมือน “ภาพเคลื่อนไหว” และมีข้อได้เปรียบสื่อภาพเคลื่อนไหว

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

ไหวอื่นๆ หลายประการคือ นักเขียนการ์ตูนไม่จำเป็นต้องกังวลในข้อจำกัดเรื่อง กล้อง งบประมาณในการสร้างเทคนิคพิเศษ หรือหวั่นว่านักแสดงจะมีขีดความสามารถไม่เข้าขั้น ซึ่งก็ส่งผลให้งานด้านภาพของ “มังงะ” เป็นสื่อที่ผู้เขียนสามารถสื่อสาร “ความคิด” และ “จินตนาการ” ของตัวเองไปยังผู้อ่านได้อย่างเต็มที่

2. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม (cultural) และแนวทางการศึกษาสื่อ

เชิงวัฒนธรรม (cultural studies) : แนวคิดดังกล่าวจะทำให้เข้าใจ ความหมาย ลักษณะและขอบเขตของการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยมุ่งความสำคัญไปที่บริบททางวัฒนธรรม อันหมายถึงองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ของวัฒนธรรม เช่น ค่านิยม ความเชื่อ ประเพณี ฯลฯ ที่ถูกสะท้อนหรือบันทึกไว้ในการ์ตูนวันพีซ ส่วนแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมศึกษา และแนวทางการศึกษาสื่อในเชิงวัฒนธรรม (cultural studies) นั้น ผู้วิจัยยกมาเพื่อใช้เป็นกรอบในศึกษา ส่วนการวิเคราะห์สื่อหนังสือการ์ตูนอาศัยกรอบแนวคิดของกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแนววิพากษ์ (critical cultural studies) เป็นหลักเนื่องจากแนวคิดของกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญเกี่ยวกับตัวสาร และความหมายที่ได้มาจากการวิเคราะห์ตัวสารเป็นหลัก (กาญจนา แก้วเทพ, 2557)

3. แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridization) แนวคิดนี้กล่าวถึงเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลก (global) กับความเป็นท้องถิ่น (local) (สมสุข หินวิมาน, 2557) โดยแนวคิดนี้ได้พิจารณา มิติทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนในแง่ของการตอรองกันมากกว่าการครอบงำ หากพิจารณาโดยมองผ่านกรอบแนวคิดนี้ จะพบว่าการ์ตูนมังงะจากฝีมือนักเขียนชาวญี่ปุ่นไม่ได้จากวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นเสมอไป หากแต่เป็นผลผลิตที่เกิดจากการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการที่นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น รุ่นใหม่ที่เติบโตมากับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากโลกตะวันตกได้ซึมซับเอาลักษณะเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะ สไตล์การวาดภาพที่เป็นเอกลักษณ์ และได้นำเอาสิ่งที่คุ้นเคยที่อยู่รอบตัวนำมาปรับใช้ในงานเขียนของตนเอง โดยผนวกเข้ากับเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มาตั้งแต่เด็ก คือการนำวัฒนธรรมทั่วโลกมาผสมผสานในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตนเองเขียนขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิเคราะห์ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (quantitative research) ผู้วิจัยได้กำหนดหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นจัดเตรียมข้อมูล** คือ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการจัดเตรียมข้อมูลพื้นฐานทั้งหมดเพื่อให้พร้อมสำหรับการทำวิจัย โดยมีรายละเอียดในการจัดเตรียมข้อมูลแยกย่อยดังต่อไปนี้

- หนังสือการ์ตูนวันพีซ ที่ตีพิมพ์เป็นฉบับหนังสือการ์ตูนทั้งหมด 103 ฉบับ เป็นจำนวนกว่า 1,053 ตอน โดยได้ทำการศึกษาในหัวข้อ ได้แก่ ลักษณะตัวละคร วิธีการดำเนินเรื่อง แก่นความคิดหลัก/รอง และบริบททางสังคม/วัฒนธรรม การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องตามจินตนาการของผู้เขียน เอจิโร โอดะ

- ข้อมูลประเภทเอกสาร เนื่องจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อหนังสือการ์ตูนอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอต่อการอ้างอิง จึงขอเพิ่มเติมในส่วนข้อมูลประเภทเอกสารดังต่อไปนี้ นิตยสาร วารสาร หนังสือ ตำรา งานวิจัย/บทความ และเว็บไซต์/สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีข้อมูลประกอบในเรื่องของสภาพสังคม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิศาสตร์ การเมือง การปกครอง ที่มีความสอดคล้องกับแนวคิด บริบททางสังคม/วัฒนธรรมและการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนวันพีซ

- ข้อมูลประเภทบุคคล ในที่นี้ก็คือ ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนวันพีซทั้งหมด 4 ท่าน โดยแต่ละท่านนั้นมีความเชี่ยวชาญในลักษณะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนวันพีซ ได้แก่ เป็นผู้ความคร่ำหวอดในวงการการ์ตูนไทยและญี่ปุ่น รอบรู้ในการฉายและจัดหน้าการ์ตูนวันพีซในประเทศไทย และเชี่ยวชาญการวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวกับการ์ตูนวันพีซทั้งในรูปแบบ อนิเมะและมังงะ โดย ผู้วิจัย จะทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (in - depth interview) ตามข้อคำถามกึ่งโครงสร้าง (semi - structure interview) โดยข้อคำถามที่ได้กำหนดไว้นั้นได้เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างครบถ้วน ทั้งนี้ กระบวนการเก็บข้อมูลทั้งหมดจะปฏิบัติภายใต้จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์โดยไม่ให้ละเมิดหรือล่วงล้ำความเป็นส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง

2. **ขั้นการวิเคราะห์ตัวบท (text)** คือ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ตัวบท ผ่านหนังสือการ์ตูนวันพีซ เพื่อค้นหาแนวคิด บริบททางสังคม บริบททางวารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

วัฒนธรรมและการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านการทุนด้านต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้าง (construction) และมีการต่อรองระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมอื่น ๆ ทั่วโลกไว้อยู่ในเนื้อหา เช่น วิถีชีวิต ความเชื่อ จารีตประเพณี วัตถุ สิ่งก่อสร้าง และสถาปัตยกรรม โดยผู้วิจัยจะทำการดูผลงานทั้งหมดและศึกษาซ้ำ อีกครั้ง

3. **ขั้นการเชื่อมโยงข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์** คือ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำเอาข้อมูลพื้นฐานจากขั้นตอนที่ 1 และข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทในขั้นตอนที่ 2 มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อพิจารณาหาความหมายที่แท้จริงที่ถูกประกอบสร้างอยู่ในตัวชิ้นงาน เนื่องจากในการวิเคราะห์หรือวิจารณ์การทุนการถอดรหัสความหมายจากตัวบท (text) เพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ จำเป็นต้องดูไปถึงบริบท (context) ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวบทนั้นด้วย ซึ่งบริบทในที่นี้ก็คือข้อมูลที่ได้จากการจัดเตรียมในขั้นตอนที่ 1 เนื่องจากความหมายของตัวบทนั้นนอกจากจะถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากความสัมพันธ์ของสัญญาณย่อย ๆ ที่อยู่ภายในแล้ว ทั้งนี้เมื่อเชื่อมโยงในส่วนข้อที่ 2 เรียบร้อยแล้ว จะต้องมีการเชื่อมโยงข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์หาบริบททางสังคม/วัฒนธรรม และการผสมผสานทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและส่วนอื่น ๆ ของโลกที่ถูกประกอบสร้างไว้ภายในการทุนวันพีซ ผ่านข้อมูลประเภทเอกสารและบทสัมภาษณ์เชิงลึก โดยแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์เป็นบริบททางสังคม วัฒนธรรม ฯลฯ คือ วิถีชีวิต ความเชื่อ จารีตประเพณี วัตถุ สิ่งก่อสร้าง และสถาปัตยกรรม ที่อ้างอิงแนวทางการวิเคราะห์มาจากแนวคิดวัฒนธรรมและแนวทางการศึกษาสื่อเชิงวัฒนธรรม และหัวข้อการผสมผสานทางวัฒนธรรมนั้นอ้างอิงมาจากแนวคิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม

สรุปผลการศึกษา

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวบทและเนื้อหา (textual analysis) ที่มีการเชื่อมโยงกับรหัสทางด้านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในการทุนวันพีซ ทั้งนี้ ได้มีการวิเคราะห์เชื่อมโยงจากข้อมูลอ้างอิงทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลจากหนังสือการ์ตูน ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากบทสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ ดังที่อธิบายไว้ในหัวข้อวิธีดำเนินการวิจัย โดยแบ่งได้ดังหัวข้อย่อยต่อไปนี้

1. แนวความคิด (theme) ของการตูนวันพีซ

1.1) แนวความคิดหลัก (theme) ของการตูนวันพีซ : ทุนนิยมเสรี/

อิสระเสรีที่ไม่ถูกปิดกั้น ต่อสู้กับอำนาจนิยม/เผด็จการทหาร กล่าวได้ว่า แก่นความคิดหลักในเรื่องของ “อิสระเสรีที่ไม่ถูกปิดกั้น” ซึ่งเป็นหลักความคิดที่ มังกี้ ดี ลูฟี่ ตัวเอกของเรื่องมักจะพูดออกมาเสมอ จากคำพูดดังกล่าวสะท้อนถึงความเป็น “ปัจเจกบุคคลนิยม” และตั้งอยู่บน “เสรีภาพ” ที่จะเลือกกระทำหรือไม่กระทำการใดตามที่ใจต้องการ ซึ่งสะท้อนถึงแนวคิดเสรีนิยมในรูปแบบแนวคิดของความผันแบบอเมริกันที่เน้นเรื่องสิทธิของปัจเจกบุคคล ดังนั้น สำหรับประเทศที่เฝ้ามองไปยังสหรัฐอเมริกาแล้ว มันจึงเป็นดินแดนแห่งความหวัง เช่นเดียวกับโจรสลัดหน้าใหม่หลาย ๆ กลุ่มพยายามก้าวขึ้นเป็นเจ้าแห่งโจรสลัดและได้ครอบครองวันพีซ

ความหวังได้กลายเป็น “มนต์เสน่ห์แห่งทุนนิยมเสรี” ที่ทำให้โจรสลัดหรือประเทศเดินตาม มองเห็นทิศทางการพัฒนาสร้างเป็นตัวแบบหนึ่งเดียวที่จะก้าวไป เส้นทางการพัฒนาของโลกหลังสงครามเย็นสิ้นสุด ที่ดูจะเป็นประวัติศาสตร์เส้นเดียวนี้เอง ที่ดูคล้ายกับ “แกรนด์ไลน์” คือเส้นทางเดินเรือเดียว ที่เหล่าโจรสลัดผู้วิ่งไล่ตามความฝันที่ โกลด์ ดี โรเจอร์ ทิ้งเอาไว้ “มหาสมบัติวันพีซ” ก็คือปลายทางความสำเร็จสูงสุดเท่าที่จะไปถึงได้ของโลกทุนนิยมเสรี และเหล่าโจรสลัดในยุคหลังโรเจอร์ทั้งหลาย ก็เป็นเสมือนกลุ่มคนที่ใฝ่ฝันอยากเป็นอย่างอเมริกันชน และกลุ่มที่ถือว่าเข้าใกล้วันพีซที่สุด ยิ่งใหญ่ที่สุดในท้องทะเลอย่าง “4 จักรพรรดิแห่งท้องทะเล” ก็ไม่ต่างอะไรจากการเปรียบเทียบถึงเหล่าบริษัทขนาดใหญ่ในระบอบทุนนิยมเสรี และบ่อยครั้งจะถูกขูดเลือดขูดเนื้อคนไปทั่ว แต่พร้อม ๆ กันไปก็เป็นการทำหน้าที่คุ้มครองผู้ที่สวมมิกกี้

มนต์เสน่ห์ของทุนนิยมเสรี ที่เปรียบได้กับโจรสลัดกลุ่มเล็ก ๆ แทบทั้งโลกกับเหล่านักธุรกิจเจ้าของธุรกิจ SMEs มากมาย ด้วยความมุ่งหวังลึก ๆ ว่าอยากประสบความสำเร็จอย่างมหาเศรษฐี บิล เกตส์ หรือมาร์ก ซัคเกอร์เบิร์ก ดังนั้น เพื่อให้การแข่งขันบนแกรนด์ไลน์เกิดขึ้นก็ต้องแลกมาด้วยการบังคับขูดรีด ผู้ซึ่งไร้หนทางจะต่อสู้ ประเทศหลายแห่งโดนเหล่าโจรสลัดหรือ “ตัวแทนแห่งตลาดเสรี” เหล่านี้เข้าบุกปล้นสดมภ์ อาทิ ในภาคที่กลุ่มโจรสลัดอารอนเข้ายึดหมู่บ้านโคโคยาชิ (หนังสือการ์ตูนวันพีซ เล่มที่ 8 - 10) (โอดะ เอิจิโระ, 2542) หรือกลุ่มโจรสลัดคัลลิกโคโดลด์ค่อยยึดครองอาณาจักรอลาบาस्ता (หนังสือการ์ตูนวันพีซ เล่มที่ 17 - 21) (โอดะ เอิจิโระ, 2544) (หนังสือการ์ตูนวันพีซ เล่มที่ 22 - 23)

