



วารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์

ปีที่ 39 ฉบับที่ 2

กรกฎาคม - ธันวาคม 2565

บทความวิจัย

ภาพกีฬาในงานวรรณกรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น : กรณีศึกษาผลงานของโอกุตะ ฮิเดโอะเรื่อง “อิน เดอะ พูล”.....1
และเรื่อง “ไฟต์ คลับ”

ปิยะนุช วิริยะเนษวัตร

กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนชาวไทยที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเอกในระดับอุดมศึกษา.....26

นัฐนันท์ กิจจาเกษมกุล

พัชรพร แก้วกฤษฎางค์

Internet-based flipped classroom: Japanese causative verbs at selected international.....51
universities in Bangkok

สุพิน แสงเรือง

Errors of explaining the tourism vocabulary in Japanese through the Self-Explain method:.....71

A case study of universities in the lower northeastern region

กมลลาสน์ กิรตินันท์วัฒนา

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น.....93

รัฐกิตติ์ เลิศวิริยะ

บทความวิชาการ

ป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นกับอิทธิพลที่มีต่อทั่วโลกตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2.....112

วิศรุต ทันจิตต์

เจ้าของ	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
	99 หมู่ 18 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121
Owner	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
	99, Paholyothin Road, Klong-loung District, Pathumthani Province, 12121, Thailand
กำหนดออก	ปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – มิถุนายน/ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม)
Issued Time	2 issues per year (No. 1 January – June/No. 2 July - December)

ที่ปรึกษา (Advisory Board)	
ศาสตราจารย์ ดร.ไชยวัฒน์ คำชู	คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Professor Dr.Chaiwat Khamchoo	Faculty of Political Science, Chulalongkorn University
ศาสตราจารย์ ดร.อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Professor Dr.Attachak Satayanuruk	Faculty of Humanities, Chiang Mai University
ศาสตราจารย์ ดร.นภดล ชวติประเสริฐ	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Professor. Dr.Nophadol Chartprasert	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ มีสินฐาน	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assistant Professor Dr.Chaiwat Meesantan	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
บรรณาธิการ (Editor)	
รองศาสตราจารย์ ดร.ดุลยภาค ปรีชารัชช	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Associate Professor Dr.Dulyapak Preecharush	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
รองบรรณาธิการ (Associate editor)	
นายจันทวัฒน์ ศิริรัตน์	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Mr.Jintavat Sirirat	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
กองบรรณาธิการ (Editorial Board)	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนิดา อนันตนาคม	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Assistant Professor Dr.Panida Anantanakom	Faculty of Humanities, Chiang Mai University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อีวินท์ สุพุทธิกุล	คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Assistant Professor Dr.Teewin Suputtikun	Faculty of Political Science, Chulalongkorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร รัชตพัฒนานกุล	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assistant Professor Dr.Nipaporn Ratchatapattanakul	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ เจริญพร	คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Associate Professor Peera Charoenporn	Faculty of Economics, Thammasat University
คุณอรรถ บุนนาค	สำนักพิมพ์ JLIT
Mr.Artch bunnag	JLIT Publisher
อาจารย์ทิพวรรณ อภิวันท์วรรัตน์	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
Tipawan Apiwanworarat	Faculty of Liberal Arts, Panyapiwat Institute of Management
อาจารย์ ดร. ฝนดา ไชยสร	คณะรัฐศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
Dr. Panita Chaisorn	School of Political and Social Science, University of Phayao
ดร.วาทัญญู ไจบรัสดี	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Dr.Watunyui Jaiborisudhi	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
ฝ่ายจัดการและประชาสัมพันธ์ (Managing and Public Relations Team)	
นางวรรณิษา ไวยฉายี	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Mrs.Wannisa Vaichayee	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
นางสาวกตมน เทพสีดา	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Ms.Katamon Thepsida	Institute of East Asian Studies, Thammasat University



IEAS
Thammasat University
since 1984

วารสารญี่ปุ่นศึกษาธรรมศาสตร์

Thammasat Journal of Japanese Studies

ISSN 2821-9619 (Print)

ISSN 2821-9627 (Online)

ปีที่ 39 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2565 Vol. 39 No. 2 July - December 2022

บทความวิจัย

ภาพกีฬาในงานวรรณกรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น : กรณีศึกษาผลงานของโอกุตะ ฮิเดโอะเรื่อง “อิน เดอะ พูล”
และเรื่อง “ไฟต์ คลับ”

ปิยะนุช วิริยะนวัตร์

1

กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนชาวไทยที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเอกในระดับอุดมศึกษา
ณัฐนันท์ กิจจาเกษมกุล

26

Internet-based flipped classroom: Japanese causative verbs at selected international
universities in Bangkok
สุพิน แสนเรือง

51

Errors of explaining the tourism vocabulary in Japanese through the Self-Explain method:
A case study of universities in the lower northeastern region
กมลลาสน์ กิรินันท์วัฒนา

71

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น
รัฐกิตติ์ เลิศวิเศษ

93

บทความวิชาการ

ป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นกับอิทธิพลที่มีต่อทั่วโลกตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2
วิศรุต ทันจิตต์

112

เกี่ยวกับวารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์

วารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์ สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นวารสารวิชาการราย 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน, ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม) เริ่มจัดพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2527 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิจัย และนักวิชาการทั่วไป มีโอกาสเสนอผลงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในด้านญี่ปุ่นศึกษา และนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติในเชิงบูรณาการ ยินดีรับพิจารณาบทความที่ส่งเสริมองค์ความรู้ทุกด้านของญี่ปุ่นศึกษา โดยเฉพาะด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เช่น ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ บริหารธุรกิจ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ภาษา ปรัชญา วรรณกรรม ศิลปะ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ เป็นต้น

ต้นฉบับเพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่อาจเป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งต่อไปนี้

1. **บทความวิจัย** หมายถึง บทความที่มีการศึกษาหรือค้นคว้าอย่างเป็นระบบด้วยวิธีวิทยาการวิจัยที่เป็นที่ยอมรับในสาขานั้นๆ และมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล คำตอบหรือข้อสรุปที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการหรือเอื้อต่อการนำวิชาการนั้นไปประยุกต์ ด้วยบทความต้องประกอบด้วยการกำหนดประเด็นปัญหา วัตถุประสงค์ การทำวรรณกรรมปริทัศน์ สมมติฐาน การเก็บรวบรวมข้อมูล การพิสูจน์สมมติฐาน การวิเคราะห์ข้อมูล การประมวลสรุปผลและให้ข้อเสนอแนะ การอ้างอิง และอื่นๆ

2. **บทความวิชาการ** หมายถึง บทความซึ่งมีการกำหนดประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจน ทั้งนี้การวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวตามหลักวิชาการ โดยมีการสำรวจวรรณกรรมเพื่อสนับสนุนจนสามารถสรุปผลวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่างๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยที่ผู้เขียนแสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจนด้วย ด้วยบทความต้องประกอบด้วยการนำความที่แสดงเหตุผลหรือที่มาของประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์ กระบวนการอธิบายหรือวิเคราะห์และบทสรุป มีการอ้างอิงและบรรณานุกรมที่ครบถ้วนและสมบูรณ์

3. **บทความรับเชิญ** หมายถึง บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่กองบรรณาธิการวารสารติดต่อขอรับบทความมาจากผู้เขียนที่มีความรู้หรือประสบการณ์ขั้นสูงในทางวิชาการหรือวิชาชีพ ทั้งนี้บทความดังกล่าวจะเข้าสู่กระบวนการพิจารณาคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิเช่นเดียวกับบทความอื่นๆ

4. **บทวิจารณ์หนังสือ** ซึ่งจะถูกพิจารณาโดยบรรณาธิการวารสาร

5. **บทความสัมภาษณ์หรือรายงานการประชุมสัมมนา** ซึ่งจะถูกพิจารณาโดยบรรณาธิการวารสาร

ทั้งนี้ บทความนั้นจะต้องไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาของวารสารอื่น บทความทุกประเภทยกเว้นบทความสัมภาษณ์หรือรายงานการประชุมสัมมนา จะถูกส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องกลั่นกรองอย่างน้อย 3 ท่าน โดยใช้ระบบ Double-blind peer review (ผู้พิจารณาไม่ทราบชื่อผู้เขียนและผู้เขียนไม่ทราบชื่อผู้พิจารณา) โดยหลักการกองบรรณาธิการจะแจ้งผลการพิจารณาบทความให้ผู้เขียนทราบภายใน 1 เดือนหลังจากได้รับบทความ บทความที่ผ่านการกลั่นกรอง อาจต้องปรับแก้ก่อนได้รับอนุมัติให้ตีพิมพ์ ผู้เขียนจะมีสิทธิ์ตรวจแก้ต้นฉบับก่อนพิมพ์ ซึ่งจะต้องตรวจทาน แก้ไข และส่งผลกลับภายในเวลาที่กำหนด กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปรับแก้ถ้อยคำตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบของวารสาร

About Thammasat Journal of Japanese Studies

Thammasat Journal of Japanese Studies is an academic journal of Institute of East Asian Studies, Thammasat University, and is published half yearly (2 issues per year). The Journal has following policy:

1. To provide a channel for dissemination of research outputs related to Japanese studies in all aspects and establish a platform for scholars, practitioners and graduate students to share knowledge and experiences and utilize the journal as a valuable resource to increase the body of knowledge that benefit society and national integrated development.

2. To inform readers about academic activities of Japanese Studies Program to enhance cooperation between the network of partner organizations.

The Journal will publish original and quality articles related to Japanese Studies in field of History, Economics, Politics, Business, Sociology, Anthropology, Language, Philosophy, Literature, and Arts.

1. Research Article is an article that has been studied or researched systematically using the reliable method in related field. The article should comprise statement of research problem, objective, literature review, analysis, conclusion, and standard reference.

2. Academic Article is an article that author analyzes issue or research problem. The article is comprised of explicit issue, literature review, critical analysis, conclusion, and standard reference.

3. Invited Article is a research or academic article that editor board invited a professional and prominent writer in field of Japanese studies. However, the article is required to be reviewed in the double blind peer review system by professional readers as well.

4. Book Review will be reviewed by journal editor.

5. Interview Report or Seminar Report will be reviewed by journal editor.

The paper must have never been published in any journal before, nor is under consideration of another journal. **Every paper will be assigned to three experts for peer review, except interview and seminar report. This journal uses the system of double-blind peer review,** in which author and reviewers identities are concealed from each other.

After screened by editorial board, author will be informed technically within 1 month. The reviewed paper may be revised before final approval to be published. The author is also eligible to adjust pre-published version within the prescribed time. The editorial board reserves the rights to adjust wording as appropriate and consistent with the journal's format.

บรรณาธิการแถลง

วารสารญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์ (Thammasat Journal of Japanese Studies) ยังคงเป็นสื่อกลางสำหรับเผยแพร่องค์ความรู้ด้านญี่ปุ่นศึกษาในประเทศไทยอย่างสืบเนื่อง ในฉบับที่ 2/2565 นี้มีบทความที่เกี่ยวข้องกับมิติด้านวรรณกรรม วัฒนธรรมศึกษา ศึกษาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ รวมถึงเทคโนโลยีและการท่องเที่ยว แบ่งเป็นบทความภาษาไทยสี่ชิ้น และบทความภาษาอังกฤษอีกสองชิ้น

บทความเรื่อง “ภาพกีฬาในงานวรรณกรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น: กรณีศึกษาผลงานของโอคุดะ ฮิเดโอะเรื่อง ‘อิน เดอะ พูล’ และเรื่อง ‘ไฟต์ คลับ’ ” มุ่งศึกษาเปรียบเทียบงานเขียนสองชิ้นของโอคุดะ ฮิเดโอะ นักเขียนชื่อดังสมัยเฮเซ (เกิดเมื่อปี ค.ศ.1959) ผ่านโครงเรื่องการใช้กิจกรรมกีฬาวัยน้ำและการชกมวยเป็นเครื่องมือในการเยียวยาชีวิตของตัวละครหลัก (ที่อยู่ในวัยกลางคนและกำลังประสบปัญหาความเครียดจากการทำงาน) จนทำให้ตัวละครหลักสัมผัสได้ถึงภาวะอิสระพร้อมมีขวัญกำลังใจเพิ่มขึ้นในการต่อสู้กับแรงบีบคั้นที่ถาโถมเข้ามาในชีวิต ส่วนบทความเรื่อง “ป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นกับอิทธิพลที่มีต่อทั่วโลกตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2” ชวนวิเคราะห์ถึงพลวัตของป๊อปคัลเจอร์ญี่ปุ่นที่เปลี่ยนแปลงสลับไปมาตามช่วงเวลาประวัติศาสตร์และมีความผันแปรไปตามบริบทภายในประเทศและระหว่างประเทศ พร้อมกันนั้น บทความนี้ยังกล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้ป๊อปคัลเจอร์ญี่ปุ่นได้รับความนิยมรวมถึงความท้าทายใหม่ ๆ ที่อาจลดความนิยมของการส่งออกวัฒนธรรมญี่ปุ่นในอนาคต

บทความเรื่อง “กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนชาวไทยที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเอกในระดับอุดมศึกษา” ใช้หลักวิเคราะห์เกี่ยวกับกลยุทธ์การเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารเข้ามาจับลักษณะการเรียนรู้คันจิของผู้เรียนชาวไทยในระดับอุดมศึกษาที่เรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นและภาษาญี่ปุ่นธุรกิจเป็นวิชาเอก บทความนี้ยังให้ข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแนวทางการเรียนรู้คันจิในโลกสมัยใหม่ เช่น การเรียนการสอนคันจิกับสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น รวมถึงการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ในการเรียนการสอนคันจิ บทความเรื่อง “การศึกษาการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น” ได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมในภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาจีน โดยนำเสนอถึงรูปแบบการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืม คือความหมายเหมือนกัน แต่ใช้ในบริบทต่างกันหรือความหมายเชิงบวกลบ ความหมายใกล้เคียงกัน ความหมายตรงกันข้าม ความหมายแคบเข้า ความหมายกว้างออก และความหมายแผลง สำหรับบทความเรื่อง “Internet-Based Flipped Classroom: Japanese Causative Verbs at Selected International Universities in Bangkok” กับ “Errors of Explaining the Tourism Vocabulary in Japanese through the Self-Explain Method: A Case Study of Universities in the Lower Northeastern Region” เป็นสองบทความที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างหลักวิชาแบบศึกษาศาสตร์กับภาษาศาสตร์ (รวมถึงเทคโนโลยีและการท่องเที่ยว) กับระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณอย่างลงตัว บทความแรกให้ภาพโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นโดยวิเคราะห์ไปที่การจัดการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต นอกห้องเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ขณะที่บทความหลังให้ข้อมูลที่สนับสนุนเกี่ยวกับคำศัพท์ด้านการท่องเที่ยว โดยเน้นไปที่กลุ่มนักศึกษาไทยในระดับอุดมศึกษาในเขตจังหวัดอีสานล่าง (ศรีสะเกษและอุบลราชธานี) ที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นโดยเฉพาะในบริบทของการท่องเที่ยว

จึงหวังว่าวารสารญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์ฉบับนี้ จักเป็นประทีปส่องทางที่ช่วยฉายส่องภาพมโนทัศน์ใหม่ ๆ จนกระตุ้นให้ผู้อ่านยังคงสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับองค์ความรู้ด้านญี่ปุ่นศึกษาต่อไปมิเสื่อมคลาย

รศ.ดร.ดุสิตภาค ปรีชารัชช

บรรณาธิการ

Thammasat
Journal of
Japanese Studies

ภาพกีฬาในงานวรรณกรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น : กรณีศึกษาผลงาน
ของโอกูเดะ ฮิเดโอะเรื่อง “อิน เดอะ พูล” และเรื่อง “ไฟต์ คลับ”

Sports image in Japanese contemporary literature:

The case studies of Okuda Hideo's works; “*In the Pool*”
and “*Fight Club*”

ปิยะนุช วิริยะนะวัตร

Piyanuch Wiriyaenawat

สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Japanese Section, Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

ผู้เขียนหลัก:

Piyanuch Wiriyaenawat

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

2 Prachan Road, Phra Nakhon, Bangkok 10200, Thailand

E-mail: piyanuchwiri@gmail.com

Received: 29 April 2022

Revised: 6 June 2022

Accepted: 29 August 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งเน้นศึกษาเรื่องการใช้ภาพกีฬา คือ การว่ายน้ำ และการชกมวยในผลงานสองเรื่องของ โอคุตะ ฮิเดโอะ ได้แก่เรื่อง “อิน เดอะ พูล” และ “ไฟต์ คลับ” ผลการศึกษาพบว่า แม้ว่าผลงานทั้งสองเรื่องจะตีพิมพ์ห่างกันมากกว่าสิบปี แต่พบจุดร่วมที่คล้ายคลึงกันหลายประการ กล่าวคือ ในผลงานทั้งสองเรื่องนี้ โอคุตะได้บรรยายถึงภาพชายวัยกลางคนของญี่ปุ่นที่อยู่ในภาวะความเครียดจากหน้าที่การงานและตกอยู่ในภาวะสิ้นหวัง พวกเขาได้มีโอกาสเริ่มต้นออกกำลังกายอีกครั้งด้วยกีฬาว่ายน้ำและชกมวย จากการเล่นกีฬาทำให้ตัวละครได้ค้นพบสิ่งที่ตนเองขาดหายไปรวมถึงความหมายของชีวิตอีกครั้ง การว่ายน้ำในเรื่อง “อิน เดอะ พูล” แสดงถึงการปลดปล่อย และทำให้ตัวละครเอกได้ย้อนมองถึงการใช้ชีวิตที่ผ่านมาของตนเองอีกครั้ง ส่วนการชกมวย ในเรื่อง “ไฟต์ คลับ” กระตุ้นให้ตัวละครเกิดความรู้สึกฮึกเหิม และกล้าต่อสู้กับหวัชโมยในตอนท้าย และจากความกล้าหาญของพวกเขาก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในบริษัทที่เคยปฏิบัติกับพวกเขาอย่างไม่เป็นธรรม

คำสำคัญ : กีฬา, อินเดอะพูล, ไฟต์คลับ, วรรณกรรม, ญี่ปุ่น

Abstract

This article aims to study the use of sports, swimming, and boxing, as the underlying theme in Okuda Hideo's two works, "*In the Pool*" and "*Fight Club*." The results reveal that, although these two works were published more than ten years apart, still there are many similarities between them. In both works, Okuda portrays middle-aged Japanese men who are under stress from their work and in despair. Then, they have the chance to start exercising again by swimming and boxing. By playing these sports, the protagonists rediscover what they have lost and also the meaning of life. Swimming in "*In the Pool*" represents the release, and it helps the protagonist to examine his life in retrospect. On the other hand, boxing in "*Fight Club*" evokes fighting spirit in the protagonist and his friends who finally dare to fight against the thieves. Thanks to their bravery, a great change has come to the company that once treated them unfairly.

Keywords: sports, In the Pool, Fight Club, literature, Japan

1. บทนำ

1.1 ประวัติของโอกุตะ ฮิเดโอะ¹

โอกุตะ ฮิเดโอะ (奥田英雄) ผู้ได้ชื่อว่าเป็นนักเขียนสมัยเฮเซ เกิดเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม ปี ค.ศ. 1959 ที่จังหวัดกิฟุ (岐阜) เขาได้ผ่านงานด้านขีดเขียนเป็นผู้เขียนคำโฆษณา (copywriter) ต่าง ๆ ก่อนจะผันตัวมาเป็นนักเขียนเต็มตัวในช่วงอายุได้ 34 ปี ผลงานที่สร้างชื่อให้กับโอกุตะคือเรื่อง 『ウランバーナの森』 (“ป่าพิศวง”) ซึ่งเขียนในปี ค.ศ. 1997 ผลงานเรื่องเด่นอื่น ๆ ที่ได้รับรางวัลเช่น เรื่อง 『空中ブランコ』 (“โรคพิกลคนพิลึก”) ได้รับรางวัลนาโอกิ (直木賞) ครั้งที่ 131 ในปี ค.ศ. 2004 เรื่อง 『家日和』 (Iebiyori) ได้รับรางวัลชิบาตะ เรนซาบุโร (柴田錬三郎賞) ครั้งที่ 20 ในปี ค.ศ. 2007 และเรื่อง 『オリンピックの身代金』 (Olympic Ransom) ได้รับรางวัลวรรณกรรมโยชิโกะ เอจิ (吉川英治文学賞) ครั้งที่ 43 ในปี ค.ศ. 2009 ผลงานของโอกุตะ ฮิเดโอะได้รับการแปลเป็นหลายภาษา เช่น ภาษาจีน ภาษาเกาหลี ภาษาอังกฤษและภาษาไทย โดยผลงานที่แปลเป็นภาษาไทยได้แก่เรื่อง *โหดเลวลง*² (แปลจากเรื่อง 『最悪』) เรื่อง *อิน เดอะ พูล*³ (แปลจากเรื่อง 『イン・ザ・プール』) เรื่อง *ป่าพิศวง*⁴ (แปลจากเรื่อง 『ウランバーナの森』) และเรื่อง *โรคพิกลคนพิลึก*⁵ (แปลจากเรื่อง 『空中ブランコ』)

1.2 รายละเอียดเกี่ยวกับผลงานและเนื้อเรื่องย่อ

ในส่วนนี้จะแนะนำผลงานที่จะใช้ศึกษาในบทความวิจัยนี้ ซึ่งอธิบายเรียงจากผลงานที่ตีพิมพ์ออกมาก่อน โดยอันดับแรกคือเรื่อง เรื่อง *อิน เดอะ พูล*⁶ (In the Pool) (『イン・ザ・プール』) ตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร 「オール讀物」 (The all Yomimono) ฉบับเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2000 ก่อนจะรวมเล่มร่วมกับเรื่องสั้นอีกสี่เรื่องในหนังสือชื่อ *อิน เดอะ พูล* (『イン・ザ・プール』) ในปี ค.ศ. 2002 โดยสำนักพิมพ์ บุงเกซันจู (文藝春秋) ผลงานเรื่องนี้เคยได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลนาโอกิ ครั้งที่ 127 เนื้อเรื่องกล่าวถึงเรื่องราวของคนไข้กับจิตแพทย์นามว่า ดร.อิราบุ อิชิโร ซึ่งเป็นแพทย์ประจำแผนกจิตเวช ชั้นใต้ดินโรงพยาบาลศูนย์รวมแพทย์อิราบุ โดยในเรื่อง *อิน เดอะ พูล* บอกเล่าเรื่องราวของโอโมริ คาสึโอะ (大森和雄) ชายวัยอายุ 38 ปี คาสึโอะทำงานอยู่กองบรรณาธิการนิตยสารรายเดือนสำหรับแม่บ้าน เขามีอาการป่วยแปลกประหลาด จนได้ไปพบคุณหมออิราบุ โดยคุณหมอวินิจฉัยว่าอาการป่วยทางร่างกายของคาสึโอะมาจากการเครียด หลังจากที่ได้พิจารณาเลือกกีฬาหลายอย่าง ในที่สุดคาสึโอะตัดสินใจที่จะเลือกกีฬาวัยน้ำ หลังจากได้ว่ายน้ำอาการป่วยของเขาดีขึ้น

¹ การถอดเสียงในบทความนี้ใช้ตามหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ตามราชกิจจานุเบกษาเรื่องหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาเยอรมัน สเปน ญี่ปุ่นและมลายู ประกาศ ณ วันที่ 13 มีนาคม 2561

² แปลโดย รัตน์จิต ทองเปรม สำนักพิมพ์เพื่อนนักอ่าน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ตีพิมพ์ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)

³ แปลโดย รัตน์จิต ทองเปรม สำนักพิมพ์เพื่อนนักอ่าน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ตีพิมพ์ปี พ.ศ. 2553 (ค.ศ. 2010)

⁴ แปลโดย รัตน์จิต ทองเปรม สำนักพิมพ์เพื่อนนักอ่าน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ตีพิมพ์ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)

⁵ แปลโดย รัตน์จิต ทองเปรม สำนักพิมพ์เพื่อนนักอ่าน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ตีพิมพ์ปี พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)

⁶ ชื่อเรื่องแปลภาษาไทย ตลอดจนข้อความแปลภาษาไทยในบทความนี้อ้างอิงจากการแปลของรัตน์จิต ทองเปรม ในเรื่อง *อิน เดอะ พูล* ของสำนักพิมพ์เพื่อนนักอ่าน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)

เขาผลิตเพลินกับการว่ายน้ำจนกลายเป็นการเสพติดว่ายน้ำในที่สุด ผลงานเรื่อง *อิน เดอะ พูล* นี้ได้เคยถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ด้วยในปี ค.ศ. 2005

ส่วนผลงานเรื่องสั้น *ไฟต์คลับ* (Fight Club) (「ファイトクラブ」) ตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร 『小説宝石』 (Shosetsu Hōseki) ฉบับเดือนพฤศจิกายน ในปี ค.ศ. 2019 ก่อนจะรวม⁷ อยู่ในหนังสือชื่อว่า 『コロナと潜水服』 (Novel Coronavirus and diving suit) ในเดือนธันวาคม ปี ค.ศ. 2020 โดยสำนักพิมพ์โคบุเนซ (光文社) เนื้อเรื่องกล่าวถึง มียาเกะ คูนิฮิโกะ (三宅邦彦) ชายอายุ 46 ปี คูนิฮิโกะได้ถูกย้ายไปยังแผนกจัดการฉุกเฉินของฝ่ายธุรการทั่วไป (総務部危機管理課) ของบริษัทผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้า หลังจากที่เขาได้ปฏิเสธการเกษียณอายุก่อนกำหนด พร้อม ๆ กับเพื่อนร่วมงานวัยใกล้เคียงกันอีก 4 คน ได้แก่ ซาโวะ (沢井) อิวาตะ (岩田) ซาไก (酒井) และทากาฮาชิ (高橋) หน้าที่ใหม่ของพวกเขาคือเป็นผู้ช่วยพนักงานรักษาความปลอดภัย แม้จะรู้ว่าการย้ายแผนกในครั้งนี้คือการบีบให้ออกจากงาน แต่เนื่องจากภาระทางครอบครัว ทำให้คูนิฮิโกะและเพื่อน ๆ จำต้องกลักรื้อฟื้นการทำงานต่อไป

ระหว่างที่พวกของคูนิฮิโกะได้มาทำงานที่แผนกใหม่บริเวณโกดังแห่งนี้ วันหนึ่งมีชายปริศนาอายุราว 50 ปีปรากฏกายออกมา ชายผู้นี้ต่อมาพวกคูนิฮิโกะเรียกเขาว่า “โค้ช” เพราะเขามักจะมาฝึกซ้อมชกมวยให้กับพวกคูนิฮิโกะอยู่ทุกวัน พวกคูนิฮิโกะฝึกซ้อมมวยทุกวันจนค่อย ๆ ขำนาญขึ้น คืบหน้าในขณะที่คูนิฮิโกะและซาโวะออกเดินตรวจตราความเรียบร้อยอยู่นั้น เขาได้พบกับกลุ่มโจรที่พยายามจะเข้ามาขโมยสายทองแดงในโรงงาน คูนิฮิโกะและซาโวะไม่คิดจะหนีแต่ได้ใช้วิชามวยที่ร่ำเรียนมาต่อสู้จนในที่สุด พวกพนักงานรักษาความปลอดภัยเข้ามาช่วยเหลือและจับกลุ่มโจรได้ ท้ายที่สุดเรื่องการจับโจรได้แพร่สะพัดไปทั่วบริษัท คูนิฮิโกะได้ย้ายแผนกและเรื่องจบลงที่เขาได้ล่วงรู้ตัวตนที่แท้จริงของ “โค้ช” ผู้มีบุญคุณต่อพวกเขานั้นเป็นผู้ใด

1.3 ทบทวนวรรณกรรมและประเด็นการวิจัย

การศึกษาภาพกีฬาในงานวรรณกรรมของญี่ปุ่นที่ผ่านมานั้น พบว่าจะเน้นศึกษาภาพกีฬาใน “นวนิยายกีฬา” (スポーツ小説) เป็นหลัก “นวนิยายกีฬา” เป็นงานเขียนที่มุ่งเน้นการบรรยายภาพกีฬาเป็นประเด็นสำคัญของเรื่อง โดยแนวทางการศึกษาสามารถสรุปเป็นสองแนวทางใหญ่ ๆ ได้แก่ การศึกษาความหมายของภาพกีฬาในนวนิยายกีฬาตะวันตกของนักวิจัยชาวญี่ปุ่น เช่น คิโนชิตะ (Kinoshita, 1987) ได้ศึกษาถึงความหมายของภาพกีฬาที่ปรากฏออกมาในนวนิยายกีฬา โดยหยิบยกเอาผลงาน *Le Sport* (1928) ของฌ็อง ฌีโรดู (Jean Giraudoux) มาวิเคราะห์ คิโนชิตะกล่าวว่านักเขียนที่ค้นพบว่าภาพกีฬาได้แสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ซึ่งแสดงถึง “เงื่อนไขของมนุษย์” (人間の条件) นั้นจะนำภาพกีฬานั้น ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน ทางจิ (田口, 2012) ศึกษาภาพชั่วตรงข้ามระหว่าง “ความขรา” กับ “ความเยาว์วัย” ตลอดจนโลกของกีฬาชกมวยในวรรณกรรมกีฬาชกมวยเรื่อง “A Piece of Steak” ของ แจ็ค ลอนดอน (Jack London)

⁷ ในเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ. 2020 ได้ถูกตีพิมพ์รวมกับผลงานเรื่องสั้นของนักเขียนที่มีชื่อเสียงท่านอื่นในหนังสือ 『短篇ベストコレクション』 ด้วยเช่นกัน

นักเขียนชาวอเมริกัน ทางจิได้อธิบายว่าผลงานเรื่องนี้ได้สะท้อนมุมมองเกี่ยวกับมนุษย์ของตัวผู้เขียนผ่านการชกมวย トラบเท่าที่ยังเป็นมนุษย์ ร่างกายย่อมมีความเสื่อมถอยไปตามกาลเวลา ซึ่งภาพชั่วตรงข้ามปรากฏให้เห็นเด่นชัดจากการที่ตัวละครเอก คือนักชกมวยอาชีพวัย 40 ปีผู้มากด้วยประสบการณ์แต่สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้แก่คู่ต่อสู้ซึ่งอยู่ในวัยหนุ่มฉกรรจ์ แข็งแรงและอายุน้อยกว่า

ในอีกด้านหนึ่งจะเป็นงานวิจัยที่ศึกษาภาพกีฬาในงานวรรณกรรมญี่ปุ่น จาง (張, 2017) ได้ศึกษาภาพกีฬาในนวนิยายกีฬาของอาเบะ โทโมจิ (阿部知二)⁸ โดยในงานวิจัยชิ้นแรกจางได้อธิบายถึงวิวัฒนาการการรับกีฬาเข้ามาในญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยเมจิถึงสมัยโชวะ และยังกล่าวว่าโทโมจิถือเป็นนักเขียนคนแรกที่ทำให้นวนิยายกีฬาถือกำเนิดขึ้นจากผลงานเรื่อง 『日独対抗競技』⁹ (Nichi-Doku Taiko Kyōgi) ในปี ค.ศ. 1930 งานของโทโมจิจะมีความแตกต่างไปจากงานที่กล่าวถึงกีฬาอื่น ๆ คือ จะมีการใช้พื้นที่ของ ‘สนามกีฬา’ เป็นครั้งแรก ตัวละครผู้หญิงถูกกำหนดมาให้เข้าชมการแข่งขันกีฬา แต่สิ่งที่พวกเขารู้จักแต่ไม่ใช่เกมกีฬา แต่จะเป็นสรีระของบรรดานักกีฬาชายในยามที่แข่งขันกีฬา กัน ภาพของผู้หญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงไปจาก ‘เป้าหมายของการจ้องมอง’ มาเป็น ‘ผู้จ้องมอง’ นอกจากนี้จางยังอธิบายว่าสนามกีฬาจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงการเล่นกีฬาสวนบุคคลให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะ ที่ซึ่งให้ประสบการณ์เดียวกันกับผู้คนมากมายในขอบเขตพื้นที่เดียวกันและภายในเวลาเดียวกัน และกีฬาเป็นเหมือนสื่อกลางที่ทำให้ประสบการณ์นั้นเป็นจริงขึ้นมา ส่วนงานวิจัยอีกชิ้นของจางจะศึกษานวนิยายกีฬาของโทโมจิเช่นกันในช่วงต้นทศวรรษ 1930 โดยมุ่งวิเคราะห์ประเด็นภาพผู้หญิงสมัยใหม่ (Modern girl)¹⁰ จางได้อธิบายถึงภาพผู้หญิงที่เรียกว่า 「スタンドフラッパー」(stadium - flapper)¹¹ ที่มักออกมาในผลงานนวนิยายกีฬาของโทโมจิ โดยส่วนใหญ่โทโมจิจะบรรยายภาพผู้หญิงเหล่านั้นในฐานะเป็นผู้มาชมกีฬา พวกเธอมาที่สนามกีฬาเพื่อค้นหาความรักหรือคู่นอน แน่แน่นอนว่าพวกเธอจะตกเป็นเป้าสายตาของบรรดาผู้ชายที่กำลังทำการแข่งขันกีฬาในพื้นที่แห่งนั้นไปโดยปริยาย สรุปคือรูปแบบอย่างหนึ่งในนวนิยายกีฬาของโทโมจิก็คือผู้ชายมักจะเป็นฝ่ายเล่นกีฬา ส่วนผู้หญิงจะเป็นผู้ชมกีฬา

จากงานวิจัยที่ผ่านมาข้างต้นจะพบว่าเน้นการศึกษาภาพกีฬาในนวนิยายกีฬาเป็นหลัก โดยนวนิยายกีฬาของญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมจะอยู่ในช่วง ค.ศ. 1930 ซึ่งหากเป็นนวนิยายกีฬาของญี่ปุ่นเองแล้ว นอกจากจะบรรยายภาพกีฬาซึ่งสอดคล้องไปกับความนิยม ตลอดจนการอ้างอิงถึงการจัดการแข่งขันกีฬาจริงในขณะนั้นแล้ว ผลงานยังบรรยายถึงความสัมพันธ์ของหนุ่มสาวในเรื่องด้วยเช่นกัน

⁸ นักเขียน นักแปล และนักวิชาการวรรณคดีอังกฤษ มีชีวิตอยู่ระหว่าง ค.ศ. 1903 - 1973

⁹ เป็นผลงานที่ตีพิมพ์ลงในนิตยสาร “ชินโจ” (『新潮』) เมื่อตอนที่โทโมจิมีอายุ 27 ปี ถือว่าเป็นผลงานเปิดตัวของเขาเลยทีเดียว เนื้อเรื่องกล่าวถึงการแข่งขันกีฬาระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับเยอรมนี

¹⁰ ปิยะนุช วิริยะนัตร์ (2563, น. 169) ได้อธิบายเกี่ยวกับ Modern girl ไว้ว่าเป็นคำเรียกกลุ่มหญิงสาวหัวทันสมัย เป็นรูปแบบหญิงสาวแบบใหม่ตั้งแต่ปลายสมัยไทโชจนถึงสมัยโชวะ เกิดกลุ่มผู้หญิงที่พึ่งพาตนเองมากขึ้น หาสื่อการทำงานอย่างอิสระเสรีตามความพึงพอใจของตน หญิงสาวเหล่านี้จะเปลี่ยนการแต่งกายจากชุดกิโมโนแบบญี่ปุ่นมาเป็นชุดกระโปรงแบบตะวันตก ตัดผมสั้น สวมรองเท้าส้นสูง มักไปปรากฏตัวกันแถบกินซ่าในโตเกียวหรือชินไซบาชิที่โอซาก้า พวกเธอจะแสวงหาความเพลิดเพลิน ใช้ชีวิตไปกับวัฒนธรรมเมืองหลวง เช่น คาเฟ่ โรงภาพยนตร์หรือห้างสรรพสินค้า เป็นต้น คิตาซาว่า ฮิเดกาซุ (北沢秀一) เป็นผู้ให้คำจำกัดความ คำว่า “Modern girl” (モダンガール) เป็นคนแรก

¹¹ “Flapper” ตามความหมายของ Cambridge Dictionary หมายถึง “in the 1920s, a fashionable young woman, especially one showing independent behavior” คาดว่าการที่ผู้เขียนอาเบะ โทโมจิเรียกกลุ่มหญิงสาวด้วยคำนี้ น่าจะมีความสอดคล้องไปกับกลุ่ม “Modern Girl” ในขณะนั้น

ส่วนในผลงานของโอกูดะนั้น แม้ว่าจะไม่สามารถกล่าวได้ว่าเป็นนวนิยายกีฬา แต่ได้มีการนำภาพกีฬา มาใช้ในผลงานเช่นเดียวกัน ด้านงานวิจัยเกี่ยวกับผลงานของโอกูดะนั้นว่ายังมีน้อยมาก ส่วนใหญ่จะพบเป็น ลักษณะบทวิจารณ์ผลงานของเขา เช่น ฮิกิดะ (Hikida, 2007) ได้วิจารณ์เกี่ยวกับหนังสือ *อิน เดอะ พูล* ฉบับ แปลภาษาอังกฤษที่ชื่อว่า “*In the Pool*”¹² ว่า “เป็นผลงานรวมเรื่องสั้นแนวเสียดสี วิพากษ์สภาพสังคมญี่ปุ่น ภายใต้การกดขี่และการยึดติดกับภาพลักษณ์อย่างเผด็จร่อน โอกูดะ นักเขียนผู้ได้รับรางวัล เจาะลึกให้เห็นแง่มุมต่าง ๆ ในความผิดปกติของสังคมดังปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครเอกของเรื่องสั้นทั้งห้าเรื่อง ที่ต้องไปขอ คำปรึกษาจากคุณหมออิราบุ แผนกจิตเวช ณ ชั้นใต้ดินของโรงพยาบาลศูนย์รวมแพทย์อิราบุ” ส่วนเรื่อง *ไฟต์ คลับ* นั้น ผู้วิจัยยังไม่พบงานวิจัยก่อนหน้านี้ คาดว่าเนื่องจากผลงานเรื่องนี้เป็นผลงานใหม่เพิ่งได้รับการ ตีพิมพ์ครั้งแรกในปีค.ศ. 2019 ก่อนจะรวมเล่มในปี ค.ศ. 2020 หากพิจารณาจากปีที่ผลงานทั้งสองถูกตีพิมพ์ เป็นครั้งแรกแล้วจะพบว่า แม้ว่าผลงานทั้งสองเรื่องจะตีพิมพ์ห่างกันมากกว่า 10 ปี แต่ผู้วิจัยพบว่าทั้งสองเรื่องมี โครงเรื่องที่มีส่วนคล้ายคลึงกันหลายประการ เช่น เนื้อเรื่องกล่าวถึงชายวัยกลางคนของญี่ปุ่นที่ประสบปัญหา ความเครียดจากสภาพแวดล้อมการทำงาน และมีการบรรยายถึงภาพ “กีฬา” เช่นเดียวกัน เหล่านี้จึงเป็นที่มา ของการศึกษว่า การใช้ภาพกีฬาในผลงานทั้งสองเรื่องนี้มีผลต่อตัวละครเอกเช่นไร และประเภทกีฬาที่ผู้เขียน เลือกมาใช้ทั้งสองเรื่องนั้นมีความเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับเนื้อเรื่องโดยรวมอย่างไร เป็นที่ทราบกันดีว่าโอกูดะ นอกจากจะเป็นนักเขียนแล้ว เขายังมีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านกีฬาด้วยเช่นกัน¹³ ซึ่งถ้าหากเป็นงานเขียน เกี่ยวกับเรื่องกีฬาแล้ว โอกูดะมักจะเขียนเป็นงานแนวความเรียงมากกว่า¹⁴ บทความนี้จะมุ่งศึกษาว่าโอกูดะใช้ ภาพของกีฬามาสอดผสานในงานเขียนประเภทบันเทิงคดีอย่างไร

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาว่าผู้เขียน โอกูดะ ฮิเดโอะใช้ภาพกีฬาในงานวรรณกรรมอย่างไร โดยมุ่งเน้นศึกษาเปรียบเทียบ จากผลงานสองเรื่องที่ยังไม่เคยมีผู้ใดศึกษามาก่อน ได้แก่เรื่อง “*อิน เดอะ พูล*” เรื่องสั้นเรื่องแรกจากชื่อหนังสือ เดียวกัน กับเรื่อง “*ไฟต์คลับ*” นอกจากนี้จะวิเคราะห์ด้วยว่าภาพกีฬานั้น ๆ มีความเชื่อมโยงกับตัวละคร ทั้งสอง เรื่องอย่างไร

¹² แปลโดย Giles Murray ปี ค.ศ. 2006 จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ IDC Press

¹³ ปรากฏในบทสัมภาษณ์โอกูดะ วันที่ 15 เมษายน ปี ค.ศ. 2020 ในหัวข้อบทสัมภาษณ์ที่ชื่อว่า “小説執筆中に巨大な石が動く瞬間” (ช่วงจังหวะที่ หินผกก่อนมหึมาลึกลงไประหว่างจรดปากกาเขียนงานวรรณกรรม) <https://books.bunshun.jp/articles/-/2028?page=4>

¹⁴ งานเขียนแนวความเรียงของโอกูดะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของกีฬาเช่น เรื่อง 『野球の国』 (ดินแดนแห่งเบสบอล) (ตีพิมพ์ครั้งแรกปี ค.ศ. 2002) หรือ เรื่อง 『延長戦に入りました』 (เข้าสู่ช่วงต่อเวลาพิเศษ) (ตีพิมพ์ครั้งแรกปี ค.ศ. 2002)

3. ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตของงานวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาผลงานของโอกุตะ ฮิเดโอะสองเรื่อง ได้แก่ เรื่อง “อิน เดอะ พูล” และเรื่อง “ไฟต์คลับ” โดยจะวิเคราะห์ตัวละครเอกและความเชื่อมโยงกับภาพกีฬาที่ปรากฏในเรื่อง อนึ่ง ข้อความภาษาญี่ปุ่นจากเรื่อง “อิน เดอะ พูล” ใช้ต้นฉบับจาก 奥田, H. (2006). イン・ザ・プール. ส่วนเรื่อง “ไฟต์คลับ” จะใช้ต้นฉบับจาก 奥田, H. (2020). コロナと潜水服.

