

## บทความวิจัย (Research Article)

การวิเคราะห์สัญลักษณ์สำคัญด้านภัยพิบัติทางธรรมชาติผ่านภาพยนตร์อนิเมะ  
เรื่อง Suzume (2022)A Semiotic Analysis of Natural Disasters Through  
the Anime Film Suzume (2022)

ภัทรภรณ์ มณีวัลย์\* และพนิดา จงสุขสมสกุล

Pattaraporn Maneewan\* and Panida Jongsuksomsakul

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์สำคัญเกี่ยวกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ผ่านแนวคิดสัญวิทยา ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ตามแนวคิดสัญวิทยาของ โรลันด์ บาร์ตส์ ซึ่งได้เก็บข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) และจากเอกสารที่มีความเกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า สัญลักษณ์ที่สำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ ได้แก่ ประตูลิขิต ภูผา ภูเขาไฟ และชาโดจิน หนอน และเก้าอี้สามขาของซูซุเมะ ได้ถูกสร้างความหมายขึ้นมาอย่างประณีต เพื่อต้องการสะท้อนมุมมองของผู้ที่ได้รับผลกระทบหลังจากเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวที่โทโฮคุในปี 2011 ออกมาอย่างจริงจัง และผู้กำกับได้ให้ความสำคัญกับการสร้างสัญลักษณ์ในเรื่อง เพื่อต้องการจะสร้างมิติให้กับเนื้อเรื่องอย่างมีชั้นเชิงตามแนวทางของศิลปะการเล่าเรื่อง ซึ่งสัญลักษณ์ที่นำมาใช้จะประกอบด้วยความหมายตรงที่เป็นความหมายตรงตัว และความหมายแฝงที่จะต้องได้รับการตีความเพิ่มเติมจากตัวบทและบริบท โดยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องทั้งหมดจะถูกเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ และทำหน้าที่เติมเต็มเรื่องราว ความรู้สึกของตัวละครให้มีความสมบูรณ์ ทำให้การเล่าเรื่องของซูซุเมะที่เคยเป็นผู้ที่ประสบภัยพิบัติ สามารถเล่าเรื่องออกมาได้อย่างสมจริง นอกจากนี้ผู้กำกับยังได้ใช้สัญลักษณ์เพื่อสร้างความตระหนักให้แก่ผู้ชมว่า เรื่องภัยพิบัติทางธรรมชาติเป็นเรื่องที่ทุกคนควรจะต้องให้ความสำคัญ

คำสำคัญ: สัญลักษณ์ ภัยพิบัติ ภาพยนตร์อนิเมะ

## Abstract

The present study was conducted to analyze the important signs related to natural disasters in the anime film Suzume (2022) through semiotic concepts. The qualitative research method was used, and the data were presented by analytical description following the semiotic concept of Roland Barthes. The data were collected from the anime film Suzume (2022) and related documents. The findings revealed that the meanings of the important signs appearing in this anime

คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก 65000

Faculty of Business, Economics and Communications, Naresuan University, Phitsanulok 65000

\*Corresponding author; email: Ple2002@hotmail.com

(Received: 13 December 2023; Revised: 27 February 2024; Accepted: 19 March 2024)

DOI: <https://doi.org/10.14456/psruhss.2024.41>

film related to natural disasters, namely the magic doors, the keys, Daijin and Sadaijin, the worms, and Suzume's three-legged chair, were meticulously created to reflect the perspectives of those impacted by the earthquake occurring in Tohoku in 2011. Furthermore, the director emphasized the importance of creating signs to design the depth of the story according to the art of storytelling. The signs comprised both direct and hidden meanings which required additional interpretation from the text and the context. All signs appearing in the story were systematically connected to fulfill the story and complete the characters' emotions which allowed Suzume who used to be a victim of the disaster to convey the story realistically. Additionally, the director used signs to raise audience's awareness that natural disasters were the issues to be prioritized.

**Keywords:** Semiotic, Disasters, Anime film

## บทนำ

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติและปัญหาสิ่งแวดล้อม คือประเด็นสำคัญที่ผู้นำประเทศ นักวิชาการ นักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม รวมถึงศิลปินทั่วโลก ได้ให้ความสำคัญกับการเตรียมรับมือและการแก้ไขปัญหาดังกล่าวมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบัน ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมได้ทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งส่งผลกระทบอย่างมากต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์และระบบนิเวศ ดังนั้น ประเด็นดังกล่าวจึงได้รับความสนใจจากสื่อหลายประเภทหนึ่งในนั้นคือสื่อประเภทภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) คือภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่ได้ถ่ายทอดเนื้อหาในประเด็นดังกล่าว ในลักษณะเหนือจินตนาการออกมาได้อย่างสมจริง แม้ว่าองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะเป็นเรื่องเหนือจริงก็ตาม เนื่องจากภาพยนตร์ได้มีการใช้สัญลักษณ์ (Sign) สำคัญที่เกี่ยวข้องกับภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ชัดเจน จึงทำให้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องมีความสำคัญต่อเนื้อหาอย่างมาก ซึ่งการวิเคราะห์สัญลักษณ์สำคัญเกี่ยวกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว ถือว่าเป็นประเด็นที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ เพราะผู้กำกับ มาโคโตะ ชินไค (Makoto Shinkai) ได้เลือกสร้างความหมายของสัญลักษณ์ให้มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งรุนแรงที่สุดในรอบพันปีในประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2011 ในภูมิภาคโทโฮคุ (Bardon, 2023) เหตุการณ์ในครั้งนั้นคือแรงบันดาลใจสำคัญต่อการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้

จากสิ่งที่กล่าวมาคือความโดดเด่นของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว ที่สร้างความแตกต่างจากอนิเมะหรือภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นที่พูดถึงเนื้อหาในประเด็นเดียวกัน กล่าวคือ เนื่องจากสัญลักษณ์ในเรื่องนี้ได้ถูกนำมาร้อยเรียงเข้ากับสถานที่ที่เคยเกิดเหตุการณ์ภัยพิบัติขึ้นจริงในประเทศญี่ปุ่น โดยสัญลักษณ์จะถูกนำมาใช้พร้อมกับการเดินทางของตัวละครไปตามสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งเริ่มเดินทางจากเกาะคิวชูไปสู่เอฮิเมะในเกาะชิโกกุ มุ่งหน้าไปที่ฮันชิน-อวาจิ เข้าสู่เขตคันโตในโตเกียว และสิ้นสุดการเดินทางที่ภูมิภาคโทโฮคุ อันเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งรุนแรงที่สุดของญี่ปุ่น จากสิ่งที่กล่าวมาขึ้นคือจุดเด่นในผลงานเรื่องนี้ของชินไค เพราะผลงาน ส่วนใหญ่ของชินไคที่พูดถึงภัยพิบัติทางธรรมชาติจะใช้สถานที่จริงมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ภัยพิบัติของเรื่อง ซึ่งสถานที่ที่อยู่ในเรื่องนั้นไม่มีอยู่จริง เช่น เรื่อง Your Name (2016) ที่ชินไคได้รับแรงบันดาลใจในการจำลองภาพเมืองฮิโตมิที่เกิดอุกกาบาตพุ่งชนมาจากเกาะอาโอโอะชิมะที่มีอยู่จริง เพราะฉะนั้นการที่ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้เลือกใช้สัญลักษณ์ที่มีผลต่อการเกิดเรื่องขึ้นตามสถานที่จริงนั้น จึงนับว่ามีความโดดเด่นจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นของชินไค รวมถึงภาพยนตร์อนิเมะเรื่องอื่นที่พูดถึงประเด็นนี้อย่างชัดเจน

ภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) เกิดขึ้นจากมุมมองการทำงานของ มาโคโตะ ชินไค ที่มองแตกต่างจากผู้สร้างคนอื่น เพราะชินไคคือชาวญี่ปุ่นคนหนึ่งที่สามารถรับรู้ถึงความรุนแรงจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวที่เกิดขึ้นได้ และรับรู้ถึงความสูญเสียที่ชาวญี่ปุ่นได้รับ ดังนั้นจึงทำให้ชินไคได้เลือกที่จะใช้พื้นที่ของสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะที่เขามีความเชี่ยวชาญ มาพูดถึงเรื่องภัยพิบัติทางธรรมชาติด้วยน้ำเสียงที่จริงจัง เพื่อต้องการใช้พื้นที่นี้เป็นกระจกสะท้อนความรู้สึกของชาวญี่ปุ่นหลังได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์การเกิดแผ่นดินไหวครั้งรุนแรง และเพื่อต้องการใช้ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้เป็นสื่อกลางที่จะย้ำเตือนว่า ภัยพิบัติทางธรรมชาติเป็นเรื่องใกล้ตัวมนุษย์ที่อาจเกิดขึ้นได้กับทุกคน และเป็นเรื่องที่ทุกคนจะต้องหันมาให้ความสนใจมากขึ้น ซึ่งเนื้อหาโดยรวมของภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ ได้เล่าถึงซูซุเมะ (Suzume) เด็กสาวมัธยมปลายที่อาศัยอยู่กับน้าในภูมิภาคคิชู วันหนึ่งซูซุเมะได้พบกับโซตะ (Sota) ชายลึกลับที่ออกมาหาประตูเวทมนตร์ในสถานที่ที่รกร้างทั่วญี่ปุ่น เพื่อต้องการปิดประตูไม่ให้หนอนที่เป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดแผ่นดินไหวในญี่ปุ่นออกมา แต่ซูซุเมะรู้เท่าไม่ถึงการณ์จึงได้เปิดประตูเวทมนตร์ออก จนทำให้ไดจิน (Daijin) ที่เป็นหลักศิลาเฝ้าประตูทางตะวันตกได้ถูกปลดปล่อยออกมาเป็นอิสระและละทิ้งหน้าที่ ซึ่งได้สร้างความวุ่นวายทั่วญี่ปุ่น เพราะในช่วงเวลาดังกล่าวของเรื่องได้เหลือซาไดจิน (Sadaijin) หลักศิลาเฝ้าประตูทางตะวันออกเพียงแค่หลักเดียว ซึ่งไม่มีพลังมากพอที่จะต้านทานกับพลังของหนอนได้ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของซูซุเมะและโซตะที่จะต้องออกเดินทางทั่วญี่ปุ่น เพื่อตามหาไดจินหลักศิลาที่ถูกปลดปล่อย ให้กลับมาทำหน้าที่เดิมอีกครั้งเพื่อป้องกันหนอนที่จะเข้ามา รวมถึงเพื่อต้องการจะปิดประตูเวทมนตร์ให้สำเร็จ

