



สารนิพนธ์

เรื่อง ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์

โดย

นางสาวสุพนิดา สุกุลไฉ่ว

รหัสนักศึกษา 05580709

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์
ผู้เขียน	นางสาวสุพนิดา สุกุลใจ้ว
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรสรเสริญ สันติธัญวงศ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Makoto Shinkai โดยมีวิธีการศึกษาคือ การจัดเก็บข้อมูลโดยศึกษาประวัติและผลงานของผู้กำกับ Makoto Shinkai จากนั้นจึงศึกษาเอกลักษณ์ของตัวละครจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 เรื่อง ได้แก่ 5 centimeters per second, The garden of words และ Your name และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของนักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่มีชื่อเสียงเพิ่มเติม

ผลการศึกษาพบว่า ผู้กำกับวางรูปแบบตัวละครไว้ให้สมจริงสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ทั่วไปทั้งในด้านพฤติกรรมที่มีการสร้างกลวิธานป้องกันตัว เพื่อปฏิเสธหรือปิดบังอำพรางความเป็นจริงเมื่อไม่สามารถหลบหนีความกังวลและความเครียดที่เกิดขึ้นได้ หรือในด้านความคิดที่มีความซับซ้อนยากที่จะหยั่งถึงภายในจิตใจ แม้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Makoto Shinkai จะมีรูปแบบทั้งแบบพาฝันเหนือธรรมชาติ และแบบสมจริง แต่ก็ไม่ได้ส่งผลให้ลักษณะตัวละครมีความเกินจริงแต่อย่างใด

คำสำคัญ : Makoto Shinkai, แอนิเมชัน, กลวิธานป้องกันตัว

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450109 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรเสริญ สันติธัญวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์ไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

สุพนิดา สกุลงิ้ว

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	2
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	3
1.5 วิธีการศึกษา.....	3
1.6 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวความคิด.....	5
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร	5
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	6
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
บทที่ 3 ผลการวิจัย.....	10
3.1 แหล่งข้อมูล	10
3.2 วิธีการศึกษา.....	10
3.3 วิธีการดำเนินการ	10
3.3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร.....	12
3.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์	12
3.3.3 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง.....	13
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	14
4.1 ลักษณะตัวละครเรื่อง 5 centimeters per second.....	17
4.2 ลักษณะตัวละครเรื่อง The garden of words.....	20
4.3 ลักษณะตัวละครเรื่อง Your name.....	22

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	23
5.1 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	24
บรรณานุกรม.....	26
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	27
แบบโอนลิขสิทธิ์สารนิพนธ์	28

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second	15
ภาพที่ 2 ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second	16
ภาพที่ 3 ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second	17
ภาพที่ 4 ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second	17
ภาพที่ 5 ตัวละครในเรื่อง The Garden of words.....	19
ภาพที่ 6 ตัวละครในเรื่อง The Garden of words.....	20
ภาพที่ 7 ตัวละครในเรื่อง Your name	21
ภาพที่ 8 ตัวละครในเรื่อง Your name	22

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

V.S. Pritchett (2516, หน้า 557) นักวิชาการด้านวรรณกรรมกล่าวว่า ลำพังแก่นเรื่องที่น่าสนใจ และโครงเรื่องที่น่าจับใจแต่ลำพัง ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้เป็นนวนิยายหรือเรื่องสั้นที่ดีได้ การสร้างตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพก็มีความจำเป็นเช่นกัน การสร้างตัวละครเป็นการนำเสนอผู้คนในวรรณกรรม ที่ทำให้ผู้คนเหล่านั้นมีชีวิตชีวาขึ้นมา แต่ผู้คนเหล่านั้นจะต้องมีใครคนใดคนหนึ่งหรือมีอาชีพใดอาชีพหนึ่ง ไม่ใช่ นักเดินเรือคนใด หรือชาวนา เศรษฐี หรือเด็กกำพร้าคนใด

นักเขียนจะสร้างผู้คนที่เป็ตัวละครให้มีลักษณะนิสัยที่จะทำให้พวกเขาแตกต่างไปจากคนอื่น ๆ และมีชีวิตที่ผู้อ่านเห็นว่ามีสมจริงอยู่มาก ตัวละครบางตัวเหมือนจริงจนผู้อ่านอาจรู้สึกผูกพันอย่างรุนแรง หรือในทางกลับกัน ก็อาจผลักรังเกียจรุนแรงได้เช่นกัน ตัวละครเหล่านี้จะดำเนินเรื่องไปตามกรณีแวดล้อม หรือความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ

มอง ปีแยร์ โกลเด็นชไตน์ (2532, หน้า 91) กล่าวว่า “ตัวละคร” หรือ “Character” ที่ใช้ในนวนิยายและเรื่องสั้นนั้น มาจาก “ตัวเอก” ในการแสดงละครที่มีตัวแสดงชายหรือหญิง เป็นผู้สวมบทบาทตามบทที่ปรากฏในโครงเรื่อง โดยนัยเดียวกันนี้จึงอาจให้คำจำกัดความของตัวละครในนวนิยายและเรื่องสั้น ได้ว่า เป็นบุคคลสมมุติซึ่งมีบทบาทรวมอยู่ในเหตุการณ์ในนวนิยายและเรื่องสั้น ซึ่งบทบาทและความสำคัญไม่ทัดเทียมกัน บางตัวมีความสำคัญมาก บางตัวมีความสำคัญน้อย บางตัวมีบุคลิกลักษณะนิสัยเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง ในขณะที่บางตัวมีบุคลิกคงที่ จึงมีคำกล่าวเรียกแทนตัวละครเพื่อให้เห็นภาพของบทบาทได้ชัดเจน เช่น ตัวเอก ตัวรอง ตัวร้าย เป็นต้น

การใช้ทฤษฎีเชิงจิตวิเคราะห์มาศึกษาตัวละคร ในเรื่องของความจริงเกี่ยวกับจิตใจและพฤติกรรมของมนุษย์ในแง่ต่าง ๆ ที่มีตัวละครเป็นตัวตั้งรับการวิเคราะห์ มองตัวละครเป็นมนุษย์อย่างมีชีวิตจิตใจที่ตกอยู่ใต้สิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่เร้าที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองเหมือนปฏิกชนทั่วไป และความเกี่ยวพันของพฤติกรรมที่ตัวละครแต่ละตัวกระทำร่วมกับตัวละครอื่น รวมถึงสาเหตุที่ส่งผลต่อลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร

มาโคโตะ ซินไค คือผู้กำกับแอนิเมชันที่มีผลงานมากมาย ทั้งงานอนิเมชันขนาดสั้น ภาพยนตร์หรืองานโฆษณา โดยมีชื่อเสียงเริ่มต้นจากการวาดแอนิเมชันเองด้วยตัวคนเดียวทั้งเรื่อง เอกลักษณ์เฉพาะ

ของชินไค คือภาพฉากหลังที่งดงาม กิ่งสมจริง แต่เพิ่มเติมจินตนาการเข้าไป อาทิ ท้องฟ้าจะมีดาวล้านดวง มีแสงออโรรา ดาวหางลอยผ่านฟ้า และขอบกาแล็กซีเรืองแสงสีสดใส มีนกกระเจิบบินผ่านกล้องไป

มาโคโตะ ชินไค เดิมมีชื่อว่า มาโคโตะ นิอิทสึ เกิดเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 1973 ที่จังหวัดนางาโนะ มาโคโตะ ชินไค มีความสนใจเกี่ยวกับการ์ตูนและนิยายมาตั้งแต่สมัยมัธยมต้น เมื่อเข้ามหาวิทยาลัยจึงเลือกเรียนสายวรรณคดีญี่ปุ่นที่มหาวิทยาลัยชูโอ เมื่อเรียนจบมหาวิทยาลัย ได้เข้าทำงานกับบริษัทเกม Nihon Falcom Corporation เป็นเวลา 5 ปี ในระหว่างที่ทำงาน หน้าที่ส่วนใหญ่ของมาโคโตะคือการทำคลิปต่าง ๆ สำหรับเกม ออกแบบและเขียนเนื้อหาสำหรับเว็บไซต์ของบริษัท ทำให้เขาได้ส่งสมประสบการณ์ด้านการทำตัวอย่างโฆษณา และอีกหลายๆ ที่ส่งผลให้เขาได้พัฒนาฝีมือและสร้างผลงานในเวลาถัดมา ระหว่างที่ทำงานเขาได้สร้างหนังแอนิเมชันขนาดสั้นความยาว 1 นาทีครึ่งออกมาในชื่อเรื่อง Other Worlds นี่ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างผลงานขึ้นต่อ ๆ ไป