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

(โอตะ เออิจิโระ, 2545) ไม่ต่างอะไรนักกับการที่สหรัฐอเมริกา และประเทศมหาอำนาจอื่น ๆ ใช้ข้ออ้างของกลไกตลาดเข้าไปคุกคามแทรกแซงทรัพยากรของประเทศที่ด้อยกว่าอื่น ๆ แล้วก็อาศัยต้นทุนที่ได้มาจากการขูดรีด มาสร้างฝันและขีดเส้นทางอันสวยหรู เมื่อเกิดขึ้นมาก ๆ เข้า ระบบเสรีนิยมอาจไม่ใช่คำตอบ ทุกวันนี้กระแสการมีอำนาจขึ้นมาอีกครั้งของฝ่ายอำนาจนิยม อย่างประเทศจีน หรือรัสเซีย พลังของฝ่ายขวานี้ คือสิ่งซึ่งนำมาคานอำนาจกับประเทศอเมริกาหรือมหาอำนาจอื่นในโลกเสรีนิยม ขณะที่ฝ่ายขวาและอำนาจนิยมในเรื่องวันพีซ ได้ถูกถ่ายทอดผ่าน “รัฐบาลโลก” ที่นอกจากจะออกหน้าปกป้องประชาชนผู้ตกเป็นเหยื่อของ “ตลาดเสรี” แล้วยังมองความเป็นไปของโลกผ่านแว่นความคิดแบบเผด็จการทหารใช้กำลังเข้าแก้ไข้ปัญหา

1.2) แนวความคิดรองของการ์ตูนวันพีซ ความสามัคคีเพื่อนพ้อง คือพลังและสิ่งสำคัญ : แนวคิดเรื่องความสามัคคีคือพลัง เพื่อนฝูงเป็นสิ่งสำคัญ เป็นสูตรสำเร็จการ์ตูนญี่ปุ่นเสมอ ในการที่กลุ่มตัวเอกมักจะต้องช่วยเหลือและรวมพลังกันปราบตัวร้าย สำหรับในกลุ่มตัวละครเอกในการ์ตูนวันพีซนั้น เพื่อนพ้องลูกเรือของลูฟี่มีทั้งหมด 9 คน แม้ว่ากลุ่มจะเล็ก แต่ก็ครอบคลุมตำแหน่งเดินเรือทั้งหมด เพื่อนพ้องเหล่านี้คือคนที่ทำให้การใหญ่สำเร็จอย่างสมบูรณ์ หลายครั้งที่ลูฟี่ติดพันกับการจัดการตัวร้ายหลักของเนื้อเรื่อง ก็ได้ลูกเรือที่เคลียร์ปัญหาอย่างอื่นออกไปให้และคอยส่งเสริมกัน เข้าใจกัน ไม่ทอดทิ้งกัน อย่างเช่น ในช่วงที่กลุ่มโจรสลัดหมวกฟางรวมทีมกันสู้กับขอมบียักษ์ออสกันอย่างรู้ใจ ในช่วงที่กัปตันลูฟี่กำลังออกตามล่าแก๊งโค ไมเรีย ณ ทริลเลอร์ บาร์ค (หนังสือการ์ตูนวันพีซ เล่มที่ 49 ตอนที่ 472) (โอตะ เออิจิโระ, 2551)

ความแตกต่างทางชนชั้น/เผ่าพันธุ์ : เนื้อเรื่องหลายช่วงในการ์ตูนวันพีซ มักแฝงประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับความแตกต่างทางชนชั้นหรือเผ่าพันธุ์ที่หาตัวอย่างที่คล้ายกันได้ในประวัติศาสตร์จริง ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องช่วง “ราชอาณาจักรริวกู” ของเผ่าเงือก ที่สะท้อนปัญหาการแบ่งแยกกันทางเผ่าพันธุ์ระหว่างคนกับเงือกที่คล้ายความขัดแย้งระหว่างสีผิวในโลกแห่งความจริง นอกจากกรณีความแตกต่างทางเผ่าพันธุ์ที่เกิดขึ้นกับเผ่าเงือกกับมนุษย์ที่สร้างความขัดแย้งอย่างชัดเจนแล้ว เรื่องของความแตกต่างระหว่างชนชั้นในการ์ตูนวันพีซนั้นก็มีหลายกรณี เช่น เผ่ามังกรฟ้า หรือชนชั้นสูงที่ได้อภิสิทธิ์และการดูแลจากรัฐบาลโลกเป็นอย่างดีอาศัยอยู่เร็ดไลน์ ดินแดนอเมริกัน จัส กลุ่มชนเหล่านี้ได้รับสิทธิ์ที่เหมือนกว่ามนุษย์ทั่วไป ไม่ว่า

จะเป็นการใช้ชีวิตอย่างหรูหรา ถึงขั้นหายใจร่วมกับมนุษย์ธรรมดาไม่ได้ การค้าทาส เลี้ยงทาส ฯลฯ โดยอ้างสิทธิ์ของเผ่าตนว่าสืบเชื้อสายมาจากพระเจ้าผู้สร้างโลก โดยที่ ใครที่ถือดีมาทำร้ายเผ่ามังกรฟ้าก็จะถูกพลเอกจากกองทัพเรือเข้ามาบุกทำลายล้าง (หนังสือการ์ตูนวันพีซ เล่มที่ 51 - 53) (โอดะ เอจิโระ, 2551, 2552)

2. บริบททางสังคม/วัฒนธรรมของญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ : เนื่องด้วยวันพีซเป็นการ์ตูนอีมีโจรสลัดล่าสมบัติ ดังนั้น ช่วงเวลาของการ์ตูนจะอยู่ในช่วงยุคทองของโจรสลัดในโลกแห่งความจริงช่วง ค.ศ. 1560 - 1720 โดยบริบททางสังคม/วัฒนธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซที่จะทำการ วิเคราะห์ส่วนใหญ่ก็จะอยู่ในช่วงเวลานี้ โดยแบ่งได้ดังหัวข้อย่อยต่อไปนี้

2.1) วิถีชีวิต : คือสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายจะเป็นตัวกำหนด รูปแบบวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม (วรรณพร อนันตวงศ์, 2561) โดยวิถีชีวิตที่ปรากฏ ในการ์ตูนวันพีซสามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านมารยาทและการทักทาย : วิถีชีวิตในด้านมารยาทและการทักทาย ที่ปรากฏในวันพีซนั้นผสมผสานกันไปตามแต่ละฉาก ที่ค่อนข้างชัดเจน คือ มารยาท และการทักทายในรูปแบบของชาวตะวันตกอย่างจีนและญี่ปุ่น ที่เน้นการโค้งคำนับ ถึงแม้เนื้อเรื่องจะเน้นไปที่ยุคทองของโจรสลัดที่เน้นนำเสนอสังคมและวัฒนธรรมของ ชาวตะวันตกก็ตาม ทั้งนี้ ยังมีการนำเสนอการทักทายในรูปแบบทหารที่เป็นสากล ทั่วโลกอย่างการวันทยหัตถ์เข้ามาด้วย รวมถึงการประยุกต์แนวทางการทักทายแบบ “Garchu” เป็นภาษาเนปาล มาจากคำว่า “Timilai Maya Garchu” ที่แปลว่า “I love you” และทักทายกันโดยการหอมแก้มแบบตะวันตกโดยให้เข้ากับธีมของ เผ่ามังกร นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการทักทายแบบเกี้ยวก้อยที่เป็นการแสดงออกในรูป แบบสากล ที่หมายถึงการให้สัญญากันในบริบทสังคมต่าง ๆ โดยในวันพีซจะแสดง ถึงการให้สัญญากันก่อนจากลา

ด้านการประกอบอาชีพ : วิถีชีวิตด้านการประกอบอาชีพที่ ปรากฏอยู่ในการ์ตูนวันพีซโดยทั่วไปนั้น ส่วนใหญ่จะอ้างอิงอาชีพของคนที่ใช้ชีวิต อยู่ในช่วงยุคทองของโจรสลัดในโลกแห่งความจริง (อนันตชัย เลหาพะพันธุ์, 2550) ได้แก่

- ฐานันดรที่ 1 คือ พระราชวงศ์และขุนนาง อาชีพที่ปรากฏ ได้แก่ โขกุน อำมาตย์ ขุนนาง อัศวิน องครักษ์ ที่ปรึกษา ทหาร ชามูโร และอาชีพ ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มชนชั้นสูง

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

- ฐานันดรที่ 2 คือ พระหรือบาทหลวงในคริสต์ศาสนา อาชีพที่ปรากฏได้แก่ บาทหลวง นักบวช พระ (ญี่ปุ่น)

- ฐานันดรที่ 3 คือ ราษฎรสามัญชน ชาวนาเสรีและทาสติดที่ดิน อาชีพที่ปรากฏได้แก่ ค้าขายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นร้านอาหาร ผับบาร์ ค้าอาวุธ ค้าเสื้อผ้า ฯลฯ นักดนตรี นักเต้น โสเภณี เกอิชา แพทย์ พยาบาล นักพยากรณ์ ช่างไม้ ช่างต่อเรือ ช่างคุมเรือ เกษตรกร ตลอดจนแรงงานและทาส นอกจากนี้ ยังมีอาชีพนอกกฎหมายที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซมากมาย อาทิ นักค้าทาส นักค้าอาวุธ นักรีดโกโรนิน (ซามูไรพเนจร) นักสู้โคลอสเซียม นักล่าค่าหัว นักปฏิวัติ นักล่าสมบัติ และโจรสลัด

ด้านพิธีการและพิธีกรรม : พิธีการและพิธีกรรมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนวันพีซที่สอดคล้องกับโลกจริงนั้นมีอยู่มากมาย และสอดคล้องกับในแต่ละอาณาจักรและเกาะต่าง ๆ เช่น พิธีแต่งงานในโลกวันพีซนั้นจะเป็นพิธีการในรูปแบบศาสนาคริสต์ที่คู่บ่าวสาวทำพิธีและกล่าวคำปฏิญาณต่อกันต่อหน้าบาทหลวง ส่วนพิธีดื่มเหล้าสาบานตนจัดเป็นพิธีกรรมในรูปแบบความเชื่อของชาวตะวันตก โดยเฉพาะชาวจีน เช่น สาบานบนพื้นน้องกัน สาบานตนเข้าก๊ิกเข้ากลุ่ม และสำหรับการจัดพิธีศพที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซจะพิธีศพตามธรรมเนียมของชาวพุทธนิกายเซน หรือศาสนาชินโต

2.2) ความเชื่อ : คือการยอมรับสิ่งที่อยู่รอบตัวมนุษย์ต่าง ๆ ทั้งที่มีและไม่มีจริงว่ามีอยู่จริง และมีอำนาจที่จะบันดาลให้เกิดผลดีหรือผลร้ายต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถึงแม้ว่าสิ่งนั้นจะไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริงด้วยเหตุผล แต่เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มชนหรือสังคม (ลัญจกร นิลาภรณ์, 2561) สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

ความเชื่อเกี่ยวกับศาสนา : ส่วนใหญ่เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับศาสนาคริสต์ที่อ้างอิงจากยุคโจรสลัดรุ่งเรืองที่มีรากฐานจากความเชื่อของชาวตะวันตก เช่น ตัวละคร จูลาكيل มีฮอคที่มีการห้อยไม้กางเขนที่คอตลอดเวลา เช่นเดียวกับบาโซโลมิว คุมะ ที่ถือคัมภีร์ไบเบิลตลอดเวลาทำให้มีบุคลิกคล้ายนักบุญ หรือความเชื่อในด้านศาสนาพุทธนิกายเซนหรือลัทธิชินโตที่มีที่มาจากความเป็นชาวญี่ปุ่นของเออิจิโร โอตะหรือความเชื่อด้านศาสนาของชาวญี่ปุ่นที่แฝงมากับภาพตัวแทนของแคว้นวาโนะคุนิในโลกวันพีซที่มีลักษณะเหมือนประเทศญี่ปุ่นในยุคเอโดะ เป็นต้น

ความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้า : จากข้อสรุปที่เกี่ยวกับความเชื่อด้านเทพเจ้าในการ์ตูน

วันพืชนั้นจะมีความเกี่ยวพันกับความเชื่อด้านศาสนาด้วย เช่น ศาสนาพุทธนิกาย มหายาน/เซน/วัชรยานก็จะมีความเชื่อเกี่ยวเทพต่าง ๆ เช่น “วิทยาราชา” หรือ “เมียวโอ” ซึ่งเป็นแนวคิดของชาวตะวันออกไม่ว่าจะเป็น ญี่ปุ่น จีน เกาหลี ส่วน ศาสนาคริสต์ ก็มีความเชื่อเกี่ยวกับเรือโนอาห์ที่มีที่มาจากความเชื่อเรื่องพระเจ้า บันดาลให้เกิดน้ำท่วมโลก หรือมายาคติของชาวตะวันตกและตำนานเทพกรีกที่เกี่ยวข้อง กับสรวงสวรรค์ที่มีการนำเสนอผ่านเกาะแห่งท้องฟ้าก็จะมีจอมเทพคอยปกครอง ดูแลเช่นเดียวกับสวรรค์ เกาะแห่งท้องฟ้าสกายเปียเป็นเกาะที่ลอยอยู่บนฟ้า ซึ่ง คนบนเกาะเหล่านี้จะติดปีกเหมือนเทวดาหรือนางฟ้า และสภาพเกาะที่คล้ายสรวง สวรรค์ นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่ชื่อราชาเนปจูน เป็นพระราชาของชนเผ่าเงือกแห่ง อาณาจักรริวกูที่มีการอ้างอิงมาจากเทพเจ้าโพไซดอน (Poseidon) เป็นชื่อเรียก เทพเจ้าตามตำนานเทพปกรณัมกรีก

