



Original Research Article

10.14456/jdl.2024.45

การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน

Japanese Cultural Communication In Role-Playing Games From China

สุกัญญา บุรณเดชาชัย^{1*}, วรชัญญะวันตร์ ชัยรัตน์², & ณัฐธิดา คำประเสริฐ³Sukanya Buranadetchachai^{1*}, Warattawan Chairat², Nuttida Kumprasrt³

ARTICLE INFO

Name of Author &
Corresponding Author: *

1. รศ.ดร.สุกัญญา บุรณเดชาชัย*

Assoc.Prof.Dr.Sukanya
Buranadetchachaiคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
Bachelor of Communication Arts,
Bangkokthonburi University, Thailand.
Email: sukanya.bur@bkkthon.ac.th

2. วรชัญญะวันตร์ ชัยรัตน์

Warattawan Chairat

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
Bachelor of Communication Arts,
Bangkokthonburi University, Thailand.
Email: warattawan.cha@bkkthon.ac.th

3. ณัฐธิดา คำประเสริฐ

Nuttida Kumprasrt

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
Bachelor of Communication Arts,
Bangkokthonburi University, Thailand.
Email: nattida.kum@bkkthon.ac.th

คำสำคัญ

วัฒนธรรมญี่ปุ่น; เกมสวมบทบาท; NPC; ความ
ขัดแย้งจีนญี่ปุ่น; วิดีโอเกม; RPG

Keywords:

Japanese Cultural; Role-Playing
Games; NPC; Conflict Between Japan
And China; Video Game; RPG

Article history:

Received: 01/02/2024

Revised: 30/04/2024

Accepted: 07/06/2024

Available online: 13/08/2024

ABSTRACT

The research on "Japanese Cultural Communication in Role-Playing Games from China" is a qualitative research work focusing on content analysis and media analysis. It involves analyzing role-playing video games from Chinese developers that communicate Japanese culture through characters, key content, and the essence of the storyline. This includes incorporating Japanese culture elements such as legends, attire, and the lifestyle of Japanese people as central themes in the content, following theoretical frameworks related to cultural diffusion theory, cultural transmission theory, language-focused communication theory, and semiotic communication theory. The data analysis is based on a review of literature related to the aforementioned theories and relevant research works. Data collection relies on video game sources in the role-playing genre that prominently feature Japanese cultural communication, including games like Naraka: Bladepoint by Tencent, Onmyoji by NetEase Games, and Genshin Impact by Hoyoverse, totaling three games. The study finds that the characteristics and patterns of Japanese cultural communication in various aspects through role-playing video games from China span across 13 dimensions, referencing Japanese culture concepts (Damrong, 2549:47-51). The study also notes that the portrayal of Japanese culture through these games is intricately woven into the ten important components of video games, referencing narrative storytelling theory (Phawadee, 2540), with Chinese game developers making efforts to communicate Japanese culture positively through elements such as costumes, language, food, and even lifestyle. The artistry and intricacy of Japanese culture presented to players are crafted to immerse and entertain them. Additionally, the overall portrayal of Japanese NPC (non-player characters) traits in these three games indicates a positive view of Japanese culture by Chinese game developers, despite historical



How to Cite:

Buranadechachai, S. et al. (2024).
Japanese Cultural Communication In
Role-Playing Games From China.
Journal Dhamma for Life, 30(3), 200-
225.

tensions between the two nations. The research suggests that Chinese individuals, or at least Chinese video game developers, do not let past conflicts influence the significant role of Japanese culture in their communication efforts. Instead, they showcase a global admiration for Japanese culture through their video games, reaching audiences worldwide and not limited to any specific country. The popularity of these games further confirms the success of communicating Japanese culture from the perspective of these Chinese game developers, demonstrating the broad impact of their cultural communication efforts.

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ในลักษณะของการวิเคราะห์เนื้อหา และการวิเคราะห์สื่อ ซึ่งหมายถึงวิดีโอเกมแนวสวมบทบาทจากบริษัทผู้ผลิตสัญชาติจีน ที่มีการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านตัวละคร เนื้อหาสำคัญ และแก่นของเรื่องราวภายในเกม รวมถึงหยิบยกเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นตำนาน การแต่งกาย และวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นมาเป็นแกนสำคัญของเนื้อหา ตามกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสารวัฒนธรรม ทฤษฎีเกี่ยวกับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารเชิงวัจนภาษา และเชิงอวัจนภาษา โดยใช้แบบวิเคราะห์ข้อมูลที่ออกแบบขึ้นมาจากการทบทวนวรรณกรรมแนวคิดทฤษฎีในข้างต้น และจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการเก็บรวบรวมข้อมูล อาศัยแหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเกมแนวสวมบทบาท ที่มีการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นแกนสำคัญของเนื้อหา ได้แก่ เกม *Naraka: Bladepoint* จากบริษัท Tencent เกม *Onmyoji* จากบริษัท NetEase Games และเกม *Genshin Impact* จากบริษัท Hoyoverse ทั้งหมด 3 เกม โดยทำการทบทวนวรรณกรรมเนื้อหาของทั้ง 3 เกม ผลการศึกษาพบว่าลักษณะและรูปแบบของการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในด้านต่างๆ ผ่านวิดีโอเกมแนวสวมบทบาทจากประเทศจีน ทั้งหมด 13 ด้าน อ้างอิงตามแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น (ดำรงค ฐานดี, 2549:47-51) โดยมีลักษณะและรูปแบบของการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นสอดแทรกเข้ามาในองค์ประกอบสำคัญ 10 องค์ประกอบของวิดีโอเกม อ้างอิงจากทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ภาวดี ทิพย์รักษ์, 2540) และวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ผู้ผลิตพยายามสื่อสารผ่านวิดีโอเกมแนวสวมบทบาททั้ง 3 เกม ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย ภาษา อาหาร หรือแม้กระทั่งวิธีการดำเนินชีวิต ศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏสู่สายตาของผู้เล่นล้วนมีความเป็นศิลปะ มีเรื่องราวที่ถูกสรรค์สร้างมาอย่างประณีตเพื่อให้ผู้เล่นได้ซึมซับ และเพลิดเพลิน และจากภาพรวมอุปนิสัยของ NPC ที่มีลักษณะเป็นชาวญี่ปุ่นของทั้ง 3 เกมแล้ว สามารถบอกได้ว่าบริษัทผู้ผลิตเกมสัญชาติจีนทั้ง 3 เกม มีมุมมองต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเชิงบวก ถึงแม้ว่าตามประวัติศาสตร์แล้ว ทั้งสองชาติเคยมีความบาดหมางระหว่างกันในอดีตก็ตาม ผลการวิจัยสามารถบอกได้ว่าชาวจีน หรืออย่างน้อยก็กลุ่มผู้ผลิตวิดีโอเกมสัญชาติจีนเหล่านี้ ไม่ได้ถือเอาความบาดหมางจากเหตุการณ์ความขัดแย้งกันในอดีตเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญในการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่น กลับแสดงให้เห็นถึงความนิยมชมชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อวิดีโอเกมของพวกเขา ซึ่งส่งต่อไปยังผู้บริโภคทั่วโลก ไม่

จำกัดแค่ในประเทศใดประเทศหนึ่ง ความนิยมในตัวเกมยังเป็นสิ่งยืนยันถึงความสำเร็จในการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในมุมมองของเหล่าผู้ผลิตเกมสัญชาติจีนกลุ่มนี้ว่าสามารถแพร่กระจายให้ผู้เล่นรับรู้ได้อย่างกว้างขวาง

บทนำ

สื่อมวลชนอยู่ในฐานะที่เป็นสถาบันสำคัญสถาบันหนึ่งที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากสาเหตุที่ว่าสื่อมวลชนแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น นวนิยาย หนังสือ นิตยสาร แม้กระทั่งในปัจจุบัน สื่อประเภทวิดีโอเกม ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ และเกมพกพา ล้วนถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารประเพณี ทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ ตลอดจนแนวคิดต่างๆ อันเป็นส่วนหนึ่งของดังนั้น สื่อมวลชนจึงเป็นเครื่องมือ และกลไกสำคัญในการเผยแพร่แนวคิด ภาพจำ และวัฒนธรรมที่สามารถสื่อสารออกไปถึงกลุ่มคนในชาติอื่นๆ เพื่อวัตถุประสงค์ในด้านต่างๆ



ภาพที่ 1: วัฒนธรรมการแต่งกายแบบญี่ปุ่น

ที่มา : เว็บไซต์ www.study.com

แนวคิดหนึ่งในการแสวงหาความรู้ทางสาขามานุษยวิทยา ที่เรียกว่า Visual Anthropology ซึ่งกล่าวถึงคุณูปการของสื่อทางด้านภาพ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือที่มีภาพเป็นส่วนประกอบ ภาพยนตร์ วิดีโอเกม กับการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์ (Empiricism) ไว้ว่า สื่อด้านภาพนั้นมีส่วนช่วยในการบันทึกและสะท้อน ระบบคิด

