

บทที่ 5

สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษา 3 ประการ คือ 1. เพื่อศึกษาความเป็นมาตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปัจจุบันของสตูดิโอจิบลิ 2. เพื่อศึกษาถึงแนวคิดต่าง ๆ ทั้งแนวคิดหลักและแนวคิดรอง ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ และ 3. เพื่อศึกษาถึงบริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งศึกษาวิเคราะห์ถึงลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเชิงสังคม-วัฒนธรรมญี่ปุ่น ในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยสตูดิโอจิบลิ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่สตูดิโอจิบลิผลิตขึ้นตั้งแต่เริ่มก่อตั้งสตูดิโอจนถึงปัจจุบัน (2004) จำนวน 14 เรื่อง และมีสคิวิตีโออีก 1 เรื่อง รวมทั้งหมด 15 ชิ้นงาน ซึ่งเป็นการวิจัยจากกลุ่มประชากรทั้งหมด (Population) ดังมีรายชื่อชิ้นงานต่อไปนี้

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)
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)

ในการวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหาเชิงสังคม-วัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏในผลงานซึ่งผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาจากทั้งส่วนที่เป็นภาพ และส่วนที่เป็นเสียง รวมถึงทำการวิเคราะห์และเชื่อมโยงบริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้าง (Construction) อยู่ภายในเนื้อหา เพื่อให้ได้มาซึ่งความหมายแท้จริง ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอต่อคนดู โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับสาร ทฤษฎีทางสัญวิทยา แนวคิดด้านวัฒนธรรมศึกษา และความรู้ด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ พร้อมทั้งนำความเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มาประมวลเข้าด้วยกัน เพื่อความถูกต้องของผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหาเชิงสังคม-วัฒนธรรมญี่ปุ่น ของภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอที่ผลิตโดยสตูดิโอจิบลิทั้ง 15 ชิ้นงาน สามารถสรุปผลการวิจัยซึ่งแยกเป็นประเด็นเกี่ยวกับ แก่นความคิดหลัก, แนวความคิดรอง, บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งถูกบันทึกหรือสะท้อนอยู่ในชิ้นงาน โดยมีรายละเอียดทั้งหมดดังต่อไปนี้

1. แก่นความคิดหลัก (Theme)

ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอทั้ง 15 ชิ้นงานที่นำมาศึกษา มีการนำเสนอแก่นความคิดหลัก (Theme) ที่แตกต่างกันออกไป โดยสามารถจำแนกออกได้เป็น 10 ประเด็นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1

แสดงแก่นความคิดหลัก (Theme) ที่ปรากฏในผลงานทั้ง 15 เรื่องที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลี

แก่นความคิดหลัก (Theme)	เรื่อง
1.1 การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา	- Nausicaa of the Valley of the Wind
1.2 ความมุ่งมั่นและความมานะพยายามจะนำมาซึ่งความสำเร็จ	- Laputa : Castle in the Sky, - On Your Mark
1.3 ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัวคือสิ่งที่มีค่าเหนืออื่นใด	- My Neighbor Totoro - My Neighbors the Yamadas
1.4 สงครามคือความโหดร้าย	- Grave of the Fireflies - Porco Rosso
1.5 การเรียนรู้ที่จะยืนอยู่ได้ด้วยตัวเองอย่างเข้มแข็ง	- Kiki's Delivery Service
1.6 การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง	- Only Yesterday - Ocean Waves
1.7 การอนุรักษ์ธรรมชาติ	- Pom Poko - Princess Mononoke
1.8 มนุษย์ทุกคนล้วนมีคุณค่าในตัวเอง ขึ้นอยู่กับว่าจะค้นพบและสามารถแสดงคุณค่านั้นออกมาให้เห็นได้หรือไม่	- Whisper of the Heart
1.9 การค้นหาตัวตนแท้จริงที่เลือนหายไป	- Spirited Away
1.10 การทดแทนบุญคุณ	- The Cat Returns

2. แนวความคิดรอง

ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอทั้ง 15 ชิ้นงานที่นำมาศึกษา มีการนำเสนอแนวความคิดรองที่แตกต่างกันออกไป โดยสามารถจำแนกออกได้เป็น 22 ประเด็นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2