จุดเปลี่ยนที่ทำให้ชินไคกลายเป็นที่รู้จักในวงกว้าง คือ ผลงานหนังสั้นเรื่อง She and her cat ความยาวเกือบ 5 นาที ซึ่งผลงานชิ้นนี้ทำให้เขาได้รับรางวัลมากมาย รวมถึงชนะการแข่งขัน DoGA CG Animation ปี 2000 จุดเปลี่ยนตรงนี้ทำให้ชินไคมีชื่อเสียงขึ้น และมีบริษัทด้านมังงะและแอนิเมชันอย่าง MangaZoo เสนอให้ทุนสำหรับหนังเรื่องต่อไป

กล่าวได้ว่า สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของชินไคได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก คือเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ที่มีอยู่ในผลงานทุก ๆ เรื่องของเขา ซึ่งเอกลักษณ์ในด้านตัวละครก็ถือว่าเป็นลักษณะเด่นที่สุดอย่างหนึ่งของชินไค โดยตัวละครมักจะเป็นคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน แต่มีความชอบเหมือนกันทำให้ทั้งคู่ได้เข้ามาทำความรู้จักกัน หรือมีสถานการณ์ เหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้ต้องมารู้จักกันแล้วก่อเกิดความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และถูกแยกจากกันในเวลาต่อมาด้วยเหตุผลบางอย่าง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกันผ่านทางสื่อในรูปแบบในรูปแบบหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อทางจดหมาย อีเมล ข้อความทางโทรศัพท์ โดยไม่สามารถเจอกันได้หรือเจอกันได้เพียงแค่วะยะเวลาสั้นๆ แล้วต้องลาจากกันอีก ด้วยความคลุมเครือของสถานการณ์และเรื่องราวทำให้มาโคโตะ ชินไคต้องสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครที่มีความแปลกแยก ซับซ้อนทางอารมณ์และความคิด ขณะเดียวกันก็สามารถสร้างความเข้าใจและความประทับใจให้กับผู้ชมได้

จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Makoto Shinkai

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์

2.2 ลักษณะของตัวละครที่ส่งผลให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์ของ Makoto Shinkai

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย

3.1 ทราบเอกลักษณ์ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai

3.2 เข้าใจลักษณะของตัวละครที่ส่งผลให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai

4. ขอบเขตของการศึกษา

4.1 เนื้อหา

ศึกษาลักษณะตัวละครหลักจากภาพยนตร์ของ Makoto Shinkai 3 เรื่อง คือ 5 centimeters per second, The garden of words และ Your name

4.2 วิธีการ

ศึกษาลักษณะตัวละครหลักจากภาพยนตร์ของ Makoto Shinkai โดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ และคาร์ล กุสตาฟ จุง

5. วิธีการศึกษาวิจัย

5.1 วิธีการจัดเก็บข้อมูล

5.1.1 ศึกษาประวัติและผลงานของ Makoto Shinkai

5.1.2 ศึกษาเอกลักษณ์ของตัวละครจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่อง ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ และคาร์ล กุสตาฟ จุง

5.1.3 รวบรวมเอกสารและข้อมูลที่ได้

5.1.4 วิเคราะห์และเรียบเรียงผลการศึกษา

6. นิยามศัพท์

ตัวละคร หมายถึง ผู้สวมบทบาทตามบทที่ปรากฏในโครงเรื่อง โดยนับเดียวกันนี้จึงอาจให้คำจำกัดความของตัวละครได้ว่า เป็นบุคคลสมมุติซึ่งมีบทบาทร่วมอยู่ในเหตุการณ์ในนวนิยายและเรื่องสั้น

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่าง ๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Approaches) หมายถึง พฤติกรรมของมนุษย์ที่ปรากฏออกมาจากแรงที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิต คือ สัญชาตญาณและจิตใต้สำนึก

กลวิธานป้องกันตัว หมายถึง การปฏิเสธหรือปิดบังอำพรางความจริง เป็นกลไกทางจิตใต้สำนึกมากกว่าจิตสำนึก

บทที่ 2

การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง “ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์” ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากสื่อออนไลน์เป็นเอกสารประกอบการค้นคว้าสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวิจัย

2.1 แนวความคิด

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร

กุหลาบ มลลิกะมาส (2522, หน้า111) ได้ให้ความหมายและกลวิธีการสร้างตัวละครไว้ในหนังสือวรรณคดีวิจารณ์ว่า “ตัวละคร คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง ตัวละครจะเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ หรือผู้แต่งให้สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ สิ่งของเป็นตัวละคร คิดและมีพฤติกรรมอย่างคน ตัวละครในเรื่องจะต้องเหมือนมนุษย์ แต่ต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง มิฉะนั้นจะกลายเป็นบุคคลจริงในจดหมายเหตุ ในชีวประวัติ หรือในประวัติศาสตร์พงศาวดารไป”

กระแสร มาลาภรณ์ (2530, หน้า17) กล่าวถึงตัวละครไว้ว่า “ตัวละครจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของที่ผู้เขียนต้องการ ตัวละครคนมักแบ่งเป็นตัวละครเอกและตัวละครรอง ทั้งสองสามารถสร้างให้มีบุคลิกหลายอย่าง หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงหรือไม่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ เวลาก็ได้ นักเขียนที่รู้จักคนดีเท่านั้นที่จะสร้างตัวละครได้ดี”

ยุรฉัตร บุญสนิท (2538, หน้า36-45) กล่าวถึงตัวละครในหนังสือวรรณวิจารณ์ว่า “ตัวละคร คือ บุคคลสมมติซึ่งหมายความว่าไม่ใช่บุคคลจริง แม้ว่าผู้เขียนจะสร้างให้มีบุคลิก มีชื่อ มีหน้าตาและพฤติกรรมเหมือนคนจริงเพียงใด เราก็อาจจะให้คำอธิบายได้เพียงว่า ผู้เขียนสร้างตัวละครได้สมจริง”

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ แบ่งแนวคิดสำคัญไว้เป็น 6 หัวข้อ ได้แก่

1. จิตใต้สำนึก

ฟรอยด์เปรียบเทียบว่าจิตใญ่มนุษย์มีสภาพคล้ายภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในมหาสมุทร มีส่วนที่อยู่เหนือผิวน้ำเป็นส่วนน้อย อยู่ใต้ผิวน้ำเป็นส่วนใหญ่ ส่วนที่ลอยอยู่เหนือผิวน้ำ

เปรียบเสมือนกับจิตที่มีความสำนึกควบคุมอยู่เป็นส่วนที่ปรากฏแก่สายตาโลก แต่ส่วนที่อยู่ใต้ผิวน้ำเปรียบเสมือนกับจิตใต้สำนึกและจะไม่ปรากฏแก่สายตาโลก

2. โครงสร้างบุคลิกภาพ ประกอบด้วย

- Id ทุกคนมีมาแต่กำเนิด
- Ego การรู้ การเข้าใจ การใช้เหตุผล การแสวงหาวิธีเพื่อตอบสนอง Id
- Super Ego เกิดจากการเรียนรู้ แต่มีเรื่องค่านิยม เช่น ความดี, ซื่อ, ถูก, ผิด ฯลฯ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

ซึ่งลักษณะทั้ง 3 ข้อจะมีอิทธิพลต่อกันและทำงานร่วมกัน บุคลิกภาพจะขึ้นอยู่กับการทำงานประสานร่วมกันของทั้ง 3 ข้อ

3. ขั้นตอนของการพัฒนาบุคลิกภาพ มีลักษณะพัฒนาการและประสบการณ์ในวัยเด็กและทารก เป็นรากฐาน
4. สัญชาตญาณ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ
 - จิตสัญชาตญาณ (Life Instinct) คือ สัญชาตญาณเพื่อเอาชีวิตรอดและการดำรงเผ่าพันธุ์
 - ฆังคสัญชาตญาณ (Death Instinct) คือ สัญชาตญาณในส่วนลึกของจิตใจ ที่มีแรงกระตุ้นให้ก้าวร้าว ทำลาย
5. ความหวาดกลัว (Anxiety) แบ่งเป็น หวาดกลัวสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่อยู่รอบตัวเรา, หวาดกลัวตนเอง และหวาดกลัวที่เกิดจากความสำนึกผิดชอบชั่วดี
6. Ego และกลวิธีป้องกันตัว (Defense Mechanism)

คาร์ล กุสตาฟ จุง มีแนวคิดสำคัญดังนี้

1. โครงสร้างบุคลิกภาพ

เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง จิตสำนึก, จิตใต้สำนึก, กระบวนการจิตใต้สำนึกที่สั่งสม, บทบาทที่ต้องแสดงตนตามที่สังคมคาดหวัง, ลักษณะความเป็นชายและความเป็นหญิง รวมถึงส่วนที่ถูกบดบังอยู่ภายใต้จิตสำนึก ขนบประเพณี

