

การ์ตูนญี่ปุ่น : Soft Power ของนโยบายด้านวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น  
Japanese's Cartoon : Soft Power of Japanese's Cultural Policy

ปัทมา จันท์เจริญสุข<sup>1</sup>

Patama Chancharoensuk<sup>1</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์บทบาทของการ์ตูนญี่ปุ่น ในฐานะเป็น Soft Power ของนโยบายด้านวัฒนธรรมในการกระตุ้นความนิยมของสินค้าวัฒนธรรมจากประเทศญี่ปุ่น ให้ได้รับความนิยมอีกครั้งหนึ่ง โดยอาศัยความสามารถด้านการตลาดและการผลักดันอย่างเต็มที่จากรัฐบาลญี่ปุ่น โดยอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึก จากเอกสาร วิทยานิพนธ์ หนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า ญี่ปุ่นใช้การ์ตูนเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมและเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ

**คำสำคัญ :** การ์ตูนญี่ปุ่น Soft Power

**ABSTRACT**

Japan is seeking to project its 'Soft Power' through the allure of manga and anime in its public diplomacy. The production, diffusion and global consumption of manga and anime are driven by market forces and by Japanese state. This research is seeking to this popular culture to burnish Japanese international image from documents, dissertation, manga and anime.

**Keywords :** manga anime, soft power

**คำนำ**

วัฒนธรรมประชานิยม (Pop culture) ของญี่ปุ่นเคยเป็นที่นิยมไปทั่วโลก จากการนำร่องด้วยภาพยนตร์ชุด "โอซึน" ในช่วง ค.ศ. 1983 และขยายตัวอย่างต่อเนื่องเรื่อยมา ซึ่งเห็นได้จากการเพิ่มปริมาณของสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยเฉพาะวงการบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

วัฒนธรรมประชานิยมของญี่ปุ่นที่เป็นที่นิยม สามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ ที่มีเนื้อหาหลากหลาย เช่น แนวรักของหนุ่มสาว แนวภูตผีปีศาจ แนวตลก และผู้พิทักษ์โลกและความยุติธรรม อาทิ สี่อริกอนไลน์ ยูงชะมัดเป็นสัตว์แพทย์ อุตุราแมน และ ขบวนการยอดมนุษย์ เป็นต้น

<sup>1</sup> สาขาวิชาศิลปศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จ. นครปฐม 73140

Department of Arts, Faculty of Liberal Arts and Science, Kasetsart University, Kamphaengsean Campus, NakhonPathom 73140

2. การ์ตูน ได้แก่ หนังสือการ์ตูน (Manga) เช่น ดรากอนบอล ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน ฮิคารุเซียนโกะ และภาพยนตร์การ์ตูน (Anime) ทั้งที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ เช่น อิกคิวซัง โดราเอมอน ไปแกมมอน และภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายในโรงภาพยนตร์ เช่น Spirited Away, Ghost in the shell, Kiki's Delivery Service และ Princess Mononoke

3. เพลงและนักร้อง ได้แก่ เพลงเจ – ป๊อป (J – Pop) เช่น วงลาร์ค ออง เชียล หรือนักร้องหญิง อุทาดะ ฮิคารุ (Utada Hikaru) และฮามาซากิ आयุมิ (Hamasaki Ayumi)

4. แฟชั่น ได้แก่ การแต่งกายที่เน้นความน่ารักน่าเอ็นดูคล้ายตุ๊กตา และตัวตุ๊กตา เช่น เฮลโลคิตตี้ (Hello Kitty) กบเคโร (Koroppi) เป็นต้น

5. เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) ได้แก่ วิดีโอเกม (Video Game) เกมบอย (Game Boy) และ เกมออนไลน์ (Online Game)

วัฒนธรรมประชานิยมของญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักและนิยมไปทั่วโลกติดกันเป็นเวลากว่า 20 ปี อันเนื่องมาจากมีวัฒนธรรมพื้นฐานที่ประณีต เน้นรูปแบบที่สวยงาม อ่อนหวานแต่แฝงความจริงจังอยู่ด้วย (ขุนทอง อินทร์ไทย, 2532)

ทว่า ในช่วงทศวรรษที่ 2000 เป็นต้นมา กระแสวัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่นที่เคยครองใจคนทั่วโลกถูกเบียดขับด้วยกระแสวัฒนธรรมประชานิยมจากประเทศเกาหลี ที่ดำเนินนโยบายส่งออกสินค้าวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว อีกทั้งได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง (ณัฐพล แสงทอง, 2550) จนส่งผลกระทบต่อตรงต่อสินค้าวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ประกอบกับการดำเนินนโยบายชาตินิยมของอดีตนายกรัฐมนตรีจุนอิชิโร โคอิสุมิ ได้สร้างความไม่พอใจให้แก่ประเทศที่เคยถูกญี่ปุ่นรุกราน อันนำไปสู่เกิดการประท้วงอย่างรุนแรงทั้งในประเทศจีน เกาหลี และฟิลิปปินส์ ซึ่งส่งผลต่อภาพลักษณ์ของญี่ปุ่นในเวทีโลก

ดังนั้น เพื่อเป็นการสร้างกระแสความนิยมให้กลับคืนมา นายทาโร อา โสะ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศ จึงประกาศนโยบาย 'เปิดแนวรบด้านวัฒนธรรม' เมื่อปลายปี 2006 โดยกล่าวว่า "ในยุคที่สินค้าทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ได้แก่ หนังสือการ์ตูน (Manga) และภาพยนตร์การ์ตูน (Anime) รวมทั้งสินค้าอื่น ๆ อีกมากมาย เริ่มได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางจากชาติตลอดช่วงหลายปีที่ผ่านมา กระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่นจึงอยากจะใช้สอยมันอย่างคุ้มค่าในฐานะเครื่องมือดึงดูดความสนใจจากนานาชาติต่อดินแดนอาทิตย์อุทัย ซึ่งมีนัยสำคัญว่าจะประสบความสำเร็จอีกครั้ง (www. Kyodonews.com)

