

ภาพตัวแทนของอาเซียนผ่านภาพยนตร์การ์ตูน
REPRESENTATION OF ASEAN THROUGH CARTOON MOVIES

พงศ์เทพ สอดทรัพย์^๑

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้ เป็นการศึกษาเรื่องภาพตัวแทนความเป็นอาเซียนที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน ที่มีการผลิตออกมาในช่วงที่ประเทศไทยนั้นมีความตื่นตัวเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านในภูมิภาคมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนหรือ AEC โดยมีภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด ๔ เรื่อง เป็นส่วนสำคัญในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์ตัวบท(Textual Analysis) ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง ๔ เรื่องมาจากการสร้างสรรค์จากผู้ผลิตที่แตกต่างกันทั้งภาครัฐ เอกชนและนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ผลจากการศึกษาพบว่า ภาพตัวแทนของความเป็นอาเซียนนั้นมีลักษณะของความเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมและมีการผลิตซ้ำในการนำเสนอ

ภาพตัวแทนของอาเซียนถูกเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ ซึ่งสอดคล้องคลึงกับวิถีชีวิตของชาวอาเซียนในปัจจุบัน ที่ยังคงให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง อิทธิพลหลักของภาพตัวแทนอาเซียนคือ ความเชื่อ ศาสนา วิถีเกษตรกร และประวัติศาสตร์ในการเป็นอาณานิคมตะวันตกสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สำคัญในการกำหนดภาพของความเป็นสังคมวัฒนธรรมอาเซียนในแต่ละประเทศ เพราะอัตลักษณ์ของในแต่ละประเทศของอาเซียนนั้นมีความความโดดเด่นบนความหลากหลาย ถึงแม้ความเป็นวัฒนธรรมร่วมและการรับอิทธิพลในหลายประเทศจะเหมือนกันแต่ก็สามารถทำให้เกิดความแตกต่างแล้วสร้างให้มีอัตลักษณ์ในแบบของตนเองได้ และถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงภาพตัวแทนอาเซียนในมุมมองของผู้ผลิตสื่อของไทยมาโดยตลอด เมื่อนำข้อมูลจากการศึกษการ์ตูนทั้ง ๔ เรื่องพบได้ ว่ามีความใกล้เคียงกันในการนำเสนอภาพตัวแทน และนำมาเปรียบเทียบสื่ออื่นๆหลายประเภทก็พบได้ว่าการนำเสนอที่ใกล้เคียงกันอีก ดังนั้นผลของการวิจัยจึงพบว่าภาพตัวแทนอาเซียนคือ “อัตลักษณ์” ทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาผลิตซ้ำอยู่เป็นประจำ

คำสำคัญ: ภาพตัวแทน, ภาพยนตร์การ์ตูน, วัฒนธรรม, อัตลักษณ์

ABSTRACT

This Quantitative research is a study of representation of ASEAN that appeared in cartoon movies. which are produced as a result of Asean Economics Community (AEC). Four cartoon movies are included in this research. The research Methodology is a Textual Analysis. Cartoon movies in this study are created by difference kinds of producers, which consist of government, private sectors and college students. The finding revealed that ASEAN traditional culture are main representation, which is reproduce by cartoon movies.

Representation of ASEAN is generally connected with culture identity of each Country, which relates to a way of life of the people of contemporary ASEAN that still relies on local cultures. The major influences of ASEAN representation is beliefs, Religions agricultural practices and history of being colonies of Westerners. These are important factors that always set the images of ASEAN cultures and societies. Although ASEAN countries share common

^๑ สาขาบริหารงานวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ ๓ “นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชน และสังคมไทย ๔๐.”
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ ณ วิทยาลัยสงฆ์ล้านนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

cultures and similar colonial influences, each country has outstanding diversity and unique identity. And Thai media producers have used these cultural differences in meaningful ways to present in Thai media. Considering four cartoon movies, the finding revealed that the ASEAN representation are similarly portrayed. This representation is also similar to what is presented in other media. As a result, the finding revealed that ASEAN representation is a cultural identity that is generally reproduced.

