

บทความวิจัย

เรื่อง อรรถลักษณะ ความคิดทางปรัชญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

โดย

น.ส. พนิดา สุคนธบุษย์

05520639

เสนอ

อาจารย์ไพพัฒน์ สุยะ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2555

ชื่อหัวข้อบทความวิจัย                      อัตลักษณ์ ความคิดทางปรัชญาจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

ชื่อนักศึกษา                                      นางสาวพนิดา สุคนธบุษย์ รหัสนักศึกษา 05520639

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา                          อาจารย์พัฒนา สุยะ

สาขาวิชา   เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

  วิทยาเขตสนามจันทร์

ปีการศึกษา                                        2555

### บทคัดย่อ

ในสังคมปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไปตามกระแสโลกภิวัตน์ ปัจเจกบุคคลจึงสร้างและปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนไปตามบริบททางสังคม โดยมีตัวแปรทางสังคมที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม เป็นสิ่งที่จะต้องเป็นไปควบคู่กัน อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลจึงไม่ได้ลักษณะเฉพาะที่ตายตัว หรือมีเพียงอัตลักษณ์ใดอัตลักษณ์หนึ่ง หากแต่มีความหลากหลาย สิ้นไหลไปตามกระแสสังคมอย่างไม่รู้จบ บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในทางปรัชญาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away ซึ่งเป็นการ์ตูนเรื่องหนึ่งที่มีชื่อเสียงของค่ายการ์ตูน Ghibli และเป็นที่กล่าวขานกันอย่างมากมาย เนื่องจากเป็นเรื่องที่แฝงความคิดต่าง ๆ ที่ตีความได้หลากหลายตลอดทั้งเรื่อง ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การ์ตูนธรรมดาสำหรับเด็ก แต่เป็นการ์ตูนที่แฝงความหมายได้อย่างลึกซึ้งให้ผู้ชมได้ติดตาม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการวิเคราะห์ความคิดเหล่านั้น

### คำสำคัญ

อัตลักษณ์ คือลักษณะของปัจเจกบุคคลที่ไม่หยุดนิ่งตายตัว แต่มีการสิ้นไหลไปตามบริบททางสังคม

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน โลกของเราเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ซึ่งเกิดขึ้นจากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ระบบทุนนิยมนั้นเกิดขึ้นหลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในอังกฤษตั้งแต่ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 การสิ้นสุดลงของลัทธิจักรวรรดินิยมประกอบกับการสิ้นสุดยุคของระบอบคอมมิวนิสต์ทำให้คนมีสิทธิเสรีภาพในการเลือกประกอบกิจการต่างๆ ระบบทุนนิยมที่มาพร้อมกับกระบวนการทำให้เป็นตะวันตก ทำให้คนถูกรอบำทางความคิดจากกระแสต่างๆที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในสังคม ทำให้เกิดกระแสการบริโภคนิยมขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในสังคมโดยการรับหรือหลอมรวมวัฒนธรรมอื่น เกิดการทำตามบริบทที่สังคมกำหนดโดยไม่ได้นึกถึงความเป็นจริง ทำให้คนในสังคมมีความคิดที่โอนอ่อนไปตามการเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอก ความแตกต่างของปัจเจกบุคคลหรืออัตลักษณ์ของคนในสังคมจึงถูกลดลงไปเรื่อยๆ

อัตลักษณ์ในความคิดของผู้ศึกษาคือ ความเป็นตัวตน ลักษณะเฉพาะของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นลักษณะเฉพาะที่เกิดขึ้นจากตัวตนของเราเองที่ไม่เหมือนใคร และไม่ได้เกิดจากการลอกเลียนแบบ อัตลักษณ์ในความเข้าใจของคนส่วนใหญ่มักจะเข้าใจว่ามีความหมายเดียวกันกับคำว่า “เอกลักษณ์” ผู้ศึกษาจึงขอยกความหมายของทั้งสองคำมาดังนี้ คำว่า “เอกลักษณ์” มีความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ว่า ลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน ส่วนอัตลักษณ์ คือ การจำแนกว่าสิ่งไหนที่เหมือนกัน และต่างกัน ความเหมือนอาจจะเกิดจากวัฒนธรรมที่ได้รับการสั่งสมถ่ายทอดมา โดยที่จะมีความสำคัญว่า สิ่งเหล่านั้นเป็นอัตลักษณ์หรือลักษณะที่เฉพาะของกลุ่มตนเพียงอย่างเดียว ซึ่งความเหมือนเฉพาะกลุ่มนี้ทำให้เกิดการแบ่งแยกความแตกต่างที่ต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ หรือลักษณะอื่นๆของคนอื่น กลุ่มอื่น สังคมอื่น และอัตลักษณ์ของบุคคล (Individual Identity) ก็อาจจะเป็นไปได้หลายอย่างขึ้นอยู่กับบริบทที่คนๆนั้นดำรงอยู่ เช่น อัตลักษณ์ความเป็นพ่อ ตามสถานภาพเพศ (Gender) สังคม และอื่นๆ ฉะนั้นอัตลักษณ์จึงไม่ได้เช่นนี้ตายตัว แต่ว่าอัตลักษณ์ปัจเจกบุคคลนั้นมีการเคลื่อนไหว ไม่คงที่ ปรับเปลี่ยนไปมา (Fluidity) หรือการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ (Identity shift) (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2546) กล่าวได้ว่าอัตลักษณ์เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอ โดยขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานะที่ดำรงอยู่ในสังคมนั้นๆ รวมทั้งวัฒนธรรมในสังคม

จากที่กล่าวมา เรื่องเหล่านี้ได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Spirited Away

เขียนบทและกำกับโดย ฮะยะโอะ มิยะซะกิ (Hayao Miyazaki) และผลิตโดย สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) บริษัทผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น เผยแพร่ภาพในปี.ศ. 2544 ในเรื่อง Spirited Away ได้แฝงความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในทางปรัชญา โดยแสดงผ่านตัวละครหลักในภาพยนตร์ อย่างเช่นในเรื่องนั้นมีการแบ่งแยกระหว่างความเป็นมนุษย์กับจิตวิญญาณ (The spirit) เนื่องจากโลกที่จิอิโระเข้าไปอยู่นั้นเป็นโลกของจิตวิญญาณ (Spirit World) จิอิโระเป็นมนุษย์จึงไม่ได้รับความยอมรับ มนุษย์ถูกมองว่าเป็นสิ่งสกปรก และการที่จิอิโระถูกขูดขูดบอบเปลี่ยนชื่อก็เหมือนกับการถูกเปลี่ยนตัวตนเมื่อเข้าไปอยู่ในสังคมใหม่ และต้องทำตามหน้าที่เพื่อให้ได้รับการยอมรับ ซึ่งการทำให้ได้รับการยอมรับก็คือการสร้างควมมีตัวตนในสังคมนั้นเอง การที่แม่คชชื่อยูบาบะเปลี่ยนชื่อและเก็บชื่อของจิอิโระไปก็เพื่อจะได้ควบคุมจิอิโระได้ง่ายขึ้น หากจิอิโระลืมชื่อจริงของตนเองก็จะสูญเสียความเป็นตัวตนของตัวเองไป สิ่งเหล่านี้จึงหมายถึงการถูกรอบงำนั่นเอง และสิ่งที่สังคมทุนนิยมเปลี่ยนอัตลักษณ์ของคนในสังคมคือเรื่องเงินทอง ในเรื่องจะมีโรงอาบน้ำสำหรับชำระล้างร่างกายของจิตวิญญาณ จิตวิญญาณที่มีเงินจึงจะสามารถใช้บริการได้ และจะได้รับการบริการอย่างดี ตัวละครในเรื่องนั้นทำสิ่งต่างๆเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทอง ก็ไม่ต่างกับคนในสังคมปัจจุบันที่ยึดติดกับวัตถุนิยม การมีเงินทองจะได้รับการยอมรับทางสังคมมากกว่า คนบางคนจึงยอมสูญเสียความเป็นตัวเองเพื่อแลกกับชื่อเสียงและเงินทอง ประการสำคัญคือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away เป็นสื่อที่สะท้อนสังคมในสภาพการณ์ปัจจุบันได้ดี ทั้งที่ภาพยนตร์เผยแพร่ไปตั้งแต่ปี 2544 จน ณ ปัจจุบันนี้ ความคิด ค่านิยมและการกระทำของคนในแต่ละสังคมยังมีได้แปรเปลี่ยนไปเลย

จากความน่าสนใจเหล่านี้ ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและวิเคราะห์ความคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางปรัชญาที่ปรากฏในเรื่อง Spirited Away เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในภาพยนตร์มากขึ้น

## วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อวิเคราะห์ความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในทางปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Spirited Away

## ขอบเขตในการศึกษา

1. วิเคราะห์ความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในทางปรัชญาจากสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Spirited Away โดยศึกษาผ่านเนื้อหาและตัวละครในภาพยนตร์
2. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในทางปรัชญาจากสื่อสิ่งพิมพ์และ

## สื่ออิเล็กทรอนิกส์

3. ศึกษาบทวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Spirited Away จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

### วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ทบทวนภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Spirited Away
2. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
3. เรียบเรียงผลการศึกษารูปแบบของงานวิจัย

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดเรื่องอัตลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Spirited Away

### เอกสารงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยศ สันตสมบัติ (2551), อำนาจ พื้นที่ และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ : การเมืองวัฒนธรรมของชาติในสังคมไทย กล่าวว่า การสร้างพื้นที่ทางสังคมจากการเคลื่อนย้ายข้ามถิ่นของผู้คน ทำให้เกิดการสร้างความหมาย ความมีตัวตน เพื่อดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบัน การสร้างความเหมือนและความแตกต่างเพื่อแยกแยะความสัมพันธ์ระหว่างเขากับเรา ความขัดแย้งและอคติช่วยสร้างอัตลักษณ์ทางสังคม เป็นศักยภาพของการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจเสริมอัตลักษณ์เดิมให้มั่นคงขึ้น หรืออาจนำไปสู่การปรับเปลี่ยนหรือนำเสนออัตลักษณ์ใหม่ๆ