ความเชื่อเรื่องภูตผี/วิญญาณ/สัตว์ในตำนาน : ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับ บริบทความเชื่อในสังคมต่าง ๆ ของโลกที่มีเกี่ยวพันกับมายาคติในด้านศาสนาและ เทพเจ้า กล่าวได้ว่าความเชื่อด้านศาสนา เทพเจ้า หรือภูตผีวิญญาณจะเกี่ยวพัน กันไปจนแยกไม่ออกและฝังลึกลงไปในห้องถิ่นต่าง ๆ โดยความเชื่อด้านภูตผีและ วิญญาณที่ปรากฏผ่านการตุนวันพืชนั้นแตกต่างกันไปตามแต่ละภูมิภาค โดยวันพืช ไม่ใช่การตุนแนวภูตผีจึงไม่ได้มีการนำเสนอเรื่องภูตผี วิญญาณแบบตรง ๆ ดังนั้นการ สอดแทรกความเชื่อดังกล่าวมักจะไม่ค่อยเด่นชัดนัก ผ่านพลังพิเศษจากผลปิศาจ เช่น ความ สามารถของผลปิศาจ โยมิ โยมิ ที่รับรู้กันทำให้สามารถตายแล้วฟื้นได้และสามารถ ถอดวิญญาณ สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องโลกหลังความตายและวิญญาณ หรือบีกัมม สามารถดึงอายุขัยนำไปใส่สิ่งของแล้วทำให้มีชีวิตขึ้นมา เป็นต้น นอกจากนั้นยังเล่า ผ่านลักษณะตัวละครที่มีความคล้ายคลึง เช่น ไคโดที่มีลักษณะเหมือนโอนิ (ยักษ์) ความมืดสีกที่คล้ายกับกับปะ และยังมีส่วนตัวละครที่ผ่านการดัดแปลงทางวิทยาศาสตร์ ให้เหมือนสัตว์ในเทพนิยาย เช่น เซนทอร์ ฮาปี เป็นต้น

ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเล่า/นิทานปรัมปรา : เรื่องราวในการตุน วันพืชที่สอดแทรกเรื่องเล่า/นิทานปรัมปราต่าง ๆ นั้น จะมีทั้งการเล่าแบบตรง ๆ จาก การบอกเล่าของตัวละคร และการบอกเล่าแบบอ้อม ๆ ผ่านอิมปริเจอร์นาลหรือเกาะ ที่กลุ่มโจรสลัดไปเยือน กล่าวได้ว่า นิทาน ตำนานต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั่วโลกได้ถูก เออิ จิโร โอตะ นำมาปรับให้เหมาะสมกับเนื้อหาการตุนโดยมีการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรง มาหรือแบบอ้อม ๆ โดยทั้งสองแบบนี้ผู้อ่านไม่ต้องตีความในการอ่านมาก อาทิ กัล

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

ลิเวอร์มัจญ์ที่นำมาผสมผสานกับเนื้อภาคเตรสโรซา หรือการนำตำนานนิทานโม
โมทาโร่มาประยุกต์เป็นเส้นเรื่องหลักให้กับภาคควาโนะคุนิ เช่นเดียวกับเรื่องอุราซึมา
ทาโร่ ก็ถูกมาอ้างอิงเป็นสถานที่และตัวละครในภาคเกาะเงือกเช่นเดียวกัน เป็นต้น
ทั้งนี้แนวทางหรือนิทานหรือตำนานเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในวันพีชของ เอิจิโร
โอดะ จะมีสองรูปแบบ คือ แบบแรกเป็นการนำตำนานที่ส่วนใหญ่จะเน้นตำนาน
ที่เกี่ยวกับโจรสลัดและการเดินเรือมาเล่าเสริมกับเส้นเรื่อง แบบที่สอง คือ การนำ
ตำนานและนิทานปรัมปรามาปรับเป็นเส้นเรื่องหลัก/รอง หรืออ้างอิงเป็นตัวละคร
และสถานที่

ความเชื่อเรื่องโหราศาสตร์/โชคลาง : เรื่องราวในการ์ตูนวันพีชที่มีการ
สอดแทรกเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโหราศาสตร์/โชคลาง ที่ปรากฏผ่านวัฒนธรรมต่าง
ๆ ทั่วโลก ได้ถูกนำเสนอในภาคเกาะเงือกนั้น มีตัวละครที่เป็นนักทำนาย คือ มาตาม
เซอร์ลีย์ และสำหรับวิชาการพยากรณ์ที่เธอใช้ คือ การพยากรณ์ดวงชะตาโดยรวม
สมาธิเพ่งมองจากลูกแก้วเพื่อหาคำตอบ (scrying) ซึ่งเป็นลักษณะของญาณหยั่ง
รู้จากภายในตัวบุคคลประเภทหนึ่งโดยใช้ลูกแก้ว หรือวัตถุสะท้อนแสงเป็นที่รวม
สมาธิ นอกจากนี้การตั้งชื่อและฉายาของตัวละครของกองทัพเรือในวันพีชยังสื่อถึง
แนวคิดทางโหราศาสตร์เรื่อง 12 นักษัตร ได้แก่ กระตังเขี้ยว (ฉลู) เรียวกุ๊ก/เลื่อม่วง
(ขาล) ฟุจิโทะระ/กระต่ายชมพู (เถาะ) โมโมะอุซางิ/ลิงเหลือง (วอก) คิซารุ บอลซาลิ
โน้/ไก่ฟ้าน้ำเงิน (ระกา) อาโอคิชิ คุซัน/หมาแดง (จอ) อาคาอิโนุ ซากาสึกิ/หมูน้ำตาล
(กุน) ชาตง

2.3) จาริตประเพณี : คือปฏิบัติการทางวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอด
และอนุรักษ์ไว้ จาริตประเพณียังอาจเป็นความหมายกว้าง ๆ ที่ใช้อธิบายการกระทำ
บางอย่างที่มีความต่อเนื่องมา ทั้งที่เป็นรูปแบบ พฤติกรรม หรือความเข้าใจ ความ
คิดเกี่ยวกับจาริตประเพณียังเกี่ยวข้องกับเรื่องคุณค่าที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทาง
วัฒนธรรมด้วย (คำศัพท์ทางมนุษยวิทยา, 2565) โดยจาริตประเพณีที่โดดเด่นใน
การ์ตูนวันพีชสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

การแต่งกาย/เครื่องประดับ : ส่วนใหญ่จะปรากฏอยู่ในช่วงยุคทอง
ของโจรสลัด ในช่วงประมาณ ค.ศ.1560 - 1720 แตกต่างกันไปตามแต่ละภูมิภาค
อาทิ ยุโรป แบ่งเป็น สแกนดิเนเวีย/ยุโรปกลาง/ยุโรปตอนใต้ ส่วนของทวีปอเมริกา
จะมีลักษณะเป็นชนเผ่าอินเดียนแดงต่าง ๆ ส่วนทวีปเอเชียจะปรากฏในภูมิภาค
ตะวันออกอย่างญี่ปุ่นและจีน นอกจากนี้ ยังมีภูมิภาคตะวันออกกลางที่ปรากฏถึง

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

การแต่งกายและเครื่องประดับที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชาวทะเลทรายรวมถึงอียิปต์โบราณด้วย ทั้งนี้ การแต่งกายและเครื่องประดับที่ปรากฏอยู่นอกยุคโจรสลัดก็จะเป็นการแต่งกายของพวกเขาไวคิงและชาว Nors ที่อยู่ในช่วงยุค ค.ศ.800 - 1000 และยังมีการแต่งกายของชนชาติและภูมิภาคอื่น ๆ ภายในโลกที่ปรากฏอยู่เช่นกัน แต่ไม่ใช่ฉากหรือตัวละครที่สำคัญเท่าใดนัก เช่น การแต่งกายแบบชาวเม็กซิโก/อินเดีย/อเมริกา ฯลฯ เป็นต้น

การละเล่น/การแข่งขัน : จารีตประเพณีด้านการละเล่น/การแข่งขันที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ สามารถแบ่งได้เป็นการละเล่นและการแข่งขันของประเทศญี่ปุ่น ได้แก่ ซูโม่ คาราเต้ วัวและโกะ ในส่วนของการละเล่นและการแข่งขันทั่วโลกที่พบในการ์ตูนวันพีซ คือ ไม้ต่อขา การพนันรูเล็ตต์ การชกมวยสากล รวมถึงการแข่งขันระหว่างนักบรกลาติอาเตอร์ในภาคเดรสโรซา ซึ่งสูญหายไปแล้วตั้งแต่สมัยอาณาจักรโรมันล่มสลาย

เทศกาล : เทศกาลที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซที่เด่นชัดที่สุดคือ เทศกาลไฟแห่งแคว้นวาโนะคุนิที่อ้างอิงจากเทศกาลไฟในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งแสดงถึงความเชื่อที่ว่าไฟในการบูชาเทพเจ้าในความเชื่อของศาสนาชินโต และการเฉลิมฉลองเก็บเกี่ยวผลผลิตในปีนั้น ๆ รวมถึงเทศกาลไฟในประเทศต่าง ๆ นั้นมีที่มาจากความเชื่อในศาสนาและประเพณีที่แตกต่างกันออกไป เช่น เทศกาลแห่งไฟของประเทศอิหร่าน จัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองปีใหม่ ถูกจัดขึ้นในคืนก่อนวันสุดท้ายก่อนวันนารูซ (Nowruz) หรือวันปีใหม่ของชาวอิหร่าน (สำนักข่าวซินหัวไทย, 2564) เทศกาลแห่งไฟติวาลีเป็นวันหยุดสำคัญของอินเดีย และมีการเฉลิมฉลองอย่างยิ่งใหญ่ จัดขึ้นในช่วงปีใหม่ตามปฏิทินของศาสนาฮินดู

ดนตรี/ศิลปะการแสดง : ได้กล่าวถึงเรื่องดนตรีและการแสดงประกอบดนตรี โดยแบ่งเป็นสองรูปแบบ คือ 1. ดนตรีและการแสดงของประเทศญี่ปุ่นในยุคสมัยเอโดะ (ค.ศ.1603 - 1868) ที่ส่วนใหญ่จะปรากฏในภาควาโนะคุนิ ได้แก่ เครื่องดนตรีจำพวกซามิเซ็ง ซลู่ไม้ไผ่ซาคุฮาจิ หรือการแสดงคาบุกิ และ 2. ดนตรีและศิลปะการแสดงที่ปรากฏในประเทศต่าง ๆ โดยมีหัวข้อนี้ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบเครื่องดนตรีสากล เช่น กีตาร์ กลอง และไวโอลิน ส่วนศิลปะการแสดงก็จะเป็นของประเทศตะวันตก เช่น ระบำฟลามิงโกของประเทศสเปน โดยศิลปะการแสดงนี้ได้ถูกเผยแพร่ไปยังละตินอเมริกาผ่านทางผู้อพยพจากประเทศสเปน ทำให้เป็นที่นิยมในกลุ่มโจรสลัดและนักเดินเรือในยุคนั้น

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

อาหารการกิน : เนื่องจากวันพีชส่วนใหญ่่นั้นมีผลงานฉลองที่มีการนำเสนอภาพอาหารการกิน และตัวละครชั้นจิ้งนั้นก็เป็นที่รู้จักประจำกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางอีกด้วย โดยแบ่งออกเป็น 1. อาหารการกินของประเทศญี่ปุ่น อาทิ อาหารประจำชาติที่สื่อถึงความเป็นญี่ปุ่น เนื่องจากการตุนนี้เป็นถูกเขียนโดย เอิจิโร โอดะ ที่เป็นชาวญี่ปุ่น ดังนั้น วัฒนธรรมอาหารและของกินขึ้นชื่อของญี่ปุ่นจึงถูกนำเสนออย่างมากมาย เช่น โซบะ ซาซิมิ โอเด็ง ทาโกะยากิ โอชิรุโกะ ดังโงะ และเซมเบ้ เป็นต้น และ 2. อาหารการกินของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก โดยเลือกจากอาหารยอดนิยมทั่วโลก เช่น เค้ก บิสกิต ช็อกโกแลต หรืออาหารที่มีตำนานเรื่องเล่าที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ณ ตอนนั้น เช่น ครอกกิงบุช เซมลา ของชาวฝรั่งเศสและสกนดิเนเวียร์ เป็นต้น นอกจากนี้ อาหารและเครื่องดื่มบางอย่างยังเป็นที่นิยมในหมู่โจรสลัดด้วย เช่น เหล้ารัม

