

กลวิธีการนำเสนอ “ภาพลักษณ์ไทย” ในการ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย”¹

Techniques for Representing the “Thai Image” in the Cartoon

“Treasure Hunting in Thailand.”

Suhwa Lee* และ นิธิอร พรอำไพสกุล**

Suhwa Lee and Nition Pornumpaisakul

วันรับบทความ 12 ธันวาคม 2567 / วันแก้ไขบทความ 15 กุมภาพันธ์ 2568 / วันตอบรับบทความ 21 กุมภาพันธ์ 2568

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในการ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนเล่มนี้มีกลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทย 4 กลวิธี 1. กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร ได้แก่ การใช้ตัวละครหลักและการใช้ตัวละครรอง ทั้งตัวละครหลักและตัวละครรองนำเสนอภาพลักษณ์ไทยด้านวัฒนธรรมและคนไทย 2. กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนา ได้แก่ การอธิบายความรู้และการแสดงความรู้สึก การ์ตูนใช้บทสนทนาเพื่ออธิบายความรู้ด้านวัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์ไทย คนไทย และการท่องเที่ยวไทย บทสนทนายังแสดงความรู้สึกเชิงบวกของตัวละครชาวเกาหลีต่อประเทศไทย 3. กลวิธีการนำเสนอผ่านฉาก การ์ตูนนำเสนอสถานที่ต่าง ๆ ของประเทศไทยเป็นหลัก เช่น สถานที่ท่องเที่ยว ร้านอาหารไทย พระพุทธรูปทองคำ ซึ่งเป็นฉากสำคัญในเรื่องของเล่มนี้ 4. กลวิธีการนำเสนอผ่านบทอ่านเพิ่มเติม มี 9 บทอ่านเพิ่มเติมในการ์ตูน ทุกบทมีความรู้ที่ขยายเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์ไทย ฯลฯ กลวิธีทั้งหมดใช้เพื่อแสดงภาพลักษณ์ไทยที่น่าเสนอมุมมองของชาวเกาหลีและทำให้ผู้อ่านเข้าใจประเทศไทยได้มากขึ้น

คำสำคัญ กลวิธีการนำเสนอ การ์ตูน ภาพลักษณ์ไทย

¹บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาณพนธ์ เรื่อง ภาพลักษณ์ประเทศไทยในมุมมองของชาวเกาหลีจากการ์ตูนชุด ‘ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้า’ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

* นิสิตหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, email: suhwa.lee@g.swu.ac.th

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิอร พรอำไพสกุล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, email: nition@g.swu.ac.th

Abstract

This research aims to study techniques in the representation of Thai images in the cartoon “Treasure Hunting in Thailand” by content analysis. The result reveals that this cartoon uses 4 techniques to present Thai Images. 1. Character representation presented through the main and the supporting characters representing the image of Thai culture and Thai people; 2. Dialogue representation which includes explanations of knowledge about Thai culture, history, people, and tourism and expression of feelings; 3. Scene representation which primarily shows various locations in Thailand, such as tourist attractions and Thai restaurants, that illustrate important materials through cultural items such as a golden Buddha image; and 4. Supplementary reading divided into 9 sections, each of which includes content about Thailand in line with the storyline. All of these techniques are used to portray Thai Images that reflects the perspective of Koreans and help readers understand Thailand better.

Keywords: Techniques, Cartoons, Thai Images

บทนำ

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2012) กล่าวถึงมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติจาก 14 ประเทศ ซึ่งนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติมองประเทศไทยว่า เป็นประเทศพุทธศาสนาและเป็นประเทศที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและมีความตื่นตาตื่นใจ ทั้งความคิดและทัศนคติต่อประเทศไทยของชาวต่างชาติดังกล่าวจึงเป็นภาพลักษณ์ประเทศอย่างหนึ่ง Barbara Jenes (2010) กล่าวถึง ภาพลักษณ์ประเทศ (Country Image) คือ ภาพลักษณ์ที่สร้างขึ้นในใจเกี่ยวกับประเทศ เช่น ความคิด ความประทับใจ การรับรู้ ทัศนคติ ฯลฯ ภาพลักษณ์ประเทศมีผลต่อทัศนคติของผู้คน ประเทศไทยจึงมีภาพลักษณ์ประเทศที่ได้รับการแนะนำผ่านสื่อที่นำเสนอประเทศไทยผ่านมุมมองของชาวต่างชาติ เนื่องจากประเทศไทยเป็นประเทศการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงระดับโลก ส่วนใหญ่ผลิตเป็นสื่อบันเทิง ซึ่งมีภาพที่น่าสนใจและพิเศษที่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยว หรือผลิตเพื่อถ่ายทอดข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับประเทศไทยในสายตาชาวต่างชาติ สื่ออื่นที่นำเสนอภาพลักษณ์ประเทศไทยเสนอประเทศไทยให้มีความเป็นอื่น (Otherness) และความโดดเด่นที่แตกต่างจากประเทศของชาวต่างชาติ เพราะมีสิ่งที่น่าสนใจและแปลกใหม่ที่ไม่เหมือนกัน เช่น วินมอเตอร์ไซด์และเสื้อสีส้มเป็นสิ่งที่คุ้นเคยกับคนไทย แต่เป็นสิ่งที่ไม่น่าคุ้นเคยกับชาวต่างชาติส่วนใหญ่ (Cornwall-Smith, 2013) หรือผักชีเป็นส่วนผสมของอาหารไทย อาจจะเป็นผักที่ไม่ค่อยใช้กับอาหารต่างประเทศอื่น ๆ ความเป็นอื่นอย่างนี้กลายเป็นภาพลักษณ์อย่างหนึ่งต่อชาวต่างชาติ ภาพลักษณ์ไทยสามารถนำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ เช่น หนังสือ ภาพยนตร์ ละคร ดังนั้น สื่อที่นำเสนอภาพลักษณ์ของไทยมักจะมักจะมีวิธีเพื่อนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับประเทศไทย การดู “ล่าขุมทรัพย์สุดขอบฟ้าในไทย” เป็นตัวอย่างหนึ่งของสื่อที่นำเสนอภาพลักษณ์ไทยในมุมมองของชาวเกาหลี

การ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” เป็นเล่มที่ 16 ในการ์ตูนชุด “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้า” ที่เป็นการตูนความรู้ผลิตในประเทศเกาหลีใต้ เริ่มตีพิมพ์ตั้งแต่ ค.ศ. 2006 โดยสำนักพิมพ์ Miraen iseum มี Gomdori co. Sweet Factory และ Story A. เป็นผู้เขียน ส่วนผู้วาดภาพประกอบการ์ตูนชุดนี้คือ Kang yung-Hyo ซึ่งเป็นคนเกาหลี การ์ตูนชุดนี้ช่วยผู้อ่านเรียนรู้วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ สำนักพิมพ์ Miraen iseum กล่าวว่า ผู้อ่านสามารถเข้าใจความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของประเทศต่าง ๆ ได้จากชุด “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้า” (MiraenN, n.d.) ด้วยเหตุนี้ ชุด “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้า” จึงได้รับความนิยมอย่างมากจนส่งออกไปสู่ตลาดต่างประเทศ เช่น ญี่ปุ่น จีน ไต้หวัน อเมริกา และไทย สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ (NANMEE BOOKS) ซื้อลิขสิทธิ์ของการ์ตูนชุดและเริ่มตีพิมพ์ในประเทศไทยตั้งแต่ปี ค.ศ. 2009 ทั้งชุดประกอบด้วยหน้าปก คำนำ สารบัญ ตัวละคร เนื้อเรื่อง และบทอ่านเพิ่มเติม เรื่องย่อของการ์ตูนชุดนี้คือการเดินทางของตัวละครเพื่อค้นหาสมบัติในแต่ละประเทศ ทุกเล่มมีสมบัติที่ต้องค้นหา **สมบัติ** ส่วนใหญ่เป็นสิ่งพิเศษของประเทศนั้น ซึ่งสะท้อนวัฒนธรรม ธรรมชาติ หรือประวัติศาสตร์ของประเทศ