2. Self คือ แกนกลางของบุคลิกภาพ เป็นจุดรวมลักษณะอื่น ๆ ของบุคลิกภาพให้มีการประสานประสานกันอย่างมีสมดุลและมั่นคง
3. Attitude มี 2 ลักษณะกว้าง ๆ คือ Extraversion และ Introversion
4. Functions สภาพทางจิตใจของมนุษย์แบ่งเป็น 4 ประเภท
 - ความคิด
 - ความรู้สึก
 - การสัมผัสรับรู้
 - ญาณสังหรณ์

2.2 งานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ถนัด ศักดิ์แสงโสภกา (2542) เขียนปริญญาานิพนธ์เรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครและแนวคิดในงาน ประพันธ์ของ ประชาคม ลุณาชัย” จากการศึกษาพบว่า ในด้านตัวละคร ประชาคม ลุณาชัย ได้สร้างตัวละครอย่างน่าสนใจ ลักษณะนิสัยของตัวละครมีลักษณะที่สามารถนำมาเปรียบเทียบกับบุคคลจริง ทั้งตัวละครประเภทน้อยลักษณะ และตัวละครประเภทหลายลักษณะ ตัวละครที่มีบทบาทที่เหมาะสม แสดงให้เห็นพฤติกรรมของคนที่สร้างปัญหาให้บุคคลอื่นและสังคม และพฤติกรรมของคนที่ถูกเป็นผู้ถูกระทำจากปัญหานั้น การนำเสนอตัวละคร ใช้การนำเสนอโดยการบรรยาย และการนำเสนอโดยใช้บทสนทนา

ภิสรา ปฐมสุนทรชัย (2555) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันของ มาโคโตะ ชินไค” จากการศึกษาพบว่า ความเป็นเอกลักษณ์ในผลงานของมาโคโตะ ชินไค ในด้านเนื้อหาจะเกี่ยวกับความเศร้า ความเหงา เจ็บปวดที่ต้องพรากจากกันและความสำคัญของระยะทางและเวลาที่ห่างกันจนทำให้ความสัมพันธ์ของคนทั้งสองไม่อาจดำเนินต่อไปด้วยกันได้ ในด้านเทคนิคภาพยนตร์มีการเปิดเรื่อง โดยการนำเสนอเป็นคำพูดของตัวละคร การปิดเรื่องแบบทิ้งไว้คนดูคิดต่อเอง บทสนทนาที่ใช้แบบจำกัันแน่นไปด้วยความหมาย และในด้านภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันจะใช้แสงและเงามีความเสมือนจริง ทำให้ภาพมีความสวยงามและเียดประณีต

ปวรวรรณ พิงพิติพรชัย (2555) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละครเอกในนวนิยาย แบลญี่ปุ่น เรื่อง ฆาตกรรมคืนฝนดาวตก” จากการศึกษาพบว่า ตัวละครในนวนิยายมีความสมจริงสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ คือมนุษย์มีความรักและความผูกพันให้แก่พี่น้องในครอบครัวเสมอ ครอบครัวเป็นสถาบันหลักเป็นแกนกลางของสังคมที่เป็นรากฐานสำคัญอย่างมาก มนุษย์มีความโกรธ ซึ่งเมื่อมนุษย์มีความโกรธอยู่ในตัวแล้วหากระงับไม่ได้ก็เหมือนกับเป็นไฟที่ลุกกลานแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ และจะเผาผลาญทุกสิ่งให้พินาศย่อยยับไปในไม่ช้า ทั้งร่างกาย จิตใจ ทรัพย์สินเงินทองและชื่อเสียงเกียรติยศ หากไม่สามารถกำจัดได้ ชีวิตก็ไม่อาจหาความสุขที่แท้จริงได้ จากนวนิยายที่ตัวเอกทั้ง 3 พยายามทำทุกวิถีทางตามหาคนร้ายที่ฆ่าพ่อกับแม่ของตน ถึงขนาดสร้างหลักฐานปลอม ผู้แต่งแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างต้องมีสาเหตุ มีที่มาที่ไป มนุษย์จะไม่กระทำสิ่งใดแบบไร้ความนึกคิด เพียงแต่เหตุผลของมนุษย์ย่อมต่างกันไป

อรยุวดี ลุสมบัติ (2556) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “มุมมองความคิดผ่านตัวละครเอกในภาพยนตร์ เรื่อง Departure ความสุขนั้น...นิรันดร” จากการศึกษาพบว่า ตัวละครมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางความคิด คือ 1. ด้านการงาน จากแรกเริ่มที่ตัวละครมีความรังเกียจในอาชีพผู้ช่วยบรรจutschung ฝง แต่เมื่อได้เข้ามาทำงานแล้วทำให้เขาได้พบกับความหมายและความศรัทธาในการมีชีวิตอยู่ตระหนักถึงการเป็นความทรงจำที่มีความสุขก่อนจากกันช่วงนิรันดร และความตายเป็นเรื่องธรรมดาเป็นสังขธรรมของมนุษย์ทุกคน 2. ด้านปัญหาชีวิตส่วนตัว เนื่องจากตัวเอกเข้าใจผิดเรื่องพ่อของเขามาตั้งแต่อดีตจึงนำไปสู่ความรู้สึกเกลียดชังและไม่ยอมรับในตัวตนของพ่อ แต่เมื่อมารู้ความจริงในภายหลังจึงเป็นการคลายปมปัญหาระหว่างตัวละครเอกและพ่อในที่สุด

ปิติพร กรรณิกา (2557) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการแสดงออกของตัวละครเพื่อสื่อความหมายในเชิงวัฒนธรรมด้านการดำเนินชีวิต กรณีศึกษา ตัวอย่างการ์ตูนเรื่อง จิบิ มารูโกะ” จากการศึกษาพบว่า การแสดงออกของตัวละครสื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตที่เด่นชัดของญี่ปุ่น คือ บทบาทของผู้หญิงคือเป็นแม่บ้านหรือคุณแม่ มีหน้าที่ดูแลลูก ดูแลบ้าน จัดเตรียมอาหารให้กับทุกคนในครอบครัว เป็นคนดูแลจัดเตรียมของว่างและห้องยามเมื่อมีแขกมาเยี่ยมบ้าน บทบาทของผู้ชายคือเป็นหัวหน้าครอบครัว มีหน้าที่ทำงานนอกบ้านอย่างเดียว ช่วงเย็นหรือเวลาพักผ่อนมักจะผ่อนคลายด้วยการจิบเบียร์ ส่วนลูกหรือเด็กก็จะเดินทางไปโรงเรียนเอง เนื่องจากครอบครัวจะให้การศึกษาในโรงเรียนแถวบ้านเพื่อความสะดวกและความปลอดภัยของเด็ก

พิชชาพร เจริญศรีมาพร (2558) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์เชิงจิตวิทยาของลักษณะตัวละครในละครชุดโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง it's ok that's love” จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครแต่ละตัวนั้นมีผลมาจากภูมิหลังที่แตกต่างกันออกไป ทุกพฤติกรรมสามารถอธิบายได้ด้วยมุมมองทางจิตวิทยา ทำให้ได้รู้และเข้าใจถึงเบื้องหลังการกระทำนั้นว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดูและปลูกฝังที่ตัวละครได้รับ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่าคนปกติในสังคมนั้นต่างก็มีปัญหาที่แตกต่างกัน ทุกคนสามารถมีอารมณ์ทางจิตได้ อารมณ์ทางจิตนั้นก็เหมือนอาการเจ็บป่วย ไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คิด ผู้ป่วยนั้นสามารถหายได้หากได้รับการรักษาที่ถูกต้องและความรักความใส่ใจจากครอบครัว

ไอลดา กวมทรัพย์ (2558) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “ความแหงวุ่นภายในจิตใจตัวละคร ที่ปรากฏในเรื่อง Kafka On The Shore” จากการศึกษาพบว่า ภาวะทางสังคมที่ล้มเหลวเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญที่ส่งผลให้ชีวิตของตัวละครเกิดความแหงวุ่นในจิตใจ และเป็นเหตุผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมที่มีลักษณะแปลกแยก โดยคาดหวังว่าจะสามารถเยียวยาหรือเติมเต็มจิตใจของพวกเขาได้ ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง นับว่าเป็นนวนิยายที่มีคุณค่าหลายด้าน ทั้งทางด้านสังคม ด้านปรัชญา และแนวคิดเรื่องความเป็นสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ที่น่าศึกษา และสามารถเปรียบเทียบกันได้

บทที่ 3

วิธีการศึกษาวิจัย

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ประกอบการวิเคราะห์

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Makoto Shinkai จากสื่อออนไลน์ที่ทำการแปลเป็นภาษาไทย บทความที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai รวมถึงศึกษาเกี่ยวกับลักษณะตัวละครเบื้องต้น นอกจากนี้ยังศึกษาจิตวิเคราะห์ของนักทฤษฎีจิตวิเคราะห์อย่าง ซิกมันด์ ฟรอยด์ และคาร์ล กุสตาฟ จุง รวมทั้งศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Tim Burton ซึ่งถือเป็นผู้กำกับที่มีเสียงมากคนหนึ่ง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาลักษณะตัวละคร และศึกษาพฤติกรรมตัวละครที่ส่งผลต่อการดำเนินเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai

2.1. การเตรียมข้อมูล ผู้วิจัยดูภาพยนตร์เรื่อง 5 centimeters per second, The garden of words และ Your name ผ่านทางสื่อออนไลน์ จำนวน 1 รอบ และจดบันทึกรายละเอียดของเนื้อหา และลักษณะของตัวละครที่จะศึกษาไว้

2.2. การวิเคราะห์เนื้อเรื่อง เนื่องจากลักษณะของเนื้อเรื่องสามารถส่งผลต่อลักษณะของตัวละครได้ และขณะเดียวกันนั้น ลักษณะตัวละครก็สามารถส่งผลต่อทิศทางของเนื้อเรื่องได้เช่นกัน ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาลักษณะเนื้อเรื่องควบคู่ไปกับการศึกษาลักษณะตัวละคร

2.3. การสรุปผลการวิเคราะห์

3. การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ลักษณะและพฤติกรรมตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์

3.1 ลักษณะตัวละคร

ตัวละคร หรือ “Character” ที่ใช้ในนวนิยายและเรื่องสั้นนั้นมาจาก “ตัวเอก” ในการแสดงละคร ที่มีตัวแสดงชายหรือหญิงเป็นผู้สวมบทบาทตามโครงที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง จึงอาจให้คำจำกัดความของตัวละครในนวนิยายและเรื่องสั้นได้ว่าเป็นบุคคลสมมติซึ่งมีบทบาทร่วมอยู่ในเหตุการณ์ในนวนิยายและเรื่อง

สั้นนั้น ๆ นอกจากนี้ตัวละครไม่เพียงแต่มีความหมายและความสำคัญในฐานะมีบทบาทร่วมอยู่ในเหตุการณ์ในนวนิยายและเรื่องสั้นเท่านั้น แต่กล่าวได้ว่าตัวละครเป็นเครื่องมือในการแสดงทรรศนะหรือวัตถุประสงค์ในการเขียนในนวนิยายหรือเรื่องสั้นนั้น ๆ โดยอาจแสดงออกผ่านคำพูด อากัปกิริยา ท่าทาง หรือความนึกคิดของตัวละคร

ตัวละครจะมีบทบาทและความสำคัญไม่เท่ากัน บางตัวมีความสำคัญมาก บางตัวมีความสำคัญน้อย บางตัวมีบุคลิกลักษณะนิสัยเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง ในขณะที่ตัวละครบางตัวมีบุคลิกลักษณะและพฤติกรรมคงที่ จึงมีคำเรียกตัวละครในการแสดงต่าง ๆ ว่า “พระเอก” “นางเอก” “พระรอง” “นางรอง” “ตัวโกง” “ตัวอิจฉา” เป็นต้น ซึ่งคำเรียกเหล่านี้ทำให้ภาพของบทบาท บุคลิกและลักษณะนิสัยของตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้น

การแบ่งเกณฑ์อาจริยได้สองประการ คือ การแบ่งตามบทบาทของตัวละครนั้น ๆ และแบ่งตามบุคลิกและลักษณะนิสัยของตัวละคร

การแบ่งตามบทบาทของตัวละคร

1. ตัวละครสำคัญ หมายถึง ตัวละครที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง เป็นศูนย์กลางของเรื่อง ถ้าไม่มีตัวละครตัวนี้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ทั้งหมดจะไม่เกิดขึ้น ตัวละครสำคัญจึงมีลักษณะเป็น “ตัวละครศูนย์กลาง”(Central Character)อยู่ด้วย เขาหรือเธอจะมีบทบาทโดดเด่นและมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องนั้น
2. ตัวละครรอง หรือ ตัวละครประกอบจะมีบทบาทรองๆลงไป อาจมีฐานะเป็นทั้งพระเอกหรือนางเอก บทญาติพี่น้องเพื่อนฝูงของพระเอกนางเอก

การแบ่งตามลักษณะนิสัยของตัวละคร

ตัวละครแบบคงที่ (Static character) หรือตัวละครมิติเดียว (Flat character) เป็นลักษณะของตัวละครที่มีบุคลิกของตัวละครไม่ซับซ้อน เพราะมีบุคลิกด้านเดียวหรือลักษณะเดียว หรืออย่างน้อยจะมีลักษณะเด่นชัดเพียงสองสามอย่าง จะเห็นบุคลิกลักษณะหรือนิสัยใจคอเพียงด้านเดียวของตัวละครนั้น ๆ เป็นลักษณะของตัวละครที่คุ้นเคยทั่วไป

ตัวละครแบบเคลื่อนไหว (Mechanic character) หรือตัวละครหลายมิติ (Round character) เป็นตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Changing Character) มีบุคลิกหลายด้าน มีความซับซ้อนกว่าตัวละครแบบแรก เป็นตัวละครที่เคลื่อนไหวไปตามเหตุการณ์ สภาวะแวดล้อมและเหตุผลต่าง ๆ มี

ความจริงกว่าตัวละครแบบคงที่ เพราะในชีวิตจริงของมนุษย์ไม่ได้มีเพียงด้านเดียวหรือบุคลิกเดียว แต่เปลี่ยนผันไปตามสภาวะแวดล้อม เหตุการณ์หรือแม้กระทั่งอารมณ์

3.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรีย เชื้อสายยิว ได้กล่าวถึงทฤษฎี Ego และกลวิธานป้องกันตัว (Defense Mechanism) ไว้ว่าเป็นการปฏิเสธหรือปิดบังอำพรางความเป็นจริง เมื่อไม่สามารถหลบหนีความกังวลและความเครียดที่เกิดจากกระบวนการเป็นไปทางกาย ความคับข้องใจ ความขัดแย้งและความกระทบกระทั่งอันขวัญได้ เป็นกลไกทางจิตใต้สำนึก มีหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น

1. การเก็บกด (Repression) หมายถึง การเก็บกดความรู้สึกไม่สบายใจหรือความรู้สึกผิดหวัง ความคับข้องใจไว้ในจิตใต้สำนึก
2. การชดทอดโทษผู้อื่น สิ่งอื่น (Projection) หมายถึง การลดความวิตกกังวล การป้ายความผิดให้แก่ผู้อื่น
3. การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง (Rationalization) หมายถึง การปรับตัวโดยการหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง โดยให้คำอธิบายที่เป็นที่ยอมรับสำหรับคนอื่น
4. การถดถอยสู่วัยที่ผ่านมา (Regression) หมายถึง การหนีกลับไปอยู่ในสภาพอดีตที่เคยทำให้ตนมีความสุข เพื่อผ่อนคลายความเครียด
5. การแสดงปฏิกิริยาแกล้งทำ (Reaction Formation) หมายถึง การไม่กล้าแสดงความรู้สึกออกไปอย่างตรงไปตรงมา สิ่งที่แสดงออกมากับความรู้สึกในขณะนั้นสวนทางกัน
6. การสร้างวิมานในอากาศหรือการฝันกลางวัน (Fantasy หรือ Day dreaming) กลไกป้องกันตัวประเภทนี้เป็นการสร้างจินตนาการหรือมโนภาพเกี่ยวกับสิ่งที่ตนมีความต้องการ แต่เป็นไปไม่ได้
7. การแยกตัว (Isolation) หมายถึง การแยกตนให้พ้นจากสถานการณ์ที่นำความคับข้องใจมาให้ โดยการแยกตนออกไปอยู่ตามลำพัง
8. การทดแทน (Displacement) เป็นการหิยบายเอาสิ่งหนึ่งมาแทนสิ่งที่ปรารถนาแล้วไม่สมหวัง เป็นลักษณะการชดเชย
9. การทำตนให้เหมือน (Identification) หมายถึง การปรับตัวโดยการเลียนแบบบุคคลที่ตนนิยมยกย่อง

3.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง

คาร์ล กุสตาฟ จุง นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ชาวยุโรปที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ทฤษฎีของเขาแพร่หลายในยุโรปและสหรัฐอเมริกา และเป็นการศึกษาที่เน้นการศึกษาจิตใต้สำนึก แนวคิดที่สำคัญที่ยกมานำเสนอ คือ Attitude จุงแบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 2 ลักษณะกว้าง ๆ คือ Extraversion และ Introversion

- Extraversion คือ บุคลิกแบบนิยมเข้าหาสิ่งแวดล้อมนอกตัว ทั้งที่เป็น วัตถุ, บุคคล และสังคม
- Introversion คือ บุคลิกที่ตรงกันข้ามกับแบบ Extraversion

