

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนญี่ปุ่นมีพัฒนาการและประวัติศาสตร์อันยาวนาน นับย้อนไปตั้งแต่ช่วงสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 ซึ่งในยุคนั้นราชสำนักของจักรพรรดิญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลมาจากอารยธรรมของประเทศจีน มีการพบภาพล้อเกี่ยวกับคนและสัตว์ปรากฏขึ้นที่วัดในเขตเมืองนารา สันนิษฐานว่าเป็นการวาดขึ้นเล่น ๆ ในยามเบื่อกของอาลักษณ์และคนงานก่อสร้างวัด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพร่างหยาบ ๆ ของใบหน้าคน

งานการ์ตูนขึ้นสำคัญปรากฏในศตวรรษที่ 12 เป็น “ม้วนกระดาษภาพสัตว์” ที่มีชื่อว่า “โชจู จิมบุตสึ กิกะ” (Choju Jimbutsu Giga) โดยศิลปินผู้วาดเป็นพระชื่อโทบะ งานการ์ตูนขึ้นนี้ใช้ศิลปะของจีนและสอดแทรกอารมณ์ขันแบบญี่ปุ่นเข้าไป ภาพดังกล่าวไม่มีช่องเป็นกรอบแต่ละภาพ เช่นการ์ตูนปัจจุบัน แต่จะเขียนต่อเนื่องกันไปตลอด โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาเป็นหลัก (พรพนิต พ่วงพิญโญ, 2531, น. 58)

หลังจากนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นก็ได้พัฒนาตัวเองเรื่อยมา จนในปัจจุบันการ์ตูนเรื่องตีพิมพ์หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า “มังงะ” (Manga) ได้รับความนิยมจนกลายเป็นธุรกิจสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่ในประเทศญี่ปุ่นทุกสัปดาห์มีมังงะออกจำหน่ายมากกว่า 500 เรื่อง มีส่วนแบ่งการตลาดมากกว่า 1 ใน 3 ของสิ่งพิมพ์รายสัปดาห์และรายเดือนทั้งหมดของญี่ปุ่นรวมกัน

อัตราส่วนการตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนจากการสำรวจในปี 1992 ยอดพิมพ์ของการ์ตูนทั้งหมดรวมกันสูงถึง 1.3 พันล้านเล่ม เทียบเท่ากับ 10 เล่มต่อประชากรทุก ๆ หนึ่งคน และมีรายได้จากการจัดจำหน่ายรวมเท่ากับ 5.4 พันล้านเยน (วิภา อุดมฉันท, 2541, น. 117-118)

นอกจากมังงะแล้ว การ์ตูนอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมไม่แพ้กันในประเทศญี่ปุ่นก็คือ การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่สร้างสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์และโทรทัศน์ หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า “อะนิเมะ” (Anime)

ตามประวัติแล้ว “อะนิเมะ” หรือภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกสร้างเพื่อออกฉายทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่น คือการ์ตูนประเภทหุ่นยนต์ เรื่อง “แอสโตรบอย” (Astro Boy) ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 Fuji TV เมื่อเดือนมกราคม 1963 ซึ่งแม้จะยังเป็นภาพขาว-ดำ ไม่มีสีสันสวยงามเหมือนภาพยนตร์การ์ตูนยุคใหม่ แต่ก็ได้รับการต้อนรับจากเด็ก ๆ ด้วยดีเกินความคาดหมาย

สามารถทำเรตติ้งได้สูงถึง 25% และจากความสำเร็จของ “แอสโตรบอย” ก็ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ถูกผลิตตามออกมาเป็นจำนวนมากในเวลาติด ๆ กัน

ในประเทศญี่ปุ่นภาพยนตร์การ์ตูนจัดเป็นรายการ “ยอดฮิต” สำหรับเด็ก ๆ สถานีโทรทัศน์เอเคชนทั้ง 5 ช่องออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนโดยเฉลี่ย วันละประมาณ 6-7 เรื่อง โดยมีการจัดผังรายการให้ออกอากาศในช่วงเวลาที่เหมาะกับการดูของเด็กมากที่สุด และจากการสำรวจในปี 1980 พบว่าเมื่อนับรวมสถานีทุกช่องมีภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศทางโทรทัศน์ในระหว่างสัปดาห์ถึง 46 เรื่อง