2.4) ด้านวัตถุ สิ่งก่อสร้าง และสถาปัตยกรรม : บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในการตุนวันพีชในด้านของวัตถุ หมายถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่นำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ยานพาหนะ อาวุธยุทโธปกรณ์ ในส่วนของสิ่งก่อสร้างและสถาปัตยกรรมต่าง ๆ หมายถึง การออกแบบการก่อสร้างสิ่งต่าง ๆ เช่น ที่อยู่อาศัย ยังรวมไปถึงการกำหนดผังของบริเวณต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดความสวยงามและเป็นไปตามแบบสมัยนิยมและวัฒนธรรมพื้นฐานของประเทศต่าง ๆ เช่น สิ่งปลูกสร้าง/สถานที่ เป็นต้น แบ่งเป็นหัวข้อย่อยต่อไปนี้

ยานพาหนะ : ในการตุนวันพีชที่มีธีมเรื่องที่เน้นโจรสลัดเป็นหลัก ดังนั้น พาหนะที่ใช้ในการเดินทางหลักก็คือ เรือ มีลักษณะเป็นเรือใบโดยที่ยังไม่ได้ใช้เครื่องจักรหรือน้ำมัน ส่วนใหญ่จะเป็นเรือที่อยู่ในยุคล่าอาณานิคม ในช่วง ค.ศ.1600 เช่น เรือคาราเวล เรือเกลเลียน เรือบริกสลุบ ฯลฯ ที่อ้างอิงจากเรือโจรสลัด หรือเรือของจักรวรรดิอังกฤษ ฝรั่งเศส หรือสเปน ส่วนเรือของโลกตะวันออกที่ปรากฏในการตุนวันพีชส่วนใหญ่จะอ้างอิงมาจากเรือสำเภาจีนในยุคราชวงศ์หมิง (ยุคทองในการเดินเรือของจีน) รวมทั้งอ้างอิงรูปแบบเรือรบญี่ปุ่นในสมัยเอโดะมาเป็นแบบวาด ทั้งนี้ ยังมีเรือที่อยู่ในยุคนอกเหนือจากนี้อย่างเรือกลลีย์ ที่ปรากฏในยุคไวกิงครองยุโรป (ค.ศ.800 - 1000) โดยอ้างอิงกับแผ่นเอลฟ์ในวันพีชที่คล้ายกับไวกิง

อาวุธยุทโธปกรณ์ : เนื่องจากวันพีชเป็นการตุนโจรสลัดแนวผจญภัยต่อสู้ไปกับพวกพ้องเพื่อหาสมบัติ ดังนั้นจึงปรากฏอาวุธคู่กายตัวละครและกลุ่มโจรสลัด

รวมถึงทหารเรือที่หลากหลายรูปแบบ โดยอาวูชนั้นมีการอ้างอิงจากอาวูที่ปรากฏในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งเป็นอาวูที่มีอยู่ในความจริงตามประวัติศาสตร์ รวมทั้งเป็นอาวูที่มีตามตำนานความเชื่อปรัมปรา ซึ่งมีอยู่มากมายหลายชนิด ได้แก่ ดาบหนึ่งในอาวูยอดนิยมนที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการจัดการศัตรูด้วยการคลุกวงใน โดยอาวูเหล่านี้ก็จะถูกแบ่งออกเป็นเฉพาะของวัฒนธรรมในภูมิภาคต่าง ๆ เช่น ดาบคาตานะ ดาบคัตลาส ดาบเซเบอร์ ดาบโซเทล หรือดาบคูริ ซึ่งมีรูปทรงแตกต่างกันไปตามแต่ละวัตถุประสงค์การใช้งาน (ความต้องการในการฆ่าศัตรู) ส่วนอาวูป็นจัดเป็นอาวูยิ่งไกลที่นิยมใช้ไม่น้อยกว่าดาบ ถือว่าเป็นอาวูที่ทรงพลังภาพ แต่อาจเสียเปรียบเนื่องจากป็นในยุคล่าอาณานิคมนั้นยังต้องใช้เวลาในการบรรจุกระสุนค่อนข้างมาก เช่น ปืนคาบศิลา ปืนใหญ่ เป็นต้น ส่วนอาวูอื่น ๆ ก็แบ่งตามลักษณะของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรม ความเชื่อของอาวูในแต่ละภูมิภาค เช่น ง้าว กรงเล็บ ตะขอ ตรีศูล ธนู ขวาน หรือพลองคานาโบ เป็นต้น

สิ่งปลูกสร้าง/สถานที่ : เนื่องจากในการ์ตูนวันพีซนั้นประกอบไปด้วยอาณาจักรและเกาะมากมาย โดยเกาะ ๆ หนึ่ง เอลิจีโร โอดะ ก็ได้มีการวาดสถานที่หรือสิ่งปลูกสร้างโดยอ้างอิงมาจากสถานที่จริงหรือสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก และยังมีการอ้างอิงมาจากภาพความเชื่อหรือนิทานปรัมปราด้วยเช่นกัน ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วง ค.ศ.1560 - 1720 (อาจมีการผสมผสานในยุคอื่น ๆ เข้ามาบ้าง) โดยแบ่งการอ้างอิงไปตามภูมิภาคทั้งในกลุ่มประเทศโลกตะวันตกซึ่งเป็นพื้นที่ออกปล้นของเหล่าโจรสลัด ได้แก่ กลุ่มประเทศรอบ ๆ มหาสมุทรแอตแลนติก เช่น กลุ่มประเทศในทวีปยุโรปสแกนดิเนเวีย และกลุ่มประเทศในทวีปอเมริกาและละตินอเมริกา เป็นต้น ในส่วนภูมิภาคในกลุ่มประเทศโลกตะวันออก เช่น จีน ญี่ปุ่น และกลุ่มประเทศในภูมิภาคตะวันออกกลาง นอกจากนี้ ยังมีการอ้างอิงถึงสิ่งปลูกสร้างในรูปแบบชนเผ่า อาทิ ชนเผ่าอินเดียนแดง หรือชาวไวคิง เป็นต้น ทั้งนี้สิ่งปลูกสร้างเหล่านี้จะปรากฏในเกาะต่าง ๆ ภายในเรื่อง โดยมีการอ้างอิงให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับความเป็นจริง เช่น อาณาจักรอลาสตาที่อ้างอิงมาจากสิ่งปลูกสร้างของภูมิภาคตะวันออกกลาง แคว้นวาโนะคุนอ้างอิงมาจากประเทศญี่ปุ่น ยุคเอโดะ อาณาจักรเดรสไรซาอ้างอิงจากสิ่งปลูกสร้างของชาวสเปนยุคโคโรเนียล หรือเมืองวอเตอร์เซเวนได้อ้างอิงมาจากสิ่งปลูกสร้างของเมืองเวนิสและยุโรปยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นต้น

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

3. การผสมผสานทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ : ในส่วนนี้ผู้วิจัยสามารถถอดประเด็นประเด็นที่ได้จาก วิเคราะห์หัตถบท (textual analysis) โดยได้พรรณนาในเรื่องของการผสมผสานทาง วัฒนธรรมของญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ ซึ่งกล่าวถึง การผสมผสานทางวัฒนธรรมในยุคสมัยต่าง ๆ ที่ไม่ได้จำกัดเฉพาะยุคล่าอาณานิคม เท่านั้น โดยสามารถอธิบายเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

3.1) การผสมผสานทางวัฒนธรรมผ่านตัวละครหลัก : ในหัวข้อนี้จะกล่าว ถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกที่ปรากฏผ่านตัว ละครหลักในการ์ตูน เช่น การออกแบบตัวละคร การแต่งกาย ท่าไม้ตาย เอกลักษณ์ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ในโลก โดยตัวละครหลักในที่นี้ หมายถึง ตัวละครหรือกลุ่มตัวละครที่ปรากฏอยู่เป็นประจำ และมีบทบาทสำคัญต่อ การดำเนินเนื้อเรื่อง ทั้งนี้ เป็นการสร้างมุมมองใหม่หรือภาพตัวแทนโจรสลัดแบบ การ์ตูนวันพีซผ่านการสร้างสรรค์ของ เอิจิโร โอดะ ที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม ของประเทศต่าง ๆ ที่ทุกมุมโลกเข้ามา อาทิ กลุ่มหมวกฟางที่มีการนำเสนอภาพตัว ละครที่เป็นตัวแทนมาจากประเทศต่าง ๆ เช่น ลูฟี่เป็นตัวแทนจากประเทศบราซิล อุซปเป็นตัวแทนจากประเทศแอฟริกา โซโลมาจากประเทศญี่ปุ่น โรบินมาจากรัสเซีย เป็นต้น กลุ่มกองทัพเรือก็นำรูปแบบการแต่งตัวของทหารญี่ปุ่นในยุคสงครามโลก มาใส่ในตัวละครแทนทหารของจักรวรรดิในประเทศยุโรป การนำภาพกวนอูและ เบ้งเคมาผสมผสานในตัวละครหนวดขาวเอ็ดเวิร์ด นิวเกต หรือการนำฮิมต่าง ๆ มา ผสมผสานในตัวละคร เช่น การนำฮิมวงร็อคเฮฟวีเมทลมาใส่ในตัวละครกลุ่มโจรสลัด คิต หรือกลุ่มโจรสลัดคาโปเน่แก๊งค์เบง ก็มีรูปแบบของมาเฟียอิตาลี เป็นต้น นอกจากนี้ การนำตำนานลึกลับ เช่น แดร์กคูลา กอร์กอน ฯลฯ ชื่อของทหารเรือหรือโจรสลัด ชื่อตั้ง หรือสถานที่สำคัญที่เกี่ยวกับการทำสงครามของกองทัพเรือของประเทศใน ยุโรปในอดีตมาเป็นแนวทางในการตั้งชื่อและการออกแบบตัวละครก็เป็นไอเดียหนึ่ง ของ เอิจิโร โอดะ เช่น ตัวละครโบอาร์ แชนค็อกก็มีฮิมมาจากกอร์กอน มิฮอร์คและ โมเรียมีฮิมมาจากตำนานแดร์กคูลา หรือ ทราฟัลการ์ ลอว์ ก็ตั้งชื่อมาจากยุทธนาวิที่ ทราฟัลการ์ และมีที่มาจากโจรสลัดชื่อดังในอดีตอย่าง เอ็ดเวิร์ด ลอว์ เป็นต้น

3.2) การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏเฉพาะในแต่ละภาคในวัน พีซ ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกที่ปรากฏเฉพาะในแต่ละภาค ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามแต่ละตัวละคร สิ่งของ

สถานที่ หรือสิ่งปลูกสร้างที่ปรากฏในภาคนั้น ๆ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ก่อนเข้าแกรนด์ไลน์ ทะเลอีสต์บูล : มีภาคย่อย ได้แก่ หมู่บ้านฟูซา เมื่อ
งอเรนจ์ หมู่บ้านไซริบ ภัตตาคารลอยทะเลบาราติเอ หมู่บ้านโคโคยาชิ และเมือง
ลองค์ทาวน์ โดยวันพีซในช่วงการเดินทางในทะเลอีสต์บูลเป็นช่วงเริ่มต้นที่เนื้อเรื่อง
ยังเล่าถึงการผจญภัยของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในแบบที่ยังอ้างอิงวัฒนธรรมความ
เป็นโจรสลัดในยุคล่าอาณานิคมอย่างชัดเจน สังเกตได้จากบรรดาตัวละครและสิ่ง
ก่อสร้างที่อยู่ภายในเกาะต่าง ๆ ที่มีรูปแบบความเป็นโคโลเนียล (สถาปัตยกรรมยุค
อาณานิคม) ส่วนตัวละครต่าง ๆ ในช่วงแรกก็ยังมีลักษณะแบบโจรสลัดในยุคทองอยู่
จะมีแค่บางเกาะที่มีการใส่ไอเดียอื่น ๆ ผสมผสานเข้าไป เช่น ภัตตาคารบาราติเอที่
แสดงความเป็นฝรั่งเศส ผ่านรูปแบบร้านอาหารที่มีตัวละครเป็นเชฟทำอาหารสไตล์
ฝรั่งเศส หรือกลุ่มโจรสลัดเงือกอารอน ที่หมู่บ้านโคโคยาชิที่มีการดีไซน์ตัวละครมา
ในธีมมนุษย์เงือกที่ไม่เหมือนมนุษย์เงือกในนิยายทั่วไป แล้วยังมีการกล่าวถึงเรื่อง
การเหยียดผิว การค้าทาสเข้ามาในภาคนี้ด้วย