ลักษณะทั้ง 2 แบบนี้ย่อมมีส่วนอยู่ในคนคนเดียวกัน หากใครมีลักษณะ Extraversion มากกว่า Introversion ก็ถือเป็นคนประเภทชอบแสดงตัว (Extravert) แต่หากมีลักษณะ Introversion มากกว่าก็จะถือเป็นคนประเภทชอบเก็บตัว สนใจเฉพาะเรื่องของตน (Introvert)

บทที่ 4

ผลการศึกษา

เรื่องย่อ 5 centimeters per second

ตอนที่ 1 : Cherry Blossom “ซากุระร่วง”

ที่โรงเรียนประถมแห่งหนึ่งในกรุงโตเกียว โทโนะ ทากากิ กับ ชิโนะฮาระ อากาจิ กลายเป็นเพื่อนสนิทกันหลังเธอย้ายมาที่นี่ได้ไม่นาน ด้วยความสนใจที่ค่อนข้างเหมือนกันหลาย ๆ อย่าง ทั้งคู่จึงสนิทกันมากขึ้นเรื่อย ๆ ทากากิและอากาจิจึงสัญญาว่าจะอยู่ดูซากุระด้วยกันตลอดไป

เมื่อจบมัธยมต้น อากาจิย้ายไปเรียนต่อที่อื่น เนื่องจากพ่อและแม่ย้ายไปทำงานที่นั่น ระหว่างที่ไม่ได้เจอกันอากาจิก็เขียนจดหมายส่งมาหาทากากิอยู่เสมอ แต่ทากากิไม่เคยตอบกลับจดหมายอากาจิเลยสักครั้ง ต่อมาทากากิจำต้องย้ายไปอยู่ เขาจึงตัดสินใจนัดพบอากาจิเพื่อบอกลา และเขียนจดหมายสารภาพรักขึ้นมาฉบับหนึ่งเพื่อบอกความในใจกับอากาจิ แต่จดหมายกลับปลิวหายไประหว่างนั่งรถไฟขิงกันซึ่งไปหาอากาจิ อีกทั้งพายุหิมะที่ตกหนัก ทำให้ขบวนรถไฟล่าช้าหลายชั่วโมง

เมื่อพบกันทั้งทากากิและอากาจิพูดคุยกันทั้งคืนจนหลับ แล้วบอกลากันในตอนรุ่งเช้าวันต่อมาโดยทั้งคู่สัญญาว่าจะเขียนจดหมายหากันอีก เมื่อรถไฟเคลื่อนตัวไป อากาจิก็มองจดหมายที่เขียนให้ทากากิแต่ไม่ได้มอบให้

ตอนที่ 2 : Cosmonaut “นักท่องอวกาศ”

ช่วงมัธยมปลาย ทากากิต้องย้ายไปเรียนที่โรงเรียนมัธยมปลายที่อื่น ซึ่งเป็นที่ตั้งของศูนย์อวกาศ Tanegashima เขาได้พบกับเพื่อนใหม่อย่าง คานาเอะ ชูมิตะ เพื่อนร่วมชั้นซึ่งแอบหลงรักทากากิอยู่ แต่ชูมิตะก็สัมผัสได้ว่าทากากิไม่เคยมีความรู้สึกเกินเพื่อนกับเธอเลย

คานาเอะสังเกตเห็นว่า ทากากิมักเขียนไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์หาใครบางคนเสมอ หรือไม่ก็มักเหม่อมองราวค้นหาใครบางคนซึ่งอยู่ไกลออกไป ทั้งนี้เพราะทากากิยังคงติดอยู่กับคำมั่นสัญญาระหว่างเขาและอากาจิ จึงใช้ชีวิตโดยคาดหวังว่าสักวันหนึ่งเขาและเธอจะได้กลับมาพบกัน แม้ข้อความที่เขียนขึ้นจะไม่เคยถูกส่งออกไปให้เธอรับรู้เลยสักครั้ง

ตอนที่ 3 : 5 Centimeters Per Second “5 เซนติเมตรต่อวินาที”

ช่วงชีวิตวัยทำงานของทากากิก็ยังคงยึดติดกับคำสัญญาที่ให้ไว้กับอากาจิอยู่ ในขณะที่อากาจิมีเลือนคำสัญญาไปหมดแล้ว และกำลังเตรียมงานวิวาห์กับชายอื่น

ต่อมาทากากิและอาการิเดินสวนกันที่ทางรถไฟ ทั้งคู่ต่างหยุดชะงักอยู่ตรงข้ามกันโดยมีทางรถไฟคั่น ขณะที่หันกลับมามองก็มีรถไฟวิ่งผ่านพวกเขาทั้งคู่ ทากากิรอนรถไฟผ่านไป แต่ก็พบว่าหญิงสาวคนเมื่อครู่เดินจากไปแล้ว เขาจึงยิ้มกับตนเอง แล้วออกเดินต่อไป

ตัวละคร โทโนะ ทากากิ

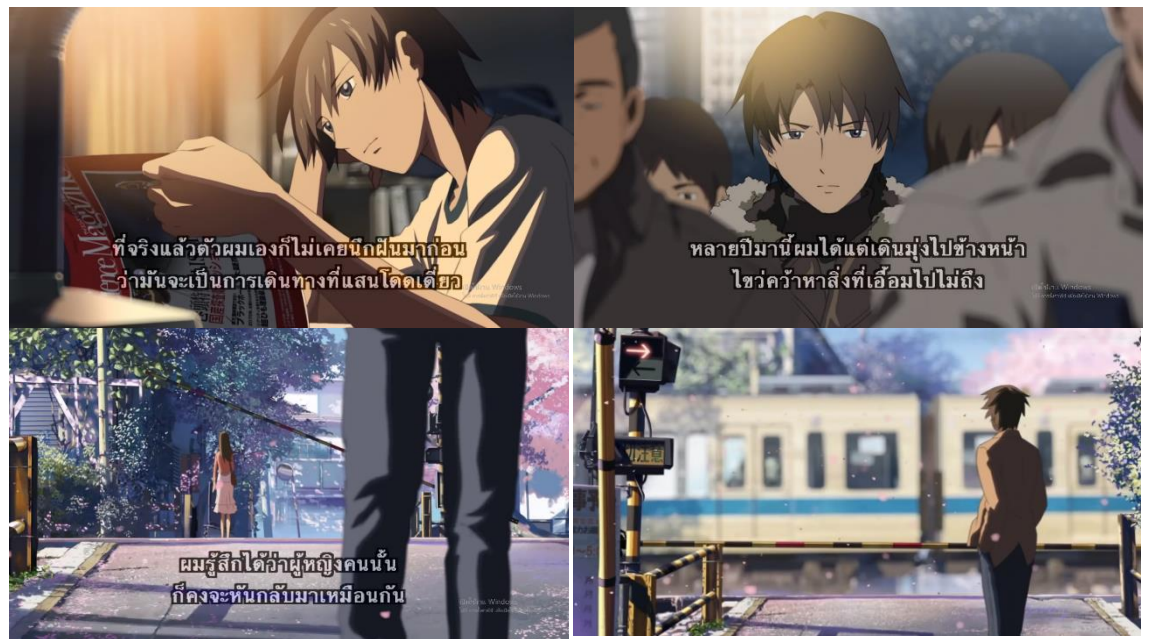
ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Flat character มีลักษณะบุคลิกแบบ Introvert คือชอบเก็บตัว อยู่กับความโดดเดี่ยว เห็นได้จากฉากที่เขามักจะอยู่คนเดียวเสมอ ๆ และไม่กล้าเปิดใจให้กับซุนดะหรือคนอื่นที่เข้ามาในชีวิตได้เลย เนื่องจากเป็นตัวละครที่ยึดมั่นในคำสัญญาามาก จากฉากที่ทากากินั่งรถไฟไปหาอาการิ แต่เขาผลอทำจดหมายที่เขียนให้อาการิปลิวหายไป แม้จะเติบโตขึ้นแต่เขาก็มักจะนึกถึงคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้กับอาการิ ไม่สามารถก้าวข้ามผ่านอดีตไปได้ และบันทึกเรื่องราวและความรู้สึกต่าง ๆ ไว้ในโทรศัพท์มือถือแต่ไม่ยอมส่งไปให้อาการิได้รับรู้

เขาสร้างกลวิธานป้องกันตัวขึ้นมาในรูปแบบของการเก็บกด (Repression) และการแยกตัว (Isolation) ที่เก็บความผิดหวังไว้ภายใต้จิตใจได้สนิท ผิดหวังที่ไม่เก็บรักษาจดหมายให้ตี ผิดหวังที่สุดท้ายก็ไม่ได้บอกความรู้สึกให้อาการิได้รับรู้ และแยกตนออกไปอยู่ตามลำพังเพื่อให้ตนเองให้พ้นจากสถานการณ์อันน่าผิดหวังนี้ จากการที่เขาสร้างกลวิธานขึ้น ทำให้ตัวของทากากิเกิดลักษณะ Introversion ขึ้นและกลายเป็นคนชอบเก็บตัว สนใจเฉพาะเรื่องของตน



