



วารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์

ปีที่ 42 ฉบับที่ 1

มกราคม - มิถุนายน 2568

บทความวิจัย

武士道における「忠」概念の再解説 —『勸進帳』の武蔵坊弁慶を例に— 張 懿	1
---	---

การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอร้องในสถานการณ์การขอยืมเงิน ระหว่างชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ ธนีส พูนวงศ์ประเสริฐ	17
--	----

การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㄟ (TE) ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ธนัชร สุขลาก และสุนิษฐ์รัตน์ เนียรเจริญสุข	49
--	----

การเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทยกับคำกริยา 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่น ภูวภัทร ทาอินตะ, มารศรี มียาโมโต, ปิ่นอนงค์ อำปะละ และสิริวิทย์ สุขกันต์	73
---	----

บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย นภดล ชาติประเสริฐ	97
---	----

บทความวิชาการ

日本語学習者の読解過程におけるボトムアップ処理の促進に向けた アプローチの一考察 セーンウライ・ティティソーン	116
---	-----

เจลีกกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น ปิยาภรณ์ จันทร์สวย	137
--	-----

บทวิจารณ์หนังสือ

Scripting Suicide in Japan Benjamin Ivry	156
---	-----

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)	
ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ไชยวัฒน์ คำชู	คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Professor Dr. Chaiwat Khamchoo	Faculty of Political Science, Chulalongkorn University
ศาสตราจารย์ ดร.นภดล ขาติประเสริฐ	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Professor. Dr. Nophadol Chartprasert	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
ศาสตราจารย์ ดร.กิตติ ประเสริฐสุข	คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Professor. Dr. Kitti Prasirtsuk	Faculty of Political Science, Thammasat University
รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ มีสำฐาน	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Associate Professor Dr. Chaiwat Meesantan	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
บรรณาธิการ (Editor)	
นายจันทวัฒน์ ศิริรัตน์	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Mr. Jintavat Sirirat	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
รองบรรณาธิการ (Associate editor)	
Mrs. Eriko Manomaiphibul	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
กองบรรณาธิการ (Editorial Board)	
รองศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร รัชตพัฒนานกุล	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Associate Professor Dr. Nipaporn Ratchatapattanakul	Faculty of Liberal Arts, Thammasat University
รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ เจริญพร	คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Associate Professor Dr. Peera Charoenporn	Faculty of Economics, Thammasat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ มานศรีสุข	คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assistant Professor Dr. Chaiwatt Mansrisuk	Faculty of Political Science, Thammasat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีวินท์ สุพุทธิกุล	คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Assistant Professor Dr. Teewin Suputtikun	Faculty of Political Science, Chulalongkorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สลิลรัตน์ กวีจารุมงคล	คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Assistant Professor Dr. Salilrat Kaweejarumongkol	Faculty of Arts, Chulalongkorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราลี จันทโร	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Assistant Professor Waralee Juntaro	Faculty of Humanities, Kasetsart University
อาจารย์ ดร.พนิตา ไชยสร	คณะรัฐศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
Dr. Panita Chaisorn	School of Political and Social Science, University of Phayao
อาจารย์ปิยาภรณ์ จันทร์สว	คณะสื่อสารสากล สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
Piyaporn Chanasuay	Faculty of Global Communication, Thai-Nichi Institute of Technology
อาจารย์ธิดิสรณ์ แสงอุไร	คณะศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
Thitisorn Saeng-urai	School of Liberal Arts, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
ฝ่ายจัดการและประชาสัมพันธ์ (Managing and Public Relations Team)	
นางวรรณิษา ไวยายี่	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Mrs. Wannisa Vaichayee	Institute of East Asian Studies, Thammasat University
นางสาวกตมน เทพสิดา	สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Ms. Katamon Thepsida	Institute of East Asian Studies, Thammasat University



IEAS
Thammasat University
since 1984

วารสารญี่ปุ่นศึกษาธรรมศาสตร์

Thammasat Journal of Japanese Studies

ISSN 2821-9627 (Online)

ปีที่ 42 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2568 Vol. 42 No. 1 January - June 2025

บทความวิจัย

- 武士道における「忠」概念の再解釈
—『勸進帳』の武蔵坊弁慶を例に— 1
A Re-interpretation of Chū in Bushidō: Taking Musashibō Benkei in Kanjinchō as an Example
Zhang Yi
- การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอร้องในสถานการณ์การขอยืมเงินระหว่างชาวญี่ปุ่นและผู้เรียน
ภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ 17
ธนีส พูนวงศ์ประเสริฐ
- การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㅏ (TE) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลาย แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น 49
ธนัพร สุขลาก และสุณีย์รัตน์ เนียรเจริญสุข
- การเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทยกับคำกริยา 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่น 73
ภูวธร ทาอินตะ, มารศรี มียาโมโต, ปิ่นอนงค์ อัมปะละ และสิริวิทย์ สุขกันต์
- บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย 97
นภดล ชาติประเสริฐ

บทความวิชาการ

- 日本語学習者の読解過程におけるボトムアップ処理の促進に向けたアプローチの一考察 116
A Study of Approaches to Facilitate Bottom-up Processing in the Reading Comprehension Process
of Learners of Japanese
Saeng-urai Thitisorn
- เจลีกกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น 137
ปิยาภรณ์ จันทรสว

บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review)

- Scripting Suicide in Japan 156
Benjamin Ivry

เกี่ยวกับวารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์

วารสารญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์ สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นวารสารวิชาการ ราย 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน, ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม) เริ่มจัดพิมพ์ เผยแพร่ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2527 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิจัย และนักวิชาการ ทั่วไป มีโอกาสเสนอผลงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในด้านญี่ปุ่นศึกษา และนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติในเชิงบูรณาการ ยินดีรับพิจารณาบทความที่ส่งเสริม องค์ความรู้ทุกด้านของญี่ปุ่นศึกษา โดยเฉพาะด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เช่น ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ บริหารธุรกิจ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ภาษา ปรัชญา วรรณกรรม ศิลปะ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ ระหว่างประเทศ เป็นต้น

ต้นฉบับเพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่อาจเป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งต่อไปนี้

1. **บทความวิจัย** หมายถึง บทความที่มีการศึกษาหรือค้นคว้าอย่างเป็นระบบด้วยวิธีวิทยาการวิจัยที่เป็นที่ยอมรับในสาขาวิชานั้น ๆ และมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล คำตอบหรือข้อสรุปที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการหรือเอื้อต่อการนำวิชานั้นไปประยุกต์ ตัวบทความต้องประกอบด้วยการกำหนดประเด็นปัญหา วัตถุประสงค์ การทบทวนวรรณกรรมปริทัศน์ สมมติฐาน การเก็บรวบรวมข้อมูล การพิสูจน์สมมติฐาน การวิเคราะห์ข้อมูล การประมวลสรุปผลและให้ข้อเสนอแนะ การอ้างอิง และอื่น ๆ

2. **บทความวิชาการ** หมายถึง บทความซึ่งมีการกำหนดประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจน ทั้งนี้การวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวตามหลักวิชาการ โดยมีการสำรวจวรรณกรรมเพื่อสนับสนุนจนสามารถสรุปผลวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยที่ผู้เขียนแสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจนด้วย ตัวบทความต้องประกอบด้วยการนำความที่แสดงเหตุผลหรือที่มาของประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์ กระบวนการอธิบายหรือวิเคราะห์และบทสรุป มีการอ้างอิงและบรรณานุกรมที่ครบถ้วนและสมบูรณ์

3. **บทความรับเชิญ** หมายถึง บทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่กองบรรณาธิการวารสารติดต่อขอรับบทความมาจากผู้เขียนที่มีความรู้หรือประสบการณ์ขั้นสูงในทางวิชาการหรือวิชาชีพ ทั้งนี้บทความดังกล่าวจะเข้าสู่กระบวนการพิจารณาคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิเช่นเดียวกับบทความอื่น ๆ

4. **บทวิจารณ์หนังสือ หรือบทปริทัศน์หนังสือ** ซึ่งจะถูกพิจารณาโดยบรรณาธิการวารสาร

5. **บทความสัมภาษณ์หรือรายงานการประชุมสัมมนา** ซึ่งจะถูกพิจารณาโดยบรรณาธิการวารสาร

ทั้งนี้ บทความนั้นจะต้องไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาของวารสารอื่น บทความทุกประเภทยกเว้นบทความสัมภาษณ์หรือรายงานการประชุมสัมมนา จะถูกส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องกลั่นกรองอย่างน้อย 3 ท่าน โดยใช้ระบบ Double-blind peer review (ผู้พิจารณาไม่ทราบชื่อผู้เขียน และผู้เขียนไม่ทราบชื่อผู้พิจารณา) 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(s) 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

วารสารญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์ปีที่ 42 ฉบับที่ 1 เป็นหลักหมุดสำคัญของการพัฒนาวารสาร เนื่องจากได้รับการจัดระดับเป็น TCI กลุ่ม 1 (พ.ศ. 2568-2572) ถือเป็นความสำเร็จของคณะทำงานและกองบรรณาธิการทุก ๆ ชุดที่มีส่วนในกระบวนการพัฒนานี้ สำหรับฉบับนี้บทความส่วนใหญ่ยังคงเป็นเรื่องการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น พร้อมด้วยเรื่องราววัฒนธรรม สังคม และนโยบายต่างประเทศของญี่ปุ่นที่ช่วยเติมเต็มองค์ความรู้ด้านญี่ปุ่นศึกษาให้มากขึ้น ได้แก่

ด้านการอ่าน อิติสรณ์ แสงอุไร ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านภาษาญี่ปุ่นด้วยกระบวนการ bottom-up processing ผ่านกิจกรรมแบ่งกลุ่มและการอ่านแบ่งกลุ่มคำ (chunk reading) และการอ่านออกเสียง (reading aloud) ในบทความเรื่อง *A Study of Approaches to Facilitate Bottom-up Processing in the Reading Comprehension Process of Learners of Japanese* ถือเป็นหนึ่งในแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นที่สำคัญในปัจจุบัน

ด้านการพูด ธนิส พูนวงศ์ประเสริฐ ได้ศึกษาเชิงเปรียบเทียบการสร้างประโยคเพื่อการสื่อสารในกรณีการขอยืมเงินระหว่างคนไทย จีน และเกาหลี ในบทความเรื่อง *การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอร้องในสถานการณ์การขอยืมเงินระหว่างชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ* เป็นการศึกษาความเหมือนและแตกต่างในการเลือกประโยคเพื่อการสื่อสารซึ่งขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ด้านคำศัพท์ ภูวตร ทาอินตะ และคณะ ศึกษาเปรียบเทียบความหมายของคำกริยาในภาษาไทยและญี่ปุ่นระหว่างคำว่า “เล่น” กับ 「遊ぶ」 (asobu) ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน แต่ในบางบริบทมีการใช้ที่แตกต่างกัน ในบทความเรื่อง *การเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทยกับคำกริยา 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่น* สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในฐานะปัจจัยพื้นฐานของการสร้างการรับรู้และการใช้คำที่แตกต่างแม้มีความหมายคล้ายคลึงกัน

อีกหนึ่งบทความที่ศึกษาคำศัพท์คือ *การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㄜ (TE) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น* โดย ธนัษพร สุขลาภ และสุณิย์รัตน์ เนียรเจริญสุข ซึ่งการพัฒนาเกมที่เหมาะสมเป็นอีกหนึ่งในแนวทางการยกระดับการเรียนรู้ภาษาในปัจจุบัน

ด้านนโยบายต่างประเทศ นกตล ชาติประเสริฐ ได้วิเคราะห์บทบาทของญี่ปุ่นในมหาสมุทรอินเดียที่ไม่เพียงแต่เรื่องเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังรวมถึงบทบาทในด้านความมั่นคงด้วยจากผลประโยชน์และความท้าทายที่เพิ่มขึ้น ในบทความเรื่อง *บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย*

ด้านวัฒนธรรม Yi Zhang ได้ทำการตีความใหม่เกี่ยวกับความภักดี (忠) ซึ่งเป็นแนวปฏิบัติที่เจ็ดในหลักบูชิโด ผ่านการวิเคราะห์อุปนิสัยและบทบาทของ Musashibo Benkei ในละครคาบูกิเรื่อง Kanjincho ในบทความเรื่อง *A Re-interpretation of Chū in Bushidō: Taking Musashibō Benkei in Kanjinchō as an Example* เพื่อสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการวิเคราะห์หนึ่งในวิถีสำคัญของสังคมญี่ปุ่น

ด้านกีฬา ปิยาภรณ์ จันทรสวัย ได้ศึกษาฟุตบอลลึกของญี่ปุ่นหรือเจลีกในมิติของการพัฒนาท้องถิ่น เป็นการขยายมุมมองของกีฬาที่มีบทบาทนอกสนามไม่แพ้กัน ในบทความเรื่อง *เจลีกกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น*

นอกจากนี้ Benjamin Ivry ได้วิพากษ์หนังสือเรื่อง *Scripting Suicide in Japan* โดย Kirsten Cather เพื่อสร้างความรับรู้และความเข้าใจเบื้องต้นแก่ผู้อ่านที่สนใจหนังสือเล่มนี้ ที่พยายามทำความเข้าใจอิทธิพลวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ผ่านการศึกษาค้นคว้าทั้งจากวรรณกรรม บทกวี มังงะ และสื่อต่าง ๆ อีกทั้งการกระทำดังกล่าวยังเป็นหนึ่งในเส้นสายของการสร้างวรรณกรรมญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

จินตวัฒน์ ศิริรัตน์

บรรณาธิการ

Editor's Statement

The Thammasat Journal of Japanese Studies, Volume 42, Issue 1, marks a significant milestone in its development. This achievement is underscored by its recent elevation to Tier 1 of the Thai-Journal Citation Index (TCI) Centre for the period 2025–2029. This success reflects the efforts of all editorial teams, past and present, who have contributed to the journal's growth.

The current issue continues to focus primarily on Japanese language education, while also encompassing articles related to Japanese culture, society, and foreign policy, thereby enriching the academic landscape of Japanese Studies in Thailand.

In the area of reading comprehension, Thitisorn Saeng-urai explores the facilitation of bottom-up processing in Japanese reading through chunk reading and reading aloud activities. This study, presented in the article *"A Study of Approaches to Facilitate Bottom-up Processing in the Reading Comprehension Process of Learners of Japanese,"* offers insights into how segmenting texts and oral reading can enhance learners' decoding and comprehension skills.

In the field of spoken language, Thanit Poonvongprasert conducts a comparative study on the construction of request expressions in the context of borrowing money across four cultural groups: Japanese, Thai, Chinese, and Korean. The article, titled *"A Comparative Study of Strategies and Sentence Structures for Requests in Situations of Borrowing Money Between Japanese and Japanese Language Learners,"* investigates intercultural pragmatics and syntactic choices in communicative acts.

With respect to vocabulary, Phuwat Thainta and colleagues analyze semantic similarities and differences between the Thai verb “เล่น” (len, “to play”) and the Japanese verb 「遊ぶ」 (asobu). Their article, *"The Comparison of the Meanings of the Verb “Len” in Thai and the Verb “Asobu” in Japanese,"* reveals how social and cultural factors influence verb usage in context.

Another vocabulary-related study by Tanatphon Suklap and Suneerat Neancharoensuk apply educational gaming to enhance understanding of te-form verb conjugation among upper secondary students in a Japanese language arts program. The article, *"Using Computer Games to Promote Understanding of the TE Form Verb Conjugation Among Upper Secondary Japanese Language Program Students,"* highlights the potential of digital games as effective tools for modern language learning.

In foreign policy studies, Nappadol Chartprasert analyzes Japan's evolving role in the Indian Ocean area. His article, *"Japan's Role in the Indian Ocean region,"* argues that Japan's interests go beyond economic engagement to include security dynamics shaped by emerging geopolitical challenges.

In the realm of cultural analysis, Yi Zhang reinterprets the Bushidō concept of chū (忠, loyalty)—the seventh virtue in the code—through an examination of Musashibō Benkei's character in the Kabuki play Kanjinchō. The article, *"A Re-interpretation of Chū in Bushidō: Taking Musashibō*

Benkei in Kanjinchō as an Example,” offers a cultural reading of loyalty as emotionally rooted, ethically justified, and requiring both courage and intellect.

On the subject of sports society, Piyaporn Chanasuay examines the Japanese football league (J.League) through the lens of regional development. Her article, “*J.League and Its Impact on Social and Local Development*,” highlights the league’s role beyond the pitch in fostering social and regional cohesion.

Lastly, Benjamin Ivry provides a critical review of Kirsten Cather’s book *Scripting Suicide in Japan*, aimed at readers seeking an introduction to the complex theme of suicide in Japanese literature and culture. The review emphasizes how Cather draws on a wide range of materials—from poetry, fiction, and manga to suicide notes and manuals—to explore how the act of suicide has historically shaped and been shaped by Japanese creative expression.

Jintavat Sirirat

Editor

Thammasat
Journal of
Japanese Studies

武士道における「忠」概念の再解説
—『勸進帳』の武蔵坊弁慶を例に—

A Re-interpretation of Chū in Bushidō: Taking Musashibō Benkei
in Kanjinchō as an Example

張 懿

Zhang Yi

湖南涉外经济学院, 図書館

Library, Hunan International Economics University

Corresponding Author:

Yi Zhang

Library, Hunan International Economics University

303 (Academic Report Room), Fenglin sanlu 822, Yuelu, Changsha 410204, China

E-mail: scholarzhangyi@163.com

Received: October 2, 2024

Revised: March 3, 2025

Accepted: March 18, 2025

武士道における「忠」概念の再解釈 —『勸進帳』の武蔵坊弁慶を例に—

要旨

「勸進帳」は歌舞伎の名作であり、その主人公である武蔵坊弁慶の人物像は、広範な文化的影響を及ぼしている。この論文では、「勸進帳」の人物像を「武士道」における「忠」の文化テクストとして捉え、その意味を再解釈する試みを行った。この再解釈の過程において、文化批判の一般的な手法に加えて、歴史的背景の検討と学際的な研究手法を組み合わせた。最終的な結論として、「武士道」における「忠」は、主君との「情」を基にして、主君の意志に対する実践として再解釈される。この「忠」は、合法性と道徳的価値を持ち、戦う性質を有する。また、武士はこの「忠」を実行するためには、「勇」と「智」という品質を備える必要があると示された。この研究は、「武士道」の理念を新たな視点から捉え直し、その深層的な意味を探究する意義を持つ。また、武士道における「忠」の概念が、現代社会においても引き継がれる価値があることを示唆している。

【キーワード】： 武士道, 忠, 勸進帳, 武蔵坊弁慶, 文化批評

A Re-interpretation of Chū in Bushidō: Taking Musashibō Benkei in Kanjinchō as an Example

Abstract

The Kanjinchō is a masterpiece of Kabuki, and the character image of its protagonist, Musashibō Benkei, has a wide cultural influence. This article attempts to reinterpret the meaning of the character images in Kanjinchō as the cultural text of chū in Bushidō. In this process of reinterpretation, in addition to the general approach of cultural criticism, it also combines exploration of historical background and interdisciplinary research techniques. The final conclusion is that chū in Bushidō is based on the “emotion” with the ruler and reinterpreted as the practice of the ruler’s will. This kind of loyalty has legitimacy and moral value, and has a combat nature. In addition, in order to practice this loyalty, warriors need to possess qualities of bravery and intelligence. This study has the significance of recapturing the concept of Bushidō from a new perspective and exploring its deeper significance. Meanwhile, the concept of chū in Bushidō implies that it also has inherited value in modern society.

Keywords: Bushidō, Chū, Kanjinchō, Musashibō Benkei, cultural criticism

1. 動機・背景

武士道の精神は、日本の歴史と文化において非常に重要な位置を占めている。その理解において、特に「忠」という概念の意味を深く掘り下げる必要がある。戴（2011）の研究によると、「忠」は武士道精神の中心であり、「武士道は忠の宗教である」と述べられている。この深遠な文化の精神は、歌舞伎狂言を含め、芸術的なテキストとその表現、意味に通して反映されている。

歌舞伎狂言『勧進帳』は、完全かつ成熟した「安宅伝説」を含み、「義経伝説」の一部としても知られている。この歌舞伎は、並木五瓶によって作られ、天保11年（西暦1840年）、河原崎座で5代目市川海老蔵が初演した。島津（2001a）の研究では、義経伝説の論理的基礎が武士道精神とされる。伝統的な「義経伝説」の検討において、三浦（2000）、黒板（1914）、島津（1933）、前川（2004）らは、源義経を中心にしている。しかし、源義経自身が武士道の精神を完全に体現したものではなかったという点に注意が払われている。

また、「弁慶伝説」を通じて、また、その主人公である武蔵坊弁慶は源義経の僧兵として描かれている。弁慶は、歌舞伎における武士道精神を反映し、象徴的なシンボルとして位置づけられ、「忠」という概念を理想的な形で解釈する例として機能している。このように、『勧進帳』は、武士道の精神を多角的に捉え、その深い意味を芸術作品として表現している。

現在の「武士道」に関する認識は、主に明治時代以降の民族叙事によって形成されている。特に、Nitobe（2012）の記述はその代表的な例である。実際、「武士道」における「忠」は、多面的で複雑な概念として捉えられるべきである。『勧進帳』における、特に武蔵坊弁慶の人物像分析は、現在の「武士道は前現代文学ではあまり立証されていない」（Sharf, 1995）という一般的な見方を根本的に変えることができる。この分析は、歌舞伎狂言における「武士道」の精神を再評価し、その多面性を明らかにする重要な役割を果たしている。本研究は、『勧進帳』のシナリオを並木（2001; 2023）のバージョンに焦点を当てたものである。この研究では、歴史背景の考察と文化比較などの多角的な方法を組み合わせて、テキストの内容とその中に反映された情報を精緻に分析し、「忠」の意味を再解釈するという取り組みを行った。研究の最後に、本論文が参照した「勧進帳」をはじめとする日本古典の例文を列挙する。この方法論的なアプローチにより、研究は「武士道」の概念をより深く、そしてより多面的に捉えることができる。

2. 先行研究

2.1 武士道における「忠」の概念の理解

先の検討では、武士道における様々な倫理的概念が指摘されていた。武士道は、武士の理想像として、道徳、社会秩序、社会機能の集約として捉えられ、最高の理想、荣誉、英雄主義を象徴している（Braunstein, 2005）。武士道の変化性を考慮すると、江戸時代の武士道は神道に基づく倫理理論として位置づけられていた（Coldren, 2013; 戴, 2011, pp. 14-15）。つまり、『勧進帳』の歴史的背景において、武士道は集団主義の美德を備えた理想的な人格として多く見なされていた。Hurst（1990）は、このような理想的な人格を「忠」とそれに関連する6つのカテゴリー「義」「勇」「仁」「礼」「誠」「名誉」に分類した。付（2008）の研究から見ると、「忠」と「義」は意味的には類似しているが、使用される文脈において異なる範疇として機能する。武士道に関する検討により、武士道の範疇の深い理解が発展してきた。

明治以前の武士道において、最も重要な倫理的範疇として「忠」の解釈は多様である。最も代表的な理解は、Tsunetomo（1981）の思想に由来し、武士を主君の意志を穏やかな気持ちで実行する殺戮マシンとして描写し、その誇りを持つことを強調している。一方で、Ansart（2007）からは、武士道における「忠」がより高い価値観を示す可能性があるという理解がある。彼の見解では、「忠」は、いかなる試練にも耐える関係を構築し、単なる忠誠や服従ではなく、双方向の約束と信頼のもとで自己義務に責任を負う、高尚な品質とされる。この解釈は、「忠」を単一概念ではなく、深い相互性と責任の絆を含むものと捉え、武士道の精神をより多面的に理解する鍵を提供している。

先行研究を通じて、「忠」という概念の理解は、単なるその概念自体の理解だけでなく、武士道の全体像や他の武士道の範疇への理解にも大きく寄与することが明らかになった。また、解釈は複雑で多様であるが、基本的には「武士気質」をその核心とするという点が一致している。このように、「忠」は武士道の精神を象徴する重要な要素であり、その多角的な理解は武士道の深い洞察を提供する。

2.2 『勸進帳』における武蔵坊弁慶の人物像分析

伝統的な研究においては、武蔵坊弁慶のイメージ形成過程に焦点を当てた研究が多く、最終的には日本の文化や民族の潜在意識に関連する研究へと結びつけられている。Игоревна (2020) は、『義経物語』に関する研究を通じて、武蔵坊弁慶のイメージを完全性を持ち、文化的意味を象徴する重要な人物として「義経伝説」全体に位置づけている。また、鳥居 (2022) の「武蔵坊弁慶の由来」に関する研究も注目し値する。この研究は伝説形成の過程を心理学的な観点から分析し、民族の潜在意識による産物として解釈を試みている。これらの研究は『勸進帳』に直接関連しているわけではないが、武蔵坊弁慶のイメージとその文化的な意義について示唆を提供している。これらの成果は、弁慶のキャラクターをより深く理解し、その象徴的な役割を明確にする上で貴重である。

『勸進帳』における武蔵坊弁慶に関する研究も、類似の研究経路をたどっている。島津 (2001 a; 2001 b) は、『勸進帳』を能楽『安宅』の思想の活力と演劇化の改編として捉え、その中の武蔵坊弁慶を道徳理想的な象徴と位置づけている。この「道徳的理想」は、武士道と関連付けることができる。また、藤原 (2000; 2001) も武蔵坊弁慶の人物像を、日本人の心性史における研究材料と評価している。この研究は、弁慶のキャラクターが日本文化における特定の心性や価値観を反映していると見做しており、その象徴的な意義を探究している。これらの研究は、弁慶のキャラクターを通じて、日本の文化と心性に関する深い洞察を提供している。

先行研究は、武蔵坊弁慶のイメージを分析し、その深い意味を探究することで、日本の文化、民族の潜在意識、道徳理想、心性史の理解に深く関わっている。これらの研究は、本研究の探索の経路と一致しており、本研究もまた、深い意味の解明を目指している。さらに、本研究では「心性史」の検討をヒントに、歴史的背景を用いた考察を提供している。この歴史的背景は、単に同期の思想に対する考察にとどまらず、弁慶伝説や日本古典、さらには中国古典にも及び、日本の文化が中国の文化からの深い影響を受けていることを踏まえた分析を含む。この多角的なアプローチにより、弁慶のイメージとその象徴的な意義をより深く、そしてより広く捉えることができる。

3. 「忠」の再解説：人物像の直接反映

もし武蔵坊弁慶の人物像を、武士道における「忠」という概念の象徴と捉えるなら、その特徴は武士道の「忠」の内包に密接に対応していると考えられる。

3.1 「忠」の基礎：主君との「情」

『勸進帳』において、弁慶は感情に敏感な人物として描かれている。例えば、例 (1) に示すように、彼は酔っぱらって昔の恋を懐かしむナレーションを通じて、その感情的側面が表現されている。

例 (1) 文章1 文23-1、23-2、23-3、23-4、23-5、23-6、23-7

地 実に実にこれも心得たり人の情の杯を受けて心をとどむとかや。

ト 杯を受け、よろしくあって

地 今は昔の語り草、

地 あら恥ずかしの我が心、一度まみえし女さえ、

地 迷いの道の関越えて今また爰に越えかぬる、

地 人目の関のやるせなや、

地 アア悟られぬこそ浮世なれ。

例 (2) を参照すると、その人物は主君に対する表現にも、深い感情を秘めていることがわかる。この感情は、彼の忠誠心と敬意を反映しており、主従間の絆を象徴的に示している。

例 (2) 文章1 文21-1、21-2、21-3、21-4

弁慶 それ、世は末世に及ぶといえども、日月いまだ地に落ち給わず。御高運、ハハ有難し有難し。計略とは申しながら、正しき主君を打擲、天罰そら恐ろしく、千鈞をも上ぐるそれがし、腕も痺るる如く覚え候。アラ、勿体なや勿体なや。

地 ついに泣かぬ弁慶も、一期の涙ぞ殊勝なる。

地 判官御手を取り給い。

ト 皆々愁いの思入れ、

この観察から、弁慶が「忠」に込めている感情は、実際には主君の品性に対する彼の認めと尊敬に基づいて成り立っていることが理解される（例えば、彼が「正しき主君を打擲」と表現することで明らかになる）。そのため、弁慶はこの行為を極めて恐れており、それを「忠」への裏切りと捉えている。

その中で、弁慶は「天罰そら恐ろしく」という表現を用いて、自身のモラルへの恐れを表現している。このように、弁慶の「忠」は単なる服従ではなく、深い尊敬と承認に基づく複雑な感情の絆を示している。『勸進帳』において、武蔵坊弁慶が抱く主君に対する感情は、特に例(3)に示されるような場面で顕著に現れる。この例では、弁慶が主君源義経の命令に従い逮捕されるという結果を通じて、彼の忠誠心と深い感情が物語的に表現されている。

例(3) 文章1 文2-1

仰せの如く、この程も怪しげなる山伏を捕え、梟木(きょうぼく)に掛け並べ置きましてござりまする。

例(4)、すなわち富樫左衛門の記述から、この捕獲行為は非常に残酷で広範囲にわたっていることがわかる。

例(4) 文章1 文1-1

さても頼朝義経御仲(おんなか)不和とならせ給うにより、判官どの主従(しゅうじゅう)、作り山伏となり、陸奥(みちのく)へ御下向あるより、鎌倉殿聞こし召し及ばれ、かく国々に新関(しんせき)を立て、山伏を詮議せよとの厳命により、それがし、この関を相守る。

例(5)では、武蔵坊弁慶が過去に主君を追うことなく逃れた際に遭遇した困難を示している。

例(5) 文章1 文3-1、3-2、3-3

旅の衣は篠懸(すずかけ)の、旅の衣は篠懸の、露けき袖やしおるらん。

時しも頃は如月の、如月の十日の夜、月の都を立ち出でて、

これやこの 行くも帰るも別れては、知るも知らぬも、逢坂(おうさか)の山隠す霞ぞ春はゆかしける、波路はるかに行く船の、海津の浦に着きにけり。

弁慶は、このようなまずしい状況に直面しても、忠誠心に裏切らない選択をした。これは、彼が主君に追従して逃亡する動機が、利益追求ではなく、深い感情に基づくことを明確に示している。

「忠」の基礎となる「情」は、武士自身の孤独感に根ざしているとも見られる。中世から、武士は儒家の社会的模範として定義されてきた。日本は中国のように古典を研究する知識人「士大夫」を選ばず、武士を「武行文道」の前提の下で選んだ(Virginia, 1998, p. 59; 蔣, 2010)。公共倫理の観点からは、武士も模範的な身分として、哲学的思考に関与させられている。『不動智神妙録』に見られる禅宗と武士の融合がその一例であり、武士の文化的な記述における脆弱性もここで顕在化している。ことわざ「花は桜木人は武士」(Buchanan, 1965, p. 119)は、禅宗の「無常」の思想を反映しており、武士の存在の脆弱性と人生における意味追求の必要性を象徴している。このように、武士は自己の脆弱な存在を認識し、存在の価値と実現を求めることで、人生に深い意味を持たせようと努力した。

したがって、これらの武士にとって、主君への忠誠は、主君の品性への敬服と、主君によって実現された価値への感謝の両方を含む「情」であり、本質的に主君との深い絆を表している。主君が武士によって評価されることによって、君臣間の契約が確固たるものとなり、武士がその契約に誠実に尽力する動機を与えられている。「忠」の概念は、中国の儒家経典『左伝』に見られる自己道徳価値の測定に対する感情から始まり、生涯にわたる倫理的契約への服従へと発展した。この発展は、『左伝』の『文公元年』における「忠、徳之正也」(訳文：忠誠は道徳の正直の根本)という考えに端を発している(左, 2006, p. 81)。特に「忠臣蔵」事件が、主君が死んだ後も君臣間の契約が有効であるという、忠誠の最も典型的な表現とされている。この忠誠の転向は、丸山(1992, pp. 13-16)の江戸時代の「忠」概念に関する研究成果によって明らかになり、儒家の価値論からより普遍的な倫理規範への転向を示している。この転向は、武士の忠誠が単なる個人的な感情から、社会的な契約と倫理的責任へと発展したことを意味している。

3.2 「忠」の内包：主君の意志の実践

東アジアにおける「忠」の伝統的な理解は、主に君臣関係における臣下の義務を指している。中国の古典『論語』では、「臣事君以忠」(訳文：臣下は君主に忠実に仕えなければならない)(孔, 2018, p. 38)と定義されており、この考えは日本にまで及んでいる。日本の文献においても、この「忠」の概念は聖徳太子の『十七条憲法』における記述に見られる。そこで「忠」は、主君の命令を実行す

ることと理解され、忠誠心の具体的な表現として捉えられている。このように、日本の「忠」の内包は、主君への忠誠を行動原則とし、その忠誠を行動に移すことが求められている。¹

例 (6) 文章2 文1-2、1-6、1-7

原文：承詔必謹…是以君言臣承，上行下靡。故承詔必慎，不謹自敗 訳文の一例：天皇から詔書を賜ったときは、必ず謹んでそれに従いなさい。そういうわけで、天皇が仰ることに臣下は謹んで従うようにしましょう。上の立場の者(=上級公務員・上司)がこれを実践すれば、下の立場の者(=下級公務員・部下)もこれに倣うものです。したがって、天皇から詔書を賜ったときは、必ず謹んでこれに従いなさい。謹んでこれに従わなければ、自然と国は滅んでいくことになるでしょう。

しかし、武士道の内包は、『十七条憲法』に記載された内容以上のものを明確に示している。聖徳太子の憲法は、武士道の内容を構成する要素の一部に過ぎず、以下のような多面的な要素も含むべきであることを示唆している。

例 (7) 文章2 文2-6

原文：其如此人，皆无忠於君，无仁於民，是大亂之本也。

訳文の一例：このような人はみんな君主に対して忠義の心はなく、国民に対して思いやりの心を持つことはありません。これは国家の大きな乱れのもとになります。

例 (8) 文章2 文3-3、3-4、3-5

原文：國非二君，民無兩主。率土兆民，以王爲主。所任官司，皆是王臣。

訳文の一例：我が国に君主は2人いませんし、国民の側からしても2人の君主はいません [一君万民]。我が国には多くの国民がいますが、天皇が我が国の主人なのです。国司や国造といった中央から地方に派遣された公務員は天皇から任命を受けた身分なので、全員天皇の臣下なのです。

例 (6)、例 (7)、例 (8) に示されるように、「忠」の概念は「主君」の命令を実行することによって具体化されている。この実行は、ある倫理秩序の構造的な規定の下で行われるものである。しかし、前述した君臣関係における臣の義務は、その倫理秩序内の規定の一つに過ぎない。呉 (1994, p. 51) は、「忠」の内包を検討する上で、「十七条憲法」の特定の条文、すなわち例 (9) を研究することは不可欠だと考えている。

例 (9) 文章2 文4-2

原文：背私向公，是臣之道矣。

訳文の一例：私情を公務に持ちこまないことは、臣下として大切なことです。

これらの例文を総合すると、「忠」の概念には、主君の公共的な意志に対する従順も含まれていることが理解される。この従順は江戸時代に至るまで私の領域にまで及んでおり、最も顕著な表現は、朱 (2000, p. 194) が発見した現象である。彼は、林羅山をはじめとする日本の儒学者が「忠」と「孝」の間の衝突をどのように解決しようと試みたかを研究している。再び『勸進帳』を考慮すると、弁慶は自身の信念として、主君を守ることを誓う。これは、主君の意志を維持する主体である主君自身を守ることに本質的に関連している。

例 (10) では、著者がイベント全体に対する評価を提供している。

例 (10) 文章1 文25-1

虎の尾を踏み、毒蛇の口を遁れたる心地して、陸奥の国へぞ下りける。

例 (11) から明らかになるように、弁慶は『勸進帳』に描かれる「安宅」という特定の出来事だけでなく、主君が叙説に含めていた過去の出来事も、異なる場域やそれによって生じた異なる環境からの保護を提供していた。このように、弁慶の忠誠は特定の事件に限定されず、継続的な主君への献身として表現されている。

例 (11) 文章1 文5-1、5-2

¹ 『十七条憲法』において「主君」が特に天皇を指すことは、その憲法の効力と目的に由来する。古代日本の文化文脈において、「主君」という概念は、天皇に限定されるわけではなく、すべての君臣関係における君主を包含する可能性がある。

いかに弁慶、かく行く先々に関所あって、所詮陸奥(みちのく)までは思いもよらず。名もなきものの手にかからんよりはと、覚悟はかねて極めたれど、各々の言葉もだし難く、弁慶が詞に従い、かく強力(ごうりき)とは姿を変えたり。面々(めんめん)計ろう旨(はかろうむね)ありや。

例(11)において、弁慶は行動において倫理秩序の構造的な規定を貫徹し、同時に主君の亡命命令や安全な逃亡を実行する意志を柔軟かつ巧妙に実行し続けた。この実行は、金剛杖で主君を叩き、一見「忠」に反する行為に見えるように装いながら、守軍の防備を緩め、主君を守る目的を達成した。このような「経」と「権」の関係を解決する方法は、実践の結果を基準としている。² この基準は、荻生(1973, p. 224)が示す当時の日本の思想に沿っている。彼は武士の「忠」を、他人のために計画し、物事を処理する際に全身全霊を傾け、主君を補佐する「司寇の材」として機能することができると理解している。このように、弁慶の行動は、倫理的原則と現実の状況を織り交ぜ、忠誠と機智を併せ持った武士の精神を体現している。

武士道における「忠」の概念は、多面的な内包を持ち、主君の意志への忠誠、自己の実践、そして主君を効果的に補佐する能力を含む。これらの要素は、武士が自らの行動を通じて主君の意志を実現することが求められるという共通の論理に基づいており、その忠誠心の核心となる原則に従っている。この一貫性は、武士道の精神を支える基盤であり、その倫理的価値を形成する鍵である。

4. 「忠」の再解説：人物像から反映される武士道とその他のカテゴリーの意味

『勸進帳』において、弁慶のキャラクターは「忠」を直接的に表現するだけでなく、関連する様々なカテゴリーや概念も描写されている。これらのカテゴリーや概念は、直接は表現されていないが、「忠」に密接に結びついている間接的な要素も存在する。つまり、弁慶のキャラクターは「忠」という概念を、直接的な描写と間接的な示唆の両方で豊かにしている。

4.1 「道」、「徳」と「義」：「忠」の合法性及びその出所と形成過程

古代東アジアにおいて、言動の合理性は「名」(合法性)に基づいて確立され、その行動は合理性を持っていた。³ 言葉「武士道」は、「武士」と「道」という二つの要素から成り立っており、「道」は「徳」を通じて武士の行為の合法性を持つことができる。前述のように、「武士」は古代中国の「士大夫」の日本における変種と見做され、「徳目」(道徳的概念)としての「忠」は「名」の構築の源と経路を共有している。この「名」、特に「義」は、道徳主体に対して言動の合法性を与えている。この分析は、武士道における「忠」の概念が単なる忠誠心や服従を超え、更に深い合法性と道徳的正当性を持ち合わせていることを示唆している。この視点は、武士道の精神をより複雑で多面的な倫理的体系と理解し、武士の行為を単なる職業的規範から、より広範な道徳的原則に根差した行動と見なす能力を提供する。

「道」は、常に守られるべき根本的な倫理規則として捉えられるだけでなく、個人が「善」か「非善」かを判断する道徳的基準であり、「君子」と「小人」という二元対立関係を形成している。⁴ この倫理体系に基づき、「士大夫」の行動を規範づける「徳」という「大文字の他者」から派生した一連

² 「経」と「権」は、儒家思想に根ざした東アジア倫理学における基本概念である。「経」は儒家の基本原則と普遍的な道徳規範を指し、道徳行為の安定性と一致性を象徴する。一方、「権」は特定の状況下における「経」への柔軟な適用と融通を指し、道徳行為の適応性と状況性を表す。『勸進帳』におけるシーンは、「権変」を意図的に作り出し、表面的には道徳的衝突を生み出すが、実際には両者間に偽りの対立を作り出した。顔(2013)はこの「権変」を考察し、それによって「経」の普遍的価値が具体的な状況に応じて適応され、より強靱な生命力を持つようになるプロセスであると指摘する。この分析は、儒家の文脈において、高尚な倫理目的を追求する実践において、「経」と「権」の表面的な対立が解消され、その必要性和合理性が理解されることを意味している。

³ 中国の儒家経典『論語』の中で、特に『子路』篇に現れるこの思想は、「名不正則言不顺，言不顺則事不成」(「名」が正しくなければ言葉は適切ではなく、言葉が適切でなければ信じられず、従うことができず、物事が成功しない)という形で述べられている。これは、正確な「名」の重要性を強調しており、言葉と行動の適切性、そしてそれによって達成される成功の基礎を説明している(孔, 2018, p. 160)。この原則は、道徳的正当性と社会秩序の維持に不可欠な要素であると同時に示唆している。

⁴ 中国の儒家経典『中庸』は、「道」の根本性と永続的な性質を強調し、「道也者，不可須臾离也」(「道」は一瞬たりとも離れることができない)と述べている(曾 & 孔, 2019, p. 39)。一方、『大学』は「是故君子有大道，必忠信以得之，骄吝以失之」(訳文：そのため、君子は大きな「道」を持っており、「忠」と「信」をもってそれを獲得し、「驕」と「吝」をもってそれを失う)と表現し、道徳主体が「君子」であるかどうかを判断する唯一の基準として「道」を位置づけている(曾 & 孔, 2019, p. 31)。これらの経典は、道徳主体が「道」を守り、忠誠心と信用を通じてその道徳の高さを達成することが求められることを示している。

の道徳判断が、関係を判定する基盤を提供している。⁵『勸進帳』における弁慶の「忠」に対する理解も、この論理に沿っている。例えば、源義経のような臣下の失礼を容認する主君への忠誠は、『孟子』の『公孫丑』篇における「以德行仁者王」（訳文：徳と仁愛で国を治める者は、真の王者になるだろう）という「徳」に従い、「武士道」の精神に従っていると解釈される（孟, 2021, p. 49）。このように、「道」と「徳」は、武士道における「忠」の概念を形作る上で、密接に関連している。

「義」は、「道」を堅持することによって生じる正しい原則や洞察力を意味する。⁶例（12）において、弁慶は富樫に山伏がなぜ凶悪な相をしていたか尋ねられた際、自分の考えをはっきりと述べた。例（12）文章1 文11-1、11-2

かるが故に、内には慈悲の徳を納め、表には降魔（ごうま）の相を顕わし、悪鬼外道を威服（いふく）くせり。これ神仏の両部にして、百八の数珠に仏道の利益（りやく）を顕わす。

例（13）では、弁慶が「義」を刀の意味的解釈として捉えており、これは例（12）における彼の解釈と類似性がある。この類似性は、弁慶が「義」を武器や武力の象徴として理解していることを示唆しており、そのような理解は武士道の価値観と密接に関連している。

例（13）文章1 文12-1、12-2、12-3

これぞ案山子（かかり）の弓矢に似たれど、脅しに佩（は）くの料ならず。仏法王法に害をなす、悪獣毒蛇は言うに及ばず。たとわば人間なればとて、世を妨げ、仏法王法に敵する悪徒は、一殺（いっせつ）多生（たしょう）の理によって、ただちに斬って捨つるなり。

例（12）、例（13）およびそれ以外のある「義」の解釈は、弁慶が刀や兜巾、袈裟などの物品を象徴的に用いることで、どのように「道」を中心に「義」が形成され、その「義」を貫徹する過程で暴力が不可避免になるのかを示している。この暴力は、道徳体系に基づいて「小人」に対する非合法な行為として暴力のメカニズムを明らかにしている。一方で、日本の文学伝統における弁慶のキャラクターは「義」を象徴している。特に、平安時代後期に成立した『弁慶物語』では、弁慶が叙事的に改心した姿で描かれ、この行為は彼を「義」の象徴に変えている。この描写は、弁慶のキャラクターがどのように「義」を帯び、武士道の精神を体現するものとされるかを示している。

4.2 「勇」と「智」：「忠」の実践に必要な品質

「忠」は単なる道徳的な認識にとどまらず、道徳主体による実践を必要とする。その実践において、「勇」と「智」という品質は欠かせない。両者は互いに補完し、実践において不可欠な要素となっている。

「忠」の実践は「勇」を要求する。これは、「義」のために恐れることのない品質を指し、孔子の『論語』の『子罕』と『為政』篇で「勇者不惧」（訳文：勇敢な人は恐れない）（孔, 2018, p. 119）と「見义不为，无勇也」（訳文：「義」が必要なところで不作為は「勇」の欠如の表れ）（孔, 2018, p. 27）という異なる表現が見られる。例（14）は、緊張した状況を描写し、例（15）は弁慶

⁵ 『論語』の『里仁』篇において、「徳」を有するかどうかを「君子」と「小人」を区別する基準とされ、「君子怀徳」（訳文：君子は「徳」に関心を持つ）と述べられている（孔, 2018, p. 48）。また、『大戴礼記』の『哀公問五義』では、「徳」が様々な「徳目」に具体化されており、道徳的言動がこれらの「徳目」に一致するかどうかで、「君子」と「小人」を判断する。具体例として、『大戴礼記』は「士」（士大夫）がすべての知識や技能を習得することはできないが、必ず得意分野と精通した分野を持っていると記述している。完璧ではないが、守るべき原則と立場を有している。「知不务多，而务审其所知；行不务多，而务审其所由；言不务多，而务审其所谓」（訳文：知識を広く求めるのではなく、自分が学んだ知識を深く理解し、行為の多さではなくその合理性と正当性を求め、言葉の多さではなくその意味を熟考する。）ことが求められる。彼らが真に知識を理解し、正しい道を選び、適切な言葉を使えば、生命、体、皮膚のようにこれらの原則と立場を大切にし、富貴によって変わることもなく、貧賤によって諦めることもない。このような者が「士」（士大夫）と呼ばれる（戴, 2024）。このように、儒家の経典は「徳」を有すること、その「徳」が具体的な徳目にどのように表出されるかを強調し、それに基づいて道徳的主体性を判断する基準を設けている。

⁶ 『孟子』の『告子上』篇では、「道」における「義」を極めて高貴なものとし、生命そのものよりも価値が高い存在と位置づけている。この考え方は、「舍身而取义者也」（訳文：「義」を得るために命を捨てる覚悟を持つ者）という表現を通じて強調されており、これは「義」を得るためには命を差し出すことも惜しまないという、道徳的誠実さと勇気を示す（孟, 2021, p. 176）。

がその状況下でも守軍に恐怖を感じず、平然と質問に答えられる様子をナレーションしている。これらの例は、弁慶が「忠」を実践する際の「勇」を具体化している。

例 (14) 文章1 文9-1

富樫立上り、勸進帳を差覗く。

例 (15) 文章1 文13-1

まだこの外にも修験の道、疑いあらば、尋ねに応じて答え申さん。

「勇」は恐れや「義」への追求を超越し、自分の行為に対する慎重さを含む多面的な品質である。中国の古典『国語』の『越語上』では、「吾不欲匹夫之勇也、欲其旅进旅退」（訳文：私は無謀な人の「勇」を望まず、共に前進したり後退したりする判断力を持つことを望む）（左, 1935, p. 231）という考えが示されており、単なる勇敢さから一步を踏み出し、状況に応じた賢明な行動を選択する重要性が強調されている。例 (16) では、衝突中の弁慶が他の武士と対比されることで、「勇」の特性が顕在化している。弁慶は恐れを知らずに「義」を追求する一方で、自分の行動に慎重を期しており、状況を判断し適切な行動をとる能力を有している。この対比は、「勇」が無謀な勇みではなく、賢明な判断力と行動力を含むものであることを示唆している。

例 (16) 文章1 文17-1

此うち、弁慶、金剛杖を持って、双方を留める事よろしくあつて、キツと見得。

両方の武士の行為は、慎重さを欠いた「勇」であったと明らかである。特に源義経側の武士は、衝突が自分の隠されたアイデンティティを露見させる可能性があることを認識していなかった。その結果、主君を守るという本来の目的を達成できず、さらに大きな危険を招いた。一方、弁慶はこのリスクを認識しており、行動に慎重を期した。衝突が勃発した際には、衝突を緩和することで、自己の身分の暴露とそれに伴うリスクを最小限に抑えた。また、事件全体で採用されている「序—破—急」という叙事リズムは、弁慶の正確な行動を客観的に際立たせている。この点は、例 (17) で片岡氏が弁慶に対して下した評価にも反映されている。片岡氏は弁慶の行動を高く評価し、その慎重さと適切な判断力を認めている。

例 (17) 文章1 文20-1

これ全く、武蔵坊が智謀にあらずんば、免がれがたし。

「勇」は「智」という別の品質を指し、その中の一つの特徴は情勢の正確な判断力とその場に応じた柔軟な対応能力である。例 (18)、例 (19)、例 (20) は、弁慶が守軍の弛緩を発見し、その機会を利用して逃走を試みる様子を記述しており、これは彼の正確な情勢判断能力を示している。さらに、例 (21)、例 (22)、例 (23)、例 (24) は、弁慶が混乱の中で自らの山伏の身分を即席で作り上げ、その柔軟な対応を体現している。例 (21) では、富樫が勸進帳を調べ、弁慶の山伏身分の真偽を検証しようとする場面が描かれており、例 (22) では、弁慶が状況に応じて勸進帳を作り、自らの山伏身分を検証する試みを行っている。例 (23) では、弁慶が山伏らしい口ぶりを装って身分をさらに検証し、例 (24) では、この一串の出来事の結果として、富樫が弁慶らへの疑念を打ち消した結末が示されている。これらの描写は、弁慶が「勇」と「智」を併せ持ち、情勢を迅速かつ正確に判断し、それに応じた柔軟な対応を講じることで、危機を回避し、自己の身分を守るための策略を巧みに用いたことを明確にしている。

例 (18) 文章1 文15-1

いでいで、急ぎ申すべし。

例 (19) 文章1 文16-1

こは嬉しやと山伏も、しづしづ立って歩まれけり。

例 (20) 文章1 文24-1、24-2、24-3

大小片シャギリになり、弁慶、振りのうち、皆々に行けという思入れ。これにて義経先に、四人附いて向うへ入る。弁慶笈を背負い、金剛杖を持ち、富樫に辞儀して立上る。

例 (21) 文章1 文7-1、7-2

勸進帳を遊ばされ候へ。これにて聴聞(ちょうもん)つかまつらん。

例(22) 文章1 文8-1

元より勸進帳のあらばこそ、笈の内より往来の巻物一卷取り出だし、勸進帳と名附けつつ、高らかにこそ読み上げけれ。

例(23) 文章1 文10-1、10-2、10-3、10-4、10-5、10-6、10-7

大恩今日主の秋の月は、涅槃の雲に隠れ、生死長夜の永き夢、驚かすべき人もなし。爰に中頃帝おはします。御名を聖武皇帝と申し奉る。最愛の夫人に別れ、恋慕の情やみ難く、涕泣眼に荒く、涙玉を貫ね乾くいとまなし。故に上求菩提の為、盧遮那仏を建立し給う。然るに、去んじ寿永の頃焼亡し畢(おわ)んぬ。かかる霊場の絶えなん事を欺き、俊乗坊重源勅令の蒙って、無情の観門に涙を落とし、上下の真俗を勧めて、かの霊場を再建せんと諸国に勧進す。一紙半銭報賽の輩は現世にては無比の楽に誇り、当来にては数千蓮華の上に坐せん。帰命稽首(きみやうけいしゅ)、敬って白(まお)す。

例(24) 文章1 文14-1

ハハスく尊き客僧を、暫時も疑い申せしは、眼あつて無きが如き我が不念、今よりそれがし勧進の施主につかん。

「智」の特徴の一つは、主君のために深遠な思考をすることである。例(25)において、弁慶の発言は富樫の主君に対する疑いを完全に払拭し、その過程でいくつかの財物を獲得し、後に続く亡命生活の準備を整えた。この発言は、弁慶が主君の安全と利益を念頭に置いて周到に計画し、状況を有利に進展させる能力を示している。

例(25) 文章1 文18-1、18-2、18-3

まだこの上にも御疑いの候はば、この強力めを荷物の布施もろともにお預け申す。如何ようとも糺明あれ。但し、これにて打ち殺し申さんや。

例(25)は、周到な思考の重要性を強調しているにすぎない。さらに、例(26)では、著者が源義経の言葉を通じて、弁慶の思考過程を肯定し、その思考が主君の立場からのものであることを明確に示している。

例(26) 文章1 文19-1、19-2

如何に弁慶。今日の機転、所詮凡慮の及ぶ所にあらず。

4.3 個性と悲劇性：「忠」の道徳的価値のための闘争の性質

『勸進帳』において、弁慶は個性豊かなキャラクターとして描かれている。例(27)では、特に弁慶の登場部分に焦点を当てた描写が多く、その特別な扱いが物語全体に渡って顕著である。

例(27) 文章1 文4-1

後より武蔵坊弁慶、好みの拵え、数珠を持ち、文句一ぱいに出て、花道にとまる。コイヤイになり

『勸進帳』は弁慶を、悲劇的な色彩を帯びた人物として描いている。この点は、例(28)や例(29)の描写で特に顕著で、そのテキストには深い絶望感が漂う。これらの描写は、弁慶の内面世界と彼が直面する困難をより深く捉え、その悲劇的な運命を強調している。

例(28) 文章1 文22-1

山野海岸に、起き臥し明かす武士の

例(29) 文章1 文4-1、4-2、4-3

言語道断、かかる不祥(ぶしょう)のあるべきや。この上は力及ばず。さらば最後の勤めをなし、尋常に誅(ちゅう)せらりようずるにて候。方々近う渡り候へ。

『勸進帳』は、弁慶を個性的な悲劇的キャラクターとして描く一方で、彼の中に潜在する英雄的な気質も浮き彫りにする。この英雄気質は「バイロン式の英雄」と呼ばれるもので、個性を持ち、自己の意志のために強い相手と戦い、必然の失敗に直面しても屈服しないという性質を指す。古代ギリシャの悲劇は、基本的にこのような英雄像の形成を中心に物語が展開されている。『勸進帳』において弁慶は、「忠」の信仰に従い、源義経を捕らえ、鎌倉幕府に対抗する決断を惜しまない。彼は失敗を知

りつつも、主君への忠誠を選び続ける。この闘争の中で、「忠」は闘争的概念と化し、弁慶の個性はその闘争性をより劇的に映し出す。さらに、弁慶の主体性は自由意志を持ち、「忠」を「善良な意志と責任」(Kant, 1977, p. 397)の本質と結びつけることで、衛道士としてのイメージを形成している。このように、「忠」は道徳的価値を守る闘争性を持つだけでなく、主体に英雄的な気質を与えている。この点から、「忠」は道徳を守るための闘争であり、弁慶はその闘士としての姿を鮮明にしている。

5. まとめ

本研究は、『勸進帳』における弁慶のキャラクターを多角的な文化批評の手法で分析し、武士道における「忠」の概念を再解釈することを目的とする。この分析は、文化的なテキストの深層の意味を探究し、歴史的背景と学際的な視点を組み合わせて、弁慶のキャラクターが象徴する「忠」の多面性を明らかにする。本研究は、「忠」の概念を再解釈し、以下の観点に従って分析を展開した。

- 1) 「忠」は、主君に対する深い「情」に基礎を置いており、これは忠誠心の根本的な原動力となる。
- 2) 「忠」の核心は、主君の意志に対する忠実な実践であり、その忠誠を行動に表すことを求める。
- 3) 「忠」は合法性を持つ道徳概念で、「義」を通じて正当性を得、「徳」を仲介にして行為を「道」に一致させたものとされる。
- 4) 武士が「忠」を実践するには、「勇」と「智」という2つの品質が不可欠で、これらの品質は忠誠の実践を支える。
- 5) 「忠」は道徳的価値を擁護するための闘争性を持っており、主体に英雄的な気質を与え、その行為を道徳的なものと昇華させる。

これらの文章の各部における検討と結論を総合的に考えるに、「忠」は、主君との「情」に基づく主君の意志に対する実践として再解釈されるべき概念である。その実践は、単なる服従ではなく、合法性と道徳的価値を支持する闘争的な性質を有している。また、武士が「忠」を実行するためには、「勇」と「智」という2つの品質を備える必要があり、これらは忠誠心の具体化と成就を確実に導く不可欠な要素である。

この研究の結果により、「武士道」における「忠」の概念を再評価し、より包括的かつ繊細な理解に達することができた。その再評価の過程で、以下のポイントが顕在化した：1) 「忠」は、純粋な道徳的義務ではなく、主君との深い感情に基づくものである。2) 「忠」の内包は、主君の意志に対する実践であり、これは武士が自己の個性を喪失する必要があることを意味するものではない。3) 「忠」における「義」は、「道徳—合法的言動」の生成経路をたどるため、「忠」は道徳的価値を守る闘争性を有している。4) 「忠」の実践には、「勇」と「智」という2つの品質が必要不可欠であり、これは「武士道」が「忠」を中心に単一の概念ではなく、「道」を中心とした多様な観念とそれらの相互作用の体系であることを示唆している。これらの「忠」の再理解と再解釈は、日本の歴史と文化、特に明治以前の関連研究、およびその多くのサブドメインの研究に応用されるべきであると提案する。この分析は、日本の文化と歴史における「忠」の多面性と複雑さをより深く理解する鍵を提供する。また、この研究成果は、武士道における「忠」に、現代社会においても受け継がれる価値があることを示唆している。例えば個人の職業倫理として、仕事への愛情、責任感を、仕事の質として、個人の職業成長と企業の発展を推進する。

謝辞

ここでは、朱さんおよび森さんに対して、私の文章の言語表現、特に文法のチェックに協力してくださったことに感謝の意を表します。また、義経伝説に関する研究を行っている佐藤氏にも深く感謝しています。彼が立ち上げた「義経デジタル文庫」ウェブサイトは、私の研究に必要な貴重な資料を提供してくだただけでなく、『勸進帳』における弁慶のキャラクターを通じた「忠」の再解釈に関する私の構想を確立する上で多大な役割を果たしてくれました。

References

- Ansart, O. (2007). Loyalty in seventeenth and eighteenth century Samurai discourse. *Japanese Studies*, 27(2), 139-154. <https://doi.org/10.1080/10371390701494150>
- Braunstein, F. (2005). *Age des héros, âge des guerriers : Géographie sacrée et corporelle du guerrier japonais avant l'ère Meiji*. L'Harmattan.
- Buchanan, D. C. (1965). *Japanese proverbs and sayings*. University of Oklahoma Press.
- Coldren, D. A. (2013). Literature of Bushidō: Loyalty, honorable death, and the evolution of the Samurai ideal. *International ResearchScape Journal*, 1, 1-29. <https://doi.org/10.25035/irj.01.01.02>
- Hurst, G. C. (1990). Death, honor, and loyalty [sic]: The Bushidō ideal. *Philosophy East and West*, 40(4), 511-527. <https://doi.org/10.2307/1399355>
- Kant, I. (1977). *Werke in zwölf Bänden*. Band 8. Suhrkamp.
- Nitobe, I. (2012). *Bushido: The soul of Japan*. Kodansha International.
- Tsunetomo, Y. (1981). *Hagakure: The book of the Samurai* (W. S. Wilson, Trans.). Avon Books. (Original work published 1981).
- Sharf, R. H. (1995). The Zen of Japanese nationalism. In D. Lopez (Ed.), *Curators of the Buddha: The study of buddhism under colonialism* (pp. 1-43). University of Chicago Press.
- Virginia, S. (1998). *Japan in the days of the Samurai (cultures of the past)*. Benchmark Books.
- Игоревна, К.А. (2020). Герой, наделенный легендарными родителями: формирование образа Мусасибō Бэнкэй в "Сказании о Ёсицунэ". *Сибирский филологический журнал*, 19(1), 58-71.
- 戴 德 (2024, April 8). 《大戴礼记》·哀公问五义第四十. 汉程网. <https://guoxue.httpe.cn/html/book/ILMEILXV/CQAZPWMECQRN.shtml>
- 戴 季陶. (2011). 日本论. 光明日报出版社.
- 付 林鹏. (2008). 从《武士道》看武士道精神价值的核心. *黑龙江史志*, 24(12), 31-32.
- 蒋 四芳. (2010). 中江藤树的士道观：《翁问答》. *安徽文学*, 34(3), 237-238.
- 孔 丘. (2018). 论语. 岳麓书社.
- 孟 柯. (2021). 孟子. 岳麓书社.
- 吴 廷璆. (1994). 日本史. 南开大学出版社.
- 颜 玮媛. (2013). 儒家经权思想的伦理研究 (硕士论文). 湖南师范大学.
- 朱 谦之. (2000). 日本的朱子学. 人民出版社.
- 左 丘明. (1935). 国语. 商务印书馆.
- 左 丘明. (2006). 左传. 岳麓书社.
- 曾 参 & 孔 汲. (2019). 大学 中庸. 河南人民出版社.
- 藤原 成一. (2000). 武蔵坊弁慶—日本人の心性史の試み. *日本大学芸術学部紀要*, 25(32), 39-55.

- 藤原 成一. (2001). 武蔵坊弁慶—日本人の心性史の試み(2). 日本大学芸術学部紀要, 26(34), 15-29.
- 加代 昌広. (2023, January 28). 聖徳太子の「十七条の憲法」の現代語訳をしてみた 日本まほろば社会科研究室. <https://shakai-chireki-koumin.net/mahoroba-17articles-written-by-shotoku-taishi/>
- 黒板 勝美. (1914). 義経伝. 創元社.
- 前川 佳代 (2004, November 12). 源義経年表 義経デジタル文庫.
http://www.st.rim.or.jp/~success/Chronology_Y01.htm
- 丸山 眞男. (1992). 忠誠と反逆：転形期日本の精神史的位相. 築摩書房.
- 三浦 周行 (2000, September 1). 源義経 義経デジタル文庫.
http://www.st.rim.or.jp/~success/miura_yositune.htm
- 並木 五瓶 (2001, December 16). 歌舞伎十八番 勧進帳. 義経デジタル文庫.
http://www.st.rim.or.jp/~success/kanjincho_yositune.html
- 並木 五瓶. (2023, February 7). 歌舞伎十八番の内 勧進帳 (かんじんちょう). 歌舞伎のセリフ.
https://www.kabuki.opiroblog.com/kabuki_kanjincho/
- 荻生 徂徠. (1973). 弁名. 荻生徂徠 / 吉川幸次郎. 日本思想大系 36 荻生徂徠. 岩波書店.
- 島津 久基. (1933). 岩波講座日本文学「義経記」. 岩波書店.
- 島津 久基. (2001a, November 29). 全集団としての義経伝説. 義経伝説と文学. 義経デジタル文庫.
http://www.st.rim.or.jp/~success/simazu_h08.html
- 島津 久基. (2001b, November 29). 義経伝説の凝成としての義経文学——判官物の典型作『安宅』と『勧進帳』. 義経伝説と文学. 義経デジタル文庫.
http://www.st.rim.or.jp/~success/simazu_3h05.html#1
- 鳥谷 芳雄. (2022). 静嘉堂文庫「武蔵坊弁慶由来」について：翻刻と特色、そして今日的「伝説」の検討. 山陰民俗研究, 27, 59-70.

別添資料：この記事に引用されている『勸進帳』と日本古典の原文（括弧内の数字は段落とその段落の文番号を表す。）

文章① 勸進帳

（文1-1）さても頼朝義経御仲（おんなか）不和とならせ給うにより、判官どの主従（しゅうじゅう）、作り山伏となり、陸奥（みちのく）へ御下向あるより、鎌倉殿聞こし召し及ばれ、かく国々に新関（しんせき）を立て、山伏を詮議せよとの厳命により、それがし、この関を相守る。（並木，2023）

（文2-1）仰せの如く、この程も怪しげなる山伏を捕え、梟木（きょうぼく）に掛け並べ置きましてござりまする。（並木，2023）

（文3-1）旅の衣は篠懸（すずかけ）の、旅の衣は篠懸の、露けき袖やしおるらん。

（文3-2）時しも頃は如月の、如月の十日の夜、月の都を立ち出でて、

（文3-3）これやこの行くも帰るも別れては、知るも知らぬも、逢坂（おうさか）の山隠す霞ぞ春はゆかしける、波路はるかに行く船の、海津の浦に着きにけり。（並木，2023）

（文4-1）後より武蔵坊弁慶、好みの拵え、数珠を持ち、文句一ぱいに出て、花道にとまる。コイヤイになり”（並木，2001）

（文5-1）いかに弁慶、かく行く先々に関所あって、所詮陸奥（みちのく）までは思いもよらず。名もなきものの手にかからんよりはと、覚悟はかねて極めたれど、各々の言葉もだし難く、弁慶が詞に従い、かく強力（ごうりき）とは姿を変えたり。（文5-2）面々（めんめん）計ろう旨（はかろうむね）ありや。（並木，2023）

（文6-1）言語道断、かかる不祥（ぶしょう）のあるべきや。この上は力及ばず。（文6-2）さらば最後の勤めをなし、尋常に誅（ちゅう）せらりようずるにて候。（文6-3）方々近う渡り候へ。（並木，2023）

（文7-1）勸進帳を遊ばされ候へ。（文7-2）これにて聴聞（ちょうもん）つかまつらん。（並木，2023）

（文8-1）元より勸進帳のあらばこそ、笈の内より往来の巻物一巻取り出だし、勸進帳と名付けつつ、高らかにこそ読み上げけれ。（並木，2001）

（文9-1）富樫立上り、勸進帳を差覗く。（並木，2023）

（文10-1）大恩今日主の秋の月は、涅槃の雲に隠れ、生死長夜の永き夢、驚かすべき人もなし。（文10-2）爰に中頃帝おはします。御名を聖武皇帝と申し奉る。（文10-3）最愛の夫人に別れ、恋慕の情やみ難く、涕泣眼に荒く、涙玉を貫ね乾くいとまなし。（文10-4）故に上求菩提の為、盧遮那仏を建立し給う。然るに、去んじ寿永の頃焼亡し畢（おわ）んぬ。（文10-5）かかる霊場の絶えなん事を欺き、俊乗坊重源勅令の蒙って、無情の観門に涙を落とし、上下の真俗を勧めて、かの霊場を再建せんと諸国に勸進す。（文10-6）一紙半銭報賽の輩は現世にては無比の楽に誇り、当来にては数千蓮華の上に坐せん。（文10-6）帰命稽首（きみやうけいしゅ）、敬って白（まお）す。

（文11-1）かるが故に、内には慈悲の徳を納め、表には降魔（ごうま）の相を顕わし、悪鬼外道を威服（いふく）くせり。（文10-2）これ神仏の両部にして、百八の数珠に仏道の利益（りやく）を顕わす。（並木，2023）

（文12-1）これぞ案山子（かかり）の弓矢に似たれど、脅しに佩（は）くの料ならず。（文12-2）仏法王法に害をなす、悪獸毒蛇は言うに及ばず。（文12-3）たとわば人間なればとて、世を妨げ、仏法王法に敵する悪徒は、一殺（いっせつ）多生（たしょう）の理によって、ただちに斬って捨つるなり。（並木，2023）

（文13-1）まだこの外にも修験の道、疑いあらば、尋ねに応じて答え申さん。（並木，2023）

（文14-1）ハハ斯く尊き客僧を、暫時も疑い申せしは、眼あって無きが如き我が不念、今よりそれがし勸進の施主につかん。（並木，2023）

（文15-1）いでいで、急ぎ申すべし。（並木，2023）

（文16-1）こは嬉しやと山伏も、しづしづ立って歩まれけり。（並木，2001）

（文17-1）此うち、弁慶、金剛杖を持って、双方を留める事よろしくあって、キッと見得。（並木，2001）

（文18-1）まだこの上にも御疑いの候はば、この強力めを荷物の布施もろともにお預け申す。（文17-2）如何ようともし明あれ。（文17-3）但し、これにて打ち殺し申さんや。（並木，2001）

（文19-1）如何に弁慶。（文18-2）今日の機転、所詮凡慮の及ぶ所にあらず。（並木，2023）

（文20-1）これ全く、武蔵坊が智謀にあらずんば、免がれがたし。（並木，2023）

(文21-1) 弁慶 それ、世は末世に及ぶといえども、日月いまだ地に落ち給わず。御高運、ハハ有難し有難し。計略とは申しながら、正しき主君を打擲、天罰そら恐ろしく、千鈞をも上ぐるそれがし、腕も痺るる如く覚え候。アラ、勿体なや勿体なや。

(文21-2) 地 ついに泣かぬ弁慶も、一期の涙ぞ殊勝なる。

(文21-3) 地 判官御手を取り給い。

(文21-4) ト 皆々愁いの思入れ、(並木, 2001)

(文22-1) 山野海岸に、起き臥し明かす武士の。(並木, 2023)

(文23-1) 地 実に実にこれも心得たり人の情の杯を受けて心をとどむとかや。

(文23-2) ト 杯を受け、よろしくあって

(文23-3) 地 今は昔の語り草、

(文23-4) 地 あら恥ずかしの我が心、一度まみえし女さえ、

(文23-5) 地 迷いの道の関越えて今また爰に越えかぬる、

(文23-6) 地 人目の関のやるせなや、

(文23-7) 地 アア悟られぬこそ浮世なれ。(並木, 2023)

(文24-1) 大小片シャギリになり、弁慶、振りのうち、皆々に行けという思入れ。(文24-2) これにて義経先に、四人附いて向うへ入る。(文24-3) 弁慶笈を背負い、金剛杖を持ち、富樫に辞儀して立上る。(並木, 2001)

(文25-1) 虎の尾を踏み、毒蛇の口を遁れたる心地して、陸奥の国へぞ下りける。(並木, 2023)

文章② 十七条憲法 (加代, 2023)

(文1-1) 三曰：(文1-2) 承詔必謹。(文1-3) 君則天之，臣則地之。(文1-4) 天覆臣載，四時順行，萬氣得通。(文1-5) 地欲覆天，則至壞耳。(文1-6) 是以君言臣承，上行下靡。(文1-7) 故承詔必慎，不謹自敗。

(文2-1) 六曰：(文2-2) 懲惡勸善，古之良典。(文2-3) 是以无匿人善，見惡必匡。(文2-4) 其諂詐者，則爲覆二國家之利器，爲絶人民之鋒劒。(文2-5) 亦佞媚者，對上則好説下過，逢下則誹謗上失。

(文2-6) 其如此人，皆无忠於君，无仁於民，是大亂之本也。

(文3-1) 十二曰：(文3-2) 國司國造，勿斂百姓。(文3-3) 國非二君，民無兩主。(文3-4) 率土兆民，以王爲主。(文3-5) 所任官司，皆是王臣。(文3-6) 何敢與公賦斂百姓。

(文4-1) 十五曰：(文4-2) 背私向公，是臣之道矣。(文4-3) 凡人有私必有恨，有憾必非同，非同則以私妨公，憾起則違制害法。(文4-4) 故初章云：上下和諧，其亦是情歟？

การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอร้งในสถานการณ์
การขยืมเงินระหว่างชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ

A Comparative Study of Strategies and Sentence Structures for
Requests in Situations of Borrowing Money Between Japanese
and Japanese Language Learners

ธนิต พูนวงศ์ประเสริฐ

Thanit Poonvongprasert

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Faculty of Education, Khon Kaen University

Corresponding Author:

Thanit Poonvongprasert

Faculty of Education, Khon Kaen University

123 Moo 16 Nai Mueang, Mueang Khon Kaen District, Khon Kaen 40002, Thailand

E-mail: thanit@kku.ac.th

Received: June 26, 2024

Revised: September 2, 2024

Accepted: September 30, 2024

การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอร้องในสถานการณ์การขอยืมเงิน ระหว่างชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ

บทคัดย่อ

การขอร้องเป็นวัจนกรรมที่อาจสร้างความเข้าใจผิดในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เนื่องจากแต่ละวัฒนธรรมมีวิธีการสื่อสารที่แตกต่างกัน จึงเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนภาษาชาวต่างชาติในการเลือกใช้กลวิธีและโครงสร้างประโยคให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ต้องสื่อสารด้วยภาษาเป้าหมาย งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอร้องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ กลุ่มเป้าหมายการวิจัยคือ ชาวญี่ปุ่น (JJ) ผู้เรียนชาวไทย (TL) ผู้เรียนชาวจีน (CL) และผู้เรียนชาวเกาหลี (KL) โดยวิเคราะห์บทสนทนาในคลังข้อมูลภาษา 発話対照データベース กลุ่มละ 20 คู่ รวม 80 คู่ ผลการศึกษาพบว่า (1) กลุ่ม JJ มีแนวโน้มสูงในการใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนา ตรงข้ามกับกลุ่ม TL และ CL ที่มีแนวโน้มในการใช้กลวิธีการถามความสะดวก ส่วนกลุ่ม KL ใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนาและการถามความสะดวกในสัดส่วนที่เท่ากัน (2) กลุ่ม JJ และ CL มีแนวโน้มใช้รูปประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลัก ตรงข้ามกับกลุ่ม TL ที่ใช้รูปประโยคที่มีเฉพาะส่วนหลัก ส่วนกลุ่ม CL ใช้รูปประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายหรือรูปประโยคที่มีเฉพาะส่วนหลักในสัดส่วนที่เท่ากัน (3) กลุ่ม JJ ใช้ส่วนขยายเพื่อแสดงการขอโทษ แต่กลุ่มผู้เรียนทุกกลุ่มยกเว้น TL ใช้ส่วนขยายเพื่ออธิบายสภาพการณ์ (4) ทุกกลุ่มยกเว้น TL ใช้กลวิธีแสดงความรู้สึก เช่น การพูดไม่จบประโยค การผันรูปปฏิเสธ และสำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ เป็นต้น ผลการศึกษาบ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ของแต่ละกลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยได้ชี้แนะประเด็นที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยควรพัฒนาเพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

คำสำคัญ : กลวิธีการขอร้อง, โครงสร้างประโยค, วัจนปฏิบัติศาสตร์, การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

A Comparative Study of Strategies and Sentence Structures for Requests in Situations of Borrowing Money Between Japanese and Japanese Language Learners

Abstract

Requests are speech acts that can result in misunderstandings in cross-cultural communication due to the diverse communicative methods inherent in different cultures. This makes it difficult for foreign language learners to choose appropriate strategies and sentence structures suitable for specific situations in the target language. This research aims to conduct a comparative analysis of the strategies and sentence structures used in requests by Japanese speakers (JJ) and Thai (TL), Chinese (CL), and Korean (KL) learners of Japanese, by analyzing conversations in the language corpus “Hatsuwa Taisho Database”, with 20 pairs per group, totaling 80 pairs. The study found that (1) The JJ group tends to use strategy of [expressing desires] more frequently, in contrast to the TL and CL groups, which are more inclined to use the strategy of [asking for convenience]. The KL group, however, uses both strategies [expressing desires] and [asking for convenience] in equal proportion. (2) The JJ and CL groups predominantly use sentence structures that include Supportive Move(s) and Head Act, whereas the TL group primarily uses sentence structures that consist only of Head Act. However, the CL group uses sentence structures that include either Supportive Move(s) or Head Act in equal proportion. (3) The JJ group uses Supportive Move(s) to express apologies, whereas all learner groups except the TL group use Supportive Move(s) to explain the circumstances. (4) All groups except the TL group tend to use politeness strategies, such as trailing off sentences, polite negations and modal verbs. The results of this research indicate the pragmatic features and highlight areas for improvement that Thai learners of Japanese should focus on to effectively communicate in a suitable manner for various situations. Additionally, recommendations are provided as guidelines for Japanese language education.

