**การวิเคราะห์เปรียบเทียบโครงสร้างภาพยนตร์และการแสดงออกทางวัฒนธรรม  
ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นและเกาหลี**

ศรุตา บุญทองงาม1, พราว อรุณรังสีเวช\*2

1สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, โทรศัพท์ 096-967-0005

2สาขาวิชานิเทศศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, โทรศัพท์ 087-931-2327

1e-mail : nadia.saruta@facebook.com, s59123325107@ssru.ac.th  
\*2e-mail : parunran@nyit.edu (Corresponding author), proud.ar@ssru.ac.th

**บทคัดย่อ**

ปัจจุบันภาพยนตร์จำนวนมากได้ถูกนำไปสร้างใหม่โดยประเทศอื่นที่แตกต่างจากประเทศที่ผลิตสื่อขึ้นดั้งเดิม วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ คือ เพื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่อง Be With You ที่สร้างโดยประเทศญี่ปุ่น (2004) และนำมาสร้างใหม่โดยเกาหลีใต้ (2018) การวิเคราะห์ตัวบทได้ถูกใช้เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบในหัวข้อโครงสร้างภาพยนตร์และการสื่อสารทางวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์เกาหลีเรื่องดังกล่าวมีความสนุกตลก และตัวละครบิดาทำงานหนักกว่าภาพยนตร์ที่ผลิตโดยญี่ปุ่น แต่ภาพยนตร์เกาหลีมีการสื่อสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตน้อยกว่าประเทศญี่ปุ่น ระบอบปิตาธิปไตยและความเหลื่อมล้ำทางเพศยังสามารถพบได้ในภาพยนตร์เกาหลี แม้ว่าภาพยนตร์จะฉายไปเมื่อไม่นานมานี้คือปี 2018 งานวิจัยในอนาคตควรศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์หรือสื่ออื่น ๆ ที่ถูกผลิตซ้ำโดยประเทศที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันมากกว่าเพียงญี่ปุ่นและเกาหลี อย่างเช่น ไทย กับ อเมริกา องค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อบันเทิงในไทยควรพิจารณานำเข้าภาพยนตร์เกาหลีที่มีประโยชน์ต่อการเพิ่มพูนความรู้แก่เยาวชนในด้านวัฒนธรรม มากกว่าที่จะนำเข้าภาพยนตร์หรือละครวัยรุ่นเกาหลีทั่วไป เพราะความจริงแล้วภาพยนตร์ทั่วไปเหล่านี้ผู้ผลิตสื่อชาวไทยก็สามารถสร้างได้โดยง่ายเช่นกัน

**คำสำคัญ :** ภาพยนตร์ญี่ปุ่น, ภาพยนตร์เกาหลี, วัฒนธรรม, โครงสร้างภาพยนตร์

**The Comparison Between Japanese and Korean Films  
in Film Structure and Cultural Communication**

Saruta Boonthongngam1, Proud Arunrangsiwed\*2

1 Films and digital Media, Suan Sunandha Rajabhat University, Tel. 096-967-0005

2 Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, Tel. 087-931-2327

1e-mail : nadia.saruta@facebook.com  
\*2e-mail : parunran@nyit.edu (Corresponding author)

**Abstract**

Many films, today, have been remade by producers with different nation(s). The objectives of the present study are to compare two versions of the films, “Be With You,” the Japanese version (2004) and Korean version (2018). Textual analysis was used to analyze and compare both films. The themes used to examine are the quality of film structure and cultural communication. the results show that Korean version consists of more enjoyment and hard-working role of parent, but less cultural communication compared to Japanese version. Patriarchy and gender inequality are also found in Korean version, even it was released in 2018. Future studies should compare the films or media which were remade with directors or producers with extremely different cultural background, such as Thai and American. Thai media-related organization should import Korean films that could benefit young audiences and heighten their cultural knowledge, rather than just import random teenager-related-Korean dramas, genre of which could simply be produced by Thai media producers.

**Keywords :** Japanese films, Korean Films, Culture, Plot structure

**บทนำ**

ในปัจจุบันวงการภาพยนตร์มีการนำภาพยนตร์ที่เคยประสบความสำเร็จ นำกลับมาสร้างใหม่อยู่หลายต่อหลายเรื่อง บางครั้งภาพยนตร์แอนิเมชันก็ถูกนำมาผลิตใหม่เป็นภาพยนตร์ที่แสดงด้วยนักแสดงจริงด้วยเช่นกัน การสร้างภาพยนตร์ใหม่จากบทเดิมเหล่านี้บางส่วนได้ผลิตใหม่ผ่านมุมมองของคนอีกชาติหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมสยอง (13 Beloved) ของไทย ถูกนำไปผลิตใหม่ในชื่อเรื่องว่า 13 Sins โดยค่ายภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ในงานวิชาการพบเพียงการศึกษา เปรียบเทียบนวนิยายญี่ปุ่นที่ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เกาหลี (ภีมภัทร บัวระภา และ ทนพร ตรีรัตน์สกุลชัย, 2559) เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษากรณีความแตกต่างของภาพยนตร์เรื่อง Be With You ในที่ผลิตและนำแสดงโดยคนญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ที่ผลิตและนำแสดงโดยคนเกาหลี