แสดงแนวความคิดรอง ที่ปรากฏในผลงานทั้ง 15 เรื่องที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ

แนวความคิดรอง	เรื่อง
2.1 การอนุรักษ์ธรรมชาติ	- Nausicaa of the Valley of the Wind - My Neighbor Totoro - Only Yesterday - Pom Poko - On Your Mark - Whisper of the Heart - Spirited Away
2.2 การต่อต้านสงครามและความรุนแรง	- Nausicaa of the Valley of the Wind - Whisper of the Heart - Princess Mononoke
2.3 การเมืองและชนชั้น	- Laputa : Castle in the Sky
2.4 ความรักและการเสียสละ	- Laputa : Castle in the Sky
2.5 ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว	- Laputa : Castle in the Sky
2.6 ความมีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	- My Neighbor Totoro
2.7 ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว	- Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service
2.8 การให้ความสำคัญกับการศึกษา	- Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service - Only Yesterday - Pom Poko - Whisper of the Heart - My Neighbors the Yamadas

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

แนวความคิดรอง	เรื่อง
2.9 การให้ความสำคัญกับการทำงาน	- Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service - Only Yesterday - My Neighbors the Yamadas - Spirited Away
2.10 ความมานะพยายามไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก	- Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service - Whisper of the Heart
2.11 การวิพากษ์สังคมเมืองและเชิดชูความเป็นสังคมชนบท	- Only Yesterday - Ocean Waves
2.12 สังคมกลุ่ม	- Only Yesterday - Ocean Waves
2.13 ผู้หญิงกับการแต่งงาน	- Only Yesterday
2.14 สตรีนิยม (Feminism)	- Princess Mononoke - Porco Rosso
2.15 การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา	- Pom Poko
2.16 การวิพากษ์ระบบการศึกษาของญี่ปุ่น	- Ocean Waves
2.17 การวิพากษ์สังคมแบบทุนนิยม-บริโภคนิยม	- Pom Poko - Spirited Away
2.18 เสรีภาพและการแสวงหาเสรีภาพ	- On Your Mark
2.19 การให้ความสำคัญกับชีวิตคู่และการแต่งงาน	- Whisper of the Heart
2.20 การวิพากษ์ความเปลี่ยนแปลงของสถาบันครอบครัวญี่ปุ่น	- My Neighbors the Yamadas
2.21 มารยาททางสังคม	- Spirited Away
2.22 การเติบโตก้าวพ้นวัย	- The Cat Returns

3. บริบททางสังคมของประเทศญี่ปุ่น

ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอทั้ง 15 ชิ้นงานที่นำมาศึกษา มีการนำเสนอบริบททางสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ประเด็นใหญ่ คือ

- 3.1 ปัญหาสังคม
- 3.2 ปัญหาสิ่งแวดล้อมและมลภาวะเป็นพิษ

ตารางที่ 5.3

แสดงบริบททางสังคมญี่ปุ่นที่ปรากฏในผลงานทั้ง 15 เรื่องที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ

บริบททางสังคมญี่ปุ่น	ปรากฏในผลงานเรื่อง
3.1 ปัญหาสังคม	
3.1.1 สงครามโลกครั้งที่ 1 และสงครามโลกครั้งที่ 2	- Porco Rosso - Whisper of the Heart - Grave of the Fireflies
3.1.2 สถานะภาพของผู้หญิงญี่ปุ่น	- Only Yesterday - Porco Rosso - Whisper of the Heart - Princess Mononoke
3.1.3 สังคมผู้สูงอายุ	- My Neighbors the Yamadas
3.1.4 ความห่างเหินของผู้คนในสังคมเมือง	- My Neighbors the Yamadas
3.1.5 แก๊งค์มอเตอร์ไซด์กวนเมือง	- My Neighbors the Yamadas
3.1.6 การแพทย์และสาธารณสุข	- My Neighbor Totoro - Princess Mononoke
3.1.7 การศึกษา	- Ocean Waves
3.1.8 การหย่าร้าง	- Ocean Waves
3.2 ปัญหาสิ่งแวดล้อมและมลภาวะเป็นพิษ	
3.2.1 การปนเปื้อนของสารโลหะหนักในแหล่งน้ำธรรมชาติ	- Nausicaa of the Valley of the Wind
3.2.2 โครงการ Tama New Town และ Sakuragaoga land for sale in lots	- Pom Poko - Whisper of the Heart

4. บริบททางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น

ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิควิดีโอทั้ง 15 ชิ้นงานที่นำมาศึกษา มีการนำเสนอบริบททางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 7 ประเด็น คือ

- 4.1 ค่านิยมของคนญี่ปุ่น
- 4.2 ความเชื่อของคนญี่ปุ่น
- 4.3 วรรณกรรม
- 4.4 สถานที่ท่องเที่ยว
- 4.5 เครื่องแต่งกาย
- 4.6 ที่อยู่อาศัย
- 4.7 กีฬา

ตารางที่ 5.4

แสดงบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในผลงานทั้ง 15 เรื่องที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ

บริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในผลงานเรื่อง
4.1 ค่านิยมของคนญี่ปุ่น	
4.1.1 ค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม	- Only Yesterday - Ocean Waves
4.1.2 ค่านิยมด้านการศึกษา	- Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service - Only Yesterday - Pom Poko - Whisper of the Heart - My Neighbors the Yamadas
4.1.3 ค่านิยมด้านการทำงาน	- Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service - Only Yesterday - My Neighbors the Yamadas - Spirited Away

ตารางที่ 5.4 (ต่อ)

บริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในผลงานเรื่อง
4.1.4 ค่านิยมด้านความมานะพยายาม	- Laputa : Castle in the Sky - Grave of the Fireflies - Kiki's Delivery Service - On Your Mark - Whisper of the Heart
4.1.5 ค่านิยมด้านการมองโลกในแง่ดี	- Nausicaa of the Valley of the Wind - Pom Poko
4.1.6 ค่านิยมด้านมารยาททางสังคม	- Spirited Away
4.1.7 ค่านิยมด้านการทดแทนบุญคุณ	- The Cat Returns
4.1.8 ค่านิยมด้านการแสดงความรัก	- Only Yesterday
4.1.9 ค่านิยมด้านการแต่งงาน	- Only Yesterday - Whisper of the Heart - My Neighbors the Yamadas - The Cat Returns
4.2 ความเชื่อของคนญี่ปุ่น	
4.2.1 ความเชื่อเรื่องเทพเจ้า	- My Neighbor Totoro - Pom Poko - Princess Mononoke - Spirited Away
4.2.2 ความเชื่อเรื่องวิญญาณนิยม (Animism)	- My Neighbor Totoro - Grave of the Fireflies - Pom Poko - Princess Mononoke - Spirited Away - The Cat Returns

ตารางที่ 5.4 (ต่อ)

บริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในผลงานเรื่อง
4.3 วรรณกรรม	
4.3.1 นิทาน	- My Neighbor Totoro - My Neighbors the Yamadas
4.3.2 เรื่องสั้น	- Nausicaa of the Valley of the Wind
4.3.3 กลอนไฮกุ และ บะโช	- Only Yesterday - My Neighbors the Yamadas
4.4 สถานที่ท่องเที่ยว	
4.4.1 จังหวัดยามากาตะ	- Only Yesterday
4.4.2 บ่อน้ำพุร้อนอาตามิ	- Only Yesterday
4.4.3 จังหวัดโคจิ	- Ocean Waves
4.5 เครื่องแต่งกาย	
4.5.1 เครื่องแต่งกายในยุคอดีต	- My Neighbor Totoro - Grave of the Fireflies - Only Yesterday - Princess Mononoke
4.5.2 เครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบัน	- Only Yesterday - Ocean Waves - Pom Poko - Whisper of the Heart - My Neighbors the Yamadas - Spirited Away - The Cat Returns
4.6 ที่อยู่อาศัย	
4.6.1 ที่อยู่อาศัยในยุคอดีต	- My Neighbor Totoro - Grave of the Fireflies - Only Yesterday - Princess Mononoke

ตารางที่ 5.4 (ต่อ)

บริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น	ปรากฏในผลงานเรื่อง
4.6.2 ที่อยู่อาศัยในยุคปัจจุบัน	- Only Yesterday - Ocean Waves - Pom Poko - On Your Mark - Whisper of the Heart - My Neighbors the Yamadas - Spirited Away - The Cat Returns
4.7 กีฬา	
4.7.1 กีฬาเบสบอล	- Only Yesterday - My Neighbors the Yamadas
4.7.2 กีฬาลาครอส	- The Cat Returns