การเปิดแนวรบด้านวัฒนธรรมของญี่ปุ่น จึงน่าสนใจและน่าจับตามอง อันเนื่องมาจากแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ศิลปวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการรับยอม หรือ Soft Power อันเป็นการใช้อำนาจผ่านความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจ ค่านิยม และวัฒนธรรม

Soft Power เป็นแนวความคิดของ Joseph S. Nye อดีตผู้ช่วยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหมในสมัยของประธานาธิบดี Bill Clinton ที่อธิบายถึงความเปลี่ยนแปลงในอำนาจของสหรัฐอเมริกาในโลกยุคหลังสงครามเย็น ที่ลักษณะของอำนาจได้เปลี่ยนแปลงไป จากแหล่งอำนาจเดิมที่มีความสำคัญลดน้อยลง เช่น ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ประชากร และแหล่งวัตถุดิบ ในขณะที่ปัจจัยด้านเทคโนโลยี การศึกษา และการเติบโตทางเศรษฐกิจมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น

ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร และการคมนาคม ทำให้เกิดโลกไร้พรมแดน อำนาจรัฐมีการเปลี่ยนถ่ายมาสู่ภาคเอกชนมากขึ้น การจัดลำดับผลประโยชน์แห่งชาติมีความซับซ้อนมากขึ้นตามไปด้วย เนื่องจากรัฐมีข้อจำกัดเพียงตัวเดียวอีกต่อไป เป้าหมายจึงมีไม่เรื่องความมั่นคงของรัฐเท่านั้น ภัยด้านความมั่นคงได้เปลี่ยนเป็นการคุกคามทางเศรษฐกิจ เครื่องมือในการใช้อำนาจจึงเปลี่ยนแปลงไป ในอดีตรัฐมักใช้กำลังทางทหารเพื่อบรรลุเป้าหมาย แต่ปัจจุบันรัฐสามารถบรรลุเป้าหมายได้ด้วยมาตรการทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม แนวโน้มทั้งหมดทำให้เกิดทางเลือกของการใช้อำนาจซึ่งมีรากฐานจากความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจ ค่านิยม และวัฒนธรรมของรัฐ เป็นอำนาจอีกรูปแบบหนึ่งที่มีบทบาทมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งเรียกว่า Co – Optive Power หรือ Soft Power อันเป็นอำนาจในการจูงใจเพื่อผลประโยชน์แห่งชาติโดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง (Joseph S. Nye, 2002)

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อำนาจทางการทหารของญี่ปุ่นถูกลิดรอน พร้อมกับเศรษฐกิจของประเทศ विकฤติเนื่องจากนำทรัพยากรทั้งหมดที่มีไปใช้ในสงคราม ญี่ปุ่นจึงต้องสร้างประเทศขึ้นมาใหม่ด้วยนโยบายที่มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว ดังนั้น ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 1950 จนกระทั่งทศวรรษที่ 1970 เศรษฐกิจญี่ปุ่นเติบโตอย่างมาก และก้าวขึ้นมาเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจในทศวรรษที่ 1980

อำนาจของญี่ปุ่นเข้มแข็งได้ด้วยการค้าโลก ด้วยประสิทธิภาพในการผลิตและเทคโนโลยีระดับสูงที่มีอยู่ ทำให้ญี่ปุ่นสามารถแข่งขันได้ในตลาดโลก แต่ญี่ปุ่นก็ได้หยุดอยู่เพียงการขายเทคโนโลยีที่การแข่งขันนั้นวันจะทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น ญี่ปุ่นยังส่งออกสินค้าวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 อีกด้วย เมื่ออำนาจมิได้จำกัดอยู่ที่รัฐเพียงอย่างเดียวแต่กระจายมาจากตัวแสดงอื่นๆ การฝึกกำลังของภาครัฐและเอกชนของญี่ปุ่นอย่างเช่นในปัจจุบัน จึงทำให้ Soft Power ของญี่ปุ่นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### อุปกรณ์และวิธีการ

การศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่นในฐานะ Soft Power ของนโยบายด้านวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น เป็นการวิจัยเอกสาร โดยการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ บทความ วิทยานิพนธ์ หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน และเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นในประเด็นต่างๆ นำมาวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึก

### ผลและวิจารณ์

การ์ตูนเป็นสื่อที่ทำหน้าที่สื่อสารเช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่นๆ แต่มีคุณสมบัติเบื้องต้น คือ สามารถสื่อสารให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่าย (Simple) ในเวลารวดเร็ว และมีลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerated) เพื่อสื่อสารถึงบุคลิกภาพและแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้มากเป็นพิเศษ

นอกจากนี้ แก่นเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นก็มีความหลากหลาย มีการแบ่งเนื้อหาตามกลุ่มผู้รับสาร เช่น การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง รวมไปถึงการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ที่มีเนื้อหากว้าง ตั้งแต่เรื่องศาสนาไปจนถึงเรื่องเป๊

การ์ตูนญี่ปุ่นจึงสามารถแบ่งออกเป็น 9 แนว คือ

1. แนวนิยายวิทยาศาสตร์ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศและจักรวาล

2. แนวผีปศาจและสัตว์ประหลาด เนื้อเรื่องมักนำผี ปศาจ หรือสัตว์ประหลาดมาเป็นตัวละครเอกที่มีความน่ารัก เป็นมิตร มีคุณธรรม และชอบช่วยเหลือผู้อื่น
3. แนวการแข่งขันเกมและกีฬา นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันเกมและกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยตัวเอกของเรื่องเป็นผู้มีความวิริยะ พากเพียร อดทน มีน้ำใจนักกีฬา และได้รับชัยชนะมาด้วยความยากลำบากแต่ชาวสะอาด
4. แนวความรักของหนุ่มสาว เป็นเรื่องราวความรักของตัวละครวัยรุ่นหรือหนุ่มสาวที่มักต้องประสบเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย
5. แนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะ เป็นการผจญภัยไปในสถานที่ต่าง ๆ ได้พบกับสิ่งที่แปลกมหัศจรรย์ เผชิญปัญหาที่ต้องแก้ไข และมีความสุขสนุกสนานตื่นเต้น
6. แนวผสมผสานชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ เนื้อเรื่องมักเป็นเรื่องราวของชีวิตจริงของคนในปัจจุบัน แต่มีหรือได้พบกับสิ่งวิเศษ มหัศจรรย์ เช่น หุ่นยนต์ สัตว์เลี้ยง นางฟ้า หรือ แม่มด อาจเป็นการได้รับความช่วยเหลือ แก้ปัญหา หรือสร้างปัญหา ความยุ่งยากวุ่นวายแต่ให้มีความสุขสนุกสนานและแฝงคติสอนใจ
7. แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับอธรรม เป็นเรื่องราวการต่อสู้ระหว่างตัวเอกที่อาจเป็นยอดมนุษย์ หรือคนธรรมดาที่สามารถแปลงร่างได้ กับเหล่าร้ายหรือสัตว์ประหลาด เพื่อพิทักษ์ หรือปกป้องโลกและผู้คนจากอันตรายจากเหล่าร้ายหรือสัตว์ประหลาดนั้น
8. แนวการดำเนินชีวิตของตัวละคร เป็นเรื่องราวการดำเนินโดยทั่วไปของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน สอดแทรกด้วยเหตุการณ์สนุกสนาน ตื่นเต้น
9. แนวการให้สาระความรู้ในด้านต่าง ๆ เป็นการให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งมีวิธีการเล่าเรื่องที่สนุกสนานและสร้างสรรค์

นอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นยังมีลักษณะพิเศษที่เป็นเสน่ห์ 3 ประการ คือ

1. คุณสมบัติความเป็นเพื่อน สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความใกล้ชิดกับกลุ่ม จึงเน้นความดีงามในการมีเพื่อน และความสามัคคีในคนกลุ่มต่าง ๆ อีกทั้งเน้นให้ความสำคัญกับมิตรภาพและความจงรักภักดี โดยแสดงให้เห็นถึงความเสียหายอันเกิดจากมิตรภาพระหว่างเพื่อนหรือผู้คนที่ถูกทำลายลง
2. ความดียอมชนะความชั่วเสมอ แสดงให้เห็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วร้าย ที่มักลงเอยด้วยความดีได้รับชัยชนะ และยังเน้นความดีอื่น ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความกตัญญู หรือการเสียสละเพื่อเพื่อนมนุษย์
3. เน้นความขยันหมั่นเพียร มานะ อดทน ซึ่งมักปรากฏในการ์ตูนแนวกีฬา ที่ตัวละครเอกจะพากเพียรฝึกฝนจากที่มีความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “กัม – บัต – เตะ” (Gambatte) และ ไฟ – โตะ (Faito) ที่แปลเป็นภาษาไทยทำนองว่า “ความ พยายาม” หรือ “จิตใจนักสู้” (ซุติมา ธนูธรรมทัศน์, 2546)

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ ถือเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงบทบาทของการ์ตูนญี่ปุ่นในฐานะเป็น Soft Power ของรัฐบาลญี่ปุ่นได้ดียิ่งขึ้น

## การ์ตูนกับสังคมญี่ปุ่น

ชาวญี่ปุ่นได้ชื่อว่าเป็นผู้รักศิลปะ เห็นได้จากการที่ประเทศญี่ปุ่นมีพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ทั่วประเทศกว่า 3,000 แห่ง (นพพร สุวรรณพานิชย์, 2541)

ศิลปะการขีดหุ่นบุงระคุ (Bunraku) เป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่คนญี่ปุ่นชื่นชอบและนิยมกันมาในสมัยเอโดะ ด้วยเหตุผลที่ว่า นักแสดงที่เป็นมนุษย์ไม่สามารถแสดงบางสิ่งบางอย่างได้เหมือนหุ่น แม้ว่าหุ่นบุงระคุจะไม่มีชีวิต แต่ด้วยศิลปะการขีด มันสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งการ์ตูนก็มีลักษณะร่วมที่คล้ายกับหุ่นบุงระคุ กล่าวคือ การ์ตูนไม่มีชีวิต แต่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างคมชัด ยิ่งกว่าภาพถ่าย (ชุดิมา ธนุธรรมทัศน์, เฟิ่งอ่าง) การ์ตูนจัดเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่ง ดังนั้น การที่ชาวญี่ปุ่นชอบการ์ตูนจึงสืบเนื่องมาจากอุปนิสัยรักศิลปะของชาวญี่ปุ่น และความคมชัดของการ์ตูนในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับความชอบที่มีมาแต่เดิมของคนญี่ปุ่น

หลังจากพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 คนญี่ปุ่นต้องประสบความทุกข์ยากท่ามกลางบรรยากาศอันน่าหดหู่ คนญี่ปุ่นได้อาศัยการหลบหนีจากโลกแห่งความเป็นจริงอันโหดร้าย ด้วยการหลบเข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ผู้ใหญ่ใช้การชมภาพยนตร์ ในขณะที่เด็กใช้การอ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งในยุคหลังสงคราม คนญี่ปุ่นนิยมเข้าหนังสือการ์ตูนอ่านกันอย่างแพร่หลาย คนญี่ปุ่นจึงสืบทอดอุปนิสัยอ่านหนังสือการ์ตูนกันมาไม่ขาดสาย