4. บทวิเคราะห์

4.1 ความเป็นมาระหว่าง ‘กีฬา’ กับ ‘วรรณกรรมญี่ปุ่น’

โอโนะ (大野, 2020) ได้อธิบายถึงที่มาของ “กีฬา” กับ “วรรณกรรมญี่ปุ่น” ในบทความเรื่อง “スポーツ文学—フィクションとノンフィクションの境界線—” (เส้นแบ่งเขตระหว่างงานเขียนบันเทิงคดีกับสารคดีในวรรณกรรมกีฬา)¹⁵ สรุปได้ใจความว่า ตั้งแต่พิธีปิดการแข่งขันกีฬาโตเกียวโอลิมปิกเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม ปี ค.ศ. 1964 สองเดือนหลังจากนั้นได้มีการตีพิมพ์หนังสือชื่อว่า 『東京オリンピック 文学者の見た世紀の祭典』 (โตเกียวโอลิมปิก มหกรรมกีฬาปลายศตวรรษผ่านสายตาของนักวรรณคดี) โดยสำนักพิมพ์ โคดันชะ (講談社) ในหนังสือเล่มนี้ได้รวมงานเขียนเชิงสารคดีของเหล่าบรรดานักเขียนชื่อดังของญี่ปุ่นสี่สิบคนที่ได้เฝ้าชมการแข่งขันกีฬาในครั้งนั้นไม่ว่าจะเป็น อิชิฮาระ ซินทาโร (石原慎太郎) (1932-2022) โอเอ เคนซาบุโร (大江健三郎) (1935-) มัตสึโมโตะ เซโจ (松本清張) (1909-1992) รวมไปถึง มิชิมะ ยูกิโอะ (三島由紀夫) (1925-1970) เป็นต้น นับว่าเป็นการวิพากษ์วิจารณ์มหกรรมกีฬาโอลิมปิกทั้งจากสายตานักเขียนวรรณกรรมบริสุทธิ์ นักเขียนนวนิยายเชิงสืบสวน รวมถึงนักวิจารณ์ หนังสือเล่มนี้ได้ถ่ายทอดถึงอิทธิพลของกีฬาโอลิมปิกที่มีต่อบรรดานักเขียนญี่ปุ่นชั้นนำได้อย่างเผ็ดร้อน

นอกจากนี้โอโนะยังได้อธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างกีฬากับงานเขียนประเภทบันเทิงคดี (Fiction) และสารคดี (Non-fiction) ในส่วนนี้จะขอยกเฉพาะในส่วนของกีฬากับงานเขียนประเภทบันเทิงคดี ซึ่งงานเขียนประเภทบันเทิงคดีในที่นี้จะหมายถึงงานเขียนประเภท “นวนิยาย” งานเขียนประเภทนวนิยายสามารถแบ่งได้เป็นสองสายใหญ่ ๆ ตามรางวัลที่มอบให้คือ รางวัลอากูตาคาวะ (芥川賞) ที่มอบให้กับงานเขียนประเภทวรรณกรรมบริสุทธิ์ (純文学) กับรางวัลนาโอกิ (直木賞) ที่มอบให้กับงานเขียนประเภทนวนิยายยอดนิยม (大衆文学) ซึ่งเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าความงามทางด้านวรรณศิลป์ หากกล่าวถึงวรรณกรรมบริสุทธิ์กับกีฬา โอโนะได้ยกตัวอย่างผลงานเรื่อง “เคน” (『剣』)¹⁶ ของ มิชิมะ ยูกิโอะ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬาเคนโด นับว่าเป็นหนึ่งในผลงานวรรณกรรมบริสุทธิ์ไม่กี่เรื่องที่บรรยายถึงกีฬา โดยที่มิชิมะเองก็เป็นผู้เก่งกาจในเรื่องเคนโดเช่นกัน แนวคิดหลักที่มิชิมะนำเสนอผ่านเรื่อง “เคน” ก็คือ ความรักของชายหนุ่มกับความตาย

¹⁵ https://www.ssf.or.jp/ssf_eyes/history/sports/06.html

¹⁶ ตีพิมพ์ครั้งแรกเดือนตุลาคม ปี ค.ศ. 1963

ส่วนงานเขียนประเภทนวนิยายยอดเยี่ยมกับกีฬานั้น โอโนะได้ยกตัวอย่างเรื่อง “วิ่งไปตามสายลม” (『風が強く吹いている』) ผลงานของ มิอูระ ชอน (三浦しをん) (1976-) ซึ่งบรรยายเกี่ยวกับกีฬาวิ่งมาราธอน คาเกรุ (走) ตัวละครเอกของเรื่องซึ่งถูกจับได้ในขณะที่ไปขโมยอาหาร เขาได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนชื่อว่า คิโยเซะ ไฮจิ (清瀬灰二) คิโยเซะชักชวนคาเกรุไปอาศัยอยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ ในหอพักเก่าแห่งหนึ่ง คิโยเซะวางแผนว่าจะจัดตั้งทีมเพื่อเข้าแข่งขันในกีฬามาราธอน ฮาโกเนะ เอกิเต็ง (箱根駅伝) ก่อนที่คาเกรุจะมารู้ภายหลังว่าเพื่อน ๆ รอบตัวเขาต่างเป็นพวกมือใหม่ทั้งสิ้น

จากบทความข้างต้นของโอโนะอาจสรุปได้ว่า งานเขียนที่โอโนะได้ยกตัวอย่างมานั้นจะพูดถึงเรื่องของกีฬาเป็นหลัก และตัวละครเอกในผลงานจะมีความเชี่ยวชาญในเรื่องของกีฬา โดยเฉพาะเรื่อง “วิ่งไปตามสายลม” ในที่นี้เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับจุดร่วมของนวนิยายกีฬาของญี่ปุ่นในปัจจุบันจะขอยกตัวอย่างผลงานเรื่องที่ได้รับการนิยมาประกอบการอธิบายพอสังเขป

ตารางที่ 1 ตัวอย่างนวนิยายกีฬาของญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผู้แต่งและปีที่ตีพิมพ์	ประเภทกีฬาที่ถูกกล่าวถึงและเนื้อเรื่องย่อ
1.	『風が強く吹いている』 ¹⁷ (วิ่งไปตามสายลม)	三浦しをん (มิอูระ ชอน) (2006)	กรีฑา : คูราฮาระ คาเกรุ (蔵原走) ตัวละครเอกของเรื่องได้รับการชักชวนจาก คิโยเซะ ไฮจิ (清瀬灰二) คิโยเซะชักชวนคาเกรุไปอาศัยอยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ ในหอพักเก่าแห่งหนึ่ง คิโยเซะวางแผนว่าจะจัดตั้งทีมเพื่อเข้าแข่งขันในกีฬามาราธอน ฮาโกเนะ เอกิเต็ง ทีมของพวกเขาได้ฝ่าฝืนอุปสรรคและการฝึกซ้อมอย่างหนักหน่วงจนในที่สุดพวกเขาก็สามารถเข้าร่วมในการแข่งขันได้
2.	『DIVER』 ¹⁸ (Dive หัวใจไม่หยุดฝัน) ¹⁹	森絵都 (ไมริ เอโตะ) (2000-2006)	ว่ายน้ำ : ซาไก โทโมกิ (坂井 知季) มักจะไปว่ายน้ำที่คลับมิซูกิไดว์ (MDC) ซึ่งทางคลับกำลังประสบปัญหาทางการเงินอย่างหนัก เพราะทางสปอนเซอร์ต่างพากันถอนการสนับสนุนไปหลังจากผู้ก่อตั้งเสียชีวิตลง อย่างไรก็ตามเมื่อเจออาซากิ คาโยโกะโค้ชสาว จะต้องผลักดันให้สมาชิกของสโมสรได้เป็นตัวแทนทีมชาติญี่ปุ่นเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกโตเกียวปี ค.ศ. 2020 ให้ได้เพื่อให้กิจการของคลับดำเนินต่อไป และแล้วการฝึกซ้อมอย่างทรหดของพวกเขาก็ได้เริ่มต้นขึ้น
3.	『龍時』 ²⁰ (ริวจิ)	野沢尚 (โนซาวะ ฮิซาชิ) (2002-2004)	ฟุตบอล : หนูน้อยนักฟุตบอลนิรนามชื่อว่าชิโนะ ริวจิ (志野リュウジ) เขาได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันฟุตบอลเยาวชนประเภทอายุต่ำกว่า 17 ปีเพื่อต่อสู้กับทีมเยาวชนของสเปน การเล่นของเขาเตะตาทีมฟุตบอลของ

¹⁷ ได้รับรางวัลชนะเลิศของบุ๊กล็อกครั้งที่ 1 ประจำปี ค.ศ. 2010 สาขาวรรณกรรมขนาดพกพา (第1回ブクログ大賞文庫部門大賞)

¹⁸ ได้รับรางวัลวัฒนธรรมผลงานตีพิมพ์สำหรับเด็กของสำนักพิมพ์โชกุกังครั้งที่ 52 (第52回小学館児童出版文化賞)

¹⁹ ฉบับแปลภาษาไทย แปลโดย ปาริชาติ ฉิมคล้าย สำนักพิมพ์ JBOOK มี 4 เล่มจบ

²⁰ แม้จะไม่ได้รับรางวัล แต่ผลงานเรื่องนี้ได้รับยกย่องในฐานะนวนิยายที่พูดถึงเรื่องฟุตบอลอย่างเป็นจริงเป็นจังเล่มแรกของญี่ปุ่นและได้รับการยอมรับจากนักฟุตบอลจำนวนมาก ผลงานมีทั้งหมด 3 เล่ม แต่ยังเขียนไม่จบเพราะผู้เขียนเสียชีวิตไปก่อน

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผู้แต่งและปีที่ตีพิมพ์	ประเภทกีฬาที่ถูกกล่าวถึงและเนื้อเรื่องย่อ
			สเปนเป็นอย่างมาก จนริวจิได้ถูกเชื่อเชิญเป็นผู้เล่นฟุตบอลในลีกสูงสุดของสเปนคือลาลีกาซานตันเดอร์ (La Liga Santander) เนื้อเรื่องบรรยายถึงพัฒนาการของริวจิ จนเขาได้เป็นนักกีฬาฟุตบอลเข้าแข่งขันในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกปี ค.ศ. 2004 ที่กรุงเอเธนส์
4.	『BOXI ボックス』 (บ็อกซ์)	百田尚樹 (เฮียคุตะ นาโอกิ) (2008-2013)	ชกมวย : เรื่องราวของนักเรียนชั้นมัธยมปลายชื่อว่า คาบุรายะ โยชิเฮ (鑓矢 義平) ผู้มีความสามารถในการชกมวย แต่เกียจคร้านในการฝึกซ้อม กับเพื่อนของเขาที่มักจะถูกกลั่นแกล้งอยู่เนือง ๆ ชื่อว่าคิตารุ ยูกิ (木樽 優紀) ผู้ซึ่งมีความพยายาม โยชิเฮได้ชักชวนยูกิให้เข้าชมรมชกมวย เดิมทียูกิเป็นคนอ่อนแอและไม่ชอบการออกกำลังกายแต่ก็ได้ตั้งใจร่วมฝึกซ้อม ผ่านความยากลำบากและเติบโตไปพร้อม ๆ กับโยชิเฮ
5.	『バッテリー』 ²¹ (Battery)	あさのあつこ (อาซาโนะ อาสึโกะ) (1996-2005)	เบสบอล : เรื่องเล่าถึงตัวละครเอกฮาราดะ ทากุมิ (原田 巧) ว่าก่อนที่จะเขาจะเข้าศึกษาต่อในโรงเรียนชั้นมัธยมต้น เขาได้พบกับพิตเซอร์ฝีมือดีคือนางาคุระ โก (永倉 豪) ทั้งคู่ได้เห็นความสามารถซึ่งกันและกันจึงได้มาจับคู่เป็น “แบทเทอร์รี่” ²² ทากุมิมีความเชื่อมั่นในตนเองและมักจะเอาตนเองเป็นศูนย์กลางจึงมักจะมีปัญหากับคนรอบข้างเสมอ เนื้อเรื่องบรรยายถึงปัญหาที่ตัวละครทั้งสองได้พบตลอดจนการแข่งขันเบสบอลที่พวกเขาได้เข้าร่วม

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของนวนิยายกีฬาแบบฉบับคือ ตัวละครมีอายุน้อยเรียกได้ว่าเป็นเยาวชน ต้องฝ่าฝืนอุปสรรคต่าง ๆ นานาของการฝึกซ้อมกีฬาประเภทนั้น ๆ เนื้อเรื่องนำเสนอความท้าทาย การชิงชัยของการแข่งขันกีฬาที่พวกเขาได้เข้าร่วม นอกจากเรื่องของกีฬาซึ่งเป็นประเด็นหลักของเรื่องแล้ว เรื่องยังได้บรรยายถึงสายใยความผูกพัน มิตรภาพและการเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ของตัวละครเยาวชนเหล่านี้ จนอาจกล่าวได้ว่าจัดอยู่ในนวนิยายประเภท “นวนิยายแสดงการเจริญเติบโตของตัวละคร” (青春小説) (Bildungsroman) เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าตัวละครหลักของเรื่องที่เล่นกีฬาเป็นเด็กผู้ชาย แม้กระทั่งผลงานที่นักเขียนเป็นผู้หญิงอย่างเรื่อง *Battery* เองก็ตามตัวละครเอกก็ยังคงเป็นฝ่ายชายเช่นเดิม

แต่ในเรื่อง “อิน เดอะ พูล” กับเรื่อง “ไฟต์คลับ” ซึ่งจัดเป็นงานเขียนนวนิยายยอดเยี่ยม²³ และมีการใช้ภาพกีฬา คือ การว่ายน้ำ และการชกมวยตามลำดับ มีการวางโครงเรื่องที่พิเศษแตกต่างไปจากนวนิยายกีฬาดังที่กล่าวมา กล่าวคือตัวละครเป็นผู้เล่นกีฬามือสมัครเล่นไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องกีฬา และไม่ได้เป็นนักกีฬามาก่อน สิ่งที่แตกต่างกันเห็นได้ชัดอีกประการคืออายุของตัวละครเอกจากทั้งสองเรื่อง ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นวัยที่จะเป็นนักกีฬามืออาชีพ โดยเป็นชายวัยกลางคนที่ทุ่มเทเวลาส่วนใหญ่ไปกับการทำงานตามแบบฉบับ

²¹ ผลงานเรื่องนี้อยู่ในหมวดวรรณกรรมเด็กด้วย (児童文学) ได้รับรางวัลโนเมสาขาผลงานวรรณกรรมสำหรับเด็กครั้งที่ 35 (第 35 回野間児童文芸品) ในปี ค.ศ. 1997

²² “แบทเทอร์รี่” ในกีฬาเบสบอลหมายถึงผู้เล่นพิตเซอร์ และแคตเชอร์

²³ งานของโอคุตะจัดได้เป็นงานเขียนประเภทนวนิยายยอดเยี่ยม พิจารณาได้จากผลงานเรื่องอื่น ๆ ที่มีความคล้ายคลึงกัน เช่นเรื่อง “โรคพิกลคนพิลึก” (『空中ブランコ』) ที่ได้รับรางวัลนาโอกิ เป็นต้น

ผู้ชายญี่ปุ่น และกีฬาเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในตัวละครแต่จะไม่ใช่ประเด็นหลักของเรื่อง และตัวละครทั้งสองไม่ได้เล่นกีฬาเพื่อเอาชนะหรือเพื่อเข้าแข่งขัน กล่าวได้ว่าโอกูตะได้สร้างงานเขียนที่เป็นเอกลักษณ์และใช้ภาพกีฬาในมุมมองเฉพาะตนที่แตกต่างออกไป

4.2 ชายวัยกลางคนผู้จมอยู่ในภาวะกดดันตึงเครียดและวิกฤตของพนักงานบริษัท

ในส่วนนี้จะศึกษาจากภาพตัวละครเอกของเรื่อง “อิน เดอะ พูล” กับเรื่อง “ไฟต์คลับ” ว่าก่อนที่จะได้พบกับการเล่นกีฬานั้นตัวละครเอกของทั้งสองเรื่องมีสภาวะเช่นใด เมื่อศึกษาผลงานทั้งสองเรื่องพบว่า ตัวละครเอกจากผลงานทั้งคู่มีลักษณะคล้ายคลึงกันหลายประการ เช่น อายุของตัวละคร ใน “อิน เดอะ พูล” ตัวละครเอกคือโอโมริ คาสึโอะ อายุ 38 ปี ทำงานอยู่กองบรรณาธิการนิตยสารรายเดือนสำหรับแม่บ้าน ส่วนมิยาเกะ คุนิฮิโกะ จากเรื่อง “ไฟต์คลับ” อายุ 46 ปี เพิ่งจะถูกย้ายไปยังแผนกจัดการฉุกเฉินของฝ่ายธุรการทั่วไป โดยทำหน้าที่กึ่งผู้ช่วยยาม เห็นได้ชัดว่าทั้งคาสึโอะกับคุนิฮิโกะต่างเป็นชายวัยกลางคน ไม่ได้อยู่ในช่วงวัยรุ่นดังที่ปรากฏในนวนิยายกีฬาส่วนใหญ่ นอกจากนี้เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาแล้ว หากมองย้อนกลับไปถึงเนื้อหาของคุนิฮิโกะก่อนจะถูกย้ายมาที่แผนกนี้ อาจกล่าวได้ว่าทั้งสองเป็นพนักงานบริษัทกินเงินเดือนทั่วไป (サラリーマン) (salary man) ทั้งคู่ต่างมีครอบครัวแล้ว คาสึโอะมีภรรยาชื่ออานาโอมิ (尚美) แต่ยังไม่ได้มีบุตรด้วยกัน ส่วนคุนิฮิโกะมีภรรยาชื่อฮารุมิ (晴美) และลูกอีกสองคนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลาย คุนิฮิโกะยังมีภาระต้องผ่อนบ้านและรถอยู่ กล่าวได้ว่าจุดมุ่งหมายในชีวิตของตัวละครเอกสองคนนี้จะเป็นเรื่องของการทำงานและการหาเงินเลี้ยงดูครอบครัวเป็นหลัก

นอกจากเรื่องของอายุและเนื้อหาแล้ว เราจะพบว่าแรงจูงใจที่ทำให้ตัวละครเอกทั้งสองเรื่องได้หันมาเล่นกีฬา มาจากสภาวะกดดันและความเครียดจากการทำงาน ในกรณีของคาสึโอะ ซึ่งมีอาการผิดปกติทางร่างกาย เมื่อได้พบกับคุณหมออิราบุ คุณหมอวินิจฉัยว่าเขามีอาการผิดปกติทางร่างกายนั้นมาจากความเครียด คุณหมอจึงแนะนำให้ออกกำลังกาย 「『いいよ。でも、デスクワークだけじゃなくて、運動したほうがいいかな』」 (P.15) (คำแปล : “แน่นอน แต่หมออยากให้คุณออกกำลังกายบ้าง ไม่ใช่เอาแต่นั่งโต๊ะ”) (น.16) คาสึโอะเห็นด้วยกับที่หมออิราบุแนะนำและเริ่มที่จะกลับมาออกกำลังกายอีกครั้งดังข้อความที่บรรยายไว้ว่า

「そろそろガタがきたのかな。伊良部という医者は中年のハシカと言ったが、案外当たっているかもしれない。食生活は不規則だし、運動もしていないし。運動か—。腕を頭の上で組み、伸びをした。まともな運動など、大学を出て以来一度もしていなかった。スキーもしないし、ゴルフもしない。」 (P.16) (คำแปล : หรือเป็นเพราะร่างกายเริ่มอ่อนล้า เนื่องจากเข้าวัยเล็ดจะไปตามจะมาอย่างอิราบุว่า อาจใช้ก็ได้ ทุกวันนี้เชื่อว่าเขากินอยู่หลับนอนเป็นเวลาเสียทีไหน เข้ายังไม่เคยออกกำลังกาย...ออกกำลังกาย คาสึโอะทวนคำในใจ พลางยืดแขนทั้งคู่ขึ้นเหนือศีรษะ ว่าไปแล้วเขาไม่เคยออกกำลังกายจริงจังเลยนับตั้งแต่จบมหาวิทยาลัย เขาไม่เล่นกีฬาไม่ว่าจะเป็นสกีหรือกอล์ฟ) (น.17-18)

ส่วนคุนิโกะนั้นเดิมทีเป็นพนักงานบริษัทผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้า ก่อนที่จะย้ายมาที่แผนกจัดการฉุกเฉินของฝ่ายธุรการทั่วไปซึ่งเหมือนเป็นการ “ปีนพนักงาน” ออกของบริษัท เพราะว่าคุนิโกะได้ปฏิเสธการเกษียณอายุก่อนกำหนด งานใหม่ที่เขาได้รับมอบหมายคือการเป็นผู้ช่วยพนักงานรักษาความปลอดภัยบริเวณโรงงาน จะเห็นได้ว่าก่อนที่จะมาเป็นพนักงานรักษาความปลอดภัย คุนิโกะก็เคยเป็นพนักงานบริษัทมาก่อน เช่นเดียวกับคาสึโอะ การย้ายงานมาส่วนนี้นับว่าเป็นสิ่งที่ทำร้ายจิตใจของคุนิโกะ แต่เขาจำต้องก้มหน้ายอมรับสภาพเช่นนี้จนกว่าลูกชายคนเล็กจะสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัย สิ่งที่ทำให้เขาตระหนักถึงการออกกำลังกายมาจาก วันหนึ่งที่มีการพบว่าพวกเด็ก ๆ มาเล่นปิ่นรูว์เหล็กของโรงงาน คุนิโกะซึ่งถูกมอบหมายให้ไปตักเตือนเด็ก ๆ กลุ่มนั้นพร้อมกับพนักงานรักษาความปลอดภัยวัยหนุ่มอีกคน ได้ค้นพบว่าในขณะที่พนักงานหนุ่มคนนั้นวิ่งนำหน้าไปอย่างรวดเร็ว แต่ตัวเขาเองกลับเกิดอาการผิดปกติในร่างกายดังตอนที่กล่าวว่า

『大丈夫ですか?』／若い警備員が振り返って声を張り上げる。／『すいません。先に行ってください。』邦彦が息を切らして答える。動悸は一層激しくなり、眩暈を覚えた。まだ四十代なのに、これっぽちな距離が走れないとは。」(P.63) (คำแปล : “ไหวไหมครับ?”²⁴ พนักงานรักษาความปลอดภัยหนุ่มหันมาตะโกนถาม “โทซึ ทาคูวีน่าไปก่อนได้เลย” คุนิโกะตอบอย่างเหนื่อยหอบ ชีพจรเต้นถี่เร็วขึ้นมาก และรู้สึกหน้ามืดตาลาย อะไรกันนี้อายุเพิ่งจะเลขสี่ ระยะทางสั้นแค่นี้วิ่งไม่ไหวแล้วคืออะไรกัน”)

คุนิโกะรู้สึกตกใจกับความอ่อนแอของร่างกายตัวเองเป็นอย่างมาก ยิ่งเมื่อคิดไปถึงเรื่องการทำงานที่เขาต้องถูกย้ายมาทำงานที่แผนกนี้ ตรงที่กล่าวว่า 「運動不足は自覚していたが、まるで老人の体力である。自分は何の役にも立たない。」(P.64) (คำแปล : เขารู้ตัวดีว่าออกกำลังกายไม่เพียงพอ แต่สมรรถภาพร่างกายของเขาราวกับชายชรา ตัวของเขาช่างไร้ประโยชน์สิ้นดี) สิ่งนี้ยังตอกย้ำให้เขารู้สึกเจ็บปวดมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เมื่อพิจารณาจากข้อความที่กล่าวว่า 「しかし、大企業に入ってこんなことになるうとは、二十五年前は考えもしなかったね」(P.98) (คำแปล : แต่ว่าจะไม่เคยนึกมาก่อนเลยว่าเข้าบริษัทใหญ่โตแล้วจะเป็นแบบนี้ ยิ่งเมื่อ 25 ปีก่อนด้วยแล้วไม่เคยนึกฝันเลยนะ) จากข้อมูลที่ทราบว่าคุนิโกะปัจจุบันอายุ 46 ปี ในกรณีที่คำนวณว่าเขาทำงานมาได้ 25 ปีแล้ว หมายความว่าคุนิโกะน่าจะเริ่มทำงานตอนช่วงอายุ 21 ปี และเมื่อเทียบกับปีที่ตีพิมพ์ผลงานคือปี ค.ศ. 2019 สามารถอนุมานได้ว่าคุนิโกะน่าจะเข้าบริษัทช่วงประมาณปีค.ศ. 1994 จากข้อความข้างต้น นอกจากจะให้เห็นภาวะของร่างกายที่อ่อนแอ และการถูกกดดันจากสภาพการทำงานแล้ว ยังได้สะท้อนภาพสังคมญี่ปุ่นในช่วงเวลาที่คุนิโกะได้เข้าทำงานด้วยเช่นกัน

เกี่ยวกับช่วงเวลาที่คุนิโกะเข้างานคือช่วงปี ค.ศ. 1994 นั้น นรินุช ดำรงชัย (2562) ได้จัดให้ช่วงปีดังกล่าวอยู่ใน “ยุคเศรษฐกิจตกต่ำ : ทศวรรษที่หายไป”²⁵ จากคำอธิบายของนรินุชสรุปได้ว่า ยุคนี้ยังเป็นยุคที่ญี่ปุ่นต้องเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงของสภาพจากประเทศที่มีความรุ่งเรืองสูงสุดทางเศรษฐกิจ มาสู่จุด

²⁴ คำแปลภาษาไทยในส่วนเรื่อง “ไฟต์ คลับ” แปลโดยผู้วิจัย

²⁵ “ยุคเศรษฐกิจตกต่ำ : ทศวรรษที่หายไป” ตามในหนังสือของนรินุช จะอยู่ในช่วงปี ค.ศ. 1989-2000

ที่ซบเซาที่สุดอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อนในประวัติศาสตร์ และสืบเนื่องต่อมาเป็นเวลายาวนานกว่า 20 ปี หรือที่รู้จักในชื่อ “สองศตวรรษแห่งการสูญเสีย” (失われた 20 年) ซึ่งสิ่งสำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงปีดังกล่าวสิ่งหนึ่งก็คือ เรื่อง “ภาวะเศรษฐกิจฟองสบู่” (バブル景気) ซึ่งหมายถึงช่วงที่เศรษฐกิจของญี่ปุ่นมีความเฟื่องฟู กินระยะเวลาตั้งแต่เดือนธันวาคม ค.ศ. 1986 จนถึงเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1991 ก่อนที่จะเกิดภาวะเศรษฐกิจฟองสบู่แตก (バブル崩壊) ตั้งแต่เดือนมีนาคม ค.ศ. 1991 ถึงเดือนตุลาคม ค.ศ. 1993 จากเหตุการณ์นี้ทำให้เศรษฐกิจญี่ปุ่นที่เติบโตอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่เดือนสิงหาคม ค.ศ. 1973 สิ้นสุดลง นรินุช (2562, น. 280) ได้กล่าวถึงผลพวงของเศรษฐกิจฟองสบู่แตกว่า “ผลกระทบจากผลประกอบการที่ลดลงขององค์กรธุรกิจและสถาบันการเงินภายในประเทศ นำไปสู่ปัญหาการล้มละลายขององค์กรธุรกิจหลายแห่ง จนเกิดเป็นปัญหาเรื้อรังด้านการจ้างงาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับภาวะตกงาน อัตราค่าจ้างแรงงานและความมั่นคงในการทำงานต่ำ การเพิ่มขึ้นของระบบว่าจ้างแรงงานแบบชั่วคราว (非正規雇用) ซึ่งเข้ามาแทนที่ระบบการว่าจ้างงานแบบประจำ ทั้งนี้ปัญหาการว่าจ้างงานภายในประเทศทวีความรุนแรงมากขึ้น ดังเห็นได้จากผลการสำรวจซึ่งพบว่า อัตราการได้รับการจ้างงานของนักศึกษาจบใหม่ในปี ค.ศ. 1991 ซึ่งเป็นปีที่ฟองสบู่แตกอยู่ที่ประมาณ 840,000 คน และลดลงอย่างต่อเนื่องโดยเหลือเพียงประมาณ 390,000 คนในปี ค.ศ. 1997 ซึ่งสาเหตุหนึ่งของปัญหาดังกล่าว ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับการว่าจ้างงานตลอดชีพ ที่ทำให้บริษัทต่าง ๆ ไม่สามารถตัดสินใจไล่พนักงานออกได้แม้ว่าจะประสบกับปัญหาผลประกอบการต่ำ ดังนั้นบริษัทเหล่านี้จึงจำเป็นต้องลดอัตราค่าจ้างแรงงานด้วยการจำกัดการรับพนักงานใหม่” จากสภาพทางเศรษฐกิจตามที่นรินุชได้กล่าวไว้ เมื่อใช้วิเคราะห์ตัวละครคุนิโกะแล้วสามารถสรุปได้ว่า คุนิโกะได้เข้าเป็นพนักงานใหม่ในบริษัทแห่งนี้ ภายหลังเศรษฐกิจฟองสบู่แตกแล้ว และการที่ภายหลังถูกย้ายมาที่แผนกจัดการฉุกเฉินของฝ่ายธุรการทั่วไปนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นหนึ่งในมาตรการปรับเปลี่ยนโครงสร้างองค์กร (リストラ)²⁶ ของบริษัทนั่นเอง

นอกจากนี้ดาสกุปตะ (Dasgupta, 2009, p. 84) ได้อธิบายเกี่ยวกับภาพของพนักงานบริษัทกินเงินเดือนทั่วไปในสังคมญี่ปุ่น หรือ “ซารารี่ มัง” กับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างขององค์กรไว้ว่า “การปรับโครงสร้างขององค์กรในทศวรรษ 1990 ส่งผลต่อผู้ชายเหมือน ๆ กัน โดยรวมเอาพนักงานบริษัทกินเงินเดือนผู้ทำงานเต็มเวลา ผู้ขายวัยกลางคน ผู้บริหารระดับกลาง ตลอดจนพนักงานปกคอเสื้อสีขาว²⁷ ในองค์กรของเอกชนด้วย ผู้ชายเหล่านี้จำนวนมากได้เข้ามาทำงานในช่วงที่มีการเติบโตทางเศรษฐกิจสูงสุดในญี่ปุ่นคือ ในช่วงปี 1960 และ 1970 ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการขยายตัวทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว ดังนั้นองค์กรต่าง ๆ จึงต้องการกลุ่มคนพนักงานปกคอเสื้อสีขาว (และปกคอเสื้อสีน้ำเงิน)²⁸ อายุน้อยเป็นจำนวนมาก ผู้ซึ่งสามารถให้การ

²⁶ อ่านว่า “ริชูโดระ” มาจากภาษาอังกฤษคำว่า “Restructuring” เป็นการปรับโครงสร้างจำนวนบุคลากร ตลอดทั้งการปิดโรงงาน “ริชูโดระ” มีความหมายว่าถูกเลิกจ้างนั่นเอง บริษัทองค์กรธุรกิจหลายแห่งได้นำการปรับโครงสร้างไปใช้หลายแห่งภายหลังเศรษฐกิจฟองสบู่แตกท่ามกลางภาวะเศรษฐกิจอันซบเซา เพื่อเป็นการลดต้นทุนและแรงงาน

²⁷ “white-collar employees” หมายถึง คนทำงานในออฟฟิศ มนุษย์เงินเดือน

²⁸ “blue-collar employees” หมายถึง คนที่ไม่ได้ทำงานในออฟฟิศ คนงาน ผู้ใช้แรงงานตามโรงงานต่าง ๆ คอเสื้อสีน้ำเงินหรือสีฟ้ามาจากสีเสื้อที่

ส่งเสริมสนับสนุนอันจำเป็นแก่ผู้บริหารระดับกลางและระดับสูงได้ โดยส่วนใหญ่ต่างคาดการณ์กันไปว่า เศรษฐกิจจะเติบโตต่อไป ดังนั้นคนเหล่านี้ต่างคาดหวังว่าเมื่อพวกเขาเลื่อนตำแหน่งขึ้น องค์กรต่าง ๆ ก็จะขยายตัวออกไป และจะมีตำแหน่งผู้บริหารระดับกลางเพียงพอสำหรับพวกเขายามเมื่อพวกเขาเข้าสู่ช่วงกลางของอาชีพการทำงาน อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนผ่านที่เข้าสู่ช่วงกลางของอาชีพการทำงานของพวกเขาเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการชะลอตัวทางเศรษฐกิจในทศวรรษ 1990 โดยองค์กรต่าง ๆ กำลังเผชิญหน้ากับความสามารถอันเกินกำลัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านทรัพยากรบุคคล กลุ่มพนักงานกินเงินเดือนวัยกลางคนและผู้บริหารระดับกลางเหล่านี้ได้สร้างปัญหาให้กับองค์กร โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจากโครงสร้างองค์กรตามระดับอาวุโส พวกเขาได้กลายเป็น ‘ไขมันส่วนเกิน’ (excess fat) ที่มีราคาแพง ในขณะเดียวกัน (ส่วนหนึ่งจากภาระนี้) องค์กรต่าง ๆ ถูกบีบให้ลดการรับพนักงานใหม่มากขึ้น” เมื่อพิจารณาคำอธิบายของดาสกุปตะประกอบกับเนื้อเรื่องจากเรื่อง “ไฟต์คลับ” แล้วจะเห็นได้ว่าสถานะทางเศรษฐกิจและรูปแบบการปรับเปลี่ยนโครงสร้างยังคงดำเนินเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน สิ่งที่คุนิโกะกับผองเพื่อนต่างคาดหวังเมื่อแรกเริ่มเข้าทำงานไม่สอดคล้องกับสถานะความเป็นจริงเมื่อพวกเขาเข้าสู่วัยกลางคน ภาพหน้าที่การงานอันมั่นคงของพนักงานบริษัทกินเงินเดือนเฉกเช่นในอดีตได้สูญหายไป นอกจากนี้ในเรื่องการปรับเปลี่ยนโครงสร้างองค์กรแล้ว ผู้วิจัยยังได้พบว่าในบทความของดาสกุปตะ (Dasgupta, 2009) ยังได้ปรากฏคำสำคัญอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงความยากลำบากในการทำงานของพนักงานบริษัทเหล่านี้และสามารถพบเห็นได้ในเรื่อง “ไฟต์คลับ” เช่นกัน นั่นคือคำว่า “单身赴任” (Tanshin funin) ซึ่งหมายถึงพนักงานที่มีครอบครัวอยู่แล้ว แต่ได้รับคำสั่งจากทางบริษัทหรือองค์กรให้ไปทำงานต่างถิ่นหรือต่างประเทศแต่เพียงลำพัง ห่างไกลจากครอบครัวตนเอง ดังเช่นบทสนทนาที่คุนิโกะคุยกับฟูจิตะ (藤田) เรื่องที่ฟูจิตะจะถูกส่งตัวไปประจำการที่สาขานิวยอร์กว่า

『相変わらず忙しいか』 邦彦が聞いた。／『ああ。この歳になってニューヨーク支社へ行かないかって話もあってな。そうなりやあ单身赴任だし、悩みどころだ』 (P.88) (คำแปล: “ยังยุ่งเหมือนเดิมมั้ย” คุนิโกะถาม “อ้อ กินจนอายุปูนนี้ มีเรื่องเข้ามาว่าจะไปประจำที่สาขานิวยอร์กไหม มันก็ประมาณไปทำงานตัวคนเดียวล่ะ กำลังกลุ้มอยู่เลย”)

ส่วนอีกหนึ่งคำที่ดาสกุปตะ ได้เอ่ยถึงคือคำว่า “窓際族” (Madogiwazoku) หากแปลตามตัวอักษรจะแปลว่า “พวกนั่งริมหน้าต่าง” คำนี้เป็นคำล้อเลียนพนักงานวัยกลางคนที่ถูกมองว่าเป็นภาระของทางบริษัท พวกเขาจะถูกสั่งให้ทำงานที่ไม่ค่อยมีความสำคัญ ไม่มีสาระ วัน ๆ จะมีเวลาว่างค่อนข้างมากได้แต่นั่งจิบกาแฟ อ่านหนังสือพิมพ์ เหม่อมองออกไปนอกหน้าต่าง แม้ว่าในเรื่อง “ไฟต์ คลับ” จะไม่พบการใช้คำนี้ตรง ๆ ก็ตาม แต่จากคำพูดของคุนิโกะที่กล่าวถึงพนักงานคนอื่น ๆ ที่ได้รับการปฏิบัติอย่างไร้มนุษยธรรมดังตอนที่ว่า

『『そうじゃないけど、我々はましな方ですよ。本社の資料室に集められた人たちなんて、窓のない地下室に二十人ほど詰め込まれて、昔の文書をワープロで打ち直すだけの仕事を毎日八時間やらされているそうですから』』 (P.70) (คำแปล : “ก็ไม่เชิงหรอก แต่พวกเรายังจัดว่าโชคดีนะ ได้ยินมาว่าพวกคนที่ต้องไปรวมกันอยู่ในห้องเก็บเอกสารสำนักงานใหญ่นี้สิ ต้องเข้าไปอัดกันแน่นอยู่ในห้องใต้ดินไม่มีหน้าต่างกันตั้งสิบสองคน วัน ๆ ถูกใช้ให้พิมพ์แต่เอกสารเก่า ๆ อีกรอบตั้งแต่เช้าโมง”)

จากคำพูดของคุนิฮิโกะส่วนนี้สะท้อนให้เห็นถึงพนักงานคนอื่นที่ถูกปฏิบัติราวกับ “窓際族” โดยถูกใช้ให้ทำงานที่ไม่มีความสำคัญ และเมื่อมองถึงงานผู้ช่วยพนักงานรักษาความปลอดภัยของพวกคุนิฮิโกะกับเพื่อน ๆ เองก็ตาม ล้วนแล้วแต่เป็นงานที่เรียกได้ว่าเป็นงานจำพวก “窓際族” ทั้งสิ้น

นอกเหนือจากเรื่องวิกฤติของพนักงานบริษัทแล้ว ทั้ง คาสึโอะ จากเรื่อง “อิน เดอะ พูล” ที่ต้องเผชิญกับความเครียดจนร่างกายเกิดอาการผิดปกติ หรือคุนิฮิโกะ จากเรื่อง “ไฟต์คลับ” ที่สูญเสียตำแหน่งหน้าที่การงานที่มั่นคง สัมผัสได้ถึงความชรากับความอ่อนแอของร่างกาย จนทำให้สูญเสียความรู้สึกถึงคุณค่าของตนเองไปนั้น เมื่อดูจากอายุของตัวละครทั้งสองทางจิตวิทยายังอาจกล่าวได้ว่าพวกเขากำลังเผชิญหน้าอยู่กับ “วิกฤติวัยกลางคน” เช่นเดียวกัน “วิกฤติวัยกลางคน” หรือในภาษาญี่ปุ่นคือ “ミッドライフクライシス” (Midlife crisis) คือความเปลี่ยนแปลงของตัวตนและความมั่นใจที่สามารถเกิดขึ้นกับคนวัยกลางคน โดยสาเหตุส่วนใหญ่ มักจะมาจากการทำงาน กล่าวกันว่ากลุ่มผู้ชายที่ช่วงวัยหนุ่มท่มเกี่ยวกับการทำงาน จนได้รับตำแหน่งสูงขึ้นจนถึงระดับหนึ่งมักจะเกิดวิกฤติได้ง่ายกว่า เหตุผลมาจากเมื่อล่วงเข้าสู่วัยกลางคนเร็วแรงพลกำลังจะอ่อนแอลง จะเกิดความหวาดวิตกกังวลว่าตนจะสูญเสียตำแหน่งหน้าที่การงาน และเกิดความกระวนกระวายใจรู้สึกว่างงานที่ไร้ประโยชน์ นอกจากนี้ผู้ชายที่อายุมากขึ้นแล้วเป็นคนที่มีมักจะกลุ่มใจเวลาที่อะไร ๆ ไม่เป็นไปอย่างที่ตนคิดนั้น ก็มักจะเกิดวิกฤติเช่นนี้ได้ง่ายเช่นกัน บางคนที่รู้สึกริษยาในเพื่อนร่วมงาน ก็จะกดดันตนเองเพิ่มมากขึ้นจนมีความกดดันเพิ่มมากขึ้น เมื่อคนเรามีอายุเพิ่มมากขึ้นภาวะฮอร์โมนไม่สมดุลได้เกิดเฉพาะกับผู้หญิงเท่านั้น แต่สามารถเกิดขึ้นในเพศชายได้เช่นกัน ซึ่งสิ่งนี้อาจทำให้ชายวัยกลางคนรู้สึกหงุดหงิดง่ายและเกิดภาวะเก็บกดได้มากขึ้น

ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าตัวละครเอกจากทั้งสองเรื่องเป็นพนักงานบริษัทที่ได้รับผลกระทบมาจากความเครียดจากการทำงานเช่นกัน คาสึโอะสะสมความเครียดจากการทำงานจนทำให้ร่างกายเกิดอาการผิดปกติ ส่วนคุนิฮิโกะใน “ไฟต์คลับ” เป็นเหยื่อของการปรับเปลี่ยนโครงสร้างองค์กร ทำให้สูญเสียความมั่นคงในหน้าที่การงาน และสูญเสียความรู้สึกถึงคุณค่าในตนเอง นอกจากนี้ในเรื่อง “ไฟต์คลับ” ยังได้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นอันรุนแรง และวิกฤติของพนักงานบริษัทและวิกฤติชายวัยกลางคนด้วยเช่นกัน ทั้งคู่ต้องแบกรับความกดดัน และความตึงเครียดในการทำงานจากภาวะเศรษฐกิจของญี่ปุ่นเช่นนี้ นอกจากนี้โอกูดะผู้เขียนยังได้เขียนถึงมุมมองการทำงานของญี่ปุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปอีกเรื่องคือ เรื่อง “การจ้างงานตลอดชีพ” ดังตอนที่กล่าวว่า

『しょうがない。日本式の終身雇用はとうに崩れたってことだ。』(P.88) (คำแปล : “เป็น เรื่องที่ช่วยไม่ได้ การจ้างงานตลอดชีพแบบญี่ปุ่นได้ล่มสลายลงแล้ว”)

นับว่าเป็นการตอกย้ำความเป็นจริงในเรื่องการทำงานว่า ความมั่นคงของพนักงานบริษัทอย่างที่เคย เป็นมาในอดีตได้สูญสิ้นไปแล้ว

4.3 ภาพกีฬา “ว่ายน้ำ” และ “การชกมวย”

สิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าโอกุตะให้ความสำคัญกับกีฬาและพยายามใช้ภาพกีฬาในผลงานทั้งสองเรื่อง ให้ความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องก็คือ การอ้างอิงถึงกีฬาอื่น ๆ หรือชื่อบุคคลที่มีชื่อเสียงทางกีฬาของญี่ปุ่น ซึ่งสิ่งนี้ มาจากความเชี่ยวชาญในเรื่องกีฬาของโอกุตะเอง ดังในเรื่อง “อิน เดอะ พูล” ตอนที่กล่าวว่า

「なんだか長嶋監督みたいだ。和雄は診察室へ足を踏み入れた。」(P.8)

(คำแปล : เสียงสูงเหมือนโค้ชนางาชิมา²⁹ไม่ผิด คาสึโอะคิดขณะก้าวเข้าห้องตรวจ) (น.10)

「千葉すずの無念をおれが代わりに晴らすって？」(P.18)

(คำแปล : “คิดจะแก้มือแทนชิบะสึซึ³⁰หรือไง) (น.19)

หรือในเรื่อง “ไฟต์ คลับ” ในฉากที่ซาโตะเพื่อนของคุนิฮิโกะได้เล่าว่าที่โรงงานมีการเก็บอุปกรณ์กีฬา ต่าง ๆ ไว้มากมาย ต่อมาอิวาตะได้อธิบายให้ฟังถึงที่มาของอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ ว่า

『ああ、あれね。八十年代の後半、わずか二、三年だったけど、うちにもボクシング部があっただよ。ソウル五輪に選手を送り込むんだって、創部したんだけど、夢叶わなくて、すぐ廃部になっちゃった。』(P.105) (คำแปล : อ้อ เรื่องนั้นนะ ที่บริษัทเราเคยมีแผนกชกมวยอยู่นะ ประมาณได้ชักสองสามปีตอนช่วงหลังปี 80 เห็นว่ากันว่าส่งนักกีฬาไปโอลิมปิกที่โซล เลยตั้งแผนก ขึ้นมา แต่ไปไม่ถึงฝันก็เลยยุบแผนกไปทันทีนะ)

กีฬาโอลิมปิกที่ถูกกล่าวถึงในข้อความนี้ หมายถึงมหกรรมกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนครั้งที่ 24 จัดขึ้นที่กรุงโซล สาธารณรัฐเกาหลี ในปี ค.ศ. 1988³¹ ในขณะนั้นบริษัทของคุนิฮิโกะเคยมีสมาคมชกมวยของบริษัท เพื่อคัดเลือก นักกีฬาส่งไปเข้าร่วมงานโอลิมปิกในครั้งนี้ จากข้อความข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าในผลงานทั้งสองเรื่อง นอกจาก

²⁹ หมายถึงนางาชิมา ชิเงโอะ (長嶋 茂雄) (1963-) อดีตนักเบสบอลผู้มีชื่อเสียงและเคยเป็นผู้จัดการทีม Yomiuri Giants ถือเป็นบุคคลสำคัญใน วงการกีฬาของประเทศญี่ปุ่น เขาได้เข้าร่วมในพิธีจุดคบเพลิงกีฬาโตเกียวโอลิมปิกที่จัดขึ้นในปี ค.ศ. 2021 เช่นกัน

³⁰ (1975-) อดีตนักกีฬาว่ายน้ำหญิงที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น เคยเข้าร่วมมหกรรมกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนครั้งที่ 25 ประจำปี ค.ศ. 1992 ที่เมืองบาร์เซโลนา ประเทศสเปน (วันที่ 25 กรกฎาคม – วันที่ 9 สิงหาคม) และมหกรรมกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนครั้งที่ 26 ประจำปี ค.ศ. 1996 ที่เมืองแอตแลนตา ประเทศสหรัฐอเมริกา (วันที่ 19 กรกฎาคม – วันที่ 4 สิงหาคม)

³¹ ตรงกับปีพ.ศ. 2531 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 17 กันยายน ถึง 2 ตุลาคม ค.ศ. 1988 รวมเวลาประมาณ 16 วัน มีประเทศเข้าร่วมทั้งหมด 159 ประเทศ

กีฬา “ว่ายน้ำ” และกีฬา “ชกมวย” จะมีบทบาทสำคัญต่อเนื้อเรื่องแล้ว ผู้เขียนยังได้เชื่อมโยงเอาเหตุการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับกีฬาประเภทนั้น ๆ ลงไปในงานเขียนด้วย ก่อนที่จะศึกษาถึงการใช้ภาพกีฬาในผลงานทั้งสองเรื่องนี้จะขออธิบายถึงความเชื่อมโยงระหว่างสภาพจิตใจของตัวละครคาสึโอะ และคุนิโกะและเพื่อน ๆ กับประเภทของกีฬาทั้งสองก่อนเป็นลำดับแรก

จากการวิเคราะห์ในส่วนก่อนหน้านี้นี้ได้แสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้งสองประสบภาวะตึงเครียด กดดันจากที่ทำงาน อยู่ในช่วงวิกฤตวัยกลางคน มีความผิดปกติทางด้านร่างกายหรือค้นพบว่าร่างกายของตนอ่อนแอลงจากการตรากตรำทำงานหนัก ในกรณีของคาสึโอะภรรยาของเขาคือนาโอมิได้เคยปรารภถึงอาการเครียดของเขาว่าน่าจะมาจากภาวะความเครียดและความเข้มงวดของตัวคาสึโอะเองในหลาย ๆ เรื่อง หรือคุณหมออิราบุก็ได้วินิจฉัยว่าอาการผิดปกติทางร่างกายของคาสึโอะมาจากภาวะความเครียดเช่นเดียวกัน จนคุณหมอแนะนำให้คาสึโอะลองออกกำลังกายดู คาสึโอะเชื่อคำแนะนำของคุณหมอ โดยก่อนที่จะมาว่ายน้ำนั้น คาสึโอะได้พิจารณาว่าตัวเองควรจะเล่นกีฬาประเภทไหนดี แต่ด้วยเหตุผลที่กล่าวว่า「(略) 泳ぎは子供のころから得意だったし、膝や腰に負担がかからないから怪我の心配もない。」(คำแปล : (ละข้อความ) เขาว่ายน้ำเก่งมาตั้งแต่เด็ก ที่สำคัญกีฬาชนิดนี้หัวเข่ากับเอวไม่ต้องรับภาระมาก จึงตัดกังวลเรื่องอาการบาดเจ็บออกไปได้) (น.18) แม้ว่าคาสึโอะตัดสินใจเลือกการว่ายน้ำมาจากความเคยชิน ประสบการณ์ในอดีตและเป็นการออกกำลังกายที่ไม่ก่อให้เกิดอาการบาดเจ็บต่อร่างกายแล้ว อาจกล่าวได้ว่าการว่ายน้ำเป็นทางออกที่เหมาะสมกับสภาพจิตใจของเขาที่ต้องการการผ่อนคลายและปลดปล่อยจากความตึงเครียดอีกด้วย

ส่วนในเรื่อง “ไฟต์ คลับ” โอคุดะเลือกใช้กีฬาชกมวยซึ่งเป็นกีฬาที่ต้องใช้ผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป เมื่อพิจารณาจากเนื้อเรื่องแล้วพบว่า ไม่เพียงแต่คุนิโกะเท่านั้นที่ตกอยู่ในสภาวะกดดันจากการปรับโครงสร้างของบริษัท แต่เพื่อน ๆ ของเขาซึ่งอยู่ในวัยอายุไล่เลี่ยกันก็ตกอยู่ในสถานการณ์เช่นเดียวกัน โดยจะพิจารณาจากบทบรรยายตัวละครคุนิโกะกับเพื่อน ๆ ในตอนแรกที่ถูกย้ายมายัง ‘แผนกจัดการฉุกเฉิน’ ว่า「みんな、耐えるしかない仲間である。」(P.65) (คำแปล : ทุกคนเป็นพวกพ้องของคนที่ได้แต่ก้มหน้าก้มตาทน) หรือในตอนที่กำลังกล่าวว่า「最初、危機管理課に集められたとき、邦彦たちは全員意気消沈し、ろくに口も利かなかった。暗い顔で与えられた業務だけをこなし、定時になると逃げるように帰って行った。」(P.65) (คำแปล : ในตอนแรกที่มารวมนัดกันที่แผนกจัดการฉุกเฉิน พวกคุนิโกะต่างหมดอาลัยตายอยาก แทบจะไม่ปริปากพูดคุยกัน ทุกคนต่างทำงานที่ได้รับมอบหมายด้วยใบหน้าอันเคร่งเครียด เมื่อถึงเวลาเลิกงานต่างแยกย้ายกลับกันไปราวกับผีแตกรัง) จะเห็นได้ว่าในตอนแรกคุนิโกะและเพื่อน ๆ ต่างก้มหน้าก้มตายอมรับสภาพที่ถูกทางบริษัทบีบคั้นให้ทำ ไม่มีความรู้สึกต่อต้านหรือลุกขึ้นมาต่อสู้กับความอยุติธรรมที่พวกตนได้รับ

ส่วนภาพกีฬาที่บรรยายในผลงานทั้งสองเรื่องนี้ ใน “อิน เดอะ พูล” การว่ายน้ำนอกจากจะเป็นกีฬาที่สามารถเล่นได้คนเดียว และทำให้ผู้เล่นรู้สึกได้ถึง การปลดปล่อยแล้ว นายแพทย์อิราบุได้กล่าวเกี่ยวกับกีฬาว่ายน้ำไว้ตอนหนึ่งว่า

- 『『ま、水泳っていうのは有酸素運動だからね。身体の調子を整えるにはいちばんいいんだよ。ね。』』 (P.22) (คำแปล: “ว่ายน้ำเป็นกีฬาเพิ่มออกซิเจน เหมาะที่สุดสำหรับใช้ปรับสมดุลร่างกาย”) (น. 24)
- 『『そう。エアロビクスなんかと一緒に、酸素を取りいれながら運動すること。重量挙げは息を止めるでしょ。ああいうのは便秘になりやすいわけ』』 (P.22) (คำแปล: “ใช้แบบเดียวกับเดินแอโรบิกไว้ ร่างกายจะสูดออกซิเจนตลอดเวลาระหว่างเล่น ต่างกับพวยกยกน้ำหนักที่ต้องกลั้นหายใจ กีฬาลักษณะนั้นจะทำให้ท้องผูกได้ง่าย”) (น.24)

เห็นได้ชัดว่าจากคำพูดของคุณหมออิราบุ กีฬาวว่ายน้ำมีประโยชน์ในด้านปรับสมดุลของร่างกายจึงเหมาะสำหรับคาสึโอะที่มีปัญหาสุขภาพ จะเห็นได้ว่าในผลงานเรื่องนี้ นอกจากโอกุตะจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับนักกีฬาของญี่ปุ่นแล้ว ยังให้ความรู้เกี่ยวกับประเภทกีฬานั้น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครเอกอีกด้วย ในอีกด้านหนึ่งในเรื่อง “*ไฟต์ คลับ*” โอกุตะจะเลือกใช้เป็นกีฬาชกมวย หลังจากที่คุนิฮิโกะและเพื่อน ๆ ได้พบกับโค้ชปริศนา และได้ฝึกซ้อมการชกมวย ทั้งสภาพร่างกายและทัศนคติของพวกเขาได้มีการเปลี่ยนแปลงไป ดังตอนที่มีการบรรยายเกี่ยวกับการชกมวยในเรื่องว่า

「コーチの言葉を邦彦は納得して聞いていた。確かに、殴り合うことはもう怖くない。一週間前は考えられなかった変化である。ボクシングはスポーツかもしれないが、他の競技と決定的にちがうのは、血を見ることだろう。ボクシングの持つ暴力性は誰も否定できない。」 (P.91-92) (คำแปล: คุนิฮิโกะเห็นด้วยกับคำพูดของโค้ช เป็นจริงตามนั้นว่าเขาไม่หวาดกลัวการชกต่อยอีกต่อไปแล้ว มันเป็นการเปลี่ยนแปลงซึ่งเขาไม่เคยนึกฝันมาก่อนเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว ชกมวยอาจจะ เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่วิธีที่แตกต่างจากการแข่งขันประเภทอื่น ๆ อย่างสิ้นเชิงนั่นก็คือการได้เห็นเลือด ไม่มีใครจะปฏิเสธความรุนแรงที่อยู่ในการชกมวยได้)

กีฬาชกมวยเป็นกีฬาที่เน้นเรื่องของการต่อสู้ แพ้ชนะขึ้นอยู่กับการโค่นล้มฝ่ายตรงข้ามให้ได้ และยังปลูกจิตสำนึกในการต่อสู้ด้วย ซึ่งเหมาะกับบริบทในเรื่อง “*ไฟต์ คลับ*” ที่คุนิฮิโกะกับบรรดาเพื่อน ๆ ต่างถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมจากบริษัท แต่ก็ไม่กล้าที่จะลุกขึ้นสู้เพื่อตัวเอง อาจกล่าวได้ว่าการปรากฏกายของโค้ชเพื่อมาฝึกซ้อมมวยให้กับคุนิฮิโกะและเพื่อนนั้น นอกจากจะช่วยทำให้ร่างกายของพวกเขาแข็งแรงขึ้นจากเดิมที่เป็นเพียงแค่วัยกลางคนและสุขภาพทรุดโทรมจากการทำงานหนักแล้ว ในด้านจิตใจการชกมวยเป็นการปลูกจิตสำนึกของพวกเขาลุกขึ้นสู้ เกิดความฮึกเหิม ไม่ได้เป็นเพียงแคผู้ถูกกระทำเหมือนเดิมต่อไป ดังคำพูดของโค้ชที่กล่าวว่า 「男は一回殴り合いを経験すると、怖いものが半減する。何事も経験よ。」 (P.92) (คำแปล: ผู้ชายอย่างเราหากมีประสบการณ์ชกต่อยกันซักครั้งแล้ว ความหวาดกลัวจะลดลงไปครึ่งหนึ่งที่เดียว ทุกอย่างขึ้นอยู่กับประสบการณ์นั้นแหละ) ซึ่งตัวคุนิฮิโกะเองก็พบความเปลี่ยนแปลงในตนเอง จากเดิมที่เขาเป็นคนขี้ลาดตาขาว แต่เขาก็ได้กำลังใจ ฮึดสู้ และได้รับการเติมเต็มจากการฝึกซ้อมชกมวยทุกวัน การได้ชกซ้อมชกมวยซึ่งเริ่มจากทักษะพื้นฐาน พัฒนาขึ้นไปจนถึงการซ้อมมวยแบบใช้คู่ซ้อม (スパーリング) (Sparring) ทำให้การ

