

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

สื่อบันเทิงเป็นสื่อที่ทำหน้าที่สร้างความสุขให้แก่ผู้รับสาร ซึ่งถือกำเนิดมาพร้อม ๆ กับการปรากฏของสังคมมนุษย์ ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ก่อให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมทางการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงคนหมู่มากได้ในเวลาเดียวกัน และก่อให้เกิดการสนองตอบความเป็นส่วนตัวของผู้รับสาร (Individualism) มากยิ่งขึ้น กอปรกับความเจริญทางการสื่อสารทำให้การกระจายข่าวสารข้ามภูมิภาคกระทำได้ด้วยเวลาอันสั้น ความบันเทิงที่เคยได้รับจากสื่อพื้นบ้านในพื้นที่หนึ่ง ๆ ก็พัฒนาจนกลายเป็นความบันเทิงข้ามชาติที่มีกลุ่มผู้สนับสนุนกระจายตามชุมชนต่าง ๆ ทั่วโลก และผู้บริโภคสื่อก็เริ่มมีความรู้เท่าทันต่อสื่อมากขึ้น เป็นเหตุให้เนื้อหา และประเภทของสื่อมีการพัฒนาทั้งการพัฒนาอันเกิดจากความต้องการภายในประเทศเอง และจากนอกประเทศ

ภาพยนตร์คือสื่อบันเทิงที่ผู้ชมมีความเข้าใจ และมีส่วนร่วมไปกับสารที่ปรากฏในภาพยนตร์ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมได้เห็นคุณค่าของการดำรงชีวิต ความเชื่อ การเคลื่อนไหวทางสังคม และวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคม ด้วยภาพยนตร์เป็นทั้งวัฒนธรรม ศิลปะ และเป็นสื่อสารมวลชนที่เข้าถึงได้ต่อคนทุกชนชั้น แม้ว่าคนเหล่านั้นจะไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ก็ตาม โดยภาพยนตร์มีการสอดแทรกเนื้อหาทางวัฒนธรรม อุดมคติปรัชญาประจำชาติที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังมีลักษณะไร้พรมแดน กล่าวคือ ถึงแม้ว่าภาษาและวัฒนธรรมจะแตกต่างกัน แต่ภาพยนตร์กลับสามารถเข้าถึงคนในทุกชาติได้อย่างมีพลัง อิทธิพลของภาพยนตร์จึงมีลักษณะของความเป็นสากล (Globalization) ที่มีพื้นที่ว่างทางวัฒนธรรม สามารถสอดแทรกความเป็นตัวตน หรือเอกลักษณ์ของชาติผู้สร้างภาพยนตร์ในเวทีโลกได้

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน โดยมีจุดเริ่มต้นแรกสุดมาจากการแสดงละครโนห์ (Noh) ละครคาบูกิ (Kabuki) และละครหุ่นบุนราคุ (Bunraku) ซึ่งเป็นละครโบราณของญี่ปุ่น (Kyu-geki) มักนำเสนอเรื่องราวความรักที่ไม่สมหวัง และการต่อสู้ที่เน้นคุณธรรม ความกล้าหาญของวีรบุรุษ เรื่องราวเหล่านี้ถือเป็นลักษณะเด่นที่มีการนำเสนอในภาพยนตร์ญี่ปุ่นยุคแรกเริ่ม โดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้ถือกำเนิดขึ้นเป็นครั้งแรกในต้นต้นปี 1920 ระยะเวลาภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีการสร้างเพียง 2 ประเภทเท่านั้น คือ จิได-เกกิ (Jidai-geki) และ เก็นได-เกกิ (Jidai-geki)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Arthur Nolletti, JR. and David Desser, Reframing Japanese Cinema : Authorship-Genre-History (Indiana University Press, 1992), pp. 129-133.