จุดเด่นของการสร้างสัญลักษณ์ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) คือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องทั้งประตูเวทมนตร์ กุญแจ ไดจินและซาไดจิน หนอน และเก้าอี้สามขาของซูซุเมะ ทั้งหมดได้ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องและการกระทำของตัวละคร ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ วัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงการเชื่อมโยงระหว่างโลกมนุษย์กับโลกหลังความตายได้อย่างกลมกลืน โดยสัญลักษณ์ที่ทำให้การเล่าเรื่องดูมีชั้นเชิงทางศิลปะของเรื่องเล่า มีมิติที่หลากหลาย และช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงแก่นแท้ของเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง เพราะสัญลักษณ์เหล่านั้นถูกร้อยเรียงต่อกันเป็นห่วงโซ่ที่มีลำดับชัดเจน ถ้าหากขาดสัญลักษณ์สำคัญตัวใดตัวหนึ่งไปจะส่งผลต่อความเข้าใจที่มีต่อเรื่องราวได้

จากประเด็นที่กล่าวถึงได้มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดสัญวิทยา (Semiology) ตามแนวทางของ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) นักสัญวิทยาคนสำคัญที่ได้นำสัญลักษณ์มาวิเคราะห์ร่วมกับวัฒนธรรมศึกษา เพราะบาร์ตส์คือผู้บุกเบิกการศึกษาแนวทางสัญวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Semiology) ที่ทำการศึกษาผ่านวัตถุที่สื่อความหมายในประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา แฟชั่น หรือภาพถ่าย ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องศึกษาเกี่ยวกับภาษาเท่านั้น ด้วยการค้นหาความหมายของสัญลักษณ์ที่อยู่เบื้องหลังของการผลิตสร้างคามหมายทางวัฒนธรรมต่อผู้คนในสังคม ที่มีการสร้างความบิดเบือนต่อการรับรู้ของผู้คนให้รู้สึกเหมือนกับว่าสิ่งนั้นเกิดขึ้นเป็นปกติ ซึ่งบาร์ตส์เรียกสิ่งนั้นว่า “มายาคติ” (Myth) เพราะบาร์ตส์เชื่อว่าทุกอย่างที่อยู่ในสังคมคือสัญลักษณ์ทั้งหมด โดยสัญลักษณ์เหล่านั้นจะมีรหัสที่เกิดจากระบบวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดความหมายของสัญลักษณ์ (Bouzida, 2014) ซึ่งบาร์ตส์ได้แบ่งความหมายของสัญลักษณ์เป็น 2 ระดับ ได้แก่ ความหมายตรง (Denotation) คือ ความหมายที่ผู้ใช้สามารถเข้าใจได้ตามที่เห็น และความหมายแฝง (Connotation) คือ ความหมายที่ต้องได้รับการตีความเพิ่มเติมจากค่านิยม บริบททางวัฒนธรรม บริบททางสังคม รวมถึงประสบการณ์ของบุคคล (Rudloff & Kjaerboe, 2022) นอกจากนี้ บาร์ตส์ยังได้พัฒนาวิธีการในการแทนความหมาย โดยเฉพาะกับความหมายแฝงที่เกี่ยวข้องกับประเด็นของภาพถ่ายในฐานะที่เป็นระบบของสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ซึ่งภาพจะมีความหมายสองชั้นคือ ความหมายชั้นแรกจะพูดถึงภาพนั้นนำเสนออะไร ส่วนความหมายชั้นสองจะพูดถึงภาพนั้นนำเสนออย่างไร บาร์ตส์เชื่อว่ารูปภาพมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์และอุดมการณ์ที่เปิดกว้างต่อการตีความและการอ่านในระดับความหมายแฝง เพื่อที่จะอธิบายว่าความหมายถูกสร้างขึ้น

ได้อย่างไร ในหนังสือ Elements of Semiology (1970) บาร์ตส์ได้อธิบายหลักการทำงานกับวัตถุสื่อความหมายที่แตกต่างกัน เช่น ระบบของเครื่องแต่งกายหรือระบบของอาหารว่า เมื่อวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ที่เกิดจาก ภาษา (Language) กับการพูด (Speech) ตามแนวทางของโซซูร์แล้ว พบว่า มีปัญหาที่ต้องแก้ไขเพื่อให้เหมาะสมกับการศึกษาตามแนวทางสัญวิทยาต่อไป ซึ่งบาร์ตส์ได้เสนอให้แก้ไขแนวคิดดังกล่าว ด้วยการพิจารณาระบบของสัญวิทยาในแนวทางใหม่ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับสาร (The Matter) ภาษา (Language) และการใช้งาน (The Usage) แทนภาษาและการพูดอย่างเดิมของโซซูร์ โดยแนวทางดังกล่าวของบาร์ตส์จะเน้นการให้ความสำคัญกับการสื่อความหมายมากกว่าการใช้ประโยชน์จากภาษา (คมลักษณ์ ไชยยะ, 2562)

สัญญาณที่ผู้กำกับได้เลือกนำมาใช้ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) จะส่งผลโดยตรงต่อการสร้างเรื่องราว และการสร้างความละเอียดอ่อนทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์และน่าสนใจ โดยผู้วิจัยจะนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการถอดรหัสและตีความหมายของสัญญาณที่นำเสนอไว้ในงาน ซึ่งการถอดรหัสและตีความหมายจะเน้นไปที่การวิเคราะห์กระบวนการทำงานของภาษา เพื่อผู้วิจัยจะสามารถเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ของสัญญาณต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับความหมายเชิงโครงสร้างในวัฒนธรรมที่สัญญาณนั้น ๆ ดำรงอยู่ จนทำให้เข้าใจความหมายของสัญญาณแต่ละอย่างได้ชัดเจน รวมถึงประเด็นของความสัมพันธ์ที่สัญญาณเหล่านั้นมีต่อเรื่องราวและตัวละครอีกด้วย ซึ่งการที่ผู้ชมจะเข้าใจความหมายของสัญญาณเหล่านั้นได้อย่างลึกซึ้ง จะต้องอาศัยการถอดรหัสและการตีความหมายจากตัวบท (Text) และบริบท (Context) ที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมนั้น ๆ เป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการตีความจากสภาพสังคม การดำเนินชีวิต ความเชื่อและตำนาน รวมถึงประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่นตามช่วงเวลาที่เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติขึ้นจริงอีกด้วย เนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะช่วยเติมเต็มความหมายของสัญญาณสำคัญให้มีมิติของความสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งทั้งหมดคือศาสตร์แขนงอื่นที่มีความสำคัญต่อการวิเคราะห์แนวคิดสัญวิทยาในครั้งนี้

ดังนั้น การวิเคราะห์สัญญาณสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) จึงมีความน่าสนใจอย่างมาก เพราะสัญญาณเหล่านั้นมีจุดเด่นที่แตกต่างจากภาพยนตร์อนิเมะทั่วไป ที่ถูกนำมาใช้สื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติ เนื่องจากในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว ผู้กำกับได้ตั้งใจใส่ความหมายให้กับสัญญาณต่าง ๆ ที่ต้องการจะบอกเล่าเรื่องราวและความรู้สึกที่เกิดขึ้นของชาวญี่ปุ่นที่เคยเป็นผู้ประสบภัยมาก่อนผ่านการเล่าเรื่องที่ดูจริงจัง ดึงเครียด ที่มีการแสดงออกถึงความรู้สึกของการสูญเสียจากภัยพิบัติอย่างชัดเจน รวมถึงมีการสะท้อนปัญหาทางสังคมด้วย จากสิ่งที่กล่าวมาถือว่าเป็นประเด็นที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ซึ่งยังไม่พบในงานวิจัยชิ้นใดมาก่อน จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจและต้องการจะวิเคราะห์ในประเด็นของสัญญาณสำคัญที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติที่อยู่ในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว

## วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์สัญญาณสำคัญเกี่ยวกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติในเนื้อหาของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ผ่านแนวคิดสัญวิทยา

## บททวนวรรณกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมในประเด็นของสัญญาณสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ของ มาโคโตะ ชินไค ผู้วิจัยได้พบว่ามีงานวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องในประเด็นดังกล่าว ซึ่งมีความน่าสนใจและมีความสำคัญต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ โดยผู้วิจัยได้เริ่มต้นจากประเด็นของแนวคิดสัญวิทยา ซึ่งมีงานวิจัยของ Sanders (2018) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์และการตีความของสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Spirited Away (2001) ว่า สัญลักษณ์สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดจากการตีความและการ

แปลความหมาย ที่เกิดขึ้นตามจินตนาการและความคิดของ ฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) ซึ่งเป็นผู้กำกับที่ได้ตีความให้สัญลักษณ์ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับศาสนาชินโต ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นอย่างชัดเจน นอกจากนี้ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ยังมีกลิ่นอายของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่น วัฒนธรรมจีน และวัฒนธรรมตะวันตกเข้าด้วยกัน ดังนั้นการตีความของสัญลักษณ์จึงเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้วิจัยเชื่อว่าการสร้างความหมาย การตีความ รวมถึงการแปลความหมายของบุคคลจะมีความแตกต่างกันตามวัฒนธรรมที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่ นอกจากนี้ Dweich et al. (2022) ยังได้ศึกษาการถอดรหัสของสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากการ์ตูนเรื่อง Tom & Jerry ว่า สัญลักษณ์ภายในเรื่องมีความสำคัญต่อการสร้างภาษาและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ชมวัยเด็ก ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเด็กจะเลียนแบบภาษาจากการ์ตูนที่ได้ดู ดังนั้นสัญลักษณ์จึงมีผลต่อการกำหนดทัศนคติและพฤติกรรมของกลุ่มผู้ชมวัยเด็กเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ผลการศึกษาส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นได้แสดงให้เห็นว่า สัญลักษณ์ของการ์ตูนเรื่องดังกล่าวมีผลต่อการแสดงออกทางวาจาและวัฒนธรรมในเชิงลบมากกว่าเชิงบวก

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติหรือปัญหาสิ่งแวดล้อมในผลงานของมาโคโตะ ชินไค พบว่ามีงานวิจัยของ Thelen (2019) ที่กล่าวถึงภัยพิบัติทางธรรมชาติในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Your Name (2016) ว่า ภาพของภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ คือสถานการณ์จำลองของเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งรุนแรงที่เกิดขึ้นในภูมิภาคโทโฮคุ ในเดือนมีนาคม 2011 ซึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องได้มีผลต่อการบำบัดและเยียวยาจิตใจที่บอบช้ำของชาวญี่ปุ่น ที่เคยเป็นผู้ประสบภัยมาก่อน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าสัญลักษณ์คือสิ่งสำคัญที่จะช่วยรักษาและเป็นสิ่งที่ช่วยระบายอารมณ์ของผู้ชมออกมาได้ การที่ผู้ชมจะเข้าใจสัญลักษณ์นั้นได้จะต้องตีความผ่านบริบททางสังคมและบริบททางวัฒนธรรมที่แวดล้อมสัญลักษณ์นั้นอยู่ นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยของ Mulyadi (2022) ที่พูดถึงประเด็นของปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Weathering with You (2019) ว่า มาโคโตะ ชินไค ได้ตระหนักถึงผลกระทบที่รุนแรงของปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งก่อให้เกิดสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง และทำให้ฤดูกาลต้องแปรเปลี่ยนจนฝนไม่ตกตามฤดูกาล โดยปัญหาที่เกิดขึ้นได้ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของผู้คน รวมถึงเศรษฐกิจของประเทศ ดังนั้นชินไคจึงต้องการใช้ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้เป็นกระบอกเสียงเชิญชวนให้ผู้ชมออกมาร่วมกันรักษาสิ่งแวดล้อม

ประเด็นที่เกี่ยวข้องถัดมาคือเรื่องเอกลักษณ์ในผลงานของ มาโคโตะ ชินไค เนื่องจากผู้กำกับคนนี้จะมีความคิดและมีการออกแบบงานด้านภาพที่โดดเด่น ซึ่งในงานวิจัยของ Holmberg (2019) ได้กล่าวว่า ส่วนใหญ่ภาพยนตร์อนิเมะของ มาโคโตะ ชินไค จะมีการออกแบบเรื่องราวที่เน้นความคิดหลักของเรื่อง (Theme) ที่สะท้อนถึงความรู้สึกโดดเดี่ยวและความไม่สมหวังของตัวละคร ซึ่งการออกแบบภาพและสัญลักษณ์ภายในเรื่องได้ส่งผลต่ออารมณ์ดังกล่าวเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ส่วนใหญ่ชินไคจะตั้งใจออกแบบภาพให้มีความหมาย เพื่อต้องการใช้เป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง ที่แสดงถึงความโดดเดี่ยวของตัวละคร ผ่านภาพของนกที่โฉบบินบนท้องฟ้า ภาพของฤดูกาลที่เปลี่ยนผัน รวมถึงภาพของขบวนรถไฟที่แล่นสวนกัน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Bardón (2023) ที่ได้วิเคราะห์เรื่องขอบเขตและการเชื่อมต่อของสถานที่ในภาพยนตร์อนิเมะของ มาโคโตะ ชินไค ที่สร้างขึ้นตั้งแต่ปี 2016-2022 ว่า ขอบเขตและพื้นที่ในภาพยนตร์อนิเมะของชินไคจะเกี่ยวข้องกับศาสนาชินโตเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ออกมาทั้งหมด 3 ประเด็นคือ ขอบเขตและการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับ เทพเจ้า พื้นที่ระหว่างโลกมนุษย์กับโลกหลังความตาย และ มุซึบิ (Musubi) ศิลปะของการถักทอเส้นไหม ที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับกาลเวลา ซึ่งทั้ง 3 ประเด็นที่กล่าวมาได้เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ในผลงานทั้งหมด เช่น บานประตูเชือกถักสีแดง รถไฟ หรือฝนตก เป็นต้น โดยสิ่งที่กล่าวถึงนี้จะมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องและการกระทำของตัวละครเสมอ

ในประเด็นสุดท้ายที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ คือประเด็นวัฒนธรรมและสังคมของญี่ปุ่นพบว่า Han & Nasir (2016) ได้วิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานทางศาสนาของญี่ปุ่นว่า เริ่มต้นจากจิตสำนึกทางศาสนาของชาวญี่ปุ่นที่มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 6 ซึ่งประกอบด้วยศาสนาชินโตและศาสนาพุทธ ในเวลาต่อมาศาสนาได้กลายเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อชนชั้นปกครอง เพราะศาสนาได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเมืองและการปกครอง ดังนั้นศาสนาจึงมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่นอย่างมาก นอกจากนี้บริบททางศาสนายังเกี่ยวข้องกับเทพเจ้าหรือคามิ ที่เป็นผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติและเป็นสิ่งที่ทุกคนจะต้องให้ความเคารพนับถือ ในขณะที่ REAR (2017) ได้วิเคราะห์ วาทกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นว่า เกิดขึ้นจากการมีนิฮงจินรอนเป็นตัวกำหนดชุดค่านิยมทางสังคมให้มีเอกลักษณ์และสร้างความกลมกลืนให้กับผู้คนในสังคม ในยุคเมจิที่มีความเจริญในทุกด้าน ทำให้อัตลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นได้เปลี่ยนแปลงไปจากยุคแรก ซึ่งได้ถูกนำมาใช้กับการเป็นชาตินิยมและได้กลายมาเป็นศูนย์กลางของสถาบันจักรพรรดิ

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผ่านการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ของ มาโคโตะ ชินไค โดยภาพยนตร์ อนิเมะเรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์อนิเมะขนาดยาวที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยเลือกใช้ข้อมูลทั้งหมด 2 ประเภท ได้แก่ ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ คือภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในปี 2022 และข้อมูลประเภทเอกสาร คือบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น นิตยสาร หนังสือ รวมถึงสืบค้นข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

สำหรับขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็นอันดับแรก ด้วยการดูภาพยนตร์อนิเมะมากกว่าหนึ่งรอบ เพื่อตรวจสอบรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นของสัญลักษณ์ด้านภัยพิบัติทางธรรมชาติทั้งหมดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อนิเมะ หลังจากที่ได้ดูภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าวจนได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ผู้วิจัยจึงสรุปข้อมูลที่ได้แบบย่อเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปเชื่อมโยงกับข้อมูลประเภทเอกสาร ที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลของทั้งสองประเภทแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลนั้นมาผ่านการพรรณนาเชิงวิเคราะห์และสังเคราะห์ด้วยแนวคิดสัญลักษณ์วิทยา เพื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ที่มีต่อเนื้อหาในภาพยนตร์อนิเมะ และจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดไปสู่ขั้นตอนการนำเสนอข้อมูลและสรุปผลการวิจัยต่อไป

## ผลการวิจัย

เรื่องของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ทุกอย่างได้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับความคิดหลักของเรื่อง (Theme) ที่พูดถึงประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติ ซึ่งก็คือเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งรุนแรงในภูมิภาคโทโฮคุ ที่สัญลักษณ์เหล่านี้ถูกนำมาใช้เพื่อต้องการสื่อถึงความน่ากลัวของภัยพิบัติและบาดแผลทางจิตใจที่ชาวญี่ปุ่นได้รับ ดังนั้น สัญลักษณ์จึงมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องและการกระทำของตัวละครเป็นอย่างมาก เนื่องจากสัญลักษณ์นี้จะทำหน้าที่สร้างความหมายในสองระดับ กล่าวคือ ความหมายตรง คือความหมายของสิ่งหนึ่งที่สามารถเข้าใจได้ตามที่เห็น และความหมายแฝง คือความหมายของสิ่งหนึ่งที่จะต้องได้รับการตีความเพิ่มเติมจากตัวบทและบริบท ที่ประกอบด้วยบริบททางวัฒนธรรมและบริบททางสังคมด้วย จึงจะทำให้เข้าใจความหมายได้ชัดเจน ซึ่งความหมายแฝงนี้จะช่วยทำให้สัญลักษณ์ในเรื่องมีความหมายน่าสนใจมากขึ้นความหมายทั้งหมดได้เกิดขึ้นมาจากการวิเคราะห์ความหมายเชิงโครงสร้างที่เป็นการทำงานของสัญลักษณ์อย่างเป็นระบบ จนกระทั่งมองเห็นภาพรวม

