

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) เพื่อศึกษาถึงแนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่แทรกตัวอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ โดยประเด็นของการศึกษาจะแยกออกเป็น 3 ประเด็นใหญ่ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาความเป็นมาของสตูดิโอจิบลิตั้งแต่เริ่มต้นก่อตั้งจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ว่ามีความเป็นมาและมีพัฒนาการเช่นไรบ้าง
2. ศึกษาแนวคิดหลัก (Theme) และแนวคิดรอง ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ เช่น แนวคิดเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การต่อต้านสงคราม เป็นต้น
3. ศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิ เช่น ศาสนา ความเชื่อ ระบบสังคม ค่านิยม ประเพณี เป็นต้น

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

1. ประเภทภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ในที่นี้คือภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งสตูดิโอจนกระทั่งถึงปัจจุบัน (ค.ศ. 2004) จำนวน 14 เรื่อง และมีวีดิทัศน์อีก 1 เรื่อง รวมทั้งหมด 15 ชิ้นงาน เป็นการศึกษาจากประชากรทั้งหมดโดยไม่มีการสุ่ม โดยมีรายละเอียดแต่ละเรื่องดังต่อไปนี้

1.1 Nausicaa of the Valley of the Wind (1984) กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ

ภาพยนตร์การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ ที่บอกเล่าเรื่องราวในอนาคต หลังจากโลกเพิ่งผ่านพ้นจากหายนะครั้งยิ่งใหญ่ ซึ่งผลของมันทำให้มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับความแร้นแค้น และทำให้ทรัพยากรธรรมชาติเป็นพิษ ตัวเอกของเรื่องคือ นาคูซิกะ (Nausicaa) เจ้าหญิงของชนเผ่าเล็ก ๆ เผ่าหนึ่งที่อาศัยอยู่ในดินแดนที่ยังปกคลุมด้วยพิษ “หุบเขาแห่งสายลม” อย่างไรก็ตาม เจ้าหญิงนาคูซิกะ รู้ว่าตราบไต่ที่หายนะยังคงถูกลามอยู่ ในไม่ช้ามันก็จะรุกคืบเข้าทำลายดินแดนของเธอ ดังนั้นเจ้าหญิงจึงคิดหาทางยับยั้งมัน ไปพร้อม ๆ กับรับมือการรุกรานจากประเทศเพื่อนบ้าน

1.2 Laputa : Castle in the Sky (1986) กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

ปาซุ เป็นเด็กชายกำพร้าที่ทำงานอยู่ในเหมืองแร่ แต่แล้ววันหนึ่งชีวิตอันแสนเรียบง่ายของเขาก็เปลี่ยนไป เมื่อได้พบกับ ซีตาร เด็กหญิงลึกลับที่ลอยตกลงมาจากท้องฟ้า ผู้ซึ่งกำความลับของ “ลาพิวต้า” ปราสาทลอยได้ในตำนานที่หายสาบสูญไป ซึ่งเชื่อกันว่ามีสมบัติล้ำค่าจำนวนมหาศาลซ่อนอยู่ภายใน และนั่นทำให้ ปาซุ ต้องคอยปกป้อง ซีตาร จากเหล่าคนร้ายที่หวังในผลประโยชน์ พร้อม ๆ กับความรักของทั้งคู่ที่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นทีละน้อยเช่นเดียวกัน

1.3 My Neighbor Totoro (1988) กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

เรื่องราวการผจญภัยเล็ก ๆ แต่ยิ่งใหญ่ในความรู้สึก ภายใต้บรรยากาศสังคมชนบทแสนงดงาม ของประเทศญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 1950 ของ ชิตสึกิ และ เม สองพี่น้องที่ต้องย้ายมาอยู่ในหมู่บ้านห่างไกล กับ โทโทโร่ (Totoro) วิญญาณแห่งผืนป่าแสนน่ารัก ซึ่งเป็นทั้งเพื่อนเล่นและผู้คอยช่วยเหลือในยามที่ทั้งคู่เดือดร้อน