เนื่องจากการ์ตูนชุดนี้มีผู้เขียนและผู้วาดภาพชาวเกาหลี ตัวละครของการ์ตูนชุดเป็นชาวเกาหลีด้วย ตัวละครของการ์ตูนชุดจึงเป็นเหมือนตัวแทนของทั้งผู้เขียนและผู้วาดภาพที่นำเสนอภาพต่างประเทศในมุมมองของชาวเกาหลี เรื่องราวของประเทศไทยปรากฏในเล่มที่ 16 การ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” นำเสนอภาพลักษณ์ไทยโดยใช้หลายกลวิธี ตัวอย่างเช่น การ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” มีตัวละครชาวไทยที่ปรากฏตัวในประเทศไทยเท่านั้น ตัวละครชาวไทยทุกตัวนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในด้านต่าง ๆ เช่น ฮานี เป็นนักรบมวยไทย ซึ่งนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับมวยไทย การ์ตูนสร้างตัวละครชาวไทยที่นำเสนอวัฒนธรรมไทยได้ และใช้ตัวละครชาวเกาหลีเพื่อนำเสนอภาพของประเทศไทยผ่านสายตาของชาวต่างชาติ ดังนั้นผู้อ่านจะได้พบความแตกต่างด้านวัฒนธรรมไทยและคนไทย การ์ตูนนำเสนอความรู้ใหม่ผ่านเนื้อเรื่อง สุดท้ายนำเสนอประเทศไทยในฐานะเป็นแหล่งท่องเที่ยว ประเทศไทยเป็นประเทศปลายทางที่ได้รับความนิยมจากชาวเกาหลี ในปี ค.ศ. 2024 นักท่องเที่ยวชาวเกาหลีจำนวนประมาณ 1.84 ล้านคนมาเที่ยวที่ประเทศไทย (Tourism Authority of Thailand, 2024) ซึ่งชาวเกาหลีส่วนใหญ่คิดว่า ประเทศไทยเป็นประเทศแห่งการท่องเที่ยว การท่องเที่ยวจึงเป็นภาพลักษณ์ไทยที่มีอยู่ในใจชาวเกาหลีส่วนใหญ่ การ์ตูนเล่มนี้จึงมีความพิเศษในวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์เกี่ยวกับประเทศไทย ช่วยให้เข้าใจต่างประเทศมากขึ้นรวมทั้งภาพลักษณ์ไทยที่มองโดยชาวต่างชาติ การ์ตูนสามารถถ่ายทอดความรู้ได้โดยใช้ข้อความและรูปภาพพร้อมกัน การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยของการ์ตูนเล่มนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในการ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย”

ขอบเขตของการศึกษา

เก็บข้อมูลจากการ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” เล่มที่ 16 ของชุด “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้า” ตีพิมพ์ครั้งที่ 8 ในปีค.ศ. 2009 ภายใต้สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์

ประโยชน์ที่จะได้รับ

ทำให้เข้าใจกลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในการ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” ในมุมมองชาวเกาหลี

วิธีการศึกษา

1. ทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์
2. รวบรวมข้อมูลในการ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย”
3. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ของการ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” และนำเสนอโดยใช้การพรรณนาวิเคราะห์
4. นำเสนอผลการศึกษารูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับกลวิธีการนำเสนอ

Royal Society of Thailand (2011) อธิบายคำว่า “กลวิธี” ไว้ว่า “วิธีพลิกแพลงโดยอาศัยความรู้ความชำนาญ” กลวิธีใช้แทนคำว่า เทคนิค เทคนิคมีความหมายว่า ‘ศิลปะหรือกลวิธีเฉพาะวิชานั้น ๆ’ ซึ่งเทคนิคจึงเป็นกลวิธีอย่างหนึ่งที่ใช้ในวรรณกรรม

กลวิธีการนำเสนอใช้เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและสื่อต่าง ๆ ได้ เช่น การนำเสนอผ่านวรรณกรรม การนำเสนอผ่านภาพยนตร์ การนำเสนอผ่านการ์ตูน การนำเสนอผ่านละคร ฯลฯ กลวิธีการนำเสนอจะมีวิธีหลากหลายและความแตกต่างตามประเภทของสื่อและวัตถุประสงค์ในการเขียน การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอของการ์ตูน แม้ว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพกับตัวหนังสือ แต่ก็ยังมีลักษณะของวรรณกรรม ผู้วิจัยทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวกับกลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมและการ์ตูนรายละเอียดดังนี้

กลวิธีการนำเสนอของวรรณกรรมส่วนใหญ่ใช้องค์ประกอบของวรรณกรรมเป็นเกณฑ์ Chamaiporn Kunlabutdee (2021) กล่าวว่า กลวิธีการนำเสนอคือกลวิธีการสร้างวรรณกรรมตามโครงเรื่องแก่นเรื่อง ตัวละคร ฉากและสถานที่ และบทสนทนา ซึ่งเป็นองค์ประกอบของวรรณกรรม และลีลาการใช้ภาษาของผู้เขียน Chantharapraphan and Laotanon (2022) พบว่า กลวิธีการนำเสนอความเป็นจีนใน “ไข่มุน” มี 4 วิธี ได้แก่ กลวิธีการนำเสนอผ่านโครงเรื่อง กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนา และกลวิธีการนำเสนอผ่านฉาก Tipphukhiao et al., (2021) พบว่า กลวิธีการนำเสนอใน “เด็กชายมะลิวัลย์” มี 6 กลวิธีการนำเสนอ กลวิธีที่ 1 คือการสร้างโครงเรื่อง การสร้างโครงเรื่องใช้วิธีตามขั้นตอนในการเล่าเรื่อง 1) การเปิดเรื่อง 2) การดำเนินเรื่อง 3) จุดวิกฤต 4) การคลี่คลายเรื่อง 5) การจบเรื่อง และ 6) ความ