**การทบทวนวรรณกรรม**

การสร้างภาพยนตร์นั้นผู้กำกับจะสร้างภาพยนตร์ผ่านมุมมองของตัวผู้กำกับที่มีต่อพฤติกรรมของคนในสังคมนั้น (มนต์ศักดิ์ เกษศิรินทร์เทพ, สมคเน วรวิวัฒน์, และ ประยุกต์ ศรีทองกูล, 2559) ต่างจากภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำใหม่ เฉพาะอย่างยิ่งโดยชาวต่างชาติ ผู้กำกับจะผสมผสานมุมมองของภาพยนตร์เรื่องเดิมกับวัฒนธรรมของประเทศตนเอง การนำเสนอผ่านมุมมองทั้งสองประเทศ เปรียบเสมือนสะพานเชื่อมโยงให้ทั้งสองประเทศได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น (อภิรักษ์ ชัยปัญหา, 2558) ครอบครัวเป็นรากฐานที่มีความมั่นคงต่อชีวิตมนุษย์และครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ในทุกยุคสมัยของประเทศญี่ปุ่น (จินตนา พุทธเมตะ, 2552) การนำภาพยนตร์มาผลิตซ้ำหรือสร้างใหม่ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหา ให้แตกต่างจากเดิมเพื่อให้เข้ากับสังคมของคนในประเทศของผู้ผลิตและให้ผู้ชมในประเทศนั้น ๆ มีความรู้สึกร่วมให้มากที่สุด (วิชยุตม์ ปูชิตากร, 2556) โดยการดัดแปลงบทภาพยนตร์ต้องคำนึงถึง ปัจจัยด้านบุคคลากรและปัจจัยด้านงบประมาณด้วย (องอาจ หาญชนะวงษ์, 2561)

***วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น (Japanese Pop Culture)***

วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น มีอัตลักษณ์ที่เด่นชัดว่าสืบทอดมาจากศาสนาชินโตที่เป็นศาสนาที่อยู่คู่ประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่ดั้งเดิม (ประติมล บุญประจักษ์, 2560) ถัดมาในยุคเอโดะหรือยุคโทกูงาวะ สีน้ำเงิน ถือเป็นสีที่มีความงามและมีสไตล์แบบประเพณีของยุคเอโดะเอง (จิรายุ พงส์วรุตม์, 2561) ซึ่งสีน้ำเงินถูกนำมาใช้เป็นสีชุดของตัวละครสำคัญในเรื่องอย่างการ์ตูนเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน, โดราเอม่อน และตัวละครซาซึเกะ ในเรื่องนารูโตะ นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ ความผิดพลาดอย่างหนึ่งของผู้ชมทั่วไปสมัยก่อนคือพวกเขามักมองว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นสร้างแต่ภาพยนตร์เชิงประวัติศาสตร์ (วรรณี สำราญเวทย์, 2541) ซึ่งแตกต่างกับวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นที่กระจายไปทั่วโลกผ่านทางสื่ออย่างการ์ตูน ละคร แฟชั่น หรือภาพยนตร์ผู้ใหญ่ (AV) ไม่ใช่สื่อที่เน้นเรื่องราวประวัติศาสตร์แต่เป็นเรื่องราวที่เล่าได้สนุกสนาน มีชีวิตชีวา เสริมสร้างจินตนาการ (Craig, 2015) ยังมีภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีเทคนิคพิเศษของญี่ปุ่น (Tokusatsu) และหนังสือการ์ตูน (Manga) อีกจำนวนมากที่เป็นที่นิยมและหลายเรื่องถูกสร้างขึ้นใหม่โดยบริษัทผลิตภาพยนตร์ต่างชาติ เช่น Godzilla, Astro Boy, Alita: Battle Angle, และ Dragonball Evolution เป็นต้น ผู้ชมชาวไทยบางส่วนมีทัศนคติต่อผู้หญิงญี่ปุ่นว่าพวกเธอเหล่านี้มีหน้าที่ดูแลลูกให้ดี และมองว่าพวกเธอเป็นผู้ผลิตพลเมือง (Citizen Maker) (วีรวิท คงศักดิ์, 2562)

***วัฒนธรรมสมัยนิยมของเกาหลี (Korean Pop Culture)***

แนวคิดที่มีอิทธิพลต่อคนเกาหลีมากที่สุดคือ ชอง (Jeong) กล่าวคือชองเป็นนามธรรม เป็นความรู้สึกรัก รู้สึกห่วงใย ผูกพันธ์และยังยึดติดต่อความสัมพันธ์ที่เราสร้างขึ้น (ชนันภรณ์ อารีกุล, 2561) โดยทั่วไปคนเกาหลีโบราณจะมีลักษณะนิสัยที่รักษาหน้าหรือศักดิ์ศรีของตนเป็นอย่างมาก เรียกได้ว่าพวกเขาไม่สามารถยอมเสียหน้า เสียศักดิ์ศรีได้เลย (นภดล ชาติประเสริฐ, 2534) และในช่วงสงครามเกาหลีที่ผ่านมาส่งผลให้คนเกาหลีมีเอกลักษณ์ที่ขยัน เด็ดเดี่ยวและมั่นคงขึ้นเพื่อความอยู่รอดของตน (จักรพรรณ วงศ์พรพวัณ, 2557)

แต่ในทางกลับกัน ผู้ชายเกาหลีอาจมีนิสัยต้องการความเป็นใหญ่ เหนือกว่าภรรยาและบุตร (Park & Morash, 2017) ดังนั้นยิ่งในสมัยโบราณ ผู้ที่มีอายุน้อยกว่าจึงไม่แสดงความรู้สึกหรือความคิดในแบบของพวกเขาออกมาได้ หรือหากพวกเขาพูดตามความคิดตนออกมาก็จะถูกผู้ใหญ่ห้ามปราบในที่สุด (นภดล ชาติประเสริฐ, 2534) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยพบว่าสังคมเกาหลียังมีการกลั่นแกล้งกันเองในสายงานพยาบาล ผู้ที่มีอายุและตำแหน่งที่เหนือกว่ามักจะกลั่นแกล้งพยาบาลที่ตำแหน่งต่ำกว่าอีกด้วย (An & Kang, 2016)