แกรนด์ไลน์ครั้งแรก : มีภาคย่อย ๆ ได้แก่ รีเวิร์สมาร์ทเทนและ
ประกาศารแหลมแฝด เกาะวิสกีพิก เกาะลิตเติ้ลการ์เดน อาณาจักรหิมะ อาณา
จักรอลาบาस्ता เกาะงายา เกาะแห่งท้องฟ้า เกาะลองริงค์ลองแลนด์ เมืองแห่ง
น้ำวอเตอร์เซเวน เกาะแห่งการพิพากษาเอนิเอสลอปบี้ โกสต์ไอแลนด์ธริลเลอร์
บาร์ค หมู่เกาะซาบอนดี้ เกาะสตรีอามาซอนลิสส์ คุณกรกได้ทะเลอิมเพลดาวน์ และ
ศูนย์บัญชาการหลักมารีนฟอร์ตกองทัพอเรือ สำหรับในหัวข้อการผสมผสานทาง
วัฒนธรรมช่วง แกรนด์ไลน์ครั้งแรกนั้นจะค่อนข้างแตกต่างไปจากในช่วงของทะเล
อีสต์บูล เนื่องจากในแกรนด์ไลน์ เนื้อหาจะค่อนข้างเยอะและตัวละครก็เพิ่ม
มากขึ้น โดยเฉพาะช่วงท้ายในภาค เกาะซาบอนดี้ คุกิมเพลดาวน์ และสงคราม
มารีนฟอร์ต ที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมผ่านตัวละครที่หลากหลายมาก ๆ
และในแต่เกาะ (ภาค) ก็มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมเฉพาะเกาะนั้น ๆ เช่น
อลาบาस्ताที่เน้นไปที่การผสมผสานทางวัฒนธรรมของชาวอาหรับและอียิปต์
โบราณ เกาะงายาและเกาะแห่งท้องฟ้าก็ผสมผสานความเชื่อเรื่องเทพกับนางฟ้า
บนบรรพบุรุษกับวัฒนธรรมชนเผ่าในทวีปอเมริกาช่วงยุคล่าอาณานิคม เกาะ
แห่งน้ำวอเตอร์เซเวนเน้นการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างเมืองเวนิสกับ
ยุโรปยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม หรือเกาะอเมซอน ลิสส์ที่ผสมผสานความเชื่อเรื่อง
ตำนานเผ่าอเมซอนตามความเชื่อของชาวกรีกโบราณกับวัฒนธรรมจีน เป็นต้น

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

แกรนด์ไลน์ครั้งที่หลัง : มีภาคย่อย ๆ ได้แก่ อาณาจักรริวกูเกะเงือก พังค์ฮาร์ด อาณาจักรเตรสโรซา เกาะโซ อาณาจักรที่อตโตแลนด์ และอาณาจักรวาโนะคุนิ โดยการผสมผสานทางวัฒนธรรมในช่วงแกรนด์ไลน์ครั้งที่หลัง ที่ในแต่ละภาคจะมีเนื้อหาเยอะ สเกลเรื่องค่อนข้างใหญ่ และกลุ่มตัวละครทั้งหลัก/รอง และตัวละครประจำภาคก็มีจำนวนมาก นอกจากนี้ เนื้อหายังเชื่อมโยงและร้อยเรียงกันไปในแต่ละภาค เช่น ภาควาโนะคุนิ การปราบโคโด ก็มีการวางแผนการดำเนินเรื่องตั้งแต่เข้าโลกใหม่ ในภาคพังค์ฮาร์ด โดยมีการเป็นพันธมิตรระหว่างหมวกฟางและลอร์จนกระทั่งมาปราบโดฟลามิงโกเพื่อตัดกำลังกองทัพร้อยอสูรโคโด และภาคเกาะโซ เพื่อมาคุยกับเผ่ามิงค์ เนื่องจากเผ่ามิงค์เป็นชาวมุไรให้กับตระกูลโคลีกี เป็นต้น เหตุนี้เองทำให้การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในแต่ละภาคนั้นมีค่อนข้างมากมาย สะท้อนออกมาตั้งแต่แนวคิด ตัวละคร ความเชื่อ วิถีชีวิต และสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ซึ่งบางส่วนก็ได้อธิบายไปในหัวข้อก่อนแล้ว โดยรูปแบบการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ เอจิโร โอดะ นำมาใช้ในแต่ละภาคในช่วงแกรนด์ไลน์ครั้งที่หลัง ส่วนใหญ่จะยึดโยงด้วยการร้อยเรียงเรื่องจากภาคใหญ่อย่างภาควาโนะคุนิ แล้วเล่าการเดินทางของตัวละครเอกอย่างกลุ่มหมวกฟางไปในภาคย่อย ๆ โดยจุดเด่นที่ เอจิโร โอดะ นำมาใช้คือ ตำนาน/นิทาน/ความเชื่อที่ปรากฏในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก ที่นำมาผสมผสานกับแนวคิดต่าง ๆ เพื่อมาเป็นจุดสำคัญการดำเนินเรื่องในแต่ละภาคได้อย่างแนบเนียน เช่น ตำนานอูราซิม่า ทาโร่ ผสมกับแนวคิดเรื่องการเหยียดสีผิวเผ่าพันธุ์กับภาคเกาะเงือก/ ตำนานกลาดิอาเตอร์บวกกับแนวคิดการปกครองแบบเผด็จการทาสในภาคเตรสโรซา/ ตำนานนิยายอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ผสมผสานกับแนวคิดเรื่องการแต่งงานแบบคลุมถุงชนในภาคเกาะโฮลเค้ก และภาคล่าสุด คือ การนำนิทานโมโมทาโร่ ผสมผสานกับแนวคิดการเมืองญี่ปุ่นในยุคปลายรัฐบาลโซกุนโทกุกาวา มาใช้ในการดำเนินเรื่องของภาควาโนะคุนิ

อภิปรายผลการศึกษา

จากภาพรวมในงานวิจัยทั้งหมดที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผ่านมาทั้งหมด โดยมีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

1. การสื่อสารแนวคิด บริบททางสังคม/วัฒนธรรม และการผสมผสานทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนมังงะวันพีซ : ในส่วนการอภิปรายในหัวข้อย่อยเรื่องการสื่อสารแนวคิด บริบททางสังคม/วัฒนธรรม และการผสม

ผลงานทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่ปรากฏในการตุ้มงะวันพีซ ทำให้ทราบถึงความเชื่อมโยงระหว่างตัวบท (text) กับบริบท (context) ทางสังคมและวัฒนธรรมทั่วโลก โดยเฉพาะในช่วงยุคโจรสลัด ซึ่งถูกประกอบสร้าง (construction) ขึ้นในเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้ และมีการสร้างขึ้นจากข้อเท็จจริงด้านประวัติศาสตร์ของโจรสลัดในยุคทอง โดยนำมาประยุกต์ แนวคิดและผสมผสานวัฒนธรรมทั้งในญี่ปุ่น และพื้นที่อื่น ๆ ทั่วโลก ผสมผสานกับจินตนาการของผู้เขียน ทั้งนี้ มีการนำเสนอแนวความคิดหลักในเรื่องของทุนนิยมเสรี/อิสระเสรีภาพ ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในการปกครองประเทศญี่ปุ่นที่ยึดหลักประชาธิปไตย ภายใต้ระบอบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมที่ถูก สะท้อนผ่านลูฟี่ ตัวละครเอก ผู้มีพลังพิเศษเป็นมนุษย์ยาง มีเป้าหมายแน่วแน่ต้องการเติบโตสู่การเป็นเจ้าของโจรสลัด รักอิสระในการผจญภัย นอกจากนี้ อุดมการณ์เสรีนิยมยังถูกนำเสนอผ่านตัวละครอื่นในเรื่อง เช่น กลุ่มกองทัพปฏิวัติอย่างซาโบ ที่มีจิตใจมุ่งสู่เสรีภาพตั้งแต่วัยเด็กเช่นเดียวกับลูฟี่ ซาโบรู้สึกอับอายที่เกิดมาเป็นชนชั้นสูงในสังคมที่แบ่งแยกชนชั้น

ในส่วนอีกแนวความคิดหลักคือ อำนาจนิยม/เผด็จการทหาร ที่สอดคล้องบรรณกร จันทรทิด (2563) ได้กล่าวไว้ว่า แนวคิดนี้ได้สะท้อนผ่านการวางโครงสร้างอำนาจรัฐบาลโลกและกองทัพเรือ สื่อความคิดให้เห็นตัวอย่างการใช้อำนาจรัฐอย่างเลวร้ายเป็นเช่นไร ตั้งแต่การรวมศูนย์อำนาจ ใช้อุดมการณ์ทางการเมืองแบบอนุรักษนิยมและฟาสซิสต์ เพื่อรักษาอำนาจ ความมั่งคั่ง และช่วงชิงผลประโยชน์ อย่างไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิตประชาชน โดยผลกระทบดังกล่าวนี้ได้สื่อออกมาผ่านชีวประวัติในอดีตของสมาชิกกลุ่มหมวกฟางและพันธมิตรบางคน และผ่านสงครามมารีนפורตจากการไล่ล่าผู้มีเชื้อสายเจตนารมณ์ของคนที่มีชื่อกลางว่า ดี (D.) พร้อมสื่อให้เห็นถึงกลไกการดำเนินการรักษาความลับของอำนาจรัฐบาลโลกที่ประชาชนมีอาจรู้เห็นถึงความจริง ปกปิดประวัติศาสตร์ที่เป็นแง่ลบซึ่งอาจส่งผลกระทบในด้านมุมมองที่มีต่ออำนาจรัฐบาลโลกในปัจจุบัน โดยได้กล่าวถึงเรื่องของการปะทะกันของอุดมการณ์ทุนนิยมเสรี อิสระเสรีภาพ กับอำนาจนิยม/เผด็จการทหาร ที่ผ่านตัวแทนจิตงานคืออิสระของโจรสลัดที่ในความเป็นจริงควรจะเป็นตัวร้าย แต่กลับเป็นกลุ่มพระเอกของเรื่อง ปะทะกับอำนาจนิยม/เผด็จการทหาร ผ่านตัวแทน คือ รัฐบาลโลกและกองทัพเรือ ที่มีลักษณะเป็นตัวร้ายซึ่งตรงข้ามกับโลกความเป็นจริงที่ควรจะเป็นผู้ที่พิทักษ์สันติราษฎร์ดูแลประชาชนจากโจรสลัดผู้เป็นอันตราย

ส่วนแนวคิดตรง ได้แก่ แนวคิดเรื่องความสามัคคี/เพื่อนพ้อง คือพลังและสิ่งสำคัญ ก็มีการวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับการอธิบายของบรรณกรจันทร์ทิณ (2563) ที่อธิบายเรื่องของความเป็นภราดรภาพ ซึ่งถูกสะท้อนผ่านจิตใจที่รักพวกพ้อง รักเพื่อนมนุษย์ของลูทีและกลุ่มหมวกฟาง เช่นเดียวกับ แนวคิดเรื่องความแตกต่างทางชนชั้น/เผ่าพันธุ์ ที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ มักแฝงประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับความแตกต่างทางชนชั้นหรือเผ่าพันธุ์ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องช่วง “อาณาจักรวิว” ของเผ่าเงือก โดยราชนิเงือกโอโตอิเมะที่เรียกร้องสิทธิเงือกอย่างสันติก็เปรียบได้กับการเรียกร้องสิทธิเท่าเทียมแบบสันติอย่าง มาร์ติน ลูเธอร์ คิง (BBC news Thai, 2022) ส่วนฟิชเซอร์ ไทเกอร์ โจรสลัดเงือกที่เรียกร้องหาความเท่าเทียมด้วยวิธีการรุนแรงก็เปรียบได้กับ มัลคอล์ม เอกซ์ (สมาน อู่งามสิน, 2560) โดยสอดคล้องกับงานของ ธันวา ใจเที่ยง และคณะ (2555) ที่กล่าวว่า ความเป็นจริงมนุษย์ในโลกนี้หาได้มีความเท่าเทียมและเสมอภาคในทางสิทธิและศักดิ์ศรีไม่มนุษย์ยังมีความเหลื่อมล้ำไม่เท่าเทียมทั้งทางการเมือง เศรษฐกิจ แม้แต่ในเรื่องของภาษา/วัฒนธรรม และเผ่าพันธุ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานของ เออิจิโร โอดะในการวาดการ์ตูนวันพีซที่เป็นจุดเด่นคือ การหยิบเอาวัตถุดิบจากโลกความเป็นจริงในสังคมและวัฒนธรรมทั้งของประเทศญี่ปุ่นและภูมิภาคอื่นๆ ทั่วโลกทั้งในช่วงยุคโจรสลัดและการล่าอาณานิคม ผสมผสานกับวัฒนธรรมในยุคอื่นๆ ที่หลากหลาย มาประกอบเข้ากันกับความคิด และจินตนาการของตัวเออิจิโร โอดะ ทำให้เรื่องราวนั้นมีความสนุกสนานสมบูรณ์ รวมถึงน่าติดตามมากยิ่งขึ้นได้แก่ วิถีชีวิต ความเชื่อ จารีตประเพณี และสถาปัตยกรรม ที่แบ่งเป็นหัวข้อย่อยได้มากมาย นอกจากนี้ ยังมีการหยิบยืมวัตถุดิบจากโลกความเป็นจริง เช่น การอ้างอิงลักษณะตัวละครที่อ้างอิงมาจากโจรสลัดชื่อดังในอดีต หรือดาราญี่ปุ่นชื่อดังในอดีตการออกแบบลักษณะเกาะต่าง ๆ ที่อ้างอิงจากพื้นที่จริงในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก อาทิ เกาะอลาบาสตาที่อ้างอิงมาจากภูมิภาคตะวันออกกลางหรือเดรสโรซาที่อ้างอิงมาจากประเทศในภูมิภาคละตินอเมริกา และสเปนวอเตอร์เซเวนที่อ้างอิงมาจากนครเวนิสและกรุงลอนดอนในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมและอาณาจักรวโนะคุนิที่อ้างอิงมาจากเมืองเอโดะของญี่ปุ่นในยุคโชกุน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นเหมือนเอกสารทางสังคมอันมีชีวิตชีวา และมีคุณค่าในการทำหน้าที่ช่วยบันทึก สะท้อน และสืบทอดค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ ของประเทศต่าง ๆ ไว้ไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา (cultural continuity)