นอกจากนี้ กิจกรรมที่ช่วยเสริมให้คนญี่ปุ่นสนใจการ์ตูน ได้แก่ กิจกรรมการแข่งขันการวาดการ์ตูน ซึ่งมีการจัดขึ้นปีละมากกว่า 40 งาน โดยเฉพาะการแข่งขันการวาดการ์ตูนรางวัล 'โยมิอูริซุมบุน'

(Yomiuri Shinbun) ที่มีผู้สนใจเข้าร่วมแข่งขันจากประเทศต่าง ๆ ถึง 34 ประเทศ

ด้านการวาดการ์ตูน นักเขียนการ์ตูนได้รับการยกย่องจากสังคมเรียกเป็น 'เซ็นเซ' หรืออาจารย์ มีการมอบปริญญาคุณวุฒิบัณฑิตกิตติมศักดิ์ให้แก่นักวาดการ์ตูนที่มีผลงานเป็นเลิศ เช่น เท็ตสูกะ โอซามุ นักวาดการ์ตูนยุคบุกเบิก เคยได้รับมาแล้วถึง 10 ปริญญา อีกทั้งนักวาดการ์ตูนยังมีรายได้สูง จึงเป็นแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ ใฝ่ฝันจะเป็นนักวาดการ์ตูน และเด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นก็เป็นนักอ่านการ์ตูนตัวยงด้วย

ทัศนะของคนญี่ปุ่นที่มีต่อการ์ตูนเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การ์ตูนเป็นกิจกรรมปกติในวิถีชีวิต คือ คนญี่ปุ่นไม่คิดว่าการ์ตูนเป็น "สิ่งไร้สาระ" เพราะสำหรับคนญี่ปุ่น การ์ตูนคือ "สื่ออันทรงพลัง" ในการถ่ายทอดความรู้ สารประโยชน์ ควบคู่กับความบันเทิง

ด้วยปัจจัยที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างการ์ตูน ความสำเร็จตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และความผูกพันกันอย่างลึกซึ้งระหว่างคนญี่ปุ่นกับการ์ตูน จึงมิใช่เรื่องน่าแปลกใจที่กระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่น จะเลือกให้การ์ตูนเป็น Soft Power ในการเปิดแนวรบด้านวัฒนธรรม

## ญี่ปุ่นกับ Soft Power

อำนาจเศรษฐกิจเป็นรากฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งของ Soft Power ประเทศที่มีเศรษฐกิจเข้มแข็งกว่าสามารถลดการพึ่งพาประเทศอื่นได้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถทำให้ประเทศอื่นพึ่งพาประเทศของตนได้มากขึ้นนั้น ย่อมจะมีและสามารถใช้ Soft Power ได้มากขึ้น ดังนั้น เครื่องมือที่ญี่ปุ่นสามารถใช้ในการแผ่ขยายอิทธิพลไปยังประเทศอื่น ๆ ได้อย่างไม่ถูกต้องด้านและสร้างความขัดแย้ง ก็คือ Soft Power

การพัฒนาเศรษฐกิจเป็นภารกิจที่โดดเด่นประการหนึ่งของรัฐบาลญี่ปุ่นทุกชุด จากเดิมที่ต้องพึ่งพาภาคการเกษตร โดยอาศัยระบบเศรษฐกิจแบบเลี้ยงตัวเอง และได้พัฒนามาเป็นระบบเศรษฐกิจแบบที่ใช้เงินเป็นสื่อกลาง อันนำไปสู่การสะสมเงินทุนในหมู่พ่อค้า ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาไปสู่เศรษฐกิจแบบทุนนิยม (อนงค์ โรจนวิชัย, ใน บัญญัติ สุรการวิทย์, บรรณาธิการ, 2525)

การสร้างปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ได้แก่

1. ปัจจัยด้านการเงิน ในที่นี้ หมายถึงการเงินการคลังของภาครัฐบาล เงินทุนที่ภาคธุรกิจเอกชนจะใช้ในการประกอบการ ตลอดจนการเงินของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ปัจจัยที่รัฐบาลญี่ปุ่นดำเนินการได้แก่

- การเวนคืนที่ดินและประกาศยกเลิกระบบแคว้น ซึ่งทำให้รัฐบาลกลางมีรายได้จากภาษีที่ดิน อันเป็นรายได้หลักที่ช่วยสร้างความมั่นคงแก่การคลังของรัฐบาลได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังก่อให้เกิดแรงงานป้อนให้แก่ภาคอุตสาหกรรม (อี. เอช. นอร์แมน, 2526)

- การดำเนินการรวมระบบธนาคารให้เป็นระบบยิ่งขึ้น มีการกำหนดให้ใช้เงินเยนเป็นเงินมาตรฐานของประเทศ และยกเลิกเงินตราที่ใช้ในแต่ละแคว้น (อี. เอช. นอร์แมน, เพิ่งอ้าง)

- ส่งเสริมให้มีการจัดตั้งบริษัทกองทุนรวม เพื่อระดมทุนจากบุคคลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการลงทุนกิจการที่ทันสมัยซึ่งต้องใช้ทุนมาก โดยมีบริษัทกองทุนรวมด้านธุรกิจการขนส่ง การเงินและบำรุงที่ดิน บริษัทรวมทุนด้านกิจการสาวไหม เป็นต้น (คุนิโอะ โยชิฮาระ, 2531)

2. ปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นทางเศรษฐกิจ ซึ่งประกอบด้วย

- สร้างระบบคมนาคมขนส่งอันทันสมัย เช่น สร้างทางรถไฟสายแคว้นโทเกียว - โยโกฮาม่า ระยะทาง 18 ไมล์ และส่งเสริมให้ภาคเอกชนเข้ามาลงทุนในด้านนี้ด้วย ตลอดจนปรับปรุงระบบการขนส่งทางทะเลร่วมกับภาคเอกชน

- สร้างระบบติดต่อสื่อสารที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ เช่น เปิดบริการไปรษณีย์ วางสายเคเบิลใต้ทะเล เชื่อมโยงระหว่าง นางาซากิ - เซี่ยงไฮ้ ทำให้ญี่ปุ่นสามารถติดต่อสื่อสารถึงนิวยอร์ก และลอนดอนได้ (คุนิโอะ โยชิฮาระ, เพิ่งอ้าง)

นอกจากปัจจัยหลัก 2 ประการนี้แล้ว ยังมีการสร้างปัจจัยสนับสนุนอื่น ๆ เช่น การจัดตั้งกระทรวงเกษตรและพาณิชย์ การตั้งโรงเรียนเทคนิคสำหรับการฝึกหัดด้านช่าง เพื่อให้มีความรู้ความสามารถด้านเทคนิคที่ทันสมัย เป็นต้น

ปัจจัยด้านวัฒนธรรม นับเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่สร้างความแข็งแกร่งให้แก่ Soft Power ของญี่ปุ่น วัฒนธรรมญี่ปุ่น หมายถึง วิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนญี่ปุ่น วัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดจากการเรียนรู้และปรับตัวอันยาวนานกับธรรมชาติและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว ชัดเจนทบทเรียนนั้น ๆ ถ่ายทอดต่อ ๆ กันมาหลายชั่วคน โดยทั้งทางธรรมชาติและรูปแบบสังคม ผ่านการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการอันยาวนานไม่ขาดตอน ทั้งได้รับอารยธรรม ศิลปะวิทยาการและความเชื่อจากจีน รวมทั้งรับเอาพุทธศาสนาเมฆายานและลัทธิขงจื้อ ตลอดจนความเชื่อดั้งเดิม คือ สุริยเทพและชินโต ต่อเนื่องกันมาเป็นวัฒนธรรมของตนเอง (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2540) การพัฒนาและหล่อหลอมจากสิ่งแวดล้อมและองค์ประกอบทางสังคมดังกล่าว ทำให้คนญี่ปุ่นมีนิสัยใจคอ แบบอย่างความเชื่อ และ พฤติกรรมที่เป็นแบบคนญี่ปุ่น ดังนี้

ภูมิอากาศที่ยากลำบาก ทำให้คนญี่ปุ่นต้องขยันหมั่นเพียร อดทน และต้องจัดตั้งกลุ่มสังคมที่แข็งแกร่ง เพื่อต่อสู้กับธรรมชาติที่ลำบาก คนญี่ปุ่นจะผูกพันกับกลุ่มของตนเองอย่างมาก เนื่องจากระบบการจัดตั้งที่เข้มแข็งมาตั้งแต่ยุคโบราณ ทำให้คนญี่ปุ่นทำงานเป็นทีมประสานกันได้อย่างดีเยี่ยม ความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่มเดียวกันมักไม่ได้สัมพันธ์กันด้านการทำงานเท่านั้น แต่จะสนิทสนมกันในเรื่องส่วนตัวและมีจิตใจที่ต้องพึ่งพิงกัน ความเคยชินกับกลุ่มและอยู่กับกลุ่ม ทำให้คนญี่ปุ่นปราศจากกลุ่มไม่ได้ ความสัมพันธ์ทางสังคมจะไม่ยึดกฎหมายเป็นหลัก ขนบธรรมเนียมแบบไม่เป็นทางการ เป็นหลักของคนญี่ปุ่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันจะสื่อสารกัน มีความเข้าใจซึ่งกันและกันอยู่สูง ความผูกพันของคนญี่ปุ่นจะอยู่บนพื้นฐานความรู้สึกและระดับความสัมพันธ์ต่างกัน เช่น ต่อครอบครัว ต่อที่ทำงาน ต่อครูอาจารย์ ต่อเพื่อน ต่อรุ่นพี่ ต่อโรงเรียน และต่อประเทศ มีหลายแบบและหลายระดับด้วยกัน (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2532)

จากลักษณะดังกล่าวนี้ ทำให้ญี่ปุ่นมีลักษณะสังคมและวัฒนธรรมเฉพาะตน ถึงแม้ว่าจะได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของจีนมามาก จนอาจกล่าวได้ว่า “เป็นแม่แบบของวัฒนธรรมญี่ปุ่น” แต่ญี่ปุ่นเองก็มีวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนอยู่ก่อนแล้ว เมื่อรับจากจีนก็นำมาปรับปรุงดัดแปลงให้เข้าถึงความต้องการของคนญี่ปุ่นเอง เช่นเดียวกับที่ญี่ปุ่นรับเอาความเจริญทางเทคโนโลยีจากชาติตะวันตกอย่างเต็มตัว แล้วนำมาดัดแปลงจนได้รับการยอมรับถึงสินค้าอุตสาหกรรมอย่างแพร่หลาย

จากปัจจัยต่าง ๆ ดังกล่าว ทำให้ญี่ปุ่นสามารถก้าวสู่ความเป็นประเทศมหาอำนาจได้ภายในเวลาอันรวดเร็ว และสร้าง Soft Power ของตนเองขึ้นมาจาก

1. ความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจ
2. ความน่าเชื่อถืออันเกิดจากบรรทัดฐานที่เป็นที่ยอมรับในสังคมโลก
3. ความสามารถในการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของตนเอง

ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ญี่ปุ่นมีและสามารถใช้ Soft Power ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

### แนวทางการใช้การทูตในฐานะ Soft Power

แนวทางการใช้การทูตในฐานะ Soft Power ของญี่ปุ่น แบ่งออกเป็น 2 แนวทาง คือ

1. การใช้การทูตเป็นสินค้าเพื่อส่งออกวัฒนธรรมประชานิยม
2. การใช้การทูตเป็นเครื่องมือเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ

### การใช้การทูตเป็นสินค้าเพื่อส่งออกวัฒนธรรมประชานิยม

การริเริ่มนโยบายเปิดแนวรบด้านวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น มีที่มาจากกรณีที่ นายทาโร อาโสะ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศ ตระหนักถึงความสำเร็จในระดับโลกของภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง “โอชิน” ที่เคยแพร่ภาพในกว่า 50 ประเทศทั่วโลก และสร้างกระแสความนิยมวัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องด้วยสินค้าทางวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น ตุ๊กตาเฮลโลคิตตี้ แมวชันริโอะ กบเคโระ หรือทาเระแพนด้า ที่กลายเป็นสินค้าขายดีในหมู่วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวทั่วโลก ประกอบกับความสำเร็จของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “Spirited Away” ผลงานของฮายาโอะ มิยาซากิ ที่ได้รับรางวัลออสการ์ภาพยนตร์ยอดเยี่ยมสาขา Animation และรวมไปถึงแมวสีฟ้า ‘โดราเอมอน’ ของฟูจิโอะ ฟูจิโอะ ที่สร้างตำนานภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ ขวัญใจของเด็ก ๆ ทั่วโลก

นโยบายเปิดแนวรบด้านวัฒนธรรมนี้ เริ่มมีการปรึกษาหารือกันมาตั้งแต่เดือน มิถุนายน 2006 ตามคำให้สัมภาษณ์ของนายทาโร อาโอะ ว่า

“ ในยุคที่สินค้าทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ได้แก่ หนังสือการ์ตูน (Manga) และภาพยนตร์การ์ตูน (Anime) รวมทั้งสินค้าวัฒนธรรมอื่น ๆ อีกมากมาย เริ่มได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางจากต่างชาติตลอดช่วงหลายปีที่ผ่านมา กระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่นจึงอยากจะทำให้มั่นใจให้คุ้มค่าในฐานะเครื่องมือดึงดูดความสนใจต่อดินแดนอาทิตย์อุทัย ซึ่งมองเห็นแนวแห่งความสำเร็จอยู่ไม่น้อย” ([www.kyudonews.com](http://www.kyudonews.com))

นอกจากนี้ ยังได้รับการอธิบายเพิ่มเติมจาก นายโทโมฮิโกะ ทานิงุจิ รองเลขาธิการฝ่ายสื่อสารมวลชนเกี่ยวกับความตั้งใจในการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นผ่านวัฒนธรรมประชานิยม ว่า

“ ในงานความสัมพันธ์ระหว่างประเทศเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของญี่ปุ่น ควรใช้ทั้งแบบแอบแฝงและแบบตรง ๆ เปิดเผย” ([www.kyudonews.com](http://www.kyudonews.com))

คำกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจในการใช้ Soft Power บนเวทีโลกเพื่อสร้างภาพลักษณ์แห่งความเป็นมิตรโดยผ่านตัวการ์ตูนที่น่ารักและดูไร้พิษภัย

จากเหตุการณ์ความตึงเครียดระหว่างญี่ปุ่นกับสาธารณรัฐประชาชนจีน เมื่อเดือนเมษายน 2005 อันเนื่องมาจากประวัติศาสตร์ของทั้งสองประเทศ จนทำให้เกิดการประท้วงต่อต้านญี่ปุ่นอย่างรุนแรงทั่วประเทศจีน และส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศนั้น นายโทโมฮิโกะ ทานิงุจิ ได้กล่าวว่า

“ การ์ตูนและวัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่นจะเป็นตัวประสานความสัมพันธ์นั้นให้กลับคืนมา เพราะมีกลุ่มแฟนชาวจีนที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่น แต่งตัวเป็นตัวละครการ์ตูนดังของญี่ปุ่นมารวมตัวกันเพื่อประกวดคอสเพลย์ \* ขึ้นกลางที่ชุมนุมประท้วง การ์ตูนจะเป็นตัวช่วยชาวญี่ปุ่นและชาวจีนให้ปรองดองกันได้” ([www.kyudonews.com](http://www.kyudonews.com))

จากถ้อยคำดังกล่าว ย่อมเป็นเครื่องชี้ชัดว่า รัฐบาลญี่ปุ่นมีความมั่นใจอย่างยิ่งต่อศักยภาพของการ์ตูนญี่ปุ่นในฐานะ Soft Power

ส่วนสำคัญประการหนึ่งที่เกิดนโยบายเปิดแนวรบด้านวัฒนธรรมด้วยการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ มาจากแรงบันดาลใจของ นายทาโร อาโอะ นักการเมืองผู้อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นกิจกรรมยามว่าง ซึ่งการ์ตูนเล่มโปรดของเขา คือ Golgo 13 และมีการดำเนินการอย่างเป็นระบบโดยคณะที่ปรึกษา ที่มีศาสตราจารย์ ยาสุกิ ฮามาโนะ จากมหาวิทยาลัยโตเกียว เป็นหัวหน้าคณะที่ปรึกษา ได้เริ่มเตรียมการมาตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2006 โดยศาสตราจารย์ ยาสุกิ ฮามาโนะ แจกแจงรายละเอียดไว้อย่างชัดเจนว่า

“ เราควรวางรากฐานและสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่น และคณะที่ปรึกษามีมติเป็นเอกฉันท์ว่า กระทรวงการต่างประเทศหรือรัฐบาลไม่ควรเข้าไปก้าวก่ายในเนื้อหา แต่ควรจะสามารถประสานอย่างสมเหตุสมผล ทั้งนี้ เนื่องจาก Manga ถูกยกให้เป็นตัวสะท้อน ‘วิถีคิดและอารมณ์ความรู้สึกแบบญี่ปุ่น’ จึงจำเป็นต้องสร้างโอกาสให้ชาวต่างชาติได้เข้าใจมันอย่างถูกต้อง” ([www.kyudonews.com](http://www.kyudonews.com))

นอกจากนี้ ศาสตราจารย์ ยาสุกิ ฮามาโนะ ยังเปิดเผยรายละเอียดถึงการประสานงานอย่างใกล้ชิดระหว่างกระทรวงการต่างประเทศกับหน่วยงานรัฐอื่น ๆ เพื่อหา ‘จุดลงตัว’ ในการเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ ที่แสดงความเป็นวัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้งมีการประสานความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่น โดยยื่นข้อเสนอต่อรัฐบาลให้



มีการส่งนักวาดการ์ตูนและนักสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่น ออกไปแสดงผลงานในต่างประเทศ อีกทั้งเรียกร้องให้มีการจัดตั้งรางวัลเชิดชูนักวาดการ์ตูน เพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างกำลังใจให้แก่ศิลปินเหล่านั้น และที่สำคัญ คือ การจัดตั้งรางวัล “ทูตวัฒนธรรมของญี่ปุ่น” เป็นรางวัลสำหรับนักสร้างภาพยนตร์การ์ตูนหน้าใหม่ ที่มีแววรุ่งโรจน์ เพื่อให้ก้าวตามรอยของฮายาโอะ มิยาซากิ ในการสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ

การดำเนินงานและข้อเสนอต่าง ๆ ต่อบริษัทญี่ปุ่น ล้วนเป็นสิ่งบ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทและความผูกพันอย่างแนบแน่นระหว่างคนญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมการ์ตูน ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ทรงพลังและมีความโดดเด่นจนสามารถประสบความสำเร็จได้ในระดับนานาชาติ อีกทั้งเป็นเครื่องยืนยันความตั้งใจในการส่งเสริม สนับสนุน และความมุ่งมั่นในการสืบสานและเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้แก่วงการการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างจริงจัง

### การใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ

นอกเหนือจากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง “โอชิน” ที่เคยได้รับความนิยมจากนานาประเทศแล้ว ยังมีภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง “กัปตันลีบาสะ เจ้าหนุ่ยยอดนักเตะ” (Captain Tsubasa) ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก รวมทั้งประเทศอิตาลี ซึ่งประชาชนก็คลั่งไคล้กีฬาฟุตบอลเช่นเดียวกัน

ในภารกิจเพื่อสันติภาพ ในปี 2006 ประเทศญี่ปุ่นได้ส่งกองทหารราบเข้าร่วมเป็นกองกำลังขององค์การสหประชาชาติในภารกิจเพื่อบูรณะและฟื้นฟูประเทศอิรักภายหลังสงคราม ซึ่งกองทหารราบของญี่ปุ่นได้เข้าซ่อมแซมอาคารและสิ่งปลูกสร้างที่ได้รับความเสียหายจากสงคราม

ภายหลังการซ่อมแซมถึงเก็บน้ำเสร็จสิ้น กองทหารญี่ปุ่นได้นำสติ๊กเกอร์รูป “กัปตันลีบาสะ” หรือที่ชาวอิรักรู้จักในชื่อ “Captain Majed” ขึ้นไปติดไว้บนถังเก็บน้ำนั้น ซึ่งภารกิจนี้ เจ้าหน้าที่ระดับสูงของกระทรวงการต่างประเทศญี่ปุ่นได้เปิดเผยว่า

“ ทั้งสองกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการซ่อมแซมอาคาร หรือการส่ง “กัปตันลีบาสะ” ไปให้ชาวอิรักนั้น ล้วนเป็นช่องทางเพื่อฟื้นฟูประเทศอิรักทั้งสิ้น โดยเฉพาะในส่วนการสร้างอนาคตที่สดใสให้กับเยาวชนชาวอิรัก” ([www.kyudonews.com](http://www.kyudonews.com))

กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ นอกเหนือจากจะเป็นการดำเนินการเพื่อการบูรณะและฟื้นฟูประเทศอิรักแล้ว ยังเป็นการสร้างการรับรู้ให้แง่ดีต่อการ์ตูนญี่ปุ่นให้แก่ชาวอิรักและประชาคมโลก นับเป็นความชาญฉลาดในการสร้างเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศญี่ปุ่น

“กัปตันลีบาสะ” สามารถทำหน้าที่เป็นตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นในการปลอบประโลมและให้กำลังใจต่อเยาวชนชาวอิรัก โดยสะท้อนให้เห็นความเป็นนักสู้ที่อดทน และพร้อมอุทิศตนเพื่อความสำเร็จของหมู่คณะ ตามแนวของการ์ตูนกีฬาญี่ปุ่น ที่ตัวละครเอกจะมีความอดทน เข้มแข็ง เป็นผู้นำ แต่ในขณะที่เดียวกันจะอ่อนโยนและมีน้ำใจนักกีฬา ดังนั้น “กัปตันลีบาสะ” จึงเป็นภาพตัวแทนในฐานะทูตวัฒนธรรมของญี่ปุ่นได้อย่างสมบูรณ์