สำหรับเด็กชาวญี่ปุ่นแล้วภาพยนตร์การ์ตูน คือผู้ที่มีอิทธิพลเหนือชีวิตและจิตใจ การแต่งเนื้อแต่งตัว คำพูด การกระทำของตัวละคร ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็ก ขณะที่การเดินทางที่ออกอากาศในแต่ละวันก็เป็นหัวข้อที่จะต้องนำไปคุยในวันรุ่งขึ้นที่โรงเรียน ด้วยเหตุนี้จึงไม่มีเด็กคนไหนยอมพลาดที่จะติดตามดูการ์ตูนยอดฮิตเป็นประจำทุกวัน เพราะมิฉะนั้นเขาอาจจะกลายเป็นคนที่พูดกับใครไม่รู้เรื่องในวันรุ่งขึ้น

ปรากฏการณ์ที่บอกให้รู้ว่าการ์ตูนเรื่องนั้นกำลังฮิตสุดขีดก็คือ การที่เด็ก ๆ จะเริ่มสะสมขนม ของเล่น เสื้อผ้า ปากกาดินสอ และของใช้ส่วนตัวต่าง ๆ ที่มีสัญลักษณ์หรือเป็นรูปของตัวแสดงในการ์ตูนเรื่องนั้นเอาไว้เป็นจำนวนมาก การ์ตูนชุดญี่ปุ่นที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์เรื่อง “กันดั้มจอมพลัง” (Gundam the Enforcer) เป็นตัวอย่างอันดีที่แสดงให้เห็นถึงความจริงของปรากฏการณ์นี้ หนังสือพิมพ์อาซาฮี ฉบับวันที่ 4 พฤษภาคม 1982 ลงข่าวว่าในปีนั้นหุ่นพลาสติกรูปกันดั้มขายได้ถึง 38 ล้านตัว ความต้องการซื้อของเด็กมีถึงเดือนละ 3-4 ล้านตัว จนโรงงานต้องเปิดทำงานตลอดวันตลอดคืนเพื่อผลิตให้ทันความต้องการของตลาด (วิภา อุตมฉันท, 2541, น. 363-365)

ปัจจุบันในประเทศญี่ปุ่น มีสตูดิโอที่ตั้งขึ้นมาเพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโดยเฉพาะอยู่หลายแห่ง และหนึ่งในสตูดิโอที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับว่าเป็นสตูดิโอผลิตการ์ตูนชั้นนำของประเทศไทยก็คือ “สตูดิโอจิบลิ” (Ghibli, จิ-บลิ)

สตูดิโอจิบลิ ก่อตั้งขึ้นมาด้วยความตั้งใจของ 2 นักอนิเมเตอร์ฝีมือดี คือ ฮายาโอะ มิยาซากิ และ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ คำว่า “จิบลิ” เป็นคำศัพท์ในภาษาอิตาลีที่แปลว่า “ลมร้อนที่พัดผ่านผืนทะเลทรายซาฮารา” ซึ่งเป็นความตั้งใจของ ฮายาโอะ เองที่ต้องการให้สตูดิโอแห่งนี้เป็นดังลมแรงที่พัดกระหน่ำวงการอนิเมชันของญี่ปุ่น

ดูเหมือนว่าความตั้งใจของ ฮายาโอะ จะไม่สูญเปล่าเพราะทันทีที่ Laputa: Castle in the Sky ผลงานการ์ตูนเรื่องแรกของสตูดิโอออกฉายในปี 1986 ก็ประสบความสำเร็จและได้รับคำวิจารณ์ไปในทางบวกอย่างมาก ถึงคุณภาพและความสนุกที่สอดแทรกอยู่ภายใน (ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind (1984) ถูกผลิตขึ้นก่อนการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ

แต่สิ่งที่ทำให้ Nausicaa ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปว่าเป็นส่วนหนึ่งของ “อนิเมชันจากสตูดิโอจิบลิ” ก็เพราะเป็นผลงานเรื่องสำคัญ ที่ส่งผลให้เกิดการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิขึ้นในเวลาต่อมา อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ในบทที่ 4)

หลังจากนั้นเป็นต้นมา สตูดิโอจิบลิ ก็ประสบความสำเร็จมากขึ้นเรื่อย ๆ ในสายตาของนักวิจารณ์แล้ว สตูดิโอจิบลิ เป็นมากกว่าสตูดิโอที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทั่วไป การ์ตูนหลายเรื่องสะท้อนภาพที่เป็นจริงของประเทศญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ และอีกหลายเรื่องให้แง่คิดที่ดีในการดำเนินชีวิต การอยู่ร่วมกันอย่างสันติระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

