สารนิพนธ์

เรื่อง สัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

โดย

นางสาวปิโยรส พีระวุฒิพันธุ์

รหัสนักศึกษา 05600705

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

หัวข้อวิจัย สัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia
ชื่อนักศึกษา นางสาวปิโยรส พีระวุฒิพันธุ์
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรเสริญ สันติธญะวงศ์
สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา 2563

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง สัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความหมายของสันติภาพและสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพที่ปรากฏในแอนิเมชัน โดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าสันติภาพหมายถึงความสงบสุขร่มเย็น ปราศจากสงคราม อาวุธและการต่อสู้ ไม่มีจิตใจที่มุ่งร้าย ผู้คนมีความหวังดีและเคารพซึ่งกันและกัน สิ่งที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพ มักเป็นแสงสว่างและเป็นสิ่งที่แสดงความสงบนิ่ง ร่มเย็น เป็นสิ่งที่แสดงถึงการปราศจากการต่อสู้และความวุ่นวาย รวมทั้งสื่อถึงการให้ความหวังและกำลังใจ เมื่อนำข้อมูลที่ศึกษามาใช้วิเคราะห์แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia สามารถแบ่งรูปแบบของสัญญะได้เป็น 5 แบบ ได้แก่ พระอาทิตย์ตกดินและพระอาทิตย์ขึ้น การชูกำปั้น ท้องฟ้า แสงสว่าง และความอลหม่าน โดยแอนิเมชันเรื่องนี้มีการแฝงสัญญะเรื่องสันติภาพได้อย่างกลมกลืนกับฉากและองค์ประกอบเพื่อสะท้อนให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายและความสำคัญของสันติภาพมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “สัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

งานวิจัยนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรเสริญ สันติธญะวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ทุกคนที่คอยให้คำแนะนำ ความช่วยเหลือ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ปิโยรส พีระวุฒิพันธุ์

สารบัญ

บทคัดย่อ ก

กิตติกรรมประกาศ ข

สารบัญ ค

สารบัญรูปภาพ ง

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1

1.2 วัตถุประสงค์ 2

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 2

1.4 ขอบเขตการศึกษา 3

บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4

2.1 เอกสารที่เกี่ยวกับกรอบความคิดทฤษฎีที่ใช้วิจัย 4

2.1.1 ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของสันติภาพ 4

2.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์และแอนิเมชัน 7

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 8

2.2.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัญญะ 8

2.2.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสันติภาพ 10

บทที่ 3 ทฤษฎีและการวิเคราะห์สัญญะ 11

บทที่ 4 เกี่ยวกับสันติภาพที่ปรากฏในแอนิเมชัน 16

บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา 40

บรรณานุกรม 42

ประวัติย่อผู้วิจัย 45

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 ภาพวาด The third of May 14
ภาพที่ 2 ภาพ Guernica 15
ภาพที่ 3 โปสเตอร์แอนิเมชัน 16
ภาพที่ 4 พระอาทิตย์ตกดินตอนตัวเอกพบกับออลไมต์ 1 17
ภาพที่ 5 พระอาทิตย์ตกดินตอนตัวเอกพบกับออลไมต์ 2 18
ภาพที่ 6 ฉากออลไมต์พูดให้กำลังใจ 1 18
ภาพที่ 7 ฉากออลไมต์พูดให้กำลังใจ 2 19
ภาพที่ 8 ฉากตัวเอกคุยกับออลไมต์ที่ริมชายหาด 19
ภาพที่ 9 ฉากตอนจบการฝึกซ้อม 20
ภาพที่ 10 ฉากตัวเอกได้รับสืบทอดพลัง 20
ภาพที่ 11 ฉากพระอาทิตย์ขึ้นริมชายหาด 21
ภาพที่ 12 ฉากหลังจบการต่อสู้ 21
ภาพที่ 13 ฉากออลไมต์ที่โรงพยาบาล 22
ภาพที่ 14 พระอาทิตย์ขึ้นที่โรงเรียน 22
ภาพที่ 15 พระอาทิตย์ตกดินในเมือง 23
ภาพที่ 16 ฉากพระอาทิตย์ขึ้นในเรื่องอื่น ๆ 1 23
ภาพที่ 17 ฉากพระอาทิตย์ขึ้นในเรื่องอื่น ๆ 2 24
ภาพที่ 18 ฉากชูกำปั้นระหว่างตอนต่อสู้ 24
ภาพที่ 19 ออลไมต์ชูกำปั้นหลังได้รับชัยชนะ 25
ภาพที่ 20 ออลไมต์ชูกำปั้นในการต่อสู้ครั้งสุดท้าย 25
ภาพที่ 21 ฮีโร่ชูกำปั้นหลังได้รับชัยชนะ 1 26
ภาพที่ 22 ฮีโร่ชูกำปั้นหลังได้รับชัยชนะ 2 26
ภาพที่ 23 รูปปั้นของฮีโร่ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งสันติภาพ 27
ภาพที่ 24 ฉากตอนที่ชูนิ้วขึ้นบนฟ้า 27
ภาพที่ 25 ฉากชูกำปั้นในเรื่องอื่น ๆ 1 28

ภาพที่ 26 ฉากชูกำปั้นในเรื่องอื่น ๆ 2 28
ภาพที่ 27 ตัวเอกเอื้อมมือไปหาออลไมต์ 29
ภาพที่ 28 ฉากพูดคุยบนดาดฟ้า 1 29
ภาพที่ 29 ฉากพูดคุยบนดาดฟ้า 2 30
ภาพที่ 30 ฉากท้องฟ้าที่มีพายุตอนเกิดเหตุจลาจล 30
ภาพที่ 31 ฉากท้องฟ้าที่มีกลุ่มควันไฟกำลังไหม้ 31
ภาพที่ 32 ท้องฟ้ามืดครึ้มกำลังสลายไป 31
ภาพที่ 33 ฉากท้องฟ้าหลังจบการต่อสู้ 32
ภาพที่ 34 ผู้เปิดตัวออลไมต์ 1 32
ภาพที่ 35 ฉากเปิดตัวออลไมต์ 2 33
ภาพที่ 36 ฉากผู้คนจ้องมองฮีโร่ที่กำลังต่อสู้ 1 33
ภาพที่ 37 ฉากผู้คนจ้องมองฮีโร่ที่กำลังต่อสู้ 2 34
ภาพที่ 38 ฉากฮีโร่ยืนในพื้นที่แสงสว่าง 34
ภาพที่ 39 ฉากฮีโร่ปรากฏตัวพร้อมแสงสว่าง 35
ภาพที่ 40 ตัวเอกกำลังวิ่งออกไปช่วยเพื่อน 1 35
ภาพที่ 41 ตัวเอกกำลังวิ่งออกไปช่วยเพื่อน 2 36
ภาพที่ 42 ฉากแสงสว่างในเรื่องอื่น ๆ 1 36
ภาพที่ 43 ฉากแสงสว่างในเรื่องอื่น ๆ 2 37
ภาพที่ 44 ฉากผู้คนล้มเจ็บบนซากปรักหักพัง 37
ภาพที่ 45 ฉากผู้คนวิ่งหนีเอาชีวิตรอด 38
ภาพที่ 46 ฉากเมืองโดนโจมตีในเรื่องอื่น ๆ 38
ภาพที่ 47 ฉากผู้คนล้มตายในเรื่องอื่น ๆ 39

บทที่ 1
บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า ‘สันติภาพ’ เป็นคำที่ทุกคนรู้จักความหมายเป็นอย่างดี แต่ในบางครั้ง การรู้ความหมายนั้นไม่ได้หมายความว่าจะสามารถรู้สึกถึงความเป็นสันติภาพได้ เนื่องจากในปัจจุบัน สังคมหลายแห่งต่างต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อความสงบสุข พวกเขาต่างถามหาสันติภาพโดยพยายามแสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้ ซึ่งการแสดงออกเหล่านั้นสามารถสื่อออกมาได้หลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการกระทำ คำพูด หรือแม้แต่ในรูปของสัญญะ

เมื่อต้องการบอกเล่าถึงแนวความคิดหรือเจตจำนงของตนเอง บางครั้งคนเหล่านั้นมักไม่ได้พูดหรือปฏิบัติออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน แต่มักสื่อออกมาผ่านสัญญะต่างๆเพื่อให้คนอื่นได้ตระหนักและคิดวิเคราะห์ตาม ซึ่งสัญญะ (Sign) นั้น หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในปริบท (Context) หนึ่งๆ โดยสิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญญะ อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ คำพูด กริยา การกระทำ หรือเครื่องหมายขีดเขียนก็เป็นได้ ในปัจจุบัน มีงานศิลปะหลายชิ้นที่ผู้จัดทำได้แฝงสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพลงไปในผลงาน เพื่อให้ผู้รับชมได้ตระหนักและสังเกตถึงแนวคิดเรื่องสันติภาพผ่านผลงานชิ้นนั้น โดยไม่ได้มีเพียงแค่ภาพวาดหรืองานศิลปะที่มีการแฝงสัญญะลงไป แต่รวมถึงสื่อโทรทัศน์ อย่างเช่น สื่อภาพยนต์ หรือแม้แต่การ์ตูนแอนิเมชัน ก็มีการแฝงสัญญะเหล่านี้ลงไปเช่นกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2542 : 80)

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) เป็นอีกสื่อหนึ่งที่มักมีการแฝงแนวคิดต่างๆลงไปให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านการใส่สัญญะลงไปในองค์ประกอบของเรื่อง เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อกลางที่เข้าถึงคนได้ทุกเพศทุกวัย รวมถึงมีการสร้างจากจินตนาการ ทำให้สามารถสร้างสรรค์เนื้อเรื่องได้โดยไม่ต้องอ้างอิงจากความเป็นจริงมากนัก สัญญะเหล่านี้จึงถูกแฝงลงไปในเรื่องได้อย่างง่ายดาย ซึ่งผู้จัดทำอาจต้องการใส่ลงไปเพื่อสื่อถึงแนวคิดของตนเองให้แก่ผู้ชม (ชยาภรณ์ กิติสิทธิชัย, 2556 : 6)

มายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia) เป็นการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นที่เขียนโดย โฮริโคชิ โคเฮ (horikoshi kohei) เริ่มลงตีพิมพ์ในนิตยาสารโชเน็งจัมป์ (shonen jump) รายสัปดาห์ ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม ปี 2557 และต่อมาถูกสร้างเป็นแอนิเมชัน ซึ่งเริ่มออกอากาศในเดือนเมษายน ปี 2559 โดยแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเรื่องราวของพลังพิเศษที่ได้ถูกค้นพบจากคนทั่วทุกมุมโลก จน

กลายเป็นเรื่องปกติของคนในปัจจุบัน ทำให้มีการเกิดสังคมยอดมนุษย์ขึ้นมา แต่ในขณะเดียวกันความวุ่นวายจากผู้ใช้พลังพิเศษในทางที่ผิดก็เกิดขึ้นด้วยเช่นกัน สุดท้ายจึงกลายเป็นปัญหาหนัก ทำให้ประเทศนั้นได้ร่างกฎหมายต่อต้านความรุนแรง โดยให้เหล่าผู้กล้าคอยปราบปรามเหล่าวายร้ายและเรียกพวกเขาว่า ฮีโร่ (Hero)

การศึกษาพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia) เป็นการ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับโลกที่ต้องการสันติภาพและเหล่าบุคคลที่อยากจะปกป้องสันติภาพเพื่อคนอื่น โดยผู้เขียนได้แฝงแนวคิดเกี่ยวกับสันติภาพผ่านสัญญะที่ปรากฏในองค์ประกอบต่างๆของเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้ดูและคิดวิเคราะห์ตาม

จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพที่ได้ถูกแฝงไว้ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia)

2. จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการสื่อความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์และสัญญะในสื่อศิลปะและภาพยนตร์

2. เพื่อศึกษาถึงสัญญะที่เชื่อมโยงไปสู่ความหมายเรื่องสันติภาพที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องมายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia)

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงการสื่อความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์และสัญญะในสื่อศิลปะและภาพยนตร์

2. ได้ทราบถึงถึงสัญญะที่เชื่อมโยงไปสู่ความหมายเรื่องสันติภาพที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่องมายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia)

4. การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

4.1. **แนวความคิด** แนวความคิดเรื่องสันติภาพและแอนิเมชัน

4.2. **งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง** เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับกับสัญญะและสันติภาพ

5. ขอบเขตการศึกษา

5.1. ศึกษาสัญญะที่สื่อถึงสันติภาพที่ปรากฏในแอนิเมชันเรื่อง มายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia) ตั้งแต่ภาค 1-4

6. นิยามศัพท์

สัญญะ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง ตัวจริง (Object) ในตัวบท (text) และในบริบท (Context) สิ่งที่นำมาเป็นสัญญะนั้น อาจเป็นวัตถุ สิ่งของ รูปภาพ หรืออื่นๆ

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน

7. ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

7.1. ศึกษาและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันเรื่อง มายฮีโร่ อคาเดเมีย (My Hero Academia)

7.2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสันติภาพ

7.3. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสัญญะและสัญศาสตร์

7.4. รวบรวมเอกสารและข้อมูลที่ได้

7.5. วิเคราะห์และเรียบเรียงผลการศึกษา

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “สัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia” ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยยึดแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับกรอบความคิดทฤษฎีที่ใช้วิจัย
2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เอกสารที่เกี่ยวกับกรอบความคิดทฤษฎีที่ใช้วิจัย

2.1.1 ศึกษาเกี่ยวกับสันติภาพ

กาญจนา แก้วเทพ (2530) เขียน “สื่อในสันติภาพ สันติภาพในสื่อ” ได้กล่าวว่า David Fabbro ได้ให้ความหมายของสันติภาพในเชิงนิเสธ (Negative) ว่า สังคมที่มีสันติภาพคือ สังคมที่มีลักษณะดังนี้

1. ไม่มีสงครามตามชายแดน

2. ไม่เข้าร่วมสงครามภายนอกประเทศ

3. ไม่มีสงครามกลางเมืองหรือการใช้ความรุนแรงภายใน

4. ไม่มีองค์กรทางทหารหรือตำรวจประจำการ

5. ไม่มีหรือแทบจะไม่มีการใช้กำลังรุนแรงระหว่างผู้คนในสังคม

โคทม อารียา (2528) เขียน “กระบวนการเสริมสร้างสันติภาพในสังคมไทย” ได้กล่าวว่า สันติภาพเป็นเรื่องของนามธรรม เป็นสภาพที่พึงปราถนา ซึ่งองค์การสหประชาชาติได้พยายามให้ความหมายในลักษณะของรูปธรรมดังนี้

1. สันติภาพเป็นเงื่อนไขของการพัฒนา ความก้าวหน้าทางสังคม และความยุติธรรม

2. สันติภาพ หมายถึง การลดอาวุธ และป้องกันสงครามนิวเคลียร์

3. สันติภาพ หมายถึง การร่วมมือ การเสวนา และความไว้วางใจระหว่างประเทศ

4. สันติภาพ เป็นวิถีชีวิต

5. สันติภาพ หมายถึง การเคารพสิทธิมนุษยชนและเป็นการตอบสนองความจำเป็นพื้นฐานของมนุษย์

ทวีชัย เติมคุณานนท์ (2529) เขียน “ศานติสังคม” ได้แยกคำว่า สันติภาพ เป็น “สันติ” ซึ่งหมายถึงความสงบสุข และ “ภาพ” ซึ่งหมายถึงสภาพ ดังนั้น “สันติภาพ” หมายถึง สภาพแห่งความสงบสุข โดยความสงบสุขนั้นนอกจากจะหมายถึงสภาพที่ว่างเว้นจากสงครามแล้ว ยังรวมถึงความสมบูรณ์พูนสุข อยู่ดีกินดีด้วย

นนทวัฒน์ ฉัตอุทัย (2548) เขียน “สงครามและสันติภาพ” ได้กล่าวว่า “สันติภาพ” หรือ “Peace” น่าจะมีความหมายกว้างกว่าการพูดถึงแค่ภาวะที่ไร้ซึ่งความปั่นป่วน รุนแรงและสงคราม โดยเสนอว่า “Peace” น่าจะหมายถึง สภาวะของสังคมที่เปี่ยมไปด้วยความยุติธรรม ดังนั้น ในสังคมที่ดูสุข สงบ ราบเรียบ ทว่ากลับแฝงไว้ด้วยกลไกและโครงสร้างที่กดขี่บังคับผู้คนกลุ่มหนึ่งโดยคนอีกกลุ่มหนึ่ง ภายใต้เงื่อนไขเช่นนี้จึงมิอาจกล่าวได้ว่าสังคมนั้นมี “Peace” หรือสันติภาพอย่างแท้จริง ดังนั้นจึงมีเสียงเรียกร้องจากนักคิดบางกลุ่มให้เราสลัดทิ้งความคิดเรื่องสันติภาพหนึ่งเดียว (One Peace) และหันมาสนับสนุนความคิดเรื่องสันติภาพที่หลากหลายบนฐานคิดที่ว่าไม่มีหนทางเดี่ยวใดๆ ที่จะนิยาม “Peace” ได้อย่างถูกต้อง แต่ “Peace” ควรจะต้องได้รับพิจารณาในลักษณะของมโนทัศน์ที่แตกต่างหลากหลายมากกว่า นอกจากนี้นักคิดในกลุ่มดังกล่าวยังได้วิพากษ์ความคิดเรื่อง “Peace” ในฐานะของความหวังหรือเป้าหมายที่จะเกิดขึ้นในขั้นท้ายสุดว่า “Peace” ไม่ควรจะต้องมีลักษณะเช่นนั้น ทว่า “Peace” น่าจะเป็นสิ่งที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นอยู่ตลอดเวลาจากผู้คนและปฏิบัติการเล็กๆ ยิบย่อยจนมากมายมหาศาลในชีวิตประจำวัน สิ่งนี้น่าจะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องมากกว่า และด้วยวิธีการมอง “Peace”เช่นนี้ จึงทำให้ “Peace” มีลักษณะเป็นสิ่งที่แผ่ซ่านเป็นกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุดแทนที่จะเป็นสภาวะหนึ่งหรืออุดมคติที่เมื่อบรรลุถึงก็หยุดและจบสิ้นลง

พุทธทาสภิกขุ (2531) เขียน “สันติภาพของโลก” ได้ให้ความหมายของสันติภาพว่า สันติภาพหมายถึงการมีมิตรภาพสูงสุดต่อกันเริ่มต้นจากมนุษย์ในส่วนที่เป็นปัจเจกบุคคลแล้วจึงค่อยๆ ขยายออกไปเป็นระหว่างมนุษย์กับมนุษย์อื่นๆ ซึ่งมีมนุษยธรรมสมบูรณ์ด้วยกัน ท่านพุทธทาสได้

กล่าวถึงผลที่เกิดตามมาว่าทำให้มีมิตรภาพสูงสุดคือ ความเป็นเพื่อนระหว่างกันโดยถือหลักความจริงตามธรรมชาติว่า สัตว์ทั้งหลายเป็นเพื่อนกันเถิด เพื่อนแก่ เพื่อนเจ็บ เพื่อนตายด้วยกันทั้งหมดทั้งสิ้น และการมีมิตรภาพสูงสุดนี้ ท่านกล่าวว่าสามารถขยายออกไปเป็นมิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์ คนกับต้นไม้ ซึ่งจะทำให้ไม่มีการเบียดเบียนกัน

