



## บทที่ 6

### บทสรุป และข้อเสนอแนะ

จากการผลการวิเคราะห์การสร้างอารมณ์โดยสังคมที่ผ่านมาสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ที่ได้ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น "โคเรมอน" ใ้ถ่ายทอดอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมหลายประเภทและหลายรูปแบบแก่ผู้ชม ซึ่งประเภทของอารมณ์ที่สำคัญและเด่นชัดมีด้วยกัน 6 ประเภท ได้แก่

1.1 อารมณ์มีความสุข ซึ่งพบกับสถานการณ์ดังต่อไปนี้

1.1.1 ตัวละครได้รับความสำเร็จสมหวังในสิ่งที่ต้องการ/หึงใจทางด้านวัตถุหรือจิตใจ

กว่าผู้อื่น

1.1.2 ตัวละครเกิดความยินดี และมีความสุขที่ตนเองมีความรู้สึกเหนือ

1.1.3 ตัวละครเกิดความสุขใจจากคำที่บุคคลอื่นเห็นความสำคัญของตน

อารมณ์อื่น

1.1.4. ความสุขใจจากความสมหวัง และหึงใจแก่ถูกปิดบังไว้ด้วย

ซึ่งปฏิริยาการแสดงออกของอารมณ์มีความสุขก็จะอยู่ในลักษณะที่ตัวละครจะมีใบหน้ายิ้มแย้ม หัวเราะ และในบางกรณีที่เกิดความยินดีมาก ๆ ก็อาจจะร้องไห้ซึ่งปรากฏการณ์ในเรื่องการร้องไห้เมื่อมีความสุขนี้เป็นสิ่งนี้เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ เป็นปกติสำหรับสังคมญี่ปุ่นที่เห็นว่าการร้องไห้เป็นเครื่องแสดงถึงอารมณ์ที่สูงที่สุด และแสดงถึงความเป็นผู้มีจิตใจละเอียดอ่อน ดังนั้น การร้องไห้จึงไม่ใช่พฤติกรรมที่น่าอับอาย หรือแสดงความอ่อนแอแต่อย่างใด คงจะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะเป็นเพศชาย หรือเพศหญิงก็สามารถร้องไห้ได้ทั้งสิ้นโดยไม่

ไม่ต้องอายุใคร นอกจากนี้ยังพบปรากฏการณ์ที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือการเก็บซ่อนอารมณ์ที่แท้จริงของตัวละครไว้เพื่อรักษาสัมพันธภาพของตนกับกลุ่มทางสังคมแม้ตนจะอยู่ในอารมณ์ยืดยาวก็จริง แต่ถ้าบุคคลอื่นในกลุ่มไม่เกิดความรู้สึกอารมณ์เดียวกับกลุ่มทางสังคมของตน

1.2 อารมณ์โกรธ พบว่ามีสาเหตุ ดังนี้

- 1.2.1 โกรธเนื่องจากขัดใจ ความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง
- 1.2.2 โกรธเมื่อถูกบังคับให้ทำในสิ่งซึ่งตนไม่ต้องการทำ
- 1.2.3 โกรธเมื่อได้รับการตอบสนองทางอารมณ์ด้วยพฤติกรรมที่ไม่

เหมาะสม (ผิดบรรทัดฐานทางสังคม)

- 1.2.4 โกรธเมื่อเจ็บใจเนื่องจากถูกเยาะเย้ย
- 1.2.5 โกรธเนื่องจากถูกทำร้ายร่างกาย
- 1.2.6 โกรธเฉพาะได้รับความอับอาย
- 1.2.7 โกรธเนื่องจากบุคคลหรือสิ่งของอันเป็นที่รักถูกทำร้ายร่างกาย/จิตใจ

กล่าวสรุปถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวละครโกรธนั้นเกิดจากสาเหตุใหญ่ ๆ 3 ประการ คือ การถูกขัดใจ หรือความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง การถูกเยาะเย้ย และการถูกทำร้าย พฤติกรรมการตอบสนองทางอารมณ์ก็จะออกมาในรูปของการร้องไห้ด้วยความขัดใจและเจ็บใจ ซึ่งลักษณะการแสดงออกถึงอารมณ์โกรธดังกล่าวตัวละครจะแสดงออกมาอย่างค่อนข้างเด่นชัด ถ้าเป็นการแสดงออกกับบุคคลใกล้ชิดแต่ได้อยู่สังคมภายนอก หรือเมื่อโกรธต่อหน้าบุคคลจะพยายามกลบเกลื่อนความโกรธเอาไว้ และแสดงออกให้น้อยที่สุด ซึ่งจะพบมากในผู้ใหญ่ที่ได้ผ่านกระบวนการ การเรียนรู้ทางสังคมมากเป็นอย่างไรก็ดี อย่างไรก็ตามก็พบว่าในเด็กนั้น ๆ เมื่อได้รับความโกรธ อับอายและเจ็บใจแล้วเด็กก็จะต้องหาทางล้างอาย และชำระความโกรธของตนให้ได้ ซึ่งการกระทำดังกล่าว ก็คือการล้างแค้นที่อาจจะอยู่ในรูปแค้นใจโดยตรง หรือโดยทางอ้อม คือ อาศัยบุคคลอื่นแค้นใจหรือลงโทษบุคคลที่ทำให้ตนโกรธ