ชกมวยของพวกคุณิโกะไม่ใช่เป็นเพียงแค่การออกกำลังกายหรือกิจกรรมหลังเลิกงาน แต่สุดท้ายได้กลายเป็น ‘ลานแห่งการต่อสู้’ (戦いの場) ซึ่งในที่นี้ความหมายของลานแห่งการต่อสู้ไม่ใช่แค่ลานแห่งการต่อสู้ของการฝึกซ้อมชกมวยเท่านั้น แต่ยังกินความรวมไปถึงลานแห่งการต่อสู้ในชีวิตจริงของคุณิโกะกับเพื่อน ๆ ด้วย จะเห็นได้ว่าโอกุตะได้เลือกใช้ประเภทของกีฬาให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ของตัวละครเอกในแต่ละเรื่อง และอาจกล่าวได้ว่ากีฬาในผลงานทั้งสองเรื่องนี้ยังได้ทำให้ตัวละครเอกได้ตระหนักถึงสิ่งที่ตัวเองขาดหายไปด้วย

4.4 การเปลี่ยนแปลงภายหลังเล่นกีฬา “ว่ายน้ำ” และ “การชกมวย”

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าภาพกีฬาที่ปรากฏในเรื่อง “อิน เดอะ พูล” และ “ไฟต์ คลับ” นั้น ไม่ได้บรรยายถึงการฝึกฝนกีฬาเพื่อให้ได้ชัยชนะ หรือเพื่อเข้าร่วมในการแข่งขันครั้งสำคัญอย่างเช่นที่ปรากฏในงานเขียนนวนิยายกีฬาอย่างที่เคยเป็นมา แต่ผู้เขียนใช้กีฬาเพื่อเป็นการเยียวยาจิตใจ และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวละคร โดยเฉพาะตัวละครเอกจากทั้งสองเรื่องซึ่งเป็นผู้ชายวัยกลางคนที่เรียกได้ว่าเป็นวัยที่ห่างไกลจากการเล่นกีฬาอาชีพแล้ว ในส่วนนี้จะศึกษาว่าภายหลังจากการเล่นกีฬาแล้ว ตัวละครมีความรู้สึกหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

ในตอนแรกตัวละครเอกทั้งสองเรื่องต่างเริ่มเล่นกีฬาเพื่อเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง แต่เมื่อได้ลองเล่นแล้วตัวละครทั้งสองต่างมีความสนใจในกีฬาเหล่านั้นเพิ่มมากขึ้น พยายามพัฒนาตนเองให้ก้าวผ่านขีดจำกัดของร่างกายตนเอง และมีการฝึกปรือให้มีความเชี่ยวชาญมากขึ้นจากแหล่งข้อมูลหรือโค้ชมืออาชีพ เช่น คาสึโอะ ใน “อิน เดอะ พูล” ได้ศึกษาเกี่ยวกับการว่ายน้ำให้ละเอียดขึ้นจากนิตยสาร ทาร์ซาน³² (『ターザン』) หรือโค้ชผู้ฝึกซ้อมมวยให้กับพวกคุณิโกะก็เป็นผู้เชี่ยวชาญในกีฬามวยเช่นกันจากข้อความที่ว่า 「どこかの有名大学のボクシング部出身で、」 (P.105) (คำแปล : เขา (โค้ช) จบจากมหาวิทยาลัยที่มีชมรมชกมวยที่มีชื่อเสียงสังกัดแห่ง) นอกจากนี้ในด้านความรู้สึกเราจะพบว่ามิมบทบรรยายที่คล้ายคลึงกันของตัวละครเอกทั้งสองเรื่อง ดังตารางต่อไปนี้

³² นิตยสารด้านสุขภาพสำหรับผู้ชายในญี่ปุ่น ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ MAGAZINE HOUSE, Ltd. ฉบับแรกตีพิมพ์เมื่อวันที่ 5 เมษายน ปี ค.ศ. 1986 ปัจจุบันออกเดือนละ 2 ฉบับในวันพฤหัสบดีสัปดาห์ที่ 2 และ 4 โดยในเรื่องปรากฏข้อความเกี่ยวกับนิตยสารทาร์ซาน ตรงที่กล่าวว่า 「ふと思いついて雑誌売り場に足を運んだ。『ターザン』のバックナンバーを探そうとしたのだが、偶然にも平積みされた最新号が水泳の特集号だった。」 (P.24) (คำแปล : คาสึโอะลองไปดูแผนกนิตยสาร กวาดตามองหานิตยสาร ‘ทาร์ซาน’ บังเอิญอย่างเหลือเชื่อว่ามีฉบับใหม่ล่าสุดซึ่งวางตั้งเป็นกองสูง มีสัญลักษณ์เกี่ยวกับเรื่องว่ายน้ำพอดี) (น.25)

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบการใช้สำนวนอธิบายความรู้สึกของตัวละครเอกจากผลงานทั้งสองเรื่อง

ความรู้สึกของตัวละคร	คาสึโอะใน “อิน เดอะ พูล”	คุนิโกะและผองเพื่อน ใน “ไฟต์คลับ”
ความรู้สึกเหมือนได้ย้อนกลับไป ในวัยเด็กอีกครั้งภายหลังเริ่ม เล่นกีฬา	・「和雄の気持ちは、夏休みにプールへ急ぐ小学生のようにやっていた。」 (P.20) (คำแปล : ความรู้สึกของคาสึโอะในยามนี้ไม่ต่างจากเด็กประถมที่ตื่นเต้นจะไปสระว่ายน้ำช่วงปิดภาคฤดูร้อน) (น.21)	・「なんとなく言いなりになる快感があった、邦彦たちは部活の先生に対する中学生のように振る舞った。」 (P.74) (คำแปล : รู้สึกสบายใจตามที่เขาพูดจริงๆ อย่างบอกไม่ถูก พวกคุนิโกะปฏิบัติตนราวกับนักเรียนชั้นมัธยมต้นกับคุณครูประจำชมรมกิจกรรม)
ความรู้สึกอึดอัด สบายใจ มีความสุข ยามเมื่อได้เล่นกีฬานั้น ๆ	・「なんでこんなに楽しいことにいままで気づかなかったのだ。和雄の心は、近年味わったことのない幸福感に満たされていた。」 (P.21) (คำแปล : ...บ้าชะมัด ที่ผ่านมารวมไปมุดหัวอยู่เสียที่ไหน จึงมองไม่เห็นความสนุกใกล้แค่มือเอื้อมนี้ หัวใจพองโต อัดแน่นไปด้วยความสุขซึ่งไม่ได้สัมผัสมานานหลายปี) (น.23) ・「こんな思いは何年ぶりだろうと和雄は愉快な気持ちになった。」 (P.26) (คำแปล : อา...สบายใจเหลือเกิน นานมากแล้วที่เขาไม่ได้สัมผัสความรู้สึกรื่นรมย์เช่นนี้) (น.27)	・「これが見ていて勉強になる。邦彦たちは久しぶりに学ぶ快感を味わっていた。」 (P.83) (คำแปล : พอลองได้ดูกับตาแล้วก็จะเกิดการเรียนรู้ พวกคุนิโกะสัมผัสถึงความสบายใจซึ่งไม่ได้สัมผัสมานานแล้ว)
ความรู้สึกดีมากถึงขีดสุด	・「身体を動かした快感で、和雄はどこかハイになっていたのだ。そして一夜明けたいまも、膨らんだ気持ちがしばむことはなかった。」 (P.22) (คำแปล : แต่ดูเหมือนจะไม่ช่วยให้หัวใจพองโตยุบแฟลงแม้แต่น้อย และแม้จะผ่านมาแล้วหนึ่งคืน ทว่าความสุขยังคงล้นทะลักจนต้องหาคนระบายให้ฟัง ไม่น่าเชื่อว่าการได้เคลื่อนไหวร่างกายจะทำให้รู้สึกดีได้มากขนาดนี้) (น.23)	・「ただし殺伐としてもおらず、互いにリスペクトする気持ちがあった。最もふさわしい言葉は解放感だろう。なんだかハイな気分なのだ。」 (P.92) (คำแปล : มันไม่ใช่ความอัดอั้นตึงเครียด แต่มีความรู้สึกเคารพซึ่งกันและกันด้วยคำที่เหมาะสมที่สุดน่าจะเป็นคำว่าปลดปล่อยเป็นอิสระกระมัง ช่างเป็นความรู้สึกดีมากถึงขีดสุดเสียเหลือเกิน)

จากตารางข้างต้นจะเห็นการใช้คำที่มีความคล้ายคลึงกันคือ การบรรยายความรู้สึกของตัวละครเอกทั้งสองเรื่อง การเล่นกีฬาถือเป็นการปลดปล่อยตัวละครเอกจากสังคมที่ร่ายล้อมไปด้วยความตึงเครียด และทำให้พวกเขาได้สัมผัสถึงความสุขทางใจที่ไม่ค่อยได้สัมผัสในชีวิตหน้าที่ยการทำงาน นอกจากความรู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ และความสุขที่พวกเขาได้รับจากการเล่นกีฬาแล้ว ก็ยังได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวตัวละครเอกทั้งสองเรื่อง คาสึโอะใน “อิน เดอะ พูล” สุขภาพร่างกายดีขึ้น ดังตอนที่กล่าวว่า 「『慢性的な下痢を除けば、内臓の

違和感はかなり消えている。夜だって寝つきがいい。疲れと体調は必ずしも一致しないのだ。」(P.33) (คำแปล : หากไม่นับเรื่องท้องเสียเรื้อรังแล้ว เรียกได้ว่าสุขภาพของคาสึโอะดีขึ้นมาก อาการตับไตไส้พุงปั่นป่วนแทบไม่กลับมา รบกวนเขาอีก กลางคืนก็นอนหลับสนิท ส่วนเรื่องกลัมน้ำฉ่ำ ถือเป็นเรื่องปกติของคนที่พักกลับมาออกกำลังกาย ใหม่ ๆ) (น.33) นอกจากนี้ยังได้ปรับเปลี่ยนทัศนคติของคาสึโอะเกี่ยวกับการใช้ชีวิตที่ผ่านมาของเขาด้วย ดังตอนที่กล่าวว่า

・「編集部での無駄話にも加わらなくなった。だらだらと会社に居続ける同僚を馬鹿だと思った。ましてや付き合いと称して毎夜飲み歩く連中など、哀れなシーラカンに見えた。時間はいくらでも作れるのだ。」(P.36) (คำแปล : คาสึโอะเริ่มปลีกตัวจากวงสนทนาไร้สาระในกองบรรณาธิการ เขานึกคุณเพื่อนร่วมงานที่หมดเวลาไปกับการพูดคุยเล่นหัวหลังเลิกงาน ยิ่งพวกที่แะร้านเหล้าทุกคำคืนโดยอ้างว่าต้องเข้าสังคม จนไม่มีเวลาเป็นของตัวเองยิ่งน่าสมเพชอย่างกับปลาซีลาแคนท์”³³ เขาเชื่อว่าทุกคนมีเวลาเท่ากัน ขึ้นอยู่กับว่าจะจัดสรรอย่างไรเท่านั้น) (น.37)

จากข้อความข้างต้น คำว่า “ปลาซีลาแคนท์”³⁴ (シーラカン) ถูกเรียกว่าเป็น “ซากฟอสซิลที่ยังมีชีวิต” (生きた化石) ในฉากข้างต้นที่คาสึโอะพูดถึงพวกคนทำงานที่แะร้านเหล้าทุกคืนว่า “น่าสมเพชอย่างกับปลาซีลาแคนท์” นั้นอาจตีความได้ว่า คาสึโอะมองว่าในอดีตเขาเคยเป็นหนึ่งในผู้ที่ติดอยู่กับสังคมของคนทำงานที่ต้องสังสรรค์หลังเลิกงาน จนเมื่ออายุมากขึ้นเข้าวัยกลางคนกลายเป็นตั้ง ‘ซากฟอสซิลที่ยังมีชีวิตแต่ไร้ชีวิตชีวา’ จนกระทั่งคาสึโอะได้มาพบกับการว่ายน้ำ และการว่ายน้ำนี้ได้ปลดปล่อยเขาจากพันธนาการในสังคมการทำงานตามแบบฉบับเดิม ๆ ตัวเขาได้เปลี่ยนแปลงไปจากการได้พบความสุขของการว่ายน้ำในครั้งนี้ มุมมองและการทำงานของเขาก็น่าจะมีการเปลี่ยนแปลงด้วย แม้ว่านาโอมิจะกล่าวว่าการว่ายน้ำของคาสึโอะเป็น “โรคเสพติดการว่ายน้ำ” (水泳中毒) ก็ตาม และเขาคงจะว่ายน้ำต่อไปเรื่อย ๆ การว่ายน้ำจะไม่ได้เป็นเพียงแค่การออกกำลังกายและผ่อนคลายเท่านั้นแต่ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเขา ซึ่งกลายเป็นว่าหากคาสึโอะไม่ได้ว่ายน้ำแล้วจะเกิดอาการผิดปกติขึ้นแทน

ส่วนในเรื่อง “ไฟต์ คลับ” ก็พบความเปลี่ยนแปลงในตัวละครคุนิโกะและผองเพื่อนเช่นกัน จากเดิมที่พวกเขาได้แต่เป็นกลุ่มชายวัยกลางคนผู้หมดอาลัยตายอยาก หลังจากได้ฝึกชกมวยกับโค้ชพวกเขาก็ได้เปลี่ยนแปลงไป รวบรวมว่าการชกมวยได้ไปกระตุ้นความรู้สึกต่อสู้ขึ้นมาในชายกลางคนกลุ่มนี้ ซึ่งสิ่งที่พิสูจน์ให้เห็นถึงความกล้าหาญในการลุกขึ้นต่อสู้ ไม่หนีหายไป ปรากฏในฉากที่มีโจระมาลักขโมยสายทองแดงในโรงงาน คุนิโกะกับซาโวะได้ต่อสู้กับพวกหัวขโมยโดยไม่ได้หลบหนี เขารู้สึกพึงพอใจกับความกล้าหาญของเขา

³³ ข้อความตรงที่ขีดเส้นใต้ผู้วิจัยเพิ่มเติมเข้ามาจากต้นฉบับภาษาแปล เนื่องจากมีนัยยะสำคัญในการตีความ

³⁴ ปลา Coelacanth เป็นปลาดึกดำบรรพ์ที่ดำรงเผ่าพันธุ์ต่อมาได้นานราว 420 ล้านปี เป็นปลาที่มีการเคลื่อนไหวและการเจริญเติบโตช้า ต้นศตวรรษที่ 20 นักวิทยาศาสตร์เชื่อว่าปลาชนิดนี้น่าจะสูญพันธุ์ไปแล้ว แต่กลับมีผู้พบเห็นปลาชนิดนี้อีกในปี ค.ศ. 1938 บริเวณใกล้ ๆ ชายฝั่งประเทศมาดากัสการ์

ดังตอนที่กล่าวว่า「適当な言葉が見つからなかった。ただ胸の中で膨らむのは、自分は逃げなかった何かと戦ったという満足感である。」(P.102) (คำแปล : เขาไม่อาจสรรหาคำพูดที่เหมาะสมมาบรรยายได้ แต่การที่หัวใจของเขาพองฟูขึ้นนั้น มันเป็นความปลาบปลื้มที่ตนเองได้ต่อสู้โดยไม่หนีหายไป) ซึ่งต่อจากนี้ไม่ว่าเขาจะพบเจอกับอะไรเขาก็จะไม่สะทกสะท้านอีกต่อไปแล้ว ใน “ไฟต์ คลับ” แม้ว่าในตอนท้ายพวกคูนีโกะจะไม่ได้ฝึกชกมวยอีกต่อไป พร้อม ๆ กับการรับรู้ความจริงว่าโค้ชปรินนาเป็นใคร แต่การได้ฝึกซ้อมชกมวยในระยะสั้น ๆ ได้เปลี่ยนแปลงชีวิตและทัศนคติของพวกคูนีโกะไปโดยสิ้นเชิง และสิ่งที่เขาได้เรียนรู้จากการชกมวยนั้น ไม่ได้มีเพียงแต่การลุกขึ้นต่อสู้เท่านั้น แต่ยังได้เรียนรู้ไปถึงความหมายของชีวิตอีกด้วย

- 「『おれさあ、コーチにお礼を言いたいんだよね。あのとき逃げ出さなかったのはコーチがボクシングを教えてくれたお陰だって』邦彦が言った。実際、感謝の気持ちでいっぱいである。ボクシングだけでなく、生き方についても教えられた気がする。」(P.104) (คำแปล : “ฉันอยากจะขอบคุณโค้ชนะ ตอนนั้นที่ไม่คิดจะหนีเป็นเพราะโค้ชได้สอนชกมวยให้” คูนีโกะพูด อันที่จริงแล้วในใจของเขาเต็มไปด้วยความสำนึกในบุญคุณของโค้ช เขารู้สึกว่าโค้ชไม่ได้สอนเฉพาะเรื่องชกมวยให้เท่านั้น แต่ยังได้สอนถึงวิธีการใช้ชีวิตให้เขาด้วย)

จะเห็นได้ว่าตัวละครเอกในผลงานทั้งสองเรื่องนอกจากจะได้รับการเยียวยาทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจจากการเล่นกีฬาว่ายน้ำและชกมวยแล้ว การได้กลับมาเล่นกีฬาอีกครั้งทำให้ตัวละครได้ทบทวนถึงการใช้ชีวิตของตนที่ผ่านมาและยังได้ตระหนักถึงสิ่งที่ตัวเองขาดหายไป กีฬาได้เสริมสร้างพลังใจให้จิตวิญญาณ เสริมสร้างความกล้า ก่อให้เกิดการมุ่งสู่การพัฒนาไปถึงการเอาชนะตนเอง และสิ่งที่สำคัญเหนืออื่นใด โอคุตะได้สะท้อนภาพความสำคัญของกีฬาในแง่ที่เป็นความหมายของชีวิตในผลงานทั้งสองเรื่องอีกด้วย

5. บทสรุป

ในผลงานเรื่อง “อิน เดอะ พูล” และเรื่อง “ไฟต์ คลับ” โอคุตะได้ใช้กีฬาว่ายน้ำและชกมวยในการเยียวยาตัวละครหลัก ซึ่งตัวละครหลักทั้งสองเรื่องอยู่ในวัยกลางคนและกำลังประสบปัญหาความเครียดจากการทำงาน เป็นการนำเสนอภาพกีฬาที่แตกต่างไปจากนวนิยายกีฬาที่ผ่านมา ที่มีแค่บรรยายภาพให้ตัวละครเอกซึ่งยังเป็นเยาวชนฝ่าฝืนอุปสรรค ฝึกฝนกีฬาอย่างหนักหน่วงเพื่อคว้าชัยชนะในการแข่งขันและเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ แต่ในผลงานสองเรื่องนี้กีฬาได้มาเป็นส่วนเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปของตัวละครชายวัยกลางคน กล่าวคือ การว่ายน้ำ เป็นการปลดปล่อยจากความเครียด ทำให้ตัวละครได้สัมผัสถึงอิสระและความสบายใจ ส่วนกีฬาชกมวยนั้นได้มาเติมเต็มและสร้างขวัญกำลังใจให้กับตัวละครให้ลุกขึ้นสู้อีกครั้งจากการที่เป็นผู้ถูกระงับและจำยอมในทุกสถานการณ์ อาจกล่าวได้ว่าในด้านหนึ่งผลงานทั้งสองได้สะท้อนภาพผู้ชายวัยกลางคนญี่ปุ่นที่ประสบปัญหาความเครียด ตกเป็นเหยื่อของสภาวะเศรษฐกิจอันย่ำแย่ของญี่ปุ่น รวมทั้งภาพการเผชิญกับปัญหาวิกฤตวัยกลางคน แต่อาจกล่าวได้ว่าโอคุตะผู้ซึ่งมีความสนใจและเชี่ยวชาญในด้านกีฬาอยู่แล้ว ได้ใช้ “กีฬา” เป็นเครื่องเยียวยาและให้กำลังใจแก่บรรดาชายวัยกลางคนเหล่านี้ก็เป็นได้

สิ่งนี้จะเห็นได้ชัดเจนโดยเฉพาะเรื่อง “ไฟต์ คลับ” ไม่ว่าจะเป็นปีที่ตีพิมพ์คือปี ค.ศ. 2019 ซึ่งใกล้เคียงกับการจัดการแข่งขันโตเกียวโอลิมปิกหรือในฉบับของ 短篇ベストコレクション 現代の小説 2020 ที่เคยมีการนำเรื่อง “ไฟต์ คลับ” ไปตีพิมพ์ร่วมอยู่ด้วยนั้น ตรงส่วนโฆษณาบนปกได้มีการเขียนคำโปรยลักษณะเช่นนี้ 「2020 小説五輪開幕 この窮屈な日常を物語の力で解放しましょ！」(นวนิยายปี 2020 เปิดฉากกีฬาโอลิมปิก ปลดปล่อยวันเวลาแห่งความอึดอัดด้วยพลังของเรื่องราวต่าง ๆ กัน) แม้ว่าผลงานเรื่องอื่น ๆ ที่อยู่ในหนังสือเล่มนี้จะได้กล่าวถึงกีฬาไปเสียทั้งหมด แต่การเขียนคำโปรยลักษณะเช่นนี้ชี้ให้เห็นถึงการให้ความสำคัญต่อกีฬาโอลิมปิกของญี่ปุ่น รวมถึงความคาดหวังในการจัดกีฬาโตเกียวโอลิมปิกของญี่ปุ่นในปีค.ศ. 2020³⁵ เช่นกัน แม้ว่าประเทศญี่ปุ่นจะตกอยู่ในสถานการณ์อันเลวร้ายเพียงใด แต่จะเห็นได้ว่ากีฬาก็ยังคงเป็นสิ่งที่ให้กำลังใจ หลอมรวมจิตใจให้เป็นหนึ่งและมอบความหวังให้กับคนญี่ปุ่นไม่ว่าเวลาจะผ่านไปเนิ่นนานสักเท่าใด

³⁵ โตเกียวโอลิมปิกจัดจริงระหว่างวันที่ 23 กรกฎาคม ถึงวันที่ 8 สิงหาคม ค.ศ. 2021

รายการอ้างอิง

- นรินทร์ ดำรงชัย. (2562). *ญี่ปุ่นยุคร่วมสมัย : การเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจและวัฒนธรรม*.
สำนักพิมพ์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ปิยะนุช วิริยเนวัตร. (2563). ภาพสาวเสิร์ฟในผลงานเรื่อง เมียชายชั่ว ของดาไซ โอะซามุ และการเปรียบเทียบ
กับสาวโรงน้ำชาของไทย. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 42(1), 163-179.
- Bungeishunju Editorial Department. (2020, March 8). *小説執筆中に巨大な石が動く瞬間*.
<https://books.bunshun.jp/articles/-/2028>
- Digitalio. (2022, June 1). *シーラカンス*.
<https://kotobank.jp/word/%E3%82%B7%E3%83%BC%E3%83%A9%E3%82%AB%E3%83%B3%E3%82%B9-80805>
- Digitalio. (2022, March 1). *奥田英朗*.
<https://kotobank.jp/word/%E5%A5%A5%E7%94%B0%E8%8B%B1%E6%9C%97-451752>
- Digitalio. (2022, March 8). *ソウルオリンピック(1988 年)*.
<https://kotobank.jp/word/%E3%82%BD%E3%82%A6%E3%83%AB%E3%82%AA%E3%83%AA%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%83%E3%82%AF%281988%E5%B9%B4%29-1734822>
- Dasgupta, R. (2009). The “lost decade” of the 1990s and shifting masculinities in Japan.
Culture, Society & Masculinity, 1(1), 79-95.
- Dasgupta, R. (2017). Articulation of salaryman masculinity in Showa and Post-Showa Japan.
Asia Pacific Perspectives, 15(1), 36-54.
- Hikida, A. (2007). Multicultural review. *Spring 2007*, 16(1), 66-67.
- 大野, M. (2020, March 10). *スポーツ文学—フィクションとノンフィクションの境界線—*. 笹川スポーツ財団. https://www.ssf.or.jp/ssf_eyes/history/sports/06.html
- 奥田, H. (2010). *อิน เดอะ พูล*. (รัตนจิต ทองเปรม, ผู้แปล). สำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรม : TPA PRESS.
(Original work published 2002).
- 奥田, H. (2020). *コロナと潜水服*. 光文社.
- 奥田, H. (2006). *イン・ザ・プール*. 文藝春秋.
- 木下, M. (1987). スポーツ文学の可能性に関する一考察 : Jean Giraudoux, *Le Sport*, (1928). *体育学研究*, 32(2), 99-107.
- 田口, S. (2012). スポーツ小説研究—Jack London のボクシング小説“A Piece of Steak” について.
尚絅学園研究紀要, 6, 33-44.

張, Y. (2017). 1930 年、競技場の中の身体を描くということ—阿部知二「スポーツ小説」の可能性を問う—. *日本語文學*, 76, 385-404.

張, Y. (2017). スポーツの「外苑/外縁」としての女性 :1930 年代初期における阿部知二の「スポーツ小説」を中心に. *日本語文學* 78, 239-256.

日本文藝家協会. (2020). *短篇ベストコレクション 現代の小説 2020*. 徳間書店.

กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนชาวไทยที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่น
เป็นวิชาเอกในระดับอุดมศึกษา

Kanji learning strategies used by Thai learners majoring
in Japanese language in higher education

นัฐนันท์ กิจจาเกษมกุล¹

Nattanan Kitjakasemkul¹

พัชรพร แก้วกฤษฐาน์¹

Patcharaporn Kaewkitsadang¹

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

Corresponding Author:

Nattanan Kitjakasemkul

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

2 Prachan Road, Phra Nakhon, Bangkok 10200, Thailand

E-mail: Nattanan.kit@dome.tu.ac.th

Received: 24 April 2022

Revised: 29 July 2022

Accepted: 17 September 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทย ระดับอุดมศึกษาที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นและภาษาญี่ปุ่นธุรกิจเป็นวิชาเอกและมีความสามารถด้านภาษาญี่ปุ่น (JLPT) ระดับ N4 ถึง N1 จำนวน 272 คน จาก 27 สถาบัน โดยใช้แบบสอบถามซึ่งประกอบด้วยคำถามแบบปลายปิดเกี่ยวกับกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่จำแนกตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) และข้อมูลคันจิของ 加納 (2001) และคำถามแบบปลายเปิดเกี่ยวกับกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ รวมถึงแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้เรียนใช้ในการค้นหาข้อมูลคันจิ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิเป็นบางครั้ง กลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้บ่อยที่สุดคือ กลยุทธ์การชดเชย ด้านข้อมูลคันจิพบว่า กลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้บ่อยที่สุดคือ กลยุทธ์เพื่อค้นหาความหมายคันจิ นอกจากนี้ ผู้เรียนนำแอปพลิเคชัน สื่อบนเท็งภาษาญี่ปุ่นและโซเซียลมีเดียมาใช้ในการเรียนรู้คันจิ ดังนั้นผู้สอนควรชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนคันจิต่าง ๆ และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนคันจิที่ประยุกต์ใช้สื่อการสอนคันจิออนไลน์ให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนและเทคโนโลยีในปัจจุบันซึ่งจะทำให้ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นสามารถพัฒนาทักษะคันจิและเพิ่มพูนคลังคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : คันจิ, กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษา, กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ, ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทย

Abstract

The purpose of this research was to study Kanji learning strategies used by 272 Thai learners of Japanese who passed N4 to N1 levels of the Japanese-language proficiency test (JLPT) and study Japanese or business Japanese as major subjects at 27 higher education institutions in Thailand. Data was gathered by questionnaire, including closed-ended questions on Kanji learning strategies classified according to Oxford (1990) language learning strategies and Kano (2001) Kanji information, as well as open-ended questions about alternative Kanji learning strategies and applications or websites for searching Kanji information.

Results were that learners used Kanji learning strategies occasionally, most frequently using compensation strategies. In terms of Kanji information, the most frequently used strategy was searching for meaning of Kanji. In addition, learners employed applications, Japanese entertainment, and social media for Kanji learning. These findings suggest that instructors should help learners understand the importance of selecting Kanji learning materials and verifying authenticity of information acquired to better understand and apply it. Kanji education management might be improved by using online Kanji learning materials relevant to current changes in learners and technology. These would facilitate improvement in Kanji learning skills and expand vocabulary more suitably and efficiently.

Keywords: Kanji, Language learning strategies, Kanji learning strategies, Thai learners of Japanese language

1. บทนำ

การศึกษาคันจิในปัจจุบันจำแนกผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นโดยพิจารณาจากวัฒนธรรมการใช้คันจิในภาษาแม่ออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่มาจากประเทศที่ใช้คันจิ (漢字圏学習者) เช่น ผู้เรียนชาวจีน 2) ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่มาจากประเทศที่มีวัฒนธรรมคันจิแต่ไม่ใช่คันจิ (準漢字圏学習者) เช่น ผู้เรียนชาวเกาหลี และ 3) ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่มาจากประเทศที่ไม่ใช่คันจิ (非漢字圏学習者) (加納他, 2011, p. 13)

สำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยจัดอยู่ในกลุ่มผู้เรียนที่มาจากประเทศที่ไม่ใช่คันจิ ดังนั้นในการศึกษาภาษาญี่ปุ่น นอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนรู้และจดจำอักษรฮิรางานะและอักษรคาตากานะอย่างละ 46 ตัวแล้ว ผู้เรียนยังต้องเรียนรู้และจดจำ “คันจิ” ที่มีจำนวนมากอีกด้วย เนื่องจากระบบการเขียนในภาษาญี่ปุ่นเขียนอักษรทั้ง 3 ชนิดนี้ประสมกัน ด้วยเหตุนี้คันจิจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งทั้งในการสื่อสารและการทำความเข้าใจภาษาญี่ปุ่น โดยเฉพาะคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นซึ่งประกอบด้วยคันจิเป็นส่วนใหญ่

การศึกษาคันจิสำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่มาจากประเทศที่ไม่ใช่คันจินับว่าเป็นเรื่องยาก ผลสำรวจหัวข้อที่ยากในการศึกษาภาษาญี่ปุ่นของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของทัศนีย์ เมธาพิสิฐ และคณะ (2546, 2547) ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่เห็นว่า “คันจิ” เป็นส่วนที่ยากที่สุดในการศึกษาภาษาญี่ปุ่น สาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่ายากคือ ปริมาณข้อมูลแต่ละด้านของคันจิที่ต้องจดจำมีจำนวนมาก (加納他, 2011, p. 2) ดังนั้นเพื่อให้การศึกษาคันจิประสบความสำเร็จ ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นโดยเฉพาะผู้เรียนที่มาจากประเทศที่ไม่ใช่คันจิจึงต้องสรรหาและใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่เหมาะสมกับตนเองเพื่อช่วยลดภาระในการจดจำข้อมูลคันจิที่มีจำนวนมากและให้ตนเองสามารถเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษากลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยพบว่า ผู้เรียนมีแนวโน้มใช้กลยุทธ์การเขียนซ้ำ ๆ เป็นอันดับต้นจากกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิทั้งหมดดังเช่นผลการวิจัยของ ヴィモンヴィタヤー (2011), Kim (2018), คุมิโกะ มิซิมะ และ ยุพกา พุกขิม่า (2561) อีกทั้งผลการวิจัยของ บุชบา บรรจงมณี (2561) ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยส่วนใหญ่เห็นว่ากลยุทธ์ที่จำเป็นต่อการเรียนคันจิมากที่สุดคือ กลยุทธ์ด้านรูป โดยเฉพาะกลยุทธ์การเขียนซ้ำ ๆ

การศึกษาคันจิในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างยิ่ง ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นสามารถเข้าถึงข้อมูลคันจิด้วยตนเองอย่างง่ายดายและสามารถใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตหรือสื่อออนไลน์เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิด้วยตนเอง เช่น การเรียนคันจิผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ การจดจำคันจิที่ปรากฏบนเว็บไซต์ บล็อก แอนิเมชัน เกม คาราโอเกะ เป็นต้น จากผลสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนปี 2563 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564) สสำรวจประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปพบว่า ผู้ที่มีการศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นกลุ่มที่ใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์สูงสุด คิดเป็นร้อยละ 99.5 ร้อยละ 98.2 และร้อยละ 66.8 ตามลำดับ และกลุ่มอายุที่ใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone สูงที่สุดคือ กลุ่มอายุ 15 ถึง 24 ปี คิดเป็นร้อยละ 98.8 นอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในกลุ่มอายุ 15-24 ปีดังกล่าวยัง

สะท้อนให้เห็นในพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นด้วย เช่น ศิริจันทร์ญา เปียกลิ่น (2558, น. 10-26) สำนวนสภาพการใช้และความต้องการสื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนคันจิของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาพบว่า วัตถุประสงค์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ทุกชั้นปีเลือกใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียนคันจิมากที่สุดคือ เพื่อตรวจสอบความหมายและเสียงอ่านคันจิ ซึ่งสอดคล้องกับปฏิกิริยา ธันวานนท์ (2561, น. 5) สำนวนพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นผ่านสื่อออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตยที่ลงทะเบียนเรียนภาษาญี่ปุ่นทุกรายวิชาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อค้นหาความหมายของคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด

ผลสำรวจข้างต้นชี้ให้เห็นว่า อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์มีบทบาทในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการศึกษาคันจิ เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เหล่านี้อาจส่งผลให้การใช้กลยุทธ์การเรียนคันจิของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ในงานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนคันจิในยุคสื่อออนไลน์ของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ในระดับสูง ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้อาจทำให้เห็นแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ในการศึกษาคันจิในปัจจุบันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ในงานวิจัยนี้ได้เพิ่มคำถามกลยุทธ์การเรียนคันจิที่เกี่ยวข้องกับสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์เกี่ยวกับคันจิ รวมทั้งการใช้โซเชียลมีเดียในการศึกษาคันจิที่สอดคล้องกับบริบทการศึกษาคันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษา โดยจำแนกกลยุทธ์การเรียนคันจิตามกลยุทธ์การเรียนภาษาของ Oxford (1990) เพื่อให้เห็นแนวโน้มการใช้กลยุทธ์การเรียนคันจิในภาพรวม อีกทั้งจำแนกตามข้อมูลคันจิของ 加納 (2001) ได้แก่ รูปร่าง เสียงอ่าน ความหมายและการนำไปใช้ เพื่อให้เห็นแนวโน้มการใช้กลยุทธ์การเรียนคันจิในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้ละเอียดยิ่งขึ้นและอาจชี้ให้เห็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการให้ความสำคัญของข้อมูลคันจิในด้านต่าง ๆ ในยุคที่รูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปและเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์มีบทบาทอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน การศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาการเรียนการสอนคันจิในประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับสภาพผู้เรียนในปัจจุบันยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนคันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษาในยุคสื่อออนไลน์

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนคันจิจำแนกออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ กลยุทธ์การเรียนและกลยุทธ์การเรียนคันจิ

3.1 กลยุทธ์การเรียนรู้

กลยุทธ์การเรียนรู้ (Learning Strategies) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนเลือกนำมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเอง กลยุทธ์เหล่านี้เป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร หากผู้เรียนเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมจะช่วยพัฒนาทั้งความสามารถและเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน (Oxford, 1990, p. 1)

Oxford (1990) จัดประเภทและจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้ออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่

1. กลยุทธ์ทางตรง (Direct Strategies) เป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาเป้าหมายโดยตรง ประกอบด้วย 3 กลยุทธ์ ได้แก่ กลยุทธ์การจำ (Memory Strategies) กลยุทธ์ด้านปัญญา (Cognitive Strategies) และกลยุทธ์การชดเชย (Compensation Strategies)

2. กลยุทธ์ทางอ้อม (Indirect Strategies) เป็นกลยุทธ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาเป้าหมายโดยตรงแต่จะช่วยส่งเสริมและควบคุมการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียน ประกอบด้วย 3 กลยุทธ์ ได้แก่ กลยุทธ์ด้านอภิปัญญา (Metacognitive Strategies) กลยุทธ์ด้านอารมณ์ (Affective Strategies) และกลยุทธ์ทางสังคม (Social Strategies)

นอกจากนั้น Oxford ได้พัฒนาแบบสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาหรือ “SILL” (Strategy Inventory for Language Learning) เพื่อสำรวจการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษา โดยจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาออกเป็น กลยุทธ์ทางตรงและกลยุทธ์ทางอ้อมอย่างละ 3 กลยุทธ์ รวมทั้งหมด 6 กลยุทธ์ ซึ่งแบบสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษานี้ถูกนำไปใช้เพื่อสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาอย่างกว้างขวาง

3.2 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ

ในการศึกษาคันจิผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิ ซึ่งในคันจิ 1 ตัวประกอบด้วยข้อมูล 4 ด้าน ได้แก่ รูปร่าง เสียงอ่าน ความหมายและการนำไปใช้ ซึ่งข้อมูลคันจิแต่ละด้านมีความเชื่อมโยงกัน (加藤, 2001, pp. 48-51) เมื่อผู้เรียนศึกษาภาษาญี่ปุ่นในระดับสูงขึ้น จำนวนคันจิและข้อมูลคันจิที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นต้องเรียนรู้และจดจำก็จะมีจำนวนเพิ่มขึ้นเช่นเดียวกัน ผู้เรียนจึงต้องรับภาระหนักในการเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิที่มีจำนวนนับไม่ถ้วน ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนจึงต้องสรรหาและใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิต่าง ๆ เพื่อให้ตนเองสามารถเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Bourke (1996) พัฒนาแบบสอบถามเพื่อสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิหรือ “SILK” (Strategy Inventory for Learning Kanji) แบบสอบถามนี้จำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิออกเป็น 2 กลยุทธ์หลักตามกลยุทธ์การเรียนรู้ของ Oxford (1990) ได้แก่

1. กลยุทธ์ทางตรง ประกอบด้วย 12 กลยุทธ์ย่อยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คันจิ ได้แก่ 1) การเชื่อมโยงคันจิกับความรู้เดิมที่มีอยู่ (Association) 2) การใช้เรื่องราว (Stories) 3) การใช้ส่วนประกอบที่แสดงความหมาย (Radicals) 4) ความถี่ในการใช้กลยุทธ์ (Frequency) 5) การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ (Experience) 6) การใช้จินตนาการ (Visualization) 7) การตรวจสอบตนเอง (Self-monitoring) 8) การชดเชย (Compensation)

9) การเรียงลำดับ (Sequence) 10) การตอบสนองทางร่างกายหรืออารมณ์ (Physical/Emotional response) 11) การใช้เสียง (Sound) 12) การใช้ลำดับเส้น (Stroke order)

2. กลยุทธ์ทางอ้อม ประกอบด้วย 3 กลยุทธ์ย่อยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้แก่ 1) การวางแผนการเรียนรู้ (Planning) 2) การประเมินการเรียนรู้ (Evaluating) 3) การร่วมมือกับผู้อื่น (Co-operating with others)

แบบสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของ Bourke (1996) ถูกนำไปใช้ในการสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ต่อมามีการพัฒนาแบบสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิให้ละเอียดและสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและผู้เรียนมากยิ่งขึ้น เช่น 渡部 (2015, pp. 30-64) พัฒนาแบบสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่มาจากประเทศที่ไม่ใช้คันจิ โดยสัมภาษณ์การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิจากผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่มาจากประเทศที่ไม่ใช้คันจิ 25 คนและผู้พูดภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาแม่ 15 คน ผลการสำรวจพบว่า สามารถเก็บรวบรวมรายการกลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิได้อย่างละเอียดและมีจำนวนมากถึง 87 กลยุทธ์ อีกทั้งมีบางกลยุทธ์ที่ไม่ปรากฏในงานวิจัยก่อนหน้านี้ เช่น “การคาดเดาความหมายของคำศัพท์คันจิจากความหมายของคันจิในคำศัพท์นั้น” อีกทั้งมีกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการนำคันจิไปใช้ในประโยคอีกด้วย เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อพิจารณาการจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิในงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ส่วนใหญ่นิยมใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) และต่อมาพบว่า มีการนำองค์ประกอบของคันจิหรือข้อมูลคันจิทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปร่าง ด้านเสียงอ่าน ด้านความหมายและด้านการนำไปใช้ มาใช้ในการจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษาคันจิยิ่งขึ้น เช่น งานวิจัยของ ヴィモンヴィタヤー (2011), บุชบา บรรจงมณี (2561) เป็นต้น

สำหรับการศึกษากลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยมีวัตถุประสงค์แตกต่างกันออกไป เช่น การศึกษาเปรียบเทียบการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิจากคะแนนสอบของผู้เรียน เช่น ชนัญญธร รุ่งธัญนิธินธรณ์ (2554, น. 58-69) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้คันจิของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 390 คน เพื่อเปรียบเทียบการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างจากคะแนนสอบคันจิ ได้แก่ ผู้เรียนกลุ่มดีเยี่ยม กลุ่มดี กลุ่มพอใช้และกลุ่มควรปรับปรุง ผลการวิจัยพบว่า กลยุทธ์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้มากที่สุดคือ “ถามครูหรือเพื่อนเมื่ออ่านหรือเขียนคันจิไม่ได้” และกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ 5 อันดับแรกที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้มากที่สุดพบว่า ผู้เรียนกลุ่มดีเยี่ยมและกลุ่มดีจะใช้กลยุทธ์ที่ได้ข้อมูลคันจิครบทั้ง 4 ด้าน (ด้านรูปร่าง เสียงอ่าน ความหมายและการนำคันจิไปใช้ในระดับประโยค) ผู้เรียนกลุ่มพอใช้จะใช้กลยุทธ์ที่ได้ข้อมูลคันจิด้านรูปร่างและเสียงอ่าน และผู้เรียนกลุ่มควรปรับปรุงจะใช้กลยุทธ์ที่เน้นข้อมูลคันจิด้านรูปร่างเป็นส่วนใหญ่และไม่มีกลยุทธ์ที่ฝึกการคิดวิเคราะห์ อีกทั้งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนกลุ่มดีเยี่ยมและกลุ่มดีจะใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่หลากหลายและสม่ำเสมอว่าผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ

ヴィモンヴィタヤー (2011, pp. 60-61) ศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับมัธยมศึกษา 193 คน โดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เรียนเพิ่มเติมและแบ่งกลุ่มตัวอย่าง

จากคะแนนสอบการอ่านและการเขียนคันจิออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผู้เรียนคะแนนสูงและกลุ่มผู้เรียนคะแนนต่ำ ผลการศึกษาพบว่า กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิโดยภาพรวมที่ผู้เรียนใช้มากที่สุดมี 14 กลยุทธ์ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลยุทธ์ด้านการเขียน 9 กลยุทธ์ เช่น “การเขียนคันจิซ้ำ ๆ จนจำได้” “การเปรียบเทียบคันจิที่มีรูปร่างคล้ายกันเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน” เป็นต้น นอกจากนั้นกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่กลุ่มผู้เรียนคะแนนสูงเลือกใช้ พบว่ากลยุทธ์ที่คาดว่าจะมีประสิทธิภาพในการอ่านคันจิส่วนใหญ่เป็นกลยุทธ์เกี่ยวกับการแบ่งแยกรูปร่างคันจิ เช่น “ฉันจัดกลุ่มคันจิกับคันจิตัวอื่นที่มีส่วนประกอบที่แสดงความหมายเดียวกัน” “ฉันจำส่วนประกอบที่แสดงความหมายเป็นอันดับแรกซึ่งช่วยให้ฉันจำคันจิได้” เป็นต้น ส่วนกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่คาดว่าจะมีประสิทธิภาพในการเขียนคันจิส่วนใหญ่เป็นกลยุทธ์เกี่ยวกับการจำหรือการใช้คันจิบ่อย ๆ เช่น “ฉันใช้คันจิให้บ่อยเท่าที่จะทำได้” “ฉันเชื่อมโยงคันจิกับคันจิตัวอื่นที่มีรูปร่างคล้ายกันแต่มีเสียงอ่านแตกต่างกัน” เป็นต้น

คุมิโกะ มิซึมะ และ ยูกา ฟูกุชิม่า (2561, น. 678-689) ศึกษาเปรียบเทียบการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับกลาง (N3-N2) ระดับอุดมศึกษาจำนวน 106 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างจากคะแนนสอบคันจิออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิสูงและกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิต่ำ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิแตกต่างกัน กลยุทธ์ที่กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิสูงใช้มากที่สุด ได้แก่ “ฉันจำคันจิโดยการเขียนซ้ำไปซ้ำมา” ส่วนกลยุทธ์ที่กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิต่ำใช้มากที่สุด ได้แก่ “ฉันใส่คำอ่านคันจิบริเวณด้านข้างหรือด้านบนของคันจิที่ไม่คุ้น” ส่วนกลยุทธ์ที่กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิสูงใช้มากกว่ากลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ “ฉันเชื่อมโยงคันจิตัวใหม่ที่เรียนกับคันจิตัวที่มีเสียงอ่านเหมือนกัน” “ฉันจำคันจิโดยการเขียนซ้ำไปซ้ำมา” “ฉันยืมหนังสือหรืออุปกรณ์เพื่อการเรียนรู้คันจิจากห้องสมุด” ซึ่งชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิสูงใช้กลยุทธ์ที่มีความหลากหลาย รวมทั้งมีความกระตือรือร้นในการเรียนคันจิมากกว่ากลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางคันจิต่ำ

นอกจากนั้นมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเรียนกับการเลือกใช้กลยุทธ์อีกด้วย เช่น 小林 (2017, pp. 1-66) ศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการศึกษาภาษาญี่ปุ่นกับการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิ รวมทั้งความแตกต่างและลักษณะเด่นในการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยจำนวน 88 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างจากคะแนนทดสอบความสามารถทางคันจิออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนคะแนนสูงและกลุ่มผู้เรียนคะแนนต่ำ ผลการศึกษาพบว่า 1) กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นนิยมใช้ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์ด้านความรู้สึก เช่น “จำความหมายของคำศัพท์คันจิที่ใช้อยู่” “จำคันจิโดยการจดจำอยู่กับตนเอง” เป็นต้น และหากระยะเวลาในการศึกษาภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีแนวโน้มใช้กลยุทธ์การทำซ้ำลดลงและใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิที่หลากหลายมากขึ้น ส่วนกลยุทธ์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้น้อยได้แก่ กลยุทธ์ด้านบริบท เช่น “อ่านนิยายภาษาญี่ปุ่น” “อ่านบล็อกที่ชาวญี่ปุ่นเขียน” เป็นต้น 2) ไม่พบการเปลี่ยนแปลงการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์คันจิตามระยะเวลาใน

การศึกษาภาษาญี่ปุ่น เนื่องจากไม่พบความแตกต่างในการใช้กลยุทธ์ใน 5 อันดับแรก และ 3) กลุ่มผู้เรียนที่ได้คะแนนสูงมีความกระตือรือร้นในการใช้กลยุทธ์ด้านบริบท เช่น “อ่านเนื้อเพลงภาษาญี่ปุ่น”

Kim (2018, pp. 144-159) ศึกษาและวิเคราะห์การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษาจำนวน 169 คน ด้วยแบบสอบถาม SILK ของ Bourke (1996) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นคำถามปลายปิดใช้เพื่อสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิและส่วนที่เป็นคำถามปลายเปิดใช้เพื่อสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ผลการศึกษาพบว่า กลยุทธ์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่นิยมใช้ ได้แก่ “กลยุทธ์ด้านความถี่” “กลยุทธ์การจดจำ” “กลยุทธ์ด้านประสบการณ์” ตามลำดับ โดยกลยุทธ์ที่มีค่าเฉลี่ยมากกว่า 3.5 ได้แก่ “ฉันทจำคันจิโดยการเขียนหลายครั้งจนจำได้” และ “ฉันทจำคันจิตัวที่คิดว่าจำเป็นต้องใช้ในอนาคต” ส่วนกลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด ได้แก่ “กลยุทธ์ด้านเสียง” อีกทั้งไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่มีความถี่ในการใช้สูงกับระยะเวลาในการเรียน ส่วนกลยุทธ์ที่ผู้เรียนตอบในคำถามปลายเปิดพบว่า ผู้เรียนชาวไทยมีการใช้กลยุทธ์เกี่ยวกับสื่อมีเดียทั้งในกลยุทธ์ในการเรียนรู้คันจิและกลยุทธ์ในการจัดการการเรียนรู้ ซึ่งบางกลยุทธ์ไม่ได้ถูกจัดไว้ในแบบสอบถามกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ (SILK)