ดังนั้นการมีมิตรภาพต่อกันและกัน ทำให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคมโลก ซึ่งเริ่มต้นจากมนุษย์แต่ละบุคคลเป็นพื้นฐานแล้วขยายไปสู่มนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสัตว์ และต้นไม้ในที่สุดก็ขยายเป็นสังคมที่มีขนาดใหญ่ขึ้นเป็นกลุ่มหรือประเทศหลายๆ ประเทศเป็นสังคมโลกทั้งหมด ซึ่งท่านพุทธทาสได้กล่าวไว้ดังนี้ “สันติภาพอันมหาศาลใหญ่หลวงก็เป็นของโลก สันติภาพเล็กๆน้อยๆ ก็เป็นของแต่ละคน แต่อย่าลืมว่าของใหญ่ก็เกิดจากของน้อยของเล็กประกอบกันขึ้น”

รุ่งธรรม ศุจิธรรมรักษ์ (2545) เขียน “สันติศึกษา” ได้กล่าวว่า ความหมายของสันติภาพที่ให้ไว้ในภาษาอังกฤษครอบคลุมนัยทั้งเชิงลบและเชิงบวกของสันติภาพ กล่าวคือความหมายข้อที่หนึ่งและสองมีนัยเชิงลบ ส่วนข้อที่สามมีนัยเชิงบวก ประเภทของสันติภาพ ความหมายของสันติภาพเชิงบวกไม่ค่อยมีปัญหาในการทาความเข้าใจเพราะเมื่อกล่าวว่ามีความสุขก็เป็นที่เข้าใจได้ว่าหมายถึงความสบายกายความสบายใจหรือการปราศจากสิ่งบีบคั้นทางกายและทางใจ ในขณะที่ความหมายของสันติภาพเชิงลบมีคำถามมาว่า ที่กล่าวว่าสงบหรือปราศจากสิ่งที่ไม่พึงประสงค์นั้น สิ่งที่ไม่พึงประสงค์ซึ่งเป็นสิ่งตรงข้ามสันติภาพคืออะไร การขยายความหมายของสันติภาพดังกล่าวข้างต้นก็คือ การเปลี่ยนความหมายของสันติภาพที่เราคุ้นเคยกันอยู่ คือ สันติภาพเชิงลบ (ความสงบ) มาเป็นสันติภาพเชิงบวก (ความสงบสุข) อันที่จริงสันติภาพเชิงบวกหรือความสงบสุขนี้ ก็คือสังคมที่ดีอันน่าพึงปรารถนานั้นเอง โดยทั่วไปสังคมที่ดีหรือสังคมที่ความสุขหรือสันติสุขควรต้องมีลักษณะที่ดี 4 ประการ คือ

1. ความสงบ ไม่มีสงครามและการทาร้ายร่างกาย และทรัพย์สิน

2. ความกนิดีอยู่ดีไม่มีความยากจน

3. ความยุติธรรมทางสังคมและการเมือง ไม่มีการกดขี่และเอาเปรียบกัน

4. ความสมดุลทางนิเวศน์ ไม่มีความเสื่อมทรามทางนิเวศน์หรือมลภาวะต่างๆ

สุลักษณ์ คิวรักษ์ (2530) เขียน “สื่อในสันติภาพ สันติภาพในสื่อ” ได้กล่าวถึงสันติภาพตามนัยยะของศาสนาพุทธว่า สันติภาพที่สำคัญที่สุด ต้องเป็นสันติภาพจากภายใน ถ้าเราไม่มีสันติภาพภายใน ก็จะมีสันติภาพภายนอกไม่ได้ เพราะฉะนั้นต้องเจริญสันติภายใน ลดความโลภ โกรธ หลง

ภายใน ถ้าลดได้มากเท่าไหร่ ก็จะเป็นประโยชน์ มันจะสะท้อนออกมาสู่ภายนอก แต่ในสภาพปัจจุบันจะเน้นสันติภายในแบบพุทธศาสนาอย่างเดียวไม่พอ ต้องกำหนดรู้เท่าทันสังคมภายนอกด้วย โดยเฉพาะความซับซ้อนของสังคมภายนอก ในรูปแบบที่ซับซ้อนของสังคมภายนอกนี้ มันมีความรุนแรงอยู่ในตัวของมันตลอดเวลา

อรปรียา วสุมหันต์ (2553) เขียน “พุทธวิธีจัดการความความขัดแย้งในทัศนะของพระไพศาล วิสาโล” ได้กล่าวว่า สันติภาพมี 2 ลักษณะ “สันติภาพในเชิงทวิ” คือ

1. สันติภาพเชิงลบ (Negative Peace) หมายถึงสันติภาพที่ปราศจากสงครามและความรุนแรงทางตรง เช่น การทำร้ายร่างกายหรือการทาสงคราม เป็นต้น

2. สันติภาพเชิงบวก (Positive Peace) หมายถึงสันติภาพที่เต็มไปด้วยสันติสุขของ บุคคล สังคม และโลก อุดมไปด้วยปัจจัย 4 อยู่ร่วมอย่างสงบมีความสุขมีเสรีภาพ เคารพในสิทธิผู้อื่นไม่เบียดเบียนกัน

ส่วนความหมายของสันติภาพในเชิงทวิภาวะประกอบด้วย

1. สันติภาพภายใน หมายถึงสภาวะที่จิตหลุดพ้นจากพันธนาการของกิเลสหรือจากการครอบงำของสิ่งต่างๆ อันเป็นสภาพจิตที่ไร้ความขัดแย้งความรุนแรงทุกชนิด ซึ่งพุทธศาสนาเรียกภาวะนี้ว่า “นิพพาน”

2. สันติภาพภายนอก หมายถึงสภาวะที่บุคคล สังคม และโลก ไม่มีการเบียดเบียนซึ่งกันและกันมีความรักความสามัคคี มีเสรีภาพ และเคารพในสิทธิมนุษยชน

2.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์และแอนิเมชัน

Paul Well (2541) เขียน “Understanding Animation” ได้กล่าวว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหาก จากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปวาด หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช

คำว่า แอนิเมชั่น (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชั่นจึงหมายถึงการสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ (2532) เขียน “เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง” ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันว่า แอนิเมชันสามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ และใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

อนุชา เสรีสุชาติ (2548) เขียน “การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่น” ได้กล่าวเกี่ยวกับแอนิเมชันไว้ว่า แอนิเมชัน (Animation) เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย เป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชัน ทั้งเนื้อหา เรื่องราวแม้แต่แนวคิดนามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่ายเมื่อถูกสื่อสารเป็นแอนิเมชันทั้งนั้น โดยคุณสมบัติของแอนิเมชันที่สามารถพรรณนาหรือบรรยายกระบวนการที่ซับซ้อนให้เห็นได้อย่างเข้าใจง่าย เช่นการทำงานของเครื่องจักรกล อีกทั้งยังเน้นส่วนที่สำคัญ โดยสีหรือเสียง และใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขต จึงส่งเสริมจินตนาการและการตีความหมายที่เป็นนามธรรมของผู้ชม

2.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัญญะ

กชกร คันยุไร (2559) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “การตีความเชิงสัญญะตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Spring, Summer, Fall, Winter ...And Spring” ได้ศึกษากลวิธีในการนำเสนอและการวิเคราะห์ภาพเชิงสัญญะตามแนวคิดของพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยา คำสั่งสอนขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าและบทความต่าง ๆ มาวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ ผลการศึกษาพบว่า เรื่องราวแบ่งตามช่วงวัยสำคัญของชีวิตเป็น 3 ช่วง ได้แก่ วัยเยาว์ วัยรุ่น วัยกลางคน โดยความแตกต่างของเนื้อเรื่องอยู่ที่ความผิดพลาดของการกระทำในแต่ละช่วงชีวิต ตัวอย่างสัญญะที่ได้จากการศึกษา เช่น ชื่อภาพยนตร์สื่อถึงเวลาที่หมุนเวียนหรือวัฏจักรการเวียนว่ายตายเกิดไม่รู้จักจบสิ้น เป็ดที่อยู่ในน้ำเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากธรรมชาติของเป็ดต้องอพยพย้ายถิ่นฐาน แมวที่พระอาจารย์เลี้ยงเป็นตัวแทนของความบริสุทธิ์ในฉาก

ที่ใช้หางแมวเขียนบทสวดจึงเหมือนใช้หลักธรรมอันบริสุทธิ์มาชำระล้างจิตใจอันขุ่นหมองด้วยโทสะให้กลับสู่ความสงบ เป็นต้น

ณ.คอน ลับแล (2561) เขียนบทความเรื่อง “ทวิภพ (2004)” ได้วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่สร้างจากนวนิยายเรื่องทวิภพของทมยันตี ในบทความกล่าวว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เต็มไปด้วยสัญญะที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมปรากฏออกมาโดยผู้สร้างจงใจฉายสัญญะเหล่านั้นซ้ำหลายครั้ง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจและครุ่นคิดถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ อย่างดอกกุหลาบเป็นสัญลักษณ์ใช้แทนกระจกซึ่งเป็นชนวนเหตุให้มณีจันทร์สามารถเดินทางผ่านคลื่นแห่งกาลเวลาได้ ในภาพยนตร์มักจะเห็นกุหลาบหมุนวนเวียนเปรียบเสมือนการย้อนเวลา และบางครั้งเป็นการโรยกลีบกุหลาบซึ่งหมายถึงสิ่งที่เป็นนามธรรมแปรสภาพเป็นรูปธรรม วิทยุที่เป็นอุปกรณ์ที่มีคลื่นความถี่ สามารถปรับจูนเปลี่ยนแปลงรับส่งสัญญาณได้ เปรียบเหมือนคลื่นแห่งกาลเวลาที่มณีจันทร์กำลังเวียนวนอยู่ ช่วงท้ายของภาพยนตร์ยังปรากฏภาพคล้ายใบหน้าคน เริ่มต้นจากจุมพิตแล้วค่อยๆแยกจากกัน ซึ่งอาจสื่อถึงอดีตกับปัจจุบัน