### 1.3 อารมณ์รัก พอซื่อน่าสังเกตดังนี้

1.3.1 อารมณ์รักในเด็ก - อยู่ในรูปของการแบ่งปันของเล่นกัน

1.3.2 อารมณ์รักในผู้ใหญ่ - มีลักษณะของการยึดติดกับระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม

กล่าวคือ ความรักในเด็กนั้นจะเป็นลักษณะของการเป็นเพื่อนเล่น แบ่งขนม พูดคุยกับมากกว่าจะเป็นการผูกมัด แต่งงาน หรือการแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อครอบครัว ความเข้าอกเข้าใจกันอย่างผู้ใหญ่

### 1.4 อารมณ์เศร้า พบว่าเกิดจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.4.1 การพลัดพราก

1.4.2 การไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่มสังคม

เมื่อบุคคลอยู่ในอารมณ์เศร้าหมอง หทู่ใจนั้นบุคคลก็จะมีอาการซึม ซึม และ ร้องไห้ ขึ้นอยู่กับสาเหตุของความเศร้า โดยส่วนใหญ่เมื่อต้องพลัดพรากจากบุคคลที่รักบุคคลมักจะร้องไห้แต่ถ้าหากความเศร้า และความหทู่ใจเกิดจากการที่บุคคลถูกกลุ่มทางสังคมปฏิเสธก็จะทำให้บุคคลซึม หทู่ใจ และเก็บตัวเงียบด้วยความสะเทือนใจ นอกจากนี้ความเศร้าที่เกิดซึ่งอาจแอบแฝงด้วยความที่บุคคลรู้สึกว่าตนเองผิด และทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมแล้วมีผู้ได้รับความเดือดร้อน อันเนื่องจากการกระทำของตนด้วย

### 1.5 อารมณ์กลัว พบในสถานการณ์ดังนี้

1.5.1 กลัวถูกทำร้าย

1.5.2 กลัวความผิดถูกเปิดเผย

1.5.3 กลัวเพราะวิตกกังวล

อารมณ์กลัวถูกทำร้ายนั้นมักพบได้ในสถานการณ์ที่บุคคลตกเป็นเบี้ยล่างของบุคคลที่แข็งแรง และมีอำนาจเหนือกว่าซึ่งจะพบได้ทั่วไปในสังคมชั้นที่มีปัญหาเด็กรังแกกันมาก นอกจากนี้ อารมณ์กลัวยังอาจเกิดจากการที่ตนได้ประพฤติน่าเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม

เช่น การกลัวว่าจะไม่สนใจเพศหญิง และการที่เพศชายไม่ได้นำเงินเดือนให้ภรรยาทั้งหมดก็กลัวว่าจะถูกสังคม หรือภรรยาของตนตำหนิได้ถ้ารู้ ซึ่งการแสดงออกก็อาจมีทั้งหลบหนี, ร้องไห้ เป็นต้น

#### 1.6 อารมณ์ริษยา พบได้จากสถานการณ์ ดังนี้

1.6.1 ต้องการหักเหียบกับผู้อื่น (เกิดการเปรียบเทียบ)

1.6.2 ต้องการวัตถุ (โลก)

1.6.3 ต้องการเป็นที่รักของบุคคลอื่น

อารมณ์ริษยาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" นี้มักเกิดจากการที่ได้กินำตนเองไปเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น และต้องให้ตนเองเหนือกว่าบุคคลอื่น ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนั้น เด็กจะรู้สึกว่าจะได้รับการยอมรับจากกลุ่มทางสังคมของตนมากขึ้น ซึ่งบางครั้งก็มีการขโมย การแข่งขันกัน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนต้องการ

อารมณ์ทั้ง 6 ประเภทนี้มีสาเหตุการเกิด การแสดงออกในรูปแบบที่ต่างต่างกันที่ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมที่สำคัญหลายประการ ซึ่งจากการวิเคราะห์นั้นพบว่าบริบททางสังคมที่สำคัญได้แก่ค่านิยม ความเชื่อ ทัศนคติต่าง ๆ ของสังคมนั้น

