บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย : ศึกษาเฉพาะกรณีดนตรีญี่ปุ่น" ได้นำแนวคิดที่จะนำไปสู่การเล็งเห็นที่มาของปัญหาและเป็นกรอบแนวคิดในการนำเสนอแนะวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1.แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่นและการแสดงอัตลักษณ์

2.แนวคิดเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในยุคโลกาภิวัตน์

3.แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการบริโภคดนตรีกับการแสดงอัตลักษณ์

1. <u>แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่นและการแสดงอัตลักษณ์</u>

ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารมีความก้าวหน้าขึ้นอย่างรวดเร็ว สื่อมวลชนถือได้ว่ามีบทบาทอย่างมาก ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ ทั้งต่อชีวิตผู้คน ต่อสถาบันสังคม และต่อสังคมทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทที่สื่อเป็นตัวกลางสื่อสารวัฒนธรรม

กาญจนา แก้วเทพ (2539) กล่าวถึงบทบาทดังกล่าวของสื่อมวลชนว่า สื่อมวลชนได้สอดแทรกตัวเองเข้าไปเป็นยาดำในทุกกิจการ ในทุกซอกทุกมุมของสังคม อย่างที่เรียกว่า แทบจะไม่มีบุคคลใด ไม่มีหลืบซอกใดของสังคมที่จะหลุดรอดไปจากการปฏิบัติการของสื่อมวลชน ทั้งนี้ย่อมหมายความว่าสื่อมวลชนได้เพิ่มอิทธิพลต่อสังคมขึ้นมาด้วยโดยเฉพาะในมิติของวัฒนธรรม ยิ่งสังคมมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้นสื่อก็จะยิ่งมีบทบาทในฐานะเป็นตัวกลั่นวัฒนธรรมที่สำคัญมากขึ้นเป็นเงาตามตัว นักวิชาการที่สนใจศึกษาเรื่องนี้ ได้ขนานนามวัฒนธรรมที่กำสังมีอยู่ในโลกสมัยใหม่นี้ว่า "วัฒนธรรมแบบมีสื่อเป็นตัวกลาง" และวัฒนธรรมของสื่อมวลชนนั้นเป็นวัฒนธรรมของชนชั้นกลางเป็นหลัก

วัฒนธรรมเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ที่อยู่ใกล้เคียงกันในสังคมเดียวกันทำความตกลงกันว่าจะยึดระบบไหนดี พฤติกรรมใดบ้างที่จะถือเป็นพฤติกรรมที่ควรปฏิบัติ และมีความหมายอย่างไร แนวความคิดใดจึงเหมาะสม ข้อตกลงเหล่านี้คือการกำหนดความหมายให้กับสิ่งต่างๆในสังคม เพื่อว่าสมาชิกของสังคมจะได้เข้าใจตรงกันและยึดระบบเดียวกัน หรืออีกนัยหนึ่ง เราอาจเรียกระบบที่สมาชิกในสังคมได้ตกลงกันแล้วว่า ระบบสัญลักษณ์ ดังนั้น วัฒนธรรมก็คือระบบ

สัญลักษณ์ในสังคมมนุษย์ที่มนุษย์สร้างขึ้น เมื่อสร้างขึ้นมาแล้ว จึงสอนให้คนรุ่นหลังๆได้เรียนรู้หรือนำไปปฏิบัติ วัฒนธรรมจึงต้องมีการเรียนรู้และมีการถ่ายทอด เมื่อมนุษย์เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม มนุษย์ก็รู้ว่าอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำ ฉะนั้นความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมจึงเป็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันมาก นอกจากนั้น คุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่งของวัฒนธรรมก็คือ ต้องมีการดัดแปลง (Adaptive) ทั้งนี้เนื่องจากวัฒนธรรมแต่ละอย่างถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาในบริบทของยุคสมัยหนึ่งๆ ดังนั้น เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป วัฒนธรรมก็จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตัวเองใหม่เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทใหม่ หากวัฒนธรรมนั้นมีความสามารถปรับตัวได้ก็จะสามารถยืดอายุต่อไปได้ แต่หากเกินขีดความสามารถที่จะปรับตัวได้ ก็คงต้องสูญสลายไปเช่นเดียวกับการสูญพันธ์ของสิ่งมีชีวิตอื่นๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

สำหรับนักวัฒนธรรมศึกษารุ่นใหม่คือ Pierre Bourdier (1973) (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ใช้คำว่า "Habitus" ซึ่งหมายถึงระบบของการมีแนวโน้มและหลักการจัดกิจกรรม/การกระทำของคนในแต่ละวัฒนธรรมที่ได้เรียนรู้มาจากสังคม (a system of acquired dispositions and an organizing principle of action) และเราสามารถศึกษา Habitus ของคนในแต่ละกลุ่มวัฒนธรรมได้โดยดูจากวิถีชีวิตประจำวันของพวกเขา (life-style)

ในวัฒนธรรมหนึ่งสามารถแบ่งได้เป็นวัฒนธรรมย่อยต่างๆ (subculture) ได้อีก เช่น วัฒนธรรมย่อยเฉพาะท้องถิ่น เชื้อชาติ กลุ่มวิชาชีพ รวมทั้งการแบ่งวัฒนธรรมย่อยตามวัย ได้แก่ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ วัยชรา ซึ่งแต่ละวัฒนธรรมก็ย่อมจะมีแนวคิด พฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของระบบสัญลักษณ์เป็นของตัวเอง

1.1 วัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยในสังคม

Coleman (1980 อ้างใน Barbara,1986 : 109 - 110) มองว่า การกระทำของวัยรุ่นเป็นการกระทำที่แตกต่างจากระบบค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมที่เป็นมาตรฐานในวัฒนธรรมกระแสหลัก กลุ่มวัยรุ่นจะมีมาตรฐานของกลุ่มที่ไม่เหมือนกับวัฒนธรรมหลัก Dunphy (1980 อ้างใน Barbara,1986 : 110) มองว่า ผู้ใหญ่ไม่สามารถควบคุมวัฒนธรรมวัยรุ่นได้สำเร็จ แม้แต่ในประเทศที่มีการควบคุมเรื่องวัฒนธรรมอย่างเข้มข้นในประเทศรัสเซียและประเทศจีน วัยรุ่นก็ยังเป็นอิสระจากค่านิยมหลักของสังคม

ตัวอย่างของวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นในช่วงปี 1960s และ 1970s เกิดมีวัฒนธรรม "ฮิปปี้" ซึ่งค่านิยมและอุดมคติที่พวกเขาแสดงออกมาแตกต่างอย่างชัดเจนจากพ่อแม่ของพวกเขา (Barbara,1986 : 110)

เมื่อพิจารณาถึงกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นจะพบว่าเป็นการรวมกลุ่มเพื่อนในรุ่นราวคราวเดียวกัน จากการวิจัยในโรงเรียนมัธยมหลายๆโรงเรียน (Barbara,1986 : 110) พบว่าประกอบด้วยกลุ่มที่มีความโดดเด่นต่างกันไปมากมาย (แต่ก็ยังมีนักเรียนเป็นจำนวนมากที่ไม่ได้เป็นสมาชิกของกลุ่มใดเลย) กลุ่มต่างๆสามารถแยกได้เป็น กลุ่ม ชนชั้นทางสังคม กลุ่มเชื้อชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นภาพของสังคมที่ใหญ่ขึ้น

Atwater (1992 : 145 - 146) กล่าวว่า ตั้งแต่วัยเด็กจนกระทั่งเป็นวัยรุ่น บุคคลจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับกลุ่มเพื่อน แม้ว่าบ่อยครั้งที่พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ไม่สามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของ "เพื่อนของวัยรุ่น" แต่วัยรุ่นส่วนใหญ่ก็ยังให้ความสำคัญกับพ่อแม่ของพวกตน และให้พวกเขาเป็นผู้แนะนำในเรื่องที่สำคัญๆ ในขณะเดียวกันกลุ่มเพื่อนก็เพิ่มอิทธิพลมากขึ้นในเรื่องอื่นๆ อย่างเช่น การแต่งกาย การปฏิสัมพันธ์ในสังคม ดังนั้นสามารถพูดได้ว่าวัยรุ่นให้ความเคารพพ่อแม่ของตนและกลุ่มเพื่อนในฐานะเป็นกลุ่มอ้างอิงที่แตกต่างกัน

Brake (อ้างใน วิภาวี วิโรจน์พันธุ์, 2539) ได้อธิบายว่า "ลักษณะโดยทั่วไปของวัฒนธรรมย่อยก็คือรูปแบบ (Style) กล่าวคือ กลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยที่โดดเด่นแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆก็คือกลุ่มที่มีการใช้รูปแบบในเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งๆ"

รูปแบบทำให้เกิดตัวบ่งชี้ (indicator) ที่สำคัญหลายประการ รูปแบบแสดงให้เห็นถึงความยึดถือในวัฒนธรรมย่อย และยังชี้ให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆซึ่งมีลักษณะที่ปรากฏออกมาอย่างไม่สนใจหรืออย่างต่อต้านค่านิยมหลักของสังคม รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยมีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน

1."ลักษณะที่ปรากฏ" ลักษณะที่ปร ากฏภายนอกประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับ

2."การประพฤติปฏิบัติตัว" ซึ่งรวมถึงการแสดงออก กิริยาและท่าทาง

3."ภาษาของกลุ่ม" ได้แก่คำศัพท์พิเศษและวิธีการพูด

นอกจากนี้รูปแบบในวัฒนธรรมย่อยยังรวมถึงรูปแบบในการดำเนินชีวิต (lifestyle) ด้วย

การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆนั้น จะต้องศึกษาการใช้รูปแบบที่เป็นองค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อยสามประการและรูปแบบการดำเนินชีวิตในเชิงสัญลักษณ์ของสมาชิกวัฒนธรรมวัยรุ่น ซึ่งพอจะประมวลสัญลักษณ์ที่เป็นการแสดงออกซึ่งรูปแบบด้านต่างๆของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ดังนี้

1.การแสดงอัตลักษณ์ตามวัฒนธรรมวัยรุ่น ตัวอย่างสัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งวัฒนธรรมวัยรุ่นในรูปแบบนี้ที่สำคัญได้แก่

1.1 การแต่งกาย

การแต่งกายเป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงวัฒนธรรมวัยรุ่นได้อย่างเด่นชัดที่สุด เป็นหนทางสำคัญที่วัยรุ่นค้นพบและแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง แสดงให้เห็นถึงปมขัดแย้งกับผู้ใหญ่ทางด้านการไม่เป็นอิสระหรือเป็นอิสระหรืออาจจะแสดงออกถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต ปรัชญาทางการเมือง รวมทั้งทำให้วัยรุ่นมั่นใจในอัตลักษณ์ของตัวเองและมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมของตน

กลุ่มวัยรุ่นทั้งหลายยอมรับว่าสัญลักษณ์ของความเป็นวัยรุ่นก็คือ ความไม่เหมือนใคร โดยเฉพาะการแต่งกายและทรงผมของแต่ละกลุ่มก็จะแตกต่างกันไปเมื่อเวลาผ่านไป และในแต่ละปีสไตล์เสื้อผ้าก็จะมีมากมาย การแต่งกายและสไตล์ทรงผม กลุ่มหนึ่งอาจจะแต่งรองเท้าบู๊ทคาวบอย ขณะที่บางกลุ่มอาจสวมรองเท้าส้นต่ำชนิดไม่ผูกเชือก อย่างที่ผู้ชายสวมกันทั่วไป หรือสวมเครื่องประดับเพชรพลอย...รูปแบบของการแต่งกายจะเปลี่ยนแปลงไปทุกปี รูปแบบการแต่งกายของวัยรุ่นจำนวนมากกลายเป็นที่ยอมรับของคนในรุ่นที่แก่กว่าอีกด้วย และถ้าเป็นเช่นนั้นวัยรุ่นมักจะหารูปแบบใหม่มาเป็นหนทางแสดงความไม่เหมือนใครของพวกเขาอีกครั้งหนึ่ง (Barbara, 1986 : 111 - 112)

1.2 เครื่องใช้หรือประดิษฐกรรมต่างๆ

นอกจากการแต่งกายจะเป็นสิ่งที่แสดงออกทางลักษณะที่ปรากฏของวัยรุ่นแล้ววัยรุ่นยังนับเอาเครื่องใช้หรือประดิษฐกรรมต่างๆมาเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกในกลุ่มวัฒนธรรมของตนเองด้วย

1.3 ดนตรี

ดนตรีซึ่งเป็นที่นิยมของวัยรุ่นมีหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ballads, rhythm blue, folk music. country western jazz และ rock โดยปกติเนื้อหาหลักของดนตรีส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับความรัก บทเพลงที่หลากหลายต่างก็สะท้อนมุมมองของชีวิตที่แตกต่างกันไป บ้างก็ในแง่ดี บ้างก็ในแง่ไม่ดี บางบทเพลงก็เกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่น เช่น การหนีออกจากบ้าน ความสัมพันธ์ของพ่อแม่กับวัยรุ่นหรือการไปเรียนหนังสือ บางบทเพลงก็เกี่ยวกับปัญหาสังคม เช่น บทบาทของผู้หญิง ความหิวโหย เป็นต้น

วงดนตรีประเภท Hard Rock และ Heavy Metal ก็มีการแสดงออกทางเนื้อเพลงที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ การฆาตกรรม และการฆ่าตัวตาย สงครามระหว่างพ่อแม่กับวัยรุ่น การใช้ยาเสพติด เป็นต้น ... วัยรุ่นบางพวกกล่าวว่าเนื้อเพลงไม่ได้มีผลต่อพวกเขา แต่ชอบเพลงประเภทนี้เพราะจังหวะของเพลง

2.รูปแบบการประพฤติปฏิบัติตัว ได้แก่ การแสดงออก ทั้งที่เป็นรูปแบบการประพฤติปฏิบัติตัวในกิจกรรมส่วนตัว และต่อสังคมที่เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

3. รูปแบบภาษาของกลุ่ม

สัญลักษณ์ที่สำคัญของรูปแบบประเภทนี้คือ ภาษาที่สื่อสารเป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มวัฒนธรรมวัยรุ่นของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาพิเศษของกลุ่มที่เรียกว่าภาษาแสลง ภาษาประเภทนี้ ช่วยให้ประหยัดคำอธิบายที่ยืดยาวให้สามารถพูดถึงสิ่งที่สังเกตเห็น หรือมีประสบการณ์ได้อย่างกระชับและยังเป็นตัวเสริมและดำรงความเป็นปึกแผ่นของกลุ่มด้วย การที่จะเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหมายถึงผู้นั้นจะต้องพูดจาภาษาเดียวกันกับพวกเขา

Nelson (1975, อ้างใน Barbara, 1986 : 112) แสดงความเห็นต่อความสำคัญของภาษาในกระบวนการขัดเกลาทางสังคมของวัยรุ่นว่า ภาษาช่วยให้วัยรุ่นมองตัวเองโดดเด่นและแตกต่างไปจากผู้ใหญ่ Leona (1978, อ้างใน Barbara, 1986 : 112) พบว่าสามกลุ่มย่อยของวัฒนธรรมวัยรุ่น (กลุ่มหนุ่มบ้านนอก "*jocks*" กลุ่มคนนิยมเครื่องยนต์ "*motorheads*" และกลุ่มติดยาเสพติด "*freaks*") แต่ละกลุ่มจะมีภาษาเฉพาะที่โดดเด่นเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม กลุ่มหนุ่มบ้านนอกจะใช้คำศัพท์และการตั้งชื่อเล่นจากเรื่องเกี่ยวกับกีฬา กลุ่มนิยมเครื่องยนต์จะใช้คำจากรถต่างๆ กลุ่มยาเสพติดก็จะใช้คำจากชื่อยาเสพติด แต่ละกลุ่มก็มีภาษาแสลงพูดกันในกลุ่ม Nelson สอบถามวัยรุ่นประมาณ 2,000 คนในเรื่องภาษาแสลง พบว่ามีความแตกต่างกันระหว่างเพศหญิงกับเพศชาย ผู้ชายใช้ภาษาแสลงเกี่ยวกับรถและเงิน ขณะที่ผู้หญิงจะใช้ภาษาแสลงเกี่ยวกับเสื้อผ้า สไตล์ การแสดงออก คนดัง และเด็กผู้ชาย (1975, อ้างใน Barbara, 1986 : 112)

4.รูปแบบการดำเนินชีวิต

รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นนั้นประกอบด้วยการเรียนซึ่งก็ถือเป็นงานของวัยรุ่นส่วนใหญ่ อีกองค์ประกอบหนึ่งที่ควบคู่กับการเรียนก็คือกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง ซึ่งก็จัดเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นดังที่กล่าวมาแล้ว

4.1 รูปแบบชีวิตการเรียน

รูปแบบชีวิตการเรียนของชีวิตวัยรุ่นมีหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบที่แตกต่างกันไปก็ย่อมมีสัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งรูปแบบนั้นๆแตกต่างออกไป

วัฒนธรรมย่อยของชาวมหาวิทยาลัย (collegiate subculture) มีลักษณะเป็นสังคมที่เกี่ยวกับฟุตบอล รถยนต์ การดื่มกิน การนัดเที่ยว การจัดเลี้ยง โดยมีวิชาที่เรียนและครูอาจารย์เป็นสิ่งที่มาทีหลัง นักเรียนที่อยู่ในวัฒนธรรมย่อยแบบนี้ไม่ได้เกลียดวิทยาลัย แต่หลีกเลี่ยงความรู้ทางวิชาการ ต้องการทำให้วิทยาลัยกลายเป็นสโมสรท้องถิ่น (Country Club) มักจะเป็น

ลักษณะของกลุ่มที่อยู่ในชนชั้นกลางและชนชั้นกลางระดับสูงที่ต้องการเงินและกิจกรรมยามว่างมาใช้ในการเข้าสังคม

วัฒนธรรมย่อยของนักเรียนที่ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย (Vocational Subculture) มักมีอยู่ในวิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัยในเขตเมืองที่มีนักเรียนมาจากชนชั้นกลางระดับล่าง เด็กนักเรียนพวกนี้จำนวนมากแต่งงานแล้ว พร้อมกับเรียนไปด้วย พวกเขาซื้อวุฒิการศึกษาราวกับซื้อของในร้านขายของชำ เนื่องจากพวกเขาเป็นลูกค้าของตลาดขายวุฒิบัตร สัญลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยนี้คือสำนักงานจัดหาที่เรียนให้กับนักเรียน อย่างไรก็ตามมีนักเรียนที่เป็นชนชั้นกลางและชนชั้นกลางระดับสูงเข้ามาเรียนในลักษณะนี้เพิ่มขึ้น เพื่อใช้เป็นหนทางความก้าวหน้าในอาชีพและเพื่อเข้าประกอบอาชีพ

วัฒนธรรมของนักวิชาการ (Academic Subculture) เป็นวัฒนธรรมที่มีการเรียนความรู้ และความคิดต่างๆเป็นค่านิยมหลัก สมาชิกของกลุ่มนี้จะสนใจอย่างจริงจังในการศึกษาของเขา ไม่เพียงแต่สอบให้ผ่านและจบการศึกษาเท่านั้น เพราะพวกเขายังยึดมั่นในวิทยาลัยและคณะของพวกเขาด้วย

วัฒนธรรมย่อยของนักเรียนที่มีความคิดเป็นของตัวเอง (Non – Conformist Subculture) ได้แก่ นักเรียนที่มีสติปัญญาดี หัวรุนแรง ชอบฝ่าฝืนกฎระเบียบ และพวกอารมณ์ศิลปิน กลุ่มนักเรียนพวกนี้ยากที่จะระบุให้เฉพาะเจาะจงลงไปได้ เพราะพวกเขาเป็นพวกที่คิดไม่เหมือนคนอื่น ซึ่งปะปนอยู่ในนักเรียนหลากหลายประเภท โดยอาจจะรวมอยู่ในพวกนักต่อต้าน พวกนักวิชาการที่เก่งแต่ต่อต้านสังคม พวกมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนแต่แยกตัวอยู่อย่างสงบ เมื่อบรรทัดฐานทางความคิด การเมือง สังคม และวัฒนธรรมของนักเรียนแตกต่างไปจากครู พ่อ แม่ และโรงเรียน พวกเขาก็จะสร้างวัฒนธรรมแบบนี้ขึ้นมา

4.2 รูปแบบกิจกรรมยามว่าง

Millicent E. Poole (อ้างใน วิภาวี วิโรจน์พันธุ์, 2539) ได้จัดประเภทกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่างของวัยรุ่นไว้ดังนี้

4.3.1 อ่านหนังสือ ทำการบ้าน

4.3.2 ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังเพลงจากเทปบันทึกเสียง

4.3.3 อยู่กับเพื่อนๆ คุย ทำกิจกรรมแปลกๆ เพื่อฆ่าเวลา

4.3.4 เล่นเกมและกีฬากลางแจ้ง

4.3.5 เล่นกีฬาในร่ม เล่นดนตรี วาดรูป

4.3.6 สร้างและซ่อมแซมสิ่งต่างๆ ทำงานบ้าน เลี้ยงเด็ก

4.3.7 เข้าสโมสรวัยรุ่น กิจกรรมที่จัดขึ้นอื่นๆ

4.3.8 ชมภาพยนตร์ คอนเสิร์ต ละครเวที เต้นรำ

Hebdige (1979 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) นักวิชาการสำนักเบอร์มิงแฮม กล่าวว่า

ภาพตัวแทน (representation) ของวัยรุ่นที่ถูกนำเสนอในสื่อมวลชนมี 2 ประเภท คือ

1. ภาพของวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (Trouble makers) รูปแบบการแสดงที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดคือการแสดงดนตรี การเล่นคอนเสิร์ตเพื่อประท้วงสงครามและการเมือง ฯลฯ สื่อมวลชนจะสร้างภาพของวัยรุ่นเหล่านี้ว่า เป็นพวกชอบเล่นดนตรีแล้วตีกัน ชอบมั่วสุมกันข้างถนน แต่งตัวแบบบ้าๆบอๆ ทำร้ายตำรวจ ทำร้ายข้างป่าสิ่งของสาธารณะ ฯลฯ

2. ภาพของวัยรุ่นผู้รักความสนุกสนาน ร่าเริง (fun lover) ภาพแบบวัยรุ่นที่รักความสนุกสนานมักถูกสร้างในภาพยนตร์ประเภท Musical movie หรือในโฆษณาโทรทัศน์

ภาพของวัยรุ่นจะแปรเปลี่ยนไปตามระยะเวลา ช่วงปี 1960 วัยรุ่นได้เข้าไปเกี่ยวข้องทางสังคม-การเมือง ภาพของวัยรุ่นจึงถูกวาดให้เป็นผู้สร้างความปั่นป่วนให้แก่สังคม เมื่อถึงช่วง 1980 ภาพของวัยรุ่นหัวรุนแรงแบบปี 1960 เริ่มเลือนหายไป วัยรุ่นเริ่มหันมาแต่งตัว การแสวงหาความสนุกสนานบันเทิง ฯลฯ

ลักษณะความแตกต่างทางชนชั้น

- วัยรุ่นที่มาจากชนชั้นคนงาน มักจะนิยมสไตล์ของ skinhead (ตัดผมเกรียน) นิยมดนตรีแบบคนผิวดำ เช่น reggae ชอบการเต้นรำ ชอบทำกิจกรรมรวมหมู่ (collective) และมักล้มเหลวในการเรียน
- วัยรุ่นที่มาจากชนชั้นกลาง จะชอบการแต่งตัวอย่างมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว นิยมทำกิจกรรมส่วนตัว (individual) ชอบดนตรีแบบ underground (หาความแปลกใหม่) แม้มักจะชอบการแต่งกายแบบ hippy แต่ก็ยังคงเรียนหนังสือได้ดี และประสบความสำเร็จด้านการเรียน