ของความหมายที่ซ่อนอยู่ ดังนั้น สัญญาสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดูมีมิติ ลุ่มลึก รวมถึงทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้ตลอดเวลาที่ได้รับชม ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สัญญาสำคัญทั้งหมด 5 ประการ ได้แก่

### 1. ประตुเวทมนตร์

เมื่อเรื่องราวได้เริ่มต้นขึ้น ผู้ชมจะได้เห็นสัญญาที่สร้างความโดดเด่นให้กับภาพยนตร์อนิเมะเรื่องนี้มากที่สุด คือภาพของบานประตูที่ชูชูเมะตัวละครเอกของเรื่องได้เปิดออก และการเปิดประตูครั้งนั้นได้นำพาหายนะครั้งใหญ่ คือ การเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวมาสู่โตเกียวและภูมิภาคอื่น ๆ ทั่วประเทศญี่ปุ่น จนเกิดความวุ่นวายขึ้น ซึ่งทำให้ชูชูเมะจะต้องกลายเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ปิดประตูของหายนะครั้งนี้ด้วยตัวเองให้สำเร็จ เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความหมายเชิงโครงสร้างของประตुเวทมนตร์แล้วพบว่า ประตुเวทมนตร์มีความหมายเชิงโครงสร้าง 2 ประการ คือความหมายแรกจะใช้สื่อถึงประตูที่มีลักษณะเหนือจริง ซึ่งความเหนือจริงดังกล่าวเกิดขึ้นจากการใช้ภาษาของภาพยนตร์เป็นหลัก เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง สี และแสง เมื่อองค์ประกอบทั้งหมดรวมกันจึงส่งผลให้เกิดภาพที่มีลักษณะเหนือจริงขึ้นมา ส่วนความหมายที่สองจะใช้สื่อความหมายถึงประตูที่เป็นภาพจริง ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ใช้สำหรับเป็นช่องทางเข้าออกของบ้านเรือน จากที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่าความหมายเชิงโครงสร้างของประตुเวทมนตร์ต่างมีระบบโครงสร้างของภาษาในการผลิตสร้างความหมายที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง แต่ขณะเดียวกันก็สามารถถ่ายทอดความหมายทั้งสองไปมาระหว่างกันได้

นอกจากนี้ประตुเวทมนตร์ยังถูกนำมาวิเคราะห์ในประเด็นของความหมายตรงกับความหมายแฝงอีกด้วย กล่าวคือ ประตुเวทมนตร์เมื่อนำมาใช้ในความหมายตรงจะหมายถึง “ช่องทางที่ทำให้หนอนซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแผ่นดินไหวในญี่ปุ่นเข้ามาในโลกมนุษย์ได้” การที่ประตูคือสถานที่ที่นำพาหนอนให้เข้ามายังโลกมนุษย์ได้ทั้ง ๆ ที่หนอนเป็นสิ่งที่ไม่ควรจะอยู่บนโลกมนุษย์นั้น เกิดขึ้นเพราะประตูได้ทำหน้าที่ในการเชื่อมโยงระหว่างโลกมนุษย์กับโลกหลังความตายเข้าด้วยกัน ซึ่งในเรื่องจะเรียกโลกหลังความตายกว่า “ดินแดนนิรันดร์” โดยดินแดนนิรันดร์คือสถานที่หลังความตาย ที่ทำให้ผู้ที่เข้าไปแล้วจะต้องพบกับความทรงจำอันเจ็บปวดที่เคยเกิดขึ้นในอดีต เมื่อประตูถูกนำมาใช้สื่อความหมายในประเด็นนี้จะเป็นความหมายแฝง พบว่าในช่วงแรกประตูคือสถานที่ที่ทำให้ชูชูเมะได้เข้าไปในดินแดนนิรันดร์ และพบกับตัวเองในวัยเด็กที่กำลังออกตามหาแม่ที่เสียชีวิตไปจากเหตุการณ์สึนามิในปี 2011 อย่างไร้จุดหมาย ซึ่งภาพที่ชูชูเมะเห็นได้ตอกย้ำถึงความเจ็บปวดที่ได้รับหลังจากต้องสูญเสียแม่อันเป็นที่รักไป และเป็นสาเหตุที่ทำให้เธอต้องการออกตามหาความจริงว่า ทำไมเธอในวัยเด็กจึงต้องตามหาแม่ และแท้จริงแล้วแม่ของเธอหายไปไหน แต่เมื่อประตูไปปรากฏในตอนจบ ความหมายของประตูได้เปลี่ยนไป เพราะได้สื่อความหมายถึงการเป็น “สถานที่ที่ชำระล้างบาดแผลในจิตใจของชูชูเมะ” เนื่องจากในตอนจบเมื่อชูชูเมะเข้ามาอยู่ในดินแดนนิรันดร์อีกครั้ง ทำให้เธอได้เลือกที่จะปล่อยวางต่อเรื่องราวในอดีต และกล้าเผชิญหน้ากับบาดแผลในจิตใจที่มีมาตลอดได้ จนทำให้ชูชูเมะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนใหม่และกลายเป็นผู้ใหญ่อย่างสมบูรณ์ ซึ่งเธอได้ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับทุกคนที่เธอรัก



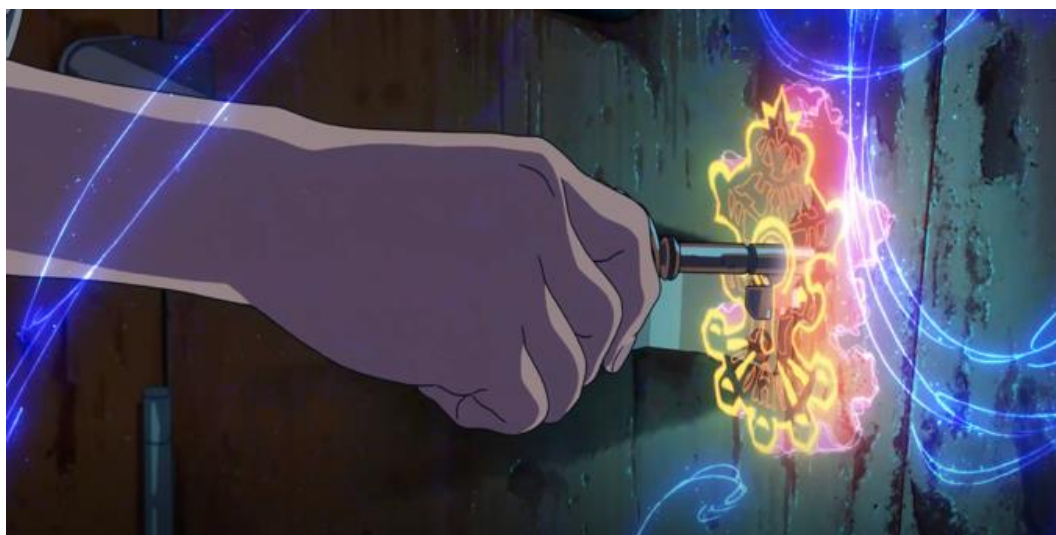
ภาพ 1 ประติมากรรมที่เชื่อมต่อกับดินแดนนิรันดร์ ที่มา: ชินโค (2022)

ประตูกำลังถูกนำมาใช้ในความหมายแฝงของ “การเชื่อมโยงมิตรภาพ” ระหว่างชูซูเมะกับโชตะ รวมถึงเพื่อนใหม่ที่ได้พบระหว่างทางอย่าง ชิกะ (Chika) เด็กสาวจากไร่ส้ม, รูมิ (Rumi) เจ้าของบาร์ในเมืองเล็ก ๆ ที่ให้ที่พักแก่ชูซูเมะและโชตะ, เซริซาวะ (Serizawa) เพื่อนของโชตะ รวมถึงโดจินและซาโดจิน แมวผู้ทำหน้าที่เป็นหลักศิลาเฝ้าประตูเวทมนตร์ ซึ่งคนกลุ่มนี้ได้ให้ความช่วยเหลือชูซูเมะและโชตะจนสามารถเดินทางไปปิดประตูเวทมนตร์ทุกบานได้สำเร็จ ถ้าหากพิจารณาความหมายของประตูที่ถูกนำมาใช้กับมิตรภาพที่ชูซูเมะและโชตะได้รับระหว่างทางจากคนเหล่านั้นตามบริบทที่เกิดขึ้นในเรื่องจะพบว่า คนกลุ่มนั้นได้อาศัยอยู่ในสถานที่จริงที่เคยเกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติมาก่อน เช่น การเดินทางไปเอธิโอเปียในซีโกกุ ที่ในปี 2018 เคยเกิดฝนตกหนักและเกิดดินขนาดใหญ่ถล่มลงมาสร้างความเสียหายแก่ประชาชน หรือการเดินทางไปโกเบ ที่เคยเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ในปี 1995 เป็นต้น ดังนั้นความช่วยเหลือจากกลุ่มคนดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นว่าพวกเขาและชูซูเมะต่างก็ตกอยู่ในสถานะของการเคยเป็นผู้ประสบภัยมาก่อนเช่นเดียวกัน