## 2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมของชนชาติญี่ปุ่น

### 2.1 ลัทธิความเชื่อและศาสนา

เมื่อพิจารณาถึงสภาพการนับถือศาสนาของชนชาติญี่ปุ่นโดยทั่ว ๆ ไป แล้ว จะพบว่าชนชาติญี่ปุ่นไม่ได้ประกาศตนอย่างเด่นชัดว่า นับถือศาสนาใดศาสนาหนึ่งโดยเฉพาะ ดังจะพบได้ว่า ตัวละครในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" นี้ก็เช่นกัน ไม่เคยประกาศตนว่า นับถือศาสนาใดและก็ไม่ปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดว่ามีการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาของศาสนาใด แต่เมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งแล้วจะพบว่า ในความเป็นจริงแล้ว ความเชื่อหรือศาสนาและแนวคิดต่าง ๆ ทางศาสนานั้นได้หลอมรวมอยู่ในวัฒนธรรม วิถีการดำเนินชีวิตของชนชาติญี่ปุ่นอย่าง

แบบนิยม ลัทธิความเชื่อและศาสนาที่หยั่งรากลึกอยู่ในจิตใจของชาวญี่ปุ่นที่มีบทบาทต่อการสร้างอารยธรรมโดยสังคมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดนี้ มีดังต่อไปนี้

2.1.1 ศาสนาชินโต : คำสอนของศาสนาชินโตที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้ คือ การเน้นให้บุคคลรักษาความสะอาด ดังคำสอนของศาสนาว่า ความสกปรกเป็นมลทินของมนุษย์และเทพเจ้าทั้งหลายไม่โปรดปราน ดังที่เนื้อเรื่องหลาย ๆ ตอน จะย้ำให้เห็นถึงการที่แม่โนมิตะซึ่งเปรียบเสมือนตัวของผู้หญิงที่เป็นแม่บ้านในสังคมญี่ปุ่น จะพร่ำสอนและเน้นให้โนมิตะรักษาความสะอาดให้เกินห้องนอนให้เป็นระเบียบ ห้ามทำบ้านรก เช่น ในตอนล็อกเกอร์กัตเตอร์, โนมิตะแลนค์เมืองในฝันเหล่านี้ แม้ว่าจะไม่ระบุชัดเจนว่า แม่โนมิตะทำพฤติกรรมดังกล่าวตามคำสอนของศาสนาใดก็ตาม แต่เมื่อสังเกตดูถึงความจริงจังต่อเรื่องความสะอาดและความเป็นระเบียบ ซึ่งจัดเป็นคุณสมบัติประจำตัวของชาวญี่ปุ่นประการหนึ่ง ก็อาจกล่าวได้ว่ามีที่มาจากคำสอนและความเชื่อในศาสนาชินโต

2.1.2 ศาสนาพุทธ : คำสอนของศาสนาพุทธที่ปรากฏชัดเจนในการ์ตูนชุดนี้ คือ การเน้นความมีเมตตาธรรมโดยเฉพาะต่อสัตว์ ดังจะเห็นได้จากเนื้อเรื่องหลาย ๆ ตอน เช่น ตอนประหลาดของอิจิเจ้าหมาข้างถนน ตอนมิจัง, เครื่องตรวจหาคนที่ต้องการที่เป็นอนุกรมวิเศษช่วยหาคนที่ต้องการเลี้ยงแมว เป็นต้น นอกจากนั้นยังเห็นการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ดังจะสังเกตได้ว่า พฤติกรรมของตัวละครในทุกตอนนั้น เมื่อทำความดีผลที่ได้ก็จะดี แต่เมื่อทำสิ่งที่ไม่ดีหรือเบียดเบียนมาตรฐานสังคม ผลที่ได้รับก็คือ ความเดือดร้อน ซึ่งก็คือหลักธรรมทางพุทธศาสนาในข้อนั้นนั่นเอง

2.1.3 ลัทธิขงจื้อ : จากการศึกษาเนื้อเรื่องของการ์ตูนชุดนี้ พบว่าโดยส่วนใหญ่แล้ว การดำรงชีวิตตลอดจนค่านิยม หัสนคติ บรรทัดฐานทางสังคมต่าง ๆ ของชาวญี่ปุ่นที่ปรากฏในเรื่องล้วนแต่มีที่มาจากหรือได้รับอิทธิพลจากลัทธิขงจื้อทั้งสิ้น เช่น การยกย่องให้ผู้ชายเป็นใหญ่เหนือผู้หญิงอย่างมาก มีการจำกัดสิทธิเสรีภาพและบทบาทของผู้หญิง ความสำคัญของผู้หญิงมีเพียงหน้าที่ในการให้กำเนิดเด็กและเป็นผู้ดูแลรับผิดชอบกิจการภายในครอบครัวเท่านั้น ภรรยา