ขัดแย้ง กลวิธีที่ 2 คือการสร้างตัวละครโดยใช้ 3 กลวิธีย่อย ได้แก่ 1) ประเภทของตัวละครสมจริง 2) การนำเสนอตัวละครโดยตรง และ 3) การนำเสนอตัวละครโดยทางอ้อม กลวิธีที่ 3 คือการสร้างบทสนทนาโดยใช้ 2 วิธีได้แก่ 1) บทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่อง และ 2) บทสนทนาเพื่อนำเสนอตัวละคร กลวิธีที่ 4 คือการนำเสนอแก่นเรื่อง กลวิธีการนำเสนอแก่นเรื่องมีวิธีหลากหลาย เช่น ผู้เล่าเรื่องบอกโดยตรง หรือเล่าผ่านตัวละคร เป็นต้น กลวิธีที่ 5 คือการสร้างฉาก การสร้างฉากใช้วิธีการใช้ฉากสมจริง กลวิธีที่ 6 คือ มุมมองการเล่าเรื่อง การสร้างมุมมองการเล่าเรื่องมี 3 วิธี ได้แก่ 1) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง 2) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่สาม และ 3) ผู้เล่าเรื่องที่มีขอบเขตจำกัด

สำหรับหนังสือการ์ตูนมีกลวิธีการนำเสนอตามความมุ่งหมายของการ์ตูน ดังที่ Pornumpaisakul and Supasetsiri (2017) ศึกษากลวิธีการนำเสนอในการ์ตูนชุด “กบนอกกะลา” ซึ่งเป็นการ์ตูนที่ช่วยผู้อ่านเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย การ์ตูนมีกลวิธีการนำเสนอผ่านเนื้อหาทั้งหมด วิธี 5 ได้แก่ 1) กลวิธีการถามตอบ 2) กลวิธีการอธิบายความรู้ 3) กลวิธีการใช้ฉากหรือการลงภาคสนาม 4) กลวิธีการแทรกเรื่องหรือตำนานท้องถิ่น และ 5) การใช้ตัวละคร นอกจากนี้ Pornumpaisakul and Supasetsiri (2023) ยังวิเคราะห์การ์ตูน “เงรแก้วกับน้อยไซยา” ซึ่งเป็นการ์ตูนที่ช่วยเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมไทย การ์ตูนจึงมีกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทย กลวิธีการสร้างตัวการ์ตูนปีศาจ มี 1 วิธี ได้แก่ 2) การสร้างตัวการ์ตูนปีศาจที่เป็นภาพสะท้อนของอกุศลกรรมบถ ซึ่งตัวปีศาจเกิดขึ้นจากความชั่วร้าย และ 2) การสร้างตัวการ์ตูนปีศาจโดยใช้ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมของจังหวัด ซึ่งการ์ตูนสามารถนำเสนอลักษณะเฉพาะของจังหวัดผ่านตัวปีศาจ

สรุปว่า กลวิธีการนำเสนอที่ปรากฏในวรรณกรรมและการ์ตูนนำเสนอโดยใช้องค์ประกอบของวรรณกรรม เช่น กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร กลวิธีการสร้างบทสนทนา การสร้างฉาก ฯลฯ ทั้งวรรณกรรมและการ์ตูนใช้กลวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับลักษณะของสื่อและเนื้อหาที่จะนำเสนอ เช่น การ์ตูนชุด “กบนอกกะลา” ใช้กลวิธีการอธิบายความรู้และกลวิธีการแทรกเรื่องหรือตำนานท้องถิ่นเพื่อนำเสนอภูมิปัญญาของประเทศไทย แต่เรื่อง “ไชน่ามูน” ใช้โครงเรื่องเพื่อนำเสนอความเป็นจีน

2. ภาพลักษณ์ไทย

ภาพลักษณ์คือภาพที่เกิดขึ้นจากความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของบุคคล ภาพลักษณ์ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของบุคคลได้ ภาพลักษณ์จึงได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ตัวเองและข่าวสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในใจหรือสิ่งที่ปรากฏขึ้นภายนอก Royal Society of Thailand (2011) ให้ความหมายคำว่าภาพลักษณ์คือภาพที่เกิดขึ้นจากความคิดหรือที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น การศึกษาครั้งนี้ ภาพลักษณ์ไทยคือความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของชาวต่างชาติเกี่ยวกับประเทศไทย

ผู้วิจัยทบทวนการศึกษาภาพลักษณ์ไทยของชาวต่างชาติ 5 ประเทศและสรุปได้ดังนี้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยสำรวจภาพลักษณ์ไทยของนักท่องเที่ยวชาวเกาหลี ภาพลักษณ์ไทยที่ได้รับคะแนนสูงสุดจากชาวเกาหลีคือ ผลไม้ตามฤดูกาล อาหารริมถนนรองลงมาเป็นอันดับที่ 2 ชายหาดที่สวยงามเป็นภาพลักษณ์ไทยอันดับที่ 3 (Tourism Authority of Thailand, 2012) ชาวรัสเซียมองว่า ประเทศไทยเป็นประเทศปลายทางที่ปลอดภัย ค่าเงินในประเทศไทยคือภาพลักษณ์ไทย อันดับ 2 ของชาวรัสเซีย อันดับ 3 คือสัตว์ประจำชาติไทย คือช้าง (Netipong Poopuang, 2017) ชาวอเมริกันคิดภาพลักษณ์ของประเทศไทยว่า อันดับ 1 คือ

วัฒนธรรมไทย การจัดระบบจราจรที่ตรึงลงมาเป็นภาพลักษณ์ไทยอันดับที่ 2 อันดับที่ 3 คือนิสัยของคนไทย (Angsuma Tiengprateed, 2020) ภาพลักษณ์ไทยอันดับที่ 1 ของนักท่องเที่ยวชาวอินโดนีเซียคืออาหารและเครื่องดื่ม ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมเป็นอันดับที่ 2 แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจติด อันดับที่ 3 (Suteera Torsuwan, 2022) สำหรับชาวเวียดนาม ภาพลักษณ์ไทยอันดับที่ 1 คือป่าไม้หรือภูเขาที่น่าสัมผัส อันดับที่ 2 คือแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ อันดับที่ 3 คือความขึ้นชื่อรสชาติของอาหารไทย (Vu Thi Hong, 2023)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ภาพลักษณ์ไทยของชาวต่างชาติที่มีลักษณะร่วมกัน เช่น อาหาร วัฒนธรรมไทย การท่องเที่ยว ทั้งชาวเกาหลี อินโดนีเซีย และเวียดนามคิดว่า อาหารไทยเป็นภาพลักษณ์ไทยอย่างหนึ่ง เช่น อาหารริมทาง เครื่องดื่ม ชาวอินโดนีเซีย เวียดนาม และรัสเซียมองประเทศไทยเป็นแหล่งท่องเที่ยว จึงเลือกภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยว วัฒนธรรมไทยก็เป็นเอกลักษณ์ชัดเจนของไทยด้วย ชาวอินโดนีเซีย เวียดนาม และรัสเซียเลือกวัฒนธรรมไทยให้เป็นภาพลักษณ์ไทย ภาพลักษณ์ไทยของชาวต่างชาติจึงค่อนข้างเน้นเรื่องวัฒนธรรมไทยและการท่องเที่ยว

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทย พบว่า การ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” มีกลวิธี 4 ได้แก่ กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนา กลวิธีการนำเสนอผ่านฉาก และกลวิธีการนำเสนอผ่านบทอ่านเพิ่มเติม

1. กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร

ตัวละครคือบุคคลที่นักเขียนสร้างขึ้นในงานวรรณกรรม เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น บทละคร ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีบทบาทและลักษณะตามความต้องการของผู้เขียน ตัวละครแบ่งออกตามบทบาทได้ คือ ตัวละครหลักหรือตัวละครนำและตัวละครรอง (Royal Society of Thailand, 2009) ตัวละครของการ์ตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” มีจำนวน 14 ตัว ได้แก่ ฮีโร่ เบ็ค ศาสตราจารย์บันโด ศาสตราจารย์ไวซ์ เฟย์ แวนด้า รัน หลวงพ่อไพศาล หลวงพี่ไชโย ธาณี แก้ว ยายมะนัง เบิ้ม และพลายมะลิ (Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009) ตัวละครมีทั้งมนุษย์และสัตว์ การ์ตูนมีตัวละครที่เป็นช้าง 1 ตัว คือพลายมะลิ

1.1 ตัวละครหลัก

ตัวละครหลักมีพระเอก นางเอก ตัวเอก ตัวเอกปฏิลักษณ์ ผู้ร้าย และปฏิกษ์ การ์ตูนมีตัวเอกหลายตัว ตัวเอกคือตัวละครที่นำเรื่องและมีบทบาทสำคัญ อาจจะเป็นพระเอกหรือนางเอกได้ ปฏิกษ์คือตัวละครที่เป็นฝ่ายตรงข้ามและขัดแย้งกับตัวเอก (Royal Society of Thailand, 2009) ตัวละครหลักของ “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” ที่นำเสนอภาพลักษณ์ไทยมีจำนวน 6 ตัว ได้แก่ ฮีโร่ เบ็ค เฟย์ ธาณี หลวงพ่อไพศาลและหลวงพี่ไชโย ผู้วิจัยวิเคราะห์การนำเสนอตัวละครตามลำดับดังนี้

1.1.1 ฮีโร่และเบ็ค เป็นตัวละครหลักและสำคัญมากที่สุดในเรื่อง ฮีโร่และเบ็คเป็นทั้งเพื่อนและคู่แข่งกัน ทั้งคู่เป็นเด็กเกาหลี อายุ 12 ปี ที่เพื่อนักล่าขุมทรัพย์ มีความรู้สนใจในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมทั่วโลก ฮีโร่สนใจประวัติศาสตร์และการท่องเที่ยวไทย เบ็คมีความรู้ด้านศิลปะไทยอย่างสูง เมื่อทั้ง 2 คนเดินทาง

ประเทศไทยเพื่อค้นหาสมบัติ ทั้งสองคนตั้งใจเรียนรู้วัฒนธรรมไทยและประวัติศาสตร์ไทยอย่างมาก ดังนั้นถึงแม้ว่าอีโร่และเบ็คเป็นชาวเกาหลี ยังเป็นตัวที่นำเสนอภาพลักษณ์ไทยหลายด้านผ่านความสนใจต่อประเทศไทยของทั้ง 2 คน โดยเฉพาะภาพลักษณ์ด้านวัฒนธรรมไทย



ภาพประกอบ 1 อีโร่และเบ็ค

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.4) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

1.1.2 เฟย์และธานี เฟย์เป็นตัวร้ายของการตูนชุดและเป็นนักล่าขุมทรัพย์ เฟย์มีความสามารถในการต่อสู้ สนใจเรียนมวยไทยและเดินทางมาเมืองไทยเพื่อเรียนมวยไทย เบ็มเป็นคนไทยและเป็นโปรโมเตอร์มวยไทยที่พาเฟย์ไปดูการแข่งขันชกมวยไทย เฟย์เป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นความนิยมของมวยไทยของทั่วโลก ธานีเป็นเด็กไทยที่เป็นนักมวยไทยอาชีพ ธานีแสดงท่ามวยไทยและการแต่งกายของนักมวยไทย มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยและเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่มีความโด่งดัง ในเรื่องใช้ธานีเป็นตัวละครเพื่อนำเสนอการต่อสู้ของไทยอย่างชัดเจน ซึ่งธานีเป็นตัวละครผู้ถ่ายทอดเรื่องมวยไทยให้แก่ทั้งตัวละครชาวเกาหลีและผู้อ่าน



ภาพประกอบ 2 เฟย์และธานีแข่งขันชกมวย

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.63) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

สำหรับเฟย์และธานีเป็นตัวละครที่นำเสนอมวยไทยเป็นหลัก มวยไทยเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของประเทศไทย ยังได้รับความนิยมจากทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ธานีเป็นตัวละครที่แสดง

มวยไทยในฐานะนักมวยไทย เพี้ยนนำเสนอความโด่งดังของมวยไทยในโลกในฐานะของชาวต่างชาติ การ์ตูนมีเหตุการณ์ที่ทั้ง 2 คนแข่งขันชกมวย จึงนำเสนอท่ามวยไทยผ่าน 2 คนนี้ด้วย

1.1.3 หลวงพ่อไพศาลและหลวงพี่ไชโย เป็นพระสงฆ์ พระสงฆ์สองรูปนี้สะท้อนลักษณะของพระสงฆ์ในประเทศไทยและในศาสนาพุทธ หลวงพ่อไพศาลถือเป็นพระสงฆ์ที่มีชื่อเสียงและเป็นผู้ที่ปฏิบัติธรรมมานานแล้ว หลวงพ่อไพศาลใช้ภาษาธรรมะ หลวงพี่ไชโยเป็นลูกศิษย์ของหลวงพ่อไพศาล หลวงพี่ไชโยใช้คำศัพท์ง่ายและอธิบายวัฒนธรรมไทยให้เด็ก ๆ ในเวลาการเดินทาง พระสงฆ์ 2 องค์เป็นตัวละครชาวไทยที่นำเสนอภาพลักษณ์ไทยด้านพุทธศาสนา พุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติของไทยและพบว่า เป็นเนื้อหาหลักของการ์ตูน การ์ตูนสร้างตัวละครชาวไทยหลายตัวและมีพระสงฆ์ 2 รูปที่นำเสนอศาสนาพุทธอย่างชัดเจน



ภาพประกอบ 3 หลวงพ่อไพศาลและหลวงพี่ไชโย

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.73) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

1.2 ตัวละครรอง

ตัวละครรองคือตัวละครที่มีบทบาทและความสำคัญน้อยกว่าตัวละครหลัก ได้แก่ เพื่อนคู่ใจ เพื่อนคู่ใจเป็นเพื่อนสนิทของตัวเองและมีหน้าที่ฟังหรือซักถามตัวเองเพื่อช่วยให้ผู้อ่านสามารถติดตามความคิดของตัวเองได้ (Royal Society of Thailand, 2009) ตัวละครรองในการ์ตูนที่นำเสนอภาพลักษณ์ไทยมี 3 ตัว ได้แก่ ยายมะนัง เบิ้ม และพลายมะลิ

1.2.1 ยายมะนัง เป็นตัวแทนของชนเผ่าปะด่อง ซึ่งอาศัยอยู่ในภาคเหนือของประเทศไทยและพื้นที่ที่ติดชายแดนกับประเทศเพื่อนบ้าน ชนเผ่าปะด่องมีลักษณะเด่นคือการสวมใส่ห่วงคอและการ์ตูนได้นำเสนอภาพลักษณ์นี้อย่างชัดเจนผ่านตัวละครยายมะนัง นอกจากนี้ยายมะนังยังเป็นผู้ใหญ่ที่โอบอ้อมอารีแก่ เด็ก ๆ การ์ตูนจึงนำเสนอยายมะนังเป็นตัวแทนของชนเผ่าปะด่องและเป็นผู้ใหญ่ที่ควรได้รับความเคารพจากคนรุ่นใหม่