จิโด-เกคิ คือ ภาพยนตร์ “ประเภทแนวย้อนยุค” (Period Film) ซึ่งนำเสนอเรื่องราวย้อนอดีตก่อนปี ค.ศ. 1868 (ปี ค.ศ. 1868 เป็นปีที่สิ้นสุดระบอบโชกุน และเริ่มต้นการฟื้นฟูพระราชอำนาจแห่งพระจักรพรรดิเมจิ) สำหรับแก่นจิโด-เกคิ คือ ประเภทของภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวภายหลังจากปี ค.ศ. 1868 เป็นต้นมา หรือ “ประเภทสมัยใหม่” การแบ่งกลุ่มของภาพยนตร์ในลักษณะนี้แสดงให้เห็นถึงการรับอิทธิพลการแบ่งประเภทจากละครโบราณของญี่ปุ่นอย่างเห็นได้ชัด

ภาพยนตร์ประเภทจิโด-เกคิ เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับซามูไร แม่ทัพในสงคราม ผู้จงรักภักดีต่อวงศ์ตระกูล โรนิน และนักรบที่ใช้ดาบเป็นอาวุธ หรือสามัญชนที่ต่อสู้ด้วยอาวุธดาบ (เช่น นักแสวงโชค) ในสมัยก่อนยุคโทกูงาวะ (Togugawa)<sup>2</sup> หรือยุคโทกูงาวะ<sup>3</sup> โดยเฉพาะภาพยนตร์ประเภทจิโด-เกคิ (ย้อนยุค) ที่ผลิตขึ้นในช่วงก่อนสงครามโลก ครั้งที่ 2 นั้น มักนำเสนอเรื่องราวของนักรบที่ใช้ดาบเป็นอาวุธเป็นหลัก ดังนั้น David Desser<sup>4</sup> จึงได้เรียกภาพยนตร์ประเภทนี้อีกชื่อหนึ่งว่า “ภาพยนตร์ซามูไร” และหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 ประเทศญี่ปุ่นตกอยู่ภายใต้การปกครองของสหรัฐอเมริกา ทำให้ภาพยนตร์จิโด-เกคิที่สร้างหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 เป็นต้นมา ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ “ประเภทตะวันตก (Western)” ของอเมริกาอย่างมาก

ขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเริ่มเป็นที่ยอมรับในวงการภาพยนตร์โลกเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์เรื่องยิ่งใหญ่ 3 เรื่องของ “อากิระ คูโรซาวะ” (Akira Kurosawa)<sup>5</sup> อันได้แก่

---

<sup>2</sup>ช่วงเวลาระหว่างที่ระบอบโชกุนสถาปนาขึ้นบริหารราชการแผ่นดิน ระหว่างตอนกลางของศตวรรษที่ 12 ถึง ตอนต้นศตวรรษที่ 17

<sup>3</sup>ยุคโทกูงาวะเป็นช่วงเวลาที่ระบอบโชกุนอยู่ภายใต้อำนาจของตระกูลโทกูงาวะ ระยะเวลาตั้งแต่ตอนต้นศตวรรษที่ 17 ถึงปี ค.ศ. 1868 โดยมีศูนย์กลางการปกครองที่นครเอโดะ (เมืองโตเกียวในปัจจุบัน) จึงเรียกยุคนี้ว่า “สมัยเอโดะ” (Edo)

<sup>4</sup>Arthur Nolletti, JR. and David Desser, op., cit, footnote 1, pp. 129-133.

<sup>5</sup>อากิระ คูโรซาวะ (ปี ค.ศ. 1910-1998) เป็นทั้งผู้กำกับ นักเขียนบท และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ในปี ค.ศ. 1989 อากิระได้รับรางวัลออสการ์สำหรับการอุทิศตนเพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ระดับโลก

ภาพยนตร์เรื่อง “ราชมอน” เป็นการเปิดตัวภาพยนตร์ญี่ปุ่นสู่ผู้ชมชาวโลกเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1950 และผลงานอีกกว่า 29 เรื่องซึ่งส่วนใหญ่ดัดแปลงจากวรรณคดีคลาสสิกของตะวันตก เช่น บทประพันธ์ของวิลเลียม เชกสเปียร์ โดยนำมาดัดแปลงให้เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น อาทิ เรื่อง “Throne of Blood” (ปี ค.ศ. 1957) และเรื่อง “Ran” (ปี ค.ศ. 1985) ซึ่งดัดแปลงจากบทประพันธ์เรื่อง Macbeth และ King Lear ของวิลเลียม เชกสเปียร์ตามลำดับ

