

วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น:  
แนวคิด ทฤษฎี และการศึกษา

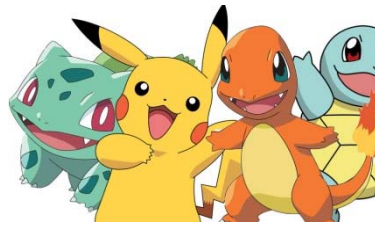
5 เมษายน 2560

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

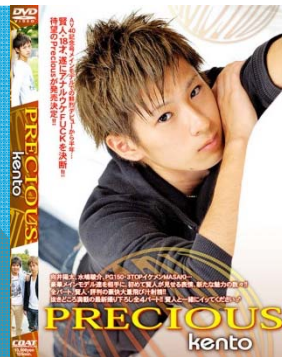


ภูวิน บุณยะเวชชิน  
สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
E-mail: pw6@tu.ac.th  
Website: www.pbunyavejchewin.com





@c



วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น: แนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษา

# ทำไมต้องศึกษาวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น?

- วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นกลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบัน
- ญี่ปุ่นไม่ได้สร้างผลต่อเฉพาะชีวิตทางวัตถุเท่านั้น หากแต่ยังส่งอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อชีวิตทางสังคมและวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน
- Douglas McGray, "Japan's Gross National Cool" Foreign Policy (2009)
- การศึกษาในภาษาไทยเกี่ยวข้องคงจำกัด และไม่ได้อธิบายอย่างเพียงพอถึงปัจจัยที่ทำให้วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง และกลายเป็นปรากฏการณ์ในระดับโลก



# วัตถุประสงค์

- เพื่อทำความเข้าใจการพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น และการแพร่กระจายจนกลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลก
- คำถามหลัก
  - อะไรคือแหล่งที่มา (sources) ของความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ที่อยู่เบื้องหลังสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่น และกระแสความนิยมของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น
  - ทำไมวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นจึงดึงดูดคนทั่วโลก / เราจะสามารถอธิบายความดึงดูดสินค้าทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในระดับโลกได้อย่างไร
    - → อะไรเกี่ยวกับญี่ปุ่นที่ทำให้วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นสามารถก้าวข้ามวัฒนธรรม ภาษา ภูมิศาสตร์ เพศสภาพ และชาติพันธุ์ ในกระบวนการแพร่กระจายระดับโลก
- วัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture)
  - วัฒนธรรมทางการค้า (commercial culture) ที่ถูกผลิตและบริโภคแบบมวลชน โดยถูกออกแบบมาเพื่อสร้างแรงดึงดูดแก่รสนิยมความชื่นชอบกระแสหลัก (mainstream tastes) ซึ่งปรากฏในหลากหลายรูปแบบ เช่น อาหาร กีฬา ภาพยนตร์ และเพลง เป็นต้น

# 1. รูปแบบและอรรถบทของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น

- การรับวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นของโลกไม่ได้เกิดขึ้นในระยะเวลาเพียงชั่วทศวรรษ หากแต่เกิดขึ้นจากประวัติศาสตร์อันยาวนานของความหลักแหลมสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (cultural ingenuity) และกระบวนการสับเปลี่ยนข้ามชาติ (transnational interchange) อย่างซับซ้อนระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น
- หัวข้อที่ 1 จะบรรยายครอบคลุมประเด็นดังนี้
  - วิวัฒนาการของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น
  - รูปแบบหลักของความบันเทิงประชาชนญี่ปุ่น (mass entertainment) ที่แพร่กระจายไปทั่วโลก และดึงดูดผู้รับสาร (audience) ต่างชาติ
  - อรรถบท (theme) ของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น ที่ทำให้วัฒนธรรมสมัยนิยมดังกล่าวแตกต่างจากวัฒนธรรมสมัยนิยมอื่น ๆ