Wills (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) สนใจสิ่งที่เรียกว่า "วัฒนธรรมที่คนกำสังมีชีวิตอยู่" (lived culture) อันเป็นแนวทางแบบ "วัฒนธรรมนิยม" Wills ให้ความสนใจที่จะมองปรากฏการณ์ทางสังคมจากมุมมองของผู้ที่เสียเปรียบ (inderdog perspective) และสนใจรูปแบบการต่อต้านสังคมที่ดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวัน (Naturalist revolt) Wills ใช้ทัศนะการพิจารณาวัฒนธรรมอย่างเป็นประชาธิปไตยเสมอภาคเท่าเทียม ไม่มีวัฒนธรรมแบบ "สูง" (High culture) หรือ "ต่ำ" (Low culture) มีแต่ "วัฒนธรรมของใคร" เท่านั้น เกณฑ์ที่ใช้ศึกษาวัฒนธรรมที่กำลังดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวันของวัยรุ่นในปัจจุบันคือ รสนิยมและอุปนิสัย (taste & habits) (ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น lifestyle) เช่น กลุ่มรักเรียน กลุ่มชอบเที่ยว กลุ่มเล่นกีฬา ฯลฯ โดยเน้นเรื่อง "การบริโภค" เป็นสำคัญ

ในบรรดาสถาบันต่างๆวัยรุ่นไม่ได้มีส่วนในการกำหนดหรือควบคุมเลย กลับถูกกำหนดและควบคุม ใน 3 ขั้นตอนของกระบวนการทางวัฒนธรรม คือ การผลิต การกระจายและการบริโภคนั้น คงมีแต่การบริโภคเท่านั้นที่วัยรุ่นยังมีอิสระเสรีภาพที่จะต่อสู้/แปรเปลี่ยน วัฒนธรรมสื่อมวลชนเป็นทรัพยากรเชิงสัญญะที่เด็กวัยรุ่นใช้อย่างมาก

Wills กล่าวสรุปว่าวัยรุ่นได้ทำการตอบโต้การครอบงำของผู้ใหญ่ด้วยการสร้างสรรค์วัฒนธรรมโดยเฉพาะ ในขั้นตอนของการบริโภคมาสร้างอัตลักษณ์ให้แก่วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นตนเอง

วัฒนธรรมวัยรุ่นนอกจากจะสามารถพิจารณาในลักษณะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยที่ประกอบด้วยแบบแผนของแนวคิดและพฤติกรรมอันมีรากฐานมาจากคนในกลุ่มสังคมวัยรุ่น ซึ่งสื่อมวลชนนอกจากจะมีหน้าที่สื่อสารวัฒนธรรมโดยการสะท้อนหรือสร้างความหมายจากความเป็นจริงที่พบเห็นได้ในสังคมแล้ว ยังจะสามารถพิจารณาวัฒนธรรมวัยรุ่นในลักษณะที่เป็นวัฒนธรรมระดับโลกที่มีการถ่ายทอดแบบแผนของแนวคิดและพฤติกรรมด้วยระบบสัญลักษณ์ซึ่งเป็นที่เข้าใจในระดับนานาชาติผ่านสื่อมวลชนที่ครอบคลุมไปทั่วโลก โดยมีเวลาและแหล่งกำเนิดวัฒนธรรมที่ค่อนข้างแน่นอน ซึ่งในการวิจัยนี้จะนำมาเป็นแนวคิดประกอบการแสดงอัตลักษณ์ของวัยรุ่นในความนิยมดนตรีญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน

วัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมระดับโลก

Rabley (อ้างใน วิภาวี วิโรจน์พันธุ์, 2539) แสดงความคิดเห็นว่าโดยแท้จริงแล้ววัฒนธรรมวัยรุ่นเริ่มเกิดขึ้น ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา ในทศวรรษที่ 1950 ด้วยเหตุดังต่อไปนี้

1.สงครามโลกครั้งที่สองได้ผ่านพ้นไป

2.ดนตรีแนวร็อคแอนด์โรลเพิ่งจะเริ่มขึ้น

3.สื่อโทรทัศน์กำลังได้รับความนิยม

4.คนหนุ่มสาวมีเงินมากขึ้นกว่าแต่ก่อนและพวกเขาต้องการความสนุกสนาน

นับตั้งแต่ยุคของเจมส์ ดีน และ เอลวิส เพรสลีย์ เป็นต้นมา วัฒนธรรมวัยรุ่นก็ได้สืบเนื่องกันมาเป็นเวลานาน และสิ่งที่มีบทบาททำให้วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นวัฒนธรรมนานาชาติได้อย่างสมบูรณ์ก็คือสื่อ จากความคิดดังกล่าวของ Rabley จะให้แนวทางหนึ่งในการมองวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่มีการถ่ายทอดความหมายในระดับโลกโดยมีที่มาจากประเทศตะวันตก มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการสร้างอาณานิคมทางวัฒนธรรม หลังสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งนับว่าเป็นจุดยุติการล่าอาณานิคมโดยการใช้กำลังครอบครองดินแดน วัฒนธรรมวัยรุ่นที่ถูกถ่ายทอดไปทั่วโลกเริ่มต้นจากวัฒนธรรมทางด้านการบริโภคสื่อบันเทิงประเภทดนตรี ก่อนที่จะแตกแขนงเป็นวัฒนธรรม

วัยรุ่นทางด้านการบริโภคสัญลักษณ์ในรูปแบบต่างๆดังเช่นทุกวันนี้ ลักษณะการเผยแพร่วัฒนธรรมวัยรุ่นทางด้านการบริโภคไปยังนานาชาติยังใช้การเผยแพร่อุดมการณ์ที่จะสร้างสรรค์โลกนี้ให้เป็นโลกในอุดมคติเป็นเครื่องมือสร้างการยอมรับวัฒนธรรมของตนไปพร้อมกันด้วย

1.2 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์

เมื่อกล่าวถึงอัตลักษณ์โดยทั่วไปเรามักรู้สึกว่าอัตลักษณ์ของใครหรืออะไรหมายถึงคุณสมบัติเฉพาะของบุคคลหรือสิ่งนั้น แต่ทว่าในแวดวงสังคมศาสตร์ปัจจุบัน ความหมายนี้แปรเปลี่ยนแล้ว (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543)

การเปลี่ยนแปลงความหมายของ Identity สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน ในโลกโลกาภิวัตน์ มิติเวลาที่เร็วขึ้น มิติพื้นที่ที่หดแคบเข้า เนื่องเพราะการปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้การเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมเป็นไปอย่างหลากหลายซับซ้อนและรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ทั้งกับเวลา พื้นที่และแบบแผนชีวิตประจำวันมีผลอย่างยิ่งต่อความรู้สึกที่เรามีเกี่ยวกับตัวเราเอง

การนิยามอัตลักษณ์ มีพัฒนาการอยู่เรื่อยมา ตั้งแต่ยุคสมัยใหม่ ที่เน้นแนวคิดสารัตถะนิยม (essentialism) จนกระทั่งเปลี่ยนกรอบทฤษฎีในยุคหลังสมัยใหม่ เป็นแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (post-structuralism) ทำให้เกิดกระแสการรื้อถอนวาทกรรมขึ้น

1.2.1 อัตลักษณ์ในแนวคิดสมัยใหม่

ยุคสมัยใหม่ (modernism) เป็นยุคของลัทธิปัจเจกชนนิยม (individualism) วิธีคิดกระแสหลักของยุคเรียกว่า *สารัตถะนิยม (essentialism)* คือเชื่อว่าธรรมชาติของสังคมหรือมนุษย์มี "คุณสมบัติอะไรบางอย่าง" เป็นแก่นแกนหรือเป็นสารัตถะ เป็นสิ่งที่ซ่อนแฝงอยู่ลึกๆ คอยกำหนดทิศทางของพฤติกรรมที่เห็นจากภายนอกอีกทีหนึ่ง แนวคิดดังกล่าวนี้ส่งผลอย่างลึกซึ้งต่อการทำความเข้าใจมโนทัศน์เรื่องอัตลักษณ์

โดยสรุปแล้ว สารัตถะนิยมในแนวคิดแบบปัจเจกนิยมสร้างให้ภาพลักษณ์ของปัจเจกมีแก่นแกนที่มีลักษณะดังนี้ (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 28 - 30)

ประการแรก ปัจเจกถูก*เน้นแต่มิติด้านในที่เป็นนามธรรม* คือ มีแก่นแกนที่เป็นจิตสำนึกและกระบวนการของเหตุผล

ประการที่สอง เน้นที่*ความเป็นเอกภาพ* (เช่นระหว่างอารมณ์กับเหตุผลหรือการมีเอกภาพทางความคิด) ความเป็นเอกภาพทำให้ภาพรวมของปัจเจกมี*ความต่อเนื่อง* เป็นศูนย์รวมของบุคลิกภาพหรืออัตลักษณ์ที่แน่นอนแจ่มชัด

ประการที่สาม ปัจเจกภาพเป็นสิ่งที่*มีความสมบูรณ์ในตัวเอง* เป็นที่มาและรากฐานทางศีลธรรม

ประการที่สี่ ในส่วนที่เกี่ยวกับโลกข้างนอก แนวคิดทวินิยมตัดความสัมพันธ์ของมนุษย์กับโลกภายนอก การพูดถึงปัจเจกภาพไม่ได้คำนึงถึงบริบททางสังคมของปัจเจกนั้น

1.2.2 อัตลักษณ์ในแนวคิดหลังสมัยใหม่

แนวคิดที่เรียกกันว่าเป็นสาย "หลังสมัยใหม่" โดยเฉพาะสายที่เรียกรวมๆกันว่ากลุ่ม*หลังโครงสร้างนิยม* (post structuralism) มีอิทธิพลยิ่งต่อการรื้อถอนมโนทัศน์เกี่ยวกับปัจเจกภาพและทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวการศึกษาวิจัยในเรื่องอัตลักษณ์ โดยสรุปจุดเด่นสำคัญของแนวคิดหลังสมัยใหม่ ได้ดังนี้

ประการแรก *การตั้งข้อสงสัยกับเหตุผลในฐานะเป็นเครื่องมือให้เข้าถึงความเป็นจริง* แนวคิดหลังสมัยใหม่อาจเรียกว่าเป็นช่วง *"วิกฤตของเหตุผล"* (Elizabeth Grosz, 1995 : chap. 2 อ้างในอภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 32) ที่ผ่านมาทฤษฎีต่างๆทางสังคมตั้งอยู่บนพื้นฐานการยอมรับความเพียงพอในตัวเองของเหตุผล แต่ต่อมา ญาณวิทยาของค้านท์ ชี้ให้เห็นจุดอ่อนของการแสวงหาความรู้ของประจักษ์นิยม (empiricism) ว่า เรามิได้รับรู้โลกอย่างตรงไปตรงมา กระบวนการของจิตสร้างกรอบบางอย่างในการจำแนกแยกแยะข้อมูลดิบที่ได้จากประสาทสัมผัส และแนวคิดปรัชญาปรากฏการณ์นิยม (phenomenology) เสริมว่า สิ่งต่างๆในโลกมิได้เป็นเพียงข้อเท็จจริง (fact) ของประสาทสัมผัสเท่านั้น ที่แท้แล้วข้อเท็จจริงเหล่านี้ถูกประจุไว้ด้วย "ความหมาย" ซึ่งมาจากมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าร่วมของสังคม นอกจากนั้นแนวโครงสร้างนิยมเห็นว่าเครื่องกรองดังกล่าวคือกรอบของระบบภาษา แนวคิดหลังสมัยใหม่ได้อิทธิพลจากการวิพากษ์ที่หลากหลายนี้และเสนอให้ย้ายจุดการศึกษามาตรวจสอบมโนทัศน์ต่างๆที่เป็นกรอบพื้นฐานในการมองความจริง จุดบอดของเหตุผล คือ ไม่อาจเข้าใจกระบวนการทางสังคมที่ทำให้ตัวมันเองกลายมาเป็นฐานของความรู้ทั้งหมด

ประการที่สอง *การเปลี่ยนแปลงฐานะและความสัมพันธ์ระหว่างผู้ศึกษากับผู้ที่ถูกศึกษา หรือคือปัญหาญาณวิทยา (epistemology) ที่ว่าด้วยการเข้าถึงความจริง* แนวคิดหลังสมัยใหม่ปฏิเสธ "ความจริง" ที่ทฤษฎีสังคมศาสตร์ยุคสมัยใหม่มักอิงปรัชญาสังคมเกี่ยวกับความจริงสุดท้ายเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์และสังคม เหตุผลที่ปฏิเสธ ความจริง เพราะ เห็นว่าความจริง

ผูกติดกับอำนาจ อันหมายถึงอำนาจของผู้ที่ประกาศตนเป็นผู้ค้นพบความจริง ถ้าศึกษาดู เมื่อเดอร์ไคม์หรือฟรอยด์เชื่อว่าความเป็นจริงของพิธีกรรมบูชาบรรพบุรุษของเผ่าอบอริจินส์คือแก่นแกนของจิตสำนึกร่วมของสังคมหรือจิตไร้สำนึกแล้ว สิ่งที่เป็นความจริงจากมุมมองของชนพื้นเมืองก็ไร้ความหมาย และอีกนัยหนึ่ง ชนพื้นเมืองเหล่านี้ไม่รู้จักและไม่อาจเข้าถึงความจริงของวัฒนธรรมของตนเองได้ คนนอกต่างหากที่สามารถเข้าถึงความจริง แต่แนวคิดหลังสมัยใหม่เห็นว่า "ความเป็นจริง" ไม่ต่างอะไรกับอุดมการ ซึ่งให้อภิสิทธิ์แก่ฐานะผู้วิจัย ทำให้เขาสามารถอยู่เหนือกว่าผู้ที่ถูกวิจัยได้ ผู้วิพากษ์ประเด็นนี้ คือ ฟูโก เขาชี้ให้เห็นความซับซ้อนของการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ระหว่างผู้ศึกษากับผู้ถูกศึกษา ว่า สถานภาพของผู้ศึกษามีสองส่วน ส่วนแรกคือเราในฐานะผู้ศึกษาและส่วนที่สองคือเราในฐานะผู้ถูกศึกษา ความเป็นผู้ศึกษาและผู้ถูกศึกษาไม่ตายตัวหยุดนิ่ง ฐานะของผู้ศึกษาและผู้ถูกศึกษาสลับกันไปมาได้ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับบทสนทนาระหว่างผู้ศึกษาและผู้ถูกศึกษา ผลการศึกษาจะออกมาเป็นอย่างไรขึ้นกับว่าเขาเลือกวางตำแหน่งของตนเองตรงไหน มุมมองที่เขาเลือกเป็น คือ กรอบของวาทกรรม สิ่งนี้คือฟูโกพยายามอธิบายว่า วาทกรรมเป็นตัวกำหนดจัดวางตำแหน่งของประธาน (M. Foucault, 1973 อ้างใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 35) นอกจากนั้นเราก็ไม่สามารถมองเห็นตัวการสร้างความจริงได้จากมุมมองทั้งหมดทุกซอกทุกมุม และเราก็ไม่สามารถอ้างตำแหน่งพิเศษของความเป็นนักวิจัยว่าสามารถกระโดดออกมานอกกรอบของบริบทการศึกษาแล้วมองเห็นภาพในเชิงองค์รวมทั้งหมด (totality) ได้อย่างทะลุปรุโปร่ง ในฐานะคนศึกษาจึงจำเป็นต้องเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่เราศึกษาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ประการที่สาม *การเปลี่ยนแปลงฐานะของทฤษฎี* หัวใจของทฤษฎียุคสมัยใหม่เน้นการวิเคราะห์เชิงองค์รวมทั้งหมด (totality) การมองเห็นและการอ่านสิ่งที่ศึกษาได้ทะลุปรุโปร่ง (visibility and readability) แนวคิดหลังสมัยใหม่ได้ตั้งคำถามต่อทฤษฎีเหล่านี้มากมาย คือ ถ้าเราไม่อาจรู้ได้ว่าความจริงเป็นอย่างไรก็ไม่เท่ากับเราได้สูญเสียความสามารถในการตรวจสอบความจริงอย่างนั้นหรือ ถ้าเราไม่สามารถตัดสินได้ว่าความคิดไหนถูกกว่าอันไหน หรือถ้าบอกว่าจุดยืนแต่ละจุดต่างก็มีเหตุผลของตน จะไม่นำไปสู่ความโกลาหลของมาตรวัดความถูกผิดและความพังครืนของความเป็นวิทยาศาสตร์หรอกหรือ

การวิพากษ์หาข้อสรุปสากล ไม่ได้หมายความว่าข้อสรุปสากลเป็นไปไม่ได้ เพียงแต่ยังไม่ถึงเวลาทำเช่นนั้นได้ หากเปลี่ยนการศึกษามาเน้นการศึกษาเฉพาะกรณี เน้นระดับท้องถิ่นหรือชุมชน และไม่พยายามเสนอทฤษฎีครอบจักรวาล การเน้นบริบทจะทำให้ตอบได้ว่า ทางเลือกแบบไหนเหมาะสมที่สุดในบริบทแบบไหน (P. Rosenau, 1992 อ้างใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 37)

นิยามใหม่ของปัจเจกภาพ

การเปลี่ยนแปลงนิยามใหม่ของปัจเจกภาพเกิดจากการทะลายมายาคติเรื่องความชอบธรรมของเหตุผล ซึ่งเคยเป็นแก่นแกนของธรรมชาติมนุษย์ เป็นรากฐานของความสง่างาม ศักดิ์ศรีและศีลธรรมของปัจเจกบุคคล

ส่วนต่อไปนี้เป็นการนำเสนอวิธีคิดของนักคิดแนวหลังโครงสร้างนิยมบางคนที่สำคัญในการรื้อถอนภาพสารัตถะดังกล่าว

ฌ้าค เดอร์ริดา (Jacques Derrida)

แนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (post structuralism) ของฌ้าค เดอร์ริดาเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลมากในการรื้อถอนภาพเก่าๆของปัจเจกภาพ คำว่า "รื้อถอน" (deconstruct) เป็นวิธีการ "อ่าน" ตัวบท (text) โดยชี้ให้เห็นความลักลั่นของตรรกกะภายในบริบทนั้นๆ เดอร์ริดาได้อ่านทั้งงานของนักคิดสายโครงสร้างนิยมและปรากฏการณ์นิยมเพื่อชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่แต่ละสำนักต่างปฏิเสธที่จริงถูกซ่อนในตัวบทนั่นเอง งานของเอ็ดมุนด์ ฮุสเซิลล์ (Edmund Husserl) เป็นงานในแนวปรากฏการณ์นิยมที่เน้นการมีอยู่ของจิตสำนึกในระดับ transcendental ego ฮุสเซิร์ลเสนอว่าจิตสำนึกของปัจเจกมิได้หมายถึงจิตสำนึกของคนแต่ละคนในระดับของตัวกำหนดทางจิตวิทยา เขาพยายามแสวงหาลักษณะสากล (universal) แก่ปัจเจกภาพ transcendental ego เป็นแก่นแกนของการรับรู้โลกของจิต ข้อมูลที่จิตได้จากการรับรู้โลกภายนอกมีลักษณะเป็นกระแส (flux) เป็นชิ้นๆ กระจัดกระจาย ข้อมูลเหล่านี้จำเป็นต้องมี "อะไรบางอย่าง" เป็นฐานเชื่อมร้อยข้อมูลไว้ด้วยกัน ego *มิได้เป็นคุณสมบัติหรือเป็นฐานของคุณสมบัติเชิงกายภาพ หากแต่เป็นองค์ประธานของการให้ความหมายแก่โลกประสบการณ์* ego เป็นที่มาและบ่อเกิดของประสบการณ์ เป็นตัวสร้างและให้ความหมายแก่โลกผ่านกิจกรรมของจิตสำนึก ego อาศัยอยู่ในทุกกิจกรรมของจิตสำนึก จิตสำนึกรับรู้โลกเป็นขณะๆ เมื่อเห็นก็มี ego ที่เห็น เมื่อฝันก็มี ego ที่ฝัน เมื่อมีความปรารถนาก็มี ego ที่ความปรารถนา จิตสำนึกเกิดแล้วก็ผ่านไปเป็นขณะๆ ego เปรียบเสมือนเส้นเชือกที่เชื่อมร้อยประสบการณ์เหล่านั้นไว้ด้วยกัน ดังนั้นคุณสมบัติสำคัญของจิตสำนึกนี้ คือ *การตระหนักอยู่ในปัจจุบันขณะ (immanence) และการให้ความหมายแก่สิ่งต่างๆ*

เดอร์ริดาต้องการชี้ให้เห็นว่าการอธิบายดังกล่าวนี้เป็นไปไม่ได้ และความเป็นไปไม่ได้นี้ก็เกิดจากการยอมรับของฮุสเซิร์ลเอง ในหนังสือ The phenomenology of Internal Time-Consciousness ฮุสเซิร์ลเห็นว่า การรับรู้เวลาในปัจจุบันขณะนั้น จำต้องอาศัยและขึ้นต่อการรับรู้ในอดีต (retention) และการคาดการณ์ในอนาคต (protention) เสมอ การตระหนักรู้เกี่ยวกับเวลามีลักษณะเลื่อนไหลเป็นกระแสเช่นกัน "ปัจจุบัน" มีความหมายเพราะเป็นส่วนหนึ่งของกระแสที่

ใหญ่กว่านั้น ปัจจุบันเป็นบทสนทนาระหว่างกระแสของอดีตและอนาคต มันเป็นการผสมผสานของตัวบทที่หลากหลาย (intertextual)

และเดอร์ริดาก็อ่านงานของเดอโซสซูร์ (Ferdinand de Saussure) สำนักภาษาศาสตร์โครงสร้าง เห็นว่าความหมายของสิ่งต่างๆเกิดจากการที่คนเราสามารถเรียนรู้ความแตกต่างพื้นฐานของเสียงต่างๆทั้งสระพยัญชนะและวรรณยุกต์ สิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความหมายจึงอยู่ที่การจัด*ความสัมพันธ์*ของหน่วยย่อยต่างๆในระบบสัญลักษณ์ของภาษา เสียงทั้งหลายไม่ได้มีความหมายในตัวเอง มันเกิดความหมายเพราะมีเสียงที่ต่างจากมันมาเทียบเคียงเท่านั้น

เดอร์ริดาชี้ว่า การอ้างอิงสิ่งที่เป็นมโนภาพในความคิดและการให้ความสำคัญแก่การออกเสียงก็เท่ากับโยงไปถึงการมีอยู่ของปัจเจกภาพในปัจจุบันและการให้ความสำคัญของกิจกรรมการพูดเหนือการเขียน ความเชื่อเช่นนี้ เป็นฐานของการตอกย้ำการมีอยู่ของ ego ที่เป็นผู้พูด ทำให้รู้สึกว่าการพูดและการคิดดำเนินไปพร้อมๆกัน การพูดมีลักษณะสด เน้นย้ำการมีอยู่ของตัวฉันบนฐานของประสบการณ์ที่นี่-ขณะนี้ (presence) เดอร์ริดาเรียกร้องให้หันกลับไปให้ความสำคัญกับ*การเขียน (writing)* โดยชี้ว่าแต่ละครั้งของการพูดจะมีสิ่งที่เป็นร่องรอย (trace) ของการเขียนแทรกเป็นตัวกลางอยู่ด้วยเสมอ