## 2. กฎุญแจ

เมื่อพิจารณาความหมายเชิงโครงสร้างของกฎุญแจที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง พบว่ากฎุญแจมีความหมายเชิงโครงสร้าง 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก คือ กฎุญแจที่เป็นภาพวัตถุจริง หมายถึง สิ่งที่ใช้สำหรับปลดหรือล็อกอะไรบางอย่าง ทำมาจากวัสดุโลหะหรือไม้ โดยกฎุญแจในความหมายนี้ถือว่าเป็นสิ่งที่คนในทุกวัฒนธรรม เมื่อเห็นแล้วจะสามารถเข้าใจความหมายได้ตรงกันโดยไม่ต้องอธิบายเพิ่มเติม ซึ่งมีลักษณะเดียวกับกฎุญแจที่ชูซูเมะใช้ไขประตูบ้านและใช้ปลดล็อกจักรยาน ส่วนความหมายประการที่สองนั้นจะสื่อความหมายเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ทางภาพยนตร์ เนื่องจากกฎุญแจถูกนำมาใช้ร่วมกับองค์ประกอบทางด้านภาพยนตร์อย่างขนาดภาพ กล่าวคือ เมื่อตัวละครใช้กฎุญแจไขปิดประตูหรือไขปลดล็อกสิ่งต่าง ๆ กฎุญแจจะถูกถ่ายด้วยขนาดภาพระยะใกล้ (Close-Up) เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ที่พบเห็น เนื่องจากขนาดภาพนี้ส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์เพื่อการเน้นการจัดวางวัตถุให้มีความโดดเด่นเหนือสิ่งอื่นที่อยู่ร่วมกันในกรอบภาพตามหลักการทางภาษาภาพยนตร์ เมื่อกฎุญแจถูกถ่ายด้วยขนาดภาพดังกล่าวจึงส่งผลต่อการเล่าเรื่องอย่างมาก เพราะถูกสื่อความหมายถึงการเป็นสิ่งสำคัญไปโดยปริยาย โดยไม่จำเป็นต้องให้ตัวละครบอกเล่าเป็นคำพูด ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงความหมายเชิงโครงสร้างของกฎุญแจแล้วพบว่าความหมายทั้งสองส่วนมีลักษณะที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกัน เพราะเมื่อมีการแปลความหมายเชิงโครงสร้างทั้งสอง

ส่วนแล้ว ความหมายสามารถที่จะวิ่งไปมาระหว่างกันได้ โดยไม่ได้ก่อให้เกิดความสับสนแต่อย่างใด เพราะความหมายที่เกิดขึ้นมีลักษณะเป็นสากล ขณะเดียวกันได้ช่วยเสริมความหมายของกันและกันให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นอีกด้วย



ภาพ 2 กุญแจขณะที่กำลังใช้ไขปิดประตูเวทมนตร์ ที่มา: ชินโค (2022)

กุญแจในเรื่องของภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) กุญแจคือสิ่งสำคัญที่ใช้สำหรับปิดประตูเวทมนตร์ เพื่อไม่ให้หนอนเข้ามาในโลกมนุษย์ได้ ซึ่งกุญแจในประเด็นนี้ได้ถูกใช้ในความหมายตรง โดยผู้ที่ได้ครอบครองกุญแจสำคัญนี้คือโชตะ ผู้ที่ต้องทำหน้าที่ไขกุญแจปิดประตูเวทมนตร์ที่เกิดขึ้นทั่วญี่ปุ่นให้สำเร็จ แต่เมื่อเรื่องราวได้ดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ความหมายของกุญแจได้เปลี่ยนจากความหมายตรงไปเป็นความหมายแฝง กล่าวคือ ในประเด็นนี้กุญแจจะถูกใช้ในความหมายของการเป็นสิ่งที่ “ปลดปล่อยพันธนาการของซูซุเมะที่ถูกตรึงไว้กับเหตุการณ์ในอดีตจนทำให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่” เมื่อโชตะถูกสาปให้กลายเป็นเก้าอี้สามขาในวัยเด็กของซูซุเมะ จึงทำให้โชตะไม่สามารถที่จะทำหน้าที่ไขกุญแจเพื่อปิดประตูเวทมนตร์เองได้ ดังนั้นหน้าที่ของผู้ปิดประตูเวทมนตร์จึงต้องกลายเป็นหน้าที่ของซูซุเมะ ในประเด็นนี้กุญแจได้สื่อความหมายถึงการเป็น “สิ่งที่ทำให้ซูซุเมะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่” ซึ่งเป็นความหมายแฝง กล่าวคือ ในตอนเริ่มเรื่องซูซุเมะเป็นเพียงเด็กมัธยมปลายคนหนึ่งที่ต้องอยู่ในการดูแลของน้าตลอดเวลา และมีหน้าที่สำคัญคือการเรียนหนังสือเท่านั้น แต่เมื่อซูซุเมะได้พบกับโชตะระหว่างทางไปโรงเรียน เธอได้เป็นผู้ที่เปิดประตูเวทมนตร์ออกและปลดปล่อยหลักศิวด้วยความไม่ตั้งใจ ซึ่งทั้งหมดคือต้นเหตุของการเกิดแผ่นดินไหวทั่วญี่ปุ่น โดยเรื่องราวต่อจากนี้ผู้ชมจะได้เห็นซูซุเมะในมุมมองที่แตกต่างออกไปจากช่วงแรกคือ ซูซุเมะได้กลายเป็นคนที่มีความรับผิดชอบ ที่จะต้องออกเดินทางเพื่อไปปิดประตูทุกบานที่ถูกเปิดออกเรื่อย ๆ รวมถึงตามหาหลักศิวที่ถูกปลดปล่อยให้พบ ดังนั้นจึงทำให้ซูซุเมะต้องทำตัวเป็นผู้ใหญ่เสมอ และต้องตัดสินใจอย่างเด็ดขาดว่าจะรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างไร จึงจะทำให้ภารกิจในการปิดประตูของเธอและโชตะสำเร็จ ซึ่งการตัดสินใจทุกครั้งของซูซุเมะจะใช้สัญชาตญาณของเธอ ช่วยนำพาไปยังเป้าหมายและส่งผลการทำภารกิจสำเร็จทุกครั้ง สิ่งที่ทำให้เห็นว่าซูซุเมะเติบโตขึ้นและสามารถตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้เอง คือคำพูดของน้าที่กล่าวว่า “ซูซุเมะนะตอนนี้โตขึ้นมากแล้วนะพี่ ฉันไม่รู้เลยว่าเธอทำอะไรหรือคิดจะทำอะไร”

นอกจากกุญแจจะใช้สื่อความหมายถึงการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ของซูซุเมะแล้ว ยังถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึง “สิ่งที่ช่วยให้ซูซุเมะสามารถก้าวผ่านความเจ็บปวดในอดีต” จนยอมรับกับความจริงที่เกิดขึ้นได้ และพร้อมที่จะเริ่มต้นกับชีวิตใหม่อีกด้วย ซึ่งกุญแจในประเด็นนี้คือความหมายแฝง กล่าวคือ การที่ซูซุเมะได้ใช้กุญแจปิดประตูเวทมนตร์ เปรียบได้กับซูซุเมะได้ปิดประตูความทรงจำอันเลวร้ายในอดีตของเธอไปตลอดกาล จากคำพูดของซูซุเมะตอนโตที่พูดกับซูซุเมะตอนเด็กได้สอดคล้องกับประเด็นนี้ ที่ซูซุเมะได้กล่าวว่า “ซูซุเมะถึงตอนนี้จะโศกเศร้าแค่ไหนก็ตามนะ อีกหน่อยเธอก็จะเติบโตกลายเป็นผู้ใหญ่คนหนึ่ง เพราะอย่างนั้นอย่าได้ห่วงเลย อนาคตมันไม่น่ากลัวอย่างที่คิด เธอจะได้พบกับผู้คนมากมายที่ห่วงใย กลางคืนดูเหมือนจะยาวนาน แต่วันหนึ่งเช้าวันใหม่ก็จะมีมาถึง แล้วเธอก็จะเติบโตอย่างอบอุ่นด้วยแสงสว่างนั้น ฉันแน่ใจ”