# รากทางประวัติศาสตร์

- **ต้นกำเนิดของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นมักย้อนกลับไปถึงยุค Tokugawa (1600-1868)**
  - ยุคที่มีสันติภาพ ความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเขตเมือง และภาคการค้า
    - เกิดชนชั้นพ่อค้าวานิช (urban merchants) ที่ต้องการวิธีการแสดงออกทางวัฒนธรรม เพื่อตอบสนองต่อเวลาว่างและความร่ำรวย
    - ชนชั้นพ่อค้าวานิช มีสถานะทางสังคมต่ำกว่าและถูกดูถูกจากชนชั้นผู้ปกครอง ใช้กิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือแสดงออกและยืนยันเอกลักษณ์อันเป็นอิสระ ในการเป็นผู้กำหนดรสนิยม และกระแสความนิยม
    - นวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น กลายเป็นรูปแบบของศิลปะแบบประชาและกระฎุมพี
  - มีพัฒนาการทางจินตนาการแบบใหม่ในด้านวรรณกรรม การละคร และทัศนศิลป์ โดยปรากฏขึ้นจากเมืองใหญ่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 17 และต้นศตวรรษที่ 18
    - นวนิยายประชา (popular fiction) ที่เข้าถึงผู้รับสารจำนวนมาก
    - โรงละคร Kabuki
    - ละครหุ่นเชิด Bunraku
    - ภาพอุกิโยะ (Ukiyo-e) - ภาพของโลกแห่งความล่องลอย



# รากทางประวัติศาสตร์

- ในปี 1854 ญี่ปุ่นเริ่มเปิดประเทศ ทำการค้ากับต่างประเทศเป็นครั้งแรก
  - สิ่งประดิษฐ์ของวัฒนธรรมสมัยนิยมยุค Tokugawa เริ่มเข้าไปในยุโรปและสหรัฐอเมริกา
- ในทศวรรษ 1870 เริ่มมีกระแสนิยมญี่ปุ่นภายในสังคมแฟชั่นยุโรป
  - คตินิยมศิลปะญี่ปุ่น (Japonism / Japonisme) ที่มีอิทธิพลต่อจิตรกรรมตะวันตก และสร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินคนสำคัญ อาทิ Claude Monet และ Vincent van Gogh
  - การสักตัว (tattooing) ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะของแรงงานในเมืองใหญ่ญี่ปุ่น สร้างความประทับใจให้กับชาวตะวันตก และมักนิยมสักตัวในฐานะของฝากจากญี่ปุ่น
- วัฒนธรรมตะวันตกเริ่มแพร่กระจายไปยังญี่ปุ่นในปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20
- การฟื้นฟูเมจิ (Meiji Restoration) (1868) – การสร้างญี่ปุ่นสู่สังคมอุตสาหกรรม การรับวิถีชีวิต ความบันเทิง และรสนิยมแบบยุโรปและสหรัฐฯ
  - เครื่องแต่งกายและทรงผมแบบตะวันตก
  - รูปแบบและเครื่องดนตรีตะวันตก
  - ประเพณีตะวันตก เช่น กีฬา และอาหาร



# รากทางประวัติศาสตร์

- วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นได้รับผลกระทบอย่างยิ่งจากอิทธิพลแบบอเมริกันหลังช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1
  - กีฬาเบสบอล กลายเป็นกิจกรรมยามว่างที่ได้รับความนิยมในระดับชาติ
  - ดนตรี Jazz กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตเมืองสมัยใหม่
  - การ์ตูนช่อง (comic strip) ปรากฏในนิตยสารของญี่ปุ่น
  - แฟชั่น Ginza ในโตเกียว
- วัฒนธรรมตะวันตก/อเมริกัน ถูกปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเงื่อนไขท้องถิ่น
  - ตัวอย่าง - นำโชยุและสาเกมาเปลี่ยนสตูดิโอตะวันตกเป็นสุกียากี้
- การเกี่ยวพันกับโลกของญี่ปุ่น เป็นกระบวนการต่อรอง ปรับเปลี่ยน และสร้างใหม่อย่างสร้างสรรค์
- การสับเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างญี่ปุ่นกับตะวันตกตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 แสดงให้เห็นว่าโลกาภิวัตน์ไม่ใช่ปรากฏการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้น หากแต่มีรากทางประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน และไม่ใช้กระบวนการ **Westernization / Americanization** แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นการมีส่วนร่วมเชิงรุกในการส่งผ่านข้ามชาติอันซับซ้อนของวัฒนธรรมสมัยนิยมรูปแบบต่าง ๆ



# วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- ในปี 1945 ญี่ปุ่นแพ้สงคราม
- วัฒนธรรมสมัยนิยมอเมริกันไหลเข้าสู่ญี่ปุ่น ผ่านสื่อสารมวลชน และความชื่นชอบเชิงพาณิชย์
  - การนำเข้าวัฒนธรรมอเมริกันยุคหลังสงคราม เช่น การ์ตูนช่อง มวยปล้ำ ซีรี่ย์โทรทัศน์
- อุตสาหกรรมวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นฟื้นตัวจากสงคราม
  - ในช่วงหลังสงคราม มหาชนญี่ปุ่นต้องการความบันเทิงประจำ (mass entertainment) เพื่อหลบหนีจากความทุกข์ในชีวิตประจำวัน
  - สตูดิโอภาพยนตร์ญี่ปุ่น เติบโตอย่างรวดเร็วในการผลิตละคร ละครตลก ฯลฯ
  - วิทยุเป็นรูปแบบความบันเทิงที่สามารถเข้าถึงได้และได้รับความนิยม ละครวิทยุได้รับความนิยมอย่างมาก
  - อุตสาหกรรมของเล่น โดยเฉพาะ ของเล่นสังกะสี (tin toy) เติบโตอย่างรวดเร็ว และได้รับความนิยม และกลายเป็นสินค้าส่งออกไปยังสหรัฐฯหลังจากสงคราม



## วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- ในทศวรรษ 1950 การพัฒนาทางเศรษฐกิจ การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว นำไปสู่ความต้องการสินค้าเพื่อการบันเทิงที่เพิ่มสูงขึ้น
- อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการขยายตัวของโรงภาพยนตร์ทั่วประเทศญี่ปุ่น (ประมาณ 7,500 โรงในปี 1960)
- การเข้ามาของโทรทัศน์ และรายการที่นำเข้ามาจากสหรัฐฯ รวมทั้งกีฬาท้องถิ่น เช่น ซูโม เบสบอล
- ในทศวรรษ 1950 วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นเริ่มกระจายสู่ต่างประเทศอีกครั้ง ในระดับที่มีนัยสำคัญ โดยเฉพาะสหรัฐฯ
- ภาพยนตร์สัตว์ประหลาด (monster movies) เป็นรูปแบบแรกของวัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงครามญี่ปุ่นแรก ที่ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญ ไปทั่วโลก
  - *Gojira* (Godzilla) ฉายครั้งแรกในญี่ปุ่นเมื่อปี 1954 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ เรื่อง King Kong ของ Hollywood ได้ถูกนำไปดัดแปลงและฉายในสหรัฐฯในปี 1956
  - Godzilla ได้รับความนิยมอย่างยิ่ง นำไปสู่การสร้างภาพยนตร์สัตว์ประหลาดต่าง ๆ ตามมา



05/04/60

## วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- อนิเมชันญี่ปุ่น (Japanese animation) หรือ อนิเมะ (Anime) เข้าสู่ตลาดโลก ด้วยเส้นทางเดียวกับภาพยนตร์สัตว์ประหลาด คือ พัฒนาจากตัวแบบญี่ปุ่นแต่พัฒนาให้มีเอกลักษณ์
  - ในช่วงสงครามอนิเมะถูกใช้เพื่อเป้าหมายทางการทหาร
  - ในช่วงหลังสงครามอุตสาหกรรมอนิเมะได้รับอิทธิพลจาก Walt Disney โดยเฉพาะตัวละครสัตว์ที่น่ารัก การร้องเพลง และโครงเรื่องที่มาจากนิทานพื้นบ้าน
  - Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*) ประสบความสำเร็จในตลาดทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศ
  - อนิเมะถูกส่งออกเป็นรายการโทรทัศน์ในต่างประเทศ