ประสิทธิ์ ลิปรีชา (2551), อำนาจ พื้นที่ และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ : การเมืองวัฒนธรรมของชาติในสังคมไทย กล่าวว่า อัตลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม อัตลักษณ์บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของปัจเจกหรือกลุ่มคนว่ามีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เช่น ไรบ้าง มีความแตกต่างจากคนอื่นหรือกลุ่มอื่นอย่างไร อัตลักษณ์

มีลักษณะที่เลื่อนไหล ปรับเปลี่ยนไปตามบริบทและกาลเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป และประการสำคัญคืออัตลักษณ์นั้นสามารถถูกสร้างหรือนิยามขึ้นได้โดยทั้งคนในและคนนอก

อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546), อัตลักษณ์ การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด กล่าวว่า ในด้านหนึ่ง อัตลักษณ์คือ “ความเป็นปัจเจก” ที่เชื่อมต่อและสัมพันธ์กับสังคม สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่และระบบคุณค่าที่ติดมากับความเป็นพ่อ ความเป็นเพื่อน ความเป็นสามี-ภรรยา ความเป็นศิษย์-อาจารย์ ในมิตินี้ อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ด้วย เพราะการแสดงออกซึ่งความสัมพันธ์ต่างๆดังกล่าวกระทำผ่านระบบสัญลักษณ์หลากหลาย ในอีกด้านหนึ่ง อัตลักษณ์ก็เกี่ยวข้องกับมิติภายในของความเป็นตัวเราอย่างมากทั้งในด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด เพราะมนุษย์ให้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายเกี่ยวกับตนเองในกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับโลก และกล่าวถึงเรื่องมโนทัศน์ปัจเจกภาพที่เป็นสิ่งเชื่อมคนกับสังคมในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

โดยในแต่ละสังคมนั้นจะประดิษฐ์คำสรรพนามขึ้นมาใช้เรียกแทนคนในสถานภาพต่างๆ บริบทของสร้างคำเรียกแทนคนในสังคมนั้น ความสัมพันธ์ของบุคคลจะเป็นสิ่งกำหนดคำที่เลือกใช้ การแปรเปลี่ยนอัตลักษณ์ของคนตามบริบทจึงมีไม่รู้จบ อัตลักษณ์จึงเป็นคุณสมบัติที่หยาบย้อมสร้างขึ้นตามสถานการณ์เฉพาะหน้า

จุฑาพรรณ (จามจุรี) ผดุงชีวิต (2550), วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์ กล่าวว่าวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวคั่นกลางระหว่างธรรมชาติของมนุษย์และการหล่อหลอมบุคลิกภาพของคน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความเชื่อ ค่านิยม โลกทัศน์ วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ อัตลักษณ์จึงเป็นภาพลักษณ์ที่ได้มาจากประสบการณ์ของตนเองในสังคม และสิ่งที่สังคมมองและบอกกับตัวเรา ผู้คนนั้นจะไม่มีอัตลักษณ์ที่ตายตัว หากแต่จะมีการสร้างสมอัตลักษณ์ที่หลากหลายและยากต่อการที่จะหลอมรวมให้กลมกลืนกับตัวตนดั้งเดิมของตน ในโลกปัจจุบันนั้นเป็นเรื่องของความหลากหลายของอัตลักษณ์ที่มีสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากกระแสของโลกาภิวัตน์

บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

บทวิเคราะห์จาก [http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=giffi&date=01-01-](http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=giffi&date=01-01-2005&group=2&gblog=10)

2005&group=2&gblog=10 กล่าวว่า อัตลักษณ์คือความเป็นตัวตนของเราเอง และมีความแตกต่างจากคนอื่น ๆ ความคิดเรื่องอัตลักษณ์นั้นแฝงอยู่ในตัวละครหลักที่ชื่อจิอิโระ เมื่อจิอิโระเข้าไปอยู่ในโลกของเทพและถูกเปลี่ยนชื่อใหม่เป็นเหมือนกับการเข้าสู่สังคมใหม่ บทบาทและสถานภาพจะเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละสังคมกำหนด และจะถูกสังคมครอบงำโดยการหยาบย้อมความคิด ค่านิยมมาให้ หากลืมตัวตนที่แท้จริงของ

ตนเอง ตัวตนของเราจะเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคม จากคำพูดของตัวละครในภาพยนตร์ที่มีการย้าย  
เดือนเรื่องชื่อที่แท้จริงของตนเอง แสดงให้เห็นถึงความคิดเรื่องอัตลักษณ์ว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคอยย้ายเดือน  
ตัวเรา เพื่อให้ไม่หลงไปตามกระแสสังคม และเพื่อไม่กลายเป็นคนที่ว่างเปล่าที่คอยเปิดรับสิ่งต่างๆที่สังคม  
สามารถหยิบยื่นให้ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังปรากฏอยู่ในอีกตัวละครหนึ่งที่ถูกรเรียกว่าปีศาจไร้หน้า ซึ่ง  
เป็นตัวละครที่ไม่มีหน้าตาของตนเอง แต่ใส่หน้ากากไว้ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าปีศาจไร้หน้าเป็นเหมือนตัว  
แสดงความรู้สึกอย่างหนึ่งที่มีต่อสังคม ความรู้สึกของปีศาจไร้หน้าคือความว่างเปล่า แสดงถึงการสูญเสียอัต  
ลักษณ์ของตนเองจากการทำตามกระแสสังคมในระบบทุนนิยม โดยทุกคนดำเนินชีวิตตามแบบแผนเดียวกัน  
หมด ปีศาจไร้หน้าจึงไม่มีใบหน้าที่แท้จริงของตนเอง และไม่รู้ที่มาของตนเอง ปีศาจไร้หน้าเติมเต็มความว่าง  
เปล่าของตนเองโดยการกินตัวละครอื่นๆในเรื่องเข้าไป กินเท่าไรก็ไม่รู้สึกอิ่ม แสดงให้เห็นถึงความไม่รู้จัก  
ความพอของคนในสังคม คนในสังคมใช้เงินมากมายแลกกับสิ่งของต่างๆเพื่อเติมเต็มความสุขให้กับตัวเอง  
แม้จะใช้มากเท่าไรก็ไม่รู้สึกถึงความพอดี ยังมีความต้องการมากขึ้นเรื่อยๆ นั่นคือสิ่งที่คนยึดติดกับความ  
เป็นบริโภคนิยมและหลงไปตามกระแสในสังคม

บทวิเคราะห์จาก [http://www.bikeloves.com/board\\_misc/show\\_thread.php?qID=308](http://www.bikeloves.com/board_misc/show_thread.php?qID=308) กล่าวว่า การที่ตัว  
ละครหลักชื่อจิสี โรจะถูกแม่กดขี่อยู่บาระเปลี่ยนชื่อและถูกเรียกชื่อใหม่ว่าเซน โดยชื่อเซนมาจากการเอา  
ตัวอักษรในชื่อเดิมออกและจัดเรียงเป็นชื่อใหม่ เป็นนัยว่าชื่อเซนเป็นการยอมรับเข้าพวก และแสดงตัวตน  
ใหม่เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม ชื่อใหม่เป็นการเริ่มต้นชีวิตใหม่ ทศนคติเดิมๆและความทรงจำใน  
อดีตของตนเองจะถูกกลบออกไป แม่กดขี่บาระต้องการให้จิสี โรทุ่มเทชีวิตให้กับการทำงานในโรงอาบน้ำ  
เพียงอย่างเดียว และอยู่ภายใต้การควบคุมของเธอ แต่ท้ายที่สุดแล้วตัวละครชื่อจิสี โรก็ไม่ลืมชื่อที่แท้จริง  
ของตนเอง และไม่ลืมอดีต อีกทั้งยังไม่สูญเสียความเป็นมนุษย์ไป เนื่องจากจิสี โรสามารถทำงานอย่างมีชีวิต  
และจิตใจของความเป็นมนุษย์ ยังมีจิตใจที่เอื้อเฟื้อต่อผู้อื่นเสมอ และทำงานด้วยความจริงใจไม่ลืม  
เป้าหมายที่แท้จริงของตนเอง แสดงถึงการรักษาไว้ซึ่งความเป็นตัวตนของตนเอง การจดจำเรื่องราวในอดีต  
ได้ของตัวละคร แสดงถึงความไม่หลงตัวลืมตัวตนในขณะที่โลกกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และ  
เข้าใจจุดยืนของตัวเองในปัจจุบัน รับรู้และยอมรับสิ่งต่างๆตามความเป็นจริง โดยไม่ปล่อยให้ความคิดถูก  
บิดเบือนและหลงไปตามกระแสบริโภคนิยม ไม่แปรเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมในสังคม

บทวิเคราะห์จาก <http://highwind.exteen.com/20090620/spirited-away> กล่าวว่า ตัวละครหลักที่ชื่อจิสี โร  
เปรียบเหมือนตัวแทนของเด็กในสังคมยุคปัจจุบันที่อยู่ภายใต้กระแสบริโภคนิยม ซึ่งเด็กในปัจจุบันถูกพ่อแม่  
เลี้ยงดูราวกับไข่ในหิน ปกป้องและปิดกั้นโลกความเป็นจริง ทำให้เด็กมักหวาดกลัวกับการเผชิญโลก