กระแสความดังของเคป็อป (K-Pop) คือ นักร้อง หรือนักแสดงชาวเกาหลีใต้ที่มีความสามารถทัดเทียมกับกลุ่มศิลปินประเทศอื่น ๆ ได้นำพาวัฒนธรรมของประเทศตนเองไปเผยแพร่สู่ประเทศต่าง ๆ ทำให้ชาวต่างชาติได้รู้จักและรับรู้สังคม วัฒนธรรมของประเทศเกาหลีใต้ (Lee & Bai, 2016) วัฒนธรรมสมัยนิยมเกาหลีไม่ได้มีแค่ศิลปินที่สร้างขึ้นแต่ตัวแฟนคลับของพวกเขาก็เป็นผู้สร้างสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาเช่นกัน (Jin & Yoon, 2016) ยกตัวอย่างเช่น การถือป้ายเชียร์ในช่วงที่ศิลปินกำลังแสดง การร้องแฟนชานท์ (Fanchant) เพื่อให้กำลังใจศิลปินในระหว่างที่เขาทำการแสดงบนเวที นอกจากวงการดนตรีแล้วภาพยนตร์เกาหลีก็ถือเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกส่งออกไปยังต่างประเทศได้ชัดเจนเพราะเป็นงานที่การบันทึกประวัติศาสตร์เอาไว้ได้สมบูรณ์งานหนึ่ง (นพดล อินทร์จันทร์, 2555) โดยปรากฎการณ์เหล่านี้เรียกว่า “Hallyo Phenomenom” หรือ “Rise of K-Pop” ปัจจุบันงานภาพยนตร์เกาหลีมีหลายหลายประเภท แต่ที่ทำรายได้ดีอย่างต่อเนื่องจะเป็นภาพยนตร์รัก โรแมนติก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นอกจากนี้ภาพยนตร์ซายฟาย (Sci-fi) ก็ยังได้รับความนิยมต่างจากช่วงปี แต่ในค.ศ. 1960 - 1990 ที่เกาหลีจะสร้างแต่ภาพยนตร์ที่เน้นความเป็นชาติเท่านั้น (Lee, 2019)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าญี่ปุ่นและเกาหลีต่างมีวัฒนธรรม มีอัตลักษณ์และเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และเมื่อปี พ.ศ. 2547 ญี่ปุ่นได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Be With You ขึ้นโดยทำรายได้ทั่วโลกไปมากกว่าหนึ่งพันแปดร้อยล้านบาท (46.6 ล้านดอลล่าร์ คำนวณด้วยอัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย 40 บาทในปี ค.ศ. 2004) และเมื่อปี พ.ศ. 2561 เกาหลีใต้ได้ซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่อง Be With You มาผลิตซ้ำโดยไม่เปลี่ยนเนื้อเรื่องหลักของบท สามารถทำรายได้ทั่วโลกไปกว่า 600 ล้านบาท (19.4 ล้านดอลล่าร์ คำนวณด้วยอัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย 32 บาทในปี ค.ศ. 2004) การส่งออกสื่อบันเทิงของเกาหลี ถือที่มาของรายได้หลักของประเทศอย่างหนึ่ง (Kim & Kim, 2018) ทั้งสองภาพยนตร์มีอายุงานต่างกันถึงสิบสี่ปี ดังนั้นผู้วิจัยจะศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านวัฒนธรรม บริบทและบทบาทตัวละครทางสังคม

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

(1) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างภาพยนตร์ของภาพยนตร์ดั้งเดิมที่ผลิตโดยประเทศญี่ปุ่น และฉบับที่สร้างใหม่โดยเกาหลีใต้

(2) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของภาพยนตร์ดั้งเดิมที่ผลิตโดยประเทศญี่ปุ่น และฉบับที่สร้างใหม่โดยเกาหลีใต้

**วิธีดำเนินการวิจัย**

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์เรื่อง Be With You ที่ผลิตโดยประเทศญี่ปุ่นหรือชื่อเรื่องในภาษาไทยคือ “ปาฏิหาริย์ 6 สัปดาห์ เปลี่ยนฉันให้รักเธอ” และภาพยนตร์เรื่อง Be With You ที่ผลิตโดยประเทศเกาหลีใต้หรือ “ปาฏิหาริย์ สัญญารัก ฤดูฝน” โดยจุดมุ่งหมายของการวิเคราะห์ตัวบทในงานวิจัยนี้คือ เพื่อเปรียบเทียบ (1) โครงสร้างภาพยนตร์ และ (2) การสื่อสารทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์เรื่อง Be With You ได้ถูกเลือกมาใช้เป็นกรณีศึกษาเพราะเป็นภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเอเซีย และเรื่องดังกล่าวถูกสร้างโดยประเทศที่มีวัฒนธรรมคล้ายคลึงกัน อาจมีความแตกต่างให้สามารถเปรียบเทียบกันได้ ความแตกต่างด้านระยะเวลายังเป็นสิ่งที่สำคัญเช่นกัน เพราะภาพยนตร์เกาหลีเรื่องดังกล่าวถูกสร้างหลังจากต้นฉบับจากญี่ปุ่นถึง 14 ปี ซึ่งอาจช่วยเพิ่มความแตกต่างทางวัฒนธรรม แนวคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การลดลงของปิตาธิปไตยในเอเซียตะวันออก

นอกจากนี้ ผู้วิจัยคนที่หนึ่ง ยังมีความคุ้นชินกับภาพยนตร์ ดราม่าซีเรียล (Drama Serial) และดนตรีเกาหลีสมัยนิยม (K-Pop) เป็นอย่างมาก ส่วนผู้วิจัยคนที่สองเคยมีประสบการณ์การเป็นแฟนและความคุ้นเคยกับซีรีส์ญี่ปุ่น (Series) ผู้วิจัยทั้งสองเป็นผู้วิเคราะห์เปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่อง Be With You โดยผู้วิจัยคนแรกได้รับชมภาพยนตร์และวิเคราะห์ก่อน เมื่อได้ผลการวิเคราะห์แล้ว ผู้วิจัยคนที่สองได้นำส่วนที่ตนวิเคราะห์และแทรกเสริมเข้าไปในบทวิเคราะห์ของผู้วิจัยคนแรก และให้ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจผลการวิจัยได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยจึงขอเขียนเรื่องย่อแบบกระชับของภาพยนตร์ Be With You คือ ครอบครัวหนึ่ง มี พ่อ แม่ และลูกชาย แม่ได้เขียนการ์ตูนให้ลูกโดยใช้ภาพเปรียบเทียบว่าเมื่อตนเสียชีวิตจะกลับมาหาลูกในฤดูฝน เมื่อแม่เสียชีวิต ลูกชายมีความเชื่อตามการ์ตูนดังกล่าว และเขากับพ่อก็ได้พบแม่ที่กลับมาในฤดูฝนจริง ๆ แม่ได้สูญเสียความทรงจำในช่วงแรก ๆ ที่กลับมา หลังจากนั้นทั้งครอบครัวใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตลอดฤดูฝนนั้น

**ผลการวิจัยและอภิปรายผล**

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือเปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่อง Be With You ที่สร้างโดยญี่ปุ่น และสร้างซ้ำโดยเกาหลี ในด้านโครงสร้างภาพยนตร์ และการสื่อสารทางวัฒนธรรม ซึ่งได้แสดงภาพรวมของผลการเปรียบเทียบไว้ในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** เปรียบเทียบ Be With You ฉบับญี่ปุ่น และ เกาหลี

| **ญี่ปุ่น** | **เกาหลี** |
| --- | --- |
| *(1) ด้านโครงสร้างภาพยนตร์* |  |
| เปิดเรื่องด้วยการแสดงโดยนักแสดง | เปิดเรื่องด้วยแอนิเมชัน |
| เนื้อเรื่องเรียบง่าย | เล่าเรื่องเร็วขึ้น สอดแทรกความตลก |
| มีความซาบซึ้ง เข้าถึงอารมณ์ | แม้จะมีฉากคิดถึงอดีต กับ ฉากความสัมพันธ์แม่-ลูกมากกว่าญี่ปุ่น แต่เข้าถึงอารมณ์น้อยกว่า |
| ภาพยนตร์ยาว 119 นาที | ภาพยนตร์ยาว 132 นาที |
| *(2) ด้านการสื่อสารทางวัฒนธรรม* |  |
| เสื้อกันฝนของลูกมีสีน้ำเงิน ซึ่งมีความหมายเชิงวัฒนธรรมกับญี่ปุ่น | เสื้อกันฝนของลูกมีสีเหลือง |
| พ่อทำงานบริษัท แต่งกายน่าเชื่อถือ | พ่อทำงานที่สระว่ายน้ำ แสดงถึงความลำบากและยากจนกว่าญี่ปุ่น |
| พ่อมีความสุขุม อย่างผู้ชายในอุดมคติของญี่ปุ่น | พ่อมีความลุกลี้ลุกลน เพื่อให้ภาพยนตร์มีความตลก |
| เพื่อนผู้ให้กำลังใจเป็นนายแพทย์ | เพื่อนผู้ให้กำลังใจเป็นคนทำขนมเค้ก อาจเพราะชาวเกาหลีไว้วางใจคนในระดับเดียวกันมากกว่าคนที่เหนือกว่า |
| ใช้ตุ๊กตาไล่ฝน ห้อยกลับด้าน เพื่อเรียกฝน เป็นความเชื่อของญี่ปุ่น | ลูกไปแอบล้างรถของเพื่อนเพราะเชื่อว่าจะทำให้ฝนตก ไม่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเกาหลี แต่มีการใช้ St. Patrick leaf หรือใบไม้สี่แฉก เพื่อเรียกฝน ซึ่งไม่พบข้อมูลในงานวิชาการเกี่ยวกับวัฒนธรรมนี้ |

(1) โครงสร้างภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ดั้งเดิมของญี่ปุ่นจะเป็นไปอย่างเรียบง่าย ตามแบบฉบับภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่บรรยากาศการเล่าจะเป็นการเล่าเรื่องแบบเนิบช้า ให้ผู้ชมมีเวลาเก็บรายละเอียดในแต่ละฉากให้ได้นานที่สุด ทำให้ผู้ชมอินไปกับความผูกพันของทั้ง 3 คนได้อย่างเต็มอิ่ม ต่างจากภาพยนตร์ Be With You จากเกาหลี นอกเหนือความรัก โรแมนติกแล้ว เกาหลียังเพิ่มความตลกเข้าไปและการเล่าเรื่องจะเป็นไปด้วยความรวดเร็วและกระชับกว่าเล็กน้อย ผู้ชมชาวไทยที่ชื่นชอบภาพยนตร์เกาหลีอาจเข้าใจเรื่องได้เร็วขึ้น และมีเวลาไปเพิ่มรายละเอียดในแต่ละฉากให้ดูมีความเป็นเกาหลีและโรแมนติกแบบเกาหลีมากขึ้น การเสริมความตลกลงไปในภาพยนตร์อาจมองได้ว่าเป็นการผสมผสานภาพยนตร์ 2 แนว คือดราม่าและตลก แต่อย่างไรก็ตามอาจทำให้ลดการถ่ายทอดอารมณ์ที่ซาบซึ้งและกินใจลงไป ซึ่งอารมณ์เช่นนี้มีคุณค่ามากในภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับครอบครัว เพราะจะทำให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ถึงคุณค่าของครอบครัวมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยคนที่สองมีความคิดเห็นว่า ต้นฉบับของภาพยนตร์เรื่องนี้อาจได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ของ Warner Brother เรื่อง Jack Frost (1998) ซึ่งพ่อที่เสียชีวิตได้กลับมาใหม่ในรูปแบบของตุ๊กตาหิมะในฤดูหนาว เขาได้แก้ไขข้อผิดพลาดที่เป็นพ่อที่ไม่ดีพอในเวลาที่มีชีวิตอยู่ และเมื่อสิ้นสุดฤดูหนาว เขาก็ต้องจากไป แต่สิ่งที่แตกต่างคือการเน้นความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูก และ แม่กับลูก และการใช้เทคนิคพิเศษที่น้อยกว่าเมื่อภาพยนตร์ถูกสร้างด้วยชาวเอเชีย อาจเพื่อลดต้นทุนการผลิต (องอาจ หาญชนะวงษ์, 2561) ทั้ง ๆ ที่ประเทศญี่ปุ่นมีความก้าวหน้าด้านการใช้เทคนิคพิเศษและแสงสีในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่แบบแปลงร่าง