ราโชมอน (Rashomon) เจ็ดเซียนซามูไร (Seven Samurai) และโยจิโมโบ (Yojimbo) นั้น ถือได้ว่าเป็นสุดยอดภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมมากที่สุด นอกจากผลงานของคุโรซาวะแล้ว ยังมีภาพยนตร์เรื่อง “อุเก็ตสึ” (Ugetsu) ของ “เคนจิ มิซึงุจิ” รวมทั้งภาพยนตร์เรื่อง “Tokyo Story” และ “The Flavor of Green Tea over Rice” ของ “ยาสุจิโระ โอสุ” ที่ได้รับความนิยมอย่างมากเช่นกัน ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นทั้งสามท่านที่ได้รับการกล่าวขานไปทั่วโลก รวมทั้งนักแสดงอย่าง “โตจิโระ มิฟูเน่” ซึ่งแสดงนำในภาพยนตร์ของคุโรซาวะเกือบทุกเรื่องด้วย ภาพยนตร์ญี่ปุ่นในระยะแรกจะนำเสนอภาพของวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยโบราณ การสู้รบของบรรพบุรุษ และคุณธรรมของชาวตะวันออก ส่งผลให้เกิดเอกลักษณ์ใน “ประเภทของภาพยนตร์ญี่ปุ่น” (Japanese's Film Genres) อย่างเด่นชัด และสามารถสร้างอัตลักษณ์ความเป็นภาพยนตร์แห่งเอเชียในเวทีภาพยนตร์โลกเช่นกัน

ต่อมาภาพยนตร์ญี่ปุ่นเปิดตัวเข้าสู่ความเป็นสากล ด้วยการผสมผสานภาพยนตร์แบบตะวันตกกับแบบญี่ปุ่นเข้าด้วยกัน โดยเริ่มเปิดตัวภาพยนตร์แนวใหม่นี้ จากภาพยนตร์เรื่อง “Vengeance is Mine” ของ “โซเฮะ อิมามูระ” เรื่อง “Realm of the Sense” (Ai no Koriida) ของ “โอชิมะ นางิสะ” และเรื่อง “Tampopo” ของ “จูโซะ อิตามิ” แม้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นจากอิทธิพลของภาพยนตร์อเมริกัน แต่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นกลับสามารถรักษาวัฒนธรรมของตนไว้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง Tampopo ซึ่งเป็นเรื่องราวของคนขายราเม็ง (ก๋วยเตี๋ยวญี่ปุ่น) นั้นได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 10 อันดับแรกจากหนังสือพิมพ์ และนิตยสารกว่า 23 ฉบับในสหรัฐอเมริกา ในช่วงปี ค.ศ. 1987<sup>6</sup>

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีการพัฒนาไปอีกระดับหนึ่งในปี ค.ศ. 1960 เมื่อภาพยนตร์ “ประเภทยาคุซ่า” (Yakuza's Film Genre) ได้ถือกำเนิดขึ้นและมีอิทธิพลต่อการสร้างประเภทภาพยนตร์แก๊งค์อาชญากรรม (Ganster Film Genre) ของฮ่องกง และได้รับความนิยมไปทั่วทั้งภูมิภาคเอเชีย พัฒนาการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งถึงทศวรรษที่ 90 วัฒนธรรมแบบประชานิยม (Pop Culture) ของญี่ปุ่น ได้แพร่กระจายไปทั่วทั้งภูมิภาคเอเชีย<sup>7</sup> อย่างรวดเร็วอีกครั้ง และประเทศญี่ปุ่นก็ได้สร้างจักรวรรดินิยมครั้งใหม่ เพื่อเชื่อมภูมิภาคเอเชียเข้าด้วย

---

<sup>6</sup>Susan J. Napier, “Panic Sites : The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira,” in Contemporary Japan and Popular Culture (Japan: Curzon Press, 1996), p. 235.