จากบทบาทของการ์ตูนญี่ปุ่น ในฐานะ Soft Power นั้น แม้จะต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างความยอมรับจากนานาประเทศจนถึงขั้นจูงใจ หรือสร้างผลประโยชน์นี้ได้ ซึ่งต้องอาศัยรากฐานความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจ ค่านิยม และวัฒนธรรม ที่ต้องใช้เงินลงทุน ระยะเวลา และความร่วมมือร่วมใจจากหลาย ๆ ฝ่ายในประเทศ แต่ผลในระยะยาวย่อมคุ้มค่าทั้งในรูปของผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการเมือง

อย่างไรก็ตาม นับว่าการเลือกใช้ Soft Power ของประเทศญี่ปุ่น ประสบความสำเร็จแล้วในเบื้องต้นที่ประเทศอิรัก และประเทศญี่ปุ่นยังคงดำเนินนโยบายนี้ต่อไปอย่างแน่วแน่และมุ่งมั่นเพื่อความสำเร็จ

### บรรณานุกรม

- ขุนทอง อินทร์ไทย. 2532. กระเทาะสังคมญี่ปุ่น. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมาพันธ์.
- คุนิโอะ โยชิฮาระ. 2531. การพัฒนาเศรษฐกิจญี่ปุ่น. แปลโดย สุกัญญา นั้งกร และ อนงค์ ใจจรรย์นิชัย.  
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เคนเน็ธ โพลล์. 2528. สร้างคนสร้างชาติสโตร์ญี่ปุ่น. แปลโดย ประเสริฐ จิตติวัฒน์พงศ์. กรุงเทพฯ : รุ่งเรือง  
สาส์นการพิมพ์.
- ชิเอะ นาคาเอะ. 2525. สังคมญี่ปุ่น. บรรณาธิการแปล สุริชัย หวันแก้ว. แปลโดย วิเชียร อติชาติการ และธีรภูมิ  
คูหะเปรมะ. กรุงเทพมหานคร : สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นางอชิ มิชิโอะ. 2529. การอุดมศึกษาในญี่ปุ่น : ความรุ่งเรืองและความล้มเหลว. แปลโดย ชนิตา รัชพลเมือง.  
(แปลเป็นภาษาอังกฤษโดย เจอร์รี่ คูเซ็นเบอร์รี่). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บัญญัติ สุการวิทย์ บรรณาธิการ. 2525. การพัฒนาเศรษฐกิจของญี่ปุ่น : บทเรียนที่น่ารู้. กรุงเทพฯ : นำอักษร  
การพิมพ์.
- เบนดิกส์, รุธ ฟูลตัน. 2525. ดอกเบญจมาศกับดาบซามูไร. แปลโดย อมรา พงศาพิชญ์ และคณะ. กรุงเทพฯ :  
สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. 2540. สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มาโกโตะ อาโอะ และอิคุโอะ อามาโนะ. 2529. การศึกษากับการพัฒนาประเทศญี่ปุ่น. แปลโดย  
ประเสริฐ จิตติวัฒน์พงศ์. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.
- อินเตอร์เนชั่นแนล โซไซตี้ ฟอร์ เอ็ดดูเคชันแนล อินฟอร์เมชัน อินคอร์ปอเรเต็ด. 2535. การศึกษาเพื่อการพัฒนา  
ประเทศญี่ปุ่น 2. แปลโดย สมเกียรติ ชอบผล. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- โฮะโซะกว่า ฮิซาชิ. 2545. ญี่ปุ่น ยุทธศาสตร์การค้าและอุตสาหกรรม. แปลโดย กนิษฐา มัทชูโอะ. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

### บทความ

- กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. 2523. "รายงานการสัมมนาเรื่อง : การทุนเพื่อพัฒนาเด็ก. (31 ก.ค. – 2 ส.ค.2523)  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพล แสงทอง. 2550. 'จุมง มหามุขส่งเสริมการท่องเที่ยว' ใน เนชั่นสุดสัปดาห์ 779 (4 พฤษภาคม).
- นพพร สุวรรณพาณิชย์. 2541. "มุมนีปุ่น" ใน โลกหนังสือ. (มกราคม).

### วิทยานิพนธ์

- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. 2549. "แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏใน  
ภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ" วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- ชไมพร สุขสัมพันธ์. 2541. "การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น" วิทยานิพนธ์  
มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุติมา อนุธรรมทัศน์. 2546. "วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน" วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงรัตน์ กมลโบล. 2534. "การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ชุด  
โดเรมอน" วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย

### Books

- Buckley, Sandra. 2002. Encyclopedia of contemporary Japanese Culture. London : Routledge.
- Itasaka, Gen (ed.). 1993. Japan : an illustrated encyclopedia. Tokyo : Kodansha.
- Nye, Joseph S. 2002. The Paradox of American Power. USA : Oxford University Press.
- \_\_\_\_\_ . 2003. Understanding International Conflicts. 4 ed. USA : Longman.
- Saussure, Ferdinand de. 1966. Course in General Linguistics. Edited by Charles Bally and Albert  
Sechehaye in Collaboration with Albert Riedlinger. Translated with an Introduction and notes  
By Wade Baskin. New York : McGraw Hill.
- Schodt, Frederik L. 1996. Dreamland Japan, Writing on Modern Cartoon. America : Stone Bridge  
Press.
- Steven, Rob. 2001. Japan and the New World Order. London : Palgrave.

### Website

- [www.asahi.com](http://www.asahi.com)
- [www.japan-guide.com](http://www.japan-guide.com)
- [www.japanecho.com](http://www.japanecho.com)
- [www.kyodonews.com](http://www.kyodonews.com)
- [www.yomiuri.co.jp](http://www.yomiuri.co.jp)