Keyword: Representation, cartoon movies, Culture, Identity

บทนำ

จากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนหรือ AEC (Asean Economic Community) ในปี พ.ศ. ๒๕๕๘ ทำให้สังคมไทยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของอาเซียนมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าในอาเซียนจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาโดยเฉพาะในระยะเวลากว่าสิบปีที่ผ่านมาและมีความต้องการที่จะพัฒนาศักยภาพของประเทศตัวเองเพื่อทัดเทียมประเทศอื่นๆ การมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลายจึงทำให้อาเซียนมีความสามารถทางการนำเสนอได้มากมาย แต่ความเป็นอาเซียนในอดีตมักถูกผลิตซ้ำในการนำเสนอถึงมรดกอัตลักษณ์ของประเทศตัวเองอยู่ไม่มากนัก เนื่องด้วยหลายสาเหตุเช่นการเข้าถึงและความทันสมัยในด้านต่างๆ รวมถึงศักยภาพโดยรวมยังไม่เพียงพอที่จะเสนอในด้านอื่นๆที่มีความสำคัญไม่แพ้กัน

ผลจากการมี AEC ทำให้คนไทยได้รู้จักประเทศต่างๆในอาเซียนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นชีวิตและความเป็นอยู่ด้านเศรษฐกิจด้านสังคมและวัฒนธรรมถึงแม้ว่าโดยส่วนใหญ่คนไทยจะรู้จักมักคุ้นกับอาเซียนกันอยู่แล้ว แต่ก็ไม่ได้เจาะลึกและยกความสำคัญมากเท่ากับครั้งนี้ ถือได้ว่าเป็นกระแสของของสังคมไทยมาโดยตลอด เราจึงสามารถพบเห็นการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับ AEC มากมายทั่วยุทธประเทศไทยทั้งองค์กรทางภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะสถานศึกษาทุกชั้นระดับตั้งแต่ระดับอนุบาลระดับมัธยมไปจนถึงในระดับมหาวิทยาลัยเช่น จะมีธงชาติของประเทศสมาชิกอาเซียนและป้าย AEC อยู่เกือบทุกสถาบันการศึกษาด้วยเหตุนี้จึงมีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับอาเซียนออกมามากมาย

วัฒนธรรมของอาเซียนมีทั้งความหลากหลาย ทุกๆประเทศจะมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นในแบบของตัวเอง ถึงแม้ว่าจะมีอาณาเขตที่ใกล้เคียงใกล้เคียงกันก็ตาม รวมทั้งมีศาสนาและความเชื่อความศรัทธาที่เป็นกลุ่มที่ใกล้เคียงกัน ตัวอย่างเช่น ประเทศที่นับถือศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติหลักๆก็มีประเทศไทยประเทศเมียนมาประเทศกัมพูชา ประเทศลาว และประเทศเวียดนาม และกลุ่มประเทศที่นับถือศาสนาอิสลามเป็นศาสนาประจำชาติ ตัวอย่างเช่น ประเทศมาเลเซีย ประเทศบรูไน และประเทศอินโดนีเซีย ต่อมาก็จะเป็นประเทศสิงคโปร์ที่มีทั้งชาวพุทธและมุสลิมอยู่จำนวนมาก สุดท้ายคือประเทศฟิลิปปินส์ที่นับถือศาสนาคริสต์เป็นศาสนาประจำชาติ วัฒนธรรมของชาวอาเซียนมีความผูกพันกับแนวคิดและแนวประเพณีทางศาสนารวมเข้ากับความเชื่อท้องถิ่นดั้งเดิมในแบบฉบับของตัวเอง ซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมอาเซียนมีความหลากหลาย ซึ่งความหลากหลายนี้เองก็อาจเป็นส่วนที่ท้าทายตัวแทนของอาเซียนมีความหลากหลายตามไปด้วย

ภาพของความเป็นอาเซียนในความคิดโดยส่วนใหญ่ของคนไทยอาจจะมาจากในหลายๆปัจจัยเช่น ภาพตัวแทนที่อยู่ในละครทางโทรทัศน์ที่พบเห็นบ่อยๆเช่นคนพม่าที่มีมักจะพบเห็นในละครอิงประวัติศาสตร์ หรือในแง่ของชนชั้นแรงงาน คนสิงคโปร์ในแง่ของความเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว มีฐานทางภาคเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งและบ้านเมืองมีความทันสมัย ในความเป็นจริงคนอาเซียนยังมีความร่วมมือทางสื่อบันเทิงกันไม่มากนักต่างก็เสพและรับสื่อของประเทศตัวเองเป็นหลัก อาจจะมีเล็กน้อยที่เป็นบ้านใกล้เคียงเคียงอย่างประเทศไทยกับประเทศลาวที่มีวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกันและสามารถที่จะเข้าใจภาษาได้ และแม้ประเทศไทยเองก่อนการเปิด AEC ความสนใจในความเป็นอาเซียนนั้นจะอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับความสนใจในตัววัฒนธรรมอื่นในเอเชียอย่างประเทศ