ผู้วิจัยคนที่หนึ่งของบทความนี้มีความเห็นว่า ในภาพยนตร์ที่สร้างโดยเกาหลี ช่วงเวลาที่แม่ได้กลับมาหาลูก เกาหลีถ่ายทอดให้เห็นความสัมพันธ์ของแม่และลูกออกมาได้มากกว่าญี่ปุ่น และช่วงที่ภาพยนตร์กล่าวถึงอดีตของพ่อและแม่ ภาพยนตร์จากฝั่งเกาหลีนั้นมีเนื้อหามากกว่า ทั้งฉากที่ทั้งคู่ไปเดท ฉากที่นัดเจอกันรวมถึงฉากชีวิตวัยเรียนของทั้งคู่ ที่ฝั่งเกาหลีเพิ่มเนื้อหาให้มากกว่าเป็นเพราะเป็นเพราะคนเกาหลีมีความรู้สึกรัก รู้สึกห่วงใย ผูกพันธ์ที่แน่นแฟ้นและยังยึดติดต่อความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้น (ชนันภรณ์ อารีกุล, 2561)

ในทางกลับกัน ผู้วิจัยคนที่สองพบว่า แม้ว่าภาพยนตร์เกาหลีจะเล่าถึงความรักความผูกพันของตัวละคร พ่อ กับ แม่ ในช่วงก่อนแต่งงานไว้เป็นเวลานานมาก แต่เมื่อพ่อพบว่าแม่กลับมาจากความตาย กลับไม่แสดงความดีใจเท่าที่ควร อาจเป็นงานของผู้กำกับในอนาคตที่จำเป็นต้องระวังเรื่องการแสดงออกทางสีหน้าและร่างกายของนักแสดง นอกจากนี้ เมื่อตัวละครแม่กลับมาที่บ้านและเล่นกับลูกชาย เธอเผลอไปชกหน้าลูกชายจนเลือดกำเดาไหล ซึ่งฉากนี้ไม่ควรมี แม้ว่าผู้กำกับอาจใส่ลงไปเพียงเพื่อแสดงให้เห็นว่าแม่กลับมาแล้วมีความแข็งแรงดี

การเปิดเรื่องของทั้งสองประเทศไม่เหมือนกัน ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเปิดตัวภาพยนตร์ด้วยตัวลูกชายตอนโตกำลังทำกิจวัตรประจำวันอยู่ในบ้านและปั่นจักรยานไปยังป่ารกร้างแห่งหนึ่ง แต่ภาพยนตร์เกาหลีเปิดตัวด้วยแอนิเมชัน แม่เพนกวินกับลูกเพนกวินตามนิทานที่แม่เขียนทิ้งไว้ให้ลูก ทำให้ภาพยนตร์เกาหลีเรื่องนี้มีความหลากหลายมากกว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่อย่างไรก็ตาม คำถามที่อาจทิ้งท้ายไว้คือ เกาหลีนำภาพยนตร์เรื่องนี้มาสร้างใหม่ ต่างจากหลังจากแบบฉบับเดิมถึง 14 ปี ถ้าญี่ปุ่นเป็นผู้นำภาพยนตร์เกาหลีเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาสร้างใหม่ ญี่ปุ่นอาจสามารถทำได้แปลกใหม่ตามยุคสมัยได้ไม่แพ้กัน

(2) การสื่อสารทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยคนที่หนึ่งพบว่า ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครลูกชายวัยประถมต้นต้องเดินทางไปโรงเรียนด้วยตัวเอง เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นมีนโยบายให้นักเรียนเรียนโรงเรียนในพื้นที่ใกล้บ้านเพื่อกระจายจำนวน ทำให้ระยะทางจากโรงเรียนถึงบ้านไม่ไกลกัน รวมถึงความปลอดภัยในประเทศญี่ปุ่นค่อนข้างสูง (Mori, Armada, & Willcox, 2012) มีถนนสำหรับเดินได้อย่างปลอดภัยและมีการเพิ่มความปลอดภัย ด้วยการให้เด็กประถมสวมหมวกสีเหลืองเพื่อเป็นการบอกและเตือนให้ผู้ใช้ถนนระมัดระวังมากขึ้น แต่ในภาพยนตร์เกาหลี ก่อนไปทำงานพ่อต้องปั่นจักรยานไปส่งลูกที่โรงเรียนแล้วจึงไปที่ทำงานต่อเพราะที่ประเทศเกาหลีไม่มีนโยบายแบบประเทศญี่ปุ่น

สิ่งที่แตกต่างกันอีกเรื่องคืออาชีพของพ่อ ในภาพยนตร์เกาหลี พ่อเป็นเจ้าหน้าที่ดูแลสระว่ายน้ำ ส่วนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น พ่อทำงานบริษัท รูปแบบของงานของพ่อในเกาหลีและการที่บ้านอยู่ห่างไกลจนพ่อต้องขับจักรยานไปส่งลูก อาจเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมว่าคนเกาหลีมีความอดทนและต่อสู้เพื่อความอยู่รอด (จักรพรรณ วงศ์พรพวัณ, 2557) แต่สิ่งที่แตกต่างจากงานวิจัยสมัยก่อนคือ ตัวละครพ่อในเกาหลีมีความ มักง่าย ไม่สุขุม ทำงานลวก ๆ ลุกลี้ลุกลน ซึ่งแตกต่างจากที่ นภดล ชาติประเสริฐ (2534) ระบุว่าคนเกาหลีโบราณรักษาหน้าหรือศักดิ์ศรีของตนเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยคนที่หนึ่งพบว่า ตัวละครในบทดั้งเดิมของญี่ปุ่นจะมีหมอประจำตัวของพ่อที่คอยดูแล รักษาพ่อ เป็นตัวละครที่คอยรับฟังและอยู่ข้าง ๆ พ่อเสมอ แต่ตัวละครหมอได้ถูกตัดออกจากภาพยนตร์เกาหลีและถูกเปลี่ยนเป็น เพื่อนสนิทแทน เนื่องจากวัฒนธรรมเกาหลีผู้ใหญ่มักใช้ความอาวุโสกว่ารังแกหรือกดดันผู้ที่มีอายุน้อยกว่าจนทำให้คนเกาหลีไม่มีความสัมพันธ์ที่เป็นกันเองกับผู้ใหญ่มากนัก (นภดล ชาติประเสริฐ, 2534; An & Kang, 2016) ดังนั้นจากมุมมองผู้กำกับเกาหลีจึงตัดตัวละครหมอออกแล้วเปลี่ยนเป็นเพื่อนสนิทที่อายุเท่ากันมาสร้างสีสันให้ภาพยนตร์เรื่องนี้แทน ในการทำงานเป็นพนักงานดูแลสระของพ่อในภาพยนตร์เกาหลีก็เช่นกัน เขาต้องอยู่ใต้การบังคับบัญชาของเจ้าของสระที่มักจะแกล้งเขาอยู่เสมอ ในขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นพ่อทำงานเป็นพนักงานบริษัท มีความสามารถทำงานได้ในระดับเท่าเทียมกับพนักงานคนอื่น ๆ เพราะประเทศญี่ปุ่น ผู้ชายต้องทำงานหนักหาเลี้ยงครอบครัว มีสิทธิเติบโตในหน้าที่การงานมากกว่าผู้หญิง การแข่งขันกันในบริษัทและการเข้าทำงานมีอัตราแข่งขันที่สูงมาก ดังนั้นใครที่สามารถทำงานในบริษัทใหญ่ ๆ ได้จะมีหน้ามีตาทางสังคมมากขึ้น เป็นสัญลักษณ์ให้คนทั่วไปเห็นว่าผู้ชายญี่ปุ่นต้องทำงานดี ๆ เท่านั้น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นพ่อจึงมีภาพลักษณ์และหน้าที่การงานที่ดีกว่าภาพยนตร์เกาหลี