ภายนอกเพราะขาดการเรียนรู้ความเป็นจริง และพลาดคลัวกับการก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทำให้หลายคน ถูกโลกความเป็นจริงเปลี่ยนแปลงตัวตนของตัวเอง โลกภายนอกเปลี่ยนแปลงความคิดของคนเหล่านั้นด้วย ข้อกำหนดของสังคม เมื่อคนเราพบกับสิ่งใหม่ที่ไม่คุ้นเคย อาจทำให้ละทิ้งตัวตนของตนเองไป “ชื่อ” ใน ภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away ไม่ได้เป็นเพียงการใช้เรียกขานบุคคล แต่ยังเป็นการบ่งบอกถึงความเป็น ตัวตนของบุคคลนั้นๆ การเปลี่ยนชื่อของใครก็ตามจึงหมายความว่าสิ่งที่บุคคลหนึ่งได้เปลี่ยนอัตลักษณ์ จุดยืนและความคิดของตนไปจากเดิมนั่นเอง การที่ตัวละครชื่ออิชิโระ ไม่ลืมชื่อเดิมของตัวเอง และไม่รังเกียจ กับการถูกเรียกชื่อใหม่ ก็เหมือนกับการรักษาความเป็นตัวเองไว้ และรู้จักปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมใหม่ๆ โดยไม่มีความรู้สึกขัดแย้ง แสดงให้เห็นว่าตัวละครนี้ไม่ได้เปลี่ยนแปลงความเป็นตัวเอง หากแต่ค่อยๆ ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับความเป็นไปของสิ่งรอบข้าง ทำให้สามารถอยู่กับความเป็นจริงบนโลกได้ และกล้าที่จะ ตัดสินใจทำตามความคิดของตนเอง

## ผลการวิจัย

### ความเป็นมาของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

ในบทนี้จะกล่าวถึงความเป็นมาของภาพยนตร์ เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์ ประวัติความเป็นมาของผู้ แต่งและผู้สร้าง เพื่อให้เป็นที่เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ตัวละคร และฉาก สำคัญๆ ที่ปรากฏความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในด้านปรัชญา

### ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away



ที่มา : <http://remonime.blogspot.com/2012/05/miyazakis-spirited-away-movie-sub-indo.html>



เรื่อง Spirited Away เป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องหนึ่งที่มีชื่อเสียงของสตูดิโอ Ghibli หรือในชื่อภาษาอังกฤษ Studio Ghibli Inc. ซึ่งเป็นสตูดิโอภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น สตูดิโอจิบลิได้ก่อตั้งใน ค.ศ. 1985 โดยผู้กำกับอย่างฮะยะโอะ มิยะซะกิ ร่วมกับ อิซะโอะ ทะกะฮาตะ และผู้จัดการฝ่ายบริหารและผู้อำนวยการสร้าง โทชิโอะ ชูซึกิ

ภาพยนตร์ Spirited Away สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2543 ในระหว่างการผลิต ฮะยะโอะเห็นว่าภาพยนตร์นั้นมีความยาวถึง 3 ชั่วโมงกว่า จึงตัดสินใจตัดภาพยนตร์ออกไปหลายส่วนจนเหลือ 2 ชั่วโมงกว่า และเข้าฉายในวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2544 ฉบับพากย์ภาษาอังกฤษนั้นจัดจำหน่ายโดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ กำกับและควบคุมดูแลโดย จอห์น แลสเซเตอร์ (John Lasseter) ผู้อำนวยการบริษัท Pixar ซึ่งเป็นผู้ที่ชื่นชอบผลงานของมิยะซะกิ จอห์น แลสเซเตอร์ มอบหมายให้ เคิร์ก ไวส์ (Kirk Wise) เป็นผู้กำกับการพากย์ และให้โดนัลด์ ดับเบิลยู. เอิร์นสต์ (Donald W. Ernst) เป็นผู้ผลิตในการดัดแปลง เขียนบทภาพยนตร์ ภาษาอังกฤษโดย Cindy Davis Hewitt และ Donald H. Hewitt ซึ่งต้องเขียนบทพูดของตัวละครให้ตรงกับลักษณะการขยับปากของต้นฉบับซึ่งเป็นภาษาญี่ปุ่น

การดัดแปลงเป็นพากย์ภาษาอังกฤษเสร็จสิ้นและได้นำรอบปฐมทัศน์ครั้งแรกวันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2545 ในงาน Toronto International Film Festival และฉายในทวีปอเมริกาเหนือในวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2545 หลังจากที่ภาพยนตร์เข้าฉาย Spirited Away นั้นเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดเป็นประวัติการณ์ทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ โดยมีรายได้รวมมากกว่า 274 ล้านดอลลาร์สหรัฐจากทั่วโลก ในขณะที่ Spirited Away ได้รายได้สูงสุดมากกว่าภาพยนตร์เรื่อง Titanic ที่เข้าฉายอยู่ในขณะนั้น โดยขึ้นเป็นอันดับหนึ่งของ Box Office ในประเทศญี่ปุ่น ด้วยรายได้รวม 229,607,878 ดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์และได้รับการสรรเสริญอย่างมากมาย อีกทั้งยังได้รับรางวัล Academy Award for Best Animated Feature ในงาน Academy Award ครั้งที่ 75 และรางวัล Golden Bear ในปี ค.ศ. 2002 ในงานเทศกาลภาพยนตร์ Berlin International Film Festival นอกจากนี้แล้ว ยังติดหนึ่งในสิบอันดับใน BFI list of the 50 films you should see by the age of 14

ภาพยนตร์ Spirited Away ได้รับการวิจารณ์ในด้านบวกอย่างมาก ภาพยนตร์ได้รับการประเมินถึง 97% จากรีวิว 156 รีวิว ในเว็บไซต์ Rotten Tomatoes ซึ่งเป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการประเมิน (review) และให้คะแนนภาพยนตร์ Spirited Away ได้คะแนนเฉลี่ย 8.5 ต่อ 10 คะแนน โดยคนส่วนใหญ่ผู้คิดเห็นตรงกันว่า “Spirited Away เป็นเรื่องที่น่าพิศวง มีเสน่ห์และน่าหลงใหล ที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยาก رؤ้อากเห็น และอยากติดตาม และรู้สึกหลงใหลในโลกของ Spirited Away และ Spirited Away ได้ติดอันดับ 13 ของ

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ยอดเยี่ยมที่สุดในเว็บไซต์ Rotten Tomatoes ในปี ค.ศ. 2005 ติดอันดับที่ 12 ของภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมที่สุดในเว็บไซต์ IGN ของคนอเมริกันที่เน้นในด้านวิดีโอเกม เพลง ภาพยนตร์ ติดอันดับที่ 9 ของภาพยนตร์ที่มีเรทสูงสุดตลอดกาล ในเว็บไซต์ Metacritic อีกทั้งยังติดอันดับที่ 10 ในภาพยนตร์ 100 เรื่องที่ดีที่สุดในปี 2010 ของนิตยสาร Empire ซึ่งเป็นนิตยสารภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงของประเทศอังกฤษ

ภาพยนตร์ Spirited Away เผยแพร่เป็นดีวีดีในเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2002 ในประเทศญี่ปุ่น ในอเมริกาเหนือเผยแพร่เป็นดีวีดีในวันที่ 15 เมษายน ค.ศ. 2003 และในอังกฤษวันที่ 29 มีนาคม ค.ศ. 2004 อีกทั้งยังชนะรางวัลออสการ์ ในฐานะที่เป็นภาพยนตร์ที่ขายดีที่สุด และทำเป็นสารคดีภาพยนตร์พิเศษ ซึ่งออกอากาศทางช่องญี่ปุ่น มีการสัมภาษณ์นักแสดงชาวอเมริกันที่พากย์เสียงภาษาอังกฤษ และการเปรียบเทียบจากต่าง ๆ ในภาพยนตร์ และสารคดีภาพยนตร์ The Art of Spirited Away ได้รับการบรรยายโดยนักแสดงชื่อ Jason Marsden และในปี ค.ศ. 2005 มีการแก้ไขคำบรรยายให้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น และมีการเพิ่มความพิเศษเกี่ยวกับภาพยนตร์เข้าไปด้วย

ภาพยนตร์ Spirited Away เขียนบทและกำกับโดย ฮะยะโอะ มิยะซะกิ (Hayao Miyazaki) เขาได้รับแรงบันดาลใจในการเขียนเรื่องนี้จากเรื่องจริง ทุก ๆ ช่วงวันหยุดฤดูร้อน ฮะยะโอะจะใช้เวลาวันหยุดที่บ้านซึ่งอยู่บนภูเขา กับครอบครัวและเด็กผู้หญิง 5 คนซึ่งเป็นลูกสาวของเพื่อนที่มักมาเยี่ยมเขาทุกฤดูร้อน ความคิดเรื่อง Spirited Away นั้นมาจากความคิดที่เขาอยากจะทำภาพยนตร์เกี่ยวกับเด็กผู้หญิงเหล่านี้ ก่อนหน้านี้ มิยะซะกิได้กำกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โทโทโร่เพื่อนรัก (My Neighbor Totoro) และแม่มดน้อยกิกิ (Kiki's Delivery Service) ซึ่งเป็นเรื่องสำหรับเด็กเล็กและวัยรุ่น แต่เขาไม่เคยสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับเด็กผู้หญิงอายุ 10 ปีเลย เขาจึงค้นหาแรงบันดาลใจด้วยการอ่านการ์ตูนเรื่อง โชโจ (shojo) ซึ่งเป็นนิตยสารการ์ตูนรายเดือนเช่นเดียวกับ Nakayoshi และ Ribon โชโจ มีความหมายว่าเด็กผู้หญิงเล็ก ๆ เป็นการ์ตูนที่เจาะตลาดผู้อ่านผู้หญิงที่มีอายุระหว่าง 10-18 ปี การ์ตูนเรื่องโชโจ ครอบคลุมในหลาย ๆ เรื่อง ทั้งในเรื่องรูปแบบกราฟฟิกและการเล่าเรื่องหลากหลายรูปแบบ ทั้งบทละครเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ไปจนถึงนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ เรื่องส่วนใหญ่จะเน้นอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ และความสัมพันธ์ในเรื่องความรัก แต่เขารู้สึกว่าเรื่องเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งที่เด็ก ๆ วัยนั้นต้องให้ความสนใจ และเขาก็ตัดสินใจผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับฮีโร่ที่เป็นเด็กผู้หญิง มิยะซะกิกล่าวว่าเขาสร้างตัวละครฮีโร่หญิง ซึ่งเป็นเด็กผู้หญิง