Keywords: request strategies, sentence structure, pragmatics, Japanese language education

1. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่มนุษย์ใช้เพื่อแสดงการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม รวมถึงใช้เพื่อปกป้องบอกการกระทำ เช่น การชักชวน การแนะนำ การสั่ง โดยถ้อยคำที่สื่อถึงเจตนาของการกระทำเรียกว่า “วัจนกรรม” ซึ่งไม่เพียงแต่สื่อถึงเจตนาของผู้พูดเท่านั้น แต่ยังแฝงความต้องการให้เกิดผลลัพธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับผู้ฟังด้วยเช่นกัน การขอร้องเป็นวัจนกรรมหนึ่งซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล ในอีกมุมมองหนึ่ง การขอร้องอาจสร้างความอึดอัดใจและกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้เช่นกัน เนื่องจากเป็นวัจนกรรมที่คุกคามหน้าของคู่สนทนา จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยทั้ง 3 ด้านคือ ระดับความสนิทสนม ความอาวุโส และระดับความหนักเบาของเนื้อหา (Brown & Levinson, 1987)

ในสถานการณ์การขอร้อง นอกเหนือจากคำนึงถึงปัจจัยทั้ง 3 ด้านแล้ว ความสามารถในการสื่อสารก็เป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อให้การสื่อสารบรรลุวัตถุประสงค์ Canale and Swain (1980) และ Canale (1983) ได้เสนอสามมิติของสื่อสาร 4 ประการ ซึ่งเป็นเป้าหมายในการเรียนการสอนภาษา ประกอบด้วย (1) สามมิติของทางภาษา (2) สามมิติของภาษาสังคม (3) สามมิติของกลยุทธ์ และ (4) สามมิติของสัมพันธสาร โดยสามมิติทั้ง 4 ประการเป็นพื้นฐานสำหรับการสื่อสารด้วยวัจนกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัจนกรรมขอร้องในบริบทของการสื่อสารต่างวัฒนธรรม กล่าวคือ แต่ละชนชาติมีวิธีการสื่อสารที่แตกต่างกัน การเรียนรู้เรื่องสังคม วัฒนธรรม แนวคิด และรูปแบบการสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญซึ่งจะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและสามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนาได้ ดังตัวอย่างงานวิจัยของ 李 (2008) ที่เปรียบเทียบการเลือกใช้หน่วยความหมายในวัจนกรรมขอร้องของชาวญี่ปุ่นและชาวจีน ผลการศึกษาพบว่า ชาวญี่ปุ่นใช้กลวิธีแบบอ้อม¹ ทั้งในสถานการณ์ขอร้องคนสนิทและไม่สนิท แต่ชาวจีนมีแนวโน้มที่จะใช้กลวิธีแบบตรงกับคนสนิทและใช้กลวิธีแบบอ้อมกับคนไม่สนิท โดยจะคำนึงถึงระดับความสนิทสนมมากกว่าความอาวุโส ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ 相原 (2008) ที่ว่า ชาวญี่ปุ่นจะใช้กลวิธีการขอร้องแบบอ้อมกับคนสนิทและไม่สนิท นอกจากนี้ 相原ยังสรุปผลการศึกษาเพิ่มเติมว่า ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับความอาวุโส โดยระดับความสุภาพของภาษาและการใช้กลวิธีแบบอ้อมจะเพิ่มขึ้นตามระดับความอาวุโส

งานวิจัยที่ศึกษาวัจนกรรมขอร้องเมื่อเทียบกับวัจนกรรมอื่นพบว่ามีจำนวนมาก และมีประเด็นการวิเคราะห์ในหลายแง่มุม เช่น โครงสร้างปริศนการสนทนา ความถี่ของหน่วยความหมายที่ปรากฏในบทสนทนา โครงสร้างรูปประโยคและสำนวน เป็นต้น โดยมีสถานการณ์การขอร้องที่หลากหลาย เช่น การขอยืมสิ่งของ การขอยืมเงิน การขอร้องให้ช่วยกระทำบางอย่าง จากการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาเบาถึงปานกลางมักจะปรากฏในงานวิจัย ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับตัวอย่างสถานการณ์ในตำราเรียน

¹ กลวิธีแบบอ้อม หมายถึง กลวิธีการขอร้องที่ไม่บ่งบอกว่าเป็นการขอร้องโดยตรง ผู้ฟังต้องตีความเจตนาของผู้พูด เช่น การถามความสะดวก การแสดงความปรารถนา ตรงข้ามกับกลวิธีแบบตรง หมายถึง กลวิธีการขอร้องที่แสดงความหมายของการขอร้องอย่างชัดเจน โดยสามารถตีความถ้อยคำจากรูปภาษา เช่น การขอร้องเชิงคำสั่ง (อาภาภรณ์ เดชวิจารณ์กิจ, 2547, น. 55-60)

ภาษาญี่ปุ่นระดับต้น² เช่น การขอยืมสิ่งของ (ปากกา หนังสือ พจนานุกรม เงินจำนวนเล็กน้อย) การขอร้องให้อาจารย์ตรวจเรียงความหรือเขียนหนังสือรับรอง การขอร้องให้ช่วยบอกทาง ซึ่งผู้ถูกขอร้องมีแนวโน้มที่จะตอบรับรวมถึงสถานการณ์ขอร้องในงานบริการ ดังตัวอย่างสถานการณ์ในงานวิจัยของ アクドーアン・大浜 (2008); 畑中 (2012); グエン (2017); และ サクンクルー (2018) เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่าโครงสร้างประโยคที่ใช้บ่อยคือ 「～をください」 「～をお願いします」 「～で(も)いいですか」 「～くれませんか」 「～てもらえませんか」

แต่ทว่าในชีวิตประจำวัน ทุกคนมีโอกาสพบกับสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก เช่น การขอร้องให้ช่วยทำงาน การขอร้องให้เซ็นเอกสารสำคัญ การขอยืมเงินจำนวนมาก ซึ่งสถานการณ์เหล่านี้ไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาศึกษาอย่างแพร่หลายเมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์ขอร้องที่มีระดับเนื้อหาเบาถึงปานกลาง โดยการวิจัยนี้จะมุ่งเน้นการวิเคราะห์กลวิธีและโครงสร้างประโยคในสถานการณ์การขอยืมเงิน เนื่องจากบุคคลในแต่ละวัฒนธรรมมีมุมมองในเรื่องการขอยืมเงินที่แตกต่างกัน และเป็นสถานการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้ง่าย นอกจากนี้การขอยืมเงินเป็นสถานการณ์ที่มีความซับซ้อน เนื่องจากผู้พูดต้องเลือกใช้รูปประโยคและสำนวนที่หลากหลายมากกว่าที่ระบุไว้ในตำราเรียน เมื่อผู้เรียนชาวต่างชาติสนทนากับภาษาญี่ปุ่นมีความเป็นไปได้ที่จะนำโครงสร้างประโยคขอร้องในสถานการณ์ที่มีระดับเนื้อหาเบาไปใช้ในสถานการณ์ที่มีระดับเนื้อหาหนัก ซึ่งเป็นประเด็นที่ควรศึกษาเพื่อเติมเต็มช่องว่างของงานวิจัยที่ผ่านมา การศึกษาค้นคว้านี้จะเก็บข้อมูลจากบทสนทนาของชาวญี่ปุ่น และผู้เรียนชาวต่างชาติ (ชาวไทย ชาวจีน ชาวเกาหลี) จากคลังข้อมูลภาษา 発話対照データベース แม้ว่าการขอยืมเงินจะเป็นสถานการณ์ที่ไม่ได้พบเจอบ่อยในชีวิตประจำวัน แต่ผลการศึกษาในครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นซึ่งมีระดับเนื้อหาหนักได้เช่นกัน และผลการศึกษาครั้งนี้จะบ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะทางวาทศิลป์ปฏิบัติศาสตร์ของแต่ละกลุ่ม รวมถึงชี้แนะประเด็นที่ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยควรพัฒนาเพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์และมีความเป็นธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาครั้งนี้ไปใช้ประกอบการให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบทความวิจัยนี้

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีการขอร้องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ
- 2) เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างประโยคขอร้องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ

3. คำถามการวิจัย

- 1) กลวิธีการขอร้องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติเหมือนกันหรือแตกต่างกันหรือไม่
- 2) โครงสร้างประโยคขอร้องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติเหมือนกันหรือแตกต่างกันหรือไม่

² ในงานวิจัยนี้จะกล่าวถึงตำราเรียนที่นิยมใช้ในประเทศไทยจำนวน 3 เล่ม คือ “มินนะ โนะ นิฮงโกะ” “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ” “โคจิ ภาษาญี่ปุ่นระดับต้น” ตัวอย่างสถานการณ์จะกล่าวถึงในหัวข้อ ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

4. นิยามศัพท์

1) กลวิธีการขอเรื่อง (request strategies)³ หมายถึง วิธีที่ใช้ในการขอเรื่องโดยใช้เกณฑ์ความหมายที่ดีความจากเจตนาและรูปร่างของประโยคขอเรื่อง (อาภาภรณ์ เดชวิจารณ์กิจ, 2547)

2) โครงสร้างประโยค (sentence structure) หมายถึง โครงสร้างการเรียงลำดับของหน่วยคำในประโยค ซึ่งหน่วยคำจะถูกแบ่งตามประเภทคำและหน้าที่ทางไวยากรณ์ (原沢, 2010)

5. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีความสุภาพ สำนวนแสดงความใส่ใจ การพูดไม่จบประโยค และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวม 4 หัวข้อ

5.1 ทฤษฎีความสุภาพ

ทรงธรรม อินทจักร (2550, น. 123, 159-173) กล่าวว่า ภาษาสุภาพเป็นหัวข้อหนึ่งของวัจนปฏิบัติศาสตร์ หลังจากที่ทฤษฎีวัจนกรรมและหลักความร่วมมือได้ปูทางให้มีการศึกษาเรื่องระดับความหมายของถ้อยคำในขอบเขตที่กว้างขึ้น โดยแนวคิดส่วนใหญ่คิดค้นขึ้นโดยออสติน เซิร์ล (Austin Searle), ไกรซ์, สเปนเซอร์และวิลสัน (Grice, Sperber and Wilson) เป็นหลัก มีนักวิชาการหลายท่านเสนอแนวคิดเกี่ยวกับภาษาสุภาพ เช่น กฎแห่งความสุภาพของโรบิน เลคอฟ (Robin Lakoff) หลักความสุภาพของเจฟฟรีย์ ลีช (Geoffrey Leech) และแนวคิดที่มีอิทธิพลมากที่สุดในการวิเคราะห์การใช้ภาษาสุภาพคือ เพเนโลปี บราวน์ (Penelope Brown) และ สตีเฟน เลวินสัน (Stephen C. Levinson)

Goffman (1955, 1967, 1971) ได้เสนอโมโนทัศน์เรื่องหน้า (face) ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ของผู้พูดที่เป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณะ และเป็นความต้องการเบื้องต้นที่มนุษย์ทุกคนประสงค์ที่จะมีและรักษาไว้ มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์เพื่อแสดงความหมายของตนเอง และเพื่อเป็นที่ยอมรับของคนอื่น ฉะนั้นการรักษาหน้าสามารถกระทำได้กับหน้าของตนเองและผู้อื่น กลวิธีป้องกันหน้าตนเอง (defensive strategy) หมายถึง การป้องกันไม่ให้ตัวผู้พูดเสียผลประโยชน์ เช่น การเลี่ยงที่จะกล่าวถึงตนเองในแง่ลบ และกลวิธีป้องกันหน้าผู้อื่น (protective strategy) หมายถึง การแสดงความยกย่องและความสุภาพให้กับผู้อื่น

ต่อมา Brown and Levinson (1987) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องหน้าและทฤษฎีความสุภาพซึ่งเป็นที่ยอมรับในวงการศึกษาวัจนปฏิบัติศาสตร์ โดยอธิบายแนวคิดเรื่องหน้าพร้อมกับความต้องการอีก 2 ประการ คือ

1. ความต้องการหน้าเชิงลบ (negative face) หมายถึง ความประสงค์ที่จะไม่ให้ผู้อื่นเข้ามาก้าวก่ายความเป็นส่วนตัว

2. ความต้องการหน้าเชิงบวก (positive face) หมายถึง ความประสงค์ที่จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

³ ในภาษาไทยมีคำแปลหลายคำเช่น “กลวิธี” “กลยุทธ์” ในภาษาญี่ปุ่นจะใช้คำว่า ストラテジー ซึ่งมักปรากฏในชื่องานวิจัย โดยงานวิจัยส่วนใหญ่วิเคราะห์การเรียงลำดับหรือความถี่ของหน่วยความหมายในประจักษ์การสนทนาหรือข้อความ เช่น เรียกขาน ขอโทษ ทักทาย เกริ่นนำ โดยไม่ได้วิเคราะห์โครงสร้างประโยค ดังตัวอย่างงานวิจัยของ ウィッタヤー-บันยาร์โนน (2006) ถึงแม้ว่าจะใช้คำว่า ストラテジー แต่มีประเด็นในการวิเคราะห์ที่แตกต่างจากการวิจัยครั้งนี้

การสื่อสารในชีวิตประจำวันถือว่าการรักษาหน้าทั้งในเชิงลบและเชิงบวก แต่ก็มีวัจนกรรมหลายประเภทที่มีการคุกคามหน้า (face-threatening act หรือ FTA) ทั้งในเชิงลบและเชิงบวกได้เช่นกัน

1. วัจนกรรมที่ทำให้ผู้ฟังเสียหน้า

- 1) การคุกคามหน้าเชิงลบ เช่น ขอร้อง คำสั่ง แนะนำ เสนอ สัญญา ชม
- 2) การคุกคามหน้าเชิงบวก เช่น ดุหมิ่น ล้อเลียน ตำหนิ

2. วัจนกรรมที่ทำให้ผู้พูดเสียหน้า

- 1) การคุกคามหน้าเชิงลบ เช่น ขอบคุณ ยอมรับข้อเสนอ กล่าวแก้ตัว
- 2) การคุกคามหน้าเชิงบวก เช่น ขอโทษ ยอมรับคำชม

การกล่าววัจนกรรมอาจทำให้ผู้พูดหรือผู้ฟังเสียหน้า จึงต้องใช้กลวิธีการแก้ไขถ้อยคำเพื่อหลีกเลี่ยงการทำให้เสียหน้า ซึ่งจำแนกออกเป็น 5 กลวิธี โดยกลวิธีที่ 1-4 ใช้การคุกคามหน้า (do the FTA) ส่วนกลวิธีที่ 5 การหลีกเลี่ยงการคุกคามหน้า (don't do FTA)

1. การคุกคามหน้าโดยตรง (without redressive action, baldly) หมายถึง การใช้ถ้อยคำแสดงเจตนาอย่างตรงไปตรงมา เช่น ประโยคคำสั่ง

2. การแสดงความสุภาพเชิงลบ (negative politeness) หมายถึง การใช้ถ้อยคำที่เป็นทางการมีการเรียบเรียงคำพูดอย่างพิถีพิถัน ใช้คำพูดยืดยาว พยายามไม่ให้ผู้ฟังรู้สึกที่กำลังถูกคุกคามหน้าเชิงลบ

3. การแสดงความสุภาพเชิงบวก (positive politeness) หมายถึง การใช้ถ้อยคำที่แสดงความรู้สึกเป็นมิตรและความเป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน เช่น การให้ความสนใจผู้ฟัง การชื่นชมจนเกินความจริง

4. การใช้ภาษาอ้อม (off record) หมายถึง การใช้ภาษาที่มีความหมายบ่งชี้เป็นนัย เช่น การประชดประชัน การใช้ภาษาแบบไม่ชี้ชัด ซึ่งผู้ฟังต้องอนุมานความหมายจากถ้อยคำ

5. การหลีกเลี่ยงการคุกคามหน้า (don't do FTA) หมายถึง การไม่กล่าวถ้อยคำใด ๆ ซึ่งผู้พูดอาจแสดงออกโดยใช้วัจนภาษาหรืออวัจนภาษา

การเลือกใช้กลวิธีความสุภาพต้องมีการประเมินความรุนแรงของการคุกคามหน้า ซึ่งอาจเกิดจากการใช้วัจนกรรม (seriousness หรือ weightiness) โดยพิจารณาจากตัวแปรทั้ง 3 ด้านคือ (1) ระยะความสนิทสนม (social distance) (2) ระดับความอาวุโส (power) (3) ระดับความหนักเบาของเนื้อหา (ranking of imposition) ถ้าระดับความรุนแรงของการคุกคามหน้ามาก ผู้พูดต้องเลือกใช้กลวิธีความสุภาพที่มีรูปภาพที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

5.2 สำนวนแสดงความใส่ใจ

ภาษาญี่ปุ่นมีสำนวนภาษาที่ใช้ในการขอร้องแตกต่างกันตามตัวแปรทั้ง 3 ด้านตามแนวคิดของ Brown and Levinson (1987) จึงมีความเกี่ยวข้องกับภาษาสุภาพอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งภาษาสุภาพเป็นหนึ่งในสำนวนแสดงความใส่ใจ (配慮表現)

蒲谷 (2005) กล่าวว่า ภาษาสุภาพคือสำนวนที่แสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนาหรือบุคคลที่เป็นหัวข้อของการสนทนา แต่สำนวนแสดงความใส่ใจไม่ได้หมายถึงภาษาสุภาพ ดังตัวอย่างประโยคต่อไปนี้ (1) 「悪いけど、頼んでもいい？」 (2) 「今ちょっといいかな。」 (3) 「次は行くから、また誘ってね。」 จากตัวอย่างประโยค (1) - (2) เป็นการพูดเกริ่นนำเพื่อลดระดับการคุกคามหน้าก่อนกล่าวคำขอร้อง ซึ่งเป็นการแสดง

ความสุภาพเชิงลบ ส่วนประโยค (3) เป็นสำนวนปิดท้ายบทสนทนาเพื่อรักษาความสัมพันธ์กับคู่สนทนาหลังจากปฏิเสธการชักชวน ซึ่งเป็นการแสดงความสุภาพเชิงบวก แม้ว่าตัวอย่างประโยคทั้งหมดใช้ภาษารูปธรรมดา (普通形) แต่สามารถแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนาได้ โดย 山岡他 (2012, p. 143) ได้ให้คำนิยามของ 配慮表現 หมายถึง “สำนวนภาษาที่แสดงถึงความใส่ใจในการรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล” ฉะนั้นสำนวนแสดงความใส่ใจจึงมีความหมายครอบคลุมถึงถ้อยคำที่แสดงความสุภาพทั้งเชิงลบและเชิงบวก

5.3 การพูดไม่จบประโยค

การพูดไม่จบประโยคเป็นกลวิธีความสุภาพเชิงลบที่มักใช้ในวัจนกรรมขอร้อง 白川 (2009) กล่าวว่า ประโยคที่ลงท้ายด้วยคำช่วยสันธาน が、けど⁴ เป็นลักษณะของการพูดไม่จบประโยค ซึ่งคำช่วยสันธานเป็นมาลาแสดงทัศนคติต่อเหตุการณ์ (対事的モダリティ) โดย Coates (1987) อธิบายว่า มาลาประเภทนี้ทำหน้าที่แสดงความใส่ใจต่อผู้ฟังได้อีกด้วย โดยแบ่งหน้าที่ออกเป็น 5 ข้อดังนี้ (1) การแสดงทัศนคติต่อหัวเรื่อง (2) การรักษาหน้าของผู้ฟัง (3) การควบคุมระดับของการพูดซึ่งขัดจากมุมมองของผู้พูด (4) การควบคุมระดับของการพูดซึ่งขัดเพื่อให้บทสนทนาดูน่าพอใจ (5) การสร้างปริบทการสนทนาให้มีความสอดคล้องกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพูดไม่จบประโยคของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยคือ 夫・セナ (2002) โดยศึกษาการเรียนรู้คำช่วยสันธาน けど ที่ปรากฏท้ายประโยคของผู้เรียนจำนวน 4 คน (1 คน มีความสามารถสูงกว่า JLPT level 1, 2 คน ไม่เคยสอบ JLPT แต่มีความสามารถในการสื่อสารเทียบเท่ากับ JLPT level 1 และ 1 คน มีความสามารถ JLPT level 2) เก็บข้อมูลจากการอัดเสียงบทสนทนา แล้วนับความถี่ที่ปรากฏการใช้คำช่วยสันธาน けど โดยแบ่งออกเป็น 4 หน้าที่ ได้แก่ การนำเสนอข้อมูล การแสดงความคิดเห็น การลดระดับถ้อยคำให้ฟังดูนินวล การเปลี่ยนผลัดบทสนทนา ผลการศึกษาพบว่า ความถี่ในการใช้จะลดลงตามระดับความสามารถทางภาษา โดยผู้เรียนที่มีความสามารถสูงกว่า level 1 มีความถี่ในการใช้มากถึง 74 ครั้ง ส่วนผู้เรียนระดับ level 2 มีความถี่เพียง 6 ครั้งเท่านั้น โดยผู้เรียนทุกคนใช้คำช่วย けど เพื่อนำเสนอข้อมูลมากที่สุด ส่วนการลดระดับถ้อยคำและการเปลี่ยนผลัดบทสนทนาปรากฏความถี่ 1-13 ครั้งในผู้เรียนระดับ level 1 ขึ้นไป แต่ไม่ปรากฏความถี่ในผู้เรียน level 2 สรุปได้ว่าผู้เรียนมีแนวโน้มใช้คำช่วยสันธาน けど เพื่อนำเสนอข้อมูลมากกว่าหน้าที่อื่น ๆ

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาวิจัยและตำราที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีและโครงสร้างรูปประโยคขอร้อง พบว่ามีประเด็นการศึกษาที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีการขอร้องแบบตรงและอ้อมตามปัจจัยความอาวุโส ความสนิทสนม และระดับความหนักเบาของเนื้อหา โดยเปรียบเทียบระหว่างผู้พูดภาษาแม่ การใช้รูปประโยคของชาวญี่ปุ่นแยกตามช่วงอายุ การใช้รูปประโยคของชาวญี่ปุ่นแยกตามสถานการณ์ ดังสาระสังเขปต่อไปนี้

⁴ คำช่วยสันธาน が、けど ทำหน้าที่เชื่อมประโยคหลักและอนุประโยค นอกจากนี้ยังทำหน้าที่เสมือนเป็นคำช่วยท้ายประโยคใน 言いさし文 โดยแสดงหน้าที่หลากหลาย เช่น การนำเสนอข้อมูลใหม่ การกล่าวความคิดเห็น การลดระดับถ้อยคำให้ฟังดูนินวล และการเปลี่ยนผลัดบทสนทนา (永田, 2001)

งานวิจัยที่ศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างและกลวิธีการขอร้องในภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทย คือ อาภาภรณ์ เดชวิจารณ์กิจ (2547) ซึ่งได้กำหนดสถานการณ์ตามตัวแปรของ Brown and Levinson (1987) รวม 12 สถานการณ์ ตัวอย่างสถานการณ์ เช่น ขอยืมหนังสือ คอมพิวเตอร์ ขอร้องให้ช่วยแปลบทความ ขอร้องให้ช่วยทำงานในเวลาหลังเลิกเรียน ขอร้องให้อาจารย์เขียนหนังสือรับรอง ผลการศึกษาสรุปได้ 2 ข้อ ดังนี้ (1) ชาวญี่ปุ่นและชาวไทยมีโครงสร้างการขอร้องที่ประกอบด้วยส่วนหลักและส่วนขยาย ซึ่งบางรูปแบบโครงสร้างมีเฉพาะส่วนหลักหรือส่วนขยาย และบางโครงสร้างมีทั้งส่วนหลักและส่วนขยาย แต่เรียงสลับตำแหน่งกัน (2) ชาวญี่ปุ่นใช้กลวิธีแบบอ้อมตามธรรมเนียมปฏิบัติ ทั้งในกรณีของการขอร้องคนสนิทและไม่สนิท ส่วนชาวไทยใช้กลวิธีแบบตรงมากที่สุดทั้งใน 2 กรณี จึงสรุปได้ว่าชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มที่จะกล่าวขอร้องอย่างอ้อมค้อมมากกว่าชาวไทย

นอกจากนี้ 堀江 (1995) ได้กล่าวว่า รูปประโยคขอร้องภาษาไทยที่ปรากฏบ่อยในตำราเรียนคือ “โปรด” “กรุณา” ซึ่งแทบไม่ใช้ในภาษาพูด โดยรูปประโยคขอร้องจะเปลี่ยนแปลงไปตามระดับความสนิทสนม ถ้าสนิทสนมกัน ชาวไทยก็จะคิดว่าการให้ความช่วยเหลือเป็นเรื่องธรรมดา จึงมักพูดประโยคขอร้องโดยละส่วนเกริ่นนำ เช่น การถามความสะดวก ในสถานการณ์การขอร้องผู้อาวุโส มักจะพูดเกริ่นนำ ถามความสะดวก และมักใช้ถ้อยคำแสดงความเกรงใจ

相原 (2008) ได้ศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการขอร้องในภาษาญี่ปุ่นและภาษาจีน โดยกำหนดสถานการณ์การขอร้องให้ถ่ายรูป และกำหนดตัวแปรด้านความอาวุโสและความสนิทสนม ผลการศึกษาของชาวญี่ปุ่นสรุปได้ 3 ข้อ ดังนี้ (1) ชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มสูงที่จะใช้กลวิธีแบบอ้อมในทุกสถานการณ์ (2) ชาวญี่ปุ่นจะใช้คำกริยาแสดงการให้การรับโดยคำนึงถึงระดับความสนิทสนมและความอาวุโส ในสถานการณ์การขอร้องคนสนิทที่อาวุโสเท่ากัน มีแนวโน้มที่จะใช้คำกริยาที่แสดงมุมมองผู้กระทำ (～てくれる) แต่ในกรณีของการขอร้องคนไม่สนิทหรือผู้อาวุโสกว่า มีแนวโน้มที่จะใช้คำกริยาที่แสดงมุมมองผู้รับการกระทำ (～てもらえる) (3) ระดับการใช้ภาษาสุภาพจะแปรผันตามระดับความอาวุโสมากกว่าระดับความสนิทสนม โดยชาวญี่ปุ่นจะใช้ภาษารูปธรรมดากับผู้อาวุโสระดับเดียวกันแม้ว่าจะสนิทหรือไม่สนิทก็ตาม

畑中 (2012) ได้ศึกษาเปรียบเทียบรูปประโยคขอร้องภาษาญี่ปุ่นและภาษาจีนในงานบริการ โดยสถานการณ์การขอร้องให้พนักงานทำตามหน้าที่ เช่น การสั่งกาแฟ การบอกทางให้คนขับรถแท็กซี่ จะใช้รูปประโยคภาษาญี่ปุ่น 「～をください」 「～をお願いします」 ส่วนการขอร้องเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับลูกค้า เช่น การขอร้องให้ถ่ายรูป การขอเปลี่ยนเส้นทาง การเติมน้ำ จะใช้รูปประโยค 「～て(も)いいですか」 「～てもらえますか」

佐久川 (2022) ได้วิเคราะห์การใช้รูปประโยคขอร้องประเภทการขออนุญาต 「～もらってもいいですか」 โดยเก็บข้อมูลจากชาวญี่ปุ่นช่วงอายุ 20 - 60 คน จำนวน 119 คน กำหนดสถานการณ์ตามตัวแปรของ Brown and Levinson (1987) และความเป็นไปได้ที่จะตอบรับคำขอร้อง ผลการศึกษาสรุปได้ 3 ข้อ ดังนี้ (1) รูปประโยค 「～もらってもいいですか」 จะใช้เมื่อขอร้องผู้อาวุโสเท่ากันหรือน้อยกว่า แต่จะใช้รูปประโยคถามความเป็นไปได้ 「～ただいただけませんか」 กับผู้อาวุโสกว่า (2) สถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาเบาซึ่งมีความเป็นไปได้สูงที่จะตอบรับ เช่น การขอร้องให้ช่วยถ่ายรูป เปิดกระจก กดปุ่มลิฟต์ สามารถใช้รูปประโยค 「～もらってもいいですか」 ได้อย่างเป็นธรรมชาติ (3) สถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก

ซึ่งมีความเป็นไปได้ต่ำ เช่น การขอร้องให้ช่วยแปลเอกสาร จะใช้รูปประโยค 「～ていただけませんか」 กับคู่สนทนาทุกระดับ

村田マルゲティッチ (2023) ได้เปรียบเทียบความถี่ในการใช้โครงสร้างประโยคขอร้องประเภทการถามความเป็นไปได้ ซึ่งมีคำกริยาแสดงการให้การรับ 「～てもらう」 「～ていただく」 กับโครงสร้างประโยคแสดงความสามารถ 「～できる」 (เช่น ～できると助かります) เก็บข้อมูลโดยนับความถี่ที่ปรากฏในนิยายจำนวน 29 เรื่อง ซึ่งพบประโยคขอร้อง 15 ประโยค ผลการศึกษาสรุปได้ 3 ข้อ ดังนี้ (1) โครงสร้างประโยค 「～てもらう」 「～ていただく」 ปรากฏความถี่สูงกว่าประโยคแสดงความสามารถ 「～できる」 และประโยคที่ปรากฏคำกริยาแสดงการกระทำ 「頼む」 「願う」 (2) โครงสร้างประโยคที่มีส่วนแสดงความหมายปฏิเสธ เช่น 「～もらえませんか」 จะปรากฏความถี่สูงกว่าโครงสร้างประโยคที่ไม่มีส่วนแสดงความหมายปฏิเสธ (3) สถานการณ์การขอร้องผู้อาวุโสกว่า มักจะใช้โครงสร้างประโยค 「～ていただく」

ตัวอย่างงานวิจัยที่ศึกษาการใช้รูปประโยคขอร้องของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่น เช่น 盧 (2011) ได้ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับความเป็นทางการของรูปประโยคขอร้องในสถานการณ์ขอยืมปากกา จากผลการศึกษา ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่ารูปประโยค 「(ペンを貸し) ていただけませんか」 และ 「ペンをお借りし) てもよろしいでしょうか」 ซึ่งเป็นกลวิธีแบบอ้อม มีระดับความเป็นทางการสูง ส่วนรูปประโยคที่มีระดับความเป็นทางการน้อยที่สุดคือ 「ペンを貸して」 「ペンを貸しくれ」 ซึ่งเป็นกลวิธีแบบตรง โดย 「～てもらう」 จะแสดงระดับความสุภาพมากกว่า 「～てくれる」

ส่วน 清水 (2013) ได้ให้คำแนะนำในการสอนรูปประโยคขอร้อง โดยกล่าวว่าการเลือกใช้รูปประโยคขอร้องให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นเป็นเรื่องยาก แม้ว่าจะเป็นผู้เรียนระดับกลางและสูงก็ตาม ในระดับต้น ผู้เรียนควรรู้รูปประโยคสุภาพซึ่งสามารถใช้กับบุคคลใดก็ได้ แต่เมื่อเข้าสู่ระดับกลางถึงสูง ผู้เรียนควรรู้รูปประโยคที่หลากหลายแบ่งตามระดับความสุภาพ ความอาวุโส ความสนิทสนม และระดับความหนักเบาของเนื้อหา โดยเสนอรูปประโยคขอร้องซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ (1) รูปประโยคขอร้องผู้อาวุโสหรือคนไม่สนิท เช่น 「～てもらいたいですか」 「～てもらえますか」 「～てもらってもいいですか」 「～てもらうことはできますか」 (2) รูปประโยคขอร้องคนสนิทที่อาวุโสเท่ากันหรือน้อยกว่า 「～て (ちょうだい)」 「～てほしいんだけど」 「～てくれる?」 「～てもらえる?」 「～てもらってもいい?」 「～ (ら) くれる?」

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบประเด็นที่ควรศึกษาเพิ่มเติม คือ การวิเคราะห์กลวิธีและโครงสร้างรูปประโยคขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนักไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาศึกษาอย่างแพร่หลาย ถึงแม้ว่าการขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนักจะปรากฏในงานวิจัยก่อนหน้านี้ แต่ก็มีประเด็นการวิเคราะห์ที่แตกต่างจากการศึกษาครั้งนี้ เช่น อาภาภรณ์ เดชวิจารณ์กิจ (2547) ได้ศึกษากลวิธีการขอร้อง แม้จะได้ข้อสรุปว่าชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มใช้กลวิธีแบบอ้อม และชาวไทยใช้กลวิธีแบบตรง แต่งานวิจัยไม่ได้นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคของแต่ละกลวิธี ซึ่งกลวิธีแบบตรงและแบบอ้อมมีรูปประโยคที่หลากหลาย จึงไม่ทราบแน่ชัดว่าชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มใช้รูปประโยคใดในแต่ละสถานการณ์ที่ระบุในงานวิจัย และในแต่ละรูปประโยคมีโครงสร้างการเรียงลำดับของหน่วยคำอย่างไร ส่วนงานวิจัยของ 佐久川 (2022) มีการกำหนดสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก เช่น การขอร้องให้ช่วยแปลเอกสาร แต่งานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของชาวญี่ปุ่นในการใช้รูป

ประโยค「～もらってもいいですか」ในสถานการณ์ต่าง ๆ ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งไม่ใช่การวิเคราะห์โครงสร้างประโยค

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีและโครงสร้างประโยคขอรื่องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ เนื่องจากรูปแบบประโยคขอรื่องในภาษาญี่ปุ่นมีความหลากหลาย จึงเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติในการเลือกใช้กลวิธีและรูปแบบประโยคให้เหมาะสมด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นในการศึกษาอันตรภาษา (interlanguage)⁵ ข้อมูลที่ได้จะบ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ ซึ่งจะช่วยในการให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์และมีเป็นธรรมชาติเช่นเดียวกับผู้พูดภาษาแม่

6. วิธีการศึกษา

6.1 การเก็บข้อมูล

รวบรวมบทสนทนาที่ถอดเสียงเป็นตัวอักษรจากคลังข้อมูลภาษา 発話対照データベース⁶ โดยเลือกสถานการณ์การขอยืมเงินจากเพื่อนร่วมชั้นที่ไม่ค่อยสนิท เก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย 4 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คู่ รวม 80 คู่ (1) กลุ่มชาวญี่ปุ่น (JJ) เพศหญิงจำนวน 37 คน และเพศชายจำนวน 3 คน อายุระหว่าง 20-30 ปี อาศัยอยู่ในภูมิภาคคันโต (2) กลุ่มผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทย (TL) เพศหญิงจำนวน 34 คน เพศชายจำนวน 6 คน (3) กลุ่มผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวจีน (CL) เพศหญิงจำนวน 27 คน เพศชายจำนวน 13 คน อาศัยอยู่ในกรุงปักกิ่ง (4) กลุ่มผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวเกาหลี (KL) เพศหญิงจำนวน 29 คน เพศชายจำนวน 11 คน อาศัยอยู่ในกรุงโซล กลุ่มผู้เรียนทั้งหมดมีอายุระหว่าง 18-25 ปี มีประวัติการเรียนภาษา 1 ปีครึ่งถึง 6 ปี แต่ไม่ระบุระดับความสามารถทางภาษา โดยกลุ่มผู้เรียน⁷จะสนทนากับเพื่อนร่วมชาติด้วยภาษาญี่ปุ่นตามบทบาทที่ระบุในบัตรอธิบายสถานการณ์เท่านั้น

⁵ Interlanguage มีบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถาน (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น “สำนักงานราชบัณฑิตยสภา”) คือ “อันตรภาษา” หรือ “ภาษาระหว่างกลาง”

⁶ คลังข้อมูลภาษา 発話対照データベース พัฒนาขึ้นโดย National Institute for Japanese Language and Linguistics เก็บข้อมูลจากชาวญี่ปุ่นและผู้เรียน 3 ชาติ คือ ไทย จีน และเกาหลี ซึ่งแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ช่วง แต่ละช่วงกำหนดสถานการณ์บทบาทสมมติแตกต่างกัน ช่วงที่ 1 เป็นการเก็บข้อมูลโดยให้ผู้เรียนสนทนากับเพื่อนร่วมชาติด้วยภาษาญี่ปุ่น คณะผู้จัดทำคลังข้อมูลไม่ได้ทดสอบระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนด้วยวิธีการ SPOT (Simple Performance-Oriented Test) ซึ่งสถานการณ์การขอยืมเงินอยู่ในช่วง 1 ส่วนช่วงที่ 2 เก็บข้อมูลโดยให้ผู้เรียนสนทนากับชาวญี่ปุ่น และดำเนินการทดสอบ SPOT ซึ่งกำหนดสถานการณ์บทบาทสมมติอื่นที่ไม่ใช่การขอยืมเงิน แม้ว่าไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในช่วงที่ 1 แต่ผู้วิจัยไม่ได้ใช้ข้อมูลดังกล่าวในการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งประเด็นนี้เป็นข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

⁷ ข้อจำกัดหนึ่งของคลังข้อมูลภาษา 発話対照データベース คือ การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เรียนเพียง 3 ชาติซึ่งอยู่ทวีปเอเชียทั้งหมด จึงอาจเกิดข้อสงสัยในเรื่องความไม่เพียงพอที่จะเป็นตัวแทนของผู้เรียนชาวต่างชาติทั้งหมด ก่อนหน้านี้ผู้วิจัยได้ค้นหาข้อมูลจากคลังข้อมูลภาษา 多言語母語日本語学習者横断コーパス (I-JAS) ซึ่งเก็บข้อมูลจากผู้เรียน 12 ชาติ รวมถึง 日本語学習者会話データベース และ KY コーパス แต่ทว่าการกำหนดสถานการณ์บทบาทสมมติที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในคลังข้อมูลภาษาไม่ตรงกับสถานการณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงตัดสินใจเลือกเก็บข้อมูลจาก 発話対照データベース

Role card <A>

あなたは日本人の大学生です。ある日、同じクラスの友達があなたの部屋を訪ねてきました。あまり親しい友達ではありませんが、悪い友達でもありません。話を聞いてみたら、お金を貸してほしいという話です。

お父さんが急に入院し、手術することになったので、10 万円ほどのお金がすぐに必要だということです。

ちょうどあなたには、夏休みに海外旅行をするために貯めた 10 万円があります。長い間かかって貯めたお金なので、最初は貸すことを断りますが、しかし、来月には必ず返してもらえることを聞いて、結局は友達にお金を貸すことにします。

(友達が訪ねてきてから、帰るまでの会話をしてください。)

Role card

あなたは日本人の大学生です。お父さんが急に入院し手術することになったので、10 万円ほどのお金がすぐに必要になりました。何人かの友達から断われ、最後に Aさんの部屋を訪ねます。Aさんは、あまり親しい友達ではありませんが、悪い人ではありません。事情を説明し、10 万円を貸してくれよう頼みます。

最初は断われますが、今やっているアルバイトの給料が来月初めにもらえるので、そのときには必ず返せることを説明して、やっと、10 万円を借りることができます。

(友達の部屋を訪ねてから、帰るまでの会話をしてください。)

ในบัตรอธิบายสถานการณ์ กำหนดบทบาทให้ B เป็นผู้ขอยืมเงินจำนวน 1 แสนเยนจาก A ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมชั้นที่ไม่สนิท เพื่อนำไปใช้จ่ายสำหรับการผ่าตัดของคุณพ่อ โดย B ต้องอธิบายความจำเป็น และขอยืมจาก A ซึ่งจะถูกปฏิเสธ หลังจากนั้น B ต้องอธิบายว่าจะได้รับเงินจากการทำงานพิเศษ และจะจ่ายเงินคืนให้แน่นอน สุดท้าย A ตกลงให้ B ยืมเงิน

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

6.2 การวิเคราะห์กลวิธีการขอร้อง

หลังจากรวบรวมบทสนทนา ผู้วิจัยจะแบ่งข้อความออกเป็น 2 ส่วนคือ (1) ข้อความที่ปรากฏก่อนประโยคขอร้อง และ (2) ประโยคขอร้อง เมื่อพิจารณาข้อความในส่วนที่ (1) พบว่า กลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มมีการใช้หน่วยความหมายและการเรียงลำดับที่คล้ายกัน เช่น การเปิดบทสนทนาด้วยการเรียกขานหรือทักทาย การพูดเกริ่นนำ การอธิบายเหตุการณ์เริ่มต้นจากเหตุการณ์ที่คุณพ่อป่วย เข้าโรงพยาบาล ต้องเข้ารับการผ่าตัด จำเป็นต้องใช้เงิน จากนั้นพูดประโยคขอร้อง ซึ่งเป็นข้อความส่วนที่ (2) ดังตัวอย่าง (1)

ตัวอย่าง (1)⁸ บทสนทนาของกลุ่ม JJ คู่ที่ 4

ลำดับ ข้อความ	รหัส	ข้อความสนทนา	
03	JJ01	(F あ) けいちゃんご免ね突然来て	ส่วนที่ 1 ข้อความที่ ปรากฏก่อน ประโยคขอร้อง
07	JJ02	良い良い何	
08	JJ01	今日ちょっと実はお願いがあつて来たんやけど	
11	JJ01	(F あのー) ちょっと言い難いんだけど	
12	JJ02	(F うん)	
14	JJ01	私のお父さんがちょっと入院することになってしまって	
16	JJ02	: (F あっ) そうなんだ	
25	JJ01	ちょっと手術しないとイケないのね	
26	JJ02	(F うん)	
29	JJ01	十万円が凄く急に必要になっちゃって	
30	JJ02	(F うん)	
39	JJ01	申し訳ないんやけどけいちゃんもし持ち合わせがあつたら貸してもらえないかなあと思って	ส่วนที่ 2 ประโยคขอร้อง

จากตัวอย่าง ผู้วิจัยจะเลือกเฉพาะข้อความลำดับที่ 39 เพื่อนำมาวิเคราะห์โดยแบ่งกลวิธีตามกรอบแนวคิดของ 山岡 (2008) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ประเภท จากนั้นนับความถี่ของประโยคแยกตามกลวิธี และคำนวณความถี่เป็นเปอร์เซ็นต์ ($\frac{\text{จำนวนประโยคแยกตามกลวิธี}}{\text{จำนวนประโยคทั้งหมด}} \times 100$) ในกรณีที่พบประโยคขอร้องซ้ำในลำดับที่สอง⁹ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เฉพาะประโยคขอร้องที่ปรากฏในลำดับแรกเท่านั้น

ในการวิเคราะห์กลวิธีการขอร้อง ผู้วิจัยจะใช้เกณฑ์ของ 山岡 ซึ่งแบ่งประเภทกลวิธีการขอร้อง¹⁰ เรียงตามระดับความใส่ใจต่อคู่สนทนาออกเป็น 5 ประเภท ตามทฤษฎีความสุภาพ ดังนี้

⁸ จากตัวอย่าง (1) จะเห็นว่าตัวเลขลำดับข้อความไม่ต่อเนื่องกัน เนื่องจากบทสนทนาปรากฏการใช้ あいつち การหายใจเข้าออก การถามตอบซ้ำหลายครั้ง รวมถึงเสียงที่ไม่สามารถถอดเป็นคำพูดได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะลำดับข้อความบางส่วนเพื่อให้เห็นบทสนทนาในภาพรวมและเพื่อความกระชับในการนำเสนอข้อมูล

⁹ ประโยคขอร้องซ้ำในลำดับที่สอง จะพบหลังจากผู้ขอร้องถูกปฏิเสธ ประโยคที่พบส่วนใหญ่เป็นการเน้นย้ำการขอร้อง ซึ่งไม่ปรากฏคำกริยาหลัก 貸す หรือ 借りる จึงไม่สามารถวิเคราะห์กลวิธีการขอร้องได้ ดังตัวอย่างประโยค 「なんとかお願いできないでしょうか」

¹⁰ การแบ่งประเภทของกลวิธีการขอร้องที่นักวิจัยทางภาษาศาสตร์นิยมใช้อ้างอิงคือ Blum-Kulka and Olshtain (1984) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลวิธีคือ กลวิธีแบบตรง (Direct strategies) กลวิธีแบบอ้อมตามธรรมเนียมปฏิบัติ (Conventionally Indirect Strategies) และกลวิธีแบบอ้อมไม่ใช่ตามธรรมเนียมปฏิบัติ (Non-Conventionally Indirect Strategies) นอกจากนี้ Trosborg (1995) ได้แบ่งกลวิธีการขอร้องออกเป็น 3 กลวิธีเช่นเดียวกัน แต่ให้คำนิยามแตกต่างกัน เช่น “I would like to borrow your car.” ตามเกณฑ์ของ Trosborg (1995) ระบุว่าเป็นกลวิธีแบบอ้อมตามธรรมเนียมปฏิบัติ แต่ Blum-Kulka and Olshtain (1984) ระบุว่าเป็นกลวิธีแบบตรง นอกจากนี้บางกลวิธีไม่สอดคล้องกับโครงสร้างภาษาและกลวิธีความสุภาพในภาษาญี่ปุ่น เช่น ประโยคขอร้องที่แสดงความปรารถนา 「～てもらいたいんだけど」 หรือการแสดงความรู้สึก 「～てもらえると助かる」 ควรจัดอยู่ในกลวิธีใด ไม่มีการระบุเกณฑ์ที่ชัดเจน การวิจัยครั้งนี้จึงใช้เกณฑ์การแบ่งกลวิธีของ 山岡 (2008) เนื่องจากเป็นเกณฑ์ความหมายที่ตีความจากเจตนาและรูปภาษา จึงมีความชัดเจนมากกว่าการแบ่งกลวิธีแบบตรงและอ้อมซึ่งบุคคลแต่ละคนตีความแตกต่างกัน

1) การขอร้องอย่างตรงไปตรงมา (<遂行>系依頼表現) หมายถึง การขอร้องที่ใช้ถ้อยคำแสดงการกระทำ (performative verb) อย่างตรงไปตรงมา ตัวอย่างรูปประโยคเรียงลำดับตามความสุภาพ 「V よう～頼む」 「V よう～頼みます」 「V よう～願います」 「V よう～お願いします」

2) การขอร้องเชิงคำสั่ง (<命令>系依頼表現) หมายถึง การขอร้องที่ใช้รูปประโยคคำสั่ง รูปประโยคคือ 「～て」 「～てくれ」 「～てください」 กลวิธีนี้แทบจะไม่พบในวัจนกรรมขอร้อง เนื่องจากเป็นรูปประโยคที่นิยมใช้ในวัจนกรรมคำสั่งแบบสุภาพ เช่น 「どうぞ、おかけください」

3) การถามความสะดวก (<要求>系依頼表現) หมายถึง การขอร้องที่เป็นประโยคคำถามโดยใช้สำนวนแสดงการให้การรับ (授受表現) หรือรูปประโยคแสดงความสามารถ แบ่งออกเป็น 3 ประเภทย่อยดังนี้

(1) การถามเจตนา (意志要求) ตัวอย่างรูปประโยค 「～てくれますか」 「～てくれませんか」 「～てくださいますか」 「～てくださいませんか」

(2) การถามความเป็นไปได้ (可能要求) ตัวอย่างรูปประโยค 「～てもらえますか」 「～てもらえませんか」 「～ていただけますか」 「～ていただけませんか」 「～ていただけないでしょうか」 「～ことができますか」

(3) การขออนุญาต (許可要求)¹¹ ตัวอย่างรูปประโยค 「～てもらってもいいですか」 「～ていただいてもいいですか」 「～てもいいですか」

4) การแสดงความปรารถนา (<願望>系依頼表現) หมายถึง การบอกความต้องการที่จะให้ผู้ฟังกระทำบางอย่าง โดยรูปประโยคจะปรากฏการใช้คำกริยานุเคราะห์ 「～たい」 「～てほしい」 สำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ 「～と思う」 รวมถึงคำช่วย かな ตัวอย่างรูปประโยค 「～てもらいたいです」 「～ていただきたいんですが」 「～ほしいんですけど」 「～ていただきたいと思います」 「～くれないかな」

5) การแสดงความรู้สึก (<情意>系依頼表現) หมายถึง การแสดงความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นเมื่อคู่สนทนาทำตามคำขอร้อง เช่น ดีใจ ขอบคุณ โดยใช้ประโยคเงื่อนไข ตัวอย่างรูปประโยค 「～てもらうと～ていただけると…助かるんですが」

6.3 การวิเคราะห์โครงสร้างรูปประโยคขอร้อง

เริ่มต้นโดยการแยกส่วนประกอบของประโยคขอร้องเป็น 2 ส่วน คือ (1) ส่วนขยาย (Supportive move) (2) ส่วนหลัก (Head act) โดยผู้วิจัยอ้างอิงคำนิยามของ Blum-Kulka and Olstain (1984) ที่กล่าวว่า ส่วนขยายหมายถึงส่วนที่ไม่ได้แสดงความหมายของการขอร้อง แต่มีเพื่อเสริมให้การขอร้องมีน้ำหนักและราบรื่น ส่วนหลักหมายถึงส่วนเนื้อหาหลักที่แสดงความหมายของการขอร้องอย่างชัดเจน ดังตัวอย่าง

申し訳無いんですけど	けいちゃんもし持ち合わせがあったら貸してもらえないかなあと思って
ส่วนขยาย	ส่วนหลัก

¹¹ 砂川 (2005) ได้แสดงความคิดเห็นว่ารูปประโยค 「～てもらってもいいですか」 ใช้ในสถานการณ์การขออนุญาตให้ผู้พูดกระทำสิ่งหนึ่ง คู่สนทนา มีสิทธิ์อนุญาตหรือไม่อนุญาต ซึ่งขัดแย้งกับของเงื่อนไขของประโยคขอร้องที่กำหนดว่าผู้กระทำคือคู่สนทนา จึงควรใช้รูปประโยค 「～てくださいますか」 「～ていただけませんか」 「～お願いします」 จะเหมาะสมกว่า นอกจากนี้ 荒木 (2008) ได้แสดงความคิดเห็นที่คล้ายตามกัน และกล่าวเสริมว่า รูปประโยคนี้นปรากฏบ่อยในสื่อโฆษณา แวดวงธุรกิจ การเลี้ยงรับรองแขก และการสนทนาในกลุ่มวัยรุ่น เป็นรูปประโยคที่แสดงความสุภาพในระดับที่มากเกินไป สื่อความหมายถึงการขออนุญาตได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นรูปประโยคที่ผิดธรรมชาติ

จากการพิจารณาเนื้อหาของส่วนขยาย¹² ผู้วิจัยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทตามตำแหน่งที่ปรากฏและความหมาย ดังนี้

1) ส่วนขยายด้านหน้า หมายถึง ส่วนขยายที่ปรากฏข้างหน้าส่วนหลัก แบ่งเป็น 2 ประเภท

(1) การแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา หมายถึง การกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความใส่ใจในการรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล แบ่งเป็น 3 ประเภทย่อย ดังนี้

(1.1) การขอโทษ ตัวอย่างข้อความ 「すみませんが」「申し訳ないんですが」

(1.2) การตั้งเงื่อนไขความสะดวก ตัวอย่างข้อความ 「よろしければ」「よかったら」

(1.3) การลดระดับถ้อยคำให้ฟังดูมีนวล ตัวอย่างข้อความ 「言にくいことなんですが」

(2) การอธิบายสภาพการณ์ หมายถึง การบรรยายความรู้สึกเดือดร้อนเพื่อขอความช่วยเหลือจากคู่สนทนา ตัวอย่างข้อความ 「お金が足りなくて」「本当に困っているんだけど」

2) ส่วนขยายด้านหลัง มีประเภทเดียวคือ การเน้นย้ำการขอร้อง ตัวอย่างข้อความ 「お願いします」

ในการวิเคราะห์ส่วนหลัก ผู้วิจัยอ้างอิงการแบ่งประเภทชนิดของคำ และประเภททางไวยากรณ์ตามคำอธิบายของ 原沢 (2010)¹³ โดยแบ่งส่วนประกอบออกเป็น 8 ส่วน จากนั้นนับความถี่ คำวนสัสดส่วนเป็นเปอร์เซ็นต์ และตรวจสอบความถูกต้องร่วมกับเจ้าของภาษาซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาศาสตร์ภาษาญี่ปุ่นจำนวน 2 คน ส่วนประกอบทั้งหมดมีดังนี้

(1) เนื้อหา หมายถึง ส่วนที่เป็นภาคแสดงของประโยคขอร้อง ซึ่งเป็นทั้งคำนามหรือคำกริยา ในกรณีของคำกริยาจะผันรูปแล้วต่อท้ายด้วยรูปประโยคขอร้อง เงื่อนไข ขออนุญาต เช่น 「～て」「～てくれる」「～ていただけ」「～てもらえ」「～てもらえば」「～てもいい」หรือรูปประโยคถามความเป็นไปได้ 「～ことができる(か)」

(2) คำกริยานุเคราะห์ที่แสดงความหมายปฏิเสธ 「～ない」「～ません」

(3) คำกริยานุเคราะห์ที่แสดงความปรารถนา 「～たい」「～ほしい」

(4) คำช่วยแสดงความสงสัย เช่น なあ, かな (あ) และ かしら

(5) สำนวนแสดงการคาดการณ์ 「～でしょう」

(6) สำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ 「～と思う」¹⁴

(7) สำนวนแสดงการลดระดับถ้อยคำโดยการพูดไม่จบประโยค 「～んだけど」「～んですが」

(8) คำช่วยแสดงคำถาม か

¹² การแบ่งประเภทเนื้อหาของส่วนขยายกำหนดขึ้นโดยผู้วิจัย ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับ Blum-Kulka and Olstain (1984)

¹³ 原沢 (2010) กล่าวว่าประเภทของคำ (品詞) ในภาษาญี่ปุ่นตามหลักไวยากรณ์ของภาษาประจำชาติ (学校文法) แบ่งออกเป็น 10 ประเภท คือ คำนาม คำคุณศัพท์ คำกริยาคุณศัพท์ คำกริยา คำกริยาวิเศษณ์ คำขยายนาม คำสันธาน คำกริยานุเคราะห์ คำช่วย คำอุทาน และมาลา (モダリティ) ซึ่งเป็นส่วนแสงหัตถ์แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ มาลาแสดงหัตถ์สนทนาต่อเหตุการณ์ และมาลาแสดงหัตถ์สนทนาต่อคู่สนทนา โดยผู้วิจัยจะนำประเภทของคำไปใช้ในการแยกส่วนประกอบของหน่วยคำในประโยคขอร้อง โดยแบ่งส่วนประกอบออกเป็น 8 ส่วน

¹⁴ อาจปรากฏคำกริยาซึ่งเป็นภาคแสดงของประโยคหลักข้างหน้า ～と思う โดยจะพบในกรณีของอนุพจน์เงื่อนไข เช่น 「貸してもらえれば、助かると思うんだけど」

7. ผลการศึกษา

หัวข้อนี้จะกล่าวถึงผลการศึกษา รวม 2 หัวข้อโดยเรียงลำดับตามคำถามการวิจัย

7.1 กลวิธีการขอเรื่อง

กลุ่ม JJ และกลุ่มผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่มมีสัดส่วนการใช้กลวิธีขอเรื่องแต่ละประเภทดังข้อมูลในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กลวิธีการขอเรื่อง

กลวิธีการขอเรื่อง	JJ	TL	CL	KL
1) การขอเรื่องโดยตรงไปตรงมา		10%		20%
2) การขอเรื่องเชิงคำสั่ง				
3) การถามความสะดวก	5%	75%	60%	40%
(1) การถามเจตนา	(5%)	(45%)	(5%)	(25%)
(2) การถามความเป็นไปได้		(15%)	(50%)	(15%)
(3) การขออนุญาต		(15%)	(5%)	
4) การแสดงความปรารถนา	85%	15%	35%	40%
5) การแสดงความรู้สึก	10%		5%	
รวม	100%	100%	100%	100%

หมายเหตุ ช่องที่ไม่มีตัวเลข หมายถึง ไม่ปรากฏสัดส่วนการใช้

จากตารางที่ 1 พบสัดส่วนของการใช้กลวิธีการขอเรื่องที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม สรุปได้ 3 ข้อ ดังนี้ (1) กลุ่ม JJ ใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนามากถึงร้อยละ 85 (2) กลุ่ม TL และ CL ใช้กลวิธีการถามความสะดวกมากที่สุด (ร้อยละ 75 และร้อยละ 60 ตามลำดับ) แต่เมื่อวิเคราะห์ประเภทย่อย พบว่า กลุ่ม TL ใช้กลวิธีการถามเจตนา (ร้อยละ 45) ส่วนกลุ่ม CL ใช้กลวิธีการถามความเป็นไปได้มากที่สุด (ร้อยละ 50) (3) กลุ่ม KL ใช้กลวิธีการถามความสะดวกและการแสดงความปรารถนาในสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 40)

ส่วนการขอเรื่องโดยตรงไปตรงมา พบเฉพาะในกลุ่ม TL (ร้อยละ 10) และ KL (ร้อยละ 20) และกลวิธีการแสดงความรู้สึกพบเฉพาะในกลุ่ม JJ (ร้อยละ 10) และ CL (ร้อยละ 5)

ตัวอย่าง (2) กลวิธีการขอเรื่องโดยตรงไปตรงมา (กลุ่ม KL)

ちょっとお金が足りなくて、田中さんにお金を借りに来ただけ。

ตัวอย่าง (3) กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามเจตนา (กลุ่ม TL)

ちょっと田中さんのお金を 10 万円ぐらい貸してませんか。

ตัวอย่าง (4) กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามความเป็นไปได้ (กลุ่ม CL)

(あのー) 急に 10 万円が必要なんですけども、ちょっと貸してもらえませんか。

ตัวอย่าง (5) กลวิธีการแสดงความปรารถนา (กลุ่ม JJ)

すごい言い難いんだけど、10 万円貸してもらえないかな。

7.2 โครงสร้างประโยคขอร้อง

เมื่อวิเคราะห์โครงสร้าง พบว่าประโยคขอร้องประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนขยายและส่วนหลัก แต่ละกลุ่มมีส่วนในการใช้โครงสร้างประโยคแตกต่างกัน ดังข้อมูลในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 โครงสร้างประโยคขอร้อง

โครงสร้าง	JJ	TL	CL	KL
1) ประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลัก	75%	20%	50%	85%
(1) ส่วนขยายด้านหน้า + ส่วนหลัก	(70%)		(40%)	(80%)
(2) ส่วนขยายด้านหน้า + ส่วนหลัก + ส่วนขยายด้านหลัง	(5%)		(10%)	(5%)
2) มีเฉพาะส่วนหลัก	25%	80%	50%	15%
รวม	100%	100%	100%	100%

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่ม JJ และ KL มีแนวโน้มสูงในการใช้โครงสร้างประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลัก (ร้อยละ 75 และร้อยละ 85 ตามลำดับ) ตรงข้ามกับกลุ่ม TL ที่มีแนวโน้มสูงในการใช้โครงสร้างประโยคที่มีเฉพาะส่วนหลัก (ร้อยละ 80) ส่วนกลุ่ม CL ใช้โครงสร้างประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลักหรือมีเฉพาะส่วนหลักในสัดส่วนที่เท่ากันคือ ร้อยละ 50

ตัวอย่าง (6) โครงสร้างประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายด้านหน้า (กลุ่ม JJ)

悪いけど、バイト代が出るまでの間 10 万円って借りることはできないかな。

ตัวอย่าง (7) โครงสร้างประโยคที่มีเฉพาะส่วนหลัก กลุ่ม (TL)

よしみさんから借りてもいいですか。

ในส่วนถัดไปจะกล่าวถึงผลการวิเคราะห์โครงสร้างส่วนขยายด้านหน้าแยกประเภทตามความหมาย¹⁵

ตารางที่ 3 โครงสร้างส่วนขยายแยกประเภทตามความหมาย

โครงสร้างส่วนขยายแยกประเภทตามความหมาย	JJ	TL	CL	KL
(1) การแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา	(70%)	(20%)	(25%)	(40%)
1.1 การขอโทษ	(40%)	(10%)	(10%)	(30%)
1.2 การตั้งเงื่อนไขความสะดวก	(10%)	(10%)	(5%)	(10%)
1.3 การลดระดับถ้อยคำให้ฟังดูนิ่มนวล	(20%)			
1.4 การขอโทษและการตั้งเงื่อนไขความสะดวก			(10%)	
(2) การอธิบายสภาพการณ์	(5%)		(25%)	(45%)
รวม	75%	20%	50%	85%

¹⁵ ผลรวมในตารางไม่เท่ากับร้อยละ 100 เนื่องจากตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคขอร้องที่มีส่วนขยายเท่านั้น จึงไม่ปรากฏสัดส่วนของประโยคที่มีเฉพาะส่วนหลัก

จากตารางที่ 3 แต่ละกลุ่มมีส่วนการใช้โครงสร้างส่วนขยายแตกต่างกัน สรุปได้ 5 ข้อ ดังนี้ (1) กลุ่ม JJ มีแนวโน้มสูงในการใช้ส่วนขยายประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา (ร้อยละ 70) โดยมีสัดส่วนการใช้ขอโทษมากที่สุด (ร้อยละ 40) (2) กลุ่ม TL ใช้เฉพาะส่วนขยายประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา โดยมีสัดส่วนร้อยละ 20 (3) กลุ่ม CL ใช้เฉพาะส่วนขยายประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา และการอธิบายสภาพการณ์โดยมีสัดส่วนร้อยละ 25 เท่ากัน (4) กลุ่ม KL ใช้ส่วนขยายประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา (ร้อยละ 40) และการอธิบายสภาพการณ์ (ร้อยละ 45) ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน (5) พบการใช้ส่วนขยายประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา ประเภทย่อยการลดระดับถ้อยคำให้ฟังดูนินวลเฉพาะในกลุ่ม JJ เท่านั้น (ร้อยละ 20)

ตัวอย่าง (8) โครงสร้างประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายด้านหน้า ประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา ประเภทย่อยการตั้งเงื่อนไขความสะดวก (กลุ่ม KL)

もし良かったら、ちょっと 10 万円を貸してもらえないかな。

ตัวอย่าง (9) โครงสร้างประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายด้านหน้า ประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา ประเภทย่อยการลดระดับถ้อยคำให้ฟังดูนินวล (กลุ่ม JJ)

すごい言い難いんだけど、10 万円貸していただけないかなと思って。

ตัวอย่าง (10) โครงสร้างประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายด้านหน้า ประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา ประเภทย่อยการขอโทษและการตั้งเงื่อนไขความสะดวก และส่วนขยายด้านหลัง (กลุ่ม CL)

すみません。もしよければ 10 万円を貸してもらえませんか。お願いします。

เนื่องจากกลุ่ม JJ มีสัดส่วนของการใช้ส่วนขยายประเภทย่อยการขอโทษมากที่สุดในบรรดาทุกกลุ่ม จึงพบสำนวนขอโทษที่หลากหลาย ซึ่งมักใช้ร่วมกับคำช่วย けど เพื่อทำหน้าที่เป็นส่วนเกริ่นนำ เช่น 申し訳けないんだけど, 突然で申し訳ないんだけど และ 凄く不謹慎で申し訳ないんだけど

เมื่อวิเคราะห์รูปประโยคของส่วนขยาย ประเภทย่อยการอธิบายสภาพการณ์ พบว่ากลุ่ม CL และ KL มักจะใช้คำช่วยสันธาน ～て、けど เพื่อทำหน้าที่เป็นส่วนเกริ่นนำของประโยคขอเรื่องเช่นกัน ตัวอย่าง 「少しお金が足りなくて、10 万円必要なんですけど」 ถึงแม้ว่ากลุ่ม JJ และกลุ่ม CL KL มีสัดส่วนของการใช้ส่วนขยายประเภทย่อยแตกต่างกัน แต่ก็มีลักษณะร่วมคือ การใช้คำช่วยสันธาน ซึ่งเป็นลักษณะของการพูดไม่จบประโยค

นอกจากนี้ ยังพบการใช้คำกริยาวิเศษณ์แสดงการพรรณนา (陳述副詞) ที่ใช้ร่วมกับรูปประโยคขอเรื่อง เพื่อลดระดับถ้อยคำหรือเน้นย้ำการขอเรื่อง ซึ่งปรากฏในส่วนต้นของประโยคขอเรื่องของทั้ง 3 กลุ่มด้วยเช่นกัน เช่น 「ちょっと/どうしても～たい/欲しいんですが」 「どうにか/何とか/ちょっと/～ない (か)」

ตัวอย่าง (11) ส่วนขยายประเภทการอธิบายสภาพการณ์ และรูปประโยคขอเรื่อง (กลุ่ม CL)

急に何か 10 万円要るそうなんですけれども、ちょっと貸していただきたいんですが、

ตัวอย่าง (11) มีส่วนขยายซึ่งปรากฏคำช่วยสันธาน けれども รวมถึงการใช้คำกริยาวิเศษณ์แสดงการพรรณนา 「ちょっと～たい」

กล่าวโดยสรุป กลุ่ม JJ ใช้สำนวนขอโทษที่หลากหลายเมื่อเทียบกับกลุ่มผู้เรียนทั้งหมด และกลุ่ม JJ CL KL มีลักษณะร่วมกันคือ การใช้คำช่วยสันธานและคำกริยาวิเศษณ์แสดงการพรรณนาในส่วนขยายและส่วนหลัก

หัวข้อถัดไปจะกล่าวถึงสัดส่วนของการใช้รูปประโยคโดยแยกส่วนประกอบเป็น 8 ส่วน หมายเลขในวงเล็บคือส่วนประกอบที่พบในโครงสร้างประโยค ตัวเลขสัดส่วนในตารางที่ 4-9 แสดงข้อมูลเชิงลึกของตารางที่ 1 แยกตามแต่ละกลวิธี

7.2.1 โครงสร้างประโยคของกลวิธีการขอร้องอย่างตรงไปตรงมา

ตารางที่ 4 สัดส่วนของการใช้รูปประโยคของกลวิธีการขอร้องอย่างตรงไปตรงมา

กลวิธีการขอร้องอย่างตรงไปตรงมา							
ส่วนประกอบ				กลุ่ม			
(1)	(3)	(6)	(7)	JJ	TL	CL	KL
頼もう		かと思って					10%
頼み	たい	と思って来た	んだけど				5%
借りに来た			んだけど				5%
N お願いします					10%		
รวม					10%		20%

หมายเหตุ ส่วนประกอบของแต่ละหมายเลขมีดังนี้ (1) เนื้อหา (3) คำกริยานุเคราะห์ (6) ส่วนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ (7) ส่วนแสดงการลดระดับถ้อยคำโดยการพูดไม่จบประโยค

กลวิธีนี้พบเฉพาะกลุ่ม TL (ร้อยละ 10) และ KL (ร้อยละ 20) แม้ว่าทั้งสองกลุ่มใช้กลวิธีเหมือนกัน แต่โครงสร้างประโยคมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ กลุ่ม KL มีการใช้คำกริยานุเคราะห์แสดงความปรารถนา ส่วนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ การพูดไม่จบประโยคเพื่อลดระดับถ้อยคำ ตรงข้ามกับกลุ่ม TL ที่ใช้เฉพาะรูปประโยคขอร้อง 「N お願いします」 เพื่อแสดงเจตนาขอร้องโดยตรง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง (12) กลุ่ม KL

ちょっとお金が急に必要なので、ちょっと山田さんに頼もうかと思って。

ตัวอย่าง (13) กลุ่ม TL

私の父は入院しています...明日私は 10 万円必要です。お願いします。

7.2.2 โครงสร้างประโยคของกลวิธีการถามความสะดวก

อ้างอิงข้อมูลในตารางที่ 1 ซึ่งระบุสัดส่วนของการใช้กลวิธีการถามความสะดวกแยกตามกลุ่ม คือ JJ (ร้อยละ 5) TL (ร้อยละ 75) CL (ร้อยละ 60) และ KL (ร้อยละ 40) กลวิธีนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภทย่อย คือ การถามเจตนา การถามความเป็นไปได้ การขออนุญาต แต่ละประเภทย่อยมีสัดส่วนการใช้ตามข้อมูลในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 สัดส่วนของการใช้รูปประโยคของกลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามเจตนา

กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามเจตนา						
ส่วนประกอบ			กลุ่ม			
(1)	(2)	(8)	JJ	TL	CL	KL
v てくれ	ません	か	5%	45%	5%	
v てくれ	ない	๑				25%
รวม			5%	45%	5%	25%

หมายเหตุ สัญลักษณ์ ๑ หมายถึง การละคำช่วยในประโยครูปธรรมดา (普通体) ส่วนประกอบของแต่ละหมายเลขมีดังนี้ (1) เนื้อหา (2) คำกริยานุเคราะห์แสดงความหมายปฏิเสธ (8) คำช่วยแสดงคำถาม

จากตารางที่ 5 พบว่ากลุ่ม TL มีสัดส่วนของการใช้มากที่สุด (ร้อยละ 45) รองลงมาคือกลุ่ม KL (ร้อยละ 25) ส่วนกลุ่ม JJ และ CL พบสัดส่วนเพียง ร้อยละ 5

ตัวอย่าง (14) กลุ่ม TL

10 万円足りないんだけど、貸してくれませんか。

ตารางที่ 6 สัดส่วนของการใช้รูปประโยคของกลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามความเป็นไปได้

กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามความเป็นไปได้							
ส่วนประกอบ				กลุ่ม			
(1)	(2)	(5)	(8)	JJ	TL	CL	KL
v てもらえ	ない		๑		15%		
v てもらえ	ません		か			20%	
v いただけ	ません		か			10%	5%
v いただけ	ない	でしょう	か			15%	5%
v ことができます			๑				5%
N お願いします			か			5%	
รวม					15%	50%	15%

หมายเหตุ ส่วนประกอบของแต่ละหมายเลขมีดังนี้ (1) เนื้อหา (2) คำกริยานุเคราะห์แสดงความหมายปฏิเสธ (5) สำนวนแสดงการคาดการณ์ (8) คำช่วยแสดงคำถาม

กลวิธีนี้พบในกลุ่ม TL และ KL ในสัดส่วนเพียงร้อยละ 15 ตรงข้ามกับกลุ่ม CL ที่มีสัดส่วนมากถึง ร้อยละ 50 ซึ่งหมายความว่า ครึ่งหนึ่งของสมาชิกทั้งหมดในกลุ่มใช้กลวิธีนี้

ตัวอย่าง (15) กลุ่ม CL

ちょっと 10 万円をお願いできますか。

ตัวอย่าง (16) กลุ่ม KL

すみませんが、10 万円を貸していただけませんか。

ตารางที่ 7 สัดส่วนของการใช้รูปประโยคของกลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการขออนุญาต

กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการขออนุญาต					
ส่วนประกอบ		กลุ่ม			
(1)	(8)	JJ	TL	CL	KL
v てもいい	∅	5%			
v てもいいです	か	10%		5%	
รวม		15%		5%	

หมายเหตุ ส่วนประกอบของแต่ละหมายเลขมีดังนี้ (1) เนื้อหา (8) คำช่วยแสดงคำถาม

กลวิธีนี้พบเฉพาะในกลุ่ม CL (ร้อยละ 5) และ JJ (ร้อยละ 15) รูปประโยคที่พบคือ 「借りてもいいですか」

ตัวอย่าง (17) กลุ่ม CL

本当に申し訳ないんだけど、ちょっとお金を借りてもいいですか。

7.2.3 โครงสร้างประโยคของกลวิธีการแสดงความปรารถนา

ตารางที่ 8 สัดส่วนของการใช้รูปประโยคของกลวิธีการแสดงความปรารถนา

กลวิธีการแสดงความปรารถนา									
ส่วนประกอบ						กลุ่ม			
(1)	(2)	(3)	(4)	(6)	(7)	JJ	TL	CL	KL
v くれ	ない		かな			10%	10%		5%
v てもらい		たい			んだけど				5%
v てもらい		たい		と思います			5%		
v てもらい		たい		と思ってる	んだけど			5%	
v もらえ	ない		かな			20%			10%
v もらえ	ない		かな	と思って		15%		5%	
v もらえ	ない		かな	と思ってる と思った	んだけど	15%			
v もらえ	ない		かしら					5%	5%
v いただき	ない	たい			んですが			5%	
v いただけ	ない			と思いまして		5%			
v いただけ	ない		かな	と思って		5%			
v ことはでき	ない		かな			5%			
v て		ほしい			んだけど	10%		5%	
v て		ほしい	なあ	と思う	んだけど				5%
n が		ほしい			んですが			10%	10%
รวม						85%	15%	35%	40%

หมายเหตุ ส่วนประกอบของแต่ละหมายเลขมีดังนี้ (1) เนื้อหา (2) คำกริยานุเคราะห์แสดงความหมายปฏิเสธ (3) คำกริยานุเคราะห์แสดงความปรารถนา (4) คำช่วยแสดงความสงสัย (6) ส่วนแสดงการไม่ขัดต่อเหตุการณ์ (7) ส่วนแสดงการลดระดับถ้อยคำโดยการพูดไม่จบประโยค

กลุ่ม JJ มีสัดส่วนของการใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนามากถึงร้อยละ 85 ตรงข้ามกับกลุ่มผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่ม ซึ่งมีสัดส่วนไม่ถึงร้อยละ 50 โดยกลุ่ม JJ มีแนวโน้มสูงที่จะใช้รูปประโยค 「～てもらえ」「～ていただけ」 ต่อท้ายด้วยคำกริยานุเคราะห์ที่แสดงความหมายปฏิเสธ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ 村田マルゲティッ (2023) ที่ว่า โครงสร้างประโยคที่มีส่วนแสดงความหมายปฏิเสธ *ない* จะปรากฏความถี่สูงกว่าประโยคที่ไม่มีส่วนแสดงความหมายปฏิเสธ โดยกลุ่ม JJ จะใช้ร่วมกับคำช่วย *かな* หรือการพูดไม่จบประโยค เช่น 「～と思っ」 「～んだけど」 โดยเป็นรูปแบบที่แทบไม่ปรากฏในกลุ่มผู้เรียน นอกจากนี้ยังพบการใช้คำช่วย *かしら* ในกลุ่ม CL และ KL อีกด้วย ส่วนรูปประโยคแสดงความปรารถนา เช่น 「～てもらいたい」 พบเฉพาะในกลุ่มของผู้เรียนเท่านั้น แม้ว่าสัดส่วนของการใช้รูปประโยคจะแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม แต่ก็เห็นแนวโน้มในภาพรวมว่า กลุ่มผู้เรียนทุกกลุ่มมีลักษณะการพูดไม่จบประโยคยกเว้นกลุ่ม TL เท่านั้น

ตัวอย่าง (18) กลุ่ม JJ

大変申し訳ないんだけど、ちょっとお金を貸していただけないかと思ひまして。

ตัวอย่าง (19) กลุ่ม KL

ちょっとあの一、10 万円を貸してほしいなあと思ふんだけど。

7.2.4 โครงสร้างประโยคของกลวิธีการแสดงความรู้สึก

ตารางที่ 9 สัดส่วนของการใช้รูปประโยคของกลวิธีการแสดงความรู้สึก

กลวิธีการแสดงความรู้สึก						
ส่วนประกอบ			กลุ่ม			
(1)	(6)	(7)	JJ	TL	CL	KL
vてくれると、助かる		んだけど	5%			
vてもらえと、助かる		んですが	5%			
vてもらえらば、助かる	と思います				5%	
รวม			10%		5%	

หมายเหตุ ส่วนประกอบของแต่ละหมายเลขมีดังนี้ (1) เนื้อหา (6) จำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ (7) จำนวนแสดงการลดระดับถ้อยคำโดยการพูดไม่จบประโยค

กลวิธีนี้พบเฉพาะในกลุ่ม JJ (ร้อยละ 10) และ CL (ร้อยละ 5) โดยทั้งสองกลุ่มใช้ประโยคเงื่อนไข 「～と/ば」 และมีคำกริยา 助かる เป็นภาคแสดงของประโยคหลัก

ตัวอย่าง (20) กลุ่ม JJ

もし余裕があればなんだけど、10 万円ぐらい貸してくれると、本当に助かるんだけど。

ตัวอย่าง (21) กลุ่ม CL

10 万円貸してもらえらば、助かると思います。

จากตัวอย่าง (20) และ (21) พบการใช้จำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์และการพูดไม่จบประโยค เช่นเดียวกับรูปประโยคขอร้องของกลวิธีการแสดงความปรารถนา

8. สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีการขอร้อง และเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างประโยคขอร้องของชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติ

วัตถุประสงค์ข้อ 1 สรุปผลการศึกษา 3 ข้อ ดังนี้ (1) ชาวญี่ปุ่นใช้กลวิธีการขอร้องที่แตกต่างจากกลุ่มผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวต่างชาติอย่างชัดเจน กล่าวคือ กลุ่ม JJ ใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนามากถึงร้อยละ 85 ซึ่งกลุ่มผู้เรียนทุกกลุ่มมีสัดส่วนของการใช้กลวิธีนี้ไม่ถึงร้อยละ 50 การใช้กลวิธีการขอร้องของกลุ่ม JJ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ 相原 (2008) ที่ว่า ชาวญี่ปุ่นจะใช้กลวิธีการขอร้องแบบอ้อมกับคนสนิทและไม่สนิท และสอดคล้องกับอาภาภรณ์ เดชวิจารณ์กิจ (2547) ที่กล่าวว่า ชาวญี่ปุ่นมักจะใช้กลวิธีแบบอ้อมตามธรรมเนียมปฏิบัติ ซึ่งการแสดงความปรารถนาเป็นหนึ่งในกลวิธีนี้ ส่วนประเด็นที่ไม่พบในงานวิจัยก่อนหน้านี้คือ การใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนาในสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก (2) เมื่อเปรียบเทียบกลวิธีการขอร้องระหว่างกลุ่มผู้เรียนพบลักษณะร่วมคือ กลุ่ม CL และ TL มีแนวโน้มสูงในการใช้กลวิธีการถามความสะดวก โดยมีสัดส่วนร้อยละ 60 และร้อยละ 75 ตามลำดับ แต่เมื่อวิเคราะห์ประเภทย่อย พบความแตกต่างคือ กลุ่ม CL ใช้กลวิธีประเภทย่อยการถามความเป็นไปได้มากที่สุด (ร้อยละ 50) โดยใช้รูปประโยค 「～てもらえませんか」 「～ていただけませんか」 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ 佐久川 (2022) ที่กล่าวว่ารูปประโยคนี้ ใช้ในสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก ซึ่งมีความเป็นไปได้ต่ำ ส่วนกลุ่ม TL ใช้กลวิธีประเภทย่อยการถามเจตนามากที่สุด (ร้อยละ 45) (3) กลุ่ม KL ใช้กลวิธีการถามความสะดวกและการแสดงความปรารถนาในสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 40)

วัตถุประสงค์ข้อ 2 สรุปผลการศึกษา 3 ข้อ ดังนี้ (1) เมื่อวิเคราะห์โครงสร้างซึ่งประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลัก พบว่ากลุ่ม JJ รวมถึงกลุ่มผู้เรียนทั้งหมดยกเว้นกลุ่ม TL มีสัดส่วนในการใช้รูปประโยคที่ประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลัก ตรงข้ามกับกลุ่ม TL ที่มีแนวโน้มสูงในการใช้รูปประโยคที่มีเฉพาะส่วนหลัก (ร้อยละ 80) (2) เมื่อวิเคราะห์ส่วนขยายแยกประเภทตามความหมาย พบว่า กลุ่ม JJ ใช้ส่วนขยายที่แสดงการขอโทษมากที่สุด ส่วนกลุ่มผู้เรียนใช้ส่วนขยายที่แสดงการอธิบายสภาพการณ์ (3) แต่ละกลุ่มมีสัดส่วนของโครงสร้างประโยคขอร้องแตกต่างกันตามกลวิธี กล่าวคือ กลุ่ม JJ และ KL มีแนวโน้มสูงในการใช้รูปประโยค 「～てもらえない」 ร่วมกับคำช่วย かな และสำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์หรือการพูดไม่จบประโยค ส่วนกลุ่ม TL จะใช้รูปประโยค 「～てくれませんか」 มากที่สุด ตรงข้ามกับกลุ่ม CL จะใช้รูปประโยค 「～てもらえませんか」 โดยเปลี่ยนคำกริยาเป็นรูปถ่อมตน いただく

ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาในภาพรวม ดังนี้

(1) กลุ่ม JJ มีแนวโน้มสูงในการใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนา ตรงข้ามกับผู้เรียนที่มีแนวโน้มในการใช้กลวิธีการถามความสะดวก

(2) รูปประโยคขอร้องประกอบด้วยส่วนขยายและส่วนหลัก โดยกลุ่ม JJ จะใช้ส่วนขยายเพื่อแสดงการขอโทษ แต่กลุ่มผู้เรียนทุกกลุ่มยกเว้น TL ใช้ส่วนขยายเพื่ออธิบายสภาพการณ์

(3) แม้ว่ากลุ่ม JJ และกลุ่ม CL KL มีสัดส่วนในการใช้กลวิธีการขอร้องที่แตกต่างกัน แต่ทั้ง 3 กลุ่มใช้กลวิธีเพื่อลดระดับถ้อยคำด้วยคำกริยานุเคราะห์แสดงความหมายปฏิเสธ คำช่วย สำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ การพูดไม่จบประโยค คำกริยาวิเศษณ์แสดงการพรรณนา เช่น 「～ない」 「～でしょう」 「～と思っ」 「～んだけど」 「ちょっと/どうしても～たい/欲しいんですが」 รวมถึงการใช้คำยกย่อง คำถ่อมตน

จากผลการศึกษา จะเห็นได้ว่ากลุ่ม TL มีการใช้กลวิธีการขอร้องที่แตกต่างจากกลุ่มอื่นอย่างชัดเจนสรุปได้ดังนี้ (1) โครงสร้างประโยคขอร้องมีเฉพาะส่วนหลัก แทบไม่ปรากฏส่วนขยายเพื่อแสดงการขอโทษหรือการอธิบายสภาพการณ์ (2) การใช้รูปประโยคที่ไม่มีความหลากหลาย เห็นได้จากสัดส่วนของการใช้รูปประโยค

「～てくれませんか」 มากถึงร้อยละ 45 และไม่ปรากฏการใช้คำยกย่อง คำถ่อมตนเหมือนกลุ่มอื่น (3) แทบไม่ปรากฏการใช้คำกริยานุเคราะห์แสดงความหมายปฏิเสธ การใช้สำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์ คำวิเศษณ์แสดงการพรรณนา รวมถึงการใช้คำช่วยสันธานท้ายประโยค が、けど เพื่อลดระดับถ้อยคำ แต่ทว่าจากการวิเคราะห์การใช้คำช่วยสันธาน が、けど ของกลุ่ม TL พบว่าคำช่วยสันธานจะปรากฏในรูปประโยค 「～んですか、～んですけど」 เพื่อนำเสนอข้อมูลในส่วนขยายประเภทการอธิบายสภาพการณ์ของประโยคขอร้องดังตัวอย่าง (14) 「10 万円足りないんだけど、貸してくれませんか。」 ซึ่งไม่ใช้การลดระดับถ้อยคำ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ 夫・セナ (2002) ที่กล่าวว่าผู้เรียนมีแนวโน้มใช้คำช่วยสันธาน けど เพื่อนำเสนอข้อมูลมากกว่าหน้าที่อื่น ๆ

สาเหตุที่กลุ่ม JJ ใช้กลวิธีที่แตกต่างจากกลุ่มผู้เรียน รวมถึงการที่กลุ่ม TJ ใช้กลวิธีที่แตกต่างจากกลุ่ม CL KL อภิปรายผลได้ 3 ข้อดังนี้ (1) แต่ละภาษามีกลวิธีการแสดงความสุภาพแตกต่างกัน ズルフィカル (2017) กล่าวว่า โครงสร้างประโยคขอร้องในภาษาญี่ปุ่นมีความซับซ้อนและแสดงระดับความสุภาพแตกต่างกัน ยิ่งโครงสร้างมีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นเท่าใด ระดับความสุภาพจะเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน ประโยคปฏิเสธมีระดับความสุภาพมากกว่าประโยคบอกเล่า (เปรียบเทียบ ～ませんか กับ ～ますか) การกล่าวจากมุมมองของผู้รับมีระดับความสุภาพมากกว่าการกล่าวจากมุมมองของผู้ให้ (เปรียบเทียบ ～てもら ากับ ～てくれる) การใช้สำนวนแสดงการคาดการณ์มีระดับสุภาพมากกว่าประโยคแสดงการชี้ชัด (เปรียบเทียบ～てもらえるのですかと ～てもらえるのですか) เมื่อวิเคราะห์โครงสร้างรูปประโยคของกลุ่ม JJ ที่ปรากฏความถี่สูง เช่น 「～てもらえないかなと思っただけど」 พบว่าเป็นรูปประโยคที่กล่าวจากมุมมองของผู้พูด มีการผันคำกริยาปฏิเสธ (～ない) มีการใช้สำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อเหตุการณ์และการพูดไม่จบประโยค (～と思っただけど) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ズルフィカル (2017) จึงวิเคราะห์ได้ว่า การขอร้องด้วยกลวิธีการแสดงความปรารถนามีระดับความสุภาพมากกว่ากลวิธีการถามความสะดวก เนื่องจากเป็นรูปประโยคที่กล่าวจากมุมมองของผู้พูด และเป็นการหลีกเลี่ยงการตั้งคำถาม ซึ่งอาจทำให้คู่สนทนารู้สึกลำบากใจหากไม่สะดวกที่จะทำตามคำขอร้องนั้น จึงเป็นกลวิธีหนึ่งในการลดระดับการคุกคามหน้าของคู่สนทนาในสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก ในทางตรงกันข้าม ประโยคขอร้องในภาษาไทยจะใช้รูปประโยคคำถาม การขออนุญาต ซึ่งเป็นกลวิธีการถามความสะดวก ตัวอย่าง “ขออนุญาตรบกวน...” “รบกวน...หน่อยได้ไหม” โดยแสดงความสุภาพด้วยถ้อยคำ เช่น การใช้ถ้อยคำยกย่องและให้เกียรติ การแสดงความเกรงใจด้วยการขอโทษ การลด

ความรุนแรงของสถานการณ์ด้วยคำว่า “หน่อย” เป็นต้น (สุนัดดา วิริยา, 2544) ดังนั้นกลวิธีการแสดงความรู้สึกของแต่ละภาษาที่แตกต่างกัน อาจส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีการขอร้อง

(2) การกล่าวจากมุมมองผู้รับประโยชน์และผู้ให้ประโยชน์ รูปประโยคขอร้อง 「～てもらおう」 เป็นการกล่าวจากมุมมองของผู้รับประโยชน์ซึ่งสามารถผันรูปและใช้ร่วมกับส่วนประกอบอื่น ๆ ได้หลากหลาย เช่น การผันรูปสามารถ 「～もらえ」 คำกริยานุเคราะห์แสดงความปรารถนา 「～たい」 「～ほしい」 รวมถึงสำนวนแสดงการไม่ขัดต่อเหตุการณ์ 「～と思う」 เพื่อเพิ่มระดับความรู้สึก เช่น 「～てもらいたい」 「～もらえないでしょうか」 「～もらえないかなと思ったんだけど」 แต่รูปประโยคขอร้อง 「～てくれる」 เป็นการกล่าวจากมุมมองของผู้ให้ประโยชน์ ซึ่งไม่สามารถใช้คำกริยานุเคราะห์แสดงความปรารถนาและสำนวนแสดงการไม่ขัดต่อเหตุการณ์ได้ ดังนั้นรูปประโยค 「～てもらおう」 จึงมีโครงสร้างที่หลากหลายและสามารถแสดงความรู้สึกได้หลายระดับ เมื่อพิจารณาคำตอบเฉพาะกลุ่มของผู้เรียน พบว่ากลุ่ม CL KL มีสัดส่วนการใช้กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามความเป็นไปได้ (CL ร้อยละ 50 และ KL ร้อยละ 15) และกลวิธีการแสดงความปรารถนา (CL ร้อยละ 35 และ KL ร้อยละ 40) ซึ่งเป็นการกล่าวจากมุมมองของผู้รับประโยชน์ ตรงข้ามกับกลุ่ม TL ที่มีสัดส่วนการใช้กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามเจตนา ซึ่งเป็นการกล่าวจากมุมมองของผู้ให้ประโยชน์มากถึงร้อยละ 45 สาเหตุที่กลุ่ม TL เลือกใช้กลวิธีที่แตกต่างจากกลุ่ม CL และ KL น่าจะมาจากแนวคิดที่ว่า 「～てくれませんか」 สามารถใช้ในการขอร้องบุคคลระดับเดียวกันได้ แต่ทว่ารูปประโยคนี้เป็นคำถามเจตนาของผู้ฟังว่าจะทำตามคำขอร้องหรือไม่ ซึ่งไม่เหมาะสมกับสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก

(3) รูปประโยคในตำราเรียน กล่าวคือ ตำราเรียนระดับต้นจะปรากฏรูปประโยคขอร้อง 「～てくれませんか」 「～くださいませんか」 「～いただけませんか」 ซึ่งใช้ในสถานการณ์ที่ผู้เรียนมีโอกาสพบเจอในชีวิตประจำวัน แต่รูปประโยคขอร้องซึ่งใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนา เช่น 「～もらいたいですか」 「～もらえないかな」 จะปรากฏในตำราฝึกทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นระดับกลางขึ้นไป ดังนั้นผู้เรียนระดับต้น รวมถึงผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ตำราฝึกทักษะการพูดระดับกลาง อาจไม่คุ้นเคยกับกลวิธีการแสดงความปรารถนา จึงมีความเป็นไปได้ที่ผู้เรียนจะมีการสรุปเกินการ (overgeneralization) โดยขยายขอบเขตการใช้รูปประโยคขอร้องในตำราเรียนระดับต้นในสถานการณ์การขอร้องที่มีเงื่อนไขซับซ้อนมากกว่า ซึ่งอาจส่งผลทำให้เกิดการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมกับบริบทรวมถึงความไม่เป็นธรรมชาติในการสื่อสาร

เมื่อวิเคราะห์ตามกลวิธีการขอร้องของ 山岡 (2008) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ประเภทนั้น จะพบว่าระดับความรู้สึกเพิ่มขึ้นตามความซับซ้อนของรูปประโยค โดยเรียงลำดับจากกลวิธีการขอร้องโดยตรงไปตรงมาจนถึงกลวิธีการแสดงความรู้สึก ยกเว้นกลวิธีการขอร้องเชิงคำสั่งซึ่งไม่พบในผลการศึกษา เนื่องจากการขอยืมเงินเป็นสถานการณ์การขอร้องที่คู่สนทนามีโอกาสตอบรับหรือปฏิเสธ จึงไม่สามารถใช้รูปประโยคคำสั่งได้ ถ้าเป็นสถานการณ์การขอร้องระดับเบาซึ่งคู่สนทนาเป็นผู้อาวุโสกว่าหรือคนไม่สนิท เช่น การขอร้องให้ถ่ายรูป การขอยืมปากกา การขอร้องให้ช่วยเปลี่ยนกำหนดการ ชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มสูงในการใช้กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามเจตนา และการถามความเป็นไปได้ เช่น รูปประโยค 「～てくれませんか」

「～てもらえませんか」 ตามผลการศึกษาของ 相原 (2008) และ 辻岡 (2022) โดยสามารถเพิ่มกลวิธีความสุภาพ เช่น คำยกย่อง คำถ่อมตน สำนวนแสดงการคาดการณ์ แต่เมื่อเปลี่ยนสถานการณ์เป็นการขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก พบว่าชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มสูงในการใช้กลวิธีการแสดงความปรารถนา ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ยิ่งระดับการคุกคามหน้าสูงขึ้น ยิ่งต้องเพิ่มกลวิธีความสุภาพให้สูงขึ้นด้วยเช่นกัน เนื่องจากการแสดงความปรารถนาเป็นการกล่าวจากมุมมองของผู้พูด ซึ่งมีระดับการคุกคามหน้าน้อยกว่าการถามความสะดวกของคู่สนทนา เป็นกลวิธีการขอร้องแบบอ้อมที่หลีกเลี่ยงการตั้งคำถามซึ่งอาจทำให้คู่สนทนารู้สึกลำบากใจ โดยกลวิธีนี้สามารถใช้ร่วมกับคำช่วยแสดงความสงสัย かな、かしら และสำนวนแสดงการคาดการณ์เพื่อช่วยเพิ่มระดับความสุภาพ เช่น 「～と思うんだけど」 จึงกล่าวได้ว่า กลวิธีการแสดงความปรารถนาคงจะเป็นกลวิธีที่เหมาะสมในสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาหนัก

ผลการศึกษาของงานวิจัยนี้บ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ของแต่ละกลุ่ม ในหัวข้อถัดไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยโดยอ้างอิงผลการศึกษาครั้งนี้

9. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

รูปประโยคขอร้องเป็นรูปประโยคที่ใช้ร่วมกับคำกริยาผันรูป て形 และคำกริยาแสดงการให้การรับ もらう・くれる ดังนั้นการเรียนรู้รูปประโยคนี้จะต้องเริ่มจากการจำกฎ ผูกผันการผันคำกริยารูป て形 และแต่งประโยครูปคำสั่ง 「～てください」 เมื่อผู้เรียนสามารถแต่งประโยคคำสั่งได้แล้ว ก็จะเรียนรู้ไวยากรณ์หัวข้อต่าง ๆ ที่ใช้คำกริยาผันรูปนี้ เช่น 「～てもいいですか」「～てはいけません」 รวมถึงรูปประโยคขอร้องจากการสำรวจตำราเรียนภาษาญี่ปุ่นระดับต้นที่นิยมใช้ในประเทศไทย 3 เล่ม คือ “มินนะ โนะ นิฮงโกะ” “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ” และ “ไดจิ ภาษาญี่ปุ่นขั้นต้น” พบว่า ตำราเรียนทุกเล่มปรากฏรูปประโยคขอร้องที่มีความคล้ายคลึงกัน

ตำราเรียน “มินนะ โนะ นิฮงโกะ” ปรากฏหัวข้อการผันคำกริยาผันรูป て形 และ 「～てください」 ในบทที่ 14 จากนั้นผู้เรียนจะเรียนสำนวน รูปประโยคซึ่งเป็นส่วนขยายด้านหน้า เช่น すみませんが、「～んですか」 และรูปประโยคขอร้อง 「～ていただけませんか」 ในบทที่ 26 ดังตัวอย่าง (22) และ (23) รวมถึงรูปประโยค 「～てくださいませんか」 ในบทที่ 41 สถานการณ์ที่ปรากฏในตำราเรียนคือ การขอร้องที่มีระดับเนื้อหาเบา เช่น ขอให้ช่วยแนะนำครูสอนภาษา ขอให้ช่วยเขียนแผนที่ เป็นต้น ในตำราเรียนระบุคำอธิบายว่าทั้ง 2 รูปประโยคมีระดับความสุภาพที่แตกต่าง (3A Corporation, 2560ข, น. 71) แต่ไม่มีคำอธิบายที่ชัดเจนว่า ควรใช้รูปประโยคใดในสถานการณ์แบบไหนจึงจะเหมาะสม

ตัวอย่าง (22) 書き方がわからないんですが、おしえていただけませんか。

ที่มา : 3A Corporation (2560ก, น. 50)

ตัวอย่าง (23) 新しいコピー機の使い方がよくわからないんですが、ちょっと教えてくださいませんか。・・・いいですよ。

ที่มา : 3A Corporation (2560ข, น. 64)

ส่วนตำราเรียน “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ” ปรากฏหัวข้อการผันคำกริยา รูป ๓ 形 และ 「～てください」 พร้อมกับ 「～てくださいますか」 ในบทที่ 10 ส่วนขยายที่ใช้ร่วมกับรูปประโยคคือ ส่วนขยายด้านหน้าประเภทการขอโทษ すみませんが โดยไม่มีการอธิบายสภาพการณ์ ตัวอย่างสถานการณ์ ทั้งหมดเกิดขึ้นในชั้นเรียน เช่น ขอให้ช่วยหยิบพจนานุกรม ขอให้ช่วยเขียนคันจิ เป็นต้น ดังตัวอย่าง (24)

ตัวอย่าง (24) A: すみませんが、じしょをかしてくださいますか。

B: すみません。今使いますから。

ที่มา : เจแปนฟาวน์เดชั่น (2560, น. 42)

ตำราเรียน “ไดจิ ภาษาญี่ปุ่นขั้นต้น” ปรากฏหัวข้อการผันคำกริยา รูป ๓ 形 และ 「～てください」 จากนั้น พร้อมกับ 「～てくださいますか」 ในบทที่ 15 และ 「～ていただけませんか」 ในบทที่ 27 โดยมีตัวอย่าง สถานการณ์การขอร้องอาจารย์ เช่น ขอให้เข้าร่วมงานเลี้ยงรุ่น ขอให้ยืมใช้ห้อง ดังตัวอย่าง (25) นอกจากนี้ยัง มีการแนะนำรูปประโยค 「～てくれませんか」 ในบทที่ 37 โดยปรากฏเพียงรูปประโยคเดียวคือ 「ちょっと手 伝ってくれませんか」 โดยไม่มีตัวอย่างบทสนทนา

ตัวอย่าง (25) A: あのう、先生。

B: はい、何ですか。

A: 来月同窓会をするんですが、出席していただけませんか。

B: ええ、いいですよ。

ที่มา โยชิโกะ ยามาซากิ และคณะ (2558, น. 101)

จากคำอธิบายข้างต้น จะเห็นว่าในตำราปรากฏรูปประโยคขอร้องที่ใช้กลวิธีการถามความสะดวก ประเภทย่อยการถามเจตนา 「～てくれませんか」 และการถามความเป็นไปได้ 「～ていただけませんか」 โดยสถานการณ์ทั้งหมดเป็นการขอร้องที่มีระดับเนื้อหาเบา

เนื่องจากรูปประโยคขอร้องมีความซับซ้อนซึ่งผู้เรียนต้องเรียนรู้กลวิธีความสุภาพ จึงเป็นหัวข้อที่ควร เรียนรู้ตั้งแต่ระดับต้นต่อเนื่องจนถึงระดับกลาง ข้อเสนอแนะสำหรับการสอนรูปประโยคขอร้อง โดยเรียงระดับ ความยากง่ายตามกรอบสมรรถนะของ JLPT¹⁶ ที่กำหนดขึ้นโดย 国際交流基金・日本国際教育支援協会 (2010, p. 8) มีดังนี้

¹⁶ 国際交流基金・日本国際教育支援協会 (2010) ได้กำหนดกรอบสมรรถนะด้านการอ่านและการฟัง แม้ว่าไม่มีกรอบสมรรถนะด้านการพูด แต่รูปประโยคขอร้องก็ปรากฏในข้อสอบการฟังรวมถึงหนังสือเตรียมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่นทุกระดับ โดยผู้สอนสามารถนำกรอบสมรรถนะด้าน การฟังไปประยุกต์ใช้ในการกำหนดขอบเขตเนื้อหาให้สอดคล้องกับสมรรถนะของแต่ละระดับ

กรอบสมรรถนะด้านการฟังระดับต้น เริ่มจากระดับ N5 คือ การฟังและทำความเข้าใจบทสนทนาในสถานการณ์ที่มักพบเห็นในชีวิตประจำวัน และสถานการณ์ในห้องเรียน สามารถจับประเด็นสำคัญในบทสนทนาสั้นที่พูดอย่างช้า ๆ ส่วนระดับ N4 จะเพิ่มสถานการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน จากกรอบสมรรถนะสามารถนำไปปรับใช้ในการสอนรูปประโยคขอเรื่องมีดังนี้

(1) การสอนรูปประโยคขอเรื่องเชิงคำสั่ง 「N をください」 「N をお願いします」 และสำนวนขอโทษ 「すみません」

(2) การสอนวิธีการผันรูป て形 และ 「～てください」 โดยอธิบายเพิ่มเติมว่า เป็นรูปประโยคคำสั่งไม่ควรใช้กับผู้อาวุโสกว่า จากนั้นสอนรูปประโยคขอเรื่อง 「～てくださいませんか」 「～ていただけませんか」 โดยเพิ่มส่วนขยายด้านหน้า เช่น สำนวนขอโทษ 「すみません」 โดยอธิบายผู้เรียนว่า รูปประโยคขอเรื่องในภาษาญี่ปุ่นจะผันรูปปฏิเสธซึ่งเป็นกลวิธีการแสดงความสุภาพ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า สถานการณ์ที่ปรากฏในตำรามีความเหมาะสม แต่การละคำอธิบายสถานการณ์หรือเหตุผลของการขอเรื่องในบางสถานการณ์ อาจทำให้บทสนทนาขาดความเป็นธรรมชาติ ฉะนั้นผู้สอนควรแนะนำรูปประโยคที่ใช้ในการอธิบาย เช่น 「～から」 「～ので」 「～んですが」 ควบคู่กับการสอนรูปประโยค ในตำราเรียนบางเล่มอาจปรากฏรูปประโยคขอเรื่องที่มีระดับความสุภาพหลายรูปแบบ ผู้วิจัยแนะนำว่าผู้สอนควรอธิบายความแตกต่าง และยกตัวอย่างสถานการณ์ที่สามารถใช้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ เช่น 「～ていただけませんか」 เป็นรูปประโยคสุภาพที่สามารถใช้กับคู่สนทนาทุกระดับ แฝงความรู้สึกเคารพหรือให้เกียรติต่อคู่สนทนา มักใช้ในการขอเรื่องผู้อาวุโสกว่า เช่น อาจารย์ ผู้ที่เพิ่งเจอกันครั้งแรก บุคคลนอกกลุ่ม (外の人) ส่วน 「～てくださいませんか」 เป็นรูปประโยคที่มีระดับความสุภาพน้อยกว่า ใช้ในสถานการณ์การขอเรื่องเพื่อนร่วมงานแผนกเดียวกัน ผู้อาวุโสน้อยกว่า และบุคคลในกลุ่ม (うちの人)

กรอบสมรรถนะด้านการฟังระดับกลาง N3 คือการฟังและทำความเข้าใจบทสนทนา โดยมีระดับความเร็วใกล้เคียงกับระดับธรรมชาติ รวมถึงเข้าใจความสัมพันธ์ของบุคคลได้ ข้อเสนอแนะในการสอนซึ่งสอดคล้องกับกรอบสมรรถนะมีดังนี้

(1) การฝึกฝนบทสนทนารูปธรรมดา รูปสุภาพ การใช้คำถ่อมตน ค่ายกย่องที่หลากหลาย เช่น 「～てくれるか」 「～てもらえないか」 「～てもらえないでしょうか」 「～ていただけないでしょうか」 โดยกำหนดสถานการณ์ที่หลากหลายตามระดับความอาวุโส ความสนิทสนม ระดับความหนักเบาของเนื้อหา ผู้สอนสามารถเลือกตัวอย่างสถานการณ์และรูปประโยคในตำราของ 中居他 (2005) และ 清水 (2013)¹⁷ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

(2) การสอนรูปประโยคขอเรื่องกลวิธีการแสดงความปรารถนา¹⁸ สำนวนการพูดไม่จบประโยค เช่น 「～ていただきたいんですが」 「～てほしいんですけど」 「～てもらえないかな」 สำนวนแสดงการคาดการณ์ 「～と思うんですけど」 รวมถึงส่วนขยายด้านหน้า เช่น 申し訳ないんですが、悪いけど、お忙しいところすみませんが、よかつたら และ よろしければ คำกริยาวิเศษณ์แสดงการพรรณนา 「ちょっと/どうして

¹⁷ ตำราเรียนทั้ง 2 เล่ม มีตัวอย่างสถานการณ์การขอเรื่องที่หลากหลาย มีการเรียงลำดับความสุภาพของประโยคขอเรื่อง ประโยคคำสั่ง การยกตัวอย่างสำนวนเกริ่นนำ รวมถึงการแสดงลำดับข้อความในบทสนทนา จึงเหมาะสมสำหรับผู้สอนและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นด้วยตนเอง

¹⁸ พัชราพรรณ สุวรรณกุล (2566, น. 108) ได้ศึกษารูปประโยคขอเรื่องในหนังสือวัดระดับภาษาญี่ปุ่น พบว่า ระดับ N3 มีการใช้กลวิธีแสดงความปรารถนามากกว่า N2 ถึง 4 เท่า

も～たい/欲しいんですが」 โดยสอดแทรกคำอธิบายว่า รูปประโยคขอร้องที่ใช้กลวิธีการแสดงความสามารถ จะแสดงระดับความสุภาพมากกว่ากลวิธีการถามความสะดวก และการพูดไม่จบประโยคเป็นหนึ่งในกลวิธีแสดง ความสุภาพในการสนทนา เช่น รูปประโยค 「～ていただきたいんですが」 แสดงระดับความสุภาพมากกว่า 「～ていただけませんか」

กรอบสมรรถนะด้านการฟังระดับกลางตอนต้น N2 และระดับกลางตอนปลายถึงระดับสูง N1 คือการฟัง และทำความเข้าใจสื่อ เช่น บทสนทนา การรายงานข่าวที่มีระดับความเร็วในการพูดเป็นธรรมชาติ รวมถึงเข้าใจ ความสัมพันธ์ของบุคคลและจับประเด็นสำคัญได้ จากงานวิจัยของพัชรพรพรณ สุวรรณภูมิ (2566, น. 108) พบว่าลักษณะเด่นของสำนวนการขอร้องในระดับ N2 คือ การใช้รูปประโยคขอร้องหลายประเภทตามหน้าที่ ของประโยค มีการใช้รูปปฏิเสธมากกว่ารูปบอกเล่า และมีการใช้วลีนำหน้าที่หลากหลาย ข้อเสนอแนะในการสอน ที่สอดคล้องกับกรอบสมรรถนะและผลการศึกษามีดังนี้

(1) การสอนรูปประโยคขอร้องที่มีกลวิธีซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น การขออนุญาต 「～てもらってもいい ですか」¹⁹ และกลวิธีการแสดงความรู้สึกโดยใช้รูปประโยคเงื่อนไข เช่น 「～てもらえると、助かるんだけ ど」「～ていただけると、ありがたいんですが」「～(て)いただければと思います」「～(て)いた できますと幸いです」

(2) การแนะนำสำนวนที่ใช้เป็นส่วนขยายด้านหน้า เช่น お差し支えなければ、恐れ入りますが และ お手数ですが รวมถึงส่วนขยายด้านหลัง 「なんとかお願いできないでしょうか」 โดยผู้สอนสามารถ สอดแทรกกรุปประโยคขอร้องและสำนวนในบริบทธุรกิจ ซึ่งมักปรากฏในข้อสอบวัดระดับ N2-N1 เช่น 「～(て) いただけますでしょうか」

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำในการเลือกใช้กลวิธีการขอร้องและรูปประโยครวม 3 ข้อ ดังนี้ (1) ชาวญี่ปุ่นคำนึงถึงปัจจัยด้านความอาวุโสและระดับความหนักเบาของเนื้อหา รูปประโยค 「～もら ー」 จะแสดงระดับความสุภาพมากกว่า 「～てくれる」 กลวิธีที่ใช้ในการขอร้องที่มีระดับเนื้อหาเบา คือ การถาม ความสะดวก เช่น 「～てくれませんか」「～てもらえませんか」 ส่วนสถานการณ์การขอร้องที่มีระดับ เนื้อหาหนัก รวมถึงการขอร้องในบริบทธุรกิจ จะใช้กลวิธีการแสดงความสามารถ เช่น 「～もらえな いか なんて思って」「～ていただきたいんですが」 โดยกลวิธีการแสดงความรู้สึกจะแสดงระดับความสุภาพสูง ที่สุด (2) ชาวญี่ปุ่นมักใช้กลวิธีแสดงความสุภาพรวมถึงการลดระดับการคุกคามหน้า เช่น การใช้ส่วนขยาย ด้านหน้า ประเภทการแสดงความใส่ใจต่อคู่สนทนา (ตัวอย่าง すみませんが、よかったら、言にくいこと なんです) การใช้คำช่วยแสดงความสงสัย สำนวนแสดงการคาดการณ์ สำนวนแสดงการไม่ชี้ชัดต่อ เหตุการณ์ การพูดไม่จบประโยค (3) ชาวญี่ปุ่นใช้คำกริยาวิเศษณ์แสดงการพรรณนาพร้อมกับรูปประโยคขอร้อง

¹⁹ อ้างอิงตามทัศนะของ 砂川 (2005) และ 荒木 (2008) ที่กล่าวว่า 「～もらってもいいですか」 เป็นรูปประโยคที่ใช้ในสถานการณ์การข ออนุญาต จึงไม่เหมาะสมกับสถานการณ์การขอร้อง ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยกับทัศนะที่กล่าวมาข้างต้น แต่ทว่ารูปประโยคนี้นปรากฏในข้อสอบวัดระดับการฟังด้วย ดังนั้นผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนทราบว่ารูปประโยคขอร้องมีความหลากหลาย แม้ว่าจะไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ แต่ก็ปรากฏการใช้ในบางช่วง อายุและในบางสถานการณ์ตามผลการศึกษาของ 佐久川 (2022)

เช่น 「ちょっと/どうしても～たい/欲しいんですが」「どうにか/何とか/ちょっと～ない (か)」 ถ้าผู้เรียนชาวต่างชาติฝึกฝนการใช้รูปประโยคและสำนวนเหล่านี้ จะช่วยให้การสื่อสารมีความเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

10. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลจากคลังข้อมูลซึ่งได้ข้อมูลการสนทนาที่มีความเป็นธรรมชาติใกล้เคียงกับบทสนทนาจริง แต่คลังข้อมูลภาษาไม่ได้เก็บข้อมูลระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงไม่ทราบว่าผู้เรียนชาวต่างชาติแต่ละกลุ่มมีระดับความสามารถทางภาษาที่ใกล้เคียงกันหรือแตกต่างกันหรือไม่ ในการวิจัยครั้งต่อไป ถ้าดำเนินการเก็บข้อมูลจากผู้เรียนแยกระดับตามความสามารถทางภาษา ก็จะสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะทางวาทปฏิบัติศาสตร์ของผู้เรียนแต่ละกลุ่มและเห็นแนวโน้มการใช้กลวิธีการขอร้องและรูปประโยคได้อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- เจแปนฟาร์นเดชั่น. (2560). ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ 3 ฉบับปรับปรุง. ภาษาและวัฒนธรรม.
ทรงธรรม อินทจักร. (2550). แนวคิดพื้นฐานด้านวัจนปฏิบัติศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
พัชรพรรณ สุวรรณภู. (2566). การศึกษาสำนวนการขอร้องและการตอบที่พบในการฟังประเภทการโต้ตอบ
ทันทีในข้อสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา, 13(2), 93-111.
โยชิโกะ ยามาซากิ และคณะ. (2558). ไฉจิ 3 ภาษาญี่ปุ่นขั้นต้น. ภาษาและวัฒนธรรม.
สุนัดดา วิริยา. (2544). การศึกษาการขอร้องในภาษาไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์].
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
อาภาภรณ์ เดชวิจารณ์กิจ. (2547). การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการขอร้องในภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทย.
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
3A Corporation. (2560ก). มินนะ โนะ นิชโกะ 3 [2nd Edition]. ภาษาและวัฒนธรรม.
3A Corporation. (2560ข). มินนะ โนะ นิชโกะ 4 [2nd Edition]. ภาษาและวัฒนธรรม.
Blumk-Kulka, S. & Ohlstein, E. (1984). Requests and apologies: A cross-cultural study of
speech act realization patterns (CCSARP). *Applied Linguistics*, 5, 196-214.
Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*.
Cambridge University Press.
Canale, M. (1983). From communicative competence to communicative language pedagogy.
In J. C. Richards & R. W. Schmidt (Eds.), *Language and communication* (pp. 2-14). Longman.
Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second
language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1, 1-47.
Coates, J. (1987). Epistemic modality and spoken discourse. *Transaction of the Philological
Society*, 85(1), 110-131.
Goffman, E. (1955). On face-work: An analysis of ritual elements in social interaction.
Psychiatry, 18, 213-231.
Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Anchor Books.
Goffman, E. (1971). *The presentation of self in everyday life*. Penguin Books.
Trosborg, A. (1995). *Interlanguage pragmatics: requests, complaints and apologies*. Mouton de
Gruyter.
相原まり子. (2008). 「依頼表現の日中対照研究：相手に応じた表現選択」. 『言語情報科学』, 6, 1-18.
アクドーアン プナル・大浜 るい子. (2008). 「日本人学生とトルコ人学生の依頼行動の分析—相手
配慮の視点から—」 『世界の日本語教育』, 18, 57-72.
荒木美智子. (2008). 『接客業でさすがと言わせる話し方』. 日東書院本社.

- ウィッタヤーパンヤーノン スニサー. (2006). 「日本人とタイ人の「依頼」、「勧誘」行為について—対人関係を維持する方略を中心に—」『三田國文』, 43, 15-34.
- 蒲谷宏. (2005). 「「待遇コミュニケーション」という捉え方」. 『日本語教育通信・国際交流基金』, 52, 14-15.
- グエン ティニユーイー. (2017). 「依頼会話における《雑談部》の展開ストラテジー—ベトナム語と日本語の対照研究の観点から—」『日本語／日本語教育研究』, 8, 199-214.
- 国際交流基金・日本国際教育支援協会. (2010). 『新しい「日本語能力試験」ガイドブック』
<https://www.jlpt.jp/reference/pdf/guidebook1.pdf>
- 佐久川利奈. (2022). 「日本語の語依頼に関する考察—「てもらってもいいですか」を中心に—」. 『創価大学大学院紀要』, 43, 161-184.
- サクンクルー カンシニー. (2018). 「LINE 会話における依頼の談話展開—日タイ母語場面に着目して—」『人間文化創成科学論叢』, 21, 63-71.
- 清水崇文. (2013). 『中上級学習者のためのブラッシュアップ日本語会話』. スリーエーネットワーク.
- 白川博之. (2009). 『「言いさし文」の研究』. くろしお出版.
- 砂川有里子. (2005). 「ご住所書いてもらっていいですか」. 北原保雄(編)『続弾！問題な日本語何が気になる？どうして気になる？』. 大修館書店.
- ブルフィカル ラーマン. (2017). 「日本語の依頼表現における丁寧度の選択」『日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集』, 32, 1-18.
- 辻岡咲子. (2022). 「依頼表現のバリエーションに関する対照社会言語学的研究」. 関西大学大学院文学研究科博士論文.
- 畑中香乃. (2012). 「日本語と中国語の依頼談話における「依頼開始」ストラテジーの考察：サービス・エンカウンター場面に焦点を当てて」. 『ニバタ』, 41, 41-50.
- 中居順子・近藤扶美・鈴木真理子・小野恵久子・荒巻朋子・森井哲也. (2005). 『会話に挑戦！中級前期からの日本語ロールプレイ』. スリーエーネットワーク.
- 永田良太. (2001). 「接続助詞ケドによる言いさし表現の談話展開機能」. 『社会言語学科』, 3(2), 17-26.
- 原沢伊都夫. (2010). 『考えて、解いて、学ぶ日本語教育の文法』. スリーエーネットワーク.
- 夫明美・セナ クワンチラー. (2002). 「タイ人日本語学習者による終助詞「けど」の使用について」. 『語用論研究』, 4, 17-32.
- 堀江 インカピロム プリヤー. (1995). 「依頼表現の対照研究—タイ語の依頼表現—」. 『日本語学』, 14(10), 76-83.
- 村田マルゲティッチ 恵美. (2023). 「日本語の依頼の意味で使われる可能形式の研究—依頼相手との関係による可能形式の違い—」. 『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』, 24(1), 47-56.
- 山岡政紀. (2008). 『発話機能論』. くろしお出版.
- 山岡政紀・牧原功・小野正樹. (2012). 『コミュニケーションと配偶表現—日本語語用論入門—』. 明治書院.
- 李宜真. (2008). 「依頼の言語行動に関する日中語対照研究—ポライトネスの観点から—」. 『東北大学高等教育開発推進センター紀要』, 3, 117-129.
- 盧万才. (2011). 「中国人日本語学習者の依頼表現習得状況の考察—日中対照の視点から—」『麗澤大学紀要』, 92, 185-206.

การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㄷ (TE)
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น
Using Computer Games to Promote Understanding of the TE
Form Verb Conjugation Among Upper Secondary Japanese
Language Program Students

ธนัษพร สุขลาภ

Tanatphon Suklap

สุนิย์รัตน์ เนียรเจริญสุข

Suneerat Neancharoensuk

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

Corresponding Author:

Tanatphon Suklap

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

2 Phrachan Road, Phra Nakhon District, Bangkok 10200, Thailand

E-mail: suklap@gmail.com

Received: November 5, 2024

Revised: January 26, 2025

Accepted: February 4, 2025

การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ๓ (TE) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม 2) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยารูป ๓ ของนักเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คนมาวิเคราะห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ 2) แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ๓ จำนวน 3 ครั้ง ได้แก่ ก่อนเล่นเกม หลังเล่นเกม และหลังจากเล่นเกมสองสัปดาห์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ และ 4) แบบสัมภาษณ์ติดตามผล

ผลการศึกษาพบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเล่นเกมสูงกว่าก่อนเล่นเกมเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 30.00 เป็นร้อยละ 64.76 และพบว่าหลังจากผ่านไปสองสัปดาห์นักเรียนจำนวนร้อยละ 51.6 มีความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยารูป ๓ นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านความเข้าใจเนื้อหา ระดับมากที่สุด (4.59) ด้านการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ระดับมาก (4.48) และด้านประโยชน์สำหรับผู้เรียน ระดับมากที่สุด (4.54)

คำสำคัญ : เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้, การผันคำกริยารูป ๓, ความคงทนในการจำ

Using Computer Games to Promote Understanding of the て (TE) Form Verb Conjugation Among Upper Secondary Japanese Language Program Students

Abstract

This research 1) compared learning outcomes among upper secondary students in a Japanese language program in understanding TE form verb conjugation before and after playing a computer game; 2) examined post-game student retention of TE form conjugation rules; and 3) investigated student satisfaction levels with the computer game. 31 samples were twelfth grade students who provided data by a 1) computer game designed to promote understanding of TE form conjugation; 2) TE form knowledge test administered before, immediately after, and two weeks following play; 3) student satisfaction questionnaire about the computer game, and 4) follow-up interviews.

Results: Comparison of pre- game and post-game learning outcomes showed statistically significant improvement, with the average score increasing from 30% to 64.76%. Two weeks after gameplay, 51.60% of students retained the TE form conjugation rules. In terms of student satisfaction with the computer game, average scores for understanding content was 4.59 (highest level); game design was 4.48 (high level); and usefulness for learners at 4.54 (highest level).

Keywords: educational computer game, TE form conjugation, knowledge retention

1. บทนำ

การเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นสำหรับนักเรียนไทยในระดับมัธยมศึกษา หนึ่งในหัวข้อที่เรียนรู้ได้ยากคือการผันคำกริยารูป ๓ จากงานวิจัยของเทววิ เสวตไอยาราม (2560) ที่ระบุว่าผู้เรียนชาวไทยผันรูป ๓ ผิดเป็น ๖๓ มากที่สุด ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนผันผิดคือการพบเห็นการผันคำกริยารูปแบบนี้ในตำราเรียนบ่อยกว่ารูปแบบอื่น จึงสร้างกฎการผันขึ้นมาเองเพื่อลดภาระการจำกฎการผันในแต่ละรูปแบบ สอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้วิจัยที่พบว่านักเรียนระดับมัศึกษามีแนวโน้มผันคำกริยารูป ๓ ผิดมากในคำกริยาในกลุ่มที่ 1 นอกจากนี้ นักเรียนยังมีแนวโน้มเลือกใช้รูปแบบ ๖๓ กับทุกคำกริยาที่ไม่สามารถแยกได้ว่าอยู่กลุ่มใด เนื่องจากเป็นรูปแบบการผันที่คุ้นเคย ปัญหานี้เกิดขึ้นซ้ำ ๆ แม้จะเปลี่ยนกลุ่มนักเรียนไปหลายรุ่น เพื่อแก้ไขปัญหาผู้วิจัยได้ทดลองวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนจำกฎการผัน เช่น การร้องเพลง การแบ่งกลุ่มช่วยกันทำแบบฝึกหัด และการเล่นเกมจับคู่ผันคำกริยารูป ๓ กับคำกริยารูปพจนานุกรม หลังจากทำกิจกรรมเหล่านี้ นักเรียนสามารถผันคำกริยารูป ๓ ได้ถูกต้องมากขึ้น อย่างไรก็ตาม เมื่อต้องเรียนรู้สำนวนอื่นที่ต้องใช้รูป ๓ อีก นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถผันคำกริยาได้อย่างถูกต้อง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งมีความรู้ภาษาญี่ปุ่นไม่สูงนัก โอกาสในการสัมผัสภาษาญี่ปุ่นนอกห้องเรียนมีน้อย ตำราเรียนและสื่อการสอนที่ผู้สอนนำมาใช้จึงนับเป็นแหล่งข้อมูลภาษาญี่ปุ่นที่สำคัญ โดยเฉพาะสื่อการสอนที่ใช้ในชั้นเรียนมีความสำคัญอย่างมาก แต่ด้วยสื่อที่มีจำกัด ผู้วิจัยจึงมองเห็นความจำเป็นในการพัฒนาสื่อการสอนที่อยู่ในความสนใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งแนวทางที่ผู้วิจัยเลือกใช้คือการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เพราะเกมมีศักยภาพในการกระตุ้นแรงจูงใจและทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน อีกทั้งมีงานวิจัยมากมายที่ยืนยันว่าเกมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยเฉพาะในงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พบว่าแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมถูกนำมาใช้และมีประสิทธิภาพสูง เช่น ศลิษา หวานวาจา (2557) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาเกาหลี ผลการทดลองพบว่าการใช้เกมที่มีผลป้อนกลับแบบไม่มีคำอธิบายช่วยเพิ่มความคงทนในการจดจำได้ดี เนื่องจากต้องทบทวนซ้ำหลายครั้ง

จากงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้จะช่วยดึงดูดความสนใจและเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนการผันคำกริยารูป ๓ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปัจจุบันยังไม่มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ฝึกการผันคำกริยารูป ๓ โดยเฉพาะ ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจที่จะพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและช่วยให้สามารถจดจำกฎการผันคำกริยารูป ๓ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลปภาษาญี่ปุ่น โดยหวังว่าจะช่วยให้นักเรียนมีความสนุกและมีแรงจูงใจในการฝึกฝน ส่งผลให้จดจำกฎการผันรูป ๓ ได้อย่างแม่นยำ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลปภาษาญี่ปุ่นด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม

2) เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำกฎการผันคำกริยารูป ㄜ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลปภาษาญี่ปุ่น ที่ฝึกฝนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄜ

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลปภาษาญี่ปุ่น ที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄜ

3. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนศิลปภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสวรรคค่อนันต์วิทยา จังหวัดสุโขทัย จำนวน 11 คน และโรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 30 คน รวมทั้งสิ้น 41 คน ผู้วิจัยให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄜ จำนวน 40 ข้อ รวม 40 คะแนน เพื่อคัดเลือกนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่า 28 คะแนน หรือร้อยละ 70 มาใช้ในการวิเคราะห์ผล เนื่องจากการผันคำกริยารูป ㄜ เป็นเรื่องที่มีความซับซ้อน ผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ที่ร้อยละ 70 โดยอ้างอิงจากเกณฑ์ที่กำหนดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ว่าร้อยละ 70 อยู่ในระดับดี สะท้อนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับการผันคำกริยารูป ㄜ ได้ ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้มาจากนักเรียนที่ทำคะแนนได้ต่ำกว่า 28 คะแนน จำนวน 31 คน

4. วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 ประโยชน์ของการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในบริบททางการศึกษาได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีศักยภาพต่อการเรียนรู้และมีประสิทธิภาพในเชิงบวก เกมสามารถสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมทักษะหรือพฤติกรรมบางอย่างแก่ผู้เรียนได้ (Hastings, 2023) นอกจากนี้ ยังสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้สนุกสนานและท้าทาย ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Prensky, 2001) อีกทั้งเกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนและทบทวนเนื้อหาได้ซ้ำ ๆ ผ่านกระบวนการที่เรียกว่า “วงจรสร้างความชำนาญ” (cycle of expertise) ที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะความรู้ภายในเกมจนเกิดความชำนาญและจดจำเนื้อหาได้ (Gee, 2003) วงจรสร้างความชำนาญเป็นกระบวนการที่ผู้เล่นเกมจะได้ฝึกทักษะที่เกมได้นำเสนอผ่านการแก้ปัญหาแบบซ้ำ ๆ จนกว่าจะเอาชนะด่านนั้นได้ เมื่อผ่านด่านได้แล้ว เกมจะนำเสนอปัญหาและอุปสรรคใหม่ที่ซับซ้อนขึ้น ทำให้ผู้เล่นต้องผสมผสานความรู้เก่าและความรู้ใหม่เพื่อใช้แก้ปัญหาและเอาชนะอุปสรรคภายในเกม กระบวนการนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

เกมคอมพิวเตอร์ยังสามารถออกแบบให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ โดยผู้เรียนสามารถปรับแต่งระดับความยากของเกมได้ตามความเหมาะสม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและสามารถท้าทายตัวเองไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะบรรลุเป้าหมาย (Plass et al., 2015) สำหรับผู้เรียนที่ไม่ชอบเรียนเนื้อหาทางวิชาการหรือคิดว่าวิธีการเรียนด้วยวิธีดั้งเดิมไม่เหมาะกับตนเองนั้น การนำเสนอบทเรียนผ่านเกมคอมพิวเตอร์ อาจเป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของพวกเขาได้ดี (Purushotma, 2005) นอกจากนี้การใช้เกมในการเรียนรู้

ยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางด้านสติปัญญา (cognitive) ด้านเจตคติ (attitude) ต่อเนื้อหาที่เรียน รวมถึงด้านทักษะปฏิบัติ (psychomotor) ผ่านการจำลองสถานการณ์ที่มีความปลอดภัยและปราศจากความเสี่ยง (สุไม บิลโบ และ ศศิฉาย ธนะมัย, 2557)

4.2 แนวทางการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับการทำงานของสมองด้านความจำ

4.2.1 องค์ประกอบที่สำคัญของเกมคอมพิวเตอร์

Prensky (2001, pp. 191-123) จำแนกองค์ประกอบหลักของเกมที่เกี่ยวข้องเป็นหัวใจของเกม ดังนี้

(1) กฎ กติกา (rules) เป็นสิ่งสำคัญที่ทุกเกมต้องมี เกมจำเป็นต้องมีกฎเพื่อกำหนดข้อจำกัดต่าง ๆ และนำผู้เล่นไปสู่เป้าหมาย นอกจากนี้ ยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความยุติธรรมและให้ความตื่นเต้นต่อผู้เล่น

(2) เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ (goals or objectives) เป้าหมายในเกมคือสิ่งสำคัญที่ผู้เล่นต้องทำให้สำเร็จ การบรรลุถึงเป้าหมายถือเป็นการกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เล่นให้ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ความสำเร็จของเกม การกำหนดเป้าหมายในเกมควรกำหนดให้ชัดเจนและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เป้าหมายไม่ควรยากเกินไปหรือง่ายเกินไป นอกจากนี้ ผู้เล่นควรได้รับการเสริมสร้างความรู้และฝึกทักษะจนชำนาญระหว่างทางที่จะไปถึงเป้าหมาย

(3) ผลลัพธ์และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (outcomes and feedback) ผลลัพธ์ คือสิ่งที่วัดความก้าวหน้าของผู้เล่นว่าเหลือระยะทางที่จะเข้าใกล้เป้าหมายอีกเท่าไร ทำให้ผู้เล่นรับรู้ว่าตนเองกำลังเดินทางไปสู่เป้าหมายหรือจำเป็นต้องปรับกลยุทธ์ใหม่ ส่วนการให้ข้อมูลย้อนกลับในเกมจะแสดงผลการเล่นของผู้เล่นว่าเล่นออกมาได้ดีหรือไม่

4.2.2 กระบวนการทำงานของความจำ

ความจำมีหลายประเภท ได้แก่ ความจำรับสัมผัส (sensory memory) ความจำระยะสั้น (short-term memory) และความจำระยะยาว (long-term memory) การออกแบบเกมที่มีประสิทธิภาพควรเน้นการทำงานร่วมกับประเภทของความจำ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

(1) ความจำรับสัมผัส (sensory memory) เมื่อผู้เรียนรับรู้ข้อมูลจากเกม เช่น ภาพ เสียง หรือการเคลื่อนไหว ข้อมูลเหล่านี้จะถูกบันทึกในความจำรับสัมผัส ซึ่งมีอายุการใช้งานที่สั้นมาก (ไม่เกิน 1 - 2 วินาที)

(2) ความจำระยะสั้น (short-term memory) ข้อมูลที่ถูกคัดเลือกจากความจำรับสัมผัสจะถูกเก็บในความจำระยะสั้น ซึ่งมีระยะเวลาในการเก็บข้อมูลที่สั้น (ประมาณ 20 - 30 วินาที) และมีขีดจำกัดในจำนวนข้อมูลที่สามารถเก็บได้

(3) ความจำระยะยาว (long-term memory) เมื่อมีการทบทวนและฝึกฝนซ้ำ ๆ ข้อมูลจะถูกส่งต่อไปยังความจำระยะยาว ซึ่งมีความสามารถในการเก็บข้อมูลได้ไม่จำกัดระยะเวลาและปริมาณ

Coon and Mitterer (2010) อธิบายเกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูลของความจำ เมื่อข้อมูลที่ได้รับจากอวัยวะแห่งการรับรู้ทั้ง 5 ได้แก่ ตา ลิ้น จมูก หู และผิวหนัง ข้อมูลจะไหลเข้าสู่ระบบความจำรับสัมผัส (sensory memory) ซึ่งจะคงอยู่เพียงแค่ 1 - 2 วินาที ต่อมาข้อมูลจะได้รับการคัดเลือกตามความสนใจหรือความตั้งใจ จากนั้นข้อมูลจะถูกส่งต่อไปยังความจำระยะสั้น (short-term memory) เพื่อเข้ารหัส (encoding)

โดยการสร้างความหมายให้กับข้อมูล สำหรับข้อมูลใหม่ถ้าไม่ถูกเข้ารหัสข้อมูล (encoded) อย่างรวดเร็ว หรือขาดการทวนซ้ำ ก็จะทำให้ลืม แต่ถ้าได้รับการทวนซ้ำหรือกระตุ้นข้อมูลบ่อย ๆ ข้อมูลจะถูกส่งต่อไปยังความจำระยะยาว (long-term memory) ซึ่งหมายถึง สมองสามารถจำข้อมูลได้

การออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ควรคำนึงถึงกระบวนการทำงานของสมอง โดยเฉพาะกระบวนการเกิดความจำที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การเข้ารหัส (encoding) การจัดเก็บ (storage) และการเรียกใช้ข้อมูล (retrieval) (Coon & Mitterer, 2010) การออกแบบเกมที่ดีควรเน้นให้มีการฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อช่วยให้สมองของผู้เรียนสร้างการเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลใหม่และข้อมูลเก่า ทำให้สามารถจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพตามแนวคิดวงจรสร้างความชำนาญของ Gee (2003) นอกจากนี้ จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญของเกมด้วย ซึ่งประกอบไปด้วย 1) กฎ กติกา 2) เป้าหมายและวัตถุประสงค์ และ 3) ผลลัพธ์และการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นและทิศทางเพื่อไปสู่เป้าหมายให้สำเร็จ

4.3 การผันคำกริยา รูป て

คำกริยา รูป て เป็นหนึ่งในหัวข้อไวยากรณ์สำคัญที่ใช้ในหลายสำนวนไวยากรณ์พื้นฐานของภาษาญี่ปุ่น เช่น การแสดงคำสั่งหรือการอนุญาต ~てください (กรุณาทำ) ~てもいい (อนุญาตให้ทำได้) การผันคำกริยา รูปนี้มีความสำคัญในการเรียนภาษาญี่ปุ่นระดับต้นเนื่องจากเป็นพื้นฐานของการสร้างประโยคในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนจะได้รู้จักประโยคที่ใช้กริยาที่ผันด้วยรูป て อยู่ก่อนแล้ว เนื่องจากผู้สอนได้นำเสนอสำนวนคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้ในชั้นเรียนให้ผู้เรียนได้รู้จัก เช่น 立ってください (กรุณายืน) 座ってください (กรุณานั่งลง) 読んでください (กรุณาอ่าน) みてください (กรุณาดู) เป็นต้น ในเวลานั้นผู้สอนไม่ได้อธิบายที่มาที่ไปเกี่ยวกับการผัน เพียงแต่บอกความหมายให้แก่ผู้เรียนเท่านั้น (溝口, 2015)

สำหรับการสอนหัวข้อไวยากรณ์เรื่องการผันคำกริยา รูป て ในระดับมัธยมศึกษาของประเทศไทย โรงเรียนที่เปิดสอนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่จะใช้หนังสือเรียน “อะกิโกะโตะโทะโมะอะจิ” ซึ่งได้อธิบายกฎการผันคำกริยา รูป て ตามการแบ่งกลุ่มคำกริยา 3 กลุ่ม ดังนี้

1. คำกริยา กลุ่มที่ 1

คำกริยา รูปพจนานุกรม (辞書形) ที่ลงท้ายด้วยเสียง -u -tsu -ru -nu -bu -mu -ku -gu และ -su มีการผันรูป て โดยการเปลี่ยนพยัญชนะตัวสุดท้าย และมีรูปแบบการผัน 5 รูปแบบ ดังนี้

- 1) คำกริยาที่ลงท้ายด้วยเสียง -u -tsu -ru เปลี่ยนเป็น っ แล้วเติม て เช่น あう ผันเป็น あって
- 2) คำกริยาที่ลงท้ายด้วยเสียง -nu -bu -mu เปลี่ยนเป็น ん แล้วเติม て เช่น しぬ ผันเป็น しんで
- 3) คำกริยาที่ลงท้ายด้วยเสียง -ku เปลี่ยนเป็น い แล้วเติม て เช่น かく ผันเป็น かいて

(ยกเว้นคำว่า い< เปลี่ยนเป็น いって)

- 4) คำกริยาที่ลงท้ายด้วยเสียง -gu เปลี่ยนเป็น い แล้วเติม て เช่น いそぐ ผันเป็น いそいで
- 5) คำกริยาที่ลงท้ายด้วยเสียง -su เปลี่ยนเป็น し แล้วเติม て เช่น はなす ผันเป็น はなして

2. คำกริยา กลุ่มที่ 2

คำกริยารูปพจนานุกรม (辞書形) ที่ลงท้ายด้วยเสียง -eru และ -iru (เสียง -eru มีจำนวนมากกว่า) มีรูปแบบการผัน ๓ รูปแบบคือ ตัดเสียง ru แล้วเติม て เช่น たべる ผันเป็น たべて และみる ผันเป็น みて

3. คำกริยา กลุ่มที่ 3

มีคำกริยาทั้งหมด 2 คำ ได้แก่ する (รวมถึงคำกริยาที่เป็น “อาการนาม” + する) กับ くる
มีรูปแบบการผัน て คือ する ผันเป็น して、さんぽする ผันเป็น さんぽして และ くる ผันเป็น きて

สำหรับวิธีการสอนในหัวข้อการผันคำกริยารูป ㄘ โดยทั่วไปมีแนวทางการสอนอยู่ด้วยกัน 2 วิธี คือสอนการผันคำกริยารูป ㄘ โดยเริ่มจากคำกริยารูป ㅁㅂ หรือสอนการผันคำกริยารูป ㄘ โดยเริ่มจากคำกริยา รูปพจนานุกรม (辭書形) การเลือกวิธีการสอนส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับตำราเรียนที่ใช้ซึ่งมีลำดับการนำเสนอหัวข้อ ไวยากรณ์แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม 西田 (2019, p. 20) กล่าวว่า การเริ่มต้นด้วยคำกริยารูปพจนานุกรมเป็น วิธีที่มีประสิทธิภาพเพราะคำกริยารูปนี้มีจำนวนคำที่สั้นกว่าคำกริยารูป ㅁㅂ และสามารถนำไปใช้ค้นหา ความหมายในพจนานุกรมได้สะดวก

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมเพื่อการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น

มีงานวิจัยหลายชิ้นที่นำเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสอนภาษาญี่ปุ่น เช่น deHaan (2005) ได้นำเกมเบสบอลภาษาญี่ปุ่นที่ชื่อว่า “実況パワフルプロ野球 6 (Jikkyou pawafuru puro yakyuu 6)” มาให้กับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นระดับกลาง พบว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการจำตัวอักษรคันจิได้ดีขึ้น หลังจากเล่นเกมต่อเนื่องเป็นเวลา 1 เดือน นอกจากนี้ Hitosugi et al. (2014) ได้ศึกษาการใช้เกมดิจิทัล “Food Force” ในการสอนภาษาญี่ปุ่นที่มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกาเพื่อประเมินประสิทธิภาพและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ผ่านการเล่นเกม โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ได้รับเพียงรายการคำศัพท์ใหม่ในวันเล่นเกมโดยไม่มีการสอนหรือทดสอบ ส่วนกลุ่มที่ 2 ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่และวิธีการเขียนตัวอักษรคันจิที่ปรากฏในเกมก่อนเล่นเกม พร้อมทำแบบทดสอบย่อย การประเมินการจดจำคำศัพท์ประกอบด้วย 1) ก่อนเล่นเกม 2) หลังเล่นเกม (ยกเว้นกลุ่มที่ 1) และ 3) ห้าสัปดาห์หลังเล่นเกม ผลการศึกษาพบว่าการใช้เกมช่วยส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ได้ดี โดยกลุ่มที่ 2 ซึ่งได้รับการเตรียมตัวมากกว่า มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้ดีกว่ากลุ่มที่ 1

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ให้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชาวไทย อรดา พิสุทธิ และคณะ (2566) พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการสอนการผันคำกริยารูป ๓ และนำไปใช้สอนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นกล่าวคือ คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 19.35 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 44.60 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมนี้ในระดับมากที่สุด

จากงานวิจัยที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การผสมผสานเกมคอมพิวเตอร์หรือบอร์ดเกมกับเนื้อหาการเรียนการสอนมีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น เพราะเกมช่วยส่งเสริมทักษะด้านความจำ

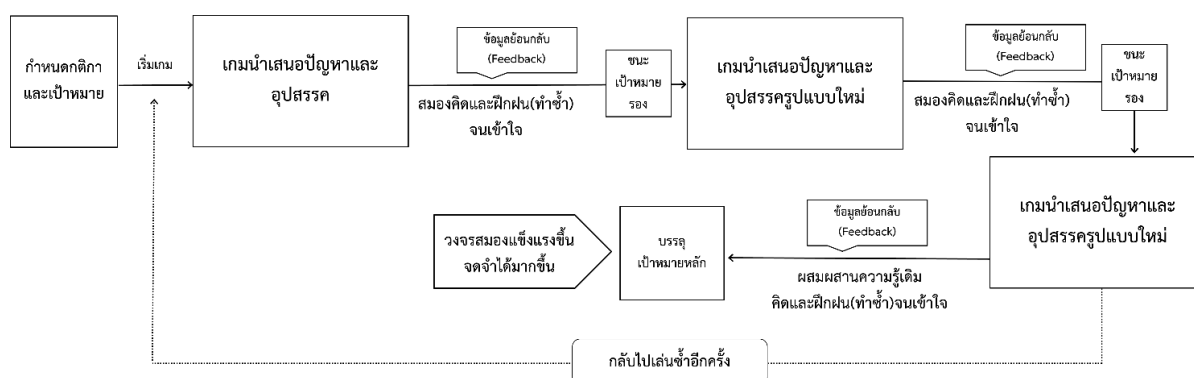
และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ใช้เวลาในการเรียนรู้ และทบทวนเนื้อหาซ้ำ ๆ ผ่านการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㄅ สำหรับนักเรียนที่กำลังศึกษาวิชาภาษาญี่ปุ่นในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

5. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

5.1 เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄅ

ผู้วิจัยได้พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับงานวิจัยนี้ มีชื่อว่า Ninja Frog โดยมุ่งเน้นให้เป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้เป็นแบบฝึกผันคำกริยารูป ㄅ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนรู้ศิลปภาษาญี่ปุ่น โดยได้นำแนวคิด 3 แนวคิด ประกอบด้วย 1) วงจรสร้างความชำนาญ 2) กระบวนการทำงานของความจำ และ 3) องค์ประกอบที่สำคัญของเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ 1) กฎ กติกา 2) เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ และ 3) ผลลัพธ์และการให้ข้อมูลย้อนกลับ ดังภาพที่ 1 มาเป็นกรอบในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄅ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄅ

จากภาพที่ 1 มีกระบวนการดังต่อไปนี้

- 1) กำหนดกติกาและเป้าหมายเพื่อให้ผู้เล่นทราบแนวทางในการเอาชนะเกม
- 2) ออกแบบปัญหาและอุปสรรคให้มีรูปแบบใกล้เคียงกันหรือจัดกลุ่มชนิดปัญหาที่คล้ายกันให้อยู่ใกล้กันในด้านแรก เพื่อกระตุ้นนักเรียนให้คิดและฝึกฝนทักษะซ้ำ ๆ จนกว่าจะคุ้นเคย ในกรณีที่นักเรียนเล่นไม่ผ่านด้านจะได้รับข้อมูลย้อนกลับเป็นประโยชน์เพื่อใช้ปรับปรุงวิธีการเล่นให้ดีขึ้น เมื่อนักเรียนเล่นผ่านตามเงื่อนไขถือว่าเอาชนะเป้าหมายรอง
- 3) ด้านต่อไปควรออกแบบอุปสรรคปัญหาในรูปแบบใหม่และมีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดและฝึกฝนทักษะซ้ำ ๆ ในบริบทใหม่ เกมด้านใหม่นี้ สมองจะคิดแก้ปัญหาโดยดึงความรู้เดิมมาใช้ พร้อมได้รับความรู้ใหม่จากอุปสรรคปัญหาและข้อมูลย้อนกลับ ความรู้ทั้ง 2 ส่วนจะผนวกเข้าด้วยกัน ส่งผลให้โครงสร้างทางความรู้ของนักเรียนขยายตัวมากขึ้น (สุไม บิลไบ และ ศศิฉาย ธนะมัย, 2557)