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ ๓ “นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชน และสังคมไทย ๔๐.”
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ ณ วิทยาลัยสงฆ์ล้านนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และจีน เป็นต้น อาจพบเห็นบ่อยก็ในหมกรมกีฬาย่างซีเกมส์ (SEA games) และการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์อาเซียน ซึ่งทั้งสองเป็นการแข่งขันกีฬาที่น่าจะเป็นหนึ่งในสิ่งที่ทำให้คนอาเซียนมีปฏิสัมพันธ์กันค่อนข้างมาก การสร้างภาพตัวแทนของคนอาเซียนส่วนหนึ่งอาจจะมาจากสื่อที่หาได้ง่ายและเป็นจำนวนไม่น้อยและถึงแม้ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาไปมาก การเข้าถึงแหล่งข้อมูลและความรู้ความสามารถทำได้ง่ายดาย ภาพตัวแทนของความเป็นอาเซียนนั้นที่อยู่ในสื่อประเภทต่างๆนั้นในปัจจุบันเป็นอย่างไร เราอาจจะหาคำตอบได้ชัดเจนมากขึ้นจากการเปิด AEC โดยสังเกตได้จากแหล่งสื่อหลักต่างๆทั้งทางวงการข่าวสารรายการทางโทรทัศน์โดยเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารวงการเศรษฐกิจ เช่น รายการ AEC BUSINESSCLASS รู้ทันเออีซี ที่ออกอากาศทางช่องไทยพีบีเอส Thai PBS รายการ AEC มีทางรอยทางช่องโมเดิร์นไนน์ทีวี และรายการ AEC Plus กับเกษมสันต์ ทางช่อง 3Sd ฯลฯ

การเรียนรู้วัฒนธรรมของอาเซียนผ่านสื่อที่ผ่านมานั้นส่วนมากจะเป็นรูปแบบของสื่อทั่วไปทั้งข่าวสารและรายการทางโทรทัศน์มากกว่า การจะผลิตสื่อภาพยนตร์การ์ตูนไว้สำหรับการเรียนรู้ก็ยังมีความน้อยจากหลายๆปัจจัยไม่ว่าจะเป็นทั้งบุคลากร แหล่งเงินทุน ผู้สนับสนุน เป็นต้น แต่ในปัจจุบันปัจจัยทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้นมีมากขึ้น เราจึงมีโอกาสได้พบเห็นสื่อภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับการเรียนรู้มากขึ้นกว่าเดิม เมื่อก่อน รวมถึงการยอมรับให้เป็นสื่อตัวช่วยในการศึกษาเล่าเรียนมากขึ้นกว่าเดิม อย่างเช่น การ์ตูนชุดพื้นบ้าน วรรณคดี และประวัติศาสตร์ไทย ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาเซียนจากที่กล่าวมาทั้งหมด 4 ตัวอย่าง จึงมีบทบาทที่สำคัญไม่น้อยสำหรับการทำหน้าที่ในการเผยแพร่ให้ความรู้ของอาเซียนที่เป็นผลที่เกิดมาจากการเปิด AEC

ภาพตัวแทนของชาติต่างๆในอาเซียนที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่ยังใหม่ เพราะว่าก่อนหน้านี้มีการผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับอาเซียนนั้นไม่มากนักด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและวิเคราะห์ภาพตัวแทนของความเป็นอาเซียนที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมา สื่อ ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาเองตามข้อมูลทัศนคติของผู้สร้างหรือผู้ส่งสารซึ่งมีประสบการณ์เกี่ยวกับอาเซียนที่แตกต่างกันภาพของแต่ละประเทศที่ถูกสร้างและถ่ายทอดออกมานั้นมีความเหมือนและแตกต่างกันหรือไม่ ภาพรวมทั้งหมดของภาพตัวแทนของอาเซียนที่ได้ปรากฏอยู่ในตัวภาพยนตร์การ์ตูนนั้นสรุปแล้วเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของอาเซียนผ่านภาพยนตร์การ์ตูน
๒. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบวิธีการนำเสนอวัฒนธรรมอาเซียนผ่านสื่อภาพยนตร์การ์ตูน