นอกจากนี้มีการศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิและความเชื่อ ชัยยะเกตตาน (2008, pp. 1-48) ศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิและความเชื่อต่อการเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษา 96 คนและในสถาบันสอนภาษาญี่ปุ่น 101 คน ผลการศึกษาพบว่า กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มใช้มากที่สุด ได้แก่ “ใส่คำอ่านคันจิ (ฟูริกานะ) กำกับคันจิตัวที่ไม่รู้” กลยุทธ์ที่ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มใช้น้อย ได้แก่ กลยุทธ์ที่เกี่ยวกับการแบ่งกลุ่มคันจิที่เรียนไปแล้วตามเสียงอ่านแบบจีน รูปร่างและความหมาย อีกทั้งนำผลที่ได้เปรียบเทียบกับผลการวิจัยผู้เรียนชาวฟิลิปปินส์ของ Ventura (2007) ซึ่งพบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนทั้งสองประเทศใช้กลยุทธ์ด้านการรับรู้ (ด้านปัญญา) มากที่สุด เช่น การเขียนคันจิซ้ำ ๆ การสังเกตหาความแตกต่างของคันจิ เป็นต้น และผู้เรียนทั้งสองประเทศมีการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิแตกต่างกัน เช่น ผู้เรียนชาวไทยนิยมใช้กลยุทธ์ “ใส่คำอ่านคันจิกำกับคันจิตัวที่ไม่รู้” แต่ผู้เรียนชาวฟิลิปปินส์ไม่นิยมใช้กลยุทธ์นี้ เป็นต้น

นอกจากการสำรวจความคิดเห็นต่อกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนแล้วยังพบการสำรวจความเห็นของผู้สอนอีกด้วย บุชบา บรรจงมณี (2561, น. 77-94) สำรวจความคิดเห็นต่อกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นและผู้สอนภาษาญี่ปุ่นทั้งระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา รวม 798 คน ผลการวิจัยพบว่า กลยุทธ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามโดยรวมเห็นว่า กลยุทธ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้คันจิมากที่สุดคือ “เขียนคันจิที่เพิ่งเรียนใหม่ซ้ำ ๆ เพื่อให้จำได้” รองลงมาคือ “สังเกตส่วนที่แตกต่างกันของคันจิที่มีรูปร่างคล้ายกัน” ซึ่งทั้งสองกลยุทธ์นี้เป็นกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิด้านรูปร่าง อีกทั้งยังพบว่า กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกซ้ำ ๆ เป็นกลยุทธ์ที่ผู้เรียนให้ความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ ในการเรียนรู้ข้อมูลคันจิด้านรูปร่างและเสียงอ่าน เมื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและผู้สอนพบว่า กลยุทธ์ที่ผู้สอนเห็นว่าจำเป็นมากที่สุดในการเรียนรู้คันจิคือ “การคาดเดาความหมายของคันจิจากบริบท” ขณะที่ผู้เรียนเห็นว่า “การเขียนซ้ำ ๆ” เป็นกลยุทธ์ที่จำเป็นที่สุด

นอกจากนั้นมีการศึกษาเกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์กับการเรียนการสอนคันจิ เช่น ศิริรินทร์ญา เปียกลิ่น (2558, น. 10-26) สำรวจสภาพการใช้และความต้องการสื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนคันจิของผู้เรียนและผู้สอนระดับอุดมศึกษา ผลการสำรวจพบว่า วัตถุประสงค์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ทุกชั้นปี เลือกใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียนคันจิมากที่สุดคือ เพื่อตรวจสอบความหมายและเสียงอ่านคันจิ และผู้เรียนใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับคันจิในรูปแบบพจนานุกรมมากกว่าใช้เพื่อพัฒนาหรือเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคันจิของตนเอง

ปฎิยุทธ์ ธันวานนท์ (2561, น. 1-7) สำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นผ่านสื่อออนไลน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตยที่ลงทะเบียนเรียนภาษาญี่ปุ่นทุกรายวิชา ผลการสำรวจพบว่า วัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ของนักศึกษา คือ การใช้งานเพื่อค้นหาคำศัพท์ใน ภาษาญี่ปุ่นสูงที่สุดและใช้งานเพื่อฝึกฝนทักษะการตอบโต้เป็นภาษาญี่ปุ่นในระดับน้อยที่สุด

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยสรุปได้ว่า ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยส่วนใหญ่มีแนวโน้มใช้กลยุทธ์การฝึกซ้ำ ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับ ข้อมูลคันจิด้านรูปร่าง เช่น การเขียนซ้ำ ๆ เป็นอันดับต้นจากกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิทั้งหมด อีกทั้งยังพบว่า กลุ่ม ผู้เรียนที่ได้คะแนนสูงจากการทดสอบคันจิมีแนวโน้มใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่หลากหลายมากกว่ากลุ่มผู้เรียนที่ ได้คะแนนต่ำและใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ได้ข้อมูลคันจิครบทั้ง 4 ด้าน อีกทั้งงานวิจัยที่ผ่านมาส่วนใหญ่ศึกษา กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิในลักษณะอักษรเดี่ยว ในงานวิจัยนี้จะศึกษากลยุทธ์การเรียนรู้คันจิทั้งแบบอักษรเดี่ยวและ แบบคำประสม รวมทั้งเพิ่มคำถามกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อบนเทปที่เป็นภาษาญี่ปุ่น แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ เกี่ยวกับคันจิและการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษาคันจิและพฤติกรรมของผู้เรียน ภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษาในปัจจุบันที่มีการใช้เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ในระดับสูง อีกทั้งจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) และข้อมูลคันจิของ 加納 (2001) เพื่อให้เห็นแนวโน้มการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนได้ละเอียดยิ่งขึ้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในงานวิจัยนี้คือ ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษาที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นและภาษาญี่ปุ่น ธุรกิจเป็นวิชาเอก โดยกำหนดเกณฑ์คัดเข้าคือ เป็นผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษาที่ศึกษา ภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาญี่ปุ่นธุรกิจเป็นวิชาเอกที่มีผลสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น (JLPT) ระดับ N4 ถึง N1 และสถาบันให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล โดยดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมกราคม 2565 ถึง เดือนมีนาคม 2565 ซึ่งมีสถาบันระดับอุดมศึกษาที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลทั้งหมด 27 สถาบันและมีนิสิตนักศึกษาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามทั้งหมด 875 คน กลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตรงตาม เกณฑ์ที่กำหนดมีจำนวนทั้งหมด 272 คน ได้แก่ N4 127 คน N3 105 คน N2 35 คน N1 5 คน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้คือ แบบสอบถามออนไลน์เกี่ยวกับกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ส่วนคำถามกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิแบบปลายปิด ผู้วิจัยนำแบบสำรวจกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของ 渡部 (2015) มาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ เนื่องจากเป็นแบบสอบถามกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่มีกลยุทธ์เกี่ยวกับข้อมูลคันจิด้านการนำคันจิไปใช้ในประโยคและสื่อบันทึกที่เป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยในปัจจุบัน นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงและเพิ่มคำถามกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ วิธีการใช้ภาษา รวมทั้งตัวอย่างประกอบคำถามเพื่อให้ผู้เรียนทุกระดับเข้าใจง่าย และเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษา จำนวนกลยุทธ์ทั้งหมดในงานวิจัยนี้มีทั้งหมด 64 ข้อ จำแนกตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) เป็นกลยุทธ์ทางตรง 43 ข้อ (กลยุทธ์การจำ 21 ข้อ กลยุทธ์ด้านปัญญา 17 ข้อ และกลยุทธ์การชดเชย 5 ข้อ) และกลยุทธ์ทางอ้อม 21 ข้อ (กลยุทธ์ด้านอุปนิสัย 11 ข้อ กลยุทธ์ด้านอารมณ์ 2 ข้อ และกลยุทธ์ทางสังคม 8 ข้อ) อีกทั้งผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดกระบวนการประมวลข้อมูลคันจิทั้ง 4 ด้านของ 加納 (2001) มาใช้ในการจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปร่าง 11 ข้อ ด้านเสียงอ่าน 16 ข้อ ด้านความหมาย 16 ข้อ ด้านการนำไปใช้ 11 ข้อ และกลยุทธ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คันจิ 10 ข้อ โดยใช้มาตรวัดความถี่การใช้กลยุทธ์ 4 ระดับ ได้แก่ ใช้เป็นประจำ ใช้เป็นบางครั้ง ใช้นาน ๆ ครั้ง และไม่เคยใช้เลย

2) ส่วนคำถามกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิแบบปลายเปิด ประกอบด้วย 2 คำถาม ได้แก่ กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ที่ผู้เรียนใช้เป็นประจำนอกเหนือจากกลยุทธ์ในงานวิจัยนี้และแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้เรียนใช้ในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคันจิ โดยวิเคราะห์และจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ของผู้ที่ตอบคำถามแบบปลายเปิดด้วยกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990)

4.3 การวิเคราะห์ผล

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกณฑ์หรือทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ผล ได้แก่ กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) และข้อมูลคันจิของ 加納 (2001) ในการแปลผลคะแนนจะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยความถี่การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิและกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลคะแนน 4 ระดับตามแนวทางของบุญชม ศรีสะอาด (2539) กล่าวคือ ค่าเฉลี่ยการใช้กลยุทธ์ระหว่าง 3.51-4.00 หมายถึง ใช้กลยุทธ์เป็นประจำ (ความถี่สูง) ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.50 หมายถึง ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง (ความถี่ปานกลาง) ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51-2.50 หมายถึง ใช้กลยุทธ์นาน ๆ ครั้ง (ความถี่ต่ำ) ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.50 หมายถึง ใช้กลยุทธ์น้อยที่สุด (ความถี่ต่ำที่สุด)

5. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

5.1 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ จำแนกตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford

ตารางที่ 1 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ จำแนกตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (n=272)

กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford	ความถี่การใช้กลยุทธ์		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
กลยุทธ์ทางตรง (Direct strategies)	3.07	0.38	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
1. กลยุทธ์การจำ เช่น การจำรูปร่างหรือเสียงอ่านคันจิจากสื่อบนเทปที่เป็นภาษาญี่ปุ่น	2.89	0.49	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
2. กลยุทธ์ด้านปัญญา เช่น การเขียนคันจิที่เพิ่งเรียนซ้ำ ๆ	2.83	0.40	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
3. กลยุทธ์การชดเชย เช่น การคาดเดาเสียงอ่านหรือความหมายคันจิ	3.51	0.49	ใช้กลยุทธ์เป็นประจำ
กลยุทธ์ทางอ้อม (Indirect strategies)	2.43	0.57	ใช้กลยุทธ์นาน ๆ ครั้ง
1. กลยุทธ์ด้านอภิปัญญา เช่น การจัดตารางเวลาเพื่อศึกษาข้อมูลคันจิ	2.39	0.57	ใช้กลยุทธ์นาน ๆ ครั้ง
2. กลยุทธ์ด้านอารมณ์ เช่น การให้รางวัลตนเอง	2.69	0.99	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
3. กลยุทธ์ทางสังคม เช่น การถามข้อมูลคันจิจากเพื่อนหรืออาจารย์	2.21	0.66	ใช้กลยุทธ์นาน ๆ ครั้ง
ค่าเฉลี่ยการใช้กลยุทธ์ทั้งหมด	2.75	0.42	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง

จากตารางที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษามีความถี่การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิเป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.75) เมื่อพิจารณาการจำแนกตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) พบว่า กลยุทธ์ทางตรงมีความถี่การใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย 3.07) และกลยุทธ์ทางอ้อมมีความถี่การใช้กลยุทธ์นาน ๆ ครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.43)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลยุทธ์ที่มีความถี่การใช้เป็นประจำ ได้แก่ กลยุทธ์การชดเชย (ค่าเฉลี่ย 3.51) กลยุทธ์ที่มีความถี่การใช้เป็นบางครั้ง ได้แก่ กลยุทธ์การจำ (ค่าเฉลี่ย 2.89) กลยุทธ์ด้านปัญญา (ค่าเฉลี่ย 2.83) กลยุทธ์ด้านอารมณ์ (ค่าเฉลี่ย 2.69) ตามลำดับ กลยุทธ์ที่มีความถี่การใช้นาน ๆ ครั้ง ได้แก่ กลยุทธ์ด้านอภิปัญญา (ค่าเฉลี่ย 2.39) กลยุทธ์ทางสังคม (ค่าเฉลี่ย 2.21) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิจากตารางข้างต้นพบว่า ผู้เรียนนิยมใช้กลยุทธ์ทางตรงมากกว่ากลยุทธ์ทางอ้อมและใช้กลยุทธ์การชดเชยเป็นประจำ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนนิยมใช้กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้หรือจดจำคันจิโดยตรงและใช้ทักษะการคาดเดาความหมายและเสียงอ่านเสียงคันจิในระดับสูง ซึ่งทักษะการคาดเดาในกลยุทธ์การชดเชยถือเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ต่อยอดในการศึกษาภาษาญี่ปุ่นในระดับสูงต่อไปได้ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถนำทักษะการคาดเดานี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาญี่ปุ่นได้อีกด้วย ส่วนกลยุทธ์ที่ผู้เรียนนิยมน้อยที่สุดคือ กลยุทธ์ทางสังคม ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนมีแนวโน้มพึ่งพาผู้อื่นในการเรียนคันจิในระดับต่ำและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง ซึ่งแตกต่างจาก

ผลการวิจัยของชนัญญธร รุ่งธัญญธรณ์ (2554) ที่ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาส่วนใหญ่นิยมใช้กลยุทธ์ “ถามครูหรือเพื่อนเมื่ออ่านหรือเขียนคันจิไม่ได้” มากที่สุด ดังนั้นหากผู้สอนจัดการเรียนการสอนคันจิให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดกิจกรรมสนทนากลุ่มเกี่ยวกับกลยุทธ์การเรียนคันจิ การจัดกิจกรรมถามตอบเกี่ยวกับคันจิ เป็นต้น ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะมีโอกาสได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือผู้สอนเพิ่มขึ้นแล้ว ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับคันจิและการเรียนคันจิของตนเองอีกด้วย ผู้สอนสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรมเหล่านี้ไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนคันจิให้สอดคล้องกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้นต่อไปได้

5.1.1 กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 5 อันดับแรก

ตารางที่ 2 กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 5 อันดับแรก (n=272)

อันดับ	กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 5 อันดับแรก	$\bar{x}$	S.D.	ประเภทกลยุทธ์
1	ฉันทาคาเดความหมายคำศัพท์จากคันจิตัวอื่นที่ปรากฏรวม	3.67	0.62	การชดเชย
2	ฉันทันหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน	3.63	0.68	ด้านปัญญา
3	ฉันทาคาเดความหมายคันจิจากส่วนประกอบ	3.59	0.68	การชดเชย
4	ฉันทันหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน	3.56	0.76	ด้านปัญญา
5	ฉันทาคาเดเสียงอ่านคำศัพท์จากคันจิแต่ละตัว	3.54	0.72	การชดเชย
	ฉันทาคาเดความหมายคันจิจากบริบท	3.54	0.67	การชดเชย

จากตารางที่ 2 พบว่า กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ อันดับ 1 “ฉันทาคาเดความหมายคำศัพท์จากคันจิตัวอื่นที่ปรากฏรวม” (ค่าเฉลี่ย 3.67) อันดับ 2 “ฉันทันหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน” (ค่าเฉลี่ย 3.63) อันดับ 3 “ฉันทาคาเดความหมายคันจิจากส่วนประกอบ” (ค่าเฉลี่ย 3.59) อันดับ 4 “ฉันทันหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน” (ค่าเฉลี่ย 3.56) และอันดับ 5 “ฉันทาคาเดเสียงอ่านคำศัพท์จากคันจิแต่ละตัว” และ “ฉันทาคาเดความหมายคันจิจากบริบท” (ค่าเฉลี่ย 3.54)

เมื่อพิจารณากลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 5 อันดับแรก จำแนกตามกลยุทธ์การเรียนภาษาของ Oxford (1990) พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่นิยมใช้กลยุทธ์การชดเชยและกลยุทธ์ด้านปัญญา ซึ่งทั้งสองกลยุทธ์นี้เกี่ยวข้องกับการเรียนคันจิโดยตรง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้สอนภาษาญี่ปุ่นของบุษบา บรรจงมณี (2561) ที่ผู้สอนเห็นว่า กลยุทธ์ที่จำเป็นมากที่สุดในการเรียนคันจิคือ “การคาดเดาความหมายของคันจิจากบริบท” ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่จัดอยู่ในกลยุทธ์การชดเชยในงานวิจัยนี้ อีกทั้งผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นความแตกต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมาคือ ไม่พบกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำซ้ำ ๆ เช่น การเขียนซ้ำ ๆ ในกลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 5 อันดับแรก ซึ่งผลการสำรวจกลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผ่านมาส่วนใหญ่มักพบว่ากลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนซ้ำ ๆ เป็นกลยุทธ์ที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้เป็นอันดับต้นจากกลยุทธ์

การเรียนรู้คันจิทั้งหมด ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียน ซึ่งอาจมาจากหลายปัจจัย เช่น รูปแบบการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปจากการเขียนด้วยลายมือมาเป็นการพิมพ์ข้อความแทน รวมทั้งความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน เป็นต้น

5.1.2 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 5 อันดับสุดท้าย

ตารางที่ 3 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 5 อันดับสุดท้าย (n=272)

อันดับ	กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ	$\bar{x}$	S.D.	ประเภทกลยุทธ์
1	ฉันทัดตารางเวลาเพื่อศึกษารูปร่างหรือลำดับเส้นคันจิ	1.69	0.76	ด้านอภิปัญญา
2	ฉันทันหาประโยคตัวอย่างที่มีการใช้คันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.71	0.83	ด้านปัญญา
3	ฉันทันหาลำดับเส้นคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.73	0.88	ด้านปัญญา
4	ฉันทันหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.74	0.85	ด้านปัญญา
5	ฉันทันหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.77	0.88	ด้านปัญญา

จากตารางที่ 3 พบว่า กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 5 อันดับสุดท้าย ได้แก่ อันดับ 1 “ฉันทัดตารางเวลาเพื่อศึกษารูปร่างหรือลำดับเส้นคันจิ” (ค่าเฉลี่ย 1.69) อันดับ 2 “ฉันทันหาประโยคตัวอย่างที่มีการใช้คันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.71) อันดับ 3 “ฉันทันหาลำดับเส้นคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.73) อันดับ 4 “ฉันทันหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.74) และอันดับ 5 “ฉันทันหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.77)

เมื่อพิจารณากลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 5 อันดับสุดท้าย จำแนกตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) พบว่า ผู้เรียนใช้กลยุทธ์ “ฉันทัดตารางเวลาเพื่อศึกษารูปร่างหรือลำดับเส้นคันจิ” น้อยที่สุด ซึ่งการเลือกใช้กลยุทธ์น้อยที่สุดนี้ชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนเช่นกัน ซึ่งสาเหตุประการหนึ่งอาจมาจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ส่งผลให้รูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะในปัจจุบันที่นิยมใช้การพิมพ์ข้อความมากกว่าการเขียนด้วยลายมือ อีกทั้งมีเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการพิมพ์ ดังนั้นโอกาสในการเขียนด้วยลายมือจึงลดลงและอาจส่งผลให้การเลือกใช้หรือความสำคัญของกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่เกี่ยวข้องกับด้านรูปร่างหรือการเขียนลดลงไปด้วย

เมื่อพิจารณากลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดอันดับ 2 ถึง 5 พบว่า เป็นกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการค้นหาข้อมูลคันจิจากพจนานุกรมแบบรูปเล่ม ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนมีแนวโน้มใช้พจนานุกรมแบบรูปเล่มน้อยลง แนวโน้มเช่นนี้สะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดบางประการของพจนานุกรมแบบรูปเล่ม ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนจึงหันมาใช้พจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชันหรือบนเว็บไซต์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกและแสดงผลลัพธ์ในการค้นหาอย่างรวดเร็วเพิ่มขึ้น

5.2 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ จำแนกตามข้อมูลคันจิ

ตารางที่ 4 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ จำแนกตามข้อมูลคันจิ (n=272)

กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ จำแนกตามข้อมูลคันจิ	ความถี่การใช้กลยุทธ์		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ ด้านรูปร่าง	2.53	0.43	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
2. กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ ด้านเสียงอ่าน	2.72	0.41	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
3. กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ ด้านความหมาย	2.93	0.41	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
4. กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ ด้านการนำไปใช้	2.70	0.46	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
5. กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิ ด้านอื่น ๆ	2.77	0.57	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง
ค่าเฉลี่ยการใช้กลยุทธ์ทั้งหมด	2.74	0.39	ใช้กลยุทธ์เป็นบางครั้ง

จากตารางที่ 4 พบว่า เมื่อจำแนกกลยุทธ์ตามข้อมูลคันจิ โดยภาพรวมผู้เรียนมีความถี่การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิเป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.74)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านตามข้อมูลคันจิพบว่า กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิทุกด้านมีความถี่การใช้เป็นบางครั้ง กลยุทธ์ที่มีค่าเฉลี่ยความถี่การใช้สูงที่สุด ได้แก่ กลยุทธ์ด้านความหมาย (ค่าเฉลี่ย 2.93) รองลงมา กลยุทธ์ด้านอื่น ๆ (ค่าเฉลี่ย 2.77) กลยุทธ์ด้านเสียงอ่าน (ค่าเฉลี่ย 2.72) กลยุทธ์ด้านการนำไปใช้ (ค่าเฉลี่ย 2.70) และกลยุทธ์ด้านรูปร่าง (ค่าเฉลี่ย 2.53) ตามลำดับ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า โดยภาพรวมผู้เรียนใช้กลยุทธ์ทุกด้านเป็นบางครั้งและในข้อมูลคันจิทั้ง 4 ด้าน ผู้เรียนให้ความสำคัญกับข้อมูลคันจิด้านความหมายมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเสียงอ่าน ด้านการนำไปใช้และด้านรูปร่าง ตามลำดับ ผลการวิจัยนี้แตกต่างจากผลการวิจัยที่ผ่านมาที่มักพบว่า กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลคันจิด้านรูปร่างเป็นกลยุทธ์ที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยนิยมใช้ แต่ในงานวิจัยนี้ผู้เรียนนิยมใช้กลยุทธ์ด้านความหมายมากที่สุด ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่า ความหมายเป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสาร ซึ่งในประโยคหรือข้อความภาษาญี่ปุ่นที่ประกอบด้วยคันจิ หากผู้เรียนทราบและเข้าใจความหมายคันจิก็จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารได้ชัดเจนและเข้าใจตรงกันมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างอาจมีความคุ้นชินกับรูปร่างคันจิพอสมควรจึงนิยมใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่เกี่ยวข้องกับด้านความหมาย เช่น การคาดเดาและการค้นหาความหมายคันจิ เพื่อช่วยให้ตนเองเข้าใจสารของผู้ส่งสารที่มีการใช้คันจิได้

5.2.1 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก จำแนกตามข้อมูลคันจิ

ตารางที่ 5 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก จำแนกตามข้อมูลคันจิ (n=272)

ข้อมูลคันจิ	กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด	$\bar{x}$	S.D.
รูปร่าง	1. ฉันทำรูปร่างคันจิจากสื่อบนเทปที่เป็นภาษาญี่ปุ่น	3.27	0.83
	2. ฉันทำคันจิตัวที่มีรูปร่างซับซ้อนเป็นคำ ๆ	3.17	0.90
	3. ฉันทเขียนคันจิที่เพิ่งเรียนซ้ำ ๆ เพื่อให้จำได้	3.11	0.82
เสียงอ่าน	1. ฉันทค้นหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน	3.56	0.76
	2. ฉันทคาดเดาเสียงอ่านคำศัพท์จากคันจิแต่ละตัว	3.54	0.72
	3. ฉันทำคันจิด้วยการเขียนเสียงอ่านกำกับด้านบนหรือด้านข้างของคันจิเพื่อให้จำเสียงอ่านได้	3.42	0.82
ความหมาย	1. ฉันทคาดเดาความหมายคำศัพท์จากคันจิตัวอื่นที่ปรากฏร่วม	3.67	0.62
	2. ฉันทค้นหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน	3.63	0.68
	3. ฉันทคาดเดาความหมายคันจิจากส่วนประกอบ	3.59	0.68
การนำไปใช้	1. ฉันทค้นหาประโยคตัวอย่างที่มีการใช้คันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน	3.39	0.85
	2. ฉันทพยายามใช้คันจิให้มากที่สุดในการพิมพ์ข้อความภาษาญี่ปุ่นบนโซเชียล	3.32	0.81
	3. ฉันทำประโยคที่มีการใช้คันจิจากประโยคที่อยู่ในสื่อบนเทปที่เป็นภาษาญี่ปุ่น	3.27	0.84
อื่น ๆ	1. ฉันทขีดเส้นใต้หรือใช้สีเน้นคันจิตัวที่อยากจำเป็นพิเศษ	3.10	1.05
	2. ฉันทำรูปร่าง เสียงอ่าน ความหมาย การนำไปใช้ของคันจิตัวใหม่ไปพร้อมกันทั้ง 4 ด้าน	3.06	0.80
	3. ฉันทำรูปร่างและความหมายคันจิ โดยเชื่อมโยงรูปร่างกับเรื่องราว	2.94	0.95

จากตารางที่ 5 เมื่อจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 3 อันดับแรกตามข้อมูลคันจิ พบว่า กลยุทธ์ด้านรูปร่างที่ผู้เรียนใช้มากที่สุดคือ “ฉันทำรูปร่างคันจิจากสื่อบนเทปที่เป็นภาษาญี่ปุ่น” (ค่าเฉลี่ย 3.27) รองลงมา “ฉันทำคันจิตัวที่มีรูปร่างซับซ้อนเป็นคำ ๆ” (ค่าเฉลี่ย 3.17) และ “ฉันทเขียนคันจิที่เพิ่งเรียนซ้ำ ๆ เพื่อให้จำได้” (ค่าเฉลี่ย 3.11) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านเสียงอ่านที่ผู้เรียนใช้มากที่สุดคือ “ฉันทค้นหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน” (ค่าเฉลี่ย 3.56) รองลงมา “ฉันทคาดเดาเสียงอ่านคำศัพท์จากคันจิแต่ละตัว” (ค่าเฉลี่ย 3.54) และ “ฉันทำคันจิด้วยการเขียนเสียงอ่านกำกับด้านบนหรือด้านข้างของคันจิเพื่อให้จำเสียงอ่านได้” (ค่าเฉลี่ย 3.42) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านความหมายที่ผู้เรียนใช้มากที่สุดคือ “ฉันทคาดเดาความหมายคำศัพท์จากคันจิตัวอื่นที่ปรากฏร่วม” (ค่าเฉลี่ย 3.67) รองลงมา “ฉันทค้นหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน” (ค่าเฉลี่ย 3.63) และ “ฉันทคาดเดาความหมายคันจิจากส่วนประกอบ” (ค่าเฉลี่ย 3.59) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านการนำไปใช้ที่ผู้เรียนใช้มากที่สุดคือ “ฉันทค้นหาประโยคตัวอย่างที่มีการใช้คันจิจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน” (ค่าเฉลี่ย 3.39) รองลงมา “ฉันทพยายามใช้คันจิให้มากที่สุดในการพิมพ์

ข้อความภาษาญี่ปุ่นบนโซเซียล” (ค่าเฉลี่ย 3.32) และ “ฉันจำประโยคที่มีการใช้คันจิจากประโยคที่อยู่ในสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น” (ค่าเฉลี่ย 3.27) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านอื่น ๆ ที่ผู้เรียนใช้มากที่สุดคือ “ฉันขีดเส้นใต้หรือใช้สีเน้นคันจิตัวที่อยากจำเป็นพิเศษ” (ค่าเฉลี่ย 3.10) รองลงมา “ฉันจำรูปร่าง เสียงอ่าน ความหมาย การนำไปใช้ของคันจิตัวใหม่ไปพร้อมกันทั้ง 4 ด้าน” (ค่าเฉลี่ย 3.06) และ “ฉันจำรูปร่างและความหมายคันจิ โดยเชื่อมโยงรูปร่างกับเรื่องราว” (ค่าเฉลี่ย 2.94) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณากลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก จำแนกตามข้อมูลคันจิพบว่า ผู้เรียนค้นหาข้อมูลคันจิด้านเสียงอ่าน ความหมายและการนำไปใช้จากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชันเป็นบางครั้งถึงเป็นประจำ และนิยมค้นหาข้อมูลคันจิด้านความหมายมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของปฏิกุทธิ์ ธนวานนท์ (2561) ที่พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อค้นหาความหมายของคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด อีกทั้งไม่พบกลยุทธ์การค้นหาข้อมูลคันจิด้านรูปร่างจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชันในกลยุทธ์ด้านรูปร่างที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลคันจิด้านรูปร่างน้อย นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้เรียนมีการจดจำรูปร่างคันจิและประโยคที่มีการใช้คันจิจากสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเป็นบางครั้ง ซึ่งผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงการนำสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งแอปพลิเคชันและโซเซียลมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นในปัจจุบัน

นอกจากนั้นเมื่อพิจารณาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลยุทธ์ “ฉันขีดเส้นใต้หรือใช้สีเน้นคันจิตัวที่อยากจำเป็นพิเศษ” พบว่า มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสูง ซึ่งชี้ให้เห็นว่า คะแนนการใช้กลยุทธ์การจัดกระจาย กล่าวคือ กลยุทธ์ข้อนี้มีทั้งผู้เรียนที่นิยมใช้และไม่นิยมใช้สูง กลยุทธ์ที่ผู้เรียนนิยมใช้ใกล้เคียงกันในกลยุทธ์การเรียนคันจิด้านอื่น ๆ จึงเป็นกลยุทธ์การจำข้อมูลคันจิทั้ง 4 ด้านไปพร้อมกัน

5.2.2 กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 3 อันดับสุดท้าย จำแนกตามข้อมูลคันจิ

ตารางที่ 6 กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 3 อันดับสุดท้าย จำแนกตามข้อมูลคันจิ (n=272)

ข้อมูลคันจิ	กลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด	$\bar{x}$	S.D.
รูปร่าง	1. ฉันจัดตารางเวลาเพื่อศึกษารูปร่างหรือลำดับเส้นคันจิ	1.69	0.76
	2. ฉันค้นหาลำดับเส้นคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.73	0.88
	3. ฉันถามลำดับเส้นหรือวิธีการเขียนคันจิจากเพื่อนหรืออาจารย์โดยตรง	1.86	0.85
เสียงอ่าน	1. ฉันค้นหาเสียงอ่านคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.74	0.85
	2. ฉันจัดตารางเวลาเพื่อศึกษาเสียงอ่านคันจิ	1.79	0.81
	3. ฉันจำเสียงอ่านคันจิโดยใช้จินตนาการ	2.09	1.01
ความหมาย	1. ฉันค้นหาความหมายคันจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.77	0.88
	2. ฉันจัดตารางเวลาเพื่อศึกษาความหมายคันจิ	1.90	0.88
	3. ฉันถามความหมายคันจิในกลุ่มโซเซียลหรือแอปพลิเคชัน	2.17	1.16

ข้อมูลคั่นจิ	กลยุทธ์การเรียนรู้คั่นจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด	$\bar{x}$	S.D.
การนำไปใช้	1. ค้นคว้าหาประโยคตัวอย่างที่มีการใช้คั่นจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม	1.71	0.83
	2. จัดตารางเวลาเพื่อศึกษาวิธีการใช้คั่นจิในประโยคต่าง ๆ	1.92	0.85
	3. ถามคนในกลุ่มโซเชียลหรือแอปพลิเคชันว่าคั่นจิตัวนี้ใช้อย่างไรในประโยค	2.17	1.15
อื่น ๆ	1. แลกเปลี่ยนกลยุทธ์การเรียนรู้คั่นจิกับเพื่อน	2.17	0.98
	2. ให้นำรางวัลตนเองเมื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้คั่นจิที่ตั้งไว้	2.52	1.15
	3. อ่านบทความ ข่าว บล็อก ฯลฯ ที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเพื่อเพิ่มพูนคลังคั่นจิ	2.71	0.87

จากตารางที่ 6 เมื่อจำแนกกลยุทธ์การเรียนรู้คั่นจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 3 อันดับสุดท้าย ตามข้อมูลคั่นจิพบว่า กลยุทธ์ด้านรูปร่างที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดคือ “จัดตารางเวลาเพื่อศึกษารูปร่างหรือลำดับเส้นคั่นจิ” (ค่าเฉลี่ย 1.69) รองลงมา “ค้นคว้ามหาวิทยาลัยคั่นจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.73) และ “ถามคนในกลุ่มโซเชียลหรือวิธีการเขียนคั่นจิจากเพื่อนหรืออาจารย์โดยตรง” (ค่าเฉลี่ย 1.86) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านเสียงอ่านที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดคือ “ค้นควหาเสียงอ่านคั่นจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.74) รองลงมา “จัดตารางเวลาเพื่อศึกษาเสียงอ่านคั่นจิ” (ค่าเฉลี่ย 1.79) และ “อ่านเสียงอ่านคั่นจิโดยใช้จินตนาการ” (ค่าเฉลี่ย 2.09) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านความหมายที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดคือ “ค้นควหาความหมายคั่นจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.77) รองลงมา “จัดตารางเวลาเพื่อศึกษาความหมายคั่นจิ” (ค่าเฉลี่ย 1.90) และ “ถามคนในกลุ่มโซเชียลหรือแอปพลิเคชัน” (ค่าเฉลี่ย 2.17) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านการนำไปใช้ที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดคือ “ค้นควหาประโยคตัวอย่างที่มีการใช้คั่นจิจากพจนานุกรมแบบเป็นเล่ม” (ค่าเฉลี่ย 1.71) รองลงมา “จัดตารางเวลาเพื่อศึกษาวิธีการใช้คั่นจิในประโยคต่าง ๆ” (ค่าเฉลี่ย 1.92) และ “ถามคนในกลุ่มโซเชียลหรือแอปพลิเคชันว่าคั่นจิตัวนี้ใช้อย่างไรในประโยค” (ค่าเฉลี่ย 2.17) ตามลำดับ

กลยุทธ์ด้านอื่น ๆ ที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดคือ “แลกเปลี่ยนกลยุทธ์การเรียนรู้คั่นจิกับเพื่อน” (ค่าเฉลี่ย 2.17) รองลงมา “ให้นำรางวัลตนเองเมื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้คั่นจิที่ตั้งไว้” (ค่าเฉลี่ย 2.52) และ “อ่านบทความ ข่าว บล็อก ฯลฯ ที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเพื่อเพิ่มพูนคลังคั่นจิ” (ค่าเฉลี่ย 2.71) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณากลยุทธ์การเรียนรู้คั่นจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 3 อันดับสุดท้าย จำแนกตามข้อมูลคั่นจิพบว่า ผู้เรียนใช้กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดสรรเวลาเพื่อศึกษาข้อมูลคั่นจิทั้ง 4 ด้านและการค้นหาข้อมูลคั่นจิทั้ง 4 ด้านด้วยพจนานุกรมแบบรูปเล่มนาน ๆ ครั้ง ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนมีการจัดสรรเวลาเพื่อเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับข้อมูลคั่นจิต่างต่าง ๆ ในระดับต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของศิริจันทร์ญา เปียกลิ่น (2558) ที่ผู้เรียนใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับคั่นจิในรูปแบบพจนานุกรมมากกว่าใช้เพื่อพัฒนาหรือเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคั่นจิของตนเอง อีกทั้งผู้เรียนไม่นิยมใช้พจนานุกรมแบบรูปเล่มในการค้นหาข้อมูลคั่นจิและหันมาใช้

พจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชันในระดับสูง ซึ่งแนวโน้มนี้ชี้ให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และสื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเลือกใช้กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนในปัจจุบัน

เมื่อพิจารณากลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 3 อันดับสุดท้ายและมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมากกว่า 1.00 พบว่า มีจำนวน 4 กลยุทธ์ ได้แก่ การจำเสียงอ่านโดยใช้จินตนาการ การถามความหมายคันจิและการนำคันจิไปใช้ในประโยคบนกลุ่มโซเชียลหรือแอปพลิเคชันและการให้รางวัลตนเองเมื่อบรรลุเป้าหมาย ซึ่งชี้ให้เห็นว่ามีผู้เรียนที่เลือกใช้และไม่เลือกใช้กลยุทธ์เหล่านี้ใกล้เคียงกัน

นอกจากนั้นเมื่อพิจารณากลยุทธ์ “ฉันทอ่านบทความ ข่าว บล็อก ฯลฯ ที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเพื่อเพิ่มพูนคลังคันจิ” พบว่า ผู้เรียนเลือกใช้กลยุทธ์นี้น้อยกว่ากลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการจดจำข้อมูลคันจิจากสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ถึงแม้ผู้เรียนจะเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง แต่ผู้เรียนก็เลือกใช้สื่อที่เป็นภาษาญี่ปุ่นที่ตรงกับความสนใจของตนเอง เช่น มังงะ แอนิเมชัน ละคร เกม เพลง คาราโอเกะ เป็นต้น อีกทั้งผู้เรียนอาจรู้สึกว่าการอ่านบทความ ข่าว บล็อกอาจมีข้อความยาวหรือมีคันจิยากปรากฏอยู่ จึงเลือกใช้สื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่นที่ตรงกับความสนใจของตนเองมากกว่า ซึ่งสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเหล่านี้นอกจากจะให้ความบันเทิงและความเพลิดเพลินแล้ว ยังให้ความรู้หรือข้อมูลคันจิด้านต่าง ๆ แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นในภาพรวมให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย

5.2.3 คำถามแบบปลายเปิดกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ที่ผู้เรียนเลือกใช้

ผลสำรวจพบว่า มีผู้ตอบคำถามแบบปลายเปิดเกี่ยวกับกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ทั้งหมดจำนวน 45 คน (ร้อยละ 16.54) และผู้ที่ไม่ตอบคำถามแบบปลายเปิดจำนวน 227 คน (ร้อยละ 83.46) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ที่ตอบคำถามแบบปลายเปิดจำแนกคำตอบตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) และคัดเลือกเฉพาะคำตอบที่ไม่ซ้ำกับหัวข้อในคำถามปลายปิด ผลการวิเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ในคำถามแบบปลายเปิด (n=45)

กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ในคำถามแบบปลายเปิด	จำนวนคำตอบ	ร้อยละ
กลยุทธ์การจำ	12	34.29
กลยุทธ์ด้านปัญญา	9	25.71
กลยุทธ์ด้านอภิปัญญา	7	20.00
กลยุทธ์ทางสังคม	5	14.29
กลยุทธ์ด้านอารมณ์	2	5.71
รวม	35	100

จากตารางที่ 7 พบว่า กลยุทธ์การเรียนรู้คันจิอื่น ๆ ในคำถามแบบปลายเปิดที่ผู้เรียนเลือกใช้มากที่สุดคือ กลยุทธ์การจำ ได้แก่ การเห็นบ่อย ๆ การเชื่อมโยงรูปร่างกับเรื่องราวและการใช้จินตนาการ จำนวน 12 คำตอบ

(ร้อยละ 34.29) รองลงมา กลยุทธ์ด้านปัญญา ได้แก่ การเขียนในอากาศ การแปลและการเปรียบเทียบ จำนวน 9 คำตอบ (ร้อยละ 25.71) กลยุทธ์ด้านอภิปัญญา ได้แก่ การพยายามหาโอกาสในการฝึกฝนคันจิโดยใช้สื่อออนไลน์และการประเมินตนเอง จำนวน 7 คำตอบ (ร้อยละ 20.00) กลยุทธ์ทางสังคม ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและชาวญี่ปุ่น จำนวน 5 คำตอบ (ร้อยละ 14.29) และกลยุทธ์ด้านอารมณ์ ได้แก่ การสร้างแรงกระตุ้นให้แก่ตนเอง จำนวน 2 คำตอบ (ร้อยละ 5.71) เมื่อพิจารณาคำตอบของผู้เรียนพบว่า กลยุทธ์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ นิยมใช้เป็นประจำนอกเหนือจากกลยุทธ์ในงานวิจัยนี้คือ กลยุทธ์การจำที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคันจิบ่อย ๆ เพื่อให้จดจำคันจิได้

5.3 แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้เรียนใช้ในการค้นหาข้อมูลคันจิ

ตารางที่ 8 แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้เรียนใช้ในการค้นหาข้อมูลคันจิมากที่สุด 5 อันดับแรก (n=272)

อันดับ	แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลคันจิ	จำนวนคำตอบ	ร้อยละ
1	JTDic	73	20.28
2	Shirabe Jisho	50	13.89
3	Google Translate	39	10.83
4	J-Doradic	36	10.00
5	Kanji Study	17	4.72
	อื่น ๆ	135	37.50
	ไม่ใช่แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์	10	2.78
	รวม	360	100

จากตารางที่ 8 พบว่า แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลคันจิมากที่สุด ได้แก่ “JTDic” จำนวน 73 คำตอบ (ร้อยละ 20.86) รองลงมา “Shirabe Jisho” จำนวน 50 คำตอบ (ร้อยละ 14.29) “Google Translate” จำนวน 39 คำตอบ (ร้อยละ 11.14) “J-Doradic” จำนวน 36 คำตอบ (ร้อยละ 10.29) “Kanji Study” จำนวน 17 คำตอบ (ร้อยละ 4.86) ตามลำดับ และแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อื่น ๆ เช่น Japanese Dictionary Takoboto, Japanese, www.jisho.org เป็นต้น จำนวน 135 คำตอบ (ร้อยละ 38.57) ตามลำดับ อีกทั้งพบว่า มีผู้เรียนที่ไม่ใช่แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ จำนวน 10 คำตอบ

เมื่อพิจารณาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้เรียนนิยมใช้มากที่สุด 5 อันดับแรกพบว่า แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ส่วนใหญ่เป็นพจนานุกรมที่ให้ข้อมูลคันจิด้านรูปร่าง เสียงอ่านและความหมาย และบางแอปพลิเคชันมีตัวอย่างคำศัพท์หรือตัวอย่างประโยคที่ประกอบด้วยคันจิหรือคำศัพท์นั้น ๆ ในประโยค โดยผู้เรียนสามารถค้นหาคันจิได้ด้วยการพิมพ์คันจิหรือคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องการค้นหาและสามารถเขียนคันจิในการค้นหาข้อมูล

ค้นคว้าได้ ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลค้นคว้าได้อย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามข้อมูลในแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อาจมีบางส่วนไม่สมบูรณ์ ผู้สอนควรชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการเลือกใช้พจนานุกรมรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำข้อมูลไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง

6. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ค้นคว้าของกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยระดับอุดมศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้

1) เมื่อพิจารณาตามกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาของ Oxford (1990) พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ค้นคว้าเป็นบางครั้งและนิยมใช้กลยุทธ์ทางตรงมากกว่ากลยุทธ์ทางอ้อม กลยุทธ์ที่ผู้เรียนนิยมใช้มากที่สุดคือ กลยุทธ์การจดจำ ได้แก่ การคาดเดาความหมายหรือเสียงอ่านค้นคว้า ส่วนกลยุทธ์ที่ผู้เรียนนิยมน้อยที่สุดคือ กลยุทธ์ทางสังคม ได้แก่ การสอบถามข้อมูลค้นคว้าจากผู้อื่น ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบันผู้เรียนมีแนวโน้มพึ่งพาผู้อื่นในการเรียนค้นคว้าน้อยลงและมักเรียนรู้ด้วยตนเองเพียงลำพัง เช่น การคาดเดาความหมายหรือเสียงอ่านค้นคว้า การค้นหาข้อมูลค้นคว้าจากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชัน มากกว่าการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์หรือสอบถามผู้อื่น ซึ่งแตกต่างจากผลการวิจัยของชนัญญธร รุ่งธัญธิธรรม (2554) ที่ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาานิยมใช้กลยุทธ์ “ถามครูหรือเพื่อนเมื่ออ่านหรือเขียนค้นคว้าไม่ได้” มากที่สุด แนวโน้มเช่นนี้สะท้อนให้เห็นการเลือกใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ค้นคว้าของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งสาเหตุประการหนึ่งอาจเป็นเพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลค้นคว้าและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วด้วยตนเอง

2) เมื่อพิจารณาตามข้อมูลค้นคว้าพบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนใช้กลยุทธ์ทุกด้านเป็นบางครั้งและในข้อมูลค้นคว้าทั้ง 4 ด้าน ผู้เรียนให้ความสำคัญกับข้อมูลค้นคว้าด้านความหมายมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเสียงอ่าน ด้านการนำไปใช้และด้านรูปร่าง ตามลำดับ ผลการวิจัยนี้แตกต่างจากผลการวิจัยที่ผ่านมาที่มักพบว่า กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลค้นคว้าด้านรูปร่างเป็นกลยุทธ์ที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยนิยมใช้ แนวโน้มนี้สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงการให้ความสำคัญต่อข้อมูลค้นคว้า ซึ่งสาเหตุประการหนึ่งอาจมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและรูปแบบการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปจากการเขียนด้วยลายมือมาเป็นการพิมพ์ข้อความ จึงอาจทำให้การตระหนักถึงความสำคัญของข้อมูลค้นคว้าด้านรูปร่างและการใช้กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับด้านรูปร่างหรือการเขียนลดลงตามเทคโนโลยีและรูปแบบการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไป

3) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลยุทธ์การเรียนรู้ค้นคว้าที่ผู้เรียนนิยมใช้มากที่สุดคือ “ฉันคาดเดาความหมายคำศัพท์จากค้นคว้าตัวอื่นที่ปรากฏรวม” ส่วนกลยุทธ์การเรียนรู้ค้นคว้าที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุดคือ “ฉันจัดตารางเวลาเพื่อศึกษารูปร่างหรือลำดับเส้นค้นคว้า” และเมื่อพิจารณากลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก จำแนกตามข้อมูลค้นคว้าพบว่า ผู้เรียนค้นหาข้อมูลค้นคว้าด้านเสียงอ่าน ความหมายและการนำไปใช้จากพจนานุกรมที่เป็นแอปพลิเคชันเป็นบางครั้งถึงเป็นประจำและนิยมค้นหาข้อมูลค้นคว้าด้านความหมายมากที่สุด ซึ่งสอดคล้อง

กับผลสำรวจของศิริรินทร์ญา เปียกลิ่น (2558) ที่พบว่า วัตถุประสงค์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ทุกชั้นปีเลือกใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียนคันจิมากที่สุดคือ เพื่อตรวจสอบความหมายและเสียงอ่านคันจิ และผลสำรวจของปฎิยุทธ์ ธันวานนท์ (2561) ที่พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อค้นหาความหมายของคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด อีกทั้งยังพบว่า ผู้เรียนจดจำรูปร่างคันจิและประโยคที่มีการใช้คันจิจากสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเป็นบางครั้ง โดยผู้เรียนนิยมใช้สื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่นที่ตนเองสนใจในการจดจำข้อมูลคันจิมากกว่าการอ่านบทความ ข่าว บล็อก ฯลฯ ที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเพื่อเพิ่มพูนคลังคันจิ ซึ่งผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงการนำสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งแอปพลิเคชันและโซเชียลมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และจดจำข้อมูลคันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นในปัจจุบัน ส่วนกลยุทธ์การเรียนคันจิที่ผู้เรียนใช้น้อยที่สุด 3 อันดับสุดท้ายจำแนกตามข้อมูลคันจิพบว่า ผู้เรียนใช้กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดสรรเวลาเพื่อศึกษาข้อมูลคันจิทั้ง 4 ด้านและการค้นหาข้อมูลคันจิทั้ง 4 ด้านด้วยพจนานุกรมแบบรูปเล่มในระดับต่ำ

4) แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้เรียนใช้ในการค้นหาข้อมูลคันจิส่วนใหญ่เป็นพจนานุกรมที่ให้ข้อมูลคันจิด้านรูปร่าง เสียงอ่านและความหมาย รวมทั้งมีตัวอย่างคำศัพท์หรือตัวอย่างประโยคที่ประกอบด้วยคันจิหรือคำศัพท์นั้น ๆ อีกทั้งผู้เรียนมีแนวโน้มใช้พจนานุกรมแบบรูปเล่มน้อยลงและใช้แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ในการค้นหาข้อมูลคันจิเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตามข้อมูลในแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อาจมีบางส่วนไม่สมบูรณ์ ดังนั้นผู้สอนควรชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการเลือกใช้พจนานุกรมภาษาญี่ปุ่นและพจนานุกรมคันจิรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างถูกต้อง รวมถึงแนะนำแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ข้อมูลถูกต้องเชื่อถือได้แก่ผู้เรียน

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนนำเทคโนโลยี แอปพลิเคชัน โซเชียลมีเดียและสื่อบันเทิงต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนคันจิเพิ่มขึ้น การจัดการเรียนการสอนคันจิให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งการเรียนการสอนคันจิมีความท้าทายมากยิ่งขึ้นจากรูปแบบการสื่อสารที่เปลี่ยนจากการสื่อสารด้วยวาจาหรือการเขียนด้วยลายมือมาเป็นการสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความ กลยุทธ์การเรียนคันจิและความตระหนักรู้ต่อคันจิของผู้เรียนจึงเปลี่ยนแปลงไป ผู้สอนจำเป็นต้องปรับกลยุทธ์การสอนและเนื้อหาการสอนให้สอดคล้องและเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงเช่นกัน

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการเรียนการสอนคันจิ

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนนำสื่อบันเทิงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น แอปพลิเคชันและโซเชียลมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการเรียนคันจิเพิ่มขึ้น แต่ใช้กลยุทธ์ด้านอภิปัญญาและกลยุทธ์ด้านสังคมในระดับต่ำ ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สอนควรชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้กลยุทธ์ทางอ้อมควบคู่ไปกับการใช้กลยุทธ์ทางตรง รวมทั้งเสริมสร้างทักษะทางอภิปัญญาซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น การจัดสรรเวลาเพื่อเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคันจิ โดยผู้สอนเลือกเฟ้นและแนะนำแอปพลิเคชัน เว็บไซต์หรือสื่อการสอนคันจิออนไลน์ที่

น่าสนใจและสอดคล้องกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคันจิด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งควรชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการเลือกใช้สื่อและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างถูกต้อง นอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนคันจิที่ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนคันจิของตนเองก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกัน ผู้สอนสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรมเหล่านี้ไปพัฒนาการเรียนการสอนคันจิให้สอดคล้องกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้นต่อไป รวมทั้งผู้สอนควรกระตุ้นหรือรื้อฟื้นในการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอนคันจิให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนและเทคโนโลยีในปัจจุบันซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นสามารถพัฒนาทักษะคันจิและเพิ่มพูนคลังคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนยิ่งขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

จากผลการศึกษาเรื่อง “กลยุทธ์การเรียนคันจิของผู้เรียนชาวไทยที่ศึกษาภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเอกในระดับอุดมศึกษา” พบว่า มีประเด็นน่าสนใจที่สามารถนำไปศึกษาต่อเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในการเรียนการสอนคันจิในอนาคต ได้แก่ การเรียนการสอนคันจิกับสื่อบนเวทีที่เป็นภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ในการเรียนการสอนคันจิ เช่น การค้นหาข้อมูลคันจิ การเรียนรู้คันจิ เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- คฺมิโกะ มิซึมะ และ ยุพกา พุกขิม่า. (2561, 24-25 พฤษภาคม). การศึกษากลวิธีการเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชั้นกลางชาวไทยในระดับอุดมศึกษา: เปรียบเทียบระหว่างผู้ที่มีความสามารถทางคันจิสูงและต่ำ. การประชุมวิชาการระดับชาติ IAMBEST ครั้งที่ 3, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ จังหวัดชุมพร.
- ชนัญญ์ธรร รุ่งธัญญ์นิธรรณ. (2554). การศึกษากลวิธีการเรียนรู้คันจิของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 28(2), 58-69.
- ทัศนีย์ เมธาพิสิฐ, น้ำทิพย์ เมธเศรษฐ, สมเกียรติ เขวงกิจวงนิช, และ สุนิย์รัตน์ เนียรเจริญสุข. (2546). การสำรวจความต้องการของนักเรียนที่เรียนภาษาญี่ปุ่นในมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 3(1), 131-144.
- ทัศนีย์ เมธาพิสิฐ, น้ำทิพย์ เมธเศรษฐ, สมเกียรติ เขวงกิจวงนิช, และ สุนิย์รัตน์ เนียรเจริญสุข. (2547). การสำรวจความต้องการของนักเรียนที่เรียนภาษาญี่ปุ่นในมัธยมศึกษาตอนปลายระยะที่ 2. *วารสารเจแปนฟาวนด์เดชั่น กรุงเทพฯ*, (1), 223-234.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2539). การแปลผลเมื่อใช้เครื่องมือรวบรวมข้อมูลแบบมาตราส่วนประมาณค่า. *วารสารการวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 2(1), 64-70.
- บุษบา บรรจงมณี. (2561). ความคิดเห็นต่อกลยุทธ์การเรียนรู้คันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทย: เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นของผู้สอนและผู้เรียน. *วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา*, 8(2), 77-94.
- ปฎิยุทธ์ ธีรวานนท์. (2561). การสำรวจเพื่อพัฒนาแบบเรียนภาษาญี่ปุ่นให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. *วารสารสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น: บริหารธุรกิจและภาษา*, 6(1), 1-7.
- ศิรินทร์ญา เปียกลิ่น. (2558). การศึกษาการใช้และความต้องการสื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนอักษรคันจิระดับอุดมศึกษา. *วารสารปาริชาติ*, 28(1), 10-26.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563. http://www.nso.go.th/sites/2014en/Survey/ICT/Survey%20In%20Household/2020/fullreport_63.pdf
- Bourke, B. (1996). *Maximising efficiency in the Kanji learning task* [Doctor of Philosophy]. The University of Queensland.
- Kim, J. (2018). Analysis of Kanji learning strategies using strategy inventory for learning Kanji (SILK). *JSN Journal*, 8(1), 144-159.

Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. Heinle & Heinle.

ヴィモンヴィタヤー・チョーラッダー.(2011).「タイ人の初級日本語学習者の漢字学習ストラテジー」『日本語教育方法研究会誌』, 18(1), 60-61.

加納千恵子.(2001).「外国人学習者による漢字の情報処理過程についてー漢字処理技能の測定・評価に向けてー」『文藝言語研究言語篇』, 39, 45-60.

加納千恵子・大神智春・清水百合・郭俊海・石井奈保美・谷部弘子・石井恵理子.(2011).『日本語教育業書「つくる」漢字教材を作る』.スリーエーネットワーク.

小林英弘.(2017).「タイ人日本語学習者の漢字語彙学習に対するストラテジー使用の現状」チュラーロンコーン大学文学部東洋言語学科外国語としての日本語修士論文.

チャイヤケッタナン・ソムチャイ.(2008).「タイ人日本語学習者の漢字学習に対するビリーフとストラテジー使用」チュラーロンコーン大学文学部東洋言語学科外国語としての日本語修士論文.

渡部倫子.(2015).「非漢字圏学習者のための漢字語彙学習ストラテジー尺度の開発」『漢字・日本語教育研究』, 4, 30-64.

Internet-Based Flipped Classroom: Japanese Causative Verbs at Selected International Universities in Bangkok

สุพิน แสนเรือง

Suphin Sanruang

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

Assumption University of Thailand

Corresponding Author:

Suphin Sanruang

Assumption University of Thailand

592/3 Ramkhamhaeng Rd., Hua Mak, Bang Kapi, Bangkok 10240, Thailand

E-mail: suphins@gmail.com

Received: 27 May 2022 **Revised:** 18 August 2022 **Accepted:** 17 September 2022

Abstract

This study aimed to explore the efficiency and effectiveness of “Internet-based flipped classroom: Japanese causative verbs at selected international university in Bangkok”. The population was 26 students from Japanese III course in the first semester of the year 2021 at selected international university in Bangkok. There are two groups of sampling units. Group one is three experts who were invited to improve the internet-based flipped classroom on Japanese causative verbs. The second group consists of 26 students who try out internet-based flipped classroom on Japanese causative verbs. The qualitative data was gathered from the suggestions and comments made by the three experts using in-depth interviews whereas the quantitative data was obtained from student assessment tools with a paired samples T-test. The efficiency was proven by the E_1/E_2 formula. The finding showed the efficiency through E_1/E_2 score equaled 80.03/80.26 that meets the criteria 80/80. The effectiveness was proven through a statistically significant difference between pre-test and post-test, as seen from the $p < 0.05$ level which corresponds to the hypothesis set. A five point Likert scale was used to measure satisfaction in the course content “causative verbs”. The satisfaction level of the course content in “causative verbs” was confirmed by the three experts with an average value of 4.5 and 4.32 from students, and both average scores mean “very satisfied”.

Keywords: efficiency, effectiveness, flipped classroom, Japanese causative verbs

1. Introduction

To apply a suitable particle in Japanese language is difficult for the students especially the particles in lesson 48, みんなの日本語 II that concern causative verbs. Some students are still confused about the group of verbs such as 浴びます, so they often make mistake when conjugating the verb to causative form. In addition, they cannot classify transitive or intransitive verbs because the particles used with causative verbs are different. Ever since the impacts of Coronavirus 2019 (COVID-19) pandemic strengthen, the traditional mode of learning in a classroom could not be resumed, thus online mode was introduced to carry out studying and to support both teachers and students. According to the NXPO President, Dr. Kitipong Promwong (*Major changes in Thai education anticipated after the COVID-19 pandemic*, 2020) it is expected that the competition among universities will get more intense. Education will be a blend of in-person lessons and distance learning. Moreover, it will focus more on equipping students with professional skills and lifelong learning, as well as facilitating students with anytime and anywhere education. This point has let the researcher to think about how students should be able to access teaching material on a course content or any practices by themselves, especially on grammar – causative verbs - which they still find it difficult to work on.

1.1 Statement of research problems:

The characteristic of Japanese language is not only about the tense but also the particle. When verb or particle changes its form, the meaning changes as well unlike Thai, Chinese, and some other languages that they have no tense nor particle in their structure. Thus, it is hard for language learners to study Japanese language. Nowadays, teaching method is shifting from traditional to online mode, thus the problem occurred is that teachers still carry out the same way of teaching to students because they lack knowledge of new technology. When teachers ask students to answer the question, there is no answer. Consequently, there is no interaction between lecture and students. The lecturer then only talks to the screen and does not know whether students are studying or not. It can be said that students would not practice nor concentrate on studying. Finally, students could not follow the lesson and that makes them bored with the class. In short, more practices are needed for a lifelong learning and facilitating

students with anytime and anywhere education. Hence, the teaching method should be developed.

1.2 Research Objective:

The objectives of this research are as follows:

To develop the course content “causative verbs” for students at selected international university in Bangkok based on 80/80 efficiency criteria. 2) To examine the effectiveness of the course content “causative verbs” from the average score of the pre-test and post-test taken by students who studied the course content “causative verbs”. And 3) To observe satisfaction of the course content on “causative verbs”.

1.3 Research Questions:

In what ways can feedback and suggestions from the three experts be used in developing and improving the content and exercises in the course content “causative verbs” for students of Japanese III at selected international university in Bangkok based on 80/80 efficiency criteria? 2) What is the significant level of pre-test and post-test score? And 3) What is the satisfaction level of courseware in “causative verbs”?

1.4 Research Hypotheses:

The hypotheses of this research on the efficiency of the course content “causative verbs” are:

H₀₁= The efficiency of the developed course content “causative verbs” for graduates meets the 80/80 criteria.

H₀₂= The developed course content “causative verbs” for graduates is effective for Japanese III students at selected international university in Bangkok.

Hypothesis for effectiveness from a paired samples T-test are:

H₀₁= The average scores before and after taking the lesson are the same.

H₀₂= The average score after taking the lesson is higher than before taking the lesson.

2. Literature Review

The meaning of causative verb can be interpreted either with “make somebody do” or “let somebody do” which depends on general knowledge and the context of the sentence

that solves that issue (Banno et al., (2003), *みんなの日本語 II*, (1998)). The problem is that the particle used with causative verbs is complicated for the students. According to Iroi, et al. (2000, p. 300), the particles used with transitive and intransitive verbs are different and users should be aware of the topic of a sentence because senior could either let or make the action taker do the action as sentences below:

- ① 先生は子供たち（xを/oに）作文を書かせた。

Tanaka (1990, p. 237) stated that intransitive verbs, the particle “に” is used when the action takers intend to take action and is interpreted as “let”. If the action takers do not intend to take action, the particle “を” is used and it means “make” as sentences below:

- ② 先生は子供たち（を/oに）泳がせた。
③ 子供（に）お願いして行かせる。

If action takers are inanimate, it should be with the particle “を” as sentences below:

- ④ 倒れていた看板（oを/xに）立たせた。
⑤ 神戸まで車（oを/xに）走らせた。

There are verbs that contain emotional meaning such as 心配する, がっかりする using the particle “を” with action taker as a sentence below:

- ⑥ 成績が悪くなかったので、(私は)母（oを/xに）がっかりさせました。

If some verbs are not transitive verbs but they interpret the meaning of “pass through” such as 「道を歩く」, 「空を飛ぶ」, the particle “に” is used as a sentence below:

- ⑦ 田中さんは林さん（xを/oに）危険な道を通らせる。

In case of causative verbs ～ていただけませんか, the topic is always omitted.

- ⑧ （社長は）私（xは/oに）（それを）説明させていただきませんか。

That explains why students always make mistake when it comes to particles. In addition, students are still confused with the meaning of causative verb ～ていただけませんか which means to ask permission as “please let me do” and causative verb ～てもらってくれる which means you feel grateful when you get a permission to do something (日本語文型辞典, 1998). In order to help students understand the meaning and to able to apply appropriate particles used with causative verbs, researcher recognized that teaching materials, which are to help students learn anytime or anywhere, should be made. Moreover, teaching method is also important. Nowadays, teaching method is shifting from traditional to online mode which should also encourage autonomous learning among students. Online education is a variously termed as hybrid, flipped classroom and etc.

Carrasco and Johnson (2015, as cited in Snart, 2010) stated that the history of hybrid teaching has its roots in distance education established in higher education as far back as the mid nineteenth century. Also, Liming and Jianli (2013, as cited in Graham 2006, p. 3) stated that nowadays the information technology has facilitated a convergence between traditional face-to-face and technology-mediated learning environment, which is so-called hybrid or blended learning. Graham (2006, p. 3) points out that the essence of blended learning is the combination of face-to-face instruction and computer-mediated instruction. Caulfield (2011, pp. 3-4) defined it as the course reduces “face time” and is replaced by time spent outside the traditional classroom. Bamrungsetthapong et al. (2020, p. 220) stated that the effectiveness of hybrid teaching and learning comprises of three items as the followings: 1) Input: an analysis of the problem, students’ characteristic, objectives, and content of the study. 2) Process: a design and development of teaching and learning such as selection of teaching methods and appropriate content design. And 3) Output: a teaching evaluation, which consists of an evaluation during the teaching preparation process, an evaluation after teaching and a follow up after teaching. Likewise, Brahmawong (2013) stated that multi-media instructional packages are produced to impart knowledge and experiences of the teachers to class-based and home-based students who need to test their efficiency and the evaluation stage of instructional package production - this is called Developmental Testing (DT). Thus, there is a concept of the formula E_1/E_2 that uses three aspects as criteria to develop and determine the quality. The draft of an instructional package is completed and presented as follows: 1) Students’ progress on their learning achievement as an evidence from the significant difference of their post-tests and pre-tests; the significant difference on students learning progress is usually set at 0.05. 2) The efficiency of students’ learning at both process and product is designated by E_1/E_2 . E_1 is the percentage of an average or mean score students earn from their activities or assignments, such as drills, exercises, project works, etc. E_2 is the percentage of an average or mean score students earn from their post-test, final examinations, and other summative evaluations (Thieanthong, 2005, p.309). 3) In terms of satisfaction level among the instructors and students, the questionnaire is normally used to ask for their satisfaction on teaching and learning via instructional package. Therefore, to improve the quality of the instructional package production, it can be check from students’ learning progress, efficiency of students’ learning, and satisfaction level of instructors and students.

In addition, the essential elements for being successful in online classes comprise a clear guideline, interesting teaching design, using the right teaching tools, encouraging students to collaborate online, taking advantage of both group work and individual work, using available resources, closing teaching with a conclusion, and giving feedback (Khruunan, 2020).

Another method that supports autonomous learning among students is flipped classroom. Kiray and Yildirim (2016, as cited in Johnson et al., 2014) stated that flipped classroom provides an environment where students learn from videos, listen to podcasts, read eBooks and meet with peers online instead of obtaining information from lecturers through presentations in their class time. Learners can reach these broad sources any time they need. Teachers then serve as a coach or mentor in flipped classroom where students have direct access to different sources of knowledge. There are many definitions related to flipped classroom model. Brown (2016, p.4) stated that flipped classroom is a model of delivering instruction that shifts lectures from a class-time activity to an at-home activity, and shifts “homework” from an at-home activity to an in-class, critical thinking set of activities. Also, Ayçiçek and Yanpar Yelken (2018, as cited in Bishop & Verleger, 2013) mentioned that flipped classroom is a student-centered learning method. There are two parts: one is interactive learning activities during lesson, and another is individual teaching based on computer out of lesson. Ayçiçek and Yanpar Yelken (2018, p. 387) argued that in order to pursue this method, students are to use technological equipment, develop their abilities, create interactive discussion conditions, and discover different learning methods with different learning activities. Bergmann and Sams (2012, p. 13) explained traditional flipped classroom model as “*what is done at school done at home, homework done at home completed in class*”. A teacher shares resources and materials before class and a teacher is also a guide when working on activities during class time such as problem solving, discussion, and brainstorming. In order to enhance effective teaching and learning, a lecturer should provide flexible environments to support teaching and learning.

A research study by Karnawati and Istianingrum (2021) entitled “The Effectiveness of Blended Learning Using the Flipped Classroom and Hybrid Learning Models in the Chuukuu Bunpou” worked with two classes on the experiment. One is 4A class using hybrid learning, and another is 4B class using flipped classroom. They found that before exhibiting hybrid learning and flipped classroom in the blended learning, the pre-test average scores for 4A class

and 4B class were below 70. However, after exhibiting hybrid learning and flipped classroom, both 4A and 4B class showed an increase in learning outcomes. This means that the use of hybrid learning and flipped classroom is equally effective in improving learning outcomes. So, it can be concluded that blended learning or hybrid learning, and flipped classrooms have the same level of effectiveness although hybrid learning is more effective due to the higher percentage of effectiveness on improving learning outcomes compared to flipped classrooms. Another research by Wang et al. (2022) entitled “The Flipped Classroom Model of Japanese Teaching Based on Intelligent Decision-Making System” found that the flipped classroom learning mode can improve teaching Japanese language. A teacher-centric learning mode from the beginning is transformed into a student-centered learning mode that captures students’ attention and interest in learning, maximizes their enthusiasm for learning, improves Japanese application skills, and enhances learning efficiency. Therefore, the result of teaching and learning on both hybrid and flipped classroom are effective; students’ progress their learning much better.

3. Methodology

3.1 Method: The ADDIE model (Gagne et al., 2005) was adopted, and divided into analysis, design, development, implementation, and evaluation. An **analysis** comprised review of literature on hybrid learning, flipped classroom, and analytical tools. **Design** covered the course content, assessments (graded exercises, pre-test and post-test), and a satisfaction form.

1) The course content “causative verbs” was based on lesson 48 in *みんなの日本語 II*. It consisted of objectives aiming to find out how to apply suitable particle, conjugate causative verb, and determine the meaning.



Figure 1 Intransitive Verb

Source: Source: (Hotel Sendai, 2012)



Figure 2 Emotional Verb

Source: (illustrAC, n.d.)

2) Assessment tools refer to pre-test and post-test, and graded exercise.

Pre-test and Post-test: The objectives of the tests are to evaluate if the students are able to: (1) know how to conjugate the causative verbs, (2) know how to apply a suitable particle to transitive, intransitive, and emotional verbs with meaning, and (3) use the causative verbs to ask for permission. Furthermore, several tests were designed. The tests were set to be taken within a specific time.

Graded exercise: The objectives of graded exercises are to check if students meet the followings: (1) understand how to conjugate the causative form and meaning, (2) understand the suitable particle that is used with transitive, intransitive and emotional verbs in causative form, and (3) understand the situation of when to use causative verbs *～ていただけませんか* to ask for permission.

3) The satisfaction form on the course content “causative verbs” was made in two sets. One was for students who studied the course content “causative verbs” while another was for the three experts. Both forms were an open-ended type of questionnaire aiming to investigate opinions, suggestions, and satisfaction. A five point Likert scale was used to measure the outcome. The following criteria were utilized to interpret the meaning of the scores for each topic.

4.51-5.0	Most satisfied
3.51-4.5	Very satisfied
2.51-3.5	Satisfied
1.51-2.5	Dissatisfied
1.00-1.5	Very dissatisfied

The **development** started from the first draft of the course content “causative verbs”, assessment tools (pre-test and post-test, graded exercise), and the satisfaction form on the course content “causative verbs” that was made and proofed by the three experts. The qualitative aspect involves an in-depth interview with the three experts. Thus, the content revision was made and developed based on experts’ comments and suggestions. The content validity of the course content, assessment tools and graded exercises were done by three experts through IOC (Index of Item Objective Congruence). The second aspect was a pilot test administered to thirty eight students who completed Japanese III in the second semester of

the year 2020 at selected international university in Bangkok to determine the difficulty (p), discrimination (r) based on technic by Chung-Teh Fan 27% and reliability based on KR-20 (Kuder Richardson).

During the **implementation** phrase, classes were shifted to online mode due to COVID-19. The experiment was done on 26 students who studied Japanese III (JA2702) in the first semester of the year 2021 at selected international university in Bangkok. There are 15 weeks of teaching. Each period is 1.5 hours long and students have to take two periods per week. The experiment was conducted from week 10-12 which makes it a total of 5 periods or 7.5 hours of teaching. Teaching method was on both asynchronous and synchronous. The first experiment was conducted in online class on the first period of week 10. It started off with a pre-test with 26 students, followed by a guideline reading. Before students started each part, they must read the objectives first. Next, students studied the course content “causative verbs”. After that, the teacher let students work on the graded exercise in part one which was about how to conjugate causative verbs with meaning. In the second period, which was also in week 10, before studying part two, the teacher pointed out mistakes from the graded exercises and explained them to students, as well as making a conclusion on part one and allowing students to ask questions if they had any. The method of teaching in part two and part three was the same as part one on week 11 and 12. Finally, to explore their opinions and satisfaction, students were asked to complete the satisfaction form in the course content “causative verbs”. On period five of week 12, students were asked to complete a post-test.

Table 1 Steps to do the Experiment and Equipment

The experiment	Periods (7.5 hours) Each period = 1.5 hour	Steps to do the experiment	Equipment
Week 10	Period 1: Part 1: How to conjugate causative verbs	1. Pre-test 2. The students read the guideline and objectives in part 1. 3. Studied via PowerPoint 4. Did Graded Exercises	LMS. LMS. LMS. LMS.
	Period 2: Part 2: Transitive and Intransitive verbs	1. Showed the result of graded exercises part 1 2. Teachers pointed out mistakes from part 1 and explained them again. Question and answer. 3. The students read the guideline and objectives in part 2. 4. Studied via PowerPoint 5. Did graded Exercises	Microsoft teams Microsoft teams LMS. LMS. LMS.
Week 11	Period 3: Part 3: Emotion verbs Part 4 ~て Causative verbs	1. Showed the result of graded exercises part 2 2. Teachers pointed out mistakes from part 2 and explained them again. Question and answer. 3. The students read the guideline and objectives in part 3 and 4. 4. Studied via PowerPoint 5. Did graded Exercises	Microsoft teams Microsoft teams LMS. LMS. LMS.
	Period 4:	1. Showed the result of graded exercises part 3-4 2. Teachers pointed out mistakes from part 3 and 4. Question and answer. 3. Conclusion on all parts. 4. Complete the satisfaction survey in the course content “Causative verb”	Microsoft teams Microsoft teams Microsoft teams Google Form
Week 12	Period 5:	1. Post-test	LMS.

The **Evaluation** phase was then conducted to find the efficiency of the course content “causative verbs” and the effectiveness of learning using T-test by comparing the pre-test and post-test scores. The efficiency of students learning was checked using E_1/E_2 formula.

3.2 Sampling and Data Collection

The sample group was twenty-six students of Japanese III (JA2702) in the first semester of the year 2021 at the selected international university in Bangkok and a group of three experts who are teachers and have been teaching Japanese language Minna no Nihongo (みんなの日本語Ⅰ・Ⅱ) for more than 10 years.

The **qualitative** data was gathered from the suggestions and comments from the three experts using in-depth interviews whereas the **quantitative** data was obtained from student assessment tools such as the achievement tests (pre-test and post-test, graded exercise) to prove the effectiveness of the course content “causative verbs” with a paired samples T-test. The statistical measurements, including means and the percentile, were determined using SPSS (Standard Statistical Packages for Social Science). Moreover, the quality of the assessment was measured according to the difficulty (p), discrimination (r) based on Chung-Teh Fan 27%, and the reliability of the test based on KR-20, Kuder Richardson’s criteria.

4. Results

The results of the pilot test, pre-test and post-test, and the course content evaluation form will be presented hereafter.

4.1 Pilot –Test (IOC, Reliability, Discrimination and Difficulty)

To check the quality of the course content on “causative verbs”, pre-test and post-test, and graded exercises, the three experts gave some suggestions to help develop the courseware. Then IOC was applied; the results from all questions of pre-test and post-test and graded exercises were equal to 1 which is over the criteria 0.5. In addition, the value of reliability, discrimination, and difficulty shown in the table below suggested that the quality of pre-test and post-test are in criteria.

Table 2 The Value of Difficulty (p), Discrimination(r) and Reliability from Pilot Test

Topic	Result of Pilot Test		
	Criteria	The value	Result
Reliability	<1.00	0.87	Reliability is 0.87
Difficulty (p)	0.20-0.80	0.38	easy
Discrimination (r)	0.20-1.00	0.38	can be classified

(Sujindawong, 2004)

4.2 Results from the experiment

To determine the students' progress or efficiency of students' learning and satisfaction, there are three results from the experiment shown as the followings:

4.2.1 The formula E_1/E_2 : The efficiency of students' learning

 E_1 = the marks from the test while studying

 E_2 = the marks of the post-test

Table 3 E_1/E_2 : The Efficiency of Students' Learning

Number of Students	Graded Exercises' Marks			Post-test's Marks		
	Full mark	ΣX	E_1	Full mark	ΣY	E_2
26	68	1415	80.03	45	939	80.26

$$E_1 = \frac{\frac{\Sigma X}{N}}{A} \times 100 = \frac{\frac{1415}{26}}{68} \times 100 = 80.03$$

$$E_2 = \frac{\frac{\Sigma Y}{N}}{B} \times 100 = \frac{\frac{939}{26}}{45} \times 100 = 80.26$$

The efficiency of students' learning was checked via the E_1/E_2 formula and was equal to 80.03/80.26. Hence, the efficiency of students' learning passed the objective of this research, which is 80/80.

4.2.2 T-Test: Students' progress

To determine students' progress, it can be examined from the significant difference of their pre-test and post-test. As shown in table 4, the mean of the post-test equaled 36.12 which is higher than the marks before taking the lesson which equaled 20.27.

The value of S.D equaled 3.788. Moreover, when comparing the statistic to a paired samples T-test with hypothesis H_{02} , which is set as an average score, the result after taking the lesson was higher than before taking the lesson. The test results showed that there was a statistically significant difference between pre-test and post-test as seen from the $p < 0.05$ level which corresponded to the hypothesis set.

Table 4 A Paired Samples T-Test

	N	Mean	S.D	t	Sig. (2-tailed)
Pre-test	26	20.27	8.947	-8.743	0.000*
Post-test	26	36.12	3.788		

* $p < 0.05$

4.2.3 The satisfaction in the course content “causative verbs” form

There are two sets of the satisfaction form and the sense of checking satisfaction between experts and students are different with the course content “causative verbs”. Set one is the result from three experts that checked the technic, content validity and so on. Another set is the result from 26 students who learned from the course content “causative verbs”, and the details of questionnaire is different from the set for experts.

Table 5 Three Experts’ Satisfaction

The evaluation items	Five-rating scale is indicated opinion				
	Expert 1	Expert 2	Expert 3	Average	Result
1. Technic					
- The proper style of the text	4	4	5	4.3	Very satisfied
- The proper size of the text	5	5	5	5.0	Most satisfied
- The proper color and courseware Background	4	4	5	4.3	Very satisfied
- The clearness of the text	5	4	5	4.7	Most satisfied
- Courseware usability	4	5	5	4.7	Most satisfied
2. Content					
- Content validity	5	5	4	4.7	Most satisfied
- The way to present the content is suitable	4	5	4	4.7	Most satisfied
3. Pictures and texts					
- Appropriateness of pictures that used to explain grammars	5	5	3	4.3	Very satisfied
- Texts that used are easy to understand	5	4	3	4.0	Very satisfied
The Total average	4.6	4.6	4.4	4.5	Very satisfied

Table 6 Students’ Satisfaction

No.	Evaluation items	Average	Result
1.	The way to present the content is easy to understand	4.27	very satisfied
2.	The order in which the texts are presented is appropriate.	4.42	very satisfied
3.	The texts and pictures made me understand the content and the grammar clearly.	4.31	very satisfied
4.	The courseware enhance my memorization of the content.	4.27	very satisfied
5	I am satisfied with the use of courseware as the teaching material.	4.31	very satisfied
	The Total average	4.32	very satisfied

The satisfaction result from the three experts was in a “very satisfied” level with the average score of 4.5 in the sense of creating the course content “causative verbs”. The satisfaction result from the students was in a “very satisfied” level with the average score of 4.32 in the sense

of learning from the course content “causative verbs”. Thus, both the three experts and students are satisfied with the course content “causative verbs”. There was one comment suggesting “need a teacher to teach in class” which implied that some students were not implementing autonomous learning.

5. Discussion

5.1 Pre-Test and Post-Test

There are three parts in pre-test and post-test via LMS platform.

Part 1: Concerns conjugating the verbs to causative form. For item 8, students could do it despite an error in the setting; there were two correct answers. So, teachers have to be more precise on setting the test or exercises on LMS.

Part 2: Checking the particles that are used with transitive, intransitive and emotional verbs in the causative form. The questions from items 1-4 concern transitive verbs. When checking the questions that concern the particles, the average score in a post-test is higher than a pre-test. In item 1 question number ③, the post-test result revealed the average score of 0.35. Fifteen students did not conjugate verb to past tense. Moreover, eleven students made mistake when conjugating verb to causative form. Items 5-8 concern the particles that are used with intransitive verbs in the causative form. Item 7 question number ㉑ is the same problem as question number ③. Students did not conjugate the verb to past tense. For item 6 question number ⑰ “帰っています”, there are two verbs but students could not understand which verb should be conjugated to causative form. Thus, only 3 students could do this question. Also, 23 students made mistake. Due to this fact, teacher should emphasize the words that should be conjugated to causative form, in case the two verbs connect such as 帰っています, and conjugate the tense as appropriate for adverb of time. Items 9-11 looked at the particles used with emotion verbs in causative form. The average scores of post-test are higher than pre-test, except item 9 question ㉕ in which 15 students did not conjugate the tense to past tense. Some students conjugated がっかりします as the verb of group one. Items 12-14 were to check if students understand the meaning of causative form and the result from the post-test showed that students can understand the meaning.

Part 3: The questions from items 15-17 revealed a result of average scores of post-test higher than pre-test, which means students can understand the situation of when to use causative verbs～ていただけませんか.

To conclude, the experiment revealed that the issue with an application of appropriate particles with causative verbs got better compared to pre-test. Yet, some students forgot to conjugate the tense and this may be the result of an absence of tense in their mother-tongue language, so they were not aware of the tense conjugation. As for the teachers, they should be more precise on setting the questions and answers on LMS platform. Teachers should revise and preview before using it in class. Furthermore, teachers should emphasize the words that should be conjugated to causative form, in case the two verbs connect such as 帰っています. Also, students should be advised to be aware of adverbs of time to conjugate the tense as appropriate. There are many reasons why average scores of post-test are higher than pre-test. **One** is that teaching material must have quality such as content validity. Moreover, the objective in each part is important – which is to show the guideline for teaching and learning. This is the instructional alignment that refers to the match between objectives and learning activities (Eggen & Kauchak, 1996 as cited in Cohen, 1987). **Another** is the teaching process. Students were advised to read the objectives for that specific lesson to obtain some understanding about what they will learn from the lesson. Next, let the students learn from the course content “causative verbs”, and complete the graded exercises. The teacher checked the questions that most students made mistakes. The questions were used as a tool to help them understand their mistakes, so-called “learning from mistake”. Students can improve their study as they completed all activities in the course and they get to know the result immediately. The feedback is used to improve students’ performance in the future and the importance of improving their learning is clear (Eggen & Kauchak, 1996, p. 37). Following up with feedback from graded exercises allows students to ask questions they want to know and learning from mistakes could encourage them to further their studies. Finally, in the last part, the teacher made a conclusion and pointed out the main concept of the lesson. This step is to review lesson and give a closure. A review emphasizes important points or summarizes previous work and forms a link between what has been learned and what is coming (Eggen & Kauchak, 1996, p. 39). Therefore, the teaching process corresponds to

the elements of online teaching and learning that are instructor, students, instructional media, learning process, communication system, network system and evaluation (Wayo et al., 2020)

In conclusion, in order to encourage autonomous learning among students, as well as facilitating students with anytime and anywhere education, not only the teaching material is important, but also the process of teaching. The objectives show an outline of the study, feedback functions as a treatment to encourage students to further their study, and a conclusion of each lesson shows a summary of what students have learned.

5.2 The problems that occurred during the research

From the experiment, there are many problems occurred. **1) Technology:** Based on Online Lesson Practice Guide (2021) suggested 10 tips for assessing learning online such as devise exam questions, limit answer time and diversify the question pattern. Therefore, it is not only the knowledge of the subject the teachers must have, but also technological skills. **2) Students:** All students nicely participated in class and worked on the provided activities, but they did not want to turn on their cameras. Therefore, when in a part of explaining mistakes or question and answer, it is hard to know whether all students can understand or not. Moreover, it is hard to catch up with students who cannot follow the class. **3) Preparation Time:** In each step, it is time consuming to prepare the content, graded exercises, and examination, as well as putting everything in LMS through various types of test format such as multiple choice questions, true or false, matching, embedded answer (Cloze), and so on. However, when looking at the test, the researcher has to design a new set for every semester to prevent students from copying one another's work. This point, to make the test, is hard for the teacher because sometimes the lecturer has limited patterns of questions or forms on the same content.

6. Conclusion

According to the previous study, Brahmawong (2013) stated that the three criteria that help develop and determine the quality of the course content “causative verbs” for “Internet-based flipped classroom: Japanese causative verbs at selected international university in Bangkok” concern the followings: The first one is students' progress proofed by a statistically significant difference between pre-test and post-test as seen from the $p < 0.05$ level which corresponded

to the hypothesis set. The second one is the efficiency of students' learning proofed by the E_1/E_2 result which equaled to 80.03/80.26 suggesting a pass (score 80/80) on the objective of this research. The last one is satisfaction. In a sense of creating a course content, the average score from the three experts' satisfaction is 4.5 which means "very satisfied", and in a sense of learning from a course content "causative verbs", students' satisfaction is 4.32 which means "very satisfied". According to the results of this research, the answers for the research questions are 1) The ways feedback and suggestions from the experts can be applied to develop and improve the course content "causative verbs" are from the qualitative data gathered from the in-depth interview. 2) The significant level of pre-test and post-test scores equaled 0.000. The result showed that the pre-test and post-test were statistically and significantly different. 3) The satisfaction level of the course content "causative verbs" confirmed by the three experts got an average value of 4.5 and 4.32 from students, and both scores were in a "very satisfied" level. The future work should concentrate on drills and practices because they can help familiarize students to the use of Japanese language in real life situation. Also, there is a need to design the program to fit with a life style of university students and e-Learning should be implemented as a practical studying tool for students in this generation.

References

- Ayçiçek, B., & Yelken, T. Y. (2018). The effect of flipped classroom model on students' classroom engagement in teaching English. *International Journal of Instruction*, 11(2), 385-398. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11226a>
- Bamrungsetthapong, S., Tharnpanya, P., & Satjharuthai, K. (2020). Hybrid learning and the quality improvement of Thailand's education in the 21st Century. *Narkbhutparitat Journal Nakhon Si Thammarat Rajabhat University*. 12(3), 214-224. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/nakboot/article/view/245900/168814>
- Banno, E., Ohno, Y., Sakane, Y., Shinagawa, C., & Tokashiki, K. (2003). *An integrated course in elementary Japanese Genki*. The Japan Times.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013, June 23-26). *The flipped classroom: A survey of the research*. ASEE National Conference, Atlanta, GA.
- Brahmawong, C. (2013). Developmental testing of media and instructional package. *Silpakorn Educational Research Journal*, 5(1), 7-20.
<http://www4.educ.su.ac.th/2013/images/stories/081957-02.pdf>
- Brown, B. A. (2016). *Understanding the flipped classroom: Types, uses and reactions to a modern and evolving pedagogy*. https://repository.stcloudstate.edu/ed_etds/12/
- Carrasco, B., & Johnson, S. M. (2015). *Hybrid language teaching in practice*. Springer Briefs in Education.
- Caulfield, J. (2011). *How to design and teach a hybrid course*. Stylus.
- Cohen, S. (1987). Instructional alignment: Searching for a magic bullet. *Educational Researcher*, 16(8), 16-20. <https://www.jstor.org/stable/1175370>
- Eggen, P. D., & Kauchak, D. P. (1996). *Strategies for teachers: Teaching content and thinking skills* (3rd.). Allyn & Bacon.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principal of instructional design*. Thomson Learning Academic Resource Center.
- Graham, C. R. (2006). *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. Pfeiffer Publishing.

- Iroi, I., Takanashi, S., Nakanishi, K., & Yamada, T. (2000). *初級を教える人のための日本語文法ハンドブック*. 3A Corporation.
- Johnson, L., Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC horizon report: 2014 higher education edition*. The New Media Consortium.
<https://www.learntechlib.org/p/130341/>
- Karnawati, R. A., & Istianingrum, A. (2021). The effectiveness of blended learning using the flipped classroom and hybrid learning models in the Chuukuuu Bunpou. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 518, 370-375.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210120.147>
- Khruunan. (2020, May 16). *8 effective online teaching methods*. Rakkhruu.
<https://rukroo.com/24199/>
- Kiray, S.A., & Yildirim, F.S. (2016). Flipped classroom model in education. In W. Wu, S. Alan, & M. T. Hebecci (Eds.), *Research highlights in education and science, 2016*, (pp. 2-8). ISRES Publishing.
https://www.researchgate.net/publication/335756684_FLIPPED_CLASSROOM_MODEL_IN_EDUCATION
- Liming, Z., & Jianli, J. (2013). A study on effective hybrid math teaching strategies. *International Journal of Innovation and Learning*, 13(4), 451 – 466.
DOI:10.1504/IJIL.2013.054239
- Major changes in Thai education anticipated after the COVID-19 pandemic*. (2020, June 16). Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council.
<https://www.nxpo.or.th/th/en/4841/>
- Online Lesson Practice Guide: 10 tips for assessing learning online*. (2021). Department of Teaching & Learning Support, Center for Education in Liberal Arts and Sciences, Osaka University.
<https://www.dropbox.com/s/dtdh2ag1zqyowbd/10%20Tips%20for%20Assessing%20Learning%20Online.pdf?dl=0>
- Sujindawong, S. (2004). Item analysis method. *Sripatum Journal*, 4(1), 21-33.
<http://dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/1986/2/02.pdf>

Snart, J. A. (2010). *Hybrid learning: The perils and promise of blending online and face-to-face instruction in higher education*. Praeger.

Tanaka, T. (1990). *Guidance on Japanese grammar*. Kindaibungeisha.

Thienthong, M. (2005). *Design and computer courseware development*.

<http://home.dsd.go.th/kamphaengphet/km/information/WBI/index.htm>

Wang, X., Li, Z., Dong, L., & Li, W. (2022). The flipped classroom model of Japanese teaching based on intelligent decision-making system. *Scientific Programming*. 2022, 12 pages. <https://doi.org/10.1155/2022/2792428>.

Wayo, W., Charoennukul, A., Kankaynat, C., & Konyai, J. (2020). Online learning under the COVID-19 epidemic: Concepts and applications of teaching and learning management. *Regional Health Promotion Center 9 Journal*, 14(34), 285-298.

illustAC. (n.d.). 子供の発熱を心配するお母さん. https://www.ac-illust.com/main/search_result.php?word=%E7%9C%8B%E7%97%85%E7%96%B2%E3%82%8C

Hotel Sendai. (2012). 日本語教育のためのイラスト教材. <http://skrykk.blog.fc2.com/blog-entry-62.html>

日本語文型辞典. (1998). Kurosio Publishers.

<https://www.9640.jp/nihongo/ja/search/?search=7&key=%3C%E6%97%A5%E6%9C%AC%E8%AA%9E%E6%96%87%E5%9E%8B%E8%BE%9E%E5%85%B8%3E>

みんなの日本語 II. (1998). 3A Cooperation.

Errors of explaining the tourism vocabulary in Japanese through the Self-Explain method: A case study of universities in the lower northeastern region

กมลასน์ กิรตินันท์วัฒนา

Kamalas Keeratinanwattana

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Faculty of Humanities and Social Sciences, Burapha University

Corresponding Author

Kamalas Keeratinanwattana

Faculty of Humanities and Social Sciences, Burapha University

169 Long Hard-Bangsaen R, T.Saensuk, Chonburi 20131, Thailand

E-mail: usadagon_k@hotmail.com

Received: 18 August 2022 **Revised:** 2 November 2022 **Accepted:** 14 December 2022

Abstract

This research aims to study the learning through self-explain principle in solving problems, answering questions and explaining vocabulary in Tourism field for Japanese tourists. It used a combination of qualitative and quantitative research methods. The researcher collected data from 26 students from 2 universities in lower north-east region who took the pre-test, training process, post-test. We analyzed the errors of students.

The results of the research can be summarized as following: The self-explain principle and the principle of translator and interpreter can help students to improve in explaining tourism vocabulary better because of the shown errors. Totally, the students have improved their errors. The pre-test, the training stage and the post-test showed the same trend namely; the most common grammatical errors were found, including auxiliary mistakes, word arrangements, and conjugation of verbs. Only in the practice stage showed the grammatical errors as following, auxiliary mistakes, conjugation of verbs and word arrangements. The second mistake was vocabulary and knowledge with the lowest percentage of errors. Grammar mistakes resulted from basic grammar that students are still careless in using it. The Vocabulary mistakes are made by learning process from the wrong things and the students do without checking which leads to using the wrong words. Finally, knowledge error, most of the students describe it with a narrow perspective by being self-centered which makes the explanation misleading.

Keywords: Principle of self-explain, tourism vocabulary, errors, Japanese tourists

1. Significance

Thailand earns the main income from tourism. There are many Japanese tourists visiting Thailand each year. According to the statistics of the Ministry of Tourism and Sports 1,656,100 Japanese tourists arrived in Thailand, ranked 5th out of 10 countries (Ministry of Tourism and Sports, 2019).

There are Japanese for tourism courses in all universities in Thailand in response to the 12th National Economic and Social Development Plan (2017-2021). Nowadays, many of universities and institutions have focused on developing students with the framework of 21st century skills. To develop students in this century requires students to learn by doing. The researcher completely agrees with such principle. Therefore, the researcher will devote some study time in order to train students to be competent in dealing with problems in the Japanese for tourism course which is a direct experience from the researcher. A tour guide always faces with unexpected questions from the tourists. Therefore, the researcher has realized the importance of creating a tourism vocabulary exercise to train students to be able to solve problems in answering questions better, which led to this research

1.1 Objectives

1.1.1 To design student problem-solving exercises to explain tourism vocabulary for Japanese tourists.

1.1.2 To know the errors of students' Thai vocabulary explanation to Japanese tourists after doing exercises through the principle of self-explain

1.2 Research question

1.2.1 Does the principle of self-explain contribute to the effectiveness in explaining vocabulary in tourism?

1.2.2 What is the result of students' performance after using the principle of self-explain?

1.3 Research hypotheses

1.3.1 The method of self-explain contributes to the effectiveness in explaining vocabulary in tourism.

1.3.2 All students can explain with abundance of vocabulary and have less errors.

1.4 Specific definitions

1.4.1 a guide is a person who performs a role as the translator and the interpreter when he explains historical items to the tourists.

1.4.2 Self-explanation refers to learning principles to make students understand more by explaining to themselves.

2. Literature Review

In 2018, the Japanese Ministry of Culture released a report on the national language and culture on "language communication for mutual understanding" saying communication is information. Thoughts and feelings conveyed It is the behavior of understanding common things that are based on differences between each other. Four points have been proposed, namely, accuracy, ease of understanding, appropriateness and politeness that are important factors of language communication. (Agency for Cultural Affairs, 2018, pp. 16-21).

One factor strongly correlated with this research was ease of understanding. It is believed that ease of understanding can lead to the best method of students to explain the Thai vocabulary to the tourists. Moreover, the researcher would like to propose more theories that will support the methodology of research, as following; self-explain, Japanese noun modifier, translation & interpretation and errors.

2.1 Self-explain

Self-explain is an activity built on a general subject that encourages children to actively learn. Learners effectively learn from various media while improving themselves through audits. Performing this activity requires a lot of brain mechanisms, whether it is analyzing or synthesizing new data. Combining new knowledge with old knowledge has checked and corrected any misinformation. So explaining to yourself (self-explain) is an activity that must be created by yourself. The practice of explaining to yourself involves having a group of learners explain each sentence. When the learners have already learned the target content (Roy & Chi, 2012, pp. 274 - 276). There are many research showing that this method is the good way of learning for students. Another research was conducted. The experiment with their math students explained that students had better grades when they used the self-explain method. (Neuman & Schwarz, 2000, pp. 215-218). However, this method is not suitable for the beginners (Renkl, 1999 as cited in Ito, 2004, p. 32).

It is necessary to analyze the sentence structure of students by using the grammar knowledge in Japanese particles, noun modifier and noun phrase because a lot of students are explaining the vocabularies by using these structures. The student's errors in explanations about word order or particles can be judged by the noun modifier and noun phrase theories.

2.2 Japanese particles

Table 1 Summary the usage of basic Japanese particles

particles	usage	examples
1. は	1.1 indicate the topic or subject 1.2 compare and emphasize the negative sentence	1.1 私は学生です。 1.1 宿題は家でやってください。 1.2 本がありますが、辞書がありません。
2. が	2.1 indicate the subject in action 2.2 express the existence of items 2.3 express the desire, capability	2.1 田中さんが本を読みました。 2.2 机の上に本があります。 2.3 水が飲みたいです。
3. を	3.1 indicate the direct object 3.2 indicate the origin of moving 3.3 indicate the passing point	3.1 私がパンを食べます。 3.2 9時に家を出ます。 3.3 毎日この道を通ります。
4. の	4.1 indicate the possession 4.2 link the noun with other propositions	4.1 これは私の本です。 4.2 机の上にパソコンがあります。
5. で	5.1 indicate the place or time as the action occurs 5.2 indicate the limitation 5.3 indicate the procedure 5.4 indicate the materials 5.5 indicate the cause 5.6 indicate the amount	4.1 食堂でご飯を食べます。 4.1 日本語は1年間で上手になります。 4.2 世界で一番長い川はナイル川です。 4.3 ペンで字を書きます。 4.4 木で机を作ります。 4.5 病気で学校を休みます。 4.6 いつも一人で勉強しています。
6. に	6.1 indicate the destination which could be a person or item 6.2 indicate the purpose 6.3 indicate the change 6.4 indicate the causative or passive 6.5 indicate the limitation 6.6 indicate the place where the item existence	6.1 山田さんにプレゼントを贈ります。 6.1 飛行機になります。 6.1 ゴミ箱にゴミを捨てます。 6.2 買い物に行きます。 6.3 氷が水になります。 6.4 先生に褒められました。 6.5 1回3袋ずつ使います。 6.6 ホテルに泊まります。

particles	usage	examples
7. から	7.1 indicate the origin of area 7.2 indicate the material 7.3 connect with noun which show its origin	7.1 明日から夏休みです。 7.2 ブドウからワインを作ります。 7.3 田中さんから本を贈ります。

(Tokyo University of Foreign Studies, 2022; Asia Bunka Kaikan, 2003, pp. 89 - 92)

From the students' answers, it is found out that particles ni and de cause the errors among the students. Therefore, the researcher would like to infer some research which explains the student's errors in ni and de. The research of Chawengkijwanich (2014) concluded in 4 points 1) the students are used to memorizing as a set of verbs and particles such as N ni N ga aru/iru. If the particle of location is needed, they have tendency to use ni more than de. 2) There are some verbs for example, jiko ga aru that the students will use wrong particle because they do not know the meaning of verb profoundly 3) the students used the wrong particle in case of verb with its sense of moving, especially, if there is a word coming between the noun and verb such as in sentence コンサートを見に日本に行きます。 4) If it is very complex sentence, the students will use it wrongly.

2.3 Noun modifier

Noun modifier is always in front of noun. There are many forms namely as;

1. Noun + の + Noun

先生の辞書はどれですか。(Where is the teacher's dictionary?)

映画の雑誌を買いました。(I bought the movies magazine already.)

2. Adjective い + Noun

私は小さいカバンを買いました。(I bought the small bag already.)

3. Adjective な + Noun

私はきれいな教室で勉強しています。(I study at the beautiful studying room)

4. Infinitive Verb + Noun

あの人は私が知らない歌を歌っています。(That man knows the song that I don't know)
昨日宿題をしなかった人は午後してください。(The person who didn't do homework yesterday, please do it this afternoon.) (Iijima et al., 2546, pp. 74-75).

Noun modifier No.4 is the most difficult one to explain. It is believed that some of simple and normal sentences can be transformed to noun modifier No.4 as following

Subject	その人が昨日来た → 昨日来た人 (That man came yesterday) → (The man who came yesterday)
Direct Object	私はその映画を見た → 私が見た映画 (I saw that movie) → (The movie that I saw)
Indirect Object	彼はその友達に本をあげた → 彼が本をあげた友達 (He gave the book to that friend) → (The friend whom was given the book)
Location particle	(に) 私はその家に住んでいる → 私が住んでいる家 (I live in that house) → (The house where I live)
Location particle	(を) 私はその大学を出た → 私が出た大学 (I left that university) → (The university where I left)
Purpose (に)(へ)	昨日そのレストランへ行った → 昨日行ったレストラン (I went to that restaurant yesterday) → (The restaurant where I went yesterday)
Location (で)	友達はその会社で働いている → 友達が働いている会社 (Friend works in that company) → (The company where the friend works)
Helping particle (で)	バッハはそのペンで楽譜を書いた → バッハが楽譜を書いたペン (Bach wrote music by that pen) → (The pen that Bach used for writing music)

(Inoue, 1976, p. 187 as cited in Saito, 2002, pp. 55-56).