และผลผลิตทางวัฒนธรรมต่างๆ ของผู้คนในสังคมไว้ภายในอันจะมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษาเชิงชาติพันธุ์ (พรรณาราย โอสถาภิรัตน์, 2546, น. 47-81) แม้จะมีข้อถกเถียงกันไม่น้อย ทั้งในแวดวงนักมานุษยวิทยาหรือนักวิชาการด้าน สื่อสารมวลชนเองก็ตาม ถึงการทำหน้าที่อันชื่อตรงของสื่อทางด้านภาพ เช่น สื่อภาพยนตร์ ภาพถ่าย หรือวิดีโอเกม ในการบันทึก สะท้อน หรือถ่ายทอดวัฒนธรรมต่างๆ ว่ามิได้บรรจุไว้ซึ่งความจริงทั้งหมด อยู่ภายใน หากแต่มีการ "จัดฉาก" ขึ้นใหม่เพื่อให้ดูเสมือนจริงแต่อย่างน้อยสิ่งหนึ่งที่ไม่อาจปฏิเสธได้ก็คือ "ภาพ" ก็ยังคงแสดง "ความจริง" ได้ละเอียดและเหมือนจริงมากกว่าการจดบันทึกผ่านภาษาเขียน อีกทั้งผู้ดูก็ยัง "มองเห็น" ได้ด้วยสายตาของตนเอง เกิดความคิดและอารมณ์ร่วมกับภาพที่ปรากฏ ดังคำกล่าวที่ว่า "ภาพหนึ่งภาพมีค่าเท่ากับคำพูดหนึ่งพันคำ" (One picture is worth a thousand words) กอปรกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) เข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน รวมทั้งเป็นการขยายโอกาสทางการศึกษา ตลอดจนการเป็นช่องทางของกิจกรรมเพื่อความบันเทิงรูปแบบใหม่ของคนในยุคปัจจุบัน สื่อใหม่ (New Media) ที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันคงไม่พ้นสื่อออนไลน์ ที่ทำให้ผู้คนจำนวนมากต้องนำตัวเองและระบบธุรกิจเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องด้วยเป็นเครือข่าย ที่สามารถเชื่อมผู้คนทั้งโลกเอาไว้ด้วยข้อมูลและบริการต่างๆ มากมาย ประกอบกับปัจจัยทางด้านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีราคาถูกลง ส่งผลให้การหาซื้อหามาเป็นอุปกรณ์ส่วนบุคคลมีราคาถูกลงหรือรวมทั้งการใช้บริการตามร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไปก็มีความสะดวกและราคาถูกกว่าในอดีตมาก รวมถึงการพัฒนาศักยภาพและการเจริญเติบโตทางด้านธุรกิจอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Hi Speed Internet) ส่งผลให้วัยรุ่นในปัจจุบันสามารถนำสื่ออินเทอร์เน็ตไปใช้ในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างมากมาย ซึ่งหนึ่งในรูปแบบที่ได้รับความนิยมนั้นคือ การเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียก กันโดยทั่วไปว่า "เกมออนไลน์" หรือเกมที่ต้องเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จุดเริ่มต้นของการเล่นเกมผ่านเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีมาเป็นเวลานานหลายสิบปีแล้ว โดยมีการพัฒนารูปแบบให้มีความน่าสนใจมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เริ่มจากการเป็นวิดีโอเกม เนื่องจากการเล่นเกมผ่านทางเครื่องคอนโซล ต่อเข้ากับเครื่องโทรทัศน์ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีความรู้หรือมีความถนัดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากนัก เนื้อหาของเกมมีลักษณะเรียบง่ายและไม่ซับซ้อน มีกราฟฟิกที่หยาบ ขาดความสมจริง ซึ่งก็เป็นไปตามที่เทคโนโลยีในขณะนั้นจะเอื้ออำนวย จุดขายของเกมส่วนใหญ่เน้นเรื่องแนวคิดและเนื้อหาของเกม ในช่วงเวลาต่อมา มีการพัฒนาให้มีการเล่นเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จึงเรียกว่าเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้เล่นจำเป็นต้องมีทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มากขึ้น ส่งผลให้การแข่งขันในตลาดเกมสูงขึ้น นักพัฒนาเกมจึงได้พยายามสร้าง รูปแบบใหม่ๆ ของเกมออกมาให้มีความหลากหลาย มีจุดขายอยู่ที่กราฟฟิกและความสมจริงของเกม จนมาถึงในปัจจุบันนอกจากเกมคอมพิวเตอร์ และเครื่องคอนโซล ยังมีการเล่นวิดีโอเกมผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟนมากขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีที่พัฒนาจนสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ผลิต และผู้เล่นได้จนเกือบเทียบเท่ากับคอมพิวเตอร์ และเครื่องคอนโซล ซึ่งหากจะมองไปถึงทิศทางในอนาคตแล้ว วิดีโอเกม น่าจะยังคงมีลักษณะที่พัฒนาต่อไปเรื่อย ไม่หยุดนิ่ง แต่ยังคงไว้ซึ่งความสนุกสนานโดยที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทุกเวลาเมื่อสะดวก

ภาพที่ 2: Top 5 Mobile Game 2024



ที่มา : เว็บไซต์ www.bluestacks.com

เกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ นับเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่นักวิชาการด้าน นิเทศศาสตร์ยอมรับว่า ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของ "สื่อ" ที่มีอิทธิพลมหาศาลต่อผู้เปิดรับ โดยจัดให้เป็นสื่อไฟฟ้า (Electronic Media) อย่างหนึ่งที่มีความหมายและความสำคัญมากกว่าที่จะเป็นเพียงแต่เกมหรือของเด็กเล่นอย่างที่เราเข้าใจกัน (วิชา อุตมฉันท, 2536) วิดีโอเกมเป็นสื่อที่เข้าถึงคนทุกเพศทุกวัยได้ง่าย มีรูปแบบ เนื้อหา และหน้าที่อันหลากหลายตามเจตนาของผู้สร้าง เพื่อเสนอหรือสนองความสนใจของคนแต่ละระดับ ด้วยความหลงใหลในโลกแห่งจินตนาการ โดยเฉพาะกลุ่มคนที่พร้อมเรียนรู้และรับสิ่งใหม่ๆ เป็นสื่อที่เสนอความแปลกใหม่โดยไร้ขอบเขต นำเสนออิสรภาพและความเป็นผู้นำผ่านตัวละคร ซึ่งผู้เล่นสามารถสวมบทบาทของตัวเองลงไปแทนที่ได้อย่างง่ายดาย ด้วยเหตุนี้วิดีโอเกมจึงมีอิทธิพลอย่างสูงต่อประชาชนทุกกลุ่มในฐานะสื่อบันเทิง ที่สำคัญ เช่นเดียวกับการเป็นบันไดที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่าน ฟัง วิเคราะห์ และความตื่นตัวที่จะเรียนรู้สิ่งที่อยู่นอกเหนือความสามารถ รับรู้โดยตรงของตนเองผ่านสื่อเกมในรูปแบบต่างๆ (วารสารเนคเทค 56, 2547) ซึ่งหนึ่งในประเทศชั้นนำด้านเทคโนโลยีและเป็นประเทศมหาอำนาจของโลก คงไม่มีใครมองข้ามประเทศเล็กๆ อย่างญี่ปุ่น ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์และความเป็นมา ที่ยาวนานและน่าสนใจโดยเฉพาะด้านวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Unique) และญี่ปุ่นก็ได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีความเป็นชาตินิยม (Nationalism) สูง ซึ่งขัดกับภาพที่เป็นผู้นำ ด้านเทคโนโลยี เช่นเดียวกันกับประเทศจีนซึ่งในปัจจุบันถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีขนาดเศรษฐกิจใหญ่ที่สุดของโลก มีประวัติศาสตร์และความเป็นมา ที่ยาวนานและน่าสนใจโดยเฉพาะด้านวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Unique) ไม่แพ้กัน และมีความเป็นชาตินิยม (Nationalism) สูงไม่ต่างกันนัก โดยภูมิศาสตร์แล้วจีนและญี่ปุ่นถูกคั่นกลางด้วยพื้นสมุทรแคบๆ เท่านั้น แต่อิทธิพลของจีนที่มีต่อญี่ปุ่นนั้นมากมายทั้งระบบการเขียนหนังสือ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรม ศาสนา ตัวอักษร และกฎหมาย หลังจากที่ชาติตะวันตกเริ่มเข้า