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนอาเซียนในภาพยนตร์การ์ตูน” เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ในการศึกษาภาพตัวแทนของอาเซียนที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาเซียน

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้ทางผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาภาพตัวแทนของอาเซียนจากภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาเซียนที่ได้คัดเลือกมา มีดังนี้

๑. ภาพยนตร์การ์ตูน ท่องโลกอาเซียน ของกรมอาเซียน กระทรวงการต่างประเทศ
๒. ภาพยนตร์การ์ตูน วัฒนธรรมอาเซียน กระทรวงวัฒนธรรม
๓. ภาพยนตร์การ์ตูน ลอ ฟลอรา โก โก อาเซียน (La Flora Go Go Asean) โรงเรียนปวนก๊วนเจ้าหญิงผลิตโดยบริษัท อี คิว พัส

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ ๓ “นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชน และสังคมไทย ๔๐.”
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ ณ วิทยาลัยสงฆ์ล้านนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๔. ภาพยนตร์การ์ตูน จากนักศึกษาที่มินิปี (N.Y.P) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากโครงการประกวดแอนิเมชันในหัวข้อ WE ASEAN

แหล่งข้อมูลภาพตัวแทนของอาเซียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลแบบปฐมภูมิ (Primary Data) และทุติยภูมิ (Secondary Data) คือการ ค้นคว้า ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือ และค้นคว้าศึกษาหาข้อมูลทาง อินเทอร์เน็ตตาม เว็บไซต์ต่างๆ เพื่อนำมาเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาและวิเคราะห์ภาพตัวแทนของอาเซียนที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ การ์ตูน

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆจะเป็นการเลือกข้อมูลแบบเจาะจงคือการเลือกสื่อภาพยนตร์การ์ตูน อาเซียนที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงระหว่างที่มีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับ AEC ทางผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ที่มาจากทั้งองค์กรทางภาครัฐ ภาคเอกชน และนักศึกษา เพื่อที่จะสามารถนำมาเปรียบเทียบถึงความเป็นอาเซียนที่มี อยู่ในตัวภาพยนตร์การ์ตูน เพราะการนำเสนออันมีความแตกต่างกันทำให้มีความต้องการศึกษาภาพตัวแทนจาก ผู้ผลิตที่แตกต่างกัน

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับภาพตัวแทนของอาเซียน ทางผู้วิจัยใช้แนวคิดเชิงวัฒนธรรมและการวิเคราะห์สื่อ โดยแบ่งออกเป็น ๓ ส่วน คือ

๑. วัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Culture) คือ ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรม เช่น สิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรม เสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม สิ่งของ ผลผลิตทางศิลปะและ ด้านภูมิศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยว
๒. วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Culture) คือ ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็น นามธรรม เช่น ภาษา แนวประเพณีทางสังคม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี องค์ความรู้ งานเทศกาล
๓. วิเคราะห์ภาพตัวแทนโดยเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากการ์ตูนทั้ง ๔ เรื่อง

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ศึกษาข้อมูลจากการอ่านหนังสือ งานวิจัยต่างๆ บทความ และข้อมูลต่างๆที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตทั้งด้าน บทความ เว็บไซต์ต่างๆ และข้อมูลที่เป็นรูปแบบดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ยูทูบ (Youtube) โดยเลือกชมเพื่อหาข้อมูล เพิ่มเติมทั้งรายการทางโทรทัศน์ที่เกี่ยวกับ AEC และอาเซียน หรือรายการท่องเที่ยว เป็นต้น
๒. ผู้วิจัยรับชมภาพยนตร์การ์ตูนอาเซียนที่ได้คัดเลือกมา โดยรับชมอย่างละ ๓ รอบขึ้นไป เพื่อศึกษาและ เก็บรายละเอียดต่างๆ ที่มีอยู่ในเรื่อง
- ๓ วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมด เพื่อศึกษาภาพตัวแทนที่จะแสดงถึงความเป็นชาติต่างๆของอาเซียน และ ภาพรวมโดยรวมทั้งหมดของความเป็นอาเซียน โดยได้ใช้ทฤษฎีสัญวิทยา แนวคิด มายาคติ แนวคิดภาพตัวแทน แนวคิดการเหมารวม และการเล่าเรื่อง มาเป็นกรอบในการใช้งานวิจัย
๔. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ทั้งหมดนำมาเชื่อมโยงกัน ตามลักษณะต่างๆของภาพตัวแทนที่ ปรากฏอยู่ในตัวภาพยนตร์การ์ตูน
๕. สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษา

จากการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง ๔ เรื่อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนในด้าน พื้นฐาน โดยผู้วิจัยได้สรุปออกมาเพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดด้านต่างๆของการ์ตูนทั้ง ๔ เรื่องก่อน จากนั้นนำไป

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ ๓ “นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชน และสังคมไทย ๔๐.”
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ ณ วิทยาลัยสงฆ์ล้านนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิเคราะห์ในส่วนของมรดกทางวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูน แล้วนำมาศึกษาวิเคราะห์ถึงที่มาของภาพตัวแทนจากอิทธิพลด้านต่างๆ ที่มีมิติของสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ครบถ้วนทั้งหมด ได้ดังนี้

วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของการ์ตูน

- ข้อมูลด้านตัวละคร จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่ามีการใช้เพศในการเป็นตัวละครของประเทศโดยเฉลี่ยออกมาที่ใกล้เคียงกัน โดยเฉลี่ยมากที่สุดคือ ๒ คนเช่น ตัวละครชาวไทยใช้เพศชายในการ์ตูนเรื่อง ท่องโลกอาเซียน และ WE ASEAN ทีม N.Y.P ส่วนอีกสองเรื่องที่เหลือใช้เพศหญิงอยู่ ๒ คน มาจากเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน และลา ฟลอรา โก โก อาเซียน โดยที่ไม่มีประเทศไหนใช้เพศของตัวละครเหมือนกันทั้งหมด ทำให้ภาพของการเลือกเพศเพื่อสื่อถึงตัวแทนประเทศต่างๆ นั้นมีความยืดหยุ่นสูง ไม่ยึดติดกับเพศใดเพศหนึ่งมากเกินไป

- ประเภทที่ใช้ในการผลิต การผลิตการ์ตูนมีการผลิตประเภท 3D อยู่ 2 เรื่องคือ ท่องโลกอาเซียน และวัฒนธรรม อาเซียน และประเภท 2D มี ๒ เรื่องเช่นกัน คือ ลา ฟลอรา โก โก อาเซียนและ WE ASEAN ทีม N.Y.P

- วิธีการเล่าเรื่อง ในการ์ตูนทั้งหมดมีอยู่ ๓ เรื่องที่ใช้การเล่าเรื่องแบบมุมมองจากบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการ์ตูนเรื่อง ท่องโลกอาเซียน วัฒนธรรมอาเซียน และลา ฟลอรา ส่วนเรื่อง WE ASEAN ทีม N.Y.P ใช้การเล่าเรื่องแบบมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective)

แก่นของเรื่องการ์ตูนทั้ง 4 เรื่องได้ใช้แนวคิดเรื่อง ความสามัคคี การร่วมแรงร่วมใจ มาเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นอุดมคติของการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่มีความต้องการมุ่งเน้นในการร่วมมือกันพัฒนาภูมิภาคเพื่อให้ภูมิภาคอาเซียนพัฒนาให้ทัดเทียมกับภูมิภาคอื่น

วิเคราะห์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Culture) และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Culture)

ภาพตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ของอาเซียน ได้ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอมากที่สุด โดยสามารถแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ได้ดังนี้

ศาสนสถาน ศาสนสถานที่ถูกนำมาใช้เป็นภาพตัวแทนในการ์ตูนได้แก่ วัด ศาสนาพุทธ (ประเทศไทย) มหาเจดีย์ ศาสนาพุทธ (ประเทศพม่า) มัสยิดสุลต่านโฮมาร์ อาลี โชฟุดดิน ศาสนาอิสลาม(บรูไน) วัด ศาสนาพุทธ (ประเทศลาว)