4) สำหรับด่านสุดท้ายของเกมควรออกแบบให้มีความท้าทายและเป็นเหมือนบทสรุปของเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาเพื่อให้นักเรียนได้ประเมินความรู้ที่ได้รับด้วยตนเองและเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับวงจรสมองให้มากขึ้นเมื่อเล่นผ่านตามเงื่อนไขที่กำหนดอาจสามารถอนุมานได้ว่าโครงสร้างความรู้ในเนื้อหานั้นได้รับการพัฒนาให้แข็งแกร่งขึ้นผ่านการเล่นเกมซ้ำ ๆ เมื่อสมองส่วนความจำระยะสั้นสามารถเรียกใช้ข้อมูลจากเครือข่ายดังกล่าวได้อย่างคล่องแคล่ว นั่นหมายถึงนักเรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้และความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมได้ถูกเก็บไว้ในความจำระยะยาวแล้ว

5) ในกรณีที่นักเรียนยังไม่สามารถจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ ควรกลับไปเล่นเกมซ้ำอีกครั้ง

สำหรับเกมคอมพิวเตอร์นี้ประกอบด้วยแบบฝึกการผันคำกริยารูป ๓ จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านผันคำกริยารูป ๓ กลุ่มที่ 1 จำนวน 3 เกม และ (2) ด้านผันคำกริยารูป ๓ กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 จำนวน 2 เกม รวมทั้งหมด 5 เกม

5.1.1 โครงสร้างเกม Ninja Frog

(1) ด้านผันคำกริยารูป ๓ กลุ่มที่ 1 มีจำนวน 3 เกม

เกมที่ 1 ผู้เรียนจะต้องบังคับตัวละครให้ไปทำลายตัวอักษรที่ทำให้คำกริยานั้นผันผิด ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รูปแบบแบบฝึกผันคำกริยารูป ๓ กลุ่มที่ 1 เกมที่ 1 และเกมที่ 2

เกมนี้ถูกออกแบบโดยใช้แนวคิดกระบวนการทำงานของสมองในการจัดกลุ่มข้อมูล เพื่อส่งเสริมการจดจำรูปแบบการผันคำกริยารูป ๓ ผู้เล่นจะเห็นป้ายความรู้แสดงกฎการผันตลอดทาง โดยเรียงรูปแบบการผันดังนี้ っ、つ、る → ぬ、ぶ、む → く → ぐ → ず ให้อยู่ใกล้กัน การจัดกลุ่มนี้ช่วยให้สมองจดจำข้อมูลได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในผู้ที่มีพื้นฐานเกี่ยวกับการผันคำกริยารูป ๓ ทำให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเก่ากับข้อมูลใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เกมที่ 2 มีวิธีการเล่นเหมือนเกมที่ 1 แต่ได้จัดเรียงคำกริยาที่มีรูปแบบการผันที่ต่างกันในรูปแบบสุ่ม เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการทำงานของความจำ โดยออกแบบให้สมองดึงข้อมูลที่ได้เรียนรู้ในเกมที่ 1 ออกมาคิด และเพื่อให้เกมมีระดับความยากเพิ่มมากขึ้น เกิดความท้าทาย ในเกมนี้จะไม่มีการผูกกฎการผันให้เห็นได้ทันที

เกมที่ 3 ในเกมนี้ได้เปลี่ยนรูปแบบการเล่น จากการผลักตัวอักษรลงด้านล่างเพื่อให้ประโยคที่มีสำนวนไวยากรณ์ที่ใช้รูป て ถูกต้องสมบูรณ์ ดังภาพที่ 3



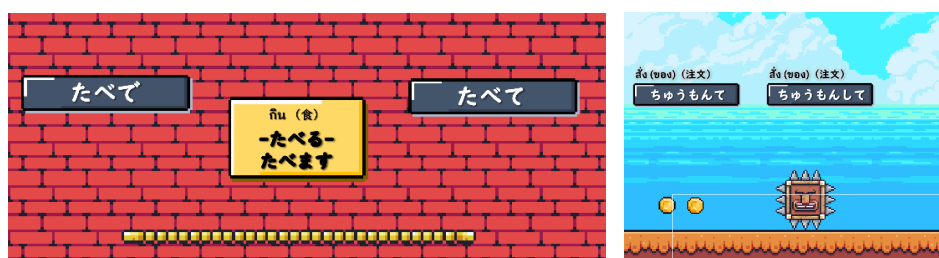
ภาพที่ 3 รูปแบบแบบฝึกฝนคำกริยารูป て กลุ่มที่ 1 เกมที่ 3

ผู้วิจัยได้ออกแบบให้คำถามภายในเกมอยู่ในรูปแบบประโยคที่มีการใช้สำนวนไวยากรณ์ร่วมกับการผัน て เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้นักเรียนได้เห็นวิธีการใช้คำกริยาที่ผัน て ในสำนวนที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเห็นความสำคัญของหัวข้อการผัน て มากขึ้น

สำหรับกติกาของทั้ง 3 เกม เมื่อผู้เรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนน หากตอบผิด 5 ครั้งจะมีหน้าต่าง feedback แสดงกฎการผันขึ้นมาให้ผู้เรียนได้อ่านทบทวน และต้องกลับไปเริ่มเกมใหม่ กติกากำหนดให้ผู้เรียนต้องทำคะแนนให้ได้อย่างน้อย 15 จาก 20 ภายในเวลา 10 นาที พร้อมทั้งหลีกเลี่ยงศัตรูระหว่างเล่น ถ้าเสียหัวใจทั้ง 4 ดวง เกมจะจบและต้องเริ่มใหม่

(2) ด้านฝึกฝนคำกริยารูป て กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 มีจำนวน 2 เกม

ในด้านนี้ ผู้วิจัยออกแบบจำนวนเกมให้น้อยกว่าด้านฝึกฝนคำกริยารูป て กลุ่มที่ 1 เนื่องจากมีกฎการผันที่ไม่ซับซ้อน วิธีการเล่นทั้ง 2 เกม คือ จะต้องควบคุมตัวละครเพื่อทำลายป้ายคำกริยาที่ผันรูป て ผิดให้เหลือเฉพาะป้ายที่ผันถูกต้องจึงจะได้รับ 1 คะแนน เกมที่ 1 ประกอบด้วยคำกริยาในรูปพจนานุกรมและรูปます พร้อมความหมายและมีป้ายคำกริยาที่ผันด้วยรูป て วางไว้ทั้งซ้ายและขวาเพื่อให้ผู้เรียนทำลายป้ายที่ผิด ส่วนเกมที่ 2 มีเพียงป้ายคำกริยาที่ผันด้วยรูป て ให้เลือกทำลาย ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 รูปแบบแบบฝึกฝนคำกริยารูป て กลุ่มที่ 2 รูปซ้ายแสดงฉากเกมที่ 1 รูปขวาแสดงฉากเกมที่ 2

5.1.2 การคัดเลือกคำกริยาที่นำมาใช้ในเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป て

คำกริยาที่นำมาใช้ทั้งหมดนำมาจากตำราเรียนอะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ เล่ม 1 ถึง เล่ม 6 แบ่งออกเป็น 1) ด้านฝึกผันคำกริยา กลุ่มที่ 1 ใช้คำกริยาในกลุ่มที่ 1 จำนวน 55 คำ และนำคำกริยามาจากภายนอกตำรา 5 คำ รวมเป็น 60 คำ เนื่องจากชนิดของคำกริยาภายในตำราเรียนมีไม่พอต่อการสร้างคำถามภายในเกม 2) ด้านฝึกผันคำกริยา กลุ่มที่ 2 และ กลุ่มที่ 3 ใช้คำกริยาในกลุ่มที่ 2 จำนวน 21 คำ และคำกริยาในกลุ่มที่ 3 จำนวน 7 คำ รวมคำกริยาที่ใช้เป็นแบบฝึกผันภายในเกมเป็นจำนวนทั้งหมด 88 คำ ดังนี้

ตารางที่ 1 คำกริยาที่ใช้ในด้านผันคำกริยารูป て กลุ่มที่ 1 จำนวน 3 เกม จำนวน 60 คำ

	う、つ、る	ぬ、ぶ、む	く	ぐ	す
เกมที่ 1	さそう ちがう まつ まがる しる	とぶ よぶ えらぶ やむ ぬすむ しぬ	おちつく はく やく ふく	そそぐ かぐ	かす おす わたす
เกมที่ 2	おもう もつ きる なおる	はこぶ さけぶ ころぶ のぞむ ふむ	あく うごく みがく はたらく	つなぐ ふせぐ	すごす おとす はなす ひっこす さがす
เกมที่ 3	あらう てつだう たつ かつ はる とる	とぶ あそぶ よむ すむ こむ やすむ	いく つく かく	ぬぐ いそぐ	ながす けす だす

จากรายการคำกริยาในกลุ่มที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกโดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ คัดเลือกคำกริยาที่ลงท้ายด้วย ぶ、む、く、ぐ、す (ぬ มีคำกริยาเพียงตัวเดียว) เป็นแบบฝึกในเกมให้มากกว่าคำกริยาที่ลงท้ายด้วย う、つ、る เพราะนักเรียนมีแนวโน้มจำรูปแบบการผันด้วย て ได้มากกว่ารูปแบบอื่น ดังนั้น เพื่อเพิ่มโอกาสในการฝึกให้นักเรียนคุ้นเคยกับรูปแบบการผันที่เหลือ (んで、いて、いで และ して) จึงได้คัดเลือกคำกริยารูปพจนานุกรมที่ไม่ได้ลงท้ายด้วยเสียง う、つ、る ให้มีจำนวนมากกว่าคำกริยาที่ลงท้ายด้วยเสียง る

ตารางที่ 2 คำกริยาที่ใช้ในด้านผันคำกริยารูป て กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 จำนวน 2 เกม จำนวน 28 คำ

เกมที่ 1	คำกริยากลุ่มที่ 2
	おくれる こわれる である しらべる きる おりる はれる になる とじる いる
	คำกริยากลุ่มที่ 3
เกมที่ 2	せつめいする じゅんびする する くる もってくる
	คำกริยากลุ่มที่ 2
	ねる おぼえる しんじる みる おびる そだてる かりる かえる おちる
	おきる たりる
	คำกริยากลุ่มที่ 3
	くる する ちゅうもんする ほうこくする

หมายเหตุ คำกริยา กลุ่มที่ 3 ในเกมที่ 1 และเกมที่ 2 มีคำซ้ำกัน จึงนับจำนวนคำทั้งหมดเป็น 28 คำ

5.2 แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องการผันคำกริยารูป て

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบความรู้เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเล่นเกม หลังเล่นเกม และทดสอบความคงทนในการจำหลังผ่านไปสองสัปดาห์ แบบทดสอบวัดความรู้ที่ผู้วิจัยใช้คำถามเดียวกัน แต่ได้สลับตำแหน่งคำถามเฉพาะแบบทดสอบก่อนเล่นเกม และแบบทดสอบหลังเล่นเกม แบบทดสอบวัดความรู้เป็นแบบทดสอบในรูปแบบอัตนัย จำนวน 40 ข้อ แบ่งเป็นส่วนที่ 1 จำนวน 30 ข้อ และส่วนที่ 2 จำนวน 10 ข้อ (คำกริยากลุ่มที่ 1 มีจำนวน 31 คำ กลุ่ม 2 จำนวน 4 คำ และกลุ่ม 3 จำนวน 5 คำ) ใช้ระยะเวลาในการทำข้อสอบ 30 นาที โดยรูปแบบของแบบทดสอบในส่วนที่ 1 อ้างอิงมาจากการวิจัยของเทววิ เสวตไอยาราม (2560) ซึ่งคำกริยาที่นำมาใช้เป็นคำถามได้นำมาจากคำกริยาที่ปรากฏภายในเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป て จำนวน 29 คำ และคำกริยาที่ไม่ปรากฏในเกม จำนวน 11 คำ รวมทั้งหมด 40 คำ ดังตัวอย่างที่ 1 และตัวอย่างที่ 2

ตัวอย่างที่ 1

1. ならぶ・ならびます = _____
2. しめる・しめます = _____

ตัวอย่างที่ 2

1. 彼は^{かれ}学校^{がっこう}を_____います。
(やすむ・やすみます)

5.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป て

แบบสอบถามความพึงพอใจนี้ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ

1. ด้านความเข้าใจในเนื้อหา
2. ด้านการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป て
3. ด้านประโยชน์สำหรับนักเรียน

แบบสอบถามความพึงพอใจมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มาก ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง น้อย และระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด มีการแปลผลคะแนน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.51 – 4.50	หมายถึง	ความพึงพอใจในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.51 – 3.50	หมายถึง	ความพึงพอใจในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.51 – 2.50	หมายถึง	ความพึงพอใจในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.00 – 1.50	หมายถึง	ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ในส่วนของการขอปรับปรุงและข้อเสนอแนะเป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้ตอบแบบสอบถามเขียนได้อย่างอิสระ

5.4 แบบสัมภาษณ์ติดตามผล

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนที่ทำคะแนนหลังเล่นเกมได้ร้อยละ 75 ขึ้นไปจำนวน 4 คน (เฉพาะนักเรียนที่สะดวกให้สัมภาษณ์)

6. วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยนำเกมคอมพิวเตอร์ไปใช้ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 30 คน (เก็บข้อมูลในวันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2567) และโรงเรียนสวรรค์อนันต์วิทยา จำนวน 11 คน (เก็บข้อมูลในวันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2567) รวมทั้งสิ้น 41 คน ก่อนเล่นเกมผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ในรูปแบบอัตนัย จำนวน 40 ข้อ รวม 40 คะแนน หลังจากนั้น นักเรียนจะได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ๓ เป็นเวลาทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเน้นให้เล่นด้านการผันคำกริยารูป ๓ กลุ่มที่ 1 จนกว่านักเรียนจะคิดว่าจำได้แล้วจึงเปลี่ยนไปเล่นด้านการผันคำกริยารูป ๓ กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 จากนั้นให้ทำแบบทดสอบหลังเล่นเกม แบบสอบถามความพึงพอใจและขอสัมภาษณ์นักเรียน หลังจากเล่นเกมผ่านไปสองสัปดาห์ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบอีกครั้ง (คำถามแบบเดียวกับแบบทดสอบหลังเล่นเกมแต่มีการสลับข้อคำถาม) ใช้เวลาทำข้อสอบ 30 นาที

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกเฉพาะนักเรียนที่มีคะแนนก่อนเล่นเกมที่ต่ำกว่า 28 คะแนน หรือร้อยละ 70 จำนวน 31 คน เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการโดยการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ๓ ก่อนเล่นเกม หลังเล่นเกม และแบบทดสอบความคงทนในการจำ จากนั้นนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบก่อนการเล่นเกมนับกับการเล่นเกม คะแนนแบบทดสอบหลังการเล่นเกมนับกับสองสัปดาห์หลังการเล่นเกมนับกับการเล่นเกมโดยใช้แบบทดสอบ t-test (dependent)

7. ผลการวิจัย

7.1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยา ㄜ ก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม

จากการเก็บข้อมูลจากการทำแบบทดสอบทั้ง 2 ครั้ง พบว่า นักเรียนทำคะแนนได้เพิ่มขึ้นหลังจากเล่นเกม ดังรายละเอียดตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยา ㄜ ของนักเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยา ㄜ ก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม

คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
			$\bar{X}$	S.D.		
คะแนนก่อนเล่นเกม	31	40	12.00	7.91	10.18	0.00*
คะแนนหลังเล่นเกม	31	40	25.90	7.84		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 จะเห็นว่าก่อนเล่นเกม นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 12.00 จากคะแนนเต็ม 40 (ร้อยละ 30) โดยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 7.91 (คะแนนสูงสุดเท่ากับ 27 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 0 คะแนน) ส่วนหลังเล่นเกม นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 25.90 จาก 40 คะแนน (ร้อยละ 64.76) โดยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลงเหลือ 7.84 (คะแนนสูงสุดเท่ากับ 38 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 10 คะแนน) เมื่อนำค่าทั้งสองมาวิเคราะห์ด้วย Paired Sample t-test พบว่ามีค่า t-statistic เท่ากับ 10.18 และ p-value เท่ากับ 0.00 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการทดสอบแสดงให้เห็นว่าคะแนนการทดสอบก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกมมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

7.2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยา ㄜ

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบทดสอบความคงทนในการจำ เมื่อเวลาผ่านไปสองสัปดาห์ วิเคราะห์ผลโดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังเล่นเกมกับคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการจำมีรายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยา ㄜ ของนักเรียน หลังเล่นเกมกับผลคะแนนความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยา ㄜ เมื่อผ่านไปสองสัปดาห์

คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
			$\bar{X}$	S.D.		
คะแนนหลังเล่นเกม	31	40	25.90	7.84	2.11	0.04*
คะแนนความคงทนในการจำ	31	40	21.87	12.01		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

หลังจากการเล่นเกมผ่านไปสองสัปดาห์ พบว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบลดลงเหลือ 21.87 (ร้อยละ 54.68) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 12.01 (คะแนนสูงสุดเท่ากับ 38 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 1 คะแนน) เมื่อนำค่าทั้งสองมาวิเคราะห์ด้วย Paired Sample t-test พบว่ามีค่า t-statistic เท่ากับ 2.11 และ p-value เท่ากับ 0.04 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างการทดสอบหลังเล่นเกมและคะแนนความคงทนในการจำ

7.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่อง การผันคำกริยา รูป ๓

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่ฝึกการผันคำกริยา รูป ๓ ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 ชั่วโมง มีข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจ เรื่องการผันคำกริยา รูป ๓

องค์ประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านความเข้าใจเนื้อหา	4.59	0.08	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจ ในการผันคำกริยา รูป ๓	4.48	0.18	มาก
3. ด้านประโยชน์สำหรับนักเรียน	4.54	0.04	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.54	0.07	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) ด้านความเข้าใจเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.59 อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ด้านการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.48 อยู่ในระดับมาก 3) ด้านประโยชน์สำหรับนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 อยู่ในระดับมากที่สุด

จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจสามารถกล่าวได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดในด้านความเข้าใจเนื้อหาและประโยชน์สำหรับนักเรียน แสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจ เรื่องการผันคำกริยา รูป ๓ มีประสิทธิภาพช่วยส่งเสริมความเข้าใจให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่ด้านการออกแบบเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องปรับปรุงให้ดีขึ้นต่อไป

7.4 ผลการสัมภาษณ์นักเรียนหลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยา รูป ๓

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 4 คน ที่ทำคะแนนหลังเล่นเกมได้ร้อยละ 75 หรือมากกว่า และมีคะแนนเพิ่มขึ้นก่อนการเล่นเกมมากกว่า 12 คะแนน สรุปความคิดเห็นของนักเรียนได้ดังนี้

ด้านความเข้าใจการผันกริยารูป ㄜ และประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์

นักเรียนทั้ง 4 คนคิดว่า “การเล่นเกม Ninja Frog ช่วยให้จดจำกฎการผันคำกริยารูป ㄜ ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ ยังรู้สึกสนุกและชื่นชอบการเรียนรู้ผ่านเกม เพราะเกมนี้มีรูปแบบคล้ายเกมทั่วไปที่คุ้นเคย กราฟิกสวยงาม และเป็นสื่อการเรียนรู้ใหม่ที่ไม่เคยพบเจอมาก่อน”

ด้านการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

“ควรปรับปรุงตำแหน่งของคำตอบที่ถูกต้องในเกม เพื่อให้ต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับกฎการผันในการตอบแทนการจดจำตำแหน่งคำตอบ นอกจากนี้ยังเสนอให้เพิ่มศัตรูในเกมสุดท้ายเพื่อเพิ่มความท้าทาย”

8. สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ผ่านการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㄜ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลปภาษาญี่ปุ่นมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกมพบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 12.00 เป็น 25.90 แสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยารูป ㄜ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นสอดคล้องกับผลการศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ㄜ ของอรดา พิสุทธิ และคณะ (2566) ซึ่งหลังจากเล่นเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แสดงให้เห็นว่าการฝึกฝนซ้ำ ๆ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเน้นให้นักเรียนฝึกการผันคำกริยาในกลุ่มที่ 1 เป็นหลัก เนื่องจากมีความซับซ้อนมากที่สุดและมีเวลาในการเล่นเกมจำกัดเพียง 1 ชั่วโมง เมื่อนักเรียนเล่นเกมด้านการผันคำกริยารูป ㄜ กลุ่มที่ 1 จนมั่นใจแล้ว จึงค่อยเปลี่ยนไปเล่นด้านการผันคำกริยารูป ㄜ กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 ทั้งนี้ สำหรับสาเหตุที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้นหลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์นี้อาจเป็นเพราะเกมถูกออกแบบตามแนวคิดของ Gee (2003) ซึ่งเน้นเรื่องการฝึกซ้ำ ๆ ตามวงจรสร้างความชำนาญและยังออกแบบให้สอดคล้องกับกระบวนการทำงานของความจำที่เน้นการดึงข้อมูลออกมาใช้คิดในส่วนของความจำระยะสั้น โดยเกมกระตุ้นให้นักเรียนคิดและฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อให้จดจำกฎได้ดีขึ้น รวมถึงเกมมีองค์ประกอบที่สำคัญของเกมตามแนวคิดของ Prensky (2001, pp. 191-123) ซึ่งประกอบด้วย 1) กฎ กติกา 2) เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ และ 3) ผลลัพธ์และการให้ข้อมูลย้อนกลับ ทั้งนี้เกมคอมพิวเตอร์ได้แบ่งการฝึกฝนออกเป็นด้านต่าง ๆ ซึ่งแต่ละด้านจะประกอบไปด้วยเกมที่มีการเพิ่มความซับซ้อนและความยากเป็นลำดับ เช่น ด้านการผันคำกริยารูป ㄜ กลุ่มที่ 1 แบ่งออกเป็น 3 เกม โดยเริ่มจากเรียนรู้และฝึกฝนอย่างง่ายที่สุดกล่าวคือ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เกมลำดับที่ 1 นี้ มีป้ายความรู้เกี่ยวกับกฎการผันแสดงให้นักเรียนเห็นและอ่านได้ตลอดทั้งเกม รวมถึงใช้การจัดกลุ่มคำกริยาที่มีรูปแบบการผันเหมือนกันให้อยู่ติดกันและเรียงต่อกันไปตามลำดับ ดังนี้ う、つ、る → ぬ、ゐ、む → く → ぐ → ず เพื่อเสริมสร้างและช่วยให้นักเรียนจัดกลุ่มคำกริยาตามรูปแบบการผันไปที่ละรูปแบบ ส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้และรู้พื้นความจำได้ง่ายขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น นักเรียนเคยเรียนไวยากรณ์ในหัวข้อนี้มาแล้ว จึงง่ายต่อการเชื่อมโยงข้อมูลเก่ากับข้อมูลใหม่ ผ่านการคิดและฝึกฝนซ้ำ ๆ เมื่อนักเรียนได้เล่นซ้ำหลายรอบ

ยิ่งช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลในสมองได้ดีขึ้น สอดคล้องกับกระบวนการทำงานของสมอง เมื่อมนุษย์ได้รับข้อมูลที่มีการจัด จำแนก แยกกลุ่มข้อมูล สมองจะสร้างกลุ่มตามความเข้าใจของสมอง โดยอาศัยการเชื่อมโยงลักษณะร่วม-ต่างในการจัดกลุ่มและระบบ (อัครภูมิ จารุภากร และ พรพิไล เลิศวิชา, 2551, น. 125) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ซึ่งนักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า การที่ภายในเกมมีป้ายความรู้ให้เห็น ช่วยให้ทำความเข้าใจและจำรูปแบบการผันได้ดีขึ้น เมื่อผ่านเข้าไปเล่นเกมลำดับที่ 2 เกมจะเพิ่มความซับซ้อนมากขึ้นโดยการแสดงแบบฝึกในรูปแบบสุ่ม (random) และไม่มีป้ายความรู้ให้ สมองส่วนหน้าจะถูกกระตุ้นให้ดึงความรู้มาใช้คิดอีกครั้ง กระบวนการนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด ทวนซ้ำข้อมูล และช่วยให้จดจำรูปแบบการผันคำกริยาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สุดท้ายคือด่านลำดับที่ 3 เน้นให้นักเรียนได้เห็นประโยคภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ร่วมกับคำกริยา รูป τ ในเกมนี้แบบฝึกหัดได้เพิ่มประโยคภาษาญี่ปุ่นต่าง ๆ เข้ามา ซึ่งแตกต่างจากเกมที่ 1 และเกมที่ 2 ที่มีเพียงแค่คำกริยาอย่างเดียว เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงความสำคัญของการนำคำกริยา รูป τ ไปใช้กับสำนวนไวยากรณ์ต่าง ๆ จากการสังเกตจำนวนการเล่นของนักเรียนพบว่าส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมแต่ละเกมมากกว่า 2 รอบ เนื่องจากสาเหตุดังนี้ 1) นักเรียนผันผิดเกินกำหนด 2) ไม่สามารถเอาชนะอุปสรรคในเกมได้ 3) หมดเวลาก่อนถึงเส้นชัย เมื่อนักเรียนเล่นไม่ผ่านตามเงื่อนไข ทำให้ต้องกลับไปเล่นเกมตั้งแต่จุดเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง ซึ่งเป็นไปตามความตั้งใจของผู้วิจัย จึงได้ออกแบบอุปสรรคให้นักเรียนไม่สามารถเอาชนะได้ง่ายเกินไป เพื่อให้วนกลับไปเล่นซ้ำ และเกิดการเรียนรู้และพยายามเอาชนะอุปสรรค สอดคล้องกับแนวคิดของ Plass et al. (2015) ที่กล่าวว่าเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกมสามารถสร้างแรงจูงใจ และเกมเปิดโอกาสให้ทำผิดได้โดยไม่ต้องรู้สึกกังวล ข้อผิดพลาดถือเป็นขั้นตอนสำคัญต่อการเรียนรู้ เพราะนักเรียนได้คิดและวางแผนการเล่นใหม่เพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้ในที่สุด จากการสัมภาษณ์นักเรียนทำให้ทราบว่าการเล่นเกมนั้นเป็นบรรยากาศที่ผ่อนคลาย แม้จะตอบผิดผ่านการบังคับตัวละครในเกมก็รู้สึกกดดันเพราะสามารถกลับไปเล่นใหม่ได้ไม่จำกัดและจากการเล่นซ้ำนี้ทำให้จำกฎการผันแต่ละรูปแบบได้ดีขึ้น

จากการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม สามารถอนุมานได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยา รูป τ นี้มีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนจดจำกฎการผันคำกริยาได้ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ได้กระตุ้นให้นำความรู้เดิมออกมาใช้ และเสริมความรู้ที่ลืมนำให้กลับมาสมบูรณ์มากขึ้น การออกแบบเกมตามแนวคิดที่เน้นการทำซ้ำและขั้นตอนการเกิดความจำช่วยให้จดจำกฎการผันได้ดีขึ้น การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้แบบนี้สามารถเพิ่มพูนความเข้าใจและการจดจำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาความคงทนในการจำ เมื่อเวลาผ่านไปสองสัปดาห์ พบว่า นักเรียนมีความจำเรื่องกฎการผัน τ ลดลง นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเล่นเกมลดลงจาก 25.90 คะแนนเป็น 21.87 คะแนน ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.04 ปัจจัยดังกล่าวมีสาเหตุมาจากการเล่นเกมเพียงครั้งเดียวในระยะเวลา 1 ชั่วโมง ซึ่งไม่เพียงพอที่ทำให้จดจำกฎการผันได้ สอดคล้องกับ “เส้นโค้งการลืม” (curve of forgetting) ของนักจิตวิทยาชื่อ Ebbinghaus (อ้างถึงใน อุบลรัตน์ เฟื่องสฤตย์, 2535, น. 120) และ Loftus (1985) ระบุว่า

ความจำจะลดลงตามเวลาหากไม่มีการทบทวนอย่างสม่ำเสมอ ถ้าต้องการให้จำบทเรียนได้ Bird (2011) กล่าวว่า ควรมีการจัดการเรียนการสอนที่ให้มีการทบทวนซ้ำ ๆ เป็นระยะ ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมในการฝึกควรมีระยะห่างระหว่างการฝึกประมาณร้อยละ 10 ถึงร้อยละ 30 ของระยะเวลาที่ต้องการให้ความรู้ถูกจำได้ เช่น ถ้าต้องการให้จำความรู้ได้ในระยะเวลา 60 วัน ควรจัดให้ฝึกฝนในช่วงเวลาที่เว้นระยะห่างประมาณ 6 – 18 วัน เพื่อเสริมสร้างความคงทนในการจำและทำให้สามารถจดจำได้ในระยะยาว สำหรับผลลัพธ์ของการทดสอบความคงทนในการจำได้สอดคล้องกับอภิเชษฐ์ ขาวเผือก (2559) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความคงทนในการจำลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 เนื่องจากเปลี่ยนบทเรียนในการเรียนและขาดการทบทวนคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอ

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่าเมื่อเวลาผ่านไปสองสัปดาห์ นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยารูป ㄜ จำนวน 31 คน มีคะแนนทดสอบความรู้ที่เพิ่มขึ้นจำนวน 12 คน คะแนนคงที่จำนวน 4 คน และคะแนนลดลงจำนวน 15 คน โดยนักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่งมีผลลัพธ์ที่ดีในความคงทนของการจำ แสดงให้เห็นว่าเกมที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้การผันคำกริยารูป ㄜ มีประสิทธิผลในเชิงบวก แม้ว่าจะมีจำนวนอีกครั้งหนึ่งที่คะแนนลดลง ซึ่งเป็นเรื่องปกติที่ความจำคนเราจะลดลงเมื่อเวลาผ่านไป ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลให้คะแนนลดลง เช่น การขาดการทบทวนหรือการถูกรบกวนสมาธิระหว่างเล่นเกม อย่างไรก็ตาม การที่มีนักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นหรือคงที่ ชี้ให้เห็นว่า เกมที่ออกแบบโดยมีกรอบความคิดจากการประยุกต์จาก 3 แนวคิดหลัก ได้แก่ 1) วงจรสร้างความชำนาญ 2) กระบวนการทำงานของความจำ และ 3) องค์ประกอบที่สำคัญของเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ 1) กฎ กติกา 2) เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ และ 3) ผลลัพธ์และการให้ข้อมูลย้อนกลับ มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยารูป ㄜ ได้

2.1 ความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยารูป ㄜ กลุ่มที่ 1

จากผลการศึกษาพบว่า คำกริยาที่นักเรียนตอบผิดมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ おす (ร้อยละ 35.48) รองลงมาคือ わたす (ร้อยละ 32.26) และอันดับ 3 คือ きく (ร้อยละ 29.03) สาเหตุอาจมาจากการจัดเรียงคำกริยาตามรูปแบบการผันและการขาดสมาธิกล่าวคือ การจัดกลุ่มคำกริยาที่มีรูปแบบการผันเดียวกันในด้านกริยาผันคำกริยา กลุ่มที่ 1 เกมที่ 1 ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตาม นักเรียนมีแนวโน้มจดจำคำกริยาในกลุ่มที่ 1 ที่ลงท้ายด้วย う、つ、る ได้ดีกว่าคำกริยาที่ลงท้ายด้วย く、ぐ และ す เนื่องจากผู้เรียนเล่นเกมไม่ผ่านหลายครั้งจึงต้องกลับไปเริ่มเล่นใหม่จากจุดเริ่มต้น (จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่านักเรียนเล่นเกมลำดับที่ 1 มากที่สุด) ส่งผลให้จำนวนครั้งในการฝึกผันคำกริยาที่ลงท้ายด้วย う、つ、る มากกว่าคำกริยาชนิดอื่น ส่วนคำกริยาที่อยู่ในช่วงกลางถึงท้ายเกมได้แก่ คำกริยาที่ลงท้ายด้วย く、ぐ และ す มีจำนวนการฝึกน้อยกว่าคำกริยาที่อยู่ต้นเกม จึงส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ไม่เต็มที่ นอกจากนี้ ภายในเกมยังมีอุปสรรคที่นักเรียนต้องเอาชนะตลอดเส้นทางซึ่งต้องใช้สมาธิในการควบคุมตัวละครและผ่านไปให้ถึงเป้าหมาย สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่รบกวนสมาธิมากเกินไปทำให้ความจำที่มีเกี่ยวกับการผันคำกริยารูป ㄜ ถูกกระตุ้นได้ไม่เต็มที่

รวมถึงนักเรียนมีอาการเหนื่อยล้าจากการเล่นเกมซ้ำ สมาชิกในการจำและฝึกฝนจึงลดลง ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากคำตอบที่นักเรียนผันผิตของคำกริยาทั้ง 3 คำ มีรูปแบบเหมือนกันคือ ผันผิตด้วยรูป っ て ดังนี้

おす	ผันผิตเป็น	おって	จำนวน 9 คน (ร้อยละ 29.03)
わたす	ผันผิตเป็น	わたって	จำนวน 11 คน (ร้อยละ 35.48)
さく	ผันผิตเป็น	さって	จำนวน 7 คน (ร้อยละ 22.58)

สอดคล้องกับงานวิจัยของ เติวิช เสวตไอยาราม (2560) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนชาวไทยมากกว่าร้อยละ 80 มีแนวโน้มจะผันผิตเป็นรูป っ て โดยพบการผันผิตจากคำกริยาที่ลงท้ายด้วย -iru มากที่สุด และคำกริยาที่ลงท้ายด้วย -su, -ku ก็พบแนวโน้มการผันผิตเป็นรูป っ て เช่นกัน สาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนผันผิตน่าจะมาจากนักเรียนตั้งใจลดภาระการจำ

อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์จากแบบทดสอบนี้มีคำกริยาที่มีคะแนนความคงทนระดับเท่ากับและสูงกว่าคะแนนหลังเล่นเกมด้วยเช่นกัน โดยคำกริยาที่มีคะแนนความคงทนในการจำเท่ากับคะแนนหลังเล่นเกม ได้แก่ うつ、なめる、のこる、ならぶ และ かく เมื่อพิจารณาคำลงท้ายของคำกริยาแล้วพบว่าเป็นกลุ่มคำที่อยู่ช่วงต้นเกมซึ่งนักเรียนมีแนวโน้มจำได้ดีกว่ากลุ่มคำกริยาที่อยู่ช่วงท้ายเกม ส่วนคำกริยาที่มีคะแนนความคงทนในการจำสูงกว่าคะแนนหลังเล่นเกม มีทั้งหมด 3 คำ ได้แก่ かつ、よむ และ しぬ อาจมีสาเหตุที่แตกต่างกันไปตามแต่ละคำกริยา คือ คำว่า かつ เป็นคำกริยาที่นักเรียนจำได้มากที่สุด อาจเป็นเพราะมี 2 พยางค์ และตัวอักษร っ มีหน้าตาคล้ายกับรูปแบบการผัน っ て สอดคล้องกับงานวิจัยของ เติวิช เสวตไอยาราม (2560) ที่กล่าวว่า คำกริยาที่ลงท้ายด้วย ぶ และ っ เป็นคำกริยาที่นักเรียนชาวไทยผันได้ง่ายที่สุด คำว่า よむ มีแนวโน้มว่านักเรียนได้ยินผู้สอนพูดประโยคคำสั่งให้อ่าน “よんでください” อยู่เสมอในชั้นเรียนจึงเกิดเป็นความคุ้นเคยกับคำนี้ สุดท้ายคือคำว่า しぬ เป็นคำกริยาเพียงคำเดียวที่ลงท้ายด้วย ぬ และมีความหมายที่อาจส่งผลต่อความรู้สึกบางอย่าง (แปลว่า ตาย) ทำให้คำนี้โดดเด่น ส่งผลให้นักเรียนจำได้

2.2 ความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยารูป っ て กลุ่มที่ 2

แบบทดสอบมีคำกริยา กลุ่มที่ 2 จำนวน 4 คำ เนื่องจากงานวิจัยนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนจดจำกฎการผันคำกริยารูป っ て กลุ่มที่ 1 เป็นหลัก จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความคงทนในการจำต่อคำกริยา กลุ่มที่ 2 ลดลง เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเล่นเกมกับคะแนนหลังเล่นเกม และคะแนนความคงทนในการจำจะเห็นว่าคะแนนลดลงตามลำดับ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนของคำกริยากลุ่มที่ 2 จากแบบทดสอบทั้ง 3 ครั้ง

คำกริยา	ก่อนเล่นเกม (ร้อยละ)	หลังเล่นเกม (ร้อยละ)	ความคงทน (ร้อยละ)
しめる	74.19	54.84	51.61
はれる	32.26	48.39	32.26
むかえる	45.16	29.03	45.16
かりる	29.03	16.13	12.90

จากข้อมูลชี้ให้เห็นว่า ความจำเดิมของนักเรียนถูกบันทึกด้วยความจำจากการเล่นเกมด้านการผันคำกริยา กลุ่มที่ 1 มากเกินไป ส่งผลกระทบต่อความจำในการผันคำกริยา กลุ่มที่ 2 ของนักเรียน โดยเฉพาะคำว่า かりる เป็นคำที่ผันผิดมากที่สุด นักเรียนเปลี่ยน る เป็น っ (かりっ คิดเป็นร้อยละ 51.61) สามารถอนุมานได้ว่า นักเรียนจำไม่ได้ว่า かりる เป็นคำกริยา กลุ่มที่ 2 แต่เข้าใจว่าเป็นคำกริยา กลุ่มที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Na Nakornpanom (2020) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้รูปแบบการผันคำกริยา รูป て ของนักศึกษาชาวไทยที่เรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาโท จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาผันคำกริยาที่ลงท้ายด้วย -iru ได้ถูกต้องน้อยที่สุด เนื่องจากไม่สามารถแยกคำกริยาที่ลงท้ายด้วย -ru ว่าอยู่กลุ่มที่ 1 หรือกลุ่มที่ 2

2.3 ความคงทนในการจำกฎการผันคำกริยา รูป て กลุ่มที่ 3

พบว่า คำกริยา กลุ่มที่ 3 ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมผันคำกริยา กลุ่มที่ 1 มากเกินไป เช่นเดียวกัน กล่าวคือ นักเรียนผันผิดเป็นรูป っ มากที่สุด โดยเฉพาะคำว่า とっ < る เป็นคำกริยา ที่ตอบถูกต้องน้อยที่สุด ผันผิดเป็น とっ < っ ร้อยละ 32.25 คะแนนเฉลี่ยลดลงจากร้อยละ 16.13 เป็นร้อยละ 3.23 รองลงมาคือคำว่า < る คะแนนเฉลี่ยลดลงจากร้อยละ 29.03 เป็นร้อยละ 19.35 สอดคล้องกับผลการศึกษาของเทวิช เสวตไวยาราม (2560) ซึ่งระบุว่า คำว่า < る เป็นคำที่นักเรียนชาวไทยผันได้ยากที่สุด

3. ผลการศึกษาคความพึงพอใจที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการผันคำกริยา รูป て อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 2 ด้านได้แก่ ด้านความเข้าใจในเนื้อหา ด้านประโยชน์สำหรับนักเรียน และมีความพึงพอใจระดับมาก 1 ด้านคือ ด้านการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยา รูป て

จากผลการศึกษาี้ สามารถสรุปได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยา รูป て ได้รับความพึงพอใจจากนักเรียนในระดับสูงในทุกองค์ประกอบ ทั้งนี้ การที่นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ในหลาย ๆ องค์ประกอบ มีสาเหตุมาจากเกมคอมพิวเตอร์นี้ มีรูปแบบใกล้เคียงกับเกมที่นักเรียนคุ้นเคย โดยผู้วิจัยได้นำต้นแบบมาจากเกม Super Mario Bros (1985) ซึ่งเป็นเกมที่ทุกคนรู้จัก ตัวเกมมีระบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน ทำให้คนที่ไม่ถนัดเล่นเกมสามารถเล่นได้ไม่ยาก นอกจากนี้ เกมมีกราฟิกที่สวยงาม และมีอุปสรรคที่ต้องเอาชนะ ทำให้เกมนี้สามารถกระตุ้นความสนใจให้จดจ่ออยู่กับเกมได้ตามเวลาที่ผู้วิจัยกำหนด

นอกจากนี้ การฝึกผันคำกริยา รูป て ด้วยเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการเรียนการสอนที่แปลกใหม่สำหรับนักเรียน เพราะยังไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นเพื่อฝึกผัน て มาก่อน ดังนั้น จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการผันคำกริยา รูป て ได้รับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ชี้ให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความเข้าใจและจดจำกฎการผันคำกริยา รูป て ได้

9. ข้อเสนอแนะ

การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

ควรพัฒนาเกมให้มีความท้าทายและมีระดับความยากง่ายหลากหลาย เกมควรเริ่มต้นที่ระดับง่าย และเพิ่มความท้าทายขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อดึงดูดและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ควรร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์ในการออกแบบเกมเพื่อให้ได้เกมที่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การเลือกคำกริยาสำหรับแบบฝึก

ในการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องการผันคำกริยารูป て ในครั้งต่อไป ควรเลือกคำกริยาที่ผู้เรียนมีแนวโน้มมีปัญหาในการผัน จากผลการศึกษาของงานวิจัยนี้ รวมถึงงานวิจัยของเทววิช เสวตไอยาราม (2560) และอรดา พิสุทธิ และคณะ (2566) พบคำกริยาที่ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกมากกว่าปกติ มีทั้งหมด 7 ชนิด ได้แก่ คำกริยากลุ่มที่ 1 ที่ลงท้ายด้วย -ru, -bu, -ku, -gu, -su คำกริยากลุ่มที่ 2 -iru, และคำกริยากลุ่มที่ 3 kuru

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในกิจกรรมการเรียนการสอน

ควรเพิ่มความถี่ในการฝึกผ่านเกมคอมพิวเตอร์ โดยผู้สอนสามารถปรับการฝึกจากการเล่นเกมเพียง 1 ครั้งเป็น 2 ครั้ง ใช้เวลาเล่นครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่มีการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นติดต่อกัน 2 ชั่วโมง ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอน ดังนี้

ครั้งที่ 1 เล่นเกม 1 ชั่วโมง ทบทวนบทเรียน 1 ชั่วโมง โดยให้เล่นด้านผันคำกริยา กลุ่มที่ 1 เกมที่ 1 และกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 เกมที่ 1 เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยกับกฎการผัน หลังจากนั้นให้ทำแบบฝึกหัดร่วมกัน

ครั้งที่ 2 เล่นเกมทั้งหมด 1 ชั่วโมง โดยให้เล่นครบทุกด้าน รวมทั้งหมด 5 เกม และสรุปบทเรียนร่วมกัน นอกจากนี้ การเสริมแรงผ่านรางวัลหรือคะแนนจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

รายการอ้างอิง

- เทวิซ เสวตไอยาราม. (2560). การเรียนรู้รูป て ของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทย. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 34(2), 16-37.
- ศลิษา หวานวาจา. (2557). การศึกษาผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาที่มีผลป้อนกลับต่างกันต่อทักษะการฟังวิชาภาษาเกาหลีเบื้องต้น 2 ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี. *Veridian E-Journal*, 7(2), 974-978.
- สุโม่ บิลไบ และ ศศิฉาย ธนะมัย. (2557). การคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้ยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการครู ศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 5(1), 177-181.
- อัครภูมิ จารุภากร และ พรพิไล เลิศวิชา. (2551). *สมอง เรียน รู้*. สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ (สสอน.).
- อุบลรัตน์ เฟื่องสถิตย์. (2535). *ความจำมนุษย์*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อภิเชษฐ์ ขาวเผือก. (2559). การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(2), 1416-1431.
- อรดา พิสุทธิ, สาวิตรี เถาว์โท, และ สร้อยสุตา ณ ระนอง. (2566). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี*, 12(1), 1-12.
- Bird, S. (2011). Effects of distributed practice on the acquisition of second language English syntax -ERRATUM. *Applied Psycholinguistics*, 32(2011), 435-452.
- Coon, D., & Mitterer, O. J. (2010). *Introduction to psychology: Gateways to mind and behavior* (12th Edition). Wadsworth.
- deHaan, J. W. (2005). Acquisition of Japanese as a foreign language through a baseball video game. *Foreign Language Annals*, 38(2), 278-282.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hastings, C. (2023). Game-based learning and classroom interactional competence: Opportunities for pedagogical innovation in the Japanese EFL context. *The journal of the Faculty of Foreign Studies, Aichi Prefectural University*, 55, 27-29.
- Hitosugi, C. I., Schmidt, M., & Hayashi, K. (2014). Digital game-based learning (DGBL) in the L2 classroom: The impact of the UN's off-the-shelf videogame, food force, on learner affect and vocabulary retention. *CALICO Journal*, 31(1), 19-39.

- Loftus, R. G. (1985). Evaluating forgetting curves, *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 1985, 11(2), 397-406.
- Na Nakornpanom, P. (2020). Form acquisition of Thai students studying Japanese language. In B. Barrett, & V. Nadda (Eds.), *The 2020 international academic multidisciplinary research conference in Malta* (pp. 81-85). ICBTS Conference Center.
<http://icbtsproceeding.ssru.ac.th/index.php/ICBTSMALTA2020/article/view/596/583>
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Video Game].
- Plass, L. J., Homer, D. B., & Kinzer, K. C. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258–283.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Purushotma, R. (2005). Commentary: You're not studying, you're just.... *Language Learning & Technology*, 9(1), 80-96.
- 菅谷奈津恵. (2010). 「日本語学習者による動詞活用の習得についてー造語動詞と字实在動詞による調査結果からー」. 『東北大学高等教育開発推進センター紀要』 145, 37-48.
- 西田真里子. (2019). 「初級日本語の『て形』導入順序に関する一考察：日本語教育において「辞書形」から『て形』を導入する方法の妥当性」. 『札幌国際大学紀要』 50, 17-26.
- 溝口博幸. (2015). 「歌を使った日本語文法教育（9）ー「て形の歌」についてー」. 『近畿大学工業高等専門学校』 9, 95-102.

การเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทยกับ
คำกริยา 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่น

The Comparison of the Meanings of the Verb “Len” in Thai
and the Verb “Asobu” in Japanese

ภูวตฺร ทาอินต๊ะ¹

Phuwat Thainta¹

มารศรี มียาโมโต²

Marasi Miyamoto²

ปิ่นอนงค์ อำปะละ¹

Pinanong Ampala¹

สิริวิทย์ สุขกันต์¹

Siriwit Sukkun¹

¹วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยพายัพ

¹ International College, Payap University

² คณะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยโอซากา

² Faculty of Foreign Studies, Osaka University

Corresponding Author:

Phuwat Thainta

International College, Payap University

Super-highway Chiang Mai-Lumpang Road, Amphur Muang, Chiang Mai, 50000, Thailand

E-mail: phuwat.thainta@gmail.com

Received: December 1, 2024

Revised: April 23, 2025

Accepted: April 29, 2025

การเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทย กับคำกริยา 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่น

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทยกับคำกริยา 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์ข้อความจากคลังข้อมูลภาษาไทยแห่งชาติ (TNC) ผลการวิจัยพบว่า ความหมายของทั้งสองคำมีทั้งลักษณะที่คล้ายกันและแตกต่างกัน ลักษณะที่คล้ายกันคือ ทั้งสองคำมีความหมายหลักเพื่อบรรยายเกี่ยวกับ “ความสนุกสนานหรือความเพลิดเพลิน” สำหรับลักษณะที่ต่างกันคือ ความหมายขยายของทั้งสองคำ โดยความหมายที่พบเฉพาะใน 「遊ぶ」 ได้แก่ การบรรยายเกี่ยวกับ 1) การสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น 2) สถานที่ เครื่องจักร อุปกรณ์ หรือเงินทุนไม่ได้ถูกนำไปใช้งานให้มีประสิทธิภาพ และ 3) การไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ ในขณะที่ความหมายที่พบเฉพาะใน “เล่น” ได้แก่ 1) การใช้ความสามารถเพื่อกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเกิดจากความชอบหรือความถนัด 2) การดึงดูดความสนใจจากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง 3) การลองทำหรือเสี่ยงทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน และ 4) การใช้อำนาจจัดการกับเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่ควรยุ่งเกี่ยว

ผลการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ต่างกันในการใช้ภาษากล่าวคือ การใช้ 「遊ぶ」 ทั้งความหมายหลักและความหมายขยายนั้นเพื่อบรรยายเรื่องที่ชาวญี่ปุ่นเห็นว่าเป็นเรื่องของผู้พูด “ทำด้วยความสนุกสนานหรือเพลิดเพลิน” หากเป็นเรื่องที่ “ทำตามหน้าที่ กฎเกณฑ์ หรือบรรทัดฐานของสังคม” จะไม่ใช่คำนี้มาบรรยาย แต่จะใช้คำกริยาอื่นแทน ในขณะที่การใช้ “เล่น” ทั้งความหมายหลักและความหมายขยายนั้นเพื่อบรรยายเรื่องที่ชาวไทยเห็นว่าเป็นเรื่องของผู้พูดมี “การกระทำที่แสดงเป้าหมาย” ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ทำด้วยความสนุกสนานหรือเพลิดเพลิน รวมถึงเรื่องที่ต้องปฏิบัติตามหน้าที่หรือกฎเกณฑ์

คำสำคัญ : เล่น, ภาษาไทย, asobu, ภาษาญี่ปุ่น

The Comparison of the Meanings of the Verb “Len” in Thai and the Verb “Asobu” in Japanese

Abstract

The present study sought to compare the meanings of the verb “Len” in Thai and the verb 「遊ぶ」 (asobu) in Japanese through an analysis of texts from the Thai National Corpus (TNC). The results demonstrated that the meanings of the two verbs exhibit similarities and differences. Specifically, the similarity lay in their primary meanings, which involve “enjoyment or pleasure.” The differences, on the other hand, pertained to their extended meanings. In particular, the specific meaning conveyed by 「遊ぶ」 included: 1) enjoying inappropriate actions at the expense of others or animals; 2) a place, machinery, equipment, or funds which are not utilized efficiently; and 3) traveling to different places to seek knowledge or experiences. Meanwhile, the specific meanings of “Len” involved: 1) utilizing one’s ability to engage in political activities or performances; 2) interacting with the opponent; 3) betting or taking risks by engaging in certain activities in which one lacks knowledge or experience; and 4) exercising power to handle matters with which the general public believes should remain uninvolved.

The results reflect differences in perspectives on language using. In essence, the verb 「遊ぶ」 is used in its primary and extended meanings to depict activities which the Japanese perceive as “done with enjoyment or pleasure.” However, activities “performed out of duties, rules, or social norms” are described by other verbs. Meanwhile, the verb “Len” across its meanings is employed to describe activities which Thai speakers view as “goal-oriented actions,” which may be undertaken with enjoyment or pleasure and carried out in accordance with duties or rules.

Keywords: Len, Thai language, asobu, Japanese language

1. บทนำ

「遊ぶ」(asobu) เป็นคำกริยาในภาษาญี่ปุ่นที่มีหลายความหมายได้แก่ 1) สนุกกับการทำเรื่องที่ชอบ (好きなことをして楽しむ) 2) ใช้เวลาโดยไม่ทำสิ่งที่เป็นประโยชน์ เช่น การทำงานหรือการเรียน (仕事や勉強のような有益なことをしないで過ごす) 3) สถานที่ เครื่องจักร อุปกรณ์หรือเงินลงทุนไม่ถูกใช้ให้เกิดประโยชน์ (場所・機械・道具・資金などが有効に使われていない) และ 4) ไปต่างสถานที่เพื่อเรียนรู้หรือเพลิดเพลินกับการชมวิวทิวทัศน์ (他の土地へ行って風物を楽しむ、または勉強する) (小泉保他, 1989, pp. 16)

สำหรับ “เล่น” ที่เป็นคำกริยานี้มีหลายความหมายเช่นเดียวกันได้แก่ 1) ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย 2) แสดง 3) สาละวนหรือหมกหมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลิน 4) สะสมของเก่าพร้อมทั้งหาความเพลิดเพลินไปด้วย 5) พนัน 6) ร่วมด้วย เอาด้วย และ 7) กิน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, น. 1077) นอกจากความหมายข้างต้นแล้วยังมีความหมายที่ขยายออกไป เช่น “เล่นงาน” ที่หมายถึง กระทบเอา (มักใช้ในทางที่ไม่ดี เช่น ถูกดุด่าว่ากล่าว ทำร้าย) “เล่นตัว” ที่หมายถึง ตั้งแง่ ไม่ยอมทำหรือไม่ยอมให้ทำงาน ๆ ตามที่มีผู้บ่นหรือขอร้องเพราะคิดว่าตัวมีดี และ “เล่นพวก” ที่หมายถึง ถือพวกพ้องเป็นใหญ่ จากความหมายข้างต้นที่ปรากฏในพจนานุกรมจะเห็นได้ว่า 「遊ぶ」 และ “เล่น” นั้นมีทั้งความหมายที่คล้ายกันและแตกต่างกัน

คำกริยา 「遊ぶ」 ไม่ได้เป็นคำเดียวที่แปลด้วยคำว่า “เล่น” คำกริยาอื่น ๆ เช่น 「する」(suru) ที่มีความหมายว่า “ทำ” และ 「弾く」(hiku) ที่มีความหมายว่า “ดีด” หรือ “สี” นั้น ในบางสถานการณ์สามารถแปลว่า “เล่น” ได้เช่นกัน ดังประโยคตัวอย่างที่ว่า 「父は毎晩ゴルフをする」 ซึ่งแปลว่า “พ่อจะเล่นกอล์ฟทุกเย็น” และ 「今妹は部屋でバイオリンを弾いている」 ซึ่งแปลว่า “ตอนนี้น้องสาวเล่นไวโอลินอยู่ในห้อง” จึงเห็นได้ว่า นอกจากคำว่า 「遊ぶ」 แล้ว “เล่น” ยังสามารถเป็นคำแปลภาษาไทยของคำกริยาอื่น ๆ ในภาษาญี่ปุ่นได้อีกด้วย

แม้ว่าผู้เรียนภาษาไทยชาวญี่ปุ่นจะเข้าใจความหมายหลักของคำว่า “เล่น” ที่ว่า “ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย” ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นคำศัพท์สำหรับการเรียนการสอนภาษาไทยระดับเบื้องต้น อย่างไรก็ตามกรณีการแปลคำว่า 「遊ぶ」 หากไม่มีบริบทสามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ทั้ง “เล่น” และ “เที่ยว” ดังนั้นผู้เรียนภาษาไทยชาวญี่ปุ่นที่ยังไม่เข้าใจภาษาไทยดีพออาจแปลประโยค 「私は京都へ遊びに行きます」 เป็น “ฉันจะไปเล่นที่เกียวโต” ซึ่งเป็นภาษาไทยที่เป็นธรรมชาติได้

นอกจากคำว่า “เล่น” จะมีความหมาย 1) 遊ぶ 2) 演奏する、弾く [楽器など] 3) スポーツ や 趣味などをする、活動する 4) 出演する、演じる [ドラマなど] และ 5) 儲ける、儲け事をする (Gotthai, 2568) แล้วยังมีตัวอย่างการใช้ที่หลากหลาย หากผู้เรียนชาวญี่ปุ่นค้นหาความหมายจากพจนานุกรมไทย-ญี่ปุ่นจะพบตัวอย่าง เช่น “เล่นละคร” (芝居を演じる) “เล่นเทนนิส” (テニスをする) และ “เล่นกล้ำม” (ボディビルをやる) เป็นต้น (富田竹二郎, 1987, pp. 1618-1619) ซึ่งจะเห็นได้ว่าความหมายในภาษาญี่ปุ่นทั้งหมดไม่ได้แปลโดยใช้คำว่า 「遊ぶ」 นอกจากนี้ “เล่น” ยังไม่ใช่เพียงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสนุกเพลิดเพลินเท่านั้น ยังครอบคลุมเรื่องที่มีความสำคัญและเอาจริงเอาจัง ในปัจจุบันยังมีการนำคำดังกล่าวไปใช้ในบริบทหรือสถานการณ์ที่หลากหลายมากขึ้น เช่น “เล่นกับระบบ” “เล่นกับอารมณ์”

ความหมายและวิธีการใช้ที่หลากหลายของคำว่า “เล่น” ข้างต้น รวมถึงการนำไปแปลในภาษาญี่ปุ่นเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความน่าสนใจเนื่องจากมีขอบเขตทางความหมายที่กว้างกว่าคำว่า 「遊ぶ」 หากมีการนำมาศึกษา นอกจากจะทำให้เข้าใจเกี่ยวกับความหมายและวิธีการใช้ ยังสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองการใช้ภาษาอีกด้วย ซึ่งจะส่งผลดีต่อการนำไปใช้สื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความหมายของคำกริยา “เล่น” ในภาษาไทยกับคำกริยา 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่นว่ามีลักษณะที่คล้ายกันหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดหรือมุมมองของผู้ใช้ภาษาที่มีวัฒนธรรมต่างกัน

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 การเปลี่ยนแปลงทางความหมาย

อุลล์แมนน์ (Ullman), 1970 และ อองตวน ไมเออร์ (Antoine Mier), 2006 (อ้างถึงใน ปิ่นอนงค์ อ่ำปะละ, 2565, น. 20-23) ได้กล่าวไว้ว่า การเปลี่ยนแปลงทางความหมายนั้นเกิดขึ้นได้หลายสาเหตุ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) สาเหตุทางภาษา (linguistic causes) เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นเพราะความหมายของคำหนึ่งถูกส่งผ่านไปยังอีกคำหนึ่ง เนื่องจากคำทั้งสองคำมักปรากฏร่วมกันบ่อย ๆ เช่น “เขาหาว่าฉันขโมยเงินของเขาไป” คำว่า “หา” มาจาก “กล่าวหา” เนื่องจากเป็นคำที่ต้องปรากฏร่วมกันเสมอในความหมายว่ากล่าวโทษ ความหมายของคำว่า “กล่าว” จึงถูกส่งผ่านไปให้ “หา” ซึ่งสามารถปรากฏได้โดยเพียงลำพังโดยยังคงมีความหมายเหมือน “กล่าวหา”

2) สาเหตุทางประวัติศาสตร์ (historical causes) เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นจากสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แต่ชื่อเรียกสิ่งเหล่านั้นยังคงเดิมจึงส่งผลให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไป เช่น คำว่า “ปากกา” ที่หมายถึง ปากของนกชนิดหนึ่งที่มีลักษณะแหลมเหมือนกับส่วนหัวของอุปกรณ์ที่ต้องจุ่มหมึกเมื่อใช้เขียน แต่ปัจจุบันเราจะไม่นึกถึงปากกาในความหมายเดิมแล้ว แต่จะนึกถึงปากกาลูกลื่นเสียมากกว่า

3) สาเหตุทางสังคม (social causes) เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นเมื่อนำคำหนึ่งที่ใช้กันโดยทั่วไปไปใช้เป็นคำเฉพาะ คำนั้นจะมีความหมายที่จำกัดมากขึ้น ในทางตรงกันข้ามหากนำคำที่ใช้เฉพาะในกลุ่มไปใช้ทั่วไป คำนั้นจะมีความหมายกว้างขึ้น เช่น คำว่า “ของกลาง” ที่ความหมายโดยทั่วไป หมายถึง ของที่ใช้ร่วมกัน แต่ในทางกฎหมาย หมายถึง ของที่เจ้าหน้าที่หรือฝ่ายโจทก์นำสู่ศาลเพื่อประกอบการพิจารณาคดี

4) สาเหตุทางจิตวิทยา (psychological causes) เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นจากปัจจัยทางอารมณ์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงความหมาย เช่น สมัยสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ผู้คนพากันตั้งชื่อต่าง ๆ ตามชื่อเรียกอาวุธ เช่น เรียกถั่วว่า “เศษกระสุน” หรือเรียกผู้หญิงที่มีลูกมากกว่า “ปืนกล” นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับคำต้องห้าม เช่น คำว่า “อ้วน” เป็นคำที่มีความหมายในด้านลบ ทำให้ผู้ฟังรู้สึกไม่มั่นใจในรูปร่างของตนเอง

5) สาเหตุจากอิทธิพลจากต่างประเทศเป็นสาเหตุที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ เช่น คำว่า “mansion” ในภาษาอังกฤษ หมายถึง ที่อยู่อาศัยที่ใหญ่โต หรูหรา แต่เมื่อนำมาใช้ในภาษาไทย หมายถึง ที่พักรวมคล้ายกับอพาร์ทเมนต์

6) สาเหตุจากความจำเป็นที่จะต้องมีชื่อใหม่ เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นเมื่อมีชื่อเพื่อเรียกสิ่งใหม่ โดยสามารถทำได้ 3 วิธี ได้แก่ การสร้างคำใหม่จากคำที่มีอยู่แล้ว เช่น คำว่า “refrigerator” ในภาษาอังกฤษ ที่นำเอาคำที่มีอยู่แล้ว คือ “ตู้” มาประสมกับ “เย็น” ได้คำใหม่ว่า “ตู้เย็น” การยืมคำจากภาษาอื่น เช่น ก๋วยเตี๋ยว มัทจะ คาเฟ่ เค้ก เป็นต้น และการเปลี่ยนความหมายของคำที่มีอยู่แล้ว เช่น กายวิภาค (anatomy) และสัตววิทยา (zoology)

2.2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับคำว่า 「遊ぶ」 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่นและ “เล่น” ในภาษาไทย

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับคำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่น และ “เล่น” ในภาษาไทยเท่าที่ผู้วิจัยค้นหาได้นั้น มีจำนวนน้อยมาก งานวิจัยในภาษาญี่ปุ่นพบการศึกษาของ 加藤 (2019) ส่วนในภาษาไทยพบการศึกษาของปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล (2537) และนวรรณ พันธุเมธา (2555) เป็นต้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับคำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่น

งานวิจัยนี้ได้สรุปความหมายของคำว่า 「遊ぶ」 จากพจนานุกรมภาษาญี่ปุ่นได้แก่ 「広辞苑」 (新村出, 2008) 「学研現代新国語辞典」 (金田一春彦・金田一秀穂, 2008) และ 「日本語多義語学習辞典 動詞編」 (小泉保他, 1989) โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 1 และได้อ้างอิงงานวิจัยของ 加藤 (2019) ซึ่งได้วิเคราะห์ความหมายและสรุปวิธีการใช้ของคำนี้ไว้ 7 วิธี โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ความหมายและประโยคตัวอย่างของคำว่า 「遊ぶ」 จากพจนานุกรมภาษาญี่ปุ่น

พจนานุกรม	ความหมาย	ประโยคตัวอย่าง
広辞苑 第 6 版	1) かぐらをする。転じて音楽を奏する。 (ระบำวงสรวงเทพเจ้า, บรรเลงดนตรี)	琴の音を騒ぎたて声ふたりたてて遊ぶ。
	2) 楽しいと思うことをして心を褒める。 宴会・舟遊び・遊劇などをする。 (พลอบใจหรือชื่นชมตัวเองโดยทำเรื่องที่ดี ว่าสนุก, จัดงาน เช่น งานเลี้ยง การเล่นเกม และการละเล่น)	1) 庭に出て遊ぶ。 2) カルタで遊ぶ。
	3) 狩をする。野山などを気楽に歩きまわる。 遠出をして風景などを楽しむ。 (ล่าสัตว์, เดินไปมาอย่างสบายใจตามทุ่ง หญ้าป่าเขา, เดินทางไกลและเพลิดเพลิน กับทิวทัศน์)	曾遊の地に遊ぶ。
	4) 子供や魚鳥などが無心に動きまわる。 (เด็ก ปลาและนกเคลื่อนไหวไปมาอย่าง ไม่คิดอะไร)	心ときめきするもの... ちご遊ばす所の前わたる。
	5) 他の土地に行き風景などを楽しむ。 学問などのために他郷に行く。 (ไปต่างสถานที่และเพลิดเพลินกับทิวทัศน์, ไปต่างสถานที่เพื่อการเรียนรู้)	1) 宣長の門に遊ぶ。 2) フランスの大学に遊ぶ。
	6) 生業を持たずにぶらぶら暮らす。仕事 がなくひまでいる。 (ใช้ชีวิตล่องลอยโดยไม่มีงานทำ, ว่างและ ไม่มีงานทำ)	失業して遊んでいる。

พจนานุกรม	ความหมาย	ประโยคตัวอย่าง
	7) 金・土地・道具などが利用されないでいる。 (เงิน ที่ดินและอุปกรณ์ไม่ได้ถูกใช้งาน)	遊んでいる土地の利用法。
	8) 酒色やばくちにふける。料亭などで遊興する。 (ดื่มเหล้า เที่ยวผู้หญิงและเล่นการพนัน, เลี้ยงฉลองที่ร้านอาหารแบบญี่ปุ่น)	みな総揚げにして遊んだら面白からふ。
	9) もてあそぶ。からかう。 (เล่น, เห็นเป็นของเล่น, ยั่วเย้า, กวนโมโห)	おのれが遊ばれることは知らず。
学研現代 新国語辞典 改訂第4版	1) (体を動かして) 好きなことをして楽しむ。 (เพลิดเพลินกับเรื่องที่ชอบโดยเคลื่อนไหวร่างกาย)	おもちゃで遊ぶ。
	2) 仕事や有意義なことをしないでぶらぶらする。 (ทำตัวล่องลอยโดยไม่ทำงานและเรื่องที่มีประโยชน์)	遊んで暮らす。
	3) 酒色にふける。 (ดื่มเหล้าและเที่ยวผู้หญิง)	花街に遊ぶ。
	4) (場所・道具・機械・労力などが) 有効に使われないでいる。 (สถานที่ อุปกรณ์ เครื่องจักรและแรงงาน ไม่ได้ถูกใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ)	1) 土地が遊ぶ。 2) 注文がなく機械が遊ぶ。
	5) ある土地へ行ってその風物などを楽しむ。 (ไปสถานที่หนึ่งและเพลิดเพลินกับทิวทัศน์ที่นั่น)	一日吉野山に遊ぶ。
	6) 他郷に学ぶ。遊学する。 (ไปเรียนที่ประเทศอื่น, เดินทางไปศึกษาต่อ)	フランスに遊ぶ。
	7) 野球で、投手が故意にボールを投げる。 (พิชเชอร์ขว้างลูกบอลอย่างตั้งใจ)	一球遊ぶ。
日本語多義 語学習辞典 動詞編	好きなことをして楽しむ。 (เพลิดเพลินกับสิ่งที่ชอบ)	1) ゲームで遊ぶ。 2) 子供が砂場で遊ぶ。 3) 公園でサッカーをして遊ぶ。
	酒・異性などで楽しむ。 (เพลิดเพลินกับสุราและเพศตรงข้าม)	1) 彼は毎晩銀座で遊んでいる。 2) 彼女は最近ホストと遊んでいるらしい。
	仕事をしない。 (ไม่ทำงาน)	1) 定年後は、好きなことだけをして遊んで暮らしたい。 2) 彼は失業後、ぶらぶら遊んでいる。
	役に立たない・十分活用されない。 (ไม่เป็นประโยชน์, ไม่ถูกใช้งานมากพอ)	1) 遊んでいる土地。 2) 遊んでいるお金を貯金することにした。 3) 手が遊んでいる。
	故郷を離れて楽しく過ごす・海外で勉強する。 (ออกจากบ้านเกิดและใช้เวลาอย่างเพลิดเพลิน, ไปเรียนที่ต่างประเทศ)	1) 芸術に憧れ、パリに遊ぶ。 2) 文学を志し、西欧に遊ぶ。

ตารางที่ 2 วิธีการใช้และประโยคตัวอย่างของคำว่า「遊ぶ」ที่พบในงานวิจัยของ 加藤 (2019)

วิธีการใช้	ประโยคตัวอย่าง
1) 人・動物が体の一部を動かし、好きな行為をして時間を過ごす。 (คนหรือสัตว์ใช้เวลาทำเรื่องที่ชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนของร่างกาย)	祖父の隣に私より二歳上の子供がいて、年齢が近いめか、すぐともだちになった。一緒にエビを釣りに行ったり、やまももを取に山にのぼったりして <u>遊んだ</u> 。
2) 人・家畜が本来すべきことをせず、好きな行為をして時間を過ごす。 (คนหรือสัตว์ใช้เวลาทำเรื่องที่ชอบโดยละเลยเรื่องที่ต้องจะทำ)	手稲区内を巡回して、たばこを吸ったり、学校へ行かずに <u>遊んでいる</u> 子どもたちに優しく声かけをしています。
3) 人が金銭を払って異性と一緒に酒を飲んだり、賭け事をしたりするといった好ましくない行為をして時間を過ごす。 (คนใช้เวลาทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมโดยการจ่ายเงินเพื่อดื่มของมึนเมากับเพศตรงข้ามหรือเล่นการพนัน)	クラブで <u>遊ぶ</u> 。
4) 人・動物がある人や動物に対して好ましくない行為をし、面白がる。 (คนหรือสัตว์สนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น)	なんか最近、クラスで <u>遊ばれてる</u> 人がある。その人には、今のところ味方がいない。というか嫌われている感じ。本人はすごく真剣なんだとね。真剣に、ふざけてる人を注意したりする。その真剣さが面白い。周りには、その人にちょっかいかけて面白がってる。
5) 場所・物が本来の機能を果たさず、放置されている。 (สถานที่หรือสิ่งของถูกปล่อยทิ้งไว้โดยที่ไม่ได้ใช้งานตามที่ควรจะเป็น)	営業に使う車は会社所有なのが普通だが、社員個人の車を使う方法がある。仕事でかかった費用は会社が持つという払い戻しプログラムだ。このプログラムの良いところは、まず会社にとって管理が楽になること。また、社用車を <u>遊ばせておく</u> という無駄がなくなり、保険責任が軽減できること、税金が安くなることなどいろいろ挙げられる。
6) 人がある物を用いて、自分の好みに合う使い方や組み合わせを創造する。 (คนใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง)	スタイリッシュな観客が多かったバレンシアガ。作品のシェイプされた美しいシルエットのもなから、カッティングや素材で <u>遊んだ</u> エッジの利いたものまで。
7) 人が新しい経験や知識を得ることを求めて、異なる場所へ行く。 (คนไปต่างสถานที่เพื่อต้องการความรู้หรือประสบการณ์ใหม่)	日常の労働から解き放たれて、非日常の「聖なる」時空に <u>遊びたい</u> 、そこでのみ体験できる真の「自由」と「創造」の世界に遊びたい、という「生」の欲求がいまわたしたちのからだの中に生きている証拠です。

จากตารางที่ 1 และ 2 จะเห็นได้ว่า พจนานุกรมทั้งสามฉบับและงานวิจัยของ 加藤 (2019) ได้สรุปความหมายของคำว่า「遊ぶ」ที่คล้ายกัน ได้แก่ 1) การสนุกหรือเพลิดเพลินกับการทำเรื่องที่ชอบ 2) การทำตัวล่องลอยโดยไม่ทำงานหรือเรื่องที่เป็นประโยชน์ 3) การไปต่างสถานที่เพื่อความเพลิดเพลินหรือการเรียนรู้ 4) สิ่งของหรือสถานที่ที่ถูกปล่อยทิ้งไว้โดยไม่ถูกใช้งานให้เกิดประโยชน์ และ 5) การสนุกหรือเพลิดเพลินกับการทำเรื่องที่คนทั่วไปมองว่าไม่เหมาะสม เช่น การดื่มสุรา การเล่นการพนัน พจนานุกรม「広辞苑」 และงานวิจัยของ 加藤 ยังได้สรุปความหมายที่คล้ายกันอีกหนึ่งความหมายคือ การกวนโมโหหรือทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับ

คนอื่น นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า 加藤 ได้สรุปว่า 「遊ぶ」 มีความหมายเพื่อบรรยายการใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงขออ้างอิงวิธีการใช้ 「遊ぶ」 ของ 加藤 มาเป็นแนวทางในการแบ่งประเภทความหมายเพื่อเปรียบเทียบกับคำว่า “เล่น” ในภาษาไทย

2.2.2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับคำว่า “เล่น” ในภาษาไทย

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับคำว่า “เล่น” ในภาษาไทย ได้แก่ ปรีตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล (2537) และนววรรณ พันธุเมธา (2555) เป็นต้น โดยปรีตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล (2537) ได้สรุปองค์ประกอบความหมายของคำว่า “เล่น” ไว้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) การทำเพื่อความสนุก เพลิดเพลิน 2) การสมมติ การไม่เอาจริง 3) การทำด้วยความรู้สึกดึงดูด ลุ่มหลง และ 4) การมีความเชี่ยวชาญ แสดงชั้นเชิงในสิ่งที่ทำ นอกจากนี้ปรีตตายังได้กล่าวอีกว่า การเล่นตามวัฒนธรรมไทยอาจแบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้

1) การเล่นของเด็ก หมายถึง สิ่งที่ทำด้วยความเพลิดเพลิน สนุกสนาน สม่่าใจ ไม่เอาจริงเอาจัง และไม่เจตนาให้เกิดผลตอบแทนโดยตรง เมื่อใช้กับกิจกรรมของเด็กยังมีความหมายว่า เป็นสิ่งที่เ็นไปตามธรรมชาติ ค่อนไปทางเรื่องไร้สาระ เปลืองเวลา หรือปราศจากการไตร่ตรอง เช่น สำนวนที่ว่า “เล่นเป็นเด็ก ๆ ไปได้” หรือ “ทำเป็นเรื่องเด็กเล่น”

2) การเล่นเกมและกีฬา หมายถึง สิ่งที่ทำเพื่อความพักผ่อนหย่อนใจ สนุกสนาน และยังมีนัยของความดึงดูด ความลุ่มหลงอย่างรุนแรง และความเอาจริงเอาจังมากกว่าการเล่นของเด็กเนื่องจากมีความหวังว่าจะได้ผลตอบแทนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนต่อฐานะหรือทรัพย์สิน เกมการเล่นของผู้ใหญ่ ได้แก่ การพนันและห่วยสำหรับในความหมายการเล่นกีฬา หมายถึง การเล่นเพื่อออกกำลังกายทำให้ร่างกายแข็งแรงปราศจากโรคภัย และมีนัยว่า เป็นการฝึกฝนให้ผู้เล่นมีน้ำใจเป็นนักกีฬาอีกด้วย

3) การเล่นเชิงพิธีและการแสดง มีลักษณะเด่นทั้งหมด 3 ประการได้แก่ ต้องมีคนดูซึ่งอาจเป็นมนุษย์ด้วยกันหรืออำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ก็ได้ มักอาศัยการสมมติโดยผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นผี เทพ หรือตัวละครต่าง ๆ และมุ่งหวังผลตอบแทนบางอย่าง อาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มการเล่นเชิงพิธีกรรมกับกลุ่มการแสดง โดยกลุ่มแรกมักจะอ้างอิงอำนาจศักดิ์สิทธิ์หรือความคิดทางศาสนา ดังจะเห็นได้จากการเล่นเชยผีต่าง ๆ เช่น ผีแม่ศรี ผีลอบ สำหรับกลุ่มหลังจะเกี่ยวข้องกับความบันเทิงและความงดงามมากกว่าความเชื่อ ได้แก่ โขน ละคร หุ่น และดนตรี

4) การเล่นในสำนวนภาษา โดยมักใช้ในความหมาย ได้แก่ “ไม่จริงจัง ไม่เอาจริง” เช่น ซื่อเล่น ของกินเล่น พุดเล่น ล้อเล่น “ไม่จริง ตรงข้ามกับจริง หลอก” เช่น ที่เล่นทีจริง ครึ่งจริงครึ่งเล่น “เชี่ยวชาญ ฝึกฝน เอาใจใส่ ฟังพอใจกับสิ่งนั้น ๆ” เช่น เล่นพระ เล่นของเก่า เล่นการเมือง เล่นหุ้น “ลุ่มหลง ถูกดึงดูดด้วยความต้องการทางเพศ” เช่น เล่นชู้ เล่นเพื่อน เล่นสวาท และ “สนุกหรือให้ความสนิสนมจนเกินไป” เช่น เล่นหัว เล่นกับหมา หมาเลียปาก

นอกจากนี้ นววรรณ พันธุเมธา (2555) ได้สรุปองค์ประกอบความหมายของคำว่า “เล่น” ในคลังคำนี้ไว้ 11 ประเภท ได้แก่ 1) การทำเพื่อสนุกหรือผ่อนอารมณ์ เพื่อความเพลิดเพลินหรือทำอย่างไม่เอาจริง เช่น เด็ก ๆ เล่นกัน เล่นดนตรี พุดเล่น 2) การแสดงและลักษณะของการแสดง เช่น เล่นเป็นผู้ร้าย เล่นนอกบท

3) การเล่นเกมการพนัน เช่น เล่นไพ่ เล่นเบี้ย 4) การมุงกระทำและมีได้มุงกระทำให้เกิดผล เช่น เขียนเล่น ๆ 5) การไม่ทำตามโดยง่าย เช่น เล่นตัว เล่นแง่ 6) การกระทำที่ไม่สมควร เช่น เล่นเพลง ๆ เล่นพิเรนทร์ 7) การว่าหรือทำร้ายโดยอีกฝ่ายหนึ่งไม่อาจโต้ตอบ ได้แก่ เล่นงาน 8) การแสดงความโกรธ ได้แก่ เล่นจี้ 9) ความประพฤติดื้อคูรักหรือคู่สมรส ได้แก่ เล่นซู้ 10) การกระทำที่ทำให้ชายหลงรักหรือกล้าแสดงความรัก เช่น เล่นตา เล่นหูเล่นตา และ 11) ความประพฤติดื้อปกติทางเพศ ได้แก่ เล่นเพื่อน

2.3 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับมุมมองหรือค่านิยมในสังคมไทย

เอกสารและงานวิจัยที่อธิบายเกี่ยวกับมุมมองหรือค่านิยมในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “เล่น” ได้แก่ กรมหลวงพิษณุโลกประชานาถ (2515) และ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2547) เป็นต้น กรมหลวงพิษณุโลกประชานาถ (2515) ได้ศึกษาสภาพและขอบข่ายของการเมืองตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงการปกครองปี พ.ศ. 2475 ซึ่งถือว่าเป็นประเด็นที่มีการกล่าวถึงกันเป็นอย่างมาก โดยได้กล่าวถึงทัศนคติของคนไทยในสมัยนั้นที่มีต่อ “การเมือง” และ “การเล่นการเมือง” ว่าเป็นเรื่องสกปรกหรือเรื่องเลวร้ายที่อาจทำให้ผู้เกี่ยวข้องได้รับความเดือดร้อนหรือถึงแก่ชีวิตได้ เช่นเดียวกับ “นักการเมือง” ที่มักถูกมองว่าเป็นผู้มีความมั่งคั่งใหญ่ใฝ่สูง เชื่อถือไม่ได้หรือไม่น่าคบหาสมาคม

สำหรับค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “เล่น” ในสังคมไทยนั้น เช่น การเล่นห่วยหรือการซื้อลอตเตอรี่ ซึ่งเป็นค่านิยมที่อยู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ตามที่ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2547) อ้างใน ปิ่นอนงค์ อำปะละ, 2565, น. 55-56) ได้อธิบายไว้ว่า สังคมไทยมีความเกี่ยวข้องกับ “ห่วย” มาตั้งแต่อดีต โดยเริ่มจากการเล่น “ห่วย กข”¹

3. ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 ข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษานี้ได้นำมาจากคลังข้อมูลภาษาไทยแห่งชาติ (TNC: Thai National Corpus) หรือคลังข้อมูลภาษาไทยมาตรฐานของภาควิชาภาษาศาสตร์ (คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549) ซึ่งทำการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น บทสัมภาษณ์ หนังสือพิมพ์ นวนิยาย วารสารวิชาการ การศึกษานี้ใช้แบบแบ่งข้อความตามประเภทวิธีการใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บและรวบรวมข้อมูล

3.2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษา

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษาของงานวิจัยนี้ คือ ข้อความที่ปรากฏคำว่า “เล่น” จากแหล่งข้อมูลทั้งรูปแบบภาษาพูดได้แก่ บทสัมภาษณ์ และนิตยสาร ประเภทละ 50 ข้อความ และแหล่งข้อมูลรูปแบบภาษาเขียนได้แก่ นวนิยาย หนังสือพิมพ์ บทความทั่วไป และวารสารวิชาการ ประเภทละ 50 ข้อความ รวมมีตัวอย่างที่พิจารณาจำนวน 300 ข้อความ สำหรับข้อความที่ปรากฏคำว่า 「遊ぶ」 (asobu) นำมาจากการวิจัยของ 加藤 (2019) จำนวน 43 ประโยคและพจนานุกรมภาษาญี่ปุ่น

¹ ห่วยที่ออกเป็นตัวหนังสือจำนวน 34 ตัว ทุกตัวมีคำเรียกภาษาจีนเพราะมีต้นกำเนิดจากประเทศจีน ต่อมาหลังจากที่ ห่วย กข ถูกยกเลิกไปจึงเกิดลอตเตอรี่ขึ้นใหม่ เรียกว่า “ห่วยลอตเตอรี่” หรือ “สลากกินแบ่ง” และยังมีกริยาอื่นคำว่า “ห่วย” มาใช้เรียก “ห่วยใต้ดิน” ที่เล่นกันในปัจจุบัน

3.3 วิธีดำเนินการวิจัย

1) ผู้วิจัยคัดเลือกและรวบรวมข้อมูลจากคลังข้อมูลภาษาไทยแห่งชาติ ได้แก่ ข้อความจากบทสัมภาษณ์ นวนิยาย นิตยสาร หนังสือพิมพ์ บทความทั่วไป และวารสารวิชาการ

2) ผู้วิจัยจัดกลุ่มข้อความข้างต้นตามประเภทวิธีการใช้โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ 加藤 (2019) ที่ได้สรุปวิธีการใช้ของคำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่นและส่วนที่เหลือเป็นการแบ่งกลุ่มของผู้วิจัยโดยสังเกตจากลักษณะพิเศษของการใช้คำว่า “เล่น” ในภาษาไทยโดยอ้างอิงจากพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานงานวิจัยของ ปรีตตา เฉลิเมฬา กอนันตกุล (2537) และนวรรณ พันธ์เมธา (2555)

3) ผู้วิจัยศึกษาวิธีการใช้ของทั้งสองคำที่ปรากฏในข้อความตัวอย่าง โดยพิจารณาเกี่ยวกับความหมายหลักและความหมายขยายโดยอ้างอิงจากพจนานุกรม 「日本語多義語学習辞典 動詞編」

4) ผู้วิจัยวิเคราะห์เพื่อหาความเหมือนและความต่างจากความหมายและวิธีการใช้โดยอ้างอิงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 加藤 (2019) และปรีตตา เฉลิเมฬา กอนันตกุล (2537) เป็นต้น

3.4 ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้คือ การศึกษาคำว่า “เล่น” ที่ปรากฏในข้อความบทสัมภาษณ์ นวนิยาย นิตยสาร หนังสือพิมพ์ บทความทั่วไป และวารสารวิชาการจากคลังข้อมูลภาษาไทยแห่งชาติ โดยจะศึกษาเฉพาะ คำว่า “เล่น” ที่เป็นคำกริยาหลักและปรากฏในพยางค์แรกของคำเท่านั้น (เล่น + คำนาม) เช่น เล่นเกม เล่นดนตรี โดยไม่ได้พิจารณากรณีที่เป็นคำวิเศษณ์ (คำกริยา + เล่น) เช่น คิดอะไรเล่น ๆ จินตนาการเล่น ๆ นอกจากนี้ยังไม่พิจารณากรณีที่เป็นสำนวน เช่น เล่นกับไฟ เล่นเอาเถิดเจ้าล่อ

4. ผลการศึกษา

วิธีการใช้ของคำว่า 「遊ぶ」 (asobu) กับ “เล่น” จากคลังข้อมูลภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทย

จากการเก็บข้อมูลข้อความตัวอย่างของคำว่า “เล่น” จากคลังข้อมูลภาษาไทยและเปรียบเทียบกับข้อความตัวอย่างของคำว่า 「遊ぶ」 ที่พบในพจนานุกรมภาษาญี่ปุ่นและงานวิจัยของ 加藤 (2019) สามารถสรุปวิธีการใช้ได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ประเภทวิธีการใช้ของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น”

วิธีการใช้	「遊ぶ」	เล่น
1) การใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยเคลื่อนไหว บางส่วนของร่างกาย	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> 祖父の隣に私より二歳上の子供がいて、年齢が近いめか、すぐともだちになった。一緒にエビを釣りに行ったり、やまももを取に山にのぼったりして <u>遊んだ</u> 。	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> พอรามเมหัลบรีก็ลงมา ช่วงเวลากลางคืนเป็นเวลาส่วนตัวละ บางวันก็ดูหนัง บางวันก็นั่ง <u>เล่นเกม</u> หรือไปดูในมายสเปซคุยกับแฟน เพลงบ้าง นั่งเขียนรูปกับแฟนที่ แล้วก็นั่งคุยกันประจำวันเหมือนว่าวันนี้เรามีอะไรบ้าง

วิธีการใช้	「遊ぶ」	เล่น
2) การใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยละเอียดเรื่อง ที่ควรจะทำ	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> 手稲区内を巡回して、たばこを吸ったり、学校へ行かずに <u>遊んでいる</u> 子どもたちに優しく声をかけをしています。	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> ผมถูกทำโทษ เมื่อตอนอยู่ชั้นประถมปีที่ 6 ถ้าจำไม่ผิด คุณครูบอกว่าจะเขียนโทษฐาน ขว้างปาชอล์ค <u>เล่นกับเพื่อน</u> ผมและเพื่อน โดนคนละ 2 ที ผมกลับบ้านไปดูเป็นรอยไหม้ ช้ำระบมอยู่นาน
3) การใช้เวลาทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมโดยการจ่ายเงินเพื่อดื่มของมีนเมาหรือเล่นการพนัน	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> 彼は毎晩銀座で <u>遊んでいる</u> 。	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> เกาโซในยุคนั้นมีชื่อเสียงที่ไม่ดีนัก เนื่องจากเป็นคนไม่มีการศึกษา ซึ่เหล่า ชอบเล่นการพนัน ต่อสู้กันด้วยมีด และลักพาตัวผู้หญิงจากในเมืองมาเป็นภรรยา
4) การสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> なんか最近、クラスで <u>遊ばれてる</u> 人がいる。その人には、今のところ味方がいない。というか嫌われている感じ。本人はすごく真剣なんだとね。真剣に、ふざけてる人を注意したりする。その真剣さが面白い。周りには、その人にちょっかいかけて面白がってる。	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้จากคลังข้อมูลภาษาไทย
5) สถานที่หรือสิ่งของถูกปล่อยทิ้งไว้โดยที่ไม่ได้ใช้งานตามที่ควรจะเป็น	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> 営業に使う車は会社所有なのが普通だが、社員個人の車を使う方法がある。仕事でかかった費用は会社が持つという「払い戻しプログラム」だ。このプログラムの良いところは、まず会社にとって管理が楽になること。また、社用車を <u>遊ばせておく</u> という無駄がなくなり、保険責任が軽減できること、税金が安くなることなどいろいろ挙げられる。	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้จากคลังข้อมูลภาษาไทย
6) การใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> スタイリッシュな観客が多かったバレンシアガ。作品のシェイプされた美しいシルエットのものから、カッティングや素材で <u>遊んだ</u> エッジの利いたものまで。	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> ทางของโฆษณาบ้านเราเลยต้อง <u>เล่นกับ</u> ไอเดียเป็นหลัก ไม่ได้ดของเรคืออารมณ์ขันแบบไทย ๆ ของเรานี้แหละครับที่แตกต่างจริง ๆ การเล่นกับอารมณ์ขันในโฆษณาไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะทั้งฝรั่งทั้งญี่ปุ่นก็ทำมาแล้ว
7) การไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> 芸術に憧れ、パリに <u>遊ぶ</u> 。	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้จากคลังข้อมูลภาษาไทย

วิธีการใช้	「遊ぶ」	เล่น
8) การใช้ความสามารถเพื่อปฏิบัติงานทางการเมืองหรือการแสดง	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้ในภาษาญี่ปุ่นจากงานวิจัยที่อ้างอิง	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> ผมคิดว่าถ้าอาจารย์สมคิดจะ <u>เล่น</u> การเมืองก็เพราะยังมีความคิดเรื่องการเปลี่ยนผ่านประเทศไทยอยู่ เป็นความรู้สึกนึกคิดในช่วง 20 กว่าปีที่ผ่านมา และผมว่าแกยังทำงานชิ้นนั้นอยู่ เพียงแต่ตอนนี้นางานที่ว่านั้นเป็นประติมากรรมผ่านกลไกทางการเมือง
9) การมีปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้าม	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้ในภาษาญี่ปุ่นจากงานวิจัยที่อ้างอิง	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> อยู่ฉากหนึ่งที่ผมชอบมาก คอปโปลา <u>เล่น</u> กับคนดูด้วยวิธีการที่เรียกว่า Psychology Effect ซึ่งเป็นซีนที่ไม่เคลิบเคลิ้มจากกับตำรวจในร้านอาหารแห่งหนึ่ง และวางแผนที่จะ “เป่า” คนในสี่โดยใช้ปืนที่แอบไว้ในห้องน้ำ
10) การเติมพินหรือเสียงทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้ในภาษาญี่ปุ่นจากงานวิจัยที่อ้างอิง	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> ผมก็ไม่เคยทำค่ายเพลงมาก่อนเหมือนกัน คุณไปวางแผนมาได้ คุณไปทำฝั่งธุรกิจมาได้ แต่สุดท้าย คุณก็ต้องเชื่อในตัวเอง การที่คุณกล้าเอาความฝันมา <u>เล่น</u> กับธุรกิจ เป็นเพราะฝั่งความเป็นนักธุรกิจในตัวเองบอกว่าคุณเอาอยู่ 60 เปอร์เซ็นต์มันก็เหมือนวงการเพลงนั้นแหละ วงการบันเทิงเหมือนกัน
11) การใช้อำนาจเพื่อกระทำหรือจัดการกับเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ควรยุ่งเกี่ยว	ไม่พบตัวอย่างข้อความของวิธีการใช้นี้ในภาษาญี่ปุ่นจากงานวิจัยที่อ้างอิง	<u>ประโยคตัวอย่าง</u> ในช่วงรัฐบาลคุณทักษิณต้องยอมรับว่าไม่ใช่มีแค่ภาพลักษณ์ แต่มีผลงานด้วย เลยทำให้ยังยืนมาได้นานพอสมควร เรื่องผลงานไม่มีปัญหา เรื่องประสิทธิภาพไม่มีปัญหา ผมว่าไม่มีรัฐบาลไหนที่กล้า <u>เล่น</u> กับราชการจนราชการกลัว ไม่มีรัฐบาลไหนที่พูดแล้วอาเซียนฟัง ประเทศอื่นฟัง ไม่มีรัฐบาลไหนที่เอาจริงเรื่องยาเสพติดแม้ว่าอาจดูรุนแรงไปหน่อย

จากตารางที่ 3 จะเห็นได้ว่า วิธีการใช้ของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น” มีทั้งลักษณะที่คล้ายกันและแตกต่างกัน วิธีการใช้ที่คล้ายกัน ได้แก่ 1) การใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนในร่างกาย 2) การใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยละเลยเรื่องที่ต้องจะทำ 3) การใช้เวลาทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมโดยการจ่ายเงิน

เพื่อดื่มของมึนเมาหรือเพื่อเล่นการพนัน และ 4) การใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง สำหรับวิธีที่ใช้ที่พบเฉพาะในคำว่า 「遊ぶ」 ได้แก่ 1) การสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น 2) สถานที่หรือสิ่งของถูกปล่อยทิ้งไว้โดยที่ไม่ได้ใช้งานตามที่ควรจะเป็น และ 3) การไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ ในขณะที่วิธีที่ใช้ที่พบเฉพาะในคำว่า “เล่น” ได้แก่ 1) การใช้ความสามารถเพื่อปฏิบัติงานทางการเมืองหรือการแสดง 2) การมีปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้าม 3) การเติมพื้นที่หรือสิ่งทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน และ 4) การใช้อำนาจเพื่อกระทำหรือจัดการกับเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ควรยุ่งเกี่ยว โดยผู้วิจัยเห็นว่า วิธีใช้ข้างต้นนี้เป็นความหมายที่ขยายมาจากความหมายที่ปริตตา เกลิมเผ่า กอนันตกุล (2537) ได้วิเคราะห์และสรุปองค์ประกอบความหมายของคำนี้ไว้ จากรายละเอียดข้างต้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์วิธีใช้ของทั้งสองคำโดยยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้เห็นลักษณะที่คล้ายกันและแตกต่างกันในหัวข้อ 4.1 และ 4.2

4.1 วิธีใช้ที่คล้ายกันของคำว่า 「遊ぶ」 (asobu) กับ “เล่น”

4.1.1 การใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนในร่างกาย

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่บุคคลหนึ่งใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนในร่างกาย ดังตัวอย่างที่ (1) และ (2)

- (1) 祖父の隣に私より二歳上の子供がいて、年齢が近いゆえか、すぐともだちになった。一緒にエビを釣りに行ったり、やまももを取に山にのぼったりして遊んだ。

(BCCWJ, 日本語教師が見た中国, อ้างอิงตัวอย่างที่ (1) ของ 加藤 2019, p. 222)

เด็กที่อยู่ข้างคุณปู่อายุมากกว่าฉันสองปี คงเพราะอายุใกล้กันจึงเป็นเพื่อนกันได้ไม่ยาก เรา [asobu]

ด้วยกัน ไปตกกุ้งบ้าง ไปเก็บลูกท้อบนภูเขาบ้าง

(แปลโดยผู้วิจัย)

- (2) คุณจินตนาการชีวิตหลังเกษียณไว้อย่างไร ท่องเที่ยวครับ ผมจะท่องเที่ยวอย่างเดียวเลย ผมชอบท่องเที่ยว แล้วก็ไปเล่นกอล์ฟ ท่องเที่ยวต่างประเทศ เพราะว่าเป็นคนชอบท่องเที่ยวตั้งแต่เด็ก ๆ

(TNC, บทสัมภาษณ์จากนิตยสาร)

退職後の生活にどんな夢を抱いていますか。私は旅行が大好きで、退職後はずっと旅行をして過ごしたいです。特に海外旅行、旅行の中でゴルフも [len] したいですね。思えば小さい頃から旅行は私に活力を与えてくれていたように思います。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (1) เป็นการบรรยายถึงการเล่นกับเด็กที่เพิ่งรู้จักกันโดยการไปตกกุ้งและเก็บลูกท้อบนภูเขา ส่วนตัวอย่างที่ (2) เป็นการบรรยายถึงการเล่นกอล์ฟซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้พูดตั้งใจจะทำหลังจากเกษียณงาน จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิธีใช้ของคำว่า “เล่น” มีลักษณะที่คล้ายกันกับคำว่า 「遊ぶ」 ตามที่ 加藤 (2019) ได้เสนอไว้คือการใช้เวลาทำเรื่องที่ชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนในร่างกาย

4.1.2 การใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยละเอียดเรื่องที่จะทำ

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่บุคคลหนึ่งใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยละเอียดเรื่องที่จะทำ ดังตัวอย่างที่ (3) และ (4)

- (3) 手稲区内を巡回して、たばこを吸ったり、学校へ行かずに遊んでいる子どもたちに優しく声かけをしています。

(BCCWJ, 広報さっぽろ+ていね区民のページ, อ้างอิงตัวอย่างที่ (10) ของ 加藤 2019, p. 223)
ส่งเสียงเรียกเบาเบาไปที่กลุ่มเด็กที่กำลังสูบบุหรี่ ไม่ไปโรงเรียนและ [asobu] กันอยู่ระหว่างที่ลาดตระเวนภายในเขตเทฮิเนะ

(แปลโดยผู้วิจัย)

- (4) ผมถูกทำโทษ เมื่อตอนอยู่ชั้นประถมปีที่ 6 ถ้าจำไม่ผิด คุณครูบอกว่าจะเขียนโทษฐานขว้างปาซอลค์ เล่นกับเพื่อน ผมและเพื่อนโดนคนละ 2 ที่ ผมกลับบ้านไปดูเป็นรอยไหม้ ขี้ระบมอยู่นาน

(TNC, นิตยสารและสารคดี)

思い返すと、小学校6年生の時に叱られたことが記憶に残っている。友達とチョークを投げあって [len] 遊んでいたところを先生に見つかり、友達と僕は2回ずつ叩かれた。家に帰ってよくみると、叩かれたところが焼けたように赤く腫れて、しばらく痛みが残って いたのを鮮明に覚えている。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (3) เป็นการบรรยายถึงเด็กที่ควรจะไปโรงเรียน แต่กลับสูบบุหรี่และเล่นกันอยู่ ส่วนตัวอย่างที่ (4) เป็นการบรรยายถึงประสบการณ์ของผู้พูดที่ถูกครูลงโทษเพราะเล่นกับเพื่อนโดยการขว้างปาซอลค์ซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมที่คนโดยทั่วไปคิดว่าไม่เหมาะสม จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” มีลักษณะที่คล้ายกันกับคำว่า 「遊ぶ」 ตามที่ 加藤 (2019) ได้เสนอไว้คือ การใช้เวลาทำเรื่องที่ชอบโดยละเอียดเรื่องที่จะทำ

4.1.3 การใช้เวลาทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมโดยการจ่ายเงินเพื่อดื่มของมีนเมาหรือเล่นการพนัน

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่บุคคลหนึ่งใช้เวลาทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมโดยการจ่ายเงินเพื่อดื่มของมีนเมาหรือเล่นการพนัน ดังตัวอย่างที่ (5) และ (6)

- (5) 彼女は最近ホストと遊んでいるらしい。

(日本語多義語学習辞典 動詞編)

ดูเหมือนว่าช่วงนี้หล่อน [asobu] กับหนุ่มบาร์โฮส

(แปลโดยผู้วิจัย)

- (6) พุโศเคยผ่านความเป็นความตายมาแล้วครั้งหนึ่ง คราวที่เกิดหัวใจวายกระทันหันระหว่างเล่นการพนันอยู่ที่ลาสเวกัสในปี 2534 จนเป็นเหตุให้ต้องระงับการเดินทางไปบ่อนคาสิโนทั้งที่ลาสเวกัส และยุโรป เพื่อเล่นการพนันที่เขาชื่นชอบเป็นชีวิตจิตใจ

(TNC, บทความทั่วไป)

プーゾは一度、命を落としかけたことがあります。1991年のことですが、ラスベガスでギャンブルを [len] していたところ、突然心臓発作を起こして、それ以降ラスベガスをはじめ、ヨーロッパのカジノに行けなくなりました。ギャンブルは彼にとってかけがえのない生きがいでした。

(แปลโดยผู้วิจัย)

- ตัวอย่างที่ (5) เป็นการบรรยายถึงผู้หญิงคนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับหนุ่มบาร์โฮส ส่วนตัวอย่างที่ (6) เป็นการบรรยายถึงตัวละครพุโศในนวนิยายที่ชื่นชอบการเล่นการพนัน จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าวิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” มีลักษณะที่คล้ายกันกับคำว่า 「遊ぶ」 ตามที่ 加藤 (2019) ได้เสนอไว้คือ การใช้เวลาทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมโดยการจ่ายเงินเพื่อดื่มของมึนเมาหรือเล่นการพนัน

4.1.4 การใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่บุคคลหนึ่งใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง ดังตัวอย่างที่ (7) และ (8)

- (7) スタイリッシュな観客が多かったバレンシアガ。作品のシェイプされた美しいシルエットのものから、カッティングや素材で遊んだエッジの利いたものまで。

(BCCWJ, 河島裕子・藤原美智子 『M i s s 』, อ้างอิงตัวอย่างที่ (26) ของ 加藤 2019, p. 228)

บาเลนเซียกาเป็นแบรนด์สำหรับลูกค้าที่มีสไตล์ มีตั้งแต่ของที่มีรูปทรงสวยงาม ไปจนถึงของที่ [asobu] กับการตัดเย็บและวัตถุดิบ

(แปลโดยผู้วิจัย)

- (8) ตั้งแต่นั้นเราก็จับทางถูกว่า โฆษณาของเมืองไทยน่าจะมาแนวนี้ หมายถึงว่าโปรดักชั่นอาจจะไม่ต้องเนี้ยบมาก แต่ขายไอดี เล่นกับสไตล์ที่ชัดเจน อย่างเช่นหนึ่งโฆษณาของเราชุดกรุงเทพประกันภัยทั้ง 3 ชุด คือ ชุดพายุหมุน ล้อหลุด แล้วก็ร้านทอง เป็นหนึ่งโฆษณาที่แทบไม่มีบทพูดแต่ทุกคนสามารถเข้าใจได้

(TNC, บทสัมภาษณ์จากนิตยสาร)

それ以来、私たちはタイの広告はこういう路線でいけるんじゃないかと手応えを感じました。つまり、プロダクションのクオリティが完璧でなくても、アイデア次第で勝負できるということです。はっきりしたスタイルで [len] 遊ぶという点では、私たちが手がけた「バンコク保険」のCM 三本一竜巻編、タイヤ外れ編、金屋編—がその好例です。セリフはほとんどありませんが、誰が見ても内容が伝わるのが強みであり、アイデアで勝負ができる好例と考えています。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (7) เป็นการบรรยายถึงยี่ห้อบาเลนเซียกาที่มีการผลิตสินค้าที่ใส่ใจรายละเอียดกับ

การตัดเย็บและวัตถุดิบ ส่วนตัวอย่างที่ (8) เป็นการบรรยายถึงการทำโฆษณาที่ได้คิดค้นวิธีการที่ทำให้คนดูสามารถเข้าใจได้ และยังมีความเป็นสากลสมกับความเป็นไทย จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” มีลักษณะที่คล้ายกันกับคำว่า 「遊ぶ」 ตามที่ 加藤 (2019) ได้เสนอไว้คือ การใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการทำจากความชอบของตนเอง

4.2 วิธีการใช้ที่พบเฉพาะในคำว่า 「遊ぶ」

4.2.1 การสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า 「遊ぶ」 ที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่บุคคลหนึ่งสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น ดังตัวอย่างที่ (9)

- (9) なんか最近、クラスで遊ばれてる人がある。その人には、今のところ味方がいない。というか嫌われている感じ。本人はすごく真剣なんだとね。真剣に、ふざけてる人を注意したりする。その真剣さが面白い。周りには、その人にちょっかいかけて面白がってる。

(BCCWJ, Yahoo! ブログ, อ้างอิงตัวอย่างที่ (20) ของ 加藤 2019, p. 226)

ช่วงนี้มีเด็กที่ถูก [asobu] (แกล้ง/×เล่น) ในห้องเรียน ตอนนั้นเด็กคนนั้นไม่มีพวกเลย รู้สึกว่าถูกทุกคนเกลียดคงเป็นเพราะเจ้าตัวเป็นคนจริงจังมาก จริงจังจนไปว่ากล่าวคนที่ชอบเล่นสนุก ความจริงจังนั้นช่างน่าขบขันคนรอบข้างเองก็สนุกที่ได้ไปแกล้งเด็กคนนั้น

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (9) เป็นข้อความที่ใช้คำว่า 「遊ぶ」 เพื่อบรรยายถึงเด็กคนหนึ่งที่ถูกเพื่อนในชั้นเรียนแกล้งเนื่องจากเป็นคนที่มีนิสัยจริงจัง แต่ทุกคนกลับมองว่าเป็นเรื่องตลก

4.2.2 สถานที่หรือสิ่งของถูกปล่อยทิ้งไว้โดยที่ไม่ได้ใช้งานตามที่ควรจะเป็น

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า 「遊ぶ」 ที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่ สถานที่หรือสิ่งของถูกปล่อยทิ้งไว้โดยที่ไม่ได้ใช้งานตามที่ควรจะเป็น ดังตัวอย่างที่ (10)

- (10) 営業に使う車は会社所有なのが普通だが、社員個人の車を使う方法がある。仕事でかかった費用は会社が持つという”払い戻しプログラム”だ。このプログラムの良いところは、まず会社にとって管理が楽になること。また、社用車を遊ばせておくという無駄がなくなり、保険責任が軽減できること、税金が安くなることなどいろいろ挙げられる。

(BCCWJ, 木村恵子『アメリカ発ニュービジネス特選200』, อ้างอิงตัวอย่างที่ (24) ของ 加藤 2019, p. 227)

รถที่ใช้เพื่อการทำงานเป็นทรัพย์สินของบริษัท แต่วิธีที่พนักงานจะใช้รถส่วนตัวได้ โดยบริษัทจะมีโครงการที่เรียกว่า “Haraimodoshi” หรือการชำระค่าใช้จ่ายคืนให้หลังจากการใช้งาน ข้อดีของโครงการนี้คือบริษัทสามารถบริหารจัดการได้ง่าย นอกจากนี้ยังช่วยลดปัญหาการรถบริษัทถูก [asobu] (จอดไว้/×เล่น) โดยไม่ได้ใช้ประโยชน์ ลดภาระความรับผิดชอบเรื่องประกันภัย และจ่ายภาษีได้ถูกลง

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (10) เป็นข้อความที่ใช้คำว่า 「遊ぶ」 เพื่อบรรยายเกี่ยวกับโครงการของบริษัทแห่งหนึ่งที่จะชำระค่าใช้จ่ายคืนให้พนักงานที่ใช้รถส่วนตัวปฏิบัติงานให้บริษัทซึ่งจะช่วยลดปัญหา เช่น การจอดรถทิ้งไว้โดยไม่ใช้ประโยชน์อย่างที่เราควรจะเป็น

4.2.3 การไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของทั้งสองคำที่ใช้เพื่อบรรยายตอนที่บุคคลหนึ่งไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ ดังตัวอย่างที่ (11)

(11) 芸術に憧れ、パリに遊ぶ。

(日本語多義語学習辞典 動詞編)

ไป [asobu] (เรียน/×เล่น) ที่ปารีสเพราะหลงใหลในศิลปะ

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (11) เป็นประโยคที่ใช้คำว่า 「遊ぶ」 เพื่อบรรยายว่าผู้พูดมีความสนใจด้านศิลปะ จึงจะไปเรียนรู้ที่ปารีส

4.3 วิธีการใช้ที่พบเฉพาะในคำว่า “เล่น”

4.3.1 การใช้ความสามารถเพื่อปฏิบัติงานทางการเมืองหรือการแสดง

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายการใช้ความสามารถเพื่อปฏิบัติงานทางการเมืองหรือการแสดง ดังตัวอย่างที่ (12)

(12) ศิลปินคนหนึ่ง ถ้าเขาขายแผ่นได้ ดาวน์โหลดได้แล้วต้องเล่นละครได้ เล่นหนังได้ เป็นฟรีเซ็นเตอร์ได้

ทำกิจกรรมได้ ศิลปินที่ออกมาแล้วขายเพลงอย่างเดียว เล่นคอนเสิร์ตอย่างเดียว ในอนาคตอาจอยู่ไม่ได้

(TNC, บทสัมภาษณ์จากนิตยสาร)

昨今のアーティストは、CD を売ったり楽曲を配信するだけでなく、ドラマや映画に [len] (出演する/×遊ぶ) 出演したり、CM に出たり、様々な分野でマルチに活躍ができることが求められます。音楽だけを売る、コンサートだけをやるというスタイルのアーティストは、将来的に生き残っていくのが難しくなるかもしれません。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (12) เป็นข้อความที่ใช้คำว่า “เล่น” เพื่อบรรยายเกี่ยวกับการเป็นศิลปินที่ต้องใช้ความสามารถทางการแสดงละครหรือภาพยนตร์ นอกเหนือไปจากความสามารถทางการแสดงด้านดนตรีซึ่งในกรณีนี้อาจเกิดจากความชอบหรือความถนัดก็ได้และมักจะได้รับค่าตอบแทนจากความสามารถนั้นด้วย วิธีใช้ข้างต้นอาจถือว่าเป็นประเภทการเล่นเชิงพิธีและการแสดงตามที่ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล (2537) ได้สรุปการเล่นตามวัฒนธรรมไทยไว้ และยังเห็นได้ว่า สถานการณ์นี้ไม่สามารถแปลคำว่า “เล่น” โดยใช้คำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่นได้

4.3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้าม

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายการมีปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้าม ดังตัวอย่างที่ (13)

- (13) ทีมงานทำการบ้านเรื่องข้อมูลมาพอสมควร โดยเฉพาะรายละเอียดต่าง ๆ (ซึ่งบางอย่างก็ต้องใช้สมมติฐานเข้าช่วย) อย่างของหนังก็คือความเข้าใจในการทำหนัง โดยเฉพาะการใช้จังหวะเล่นกับคนดู ถามว่าหนังนางนาที่มีความน่ากลัวหรือน่าสะพรึงกลัวมั๊ย หลายคนก็คงบอกว่ามีและรู้สึกอยู่บ้าง แต่ถ้าว่าความเป็น horror ของหนังเกิดจากให้เห็นภาพหรือไม่ ก็ตอบได้ว่าไม่มี

(TNC, บทความทั่วไป)

スタッフは情報収集にかなり力を入れており、特に細かい部分については、いくつか仮定を立てながら調査を進めました。映画に関しては、「映画とはどういうものか」という理解、特に観客との“間”の取り方を [len] (重視する/×遊ぶ) 重視しました。では、「ナーン・ナーク」という映画に恐怖感や怖さがあるかと聞かれれば、多くの人が「ある」と答えると思います。しかし、そのホラー的な要素が“映像として見せる恐怖”から来ているかと言えば、そうではないと言えます。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (13) เป็นข้อความที่ใช้คำว่า “เล่น” เพื่อบรรยายเกี่ยวกับการใช้เทคนิคหรือวิธีการของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อดึงดูดความสนใจและตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับชม วิธีการใช้ข้างต้นสอดคล้องกับความหมาย “การมีความเชี่ยวชาญแสดงชั้นเชิงในสิ่งที่ทำ” ตามที่ปริตดา เกลิมเผ่า กอนันตกุล (2537) ได้สรุปไว้ และยังเห็นได้ว่าสถานการณ์นี้ไม่สามารถแปลคำว่า “เล่น” โดยใช้คำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่นได้

4.3.3 การเติมพันหรือเสี่ยงทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายการเติมพันหรือเสี่ยงทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน ดังตัวอย่างที่ (14)

- (14) ผมก็ไม่เคยทำค่ายเพลงมาก่อนเหมือนกัน คุณไปวางแผนมาได้ คุณไปทำฝั่งธุรกิจมาได้ แต่สุดท้ายคุณก็ต้องเชื่อในตัวเอง การที่คุณกล้าเอาความฝันมาเล่นกับธุรกิจ เป็นเพราะฝั่งความเป็นนักธุรกิจในตัวเองบอกว่าคุณเอาอยู่ 60 เปอร์เซนต์ มันก็เหมือนวงการเพลงนั่นแหละ วงการบันเทิงเหมือนกัน

(TNC, บทสัมภาษณ์จากนิตยสาร)

私自身、音楽レーベルを手がけるのは初めての経験で、試行錯誤の連続でした。ビジネス計画や運営など、経営の経験はあったため自信を持って進められましたが、この局面を乗り越えたのは、最終的には「自分を信じる力」が不可欠だったと思います。夢をビジネスと結びつけて [len] (挑戦する/×遊ぶ) 挑戦できたのは、自分の中のビジネスパーソンとしての感覚が、「自分なら60%はやり遂げられる」と感じていたからに他なりません。音楽業界も、言うなればエンターテインメント業界の一部であり、本質的には同じような性質を持っていると感じています。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (14) เป็นข้อความที่ใช้คำว่า “เล่น” เพื่อบรรยายว่า ผู้พูดมีความผันเกี่ยวกับการทำ
 ค่ายเพลง แต่ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวมาก่อน แต่ต้องการที่ลองทำตามความผันโดยการเปิด
 ค่ายเพลงของตนเองดูสักครั้ง วิธีการใช้ข้างต้นอาจถือว่าเป็นหนึ่งในประเภทการเล่นเกมและกีฬาที่มีนัยของ
 ความดึงดูดและความเอาใจจริงเอาใจตามที่ปริตดา เกลิมเผ่า กอนันตกุล (2537) ได้สรุปการเล่นตามวัฒนธรรม
 ไทยไว้ และยังเห็นได้ว่าสถานการณ์นี้ไม่สามารถแปลคำว่า “เล่น” โดยใช้คำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่นได้

4.3.4 การใช้อำนาจเพื่อกระทำหรือจัดการเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ควรยุ่งเกี่ยว

จากผลการศึกษาพบตัวอย่างข้อความของคำว่า “เล่น” ที่ใช้เพื่อบรรยายการใช้อำนาจเพื่อ
 กระทำหรือจัดการกับเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ควรยุ่งเกี่ยว ดังตัวอย่างที่ (15)

- (15) ในช่วงรัฐบาลคุณทักษิณต้องยอมรับว่าไม่ใช่มีแค่ภาพลักษณ์ แต่มีผลงานด้วย เลยทำให้ยังยืนมาได้นาน
 พอสมควร เรื่องผลงานไม่มีปัญหา เรื่องประสิทธิภาพไม่มีปัญหา ผมว่าไม่มีรัฐบาลไหนที่กล้าเล่นกับ
 ราชการจนราชการกลัว ไม่มีรัฐบาลไหนที่พูดแล้วอาชญาชนฟัง ประเทศอื่นฟัง ไม่มีรัฐบาลไหนที่เอาจริงเรื่อง
 ยาเสพติดแม้ว่าอาจดูรุนแรงไปหน่อย

(TNC, บทสัมภาษณ์จากนิตยสาร)

タクシン政権は単なるイメージ戦略だけでなく、確かな実績も伴っていたことは認めざるを得ません。そのため、ある程度の長期にわたって持続可能な政権運営が実現できたのだと思います。政権の成果は申し分なく、行政の効率性についても大きな問題はありませんでした。私は、官僚機構に対してここまで強く[ten]（切り込む/×遊ぶ）切り込んで、官僚側が恐れるような政権は他に例がないと思います。また、アセアン諸国や他国がここまで耳を傾けた政権も、他には見当たりません。そして、麻薬対策に関しても、やや強硬に見える部分はあったものの、最も本気で取り組んだ政権だったのではないのでしょうか。

(แปลโดยผู้วิจัย)

ตัวอย่างที่ (15) เป็นข้อความที่ใช้คำว่า “เล่น” เพื่อบรรยายถึงรัฐบาลภายใต้การบริหารงาน
 ของทักษิณ ชินวัตร ว่าเป็นรัฐบาลที่กล้าใช้อำนาจเพื่อจัดการหรือสะสางกับระบบราชการที่คนโดยทั่วไปมองว่า
 เป็นระบบที่ยากที่จะจัดการเนื่องจากการสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน วิธีการใช้ข้างต้นอาจถือว่าเป็นความหมาย
 ที่แตกต่างไปจากความหมายที่ได้มีการสรุปไว้ก่อนหน้านี้ และยังเห็นได้ว่าสถานการณ์นี้ไม่สามารถแปลคำว่า
 “เล่น” โดยใช้คำว่า 「遊ぶ」 ในภาษาญี่ปุ่นได้

5. สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” ในภาษาไทยโดยเปรียบเทียบกับ 「遊ぶ」
 (asobu) ในภาษาญี่ปุ่นสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 4 ลักษณะที่คล้ายและแตกต่างกันของคำว่า 「遊ぶ」 กับ “เล่น”

วิธีการใช้	「遊ぶ」	“เล่น”
ลักษณะที่คล้ายกัน	ความหมายพื้นฐานเพื่อบรรยายเกี่ยวกับ “ความสนุกสนานหรือความเพลิดเพลิน” ▪ การทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนจากร่างกาย ▪ การทำเรื่องที่ตนเองชอบแต่ละเลยเรื่องที่ต้องจะทำ ▪ การทำเรื่องที่ตนเองชอบแต่เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม ▪ การทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการ	
ลักษณะที่ต่างกัน	1) การสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น	-
	2) สถานที่, เครื่องจักร, อุปกรณ์ หรือเงินทุน ไม่ได้ถูกนำไปใช้งานให้มีประสิทธิภาพ	-
	3) การไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่	-
	-	1) การใช้ความสามารถเพื่อปฏิบัติงานทางการเมืองหรือการแสดง
	-	2) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้าม
	-	3) การเติมพื้นที่หรือเสี่ยงทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน
	-	4) การใช้อำนาจเพื่อกระทำหรือจัดการกับเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ควรยุ่งเกี่ยว

วิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” กับ 「遊ぶ」 มีทั้งลักษณะที่คล้ายกันและแตกต่างกัน ลักษณะที่คล้ายกันคือทั้งสองคำมีความหมายพื้นฐานเพื่อบรรยายเกี่ยวกับ “ความสนุกสนานหรือความเพลิดเพลิน” ดังจะเห็นได้จากต่างมีวิธีการใช้เพื่อบรรยายการใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบ โดยสามารถแบ่งรายละเอียดของความชอบได้ดังนี้ 1) การทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยเคลื่อนไหวบางส่วนจากร่างกาย 2) การทำเรื่องที่ตนเองชอบแต่ละเลยเรื่องที่ต้องจะทำ 3) การทำเรื่องที่ตนเองชอบแต่เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม เช่น ดื่มของมีนเมาหรือเล่นการพนัน และ 4) การทำเรื่องที่ตนเองชอบโดยใช้สิ่งของบางอย่างเพื่อคิดค้นขั้นตอนหรือวิธีการ ลักษณะของวิธีการใช้ที่คล้ายกันข้างต้นนั้นอาจเกี่ยวข้องกับความหมายพื้นฐานของทั้งสองคำโดย 「遊ぶ」 มีความหมายว่า 「好きなことをして楽しむ」 หรือ “สนุกกับการทำเรื่องที่ชอบ” ในขณะที่ “เล่น” มีความหมายว่า “ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย” และ “สาละวนหรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลิน”

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาวิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” พบว่า นอกจากความหมายที่บรรยายเกี่ยวกับการใช้เวลาทำเรื่องที่ตนเองชอบแล้วยังมีความหมายที่บอกจุดมุ่งหมายของการทำเรื่องดังกล่าวด้วย เช่น “เล่นดนตรี” หรือ “เล่นกีฬา” ที่มีความหมายทั้งการใช้เวลาทำเรื่องที่ชอบ การทำเป็นงานอดิเรก การทำเพื่อการแข่งขันหรือการประกอบอาชีพ ดังตัวอย่างที่ (16)

- (16) ผู้จัดการทีมแข่งสาวไทยเผยอีกว่า เรารู้ว่าทัวร์นาเมนต์นี้ขีดความสามารถของสาวไทยมีแค่ไหนในการเจอกับทีมระดับชั้นนำ แต่เราก็อยากจะเล่นกับทีมระดับนี้ เพื่อยกระดับขีดความสามารถขึ้นมาอีก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการที่ทีมฟุตบอลหญิงทีมชาติไทยกำลังจะเติบโตขึ้นไปอยู่ในระดับทีมพัฒนาของทวีปเอเชีย

(TNC, ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์)

タイ女子代表の監督はさらにこう語った。「この大会で、強豪チームと対戦する中で、私たちの実力がどの程度通用するかわかってきました。でも、だからこそ、自分たちの力をさらに引き上げるために、あえてこのレベルの相手と [1en] (戦い続ける/×遊ぶ) 戦い続けることを選んだのです。今まさに、タイ女子代表はアジアの“育成強化チーム”の一員として、もう一段階上のステージを目指しているところですから。」

(แปลโดยผู้วิจัย)

นอกจากนี้หากพิจารณาเชิงโครงสร้างจะเห็นได้ว่า “เล่น” เป็นคำกริยาที่ต้องมีกรรมของประโยคมาประกอบจึงใช้บรรยายว่า “เล่นฟุตบอล” ได้ ในขณะที่ 「遊ぶ」 เป็นอกรรมกริยาจึงไม่สามารถใช้บรรยายว่า 「サッカーを遊ぶ」 ได้ กรณีนี้มักจะพูดว่า 「サッカーをして遊ぶ」 ที่มีความหมายว่า “สนุกไปกับการเล่นฟุตบอล” ซึ่งความหมายข้างต้นอาจไม่เท่ากับ “เล่นฟุตบอล”

สำหรับลักษณะที่ต่างกัน คือ ความหมายขยายของทั้งสองคำ โดยวิธีการใช้ที่พบเฉพาะในคำว่า 「遊ぶ」 มีความหมายที่บรรยายเกี่ยวกับ 1) การสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่นหรือสัตว์ตัวอื่น 2) สถานที่เครื่องจักร อุปกรณ์ หรือเงินทุนไม่ได้ถูกนำไปใช้งานให้มีประสิทธิภาพ และ 3) การไปต่างสถานที่เพื่อต้องการหาความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ซึ่งทั้งสามความหมายยังไม่พบในข้อความตัวอย่างของคำว่า “เล่น” จากคลังข้อมูลภาษาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่า ในภาษาไทยมีการใช้สำนวนที่สามารถบรรยายความหมายใกล้เคียงกันกับการสนุกกับการทำเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับคนอื่น ได้แก่ “เล่นหัว” ที่มีความหมายว่า “หยอกล้อกัน” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, น. 1078) ในขณะที่วิธีการใช้ที่พบเฉพาะในคำว่า “เล่น” ได้แก่ 1) การใช้ความสามารถเพื่อปฏิบัติงานทางการเมืองหรือการแสดง เช่น “เล่นการเมือง” “เล่นละคร” “เล่นภาพยนตร์” 2) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้าม เช่น “เล่นกับคนดู” 3) การเดิมพันหรือเสี่ยงทำเรื่องบางอย่างที่ตนเองไม่มีความรู้หรือประสบการณ์มาก่อน เช่น “เล่นกับธุรกิจ” “เล่นกับระบบ” และ 4) การใช้อำนาจเพื่อกระทำหรือจัดการกับเรื่องบางอย่างที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ควรยุ่งเกี่ยว เช่น “เล่นกับราชการ” ความหมายที่พบข้างต้นนี้เป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (social causes) เมื่อนำคำหนึ่งไปใช้กับคำที่มีความหมายเฉพาะ คำนั้นอาจจะมีมีความหมายที่กว้างออกไปหรือมีความหมายที่จำกัดมากขึ้น วิธีการใช้ข้างต้นนี้ทำให้ คำว่า “เล่น” ไม่สามารถแปลโดยใช้คำว่า 「遊ぶ」 ได้ กรณีของคำว่า “เล่นละคร” จะแปลว่า 「ドラマに出演する」 “เล่นกับคนดู” จะแปลว่า 「観客との間の取り方を重視する」 “เล่นกับธุรกิจ” จะแปลว่า 「ビジネスと結びつけて挑戦する」 และ “เล่นกับราชการ” จะแปลว่า 「官僚機構に対して切り込む」

จากลักษณะข้างต้นจะเห็นได้ว่า “เล่น” มีความหมายขยายที่แตกต่างจาก 「遊ぶ」 โดยใช้เพื่อบรรยาย “การกระทำที่แสดงเป้าหมาย” เช่น การปฏิบัติงานหรือหน้าที่ การสร้างปฏิสัมพันธ์ การเดิมพันหรือเสี่ยงทำเรื่องบางอย่าง และการใช้อำนาจเพื่อกระทำหรือจัดการเรื่องบางอย่าง เช่นคำว่า “เล่นการเมือง” ซึ่งในสถานการณ์นี้มีความหมายตามที่ปริตดา เกลิมเผ่า กอนันตกุล (2537) ได้สรุปไว้ว่า “การมีความเชี่ยวชาญ แสดงชั้นเชิงในสิ่งที่ทำ” นอกจากนี้อาจมีความสัมพันธ์กับคำนามที่ตามหลังมา โดยคำว่า “การเมือง” ซึ่งเป็นคำที่คนไทย

โดยทั่วไปในช่วงหลังเปลี่ยนแปลงการปกครองปี พ.ศ. 2475 มองว่า เป็นเรื่องสกปรกหรือเลวร้ายที่ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว เนื่องจากผู้ที่ไปเกี่ยวข้องกับการเมืองมักใช้วิธีการที่ผิดกฎหมายเพื่อเอาชนะการต่อสู้เชิงทางการเมือง รวมถึงผู้ที่เข้ามาเกี่ยวข้องจำนวนไม่น้อยยังสามารถสร้างความร่ำรวยจากการเล่นการเมือง (กรมล ท่องธรรมชาติ, 2515, น. 105) นอกจากนี้ในภาษาอังกฤษยังมีคำว่า “play politics” ที่มีความหมายว่า “หาประโยชน์ส่วนตัว” สำหรับ “เล่นละคร” และ “เล่นภาพยนตร์” นั้นผู้วิจัยเห็นว่า ในอดีตละครและภาพยนตร์เป็นเรื่องที่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานหรือความบันเทิง แต่ไม่ใช่เรื่องที่มีสาระและสามารถนำไปประกอบอาชีพที่มั่นคงได้ ดังนั้นทั้งสามคำจึงถูกนำมาใช้กับคำว่า “เล่น” เพื่อบรรยายการกระทำที่คนทั่วไปมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่พึงกระทำหรือเรื่องที่ไม่จริงจัง

ส่วนคำว่า “เล่นกับคนดู” ที่ใช้ในสถานการณ์เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้ามตามที่ได้สรุปไว้ข้างต้นนั้นพอจะตั้งสมมติฐานได้ว่า เป็นความหมายที่ขยายมาจากการทำเพื่อความสนุกสนานหรือเพลิดเพลิน ในขณะที่คำว่า “เล่นกับระบบ” กับ “เล่นกับราชการ” นั้นมีนัยยะของการใช้เส้นสายเพื่อเข้าสู่ระบบราชการ จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นความหมายขยายที่พบจากการศึกษาครั้งนี้ซึ่งต่างไปจากความหมายที่ปริตตา เอลิมเผ่า กอนันตกุล (2537) สรุปไว้ก่อนหน้านี้

จากผลการศึกษาครั้งนี้อาจกล่าวได้ว่า ความหมายและวิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” ที่แตกต่างจาก 「遊ぶ」 นั้นแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ต่างกันในการใช้ภาษากล่าวคือการใช้คำว่า 「遊ぶ」 ทั้งความหมายพื้นฐานและความหมายขยายนั้นเพื่อบรรยายเรื่องที่ชาวญี่ปุ่นเห็นว่าเป็นเรื่องที่ผู้พูด “ทำด้วยความสนุกสนานหรือเพลิดเพลิน” หากเป็นเรื่องที่ “ทำตามหน้าที่ กฎเกณฑ์ หรือบรรทัดฐานของสังคม” จะไม่ใช้คำนี้มาบรรยาย แต่จะใช้คำกริยาอื่นแทน เช่น คำว่า 「政治活動をする」 (ทำกิจกรรมทางการเมือง) 「ドラマに出演する」 (แสดงละคร) 「映画に出演する」 (แสดงภาพยนตร์) ที่เป็นการบรรยายเกี่ยวกับการปฏิบัติตัวตามบทบาทของนักการเมืองหรือนักแสดงตามที่สังคมตั้งกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานไว้ ในขณะที่การใช้คำว่า “เล่น” ทั้งความหมายพื้นฐานและความหมายขยายนั้นเพื่อบรรยายเรื่องที่ชาวไทยเห็นว่าเป็นเรื่องที่ผู้พูด “ทำอย่างมีเป้าหมาย” ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ทำด้วยความสนุกสนานหรือเพลิดเพลิน เช่น การเล่นเกม การเล่นดนตรีและกีฬา (กิจกรรมหรืองานอดิเรก) รวมถึงเรื่องที่ต้องปฏิบัติตามหน้าที่หรือกฎเกณฑ์ เช่น การเล่นการเมือง การเล่นละคร การเล่นดนตรีและกีฬา (อาชีพ) อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนภาษาไทยชาวญี่ปุ่นและผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยควรทำความเข้าใจองค์ประกอบความหมายและกรอบของคำว่า “เล่น” ในภาษาไทยด้วยว่า ไม่ใช่การกระทำเพื่อความสนุกสนานหรือเพลิดเพลินเท่านั้น ดังนั้นจึงไม่เท่ากับคำว่า 「遊ぶ」 ที่ใช้เมื่อต้องแสดงความเพลิดเพลิน

6. ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการใช้ของคำว่า “เล่น” จากคลังข้อมูลภาษาไทยโดยเปรียบเทียบกับ 「遊ぶ」 อย่างไรก็ตาม คำว่า 「遊ぶ」 นั้นยังสามารถแปลเป็นภาษาไทยได้อีกว่า “เที่ยว” ดังนั้นการศึกษาค้างต่อไปจึงควรพิจารณาวิธีการใช้คำดังกล่าวด้วยเพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ครอบคลุม นอกจากนี้ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลประเภทภาษาเขียนที่มาจากคลังข้อมูลภาษาเท่านั้น หากมีการวิจัยต่อยอดควรเพิ่มเติมข้อมูลจากแหล่งอื่นที่มีความเป็นทางการน้อยด้วย เช่น บทละครโทรทัศน์ และบทภาพยนตร์ ซึ่งอาจทำให้ผลการศึกษาแตกต่างไปจากการศึกษาค้างนี้

รายการอ้างอิง

- กระมล ทองธรรมชาติ. (2515). การเมืองคืออะไร. *Journal of Social Sciences*, 9(3), 105-120.
- คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2549). คลังข้อมูลภาษาไทยแห่งชาติในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (TNC: Thai National Corpus).
<https://www.arts.chula.ac.th/ling/tnc3/>
- นworรณ พันธุมธ. (2555). คลังคำ (พิมพ์ครั้งที่ 6). อมรินทร์.
- ปรีดา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล. (2537). เล่น. ใน สุวรรณ สถาอานันท์ และ เนื่องน้อย บุญเนตร (บ.ก.), คำ: ร้อยรอยความคิด ความเชื่อไทย (น. 355-372). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิ่นอนงค์ อ่ำปะละ. (2565). รายงานการวิจัยเรื่อง ความหมายของคำว่า “กิน” ในภาษาไทย: การศึกษาเชิง ประวัติและภาษาศาสตร์ปริชาน. มหาวิทยาลัยพายัพ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (พิมพ์ครั้งที่ 2). ราชบัณฑิตยสถาน.
- ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. (2547). ฉากชีวิตสี่แผ่นดิน: ชีวิตจริงหลังฉากนิยายของสาวชาววัง ชาวบ้าน และ แพชั้นฝรั่ง. อมรินทร์.
- Gotthai. (2568, 21 กุมภาพันธ์). พจนานุกรมออนไลน์. <https://www.gotthai.net>
- 加藤恵梨. (2019). 「第13章 「遊ぶ」の意味と教え方について」 プラシヤント・パルデン他編『多義動詞分析の新展開と日本語教育への応用』. 開拓社.
- 金田一春彦・金田一秀穂. (2008). 『学研現代新国語辞典 改訂第四版』. 学習研究社.
- 小泉保・船城道雄・晶治・仁田義雄・塚本秀樹. (1989). 『日本語 基本動詞用法辞典』. 大修館書店.
- 新村出. (2008). 『広辞苑 第六版』. 岩波書店.
- 富田竹二郎. (1987). 『タイ日辞典』. 天理時報社.
- 森山新. (2012). 『日本語多義語学習辞典 動詞編』. アルク.

บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย Japan's Roles in the Indian Ocean Region

นภดล ชาติประเสริฐ

Nophadol Chartprasert

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

Corresponding Author:

Nophadol Chartprasert

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

2 Prachan Road, Phra Barom Maha Ratchawang, Phra Nakhon, Bangkok 10200, Thailand

E-mail: nophadol.c@arts.tu.ac.th

Received: April 11, 2025

Revised: June 7, 2025

Accepted: June 9, 2025

บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย¹

บทคัดย่อ

ก่อนทศวรรษ 1960 บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียมีค่อนข้างน้อย ตั้งแต่ทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา การขยายบทบาทของญี่ปุ่นทางด้านการค้าและการลงทุนระหว่างประเทศ การแข่งขันกันขยายบทบาทของอิมเพอริอัล และวิกฤตการณ์ต่าง ๆ ในหลายประเทศในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียส่งผลต่อการปรับนโยบายของญี่ปุ่นต่ออาณาบริเวณดังกล่าว ในการนี้ เพื่อรักษาความมั่นคงของเส้นทางเดินเรือ แหล่งทรัพยากรและตลาดของสินค้าญี่ปุ่น ญี่ปุ่นได้พยายามขยายบทบาทในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียทั้งในกรอบความร่วมมือทวิภาคีและพหุภาคี นอกจากบทบาททางเศรษฐกิจซึ่งญี่ปุ่นมีความแข็งแกร่งแล้ว ญี่ปุ่นก็ได้เพิ่มบทบาททางด้านความมั่นคงมากขึ้นด้วยโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหลังสงครามเย็น

คำสำคัญ : นโยบายต่างประเทศญี่ปุ่น, อาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย, การแข่งขันกันขยายบทบาทของมหาอำนาจ

¹ บทความวิจัยนี้เป็นผลมาจากการวิจัยเรื่อง “บทบาทของจีนและญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียในช่วงหลังสงครามเย็น” (พ.ศ. 2568)

Japan's Roles in the Indian Ocean Region²

Abstract

Before the 1960s, Japan's roles in the Indian Ocean Region had been comparatively minimal. Since the 1960s, Japan's rapid expansion in international trades and investments, superpowers rivalries coupled with crises in several countries in the Indian Ocean Region have influenced Japan's policies. In order to secure sea lanes, resource and markets in the Indian Ocean Region, Japan's roles in this region have been bilaterally and multilaterally increased. Apart from economic dimension, Japan's activities in security dimension have also significantly increased especially after the end of the Cold War.

Keywords: Japan's foreign policies, Indian Ocean region, superpowers rivalries

² This research article is a document produced from a study titled "The Roles of China and Japan in the Indian Ocean Region in the Post-Cold War Period" (2025).