ภูริกา เดชปรารมย์ (2560) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “ศึกษาเนื้อหาและสัญลักษณ์จากมิวสิกวีดีโอเพลง Wake Me Up – B.A.P” เพื่อศึกษาความหมายของเรื่องราวผ่านสัญลักษณ์ในมิวสิกวีดีโอ โดยศึกษาความหมายของเนื้อเพลงและสัญลักษณ์ที่ปรากฏทั้งในตัวอย่างมิวสิกวีดีโอและมิวสิกวีดีโอ ผลการศึกษาพบว่าสัญลักษณ์ที่พบในมิวสิกวีดีโอแบ่งออกเป็น สัญลักษณ์ทางสังคมอย่างผู้หญิงที่พยายามเปลี่ยนตัวเองให้เป็นไปตามที่สังคมต้องการ สัญลักษณ์ทางศาสนาและความเชื่ออย่างอาทิตย์อุทัยสื่อถึงการเกิดความหวังและการเริ่มต้นใหม่และสัญลักษณ์อื่นๆ ที่มีการนิยามความหมายแตกต่างจากเดิมอย่างกุหลาบแดง ที่รู้กันว่าเป็นตัวแทนของความรักแต่ในมิวสิกวิดีโอนั้นนอกจากสื่อถึงความรักแล้วยังสื่อถึงความตายด้วยเช่นกัน

สุวิตา สิทธิ์สุธีชนนท์ (2562) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “สัญญะเกี่ยวกับเวลา : พรุ่งนี้ผมจะเดตกับเธอคนเมื่อวาน” เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะกับเวลา โดยศึกษาวิเคราะห์จากเนื้อเรื่อง ฉาก องค์ประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบว่าสัญญะเกี่ยวกับเวลา มักจะเป็นสิ่งที่มีลักษณะต่อเนื่องกัน แสดงการเปลี่ยนแปลง หรือไม่บอกจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด จึงสามารถแบ่งรูปแบบของสัญญะเกี่ยวกับเวลาจากภาพยนตร์เรื่องนี้ออกเป็น 5 รูปแบบ ได้แก่ วงกลม การเลื่อนไหล เส้นขนาน การมอดไหม้ สถานที่ ยกตัวอย่างเช่น สัญญะของเวลาในรูปแบบวงกลมสื่อถึงการไม่มีที่สิ้นสุดของเวลาและความเป็นนิรันดร์ โดยสัญญะรูปแบบวงกลมที่พบในเรื่อง ได้แก่ ม้าหมุน สวิงแคโรเซล ชิงช้าสวรรค์ เครื่องซักผ้า เป็นต้น

อาภาพรรณ สายยศ (2549) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เชิงสัญญะของภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์” ได้กล่าวว่า การสื่อความหมายเชิงสัญญะของภาพยนตร์โฆษณามีความสัมพันธ์กับมายาคติที่ปรากฏ ภายใต้บริบทที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านสังคม-วัฒนธรรม รวมทั้งปัจจัยด้านสังคม-จิตวิทยา ความต้องการพื้นฐาน ความเป็นเพศ ชนชั้นทางสังคม รูปแบบการใช้ชีวิต ค่านิยมที่แต่งเติมลงไปในตัวสินค้า และแฝงไปด้วยมายาคติเป็นส่วนสำคัญในสร้างภาพลักษณ์ที่พึงประสงค์ของผลิตภัณฑ์ประเภทเบียร์ ในการสร้างจุดจับใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โฆษณาซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับตัวเองของกลุ่มเป้าหมาย โดยเชื่อมโยงตัวตนกับภาพลักษณ์ที่ถูกนำเสนอ

2.2.2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสันติภาพ

กมล กมลตระกูล (2551) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการสร้างสันติภาพใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ในมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบจากความรุนแรง” เพื่อศึกษาหาทางออกการแก้ปัญหาความรุนแรงในมุมมองของประชาชนที่ได้รับผลกระทบโดยตรง โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ ทั้งคนที่เกี่ยวข้องกับผู้ก่อความไม่สงบและคนที่ได้รับผลกระทบ ผลการศึกษาพบว่าคำตอบที่ได้รับจากประชากรกลุ่มตัวอย่างล้วนเป็นไปในทางเดียวกัน คือ ให้ถอนทหารออกจากพื้นที่ เนื่องจากการลาดตะเวนของทหารเป็นต้นเหตุของการเกิดความรุนแรง ดังนั้นการถอนทหารออกไปจึงถือว่าเป็นคำตอบที่เป็นเอกฉันท์ในการสร้างสันติภาพ

พระนราศักดิ์ วรธมฺโม (2560) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “วิเคราะห์แนวคิดเรื่องสันติภาพของติช นัท ฮันห์” เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและวิธีการสร้างสันติภาพ โดยศึกษาจากแนวคิดการปฏิบัติในด้านการเผยแผ่หลักธรรมในกระบวนการนำแนวคิดเพื่อสร้างสันติภาพสู่สังคมของ ติช นัท ฮันห์ ผลการศึกษาพบว่า สันติภาพของ ติช นัท ฮันห์ คือ สภาวะที่ปราศจากสงคราม ความรุนแรง ทั้งทางร่างกายและทรัพย์สิน ไร้อารมณ์ขุ่นมัวที่เกิดจาก โทสะ โมหะ โลภะ ภายในใจ คือการไม่เบียดเบียนซึ่งกันและกัน ไม่นำเอาโทสะ โมหะ โลภะ เข้าสู่ผู้อื่น เป็นสันติภาพที่เกิดจากนำธรรมมาสู่ชีวิตประจำวัน

เสาวรส ปลื้มใจ (2560) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “สมาคมผู้หญิงเพื่อสันติภาพกับการสร้างสันติภาพในจังหวัดชายแดนใต้” เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสันติภาพโดยการมีส่วนร่วมของผู้หญิง โดยศึกษาจากบทบาทของสมาคมผู้หญิงเพื่อสันติภาพ ผลการศึกษาพบว่าบทบาทของสมาคมผู้หญิงเพื่อสันติภาพกับการสร้างสันติภาพในจังหวัดชายแดนใต้นั้นมีทั้งหมด 3 ประการ คือ การสังคมสงเคราะห์ ช่วยเหลือเยียวยาเมื่อได้ทราบถึงปัญหา การพัฒนา สร้างความเข้าใจซึ่งกันและกัน และการสื่อสารสาธารณะ เป็นกระบอกเสียงเพื่อเรียกร้องความยุติธรรม

บทที่ 3

ทฤษฎีและการวิเคราะห์สัญญะ

3.1. แนวคิดเกี่ยวกับสัญญะ

3.1.1. สัญญะตามแนวคิดของเพียร์ซ (C. Peirce) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุจริง จึงได้จัดประเภทของสัญญะได้เป็น 3 แบบ ดังนี้

ภาพเหมือน (Icon) เป็น เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นไปในลักษณะของความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง (Resemblance) เช่น ภาพถ่ายหรือภาพยนตร์ เพราะว่าภาพดังกล่าวดูเหมือนกับสิ่งที่มันอ้างอิงถึง

ดัชนี (Index) เป็น เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นไปในลักษณะของความเป็นเหตุเป็นผลต่อกัน (Cause and Effect) ที่ชี้บ่งหรือชี้ถึงบางสิ่งบางอย่างอื่นๆ เช่น การที่เราเห็นควันก็รู้ได้ว่ามีไฟ เป็นต้น

สัญลักษณ์ (Symbol) เป็น เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นไปในลักษณะของการถูกกำหนดขึ้นเอง แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างแต่ไม่ได้คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้ ซึ่งต้องได้รับการยอมรับจนกลายเป็นแบบแผน (Convention) และต้องมีการเรียนรู้เครื่องหมายเพื่อทำความเข้าใจ

3.1.2. สัญญะตามแนวคิดของ เดอ โซซูร์ (F. De Saussure) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยระบุว่า สัญญะทุกอย่างจะมี 2 มิติ มิติที่หนึ่งคือ มิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งเรียกว่า“Language” หรือหลักเกณฑ์ที่ใช้ และมิติที่สองเรียกว่า “Speech” หรือ ลีลาการใช้ โดยโซซูร์ยังเสนอว่าสัญญะย่อยตัวหนึ่งจะยังไม่มีความหมายในตัวเองจนกว่าจะไปเทียบเคียงกับสัญญะย่อยตัวอื่นๆที่อาศัยการเปรียบเทียบแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition)

3.1.3. สัญญะตามแนวคิดของโรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) แนวคิดสำคัญของ Barthes จะกล่าวถึงความหมายของสัญญะ โดยเห็นว่าความหมายของสัญญะนั้นมีอยู่ 2 ระดับ

1. Denotation เป็นระดับความหมายตรง ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นภววิสัย (objective) เป็นความหมายที่ผู้เข้าใจตามตัวอักษรเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปตามข้อตกลงที่กำหนดขึ้นมาจัดอยู่ในลักษณะของการอธิบายหรือพรรณนา (descriptive level)

2. Connotation เป็นระดับดับความหมายแฝง ที่เกิดขึ้นจากการตีความโดยอัตวิสัย (Subjective) ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลจากประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ประสบมาในชีวิต หรือบริบททางสังคมวัฒนธรรมหนึ่งๆ ในผลงานที่ชื่อว่า“มายาคติ” (Mythologies) บาร์ตส์ได้นำไปสู่ความคิดเรื่อง “มายาคติ” (Myth) ซึ่งในชั้นต้นนี้เราสามารถที่จะนิยามได้ว่าหมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ

3.2. วิธีการวิเคราะห์สัญญะ

นักสัญญะวิทยาได้พยายามจะจำแนกประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะ ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้าพบว่ามี 3 แนวทางที่ใช้ในการวิเคราะห์ ดังนี้

การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

เดอ โซซูร์ ได้แยกแยะประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะออกเป็น 2 ประเภท

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) หรือความหมายโดยตรง หมายถึง ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรเป็นความหมายที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระดับแรก ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง คนส่วนใหญ่จะเข้าใจตรงกัน เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป หรือเป็นความหมายที่ระบุในพจนานุกรม

2. ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) คือ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากการตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เป็นความหมายที่ถูกสร้างให้เชื่อมโยงลงไปอีกชั้นหนึ่ง การที่จะถอดความหมายโดยนัยออกมาได้นั้นจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของแต่ละแห่ง เพราะจะทำให้เข้าใจความหมายได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง

การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic และ Syntagmatic

1. Paradigmatic (Synchronic) การวิเคราะห์ในระบบนี้ยังสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แนวทาง ดังนี้

1.1. เดอ โซซูร์ ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์ลักษณะนี้เอาไว้ว่า “เป็นการหาแบบแผนที่ซ่อนเร้นของคู่ตรงข้ามและสร้างความหมายขึ้นมา” (Hidden Pattern of Opposition) ดังนั้น ในอีกมุมหนึ่งการวิเคราะห์แบบ Paradigmatic (Synchronic) จึงเป็นการแสวงหาคุณลักษณะทั้งหมด (Attribute) ของสัญญะที่ตรงกันข้ามกัน เช่น คุณลักษณะทั้งหมด (Paradigm) ของพระเอกกับผู้ร้าย

1.2. เลวี่-สโตรส์ กล่าวว่า การวิเคราะห์ตัวบทนั้น เราต้องแยกระหว่างความหมายที่เปิดเผย (Manifest Meaning) ซึ่งจะเป็นตัวเล่าเรื่องว่า ตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น กับความหมายแฝงเร้น (Latent Meaning) อันเป็นความหมายที่บ่งบอกว่า แท้จริงแล้วตัวบทนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร มีความหมายอะไร

1.3. มุ่งเน้นที่การแสวงหาชุดของสัญญะชุดหนึ่งๆ ที่อยู่ในกระบวนทัศน์เดียวกัน และยังสามารถนำมาใช้แปรเปลี่ยนกันได้ โดยยังคงรักษาความหมายเดิมเอาไว้

2. Syntagmatic (Diachronic) หลักของการวิเคราะห์แบบนี้จะเน้นลำดับขั้นหรือช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์หรือการปรากฏของสัญญะ การวิเคราะห์แบบ Syntagmatic จะพบมากในเรื่องของการเล่าเรื่อง (Narration) เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่องนั้นจะต้องกำหนดขั้นตอนของเหตุการณ์เอาไว้อย่างแน่ชัด หากสลับขั้นตอนกัน ความหมายก็อาจจะเปลี่ยนแปลงไป

การวิเคราะห์แบบ Metaphor และ Metonymy

เป็นวิธีการหลักอีก 2 วิธีการที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายจากสัญญะตัวหนึ่ง โดยอาศัยสัญญะอีกตัวหนึ่ง

1. การวิเคราะห์แบบ Metaphor เป็นวิธีถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะ 2 ตัวที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน และถูกนำมาใช้ถ่ายทอดความหมายด้วยวิธีการ "เปรียบเทียบอุปมาอุปมัย"(Analogy) โดยที่สัญญะตัวแรกนั้นเป็นที่รู้จักความหมายกันดีอยู่แล้ว เพราะฉะนั้น เมื่อถูกนำมาเข้าคู่กับสัญญะตัวที่สองซึ่งยังไม่ค่อยรู้จักความหมายกันดีจึงต้องอาศัยความหมายของสัญญะตัวแรกเพื่อทำให้สัญญะตัวหลังถูกรับรู้ความหมายไปด้วยการเปรียบเทียบ

2. การวิเคราะห์แบบ Metonymy เป็นวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยหยิบเอาส่วนเสี้ยวเล็กๆ ส่วนหนึ่งของสัญญะ (Part) มาแทนความหมายของส่วนรวมทั้งหมด (Whole) ตัวอย่างที่พบบ่อยที่สุดคือการใช้สัญญะแทนเมืองต่างๆ การถ่ายทอดด้วยวิธีนี้เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารกระทำอยู่ตลอดเวลาด้วยการเลือกส่วนย่อยที่สามารถเป็นตัวแทนที่ดีที่สุดของส่วนรวมทั้งหมดมาใช้เป็นสัญญะที่ถ่ายทอดความหมาย เช่น คริสต์ศาสนาเลือก Metonymy เป็นไม้กางเขนซึ่งมีความเกี่ยวพันกับเรื่องราวของพระเยซูในตอนสิ้นพระชนม์ เป็นต้น

3.4. แนวทางที่ศิลปินนำสัญญะมาใช้สื่อถึงสันติภาพในศิลปะและสื่อบันเทิง

การใช้สัญญะ (Sign) ในการสื่อสารนอกจากจะสื่อความหมายโดยตรงแล้ว ยังสามารถสื่อความหมายโดยอ้อมผ่านทางสัญญะได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย การสื่อความหมายผ่านทางสัญญะแบบนี้เป็นการสื่อสารศิลปะที่กินใจ ให้อารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี ในวงการภาพยนตร์และแอนิเมชันจึงนิยมใช้สัญญะในการนำเสนอแนวคิดของตน เพื่อโน้มน้าวผู้ชมให้คล้อยตามกันอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้การอุปมาอุปมัยก็เป็นการสื่อสารในเชิงสัญญะอีกแบบหนึ่งที่ใช้ได้ผลเป็นอย่างดีด้วยวิธีการเปรียบเทียบ

ตัวอย่างงานศิลปะ

1. **ภาพวาด The third of May โดย Francisco de Goya**

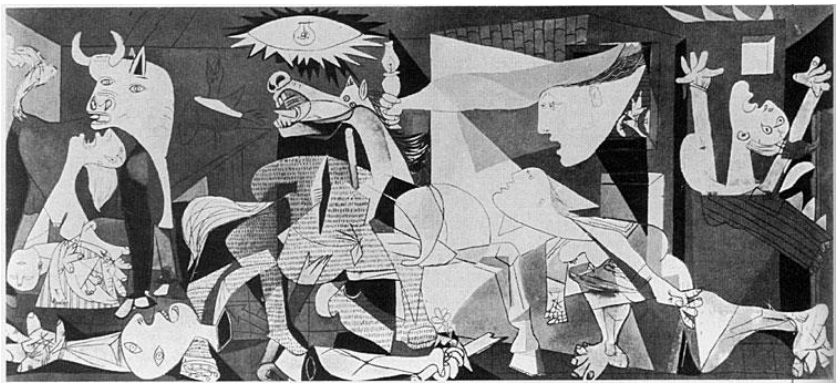
ภาพที่ 1 ภาพวาด The third of May

ที่มา : https://www.matichonweekly.com/column/article_139177

โกยาซึ่งเป็นผู้วาดได้นำเสนอจุดเด่นของตัวละครในภาพวาดภาพนี้ ด้วยการให้ผู้ชมมองตรงไปยังใบหน้าของเหยื่อที่กำลังตื่นตระหนกและหวาดหวั่นกับความตายที่กำลังคุกคาม แทนที่จะเป็นเหล่าทหารผู้รุกรานที่มองไม่เห็นใบหน้าชัดเจน เขาถ่ายทอดช่วงเวลาอันน่าสะเทือนใจด้วยแสงเงาที่ตัดกันอย่างเข้มข้นรุนแรง ในจุดที่สว่างไสวที่สุดเป็นภาพของชายหนุ่มที่ยืนอยู่ท่ามกลางฝูงชนผู้หวาดกลัว แสงสว่างนั้นแสดงให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ของเหล่าผู้คน สายตาจ้องมองไปยังเหล่าศัตรูที่กำลังเล็งปืนหมายเอาชีวิตพวกเขา สองมือชูขึ้นเหนือหัวคล้ายกับยอมจำนน แต่ในขณะเดียวกันเขาก็มีท่าทางราว

กับพระเยซูกำลังถูกตรึงกางเขน อีกทั้งบนมือขวาของเขายังปรากฏร่องรอยที่ดูคล้ายกับรอยแผลศักดิ์สิทธิ์ (Stigmata) ซึ่งดูเหมือนกับว่า โกยาจะเปรียบภาพการสังหารหมู่ครั้งนี้กับการพลีชีพเพื่อไถ่บาปให้มวลมนุษย์ของพระเยซูอีกด้วย ภาพนี้มีนัยยะแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงและน่าเศร้าของสงครามและการเสียสละชีวิต แสดงถึงความปราถนาของผู้วาดในการต่อต้านความโหดร้ายเช่นนี้

2. ภาพวาด Guernica โดย Pablo Picasso



ภาพที่ 2 ภาพ Guernica

ที่มา : https://th.trendexmexico.com/

ภาพ Guernica ของ Pablo Picasso ได้กลายเป็นภาพต่อต้านความโหดร้ายและความรุนแรง โดยสัญลักษณ์ของงานนี้ได้สะท้อนความเจ็บปวดในช่วงสงครามกลางเมืองและสะท้อนถึงความทุกข์ทรมานของทั้งโลก คนและสัตว์ที่ปรากฏในภาพนั้นเป็นคนพิการและนัยตาของพวกเขาเต็มไปด้วยความสยดสยอง รวมถึงปากของพวกเขาก็เปิดออกด้วยเสียงที่เงียบสงัด สิ่งปลูกสร้างบนภาพจะถูกทำลายหรือปกคลุมด้วยเปลวไฟ แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความรุนแรง ความอลวน ความสิ้นหวัง ความอ่อนแอ และความตาย ภาพนี้จึงมีสัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในการที่ผู้วาดแสดงให้เห็นถึงภาพอันน่าเศร้าของเหล่าสิ่งมีชีวิตที่ทุกข์ทรมาน เพื่อต้องการแสดงถึงความน่ากลัวและต่อต้านความรุนแรงอันเกิดจากสงคราม