ต้องทำหน้าที่อย่างเต็มที่เพื่อความสุขของคนในครอบครัว ในขณะที่เด็กหญิงก็ถูกเลี้ยงดูอย่างเข้มงวด ภายใต้อุปการะประเพณีที่สอนและบังคับให้ลูกผู้หญิงเป็นเพศที่รักนวลสงวนตัว ซื่อสัตย์ ไม่มีปากมีเสียง สิ่งเหล่านี้ปรากฏให้เห็นได้ในการชุมนุมนี้ กล่าวคือ ผู้หญิงที่ทำหน้าที่แม่บ้านในเรื่องจะปรากฏเพียงแต่หน้าที่ในการทำความสะอาด ดูแลบ้านและทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในบ้าน ได้แก่ ล้างจาน ซักผ้า ถูบ้าน จ่ายกับข้าว และทำอาหาร ในขณะที่ผู้ชายหรือพ่อบ้าน คือ หัวหน้าครอบครัวเป็นผู้หาเงินนอกบ้านหารายได้มาเลี้ยงครอบครัว จึงกล่าวได้ว่า ลัทธิขงจื้อมีอิทธิพลอย่างมากต่อการกำหนดบทบาทและสถานภาพของเพศชายและเพศหญิงหรือบทบาทและสถานภาพของพ่อและแม่

2.1.4 ลัทธิขงจื้อ : ลัทธิขงจื้อเกิดขึ้นในสมัยชุนชิว จาการรวมตัวของศาสนาขงจื้อ ศาสนาพุทธ และลัทธิขงจื้อ ลัทธิขงจื้อ อาจเรียกได้ว่าเป็นจริยธรรมของนักบวช คือ เป็นจริยธรรมในอุดมคติอันสูงสุด คุณธรรมข้อพึงปฏิบัติของนักบวชหรือขงจื้อที่สำคัญ คือ การสละทิฐิที่และความรักภักดี ซึ่งในส่วนของความเชื่อในลัทธินี้ ได้สะท้อนออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัด จากการกระทำต่าง ๆ ของโคเรมอนที่มีต่อโนบิตะ โดยโคเรมอนได้แสดงถึงความซื่อสัตย์จริงใจภักดีต่อโนบิตะแต่เพียงผู้เดียวอย่างจริงจัง ไม่เคยถือโทษโกรธเคืองโนบิตะจริงจัง ยอมเป็นเบี้ยล่างเป็นที่ระบอบอารมย์ของโนบิตะ เช่น ในตอนโนบิตะแลนค์ฯ จะเห็นได้ว่าโนบิตะสามารถระบายความโกรธของตนโดยการทุบตีโคเรมอนเล่นได้ นอกจากนี้ ก็ยังเน้นถึงการทำงานที่นิยมทวามีความซื่อสัตย์ต่อเจ้านายเพียงคนเดียว ไม่นิยมการมีเจ้านายหลายคน ดังที่ วีรพงษ์ เฉลิมจิระรัตน์, 2554 : 44 กล่าวว่า "ขงจื้อแต่ละคนที่สาบานตัวรับใช้เจ้าผู้ปกครองคนใดแล้ว จะไม่มีวันไปรับใช้เจ้านายคนอื่นอีกเลย และถึงแม้ว่า เจ้านายคนเก่าเกิดตายหรือหมดอำนาจวาสนาลงไปจนต้องเลิกจ้าง ขงจื้อคนนั้นก็จะต้องหันไปประกอบอาชีพอื่น โดยไม่ยอมให้สังคมตราหน้าไปว่าเป็น "ข้าสองเจ้า บ่าวสองนาย..."

ฉะนั้น จึงกล่าวได้ว่าศาสนาและลัทธิความเชื่อที่ยกมาข้างต้น เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งในการกำหนดบทบาทการแสดงออกของอารมย์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน"

2.2 เพื่อนและกลุ่มทางสังคม ค่านิยมที่สำคัญและปรากฏเด่นชัด บ่อยครั้งในการชุมนุมนี้คือ เรื่องความเป็นเพื่อนและบทบาทความสำคัญของกลุ่มทางสังคม ที่เป็นเช่นนั้น

เนื่องมาจากสังคมนั้นมีสำนึกในความเป็นกลุ่มสูงมาก ดังที่ โหรุ มัตซึโมโตะ อ้างใน วีรพงษ์ เฉลิมจิระวัฒน์, 2534 : 92 สรุปลักษณะของกลุ่มไม่เป็นทางการ หรือ ระเบียบ ว่า

"...ระเบียบ เกิดจากนิสัยประจำชาติของญี่ปุ่น ซึ่งจากวัฒนธรรมแต่เดิมกัน คนญี่ปุ่นไม่เคยได้รับที่ฐาน หรือประสบการณ์ในด้านการใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว..."