<sup>7</sup>ฮ่องกง ไต้หวัน และประเทศต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งมีชุมชนชาวญี่ปุ่นพำนักอาศัยอยู่ อันเป็นผลจากการขยายฐานการผลิต และนโยบายส่งเสริมการลงทุนระหว่างประเทศของรัฐบาลญี่ปุ่นในภูมิภาคเอเชีย

กันโดยการเข้าไปครอบงำทางวัฒนธรรมอย่างเห็นได้ชัด<sup>8</sup> สื่อบันเทิงญี่ปุ่น ทั้งแผ่นเสียง ละครโทรทัศน์เริ่มเผยแพร่กระจายทั่วภูมิภาคเอเชีย รวมทั้งภาพยนตร์ญี่ปุ่นด้วย โดยภาพยนตร์ประเภทชีวิตรักที่บริสุทธิ์ และประเภทสยองขวัญได้รับการตอบรับมากที่สุด ถึงขนาดที่บริษัทสร้างภาพยนตร์รายใหญ่ของโลกลงทุนซื้อภาพยนตร์แนวดังกล่าวของญี่ปุ่นไปสร้างใหม่ในแบบตะวันตก ในช่วงเวลานี้ประเทศญี่ปุ่นได้เริ่มรุกเปิดการเจรจาอย่างต่อเนื่องโดยขอให้ประเทศเกาหลีเปิดรับวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมทั้งสื่อภาพยนตร์ด้วย แต่ทว่ารัฐบาลเกาหลีซึ่งออกกฎหมายห้ามการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมกับประเทศญี่ปุ่นนับตั้งแต่เกาหลีได้รับเอกราชจากญี่ปุ่น หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลงในปี 1945 ยังคงสงวนท่าที และต่อต้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นรวมทั้งสื่อต่าง ๆ จากญี่ปุ่นต่อไป ด้วยเหตุผลทางการเมืองที่เชื่อว่าหากประเทศเกาหลียอมเปิดรับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งเคยเป็นประเทศเจ้าอาณานิคมเมื่อใดแล้ว จะทำให้เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเกาหลีถูกทำลายลงเมื่อนั้น<sup>9</sup>

ในที่สุดประธานาธิบดีคิม แด-จุง (Kim Dae-Jung) แห่งเกาหลีใต้ตัดสินใจเปิดรับวัฒนธรรมและสื่อภาพยนตร์จากประเทศญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1998 โดยเริ่มจากเดือนตุลาคม ปีเดียวกันนั้น มีการแลกเปลี่ยนการนำเข้าวีดีโอ การ์ตูน และภาพยนตร์เป็นครั้งแรก ในเดือนกันยายน ปี ค.ศ. 1999 รัฐบาลเกาหลีอนุญาตให้มีการจัดคอนเสิร์ตจากญี่ปุ่นในเกาหลี และในเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ. 2000 มีการนำเข้าแผ่นเสียง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ และวีดีโอเกมส์เป็นครั้งแรก รายการโทรทัศน์จากญี่ปุ่นเผยแพร่ออกอากาศเป็นครั้งแรกในเกาหลีในปี ค.ศ. 2004<sup>10</sup> และละครโทรทัศน์ของเกาหลีก็เผยแพร่ออกอากาศเป็นครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นในช่วงกลางปีเดียวกัน

ด้วยนโยบายดังกล่าว ทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นไหลทะลักเข้าสู่เกาหลี และวัฒนธรรมเกาหลีเริ่มหลั่งไหลเข้าสู่ญี่ปุ่นอย่างที่มีเคยปรากฏมาก่อน โดยการเปิดรับสื่อจากเกาหลีในระยะแรกจะเริ่มต้นจากชุมชนชาวเกาหลีที่อาศัยอยู่ในประเทศญี่ปุ่น สื่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของเกาหลีที่มีลักษณะโดดเด่นในเนื้อหา ได้ครองตลาดทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกภายหลังปี ค.ศ. 2000 เป็นช่วงเวลาเดียวกับที่กระแสภาพยนตร์ญี่ปุ่นเข้าสู่ภาวะคลาสิคัล เมื่อประเทศญี่ปุ่นเปิดรับสื่อบันเทิง

---

<sup>8</sup>Iwabuchi K., "Uses of Japanese popular culture : Trans/nationalism and postcolonial desire for Asia," *Emergences* 11 (2001):199-222.

<sup>9</sup>Kim H., "Japanese mass culture and the formation of fandom," *Korean Cultural Anthropology* 36 (2003):149-186.

<sup>10</sup>รัฐบาลเกาหลีภายใต้การบริหารของโร มู-ยุน (Roh Mu-Hyun) ได้ออกแถลงการณ์นโยบายการเปิดประตูสู่วัฒนธรรมญี่ปุ่นในปี 2003 โดยยินยอมให้มีการถ่ายทอดรายการโทรทัศน์และดนตรีจากญี่ปุ่นในเกาหลี เริ่มต้นในปี 2004

เกาหลีแล้ว ชาวญี่ปุ่นต่างให้การตอบรับสื่อบันเทิงเกาหลีอย่างมาก เกิดกระแสความนิยมในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของเกาหลีอย่างท่วมท้น<sup>11</sup> ซึ่งชาวญี่ปุ่น เรียกขานกระแสความคลั่งไคล้สื่อบันเทิงเกาหลีว่า “ฮันริว” (反流 หรือ Hanryu) เป็นปรากฏการณ์การเปิดรับสื่อบันเทิงข้ามชาติครั้งสำคัญ เนื่องด้วยลักษณะชาตินิยมของชาวญี่ปุ่น ผสมผสานกับความคลั่งไคล้ในวัฒนธรรมอเมริกันของคนรุ่นใหม่แต่เดิม ทำให้สื่อบันเทิงจากชาติเอเชียด้วยกันมักไม่ได้รับการตอบรับ ปรากฏการณ์ครั้งนี้ นับว่าเป็นการเปิดรับสื่อบันเทิงข้ามชาติครั้งประวัติศาสตร์

โดยเห็นได้จากภาพยนตร์ทั้งหมดที่ฉายในญี่ปุ่น ปี 2004 ภาพยนตร์จากต่างประเทศทำรายได้สูงถึง 60% จากรายได้ของภาพยนตร์ทำเงินทั้งหมด โดย 20 อันดับแรกของภาพยนตร์ทำเงินนั้น ประกอบด้วยภาพยนตร์จากต่างประเทศถึง 13 เรื่อง และมีภาพยนตร์ญี่ปุ่นเพียง 7 เรื่องเท่านั้น หากพิจารณาเฉพาะภาพยนตร์จากต่างประเทศ ภาพยนตร์เกาหลีมีการนำเข้าสู่เป็นอันดับที่ 2 (จำนวน 29 เรื่อง หรือ 8.6%) รองจากภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาเท่านั้น (จำนวน 152 เรื่อง หรือ 44.8%) จากเอกสารงานวิจัยเรื่อง Japanese Film Industry ประจำปีเดือนพฤษภาคม ปี 2550 ของศูนย์วิจัยเจโทร (Jetro) ประเทศญี่ปุ่นได้เรียกปรากฏการณ์การนำเข้าภาพยนตร์เกาหลีในปี 2004 ว่า “เป็นแนวโน้มใหม่” (New Trends) และยังได้วิจัยพบว่าละครโทรทัศน์จากเกาหลี เรื่อง “Fuyu no Sonata” (冬のソナタ หรือ Winter Sonata) ซึ่งออกอากาศในประเทศญี่ปุ่นนั้น เป็นแรงผลักดันอันสำคัญที่สุดที่ทำให้ยอดการนำเข้าภาพยนตร์เกาหลีพุ่งเป็นสองเท่าจาก 13 เรื่องในปี 2003 เป็น 29 เรื่องในปี 2004