ด้วยคุณภาพที่พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ สตูดิโอจิบลิ ขยายขอบเขต เป็นที่รู้จักมากกว่าเพียงแคในประเศญี่ปุ่น My Neighbor Totoro (1988) เป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกซื้อไปจัดจำหน่ายในประเทศสหรัฐอเมริกาโดยบริษัททเวนตี เซ็นจูรี ฟ็อกซ์ (20th Century Fox) แม้จะเป็นในรูปแบบของโฮมวิดีโอ แต่ก็สามารถทำยอดขายได้มากกว่า 560,000 ม้วน และหลังจากนั้นผลงานที่ผลิตโดย สตูดิโอจิบลิ ทุกเรื่อง ก็เป็นที่จับตามองของทั้งผู้ดูและนักวิจารณ์ทั่วโลก

Porco Rosso (1992) เป็นผลงานการ์ตูนเรื่องถัดมา ที่ถูกซื้อไปจัดจำหน่ายยังตลาดต่างประเทศ และได้ฉายในโรงทั่วไปของประเทศฝรั่งเศสมากถึง 60 โรง ส่วน Spirited Away (2001) ถือเป็นการ์ตูนที่สร้างชื่อให้ สตูดิโอจิบลิ มากที่สุด ด้วยการสร้างสถิติทำรายรับตลอดกาลมากที่สุดในญี่ปุ่น และได้รับรางวัลสูงสุดจากการส่งเข้าประกวดในเวทีภาพยนตร์ระดับโลก นั่นคือ ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์อนิเมชันยอดเยี่ยม ประจำปี 2002

จากทั้งหมดที่กล่าวมาจึงนับได้ว่าการ์ตูนจาก สตูดิโอจิบลิ มีคุณค่ามากพอที่จะนำมาศึกษาในแนวทางของภาพยนตร์ศึกษา (Film Studies) โดยหัวข้อที่ผู้วิจัยสนใจก็คือเรื่องของการบันทึกประกอบสร้าง และถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อในรูปของภาพยนตร์การ์ตูน ดังที่ จำเริญลักษณ์ ณะวังน้อย (2535) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่แสดงออกทางวัฒนธรรมของคนทุกระดับชั้นในสังคม เป็นประสบการณ์ร่วมของคนจำนวนมากในสังคม และยังมีบทบาทสำคัญในการบันทึกสภาพต่าง ๆ ของสังคมไว้อีกด้วย

ซึ่งก็ตรงกับแนวคิดหนึ่งในการแสวงหาความรู้ทางสาขามานุษยวิทยา ที่เรียกว่า Visual Anthropology ซึ่งกล่าวถึงคุณูปการของสื่อทางด้านภาพ เช่น ภาพยนตร์ กับการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์ (Empiricism) ไว้ว่า สื่อด้านภาพ เช่น ภาพยนตร์นั้นมีส่วนช่วยในการบันทึกและสะท้อน ระบบคิดและผลผลิตทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมไว้ภายในอันจะมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษาเชิงชาติพันธุ์ (พรรณาราย โอสธากิรัตน์, 2546, น. 47-81)

แม้ปัจจุบันจะมีข้อถกเถียงกันไม่น้อย ทั้งในแวดวงนักมานุษยวิทยาหรือนักวิชาการด้านสื่อสารมวลชนเองก็ตาม ถึงการทำหน้าที่อันชื่อตรงของสื่อทางด้านภาพ เช่น สื่อภาพยนตร์ หรือ

ภาพถ่าย ในการบันทึก สะท้อน หรือถ่ายทอดวัฒนธรรมต่าง ๆ ว่ามิได้บรรจุไว้ซึ่งความจริงทั้งหมด อยู่ภายใน หากแต่มีการ “จัดฉาก” ขึ้นใหม่เพื่อให้ดูเสมือนจริง

แต่อย่างน้อยสิ่งหนึ่งที่ไม่อาจปฏิเสธได้ก็คือ “ภาพ” ก็ยังคงแสดง “ความจริง” ได้ละเอียด และเหมือนจริงมากกว่าการจดบันทึกผ่านภาษาเขียน อีกทั้งผู้ดูก็ยัง “มองเห็น” ได้ด้วยสายตาของตนเอง เกิดความคิดและอารมณ์ร่วมกับภาพที่ปรากฏ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีค่าเท่ากับ คำพูดหนึ่งพันคำ” (One picture is worth a thousand words)