ธรรมดา ๆ เป็นตัวละครที่ผู้ชมมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ ไม่ใช่เรื่องการเติบโตของตัวละคร แต่เป็นเรื่องที่พวกเขาเด็ก ๆ ดึงบางสิ่งบางอย่างภายในใจออกมาในสภาวะแวดล้อมนั้น ๆ

มิยะซะกินั้นอยากจะสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ ๆ มาเป็นเวลาหลายปีแล้ว ก่อนหน้านั้น เขาเขียนงานไปนำเสนอ แต่ก็ถูกปฏิเสธ เรื่องแรกนั้นมีเค้าโครงเรื่องมาจากหนังสือญี่ปุ่นเรื่อง Kirino Mukouno Fushigina Machi และเรื่องที่สองเป็นเรื่องเกี่ยวกับฮีโร่หญิงที่เป็นเด็กวัยรุ่น งานนำเสนอเรื่องที่สามของมิยะซะกิ ซึ่งมาลงเอยด้วยเรื่อง Sen and Chihiro Spirited Away ที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก เรื่องของเขาทั้งสามเรื่องมุ่งไปที่โรงอาบน้ำ ซึ่งมาจากโรงอาบน้ำที่บ้านเกิดของเขาเอง มิยะซะกิกคิดว่าโรงอาบน้ำเป็นเหมือนสถานที่ที่ลึกลับแห่งหนึ่ง ซึ่งมีประตูบานเล็กต่อไปยังอ่างอาบน้ำในโรงอาบน้ำ มิยะซะกิมิมีความอยากรู้อยากเห็นเสมอว่า อะไรอยู่ข้างหลังบานประตู และเขาจึงสร้างเรื่องราวหลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกับด้านหลังประตูบานนั้น ซึ่งเรื่องนี้ก็เป็นหนึ่งในที่มาของแรงบันดาลใจเรื่องโรงอาบน้ำที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

การดำเนินการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away เริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 2000 ด้วยงบประมาณ 1.9 พันล้านเยน หรือ 19 ล้านดอลลาร์สหรัฐ มิยะซะกิและฝ่ายต่าง ๆ ในสตูดิโอจิบลิได้ทดลองออกแบบแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Princess Mononoke มีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มากขึ้น แต่ยังคงรักษาระดับคุณภาพของเทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงเรื่องให้ดีขึ้น และเพื่อไม่ให้เป็นการดึงความสนใจออกไป ตัวละครเกือบทั้งหมดถูกวาดด้วยมือ มิยะซะกิทำงานควบคุมและกำกับตัวละครของเขาทุกตัว เพื่อให้มีความถูกต้องตามที่เขาต้องการ สิ่งที่ยากที่สุดในการทำภาพยนตร์คือ การลดความยาวของภาพยนตร์ เมื่อการผลิตภาพยนตร์เริ่มไปแล้ว มิยะซะกিজึงตระหนักได้ว่า ถ้าหากเขาจะทำภาพยนตร์ตามโครงเรื่องที่เขาวางไว้ ภาพยนตร์จะมีความยาวเกิน 3 ชั่วโมง เขาจึงตัดบางฉากของเรื่องทิ้งและพยายามลด “eye-candy” ลงไป เพราะเขาต้องการให้การ์ตูนนั้นมีความเรียบง่าย มิยะซะกิไม่ได้ต้องการให้ตัวละครฮีโร่หญิงของเขาเป็นเด็กสาวสวย ในตอนเริ่มต้น เขารู้สึกผิดหวังที่ตัวละครฮีโร่หญิงของเขาไม่น่าสนใจและไม่มีชีวิตชีวา ละคิดว่าเป็นตัวละครที่ไม่น่ารักเอาเสียเลย เมื่อภาพยนตร์ใกล้มาถึงตอนจบ เขาก็รู้สึกว่ ตัวละครนี้จะเป็นผู้หญิงที่มีเสน่ห์

มิยะซะกินั้นสร้างตึกในโลกของจิตวิญญาณ (Spirit World) ที่มีพื้นฐานมาจากตึกในชีวิตจริงที่อยู่ ในพิพิธภัณฑ์สถาปัตยกรรมยุคเอโดะ-โตเกียว (Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum) ในเมืองโคกานะเออิ (Koganei) กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เขาไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์นี้เป็นประจำเพื่อหาแรงบันดาลใจขณะที่ทำภาพยนตร์ เขารู้สึกสนใจตึกรูปแบบ Pseudo-Western ที่มาจากยุคเมจิ พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ทำให้เขา

หวนนึกถึงความหลัง แรงบันดาลใจหลัก ๆ อีกอย่างคือ โนโทยะเรียวคัง (Notoyaryokan) เป็นโรงแรมแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น ตั้งอยู่ที่จังหวัดยามางะตะ (Yamagata) เป็นโรงแรมที่มีชื่อเสียงในด้านสถาปัตยกรรมและรูปแบบการตกแต่งที่สวยงาม นอกจากนี้เขายังได้แรงบันดาลใจมาจากเมืองจิฟุเฟ็น (Jiufen) ประเทศไต้หวัน มีลักษณะสถาปัตยกรรมแบบสมัยเมจิ เพราะสร้างในช่วงที่ไต้หวันเป็นเมืองขึ้นของญี่ปุ่น และอ่างอาบน้ำพุร้อน Dogo Onsen ที่มีชะชะกิกกล่าวถึงบ่อย ๆ ว่าเป็นแรงบันดาลใจเรื่อง โรงอาบน้ำในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

นอกจากนี้แล้ว เพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away นั้นแต่งและเรียบเรียงโดยผู้ร่วมงานของมิยะซะกิ คือ Joe Hisaishi และแสดงโดยวง The New Japan Philharmonic วงออเคสตราของกรุงโตเกียว เพลง Day Of River ได้รับรางวัลเพลงยอดเยี่ยมในงานแข่งขันภาพยนตร์ไมนิจิ ครั้งที่ 56 รางวัลเพลงยอดเยี่ยมในงาน Tokyo International Anime Fair ปี 2001 ในสาขาภาพยนตร์ และรางวัลในงาน Japan Gold Disk Award for Animation Album of the Year ครั้งที่ 16 ต่อมา Hisaishi ได้เพิ่มเพลง One Summer's Day และมีชื่อในเวอร์ชันใหม่ว่า The Name of Life

### ประวัติและผลงานของผู้กำกับ

ฮะยะโอะ มิยะซะกิ เกิดวันที่ 5 มกราคม ค.ศ. 1941 ที่เขตบังเคียว กรุงโตเกียว เป็นผู้กำกับ ผู้สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน นักแต่งการ์ตูน และนักเขียนบทภาพยนตร์ เขาอยู่ในวงการอาชีพเหล่านี้มาเป็นเวลา 50 กว่าปี มิยะซะกิประสบความสำเร็จโดยได้รับการยกย่องในระดับนานาชาติในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พร้อมกับฮิซะโอะ ทะกะฮาดะ ผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ ถ่ายภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันความสำเร็จของมิยะซะกิคือ ได้รับการเชิญชวนมาร่วมงานกับนักทำการ์ตูนแอนิเมชันชาวอเมริกันชื่อดังอย่างค่ายวอลท์ ดิสนีย์ และนักทำการ์ตูนแอนิเมชันชาวอังกฤษชื่อ Nick Park และผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกันชื่อ Robert Zemeckis



ที่มา : <http://collider.com/john-lasseter-and-hayao-miyazaki-comic-con-interview/>

มิยะซะกิเริ่มอาชีพนักทำการ์ตูนแอนิเมชันในปี ค.ศ. 1961 โดยเข้าร่วมงานกับค่ายการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นชื่อ Toei Animation จากนั้นมิยะซะกิก็มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Gulliver's Travels Beyond the Moon นอกจากนี้ เขาก็ยังทำงานต่อไปในหลาย ๆ บทบาทในอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันเป็นเวลากว่าทศวรรษ จนกระทั่งเขาสามารถกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกของเขาเอง อย่างเรื่อง Lupin III: The Castle of Cagliostro ซึ่งฉายในปี ค.ศ. 1979 และหลังจากความสำเร็จของเขาในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaä of the Valley of the Wind เขาก็มีส่วนร่วมในการก่อตั้งค่ายการ์ตูนแอนิเมชัน Studio Ghibli ซึ่งเขายังคงผลิตภาพยนตร์การ์ตูนหลาย ๆ เรื่องต่อไป จนกระทั่งเขาได้เกษียณตนเองชั่วคราวในปี ค.ศ. 1997 หลังจากผลงานภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Princess Mononoke ขณะนั้นภาพยนตร์ของมิยะซะกิก็ประสบความสำเร็จทั้งด้านการค้าและบทวิจารณ์ต่าง ๆ ในประเทศญี่ปุ่น แต่เขายังไม่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในแถบตะวันตก จนกระทั่งค่ายหนัง Miramax Films ของสหรัฐอเมริกาได้นำ Princess Mononoke มาฉาย ทำให้ Princess Mononoke เป็นภาพยนตร์ที่มีรายได้รวมสูงสุดในประเทศญี่ปุ่น จนถูกลดอันดับลงมาโดยภาพยนตร์เรื่องอื่นในปี ค.ศ. 1997 ไททานิกและภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกชนะเลิศรางวัลในงาน Japanese Academy Awards หลังจากนั้นมิยะซะกิก็ได้กลับมาทำการ์ตูนแอนิเมชันอีกครั้ง ซึ่งก็คือเรื่อง Spirited Away ที่มีรายได้สูงกว่าภาพยนตร์เรื่องไททานิกของ Box Office ในญี่ปุ่น อีกทั้งยังได้รับรางวัลในงาน Japanese Academy Awards และเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่ชนะเลิศ American Academy Award