However, it is easier to change simple sentence to the structure of noun A no B. Kataoka explained in his research that the method for modifying the structure from the extension of the noun (Japanese noun modifier) to the structure of the noun phrase A no B. The objective is for the reader to be able to read it more easily. This principle is achieved by eliminating verbs that are related to both nouns, then classifying as a noun phrase structure A no B. This research uses newspaper articles as the main source of information. From the research results, it was found that it can be done from a Japanese noun modifier structure to a noun phrase structure A no B which can be done if the verb is related between nouns A and B, in most cases where A is the subject and there is an auxiliary. Subsequently, the object B noun has a を suffix, but there are some cases where this is not possible. The suitability and spontaneity of the new structure must also be considered (Kataoka et al., 2000, pp. 413 - 414). Another paper explained that the structure of Japanese noun modifier would have its function as adjective. (Kouriya, 1999, p. 20).

2.4 Translation and interpretation and errors

Translation is the process of transferring message or meaning from source language to target language. There are many definitions to translation. Some experts stated that translation is an operation on languages: a process of substituting a text in one language for a text in another. (Catford, 1978, p. 1). The first step of translation is understanding the text. Secondly, start the translation by communicating basic sentences and arranging sentences correctly according to the grammatical system. Thirdly, modification and verification. (Chawengkijwanich, 2016, p. 46). There are some points that should be taken into account in order to reach the objective of word translation which are 1) be careful of the variety of the vocabulary 2) translate the real sense of the text 3) use the correct target language 4.) simplify the text. Also, some points of sentence translation as following 1) modify the grammar structure of the text to the structure of target language 2) arrange the sentence in good order and logic for target language. 3) use the appropriate structure for target language (Chawengkijwanich, 2018, pp. 143 - 160).

Interpretation is the work of translation but it is the speech. There are similar steps as same as the translation but some differences as well. Firstly, we must understand the message from the speaker. Secondly, decode the message and remember it. Finally, paraphrase into interpreter's speech. There are always some problems when interpreter translates the message as following 1) use wrong particle like は、が、に、を so the meaning changes 2) tense 3) there are many if-clause in Japanese 4) there are some difficulties using some grammars such as てくれる、てもらふ、させる 5) the word "must" in Thai cannot only be translated into なければならない (Banchongmanee, 2006, pp. 16 - 18).

Both translator and interpreter can make all mistakes because of some factors which lead to the errors. Brown mentioned in his book that foreign language learners can do some errors due to following 1) interlingual transfer because of the influence from the mother tongue to the target language 2) intralingual transfer happens when learner mixes up the rule in the target language 3) context of learning depends on the understanding between learner and teacher 4) communication strategy is the individual mistake. Learner applies the rules with his own way. (Brown, 1993, pp. 263 - 266).

Mistakes can always occur in the translation, interpreting, or in the process of composing the sentence itself. There are the main considerations for all 4 things as follows. 1) Omission is the lack of certain words that are necessary to speak in the target language, for example,

When he in university. There is a lack of the verb to be. 2) Addition is to add some words that are not necessary in the target language, for example, adding “a” with a noun that should not be added to change the meaning. 3) Using the wrong word form (misinformation) is a mistake in choosing a word, e.g. She was to be actress instead of saying she became an actress. 4) Misordering is the misordering of morphemes due to the effects of the mother tongue (Dulay et al., 1982, pp. 146 - 170).

Most of research on errors are related to translation work and the discourse analysis. One research is about the basic Japanese learner in application line. It was found that the students made 169 errors out of 1,040 messages sent. Top three errors were vocabulary mistake, tense, and auxiliary words. The least errors were modality part. Firstly, it was believed that vocabulary mistakes come from the limited vocabulary and its usage. Secondly, Japanese tenses have the broad way of use. Thirdly, auxiliary words do not exist in mother tongue of the learners. (Suwannakhoot, 2016, p. 90). In addition, same mistakes were mentioned as well. Research on the errors in translating the play “Wild Goose” from Thai into Japanese by university students. From the research, two major errors which were grammatical errors and pragmatic errors were found. The grammatical errors were divided into usage of words (27.9%), usage of unnecessary words (16.7%), omissions (13.8%), auxiliary words (13.4%), sentence form (11.8%), verb form (2.5%) and word order (2.2%). Researcher believed that most of the errors came from incomplete learning process due to the differences between Japanese and Thai language. The influence of mother tongue is also an important factor. (Pholbun, 2018, pp. 387 - 388). Also, in some research like “Errors Analysis of Japanese Essays Written by Beginner Level Thai Students,” this study found 1,029 errors from 161 essays by 21 students and the greatest number of which were grammatical errors at 69.19%, followed by word and expression errors at 25.66% and misuse of language register at 5.15%. It is mentioned in the research about the cause of errors came from the various strategies used by the students, such as overgeneralization, memorization of expression as a unit and students’ unfamiliarity with the language and carelessness (Neancharoensuk, 2021). On the other hand, in research of advanced Japanese language Thai learners’ errors analysis: focus on writing skill, it was found the errors from 584 sentences gathered from the writing tasks of the 4th year students. Most frequent errors found were misuse of words and expressions at 28.1%, followed by particles at 25.9%. And four ways to reduce the errors were suggested which are 1) consulting the corpus of word and language usage 2) training the learners to be observant 3) operating peer learning

and 4) encouraging self-study. (Neancharoensuk, 2008). Moreover, some of errors were mentioned in Somkiat's research "Problems in Japanese to Thai Translation: Problems in Sentence Construction". It was found that the students in the translation class were using a lot of the wrong vocabulary. The use of inappropriate vocabulary makes the translation unnatural because the translators still stick to the exact translation of the words appearing in the manuscript and the word order in the manuscript (Chawengkijwanich, 2019, pp. 64 - 65).

3. Methodology

This study uses both qualitative and quantitative methods to achieve the research objectives. First of all, the researcher studied related papers such as self-explanation method, Japanese noun clause structure. Then, the exercise, pre-test and post-test were paper based exercise, created from the textbooks and adapted by the real experience of the researcher. Some vocabularies were selected from textbook "Japanese for Traveling in Thailand" (Taedaeng & Pimthong, 2008) because the book shows the real situation in tourist spots. The students had limited time to answer in their paper. There are 8 words in pre-test and exercise session as following here 1) yellow curry 2) Chofah 3) city pillar shrine 4) Garuda 5) ordain procession 6) Asurawayupak 7) reclining buddha 8) holy water and in post-test, different words were presented as following here in post-test 1) Tom Yum Kung 2) Hanghong 3) spirit house 4) Naga 5) wedding procession 6) Thepnorasingha 7) walking buddha 8) Baisema. The exercise, the photos of all items above are printed in the paper. Each photo has the space to answer in explaining all vocabularies. At the end of the semester of Japanese for Tourism and Hotel course, the total procedure was held in 4 weeks in 4 hours. Firstly, the exercise session (session 1) was held. The students were given only 40 seconds to answer 1 question. The students were assigned the homework by making 3 short sentences explaining the tourist vocabulary. Then, the exercises were returned to the students in the second week. Many theories such as translator, interpreter, self-explanation method etc. were presented. Secondly, the pre-test (session 2) was organized in the third week, 5 minutes was given in answering 8 questions which means we gave only 40 seconds for answering 1 question. The descriptive statistic, percentage were used. After pre-test, the students were given the lectures again same theories and added more vocabulary for explaining the tourist vocabulary. The students were asked to do the homework by making the 3 explanations for one word before the fourth week. The method of self-explain was used during all the assignment because the students had to

think to explain in their own words the assigned vocabularies. The following class in the fourth week, the researcher checked and returned their homework to the students. In class, the discussion was conducted. Finally, the post-test was organized. And gather all results after analyzing.

3.1 Sampling

The 26 students from third year at Sisaket Rajabhat University and Ubonratchatani University majoring in Japanese, studied Japanese for Tourism and Hotel in 2nd semester in Year 2021. It is expected that the target group is at upper basic or intermediate level because they all have Japanese course more than 300 hours. The students came from the method of purposive sampling.

3.2 Data collection

Data is obtained from the exercises explaining the tourist vocabulary. The data of errors was analyzed by mean and percentage to see the number of errors students had made during the procedure. Then, the errors in sentences were analyzed into three parts; grammar part, vocabulary part and the knowledge part. A wide variety of vocabulary is selected so that students can see the examples of questions they may encounter while they are on tour as the tourist guide. And all results are analyzed, summarized, and written in the research reports with descriptive statistics by counting.

Example of Photos in Pre-Test and Post-Test



1. Chofah

2. Hanghong

(Decoration for the temple building's roof)



3. City pillar

(The symbol of city, it is believed to be the place where the God existence)



4. Asurawayupak

(Mythical creature half demon half bird in Himmapan forest. It is believed to be in the forest located at the base of heaven)



5. Thepnorasingha

(Mythical creature half demon half bird in Himmapan forest. It is believed to be in the forest located at the base of heaven)



6. Baisema

(The symbol indicating the area for Buddhist ceremony area)

Source: Cherdchu (2016); Tangtrongsitthikul (2018); Ratpiyapaporn (1998); Suwan & Taothong (2019); Krachaechan (2018).

4. Results

The results of the pre-test, exercise session, post-test showed many aspects of student's development.

Table 2 Errors

Errors	Frequency of errors			Percentage		
	Pre-T	Ex	Post-T	Pre-T	Ex	Post-T
1. Grammar (All)	54	59	39	58.69	38.06	44.82
1.1 Particle	31	34	22	33.69	21.93	25.28
1.2 Word order	19	8	14	20.65	5.16	16.09
1.3 Verb Conjugation	4	17	3	4.34	10.96	3.44
2. Vocabulary	26	55	33	28.26	35.48	37.93
3. Basic knowledge	12	41	15	13.04	26.45	17.24
All errors	92	155	87	100	100	100

All the process from pre-test, exercise and post-test, the students were assigned to explain 2-3 sentences for one word during the self-explain process. The numbers shown above were only the errors sentences. The researcher did not take the correct one into account. Therefore, all percentage numbers were calculated from the total number of errors at the bottom of the table. 26 students explain 8 tourist vocabularies with errors in the pre-test showed the most grammatical errors were at 58.69% (particle 33.69%, word order 20.65%, verb conjugation 4.34%) then, the second rank was the vocabulary at 28.26% and the least errors were knowledge at 13.04%. The exercise session showed the most errors occurring in explaining with grammar at 38.06% (particle 21.93%, word order 5.16%, verb conjugation 10.96%), then, the vocabulary at 35.48% and the least errors were knowledge at 26.45%. The post-test showed the same trend as in pre-test which were grammatical errors at 44.82% (particle 25.28%, word order 16.09%, verb conjugation 3.44%), vocabularies 37.93%, knowledge 17.24% respectively. In the grammar (particle) part, the number of errors decreased in the post-test. In the grammar (word order), the errors decreased obviously in the exercise session. Also, the errors of grammar (word order) in post-test decreased which showed the improvement of students. Therefore, we can say that the method has the positive effect on the result in grammars. Lastly, in the grammar (verb conjugation) the result from the pre-test to the exercise session, showed the increasing errors, however, in the post-test, students had less errors because the researcher had revised the correct form many times before the post-test. The vocabulary errors results showed that the pre-test to the exercise session, the errors increased, however, the result of post-test indicated the increase of errors as well so the results showed that students had no improvement toward errors in vocabulary part. In the knowledge part, the number of errors increased showing no improvement of students toward errors in knowledge part as well.

There were many errors in sentences, however, the score wasn't judged by the correct sentences but the researcher considered from the keyword in explaining the tourist vocabulary and the easy-understanding of the sentence. Each error will be explained through all the session including pre-test, exercise session, post-test as following here;

Table 3 Errors in grammar (particle)

Errors in Sentences	Correct Sentences	Source
4.1.1 みずはなかに <u>に</u> じいんです。	水は寺院の中にあります。	Pre-Test; holy water
4.1.2 タイの料理 <u>を</u> おいしいです。	タイの料理はおいしいです。	Pre-Test; red curry
4.1.3 ヒマパーン森 <u>で</u> います。	ヒマパーン森にいます。	Pre-Test; Asurapaksa
4.1.4 サンラックムアーンです。けん <u>の</u> 有名です。	サンラックムアーンです。けんでは有名です。	Pre-Test; city pillar shrine
4.1.5 ちゅういの町 <u>でも</u> あります。	町の真ん中にあります。	Pre-Test; city pillar shrine
4.1.6 体 <u>を</u> 入浴または振りかけるために作られた水 繁栄のためです。	入浴または体に振りかけるために作られた水で、繁栄のためです。	Pre-Test; holy water
4.1.7 町 <u>が</u> 中にあります。	町の中にあります。	Pre-Test; city pillar shrine
4.1.8 タイは <u>が</u> 使います。	タイで使います。	Pre-Test; Garuda
4.1.9 タイのお寺 <u>が</u> あります	タイのお寺にあります	Pre-Test; Hanghong
4.1.10 ぶつそう <u>を</u> ねています。	ぶつそうがねています。	Exercise; declining buddha
4.1.11 この料理はいろいろな肉を入れる料理 <u>の</u> ことです。	この料理はいろいろな肉を入れる料理です。	Exercise; red curry
4.1.12 町の真ん中 <u>で</u> あります。	町の真ん中にあります。	Exercise; city pillar
4.1.13 翼 <u>に</u> あります。	翼があります。	Exercise; Garuda
4.1.14 礼典 <u>が</u> 使います。	礼典に使います。	Exercise; holy water
4.1.15 じいん <u>で</u> 住むです。	じいんにします。	Exercise; ordain ceremony
4.1.16 タイ <u>で</u> の良い儀式です。	タイでは良い儀式です。	Exercise; ordain ceremony
4.1.17 マレーシア <u>の</u> 来ました。	マレーシアから来ました。	Exercise; red curry
4.1.18 うちからお寺まで <u>に</u> みんなは踊りながら、歩きます。	うちからお寺まで、みんなは踊りながら、歩きます。	Exercise; ordain ceremony
4.1.19 これはうち <u>に</u> なかです。	これはうちのなかです。	Post-Test; spirit house
4.1.20 パイーセマーはなかに <u>に</u> じいんです。	じいんのなかです。	Post-Test; Baisema
4.1.21 体 <u>の</u> ながいです。	体がながいです。	Post-Test; Naga
4.1.22 にぎやか <u>の</u> 人 <u>に</u> 多いです。	にぎやか <u>で</u> 人 <u>が</u> 多いです。	Post-Test; wedding procession
4.1.23 仏像 <u>を</u> 歩きます。	仏像が歩きます。	Post-Test; walking buddha
4.1.24 家 <u>の</u> たてます。	家をたてます。	Post-Test; spirit house
4.1.25 お寺の中 <u>に</u> みられる。	お寺の中でみられる。	Post-Test; Baisema

In grammar part (particle), most of the errors came from the ignorance of the pattern PにNがあります and many students were not aware of using は or が after the subject but using を after the subject. There were still some errors using particle の,に,で

Table 4 Errors in grammar (word order)

Errors in Sentences	Correct Sentences	Source
4.2.1 みずは中に寺院です。	みずは寺院の中です。	Pre-Test; holy water
4.2.2 中に町があります。	町の中にあります。	Pre-Test; city pillar
4.2.3 仏像寝るはタイの。	タイの仏像が寝ている。	Pre-Test; declining buddha
4.2.4 水のタイでお寺です。	タイのお寺の水です。	Pre-Test; holy water
4.2.5 ワットにタイがあります	タイのお寺にあります。	Pre-Test; Chofah
4.2.6 拝むためにねがう。	ねがうために拝みにきます。	Exercise; city pillar
4.2.7 おいしいがとても長い作た時間がかかります。	長い時間がかかる料理です。	Exercise; red curry
4.2.8 おいしいが、とても長い作た時間がかかります。	長い時間がかかる料理です。	Exercise; red curry
4.2.9 お寺で彫像の金色です。	お寺の金色の彫像です。	Exercise; Asurapaksee
4.2.10 ナーグはまえにほんどうです。	ナーグはほんどうのまえです。	Post-Test; Naga
4.2.11 かみのぶんけん。	ぶんけんのかみです。	Post-Test; Thep norasingha
4.2.12 タイ料理のからいです。	からいタイ料理です。	Post-Test; Tom yum kung
4.2.13 一番の美術にタイです。	タイの一番目の美術です。	Post-Test; walking buddha

In grammar part (word order), most of the errors came from the ignorance of the pattern N の N and N の Prep. に N がある. Moreover, the post-test the order of ために, adjective, noun modifier and complex sentence like in 4.2.13

Table 5 Errors in grammar (verb conjugation)

Errors in Sentences	Correct Sentences	Source
4.3.1 そして体はきれいですね。	体はきれいですね。	Pre-Test; Chofah
4.3.2 人が多います。	人が多いです。	Pre-Test; ordain ceremony
4.3.3 ぶっそうです。ねますです。	ぶつそうが寝ています。	Pre-Test; declining buddha
4.3.4 お寺に寝ますです。きれいです。	お寺で寝ます。	Pre-Test; declining buddha
4.3.5 ワットポーで住むです。	ワットポーにあります。	Exercise; ordain ceremony
4.3.6 これはマッサマン。マッサマン	マッサマンは作るのが難しい	Exercise; red curry

Errors in Sentences	Correct Sentences	Source
は <u>作</u> た難しい食べ物です。	食べ物です。	
4.3.7 過去にタイで人気が <u>あり</u> ます。	過去にタイで人気がありました。	Exercise; red curry
4.3.8 白い服を <u>着</u> た。	白い服を着ています。	Exercise; declining buddha
4.3.9 楽しいバンド演奏が <u>あり</u> まし <u>た</u> 。	バンドで楽しい演奏がありま す。	Exercise; ordain ceremony
4.3.10 お寺の中に <u>住</u> み。	お寺の中にあります。	Post-Test; walking buddha

In grammar part (verb conjugation), the students had problems with ending of verb or adjective. They were confused by the ending ます or です. Moreover, they also didn't pay attention to past or state form of v.た and v.ている respectively.

Table 6 Errors in vocabulary

Errors in Sentences	Correct Sentences	Source
4.4.1 タイの <u>教会</u> は。	タイの本堂は。。。。	Pre-Test; Chofah
4.4.2 <u>ぶっ</u> そうです。	仏像です。	Pre-Test; declining buddha
4.4.3 <u>ちゅうい</u> の町でもあります。	町の真ん中にあります。	Pre-Test; city pillar
4.4.4 タイの <u>きしき</u> です。	タイの儀式です。	Pre-Test; ordain ceremony
4.4.5 これは <u>祭祀</u> で、金色で、寝てい ます。	X	Pre-Test; declining buddha
4.4.6 <u>しろい</u> があります。町にありま す。	<u>しろい</u> 建物で町にあります。	Pre-Test; city pillar
4.4.7 サンラックムアーンです。 <u>まい</u> <u>まち</u> があります。	皆の町にもあります。	Pre-Test; spirit house
4.4.8 ラーマーヤナものかたりの <u>とちよ</u> <u>うしんぶつ</u> です。	ラーマヤナものがたりの登場 人物です。	Exercise; Garuda
4.4.9 寺院内の <u>余又</u> 階。	寺院内の出家です。	Exercise; ordain ceremony
4.4.10 簡単に <u>かっ</u> けることができ る。	簡単に作ることができる	Exercise; red curry
4.4.11 仏教の <u>教会</u> の上です。	仏教の本堂の上です。	Exercise; Chofah
4.4.12 お寺の <u>座像</u> です。	お寺の涅槃仏像。	Exercise; declining buddha
4.4.13 僧侶になるように <u>命</u> じる。	X	Exercise; ordain ceremony
4.4.14 ヘカンマークは <u>げっ</u> こんへ行 きます。	ヘカンマークは結婚式です。	Post-Test; Thai wedding procession
4.4.15 おばけが <u>あり</u> ます。	おばけがいます。	Post-Test; spirit house
4.4.16 エビと調味料を <u>込</u> んだ。	エビと調味料を入れるたスー プ。	Post-Test; Tom Yum Kung

In the post-test, students had the same problems as in pre-test and exercise session. Many students had learnt the wrong pronunciation which led to the wrong output. Moreover, they could not find good words to match the meaning they wanted.

4.5 Errors in knowledge

4.5.1 お坊さんはナクから来ました。(Pre-Test; ordain procession)

ナク can be called the person before becoming a monk but the students use the word as it is not the person. Moreover, they may miss the concepts and mix the word with Naga.

4.5.2 ナムモンです。タイが人好きです。(Pre-Test; holy water)

The sentence should be explained by the way the holy water is used in the Thai society and should not be explained in the narrow explanation.

4.5.3 いえは小さくて、しるいです。(Pre-Test; city pillar)

The students explain just some truth but the word explained should be generalized in this case.

4.5.4 上がとりです。下が人です。(Pre-Test; Asurawayupak)

This mythical animal is half demons and bird not half human.

4.5.5 スタイルは単層です。(Exercise; city pillar)

The students explain with unknown word.

4.5.6 良い香りだ。(Exercise; holy water)

The students explain just some truth but the word explained should be generalized in this case. The students explain the words with its good smell which is not appropriate.

4.5.7 右に横たわっている仏像です。(Exercise; declining buddha)

In front of student, the right declining buddha may stand so the student explains with some truth. But actually, it should be explained in other aspects and generalize the word.

4.5.8 蛇の頭のような形です。(Exercise; Chofah)

Chofah represents the head of Garuda but the students may miss concepts with the Hanghong.

4.5.9 人を食べます。(Exercise; Asurawayupak)

There is no evidence to prove that the Asurawayupak eat man so the vocabulary should be explained in other aspects.

4.5.10 おばけがいます。(Post-Test; spirit house)

The students always explained with abstract or not in scientific way. The students should explain in other aspects such as its physical facts.

4.5.11 半分は鳥で、半分はししです。(Post-Test; Thep norasingh)

This mythical animal is half angel and half bird.

4.5.12 タイのシンボルです。(Post-Test; Thep norasingh)

The symbol of Thailand is not the Thep norasingh. The students should explain in other aspects.

4.5.13 これはたっている仏像です。(Post-Test; spirit house)

The students present the wrong idea of explanation.

All of the session results revealed the lack of historical and cultural knowledge of students. In addition, the students had the narrow perspective of the objects. They explained the objects at that moment without generalization of the words.

5. Conclusion and Recommendations

The self-explaining, the interpretation and translation principle can help students improve in explaining tourism vocabulary better. The study showed that the students have improved their errors during the process from pre-test, exercise, post-test. The pre-test and post-test showed the same trend. The most errors were grammatical errors which were particle, word order, verb conjugation respectively whereas in the exercise parts showed the most errors grammatical parts in particle, verb conjugation and word order respectively. The second rank of errors was vocabulary and knowledge which was the lowest. The result showed the same result as Pholboon's research on the errors in translating the play "Wild Goose" from Thai into Japanese by university students. From the research of Pholboon, two major errors were found which were grammatical errors and pragmatic errors. Also, this research result showed the errors as Neancharoensuk)2021(who mentioned that the most errors in particle occur in the basic essay class. However, the most errors in vocabulary would be found in advanced level. Neancharoensuk)2008(. In addition, the results of all sessions at the most errors in second rank showed the same result as in Somkiat (2020). "Problems in Japanese to Thai Translation: Problems in Sentence Construction". It was found that the students in the translation class were using a lot of the wrong vocabulary. The use of inappropriate vocabulary makes the translation unnatural because the translators still stick to the exact translation of the words appearing in the manuscript and the word order in the manuscript. Thus, it is showed from the earlier research and this research that the most errors in particle always occur at basic level even though, the students were expected at upper basic or intermediate level in this research. However, the students were given not much time to think because the researcher would like

the students to face the problems as in real situation. The students have no idea about the appropriate particle. To conclude about the errors part, Grammar errors came from students' carelessness in basic grammar. The researcher may suggest the student must be observant in using particles more. Most vocabulary errors were made by acquisition from the wrong things. The lack of verification leads to the errors and the students still stick to the exact translation of the words appearing in the manuscript. In this exercise, the students have no time to verify the vocabularies so the students must learn and take time for self-learning. The knowledge errors, most of the students described it with a narrow perspective by using oneself as a standpoint making the explanation misleading. We found that only grammatical mistakes were less from the pre-test to post-test session because this grammar point can be solved in short time but the errors of vocabulary and knowledge were still high in the post-test as in the pre-test. It showed that the students had no improvement on the vocabulary and knowledge. The self-explain method is suggested to the intermediate students more than the basic students. (Renkl, 1999 as cited in Ito, 2004, p. 32) (Although, there are only few Japanese learning applied with the self-explain method. It is hoped that the self-explain method will be applied to Japanese learning more as well as in many fields in the future.

References

- Agency for Cultural Affairs. Bunkachou. (2018). *Wakariau tame no gengo communication* (Report). Bunkachou bunkabu kokugoka.
https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/1401904.html
- Asia Bunka Kaikan. (2003). *4Kyuubunpousoushiage nihongo nouryoku shiken4kyutaiou*. TPA Press.
- Banchongmanee, B. (2006). *Shortcut to interpreter*. Technology Promotion Association (Thailand-Japan): TPA.
- Brown, A. (1993). *Helping children's write*. Paul Chapman Publishing.
- Catford, J.C. (1978). *A linguistic theory of translation: An essay in applied linguistics*. University Press.
- Chawengkijwanich, S. (2014). On the use of Japanese particles showing location 'ni' and 'de' of Thai learners. *Japanese Studies Journal*, 30(2), 75-93.
- Chawengkijwanich, S. (2019). Problems in Japanese to Thai translation: Problems in sentence construction. *Journal of Liberal Arts*, 20(1), 40 - 67.
- _____. (2018). Concepts and techniques of Japanese-Thai translation. Thammasat University Press.
- _____. (2016). *Basic translation Japanese - Thai* (Revised Ed). Technology Promotion Association (Thailand-Japan): TPA.
- Cherdchu, P. (2016). *Northeastern Thailand local ordination hall (Sim) in Yasothon province* [Master's thesis, Silpakorn University]. Silapakorn University Repository.
http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/id/73a3f227-ed9e-4eb3-83b3-1c8117175163/MA_Pimpun_Cherdchu.pdf?attempt=2
- Dulay, H., Burt, M. & Krashern, S. (1982). *Language two*. Oxford University.
- Iijima, M., Inasaki, Y., Inoue, M., Otani, R., Kokubu, T., Hoshino, Y. & Machida, K. Asia Bunka Kaikan (AKB). (2003). *Kyuu bunpou sou shiage Nihongo nouryoukushiken shi-kyuu taiou*. (4th Ed.). Technology Promotion Association (Thailand-Japan): TPA.
- Ito, T. (2004). Jiko setsumeiki koka no riron to jissen. Keio gijuku daigaku daigakuin shakaigakukenkkyuka bulletin, (59), 29 - 36.
https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000059-0029
- Kataoka, A., Yamamoto, K. & Masuyama, S. (2000, October 22). Summarization by shortening

- Japanese noun modifiers into expression “A no B”. Proceedings of NLPRS99 (pp. 409 - 414).
https://www.researchgate.net/publication/2468745_Summarization_by_Shortening_a_Japanese_Noun_Modifier_into_Expression_A_no_B.
- Kouriya, S. Y. (1999). Zokusei gainengo toshite no nihongo rentaisetsu NihongogakuNihongokkyouiku ronshuu. *Nagoyagakuin daigaku ryuugakuseibetsuka*, 6(1), 1 - 20.
- Krachaechan, P (2018). The painted Baisema is the problem of confusing definition of ancient sites. *Matichononline*. https://www.matichon.co.th/columnists/news_1186397
- Ministry of Tourism and Sports. (2019). *Domestic tourism statistics 2019*.
https://www.mots.go.th/more_news_new.php?cid=618
- Neancharoensuk, S. (2008). Advanced Japanese language Thai learners’ errors analysis: focus on writing skill. *Journal of Liberal Arts, Thammasat University*, 8(1), 109-131.
- Neancharoensuk, S. (2021). Error analysis of Japanese essays written by beginner level Thai students. *Journal of Liberal Arts, Thammasat University*, 21(2), 1-29.
- Neuman, Y. & Schwarz, B. (2000). Substituting one mystery for another: The role of self-explanations in solving algebra word problems. *Learning and Instruction*, 10(3), 203 - 220.
[https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(99\)00027-4](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(99)00027-4)
- Pholboon, P. (2018). An analysis of stage play script translation: Problems and factors contributing to errors. *Journal of Language. Religion and Culture*, 7(2), 361 - 391.
- Ratpiyapaporn, C. (1998). *A study of belief and iconography of “Yaksas” depicted on sculptures found in Thailand* [Master’s thesis, Silpakorn University]. Silpakorn University Repository: SURE.
<http://www.sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/1245?attempt=&>
- Roy, M. & Chi, M. T. H. (2012). *The self-explanation principle in multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Saito, H. (2002). Rentai shuushokusetsu no shuutoku ni kansuru kenkyuu no doukou. *Ochanomizujoshidaigaku Nihon gengo bunkagakukenyuukai kiyouronbun*.
<https://teapot.lib.ocha.ac.jp/records/40595#.YoRvFHVBy5c>
- Suwannakhoot, P. (2016). Error analysis of Japanese language learners via application line. *The journal of Humanities and Social Sciences Rangsit University*, 8(14), 81 - 92.

- Suwan, S. & Taothong, S. (2019). Himmapan creatures from imagination: Influences from beliefs and drawings of Surasak Charoenwong. *Journal of Humanities, Social Sciences and arts*, 12(6), 2557 - 2578.
- Taedaeng, P. & Pimthong, M. (2008). *Japanese for traveling in Thailand*. Chulalongkorn University.
- Tangtrongsitthikul, S. (2018). *City pillar: The development of concept to art & architecture*. [Doctoral dissertation, Silpakorn University]. Dspace Silapakorn University.
<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1844>
- Tokyo University of Foreign Studies. (2022). *Tokyo University of Foreign Studies Language Module*. <http://www.coelang.tufs.ac.jp/ja/th/gmod/contents/explanation/053.html>

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนใน
ภาษาญี่ปุ่น

A Study of Changes in the Meaning of Chinese Loanwords
in Japanese

รัฐกิตติ์ เลิศวิศวะ

Rattakit Lertvisava

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

Faculty of Humanities, The University of the Thai Chamber of Commerce

Corresponding Author

Rattakit Lertvisava

Faculty of Humanities, The University of the Thai Chamber of Commerce

126/1 Vibavadi Rangsit Road, Bangkok 10400, Thailand

Email: rattakit1972@yahoo.com

Received: 2 September 2022 **Revised:** 5 November 2022 **Accepted:** 14 December 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมในภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาจีน เนื่องจากภาษาญี่ปุ่นได้มีการยืมคำศัพท์ที่มาจากภาษาจีนมาใช้ในภาษาของตนเองเป็นจำนวนมาก โดยที่ญี่ปุ่นมีการยืมคำศัพท์จีนเข้ามาใช้ในภาษาญี่ปุ่นนั้นมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ การศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำยืมเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของแต่ละภาษา มโนทัศน์ ค่านิยมและวัฒนธรรมของแต่ละสังคม จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำยืมที่เกิดขึ้นในภาษาญี่ปุ่นเกิดจาก 1) เสียงอ่าน 2) ชนิดของคำ 3) สำนวนโวหาร และ 4) คำศัพท์เฉพาะด้าน เป็นต้น ส่วนประเภทของการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น ได้แก่ 1) ความหมายเหมือนกันแต่ใช้ในบริบทต่างกันหรือความหมายเชิงบวกลบ 2) ความหมายใกล้เคียงกัน 3) ความหมายตรงกันข้าม 4) ความหมายแคบเข้า 5) ความหมายกว้างออก และ 6) ความหมายแผลง เป็นต้น

คำสำคัญ : คำยืม, ความหมาย, ภาษาญี่ปุ่น, ภาษาจีน

Abstract

The purpose of this research is to study the changes in the meaning of Chinese loanwords in Japanese. This is because the Japanese language has borrowed many words from the Chinese language since ancient times. The study of changes in the meaning of loanwords reflects the identity of each language, the concepts, the values and cultures of each society. The study found that the characteristics of changes frequently found in the meaning of Chinese loanwords in Japanese are: 1) pronunciation, 2) types of words, 3) rhetoric, and 4) terminology, etc. While the type of changes in the meaning of Chinese loanwords are: 1) synonyms, but used in different contexts or positive-negative meanings, 2) similar meanings, 3) antonyms, 4) narrower meanings, 5) broader meanings, and 6) eccentric meanings, etc.

Keywords: Loanwords, Meanings, Japanese, Chinese

1. บทนำ

คนไทยให้ความสนใจศึกษาภาษาต่างประเทศมาอย่างยาวนาน นอกจากภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลแล้ว ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในสังคมไทยมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมา ทำให้จำนวนผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากภาษาญี่ปุ่นแล้ว ภาษาจีนก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ เนื่องจากประเทศจีนได้ก้าวขึ้นเป็นประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของโลก ทำให้ภาษาญี่ปุ่นและภาษาจีนมีการใช้อักษรร่วมกันหรือที่ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “อักษรรันจิ” นอกจากญี่ปุ่นจะรับตัวอักษรดังกล่าวเข้ามาแล้วยังรับคำศัพท์หรือคำยืมเข้ามาเป็นจำนวนมากอีกด้วย คำศัพท์ดังกล่าวภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า 漢語 เมื่อญี่ปุ่นรับเข้าคำศัพท์เข้ามาแล้วส่วนใหญ่จะให้ความหมายเดียวกับภาษาจีน กล่าวคือจะไม่มี การแปลงความหมาย เช่น คำว่า 有名 ทั้งในภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่นต่างหมายถึง “มีชื่อเสียง” แต่ก็ยังมีคำยืมอีกเป็นจำนวนไม่น้อยที่มีการเปลี่ยนแปลงความหมายไปตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เช่น คำว่า 試験 (試験) ภาษาญี่ปุ่นหมายถึง การสอบ แต่ในภาษาจีนปัจจุบันหมายถึง การทดลอง ส่วนความหมายของการสอบเป็นความหมายโบราณที่จีนไม่ใช่แล้ว ดังนั้น ภาษาญี่ปุ่นจึงเป็นภาษาที่เก็บความหมายโบราณหรือความหมายดั้งเดิมของคำยืมไว้เป็นจำนวนมาก หรือในคำคำเดียวกันกลับใช้ในความหมายที่แตกต่างกัน เช่น คำว่า 颜色 (颜色) ภาษาญี่ปุ่นหมายถึง สีหน้า ส่วนภาษาจีนปัจจุบัน หมายถึง สี ซึ่งคำ ๆ นี้ในภาษาญี่ปุ่นไม่ใช่คำยืมมาจากจีนแต่เป็นคำญี่ปุ่นแท้ (和語) ที่มีอยู่แล้วแต่ยืมตัวอักษรคันจิมาใช้ทับศัพท์ญี่ปุ่นแท้เท่านั้น

คำยืมเหล่านี้ เมื่อถูกนำไปใช้ในบริบทต่างถิ่นนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำไปเล็กน้อยเพียงใด และมักพบในลักษณะใดนั้นเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะส่งผลกระทบต่อความรู้ความเข้าใจของผู้ที่กำลังเรียนหรือผู้ที่กำลังใช้สองภาษาดังกล่าวในการทำงานซึ่งในปัจจุบันมีจำนวนไม่น้อย ทั้งนี้ หากไม่สังเกตหรือไม่พิจารณาให้ละเอียดรอบคอบมากเพียงพอ ผู้เรียนหรือผู้ใช้สองภาษาดังกล่าวอาจนำไปใช้ในการสื่อสารแบบผิด ๆ ได้ เพราะเข้าใจไปว่าทั้งสองภาษาใช้คำศัพท์ตัวเดียวกันจึงน่าจะมีความหมายเหมือนกัน ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงเป็นการชี้ให้เห็นลักษณะที่มักพบการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่นรวมถึงลักษณะของการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อผู้เรียนหรือผู้ใช้งานสองภาษาดังกล่าว

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัฐกิตติ (2560) ศึกษาเปรียบเทียบอักษรรันจิในภาษาญี่ปุ่นกับอักษรจีนในภาษาจีนในด้านรูปร่างเสียงและความหมาย ในด้านความหมาย พบว่า อักษรรันจิที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (โจโยคันจิ) กับอักษรจีนที่นำมาเปรียบเทียบมีความหมายเหมือนกันถึงร้อยละ 99 ความแตกต่างของความหมายมีสาเหตุจากหลายประการ แต่สาเหตุหลักเกิดจากวิธีการปฏิรูปตัวอักษรของภาษาหนึ่งทำให้รูปร่างใหม่ไปเข้ากับอักษรดั้งเดิมของอีกภาษาหนึ่ง หรืออักษรหลังการปฏิรูปของภาษาหนึ่งสามารถใช้ได้หลายความหมายในอีกภาษาหนึ่ง

ชลิตา (2559) ศึกษาวิธีการยืมและการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำยืมภาษาต่างประเทศในภาษาจีน ผลการศึกษาพบว่า คำยืมในภาษาจีนกลางส่วนใหญ่มาจากภาษาอังกฤษ รองลงมาเป็นภาษาญี่ปุ่น และภาษาสันสกฤตตามลำดับ คำยืมส่วนใหญ่เป็นคำยืมทับศัพท์โดยใช้ตัวอักษรจีนที่มีอยู่ รองลงมาเป็นการยืมตัวอักษรคันจิจากภาษาญี่ปุ่นและการทับศัพท์แล้วเติมหน่วยคำหรือคำที่แสดงความหมายตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่า คำยืมส่วนใหญ่อยู่ในหมวดหมู่วิทยาศาสตร์ รองลงมาเป็นหมวดเบ็ดเตล็ดและหมวดการเมือง การปกครอง ตามลำดับ ทั้งนี้ มีคำยืมในภาษาจีนกลางเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความหมาย โดยมีความหมายแคบเข้า ความหมายกว้างออก และความหมายย้ายที่

ธัญญรัตน์ (2555) กล่าวถึงประเภทของการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมข้ามภาษา สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ความหมายแคบเข้า ความหมายกว้างออกและความหมายย้ายที่ หมายถึงความหมายของคำที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

Zhao (2006) ศึกษาคำยืมภาษาญี่ปุ่นในภาษาจีนโดยศึกษาในด้านพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ โดยสามารถแบ่งแยกคำยืมออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) การถอดถ่ายตัวอักษร (Transliteration) 2) อักษรจีนที่ญี่ปุ่นคิดค้นขึ้นเอง (国字) 3) คำศัพท์ที่ญี่ปุ่นคิดค้นขึ้นเอง เช่น 積極消極絶对 เป็นต้น 4) คำศัพท์ที่ญี่ปุ่นให้คำจำกัดความใหม่ เช่น 民主革命法廷 ฯลฯ 5) ปัจจัยของศัพท์คันจิ เช่น ~的~性~化 ฯลฯ

Tranter (2009) ศึกษาคำนิยามของคำยืมแล้วพบว่า คำยืมในนิยามของตะวันตกอาจจะไม่เพียงพอต่อการยืมคำในภูมิภาคเอเชียตะวันออก เพราะกระบวนการดังกล่าวจัดเป็นการยืมที่เห็นภาพได้ชัดเจน (Graphic Loan) หมายถึงการยืมคำที่นำเอาความหมายและลักษณะการเขียนเข้ามา แต่ใช้หน่วยพื้นฐานเสียงของตัวเองโดยไม่สนใจฐานเสียงของภาษาที่ยืมมา ดังเช่นในกรณีการยืมคำระหว่างภาษาจีนกับภาษาญี่ปุ่น เช่น คำว่า 电报 diànbào (เตี้ยนเป่า) หรือโทรเลขในภาษาจีน กลายเป็น denpō (เด็นโป) ในภาษาญี่ปุ่น ฯลฯ เนื่องจากทั้งสองภาษาต่างยืมคำศัพท์ซึ่งกันและกันทำให้เกิดการสร้างศัพท์และความหมายใหม่ ในขณะที่การยืมคำศัพท์จีนหรือญี่ปุ่นไปใช้ในภาษาเกาหลีและภาษาเวียดนามก็มีไม่น้อยเช่นเดียวกัน

万玲华 (2004) ศึกษาและเปรียบเทียบอักษรและคำที่จีนและญี่ปุ่นใช้ตัวเดียวกัน พบว่าอักษรเหล่านี้ถึงแม้ว่าจะเขียนเหมือนกันแต่ก็มีส่วนที่เป็นรายละเอียดแตกต่างกันเล็กน้อย อักษรและคำจำนวนมากได้สืบทอดมาตั้งแต่จีนโบราณ ต่อมาทั้งสองฝ่ายต่างมีการปฏิรูปตัวอักษรตามวิธีการของตนเอง ในด้านความหมายแล้วส่วนใหญ่ยังคงใช้ในความหมายที่เหมือนกัน แต่ก็ยังมีคำประสมอีกเป็นจำนวนมากที่ใช้ในความหมายและบริบทที่แตกต่างกัน

于冬梅 (2012) ศึกษาคำศัพท์จีนและญี่ปุ่นที่มีรูปร่างเหมือนกันแต่ให้ความหมายต่างกัน โดยพบว่าภายใต้คำศัพท์คำเดียวกัน 1) ในภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่นถูกนำไปใช้ในบริบทแตกต่างกัน 2) ในบริบทเดียวกันภาษาจีนมีใช้ แต่ภาษาญี่ปุ่นกลับไม่ใช้ 3) ความหมายใกล้เคียงกันทำให้ยากต่อการนำไปใช้ 4) ความหมายใกล้เคียงกันแต่จับเข้าคู่คำแตกต่างกัน

3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น
- 3.2 เพื่อศึกษาประเภทของการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น

4. ขอบเขตงานวิจัย

ศึกษาคำยืมจากพจนานุกรมคำศัพท์เปรียบเทียบญี่ปุ่น-จีนที่มีรูปร่างเหมือนกันแต่ความหมายต่างกัน 『日漢同形異義語辞典』 (汪大捷 1986; 黄力遊 2004; 王永全 2009; 郭明辉 2020) จำนวน 1,000 คำ ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันและการทำงาน จำนวนคำศัพท์ในระดับนี้มีปริมาณมากเพียงพอที่จะทำให้เกิด การศึกษาวิเคราะห์อย่างครอบคลุมกว้างขวาง ลึกซึ้งและเป็นระบบ

5. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้จัดเป็นงานวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยการสุ่มตัวอย่างคำศัพท์จากพจนานุกรม คำศัพท์เปรียบเทียบญี่ปุ่น-จีนที่มีรูปร่างเหมือนกันแต่ความหมายต่างกัน 『日漢同形異義語辞典』 จำนวน 1,000 คำ ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันและในการทำงานแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยศึกษาเปรียบเทียบความหมาย ของคำศัพท์ที่แตกต่างกัน หลังจากนั้นจึงนำคำศัพท์มาเรียบเรียง จัดแบ่งเป็นหมวดหมู่ และอภิปรายผลความ แตกต่าง

6. ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่าลักษณะที่มักพบความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่นเปลี่ยนแปลงไป มีหลายประการ ได้แก่ 1) เสียงอ่าน 2) ชนิดของคำ 3) ส่วนรวนโวหาร และ 4) คำศัพท์เฉพาะด้าน ส่วนประเภท ของการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น ได้แก่ 1) ความหมายเหมือนกัน แต่ใช้ในบริบท ต่างกันหรือความหมายเชิงบวกลบ 2) ความหมายใกล้เคียงกัน 3) ความหมายตรงกันข้าม 4) ความหมายแคบเข้า 5) ความหมายกว้างออก และ 6) ความหมายแผลง

6.1 ลักษณะที่พบการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมในภาษาญี่ปุ่น ได้แก่

6.1.1 เสียงอ่าน ได้แก่ เสียงอ่านแบบอนโยมิ (音読み เสียงอ่านแบบจีน) สามารถอ่านได้หลายเสียง ทำให้ความหมายในภาษาญี่ปุ่นขยายออก จากผลการวิจัยพบ 21 คำ คิดเป็นร้อยละ 2.1 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 1 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่อ่านด้วยเสียงอนโยมิเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่านแบบจีน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
恶性 (恶性)	1. あくせい 2. あくより	(โรค) ร้าย นิสัย จิตใจที่ร้าย	èxing	(โรค) ร้าย

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่านแบบจีน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
作物	1. さくもつ 2. さくぶつ	ผลิตผลทางการเกษตร ผลงาน (วรรณกรรม)	zuòwù	ผลิตผลทางการเกษตร
百姓	1. ひゃくせい 2. ひゃくしよ	ประชาชน เกษตรกร	bǎixìng	ประชาชน
来日	1. らいじつ 2. らいにち	วันข้างหน้า อนาคต การมาญี่ปุ่น	láirì	วันข้างหน้า อนาคต

เสียงอ่านแบบจีน (音読み) สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ยุคใหญ่ ๆ ได้แก่ โกะอง คังอง และโทอง¹ ส่วนเสียงที่ยังคงมีใช้มากในภาษาญี่ปุ่นปัจจุบัน ได้แก่ เสียงโกะอง และคังอง เช่น คำว่า 日 โกะอง ออกเสียงว่า にち ส่วนคังองออกเสียงว่า じつ ดังนั้น คำยืมเหล่านี้เมื่อถูกอ่านด้วยเสียงต่างยุคสมัยกันย่อมทำให้ความหมายแตกต่างกันไปด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า เสียงอ่านแบบคุงโยมิ (訓読み เสียงอ่านแบบญี่ปุ่น) และเสียงอ่านแบบผสม ซึ่งเป็นการอ่านออกเสียงของคำศัพท์ญี่ปุ่นแท้ (和語) ทั้งคำหรือบางส่วนนั้น ถึงแม้ว่าจะไม่ใช่คำยืมจากภาษาจีนโดยตรง แต่การนำอักษรคันจิมาแทนที่คำศัพท์ทำให้เกิดการพ้องรูปกับคำศัพท์จีน ถ้าพิจารณาจากรูปร่างภายนอกจะทำให้เข้าใจไปว่าเป็นคำยืมจากภาษาจีน แต่ความหมายของคำศัพท์เหล่านี้จะแตกต่างจากคำศัพท์จีนโดยสิ้นเชิง ซึ่งคำศัพท์เหล่านี้มีเป็นจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น

1) เสียงอ่านแบบคุงโยมิ (訓読み เสียงอ่านแบบญี่ปุ่น) ทำให้ความหมายไม่ตรงกับภาษาจีน เนื่องจากการอ่านด้วยวิธีการดังกล่าวทำให้เกิดความหมายเฉพาะของญี่ปุ่น จากผลการวิจัยพบ 90 คำ คิดเป็นร้อยละ 9 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 2 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่อ่านด้วยเสียงคุงโยมิเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่านแบบญี่ปุ่น	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
土産 (土産)	みやげ	ของฝาก	tǔ chǎn	ผลิตผลจากที่ดิน
山里	やまざと	หมู่บ้านในภูเขา	shānlǐ	ในภูเขา
年下	としした	อายุน้อยกว่า	niánxià	ปีใหม่ตามปฏิทิน จันทร์คติ

¹ โกะอง (呉音) หมายถึงเสียงอ่านแบบจีนที่เก่าแก่ที่สุด คำว่า 「呉」 หมายถึง ชื่อรัฐ/แคว้นที่อยู่บริเวณพื้นที่ทางตอนใต้ของจีนชื่อว่ารัฐอู๋ (吳) ซึ่งตั้งอยู่บริเวณทางใต้ของแม่น้ำแยงซีเกียง คังอง (漢音) หมายถึง เสียงอ่านที่พระสงฆ์และทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับจีนในสมัยราชวงศ์สุยและถัง (คริสต์ศตวรรษที่ 7-8) โดยเป็นเสียงที่ใช้พูดกันในเมืองฉางอาน (長安) ส่วน โทอง (唐音) หมายถึงเสียงอ่านคันจิในสมัยราชวงศ์ซ่งถึงราชวงศ์หยวนของจีน

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่า การอ่านด้วยเสียงแบบญี่ปุ่นส่งผลให้ความหมายไม่ตรงกับความหมายตามตัวอักษร เช่น คำว่า 土 หมายถึง ดิน ส่วนคำว่า 産 หมายถึง ผลิตผล เมื่อมารวมกันแล้วอ่านเป็นเสียงแบบญี่ปุ่นทำให้เกิดความหมายใหม่ว่า ของฝาก

2) เสียงอ่านแบบผสม (วรรณคดี 2557) มี 2 ประเภท ได้แก่

เสียงอ่านแบบจูบาโกะ (重箱^{じゅうばこ}) หมายถึงการอ่านออกเสียงพยางค์แรกเป็นเสียงจีน พยางค์หลังเป็นเสียงญี่ปุ่น ทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจากภาษาจีน จากผลการวิจัยพบ 10 คำ คิดเป็นร้อยละ 1 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 3 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่อ่านด้วยเสียงจูบาโกะเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่านแบบจูบาโกะ	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
段落	だんおち	ระดับ ประสิทธิภาพต่ำ	duànluò	ตอน ท่อน
半間 (半间)	はんま	ไม่จบ ไม่สมบูรณ์	bànjiān	ครึ่งห้อง
半道	はんみち	ครึ่งลิ	bàndào	ครึ่งทาง
工場 (工場)	こうば	โรงงานขนาดเล็ก	gōngchǎng	โรงงาน

จากตารางที่ 3 คำว่า 工場 ในภาษาญี่ปุ่นสามารถอ่านได้ 2 แบบ ได้แก่ こう じょう หมายถึง โรงงาน แต่เมื่ออ่านว่า こう ば ซึ่งเป็นการอ่านแบบจูบาโกะ โดยที่คำว่า こう เป็นการออกเสียงแบบจีน ส่วนคำว่า ば เป็นการออกเสียงแบบญี่ปุ่น หมายความว่า โรงงานขนาดเล็ก ทำให้ความหมายแตกต่างไปจากภาษาจีน