1. บทนำ

เนื่องจากญี่ปุ่นเป็นหมู่เกาะชาวญี่ปุ่นจึงมีความชำนาญในการเดินเรือมาตั้งแต่อดีตไม่ว่าจะเป็นการทำการประมงบริเวณชายฝั่งและการประมงน้ำลึกที่ห่างออกไปจากชายฝั่งรวมทั้งการเดินเรือเพื่อการค้า ด้วยเหตุนี้เมื่อญี่ปุ่นมีความชำนาญด้านการเดินเรือมากขึ้นชาวญี่ปุ่นจึงได้เดินเรือไปยังน่านน้ำต่าง ๆ ที่ห่างไกลออกไปจากน่านน้ำในบริเวณมหาสมุทรแปซิฟิกตอนเหนือซึ่งเป็นบริเวณที่หมู่เกาะญี่ปุ่นตั้งอยู่ซึ่งรวมถึงการเดินเรือมายังมหาสมุทรอินเดีย ในการนี้ บทบาทของญี่ปุ่นในน่านน้ำและบริเวณชายฝั่งของมหาสมุทรอินเดียค่อย ๆ เพิ่มขึ้นตามลำดับและเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในช่วงหลังสงครามเย็น บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์การปรับเปลี่ยนบทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณดังกล่าวในช่วงหลังสงครามเย็นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในทางภูมิรัฐศาสตร์และภูมิเศรษฐศาสตร์

2. บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย (Indian Ocean Region) ก่อนและระหว่างสงครามมหาเอเชียบูรพา³

แม้ว่าหลักฐานการติดต่อระหว่างชาวอินเดียกับชาวญี่ปุ่นจะสามารถย้อนกลับไปได้ถึงช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 8 เมื่อมีการนิมนต์พระสงฆ์ชาวอินเดียมาประกอบพิธีในการประดิษฐานพระพุทธรูปสัมฤทธิ์ขนาดใหญ่ที่วัดโทไดจิ (Todaiji) ในเมืองนาระ (Nara) แต่การติดต่อระหว่างดินแดนทั้งสองที่ปรากฏเป็นรูปธรรมเกิดขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เมื่อมีนักผจญภัย นักเขียนและพ่อค้าที่ชื่อว่า เท็นจิกุ โทะคุเบะอิ (Tenjiku Tokubei) เดินทางมายังอินเดีย (Chansoria, 2022, p. 2)

เท็นจิกุ โทะคุเบะอิ (ค.ศ. 1612-1692) นั้นเป็นบุตรของพ่อค้าเกลือ เขามีอายุเพียง 15 ปีใน ค.ศ. 1626 เมื่อได้รับการว่าจ้างจากบริษัทการค้าในเมืองเกียวโต (Kyoto) ให้เดินทางไปกับกองเรือสินค้าของญี่ปุ่น ในการนี้เขาได้เดินทางไปยังดินแดนซึ่งปัจจุบันคือรัฐพิหาร (Bihar) ของอินเดีย เมื่อกลับมาถึงญี่ปุ่น เท็นจิกุได้เขียนเล่าเรื่องการผจญภัยในดินแดนต่างประเทศทั้งที่อินเดียและระหว่างทางในงานที่ชื่อว่า “Tenjiku Tokai Monogatari” ซึ่งแปลว่าเรื่องเล่าว่าด้วยการเดินทางมาอินเดียโดยทางทะเล ในการนี้ งานเขียนของเขาได้รับความสนใจจากสาธารณชนเป็นอย่างมาก ในงานเขียนของเขานั้น เท็นจิกุได้เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับชีวิตของผู้คน ประเพณี ทัศนียภาพของดินแดนต่าง ๆ ซึ่งเขาได้เดินทางผ่านและพักอาศัยอยู่ซึ่งถือเป็นแบบอย่างให้กับนักผจญภัยชาวญี่ปุ่นในรุ่นต่อ ๆ มา (Chansoria, 2022, p. 2)

นับตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 บทบาทของมหาอำนาจตะวันตกในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วเนื่องจากอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียซึ่งมีทรัพยากรที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นน้ำมัน ดีบุก ยางพารา เครื่องเทศ ทองคำ อัญมณี ปอ ขนสัตว์ ชา และข้าวสาลีเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการค้า รวมทั้งการสร้างความแข็งแกร่งทางด้านอุตสาหกรรมให้แก่มหาอำนาจตะวันตกเหล่านี้ (Chansoria, 2022, p. 2) ความสำเร็จในการขุดคลองสุเอซ (Suez) ส่งผลให้การเดินเรือจากยุโรปมา

³ อาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย (Indian Ocean Region) หมายถึง น่านน้ำของมหาสมุทรอินเดีย เกาะ และหมู่เกาะซึ่งตั้งอยู่ในน่านน้ำดังกล่าว รวมถึงดินแดนชายฝั่งโดยรอบมหาสมุทรอินเดีย

เอเชียร่นระยะเวลาลงมากขึ้นและทำให้ต้นทุนลดลง ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้มีผลทำให้การค้าระหว่างทั้งสองทวีปขยายตัวอย่างรวดเร็วซึ่งส่งผลให้มหาอำนาจตะวันตกต่าง ๆ พยายามที่จะมีอิทธิพลเหนือเส้นทางเดินเรือ รวมทั้งดินแดนชายฝั่งโดยรอบของมหาสมุทรอินเดีย นอกจากนี้ชาวยุโรปที่เข้ามามีบทบาทที่มากขึ้นในภูมิภาคนี้ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ในช่วงครึ่งแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 20 สหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นซึ่งกำลังเร่งรัดพัฒนาประเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจและการทหารก็ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียมากขึ้นด้วย (Smith & Fisher, 2025)

สำหรับญี่ปุ่นนั้นเริ่มเข้ามามีบทบาทอย่างจริงจังในช่วงสงครามมหาเอเชียบูรพา การที่ญี่ปุ่นขยายอำนาจเข้ายึดครองดินแดนส่วนใหญ่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และมีแผนการที่จะเดินทัพเข้าโจมตีกองกำลังของอังกฤษในอินเดีย ทำให้ญี่ปุ่นให้ความสนใจในการขยายอำนาจในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียมากขึ้น (Chansoria, 2022, p. 4) การขยายอำนาจของญี่ปุ่นเกิดขึ้นพร้อมกับการเติบโตของกระแสต่อต้านจักรวรรดินิยมตะวันตกในอาณาบริเวณนี้ซึ่งในบางกรณีญี่ปุ่นก็ได้เข้าร่วมสนับสนุนขบวนการดังกล่าว การสนับสนุนที่สำคัญได้แก่การร่วมมือกับชาวอินเดียซึ่งต้องการเป็นเอกราชจากอังกฤษในการก่อตั้งกองกำลังของอินเดียขึ้นในสิงคโปร์เพื่อปฏิบัติการต่อต้านอำนาจของอังกฤษในอินเดีย ในด้านยุทธศาสตร์ทางทะเลนั้น การที่ญี่ปุ่นเข้ายึดครองหมู่เกาะอันดามันและนิโคบาร์ (Andaman and Nicobar) ซึ่งอยู่ใกล้ปากทางด้านทิศตะวันตกของช่องแคบมะละกา (Malacca) ทำให้ญี่ปุ่นสามารถควบคุมเส้นทางเดินเรือในบริเวณมหาสมุทรอินเดียใกล้ช่องแคบมะละกาได้ในระดับหนึ่ง (Roychowdhury, 2024)

3. บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียในช่วงสงครามเย็น

ในช่วงสงครามเย็นอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียก็ยังคงเป็นอาณาบริเวณที่มีการแข่งขันกันอย่างเข้มข้นระหว่างมหาอำนาจ แต่ว่ามหาอำนาจที่มีบทบาทสำคัญได้เปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากอำนาจของมหาอำนาจยุโรปเดิมได้ค่อย ๆ เสื่อมสลายลงพร้อมกับการสูญเสียอำนาจในการปกครองอาณานิคมในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย ในช่วงสงครามเย็นนี้ มหาสมุทรอินเดียได้กลายเป็นพื้นที่แข่งขันของมหาอำนาจซึ่งเป็นแกนหลักของสงครามเย็น ได้แก่ สหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต สำหรับญี่ปุ่นนั้นหลังจากพ่ายแพ้ในสงครามมหาเอเชียบูรพา เศรษฐกิจของญี่ปุ่นก็ค่อย ๆ เติบโตขึ้นตามลำดับจนมีอัตราการเติบโตที่ค่อนข้างรวดเร็วในช่วงกลางทศวรรษ 1950 ถึงต้นทศวรรษ 1990 ในการสร้างความมั่งคั่งของญี่ปุ่นนั้นการพัฒนาอุตสาหกรรมและการค้าระหว่างประเทศถือเป็นสิ่งสำคัญ ด้วยเหตุนี้ การได้มาซึ่งวัตถุดิบรวมถึงการขยายตลาดสำหรับสินค้าญี่ปุ่นจึงเป็นเป้าหมายหลักที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับญี่ปุ่น ในช่วงต้นทศวรรษ 1950 ถึงปลายทศวรรษ 1960 นั้น นอกจากการซื้อผลิตภัณฑ์ปิโตรเลียมจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้⁴ และการขนส่งสินค้าผ่านน่านน้ำมหาสมุทรอินเดียไปยังทวีปยุโรปแล้ว ญี่ปุ่นก็ไม่ได้ให้ความสนใจอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียมากนัก

⁴ “เอเชียตะวันออกเฉียงใต้” (Southwest Asia) นั้น ได้แก่ดินแดนในทวีปเอเชียซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันตกของ “เอเชียใต้” (South Asia) ดินแดนบริเวณนี้มักเรียกกันโดยทั่วไปว่า “ตะวันออกกลาง” (Middle East) (ซึ่งรวมถึงบางส่วนของทวีปแอฟริกาตอนเหนือด้วย) แต่เนื่องจากการเรียกดินแดนดังกล่าวว่า “ตะวันออกกลาง” เป็นการระบุโดยมียุโรปเป็นศูนย์กลาง บทความวิจัยนี้จึงเรียกดินแดนในทวีปเอเชียซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันตกของ “เอเชียใต้” ว่า “เอเชียตะวันออกเฉียงใต้” ตามที่นิยมใช้กันในองค์การระหว่างประเทศ

เมื่อเทียบกับเอเชียตะวันออกที่ญี่ปุ่นตั้งอยู่และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งญี่ปุ่นมองว่าเป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติรวมทั้งยังเป็นตลาดสำคัญของสินค้าญี่ปุ่น (Chansoria, 2022, p. 5)

ความสนใจของญี่ปุ่นต่ออาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดใน ค.ศ. 1973 เมื่อกลุ่มประเทศผู้ส่งออกน้ำมันเป็นสินค้าส่งออก (The Organization of the Petroleum Exporting Countries - OPEC) ได้ร่วมมือกันกำหนดกำลังการผลิตและขึ้นราคาน้ำมันอย่างก้าวกระโดดซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของญี่ปุ่นอย่างรุนแรง⁵ นอกจากนี้ญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญต่อการขึ้นราคาน้ำมันครั้งนี้แล้ว สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในอาณาบริเวณนี้ในช่วงทศวรรษ 1970 และ 1980 ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างอาหรับกับอิสราเอล การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในอิหร่าน สงครามระหว่างอิรักกับอิหร่าน รวมทั้งความตึงเครียดที่ตามมาจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังกล่าวทำให้ญี่ปุ่นจำเป็นต้องให้ความสนใจกับภูมิภาคดังกล่าวมากขึ้นเนื่องจากเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้เริ่มกระทบต่อผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นรุนแรงยิ่งขึ้น (Shaoul, 2005)

4. บทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียในช่วงหลังสงครามเย็น

นับตั้งแต่สงครามเย็นสิ้นสุดลงบทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียก็ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเพิ่มบทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียในช่วงทศวรรษ 1990 และทศวรรษ 2000 นั้น นอกจากส่วนหนึ่งจะเป็นการปกป้องเส้นทางเดินเรือและแหล่งทรัพยากรรวมทั้งขยายตลาดสำหรับสินค้าญี่ปุ่นแล้ว อีกส่วนหนึ่งก็เป็นไปตามข้อเรียกร้องของสหรัฐอเมริกาซึ่งประสงค์ให้ญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาททางด้านความมั่นคงในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดวิกฤตการณ์จากการที่อิรักบุกยึดครองคูเวตในช่วงต้นทศวรรษ 1990 ส่วนบทบาทของญี่ปุ่นตั้งแต่ต้นทศวรรษ 2010 เป็นต้นมานั้น นอกจากการดำรงบทบาทและเป้าหมายเดิมเช่นเดียวกับช่วงทศวรรษ 1990 และทศวรรษ 2000 แล้ว ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทางภูมิรัฐศาสตร์และภูมิเศรษฐศาสตร์ทำให้ญี่ปุ่นต้องปรับบทบาทอีกครั้งหนึ่งโดยมีส่วนร่วมทั้งกับสหรัฐอเมริกาและพันธมิตรอื่น ๆ เช่น อินเดีย ออสเตรเลีย ฯลฯ ในการถ่วงดุลกับการขยายอำนาจของจีนในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย (Maniyar, 2022)

4.1 บทบาทของญี่ปุ่นในทางเศรษฐกิจ

บทบาทของญี่ปุ่นทางเศรษฐกิจนั้นถือได้ว่าเป็นบทบาทหลักของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ญี่ปุ่นเน้นการมีบทบาทในลักษณะดังกล่าวมีสองประการ ประการแรกได้แก่การที่ญี่ปุ่นถูกจำกัดจากรัฐธรรมนูญในการขยายบทบาททางการทหาร ส่วนประการที่สองนั้น การที่ญี่ปุ่นเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจญี่ปุ่นทำให้ญี่ปุ่นมีศักยภาพในการใช้เครื่องมือทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ

⁵ การกระทำดังกล่าวของกลุ่มโอเปกนอกจากจะมีเหตุผลทางเศรษฐกิจแล้วก็ถือได้ว่าเป็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองด้วยในการต่อต้านบทบาทของประเทศอุตสาหกรรมตะวันตกหลายประเทศซึ่งมีท่าทีที่ไม่เป็นมิตรต่อประเทศซึ่งเป็นผู้ผลิตน้ำมันเหล่านี้ในความขัดแย้งระหว่างอาหรับและอิสราเอล

4.1.1 บทบาททางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นในเอเชียใต้

สำหรับเอเชียใต้นั้นญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจกับทุกประเทศ แต่เนื่องจากอินเดียเป็นประเทศที่ใหญ่มากกว่าประเทศเพื่อนบ้านอื่น ๆ เป็นอย่างมากทั้งในด้านพื้นที่ ประชากร ศักยภาพทางเศรษฐกิจและการทหาร ญี่ปุ่นจึงมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับอินเดียในหลากหลายมิติมากกว่าประเทศอื่น ๆ ในเอเชียใต้ สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นกับอินเดียนั้น แม้ว่าในช่วงสงครามเย็นทั้งสองประเทศไม่ได้มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันเนื่องจากความแตกต่างของระบบเศรษฐกิจและการกำหนดท่าทีต่อสถานการณ์ระหว่างประเทศในช่วงสงครามเย็น แต่การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเศรษฐกิจของทั้งสองประเทศและการเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิงภูมิรัฐศาสตร์และภูมิเศรษฐศาสตร์ในระดับโลกในช่วงหลังสงครามเย็นทำให้ญี่ปุ่นและอินเดียหันมาร่วมมือกันมากขึ้นทั้งในด้านเศรษฐกิจและการทหาร (Chansoria, 2022, pp. 3-6)

ในช่วงหลังสงครามเย็นโดยเฉพาะอย่างยิ่งนับตั้งแต่ทศวรรษ 2000 เป็นต้นมา นอกจากจะมีการเดินทางเยี่ยมเยือนในระดับผู้นำทางการเมืองระหว่างทั้งสองประเทศมากขึ้นแล้ว ทั้งญี่ปุ่นและอินเดียยังได้ร่วมกันสร้างกรอบความร่วมมือในมิติที่หลากหลาย เช่น ความเป็นหุ้นส่วนระดับโลกระหว่างญี่ปุ่นและอินเดีย (Global Partnership between Japan and India) การประชุมประจำปีระหว่างนายกรัฐมนตรีญี่ปุ่นและอินเดีย (Japan-India Annual Summit Meetings) ความเป็นหุ้นส่วนทางยุทธศาสตร์ระดับโลก (Global and Strategic Partnership) ความเป็นหุ้นส่วนทางอุตสาหกรรมอย่างครอบคลุมระหว่างอินเดียกับญี่ปุ่น (India-Japan Industrial Competitiveness Partnership) กลไกการหารือระดับรัฐมนตรีด้านพลังงานระหว่างญี่ปุ่นกับอินเดีย (Japan-India Energy Ministerial Dialogue) ฯลฯ (Ministry of Foreign Affairs of Japan, 2024)

ในด้านการค้านั้น มูลค่าการค้าระหว่างทั้งสองประเทศได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้ว่าใน ค.ศ. 2023 ญี่ปุ่นส่งสินค้าออกไปอินเดียเป็นมูลค่า 2,333 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และนำเข้าจากอินเดียเป็นมูลค่า 805 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ มูลค่าการค้าดังกล่าวเพิ่มขึ้นมากเมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลใน ค.ศ. 2015 ซึ่งญี่ปุ่นส่งสินค้าออกไปอินเดียเป็นมูลค่าเพียง 981 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และนำเข้าจากอินเดียเป็นมูลค่าเพียง 589 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เท่านั้น แม้ว่าอินเดียจะขาดดุลการค้าต่อญี่ปุ่นค่อนข้างมาก แต่การลงทุนของญี่ปุ่นในอินเดียซึ่งขยายตัวอย่างรวดเร็วก็มีส่วนทำให้ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างทั้งสองประเทศมีคุณภาพมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่าใน ค.ศ. 2023 มูลค่าการลงทุนของญี่ปุ่นในอินเดียสูงถึง 1,082 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ซึ่งเพิ่มขึ้นมากเมื่อเปรียบเทียบกับมูลค่าการลงทุนของญี่ปุ่นใน ค.ศ. 2014 ซึ่งมีมูลค่าเพียง 282 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เท่านั้น (Ministry of Foreign Affairs of Japan, 2025)

สำหรับความร่วมมือที่เป็นหมุดหมายสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงความร่วมมือทางเศรษฐกิจระหว่างทั้งสองประเทศในทศวรรษ 2010 นั้นได้แก่ การที่อินเดียตัดสินใจให้ญี่ปุ่นพัฒนาระบบรถไฟความเร็วสูงสายแรกขึ้นในอินเดียซึ่งมีระยะทาง 508 กิโลเมตรระหว่างเมืองอะห์มัดอาบาด (Ahmedabad) กับเมืองมุมไบ (Mumbai) ความตกลงดังกล่าวถือได้ว่าเป็นการพัฒนาของระบบรถไฟความเร็วสูงของญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียซึ่งเปิดโอกาสให้ญี่ปุ่นมีโอกาสมากขึ้นในการมีส่วนร่วมกับการพัฒนาในอนาคตของอินเดียที่จะพัฒนาโครงข่ายระบบรถไฟความเร็วสูงให้ครอบคลุมเมืองหลักทั่วประเทศอินเดีย (Times of India, 2024)

นอกจากอินเดียแล้ว ประเทศในเอเชียใต้ที่ญี่ปุ่นให้ความสำคัญค่อนข้างมากได้แก่ ศรีลังกา การที่ศรีลังกาที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของมหาสมุทรอินเดียซึ่งใกล้เส้นทางเดินเรือหลักและมีชายฝั่งที่เหมาะสมสำหรับการสร้างและพัฒนาท่าเรือทั้งเพื่อการพาณิชย์และการทหารทำให้ศรีลังกามีความสำคัญต่อญี่ปุ่นทั้งเชิงภูมิรัฐศาสตร์และภูมิเศรษฐศาสตร์ ในกรณีของศรีลังกานั้น นอกจากการให้ความช่วยเหลือในทางเศรษฐกิจและวิชาการโดยทั่วไปแล้ว ญี่ปุ่นก็ได้เน้นการลงทุนในการพัฒนาศักยภาพการขนส่งทางทะเลซึ่งจะเป็นประโยชน์กับทั้งศรีลังกาและญี่ปุ่น สำหรับการพัฒนาท่าเรือเพื่อการพาณิชย์นั้น ญี่ปุ่นมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาท่าเรือตรินโคมาลี (Trincomalee) รวมทั้งยังได้ร่วมมือกับศรีลังกาและอินเดียในการพัฒนาท่าเรือสำหรับการขนส่งในระบบคอนเทนเนอร์ทางด้านตะวันตกของประเทศใกล้กับนครโคลัมโบ (Columbo) แม้ว่าโครงการถูกระงับไประยะหนึ่งเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในศรีลังกา แต่ในที่สุดก็ได้มีการนำโครงการดังกล่าวมาดำเนินการต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองอีกครั้งในเวลาต่อมา⁶ นอกจากนี้ บริษัทต่อเรือและซ่อมบำรุงเรือของญี่ปุ่นและศรีลังกาได้ร่วมกันยกระดับอุตสาหกรรมต่อเรือและซ่อมบำรุงเรือใกล้นครโคลอมโบให้มีศักยภาพมากขึ้น⁷ ส่วนการพัฒนาอุตสาหกรรมอื่นซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานนั้น บริษัทจากญี่ปุ่นได้สร้างโรงงานผลิตซีเมนต์ที่ทันสมัยขึ้นในศรีลังกา โรงงานดังกล่าวซึ่งเริ่มผลิตซีเมนต์ออกสู่ตลาดได้ใน ค.ศ. 2017 มีส่วนสำคัญต่อการกระตุ้นเศรษฐกิจและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ของศรีลังกา ในปัจจุบัน ให้ความช่วยเหลือทางการเงินในกรณีเร่งด่วนนั้น ญี่ปุ่นถือว่าเป็นประเทศที่มีส่วนสำคัญในระดับหนึ่งในการให้ความช่วยเหลือทางการเงินแก่ศรีลังกาเมื่อประสบกับปัญหาทางเศรษฐกิจอย่างรุนแรง ใน ค.ศ. 2022 (Pendyala, 2023)

สำหรับปากีสถานนั้น แม้ว่าปากีสถานกับญี่ปุ่นเคยเป็นคู่ค้าที่สำคัญตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 1940 จนถึงปลายทศวรรษ 1950⁸ แต่ในช่วงหลังสงครามเย็นนั้น นอกจากการส่งสินค้าอุตสาหกรรมมาขายในปากีสถานแล้ว ญี่ปุ่นก็ไม่ได้มีบทบาททางเศรษฐกิจมากนักโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเปรียบเทียบกับบทบาททางเศรษฐกิจของจีนในปากีสถาน อย่างไรก็ตาม เมื่อเกิดวิกฤตการณ์จากภัยธรรมชาติขึ้นในปากีสถาน เช่น ภัยแล้ง อุทกภัย รวมทั้งแผ่นดินไหว ญี่ปุ่นก็ได้ร่วมกับประชาคมโลกในการให้ความช่วยเหลือปากีสถานอยู่เสมอ กรณีล่าสุดได้แก่ การให้ความช่วยเหลือในการบรรเทาสาธารณภัยแก่ปากีสถานซึ่งสืบเนื่องมาจากการเกิดอุทกภัยครั้งใหญ่ใน ค.ศ. 2022 (Japan International Cooperation Agency, 2023)

สำหรับบังกลาเทศนั้น ญี่ปุ่นก็ได้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาท่าเรือเพื่อการพาณิชย์เช่นกันจึงได้ลงทุนในการก่อสร้างท่าเรือมัดตาบารี (Matarbari) ขึ้นที่จิตตากอง (Chittagong) เพื่อช่วย

⁶ บริษัทญี่ปุ่นและอินเดียได้รับการอนุมัติให้พัฒนาท่าเรือในระบบคอนเทนเนอร์ใน ค.ศ. 2019 แต่การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองทำให้ความร่วมมือดังกล่าวหยุดชะงักไประยะหนึ่ง ความผันผวนทางการเมืองทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนโยบายอีกครั้งใน ค.ศ. 2023 ไปในทางที่เอื้อประโยชน์ต่อความร่วมมือกับญี่ปุ่นและอินเดียตามแนวทางเดิม

⁷ แม้ว่าโครงการส่วนใหญ่จะดำเนินการโดยเอกชนญี่ปุ่นและศรีลังกา แต่โครงการเหล่านี้ส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนทางการเงินจากทางการญี่ปุ่น

⁸ ในช่วงดังกล่าวปากีสถานได้ส่งออกฝ้ายและปอจำนวนมากเพื่อใช้เป็นวัตถุดิบในอุตสาหกรรมทอผ้าของญี่ปุ่น ส่วนญี่ปุ่นก็ส่งเครื่องจักร เครื่องยนต์มายังปากีสถาน

ผ่านบาปปัญหาการขนส่งทางทะเลของบังกลาเทศ⁹ ท่าเรือดังกล่าวซึ่งคาดว่าจะสร้างเสร็จใน ค.ศ. 2026 นั้น นอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อบังกลาเทศแล้วยังเป็นประโยชน์ต่ออินเดียในการขนส่งสินค้าจากบริเวณภาคตะวันออกเฉียงเหนือของอินเดียออกสู่ตลาดโลกโดยไม่ต้องอ้อมมาส่งออกที่ท่าเรือบริเวณเมืองโกลคัตตา (Kolkata) ซึ่งห่างไกลออกไปค่อนข้างมาก (Pendyala, 2023)

4.1.2 บทบาททางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นั้น ญี่ปุ่นได้พยายามมีบทบาทในหลายโครงการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพในการขนส่งทางทะเล โครงการที่โดดเด่นได้แก่ โครงการในเมียนมาและอินโดนีเซีย ซึ่งมีชายฝั่งทะเลที่เชื่อมต่อกับมหาสมุทรอินเดีย¹⁰ ในกรณีนี้ ญี่ปุ่นได้วางแผนที่จะลงทุนสร้างศูนย์กลางการขนส่งในเขตเศรษฐกิจพิเศษที่ละวา (Thilawa) ใกล้ ๆ กับท่าเรือย่างกุ้ง (Yangon) แม้ว่าโครงการดังกล่าวจะได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลเมียนมาแต่ปรากฏว่าการดำเนินการกลับประสบกับปัญหาทำให้เกิดความล่าช้า และมีความเสี่ยงในเชิงธุรกิจอันเป็นผลมาจากการที่เมียนมาถูกคว่ำบาตรจากนานาชาติเนื่องจากการรัฐประหาร ใน ค.ศ. 2021 ในปัจจุบันญี่ปุ่นจึงอยู่ในขั้นตอนที่สแกนท่าทีและรอคอยความชัดเจนทางการเมืองในการกำหนดนโยบายต่อโครงการดังกล่าว (Furusho, 2025)

ส่วนอินโดนีเซียนั้นเป็นประเทศซึ่งมีที่ตั้งในเส้นทางที่เชื่อมต่อระหว่างมหาสมุทรอินเดียและมหาสมุทรแปซิฟิก ด้วยเหตุนี้ ญี่ปุ่นจึงให้ความสำคัญกับอินโดนีเซียค่อนข้างมากและมีส่วนสำคัญในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของอินโดนีเซียอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายทศวรรษ ในการพัฒนาท่าเรือนั้น บริษัทญี่ปุ่นได้รับการว่าจ้างให้ก่อสร้างและบริหารท่าเรือปาติมบัน (Patimbun) ซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันตกของเกาะชวา (Java)¹¹ ในกรณีนี้ การก่อสร้างท่าเรือดังกล่าวได้รับการสนับสนุนทางการเงินในรูปของเงินกู้จากหน่วยงานความร่วมมือระหว่างประเทศของญี่ปุ่น (Japan International Cooperation Agency – JICA) นอกจากนี้ ญี่ปุ่นยังได้ให้ความช่วยเหลือในการพัฒนาท่าเรือเพื่อการประมงด้วย ดังจะเห็นได้ว่าใน ค.ศ. 2022 ทางกรญี่ปุ่นได้ให้การสนับสนุนการก่อสร้างท่าเรือประมงที่เมืองซาอุมลาคี (Saumlaki) ในหมู่เกาะโมลุกกะ (Mollucas) เพื่อพัฒนาท่าเรือดังกล่าวให้กลายเป็นศูนย์กลางการประมงที่สำคัญในฝั่งตะวันออกของอินโดนีเซีย (Pendyala 2023)

⁹ ท่าเรือจิตตะกองของบังกลาเทศนั้นเป็นท่าเรือที่ค่อนข้างประสบปัญหา ธนาคารโลกได้ระบุว่าเป็นท่าเรือที่มีประสิทธิภาพค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับท่าเรือสำคัญอื่น ๆ ในเอเชีย แต่ก็เป็นที่ท่าเรือที่สินค้าต่าง ๆ ถึงร้อยละ 98 ของบังกลาเทศในระบบคอนเทนเนอร์ขนส่งสินค้าผ่าน

¹⁰ สำหรับประเทศอื่น ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีชายฝั่งต่อเนื่องกับมหาสมุทรอินเดีย ได้แก่ ไทย มาเลเซีย และสิงคโปร์นั้น ญี่ปุ่นก็ได้ร่วมมือทางเศรษฐกิจอย่างใกล้ชิดกับประเทศเหล่านี้ รวมทั้งมีส่วนร่วมในหลากหลายรูปแบบในการพัฒนาเส้นทางคมนาคมในบริเวณชายฝั่งที่ต่อเนื่องกับมหาสมุทรอินเดีย

¹¹ เดิมทีนั้นท่าเรือตันจุงปริอก (Tanjung Priok) ในนครจาการ์ตา (Jakarta) ถือเป็นท่าเรือหลักของเกาะชวา (Java) ในกรณีนี้ ประธานาธิบดี โจโก วิโดโด (Joko Widodo) พยายามที่จะลดความแออัดของนครจาการ์ตาลงจึงสร้างท่าเรือแห่งใหม่ขึ้นทางตะวันตกของเกาะชวา คาดว่าท่าเรือดังกล่าวจะสร้างเสร็จใน ค.ศ. 2027

4.1.3 บทบาททางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นในเอเชียตะวันตกเฉียงใต้และแอฟริกาตะวันออก

ส่วนในเอเชียตะวันตกเฉียงใต้นั้นเนื่องจากประเทศส่วนใหญ่ในภูมิภาคนี้มีสภาพทางเศรษฐกิจค่อนข้างดีจากการส่งออกผลิตภัณฑ์ปิโตรเลียม การให้ความช่วยเหลือทางเศรษฐกิจจากญี่ปุ่นจึงมีค่อนข้างน้อย ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจส่วนใหญ่จึงเน้นที่การค้าและการลงทุนเป็นหลัก ในกรณีนี้ หลายประเทศในภูมิภาคนี้ เช่น ซาอุดีอาระเบีย กาตาร์ คูเวต โอมาน สหรัฐอาหรับเอมิเรต ฯลฯ แม้ว่าส่วนใหญ่แล้วมีประชากรไม่มาก แต่ก็เป็ตลาดที่สำคัญสำหรับสินค้าญี่ปุ่นเนื่องจากมีกำลังซื้อสูง (Yoshioka, 2018)

สำหรับชายฝั่งด้านตะวันออกของทวีปแอฟริกาซึ่งอยู่ทางด้านทิศตะวันตกของมหาสมุทรอินเดียนั้น ญี่ปุ่นก็ได้พยายามพัฒนาความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจกับประเทศต่าง ๆ ในกรอบทวิภาคีและพหุภาคี ในการนี้ นอกจากญี่ปุ่นจะให้ความช่วยเหลือแก่ประเทศต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องในกรณีที่เกิดภัยธรรมชาติที่รุนแรงแล้ว ญี่ปุ่นยังร่วมกับนานาชาติประเทศในการให้ความช่วยเหลือในการฟื้นฟูเศรษฐกิจของประเทศซึ่งเสียหายจากสงครามกลางเมือง ได้แก่ ซูดาน (World Food Program, 2024) และโซมาเลีย (Embassy of Japan in Somalia, 2022) ด้วย

สำหรับการพัฒนาการคมนาคมนั้น ญี่ปุ่นได้ให้เงินกู้แก่มาดากัสการ์เป็นจำนวนเงินกว่า 340 ล้านดอลลาร์สหรัฐในการพัฒนาท่าเรือโทอามาสินา (Toamasina) ซึ่งทำให้ท่าเรือดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการส่งออกและนำเข้าสินค้ามากขึ้น การให้ความช่วยเหลือดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของญี่ปุ่นที่เห็นถึงความสำคัญในทางภูมิเศรษฐศาสตร์ของมาดากัสการ์ในมหาสมุทรอินเดียฝั่งตะวันตกในการเป็นเส้นทางเดินเรือสำคัญที่เชื่อมระหว่างทวีปแอฟริกาตอนใต้กับประเทศหมู่เกาะที่ใกล้เคียง เช่น คอโมโรส มอริเชียส และเซเชลส์ ในการนี้ ท่าเรือโทอามาสินาจึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นศูนย์กลางการนำเข้าและส่งออกสินค้าระหว่างมาดากัสการ์กับประเทศหมู่เกาะเหล่านี้รวมทั้งเป็นฐานในการส่งออกสินค้าจากภูมิภาคนี้ไปยังตลาดโลก (Pendyala, 2023)

นอกจากพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการคมนาคมขนส่งแล้ว ญี่ปุ่นก็ได้ร่วมมือกับหน่วยงานขององค์การสหประชาชาติในการพัฒนาเศรษฐกิจด้านอื่น ๆ ด้วย ในการพัฒนาการเกษตรและแปรรูปสินค้าเกษตรนั้น ญี่ปุ่นได้ให้ความช่วยเหลือในการพัฒนาความปลอดภัยทางด้านอาหารในเอธิโอเปียโดยสนับสนุนการฝึกอบรมเพื่อให้บุคลากรมีความพร้อมสำหรับอุตสาหกรรมการแปรรูปสินค้าเกษตร ส่วนในซูดานนั้น ญี่ปุ่นก็ได้ให้ความช่วยเหลือในการก่อตั้งและบริหารสหกรณ์การเกษตรรวมทั้งสนับสนุนเทคโนโลยีทางการเกษตร ความช่วยเหลือเหล่านี้มีผลต่อความมั่นคงด้านอาหารและลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมอันเป็นผลมาจากการทำการเกษตรได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนั้น ในอียิปต์ เคนยา แทนซาเนีย และแซมเบียญี่ปุ่นก็ได้ให้ความช่วยเหลือในการฝึกอบรมบุคลากรในการขจัดปัญหามลภาวะจากพลาสติก สำหรับในด้านการพัฒนาพลังงานทางเลือกนั้น ญี่ปุ่นได้ให้ความช่วยเหลือแก่แทนซาเนียในการใช้พลังงานชีวภาพโดยเน้นการให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิคและการฝึกอบรม (United Nations Industrial Development Organization, 2025)

4.2 บทบาททางด้านความมั่นคงของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย

ในขณะที่ญี่ปุ่นขยายบทบาททางเศรษฐกิจในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียนั้น ญี่ปุ่นก็ได้พยายามเพิ่มบทบาททางด้านความมั่นคงอย่างต่อเนื่องโดยร่วมมือกับนานาชาติประเทศทั้งในกรอบทวิภาคีและพหุภาคี

บทบาทที่สำคัญของญี่ปุ่นเริ่มขึ้นเมื่อเกิดวิกฤตการณ์ในบริเวณอ่าวเปอร์เซีย (Persia) อันเนื่องมาจากการที่กองทัพอิรักบุกยึดครองคูเวต ญี่ปุ่นซึ่งไม่สามารถช่วยเหลือทางการทหารได้เนื่องจากข้อจำกัดซึ่งระบุไว้ในรัฐธรรมนูญได้ช่วยเหลือกองกำลังนานาชาติในการปฏิบัติการปลดปล่อยคูเวตโดยการสนับสนุนด้านการเงินเป็นจำนวนประมาณ 13,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ แม้ว่าการสนับสนุนดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ในระดับหนึ่งต่อการปฏิบัติการดังกล่าว แต่ญี่ปุ่นก็ถูกวิจารณ์จากพันธมิตรหลายประเทศในกรณีที่ไม่สามารถช่วยเหลือทางการทหารได้ ด้วยเหตุนี้ในช่วงหลังสงครามญี่ปุ่นจึงตัดสินใจส่งเรือกวาดทุ่นระเบิดมาช่วยในการปฏิบัติการกวาดทุ่นระเบิดในบริเวณอ่าวเปอร์เซีย การปฏิบัติการในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียดังกล่าวนี้ถือเป็นการส่งกำลังไปปฏิบัติการทางการทหารนอกประเทศเป็นครั้งแรกหลังสงครามมหาเอเชียบูรพา นอกจากนั้นเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ญี่ปุ่นสามารถเข้าร่วมกับประชาคมโลกในมิติด้านความมั่นคงได้มากขึ้นญี่ปุ่นจึงได้ออกกฎหมายที่อนุญาตให้เจ้าหน้าที่จากกองกำลังป้องกันตนเองของญี่ปุ่น (Japan Self Defense Force – SDF) เข้าร่วมปฏิบัติการกับองค์การสหประชาชาติในการรักษาสันติภาพและการกิจสาธารณประโยชน์อื่น ๆ ได้ แม้ว่าการเข้าร่วมปฏิบัติการดังกล่าวจะมีการระบุข้อจำกัดไว้ค่อนข้างมากแต่ก็เป็นโอกาสให้ญี่ปุ่นมีบทบาททางด้านความมั่นคงในภูมิภาคต่าง ๆ มากขึ้นซึ่งรวมถึงอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย (Kelly & Kubo, 2015)

หลังจากออกกฎหมายดังกล่าว บุคลากรจากกองกำลังป้องกันตนเองของญี่ปุ่นได้เข้าร่วมกับองค์การสหประชาชาติในการรักษาสันติภาพและการกิจอื่น ๆ อย่างต่อเนื่องในภูมิภาคต่าง ๆ เช่น การปฏิบัติการในกัมพูชา ติมอร์ตะวันออก แองโกลา เอลซัลวาดอร์ เฮติ โคโซโว ฯลฯ สำหรับในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียนั้น บุคลากรจากกองกำลังป้องกันตนเองของญี่ปุ่นก็ได้เข้าร่วมกับองค์การสหประชาชาติในการรักษาสันติภาพและการกิจอื่น ๆ ในหลายประเทศ เช่น ชูดานใต้ โมซัมบิก โซมาเลีย ปากีสถาน อินโดนีเซีย เนปาล¹² ฯลฯ (Matsubara, 2016; Ministry of Foreign Affairs of Japan, 2024)

นอกจากเข้าร่วมปฏิบัติการกับองค์การสหประชาชาติดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น กองกำลังป้องกันตนเองทางทะเลของญี่ปุ่นก็ได้ร่วมกับมิตรประเทศในการปฏิบัติการป้องกันและปราบปรามการกระทำอันเป็นโจรสลัดในน่านน้ำใกล้ชายฝั่งโซมาเลีย ปฏิบัติการดังกล่าวเริ่มขึ้นใน ค.ศ. 2009 เมื่อเรือสินค้าและเรือขนส่งผลิตภัณฑ์ปิโตรเลียมของญี่ปุ่นถูกโจมตีมากขึ้นจากโจรสลัดในบริเวณดังกล่าว ในการปฏิบัติการต่อต้านการกระทำอันเป็นโจรสลัดนอกชายฝั่งโซมาเลียนั้น นอกจากมีการปฏิบัติการจากกองเรือรบที่ส่งมาจากญี่ปุ่นแล้ว ก็ยังมีการบินลาดตระเวนจากฐานปฏิบัติการของญี่ปุ่นที่จัดตั้งด้วย¹³ (Hammond, 2019)

¹² นอกจากการรักษาสันติภาพแล้ว ในบางกรณีบุคลากรจากกองกำลังป้องกันตนเองของญี่ปุ่นได้เข้าร่วมกับองค์การสหประชาชาติในการบรรเทาสาธารณภัย ช่วยเหลือผู้ลี้ภัย รวมทั้งดูแลจัดการเลือกตั้งด้วย

¹³ ในช่วงแรกเครื่องบินลาดตระเวนของญี่ปุ่นใช้ฐานปฏิบัติการของสหรัฐอเมริกาที่จัดตั้งเป็นฐานในการปฏิบัติการ แต่ตั้งแต่ ค.ศ. 2011 เป็นต้นมา ญี่ปุ่นได้สร้างฐานปฏิบัติการของญี่ปุ่นขึ้นที่จัดตั้งและใช้ฐานดังกล่าวในการปฏิบัติการต่อต้านการกระทำอันเป็นโจรสลัด ในการนี้ ฐานปฏิบัติการดังกล่าวของญี่ปุ่นมีเจ้าหน้าที่ปฏิบัติการอยู่ประมาณ 200 นาย การที่ตั้งของจัดตั้งอยู่ในจุดยุทธศาสตร์ที่สำคัญใกล้ปากทะเลแดงซึ่งเป็นเส้นทางเดินเรือที่สำคัญในการเชื่อมต่อทะเลเมดิเตอร์เรเนียนกับมหาสมุทรอินเดีย ทำให้หลายประเทศสร้างฐานปฏิบัติการในประเทศดังกล่าว นอกจากสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นแล้ว จีนก็มีฐานปฏิบัติการในจุดนี้ด้วย

ในช่วงก่อน ค.ศ. 2009 นั้นมีเรือของญี่ปุ่นถูกโจมตีโดยโจรสลัดโซมาเลีย 7 ครั้ง ใน ค.ศ. 2007 โจรสลัดได้เข้ายึดเรือสินค้าญี่ปุ่นหนึ่งลำ ต่อมาในเดือนเมษายน ค.ศ. 2008 ได้มีการใช้จรวดประทับบ่ายิงเข้าใส่เรือขนส่งน้ำมันของญี่ปุ่นนอกชายฝั่งเยเมนทำให้น้ำมันรั่วออกสู่ทะเล ในช่วงครึ่งหลังของ ค.ศ. 2008 สถานการณ์รุนแรงขึ้นโดยมีเรือของญี่ปุ่นอีก 5 ลำถูกโจมตี สถานการณ์ดังกล่าวทำให้บริษัทเดินเรือของญี่ปุ่นเริ่มเปลี่ยนเส้นทางเดินเรืออ้อมแหลมกู๊ดโฮป (Good Hope) ทางตอนใต้ของทวีปแอฟริกาตั้งแต่ช่วงปลาย ค.ศ. 2008 เป็นต้นมา การปรับเปลี่ยนเส้นทางดังกล่าวทำให้การเดินเรือใช้เวลานานขึ้นประมาณ 6 - 10 วัน รวมทั้งมีค่าใช้จ่ายเพิ่มสูงขึ้นเป็นอย่างมาก (Penn, 2009)

การโจมตีโดยโจรสลัดมีมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดใน ค.ศ. 2011 ในการนี้มีเรือของชาติต่าง ๆ กว่า 200 ลำถูกโจมตี แต่ว่าการร่วมมือของนานาชาติในการสกัดขัดขวางและปราบปรามทำให้การโจมตีค่อย ๆ น้อยลงจนใน ค.ศ. 2019 มีการโจมตีเรือสินค้าเพียง 3 ครั้ง ด้วยเหตุนี้ ชาติตะวันตกหลายประเทศจึงได้ลดขนาดของการปฏิบัติการในบริเวณดังกล่าวลงในขณะที่ญี่ปุ่นยังให้ความสำคัญกับปฏิบัติการดังกล่าว สำหรับญี่ปุ่นนั้น นอกจากการป้องกันการขนส่งทางทะเลของกองเรือญี่ปุ่นแล้ว การปฏิบัติการดังกล่าวยังมีความสำคัญในการดำรงบทบาทของญี่ปุ่นในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียซึ่งมีความสำคัญต่อญี่ปุ่นในมิติอื่น ๆ ด้วย (Hammond, 2019; Ryall, 2018)

สำหรับการร่วมซ้อมรบและบรรเทาสาธารณภัยนั้น ญี่ปุ่นกับมิตรประเทศได้ร่วมมือกันอย่างใกล้ชิดมากขึ้นตามลำดับ ในการนี้ การที่ความร่วมมือตาม “กรอบความร่วมมือจตุรภาคีเพื่อความมั่นคง” (Quadrilateral Security Dialogue – QUAD)¹⁴ มีความเข้มข้นขึ้นในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษ 2010 รวมทั้งการที่ญี่ปุ่นและมิตรประเทศในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียร่วมมือทางด้านความมั่นคงในกรอบทวิภาคีมากขึ้นทำให้บทบาทของญี่ปุ่นทางด้านความมั่นคงในอาณานิคมนี้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สำหรับความร่วมมือในกรอบทวิภาคีนั้นความร่วมมือกับอินเดียถือได้ว่าเป็นหมุดหมายสำคัญสำหรับการขยายบทบาทของญี่ปุ่น ในการนี้ ญี่ปุ่นได้ซ้อมรบทางทะเลร่วมกับอินเดียหลายครั้งรวมทั้งมีการแวะเยือนฐานทัพเรือของอินเดียและศรีลังกาอยู่เสมอเพื่อกระชับความสัมพันธ์ (Maniyar, 2022)

สำหรับความร่วมมือในกรอบพหุภาคีนั้น การซ้อมรบที่สำคัญได้แก่การซ้อมรบทางทะเลที่มีชื่อว่า “การซ้อมรบมาลาบาร์” (Malabar Exercise) ซึ่งกองกำลังป้องกันตนเองทางทะเลของญี่ปุ่นได้ร่วมซ้อมรบกับกองกำลังทางเรือของสหรัฐอเมริกา อินเดีย และออสเตรเลีย นอกจากการซ้อมรบมาลาบาร์ซึ่งญี่ปุ่นเข้าร่วมตั้งแต่ ค.ศ. 2007 เป็นต้นมาแล้ว (Maniyar, 2022) ในช่วงต้นทศวรรษ 2020 ญี่ปุ่นได้ขยายการมีส่วนร่วมในด้านความมั่นคงมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการที่ญี่ปุ่นเข้าร่วมในการซ้อมรบทางทะเลกับสหรัฐอเมริกาและศรีลังกาใน ค.ศ. 2021 ซึ่งเรียกว่า “การซ้อมรบการัต - ศรีลังกา” (Carat - Sri Lanka Exercise) (Mahadzir, 2021)

¹⁴ กรอบความร่วมมือจตุรภาคีเพื่อความมั่นคง (Quadrilateral Security Dialogue – QUAD) เป็นความร่วมมือของญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และอินเดียเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงให้กับภูมิภาคอินโด - แปซิฟิก แม้ว่าจะมีการริเริ่มขึ้นตั้งแต่ทศวรรษ 2000 แต่ความร่วมมือดังกล่าวเริ่มมีบทบาทมากขึ้นในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษ 2010

5. การขยายบทบาทของจีนในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียซึ่งมีผลต่อท่าทีของญี่ปุ่นและมหาอำนาจอื่น ๆ

นับตั้งแต่ทศวรรษ 1980 เป็นต้นมา การปรับระบบเศรษฐกิจครั้งใหญ่ของจีนมีผลทำให้เกิดการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วซึ่งนำมาสู่ความแข็งแกร่งทางการทหารในเวลาต่อมาด้วย ในกรณีนี้ พลังทางเศรษฐกิจและการทหารดังกล่าวได้กลายเป็นรากฐานสำคัญในการขยายบทบาทของจีนในหลายภูมิภาคซึ่งรวมถึงอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนมากขึ้นนับตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 2010 เป็นต้นมา บทบาทดังกล่าวของจีนนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การร่วมมือกับเมียนมาและปากีสถานในการเชื่อมต่อเส้นทางคมนาคมและขนส่งจากจีนออกสู่มหาสมุทรอินเดีย การเพิ่มการให้ความช่วยเหลือทางเศรษฐกิจและวิชาการแก่ประเทศต่าง ๆ ในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย¹⁵ การจัดตั้งฐานปฏิบัติการทางทหารของจีนที่จิบูตี การส่งกำลังทางเรือลาดตระเวนอย่างสม่ำเสมอในน่านน้ำมหาสมุทรอินเดีย การซ้อมรบและการขายอาวุธที่มีประสิทธิภาพสูงให้กับหลายประเทศในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย ฯลฯ

การขยายบทบาทของจีนในลักษณะดังกล่าวสร้างความกังวลให้กับสหรัฐอเมริกาซึ่งถือว่าจีนเป็นคู่แข่งและในบางกรณีเป็นภัยคุกคามต่อผลประโยชน์ของสหรัฐอเมริกาในระดับโลก ส่วนอินเดียนั้นก็ถือว่าจีนเป็นคู่แข่งและเป็นภัยคุกคามต่อผลประโยชน์ของอินเดียโดยเฉพาะอย่างยิ่งในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียตอนเหนือซึ่งอินเดียมียุทธศาสตร์สำคัญและมีความขัดแย้งกับปากีสถานมานานหลายทศวรรษ¹⁶ สำหรับญี่ปุ่นนั้นแม้ไม่ได้มองว่าบทบาทของจีนในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียเป็นภัยคุกคามต่อผลประโยชน์ของญี่ปุ่นโดยตรงเท่ากับบทบาทของจีนในบริเวณมหาสมุทรแปซิฟิก แต่ญี่ปุ่นก็มองว่าดุลยภาพทางอำนาจที่เปลี่ยนแปลงไปอาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์ของญี่ปุ่นในภาพรวมได้ ดังนั้นการเพิ่มบทบาทของญี่ปุ่นในมิติต่าง ๆ ทั้งในกรอบทวิภาคีกับประเทศต่าง ๆ ในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียนั้นรวมทั้งขยายความร่วมมือในกรอบพหุภาคีกับมิตรประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อินเดีย และออสเตรเลียในฐานะที่เป็นหนึ่งในสี่ประเทศใน “กรอบความร่วมมือจตุรภาคีเพื่อความมั่นคง” จะเป็นประโยชน์ต่อ “อินโด - แปซิฟิกที่เสรีและเปิดกว้าง” (Free and Open Indo - Pacific) ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อความมั่นคงของญี่ปุ่นและความมั่นคงของโลกโดยรวม (Baruah, 2024, pp. 1-17, 66, 143, 157)

6. ปัจจัยภายในซึ่งมีผลต่อบทบาทของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย

นอกจากปัจจัยภายนอกซึ่งมีผลต่อการกำหนดนโยบายต่างประเทศของญี่ปุ่นตามที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น ปัจจัยภายในประเทศก็มีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดนโยบายต่างประเทศของญี่ปุ่นต่ออาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียเช่นกัน ปัจจัยภายในประการแรก ได้แก่ บทบัญญัติของรัฐธรรมนูญญี่ปุ่นมาตรา 9 ซึ่งทำให้การใช้อำนาจทางทหารของญี่ปุ่นเป็นไปได้อย่างจำกัด ด้วยเหตุนี้ญี่ปุ่นซึ่งเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจจึงไม่สามารถใช้ศักยภาพทางการทหารในระดับที่สอดคล้องกับอำนาจทางเศรษฐกิจในการรักษาผลประโยชน์ระหว่างประเทศได้

¹⁵ ความร่วมมือเหล่านี้ส่วนหนึ่งเป็นความร่วมมือในกรอบความร่วมมือ “ความคิดริเริ่มหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง” (Belt and Road Initiative) ของจีน แต่บางส่วนก็เป็นความร่วมมือทวิภาคีและพหุภาคีนอกกรอบความร่วมมือดังกล่าว

¹⁶ จีนมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับปากีสถานทางด้านการทหาร และมีความขัดแย้งกับอินเดียเกี่ยวกับพรมแดนบริเวณเทือกเขาหิมาลัย ดังนั้นการขยายบทบาทของจีนในน่านน้ำมหาสมุทรอินเดียจึงถูกมองจากอินเดียว่าเป็นภัยคุกคามที่มีความสำคัญ

ข้อจำกัดดังกล่าวทำให้ญี่ปุ่นมุ่งที่จะใช้อำนาจทางเศรษฐกิจเป็นหลักในการตอบสนองต่อผลประโยชน์ของชาติในเวทีระหว่างประเทศซึ่งรวมถึงในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียด้วย แม้ว่าในช่วงหลังสงครามเย็นจะมีความพยายามตีความกฎหมายเพื่อเปิดโอกาสให้ญี่ปุ่นใช้กำลังทางทหารในการดำเนินนโยบายต่างประเทศได้มากขึ้นแต่ก็ยังมีข้อจำกัดอยู่มาก (Institute for security & Development Policy, 2018) ด้วยเหตุนี้การใช้พลังอำนาจทางเศรษฐกิจจึงยังคงเป็นเครื่องมือที่สำคัญของญี่ปุ่นในการแสดงบทบาทของญี่ปุ่นในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดีย

ปัจจัยประการที่สองได้แก่ ปัจจัยทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่น หลังสงครามเอเชียบурพาลิ้นสุดลงญี่ปุ่นค่อย ๆ ฟื้นตัวจากความเสียหายจากสงครามและมีการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วนับตั้งแต่กลางทศวรรษ 1950 เป็นต้นมาจนถึงต้นทศวรรษ 1990 ด้วยเหตุนี้ ญี่ปุ่นจึงมีความพร้อมที่จะใช้ศักยภาพดังกล่าวในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ การที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศอุตสาหกรรมแต่ขาดแคลนทรัพยากรธรรมชาติทำให้ญี่ปุ่นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำเข้าทรัพยากรต่าง ๆ จากต่างประเทศเพื่อใช้ในการผลิตสินค้า ด้วยเหตุนี้ แหล่งทรัพยากรต่าง ๆ จึงมีความสำคัญต่อญี่ปุ่นซึ่งในกรณีของอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียนั้น ญี่ปุ่นถือว่าเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียเป็นแหล่งน้ำมันและก๊าซธรรมชาติซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของเศรษฐกิจญี่ปุ่น ด้วยเหตุนี้ ญี่ปุ่นจึงให้ความสำคัญกับอาณานิคมดังกล่าว ในช่วงสองทศวรรษแรกหลังสงครามเอเชียบурพานั้น ญี่ปุ่นไม่ได้ให้ความสนใจกับอาณานิคมนี้มากนัก แต่หลังจากที่กลุ่มโอเปกได้แสดงพลังให้เห็นถึงศักยภาพทางเศรษฐกิจนับตั้งแต่ต้นทศวรรษ 1970 เป็นต้นมา ญี่ปุ่นซึ่งได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากราคาน้ำมันที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ก็ได้ปรับนโยบายมาให้ความสนใจต่ออาณานิคมมหาสมุทรอินเดียโดยเฉพาะอย่างยิ่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มากขึ้น การที่การเติบโตทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นชะลอตัวลงนับตั้งแต่ทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา รวมทั้งการที่จีนเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วทำให้สถานภาพทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นทั้งในภาพรวมและโดยเปรียบเทียบลดลง ด้วยเหตุนี้ การใช้ศักยภาพทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นในการดำเนินการแสดงบทบาทในภูมิภาคต่าง ๆ รวมทั้งอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียจึงได้มีการปรับแนวทางให้สอดคล้องกับสถานการณ์ทั้งภายในประเทศและภายนอกประเทศที่เปลี่ยนแปลงไป (ไชยวัฒน์ คำชู, 2549, น. 335–371) ในการนี้จะเห็นได้ว่าความร่วมมือต่าง ๆ นับตั้งแต่ต้นทศวรรษ 2000 เป็นต้นมา มักจะเป็นความร่วมมือที่กำหนดขอบเขตและเป้าหมายที่ชัดเจนทั้งในกรอบทวิภาคีและพหุภาคีโดยเน้นผลในทางปฏิบัติและความยั่งยืนโดยคำนึงถึงศักยภาพทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีของญี่ปุ่นเป็นสำคัญ¹⁷

สำหรับปัจจัยประการที่สามได้แก่ ปัจจัยทางการเมืองภายใน ในกรณีของญี่ปุ่นนั้นปัจจัยดังกล่าวไม่ได้มีผลมากนักเนื่องจากการเมืองญี่ปุ่นนับตั้งแต่กลางทศวรรษ 1950 เป็นต้นมา ส่วนใหญ่แล้วอยู่ภายใต้การนำของนักการเมืองซึ่งมาจากพรรคเสรีประชาธิปไตย (Liberal Democratic Party) ด้วยเหตุนี้ จึงมีนโยบายที่

¹⁷ การที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ก้าวหน้าทางด้านวิชาการในหลากหลายสาขารวมทั้งเทคโนโลยีที่ก้าวหน้านั้น ทำให้ญี่ปุ่นสามารถใช้ศักยภาพดังกล่าวในการดำเนินนโยบายต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการนี้ ญี่ปุ่นจึงเน้นการร่วมมือกับมิตรประเทศในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียในการเผชิญหน้ากับภัยคุกคามรูปแบบใหม่โดยใช้ศักยภาพของญี่ปุ่นในการประสานความร่วมมือซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับทั้งสองฝ่าย เช่น ปัญหาโลกร้อน อาชญากรรมทางไซเบอร์ การพยากรณ์ ป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยต่าง ๆ อันเกิดจากธรรมชาติ ฯลฯ

ค่อนข้างต่อเนื่องในแง่เป้าหมายและแนวทางในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ ส่วนความแตกต่างที่มีในระดับหนึ่งก็จะเป็นผลมาจากบุคลิกหรือฐานอำนาจของนายกรัฐมนตรีบางคนซึ่งมีความแตกต่างกันและมีผลในระยะหนึ่งต่อการกำหนดและดำเนินนโยบายต่างประเทศของญี่ปุ่น (ไชยวัฒน์ คำชู, 2549, น. 64-83)

7. บทสรุป

แม้ไม่ได้มีชายฝั่งต่อเนื่องกับมหาสมุทรอินเดีย แต่ญี่ปุ่นก็ได้ขยายบทบาทของญี่ปุ่นทั้งทางเศรษฐกิจและความมั่นคงอย่างต่อเนื่องเข้ามาในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย การขยายบทบาทดังกล่าวส่วนใหญ่แล้วเป็นไปเพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านภูมิรัฐศาสตร์และภูมิเศรษฐศาสตร์ในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย

ในช่วงสงครามเย็นนั้น ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจมีบทบาทค่อนข้างมากต่อนโยบายต่างประเทศของญี่ปุ่นในอาณาบริเวณดังกล่าว ในขณะที่ปัจจัยทางด้านการทหารมีบทบาทไม่มากนัก การที่นโยบายต่างประเทศของญี่ปุ่นมีลักษณะดังกล่าวเกิดจากเหตุผล 2 ประการ เหตุผลประการแรกได้แก่ การที่ญี่ปุ่นต้องพึ่งพาการนำเข้าน้ำมันและก๊าซธรรมชาติเกือบทั้งหมดจากประเทศในเอเชียตะวันตกเฉียงใต้ ด้วยเหตุนี้ญี่ปุ่นจึงเน้นที่ความร่วมมือทางเศรษฐกิจเป็นหลักโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างความร่วมมือกับประเทศในเอเชียตะวันตกเฉียงใต้ ซึ่งเป็นแหล่งผลิตน้ำมันและก๊าซธรรมชาติที่สำคัญสำหรับญี่ปุ่น

นอกจากนั้น ญี่ปุ่นยังได้พัฒนาความร่วมมือทางเศรษฐกิจกับประเทศอื่น ๆ ในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียด้วยเนื่องจากการมีเสถียรภาพในการนำเข้าน้ำมันและก๊าซธรรมชาตินั้น นอกจากความสัมพันธ์ที่ดีกับแหล่งผลิตน้ำมันและก๊าซธรรมชาติแล้ว การขนส่งที่ปลอดภัยผ่านมหาสมุทรอินเดียมายังช่องแคบมะละกาก็มีความสำคัญเป็นอย่างมากเช่นกัน ด้วยเหตุนี้เสถียรภาพโดยรวมของอาณาบริเวณนี้และความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศต่าง ๆ ในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียกับญี่ปุ่นจึงส่งผลในระดับหนึ่งต่อความมั่นคงของเส้นทางการขนส่งแหล่งพลังงานที่สำคัญดังกล่าวนี้

เหตุผลประการที่สองได้แก่ การที่ญี่ปุ่นสามารถแสดงบทบาททางด้านการทหารได้อย่างจำกัดอันเป็นผลมาจากข้อจำกัดซึ่งระบุไว้ในรัฐธรรมนูญของญี่ปุ่นมาตรา 9 ข้อความดังกล่าวทำให้ญี่ปุ่นมีข้อจำกัดในการใช้กำลังทางทหารในการรักษาผลประโยชน์ของญี่ปุ่นนอกประเทศซึ่งรวมถึงอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียได้ ด้วยเหตุนี้ ญี่ปุ่นจึงต้องอาศัยพันธมิตรโดยเฉพาะอย่างยิ่งสหรัฐอเมริกาในการปกป้องรักษาเส้นทางการขนส่งน้ำมันและก๊าซธรรมชาติในน่านน้ำมหาสมุทรอินเดียซึ่งเป็นประโยชน์ร่วมกันทั้งของสหรัฐอเมริกาและพันธมิตรต่าง ๆ ในโลกเสรี สำหรับความร่วมมือกับประเทศขนาดใหญ่และมีบทบาทสำคัญในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียเช่นอินเดียนั้น ในช่วงสงครามเย็นความร่วมมือระหว่างญี่ปุ่นกับอินเดียยังมีอยู่ค่อนข้างจำกัดเนื่องจากอินเดียยังคงยึดมั่นในทางรักษาความเป็นกลางระหว่างสองขั้วอำนาจในสงครามเย็น ด้วยเหตุนี้ การสร้างความร่วมมือกับญี่ปุ่นซึ่งเป็นพันธมิตรใกล้ชิดกับสหรัฐอเมริกาจึงไม่สอดคล้องกับแนวทางหลักของอินเดียในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ

ส่วนในช่วงหลังสงครามเย็นนั้น นอกจากญี่ปุ่นยังคงดำรงและขยายบทบาททางด้านเศรษฐกิจในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียอย่างต่อเนื่องเนื่องจากช่วงสงครามเย็นแล้วญี่ปุ่นยังได้ขยายบทบาทไปสู่มิติทางการทหารด้วย ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดจากเหตุผล 3 ประการ เหตุผลประการแรกได้แก่ การเกิดความขัดแย้งที่มีความรุนแรงมากขึ้นในหลากหลายมิติโดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณอ่าวเปอร์เซีย

การที่อิรักส่งกองกำลังเข้ายึดครองคูเวตในช่วงต้นทศวรรษ 1990 จนสหรัฐอเมริกาและพันธมิตรต้องใช้กำลังทหารปลดปล่อยคูเวตจากการยึดครองของกองกำลังของอิรักรวมทั้งความขัดแย้งอื่น ๆ ที่ตามมาอย่างต่อเนื่องนั้น ทำให้ญี่ปุ่นต้องปรับบทบาททางการทหารของประเทศให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ในการนี้ ญี่ปุ่นได้ตีความรัฐธรรมนูญและออกกฎหมายไปในทิศทางที่เปิดโอกาสให้ญี่ปุ่นมีบทบาททางการทหารมากขึ้นตามลำดับ

แม้การดำเนินการดังกล่าวจะยังมีข้อจำกัดอยู่มากแต่ก็ทำให้ญี่ปุ่นขยายบทบาททางการทหารได้มากขึ้น ในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียไม่ว่าจะเป็น การส่งกองกำลังทางเรือไปปฏิบัติการกวาดทุ่นระเบิด การสนับสนุนพันธมิตรทางอ้อมในการปฏิบัติการทางทหาร การซ้อมรบร่วมกับมิตรประเทศ รวมถึงการส่งกองกำลังเข้าร่วมในการรักษาสันติภาพในกรอบขององค์การสหประชาชาติ

เหตุผลประการที่สองที่มีผลต่อการปรับนโยบายของญี่ปุ่นได้แก่สถานการณ์ของการเมืองโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ในช่วงหลังสงครามเย็นนั้น บทบาทของสหพันธรัฐรัสเซียลดลงเป็นอย่างมากในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียในขณะที่บทบาทของจีนในอาณานิคมดังกล่าวกลับค่อย ๆ เพิ่มขึ้นตามลำดับ นอกจากนั้น อินเดียก็ได้ปรับนโยบายต่างประเทศไปในทิศทางที่สอดคล้องกับสหรัฐอเมริกาและพันธมิตรมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติที่เกี่ยวข้องกับการถ่วงดุลอำนาจกับจีนในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดีย ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้ญี่ปุ่นสามารถร่วมมือทางการทหารกับอินเดียและประเทศขนาดกลางและขนาดเล็กในอาณานิคมดังกล่าวได้มากขึ้นโดยไม่ถูกจำกัดด้วยอุดมการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจในกรอบของสงครามเย็น

เหตุผลประการที่สามได้แก่การเกิดหรือการมีความเข้มข้นขึ้นของภัยคุกคามรูปแบบใหม่ในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดียซึ่งต้องการความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในการแก้ไขปัญหา เช่น การกระทำอันเป็นโจรสลัด การก่อการร้าย การแพร่กระจายอาวุธที่มีอำนาจทำลายล้างสูง โลกร้อน การค้ามนุษย์ มลภาวะต่าง ๆ ฯลฯ ในการแก้ไขภัยคุกคามรูปแบบใหม่เหล่านี้ซึ่งจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากหลายฝ่ายทำให้ญี่ปุ่นซึ่งมีความพร้อมทั้งทางด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยีและทรัพยากรมนุษย์สามารถเข้ามาแสดงบทบาทได้มากขึ้นในส่วนต่าง ๆ ของโลกรวมทั้งในอาณานิคมมหาสมุทรอินเดีย

ในการนี้ ปัจจัยภายในของญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็น การเมืองที่มีเสถียรภาพ ศักยภาพทางเศรษฐกิจ รวมทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก็นับได้ว่ามีส่วนอย่างสำคัญในการสนับสนุนให้ญี่ปุ่นสามารถปรับนโยบายและแสดงบทบาทในอาณาบริเวณมหาสมุทรอินเดียได้อย่างเหมาะสมท่ามกลางสถานการณ์ในอาณานิคมดังกล่าวซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

รายการอ้างอิง

- ไชยวัฒน์ คำชู. (2549). *นโยบายต่างประเทศญี่ปุ่น : ความเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง*. สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Baruah, D. M. (2024). *The contest for the Indian Ocean and the making of a new world order*. Yale University Press.
- Chansoria, M. (2022). Japan-India at 70: The early origins of a relationship that defines Asia's future. *Japan Reviews*, 5, 3-12.
- Chansoria, M. (2022, October 19). *Japan in the Indian Ocean region: Centuries of ties, growing importance*. Japan Forwards. <https://japan-forward.com/japan-in-the-indian-ocean-region-centuries-of-ties-growing-importance/>
- Chansoria, M. (2022). *History of Japan in the Indian Ocean region*. Policy Brief, The Japan Institute of International Affairs. https://www.jiia-jic.jp/en/policybrief/pdf/PolicyBrief_Chansoria_20221209.pdf
- Embassy of Japan in Somalia. (2022, March 22). *Japan's assistance to Somalia*. <https://www.ke.emb-japan.go.jp/jointadmin/somalia/en/support.html>
- Furusho, T. (2025, March 21). *Myanmar's military coup four years on: Economic difficulties and a fierce civil war*. Nippon.com. <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g02492/>
- Hammond, J. (2019, June 20). *Japan offers enduring support for anti-piracy operation*. Indo-Pacific Defense Forum. <https://ipdefenseforum.com/2019/06/japan-offers-enduring-support-for-anti-piracy-operations/>
- Institute for security & Development Policy. (2018). *Amending Japan's pacifist constitution*. <https://www.isdp.eu/publication/amending-japans-pacifist-constitution/>
- Japan International Cooperation Agency (JICA). (2023, August 18). *One year after the Pakistan floods: How JICA's cooperation resulted in a swift response and is helping develop future risk reduction plans*. https://www.jica.go.jp/english/information/topics/2023/20230818_01.html
- Kelly, T., & Kubo, N. (2015, December 20). *Gulf war trauma began Japan's retreat from pacifism*. Reuter. <https://www.reuters.com/article/world/gulf-war-trauma-began-japans-retreat-from-pacifism-idUSKBN0U301D/>

- Mahadzir, D. (2021, July 1). U.S., Japan and Sri Lanka wrap up CARAT Sri Lanka exercise. *USNI News*. <https://news.usni.org/2021/07/01/u-s-japan-and-sri-lanka-wrap-up-carat-sri-lanka-exercise>
- Maniyar, J. (2022, May 10). *The role of the Japan maritime self-defense forces in the Indo-Pacific*. Asia & the Pacific Policy Society. <https://www.policyforum.net/japans-naval-pivot-to-the-indian-ocean/>
- Matsubara, T. (2016, December). *Peacekeeping: The JSDF and PKO*. Government of Japan, Highlighting Japan. https://www.gov-online.go.jp/eng/publicity/book/hlj/html/201612/201612_05_en.html
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. (2024, February 27). *Japan's contribution to UN Peacekeeping Operation (PKO)*. Japan and the United Nations. <https://www.mofa.go.jp/policy/un/pko/>
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. (2025, April 1). *Japan - India relations (basic data)*. Japan-India relations. <https://www.mofa.go.jp/region/asia-paci/india/data.html>
- Pendyala, S. (2023, February 14). *Japan's rising role as an Indian Ocean actor: What do port stories tell us?*. Rising Power Initiative. <https://www.risingpowersinitiative.org/2023/02/14/japans-rising-role-as-an-indian-ocean-actor/>
- Penn, M. (2009). Somali pirates and political winds drive Japan to the gate of tears. *Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, 7(4), 1-12.
- Roychowdhury, A. (2024, June 15). *The forgotten story of the Japanese ruling over (a part of) India*. The India Express. <https://indianexpress.com/article/research/the-forgotten-story-of-the-japanese-ruling-over-a-part-of-india-8887379/>
- Ryall, J. (2018, November 19). *Japan to expand Djibouti base despite decline in piracy*. DW. <https://www.dw.com/en/japan-to-expand-djibouti-base-despite-decline-in-piracy/a-46356825>
- Shaoul, R. (2005). Japanese foreign policy toward the Middle East 1973 to 1990: The non-commitment policy. *Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, 3(9), 1-8. <https://apjif.org/raquel-shaoul/1573/article>
- Smith, C. G., & Fisher, W. B. (2025, April 1). *Suez Canal*. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Suez-Canal/History>

Times of India. (2024, September 24). *First bullet train in India for Mumbai – Ahmedabad corridor will arrive from Japan; 10 interesting facts.*

<https://timesofindia.indiatimes.com/travel/travel-news/first-bullet-train-in-india-for-mumbai-ahmedabad-corridor-will-arrive-from-japan-10-interesting-facts/articleshow/113599389.cms>

United Nations Industrial Development Organization. (2025, February 19). *New funding from Japan supports eight projects boosting industrial development in Africa and the Middle East.* <https://www.unido.org/news/new-funding-japan-supports-eight-projects-boosting-industrial-development-africa-and-middle-east>

World Food Program. (2024, February 19). *Japan's supports life-saving assistance for conflict-affected communities in war-torn Sudan.* <https://www.wfp.org/news/japans-supports-life-saving-assistance-conflict-affected-communities-war-torn-sudan>

Yoshioka, A. (2018). *Relations between Japan and the Middle East.* International Institute for Asian Studies, The Newsletter, 80 Summer. <https://www.iias.asia/the-newsletter/article/relations-between-japan-middle-east>

日本語学習者の読解過程におけるボトムアップ処理の促進に向けたアプローチの一考察

A Study of Approaches to Facilitate Bottom-up Processing in the Reading Comprehension Process of Learners of Japanese

セーンウライ・ティティソーン

Saeng-urai Thitisorn

モンクット王工科大学ラートクラバン校, 教養学部

School of Liberal Arts, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

Corresponding Author:

Thitisorn Saeng-urai

School of Liberal Arts, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

1 Chalongkrung Road, Ladkrabang, Bangkok 10520, Thailand

E-mail: thitisorn.sa@kmitl.ac.th

Received: August 12, 2024

Revised: January 15, 2025

Accepted: January 21, 2025

日本語学習者の読解過程におけるボトムアップ処理の促進に向けたアプローチの一考察

要旨

本稿では、日本語学習者の文章読解におけるボトムアップ処理能力を促進するアプローチに関して考察した。ボトムアップ処理能力を自動化させるには、チャンキングと音読が提案される。チャンキングと音読はボトムアップ処理を次のように促進すると考えられる。1) 語句分節は語のまとまりを認識させ、文字列を短い語句に区切る練習によって視覚域を狭める活動である。このプロセスで文字や語の誤認識を防ぐことが期待できる。2) チャンク・リーディングは文単位ではなく語句単位の処理方法であり、統語構造が複雑な長めの文において処理の認知負荷を減らすことができる。3) チャンク・リーディングは目標言語の語順のままで読み進める方法であり、読み返しを防ぐことで読み速度を高速化させることができる。4) 音読は文字と発音を結び付ける言語活動である。音読は書かれた語を音韻に変換するプロセスを高速化させる。音韻符号化が高速化すると、下位処理レベルである単語認識が自動化する。5) 音読は心の中で行われる内語反復を可聴化し、内語反復の高速化を促す活動である。内語反復が高速化されると、処理資源配分の容量が増加し、余剰分を内容理解に割り当てられる。

【キーワード】： ボトムアップ処理、チャンキング、チャンク・リーディング、音読、日本語の文章読解

A Study of Approaches to Facilitate Bottom-up Processing in the Reading Comprehension Process of Learners of Japanese

Abstract

This paper discusses approaches that promote the ability of Japanese language learners to carry out bottom-up processing when reading texts. Chunking and reading aloud have been suggested to automate bottom-up processing skills and are thought to facilitate bottom-up processing as follows: 1) Chunking or word segmentation is an activity that helps students to recognize word clusters and narrow their visual range through the practice of separating strings of letters into shorter words. This process is expected to prevent any misrecognition of letters and words; 2) Chunk reading involves processing on a multiword unit-by-multiword unit basis rather than a sentence-by-sentence basis, which reduces the cognitive load of processing in longer sentences with complex syntactic structures; 3) Chunk reading is a method of reading using the word order of the target language, which increases reading speed by preventing return reading; 4) Reading aloud is a language activity that links the written word to its pronunciation. Reading aloud speeds up the process of converting written words into phonemes. When phonological encoding is accelerated, word recognition, a lower processing task, becomes automatic; 5) Reading aloud is an activity that makes the word-internal repetitions that take place in the mind and promotes the speeding up of word-internal repetitions. When word-internal repetition is accelerated, the capacity for processing resource allocation is increased and the surplus can be allocated to content comprehension.

Keywords: bottom-up processing, chunking, chunk reading, reading aloud, Japanese reading comprehension

1. はじめに

社会の進歩における重要な基盤は、新しい知識の創出、継承、そして発展である。とりわけ現代社会は情報と密接に関連しており、個人や法人を問わず情報に大きく依存している。知識基盤社会や情報化社会であると共に、現代社会は多文化共生社会でもある。すなわち、我々が住む現代社会は異なる国籍や民族アイデンティティを持つ個人が、お互いの文化的な違いを認め合い、対等な立場で協力し、地域社会の一員として共に生活する社会となっている。現代社会が知識、多様性、情報の複雑性と高度化に向けて進展し、これまでに経験したことのない急速かつ複雑な変化を経験する中で、教育は常に変革を必要としている。個別の課題から地球規模の問題まで、従来の「読み書き計算」という基礎学力だけではこれらに十分対処できなくなりつつあるため、次世代の子どもたちはこのような社会を生き抜く 21 世紀型能力が必要となる。こうした社会的背景を踏まえ、OECD（経済協力開発機構）はキー・コンピテンシー(key competencies)という 21 世紀型学力の枠組みを、他方、アメリカの非営利団体 Partnership for 21st Century（21 世紀スキル・パートナーシップ：P21）は 21 世紀型スキルの枠組みを提唱しているが、いずれの枠組みにおいても読解力が含まれている。読解力は、前者ではキー・コンピテンシー1A（言語、シンボル、テキストを相互作用的に用いる能力）というカテゴリーに属しており（田中, 2018）、後者では主要教科（読み・書き・算数：3Rs と 21 世紀のテーマ）に属している（藤田, 2018；奥西・谷口, 2019）。このように、21 世紀型の能力を養成にするにあたって、読解力や読解リテラシーは必須の要素であると言える。

前述したように、情報化社会と多文化共生社会が深化する状況下では、母語以外の情報へアクセスする、または異文化の人々とつながるため、外国語の学習も重要である。したがって、外国語教育においても読解力は必要不可欠である。しかしながら、第 2 言語の読解は母国語の読解に比べて認知的負荷が高くなるため、内容の理解に時間を要し、意味の読み取りが不正確になり、さらには読みの流暢さが失われてしまうことが多い。読解過程モデルは、ボトムアップ型、トップダウン型、その二つを組み合わせた相互作用型の 3 つのモデルで構成されている (Goodman, 1970; Gough, 1972; Rumelhart, 1985)。外国語の文章を読む場合は学習者が内容の背景知識を持っていないことが多いため、内容を予測しながら読むというより、単語や文法を利用することで内容を把握しようとすることが多い。つまり、トップダウン型よりもボトムアップ型で処理する傾向がある。したがって、この 3 つのモデルでは、Baddeley (2000) はボトムアップ型処理が読解の情報処理の基本となっており、優先されると主張している。

日本語学習者の読解力については、N1～N3 の学習者を対象として判断した場合、日本語能力試験の読解部門の平均点は 60 点満点中 20 点台で、他の技能よりも低い得点数である（独立行政法人国際交流基金・公益財団法人日本国際教育支援協会 2022, 2023）。これは日本国内・海外を問わず同様の傾向を示している。外国語学習者の読解では、文字情報に依存するボトムアップ処理に偏重しやすいため（鈴木, 1990；南之園, 1997；舩田・工藤, 2021）、この日本語の読解力の低さは、読解の情報処理の基本となるボトムアップ処理能力の不足が原因であると考えられる。なお、未熟な読み手（poor reader）がボトムアップ処理に偏るのに対し、読みに熟練した読み手（good reader）は文法的知識や語彙知識を基に文章の意味を理解することが円滑化されているため、トップダウン処理に長けている（南之園 1997）。すなわち、熟練した読み手ほどボトムアップ処理過程として語彙処理や統語的処理を自動化することができ、何らかのスキーマやパターンに基づき、文章を読み進めていく。日本語の

文章読解力を向上させるには、読解過程の土台であるボトムアップで情報処理能力を養成することが指導上の重要な課題である。そこで、本稿では、日本語学習者の読解におけるボトムアップ処理能力を促進し、またその処理過程における諸問題を解消する方法について考察する。

次節以降では、読解過程のモデルを概観し、日本語学習者の読解におけるボトムアップ処理上の問題について述べる。最後に、ボトムアップ処理をどのように促進すればいいかを論じたい。

2. 読解過程のモデル

読解プロセスのモデルには、ボトムアップ型モデル、トップダウン型モデル、そして相互作用型モデルの3つがある。

ボトムアップ型モデルは、小さい単位から大きな単位へ少しずつ文字情報の処理を進めていく読解過程である。つまり、文字から単語、句、文、文章の順に情報を集積して読み進める。この読みのモデルの代表的な提唱者はGough（1972）である。

トップダウン型モデルは、ボトムアップ型モデルとは反対で、上位レベルから下位レベルへ文章を処理する方法である。つまり、背景知識を使用してテキスト内の情報を選択し、内容について仮説を立て、その仮説が正しいかを確認する。具体例を述べると、文章の題名から内容について予測したり、推測したりすることを指す。このモデルを主張した代表的な研究者として、Goodman（1970）が挙げられる。

相互作用モデルは、ボトムアップ処理とトップダウン処理が相互に作用し合い、読解が進められる過程である。この読みのモデルの代表的な提唱者はRumelhart（1985）である。Baddeley（2000）は、文章理解などの認知活動において情報を処理するにあたり、「処理」と「保持」が並行して行われることを明らかにし、ワーキングメモリのモデルを提唱した。Grabe and Stoller（2013）は、文章の内容理解にワーキングメモリが重要な役割を果たすとし、単語認識、統語解析、意味的命題形成で構成されている読解の下位レベル処理に加え、読み取った意味情報のつながりでテキストの表象を行うことや、読者が自身の意見や経験と文章の内容を関連付けることで状況モデルを構築するといった上位レベルの処理がワーキングメモリで行われると述べている。大石（2006）によれば、文章を読む際には長期記憶に保存された語彙的知識などの情報をワーキングメモリの機能によって検索しながら、文章を理解している。ワーキングメモリの容量は限られているため、その容量が単語の保持に使われてしまうと、文の理解が疎かになる（大石，2006）。すなわち、ワーキングメモリの処理資源はボトムアップ処理に多く費やされ、トップダウン処理が疎かになる。そのため、入力データのボトムアップ処理は高速かつ自動であることが期待される。このような自動処理は、トップダウン処理とは互換性がない。テキストを自動的に理解するプロセスを考えると、自動的な単語の認識、統語解析などの下位レベル処理、そして語彙と文法知識の利用は効率的に行われれば、背景知識や文脈情報に頼る必要はないと思われる。トップダウン処理は、ボトムアップ処理が失敗した場合にのみ使用される。

また、舩田・工藤(2021) は、英語教育と日本語教育を含んだ読解関連の文献を概観し、読み手が内容についての知識を持っていないため、「ボトムアップ処理に頼りがちであり、トップダウン処理が苦手であるという事実がある」(p. 242) と指摘している。このように、ボトムアップ処理は第2言語の読解過程の基本的なプロセスであり、優先的に行われると考えられる。

3. 日本語学習者の読解におけるボトムアップ処理上の問題

計算や読書などの認知的な活動をする際、ワーキングメモリ（作動記憶とも呼ばれる）が重要な役割を担っている。文章を読むにあたり、読み手である我々はさまざまな認知的な作業を行う。まず文字と単語を認識し、次に単語をまとめて句として処理する。それから文の構造を理解し、文全体を理解した後、文章全体の内容や文脈を理解する。すなわち、「単語」、「句」、「文」、「段落」、「文章」の順に読み進めることによって意味の単位を構築する。より小さい単位からより大きな単位へ読み進める際に、単位ごとの内容を理解するには、読み始めた時点から今まで読んできた内容を心に留めておき、忘れないようにしながら読み進めていくことで理解が深まる。ワーキングメモリはそのような作業を司る。言いかえると、ワーキングメモリは、短時間で情報を心の中で保持しつつ、その情報を同時に処理する能力である。Grabe and Stoller（2013）によると、読解を行う際のワーキングメモリにおけるボトムアップ型処理過程は、語彙アクセス（lexical access）または単語認識（word recognition）、統語解析（Syntactic parsing）、意味的命題の形成（Semantic proposition formation）の3つの下位レベルに分けられる。語彙アクセスまたは単語認識とは、どの単語が使われているか迅速かつ自動的に単語を認識することである。統語解析とは、どの単語が主語、述語、目的語であるかを理解し、文の構造を決定することである。意味的命題の形成は、一語一語の語彙の意味を結び付けて文単位の意味を構築するプロセスである。

語彙アクセスまたは単語認識の段階では、日本語学習者にとって文字や単語の形が似ているため正しく理解できないこと（中島，2020；セーンウライ，2023）や、単語の分割または語のまとめ方が不適切であるために文章の読み取りが不正確であること（ポクロフスカ，2015）が判明した。

統語解析の段階では、構文解析における意味理解の難しさについて、文法項目が異なる機能や用法を持つ、あるいは同じ機能や用法を持ちながら異なる文法項目によって表現されるという事実に起因することがわかっている。曖昧な構造や複雑な文の構造も、理解や処理時間に影響を与える（小林，2005；魏・玉岡，2011）。

意味的命題の形成の過程で意味を正確に構築できないのは、語彙知識の深さの不足に起因する（セーンウライ，2023）。もう一つの要因として、長めの文は情報量が多く記憶できなくなるため、意味を再構築するのが困難になることが挙げられる。最後に、構文上の係り受けの距離によって文中の言葉同士の関係を理解するのが困難になることも指摘されている（トラン，2016；サグアンシー，2016；セーンウライ，2023）。

次節では、理論的な枠組みをもとに、文レベルでの処理を視野に入れながら、文の意味をより深く理解することを目指し、ボトムアップ型処理過程における下位レベル処理上の問題を解決するための読解指導のアプローチを考察し、読解指導法を提案する。

4. ボトムアップ処理促進上のチャンキング・音読の役割

前節で述べたように、ボトムアップ型処理過程は、単語認識、統語解析、意味的命題の形成の3つの下位レベルに分けられる。本節では、文章を読む際にチャンキングや音読がそれぞれボトムアップ処理における下位レベル処理をどのように促進するかについて論じたい。

4.1 チャンキング

まずは、チャンキング (Chunking) の定義および先行研究の知見を確認しておく。チャンキングの定義は研究者によってさまざまであるが、横山他 (1986) はチャンキングまたはチャンク化を「人間は言語を理解するとき、無意識のうちに適当な部分にまとめる」(p. 1231) と定義している。この適当な部分はチャンキングのレベルとして情報量が少ない順に「語」「句」「文」「文章」「話題」「エピソード」「一般化¹」の7段階に分けられ、入ってきた低次レベルの情報をより高次レベルでまとめ上げる。門田 (2001) はチャンキングとは書かれた文章を内面化・符号化する際に「入力情報を人が処理可能な内部形式に変換すること」であり、かつその符号化がある一定の操作単位 (チャンク) で行われることである (p. 99) と定義している。同様に、柳瀬 (2008) は「英文を適当な意味のかたまりに分けたことによって生じる一つのまとまった意味単位」(p. 137) とし、西田 (2020) は「チャンクを文中における統語上の働きに基づいて連鎖的に繋いでいくことによって意味を構築すること」(p. 20) としている。これらの定義から、チャンキングは「言語情報をより小さい単位に分割すること」と「分割された複数の単位をつなげ、積み上げること」の2つのプロセスで構成されていることがわかる。要するに、チャンキングとは、文の複数の単語を結び付けて意味上のまとまりである短い語句に分割し、また、分割された語句を結合することで意味を作るプロセスといってよい。この意味的まとまりを作る語句、または塊は「センス・グループ (Sense group)」または「チャンク (Chunk)」と呼ばれ、さらにチャンキング方略を用いるリーディングはチャンク・リーディング² (Chunk reading) と呼ばれている。

4.1.1 チャンク分割段階

次に、チャンキングはボトムアップ処理をどのように促進するかを論じたい。前述したように、チャンキングは文字列の「分割」と「結合」の2段階で構成される。分割段階では、Nuttall (1996) によると、流暢な読み手は非流暢な読み手に比べ、読解で文やテキストなどを見るときに各部に眼が停留する回数が少ない。さらに、流暢な読み手は、テキストをチャンクに分割する。そして、各チャンクは、1回の目の停留によって取り込まれるという。「The good old man raised his hand in blessing」というような文では、流暢な読み手は a. のように、非流暢な読み手は b. のように区切る。

- a. The good old man/ raised his hand/ in blessing.
- b. The good/ old man/ raised his/ hand in/ blessing.

(Nuttall, 1996, p. 55)

上記の (a) と (b) に示したように、流暢な読み手は眼が3回、非流暢な読み手は眼が5回停留する。つまり、流暢な読み手は3つのチャンクに、非流暢な読み手は5つのチャンクに分けて読み進めるということである。例文中では、流暢な読み手は1回の目の停留によって非流暢な読み手よりも多い4つの単語「The good old man」を取り込んだが、非流暢な読み手は2つの単語「The good」しか取り込めていない。

¹ 横山他 (1986) では「一般化」はエピソードが一般化され、スクリプトとなるという意味で使用されている。

² チャンク・リーディングは、スラッシュ・リーディング (Slash Reading)、フレーズ・リーディング (Phrase Reading) またはセンスグループリーディング (Sense Group Reading) とも呼ばれる。

日本語の文章の場合は、分ち書きしないため、日本語学習者は語のまとまりを認識することが難しくなる。この理由で、石黒（2012, 2016）は文字列を語に区切る「語句分節活動」を提案している。なお、石黒（2012）は語句分節活動を「認識された文字を、語、あるいは語と語の組み合わせからなる句として意識する活動」（p. 4）と定義している。日本語は「実質語（自立語）+機能語（付属語）」構造を持つ語句、つまり文節が多くあるため、文節単位に区切る練習が語句のまとめ方のヒントになると考えられる。例えば、「きのう/スーパーで/私が/買った/品物は/ヨーグルトと/野菜だ」（石黒 2012, p. 4）。文字列を文節に区切るこのような語句分節の練習では、視覚域³（eye span/reading span）が狭まる。つまり、1回の視点の停止で見えた単語の集まりの範囲が小さくなる。文単位で読ませるよりも文節ごとに読ませることで、視覚域が狭まってくるため、未熟な学習者は形が似ている文字や単語に気づきやすくなる。具体的には、日本語学習者が日本語の文章を読む際に、文単位で処理する場合、文が長いと、文字または単語を適切に認識できないことが中島（2020）とセーンウライ（2023）によって判明している。中島（2020）では「おじいさんが厠へ行くときは、[雀は] 扉の前でぎょうぎよく待ってますという文の中で、学習者は「ぎょうぎよく」という単語に含まれた拗音である小さい「ょ」を大きい「よ」と間違えて認識した。つまり、学習者は「ぎょうぎよく」を「ぎょぎよく」と見誤ったのである。セーンウライ（2023）では、日タイ訳出課題でタイ人学習者がいわゆる格言、名言と呼ばれるものの中には、このようなたとえを使ったものが少なくないという文を読む際に「少なくない」を「少ない」と誤読したケースが多かった。中島（2020）とセーンウライ（2023）が指摘している誤読は文単位で処理しようとしたことが原因の一つと考えられる。このような読解過程において、文単位を短い語句に区切るチャンキングは、視覚域を狭める練習となり、文字や語の誤認識を減らす効果があると考えられる。

文を文節ごとに区切って読むことは視覚域が狭く、一語ずつ読むことに近いため、視覚域を広げることも必要である。そのためには、意味的にまとまった文節より大きな語句に分節する練習も不可欠である。複数の語を意味的な塊に群化するには、発話上の息継ぎやポーズの置き方が手掛かりとなるだろう。田中他（2006）は発話の流れで息継ぎをチャンクの境界の判断基準と見なしている。田中他（2006）の説を裏付けるものとして、妹尾（2014）は具体例を用いて以下のように述べた。

- (1) a. 〈ぼくは〉〈勉強が〉〈きらいだ〉
b. 〈ぼくは勉強が〉〈きらいだ〉
c. 〈ぼくは〉〈勉強がきらいだ〉
- (2) 〈ぼくは勉強がきらいだが〉〈学校は好きだ〉

（妹尾，2014，p. 114）

上記の（1）と（2）に示したように、山括弧でくくった一つの塊を意味のまとまりとしてのチャンクと捉えることができる。（1a）～（1c）は表面上では同じ意味を表すが、それらの文が発話される際の抑揚（イントネーション）、ポーズの置き方、状況を考えると、この3つの文は必ずしも同じ意味を表すわけではない。

³ 視覚域とは1回の注視の中で人が知覚できる書かれたテキストの長さで、通常7文字から10文字の範囲と定義されている。

また、曖昧文（多義文）の場合は、ポーズの置き方で曖昧性を解消することができる。さらに、郡（2020）は伝達内容が話し手のイントネーションで決まるとしている。これについては郡（2020）の例文を挙げて説明する。例えば、図 1 に示すように「けさ買ったばかりの傘をなくした」では、発話上「けさ」の後でポーズをとることで、「けさ」が「買った」、または、「なくした」に係るかという曖昧さを消すことができる。ただし、息継ぎをしなくても、イントネーション高低の差だけで話し手が①か②どちらの意味を表しているかがわかるし、聞き分けることもできる。①と②の意味の違いは「買ったばかり」の「タバ」の高低にある。「タバ」をあまり高く言わないことで「傘を買ったのがけさ」という意味となる。

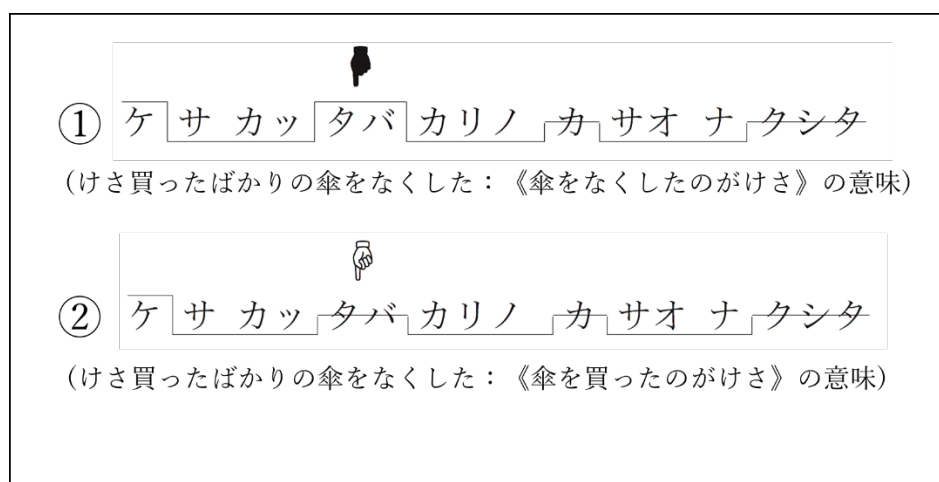


図 1 文内のイントネーションの例

出典：郡史郎（2020）『日本語のイントネーションしくみと音読・朗読への応用』, p. 22

以上の説明から、日常会話における息継ぎ、ポーズやイントネーションなどは意味をまとめ上げる会話の発話単位と言える。よって、語句分節活動を指導するにあたっては、語句分節を単独で実施するに留めず、音声情報と結び付けることも必要である。

サイズの大きな語句のまとめ方をインプットさせるには、学習者に聴覚情報を提供し、息継ぎやポーズ、イントネーションなどに気づかせながら、文字列をより大きな語句に区切らせることが適切だろう。また、音読指導やシャドーイング指導では、アウトプットとして息継ぎを発話の基本単位とし、発話の練習をさせるのも効果的である。

さらに、日本語の場合、文字認識を促進するもう一つの重要な活動は音読である。石黒（2012, 2016）も指摘しているように、聴覚情報は、語句のまとめ方のヒントになるだけではなく、文字認識を促進することにもなる。漢字は音を表さずに意味を表す表意文字である。音が分からなくても字形から意味が推測できることが多い。音が意味の記憶を支えることに重要な役割を果たすことが知られており、音を文字に結び付けることで理解が促進される可能性があるため、音読は文字認識活動においても重要である。例えば、貼り付ける、写真貼り付け用、写真貼付用、貼り付け壁、貼付壁などの送り仮名の表記にゆれがあるような異表記であるが、「写真貼付用」と「貼付壁」の「貼付」は表記が同じであるが、読み方が違う。漢字が2文字で構成される言葉は、よく音読みで使われることが多いため、「写真貼付用」では、正しい読み方が「ちょうふ」である。しかしながら、「貼り付け壁」の場合は「貼付壁」

という表記も存在する。「貼付壁」の「貼付」は二字熟語という印象が強いため、学習者に「ちょうふ」と読まれる可能性もあるが、正しい読み方は「はりつけ」である。日本語を使い慣れている母語話者ならば読み方が識別できるが、日本語学習者にとっては読み分けが難しい傾向があるため、語形と発音を結び付ける文字と音の対応関係は文章読解に重要である。音読についてはまた 4.2 で詳しく述べる。

4.1.2 チャンクの結合段階

次に、チャンキングにおける分割された語句を結合するプロセスについて言及したい。語句結合を用いるチャンク・リーディングはその代表的なものであり、通訳訓練法でもある。練習方法としては、読み手が実際に文章をスラッシュで意味の塊に区切りながら、一文一文読みを進めていく。その練習方法に従えば、スラッシュを入れる段階は語句に分節すること、読み進める段階は区切った情報を積み重ねることに当たる。

図 2 はチャンク・リーディングにおける情報の入力と意味処理を表す。図 2 で説明すると、白い丸「○」は一文字とし、複数の白い丸が結合した「○○○○○」は文字列に相当する。黒い丸「●」はいくつかの要素が全体としてあるまとまった情報ユニットを示す（染谷・増澤, 2002）。この情報ユニットは「センスグループ」または「チャンク」に当たると考えてもよい。また、複数の黒い丸を連ねた「●●●●●」は最終的な理解を示す。例えば、「冷蔵庫に入れたものは悪くならないうちにできるだけ早く食べてしまうことだ」という文は、チャンク・リーディングで読むと、「冷蔵庫に入れたものは」「悪くならないうちに」「できるだけ早く」「食べてしまうことだ」4つの情報ユニットに分けることができる（4つ以上に細かく分けることもできる）。各情報ユニットの意味を構築し、4つすべての情報ユニットの意味を組み合わせると、文全体の意味を理解できるようになる。

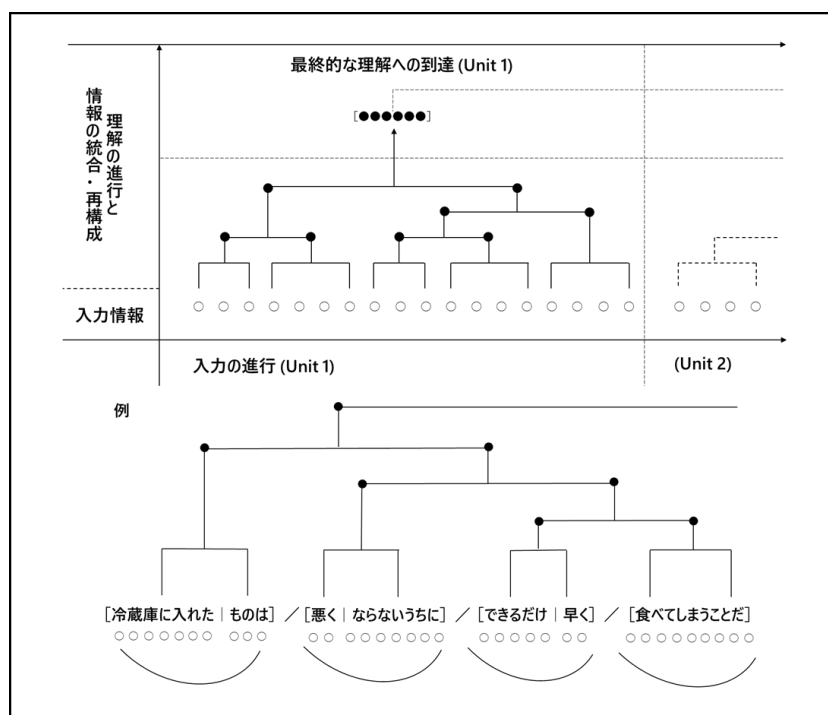


図 2 チャンク・リーディングにおける情報の入力と意味処理

出典：染谷泰正・増澤洋一(2002)『英文読解の理論と技法』, p. 17(一部修正)

チャンク・リーディングのプロセスでは、入力された一連の文字から「チャンク」を抽出し、入力の進行に合わせてチャンク単位の情報を結合することで、意味処理を積み重ねながら最終的な理解に至る。つまり、情報ユニットを積み重ねながら意味を処理するという点で、チャンク・リーディングはボトムアップ処理のプロセスに共通すると言えるだろう。英語教育においては、文単位の処理負荷についても報告されている。西田（2009）によると、日本人英語学習者が統語構造を理解できず英文を正確に読めないのは「句単位の処理を終えてから文単位の処理を行うのではなく、いきなり文単位の処理を行おうと」することに起因するようである（p. 21）。よって、分解した情報ユニットを組み立てるジグソーパズルのようなチャンク・リーディングでは、文単位よりも語句単位で処理する方が符号化段階の処理負荷を減らすことができると思われる。

例えば、セーンウライ（2023）では、タイ人日本語学習者が「冷蔵庫に入れたものは悪くならないうちにできるだけ早く食べてしまうこと」という文を読んだ際に、「冷蔵庫に入れたもの」を「冷蔵庫に入っているものを食べるのを忘れる」と解釈するのではなく、「まだ冷蔵庫の外に置かれておりこれから入れるものを食べるのを忘れる」と解釈した例があった。誤解釈が生じたのは、連体修飾節の中のル形とタ形に十分に注意を払っていないことが原因だと思われる。その背景として、符号化過程で学習者が日本語の辞書形をタイ語の基本の動詞現在形か未来形に対応させていることが考えられる。例えば、「入れる」は基本の動詞現在形「ใส่/say」か未来形「จะใส่/cà?-say」とイコールである。タイ語は孤立語で語形変化がない言語であるため、過去完了や未来の出来事について語るときは基本の動詞現在形に何らかの情報を付け加える。意味を取り違えた解釈をしてしまった学習者の符号化過程では「入れた」という単語を視覚的に知覚したとき、「入れる」という語彙項目にアクセスするや否やタイ語の基本の動詞現在形「ใส่/say」、または未来形「จะใส่/cà?-say」に言い換え、その際に「タ形」を省みなかったものと思われる。このような問題は習熟度が低い学習者に起こりがちである。もし、ボトムアップ処理が自動化されている日本語母語話者を運転経験が長いベテランドライバーに例えるならば、習熟度が低い初中級・中級学習者は、免許取り立ての運転経験が浅いドライバーとなるだろう。ベテランドライバーは運転中、ハンドル操作、アクセルとブレーキの操作、安全確認など同時に複数のことに気を向けることができる一方、運転経験が浅いドライバーは余裕を持てずに慌てることが多く、危ない運転になりやすい。言い換えれば、言語情報の処理にあたり、学習者は文字を読み取ること、文字列を語句に分割することや文法のルールを思い出すことなど同時に気にしなければならないものが多い（図3を参照されたい）、母語話者より多くの労力が必要となる（ポクロフスカ、2019）。

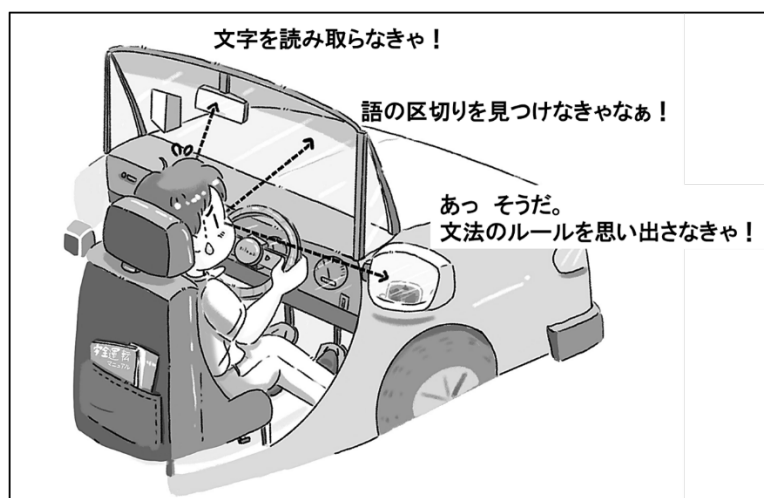


図3 運転経験が浅いドライバーとしての日本語学習者の情報処理

出典：ポクロフスカ(2019)を参考に作成

セーンウライ (2023) の例に戻ると、文単位での処理では連体修飾節の中のル形とタ形に細かい注意を払えず、解釈のミスが生じやすいことがうかがえる。そこで、句単位で処理する、つまり、チャンク・リーディングさせることによって情報ユニット中の情報量が少なくなり、細かい注意が払えるようになると思われる。ジグソーパズルを組み立てて完成させるまでのプロセスを考えると、一つの絵を早く完成させるためには、ピースから情報を一枚ずつ読み取って分類することから始めるだろう。そのピースが枠となるピースなのか、どのような色なのか、凹凸はあるか、あるいはその凹凸がいくつあるかといったように、1 ピースごとの情報であれば細心の注意が払える。

視覚域をもとに説明すると、図 4 の上段に示すように文単位で処理した場合、長めの文は情報量が多く、文の構造が複雑になりがちである。また、視覚域が広いと、細かい注意を払うことができない。これに対し、図 4 の下段では一つの文が 4 つのチャンクに分けられ、チャンクごとの情報量が少なくなっている。こうして、読みの練習段階でチャンク・リーディングさせることにより、学習者が連体修飾節内のル形とタ形のような文法的要素に気づきやすくなり、解釈ミスの減少が期待できる。

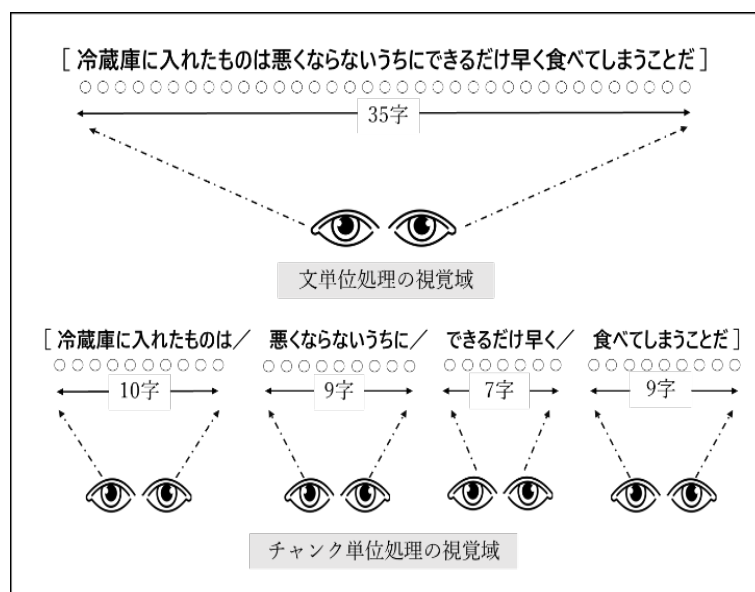


図 4 文単位と句単位処理における視覚域

出典：筆者作成

チャンク・リーディングは処理の負荷を減らすばかりではなく、さらには英文を読む際に後戻りする読み⁴を防ぐ効果も期待できる。一文が長く、20 語から 30 語を超える英文の場合、読み終わった後、前に戻りながら意味を取ることが多い。チャンク・リーディングは読み癖を矯正するには効果的な方法である (染谷・増澤, 2002, p. 15)。

⁴ 読み直しとは日本語と英語の語順が異なるため、英文を後ろから前に読むことである。

図 5⁵ 日本語・英語・タイ語の語順の比較

返り読みが発生しやすい原因としては、二つの言語間における語順の違いが考えられる。図 5 に示すように、英語とタイ語は語順がよく似ているが、日本語は両者と語順が逆である。日本人英語学習者は英文を日本語の語順に置き換えて行ったり来たりしながら読み進めるため、返り読みが発生しやすく、必然的に読み速度が遅くなる。したがって、意味のまとまり、つまりチャンクごとに英語の語順のまま読んでいけば読み速度が向上すると思われる。神田他（2009）は成績下位クラスの日本人英語学習者を対象に、チャンク提示法を用いて速読訓練の効果を検討した結果、事前テストと比べて事後テストの読解効率（wpm⁶）が上がったことが示唆された。同様の状況に直面している Saeng-urai（2019）は、タイ人日本語学習者 60 名を対象に、週 1 回、4 週間にわたって日本語読解の授業でスラッシュ・リーディングの訓練を実施したところ、事後テストにおいて 6 割以上の学習者の読み速度が向上している。このように、目標言語の語順のまま意味のまとまったチャンクを積み重ねながら読むチャンク・リーディングは返り読みを防ぎ、また読むスピードを向上させることが期待できる。

4.2 音読

4.2.1 ワーキングメモリのモデル

本節では、音読がボトムアップ処理をどのように促進するかについて論じる。まずは、ワーキングメモリのモデルについて述べたい。ワーキングメモリは読解といった認知的活動において重要な役割を果たしており、図 6 に示すように、システムの中でシステム全体をコントロールする中央実行系（central executive）と、3 つのサブシステムとしての視空間スケッチパッド（visuo-spatial sketchpad）、エピソードバッファ（episode buffer）、音韻ループ（phonological loop）から成る。なお、音韻ループは音韻ストア（phonological store）と構音リハーサル（articulatory rehearsal）という 2 つのサブシステムで構成されている（図 7）。

⁵ ภาษาญี่ปุ่นที่โรงเรียนไม่สอน (phaa-sā a yīi-pūn thīi rooṅ-rian māy sǎwǎn) . (2020, May 12) . 私はホテルの向かいにあるお店で見たスーツを着てみたいです[Illustrations]. Facebook.

<https://www.facebook.com/japanese.not.in.school/photos/pcb.1351834048342461/1351825261676673/?type=3&theater>

⁶ wpm (words per minute) とは 1 分間に何語の英単語が読めているかを計る読み速度の指標のことである。

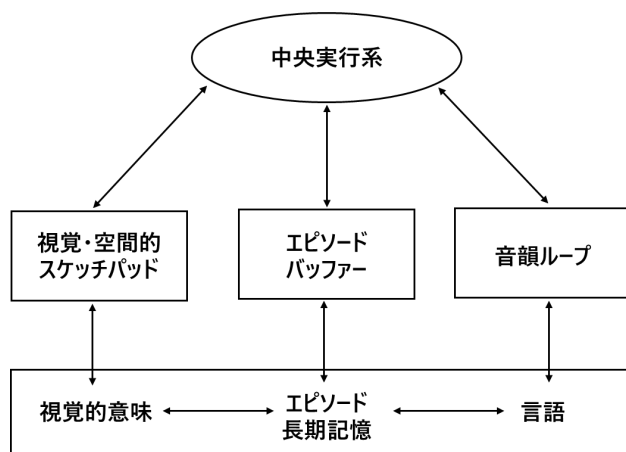


図6 ワーキングメモリのモデル (Baddeley, 2000)

出典：Baddeley (2000) をもとに筆者作成

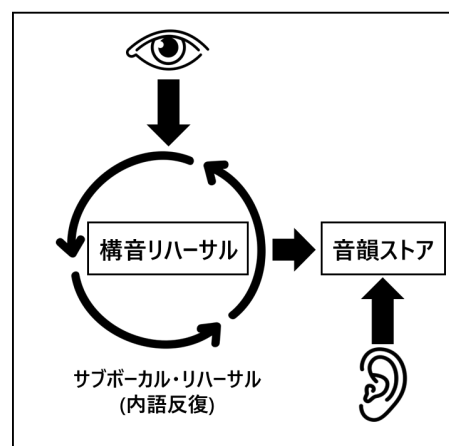


図7 音韻ループの2つの過程

出典：筆者作成

言語的な視覚情報（文字）が提示された場合、その情報は構音リハーサルで反復され、それを通じて音韻として符号化（音韻符号化）される。符号化された情報は音韻ストアへ転送され、そこに一定の時間保持される。例えば、電話番号やマイナンバーなどを記憶しようと心の中で繰り返して唱えたり、ブツブツと声に出してつぶやいたりすることがそれらのプロセスに該当する。それに対し、聴覚情報が提示された場合は、構音リハーサルを経ずに音韻ストアへ直ちに転送され、そこで保持される。また、音韻ストアは頭の中で自分が自分と会話する内言（inner speech/inner voice）に関わる。例えば、文章を黙読する際に、頭の中で文字を読み上げて自分に言い聞かせ、頭の中で読み上げた自分の声が聞こえる。このように、人は読み活動をした際に無意識に声を出すや出さないにかかわらず、頭の中で言葉の音を認識している。何かを記憶しようとする時に心の中で繰り返し唱える、または小声でつぶやく音韻符号化、そして脳内独り言である内言を「内語反復（subvocalization=inner voice）」（篠塚, 2008, p. 81）と呼ぶ。

門田（2015）は、大学生の日本人英語学習者を対象に、聴覚的に提示された英文と視覚的に提示された英文とを比較し、構音リハーサル（内語反復）の遂行を妨害する構音抑制の有無について検討した。構音抑制下では、実験の対象者にビープ音を聞かせながら、「ta tat a tat a」と追唱させた。音声情報は構音抑制による内語反復の妨害に影響されず、英文の記憶・再生成績が低下しなかった。一方、文字情報の場合は構音抑制によって英文の記憶・再生成績が低下したことがわかった。これは、聴覚的情報は構音リハーサルを経由せず直接音韻ストアに入るのに対し、視覚的情報は音韻符号化がされてから音韻ストアに取り込まれることを示唆している。門田（2015）の結果から、書かれた文章を理解するには、ワーキングメモリの音韻ループで生じる内語反復が重要な役割を果たすことが明らかであり、Baddeley（2000）のワーキングメモリのモデルを根拠づけている。この内語反復によって音韻に変換された文字情報は読み手の頭の中に蓄えられ、さらに蓄えられた情報同士が結合されて最終的な理解に至る。とはいえ、言語情報を音韻的に処理できるスパン、つまり音韻記憶の容量には時間的な制約がある。この時間的制約は2秒以内と言われている。内語反復を行わないと、音韻ストアに入った情報は約2秒で消失してしまう（Baddeley, 2000）。このように、音読とは、心の中で繰り返しことばを唱えたり、頭の中で読み上げて黙読したりといった音韻符号化と内語反復を外部に発声し、可聴化する役割を担う。音読はシャドーイングと同様に外語反復と捉えることも可能で、音読とシャ

ドーイングのいずれも心の中でどのような発音であるかを認識した後、その認識した音を発声する点で共通するためである。

4.2.2 ボトムアップ処理を促進する音読の役割

では、外的音韻変換である音読はボトムアップ処理をどのように促進するのだろうか。冒頭で述べたように、ボトムアップ型における処理過程は単語認識や統語解析、意味に関する命題形成といった下位レベル処理過程から成り立っている。結論からいうと、音読は単語認識を自動化させ、そして、内語反復を高速化させることができる。

4.2.2.1 単語認識自動化における音読の役割

まずは、単語認識の自動化について述べる。門田（2015）によると、人は語彙を見てから2つのプロセスを経て語彙の意味を理解しているという。この2つのプロセスを門田（2015）は二重アクセスと呼んでいる。門田（2015）の二重アクセスモデルについては図8で説明したい。まずは4.1で言及した「貼付」という例に戻る。前述したように、「貼付」と「貼り付け」といった送り仮名の表記にゆれがある。例えば、日本語母語話者は「貼付剤」という漢字単語を見て心の中で「貼付剤」を音声化（音韻符号化）し、音韻表象（phonological representation）を形成して意味表象（semantic representation）に到達する。つまり、貼付剤の意味を貼り薬の湿布剤と認識する。音韻表象を経由する場合はルートAに当てはまる。漢字単語の場合は、漢字が表意文字であるため、読み方がわからなくてもその概念が理解できる。音韻表象を経由せず、直接意味表象に至る場合はルートBとなる。日本語母語話者の場合はルートAとBを同時進行で活用していると考えられる。「貼付」の送り仮名の表記にゆれがあるため、日本語学習者は母語話者と違って同時にルートAとBを活用できない可能性が高い。特に、ルートAでは日本語に触れる機会がまだ少ない初中級の学習者は「貼付剤」における「貼付」の部分の「はりつけ」と読むか、「ちょうふ」と読むか、読み方の判断に迷うと思われる。音声化できないと、メンタルレキシコン内の語彙も検索できなくなり、連鎖的に意味表象に到達できなくなる。

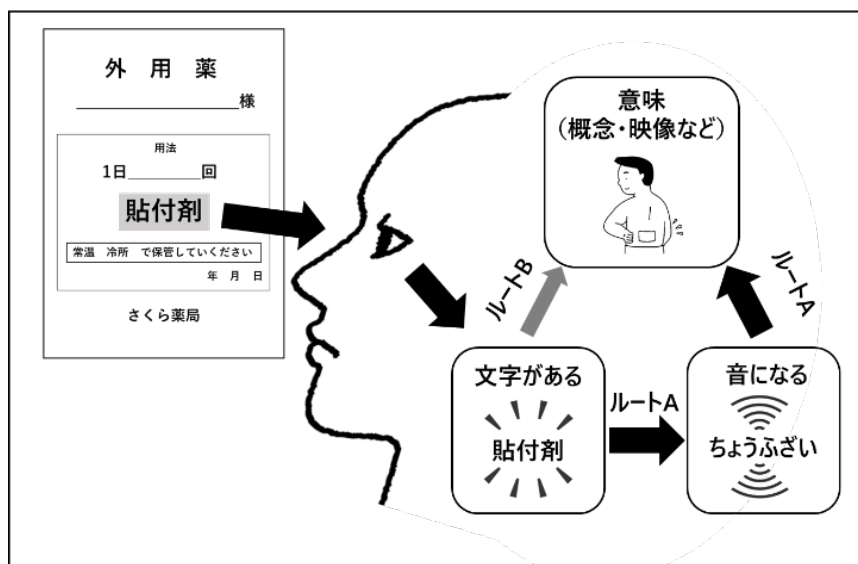


図8 単語を見てその意味がわかるまでの二重アクセスモデル

出典：門田（2015）を参考に作成

このように、黙読訓練の反復によって音韻符号化や単語認識が自然に自動化されるのを待つよりも、音韻符号化を外部に可聴化する外語反復としての音読訓練を導入することで、音韻符号化の自動化を促進することが望ましい（門田，2015）。そして、語彙アクセスには音韻符号化が必要であるため、音読は文字と発音の対応関係を結びつける基本的なトレーニングであると思われる。単語全体をまとめて音声化すると、メンタルレキシコン内に単語ごとの発音が貯蔵され、次に同じ単語を目にした際にはその語の知覚した発音がすでに知っている発音に変換される。それによって、メンタルレキシコン内の単語が速やかに検索でき、意味的处理が楽になるのである。なお、ワーキングメモリには容量制限があるため、情報の処理と保持を同時に行う読み活動のような認知活動をする際、語彙アクセスが自動化されていない場合は処理に割り当てられる認知資源が不足し、読んだ内容を記憶していくための容量が十分に確保できなくなる。言い換えれば、語彙アクセスが自動化すると、認知資源を節約でき、内容理解に認知資源を向けることができる（弥永，2014）。

4.2.2.2 内語反復の高速化における音読の役割

次に、音読による内語反復の高速化について論じたい。前述したように、音韻記憶の容量には時間的な制約がある。2秒以内で内語反復がなされなければ、音韻ストアに転送された情報が消えてしまう。しかし、長い単語ほど記憶することが難しくなり、復唱するのに時間がかかる。つまり、復唱可能な回数は長い単語の方が短い単語よりも少なくなる。Baddeley (2002) によると、「sum, pay, wit, bar, hop」といった短い英単語の列と「helicopter, university, television, alligator, opportunity」のような長い単語列を比較した場合、暗記した単語を思い出す記憶再生課題で、後者の方が正確に再生しにくいことが指摘されている。これは「語長効果 (word length effect)」と呼ばれる現象である。さらに、記憶課題遂行中に無関連な音声を被験者に繰り返し復唱させる構音抑制の条件では、単語の長短にかかわらず、単語の記憶が困難になり、語長効果が消失する (Baddeley, 2002; 水本他, 2011)。以上の結果から、内語反復によって情報が記憶として保持される期間が延長され、内語反復が速やかになされた場合は2秒間に復唱できる量が増えることがわかる。

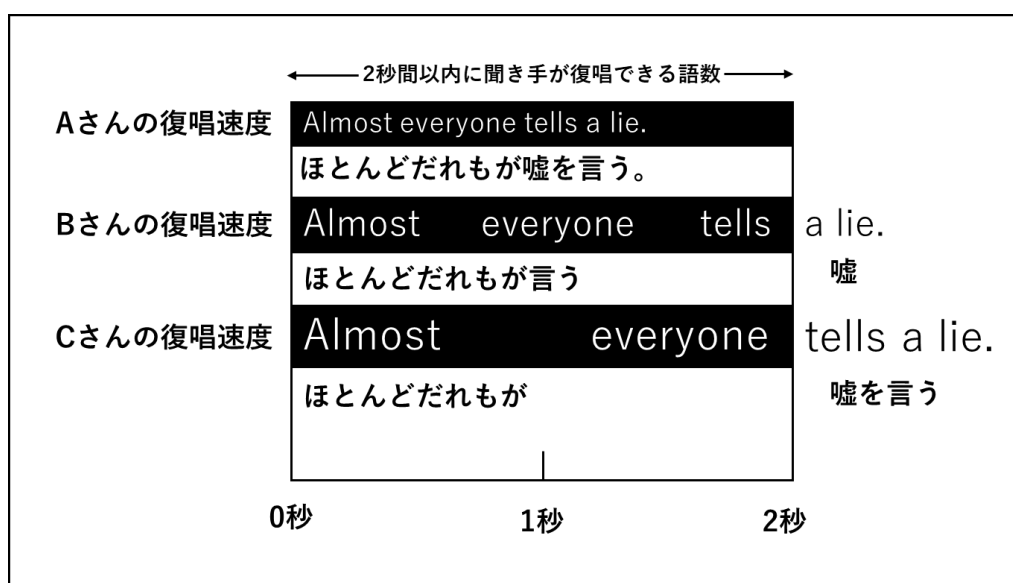


図9 音韻的記憶における時間的制約

出典：門田(2015)を参考に作成

弥永 (2014) と門田 (2015) によると、音読によって外的・内的復唱の速度が速くなり、音韻記憶の容量が拡大するという。これについては図 9 で解説したい。図 9 は学習者 A~C が “Almost everyone tells a lie.” (ほとんどだれもが嘘を言う) という文を読む場合に 2 秒で読める量を仮定して示すものである。学習者 A は 2 秒で 5 語を復唱でき、文全体が処理できた。学習者 B は “Almost everyone tells ” までの 3 語しか復唱できなかった。一方、学習者 C は “Almost everyone ” までしか保持できなかった。学習者 B と C は復唱速度が遅いため、“a lie” と “tells a lie” を順にワーキングメモリに取り込めないのである。学習者 B は目的語の働きをする名詞句を、学習者 C は述語句を失ったがために統語処理が滑らかにできない可能性を示している。したがって、音読は内語反復を高速化させ、この高速化によって音韻記憶の容量が大きくなると、多くの認知資源が内容理解に確保される (弥永, 2014)。

門田 (2007, 2015) は、文字情報を見ながら同時に発声する音読、音声情報を聞きながら音声のすぐ後を追って復唱するシャドーイングのいずれもパラレルリーディング (parallel reading) としている。そして、シャドーイングと似ているものがあり、それはリピーティングである。シャドーイングとリピーティングの両者の相違点については、音声聞いて復唱するまでに十分なポーズを置くかどうかにあると述べている。音韻符号化の自動化を促進するために、門田 (2015) は時間的余裕のない通常の連続発話といったようなパラレルリーディングの訓練が重要であると主張している。つまり、リピーティングをせずに、モデル音声と同じ速度で読まなければならないのである。

5. おわりに

ここまで見てきたチャンキングと音読がもたらすボトムアップ処理の促進効果について、下記にまとめる。

- 1) 語句分節活動は語のまとまりを認識させ、文字列を短い語句に区切る練習によって視覚域を狭める活動である。このプロセスで文字や語の誤認識を防ぐことが期待できる。
- 2) チャンク・リーディングは文単位ではなく語句単位で処理する方法であり、統語構造が複雑な長めの文において処理の認知負荷を減らすことができる。
- 3) チャンク・リーディングは目標言語の語順のままで読み進める方法であり、読み返しを防ぐことで読み速度を向上させることができる。
- 4) 音読は文字と発音を結び付ける言語活動である。音読は書かれた語を音韻に変換するプロセスを高速化させる。音韻符号化が高速化すると、下位処理レベルである単語認識が自動化する。
- 5) 音読は心で行われる内語反復を可聴化し、内語反復の高速化を促す活動である。内語反復が高速化されると、処理資源配分の容量が増加し、余剰分を内容理解に割り当てられる。

6. 日本語教育への提案

4.1.1 節で述べたように、流暢な読み手は非流暢な読み手と比較してテキストを意味のまとまり ((チャンク) ごとに適切に区切ることができる。また、4.2 節でも示したように、内語反復による音韻符号化が言語の理解において重要な役割を果たしており、門田 (2015) は知覚した音声とその音韻ループに転送するプロセスを自動化させる練習としてパラレルリーディング訓練を提案している。しかしながら、文字情報を見ながらモデル音声と同じ速度で音読する行為は脳に非常に高い認知負荷を与

える活動といえるため、最初の導入段階において、チャンク単位ごとにリピーティングさせることが適切であると筆者は考える。筆者の主張を裏付ける研究には Miyake (2009) があり、日本人英語学習者を対象としてフレーズ・シャドーイングの効果を検討し、ある一定の効果が証明されている。Miyake (2009) のフレーズ・シャドーイングというのは、文単位ではなく意味的にまとまっているフレーズを声に出して復唱することを指し、この場合のフレーズは、チャンクに該当すると考えてよい。記憶再生課題では、より早く発音されたチャンクほどよく再生されることが明らかになっており、より早く発音されたチャンクほど心の中に保持されやすいと解釈できる。以上を踏まえると、チャンキングと音読が組み合わさることでボトムアップ処理の能力が向上し、読解へ良い影響がもたらされるものと思われる。しかし、日本語学習者においては、チャンキング及び音読の統合型の読解指導法による学習効果についての研究が管見の限り明らかになっていない。したがって、今後の課題としては、チャンキング及び音読の統合型授業による読解指導の効果を解明するために、それら 2 種を取り入れた読解の授業といった実践的な研究が必要であると考ええる。

References

- Baddeley, A. D. (2000). The episodic buffer: A new component of working memory. *Trends in Cognitive Sciences*, 4, 417-423.
- Baddeley, A. D. (2002). Is working memory still working? *European Psychologist*, 7(2), 85-97.
- Gough, P. B. (1972). One second of reading. In J. F. Kavanagh & I. G. Mattingly (Eds.), *Language by ear and by eye: The relationship between speech and reading* (pp. 331-358). MIT Press.
- Goodman, K. S. (1970). Psycholinguistic universals in the reading process. *Journal of Typographic Research*, 4(2), 103-110.
- Grabe, W., & Stoller, F. (2013). *Teaching and researching reading*. Routledge.
- Miyake, S. (2009). Cognitive processes in phrase shadowing: Focusing on articulation rate and shadowing latency. *JACET Journal*, 48, 15-28.
- Nuttall, C. (1996). *Teaching reading skills in a foreign language*. Oxford Heinemann.
- Rumelhart, D. E. (1985). Toward an interactive model of reading. In H. Singer & R. B. Ruddell (Eds.), *Theoretical models of processes of reading* (pp. 719-747). International Reading Association.
- Saeng-urai, T. (2019). *A pilot study on improving Japanese reading ability for Thai learners: A case study of slash reading* [oral presentation]. The 13th Annual Conference of Japanese Studies Association of Thailand “From Heisei to Reiwa”, Bangkok, 78-96.
- 石黒 圭. (2012). 読解とその教え方を考える 国際交流基金バンコク日本文化センター 日本語教育紀要, 9, 1-18.
- 石黒 圭. (2016). わかりやすい文章表現の条件 野村 雅昭・木村 義之 (編), わかりやすい日本語 (pp. 141-152). くろしお出版.
- 大石 晴美. (2006). 脳科学からの第二言語習得論—英語学習と教授法開発 昭和堂.
- 門田 修平. (2001). 英語リーディングの認知メカニズム くろしお出版.
- 門田 修平. (2007). シャドーイング・音読の科学 コスモピア.
- 門田 修平. (2015). シャドーイング・音読と英語コミュニケーションの科学 コスモピア.
- 神田 明延・湯舟 英一・田淵 龍二・鈴木 政浩. (2009). ソフトウェアのチャンク提示法による速読訓練の効果 第49回 LET 全国研究大会発表論文集, 84-85.
- 郡 史郎. (2020). 日本語のイントネーション—しくみと音読・朗読への応用 大修館書店.
- 小林 由紀. (2005). ガーデンパス文の理解成績と作動記憶容量との関係 川村学園女子大学研究紀要, 16 (1), 63-76.
- サグアンシー タンヤーラット. (2016). 外国語としての日本語における読解不安・外国語学習不安・読解力との関係：タイ人大学生を対象に 言語科学研究：神田外国語大学紀要, 22, 45-64.

- 篠塚 勝正. (2008). 第二言語のリスニング力とワーキングメモリとの関係 Seijo English Monographs, 40, 69-86.
- 鈴木 美加. (1990). 文章理解過程のモデルに基づく外国語の読解指導に関する一考察 日本語学校論集, 17, 67-84.
- 妹尾 知昭. (2014). 外国人児童への国語科入門期教育の研究 : 文型と文成分指導の必要性 国語教育思想研究, 8, 113-122.
- セーンウライ ティティソーン. (2023). タイ人日本語学習者が読解において意味理解を誤る文の特性 日本語・日本学研究, 13, 東京外国語大学国際日本研究センター主催サマースクール研究発表会 夏季セミナー2022『国際日本研究への誘い』, 258.
- 染谷 泰正・増澤 洋一. (2002). 英文読解の理論と技法 ログス言語システム研究所.
- 田中 茂範・佐藤 芳明・阿部 一. (2006). 英語感覚が身につく実践的指導 : コアとチャンクの活用 大修館書店.
- 田中 博之. (2018). 読解力とはどのような力か 情報の科学と技術, 68 (8), 390-394.
- 魏 志珍・玉岡 賀津雄. (2011). 中国語を母語とする日本語学習者の日本語テキストの読みにおける視点の統一度の影響 日中言語研究と日本語教育, 4, 68-77.
- トラン グエン バオ ヴィ. (2016). ベトナム人中級学習者の説明文の読解上の問題点—ホーチミン人文社会科学大学日本学部2年生と3年生を例にして— 日本言語文化研究会論集, 12, 111-135.
- 独立行政法人国際交流基金・公益財団法人日本国際教育支援協会. (2022). 2022年第1回日本語能力試験結果の概要. https://www.jlpt.jp/statistics/pdf/2022_1_9.pdf
- 独立行政法人国際交流基金・公益財団法人日本国際教育支援協会. (2023). 2022年第2回日本語能力試験結果の概要. https://www.jlpt.jp/statistics/pdf/2022_2_9.pdf
- 中島 晶子. (2020). 第2章 非漢字系初級学習者の読解困難点 野田 尚史 (編) 日本語教育学研究 8 日本語学習者の読解過程 (pp. 27-45). ココ出版.
- 西田 晴美. (2009). 読解指導法としての音読・チャンキング・文法指導間の比較 KWANSAI REVIEW, 25-26, 21-29.
- 西田 晴美. (2020). チャンク・リーディングを実践した初級学習者のチャンキング処理力の変容—質的アプローチによる分析— 関西英語教育学会紀要, 43, 19-36.
- ポクロフスカ オーリガ. (2015). ウクライナ人中級日本語学習者の読解における文字列分節の課題—橋日本語教育研究, 3, 49-60.
- ポクロフスカ オーリガ. (2019). 第1章 誤読の読解指導 石黒 圭 (編) 日本語教師のための実践・読解指導 (pp. 12-29). くろしお出版.
- 舩田 弘子・工藤 与志文. (2021). 不適切な読解表象の形成における「想念の侵入」について—説明的文章の読解を対象に— 教育心理学研究, 69(3), 241-253.
- 水本 豪・橋本 幸成・宮本 恵美・大塚 裕一. (2011). 言語性短期記憶に及ぼす発音容易性の影響—言語聴覚療法臨床への応用に向けた予備的検討— 言語処理学会第17回年次大会発表論文集, 687-690.
- 南之園 博美. (1997). 読解ストラテジーの使用と読解力との関係に関する調査研究 : 外国語としての日本語テキスト読解の場合 世界の日本語教育. 日本語教育論集, 7, 31-44.

- 弥永 啓子. (2014). 音読と第二言語習得 京都橘大学研究紀要, 40, 127-144.
- 柳瀬 学. (2008). 英文読解におけるチャンキング指導が日本人初級英語学習者にもたらす認知効果 STEP BULLETIN, 20, 136-148.
- 横山 哲也・井上 雅夫・井村 英夫. (1986). 談話理解におけるチャンキング過程についての一考察 全国大会講演論文集 第33回(昭和61年後期) 全国大会(パターン処理および人工知能), 1231-1232.
- 奥西・有理, 谷口・弘一. (2019). 21世紀に求められる資質・能力とPISA調査による測定:PISA2018 グローバル・コンピテンスの概念と測定を中心として. 岡山理科大学紀要, 55, 129-136.
- 藤田・哲雄. (2018). デジタルで変貌する世界の教育と日本の課題. JRI レビュー, 18(59), 56-80.

เจลีกกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น

J.League and Its Impact on Social and Local Development

ปิยาภรณ์ จันท์สวय

Piyaporn Chansuay

คณะสื่อสารสากล สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

Faculty of Global Communication, Thai-Nichi Institute of Technology

Corresponding Author:

Piyaporn Chansuay

Faculty of Global Communication, Thai-Nichi Institute of Technology

1771/1 Pattanakarn Rd., Suan Luang, Bangkok 10250, Thailand

E-mail: piyaporn_c@tni.ac.th

Received: December 10, 2024

Revised: April 25, 2025

Accepted: May 1, 2025

เจลีกกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น

บทคัดย่อ

เจลีก (J.League) หรือลีกฟุตบอลอาชีพของญี่ปุ่น ได้รับการยอมรับในฐานะหนึ่งในลีกฟุตบอลที่มีคุณภาพสูงที่สุดในเอเชียและทั่วโลก การก่อตั้งเจลีกในปี 1993 ไม่เพียงแต่ทำให้ฟุตบอลญี่ปุ่นก้าวสู่ความเป็นสากล แต่ยังมีผลกระทบอย่างมากต่อการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นในประเทศญี่ปุ่น ทีมฟุตบอลในเจลีกไม่เพียงแต่เป็นตัวแทนของการกีฬา แต่ยังคงกลายเป็นสัญลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นที่ช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้คนในพื้นที่นั้น ๆ

การมีทีมฟุตบอลอาชีพในแต่ละเมืองหรือจังหวัดได้กระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นโดยตรง เป็นระบบโฮมทาวน์ เพื่อพัฒนาสังคมและท้องถิ่น เช่น การเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว การบริโภคสินค้าและบริการท้องถิ่น และการสร้างงานให้กับประชาชน การจัดการแข่งขันที่มีชื่อเสียงยังช่วยดึงดูดความสนใจจากสื่อมวลชนและผู้ชมจากต่างประเทศ ซึ่งเป็นการสร้างการรับรู้ในระดับโลกเกี่ยวกับสถานที่และวัฒนธรรมท้องถิ่น

นอกจากนี้ เจลีกยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเชื่อมโยงทางสังคมและการพัฒนาชุมชน โดยมีส่วนช่วยในการสนับสนุนกิจกรรมทางสังคม การพัฒนาทักษะเยาวชน ช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตในด้านต่าง ๆ ผ่านโครงการที่ชื่อว่า 「シャレン！」 หรือ Sharen ! ที่เจลีกมีส่วนพัฒนาชุมชนหลายด้าน เช่น การศึกษา การส่งเสริมสุขภาพ การเชื่อมโยงความหลากหลายทางสังคม การป้องกันภัยพิบัติและการฟื้นฟูหลังแผ่นดินไหว การดำเนินกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อมร่วมกับสโมสรฟุตบอลในท้องถิ่น เป็นต้น ซึ่งทั้งระบบโฮมทาวน์และโครงการ 「シャレン！」 หรือ Sharen ! ต่างมีส่วนช่วยพัฒนาสังคมและท้องถิ่นในญี่ปุ่นให้มีความมั่นคงและยั่งยืน

คำสำคัญ : เจลีก, การพัฒนาท้องถิ่น, การพัฒนาสังคม, ฟุตบอลญี่ปุ่น

J.League and Its Impact on Social and Local Development

Abstract

The J.League, Japan's professional football league, is recognized as one of the highest quality football leagues in Asia and global. Since its establishment in 1993, the J.League has not only helped Japanese football gain international prominence but also had a significant impact on social and local development in Japan. Football teams in the J.League are not merely representatives of the sport but have become symbols of local communities, helping to foster a sense of pride among the people in those areas.

Having a professional football team in each city or province can directly stimulate the local economy. It serves as a hometown system to develop society and the local area, such as increasing revenue from tourism, consumption of local goods and services, and creating jobs for the public. Hosting renowned competitions also helps attract attention from the media and international audiences, which helps raise global awareness of the local area and its culture.

Furthermore, the J.League has been an important tool for building social connections and community development. It has contributed to supporting social activities, developing youth skills, and enhancing quality of life in various aspects through a program called 「シャレン！」 (Sharen!). The J.League has played a significant role in developing communities in areas such as education, health promotion, fostering social diversity, disaster prevention and earthquake recovery, as well as engaging in environmental activities in collaboration with local football clubs. Both the hometown system and the 「シャレン！」 (Sharen!) program help promote the stability and sustainability of Japanese society and local communities.

Keywords: J.League, local development, social development, Japanese football

1. บทนำ

เจลีก (J.League) หรือลีกฟุตบอลอาชีพของญี่ปุ่น ถือเป็นหนึ่งในลีกฟุตบอลที่มีคุณภาพสูงที่สุดในเอเชีย และได้รับการยอมรับในระดับโลกในด้านการพัฒนาและการจัดการที่มีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแค่นั้นของการแข่งขันฟุตบอลที่มีคุณภาพสูง แต่เจลีกยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาสังคมและท้องถิ่นในญี่ปุ่นอย่างลึกซึ้งและยั่งยืน

การก่อตั้งเจลีกในปี 1993 (บทความนี้ใช้เป็นปีคริสต์ศักราชทั้งหมด) เป็นการเริ่มต้นยุคใหม่ของฟุตบอลญี่ปุ่นที่ไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของการแข่งขันฟุตบอลในประเทศ แต่ยังสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมต่อชุมชนท้องถิ่นอย่างมีนัยสำคัญ ทีมฟุตบอลในเจลีกกลายเป็นสัญลักษณ์ของชุมชนและสร้างโอกาสในการพัฒนาในหลาย ๆ ด้าน ตั้งแต่การเสริมสร้างเศรษฐกิจท้องถิ่น การสร้างความภาคภูมิใจให้กับชาวเมือง ไปจนถึงการกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคม

การมีทีมฟุตบอลอาชีพในท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยวและการบริโภคสินค้าและบริการในพื้นที่ แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางสังคมและการสนับสนุนเยาวชนในท้องถิ่นให้มีโอกาสในการเติบโตและพัฒนา โดยการมีนักเตะที่มีชื่อเสียงเป็นแบบอย่าง นักกีฬาที่มีคุณภาพและเป็นแรงบันดาลใจให้แก่คนในท้องถิ่น นอกจากนี้ เจลีกยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงท้องถิ่นกับโลกภายนอก สร้างการรับรู้และการยอมรับในระดับโลก

บทความนี้ต้องการศึกษาเจลีกที่เป็นส่วนหนึ่งของแนวทางที่มุ่งสร้างความยั่งยืนในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งทำให้ฟุตบอลไม่เพียงแต่เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมของท้องถิ่นทั่วประเทศญี่ปุ่น

2. ประวัติศาสตร์ฟุตบอลญี่ปุ่น

ฟุตบอลเริ่มเข้ามาในญี่ปุ่นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยนักเรียนญี่ปุ่นที่ศึกษาในต่างประเทศได้นำกีฬานี้กลับมา พวกเขาเริ่มเล่นฟุตบอลกันในปี 1873 และกีฬานี้ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปี 1965 ญี่ปุ่นได้ก่อตั้งลีกฟุตบอลอาชีพขึ้นเป็นครั้งแรกในชื่อ “Japan Soccer League (JSL)” ซึ่งเป็นลีกฟุตบอลอาชีพแห่งแรกในเอเชีย โดยลีกนี้ช่วยพัฒนาฟุตบอลในประเทศอย่างมาก ฟุตบอลญี่ปุ่นเริ่มได้รับความสนใจในระดับนานาชาติในช่วงปี 1990 โดยทีมชาติญี่ปุ่นเข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งแรกในปี 1998 ที่ฝรั่งเศส แม้จะไม่ผ่านรอบแรก แต่ก็เป็จุดเริ่มต้นของการพัฒนาฟุตบอลในประเทศ

ในปี 1993 ลีกฟุตบอลอาชีพญี่ปุ่นที่เรียกว่า “J.League” ได้ถูกก่อตั้งขึ้น ซึ่งเป็นลีกที่ได้รับความนิยมและมีมาตรฐานสูง ทำให้ฟุตบอลในญี่ปุ่นเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ฟุตบอลญี่ปุ่นมีการแข่งขันที่เข้มข้นทั้งในลีกอาชีพและในระดับทีมชาติ ทีมชาติญี่ปุ่นถือเป็นหนึ่งในทีมฟุตบอลที่แข็งแกร่งที่สุดในเอเชีย และได้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลโลกหลายครั้ง

ฟุตบอลญี่ปุ่นเริ่มต้นจากการเป็นกีฬาใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากชาติตะวันตก แต่ในปัจจุบันได้กลายเป็นหนึ่งในประเทศที่มีฟุตบอลอาชีพและทีมชาติที่มีความสามารถสูงในเอเชียและโลก เจลีกเป็นลีกที่มีชื่อเสียงใน

ระดับเอเชีย และทีมชาติญี่ปุ่นก็เป็นหนึ่งในทีมที่แข็งแกร่งในทวีปเอเชียและมีชื่อเสียงในระดับโลก ฟุตบอลในญี่ปุ่นไม่เพียงแต่เป็นกีฬา แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน

เจลีก (J.League) แบ่งออกเป็น 3 ดิวิชันหลัก คือ:

1. J1 League: ดิวิชันสูงสุดของฟุตบอลอาชีพญี่ปุ่น มีทีมที่มีชื่อเสียงและการแข่งขันที่เข้มข้นที่สุด
2. J2 League: ดิวิชันที่สอง ซึ่งมีทีมที่พยายามเลื่อนชั้นขึ้นไปสู่ J1 League
3. J3 League: ดิวิชันที่สาม ซึ่งมีทีมใหม่และทีมจากภูมิภาคต่าง ๆ ที่พยายามพัฒนาขึ้นสู่ดิวิชันที่สูงขึ้น ระบบการเลื่อนชั้นและตกชั้นระหว่างดิวิชันเหล่านี้ ทำให้การแข่งขันมีความเข้มข้นและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

การขยายตัวของเจลีกเริ่มต้นในปี 1993 มีทีมใน 8 จังหวัดเท่านั้น มีทั้งสิ้น 10 ทีม ในปี 2023 มีทีมกระจายไปทั่ว 41 จังหวัดจากทั้งหมด 47 จังหวัด รวมทีมทั้ง J1 League J2 League และ J3 League มีทีมรวมกันทั้งหมด 56 ทีม J1 League มี 18 ทีม J2 League มี 22 ทีม J3 League มี 16 ทีม J.League ทั้งสโมสรใน J1 และ J2 กำลังส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุมชนในเมืองเจ้าบ้าน (Home Town) ให้ดีขึ้น การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ของชุมชน ความสามารถในการสื่อสารภายในชุมชน ความสามารถในการดึงดูดผู้คนเข้ามายังชุมชนท้องถิ่นของตนเอง สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ภายในชุมชนท้องถิ่น เป็นต้น (スポーツ未来開拓会議, 2023, pp. 1-3)

นอกจากนี้ ทีมชาติญี่ปุ่นได้เข้าร่วมฟุตบอลโลกทั้งหมด 7 ครั้ง ตั้งแต่ครั้งแรกในปี 1998 จนถึงปัจจุบัน โดยมีรายละเอียดดังนี้ ครั้งที่ 1 ฟุตบอลโลก ปี 1998 (ฝรั่งเศสเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ครั้งที่ 2 ฟุตบอลโลก ปี 2002 (เกาหลีใต้และญี่ปุ่นร่วมเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ครั้งที่ 3 ฟุตบอลโลก ปี 2006 (เยอรมนีเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ครั้งที่ 4 ฟุตบอลโลก ปี 2010 (แอฟริกาใต้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ครั้งที่ 5 ฟุตบอลโลก ปี 2014 (บราซิลเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ครั้งที่ 6 ฟุตบอลโลก ปี 2018 (รัสเซียเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ครั้งที่ 7 ฟุตบอลโลก ปี 2022 (กาตาร์เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน) ผลการแข่งขันที่ผ่านมาทั้ง 7 ครั้ง ผลงานที่ดีที่สุดคือ ผ่านรอบแบ่งกลุ่ม แต่ตกรอบ 16 ทีมสุดท้าย แต่ถึงอย่างนั้นฟุตบอลก็ยังเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในญี่ปุ่น และมีการพัฒนาศักยภาพนักฟุตบอลอย่างต่อเนื่องผ่านการแข่งขันภายในเจลีก รวมถึงการพัฒนาศักยภาพนักฟุตบอลในการค้าแข้งในลีกต่างประเทศ (スポーツ未来開拓会議, 2023, pp. 5-7)

4. เจลีกกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น

ในช่วงหลังมานี้ “กีฬา” ได้รับความสนใจในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ชุมชนเผชิญอยู่ กระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีของญี่ปุ่นได้ออกกฎหมายพื้นฐานด้านกีฬาในปี ค.ศ. 2011 เพื่อมุ่งสู่การเป็นประเทศที่มีการกีฬาอย่างแท้จริง และสนับสนุนการดำเนินนโยบายด้านกีฬายาได้แนวทางที่มีระบบและเป็นแบบแผน ผนวกกับการเตรียมความพร้อมสำหรับ “โอลิมปิกโตเกียว 2020” ทำให้มีการผลักดันกีฬาอย่างเข้มข้นจากทั้งรัฐและเทศบาลในทุกภูมิภาค หลายคนคงรับรู้ถึงเรื่องนี้กันดี “กีฬา” นั้นมีหลากหลายประเภท แต่การศึกษาในครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่ “เจลีก” โดยเจลีกมีการใช้คำขวัญว่า “ประเทศที่มีความสุขมากขึ้น

ด้วยกีฬา” พร้อมกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น เพื่อให้สโมสรฟุตบอลในท้องถิ่นเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาเมืองต่าง ๆ ในญี่ปุ่น (J リーグホームページ, n.d.)