1.4 Grave of the Fireflies (1988) กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ

เรื่องราวของพี่น้องสองคน คือ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ ที่มีฉากหลังเป็นประเทศญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 อิซาโอะ ทาคาฮาตะ กำกับ Grave of the Fireflies ออกมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนดราม่าที่หม่นเศร้า สะท้อนภาพชีวิตจริงของผู้คนชาวญี่ปุ่น ที่ต้องเผชิญกับความทุกข์ยากจากไฟสงคราม ผ่านตัวละครเอกทั้งสอง โดยมีบรรยากาศของความเศร้า และสูญเสียกระจายให้เห็นอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

1.5 Kiki's Delivery Service (1989) กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

กิกิ (Kiki) เป็นแม่มดฝึกหัดตัวน้อย ซึ่งตามกฎหมายของโลกแม่มดแล้ว ใครก็ตามที่มีอายุครบ 13 ปี จะต้องออกเดินทางไปเรียนรู้ชีวิตภายนอก และหัดใช้พลังความสามารถด้วยตนเอง เพื่อที่จะเติบโตเป็นแม่มดที่สมบูรณ์ กิกิ จึงตัดสินใจออกเดินทางไปอาศัยยังเมืองเล็ก ๆ ริมชายฝั่งทะเลแห่งหนึ่ง พร้อม ๆ กับเปิดกิจการรับส่งพัสดุในชื่อ Kiki's Delivery Service ไปด้วย

1.6 Only Yesterday (1991) กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ

เรื่องราวของ ทาเอโกะ สาวโตเกียววัย 27 ปี ผู้ซึ่งกำลังเดินทางไปพักร้อนที่บ้านญาติที่เมืองยามากาตะเป็นเวลา 10 วัน เจกเซนที่เคยทำเป็นประจำทุกปี แต่สิ่งที่ทำให้ปีนี้แตกต่างออกไปก็คือ ขณะที่เธอกำลังเดินทางอยู่นั้น ความทรงจำในวัยเด็กเมื่อครั้งยังอยู่ชั้นประถมปีที่ 5 ที่ทั้งสนุกสนานตื่นเต้น และบางครั้งก็ไม่น่าจดจำ ก็ค่อย ๆ แสดงตัวตนของมันออกมา Only Yesterday ให้อารมณ์หวานหวนหาอดีต และแสดงภาพชีวิตในชนบทที่อบอุ่น อ่อนโยน ซึ่งยากที่จะหาได้ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ในยุคปัจจุบัน

1.7 Porco Rosso (1992) กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

มาริโอ เป็นอดีตนักบินประจำกองทัพอากาศอิตาลี ที่กลายร่างเป็นหมูหลังจากที่สงครามสงบลง หลังจากนั้นเขาก็กลายbecome นักล่าค่าหัวโจรสลัดฝีมือเยี่ยม ที่รู้จักกันในนาม ปอร์โก รอสโซ (Porco Rosso) ไม่มีใครรู้ว่าเพราะเหตุใด มาริโอ จึงกลายร่างเป็นหมู รู้แต่เพียงแค่ว่าในอดีตเขาเคยมีคนรักเป็นหญิงสาวสวย ซึ่งทั้งคู่เกือบจะได้แต่งงานกันเท่านั้น หลังจากผจญภัยอยู่นาน มาริโอ ก็ได้พบกับ ฟิโอ เด็กหญิงตัวเล็ก ๆ แต่จิตใจกล้าหาญโดยบังเอิญที่เมืองมิลาน และนี่เองที่ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญอีกครั้งหนึ่งในชีวิตของ มาริโอ