คำว่า "การเขียน" นี้มีความหมายพิเศษ ความสำคัญของมันด้านหนึ่งคือการก้าวข้ามพ้นการอิงเจตน์จำนงค์ของปัจเจก และอีกด้านหนึ่งไม่ถูกจำกัดหยุดนิ่งอยู่ในกรอบตายตัวของระบบสัญลักษณ์แบบปิด ด้านที่มโนทัศน์นี้พ้นไปจากระดับจิตสำนึกของปัจเจก เดอร์ริดาอาศัยงานของฟรอยด์ (S. Freud) ชี้ให้เห็นความสำคัญของจิตไร้สำนึก (unconscious) ที่มีอิทธิพลกำหนดการกระทำ ฟรอยด์เปรียบการทำงานของจิตใจกับแผ่นกระดานใช้เขียนที่มีสองชั้น ชั้นแรกทำหน้าที่บันทึกข้อมูลจากโลกข้างนอก เปิดกว้างต่อการรับข้อมูลใหม่ๆ เขียนอะไรแล้วสามารถลบทิ้งได้ ส่วนชั้นที่สองอยู่ลึกไปข้างใต้ ชั้นนี้บันทึกข้อมูล*ทุกอย่าง*ที่เคยเขียนไว้ การลบชั้นแรก ข้อมูลยังไม่ถูกทำลายเพราะร่องรอยการบันทึกถูกรักษาไว้ในชั้นที่สองที่เป็นจิตไร้สำนึกนี้ ชั้นนี้จะกำหนดกระบวนการที่เราตอบโต้และมีปฏิกิริยากับโลก เดอร์ริดาเห็นว่าชั้นที่สองคือสิ่งที่เขาหมายถึงความสำคัญของการเขียน ร่องรอยของประสบการณ์ทั้งหมดอยู่ลึกลงไปพ้นจากระดับจิตสำนึก ความเป็นจุดริเริ่มและความสดของการพูดจึงเป็นมายาภาพ เพราะการพูดมาทีหลัง และถูกกำหนดจากร่องรอยที่มองไม่เห็นเหล่านี้ (Edward Sampson, 1990, อ้างใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 42)

ถ้าหยุดแค่นี้ "การเขียน" ของเดอร์ริดาก็ไม่ต่างจากสารัตถะนิยมอื่นๆ เดอร์ริดาหนีพ้นจาก "แก่นแกน" ด้วยการนิยามลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของการเขียน เพื่อขจัดมโนภาพที่เป็นตัวถูกหมายให้หมดไป *การเลื่อนไหลออกไป (deferral)* ของความหมาย เป็นคุณสมบัติของการเขียน หมายถึงการเคลื่อนไหวอย่างอิสระของความหมายจากตัวหมายหนึ่งไปสู่อีกตัวหมาย

หนึ่งอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ถ้าเปรียบเทียบกับมโนทัศน์ความแตกต่าง (difference) ของทฤษฎีโครงสร้างนิยม ที่ว่า ความหมายของสิ่งหนึ่งเกิดเพราะเทียบเคียงและแตกต่างตรงกันข้ามกับสิ่งที่ไม่ใช่ตัวมัน เราเข้าใจความดีเมื่อมีความชั่วมาเปรียบเทียบ *ความหมายที่อยู่บนฐานคู่ตรงข้ามจึงหยุดนิ่งตายตัวและมีลักษณะปิดกั้นซึ่งกันและกันกับคู่ตรงข้ามของมันเสมอ ส่วน "การเลื่อนไหลออกไป" ของเดอร์ริดานั้น ไม่ผูกความหมายอยู่กับคู่ตรงข้ามที่หยุดนิ่ง* นับเป็นการปฏิวัติความหมายของอัตลักษณ์ พลิกคำนิยามของคำคำนี้จากความหมายแบบเดิม และถึงที่สุดแล้วสิ่งหนึ่ง *สามารถเป็นตัวมันและสิ่งที่มิใช่ตัวมันด้วยในขณะเดียวกัน* มีผู้ตั้งข้อสังเกตถึงความคล้ายคลึงของเดอร์ริดากับการใช้ภาษาของปรัชญาพุทธมหายานที่เห็นว่า อัตลักษณ์ของสิ่งๆหนึ่งโอบรวมเอาคุณสมบัติที่มิใช่ตัวมันเข้าไว้ด้วย (เช่นวลีที่คุ้นหูคนไทยว่า "ความเป็นพุทธะมีอยู่ในทุกสิ่ง") การปฏิวัติความหมายของภาษาเช่นนี้มีผลลึกซึ้งไม่เพียงแต่ความเข้าใจเรื่องอัตลักษณ์ แต่หมายถึงการเปลี่ยนแปลงวิธีมองโลกใหม่ทั้งหมดด้วย

มิเชล ฟูโก (Micheal Foucault)

ฟูโกเป็นผู้หนึ่งที่ส่งเสริมกระแสการรื้อถอนสารัตถะของปัจเจกภาพ มโนทัศน์เรื่องอำนาจและความรู้ที่ทะลายมายาคติเรื่องปัจเจกภาพ ประการแรก คือ *ความเป็นปัจเจกเป็นผลของวาทกรรม (discourse) และปฏิบัติการทางวาทกรรม (discursive practice)* คำว่าวาทกรรมหมายถึงการผลิตความหมายเกี่ยวกับความจริงในเรื่องต่างๆ หมายรวมถึงการผลิตชุดของความรู้ กฎเกณฑ์และข้อปฏิบัติทางสังคม ที่สำคัญคือการเปลี่ยนแปลงให้คนนิยามตนเองตามความรู้ที่ถูกผลิตออกมา อำนาจหมายถึงกระบวนการทางประวัติศาสตร์สังคมที่สถาปนา "อาณาจักรแห่งความจริง" (regime of truth) เช่น ความจริงเกี่ยวกับ "คนบ้า" หรืออาการที่ถูกจัดเป็น "ความผิดปกติทางเพศ" การที่เด็กหญิงชายเติบโตขึ้นพร้อมกับความรู้สึกว่าตนเป็น "คนปกติ" หรือ "ผิดปกติ" ทางเพศนั้นเป็นผลของ *การจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของเขาภายในอาณาจักรแห่งความจริงนั้นๆ* (subject positions)

เทคนิคอำนาจในการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ปัจเจกภาพภายในวาทกรรมมีดังนี้ ประการแรก คือการทำให้*ปัจเจกกลายไปเป็นวัตถุ*ของความรู้และการศึกษา (objectification process) การเติบโตขององค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์การแพทย์ จิตเวช หรือแม้แต่สังคมศาสตร์ล้วนมี "มนุษย์" เป็นศูนย์กลางของการศึกษา มนุษย์ถูกจับจ้องในฐานะวัตถุและเป้าหมายการศึกษา มนุษย์ทั้งเป็นและตายถูกนำมาเปิดออกเพื่อศึกษาค้นคว้า คนที่ถูกจัดเป็นคนบ้าถูกนำมากักตัวเพื่อศึกษาพฤติกรรม เทคนิคอำนาจนี้ทำงานควบคู่กับเทคนิคที่เป็นเสมือนด้านตรงข้ามของมัน คือทำให้ปัจเจกรู้สึกว่าตนเป็น*องค์ประธานของการกระทำ* (subjectification process) ฟูโกชี้ให้เห็นว่าเทคนิคนี้มีพลังมากในจารีตที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมเฉพาะของยุโรปตะวันตก คือ เทคนิค

การสารภาพ (confession technique) ในประเพณีสารภาพบาปของคริสเตียน (M. Foucault, 1980 : 59 อ้างใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 44) สิ่งที่ถูกเก็บกดหรือการกระทำที่น่าละอายจะถูกเล่าออกมาให้ผู้มีอำนาจ (ทางศีลธรรม) สูงกว่าได้รับฟัง การจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของผู้เล่าและผู้ฟังก็อยู่ในกรอบของวาทกรรม คนจะสารภาพต้องยอมรับ "กติกา" ตั้งแต่ต้นซึ่งก็คือการยอมรับตำแหน่งแห่งที่ของตนเองภายในกรอบอุดมการนั้น เทคนิคอำนาจที่ซึมลึกที่สุดคือการที่ผู้ตกเป็นเป้าของอำนาจกลับไม่รู้สึกว่าถูกกระทำ มิหนำซ้ำยังกระตือรือร้นที่จะสวมบทบาทนั้นด้วยตนเอง ฟูโกชี้ให้เห็นว่าจารีตการสารภาพตกทอดมาถึงยุคสมัยใหม่หลายลักษณะ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างหมอจิตเวชกับคนไข้ หรือครูกับนักเรียน "เสียง" ของผู้มีอำนาจทำให้เราสยบยอมและปั้นแต่งจัดวางตัวเราเองภายในกติกาของวาทกรรม การจัดแจงตนเองยังเห็นได้ชัดจากวาทกรรมของระบบทุนนิยมที่ให้ค่ากับความมีประสิทธิภาพ การแข่งขัน การเพิ่มผลิตภาพ และความเป็นเหตุเป็นผล ผู้คนในระบบนี้จึงต่างจัดแจงตนเองให้กลายเป็นผู้มีประสิทธิภาพและมากด้วยเหตุผล

การจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของปัจเจกนี้รวมถึง*การจัดการเชิงกายภาพ*ด้วย "ร่างกาย" เป็นมโนทัศน์ที่ฟูโกสนใจอย่างมากในฐานะที่เป็นพื้นฐานของรูปธรรมที่อำนาจแสดงตัวของมันออกมา การที่ร่างกายเป็นพื้นที่ของอำนาจนั้นแตกต่างกันไปตามยุคสมัยของประวัติศาสตร์ จุดแข็งอย่างหนึ่งของฟูโกคือการใส่ใจกับภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ ทำให้ทฤษฎีอำนาจไม่เป็นเรื่องของกฎสากลลอยๆที่ตัดขาดจากสังคมและวัฒนธรรม ในยุโรปยุคก่อนสมัยใหม่อำนาจมีลักษณะรวมศูนย์ เน้นการทำให้มองเห็นได้ (visibility) คือรวมศูนย์อยู่ที่สถาบันกษัตริย์ และรวมศูนย์อยู่ที่ร่างกายของผู้ที่เป็นเป้าของการใช้อำนาจนั้น การลงทัณฑ์อย่างรุนแรงกับร่างกายผู้ต่อต้านอำนาจเป็นการทำให้อำนาจพระราชาปรากฏเป็นรูปธรรมออกมา (M. Foucault, 1979: 50 อ้างใน อภิญญา, 2543 : 44) ในช่วงตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ยุโรปพัฒนาลักษณะของอำนาจแบบใหม่ที่มีลักษณะแพร่กระจาย ไม่รวมศูนย์อยู่ที่สถาบันใดสถาบันหนึ่ง อำนาจทำงานผ่านการสร้างองค์ความรู้ที่สร้างปัจเจกภาพขึ้นมา และที่ต่างจากยุคก่อนคือ แม้ร่างกายยังคงเป็นเป้าของอำนาจและการจับจ้องมอง แต่ยุคสมัยใหม่มีวิธีการจัดระเบียบเชิงพื้นที่ที่ทำให้ผู้ถูกจ้องอยู่ภายใต้การจับจ้องโดยไม่จำเป็นต้องมีผู้จ้องมอง ฟูโกได้ใช้ความเปรียบโดยอ้างอิงถึงแบบแผนของคุกในฝันของเจอรามี แบนธัม (J. Bantham) ที่ออกแบบคุกเป็นวงแหวน กลางวงแหวนมีหอคอยสูงเป็นที่อยู่ของผู้คุม ห้องนักโทษมีหน้าต่างหันมาทางหอคอย ผู้คุมสามารถมองเห็นนักโทษโดยที่นักโทษไม่สามารถมองเห็นผู้คุมได้ นักโทษไม่รู้ว่าผู้คุมอยู่ในหอคอยเวลาใดบ้างจึงต้องประพฤติตนดีราวกับว่ามีผู้คุมอยู่

การจัดระเบียบเชิงกายภาพที่มีประสิทธิภาพจะต้องควบคู่กับการจัดระเบียบ "ภายใน" ด้วย หากคนงานในโรงงานแห่งหนึ่งเชื่อมั่นในคุณค่าของประสิทธิภาพว่าเป็นสิ่งวัด

คุณค่าของความสำเร็จ เขาจะสร้างวินัยให้กับตนเอง ทำร่างกายและจิตใจของเขาให้เชื่อง (docile body) ภายในกรอบวาทกรรมทุนนิยม งานของฟูโกทำให้เราเห็นผลผลิตของวัฒนธรรมแห่งยุคสมัย

สจ๊วต ฮอลล์ (Stuart Hall)

สจ๊วส ฮอลล์เป็นผู้หนึ่งที่ต้องการผสานจุดแข็งของมาร์กซิสต์เข้ากับจิตวิเคราะห์และสตรีนิยมที่เน้นความสำคัญของภาษา รวมทั้งแนวคิดรื้อถอนวาทกรรมของพวกหลังโครงสร้างนิยม เขาเสนอแนวคิดเรื่อง *articulate self* มาแทนมโนทัศน์ *"ผู้กระทำ" (agency)* articulate มีความหมายสองนัยยะ ความหมายที่หนึ่งคือ การเปล่งเสียงหรือแสดงออกซึ่งความคิดหรืออารมณ์ภายใน เป็นการบ่งชี้คุณสมบัติในเชิงเป็นผู้กระทำ หรือ*ตัวตนที่ปรากฏในวาทกรรมที่ถูกนำเสนอออกมานั่นเอง* อีกความหมายคือ ข้อต่อหรือการเชื่อมต่อของส่วนต่างๆเข้ามาเป็นโครง ซึ่งบ่งบอก *ว่าความเป็นตัวตนดังกล่าวเป็นเพียง "ชิ้นส่วน" หลายๆชิ้นที่ถูกประกอบรวมกันขึ้นมาเท่านั้น* ในบริบทของสถานการณ์อย่างหนึ่งอาจมีการเชื่อมต่อ "ชิ้นส่วน" ต่างๆและการแสดงออกเป็นปัจเจกในลักษณะหนึ่ง แต่ภายในบริบทที่เปลี่ยนไป อาจมีรูปแบบการ "เชื่อมต่อ" และแสดงออกของปัจเจกเป็นอีกรูปแบบก็ได้

ถ้าเช่นนี้ มนุษย์ที่ถูกกำหนดก็สามารถเป็นผู้เปลี่ยนสถานการณ์ได้ แต่ก็ต้องเข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงเป็นผลที่การกระทำนั้นตอบสนองหรือตอบโต้การกระทำอีกมากมายในสถานการณ์นั้นหรือสถานการณ์ก่อนหน้านั้น เช่น เด็กที่เกิดและเติบโตในครอบครัวศิลปิน ถูกหล่อหลอมภายใต้วาทกรรมที่เน้นการแสดงความคิดความรู้สึกได้อย่างเสรี เมื่อถูกย้ายไปอยู่ในโรงเรียนที่ถูกเข้มงวดเรื่องกฎระเบียบ อาจทำให้เด็กคนนี้ลุกขึ้นมาแสดงปฏิกิริยาที่ท้าทายกฎระเบียบนั้นได้ *การกระทำของเด็กคนนี้เป็นผลของวาทกรรมเสรีนิยมที่ถูกเคลื่อนย้ายมาอยู่ในบริบทสังคมอำนาจนิยมนั่นเอง มนุษย์คนหนึ่งๆเป็นผลรวมของวาทกรรมหลากหลายชุดที่ขัดแย้งหรือส่งเสริมกัน* ลักษณะเฉพาะตัวของคนแต่ละคนเกิดจากการผสมผสานองค์ประกอบวาทกรรมเหล่านั้นไปในทิศทางที่แตกต่างกัน คนเราจึงสามารถสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลายได้ในสถานการณ์ต่างๆ

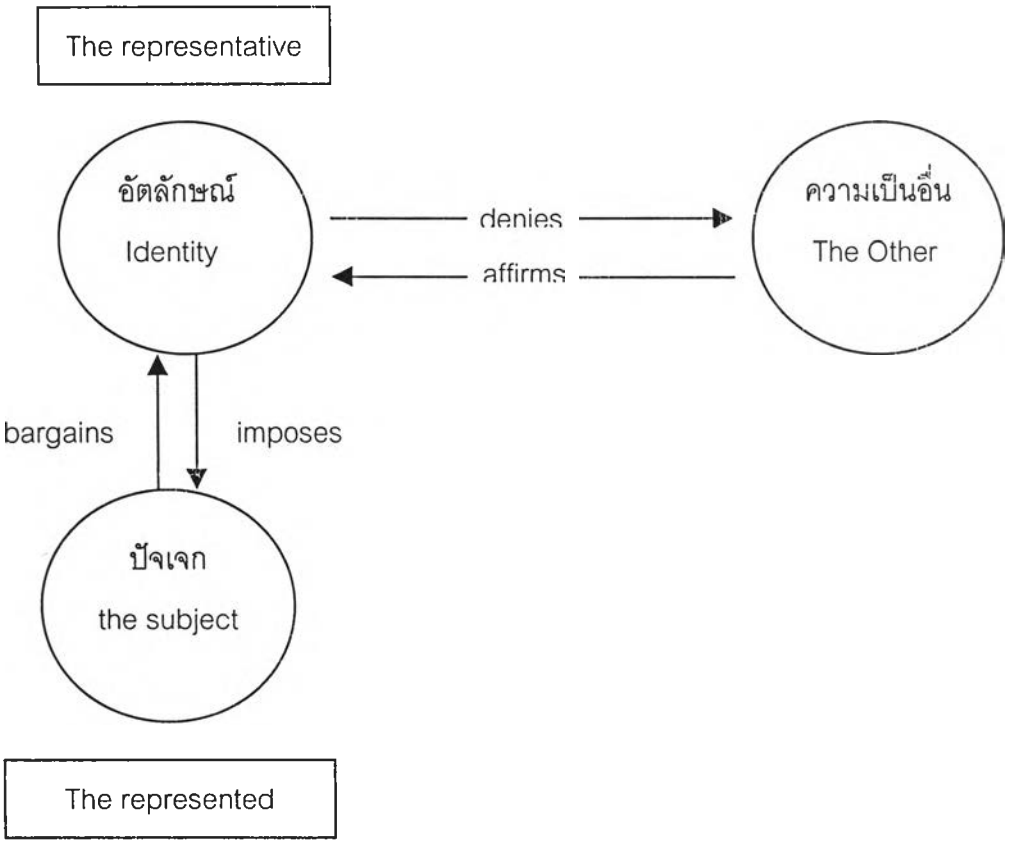
สิ่งที่ทำให้การนิยามอัตลักษณ์ในสถานการณ์เฉพาะต่างๆ มีความเลื่อนไหลยืดหยุ่นได้สูงก็คือ *การที่องค์ประกอบต่างๆของวาทกรรมนั้นไม่มีความจำเป็นเชิงตรรกะที่ต้องเชื่อมต่อกันเสมอไป* เช่น "ความดี" หากอยู่ในบริบทวาทกรรมชาตินิยมก็จะเชื่อมต่อกับ "การยืนตรงเคารพธงชาติ" หรือ "การไม่เลี่ยงการเสียภาษี" แต่หากอยู่ในบริบทของวาทกรรมขององค์กรพัฒนาเอกชน ก็จะเชื่อมต่อกับ "การเห็นค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น" และ "การช่วยเหลือคนชายขอบ" เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ปัจเจกภาพตามแนวคิดหลังสมัยใหม่ เห็นว่ามโนทัศน์ปัจเจกภาพเป็นเพียง "ผล" (effect) ของชุดวาทกรรมต่างๆ บทบาท "ตัวเรา" แบบต่างๆที่วาทกรรม

หยิบยื่นให้เปลี่ยนแปลงไปได้ตามสถานการณ์ สิ่งที่มีจึงเป็นตัวเราในสถานการณ์เท่านั้น (subject positioning) (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2542 : 63)

ลักษณะสำคัญของกระบวนการสร้างปัจเจกภาพสามารถจำลองมาได้ตามแผนภาพต่อไปนี้

แผนภาพที่ 1 กระบวนการสร้างอัตลักษณ์และปัจเจกภาพในแนวคิดหลังสมัยใหม่
(อภิญญา เฟื่องฟูสกุล : 2543)



ความเป็นตัวเรามีลักษณะคล้ายเหรียญสองด้านซ้อนทับกันอยู่ วาทกรรมจะหยิบยื่น *ภาพตัวแทน (representative)* ของความเป็นหญิง ความเป็นชาย ความเป็นไทย ฯลฯ มาให้อัตลักษณ์เหล่านี้เรียกร้องและหล่อหลอม (interpellate) ยัดเยียดตำแหน่งแห่งที่ทางสังคม และเป็นสิ่งการันตีประสบการณ์ "ความเป็นตัวเรา" ในแง่มุมต่างๆให้ ในอีกด้านหนึ่ง การกระโดดเข้าสวมรับบทบาทต่างๆ หรือต่อรอง ปฏิเสธบทบาทเหล่านั้นสร้าง "ตำแหน่งแห่งที่ของปัจเจก" (subject positioning) ขึ้นมา*ภายในวาทกรรม* แนวคิดหลังสมัยใหม่ปฏิเสธปัจเจกภาพที่มีมาก่อนสังคมหรือมีอยู่นอกวาทกรรม *ปัจเจกภาพเป็นเพียง "โครง" หรือรูปแบบที่ปราศจากแก่นแกน*

(Subject as a form, not a substance) โครงหรือรูปแบบนี้ก็คือตำแหน่งแห่งที่ของตัวเราในวาทกรรมนั่นเอง

ในทางปฏิบัติอัตลักษณ์และปัจเจกภาพซ้อนทับกันอยู่ สจ๊วต ฮอลล์ (อ้างใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2542 : 64) กล่าวว่า "ความเป็นตัวเรา" เป็นเหมือนรอยตะเข็บ (suture) ที่เย็บแผลให้สมานเป็นเนื้อเดียวกัน สิ่งที่ถูกเย็บด้านหนึ่งคืออัตลักษณ์หรือตำแหน่งแห่งที่ในวาทกรรมที่เรียกร้องเรา อีกด้านหนึ่งคือกระบวนการกระทำปฏิกิริยาที่เรามีต่อวาทกรรมนั้น "ความเป็นเรา" เกิดมาในกระบวนการนี้เอง ปัจเจกภาพจึงหมายเน้นการตระหนักรู้และประสบการณ์ภายในที่เกิดในแต่ละบริบทสดๆไม่อิงผูกโยงกับแก่นแกน เมื่อปัจเจกภาพแสดงการตอบโต้ใดๆ เขาได้สร้างอัตลักษณ์ใหม่ของเขาขึ้นมาด้วย

อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2543) กล่าวว่า คุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของ "ความเป็นตัวเรา" ในกระบวนการนี้ คือลักษณะที่เรียกว่า *"การโยกย้ายตำแหน่งแห่งที่" (dislocation) ซึ่งหมายถึงการไม่อาจถูกตรึงติดกับคุณสมบัติบางอย่างที่ตายตัวหยุดนิ่ง* มโนทัศน์นี้เน้นความเคลื่อนไหวและชี้ให้เห็นว่าวงกลมสองวงในแผนภาพข้างต้นนี้คืออัตลักษณ์และปัจเจกไม่อาจซ้อนทับกันได้สนิท ในด้านหนึ่ง การนิยามอัตลักษณ์ของสิ่งต่างๆเกิดขึ้นจากกระบวนการจำแนกแยกแยะที่ตามมาด้วยการลากเส้นแบ่งสิ่งนี้ออกจากสิ่งนั้น และปฏิเสธคุณสมบัติที่ไม่ใช่ตัวมันออกไป เช่น ความดีไม่ใช่ความชั่ว สีขาวไม่ใช่สีดำ *ความหมายของอัตลักษณ์มิได้มีรากฐานอยู่ภายในตัวมันเอง* ความดีและสีขาวอยู่ได้เพราะอิงอาศัยความหมายของด้านตรงข้ามมาเปรียบเทียบ "ความเป็นอื่น" ที่ถูกปฏิเสธ

ถึงตรงนี้ เห็นได้ว่าการนิยามอัตลักษณ์แฝงเร้นไว้ด้วยความขัดแย้งและความสัมพันธ์เชิงอำนาจของการแบ่งแยกกีดกัน *ความว่างเปล่าที่ปราศจากความหมายในตัวทำให้อัตลักษณ์ไม่อาจซ้อนทับกันสนิทกับปัจเจกภาพที่มันเป็นภาพตัวแทนได้*

1.2.3 อัตลักษณ์กับวัยรุ่น

Erikson (1968 อ้างใน Rice,1996 : 194) กล่าวว่าหัวใจของพัฒนาการของวัยรุ่นคือ รูปแบบของการปะติดปะต่อกันของอัตลักษณ์ (*self-identity*) การนิยามตัวตนเป็นรูปแบบการเลือกค่านิยม ความเชื่อ และจุดมุ่งหมายในชีวิต (Archer, 1989 อ้างใน Rice,1996 : 194) Erikson อธิบายถึงรูปแบบของอัตลักษณ์ ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเลือกในบทบาทที่กระทำ ดังนั้นเมื่อคนๆหนึ่งได้ผ่านชีวิตเข้าสู่วัยรุ่นแล้วก็ผ่านพ้นไป ค่านิยม ความเชื่อ จุดมุ่งหมาย และการปฏิบัติของพวกเขาก็จะเปลี่ยนไป ไม่ดำรงอยู่ได้ในช่วงเวลาที่ยาวนาน อัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ไม่มีความมั่นคง เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นแทนที่และเปลี่ยนแปลงไปตลอดชีวิต

พัฒนาการของอัตลักษณ์เป็นกระบวนการที่ใช้เวลายาวนาน (Baunesister, 1991 : อ้างใน Santrock, 1996 : 332) และพัฒนาการของอัตลักษณ์มีความสลับซับซ้อนอยู่มาก (Marcia, อ้างใน Santrock, 1996 : 332) สำหรับวัยรุ่น รูปแบบของอัตลักษณ์ไม่มีทั้งจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด มันเริ่มต้นขึ้นพร้อมกับการแสดงออกของความรู้สึก พัฒนาการของความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตน และการกำเนิดขึ้นเป็นทารก และเอื้อมถึงมันในที่สุดด้วยการบูรณาการและการทบทวนชีวิตในวัยที่อายุสูงขึ้น พัฒนาการที่สำคัญของอัตลักษณ์วัยรุ่นโดยเฉพาะวัยรุ่นในยุคหลังๆนี้ ได้แก่ พัฒนาการด้านวิทยาศาสตร์ พัฒนาการด้านการรับรู้ และพัฒนาการด้านสังคม ทางออกของประเด็นศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์ของวัยรุ่นนั้น อัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่แน่นอนมั่นคงไปตลอดชั่วชีวิต อัตลักษณ์ของบุคคลมีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ เปิดรับต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม ปฏิสัมพันธ์ และอาชีพได้ (Adam, Gulotta,& Montemayor, 1992 อ้างใน Santrock, 1996 : 333)

2. แนวคิดเรื่องวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในยุคโลกาภิวัตน์

2.1 แนวคิดเรื่องโลกาภิวัตน์

ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะวัฒนธรรมดนตรี อันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้การส่งและการรับข่าวสารรวมทั้งวัฒนธรรมของกลุ่มบุคคลในสังคมต่างๆเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว

โลกาภิวัตน์ (ธีรยุทธ บุญมี : 2538) คือ กระบวนการซึ่งโลกกำลังเปลี่ยนแปลงยุคสมัยจาก

1.เศรษฐกิจอุตสาหกรรมมาเป็นเศรษฐกิจหลังอุตสาหกรรม และระบบเดียวทั่วโลก (Global Economy)

2.สังคมสมัยใหม่ (Modernity) มาเป็นสังคมหลังสมัยใหม่ (Post Modernity) ระบบคิดหรืออุดมการณ์ของผู้คนกำลังปฏิวัติตนเอง จากระบบคิดแบบสมัยใหม่ (Modernism) มาเป็นระบบคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modernism)

3.เทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่เน้นเครื่องจักรกลขนาดใหญ่ มาเป็นเทคโนโลยีดิจิตอลของคอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นผลให้เกิดการปฏิวัติการสื่อสารขนานใหญ่ ที่สามารถเชื่อมโยงโลกทั้งโลกเข้าด้วยกันจนเหมือนเป็นหมู่บ้านโลก (Global Village)

4.ระบบการเมืองปรับตัวจากระบบที่ครอบงำด้วยความคิดแบบรัฐ – ชาติ (Nation state) มาเป็นระบบที่พรมแดนทางการเมืองของชาติลดความสำคัญลง แต่พรมแดนทางวัฒนธรรมของชาติพันธุ์หรือกลุ่มย่อยทวีความสำคัญขึ้น

ปัจจัยหลักทั้งสี่ที่เกิดขึ้นเสริมกันและกันนี้ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยของโลกขึ้น ทำให้ความคิด ทัศนคติ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต แฟชั่น ไลฟ์สไตล์ จิตวิทยาของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างหน้ามือเป็นหลังมือ

2.1.1 กำเนิดโลกาภิวัตน์

จุดเริ่มต้นของสังคมสาระสนเทศนั้น เริ่มก่อตัวมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1956 – 1957 ในปี ค.ศ.1956 เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์อเมริกันที่พนักงานในสำนักงานมีมากกว่าคนงานในโรงงาน ปี ค.ศ.1957 สหภาพโซเวียตยิงดาวเทียมดวงแรกของโลกขึ้นสู่อวกาศ ซึ่งนับเป็นปีแรกแห่งการเริ่มต้นของการปฏิวัติข้อมูลข่าวสารในขอบเขตทั่วโลก หลังจากนั้นอเมริกาได้ส่งดาวเทียมขึ้นสู่อวกาศในเวลาไล่เลี่ยกัน ต่อมาได้พัฒนาเป็นดาวเทียมสื่อสาร ปี ค.ศ.1960 มินิคอมพิวเตอร์ได้รับการผลิตออกมา และตามมาด้วยไมโครคอมพิวเตอร์ ต่อมาได้นำเลเซอร์มาประสานกับเส้นใยนำแสง ทำให้มีโทรศัพท์ที่ใช้เส้นใยแก้วแทนขนลวดทองแดงซึ่งสามารถพาข่าวสารไปได้ในปริมาณที่มากกว่าและดีกว่า โดยประหยัดค่าใช้จ่าย ประหยัดเนื้อที่และมีน้ำหนักน้อยกว่าลวดทองแดงอย่างเทียบกันไม่ได้ ด้วยเหตุผลนี้ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างประชากรในแต่ละส่วนของโลกเป็นไปได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว

2.1.2 ลักษณะของโลกาภิวัตน์

หากจะวิเคราะห์ถึงผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโครงสร้างสังคม ศิลปวัฒนธรรม แฟชั่น ไลฟ์สไตล์ ค่านิยม และการเมืองนั้น จะต้องทำความเข้าใจถึงลักษณะของโลกาภิวัตน์ อันเป็นภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และระบบคิด ในบทความ "โลกาภิวัตน์กับทีทรรศ์สังคมวิทยา" สุริชัย หวันแก้ว (2543) กล่าวว่าโลกาภิวัตน์เป็นกระบวนการอันเป็นสากล โลกาภิวัตน์เป็นชุดหนึ่งของกระบวนการหลายกระบวนการที่ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงและเกี่ยวพันกันหลายซับหลายซ้อน ซึ่งมักจะข้ามพรมแดนของประเทศและสังคมทั้งมวลที่ประกอบกันเป็นระบบโลกสมัยใหม่ โลกาภิวัตน์ทำให้วัฒนธรรมทางวัตถุ อารยธรรมต่างๆ วิถีชีวิตและการปฏิบัติในสังคมที่มีที่ไปที่มาแตกต่าง สังคมต่างวัฒนธรรมกันมากสามารถปรากฏตัวร่วมกันได้ ปรากฏการณ์จึงเหมือนถูกโละมาเรียงกัน เกิดการผสมผเสกันในด้านต่างๆ

สำหรับการวิจัยเรื่องอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย : ศึกษาเฉพะกรณีดนตรีญี่ปุ่น ผู้วิจัยขอกล่าวถึงลักษณะของโลกาภิวัตน์ในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับดนตรีญี่ปุ่น คือ การเปลี่ยนแลงทางเศรษฐกิจที่ธุรกิจในประเทศและต่างประเทศเชื่อมโยงกันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทำให้ข้อมูลจากต่างประเทศไหลเข้ามาในสังคมไทยได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น ดังนี้

2.1.3 **เศรษฐกิจโลกาภิวัตน์**

1. เศรษฐกิจโลกาภิวัตน์เป็นเศรษฐกิจทุนนิยมที่ยกระดับขึ้นมาขั้นหนึ่ง เป็นระบบตลาดเสรีที่สามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆที่เกิดจากความต่างทางอุดมการณ์การเมือง เช่น สังคมนิยม หรือเผด็จการ เส้นแบ่งทางวัฒนธรรม เช่น ลัทธิชาตินิยม ศาสนา หรือการเหยียดผิว ทำให้โลกมีระบบเศรษฐกิจเดียว (Global Economy)

2. การปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้ระบบเศรษฐกิจโลกทุกๆจุดเชื่อมโยงเข้าด้วยกันได้โดยไม่เสียเวลา เป็นผลให้มีการปรับตัวในระดับโลก (Global Reorganization) ของเศรษฐกิจในทุกๆด้าน โดยกฎเกณฑ์ของเศรษฐกิจโลกาภิวัตน์ก็คือ การขยายมุมมองในการหาแหล่งเงินทุน ตลาด การจัดจำหน่าย แรงงาน เทคโนโลยี ยี่ห้อสินค้าในขอบเขตทั่วโลก เพื่อให้เกิดการได้เปรียบในการแข่งขัน (Competitive advantage)

3.เศรษฐกิจของโลกจะเคลื่อนตัวเข้าสู่การบริการขั้นสูง เช่น การบริการสาธารณะ การเคหะ และการบริการเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร เช่น การเงิน การท่องเที่ยว การบันเทิง การผลิตซอฟแวร์มากขึ้น

สำหรับดนตรีในศตวรรษใหม่นี้ เทคโนโลยีใหม่จะเอื้อต่อการสื่อเสียงเพลงไปสู่คนฟังมากขึ้น โทรทัศน์ผ่านดาวเทียมและเคเบิลทีวีคือ หัวหอกของการเปิดโลกใหม่ทางดนตรีสำหรับคนฟังกลุ่มที่เคยอยู่นอกเขตแดนตลาดดนตรีเดิม สื่อเหล่านี้มีมากกว่าเสียงเพลง และเป็นที่ยอมรับกันมาตั้งแต่เริ่มต้นทำมิวสิควิดีโอแล้วว่า ภาพดีๆมีความหมายอย่างยิ่งต่อการขายเพลง ดังนั้นเมื่อศตวรรษใหม่ บนสมมติฐานว่าเครื่องเล่นดีวีดีจะเข้ามาแทนที่เครื่องเล่นซีดีในชุดเครื่องเสียง แทนที่เลเซอร์ดิสก์ในชุดโฮมเธียเตอร์ แทนที่ซีดีรอมและสื่อเก็บข้อมูลทั้งหมดในคอมพิวเตอร์ และยังมีเครื่องเล่นดีวีดีแบบพกพาพร้อมจอภาพในตัวขนาดใหญ่กว่าฝ่ามือเล็กน้อย ซึ่งจะสามารถแทนที่วอล์กแมนได้เบ็ดเสร็จ ในส่วนของการขาย ขณะที่นักร้องบันทึกเสียงไว้เสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็อาจจะเลื่อนกำหนดออกวางตลาดไปอีกสามเดือน เพื่อถ่ายทำวิดีโอให้ครบทุกเพลงเสียก่อน แล้วนำออกขายในรูปดีวีดี ระหว่างที่รอนั้นก็อาจตัดสองเพลงที่ถ่ายทำวิดีโอไว้สำหรับออกอากาศทางเอ็มทีวีไว้เสร็จแล้วออกขายในรูปของดีวีดีซิงเกิลไปพลาง ดูเหมือนสิ่งที่คาดประมาณนี้จะสนับสนุน

สมมติฐานว่า "วัยรุ่นของโลก" ที่เชื้อชาติและเขตแดนที่อาศัย ไม่ได้แยกพวกเขาออกจากความนิยมชมชอบที่เหมือนกันในเรื่องของการกินอยู่ การแต่งตัว การใช้เวลาว่าง การดูหนังฟังเพลง และการทำอะไรตามๆกัน จะเป็นกลุ่มลูกค้าที่ทรงอิทธิพลที่สุดในแทบทุกวงการ (ปณิธาน : 2541)

2.1.4 การปฏิวัติทางเทคโนโลยีของยุคโลกาภิวัตน์

การปฏิวัติเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และข่าวสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญยิ่ง ดังนี้

1. การเกิดโลกของสัญญาณข่าวสาร คือ เป็นการจินตนการว่าโลกทั้งโลกถูกห้อมล้อมด้วยสัญญาณข้อมูลทั้งด้านธุรกิจการเงิน อุตสาหกรรม เพลง ภาพยนตร์ การศึกษา การเมือง การแพทย์ ข้อมูลทางสังคม ฯลฯ ที่เชื่อมถึงกันหมด โลกของข้อมูลที่มองไม่เห็นจะมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์มากกว่ามิติจริงๆในอดีต ในอนาคตมนุษย์จะทำกิจกรรมเกือบทุกอย่างในชีวิต ตั้งแต่เสียภาษี ส่งจดหมายนัดหมายธุรกิจหรือคนรัก เลือกดูสินค้า ชมภาพยนตร์เรื่องล่าสุด เพลงใหม่สุด ค้นข้อมูลใน Encyclopedia ห้องสมุดทุกๆแห่ง หรือทำงานโดยเพียงอาศัยคอมพิวเตอร์ส่วนตัวเจาะเข้าไปในมิตินี้เท่านั้น และในอนาคตมนุษย์อาจจะมีเพื่อนชุดหนึ่งอยู่ในโลกจริงๆของตน แต่มีเพื่อนสนิทอีกชุดหนึ่งอยู่ในจุดต่างๆของโลกโดยรู้จักกันผ่านจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น

2. การเกิดแนวคิดโลกไร้พรมแดนในคลื่นลูกที่สาม ทั้งโลกถูกเชื่อมโยงกันด้วยเครือข่ายทางเศรษฐกิจ การผลิต การจัดจำหน่าย การเงิน ข่าวสาร และความคิดทางการเมืองหลายๆด้าน พรมแดนทางการเมืองของรัฐ-ชาติจะลดความสำคัญลงไป แต่พรมแดนทางวัฒนธรรมและศาสนาจะยังมีความสำคัญอยู่ ในโลกหลังสมัยใหม่นี้มีความจำเป็นที่มนุษย์จะต้องเข้าใจเศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม การเมือง ในขอบเขตที่กว้างขวางกว่าขอบเขตประเทศของตน

3. เกิดภาวะเพียงจริง (Virtual reality หรือ VR) หรือเรียกว่า "ความจริงเทียม" ที่คอมพิวเตอร์สามารถย่อทุกๆอย่างเป็นรหัส Digital ได้ การพัฒนาคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสามารถสังเคราะห์สิ่งต่างๆให้มีลักษณะเหมือนจริงมากขึ้น กลายเป็นความจริงเทียม วัฒนธรรมเทียม ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์, มิวสิค วิดีโอ, วิดีโอเกมส์, คอนเสิร์ต, ละครหรือความบันเทิงสมัยใหม่

2.1.5 ผลกระทบของโลกาภิวัตน์

ยุคสาระสนเทศเป็นยุคที่ให้กำเนิดการรับรู้เรื่องที่เกิดขึ้นในโลกในลักษณะใหม่ เป็นการรับรู้ที่กว้างขวางมากขึ้นตามระยะเวลาที่ผ่านไป ทำให้สังคมยุคนี้เต็มไปด้วยข่าวสารอย่าง

มากมาย โดยอาศัยความก้าวหน้าของวิชาการหลักๆ 3 ชนิด ได้แก่ คอมพิวเตอร์ เลเซอร์ และดาวเทียมสื่อสาร ซึ่งการพัฒนาสู่สังคมสารสนเทศ การไหลบ่าของข่าวสาร ทุนและเทคโนโลยีนี้ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในขอบเขตทั่วโลก ท้องฟ้ากลายเป็นปัจจัยการผลิตที่สำคัญในยุคนี้ เป็นเส้นทางสื่อสารโทรคมนาคมที่รวดเร็วที่สุด ที่สายการบินต่างๆทำการขนส่งมวลชนและขนถ่ายสินค้ากันตลอดเวลา เป็นวงโคจรของดาวเทียมสื่อสารจำนวนมาก ดาวเทียมสื่อสารซึ่งสามารถรายงานภาพเหตุการณ์สดๆจากทวีปหนึ่งไปยังอีกทวีปหนึ่งได้ทันควัน ในโลกยุคใหม่นี้มีโทรศัพท์เชื่อมโยงกันไปทั้งโลก มีโทรสาร มีคอมพิวเตอร์ราคาถูก ช่องทางการติดต่อที่มนุษย์มีต่อกันมีมากมายขึ้น ส่งผลให้ สังคมและวัฒนธรรมยุคโลกาภิวัตน์ มีลักษณะเป็นดังนี้

1.เครือข่ายข้อมูลในอนาคตจะทำให้ความต่างในเรื่องเวลาและสถานที่หมดไป พรมแดนทางวัฒนธรรมจะถูกลบล้าง ทวีปและประชาชนชาติต่างๆจะเคลื่อนเข้ามาใกล้กันมากขึ้น ศตวรรษที่ 21 จะเป็นศตวรรษของการเคลื่อนย้ายขนานใหญ่ของประชากรโลก การปะทะสังสรรค์คละเคล้าทางวัฒนธรรมขนานใหญ่ในทุกๆสังคมจะเกิดขึ้น จนไม่มีสังคมใดที่ไม่มีลักษณะหลากหลายของวัฒนธรรมชาติพันธุ์ต่างๆ หรือศัพท์เรียกเฉพาะว่าเป็นสังคมวิวิธวัฒนธรรม (Multi cultural society)

2.ความคิดแบบหลังสมัยใหม่ถือว่าทุกระบบคิด ระบบคุณค่า หรือทุกระบบการแบ่งแยกไม่ว่าจะเป็นสูง/ต่ำ เก่า/ใหม่ ชาย/หญิง อาวุโส/เด็ก ล้วนไม่มีพื้นฐานความจริงที่แน่นอนรองรับ จึงช่วยให้เกิดความเท่าเทียมในเชิงวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น อย่างเช่น เรื่องราวของคนเอเชียแอฟริกาในภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ดมีเพิ่มมากขึ้น วงการแฟชั่นก็มีการผสมผสานรูปทรง สีสัน สไตล์ของหลายทวีปหลายชาติพันธุ์ ความเชื่อเรื่องศูนย์กลางซึ่งสะท้อนความคิดเก่าว่ามีวัฒนธรรมเหนือกว่า สูงกว่าอยู่ เช่น ความเชื่อว่าโรม ปารีส เป็นศูนย์กลางแฟชั่นโลก ก็จะลดฐานะไป

3.วัฒนธรรมหลังยุคสมัยใหม่จะแสดงออกถึงเรื่องเพศและความรุนแรงอย่างโล่งแจ้ง ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์และมิวสิควิดีโอ เช่น มาดอนน่า หรือ ไมเคิล แจ็คสัน เทคโนโลยีใหม่ๆจะยิ่งทำให้วัฒนธรรมเหล่านี้เคลื่อนตัวเข้าสู่แฟนตาซีหรือภาพลวงตามากขึ้นในลักษณะภาพยนตร์แบบเทอร์มิเนเตอร์, มาส์ค, พี่น้องมาริโอ เป็นต้น

4.ระบบคิดแบบหลังสมัยใหม่จะปฏิเสธเหตุผล ความจริง หรือระบบคุณค่าใดๆ ในยุคหลังสมัยใหม่จึงเป็นโลกแห่ง "การตาย" ของวิชาปรัชญาและนักปรัชญา เกิดการลดอุดมคติของ "ประวัติศาสตร์" ลง ผู้คนจะไม่สนใจอดีต ไม่สนใจความเชื่อมโยง หรือพัฒนาการของความคิด ศิลป วรรณกรรม ประวัติศาสตร์จะถูกทำให้กลายเป็นสินค้าในสต๊อคที่ถูกนำกลับมาเป็นคราวๆไป เช่น ช่วงหนึ่งก็อาจกลับไปนิยมแฟชั่นยุค 60's เพลงยุค 50's เป็นต้น

เทคโนโลยีสารสนเทศที่เชื่อมโยงโลกด้วยข้อมูลข่าวสารจำนวนมหาศาล ทำให้ศตวรรษที่ 21 เหมือนเป็นศตวรรษแห่งมายาภาพ ที่มนุษย์ไม่เข้าใจกฎเกณฑ์ มนุษย์จะเข้าใจ

ผลลัพธ์และประสิทธิภาพมากกว่าที่มา มนุษย์จะส้องเสพกับนามธรรมในส่วนที่เป็นชีวิตการงาน และเสพ "ภาวะเทียม" ในส่วนที่เป็นการพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อหลีกเลี่ยงความจริงที่หนักอึ้งน่าเบื่อหน่าย แต่จะก่อให้เกิดความไม่สมดุลระหว่างจิตใจกับร่างกาย (mind and body) ปัญญากับอารมณ์ (Reason and passion) มีการใช้ความรู้สึกมากกว่าเหตุผล เพราะเหตุผลได้ถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีไปแล้ว มนุษย์นิยมจะเสพสุข นิยมการละเล่น (play fullness) มากกว่าการผลิต มนุษย์จึงใช้ร่างกายเพื่อการผลิตน้อยลงแต่ใช้ร่างกายเพื่อสร้างความสุขมากขึ้น (Body as factory of pleasures)

2.1.6 อัตลักษณ์กับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในบริบทโลกาภิวัตน์

โลกาภิวัตน์ แกนกลางของวัฒนธรรมในปัจจุบัน เกิดจากการปฏิวัติระบบสื่อสารคมนาคมอันเป็นการทำลายมิติเชิงพื้นที่และเวลา ทำให้การติดต่อสัมพันธ์กันเข้มข้นขึ้น การหยิบยืมผสมผสานทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นอย่างซับซ้อนและหลากหลาย ส่งผลกระทบต่อจิตสำนึก เกิดการสร้างความหมายใหม่ๆแก่อัตลักษณ์ จนกระทั่งนำไปสู่การเสนอค่านิยมทางวัฒนธรรมและแบบแผนชีวิตแบบใหม่ๆขึ้นมา (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543)

ลักษณะเชิงโครงสร้างของโลกาภิวัตน์

การวิเคราะห์ของนักคิดหลังสมัยใหม่ วัฒนธรรม "หลังสมัยใหม่" เป็นอาการทางวัฒนธรรมภายในระบบทุนนิยมโลก โดยตรรกะของทุนจะมีผลบีบมิติพื้นที่ให้หดแคบเข้า เร่งมิติเวลาให้หมุนเร็วขึ้น หัวใจสำคัญของการขยายตัวของระบบทุนนิยมโลกในยุคปัจจุบัน คือ การทำให้กระบวนการสะสมทุนมีความยืดหยุ่นมากขึ้น (flexible accumulation) หากอัตราการหมุนรอบของทุนเร็วขึ้นเท่าใด อัตรากำไรก็จะยิ่งมากขึ้นเท่านั้น การเพิ่มความเร็วของการหมุนรอบของทุนทำได้โดยอาศัยเทคโนโลยีเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต

ผลของการบีบเวลาและพื้นที่คือ การที่สินค้าถูกผลิตออกมาสู่ตลาดโลกในเวลาที่รวดเร็วและในปริมาณมากยิ่งขึ้น ระบบทุนจึงจำเป็นต้องกระตุ้นให้มีการบริโภคในอัตราที่เร็วและมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย สินค้าที่จะทำให้ได้กำไรมากคือสินค้าที่มีอายุการใช้งานสั้น และมีการบริโภคซ้ำถี่ๆ หากเปรียบเทียบอายุการใช้งานของเครื่องใช้ไฟฟ้าสักเครื่องกับการดูหนังสักเรื่อง จะเห็นความแตกต่างของเวลาที่ชัดเจน จะเห็นว่าในโลกทุนนิยมพัฒนาแล้วในกึ่งศตวรรษที่ผ่านมาปริมาณการลงทุนและจำนวนแรงงานในสินค้าประเภทบริการเพิ่มสูงขึ้นมากเป็นลำดับ

ตรรกะของทุนที่เร่งอัตราการบริโภคทำให้เกิดค่านิยมแบบ "แดกด่วน" สินค้าทุกอย่างต้องผลิตในลักษณะที่สะดวกสำหรับการบริโภคอย่างฉับพลัน รวมทั้งการทิ้งขว้างอย่างง่ายและรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงที่เร็วของเทคโนโลยีทำให้คนเบื่อของเก่าเร็วและตะเกียกตะกายตามหาสินค้าตัวใหม่ตลอดเวลา

การบริโภคสินค้าในลักษณะดังกล่าวเป็นไปได้ต้องอาศัยการควบคุมความเห็นและรสนิยมของมวลชน สื่อต่างๆจึงมีหน้าที่หลักในการผลิตภาพลักษณ์ ดังจะเห็นได้ว่าสินค้าในยุคปัจจุบันจะเน้นเรื่องดีไซน์หรือรูปแบบภายนอกและเน้นเรื่องอำนาจเชิงสัญญะมาก การโฆษณาในปัจจุบันขายภาพลักษณ์มากกว่าตัวสินค้า (image as commodity) การผลิตและบริโภคภาพลักษณ์มีลักษณะเปลี่ยนแปลงรวดเร็วเช่นกัน ยิ่งกระตุ้นให้คนบริโภคภาพลักษณ์มากขึ้นเท่าไร สินค้าก็ยิ่งขายดีมากขึ้นเท่านั้น แต่ถ้ามองให้ลึกลงไปการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วฉาบฉวยนี้กลับทำให้คนมุ่งไขว้คว้าหาอัตลักษณ์และระบบคุณค่าที่มั่นคงยั่งยืน เราจึงพบกระบวนการสร้างและผลิตซ้ำภาพลักษณ์ที่ฉาบฉวยด้วยอุดมการและระบบคุณค่า การสร้างภาพลักษณ์จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันและเป็นอุตสาหกรรมที่ทำกำไรมหาศาล ถึงจุดนี้ความจริงกับภาพลวงแยกจากกันไม่ออกแล้ว

ปัจจัยสำคัญยิ่งอีกประการที่ทำให้ประสบการณ์เวลาและพื้นที่หดแน่น เข้มข้นขึ้น คือ การปฏิวัติระบบการสื่อสาร โลกถูกทำให้เล็กหรือแคบลงในมิติเวลาและสถานที่ ระบบดาวเทียมสื่อสารทำให้คนที่อยู่คนละมุมของโลกสามารถรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆกันได้จากจอโทรทัศน์ สถานที่ตามความหมายที่รับรู้แบบเก่าโดยการมีประสบการณ์ตรงคือ ได้เห็นได้อยู่นั้นไร้ความหมาย สถานที่เป็นนามธรรมมากขึ้น เราสามารถติดต่อกับใครสักคนหนึ่งที่ไม่เคยเห็นไม่เคยรู้จักมาก่อนได้บนจอคอมพิวเตอร์ แต่ขอบเขตที่แคบๆนี้กลับไม่มีขอบเขตที่จำกัด อยู่เหนือความสามารถที่เราจะเข้าใจและควบคุม บนอาณาจักรนี้เป็นชุมชนนามธรรม (abstract community) ความเป็นนามธรรมนี้รวมถึงการดึงเอาปัจเจกออกจากการผูกติดอยู่กับสิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของอัตลักษณ์ด้วย ไม่ว่าจะเป็นตัวแปรทางเพศ ชนชั้น ชาติพันธุ์ ในโลกไซเบอร์เราสามารถเป็นใครหรืออะไรก็ได้ สามารถลบตัวเก่าสร้างตัวใหม่ใช้ชื่อใหม่ที่ใครไม่รู้จัก เป็นตัวตนในจินตนาการล้วนๆ (disembodied self)

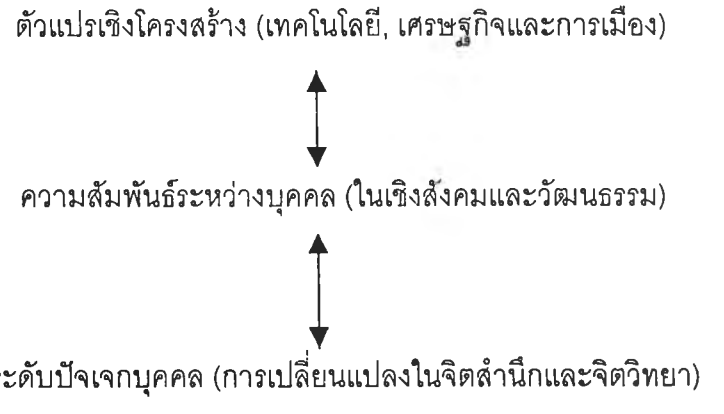
กลุ่มยุคหลังสมัยใหม่ ยังมีความเห็นพื้นฐานว่า โลกปัจจุบันได้พัฒนาผ่านเลยยุคสมัยใหม่ (Modern World) มาแล้ว และกำลังเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) เป็นยุคที่วัฒนธรรมในรูปแบบของวัฒนธรรมประชานิยม ผลิตกรรมของสื่อมวลชน (หนัง/ละคร/วิทยุ/เพลง ฯลฯ) จะซึมผ่านเข้ามารวมอยู่เป็นเนื้อเดียวกับชีวิตประจำวัน สถาบันสังคมและทุกส่วนเสี้ยวของสังคม บรรดา "สัญญะ" ต่างๆที่ใช้อยู่ในสื่อมวลชนและวัฒนธรรมประชานิยมจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม สัญญะจากวัฒนธรรมประชานิยมเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดการให้

ความหมายแก่ความเป็นจริง (Sense of Reality) แก่สังคมที่เรียกว่า Mass-Saturated Society ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้เป็น "การพลิกกลับ" ความเชื่อที่เคยมีมาแต่เดิม เราเคยเชื่อว่า "ผลงานในสื่อ" เป็น "**กระจกสะท้อน**โลกแห่งความเป็นจริง" แต่ปัจจุบันนี้ "โลกแห่งความเป็นจริง" ต่างหากที่ต้องแปรเปลี่ยนให้เป็นไปตาม "ภาพในกระจก" นอกจากนั้นยังมีการผสมผสานอย่างเป็นเนื้อเดียวกันระหว่าง "วัฒนธรรม" กับ "เศรษฐกิจ" การสร้างวัฒนธรรมก็ทำเพื่อและต้องอาศัยเศรษฐกิจ และความเติบโตทางเศรษฐกิจก็ต้องอาศัยวัฒนธรรม วัฒนธรรมประชานิยมจะเข้ามาเป็นตัวกำหนดรูปแบบการบริโภคของคนในสังคม (กาญจนา แก้วเทพ : 2544)

อัตลักษณ์กับพลวัตทางวัฒนธรรมในระบบโลก

สิ่งสำคัญในการเข้าใจความซับซ้อนของการเปลี่ยนแปลงเรื่องอัตลักษณ์ จำเป็นต้องเห็นภาพของพลวัตทางวัฒนธรรมในระบบโลกโลกาภิวัตน์ด้วย อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2543 : 68) ได้แยกระดับหรือมิติต่างๆของการวิเคราะห์ดังแผนภาพด้านล่าง

แผนภาพที่ 2 มิติของการวิเคราะห์ปรากฏการณ์เชิงโครงสร้างและวัฒนธรรม
(อภิญญา เฟื่องฟูสกุล: 2543)

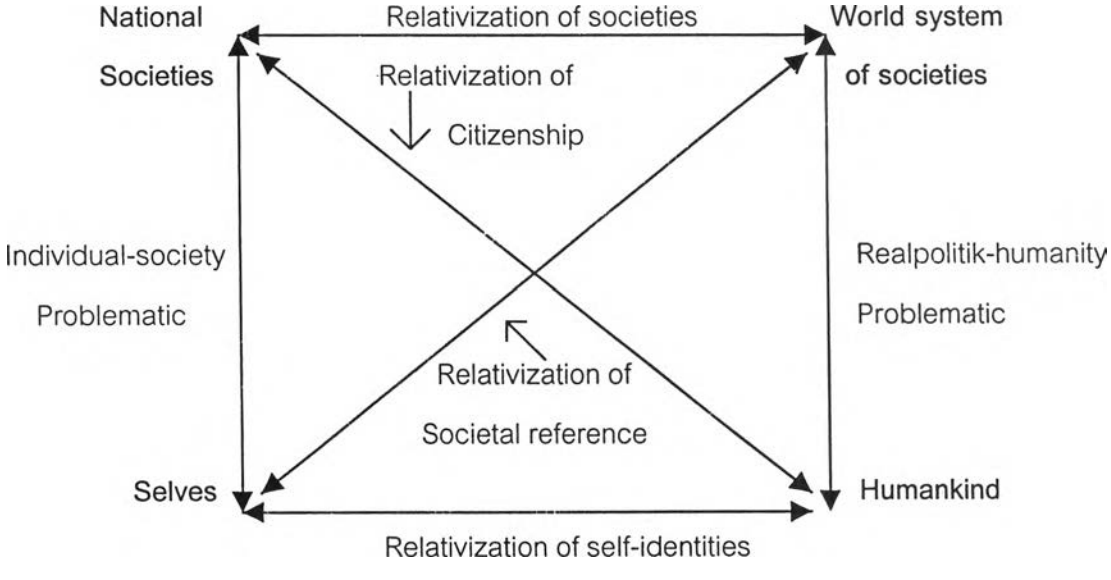


แม้พลวัตวัฒนธรรมจะอยู่ในระนาบที่สองตรงกลาง แต่ก็สัมพันธ์กับอีกสองระนาบอย่างมาก และในระนาบตรงกลางก็แบ่งย่อยเป็นลำดับชั้นต่างๆได้อีก โรแลนด์ โรเบิร์ตสัน (R. Robertson, 1992 อ้างในอภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 86) ใช้กรอบแบบนีโอเวเบอเรียน (neo-weberian) วิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ของพลังทางวัฒนธรรมในระนาบต่างๆว่า โลกาภิวัตน์ทำให้ปัจเจกตระหนักรู้อย่างแหลมคมยิ่งขึ้นเกี่ยวกับตำแหน่งแห่งที่ของตนเองในโลกปัจจุบัน (inner-worldly self-reflectivity) โลกประสบการณ์ของปัจเจก มีพื้นที่ 4 ระนาบที่ซ้อนทับกันและกันอยู่ ได้แก่ พื้นที่

ประสบการณ์ของตัวฉันในระดับปัจเจก ตัวฉันในฐานะเป็นสมาชิกของรัฐชาติ ตัวฉันที่เป็นสมาชิกของประชาคมโลก และตัวฉันที่เป็นสมาชิกของมนุษยชาติในส่วนรวม ระนาบของจิตสำนึกทั้ง 4 นี้สามารถทาบกับแผนภาพข้างบนว่าขยายจากระดับจุลภาคไปสู่มหภาค ประเด็นสำคัญของโรเบิร์ตสันคือ โลกาภิวัตน์ทำให้การตระหนักรู้เชิงสัมพัทธ์ (relativization) เข้มข้นยิ่งขึ้น เช่น จิตสำนึกตระหนักว่าระหว่างปลายขั้วของระบบโลกและรัฐชาติ มีรัฐใหญ่น้อยลดหลั่นกันไป ระหว่างปลายขั้วของ "ตัวฉัน" และ "มนุษยชาติทั้งมวล" มีมนุษย์หลากหลายเผ่าพันธุ์และวัฒนธรรมมากมาย ระหว่างปลายขั้วของ "ตัวฉัน" และระบบโลก มีสังคมในมิติอื่นๆซ้อนลดหลั่นกันอยู่ด้วย เช่น ระบบเศรษฐกิจต่างๆหรือระบบสื่อสารคมนาคมเป็นต้น

แผนภาพที่ 3 พื้นที่ระนาบต่างๆที่ซ้อนทับกันในระบบโลก

จาก Roland Robertson, 1992 : 27. (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 69)



เดวิด ฮาร์วีย์ในหนังสือ The Urban Experience (1985 อ้างใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 : 70) เสนอตัวแบบการวิเคราะห์ระดับต่างๆของจิตสำนึกคนเมืองสมัยใหม่เช่นกัน ขณะที่โรเบิร์ตสันดึงเอาโลกาภิวัตน์มาเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ประสบการณ์ภายในของปัจเจก ฮาร์วีย์กลับเอาโลกาภิวัตน์ออกไปเป็นพลังภายนอก และเพิ่มเติมระดับต่างๆของประสบการณ์คนในเมืองเป็น ระดับปัจเจก ระดับครอบครัว ระดับชุมชน ระดับชนชั้นและระดับชาติ ดังแผนภาพหน้าถัดไป

I 20241796

แผนภาพที่ 4 ระดับของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรม

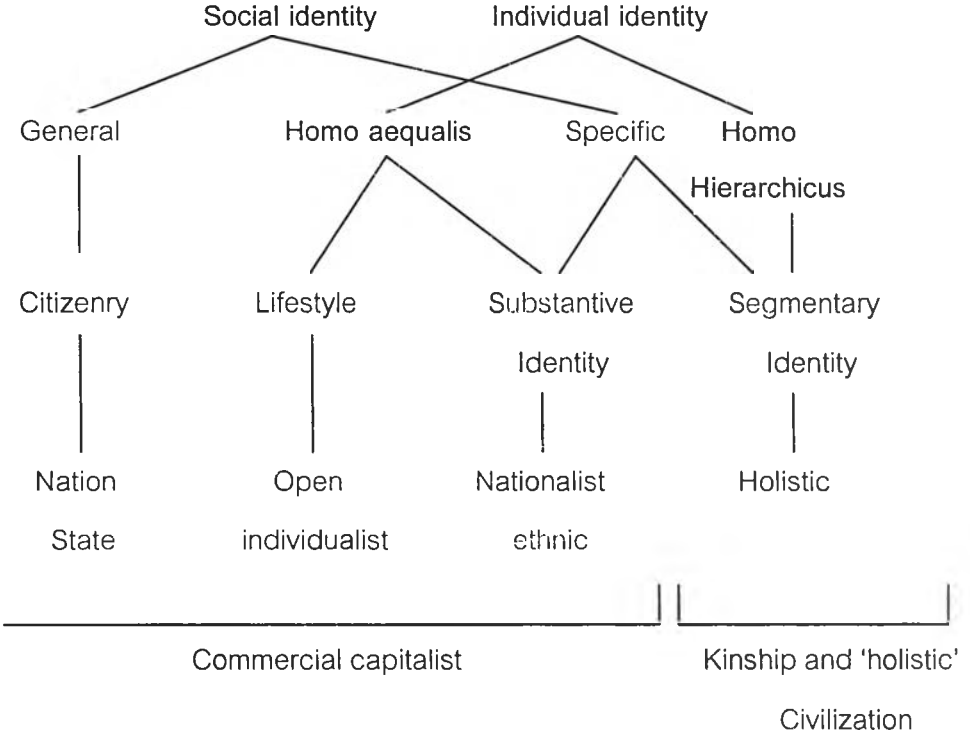
(อภิญญา เฟื่องฟูสกุล : 2543)

ระดับต่างๆเหล่านี้เป็นพื้นที่ที่จิตสำนึกก่อรูป และแต่ละระดับก็มีพลวัตภายในและประวัติศาสตร์พัฒนาการของมันเอง และต่างก็ส่งอิทธิพลต่อกันโดยสัมพันธ์กับพัฒนาการของระบบทุนนิยม แม้ว่าระบบบริโภคนิยมจะหลอมละลายมิติพื้นที่ และตรรกะของทุนต้องการขจัดอุปสรรคการขวางกั้นของพื้นที่ในการเคลื่อนย้ายทุน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าพื้นที่จะลดความสำคัญลง ตรงกันข้าม ยิ่งทุนมีความคล่องตัวในการเคลื่อนย้าย ทุนก็ยิ่งไวต่อลักษณะเฉพาะของแต่ละพื้นที่ เช่น ต้องทราบว่าประเทศนี้มีทรัพยากรอย่างนี้ ประเทศนี้มีแรงงานราคาถูก ประเทศนี้ระบอบการเมืองเอื้อต่อการลงทุน โดยสรุป ยิ่งอุปสรรคขวางกั้นการเคลื่อนที่น้อยลง พื้นที่แต่ละแห่งยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้น ประเทศเจ้าของประเทศต่างก็กระตือรือร้นโฆษณาขายภาพลักษณ์เด่นเพื่อดูดเงินลงทุนต่างประเทศ ยิ่งพื้นที่โลกถูกทำให้เป็นโลกาภิวัตน์ (globalization) เหมือนๆกันมากขึ้น การเน้นความเป็นท้องถิ่น (localization) ก็ยิ่งปรากฏชัดขึ้น *ตรรกะของทุนจึงทะลายความแตกต่างของแต่ละพื้นที่และตอกย้ำลักษณะเฉพาะของพื้นที่ไปพร้อมๆกัน*

แผนภาพต่อไปนี้แสดงให้เห็นถึงการสร้างอัตลักษณ์แบบต่างๆในสภาพแวดล้อมโลกาภิวัตน์

แผนภาพที่ 5 อัตลักษณ์ทางสังคมและอัตลักษณ์ปัจเจกในพลวัตทางวัฒนธรรม

(อภิญญา เฟื่องฟูสกุล : 2543)



ภาพนี้แสดงว่าการก่อรูปของอัตลักษณ์ทางสังคมและอัตสักษณ์ปัจเจกมีมิติที่คาบเกี่ยวซ้อนทับกัน อัตลักษณ์ระดับปัจเจกแบ่งได้เป็นสองประเภทซึ่งขึ้นอยู่กับโครงสร้างสังคมที่ปัจเจกเป็นสมาชิกอยู่ภายใต้สังคมทุนนิยม มีค่านิยมของความเท่าเทียม (ยืมศัพท์ homo acqualis มาจากหลุยส์ ดูมงต์) อัตลักษณ์ในสังคมแบบนี้แยกได้เป็นสอง คือ อัตลักษณ์แบบปัจเจกนิยมภายในวิถีชีวิตทุนนิยมบริโภคและเปิดกว้างต่อการพบปะผสมผสานทางวัฒนธรรม อีกประเภทหนึ่งเรียกว่า substantive identity (ยืมศัพท์ของแมกซ์ เวเบอร์มาใช้) หมายถึงอัตลักษณ์ที่นิยามกับระบบคุณค่าอะไรบางอย่าง เช่น คุณค่าทางศาสนา ความเป็นชาติพันธุ์หรือหลักการทางสิ่งแวดล้อมก็ได้ สำหรับในสังคมก่อนสมัยใหม่ที่มีการจัดลำดับช่วงชั้นทางสังคม segmentary identity หมายถึงการนิยามคนตามตำแหน่งแห่งที่ทางสังคมและจักรวาลวิทยา ซึ่งมีลักษณะสัมพัทธ์หลากหลายแง่มุม เช่นในแง่ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือในแง่การนิยามตนในระบบเครือญาติ แต่อย่างไรก็ตามการนิยามอัตลักษณ์จะอยู่ภายใต้โลกทัศน์แบบองค์รวม (holistic) เสมอ และหากพิจารณาเฉพาะแกนอัตลักษณ์ทางสังคมทางซ้าย พบว่าแยกเป็นสองข้าง คือการนิยามตนในระนาบของรัฐชาติหรือกลุ่มชนชั้นและอีกข้างเป็นการนิยามกับกลุ่มที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงขึ้น แต่ก็จะเห็นได้ว่าขั้วต่างๆที่ปรากฏมีความเลื่อนไหลมากกว่าหยุดนิ่ง

จากแผนภาพนี้ สามารถสรุปสาระสำคัญของอัตลักษณ์แนวหลังสมัยใหม่ภายใต้สังคมในยุคโลกาภิวัตน์ได้ว่า อัตลักษณ์มีลักษณะเลื่อนไหล เช่น ในสถานการณ์ที่ต่างๆกันก็อาจมีอัตลักษณ์ที่หลากหลายแตกต่างกันไปได้ คนคนหนึ่งมีได้ทั้งอัตลักษณ์ความเป็นชาวพุทธ อัตลักษณ์ความเป็นคนไทย อัตลักษณ์ความเป็นคนนิยมดนตรีญี่ปุ่น ต่างๆเป็นต้น ซึ่งอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละบริบทเป็นกระบวนการที่ปัจเจกกระทำปฏิกิริยาต่อวาทกรรมว่าด้วยความเป็นเราและกระบวนการเหล่านี้ก็สามารถโยกย้ายตำแหน่งได้ ไม่ตายตัวหยุดนิ่ง มันแฝงไว้ด้วยความขัดแย้งและความสัมพันธ์เชิงอำนาจ มีความซ้อนทับกันระหว่างอัตลักษณ์ปัจเจกกับอัตลักษณ์สังคม

2.2 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมบริโภคนิยม

ใน 30 ปีที่ผ่านมาประเทศไทยมีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว การขยายตัวของเมือง (Urbanization) หรือการพัฒนาประเทศให้เป็นอุตสาหกรรม (Industrialization) ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางชนชั้นของคนในสังคม ในปัจจุบันเกิดมีชนชั้นกลางใหม่ในสังคมไทยมากขึ้น ภายในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ยังปลูกให้เกิดจิตสำนึกอันใหม่ของผู้คนที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในประวัติศาสตร์ นั่นคือ "*อุดมการณ์แห่งการบริโภค*" โดยเนื้อหาของอุดมการณ์อันใหม่นี้คือ ความพึงพอใจที่ได้มาจากการบริโภค ความสุขของมนุษย์ถูกทำให้เหลือเพียงคำจำกัดความว่า คือความรื่นรมย์จากการได้เสพวัตถุ ทุกคนในสังคมต่างได้รับการยืนยันว่าตนเองจะได้มีโอกาสบริโภค ซึ่งอาจจะมากน้อยแตกต่างกันไป และแม้ว่าในทางที่เป็นจริงการตอบสนองนี้อาจจะไม่สมบูรณ์ครบถ้วน แต่กระนั้นอุดมการณ์แห่งการบริโภคก็ได้เข้ายึดจิตใจของผู้คนโดยผ่านสื่อมวลชนและการโฆษณา อุดมการณ์ดังกล่าวนี้ผลักดันให้ผู้คนวิ่งตามการบริโภคอย่างไม่รู้จักหยุดหย่อน และสิ่งนี้เองเป็นส่วนสำคัญของการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมไทย กลุ่มชนชั้นกลางใหม่นี้เป็นกลุ่มที่นิยมวัฒนธรรมบริโภค และทำหน้าที่สำคัญในวัฒนธรรมบริโภคอันเป็นวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ค่านิยม กฎเกณฑ์ ประเพณี ฯลฯ (อธิคม โกมลวิทยาธร, 2543) นอกจากนั้นยังสรุปได้จากบทความเรื่อง "อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมแบบใต้ดิน" กับการ "รื้อฟื้น" ความสัมพันธ์ระหว่างการผลิตและการบริโภค ของ วิริยะ สว่างโชติ (2538) ได้ว่า พื้นฐานในวงจรของการผลิตและการบริโภคแสดงให้เห็นได้จากตรรกะของสินค้าและความเป็นเหตุเป็นผลแบบกลไก (commodity logic and instrumental rationality) อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมต่างก็ผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมมากมายให้กับมวลชนได้บริโภคในช่วงเวลาว่าง (leisure time) รูปแบบต่างๆของการสร้างสรรค์สังคมในแบบเดิมๆทั้งในครอบครัวและชีวิตส่วนตัวต่างก็ถูกแปรเปลี่ยนไปอยู่ในรูปของมวลชน ซึ่งต่างถูกกระตุ้นและถูกควบคุมให้ "บริโภค" วัฒนธรรมต่างๆโดยผ่านสื่อของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายปลายทางอยู่ที่การทำให้ "มูลค่าการแลก