4.1 ระบบโฮมทาวน์กับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น

“ข้อบังคับเจลีก” ที่กำหนดโดยเจลีก มีการระบุให้สร้างทีมที่มีความสัมพันธ์กับชุมชนในบ้านเกิด โดยมุ่งเน้นการทำงานร่วมกับสังคมท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งและความร่วมมือระหว่างสโมสรฟุตบอลและประชาชนในพื้นที่ ในข้อบังคับเจลีกมีการระบุว่าจำเป็นต้องพยายามเผยแพร่และส่งเสริมฟุตบอล โดยเฉพาะการสร้างทีมที่มีความสัมพันธ์กับชุมชนในบ้านเกิด การทำกิจกรรมในบ้านเกิดจึงถือเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดสำหรับเจลีก ทำให้ทีมต่าง ๆ มีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน เช่น การจัดสอนฟุตบอล กิจกรรมทำความสะอาดและเข้าร่วมงานกิจกรรมในชุมชน (宮尾, 2018, p. 1) นอกจากนี้ในเดือนมีนาคมปี 1996 เจลีกได้เปิดตัวแคมเปญ “J League 100-Year Plan” (เจลีก 100 ปีแห่งอนาคต) โดยมีเป้าหมายในการใช้ฟุตบอลเป็นศูนย์กลางในการสร้างวัฒนธรรมกีฬาที่เข้าถึงคนทุกวัย ทุกเพศ และทุกภูมิภาค ไม่เพียงแต่การเล่นกีฬาท่านั้น แต่ยังรวมถึงการรับชม ฟุตบอล และสนับสนุนกีฬาให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เป้าหมายระยะยาวของโครงการนี้คือ การสร้างสโมสรฟุตบอลที่มีรากฐานในแต่ละท้องถิ่นทั่วประเทศเพื่อให้เจลีกมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเมืองและชุมชนผ่านกีฬาฟุตบอล (三好, 2016, p. 1)

การพัฒนาสังคมและท้องถิ่นของเจลีกในระบบโฮมทาวน์หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่ลีกฟุตบอลอาชีพนำมาสู่ท้องถิ่น การกระตุ้นการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นผ่านการชมกีฬา ผลกระทบที่ทีมสโมสรมีต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น และความนิยมของฟุตบอลที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนในชุมชนต่าง ๆ โดยเจลีกมีทีมสโมสรที่ดำเนินงานในแต่ละเมือง หมู่บ้าน และภูมิภาค ซึ่งทำให้ผู้คนในพื้นที่มีเป้าหมายร่วมกันและสามารถสนับสนุนทีมได้ ฟุตบอลมีพลังดึงดูดผู้คน และการชมการแข่งขันช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาและความสามัคคีในชุมชน นอกจากนี้ การสนับสนุนทีมและการแข่งขันยังช่วยกระตุ้นให้ร้านค้าและกิจกรรมในท้องถิ่นคึกคัก ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจท้องถิ่นด้วย นอกจากนี้ เจลีกยังมีบทบาทในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนระหว่างท้องถิ่น ทีมสโมสรในแต่ละภูมิภาคที่แข่งขันกันจะช่วยกระตุ้นการติดต่อสื่อสารระหว่างชุมชนและสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น (steak-golazo, 2023)

การมีอยู่ของลีกฟุตบอลอาชีพนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่หลากหลายให้กับสังคมและท้องถิ่น ประการแรก การมีลีกฟุตบอลอาชีพทำให้ความสนใจของผู้คนเพิ่มขึ้น เกมการแข่งขันในเจลีกได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนและการเผยแพร่ข้อมูล ทำให้กลายเป็นกิจกรรมสำคัญในพื้นที่ ซึ่งส่งผลให้มีการกระตุ้นเศรษฐกิจในท้องถิ่น แต่ J.League ก็เคยประสบปัญหาเสื่อมความนิยม มีผู้ชมลดน้อยลงจนไม่มีการถ่ายทอดการแข่งขันในช่วงกลางทศวรรษ 1990 หรือหลังจากเริ่มก่อตั้งไม่นาน แต่ตั้งแต่ปี 2017 เจลีกได้รับการถ่ายทอดสดผ่าน DAZN ซึ่งเป็นบริษัทสื่อกีฬาระดับนานาชาติที่มีฐานอยู่ในสหราชอาณาจักรและมีแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เข้าถึงทั่วโลก การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้การรับชมเจลีกขยายตัวจากระบบ Pay TV แบบเดิมไปสู่การสตรีมมิ่งผ่านอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้นผ่านสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต การเปลี่ยนแปลงนี้คาดว่าจะช่วยแก้ปัญหาการที่เจลีก

มีการออกอากาศทางโทรทัศน์น้อยและมีการเปิดเผยตัวต่อสื่อมวลชนในระดับต่ำ ส่งผลให้เจลีกสามารถดึงดูดแฟนบอลและผู้ชมใหม่ ๆ ได้มากขึ้น และทำให้ลีกมีความคึกคักยิ่งขึ้น (宮尾, 2018, p.1)

นอกจากนี้ การมีเจลีกยังเป็นปัจจัยที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจและสร้างงานในพื้นที่อีกด้วย ในวันที่มีการแข่งขันจะมีแฟนบอลและนักท่องเที่ยวจำนวนมากเดินทางมาที่สนาม ทำให้เกิดความต้องการที่พัก ร้านอาหาร และการขนส่งเพิ่มขึ้น ส่งผลดีต่อโรงแรม ร้านอาหาร และบริษัทแท็กซี่ในพื้นที่ ยิ่งไปกว่านั้น ผลงานของทีมฟุตบอลท้องถิ่นช่วยสร้างความภูมิใจและอัตลักษณ์ในชุมชน แฟนบอลไม่เพียงแต่ไปเชียร์ทีมในสนามแต่ยังสามารถซื้อสินค้าที่เกี่ยวข้องกับทีมและมีส่วนร่วมในกิจกรรมของทีม ซึ่งช่วยให้เกิดความรักในท้องถิ่น การมีลีกฟุตบอลอาชีพยังมีผลกระทบต่อเด็กในพื้นที่ด้วย เด็ก ๆ มักจะมีความฝันที่จะเป็นนักฟุตบอลอาชีพ ทำให้เกิดความสนใจในกีฬาฟุตบอลมากขึ้น ส่งผลให้มีผู้เข้าร่วมในโรงเรียนฟุตบอลและทีมสมัครในท้องถิ่นมากขึ้นซึ่งเป็นการช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมกีฬาในพื้นที่

จากที่กล่าวมาข้างต้น การมีลีกฟุตบอลอาชีพนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงมากมายให้กับสังคมและท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ การเสริมสร้างอัตลักษณ์ หรือการพัฒนาวัฒนธรรมกีฬา เจลีกจึงมีบทบาทสำคัญที่ไม่ใช่เพียงแค่กิจกรรมกีฬา แต่ยังมีส่วนในการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นอย่างมาก (前川, 2016, p. 1)

จากงานของ มิโยชิ (三好, 2016) ได้ดำเนินการสำรวจประมาณ 15 คำถาม เพื่อสอบถามความรู้สึกของประชาชนเกี่ยวกับการมีทีมฟุตบอลอาชีพในจังหวัดของตนและกิจกรรมของทีม การสำรวจดำเนินการโดยมุ่งเป้าไปที่ผู้ที่มาจากแต่ละจังหวัด โดยใช้วิธีการสำรวจแบบไปเยือนและสำรวจทางอินเทอร์เน็ต จากการสำรวจในปี 2016 ใน 3 จังหวัด คางาวะ (Kagawa) เอฮิเมะ (Ehime) และโทคุชิมะ (Tokushima) พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเกือบทั้งหมดรับรู้ถึงการมีอยู่ของทีมฟุตบอลอาชีพ ไม่ว่าจะมีความชอบหรือไม่ชอบฟุตบอลก็ตาม และมากกว่าครึ่งหนึ่งรู้สึกว่าทีมมีส่วนช่วยในด้านเศรษฐกิจ ชุมชน และการพัฒนาท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นว่า “การมีทีมฟุตบอลอาชีพใกล้ตัวช่วยให้เด็ก ๆ รู้จักและเริ่มเล่นกีฬา ซึ่งสามารถเป็นแรงบันดาลใจและสร้างความหวังและเป้าหมาย” และ “เมื่อมีคู่แข่งทีมเยือนที่มีแฟนบอลมากมายทำให้สถานที่ท่องเที่ยวและร้านอาหารคึกคัก ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจ”

อย่างไรก็ตาม ในการสำรวจแบบไปเยือนมีหลายเสียงที่ระบุว่า “รู้จักทีมแต่ไม่สนใจฟุตบอล ไม่แน่ใจว่าทีมมีส่วนช่วยหรือไม่” โดยผู้ตอบบางคนกล่าวว่า “ไม่รู้” เนื่องจาก “สนามกีฬาไม่ได้ตั้งอยู่ในเมือง ทำให้ไม่รู้สึกถึงผลกระทบทางเศรษฐกิจ” ถ้ามีสนามกีฬาในใจกลางเมืองที่เข้าถึงได้ง่าย การดึงดูดผู้ชมจะเพิ่มขึ้นและสามารถรับรู้ถึงผลกระทบของทีมฟุตบอลอาชีพได้ง่ายขึ้น แต่มีผู้ตอบแบบสอบถามบางส่วนได้ตอบว่าเมื่อเดินทางไปยัง 3 จังหวัด พบว่าบริเวณรอบ ๆ สนามกีฬาเต็มไปด้วยธงและสัญลักษณ์ของทีม ทำให้รู้สึกถึงความเป็นหนึ่งเดียวกับทีม แต่เมื่อออกห่างจากสนามกีฬา แม้จะอยู่ในบ้านเกิดก็ไม่รู้สึกถึงสีสันของทีม (三好, 2016, pp. 2-3)

จากการสำรวจดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการรับรู้ของประชาชนในท้องถิ่นเกี่ยวกับความสำคัญของสโมสรฟุตบอลในท้องถิ่นที่มีต่อชุมชน แหล่งที่ตั้งสนามเหย้ามีความสำคัญต่อเศรษฐกิจโดยรอบเมื่อมีการแข่งขัน

โดยเฉพาะสนามกีฬาที่อยู่ในเมือง สามารถสร้างรายได้ให้ชุมชนจากการเดินทางท่องเที่ยว สถานที่พัก โรงแรม ร้านอาหาร และยังสะท้อนให้เห็นปัญหาการที่สนามไม่ตั้งอยู่ในเมืองทำให้ผู้คนไม่รู้สึกถึงความสำคัญของสโมสรฟุตบอลท้องถิ่นที่มีต่อชุมชน ซึ่งได้มีการแก้ปัญหาในส่วนนี้ โดยการสร้างฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่น แม้สนามไม่อยู่ในเมืองแต่แฟนคลับของทั้งทีมเหย้าทีมเยือนก็พร้อมจะเดินทางไปเชียร์ทีมของตน ซึ่งจะช่วยกระจายรายได้ไปยังสนามที่อยู่ในท้องถิ่นที่ห่างไกลได้เช่นเดียวกับสนามที่ตั้งอยู่ในเมือง

ดังนั้น สโมสรฟุตบอลในเจลีกจะพัฒนาสังคมและท้องถิ่นได้เริ่มแรกต้องมีสนามเป็นของตนเองก่อนซึ่งส่วนนี้รัฐบาลท้องถิ่นและองค์กรเอกชนมีทั้งองค์กรที่เป็นผู้สนับสนุนและไม่ใช่นักสนับสนุนทีมสโมสรในท้องถิ่นจะเข้ามามีบทบาทในการก่อสร้าง แต่กฎเกณฑ์เกี่ยวกับมาตรฐานการสร้างสนามฟุตบอลรัฐบาลท้องถิ่นจะเป็นผู้กำหนดขึ้น (日下, 2022, pp. 12-13) การมีสนามฟุตบอลมากกว่าหนึ่งแห่งในหนึ่งจังหวัดยังช่วยกระจายรายได้ไปยังท้องถิ่นต่าง ๆ เมื่อมีการแข่งขันเกิดขึ้น อีกทั้งแนวทางการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นตามข้อบังคับของเจลีกก็สามารถดำเนินไปได้ทั่วถึงมากขึ้น เมื่อมีสนามแล้วสิ่งสำคัญลำดับต่อมาคือการสร้างฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่นของแต่ละทีมในท้องถิ่น เมื่อมีฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่นก็จะเกิดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นตามมาดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าจะมีแฟนฟุตบอลทั้งจากทีมเหย้าทีมเยือนเข้ามาชมการแข่งขัน เกิดการจับจ่ายใช้สอยในเมืองท้องถิ่นนั้น ๆ ร้านอาหาร ที่พัก โรงแรม ร้านสะดวกซื้อ ห้างสรรพสินค้า รวมไปถึงสวนสนุก จะถูกสร้างขึ้นในเมืองเมื่อมีคนมาชมการแข่งขันในท้องถิ่นมากขึ้น เกิดการกระจายรายได้ภายในท้องถิ่นไปยังภาคธุรกิจต่าง ๆ เกิดการสร้างงานให้ผู้คนในท้องถิ่น แม้สนามที่สร้างในเมืองที่ห่างไกลก็สามารถได้รับการพัฒนาให้มีความเจริญเกิดขึ้นได้จากฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่น สโมสรฟุตบอลจึงจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ เพื่อสร้างฐานแฟนคลับที่จะนำไปสู่การพัฒนาสังคมและท้องถิ่นต่อไป ซึ่งสิ่งนี้คือหลักการของระบบโฮมทาวน์กับการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น

การสร้างฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่นและมีความรักในสโมสรท้องถิ่น นำมาซึ่งความภูมิใจในท้องถิ่น มีการใช้กลยุทธ์ทางการตลาดและกิจกรรมดึงดูดแฟนบอลเข้ามามีส่วนร่วม เช่น กลยุทธ์การตลาดที่เน้นการสร้างแบรนด์ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของแฟนบอล โดยการใช้โซเชียลมีเดียและช่องทางสื่ออื่น ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อโปรโมทกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่ร่วมกันสนับสนุนทีมทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขึ้น อีกทั้งการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์ก็มีความสำคัญ สโมสรแต่ละแห่งมีการสื่อสารที่เป็นเอกลักษณ์ ผ่านข้อความและเนื้อหาที่สร้างความรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและการมีส่วนร่วม สร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพ การสร้างเนื้อหาที่ดึงดูดและมีความหมายร่วมกัน เช่น วิดีโอหรือบทสัมภาษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพของท้องถิ่น (スポーツ未来開拓会議, 2023, pp. 9-11)

ส่วนการสร้างแบรนด์นั้นอาจนำประวัติของทีมฟุตบอลหรือจุดเด่นของท้องถิ่นมาสร้างอัตลักษณ์ของทีมที่มีความเป็นมาที่แตกต่าง และนำมาเป็นส่วนหนึ่งของโลโก้สัญลักษณ์ของทีม ซึ่งจะปรากฏอยู่ในสินค้าต่าง ๆ ของทีม ไม่ว่าจะเป็นเสื้อฟุตบอลของทีม แบรนเนอร์ สินค้าที่ระลึกที่เป็นของสโมสร ธงของทีม ป้ายต่าง ๆ ที่ติดในสโมสรและสถานที่ต่าง ๆ ในท้องถิ่น ทำให้คนในท้องถิ่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสโมสรฟุตบอลของเมืองและมีความภูมิใจในท้องถิ่น

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับแฟนบอล เช่น งานพบปะนักเตะและกิจกรรมในชุมชนช่วยสร้างความผูกพันระหว่างสโมสรและแฟนบอล การจัดกิจกรรมพิเศษในวันแข่งขัน เช่น งานแฟนมีต การแสดง ศิลปะ หรือการแสดงดนตรีสดหรือกิจกรรมสำหรับครอบครัว ช่วยสร้างความทรงจำที่ดีให้กับแฟนบอล และเพื่อสร้างบรรยากาศที่น่าตื่นเต้นในสนาม (スポーツ未来開拓会議, 2023, pp.12-13) ตัวอย่าง การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างฐานแฟนคลับของสโมสรนิวยอร์ก คิตะคิวชู (New Wave Kitakyushu: ニューウェーブ北九州) เริ่มแรกเมื่อจัดการแข่งขันมีผู้ชมเข้าชมในสนามจำนวนน้อยมาก จึงเริ่มแจกตั๋วเข้าชมฟรี ผู้คนเริ่มเข้าชมจากคนที่ไม่มีเวลาสนใจฟุตบอลเลยหรือมีความสนใจอยู่บ้างก็ได้เริ่มเข้าชมการแข่งขัน ผู้เข้าชมมีหลายเพศหลายวัย และฟุตบอลในท้องถิ่นก็เริ่มเป็นหัวข้อสนทนามีความเชื่อมโยงผู้คนในท้องถิ่นกันเองและผู้คนในท้องถิ่นเองก็มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสโมสร (南, 2009, pp. 197-198)

อีกทั้งชื่อทีมก็เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์ของทีม และการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของแฟนคลับในท้องถิ่น โดยเดิมในปี 1993 J.League อนุญาตให้ใช้ “ชื่อบริษัท” และ “ชื่อทีม” ร่วมกันได้ ต่อมาในปี 2014 มีการกำหนดให้ “ชื่อทีม” และ “ชื่อเรียกเฉพาะของทีม” ต้องมีชื่อของเมืองหรือจังหวัดในโฮมทาวน์ เช่น ชื่อสโมสรคาชิมะ แอนท์เลอร์ส (Kashima Antlers: 鹿島アントラーズ) ซึ่งคาชิมะ เป็นชื่อเมืองหนึ่งในจังหวัดอิวาซากิ และแอนท์เลอร์ส เป็นชื่อเรียกเฉพาะของทีมซึ่งอาจจะเรียกอีกอย่างว่าชื่อเล่นของทีม ผลสะท้อนที่เห็นได้จากกฎระเบียบเกี่ยวกับชื่อทีมคือสโมสรต่าง ๆ ถูกผลักดันให้ใช้ชื่อที่สะท้อนถึงโฮมทาวน์มากขึ้น และการเปลี่ยนแปลงนี้ช่วยลดอิทธิพลของบริษัทแม่และส่งเสริมการเป็นสโมสรของท้องถิ่นอย่างแท้จริง สโมสรต้องคำนึงถึงผลประโยชน์ของกลุ่มธุรกิจที่เป็นเจ้าของ ขณะเดียวกันก็ต้องตอบสนองต่อแนวคิด “ภูมิภาคเป็นศูนย์กลาง” (日下, 2023, pp. 9-10)

นอกจากนี้ การพัฒนานักเตะเยาวชน หรือการที่สโมสรฟุตบอลไปสอนฟุตบอลให้เยาวชนในท้องถิ่น ก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เชื่อมโยงสโมสรฟุตบอลท้องถิ่นเข้ากับชุมชน ทำให้เยาวชนเกิดความรักและผูกพันในกีฬาฟุตบอล และอาจนำไปสู่เป้าหมายการเป็นนักกีฬาอาชีพในสโมสรฟุตบอลท้องถิ่น รวมถึงการพัฒนาทักษะและศักยภาพของนักเตะอาชีพก็มีส่วนในการสร้างฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่น เพราะแฟนคลับต่างต้องการให้ทีมของท้องถิ่นตนเองมีผลงานที่ดีและมีกำลังใจที่จะเชียร์ทีมของท้องถิ่นตนเองมากขึ้น (公益社団法人 日本プロサッカーリーグ, 2024, pp. 3-4)

ขอยกตัวอย่างสโมสรฟุตบอลในเจลีกที่ประสบความสำเร็จในการใช้ระบบโฮมทาวน์เพื่อพัฒนาสังคมและท้องถิ่นคือ ทีมชิมิซุ เอส-พัลส์ (Shimizu S-Pulse: 清水エスパルス) ซึ่งมีหลักการสำคัญคือสร้างเมืองชิซุโอกะ (Shizuoka) ให้เป็นเมืองแห่งฟุตบอลที่เชื่อมโยงกับชุมชน แผน “โครงการเมืองเพื่อนฟุตบอลชิซุโอกะ” ที่ประกาศเมื่อเดือนมีนาคม 2010 ภายใต้แนวคิด “การสร้างเมืองฟุตบอลชุมชน” มีเป้าหมายหลักในการพัฒนาเมืองที่สามารถทำให้ผู้คนมีความสุขและจิตใจที่อุดมสมบูรณ์ด้วยฟุตบอล การสร้างบุคคลที่มีคุณภาพผ่านฟุตบอล และการส่งเสริมเสน่ห์ของเมืองฟุตบอลชิซุโอกะ แผน “โครงการเมืองเพื่อนฟุตบอลชิซุโอกะ” ไม่ใช่โครงการที่เกิดขึ้นอย่างกระตือรือร้น จุดเริ่มต้นของโครงการนี้ย้อนกลับไปถึงปี ค.ศ. 1991 เมื่อเมืองชิมิซุเดิมได้จัดทำแผน “เมืองเพื่อนฟุตบอลที่ดีที่สุดในญี่ปุ่น” ก่อนการรวมตัวของเมืองในปี ค.ศ. 2003 เมืองชิมิซุเดิมได้

ประกาศ “เมืองสุขภาพและกีฬา” และใช้สโลแกน “หนึ่งคนหนึ่งกีฬา” โดยตั้งเป้าหมายหลักในการพัฒนาเมือง การสร้างบุคคล และการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีการสร้าง “เอสพลัสดริมพลาซ่า” ซึ่งเป็นศูนย์กลางความบันเทิงที่มีมาสคอตของเอสพลัสตั้งอยู่ที่จุดศูนย์กลางเพื่อเป็นสัญลักษณ์เชื่อมโยงกับ ชุมชนและสร้างพลังให้กับเมือง และยังได้มีการเยี่ยมชม 72 เขตของชุมชนในเมืองและมีกิจกรรมกับชุมชน เช่น การสอนฟุตบอลให้เยาวชน โดยในที่ประชุมเมือง (ทาวนมีตติ้ง) ไม่เพียงแต่พูดถึงการเสริมสร้างทีมให้แข็งแกร่ง เท่านั้น แต่ยังรับฟังความคิดเห็นของชาวเมืองเกี่ยวกับการปรับปรุงการเข้าถึงสนามกีฬาให้เข้าถึงง่าย การติดตั้ง จอภาพขนาดใหญ่เพื่อดูการแข่งขัน และการปรับปรุงห้องน้ำในสนามฟุตบอล ซึ่งเป็นข้อเสนอที่ชาวบ้านได้ แสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา โดยในที่สุดความคิดเห็นเหล่านี้ก็ถูกนำมาพิจารณาร่วมกับทางสโมสรและ เทศบาลเพื่อหาแนวทางปรับปรุง ซึ่งนำไปสู่การติดตั้งจอภาพขนาดใหญ่และการจัดโครงการที่นั่งเพื่อการเชื่อมโยง ชุมชนเป็นสถานที่พบปะ พูดคุยของคนในชุมชน และการสนับสนุนการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในสนาม กีฬา (J.League News Plus, 2010, pp. 1-6)

ทีมชิมีสุ เอส-พลัสมีการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนในท้องถิ่นผ่านฟุตบอลมาเป็นเวลายาวนาน มีการสร้าง “เอสพลัสดริมพลาซ่า” เพื่อเป็นศูนย์กลางความบันเทิงในท้องถิ่น มีการสร้างสาธารณูปโภคและพัฒนาเมือง จากความคิดเห็นของคนในชุมชน รวมถึงการมีกิจกรรมกับ 72 เขตของชุมชน และการส่งเสริมการสร้างทีมให้ แข็งแกร่งเพื่อตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นต่างเป็นการให้ความสำคัญกับคนในท้องถิ่น และทำให้ได้รับ ความรักและความภูมิใจจากผู้คนในท้องถิ่นกลับมาเป็นแฟนคลับที่เหนียวแน่นของชิมีสุ เอส-พลัส

4.2 โครงการ シャレン! (Sharen!) เพื่อพัฒนาสังคมและท้องถิ่น

เจลีกได้มีโครงการชื่อ シャレン! (Sharen!) โดยมีความคิดที่ว่า “เราอยากเป็นลีกฟุตบอลอาชีพที่รัก และดูแลชุมชนมากที่สุดในโลก” ทุกสโมสรในเจลีกทั่วประเทศได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน มากกว่า 25,000 ครั้งในแต่ละปี ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความปรารถนาที่จะทำให้ชุมชนและผู้คนมีความสุข มากยิ่งขึ้น เจลีกอยากสร้างสถานที่ที่ทำให้ผู้คนอยากมีชีวิตที่ยืนยาวขึ้น การเลี้ยงดูเด็กสนุกขึ้น และสามารถ หัวเราะร่วมกับคนที่รักได้มากขึ้น และเพิ่มสถานที่ที่เต็มไปด้วยรอยยิ้มทั่วทั้งประเทศญี่ปุ่น ด้วยเหตุนี้ เจลีกจึง ตัดสินใจใช้คุณค่าของกีฬาและทรัพยากรที่มีร่วมมือกับสังคม เพื่อร่วมกันสร้างอนาคต สร้างชุมชนที่มีความมั่นคง ร่วมกับผู้คนมากมาย (シャレン! Jリーグ社会連携, n.d.)

“シャレン!” ย่อมาจาก 社会連携活動 (Shakai Renkei Katsudou : กิจกรรมการเชื่อมโยงสังคม) เป็นกิจกรรมที่เจลีกเชื่อมโยงกับชุมชน ผู้คน ธุรกิจ องค์กร (ทั้งที่แสวงหากำไรและไม่แสวงหากำไร) หน่วยงาน ท้องถิ่น โรงเรียน และหน่วยงานอื่น ๆ เพื่อร่วมมือกันแก้ไขปัญหาสังคมร่วมกัน เช่น การศึกษา ความหลากหลาย การพัฒนาชุมชน สุขภาพ การแลกเปลี่ยนระหว่างรุ่น เป็นต้น กิจกรรมที่คาดว่าจะมีผู้ร่วมมือจาก 3 ฝ่ายขึ้นไปนั้น มีเป้าหมายในการสร้างคุณค่าร่วมกันผ่านกิจกรรมการมีส่วนร่วมในสังคมเหล่านี้ คาดว่าจะนำไปสู่การรักษา ความยั่งยืนของชุมชน ทั้งยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์และการเรียนรู้ระหว่างคนในชุมชนและสโมสรฟุตบอล ท้องถิ่น

นอกจากนี้ เจลีกยังมีส่วนร่วมในการสนับสนุน SDGs (เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน) ผ่านการดำเนินกิจกรรม 「シャレン！」 (Sharen!) อีกด้วย SDGs (Sustainable Development Goals) หรือ “เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน” เป็นเป้าหมายระดับสากลที่ได้รับการรับรองในปี 2015 ในการประชุมสุดยอดระหว่างประเทศ โดยมีการบันทึกใน “2030 Agenda for Sustainable Development” ซึ่งเป็นแผนการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับปี 2030 SDGs ประกอบด้วย 17 เป้าหมายหลัก และ 169 เป้าหมายย่อยที่มุ่งเน้นการสร้างโลกที่ยั่งยืน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีเป้าหมายในการยุติความยากจน ลดความเหลื่อมล้ำ ปกป้องสิ่งแวดล้อม และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนทั่วโลก

โครงการ シャレン！ (Sharen!) ในเว็บไซต์ของ シャレン！リーグ社会連携 ได้ยกกรณีศึกษาที่โครงการ シャレン！ (Sharen!) ได้มีการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นออกเป็น 9 กรณีศึกษาด้วยกัน มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 การเชื่อมโยงความหลากหลายภายในสังคมที่อยู่ร่วมกัน

ในปัจจุบันการสร้างสังคมที่หลากหลายและสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขเป็นเรื่องที่สำคัญมากขึ้น ในหลายประเทศรวมถึงญี่ปุ่นเอง ความหลากหลายไม่เพียงแต่หมายถึงความแตกต่างทางชาติพันธุ์หรือเชื้อชาติเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความแตกต่างในด้านเพศ อายุ ความสามารถ และประสบการณ์ชีวิตที่หลากหลายด้วย การสร้างสังคมที่ทุกคนสามารถมีสิทธิและโอกาสในการเข้าร่วมได้อย่างเท่าเทียมเป็นสิ่งจำเป็น ในบริบทของกีฬาและเจลีก การส่งเสริมความหลากหลายและการอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นหัวใจสำคัญของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำร่วมกับชุมชน เช่น การจัดกิจกรรมที่ทุกคนไม่ว่าจะมีสภาพร่างกายหรือความสามารถต่างกันสามารถร่วมเล่นกีฬาได้ การสร้างพื้นที่สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษหรือผู้สูงอายุให้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเท่าเทียม รวมถึงการส่งเสริมการรับรู้และการเคารพในความแตกต่างของแต่ละบุคคล

ในโครงการที่มุ่งส่งเสริมการมีงานทำอย่างถาวรสำหรับผู้พิการ สโมสรคาวาซากิ ฟรอนตาเล่ (Kawasaki Frontale: 川崎フロンターレ) ได้สร้างโอกาสให้ผู้พิการได้ทดลองทำงานในสนามกีฬาโดยการให้ประสบการณ์การทำงานจริงในทุกการแข่งขันที่สนามเหย้า ผู้พิการได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วมในงานเตรียมการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการต้อนรับแฟน ๆ หลายหมื่นคนและการจัดการเกมอย่างปลอดภัย ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้เข้าร่วม แต่ยังเป็นการช่วยให้ผู้พิการก้าวออกไปสู่โลกการทำงานจริง โครงการนี้ได้รับการสนับสนุนจาก NPO และศูนย์บริการสวัสดิการ รวมถึงความร่วมมือจากหน่วยงานท้องถิ่นในเมืองคาวาซากิ เมื่อโครงการนี้เริ่มดำเนินการไปเรื่อย ๆ ทีมงานก็เริ่มตระหนักว่าได้เรียนรู้มากมายจากการทำงานร่วมกับผู้พิการ และในปัจจุบันโครงการนี้ยังเริ่มถูกนำมาใช้เป็นโครงการฝึกอบรมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สำหรับบริษัทต่าง ๆ ด้วย การที่ภาคธุรกิจเข้าร่วมในโครงการนี้ทำให้สามารถระดมทุนเพื่อสนับสนุนกิจกรรมของโครงการและจ่ายค่าจ้างให้กับผู้พิการที่เข้าร่วมได้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบที่ยั่งยืนและให้ประโยชน์ทั้งในแง่ของการสร้างโอกาสทางการทำงานและการสนับสนุนสังคมในแต่ละท้องถิ่น ในตอนนี้ สโมสรโยโกฮามา เอฟซี (Yokohama FC: 横浜 FC) และสโมสรเวนท์ฟอเรท โคฟู (Ventforet Kofu: ヴェンフォーレ甲府) ก็กำลังดำเนินโครงการฝึกงานในลักษณะเดียวกัน และมีหลายองค์กรท้องถิ่นที่แสดงความสนใจที่จะเข้าร่วม

โครงการนี้มากขึ้น การพัฒนาโครงการนี้ให้เป็นแบบอย่างสำหรับองค์กรและหน่วยงานท้องถิ่นทั่วประเทศจึงเป็นเป้าหมายที่ยังคงต้องการความทุ่มเทและความร่วมมืออย่างต่อเนื่อง

4.2.2 การป้องกันภัยพิบัติและการฟื้นฟูหลังแผ่นดินไหว

การป้องกันภัยพิบัติ คือการเตรียมความพร้อมในทุกด้านเพื่อป้องกันและลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติต่าง ๆ รวมถึงแผ่นดินไหว น้ำท่วม และภัยธรรมชาติอื่น ๆ การทำงานนี้รวมถึงการวางแผนรับมือภัยพิบัติ การฝึกอบรมเพื่อเตรียมพร้อมให้กับประชาชน การสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถต้านทานภัยพิบัติ และการให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน

การฟื้นฟูหลังแผ่นดินไหว เมื่อเกิดแผ่นดินไหวหรือภัยพิบัติอื่น ๆ การฟื้นฟูพื้นที่ที่ได้รับเสียหายเป็นสิ่งที่สำคัญมาก รวมถึงการช่วยเหลือผู้ประสบภัย การฟื้นฟูเศรษฐกิจ และการสร้างโครงสร้างพื้นฐานใหม่หรือปรับปรุงให้แข็งแกร่งขึ้นเพื่อรองรับภัยในอนาคต

ในบริบทของเจลีก สโมสรต่าง ๆ มีส่วนร่วมในการป้องกันภัยพิบัติและการฟื้นฟูผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันภัยพิบัติในชุมชนหรือการช่วยเหลือผู้ประสบภัยหลังจากเกิดเหตุการณ์ โดยการใช้ความนิยมและทรัพยากรจากสโมสรเพื่อส่งเสริมการเตรียมพร้อมและการช่วยเหลือในกรณีฉุกเฉิน

ตัวอย่างการฟื้นฟูและการป้องกันภัยพิบัติจากสโมสรในเจลีก สโมสรคาวาซากิ ฟรอนตาเล่ และสโมสรโยโกฮามา เอฟ.มารินอส (Yokohama F. Marinos: 横浜 F・マリノス) ได้จัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันภัยพิบัติและจัดตั้งสถานที่รับบริจาคหรือการรวบรวมสิ่งของสำหรับผู้ประสบภัย ทีมฟุตบอลที่ได้รับผลกระทบจากแผ่นดินไหว เช่นในปี ค.ศ. 2011 (แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ในภาคตะวันออกของญี่ปุ่น) สโมสรต่าง ๆ เช่น สโมสรเวกัลตา เซ็นได (Vegalta Sendai: ベガルタ仙台) ได้มีการระดมทุนและกิจกรรมช่วยเหลือผู้ประสบภัยเพื่อฟื้นฟูพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบ การฟื้นฟูและการป้องกันภัยพิบัติต้องใช้ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน รวมถึงชุมชน ภาครัฐ และภาคธุรกิจ โดยการร่วมมือกันสร้างความเข้มแข็งให้กับสังคมในทุก ๆ ด้าน

4.2.3 การสร้างชุมชนที่ยั่งยืน

การสร้างชุมชนที่ยั่งยืน หมายถึง การพัฒนาชุมชนให้มีความสามารถในการดำรงอยู่และเติบโตในระยะยาว โดยไม่ทำลายทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม การสร้างชุมชนแบบนี้ต้องมีการพัฒนาในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ในบริบทของเจลีก สโมสรฟุตบอลต่าง ๆ มีบทบาทสำคัญในการช่วยสร้างชุมชนที่ยั่งยืนผ่านกิจกรรมที่มีผลกระทบทางบวกทั้งในด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างที่น่าสนใจมีดังนี้

4.2.3.1 การส่งเสริมความร่วมมือในชุมชน : สโมสรฟุตบอลมักทำงานร่วมกับชุมชนท้องถิ่นเพื่อพัฒนากิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อท้องถิ่น เช่น การจัดกิจกรรมที่สร้างความตระหนักรู้เรื่องการป้องกันภัยพิบัติ การจัดกิจกรรมเพื่อสุขภาพหรือการใช้สนามกีฬาเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกคนในชุมชน

4.2.3.2 การสนับสนุนกิจกรรมการรักษาสิ่งแวดล้อม : สโมสรเจลีกหลายทีมมีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการรักษาสิ่งแวดล้อม เช่น การลดการใช้พลาสติกในการแข่งขัน หรือการส่งเสริมการใช้พลังงานหมุนเวียนในสนามกีฬา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการปลูกต้นไม้หรือการจัดการขยะในชุมชนก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการสร้างความยั่งยืนในชุมชน

4.2.3.3 การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน : การสนับสนุนธุรกิจท้องถิ่นและการจัดกิจกรรมส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่เป็นสิ่งสำคัญ ตัวอย่างเช่น การจัดงานหรือกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการขายสินค้าท้องถิ่นหรือการใช้สโมสรฟุตบอลในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่นั้น ๆ

4.2.3.4 การส่งเสริมการศึกษาที่ยั่งยืน : สโมสรต่าง ๆ ยังมุ่งเน้นการให้ความรู้และฝึกฝนเยาวชนเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อมและการมีส่วนร่วมในชุมชน การจัดกิจกรรมการศึกษาเกี่ยวกับความยั่งยืนหรือการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพก็เป็นส่วนสำคัญในการสร้างชุมชนที่ยั่งยืน

4.2.3.5 การสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนในด้านการกีฬา : การสร้างความยั่งยืนในด้านการกีฬาไม่เพียงแต่ในเรื่องของสิ่งแวดล้อม แต่ยังรวมไปถึงการสนับสนุนการเข้าถึงกีฬาให้กับทุกคนในชุมชน การเปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัยได้มีโอกาสเล่นกีฬาและออกกำลังกาย เป็นการส่งเสริมสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชน

การสร้างชุมชนที่ยั่งยืนจึงเป็นการบูรณาการทุกภาคส่วนในสังคมให้ทำงานร่วมกันเพื่อผลักดันความยั่งยืนในระยะยาว ทั้งในด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจ โดยสโมสรฟุตบอลมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจและเป็นตัวอย่างในการทำกิจกรรมที่มีผลบวกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม “สร้างเมืองของเราด้วยมือของเราเอง” คือคำขวัญที่สะท้อนถึงวิสัยทัศน์ของเจลีก และเป็นแกนหลักของแนวคิดของแต่ละสโมสร ซึ่งเชื่อว่าชุมชนที่เข้มแข็งเริ่มต้นจากการร่วมมือกันของคนในท้องถิ่นและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อสร้างความยั่งยืนในอนาคต

4.2.4 การเผชิญกับปัญหาของอนาคตชุมชนและการศึกษาของเด็ก ๆ

สโมสรเจลีกร่วมกันคิดว่าจะช่วยเด็ก ๆ ได้อย่างไรดี การเติบโตทางจิตใจและการเรียนรู้ของเด็ก ๆ ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในกิจกรรมการเรียนที่โรงเรียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นในชุมชนอีกด้วยในเมืองโอซาก้าที่มีอัตราการอ่านหนังสือของเด็กต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศ สโมสรเซเรโซ โอซาก้า (Cerezo Osaka: セレッソ大阪) ได้ตั้งคำถามว่า สโมสรสามารถทำอะไรได้บ้าง และได้ร่วมมือกับเมืองโอซาก้าและห้องสมุดเมืองโอซาก้าในการดำเนินโครงการ “โครงการส่งเสริมการอ่านหนังสือ ~อ่านหนังสือเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น~” อย่างต่อเนื่อง

การเริ่มต้นจากสโมสรหรือผู้เล่นอาจเป็นการกระตุ้นที่เข้าถึงเด็ก ๆ ได้ดีกว่าการเริ่มต้นจากหน่วยงานราชการ บางครั้งเด็ก ๆ อาจจะหันมาสนใจการอ่านหนังสือเมื่อได้ยินการชักชวนจากนักเตะที่พวกเขารัก โดยการอ่านหนังสือจะช่วยพัฒนาความรู้และทักษะการอ่านของเด็ก ๆ พร้อมทั้งช่วยปลูกฝังจิตใจที่อุดมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโลกใหม่ให้กับพวกเขา โครงการนี้ได้รับการสนับสนุนจากธุรกิจที่เห็นด้วยกับแนวคิดนี้

ในโครงการนี้ เด็ก ๆ จะได้รับสมุดบันทึกการอ่านหนังสือเพื่อจดบันทึกความรู้สึกหลังจากอ่านหนังสือและจะได้รับสติ๊กเกอร์หรือสมุดโน้ตที่ออกแบบโดยสโมสรตามจำนวนหนังสือที่อ่าน อีกทั้งยังมีการจัดแสดงหนังสือที่นักเตะแนะนำไว้ที่ห้องสมุด นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมอ่านหนังสือในสนามกีฬา ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ รวมถึงผู้ใหญ่ในชุมชนได้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ ผู้เข้าร่วมสามารถอ่านหนังสือในสถานที่พิเศษอย่างห้องล็อกเกอร์ของนักเตะ ม้านั่งของผู้เล่น และสนามหญ้า ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ไม่สามารถหาได้ง่าย ๆ

อีกหนึ่งโครงการที่น่าสนใจคือสโมสรคาโกชิมะ ยูไนเต็ด (Kagoshima United: 鹿児島ユナイテッド) ที่ได้จัดกิจกรรม “ทำการบ้านในสนามกีฬา” ซึ่งช่วยให้เด็ก ๆ ได้รับการสนับสนุนทั้งจากสโมสรและชุมชนในการพัฒนาการเรียนรู้ของพวกเขา การรวมพลังของสโมสรและชุมชนเพื่อให้การสนับสนุนแก่เด็ก ๆ เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาชุมชนที่ยั่งยืนและสร้างอนาคตที่ดีกว่าให้กับเด็ก ๆ ในท้องถิ่น

4.2.5 การเชื่อมโยงระหว่างสุขภาพกับ SIB (Social Impact Bond)

ในบริบทของสุขภาพ SIB (Social Impact Bond) ถูกใช้เพื่อสนับสนุนโปรแกรมที่มุ่งแก้ไขปัญหาสุขภาพของประชากร โดยจะมีการร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เพื่อวัดผลกระทบทางสังคม และจ่ายเงินให้กับผู้ลงทุนตามผลลัพธ์ที่ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ เช่น การลดอัตราการเจ็บป่วยหรือการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้ป่วย

เจลีกในประเทศญี่ปุ่นเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่ได้เริ่มนำแนวคิดของ SIB มาประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาโครงการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ การเสริมสร้างสุขภาพในชุมชนและส่งเสริมให้มีการปฏิบัติที่ดีต่อสุขภาพทั้งในระดับบุคคลและระดับชุมชน โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีความเสี่ยงต่อโรคซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถป้องกันได้ หรือมีอัตราการเจ็บป่วยสูง เจลีกอาจร่วมมือกับองค์กรที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาโครงการที่ช่วยสร้างผลกระทบทางสังคมที่ดีต่อสุขภาพ พร้อมทั้งสนับสนุนการลงทุนในพื้นที่ที่ต้องการการปรับปรุงในเชิงโครงสร้างและบริการสุขภาพในท้องถิ่น

“การใช้ชีวิตอย่างมีความสุขที่ดี” เป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการ แต่การเริ่มต้นออกกำลังกายอาจเป็นเรื่องยาก และการทำให้ยืนยาวก็ยิ่งยากกว่าเมื่อทำคนเดียว โครงการที่แก้ไขปัญหานี้ได้เริ่มต้นขึ้นในเมืองมิมา (Mima) จังหวัดโทคุชิมะ ซึ่งเป็นที่รู้จักในฐานะ “เมืองแห่งความงามและสุขภาพ” ในโครงการนี้ โค้ชจากสโมสรโทคุชิมะ วอร์ติส (Tokushima Vortis: 徳島ヴォルティス) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาใช้ความรู้ในการปรับสภาพร่างกายเพื่อเสนอโครงการสำหรับชาวเมือง โดยมีเป้าหมายไม่เพียงแค่ทำให้ประชาชนมีสุขภาพดีขึ้น แต่ยังช่วยลดค่าใช้จ่ายด้านสุขภาพอีกด้วย เมืองและประชาชนจึงคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากการสร้างชุมชนที่ดีขึ้นผ่านการออกกำลังกายและการมีสุขภาพที่ดี

อีกด้านที่มีเอกลักษณ์ของโครงการนี้คือรูปแบบการเงิน โครงการใช้ SIB (Social Impact Bond) ซึ่งการจ่ายเงินจะเชื่อมโยงกับการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดล่วงหน้า เช่น สภาพร่างกายและพฤติกรรม การออกกำลังกายของผู้เข้าร่วม หลังจากนั้นจะประเมินความสำเร็จและจ่ายเงินตามผลลัพธ์ โครงการนี้ได้รับความสนใจจากทั่วประเทศ รวมถึงกระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น

ในทำนองเดียวกัน สโมสรรีโนฟา ยามาอุจิ FC (Renofa Yamaguchi FC: レノファ山口 FC) ก็กำลังผลักดันโครงการใหม่ที่มุ่งเป้าหมายในการขยายอายุขัยที่ดีต่อสุขภาพ ร่วมกับองค์กรสวัสดิการสังคม สโมสรรีโนฟาได้พัฒนาโปรแกรม “การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและความกระฉับกระเฉง” ซึ่งกำลังขยายไปทั่วเมือง และสนามกีฬา ก็กลายเป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรมด้วย โครงการนี้ยังได้ผลประโยชน์เสริม เช่น การเพิ่มขวัญกำลังใจให้กับพนักงานและจำนวนผู้สมัครงานที่มากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่กว้างขึ้นที่โครงการชุมชนสามารถสร้างได้ การเรียนรู้ การเติบโต และความรู้สึกของประสิทธิผลของผู้เข้าร่วม เป็นเป้าหมายหลักของโครงการ “Sharen!” การใช้ SIB ช่วยทำให้การลงทุนมีความยั่งยืน โดยสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่มีความสำคัญในระยะยาวทั้งในแง่ของสุขภาพของประชาชนและการลดต้นทุนในระบบสุขภาพของประเทศ

4.2.6 การเชื่อมโยงระหว่างหลายเจนเนอเรชัน และความหลากหลายทางสังคม

ในช่วงที่ครอบครัวเดี่ยวกำลังเพิ่มขึ้น การเกิดน้อยลง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีการขยายตัวมากขึ้น การแลกเปลี่ยนระหว่างเจนเนอเรชันและการสื่อสารแบบพบปะจริงกำลังลดลง ในขณะที่ผู้คนยังคงต้องการความสะดวกและความสบายในชีวิต แต่ในเวลาเดียวกันการให้คุณค่าของการเชื่อมโยงกับคนอื่น ๆ และการสร้างชุมชนจริงก็เริ่มได้รับการยอมรับมากขึ้น การเชื่อมโยงระหว่างหลายเจนเนอเรชันและการสร้างโอกาสให้ผู้ที่มีความพิการได้เข้าร่วมกิจกรรมเช่น การเล่นฟุตบอลแบบเดิน (Walking Soccer) หรือ กีฬาเบา ๆ กำลังเริ่มขยายไปทั่วประเทศญี่ปุ่น ในกรณีของสโมสรไกนาระ ทตทอรี (Gainare Tottori: ガイナーレ鳥取) พวกเขา กำลังพยายามฟื้นฟูเกมแบบดั้งเดิมด้วยกิจกรรม “การฟื้นฟู การเล่นในสวนสาธารณะ” ซึ่งนำกิจกรรมการเล่นที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาอีกครั้ง

ในกรณีของ สโมสรอวิสปา ฟุกุโอกะ (Avispa Fukuoka: アビスパ福岡) พวกเขา มีการจัดงาน “งานเทศกาลแลกเปลี่ยนชุมชนเพื่อสร้างสุขภาพ” ร่วมกับสมาคมการพัฒนาชุมชนจังหวัดฟุกุโอกะและองค์กรปกครองท้องถิ่น ซึ่งมีกิจกรรมสำหรับเด็ก ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ โดยที่ผู้สูงอายุสามารถนำเด็ก ๆ ในกิจกรรมได้ และในทางกลับกันเด็ก ๆ ก็สามารถช่วยเหลือผู้สูงอายุได้เช่นกัน เจลีกเริ่มต้นเพื่อสร้างภาพแห่งความสุขที่ผู้คนทุกวัยสามารถสนุกกับกีฬาไปด้วยกันได้ โดยเชื่อว่าความเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีมากมายจะช่วยให้ทุกคนมีสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจที่ดีขึ้น

4.2.7 การสร้างการส่งเสริมพื้นที่ใหม่ร่วมกับสโมสร

สโมสรมัตสึโมโตะ ยามางะ (Matsumoto Yamaga: 松本山雅) ให้ความสนใจในการแก้ปัญหาของชุมชนท้องถิ่น เช่น “การใช้ประโยชน์จากที่ดินที่ถูกทิ้งร้างในการทำเกษตร” และ “การเผยแพร่ความน่าสนใจของมัตสึโมโตะให้คนจากต่างจังหวัดได้รู้จัก” เริ่มต้นจากการปลูกกล้วยเชื่อมร่วมกับคณะกรรมการเกษตรและร้านค้าขายตรง โดยมีคนพิการและนักกีฬาในอะคาเดมีของสโมสรเข้ามามีส่วนร่วมในการปลูกกล้วยเชื่อม ซึ่งผลผลิตที่ได้จะถูกนำไปแปรรูปและจำหน่ายในร้าน “คิซเซะ ยามางะ” (Kissa Yamaga: 喫茶山雅) ซึ่งเป็นสถานที่เกิดของสโมสร สโมสรได้ออกแบบโครงการนี้ให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้ประโยชน์ โดยยังมีส่วนช่วยพัฒนาคุณลักษณะของนักกีฬาในอะคาเดมีอีกด้วย

นอกจากนี้ ในฤดูกาล 2019 สโมสรเริ่มใช้รูปแบบการแข่งขันฟุตบอลแบบเหย้าและเยือน ในการจัดการท่องเที่ยวสำหรับแฟนบอลทีมเยือน โดยร่วมมือกับบริษัทต่าง ๆ การทัวร์นี้จะรวมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การทำนาในเมืองมัตสึโมโตะและการปศุสัตว์ปศุสัตว์ รวมทั้งพาไปเยี่ยมชมโรงงานผลิตไวน์ เพิ่มความสนุกสนาน ให้กับแฟนบอล ทีมที่ต่อสู้ในสนามก็ถือเป็นลูกค้าของชุมชนเช่นกัน โครงการต้อนรับแฟนบอลทีมเยือนร่วมกับ ร้านค้าท้องถิ่นกำลังขยายไปยังหลายทีม

สโมสรคาซิมะ แอนท์เลอร์ส ได้ร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่นจัดตั้ง “องค์กรพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่” และกำลังผลักดันการขยายกลุ่มประชากรที่มีการแลกเปลี่ยนและกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น โดยการท่องเที่ยวเป็นแกนหลัก ยกตัวอย่าง การดึงทีมฟุตบอลทีมชาติศรีลังกามาฝึกซ้อมในพื้นที่ด้วย ซึ่งก่อให้เกิด การเจริญเติบโตของธุรกิจการท่องเที่ยวในท้องถิ่น สโมสรฮอกไกโด คอนซาโดเล่ ซัปโปโร (Hokkaido Consadole Sapporo: 北海道コンサドーレ札幌) สโมสรได้มีการส่งเสริมผลผลิตทางการเกษตรจากฮอกไกโดในต่างประเทศ ขณะที่สโมสรเบลาลิตซ์ อากิตะ (Blaublitz Akita: ブラウブリッツ秋田) ร่วมมือกับ นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในการจัดโครงการ “ฟุกุทาสึ” (Fukutasu: 福+) ซึ่งส่งเสริมสุขภาพให้กับชุมชน ทุกปี ผ่านการทำงานร่วมกับคนในท้องถิ่น นักศึกษาจากโตเกียวได้มีโอกาสสัมผัสกับสถานการณ์ในพื้นที่ชนบท และคิดวิธีการที่พวกเขาจะสามารถมีส่วนร่วมและสนับสนุนชุมชนได้ โครงการเหล่านี้สะท้อนถึงความสำคัญ ของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสโมสรฟุตบอลและชุมชนท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืนและการ แลกเปลี่ยนทางสังคมและเศรษฐกิจ

4.2.8 การดำเนินกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อมร่วมกับสโมสร

การแข่งขันฟุตบอลเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับเรื่องสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะการจัดการขยะจาก บรรจุภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่มในสนามกีฬา รวมไปถึงการลดผลกระทบจากการขนส่งผู้ชมไปยังสนาม นอกจากนี้ยังมีการดำเนินงานเพื่อใช้พลังงานธรรมชาติในการจัดการสนามกีฬา และการสร้างสนามกีฬาที่มี ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อย รวมถึงการมีมาตรการลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ สำหรับการเดินทางไปสนามกีฬาในระดับสากล

สโมสรเวนท์ฟอเรท โคฟู ร่วมมือกับองค์กร NPO และธุรกิจท้องถิ่นเพื่อแก้ปัญหาด้าน สิ่งแวดล้อม โดยเริ่มต้นตั้งแต่ปี 2004 การใช้ภาชนะที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ในสนามกีฬา เช่น จานและถ้วย ที่สามารถใช้งานได้ และเมื่อผู้ชมซื้อน้ำหรืออาหารที่มีภาชนะ พวกเขาจะจ่ายเงินมัดจำ และจะได้รับเงินคืนเมื่อ คืนภาชนะในตอนท้ายของการใช้ สิ่งนี้เป็นมาตรการที่ดำเนินการมาแล้วกว่า 15 ปีในทุก ๆ เกมเหย้าของสโมสร

สโมสรชิมิสุ เอส-พัลส์ ร่วมกับ JAMSTEC (Japan Agency for Marine-Earth Science and Technology : องค์การวิจัยและพัฒนาสมุทรศาสตร์) จัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาขยะ พลาสติกในทะเล โดยเน้นการทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถสัมผัสผลกระทบของไมโครพลาสติกที่มีต่อมนุษย์และสัตว์ ทะเล สโมสรกัมบะ โอซาก้า (Gamba Osaka: ガンバ大阪) ก็มีการขายถ้วยที่ไม่ใช่พลาสติกในสนามกีฬา ขณะที่สโมสรโชนัน เบลมารี (Shonan Bellmare: 湘南ベルマーレ) มุ่งเน้นการใช้พลังงานท้องถิ่นอย่าง ยั่งยืนในการจัดการสนามกีฬา และสโมสรโอมิยะ อาร์ดีจา (Omiya Ardija: 大宮アルディージャ) ร่วมกับ

แฟนบอลในการทำกิจกรรมทำความสะอาด การดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อมของสโมสรฟุตบอลควรเป็นอย่างไร ในยุคที่มีความหลากหลายในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ สโมสรต่าง ๆ กำลังพิจารณาว่าสามารถลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมได้อย่างไรบ้าง เพื่อร่วมกันสร้างอนาคตที่ยั่งยืนไปกับชุมชน

4.2.9 การชมกีฬาเป็นพลังในการใช้ชีวิต

หนึ่งในข้อดีของกีฬาคือการ “สนับสนุน” การสนับสนุนใครสักคนจะทำให้เรามีพลังและความสุข การให้กำลังใจนักกีฬาที่เราชื่นชอบสามารถมอบความกล้าหาญและบทเรียนที่มีค่าให้กับเราได้ ความสนุกของการชมกีฬาในสนามคือการได้เชื่อมโยงกับผู้คนที่มาชมตัวกันในที่เดียวกัน แต่บางครั้งก็มีคนที่ไม่สามารถไปที่สนามได้ เช่น ผู้ที่อยู่ในโรงพยาบาลหรือผู้ที่ต้องพักรักษาตัวที่บ้าน การต้องนอนอยู่ในโรงพยาบาลอาจทำให้เรารู้สึกเหงาหรืออ่อนแอลง หรือแม้กระทั่งรู้สึกโดดเดี่ยวเพราะไม่สามารถอยู่กับครอบครัวได้ ดังนั้นจึงเกิดความคิดที่จะทำให้ทุกคนสามารถร่วมชมกีฬาได้จากที่บ้านหรือโรงพยาบาล โดยการเริ่มต้นของโครงการ “การชมการแข่งขันจากโรงพยาบาล” ซึ่งเริ่มต้นโดยคุณหมอในโรงพยาบาลแห่งหนึ่งในนินจาตะ โดยที่ผู้ป่วยจะได้รับข้อความจากนักกีฬาที่ชื่นชอบ ฝึกซ้อมการเชียร์ร่วมกับแฟนบอลคนอื่น และมีอาสาสมัครมาร่วมชมการแข่งขันกับพวกเขาเพื่อเพิ่มความรู้สึกเชื่อมโยงและร่วมกัน โครงการนี้ไม่เพียงแต่สร้างการเปลี่ยนแปลงในผู้ป่วย แต่ยังส่งผลดีต่อครอบครัวและพนักงานโรงพยาบาลด้วย ทำให้พวกเขารอคอยการแข่งขันครั้งถัดไป และรู้สึกอยากไปที่สนามในอนาคต ตอนนี้กำลังมีการเตรียมคู่มือการดำเนินงานเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปอย่างปลอดภัย โครงการนี้เริ่มจากนินจาตะและขยายไปยังจังหวัดโทยามะ (Toyama) และมีแนวโน้มว่าจะขยายไปทั่วประเทศในอนาคต

นอกจากนี้ยังมีโครงการอื่น ๆ ที่ใช้เทคโนโลยี เช่น เด็กที่ป่วยเป็นโรคร้ายสามารถชมการแข่งขันในสนามได้ผ่านหุ่นยนต์ “OliHime” หรือการชมการแข่งขันในโรงเรียนพิเศษ หรือแม้กระทั่งการท่องเที่ยวสนามกีฬาผ่านอวตาร ความพยายามเหล่านี้จากหลาย ๆ คนช่วยเพิ่มรอยยิ้มให้กับผู้คนทั่วประเทศ ญี่ปุ่น (シャレン! Jリーグ社会連携, n.d.)

5. บทสรุป

ทั้งระบบโฮมทาวน์และโครงการ 「シャレン!」 (Sharen!) ของสโมสรเจลีกต่างมีส่วนช่วยพัฒนาสังคมและท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่นให้มั่นคงและยั่งยืน ระบบโฮมทาวน์เกิดจากข้อบังคับของเจลีกมีการระบุให้สร้างทีมที่มีความสัมพันธ์กับชุมชนในบ้านเกิด โดยมุ่งเน้นการทำงานร่วมกับสังคมท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งและความร่วมมือระหว่างสโมสรฟุตบอลและประชาชนในพื้นที่ การมีสนามฟุตบอลในท้องถิ่นเป็นสนามเหย้าเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของระบบโฮมทาวน์เพื่อการพัฒนาสังคมและท้องถิ่น ลำดับต่อไปคือการสร้างฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่น ไม่ว่าสนามแข่งขันจะอยู่ไกลเพียงใดแฟนคลับทั้งทีมเหย้าทีมเยือนก็ต่างเต็มใจที่จะไปเชียร์สโมสรของตัวเอง ทำให้เกิดการหมุนเวียนเงินภายในท้องถิ่นผ่านการเดินทาง การใช้จ่ายใช้สอยของแฟนคลับมีส่วนส่งเสริมให้เกิดแหล่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ รอบ ๆ สนามเหย้า เช่น ร้านอาหาร โรงแรม สวนสนุก เป็นต้น ซึ่งช่วยในการพัฒนาเศรษฐกิจและการจ้างงานในท้องถิ่น ดังนั้นสโมสรจึงจำเป็นต้องสร้าง

ความเชื่อมโยงกับผู้คนในท้องถิ่นผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสอนฟุตบอลให้เยาวชน กิจกรรมทำความสะอาด รวมถึงการใช้กลยุทธ์ทางการตลาดในการสร้างแบรนด์ผ่านชื่อและโลโก้ของสโมสร ซึ่งจะนำไปใช้ในสินค้าต่าง ๆ ของสโมสรไม่ว่าจะเป็นเสื้อ แบกเนอร์ สินค้าที่ระลึกต่าง ๆ ป้าย และธงประจำทีม นอกจากนี้การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อโซเชียลและสื่อต่าง ๆ โดยมีเนื้อหาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะสโมสร ทำให้ผู้คนในท้องถิ่นรู้สึกถึงความมีอัตลักษณ์ การมีส่วนร่วมและความภูมิใจในท้องถิ่น การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อใกล้ชิดกับนักเตะในสโมสรก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยดึงดูดแฟนคลับ ทำให้เกิดความรักในสโมสรท้องถิ่นกลายเป็นแฟนคลับที่เหนียวแน่น

ส่วนโครงการ 「シャレン！」 (Sharen!) เป็นโครงการของสโมสรเจลีกที่เชื่อมโยงฟุตบอลกับการพัฒนาสังคมในแต่ละท้องถิ่น โดยสโมสรฟุตบอลในแต่ละท้องถิ่นจะมีส่วนร่วมในชุมชนท้องถิ่นของตนเองผ่าน หัวข้อหลัก ๆ ซึ่งในปัจจุบันนี้มีกรณีศึกษา 9 กรณีศึกษา และคาดว่าในอนาคตอาจมีหัวข้อหรือกรณีศึกษาที่พัฒนาสังคมและท้องถิ่นมากขึ้นเพราะเว็บไซต์ 「シャレン！」 リーグ社会連携 ของสโมสรเจลีกมีการรับความคิดเห็นต่าง ๆ จากประชาชนชาวญี่ปุ่น รวมถึงคนต่างชาติเพิ่มเติมอยู่เสมอเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นให้เป็นจริง สำหรับกรณีศึกษาเกี่ยวกับการเชื่อมโยงสังคมและท้องถิ่น 9 กรณีศึกษามีดังนี้ การเชื่อมโยงความหลากหลายภายในสังคมที่อยู่ร่วมกัน การป้องกันภัยพิบัติและการฟื้นฟูหลังแผ่นดินไหว การสร้างชุมชนที่ยั่งยืน การเผชิญกับปัญหาของอนาคตชุมชนและการศึกษาของเด็ก ๆ การเชื่อมโยงระหว่างสุขภาพกับ SIB (Social Impact Bond) การเชื่อมโยงระหว่างหลายเจนเนอเรชัน และความหลากหลายทางสังคม การสร้างการส่งเสริมพื้นที่ใหม่ร่วมกับสโมสร การดำเนินกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อมร่วมกับสโมสร และการชมกีฬาเป็นพลังในการใช้ชีวิต

จะเห็นได้ว่าสำหรับญี่ปุ่นมีความคิดพัฒนาสังคมและท้องถิ่นผ่านกีฬา ในกรณีบทความนี้ก็คือสโมสรฟุตบอลในท้องถิ่น ซึ่งอาจเกิดจากปัญหาสังคมผู้สูงอายุ การมีเด็กเกิดน้อย การย้ายออกจากท้องถิ่นตนเองไปทำงานในเมืองของคนวัยหนุ่มสาว แต่ญี่ปุ่นต้องการให้กีฬาฟุตบอลคืนพลังให้กับท้องถิ่น ฟุตบอลไม่ได้เป็นเพียงกีฬา แต่สามารถเชื่อมโยงกับผู้คนในชุมชนท้องถิ่นได้ การมีสิ่งแวดล้อมความเป็นอยู่ที่ดี เศรษฐกิจที่ดี สังคมที่ดี จะดึงดูดผู้คนให้กลับคืนท้องถิ่น หรือดึงดูดผู้คนให้อยู่ในท้องถิ่นตนเองเพื่อร่วมกันพัฒนาสังคมและท้องถิ่นผ่านสโมสรฟุตบอลในชุมชน รวมถึงองค์กรที่เกี่ยวข้องต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

ในบทความนี้ได้เขียนถึงระบบโฮมทาวน์และโครงการ 「シャレン！」 (Sharen!) เพื่อพัฒนาสังคมและท้องถิ่นซึ่งเป็นโครงการของสโมสรเจลีก โดยให้รายละเอียดภาพรวมการดำเนินงานของโครงการ แต่ยังคงขาดในส่วนของการทำงานขององค์กรต่าง ๆ ที่เข้ามาสนับสนุนและมีส่วนร่วม หากจะศึกษาเพิ่มเติมสามารถศึกษาในประเด็นนี้เพื่อเนื้อหาที่รอบด้านและประโยชน์การนำไปใช้จริง และอาจจะศึกษาในด้านของการใช้กีฬาฟุตบอล หรือสโมสรฟุตบอลในท้องถิ่นเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นของไทย ซึ่งสโมสรท้องถิ่นของฟุตบอลไทยเองก็มีกลุ่มแฟนคลับเหนียวแน่น แต่การพัฒนาสังคมและท้องถิ่นอาจจะไม่ลึกซึ้งและรอบด้านเท่ากับญี่ปุ่น จึงอาจเป็นจุดที่สามารถศึกษาเปรียบเทียบเพิ่มเติมได้

รายการอ้างอิง

- J.League News Plus. (2010). 「J クラブと自治体による「まちづくり」」.
<https://www.jleague.jp/img/aboutj/document/jnews-plus/014/vol014.pdf>
- Steak-golazo. (2023). 「J リーグの地域活性化効果とは？」. <https://steak-golazo.jp/column/20231106104148-8dcb10ea-3f6e-4542-88ec-d6005ecb75000>
- 日下知明. (2022). 「政策をめぐる地方自治体と J リーグクラブの官民パートナーシップ形成の機能と課題. 鹿屋体育大学学術研究紀要 第 60 号, 2022, pp. 1-10.
https://researchmap.jp/jaswLGofRlprlkap8aB/published_papers/40063709
- 日下知明. (2023). 「J リーグの提示する地方スポーツ政策ネットワークのモデルに関する一考察：地方自治体と J リーグクラブの官民パートナーシップに注目して」 鹿屋体育大学学術研究紀要 第 61 号, 2023, pp. 71-83.
https://researchmap.jp/jaswLGofRlprlkap8aB/published_papers/43378859
- 公益社団法人 日本プロサッカーリーグ. (2024). 「J リーグホームタウン活動調査 2023 年版」.
https://www.jleague.jp/img/pdf/27819_01.pdf
- スポーツ未来開拓会議. (2023). 「J リーグの成長戦略について ～トップスポーツの更なる拡大～」.
https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/sports_future/pdf/002_05_00.pdf
- J リーグホームページ. (n. d.). J リーグについて. <https://www.jleague.jp/>
- シャレン！J リーグ社会連携. (n. d.). シャレン！について.
<https://www.jleague.jp/sharen/about/casestudy/>
- 前川二三光. (2016). 「プロサッカーチームがもたらす経済効果 ～徳島ヴォルティスについて～」.
<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2015/03/14/a1160471.pdf>
- 南博. (2009). 「プロサッカーチームが北九州市に与える経済効果に関する研究」.
https://www.kitakyu-u.ac.jp/iurps/pdf/2009region_s-2.pdf
- 宮尾岳. (2018). 「スポーツチームと地域の関係からみる地域活性化 ～J リーグを例として～」.
<https://www2econ.tohoku.ac.jp/~takaura/17miyao.pdf>
- 三好黎. (2016). 「プロサッカーチームを通じた地域活性化」. <https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2016/03/14/a1170484.pdf>

Book Review

Scripting Suicide in Japan

Benjamin Ivry

The Thammasat University Library

Corresponding Author:

Benjamin Ivry

The Thammasat University Library

2 Prachan Road, Phra Barom Maha Ratchawang, Phra Nakhon, Bangkok 10200, Thailand

E-mail: ibenjamin@tu.ac.th

Received: November 12, 2024 **Revised:** January 21, 2025 **Accepted:** January 21, 2025

Book Review



Scripting Suicide in Japan

by Kirsten Cather

University of California Press, 2024

350 pages

Open Access book for free download:

<https://www.ucpress.edu/books/scripting-suicide-in-japan/paper>

Abstract

This publication by Kirsten Cather, who teaches Modern Japanese Literature and Film at the University of Texas at Austin, the United States of America, is a literary overview of the modern and historical theme of suicide in Japan. It discusses writers of all ages and degrees of accomplishment, including Misao Fujimura, Akutagawa Ryūnosuke, Kishigami Daisaku, Tsuburaya Kōkichi, Etō Jun, and Yamada Hanako.

In addition to poetry and fiction, media such as film, theater, and manga are also descriptively analyzed as expressing ideas and emotions related to suicide. Associate Professor Cather usefully evaluates ephemera as well as more permanent writing, including works by literary tyros, despite their lack of polish or finesse. A geographical analysis of sites in Japan where suicides are frequent and an extended chapter on the writings and films of Yukio Mishima add to the overall message that Japan has been creatively inspired by suicide. Even researchers who may dismiss the notion that Japanese writers are more suicidal than those of other nations should find useful material in this dense study.

Keywords: suicide in Japanese literature, Mishima Yukio, dark tourism

Over centuries of literature and lore, Japan has acquired a notoriety for suicides, specifically literary suicides.¹ A welcome new Open Access research study by Kirsten Cather, Associate Professor of Modern Japanese Literature and Film at the University of Texas at Austin, the United States of America, addresses the persistent ambiguities surrounding the grim subject. As in *The art of censorship in postwar Japan* (2012), a previous publication, Cather analyzes ephemera as well as renowned literature, expanding the definition of writing to include manga, film, and hasty scrawls not usually considered as literary achievements.

The result is an abundant, densely written examination of a corpus of interest to researchers intrigued by the societal fabric of Japan. The author states that her goal is to show the “many ways that suicide is mapped, noted, scripted, pictured, and mourned in Japan.” (Cather, 2024).

Generalizations are risky, for it turns out that each writer’s suicide is a unique expression of individual anguish, with all the ambiguities of human emotional experience.

Nevertheless, **Scripting Suicide in Japan** is valuable in what it does offer. It comprises an introduction, nine chapters and an epilogue.

The introduction begins with an extensive discussion of the Austrian essayist Jean Améry, a suicidal writer who had no apparent connection with Japan and its authors, but did write on the theme of suicide. As a literary scholar, Cather regularly mentions other writers, including the American poet Anne Sexton, French philosopher Jacques Derrida, and Canadian essayist Anne Carson, who are not directly involved with the Japanese authors in question, but had something to say about suicide.

While an international perspective can be enriching, readers interested in Japanese writers might benefit more from focused national references, especially since, as Cather notes, many of the Japanese suicidal authors cited, or were influenced by, Western literature in their farewell messages. So there is already a range of pertinent foreign references at hand, without bringing in such extraneous, albeit well-known, names as Sexton, Carson, Derrida, et al.²

¹ For an overview, see Iga (1986), Lifton (1979) and Ancuta (2019). For more specific topics, see Monzaemon (1953), Wolfe (1990) and Teixeira (2014). There is also an extensive bibliography on the suicide of Yukio Mishima including Seidensticker (1971), Yamanouchi (1972), Kristeller (1972), Richie (2006) and more recently, Rankin (2018).

² Of these, doubtless the best-remembered is “A Note to a Certain Old Friend” left by the short story writer Ryunosuke Akutagawa. See Kantha (2023).

The book's first section addresses geographical sites for suicide in Japan with poetic resonance. These include Misao Fujimura, a Japanese philosophy student and poet, largely remembered for his farewell poem engraved at age sixteen on the trunk of a tree at Kegon Falls in Nikko, a famed scenic area.

Also investigated is Mount Mihara, an active volcano on the Japanese isle of Izu Ōshima. Starting in the 1920s, several suicides occurred in the volcano each week. The most notorious death by suicide was of Matsumoto Kiyoko, a 19-year-old schoolgirl, who leapt into the volcano after an unhappy love affair.

Aokigahara (Blue Tree Meadow), also known as the Sea of Trees, a forest on the northwestern flank of Mount Fuji on the island of Honshu in Japan, has been nicknamed Suicide Forest, since it is a frequently used suicide site. This equivalent of dark tourism through some areas of Japan sets the scene for the book's weighing of written evidence to assess the importance of suicide as a national literary theme.³

Section two of the book comprises chapters relating to suicide notes by Akutagawa Ryūnosuke, a celebrated short story writer; Kishigami Daisaku, a third-year university student and aspiring poet; Tsuburaya Kōkichi, an athlete disappointed in love and sport; Etō Jun, a literary critic; and Yamada Hanako, a manga artist. This survey is noteworthy for the sheer prolixity and persistence of some of these leavers of notes, in producing multiple drafts sent to a wide range of people. The urge to communicate and explain clearly outweighed immediate personal misery.

Section three of the book evaluates artists who contemplate their own deaths in different media, including film, theater, and photography as well as poems and stories. Nagasawa Nobuko and Haraguchi Tōzō, poets who killed themselves in their teens, are juxtaposed with a self-appointed star of all media, Mishima Yukio, who is accorded fully 36 pages, or about twice the length of other chapters in *Scripting Suicide*, likely due to the sheer profuseness of his creative output and its extensive scholarly bibliography.

While the author is clearly imbued with her subject and relates it with intense empathy and respect, it might have clarified the subject matter to note that despite any myths to the contrary, Japan is not a world leader in suicide frequency. According to World Health Organization (WHO) statistics for 2019 (WHO, 2019) Japan ranked 49th of 183 countries studied,

³ Dark tourism (also thanatourism, black tourism, morbid tourism, or grief tourism) involves travel to places historically associated with death and tragedy. See Isaac (2022).

with fewer suicides per capita than in Finland, Russia, India, the United States of America, and many other nations.

Another possible flaw or missed opportunity about this book is that as a literary study, it tends to accept author statements at face value, even in the case of politically charged writers such as Yukio Mishima. More historical context might be helpful to guide students, for example more explicit criticism of the militarist stance of Mishima, which most scholars have justifiably found objectionable.⁴

In another ambiguity, the Nobel Prize-winning author Yasunari Kawabata's death may have been accidental rather than suicidal, according to researchers.⁵ Cather alludes to the ongoing controversy over Kawabata's fate, but then proceeds to discuss the writer throughout the rest of the book as if he had indeed committed suicide. In fact, Kawabata, who so often commemorated the demise of literary colleagues that he was nicknamed "The Undertaker," failed to leave any suicide note, nor did his writings dwell on suicide, unlike those of the comparatively obsessed Mishima. This silence from Kawabata on the topic of suicide might be seen as a significant omission.

By contrast, an incomplete bibliography which omits some useful titles about literary suicide in Japan (see below) is merely a minor quibble.

More significantly, added mention of writers from other traditions, specifically death-obsessed and often suicidal French Symbolists, might have conveyed the useful message that Japanese writers are not the only ones captivated by this theme. Nor are Japanese authors necessarily more morbid than other international writers. Cather correctly refers to Johann Wolfgang von Goethe's *Sorrows of Young Werther* as a turning point in Romantic literature about self-harm.⁶

Implied, if not overtly stated in this otherwise substantial study, is that suicidal Japanese writers have constantly referred to past admired literary compatriots. This effectively creates an echo chamber that magnifies the resonance of Japanese literary suicide until it may seem more of a widespread national predilection than it actually is.

⁴ For example, Mishima's affinity for such predecessors in suicide as Hasuda Zenmei (1904–45) and French Nazi collaborator Pierre Drieu La Rochelle (1893–1945) is cited by Cather without a full explanation of why posterity sees their deeds as iniquitous. Instead, their choice of death is decorously, if not euphemistically, described by Cather as "for overtly political reasons." See Cather (2024), p. 211.

⁵ See Loiret (2022).

⁶ See Cather (2012), pp. 89-92.

Despite the aforementioned places for improvement, this is an informative, up-to-date look at a grim subject. Even if at times it seems swept up with the negative energy that it explores, romanticizing the protagonists, especially in the case of Mishima, it does offer material for further consideration by researchers and as such deserves applause and a wide readership in the Japanese studies field.⁷

⁷ If only to offer a fuller picture of the topic in Japan, it might have been helpful to offer as a counterargument the opinions of Japanese writers who are, or were, opposed to the cult of suicide that may have somewhat distorted the international image of Japan. For example, the novelist Maruya Saiichi (1925–2012) who informed the present reviewer that he disdained the Japanese school of suicidal authors (personal communication, 1992) and by far preferred the poems of the Emperor Go-Toba (1180–1239) as indicators of the essence of Japanese literary spirit. In addition, taking the writer Mishima entirely seriously, as Cather plainly does, may not reflect how his own friends and contemporaries saw him. The actor Yoshi Oida (b. 1933) once informed me (personal communication, 1990) that when he socialized with Mishima, the constant topic of intense conversation was whether the trousers that Mishima was wearing on a specific day were well tailored or not. The notion of Mishima preoccupied with trivial, vain details is rarely seen in the raptly admiring Western scholarly bibliography of the writer and might have provided another perspective.

References

- Ancuta, K. (2019). Under the dying sun: Suicide and the Gothic in modern Japanese literature and culture. In W. Hughes and H. Smith (Eds.), *Suicide and the Gothic*. Manchester University Press.
- Cather, K. (2012). *The art of censorship in postwar Japan*. University of Hawai'i Press.
- Cather, K. (2024). *Scripting suicide in Japan*. University of California Press.
- Iga, M. (1986). *The thorn in the Chrysanthemum: Suicide and economic success in modern Japan*. University of California Press.
- Isaac, R. K. (ed.). (2022). *Dark tourism studies*. Routledge.
- Kantha, S. S. (2023). Suicides of elite Japanese writers: The case of Ryunosuke Akutagawa. *Natl Med J India*, 36(2), 117-123. https://doi.org/10.25259/NMJI_389_22
- Kristeller, J. L. (1972). Mishima's suicide: A psycho-cultural analysis. *Psychologia*, 16, 50-59.
- Lifton, R. J., Reich, M. R., & Shuichi, K. (1979). *Six lives, six deaths: Portraits from modern Japan*. Yale University Press.
- Loiret, G. (2022, April 26). *The mysterious death of Japanese writer Yasunari Kawabata*. Le Monde. https://www.lemonde.fr/en/books/article/2022/04/26/the-mysterious-death-of-japanese-writer-yasunari-kawabata_5981651_33.html
- Monzaemon, C. (1953). *The love suicide at Amijima (Shinju Ten no Amijima): A study of a Japanese domestic tragedy* (D. H. Shively, Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1703).
- Rankin, A. (2018). *Mishima, aesthetic terrorist: An intellectual portrait*. University of Hawai'i Press.
- Richie, D. (2006, May 21). Yukio Mishima's prequel to the end. *Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2006/05/21/books/yukio-mishimas-prequel-to-the-end/>
- Seidensticker, E. (1971). Mishima Yukio. *The Hudson Review*, 24(2), 272-282.
- Teixeira, P. M. (2014). *The portrayal of suicide in postmodern Japanese literature and popular culture media*. UVM Honors College Senior Theses. 15. <https://scholarworks.uvm.edu/hcoltheses/15>
- Wolfe, A. S. (1990) *Suicidal narrative in modern Japan: The case of Dazai Osamu*. Princeton University Press.
- World Health Organization (WHO). (2019). *Suicide rate estimates, age-standardized estimates by WHO region*. <https://apps.who.int/gho/data/node.main.MHSUICIDEASDR?lang=en>
- Yamanouchi, H. (1972). Mishima Yukio and his suicide. *Modern Asian Studies*, 6(1), 1-16. <http://www.jstor.org/stable/311983>

คำแนะนำสำหรับผู้แต่ง

วารสารศึกษาศาสตร์ สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รูปแบบต้นฉบับบทความ

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

บทความภาษาไทย ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 (single space)

- ชื่อบทความ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 18 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
- ชื่อผู้เขียนและสังกัด ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 ตัวเอียง จัดชิดขวาของหน้ากระดาษ
- เนื้อหาบทความ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 ตัวบาง จัดคอลัมน์เดียว (แบบ Distributed)
- เงอรรถ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 12 ตัวบาง จัดชิดซ้ายของหน้ากระดาษ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 (single space)

- ชื่อบทความ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 18 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
- ชื่อผู้เขียนและสังกัด ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 ตัวเอียง จัดชิดขวาของหน้ากระดาษ
- เนื้อหาบทความ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 ตัวบาง จัดคอลัมน์เดียว (แบบ Distributed)
- เงอรรถ ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 12 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. ต้นฉบับมีความยาว 25 หน้าโดยประมาณ (รวมตาราง รูป และรายการอ้างอิง)
 6. ทุกบทความ รวมทั้งบทความที่เขียนด้วยภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่น จะต้องมีบทคัดย่อภาษาอังกฤษ (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:
 - TH SarabunPSK and 1-line space.
 - Heading or title name: TH SarabunPSK 18, bold, and center text.
 - Author and workplace: TH SarabunPSK 16, italic, and align right.
 - Context: TH SarabunPSK 16, normal, and justify.
 - Reference: TH SarabunPSK 12, 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. The original manuscript is approximately 25 pages long, 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. 42 No. 1

January – June 2025

Research Articles

A Re-interpretation of Chū in Bushidō: Taking Musashibō Benkei.....1
in Kanjinchō as an Example

Zhang Yi

A Comparative Study of Strategies and Sentence Structures for Requests in Situations.....17
of Borrowing Money Between Japanese and Japanese Language Learners

Thanit Poonvongprasert

Using Computer Games to Promote Understanding of the TE Form Verb Conjugation.....49
Among Upper Secondary Japanese Language Program Students

Tanatphon Suklap and Suneerat Neancharoensuk

The Comparison of the Meanings of the Verb “Ien” in Thai and the Verb “Asobu”.....73
in Japanese

Phuwat Thainta, Marasi Miyamoto, Pinanong Ampala and Siriwit Sukkun

Japan’s Roles in the Indian Ocean Region.....97

Nophadol Chartprasert

Academic Articles

A Study of Approaches to Facilitate Bottom-up Processing in the Reading.....116
Comprehension Process of Learners of Japanese

Saeng-urai Thitisorn

J.League and Its Impact on Social and Local Development.....137

Piyaporn Chansuay

Book Review

Scripting Suicide in Japan.....156

Benjamin Ivry