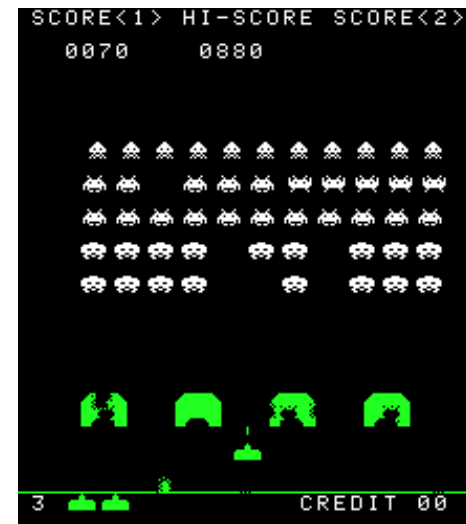


# วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- ในทศวรรษที่ 1970 ญี่ปุ่นมีการพัฒนาทางเศรษฐกิจอย่างก้าวกระโดด กลายเป็นประเทศอุตสาหกรรมชั้นนำ
- ญี่ปุ่นมีชื่อเสียงในการผลิตวัสดุอุปกรณ์ด้านการบันเทิงที่มีคุณภาพ
  - วิทยูขนาดเล็ก ที่ได้รับความนิยมในระดับโลกในปลายทศวรรษ 1950
  - เครื่องเล่นวีดีโอ (VCRs) เข้าครองตลาดโลกในทศวรรษ 1970
  - Sony Walkman เปิดตัวสู่ตลาดในปี 1979
- วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นก้าวสู่ตลาดโลก
  - เพลงญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง อาทิ เพลง Sukiyaki
  - ทศวรรษ 1970 อาหารญี่ปุ่น โดยเฉพาะซูชิ กลายเป็นอาหารมือหลักในสหรัฐอเมริกา
  - Hello Kitty ซึ่งได้รับอิทธิพลจาก Snoopy เปิดตัวในปี 1974 เป็นพัฒนาการสำคัญของการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น

# วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- ญี่ปุ่นกลายเป็นผู้ผลิตสินค้าเพื่อการบันเทิงของเด็กและวัยรุ่นของโลก
  - ปลายทศวรรษที่ 1970 ญี่ปุ่นได้สร้างกระแสความนิยมวีดีโอเกม แม้ว่าจะมีที่มาจากสหรัฐฯ แต่ญี่ปุ่นเป็นผู้ขับเคลื่อนสำคัญของอุตสาหกรรมดังกล่าว
  - ตู้เกม เช่น Space Invaders Pac-Man และ Donkey Kong กลายเป็นปรากฏการณ์สำคัญในปลายทศวรรษ 1970 และทศวรรษ 1980
  - Nintendo กลายเป็นบริษัทที่เป็นผู้นำเรื่องวีดีโอเกมในระดับโลก



05/04/60

# วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- ในทศวรรษที่ 1980 เป็นจุดเริ่มต้นของความนิยมระดับโลกของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น
  - การเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมบันเทิงในญี่ปุ่น ซึ่งเกิดจากรายได้ที่เพิ่มมากขึ้น เวลาวางของผู้บริโภค โดยเฉพาะวัยรุ่นญี่ปุ่น
  - “Japan as number one” – Ezra Vogel (1979) ฉายภาพญี่ปุ่นในฐานะสังคมที่มีสุขภาพดี ร่ำรวย ปลอดภัย มีการศึกษาดี และสังคมเป็นน้ำหนึ่งเดียวกัน
- ในทศวรรษที่ 1980 เป็นยุคทองของอนิเมะ
  - ผู้บริโภคทั่วโลกหลงใหลเรื่องราว science fiction ที่ซับซ้อน เรื่องราวการต่อสู้ที่สร้างความปร่ามัวให้กับเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร (เช่น Gundam) เรื่องราวแฟนตาซี และเรื่องราวของโลกที่พบกับความหายนะ
- มังงะ (manga) เริ่มได้รับความนิยมในต่างประเทศในทศวรรษ 1980
  - Sailor Moon ได้รับความนิยมอย่างยิ่งจากผู้บริโภคผู้หญิงในต่างประเทศ และเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความนิยมให้กับมังงะในระดับโลก