เปลี่ยน" สามารถบรรลุค่าของมันได้โดยผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนสินค้าทางวัฒนธรรม (อยู่ในรูปแบบของดนตรี, ภาพยนตร์, โทรทัศน์, หนังสือ ฯลฯ)

กลุ่มคนที่มีบทบาทมากในการสร้างวัฒนธรรมบริโภค คือ กลุ่มวัยรุ่น โดยสังเกตได้จากลูกค้าส่วนใหญ่ในห้างสรรพสินค้าหรือศูนย์การค้า คือ กลุ่มวัยรุ่น การสร้างสรรค์ตลาดใหม่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นจะมีบทบาทสูงขึ้นต่อการตลาด เพราะฉะนั้นลักษณะแบบวัฒนธรรมย่อย (sub culture) ของวัฒนธรรมวัยรุ่น (youth culture) ซึ่งต่อต้านกับสังคมและวัฒนธรรมดั้งเดิม จึงกลมกลืนเข้าไปอยู่ภายใต้การตลาดของวัฒนธรรมบริโภค ปรากฏการณ์การบริโภคที่มีอยู่ในวัฒนธรรมวัยรุ่น มีกระบวนการ 2 ประการ คือ กระบวนการเลียนแบบ และกระบวนการแสวงหาความโดเด่น (ยูอิ นากามูระ, 2537)

1. **กระบวนการเลียนแบบ** (imitation process) วัยรุ่นไทยมักจะติดตามแฟชั่นล่าสุดของต่างประเทศ โดยเฉพาะ สหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่น วัฒนธรรมการบริโภคของวัยรุ่นจึงเน้นความเป็นสมัยใหม่ วัยรุ่นไทยนิยมซื้อสินค้าที่มีชื่อเสียง อย่างเช่น กางเกงยีน Levis ซึ่งเป็นกางเกงยีนส์ของอเมริกา หรือ SANRIO ซึ่งเป็นสินค้าประเภทเครื่องเขียนต่างๆของประเทศญี่ปุ่น วัยรุ่นซื้อสินค้าที่มีชื่อเสียงเหล่านั้นแม้บางครั้งราคาจะแพงกว่าประเทศผู้ผลิตก็ตาม แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับแฟชั่นใหม่ๆ ได้แก่ อินเตอร์เน็ต, โทรทัศน์, นิตยสาร, นักร้อง, ดาราภาพยนต์, การจัดวางสินค้า (display) ในห้างสรรพสินค้าหรือศูนย์การค้า หรือเพื่อน ทั้งหมดเหล่านี้ล้วนมีบทบาทในการสร้างแฟชั่นและวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นได้ทั้งสิ้น

2. **กระบวนการแสวงหาความโดดเด่น** (distinction process) อาจเป็นการจัดกลุ่มเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน (peers) ของวัยรุ่น ซึ่งภายในกลุ่ม เด็กวัยรุ่นจะเน้นความกลมเกลียว ทำอะไรก็จะทำตามกันตลอด สมาชิกในกลุ่มสำนึกอยู่ตลอดว่าอยากจะเหนือกว่ากลุ่มผู้อื่น วิธีที่กลุ่มวัยรุ่นแสดงออกให้รู้ถึงความโดดเด่น (distinction) จากกลุ่มอื่น อาจไม่ใช่เฉพาะความแตกต่างในความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่สถาบันหรือสถานภาพทางเศรษฐกิจหรือสังคมของครอบครัวก็สามารถแสดงความแตกต่างได้

ในปัจจุบันนักโฆษณาและนักการตลาดชอบตั้งกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่เป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ของสังคม ได้รับอิทธิพลจากเพื่อนได้ง่ายและมีประสาทไวอ่อนไหวต่อแฟชั่นใหม่ สามารถรับเอาสิ่งเหล่านั้นได้อย่างรวดเร็ว

เกษียร เตชะพีระ (2540 : 21 - 23) กล่าวว่า บริโภคนิยม เป็นการบริโภคเพื่อวัฒนธรรม หรือบริโภควัตถุเพื่อคุณค่าทางวัฒนธรรม บริโภคสัญลักษณ์ของมัน เช่น ซื้อรถไม่ใช่เพราะมันเป็นรถ แต่ซื้อเพราะมันเป็นยี่ห้อเบนซ์ หรือวอลโว่... บริโภคนิยมอยู่ได้แม้ในสังคมที่บริโภคไม่เท่าเทียมกัน สังคมอเมริกันเป็นสังคมบริโภคนิยมเต็มที่ มีตั้งแต่ รวยมากถึงจนมาก... แม้ว่าในปัจจุบันนี้ช่องว่างระหว่างรายได้ของคนไทยมีมาก แต่คนไทยยังบริโภคนิยมอยู่ โดยมีความ

ต่างระหว่างการบริโภคมากขึ้น จะเห็นคนที่บริโภคได้มากและคนที่บริโภคได้น้อย เพราะเขายากจนลง ความเหลื่อมล้ำมีมากขึ้น จากการที่คนได้ตระหนักถึงความจริง ว่าตนไม่สามารถบริโภคได้มากเหมือนก่อน ในขณะที่ความเป็นจริงทุกวันนี้ยังต้องสัมผัสกับความเชื่อและวัฒนธรรมที่เผยแพร่มาตามสื่อ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทำหน้าที่เผยแพร่ภาพลักษณ์ เช่น นำดารานักร้องไปผูกกับสินค้า กับคุณค่าด้านบริโภคนิยม ในแนวทางบริโภคนิยม

2.2.1 พฤติกรรมผู้บริโภค

วิธีที่จะเรียนรู้ถึงพฤติกรรมมนุษย์และพฤติกรรมผู้บริโภคนั้นมีหลายทางด้วยกัน เช่น โดยทางศึกษาถึงประวัติศาสนา วัฒนธรรม ของคนเหล่านั้น ด้วยการศึกษาถึงภาษาเงียบ (Silent language) ต่างๆ ด้วยการศึกษาถึง "สนามการรับรู้" (perceptual field) ของมนุษย์ต่างๆ เหล่านี้เป็นต้น (อรุณลักษณ์ วิทยจิน, 2520) ซึ่งผู้วิจัยก็ใช้วิธีเหล่านี้ในการศึกษาถึงพฤติกรรมการฟังดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วย

อรุณลักษณ์ วิทยจิน (2520) ยังได้กล่าวถึงทฤษฎีที่สำคัญบางทฤษฎีโดยสังเขปที่นักวิชาการต่างๆได้สร้างขึ้นเพื่อช่วยศึกษาถึงพฤติกรรมของมนุษย์และพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยกล่าวว่าหลังสงครามโลกครั้งที่สองยุคใหม่ๆนั้น นักจิตวิทยาในสมัยนั้นได้ใช้วิชา "ลัทธิพฤติกรรม" (behavioralism) ช่วยในการอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ นักการตลาดในสมัยนั้นได้ใช้วิธีจิตวิทยาวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freudian psychoanalysis) ในการทำการวิจัยการจูงใจผู้บริโภค (motivation research) ใช้ในการทำเทคนิคการเดาและทำนาย (projection techniques) ใช้ในทฤษฎีบุคลิกภาพ (personality theory) ใช้ในการทำโฆษณา ใช้ในการฝึกพนักงานต่างๆในแผนกการตลาด ฟรอยด์ได้กล่าวว่าคนเราจะประพฤติตัวอย่างไรในปัจจุบันสืบเนื่องจากภูมิหลังที่คนๆนั้นเติบโตขึ้นมาทางด้านจิตใจอย่างไร ตั้งแต่วัยเด็กความสัมพันธ์ต่างๆของเขากับครอบครัว ขณะที่เขาเจริญเติบโตขึ้นมาจะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างนิสัยของคนๆนั้นในอนาคต ถ้าศึกษาถึงชีวิตแต่หนหลังของคนนั้นแล้วจะเข้าใจว่าทำไมคนๆนั้นจึงมีพฤติกรรมเช่นนั้น นอกจากนี้ ฟรอยด์ยังได้วิเคราะห์ถึง id, ego และ super ego ของมนุษย์ ทฤษฎีของฟรอยด์สามารถตีความว่า ผู้ซื้อได้รับการจูงใจจากสัญลักษณ์ของสินค้า (symbolic) เช่น ภาพพจน์ของสินค้าและ/หรือของบริษัทผู้ผลิต เช่นเดียวกับประโยชน์ในด้านเศรษฐกิจของตัวสินค้านั้น มนุษย์เราได้รับอิทธิพลจากสิ่งจูงใจและภาพฝัน (fantasils) ซึ่งเกิดขึ้นภายในจิตใจและโลกส่วนตัวของคนๆนั้น

สำหรับนักสังคมศาสตร์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาและใช้ลักษณะวิชาหลายวิชาร่วมกันช่วยในการอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ และพฤติกรรมผู้บริโภค โดยทำการศึกษาถึงประชากร การจูงใจผู้บริโภคศึกษาถึงพลวัตกลุ่ม (group dynamics) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมของ

คนทั้งกลุ่ม ศึกษาถึงวิธีการวัดทัศนคติต่างๆเป็นต้น การศึกษาค้นคว้าต่างๆที่กล่าวถึงนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการแบ่งชั้นวรรณะในสังคมและการศึกษาถึง "กลุ่มอ้างอิง" (reference group) ว่าสิ่งต่างๆเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ซึ่งถ้าซื้อจะซื้อสินค้าอะไร

นักวิชาการทางด้านมานุษยวิทยาก็ได้สนใจและศึกษาถึงวัฒนธรรมว่ามีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคของมนุษย์อย่างไร นอกจากนี้นักเศรษฐศาสตร์ก็ได้ใช้ทฤษฎี Utility ช่วยในการอธิบายว่าทำไมคนจึงซื้อสินค้า

นอกจากที่กล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีวิธีอื่นๆที่สามารถจะมาช่วยอธิบายถึงพฤติกรรมมนุษย์และพฤติกรรมการบริโภค โดยในการวิจัยครั้งนี้คือการอธิบายพฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่น นั่นคือการใช้ perceptual field approach ในการศึกษา วิธีนี้เป็นการศึกษาถึงแนวความคิดของการรับรู้ และเรียนรู้ของคน วิธีนี้กล่าวว่า มนุษย์จะประพฤติตัวอย่างไรในขณะใดขณะหนึ่งนั้นขึ้นกับอยู่สนามการรับรู้ ในขณะนั้นคำว่า "สนาม" ก็คือการรับรู้ถึงตนเองทั้งหมดของคนๆนั้น และการรับรู้ของโลกที่อยู่รอบๆตัวของเขา สนามการรับรู้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนหนึ่งๆนั้น แบ่งออกเป็นมิติต่างๆ เช่น

1. มนุษยภาพ (Humanity) หมายถึงสัญชาตญาณการอยู่รอดของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น เพื่อการอยู่รอด นักฟุตบอลของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งไปอเมริกาใต้ในเที่ยวที่เครื่องบินตก จำเป็นต้องกินเนื้อเพื่อนๆที่สิ้นชีพเพราะอุบัติเหตุเครื่องบินตกนั้นเพื่อยังชีพ ซึ่งถ้าอยู่ในภาวะปกติแล้วเขาเหล่านั้นคงไม่กล้ากินเนื้อมนุษย์โดยเฉพาะเนื้อของเพื่อนๆ

2. วัฒนธรรม การเข้าใจถึงวัฒนธรรมของสังคมหนึ่งๆนั้น จะเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่ช่วยให้เข้าใจว่าทำไมคนในสังคมนั้นจึงประพฤติเช่นนั้น วัฒนธรรมในที่นี้หมายถึง concepts คือสิ่งที่นำเราไปใช้ในการคิด สิ่งที่เราได้เรียนรู้และสิ่งที่เราใช้ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นชุดหนึ่งซึ่งคนในสังคมกลุ่มใหญ่ได้ให้ค่านิยมที่เหมือนกัน (common Values) แก่ concepts ตัวอย่างเช่น สังคมไทยให้ค่านิยมแก่วัยวุฒิสูงมากกว่าและให้ค่านิยมเกี่ยวกับการตรงต่อเวลาน้อยกว่าสังคมในสหรัฐอเมริกา

3. ชั้นทางสังคม (social class) ถ้าคนในสังคมนั้นสามารถจะบรรลุถึงเป้าหมายต่างๆที่สังคมนั้นยกย่อง ยิ่งมากเท่าใด คนๆนั้นจะยิ่งมีฐานะทางสังคมยิ่งสูง คนต่างฐานะในสังคมเดียวกันจะประพฤติไม่เหมือนกัน คนในชั้นเดียวกันจะประพฤติคล้ายคลึงกัน ยกเว้นคนที่มีความทะเยอทะยานจึงประพฤติตนให้เหมือนกับชนชั้นสังคมที่สูงขึ้นกว่าชั้นของตนที่เป็นอยู่ เพราะตนเองต้องการยกฐานะของตนให้สูงขึ้นนั้น

4. กลุ่มอ้างอิง (reference group) กลุ่มอ้างอิงที่คนในกลุ่มนั้นมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดติดต่อกัน ก็มีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของคนในกลุ่มนั้นๆ คนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันย่อมมีเป้าหมายของกลุ่มและค่านิยมที่คล้ายกัน นอกจากนี้พฤติกรรมของกลุ่มอ้างอิงจะมีผลต่อ

พฤติกรรมของคนที่อยู่นอกกลุ่มอีกเช่นกัน ถ้าคนนอกกลุ่มนั้นอยากจะเข้ามาเป็นสมาชิกในกลุ่ม คนที่อยู่นอกกลุ่มนั้นจะพยายามประพฤติปฏิบัติตัวให้เหมือนกับคนในกลุ่มเพื่อว่าคนในกลุ่มนั้นจะยอมรับเขาเข้าเป็นสมาชิกด้วย

พฤติกรรมกลุ่มอ้างอิงนั้นจะกลายเป็น frame of reference แบบอย่างการอ้างอิงแก่คนในกลุ่มเอง หรือคนนอกกลุ่มที่อยากจะเข้ามาเป็นสมาชิก กลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อการนิยมดนตรีญี่ปุ่น ทั้งตัวนักร้องและ/หรือประเภทของดนตรีด้วย

5. สภาพแวดล้อม (Physical environment) ก็มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์เช่นกัน เมื่ออากาศร้อนอบอ้าว คนก็อยากจะกินน้ำ และเครื่องดื่มต่างๆ อยากจะเข้าไปอยู่ในห้องที่มีเครื่องปรับอากาศเย็น

6. ตัวของบุคคลนั้น (The individual Self) การศึกษาถึง self concept ซึ่งหมายถึงบุคคลนั้นจะมอง (perceive) ตัวเองอย่างไรในขณะใดขณะหนึ่งคนเราย่อมประพฤติตนไปตาม self concept ที่ตนเองคิดและมองว่าตนเองควรจะเป็นในขณะนั้น เช่น คนที่คิดว่าตนเองเป็นคนที่มีน้ำเสียงและพลังเสียงที่ดี ก็มักจะขวนขวายขยันหมั่นเพียรหาเพลงมาฟังและฝึกซ้อมร้องเพลงเพื่อให้ชนะการประกวดร้องเพลงหรือเป็นที่ชื่นชมยอมรับของผู้ที่ได้ฟัง เป็นต้น

7. สิ่งเร้าเฉพาะอย่าง (Specific stumuli) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนได้เช่นกัน เช่นภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่คนดูอาจจะทำให้คนๆนั้นเปลี่ยนทัศนคติหรือพฤติกรรมได้

3. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการบริโภคดนตรีกับการแสดงอัตลักษณ์

Frith (1996 : 108) กล่าวไว้ในบทความ "*ดนตรีและอัตลักษณ์*" ว่าการศึกษาเรื่องดนตรีค่อนข้างจะมีข้อจำกัด เพราะว่าดนตรีเป็นภาพสะท้อนหรือการแสดงออกของบุคคล การศึกษาเรื่องนี้เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทางสังคมของผู้ผลิตกับผู้บริโภค รวมทั้งศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับรูปแบบของดนตรี วัฒนธรรมดนตรีถือว่าเป็นวัฒนธรรมย่อยของสังคม เช่น Punk หรือ heavy เป็นการศึกษาในแง่ของสุนทรียะและค่านิยมทางสังคม ดนตรีเป็นหนึ่งรูปแบบการแสดงออกซึ่งอารมณ์สุนทรียะ (aesthetic sentiments) ของมนุษย์ บทบาทที่สำคัญของดนตรีไม่เพียงช่วยตอบสนองความพึงพอใจ (self - gratification) ของมนุษย์ในยามว่างเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้าง "ความสมดุลย์" ระหว่างงานกับการใช้เวลาว่างเพื่อพักผ่อนด้วยการถ่ายเทความเครียดไปจากหน้าที่การงานของมนุษย์

Seashore (อ้างใน กรพินธุ์ จารุถาวร, 2541) ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยไอโอวา ได้กล่าวถึงสาเหตุที่มนุษย์ชอบฟังดนตรีไว้ในหนังสือชื่อ "Why we love music" สรุปได้ดังนี้

1.ดนตรีช่วยกระตุ้นมนุษย์ได้ทั้งทางร่างกายและจิตใจ พร้อมกันก็เปรียบเสมือนกลไกที่กระตุ้นระบบประสาทส่วนกลางซึ่งคอยควบคุมกล้ามเนื้อและหน้าที่ต่างๆตามอวัยวะภายใน รวมถึงระบบประสาทอัตโนมัติด้วย

2.เสียงดนตรีทำให้รู้สึกเหมือนว่าได้อยู่ในอีกโลกหนึ่ง ซึ่งเรียกว่าการปลอมแปลงทางอารมณ์ (Disguise) เนื่องจากบางครั้งมนุษย์ต้องการที่จะหลีกหนีปัญหาบางอย่างที่กดดันอยู่ จึงพยายามหาทางออกด้วยการแสร้งทำเป็นอย่างนั้นอย่างนี้ ซึ่งดนตรีช่วยได้ทางอ้อมเพราะเสียงเพลงทำให้เรานึกถึงอะไรๆได้ในความฝันที่เราทอดอารมณ์ไปตามเสียงเพลง โดยให้โอกาสแสดงถึงความรู้สึก ความต้องการที่สภาพแวดล้อมในชีวิตจริงไม่อำนวยให้ทำเช่นนั้น เป็นการช่วยรักษาสุขภาพจิตของมนุษย์ให้สมดุล

3.จังหวะของเพลงเป็นแหล่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกน่าสนใจที่จะฟัง ไม่ว่าจะเป็นจังหวะช้า-เร็ว ดัง-ค่อย สูง-ต่ำ หรือกระแทกกระทั้น

4.เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งของอารมณ์ซึ่งนักแต่งเพลงพยายามจะกระตุ้นออกมา ทั้งที่ต้องการจูงใจหรือเกิดจากประสบการณ์ของตัวเอง เป็นสื่อภาษาทางอารมณ์ให้ผู้ฟังได้รับรู้

5.ระดับสติปัญญาที่สามารถรับรู้ เข้าใจ และเข้าถึงเพลงนั้นๆได้ด้วยอารมณ์ของผู้ฟัง

6.การที่มีผู้ใดผู้หนึ่งแนะนำเพลงให้ ไม่ว่าเป็นผู้ใหญ่ เพื่อน หรือสื่อมวลชนซึ่งกระตุ้นให้สนใจว่าดนตรีหรือเพลงนั้นๆดีและไพเราะอย่างไร

นักคิดพวกแก่นสารนิยม (essentialism) มองว่าการเมืองมีส่วนในการสร้างอัตลักษณ์ (Frith,1996 : 108 - 109) เช่น จะมีเพียงชาวอเมริกันนิโกรเท่านั้นที่เข้าใจดนตรีอเมริกันนิโกร และเนื้อเพลงที่แต่งก็มีลักษณะที่แตกต่างกันระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย แต่ในปัจจุบันมีการกล่าวว่า กระบวนการโลกาภิวัตน์ทำให้วัฒนธรรรมการเมืองที่มีส่วนในการสร้างอัตลักษณ์หมดความสำคัญไป เช่นเดียวกับเรื่องดนตรีญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา เด็กวัยรุ่นทั้งผู้หญิงและผู้ชายมีความนิยมดนตรีญี่ปุ่นในอัตราที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดนตรีสามารถแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์ในชีวิตของผู้ที่สร้างและผู้ที่บริโภคดนตรีนั้น ดนตรีสามารถใช้วิเคราะห์วัฒนธรรม เพราะดนตรีแสดงถึงวัฒนธรรม แสดงถึงมโนทัศน์และสภาวะของสังคม

ระบบการให้ความสำคัญในยุคหลังสมัยใหม่เป็น "ประเด็นปัญหา" อยู่มาก เนื่องจากเราไม่สามารถแยกได้ถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งแท้จริง (real) กับสิ่งที่เลียนแบบ (simulated) ถ้าเป็นเช่นนั้นอะไรคือกระบวนการของปัญหา มันไม่ใช่ตำแหน่งแห่งที่ของเรื่องนั้นๆแต่มันเป็นการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ของเราระหว่างตำแหน่งต่างๆ ประเด็นนี้เองทำให้ดนตรีกลายมาเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการศึกษา อัตลักษณ์หลังสมัยใหม่จะเป็นอย่างไร เมื่อเราให้ความสำคัญกับเสียงมากกว่าการมองเห็น และให้ความสำคัญกับเวลามากกว่าพื้นที่ เมื่อตัวบท "*text*" ของ

เพลง คือการแสดงออก การเคลื่อนไหว การเปลี่ยนแปลง เมื่อไม่มีอะไรเป็นเครื่องหมาย "*represented*" ให้เห็นเลย

Frith (1996 : 110) ตั้งประเด็นสั้นๆว่าเมื่อพูดถึงอัตลักษณ์ เรามักจะพูดถึงประสบการณ์ที่ผ่านมา หรือวิถีที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ อัตลักษณ์ไม่ใช่เป็นรูปแบบ (thing) แต่เป็นกระบวนการ (process) กระบวนการของประสบการณ์เห็นได้ชัดใน "*ดนตรี*" ดนตรีเปรียบเสมือนกุญแจในการเข้าถึงอัตลักษณ์ เพราะว่าดนตรีแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกต่อตนเองและต่อผู้อื่น