มามีอิทธิพลในแถบเอเชียและบีบบังคับให้ญี่ปุ่นเปิดประเทศในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ญี่ปุ่นก็ได้นำพาตนเองก้าวข้ามเวลาเข้าสู่ความทันสมัย (การปฏิรูปเมจิ) และมองจีนว่าเป็นชาติโบราณล้าสมัย จากการที่จีนไม่สามารถป้องกันตัวเองจากกองกำลังต่างชาติได้ (จากสงครามฝิ่นและคณะทูตอังกฤษ - ฝรั่งเศส) ญี่ปุ่นผูกมัดอยู่กับการรุกรานและก่ออาชญากรรมสงครามต่อจีนอยู่เป็นเวลานานในช่วง พ.ศ. 2437 - พ.ศ. 2488 เช่นเดียวกับทัศนคติของญี่ปุ่นที่มีต่อจีนในปัจจุบันเกี่ยวกับความบาดหมางระหว่างกันในอดีต ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศหลายครั้ง (วิกิพีเดียความสัมพันธ์จีน-ญี่ปุ่น, 2566) โดยความขัดแย้งทางประวัติศาสตร์ระหว่างจีน และญี่ปุ่น 3 ประเด็นที่สำคัญ คือ การที่ผู้นำญี่ปุ่นไปเยือนศาลเจ้ายาซึกุนิ (Yasukuni Shrine) ฝ่ายญี่ปุ่นไม่ยอมรับความโหดร้ายในเหตุการณ์การสังหารหมู่ที่นานกิง (Nanjing Massacre) และตำราเรียนของญี่ปุ่นไม่ได้อธิบายอย่างเที่ยงตรงความถูกต้อง เกี่ยวกับสงครามจีน-ญี่ปุ่น ศาลเจ้ายาซึกุนิในอดีต จีนได้รับความเสียหายอย่างมากจากการโจมตีรุกรานของทหารญี่ปุ่น ที่เกิดขึ้นหลายครั้ง ผู้นำจีนจึงอ่อนไหวต่อการที่ญี่ปุ่นจะกลับกลายมาเป็นมหาอำนาจทางทหารใหม่ เช่น การเพิ่มงบประมาณทหารของญี่ปุ่น หรือการยกเลิกมาตรา 9 ของรัฐธรรมนูญญี่ปุ่น ที่ห้ามใช้การทำสงคราม เป็นวิธีแก้ปัญหาคความขัดแย้งกับนานาประเทศ ศาลเจ้ายาซึกุนิตั้งอยู่ในกรุงโตเกียว สร้างขึ้นมาในสมัยจักรพรรดิเมจิเมื่อปี 1869 เพื่อรำลึกถึงทหารญี่ปุ่นที่เสียชีวิตจากสงคราม ต่อมาขยายรวมไปถึงทหารที่เสียชีวิตจากสงครามในรัชสมัยโชวะ สำหรับจีน การที่ญี่ปุ่นยังรำลึกถึงทหารที่ถูกพิจารณาคดีจากอาชญากรรมสงครามภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แสดงว่าญี่ปุ่นยังไม่มีเจตจำนงอาชญากรรมสงครามกับทหารทั่วไป และยังคงให้การเคารพต่อคนที่มีส่วนรุกรานโจมตีจีน การสังหารหมู่ที่นานกิง เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 2 เมื่อกองทหารญี่ปุ่นเข้ายึดเมืองนานกิง ในวันที่ 13 ธันวาคม 1937 ทหารและพลเมืองจีนถูกสังหารหลายแสนคน สำหรับจีน การสังหารหมู่ที่นานกิงเป็นตัวอย่างที่เลวร้ายของบรรดานักรบญี่ปุ่น คนจีนเองจะคุ้นเคยเรื่องเล่าที่แสดงความโหดร้ายในเหตุการณ์นี้ ทุกครั้งที่มีการทบทวนการญี่ปุ่นออกมาบอกว่าจำนวนคนตายไม่ได้มากเท่ากับที่ฝ่ายจีนอ้างไว้ จีนจะรู้สึกว่าการที่ญี่ปุ่นลดความร้ายแรงของอาชญากรรมที่ทหารญี่ปุ่นได้กระทำไว้ และประเทศจีนเห็นว่า ตำราเรียนสำหรับนักเรียนญี่ปุ่นไม่ได้มีเนื้อหาที่จะสอนเยาวชนให้รับรู้บทเรียนความผิดพลาดทางทหารในอดีต ตำราเรียนเป็นหลักฐานอย่างดีว่านักเรียนในญี่ปุ่นได้รับการสั่งสอนอย่างไร มีเนื้อหาเล็กน้อยในเรื่องประวัติศาสตร์สงครามจีนกับญี่ปุ่น เยาวชนญี่ปุ่นจึงมีพื้นฐานความเข้าใจน้อยมาก ต่อความโหดร้ายที่กระทำโดยทหารญี่ปุ่น (Ezra F. Vogel, 2562) อย่างไรก็ตามในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นับว่าเป็นช่วงที่ยากลำบากสำหรับชาวญี่ปุ่นเนื่องจากต้องระดมทั้งเงินทุนในการฟื้นฟูประเทศ อีกทั้งรัฐบาลก็ต้องสร้างความมั่นใจและเรียกความแข็งแกร่งของคนในชาติให้กลับคืนมา สิ่งหนึ่งที่ช่วยฟื้นฟูจิตใจของคนได้ดีก็คือสื่อ บันเทิง ไม่ว่าจะเป็นเพลง ละครซีรีส์หรือละครที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ สื่อบันเทิงประเภทวิดีโอเกม ซึ่งในปัจจุบันเกมถือว่าเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงที่ประชากรส่วนใหญ่ของโลกสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง เกมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงในกลุ่มผู้เล่นในประเทศไทยมีอยู่มากมายหลายเกม และหลากหลายรูปแบบ ตัวอย่างหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยมเล่นกันมากคือ Genshin Impact จากบริษัท Hoyoverse ซึ่งเป็นเกมที่ถูกจับตามองจากสังคมและผู้ที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากเป็นเกมสวมบทบาท (Role Playing Game) หรือเรียกสั้นๆ ว่า R.P.G. ที่มีกระแสเป็นอันดับต้นๆ เปิดให้บริการในประเทศไทย ในวันที่ 28 กันยายน 2563 โดยในเดือน

กันยายนปี พ.ศ.2563 พบว่า มีผู้สมัครลงทะเบียนเล่นเกมล่วงหน้าก่อนเปิดบริการจริงมากกว่า 10,000,000 คน มียอดผู้เล่นในถึง 6,000,000 คน ในช่วงเดือน มีนาคม พ.ศ.2564 ทั่วโลกไม่รวมประเทศจีน ทั้งผ่านคอมพิวเตอร์ และเครื่องคอนโซล แสดงให้เห็นถึงความ นิยมอย่างแพร่หลาย ได้รับรางวัลต่างๆ มากมาย อาทิ The Game Award for Best Mobile Game ในปี พ.ศ.2564 รวมถึง The Game Award - Player's Voice Award ในปี พ.ศ.2565 และอื่นๆ ทั้งยังถูกเสนอชื่อให้เข้าชิงรางวัลอื่นๆ อีก 8 ครั้ง ในช่วงปี พ.ศ.2563-2566 นอกจากนี้ยังมี เกม Onmyoji จากบริษัท NetEase Games ที่ได้รับรางวัล App Store 10 Best Games of the Year ในปี พ.ศ.2559 และ Facebook's 2016 Game of the Year Best Mobile Games ในปี พ.ศ.2559 รวมถึง Google Play Best of 2017 ในปี พ.ศ.2560 เป็นต้น สุดท้ายคือเกม Naraka: Bladepoint จากบริษัท Tencent ซึ่งมีการนำเสนอตัวละครและสภาพแวดล้อมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมเอเชีย รวมถึงญี่ปุ่น การออกแบบตัวละคร เช่น นินจาและซามูไร และการใช้สถาปัตยกรรมญี่ปุ่นในบางแผนที่โดยได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย ทั้งสามเกมถูกพัฒนาและเผยแพร่ด้วยบริษัทยักษ์ใหญ่สัญชาติจีน แต่ตัวละคร เนื้อหา สำคัญ และธีมของเกม มีการสื่อสาร โดยหยิบยกเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นตำนาน การแต่งกาย และวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นมานำเสนอ และเป็นแกนสำคัญของเนื้อหา ซึ่งในปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมถือเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งในประเทศจีน หลายประเทศมีความต้องการอย่างมาก จึงนับได้ว่าเกมจากประเทศจีน กลายเป็นสินค้าส่งออกประเภทหนึ่งที่ประสบความสำเร็จ อ้างอิงจากสถิติล่าสุดในปี พ.ศ. 2566 ว่ามีบริษัทจาก ประเทศจีนติดเป็นบริษัทเกมที่มีมูลค่าสูงที่สุด 10 อันดับแรกของโลกถึง 2 บริษัท และมีบริษัท Tencent ซึ่งเป็น บริษัทเกมจากประเทศจีนที่อยู่ในอันดับสอง แซงหน้าบริษัท Sony ของญี่ปุ่นที่เคยครองอันดับสองมาอย่าง ยาวนาน (ข้อมูลจากเว็บไซต์ companiesmarketcap.com)

ภาพที่ 3: Top 10 Largest video game companies

Largest video game companies by market cap
companies: 231 total market cap: \$4.510 T

Rank by **Market Cap** Earnings Revenue P/E ratio Dividend % Operating Margin Employees

Rank	Name	Market Cap	Price	Today	Price (30 days)	Country
1	 Microsoft	\$3.465 T	\$466.25	+ 1.46%		USA
2	 Tencent	\$453.43 B	\$48.62	+ 0.92%		China
3	 Sony	\$112.91 B	\$92.73	+ 2.53%		Japan
4	 Nintendo	\$65.85 B	\$56.37	+ 1.20%		Japan
5	 NetEase	\$59.62 B	\$90.13	+ 3.65%		China
6	 Sea (Garena)	\$42.90 B	\$74.71	+ 1.59%		Singapore
7	 Electronic Arts	\$38.28 B	\$144.09	+ 2.50%		USA
8	 Take 2 Interactive	\$26.13 B	\$148.83	+ 0.35%		USA
9	 Roblox	\$25.20 B	\$39.66	+ 0.69%		USA
10	 Aristocrat	\$22.16 B	\$35.06	+ 0.29%		Australia

ที่มา : เว็บไซต์ www.companiesmarketcap.com

งานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน” จึงมีความน่าสนใจที่บริษัทผู้ผลิตจากประเทศจีนเลือกที่จะหยิบยกเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่นสอดแทรกมากับวิดีโอเกม โดยทั่วไปสื่อประเภทเกมนั้นมุ่งเน้นความบันเทิง ความสนุก และชวนน่าติดตามโดยผู้ผลิตแต่ละแห่งจะมีกลวิธีและเทคนิคในการเขียนดำเนินเรื่องราวแตกต่างกัน แต่มีวิธีการสอดแทรกวัฒนธรรมที่ต้นตอต้องการนำเสนอแฝงเอาไว้ในเนื้อหาของเกมอยู่เสมอ ซึ่งผู้เล่นอาจสัมผัสกับอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่ปรากฏอยู่ในเกม และยอมรับมาใช้โดยไม่รู้ตัว ทั้งนี้บริบททางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่สามารถส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตความคิด ค่านิยม เห็นได้ชัดเจนจากสินค้าญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมจากตลาดในประเทศไทยเช่น ตุ๊กตาตัวการ์ตูน วิดีโอเกม เพลง หนังสือการ์ตูน เป็นต้น ซึ่งล้วนแต่เป็นผลิตภัณฑ์นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่นเกือบทั้งสิ้น รวมไปถึงอาหารญี่ปุ่นที่นับว่าได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย เนื่องจากอาหารญี่ปุ่นนั้นมีการจัดตกแต่งได้อย่างสวยงาม มีสีสันน่ารับประทาน มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาสื่อประเภทเกมจากประเทศจีนที่มีการนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสื่อสารออกมาในรูปแบบของเกมสวมบทบาท มีลักษณะเชิงวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นแฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง และตัวละครซึ่งวิดีโอเกมเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่น่าสนใจในหลายๆ รูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นสาระบันเทิง คุณค่าทางปรัชญา แนวทางการดำเนินชีวิต คติสอนใจ สอดแทรกความรู้ต่างๆ มีอารมณ์ความรู้สึกทั้งความสุขและความเศร้า และยังได้พัฒนาความคิดความอ่านในหลากหลายมุมมองของเรื่องราวจากแนวความคิดเพื่อฝันที่ถ่ายทอดออกมาผ่านตัวละคร เนื่องจากวิดีโอเกมเป็นสื่อประเภทหนึ่งได้รับความนิยม และมีบทบาทสำคัญต่อผู้เล่นทุกเพศทุกวัยใน