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปุญญา สิริธมาภรณ์ (2552) ที่กล่าวไว้ว่า การทุนเป็นกระบวนการเขียนที่บันทึกภาพและสะท้อนความมีคุณค่าของวัฒนธรรมไม่ให้สูญหายไป

โดยรากฐานทางสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในการทุนวันพืชนั้น มีการลงรหัส (code) ทางวัฒนธรรมไว้อย่างซับซ้อน ดังนั้น การถอดรหัสดังต่าง ๆ ทางวัฒนธรรมจึงจำเป็นต้องเกิดความเข้าใจร่วมกัน (shared meaning) ในสาระทั้งหมดของการทุนวันพืชนั้น เออิจิโร โอตะ ต้องการนำเสนออย่างครบถ้วน ผู้ชมโดยทั่วไปอาจมีความรู้รอบตัวพื้นฐานด้านสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกอยู่บ้างเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม ดังนั้น การถอดรหัสสารของการทุนวันพืชนั้นจึงจำเป็นต้องมีวิเคราะห์ให้รอบด้าน ตลอดจนทำการเชื่อมโยงความหมายจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในการทุน รวมบริบทที่อยู่รอบ ๆ เช่น ภูมิหลังของ เออิจิโร โอตะ ผู้เขียน ที่สะท้อนออกมาตามแนวทางด้านวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560) ที่วิเคราะห์เพื่อหาความจากตัวสาร ได้แก่ เนื้อหาในการทุนวันพืชนั้น โดยอาศัยการตีความแบบลุ่มลึก ผ่านการเชื่อมโยงการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม กับการวิเคราะห์เนื้อหา/วาทกรรม (discourse analysis) เข้าไว้ด้วยกัน (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ, 2549)

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ “วัฒนธรรม” ที่ปรากฏในการทุนวันพืชนั้นผ่านแนวคิดวัฒนธรรมศึกษาและแนวทางการศึกษาสื่อเชิงวัฒนธรรม ตามแนวทางการแบ่งวัฒนธรรม ของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (1958 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน และคณะ, 2557) ทั้งนี้ ได้แบ่งวัฒนธรรมที่ปรากฏในการทุนวันพืชนั้นออกเป็น 3 ยุค คือ

1.1) วันพืชนับยุควัฒนธรรมชั้นสูง – วัฒนธรรมชั้นล่าง โดยเนื้อหาในการทุนวันพืชนั้นแบ่งออกเป็นวัฒนธรรมชั้นล่างที่ผูกพันกับการเกษตร การใช้แรงงาน และการค้า รวมถึงวัฒนธรรมโจรสลัดต่าง ๆ โดยเป็นวัฒนธรรมส่วนใหญ่ที่ปรากฏในการทุนวันพืชนั้นผ่านตัวละครและสถานที่ต่าง ๆ เช่น ทะเลอีสต์บูลที่มีมีการนำเสนอวัฒนธรรมชั้นล่างอย่างชัดเจน ผ่านตัวละครในหมู่บ้านฟูซา เมืองออเรนจ์ หมู่บ้านไซรัป เมืองโลกทาวน์ หรือเกาะอื่น ๆ ในแกรนด์ไลน์ เป็นต้น ส่วนวัฒนธรรมชั้นสูงจะฉีกตัวเองออกจากเกษตรกรรม และหันมาทำกิจกรรมที่ไม่ใช้พลังกำลังมากนัก เมื่อสังคมแบ่งเป็นชนชั้น คนที่มีวัฒนธรรมในลักษณะนี้ก็คือ คนชั้นสูง ดังปรากฏในการทุนวันพืชนั้นได้แก่ เจ้ามังกรฟ้า และกษัตริย์ในอาณาจักรต่าง ๆ ทั่วโลกวันพืชนั้น เช่น อาณาจักรอลาบาสดา อาณาจักรเดรสโรซา อาณาจักรโกอา หรือโซกุนโนนครหลวงวาโนะคุนิ เป็นต้น

1.2) วันพีชกับวัฒนธรรมยุคล่าอาณานิคม เมื่อวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา วัฒนธรรมชั้นสูงได้เปลี่ยนความคิดใหม่ โดยมองว่าการกระทำเลียนแบบตะวันตก เรียกว่า เป็นผู้ที่มีวัฒนธรรม อาทิ การแต่งตัว การใช้ช้อนส้อม การนับถือศาสนา และอะไรที่เป็นแบบยุโรปหรือโลกฝั่งตะวันตกก็ถือว่าเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง ซึ่งการดูวันพีชนั้นเป็นการดูที่มีการนำเสนอโดยเน้นฮีโร่สลัดในยุคล่าอาณานิคมที่แล่นเรือเพื่อไปหาดินแดนใหม่ ๆ ในโลกใหม่อยู่แล้ว ดังนั้น จึงมีการนำวัฒนธรรมภายในเนื้อเรื่องที่หลากหลาย ผ่านตัวละครกลุ่มฮีโร่สลัด ทหารเรือ กษัตริย์ พ่อค้า นักแล่นเรือแสวงโชค และชาวเมือง โดยมีการผสมผสานวัฒนธรรมในภูมิภาคอื่น ๆ เข้าไปด้วย เช่น ญี่ปุ่นในยุคเอโดะ ชาวไวกิง ชนเผ่าอินเดียนแดงในทวีปอเมริกา หรือวัฒนธรรมของชาวตะวันออกกลาง เป็นต้น

1.3) วันพีชกับยุควัฒนธรรม คือ ความเสมอภาค ในการดูวันพีชมีการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบชนชั้นเกิดขึ้น เช่น เผ่ามังกรฟ้า กษัตริย์ และเผ่าอื่น ๆ เช่น เจือก โดยวัฒนธรรมต่าง ๆ ภายในเรื่องทำให้เกิดความไม่เสมอภาค เช่น เผ่าเจือกที่ถูกเหยียดหยามจากมนุษย์ จนต้องลุกขึ้นมาทำหาย เช่น อารอน หรือ โอดี้ โจนส์ ที่เอาคืนชาวมนุษย์โดยการจับมนุษย์มาเป็นทาส คล้ายกับลัทธินาซีที่มีการลุกขึ้นมาสังฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ขณะที่อีกฝั่งลุกขึ้นมาเรียกร้องความเสมอภาคโดยอิงทฤษฎีหน้าที่นิยม ดังเช่น กลุ่มฮีโร่สลัดหมวกฟางที่มักเข้าไปอยู่เหตุการณ์ขัดแย้งเหล่านี้และช่วยคลี่คลายปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะชาวเจือกกับมนุษย์จนทำให้เกิดความเสมอภาค ทั้ง ๆ ที่มันควรจะเป็นหน้าที่ของเหล่าทหารเรือ เป็นต้น

นอกจากนี้ในเรื่องของการนำวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ จากนานาประเทศทั่วโลกมาผสมผสานในการเล่าเรื่องผ่านการดูวันพีชนั้นสามารถอภิปรายผ่านแนวคิด “การผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม” (hybridization) ซึ่งเป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตน (a new site of negotiation of meaning and representation) ทางวัฒนธรรม (Paul S.N. Lee อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน และกัจจกร หลุยยะพงศ์, 2560) ในการดูวันพีชที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Hybridization) ระหว่างความเป็นโลกตะวันตกผ่านวัฒนธรรมฮีโร่สลัดและโลกยุคอาณานิคมกับความเป็นท้องถิ่นในภูมิภาคต่าง ๆ ทั้งในมิติ ด้านเนื้อหาและรูปแบบ ซึ่งมีการก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 2 รูปแบบด้วยกัน

- รูปแบบอะมีบา (amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปร่าง (form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อในของมันยังคงเดิม เปรียบได้กับ

การรับเอารูปแบบวัฒนธรรมโจรสลัดและประเทศตะวันตกในยุคล่าอาณานิคม รวมถึงวัฒนธรรมภูมิภาคต่าง ๆ ที่โดดเด่นมาโดยดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับ รสนิยมของนักอ่านการ์ตูนและแฟนแนวจีนแนวมังงะทั่วโลก แต่ยังคงลักษณะ วัฒนธรรมญี่ปุ่นพื้นฐานเอาไว้ ตัวอย่างเช่น กลุ่มโจรสลัดหมวกฟางที่มีสไตล์แบบ โจรสลัดนานาชาติประเทศ แต่มีตัวละครโรโรโนอา โซโลเป็นหน่วยต่อสู้ ที่ออกแบบ ตัวละครที่มีลักษณะแบบซามูไร นักบูชิโด ในรูปแบบญี่ปุ่น หรือทหารเรือที่ไล่ล่า โจรสลัดในแบบยุคอาณานิคมที่มีลักษณะการออกแบบเครื่องคล้ายทหารญี่ปุ่น ในยุคสงครามโลก แถมฐานทัพเรือยังนำรูปแบบปราสาทญี่ปุ่นในยุคโบราณมา เป็นแบบวาด เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้ใช้ “รูปแบบความเป็นญี่ปุ่น” (Japanization) ที่เป็นพื้นฐานแต่ไม่ได้นำเสนอเป็นรูปแบบวัฒนธรรมหลักของการ์ตูน

- รูปแบบผีเสื้อ (butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงมาจาก ตัวดักแด้แต่กระบวนการณ์ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร ตัวอย่างการปรับรูปแบบการผสมผสานทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่ปรากฏในการ์ตูนวันพีซ เช่น การนำวัฒนธรรม ชาวตะวันออกกลางมาปรับเอาให้เหมาะสมโครงเรื่องในภาคอลาบาสตา โดยคงรูปแบบ การนำเสนอให้กระชับแบบตะวันออกแต่ดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับ วัฒนธรรมเอเชียทั่วโลก แต่ไม่ผิดหลักศาสนาอิสลามและไม่เป็นละเมิดเจ้าของวัฒนธรรม เช่น ฉากเรื่องเพช หรือฉากที่สู้มึนเสียงในเรื่องศาสนา โดยปรับเปลี่ยนเนื้อหาในด้านของ คุณธรรมกับมิตรภาพและค่านิยม เช่น มิตรภาพ ความถูกต้อง ไม่จำเป็นต้องเลือกบุคคลและ สถานที่ หรือการนำวรรณคดีชื่อดังของโลกตะวันตกมาปรับให้เหมาะสมกับการ์ตูน เช่น อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ในภาคเกาะโฮลเค้ก กิลลีเวอร์ผจญภัยในภาคเดรสโรซา เป็นต้น ทั้งนี้ก็มีการปรับรูปแบบเนื้อหาการ์ตูนวันพีซที่สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย

หากพิจารณาโดยมองผ่านกรอบแนวคิดนี้ จะพบว่า การ์ตูนมังงะจากฝีมือ เออิจิโร โอดะ ไม่ได้มาจากวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นเสมอไป หากแต่เป็นผลผลิตที่เกิด จากการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการที่นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นรุ่นใหม่ ที่เติบโตมากับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากโลกตะวันตกได้ซึมซับเอา ลักษณะเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะ สไตล์การวาดภาพที่เป็นเอกลักษณ์ และ ได้นำเอาสิ่งที่คุ้นเคยที่อยู่รอบตัวนี้มาปรับใช้ในงานเขียนของตนเอง โดยผนวกเข้ากับ เรื่องราวที่ได้เรียนรู้มาตั้งแต่เด็กจากสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู อาจารย์ตลอดจนถึง สื่อมวลชน ละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ ซึ่งคือการนำวัฒนธรรมทั่วโลกมาผสมผสานใน การ์ตูน “วันพีซ” ที่ตนเองเขียนขึ้น