เสียงอ่านแบบยูโต (湯桶^{ゆとう}) หมายถึงการอ่านออกเสียงพยางค์แรกเป็นเสียงญี่ปุ่น พยางค์หลังอ่านเป็นเสียงจีน ทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจากภาษาจีน จากผลการวิจัยพบ 10 คำ คิดเป็นร้อยละ 1 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 4 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่อ่านด้วยเสียงยูโตเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่านแบบยูโต	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
黒字	くろじ	กำไร	hēizi	อักษรสีดำ
赤字	あかじ	ขาดทุน	chizi	อักษรสีแดง

จากตัวอย่างข้างต้น คำว่า 黒字 เป็นการอ่านแบบยูโต โดยที่คำว่า くろ เป็นการอ่านแบบญี่ปุ่น ส่วนคำว่า じ เป็นการอ่านแบบจีน หมายความว่า กำไร ทำให้ความหมายแตกต่างไปจากภาษาจีน

6.1.2 ชนิดของคำ

1) คำในภาษาญี่ปุ่นสามารถทำหน้าที่ได้หลายชนิด เช่น คำกริยา คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ เมื่อชนิดของคำของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางไม่ตรงกัน ย่อมส่งผลทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากผลการวิจัยพบ 7 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.7 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 5 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่เปลี่ยนแปลงตามชนิดของคำเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
結構 (结构)	けっこう (น.) (ค.) (ว.)	เค้าโครง โครงสร้าง ดี ได้ ค่อนข้าง....ทีเดียว	jiégòu	เค้าโครง โครงสร้าง

อนึ่ง คำว่า 結構 ในภาษาญี่ปุ่นสามารถทำหน้าที่ได้ทั้งคำนาม คำคุณศัพท์ และคำวิเศษณ์ ซึ่งต่างให้ความหมายที่แตกต่างกัน ในกรณีนี้ ความหมายที่จัดได้ว่าตรงกับภาษาจีนคือ ความหมายเมื่อทำหน้าที่เป็นคำนามเท่านั้น

2) ภาษาญี่ปุ่นใช้เป็นคำย่อ ทำให้ความหมายแตกต่างกัน จากผลการวิจัยพบ 3 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.3 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 6 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่เป็นคำย่อเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
下水	1. げすい 2. คำย่อของ げすいどう (下水道)	น้ำทิ้ง ท่อระบายน้ำ	xiàshuǐ	1. น้ำทิ้ง 2. เครื่องในสัตว์

ในที่นี้คำว่า 下水 ในภาษาญี่ปุ่นสามารถใช้เป็นคำย่อของคำว่า 下水道 หมายถึง ท่อระบายน้ำได้ ส่งผลให้ความหมายแตกต่างจากความหมายเดิมในภาษาจีน

3) คำลักษณนามของทั้งสองภาษาถูกนำมาใช้นับคำนามแตกต่างกัน ทำให้ความหมายแตกต่างกัน จากผลการวิจัยพบ 8 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.8 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 7 ความหมายของคำลักษณะนามญี่ปุ่นเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
一枚	いちまい	หนึ่งแผ่น	yiméi	หนึ่งลูก (ระเบิด จรวด) หนึ่งอัน (แสตมป์ เหรียญ)
一隻 (一只)	いっせき	หนึ่งลำ (เรือ)	yizhī	หนึ่งตัว (นก สัตว์)
一匹	いっぴき	หนึ่งตัว (สัตว์ทั่วไป)	yīpǐ	หนึ่งตัว (เฉพาะม้า ลา)
一服	いっぷく	ปริมาณยาที่ดื่มหนึ่งครั้ง	yīfú	หนึ่งชุด (เสื้อผ้า ยาสมุนไพร)

จะเห็นว่าตัวอักษรตัวเดียวกัน แต่ถูกนำมาใช้นับค่านามแตกต่างกัน เช่น คำว่า 枚 ในภาษาญี่ปุ่นใช้ในการนับสิ่งของที่มีลักษณะแบนราบ เช่น กระดาษ เอกสาร เสื้อเชิ้ต แต่ภาษาจีนใช้นับระเบิด จรวด หรือนับสิ่งของที่มีลักษณะแบนราบเช่นเดียวกันแต่มีขนาดเล็กเท่านั้น เช่น แสตมป์ เหรียญ ฯลฯ

6.1.3 สำนวนโวหาร

ภาษาญี่ปุ่นใช้เป็นสำนวน ทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจากภาษาจีน จากผลการวิจัยพบ 9 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.9 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 8 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นที่ใช้เป็นสำนวนเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
心臓 (心脏)	しんぞう	1. หัวใจ 2. หน้าด้าน ไร้อาย (ใช้คู่กับ ~が強い)	xīnzàng	หัวใจ
大事	だいじ	1. สำคัญ 2. โปรดดูแลสุขภาพด้วย (お大事に)	dàshì	เรื่องสำคัญ เรื่องความเป็นความตาย
大変	たいへん	1. การเปลี่ยนแปลงใหญ่ 2. แย่ ลำบาก	dàbiàn	การเปลี่ยนแปลงใหญ่
閉口 (闭口)	へいこう	การตกที่นั่งลำบาก	bīkǒu	ปิดปาก

จากตารางที่ 8 จะเห็นได้ว่า คำว่า 大事 ความหมายตรงตัว หมายถึง เรื่องใหญ่ เรื่องสำคัญ แต่ถูกนำมาใช้ในสำนวนพูดในภาษาญี่ปุ่นว่า “โปรดดูแลสุขภาพ” ซึ่งอนุมานได้ว่า เรื่องสุขภาพเป็นเรื่องใหญ่หรือเรื่องสำคัญนั่นเอง

6.1.4 คำศัพท์เฉพาะด้าน

คำศัพท์เฉพาะด้านเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่สำคัญที่สามารถพบความเปลี่ยนแปลงในความหมายของคำยืมภาษาจีน คำศัพท์เฉพาะด้านต่าง ๆ ได้แก่

- 1) คำศัพท์ด้านการศึกษา จากผลการวิจัยพบ 14 คำ คิดเป็นร้อยละ 1.4 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 9 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นด้านการศึกษาเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
学院	がくいん	โรงเรียน สถาบันการศึกษา	xuéyuàn	วิทยาลัย
学長 (学长)	がくちょう	อธิการบดี	xuézhǎng	คำที่ใช้เรียกเพื่อนนักเรียนด้วยความเคารพ
校長 (校长)	こうちょう	ครูใหญ่	xiàozhǎng	ครูใหญ่ อธิการบดี
研究生	けんきゅうせい	นักศึกษาวิจัย	yánjiūshēng	นักศึกษาบัณฑิตศึกษา
中学	ちゅうがく	มัธยมต้น	zhōngxué	โรงเรียนมัธยม
就学	しゅうがく	เข้าเรียนชั้นประถม	jiùxué	การเข้าเรียนในโรงเรียน
高校	こうこう	โรงเรียนชั้นมัธยมปลาย	gāoxiào	คำย่อใช้เรียกมหาวิทยาลัย

จะเห็นได้ว่า ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ความหมายในภาษาญี่ปุ่นเปลี่ยนในด้านการศึกษาคือ ระบบการศึกษาที่แตกต่างกัน เช่นคำว่า 研究生 เมื่อใช้ในบริบทของญี่ปุ่นคือ นักศึกษาวิจัย หมายถึง นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย อนุปริญญา หรือนักศึกษาวิชาชีพเฉพาะด้านทำการวิจัยในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ส่วนในบริบทของจีน หมายถึง นักศึกษาในระดับปริญญาโท ปริญญาเอก

- 2) คำศัพท์ด้านวัฒนธรรม จากผลการวิจัยพบ 7 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.7 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 10 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
天狗	てんぐ	ปิศาจของญี่ปุ่นมีงูยักษ์ หน้าแดง อยู่ตามเขา	tiāngǒu	สัตว์ในตำนานพื้นบ้าน
通夜	つうや	คืนก่อนพิธีศพที่ญาติหรือคนรู้จัก จะอยู่เฝ้าผู้ตายหนึ่งคืน	tōngyè	ตลอดคืน
家内	かない	ภรรยา	jiānèi	ในบ้าน

- 3) คำศัพท์ด้านวรรณกรรม จากผลการวิจัยพบ 9 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.9 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 11 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นด้านวรรณกรรมเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
說話 (说话)	せつわ	เรื่องเล่าสืบทอดกันมา	shuōhuà	พูด คุยศัพท์เพเร
祝詞 (祝词)	のりと	บทสวดในพระราชพิธีเพื่ออำนวยพร	zhùcí	คำอวยพร
句法	くほう	วิธีการแต่งกลอนไฮกุ	jùfǎ	การสร้างประโยค
草紙 (草纸)	そうし	1. งานประพันธ์ 2. หนังสือเย็บเล่ม	cǎozhǐ	กระดาษฟาง
狂言	きょうげん	ละครตลกคลาสสิกของญี่ปุ่น	kuángyán	คำพูดที่บ้าระห่ำ บ้าคลั่ง
大夫	たゆう	นักแสดงละคร (โน คาบูกิ เคียวเง็น)	dàifu	หมอ
無心 (无心)	むしん	กลอนเรียงะที่เน้นความสนุกสนาน (無心連歌)	wúxīn	ไม่มีกะใจ ไม่มีเจตนา

4) คำศัพท์ด้านการเมืองการปกครอง จากผลการวิจัยพบ 7 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.7 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 12 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นด้านการเมืองการปกครองเมื่อเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
公家	くげ こうか/こうけ	ราชสำนัก	gōngjiā	รัฐ รัฐบาล
大名	だいみょう	ไดเมียว (เจ้าผู้ครองแคว้นใน ยุคศักดินาสวามิภักดิ์)	dàimíng	1. ชื่อทางการ 2. การยกย่องชื่อของฝ่ายตรงข้าม 3. ชื่อเสียงโด่งดัง
名子	なご	ชนชั้นชาวนาระดับล่าง	míngzi	ชื่อ
遠慮 (远慮)	えんりょ	โทษกักบริเวณของพระหรือ ชามูไรในสมัยเอโดะ	yuǎnlǜ	ใคร่ครวญ คิดยาวไกล
外地	がいち	อาณานิคมของญี่ปุ่น	wàidì	พื้นที่อื่น ๆ

จากตารางจะเห็นได้ว่า เมื่อคำยืมภาษาจีนเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในบริบทของญี่ปุ่น ส่งผลให้เกิดความหมายที่สะท้อนสภาพแวดล้อม ระบบการเมืองการปกครองของญี่ปุ่นซึ่งเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของญี่ปุ่นเท่านั้น

6.2 ประเภทของความแตกต่างของความหมาย

จากผลการวิจัย สามารถแบ่งประเภทของความแตกต่างของความหมายของคำยืมภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาจีนออกได้หลายประเภท ได้แก่

6.2.1 ความหมายเหมือนกัน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) ความหมายเหมือนกัน แต่ใช้ในบริบทที่ต่างกัน จากผลการวิจัยพบ 7 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.7 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 13 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นกับจีนเหมือนกันแต่ต่างบริบทกัน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
餃子	ぎょうざ	เกี๊ยวซ่า (ทอด)	jiǎozi	เกี๊ยว (ต้ม)
驅除 (驱除)	くじょ	การกำจัด (แมลง)	qūchú	การกำจัด (ข้าศึก)
献花	けんか	การมอบดอกไม้ (บรรพบุรุษ)	xiànhuā	การมอบดอกไม้ (แขก บุคคลที่เคารพ)
改正	かいせい	แก้ไข (กฎหมาย ข้อบังคับ)	gǎizhèng	แก้ไข (ความผิด)

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าความหมายของคำศัพท์ของทั้งสองภาษา ยังคงใช้ในความหมายเดียวกัน แต่มีการใช้ในบริบทหรือรายละเอียดที่ต่างกัน เช่น คำว่า 餃子 หมายถึง เกี๊ยวซ่า ซึ่งเกี๊ยวซ่าในวัฒนธรรมการกินของญี่ปุ่นนั้นคือการนำแป้งไปทอด ส่วนเกี๊ยวซ่าของจีนจะนำแป้งไปต้ม หรือ คำว่า 驅除 หมายถึง การกำจัด ในภาษาญี่ปุ่นหมายถึงการกำจัดแมลง ส่วนภาษาจีน หมายถึง การกำจัดข้าศึก

2) ความหมายเหมือนกัน แต่ใช้ในความหมายเชิงบวกลบ จากผลการวิจัยพบ 3 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.3 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 14 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นและจีนที่เหมือนกันแต่ใช้ในความหมายเชิงบวกลบ

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
嗜好	しこう	ความชอบ รสนิยมการบริโภค	shihào	ความชอบ ติด (มักใช้ใน ความหมายที่ไม่ดี เช่น ติดฝิ่น)
絶食 (绝食)	ぜっしょく	การอดอาหาร (เพื่อสุขภาพ)	juéshí	การอดอาหาร (เพื่อฆ่าตัวตาย)
奇妙	きみょう	แปลก ประหลาด	qímiào	ประหลาด (มหัศจรรย์ วิเศษ)

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า ความหมายของคำศัพท์ของทั้งสองภาษาเหมือนกัน แต่นำไปใช้ในความหมายเชิงบวกลบ เช่น คำว่า 絶食 หมายถึง การอดอาหาร ความหมายที่ใช้ในภาษาญี่ปุ่น หมายถึง การอดอาหารเพื่อสุขภาพ ซึ่งเป็นความหมายเชิงบวก ในขณะที่ความหมายในภาษาจีน หมายถึง การอดอาหารเพื่อฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นความหมายเชิงลบ

6.2.2 ความหมายใกล้เคียงกัน จากผลการวิจัยพบ 52 คำ คิดเป็นร้อยละ 5.2 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 15 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นในความหมายใกล้เคียงกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
野菜	やさい	ผัก	yěcài	ผักที่เกิดขึ้นเอง
病院	びょういん	โรงพยาบาล	bīngyuàn	โรงพยาบาลเฉพาะทาง
旅館 (旅馆)	りょかん	โรงแรมแบบญี่ปุ่น	lǚguǎn	โรงแรม
断水	だんすい	การตัดน้ำ	duànshuǐ	การขาดน้ำ
請求 (请求)	せいきゅう	การเรียกร้อง, การทวงถาม	qǐngqiú	การขอร้อง

จะเห็นได้ว่า ความหมายของคำศัพท์ของทั้งสองภาษาใกล้เคียงกัน แต่ไม่เหมือนกัน เช่น คำว่า 野菜 ภาษาญี่ปุ่นหมายถึง ผักทั่วไป แต่ภาษาจีน หมายถึงผักที่เกิดขึ้นเองเท่านั้น ไม่รวมผักที่เกิดจากการปลูก เป็นต้น

6.2.3 ความหมายตรงข้าม แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

- 1) ความหมายตรงข้ามแบบชั่วคราวตรงข้าม จากผลการวิจัยพบ 1 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.1 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 16 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นตรงข้ามกับคำศัพท์จีนแบบชั่วคราวตรงข้าม

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
名字	みょうじ	นามสกุล	míngzì	ชื่อ

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า คำว่า 名字 ในภาษาญี่ปุ่น หมายถึง นามสกุล ส่วนชื่อจะใช้คำว่า 名前 ในขณะที่ภาษาจีนนั้นคำว่า 名字 หมายถึง ชื่อ ส่วนนามสกุล คนจีนใช้ 姓 แทน ดังนั้นคำ ๆ นี้จึงถูกนำมาใช้ในความหมายตรงกันข้ามในบริบทต่างวัฒนธรรม

- 2) ความหมายตรงข้ามเชิงปฏิเสธ จากผลการวิจัยพบ 2 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.2 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 17 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นตรงข้ามกับคำศัพท์จีนเชิงปฏิเสธ

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
理屈	りくつ	เหตุผล	lǐqū	ไม่มีเหตุผล
留守	るす	การไม่อยู่ (บ้าน บริษัท)	liúshǒu	การอยู่รักษาการณ์

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า คำว่า 理屈 เมื่อใช้ในภาษาญี่ปุ่น หมายถึง เหตุผล ส่วนภาษาจีนใช้ในความหมายตรงข้ามอย่างสิ้นเชิงว่า ไม่มีเหตุผล ในกรณีนี้ ผู้เรียนข้ามภาษาควรให้ความระมัดระวังเป็นพิเศษ

6.2.4 ความหมายแคบเข้า

ความหมายในภาษาญี่ปุ่นของคำศัพท์ต่อไปนี้แคบกว่าความหมายในภาษาจีน จากผลการวิจัยพบเพียง 4 คำ คิดเป็นร้อยละ 0.4 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 18 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นแคบกว่าคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
安置 (安置)	あんち	ประดิษฐาน	ānzhi	1. ประดิษฐาน 2. จัดการอาชีพ ที่ทำกิน
意气 (意气)	いき	กำลังใจ อารมณ์	yìqì	1. กำลังใจ อารมณ์ 2. อคติ ลำเอียง
意見 (意见)	いけん	ความคิดเห็น	yìjiàn	1. ความคิดเห็น 2. ความไม่พอใจ เห็นแก่ตัว
一句	いちじゅん	สิบวัน	yìxún	1. สิบวัน 2. สิบขวด

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า คำยืมเหล่านี้เมื่อนำมาใช้ในภาษาญี่ปุ่นจะให้ความหมายเดียวในขณะเดียวกัน ในภาษาจีนกลับมีการใช้มากกว่าหนึ่งความหมายที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ดังนั้น ความหมายในภาษาญี่ปุ่นจึงแคบกว่าความหมายของภาษาจีน

6.2.5 ความหมายกว้างออก

ความหมายในภาษาญี่ปุ่นของคำศัพท์ต่อไปนี้กว้างกว่าความหมายในภาษาจีน กล่าวคือ เดิมความหมายอาจตรงตามตัวอักษรตามที่ยืมมา ต่อมาคำดังกล่าวถูกนำมาใช้ในบริบทที่กว้างขึ้นกว่าเดิม โดยที่ลักษณะการเปลี่ยนแปลงความหมายแบบกว้างออกนี้จัดเป็นการเปลี่ยนแปลงความหมายที่พบมากที่สุด จากผลการวิจัยพบมากถึง 139 คำ คิดเป็นร้อยละ 13.9 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 19 ความหมายของคำศัพท์ญี่ปุ่นกว้างกว่าคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
記事 (記事)	きじ	1. การบันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ 2. บทความที่ลงในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร	jìshì	จำความได้
給与 (給与)	きゅうよ	1. การแจกจ่าย 2. เบี้ยเลี้ยง เงินเดือน	gěiyù	มอบให้
階段	かいだん	1. ลำดับขั้นตอน 2. บันได	jiēduàn	ขั้นตอน ช่วงเวลา
外来	がいらい	1. ต่างแผนก/บริษัท/ต่างประเทศ 2. ผู้ป่วยนอก	wàilái	1. ต่างแผนก/บริษัท/ ต่างประเทศ
自決 (自決)	じけつ	1. ตัดสินใจด้วยตนเอง 2. การฆ่าตัวตาย	zìjué	ตัดสินใจด้วยตนเอง

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า เดิมคำว่า 記事 หมายถึงการบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ ต่อมาถูกนำมาใช้กับสิ่งที่ถูกนำมาบันทึกเรื่องราวด้วย นั่นคือ บทความที่ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารนั่นเอง ทำให้คำนี้มีดังกล่าวก่อนนำมาใช้ในความหมายที่กว้างขึ้นกว่าเดิม

6.2.6 ความหมายแฝง

ความหมายแฝง หมายถึง ความหมายที่นำไปใช้ผิดแผกไปจากความหมายเดิม มี 2 ลักษณะ ประกอบด้วย

1) ภาษาญี่ปุ่นมีการแปลงความหมายและนำไปใช้ในบริบทอื่น ส่วนภาษาจีนใช้ในความหมายตรงตามตัวอักษร จากผลการวิจัยพบ 75 คำ คิดเป็นร้อยละ 7.5 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 20 ความหมายแฝงของคำศัพท์ญี่ปุ่นเทียบกับคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
急用	きゅうよう	ธุระด่วน	jíyòng	ใช้ด่วน
定規 (定規)	じょうぎ	ไม้บรรทัด	dìngguī	ตัดสินใจ ตกลงใจ
愛人 (愛人)	あいじん	ผู้รัก เมียเก็บ	àirén	คนรัก
看病	かんびょう	การดูแลผู้ป่วย	kànbìng	การตรวจโรค
試問 (試問)	しもん	การสอบ ข้อสอบ	shìwèn	ลองถามดู
茶房	さぼう	ร้านกาแฟ	cháfáng	พนักงานบริการนำพาตามโรงแรม

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า คำยืมเหล่านี้เมื่อนำมาใช้ในภาษาญี่ปุ่นจะให้ความหมายที่ผิดแผกไปจากความหมายตามตัวอักษรอย่างเห็นได้ชัด ส่วนคำจีนมีความหมายตรงตามตัวอักษร เช่น คำว่า 急用 นั้น คำว่า 急 หมายถึง เร่งด่วน ส่วนคำว่า 用 หมายถึง ใช้ ดังนั้นความหมายรวมของคำนี้จึงหมายถึง “ใช้เร่งด่วน” แต่ความหมายในภาษาญี่ปุ่นกลับหมายถึง “ธุระด่วน” จึงนับได้ว่า ในภาษาญี่ปุ่นมีการแปลงความหมายจากความหมายเดิม

2) ทั้งสองภาษาต่างมีการแปลงความหมายและนำไปใช้ในบริบทอื่น ทำให้ความหมายไม่ตรงตามตัวอักษร โดยที่การเปลี่ยนแปลงความหมายในลักษณะนี้ก็พบมากเช่นเดียวกัน ผลการวิจัยพบ 60 คำ คิดเป็นร้อยละ 6 ของคำศัพท์ทั้งหมด

ตารางที่ 21 ความหมายแปลงของคำศัพท์ญี่ปุ่นและคำศัพท์จีน

คำศัพท์	ภาษาญี่ปุ่น		ภาษาจีน	
	เสียงอ่าน	ความหมาย	เสียงอ่าน	ความหมาย
新聞 (新聞)	しんぶん	หนังสือพิมพ์	xīnwén	ข่าว
是非	ぜひ	1. ถูกผิด 2. ดีชั่ว 3. (ทำให้) ได้	shífēi	1. ถูกผิด 2. ทะเลาะวิวาท 3. ประเมิน
万歳 (万岁)	ばんざい	ไชโย	wànsuì	1. อายุยืนยาว 2. คำที่ใช้เรียก “จักรพรรดิ”
表記 (表記)	ひょうき	การเขียนแสดงเสียงด้วยตัวอักษร	biǎoji	ของที่ระลึก สิ่งเตือนใจ
俗語 (俗語)	ぞくご	คำแสลง	súyǔ	สุภาษิต คำพังเพย
修士	しゅうし	ปริญญโท	xiūshì	บาทหลวง

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า ในภาษาจีนมีการแปลงความหมายไปตามเวลา เช่น คำว่า 新聞 เดิมหมายถึง สิ่งที่ได้ยินมา ปัจจุบันหมายถึง ข่าว ส่วนภาษาญี่ปุ่นมีการแปลงความหมายโดยการนำไปใช้ในความหมายว่า หนังสือพิมพ์

7. สรุปผล

การยืมภาษาเป็นจุดกำเนิดของการเปลี่ยนแปลงทางภาษาที่สำคัญ เมื่อมีการยืมคำเกิดขึ้น คำยืมจะส่งผลให้ภาษาเปลี่ยนแปลงไปได้หลายลักษณะ หนึ่งในนั้นคือการเปลี่ยนแปลงทางด้านความหมายของคำศัพท์ที่ยืม

การเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่นย่อมสะท้อนให้เห็นความจริงที่ว่า ภาษาแต่ละภาษาย่อมมีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเสียงอ่าน ไวยากรณ์ หรือสำนวนโวหาร เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงความหมายอาจพบได้หลายลักษณะด้วยกัน ได้แก่ เสียงอ่าน ชนิดของคำ สำนวนโวหาร คำศัพท์เฉพาะด้าน เป็นต้น นอกจากนี้ ประเภทของการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมในภาษาญี่ปุ่นเมื่อเทียบกับภาษาจีนแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน ได้แก่ ความหมายเหมือนกัน แต่ใช้ต่างบริบทกันหรือ ความหมายเชิงบวกลบ ความหมายใกล้เคียงกัน ความหมายตรงข้าม ความหมายแคบเข้า ความหมายกว้างออก และความหมายแผลง โดยที่ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงทางความหมายที่พบมากที่สุดของคำยืมภาษาจีนในภาษาญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม ความหมายของคำยืมยังคงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตราบใดที่ภาษายังคงเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการสื่อสารของมนุษย์ในทุกสังคม

8. ข้อเสนอแนะ

บทความนี้รวบรวมตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำยืมระหว่างภาษาญี่ปุ่นกับภาษาจีนไว้พอสังเขป แต่ยังคงมีลักษณะของการเปลี่ยนแปลงทางความหมายอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยยังไม่ได้กล่าวถึงไว้ในบทความนี้ ดังนั้น หากมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยในระดับลึกลงไปโดยการเพิ่มจำนวนคำให้มากขึ้น ก็จะสามารถค้นหาลักษณะหรือประเภทของคำศัพท์อื่น ๆ ที่มักพบการเปลี่ยนแปลงความหมายได้ นอกจากนี้ การศึกษาเปรียบเทียบคำยืมในบริบทอื่น ๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงด้านรูปคำ หรือโครงสร้างภาษา ก็น่าสนใจเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยหวังว่า ข้อมูลที่ได้จากการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ศึกษาเปรียบเทียบคำยืมในงานวิจัยอื่น ๆ ต่อไป

รายการอ้างอิง

- ชลิตา จินตสุเมธ. (2559). *คำยืมในภาษาจีนกลาง*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญรัตน์ ปาณะกุล. (2555). *ภาษาศาสตร์ภาคประวัติเบื้องต้น*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัฐกิตติ์ เลิศวิเศษ. (2560). การศึกษาเปรียบเทียบอักษรคันจิในภาษาญี่ปุ่นและอักษรจีนในภาษาจีน. *อินทนิล ทักษณสาร*, 12(2), 185-197.
- วรวิมล จิราสมบัติ. (2557). *คันจิศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Tranter, N. (2009). Graphic loans: East Asia and beyond. *Word*, 60(1), 1-37.
- Zhao, J. (2006). Japanese loanwords in modern Chinese. *Journal of Chinese Linguistics*, 34(2), 306-327.
- 黄力遊. (2004) 『日汉同形异义语词典』 外语教学与研究出版社.
- 郭明辉. (2020) 『日汉同形异义语词典』 北京语言大学出版社.
- 万玲华. (2004) 『中日同字词比较研究』 华东师范大学.
- 汪大捷. (1986) 『同形异义日语汉字词典』 中国农业机械出版社.
- 王永全. (2009) 『日汉同形异义语词典』 商务印书馆.
- 于冬梅. (2012) 『中日同形异义汉字词研究』 吉林大学文学院.

ป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นกับอิทธิพลที่มีต่อทั่วโลกตั้งแต่ช่วง หลังสงครามโลกครั้งที่ 2

Japan's Pop Culture and its Global Influence since
the Aftermath of World War II

วิศรุต ทันจิตต์

Wisarut Thanjit

นักวิชาการอิสระ

Independent Scholar

Corresponding Author:

Wisarut Thanjit

E-mail: wthanjit@gmail.com

Received: 10 August 2022 **Revised:** 19 December 2022 **Accepted:** 26 December 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาอิทธิพลของป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นในแต่ละช่วงเวลานับตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จากทั้งในญี่ปุ่นและในต่างประเทศ ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า ป๊อปคัลเจอร์จากญี่ปุ่นที่มีต่อทั่วโลกนั้นล้วนมีความเป็นพลวัตในตัว กล่าวคือ มีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา รวมไปถึงเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากทั้งในระดับประเทศและระดับระหว่างประเทศ และความนิยมที่มีต่อป๊อปคัลเจอร์ที่มากขึ้นในช่วงทศวรรษ 1990 นั้นเองทำให้รัฐบาลญี่ปุ่นมีนโยบายที่ให้ความสำคัญกับป๊อปคัลเจอร์ในฐานะส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกอย่างนโยบาย Cool Japan ที่มุ่งสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของญี่ปุ่นในฐานะประเทศที่ผู้ส่งออกวัฒนธรรมที่สำคัญของโลก ประกอบกับเป็นการสร้างอำนาจละมุนที่สามารถนำมาซึ่งผลประโยชน์ทางการเมืองและเศรษฐกิจในอนาคต

คำสำคัญ : ป๊อปคัลเจอร์, อำนาจทางเศรษฐกิจ, อำนาจทางวัฒนธรรม, คูล เจแปน

Abstract

This paper focused on the influence of Japan's pop culture from Japan and other foreign countries in each period starting from after the World War II. The study showed that Japan's pop culture had its dynamic. To illustrate, it changed over time, also over changes in both domestic and international levels. Moreover, the increasing global influence regarding Japan's pop culture in the 1990s brought about the policy that included pop culture as a part of Japanese culture for the first time ever, named 'Cool Japan'. This policy had a goal of making the new Japan's image as the lead exporter of cultural goods, combining with building soft power for the purpose of more political and economic interests in the future.

Keywords: pop culture, economic power, cultural power, Cool Japan

1. บทนำ

ผลสำรวจในเรื่องภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นในกลุ่มสมาชิกประเทศอาเซียน (ยกเว้นพม่า) ของปี 2021 โดยกระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่น แสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นในสายตาของผู้คนในภูมิภาคนี้ว่าเป็นประเทศที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมและประเพณี นอกจากนี้พวกเขายังให้ความสนใจในประเด็นวัฒนธรรมญี่ปุ่น (ทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมสมัยใหม่) ในสัดส่วนที่มากที่สุดเมื่อเทียบกับประเด็นอื่น ๆ อีกด้วย (Ministry of Foreign Affairs of Japan, 2022)

สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ การที่ผู้คนในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนให้ความสนใจในประเด็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่รวมไปถึงวัฒนธรรมสมัยใหม่อย่างป๊อปคัลเจอร์ด้วยนั้น แสดงให้เห็นถึงการที่ป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในภูมิภาคนี้มาเป็นระยะเวลายาวนาน ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมของผู้คนอย่างการใช้สินค้าแบรนด์ญี่ปุ่นหรือการที่เด็กและวัยรุ่นต่างดูอนิเมะและอ่านมังงะของญี่ปุ่น เป็นต้น ทั้งนี้สิ่งที่เกิดขึ้นข้างต้นจึงนำมาซึ่งข้อสังเกตในประเด็นนี้ผ่านคำถามที่ว่า “เหตุใดป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นจึงยังคงมีอิทธิพลและได้รับความนิยมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน” ข้อสังเกตดังกล่าวนำมาซึ่งผลการศึกษาผ่านบทความนี้ที่ว่า ป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นนั้นล้วนมีความเป็นพลวัตอยู่ในตัว กล่าวคือ ป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นนั้นมีการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา รวมไปถึงเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงจากทั้งในระดับประเทศและระดับระหว่างประเทศ

บทความนี้มุ่งศึกษาถึงอิทธิพลของป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นที่มีต่อทั่วโลกตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยใช้กรณีตัวอย่างของความนิยมจากสหรัฐอเมริกาเป็นหลักควบคู่ไปกับความนิยมจากประเทศอื่น ๆ ซึ่งรวมไปถึงญี่ปุ่นด้วยเป็นบางส่วน นอกเหนือจากส่วนบทนำข้างต้นแล้วนั้น ส่วนต่อมาจะกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างป๊อปคัลเจอร์และบทบาทของสหรัฐอเมริกาในช่วงระหว่างและหลังการยึดครองญี่ปุ่น ซึ่งเป็นช่วงที่วัฒนธรรมดังกล่าวของญี่ปุ่นเริ่มได้รับความนิยมในต่างประเทศ จากนั้นส่วนต่อมาจะเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความนิยมของป๊อปคัลเจอร์ที่มีขอบเขตกว้างขึ้นกว่าในช่วงก่อนหน้านี้ ซึ่งเป็นช่วงเดียวกับที่ภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นกำลังเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของโลก ต่อเนื่องมาจนถึงช่วงทศวรรษที่ 1990 อันเป็นช่วงเวลาญี่ปุ่นกำลังเผชิญกับช่วงที่เรียกว่า “ทศวรรษที่หายไป” (lost decade) กล่าวคือ เป็นช่วงที่เศรษฐกิจของญี่ปุ่นเริ่มซบเซาลง ในทางกลับกัน ความนิยมของป๊อปคัลเจอร์จากญี่ปุ่นในทั่วโลกนั้นก็กลับเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและกลายมาเป็นภาพลักษณ์ใหม่ของญี่ปุ่นที่เข้ามาแทนที่ภาพลักษณ์ความเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจที่เคยดำเนินมาอย่างยาวนาน โดยในส่วนนี้จะวิเคราะห์ถึงความนิยมในวัฒนธรรมรูปแบบนี้ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วผ่านวัฒนธรรมในแต่ละรูปแบบ ควบคู่ไปกับอธิบายถึงสาเหตุของความนิยมที่เพิ่มขึ้น และก่อนที่จะไปถึงส่วนสุดท้ายของรายงานนั้น ผู้เขียนจะกล่าวถึงนโยบายปัจจุบันของญี่ปุ่นที่ใช้วัฒนธรรม ซึ่งรวมไปถึงป๊อปคัลเจอร์ เป็นตัวหลักในการขับเคลื่อนนโยบายอย่าง Cool Japan โดยจะอธิบายให้เห็นถึงสาเหตุการเกิดขึ้นของนโยบายและภาพรวมของนโยบายนี้ว่าเป็นเช่นไรบ้าง ในขณะที่ส่วนสุดท้ายจะเป็นการสรุปเนื้อหาของบทความ

2. การเข้ามามีบทบาทของสหรัฐอเมริกาในญี่ปุ่นกับป๊อปคัลเจอร์

การเข้ามายึดครองญี่ปุ่นของสหรัฐอเมริกาในช่วงหลังสงครามนั้น นำมาซึ่งการสร้างตัวตนใหม่ของญี่ปุ่น เช่นเดียวกับประเด็นวัฒนธรรมซึ่งถือได้ว่าได้รับผลกระทบโดยตรงด้วยเช่นกัน หากเรามองย้อนกลับไปในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 วัฒนธรรมญี่ปุ่นถือว่าเป็นสิ่งที่รับรู้ของชาวต่างชาติบ้างแล้วในขณะนั้น อย่างไรก็ตาม สิ่งที่พวกเขารับรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของวัฒนธรรมดั้งเดิมมากกว่าที่จะเป็นวัฒนธรรมสมัยใหม่ ดังเช่นในกรณีของชาวอเมริกันที่รู้จักวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านศาสนาพุทธนิกายเซน ซูโม่ หรือแม้แต่การเขียนพู่กัน เป็นต้น (Bain, 2020) อันมีสาเหตุหลักมาจากการเปิดประเทศของญี่ปุ่นในช่วงปลายสมัยโทคุกาวะ ภายหลังจากที่ปิดประเทศไปเป็นเวลาถึง 265 ปี เรื่อยมาจนเกิดการปฏิรูปประเทศให้ทัดเทียมกับประเทศตะวันตกอย่างรวดเร็วในสมัยเมจิ แต่ภายหลังจากที่สหรัฐอเมริกาเข้ามามีบทบาทในญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ป๊อปคัลเจอร์ประเภทอื่นของญี่ปุ่นก็เริ่มเป็นที่รู้จักในสายตาของต่างชาติมากขึ้น ซึ่งป๊อปคัลเจอร์ของญี่ปุ่นในช่วงนี้ล้วนมีการถูกดัดแปลงจากวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านกระบวนการการแปลงเป็นอเมริกัน (Americanization) โดยในหัวข้อนี้จะอธิบายผ่านป๊อปคัลเจอร์ 2 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่ ดนตรีโฟล์คซองและภาพยนตร์

ดนตรีโฟล์คซอง (Folk Song) ของญี่ปุ่นมีความเป็นดนตรีพื้นบ้านของญี่ปุ่นอย่างมินโย (Min'yo: 民謡) ผสมอยู่ โดยสิ่งที่ดนตรีโฟล์คซองของญี่ปุ่นแตกต่างจากดนตรีโฟล์คซองของตะวันตก คือ มีการใช้เครื่องดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นเข้ามาเป็นส่วนประกอบหลัก ไม่ว่าจะเป็นเครื่องสายอย่างซามิเซ็ง (Shamisen) และเครื่องเป่าอย่างชาคุฮาจิ (Shakuhachi) หรือชิโนบุเอะ (Shinobue) ดนตรีโฟล์คซองของญี่ปุ่นนั้นถือว่ามีบทบาททางการเมืองญี่ปุ่นในฐานะตัวแทนของฝ่ายซ้ายในช่วงทศวรรษ 1960 อันเป็นช่วงที่ความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาอยู่ในสถานะที่แน่นแฟ้น ดังจะเห็นได้จากการบรรเลงดนตรีแนวนี้นั้นในระหว่างการประท้วงของฝ่ายซ้ายอยู่บ่อยครั้ง โดยมีจุดประสงค์ในการสื่อข้อความทางการเมืองให้กับเหล่าผู้ประท้วง โดยการมีอยู่ของมินโยที่เป็นส่วนหนึ่งของดนตรีโฟล์คซองในความคิดของกลุ่มฝ่ายซ้ายนั้นเป็นการแสดงให้เห็นถึงการต่อต้านจักรวรรดินิยมตะวันตก และมีความคิดแบบบูรพานิยม (orientalism) เนื่องจากมินโยเป็นดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นเองและเป็นตัวแทนของฝ่ายตะวันออก (east) ที่แตกต่างจากดนตรีโฟล์คซองประเภทอื่น ๆ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตก (west) (Bourdagh, 2011, p.167) นอกจากนี้ ดนตรีตะวันตกแบบอื่นยังสะท้อนว่าญี่ปุ่นตกเป็นเหยื่อและถูกควบคุมโดยตะวันตก ซึ่งในที่นี้คือ สหรัฐอเมริกา เราจะเห็นถึงการเข้ามามีอิทธิพลทางการเมืองญี่ปุ่นของสหรัฐอเมริกาผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น การเข้ามาตั้งฐานทัพในดินแดนญี่ปุ่น เป็นต้น

หนึ่งในวงดนตรีโฟล์คซองญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลานั้น คือ วง Happy End ซึ่งเนื้อหาของเพลงจากวงดนตรีนี้ส่วนใหญ่มักมีเนื้อหาแนวประโลมโลกที่ตั้งอยู่บนความทรงจำในช่วงระหว่างและหลังสงครามของญี่ปุ่น อีกทั้งเพลงยังมีเนื้อเพลงที่เป็นภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด แตกต่างจากวงดนตรีอื่น ๆ ที่มักมีเนื้อเพลงเป็นภาษาอังกฤษหรือนำเพลงที่เป็นภาษาอังกฤษมาขับร้องใหม่ สอดคล้องกับจุดประสงค์ของวงดนตรีที่ต้องการสร้างความเป็นญี่ปุ่นในแบบของตนเอง ประกอบกับการที่วง Happy End มีความคิดทางการเมืองเป็นฝ่ายซ้ายนั้นจึงเป็นวงดนตรีที่มีลักษณะต่อต้านแนวคิดทุนนิยมอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากการที่ทางวงดนตรีเลือก

ปล่อยผลงานเพลงของพวกเขาผ่านค่ายเพลงอิสระ แทนที่จะเป็นค่ายเพลงชื่อดังขนาดใหญ่ รวมไปถึงการที่สมาชิกของวงดนตรีเลือกไม่ปรากฏตัวหรือขึ้นแสดงผ่านทางโทรทัศน์หรือกิจกรรมต่าง ๆ ในเชิงพาณิชย์อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การที่วงดนตรีมีแนวคิดทางการเมืองเป็นฝ่ายซ้ายที่ยึดมั่นในแนวคิดแบบบูรพานิยม ประกอบกับการเลือกสร้างความเป็นญี่ปุ่นในรูปแบบของตนเองนั้น กลายเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้วงดนตรีนี้เป็นที่รู้จักในต่างประเทศในวงจำกัด ถึงแม้ว่าในอัลบั้มสุดท้ายอย่าง Happy End (1973) ที่ทางวงดนตรีจะเริ่มเข้าสู่ความเป็นสากล (internationalism) มากขึ้น ผ่านการเดินทางไปสหรัฐอเมริกาเพื่อทำอัลบั้ม รวมไปถึงมีโปรดิวเซอร์ของอัลบั้มเป็นชาวอเมริกัน แต่บรรยากาศในการทำงานของอัลบั้มนี้ล้วนเป็นไปอย่างยากลำบาก เนื่องจาก ปัญหาความไม่เข้าใจทางด้านภาษา รวมไปถึงขาดความเป็นตัวตนของวงดนตรีที่หายไปภายใต้การควบคุมของโปรดิวเซอร์ชาวอเมริกันซึ่งมองว่าดนตรีโฟล์คของญี่ปุ่นมีรากฐานของความเป็นดนตรีอเมริกันอยู่ (Hosokawa, 1999, p.120) จึงขัดแย้งกับความคิดของวงดนตรีอย่างชัดเจนในแง่ที่ว่าดนตรีโฟล์คของญี่ปุ่นนั้นเป็นตัวแทนของดนตรีตะวันออกมากกว่าที่จะเป็นดนตรีที่ผสมผสานระหว่างดนตรีตะวันออกและตะวันตก และภายหลังจากที่เสร็จสิ้นการทำอัลบั้มนี้ได้ไม่นาน ทางวง Happy End ก็ประกาศยุบวงในปี ค.ศ. 1972 ก่อนหน้าการวางขายอัลบั้มที่กล่าวไปข้างต้นเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น และถึงแม้ว่าทางวงดนตรีจะไม่ได้ประสบความสำเร็จในแง่ของยอดขายหรือความนิยมในต่างประเทศก็ตาม แต่สิ่งที่ยังคงเป็นมรดกของวงดนตรีนี้มาจนถึงปัจจุบัน คือ การที่แนวเพลงของพวกเขากลายเป็นต้นกำเนิดของดนตรีประเภทซิตีป๊อป (City Pop) และเจป๊อป (J-pop) ที่เริ่มได้รับความนิยมทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1980 และทศวรรษ 1990 ตามลำดับ

ในขณะที่ประเด็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น ทางสหรัฐอเมริกาเข้ามาปฏิรูปภาพยนตร์ของญี่ปุ่นในช่วงระหว่างการเข้ามายึดครองญี่ปุ่น (ค.ศ. 1945-1952) ด้วยสาเหตุที่ว่าภาพยนตร์เป็นเครื่องมือหลักในการเผยแพร่อุดมการณ์ของญี่ปุ่นในช่วงสงคราม โดยสิ่งแรกที่สหรัฐอเมริกาทำในประเด็นนี้ คือ การสั่งให้ยกเลิกกฎหมายภาพยนตร์ฉบับปี ค.ศ. 1939 ของญี่ปุ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจำกัดการเข้าไปแทรกแซงของรัฐบาลในด้านการผลิตภาพยนตร์และเปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างภาพยนตร์ได้อย่างมีอิสระมากกว่าเดิม พร้อมกับการเผยแพร่อุดมการณ์ความเป็นประชาธิปไตยเป็นหลัก ตลอดจนมีการสั่งให้ห้ามฉายภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นชาตินิยม ลัทธิทหารและระบบศักดินา ซึ่งเราอาจวิเคราะห์ได้ว่า ภาพยนตร์ญี่ปุ่นในช่วงระหว่างและหลังจากการปฏิรูปเป็นต้นมาได้ผ่านกระบวนการการแปลงเป็นอเมริกันผ่านการเผยแพร่แนวคิดประชาธิปไตยอันเป็นแนวคิดสำคัญที่สหรัฐอเมริกายึดถือ นอกจากนี้อีกสิ่งหนึ่งที่ทางสหรัฐอเมริกาได้สร้างคุณูปการให้กับวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่น ได้แก่ การเข้าไปสนับสนุนสมาคมผู้สร้างภาพยนตร์ของญี่ปุ่น (Motion Picture Producers Association of Japan) ที่มีสมาชิกประกอบไปด้วยบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์รายใหญ่ของญี่ปุ่น 4 บริษัท ได้แก่ โชชิคุ (Shochiku) โตโฮ (Toho) โตเอ (Toei) และคาโดคาวา (Kadokawa) (Motion Picture Producers Association of Japan, Inc., n.d.) โดยทำหน้าที่จัดหาทรัพยากรที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ให้กับ

บริษัทที่เป็นสมาชิกของสมาคม รวมไปถึงให้ความช่วยเหลือในการฟื้นฟูบริษัทเหล่านี้อีกด้วย ซึ่งชื่อของบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้นนั้นยังคงมีบทบาทต่อวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบัน

หลังจากนั้น ภาพยนตร์จากญี่ปุ่นก็เริ่มเป็นที่รู้จักในระดับระหว่างประเทศมากขึ้น ภาพยนตร์หลายเรื่องถูกนำไปฉายในต่างประเทศและได้รับรางวัล เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Rashomon* (1950) ของอากิระ คูโรซาวะ ที่ถูกนำไปฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์เวนิสในปี ค.ศ. 1951 ในฐานะภาพยนตร์จากต่างประเทศและได้รับรางวัลสิงโตทองคำ (Golden Lion) หรือแม้แต่ตอนที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำไปฉายในสหรัฐอเมริกา ก็ยังได้รับรางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมในปีเดียวกันอีกด้วย (Higgins, 2020) ความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง *Rashomon* ที่ได้กล่าวไปข้างต้นนั้น ก่อให้เกิดกระแสการนำเข้าภาพยนตร์ญี่ปุ่นในต่างประเทศอีกหลายเรื่องตามมา ภาพยนตร์ญี่ปุ่นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความนิยมในต่างประเทศเช่นเดียวกัน คือ *Godzilla* (1954) ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่องแรกที่มีการซื้อลิขสิทธิ์และสิทธิในการได้รับผลประโยชน์เชิงพาณิชย์จากภาพยนตร์อย่างเป็นทางการ และสร้างรายได้จากการฉายได้มากกว่า 2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Ryfle, 1998, p. 58)

3. ความเป็นมาอำนาจทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นกับปิศาจเจอร์

ภาพลักษณ์ความเป็นมาอำนาจทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นอันเป็นผลมาจากนโยบายอุตสาหกรรมและนโยบายการค้าระหว่างประเทศในช่วงนี้ นำมาซึ่งปิศาจเจอร์อีกรูปแบบหนึ่งของญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก และยังได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน นั่นคือ สินค้าจากญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของเครื่องใช้ไฟฟ้า โดยสินค้าประเภทนี้เป็นผลลัพธ์โดยตรงทั้งจากนโยบายอุตสาหกรรมในฐานะที่เป็นอุตสาหกรรมยุทธศาสตร์ที่รัฐให้การสนับสนุนเป็นพิเศษและนโยบายการค้าระหว่างประเทศที่มีจุดประสงค์ในการกระตุ้นการส่งออกสินค้าที่ผลิตในญี่ปุ่น ยกตัวอย่าง บริษัทโซนี่ (Sony) ที่มีเครือข่ายธุรกิจทั่วโลก ได้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุทรานซิสเตอร์ เครื่องเล่นเทป โทรทัศน์ และส่งออกสินค้าเหล่านี้ผ่านบริษัทการค้าของญี่ปุ่น ซึ่งสินค้าที่บริษัทผลิตนั้นล้วนได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและมีปริมาณการส่งออกสินค้าที่เพิ่มสูงขึ้นทุกปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของวิทยุทรานซิสเตอร์ที่มียอดขายมากกว่า 27 ล้านเครื่องในสหรัฐอเมริกาในปี ค.ศ. 1969 จนกลายเป็นปรากฏการณ์ที่ว่าบ้านทุกหลังในสหรัฐอเมริกาต้องมีวิทยุทรานซิสเตอร์ไว้อย่างน้อย 1 เครื่อง (Alt, 2021, p. 138) ทั้งนี้ ปรากฏการณ์ในสหรัฐอเมริกาที่เกี่ยวข้องกับสินค้าของโซนี่นั้นไม่ได้เพียงแค่อำนาจของวิทยุทรานซิสเตอร์เท่านั้น สินค้าอีกอย่างหนึ่งที่ผลิตโดยโซนี่ที่ได้รับความนิยมและยอดขายสูงสุดเป็นประวัติการณ์ในช่วงปลายทศวรรษ 1970 ต่อทศวรรษ 1980 คือ วอล์คแมน (Walkman) หรือเครื่องเล่นเพลงพกพา ซึ่งตอบสนองความต้องการของผู้คนที่อยากฟังเพลงในที่สาธารณะโดยไม่ต้องกลัวว่าเสียงเพลงที่เราฟังอยู่จะไปรบกวนผู้อื่นซึ่งเปรียบเสมือนกับว่าเรากำลังอยู่ในโลกของตัวเอง ความนิยมที่มีต่อวอล์คแมนในสหรัฐอเมริกานั้นทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่ทุกคนต่างสวมใส่หูฟังและเปิดวอล์คแมนของตนเองเพื่อฟังเพลงในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ในรถไฟใต้ดินหรือตามทางเดิน เป็นต้น (Alt, 2021, p.157)