บทที่ 4

สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพที่ปรากฏในแอนิเมชัน

แอนิเมชันเรื่อง ‘My Hero Academia’ หรือชื่อภาษาญี่ปุ่น ‘僕のヒーローアカデミア’ เป็นแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวต่อสู้และแฟนตาซี โดยสร้างจากหนังสือมังงะของโฮริโคชิ โคเฮย์ และนำไปทำเป็นแอนิเมชันโดย Bones Studio

ภาพที่ 3 โปสเตอร์แอนิเมชัน

ที่มา : http://virgoneo-fs.blogspot.com/

แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกที่ 80% ของประชากรมีพลังพิเศษที่เรียกว่า "อัตลักษณ์" บนโลกใบนี้นั้นอาชีพที่ทุกคนใฝ่ฝันและชื่นชมคือการเป็นฮีโร่ คอยช่วยเหลือและดูแลความสงบเรียบร้อยของสังคม ซึ่งมิโดริยะ อิซึคุเองก็คือหนึ่งในนั้น ทว่าเขาเกิดมาไร้อัตลักษณ์ ทำให้ความฝันของเขาห่างไกลจนแทบเรียกว่าเป็นไปไม่ได้ กระทั่งวันหนึ่งเขาได้มีโอกาสพบกับออลไมต์ ฮีโร่อันดับ 1 ซึ่งได้ฉายาว่า สัญลักษณ์แห่งสันติภาพ และยังเป็นฮีโร่ที่เขาชื่นชมมาโดยตลอด ออลไมต์ได้ตัดสินใจมอบพลังให้เขาเป็นผู้สืบทอด ดังนั้นเรื่องราวของสุดยอดฮีโร่แห่งยุคสมัยใหม่จึงได้กำเนิดขึ้น

จากการศึกษาเกี่ยวกับสันติภาพและทฤษฎีสัญวิทยา สามารถนำความรู้ความเข้าใจมาวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia ผ่านทางฉากและองค์ประกอบในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับสัญญะของสันติภาพ ดังฉากต่อไปนี้

4.1 ฉากพระอาทิตย์ตกดินและพระอาทิตย์ขึ้น

พระอาทิตย์ตกดินและพระอาทิตย์ขึ้นตามหลักสากลมีนัยยะที่สื่อถึงการสิ้นสุดลงของวันเก่าและการเริ่มต้นวันใหม่ อีกทั้งแสงของพระอาทิตย์ยังสามารถสื่อถึงความเงียบสงบและความหวังได้ด้วยเช่นกัน

ในแอนิเมชันเรื่องนี้ ฉากหลังที่เป็นตอนพระอาทิตย์ตกดิน จะปรากฏในฉากตอนที่มิโดริยะซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องกำลังพูดคุยกับออลไมต์ ฮีโร่ที่เขาชื่นชอบ ในตอนนั้นตัวเอกกำลังตกอยู่ในภาวะสิ้นหวังและเริ่มคิดจะยอมแพ้กับการเดินตามความฝันที่จะเป็นฮีโร่ ออลไมต์ก็ได้พูดขึ้นมาว่าตัวมิโดริยะเองนั้นก็สามารถเป็นฮีโร่แบบออลไมต์ได้ ซึ่งพอคำพูดของออลไมต์จบลง ในฉากได้ปรากฏภาพพระอาทิตย์ที่อยู่ด้านหลังกำลังส่องแสงมาที่ตัวละครทั้งสอง ซึ่งแสงของพระอาทิตย์นั้นเป็นสัญญะสื่อถึงความหวังดีและกำลังใจที่ออลไมต์ได้มอบให้กับตัวเอก

ภาพที่ 4 พระอาทิตย์ตกดินตอนตัวเอกพบกับออลไมต์ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 5 พระอาทิตย์ตกดินตอนตัวเอกพบกับออลไมต์ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ฉากที่มีพระอาทิตย์ขึ้นในเรื่อง เป็นฉากระหว่างที่มิโดริยะกำลังฝึกซ้อมโดยมีออลไมต์คอยให้คำแนะนำ คำพูดของออลไมต์ในฉากนี้ช่วยเป็นแรงผลักดันให้มิโดริยะที่กำลังรู้สึกท้อมีกำลังใจในการฝึกซ้อมต่อ ในระหว่างบทสนทนาของตัวละครจะปรากฏให้เห็นพระอาทิตย์ยามรุ่งเช้าที่กำลังขึ้นอยู่ทางด้านหลังพร้อมกับกำลังส่องแสงมา แสงของพระอาทิตย์ที่ค่อย ๆ สว่างขึ้นเปรียบเสมือนความหวังที่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นในใจของตัวเอก

ภาพที่ 6 ฉากออลไมต์พูดให้กำลังใจ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 7 ฉากออลไมต์พูดให้กำลังใจ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 8 ฉากตัวเอกคุยกับออลไมต์ที่ริมชายหาด

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 9 ฉากตอนจบการฝึกซ้อม

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 10 ฉากตัวเอกได้รับสืบทอดพลัง

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ฉากพระอาทิตย์ขึ้นในบางตอนของเรื่อง เป็นฉากที่มาพร้อมกับทิวทัศน์ริมชายหาดที่เป็นทะเลสงบนิ่ง ไม่มีคลื่น ซึ่งทะเลที่สงบนิ่งนั้นเป็นสัญญะที่สื่อถึงสันติภาพโดยแสดงให้เห็นถึงความเงียบสงบ ปราศจากความวุ่นวาย

ภาพที่ 11 ฉากพระอาทิตย์ขึ้นริมชายหาด

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ฉากภายหลังจากการต่อสู้แต่ละครั้งจบลง มีฉากหลังที่เป็นช่วงพระอาทิตย์ขึ้นและพระอาทิตย์ตกดิน โดยพระอาทิตย์ขึ้นเป็นสัญญะสื่อถึงการเริ่มต้นวันใหม่หลังจากจบการต่อสู้ ส่วนพระอาทิตย์ตกดินในฉากนี้สื่อถึงการสิ้นสุดลงของการต่อสู้ ซึ่งเปรียบเสมือนกับแสงของพระอาทิตย์ที่ค่อย ๆ ดับลง

ภาพที่ 12 ฉากหลังจบการต่อสู้

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 13 ฉากออลไมต์ที่โรงพยาบาล

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 14 พระอาทิตย์ขึ้นที่โรงเรียน

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 15 พระอาทิตย์ตกดินในเมือง

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

นอกจากนี้ยังพบฉากพระอาทิตย์ขึ้นที่คล้ายคลึงกันและมีสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง Attack On Titan ซึ่งเป็นแอนิเมชันที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่ออิสระและสันติภาพของมนุษยชาติเช่นเดียวกัน

ภาพที่ 16 ฉากพระอาทิตย์ขึ้นในเรื่องอื่น ๆ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง Attack On Titan

ภาพที่ 17 ฉากพระอาทิตย์ขึ้นในเรื่องอื่น ๆ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง Attack On Titan

4.2 ฉากชูกำปั้น

ฉากชูกำปั้นในแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นสัญญะแสดงถึงความกล้าหาญและความมุ่งมั่นของตัวละครที่ต้องการต่อสู้เพื่อสันติภาพ ภายหลังจากที่การต่อสู้จบลง ตัวละครในเรื่องจะชูกำปั้นขึ้นเพื่อแสดงให้ผู้คนได้เห็นว่าเขาได้รับชัยชนะแล้ว ดังนั้นการชูกำปั้นในที่นี้จึงเป็นสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพที่สื่อถึงชัยชนะในการต่อสู้ และสื่อถึงการสิ้นสุดลงของการต่อสู้ด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 18 ฉากชูกำปั้นระหว่างตอนต่อสู้

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 19 ฉากออลไมต์ชูกำปั้นหลังได้รับชัยชนะ

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 20 ฉากออลไมต์ชูกำปั้นในการต่อสู้ครั้งสุดท้าย

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 21 ฮีโร่ชูกำปั้นหลังได้รับชัยชนะ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 22 ฮีโร่ชูกำปั้นหลังได้รับชัยชนะ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 23 รูปปั้นของฮีโร่ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งสันติภาพ

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ไม่ใช่เพียงแค่การชูกำปั้นเท่านั้น การชูนิ้วในแอนิเมชันเรื่องนี้ยังเป็นสัญญะที่สื่อถึงความหวังดี ฉากที่ออลไมต์บอกว่าจะมอบพลังของเขาให้ตัวเอกได้เป็นผู้สืบทอด ในระหว่างที่พูดอยู่นั้น ออลไมต์ก็ได้ชูนิ้วขึ้นเพื่อเป็นการบอกให้มิโดริยะรับช่วงในการเป็นฮีโร่ต่อจากตนเองและขอให้มิโดริยะเดินหน้าต่อสู้เพื่อสันติภาพต่อไป

ภาพที่ 24 ฉากตอนที่ชูนิ้วขึ้นบนฟ้า

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

นอกจากนี้ยังพบฉากชูกำปั้นที่คล้ายคลึงกันและสื่อความหมายถึงชัยชนะและมิตรภาพในแอนิเมชันเรื่อง One Piece ซึ่งเป็นแอนิเมชันที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยและไล่ตามความฝัน แอนิเมชันเรื่องนี้มีฉากที่ใช้กำปั้นเป็นสัญญะแทนการสิ้นสุดลงของการต่อสู้ด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 25 ฉากชูกำปั้นในเรื่องอื่น ๆ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง One Piece

ภาพที่ 26 ฉากชูกำปั้นในเรื่องอื่น ๆ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง One Piece