ภาพยนตร์ของมิยะซะกิมักจะประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติและเทคโนโลยี และยังคงรักษาเรื่องหลักจริยธรรมผู้ต่อสู้เพื่อสันติภาพ ตัวเอกของภาพยนตร์ของเขา มักจะเป็นเด็กผู้หญิงและหญิงสาวที่เข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนสองเรื่องของเขา

อย่างเรื่อง The Castle of Cagliostro และ Castle in the Sky รวมทั้งตัวร้ายในเรื่อง และภาพยนตร์เรื่อง  
อื่นๆ อย่าง Nausicaä และ Princess Mononoke ที่นำเสนอตัวร้ายที่มีความคลุมเครือในเรื่องของศีลธรรม  
ด้วยลักษณะของการเข้าใจความผิด เมื่อไม่นานมานี้ มิยะซะกิได้มีส่วนร่วมในการเขียนภาพยนตร์การ์ตูน  
เรื่อง The Secret World of Arrietty ซึ่งฉายในประเทศญี่ปุ่น เมื่อเดือนกรกฎาคม ปี 2010 และฉายที่  
สหรัฐอเมริกา ในเดือนกุมภาพันธ์ ปี 2012

### เรื่องย่อภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

Spirited Away มีชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า Sen to Chihiro no Kamikakushi (千と千尋の神隠し)  
แปลว่า เซนและจิอิโระผู้ถูกผีลักไป

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยฉากเด็กหญิงชื่อ จิอิโระ โองิโนะ อายุ 10 ปี และพ่อแม่กำลังเดินทางไปยัง  
บ้านหลังใหม่ ในขณะที่เดินทางพ่อของจิอิโระได้ขับรถไปผิดทาง จนไปพบสวนสนุกร้างแห่งหนึ่ง พ่อ  
และแม่ของเธอลงไปสำรวจสถานที่แห่งนั้น จิอิโระในขณะนั้นรู้สึกหวาดกลัว แต่เธอก็ยอมตามพ่อและแม่  
ไป พวกเขาเดินข้ามแม่น้ำไปพบกับบรรดาร้านค้าต่าง ๆ ที่ร้างผู้คน พ่อและแม่ของจิอิโระพบร้านอาหารร้าน  
หนึ่งที่เต็มไปด้วยอาหารดี ๆ เรียงรายอยู่มากมาย พวกเขาจึงตัดสินใจกินอาหารเหล่านั้น โดยคิดว่าจะวางเงิน  
ทิ้งไว้ให้เจ้าของร้าน จิอิโระรู้สึกตะขิดตะขวงใจ และไม่เห็นด้วยกับพ่อแม่ เธอจึงตัดสินใจเดินไปสำรวจ  
รอบ ๆ บริเวณนั้นแทน เธอพบโรงอาบน้ำขนาดใหญ่ และพบกับเด็กผู้ชายชื่อ ฮะคุ เขาบอกว่าเขารู้จักเธอ  
มาตั้งแต่เด็กแล้ว และเตือนเธอให้ข้ามแม่น้ำกลับไปก่อนที่พระอาทิตย์จะตกดิน เมื่อเธอวิ่งกลับไป มันก็สาย  
เกินไปเสียแล้ว เพราะพ่อแม่ของเธอกลายเป็นหมู ด้วยความตกใจ เธอจึงวิ่งหนีไป และเธอก็ได้พบกับฮาคุ  
อีกครั้ง เขาบอกว่า ครอบครัวของเธอกำลังตกอยู่ในโลกของภูต โดยพ่อแม่ของเธอกินอาหารของพวกภูต  
เข้าไป จึงกลายร่างเป็นหมู ฮาคุบอกให้เธอไปพบคมะจิ เพื่อของานทำ เพราะในโลกภูตนี้ถูกควบคุมโดย  
แม่มดชื่อ ยูบาบะ หากอยู่ที่นี้โดยไม่ทำงาน จะถูกแม่มดยูบาบะสาปให้กลายเป็นสัตว์ไปไว้ใช้งานแทน

จิอิโระไปพบกับคมะจิ คมะจิเป็นชายแก่ที่มีแขนหกแขน เป็นพนักงานต้มน้ำในโรงอาบน้ำแห่งนี้  
คมะจิได้ฝากเธอให้หญิงสาวชื่อ ริน คูแล และให้พาเธอไปพบกับยูบาบะ เพื่อทำสัญญาจ้างงาน โดยมี  
เงื่อนไขว่าเมื่อเธอทำงานอยู่ที่นี้ เธอจะต้องเปลี่ยนชื่อเป็น เซน (千) ซึ่งตัดมาจากตัวอักษรแรกของชื่อจิอิ  
โระ (千尋) ในภายหลังที่เธอได้พบกับฮะคุอีกครั้ง เขาได้บอกกับเธอว่า ยูบาบะควบคุมทาสเหล่านี้ด้วย  
การเปลี่ยนชื่อ เพื่อให้พวกเขาลืมชื่อที่แท้จริงของตนเอง และเมื่อทาสเหล่านี้ลืมชื่อตนเอง ได้สนิทใจแล้ว

พวกเขาจะต้องอยู่ในโลกของภูตตลอดไป เช่นเดียวกับเขาที่ได้กลายเป็นทาสของยูบาบะไปแล้ว เพราะลืมนชื่อจริงของตนเอง แต่ยังจำได้บางส่วนว่าชื่อสะคุ



ที่มา : [http://www.bopmyspace.com/image\\_2/spirited\\_away](http://www.bopmyspace.com/image_2/spirited_away)

ระหว่างที่เธอทำงานอยู่นั้น เธอได้พบกับผีไร้หน้า (No-Face) ซึ่งยืนตากฝนอยู่ข้างนอก เธอจึงเปิดประตูให้ผีไร้หน้าเข้ามาหลบฝน ต่อมาภูตคนหนึ่งมีกลิ่นตัวเน่าเหม็น (stinky spirit) เข้ามาใช้บริการที่โรงอาบน้ำ ทุกคนที่โรงอาบน้ำไม่มีใครอยากรับบริการ เพราะรังเกียจกลิ่นเน่าเหม็น ยูบาบะจึงสั่งให้จิสึโรเป็นผู้รับผิดชอบ เธอจึงต้องบริการภูตเน่าเหม็นคนนั้น เมื่อชำระร่างกายจนสะอาดแล้ว จึงรู้ว่าภูตคนนั้น แท้จริงคือภูตแห่งแม่น้ำ ภูตพอใจกับการบริการของจิสึโร จึงมอบลูกอมอาเจียนให้เป็นการตอบแทน

ในภายหลังเธอได้รู้ว่า สะคุเป็นมังกร สะคุถูกฝูงนกไล่ทำร้าย เพราะยูบาบะสั่งให้ไปขโมยตราประจำตัวของเซนิบะ น้องสาวฝาแฝดของยูบาบะ เซนิบะจึงเสกนกให้ไล่ตามสะคุไป จิสึโรจึงเข้าช่วยเหลือสะคุที่บาดเจ็บ สะคุตกลงมาที่โรงต้มน้ำ คะมะจิจึงช่วยดูแลสะคุ จิสึโรได้เอาลูกอมอาเจียนให้สะคุกินครั้งลูก เพื่อให้สะคุตำราประจำตัวของเซนิบะออกมา หากสะคุไม่คืนตราประจำตัวของเซนิบะ เขาก็จะต้องคำสาป รวมทั้งโบ ลูกของยูบาบะก็ถูกสาปกลายเป็นหนู จิสึโรจึงตัดสินใจเดินทางไปหาเซนิบะเพื่อนำตราประจำตัวไปคืน และขอให้ถอนคำสาปออก คะมะจิจึงให้ตัวรถไฟแก่จิสึโรเพื่อเดินทางไปบ้านของเซนิบะ ในระหว่างนั้น ผีไร้หน้าได้กลืนกินคนงานที่โรงอาบน้ำเข้าไป และกินทุกอย่างที่คนนำมาปรมเปรอเพื่อแลกกับทอง และทำให้โรงอาบน้ำพังเสียหาย เธอจึงเข้าไปห้าม และส่งลูกอมอาเจียนให้กิน ผีไร้หน้าจึงอาเจียนสิ่งที่กินเข้าไปออกมาหมด ผีไร้หน้านั้นต้องการเป็นเพื่อนกับเธอ หลังจากนั้นผีไร้หน้าจึงติดตามเธอไปที่บ้านของเซนิบะ รวมทั้งโบ ลูกของยูบาบะด้วย



ที่มา : <http://amandagreenspeaks.wordpress.com/2011/02/20/spirited-away/spirited-away-8/>