รูปที่ 1

ที่มา : <https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>, (2561)



รูปที่ 2

ที่มา : <https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>, (2561)

ตัวละคร ชิโนะฮาระ อากาจิ

ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Round character มีความเข้มแข็งและความอ่อนแอ ในช่วงที่อากาจิต้องย้ายไปเรียนที่เมืองอื่น อากาจิคอยส่งจดหมายเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันให้ทากากิได้รับรู้เสมอ แม้ทากากิจะไม่เคยตอบกลับเลยสักครั้ง หรือตอนที่ทากากินัดพบแต่มาสายไปหลายชั่วโมงเนื่องจากพายุหิมะทำให้รถไฟชดช้องต้องหยุดกะทันหัน แต่อากาจิก็เลือกที่จะรออากากิ จนได้พบกันที่สุดในตอนท้ายของเรื่องราวสมัยเด็กอากาจิแสดงความอ่อนแอออกมา คือการไม่ยื่นจดหมายที่เขียนให้ทากากิในตอนจากกัน

เมื่ออากาจิเติบโตขึ้นจนเป็นผู้ใหญ่ เธอลืมเลือนเรื่องราวและไม่ได้ยึดมั่นในคำสัญญาที่เธอได้ให้ไว้กับทากากิเมื่อสมัยยังตอนเด็ก ไม่ได้จมกับความทรงจำสมัยเด็กอีกต่อไปแล้ว

การที่อากาจิไม่ยื่นจดหมายให้ทากากิ เป็นกลวิธีปกป้องกันตัวในรูปแบบการเก็บกด(Repression) อากาจิคาดหวังว่าทากากิจะรู้สึกแบบเดียวกับตนเอง เธอจึงเตรียมจดหมายไว้ แต่เมื่อพบกับทากากิแล้วพวกเขาเพียงแต่พูดคุย เล่าเรื่องราวในระหว่างที่ไม่ได้พบเจอกันเท่านั้น อีกทั้งอากากิก็ไม่ได้แสดงความรู้สึกออกมาให้ชัดเจนว่ามีความรู้สึกเดียวกับเธอ เธอจึงเก็บความผิดหวังไว้และเลือกที่จะไม่มอบจดหมายฉบับนั้นให้ทากากิ



รูปที่ 3

ที่มา : <https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>, (2561)

ตัวละคร คานาเอะ ชูมิตะ

ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Round character เป็นตัวละครที่จริงจังและความอ่อนแอ ชูมิตะเป็นตัวละครที่แอบรักทากากิอยู่ข้างเดียว ชูมิตะมักจะดักเจอทากากิหลังเลิกเรียนทุกครั้งเพียงเพื่อจะได้เดินกลับบ้านด้วยกัน แต่เมื่อเวลาผ่านไปเรื่อย ๆ ทากากิก็ยังแสดงออกกับเธอราวกับเพื่อนคนหนึ่งเท่านั้น อีกทั้งเธอยังเห็นเขาเขียนไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เหมือนจะส่งหาใครเสมอ ทำให้เธอเกิดความอ่อนแอขึ้นในใจ สุดท้ายจึงเลือกที่จะตัดใจจากทากากิและพยายามมองเขาเป็นเพียงเพื่อนคนหนึ่งเท่านั้น

ชูมิตะเป็นตัวละครที่สร้างกลวิธานป้องกันตัวในรูปแบบการแสดงปฏิกิริยาแกล้งทำ(Reaction Formation) ขึ้นมาเพื่อปิดบังความรู้สึกเสียใจ ผิดหวัง ที่ทากากิเมินเฉยกับความรู้สึกที่เธอมีต่อเขา แต่เธอก็แสร้งทำเป็นปกติ ไม่เสียใจอะไร พยายามทำตัวเข้มแข็งเพราะไม่อยากแสดงความอ่อนแอออกมาให้ทากากิเห็น แม้สุดท้ายจะพลอร้องไห้ออกมาแต่ก็บอกกับทากากิเพียงว่าไม่ได้เป็นอะไร



รูปที่ 4

ที่มา : <https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>, (2561)

เรื่องย่อ The Garden of words

เรื่องราวของ อากิซุกิ ทาคาโอะ เด็กหนุ่มนักเรียนมัธยมปลายที่อาศัยอยู่กับพี่ชายและแม่ในกรุงโตเกียว ทุกๆเช้าที่ฝนตก ทาคาโอะจะโดดเรียนและไปนั่งวาดรูปในศาลาเล็ก ๆ ทาคาโอะมีความฝันที่จะเป็นช่างรองเท้า เขาจึงมุ่งมั่นฝึกฝนฝีมือและศึกษาเกี่ยวกับด้านนี้อย่างตั้งใจ

เช้าวันหนึ่งที่ฝนตกทาคาโอะได้พบกับหญิงสาวผมสั้นโดยบังเอิญ ทั้งสองไม่ได้พูดคุยกัน เมื่อฝนหยุดหญิงสาวก็จากไป หลังจากนั้น ทุกเช้าที่ฝนตกทั้งสองจะพบกันในศาลาและเริ่มสนิทกันมากขึ้น ต่อมาหญิงสาวได้มอบหนังสือเกี่ยวกับการทำรองเท้าให้ทาคาโอะ ทาคาโอะจึงตั้งใจที่จะตัดรองเท้าให้เธอ

หลังจากปิดเทอมฤดูร้อน เมื่อทาคาโอะมาถึงโรงเรียนก็ได้ทราบข่าวการลาออกของอาจารย์คนหนึ่งในโรงเรียน และเธอคนนั้นคือ หญิงสาวที่เขาพบตลอดช่วงฤดูฝน ชื่อ ยูคิโนะ ยูคาริ เป็นอาจารย์สอนวรรณกรรมที่ถุ่กนักเรียนแกล้ง จึงไม่ยอมไปสอนอีกและเตรียมตัวที่จะย้ายไปสอนที่โรงเรียนแถวบ้านเกิดของเธอแทน เมื่อทาคาโอะที่ทำการรองเท้าเสร็จแล้วจึงนำไปวางไว้ในศาลาหลังเล็กที่พวกเขาเจอกันในช่วงฤดูฝน แล้วเดินจากไป แม้ว่าอาจารย์จะย้ายไปบ้านเกิดตัวเองแล้วก็ตาม

ตัวละคร อากิซุกิ ทาคาโอะ

ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Flat character เป็นตัวละครที่มีความมุ่งมั่นและจริงจัง เห็นได้จากฉากที่ทาคาโอะมักจะหยิบสมุดวาดภาพขึ้นมาวาดภาพรองเท้าเสมอๆ เนื่องจากเขามีความฝันที่จะเป็นช่างทำรองเท้า นอกจากนี้ยังเป็นตัวละครที่มีความคิดเป็นผู้ใหญ่สูง เนื่องจากสภาพครอบครัวที่มีแม่เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว และมีพี่ชายที่อายุมากกว่าหลายปี เขาจึงโตและมีความรับผิดชอบมากกว่าเด็กวัยเดียวกัน

การที่ทาคาโอะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่แม่เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวและพี่ชายที่อายุมากกว่ามาก ๆ ทำให้ทาคาโอะสร้างกลวิธีปกป้องกันตัวในรูปแบบการเลียนแบบ (Identification) โดยการปรับตัวและเลียนแบบพฤติกรรมให้มีความคิด รวมถึงการพูดจาและการกระทำที่ดูโตกว่าคนในวัยเดียวกัน



รูปที่ 5

ที่มา : https://movie5000.com/watch/610#goto_player, (2561)

ตัวละคร ยูคิโนะ ยูคาริ

ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Round character เป็นตัวละครที่มีความสับสนในตัวเองค่อนข้างมาก ยูคาริมีความคิดแบบเด็ก ๆ อยู่ในตัว และชอบหนีปัญหาไม่กล้าเผชิญหน้าแก้ไขปัญหา เธอเลือกที่จะไปนั่งในศาลาหลังเล็กเพื่อตีพิมพ์เพราะกลัวที่จะต้องไปสอน เนื่องจากการถูกเด็กนักเรียนกลั่นแกล้งสร้างข่าวลือที่ไม่ดีเกี่ยวกับเธอ ทำให้เธอได้รับความอับอาย แต่เธอก็ไม่ยอมแฉ่งความกับตำรวจ แล้วเลือกที่จะลาออกจากโรงเรียนแทน เมื่อยูคาริได้พบกับทาคาโอะ พอเวลาผ่านไปเรื่อย ๆ ยูคาริสนิทกับยูคาโอะมากขึ้น ทำให้เธอพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง ลองทำอะไรหลายๆอย่างที่ไม่เคยทำ รวมถึงเล่าเรื่องราวความทุกข์ที่เธอต้องพบเจอให้ทาคาโอะฟัง ในท้ายที่สุดยูคาริกล้าที่จะเผชิญหน้ากับปัญหา ไม่จมอยู่กับความเศร้าอีกต่อไป

ปัญหาการถูกนักเรียนกลั่นแกล้งทำให้ยูคาริ สร้างกลวิธีปกป้องกันตัวในรูปแบบการถดถอยสู่วัยที่ผ่านมา (Regression) และการแสดงปฏิกิริยาแกล้งทำ (Reaction Formation) คือการหนีปัญหาโดยการโตงโตยมานั่งตีพิมพ์เรื่องราวกับเด็กวัยรุ่นนโดเรียน เนื่องจากไม่รู้ว่าจะตนเองควรจัดการความรู้สึกและปัญหาที่

เกิดขึ้นอย่างไร อีกทั้งยังสร้างทำตัวเองยังสบายและมีความสุขดี ไม่ยอมเปิดเผยความรู้สึกจริงๆ ออกมาให้ทาคาโอะได้รับรู้แม้จะรู้จักกันจนสนิทใจกันแล้วก็ตาม



รูปที่ 6

ที่มา : https://movie5000.com/watch/610#goto_player, (2561)

เรื่องย่อ Your Name

ทาชิบานะ ทาคิ เด็กนักเรียนมัธยมปลายในเมืองโตเกียว สลับร่างกับ มิยะมิซึ มิสึฮะ เด็กนักเรียนมัธยมปลายในเมืองอิโตโมริ การสลับร่างของทั้งคู่เป็นไปรูปแบบของความรู้สึกที่ฝืนกึ่งตื่น เมื่อตื่นขึ้นพวกเขาจะจำเรื่องราวระหว่างการสลับร่างไม่ได้ แต่เมื่อปะติดปะต่อเรื่องราวทั้งหมดได้ว่าไม่ใช่ความฝัน ทั้งสองจึงบันทึกเรื่องราวระหว่างที่ตัวเองใช้ชีวิตอยู่ในร่างของอีกฝ่ายในโทรศัพท์มือถือ ทั้งคู่จึงเริ่มผูกพันมากขึ้นเรื่อย ๆ แม้จะไม่เคยได้เจอกันเลย

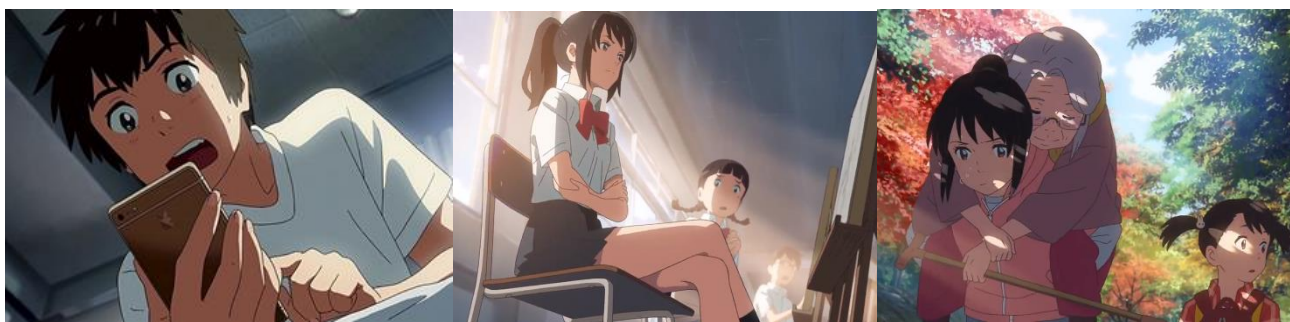
ต่อมามีข่าวดาวหางจะตกและสามารถมองเห็นได้ในเทศกาลท้องถิ่นเมืองอิโตโมริ แต่ในวันถัดมาเมื่อทะกิตื่นขึ้นก็พบว่าเขากลับอยู่ในร่างเดิมของเขา และไม่สลับร่างกันอีกแล้ว ทาคิจึงตัดสินใจออกตามหามิสึฮะ ต่อมาจึงรู้ว่าดาวหางตกที่เมืองนี้เมื่อสามปีก่อน ทำลายทั้งเมืองและผู้คนในเมืองด้วย ทาคิจึงเดินทางไปยังศาลเจ้าตระกูลมิสึฮะ แล้วพบว่าช่วงเวลาของตนและมิสึฮะไม่สัมพันธ์กัน

ในยามโพล้เพล้ทั้งสองได้พบกันที่ยอดเขา ทาคิบอกให้มิตสึอะและพ่อของเธอพาผู้คนในเมืองอพยพ ก่อนจากกันทั้งคู่ยื่นฝ่ามือออกเพื่อให้เขียนชื่อ เพื่อที่จะได้หากันเจอเมื่อกลับสู่ช่วงเวลาเดิมของตน แต่มิตสึอะหายไวก่อนที่จะเขียนชื่อของเธอ ทำให้ทั้งสองลืมเรื่องราวทุกอย่าง แด่ปีต่อมา ทาคิและมิตสึอะได้พบกันโดยบังเอิญขณะที่รถไฟเคลื่อนผ่านกัน ทั้งสองจึงลงรถแล้วออกตามหากัน ในที่สุดพวกเขาก็พบกันที่ชั้นบันได ก่อนจะเอ่ยปากถามชื่อกันและกัน

ตัวละคร ทาชิบานะ ทาคิ

ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Flat character เป็นตัวละครที่ไม่ยอมคน เห็นได้จากฉากที่ทาคิอยู่ในร่างของมิตสึอะ ระหว่างที่เรียนมีเพื่อนเพื่อนร่วมห้องนินทาเขา เขาจึงถือโบ้ตะจนล้มแล้วนั่งกอดอกมองเพื่อนที่นินทาด้วยสีหน้าเย็นชา ซึ่งสร้างความแปลกประหลาดให้กับเพื่อนทุกคนเนื่องจากมิตสึอะตัวจริงจะเจี๊ยบ และทำเป็นไม่ได้ยิน แต่ขณะเดียวกันทาคิก็ถือว่าเป็นตัวละครที่มีน้ำใจคนหนึ่ง เนื่องจากทาคิเกิดในโตเกียวและอยู่กับพ่อเพียงลำพัง แต่เมื่อเขามาอยู่ในร่างของมิตสึอะ เขาก็แสดงความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อช่วยเหลือคุณยายของมิตสึอะตลอดการเดินทางไปศาลเจ้าต่างๆที่คุณยายไม่ใช่คุณยายแท้ๆของเขาและเขายังไม่ค่อยสนิทกับคุณยายก็ตาม

นอกจากนี้ทาคิยังเป็นตัวละครที่มีลักษณะบุคลิกแบบ Extravert คือมีความกระตือรือร้นตรงไปตรงมาเข้ากับคนง่าย เห็นได้จากการที่ทาคิกับมิตสึอะสลับร่างกันแล้วทำให้มิตสึอะได้รับนิยามเพิ่มขึ้นจากคนในโรงเรียน ทั้งจากเพื่อนในรุ่นเดียวกัน รุ่นพี่ และรุ่นน้อง



รูปที่ 7

ที่มา : <https://www.animeloli.com/139/>, (2561)

ตัวละคร มิยะมิซุ มิตสึฮะ

ตัวละครตัวนี้เป็นรูปแบบ Flat character เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่ค่อยสู้คน เรียบร้อย และขี้เกรงใจ เนื่องจากมิตสึฮะเป็นเด็กต่างจังหวัดและเกิดในตระกูลที่เป็นมิโกะ (คนทรง) ที่สืบทอดต่อกันมานาน จึงได้รับการอบรมป้อนนิสัยให้เป็นคนใจเย็น พิถีพิถัน ทำทุกอย่างตามแบบแผน ตามแบบฉบับคนสมัยก่อน ซึ่งการมีลักษณะนิสัยแบบนี้เป็นสิ่งที่มิตสึฮะไม่ชอบใจนัก เธอจึงบ่นอยากเกิดเป็นเด็กหนุ่มโตเที่ยวในชาติหน้า และนี่ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทาเคะและมิตสึฮะสลับตัวกัน ซึ่งเหตุการณ์ที่ทำให้ทาเคะและมิตสึฮะสามารถสลับตัวกันได้อาจเป็นเพราะพลังของมิโกะที่สืบทอดต่อกันมา เห็นได้จากฉากที่มิตสึฮะคุยกับคุณยาย แล้วคุณยายก็เล่าว่าเคยมีเกิดเหตุการณ์แบบนี้ขึ้นกับคุณยายและแม่ของมิตสึฮะเช่นเดียวกัน

มิตสึฮะเป็นคนประเภทที่มีลักษณะบุคลิกทั้งแบบ Extravert และ Introvert แต่อาจจะมีลักษณะแบบ Introvert มากกว่า เนื่องจากการสั่งสอนของย่าที่เกิดและเติบโตในตระกูลมิโกะ ทำให้เธอค่อนข้างเก็บตัว ไม่สูงส่งกับคนมากนัก ยกเว้นแต่เพื่อนสนิทของตน แต่ก็ไม่ถึงกับปิดกั้นตัวเองจากคนอื่น เพียงแค่เข้าหาคนไม่ค่อยเก่ง