สำหรับสื่อภาพยนตร์แล้ว แม้เวลา (Time) และระยะทาง (Space) จะถูกจัดการให้ช้าลง เร็วขึ้น ยาวนาน ย่นย่อ หรือสลับตำแหน่งเหตุการณ์เพื่อการบอกเล่าเรื่องราว (Narrative) แบบใดก็ตาม แต่ทว่าวัฒนธรรมหลากหลายก็ยังคงเป็นที่ประจักษ์อยู่ทั้งวิถีชีวิต บ้านเรือน การแต่งกายคำพูด อากัปกริยา และอื่น ๆ ดังนั้นภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนกับเอกสารทางสังคมอันมีชีวิตชีวา ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด เข้าถึงคนทุกกลุ่มแม้ในหมู่ผู้ที่ไม่อ่านหนังสือไม่ออก หรือชนต่างวัฒนธรรม ก็ชมภาพบันทึกความจริงนี้ได้เข้าใจเช่นเดียวกัน (จำเจริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2546, น. 4-5)

ดังนั้นจากทั้งหมดที่กล่าวมา ภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ ซึ่งถือเป็นผลิตภัณฑ์ทาง วัฒนธรรมญี่ปุ่นชิ้นหนึ่ง จึงมีความน่าสนใจและมีบทบาทไม่น้อยในการบันทึก ประกอบสร้าง และ สะท้อนแนวความคิด ค่านิยม ประเพณีต่าง ๆ ไว้ภายใน หากได้มีการศึกษา วิเคราะห์ อย่างละเอียด และลึกซึ้งเพียงพอ ก็จะเป็นประโยชน์ทั้งทางด้านภาพยนตร์ศึกษา (Film Studies) และในด้านของ การศึกษาสื่อมวลชน ด้วยแนวทางวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) เช่นกัน

ปัญหานำวิจัย

1. ความเป็นมาของสตูดิโอจิบลิตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปัจจุบันเป็นเช่นไร
2. แนวคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิเป็นเช่นไร
3. บริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งสตูดิโอจิบลิผลิตขึ้นเป็นเช่นไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปัจจุบันของสตูดิโอจิบลิ
2. เพื่อศึกษาถึงแนวคิดต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ

3. เพื่อศึกษาถึงบริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ

ข้อตกลงเบื้องต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอที่ผลิตจากสตูดิโอจิบลิ จัดเป็นตัวบท (Text) ประเภทหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันโดยรหัสทางสังคม และรหัสทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ดังนั้นการวิเคราะห์จึงต้องอาศัยการตีความโดยตัวผู้วิจัยเป็นหลัก โดยอาศัยกรอบแนวคิด ทฤษฎีทางด้านวัฒนธรรมศึกษา วัฒนธรรมญี่ปุ่น และสัญลักษณ์วิทยาเป็นฐานความรู้หลักในการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยที่มุ่งศึกษาเฉพาะแนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอ ซึ่งถูกผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในตัวเนื้อสาร (Text) ที่ถูกถ่ายทอดออกมา ว่ามีแนวคิด และบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นอะไรบ้างที่ประกอบซ่อนอยู่ภายใน

โดยผู้วิจัยเลือกศึกษาจากภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด ที่สตูดิโอจิบลิได้ผลิตขึ้นตั้งแต่เริ่มก่อตั้งสตูดิโอจนถึงปัจจุบัน (2004) รวมถึงมิวสิควิดีโอ ซึ่งเป็นผลงานการผลิตของสตูดิโอจิบลิ เช่นกันอีก 1 เรื่อง รวมทั้งหมด 15 ชิ้นงาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. Nausicaa of the Valley of the Wind (1984), 2. Laputa : Castle in the Sky (1986), 3. My Neighbor Totoro (1988), 4. Grave of the Fireflies (1988), 5. Kiki's Delivery Service (1989), 6. Only Yesterday (1991), 7. Porco Rosso (1992), 8. Ocean Waves (1993), 9. Pom Poko (1994), 10. On Your Mark (1995 / มิวสิควิดีโอความยาว 6 นาที 40 วินาที), 11. Whisper of the Heart (1995), 12. Princess Mononoke (1997), 13. My Neighbors the Yamadas (1999), 14. Spirited Away (2001), 15. The Cat Returns (2002)