ปรากฏการณ์ “ฮันริว” นี้ ยังส่งผลให้วงการสื่อบันเทิงของญี่ปุ่นเกิดการเคลื่อนไหวและมีการปรับตัวครั้งใหม่ หลังจากที่ได้มีการปรับตัวเปิดรับวัฒนธรรมจากชาติอื่น ๆ มาตั้งแต่ในอดีต อาทิ จีนและอเมริกา เป็นต้น โดยการนำภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลีที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จด้านรายได้ มาสร้างใหม่ในแบบฉบับของญี่ปุ่นเอง ซึ่งประสบผลสำเร็จด้านรายได้และความนิยมชมชอบจากผู้ชมอย่างมากเช่นเดียวกัน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่าเมื่อมีการสร้างใหม่ (Remake) แล้วได้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่องจากแบบฉบับของเกาหลีมาเป็นแบบฉบับของญี่ปุ่นอย่างไร และมีการถ่ายทอดและ/หรือส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนวิถีความเป็นอยู่ของญี่ปุ่นให้ปรากฏในสื่อบันเทิงของญี่ปุ่นอย่างไร

---

<sup>11</sup>กระแสความนิยมสื่อบันเทิงเกาหลีได้ถึงจุดขีดสุดจากละครทางโทรทัศน์เรื่อง “Winter Sonata” อันเป็นละครทางโทรทัศน์ของเกาหลีที่ออกอากาศเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ญี่ปุ่น NHK ในกลางปี ค.ศ. 2004

โดยผลงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ เป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่สร้างใหม่จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของเกาหลีโดยตรง จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

1. ภาพยนตร์เกาหลี เรื่อง “My Boss, My Hero” เป็นภาพยนตร์ประเภทมาเฟียที่สอดแทรกอารมณ์ขันไว้ตลอดทั้งเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายครั้งแรกในปี ค.ศ. 2001 และประสบความสำเร็จด้านรายได้ ถึงขนาดมีภาคสองตามมา ด้วยเหตุนี้เอง ในปี ค.ศ. 2006 ผู้กำกับละครโทรทัศน์ชาวญี่ปุ่นจึงได้เลือกนำเอาภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมาจัดสร้างใหม่ให้เป็นละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่น โดยใช้ชื่อเรื่องเดียวกัน คือ “My Boss, My Hero” หรือชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า “マイボスマイヒーロー” ประเด็นหลักของเรื่องอยู่ที่ลูกชายของเจ้าพ่อแก๊งค์มาเฟียจำต้องเข้าไปเรียนหนังสือในโรงเรียนมัธยมปลายแห่งหนึ่ง โดยไม่เปิดเผยสถานภาพที่แท้จริงของเขา และต้องเรียนจบให้ได้ภายใน 1 ปีเพื่อกลับมาสืบทอดรับตำแหน่งหัวหน้าแก๊งค์มาเฟียต่อไป

2. ละครโทรทัศน์เกาหลี เรื่อง Hotelier แพร่ภาพออกอากาศครั้งแรกในปี ค.ศ. 2003 เป็นการสะท้อนภาพการแข่งขันของผู้คนในวงการธุรกิจโรงแรม และการแข่งขันทางการค้าทำให้เกิดเรื่องราวที่น่าประทับใจ โดยภาพยนตร์ฉบับเกาหลีนี้นั้น มีนักแสดงนำที่มีชื่อเสียงอย่าง “แบ ยองจุน” ร่วมแสดงด้วย และกระแสดังของเขาที่มีในประเทศญี่ปุ่น ทำให้ในละครโทรทัศน์ที่สร้างใหม่ฉบับญี่ปุ่น ก็มี “แบ ยองจุน” นักแสดงชาวเกาหลีร่วมปรากฏตัวเป็นหนึ่งในนักแสดงรับเชิญด้วยความนิยมในละครโทรทัศน์ของเกาหลีเรื่องนี้ทำให้ผู้สร้างชาวญี่ปุ่นนำกลับมาสร้างใหม่ในรูปแบบญี่ปุ่น และออกฉายในปี ค.ศ. 2007 ภายใต้ชื่อเรื่องเดียวกัน คือ “Hotelier” หรือชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า “ホテル리어”

3. ภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง “Christmas in August” ออกฉายครั้งแรกในปี ค.ศ. 2005 สะท้อนความรักอันแสนบริสุทธิ์ของชายช่างถ่ายภาพกับหญิงสาวคนหนึ่ง เรื่องราวจบลงด้วยโศกนาฏกรรม และสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างชาวญี่ปุ่นนำมาสร้างใหม่ให้เป็นภาพยนตร์แบบญี่ปุ่น โดยออกฉายครั้งแรกในปี ค.ศ. 2006 ภายใต้ชื่อเรื่องเดียวกัน คือ “Christmas in August” หรือชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า “八月のクリスマス”

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา และวิเคราะห์การเล่าเรื่องจากสื่อภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่สร้างใหม่จากภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง “My Boss, My Hero”, “Hotelier” และ “Christmas in August”

2. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่น ที่สร้างขึ้นใหม่จากภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของเกาหลี

## ขอบเขตการศึกษา

ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่นทั้งสามเรื่องนี้ เพราะเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ผู้สร้างญี่ปุ่นได้ทำขึ้นใหม่จากภาพยนตร์และละครของเกาหลีโดยตรง ซึ่งมีด้วยกันทั้งหมดเพียง 3 เรื่องเท่านั้น โดยทั้งภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของเกาหลี คือ “My Boss, My Hero”, “Hotelier” และ “Christmas in August” ต่างได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศเกาหลี และญี่ปุ่น ก่อนที่จะถูกนำมาสร้างใหม่ (รีเมค) ให้เป็นแบบฉบับญี่ปุ่นในที่สุด และศึกษาเฉพาะเนื้อหาของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เท่านั้น

## นิยามศัพท์

วัฒนธรรมญี่ปุ่น หมายถึง วัฒนธรรมที่มองเห็นได้ในทางกายภาพ การกระทำ และรวมถึงความรู้ ความเชื่อแบบญี่ปุ่น ที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ที่ได้สร้างขึ้นใหม่

สร้างใหม่ มาจากคำภาษาอังกฤษว่า “Remake” ซึ่งราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติไว้ว่า “สร้างใหม่” และพจนานุกรม Encarta World English Dictionary (North American Edition) ปี 2007 ของสำนักพิมพ์ Bloombury ภายใต้ลิขสิทธิ์ของบริษัทไมโครซอฟท์ ให้นิยามว่า “รูปแบบหรือแบบฉบับของภาพยนตร์ที่ใหม่กว่าภาพยนตร์ที่เคยออกฉาย” โดยใช้กล่าวถึงภาพยนตร์ที่ใช้ภาพยนตร์เรื่องเดิมมาเป็นต้นแบบในการสร้างขึ้นใหม่ มิใช่เป็นเพียงการดัดเอา หรืออ้างอิงเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพยนตร์เดิมมาสร้างใหม่ แต่หมายความถึงการรับเอาโครงสร้างหลักของภาพยนตร์เรื่องเดิมมาสร้างใหม่ทั้งหมด และสามารถเปลี่ยนแปลงตัวละคร โครงเรื่อง หรือแก่นรองของเรื่องได้

การเล่าเรื่อง หมายถึง การวางโครงเรื่อง การกำหนดตัวละคร การเสนอแก่นเรื่อง และการกำหนดฉาก/สถานที่ของภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่สร้างใหม่จากภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์เกาหลี

## ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ทราบถึงที่มา และความสัมพันธ์ของอิทธิพลของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์เกาหลีมีต่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่น ซึ่งสื่อบันเทิงของประเทศญี่ปุ่นสามารถคงรักษา “วัฒนธรรมญี่ปุ่น” ไว้ได้ โดยศึกษาจากสื่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์
2. สามารถเข้าใจวัฒนธรรมญี่ปุ่น จากสื่อภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์