นอกจากนี้ ความนิยมที่มีต่อสินค้าญี่ปุ่น ยังแสดงให้เห็นถึงสินค้าญี่ปุ่นในฐานะผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (cultural products) ถูกผลิตมาจากอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (cultural industries) ในที่นี้คืออุตสาหกรรมเครื่องใช้ไฟฟ้า ซึ่งเราสามารถนำทฤษฎีอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (cultural industries theory) ของเบอร์นาร์ดมีแอง (Bernard Miège) ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษเดียวกัน (ปี ค.ศ. 1978) มาใช้วิเคราะห์อุตสาหกรรมเครื่องใช้ไฟฟ้าของญี่ปุ่นได้ โดยเราจะพบว่า อุตสาหกรรมที่กล่าวไปข้างต้นล้วนเป็นไปตามที่นิยามของทฤษฎีได้กล่าวเอาไว้ กล่าวคือ อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมตามนิยามของทฤษฎีนี้โดยรวม คือ การนำเอาคุณค่าทางวัฒนธรรมมาผนวกเข้ากับมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นเติบโตผ่านผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม หรือสินค้าที่แฝงลักษณะทางวัฒนธรรมเข้าไป (Miège, 2011, pp.85-90) เช่นเดียวกันกับอุตสาหกรรมเครื่องใช้ไฟฟ้าของญี่ปุ่น ยกตัวอย่างในกรณีของวอล์คแมน ที่นำคุณค่าทางวัฒนธรรมอันได้แก่เทคโนโลยีสมัยใหม่และวัฒนธรรมการฟังเพลงที่แตกต่างไปจากเดิม มาเป็นลักษณะทางวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในสินค้าอย่างวอล์คแมน และนำมาซึ่งมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านยอดขายของสินค้าชนิดนี้ทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ รวมไปถึงรายได้ของบริษัทผู้ผลิตสินค้าที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ภายหลังจากที่วอล์คแมนได้รับความนิยมไปทั่วโลก

หากกล่าวถึงความพยายามของรัฐบาลญี่ปุ่นในการสร้างนโยบายที่สนับสนุนป๊อปปัลเจอร์ในช่วงเวลานี้ เราจะพบว่า รัฐบาลญี่ปุ่นเคยพยายามที่จะกำหนดนโยบายที่ว่าด้วยการส่งออกวัฒนธรรมในรูปแบบที่กล่าวไปข้างต้น ดังจะพบได้ในรายงานที่มีชื่อว่า Yoka Soran (余暇ソラン) ของกระทรวงการค้าระหว่างประเทศและอุตสาหกรรม (Ministry of International Trade and Industry : MITI) ซึ่งกล่าวถึงการใช้ตัวอย่างของประเทศตะวันตกอย่างสหรัฐอเมริกาและประเทศในยุโรปเป็นต้นแบบหลักในการเผยแพร่วัฒนธรรมเหล่านี้ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือ มุ่งเข้าไปเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตและนันทนาการของผู้คนในประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกผ่านการเผยแพร่ป๊อปปัลเจอร์ของญี่ปุ่นหลากหลายรูปแบบ เหมือนอย่างกับที่สหรัฐอเมริกาและประเทศในยุโรปเคยทำสำเร็จมาก่อนหน้า ความพยายามดังกล่าวยังต่อยอดไปสู่การสร้างศูนย์การพัฒนานันทนาการ (Leisure Development Center: 余暇開発センター) ซึ่งมีหน้าที่ในการศึกษาอุตสาหกรรมรูปแบบดังกล่าวจากทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ เพื่อพัฒนาเป็นนโยบายที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (Leheny, 2006, pp. 230-231) ทั้งนี้ ข้อสังเกตหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับความพยายามของรัฐบาลในครั้งนี้ คือ ถึงแม้ว่าความก้าวหน้าด้วยนโยบายการส่งออกวัฒนธรรมจะมีให้เห็นอย่างชัดเจนก็ตาม แต่ญี่ปุ่นกลับยังคงไม่มีนโยบายที่ว่าด้วยประเด็นเหล่านี้อย่างชัดเจนนับตั้งแต่ในช่วงเวลานั้นเรื่อยมาจนถึงปี ค.ศ. 2012 อันเป็นช่วงที่เกิดนโยบาย Cool Japan ขึ้น

4. ทศวรรษที่หายไปกับการขึ้นมามีอิทธิพลโดยป๊อปปัลเจอร์ของญี่ปุ่น

ในช่วงทศวรรษ 1990 ญี่ปุ่นต้องเผชิญกับช่วงเวลาที่เราเรียกว่า “ทศวรรษที่หายไป” (lost decade) กล่าวคือ ภาพลักษณ์ความเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นที่ดำเนินมาเป็นระยะเวลายาวนานในช่วงก่อนหน้านี้กลับถูกทำลายจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากญี่ปุ่นเอง นั่นคือ สภาพเศรษฐกิจที่เริ่มชะลอตัวลง

ภายหลังจากการเจริญเติบโตแบบก้าวกระโดดในช่วงก่อนหน้านี้ โดยสาเหตุหลักมาจากผลสืบเนื่องจากข้อตกลงพลาซา (Plaza Accord Agreement) ในปี ค.ศ. 1985 ที่มีส่วนทำให้ภาคอุตสาหกรรมในประเทศอื่นเป็นจุดแข็งของญี่ปุ่นชะลอการเติบโตลงจากเดิมจนนำมาซึ่งการย้ายฐานการผลิตและการลงทุนไปยังต่างประเทศ อีกทั้งยังส่งผลต่อเนื่องจนเกิดภาวะฟองสบู่แตกซึ่งเป็นผลกระทบมาจากการเก็งกำไรทั้งในตลาดหุ้นและอสังหาริมทรัพย์จนทำให้สินทรัพย์เหล่านี้มีมูลค่าสูงเป็นอย่างมาก และเมื่อเกิดภาวะฟองสบู่แตก จึงนำมาซึ่งมูลค่าของสินทรัพย์เหล่านี้ลดลงไปอย่างรวดเร็ว ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงภาวะฟองสบู่แตกได้อย่างชัดเจนคือ ดัชนีราคาที่ดินเชิงพาณิชย์ใน 6 เมืองใหญ่ของญี่ปุ่น (โตเกียว โยโกฮาม่า นาโกย่า เกียวโต โอซาก้า และโกเบ) ที่ในช่วงต้นทศวรรษ 1990 เคยสูงสุดอยู่ที่มากกว่า 500 จุด กลับลดลงมาอย่างต่อเนื่องจนเหลือเพียง 100 จุดเท่านั้นในปี ค.ศ. 2000 (Kuwabara, 2019)

ถึงแม้ว่าภาพลักษณ์ความเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นจะเริ่มเลือนหายไปในช่วงเวลานี้ก็ตาม แต่ในขณะเดียวกัน ช่วงเวลานี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของภาพลักษณ์อีกแบบหนึ่งของญี่ปุ่นในฐานะประเทศที่มีป๊อปปูล่าร์เป็นที่รู้จักในระดับระหว่างประเทศ เรายังกล่าวได้อีกว่า ความนิยมที่มีต่อป๊อปปูล่าร์ของญี่ปุ่นในช่วงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเหมือนกับในกรณีที่กำลังกล่าวไปในช่วงก่อนหน้านี้ อย่างภาพยนตร์หรือสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตในญี่ปุ่น แต่ความนิยมในช่วงเวลานี้กลับเกิดขึ้นพร้อมกันหลากหลายรูปแบบ ซึ่งมีสาเหตุหลักมาจากการที่โลกในช่วงเวลานั้นกำลังเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ที่เป็นช่วงเวลาที่การติดต่อสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว และจากความก้าวหน้าดังกล่าวนี้ ทำให้ผู้คนสามารถรับรู้และเข้าถึงวัฒนธรรมจากต่างประเทศได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น ทำให้ความเป็นมหาอำนาจทางวัฒนธรรมของโลกไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเทศใดประเทศหนึ่ง ซึ่งในขณะนั้นคือสหรัฐอเมริกาเพียงฝ่ายเดียวอีกต่อไป แต่กลับเกิดการกระจายศูนย์กลางของมหาอำนาจทางวัฒนธรรม (decentralization of global cultural power) แทนซึ่งป๊อปปูล่าร์ของญี่ปุ่นใช้ข้อได้เปรียบของโลกาภิวัตน์ดังที่กล่าวไปข้างต้นจนกลายมาเป็นอีกหนึ่งมหาอำนาจทางวัฒนธรรมใหม่ที่ผู้คนทั้งโลกต่างรู้จักและเป็นที่ชื่นชอบมากขึ้น (Iwabuchi, 2002, pp. 44-47) โดยเราสามารถเรียกได้โดยรวมว่า อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงสมัยใหม่ ที่มีส่วนทำให้ญี่ปุ่นกลายเป็นที่รู้จักในระดับระหว่างประเทศมากขึ้นผ่านภาพลักษณ์ของประเทศที่เต็มไปด้วยป๊อปปูล่าร์และเป็นผู้ส่งออกวัฒนธรรม

หากจะบรรยายถึงความนิยมของอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงสมัยใหม่ในแต่ละรูปแบบที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานี้สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้ โดยเริ่มจากในส่วนของอนิเมะ พบว่า มีการนำอนิเมะจากญี่ปุ่นเข้ามาฉายในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นจำนวนมากทั้งผ่านช่องฟรีทีวีและเคเบิลทีวี ไม่ว่าจะเป็นสิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซียและไทย ซึ่งในหัวข้อนี้ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงความนิยมของอนิเมะในไทยเป็นหลัก โดยความนิยมของอนิเมะในไทยเริ่มต้นอย่างเต็มรูปแบบในช่วงทศวรรษ 1990 ภายหลังจากการเกิดขึ้นของรายการช่อง 9 การ์ตูนที่นำอนิเมะจากญี่ปุ่นเข้ามาแพร่ภาพในไทยตั้งแต่ทศวรรษ 1980 โดยสาเหตุที่ทำให้เกิดความนิยมนั้นเป็นเพราะว่า อนิเมะเป็นธุรกิจที่ครบวงจรและสามารถต่อยอดไปสู่ธุรกิจในรูปแบบอื่น ๆ ได้ เช่น หนังสือการ์ตูนหรือมังงะ วิดีโอ ของเล่น หรือแม้กระทั่งเสื้อผ้าและของที่ระลึกต่าง ๆ ก็ล้วนมีผลพลอยได้จากตัวการ์ตูนจากอนิเมะของญี่ปุ่นอยู่ทั้งสิ้น (ณัฐนิชา วัฒนพานิช, 2552, น. 74) ซึ่งการที่อนิเมะถูกต่อยอดไปสู่สินค้าหลากหลาย

รูปแบบนั้นถือว่ามีส่วนช่วยให้อนิเมะเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้นด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ กระแสความนิยมของอนิเมะญี่ปุ่นยังไม่ได้เกิดขึ้นเพียงแคในไทย แต่ยังรวมไปถึงประเทศอื่น ๆ อย่างเช่นสหรัฐอเมริกาอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากกรณีของอนิเมะอย่างโปเกมอน (Pokémon) ที่แสดงให้เห็นถึงการนำวัฒนธรรมคาваи (Kawaii Culture) มาใช้ผ่านความน่ารักของตัวละครในอนิเมะเรื่องดังกล่าว เหมือนในกรณีของเฮลโลคิตตี้ (Hello Kitty) ซึ่งเป็นที่รู้จักครั้งแรกในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี ค.ศ. 1976 โดยมีจุดขายผ่านความน่ารักของตัวละครเช่นเดียวกัน โปเกมอนกลายเป็นกระแสอย่างรวดเร็วยาวหลังจากการฉายครั้งแรกในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี ค.ศ. 1997 และถูกต่อยอดไปสู่สินค้าในรูปแบบของทั้งมังงะ เกมและของเล่นอย่างการ์ดเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของการ์ดเกมที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมาก จนทำให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในกรณีที่เป็นการ์ดหายาก (Tobin, 2004, p. 5) นอกจากนี้ยังเกิดสถานที่จำลองที่ลอกเลียนแบบมาจากอนิเมะอย่างโปเกมอนเซ็นเตอร์ (Pokémon Center) ซึ่งมีสาขาอยู่ในหลายประเทศ โดยหนึ่งในสาขาอยู่ที่สหรัฐอเมริกาอีกด้วย¹

เช่นเดียวกับในส่วนของเพลงจากญี่ปุ่นก็ถือว่าได้รับความนิยมในต่างประเทศไม่แพ้กันในช่วงเวลานี้ โดยในกรณีของไทย กระแสความนิยมเริ่มต้นขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1996 เป็นต้นมา โดยศิลปินญี่ปุ่นแรกสุดที่ได้รับความนิยมในยุคนี้นี้ คือ วง X-Japan และต่อเนื่องด้วยวงดนตรีแนวร็อกอื่น ๆ อย่างเช่น L'arc-en-Ciel, Luna Sea และ Glay เป็นต้น (ณัฐนิชา วัฒนพานิช, 2552, น. 76) ความนิยมในไทยที่มีต่อวงเหล่านี้ของญี่ปุ่นยังนำมาซึ่งการเกิดขึ้นของนิตยสาร รายการวิทยุและรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีญี่ปุ่น เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถติดตามข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับวงการดนตรีของญี่ปุ่น รวมไปถึงผลงานใหม่ ๆ ของศิลปินที่ชื่นชอบได้สะดวกขึ้น อย่างไรก็ตาม ไม่เพียงแต่วงดนตรีแนวร็อกของญี่ปุ่นจะได้รับความนิยมในต่างประเทศ แต่ยังรวมไปถึงแนวดนตรีแบบป๊อปและอาร์แอนด์บีที่ได้รับความนิยมเช่นเดียวกัน โดยตัวอย่างของศิลปินญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ เช่น อูตาดะ ฮิคารุ (Utada Hikaru) ที่อัลบั้ม First Love ปี ค.ศ. 1999 ขายได้ถึง 1,000,000 ชุดในประเทศเอเชียอื่น ๆ นอกเหนือจากญี่ปุ่น ความสำเร็จที่กล่าวมานี้แสดงให้เห็นถึงการที่อุตสาหกรรมดนตรีของญี่ปุ่นเริ่มเข้ามามีอิทธิพลในตลาดเอเชียมากขึ้น ทั้งนี้ อีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนกระแสดนตรีร่วมสมัยของญี่ปุ่นในภูมิภาคนี้ก็คือ การนำเข้าซีดีญี่ปุ่นทั้งในไทยและประเทศอื่น ๆ ในเอเชีย เนื่องด้วยเพลงเหล่านี้มักถูกนำไปเป็นเพลงประกอบซีดีญี่ปุ่น จึงมีส่วนทำให้เพลงญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักมากขึ้นในหมู่ผู้ชมซีดี (Chun, 2018, p. 138) ซึ่งในที่นี้ ผู้เขียนวิเคราะห์ว่า การกระทำรูปแบบดังกล่าวถือว่าเป็นการโปรโมทเพลงในอีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่ใช่การโฆษณาโดยตรง โดยมีวัตถุประสงค์ในการขยายตลาดเพลงญี่ปุ่นไปยังอีกกลุ่มเป้าหมายหนึ่ง นั่นคือ กลุ่มผู้ชมซีดี นอกเหนือจากกลุ่มเป้าหมายหลักอย่างผู้ที่ชื่นชอบในดนตรีญี่ปุ่น

ในส่วนของเกม ช่วงเวลานี้ถือว่าเป็นช่วงเวลาแห่งความสำเร็จของอุตสาหกรรมเกมในญี่ปุ่น รวมไปถึงเป็นการต่อยอดความสำเร็จมาจากทศวรรษก่อนหน้าที่มีบริษัทอย่างนินเทนโด (Nintendo) เริ่มเข้าไปทำธุรกิจในสหรัฐอเมริกา โดยสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจากญี่ปุ่นล้วนได้รับความนิยมไปทั่วโลกและมาพร้อมกับตัวเลข

¹ ปัจจุบัน Pokémon Center ในสหรัฐอเมริกาได้ปิดตัวลงเมื่อปี ค.ศ. 2005 และถูกเปลี่ยนชื่อเป็น Nintendo World ที่เป็นร้านขายเครื่องเล่นเกมคอนโซลและเกมของ Nintendo แทน

ยอดขายที่ยังคงเป็นประวัติศาสตร์มาจนถึงปัจจุบัน เช่น ในกรณีของเพลย์สเตชัน (PlayStation) ที่ทำยอดขายในวันจำหน่ายวันแรกได้มากกว่า 100,000 เครื่อง โดยสถิตินี้เกิดขึ้นในการเปิดตัวทั้งในญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1994 และในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี ค.ศ. 1995 และถือว่าเป็นสถิติโลกของเครื่องเกมคอนโซลที่ขายได้มากที่สุดในวันแรกของการจำหน่ายในขณะนั้น (IGN Staff, 2012) (ก่อนที่จะถูกทำลายสถิติโดยเครื่องเกมรุ่นต่อมาจากบริษัทเดียวกันอย่างเพลย์สเตชัน 2 (PlayStation 2) ที่เปิดตัวเมื่อปี ค.ศ. 2000 และมียอดขายในวันเปิดตัวมากกว่า 500,000 เครื่อง) หรือในกรณีของเกมโปเกมอน (Pokémon) ของนิเทนโดที่วางขายในรูปแบบเกมบอยเมื่อปี ค.ศ. 1998 ก็สร้างประวัติศาสตร์ในฐานะของเกมบนแพลตฟอร์มข้างต้นที่ขายได้เร็วที่สุดนับตั้งแต่ออกวางขายครั้งแรก โดยทำยอดขายได้ถึง 200,000 ชุดในช่วงสองสัปดาห์แรกของการเปิดตัวในสหรัฐอเมริกา (Kohler, 2016, p. 234) และนอกเหนือจากความสำเร็จทางด้านยอดขายแล้วนั้น อุตสาหกรรมเกมของญี่ปุ่นในช่วงนี้ยังถือว่ามียอดขายเป็นอย่างมากและกลายเป็นแม่แบบของการสร้างเกมในยุคต่อมาอีกด้วย อันมีสาเหตุมาจากความแปลกใหม่และไม่เหมือนใครของเกมจากญี่ปุ่น กล่าวคือ เกมที่ผลิตโดยบริษัทญี่ปุ่นนั้นให้ความสำคัญกับส่วนประกอบต่าง ๆ ของเกมเป็นอย่างมาก ทั้งในส่วนของเนื้อเรื่องที่ซับซ้อนและน่าติดตาม กราฟิกของเกมที่เสมือนจริง และดนตรีที่มีทั้งคุณภาพและใช้นักดนตรีมาประพันธ์เพลงเพื่อใช้ในเกมโดยตรง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพิถีพิถันและความเอาใจใส่ในทุกรายละเอียดของเกมจากญี่ปุ่นและถือว่าเป็นสิ่งใหม่ของวงการเกมที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (Kasavin, 1997) ตัวอย่างของเกมรูปแบบนี้ เช่น Final Fantasy VII (1997) ของบริษัท Square ซึ่งถือว่าเป็นเกมแรกในประวัติศาสตร์ที่มีความพิเศษดังที่กล่าวไปข้างต้น และความนิยมที่มีต่อเกมนี้นำมาซึ่งการเกิดขึ้นของเกมในแนวนี้ออกมาอีกเป็นจำนวนมาก ทั้งที่ผลิตจากบริษัทญี่ปุ่นและบริษัทต่างประเทศ

ทั้งนี้ สาเหตุที่ทำให้ป๊อปปูล่าเจอร์ของญี่ปุ่นเริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมไปทั่วโลกนั้นส่วนหนึ่งมาจากวัฒนธรรมคาวาอี้ (Kawaii Culture) ของญี่ปุ่นที่แสดงให้เห็นถึงความน่ารักและความนุ่มนวลอ่อนหวาน โดยวัฒนธรรมนี้ได้รับการต่อยอดและถูกนำไปใช้ในหลายรูปแบบด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของอนิเมะที่เราจะเห็นวัฒนธรรมนี้ผ่านตัวละครที่ถูกออกแบบมาให้มีความน่ารัก เช่นเดียวกับในส่วนแฟชั่นของญี่ปุ่นก็ล้วนได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมนี้ด้วยเช่นกัน โดยตัวอย่างแฟชั่นญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมนี้ ได้แก่ รองเท้าส้นตึก (thick-soled shoes) หรือในภาษาญี่ปุ่นที่เรียกว่า atsuzokogutsu (厚底靴) และความนิยมที่มีต่อรองเท้าส้นตึกจากญี่ปุ่นนั้นต่อมาได้แพร่ขยายไปยังประเทศต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงไทยด้วย นอกจากนี้ยังนำไปสู่การเกิดแหล่งซื้อขายเครื่องแต่งกายแบบแฟชั่นญี่ปุ่นในไทยที่สยามสแควร์อีกด้วย ดังจะเห็นได้จากรายงานของหนังสือพิมพ์นิเคอิ (Nikkei Shimbun) ที่กล่าวถึงความนิยมของรองเท้าส้นตึกในไทยที่พบเห็นได้ทั่วไปในกลุ่มวัยรุ่นผู้หญิงที่มาที่สยามสแควร์ และมีการเปรียบเทียบสยามสแควร์ว่าเป็นฮาราจูกุของไทย (Uehara, 2000 as cited in Toyoshima, 2011, p. 312) เนื่องจากเป็นแหล่งศูนย์รวมของแฟชั่นญี่ปุ่นในไทย เหมือนกับฮาราจูกุที่เป็นแหล่งศูนย์รวมแฟชั่นญี่ปุ่น นอกจากนี้ วัฒนธรรมคาวาอี้ยังคงมียอดขายและเป็นที่รู้จักผ่านสิ่งของจากญี่ปุ่นอีกเป็นจำนวนมาก เช่น เครื่องเล่นทามาโกอตจิ (Tamagotchi) หรือตู้ถ่ายรูปลึกลับเกอร์ (Purikura) ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้ล้วนมีความเป็นวัฒนธรรมดังกล่าวผสมอยู่ รวมไปถึงได้รับความนิยมจากทั้งในญี่ปุ่นและในต่างประเทศเช่นกัน

5. นโยบาย Cool Japan กับการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของญี่ปุ่น

ข้อสังเกตประการหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับการขึ้นมามีอิทธิพลโดยป๊อปปูล่าเจอร์ของญี่ปุ่น คือ รัฐบาลญี่ปุ่นไม่ได้มีบทบาทในการส่งเสริมหรือสนับสนุนวัฒนธรรมเหล่านี้ให้เป็นที่รู้จักในระดับโลกแต่อย่างใด แต่กลับกลายเป็นว่า ภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมเหล่านี้เติบโตขึ้นมามีอิทธิพลด้วยตนเองแทนที่ภาพลักษณ์ของสถานะทางเศรษฐกิจที่เริ่มซบเซาลงไปในช่วงทศวรรษ 1990 กล่าวคือ ในช่วงที่สภาพเศรษฐกิจของญี่ปุ่นเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการใช้นโยบายเศรษฐกิจของรัฐบาลญี่ปุ่น แต่ในช่วงที่ภาพลักษณ์วัฒนธรรมเริ่มเข้ามาแทนที่นั้น รัฐบาลญี่ปุ่นในขณะนั้นยังคงมีแค่แนวนโยบายที่ช่วยส่งเสริมหรือแม้กระทั่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับป๊อปปูล่าเจอร์ในระดับภายในประเทศเท่านั้น แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ที่ส่งเสริมการส่งออกวัฒนธรรมรูปแบบดังกล่าวที่ครอบคลุมและเป็นระบบในระดับระหว่างประเทศ โดยมีเพียงแค่การส่งออกป๊อปปูล่าเจอร์อย่างเป็นครั้งคราว รวมไปถึงขึ้นอยู่กับหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเท่านั้น เช่น การที่เจแปนฟาวนด์ชัน (Japan Foundation) ส่งออกละครญี่ปุ่นอย่างโอชิน (Oshin) เพื่อนำไปฉายในประเทศต่าง ๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของโครงการการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากหน่วยงานนี้ (Iwabuchi, 2015, p.421)

ทั้งนี้ ความนิยมของป๊อปปูล่าเจอร์จากญี่ปุ่นที่มากขึ้น นำมาซึ่งการตั้งคำถามว่าเพราะเหตุใดญี่ปุ่นถึงไม่ใช้จุดเด่นของตัวเองในประเด็นนี้ให้เป็นประโยชน์ ดังจะเห็นได้จากในส่วนของวารสารประจำเดือนของกระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่นอย่าง Gaiko Forum (外交フォーラム) ที่กล่าวถึงความเป็นไปได้ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมผ่านการเผยแพร่วัฒนธรรมในรูปแบบของสื่อในหมู่วัยรุ่นซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการสร้างความร่วมมือระหว่างญี่ปุ่นกับประเทศอื่น ๆ อย่างใกล้ชิดมากขึ้น (Honda, 1994 as cited in Iwabuchi, 2015, p. 421) รวมไปถึงบทความของ Douglas McGray ที่มีชื่อว่า Japan's Gross National Cool โดยกล่าวถึงภาพลักษณ์ใหม่ของญี่ปุ่นในฐานะมหาอำนาจทางวัฒนธรรมและเสนอให้ญี่ปุ่นใช้วัฒนธรรมเหล่านี้ในฐานะของอำนาจในอีกรูปแบบหนึ่งหรือที่รู้จักกันในชื่ออำนาจละมุน (soft power) ที่สามารถส่งเสริมผลประโยชน์ของประเทศทั้งในทางการเมืองและทางเศรษฐกิจได้ผ่านการกำหนดนโยบายว่าด้วยวัฒนธรรม (McGray, 2002, p. 53) หลังจากบทความนี้ถูกเผยแพร่ออกไปนั้น ประกอบกับการแปลบทความนี้เป็นภาษาญี่ปุ่นในนิตยสาร Chuokoron (中央公論) (Matsui, 2014, p. 83) เป็นเหตุทำให้เกิดกระแส Cool Japan กลายเป็นที่พูดถึงกันทั่วญี่ปุ่น ประกอบกับการได้รับสนับสนุนจากภายในประเทศเอง จึงนำมาซึ่งจุดเริ่มต้นสำคัญที่นำไปสู่การเกิดขึ้นของนโยบายชื่อเดียวกันนี้ในเวลาต่อมา

หากเรามองถึงภาพรวมของนโยบาย Cool Japan นี้ จะพบว่า นโยบายนี้ให้ความสำคัญไม่เพียงแต่ป๊อปปูล่าเจอร์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมอย่างงานฝีมือโบราณและบอนไซ อีกด้วย ผ่านการใช้กลยุทธ์ 3 รูปแบบในการส่งเสริมวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย การสื่อสารทางด้านข้อมูล (information communication) ที่มุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมให้เป็นที่รู้จัก การขยายฐานความนิยมไปยังต่างประเทศ (overseas expansion) ผ่านรูปแบบของการให้บประมาณหรือการหาช่องทางในการขายใหม่ใน

ต่างประเทศ และการส่งเสริมวัฒนธรรมแบบดึงดูด (inbound promotion) ที่ให้ความสำคัญกับการเชิญชวนให้ผู้คนจากทั่วโลกมาเที่ยวญี่ปุ่นเพื่อเข้าถึงประสบการณ์ความเป็นอยู่ในญี่ปุ่นและวัฒนธรรมต่าง ๆ ของญี่ปุ่นได้อย่างเต็มรูปแบบมากขึ้น (Intellectual Property Headquarters, n.d.) โดยนโยบายที่กล่าวไปข้างต้นถือเป็นผลลัพธ์ของการผสมผสานระหว่างแนวคิดการทูตวัฒนธรรม (Cultural Diplomacy) และแนวคิดการสร้างแบรนด์ประเทศ (Nation Branding) กล่าวคือ นโยบายนี้มีจุดประสงค์ในการเพิ่มอำนาจละมุนของญี่ปุ่น เพราะการรับป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นจะช่วยเปลี่ยนและเสริมสร้างทัศนคติที่มีต่อญี่ปุ่นในทางบวกของผู้คนในกลุ่มประเทศเป้าหมาย รวมไปถึงสร้างภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นที่เป็นเอกลักษณ์ในฐานะประเทศผู้ส่งออกป๊อปปูล่าเรอ์ที่ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจญี่ปุ่นในรูปแบบของการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความได้เปรียบทางเศรษฐกิจที่มากขึ้น เนื่องด้วยมีการสนับสนุนการส่งออกวัฒนธรรมรูปแบบนี้จากรัฐโดยตรง โดยในระยะแรกนั้นเป้าหมายตลาดส่งออกที่สำคัญของญี่ปุ่นนั้นอยู่ในภูมิภาคเอเชียเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อันมีสาเหตุมาจากความสำเร็จที่เกิดขึ้นในอดีตผ่านการเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมของป๊อปปูล่าเรอ์จากญี่ปุ่นในหมู่ผู้คน เช่นเดียวกันกับเป็นช่วงที่มีการเพิ่มขึ้นของชนชั้นกลางของประเทศในภูมิภาคนี้อย่างรวดเร็ว อันนำมาซึ่งอุปสงค์ของผู้บริโภคที่มีต่อวัฒนธรรมเหล่านี้ที่มากขึ้นด้วยเช่นกัน (Ozmazgin, 2012, p. 51) อีกทั้งยังเกิดความร่วมมือระหว่างญี่ปุ่นและอาเซียนในชื่อของวิสัยทัศน์ว่าด้วยมิตรภาพและความร่วมมืออาเซียน-ญี่ปุ่น (Vision Statement on ASEAN-Japan Friendship and Cooperation) ในปี ค.ศ. 2013 ที่มีเนื้อหาส่วนหนึ่งเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งในนี้รวมถึงป๊อปปูล่าเรอ์ด้วย ดังที่จะพบเห็นข้อมูลเหล่านี้ได้จากเจแปนฟาว์นเดชัน (Japan Foundation) อันเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในเรื่องการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของญี่ปุ่น² โดยมีการจัดกิจกรรมที่ครอบคลุมไปถึงป๊อปปูล่าเรอ์รูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์, ดนตรี หรือกีฬา และเมื่อเราพิจารณาถึงเนื้อหาของนโยบายนี้ จะพบว่า ถึงแม้จะเป็นนโยบายที่มีขอบเขตกว้างและมีหน่วยงานรับผิดชอบนโยบายนี้เป็นจำนวนมากก็ตาม แต่อาจกล่าวได้ว่า นโยบายนี้ถือเป็นนโยบายแรกของญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นทั้งในประเภทดั้งเดิมและสมัยนิยมอย่างเป็นระบบในทุกด้าน โดยหน่วยงานที่รับผิดชอบประกอบด้วย กระทรวงเศรษฐกิจ การค้าและอุตสาหกรรม (METI) องค์การส่งเสริมการค้าต่างประเทศของญี่ปุ่น (JETRO) กระทรวงการต่างประเทศ (MOFA) กระทรวงที่ดิน สาธารณูปโภค ขนส่ง และการท่องเที่ยว (MLIT) ทบวงวัฒนธรรม (Agency For Cultural Affairs) สำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยญี่ปุ่น (Japan Tourism Agency) และเจแปนฟาว์นเดชัน (Japan Foundation) นอกจากนี้ ยังเกิดหน่วยงานใหม่ที่เป็นหน่วยงานกลางซึ่งทำหน้าที่ควบคุมภาพรวมของนโยบายทั้งหมดอย่างสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Headquarters) อีกด้วย (Matsui, 2014, p. 86) อย่างไรก็ตาม นโยบายดังกล่าวไม่ได้ขึ้นอยู่กับภาครัฐบาลเพียงส่วนเดียวเท่านั้น แต่ยังมีมุ่งสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดสัมมนาและการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมญี่ปุ่นในต่างประเทศ ภายใต้ชื่อของ Cool Japan public-private partnership platform

² สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จาก <https://asiawa.jpf.go.jp/en/culture/projects/>

จากบทบาทของหน่วยงานทั้งหมดที่เกี่ยวข้องข้างต้น เราจะเห็นได้ถึงการบูรณาการเชิงนโยบายผ่านบทบาทของแต่ละหน่วยงาน เช่น กระทรวงเศรษฐกิจ การค้าและอุตสาหกรรมจะให้ความสำคัญในเรื่องของการส่งออกวัฒนธรรมเป็นหลัก ผ่านการขยายตลาดการส่งออกที่มีอยู่เดิม รวมไปถึงการหาแหล่งตลาดส่งออกแห่งใหม่ ประกอบกับมีการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาและการสนับสนุนธุรกิจของบริษัทญี่ปุ่นในต่างประเทศเพื่อช่วยส่งเสริมให้บริษัทญี่ปุ่นเข้าไปทำธุรกิจในต่างประเทศให้มากขึ้น หรือในส่วนของกระทรวงการต่างประเทศที่ใช้แนวคิดการทูตสาธารณะผ่านการเข้าไปเผยแพร่ป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นในต่างประเทศโดยตรง ประกอบกับการใช้ป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นในเชิงสัญลักษณ์ เช่น การประกาศให้โตราเอมอนเป็นทูตของอนิเมะญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 2008, การจัดงานในระดับระหว่างประเทศที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเหล่านี้ อย่างงาน Japan International Manga Award ที่ให้รางวัลแก่ศิลปินหรือนักเขียนการ์ตูนแนวมังงะที่เป็นชาวต่างประเทศ หรือ การส่งออกอนิเมะไปยังประเทศที่กำลังพัฒนาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของความร่วมมือเพื่อการพัฒนาหรือในชื่อของ ODA (Official Development Assistance) (Otmazgin, 2012, p. 53) ในขณะที่กระทรวงที่ดิน สาธารณูปโภคขนส่ง และการท่องเที่ยวใช้ป๊อปปูล่าเรอ์อย่างอนิเมะในการดึงดูดให้ชาวต่างชาติเข้ามาท่องเที่ยวในญี่ปุ่นมากขึ้น และจัดงาน Japan Expo ในประเทศต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นให้เป็นที่รู้จักในต่างประเทศมากขึ้น เป็นต้น การใช้นโยบายนี้ของญี่ปุ่นยังนำมาซึ่งความสำเร็จในหลายด้านด้วยกัน โดยหนึ่งในตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด คือ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของญี่ปุ่นที่ทำรายได้มากถึง 350,900 ล้านดอลลาร์สหรัฐและมีชาวต่างประเทศมากถึง 31.8 ล้านคนเข้ามาเที่ยวที่ญี่ปุ่นในปี 2019 อันเป็นช่วงปีล่าสุดก่อนที่ญี่ปุ่นจะปิดประเทศเนื่องด้วยการระบาดครั้งใหญ่ของโควิด-19 ในปี 2020 (ภายหลังญี่ปุ่นกลับมาเปิดประเทศอีกครั้งในปี ค.ศ. 2022) ซึ่งตัวเลขเหล่านี้ถือว่าเป็นสถิติสูงสุดที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (Japan External Trade Organization, 2021)

6. สรุป

จากสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดในบทความ เราได้เห็นถึงพัฒนาการของป๊อปปูล่าเรอ์ในญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เรื่อยมาจนถึงช่วงปัจจุบัน โดยรูปแบบของป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมนั้น ล้วนเปลี่ยนแปลงสอดคล้องไปกับการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามามีบทบาทของสหรัฐอเมริกาในช่วงระหว่างและหลังการยึดครองญี่ปุ่น หรือการที่โลกเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักของผู้คนทั่วโลกมากขึ้นในรูปแบบของอุตสาหกรรมบันเทิงสมัยใหม่ และความนิยมป๊อปปูล่าเรอ์ของญี่ปุ่นที่มากขึ้นนำไปสู่การริเริ่มนโยบาย Cool Japan ซึ่งเป็นนโยบายที่ให้ความสำคัญกับป๊อปปูล่าเรอ์ในฐานะส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยเป็นความพยายามของรัฐบาลญี่ปุ่นซึ่งว่าด้วยการส่งออกวัฒนธรรมผ่านการดำเนินงานจากหลายหน่วยงานด้วยกัน โดยนโยบายนี้มีจุดประสงค์ในการใช้วัฒนธรรมดังกล่าวเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นในฐานะของประเทศผู้ส่งออกวัฒนธรรม รวมไปถึงเป็นการสร้างอำนาจละมุนของญี่ปุ่นไปในตัว อีกทั้งยังเป็นการสร้างแหล่งรายได้ใหม่ของประเทศผ่านการเผยแพร่

วัฒนธรรมเหล่านี้ไปยังประเทศต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม นโยบายนี้ยังคงมีข้อวิจารณ์อยู่หลายประการเช่นกัน เช่น การขาดความหลากหลายทางวัฒนธรรม เนื่องจากรัฐบาลญี่ปุ่นมักเลือกสนับสนุนวัฒนธรรมที่มีประโยชน์ ต่อนโยบายมากกว่าที่จะเลือกวัฒนธรรมที่เป็นส่วนน้อยของประเทศอย่างวัฒนธรรมดั้งเดิมของชนพื้นเมือง หรืออาจกล่าวได้อีกทางหนึ่งก็คือ วัฒนธรรมที่เป็นส่วนน้อยจะถูกนำไปใช้ในนโยบายที่ต่อเมื่อทางรัฐบาลมองว่า มีประโยชน์ต่อการสร้างภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นที่เป็นไปตามที่รัฐบาลต้องการนั่นเอง (Iwabushi, 2015, p. 428) การขาดความหลากหลายทางวัฒนธรรมดังที่กล่าวไปข้างต้นนำมาซึ่งข้อสังเกตหนึ่งที่น่าสนใจของผู้เขียน คือ นโยบายนี้เป็นการเลือกใช้จุดเด่นของญี่ปุ่นที่มีอยู่เดิมอย่างป๊อปปูล่าร์ที่ได้รับความนิยมมาแล้วทั่วโลกในอดีต มากกว่าที่จะเป็นการสร้างจุดเด่นเพิ่มเติมผ่านการสนับสนุนวัฒนธรรมส่วนน้อยของญี่ปุ่น เช่น การแกะสลักถาดไม้ (Nibutani-Ita) ของชาวไอนุ (Ainu) ให้เป็นที่รู้จักในระดับโลก จึงทำให้รูปแบบของป๊อปปูล่าร์จากญี่ปุ่นที่ ได้รับความนิยมในปัจจุบันแทบจะไม่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตแต่อย่างใดและกลายเป็นคำถามสำคัญในอนาคต ที่ว่าญี่ปุ่นจะอย่างไรต่อไปหากป๊อปปูล่าร์เหล่านั้นเริ่มลดความนิยมลงหรือมีประเทศอื่นเข้ามาเป็นคู่แข่ง โดยตรงในการเผยแพร่ป๊อปปูล่าร์กับญี่ปุ่น อย่างกรณีของเกาหลีใต้ผ่านการเกิดขึ้นของคลื่นวัฒนธรรมเกาหลี (Hallyu Wave) ที่ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่ป๊อปปูล่าร์เช่นเดียวกัน

รายการอ้างอิง

- ณัฐนิชา วัฒนพานิช. (2552). *การเปิดรับวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทยจากสื่อมวลชนและแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/16809>
- Alt, M. (2021). Plugging In and Dropping Out, In M. Alt (Ed.), *Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World* (pp. 131 - 162). Crown.
- Bain, M. (2020, May 21). *How Japan's Global Image Morphed from Military Empire to Eccentric Pop-Culture Superpower*. <https://qz.com/1806376/japans-image-has-changed-from-fierce-to-lovable-over-the-decades/>.
- Bourdaghs, M. K. (2011). New Music and The Negation of The Negation. In M. K. Bourdaghs (Ed.), *Sayonara Amerika, sayonara Nippon: a geopolitical prehistory of J-pop*. (pp.159 - 190). Columbia University Press.
- Chun, J. M. (2018). The 'Pop Pacific' - Japanese-American Sojourners and the Development of Japanese Popular Music. In T. Slade & A. Freedman (Eds.), *Introducing Japanese Popular Culture* (pp. 148 - 156). Routledge.
- Hosogawa S. (1999). Soy Sauce Music: Haruomi Hosono and Japanese Self-Orientalism. In P. Hayward (Ed.), *Widening the Horizon: Exoticism in Post-War Popular Music*. (pp. 114 - 144). John Libbey Publishing.
- Higgins, B. (2020, January 11). *Hollywood Flashback: 'Rashomon' Won an Oscar and Broke Records in 1952*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/hollywood-flashback-rashomon-won-an-oscar-broke-records-1952-1265764/>.
- IGN Staff. (2012, June 22). *History of the PlayStation*. <https://www.ign.com/articles/1998/08/28/history-of-the-playstation>.
- Intellectual Property Headquarters. (n.d.). *Cool Japan Initiative*. https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/pdf/cooljapan_initiative.pdf
- Iwabuchi, K. (2002). Taking "Japanization" seriously: Cultural globalization reconsidered. In K.Iwabuchi (Ed.), *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. (pp. 23 - 50). Duke University Press.

- Iwabuchi, K. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of 'international cultural exchange'. *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419 - 432. <https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1042469>.
- Japan External Trade Organization. (2021). *Tourism Report*.
https://www.jetro.go.jp/ext_images/en/invest/img/attractive_sectors/tourism/tourism_EN_202103.pdf
- Kasavin, G. (1997, September 29). *Final Fantasy VII Review*.
<https://www.gamespot.com/reviews/final-fantasy-vii-review/1900-2547583/>.
- Kohler, C. (2016). Pokémon : Shikaku Sedai No Sekai Shôhin. In C. Kohler (Ed.), *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. (pp. 292 - 304). Dover Publications.
- Kuwabara, M. (2019, March 6). *Heisei Blues: The Post-Bubble Struggles of Japan's Financial Sector*. <https://www.nippon.com/en/in-depth/d00470/heisei-blues-the-post-bubble-struggles-of-japan's-financial-sector.html>
- Leheny, D. (2006). A Narrow Place to Cross Swords: "Soft Power" and the Politics of Japanese Popular Culture in East Asia. In P. J. Katzenstein & T. Shiraishi. (Eds.), *Beyond Japan: The Dynamics of East Asian Regionalism*. (pp.211-236). Cornell University Press.
- Matsui, T (2014). Nation Branding Through Stigmatized Popular Culture: The 'Cool Japan' Craze Among Central Ministries In Japan. *Hitotsubashi Journal of Commerce and Management*, 48(1), 81-97. <https://hermes-ir.lib.hit-u.ac.jp/hermes/ir/re/26980/>
- McGray, D. (2002). Japan's Gross National Cool. *Foreign Policy*, 130, 44 - 54.
<https://doi.org/10.2307/3183487>.
- Miège, B. (2011). Theorizing the Cultural Industries: Persistent Specificities and Reconsiderations (C. Salles, Trans.). In J. Wesko, G. Murdoch & H. Sousa. (Eds.), *The Handbook of Political Economy of Communications*. (pp.83-108). Blackwell Publishing.
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. (2022). *Opinion Poll on Japan*.
<https://www.mofa.go.jp/files/100348544.pdf>
- Motion Picture Producers Association of Japan , Inc. (n.d.). *What Is the Motion Picture Producers Association of Japan, Inc.?*. http://www.eiren.org/aboutus_e/.

- Ozmazgin N. K. (2012). Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia. *Asia-Pacific Review*, 19(1), 37 - 61.
<https://doi.org/10.1080/13439006.2012.678629>.
- Ryfle, S. (1998). Birth of a Legend. In S. Ryfle (Ed.), *Japan's Favorite Mon-Star (The Unauthorized Biography of Godzilla)*. (pp. 19 - 60). ECW Press.
- Tobin, J. (2004). Introduction. In J. Tobin (Ed.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon* (pp. 3 - 11). Duke University Press.
- Toyoshima, N. (2011). *Consuming Japan: The Consumption of Japanese Cultural Products in Thailand* [Doctoral dissertation, Waseda University]. Waseda University Repository.
https://waseda.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=25190

คำแนะนำสำหรับผู้แต่ง

วารสารญี่ปุ่นศึกษารัฐศาสตร์ สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รูปแบบต้นฉบับบทความ

1. จัดหน้ากระดาษขนาด A4 โดยตั้งค่าขอบกระดาษทุกด้าน ด้านละ 1 นิ้ว (2.54 เซนติเมตร)
2. ใช้แบบอักษร ดังนี้

บทความภาษาไทย ใช้แบบอักษร TH Sarabun New ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 (single space)

- ชื่อบทความ ใช้แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 18 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
- ชื่อผู้เขียนและสังกัด ใช้แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 16 ตัวเอียง จัดชิดขวาของหน้ากระดาษ
- เนื้อหาบทความ ใช้แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 16 ตัวบาง จัดคอลัมน์เดี่ยว (แบบ Distributed)
- เงอรรด ใช้แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 12 ตัวบาง จัดชิดซ้ายของหน้ากระดาษ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้แบบอักษร Times New Roman ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1.5 (1.5 lines)

- ชื่อบทความ ใช้แบบอักษร Times New Roman ขนาด 14 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
- ชื่อผู้เขียนและสังกัด ใช้แบบอักษร Times New Roman ขนาด 12 ตัวเอียง จัดชิดขวาของหน้ากระดาษ
- เนื้อหาบทความ ใช้แบบอักษร Times New Roman ขนาด 12 ตัวบาง จัดคอลัมน์เดี่ยว (แบบ Justify)
- เงอรรด ใช้แบบอักษร Times New Roman ขนาด 10 ตัวบาง จัดชิดซ้ายของหน้ากระดาษ

บทความภาษาญี่ปุ่น ใช้แบบอักษร MS Mincho ขนาด 10 ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 (single space)

- ทั้งนี้ ข้อความทุกภาษาที่แสดงในตารางหรือแผนภาพให้ลดขนาดตัวอักษรลงตามความเหมาะสม

3. ชื่อบทความ/บทคัดย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องมีข้อความตรงกัน
4. จัดส่งไฟล์ต้นฉบับในรูปแบบ Microsoft Word นามสกุล .doc หรือ .docx
5. ต้นฉบับมีความยาวไม่เกิน 16 หน้า (รวมตาราง รูป และเอกสารอ้างอิง)
6. บทความ รวมทั้งบทความที่เขียนด้วยภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่น จะต้องมืบทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) (ความยาวประมาณ 300 คำ) และคำสำคัญ (Keywords) 3-5 คำ
7. โครงสร้างของบทความควรประกอบด้วย ที่มา ความสำคัญหรือหลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา การอภิปรายผล ข้อสรุป และรายการอ้างอิง ควรมีตาราง แผนภูมิ และภาพประกอบในจำนวนที่เหมาะสม ชื่อและคำ บรรยายในตารางแผนภูมิ และภาพ ภาพควรมีความคมชัดและละเอียดไม่ต่ำกว่า 600 x 800 พิกเซล
8. การอ้างอิงตาราง แผนภูมิ และภาพประกอบใช้รูปแบบเดียวกับการอ้างอิงในเนื้อหาและบรรณานุกรมตามหลักของ APA 7th edition เช่น ที่มา: Abe (2022)
9. **การอ้างอิงใช้รูปแบบ APA (7th Edition)** ทั้งการอ้างอิงในเนื้อหาและการอ้างอิงท้ายบท รายการอ้างอิงในเนื้อหาและรายการอ้างอิงท้ายบทต้องตรงกัน โดยสามารถอ้างอิงตามภาษาต้นฉบับ เช่น ไทย ญี่ปุ่น อังกฤษ เป็นต้น

Author Guideline

Thammasat Journal of Japanese Studies

Article format

1. Manuscript should set A4 size layout with the margins on all sides to be 1 inch (2.54 centimeters)
2. English manuscript:
 - Times New Roman and 1.5-line space.
 - Heading or title name: Times New Roman 14, bold, and center text.
 - Author and workplace: Times New Roman 12, italic, and align right.
 - Context: Times New Roman 12, normal, and justify.
 - Reference: Times New Roman 10, normal, and align left.
 - Wording in tables and charts should be reduced appropriately.
3. Original manuscript should submit in Microsoft Word format with .doc or .docx
4. Original manuscript should not exceed 16 pages, including tables, images, and references.
5. An English abstract (approximately 300 words) followed by 3 to 5 keywords is required for all articles, including those written in Thai and Japanese text.
6. The manuscript should comprise of statement of research problem, objective, methods, result, discussion, conclusion, and references. It should contain a reasonable number of tables, figures, and images. Photographic prints must be sharp, high contrast, and the size should not be smaller than 600x800 pixels.
7. The citation of tables, figures, and images, both in-texts and references, must use in the format of **APA 7th edition**, such as source: Abe (2022)
8. Both in-text citations and references must use the format of APA 7th edition. Author could refer them in original language such as Thai, Japanese, and English.



Thammasat Journal of Japanese Studies

Vol. 39 No.2

July - December 2022

Research Article

Sports image in Japanese contemporary literature:.....1

The case studies of Okuda Hideo's works; “In the Pool” and “Fight Club”

Piyanuch Wiriyenawat

Kanji learning strategies used by Thai learners majoring in Japanese language.....26

in higher education

Nattanan Kitjakasemkul

Patcharaporn Kaewkitsadang

Internet-based flipped classroom: Japanese causative verbs at selected international.....51

universities in Bangkok

Suphin Sanruang

Errors of explaining the tourism vocabulary in Japanese through the Self-Explain method:.....71

A case study of universities in the lower northeastern region

Kamalas Keeratinanwattana

A Study of Changes in the Meaning of Chinese Loanwords in Japanese.....93

Rattakit Lertvisava

Academic Paper

Japan's Pop Culture and its Global Influence since the Aftermath of World War II.....112

Wisarut Thanjit