นียมศัพท์

1. วัฒนธรรม หมายถึง มรดกทางสังคมที่ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่าง ที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในกลุ่มสังคมใดสังคมหนึ่ง อันประกอบไปด้วย ความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณี สิ่งก่อสร้าง วิทยาการ และทุกสิ่งทุกอย่างที่คิดและกระทำ ในฐานะที่เป็นสมาชิกหนึ่งของสังคม

2. แนวคิด หมายถึง แก่นความคิดหลัก (Theme) และแนวความคิดรองต่าง ๆ ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอทั้ง 15 ชิ้นงานที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจีบลิ

2.1 แก่นความคิดหลัก (Theme) หมายถึง ทศนคติ หรือความคิดที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ความรัก สงคราม ชีวิต ฯลฯ ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกคนในสตูดิโอจีบลิต้องการสื่อสารกับคนดูมากที่สุด แก่นความคิดหลักสามารถทำความเข้าใจได้ด้วยการสังเกต วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ เช่น ชื่อเรื่อง บุคลิกลักษณะของตัวละคร บทสนทนา รูปแบบการดำเนินเรื่อง เป็นต้น

2.2 แนวความคิดรอง หมายถึง ความคิดรองที่ช่วยเสริมแก่นความคิดหลัก เพื่อให้เรื่องราวมีความหนักแน่นและชัดเจนมากขึ้น ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ อาจประกอบไปด้วยหนึ่งแก่นความคิดหลัก และแนวความคิดรองที่มีมากกว่าหนึ่งประเด็นก็ได้ หรืออาจจะไม่มีแนวความคิดรองเลยก็ได้ ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ตามความเหมาะสมของผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

3. บริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น หมายถึง องค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ทางสังคมและทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ถูกบันทึกหรือสะท้อนอยู่ในผลงานที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจีบลิ อันได้แก่ รูปแบบการดำเนินชีวิต ปัญหาสังคม ค่านิยม ความเชื่อ วรรณกรรม สถานที่ท่องเที่ยว เครื่องแต่งกาย ที่อยู่อาศัย เป็นต้น

4. ภาพยนตร์การ์ตูน (The animated cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพยนตร์ทีละภาพ จากชุดภาพเขียนแสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ (24 ภาพ/วินาที) ก็จะมองเห็นเป็นภาพที่แสดงความเคลื่อนไหวได้

5. อะนิเมะ (Anime) หมายถึง คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นที่มีความหมายเดียวกับคำว่า The animated cartoon ในภาษาอังกฤษ ใช้สำหรับเรียกการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่สร้างสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์และโทรทัศน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวัฒนธรรม (Cultural Studies) ในรูปแบบที่ผ่านสื่อกลาง คือ สื่อมวลชน (Mass-Mediated communication) ซึ่งในที่นี้คือภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นและมิวสิควิดีโอ ที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจีบลิทั้ง 15 ชิ้นงาน
2. เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ในแง่ของผลิตผลทางวัฒนธรรมที่มีส่วนในการประกอบสร้าง สะท้อน และบันทึก แนวคิด ค่านิยมทางสังคม และรูปแบบทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ไว้ภายใน ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)
3. เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน (Shared Meaning) และช่วยลดช่องว่างทางวัฒนธรรม ระหว่างผู้ส่งและผู้รับสาร ซึ่งในที่นี้หมายถึงสตูดิโอจีบลิในฐานะของผู้ผลิตเนื้อหาสาร และผู้ชมทั่วไป ในฐานะของผู้รับสาร ที่อาจเกิดขึ้นได้ในระหว่างการชมภาพยนตร์การ์ตูน เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจีบลิ เป็นผลผลิตที่มาจากการประกอบสร้างของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งอาจมีบางจุดที่ยากต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ตีความ (Text) ในเชิงวัฒนธรรม จึงมีส่วนช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการนำเสนอมากขึ้น
4. เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย ได้ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผลงานของตนเองให้สูงขึ้น ทั้งในด้านกระบวนการผลิต และในด้านของวิธีการถ่ายทอดเนื้อหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของการสอดแทรกวัฒนธรรมไว้ภายใน ซึ่งสตูดิโอจีบลิสามารถถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจน โดยไม่กระทบถึงความสนุกสนานในการรับชม ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนทุก ๆ เรื่อง