ภาพประกอบ 4 ยายมะนัง

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.175) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

1.2.2 เป๋ม เป็นโปรโมเตอร์มวยไทยที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับมวยไทยในการตูน เป๋มพากลุ่มตัวร้ายมาที่ประเทศไทยและแนะนำมวยไทยพร้อมทั้งวัฒนธรรมไทยให้กับพวกเขา นอกจากนี้ เป๋มยังให้ความสำคัญกับความภาคภูมิใจและแสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย



ภาพประกอบ 5 เป๋ม

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.21) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

1.2.3 พลายมะลิ เป็นช้างเผือกจากสุโขทัยที่ช่วยฮีโร่และเบ็คในการค้นหาพระพุทธรูปทองคำ พลายมะลิไม่ใช่মনุชย์เหมือนตัวละครอื่น ๆ แต่ก็มีชื่อและบทบาทสำคัญในตอนจบของเรื่อง ช้างเป็นสัญลักษณ์ของสมบัติในเนื้อเรื่อง และพลายมะลีนี่มีหน้าที่นำตัวละครไปถึงสมบัติ แม้ช้างเผือกจริงจะไม่สามารถมีสีขาวทั้งตัวได้ แต่พลายมะลิในการตูนเป็นช้างเผือกสีขาวทั้งตัวเพื่อเพิ่มความพิเศษให้กับตัวละครนี้ ช้างมีความสำคัญในประเทศไทยมานานและเป็นสัญลักษณ์ประจำชาติ การตูนจึงเลือกใช้ช้างเป็นตัวแทนของสัตว์ในประเทศไทย พร้อมทั้งสร้างให้เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในตอนสุดท้ายของเรื่อง



ภาพประกอบ 6 พลายมะลิ

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.183) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

2. กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนา

บทสนทนาคือการสนทนาของบุคคล 2 คนขึ้นไปในบทละคร นวนิยาย และเรื่องสั้น บทสนทนาสะท้อนลักษณะนิสัยและความคิดของผู้พูด (Royal Society of Thailand, 2002) บทสนทนามีบทบาทสำคัญในการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในการตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” บทสนทนาส่วนใหญ่คือการอธิบายความรู้หลายด้านเกี่ยวกับประเทศไทย กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนาของการตูนมี 2 วิธี ได้แก่ 1. การอธิบายความรู้ และ 2. การแสดงความรู้สึก

2.1 การอธิบายความรู้

การนำเสนอภาพลักษณ์ไทยผ่านบทสนทนาระหว่างตัวละคร การอธิบายความรู้โดยใช้บทสนทนาเป็นกลวิธีที่ใช้ในทั้งเนื้อเรื่อง การดูนได้สอดแทรกความรู้ในเนื้อหาด้วยความสนุกสนาน ดังนั้นการใช้บทสนทนา ระหว่างตัวละครเพื่อถ่ายทอดความรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง กลวิธีนี้นำเสนอความรู้ด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ คนไทย และการท่องเที่ยว

2.1.1 ความรู้ด้านวัฒนธรรมไทย ความรู้ด้านวัฒนธรรมไทยปรากฏบ่อยในการดูน วัฒนธรรมไทยในการดูนประกอบด้วย พระพุทธศาสนา ศิลปะ เอกลักษณ์ และอาหาร ตัวอย่างเช่น

อีโร่: “พี่เป็นนักมวยไทยอาชีพหรือ”

ธานี: “ใช่ ฉันเป็นนักมวยของเวทียาฮอน ... มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ที่โด่งดังไปทั่วโลก เป็นความภาคภูมิใจของชาวไทย”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

ในเหตุการณ์ที่ธานีกับเด็ก ๆ ชาวเกาหลีเป็นครั้งแรก เด็ก ๆ คุยเรื่องมวยไทยกับธานี อีโร่ถามธานีว่า เป็นนักมวยไทยไหม ธานีตอบว่า ใช่และอธิบายให้ชาวเกาหลีฟังว่า มวยไทยคืออะไร พร้อมทั้งแสดงความรักและความเคารพต่อมวยไทย ซึ่งได้รับการยอมรับและชื่นชมในระดับสากล

2.1.2 ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ในการดูนมีเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย ลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ไทย และพระมหากษัตริย์ ตัวอย่างเช่น

หลวงพี่ไชโย: “ช่วงที่ประเทศในเอเชียถูกประเทศตะวันตกยึดเป็นเมืองขึ้น ... ตอนนั้นประเทศไทยเป็นประเทศเดียวที่รักษาเอกราชไว้ได้”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

หลวงพี่ไชโยอธิบายเหตุการณ์ในรัชกาลที่ 5 ว่า ประเทศไทยเป็นประเทศเดียวที่รักษาเอกราช

2.1.3 ความรู้ด้านคนไทย ความรู้ด้านคนไทยที่ปรากฏในหนังสือมักเน้นเรื่องมารยาทและนิสัยอันเป็นเอกลักษณ์ของคนไทย ตัวอย่างเช่น

เบ็ค: “ในภาษาไทยเพื่อให้สุภาพ ผู้ชายควรพูดลงท้ายด้วยคำว่า ครับ ส่วนผู้หญิงใช้คำว่า ค่ะ”

เรมี: “ภาษาต้องแยกชายหญิงด้วยรี”

อีโร่: “ชาวไทยให้ความสำคัญกับมารยาทการพูดมากนะ ทั้งเรื่องความอาวุโสและกาลเทศะต่าง ๆ”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

เมื่อกลุ่มชาวเกาหลีทานอาหารไทย น้องสาวของเบ็คสงสัยเรื่องการใช้คำว่า “ค่ะ” และ “ครับ” บทสนทนานี้แสดงให้เห็นความสำคัญของความสุภาพในสังคมไทย คนไทยให้ความสำคัญกับการพูดที่เหมาะสมตามสถานการณ์และเวลาโดยเฉพาะควรใช้คำลงท้ายตามเพศ

2.1.4 ความรู้ด้านการท่องเที่ยว ความรู้ด้านการท่องเที่ยวมักจะแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ พร้อมกับข้อระวังสำหรับนักท่องเที่ยวด้วย ตัวอย่างเช่น

เจ้าหน้าที่: “ห้ามใส่กางเกงขาสั้นเข้ามานะครับ”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

บทสนทนาที่เกิดขึ้นในประตูประบรมหาราชวัง เจ้าหน้าที่ชาวไทยบอกวิธีการแต่งตัวให้ชาวต่างชาติ ซึ่งเป็นวิธีการปฏิบัติเมื่อเข้าพระราชวังและวัดไทย ไม่ควรใส่กางเกงขาสั้นและกระโปรงขาสั้น

ตัวละครชาวเกาหลียังมองประเทศไทยเป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยว ฮีโร่แสดงให้เห็นว่า ชาวเกาหลีมองประเทศไทยเป็นประเทศที่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ตัวอย่างเช่น