จึงเห็นได้ว่า เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ของการ์ตูนชุดนี้ จะเน้นถึงความสำคัญและประโยชน์ของการมีเพื่อน แม้เพื่อจะกลั่นแกล้งตนอย่างไร ก็ยังต้องคบค้ากันต่อไป มีดี มีทะเลาะกันสลับไป ความเป็นเพื่อนมีความสำคัญที่สามารถช่วยเหลือกันได้ นอกจากนั้นสิ่งสำคัญที่ปรากฏก็คือ ความสัมพันธ์ในลักษณะของระบบอุปถัมภ์ซึ่งเชื่อว่า น่าจะมีผลมาจากสังคมนิยมยศฐาที่ญี่ปุ่นถูกปกครองด้วยระบบศักดินา นั่นก็คือ การมีลักษณะของการให้และการรับ เป็นความสัมพันธ์แบบ "น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า" ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนจากความสัมพันธ์ของโคเรมอนกับโนบิตะ กล่าวคือ โนบิตะให้อาหารและที่พักเข้าโคเรมอน โคเรมอนก็ให้การดูแลช่วยเหลือคุ้มครองแก่โนบิตะเป็นการตอบแทน และในคู่ความสัมพันธ์ของใจแอนท์กับชูเนโอะ ซึ่งชูเนโอะคอยเป็นคู่คิดที่คอยตอบสนองทั้งของเล่นราคาแพง ๆ แก่ใจแอนท์ ใจแอนท์ก็ตอบแทนโดยการอารักขาชูเนโอะ ซึ่งความสัมพันธ์ในส่วนนี้มีลักษณะหรือรูปแบบคล้าย ๆ กับเจ้าพ่อหรือมาเฟียนั่นเอง

ความสำคัญของเพื่อนและกลุ่มจึงไม่ได้มีเพียงแต่การเป็นเพื่อน เล่น เพื่อนเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการมีสถานภาพทางสังคม การวัดถึงความเป็นที่ยอมรับของกลุ่มทางสังคมหรือสถานภาพทางสังคมของกลุ่มอีกด้วย ดังนั้น หากบุคคลใดถูกกลุ่มทางสังคมของตนปฏิเสธหรือคัดออกจากกลุ่ม จึงเป็นเรื่องที่ร้ายแรงและเคราะห์ร้ายที่สุด ดังที่ปรากฏในตอนแมลงแก๊งไม่สนซึ่งโนบิตะถูกกันออกจากกลุ่มและถูกเลิกคบ ซึ่งทำให้โนบิตะรู้สึกเสียใจและซึมเศร้าที่สุด

2.3 ค่านิยมด้านการศึกษา : ในสังคมยุคปัจจุบันของญี่ปุ่นนั้นหันมาให้ความสำคัญกับการศึกษา เนื่องจากการศึกษาเป็นสิ่งซึ่งใช้กำหนดอนาคตของตำแหน่งทางสังคมของบุคคลทั้งชีวิตเลยทีเดียว กล่าวคือ ถ้าบุคคลใดเรียนเก่งก็จะสามารถเข้ามหาวิทยาลัยดี ๆ ได้ และเมื่อเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยดี ๆ ได้ ก็จะหางานในบริษัทใหญ่ ๆ ดี ๆ ซึ่งมีผลตอบแทนสูงได้แต่ในทางตรงกันข้าม หากบุคคลประสบความล้มเหลวในการศึกษา ชีวิตการทำงานบุคคลนั้นก็ย่อม

จะล้มเหลวตามไปด้วย ทั้งนี้เนื่องจากระบบการศึกษานั้น เชื่อมโยงกันกับค่านิยม เรื่องกลุ่มทางสังคม วัฒนธรรม และกลุ่มทางสังคมที่เองที่เป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของบุคคลแต่ละคนในสังคม ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เด็กทุกคนในเรื่องจะต้องให้ความสำคัญกับการศึกษาและการสอบมากเป็นชีวิตจิตใจ ผู้ปกครองก็เช่นกัน ตัวอย่างในส่วนนี้ เห็นได้ชัดเจนจากพฤติกรรมของ แม่ของโนบิตะ แม่ของ ชูเนโอะ รวมทั้งพฤติกรรมของตัวละครเด็ก ๆ เอง

อย่างไรก็ตาม การให้ความสำคัญกับการศึกษานี้เอง ก็มีผลในเรื่อง การยึดเกณฑ์มาตรฐานของกลุ่มซึ่งเกิดจากการแข่งขันกันเองอย่างไม่เปิดเผยนั่นเอง ดังนั้น หากมีบุคคลใดที่มีมาตรฐานเบี่ยงเบนไปจากกลุ่มที่ตนสังกัดอยู่ โดยเฉพาะการเบี่ยงเบนไปในทางลบ เช่น เป็นเด็กเรียนอ่อน เล่นกีฬาไม่เก่งเหล่านี้ ก็จะทำให้เด็กที่ไปไม่ถึงมาตรฐานเฉลี่ยดังกล่าว ถูกมองเป็นแกะดำ และเพื่อนฝูงไม่ยอมรับ มักจะถูกกลั่นแกล้ง เยาะเย้ย ต่าง ๆ นานา เช่น โนบิตะนั้นเอง ซึ่งปัญหาเด็กรั้งแกกั้นนี้เป็นปัญหาสังคมที่สำคัญของญี่ปุ่นไปแล้วก็ เนื่องจากค่านิยม ที่เน้นการแข่งขันและเน้นมาตรฐานกลุ่มนั่นเอง