1.8 Ocean Waves (1993) กำกับ โทโมมิตสึ โมชิซึกิ

เรื่องราวรักสามเส้าระหว่างหนึ่งหญิงสองชาย ที่เกิดขึ้นในเมืองโคจิ บนเกาะชิโคกุ เมื่อริคาโกะ นักเรียนหญิงคนใหม่ได้ย้ายมาจากโตเกียว ในระยะแรก ริคาโกะ ในความคิดของเพื่อน ๆ เธอทั้งน่าหมั่นไส้ เย่อหยิ่ง และเอาแต่ใจตนเอง แต่อย่างน้อยในสายตาของเพื่อนชายอีก 2 คน เธอกลับเป็นคนที่มีความสนใจเฉพาะตัวอย่างน่าประหลาด แม้จะเป็นอนิเมะชิ้นที่สร้างสำหรับฉายทางโทรทัศน์ แต่คุณภาพที่ออกมาก็ไม่ได้ด้อยไปกว่าผลงานเรื่องอื่น ๆ ของสตูดิโอจิบลิแต่อย่างใด

1.9 Pom Poko (1994) กำกับ ฮิซาโอะ ทาคาฮาตะ

ทานุกิแห่งเขาทามะ ใช้ชีวิตอย่างปกติสุข จนกระทั่งวันหนึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ เมื่อรัฐบาลมีโครงการก่อสร้างที่อยู่อาศัยแห่งใหม่ ซึ่งบังเอิญไปตรงกับบริเวณที่ตั้งของเขาทามะพอดี เพื่อปกป้องที่อยู่ของตัวเอง ทำให้บรรดาเหล่าทานุกิต้องคิดวิธียับยั้งการก่อสร้างด้วยวิธีการที่หลากหลายทั้งการใช้กำลังปะทะแบบตรง ๆ และการแปลงร่างหลอกให้มนุษย์ตกใจจนหนีไปเอง ซึ่งก็ทำให้เกิดความวุ่นวาย เดือดร้อน ทั้งกับมนุษย์และเหล่าทานุกิด้วยเช่นกัน

1.10 Whisper of the Heart (1995) กำกับ โยชิฟูมิ คอนโดะ

ชิชิคุ เป็นเด็กสาววัยรุ่นที่ยังค้นหาตัวเองไม่พบ และมักใช้เวลาส่วนใหญ่ขลุกตัวอยู่แต่ในห้องสมุด จนกระทั่งวันหนึ่งเธอก็ได้พบกับแมวปริศนา ที่นำเธอเข้าไปสู่อีกโลกหนึ่งที่ไม่เคยเห็นมาก่อน จุดเปลี่ยนของเรื่องราวอยู่ตรงที่วันหนึ่ง เซจิ เด็กหนุ่มที่เธอคบหาชอบพอกันอยู่ กำลังจะเดินทางไปอิตาลี เพื่อทำความฝันของตนเองให้เป็นความจริง ซึ่งนั่นเริ่มทำให้ ชิชิคุ รู้สึกสับสนและไม่มั่นใจในตัวเองขึ้นมา เพราะหวนนึกขึ้นมาได้ว่าตลอดช่วงชีวิตที่ผ่านมา เธอยังไม่เคยพยายามไล่ตามความฝันที่มีอย่างจริงจัง และทำมันให้สำเร็จเป็นรูปร่างได้แม้แต่เพียงครั้งเดียว

1.11 On Your Mark (1995) มิวสิควิดีโอ กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

เนื้อเรื่องของ On Your Mark มีเพียงสั้น ๆ เมื่อเกิดปรากฏการณ์บางอย่าง ที่คล้ายกับถูกนิวเคลียร์ถล่มที่เมือง ๆ หนึ่ง ประชาชนที่อาศัยอยู่ในเมืองนั้นจึงพากันหลบเข้าไปอยู่ในโดม ในระหว่างที่เกิดความวุ่นวายนั้น ตำรวจหนุ่ม 2 นายก็ได้พบกับเด็กผู้หญิงลึกลับคนหนึ่ง ซึ่งมีปีกสีขาวอยู่ตรงกลางหลัง และได้ช่วยเธอหลบหนีการตามล่าของรัฐบาล ออกจากเมืองได้ในที่สุด

1.12 Princess Mononoke (1997) กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

เรื่องราวความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ดูเหมือนว่าจะมีให้เห็นให้ได้ยินกันทุกยุคทุกสมัย ใน Princess Mononoke ก็เช่นเดียวกัน เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นเมื่อ นายหญิงอิโบชิ เจ้าของโรงตีเหล็กกำลังพยายามทำลายความสมดุลระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ทำให้เจ้าหญิงโมโนโนเกะ ซึ่งเป็นลูกเลี้ยงของเทพหมาป่าแห่งโมโระต้องออกมาต่อต้าน สงครามครั้งใหญ่ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติกำลังจะเริ่มขึ้น ดูเหมือนว่าผู้ที่จะทำให้สงครามครั้งนี้สงบลงได้ คงมีเพียงแต่เจ้าชาย อาชิทากะ ผู้รักความยุติธรรมคนเดียวเท่านั้น

1.13 My Neighbors the Yamadas (1999) กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ

ดัดแปลงจากการ์ตูนช่องของ ชิไซชิ อิชิอิ ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์อาซาฮี ชินบุ่น มีเนื้อหาบอกเล่าเรื่องราวสนุกสนาน ขว่นหัว แต่แฝงไว้ด้วยแง่คิดของเหล่าสมาชิกครอบครัว ยามาตะ ที่ประกอบไปด้วย พ่อ แม่ พี่ชาย น้องสาว คุณยาย และสุนัขประจำครอบครัว เรื่องราวแต่ละตอนที่เกิดขึ้นแม้ไม่ได้ใหญ่โต น่าตื่นเต้นจนถึงขีดสุด แต่ก็สามารถสะท้อนค่านิยม และรูปแบบการใช้ชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวกับสถาบันครอบครัว

1.14 Spirited Away (2001) กำกับ ฮายาโอะ มียาซากิ

จิฮิโระ เด็กหญิงอายุ 10 ขวบ จำใจต้องย้ายบ้านไปกับพ่อและแม่ของเธอ แต่ระหว่างที่เดินทางนั้นก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝัน เมื่อเธอและครอบครัวพลัดหลงเข้าไปยังเมืองลึกลับ ซึ่งเป็นที่รวมของทั้งเหล่าเทพและปิศาจ พ่อและแม่ของเธอถูกสาปให้กลายเป็นหมู เพราะเผลอไปกินอาหารที่เตรียมไว้ให้กับเทพเจ้าที่จะเดินทางเข้ามาในเมือง ด้วยคำแนะนำของ ฮาคู เด็กหนุ่มลึกลับ ทำให้จิฮิโระ ตัดสินใจไปทำงานในโรงอาบน้ำของ ยูบาบะ แม่มดซึ่งมีอำนาจสูงสุดในเมือง เพื่อหาทางช่วยให้พ่อและแม่ของเธอกลับร่างเป็นคนได้ตามเดิม

1.15 The Cat Returns (2002) กำกับ ฮิโรยูกิ โมริตะ

เรื่องราวที่เหมือนภาคต่อของ Whisper of the Heart เริ่มต้นขึ้นเมื่อ ฮารุ สาวน้อยอายุ 17 ได้ช่วยชีวิตแมวตัวหนึ่งไว้ จากการถูกรถบรรทุกพุ่งเข้าชนโดยบังเอิญ โดยที่ ฮารุ ไม่ทราบเลยว่า แท้จริงแล้วแมวจรจัดตัวนั้นก็คือ เจ้าชายแห่งอาณาจักรแมวซึ่งอยู่อีกด้านหนึ่งของโลกมนุษย์ และในคืนเดียวกันนั่นเอง ด้วยความหวังดีของพระราช ฮารุ ก็ถูกนำตัวไปยังอาณาจักรแมวอย่างไม่เต็มใจ เพื่อเตรียมเข้าพิธีแต่งงานกับเจ้าชายที่เธอได้ช่วยชีวิตเอาไว้ เค็อดรอนถึง มูน และ บารอน สองแมวผู้กล้าหาญ ที่ต้องออกเดินทาง เพื่อยับยั้งงานแต่งงานครั้งนี้ให้ได้

2. ประเภทเอกสาร

ข้อมูลประเภทเอกสารที่ใช้ในงานวิจัยเรื่อง “แนวคิด และบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจีปลิ” สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังต่อไปนี้

2.1 เนื้อเรื่องย่อ บทความ บทสัมภาษณ์ บทภาพยนตร์ บทวิเคราะห์ และ บทวิจารณ์ต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสตูดิโอจิบลี และผลงานต่าง ๆ ที่สตูดิโอจิบลีผลิตออกมา ซึ่งตีพิมพ์ เผยแพร่ทางหนังสือ นิตยสาร และเว็บไซต์ ทั้งภาษาไทยและต่างประเทศ

2.2 หนังสือ เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ลักษณะทาง สังคม และวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ทั้งภาษาไทยและต่างประเทศ

3. ประเภทบุคคล ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพยนตร์ และวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีวัฒนธรรมญี่ปุ่น ประกอบอยู่ภายในเป็นจำนวนมาก ดังนั้นการที่จะทำความเข้าใจความหมายจากตัวบท (Text) ของงานที่ศึกษาได้นั้น จำเป็นต้องเข้าใจรหัสทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกประกอบสร้าง (Construction) อยู่ภายใน เช่น ประวัติศาสตร์ สภาพสังคม ขนบประเพณี แนวคิด ความเชื่อ และค่านิยมต่าง ๆ เสียก่อน จึงจะเข้าใจความหมายที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ เพื่อนำความคิดเห็น มาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญทุกคน ได้ชมภาพยนตร์การ์ตูน และมิวสิกวิดีโอทั้งหมดจำนวน 15 ชิ้นงานก่อนที่จะทำการสัมภาษณ์ ซึ่งรายละเอียดของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละคนมีดังนี้

3.1 รองศาสตราจารย์ ดร.มาริสสา พงษ์ธนยนต์กิจ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาญี่ปุ่น คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จบการศึกษา M.A. (Japanese Linguistics), Osaka University และ Ph.D. (Japanese Language and Literature), U.C., Berkeley มีผลงานวิจัย ทางวิชาการเกี่ยวกับ สังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และวรรณคดีญี่ปุ่น

3.2 อาจารย์ทรงยศ แวงหงษ์ อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความเชี่ยวชาญทางด้านรัฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม สำหรับทางด้านภาพยนตร์แล้วเคยมีผลงานวิจารณ์ภาพยนตร์ตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง ในนิตยสาร สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์, GM, Image และเป็นผู้ริเริ่มโครงการ “คุยกับหนัง” ซึ่งเป็นโครงการที่จัด ร่วมกับสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ทำพระจันทร์ ทำการจัดฉายภาพยนตร์ในลักษณะ “ภาพยนตร์ศึกษา” (Film Studies) ให้ผู้ที่สนใจทั่วไปเข้าชมโดยไม่คิดมูลค่า

3.3 คุณมโนธรรม เทียมเทียบรัตน์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ มีผลงานด้านวิจารณ์ ภาพยนตร์ตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องทั้งในนิตยสารและหนังสือพิมพ์หลายฉบับ อีกทั้งยังมีประสบการณ์ ในการตัดสินรางวัลทางด้านภาพยนตร์ในระดับประเทศและระดับนานาชาติ เช่น งานเทศกาล ภาพยนตร์เอเชีย-แปซิฟิก ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย, งานเทศกาลภาพยนตร์กรุงเทพ ครั้งที่ 1 (Bangkok Film Festival - 1998), งานประกวดภาพยนตร์สั้นของสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ

ปี 2544-2545 เป็นต้น ปัจจุบันเป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์อิสระให้กับ นิตยสารสีสัน, Bioscope, Flick, Pulp และ A day Weekly

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาจากแหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์
2. ศึกษาจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร
3. ศึกษาจากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาด้านทฤษฎี (Text) โดยอาศัยทฤษฎีทางสัญวิทยา (Semiology), แนวคิดด้านวัฒนธรรมศึกษา และความรู้ด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาเป็นกรอบหลักในการวิเคราะห์ โดยอาศัยแหล่งข้อมูลทั้งหมด 3 แหล่งคือ 1. ภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ 2. เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง 3. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาประมวลเข้าด้วยกัน โดยมีประเด็นหลักในการวิเคราะห์คือ การค้นหาแนวคิดทั้งหลักและรอง บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นในด้านต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอที่ผลิตโดยสตูดิโอจีบลี

สำหรับวิธีในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ขั้นจัดเตรียมข้อมูลพื้นฐาน คือ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการจัดเตรียมข้อมูลพื้นฐานทั้งหมดเพื่อให้พร้อมสำหรับการทำวิจัย โดยมีรายละเอียดในการจัดเตรียมข้อมูลแยกย่อยดังต่อไปนี้

1.1 ข้อมูลประเภทภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ ในที่นี้ก็คือภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจีบลีจำนวน 15 ชิ้นงาน โดยผู้วิจัยจะทำการดูผลงานทั้งหมดอย่างน้อย 1 รอบเพื่อเก็บรายละเอียดแบบคร่าว ๆ ให้รู้ถึงเนื้อหา ตัวละคร ลักษณะตัวละคร วิธีการดำเนินเรื่อง และทำการจดบันทึกไว้เป็นเรื่องย่อ เพื่อให้ง่ายแก่การนำกลับมาค้นคว้าภายหลัง

1.2 ข้อมูลประเภทเอกสาร ในที่นี้ก็คือ เนื้อเรื่องย่อ บทความ บทวิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสตูดิโอจีบลี และหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่ให้ความรู้ทางด้าน ประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยผู้วิจัยจะทำการอ่านเอกสารที่จำเป็นทั้งหมดก่อน เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้เบื้องต้นในการทำวิจัย

1.3 ข้อมูลประเภทบุคคล ในที่นี้ก็คือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านดังที่ได้กล่าวไปแล้ว โดยหลังจากที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้ชมผลงานที่ผลิตโดยสตูดิโอจิบลีครบทั้ง 15 ชิ้นงานแล้ว ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) ในด้านการสะท้อนแนวคิด และรูปแบบทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่าง ๆ ที่ปรากฏในทุกชิ้นงาน พร้อมทั้งทำการถอดเทปสัมภาษณ์ เพื่อเก็บเป็นข้อมูลเบื้องต้นประกอบการทำวิจัย

2. ขั้นการวิเคราะห์ตัวบท (Text) คือ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ตัวบท ซึ่งก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลี เพื่อค้นหาแนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้านต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้าง (Construction) ไว้ภายใน โดยผู้วิจัย จะทำการดูผลงานทั้งหมด 15 ชิ้นงานซ้ำอีกครั้ง และใช้หลัก 2 ประการเพื่อช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ

2.1 แยกแยะรายละเอียด (Fragmentation) การแยกแยะรายละเอียดในที่นี้หมายถึง การดูชิ้นงานอย่างละเอียด โดยพิจารณาแยกเป็นส่วน ๆ ทั้งวิธีการดำเนินเรื่อง การกำหนดบุคลิก ของตัวละคร การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้แสง สี และเสียงดนตรีประกอบ รวมไปถึงการใช้ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายพิเศษ

2.2 หาความสัมพันธ์ (Relationship) หลังจากทำการแยกแยะรายละเอียดของชิ้นงาน แล้ว ผู้วิจัยจะทำการหาความสัมพันธ์ของแต่ละรายละเอียดที่ได้แยกแยะไว้ เพื่อให้ทราบถึงความหมายต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ภายใน เนื่องจากในทางภาพยนตร์นั้น ความหมายต่าง ๆ จะถูกประกอบสร้างขึ้น มาจากองค์ประกอบย่อย ๆ หลายประการ ไม่เฉพาะแต่บทสนทนา หรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร เท่านั้น หากแต่รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้แสง สี และเสียงดนตรีประกอบ หรือแม้แต่ลักษณะการติดต่อ ทุกอย่างล้วนมีความหมายในตัวเอง และเมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกันก็จะ เกิดความหมายใหม่ ที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ ดังนั้นในการวิเคราะห์หรือ วิจารณ์ภาพยนตร์ เพื่อค้นหาความหมายที่ถูกประกอบสร้างไว้ภายใน จึงจำเป็นต้องพิจารณา และหาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านั้นอย่างรอบคอบ ละเอียดถี่ถ้วน

3. ขั้นการเชื่อมโยงข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์ คือ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำเอา ข้อมูลพื้นฐานจากขั้นตอนที่ 1 และข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทในขั้นตอนที่ 2 มาเชื่อมโยง เข้าด้วยกัน เพื่อพิจารณาหาความหมายที่แท้จริง ที่ถูกประกอบสร้างอยู่ในตัวชิ้นงานอีกครั้ง เนื่องจาก ในการวิเคราะห์หรือวิจารณ์ภาพยนตร์ การถอดรหัสความหมายจากตัวบท (Text) เพียงอย่างเดียว ยังไม่เพียงพอ จำเป็นต้องดูไปถึงบริบท (Context) ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวบทนั้นด้วย ซึ่งบริบทใน ที่นี้ก็คือ ข้อมูลที่ได้จากการจัดเตรียมในขั้นตอนที่ 1 เนื่องจากความหมายของตัวบทนั้น นอกจาก

จะถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากความสัมพันธ์ของสัญญาณย่อย ๆ ที่อยู่ภายในแล้ว ยังถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากความสัมพันธ์ระหว่าง “ตัวบท” กับ “บริบท” อีกด้วย

ตัวอย่างการวิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Laputa : Castle in the Sky สามารถวิเคราะห์ได้ว่ามีแนวความคิดเรื่อง “การเมืองและชนชั้น” ถูกประกอบสร้างไว้ภายใน นอกจากจะวิเคราะห์จากวิธีการดำเนินเรื่อง และการวางบุคลิกตัวละครแล้ว สิ่งที่สามารถยืนยันความถูกต้องของการวิเคราะห์ได้ก็คือ การนำข้อมูลพื้นฐานจากขั้นตอนที่ 1 (Context) ซึ่งก็คือประวัติความเป็นมา บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่กล่าวถึงแนวความคิดทางการเมืองที่ยึดถือ รวมไปถึงประสบการณ์ส่วนตัวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาพิจารณาร่วมกัน (อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมในบทที่ 4)

หลังจากทำการเชื่อมโยงข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 เข้าด้วยกัน พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์หาแนวคิดทั้งหลักและรอง บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่ถูกประกอบสร้างไว้ภายในเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำสิ่งที่ศึกษาได้ มาพิจารณาร่วมกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง และทำการสรุปผลการวิจัย เพื่อให้พร้อมสำหรับการนำเสนอข้อมูลในลำดับถัดไป

การนำเสนอข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ตัวบท (Text) ของภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิทั้งหมด 15 ชิ้นงานเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยมีเนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ คือ 1. ความเป็นมาของการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน 2. แก่นความคิดหลัก(Theme) และแนวความคิดรอง ที่ปรากฏในผลงานของสตูดิโอจิบลิ 3. บริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏในผลงานของสตูดิโอจิบลิ ซึ่งจะนำเสนอในบทที่ 4 โดยจะแบ่งออกเป็นตอนย่อยที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะทำการสรุป และอภิปรายผลการวิจัยทั้งหมดในบทที่ 5 ต่อไป