ปัจจุบัน รวมถึงสนใจว่าประเทศจีนที่เคยมีความขัดแย้งโดยตรงกับประเทศญี่ปุ่น จะนำเอาวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นมาสื่อสารผ่านสื่อประเภทเกมในลักษณะใด เพื่อวิเคราะห์ถึงภาพรวมของกรอบแนวคิดทั้งหมด ที่ต้องการนำเสนอผ่านวิดีโอเกมแนวสวมบทบาท เพื่อที่จะรับรู้ถึงวิธีการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นของบริษัทเกมจากประเทศจีน ว่ามีรูปแบบการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นอย่างไรบ้างที่มีผลทำให้เกimdังกล่าวได้รับความนิยม และยังคงมีผู้เล่นต่อเนื่องเป็นระยะเวลาเนิ่นนาน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของเกมสวมบทบาท

เกมสวมบทบาท หรือ Role-Playing Game (RPG) คือเกมที่ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่างๆ ภายในเกม ผู้เล่นจะต้องทำการตัดสินใจและดำเนินการต่างๆ ตามที่เกมกำหนด เพื่อพัฒนาและปรับปรุงตัวละครของตนให้เก่งขึ้นและก้าวหน้าภายในโลกของเกมนั้นๆ โดยมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้ ต้องมีการสร้างหรือพัฒนาตัวละคร ผู้เล่นอาจจะสามารถเลือกสร้างตัวละครตามที่ต้องการและพัฒนาทักษะความสามารถต่างๆ ของตัวละครในระหว่างที่เล่นเกม มีเนื้อเรื่องที่เข้มข้นและภารกิจให้ผู้เล่นทำตาม ซึ่งผู้เล่นจะต้องดำเนินตามเนื้อเรื่องและทำภารกิจต่างๆ เพื่อให้เกมดำเนินไป ผู้เล่นสามารถสำรวจโลกในเกมที่กว้างใหญ่และเต็มไปด้วยความลับ สิ่งของ และอุปสรรคต่างๆ และการตัดสินใจของผู้เล่นจะมีผลต่อเนื้อเรื่องและการดำเนินไปของเกม ทำให้แต่ละผู้เล่นสามารถมีประสบการณ์การเล่นที่แตกต่างกัน เกมสวมบทบาทมักจะเป็นที่นิยมเนื่องจากความสามารถในการสร้างประสบการณ์การเล่นที่หลากหลายและการเล่าเรื่องที่นำติดตาม ทำให้ผู้เล่นสามารถหลบหนีจากความเป็นจริงและเข้าไปอยู่ในโลกที่ตนเองสร้างขึ้นได้ โดยมีตัวอย่างเกมสวมบทบาทที่มีชื่อเสียง อาทิ Final Fantasy ซีรีส์เกม RPG ที่มีเนื้อเรื่องและตัวละครที่หลากหลาย The Witcher เกมที่ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นนักล่าปีศาจในโลกแฟนตาซี Skyrim เกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสำรวจโลกแฟนตาซีขนาดใหญ่และทำภารกิจต่างๆ (ข้อมูลจากเว็บไซต์ techopedia.com)

ภาพที่ 4: เกมสวมบทบาทที่มีชื่อเสียง



ที่มา : เว็บไซต์ www.techopedia.com

ความหมายของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในเกม

วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในเกมมีความหลากหลายและซับซ้อน รวมถึงแง่มุมต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ศิลปะ และวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ซึ่งมีองค์ประกอบที่มักปรากฏในเกมดังต่อไปนี้

- 1) ศิลปะและการออกแบบ: เกมญี่ปุ่นมักมีการออกแบบตัวละครและสภาพแวดล้อมที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะดั้งเดิม เช่น ศิลปะการวาดภาพแบบ Ukiyo-e และการใช้สีสันทันที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น ในเกม "Okami" ที่ใช้ศิลปะแบบหมึก (Ink Painting) และการวาดภาพแบบตะวันตก
- 2) ประเพณีและพิธีกรรม: เกมหลายเกมมีการสะท้อนประเพณีและพิธีกรรมที่สำคัญของญี่ปุ่น เช่น การฉลองเทศกาลต่าง ๆ การสักการะศาลเจ้า และการทำอาหารแบบดั้งเดิม ตัวอย่างเช่น เกม "Animal Crossing" ที่มีการเฉลิมฉลองเทศกาลปีใหม่แบบญี่ปุ่น
- 3) เทพนิยายและเรื่องเล่า: วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีตำนานและเรื่องเล่ามากมายที่ถูกนำมาใช้ในเกม เช่น เรื่องเล่าของโยไก (ภูตผีปิศาจ) ที่ปรากฏในเกม "Nioh" และ "Yokai Watch"
- 4) การต่อสู้และชาบูไร: การใช้ดาบและทักษะการต่อสู้ของชาบูไรเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ปรากฏบ่อยในเกมญี่ปุ่น เช่น เกม "Ghost of Tsushima" ที่ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นชาบูไรในยุคการบุกรุกของมองโกล
- 5) สถาปัตยกรรมและสิ่งก่อสร้าง: สถาปัตยกรรมแบบญี่ปุ่นดั้งเดิม เช่น วัด ศาลเจ้า และบ้านเรือนมักปรากฏในเกม โดยมีการออกแบบที่สะท้อนถึงความงามและความเรียบง่าย เช่น ในเกม "Sekiro: Shadows Die Twice"
- 6) วิถีชีวิตและการดำรงชีวิต: เกมญี่ปุ่นมักแสดงวิถีชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น เช่น การทำอาหาร การตกปลา การปลูกผัก และการสานสัมพันธ์กับเพื่อนบ้าน ตัวอย่างเช่น เกม "Harvest Moon" และ "Stardew Valley"

ซึ่งการสะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมไม่ได้เพียงแค่เป็นการนำเสนอแง่มุมทางศิลปะหรือเนื้อเรื่อง แต่ยังเป็นการสร้างการเข้าใจและการเชื่อมโยงกับผู้เล่นทั่วโลกที่สนใจและหลงใหลในวัฒนธรรมนี้ (Shota Yamashita, 2024)

เกมสวมบทบาทจากประเทศจีน

เกมสวมบทบาท (RPG) จากประเทศจีนได้กลายเป็นที่น่าจับตามองในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา ด้วยเหตุผลหลายประการที่ส่งผลให้เกมเหล่านี้ได้รับความนิยมและความสนใจจากผู้เล่นทั่วโลก จากคุณภาพของเกมที่สูงขึ้นเนื่องจากผู้พัฒนาเกมจากจีนได้ลงทุนในการพัฒนาเกมให้มีคุณภาพสูงทั้งในด้านกราฟิก เนื้อเรื่อง และเกมเพลย์ เช่น "Genshin Impact" ของ Hoyoverse ที่มีกราฟิกสวยงามและเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ ทำให้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วทั้งในจีนและต่างประเทศ และการผสมผสานวัฒนธรรมจีนเข้ากับวัฒนธรรมอื่นๆ เกมจีนหลายเกมได้ผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของจีนเข้ากับแนวคิดและการออกแบบที่เป็นสากล ทำให้สามารถเข้าถึงผู้เล่นได้หลากหลายกลุ่ม เช่น "Naraka: Bladepoint" ที่ใช้ตำนานและศิลปะการต่อสู้ของจีนในการสร้างเนื้อหาเกม ทั้งนี้ตลาดเกมที่เติบโตอย่างรวดเร็วในด้านจำนวนผู้เล่นและรายได้ ทำให้ผู้พัฒนาเกมมีทรัพยากรในการสร้างสรรค์เกมที่มีคุณภาพสูงและมีนวัตกรรมใหม่ๆ นำไปสู่การขยายตลาดสู่ต่างประเทศโดยมีการแปลเกมและปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เล่นในภูมิภาคต่างๆ ทำให้เกมจากจีนสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้จากการที่รัฐบาลจีนได้สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมในประเทศอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านการลงทุน การวิจัยและพัฒนา และการส่งเสริมการตลาด ทำให้ผู้พัฒนาเกมมีโอกาสในการเติบโตและขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้พัฒนาเกมจีนได้นำเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการพัฒนาเกม เช่น การใช้ AI และการประมวลผลกราฟิกขั้นสูง เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นที่น่าตื่นเต้นและสมจริง โดยมีตัวอย่างของเกมจีนที่ได้รับความนิยม อาทิ Genshin Impact เป็นเกม RPG แบบเปิดโลกที่มีกราฟิกและการออกแบบที่สวยงาม พร้อมกับเนื้อเรื่องและตัวละครที่น่าสนใจ Naraka: Bladepoint เป็นเกมแนว Battle Royale ที่มีระบบการต่อสู้และการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ Honkai Impact 3rd เป็นเกมแอ็คชั่น RPG ที่มีกราฟิกและการต่อสู้ที่น่าตื่นเต้น การเติบโตของเกมสวมบทบาทจากจีนแสดงให้เห็นถึงศักยภาพและความสามารถของผู้พัฒนาเกมในประเทศนี้ ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและสามารถแข่งขันในระดับโลกได้ (Patrick Lum, 2020)