แหล่งท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวถูกนำมาใช้เป็นภาพตัวแทนในการ์ตูนโดยมีทั้งแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณสถาน ประวัติศาสตร์ และทางธรรมชาติ ได้แก่ แหล่งท่องเที่ยวทางโบราณสถานมีปราสาทนครวัดนครธม (ประเทศกัมพูชา) บุโรพุทโธ (ประเทศอินโดนีเซีย) แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ได้แก่ อินทราปุรัส (ประเทศฟิลิปปินส์) ประตูละโว (ประเทศลาว) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ได้แก่ นาขั้นบันได เกาส์ซอน (ประเทศฟิลิปปินส์) แม่น้ำโขง (ประเทศลาว) โตนเลสาบ (ประเทศกัมพูชา) ท้ายสุดคือแหล่งท่องเที่ยวทางสิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรม ประติมากรรมสมัยใหม่ ได้แก่เมอร์ไลออน (ประเทศสิงคโปร์) ตึกแฝดเปโตรนาส (ประเทศมาเลเซีย)

ต่อมาเป็นภาพตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ที่เป็นงานหัตถกรรม เสื้อผ้าที่ใช้เป็นชุดประจำชาติ ซึ่งชุดประจำชาติทุกประเทศได้ถูกนำมาใช้ในทุกประเทศในการนำเสนออยู่ในการ์ตูนทั้งหมด โดยชุดอ่าว หย่าย ของเวียดนามและชุดลองยี ของพม่าได้ถูกนำมาใช้มากที่สุด โดยครบทั้งสี่เรื่องภาพตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จะถูกนำมาใช้ในเรื่องของ ภาษา โขนระบำไข่มดแดง การเกษตรกร

สรุป

ภาพตัวแทนอาเซียน คือ วัฒนธรรมท้องถิ่นและมรดกทางวัฒนธรรมอาเซียนนั้นมีความเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมสูงภาพตัวแทนของความเป็นอาเซียนจึงถูกนำมาเชื่อมโยงกับความเป็นพื้นบ้าน เกษตรกรรม ประวัติศาสตร์ อารยธรรมโบราณ และธรรมชาติที่มีทั้งความลึกลับน่าค้นหาและความอุดมสมบูรณ์ ซึ่งที่กล่าวมานี้ล้วนมีความสำคัญกับความเป็นชาติของแต่ละประเทศ เป็นต้นทุนของประเทศที่มีความสำคัญทั้งด้านสังคมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ ๓ “นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชน และสังคมไทย ๔๐.”
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ ณ วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

เมื่อศึกษาข้อมูลจากด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจมาประกอบกันทำให้ทราบว่า มรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียนเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการหล่อเลี้ยงประเทศ เป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่สำคัญและสามารถนำไปต่อยอดต่อไปได้อีกมากมาย รวมไปถึงความภาคภูมิใจในความมีอัตลักษณ์ของตนเองอีกด้วย

ภาพตัวแทนของอาเซียนเมื่อศึกษาและมองในภาพรวมจากการค้นทั้ง ๔ เรื่องแล้ว ทำให้พบว่ามิติทางในการนำอัตลักษณ์ ภาพที่บ่งบอกถึงลักษณะเด่นของสังคมวัฒนธรรม เป็นไปในลักษณะที่คล้ายกันเช่น การแต่งกาย ศาสนา และสถานที่สำคัญ และเมื่อศึกษาเจาะลึกลงไปถึงที่มาของภาพตัวแทนจะพบได้ว่าภาพต่างๆ มาจากอิทธิพลในหลายๆด้านมาประกอบด้วยกัน การประกอบสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน แม้จะมีความหลากหลายแต่ก็เป็นเรื่องของภาพรวม เพราะลักษณะเด่นสามารถที่จะตั้งอยู่บนภาพรวมได้และนั่นเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้คนนั้นจะจดจำได้ดี ซึ่งในทุกๆประเทศของอาเซียนมีคุณสมบัติเหล่านี้ ประเทศมาเลเซียประสบความสำเร็จในการสื่อความหมายว่าพวกเขาร่วมและมีความสามารถผ่านศึกเปโตรนาส หรือประเทศบรูไนที่เป็นประเทศที่สงบแต่วิถีของชาวบรูไนสามารถสร้างภาพตัวแทนของตัวเองออกมาได้ว่า เป็นประเทศมุสลิมที่เรียบง่ายแต่แข็งแกร่ง ทุกประเทศจะเป็นในลักษณะเช่นนี้คือมีความชัดเจนทางภาพของการมีสถานะและรูปแบบของตนเอง จึงทำให้ภาพตัวแทนอาเซียนได้ถูกผลิตขึ้นมาโดยตลอด เป็นมุมมองของผู้ผลิตสื่อไทยซึ่งอาจจะไม่ใช่ข้อด้อยที่แท้จริงของมาเลเซียและบรูไนก็ได้ ซึ่งท้ายที่สุดภาพตัวแทนของอาเซียนที่สื่อไทยได้ผลิตขึ้นมาโดยตลอด เช่น ข้าว หนังสือพิมพ์โฆษณาท่องเที่ยวของประเทศนั้นๆ มีส่วนสำคัญในการสร้างภาพตัวแทนของอาเซียนให้กับสังคมไทย