ฮีโร่: “พวกผู้ใหญ่ออกไปเที่ยวกันแต่เช้าแล้ว เมืองไทยเป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยว มีทั้งธรรมชาติ สถาปัตยกรรม และวัฒนธรรม”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

2.2 การแสดงความรู้สึก

วิธีการแสดงความรู้สึกปรากฏในสถานการณ์เมื่อตัวละครชาวต่างชาติพบวัฒนธรรมไทย ส่วนใหญ่ตัวละครชาวเกาหลีแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการรับรู้ต่อวัฒนธรรมใหม่หรือไม่คุ้นเคย ตัวละครแสดงออกอารมณ์เชิงบวกด้วยความประทับใจจากประสบการณ์ของเขาเอง ตัวอย่างเช่น

ฮีโร่: “หอม ๆ อุ่น ๆ”

รัน: “ไม่เคยได้กลิ่นแบบนี้มาก่อนนะ”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

เมื่อตัวละครชาวเกาหลีทานอาหารไทยเป็นครั้งแรก ได้แสดงออกถึงความรู้สึกเกี่ยวกับกลิ่นของผักชี ฮีโร่กับรันได้กลิ่นผักชีในร้านอาหารไทย และบอกว่า กลิ่นที่หอม ๆ อุ่น ๆ และเป็นกลิ่นที่ไม่เคยได้กลิ่นมาก่อน ตัวละครทั้ง 2 ตัวแสดงความแปลกใจกับกลิ่นผักชี

นอกจากความแปลกใจต่อสิ่งใหม่ ๆ ตัวละครยังแสดงความรักกับวัฒนธรรมไทยบางอย่าง ตัวอย่างเช่น

ฮีโร่: “สมเป็นวัดที่สวยงามที่สุดของไทย”

เบ็ค: “ไปหลายประเทศ แต่ไม่ค่อยเห็นที่ไหนสวยเท่านี้เลย”

(Gomdori Co. and Kang Gyung-Hyo, 2009)

เมื่อเด็ก ๆ ชาวเกาหลีเข้าไปชมวัดพระแก้วมรกตเป็นครั้งแรก ฮีโร่และเบ็คประทับใจกับความสวยงามของวัดพระแก้วผ่านบทสนทนา

3. กลวิธีการนำเสนอผ่านฉาก

ฉากหมายถึงสถานที่ที่เหตุการณ์เกิดขึ้นโดยผู้เล่าเรื่อง ฉากคือภูมิหลังของเหตุการณ์และตัวละคร ผู้อ่านจึงรับรู้ได้ว่า ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่องเล่า เช่น สถานที่ เวลา ผู้เขียนให้ความสำคัญกับฉากได้ตามความต้องการของการนำเสนอ (Royal Society of Thailand, 2009) กลวิธีการนำเสนอผ่านฉากเป็นกลวิธีการนำเสนอโดยใช้รูปภาพ รูปภาพเป็นองค์ประกอบสำคัญของการ์ตูนที่แสดงสถานที่เกิดเหตุและสิ่งของที่ปรากฏในฉาก การ์ตูนใช้ประเทศไทยเป็นฉากตั้งแต่ตัวละครชาวเกาหลีถึงประเทศไทยในบทที่ 2

การ์ตูนนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของไทย เช่น วัด อุทยานประวัติศาสตร์ ทะเล ฯลฯ ตัวอย่างเช่น วัดพระแก้วในพระบรมมหาราชวังเป็นฉากและสถานที่เกิดเหตุในบทที่ 6 ในเนื้อเรื่องวัดพระแก้วเป็นจุดเริ่มต้นของการเดินทางเพื่อค้นหาสมบัติในเนื้อเรื่อง อาคารต่าง ๆ ในวัดพระแก้วถูกนำเสนอผ่านฉาก วัดพระแก้วคือพระอารามหลวงที่อยู่บริเวณภายในพระบรมมหาราชวัง ซึ่งเป็นสถานที่ประกอบพิธีที่สำคัญทางศาสนา การ์ตูนนำเสนอสิ่งสำคัญภายในวัดพระแก้ว เช่น พระอุโบสถ ปราสาทพระเทพบิดร พระมณฑป พระศรีรัตนเจดีย์ หรือเจดีย์ทอง พระปรางค์ และพระพุทธรูปหามณเฑียรต้นปฐมมาร โดยเฉพาะปราสาทพระเทพบิดร พระมณฑป พระศรีรัตนเจดีย์และพระพุทธรูปหามณเฑียรต้นปฐมมารเป็นสิ่งที่แสดงความสวยงามของศิลปะไทยและถือเป็นเอกลักษณ์ของวัดพระแก้วในสายตาของชาวเกาหลี จึงปรากฏหลายครั้งและชัดเจนผ่านฉาก



ภาพประกอบ 7 วัดพระแก้ว

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.114) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

นอกจากสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของไทย ยังพบว่าสถานที่ต่าง ๆ ใช้เป็นฉาก เช่น ร้านอาหารริมถนน เมื่อตัวละครกลุ่มชาวเกาหลีถึงประเทศไทยในบทที่ 2 ไปทานข้าวที่ร้านอาหารไทย การ์ตูนนำเสนอภาพของถนนในกรุงเทพฯ ที่ไม่เหมือนกับภาพของสถานที่ท่องเที่ยวอื่น ๆ ในการดู ภาพรถเข็นขายอาหารต่าง ๆ ริมถนน ซึ่งนำเสนอภาพลักษณ์ไทยอย่างหนึ่งผ่านฉากริมถนน



ภาพประกอบ 8 ริมถนนในกรุงเทพฯ

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.29) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

ฉากเป็นสถานที่เกิดเหตุ แต่ในขณะเดียวกันเป็นภูมิหลังในเหตุการณ์ต่าง ๆ ฉากของการตูนจึงรวมสรรพสิ่งของต่าง ๆ ที่นำเสนอเบื้องหลัง สิ่งของบางอย่างมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องของการตูน ตัวอย่างเช่น “สมบัติ” ถือเป็นแก่นเรื่องหลักของทั้งซีรีส์ โดยสมบัตินั้นเชื่อมโยงกับลักษณะพิเศษของแต่ละประเทศอย่างลงตัว

สำหรับการตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” สมบัติคือพระพุทธรูปทองคำ ซึ่งสะท้อนถึงพุทธศาสนาที่เป็นศาสนาประจำชาติไทย พุทธศาสนายู่ภายใต้ภาพลักษณ์ไทยด้านวัฒนธรรมและปรากฏผ่านตัวละคร บทสนทนา ฉาก และบทอ่านเพิ่มเติม สมบัติพระพุทธรูปทองคำแสดงให้เห็นความสำคัญของพุทธศาสนาในสังคมไทย



ภาพประกอบ 9 พระพุทธรูปทองคำ

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.198) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

4. กลวิธีการนำเสนอผ่านบทอ่านเพิ่มเติม

บทอ่านเพิ่มเติมในหนังสือการ์ตูนเล่มนี้มีทั้งหมด 9 บท ซึ่งสอดแทรกอยู่ระหว่างบทต่าง ๆ ยกเว้นบทที่ 10 ซึ่งเป็นการจบเรื่องอ่านเพิ่มเติมแต่ละบทมีความยาว 2 หน้าเท่ากันทุกบทและมีจุดประสงค์ว่า เพื่อให้ข้อมูลและความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับประเทศไทย เนื้อหาของบทใช้ชื่อหัวข้อ “รู้เรื่องไทยกับฮีโร่” เนื้อหาในบทอ่านเพิ่มเติมมีความเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องของแต่ละบทในหนังสือการ์ตูนอย่างชัดเจน