### 3. ไฉจินและซาไฉจิน

หากวิเคราะห์ไฉจินและซาไฉจินตามความหมายเชิงโครงสร้างของสัญลักษณ์พบว่า มีความหมายทั้งหมด 2 ประการ กล่าวคือ ความหมายแรก ไฉจินและซาไฉจินมีความหมายถึงการเป็นสัตว์ประเภทหนึ่งที่เลี้ยงลูกด้วยนม ซึ่งจัดอยู่ประเภทเดียวกับเสือ โดยความหมายดังกล่าวเป็นความหมายที่ตรงกับวัตถุจริงซึ่งสามารถเข้าใจความหมายได้ตามที่เห็น เพราะแมวที่พบได้ในทุกประเทศทุกวัฒนธรรมต่างมีลักษณะสากลร่วมกัน เช่น เป็นสัตว์ที่มีลักษณะขี้อ้อนหรือรักอิสระ ส่วนความหมายที่สอง ถูกใช้ในความหมายของแมวที่มีลักษณะเหนือจริง เพราะไฉจินและซาไฉจินมีพลังพิเศษและสามารถพูดภาษามนุษย์ได้ เมื่อนำไฉจินและซาไฉจินมาพิจารณาตามความหมายเชิงโครงสร้างแล้วพบว่า ทั้งสองความหมายต่างมีความหมายเชิงโครงสร้างที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน แต่เมื่อนำมาใช้ร่วมกับบริบทภายในเรื่องแล้ว ความหมายทั้งสองสามารถถ่ายโอนความหมายไปมาสู่กันได้ เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว มีลักษณะของเนื้อหาที่เน้นความเหนือจริงเป็นหลัก ดังนั้นเมื่อนำเอาความหมายเชิงโครงสร้างของสองส่วนนี้มาใช้ร่วมกัน จึงเป็นการช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาไม่มีมิติของการเล่าเรื่อง มีความสนุก และชวนให้ติดตามมากยิ่งขึ้น

ไฉจินและซาไฉจินคือแมวที่ทำหน้าที่เป็นหลักศิลาเฝ้าประตูเวทมนตร์ เพื่อไม่ให้ประตูถูกเปิดออก เป็นผู้พิทักษ์ที่คอยปกป้องและรักษาความสงบให้เกิดขึ้นบนโลกมนุษย์ เช่นเดียวกับหุ่นรูปปั้นยักษ์ที่ยืนเฝ้าอยู่บริเวณทางเข้าหน้าวัดหรือศาลเจ้าชินโตในประเทศญี่ปุ่น เพื่อทำหน้าที่คุ้มครองและปิดเป้าสิ่งชั่วร้ายไม่ให้เข้าไปในวัดหรือศาลเจ้า ซึ่งความหมายดังกล่าวคือความหมายตรงที่ได้สอดคล้องกับความเชื่อและบริบททางสังคมที่ชาวญี่ปุ่นมีมายาวนาน สำหรับไฉจินเมื่อปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) จะมีความหมายที่มากกว่าการเป็นแมวและผู้พิทักษ์ เพราะแมวตัวนี้ได้ถูกใช้แสดงถึงนัยสำคัญของการเป็นตัวแทนของ “ความกตัญญู รู้คุณ” ที่มีความหมายแฝง กล่าวคือ ผู้ชมจะได้เห็นไฉจินปรากฏตัวครั้งแรก เมื่อซูซุเมะได้เปิดประตูเวทมนตร์ออกและได้อุ้มหลักศิลาที่ทำมาจากหินขึ้นมาจากน้ำ หลังจากนั้นหลักศิลาได้กลายเป็นแมวไฉจินที่มีชีวิตขึ้นมา จากเหตุการณ์นั้นได้ทำให้ไฉจินคิดว่าซูซุเมะคือเจ้านายของตัวเอง เพราะซูซุเมะคือคนแรกที่ปลดปล่อยให้มันเป็นอิสระ จึงทำให้ไฉจินคอยเฝ้าติดตามซูซุเมะตลอดเวลาจนกระทั่งมาถึงบ้านซูซุเมะ เมื่อซูซุเมะเห็นไฉจินซึ่งมีรูปร่างผอมโซ จึงเกิดความสงสารและพูดกับไฉจินว่า “น่ารักจัง อยากจะมาอยู่กับฉันมั๊ย” เมื่อไฉจินได้ยินดังนั้นจึงรู้สึกรักซูซุเมะมาก เพราะคิดว่าซูซุเมะรักและต้องการจะเป็นเจ้านายของตน เมื่อพิจารณาจากการกระทำของไฉจินที่กล่าวมานี้พบว่า ได้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการทดแทนบุญคุณที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ โดยมองว่าเมื่อใดที่มีใครทำสิ่งใดให้กับเรา เราควรจะต้องสำนึกในบุญคุณของผู้นั้น ด้วยการตอบแทนบุญคุณให้มากที่สุดเท่าที่ตนเองจะทำได้ ซึ่งไฉจินได้คิดเช่นนั้นเหมือนกันว่า ถ้าหากไม่มีซูซุเมะมาปลดปล่อยตัวเองจากการเป็นหลักศิลาแล้ว ตัวเองก็จะไม่สามารถกลับมาใช้ชีวิตที่เป็นอิสระแบบแมวทั่วไปได้อีก ดังนั้น การที่ไฉจินเฝ้าติดตามซูซุเมะตลอดเวลา เพราะไฉจินต้องการตอบแทนบุญคุณที่ซูซุเมะได้ปลดปล่อยให้ตนเองเป็นอิสระอีกครั้งนั่นเอง ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าไฉจินได้ทดแทนบุญคุณของซูซุเมะ

คือ ฉากที่ซูซูเมะพยายามจะดึงโซะตะที่กลายเป็นหลักศิลาออกจากหนอนให้สำเร็จ จะเห็นว่าซูซูเมะพยายามออกแรงดึงอย่างสุดกำลัง เมื่อไจจินเห็นดังนั้นจึงรีบเข้ามาช่วยด้วยการใช้ปากกัดขาเก้าอี้ที่เป็นหลักศิลาออกอย่างสุดแรงจนสลบไป

ถ้าหากมองที่สีของไจจินและซาไจจินจะพบว่า ไจจินเป็นแมวสีขาว ขณะที่ซาไจจินเป็นแมวสีดำ ซึ่งทั้งสีขาวและสีดำคือสีของหยินและหยางที่สื่อถึงความสมดุลตามแนวคิดของลัทธิเต๋า ดังนั้นเมื่อพิจารณาตามบริบทที่เกี่ยวข้องกับหลักการของลัทธิเต๋าลแล้ว ไจจินและซาไจจินจึงได้ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อความหมายของ “ความสมดุลทางธรรมชาติ” ที่ถูกนำมาใช้ในความหมายแฝง ซึ่งประเด็นนี้ได้สอดคล้องกับหน้าที่สำคัญของแมวทั้งสองตัวในเรื่องด้วย กล่าวคือ ไจจินคือหลักศิลาที่เฝ้าประตูทางตะวันตก และซาไจจินคือหลักศิลาที่เฝ้าประตูทางตะวันออก เมื่อไจจินที่เป็นผู้เฝ้าประตูทางตะวันตกได้ถูกปลดปล่อยจากหน้าที่ จึงทำให้เกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวขึ้นทั่วญี่ปุ่น ซึ่งเรื่องนี้ทำให้ซูซูเมะและโซะตะจะต้องออกเดินทางไปด้วยกัน เพื่อตามหาซาไจจินที่เป็นหลักศิลาเฝ้าประตูทางตะวันออกอีกตัวให้ได้ ก่อนที่ประตูเวทมนตร์จะถูกเปิดออกอย่างถาวรและหนอนจะเข้ามาทำให้เกิดแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ จากสิ่งที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าถ้าหากขาดไจจินหรือซาไจจินที่เป็นหลักศิลาตัวใดตัวหนึ่งไป จะทำให้เกิดภาวะขาดความสมดุลขึ้นเช่นเดียวกับการขาดความสมดุลทางธรรมชาติบนโลกมนุษย์ ที่เป็นสาเหตุของการเกิดภัยพิบัติร้ายแรงทางธรรมชาติขึ้น เช่น การเกิดแผ่นดินไหว สึนามิ หรือฝนไม่ตกตามฤดูกาล เป็นต้น



ภาพ 3 ลักษณะตัวสีขาวและสีดำของไจจินและซาไจจินที่ใช้สื่อถึงความสมดุลทางธรรมชาติ  
ที่มา: ชินโด (2022)

#### 4. หนอน

เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความหมายเชิงโครงสร้างของหนอน พบว่ามีการสร้างความหมายเชิงโครงสร้างทั้งหมด 2 ประการ กล่าวคือ ความหมายแรก หนอนถูกใช้ในความหมายที่เป็นภาพของวัตถุจริง หรือหนอนจริงที่สามารถพบได้ในธรรมชาติ ซึ่งความหมายนี้มีความเป็นสากล สามารถเข้าใจได้ตรงกันว่าเป็นตัวอ่อนของแมลงที่มีลำตัวขนาดยาวและเคลื่อนที่ด้วยการคลาน เพราะฉะนั้นจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ผู้ที่พบเห็นอีก เพราะหนอนในทุกพื้นที่จะมีลักษณะที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน ส่วนความหมายที่สอง หนอนถูกใช้สื่อถึงการเป็นสิ่งที่มีความอำนาจในลักษณะเหนือจริงตามจินตนาการของผู้กำกับ สิ่งที่บ่งบอกว่าหนอนมีพลังอำนาจคือการมี

ลักษณะตัวเป็นสีแดง ซึ่งเป็นสีที่แสดงถึงอำนาจตามความเชื่อของชาวญี่ปุ่น ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยนำความหมายเชิงโครงสร้างของหนอนมาวิเคราะห์อย่างละเอียดจะพบว่า ความหมายเชิงโครงสร้างทั้งสองความหมายไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกัน เนื่องจากหนอนในความหมายแรกใช้สื่อถึงสัตว์ขนาดเล็กที่ดูไร้พิษสง แต่เมื่อนำมาใช้ในความหมายที่สองจะใช้สื่อถึงสิ่งที่มีพลังอำนาจเหนือมนุษย์ ในลักษณะที่แสดงถึงการเป็นสิ่งที่อันตรายและน่าเกรงขาม