เซนึบะ เป็นแม่มดที่มีจิตใจดี และต้อนรับจิอิโระเป็นอย่างดี นางบอกว่าฮะคุเป็นมังกรที่ต้องการเรียนเวทมนตร์ จึงไปสมัครอยู่กับยูบาบะเพื่อเรียนเวทมนตร์ แต่ยูบาบะใช้เล่ห์กลทำให้เขาลืมชื่อของตนเอง และคำสาปที่ผนึกไว้ที่ตราประจำตัวนั้นถูกทำลายไปแล้ว เพราะความรักที่จิอิโระมีต่อฮะคุ ต่อมาเมื่อฮะคุฟื้นคืนสติก็พบว่ายูบาบะนั้นโกรธมากกับเรื่องที่เกิดขึ้น ฮะคุได้บอกยูบาบะเรื่องลูกของเธอที่หายไป ยูบาบะนั้นต้องการลูกของเธอคืน จึงเสนอกับฮะคุว่า ถ้าเขาพาจิอิโระและโบทกลับมาได้ นางจะยอมปล่อยให้จิอิโระและครอบครัวเป็นอิสระ แต่มีเงื่อนไขว่าจิอิโระจะต้องผ่านการทดสอบประการหนึ่ง ฮะคุจึงกลายร่างเป็นมังกรบินไปปรับจิอิโระกลับมา ขณะกำลังบินข้ามแม่น้ำ จิอิโระก็นึกถึงคำพูดที่ฮะคุบอกว่าเขารู้จักเธอตั้งแต่วัยเด็ก เธอจึงระลึกขึ้นได้ว่า ตอนเด็กเคยตกลงไปในแม่น้ำนี้ และฮะคุที่เป็นเทพรักษาแม่น้ำแห่งนี้ช่วยเธอเอาไว้ เธอจึงทำให้ฮะคุจดจำได้ว่าชื่อของเขาคือ แม่น้ำโคะฮะคุ ฮะคุจึงเป็นอิสระจากยูบาบะในที่สุด เมื่อจิอิโระกลับมาถึง ยูบาบะให้เธอทดสอบ โดยให้บอกว่าหมูตัวไหนคือพ่อแม่ของเธอ หากตอบถูกก็จะเป็นอิสระ ในที่สุดเธอก็ผ่านการทดสอบ พ่อแม่ของเธอกลับกลายเป็นมนุษย์ดังเดิม เธอและครอบครัวเดินทางออกจากสวนสนุกร้างแห่งนั้น โดยที่พ่อแม่ของเธอจำเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นไม่ได้เลย



ที่มา : <http://cartoon-excellence.com/spirited-away/>



## ความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away

หากกล่าวถึงคำว่า อัตลักษณ์ เรามักเข้าใจความหมายว่าเป็นลักษณะเฉพาะของตัวบุคคลที่แตกต่างจากบุคคลอื่น เป็นลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนของคนอื่น ทำให้เกิดความความสับสนเรื่องความหมายระหว่างเอกลักษณ์กับอัตลักษณ์ อัตลักษณ์มาจากภาษาบาลีว่า อุตต + ลักษณะ โดยที่ราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่า “อัตตะ” มีความหมายว่า ตัวตนหรือ ของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว จึงควรนิยามความหมายถึงลักษณะเฉพาะของบางสิ่งบางอย่าง คำว่าอัตลักษณ์นั้นตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “Identity” หมายถึงลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีลักษณะเด่นที่สามารถเป็นที่จดจำได้ ส่วนเอกลักษณ์หมายถึง ลักษณะของหลาย ๆ สิ่งที่มีลักษณะร่วมกัน หรือลักษณะเหมือนกันที่แสดงความเป็นหนึ่งเดียวกันของคนในสังคมหนึ่ง ๆ ซึ่งแตกต่างจากลักษณะร่วมของสังคมอื่น (ที่มา: ทิศกร สอนภาษา. "ภาษาไทยชัดใจปู: เอกลักษณ์-อัตลักษณ์" คม ชัด ลึก City life. ฉบับที่ 445 (23 มิ.ย. 2008)

คำว่าอัตลักษณ์นั้นถูกใช้จำกัดในวงวิชาการ เช่น มานุษยวิทยา สังคมวิทยา ปรัชญา เป็นต้น เมื่อก่อนนั้น เอกลักษณ์ใช้กับสิ่งที่มีลักษณะตายตัว แต่ในสภาวะปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป บึงเจกบุคคลหรือสังคมต่าง ๆ ไม่ได้มีคุณสมบัติเป็นลักษณะเฉพาะตัว และตายตัวอีกต่อไป จึงเกิดการใช้คำว่าอัตลักษณ์แทนที่

### อัตลักษณ์ “ความเป็นตัวฉัน”

จากมโนทัศน์ “ความเป็นตัวฉัน” (อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546) กล่าวว่า ความเป็นตัวตนหรือความเป็นตัวฉันก่อตัวขึ้นได้ก็เพราะบริบททางสังคม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกและสังคม อัตลักษณ์ในด้านหนึ่งคือความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกกับสังคม โดยสังคมเป็นตัวกำหนดบทบาทและหน้าที่ในสังคม โดยอาศัยเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ และอีกด้านหนึ่งคือ อัตลักษณ์ที่เกี่ยวกับความรู้สึกภายในตัวเรา ความรู้สึกที่เรามีต่อตนเอง และความรู้สึกที่สังคมมีต่อตัวเรา ทำให้อัตลักษณ์ถูกแบ่งเป็น 2 ระดับ คืออัตลักษณ์บุคคล (personal identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) ซึ่งมีลักษณะทับซ้อนกันอยู่ เพราะปัจเจกอาจมีการแสดงออกทางอัตลักษณ์ที่ไม่แน่นอนตายตัวเสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสังคมและตัวตนของปัจเจกเอง

ชาร์ลส์ คูลีย์ (Charles Cooley) นักคิดในสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ก็คิดเช่นเดียวกันว่า ปฏิสัมพันธ์

ระหว่างตัวปัจเจกกับสังคมก่อให้เกิดอัตลักษณ์ สังคมและปัจเจกบุคคลไม่สามารถแยกจากกันได้ เนื่องจากความคิดความรู้สึกที่เรามีต่อตนเองนั้นเกิดจากปฏิกิริยาที่ผู้อื่นมีต่อเรา เป็นอัตลักษณ์ที่หลอมรวมมาจากความรู้สึกของเรา และการตัดสินใจของเราจากสังคม ความเป็นตัวตนของเรามีได้หลายรูปแบบไม่จำกัดขึ้นอยู่กับตัวแปรทางสังคม เช่น เพศ อาชีพ ชนชั้น เป็นต้น ซึ่งปัจเจกบุคคลสร้างอัตลักษณ์จากการนิยามตนเองตามตัวแปรทางสังคมเหล่านี้ ปัจเจกบุคคลมักสร้างอัตลักษณ์ของตนเองใหม่ ความคาดหวังของสังคม เพื่อให้สังคมยอมรับ และในขณะเดียวกันก็เพื่อปกป้องภาพลักษณ์ของตนเองที่สังคมไม่ยอมรับ กล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ของปัจเจกขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของแต่ละสังคมและวัฒนธรรม สังคมหนึ่ง ๆ วัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ทำให้เกิดบริบทแตกต่างกันไปตามลักษณะสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ

จากมโนทัศน์ข้างต้นนั้น สามารถนำมาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away ได้ดังนี้

- จิอิโระ โอะจิโระ เป็นเด็กหญิงวัย 10 ปี ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง ลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นเป็นเด็กที่ดูเอาแต่ใจ กลัวการเปลี่ยนแปลง ไม่กล้าเผชิญโลกภายนอก ติดพ่อแม่ ไม่ค่อยมีความมั่นใจในตัวเอง แต่เมื่ออยู่ในโลกจิตวิญญาณ เธอได้รับบทบาบทใหม่จากเด็กหญิงธรรมดา กลายมาเป็นลูกจ้างในโรงอาบน้ำของแม่มดยูบาบะ เธอต้องขยันและรับผิดชอบในการทำงาน ไม่เป็นคนเกียจคร้าน เพื่อช่วยให้พ่อแม่พ้นจากการถูกสาปให้กลายเป็นหมู ความจริงแล้วจิอิโระเป็นเด็กขี้กลัว ไม่กล้าเผชิญการเปลี่ยนแปลง แต่การมาอยู่ในโลกจิตวิญญาณก็คือการเข้ามาอยู่ในสังคมใหม่ ทำให้จิอิโระแสดงอัตลักษณ์ของตนเองที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม สังคมจึงเป็นตัวแปรในการสร้างและกำหนดอัตลักษณ์ของตัวปัจเจก อัตลักษณ์ในตัวของจิอิโระจึงมี 2 ลักษณะ คือ อัตลักษณ์ที่แท้จริงของตัวจิอิโระเอง และอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม

อัตลักษณ์ใหม่ทางสังคมของจิอิโระเกิดจากการหลอมรวมความรู้สึกเธอมีต่อตนเอง และการถูกตัดสินใจจากสังคม โดยเธอมีความตั้งใจที่จะทำงานในโรงอาบหานี้ให้ได้ เมื่อได้ทำงาน เธอก็ทำอย่างเต็มที่ เธอถูกแม่มดยูบาบะมองว่า มนุษย์นั้นเกียจคร้าน ไม่สมควรจ้างงาน เธอจึงแสดงให้คนอื่น ๆ เห็นว่าเธอมีความพยายาม ขยันและอดทน เพื่อให้สังคมยอมรับและเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อเธอ เธอแสดงตัวตนในด้านที่เธอไม่เคยเป็นมาก่อน เธอกลายเป็นคนเข้มแข็งมากขึ้น แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เอง การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ของเธอก่อเกิดจากตัวแปรทางสังคมและความคิดที่ผู้อื่นมีต่อเธอ เธอสามารถสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่ทำลายความคิดแง่ลบที่คนอื่นมีต่อเธอ ตัวแปรทางสังคมอีกสิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดในเรื่องนี้คือ อาชีพ เมื่อเธอเปลี่ยนสถานะตนเองเป็นลูกจ้างในโรงอาบน้ำ เธอต้องรับผิดชอบในหน้าที่เพื่อบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ นั่นคือเพื่อช่วยพ่อแม่ให้