2.4 บรรทัดฐานการดำเนินชีวิตแบบญี่ปุ่น : นอกเหนือจากค่านิยมหลัก ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ก็ยังมีบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นอีกหลายประการที่มีความสำคัญต่อลักษณะการสร้างอารมณืทางสังคมของญี่ปุ่น ซึ่งใจคักแก่ บรรทัดฐาน ดังต่อไปนี้

2.4.1 การยึดถือต่อ "amae" : ลักษณะการยึดถือต่อ "amae" ก็คือการที่บุคคลมักจะยึดติดและพึ่งพิงอยู่กับความรักของบุคคลอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพึ่งพิงของลูกที่มีกับแม่ หรือเด็กกับผู้ใหญ่ หรือแม้กระทั่งเพื่อน โดยบุคคลจะมีความคาดหวังว่า ด้วยความรักที่บุคคลอื่นมีต่อตนเองที่ทำให้บุคคลอื่นต้องรับผิดชอบต่อความต้องการ, ความค้ำใจ เสียใจ ของตนเอง ดังจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมของตัวละคร เช่น โนบิตะมีแนวโน้มการแสดง ออกถึงค่านิยม "amae" เป็นการพึ่งพิงต่อโคเรมอนในฐานะเพื่อน การที่คังพิงแก่หรือญาติผู้ใหญ่ เป็นต้น



2.4.2 โครงสร้างสังคมแบบลำดับชั้น (Pyramid) : โครงสร้างสังคมแบบปิรามิดนี้เป็นตัวกำหนดลักษณะการสร้างอารมณ์ทางสังคมที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นสิ่งซึ่งกำหนดว่าบุคคลใดสามารถแสดงออกทางอารมณ์หรือพฤติกรรมอย่างไร กับใคร ใบบ้าง นั่นก็คือ การที่โครงสร้างของการมีความลัดหล่นทางสังคมเป็นสิ่งกำหนดแบบแผนแห่งพฤติกรรมที่เหมาะสมกับบุคคลที่เป็นคู่ปฏิสัมพันธ์แต่ละคนเอาไว้ บนพื้นฐานของคุณสมบัติของบุคคลนั้น เช่น อายุ เพศ อาชีพ เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากบรรทัดฐานของสังคมในเรื่องต่อไปนี้

2.4.2.1 ระบบอาวุโส - ระบบอาวุโสมีอิทธิพลในการกำหนดบทบาทของบุคคลในสังคมมาก บุคคลที่มีอายุน้อยจะต้องให้เกียรติและเคารพต่อผู้ที่มีอาวุโสกว่าตนเสมอ

2.4.2.1 การรักษาหน้า - ระบบการรักษาหน้านี้เป็นระบบซึ่งฝังรากลึกอยู่ในจิตใจของชาวญี่ปุ่นทุกคน ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น กล่าวคือ คนทุกคน จะต้องมีส่วนภาพ และ "ตำแหน่งแห่งที่" ทางสังคมของตนเอง ดังนั้น บุคคลทุกคนจะต้องถูกคาดหวังว่าจะต้องได้รับการปฏิบัติต่ออย่างถูกต้อง เหมาะสมกับสถานภาพและตำแหน่งทางสังคมของตนเอง มิเช่นนั้นแล้ว จะถือเป็นการสนับสนุนและทำให้เสียหน้า ซึ่งเท่ากับการเสียมารยาทอย่างแรง และเป็นพฤติกรรมที่น่าตำหนิอย่างยิ่ง ฉะนั้น บุคคลจึงควรที่จะระมัดระวังตนในการปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่น เสมอ

ค่านิยมทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น เป็นค่านิยมหลักที่ปรากฏว่ามีอิทธิพลต่อรูปแบบและลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น ในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งพบว่ามึลักษณะใกล้เคียงกับค่านิยมและแนวทางการปฏิบัติบางประการของสังคมไทย เช่น ระบบอาวุโส การรักษาหน้าและความเชื่อทางพุทธศาสนา ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะค่านิยมดังกล่าวเป็นค่านิยมที่ทั้งสังคมไทยและสังคมญี่ปุ่นได้รับมาจากแหล่งวัฒนธรรมแหล่งเดียวกัน นั่นก็คือจากประเทศจีน ฉะนั้น ลักษณะและรูปแบบค่านิยมต่าง ๆ จึงค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน แต่จะต่างกันไปเพียงแต่ระดับของความเคร่งครัดในการถือปฏิบัติที่จะมีระดับความเข้มข้นมาก - น้อยที่แตกต่างกันออกไป