รูปที่ 8

ที่มา : <https://www.animeloli.com/139/>, (2561)

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

จากการวิเคราะห์ตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai จะมีทั้งตัวละครแบบ Flat Character และ Round Character แต่ตัวละครหลักในภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่จะเป็นแบบ Round Character เนื่องจากตัวผู้กำกับต้องการให้ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มีบุคลิกและมีความซับซ้อนทางความคิดและทางพฤติกรรมมากกว่าตัวละครแบบมิติเดียว

การที่ผู้กำกับ Makoto Shinkai ต้องการให้ตัวละครมีลักษณะคล้ายมนุษย์ปุถุชนทั่วไปให้มากที่สุด ส่งผลให้ตัวละครของเขาเกิดเอกลักษณ์เฉพาะขึ้น โดยตัวละครของ Makoto Shinkai มีเอกลักษณ์ตรงที่ตัวละครเอกจะเป็นตัวละครที่ได้รับบาดเจ็บบางอย่างทางจิตใจ ไม่ว่าจะผ่านทางตรงหรือทางอ้อม อีกทั้งบาดเจ็บทางจิตใจที่ตัวละครได้รับก็จะเกิดจากตัวเองเป็นส่วนใหญ่ บาดแผลที่ตัวละครได้รับนี้เองทำให้ตัวละครมีพัฒนาการด้านความคิดและจิตใจ เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและความคิดออกมาในรูปแบบที่มีความซับซ้อน ซึ่งตัวละครจะแสดงพฤติกรรมออกมาผ่านทางจิตใจได้สำนึก หรือที่เรียกว่าการสร้างกลวิธานป้องกันตัว

จากตัวเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องจะเห็นได้ว่าตัวละครต่างก็มีบาดแผลทางจิตใจทั้งสิ้น เพียงแต่วิธีการแสดงออกทางพฤติกรรมและความคิดจะแตกต่างกันไปตามบาดแผลที่ได้รับ ตัวอย่างเช่น โทโนะ ทากากิ และชิโนะฮาระ อาการิจากเรื่อง 5 centimeters per second ที่มีการการสร้างกลวิธานป้องกันตัวในรูปแบบของการเก็บกด เพราะตัวละครคาดหวังไว้สูงแต่กลับไม่ได้เตรียมใจไว้สำหรับการผิดหวังที่จะเกิดขึ้น หรือจะเป็นตัวละครจากเรื่อง The Garden of words อย่างยูคิโนะ ยูคาริ ที่สร้างกลวิธานป้องกันตัวและแสดงออกมาในรูปแบบที่เรียกว่า การแสดงปฏิกิริยาแกล้งทำ โดยสร้างทำตัวเหมือนปกติ ปกปิดความเสียใจที่ตนเองได้รับจากคนอื่น หรือตัวละครอย่าง อากิซุกิ ทาคาโอะ ที่เติบโตในครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยวทำให้มีการสร้างกลวิธานในรูปแบบการเลียนแบบ โดยเลียนแบบคนที่มีวุฒิภาวะโตกว่า เพราะอยากให้คนที่บ้านมองว่ามีความรับผิดชอบมากพอแล้ว ส่วนตัวละครจากเรื่อง Your name เป็นตัวละครที่ไม่ได้มีบาดแผลในจิตใจเหมือนกับตัวละครก่อนหน้านี้ แต่มีการแสดงลักษณะทางบุคลิกภาพที่เห็นได้ชัด อย่างทาชิบานะ ทาคิ ที่มีบุคลิกภาพแบบ Extravert จากการที่เข้ากับคนได้ง่าย และปรับตัวกับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่ มิยะมิซึ มิตสึฮะ มีบุคลิกภาพแบบ Introvert เนื่องจากเติบโตภายใต้การเลี้ยงดูครอบครัวที่มีกฎระเบียบและเคร่งครัดในแบบแผน

ด้วยพฤติกรรมการแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวที่ปรากฏในผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ในรูปแบบพาฝันเหนือธรรมชาติ หรือแบบสมจริง ต่างก็มีความสมจริงเหมือนมนุษย์ปุถุชนทั่วไป ด้วยลักษณะตัวละครที่มีเอกลักษณ์นี้จึงส่งผลให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะในผลงานภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องของ Makoto Shinkai

บรรณานุกรม

หนังสือ

ฌอง, ปีแยร์ โกลเด็นชไตน์. (2532). **การอ่านนิยาย**. แปลโดยวัลยา วิวัฒน์ศร. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

V.S. Pritchett. (2516). **Adventures in Reading**. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

กระแสร้ มัลยาภรณ์. (2530). **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

กุหลาบ มลลิกะมาส. (2522). **วรรณคดีวิจารณ์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พิศมัย อ่ำไพพันธุ์. (2548). **เอกสารคำสอน รายวิชา การอ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะ**.
เชียงใหม่: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

เพลินตา [นามแฝง]. (2550). **โรงเรียนนักเขียน**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: บ้านหนังสือ.

ยุรฉัตร บุญสนิท. (2538). **วรรณวิจารณ์**. สงขลา: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคใต้.

วีรวัฒน์ อินทรพร. (2545). **ทักษะการเขียน**. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.

ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ. (2535). **วรรณกรรมปัจจุบัน**. เชียงใหม่: ภาควิชาภาษาไทย
คณะศึกษามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.

ศรีแก้ว แก้วกังวาน. (2529). **อ่านคนอ่านวรรณกรรม**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ภูฏา [นามแฝง] (2559). **Makoto Shinkai**. เข้าถึงเมื่อ 13 กันยายน. เข้าถึงได้จาก
<https://themomentum.co/momentum-hotpop-makoto-shinkai-part1/>

Admin@no [นามแฝง] (2559). **มาโคโตะ ชินไค**. เข้าถึงเมื่อ 13 กันยายน. เข้าถึงได้จาก
<https://www.metalbridges.com/animation-makoto-shinkai/>

Coffeelucky [นามแฝง] (2559). **ผลงานของมาโคโตะ ชินไค**. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน. เข้าถึงได้จาก
<http://anitime.in.th/anime/5-short-anime-shinkai-makoto/>

FLK [นามแฝง] (2559). **มาโคโตะ ชินไค**. เข้าถึงเมื่อ 13 กันยายน. เข้าถึงได้จาก

<https://www.beartai.com/lifestyle/movies/132213>

Natadanai Hirata [นามแฝง] (2558). **Makoto Shinkai**. เข้าถึงเมื่อ 13 กันยายน. เข้าถึงได้จาก

http://mailenya016yrc.blogspot.com/2015/05/blog-post_21.html

Nomad609 [นามแฝง] (2559). **มาโคโตะ ชินไค**. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน. เข้าถึงได้จาก

<https://favforward.com/trend/entertainment-movie/22724.html>

Vulcano [นามแฝง] (2559). **ผลงานของมาโคโตะ ชินไค**. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน. เข้าถึงได้จาก

<https://www.online-station.net/anime/view/95080>

ภาพที่ 1 **ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>

ภาพที่ 2 **ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>

ภาพที่ 3 **ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>

ภาพที่ 4 **ตัวละครในเรื่อง 5 centimeters per second**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://www.037hdd.com/2018/07/10/5-centimeters-per-second-2007>

ภาพที่ 5 **ตัวละครในเรื่อง The Garden of words**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

https://movie5000.com/watch/610#goto_player

ภาพที่ 6 **ตัวละครในเรื่อง The Garden of words**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

https://movie5000.com/watch/610#goto_player

ภาพที่ 7 **ตัวละครในเรื่อง Your name**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://www.animeloli.com/139/>

ภาพที่ 8 **ตัวละครในเรื่อง Your name**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://www.animeloli.com/139/>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวสุพนิดา สกุลใจ้ว
ที่อยู่	1221/2 ถนนไชยพร ตำบลแม่กลอง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม 75000
หมายเลขโทรศัพท์	085-2962552
ประวัติการศึกษา	2555 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนศรีทธาสมุทร 2558 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียนศรีทธาสมุทร 2562 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบโอนลิขสิทธิ์สารนิพนธ์

ข้าพเจ้า	นางสาวสุพนิดา สกุลโง้ว
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาญี่ปุ่น
ชื่อสารนิพนธ์	ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรสรเสริญ สันติธัญวงศ์
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	1221/2 ถนนไชยพร ตำบลแม่กลอง อำเภอเมือง จังหวัด สมุทรสงคราม 75000
หมายเลขโทรศัพท์	085-2962552

ลิขสิทธิ์ของบทความวิจัยนี้อันเป็นผลมาจากการศึกษาเล่าเรียนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุการคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นางสาวสุพนิดา สกุลโง้ว)

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)