พ้นจากคำสาป และกฎข้อบังคับในสังคมก็เป็นตัวกำหนดบทบาท และทำให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์ของบุคคลเช่นเดียวกัน ดังเช่นในเรื่องที่แม่มดยูบาบะเป็นผู้ตั้งกฎว่า ถ้าหากอยู่ในโลกจิตวิญญาณ ทุกคนต้องทำงาน หากไม่ทำงานก็จะต้องถูกสาปเป็นหมูเอาไว้ใช้งานแทน จิฮิโระจึงต้องปฏิบัติตามกฎในสังคมที่เธออาศัยอยู่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นตัวแปรทางสังคม จึงเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับการสร้างตัวตนใหม่ตามบริบทในสังคม หรืออีกนัยหนึ่งคือ ปัจเจกบุคคลสามารถดึงอัตลักษณ์อีกด้านหนึ่งของตนที่ไม่เคยแสดงออกมา เนื่องจากการบีบคั้นทางสภาวะแวดล้อม ปัจเจกบุคคลนั้นจึงมีอัตลักษณ์ได้หลากหลาย

- **ผีไร้หน้า** หรือคาโอะนาจิ เป็นผีในชุดผ้าคลุมดำ เป็นตัวละครที่โดดเด่น และต้องการเพื่อน เนื่องจากหน้าตาที่เหมือนกันหมดทุกตัว จึงทำให้ถูกเรียกว่าผีไร้หน้า เปรียบได้กับคนในสังคมญี่ปุ่นที่มีมากมาย แต่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร เพราะไม่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง เป็นลักษณะที่ไหลไปตามกันหมด ไม่มีอัตลักษณ์ในแบบของตนเอง ใช้ชีวิตไปตามบทบาทและหน้าที่ ๆ สังคมกำหนด เป็นการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองตามความคาดหวังในสังคม เช่น มนุษย์เงินเดือนที่ต้องทำงานหนักเพื่อหาเลี้ยงครอบครัว เป็นที่คาดหวังของคนในครอบครัว คนเหล่านี้ปฏิบัติตามหน้าที่จนลืมเป้าหมายที่แท้จริงที่ตนเองต้องการ สังคมญี่ปุ่นนั้นเป็นสังคมที่คนทุ่มเทร่างกายและแรงใจให้กับการทำงาน เสียสละชีวิตส่วนตัวเพื่อผลประโยชน์ของส่วนรวม ทำให้เกิดภาพลักษณ์ว่าคนญี่ปุ่นเป็นคนทุ่มเทชีวิตให้กับการทำงาน ทุกคนต่างรู้หน้าที่ของตนเอง ภาพลักษณ์นี้จึงกลายเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลที่เป็นไปตามลักษณะเฉพาะของแต่ละสังคมใดสังคมหนึ่ง

นอกจากนี้ยังมีความคิดเรื่องอัตลักษณ์ปรากฏอยู่ในฉากที่ผีไร้หน้าได้เข้าไปใช้บริการในโรงอาบน้ำ และแจกทองให้กับพนักงานในโรงอาบน้ำ เมื่อมีทองมากเท่าไร ก็ต่างมีคนสรรเสริญ นำสิ่งของและอาหารมากมายมาปรนปรือ ผีไร้หน้าจึงยิ่งแจกทองมากขึ้น ๆ เนื่องจากการได้รับการปฏิบัติจากสังคมทำให้ผีไร้หน้าเข้าใจว่าตนเองเป็นที่ยอมรับในสังคม แสดงให้เห็นว่าผีไร้หน้าสร้างอัตลักษณ์ของตนตามความรู้สึกที่เขามีต่อตนเอง และการตัดสินใจของตัวเองจากสังคม เพราะผีไร้หน้ารู้ว่าการแจกทอง จะทำให้เขาถูกยกย่องสรรเสริญ และเป็นที่ยอมรับในสังคม และทำให้เขารู้สึกว่าตนเองมีเพื่อน มีคนให้ความสนใจ เขาจึงรู้สึกว่าตนเองไม่คู่ไร้ค่า

## อัตลักษณ์ที่เกิดจากการใช้คำสรรพนาม

การใช้คำสรรพนามเรียกแทนสิ่งต่าง ๆ เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงบทบาทและหน้าที่ของแต่ละบุคคล การสร้างคำและเลือกคำที่ใช้เรียกบุคคลนั้น จะทำให้เขาตระหนักถึงสิ่งที่ตนพึงกระทำในบทบาทนั้น ๆ รู้ว่าตนอยู่ในฐานะอะไร มีความสัมพันธ์เช่นใดกับใคร และสัมพันธ์ในด้านสังคมอย่างไร แต่การใช้คำนิยามตนเองนั้นอาจขึ้นอยู่กับสถานการณ์ อัตลักษณ์จึงมีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคมอย่างไม่รู้จบ เพราะอัตลักษณ์จะถูกสร้างขึ้นตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น (อภิญา เพ็ญพูนกุล, 2546)

ตอนที่จิสโระไปพบยูบาอะเพื่อของานทำ ยูบาอะรับจิสโระเข้าทำงาน โดยมีการเซ็นสัญญาการทำงาน และมีเงื่อนไขว่าจิสโระจะต้องเปลี่ยนชื่อใหม่ เพื่อใช้เรียกแทนชื่อเก่าในขณะที่ทำงานอยู่ในโรงอาบน้ำแห่งนี้ จิสโระได้รับชื่อใหม่ว่า เซน จิสโระทำงานจนเกือบสิ้นชื่อของตนเองไปแล้ว จนกระทั่งฮาคูบอกกับเธอว่า เธอชื่อ จิสโระ โอะจินะ และบอกให้เธอจดจำชื่อของตนเองไว้ เพราะยูบาอะควบคุมทาสด้วยการเปลี่ยนชื่อ หากทาสสิ้นชื่อของตนเองได้สนิทเมื่อไหร่ ก็จะต้องตกอยู่ภายใต้การควบคุมของยูบาอะตลอดไป ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการสร้างคำสรรพนามเรียกแทน เพื่อกำหนดบทบาทและหน้าที่ของคนในสังคมนั้น ๆ ชื่อเซนของจิสโระจะทำให้เธอตระหนักถึงบทบาทและหน้าที่ของตนเองที่จะต้องขยันทำงานในโรงอาบน้ำแห่งนี้ รู้ว่าตนเองอยู่ในฐานะลูกจ้างของยูบาอะ จิสโระถูกดึงความเป็นตัวตนอีกด้านหนึ่งออกมาในสถานการณ์เช่นนี้ เธอต้องปรับตัว เรียนรู้การอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมแห่งใหม่ การแก้ไขปัญหาคด้วยตัวเองและการได้ตัดสินใจเอง ทำให้เธอเติบโตเป็นผู้ใหญ่มากยิ่งขึ้น

ชื่อเซนกำหนดบทบาทให้เธอรู้ว่าควรตั้งใจทำงานในโรงอาบน้ำแห่งนี้ แต่ชื่อจิสโระที่แท้จริงของเธอเป็นสิ่งที่ย้ำเตือนว่า เธอตั้งใจทำงานอยู่ที่นี่ก็เพื่อช่วยพ่อแม่ของเธอให้พ้นคำสาป และกลับไปยังโลกมนุษย์ดั้งเดิม ดังนั้นหากเธอสิ้นชื่อที่แท้จริงของตนเอง เธอก็จะสิ้นไปว่าเธอจะต้องช่วยพ่อแม่ และต้องกลายเป็นทาสของยูบาอะในโลกจิตวิญญาณแห่งนี้ตลอดไป การที่เธอยังจดจำชื่อของตนเองได้เสมอ ทำให้เธอบรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ ในที่สุดเธอก็ช่วยพ่อแม่ให้กลับกลายเป็นมนุษย์ได้สำเร็จ และได้กลับไปยังโลกมนุษย์ เนื้อหาส่วนนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่า คนเราสามารถเปลี่ยนอัตลักษณ์ตนเองไปได้โดยไม่รู้จบ ทั้งนี้ก็เพราะบริบททางสังคม และสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ สถานการณ์จะเป็นตัวบีบบังคับให้เราต้องปรับเข้ากับมันให้ได้ อย่างไม่มีทางเลือก

## อัตลักษณ์ที่เกิดจากความหมายคู่ตรงข้าม

การสร้างอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล มาจากการสร้างความหมายจากสิ่งตรงกันข้าม ทุกสิ่งมีคู่ตรงข้ามเสมอ และเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของปัจเจก จึงต้องจับคู่ความหมายกับสิ่งที่แตกต่างกันตรงข้ามกัน เนื่องจากเมื่อเรานำสองสิ่งที่แตกต่างกันมาเปรียบเทียบกัน ทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งมีความหมายในตัวมันชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น เราเข้าใจว่าสีขาว คือสีขาวชัดเจนขึ้น เมื่อใช้สีดำมาเปรียบเทียบ เป็นต้น (อภิญาเพ็ญฟูสกุล, 2546)

แม่มดยูบาอะมีน้องสาวฝาแฝดชื่อ เซนิบะ ซึ่งมีหน้าตาที่เหมือนกันจนแยกไม่ออก แต่มีนิสัยใจคอที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยเซนิบะเป็นแม่มดที่มีจิตใจดี ช่วยเหลือคนอื่น แต่ยูบาอะกลับเป็นแม่มดที่ใจร้าย ไม่เห็นใจคนอื่น เราได้เห็นความชั่วร้ายของยูบาอะได้ชัดเจนขึ้น เมื่อตัวละครเซนิบะปรากฏตัวขึ้น จึงทำให้เห็นคู่ตรงข้ามระหว่างความดีกับความชั่วร้ายได้อย่างชัดเจน เราจึงเข้าใจอัตลักษณ์ของแม่มดฝาแฝดทั้งสองมากขึ้น โดยแทบไม่ต้องสังเกต