ผู้วิจัยคนที่หนึ่งยังสังเกตเห็นอีกว่า ฉากขอให้ฝนตกจากทั้งสองประเทศก็มีความแตกต่างกัน ภาพยนตร์ญี่ปุ่นลูกชายนำตุ๊กตาไล่ฝน หรือ เทะรุเทะรุโบซุ ในภาษาญี่ปุ่นมาแขวนกลับหัวเพื่อทำให้ฝนตก ตามความเชื่อของคนญี่ปุ่น ซึ่งคนเกาหลีไม่มีตุ๊กตาไล่ฝนดังนั้นกลวิธีการขอให้ฝนตกของลูกชายจึงเป็นไปการล้างรถของพ่อเพื่อนร่วมห้องเพราะได้ยินเพื่อนพูดว่า ถ้าล้างรถเมื่อไหร่ ฝนจะตกวันนั้นทันที การลดทอนการสื่อสารทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์เกาหลีนั้นมีความขัดแย้งกับ อภิรักษ์ ชัยปัญหา (2558) ที่กล่าวไว้ว่า เมื่ออีกชาติหนึ่งนำภาพยนตร์มาดัดแปลงหรือทำซ้ำ จะมีการเพิ่มวัฒนธรรมของตนเองลงไป ในขณะเดียวกัน วิชยุตม์ ปูชิตากร (2556) ได้กล่าวว่า การดัดแปลง อาจมิใช่การเพิ่มการสื่อสารทางวัฒนธรรม หากแต่อาจดัดแปลงเพื่อให้ผู้ชมในชาติของตนเข้าใจและเข้าถึงได้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยคนที่สองมีความเห็นว่า การที่ผู้กำกับชาวเกาหลีได้ลดการแสดงออกทางวัฒนธรรม อาจเป็นการปรับบทและฉากในภาพยนตร์ให้ผู้ชมชาวเกาหลีเข้าใจได้มากขึ้น เพราะผู้ชมชาวเกาหลีที่มีอายุน้อยในปัจจุบันอาจไม่ค่อยมีความรู้ด้านวัฒนธรรมมากเท่าที่ควร ซึ่งสมมติฐานนี้ ควรได้รับการยืนยันในงานวิจัยในอนาคต

วัฒนธรรมอีกอย่างที่มักถูกพบในภาพยนตร์เอเชีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศเกาหลีคือ ระบอบปิตาธิปไตยและความเหลื่อมล้ำทางเพศ โดยทั่วไปในเกาหลีจะเน้นให้ผู้ชายเรียนและทำงาน ส่วนผู้หญิงจะต้องอยู่บ้าน เป็นแม่บ้าน (Jin, 2019) และต้องปฏิบัติตามคำสั่งของสามีอย่างเคร่งครัด (Park & Morash, 2017) สิ่งเหล่านี้อาจไม่ได้ถูกถ่ายทอดโดยตรงผ่านทางภาพยนตร์ เพราะประเทศอื่น ๆ จำนวนมากมีวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปในทางดีขึ้นแล้ว แต่ความเหลื่อมล้ำยังคงสามารถสังเกตได้จาก เมื่อสมัยพ่อและแม่กำลังเรียนด้วยกันก่อนแต่งงาน แม่เคยจะจมน้ำและพ่อได้ว่ายน้ำไปช่วย ซึ่งท่าช่วยเหลือผู้หญิงเป็นท่าที่ไม่เหมาะสม และไม่ใช่ท่าช่วยเหลือคนจมน้ำที่ถูกต้อง ฉากที่ลูกชายอยู่ที่โรงเรียนก็เช่นกัน เพื่อน ๆ เพศชายมักพูดในเรื่องทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับฤดูฝน แต่เพื่อนผู้หญิงกลับพูดเกี่ยวกับความสวยงามของตนเอง อาจเป็นลักษณะหนึ่งของ Postfeminism ในด้านของ Anti-feminism (Sawyer, 2014) นอกจากนี้ในช่วงก่อนแต่งงาน ตัวละครแม่ได้ประสพอุบัติเหตุ และได้บรรยายว่า เธอพึ่งทราบว่าสิ่งที่ต้องการมากที่สุดคือการแต่งงาน และเป็นคนขอให้ผู้ชายมาขอตนเองแต่งงาน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงไม่สามารถอยู่ได้โดยไม่มีผู้ชาย (Sexual dependence ตรงข้ามกับ Sexual Independence) และเธอยังยุติการเรียนเพื่อมาแต่งงานและมีลูก แสดงถึงระบอบปิตาธิปไตยที่ผู้หญิงมีบทบาทเป็นแม่บ้าน ส่วนผู้ชายทำงานนอกบ้าน

