

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
กิตติกรรมประกาศ.....	(3)
สารบัญตาราง.....	(7)
บทที่	
1. บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
ข้อตกลงเบื้องต้น	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
2. แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)	8
แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและแนวทางการศึกษาสื่อเชิงวัฒนธรรม (Cultural Studies)	13
แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message)	20
แนวคิดและทฤษฎีทางสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)	22
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27

3. ระเบียบวิธีวิจัย	33
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	33
วิธีการศึกษา.....	38
การวิเคราะห์ข้อมูล	38
การนำเสนอข้อมูล	40
4. ตอนที่ 1 ประวัติของ ฮายาโอะ มิยาซากิ และการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ	41
ประวัติความเป็นมาของสตูดิโอจิบลิ	47
ประวัติโดยย่อของ สตูดิโอจิบลิ (Ghibli).....	57
ตอนที่ 2 แนวคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ.....	60
1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind (1984)	60
ประเด็นในการวิเคราะห์	61
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Laputa : Castle in the Sky (1986).....	66
ประเด็นในการวิเคราะห์	67
3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง My Neighbor Totoro (1988).....	71
ประเด็นในการวิเคราะห์	72
4. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Grave of the Fireflies (1988)	76
ประเด็นในการวิเคราะห์	77
5. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Kiki's Delivery Service (1989)	82
ประเด็นในการวิเคราะห์	83
6. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Only Yesterday (1991)	87
ประเด็นในการวิเคราะห์	88
7. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Porco Rosso (1992)	97
ประเด็นในการวิเคราะห์	99
8. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ocean Waves (1993)	107
ประเด็นในการวิเคราะห์	108
9. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pom Poko (1994).....	114
ประเด็นในการวิเคราะห์	115
10. มิวสิควิดีโอเรื่อง On Your Mark (1995).....	120

ประเด็นในการวิเคราะห์	121
11. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Whisper of the Heart (1995).....	126
ประเด็นในการวิเคราะห์	127
12. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Princess Mononoke (1997)	136
ประเด็นในการวิเคราะห์	137
13. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง My Neighbors the Yamadas (1999).....	143
ประเด็นในการวิเคราะห์	144
14. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away (2001).....	149
ประเด็นในการวิเคราะห์	150
15. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง The Cat Returns (2002).....	159
ประเด็นในการวิเคราะห์	160
ตอนที่ 3 บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของ สตูดิโอจีปติ	167
บริบททางสังคมของประเทศญี่ปุ่น.....	167
บริบททางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น.....	192
5. สรุป และอภิปรายผลการวิจัย	236
สรุปผลการวิจัย	237
อภิปรายผลการวิจัย.....	245
ข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	248
ภาคผนวก	
ก. เรื่องย่อบทการ์ตูน	252
ข. บทสัมภาษณ์ เนื้อเพลง รูปประกอบ	298
บรรณานุกรม	317
ประวัติการศึกษา.....	327