ถ้าหากพิจารณาความหมายของหนอนที่เป็นความหมายตรงจะพบว่า หนอนคือสิ่งมีชีวิตขนาดใหญ่ที่อาศัยอยู่ในอีกโลกหนึ่งที่มีพลังมหาศาล แต่เมื่อพิจารณาในความหมายแฝงจะพบว่า หนอนเป็นสิ่งที่สามารถคลานบาดาลให้เกิดแผ่นดินไหวทั่วญี่ปุ่นได้ โดยหนอนในที่นี้เป็นสัญลักษณ์ที่ต้องการใช้สื่อถึงการเป็น “เทพเจ้า” หรือ “คามิ” (Kami) ซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจมากที่สุดในโลกตามความเชื่อของชาวญี่ปุ่นที่สืบทอดกันมา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ ในตอนที่โชตะได้เล่าเรื่องของหนอนกับประตู่เวทมนตร์ให้ชูชูเมะฟังว่า “เมื่อมนุษย์ทำให้หนอนโกรธ ก็จะทำให้แผ่นดินสะเทือนตามมา” จากข้อความที่โชตะกล่าวมานั้น คือสารที่ผู้กำกับต้องการจะบอกกับผู้ชมว่า แท้จริงแล้วหนอนคือเทพเจ้าที่อยู่อาศัยใต้ผืนแผ่นดินญี่ปุ่น และเมื่อมนุษย์หรือชาวญี่ปุ่นได้ลงมือกระทำอะไรบางอย่างที่เป็น การสร้างความเดือดร้อนให้กับธรรมชาติ หนอนหรือเทพเจ้าจะสามารถรับรู้ได้และจะลงโทษมนุษย์ด้วยการทำให้เกิดแผ่นดินไหวหรือภัยพิบัติอื่น ๆ ตามมา จากสิ่งที่กล่าวมานี้ได้สอดคล้องกับตำนานของญี่ปุ่นที่กล่าวว่าใต้ผืนแผ่นดินของประเทศญี่ปุ่นจะมีมังกรตัวยาวหรือปลาดุกตัวยักษ์อาศัยอยู่ และทุกครั้งที่เคลื่อนไหวจะทำให้เกิดแผ่นดินไหวขึ้น ดังนั้นจากสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดได้เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในเรื่องโดยตรงคือ ช่วงเวลาในเรื่องได้เริ่มต้นขึ้นหลังจากที่เกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งรุนแรงในปี 2011 มาแล้ว 12 ปี ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวอาจจะเป็นช่วงที่ผู้คนได้หลงลืมเหตุการณ์เลวร้ายนั้นไปแล้ว และอาจจะละเลยกับการให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ ซึ่งการที่ชูชูเมะและโชตะจะต้องปิดประตู่เวทมนตร์ทุกทีในญี่ปุ่น จะใช้สื่อความหมายถึงการปิดช่องทางที่มนุษย์จะสร้างความเดือดร้อนหรือความโกรธให้แก่หนอนหรือเทพเจ้านั่นเอง



ภาพ 4 หนอนผู้มีพลังอำนาจเช่นเดียวกับเทพเจ้า ที่มา: ชินโด (2022)

นอกจากนี้ประเด็นของหนอนที่ออกมาจากประตู่เวทมนตร์ยังได้สื่อความหมายถึง “ความเชื่อและการเป็นตัวแทนของศาสนาชินโต” ที่อยู่ในความหมายแฝงอีกด้วย กล่าวคือ ทุกครั้งที่ชูชูเมะและโชตะสามารถปิดประตู่เวทมนตร์ได้สำเร็จ หลังจากนั้นจะมีฝนตกลงมาในระยะเวลาสั้น ๆ ซึ่งฝนนั้นเปรียบเหมือนกับน้ำสะอาดที่

อยู่ในบ่อน้ำของศาลเจ้าชินโต ที่นำมาให้ผู้คนชำระล้างร่างกายให้สะอาดก่อนที่จะเข้าสู่ศาลเจ้าเพื่อไปประกอบพิธีกรรมสำคัญต่อเทพเจ้า น้ำในความหมายนี้ยังใช้สื่อถึงความบริสุทธิ์ รวมถึงเป็นสิ่งที่ใช้ในการบูชาเทพเจ้าในศาสนาชินโตอีกด้วย ดังนั้นฝนที่ตกลงมาทุกครั้งหลังจากที่ประตูกบปิดลง ได้แสดงให้เห็นว่าฝนคือตัวแทนของแม่น้ำและธรรมชาติที่พระเจ้ารังสรรค์ขึ้นมา ที่มีความศักดิ์สิทธิ์เช่นเดียวกับแหล่งน้ำบริสุทธิ์ในศาลเจ้าชินโต ดังจะเห็นได้จากคำพูดของโซตะที่กล่าวก่อนจะปิดประตูกบครั้งว่า “พระเจ้าผู้สถิตอยู่ใต้ดินแดนแห่งนี้ ปกป้องคุ้มครองเรามาหลายชั่วคน ภูเขาและแม่น้ำทุกสายที่เป็นของท่าน ซึ่งเรายึดถือเป็นของเรามาเนิ่นนาน ขอส่งคืนกลับไป”

##### 5. แก้วสามขาของซูซุเมะ

เมื่อวิเคราะห์ความหมายเชิงโครงสร้างของแก้วสามขาของซูซุเมะตามบริบทของเรื่องพบว่า แก้วสามขาสามารถสร้างความหมายได้ 2 ประการ ได้แก่ ความหมายที่หนึ่ง คือแก้วที่เป็นภาพของวัตถุจริง หมายถึงอุปกรณ์ใช้สำหรับนั่งที่สร้างมาจากไม้ พลาสติก หรือปูน โดยแก้วในความหมายนี้จะมัลักษณะตรงตามที่เห็นหรือตรงตามกับวัตถุประสงค์ของการนำมาใช้งาน จึงไม่จำเป็นต้องถอดรหัสหรือตีความในระบบของภาษาให้ซับซ้อนแต่อย่างใด ส่วนความหมายที่สอง คือแก้วที่ถูกประกอบสร้างความหมายขึ้นมาให้มีความเหนือจริง โดยมีความหมายมากกว่าการเป็นแค่อุปกรณ์ไว้ใช้สำหรับนั่ง เพราะแก้วตัวนี้สามารถพูดได้ วิ่งได้ ซึ่งทำอาภักปกริยาในลักษณะเดียวกับมนุษย์ ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความหมายเชิงโครงสร้างของแก้วสามขาของซูซุเมะแล้ว พบว่าความหมายเชิงโครงสร้างของสัญลักษณ์ทั้งสองประการมีความหมายที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน แต่เมื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับตัวบทของภาพยนตร์แล้ว พบว่าสามารถนำมาใช้ร่วมกันได้ ในลักษณะที่สนับสนุนให้การเล่าเรื่องในรูปแบบเหนือจริงมีความรู้สึกสมจริงแฝงอยู่ด้วย จนทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ทั้งหมดคือความจริงที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตทั่วไป

ในตอนเริ่มเรื่องแก้วสามขาถูกนำมาใช้ในความหมายเพียงแค่การเป็นแก้วตัวหนึ่งที่ชำรุด ที่ถูกวางทิ้งไว้ร่วมกับของใช้อื่นกระจัดกระจายอยู่บนพื้นห้องนอนของซูซุเมะ ซึ่งดูไม่มีความโดดเด่นแต่อย่างใด แก้วในความหมายนี้คือความหมายตรง หลังจากนั้นความหมายของแก้วก็ถูกเปลี่ยนไปเป็นความหมายแฝงที่สื่อถึง “ตัวแทนและความรักของแม่ที่มีต่อซูซุเมะ” เพราะแม่ได้ตั้งใจทำแก้วให้ซูซุเมะก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวและสึนามิที่โทโฮคุ ที่คร่าชีวิตชาวญี่ปุ่นจำนวนมากและแม่ของซูซุเมะ แก้วตัวนี้คือตัวแทนของแม่ที่ได้สร้างคำถามขึ้นในใจของซูซุเมะตลอดว่าแม่ของเธอหายไปไหน และเหตุใดแก้วตัวนี้จึงเหลือเพียงสามขา จากความหมายดังกล่าวได้นำไปสู่ประเด็นที่แสดงถึง “ความสมบูรณ์ของครอบครัว” และ “การขาดความสมดุลในชีวิต” กล่าวคือ เมื่อเรื่องราวดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าครั้งแรกแก้วตัวนี้มีสีขาเหมือนกับแก้วทั่วไป แต่ถึงช่วงที่ซูซุเมะได้สูญเสียแม่ แก้วตัวนี้กลับเหลือขาเพียงแค่สามขาเท่านั้น ประเด็นนี้แสดงให้เห็นว่าแก้วถูกนำมาใช้เพื่อต้องการสื่อความหมายถึงความสมบูรณ์ของครอบครัวในช่วงที่ซูซุเมะได้อยู่กับแม่ เพราะเป็นช่วงเวลาแม่และซูซุเมะมีความสุขร่วมกันและได้ช่วยกันเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับครอบครัว แต่หลังจากที่แม่ตายแก้วตัวนี้มีความหมายที่เปลี่ยนไปคือ จะใช้สื่อถึงการขาดความสมดุลในชีวิตของซูซุเมะ เนื่องจากแม่เปรียบเหมือนเสาหลักของบ้านที่แข็งแรง ที่คอยค้ำจุนชีวิตและมอบความรักให้กับซูซุเมะมาตลอด ดังนั้น เมื่อชีวิตของซูซุเมะไม่มีแม่แล้วจึงเปรียบได้กับการขาดความสมดุลของชีวิตไป เช่นเดียวกับแก้วที่ขาหักไปหนึ่งข้างและไม่สามารถตั้งให้มั่นคงได้อีกต่อไป

