

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” มีแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นกรอบทางความคิด (Conceptual Framework) เพื่อการศึกษาที่บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)
2. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและแนวทางการศึกษาสื่อเชิงวัฒนธรรม (Cultural Studies)
3. แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message)
4. แนวคิดและทฤษฎีทางสัญวิทยา (Semiology)
5. ผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)

##### ความหมายของการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน

The Encyclopedia Americana (1996, p. 728) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง การเขียนภาพลายเส้น หรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขัน และให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ

สังเขต นาคไพจิตร (2535, น. 2) ได้ระบุถึงที่มาของคำว่า การ์ตูน (Cartoon) ว่ามาจากคำในภาษาละตินว่า “Charta” ซึ่งมีความหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูน หมายถึง การวาดลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้า幔 หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและโมเสก (Mosaic)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525, น. 90) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า “การ์ตูน” (น.) คือ ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนให้ดูรู้สึกล้อขบขัน บางทีเขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

Harrison (อ้างถึงใน สุดรัก จรรยาวงศ์, 2532, น. 32-35) ผู้ซึ่งเป็นทั้งนักการสื่อสารและนักเขียนการ์ตูน ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภทดังนี้ คือ

1. การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง (The cartoon illustration) คือการ์ตูนที่เป็นส่วนประกอบรองจากคำพูด ทำหน้าที่อธิบายขยายความให้เข้าใจยิ่งขึ้น เช่น การ์ตูนโฆษณา

2. การ์ตูนจบในช่องเดียว (The single-pannel cartoon) คือ การ์ตูนที่สามารถดูแล้วเข้าใจได้ในช่องเดียว มักมีคำบรรยายอยู่ในคำพูด เช่น การ์ตูนขำขัน (Gag cartoon)

3. การ์ตูนศิลปะแบบเล่าเรื่อง (The narrative art cartoon) คือ การ์ตูนที่มักจะมีคำพูดลอยอยู่เหนือตัวการ์ตูน ที่เรียกว่า "บอลูน" (Balloon) เป็นการเล่าเรื่องราวต่อเนื่องกัน

4. ภาพยนตร์การ์ตูน (The animated cartoon) คือ การทำให้ภาพการ์ตูนที่อยู่นิ่ง ๆ เคลื่อนไหวได้ด้วยวิธีการนำภาพหลาย ๆ ภาพมาเรียงกัน และฉายติดต่อกันอย่างรวดเร็ว ส่วนคำพูดจะมาจากเสียงที่บันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม

5. ผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการ์ตูน (The cartoon product) คือ ผลิตภัณฑ์ทั้งหลายที่มีภาพการ์ตูนประกอบอยู่ เช่น บัตรอวยพร เสื้อผ้า เครื่องใช้ต่าง ๆ

และสำหรับภาพยนตร์การ์ตูน (The animated cartoon) Harrison ยังได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติม โดยแบ่งภาพยนตร์การ์ตูนออกเป็น 4 ประเภทย่อย ๆ ด้วยกัน คือ

1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสั้น เช่น Tom and Jerry หรือ Bugs Bunny
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา
3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เช่น Snow White
4. ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา เช่น ที่ปรากฏทางโทรทัศน์

ส่วน ศัพท์านุกรมสื่อสารมวลชน (2520, น. 21) ได้ให้ความหมายของ "ภาพยนตร์การ์ตูน" (Cartoon Film) ว่าหมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพยนตร์ทีละภาพจากชุดภาพเขียนแสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ (24 ภาพ/วินาที) ก็จะมองเห็นเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) ที่แสดงความเคลื่อนไหวได้

### กำเนิดและพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)

ภาพยนตร์การ์ตูน หรือ "อะนิเมะ (Anime)"<sup>1</sup> เรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่น ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในราวปี ค.ศ. 1916 โดยได้รับอิทธิพลมาจากนักสร้างอนิเมชันชาวฝรั่งเศสชื่อ Emile Cohl หลังจากนั้นเทคนิคการสร้างการ์ตูนอนิเมชันก็พัฒนาตัวเองขึ้นมาตามลำดับ

---

<sup>1</sup>Anime เป็นคำเรียกสั้น ๆ ในภาษาญี่ปุ่น ที่ใช้สำหรับเรียกแทนคำว่า Animation โดย อิมามูระ ไทเฮ (Imamura Taihei) นักปรัชญาทางด้านสื่อชาวญี่ปุ่น เป็นคนให้นำมาใช้เป็นครั้งแรกในปี 1940 แทนคำว่า Mangaeiga (Cartoon Films) ซึ่งใช้อยู่เดิม

โอฟุจิ โนบุโระ (Ofuji Noburo, 1900-1961) เป็นนักสร้างอนิเมชัน (Animator) คนแรกของญี่ปุ่นที่นำเอาเทคนิคที่เรียกว่า Cut-out Silhouette<sup>2</sup> มาใช้กับงานอนิเมชันในปี ค.ศ. 1920 ซึ่งนับเป็นความสำเร็จก้าวแรก ที่ทำให้นักสร้างอนิเมชันญี่ปุ่นได้รับการยอมรับในระดับสากล

ในปี ค.ศ. 1932 มาซาโอกะ เคนโซ (Masaoka Kenso, 1898-1988) ผลิตอนิเมชันเสียงได้สำเร็จเป็นคนแรก และได้รับการยกย่องให้เป็น “บิดาแห่งอนิเมชันของญี่ปุ่น” ในเวลาต่อมา และจากความสำเร็จของ มาซาโอกะ ในครั้งนี้เอง ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของวงการอนิเมชันญี่ปุ่น ที่จากเดิมมีผู้สนใจเพียงกลุ่มเล็ก ๆ ให้ขยายตัวกว้างขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งกลายเป็นอุตสาหกรรมในที่สุด

นอกจาก มาซาโอกะ แล้ว ยังมีบุคคลสำคัญอีก 2 ท่าน ที่มีส่วนวางรากฐานให้กับวงการอนิเมชันของญี่ปุ่น นั่นคือ เซโอะ มิชิโยะ (Seo Michiyo, 1911) และยาบุชิตะ ไทจิ (Yabushita Taiji, 1903-86) ซึ่งทั้งคู่เคยเป็นผู้ติดตาม มาซาโอกะ มาก่อน

สำหรับ เซโอะ นั้น ได้ผลิตอนิเมชันในรูปแบบของ Cell-animation<sup>3</sup> ที่มีความยาวเท่ากับภาพยนตร์ปกติได้สำเร็จเป็นคนแรก ในชื่อเรื่อง Momotaro no umiwashi (1943) หรือ Momotaro and His Eagles of the Sea ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการบุกโจมตีอ่าวเพิร์ลฮาร์เบอร์ และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนคลาสสิกเรื่องหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นในเวลาต่อมา

หลังจากนั้นเป็นต้นมา วงการอนิเมชันของญี่ปุ่นก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ แม้จะเป็นไปอย่างช้า ๆ ก็ตาม หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงปี ค.ศ. 1958 ยาบุชิตะ ไทจิ และ บริษัทโตเอ อนิเมชัน (Toei Animation Co, Ltd.) ก็ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสีขนาดยาวเรื่องแรกออกฉายในชื่อ Hakujaden หรือ Legend of the White Snake ได้สำเร็จ และหลังจากนั้นบริษัทโตเอ ก็ผลิตอนิเมชันขนาดยาวเพื่อออกฉายเป็นประจำอย่างต่อเนื่องในเกือบทุกปี

---

<sup>2</sup>เป็นเทคนิคในการผลิตภาพยนตร์แบบหนึ่ง ซึ่งหมายถึงการนำกระดาษแข็ง หรือกระดาษทึบแสงมาตัดเป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามแบบที่ต้องการ แล้วนำมาติดไว้หน้าแหล่งกำเนิดแสง เช่น กระบอกไฟฉาย เพื่อให้แสงสว่างส่องตรงจากทางด้านหลังของแผ่นกระดาษไปตกลงยังฉากหลัง ภาพที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะเป็นเงาดำ (silhouette) ไม่มีรายละเอียดอื่น ๆ ในภาพปรากฏอยู่

<sup>3</sup>คำว่า cel ย่อมาจากคำว่า celluloid คือ แผ่นพลาสติกโปร่งใส ที่ใช้สำหรับเขียนภาพแสดงเคลื่อนไหว แต่ละแผ่น ๆ โดยต่อเนื่องกัน และเมื่อนำกล้องถ่ายภาพยนตร์มาถ่ายภาพดังกล่าว ลงบนฟิล์มภาพยนตร์ที่ละภาพ ๆ ตามลำดับต่อเนื่องของความเคลื่อนไหว ก็จะได้เป็นภาพยนตร์ประเภท Animation หรือ Animated cartoon

กลุ่ม อะนิเมะซอน ซังนิน โนะไค (Animeshon Sannin no Kai) ภายใต้การนำของ คุริ โยจิ (Kuri Yoji, 1928) และผู้ติดตามอีก 2 คน เป็นกลุ่มนักสร้างอนิเมชันที่มีบทบาทมากในช่วงปี ค.ศ. 1960 โดยทางกลุ่มได้ทดลองสร้างอนิเมชันแนวขบขันขึ้นมา โดยใช้รูปแบบของความเป็นตลกร้าย (Black humor) และเสน่ห์ของความเป็นตะวันออกผสมรวมเข้าด้วยกัน แม้จะไม่ประสบความสำเร็จนักในประเทศญี่ปุ่น แต่สำหรับผู้ชมต่างประเทศแล้ว นับว่าได้รับความนิยมสูงทีเดียว