ดังนี้

### 3. การถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ ส่วนใหญ่มักใช้ช่องทางการถ่ายทอด

- 3.1 การแสดงออกทางใบหน้า - ผ่านทางรูปร่างลักษณะของคิ้ว, ตา, ปาก
- 3.2 การแสดงท่าทาง - ขา, แขน
- 3.3 การแสดงออกทางเสียง - สูง - ต่ำ, ดัง - ค่อย
- 3.4 การใช้ลักษณะพิเศษ - คาว, คอกไม้, หัวใจ, ...
- 3.5 การใช้แสง - สี
- 3.6 การใช้ดนตรีประกอบ

สำหรับการถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่ปรากฏนั้นมักจะถูกถ่ายทอดหลัก ๆ ผ่านทางใบหน้า และน้ำเสียงของตัวละคร โดยมีการใช้ลักษณะพิเศษ หรือดนตรีประกอบเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

### 4. การถ่ายทอดความหมายของเนื้อหา

มักจะเน้นถึงการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่บอกให้ผู้ชมเขาได้ว่าเมื่อตัวเอง หรือผู้ใดที่นำของวิเศษไปใช้ในทางที่ผิดก็จะเกิดปัญหาที่ใคร่ร้อนได้ในภายหลัง

### 5. การเปรียบเทียบค่านิยมของคนไทย กับค่านิยมของญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน"

จากการศึกษาศึกษาการสร้างอารมณ์โดยสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" พบว่าค่านิยมของไทย และของญี่ปุ่นบางประการมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และบางประการมีลักษณะแตกต่างกัน ดังนี้

ญี่ปุ่น	ไทย
1. พ่อ - เป็นผู้นำครอบครัว ทำงานนอกบ้าน เป็นแหล่งรายได้หลักของบ้าน	1. พ่อ - เป็นผู้นำครอบครัว ทำงานนอกบ้าน เป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญ (แต่ไม่ใช่แหล่งเดียว)

2. แม่ - เป็นคนคอยดูแลกิจการภายในบ้าน รักษาความสะอาดเรียบร้อย ดูแล อบรม บุตรเพียงผู้เดียว	2. แม่ - ดูแลกิจการภายในบ้าน ทำงานนอกบ้าน อบรมบุตรมากกว่าพ่อ
3. การศึกษา - เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต	3. การศึกษา - เป็นสิ่งสำคัญในระดับหน้า
4. ให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส	4. ให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส
5. ให้ความสำคัญกับเพื่อน และกลุ่มว่าเป็นส่วนสำคัญของชีวิต	5. ไม่ยึดติดกับเพื่อนหรือกลุ่มมากนัก
6. มีวัฒนธรรมกล่าวการ"เสียหน้า"มาก	6. มีวัฒนธรรมกล่าวการ"เสียหน้า"
7. ไม่นิยมการแสดงความรู้สึกออกนอกหน้า	7. แสดงความรู้สึกออกนอกหน้าได้ เล็กน้อย
8. นิยมร้องไห้เมื่อดีใจ และเสียใจ	8. ไม่นิยมร้องไห้ นอกจากเสียใจมาก ๆ
9. มีค่านิยมการแก้แค้น	9. นิยมการไม่จองเวรซึ่งกันและกัน

สาเหตุที่วัฒนธรรมของไทย และของญี่ปุ่นมีลักษณะค่อนข้างคล้ายคลึงกันนั้น มีสาเหตุจากการที่ทั้งคนไทยและคนญี่ปุ่นต่างก็เป็นชนชาติที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน ดังนั้นจึงมีระบบความเชื่อ ค่านิยมต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะบทบาทของเพศชาย และเพศหญิง การเคารพต่อผู้อาวุโส และธรรมเนียมการรักษา มารยาท และรักษาหน้า (กลัวเสียหน้า) เมื่ออยู่ในสังคมแล้ววัฒนธรรม และค่านิยมบางประการก็แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากอิทธิพลของศาสนา ซึ่งชนชาติได้รับจากพระพุทธศาสนา มากจึงค่อนข้างจะมีลักษณะนิยมความเรียบง่ายไม่ซิงคิงกัน เติมหางสายกลาง และไม่นิยมการจองเวรหรือล้างแค้นอย่างสังคมญี่ปุ่น

นอกจากนั้นแล้ว ยังพบว่าลักษณะการสร้างความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ในการ์ตูนชุด "โคเรมอน" นี้ เมื่อตัวละครได้รับความเดือดร้อนจากการนำของวิเศษไปใช้ในทางที่ผิด ดังที่ปรากฏในเนื้อเรื่องตอนต่าง ๆ นั้น ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกสงสาร ให้เกิดขึ้นใน ส่วนของผู้รับสารแต่อย่างใด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการที่ผู้รับสารตระหนักดีว่า นี่ก็ "การ์ตูน" หรือ "เรื่องสมมุติ" ไม่ใช่เรื่องจริง และเนื่องจากการที่ผู้รับสารแนวคิดของการเป็น "โลกที่ ยุติธรรม" (Simmon & Lerner, 1968 : Lerner & Matthews, 1967) ที่เชื่อว่า บุคคลแต่ละคนย่อมต้องได้รับผลกรรมหรือโทษทัณฑ์จากการกระทำความผิดของตนเอง