ภาพที่ 5: เกมจีนที่ได้รับความนิยม



ที่มา : เว็บไซต์ www.techcrunch.com

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารวัฒนธรรม

หมายถึงวิธีการและกระบวนการที่ใช้ในการส่งผ่านและแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความเชื่อ ประเพณี และค่านิยมทางวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มคนที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน การสื่อสารวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจและความเคารพต่อวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นหลายหมวดหมู่ ดังนี้

1) การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication) จะเป็นการศึกษาวิธีการที่ผู้คนจากวัฒนธรรมที่ต่างกันสื่อสารกันและทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน รวมถึงการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสาร เช่น ภาษา สัญลักษณ์ ประเพณี และค่านิยม

2) การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (Cultural Exchange) คือ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และค่านิยมทางวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเดินทาง การเรียนการสอน การแสดงศิลปะ และการใช้สื่อบันเทิง

3) การหลอมรวมทางวัฒนธรรม (Cultural Integration) หมายถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมต่าง ๆ ในสังคม การสร้างวัฒนธรรมใหม่จากการรวมกันของวัฒนธรรมที่มีอยู่ และการศึกษาวิธีการที่กลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสมานฉันท์และเคารพซึ่งกันและกัน

4) การรับรู้และการตีความวัฒนธรรม (Perception and Interpretation) จะเป็นการศึกษาว่าผู้คนจากวัฒนธรรมต่าง ๆ รับรู้และตีความข้อมูลที่ได้รับมาอย่างไร รวมถึงวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้และการตีความ เช่น ประสบการณ์ส่วนบุคคล ทัศนคติ ความเชื่อ และค่านิยม

ทั้งนี้การสื่อสารวัฒนธรรมยังเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจและการจัดการกับอุปสรรคในการสื่อสาร เช่น อุปสรรคทางภาษา การเข้าใจผิดในความหมายของสัญลักษณ์ หรือการไม่เข้าใจในบริบททางวัฒนธรรม การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเหล่านี้จะช่วยให้ผู้คนสามารถสื่อสารและเข้าใจกันได้ดียิ่งขึ้นในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Edward T. Hall, 1976)

ความขัดแย้งระหว่างประเทศญี่ปุ่น และประเทศจีนในช่วงสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 1 (1894-1895) และสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 2 (1937-1945)

สาเหตุของสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 1 (1894-1895) ก่อตัวขึ้นจากความขัดแย้งระหว่างจีนและญี่ปุ่น เกี่ยวกับการควบคุมคาบสมุทรเกาหลี ซึ่งในเวลานั้นเป็นรัฐใต้การปกครองของราชวงศ์โชซอน (Chosun) ที่อยู่ในอิทธิพลของจีน โดยญี่ปุ่นมองเห็นโอกาสในการขยายอำนาจในภูมิภาคเอเชียตะวันออกและต้องการเข้ามาแข่งขันในเวทีโลกเช่นเดียวกับชาติตะวันตก เหตุการณ์ที่ทำให้เป็นจุดเริ่มต้นของสงครามคือการรบที่อาซาน (Battle of Asan) ญี่ปุ่นส่งทหารเข้ายึดเมืองอาซานในเกาหลี การรบนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของสงคราม ต่อเนื่องไปจนถึงการรบที่ปึงหยาง (Battle of Pyongyang) ญี่ปุ่นสามารถเอาชนะกองทัพจีนและขับไล่ทหารจีนออกจากเกาหลี การรบทางทะเลที่แม่น้ำยาลู (Battle of Yalu River) กองทัพเรือญี่ปุ่นทำลายกองทัพอาวเรือจีนในแม่น้ำยาลู การรบนี้เป็นจุดสำคัญที่ทำให้จีนสูญเสียอำนาจทางทะเล ส่งผลให้จีนพ่ายแพ้และต้องยอมรับสนธิสัญญาชิโมโนเซกิ (Treaty of Shimonoseki) ซึ่งจีนต้องยอมยกดินแดนไต้หวันและหมู่เกาะเพิงหู (Pescadores Islands) ให้แก่ญี่ปุ่น และต้องจ่ายค่าชดเชยจำนวนมากให้แก่ญี่ปุ่น รวมถึงต้องยอมเปิดท่าเรือหลายแห่งให้กับการค้าเสรีของญี่ปุ่น การพ่ายแพ้สงครามของจีนในครั้งนี้แสดงถึงความอ่อนแอของราชวงศ์ชิงและเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการปฏิรูปในประเทศจีน (S. C. M. Paine, 2002)

ภาพที่ 6: เหตุการณ์สงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 1 (1894-1895)



ที่มา : เว็บไซต์ th.wikipedia.org หัวข้อสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่หนึ่ง

ในส่วนของสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 2 (1937-1945) เป็นส่วนหนึ่งของสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อญี่ปุ่นประกาศสงครามกับพันธมิตรตะวันตกในปี 1941 เกิดจากความขัดแย้งทางการเมืองและอำนาจในภูมิภาคเอเชีย

ตะวันออก ญี่ปุ่นต้องการขยายอาณานิคมและทรัพยากรในจีน นำไปสู่เหตุการณ์การโจมตีที่สะพานมาร์โคโปโล (Marco Polo Bridge Incident) เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 1937 เป็นเหตุการณ์จุดชนวนสงคราม ต่อเนื่องไปจนถึง การรบที่เซี่ยงไฮ้ (Battle of Shanghai) ญี่ปุ่นโจมตีเซี่ยงไฮ้อย่างรุนแรง และกองทัพจีนพยายามต่อต้านอย่าง เข้มแข็ง การรบนี้มีการเสียชีวิตและความเสียหายมากมาย เหตุการณ์การรบนานจิง (Nanjing Massacre) หลังจากญี่ปุ่นยึดครองนานจิงได้ ทหารญี่ปุ่นได้กระทำการทารุณกรรม ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ และข่มขืนชาวเมือง จำนวนมาก การรบที่ฉางซา (Battle of Changsha) ทหารญี่ปุ่นพยายามยึดเมืองฉางซาหลายครั้งแต่ล้มเหลว กองทัพจีนสามารถป้องกันเมืองนี้ได้สำเร็จ แต่อย่างไรก็ตามสงครามครั้งนี้ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตหลายล้านคน ทั้ง ทหารและพลเรือน ชาวจีนต้องเผชิญกับความเสียหายและความยากลำบากมากมาย หลังสงครามสิ้นสุดลง ญี่ปุ่น พ่ายแพ้และต้องยอมจำนนต่อกองทัพพันธมิตร จีนได้รับเอกราชและดินแดนที่ถูกยึดกลับคืน (Rana Mitter, 2013)

ภาพที่ 7: เหตุการณ์สงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่ 2 (1937-1945)

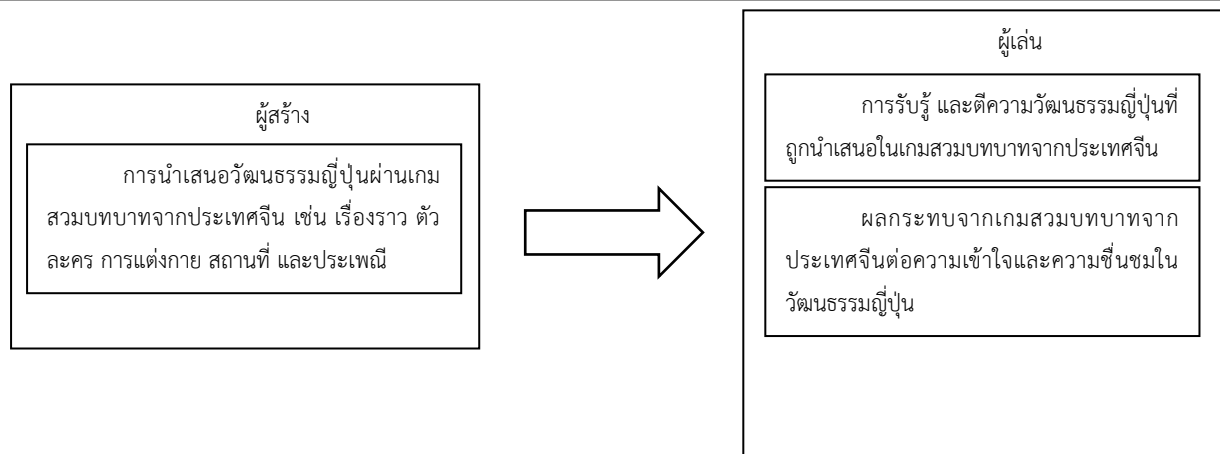


ที่มา : เว็บไซต์ th.wikipedia.org หัวข้อสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่สอง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 8: กรอบแนวคิดการวิจัย

การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านเกมสวมบพาทจากประเทศจีน เช่น เรื่องราว ตัวละคร การแต่งกาย สถานที่ และประเพณี
2. เพื่อศึกษามุมมองของผู้เล่นในด้านของการรับรู้ และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอในเกมสวมบพาทจากประเทศจีน
3. เพื่อศึกษาว่าการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านเกมสวมบพาทจากประเทศจีนมีผลกระทบต่อความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นของผู้เล่นอย่างไร

ระเบียบวิธีการวิจัย

การออกแบบเครื่องมือ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งประกอบไปด้วยเครื่องมือ 2 ชนิด

- 1) แบบลงรหัส (Coding Sheet) ที่สร้างจากแนวคิดและหลักการพื้นฐานของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยอ้างอิงแนวทางจาก Mayring ซึ่งเน้นการออกแบบเครื่องมือที่มีความยืดหยุ่นเพียงพอที่จะรองรับการปรับปรุงตามข้อมูลที่พบระหว่างการวิจัย (P. Mayring, 2000) ในลักษณะของตารางเก็บข้อมูลในหมวดของเรื่องราว ตัวละคร เครื่องแต่งกาย สถานที่ เทศกาล ที่มีการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ตารางที่ 1: ตัวอย่างแบบลงรหัส (Coding Sheet)