2. แนวทางการสื่อสารเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนมังงะวันพีซในการสร้างมูลค่าความเป็นการ์ตูนยอดตีพิมพ์อันดับ 1 ของโลก: วันพีซเริ่มต้นมาจากการตีพิมพ์ในโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ และตีพิมพ์คอมิกส์รวมเล่มโดยสำนักพิมพ์ชูเอฉะ หรือที่เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่ามังงะ หลังจากที่ว่าวันพีซตีพิมพ์ฉบับรวมเล่มได้ระยะหนึ่ง บริษัทโตเอ แอนิเมชัน ได้นำการ์ตูนวันพีซไปทำการ์ตูนแอนิเมชัน หากนิยามความหมายของการ์ตูนมังงะวันพีซ จะเห็นได้ว่ามีลักษณะเป็นคอมิกส์ เป็นลักษณะการ์ตูนลายเส้นง่าย ๆ ที่มีการผูกเป็นเรื่องราวเป็นการผจญภัย มีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องต่าง ๆ ต่อกัน ซึ่งเป็นลักษณะที่ตรงกับคำว่า “การ์ตูน” เพราะเมื่อพูดถึงการ์ตูน เรามักนึกถึงการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวตีพิมพ์เป็นหนังสือมากกว่าความหมายอื่น โดย Horn (1999) ได้อธิบายลักษณะของการ์ตูนมังงะไว้ดังนี้ 1. มีการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ต่อเนื่องกัน 2. มีตัวละครชุดหนึ่งดำเนินเรื่องติดต่อกันไป 3. มีบทสนทนาและมีเนื้อหาบรรจุอยู่ในแต่ละช่องกรอบภาพ และ 4. รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนวันพีซ มีรูปเล่มขนาดกระทัดรัด หยิบถืออ่านได้สะดวก รูปเล่มของหนังสือเกี่ยวข้องกับราคาหนังสือด้วย เพราะมีความสัมพันธ์กับการตัดของกระดาษของโรงพิมพ์ ขนาดรูปเล่มที่วางขายในไทยโดยบริษัทสยามอินเตอร์คอมิกส์ คือ ขนาดเล็ก 13x18 ซม. ประมาณ A5 หรือ 16 หน้ายก

“การ์ตูนมังงะวันพีซ” เป็นสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จัดอยู่ในประเภทของโชเน็นมังงะ (Shounen Manga) เป็นการ์ตูนมังงะประเภทที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คนรู้จักทั่วโลกมากที่สุด ซึ่งจะเป็นมังงะที่มีแนวทางในสิ่งที่เด็กผู้ชายจะชื่นชอบกัน เช่น การผจญภัยและการต่อสู้เพื่อชิงสมบัติของโจรสลัด โดยจะมีเนื้อเรื่องที่ซับซ้อนพร้อมกับความรุนแรงในระดับหนึ่ง เพื่อตอบสนองวัยเด็กที่โตระดับวัยรุ่น แต่หลัก ๆ คือ มังงะที่ทำมาเพื่อให้เป็นตัวจุดประกายความฝันของเด็กผู้ชายที่ได้อ่าน (กมลรัตน์ เสราตี, 2551) โดย Joyce (2006) กล่าวถึงแนวการเขียนการ์ตูนคอมิกส์นั้นเป็นการออกแบบจากการวาดภาพ ใช้ลายเส้นให้ผู้อ่านมองเห็นจุดยืนมุมมองของเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน อาจเสนอทางเลือกอื่น ๆ จากการเชื่อมโยงข้อเท็จจริงกับมุมมองที่แตกต่างจากจินตนาการของผู้เขียน ซึ่งตรงกับการ์ตูนวันพีซที่ เอิจิโร โอดะ ได้เขียนโดยประยุกต์จากประวัติศาสตร์ของโจรสลัด รวมถึงสภาพสังคม/วัฒนธรรมในยุคอาณานิคมผสมผสานวัฒนธรรมในพื้นที่อื่น ๆ และผสมกับจินตนาการจากไอเดียของ เอิจิโร โอดะ

โดยการเลือกกรอบแนวคิดการสื่อสารเฉพาะตัวของการ์ตูนมังงะวันพีซมี การอาศัยแนวคิดที่ผสมผสานจากสื่อ และศิลปะประเภทต่าง ๆ เข้ามาพิจารณา โดยเฉพาะแนวคิดที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์มุ่งนำเสนอภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิคเรื่อง การตัดต่อภาพ เป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องซึ่งคล้ายคลึงกับการใช้ เทคนิคการนำเสนอของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยลักษณะการสื่อสารหรือการนำเสนอเทคนิค เฉพาะตัวของการ์ตูนมังงะวันพีซ (นับทอง ทองใบ, 2555) มีดังนี้

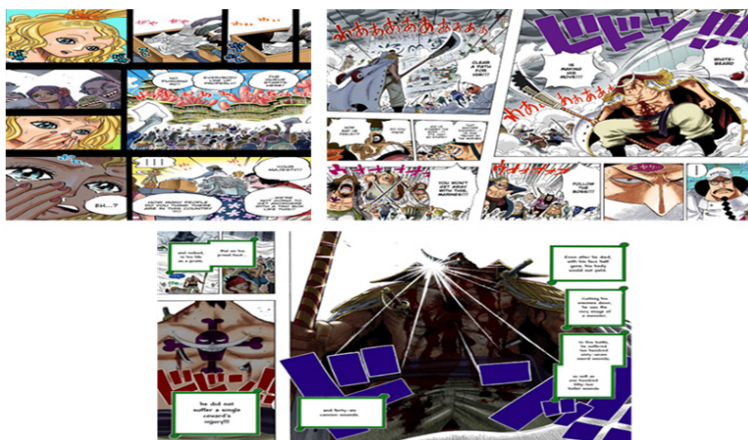
2.1) กรอบหรือช่องการ์ตูนช่อง : ในการ์ตูนมังงะวันพีซเปรียบได้กับ 1 shot ในภาพยนตร์ แต่ละช่องที่ต่อเนื่องกันในการ์ตูนจึงเหมือนการที่ผู้กำกับ ภาพยนตร์ตัดต่อภาพแต่ละ Shot ร้อยเรียงเป็นเรื่องราว ช่องแต่ละช่องอาจขาดให้ มีความกว้างเท่ากันหรือต่างกัน อาจมีเส้นกรอบ หรือมีรูปทรงแปลก ๆ ก็ได้ ซึ่งใน การ์ตูนวันพีซใช้ช่องในการเล่าเรื่องของแต่ละหน้าเพียง 3 - 7 ช่อง ตามจำนวนสูงสุด ซึ่งถือว่าไม่มากหากเทียบกับการ์ตูนอื่น ๆ ทำให้การลำดับภาพนั้นไม่ซับซ้อน



ภาพที่ 2 กรอบหรือช่องการ์ตูน “ช่อง” ในการ์ตูนมังงะวันพีซ
แหล่งที่มา : Oda, E. (2022). One Piece Volume 53, Chapter 515.

2.2) ช่องคำพูด หรือบอลูน (balloon) : กรอบคำพูดในการ์ตูนวันพีซจะสื่อความหมายทั้งความคิด วิธีพูด และอารมณ์ของตัวละครอย่างมาก นอกจากนี้บอลูนยังใช้แทนเสียงประกอบ (sound effect) ซึ่งในการ์ตูนวันพีซ รูปทรงของ

บอลลูนจะเน้นความเรียบง่าย มีลักษณะกลม มีขนาดใหญ่ที่สามารถใส่คำพูดลงไปได้เช่นเดียวกับการตุนญี่ปุ่นทั่วไป โดยในวันพีซจะใส่ช่องบอลลูนคำพูดที่ไม่เยอะจนเกินไป ทำให้เนื้อหาไม่น่าเบื่อ รูปร่างของบอลลูนในการตุนวันพีซจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของคำพูด เช่น การสนทนาปกติ ก็จะใช้ช่องคำพูดปกติ แต่ถ้าพูดเสียงดังหรือตะโกนก็จะใช้ช่องคำพูดที่มีเส้นแหลม ๆ ออกไปรอบ ๆ (คล้ายทุเรียน) ถ้าเป็นเสียงประกาศ หรือเสียงจากอุปกรณ์ต่าง ๆ หรือถ้าผู้พูดเสียงสั้น หวาดกลัว หรือถ้าเป็นเสียง บรรยายจากบุคคลอื่น (narrative voice) ก็มักจะออกแบบเป็นกรอบสี่เหลี่ยมที่ต่างจากช่องปกติ



ภาพที่ 3 ช่องคำพูด หรือบอลลูนแบบบอลลูน/แบบแหลมคล้ายทุเรียน/
แบบสี่เหลี่ยม

แหล่งที่มา : Oda, E. (2022). One Piece Volume 63, Chapter 626. / Oda, E. (2022). One Piece Volume 59, Chapter 574/576.

2.3) การเคลื่อนไหวและการตัดต่อของภาพ : ในภาพยนตร์ ความเคลื่อนไหวของภาพเกิดจากการเคลื่อนไหวของกล้อง เช่น การเคลื่อนกล้องในแนวระนาบ (pan) จากซ้ายไปขวาอย่างรวดเร็วจะช่วยสร้างความรู้สึกตื่นเต้น วุ่นวายได้ และแม้หนังสือการ์ตูนวันพีซจะเป็นภาพนิ่ง แต่ด้วยภาพที่ร้อยเรียงต่อ

เนื่องกันในแต่ละช่องหรือกรอบซึ่งมีระยะห่างระหว่างช่องแตกต่างกัน ทั้งขนาดภาพและมุมกล้องที่ถูกนำเสนอในแต่ละกรอบหรือช่องการ์ตูน รวมทั้งการใช้เทคนิคเฉพาะตัวจากการวาดการ์ตูนของ เอิอิโร โอตะ เช่น การขีดเส้นนำสายตา การวาดให้ตัวละครหันหน้าไปยังทิศทางที่ต้องการ หรือการวาดเส้นสปีดเพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละคร สิ่งเหล่านี้ก็เปรียบได้กับการเคลื่อนไหวกล้องในภาพยนตร์ที่ให้ความรู้สึกว่าตัวละครกำลังเคลื่อนไหว และภาพแต่ละภาพ (ในแต่ละช่อง) ร้อยเรียงออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้สึกด้าน “เวลา” ช้า - เร็ว และให้อารมณ์ที่แตกต่างหลากหลาย สำหรับการตัดต่อภาพในการ์ตูนวันพีซนั้นจะมีการตัดต่อภาพคล้ายกับภาพยนตร์เช่นเดียวกันทำให้เกิดจังหวะ โดยมีหลายรูปแบบ เช่น ใช้ช่องขนาดเล็ก ขยี้ ๆ หลายช่องใน 1 หน้าจะให้ความรู้สึกเหมือนการตัดต่อภาพฉับไว และส่งผลให้รู้สึกว่าการดำเนินเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ฉากต่อสู้ของตัวละครในเรื่องที่ใช้ละเอียดของฉากน้อยแต่หากใช้ช่องขนาดใหญ่จะรู้สึกว่าการเกิดเหตุการณ์เกิดขึ้นช้า ๆ เหมือนการแช่กล้องในภาพยนตร์ ที่แสดงถึงเวลาในเรื่องดำเนินไปอย่างไม่เร่งรีบ รวมทั้งยังแสดงถึงการให้ความสำคัญของตัวละคร รายละเอียดของฉาก หรือเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่ด้วย



ภาพที่ 4 การเคลื่อนไหวและตัดต่อภาพภาพแบบฉับไวให้ความรู้สึว่าตัวละครกำลังเคลื่อนไหว

แหล่งที่มา : Oda, E. (2022). One Piece Volume 43, Chapter 418.

2.4) การจัดวางฉากและการวางองค์ประกอบ : ในการตุนวันพีซ เออิจิโร่ โอตะ มีการจัดกรอบ ฉาก และวาดภาพที่ดูง่าย ไม่ซับซ้อน สบายตา อีกทั้งคำบรรยายและบทสนทนาสั้น กระชับทำความเข้าใจได้ง่าย โดยไม่ต้องใช้เวลาอ่านนาน

2.5) ตัวละคร : ในการตุนวันพีซมีลักษณะไม่ซ้ำซ้อนและหลากหลาย เช่น กลุ่มหมวกฟางที่ตัวละครมีลักษณะการออกแบบที่หลากหลาย ความสามารถแต่ละคนไม่ซ้ำซ้อน เช่น ลูฟี่ ที่มีความสามารถพิเศษจากผลปีศาจยางยืด โซโล ใช้วิชาสามดาบ ซันจิ ใช้เท้าในการต่อสู้ อุซป เป็นนักช่มยิง เป็นต้น อีกทั้งมิติ ปุ่มหลังที่น่าสนใจและไม่ยืดเยื้อจนเกินไป เช่น โรบิน ที่ต้องหนีการตามล่าจากรัฐบาลโลก เนื่องจากตนอ่านอักษรโพเนกริฟได้

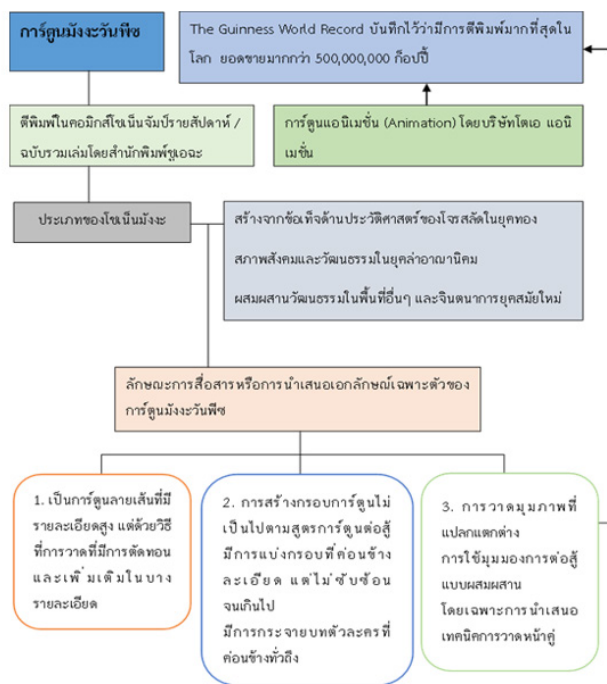
ดังนั้น จึงสามารถสรุปเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของการตุนมังงะวันพีซ ได้ดังต่อไปนี้