เหตุการณ์สำคัญที่สุด ของวงการอนิเมชันญี่ปุ่นในยุคหลังสงครามเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1963 เมื่อ เท็ตซึกะ โอซามุ (Tezuka Ozamu) ซึ่งเป็นนักเขียนการ์ตูนชื่อดัง ได้เปิดบริษัทผลิตอนิเมชันของตนเองขึ้นในชื่อ Mushi Production และนำอนิเมชันซีรีส์ความยาวหลายตอนจบชื่อ Tetsuwan Atomu หรือ Astro boy ออกฉายทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 Fuji TV เมื่อเดือนมกราคม ซึ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่เด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ในตลอดความยาว 30 นาทีที่ฉาย และจากความสำเร็งนี้เอง ทำให้ Astro Boy ถูกพากษ์เสียงทับเป็นภาษาอื่น ๆ เพื่อออกฉายในอีกหลายประเทศทั่วโลก และหลังจากนั้นมา Astro Boy ก็ได้ถูกบันทึกไว้ว่า เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของประเทศญี่ปุ่น ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อออกฉายทางโทรทัศน์โดยเฉพาะ

ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 อนิเมชันแนวกีฬาเริ่มได้รับความนิยมอย่างมาก หนึ่งในนั้นคือเรื่อง Kyojin no hoshi (1968) หรือ Star of the Giants เนื่องจากเนื้อเรื่องแนวนี้ สามารถแสดงให้เห็นถึงจิตวิญญาณอันร้อนแรง ของการต่อสู้ในสนามแข่งขันได้เป็นอย่างดี นอกจากอนิเมชันแนวกีฬาแล้ว ในปี 1969 ยังมีอนิเมชันอีกเรื่องหนึ่งที่ได้รับนิยามไม่แพ้กัน นั่นคือเรื่อง Sazae san ซึ่งสร้างมาจากหนังสือการ์ตูนของ ฮาเซงาวะ มาชิโกะ (Hasegawa Machiko) ที่บอกเล่าเรื่องราวชีวิตประจำวันของผู้หญิงชาวญี่ปุ่นและครอบครัว Sazae San ได้รับความนิยมจากคนดูอย่างมาก และได้ออกอากาศต่อเนื่องยาวนานจนถึงปี ค.ศ. 1991

การนำเอาเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนมาผลิตเป็นอนิเมชัน ยังคงมีให้เห็นอย่างต่อเนื่องในช่วงทศวรรษที่ 1970-1980 หนึ่งในอนิเมชันที่นำเอาเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนมาผลิต และได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงนั้นก็คือ Doraemon (1979) ผลงานจากปลายปากกาของ ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ (Fujiko Fujio) ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของแมวหุ่นยนต์ที่มาจากโลกอนาคต นอกจากนั้นก็ยังมียังมี Kyandi Kyandi (1976) หรือ Candy Candy ที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งได้อย่างละเอียดอ่อน ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในญี่ปุ่นเอง และในต่างประเทศที่ออกฉาย

บางส่วนของอนิเมชันความยาวหลายตอนจบ ที่ประสบความสำเร็จเมื่อออกฉายทางโทรทัศน์ ได้ถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ต่อไป ซึ่งตรงจุดนี้สามารถแสดงให้เห็นได้เป็นอย่างดี ถึงวิธีการจัดการแบบญี่ปุ่นที่สามารถปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้เข้ากับสื่อที่หลากหลายได้

ตัวอย่างหนึ่งที่น่าจะหยิบยกมาพูดถึงก็คือ อนิเมชันซึ่งดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เรื่อง Uchu Senkan Yamato หรือ Space Cruiser Yamato ที่ออกฉายทางโรงภาพยนตร์เมื่อ ค.ศ. 1977 และได้รับความนิยมอย่างสูง หรือเรื่อง Ginga Tetsudo 999 (1979) หรือ Galaxy Express 999 ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงเช่นเดียวกัน ซึ่งส่วนหนึ่งของความสำเร็จที่เกิดขึ้นนั้น คงจะต้องขอบคุณบรรดากลุ่มผู้ชมวัยรุ่นทั้งหลาย ที่เติบโตมาพร้อม ๆ กับการเกิดขึ้นของอนิเมชันที่ออกฉายทางโทรทัศน์

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ยังมีนักสร้างอนิเมชันญี่ปุ่นที่น่าจับตามองอีกหลายคน ตัวอย่างเช่น มิยาซากิ ฮายาโอะ (Miyazaki Hayao, 1941) ที่ได้รับการยอมรับ ว่าเป็นหนึ่งในนักสร้างอนิเมชันแถวหน้าของญี่ปุ่น กับผลงานเรื่อง Tonari no Totoro (1988) หรือ My Neighbor Totoro ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวของวิญญาณแห่งผืนป่าแสนน่ารัก ที่สามารถมองเห็นได้เฉพาะเด็ก ๆ เท่านั้น ด้วยสาระที่แฝงเร้นประเด็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ทำให้ My Neighbor Totoro เป็นที่ชื่นชอบทั้งเด็กและกลุ่มคนดูวัยรุ่นที่ได้ชม

โอโตโมะ คัทซึฮิโร (Otomo Katsuhiro, 1954) เป็นนักสร้างอนิเมชันคนสำคัญในช่วงปลายทศวรรษ 1980 ถึง ต้นทศวรรษ 1990 ซึ่งไม่อาจละเลยที่จะกล่าวถึงได้ ผลงานสำคัญซึ่งเป็นที่กล่าวขานอย่างมากของ โอโตโมะ คือภาพยนตร์การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เรื่องยาว ที่ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ปี ค.ศ. 1988 ที่ชื่อ Akira นอกจากนี้ยังมี ซากุระ โมโมโกะ (Sakura Momoko, 1965) ที่สร้างอนิเมชันสำหรับฉายทางโทรทัศน์เรื่อง Chibi Maruko Chan (1990) ที่พูดถึงเรื่องราวชีวิตประจำวันของเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ คนหนึ่งในญี่ปุ่นที่ชื่อ จิบิ มาร์โกะ ซึ่งก็ประสบความสำเร็จอย่างมากเมื่อออกฉายเช่นกัน (Buckley, 2002, p. 17; Itasaka (ed.), 1993, p. 39)

ในการศึกษาวิจัย “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) ถือเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญ ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจความหมาย และคำจำกัดความของคำว่า “การ์ตูน” และ “ภาพยนตร์การ์ตูน” ได้ชัดเจนมากขึ้น และนอกจากนั้น ในส่วนความเป็นมาและพัฒนาการของการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน (Anime) ในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ก็เป็นข้อมูลพื้นฐานที่ควรรู้ สำหรับผู้ที่สนใจทำการศึกษาวิจัย เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทุกคน

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและแนวทางการศึกษา

### สื่อเชิงวัฒนธรรม (Cultural Studies)

#### ความหมายของคำว่าวัฒนธรรม

คำว่า "วัฒนธรรม" เป็นคำที่ พลตรีพระเจ้าวรวงศ์เธอกรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ ทรงบัญญัติขึ้น และมีใช้เป็นหลักฐานทางราชการครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2483 โดยทรงแปลมาจากภาษาอังกฤษคือ Culture ซึ่งเป็นคำที่มาจาก Cultura ในภาษาลาติน อันหมายถึงการเพาะปลูก หรือการปลูกฝัง (จำนงค์ อดิวัฒน์สิทธิ์ และคณะ, 2532, น. 17)

ในทางภาษาคำว่า วัฒนธรรม เป็นคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต คำว่า "วัฒน" เป็นภาษาบาลี แปลว่าสิ่งที่เจริญงอกงาม ความก้าวหน้า "ธรรม" เป็นภาษาสันสกฤต หมายถึง คุณความดี เมื่อนำมารวมกันแล้วจึงหมายถึง คุณธรรม หรือลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความหมายดังกล่าวนี้ คนทั่วไปมักจะเข้าใจตรงกัน

วัฒนธรรมในแง่ที่ใช้กันทั่ว ๆ ไปมักหมายถึงบรรดาขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ที่ ตกทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ เช่น พิธีแห่เทียนเข้าพรรษา พิธีทำบุญสงกรานต์ พิธีทำบุญ เทศน์มหาชาติและพิธีทอดกฐิน เป็นต้น และบางครั้งวัฒนธรรมหมายความถึงพฤติกรรมที่บุคคล ชี้นสูงปฏิบัติกัน หรือบุคคลที่มีระดับการศึกษาสูงปฏิบัติ จนทำให้มีการเปรียบเทียบระหว่างคน ชี้นสูงและคนชี้นต่ำกว่า หากคนชี้นต่ำทำผิดวัฒนธรรมก็จะถูกกล่าวหาว่าเป็นคนไม่มีวัฒนธรรม (สมศักดิ์ ศรีสันติสุข, 2536, น. 3)

โดยปกติแล้ว คำว่าวัฒนธรรมมักจะทำให้พูดกันเป็นประจำ เพราะคนที่มีวัฒนธรรมกับคน ที่ไม่มีมันต่างกัน โดยบุคคลจะต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับสภาพของสังคม และวัฒนธรรมก็ เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ มนุษย์เป็นผู้สร้างทนบำรุง ถ้ายทอดและเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม มนุษย์เป็นสัตว์ประเภทเดียวที่มีวัฒนธรรม คือ มีการเรียนรู้ รับช่วงสืบต่อกันมาได้ และสร้างสรรค์ เพิ่มเติม การที่มนุษย์สามารถสร้างวัฒนธรรมได้ดี ก็เพราะมนุษย์มีลักษณะทางกายและจิตใจเป็น พิเศษเหนือกว่าสัตว์ทั้งปวง และสิ่งนี้เองทำให้มนุษย์แตกต่างกับสัตว์ เพราะวัฒนธรรมทำให้มนุษย์ เป็นมนุษย์อย่างแท้จริง (สุพัตรา สุภาพ, 2536, น. 98)

สำหรับนิยามของ "วัฒนธรรม" ในทางวิชาการแล้ว มีผู้รู้ได้ให้ความหมายเอาไว้มากมาย แตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พุทธศักราช 2485 ได้ให้ความหมายของ วัฒนธรรม ไว้ว่า หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบ ความกลมเกลียวก้าวหน้า ของชาติและศีลธรรมอันดีงามของประชาชน (สุพัตรา สุภาพ, 2536, น. 99)

Roger นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน ได้ให้ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า วัฒนธรรม หมายถึง ผลงานของความรู้ ทักษะคติ แบบแผน พฤติกรรม หรือลักษณะที่สมาชิกใช้ร่วมกัน และถ่ายทอดไปยังสมาชิกรุ่นต่อมาในสังคมใดสังคมหนึ่ง (สมศักดิ์ ศรีสันติสุข, 2536, น. 4)