นอกจากความเหลื่อมล้ำทางเพศที่ผู้วิจัยคนที่สองสามารถสังเกตเห็นแล้วนั้น ยังมีอคติเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตาของตัวละคร คือ บทบาทที่ไม่เหมาะสมสำหรับคนอ้วนซึ่งสามารถพบได้ทั่วไปในภาพยนตร์ทั่วโลก เพื่อนของตัวละครพ่อในภาพยนตร์เกาหลีมีรูปร่างอ้วน และเป็นตัวละครที่สร้างความตลก แม้เขาจะพยายามแต่งชุดเป็นเพนกวินเพื่อมาเอาใจตัวละครลูกชาย แต่กลับถูกตัวละครพ่อไล่ออกจากบ้านแบบไม่เกรงใจ และในฉากที่พ่อกับแม่ไปชมภาพยนตร์ด้วยกันในโรงภาพยนตร์ ตัวละครประกอบที่ยื่นเท้าเข้ามาระหว่างซอกเก้าอี้ของทั้งสอง คือ คนอ้วน แสดงให้เห็นว่า คนอ้วนไม่มีมารยาทและสกปรก ซึ่งเป็นการสร้างทัศนคติให้ผู้ชมรู้สึกไม่ดีต่อคนอ้วน

การแสดงออกด้านวัฒนธรรมของภาพยนตร์ที่สร้างโดยญี่ปุ่นอาจมีความเกี่ยวข้องกับสีน้ำเงิน เพราะลูกชายจะใส่เสื้อกันฝนสีน้ำเงิน และหลายฉากจะออกไปโทนน้ำเงิน ตามที่ จิรายุ พงส์วรุตม์ (2561) พบว่าสีน้ำเงินถือเป็นสีที่มีความงามสำหรับชาวญี่ปุ่นในหลายยุคสมัย ในขณะเดียวกันลูกชายในภาพยนตร์เกาหลี ใส่เสื้อกันฝนสีเหลือง และไปพบแม่ที่อุโมงค์รถไฟ ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์อาจได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์สยองขวัญชื่อดังเรื่อง IT (2017) ที่ตัวละครเด็กเล็กสวมเสื้อสีเหลือง และถูกลากลงท่อน้ำ และท้ายที่สุด ศพไปลอยอยู่ในอุโมงค์ท่อน้ำทิ้ง

**ข้อเสนอแนะ**

ผู้ผลิตภาพยนตร์ชาวเอเชียควรพิจารณาปรับลดความเหลื่อมล้ำทางเพศ และการเหมารวมด้วยเพศและรูปลักษณ์ภายนอก งานวิจัยนี้ ศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่องเดียวกันที่ถูกสร้างโดยประเทศที่มีวัฒนธรรมคล้ายคลึงกัน คือ ญี่ปุ่นและเกาหลี ในอนาคตควรมีการศึกษาภาพยนตร์ไทยเปรียบเทียบกับฉบับที่ถูกสร้างใหม่โดยชาวต่างชาติที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างอย่างประเทศอเมริกา หรือเปรียบเทียบสื่อญี่ปุ่นที่ถูกสร้างใหม่โดยอเมริกา ประเด็นการศึกษาอาจมิจำกับเพียงบทบาททางเพศ (Gender Role) และ บรรทัดฐานทางเพศ (Gender Norm) หากแต่อาจรวมถึงการใช้ชีวิตของคนในสังคม อย่างการให้ความสำคัญต่อการพึ่งพออาศัยกัน (Collectivism) และความสามารถและพึงพอใจที่จะอยู่ได้ด้วยตนเอง (Individualism)

ญี่ปุ่นอาจเป็นประเทศเดียวที่สามารถสร้างภาพยนตร์ที่ไม่มีตัวร้าย (Villains) แต่เนื้อเรื่องมีความน่าติดตาม อย่างภาพยนตร์ Be With You ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ และ แอนิเมชันเรื่อง Ponyo (2008) กับ When Marnie Was There (2014) ส่วนภาพยนตร์ตะวันตกบางเรื่องได้ใช้ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ตัวละครเอกต้องต่อสู้ แทนการมีตัวร้ายในเรื่อง ภาพยนตร์เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ในครอบครัวอย่างเรื่อง Be With You ฉบับเกาหลีนี้ ควรตัดฉากที่แม่ทำให้ลูกเลือดกำเดาไหล เพราะเป็นฉากความรุนแรงในครอบครัวที่ไม่จำเป็นต้องมีในการเล่าเรื่อง นอกเหนือจากความรุนแรงในครอบครัวแล้ว ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ก็ ควรนำเสนอให้เยาวชนเข้าใจว่าความรุนแรงมิใช่ทางออกเพื่อยุติปัญหากับคนพาลเสมอไป อย่างเรื่องอุลตร้าแมนคอสมอส ซึ่งมีความแตกต่างจากอุลตร้าแมนตัวอื่น ตรงที่มีความเมตตากับสัตว์ประหลาด เป็นต้น

สุดท้ายนี้ จากที่ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ Be With You ฉบับญี่ปุ่นมีการผสมผสานวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องตุ๊กตาไล่ฝน และนโยบายการเดินไปโรงเรียน แต่ภาพยนตร์เกาหลีไม่มีเรื่องดังกล่าว หากภาพยนตร์เกาหลีเรื่องอื่น ๆ เป็นเช่นนี้ ผู้ประกอบการสถานีโทรทัศน์ และผู้นำเข้าภาพยนตร์ของประเทศไทยควรพิจารณาคัดเลือกภาพยนตร์เกาหลีที่มีประโยชน์มาเข้าฉาย เช่น ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ มากกว่าที่จะนำเข้าภาพยนตร์ที่แสดงโดยวัยรุ่น ในฉากยุคปัจจุบัน ที่ผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยก็มีความสามารถที่จะสร้างสรรค์ได้ดีไม่แพ้กัน ทั้งนี้จะเป็นการช่วยธุรกิจการผลิตสื่อในประเทศและลดการเสียดุลการค้าไปกับสื่อที่ไม่มีความจำเป็น

ข้อจำกัดของงานวิจัยนี้คือ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เก็บข้อมูลโดยผู้วิจัย 2 คน และจากการเปรียบเทียบภาพยนตร์ 2 เรื่องเท่านั้น งานวิจัยในอนาคตควรทดสอบผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยนี้ด้วยเชิงปริมาณ หรือ เชิงคุณภาพที่ใช้การสัมภาษณ์ เช่น ยืนยันว่าภาพยนตร์เกาหลีเรื่องอื่น ๆ ที่มีฉากในยุคปัจจุบัน (ไม่รวมภาพยนตร์เชิงประวัติศาสตร์) มีการสื่อสารด้านวัฒนธรรมน้อยกว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นยุคปัจจุบันจริงหรือไม่ ตลอดจนอาจวัดระดับความรู้ด้านวัฒนธรรม ก่อนและหลัง ชมภาพยนตร์ ไม่ว่าจะผลิตขึ้นโดยชาติใด ๆ เพื่อทดสอบว่า ผู้ชมสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมจากภาพยนตร์ได้หรือไม่ หรือ ผู้ผลิตภาพยนตร์ควรให้ความสำคัญกับการสื่อสารทางวัฒนธรรมมากน้อยเพียงใด เป็นต้น

**เอกสารอ้างอิง**

จักรพรรณ วงศ์พรพวัณ. (2557). จริยาปรัชญาการสร้างอัตลักษณ์ของคนเกาหลีสู่การพัฒนาประเทศ. ธรรมทรรศน์, 14(1), 77-95.

จินตนา พุทธเมตะ. (2552). คุณลักษณะและกระบวนการปลูกผังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศเกาหลี. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา, 1(1), 31-40.

จิรายุ พงส์วรุตม์. (2561). สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ. วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 6(1), 220-241.

ชนันภรณ์ อารีกุล. (2561). บทวิจารณ์หนังสือ “มหัศจรรย์เกาหลี: จากเถ้าถ่านสู่มหาอานาจทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม” เขียนโดย แดเนียล ทิวดอร์ แปลโดย ฐิติพงษ์ เหลืองอรุณเลิศ. วารสาร มจร การพัฒนาสังคม, 3(3), 132-137.

นภดล ชาติประเสริฐ. (2534). ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในวัฒนธรรมเกาหลี. วารสารเอเชียตะวันออกศึกษา (International Journal of East Asian Studies), 4(1), 35-40.

นพดล อินทร์จันทร์. (2555). ภาพยนตร์ชุดเกาหลี : กรณีศึกษากระแสคลื่นวัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 14(27), 132 –144.

ประติมล บุญประจักษ์. (2560). แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนเคะ. Veridian E-Journal, Silpakorn University: ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2), 2203-2217.

ภีมภัทร บัวระภา และ ทนพร ตรีรัตน์สกุลชัย. (2559). ภาพไทยใน ซะโยะนะระอิท์ซุกะ: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างนวนิยายและภาพยนตร์. วารสารวิชาการของสมาคมญี่ปุ่นศึกษาแห่งประเทศไทย JSN Journal, 6(2), 147-160.

มนต์ศักดิ์ เกษศิรินทร์เทพ, สมคเน วรวิวัฒน์, และ ประยุกต์ ศรีทองกูล. (2559). สัมพันธบทการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์: กรณีศึกษา โครงงานภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาโครงงานภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559. นิเทศสยามปริทัศน์, 17(22), 106-114

วรรณี สำราญเวทย์. (2541). ภาพยนตร์ญี่ปุ่น. วารสารญี่ปุ่นศึกษา, 5(3), 23-26.

วิชยุตม์ ปูชิตากร. (2556). สัมพันธบทข้ามสื่อข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

วีรวิท คงศักดิ์. (2562). วัฒนธรรมการสร้างครอบครัว. วารสารสังคมวิจัยและพัฒนา, 1(3), 28-42

องอาจ หาญชนะวงษ์. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลง จากตำนานและเหตุการณ์จริง. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 10(2), 253-275.

อภิรักษ์ ชัยปัญหา. (2558). ทะเลและผีเสื้อ: การนำเสนอภาพตัวแทนใหม่ของสังคมเกาหลีร่วมสมัยในวงวรรณกรรมไทย. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 23(42), 123-146

An, Y., & Kang, J. (2016). Relationship between organizational culture and workplace bullying among Korean nurses. Asian nursing research, 10(3), 234-239.

Craig, T. J. (2015). Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture: Inside the World of Japanese Popular Culture. London & New York: Routledge.

Jin, M. S. (2019). Korean Male Farmers’ Patriarchal Perception: A Case Study of Apo Diary (1969-2000). Asian Women, 35(2), 75-91.

Jin, D. Y., & Yoon, K. (2016). The social mediascape of transnational Korean pop culture: Hallyu 2.0 as spreadable media practice. New media & society, 18(7), 1277-1292.

Kim, S., & Kim, S. (2018). Perceived values of TV drama, audience involvement, and behavioral intention in film tourism. Journal of Travel & Tourism Marketing, 35(3), 259-272.

Lee, S., & Bai, B. (2016). Influence of popular culture on special interest tourists' destination image. Tourism Management, 52, 161-169.

Lee, H. (2019). Contemporary Korean cinema: Identity, culture and politics. UK: Manchester University Press.

Mori, N., Armada, F., & Willcox, D. C. (2012). Walking to school in Japan and childhood obesity prevention: new lessons from an old policy. American journal of public health, 102(11), 2068-2073.

Park, S., & Morash, M. (2017). An exploratory study of influences on vulnerabilities to family violence among Vietnamese wives who marry South Korean men. Critical criminology, 25(1), 1-19.

Sawyer, E. A. (2014). Postfeminism in female team superhero comic books (Doctoral dissertation, Department of Communication, University of Utah).