- วันพีซเป็นการตุนลายเส้นที่มีรายละเอียดสูง แต่ด้วยวิธีการวาดของเออิจิโร่ โอตะ ที่มีการตัดทอนและเพิ่มเติมในบางรายละเอียด เช่น ตัวละครปากกว้างเกินจริง การทำตาถลนออกจากเบ้า การแลกลิ้นยาวผิดปกติ หรือในฉากจริงจังที่มีการโจมตีที่ดูรุนแรงแต่ไม่ซับซ้อนที่เป็นจุดเด่นของการตุนวันพีซ ทำให้ลายเส้นของการตุนวันพีซดูเรียบง่ายทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนาน และตกลง ทำความเข้าใจจากภาพเพียงอย่างเดียวได้ไม่ยาก ทำให้ถูกจริตนักอ่านการ์ตูนทั่วโลก

- การสร้างกรอบการ์ตูนไม่เป็นไปตามสูตรการ์ตูนต่อสู้ มีการแบ่งกรอบที่ค่อนข้างละเอียด แต่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เนื่องจากการตุนวันพีซนั้นมีตัวละครค่อนข้างเยอะ ทำให้ต้องมีการกระจายบทให้ทั่วถึง เนื่องจากกลุ่มพระเอกนั้นมีกลุ่มที่ค่อนข้างใหญ่การวางกรอบที่เหมาะสม ทำให้ผู้อ่านได้เห็นรายละเอียดของแต่ละครได้มากขึ้น โดยเฉพาะฉากต่อสู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของโซเน็น มังงะ ดังนั้น จุดเด่นอย่างหนึ่งของการตุนวันพีซ คือ การกระจายบทตัวละครที่ค่อนข้างทั่วถึง

- การวาดมุมมองที่แปลกแตกต่างจากการตุนญี่ปุ่นทั่วไป เป็นการนำเสนอภาพที่แปลกตา หวือหวา ที่มีการใช้มุมมองการต่อสู้แบบผสมผสานทั้งมุมมองแบบเงย แบบกด แบบตาปลา ผสมผสานการขยกรบย่อยเพื่อเพิ่มรายละเอียดในแต่ละหน้า โดยเฉพาะการนำเสนอเทคนิคการวาดหน้าคู่ ที่เป็นอีกจุดเด่นของการตุนวันพีซ ซึ่งเก็บรายละเอียดได้อย่างเต็มที่

จากแนวทางการสื่อสารของการตูนมังงะวันพีซทั้งหมดนี้เอง ด้วยสไตล์และเอกลักษณ์ความเป็นการ์ตูนมังงะญี่ปุ่นที่ไม่เหมือนใครในโลก จนได้รับการยอมรับทั้งในแง่การสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องที่น่าไปผู้อ่านจนเป็นที่นิยมมากกว่า 25 ปี จนได้ชื่อว่าเป็นการ์ตูนที่ได้รับการตีพิมพ์มากที่สุดในโลก โดยได้รับการอัปเดตบันทึก The Guinness World Record เป็น “หนังสือการ์ตูนซึ่งมีนักเขียนเพียงคนเดียวที่มีตีพิมพ์สูงที่สุด” โดยเป็นการอัปเดตยอดขายมากกว่า 500,000,000 ก๊อปปี้ทั่วโลกอย่างเป็นทางการ แบ่งเป็นภายในประเทศญี่ปุ่น 416,566,000 ก๊อปปี้ และนอกประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 100,000,000 ก๊อปปี้ (60 ประเทศและภูมิภาคทั่วโลก) (Swatman, 2015) โดยสรุปเป็นแผนภาพแนวทางการสื่อสารที่ปรากฏในการตูนมังงะ วันพีซในการสร้างมูลค่าความเป็นการ์ตูนยอดตีพิมพ์อันดับ 1 ของโลกได้ดังนี้



ภาพที่ 5 แนวทางการสื่อสารเนื้อหาที่ปรากฏในการตูนมังงะวันพีซในการสร้างมูลค่าความเป็นการ์ตูนยอดตีพิมพ์อันดับ 1

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับสำนักพิมพ์ที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับการ์ตูนไทย สามารถใช้การ์ตูนญี่ปุ่น เช่น วันพีซ เป็นกรณีศึกษาในการนำมาใช้ปรับปรุงเนื้อหาของการ์ตูนไทยให้มีความเป็นสากลและทันสมัย
2. สำหรับนักเขียนการ์ตูนไทย สามารถใช้การ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะการ์ตูนวันพีซเป็นต้นแบบในการพัฒนาเนื้อเรื่องและภาพให้มีความเป็นสากล ทั้งนี้ นักเขียนการ์ตูนไทยจำเป็นต้องเพิ่มศักยภาพในการทำงานเป็นทีมกับสำนักพิมพ์ในการพัฒนาเนื้อหาและช่วยรังสรรค์เรื่องราวให้น่าสนใจ เช่นเดียวกับการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ เรื่องที่มีลักษณะการทำงานเป็นทีมในรูปแบบสตูดิโอการ์ตูนที่สามารถเป็นพิมพ์เขียวที่ดี
3. ภาครัฐต้องยกระดับการร่วมมือกับภาคเอกชนในวงนโยบายที่มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมการ์ตูนไทยในฐานะสื่อทางวัฒนธรรมที่สำคัญเผยแพร่วัฒนธรรมไทยออกสู่สายตาชาวต่างชาติ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมโดยเน้นไปที่เนื้อหาสารในกระบวนการสื่อสาร ดังนั้น ในงานวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาให้ครอบคลุมถึงกลุ่มผู้รับสารด้วย เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการถอดรหัสสาร การต่อรองความหมาย และการนำสารที่ถอดได้เพื่อใช้ประโยชน์
2. เนื่องจากการศึกษานี้เป็นการศึกษาเฉพาะในเชิงคุณภาพเท่านั้น หากต้องการเพิ่มในส่วนของการเห็นในระดับสาธารณะงานวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณเข้าไปด้วย
3. จากการศึกษาในส่วนของการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ มีการเก็บข้อมูลเพียงแค่การสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์เอกสาร ดังนั้นเพื่อความลุ่มลึกของข้อมูล ควรที่จะเพิ่มการเก็บข้อมูลในส่วนของการสนทนากลุ่มเข้ามาด้วย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กมลรัตน์ เสราดี. (2551). *ความเป็นไทยที่ถ่ายทอดผ่านการตุนญี่ปุ่น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). อินทนิล.
- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2549). *แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คำศัพท์ทางมานุษยวิทยา. (2565). *จารีตประเพณี หรือ tradition*. <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/149>
- จารุณี สุขชัย. (2550). *มิติความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉันทา ใจเที่ยง, ธรรมวิมล สุขเสริม, และ ปรีชาเปี่ยม พงศ์สานต์. (2555). ประวัติศาสตร์แห่งชนชั้นและความเหลื่อมล้ำทางภาษาวัฒนธรรมชนชาติพื้นเมืองในสังคมลุ่มแม่น้ำโขงตอนล่าง. *วารสารรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์*, 1(1), 126-145.
- นันทมนัส นิธิภทรอนันต์. (2561). การศึกษาการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องการ์ตูนเรื่องวันพีซ. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 22(1), 240-249.
- นับทอง ทองใบ. (2555). *กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น* (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- บรรณกร จันทรทิณ. (2563). *ความคิดทางการเมืองในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “วันพีซ” ของเออิจิโระ โอตะ*. *วารสารรัฐศาสตร์ปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, 7(1), 35-54.

- ปยุตติสา สิริธมมาภรณ์. (2552). การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานผ่านหนังสือการ์ตูนหนู
หิ้นอินเตอร์ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลัญจกร นิลกาญจน์. (2561). วัฒนธรรมความเชื่อ กับการจัดการศรัทธาของชุมชน.
วารสารนาคบุตรปริทรรศน์, 10(2), 11-20.
- วรรณพร อนันตวงศ์. (2561). การประกอบสร้างชุมชนศิรัวงให้กลายเป็นสินค้าใน
กระแสการท่องเที่ยว [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต].
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สมสุข หินวิมาน. (2551). หน่วยที่ 13 ทฤษฎีสำนึกวัฒนธรรมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2).
ใน ประมวลสาระชุดวิชา ปรัชญาวิทยาศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร
หน่วยที่ 8-15 (น. 369-444). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช.
- สมสุข หินวิมาน, และกำจร หลุยยะพงศ์. (2553). หน่วยที่ 13 พฤติกรรมการสื่อสาร
โลกาภิวัตน์ (พิมพ์ครั้งที่ 8). ใน เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและ
พฤติกรรมการสื่อสาร (น. 345-388). อรุณการพิมพ์.
- สมาน อู่งามสิน. (2560). รำลึก 52 ปี การจากไปของ นักสู้อเมริกัน มุสลิมผิวดำ
"มัลคอม เอ็กซ์" (MALCOM X). วารสารรัฐมิต, 38(3), 71-88.
- สำนักข่าวซินหัวไทย. (2564). ชาวอิหร่านฉลองเทศกาลแห่งไฟต้อนรับวันปีใหม่.
https://www.xinhuaithai.com/inter/185993_20210317
- อนันตชัย เลาหะพันธุ์. (2550). ระบอบการปกครองแบบฟิวดัลกับวิถีแห่งขุนนาง
และอัศวินสมัยกลาง. วารสารปาริชาติ, 19(2), 1-14.
- โอตะ เออิจิโร่. (2542). วันพีซ One Piece (เล่มที่ 8). กรุงเทพมหานคร: สยาม
อินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2542). วันพีซ One Piece (เล่มที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สยาม
อินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2542). วันพีซ One Piece (เล่มที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สยาม
อินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2544). วันพีซ One Piece (เล่มที่ 17). กรุงเทพมหานคร: สยาม
อินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ, เออิจิโร่. (2544). วันพีซ One Piece (เล่มที่ 18). กรุงเทพมหานคร: สยาม
อินเตอร์คอมิกส์.

- โอตะ เออิจิโร่. (2544). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 19). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2544). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 20). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2544). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 21). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2545). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 22). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2545). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 23). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2551). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 49). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2551). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 51). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2551). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 52). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- โอตะ เออิจิโร่. (2552). *วันพีซ One Piece* (เล่มที่ 53). กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

ภาษาอังกฤษ

- BBC News Thai. (2022). มาร์ติน ลูเธอร์ คิง : นักต่อสู้เพื่อสิทธิพลเมืองคนสำคัญที่สุดคนหนึ่งของสหรัฐฯ. <https://www.bbc.com/thai/international-59983854>
- Hayward, P. and Kuwahara, S. (2014). Takarajima: A Treasured Island Exogeneity, folkloric identity and local branding. *Journal of Marine and Island Cultures*, 2014(3), 20-30.
- Horn, M. (1999). *The World Encyclopedia of Cartoons*. University of California: Chelsea House.
- Japan Data (2018, Sep 6). *Anime Industry Revenues Top ¥200 Billion*. <https://www.nippon.com/en/features/h00279/>

- Joyce, C. (2006). *Using concept cartoons for assessment*. <http://arbs.nzcer.org.nz/strategies/cartoons.php>.
- Marketingoops. (2563). เปิดเบื้องหลังกระบวนการปั้น “ONE PIECE” ฮิต 20 ปี! ทั้ง Animation-ยอดขายกว่า 460 ล้านเล่ม. <https://www.marketingoops.com/media-ads/one-piece-japanese-manga-series-and-animation-key-success-factors/>
- Oda, E. (2022). *One Piece Volume 43 Chapter 418*. <https://coloredmanga.com/mangas/big-one-pieces/volume-43/chapter-418-luffy-vs-rob-lucci/>
- Oda, E. (2022). *One Piece Volume 53 Chapter 515*. <https://coloredmanga.com/mangas/big-one-pieces/volume-53/chapter-515-adventure-on-the-island-of-women/>
- Oda, E. (2022). *One Piece Volume 59 Chapter 574*. <https://coloredmanga.com/mangas/big-one-pieces/volume-59/chapter-576-the-great-pirate-edward-newgate/>
- Oda, E. (2022). *One Piece Volume 59 Chapter 576*. <https://coloredmanga.com/mangas/big-one-pieces/volume-59/chapter-576-the-great-pirate-edward-newgate/>
- Oda, E. (2022). *One Piece Volume 63 Chapter 626*. <https://coloredmanga.com/mangas/big-one-pieces/volume-63/chapter-626-neptune-brothers/>
- Podsatiangool, W. (2017). Why Do Americans Say No to Doraemon?: Examining Power Relations Between American and Japanese Popular Culture in Intercultural Communication through the Lens of Semiotics. *Journal of English Studies*, 12(2), 71–105.
- Swatman, R. (2015). *Japanese manga One Piece sets record for most printed comic series by one author ever*. <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-one-piece-is-most-printed-comic-series-by-one-author-ever-385868>