Leslie A. White ได้ให้คำจำกัดความว่า วัฒนธรรม คือปรากฏการณ์ที่สร้างขึ้นอย่างมีระบบประกอบด้วยการกระทำ (แบบแผนพฤติกรรม) วัตถุ (เครื่องมือเครื่องใช้หรือสิ่งที่ใช้สร้างเครื่องมือเครื่องใช้) ความคิด (ความเชื่อ ความรู้) และความรู้สึก (ทัศนคติ ค่านิยม) ที่แสดงออกให้เห็นได้อย่างชัดเจน วัฒนธรรมเป็นผลงานที่มาจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ และมีลักษณะชัดเจน ดังนั้นจึงสามารถถ่ายทอดจากคนหนึ่งไปสู่คนอื่นได้ง่าย (จำนงค์ อติวัฒนสิทธิ์ และคณะ, 2532, น. 17-23)

Clyde Kluckhohn ได้ให้ความหมายของ วัฒนธรรม ไว้ว่า เป็นระบบที่ได้รับสืบทอดมาจากบรรพชน ซึ่งเป็นแบบของการดำเนินชีวิตที่เห็นภายนอก (Explicit Designs) และแบบที่อยู่ภายใน (Implicit Designs) ที่สมาชิกของกลุ่มหรือสังคมร่วมกันสร้างขึ้น ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมทั้งหมด ความเชื่อ ค่านิยม

F.B. Tylor อธิบายว่า วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งทั้งปวงอันซับซ้อนที่รวมความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ขนบประเพณี ตลอดจนถึงศักยภาพและนิสัยอื่น ๆ ของมนุษย์ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาจากการเป็นสมาชิกของสังคม

จากความแตกต่างของความหมาย ดังที่ยกมาเป็นตัวอย่างข้างต้น Alfred Kroeber และ Clyde Kluckhohn จึงได้รวบรวมความหมายของวัฒนธรรมต่าง ๆ ไว้ในหนังสือ "วัฒนธรรม" ที่ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1952 พบว่ามีผู้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ถึง 175 ความหมาย ซึ่งพอจะจำแนกออกได้เป็นสองประเภทคือ ตามทัศนะของกลุ่ม Totalist View และอีกประเภทหนึ่งเป็นของกลุ่ม Mentalist View ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ความเห็นของกลุ่ม Totalist View พิจารณาความหมายของคำว่าวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรม หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่รวมเอา ความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณี ความสามารถ และนิสัยอื่น ๆ ที่มนุษย์ได้มาในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม ดังเช่นที่ Tylor ได้ให้ความหมายไว้

ส่วนกลุ่ม Mentalist View พิจารณาความหมายของ วัฒนธรรม ในฐานะที่เป็นระบบความคิด หรือในลักษณะระบบความรู้ และความเชื่อที่คนในสังคมได้รับรู้ มีประสบการณ์และตัดสินใจในรูปของการกระทำร่วมกัน

ซึ่งโดยรวมแล้วเราอาจสามารถจำแนกประเภทของวัฒนธรรมออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุธรรม (Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของมนุษย์ ในรูปที่สามารถนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน อันได้แก่ เครื่องมือ เครื่องใช้สอย อาคารก่อสร้าง ที่อยู่อาศัย เครื่องแต่งกาย เครื่องยন্ত্রกลไก งานจิตรกรรม เครื่องมือสมอกล เป็นต้น

2. วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non-material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่ไม่มีรูปร่างเป็นตัวตน เป็นนามธรรมอันประกอบด้วยบรรทัดฐาน สถาบัน ค่านิยม และความเชื่อต่าง ๆ ที่ผสมผสานอยู่ในวิถีชีวิตของมนุษย์ (เรื่องเดิม อ้างแล้ว)

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จึงสามารถสรุปความหมายหรือนิยามของคำว่า “วัฒนธรรม” ได้ว่า วัฒนธรรม (Culture) หมายถึง มรดกทางสังคมที่ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นวิถีแห่งการดำรงชีวิตที่มนุษย์ในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งสร้างขึ้น เป็นทั้งวัตถุที่จับต้องได้ และเป็นทั้งในเชิงนามธรรม เช่น ระบบความคิด ความรู้ ความเชื่อ ค่านิยม แบบแผนหรือประเพณีปฏิบัติต่าง ๆ สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของมนุษย์ และมีการสืบทอดต่อกันมาจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง

### วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) และแนวทางการศึกษาสื่อเชิงวัฒนธรรม

จากคำกล่าวของ J. Storey (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 28) ที่ว่า “วัฒนธรรมศึกษาไม่เคยประกอบไปด้วยทฤษฎีหรือวิธีการศึกษาแบบเดียวเลย ตรงกันข้าม วัฒนธรรมศึกษากลับประกอบไปด้วยความหลากหลาย มีประวัติความเป็นมาที่แตกต่างกัน เป็นคำอธิบายที่เป็นปฏิริยาต่อสภาพความเป็นจริงในประวัติศาสตร์ต่าง ๆ กัน และเต็มไปด้วยความเห็นขัดแย้งและโต้แย้งกัน” ย่อมแสดงให้เห็นเป็นอย่างดีถึงวิธีการอันหลากหลายในการใช้หาความรู้ของนักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษา

แต่อย่างไรก็ตามท่ามกลางความหลากหลายของแนวทางวัฒนธรรมศึกษา J. Storey, L. Grossberg และคณะ ได้ให้ข้อเสนอว่า สำหรับในแง่ของการสื่อสารแล้ว เราอาจสามารถแบ่งแนวทางของวัฒนธรรมศึกษาออกได้อย่างหยาบ ๆ เป็น 2 แนวทาง โดยใช้แนวคิดเรื่องการให้คำนิยามของ “การสื่อสาร” มาเป็นเกณฑ์ L. Grossberg กล่าวว่า ในขณะที่คำว่า “Communication” ในภาษาอังกฤษนั้นมีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า “Communis” ซึ่งแปลว่า “ร่วมกัน” ก็มีคำถามต่อไปว่า แล้วอะไรที่เป็นตัวสร้างการร่วมกันดังกล่าว ในแง่นี้มีคำตอบอยู่ 2 ทางที่เป็นต้นกำเนิดของแบบจำลองการสื่อสาร 2 แบบ นั่นคือ

1. Transmission Model แบบจำลองนี้ให้คำตอบว่า การสร้างความเห็นพ้องต้องกันนั้นเกิดจากการ “ถ่ายทอด” (Transportation) สิ่งของ/ข่าวสาร/ความหมาย จากผู้ส่งไปยังผู้รับ ที่มาของ



แนวคิดเกิดมาจากสภาพของสังคมสมัยใหม่ ที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการช่วยเคลื่อนย้ายสินค้า/คน/ข้อมูล เช่น ศตวรรษที่ 18 มีการสร้างถนนและคลอง ในศตวรรษที่ 19 มีการสร้างทางรถไฟ โทรเลข โทรศัพท์ ดังนั้น ในศตวรรษที่ 20 H. Lasswell จึงได้นำเอาความหมายของการ “ขนส่ง/ถ่ายทอด” มาใช้เป็นแบบจำลองของการสื่อสารที่เรียกว่า Transmission Model ซึ่งดัดแปลงมาจากคำว่า Transportation นั่นเอง

2. Ritualistic Model แบบจำลองการสื่อสารนี้ได้ย้อนกลับไปหารูปแบบปฏิบัติการทางสังคมแบบเก่า คือ การประกอบพิธีกรรม (Ritual) ซึ่งเป็นรูปแบบการสื่อสารร่วมกันที่เป็นทางการ มีลักษณะการสร้างอารมณ์ร่วม เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วม โดยมีเป้าหมายสุดท้ายคือการสร้างความหมายและความเข้าใจร่วมกัน (Shared Meaning) โดยกิจกรรมนี้จะดำเนินซ้ำไปซ้ำมาอย่างไม่สิ้นสุด เพื่อตอกย้ำความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ความแตกต่างที่สำคัญระหว่าง 2 แบบจำลองที่กล่าวมานี้มีอยู่ 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. Transmission Model จะเน้นการถ่ายทอดข่าวสารในแบบทางเดียว (One-way Communication) โดยมีทิศทางจากผู้ส่งไปยังผู้รับเท่านั้น (สถานะของผู้ส่ง/ผู้รับถูกกำหนดไว้อย่างแน่นอน) ในทิศทางตรงกันข้าม Ritualistic Model จะเน้นการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) ที่แลกเปลี่ยนกันไปมา ไม่มีใครผูกขาดการเป็นผู้ส่งหรือผู้รับตายตัว

2. เมื่อเทียบระหว่าง Message กับ Channel แบบจำลอง Transmission จะเน้นการศึกษาเรื่อง Channel (ช่องทางการสื่อสาร) มากกว่า Message (เนื้อหา) ดังจะสังเกตได้จากงานวิจัยทางการสื่อสารที่ใช้แบบจำลอง Transmission มักจะเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อแต่ละประเภท โดยไม่ค่อยศึกษาตัวเนื้อหาสารมากนัก

ในทางกลับกัน แบบจำลอง Ritualistic จะให้ความสนใจกับ “เนื้อหาและความหมาย” ของข่าวสาร มากกว่าช่องทางการสื่อสาร ยกตัวอย่างเช่น ในทางศาสนาคริสต์ “ขนมปัง” ไม่ได้เป็นเพียงแค่ขนมปังเท่านั้น หากแต่เป็น “มากกว่าขนมปัง” (พระกายของพระเยซู) เช่นเดียวกับที่ในทางศาสนาพุทธ “ใบโพธิ์” ก็ไม่ได้เป็นแค่ “ใบไม้ใบหนึ่ง” เท่านั้น หากแต่มีความหมายถึง “สถานที่แห่งการรู้แจ้ง” ของพระพุทธเจ้า

จากแบบจำลอง 2 ประเภทของการสื่อสาร จึงนำมาเป็นเกณฑ์แบ่งแยกแนวทางของวัฒนธรรมศึกษาได้เป็น 2 แบบ คือ