ข้อเสนอแนะ

๑. การศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการชี้ให้เห็นถึงความเป็นอาเซียน ด้วยการศึกษางานวัฒนธรรมและรูปแบบการสื่อสารในยุคสมัยใหม่ แต่การศึกษาวรรณกรรมมีความหลากหลายรูปแบบทั้งเก่าใหม่ แต่ข้อมูลเกี่ยวกับอาเซียนยังสามารถใช้ได้

๒. การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเท่านั้น ไม่ได้มีการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องหรือผู้เชี่ยวชาญแต่อย่างใด ดังนั้นผู้วิจัยที่ต้องการศึกษาในเรื่องนี้ควรที่จะหาวิจัยที่มีการศึกษาผู้รับสารหรือผู้เชี่ยวชาญในด้านอาเซียนเพื่อให้ความเข้าใจในภาพรวมมากยิ่งขึ้น

๓. วัฒนธรรมอาเซียนเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นมาค่อนข้างมากทั้งทางด้านศาสนา การปกครองภายใต้อาณานิคม และการอพยพถิ่นฐาน ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วอิทธิพลทางวัฒนธรรมทั้งจากประเทศอินเดีย จีน อังกฤษ จึงควรศึกษาวรรณกรรมเหล่านั้นเพิ่มเติมเพื่อจะทำให้เข้าใจวัฒนธรรมของแต่ละประเทศในอาเซียนได้มากขึ้น

รายการอ้างอิง

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษารัฐศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ ๒.

กรุงเทพมหานคร: วิชาษา, ๒๕๕๕.

วรรณพิมล อังคศิริสรพ. ผู้แปล. บาร์ตส์,โรลองด์. มายาคติ. Mythologies. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, ๒๕๕๘.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, ๒๕๕๗.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อพื้นบ้านในสายตานักเทศศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, ๒๕๕๔.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อเก่า-สื่อใหม่ : สัญลักษณ์ อุดมการณ์. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, ๒๕๕๔.

ชนากิต. ก้าวสู่ประชาคมอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น, ๒๕๕๘.

การประชุมวิชาการทางมนุษยวิทยาครั้งที่ ๑๐. “อาเซียน” ประชาคมในมิติวัฒนธรรม ความขัดแย้ง และความหวัง. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), ๒๕๕๕.

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ ๓ “นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชน และสังคมไทย ๔๐.”
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ ณ วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ฝ่ายวิชาการปัญญาชน. ทำมาหากินอย่างไร เมื่อไทยเข้าสู่ประชาคมอาเซียน AEC ๒๕๕๘. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์ปัญญาชน, ๒๕๕๖.

อัจฉรา รัศมีโชติ. ภาพตัวแทนของพม่าในละครโทรทัศน์ไทย. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๖.

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์. ภาพตัวแทนคนจนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๑.

นพรุจ ดันทัพไทย. การวิเคราะห์สัญญาณในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก.
กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๕๔.

เพ็ญประภา เกื้อชาติ. การศึกษาการพัฒนาศักยภาพสื่อแอนิเมชันในการแข่งขัน. กรุงเทพมหานคร: คณะวารสาร
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔.