

การบริโภควัฒนธรรมความรุนแรงผ่านสื่อหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร

The Violation's Consumption of Thai's Youth in Bangkok through Japanese Comic Books.

พัชรภัคฏ์ ธนะพงศ์เพชร

สาขาวิชาการบริหารงานวัฒนธรรม วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

627/6-7 ซอยประตู 1 ถนนพระราม 3 แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กทม.

โทรศัพท์: 081-7228200 E-mail: aoy_tk45@hotmail.com

บทคัดย่อ

จากการศึกษาการบริโภควัฒนธรรมความรุนแรงผ่านสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงพฤติกรรมการบริโภควัฒนธรรมความรุนแรง อิทธิพลหรือผลของสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคเนื้อหาการใช้ความรุนแรงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งการศึกษาค้นครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจัดระดับความรุนแรงของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนจำนวน 10 เรื่อง และสัมภาษณ์เชิงลึก(In-depth Interviews) กับกลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกโดยใช้เกณฑ์การบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงมากกว่า 10 เรื่องขึ้นไป ต้องเป็นเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 15-18 ปี และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 14 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 ได้แก่เยาวชนที่มีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นระดับสูง และกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ได้แก่เยาวชนที่มีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นในระดับต่ำหรือไม่เคย

ผลการศึกษาพบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนส่วนใหญ่มีการใช้ความรุนแรงในระดับสูงสุด คือ มีการใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นจนได้รับบาดเจ็บสาหัสหรือถึงแก่ความตาย มีคำพูดตำหนิระหว่างตัวละครด้วยถ้อยคำรุนแรง และยังพบอีกว่ากลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มเยาวชนที่มีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นระดับต่ำหรือไม่เคย มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงมากกว่ากลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 โดยปัจจัยหลักในการเลือกบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่างคือความชื่นชอบส่วนตัวที่มีต่อความรุนแรง รองลงมาคือการแนะนำจากเพื่อน ดังนั้นการจัดการวัฒนธรรมความรุนแรงของเยาวชนจะต้องใช้ความร่วมมือจากทั้ง 3 ฝ่าย คือ ผู้ปกครองควรมีบทบาทในการเฝ้าระวังสื่อให้แก่เยาวชน สำนักพิมพ์ควรมีจรรยาบรรณของสื่อโดยคัดกรองเนื้อหา ก่อนนำเสนอ

และภาครัฐควรให้การสนับสนุน จัดตั้งนโยบายการแบ่งระดับเนื้อหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นตามระดับช่วงอายุของผู้บริโภค

Abstract

The studies of “The Violation’s Consumption of Thai’s Youth in Bangkok through Japanese Comic Books”. Researchers have studied the consumption of cultural violence. The influence of the media of Japanese comic books and the factors affecting the consumption of the violent content in Japanese comic books. This study is a qualitative study (Qualitative Research) by the content analysis with the severity of the Japanese comic books has been popular from the youth of 10 stories and in-depth interview. The selection criteria used for the consumption of Japanese comic books that have been subject to violence is more than 10 young people aged 15-18 that year and lived in Bangkok for 14 samples were divided into 2 groups: group 1, including young people who have experienced high levels of violence against others. Group 2: young people who have experienced violence against others on low or not. The results showed that Japan's comic book violence that has been most popular with young people with the highest level of violence is a weapon to hurt others to serious injury or death. The curse words and characters with harsh words. It also found that the sample is a youth group 2 experienced a low level of violence to others or not. The mean Japanese comic books, media consumption with the use of violence than among those without a major factor in the consumption of Japanese comic books, containing the sample is a personal favorite for the violence. Followed by recommendations from friends. The management culture of youth violence will require the cooperation of all three parties are the parents should have a role in monitoring the media for the youth. The print media code of conduct should be screened for content prior to submission to the government should support. Established policy of the Japanese comic books and a range of age of the consumer.

1. บทนำ

สื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่ถูกมองข้ามจากสังคม ซึ่งอาจเป็นเพราะทัศนคติทางสังคมไทยที่มองว่าสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเพียงแค่สื่อสำหรับเด็ก

เด็ก เบาสมอง ไม่มีสาระ แต่ในปัจจุบันกลับพบว่าสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาการใช้ความรุนแรงปรากฏอยู่มากไม่ว่าจะเป็นความรุนแรงทางด้านการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ มีถ้อยคำหยาบคายที่แสดงถึงการ

คำทอและภาพการใช้ความรุนแรง เช่น การทะเลาะวิวาทให้เห็นอยู่เสมอและมีจำนวนมากขึ้น สื่อเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการเลียนแบบพฤติกรรมของเยาวชน ซึ่งส่งผลให้เกิดการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมในการใช้ความรุนแรงตัดสินปัญหา ประกอบกับความสนใจของเยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองและครูมีความกังวลถึงอิทธิพลของหนังสือการ์ตูน ที่มีอิทธิพลในด้านการเลียนแบบพฤติกรรมของการ์ตูน มาเก็บไว้ในจิตใจรอวันที่จะแสดงเป็นพฤติกรรมออกมา

จากข่าวที่เคยเกิดขึ้นในอดีต พฤติกรรมที่เด็กเลียนแบบการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นการกระโดดลงจากตึกสูง เพราะอยากเหาะได้เหมือนเนื้อหาในการ์ตูน หรือการชกต่อยกับเพื่อน และการแสดงท่าทางการต่อสู้ตามแบบที่เห็นในการ์ตูน การทำร้ายร่างกายตลอดไป จนถึงการทำคนจึงเป็นเรื่องธรรมดาไปในความคิดของเด็ก

แนวโน้มการนำเสนอของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่ จะสะท้อนสภาพความเสื่อมโทรมไม่ว่าจะเป็นทางสังคมและเศรษฐกิจ จึงทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นถูกนำเสนอด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง การฆาตกรรม การใช้กำลังในการตัดสินปัญหา อาชญากรรมทางเพศที่ยั่วยุคมารมณณ์ เรื่องยาเสพติด เรื่องตลกหยาบโลน ภูตผีปิศาจที่แสดงความสยดสยอง ที่กล่าวมานั้นล้วนแต่เป็นการใช้ความรุนแรงอย่างไม่เหมาะสม อีกทั้งยังมีการกลั่นแกล้ง ทำลายข้าวของ การกระทำบางอย่างที่แสดงถึงความเจ้าเล่ห์แสนกลคดโกง ผลกระทบโดยตรงที่มีต่อเยาวชนที่บริโภคสื่อเหล่านั้น คือ เด็กไม่สามารถแยกแยะถูกผิดได้ ประกอบกับยังไม่มีวุฒิภาวะในการกลั่นกรองสื่อ ทำให้เด็กรับสิ่งไม่ดีเหล่านั้นไว้ทั้งหมดทั้งด้านภาพ ภาษา ความคิดซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมเด็กจะหลงไหลเคลิบเคลิ้มไปกับสิ่งที่ได้รับจนคิดว่า

พฤติกรรมที่ตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้แสดงออกมานั้นถูกต้องและได้รับการยอมรับจากสังคม และซึมซับกับสิ่งเหล่านี้ได้โดยไม่รู้ตัว

จากข้างต้นที่ได้กล่าว ดังนั้นจึงเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่าสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยมีอิทธิพลในการถ่ายทอดวัฒนธรรมความรุนแรงในสังคมไทย มากน้อยแค่ไหน อย่างไร โดยผู้วิจัยจะศึกษาถึงความเป็นมาของอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย เพื่อจะได้ทราบว่าปัจจุบันสื่อการ์ตูนเข้าไปถึงประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครมากน้อยแค่ไหน เยาวชนมีการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาความรุนแรงอย่างไร และมีปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการบริโภควัฒนธรรมความรุนแรงจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเยาวชนและเพื่อให้การวิจัยครั้งนี้ได้ผลตามที่ต้องการ ผู้วิจัยจึงตั้งปัญหาคำถามวิจัยและวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรม การบริโภค วัฒนธรรมความรุนแรงผ่านสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลหรือผลของสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน
3. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคเนื้อหาการใช้ความรุนแรงในการ์ตูนญี่ปุ่นของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร

3. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการสัมภาษณ์ใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อเป็นการซักถามเจาะลึกข้อเท็จจริง และความคิดเห็น โดยครอบคลุมถึงปัจจัยการเลือก บริโภค อิทธิพลและความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือ การตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาการใช้ความรุนแรง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือก กลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์การบริโภคหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงมากกว่า 10 เรื่องขึ้นไป ต้องเป็นเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี และ อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน

กลุ่มที่ 1 มีประสบการณ์การใช้ความรุนแรง กับผู้อื่นระดับสูงหรือรุนแรงมาก

กลุ่มที่ 2 มีประสบการณ์การใช้ความรุนแรง กับผู้อื่นระดับต่ำหรือไม่เคย

4. สรุปผล

จากการศึกษาทางด้านพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของเยาวชนพบว่า กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 โดยรวมเคยมีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงสูงสุด คือ เคยทะเลาะวิวาทโดยการใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นจนได้รับบาดเจ็บสาหัสหรือตาย รองลงมาคือ เจตนาทำร้ายผู้อื่นจนได้รับบาดเจ็บ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 โดยรวมเคยมีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงสูงสุด คือ จินตนาการถึงการใช้ความรุนแรงกับผู้อื่น รองลงมาคือพูดจាក้าวร้าวใส่ผู้อื่น จากการศึกษาถึง พฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ ความรุนแรงพบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ ความรุนแรงและได้รับความนิยมจากเยาวชนคือ หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาและภาพการใช้ความรุนแรง โดยการใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นจนได้รับบาดเจ็บสาหัส หรือตาย มีคำพูดคำทอระหว่างตัวละครด้วยถ้อยคำ

รุนแรง โดยกลุ่มที่ 1 มีค่าเฉลี่ยการบริโภคต่อสัปดาห์ 22 เล่ม และกลุ่มที่ 2 มีค่าเฉลี่ยการบริโภคต่อสัปดาห์ 32 เล่ม สื่อหนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 แต่อิทธิพล เหล่านั้นเป็นอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect) เมื่อ เยาวชนบริโภคสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงดังกล่าวจะไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมในทันทีแต่จะ เป็นการเกิดพฤติกรรมตามมาทีหลัง เปรียบเสมือน หนังสือ การ์ตูน ญี่ปุ่น เป็น แรงเสริม ย้ำ (Reinforcement) ในการใช้ความรุนแรงของเยาวชน เมื่อกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 ได้บริโภคหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นที่มีภาพและเนื้อหาที่รุนแรงแล้ว จะเกิดการ เลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครที่ได้อ่าน เช่น ทำทางการต่อสู้ คำพูดของตัวละครเป็นต้น จาก ทฤษฎีการนำไปสู่ความก้าวร้าว (Aggressive Cues Theory) แสดงให้เห็นว่าเมื่อเยาวชนบริโภคสื่อ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงจะเพิ่ม ระดับการกระตุ้นอารมณ์ในตัวบุคคล หากเยาวชนพบ ความคล้ายคลึงของสถานการณ์ที่รับจากสื่อกับ สถานการณ์ความจริง จะทำให้เกิดการแสดง พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงออกมา และจากการศึกษา กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่พบว่า สื่อหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงไม่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของตน สมาชิกในกลุ่ม นี้บริโภคเพื่อความสนุกสนานและลดความตึงเครียด ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีลดหรือทดแทนความก้าวร้าว (Catharsis Theory) ใช้ ความ รุน แรง เพื่อ เป็น ประโยชน์แก่ตนเองโดยบริโภคความรุนแรงเพื่อการ ลด เบาเทาความรู้สึกเครียด มุ่งร้าย เป็นศัตรูหรือ ความคับข้องใจที่เกิดจากความผิดหวังของบุคคลนั้น (Hostility of Frustration) เป็นการแทนที่ความรู้สึก ที่จะนำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงได้

ปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาการใช้ความรุนแรงสรุปผลการศึกษาได้ว่า กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 จำนวน 4 คนและกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 จำนวน 3 คนมีความคิดเห็นตรงกันในเรื่องปัจจัยที่มีผลมากที่สุดในการเลือกบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงประเด็นหลักคือความชื่นชอบส่วนตัวเกี่ยวกับความรุนแรงภายในจิตใจของกลุ่มตัวอย่างมีการสะสมของความรุนแรงอยู่ภายใน จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างเหล่านั้นเลือกบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงโดยเลือกพิจารณาจากภาพหน้าปก หากภาพหน้าปกของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องใดที่แสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนั้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงเยาวชนในกลุ่มตัวอย่างที่กล่าวมาจะบริโภคทันที ปัจจัยรองลงมาคือการแนะนำจากเพื่อน กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 จำนวน 2 คน และกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 จำนวน 3 คน มีสาเหตุการเลือกบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ความรุนแรงด้วยการแนะนำและบอกต่อจากเพื่อนหรือสมาชิกในกลุ่มของตน

5. เอกสารอ้างอิง

- [1] กิตติมา สุรสุนธิ.(2548).การวางแผนการสื่อสาร : แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ : จามจุรีโปรดักท์.
- [2] ฐิรวุฒิ เสนาคำ.(2549).เหลียวหน้าแลหลังวัฒนธรรมป๊อป. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- [3] ทรงพล สร้อยสุวรรณ. (2542).ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น, วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- [4] ชาม เชื้อสถาปนศิริ.(2554).รู้ทันสื่อ : รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิคและประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ กรุงเทพฯ
- [5] ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.(2534). การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ: กรมการศาสนา
- [6] ศรีเรือน แก้วกังวาน.(2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎี – วัยเด็กตอนกลาง:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [7] ศุภฤกษ์ โพธิ์ไพรटना.(2547).ผลกระทบจากการเปิดรับความรุนแรงที่นำเสนอทางสื่อมวลชนที่มีต่อการจดจำพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงและทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต.คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [8] สุชา จันทรเฒ.(2540).จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- [9] สุวรรณ สันคติประภา.(2532).พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต.คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [10] อัชมา สุนทรพิทักษ์.(2541).อิทธิพลของการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต.คณะนิเทศศาสตร์.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [11] Sanook.(2551).สลด! ม.6 แหงโหดฆ่าแท็กซีเลียนแบบเกมโจร GTA.สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กรกฎาคม 2554, จาก http://news.sanook.com/crime/crime_293428.php

- [12] Thaiitwatch.(2551).สองโจ้ติดเกมส์ GTA
ขโมยจยย.ร่วม 50 คัน.สืบค้นเมื่อวันที่ 15
กรกฎาคม 2554,จาก [http://www.
thaiitwatch.org](http://www.thaiitwatch.org) / autopage v4/show_
page.php?topic_id=17&auto_id=3&Topic
Pk=
- [11] Jonh Storey.(1994).On popular music, in
Cultural Theory and Popular Culture: A
Reader by Theodor Adorno