หมวดหมู่หลัก	รหัสย่อย	คำอธิบาย	ข้อมูลที่พบ	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
เรื่องราว	Story_1	เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น	ตัวละครหลักเป็นชาโมโรในยุคอโตะ	เนื้อหาตามประวัติศาสตร์จริง
เรื่องราว	Story_2	นิยายปรัมปรา	มีการกล่าวถึงเทพเจ้าชินโต	นิยายปรัมปราญี่ปุ่น
ตัวละคร	Char_1	ตัวละครสวมบทบาทเป็นญี่ปุ่น	ตัวละครหลักใส่กิโมโน	ตัวละครตามวัฒนธรรมญี่ปุ่น
การแต่งกาย	Cloth_1	การแต่งกายแบบกิโมโน	ตัวละครหลักใส่กิโมโนในเทศกาล	การแต่งกายตามประเพณี
สถานที่	Place_1	สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับญี่ปุ่น	มีฉากในศาลเจ้าชินโต	สถานที่สำคัญในวัฒนธรรมญี่ปุ่น
ประเพณี	Custom_1	การฉลองเทศกาลญี่ปุ่น	ตัวละครร่วมงานเทศกาลฮานามิ	การทำพิธีตามประเพณีญี่ปุ่น

2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) เพื่อศึกษามุมมองของผู้เล่นเกี่ยวกับการรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน และเพื่อศึกษาว่าการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านเกมเหล่านี้มีผลกระทบต่อความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นของผู้เล่นอย่างไร โดยออกแบบข้อคำถามโดยครอบคลุมหัวข้อแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ในด้านการรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในวิดีโอเกมแนวสวมบทบาทจากประเทศจีน จำนวน 4 ข้อ

ส่วนที่ 2 ในด้านการแต่งกายและสถานที่ในเกม จำนวน 2 ข้อ

ส่วนที่ 3 ประเพณีและวัฒนธรรมที่นำเสนอในเกม จำนวน 2 ข้อ

ส่วนที่ 4 การรับรู้และการตีความของผู้เล่น จำนวน 3 ข้อ

ส่วนที่ 5 ผลกระทบต่อความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น จำนวน 3 ข้อ

ส่วนที่ 6 ความคิดเห็นเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบลงรหัส (Coding Sheet)

ทดสอบความสม่ำเสมอระหว่างผู้รหัส (Inter-coder Reliability) โดยการให้ผู้ลงรหัสหลายคนทำการลงรหัสข้อมูลเดียวกัน แล้วเปรียบเทียบผลการลงรหัสเพื่อดูความสม่ำเสมอและความคล้อยคลึงของผลลัพธ์ ค่าสถิติที่ใช้ เช่น ค่าสัมประสิทธิ์ Kappa (Cohen's Kappa) หรือค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (Intraclass Correlation Coefficient, ICC)

ทดสอบความสม่ำเสมอภายในผู้ลงรหัส (Intra-coder Reliability) ให้ผู้ลงรหัสเดียวกันทำการลงรหัสข้อมูลเดียวกันในเวลาต่างกัน แล้วเปรียบเทียบผลการลงรหัสเพื่อดูความสม่ำเสมอของผลลัพธ์

2. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบลงรหัส (Coding Sheet)

ความเที่ยงตรงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบว่าหมวดหมู่และรหัสต่างๆ ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้ครบถ้วนหรือไม่ สามารถให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขามาช่วยประเมิน

ความเที่ยงตรงตามหน้า (Face Validity) ตรวจสอบว่าเครื่องมือดูเหมือนจะวัดสิ่งที่ต้องการวัดได้หรือไม่ โดยให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน

ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion Validity) เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์จากเครื่องมือกับผลการวิเคราะห์จากวิธีการอื่นๆ ที่มีความน่าเชื่อถือ

การทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview)

การทดสอบซ้ำ (Test-Retest Reliability) ใช้กลุ่มตัวอย่างเดียวกันตอบแบบสัมภาษณ์ในเวลาต่างกัน แล้วเปรียบเทียบผลการตอบเพื่อดูความสม่ำเสมอของคำตอบความเที่ยงตรงตามหน้า (Face Validity) ตรวจสอบว่าเครื่องมือดูเหมือนจะวัดสิ่งที่ต้องการวัดได้หรือไม่ โดยให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน

การทดสอบความสม่ำเสมอภายในผู้รหัส (Intra-coder Reliability) ให้ผู้รหัสเดียวกันทำการลงรหัสข้อมูลเดียวกันในเวลาต่างกัน แล้วเปรียบเทียบผลการลงรหัสเพื่อดูความสม่ำเสมอของผลลัพธ์

การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview)

ความเที่ยงตรงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบว่าคำถามครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้ครบถ้วนหรือไม่ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขามาช่วยประเมิน

ความเที่ยงตรงตามหน้า (Face Validity) ตรวจสอบว่าคำถามดูเหมือนจะวัดสิ่งที่ต้องการวัดได้หรือไม่ โดยให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน

ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion Validity) เปรียบเทียบผลการตอบจากแบบสัมภาษณ์กับผลการตอบจากวิธีการอื่นๆ ที่มีความน่าเชื่อถือ

ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) ตรวจสอบว่าคำถามวัดโครงสร้างทฤษฎีที่ต้องการวัดได้จริงหรือไม่ โดยใช้การวิเคราะห์ปัจจัย (Factor Analysis)

วิธีการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ วิดีโอเกมจากบริษัทผู้ผลิตยักษ์ใหญ่สัญชาติจีนที่ติดอันดับบริษัทเกมที่มีมูลค่าสูงที่สุด 15 อันดับแรกของโลก คือ บริษัท Tencent ที่มีมูลค่าราว 4 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ บริษัท NetEase ที่มีมูลค่าราว 7.5 หมื่นล้าน บริษัท Hoyoverse ที่มีมูลค่าราว 7 พันล้าน ที่ยังคงเปิดให้บริการอยู่ใน พ.ศ.2566 จำนวน 133 เกม ข้อมูลเมื่อ พฤศจิกายน พ.ศ.2566 และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ส่วน ได้แก่ ตัวแทนวิดีโอเกมจากบริษัท Tencent บริษัท NetEase และบริษัท Hoyoverse ที่มีแนวเกมเป็นลักษณะของเกมสวมบทบาท โดยคัดเลือกจากองค์ประกอบของเกมที่มีการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านตัวละคร เนื้อหาสำคัญ และธีมของเกม รวมถึงหยิบยกเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นตำนาน การแต่งกาย และวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นมาเป็นแกนสำคัญของเนื้อหา ได้แก่ เกม Naraka: Bladepoint จากบริษัท Tencent เกม Onmyoji จากบริษัท NetEase Games และเกม Genshin Impact จากบริษัท Hoyoverse ทั้งหมด 3 เกม และตัวแทนของผู้เล่นทั้งหมด 3 คน ที่เคยผ่านสถานะ "Flow" (Mihaly Csikszentmihalyi, 1990) จากการเล่นหนึ่งในสามตัวแทนวิดีโอเกมข้างต้นไม่ซ้ำกัน โดยจะประเมินจากการสัมภาษณ์ด้วยแบบสัมภาษณ์ที่ออกแบบข้อคำถามจากสถานะ "Flow" ของ Mihaly Csikszentmihalyi

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบลงรหัส (Coding Sheet) มาจัดระเบียบแบ่งหมวด และประเภทของข้อมูลตามวัตถุประสงค์พร้อมหาข้อสรุปโดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนำไปอภิปรายผล และหาข้อสรุปในท้ายที่สุดผ่านซอฟต์แวร์วิเคราะห์เชิงคุณภาพ เช่น NVivo / ATLAS.ti / MAXQDA โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน

- 1) เตรียมข้อมูล รวบรวมและจัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาในเกมและการสัมภาษณ์
- 2) การลงรหัส (Coding) ใช้ Coding Sheet สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหาในเกมและการลงรหัสข้อมูลสัมภาษณ์
- 3) การจัดกลุ่มและวิเคราะห์ธีม รวบรวมรหัสที่มีความสัมพันธ์กันเพื่อสร้างธีมและวิเคราะห์ธีมเหล่านี้
- 4) การสรุปและนำเสนอผลการวิเคราะห์ สรุปผลการวิเคราะห์โดยใช้ตัวอย่างจากข้อมูลเพื่อสนับสนุนข้อสรุปและเขียนรายงานผลการวิเคราะห์

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์ (Interview Data) ด้วยการจัดกลุ่มและวิเคราะห์ธีม (Thematic Analysis) และรวบรวมรหัสที่มีความสัมพันธ์กันเพื่อสร้างธีม (Themes) ซึ่งเป็นหัวข้อหรือประเด็นหลักที่พบในข้อมูล จากนั้นวิเคราะห์ธีมเหล่านี้เพื่อทำความเข้าใจแนวโน้มและรูปแบบที่พบในการสัมภาษณ์

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่าวิดีโอเกมแนวสวมบทบาท (Role Playing Game) สัญชาติจีน ทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกม Naraka: Bladepoint จากบริษัท Tencent เกม Onmyoji จากบริษัท NetEase Games และเกม Genshin Impact จากบริษัท Hoyoverse พบว่าการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีลักษณะเด่นในหลายๆ ด้าน ดังนี้

ตารางที่ 2: การนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกม Naraka: Bladepoint, Onmyoji, และ Genshin Impact

หมวดหมู่	Naraka: Bladepoint	Onmyoji	Genshin Impact
เรื่องราว (Storyline)	อ้างอิงตำนานและประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น	อิงตามตำนานและความเชื่อเรื่องวิญญาณและภูตผีของญี่ปุ่น	เนื้อเรื่องในเมือง Inazuma ได้แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น
ตัวละคร (Characters)	นักรบซามูไรและนินจา	องเมียวจิและภูตผี	ตัวละครในเมือง Inazuma ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น
การแต่งกาย (Costumes)	ชุดซามูไรและนินจา	ชุดกิโมโน ชุดยูกาตะ ชุดซามูไร	ชุดกิโมโน ชุดซามูไร ชุดนักรบ
สถานที่ (Settings)	ปราสาทซามูไร หมู่บ้านนินจา	วัด ศาลเจ้า สวนญี่ปุ่น	สถานที่ในเมือง Inazuma ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น
ประเพณี (Traditions)	การต่อสู้ของซามูไรและนินจา	พิธีกรรมการขับไล่ภูตผี ปีศาจ การใช้เครื่องราง	เทศกาลไฟ พิธีกรรมทางศาสนา

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาในตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าเกมสวมบทบาทจากประเทศจีนใช้การสื่อสารเชิงวัฒนธรรมและการจำลองแบบในการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผู้เล่นสามารถรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการเล่นเกมและการสัมผัสกับเรื่องราว ตัวละคร การแต่งกาย สถานที่ และประเพณีในเกม (Edward T. Hall, 1976)

ตารางที่ 3: มุมมองของผู้เล่นต่อการรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกม

หมวดหมู่	Naraka: Bladepoint	Onmyoji	Genshin Impact
การรับรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่น	น่าสนใจ สมจริง	สะท้อนความลึกซึ้ง	สวยงาม สมจริง
การตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ความงดงามและการต่อสู้	วิญญาณและภูตผี	การผจญภัยในโลกแฟนตาซี

การสนใจศึกษาเพิ่มเติม	สูง	สูง	สูง
ผลกระทบต่อความชื่นชม วัฒนธรรม	บวก	บวก	บวก

ผลการวิจัยในตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าเกมสุมบหบาจากประเทศจีนสามารถสร้างการรับรู้และการตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในหมู่ผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อเกมสามารถกระตุ้นความสนใจในการศึกษาวัฒนธรรมเพิ่มเติมและเสริมสร้างความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อ การจำลองแบบ และการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ที่อธิบายว่าการสื่อสารและการเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมต่างๆ จะต้องผ่านการปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนข้อมูล การที่ผู้เล่นสามารถรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้สะท้อนถึงการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นผ่านการเล่นวิดีโอเกม (Bandura, 2001)

ตารางที่ 4: ผลกระทบของการเล่นเกมต่อความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ประเด็น	จำนวนผู้ตอบรับ (15 คน)	ร้อยละ (%)
สนใจศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติม	12	80%
เริ่มเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น	7	47%
สนใจประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น	10	67%
ชื่นชมในความสวยงามของวัฒนธรรมญี่ปุ่น	13	87%
มีความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีญี่ปุ่น	11	73%

ผลการวิจัยในตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่าเกมสุมบหบาจากประเทศจีนมีศักยภาพในการสร้างความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นในหมู่ผู้เล่น การเล่นเกมสามารถกระตุ้นความสนใจในการศึกษาวัฒนธรรมเพิ่มเติม การเรียนรู้ภาษาใหม่ และการเข้าใจประวัติศาสตร์และประเพณีของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อ การจำลองแบบ และการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

ผลการวิจัยนี้สามารถสรุปได้ว่าเกมสุมบหบาจากประเทศจีน เช่น Naraka: Bladepoint, Onmyoji และ Genshin Impact สามารถนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจและมีความหลากหลาย ทั้งในด้านของเรื่องราว ตัวละคร การแต่งกาย สถานที่ และประเพณี โดยเนื้อเรื่องในเกมมักมีการอ้างอิงถึงตำนานและประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น ตัวละครมีลักษณะและการแต่งกายที่สะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่น สถานที่ในเกมได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมและธรรมชาติของญี่ปุ่น และประเพณีที่นำเสนอในเกมมีความสัมพันธ์กับพิธีกรรมและเทศกาลของญี่ปุ่น ผู้เล่นมีการรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมเหล่านี้ได้อย่างลึกซึ้งและหลากหลาย โดยมีความเข้าใจและชื่นชมในรายละเอียดและความประณีตของการออกแบบ นอกจากนี้ การเล่นเกมเหล่านี้ยังส่งผลกระทบต่อเชิงบวกต่อความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผู้เล่นหลายคนเกิดความสนใจและต้องการ

ศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติมจากการเล่นเกมเหล่านี้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อ (Media Learning Theory) ซึ่งกล่าวถึงวิธีการที่ผู้คนเรียนรู้และรับรู้ข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ ผลการวิจัยที่พบว่าผู้เล่นเกมหลายคนมีความสนใจที่จะศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติมหลังจากเล่นเกม สอดคล้องกับทฤษฎีนี้ โดยสื่อเกมทำหน้าที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจและเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น (Bandura, 2001)

การอภิปรายผล

ผลการการศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน" แสดงให้เห็นว่า เกมสวมบทบาทจากประเทศจีน เช่น Naraka: Bladepoint, Onmyoji, และ Genshin Impact มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นและส่งผลกระทบต่อรับรู้และความเข้าใจของผู้เล่น การที่ผู้เล่นสามารถรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างลึกซึ้งผ่านการเกมนั้น สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อ (Media Learning Theory) ที่ระบุว่าสื่อมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้และวัฒนธรรมผ่านประสบการณ์การมีส่วนร่วมที่สมจริง (Bandura, 2001) การออกแบบเนื้อหาในเกมที่เน้นการเล่าเรื่อง ตัวละคร การแต่งกาย และสถานที่ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมได้มากขึ้น ทฤษฎีการจำลองแบบ (Modeling Theory) ชี้ให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถเรียนรู้และจำลองพฤติกรรมและค่านิยมจากตัวละครในเกม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการสังเกตและการมีส่วนร่วมในโลกเสมือนจริง (Bandura, 1977) ดังที่ทฤษฎีของ Bandura ได้อธิบายเอาไว้ว่าการเรียนรู้ทางสังคมของบุคคล มักจะเน้นไปที่การเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมที่เห็นในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาการสื่อสารวัฒนธรรมผ่านเกมที่ผู้เล่นสามารถรับรู้และเลียนแบบพฤติกรรมหรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่พบในเกม ตัวอย่างเช่น เกม Naraka: Bladepoint: จะนำเสนอเรื่องราวและการต่อสู้ที่มีองค์ประกอบของศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่น ซึ่งผู้เล่นสามารถเรียนรู้เทคนิคการต่อสู้และปรัชญาของการต่อสู้แบบซามูไรผ่านการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมในเกม ในขณะที่ Onmyoji มีการนำเสนอพิธีกรรมและความเชื่อในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกี่ยวกับการบูชาเทพเจ้าและภูติผี ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และเข้าใจความเชื่อและพิธีกรรมเหล่านี้ผ่านการเล่นเกมและการมีส่วนร่วมในเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง และ Genshin Impact มีการออกแบบตัวละคร สถานที่ที่มีลักษณะและวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น การแต่งกายแบบญี่ปุ่นโบราณ และสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นที่รู้จักของญี่ปุ่น ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านการสำรวจและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครและสิ่งแวดล้อมในเกม เป็นต้น

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication Theory) ของ Gudykunst และ Kim (2003) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจและการตีความวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน มาใช้อธิบายการรับรู้และการตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมของผู้เล่นได้ ดังที่ในเกม Naraka: Bladepoint ผู้เล่นต้องเรียนรู้ที่จะเข้าใจและตีความพฤติกรรมและคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่น เพื่อสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครและสถานการณ์ในเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่เกม Onmyoji ผู้เล่นต้องเรียนรู้ที่จะเข้าใจและตีความความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อสามารถมีส่วนร่วมในเรื่องราวและภารกิจในเกมได้ และในเกม Genshin Impact ผู้เล่นต้องเรียนรู้ที่จะเข้าใจและ

ตีความองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครและสถานที่ในเกม เพื่อสามารถมีปฏิสัมพันธ์และเข้าใจเรื่องราวในเกมได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นผ่านการเล่นเกมยังสอดคล้องกับ ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication Theory) ในด้านที่ระบุว่า การแลกเปลี่ยนข้อมูลและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านสื่อสามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจและการยอมรับในวัฒนธรรมอื่น (Gudykunst & Kim, 2003) ผลการวิจัยพบว่า 80% ของผู้ตอบรับสนใจศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติมหลังจากเล่นเกม และ 87% ขึ้นชมในความสวยงามของวัฒนธรรมญี่ปุ่น แสดงให้เห็นว่าเกมมีผลต่อการเสริมสร้างความสนใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า 47% ของผู้ตอบรับเริ่มเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและ 73% มีความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีญี่ปุ่นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่ระบุว่า การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ผ่านการสังเกตและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มีความหมายทางสังคม (Bandura, 1986) ผู้เล่นเกมสามารถเรียนรู้ภาษาและประเพณีญี่ปุ่นผ่านการเล่นเกมที่มีเนื้อหาและการออกแบบที่เน้นการถ่ายทอดวัฒนธรรมเป็นหลัก

Stuart Hall นักทฤษฎีวัฒนธรรมและสื่อสารศึกษา (1932) ได้อธิบายผ่านทฤษฎีการรับรู้และการตีความ (Reception Theory) ที่มุ่งเน้นที่การรับรู้และการตีความข้อมูลหรือสัญลักษณ์ที่ส่งผ่านสื่อเอาไว้ว่า ผู้รับสารรับรู้และตีความเนื้อหาสื่ออย่างไรนั้น ถือว่าเป็นกระบวนการที่ไม่ได้ถูกกำหนดโดยผู้ผลิตเนื้อหาเพียงฝ่ายเดียว แต่เกี่ยวข้องกับการตีความของผู้รับสารด้วย โดยใช้หลักสามรูปแบบการถอดรหัส (Three Hypothetical Positions)