อัตลักษณ์แสดงให้เห็นกระบวนการทางสังคม รูปแบบของการปฏิสัมพันธ์และกระบวนการของสุนทรียะ สุนทรียะเป็นการแสดงเรื่องราวที่ดำเนินไประหว่างสังคม กลุ่ม และบุคคลในรูปของการเล่นและการฟัง ในการกระทำนั้นแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตน ความรู้สึกของตัวตน การสร้างตัวตน หรือการสูญเสียตัวตน ตามหลักสุนทรียะนั้นไม่มีความแตกต่างระหว่างดนตรีชั้นสูงกับดนตรีชั้นต่ำแม้ว่าความแตกต่างในชนิดของดนตรีอาจจะมีความแตกต่างในอัตลักษณ์ของดนตรีแต่ละชนิด แต่ดนตรีก็นำไปสู่รูปแบบอัตลักษณ์ที่เหมือนกัน ในความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมชั้นต่ำไม่สามารถพรรณนาความแตกต่างของรสนิยมได้ แต่มองเห็นได้ถึงความแตกต่างในกิจกรรมทางสังคม

สำหรับในยุคหลังสมัยใหม่ การตัดสินความพึงพอใจหรือความเพลิดเพลินในดนตรีนั้น ไม่ได้ตัดสินที่ความรู้สึก ในสมัยนี้มีเทคโนโลยีดิจิตอล ที่เร่งกระบวนการผลิตได้ตามโควต้าเพลงที่กำหนดไว้ ไม่ได้ดูผลงานจากเนื้อหาที่เฉพาะ แต่ดูที่การกำหนดรูปแบบการแสดง อย่างกรณีของดนตรีแร็พ อำนาจทางดนตรีที่แท้จริงของมันกำลังจะเหือดหายไป แต่ที่มันเติบโตอยู่ได้เนื่องจากการแสดงที่เป็นไปตามรูปแบบที่กำหนด และเมื่อหันมามองดนตรี Hip – hop เห็นได้ถึงตัวอย่างหนึ่งของการพ่ายแพ้ และการเลือนหายไปของดนตรี เนื่องจากเนื้อหาทางดนตรี ไม่ได้เป็นไปตามวิถีการผลิตแบบใหม่ ดังนั้นความพึงพอใจในดนตรีในยุคหลังสมัยใหม่นั้นมาจาก juxtaposition มากกว่ามาจากการแสดงความหมาย สำหรับคนฟัง และ dancer ความสนุกสนานเป็นกระบวนการ ไม่ใช่เป็นผลลัพธ์ที่ได้รับ เรื่องของสุนทรียะในดนตรีหลังสมัยใหม่นั้น เป็นเรื่องของการสร้างอัตลักษณ์ในการแสดง (Frith, 1996 : 114 - 115)

นักสังคมวิทยาที่สนใจศึกษาเรื่องดนตรีสมัยนิยม จะต้องสนใจทั้งเนื้อเพลง เครื่องบันทึกเสียง นักร้อง และสไตล์ดนตรีที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ขณะนั้น เพราะการตัดสินดนตรีว่า "ดี" หรือไม่ ต้องดูทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภค นักดนตรีทำหน้าที่เขียนเพลง ร้องเพลง เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรดิวเซอร์ทำหน้าที่เลือกงานที่เกิดจากการผสมผสานของความแตกต่าง บริษัทเทปและผู้จัดรายการวิทยุ โทรทัศน์ทำหน้าที่ตัดสินว่าเพลงไหนจะนำออกแสดงและวางจำหน่าย ผู้

บริโภคทำหน้าที่ซื้องานที่ตัวเองสนใจมากที่สุด การตัดสินใจของแต่ละบุคคลเหล่านี้ขึ้นอยู่กับรสนิยมและสไตล์ของแต่ละบุคคล

ตัวอย่างที่อธิบายการตัดสิน เช่น แนวคิดเรื่องรสนิยมของ Pierre Bourdieu (Frith, 1996 : 120) ประเด็นที่สนใจ คือ วัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในเทคนิคและเทคโนโลยีการผลิตและการบริโภคดนตรีของผู้ผลิตและผู้บริโภคที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดกลุ่มทางสังคมที่แตกต่างกัน การมีความแตกต่างในประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ทำให้สร้างดนตรีที่แตกต่างกันไป รสนิยมเกี่ยวกับดนตรีจะสัมพันธ์กับชั้นของวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อย สไตล์ของดนตรีที่ฟังก็ขึ้นอยู่กับกลุ่มของอายุ

ในทางสังคมศาสตร์มีการพูดถึงรสนิยมดนตรีใน 2 ฝ่าย (Frith, 1996 : 120) ธรรมชาติของดนตรีกับหน้าที่ทางสังคม ในการศึกษาดนตรีสมัยนิยม หน้าที่ทางสังคมจะมีความสำคัญ ดนตรีเป็นการพาณิชย์ เริ่มการวิเคราะห์ด้วยการตั้งข้อสมมติฐานว่า สร้างดนตรีเพื่อขาย และจุดสำคัญของการวิจัย คือ ใครเป็นผู้ตัดสินใจทางการตลาด มันอยู่บนฐานของการสร้างรสนิยมอันเป็นรสนิยมของคนส่วนใหญ่ เหตุผลว่าทำไมคนถึงชอบมัน มีการวิเคราะห์ถึงกลยุทธ์การขาย การศึกษาประชากร มานุษวิทยาการบริโภค

คนเล่นดนตรี เพราะมันให้ความรู้สึกดี และแม้การรับรู้ของผู้บริโภคต่อดนตรี ว่ารสนิยมในดนตรี เป็นสิ่งที่หลีกไม่พ้นผลกระทบของสภาวะทางสังคมและการพาณิชย์ แต่พวกเขาก็ยังคงอธิบายว่ามันเป็นบางสิ่งบางอย่างที่มีความพิเศษ ทุกๆคนในโลกสมัยนิยมทราบดีถึงพลังของสังคมที่ตัดสินธรรมชาติของดนตรีสมัยนิยม ธรรมชาติของรสนิยมสมัยนิยม เครื่องบันทึกเสียงที่ดี เนื้อเพลง หรือเสียง เป็นสิ่งที่มีพลังอำนาจมากในการตัดสินความรู้สึกต่อดนตรีของคนฟังดนตรี

ด้วยการรับรู้แบบนี้ดนตรีสมัยนิยมได้กลายเป็นสุนทรียะที่เป็นอิสระจากพลังทางสังคม และค่านิยมสมัยนิยมก็ขึ้นอยู่กับบางสิ่งบางอย่างที่อยู่นอกเหนือสมัยนิยม นั่นคือ พื้นฐานในตัวบุคคล ชุมชน หรือวัฒนธรรมย่อยของสิ่งๆนั้น จุดวิกฤตของการตัดสินนี้ คือ การวัดคนฟังดนตรีจากประสบการณ์หรือความรู้สึกที่พวกเขาพรรณนาหรือแสดงออกมา การตัดสินสุนทรียะเป็นผลสะท้อนจากการแปลความหมายทางสังคมวิทยา

Ward (1992 : 17 อ้างใน กรพินธุ์ จารุถาวร, 2541 : 10) ได้พัฒนากรอบแนวคิดเกี่ยวกับคุณค่า (value) ในการบริโภคดนตรีว่าประกอบด้วย 3 ด้านคือ คุณค่าด้านการแลกเปลี่ยน คุณค่าด้านการใช้ และคุณค่าในด้านอัตลักษณ์ ในด้านสุดท้ายนี้เขาได้ยกตัวอย่างว่า การซื้อเทปบางม้วนหรือบางประเภทช่วยย้ำตัวผู้ฟังว่าเขาเป็นแฟนเพลงแนวร็อคหรือเป็นผู้ที่ชื่นชอบในแนวเพลงแจ๊ซ ทั้งนี้ก็สอดคล้องกับข้อสรุปของ McQuail (1994 : 308 อ้างใน กรพินธุ์ จารุถาวร, 2541 : 10) ที่ว่า ผลการศึกษาวิจัยหลายชิ้นพบว่า สาร (message) สามารถนำเสนอตัวตนหรือส่งเสริมการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย และนำไปสู่การสร้างขอบเขต (boundary) ของคน

กลุ่มคนต่างๆในสังคม นั่นคือ เราพอใจที่จะรับความบันเทิงจากดนตรีจากคนที่เราพึงพอใจหรือหมาย (identified) ว่าเราเป็นคนคนนั้นหรือเรากำลังมองอัตลักษณ์ของตนเองว่าเหมือนบุคคลคนนั้น ตรงนี้เป็นการมองว่าสื่อมวลชนไม่เพียงเสนอสารสู่มวลชนเท่านั้นแต่มันยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้รับสาร

3.1 ดนตรีร็อค

ดนตรีญี่ปุ่นเองก็เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมดนตรี โดยเฉพาะกรณีดนตรีร็อค นับเวลาถึงปัจจุบัน ร็อคมีอายุเกือบครึ่งศตวรรษ และร็อคก็มีทีท่าว่าจะเติบโตต่อไปและจะยืนหยัดอยู่ตลอดกาล แต่กระนั้นก็ตาม ในขณะที่ร็อคกำลังรุ่งเรือง หลายคน หลายกลุ่มในสังคมต่างตัดสินดนตรีประเภทนี้แตกต่างกันไป เสียงส่วนใหญ่ในสังคมมองว่าดนตรีร็อคเป็นดนตรีที่เลวร้าย มีเฉพาะคนกลุ่มน้อยเท่านั้นที่นิยมดนตรีร็อค กลุ่มคนส่วนใหญ่ที่นิยมดนตรีร็อคก็จะเป็นคนในกลุ่มวัยรุ่น

สจวร์ต โกลด์แมน ผู้ซึ่งเป็นนักวิจารณ์ดนตรี เป็นคอลัมนิสต์ที่มีคนยอมรับว่าเป็นมือระดับแนวหน้า เขาเขียนบทความในเชิงต่อต้านดนตรีร็อคชื่อ "That Old Devil Music" ในนิตยสารเนชันแนลรีวิว เขาโจมตีร็อคในเกือบทุกด้าน ทั้งดนตรี เนื้อร้อง ตัวศิลปิน ผลกระทบต่อผู้ฟังและเนื้อหาที่ใช้สื่อสารตลอดจนคุณค่าทางศีลธรรม (กฤษดา เกิดดี, 2533) ผู้วิจัยได้ตัดตอนและเรียบเรียงบทความบางส่วนเพื่อความเหมาะสม ดังนี้ ปัจจุบันร็อคเป็นดนตรีที่รุ่งเรืองที่สุดในโลก กลุ่มผู้ฟังอายุ 13 ถึง 26 ปี ฟังดนตรีวันละ 2 – 3 ชั่วโมง ร็อคระบาดไปทั่วทั้งวิทยุ ในรถยนต์ โทรทัศน์ ในโรงยิม สำนักงาน ทันตแพทย์และห้างสรรพสินค้า หนังส่วนใหญ่ก็ใช้ดนตรีร็อคเป็นคนทำซาวด์แทรค ร็อค มีกลุ่มผู้ฟังเป็นเด็ก แต่ทว่าผู้แสดงไม่จำเป็นต้องเป็นเด็กตามไปด้วย เซ็กซ์ เป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของดนตรีร็อค... ไม่เพียงแต่กลุ่มดนตรีจะเสนอภาพของโฮโมเซ็กชวลเท่านั้นหากแต่ยังรวมไปถึงร็อคสตาร์ต่างๆก็ยังคงมีลักษณะเด่นที่ดึงดูดคนทั้งสองเพศ ดนตรีเฮฟวีเมทัล ไม่เคยละเลยเรื่องผีสาง การฆ่าตัวตายและฆาตกรรม และไม่เพียงเนื้อร้องเท่านั้น หากแต่ยังมีการแสดงออกทางเครื่องแต่งกาย ทีเชิ้ตขาดๆ (หรือไม่ใส่เสื้อเลย) กางเกงหนังอวดอวัยวะเพศ รองเท้าบู๊ท โซ่ ตุ้มหู เครื่องประดับ เมื่ออยู่บนเวทีร็อคเกอร์จะต้องทำชายตามองค้อนแฝงความเสน่หา ทำหน้าตาบูดบึ้ง เหงื่อท่วมตัว และกระโดดเหมือนเกิดอาการสปัสซัม โชว์กีตาร์ คนดูซึ่งเป็นเด็กก็แสดงกิริยาตอบโต้ เบียดเสียดยัดเยียดและกรีดร้อง

ดนตรีร็อคเป็นเพียงเศษอาหารของจิตวิญญาณ เป็นอาหารของเซ็กซ์ ยาเสพติด และความพึงใจที่ไม่รู้จักจบสิ้น *"ร็อค แอนด์ โรลล์ จะไม่มีวันตาย" (Rock 'n' Roll will never die)* เป็นคำโอ้อวดของศิลปินร็อค แต่ความเป็นจริงคือร็อคตายไปเรียบร้อยแล้ว ตายไปตั้งแต่ปี 1977

ตายไปพร้อมๆกับการการจากไปของเอลวิส เพรสลีย์ พระเจ้าองค์แรกของดนตรีร็อค ที่เหลืออยู่เป็นสิ่งอื่น แทนที่จะเป็นดนตรีที่เสริมสร้างคุณค่าทางจิตใจกลับเป็นดนตรีที่ก่อให้เกิดอาการด้านเซาและตื่นตกใจ หากแต่บทความนี้เป็นการมองในด้านเดียว และเต็มไปด้วยอัตวิสัย จากข้อเขียนของโกลด์แมนแสดงให้เห็นว่าเขาต้องการดนตรีร็อคในแบบเก่าๆ แต่มันก็เป็นไปไม่ได้แล้ว เพราะทุกสิ่งทุกอย่างได้เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ร็อควันนี้ก็เป็นแบบฉบับของวันนี้

ดนตรีร็อคของญี่ปุ่น (Visual Rock) ก็เป็นอีกหนึ่งประเภทดนตรีร็อคที่ถูกผู้คนในสังคมกล่าวขานถึงว่าเป็นดนตรีที่เลวร้าย โดยเฉพาะในสังคมไทย หลังจากได้เกิดเหตุการณ์เด็กหญิงผู้เป็นสาวกของดนตรีร็อคญี่ปุ่นฆ่าตัวตายจบชีวิตลงไปติดๆหลังจากการจากไปตลอดกาลของนักร้องขวัญใจชาวร็อค ฮิเดะ แห่งวง X-Japan (ดูภาคผนวก)

ในยุคปัจจุบัน ยุคโลกาภิวัตน์ ภาพต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม เป็นภาพที่ไม่เหมือนและไม่เคยบังเกิดขึ้นมาก่อนในยุคใดๆ เมื่อลักษณะที่ปรากฏนี้เป็นสิ่งที่ผิดกับภาพเดิมๆที่เคยปรากฏมา เรื่องราวที่ผิดแปลกและเปลี่ยนไปมากในยุคปัจจุบันนี้ ทุกคนต่างก็พูดถึงการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น สังคมและวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่แปลกไปในวันนี้ จึงถูกตีค่าว่านั่นเป็น "ปัญหาสังคม" การที่เด็กกลุ่มหนึ่งถูกตราหน้าว่าเป็นตัวปัญหา เป็นภาระแก่สังคม สภาวะการถูกนิยามโดยคนอื่นเช่นนี้ หลายต่อหลายครั้งที่ทำให้พวกเขาต้องตกเป็นที่รองรับอคติและความเดียจฉันท์หรืออย่างน้อยก็ถูกหยิบยกเป็นตัวอย่างในแง่ลบจากสังคมอยู่เรื่อยมา

หากคนในสังคมยังคงเชื่อว่า พฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่น อาจจะนำมาซึ่งความตายของเด็กวัยรุ่นที่อาจจะมาจากครอบครัวที่อบอุ่นหรือไม่ก็ตาม และกล่าวว่าพฤติกรรมของคนส่วนน้อยกลุ่มนี้จะเป็น ปัญหาสังคม เพราะนั่นเป็นสิ่งที่สังคมใช้ค่านิยมในการตัดสินต่อเรื่องต่างๆ ดังที่ สุริชัย หวันแก้ว (2543) กล่าวไว้ในงาน "โลกาภิวัตน์กับทีทรรศน์สังคมวิทยา" ว่า สิ่งที่คนกล่าวกันว่าเป็นปัญหาสังคมนั้น เกิดจากองค์ประกอบ คือ

1. การใช้ค่านิยมตัดสิน (value-judgement) เพราะว่ามีการพิจารณาจากค่านิยมชุดหนึ่งและลงความเห็นว่า สังคมมิได้ดำเนินไปในทางที่ถูกที่ควร

2. พึ่งพาอาศัยมุมมองของหน่วยงานที่มีบทบาทตามกฎหมายหรือของบุคคลที่มีตำแหน่งและอำนาจ หรือคนที่มีชื่อเสียงเพราะเขามีส่วนสำคัญในการให้คำนิยามว่าอะไรเป็นปัญหา ซึ่งก็มักจะมาจากการวัดด้วย "ค่านิยมของเขาเหล่านี้" นี่เอง

3. เรียกหานโยบายหรือการลงมือทำเพื่อแก้ไขภาวะนั้นๆหรือแก้ไขปัญหานั้น

ถ้าเป็นการมองตามๆกันไปเช่นนั้นแล้ว การมองผู้เบี่ยงเบนเป็น "ปัญหาสังคม" ก็เหมือนเป็นการตัดช่องของปัญหา ไม่ให้ถูกนำมาขบคิด ไม่ได้เปิดโอกาส เหมือนพวกเขากำลังถูกสังคมลงโทษ บุคคลกลุ่มนี้อาจจะเป็นผู้ที่สร้างประวัติศาสตร์ ผู้ที่เปลี่ยนแปลงสังคมให้ไปสู่สังคมที่พึงปรารถนาก็ได้ สุริชัย หวันแก้ว (2543) ยกมากล่าวต่อไปว่า ถ้าหากเราพินิจพิจารณาประวัติ

ศาสตร์ต่างๆที่ผ่านมา ก็จะพบได้ว่า คนที่เบี่ยงเบนไม่ค่อยเหมือนใครหรือเป็นคนแหวกแนวมักจะเป็นคนที่เป็นตัวของตัวเอง มักจะเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์กว่าคนอื่นๆ หลายต่อหลายครั้งกับผู้ที่ปรากฏว่าเป็นผู้ที่เบี่ยงเบนได้กลายเป็นผู้สร้างนวตกรรม และหากเราได้ศึกษาถึงกรณีบุคคลที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหม่แก่สังคมในภายหลังก็มักจะพบว่ามีประวัติความเป็นมาที่ไม่ค่อยเหมือนใคร

3.2 "ความนิยมดนตรี" กับ "คนชายขอบ"

ในส่วนนี้เป็นการเชื่อมโยงพฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่นกับมโนทัศน์เรื่อง "คนชายขอบ" เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งในสังคม กลุ่มที่รับวัฒนธรรมต่างประเทศมาประพฤติเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน วิถีการบริโภคดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่นกลุ่มนี้มีลักษณะที่แปลกออกไปจากวิถีการบริโภคโดยทั่วๆไป การที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเองในรูปแบบที่ต่างออกไปจากรูปแบบของวัฒนธรรมกระแสหลักนี่เอง ทำให้วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นกลุ่มนี้เป็นเหมือนวัฒนธรรมของคนกลุ่มน้อยในสังคม ดังนั้นกลุ่มคนในสังคมดังกล่าวจะต้องแสดงการกระทำต่างๆเพื่อเรียกร้องความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

คนชายขอบ (marginal people) คือ "..กลุ่มคนที่มีชีวิตอยู่ถึงกลางหรือห่างไกลจากศูนย์กลางทั้งในทางภูมิศาสตร์และสังคมวัฒนธรรม ในทางสังคมวัฒนธรรมนั้น "คนชายขอบ" เป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม วัฒนธรรมประจำกลุ่มจึงเป็นวัฒนธรรมย่อยไม่ได้รับการยอมรับ หรือเลือกปฏิบัติจากคนในกระแสวัฒนธรรมหลัก การเรียนรู้การปรับตัวและการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดหรือมีชีวิตภายใต้สภาพการณ์ดังกล่าว เป็นสาระสำคัญของวิถีชีวิตของประชากรที่อาศัยอยู่ใน *วัฒนธรรมชายขอบ*" (สุริชัย หวันแก้ว, 2544)

3.3 แหล่งที่มาของมโนทัศน์ Marginalization

แหล่งที่มาของมโนทัศน์เรื่อง*ความเป็นคนชายขอบ* (Marginality) มีอยู่หลายแหล่งด้วยกัน อันได้แก่ แนวคิด*สังคมวิทยาพัฒนาการ (Sociology of Development)* แนวคิด*วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies)* ในอังกฤษ หรือแนวคิด*การศึกษาประวัติศาสตร์สังคมที่ถูกกดทับไว้ (Subaltern Studies)* ในอินเดีย สำหรับการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากเป็นการศึกษาวัฒนธรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงยกมากล่าวเฉพาะแนวคิด*วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies)* ในอังกฤษ

ที่มาจากสำนัก Cultural Studies **(อังกฤษ) : จากการศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นอันถือเป็นกลุ่มชายขอบของสังคมเมือง** (สุริชัย หวันแก้ว, 2544 : 17 - 21)

จากข้อเสนอในหนังสือรวมบทความของศูนย์ที่ศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นในสังคมอังกฤษสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่สองชื่อว่า *Resistance Through Ritual* ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นในอังกฤษที่โดดเด่นแยกออกมาอย่างชัดเจนเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ค่อนข้างใหม่ กล่าวคือลักษณะการรวมกลุ่มของวัยรุ่นเป็นกลุ่ม และต่างกลุ่มต่างก็มีวิถีการดำเนินชีวิตของกลุ่มคล้ายกับว่าคนที่แตกต่างกันนั้นเพิ่งเกิดขึ้นในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองนี้เอง วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นผลผลิตของการฟื้นฟูเขตเมือง การเติบโตของสื่อ วัฒนธรรมสมัยนิยม กระแสวัฒนธรรมแบบอเมริกัน (Americanization) และการเสื่อมถอยของวัฒนธรรมชนชั้น (ในกรอบความหมายชนชั้นนายทุน - ชนชั้นกรรมกร)

ในทางสังคมวิทยา วัยรุ่นไม่ได้นิยามความหมายจากอายุหรือลักษณะทางสรีระ สิ่งสำคัญในการนิยามทางสังคมวิทยาคือ วัฒนธรรมย่อย (subculture) เป็นเหมือน "*แผนที่แห่งความหมาย*" (map of meanings) พวกเขาใช้รูปร่าง (shape) ความสัมพันธ์ในกลุ่มและความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มก็จะมีแบบแผนและประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นสังคมที่พวกเขาตีความและเข้าใจจึงมีความแตกต่างกันออกไปด้วย

อย่างไรก็ดีแนวทางการศึกษาในยุคแรกของสำนักนี้ ไม่ได้เห็นว่าสังคมประกอบขึ้นด้วยวัฒนธรรมกลุ่มย่อยจำนวนมากมาย ยังคงยึดถือว่าภายใต้สังคมสมัยใหม่พื้นฐานความสัมพันธ์หลักของสังคมเป็นความสัมพันธ์ทางชนชั้น (class relations) วัฒนธรรมย่อยเป็นเพียงองค์ประกอบ (sub-set) ที่ยังคงอยู่ภายใต้เครือข่ายของวัฒนธรรมชนชั้นของสังคมโดยรวม (the wider class-culture network) วัฒนธรรมวัยรุ่นยังคงมีความสัมพันธ์กับเครือข่ายความสัมพันธ์ทางชนชั้นค่อนข้างมาก เครือข่ายนี้เรียกว่า วัฒนธรรมผู้ร่วมสายโลหิต (parent culture) และมีด้านที่ซ้อนทับกันอยู่บนวัฒนธรรมวัยรุ่นสองส่วน ส่วนแรกเป็นความสัมพันธ์ต่อวัฒนธรรมผู้ที่ให้กำเนิดโดยตรง ส่วนที่สองโครงสร้างวัฒนธรรมชนชั้นหลักของสังคม ลักษณะอำนาจทางวัฒนธรรมนี้เป็นได้ทั้งด้านครอบงำวัยรุ่นและด้านที่วัยรุ่นต้องการต่อต้านขัดขืน

จากตัวอย่างกรณีศึกษา (กลุ่มวัยรุ่นอังกฤษช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง) ในหนังสือเล่มเดียวกัน เห็นว่าวัยรุ่นกลุ่ม Ted, Mod, Skinhead ต่างพยายามถอยห่างวัฒนธรรมชนชั้นที่ให้กำเนิดซึ่งส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงาน แต่อย่างไรก็ดีพวกเขาก็ไม่สามารถผ่านเข้าร่วมกับวัฒนธรรมชนชั้นกลางหรือวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคมเมืองได้ เนื่องจากสภาพการแบ่งแยกแรงงานในเมืองและระบบการศึกษา ด้วยเหตุนี้ ทำให้ map of meanings ของวัฒนธรรมกลุ่มย่อย

ที่พวกเขาร่างขึ้นมาจึงกลายส่วนอยู่ที่ชายขอบ (Marginality) ของสังคม หาทางอันชัดเจนให้กับตนเองไม่ได้ นอกจากสร้างเอกลักษณ์ของกลุ่มขึ้นมาใหม่ แต่ก็ยังถูกครอบงำจากวัฒนธรรมหลักหรืออุดมการณ์ของสังคมซึ่งผลิตซ้ำผ่านสื่อมวลชนเป็นสำคัญ การสร้างความหมายให้กับกลุ่มตนเป็นการแสดงออกผ่านวัฒนธรรมของการดำเนินชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นแบบนี้เปรียบเหมือนการประกาศความเป็นตัวตนของพวกเขาผ่านพิธีกรรมสมัยใหม่ อาศัยการแสดงออกผ่านทางเรือนร่างของพวกเขาเอง ไม่ว่าจะเป็นแฟชั่นเสื้อผ้า ดนตรีหรืออากัปกิริยาท่าทาง

วัยรุ่นเหล่านี้ไม่ได้เป็นพวกเลียนแบบอย่างเดียว และไม่ใช่ยอมตามกระแสวัฒนธรรมหลักโดยดุษณี แท้จริงแล้ว พวกเขามีการต่อต้านขัดขืนด้วย ในกระบวนการต่อต้าน (resistance) ต่อรอง (negotiation) หรือต่อสู้ (struggle) ของพวกเขาต่อวัฒนธรรมที่ครอบงำ พวกเขาสามารถ "พิชิต" พื้นที่ทางวัฒนธรรม (cultural space) ได้ตามสมควร พวกเขาสามารถประกาศอาณาเขต (territory) ขึ้นมาได้จริง เช่น คลับ ถนน มุมถนน ย่านค้าขาย สนามฟุตบอล ฯลฯ ซึ่งพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นสถานที่พักผ่อน

จะเห็นว่านักวิชาการยุคแรกของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ได้แบ่งแยกการครอบงำและการต่อต้านออกเป็นสองขั้วอย่างเด็ดขาดเกินไป นักวิชาการรุ่นต่อมาชี้ว่าการมองแบ่งแยกเช่นนี้ทำให้มองบทบาทสื่อและวัฒนธรรมการตลาดในแง่วัฒนธรรมที่อยู่ในกระแสหลักของอุดมการณ์ครอบงำ ไม่มีแก่นสาร ซาราห์ ธอนตัน (1977 : อ้างใน สุริชัย หวันแก้ว, 2544 : 20) เห็นว่าการศึกษาวัฒนธรรมกลุ่มย่อยของวัยรุ่นไม่ควรแบ่งว่ามีส่วนชายขอบและ/หรือทางเลือกกับส่วนกระแสหลัก ไม่ควรแบ่งการต่อต้านกับการถูกครอบงำ ไม่ควรแยกวัฒนธรรมในการใช้ชีวิต (ที่เห็นว่าเป็นแก่นแท้ของชีวิต) และวัฒนธรรมการค้า / วัฒนธรรมการบริโภค (ที่เห็นว่าเป็นสิ่งแปลกปลอม) เธอเห็นว่าการศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมไม่มีพื้นที่ที่แน่นอน กระแสหลักอาจเป็นวัฒนธรรมทางเลือกในวันข้างหน้า หรือชายขอบของวัฒนธรรมหนึ่งอาจเป็นกระแสหลักของอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้น การศึกษาวัยรุ่นจึงควรศึกษาถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมย่อย (subcultural capital) ของแต่ละกลุ่มว่าแสดงบทบาทอย่างไรทั้งต่อตัวเองและต่อกลุ่มอื่นในสังคม ทุนวัฒนธรรมย่อยนี้มีบทบาทได้ทั้งการผลิตซ้ำและการต่อต้านพร้อมกันในตัว แล้วแต่ว่ากลุ่มไหนมีอำนาจในการสร้างวาทกรรมการนิยามกลุ่มว่าอย่างไร ธอนตันเห็นว่า การศึกษาวัยรุ่นในฐานะวัฒนธรรมย่อยควรใช้แนวทางการศึกษาความเป็นชายขอบ การเป็นชายขอบไม่จำเป็นต้องมีศูนย์กลาง ไม่ได้ตั้งใจต่อต้านอำนาจอะไรเสมอไป เพียงแต่ไม่นิยมที่จะเป็นตามแบบคนอื่น หรือการเลือกที่จะแสดงตัวให้โดดเด่น (distinction) มโนทัศน์เรื่อง "คนชายขอบ" จึงเป็นอีกหนึ่งในแนวคิดที่สามารถใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์การวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย : ศึกษาเฉพาะกรณีดนตรีญี่ปุ่น" ได้อย่างดุษณี

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น

กรพินธุ์ จารุถาวร (2541) ทำการวิจัยเรื่อง "ดนตรีไทยร่วมสมัยและอัตลักษณ์ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย" พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มของระดับอัตลักษณ์ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมแตกต่างกัน เปิดรับดนตรีหลายประเภทไม่แตกต่างกัน นำดนตรีมาใช้ทั้งเพื่อความบันเทิง, การบูรณาการและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม, ข้อมูลข่าวสารและเพื่อสนับสนุนอัตลักษณ์ส่วนบุคคล งานวิจัยนี้ไม่พบความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่างการใช้ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพและเพื่อวัตถุประสงค์เชิงสังคมกับอัตลักษณ์ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมของบุคคล

เดวิด แม็คคอว์ฮัน (อ้างใน พิชัย นิรมานสกุล : 2539) ทำการวิจัยเรื่อง "ผู้บริโภคที่เป็นวัยรุ่นในยุคโลกาภิวัตน์" พบว่า กลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 8 – 12 ปี มีความต้องการการยอมรับจากเพื่อน ต้องการความสุขภายในครอบครัว กลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 13 – 17 ปี มีความต้องการที่จะแสวงหาเอกลักษณ์ แสวงหาเพื่อน มีความใฝ่ฝันที่จะแสวงหาภาพลักษณ์ให้แก่ตัวเองและต้องการทำตนให้เป็นคนทันสมัย ส่วนกลุ่มวัยรุ่นตอนปลาย อายุระหว่าง 18 – 21 ปี มีความสนใจในเพศตรงข้าม ต้องการมีเพื่อนสนิทเป็นเพศตรงข้ามและเสาะแสวงหาคู่ชีวิต

บุญนาค ภัทรพงศ์มณี (2537) ทำการวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้าสำเร็จรูปของวัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร" พบว่า วัยรุ่นตอนปลายส่วนใหญ่ใช้เพื่อนเป็นแหล่งข้อมูล มีการวางแผนการซื้อเป็นบางครั้ง โดยชวนเพื่อนไปซื้อเสื้อผ้าและขอคำปรึกษาเกี่ยวกับการเลือกซื้อ นิยมไปซื้อที่ห้างสรรพสินค้า วัยรุ่นตอนปลายหญิงปฏิบัติมากกว่าชายในเรื่อง การใช้สถานที่โชว์สินค้าและนิตยสารสิ่งพิมพ์เป็นแหล่งข้อมูล ชวนพ่อแม่ไปเลือกซื้อเสื้อผ้า ขอคำปรึกษาจากเพื่อน พ่อแม่และญาติพี่น้อง ส่วนวัยรุ่นตอนปลายชายปฏิบัติมากกว่าวัยรุ่นตอนปลายหญิงในเรื่อง การไปซื้อเสื้อผ้าคนเดียว ไม่ปรึกษาใครในการซื้อ

ปฏิพัทธ์ กระแสอินทร์ (2509) ทำการวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของภาพยนตร์โทรทัศน์ต่อพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่น" พบว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นในแง่ดี คือ ช่วยในด้านการเข้าสังคมกับเพื่อนและให้ความรู้แก่เด็กได้มาก ส่วนในแง่เสียก็คือ ทำให้เด็กชอบเลียนแบบพระเอกและผู้ร้าย และมีผลต่อจิตใจและสุขภาพของเด็กและวัยรุ่น

พิชัย นิรมานสกุล (2539) ทำการวิจัยเรื่อง "ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าแฟชั่น Brand Name ต่างประเทศ" พบว่า

1.ปัจจัยด้านสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ได้แก่ ตัวแปรด้านเพศ อายุ และอาชีพจะมีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าแฟชั่น Brand Name ต่างประเทศที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนตัวแปรด้านสถานภาพครอบครัว ระดับการศึกษา ระดับรายได้ต่อเดือน การเป็นเจ้าของบ้านและการเป็นเจ้าของรถยนต์ไม่มีผลให้เกิดพฤติกรรมการซื้อสินค้าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

2.ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ได้แก่ การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน สื่อเฉพาะกิจ และสื่อระหว่างบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยสื่อระหว่างบุคคลก่อให้เกิดพฤติกรรมการซื้อมากกว่าสื่ออื่นๆ

3.ปัจจัยด้านทัศนคติเกี่ยวกับคุณลักษณะของสินค้าแฟชั่น Brand Name ต่างประเทศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อสินค้าแฟชั่น Brand Name ต่างประเทศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สมชัย ธนสารศิลป์ (2526) ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อแปรงสีฟันของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯ" พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ตัดสินใจซื้อแปรงสีฟัน ด้วยตนเอง วัยรุ่นที่มีสถานะทางสังคมระดับ A และ B คำนึงถึงแปรงสีฟันที่ทันตแพทย์แนะนำ ส่วนวัยรุ่นสถานะทางสังคมระดับ C จะคำนึงถึงเรื่องราคา

สุเกษม อิงคนันท์ (2537) ทำการวิจัยเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวของนักเรียนอาชีวศึกษากับการรับชมโทรทัศน์ : กรณีศึกษานักเรียนอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคนครราชสีมา" พบว่า ความก้าวร้าวของนักเรียนอาชีวศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการรับชมโทรทัศน์ และความก้าวร้าวของนักเรียนอาชีวศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับปริมาณในการรับชมโทรทัศน์

UNEP และ UNESCO (2001) ทำการสำรวจเรื่อง "วัยรุ่นกับการบริโภคแบบยั่งยืน" เพื่อศึกษาว่าวัยรุ่นคาดหวังอะไรกับอนาคตและอะไรที่พวกเขาเชื่อว่าเป็นสิ่งท้าทายที่สำคัญที่สุดที่จะมาถึง โดยสำรวจการรับรู้ของวัยรุ่นชนชั้นกลาง 10,000 คน อายุระหว่าง 18 – 25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ๆจาก 24 ประเทศทั่วโลกเกี่ยวกับผลกระทบจากรูปแบบการดำเนินชีวิตของพวกเขาต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ผลการสำรวจพบว่า วัยรุ่นมีความเข้าใจดีถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสังคมและสิ่งแวดล้อมจากการใช้และจับจ่ายสินค้าสัพเพเหระต่างๆ แต่วัยรุ่นส่วนใหญ่มอง

ความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิตมากกว่าการแสดงสัญญาณถึงการดูแลรักษาโลก และมักไม่คำนึงถึงจากการผลิตของผลิตภัณฑ์ที่เขาซื้อว่าจะเกิดมลพิษต่อสิ่งแวดล้อมหรือสังคมอย่างไร

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่อวัยรุ่นไทย

ธรรมจักร อยู่โพธ์ (2539) ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร" พบว่า เด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิง ส่วนใหญ่เลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตัวเอง โดยเด็กชายส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวัน ส่วนเด็กหญิงจะอ่านนานๆครั้ง นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลายทั้งชายและหญิง อ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวัน มากกว่านักเรียนในระดับอื่นๆ สำหรับปัจจัยที่มีบทบาทต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูนได้แก่ ภาพลายเส้นการ์ตูน ราคา และลิขสิทธิ์ รวมไปถึงอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการตัดสินใจ

สุวรรณา สันคติประภา (2532) ทำการวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร" พบว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์ต่อการเปิดรับสื่อจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แต่มีผลต่อความพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับ โดยเฉพาะเพศชายมีความพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับสูงกว่าเพศหญิง ปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดรับและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอีกประการ คือ ความพึงพอใจในสื่อ และแรงจูงใจจากการดูภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านบุคคลก็มีส่วนในการอธิบายการเปิดรับและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอีกด้วย เด็กที่มีเพื่อนและพี่น้องสนับสนุนให้อ่านจะมีปริมาณการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ยูอิ นากามูระ (2537) ทำการวิจัยเรื่อง "พลวัตของวัฒนธรรมบริโภค และรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร : นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร" โดยศึกษาพฤติกรรมการใช้สินค้าจากประเทศญี่ปุ่นยี่ห้อ "sanrio" พบว่า เด็กนักเรียนหญิงชั้นมัธยมมีแนวโน้มที่จะใช้สินค้าที่มาจากประเทศญี่ปุ่นมากกว่านักเรียนชายในระดับการศึกษาเดียวกัน และเด็กนักเรียนหญิงเหล่านี้มีความพอใจในการใช้สินค้าเหล่านี้ในระดับสูง

Leo Ching (2001) ทำการศึกษา "วัฒนธรรมญี่ปุ่นในเอเชีย : ศึกษาเฉพาะกรณีประเทศไต้หวัน" โดยการวิเคราะห์งานของ Chuang Shu-yu (1989 : 12-21) และ Tsan (1989) ผลการศึกษาสรุปว่า ปัจจุบันประเทศไต้หวันมีการรับวัฒนธรรมญี่ปุ่นในหลายๆด้าน ตั้งแต่แฟชั่น

อาหาร รวมถึงการใช้เวลาว่าง โดยมีสาเหตุสืบเนื่องมาจากการพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ จนกระทั่งไต้หวันกลายเป็นสังคมบริโภคนิยม สินค้าวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเริ่มปรากฏและมีอิทธิพลต่อประเทศไต้หวัน โดยญี่ปุ่นใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการครอบงำทางเศรษฐกิจ และอีกปัจจัยที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการรับและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างประเทศได้ คือ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารและระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม

จากการรวบรวมผลการวิจัยทั้งวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นและพฤติกรรมการรับวัฒนธรรมญี่ปุ่นข้างต้น กล่าวได้ว่า งานวิจัยเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นการศึกษาสาเหตุของการแสดงพฤติกรรมการบริโภค และผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากการบริโภคนั้น โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของวัยรุ่นมีหลายประการด้วยกัน ได้แก่ เพศ กลุ่มอ้างอิง ฐานะทางเศรษฐกิจ สารสนเทศ ผลการวิเคราะห์จากบทสรุปของงานวิจัยเหล่านี้จะเป็นประโยชน์สำหรับการใช้เป็นแนวทางในการศึกษาพฤติกรรมและแนวโน้มวิถีการดำเนินชีวิตของวัยในปัจจบันในแง่มุมอื่นๆที่ยังไม่ค่อยได้ศึกษากัน นั่นคือการศึกษาถึงความเป็นตัวตนของวัยรุ่นผู้บริโภค และกระบวนการของการแสดงพฤติกรรมต่างๆในวิถีการบริโภคนั้น ผู้วิจัยเลือกศึกษาการบริโภควัฒนธรรมต่างประเทศซึ่งมีอิทธิพลมากต่อวัยรุ่นแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร นั่นคือวัฒนธรรมญี่ปุ่น การศึกษาการบริโภควัฒนธรรมญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทยยังมีไม่มากที่ศึกษาแล้วส่วนใหญ่เป็นการศึกษาการบริโภคแฟชั่น และการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาการบริโภควัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่นซึ่งกำลังเข้ามามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในปัจจุบันด้วยอัตราที่สูงขึ้นมากและเป็นประเด็นที่ยังไม่มีการศึกษามาก่อน การศึกษาเรื่อง "อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย : ศึกษาเฉพาะกรณีดนตรีญี่ปุ่น" จะเป็นประโยชน์ต่อการเข้าใจความเป็นตัวตนของวัยรุ่นและเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของส่วนต่างๆของโลกที่มีอิทธิพลต่อวิถีการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น

สมมติฐานในการวิจัย

1. พฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่นมี 2 กระบวนการ

1.1 กระบวนการสร้างและแสวงหาความโดดเด่น (distinction process) เพื่อแสดงความแตกต่างจากคนที่ไม่นิยมดนตรีญี่ปุ่น

1.2 กระบวนการเลียนแบบ (imitation process) วัยรุ่นนิยมดนตรีญี่ปุ่นตามกลุ่มเพื่อน เพื่อต้องการการยอมรับเข้ากลุ่มเดียวกัน

2.การนิยมดนตรีญี่ปุ่นของวัยรุ่นก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ใหม่

2.1 เปลี่ยนแปลงลักษณะที่ปรากฏใหม่ คือ เปลี่ยนแปลงสไตล์การแต่งกาย เปลี่ยนแปลงสิ่งของเครื่องใช้

2.2 เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการปฏิบัติตัว คือ เปลี่ยนแปลงการแสดงออก เปลี่ยนแปลงกิริยาท่าทาง

2.3 มีการสร้างภาษาใหม่ขึ้นในกลุ่มเพื่อนที่มีความนิยมดนตรีญี่ปุ่นด้วยกัน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1. เพศ
2. อายุ
3. กลุ่มอ้างอิง
4. สารสนเทศ

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. พฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่น
2. อัตลักษณ์

นิยามศัพท์

วัยรุ่น (adolescent) หมายถึง วัยเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ เจริญทั้งร่างกายและจิตใจ คือต้องพัฒนาทั้ง 4 ด้านพร้อมกัน ร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา สังคม (Herlock, อ้างใน สุชา จันทร์เอม, 2529) เป็นวัยที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาถึงระดับมหาวิทยาลัย อายุระหว่าง 12 – 22 ปี

คนชายขอบ (marginal people) หมายถึง กลุ่มคนที่มีชีวิตอยู่กึ่งกลางหรือห่างไกลจากศูนย์กลางทั้งในทางภูมิศาสตร์และสังคมวัฒนธรรม เป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม วัฒนธรรมย่อยประจำกลุ่มไม่ได้รับการยอมรับ หรือถูกเลือกปฏิบัติจากคนในกระแสวัฒนธรรมหลัก (สุริชัย หวันแก้ว, 2544)

อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง การให้ความหมายต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของระบบภาษาด้วยมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าร่วมของสังคม ไม่ตายตัวหยุดนิ่ง เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับการวางตำแหน่งแห่งที่ของวาทกรรม (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543)

วาทกรรม (discourse) หมายถึง การผลิตความหมายเกี่ยวกับความจริงในเรื่องต่างๆ หมายรวมถึงชุดของความรู้ กฎเกณฑ์และข้อปฏิบัติทางสังคม (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2543)

วัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture) หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นที่มีมาตรฐานของระบบค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมอันเป็นลักษณะเฉพาะของวัยรุ่น แตกต่างจากมาตรฐานของวัฒนธรรมหลัก (Barbara, 1986 : 109 - 110)

กลุ่มอ้างอิง (reference group) มีความหมายตามการหน้าที่ 3 ความหมาย

1.กลุ่มอ้างอิงเปรียบเทียบ (comparative reference group) หมายถึง กลุ่มที่บุคคลใช้เป็นมาตรฐานสำหรับการเปรียบเทียบ ถ้าเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ด้อยกว่า ผลคือ ส่งเสริมเกียรติภูมิของอัตตะของตัวเอง ทำให้พอใจในตัวเองมากขึ้น และหากเปรียบเทียบกับกลุ่มที่เหนือกว่า ผลคือ ทำให้รู้สึกไม่พอใจ อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้

2.กลุ่มอ้างอิงเชิงสถานภาพ (Status reference group) หมายถึงกลุ่มที่บุคคลค้นหาหรือต้องการการยอมรับ อาจเป็นกลุ่มที่ตนเองไม่ได้เป็นสมาชิก

3.กลุ่มอ้างอิงเชิงบรรทัดฐาน (Normative reference group) หมายถึงกลุ่มที่บุคคลได้ใช้บรรทัดฐาน ค่านิยม แนวความรู้สึกนึกคิดของกลุ่มนั้นเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของตนเอง (Clark : 1972, p. 9 อ้างใน คณิตา โพธิ์ชนะพันธุ์, 2539)

พฤติกรรมความนิยมดนตรีญี่ปุ่น หมายถึง พฤติกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับดนตรีญี่ปุ่น เริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลดนตรีญี่ปุ่น การซื้อเทปดนตรีญี่ปุ่น การฟังดนตรีญี่ปุ่น กิจกรรมที่กระทำขณะที่ฟังดนตรีญี่ปุ่น รวมทั้งกิจกรรมที่กระทำหลังจากฟังดนตรีญี่ปุ่นแล้ว

กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) หมายถึง กระบวนการซึ่งโลกกำลังเปลี่ยนแปลงยุคสมัยจาก

1. เศรษฐกิจอุตสาหกรรมมาเป็นเศรษฐกิจหลังอุตสาหกรรม และระบบเดียวทั่วโลก (Global Economy)

2. สังคมสมัยใหม่ (Modernity) มาเป็นสังคมหลังสมัยใหม่ (Post Modernity) ระบบคิดแบบสมัยใหม่ (Modernism) มาเป็นระบบคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modernism)

3. เทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่เน้นเครื่องจักรกลขนาดใหญ่ มาเป็นเทคโนโลยีดิจิตอลของคอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์ เชื่อมโยงโลกทั้งโลกเข้าด้วยกันจนเหมือนเป็นหมู่บ้านโลก (Global Village)

4. ระบบพรมแดนทางการเมืองของชาติลดความสำคัญลง พรมแดนทางวัฒนธรรมของชาติพันธุ์หรือกลุ่มย่อยทวีความสำคัญขึ้น (ธีรยุทธ บุญมี, 2538)

สารสนเทศ (Information) หมายถึง ข่าวสาร ข้อมูล ข้อเท็จจริง ตลอดจนความรู้ที่ได้มีการบันทึกไว้ในรูปแบบต่างๆกัน เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ จุลสาร ต้นฉบับ ตัวเขียน รายงาน โสตทัศนวัสดุ เทป คอมพิวเตอร์ และกระบวนการถ่ายทอดบันทึกข้อมูลในรูปแบบอื่นๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้ผู้รับมีความรู้เพิ่มมากขึ้น (บานชื่น ทองพันชั่ง, 2539)