นอกจากนี้แก้วยังมีความหมายแฝงถึง “ตัวตนของซูซุเมะ” อีกด้วย กล่าวคือ ผู้ชมจะได้เห็นแก้วสามขาวางอยู่ในห้องนอนของซูซุเมะ เด็กมัธยมปลายอายุ 17 ปี ทั้ง ๆ ที่แก้วตัวนี้ไม่เหมาะกับวัยของซูซุเมะที่จะใช้งานได้อีกแล้ว แต่เธอกลับยังคงเก็บรักษาแก้วตัวนี้ไว้ในห้อง ในประเด็นนี้แสดงให้เห็นว่าแก้วสามขาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีความสำคัญกับซูซุเมะมาก ซึ่งแก้วสามขาได้ทำหน้าที่เป็นกระจกเงาที่ใช้สะท้อนให้เห็นตัวตนของซูซุเมะว่า แท้จริงแล้วตัวตนของซูซุเมะไม่ได้แตกต่างกับแก้วสามขาแต่อย่างใด เพราะทั้งซูซุเมะและแก้วสามขาได้ขาด

ความสมดุลเช่นเดียวกัน คือซูซุเมะได้ขาดแม่ผู้คอยเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจไป ในขณะที่เก้าอี้สามขาได้ขาดขาข้างหนึ่งไป ซึ่งขาดังกล่าวจะทำหน้าที่สร้างความมั่นคงเพื่อให้เก้าอี้ตั้งได้ แต่เมื่อขาดขาข้างหนึ่งไปจึงทำให้ไม่สามารถนำมาใช้งานได้เหมือนเดิม



ภาพ 5 เก้าอี้สามขาของซูซุเมะ ที่มา: ชินโค (2022)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ดังที่ปรากฏข้อมูลด้านบนทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่าจากการวิเคราะห์สัญลักษณ์สำคัญดังกล่าวทำให้ค้นพบองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น กล่าวคือ สัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างความหมายขึ้นมาให้มีความเหนือจริงตามจินตนาการของผู้กำกับ ได้มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับความหมายเชิงโครงสร้างตามบริบทของเนื้อเรื่องและระบบโครงสร้างภาษาตามแนวทางสัณยวิทยาของ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่นเป็นหลัก ซึ่งความหมายเชิงโครงสร้างและระบบโครงสร้างภาษา คือสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายทางวัฒนธรรมที่สัญลักษณ์นั้นดำรงอยู่ได้อย่างชัดเจน

### สรุปและอภิปรายผล

เมื่อก้าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ นอกจากการมีเนื้อเรื่องที่ชวนติดตาม งานด้านภาพสวย หรือมีการตัดต่อที่ขบขันอารมณ์แล้ว สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์คือองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมากเช่นกัน เพราะสัญลักษณ์คือสิ่งที่ผู้กำกับตั้งใจสร้างขึ้นมา เพื่อที่จะใส่ความหมายให้กับสิ่งที่อยู่ในเนื้อเรื่องอย่างเป็นระบบ ซึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมะเรื่อง Suzume (2022) ก็เช่นเดียวกัน ที่ผู้กำกับ มาโคโตะ ชินโค ได้ใส่ใจกับการสร้างความหมายและรายละเอียดของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องอย่างประณีต ซึ่งได้สะท้อนมุมมองของผู้ที่ได้รับผลกระทบหลังจากเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวในปี 2011 ออกมาได้อย่างลึกซึ้งและกินใจ โดยสัญลักษณ์ที่นำมาใช้ในเรื่องจะประกอบไปด้วยความหมายตรง ที่เป็นความหมายจริงตามที่รับรู้ได้จากประสาทสัมผัสทั้งห้า กับความหมายแฝงซึ่งจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับตัวบทและบริบทที่แวดล้อมอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ซึ่งความหมายทั้งสองเกิดขึ้นรวมกับความหมายเชิงโครงสร้างของสัญลักษณ์ด้วย การที่ชินโคได้ให้ความสำคัญกับการสร้างสัญลักษณ์ในเรื่อง เพราะต้องการสร้างมิติให้กับเนื้อเรื่องอย่างมีชั้นเชิงตามแนวทางของศิลปะการเล่าเรื่อง

สัญญาณในภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดังกล่าว ได้ทำหน้าที่เติมเต็มเรื่องราวและความรู้สึกของตัวละครให้มีความสมบูรณ์ ถ้าหากขาดสัญญาณตัวใดตัวหนึ่งไปจะทำให้เรื่องราวไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ เพราะสัญญาณทั้งหมดในเรื่องได้ถูกเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบและมีลำดับที่ชัดเจน ดังนั้น สัญญาณในเรื่องจึงเป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนให้การเล่าเรื่องของซูซุเมะ ผู้ที่เคยเป็นเหยื่อจากภัยพิบัติทางธรรมชาติในครั้งนั้น สามารถเล่าเรื่องออกมาได้อย่างสะท้อนอารมณ์และสมจริง นอกจากนี้สัญญาณทั้งหมดจะใช้เพื่อต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครแล้วขณะเดียวกันยังนำมาใช้เพื่อต้องการสร้างความตระหนักให้แก่ผู้ชมได้เห็นว่า เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติเป็นเรื่องที่ทุกคนควรจะต้องให้ความสำคัญและจะต้องคอยรับมือกับเรื่องนี้เสมอ

### ข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์สัญญาณสำคัญในภาพยนตร์อนิเมะครั้งนี้ ได้เน้นไปที่ประเด็นภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดในสื่อประเภทภาพยนตร์อนิเมะเท่านั้น ซึ่งถ้าหากเป็นงานวิจัยในอนาคต อาจจะนำภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาวมาทำการเปรียบเทียบกับภาพยนตร์อนิเมะ เพื่อจะได้เป็นผลดีต่อผู้ที่ต้องการศึกษาสื่อประเภทภาพยนตร์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภัยพิบัติทางธรรมชาติต่อไป โดยเฉพาะกับผู้สร้างภาพยนตร์ในประเทศไทย ที่สามารถนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้กับผลงานเพื่อให้มีคุณภาพ ทั้งด้านการพัฒนาความคิดให้มีเอกลักษณ์ ด้านการเขียนบทภาพยนตร์ และด้านการสร้างตัวละคร รวมถึงเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการหรือนักวิจัยที่อาจนำการศึกษาจากประเด็นดังกล่าวไปปรับใช้กับงานวิจัยหรืองานด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง

### เอกสารอ้างอิง

มาโคโตะ ชินไค. (ผู้กำกับ). (2022). *Suzume* [ภาพยนตร์].

<https://www.bilibili.tv/th/video/4787922321938944>

Alexander John Holmberg. (2019). *A Film Analysis of Makoto Shinkai's Garden of Words, 5cm per Second, and Your Name* (master's thesis). Monmouth: Western Oregon University.

Asha Bardon. (2023). *Liminality, Connection, Disaster and Renewal: Shinto as a Narrative Force in the 2016-2022 Films of Shinkai Makoto and its Growing Popularity Outside Japan* (master's thesis). Norfolk: University of East Anglia.

Budi Mulyadi. (2022). The Environmental Problem in Anime *Weathering With You* Directed By Makoto Shinkai. In *The 7th International Conference on Energy, Environment, Epidemiology and Information System* (pp. 1-9). EDP Sciences: Diponegoro University.

David REAR. (2017). A Critical Analysis of Japanese Identity Discourse: Alternatives to the Hegemony of Nihonjinron. *ASIAN STUDIES: Journal of Critical Perspectives on Asia*, 53(2), 1-27, <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Critical-Analysis-of-Japanese-Identity-Discourse%3A-Rear/3933d532ceba4a5e58b202db5f98012085595094>

Dweich, Z. A., Ghabra, I., & Al-Bahrani, R. (2022). Cartoons: Themes and lessons: A semiotic analysis. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(2), 966-981, [https://www.researchgate.net/publication/358575595\\_Cartoons\\_Themes\\_and\\_lessons\\_A\\_semiotic\\_analysis](https://www.researchgate.net/publication/358575595_Cartoons_Themes_and_lessons_A_semiotic_analysis)

Han, S., & Nasir, K. (2016). *The practice of neo-Shintoism in Japan*. Thames: Taylor & Francis Group.

- Kristine Don. (2023). *Suzume Director Makoto Shinkai on Healing a Wounded Nation Through Anime*. Retrieved April 28, 2023, from <https://www.crunchyroll.com/news/interviews/2023/4/28/interview-suzume-director-makoto-shinkai-on-healing-a-wounded-nation-through-anime>
- Lisa Sanders. (2018). *RE-INTERPRETING THE SPIRITING AWAY OF SEN AND CHIHITO: A SEMIOTIC ANALYSIS AND TRANSLATION OF JAPANESE ANIMATION* (master's thesis). Hatfield: UNIVERSITY OF PRETORIA.
- Timo Thelen. (2019). Disaster and Salvation in the Japanese Periphery "The Rural" in Shinkai Makoto's *Kimi no na wa* (Your Name). *ffk Journal*, 31(4), 215-230, <https://mediarep.org/items/c5e7f67d-db71-4b3d-9d92-d78154ff5ab2>