## วัฒนธรรมสมัยนิยมหลังสงคราม

- ในทศวรรษที่ 1990 แม้ญี่ปุ่นจะประสบกับภาวะความชะงักงันทางเศรษฐกิจ ความไม่มีเสถียรภาพทางการเมือง และความคับข้องใจทางสังคม และความนิยมวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นยังคงเพิ่มสูงขึ้น
- สินค้าแฟรนไชส์ เช่น Yu-Gi-Oh! (ซึ่งมีทั้งของเล่น การ์ด มังงะและอนิเมะ) ได้รับความนิยม
- รายการโทรทัศน์ และรายการโทรทัศน์คนแสดง (live-action televisions) ส่งออกไปยังเอเชีย เริ่มเข้าไปในสหรัฐฯ
- มังงะกลายเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมการอ่านและการพิมพ์ของศตวรรษใหม่
- เพลงดนตรีญี่ปุ่น เช่น J-Pop

# อรรถบทของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น

- อะไรคือลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น ?
- 1. ความหลงใหลเกี่ยวกับความหายนะ เช่นวันสิ้นโลก การทำลายล้างขนาดใหญ่
- 2. ความลุ่มหลงสัตว์ประหลาด
- 3.สุนทรียศาสตร์ของความน่ารัก (cuteness / kawaii)
- 4. ความหลงใหลใน mecha (เทคโนโลยี หุ่นยนต์ แอนดรอย และไซบอร์ก)

## 2. แหล่งที่มาของจินตนาการวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น

- เมื่อวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นกลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลก นักวิชาการพยายามค้นหาว่าอะไรคือแหล่งที่มาของจินตนาการที่อยู่เบื้องหลังวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น โดยระบุถึงมิติต่าง ๆ ทางวัฒนธรรมประเพณี ประวัติศาสตร์ และสถาบันทางสังคม ว่ามีส่วนอย่างไรให้เกิดปรากฏการณ์ดังกล่าวขึ้น
- วัฒนธรรมญี่ปุ่นด้วยตัวแบบตะวันตก
- มรดกของความฟ่ายแฟ้
- ความเปลี่ยนแปลงและการกักร่อน



# วัฒนธรรมญี่ปุ่น ด้วยตัวแบบตะวันตก

- การอธิบายที่พบบ่อยที่สุด คือ การเห็นผลของวัฒนธรรมดั้งเดิมญี่ปุ่นที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยม
- วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมทางสายตามากกว่าวัฒนธรรมของตะวันตก
  - ระบบการเขียนของญี่ปุ่น – ตัวอักษรคันจิ ถูกอธิบายว่าเป็นรูปแบบของการวาดภาพที่สะท้อนสิ่งของ แนวคิด อารมณ์ การกระทำ ฯลฯ
  - ตัวอักษรคันจิเป็นรากฐานสำคัญที่ส่งอิทธิพลให้คนญี่ปุ่นสร้างและบริโภคการ์ตูน
- ต้นกำเนิดของมังงะจากรูปแบบทางศิลปะโบราณของญี่ปุ่น
  - Kibyoshi ถูกสร้างขึ้นเพื่อกลุ่มผู้บริโภคขนาดใหญ่ในเมือง



## วัฒนธรรมญี่ปุ่น ด้วยตัวแบบตะวันตก

- ญี่ปุ่นในฐานะชาติแห่งการเลียนแบบทางวัฒนธรรม – ความสามารถในการลอกเลียนแนวทางของต่างชาติและปรับเปลี่ยนให้เข้ากับความเป็นจริงของญี่ปุ่น
- วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นเลียนแบบมาจากรูปแบบความบันเทิงมวลชนของตะวันตก โดยเฉพาะสหรัฐฯ
- การทำความเข้าใจวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นต้องยอมรับทั้งเรื่องราวที่แตกต่างของญี่ปุ่น และการรับเอาแนวทางตะวันตกและอเมริกันที่ถูกนำเข้ามาปรับใช้

## มรดกของความพ่ายแพ้

- ประวัติศาสตร์เฉพาะของการแพ้สงคราม ถูกพิจารณาในฐานะเหตุการณ์เริ่มต้นที่นำไปสู่จินตนาการที่แตกต่างของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น
  - ประสบการณ์จากสงคราม ผลของระเบิดปรมาณู การยอมแพ้ และการยึดครองของสหรัฐฯ
- การตอบสนองเชิงกลุ่มและปัจเจกต่อความเจ็บปวด ความพ่ายแพ้ และความหวาดกลัว กลายเป็นพลังและแรงบันดาลใจในของกระแสวัฒนธรรมประชานิยมหลังสงคราม
- ภาพความเจ็บปวดจากการสู้รบ เมืองที่ถูกถล่มด้วยระเบิด ปรากฏบ่อยครั้งในภาพยนตร์ อนิเมะ และมังงะ
- ภาพ **Mushroom Clouds** กลายเป็นสัญลักษณ์ และถูกตีความในฐานะจุดเริ่มต้นของจินตนาการวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น



## มรดกของความพ่ายแพ้

- การพูดถึงประสบการณ์ความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นเรื่องต้องห้ามในสังคมญี่ปุ่น วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงสะท้อนการค้นหาความทรงจำที่เจ็บปวดแต่ไร้ที่ทางในช่วงหลังสงคราม
  - ความรู้สึกของความพ่ายแพ้และความเจ็บปวดที่ญี่ปุ่นประสบ และการตกอยู่ใต้อำนาจสหรัฐ
    - คนที่ไม่สมบูรณ์ / สัตว์ประหลาดที่พิการไม่สมบูรณ์ → การปรากฏของสัตว์ประหลาดในจินตนาการวัฒนธรรมสมัยนิยม
    - ความพิการไม่สมบูรณ์ (deformity) ในฐานะภาพของเอกลักษณ์แห่งชาติของญี่ปุ่น
  - การรับภาพตัวเองว่าเป็นชาติที่เป็นเด็ก – ชาวญี่ปุ่นพยายามหลบหนีจากความเจ็บจริง ด้วยการรับความรัก และเข้าสู่โลกของเด็กที่ใสซื่อและปราศจากความรับผิดชอบ
    - กระบวนการลดความเป็นชาย (demasculinization) ของสังคมญี่ปุ่นยุคหลังสงคราม



# ความเปลี่ยนแปลงและการกีดกร่อน

- กระบวนการเปลี่ยนแปลงให้ทันสมัย (modernization) ที่รวดเร็วเป็นแหล่งที่มาสำคัญ
- การพัฒนาอุตสาหกรรม (industrialization) และชีวิตสมัยใหม่ และความหลงใหลในวิทยาศาสตร์ สะท้อนออกมาในความบันเทิงมวลชน ที่หลงใหล mecha
- แรงกดดันและความเครียดซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของสังคมญี่ปุ่น
  - วัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นจึงเป็นการตอบสนองต่อข้อจำกัดอันเกิดจากธรรมชาติของสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่ และสถาบันทางสังคมที่เกี่ยวข้อง เช่น ระบบการศึกษาที่แข่งขันสูง ครอบครัว เพศสภาพ ฯลฯ
  - ความเครียดทางสังคม ส่งผลต่อเยาวชนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นผู้บริโภคหลักของวัฒนธรรมสมัยนิยม
  - วัฒนธรรมสมัยนิยมทำหน้าที่ในการผ่อนคลายจากความเครียดในชีวิตประจำวัน
  - วัฒนธรรมสมัยนิยมยังถูกพิจารณาในฐานะการต่อต้านและกีดกร่อนระบบสังคมที่เก็บกดปิดทับ
    - ความน่ารัก ในฐานะการสร้างพลังให้กับตัวตนของผู้หญิง และการมีเอกลักษณ์ที่เป็นอิสระ

### 3. ความดึงดูดของวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นในระดับโลก

- ทำไมผู้รับสารทั่วโลกจึงเลือกรับวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่น
- เราจะสามารถทำความเข้าใจความชื่นชอบและการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยมญี่ปุ่นในระดับโลกได้อย่างไร
- 1. คุณภาพ เนื้อหา และความแตกต่าง
- 2. ความคึกคักและตลาดของสื่อ
- 3. กลิ่นอายของวัฒนธรรมสมัยนิยม
- 4. Fans / Fandom