ทุกบทขยายความรู้จากเนื้อเรื่อง บทอ่านเพิ่มเติมที่ 1 พูดถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประเทศไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารไทย ซึ่งขยายความรู้จากบทที่ 2 บทที่ 2 ของการตูนมีฉากร้านอาหารไทยและเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 3 มี 3 หัวข้อเกี่ยวกับศิลปะไทยและเทศกาล ได้แก่ การแสดงของไทย เทศกาลของไทย และมวยไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 4 มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาในไทยรวมทั้ง 3 ประเด็น ได้แก่ ศาสนาของประเทศไทย ศาสนาพุทธในไทยแตกต่างกับที่อื่นอย่างไร และพระสงฆ์ในไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 5 มีเนื้อหาที่พูดถึงพฤติกรรมของคนไทยรวมทั้ง 2 ประเด็น ได้แก่ ลักษณะนิสัยของคนไทย และมารยาทไทยที่ควรรักษาสืบทอดไว้ บทอ่านเพิ่มเติมที่ 6 พูดถึงเรื่องวัดไทย มีหัวข้อ 2 ข้อ ได้แก่ โครงสร้างของวัดไทยและวัดที่มีชื่อเสียงของไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 7 อธิบายประวัติศาสตร์ไทยตามเวลาแบ่งเป็น 5 ส่วนในหัวข้อพงศาวดารชาติไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 8 มีหัวข้อ 3 ข้อ ได้แก่ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว การเมืองไทยปัจจุบันและการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย บทอ่านเพิ่มเติมที่ 8 ต่างกับบทอ่านเพิ่มเติมอื่น ๆ เพราะ

เนื้อหาเกี่ยวกับเศรษฐกิจไทยไม่น่าสนใจในเรื่อง เรื่องเศรษฐกิจไทยค่อนข้างยาก ซึ่งการตัดสินใจใช้บทอ่านเพิ่มเติม บทอ่านเพิ่มเติมที่ 9 แนะนำมรดกโลก 5 แห่งในประเทศไทยโดยนำเสนอความรู้ไม่เหมือนกัน



ภาพประกอบ 10 ตัวอย่างของบทอ่านเพิ่มเติมที่ 3

ที่มา “Treasure Hunting in Thailand” (8th ed. p.69) by Gyung-Hyo, K., and Gomdori co., 2009, Nanmeebooks

ผู้วิจัยพบว่า บทอ่านเพิ่มเติมเป็นการขยายเนื้อหาในข้อความการตูน ซึ่งช่วยผู้อ่านเข้าใจประเทศไทยอย่างลึกซึ้ง ตัวอย่างเช่น บทอ่านเพิ่มเติมที่ 3 พูดถึงศิลปะไทยและเทศกาลไทยที่เป็นเนื้อหาที่ไม่ได้อธิบายรายละเอียด ซึ่งข้อความยากและมีรายละเอียดกว่าคำพูดในการตูน บทอ่านเพิ่มเติมที่ 8 อธิบายเกี่ยวกับสังคมไทยผ่านหัวข้อย่อย 3 ข้อ ได้แก่ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เศรษฐกิจไทยและการเมืองไทย การตูนพูดถึงการเมืองและกษัตริย์ไทย แต่ไม่ได้อธิบายความสำคัญหรือความเป็นมาของทั้ง 2 ข้อ สำหรับเศรษฐกิจไทยเป็นประเด็นที่ไม่น่าสนใจผ่านกลวิธีอื่น ๆ เพราะเศรษฐกิจไทยคือประเด็นยากที่นำเสนอผ่านตัวละคร บทสนทนา หรือ ฉาก

สรุปและอภิปรายผล

การตูน “ล่าขุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” มีกลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทย 4 ด้าน กลวิธีดังกล่าวทำให้เห็นภาพประเทศไทยในมุมมองของชาวเกาหลีใต้หลากหลายมิติ ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านได้เรียนรู้และเข้าใจคนไทยและประเทศไทยมากยิ่งขึ้น กลวิธีการนำเสนอทั้ง 4 วิธีเป็นเทคนิคของการตูนที่ช่วยนำเสนอภาพประเทศไทยในการตูนและช่วยผู้อ่านเข้าใจประเทศไทยง่าย กลวิธีการนำเสนอที่ 1 คือ กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร การตูนใช้ตัวละครที่นำเสนอภาพลักษณ์ไทย ตัวละครในการตูนแบ่งออกเป็นตัวละครหลักและตัวละครรอง ตัวละครหลัก 6 ตัวนำเสนอวัฒนธรรมไทยเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับภาพลักษณ์ไทยหลักในการตูน ตัวละครรอง 3 ตัวเป็นตัวละครของประเทศไทยและนำเสนอลักษณะต่าง ๆ ในประเทศไทย กลวิธีการนำเสนอ ที่ 2 คือ กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนา กลวิธีนี้มี 2 แบบ ได้แก่การอธิบายความรู้และการแสดงความรู้สึก การตูนแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ คนไทย และการท่องเที่ยวผ่านบทสนทนา ความรู้ 4 ด้านนี้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ไทยในการตูน ตัวละครแสดงความรู้สึกเชิงบวกและความประทับใจต่อประเทศไทย กลวิธีการนำเสนอที่ 3 คือกลวิธีการนำเสนอผ่านฉาก การตูนใช้ประเทศไทยเป็นฉาก ซึ่งสถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่อื่น ๆ ของประเทศไทยเป็นสถานที่เกิดเหตุหรือเบื้องหลังในเนื้อเรื่อง เช่น วัดพระแก้ว อุทยานประวัติศาสตร์

สุโขทัย นอกจากสถานที่ ยังมีสิ่งสำคัญปรากฏในฉาก เช่น พระพุทธรูปทองคำเป็นสมบัติสมมติของประเทศไทย ในการ์ตูน กลวิธีการนำเสนอที่ 4 คือกลวิธีการนำเสนอผ่านบทอ่านเพิ่มเติม การ์ตูนมีบทอ่านเพิ่มเติม 9 บทที่อธิบายประเทศไทย ส่วนใหญ่ขยายความจากความรู้ที่แทรกในเนื้อเรื่อง

กลวิธีการนำเสนอของการ์ตูนนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในการ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” ทั้ง 4 กลวิธีนี้แสดงเนื้อหาความเป็นไทย 4 ด้าน ได้แก่ วัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์ไทย คนไทยและการท่องเที่ยวไทยโดยภาพลักษณ์ไทยด้านวัฒนธรรมปรากฏบ่อยมากที่สุดและภาพลักษณ์นี้ถูกนำเสนอผ่านทั้ง 4 วิธี ในกลวิธีการนำเสนอ 4 วิธี จำนวน 2 วิธีนำเสนอภาพลักษณ์ไทยทั้ง 4 ด้าน คือ กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนาและผ่านฉาก ซึ่งเป็นกลวิธีการนำเสนอสำคัญที่ช่วยนำเสนอภาพของประเทศไทยอย่างรายละเอียด

ผู้วิจัยพบว่า กลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยมีลักษณะคล้ายคลึงกับกลวิธีการนำเสนอของวรรณกรรม ได้แก่ กลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละคร กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนา และกลวิธีการนำเสนอผ่านฉาก โดยสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Chantharapraphan and Laotanon (2022) พบว่า กลวิธีการนำเสนอในนวนิยาย “ไชน่ามูน” ตามองค์ประกอบของวรรณกรรม ซึ่งประกอบด้วยโครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา และฉาก การ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” นำเสนอภาพลักษณ์ไทยโดยใช้ทั้งตัวละครชาวไทยและชาวเกาหลี ตัวละครหลักชาวเกาหลีมีบทบาทเป็นตัวแทนของผู้อ่าน ตัวละครหลักและตัวละครรองชาวไทยแนะนำและนำเสนอประเทศไทยให้ชาวต่างชาติ สำหรับกลวิธีการนำเสนอผ่านฉากมักจะถ่ายทอดความรู้ผ่านรูปภาพ ผู้อ่านสามารถสังเกตเหตุการณ์และเบื้องหลังในฉากได้ ทั้งกลวิธีการนำเสนอผ่านตัวละครและฉากเป็นกลวิธีที่ใช้รูปภาพในการนำเสนอภาพลักษณ์ไทย รูปภาพช่วยผู้อ่านเข้าใจวัฒนธรรมไทยมากกว่าการใช้ข้อความยาว สำหรับกลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนามีความพิเศษในเนื้อหาของบทสนทนา กลวิธีการนำเสนอผ่านบทสนทนามี 2 วิธี คือการอธิบายความรู้และการแสดงความรู้สึก การอธิบายความรู้เป็นกลวิธีการนำเสนอที่แทรกความรู้ในเนื้อหาของการ์ตูน ความรู้ในการ์ตูนประกอบด้วยความรู้ 4 ด้านของภาพลักษณ์ไทย ตัวละครในการ์ตูนเป็นผู้อธิบายความรู้ให้ตัวละครคนอื่น ดังนั้นผู้อ่านได้รับความรู้ในฐานะของตัวแทนตัวละครและเข้าใจประเทศไทยมากขึ้นผ่านบทสนทนาได้ แต่ยังมีกลวิธีที่ไม่ปรากฏในวรรณกรรมทั่วไป คือกลวิธีการนำเสนอผ่านบทอ่านเพิ่มเติม

บทอ่านเพิ่มเติมในการ์ตูนเน้นการถ่ายทอดและให้ความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยที่นำเสนอในการ์ตูนเพิ่มเติม กลวิธีนี้ถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อ่านผ่านข้อความและภาพจริงอย่างโดยตรง จึงช่วยผู้อ่านเข้าใจประเทศไทยมากขึ้น บทอ่านเพิ่มเติมให้การ์ตูนเล่มนี้ทำหน้าที่เป็นเกร็ดความรู้ให้ผู้อ่าน ทำให้การ์ตูนเล่มนี้มีประโยชน์เหมือนหนังสืออ่านเพิ่มเติมด้วย ดังนั้นกลวิธีการนำเสนอทั้ง 4 วิธีมีความสำคัญกับการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในมุมมองของชาวเกาหลีในการ์ตูน “ล่าชุมทรัพย์ สุดขอบฟ้าในไทย” และการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับประเทศไทยให้ผู้อ่าน

ข้อเสนอแนะ

วิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ไทยในสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ หนังสือท่องเที่ยว ฯลฯ

รายการอ้างอิง

- Chantharapraphan, P., and Laotanon, P. (2022). Presentational Techniques of Chineseness in Chinamoon Novel. *Journal MBU Education*, 10(2), 100–109. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/edj/article/view/258718>
- Cornwall-Smith, P., and Goss, J. (2013). *Very Thai: everyday popular culture* (2nd ed.). River Books.
- Gomdori co., and Gyung-Hyo, K. (2009). *Treasure Hunting in Thailand* (8th ed.). Nanmeebooks.
- Hong, V. (2023). *The factors of Thailand's image, face-to-face communication on online media, and trust affect Vietnamese travelers' intentions to visit Thailand*. [Master of Communication Arts (Strategic Communications), Bangkok University]. DSpace. <http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/5638>
- Jenes, B. (2010). The Nature of Country Image – An Extended Literature Review. The International Marketing Trends Conference. <https://archives.marketing-trends-congress.com//2010Materiali/Paper/Fr/JENES.pdf>
- Kunlabutdee, C. (2021). *Presentation tactics The Identity of Adolescents in the Literary Works for Adolescents Awarded by the Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education*. [Master of Education, Mahasarakham University]. DSpace. <http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/1417>
- MiraeN (n.d.) Publishing. https://eng.mirae-n.com/business/c_book.mrn
- Poopuang, N. (2017). *Thailand's images in the eyes of the Russian*. [Master of Arts, Thammasat University]. TU Digital Collection. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:185859
- Pornumpaisakul, N., and Supasetsiri, P. (2017). Wisdom in “Kob-Nok-Ka-La” Comic Book Series. *Academic and Research Journal of Liberal Arts (Online)*, 12(23), 50–62. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/larhcu/article/view/152346>
- Pornumpaisakul, N., and Supasetsiri, P. (2023). Monster: The Representation of Akusala-Kamma and Cultural in ‘Naen Kaew and Noi Chaiya’ Cartoon Book Series. *Journal of Thai Studies*, 11(1), 35–64. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/TSDJ/article/view/263718>
- Royal Society of Thailand. (2002). *English- Thai Dictionary of Literature*. Royal Institute
- Royal Society of Thailand. (2009). *Thai Dictionary of Literature*. Royal Institute

- Royal Society of Thailand. (2011). Thai Dictionary of Royal Institute B.E. 2554. Royal Society of Thailand. <https://dictionary.orst.go.th/>
- Tiengprateed, A. (2020). Tourism image of Thailand: An American perspective. *Journal of Communication Arts Review*. 24(3), 81-93. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/article/view/244824>
- Tippukhiao N., Phapor P., and Phromkantha P. (2021). A Study of Presentation Strategies and Social Reflection that appeared in the novel “Maliwan Boy” of “Prapatsorn Sewikul”. Proceeding Report of Thai Language and Culture Network (3th) Retrieved from http://www.hurujournal.ru.ac.th/journals/viewPage/30?JournalTopicModel_sort=hit.desc
- Torsuwan, S. (2022). *Media exposure and the perception of Thailand's image as a travel destination of Indonesian tourists*. [Master of Journalism and Mass Communication, Thammasat University]. TU Digital Collection. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:307072
- Tourism Authority of Thailand (2012). Thailand Destination image of foreigners. Tourism Authority of Thailand. <http://tourismlibrary.tat.or.th/medias/T23536.pdf>
- Tourism Authority of Thailand (2024). Thailand Welcomes Over 35 Million Visitors in 2024: A Milestone Paving the Way for 2025. TAT Newsroom. https://www.tatnewsthailand.org/news_detail.php?newsID=5889