## อัตลักษณ์ที่เกิดจากมายาคติ

อัตลักษณ์เกิดจากเทคนิคอำนาจหรือมายาคติ อำนาจ หมายถึง กระบวนการทางประวัติศาสตร์สังคม ที่สถาปนา “อาณาจักรแห่งความจริง” (regime of truth) ชูตโตชูตหนึ่งขึ้นมา สังคมหนึ่ง ๆ จะสร้างความจริงเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา สร้างความรู้ให้กับคนในสังคม เพื่อให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน คนในสังคมก็จะเชื่อในสิ่งที่สังคมบอกความจริงเหล่านั้น มายาคติ คือ คติความเชื่อ ค่านิยมในสังคม โดยคนในสังคมเหล่านั้นเชื่อว่าสิ่งที่ปฏิบัติกันเป็นสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ซึ่งเกิดจากการสร้างความหมายให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเรียกความหมายที่สร้างให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่า “วาทกรรม” วาทกรรมคือ การผลิตความหมาย ความรู้เกี่ยวกับความจริงในเรื่องต่าง ๆ ด้วยเทคนิคอำนาจและความเชื่อในสังคม ทำให้ปัจเจกบุคคลต้องตกอยู่ภายใต้กรอบของวาทกรรมเหล่านั้น

ในโลกของจิตวิญญาณ ยูบาอะไม่ชอบมนุษย์ และสร้างภาพความเป็นมนุษย์ว่าเป็นคนที่เกียจคร้าน เห็นแก่กิน จึงสาปให้มนุษย์กลายเป็นหมู ทุกคนจึงได้รับความจริงเช่นนั้น ในโลกจิตวิญญาณ ทุกคนจึงต่างพากันรังเกียจมนุษย์ โดยตัดสินจากความเป็นมนุษย์ ทั้งที่จริงแล้ว มนุษย์ไม่ได้มีนิสัยเกียจคร้านทุกคน

ยูบาบะมีลูกชายชื่อ โบ ซึ่งยูบาบะรักและห่วงมาก โบจึงเลี้ยงดูมาอย่างตามใจ ยูบาบะให้ลูกชายของเธออยู่แต่ในห้อง ห้ามไม่ให้ออกไปไหน โดยบอกกับโบว่าข้างนอกนั้นมีแต่เชื้อโรค ถ้าออกไปจะทำให้ติดเชื้อโรค แต่แท้จริงแล้วยูบาบะนั้นเป็นห่วงลูกชายมากเกินไป จึงสร้างมายาคติเรื่องเชื้อโรคขึ้นมาควบคุมลูกเพื่อให้อยู่แต่ในห้อง ไม่ออกไปไหน

### อัตลักษณ์ที่เกิดจากสถานการณ์เฉพาะ

อัตลักษณ์อาจเกิดจากสถานการณ์เฉพาะที่เกิดขึ้น สถานการณ์เฉพาะเป็นเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้เกิดบริบทในสังคม ทำให้เกิดการกระทำที่ตอบสนองสถานการณ์ที่เกิดขึ้น บริบทหมายถึง สถานการณ์เฉพาะที่มีผลต่ออารมณ์ ความคิด ความรู้สึกของปัจเจก ทำให้ปัจเจกเลือกนิยามตนตามสถานการณ์ เลือกกระทำ และกำหนดตำแหน่งแห่งที่ของตนเอง

เมื่อจิสโรมาอยู่ในโลกจิตวิญญาณ จิสโรต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในฐานะลูกจ้างของโรงอาบน้ำ จากสถานการณ์ที่จิสโรเผชิญ ทำให้จิสโรเป็นเด็กที่เข้มแข็งมากขึ้น มีความคิดเป็นของตนเอง กล้าตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง สถานการณ์เฉพาะนั้นทำให้จิสโรต้องทำตามหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด อย่างเช่นในตอนที่มีภูตกลืนตัวหมื่นเข้ามาใช้บริการที่โรงอาบน้ำ ยูบาบะได้มอบหน้าที่ให้จิสโรคอยรับใช้บริการ ซึ่งในสถานการณ์นั้น ทุกคนต่างพากันรังเกียจ ไม่อยากคอยให้บริการ แต่จิสโรก็ต้องทำตามหน้าที่ของตนเอง เลือکتัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

ฮาคูกูยูบาบะสั่งให้ไปขโมยตราสัญลักษณ์ของเซนิบะ ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่ดี เนื่องจากฮาคูกูเป็นทาสของยูบาบะไปแล้ว ในสถานการณ์เช่นนี้ฮาคูกูจึงต้องทำตามคำสั่งของยูบาบะ ซึ่งเป็นการทำตามหน้าที่ของตน

### สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาความคิดเรื่องอัตลักษณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Spirited Away ทำให้สามารถเข้าใจได้ว่า อัตลักษณ์เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลที่ไม่มีรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งตายตัว บุคคล ๆ หนึ่งสามารถ

มีอัตลักษณ์ที่หลากหลายได้ ทั้งนี้เนื่องจากต้องปรับเปลี่ยนได้ตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ สังคมเป็นตัวกำหนดบทบาทและหน้าที่ของปัจเจกบุคคล โดยมีตัวแปรทางสังคมที่สำคัญ เช่น เพศ อาชีพ ชนชั้น เป็นต้น อัตลักษณ์จึงเกิดจากระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม เป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ อัตลักษณ์ไม่สามารถปรับเปลี่ยนได้ หากไม่มีสิ่งใดเป็นตัวแปร ตัวแปรทางสังคมจึงเป็นตัวสร้างหรือหลอมรวมให้เกิดอัตลักษณ์ใหม่ เมื่อไปอยู่ในสังคมใด หรือหากสังคมที่อยู่มีการเปลี่ยนแปลง ปัจเจกบุคคลจึงต้องสร้างอัตลักษณ์ใหม่ ๆ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมลักษณะนั้น ๆ และให้เป็นที่ยอมรับจากสังคม การใช้คำสรรพนามเรียกแทนปัจเจกบุคคลด้วยชื่อตำแหน่ง อาชีพ สถานภาพในครอบครัว ก็เป็นตัวกำหนดบทบาทของปัจเจกบุคคล เนื่องจากคำสรรพนามเรียกแทนต่าง ๆ ทำให้แต่ละบุคคลตระหนักรู้ถึงตัวตน ว่าอยู่ในฐานะอะไร มีหน้าที่อย่างไร อาจรวมไปถึงด้านจริยธรรมที่แต่ละบุคคลควรพึงมี

อัตลักษณ์เปลี่ยนไปตามสถานการณ์เฉพาะที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น ปัจเจกบุคคลจะแสดงอัตลักษณ์เพื่อรับมือกับสถานการณ์เฉพาะที่ตนเองเผชิญ ไม่ได้เป็นอัตลักษณ์ที่มีอยู่ตลอด หากแต่ถูกสถานการณ์หรือสภาวะแวดล้อมเป็นตัวผลักดันให้เกิดอัตลักษณ์ใหม่ อัตลักษณ์จึงสร้างได้ไม่รู้จบ

ปัจเจกบุคคลสามารถนิยามตนเองได้จากการแสดงอัตลักษณ์ที่เป็นคู่ตรงข้าม โดยการให้ความหมายกับสิ่งเหล่านั้น เช่น คนดีกับคนชั่ว คนขาวกับคนดำ เป็นต้น ปัจเจกบุคคลใช้สิ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามเหล่านี้สร้างความหมายให้กับตัวตนของตนเอง เพื่อให้อัตลักษณ์ของตนมีความหมายชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ในสภาวะการปัจจุบันที่โลกเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้สังคมและวัฒนธรรมส่วนใหญ่ต้องปรับเปลี่ยนไปตามกระแสตะวันตก สังคมจึงไม่มีลักษณะเฉพาะอีกต่อไป มีแต่การลื่นไหลไปตามกระแส จึงส่งผลต่อปัจเจกบุคคลให้ปรับเปลี่ยนลักษณะนิสัยไปตามบริบทของสังคม เช่น สังคมบริโภคนิยมที่เน้นความสะดวกและรวดเร็ว คนในสังคมได้บริโภคสิ่งที่ต้องการง่ายขึ้น ตอบสนองความต้องการได้อย่างรวดเร็ว ทำให้คนไม่มีความอดทนรอที่มากเพียงพออีกต่อไป นอกจากนี้ ในสังคมส่วนใหญ่มักเต็มไปด้วยมายาคติ คือ คติความเชื่อ และค่านิยมที่สืบทอดกันมาโดยไม่มีวิจรรณญาณที่เพียงพอ ทำให้คนในสังคมเชื่อในสิ่งที่ปฏิบัติมาโดยตลอดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง จึงไม่ได้คิดถึงหลักการของเหตุและผล คติความเชื่อและค่านิยมเหล่านั้นจึงก่อให้เกิดวาทกรรม ซึ่งก็คือการให้ความหมายหรือสร้างความรู้ให้คนเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความจริง ทำให้ปัจเจกบุคคลต้องตกอยู่ภายใต้กรอบของวาทกรรมที่ส่งผลในการสร้างอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล

ดังนั้น จึงทราบได้ว่าอัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่งไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียว และไม่มีลักษณะเฉพาะที่ตายตัว หากแต่เป็นอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอตามบริบททางสังคม

### บรรณานุกรม

จุฑาพรรษ์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต. วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550

ยศ สันตสมบัติ. อำนาจ พื้นที่ และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์: การเมืองทางวัฒนธรรมของชาติในสังคมไทย. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2551

อภิญา เฟื่องฟูสกุล. อัตลักษณ์ การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2546

บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away. เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=giffi&date=01-01-2005&group=2&gblog=10>

แนะนำหนังดี Spirited Away. เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2555. เข้าถึงได้จาก

[http://www.bikeloves.com/board\\_misc/show\\_thread.php?qID=308](http://www.bikeloves.com/board_misc/show_thread.php?qID=308)

Spirited Away เพราะชีวิตคือการเดินทาง. เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://highwind.exteen.com/20090620/spirited-away>