อย่างไรก็ตาม ในบางกรณีขณะที่ตัวละครเกิดอารมณ์กลัวเมื่อยามที่ถูกคุกคาม หรือถูกทำอันตรายจากบุคคลอื่น ที่ตั้งใจจะกลั่นแกล้งตน เช่น การที่ โนบิตะกลัวใจแอนท์จะ ทำร้ายนั้น ก็ไม่มีลักษณะของ "ความน่ากลัว" สำหรับผู้รับสารเช่นกัน แต่กลับมีลักษณะของ "ความ น่าสงสาร" มากกว่า เหมือนดังที่ Aristotle ได้กล่าวไว้ใน The Rhetoric (1386 a) และ The Ethics (1155 a) (อ้างใน Marc Shell, 1978 : 91) ว่า มนุษย์จะได้รับความ หวาดกลัวไม่ใช่ความสงสาร เมื่อพบว่าบุคคลในครอบครัวของตนตกอยู่ในอันตรายอันใหญ่หลวง เนื่องจากมนุษย์จะเกิดความกลัวได้ก็ต่อเมื่อประสบเหตุการณ์ที่น่ากลัวด้วยตนเอง หรือเหตุการณ์ ที่ น่ากลัวนั้นเกิดขึ้นกับบุคคลในครอบครัว หรือบุคคลที่ตนสนิทสนมหรือมีลักษณะต่าง ๆ ที่ใกล้เคียง กับตนเองเท่านั้น ฉะนั้น หากเหตุการณ์ที่น่ากลัวเกิดขึ้นกับคนที่ตนไม่คุ้นเคยหรือไม่มีลักษณะใด ๆ ใกล้เคียงกันกับตน มนุษย์ก็จะไม่เกิดความรู้สึกหวาดกลัว (Fear) แต่กลับจะเกิดความรู้สึกสงสาร (Pity) แทนที่ เช่นกันคนที่ผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกว่า ตัวละครในเรื่อง เช่น โนบิตะ มีความ สนิทสนมคุ้นเคยหรือมีคุณสมบัติใกล้เคียงกับตน ผู้ชมหรือผู้รับสาร จึงเกิดความสงสารมากกว่า จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวแบบตัวละครที่ประสบเหตุการณ์น่าหวาดกลัว

#### ข้อเสนอแนะ

1. ผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาเสนอฉายทาง โทรทัศน์ควรพิจารณาเนื้อหาโดยรวมของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่จะนำเข้ามาแพร่ภาพออกอากาศ ในประเทศไทย ทั้งนี้เพราะเนื้อหาโดยรวมของภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องมีการนำเสนอค่านิยม

ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย เช่น การล้างแค้น การเยาะเย้ยผู้ที่ด้อยกว่าตน การรังแกกัน การไม่สอนให้เด็กช่วยเหลือตนเอง จึงอาจจะทำให้เยาวชนไทยเกิดการเรียนรู้และซึมซับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมได้

2. ผู้ปกครองควรมีบทบาทในการดูแลพฤติกรรมทางโทรทัศน์ โดยการให้คำปรึกษาอธิบายช่วยให้เกิดความเข้าใจต่อเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้ชมทางโทรทัศน์ให้ถูกต้อง เนื่องจากเด็กยังอยู่ในวัยที่พัฒนาการด้านสติปัญญา และอารมณ์ยังไม่พัฒนาเต็มที่ จึงอาจจะทำให้เด็กเข้าใจและตีความสิ่งที่ได้ชมจากโทรทัศน์ในทางที่ผิดโดยอาจเข้าใจว่าบางสิ่งที่เป็นเรื่องเพื่อฝันว่าเป็นเรื่องจริง หรืออาจจะรับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมมาปฏิบัติ ดังนั้น ผู้ปกครองจึงควรนั่งดูกับเด็กเพื่อคอยอธิบายให้คำแนะนำแก่เด็กว่าพฤติกรรมใดที่สังคมไทยยอมรับได้ ปฏิบัติได้และไม่ยอมรับปฏิบัติ

3. ควรมีการศึกษาในส่วนของผู้รับสารที่เป็นเด็กก่อนวัยเรียนและเด็กที่อยู่ในวัยเรียน เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กในส่วนที่เกี่ยวข้องกับลักษณะและรูปแบบของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่เด็กได้เรียนรู้จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นของเด็กในช่วงวัยดังกล่าว

ศูนย์วิทยุทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย