



สารนิพนธ์

เรื่อง การศึกษานโยบาย Cool Japan : กรณีศึกษาซามิเซนและ
การสร้างสรรคิของพี่น้องโยชิดะ

โดย

นายกอบแก้ว ประทวนชัย

รหัสนักศึกษา 05570587

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อเรื่องสารนิพนธ์	การศึกษานโยบาย Cool Japan : กรณีศึกษาซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ
ผู้เขียน	นายกอบเกื้อ ประทวนชัย
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	อาจารย์ ดร.พรานชัย นันตะสุนทร
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา	วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ 2560
	บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องการศึกษานโยบาย Cool Japan : กรณีศึกษาซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของตัวเครื่องดนตรีเองและกระแสนิยมของเครื่องดนตรีตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน รวมไปถึงผลงานที่ซามิเซนมีส่วนร่วม นอกเหนือจากเพลงญี่ปุ่น โดยทำการศึกษาด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทฤษฎีโดยมีแหล่งที่มาของข้อมูลจากหนังสือ บทความ ข้อมูลที่มีการรวบรวมไว้แล้ว รวมถึงข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ในเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อทำการศึกษาวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า นโยบาย Cool Japan คือนโยบายที่ญี่ปุ่นบุกตลาดต่างชาติด้วยวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งซามิเซนก็คือหนึ่งในนั้น ตัวเครื่องดนตรีซามิเซนเองนั้นเป็นที่รู้จักกันทั่วโลกในฐานะเครื่องดนตรีญี่ปุ่น และเหตุผลที่ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ “ทสิการุซามิเซนบูม” ที่ความนิยมของทสิการุซามิเซนเพิ่มขึ้นอย่างมากคือ นักดนตรีวัยรุ่นหน้าใหม่ที่เขียนเพลงและแสดงดนตรีโดยใช้ทสิการุซามิเซนนั่นเอง ไม่ใช่เพียงครั้งเดียว แต่ถึงสองครั้งที่เกิดปรากฏการณ์นี้ ครั้งแรกในปี 1973 ครั้งที่สองคือช่วงต้นยุค 2000 ทั้งนี้ที่ทสิการุซามิเซนบูมครั้งที่สองสามารถจับความสนใจของวัยรุ่นยุคใหม่ได้คงเป็นเพราะว่าพี่น้องโยชิตะฉีกภาพเดิม ๆ ของเครื่องดนตรีนี้เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ให้กลายมาเป็นเครื่องดนตรีที่สามารถบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีสากลต่าง ๆ เช่นก็ต้าหรือกลองชุดได้เข้ากันเป็นอย่างดี แตกต่างจากทาคาฮาชิ จิคุซังซึ่งเป็นผู้ที่มีส่วนทำให้เกิดทสิการุซามิเซนจนมีซามิเซนบูมครั้งแรกคือ เพลงของเขาไม่มีความเป็นตะวันตกปนอยู่เลยบวกกับการกระจายข่าวสารไม่รวดเร็วเหมือนปัจจุบันจึงทำให้กระแสอยู่ได้ไม่นานนัก แต่ไม่ว่าจะครั้งแรกหรือครั้งที่สองสิ่งที่เกิดตามมาคือผู้คนมากมายหันมาสนซามิเซนมากขึ้นและตระหนักว่าเครื่องดนตรีพื้นบ้านธรรมดา ๆ มีอะไรมากกว่าที่คิด

คำสำคัญ : Cool Japan, ซามิเซน, พี่น้องโยชิตะ

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ดีเนื่องมาจากความเมตตากรุณาของบุคคลหลายท่าน ซึ่งคอยแนะนำ ให้คำปรึกษา และช่วยตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องของสารนิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ดร.พรานชีส นันตะสุคนธ์ เป็นอย่างสูงที่คอยให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และช่วยตรวจทานแก้ไขข้อผิดพลาด อีกทั้งคอยช่วยหาแนวทางในการทำวิจัยให้ออกมาสมบูรณ์ ตั้งแต่เริ่มทำโครงร่างวิจัยจนเสร็จเป็นรูปเล่ม

ขอขอบคุณคุณพ่อคุณแม่และเพื่อน ๆ ที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือเสมอมา

ขอขอบคุณศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์ที่ทำให้ได้รู้จักซามิเซนจนมาเป็นแรงบันดาลใจในหัวข้อการค้นคว้าครั้งนี้

สุดท้ายนี้หากสารนิพนธ์ฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ขอให้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำติชม ซึ่งผู้ศึกษาจะขอน้อมรับคำติชมนั้นทุกประการ จึงขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสารนิพนธ์นี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้ต่อไป

กอบแก้ว ประทวนชัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	4
1.4 วิธีดำเนินการศึกษา.....	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 แนวความคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 แนวความคิดวัฒนธรรมมวลชน Popular Culture.....	5
2.2 นโยบาย Cool Japan.....	9
2.3 ประวัติเบื้องต้นและผลงานที่เกี่ยวข้องของพี่น้องโยชิตะ.....	12
2.4 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	21
3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล.....	21
3.2 การจัดทำข้อมูล.....	21
3.3 วิธีศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	21
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	22
4.1 แนะนำเครื่องดนตรีซามิเซน.....	22

4.2 บทบาทที่สำคัญต่าง ๆ ของซามิเซนในอดีต.....	27
4.3 ฟื้นฟูโยชิตะกับซามิเซนในยุคสมัยใหม่.....	31
4.4 อิทธิพลจากการลงมือของภาครัฐ.....	36
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินวิจัย.....	39
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	39
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	40
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	40
บรรณานุกรม.....	41

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพของเรือวอริจิว์ โยชิตะและเคนอิจิ ยชิตะในชุดกิโมโนและฮาคามะ	12
ภาพที่ 2 ภาพที่พี่น้องโยชิตะกำลังซ้อมเพื่อลงประกวด.....	13
ภาพที่ 3 ภาพอัลบั้มเปิดตัว อิบูกิ.....	14
ภาพที่ 4 ภาพปกอัลบั้ม Frontier	15
ภาพที่ 5 ภาพปกอัลบั้ม Renaissance	16
ภาพที่ 6 ภาพประกอบ single เพลง Change	17
ภาพที่ 7 ภาพโปสเตอร์โปรโมตคอนเสิร์ตที่ Oceania	18
ภาพที่ 8 ภาพปกอัลบั้ม Prism	19
ภาพที่ 9 ภาพของซาโอะ ส่วนคอของซามิเซน.....	24
ภาพที่ 10 ภาพของบาจิกุปรกรรมที่ใช้ดีดซามิเซน.....	24
ภาพที่ 11 ภาพของซังคโยะซุที่ประกอบด้วยโกโตะ ซามิเซนและอะคุสะจิ	25
ภาพที่ 12 ภาพของโคมะที่เป็นจุดที่ใช้พาดสาย.....	26
ภาพที่ 13 ภาพของชาวญี่ปุ่นกำลังตีไทโกะ.....	27
ภาพที่ 14 ภาพของอนนะงาตะกำลังบรรเลงซามิเซน	28
ภาพที่ 15 ภาพของโคะคิว เครื่องดนตรีที่เคยเป็นหนึ่งในซังคโยะซุ.....	30
ภาพที่ 16 ภาพของทาคาฮาชิ จิคุซัง หนึ่งในผู้บุกเบิกทสี่การซามิเซน	31
ภาพที่ 17 ภาพของอะกะทสึมะ ฮิโระมิทสึ	32
ภาพที่ 18 ภาพโปสเตอร์โปรโมตคอนเสิร์ต Monkey Majik x Yoshida Brothers.....	33
ภาพที่ 19 ภาพจากมิวสิกวิดีโอเพลง Renovation	34

ภาพที่ 20 ภาพปกอัลบั้ม Prana	34
ภาพที่ 21 ภาพโปสเตอร์เรื่อง Kubo and the Two Strings	35
ภาพที่ 22 ภาพประกอบจากอัลบั้ม Cross Over	35
ภาพที่ 23 ภาพสมาชิกวงไยยะและ Kiji	36
ภาพที่ 24 ภาพการแสดงซามิเซนิมถนนที่สามารถพบเห็นได้ไม่ยากนัก.....	37
ภาพที่ 25 ภาพของ Travis Knight ขณะกำลังให้สัมภาษณ์	38

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ซามิเซนเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของประเทศญี่ปุ่น มีทั้งหมด 3 สายและทำมาจากหนังงูหรือหนังแมว ต้นกำเนิดของเครื่องดนตรีชนิดนี้ไม่มีระบุไว้อย่างแน่ชัด แต่ว่ากันว่าซามิเซนดัดแปลงมาจากเครื่องดนตรีของจีนเรียกว่า “ซังเซียน” ซึ่งกำเนิดขึ้นในช่วงปลายของราชวงศ์หยวน ในบรรดาเครื่องดนตรีโบราณของญี่ปุ่นทั้งหมด ซามิเซนเป็นเครื่องดนตรีที่มีชื่อเสียงมากที่สุด เครื่องสายชนิดนี้มีความเหมาะสมสำหรับการแสดงโบราณมากมายหลายแบบเช่น ละครบุนรากุ และละครคาบูกิ เป็นต้น เพราะซามิเซนสามารถผลิตเสียงดนตรีในระดับต่าง ๆ ได้หลากหลายเนื่องจากความสามารถของซามิเซนที่สามารถปรับระดับเสียงได้หลากหลาย เราจึงยังคงเห็นและได้ยินเพลงของซามิเซนใช้ประกอบหนังหรือตั้งเป็นวงดนตรีได้ในปัจจุบัน เช่น ฟีนองโยชิตะ เป็นต้น ดังที่กล่าวมาซามิเซนจึงมีความเป็นสากลสามารถปรับใช้กับเครื่องดนตรีใหม่ ๆ ได้ จึงทำให้ฟังง่ายและยังคงมีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน

แม้รูปแบบการเล่นดนตรีจะเปลี่ยนแปลง แต่ซามิเซนยังเป็นเครื่องดนตรีชิ้นสำคัญในดนตรีญี่ปุ่น ในด้านการเล่นดนตรีที่ใกล้จะเลือนหายไป จึงถูกรักษาไว้ด้วยการควบคุมอย่างเข้มงวดบนการศึกษาและรับรองโดยองค์กรมีอาซีพของญี่ปุ่นชื่อว่า iemoto

และเมื่อเข้าสู่ปลายศตวรรษที่ 20 ก็ได้กำเนิดฟีนองโยชิตะอัจฉริยะแห่งทสึการุซามิเซน เครื่องดนตรีดีด 3 สายของประเทศญี่ปุ่น ฟีนองโยชิตะได้นำเครื่องดนตรีดั้งเดิมขึ้นนี้ออกจากกรอบของเพลงพื้นบ้าน ไปสู่ยุค Modern ผสมผสานกับแนวเพลงในทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็น ป๊อป แจ๊ส หรือร็อก แต่แม้ว่าพวกเขาจะเล่นด้วยพลังและมีความร็อคของนักกีตาร์แต่ก็ยังแสดงถึงการให้เกียรติต่อเครื่องดนตรีและคงไว้ซึ่งกลิ่นอายของความหรรษาที่มีมาแต่เดิม

ฟีนองโยชิตะเกิดในเมือง Noboribetsu ใน Hokkaido เรียวอิจิโร่ โยชิตะ ได้เกิดในปี 1977 และเคนอิจิ โยชิตะ เกิดปี 1979 ทั้งคู่ได้เริ่มจับซามิเซนตั้งแต่อายุ 5 ปีและในปี 1990 พวกเขาเริ่มเรียนกับ

อาจารย์ทางดนตรี ทาคาชิ ซาซากิซึ่งเป็นผู้เล่นทาสีการุซามิเซนในยุคแรก ๆ หลังจากพวกเขาได้แสดงความสามารถในการแข่งซามิเซนจากการแข่งขันในหลายการแข่งขัน ฟีนองโยซิดะก็ได้เริ่มสร้างผลงานอัลบั้มแรกในปี 1999 ที่เป็นความสำเร็จครั้งใหญ่ ขายได้มากกว่า 100,000 ชุดและเป็นหนึ่งในอัลบั้มที่ขายได้ดีที่สุดสำหรับดูโอ้

ขณะที่ฟีนองโยซิดะได้เริ่มแสดงแบบการแสดงแบบพื้นบ้าน พวกเขาได้ใส่เสียงผสมทำให้การแสดงสดของพวกเขามีความประณีตมากขึ้น ในปี 2003 หลังจากที่ขายอัลบั้มได้หลายส่วนและคอนเสิร์ตที่ประสบความสำเร็จในญี่ปุ่น ฟีนองโยซิดะเริ่มแสดงที่อเมริกา และได้สร้างอัลบั้มที่ใช้ชื่อของตัวเองผ่านทาง Domo Records และแสดงบางส่วนใน U.S. dates เล่นดนตรีทัวร์ต่างประเทศ 2006 album III ที่แสดงขึ้นที่ Los Angeles ทัวยุโรป อเมริกาและที่ฮ่องกง ในปี 2007

ในโลกของดนตรี มันเป็นเรื่องยากที่จะสร้างชื่อได้ไวกว่าการมาของฟีนองโยซิดะ คู่หูนักดนตรีของญี่ปุ่นและของโลก ดนตรีของพวกเขาเป็นรากฐานให้ญี่ปุ่นในอดีตแต่ฟีนองโยซิดะตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะนำพาเพลงญี่ปุ่นไปสู่อนาคต สองฟีนอง เรียวอิจิโรกับเคนอิจิมักจะขึ้นแสดงด้วยชุดดั้งเดิมของญี่ปุ่น ชุดกิโมโนและกางเกงฮาคามะ ดนตรีซามิเซน และการเล่นซามิเซนแบบ “ทาสีการุ ซามิเซน” ซึ่งเป็นรูปแบบพื้นเมืองของทางตอนเหนือในญี่ปุ่น ยิ่งไปกว่านั้นฟีนองโยซิดะได้นำแฟชั่นท่าผมแหลมๆและย้อมสีผมเป็นแบบป๊อปสตาร์ และการเล่นดนตรีของพวกเขาได้ข้ามความเป็นดนตรีพื้นบ้านเป็นดนตรีแจ๊ส ดนตรีทดลองและร็อก แอนด์ โรล

ฟีนองโยซิดะได้ทดลองใช้เสียงที่สร้างสรรค์ ในดนตรีเช่น Labyrinth ได้มีการเล่นที่ละเอียดอ่อนระหว่างสองฟีนองและช่องว่างระหว่างตัวโน้ตที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นและการแต่งเพลงของชาวยุโรปและอเมริกาที่โดดเด่น คู่หูสังเคราะห์ตัวโน้ตที่มีเสียงรอบๆที่แตกต่างกัน (“Starting on a Journey”) หรือทำเสียงเปลี่ยนแปลงที่สร้างความมีชีวิตชีวาของแนว ร็อก แอนด์ โรลและโซล (“Madrugada”)

ฟีนองโยซิดะได้ใช้จุดเด่นของความดั้งเดิมความพื้นบ้านในเสียงของซามิเซนมาสร้างผลงานจนกลายเป็นบทเพลงที่ชื่อ “Strom” และ “A Hill With No Name” ที่มีเครื่องดนตรี เปียนโน ไวโอลิน

และขลุ่ย tin เปิดช่องให้กับซามิเซน และในไม่ช้าซามิเซนเป็นหนึ่งในเครื่องดนตรีหลักในดนตรีพื้นบ้านของญี่ปุ่น มากพอ ๆ กับกีตาร์ในดนตรีพื้นบ้านของอเมริกา

คิโนชิตะ ซินอิจิ และ ทาคิโอะ อิไต คนที่เป็นคนนำความก้าวหน้าทางดนตรีที่ส่งผลให้ความสามารถทางดนตรีของพี่น้องโยชิตะผลิบานดนตรี นอกจากนี้ดนตรีของพี่น้องโยชิตะได้นำเอาประเพณีญี่ปุ่นมาหลอมรวมกับป๊อปตะวันตกทำให้เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของความสามารถทางดนตรีที่ทำให้ได้รับเสียงชื่นชมจากทั่วโลก

พวกเขาได้สร้างอีกตัวอย่างหนึ่งของดนตรีที่หลากหลาย ไม่จำเป็นต้องอยู่ในกรอบเดิม ๆ โดยที่ยังคงประเพณีเดิมเอาไว้ได้เช่นกัน ในประวัติศาสตร์และประเพณีที่สะท้อนผ่านทางเสียงของพี่น้องโยชิตะได้พิสูจน์ว่าส่วนใหญ่ของเพลงสากลนั้นมีรากฐานจากเพลงพื้นบ้านที่เข้มแข็ง

ผลงานที่เป็นที่โดดเด่นและทำให้เป็นที่รู้จักมากที่สุดคือเพลงในอัลบั้ม PRANA ที่ถูกนำไปใช้ประกอบการ์ตูนอนิเมะของญี่ปุ่นเรื่อง NARUTO ซึ่งผสมผสานกันได้อย่างลงตัวด้วยจังหวะที่รวดเร็วบวกกับฉากต่อสู้ของการ์ตูนทำให้สื่อถึงความเร้าร้อนของการต่อสู้ออกมาได้อย่างไร้ที่ติ และผลงานล่าสุดที่เพิ่งผ่านไปเมื่อปลายปี 2016 คือ การทำเพลงประกอบการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง Kubo and The Two Strings ซึ่งเป็นการ์ตูนที่มีซามิเซนเป็นดนตรีหลัก ผู้ชมจึงสามารถเพลิดเพลินไปกับเสียงเพลงซามิเซนจากพี่น้องโยชิตะได้ตลอดทั้งเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ทั้งหมดนี้เป็นแรงผลักดันให้อยากศึกษาการนำซามิเซนมาใช้อย่างสร้างสรรค์

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อทราบถึงประวัติความเป็นมาของซามิเซน
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการนำซามิเซนมาประยุกต์ใช้ให้ทันสมัย
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความสำเร็จของพี่น้องโยชิตะ
- 1.2.4 เพื่อศึกษาผลกระทบที่พี่น้องโยชิตะได้สร้างต่อนโยบาย Cool Japan

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

1.3.1 ศึกษาประวัติความเป็นมาของซามิเซน

1.3.2 ศึกษาประวัติและผลงานของพี่น้องโยชิตะและบทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.3.3 ศึกษารายละเอียดของนโยบาย Cool Japan

1.4 วิธีการดำเนินวิจัย

1.4.1 ศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยจากเอกสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต

1.4.2 ศึกษาประวัติและผลงานของพี่น้องโยชิตะ

1.4.3 เปรียบเทียบบทบาทของซามิเซนในอดีตกับปัจจุบัน

1.4.4 เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบบทความวิจัย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของซามิเซนตั้งแต่ยุคต้นกำเนิดถึงปัจจุบัน และการเล่นซามิเซนของพี่น้องโยชิตะที่ทำให้เครื่องดนตรีพื้นบ้านธรรมดาได้รับความนิยมอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

บทที่ 2

แนวความคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “ซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ” ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นกรอบในการศึกษา เพื่ออธิบายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลในบทที่ 2 ออกเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดวัฒนธรรมมวลชน Popular Culture
- 2.2 นโยบาย Cool Japan
- 2.3 ประวัติเบื้องต้นและผลงานที่เกี่ยวข้องของพี่น้องโยชิตะ
- 2.4 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดวัฒนธรรมมวลชน Popular Culture

2.1.1 ความหมายของ Popular Culture

คำว่า " Popular Culture " มีการใช้ภาษาไทยในหลายคำ เช่น วัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมประชานิยม ไม่ว่าจะใช้คำใดก็ตาม การพิจารณาว่าสิ่งๆ นั้นเป็นความนิยมของผู้คนในยุคสมัยหรือเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือไม่นั้น อาจพิจารณาได้จากเกณฑ์ทั้ง 4 ประการ ได้แก่

- 1) เป็นสิ่งที่ชื่นชอบหรือยอมรับโดยผู้คนจำนวนมาก
- 2) เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าต่ำชั้นและไร้คุณค่าหรือรสนิยมทางศิลปะ
- 3) เป็นสิ่งที่ออกแบบมาหรือสร้างขึ้นเพื่อให้คนจำนวนมากชื่นชอบ เพื่อประโยชน์ทางการค้าและบริโภคนิยม
- 4) เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้คนเพื่อพวกเขาเอง

การให้คำนิยามที่ครอบคลุมชัดเจนจะเป็นการสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมสมัยนิยมมากขึ้น ดังที่ Storey John ได้จัดหมวดหมู่ความหมายของวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นกลุ่มๆ ได้แก่

- 1) หมายถึงวัฒนธรรมอะไรก็ตามที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก นิยามนี้ครอบคลุมเนื้อหาวัฒนธรรมโดยทั่วไป แต่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงของวัฒนธรรมแต่ละ

อย่างได้ ซึ่งมักจะมีรายละเอียดและแตกต่างกันในหลายด้าน เช่น พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ บริบททางเศรษฐกิจ การเมือง รวมทั้งความหมายต่อวิถีชีวิตของผู้เป็นเจ้าของหรือมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมนั้น

2) หมายถึงวัฒนธรรมที่หลงเหลืออยู่จากการให้คำนิยามวัฒนธรรมชนชั้นนำหรือวัฒนธรรมชนชั้นสูง ในแง่นี้ วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงอยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมของชนชั้นนำหรือวัฒนธรรมของชนชั้นส่วนใหญ่ในสังคม

3) หมายถึงวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) เป็นวัฒนธรรมที่ถูกผลิต เผยแพร่และโฆษณาในตลาด สินค้าของระบบทุนนิยมสมัยใหม่ที่ได้รับการนิยมนิยมอย่างเช่น แฟชั่น เครื่องสำอาง กีฬา เกมส์ ออนไลน์ และมักเชื่อมโยงกับการครอบงำทางวัฒนธรรมตะวันตกหรือวัฒนธรรมทุนนิยม โดยมีสื่อเป็นตัวกลางสำคัญ

4) หมายถึงวัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมขนานแท้และดั้งเดิมของประชาชนหรือชาวบ้านร้านตลาดทั่วไป นั่นก็คือ วัฒนธรรมประชาชน เช่น ละครโทรทัศน์น้ำเน่า

5) หมายถึงพื้นที่หรืออาณาบริเวณของการต่อสู้ระหว่างพลังของกลุ่มคนที่ถูกเอารัดเอาเปรียบกับกลุ่มคนที่มีอำนาจครอบงำในสังคม ในแง่นี้วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงไม่ใช่ทั้งของชนชั้นนำหรือชนชั้นผู้เสียเปรียบ แต่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ ต่อรอง ช่างชิงทางอุดมการณ์และผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคม เช่น การเรียกร้องสิทธิของกลุ่ม"หญิงรักหญิง และ ชายรักชาย"

6) หมายถึงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายหลังการพัฒนาอุตสาหกรรมและการขยายตัวของชุมชนเมือง แง่นี้สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนและการคมนาคมสื่อสารของโลกสมัยใหม่ที่มีบทบาทสำคัญในการก่อรูปและขยายตัวของวัฒนธรรมชุมชนเมืองขนาดใหญ่ และเป็นเสมือนกระแสไม่มีรูปแต่สัมผัสได้ บริโภคได้ และใช้มันอยู่ในชีวิตประจำวัน Pop culture จะปรากฏอยู่ทั่วไปในหลายรูปแบบ ได้แก่ วัตถุสิ่งของ (เช่น เสื้อสายเดี่ยว กล้องดิจิตอล the dog ตุ๊กตาหมี) ,รายการโทรทัศน์ เพลง หนังสือนิตยสารที่ฮอตฮิต, พฤติกรรม (เช่น การเต้นB-boys การสัก การเจาะ เล่นเกมส์ออนไลน์),

เทรนด์ (เช่น แอโรบิค อินดี้ ไฮเทคโนโลยี), เหตุการณ์ (เช่น การก่อการร้าย ส่วยตำรวจ), บุคคลที่มีชื่อเสียง (เช่น D2B ภราดร เบคแฮม)

การทำความเข้าใจวัฒนธรรมสมัยนิยมช่วยให้มองเห็นและเข้าใจกระบวนการสื่อความหมาย ต่างๆ ในสังคม (signification) ในระดับที่กว้างมากขึ้นและเห็นเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงวิภาษวิธีของเจอนิซ ปัจจัยและกลุ่มคนในสังคมมากขึ้น วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นส่วนที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง เต็มไปด้วยพลวัต ต้องเชื่อมโยงวัฒนธรรมสมัยนิยมให้เข้ากับบริบทของโลกยุคหลังทันสมัยที่ทำให้ กำเนิดและพลิกเปลี่ยนโฉมหน้าปริณทลของชีวิตประจำวัน บริบทที่สำคัญเหล่านั้น ได้แก่ กระแสโลกาภิวัตน์ การขยายตัวของเมืองและชนชั้นกลางในเมือง อิทธิพลของสื่อมวลชน การผลิตแบบมวลชน อุตสาหกรรม กระแสบริโภคนิยมและกระแสท้องถิ่นนิยม

2.1.2 ลักษณะสำคัญหรือเนื้อหาของวัฒนธรรมสมัยนิยม

ซูซีพ กรรณสูตได้เขียนเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมดังต่อไปนี้

1) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมแห่งความเป็นไปได้ (anything goes) มีการเกิดขึ้น, เปลี่ยนแปลง และเสื่อมสูญไปตามกระแสนิยมของคนในสังคมและกาลเวลา ยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ ยิ่งเต็มไปด้วยกระแสความนิยม เหตุการณ์ สื่อบันเทิง สินค้าและบริการ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนแต่มีศักยภาพในการถูกนำเสนอหรือได้รับการยอมรับโดยผู้ คนจำนวนมาก ทำให้มีโอกาสกลายเป็นกระแสนิยมทางวัฒนธรรมได้

2) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน (ordinary/common culture in the realm of everyday life) เป็นเรื่องธรรมดาในการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นที่น่าสังเกตว่าชีวิตประจำวัน เป็นคำที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งในตัวเอง เพราะเป็นคำที่เข้าใจง่ายเหมือนสิ่งต่างๆ ที่อยู่รายรอบตัวของแต่ละคน ชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวไปมา

3) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมแห่งวัยรุ่น (culture of the youth) วัฒนธรรมสมัยนิยมอาจมีผลกระทบหรือเป็นที่ชื่นชอบโดยผู้คนทุกเพศทุกวัยทุกชน ชั้นในสังคม แต่วัฒนธรรมสมัยนิยมส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของคนหนุ่มสาว โดยเฉพาะวัยรุ่นและวัยทำงานคนกลุ่มนี้มีกำลังผลิต กำลังซื้อ

กำลังบริโภค และกำลังในการติดตามแสวงหาความสนุกสนานรื่นรมย์ของชีวิตที่ได้จากกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมรูปแบบต่างๆ

4) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางโลก (culture of the mundane) กระแสนิยมเกือบทั้งหมดเป็นกิจกรรมทางโลกที่กระทบทั้งสิ้น ผู้คนในกระแสนิยมจึงเป็นฐานที่ตั้ง เป้าหมายและเป็นเครื่องมือในการผลิตและการบริโภคสื่อวัฒนธรรมสมัยนิยมทุกรูปแบบ วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงยากที่จะหลีกเลี่ยงจากกำไรของธุรกิจการค้า เงินตรา อำนาจและค่านิยมทางสังคม เพราะเป็นความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์

5) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมพันธุ์ผสม (hybrid culture) วัฒนธรรมสมัยนิยมเกิดขึ้นจากหลายแหล่งที่มา และเกิดจากการดัดแปลงหรือรวมเอาองค์ประกอบปลีกย่อย จากทั้งในและนอกวัฒนธรรมขึ้นมาแล้วนำเสนอเพื่อสร้างกระแสการยอมรับและตอบสนองรูปแบบต่างๆจากสังคมโดยการผสมผสาน ดัดแปลง หรือผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะที่อยู่นอกเหนือความคาดหมาย

6) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากรวมกันเข้าของการแยกส่วนและแตกตัว (fragmented culture) ไม่อาจมองโดยการเน้นการทำความเข้าใจภาพรวม เนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์ในขอบเขตที่ชัดเจนได้ วัฒนธรรมสมัยนิยมจำนวนมากเต็มไปด้วยการแยกส่วน แตกตัวและไม่จำเป็นต้องให้ความหมายที่สัมพันธ์กับรากฐานหรือความเป็นมาดั้งเดิมของตนเอง หรือบริบทของสังคมใหม่ที่หล่อเลี้ยงกระแสอยู่

7) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมแห่งการบริโภค (consumers' culture) หรือเป็นวัฒนธรรมตลาดซึ่งถูกผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมในปริมาณมากและกระจาย ผลผลิตออกไปสู่กลุ่มผู้บริโภคในวงกว้าง เพื่อที่จะสร้างกระแสในการบริโภคให้เกิดขึ้นในสังคม หรืออาจเรียกได้ว่า "วัฒนธรรมตลาด" เกิดขึ้นและเป็นไปตามกลไกของตลาด ขายดี มีคนซื้อ มีคนนิยมชมชอบมาก นอกจากนี้ยังมีนัยแฝงถึงทุกคน ทุกชนชั้น โดยเฉพาะชาวบ้านคนธรรมดาสามัญคนเล็กคนน้อยเข้าถึงและมีส่วนร่วมในกระแส วัฒนธรรมสมัยนิยม

8) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นผลผลิตของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร หรือ วัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชน (mass media-saturated culture) วัฒนธรรมสมัยนิยมจำนวนมากจึงเป็นความจริงที่เกิดจากการนำเสนอโดยสื่อมวลชน เป็นความจริงที่ต้องทำความเข้าใจ ด้วยอาศัยตรรกะของสื่อมวลชนและวิเคราะห์ทำความเข้าใจในนัยต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในเนื้อหาของ วัฒนธรรมที่เป็นผลจากการนำเสนอโดยสื่อมวลชนสมัยใหม่

9) วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นเรื่องของแฟชั่นและกระแสความนิยม (culture of fashion and popular trend) วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงเกิดเร็ว ได้รับความนิยมเร็ว รวมทั้งหายไปเร็ว เพราะถูกแทนที่ ด้วยกระแสอื่นที่ใหม่กว่า และเร้าความสนใจของผู้คนได้มากกว่า กระแสนิยมจึงเป็นเสมือนคลื่นลูกเก่า ไล่หลังคลื่นลูกใหม่ แต่กระแสคลื่นเหล่านั้นก็ก่อตัวขึ้น เพิ่มพลังเรื่อยมา

10) วัฒนธรรมนิยมเป็นเรื่องของการสร้าง ค้นหา ต่อรอง และผลิตซ้ำตัวตนหรืออัตลักษณ์ (battles of cultural identities/selves) ผู้คนในกระแสนิยมอยู่เพื่อค้นหา เลือกรับ ต่อรอง และหรือปฏิบัติ สังกัดของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นสไตลชีวิต กลุ่มเพื่อน ครอบครัว ที่ทำงาน ชุมชน สามารถในการอธิบาย ปราบปรามการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง หรืออาจทำความเข้าใจการต่อสู้เพื่อค้นหาตัวตนของ คนที่แตกต่างชาติพันธุ์ ชนชั้น รุ่นอายุ และภูมิหลังต่างๆในกระแสสมัยนิยม เพราะกระแสวัฒนธรรม สมัยนิยมให้พื้นที่และเครื่องมือในการต่อรอง ผลิต และได้เถียงกันของตัวตนหรืออัตลักษณ์ในรูปแบบ ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องและมีชีวิตชีวา (สุชีพ วรรณสูตร : 2009)

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับนโยบาย Cool Japan

สำหรับคำว่า “คูลเจแปน” นั้นปรากฏครั้งแรกในบทความที่มีชื่อว่า “Japan’s Gross National Cool” ของ นักเขียนชาวอเมริกัน Douglas McGray ซึ่งตีพิมพ์ลงในวารสาร Foreign Policy ปี ค.ศ. 2002 ภายในบทความ McGray ได้เขียนเกี่ยวกับญี่ปุ่นไว้ว่า “ญี่ปุ่นกำลังฟื้นคืนความเป็นมหาอำนาจ อีกครั้ง แม้จะประสบกับปัญหาทางด้านการเมืองและด้านเศรษฐกิจ แต่วัฒนธรรมญี่ปุ่นก็ยังคงมี อิทธิพลต่อวัฒนธรรมโลกมากขึ้นเรื่อยๆ ญี่ปุ่นจึงเปรียบเสมือนมหาอำนาจทางวัฒนธรรม การฟื้นคืน มหาอำนาจของญี่ปุ่นในครั้งนี้ มิใช่ทางด้านเศรษฐกิจ แต่กลับเป็นมหาอำนาจทางวัฒนธรรม”

(Douglas McGray, 2002) McGray ได้มองว่าญี่ปุ่นมี “ความเท่ (Cool)” ในวัฒนธรรมหลายๆอย่าง ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่น (youth culture) สินค้าวัฒนธรรม อาทิ การ์ตูน วิดีโอ เกมส์ แฟชั่น เพลง และภาพยนตร์ หรือแม้แต่อิทธิพลทางด้านความคิด อย่างปรากฏการณ์ที่ แสดงออกถึงความน่ารัก อย่างเช่น ตุ๊กตาแมว Hello Kitty ซึ่งล้วนแต่เป็นพลังอำนาจแบบอ่อน (Soft Power) ที่ญี่ปุ่นได้นำเสนอความน่าสนใจและความแตกต่างทางวัฒนธรรมมาเป็นจุดขายซึ่ง แตกต่างจากการเผยแพร่วัฒนธรรมหรือความเป็นอเมริกัน (American Cool) ของสหรัฐอเมริกา (Douglas McGray, 2002) แนวคิด Cool Japan เป็นที่กล่าวถึงในญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ญี่ปุ่นจึงได้หยิบยืมคำของ Douglas McGray มาเป็นชื่อยุทธศาสตร์ “Cool Japan” (วาสนา ปานนวม, 2555: หน้า 79) “คูลเจแปน” เป็นยุทธศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นในการใช้วัฒนธรรมกระแสนิยมของญี่ปุ่นอันประกอบไปด้วย ภาพยนตร์ เพลง เกม ซอฟต์แวร์ อนิเมชัน ซึ่งรวมเรียกกันเป็น อุตสาหกรรมเนื้อหาสาระ (Content Industry) เป็นตัวบุกตลาดต่างประเทศ เพื่อขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจของประเทศเติบโตขึ้น โดยมีการจัดตั้งหน่วยงานที่ ทำหน้าที่สนับสนุนนโยบายคูลเจแปน ซึ่งอยู่ภายใต้ กระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม (Ministry of International Trade and Industry: METI) ยุทธศาสตร์ในครั้งนี้ญี่ปุ่นเลือกใช้วัฒนธรรมกระแสนิยมของตน เนื่องมาจากรัฐบาลญี่ปุ่นมองว่าวัฒนธรรมกระแสนิยมของญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักกันดีในกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะในแถบเอเชีย หากมี การสนับสนุนอย่างจริงจังก็น่าจะทำได้ให้กับประเทศได้ นอกจากนี้ ยังเป็นการส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่นไปยังตลาดโลกอีกด้วย อุตสาหกรรมเนื้อหาสาระ (Content Industry) ซึ่งเป็นการรวมวัฒนธรรมกระแสนิยมของญี่ปุ่นและธุรกิจบันเทิงรวมถึงแฟชั่นเข้าด้วยกันนั้น มีมูลค่าการตลาดประมาณ 45 ล้านล้านเยนในปี 2547 และมีการจ้างงานสูงถึง 2.15 ล้านคน และมีแนวโน้มว่าจะขยายตัวขึ้นเรื่อยๆ แต่ในด้านการส่งออกอุตสาหกรรมเนื้อหาสาระไปยังต่างประเทศนั้น ญี่ปุ่นส่งออกเพียงร้อยละ 2 ซึ่งถือว่าน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับสหรัฐอเมริกาที่ส่งออกร้อยละ 18 (Japan News, 2010)

ในการจะส่งออกวัฒนธรรมกระแสนิยมของญี่ปุ่นอีกครั้งจำเป็นจะต้องมีการพัฒนาและส่งเสริมวัฒนธรรมญี่ปุ่นภายในประเทศโดยการสร้างวิสัยทัศน์ของคนในประเทศให้ไปในทางเดียวกันเสียก่อนที่จะส่งออกไปสู่ภายนอกประเทศ เพราะสื่อที่ดีที่สุดที่ช่วยในการเผยแพร่วัฒนธรรมจริง ๆ แล้ว

คือตัวตนของคนในชาติที่เชื่อมั่นในวัฒนธรรมของตนเองในการส่งเสริม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Content Industry) รัฐบาลญี่ปุ่นได้เสนอแนวคิดร่วมโดยเสนอเป็นอักษรย่อ A-E ได้แก่

- All Japan หมายถึง การให้ความร่วมมือกันทั้งภาครัฐและเอกชนโดยต่อเนื่องประสานกัน
 - Brand Japan หมายถึง การที่จะทำให้แบรนด์ญี่ปุ่นนั้นพัฒนาและวางแผนการตลาดสู่โลก
 - Cool Japan หมายถึง เป้าหมายที่จะทำให้ญี่ปุ่นเท่และดูดี
 - Digital Japan หมายถึง ทำให้เป็นระบบดิจิทัล และเป็นเครือข่ายที่จะตอบสนองได้เต็มที่
 - E-Tech Japan หมายถึง การให้การสนับสนุนในการพัฒนาและวิจัยเทคโนโลยีใหม่ล่าสุด
- (อรรถ บุนนาค, 2551)

นโยบายคุลเจแปนได้มีแผนยุทธศาสตร์ที่สำคัญอยู่ 2 สิ่ง ซึ่งเริ่มจากการสร้างวัฒนธรรมญี่ปุ่นในรูปแบบใหม่ (New Japan) ที่ย้อนกลับไปหารากเหง้าของชีวิตแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมที่รักษาธรรมชาติพลังงาน เพื่อต่อยอดสู่ความสร้างสรรค์ และตามด้วยการให้การสนับสนุนธุรกิจขนาด กลางและขนาดเล็ก (SME) รวมถึงคนรุ่นใหม่ เพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนให้นโยบายคุลเจแปนประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ยังได้เกิดแผนปฏิบัติการสร้าง Cool Japan ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

1. ประชาสัมพันธ์แบรนด์ “ญี่ปุ่น” ให้เป็นที่รับรู้อย่างกว้างขวางโดยการจัดตั้งทีม Creative Directorและมีการบันทึกและเผยแพร่ข้อมูล “การฟื้นฟู” ญี่ปุ่นในแถบตะวันออก นอกจากนี้ยังมีการเผยแพร่ข้อมูลของคนทำงานในพื้นที่อีกด้วย โดยการประชาสัมพันธ์จะมีสื่อออนไลน์อย่าง “Cool Japan Daily” และ “Mazer” เป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ข้อมูล
2. ฟื้นฟูภาคตะวันออกของญี่ปุ่นสู่การเป็นศูนย์กลาง “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” ด้วยเหตุการณ์แผ่นดินไหวที่มาพร้อมสึนามิซึ่งเกิดขึ้นในเดือนมีนาคม 2011 รัฐบาลจึงได้มีการฟื้นฟูและส่งเสริมให้ภาคตะวันออกของญี่ปุ่นเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งส่วนของธุรกิจ ชุมชน และวิถีชีวิตและเป็นการพัฒนาฝีมือและสร้างรายได้ให้กับภูมิภาคอีกด้วย
3. สร้างรากฐานแห่งความสร้างสรรค์ มีการสร้างศูนย์กลางความสร้างสรรค์ของแต่ละภูมิภาคในญี่ปุ่น อย่างเช่น โครงการ Creative Tokyo ซึ่งมีไว้สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในโตเกียว

นอกจากนี้มีการพัฒนาฝีมือแรงงานด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงมีการออกแบบการดำเนินชีวิตแบบใหม่ๆ อีกด้วย

4. ก้าวออกไปสู่ตลาดโลกผ่านโครงการ Cool Japan Strategy Promotion Program ที่ดูแลโดยMETI ในขั้นแรกจะเน้นธุรกิจที่ทางญี่ปุ่นมีทุนเดิมที่เข้มแข็งอยู่แล้วเช่น แฟชั่น อาหาร ดนตรี การ์ตูน การท่องเที่ยว ซึ่งญี่ปุ่นถือว่ามีความพร้อมทางด้านนี้อยู่แล้ว และเมื่อเร็วๆ นี้ได้มีการแต่งตั้งโดราเอมอนให้เป็นทูตวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่น เหตุที่เลือกใช้บริการโดราเอมอนเป็นเพราะโดราเอมอนเป็นตุ๊กตารุ่นที่ได้รับความนิยมจากทั้งเด็กและผู้ใหญ่ทั่วโลก ด้วยภาพลักษณ์ของหุ่นยนต์แมวจากโลกอนาคต สีสันน่ารัก ไม่มีหู และมีของวิเศษจากโลกอนาคตนานาชนิด โดราเอมอนจะมีภารกิจในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณีของญี่ปุ่นผ่านทางภาพยนตร์อนิเมชัน (Minister of Economy Trade and Industry, 2012)

2.3 ประวัติเบื้องต้นและผลงานที่เกี่ยวข้องของพี่น้องโยชิตะ

เรียวอิจิโร่ โยชิตะ เกิดปี 1977 และน้องชายเคนอิจิ โยชิตะเกิดปี 1979 ทั้งสองเกิดในจังหวัดฮอกไกโดและเริ่มเรียนซามิเซนตั้งแต่อายุเพียง 5 ขวบ ในช่วงช่วงแรกที่ทั้งสองเริ่มหัดเล่นซามิเซนนั้นคือมิโยซามิเซน และเริ่มหัดเล่นเล่นทสิการุซามิเซนที่ทั้งสองถนัดที่สุดในปี 1989



ภาพที่ 1 ภาพของเรียวอิจิโร่ โยชิตะและเคนอิจิ โยชิตะในชุดกิโมโนและฮาคามะ (ซ้าย-ขวา)

หนึ่งสาเหตุที่ทำให้เรียวอิจิโร่เริ่มอยากหัดเรียนดนตรีเป็นเพราะตอนเด็ก ๆ เพื่อน ๆ แถวบ้านมีแต่คนเริ่มเรียนเครื่องดนตรีต่าง ๆ เช่น เปียโนหรืออเล็กโทนเป็นต้น เขาจึงไปปรึกษาพ่อและถูกแนะนำให้รู้จักซามิเซนแต่นั้นมา ซึ่งนั่นเป็นการสานฝันของพ่อเขาในอดีตเช่นกันเพราะครั้งหนึ่งพ่อเขาเคยอยากจะเป็นนักดนตรีทสี่การซามิเซนมืออาชีพ และหลังจากนั้นเคนอิจิผู้เป็นน้องก็เริ่มเรียนตามมาเมื่ออายุได้ 5 ปี

ในช่วงแรกสำหรับพี่น้องคู่นี้เกี่ยวกับการซ้อมมาก บวกกับการที่ต้องแบกความฝันของพ่อไว้จึงไม่แปลกใจที่พ่อจะกดดันให้พวกเขาซ้อมหนักทุกวันทุกวัน และเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่วัยเด็ก นั่นทำให้พวกเขามีประสบการณ์ตั้งแต่เด็กและสะสมมากขึ้นเรื่อยมาจนสามารถเป็นมืออาชีพได้ตั้งทุกวันนี้สำหรับพวกเขาแล้ว เส้นผ่าของทสี่การซามิเซนเปรียบได้กับดนตรีแจ๊สที่บรรเลงไปตามบรรยากาศของสถานที่หรืออารมณ์ ณ ตอนนั้น ซึ่งก็จะต่างกันไปแล้วแต่คน



ภาพที่ 2 ภาพที่พี่น้องโยชิตะกำลังซ้อมเพื่อลงประกวด

ในยุคปัจจุบันพี่น้องโยชิตะนับว่าเป็นผู้เล่นซามิเซนที่ต้องกล่าวถึงหากจะพูดถึงซามิเซน ด้วยพรสวรรค์และการฝึกฝนอย่างหนักตั้งแต่เด็กทำให้ดึงความสามารถของเครื่องดนตรีออกมาได้จนสุด ไม่เพียงแค่เพลงพื้นบ้าน พี่น้องโยชิตะยังเคยนำซามิเซนมาเล่นร่วมกับวงดนตรีร็อกอย่าง Monkey Majik และได้รับความนิยมเป็นอย่างมากอีกด้วย ด้วยความดังสองพี่น้องก็มีกำหนดการทัวร์คอนเสิร์ตทั้งในและต่างประเทศเรื่อยมา

สำหรับการแสดงพี่น้องโยชิตะเลือกที่จะใส่ชุดกิโมโนและกางเกงฮาคามาะเพียงคงไว้ถึงความ เป็นญี่ปุ่นแม้จะบรรเลงเพลงหรือในคอนเสิร์ตสากลก็ตาม

ไทม์ไลน์ของพี่น้องโยชิตะแบบสรุปช่วงเวลาสำคัญ

ปี 1983 – เรียวอิจิโระเริ่มเรียนซามิเซนตอน 5 ขวบ

ปี 1985 – เคนอิจิโระเริ่มเรียนซามิเซนตอน 5 ขวบ

ปี 1990 – เรียวอิจิโระอายุ 12 ปีและเคนอิจิอายุ 10 ปี เข้าเป็นลูกศิษย์ของทาคาชิ ซาซากิเพื่อฝึกการ
เล่นทสึการูซามิเซน

ปี 1999 – อัลบั้มเดบิวท์ออกวางจำหน่ายในชื่อ อิบูกิ



ภาพที่ 3 ภาพอัลบั้มเปิดตัว อิบูกิ

ปี 2000 – อัลบั้มที่สองออกวางจำหน่ายในชื่อ MOVE

ปี 2001 – ชนะรางวัล nihon golden disk ครั้งที่ 15 ในสาขาอัลบั้มเพลงญี่ปุ่นแห่งปี

ปี 2002 – ทัวร์คอนเสิร์ต “LIVE SOUL” ทั่วประเทศ

อัลบั้มแรกหลังจากเซ็นสัญญากับค่าย Sony Music Records ชื่อ “Soulful”

ซิงเกิ้ล “STORM” วางจำหน่าย

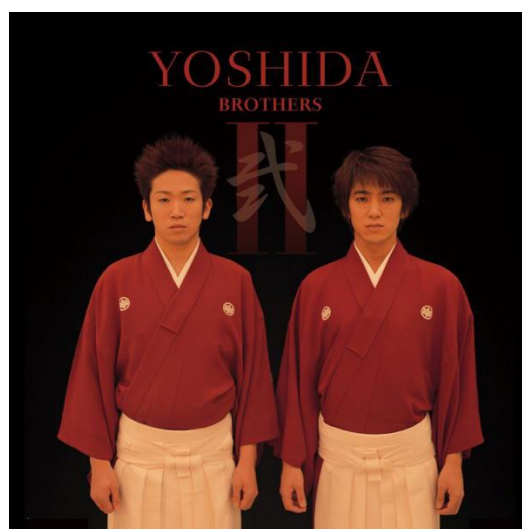
DVD การแสดงสดของพี่น้องโยชิตะถูกวางจำหน่ายเป็นครั้งแรก

ปี 2003 – ชนะรางวัล nihon golden disk ครั้งที่ 17

อัลบั้ม “FRONTIER” วางจำหน่าย

ทัวร์คอนเสิร์ต “Live FRONTIER” ทั่วประเทศ

วางจำหน่ายอัลบั้มเดบิวท์ในอเมริกา



ภาพที่ 4 ภาพปกอัลบั้ม Frontier

ปี 2004 - เข้าร่วมแสดงในพิธีเปิดเกม MLB

อัลบั้ม “Renaissance” วางจำหน่าย

ทัวร์คอนเสิร์ต “Live Renaissance”

อัลบั้ม “Renaissance” วางจำหน่ายในเกาหลี

แสดงสดครั้งแรกในกรุงโซล ประเทศเกาหลี

เข้าร่วมงานแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม “Tokyo in Stockholm” ที่สวีเดน

วางจำหน่ายอัลบั้มที่สองใน US ชื่อ Yoshida Brothers II



ภาพที่ 5 ภาพปกอัลบั้ม Renaissance (2004)

ปี 2005 - ชิงเกิ้ล Rising ออกวางจำหน่าย

อัลบั้ม Yoshida Brothers ออกวางจำหน่าย

เพลง MOYURU ถูกใช้ประกอบหนังเรื่อง SAYURI

Yoshida Brothers Special Live 2005

ทัวร์คอนเสิร์ตในธีม “โลกที่มีเพียงซามิเซน”

ปี 2006 - อัลบั้มที่สามของประเทศ US ในชื่อ Yoshida Brothers

ทัวร์คอนเสิร์ตในประเทศสหรัฐอเมริกา

อัลบั้ม NINSHIKI วางจำหน่ายในฮ่องกง

แสดงสดครั้งแรกในสเปน

คอนเสิร์ตครั้งแรกในฮ่องกง

เพลง Kodo Inside The Sun Remix ถูกใช้ประกอบโฆษณาของ NINTENDO WII

อัลบั้ม Hishou ~ Shamisen dake no sekai VOL.1 วางจำหน่าย

ทัวร์ในชื่อ Hishou ทั่วประเทศ



ภาพที่ 6 ภาพประกอบ single เพลง Change (2006)

ปี 2007 - ทัวร์คอนเสิร์ตในประเทศสหรัฐอเมริกา

อัลบั้มที่สี่ของ US วางจำหน่ายในชื่อ HISHOU

ทัวร์คอนเสิร์ต “โลกที่มีเพียงซามิเซน”

วางขายไลฟ์อัลบั้มครั้งแรก

เพลง CHANGE ซึ่งเป็นเพลงที่เกิดจากความร่วมมือของ Monkey Majik และพี่น้องโยชิตะ
วางจำหน่าย

เสนอเพลง Parallel Feeling เป็นเพลงประกอบละครในช่อง TBS ในฐานะผู้ดูแลด้านเพลง
ประกอบ

ดีวีดีการแสดงคอนเสิร์ตปี 2006 วางจำหน่าย

ปี 2008 - แสดงสดที่สเปน บาเซโลนา ฯลฯ

การแสดงสดรอบพิเศษที่ Akasaka ACT Theatre

US/CANADA Tour

อัลบั้ม Best of Yoshida Brothers วางจำหน่ายที่ US

อัลบั้ม Nightmare Revisited วางจำหน่าย

ทัวร์คอนเสิร์ตในทวีปเอเชียเนียเป็นครั้งแรก



ภาพที่ 7 ภาพโปสเตอร์โปรโมตคอนเสิร์ตที่ Oceania (2008)

ปี 2009 - เข้าร่วมเวทีในแคมเปญครบรอบ 55 ปีของ Nihon terebi

Original New Album [PRISM] วางจำหน่าย

ทัวร์พิเศษครบรอบ 10 ปี “ชิบุกิ”

อัลบั้ม PRISM วางจำหน่ายใน US

ทัวร์คอนเสิร์ตแถบอเมริกาเหนือและแคนาดา

อัลบั้ม NINSHIKI วางจำหน่ายที่ไต้หวัน

แสดงสดครั้งแรกในไต้หวัน



ภาพที่ 8 ภาพปกอัลบั้ม Prism

ปี 2010 - ทวีร์คอนเสิร์ตครบรอบ 10 ปี Shamisen dake no sekai

เพลง Renovation ที่ร่วมมือกับวง Daishi Dance วางจำหน่าย

เข้าร่วมเวทีในฐานะแขกใน Remember Live

2.4 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อารีย์ นัยพินิจและคณะ (2557) เขียนบทความวิจัยเรื่องการปรับตัวภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ได้ให้นิยามคำว่าโลกาภิวัตน์ที่น่าสนใจไว้สองข้อได้แก่

1) เป็นการอธิบายโลกาภิวัตน์ในแง่ของการทำให้เป็นสากล (Universalization) เมื่อ Reiser and Davies (1944, pp.212-219) เริ่มใช้คำว่า Globalize ในทศวรรษที่ 1940 โดยหมายถึง การทำให้เป็นสากล (Universalize) เพราะในยุคนั้นมีความเชื่อว่าการรวมกันทางวัฒนธรรมของโลก ในแบบมนุษยนิยมโลกจะเกิดขึ้น โลกาภิวัตน์จึงเป็นเรื่องของสิ่งที่กระจายไปทั่วโลก เป็นกระบวนการของการแพร่ 4 วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา SKRU ACADEMIC JOURNAL ขยายสิ่งต่างๆ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และการกระจายข้อมูลข่าวสารจากประชากรในพื้นที่หนึ่งไปสู่ประชากร ในพื้นที่อื่นๆ ของโลก เช่น การขยายตัวของร้านอาหารฟาสต์ฟู้ดแบบอเมริกัน (American Fast Food) เช่น แมคโดนัลด์ (McDonald) การพัฒนาไปสู่การทำฟาร์มปศุสัตว์ขนาดใหญ่ เป็นต้น

2) การอธิบายโลกาภิวัตน์ในแง่ของการทำให้เป็นตะวันตก (Westernization) หรือการทำให้ทันสมัย (Modernization) เป็นการอธิบายในแง่โลกาภิวัตน์ที่พยายามทำให้เกิดรูปแบบต่างๆ ที่มีความทันสมัยมาก ยิ่งขึ้น (หรือเป็นแบบตะวันตก) โดยเป็นการแพร่กระจายรูปแบบของตะวันตกในด้านต่างๆ เช่น ระบบทุนนิยม เหตุผลนิยม อุตสาหกรรมนิยม การบริหารงานแบบระบบตะวันตก หรือความเป็นปัจเจก ชนนิยมได้แพร่ขยายไปทั่วโลก และส่งผลให้วัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมของชุมชนหรือท้องถิ่นสูญหายไปเพราะมีการรับวัฒนธรรมใหม่แบบ ตะวันตกเข้ามาทดแทน ดังนั้นโลกาภิวัตน์ในแง่นี้จึงมักถูกอธิบายในแง่ของการสร้างอาณาจักรของ “สิ่งที่เป็นตัวแทน ของความทันสมัยหรือความสมัยใหม่”

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเกี่ยวกับซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ แบ่งวิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นดังต่อไปนี้

- 3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล
- 3.2 การจัดทำข้อมูล
- 3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาการศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ ทำการศึกษาด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทุติยภูมิโดยมีแหล่งที่มาของข้อมูลจากหนังสือ บทความ ข้อมูลที่ผู้อื่นได้รวบรวมไว้แล้ว ข้อมูลจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องที่มีการรวบรวมไว้แล้ว รวมถึงข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ในเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2 การจัดทำข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิเสร็จแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้นำ ข้อมูลทั้งหมดที่อยู่ในขอบเขตการศึกษาที่กำหนดไว้มาเรียบเรียง วิเคราะห์สรุปและอภิปรายผล พร้อมทั้งเพิ่มเติมรายละเอียดข้อมูลที่มีความสำคัญและจำเป็นเข้าไป

3.3 วิธีศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 4 ประเด็นดังนี้

3.3.1 ศึกษาประวัติที่มาของซามิเซนและบทบาทที่สำคัญตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยเก็บข้อมูลเชิงทุติยภูมิจากฐานข้อมูลออนไลน์ หนังสือและบทความ แล้วนำข้อมูลมาเรียบเรียง

3.3.2 ศึกษาผลงานของพี่น้องโยชิตะและนำมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ โดยเก็บข้อมูลเชิงทุติยภูมิจากฐานข้อมูลออนไลน์ หนังสือและบทความ แล้วนำข้อมูลมาเรียบเรียง

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 แนะนำเครื่องดนตรีซามิเซน

4.1.1 ต้นกำเนิดของซังเก็น

ทฤษฎีเกี่ยวกับต้นกำเนิดของซามิเซนที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบันนั้นเริ่มมาจากเครื่องดนตรีซังเก็นของประเทศจีนถูกเผยแพร่เข้ามาสู่อาณาจักรวิวคิ (โวกินาวะ) และเครื่องดนตรีถูกเปลี่ยนชื่อเป็นซังชิน หลังจากนั้นซังชินจากวิวคิก็ได้เผยแพร่เข้าสู่โอซาก้าและกลายมาเป็นซามิเซนที่รู้จักกันในปัจจุบัน ถึงอย่างนั้นแล้วก็ยังไม่มียุทธศาสตร์ระบุแน่ชัดว่าซังเก็นของประเทศจีนเกิดขึ้นมาในช่วงไหนหนึ่งในเหตุผลหลักคือเอกสารทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องดนตรีของจีนสมัยโบราณเช่นหนังสือ ภาพวาดหรือประติมากรรมต่าง ๆ นั้นมีน้อย ต่อมาในรุ่นหลัง ๆ ก็มีหนังสือที่เขียนเกี่ยวกับเครื่องดนตรีจีนสมัยโบราณถูกเขียนขึ้นมาอยู่บ้าง แต่ส่วนใหญ่เป็นเพียงเนื้อหาคร่าว ๆ จึงทำให้รูปร่างที่แท้จริงของซังเก็นนั้นค่อนข้างยากที่จะคาดเดา

เมื่อเข้าสู่ช่วงราชวงศ์ซิงมีหนังสือเล่มหนึ่งถูกเขียนโดยนักปราชญ์ชาวจีนนามเหมาฉีหลิง โดยเนื้อหาของหนังสือได้มีการกล่าวถึงเครื่องดนตรีที่ชื่อว่า “เก็นโท” ซึ่งคิดว่าเก็นโทนั้นเป็นต้นกำเนิดของซังเก็น ว่ากันว่าเก็นโทคือกลองที่ติดด้ามจับยาว ๆ และติดสาย แต่ไม่มีภาพวาดบันทึกทางประวัติศาสตร์หลงเหลืออยู่เลยจึงทำให้รูปร่างที่แท้จริงของเครื่องดนตรียังคงไม่เป็นที่ชัดเจน แต่ทุกวันนี้มีคำพูดในหมู่นักดนตรีซามิเซนว่า “ซามิเซนเกิดมาจากกลองไทโกะ” ซึ่งหากลองคิดดูแล้วตรงส่วนลำตัวของซามิเซนที่มีหนังติดอยู่ทั้งสองด้านก็มีความคล้ายคลึงกับกลองไทโกะอยู่ และมีอีกหนึ่งทฤษฎีคือ ต้นกำเนิดของซังเก็นในปัจจุบันมาจากเครื่องดนตรีของชาวมองโกเลียที่ชื่อว่า “คะฟูชิ” ซึ่งในยุคที่ชาวมองโกเลียปกครองประเทศจีนคะฟูชิมักจะถูกใช้แสดงในราชสำนักหรือแสดงส่วนตัว และในเวลาเดียวกันนี้ซังเก็นก็เริ่มกลายเป็นที่นิยมมากขึ้นจึงเป็นเหตุที่ทำให้เกิดทฤษฎีนี้ขึ้นมา คะฟูชิที่ถูกทำขึ้นมาในยุคราชวงศ์หมิงกับคะฟูชิที่ถูกทำขึ้นมาในช่วงต้นราชวงศ์ซิง ทั้งสองมีจุดที่เหมือนกับซังเก็นสามจุดได้แก่ ด้ามที่ยาว ติดด้วยหนัง และไม่มีเฟรตแต่จุดที่ต่างกันก็มีเช่น คะฟูชินั้นมีสี่สาย และช่องว่างตรงที่ปรับสายถูกปิดไว้เป็นต้น

4.1.2 การเข้าสู่ญี่ปุ่นของซังเกิน

ซังชินของโอกินาวะนั้นมีจุดที่เหมือนกับซังเกินของประเทศจีนคือมีการใช้หนังสือติดตรงตัวเครื่องดนตรี จากการวิจัยเมื่อไม่นานมานี้ ทฤษฎีที่มีเหตุผลรองรับที่สุดคือซังเกินแบบเล็กหรือที่เรียกว่าไซซังเกินของเมืองเฉียนโจวทางตอนใต้ของประเทศจีนถูกนำเข้ามาสู่อาณาจักรริวกิว ซึ่งเมืองเฉียนโจวนี้มีความรุ่งเรืองในฐานะท่าการค้ามาตั้งแต่ก่อนหน้านั้นแล้ว ในสมัยราชวงศ์ซิงปี ค.ศ. 1370 มีการสร้างสถานที่ราชการเรียกว่า “ซิชะคุชิ” ที่คอยดูแลเรื่องเกี่ยวกับการค้าขายทางทะเลในเมืองเฉียนโจว และในปี 1405 มีการสร้างที่พักสำหรับผู้ที่มาค้าขายจากต่างประเทศในเมืองเฉียนโจวที่เดียวกัน ซึ่งผู้แทนจากอาณาจักรริวกิวที่พักที่นี่ ซิชะคุชิเป็นสถานที่เจรจาการค้ากับอาณาจักรริวกิวมาโดยตลอดจนกระทั่งปี 1472 ซิชะคุชิถูกย้ายไปที่เมืองฝูโจวรวมเป็นเวลาเกือบหนึ่งร้อยปี ในช่วงเวลานั้นที่เป็นยุครุ่งเรืองของเมืองเฉียนโจวทำให้มีผู้คนมากมายมาทำการค้าไม่ใช่แค่อาณาจักรริวกิว ในเวลาเดียวกันก็มีกลุ่มคนที่สืบทอดบทเพลงของจีนที่เรียกว่า “นันงง” ซึ่งอยู่ทางตอนใต้ที่เดียวกัน ทำให้ทฤษฎีที่ว่าซังเกินซึ่งเป็นเครื่องดนตรีประกอบของบทเพลงนันงงได้เข้ามาสู่อาณาจักรริวกิวในช่วงนี้ค่อนข้างสมเหตุสมผล อีกทั้งยังว่ากันว่าซังชินชื่อที่เรียกกันในอาณาจักรริวกิวนั้นมาจากคำว่า ซังเซนของภาษาจีนสำเนียงปักกิ่งหรือคำว่า ซังเฮียง ของภาษาถิ่นแควมณฑลฝูเจี้ยน

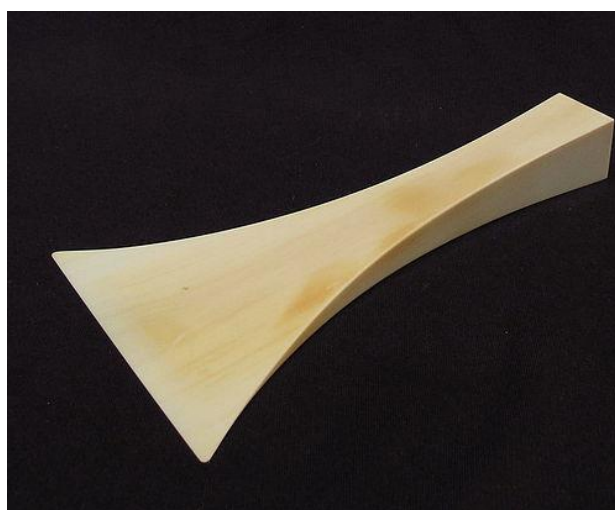
วิธีดีดซังเกินของเมืองเฉียนโจว โดยหลักแล้วหากเป็นคนเล็บยาวก็จะใช้นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้ของมือขวาดีด แต่ถ้าไม่มีเล็บก็จะใช้อุปกรณ์คล้ายกับเล็บปลอมต่อนิ้ว ส่วนมือซ้ายจะไม่ใช้ท่อนิ้ว แต่จะใช้ปลายเล็บกดสาย นอกจากนี้ที่เมืองเฉียนโจวไม่ได้ใช้ซังเกินเพียงแค่นั้นนงงหรือพิธีทางศาสนาของลัทธิเต๋าเท่านั้น แต่รวมไปถึงละครที่คนทั่วไปเข้าถึงได้และละครหุ่นเชิด ในขณะที่ซังชินเข้ามาในอาณาจักรริวกิวในฐานะเครื่องดนตรีของชนชั้นปกครองเป็นครั้งแรก ภายหลังถึงได้แผ่กว้างเป็นที่รู้จักแก่สามัญชนมากขึ้น

การพบเจอซังชินที่แพร่ขยายเข้าสู่โองซังก้าเป็นครั้งแรกคือช่วงปลายยุคมุโรมาจิ หลังจากนั้นก็มี การปรับแต่งให้ดีขึ้นจนกลายเป็นซามิเซน นำแปลกที่ซามิเซนมีบทบาทหลัก ๆ อยู่ในละครและการเล่าเรื่องเหมือนกับซังเกินเมืองเฉียนโจวประเทศจีนที่เป็นจุดกำเนิด และทำให้เกิดวัฒนธรรมดนตรีของสามัญชนใหม่ ๆ ตามมาคือบุนราคุและคานุกินั่นเอง

ลักษณะโครงสร้างพื้นฐานของซามิเซนนั้นจะประกอบด้วย ซาโอะ ซึ่งเป็นส่วนที่มีการซึ่งสาย มักจะทำขึ้นจาก ไม้จันทร์แดง หรือไม้จำพวกประคูดุ บริเวณปลายของซาโอะจะมีลูกบิดสำหรับขึ้นสาย ทั้งหมด 3 อัน โดยสามารถปรับระดับเสียงได้ด้วยการขันหรือคลายลูกบิดนี้ ส่วนโครงสร้างส่วนล่างที่ เรียกว่า โดนั้น จะทำจากไม้เนื้อแข็งมาประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมแล้วซึ่งด้วยหนังสุนัข หรือแมว ส่วน ซามิเซนของโอดินาวะ ที่เรียกว่า ซังชิน นั้นจะซึ่งด้วยหนังงู ก่อนที่ซามิเซนจะเข้ามาในโอดินาวะนั้นการเล่นซามิเซนยังคงใช้นิ้วดีดอยู่แต่หลังจากที่เข้ามาและถูกปรับเปลี่ยนเป็นของญี่ปุ่นแล้วการเล่นซามิเซน จะต้องใช้แผ่นไม้ที่มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมยาว ๆ ที่เรียกว่า บาจิ ในการดีด โดยบาจิผลิตมาจากวัสดุ หลากหลายแบบ เช่น งาช้าง กระดองเต่า และเขาควาง เป็นต้น แต่สำหรับการฝึกจะใช้บาจิที่ทำจาก พลาสติกหรือไม้เท่านั้น และความยาวของซามิเซนจะอยู่ที่ประมาณ 97 เซ็นติเมตร



ภาพที่ 9 ภาพของซาโอะ ส่วนคอของซามิเซน



ภาพที่ 10 ภาพของบาจิอุปกรณ์ที่ใช้ดีดซามิเซน

4.1.3 แนวการเล่นและประเภทของเพลงซามิเซน

โดยปกติแล้วซามิเซนจะบรรเลงร่วมกับนักกร้อง หรือบรรเลงซามิเซนเพียงอย่างเดียวเป็นหลัก ในการแสดงช่วงที่สลั้บจาก เสียงดนตรีต้องมีความเข้ากันกับเสียงร้องและทั้งสองอย่างนี้ต้องมีความเข้ากันกับเนื้อหาของเพลงที่บรรเลง

ซามิเซนสามารถพบเห็นได้บ่อยในวงที่ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 3 ชิ้น ได้แก่ ฉะคุสะจิ โโกโตะ และซามิเซน เมื่อเครื่องดนตรี 3 ชิ้นนี้มารวมตัวกันจะเรียกว่า ซังคโยะคุ



ภาพที่ 11 ภาพของซังคโยะคุที่ประกอบด้วยโกโตะ ซามิเซนและฉะคุสะจิ จากซ้ายไปขวา

แนวเพลงของซามิเซนที่สร้างขึ้นมาสําหรับเล่นในโรงละครและโรงน้ําชาคือ กาทาริโมนะ (katarimono 語物) เป็นแนวเพลงที่ใช้บรรยายเรื่องราวและ อุตาอิโมนะ (uta(i)mono 唄いもの) เป็นโคลงสั้น ๆ ที่เน้นความหมายลึกซึ้ง เมื่อเข้าสู่ช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 มีกลุ่มนักดนตรีตาบอดกลุ่มหนึ่งพัฒนารูปแบบการเล่นซามิเซนแบบใหม่ขึ้นโดยมีพื้นฐานการเล่นจากเพลงพื้นบ้าน แต่เพิ่มการเล่นสอดเข้าไปมากขึ้น รวมไปถึงลูกเล่นการดีดที่น่าตื่นตาตื่นใจ ในภายหลังการเล่นแบบนี้ถูกขนานนามว่า “ทสึการุซามิเซ็ง”

Kyle Abbott (2011) ได้เขียนบทความเกี่ยวกับสไตล์การเล่นซามิเซนไว้ เนื้อหาดังนี้

1) ฟุโตะชะโอะ ซามิเซน เป็นซามิเซนที่คอของเครื่องดนตรีมีความหนา มาก ใช้สำหรับทสึการุซามิเซน หรือกิตายูซามิเซน

- ทสี่การชามิเซนเป็นสไต้ล้การล่นที่เฉียบและหนักแน่น ว่ากันว่าเกิดขึ้นโดยนักดนตรีคนตาบอดข้างถนน เพื่อที่จะดึงดูดผู้คนที่ได้มากขึ้นจึงเกิด ทสี่การชามิเซนขึ้นมา ในยุคปัจจุบันช่วงหลังมานี้มีนักดนตรีที่เก่งกาจหลายคนหยิบทสี่การชามิเซนมาใช้ และทำให้ผู้คนที่รู้จักทสี่การชามิเซนมากขึ้น บาฉิที่ใช้สำหรับดีดจะเล็กกว่าปกติและหลากหลายไปตามความถนัดของผู้เล่น และในส่วนของโคมะมีความสูงเพียง 8 มิลลิเมตร

- กิดายชามิเซนเป็นอีกหนึ่งสไต้ล้การล่นของ ฟุโตะชะโอะ ชามิเซน แทนที่จะเล่นเดี่ยว ๆ เป็นหลักเหมือนทสี่การชามิเซน กิดายชามิเซนเกิดขึ้นมาเพื่อที่จะได้เล่นไปพร้อมกับเครื่องดนตรีอื่น ๆ สไต้ล้นี้จะใช้บาฉิที่มีปลายหนา 7 มิลลิเมตร ต่างจากทสี่การชามิเซนที่หนาเพียง 1-2 มิลลิเมตรเท่านั้น ทำให้ 7 มิลลิเมตรจึงดูหนามาก ๆ สำหรับการดีด ส่วนโคมะสูงประมาณ 1.9 เซนติเมตร ด้วยความที่ส่วนต่างๆ ของกิดายชามิเซนมีความหนาหรือขนาดต่าง ๆ ที่แตกต่างจากชามิเซนทั่วไปมากจึงทำให้มีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์อย่างสูง



ภาพที่ 12 ภาพของโคมะที่เป็นจุดที่ใช้พาดสาย

2. จูซาโอะ ชามิเซน คอของเครื่องดนตรีมีความหนาปานกลาง มักใช้ในจิอุตะชามิเซน และมินโยชามิเซน

- จิอุตะซามิเซน ใช้เล่นเพลงคลาสสิกดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ในยุคเอโดะ ตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา จิอุตะซามิเซนได้ใช้เล่นกับกลองไทโกะของญี่ปุ่น นับแต่นั้นจึงเป็นเครื่องดนตรีที่มักจะเห็นอยู่คู่กันเสมอ ว่ากันว่าจิอุตะซามิเซนมีสไตล์ที่ปราณีตและสละสลวยกว่าแบบอื่นมาก ส่วนบาจิที่ใช้ในการตีมีความกว้างได้มากถึง 14 เซนติเมตร จึงไม่สามารถเก็บได้ในกระเป๋าพกเล็ก ๆ อย่างกระเป๋าสตางค์ได้

- มินโยซามิเซน เป็นสไตล์ที่ใช้สำหรับเล่นในระหว่างงานที่เฉพาะเจาะจงหรือตามเทศกาลต่าง ๆ และพิธีทางศาสนาด้วยเช่นกัน คำว่า “มินโย” ภาษาญี่ปุ่นมีความหมายว่า พื้นบ้าน จึงใช้สำหรับเล่นเพลงพื้นบ้าน ในความเป็นจริงแล้ว มินโยซามิเซนสามารถใช้ซามิเซนแบบไหนเล่นก็ได้



ภาพที่ 13 ภาพของชาวญี่ปุ่นกำลังตีไทโกะ

4.2 บทบาทที่สำคัญต่าง ๆ ของซามิเซนในอดีต

หลัก ๆ แล้วซามิเซนถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งในการแสดงบุนราคุ ในการแสดงคาบูกินั้น ตัวละครจะมีการเคลื่อนไหวที่ระดับกระแฉ่ง แสดงออกซึ่งท่าทางที่มีความหมาย เช่น ร้องให้ เสียใจ ดีใจ โกรธ บ้าคลั่ง ฯลฯ จึงทำให้ละครคาบูกิเป็นที่นิยมดูกัน การแสดงถูกพัฒนามาเรื่อยๆ จนกลายเป็นที่นิยมที่สุด

ในสมัยเอโดะศตวรรษที่ 20 แต่ไม่ถูกจัดว่าเป็นละครคลาสสิกเนื่องจากคาบูกิเป็นรูปแบบความบันเทิงที่ผสมผสานกันหลากหลาย ตั้งแต่ดนตรี การร่ายรำ การเล่าเรื่องตลกขบขัน หัว เรื่องเศร้าซึ่งและทุกๆ อย่างที่ผู้ชมต้องการดู ในละครคาบูกิที่ไม่มีผู้แสดงหญิง ใช้นักแสดงชายแสดงเป็นผู้หญิงซึ่งเรียกว่า “อนนะงาตะ”



ภาพที่ 14 ภาพของอนนะงาตะกำลังบรรเลงซามิเซน

4.2.1 โกะเซะ

โกะเซะคือหญิงตามืดที่ใช้ซามิเซนในการเลี้ยงชีพในยุคเอโดะ หากเป็นผู้ชายจะเรียกว่า โบซา มะ คนเหล่านี้จะยังชีพโดยการเดินทางจากหมู่บ้านหนึ่งสู่อีกหมู่บ้านหนึ่ง ไปที่หน้าประตูบ้านของชาวบ้านและเริ่มบรรเลงซามิเซนพร้อมกับร้องเพลงแลกกับเงินหรืออาหารแล้วแต่ชาวบ้านจะให้ การทำแบบนี้เรียกว่า “คะโดะทสึเคะ” ซึ่งแต่เดิมเป็นความเชื่อที่คะโดะทสึเคะคือการที่เทพเจ้าลงมาโปรดผู้คนทุกครอบครัวในหมู่บ้าน และในระหว่างการเดินทางก็จะพักที่ “โกะเซะยาโดะ” ซึ่งเป็นที่พักสำหรับเหล่าโกะเซะ ในอดีตมีองค์กรที่เรียกว่า “เซะ” เป็นองค์กรที่ก่อตั้งโดยโกะเซะไว้เพื่อคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันแต่กฎในองค์กรค่อนข้างรุนแรง เช่นการห้ามมิให้แต่งงาน ผู้ทำผิดกฎจะโดนขับออกจากองค์กร

4.2.2 ซังคโยะซุ การรวมตัวของสามเครื่องดนตรี

ซังคโยะซุ หรือถ้าแปลตรงตัวจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยคือ สามเครื่องดนตรี เป็นการแสดงประเภทหนึ่งที่นิยมในญี่ปุ่นซึ่งมีต้นกำเนิดในช่วงยุคเอโดะ นอกจากเครื่องดนตรีสามชิ้นนี้แล้วก็จะมี การร้องประกอบด้วยเช่นกัน ซังคโยะซุนับว่าเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมสำคัญที่ชาวญี่ปุ่นพยายามที่จะอนุรักษ์ไว้

จังหวะการเล่นของซังคโยะซุโดยดั้งเดิมแล้วจะช้าและเข้าถึงอารมณ์ซึ่งแสดงถึงการที่นักดนตรี สื่อถึงธรรมชาติและชีวิตในดนตรี และเครื่องดนตรีแต่ละชิ้นในซังคโยะซุจะบรรเลงเมโลดี้เดียวกันเพื่อ แสดงถึงการรวมเป็นหนึ่ง การแสดงของซังคโยะซุมีจุดประสงค์เพื่อมอบความผ่อนคลายให้แก่ผู้ชม

เครื่องดนตรีทั้งสามชิ้นที่ถูกใช้ในซังคโยะซุทั้งหมดเป็นเครื่องสาย ได้แก่

- โคโตะ โคโตะเป็นเครื่องดนตรีที่ประกอบด้วยสาย 13 สาย มีต้นกำเนิดมาจากเครื่องดนตรีจีนโบราณที่เรียกว่า “เจิง” ตัวเครื่องดนตรีทำจากไม้พอลิเนเซีย ส่วนสายหากไม่ทำจากไหมก็จะทำจาก พลาสติก แต่น่าเสียดายที่ความนิยมนตัวเครื่องดนตรีนี้ได้หายไปพร้อมกับดนตรีตะวันตกที่เข้ามาสู่ ญี่ปุ่น

- ซามิเซน เป็นเครื่องดนตรีสามสายที่มีต้นกำเนิดจากซังเซียนเครื่องดนตรีของจีน ดั้งเดิมแล้ว ตัวเครื่องดนตรีจะทำจากงาช้างแต่ในภายหลังเปลี่ยนมาใช้ไม้แทน และสายก็ทำจากไหมเช่นกัน

- โคะคิว เป็นเครื่องสายที่ถูกเผยแพร่เข้าสู่ญี่ปุ่นในช่วงเดียวกับที่ซามิเซนเข้ามาจากจีน ความแตกต่างระหว่างซามิเซนและโคะคิวคือซามิเซนใช้การดีด แต่โคะคิวจะใช้การสี เมื่อเข้าสู่ช่วงต้น ศตวรรษที่ 20 โคะคิวถูกแทนที่ด้วย ฉะคุฮาจิ และการเข้ามาของดนตรีตะวันตกสู่ญี่ปุ่นทำให้เครื่อง ดนตรีนี้ได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้มันยังถูกใช้ในดนตรีแจ๊สและบลูซึ่งนับว่าเป็นครั้งแรกที่ ไม่ได้ใช้ทางด้านวัฒนธรรม



ภาพที่ 15 ภาพของโคะคิ้ว เครื่องดนตรีที่เคยเป็นหนึ่งในซังคโยชู

- ฉะคุฮาจิ เป็นเครื่องเป่าและมีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีนอีกเช่นกัน แต่เดิมแล้วมักจะถูกใช้ในพิธีกรรม แต่ภายหลังถูกนำมาใช้ในการแสดงซังคโยชู เครื่องดนตรีทำมาจากไม้ไผ่ ด้านหน้ามีสี่รู และรูที่ห้าด้านหลัง

4.2.3 ซามิเซนบูมครั้งที่ 1

ซามิเซนบูมเกิดขึ้นโดยนักดนตรีซามิเซนนาม "ทาคาฮาชิ จิคุซัง" ในช่วง ค.ศ. 1950 ทาคาฮาชิ เป็นหนึ่งในคนที่ทำให้นุกเบิกการเล่นแบบทสี่การุและทำให้เกิดซามิเซนบูมขึ้น เนื่องจากในช่วงนั้นทสี่การุซามิเซนเพิ่งมีขึ้นมาไม่นานนัก ณ ตอนนั้นว่ากันว่าทาคาฮาชิเป็นผู้สืบทอดทสี่การุซามิเซนที่แท้จริง คนสุดท้ายที่ผ่านการเล่นคะโตะทสี่เคะมาแล้ว จากปรากฏการณ์ซามิเซนบูมครั้งนี้นอกจากจะทำให้ผู้คนหันมาสนใจซามิเซนเป็นจำนวนมากแล้ว ยังเปลี่ยนความคิดของเหล่าผู้ใหญ่ที่มีต่อซามิเซนที่ว่า เป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้ในละครหรือสำหรับพวกเกอิชาเท่านั้นอีกด้วย แต่ท้ายที่สุดความคิดที่ไม่ดีต่อซามิเซนนั้นยังคงฝังรากลึกอยู่ในความคิดคนหลายคนอยู่บวกกับแนวเพลงของทาคาฮาชิที่ดั้งเดิมไม่มี ความเป็นสากลปะปนอยู่เลยจึงทำให้ปรากฏการณ์นี้ค่อย ๆ ซาลงไปในที่สุด ในภายหลังจากที่พี่น้องโยชิตะได้ทำให้เกิดซามิเซนบูมที่สองก็ได้รับอิทธิพลมาจากครั้งนี้เช่นกัน



ภาพที่ 16 ภาพของทาคาฮาชิ จิคุซัง หนึ่งในผู้บุกเบิกทลีการุซามิเซน

4.3 ฟัน้องโยชิดะกับซามิเซนในยุคสมัยใหม่

นับตั้งแต่ปี 2000 เป็นต้นมาเรียกได้ว่าก็มาศิลปินซามิเซนขึ้นมามากมายแต่ที่โด่งดังที่สุดคงไม่พ้นฟัน้องซามิเซน เรียกได้ว่ามีชื่อเสียงจนทำให้เกิดปรากฏการณ์ซามิเซนบูมและยังฉีกภาพเดิม ๆ ของซามิเซนทั้งหมด

4.3.1 ทลีการุซามิเซนบูมครั้งที่ 2

หนึ่งในเหตุผลหลักที่ความประทับใจและการรับรู้ถึงการมีอยู่ของซามิเซนในยุคนี้เพิ่มมากขึ้นคือการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา ในปี ค.ศ. 1998-1999 มีประกาศเปลี่ยนแปลงหลักสูตรการเรียนการสอนจากรัฐบาล ทำให้หลักสูตรใหม่เริ่มถูกนำมาใช้ในโรงเรียนชั้นประถม - มัธยมศึกษาตอนต้นในปี 2002 และในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปี 2003 ผลที่ได้คือมีการนำเนื้อหาการสอนที่รวมถึงเครื่องดนตรีต่าง ๆ ทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตลอดระยะเวลาสามปี การศึกษาจะต้องมีการสอน แนะนำเครื่องดนตรีญี่ปุ่นมากกว่าหนึ่งชนิด สำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายก็มีการเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเพลงและเครื่องดนตรีพื้นบ้านของญี่ปุ่น จากการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ทำให้ดนตรีญี่ปุ่นที่ห่างหายไปจากพื้นที่การศึกษาเนื่องจากการนำเข้าดนตรีของชาติตะวันตกหลังยุคเมจิ ก็เริ่มกลับมามีบทบาทอีกครั้ง

สิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกับการกลับมาของดนตรีญี่ปุ่นคือ ตั้งแต่วันที่ 1 เดือนกรกฎาคม ปี 2000 มีการแก้กฎหมายเกี่ยวกับใบอนุญาตครูบางส่วน และทางมหาวิทยาลัยที่จะฝึกอบรมครูวิชาดนตรีของชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายก็ได้รับแจ้งให้เปลี่ยนจากเนื้อหาการสอนตั้งแต่อดีตที่มีแค่ดนตรีตะวันตกเป็นเนื้อหาที่เพิ่มเพลงและเครื่องดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นไปด้วย นักเรียนที่ลงเรียนหลักสูตรครูฝึกสอนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น-ตอนปลายก็ต้องลงเรียนวิชาเครื่องดนตรีญี่ปุ่นด้วย ที่มหาวิทยาลัยดนตรีหรือคณะดนตรีของมหาวิทยาลัยใหญ่ ๆ ก็กลายเป็นว่ามีหน่วยกิตของนักเรียนมากกว่าร้อยละ 10 ลงเรียนวิชาซามิเซนในทุก ๆ ปี ยกตัวอย่างเช่นที่มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในโตเกียวในปีการศึกษา 2005 มีนักเรียนที่ลงเรียนซามิเซนขึ้นต้นในปีแรกและยังคงลงชั้นกลางต่อในปีถัดมาประมาณสองร้อยคนและมากขึ้นเรื่อย ๆ



ภาพที่ 17 ภาพของอะกะทสึมะ ฮิโระมิตสึ

อีกหนึ่งเหตุผลหนึ่งคือบทบาทของเหล่านักดนตรีซามิเซนที่ยังอายุน้อยเช่น ฟีน้องโยชิตะ และอะกะทสึมะ ฮิโระมิตสึ ยอดชายอัลบั้มเพลงของพวกเขาทำลายสถิติเดิมแลกลายเป็นเพลงญี่ปุ่นที่ขายดีที่สุด ๆ มากถึงหนึ่งแสนแผ่น นอกจากนี้เพลงท้องถิ่นของโอกินาวาก็มีอิทธิพลอย่างมากต่อกระแสนี้ไม่ผิดแน่ การที่ภาพลักษณ์ของเหล่านักดนตรีซามิเซนวัยรุ่นแสดงผลงานดนตรีซามิเซนในวงรีคหรือแจ๊สถูกพูดถึงอย่างกว้างขวางผ่านสื่อ ทำให้มุมมองด้านลบก่อนหน้านี้ที่มีต่อซามิเซนของพวกเขาว่า “เครื่องดนตรีเชย ตกยุค” กลับกลายเป็นด้านบวก แต่ถึงอย่างไรก็ตามความเห็นด้านลบต่อซามิเซนก็

ยังคงหลงเหลืออยู่ จุดที่แตกต่างกันของทศักรุซามิเซนมูมครั้งที่ 1 และ 2 คือในมูมครั้งที่สอง เพลงที่บรรเลงโดยซามิเซนนั้ถูกยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่วัยรุ่นและทำเพลงร่วมกับวงจากฝั่งตะวันตก เพราะเนื่องจากผลงานของสองพี่น้องที่มีความเป็นสากล ทำให้มีกระแสในนานาประเทศมากพอที่จะทำให้สามารถจัดคอนเสิร์ตดนตรีญี่ปุ่นในแถบตะวันตกได้เกือบทุก ๆ ปี

4.3.2 ซามิเซนกับความเป็นสากล

ผลงานเด่น ๆ ที่พี่น้องโยชิตะอย่างแรกเลยคือเพลงที่ทำร่วมกับวง Monkey Majik ที่เป็นวงดนตรีป๊อปรีดคสมัยใหม่ ซึ่งเป็นวงที่ก่อตั้งในญี่ปุ่นแต่นำวงโดยสองพี่น้องชาวแคนาดา โดยเพลงนี้มีชื่อว่า “Change” นอกจากนี้พี่น้องยังโยชิตะยังไปเป็นแขกรับเชิญในคอนเสิร์ตให้แก่วง Monkey Majik ในต่างประเทศอีกด้วย นับได้ว่าเป็นครั้งแรก ๆ ที่ได้เห็นซามิเซนบรรเลงคู่กับดนตรีตะวันตกและยังเข้ากันได้ดีอีกด้วย



ภาพที่ 18 ภาพโปสเตอร์โปรโมทคอนเสิร์ตที่สัมผัสได้ถึงความต่างชั่วคราวระหว่างตะวันตกสมัยใหม่และตะวันออกดั้งเดิม

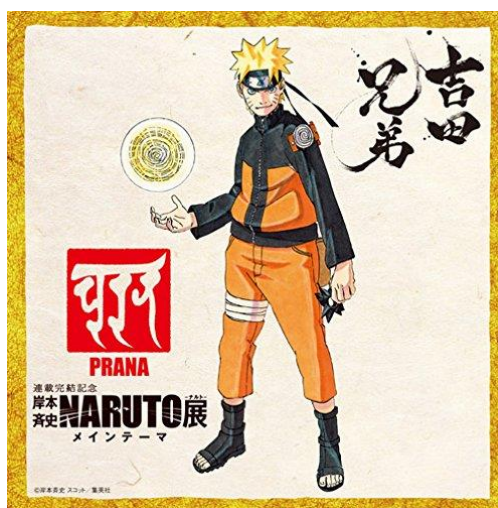
ผลงานเพลงต่อมาที่พี่น้องโยชิตะได้นำซามิเซนก้าวไปสู่อีกขั้นหนึ่งได้แก่เพลง “Renovation” ที่ร่วมมือกับวง Daishi Dance ซึ่งเป็นเพลงแนวอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ ด้วยความร่วมมือทั้งสองฝ่ายทำให้เพลงที่ออกมามีความทันสมัยแต่ก็ยังสามารถคงไว้ได้ซึ่งความเด่นของเสียงซามิเซนที่เข้ากับทำนองได้

เป็นอย่างดี เพลงนี้ถูกใช้ประกอบในงาน Japan Industry Pavilion ที่ Shanghai Expo ประเทศญี่ปุ่น ปี 2010



ภาพที่ 19 ภาพจากมิวสิกวิดีโอเพลง Renovation

อีกหนึ่งผลงานของพี่น้องคู่นี้ที่น่าจะผ่านหูใครหลาย ๆ คนคือเพลงประกอบอนิเมะจากญี่ปุ่น เรื่อง "Naruto" โดยใช้ชื่ออัลบั้มว่า "Prana" เพียงแค่ตัวอนิเมะเองแล้วก็มีชื่อเสียงค่อนข้างมากเป็นที่รู้จักกันทั่วโลกเลยทีเดียว ซึ่งหากใครที่เคยดูต้องเคยได้ยินเสียงซามิเซนผ่านหูบ่อย ๆ ตามเนื้อเรื่องแน่นอน ด้วยเหตุนี้อาจจะมีคนที่หันมาสนใจซามิเซนผ่านอนิเมะเรื่องนี้ไม่มากนักน้อย



ภาพที่ 20 ภาพปกอัลบั้ม Prana

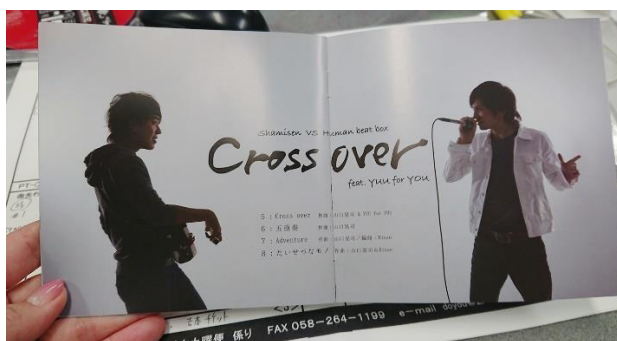
และผลงานล่าสุดที่ผ่านสายตาชาวโลกได้แก่การทำเพลงประกอบเข้าไปรวมกับอัลบั้มของเพลงประกอบภาพยนตร์จอเงิน Kubo and the Two Strings ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เกี่ยวกับตัวละครเอกนามว่า คูกุโบะ ออกผจญภัยโดยมีซามิเซนเวทมนตร์ที่สายขาดหายไป 1 สายเป็นอาวธูในการต่อกรกับอุปสรรคต่าง ๆ จากภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ทำให้ชาวโลกรู้จักเครื่องดนตรีชิ้นนี้มากขึ้นเป็นที่แน่นอน



ภาพที่ 21 ภาพโปสเตอร์เรื่อง Kubo and the Two Strings ที่มีตัวละครเอกสะพายซามิเซนอยู่ด้านหลัง

4.3.3 ศิลปินซามิเซนสมัยใหม่อื่น ๆ

ยามากุจิ โคจิ อีกหนึ่งนักเล่นซามิเซนที่ปล่อยอัลบั้มแรกของเขาไปด้วยเพลงที่บรรเลงร่วมกับนัก beatbox ชาวญี่ปุ่นนาม Yuu for you และใช้ชื่ออัลบั้มว่า Cross Over เป็นการดึงจุดเด่นของทีการ์ซามิเซนออกมาใช้ได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 22 ภาพประกอบจากอัลบั้ม Cross Over ที่ให้ความรู้ถึงการประชันกันของซามิเซนและ beatbox

อีกหนึ่งวงที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากทั้งในและต่างประเทศได้แก่วง Yaiba เป็นวงร็อกที่ได้นักดนตรีซามิเซนผู้มีฝีมือนามว่า Kiji มาร่วมงานอยู่เสมอในผลงานหลัก ๆ คือเพลงประกอบอนิเมะ Naruto ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเพลงเร็ว เรียกความฮึกจากผู้ชมในการต่อสู้ ซึ่งก็ทำออกมาได้เร้าใจอยู่เสมอโดยเฉพาะเพลง Spin and Burst นอกจากนี้ในวงยังมีเครื่องดนตรีพื้นบ้านญี่ปุ่นอื่น ๆ ประกอบด้วย ได้แก่ ชิฮาคุชิ และไทโกะ



ภาพที่ 23 ภาพสมาชิกวงไยบะและ Kiji

4.4 อิทธิพลจากการลงมือของภาครัฐ

คงมีไม่มากนักที่จะได้เห็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านถูกนำมาเล่นแบบทั่ว ๆ ไปไม่ใช่ในพิธีหรือเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งซามิเซนก็เป็นหนึ่งในเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่มีการเปลี่ยนแปลง แต่เรียกได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ทำให้เราได้เห็นบทบาทของเครื่องดนตรีชิ้นนี้ในแบบที่ไม่เคยเห็นมาก่อนโดยคนรุ่นใหม่ สาเหตุหลักของการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปในทิศทางที่ดีของเครื่องดนตรีชิ้นนี้ได้แก่

อย่างแรกได้แก่ความยืดหยุ่นของตัวเครื่องดนตรีที่มีการตีดหลายแบบ แต่แบบที่ดึงดูดผู้คนให้มาสนใจได้มากที่สุดเรียกว่า ทสึการุซามิเซน เป็นการตีที่รวดเร็วและหนักแน่นและเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน นอกจากนี้ตัวเครื่องดนตรีเองยังพกพาง่าย เล็ก กระทัดรัด

อย่างที่สองคือการที่มีศิลปินหน้าใหม่เกิดขึ้นมามากมาย และนำซามิเซนไปสร้างผลงานต่าง ๆ อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ทำให้เหล่าวัยรุ่นในปัจจุบันละทิ้งภาพเครื่องดนตรีพื้นบ้านธรรมดา ๆ ออกไปได้

บ้างก็นำไปบรรเลงกับ beatbox บ้างก็นำไปบรรเลงร่วมกับดนตรีตะวันตก บ้างก็นำไปเล่น cover เพลงต่าง ๆ เหมือนกับกีตาร์ เรียกได้ว่าส่วนใหญ่ถูกนำไปทำให้เป็นสากล จึงไม่เพียงแค่ชาวญี่ปุ่นแต่รวมไปถึงชาวต่างชาติที่หันมาสนใจเครื่องดนตรีนี้มากขึ้น

และสุดท้ายการผลักดันจากภาครัฐซึ่งเป็นข้อที่สำคัญที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนที่บังคับให้นักเรียนชั้น ม.ต้น ม.ปลาย ต้องเรียนเครื่องดนตรีญี่ปุ่นอย่างน้อย 1 ชิ้น ซึ่งซามิเซนเป็นเครื่องดนตรีที่ถูกเลือกมากที่สุด รวมไปถึงนโยบายคุุเฉพาะที่เป็นการบุกตลาดต่างประเทศโดยการใช้วัฒนธรรมดั้งเดิมและ pop culture ซึ่งซามิเซนเองก็เป็นส่วนหนึ่งในนโยบายนี้



ภาพที่ 24 ภาพการแสดงซามิเซนริมถนนที่สามารถพบเห็นได้ไม่ยากนัก

เรียกได้ว่าการเปลี่ยนหลักสูตรการเรียนการสอนโดยบังคับให้เพิ่มดนตรีญี่ปุ่นเข้าไปสอนเด็กมัธยมเป็นก้าวสำคัญในการเปลี่ยนแปลงเนื่องจากผลลัพธ์ของการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้มีเด็กที่สานต่อในการศึกษาซามิเซนระดับมหาวิทยาลัยเพิ่มมากขึ้น

อีกหนึ่งตัวอย่างที่เห็นได้ชัดของผลลัพธ์ในการพยายามผลักดันวัฒนธรรมตนเองสู่นานาชาติของรัฐบาลญี่ปุ่นได้แก่หนังเรื่อง Kubo and The Two Strings ซึ่งผู้กำกับของหนังเรื่องนี้ชื่อว่า Travis Knight ซึ่งแรงบันดาลใจมาจากการที่เขาได้ไปญี่ปุ่นและเกิดหลงรักในวัฒนธรรมต่าง ๆ ถึงขนาดที่ว่าชื่อมังงะมาอ่านหลายเล่มและอ่านไม่ออกก็ตาม นี่จึงได้กลายเป็นต้นกำเนิดของการ์ตูนที่ส่งเสริมวัฒนธรรมญี่ปุ่นในด้านดนตรีเรื่องนี้



ภาพที่ 25 ภาพของ Travis Knight ขณะกำลังให้สัมภาษณ์

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การศึกษานโยบาย cool japan : กรณีศึกษาซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ” มีจุดประสงค์เพื่อทราบถึงความนิยมที่เพิ่มมากขึ้นจากอดีต แม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไปในขณะที่เครื่อง ๆ คนตรีพื้นบ้านอื่น ๆ ยังคงบทบาทเดิมไว้หรือถูกลดทอนลงก็ตาม ในการศึกษาครั้งนี้ใช้แนวคิดวัฒนธรรมมวลชนหรือ Pop Culture เป็นกรอบในการวิจัย ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าปัจจัยที่ทำให้เครื่องดนตรีซามิเซนมีผลต่อนโยบาย Cool Japan มากมีดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “การศึกษานโยบาย cool japan : กรณีศึกษาซามิเซนและการสร้างสรรค์ของพี่น้องโยชิตะ” พบว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้เครื่องดนตรีซามิเซนไม่ถูกละเลยไปตามกาลเวลาได้แก่ ทลีการุซามิเซนที่เกิดขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ตั้งแต่นั้นมาวงการซามิเซนก็เริ่มเปลี่ยนไปที่ละเล็กละน้อย โดยรูปแบบการเล่นที่เรียกว่าทลีการุซามิเซนนั้นมีความรวดเร็วมากกว่าแบบเดิมมาก สิ่งที่พบจากการศึกษาพี่น้องโยชิตะคือการทำพี่น้องคู่นี้ใช้จุดเด่นในการเล่นแบบทลีการุมาสร้างผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการบรรเลงคู่กับกีตาร์หรือคหรือ ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ที่มีจังหวะรวดเร็วก็สามารถรักษาจังหวะความเร็วไว้ได้ให้เข้ากับเพลงที่เร็ว ซึ่งผลงานที่พี่น้องคู่นี้สร้างขึ้นมาก็ไม่ว่าจะเป็นเพลงที่โซโล่ซามิเซนเพียงอย่างเดียวก็ดี หรือเพลงที่ครอสโอเวอร์กับดนตรีประเภทอื่นก็ดีล้วนเป็นเพลงที่ติดหู ได้รับความนิยมการฟังเพลงของวัยรุ่นยุค 2000 บางทีหันมาเสพผลงานของพี่น้องโยชิตะเอง บางคนถึงกับซื้อซามิเซนมาหัดเล่น จนกระทั่งเกิดเป็นปรากฏการณ์ “ซามิเซนบูม” หลังจากเหตุการณ์นี้เองก็เกิดศิลปินซามิเซนขึ้นมามากมายที่นำซามิเซนไปประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย

ในส่วนของผู้คนที่มีความสนใจในซามิเซน หากลองค้นหาในเว็บอย่าง youtube แล้ว จะพบว่า มีทั้งคนที่นำซามิเซนไปเล่น cover สากลต่าง ๆ คล้ายกับกีตาร์ และคนที่นำไปแต่งเพลงใหม่ ๆ กับเพื่อน ๆ ที่เล่นเครื่องดนตรีอื่น เช่น อุกูเลเล่ หรือแม้แต่ beatbox และที่พบเห็นได้มากคือคนที่นำจุดของทลีการุซามิเซนไปใช้ในการบรรเลงดนตรีร็อคแทนกีตาร์ ซึ่งเสียงที่ออกมานั้นนับได้ว่าเพราะในอีกรูปแบบหนึ่ง แต่ยังคงให้ความเร้าใจไม่แพ้กีตาร์ร็อคเดิม ๆ เลย จะเห็นได้ว่าตัวแปรสำคัญคือการที่

เครื่องดนตรีสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป และผู้เล่นไม่ยึดติดอยู่กับกรอบวัฒนธรรมแบบเดิม ๆ อีกด้วย ซามิเซนจึงเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องของนโยบาย Cool Japan ที่สามารถส่งผลกระทบผ่านสื่อต่าง ๆ เช่นภาพยนตร์ เพลง หรือเกม ไปได้ทั่วโลกทั้งในด้านวัฒนธรรมดั้งเดิมและ Pop Culture

5.2 อภิปรายผลวิจัย

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าไม่ว่าจะเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอื่น ๆ หรือซามิเซนเองจะอยู่ในบทบาทเดิมหรือจะออกจากกรอบเก่า ๆ สร้างแนวทางของเครื่องดนตรีแบบใหม่ให้อยู่ต่อไปได้ในชั้นอยู่ที่จินตนาการ การสร้างสรรค์ของผู้เล่นในดนตรีนั้นอย่างที่ว่านี่ของโยชิตะได้ทำ ไม่เพียงแต่อาจจะมีคนหันมาสนใจเครื่องดนตรีมากขึ้น แต่ในทุก ๆ ครั้งที่มีคนรู้จักมากขึ้นโอกาสที่จะเกิดดนตรีแบบใหม่ก็มากขึ้นเช่นกัน เรียกได้ว่าอาจจะกลายเป็นอีกหนึ่งทางเลือกให้แก่ักดนตรีหน้าใหม่ บวกกับนโยบายคุณเจแปนที่ผลักดันวัฒนธรรมญี่ปุ่นสู่สากล แม้ว่าในความเป็นจริงแล้วกระแสความนิยมของซามิเซนจะเกิดก่อนนโยบายนี้ แต่ก็เป็นอย่างหนึ่งที่ประสบผลสำเร็จ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรศึกษาด้านอื่น ๆ ด้วยไม่เพียงแค่ว่าในด้านดนตรีในนโยบายคุณเจแปนที่สามารถเป็นทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมและ Pop Culture ได้ เพราะจะเป็นประโยชน์แก่ตัวนโยบายของญี่ปุ่นเองและแก่ประเทศอื่นได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

1. สื่อสิ่งพิมพ์

Mihoko Nogawa. (2009). *Marugoto shamisen no hon*. Tokyo: Yano Keiji.

Minoru Miki. (1996). *Composing for Japanese Instruments*. Tokyo: Ongaku No Tomo Sha.

William P MALM. (1959). *Japanese Music and Musical Instruments*. Charles E. Tuttle: First Edition

2. ข้อมูลจากเว็บไซต์

สุชีพ กรวรรณสุต. (2009). *แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม Popular Culture*. เข้าถึงเมื่อ 25 มีนาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <http://sucheepost.blogspot.com/2009/05/popular-culture.html>

Dieter Wanczura. (2017). *Shamisen Beauty and Five Elements*. Accessed May 1.

Available from <https://www.artelino.com/articles/shamisen.asp>

James Westerhoven. (2017). *Introduction*. Accessed April 28. Available from

<https://www.umbc.edu/eol/9/yamada/introduction.html>

Kyle Abbott. (2011). *History of Shamisen*. Accessed April 28. Available from

<http://bachido.com/overview/shamisen-history>

Ramata Cisse. (2014). *Shamisen – The famous instrument of Japan*.

Accessed May 1. Available from <http://japanstore.jp/blog/shamisen/>

Sandiegoyuyu. (2007). *YuYu interview Yoshida Brothers*. Accessed April 9. Available from

<https://www.sandiegoyuyu.com/index.php/features-2/interviews-en/680-yuyu-interview-yoshida-brothers>