4.3 ฉากท้องฟ้า

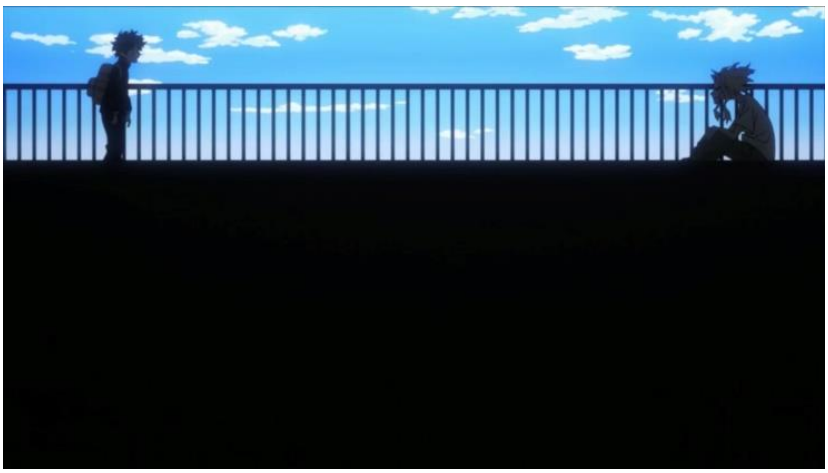
ภายในแอนิเมชันมีการเล่นกับสีและองค์ประกอบของฉากที่เป็นท้องฟ้า เพื่อเป็นสัญญะที่ใช้สื่อถึงสันติภาพหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ฉากตอนที่มิโดริยะกำลังพูดคุยกับออลไมต์เกี่ยวกับเรื่องความฝันของตัวเขาเอง สีของท้องฟ้าในฉากจะเป็นสีน้ำเงินสดใสและท้องฟ้ามีลักษณะปลอดโปร่ง เป็นสัญญะแสดงถึงความเงียบสงบและร่มเย็น ปราศจากการต่อสู้

ภาพที่ 27 ตัวเอกเอื้อมมือไปหาออลไมต์

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 28 ฉากพูดคุยบนดาดฟ้า 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia



ภาพที่ 29 ฉากพูดคุยบนดาดฟ้า 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ในตอนที่มีเหตุการณ์วุ่นวายหรือการต่อสู้เกิดขึ้น องค์ประกอบของท้องฟ้าจะเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์เหล่านั้น ฉากในตอนที่มีวายร้ายเข้ามาโจมตีเมือง ท้องฟ้าจะเกิดพายุและมีกลุ่มควัน เพื่อแสดงถึงการจลาจลที่เกิดขึ้น และฉากภายหลังจากที่ปราบวายร้ายได้แล้ว ท้องฟ้าจะเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์โดยเมฆและพายุจะค่อย ๆ หายไปพร้อมกับแสงสว่างที่ส่องลงมา เมฆที่สลายไปนั้นเป็นสัญญะสื่อถึงการสิ้นสุดลงของการต่อสู้ ส่วนแสงที่ส่องลงมาสื่อถึงการกลับมาของสันติภาพและความสงบสุข รวมทั้งฉากในตอนที่จบการต่อสู้แล้วท้องฟ้าเปลี่ยนเป็นสีส้มในยามเย็นยังสื่อความหมายถึงการสงบลงของเหตุการณ์วุ่นวายด้วยเช่นเดียวกัน

ภาพที่ 30 ฉากท้องฟ้าที่มีพายุตอนเกิดเหตุจลาจล

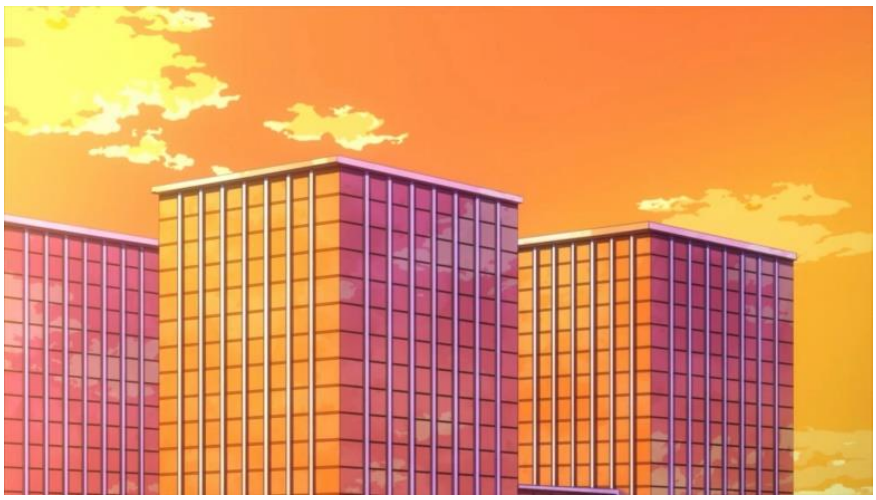
ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 31 ฉากท้องฟ้าที่มีกลุ่มควันไฟกำลังไหม้

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 32 ท้องฟ้ามืดครึ้มกำลังสลายไป

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia



ภาพที่ 33 ฉากท้องฟ้าหลังจบการต่อสู้

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

4.4 ฉากแสงสว่าง

ในแอนิเมชันเรื่องนี้มีหลายฉากที่ใช้แสงมาเป็นสัญญะเพื่อสื่อถึงสันติภาพ โดยในฉากที่มีการปรากฏตัวของเหล่าฮีโร่หรือตัวละครฝ่ายที่รักความยุติธรรม ฉากนั้นจะมีการเล่นกับแสงอยู่หลายครั้ง ฉากตอนที่ออลไมต์ปรากฏตัวต่อหน้าฝูงชน มักจะมีแสงสว่างที่ส่องมายังตัวละคร และฉากตอนที่มีแสงสว่างส่องออกมาจากบริเวณพื้นที่ที่ฮีโร่กำลังต่อสู้กับวายร้าย แสงที่ปรากฏมาพร้อมกับตัวละครนั้นเปรียบเสมือนแสงแห่งความยุติธรรมและแสดงถึงความกล้าหาญของตัวละครในการต่อสู้เพื่อสันติภาพ

ภาพที่ 34 ฉากเปิดตัวออลไมต์ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 35 ฉากเปิดตัวออลไมต์ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 36 ฉากผู้คนจ้องมองฮีโร่ที่กำลังต่อสู้ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 37 ฉากผู้คนจ้องมองฮีโร่ที่กำลังต่อสู้ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 38 ฉากฮีโร่ยืนในพื้นที่แสงสว่าง

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 39 ฉากฮีโร่ปรากฏตัวพร้อมแสงสว่าง

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ฉากตอนที่มิโดริยะซึ่งเป็นตัวเอกตัดสินใจวิ่งออกไปเพื่อช่วยเพื่อนของตัวเองที่โดนวายร้ายจับเป็นตัวประกัน ทั้ง ๆ ที่ตัวเขาในตอนนั้นเป็นเพียงเด็กธรรมดาที่ไม่มีพลังพิเศษแต่ก็มีความกล้าหาญที่จะยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือผู้อื่น แสงสว่างที่อยู่ตรงหน้าในตอนที่ตัวเอกกำลังวิ่งเข้าไปหานั้นเป็นสัญญะที่สื่อถึงเส้นทางแห่งสันติภาพที่ตัวเอกได้เลือกเดินเข้าไป

ภาพที่ 40 ตัวเอกกำลังวิ่งออกไปช่วยเพื่อน 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 41 ตัวเอกกำลังวิ่งออกไปช่วยเพื่อน 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

นอกจากนี้ยังพบฉากที่ใช้แสงสว่างเป็นสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในแอนิเมชันเรื่อง One Piece ซึ่งเป็นฉากที่ตัวละครวิ่งเข้าไปต่อสู้กับตัวร้ายเพื่อช่วยเหลือผู้คนในหมู่บ้าน

ภาพที่ 42 ฉากแสงสว่างในเรื่องอื่น ๆ 1

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง One Piece

ภาพที่ 43 ฉากแสงสว่างในเรื่องอื่น ๆ 2

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง One Piece

4.5 ฉากความอลหม่าน

ภายในแอนิเมชันมีเหตุการณ์ความวุ่นวายในเมืองเมื่อตอนที่โดนฝั่งวายร้ายเข้ามาโจมตีอยู่บ่อยครั้ง ฉากผู้คนที่กำลังวิ่งหนีเอาชีวิตรอด ฉากตึกและบ้านต่าง ๆ ได้รับความเสียหาย ฉากผู้คนบาดเจ็บและล้มตายบนซากปรักหักพัง ฉากเหล่านี้มีนัยยะเพื่อสร้างความหดหู่และสะเทือนใจให้กับผู้ชม และยังแฝงสัญญะเรื่องสันติภาพในการที่จะสื่อถึงการต่อต้านสงครามที่ทำให้เกิดความโหดร้ายและเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสันติภาพในชีวิตประจำวัน

ภาพที่ 44 ฉากผู้คนล้มเจ็บบนซากปรักหักพัง

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

ภาพที่ 45 ฉากผู้คนวิ่งหนีเอาชีวิตรอด

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia

แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อสันติภาพเรื่องอื่น เช่น Attack On Titan มีฉากความอลหม่านที่แสดงถึงความโหดร้ายของสงครามด้วยเช่นกัน ฉากในตอนที่ทั้งเมืองโดนไททันเข้ามาโจมตีจนบ้านเมืองกลายเป็นซากปรักหักพังและทำให้มีผู้คนเสียชีวิต สื่อถึงความโหดร้ายของสงครามและความน่ากลัวของเมืองในตอนที่ไม่มีสันติภาพ