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ” ทำให้ทราบถึงความเชื่อมโยงกันระหว่างตัวบท (Text) กับบริบท (Context) ทางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถูกประกอบสร้าง (Construction) อยู่ภายในเนื้อหาของชิ้นงาน

ในด้านของตัวสื่อนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอทั้ง 15 ชิ้นงานที่นำมาศึกษาสามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจน ว่าทุกชิ้นงานล้วนถูกสร้างสรรค์ขึ้นมา จากรากฐานทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นแก่นความคิดหลัก (Theme) หรือแนวความคิดรองต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในตัวชิ้นงาน

หนึ่งในวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่สำคัญของสตูดิโอจิบลิก็คือ ให้ความสำคัญวัดคุณค่าจากโลกแห่งความเป็นจริงในสังคมญี่ปุ่น มาประกอบเข้าด้วยกันกับความคิด และจินตนาการของตัวผู้กำกับและคนเขียนบท เพื่อให้เรื่องราวมีความสมบูรณ์ สนุก น่าเชื่อถือ และน่าติดตามมากขึ้น อันได้แก่ สภาพบ้านเรือน สิ่งก่อสร้าง สถานที่ท่องเที่ยว เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ค่านิยม ความเชื่อ บุคลิกลักษณะ ตลอดจนวิถีการดำเนินชีวิตที่เป็นจริงของผู้คนในสังคมญี่ปุ่น

นอกจากประโยชน์ในด้านความสมจริงดังที่ได้กล่าวไปแล้ว การหยิบยืมวัตถุดิบจากโลกแห่งความเป็นจริง ยังส่งผลให้ผลงานที่สตูดิโอจิบลิผลิตขึ้น เป็นเหมือนเอกสารทางสังคมอันมีชีวิตชีวา ที่ทำหน้าที่ช่วยบันทึก สะท้อน และสืบทอดค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่เป็นจริงของประเทศญี่ปุ่นเอาไว้ ไม่ให้สูญสลายไปตามกาลเวลา (Cultural Continuity)

สิ่งที่น่าสนใจก็คือ นอกจากสตูดิโอจิบลิจะมีส่วนช่วยในการบันทึก บริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมไว้ในตัวชิ้นงานแล้ว ผลงานของสตูดิโอจิบลิ ยังมีส่วนในการสะท้อนให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลง ทางด้านสังคมและวัฒนธรรมที่เป็นจริงของประเทศญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันอีกด้วย

ตัวอย่างในกรณีนี้ที่สามารถเห็นได้ชัดเจน เช่น ค่านิยมเรื่องการแต่งงานของคนญี่ปุ่น จากเรื่อง Only Yesterday ที่ถูกสะท้อนผ่านความขัดแย้งทางความคิด ของตัวละครเอกทั้งสอง ซึ่งเป็นตัวแทนของคนในสังคมเมืองและคนในสังคมชนบทตามลำดับ หรือ ค่านิยมด้านมารยาททางสังคม จากเรื่อง Spirited Away ที่ปัจจุบันมักถูกคนญี่ปุ่นยุคใหม่ละเลย ไม่ให้ความสำคัญเคร่งครัดเหมือนในอดีต ซึ่งถูกสะท้อนผ่านการกระทำของตัวละครเอกในเรื่องเช่นกัน

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message) ทฤษฎีทางสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) และแนวคิดทางด้านวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) มาเป็นกรอบความคิดหลักในการวิจัย พร้อมกับนำความรู้ทางด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่น และความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาประมวลเข้าด้วย เพื่อความสมบูรณ์ของการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ผลงานทั้งหมดของสตูดิโอจิบลิ ซึ่งเป็นผลิตผลที่เกิดขึ้นจากรากฐานทางวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น มีการลงรหัส (Code) ทางวัฒนธรรมไว้อย่างซับซ้อน ดังนั้น การที่จะถอดรหัสต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน (Shared Meaning) ในสารสาระทั้งหมดที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนออย่างครบถ้วน ผู้ชมทั่วไปในฐานะของผู้รับสาร จึงควรที่จะมีพื้นฐานความรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นในระดับดีพอสมควร อีกทั้งยังควรที่จะมีความรู้และความชำนาญในกระบวนการถอดรหัสสารที่มีความซับซ้อน ดีในระดับหนึ่งด้วยเช่นกัน

ผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า ความซับซ้อนในการลงรหัสสารของสตูดิโอจิบลิ ไม่ได้เกิดขึ้นจากความซับซ้อนของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอต่อผู้ชม หากแต่เกิดจากเทคนิคในการเล่าเรื่อง ที่มีการหยิบยกเอาบริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น ค่านิยม ความเชื่อ และเกร็ดทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ มาใช้เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายพิเศษที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นไป

ดังนั้นในการถอดรหัสสารของสตูดิโอจิบลิ จึงจำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ให้รอบด้าน ทำการเชื่อมโยงความหมายทั้งจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในตัวชิ้นงาน เช่น องค์ประกอบด้านภาพ การใช้สี แสง เพลงและดนตรีประกอบ บทสนทนาของตัวละคร และคำเนืงถึงบริบทต่าง ๆ ที่อยู่รายรอบ

ตัวชิ้นงานนั้นด้วย เช่น ภูมิหลังของผู้กำกับ ประวัติศาสตร์ และสภาพทางสังคมวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นจริงในขณะนั้น

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า บริบททางด้านภูมิหลังของตัวผู้กำกับ บริบททางด้านประวัติศาสตร์ บริบททางด้านสังคม และบริบททางด้านวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น เป็นพื้นความรู้และเป็นเครื่องมือที่สำคัญ สำหรับการถอดรหัส เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาสารต่าง ๆ ที่สตูดิโอจิบลิต้องการส่งผ่านไปยังผู้ชม

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในกรณีนี้ก็คือ ตัวของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้สร้างสรรค์ผลงานคนสำคัญของสตูดิโอจิบลิ และยังมีฐานะเป็นผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิอีกด้วย โดยประวัติแล้ว ฮายาโอะ เกิดในช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 และเคยมีความทรงจำที่เลวร้ายเกี่ยวกับสงคราม ดังนั้น ผลงานภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ ฮายาโอะ เป็นผู้กำกับ หรือมีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการผลิต จึงมีแก่นความคิดหลัก (Theme) หรือมีแนวความคิดรอง ที่ว่าด้วยการต่อต้านสงครามและความรุนแรง ประกอบอยู่ด้วยเสมอ

นอกจากนั้นในบางกรณี ผู้ถอดรหัสสารยังจำเป็นต้องมีพื้นความรู้ทางภาษาญี่ปุ่น ประกอบด้วย เนื่องจากผลงานบางเรื่องของสตูดิโอจิบลิ ใช้สัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปของภาษาเพื่อบอกเล่าแก่นความคิดหลัก (Theme) หรือว่าแนวความคิดรองต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการนำเสนอ ดังตัวอย่างที่ปรากฏให้เห็น เช่น มิวสิควิดีโอเรื่อง On Your Mark หรือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Whisper of the Heart ซึ่งแก่นความคิดหลักและแนวความคิดรอง ถูกบอกเล่าผ่านเนื้อเพลงที่เป็นภาษาญี่ปุ่น

ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานั้น เป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับสาร (Message) และทฤษฎีทางสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) ที่กล่าวถึงกระบวนการถอดรหัสของผู้รับสารไว้ว่า ขึ้นอยู่กับ “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) อันได้แก่พื้นความรู้ ประสบการณ์ในชีวิต และประสบการณ์ทางสังคมของแต่ละบุคคล เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ว่ามีมากหรือน้อยเพียงใด เนื่องจากในขณะที่เปิดรับสาร ผู้รับสารแต่ละคนก็จะนำ “ทุนทางวัฒนธรรม” เฉพาะของตนเอง มาตีอรรถ สະสม หรือขยายทุนออกไป ทำให้แบบแผนการดูหรือการตีความสาร จะแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล

และเป็นไปตามแนวคิดทางด้านวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ที่กล่าวถึงการวิเคราะห์เพื่อหาความหมายจากตัวสารไว้ว่า จำเป็นต้องอาศัย “การตีความแบบลุ่มลึก” (Depth-hermeneutic) โดยทำการเชื่อมโยงการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์-สังคม (Social-historical Analysis) กับการวิเคราะห์เนื้อหา/วาทกรรม (Discourse Analysis) เข้าไว้ด้วยกัน

ดังนั้นหากผู้รับสารของสตูดิโอจิบลิ มีต้นทุนทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับสภาพสังคม ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงมีพื้นความรู้เกี่ยวกับบริบทต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น ภูมิหลังของตัวผู้กำกับในระดับต่ำ หรือมีความชำนาญในกระบวนการถอดรหัส เชื่อมโยงหา

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Text) กับ บริบท (Context) ที่มีความซับซ้อนไม่เพียงพอ ก็อาจทำให้เข้าใจความหมาย (Meaning) ต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้างอยู่ภายในชิ้นงานได้ไม่ครบถ้วน

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะในเชิงวิชาชีพ

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ นอกจากจะทำให้ทราบถึงแนวคิดทั้งหลักและรอง และบริบททางสังคม-วัฒนธรรมญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ ที่แทรกอยู่ภายในตัวชิ้นงานแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอที่นำมาศึกษาทั้งหมด มีจุดเด่นร่วมกันอยู่ประการหนึ่งซึ่งไม่อาจมองข้ามไปได้นั่นคือ เรื่องของกลวิธีในการนำเสนอสารต่อคนดู ซึ่งสตูดิโอจิบลีสามารถทำได้อย่างดีเยี่ยม ผลงานทุกชิ้นสามารถรับชมได้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังแฝงไว้ด้วยสาระแง่คิดต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ไว้ภายในเนื้อหาได้อย่างแนบเนียน ไม่มีลักษณะที่น่าหรือสับสนมากเกินไปจนกระทบต่อความรู้สึกของคนดูในขณะรับชม

แม้ผลของการวิจัยจะสรุปออกมาได้ว่า ผลงานของสตูดิโอจิบลีมีการลงรหัส (Code) ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นไว้อย่างซับซ้อน อีกทั้งยังเรียกร้องให้ผู้ชมในฐานะของผู้ถอดรหัสสาร มีพื้นความรู้ทางภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นประกอบด้วย เพื่อให้สามารถถอดรหัสสารสาระต่าง ๆ ที่สตูดิโอจิบลีผลิตขึ้นมาได้อย่างครบถ้วน แต่ความซับซ้อนดังกล่าวนี้ ก็ได้กระทบต่อความสนุกสนานในการรับชม ซึ่งถือเป็นหัวใจของการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนทุกเรื่อง

เหตุผลส่วนหนึ่ง คงเป็นเพราะวิธีการวางโครงเรื่อง ที่ไม่เน้นความซับซ้อนจนยากแก่การติดตามหรือทำความเข้าใจ อีกทั้งเรื่องราวส่วนใหญ่ในผลงานที่สตูดิโอจิบลีผลิตขึ้น ยังมีลักษณะเป็นสากล มีการประยุกต์เอาวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งของตะวันตกและตะวันออกหลอมรวมเข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน และมีการหยิบยืมเอาชิ้นส่วนทางวัฒนธรรมที่คนดูส่วนใหญ่คุ้นเคย มาประกอบเข้ากับการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเอง

ลักษณะความเป็นสากลในผลงานของสตูดิโอจิบลี ที่ผู้วิจัยคิดว่าโดดเด่น และสามารถเห็นได้ชัดเจนมากที่สุดก็คือ เรื่องของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร, การออกแบบฉากหลังของเรื่อง ที่มีการหยิบยืมหรือประยุกต์มาจากวัฒนธรรมตะวันตก ทั้งในยุคกลางและยุคสมัยใหม่ และการหยิบยืมเอาตำนาน หรือวรรณกรรมเยาวชนชื่อดังที่คนส่วนใหญ่รู้จักกันดี มาเป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในกรณีนี้ก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind ที่เครื่องแต่งกายของตัวละคร มีการประยุกต์มาจากเครื่องแต่งกายของชาวตะวันตกในยุคกลาง หรือจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Laputa : Castle in the Sky, Kiki's Delivery Service และ Porco Rosso ที่การออกแบบฉากหลัง ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประเทศทางแถบตะวันตก เช่น แคว้นเวลส์ (Wales) ในสหราชอาณาจักรอังกฤษ, สวีเดน, โปรตุเกส, ฝรั่งเศส หรือ อิตาลี เป็นต้น

ซึ่งจุดนี้นับเป็นจุดเด่นสำคัญ ที่ทำให้ผลงานของสตูดิโอจิบลิ สามารถก้าวข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรม ไปประสบความสำเร็จยังตลาดต่างประเทศทั่วโลก ดังจะเห็นได้จากการที่ผลงานหลายชิ้น ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลตามเทศกาลภาพยนตร์มีชื่อ เช่น เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส, เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน หรือแม้แต่ ออสการ์ ซึ่งเป็นเทศกาลประกวดภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของโลกก็ตาม

ดังนั้นหากผู้ประกอบการทางด้านภาพยนตร์ และภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย ได้มีโอกาสรับชมผลงานของสตูดิโอจิบลิอย่างวิเคราะห์ พร้อมกับประยุกต์เอาจุดเด่นต่าง ๆ ที่อยู่ในตัวชิ้นงาน ไปใช้กับการทำงานของตน และสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงาน ที่มีทั้งความสนุกสนาน สาระ และแง่มุมทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ เข้าไว้ด้วยกันได้อย่างกลมกลืนแล้ว

ผู้วิจัยเชื่อว่าการกระทำเช่นนี้ จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาผลงานของผู้ประกอบการให้ก้าวหน้า และทำให้ผลงานที่ออกมา ได้รับการยอมรับในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ทั้งในระดับประเทศและในระดับสากล ซึ่งนอกจากจะเป็นประโยชน์ในแง่ของการทำธุรกิจแล้ว ยังนับได้ว่าผู้ประกอบการ มีส่วนช่วยในการเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติไทย ออกไปสู่สากลได้อีกทางหนึ่งด้วย

ข้อเสนอแนะในเชิงวิชาการ

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนและมิวสิกวิดีโอซึ่งผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ โดยเป็นการวิเคราะห์จากตัวบท (Textual Analysis) ของชิ้นงาน ซึ่งเป็นการศึกษาองค์ประกอบด้านเนื้อหาสาร (Message) เพียงอย่างเดียวในกระบวนการสื่อสารเท่านั้น โดยมีได้ศึกษาถึงผู้รับสาร (Audience) ในวงกว้าง แม้ว่าจะมีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประกอบการวิจัยก็ตาม

ดังนั้นสำหรับการวิจัยที่จะมีขึ้นต่อไปในอนาคต จึงควรมีการศึกษาให้ครอบคลุมถึงกลุ่มผู้รับสารด้วย เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการในการถอดรหัสสาร การตีความหมาย และการนำ

ความหมายที่ได้จากกระบวนการถอดรหัสไปใช้ประโยชน์ ว่าเป็นไปในทิศทางใด มีความคล้ายคลึง หรือว่าแตกต่างจากงานวิจัยชิ้นนี้ ที่เน้นเฉพาะการวิเคราะห์ตัวบท (Text) อย่างไรบ้าง

2. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เน้นไปที่การศึกษาริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรม ญี่ปุ่น ที่ถูกบันทึกหรือสะท้อนอยู่ภายในชิ้นงานเท่านั้น แต่เนื่องจากผลงานของสตูดิโอจิบลีมีลักษณะที่เป็นสากล เพราะนอกจากจะถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากรากฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่ซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นแล้ว ผลงานของสตูดิโอจิบลียังรับเอาอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติ มาผสมอยู่ภายในอีกด้วย

ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป จึงควรเน้นไปที่ลักษณะความเป็นสากลในผลงานของสตูดิโอจิบลีว่าเป็นเช่นไร และมีวัฒนธรรมอะไรและของชาติใดอีกบ้าง ที่สตูดิโอจิบลีหยิบยืมมาใช้เพื่อประกอบการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

3. เนื่องจากสตูดิโอจิบลี เป็นสตูดิโอที่สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนออกมาอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาผลงานเรื่องอื่น ๆ ที่จะถูกผลิตขึ้นมาในอนาคตอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการ และความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งทางด้านแนวคิด และเทคนิควิธีการนำเสนอผลงาน เพื่อประโยชน์ในการนำผลวิจัย ไปใช้อ้างอิงอย่างเป็นระบบต่อไปในอนาคต