1. American Cultural Studies กลุ่มนี้จะอาศัยแบบจำลองของ Transmission เป็นหลัก โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นกลุ่มนักวิชาการในสหรัฐอเมริกา แนวทางการค้นคว้าของกลุ่มนี้มุ่งจะตอบคำถามที่ว่า

- สื่อมวลชนมีหน้าที่ทางวัฒนธรรมอย่างไร
- สื่อมวลชนมีส่วนช่วยในการแลกเปลี่ยนระหว่างวัฒนธรรมต่าง ๆ อย่างไรบ้าง
- สื่อมวลชนมีบทบาทในการช่วยสืบทอด/หล่อหลอมสมาชิกใหม่ในสังคม ในด้าน

วัฒนธรรมอย่างไรบ้าง ฯลฯ

2. European Cultural Studies หรือ ที่เรียกกันในอีกชื่อหนึ่งว่า กลุ่มวัฒนธรรมศึกษา แนววิพากษ์ (Critical Cultural Studies) กลุ่มนี้จะอาศัยแบบจำลองของ Ritualistic เป็นหลัก โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นนักวิชาการในยุโรป โดยเฉพาะที่อังกฤษเป็นศูนย์กลางการค้นคว้า คือ British Cultural Studies (สังกัดอยู่ที่มหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม) แนวทางการศึกษาของกลุ่มนี้ จะเน้นการวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงความหมายในเนื้อหาข่าวสารเข้ากับระบบโครงสร้าง/เศรษฐกิจ/การเมือง/สังคมที่เป็นอยู่ การวิเคราะห์นี้วางอยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่ว่า กระบวนการสร้างความหมายเหล่านั้น ล้วนแล้วแต่เป็นการต่อสู้ทางวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมที่มีความขัดแย้งกัน

โดยทั่วไปแล้ว เมื่อกล่าวถึงคำว่า "วัฒนธรรมศึกษา" (Cultural Studies) ในหนังสือเล่มต่าง ๆ มักจะหมายถึงกลุ่ม European Cultural Studies เนื่องจากผลงานของกลุ่มนี้มีอยู่มากมายนับตั้งแต่ช่วงปี 1970 เป็นต้นมา สำหรับหัวข้อที่กลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแนววิพากษ์สนใจศึกษานั้น มีกว้างขวางหลากหลายมาก เช่น

- เวลาและพื้นที่ (Time/Space) รวมทั้งเวลาว่าง (Leisure)
- เพศธรรม (Sexuality) เพศสภาวะ (Gender)
- การเดินซื้อของ (Shopping) และอาหาร (Food)
- ชนชาติและอัตลักษณ์ (Ethnicity/Identity)
- แฟชั่น (Fashion)
- พิธีกรรมสมัยใหม่ เช่น งานคาร์นิวัล ฮาโลวีน วาเลนไทน์ ฯลฯ

### ขั้นตอนการวิเคราะห์วัฒนธรรม/การสื่อสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา

เนื่องจากวัฒนธรรมศึกษา เป็นการศึกษาถึง "เรื่องที่มีความหมาย" (Meaning Object) ดังนั้นเครื่องมือการวิเคราะห์ที่สำคัญจึงเป็นวิธีการศึกษาที่เรียกว่า "การตีความแบบลุ่มลึก" (Depth-hermeneutic) ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ขั้นตอนการทำการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์-สังคม (Social-historical Analysis) อันได้แก่ การศึกษาบริบทของสังคม การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันต่าง ๆ และที่สำคัญคือ การกระจายอำนาจของสังคม ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า บรรดาผู้สร้างสรรควัฒนธรรม เช่น ผู้สร้าง

หรือผู้ผลิตละครโทรทัศน์ ก็จำเป็นต้องใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในสังคมมาใช้นั่นเอง ดังนั้นเมื่อจะสร้างละครของวัยรุ่นที่เป็นนักศึกษา โครงเรื่องที่ออกมาจึงมักเน้นแต่เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ที่เกิดขึ้นภายในมหาวิทยาลัยเท่านั้น จะไม่ค่อยมีปมขัดแย้งเกี่ยวกับเรื่องการเมืองหรือชนชั้นมาปรากฏให้เห็นมากนัก เนื่องจากสภาพความเป็นจริงในสังคมเป็นเช่นนั้น

สำหรับในกระบวนการสื่อสารนั้น ขั้นตอนนี้จะเป็นการศึกษากระบวนการผลิตและการกระจาย (Process of Production & Diffusion) ที่ดำเนินอยู่ในบริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ และสภาพแวดล้อมของสถาบัน ตัวอย่างคำถามที่จะตั้งได้แก่

- เครือข่ายขององค์กรผู้ผลิตและผู้กระจายข่าวสารเป็นอย่างไรบ้าง
- แบบแผนการเป็นเจ้าของ (Ownership) และระบบการควบคุม (Control System)

เป็นอย่างไร

- ความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันสื่อกับหน่วยงานรัฐ ที่รับผิดชอบเรื่องการทำกับ ดูแลควบคุมเป็นอย่างไร

- เทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตและการแพร่กระจายเป็นอย่างไร
- กระบวนการทำงานประจำวันเป็นอย่างไร
- เป้าหมายของผู้ผลิตและความคาดหวังปฏิกริยาจากผู้ชมเป็นอย่างไร ฯลฯ

2. ขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา/วาทกรรม (Discourse Analysis) เป้าหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา ก็เพื่อศึกษาถึงโครงสร้างและความสัมพันธ์ที่ปรากฏไม่ว่าจะเป็น โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure) โครงสร้างการจัดวางภาพและเสียง สำหรับขั้นตอนนี้จะรวมไปถึงกระบวนการประกอบสร้างเนื้อหา (Construction of Message) ที่เกิดมาจากการเลือกใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ เช่น ทุกครั้งที่ต้องการสื่อความหมายถึงกลุ่มคนที่ยากจน/น่าสงสาร เหตุใดจึงต้องเลือกคนแก่/ผู้หญิง/ที่ไม่มีลูกหลาน/และต้องหาเลี้ยงตัวเอง/มานำเสนอทุกครั้งไป โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาใช้นั้น มีได้หลากหลาย เช่น สัญลักษณ์วิทยา (Semiology) การเล่าเรื่อง (Narrative) การวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis) ตัวอย่างคำถามที่จะตั้งได้แก่

- การจัดเชื่อมโยง (Syntax) สไตล์ ท่วงทำนอง (Tone) ของภาษาที่ใช้เป็นอย่างไร
- การจัดวางภาพและเสียง/ข้อความอย่างไร
- การใช้มุมกล้อง สี แสง และลำดับของภาพ-เสียงเป็นอย่างไร
- โครงสร้างของการเล่าเรื่อง การให้ข้อโต้แย้งเป็นอย่างไร
- วิธีการเล่าเรื่องนั้นมีลักษณะปิดหรือเปิด (Closed/Open) เช่น มีการสรุปในตอนท้าย

หรือปล่อยให้ผู้ชมคิดเอาเอง

- การใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ เป็นอย่างไร

- ในแง่การประกอบเนื้อหา วิธีการที่จะผูกปมขัดแย้งเข้ากับเทคนิคการใช้อารมณ์ขัน เพศ และความรุนแรงเป็นอย่างไร ฯลฯ

- นอกจากตัวรายการแล้ว วิธีการจัดผังรายการเพื่อเชื่อมโยงระหว่างรายการต่าง ๆ เป็นอย่างไร

3. ขั้นตอนของการเชื่อมโยงระหว่างโครงสร้างสังคมและโครงสร้างเนื้อหา สำหรับในการวิเคราะห์วัฒนธรรมโดยทั่ว ๆ ไป ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนที่เรียกว่า “การตีความ” (Interpretation) ซึ่งเป็นการค้นหาความเชื่อมโยงระหว่าง 2 ขั้นตอนแรกว่า มีความหมายอะไรบ้างที่อาจจะเป็นไปได้

สำหรับในเรื่องการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์กรรมการสื่อสารนั้น ในขั้นตอนนี้จะหมายถึงการเปิดรับและการใช้สื่อ/สารของผู้รับสาร (Reception & appropriation of audience) วัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์มีแนวคิดที่ว่า ผู้รับสารก็เป็นคนที่มีชีวิตอยู่ในระบบสังคมวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ ดังนั้นผู้รับสารก็จะใช้ระบบวัฒนธรรมทั้งหมดเป็นกรอบในการตีความเนื้อหาสาร

วัฒนธรรมศึกษาแนววิพากษ์จะให้ความสนใจกับขั้นตอนของการตีความของผู้รับสารอย่างมาก เพราะในขณะที่ Transmission model สนใจว่าผู้รับสารสามารถถอดความหมายของข่าวสารได้ตรงกับความต้องการของผู้ส่งหรือไม่ (Sender-centered) ในทางตรงกันข้ามวัฒนธรรมศึกษาจะไม่สนใจคำตอบดังกล่าว หากแต่จะให้ความสนใจว่า ผู้รับสารนั้นสร้างความหมายขึ้นมาได้อย่างไร เขาตีความอย่างไร และทำไมเขาถึงเข้าใจอย่างนั้น (Audience-centered) นอกจากนี้วัฒนธรรมศึกษายังขยายความสนใจต่อไปอีกว่า หลังจากที่ตีความแล้วผู้รับสารได้มีการนำเอาเนื้อหาเหล่านั้นไปผูกพัน หรือเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของตัวเองอย่างไรบ้างอีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 28-45)

สำหรับการศึกษาวิจัยเรื่อง “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” ในครั้งนี้ แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมนับว่ามีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษา เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวจะทำให้เข้าใจความหมาย ลักษณะ และขอบเขตของการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยมุ่งความสำคัญไปที่ บริบททางวัฒนธรรม อันหมายถึง องค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ของวัฒนธรรม เช่น ค่านิยม ความเชื่อ ประเพณี ฯลฯ ที่ถูกสะท้อนหรือบันทึกไว้ในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ

ส่วนแนวคิดเกี่ยวกับ วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) และแนวทางการศึกษาสื่อในเชิงวัฒนธรรมนั้น ผู้วิจัยยกมาเพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษา วิเคราะห์สื่อภาพยนตร์การ์ตูนโดยอาศัยกรอบแนวคิดของกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแนววิพากษ์ (Critical Cultural Studies) เป็นหลัก เนื่องจากแนวคิดของกลุ่มนี้ จะให้ความสำคัญเกี่ยวกับตัวสาร และความหมายที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวสารเป็นหลัก ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ผู้วิจัยได้ตั้งเอาไว้

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message)

สาร (Message) หมายถึง สิ่งที่ผู้ส่งสารส่งไปให้ผู้รับสารในรูปของรหัส คำว่า "รหัส" หมายถึง "สัญญาณ" (Signal) หรือ สัญลักษณ์ (Symbol) หรือกลุ่มของสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นในลักษณะที่มีความหมายต่อคน และผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายของมันได้ต่อเมื่อมีการถอดความหมายของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ออกมา สัญญาณหรือสัญลักษณ์ในที่นี้อาจเป็น คำพูด ตัวหนังสือ หรืออาจเป็นรูป เครื่องหมาย หรือกริยาท่าทางต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงหรือถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการ และวัตถุประสงค์ของผู้รับสาร

ความหมายของสารเกิดจากการตีความของผู้รับสาร มิใช่อยู่ที่ตัวของสารเอง ดังนั้นผู้ส่งสารอาจต้องการส่งสารที่มีความหมายหนึ่งไปให้กับผู้รับสาร แต่ผู้รับสารกลับตีความหมายของสารนั้นไปอีกทางหนึ่งก็ได้

โดยทั่วไปแล้วผู้รับสาร จะตีความสารที่ได้รับตามพื้นความรู้ของตน ตามประสบการณ์ ความคาดหวัง อารมณ์ ความรู้สึก ฯลฯ รวมทั้งตีความจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ด้วยเหตุนี้ผู้ส่งสารที่มีประสิทธิภาพจะต้องแน่ใจว่า ผู้รับสารตีความหมายของตนไปในทางเดียวกับที่ตนต้องการด้วยการศึกษาสาร การวิเคราะห์ผู้รับสาร และการศึกษาและสังเกตสภาพแวดล้อมของการสื่อสาร ดังนั้นปฏิบัติการตอบสนอง (Feedback) ของผู้รับสารจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ส่งสารจะต้องให้ความสนใจ เพื่อตรวจสอบการตีความหมาย "สาร" ของผู้รับ (พัชนี เขยจรรยา และคณะ, 2534, น. 15-16)

โดยทั่วไปแล้ว สาร (Message) จะประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ

1. รหัสสาร (Message Code) หมายถึง ภาษา หรือ สัญลักษณ์ หรือสัญญาณ ที่มนุษย์คิดขึ้น เพื่อแสดงออกแทนความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ ค่านิยม วัตถุประสงค์ต่าง ๆ ของผู้ส่งสาร ซึ่งรหัสอาจถูกแสดงออกมาเป็นสารที่เป็นภาษาพูด ภาษาเขียน (Verbal Message Code) และรหัสของสารที่ไม่ใช่ภาษาพูด ภาษาเขียน (Nonverbal Message Code) เช่น กริยาท่าทาง ภาพ ฯลฯ อย่างไรก็ตาม การที่ผู้ส่งสารเลือกใช้รหัสสารแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับระบบ สังคม วัฒนธรรม สภาพถิ่นที่อยู่อาศัยของทั้งบุคคลผู้ส่งสารและผู้รับสารว่าจะสามารถเข้าใจความหมายจากรหัสสารร่วมกันได้มากน้อยเพียงใด

2. เนื้อหาของสาร (Message Content) หมายถึง เรื่องราวต่าง ๆ ที่ผู้ส่งต้องการจะถ่ายทอด หรือส่งไปยังผู้รับสาร ซึ่งเนื้อหาของสารนั้นอาจแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท หลายลักษณะต่าง ๆ กันไป เช่น เนื้อหาโดยทั่วไป และเนื้อหาเฉพาะ เนื้อหาเชิงวิชาการต่าง ๆ และเนื้อหาที่ไม่ใช่วิชาการ หรืออาจเป็นเนื้อหาประเภทบอกเล่า กับเนื้อหาประเภทความคิดเห็น เนื้อหาที่เป็นข่าว เนื้อหาบันเทิง และเนื้อหาชักจูงใจ เป็นต้น

3. การจัดเรียงลำดับสาร (Message Treatment) หมายถึง รูปแบบวิธีการในการนำรหัสสารมาเรียบเรียง เพื่อให้ได้ใจความตามเนื้อหาที่ต้องการ ซึ่งมักจะเกิดขึ้นอยู่กับลักษณะโครงสร้างของภาษา (Structure) และบุคลิกลักษณะของแต่ละบุคคล ซึ่งส่วนใหญ่การจัดเรียงลำดับสารจะออกมาในรูปแบบลีลา (Styles) ส่วนตัวที่ขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะของผู้ส่งแต่ละคน ว่ามีบุคลิกลักษณะแตกต่างกันไปอย่างไร เช่น คนที่อารมณ์เย็น มักจะพูดจาด้วยวิธีการที่สุภาพ เยือกเย็น ในขณะที่อารมณ์ร้อน มักจะใช้พูดรวบรัดสรุป เพื่อให้จบเร็ว ๆ เป็นต้น (กิติมา สุรสนธิ, 2541, น. 10)

นอกจากนั้น เสถียร เขยประทับ (2543, น. 16-17) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า หากเราใช้ความตั้งใจของผู้ส่งสารและการรับรู้ของผู้รับสารเป็นเกณฑ์ จะสามารถแบ่งสาร (Messages) ออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. สารที่ตั้งใจ (Intended Messages) คือ ความคิดหรือความรู้สึกที่แหล่งสารต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจหรือทราบ สารที่ตั้งใจจะปรากฏเฉพาะในแหล่งสารเท่านั้น ก่อนที่แหล่งสารจะส่งสาร เช่น ในกรณีของการพูด จะต้องนำสารที่ตั้งใจมาพูดเข้ารหัสก่อน การเข้ารหัสในที่นี้คือการเลือกคำพูด และเลือกโครงสร้างของประโยคเพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการจะพูด สิ่งที่แหล่งสารต้องการจะสื่อสารคือ สารที่ตั้งใจ คำพูดไม่ใช่สารที่ตั้งใจ แต่เป็นเพียงสิ่งที่แทนสารที่ตั้งใจเท่านั้น

2. สารที่รับรู้ (Perceived Messages) คือ สิ่งที่ผู้รับสารได้ยิน เห็น สัมผัส ได้กลิ่น ลิ้มรส และถอดรหัส การรับรู้มีความหมายมากกว่าเพียงการได้ยิน เห็น ลิ้มรส สัมผัส หรือได้กลิ่น การรับรู้เกี่ยวข้องกับการแปลหรือตีความหมาย (ถอดรหัส) ด้วย การได้ยินคำพูดเป็นเพียงการได้รับประสาทสัมผัสเท่านั้น แต่ยังไม่ได้รับสาร การได้รับสารต้องมีการถอดรหัส คือมีการแปลหรือตีความสิ่งที่ได้รับ เช่น เมื่อได้ยินเสียง สมอของเราจะแปลหรือตีความหมายเสียงนั้น ก่อนที่จะทราบว่า เป็นประโยคคำพูดที่มีความหมาย เป็นเสียงจานแตก ยางระเบิด หรือบางอย่างที่จำไม่ได้

กล่าวโดยสรุป สารที่รับรู้ คือ สิ่งที่ผู้รับสารแปลหรือตีความ ไม่ใช่คำพูดจริง ๆ ของผู้ส่งสาร ในชีวิตประจำวันของเรา เราจะพบเสมอว่า ผู้รับสารสรุปจากสิ่งที่ผู้ส่งสารไม่ได้พูด เช่น สรุปจากรูปร่างหน้าตา ท่าทาง น้ำเสียงของผู้ส่งสาร การสรุปเช่นนี้ก็คือนสารที่รับรู้ (Perceived Messages) ที่แหล่งสารไม่ได้ตั้งใจจะส่ง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” เป็นการศึกษาวิจัยที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์สาร (Message) ต่าง ๆ ที่อยู่ในตัวบท (Text) ของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลัก เพื่อค้นหาแนวคิดและรูปแบบทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้างไว้ภายใน ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับ “สาร” จึงถือเป็นแนวคิดที่สำคัญ เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวจะช่วยให้เข้าใจความหมายของ “สาร” และองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นมาเป็นตัวสาร ไม่ว่าจะเป็น รหัสสาร เนื้อหาของสาร หรือการจัดเรียงลำดับสาร ซึ่งทั้งหมดนี้จะส่งผลถึงการสื่อความหมายไปยังผู้รับสาร

นอกจากนั้น ยังทำให้เข้าใจอีกด้วยว่า "ความหมายของสาร" นั้น จะเกิดขึ้นจากการตีความของผู้รับสาร มิใช่อยู่ที่ตัวของสารเอง ซึ่งแนวคิดนี้จะไปเชื่อมโยงกับ ทฤษฎีทางสัญวิทยา (Semiology) ที่จะกล่าวถึงต่อไป

#### 4. แนวคิดและทฤษฎีทางสัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา หรือ สัญวิทยาศาสตร์ (Semiology/Semiotics) เป็นศาสตร์ที่พยายามให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่า "สัญณะ" (Sign) ว่ามี การเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน การเชื่อมโยงมโหรีมตลอดจนการสูญสลายของสัญณะหนึ่ง ๆ ที่ปรากฏออกมา อย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบอย่างไร

สัญวิทยา เป็นสาขาวิชาที่ได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีนักวิชาการ 2 ท่านเป็นผู้บุกเบิกวางรากฐานทางทฤษฎี คือ Ferdinand de Saussure (1875-1913) นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ Charles Saunder Pierce (1839-1914) นักปรัชญาด้านภาษาชาวอเมริกัน

นอกจาก Ferdinand de Saussure และ Charles Saunder Pierce แล้ว ยังมี Roland Barthes นักคิด นักวิชาการแนวโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศสอีกผู้หนึ่ง ที่สนใจศึกษาสัญวิทยาอย่างจริงจัง โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความหมายของสัญณะ ซึ่งในทัศนะของ Barthes กระบวนการสร้างความหมายของสัญณะ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับชั้นด้วยกัน (ดูรายละเอียดต่อไป)

Ferdinand de Saussure ผู้วางรากฐานของการศึกษาสัญณะ ได้ให้คำนิยามสั้น ๆ ของวิชาสัญวิทยาไว้ว่า "สัญวิทยา เป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญณะภายในสังคมที่สัญณะนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง" (A Science that studies the life of signs within society is conceivable)

สำหรับคำว่าสัญณะ (Sign) เป็นคำในภาษาอังกฤษที่มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า To semion ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของสัญณะเอาไว้หลาย ๆ แบบ แต่ Charles Saunder Pierce ได้ให้ความหมายที่ง่ายที่สุด และสามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุดไว้ว่า "สัญณะ" คือสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง (Sign is something which stands to somebody for something in some respect)

ส่วน P. Guiraud ได้ยกตัวอย่างความหมายของสัญณะไว้ว่า เมฆ และ คิวโนไฟ หากวางอยู่เฉย ๆ ไม่ได้ว่าเป็นสัญณะ (Sign) เนื่องจากทั้งสองสิ่งนั้นไม่มีความตั้งใจที่จะส่งข่าวสารอะไร ในทางตรงกันข้าม หากมีผู้นำ เมฆ หรือ คิวโนไฟ ไปใช้เพื่อส่งข่าวสารบางอย่างจึงถือว่าเป็นสัญณะ เช่น ในรายการพยากรณ์อากาศทางโทรทัศน์ ใช้รูปเมฆครึ้มเพื่อบ่งบอกว่าวันนี้จะมีฝนตก ดังนั้นเมฆในกรณีหลังนี้จึงจะถือว่าเป็น สัญณะ ตามความหมายของ สัญวิทยา

จากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้น จึงสามารถสรุปความหมายของ “สัญญะ” ตามความหมายทาง “ทฤษฎีสัญญะวิทยา” ได้ว่า สัญญะ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ

ในด้านของการวิเคราะห์ สัญญะวิทยาจะวิเคราะห์ทุกอย่างที่ทำหน้าที่เป็น “สัญญะ” ไม่ว่าจะเป็นภาษาที่เป็นตัวอักษร ภาพถ่าย ภาพวาด อากัปกริยา อาหาร ร่างกาย วัตถุต่าง ๆ อากาเรเจ็บป่วย ฯลฯ โดยมุ่งประเด็นไปที่การนำไปใช้ในลักษณะของ ปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) เนื่องจากไม่มีใครสามารถสื่อสารกับตัวเองได้อยู่ตลอดชีวิต

ดังนั้นการใช้สัญญะจึงเป็นเรื่องของการแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์กันทางสังคม (Exchange Relationship) เช่นเดียวกับกระบวนการสื่อสารเกือบทุกรูปแบบ ยกเว้นการสื่อสารภายในตัวบุคคล (Intrapersonal Communication) โดยเฉพาะการสื่อสารมวลชน ที่มีลักษณะเชิงสังคมอยู่เสมอ

การวิเคราะห์เชิงสัญญะวิทยา จะให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ตัวบทอย่างมาก (Textual Analysis) โดยมุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ (Relations) ระหว่าง “ตัวบท” (Text) กับ “บริบท” (Context) ที่ก่อให้เกิดความหมาย (Meaning) ขึ้นมา ดังนั้นในการวิเคราะห์เชิงสัญญะวิทยา จึงจำเป็นต้องรู้จักและเข้าใจบริบททางวัฒนธรรม ที่เป็นปอเกิดของสัญญะนั้น ๆ ด้วย ดังที่ J. Culler ได้กล่าวไว้ว่า “ตัววัตถุเองจะยังไม่มีความหมายอะไรในตัว จนกว่าจะมาอยู่ในบริบททางวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ที่มีรหัสกำหนดความหมายเอาไว้”

ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวบท, บริบท และความหมาย นั้น ไม่ว่าจะเป็นในขั้นตอนของการสร้างตัวบทขึ้นมาจากบริบททางวัฒนธรรมของฝ่ายผู้ส่งสาร หรือขั้นตอนของกระบวนการอ่านตัวบทจากบริบททางวัฒนธรรมของผู้รับสาร สัญญะวิทยามีความเห็นว่ เมื่อบริบททางวัฒนธรรมของผู้ส่งสารแตกต่างจากผู้รับสาร หรือในกลุ่มของผู้รับสารที่มีบริบททางวัฒนธรรมแตกต่างกัน ก็จะมีการอ่านความหมายจากตัวบทเดียวกันแตกต่างกันไป

### ตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการศึกษาทางสัญญะวิทยา

จากแนวคิดทั้งหมดที่กล่าวไปแล้วข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สัญญะวิทยา เป็นศาสตร์ที่ค้นคว้าศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกันอยู่ 3 ประการ คือ

1. ตัวสัญญะ (Signs) สัญญะวิทยาจะศึกษาประเภทต่าง ๆ ของสัญญะ นับตั้งแต่เรื่องภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาภาพ ภาษาเสียง ไปจนถึงกระทั่งอาการของโรค อาหาร เสื้อผ้า ฯลฯ โดยจะสนใจวิธีการที่สืบทอดความหมาย (Meaning) ของสัญญะเหล่านี้ รวมทั้งวิธีที่สัญญะเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญญะ ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า สัญญะเป็นผลผลิตทาง



ความคิดของมนุษย์ เกิดมาจากการประกอบสร้าง (Construction) ของมนุษย์ ดังนั้น การที่จะทำความเข้าใจสัญญะ จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ผู้สร้างสัญญะนั้นด้วย

2. รหัส (Code) เนื่องจากการใช้สัญญะมีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยระบบที่นำเอาสัญญะมาประกอบเข้าด้วยกันนั้นเรียกว่า รหัส (Code) ซึ่งมีมากมายหลายประเภท และมีคุณสมบัติแตกต่างกันไป เช่น บางประเภทมีการระบุเอาไว้อย่างชัดเจน บางประเภทแฝงเอาไว้ อย่างซ่อนเร้น เป็นต้น

3. วัฒนธรรม (Cultures) เนื่องจากสัญญะเป็นผลิตรกรรมของมนุษย์ (Manmade) ดังนั้น จึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งสัญญะและรหัสจึงถูกสร้าง ถูกใช้ และทำงานอยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ เท่านั้น หากเปลี่ยนบริบทไป สัญญะและรหัสนั้นก็จะเปลี่ยนแปลงความหมายไป เช่น “ความแก่ชรา” อาจมีความหมายถึงความน่าเคารพในสังคมไทยโบราณ แต่มีความหมายถึงการหมดสมรรถภาพในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ เป็นต้น

### การศึกษาสัญญะตามทัศนะของ Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure กล่าวถึงการวิเคราะห์เชิงสัญญะวิทยา โดยแยกสัญญะออกเป็น 2 องค์ประกอบย่อย คือ 1. ตัวหมาย/รูปสัญญะ (Signifier) และ 2. ตัวหมายถึง/ความหมายสัญญะ (Signified) ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบพลวัตต่อกันตลอดเวลา ตัวหมายถึงเป็นความคิดเชิงนามธรรมของตัวหมาย ที่เราสามารถรับรู้ได้ทางเสียงหรือภาพ เช่น คำว่า “ต้นไม้” เป็นตัวหมาย (Signifier) ของแนวคิดถึงสิ่งที่เติบโตจากดิน และมีใบ ดอก ผล เป็นส่วนประกอบ อันเป็น ตัวหมายถึง (Signified) นั้นเอง

ในการตอบคำถามว่าสัญญะตัวหนึ่ง ๆ จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างไร Saussure ได้ให้คำอธิบายในแง่โครงสร้างว่า หากสัญญะตัวหนึ่งยืนอยู่โดยลำพัง สัญญะนั้น ๆ จะยังไม่มีความหมายอันใดขึ้นมา จนกว่าจะนำไป “เปรียบเทียบเชิงโครงสร้าง” กับสัญญะตัวอื่น ๆ เช่น หากเราพูดว่า สมศักดิ์สูง 160 ซม. เรายังไม่อาจสร้างความหมายได้ว่าสมศักดิ์สูงหรือเตี้ย จนกว่าจะทราบว่าจะเอาสมศักดิ์ไปเปรียบเทียบกับใคร หรือใช้มาตรฐานความสูงแบบใด (คนไทยหรือฝรั่ง)

ในทัศนะของ Saussure การเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างของสัญญะ สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 มิติ ดังต่อไปนี้

ความหมายของการเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างของสัญญะตามทัศนะของ Saussure มี 3 มิติ ดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) Saussure อธิบายว่า หากถามว่า “อะไรคือวัว” เราจะตอบคำถามนี้ได้ก็ต่อเมื่อเรารู้จักว่า “อะไรไม่ใช่วัว” เช่นเดียวกับคำถามว่า “อะไรคือรัก” ก็ต้องแยกให้ออกก่อนว่า “อะไรไม่ใช่รัก” หรือคำถามว่า “การเอาใจใส่คืออะไร” เราจะเข้าใจคำนี้ได้ก็ต่อเมื่อได้นำการกระทำต่าง ๆ ไปวางเทียบเคียงกับคำว่า “ไม่เอาใจใส่” เช่นเดียวกับคำว่า “ดำ” จะมีความหมายได้ก็เมื่อนำไปวางเทียบกับคำว่า “ขาว” ตัวอย่างของการเปรียบเทียบคู่ตรงข้ามในทางภาพยนตร์ เช่น ความดั่งงามของนางเอกต้องเปรียบเทียบกับความเลวร้ายของนางร้าย หรือความกล้าหาญของพระเอกต้องเปรียบเทียบกับความซี้ซลาดของผู้ร้าย เป็นต้น

2. การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด การเปรียบเทียบนี้หมายถึงการมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อย ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด เช่น เมื่อเห็นคำว่า “เอาใจ” เราจะเข้าใจความหมายของคำ ๆ นี้ก็ต่อเมื่อ เราสามารถมองเห็นความแตกต่างของคำว่า “เอาใจ” กับคำว่า “เอาไป” “เอาไว้” “เอาไหม” พร้อมกับเห็นความแตกต่างจากคำว่า “เข้าใจ” “เบาใจ” “เดาใจ” เป็นต้น

3. การเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ย่อย เมื่อพิจารณาร่วมกับโครงสร้างทั้งหมด เช่น หากถามว่า “เอาใจ” หมายความว่าอะไร เราจะเข้าใจความหมายของคำ ๆ นี้ก็ต่อเมื่อ ได้เห็นว่า คำ ๆ นี้ ไปประกอบอยู่กับคำอื่น ๆ อย่างไร เช่น “เอาใจเอาไว้” “เอาใจออกห่าง” “เอาใจเขามาใส่ใจเรา”

ในแง่นี้ ความหมายของสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ จึงแทบจะพิจารณาตามลำพังอย่างโดดเดี่ยวไม่ได้เลย จนกว่าจะพิจารณาร่วมกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่มาประกอบอยู่ในโครงสร้างรวมทั้งหมด

เมื่อขยาย “โครงสร้างรวมทั้งหมด” ให้ง่ามออกไป โครงสร้างรวมในที่นี้ก็คือ บริบททางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม หรือแต่ละสังคมนั่นเอง เช่น เมื่อคนอังกฤษพูดถึงคำว่า “วัว” (Signifier) นั้น ความหมายของ “ความเป็นวัว” (Signified) ของคนอังกฤษย่อมแตกต่างไปจากความหมายของ “ความเป็นวัว” ในทัศนะของชาวอินเดียที่เป็นฮินดู และแม้ว่าจะให้คนอังกฤษพูดคำว่า “วัว” เป็นภาษาอินเดียแบบฮินดู (เปลี่ยน Signifier) ก็ยังไม่สามารถสร้างตัวหมายถึง/ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) “ความเป็นวัว” ที่เป็นภาพในความคิดของคนอังกฤษให้เหมือนกับชาวอินเดียได้ ด้วยเหตุนี้ เมื่อเราเห็นคนชาติต่าง ๆ สนทนากันด้วยภาษากลางคือ อังกฤษ และดูเหมือนว่าพวกเขาจะสามารถสื่อสาร และเข้าใจกันได้ แต่ความจริงแล้วบ่อยครั้งบริบททางวัฒนธรรมก็อาจทำให้พวกเขาไม่ได้กำลังพูดเรื่องเดียวกัน หรือหมายความถึงเรื่องเดียวกันได้

### การศึกษาสัญลักษณ์ตามทัศนะของ Charles Saunder Peirce

Peirce ได้ให้ความสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ (Sign) กับวัตถุที่มีอยู่จริง (Object/External Reality) โดยแนวคิดของ Peirce ได้จัดแบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. Icon เป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างหน้าตาคล้าย หรือเหมือนกับวัตถุที่มีอยู่จริงมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ การถอดรหัสของ Icon นั้น เพียงแต่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง Object ได้แล้ว

2. Index เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คิวไฟ เป็น Index ของการจุดไฟ เนื่องจากคิวไฟมีความเกี่ยวข้องกับการจุดไฟ รอยเท้าของสัตว์เป็น Index ของการเดินผ่านมาของสัตว์ การถอดรหัสของ Index นั้น จะใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุ-ผลระหว่าง Index กับ Object

3. Symbol เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่าง Users เช่น คนไทยตกลงกันว่ารูปตัวอักษร “กา” จะเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงสัตว์ปีกชนิดหนึ่งที่มีขนสีดำ โดยที่รูปตัวอักษร “กา” นั้นไม่มีความคล้ายคลึง (เช่น Icon) หรือไม่มีเหตุผลเชื่อมโยง (เช่น Index) อันใดเลยระหว่างสัญลักษณ์กับสัตว์ชนิดนั้น ๆ การถอดรหัสของ Symbol นั้นจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นเพียงอย่างเดียว

### การศึกษาสัญลักษณ์ตามทัศนะของ Roland Barthes

Roland Barthes ได้แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ทุกอย่างว่ามี 2 ความหมายด้วยกันคือ

1. ความหมายโดยอรรถ หรือ ความหมายตรง (Denotative Meaning) เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภววิสัย (Objectivity) ซึ่งสามารถเข้าใจกันได้ตามตัวอักษรหรือคำพูด และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น หมี่เป็นสัตว์ปีก 4 เท้า เลี้ยงลูกด้วยนมประเภทหนึ่ง โดยทั่วไปความหมายโดยอรรถเป็นความหมายขั้นแรก ที่อาจถือได้ว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมืองและมีข้อความเขียนประกอบว่า “ถนนในเมือง” ทั้งภาพและข้อความนั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า “นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง”

2. ความหมายโดยนัย หรือ ความหมายแฝง (Connotative Meaning) เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) ไม่ว่าจะเป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัว หรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม เช่น ในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกา ที่จะให้ความหมายต่อสิ่ง ๆ หนึ่งแตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น วัว ในสังคมไทยมีความหมายถึงสัตว์ 4 เท้าที่ให้นมและใช้เนื้อสำหรับเป็นอาหาร แต่ในสังคมอินเดียฮินดู วัวเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของเทพเจ้า และเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องเคารพบูชา เป็นต้น

Barthes ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความหมายที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์ไว้ว่า ในทุกสัญลักษณ์จะต้องประกอบด้วยความหมายทั้งสองควบคู่กันไปเสมอ แต่ทว่าในสัญลักษณ์แต่ละประเภทอาจจะมีสัดส่วนของความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัยมากหรือน้อยแตกต่างกัน เช่น ในสัญลักษณ์ทางด้านวิทยาศาสตร์ จะมีสัดส่วนของความหมายโดยอรรถสูงมีความหมายโดยนัยแต่น้อย ในขณะที่สัญลักษณ์ด้านศิลปะจะมีสัดส่วนที่ตรงกันข้ามกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2542, น. 80-106; กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2543, น. 1-87)

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง "แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ" นั้นเป็นการศึกษาถึงการสื่อความหมายในภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อที่อาศัยทั้ง ภาพ สี เสียง การเคลื่อนไหว และบริบททางวัฒนธรรมจำนวนมากเพื่อสื่อสารกับผู้ชม โดย ภาพ สี เสียง การเคลื่อนไหว และบริบททางวัฒนธรรมที่ปรากฏในสื่อ นั้นถือเป็น ตัวหมาย (Signifier) ชนิดหนึ่ง ซึ่งทำหน้าที่เพื่อสื่อความหมายนอกเหนือไปจากตัวของมันเอง (Signified)

ดังนั้นการนำแนวคิดและทฤษฎีทางสัญลักษณ์วิทยา มาใช้ประกอบการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ของภาพยนตร์การ์ตูน จะช่วยทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการประกอบสร้าง และการสื่อความหมายเชิงวัฒนธรรม ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิได้ดียิ่งขึ้น

## 5. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง "แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ" มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาได้ดังนี้

อัครชัย จันทร์ศรี (2544) ทำการวิจัยเรื่อง "การถ่ายทอดวัฒนธรรมอเมริกันของภาพยนตร์ฮอลลีวูด" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอเมริกัน และลักษณะการแสดงออกทางวัฒนธรรมอเมริกันของภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยอาศัยการวิเคราะห์จากตัวบท (Textual

Analysis) ของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด จำนวน 10 เรื่องโดยเน้นประเด็นศึกษาไปที่แก่นความคิดของภาพยนตร์ ลักษณะวิถีชีวิตของตัวละคร วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม และอุดมการณ์

ผลการวิจัยพบว่า แก่นความคิดของภาพยนตร์ที่นำมาศึกษานั้น เป็นประเด็นทั่ว ๆ ไป และมีลักษณะที่เป็นสากล โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์และสิ่งรอบตัว จึงทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ซึ่งเป็นสาเหตุส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

สำหรับด้านวิถีการดำเนินชีวิตของตัวละคร และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม และอุดมการณ์นั้น พบว่ามีการนำเสนอค่านิยมและอุดมการณ์ที่หลากหลาย เช่น ค่านิยมเกี่ยวกับครอบครัว ค่านิยมเกี่ยวกับมิตรภาพ ค่านิยมเกี่ยวกับความกล้าหาญ อุดมการณ์อเมริกันนิยม อุดมการณ์ชาตินิยม อุดมการณ์ทุนนิยม อุดมการณ์ปัจเจกชนนิยม ฯลฯ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วดำเนินรอยตามแนวทางของความฝันแบบอเมริกัน (American Dream)

ชุตินา ธนธรรมทัศน์ (2546) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง "วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านการ์ตูนญี่ปุ่น โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องยาวที่แปลในไทย จำนวน 10 เรื่อง โดยเน้นประเด็นเกี่ยวกับแก่นความคิด ของเรื่อง ค่านิยม วิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของตัวละคร

ผลการวิจัยพบว่า แก่นความคิด ค่านิยม และวิถีชีวิตของตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนสามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น ทั้งแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี เช่น แก่นความคิดเรื่องความมานะพยายาม ความอดทนขยันหมั่นเพียร ค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ความซื่อสัตย์จงรักภักดี การจัดอันดับสูงต่ำในสังคม การแต่งกาย อาคาร บ้านเรือนสมัยใหม่ เป็นต้น

ดวงรัตน์ กมลโบล (2534) ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ชุด โดเรมอน" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจลักษณะของอารมณ์ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากอิทธิพลแวดล้อมทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรม ตลอดจนเข้าใจถึงกระบวนการในการสร้างและถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนที่นำมาศึกษา โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากวิดีโอเทปภาพยนตร์การ์ตูนชุดเรื่อง "โดเรมอน" จำนวน 17 ม้วน

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้ แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ อารมณ์มีความสุข อารมณ์โกรธ อารมณ์รัก อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว และอารมณ์ริษยา ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกของอารมณ์เหล่านี้ มาจากเหตุ 4 ประการคือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมด้านการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิต

ของชาวญี่ปุ่น และนอกจากนั้นผลการวิจัยยังพบอีกว่า การถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ ใช้วิธีทางสัญญาวิทยาในการถ่ายทอดความหมาย

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2532) ทำการวิจัยเรื่อง "จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงเนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ โดยมุ่งเน้นที่จริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่, ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ ความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรมดังกล่าวด้วย โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ 3 เรื่องคือ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เงือกน้อยผจญภัย และ เดอะไลอ้อนคิงส์

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน ได้สื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม ผ่านทางลักษณะการแสดงออก ตัวละคร ภาพ มุมกล้อง และแสง ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย (2535) ทำการวิจัยเรื่อง "บทบาทในการบันทึกสังคมของภาพยนตร์ไทย" โดยศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2533 และ พ.ศ. 2534 จำนวน 23 เรื่อง เพื่อสำรวจการบันทึกเหตุการณ์ของสังคมในภาพยนตร์ พร้อมกับศึกษาภาพสะท้อนของสังคมจากเนื้อหา และรูปแบบของภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยที่ทำการศึกษาแต่ละเรื่องนั้น มีบทบาทในการบันทึกและสะท้อนภาพของสังคมไทยในรูปแบบที่แตกต่างกันไป เนื้อหาของภาพยนตร์โดยรวมเน้นความสำคัญไปที่ความต้องการของบุคคลด้านความรัก ความโลภ ผลประโยชน์ นอกจากนี้ยังมีการแสดงปัญหาสังคมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น อาชญากรรม ความเหลื่อมล้ำกันระหว่างคนเมืองและคนชนบท สถานภาพและบทบาทของหญิงและชายที่ยังไม่เท่าเทียมกัน รวมถึงสิ่งที่แสดงถึงพัฒนาการทางสังคมต่าง ๆ เช่น สถานที่อยู่อาศัย สิ่งอำนวยความสะดวกสมัยใหม่ และบัตรเครดิต

มนชนก ทองทิพย์ (2540) ทำการวิจัยเรื่อง "ภาพลักษณ์ของครูไทยผ่านสื่อภาพยนตร์ที่คัดสรร" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า สื่อภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพลักษณ์ของครูออกมาในลักษณะใด โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ไทยที่ผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2530-2535 จำนวน 5 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 5 เรื่อง ได้แสดงภาพลักษณ์ของครูไทยใน 2 ลักษณะด้วยกันคือ ในลักษณะที่สะท้อนสังคม และในลักษณะที่เกินจริงตามแนวของภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งที่มีส่วนในการสร้างภาพลักษณ์ที่กล่าวมานั้น นอกเหนือจากบทภาพยนตร์แล้ว ก็ยังมีเทคนิค

พิเศษต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของครูให้เด่นชัดขึ้น เช่น การใช้ shot มุมกล้อง การใช้ effect ด้านแสง สี เสียง และ การใช้เพลงประกอบเป็นต้น

ในส่วนที่สะท้อนสังคมจริงนั้น เป็นการเสนอภาพลักษณ์ของครูที่มีความรักและความหวังดีต่อนักเรียน มีความปรารถนาจะให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการศึกษาเล่าเรียน และในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ซึ่งวิธีการที่แสดงออกนั้น ก็เป็นวิธีที่ครูในสังคมจริงมักจะนิยมใช้กันอยู่ เช่น พฤติกรรมการสอนที่เข้มงวด การฝึกหัดระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด เป็นต้น

ในส่วนที่เกินจริงตามแนวของภาพยนตร์ เป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ของครูให้ออกมาเป็นภาพที่เกินจริง ไม่ว่าจะเป็นภาพที่ตลกเกินจริง หรือภาพที่โหดเกินจริงซึ่งก็ส่งผลให้ดูเป็นตลกไปด้วยก็ตาม ซึ่งมักปรากฏให้เห็นมากในภาพยนตร์แนวสนุกสนาน เบาสมอง

ลักขณา คมคาย (2540) ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คัดเฉพาะเรื่อง” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ และเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ดังกล่าว เพื่อจะได้ทราบว่าภาพยนตร์ทั้งหมด สามารถจะจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้หรือไม่ โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์จำนวน 9 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ทั้งหมดอาศัยกรอบแนวคิด “กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น” และหลักการว่าด้วยการสัมผัส เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์การสื่อความหมาย และจากการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ศึกษาทั้ง 9 เรื่อง สามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ทั้งหมดมีธรรมเนียม แบบแผน และโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกัน ทั้งในด้านกลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมาย และองค์ประกอบในด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ทั้งหมดสามารถจะจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้

ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) ทำการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นในการถ่ายทอดความหมายมายังผู้รับสาร โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีทางสัญลักษณ์วิทยา แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำการศึกษามีการใช้สัญลักษณ์ และรหัสต่าง ๆ ในการสื่อความหมาย เช่น เครื่องแต่งกาย วัสดุสิ่งของเครื่องใช้ สิ่งก่อสร้าง ธรรมชาติ การแสดงอารมณ์ของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และ การใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานั้น ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญได้แก่ 1. ประเพณี เทศกาล 2. กิจกรรมการเล่น 3. นิทาน 4. การบริโภค 5. การกินอยู่ 6. การแต่งกาย 7. การแสดงอารมณ์ 8. การสื่อความหมาย

9. การพักผ่อน ซึ่งรหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น

อนุสรณ์ ศรีแก้ว (2533) ทำการวิจัยเรื่อง “ปัญหาสังคมในภาพยนตร์ของ มจ.ชาติเรเฉลิม ยุคล” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงลักษณะการสะท้อนปัญหาสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์สังคมในภาพยนตร์ของ มจ.ชาติเรเฉลิม ยุคล หรือ “ท่านม้วย” โดยใช้การวิเคราะห์ด้วบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์จำนวน 11 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของท่านม้วยได้สะท้อนปัญหาสังคมต่าง ๆ 15 ปัญหาด้วยกัน โดยปัญหาสังคมที่พบมากที่สุดคือ ปัญหาอาชญากรรมและความปลอดภัยในทรัพย์สิน รองลงมา คือ ปัญหาความยากจน ปัญหาคอร์รัปชัน และปัญหาครอบครัวตามลำดับ ซึ่งการสะท้อนปัญหาในภาพยนตร์ของท่านม้วยส่วนใหญ่จะสะท้อนปัญหาของชนชั้นล่างในสังคมเป็นหลัก

ส่วนการวิพากษ์สังคมนั้นพบว่า ภาพยนตร์ของท่านม้วยวิพากษ์วิจารณ์สถาบันสังคม 3 สถาบันคือ สถาบันสื่อสารมวลชน สถาบันตำรวจ และสถาบันการเมือง โดยการวิพากษ์วิจารณ์นั้นจะมีลักษณะ “ผู้ใหญ่” (ผู้ที่มีสถานภาพทางสังคมระดับสูง) ว่ากล่าว “เด็ก ๆ” (ผู้ที่มีสถานภาพทางสังคมระดับต่ำกว่า) ไม่ใช่เป็นการวิพากษ์วิจารณ์อย่างเอาเป็นเอาตาย

จิราภรณ์ ชาแก้ว (2538) ทำการวิจัยเรื่อง “ภาพชีวิตครอบครัวที่ปรากฏในภาพยนตร์ วิดีโอ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างครอบครัวไทย บทบาทและความสัมพันธ์ของสมาชิกครอบครัวไทย และกลวิธีนำเสนอภาพชีวิตของครอบครัวที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยใช้การวิเคราะห์ด้วบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง ในช่วงปี พ.ศ. 2533-2535

ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างครอบครัวส่วนใหญ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยวตามรูปแบบครอบครัวสมัยใหม่ แต่มีลักษณะพิเศษตามแบบครอบครัวในอดีตคือ มีการปฏิสัมพันธ์หรือไปมาหาสู่กัน และไม่สนับสนุนค่านิยมในเรื่องความสะดวกสบายในครอบครัว ซึ่งเป็นค่านิยมตามแบบครอบครัวสมัยใหม่

ส่วนเรื่องของบทบาทและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวนั้น ภาพส่วนใหญ่ที่ออกมาพ่อหรือสามียังคงถูกกำหนดให้มีบทบาทในการหาเลี้ยงครอบครัว ในขณะที่แม่หรือภรรยา มีบทบาทในการเป็นแม่บ้านและดูแลลูก ญาติอาวุโสของครอบครัวยังเป็นที่เคารพของคนในบ้าน และลูกหลานยังคงเคารพเชื่อฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำของญาติผู้ใหญ่ ซึ่งจะเข้ามาช่วยเหลือและให้คำแนะนำเมื่อมีปัญหาครอบครัวเกิดขึ้น ซึ่งล้วนแต่เป็นลักษณะของครอบครัวในอดีตทั้งสิ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ที่ผู้วิจัยยกมาเป็นตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้การวิเคราะห์ด้วบท (Textual Analysis) โดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีทางสัญวิทยา (Semiology) มาช่วยในการวิเคราะห์ และนำเสนอ



ข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาของผู้วิจัยในการวิเคราะห์ตัวบท (Text) และค้นหาองค์ประกอบของวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท ของสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยสตูดิโอจีบลี ได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้น ตัวอย่างงานวิจัยทั้งหมดที่ยกมา ยังสามารถแสดงให้เห็นได้อย่างดี ถึงบทบาทของสื่อภาพยนตร์และสื่อภาพยนตร์การ์ตูน ในฐานะของผลผลิตทางวัฒนธรรม ที่มีส่วนในการบันทึกสะท้อน และประกอบสร้าง (Construction) แนวคิด วิถีชีวิต ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ของผู้คนในกลุ่มสังคมต่าง ๆ ไว้ภายในอีกด้วย