1) การถอดรหัสแบบเด่น (Dominant-Hegemonic Position) ผู้รับสารตีความตามความตั้งใจของผู้ผลิตสารและยอมรับความหมายที่ถูกกำหนดมา ดังผลการวิจัยที่บางครั้งผู้เล่นอาจรับรู้และตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมตามที่ผู้ผลิตตั้งใจ โดยยอมรับและชื่นชมวัฒนธรรมนั้น

2) การถอดรหัสแบบต่อรอง (Negotiated Position) ผู้รับสารยอมรับบางส่วนของความหมายที่ผู้ผลิตสารตั้งใจ แต่ก็ปรับเปลี่ยนบางส่วนให้เข้ากับบริบทและประสบการณ์ของตนเอง ดังผลการวิจัยที่บางครั้งผู้เล่นอาจรับรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกม แต่ปรับเปลี่ยนบางส่วนให้เข้ากับความเข้าใจและประสบการณ์ส่วนตัว

3) การถอดรหัสแบบต่อต้าน (Oppositional Position): ผู้รับสารตีความสารในทางตรงกันข้ามกับความตั้งใจของผู้ผลิตและต่อต้านความหมายที่ถูกกำหนดมา ดังผลการวิจัยที่บางครั้งผู้เล่นอาจตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมในทางตรงกันข้าม หรือต่อต้านการนำเสนอวัฒนธรรมนั้น ซึ่งสามารถนำมาใช้อธิบายการรับรู้และการตีความวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมของผู้เล่นได้ เช่น ในเกม Naraka: Bladepoint ผู้เล่นต้องตีความสัญลักษณ์และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่นในเกมเพื่อสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมในเรื่องราวและการต่อสู้ในเกมได้ ขณะที่เกม Onmyoji ผู้เล่นต้องตีความความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมเพื่อสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมในเรื่องราวและภารกิจในเกมได้ และในเกม Genshin Impact ผู้เล่นต้องตีความองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครและสถานที่ในเกมเพื่อสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมในเรื่องราวในเกมได้เต็มที่

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านเกมเหล่านี้มีผลกระทบต่อความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นของผู้เล่นอย่างมีนัยสำคัญ ผู้เล่นที่มีการเรียนรู้และการมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมจะมีความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่มีการเรียนรู้และการเลียนแบบพฤติกรรมและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในเกม *Naraka: Bladepoint* จะมีความเข้าใจและความชื่นชมในศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่นมากขึ้น ในขณะที่ผู้เล่นที่มีการเรียนรู้และการตีความความเชื่อและพิธีกรรมในเกม *Onmyoji* จะมีความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น และผู้เล่นที่มีการเรียนรู้และการตีความองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในเกม *Genshin Impact* จะมีความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น ดังนั้นผลการศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน" จึงแสดงให้เห็นว่าเกมสวมบทบาทจากประเทศจีนมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น การใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อ การจำลองแบบ และการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมช่วยอธิบายว่าทำไมการเล่นเกมาถึงสามารถเสริมสร้างความเข้าใจและความสนใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป

การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการเล่นเกมสวมบทบาทจากประเทศจีน เช่น *Naraka: Bladepoint*, *Onmyoji*, และ *Genshin Impact* มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดและเสริมสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่น เนื้อหาในเกมที่ออกแบบอย่างพิถีพิถัน ทั้งในด้านการเล่าเรื่อง ตัวละคร และสิ่งแวดล้อมในเกม มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ทำให้ผู้เล่นสามารถรับรู้และเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างลึกซึ้ง การศึกษาพบว่า 80% ของผู้เล่นที่เข้าร่วมวิจัยมีความสนใจในการศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติมหลังจากเล่นเกม และ 87% ชื่นชมในความสวยงามของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมสวมบทบาทเหล่านี้มีศักยภาพในการสร้างความสนใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างมีนัยสำคัญ

การวิเคราะห์การเรียนรู้และการรับรู้ผ่านการเล่นเกมนี้อสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อ (Media Learning Theory) และทฤษฎีการจำลองแบบ (Modeling Theory) ของ Bandura ที่ระบุว่าสื่อมีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้และค่านิยมทางวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมและการเลียนแบบพฤติกรรมในเกม ผู้เล่นสามารถเรียนรู้พฤติกรรมและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจากตัวละครและเนื้อหาในเกม เช่น การต่อสู้ในเกม *Naraka: Bladepoint* ที่สะท้อนศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่น หรือพิธีกรรมในเกม *Onmyoji* ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาของญี่ปุ่น นอกจากนี้ การออกแบบตัวละครและสถานที่ในเกม *Genshin Impact* ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นยังช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมของผู้เล่น

นอกจากนี้ การวิจัยยังพบว่าการสื่อสารและการตีความวัฒนธรรมในเกมสอดคล้องกับทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication Theory) ของ Gudykunst และ Kim ซึ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจและการตีความวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน การเล่นเกมช่วยให้ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์และตีความ

วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสัญลักษณ์และพฤติกรรมในเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกระบวนการนี้สามารถอธิบายได้ผ่านทฤษฎีการรับรู้และการตีความ (Reception Theory) ของ Stuart Hall ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการรับรู้และตีความสื่อไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตเพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับบริบทของการตีความของผู้รับสารด้วย ผลการวิจัยนี้จึงยืนยันว่าเกมสวมบอบาจากประเทศจีนมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นของผู้เล่นอย่างมีนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบอบาจากประเทศจีน” ถึงแม้จะทำให้ทราบถึงลักษณะและรูปแบบของการสื่อสารวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านวิดีโอเกมแนวสวมบอบาจากประเทศจีน และมองเห็นมุมมองของประเทศจีนที่มีต่อวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่นในบางส่วน แต่หากพิจารณาถึงแนวทางที่สามารถต่อยอดจากสารตั้งต้นนี้ ยังคงมีประเด็นอื่นๆ ที่น่าสนใจ และสามารถสร้างองค์ความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ได้อีกมากมายดังนี้

1. การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเกมสวมบอบาจากประเทศจีน อย่างไรก็ตาม ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำเสนอวัฒนธรรมอื่น ๆ ในเกมเหล่านี้ เพื่อทำความเข้าใจว่าการสื่อสารวัฒนธรรมต่าง ๆ ผ่านเกมมีผลต่อผู้เล่นอย่างไร การวิจัยในอนาคตอาจพิจารณาศึกษาวัฒนธรรมเกาหลี อินเดีย หรือวัฒนธรรมตะวันตกในเกมจากประเทศจีนเพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์ผลกระทบที่แตกต่างกัน

2. ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อศึกษาผลกระทบระยะยาวของการเล่นเกมสวมบอบาต่อการเรียนรู้และความเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่น การวิจัยในอนาคตอาจใช้การศึกษาตามยาว (longitudinal study) เพื่อติดตามผู้เล่นในระยะเวลายาวนานขึ้น เพื่อดูว่าการเล่นเกมมีผลต่อการเรียนรู้และการยอมรับวัฒนธรรมญี่ปุ่นในระยะยาวอย่างไร เช่น การเปลี่ยนแปลงในความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

3. ควรมีการวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างการเล่นเกมสวมบอบากับสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือหนังสือ ในการสื่อสารและถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่น การวิจัยในอนาคตอาจพิจารณาว่าสื่อประเภทใดมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการเสริมสร้างความเข้าใจและความชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และทำไมสื่อเหล่านั้นถึงมีผลกระทบมากกว่าสื่ออื่น การเปรียบเทียบนี้จะช่วยให้เข้าใจถึงบทบาทของเกมสวมบอบาในบริบทของการเรียนรู้วัฒนธรรมในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- Hall, S. (1996). Cultural Studies and Its Theoretical Legacies. In D. Morley & K. Chen (Eds.), *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*. London: Routledge.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall

- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice Hall.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), Media effects: Advances in theory and research (pp. 121-153). Lawrence Erlbaum Associates.
- Gudykunst, W. B., & Kim, Y. Y. (2003). Communicating with strangers: An approach to intercultural communication. McGraw-Hill.
- McQuail, D. (1992). Media performance: Mass communication and the public interest. Sage Publications.
- Van Dijk, T. A. (1991). Racism and the press. Routledge.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยชุมพล. (2555). คู่มือสื่อใหม่ศึกษา: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส, ฝ่ายวิชาการ, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2548). สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2548). การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์: Critical Theory. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แบรด์เอง.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2539). สื่อสองวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2547). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติมา สุรสนธิ. (2548). ความรู้ทางการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- อมารตยา เซ็น. (2555). อัตลักษณ์และความรุนแรง: ภาพลวงของเซตาลีจิต. นครปฐม: สถาบันสิทธิมนุษยชนและสันติศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.

- ฉัสนรา ชมะวรรณ. (2539). เทคโนโลยีและการบริหารงานด้านการสื่อสารในยุคสังคมข่าวสาร. สังคมศาสตร์ปริทัศน์.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- อภิญา เพื่องฟูสกุล. (2546). อัตลักษณ์. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ, สาขาสังคมวิทยา, สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- พิมพ์พร พุฒิสาร. (2553). แรงจูงใจ พฤติกรรม และผลกระทบของวิดีโอคลิปออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- กิ่งอ้อ เล่าฮง. (2549). กระบวนการเกิดและการแพร่กระจายของการปฏิบัติการข่าวสารในลักษณะข่าวลือในหมู่บ้านไทยมุสลิม.
- ดำรงค์ ฐานดี. (2549). สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สวณิต ยมาภัย. (2526). การสื่อสารของมนุษย์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.