ภาพที่ 46 ฉากเมืองโดนโจมตีในเรื่องอื่น ๆ

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง Attack On Titan

ภาพที่ 47 ฉากคนล้มตายในเรื่องอื่น ๆ

ที่มา : แอนิเมชันเรื่อง Attack On Titan

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาความหมายของสันติภาพและทฤษฎีสัญวิทยา พบว่าสันติภาพหมายถึงความสงบสุขร่มเย็น ปราศจากสงคราม อาวุธและการต่อสู้ ไม่มีจิตใจที่มุ่งร้าย ผู้คนมีความหวังดีและเคารพซึ่งกันและกัน โดยสันติภาพถูกแบ่งออกเป็นสันติภาพภายนอกและภายใน การจะทำให้เกิดสันติภาพภายนอกได้นั้น ต้องเริ่มจากการมีสันติภาพภายในก่อน ซึ่งเมื่อสังเกตแล้วพบว่าสิ่งที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพ มักจะเป็นแสงสว่างและเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสงบนิ่ง เป็นสิ่งที่แสดงถึงการปราศจากการต่อสู้และความวุ่นวาย รวมทั้งสื่อให้เห็นถึงการให้ความหวังและกำลังใจ

เมื่อนำข้อมูลที่ศึกษามาใช้วิเคราะห์แอนิเมชันเรื่อง My Hero Academia ซึ่งเป็นแอนิเมชันแนวต่อสู้ แฟนตาซี มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับตัวเอกที่มีความฝันอยากจะเป็นฮีโร่เพื่อคอยปกป้องสันติภาพของโลกแล้ว พบว่ามีหลายฉากในเรื่องที่แฝงสัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในรูปแบบต่าง ๆ ไว้ได้อย่างกลมกลืนไปกับฉากและองค์ประกอบ สามารถแบ่งรูปแบบของสัญญะที่สื่อถึงสันติภาพจากแอนิเมชันเรื่องนี้ออกเป็น 5 รูปแบบ ได้แก่ พระอาทิตย์ตกดินและพระอาทิตย์ขึ้น การชูกำปั้น ท้องฟ้า แสงสว่าง และความอลหม่าน

สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในรูปแบบของพระอาทิตย์ตกดินและพระอาทิตย์ขึ้นสื่อถึงความวุ่นวายที่จบลง การมอบความหวังให้ตัวละคร และการเริ่มต้นวันใหม่ ฉากที่พบ ได้แก่ ฉากตัวเอกได้รับกำลังใจจากตัวละครอื่น ฉากตอนที่ตัวเอกได้รับสืบทอดพลัง และฉากหลังจากการต่อสู้จบลง สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในรูปแบบการชูกำปั้นที่พบ คือ ฉากฮีโร่หรือตัวละครชูกำปั้นขึ้นหลังจากได้รับชัยชนะ สื่อถึงการสิ้นสุดลงของการต่อสู้และสงคราม สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในรูปแบบท้องฟ้า คือ ฉากที่องค์ประกอบของท้องฟ้าเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละเหตุการณ์ ฉากท้องฟ้าสีสันสดใสและท้องฟ้าสีส้ม สื่อถึงสันติภาพและความเงียบสงบ ฉากท้องฟ้าที่เต็มไปด้วยกลุ่มควัน เมฆ และพายุ สื่อถึงความวุ่นวายและเหตุการณ์จลาจลภายในเมือง สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในรูปแบบของแสงสว่างที่พบ คือ ฉากเปิดตัวฮีโร่ และฉากในระหว่างการต่อสู้ สื่อถึงแสงที่มาพร้อมกับตัวละครคือความยุติธรรมและความกล้าหาญในการต่อสู้เพื่อสันติภาพ รวมทั้งฉากที่ตัวเอกตัดสินใจวิ่งเข้าไปปกป้องเพื่อน แสงที่อยู่ด้านหน้าสื่อถึงเส้นทางแห่งสันติภาพ สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพในรูปแบบความอลหม่านที่พบ คือ

ฉากผู้คนบาดเจ็บและล้มตายบนซากปรักหักพัง ฉากผู้คนวิ่งหนีเอาชีวิตรอด สื่อถึงความโหดร้ายและผลของการที่สังคมที่ไร้ซึ่งสันติภาพ

สัญญะที่สื่อถึงสันติภาพภายในเรื่องถึงแม้จะเป็นสิ่งเดียวกัน แต่พอปรากฏอีกฉากกลับแฝงความหมายอื่นเข้ามาด้วย ดังที่เห็นได้จากฉากท้องฟ้า เมื่อท้องฟ้าเป็นสีฟ้าครามสดใส สื่อถึงเหตุการณ์ที่มีความเงียบสงบ ร่มเย็น ปราศจากการต่อสู้ แต่ในช่วงที่เกิดเหตุการณ์เลวร้ายหรือมีการต่อสู้เกิดขึ้น ท้องฟ้าจะมีเมฆ พายุ และกลุ่มควัน สื่อถึงการเกิดจลาจล ไร้ซึ่งสันติภาพและความสงบสุข

ด้วยบริบทของแอนิเมชันอาจทำให้สัญญะเกี่ยวกับสันติภาพที่มีรูปแบบเดียวกันกลับสื่อความหมายได้แตกต่างกันออกไป เนื่องจากเนื้อเรื่องของแอนิเมชันเรื่องนี้เกี่ยวกับผู้คนที่มีความฝันอยากจะเป็นฮีโร่เพื่อปกป้องความสงบสุขของสังคม เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าภายในเรื่องมีการแฝงสัญญะที่สื่อถึงสันติภาพในหลายรูปแบบ เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมได้เข้าใจในความหมายและความสำคัญของสันติภาพในสังคมปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

กาญจนา แก้วเทพ. (2552). **การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค.** พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกนณ์มหาวิทยาลัย.

โคทม อารียา. (2528). สันติธรรมในสังคมไทย ทัศนะของนักปฏิบัติ อุปสรรคและแนวโน้ม. ใน ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (บรรณาธิการ), **กระบวนการเสริมสร้างสันติภาพในสังคมไทย.** หน้า 50. พระนคร : สำนักพิมพ์ประกายพรึก.

ทวีชัย เติมคุณานนท์. (2529, เมษายน-มิถุนายน). การแสวงหาสันติภาพในบริบทของไทยและเอเชีย. **ศานติสังคม,** 2(3), หน้า 31-35.

นนทวัฒน์ ฉัตอุทัย (2548). **สงครามและสันติภาพ.** กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ. (2532). “ภาพยนตร์แอนิเมชัน”. **เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง.** คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

พุทธทาส ภิกขุ. (2549). **สันติภาพ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มิตรสัมพันธ์.

รุ่งธรรม ศุจิธรรมรักษ์. (2545). **สันติศึกษา.** พิมพ์ครั้งที่11. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุลักษณ์ คิวรักษ์. (2530). “แนวคิดเรื่องสันติภาพในสังคมไทย”. ใน กาญจนา แก้วเทพ (บรรณาธิการ), **สื่อในสันติภาพ สันติภาพในสื่อ.** หน้า 3-22. กรุงเทพฯ : วิคตอรี่เพาเวอร์พอยท์.

Well, P. (1998). **Understanding Animation.** London : Routledge.

เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

กชกร คันยุไร. (2559). **การตีความเชิงสัญญะตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Spring, Summer, Fall, Winter ...And Spring.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://isas.arts.su.ac.th

กมล กมลตระกูล. (2551). **แนวทางการสร้างสันติภาพใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ในมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบจากความรุนแรง.** เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://library.nhrc.or.th/ulib/dublin.php?&f=dublin&ID=7274

ชยาภรณ์ กิติสิทธิชัย. (2556). **จางเสี่ยวเหอภาพยนตร์แอนิเมชันสะท้อนภาพชีวิตของคนจีนในสังคมยุคปัจจุบัน.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://isas.arts.su.ac.th

ณ.คอน ลับแล. (2562). **วิเคราะห์-วิจารณ์ทวิภพ (2004).** เข้าถึงเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก https://raremeat.blog/tag/ทวิภพ

เถกิง พัฒโนภาษ. (2551). **สัญศาสตร์กับภาพแทนความ.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.chula.ac.th

พระนราศักดิ์ วรธมฺโม. (2560). **วิเคราะห์แนวคิดเรื่องสันติภาพของติช นัท ฮันห์.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://oldweb.mcu.ac.th/

ภูริกา เดชปรารมย์. (2560). **ศึกษาเนื้อหาและสัญลักษณ์จากมิวสิกวิดีโอเพลง Wake Me Up – B.A.P.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://isas.arts.su.ac.th

สุวิตา สิทธิ์สุธีชนนนท์ (2562). **สัญญะเกี่ยวกับเวลา : พรุ่งนี้ผมจะเดตกับเธอคนเมื่อวาน.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://isas.arts.su.ac.th

เสาวรส ปลื้มใจ. 2560. **สมาคมผู้หญิงเพื่อสันติภาพกับการสร้างสันติภาพในจังหวัดชายแดนใต้.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2016/12686/1/423535.pdf

อนุชา เสรีสุชาติ (2548). **การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่น.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://digital.library.tu.ac.th

อาภาพรรณ สายยศ. (2549). **การวิเคราะห์เชิงสัญญะของภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/197701

อรปรียา วสุมหันต์. (2553). **พุทธวิธีจัดการความขัดแย้งในทัศนะของพระไพศาล วิสาโล.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2563. เข้าถึงได้จาก http://buddhism.mcu.ac.th/site

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล นางสาวปิโยรส พีระวุฒิพันธุ์

วัน เดือน ปีเกิด 23 ตุลาคม 2541

สถานที่เกิด นครปฐม

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 2/55 ถนนทหารบก ตำบลบ่อพลับ อำเภอเมืองนครปฐม
จังหวัดนครปฐม 73000

ประวัติการศึกษา

2560 - ปัจจุบัน	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาษาเลือก ญี่ปุ่น
2554 – 2559	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม