



## บุคลิกภาพของตัวละครที่สะท้อนผ่าน “ปราณ” ในอนิเมชันดาบพิฆาตอสูร ซีกรถไฟสู่นินจา Character Personality Reflected Through Breath Styles in Demon Slayer Mugen Train Arc

พรรษวัชร อินทากิรัต

Patsawath Intapirat

อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Lecturer from Faculty of Humanities and Social Sciences Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

\*Corresponding Author Email: Patsawath.i@aru.ac.th

Received: 23 November 2025 Revised: 16 December 2025 Accepted: 22 December 2025

### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพของตัวละครที่สะท้อนผ่าน “ปราณ” ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร ซีกรถไฟสู่นินจา โดยประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีต้นแบบของคาร์ล กุสตาฟ จุง และทฤษฎีสัญลักษณ์ เป็นเครื่องมือในการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์ประกอบด้วยตัวละครหลัก 4 ตัวละคร ได้แก่ คามาโดะ ทันจิโร่ เร็นโกคุ เคียวจูโร่ อากาฮิเมะ เซ็นอิทสึ และ อาชิบิระ อิโนะสุเกะ ผ่านการศึกษาลักษณะในปราณทั้ง 5 ชนิด ได้แก่ ปราณวาริ ปราณตะวัน ปราณเพลิง ปราณอัสนี และปราณสัตว์ป่า ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า “ปราณ” ทำหน้าที่สะท้อนบุคลิกภาพและสภาวะจิตใจของตัวละครอย่างชัดเจนในเชิงสัญลักษณ์ กล่าวคือ ปราณวาริ สื่อถึงความยืดหยุ่นและการปรับตัว ปราณเพลิง สื่อถึงความมุ่งมั่น และความเปี่ยมพลัง ปราณอัสนี สะท้อนถึงความขัดแย้งในตนเองและพลังงานมหาศาลที่ซ่อนเร้น ปราณสัตว์ป่า เป็นตัวแทนของสัญชาตญาณดิบและความเป็นธรรมชาติ และ ปราณตะวัน สื่อถึงความอบอุ่นและพลังแห่งชีวิต นอกจากนี้ ในมิติของทฤษฎีต้นแบบ พบว่าตัวละครแต่ละตัวมีคุณลักษณะที่สอดคล้องกับต้นแบบสากลอย่างมีนัยสำคัญ โดย ทันจิโร่ และ เซ็นอิทสึ เป็นตัวแทนของ ต้นแบบเด็ก (The Child) ที่มีพัฒนาการไปสู่ความเป็นวีรบุรุษ เร็นโกคุ ทำหน้าที่เป็นต้นแบบชายชราผู้ทรงภูมิ (The Wise Old Man) หรือผู้ชี้แนะ และ อิโนะสุเกะ เป็นภาพสะท้อนของ ต้นแบบเงา (The Shadow) ที่แสดงออกถึงพลังสัญชาตญาณดั้งเดิมของมนุษย์

**คำสำคัญ:** บุคลิกภาพ, อนิเมชัน, ซีกรถไฟสู่นินจา

### Abstract

This academic consists purposes to analyse and synthesise the relationship between character personalities reflected through “Breathing Styles” in the animation Demon Slayer Mugen Train Arc, by applying the conceptual frameworks of Carl Gustav Jung's Archetypes and Semiotics as tools for the study. The sample

group analysed consists of four main characters: Tanjiro Kamado, Kyojuro Rengoku, Zenitsu Agatsuma, and Inosuke Hashibira, through the study of characteristics in five Breathing Styles: Water Breathing, Sun Breathing, Flame Breathing, Thunder Breathing, and Beast Breathing. The results indicate that “Breathing Styles” serve to clearly reflect the personalities and mental states of the characters symbolically. Water Breathing signifies flexibility and adaptability; Flame Breathing signifies determination and leadership; Thunder Breathing reflects inner conflict and immense hidden energy; Beast Breathing represents instinct and nature; and Sun Breathing signifies warmth and the power of life. In the dimension of Archetype theory, it was found that each character possesses attributes significantly corresponding to universal archetypes. Tanjiro and Zenitsu represent The Child archetype developing towards heroism; Rengoku represents The Wise Old Man archetype or the Mentor and Inosuke represents “The Shadow” archetype, expressing the primal instinctual power of humans.

**Keywords:** Personality, Animation, Mugen Train

## บทนำ

ภาพยนตร์อนิเมชันสัญชาติญี่ปุ่นได้รับความนิยมไปทั่วโลกด้วยทั้งด้านเนื้อหา ภาพ และเสียงอันเป็นที่ถูกใจกับสายตาชาวโลกอย่างเห็นได้ชัด และเมื่อกล่าวถึงเรื่องที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน อนิเมชันเรื่อง “ดาบพิฆาตอสูร” (鬼滅の刃 : Demon Slayer) ที่ประพันธ์โดย Koyoharu Gotouge (吾峠, 2016-2020) จะถูกกล่าวขานเป็นอันดับต้น ๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์อนิเมชัน “ดาบพิฆาตอสูรศึกรถไฟสูนิรันดร์” (鬼滅の刃 無限列車 : Demon Slayer - Mugen Train Arc) ความสำเร็จส่งผลให้กลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมเนื่องด้วยยอดการเข้าชมทางโรงภาพยนตร์ในปีที่ฉายสูงเป็นอันดับ 1 ถึงแม้ว่าในช่วงนั้นจะเกิดวิกฤตการณ์ Covid 19 (The Japan Times, 2020) แต่อนิเมชันเรื่องนี้ก็สามารถทำรายได้ถึง 40,800 ล้านบาท ทำลายสถิติเก่าเรื่อง Spirited Away ภาพยนตร์อนิเมชันสัญชาติญี่ปุ่น ปี 2001 ที่เป็นอันดับ 1 มาถึง 2 ทศวรรษ เคยทำสถิติไว้ได้ที่ 31,700 ล้านบาท (興行通信社, 2025) ส่งผลให้เห็นถึงการกระตุ้นเศรษฐกิจอย่างมีนัยสำคัญแม้ในช่วงเวลาที่มีการระบาดของโรค Covid 19

ความสำเร็จของอนิเมชันเรื่องนี้ ไม่ได้เกิดขึ้นจากคุณภาพของภาพยนตร์เท่านั้น แต่เกิดขึ้นจากการวางเนื้อหาที่มีความเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นสูงโดยถ่ายทอดมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่เข้าใจได้ง่าย ความลึกซึ้งของการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและความสามารถต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของระบบ “ปราณ” ที่เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในบทบาทของการต่อสู้ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ และเมื่อพิจารณาจากมุมมองของระบบ “ปราณ” ในเรื่องนี้จะพบว่า ในแต่ละปราณมีจุดเด่นและประเด็นที่ชวนสังเกตแตกต่างกัน ตามแต่ละบุคลิกของตัวละครที่ใช้ “ปราณ” เหล่านี้ในการต่อสู้

อนิเมะที่เน้นการต่อสู้โดยส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ หรือการได้รับมาครอบครอง ซึ่งมุมมองเหล่านี้สะท้อนความแตกต่างในการนำเสนอรูปแบบความคิดในเรื่องของ “ปราณ” ในอนิเมะเรื่องดาบพิฆาตอสูร ที่ผู้ใช้จะต้องมีความเชื่อมโยงระหว่าง “จิตวิญญาณ” กับ “ปราณ” จึงจะสามารถใช้ปราณได้มีศักยภาพสูงสุด ซึ่งเรื่องนี้ได้ถูกขยายความไว้ในหนังสือมังงะเรื่องดาบพิฆาต

อสุรเล่มที่ 2 (2016) ไว้ โดยตัวละคร อุโรโคตาคิ ผู้ฝึกสอนปราณวาริ ให้กับคามาคิโตะ ทันจิโร่ ได้กล่าวไว้ว่า ถึงแม้คามาคิโตะ ทันจิโร่ จะสามารถฝึกฝนปราณวาริจนสำเร็จ แต่ก็ไมอาจถึงประสิทธิภาพที่สูงที่สุดของปราณวาริออกมาใช้ได้เนื่องจากอุปนิสัยที่เป็นคนที่อ่อนโยน เห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นอย่างมาก เป็นหลักฐานสำคัญที่ชี้ว่าระบบ “ปราณ” ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ไม่ใช่เป็นเพียงเทคนิควิชา และอาวุธในการต่อสู้ แต่เป็นภาพลักษณ์ในเรื่องของตัวตนของผู้ใช้ที่ถูกแสดงออกมาอย่างลึกซึ้ง

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพและอัตลักษณ์ของปราณใน ศีกรถไฟสู่นินจา จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจกลวิธีการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีความซับซ้อนและมิติทางจิตวิทยา ซึ่งถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลให้ผลงานนี้ประสบความสำเร็จในระดับสากล รวมถึงยังสะท้อนให้เห็นว่าความสามารถการใช้ปราณที่ปรากฏในเรื่องนี้ มิได้เป็นเพียงทักษะทางกายภาพ หากแต่เป็นภาพสะท้อนเชิงสัญลักษณ์ของแก่นแท้และสภาวะภายในจิตใจของมนุษย์อย่างเป็นรูปธรรม การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่าง “ปราณ” กับ “ผู้ใช้ปราณ” จะช่วยสร้างความเข้าใจในการสื่อสารของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ดังนั้น สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการวิเคราะห์ในบทความวิชาการนี้ ผู้เขียนได้ศึกษาและอ้างอิงเนื้อหาจากตัวบท ที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร ศีกรถไฟสู่นินจา ฉบับที่กำกับโดย Haruo Sotozaki (外崎, 2021) เผยแพร่อย่างเป็นทางการผ่านแพลตฟอร์ม Netflix ซึ่งเป็นผู้ให้บริการสื่อผ่านอินเทอร์เน็ตชั้นนำที่มีมาตรฐานสากลและได้รับลิขสิทธิ์ในการเผยแพร่อย่างถูกต้องตามกฎหมาย โดยการเลือกใช้แหล่งข้อมูลดังกล่าวเนื่องจากการสนับสนุนลิขสิทธิ์ทางปัญญา รวมถึงยังช่วยสามารถเข้าถึงเนื้อหาต้นฉบับที่มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพความคมชัดสูง ทั้งในมิติของภาพและระบบเสียง รวมถึงความถูกต้องแม่นยำของบทบรรยายที่เป็นปัจจัยสำคัญในด้านความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำมาใช้ในการตีความ

## บทวิเคราะห์

### 1. ทฤษฎีต้นแบบ ของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (C. G. Jung, p.1969)

ในการวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ผู้เขียนได้นำทฤษฎีจิตวิทยาเชิงวิเคราะห์ของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (C. G. Jung, p.1969) จากผลงานเรื่อง Archetypes and the Collective Unconscious (1969) มาเป็นกรอบแนวคิดหลัก ทฤษฎีดังกล่าวระบุว่า จิตไร้สำนึกของมนุษย์มิได้เกิดขึ้นจากการสังสมประสบการณ์ส่วนตัวเพียงอย่างเดียว แต่มีส่วนที่ลึกซึ้งกว่านั้น ซึ่งติดตัวมาแต่กำเนิด เรียกว่า "จิตไร้สำนึกร่วม" ภายในจิตไร้สำนึกร่วมนี้ประกอบไปด้วยโครงสร้างพื้นฐานทางจิตที่เรียกว่า "ต้นแบบ"

จุงอธิบายว่า ต้นแบบคือ “ภาพลักษณ์ของสัญชาตญาณ” หรือ “รูปแบบของพฤติกรรมตามสัญชาตญาณ” ซึ่งจะส่งผลต่อการรับรู้และจินตนาการของมนุษย์เมื่อได้รับการกระตุ้นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง โดยต้นแบบสำคัญที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้สามารถจำแนกได้เป็น 7 ประเภท ดังนี้

1) เงา (The Shadow) ถือเป็นต้นแบบด้านแรกที่มนุษย์ต้องเผชิญ เป็นตัวแทนของบุคลิกภาพด้านมืดหรือส่วนที่ด้อยค่าซึ่งซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจ รวมถึงคุณลักษณะที่เจ้าตัวปฏิเสธหรือไม่ยอมรับ การเผชิญหน้ากับ “เงา” นับเป็นบททดสอบที่สำคัญ เพราะหากบุคคลใดยังไม่ยอมรับเงาของตน ก็เท่ากับว่ายังมีไม่รู้จักตนเองอย่างแท้จริง และมักจะฉายภาพความมืดมิดในใจตนไปยังผู้อื่น

2) อนิมา และอนิมัส (The Anima and The Animus) เป็นต้นแบบที่สะท้อนถึงเพศตรงข้ามภายในจิตใจ “อนิมา” คือลักษณะความเป็นหญิงที่ซ่อนอยู่ในจิตใจไร้สำนึกของผู้ชาย ส่วน “อนิมัส” คือความเป็นชายในจิตใจไร้สำนึกของผู้หญิง ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางเชื่อมโยงระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก มักปรากฏในรูปลักษณะของหญิงสาว เทพี หรือแม่เมด ซึ่งสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ

3) ชายชราผู้ทรงภูมิ (The Wise Old Man) เป็นต้นแบบของ “จิตวิญญาณ” (Archetype of the Spirit) มักปรากฏในรูปลักษณะของชายชรา ผู้วิเศษ หรือผู้ชี้นำ (The Mentor) ในสถานการณ์ที่ตัวเอกตกอยู่ในสภาวะวิกฤตและขาดหนทางแก้ไขด้วยตนเอง ต้นแบบนี้จะเข้ามาทำหน้าที่ให้ความรู้ คำแนะนำ หรือมอบสิ่งของวิเศษเพื่อให้ตัวเอกก้าวข้ามอุปสรรคได้

4) แม่ (The Mother Archetype) เป็นต้นแบบที่มีความหมายครอบคลุมกว้างกว่ามารดาผู้ให้กำเนิด แต่เป็นสัญลักษณ์ของ “ความเป็นแม่” ในทุกมิติ เช่น ธรรมชาติ แผ่นดิน คุณลักษณะของต้นแบบนี้มีความเป็นได้ทั้ง 2 ลักษณะ คือเป็นได้ทั้ง “แม่ผู้เปี่ยมรัก” และ “แม่ผู้ทำลายล้างที่น่าสะพรึงกลัว”

5) เด็ก (The Child) มิได้เป็นเพียงภาพลักษณ์ของความเยาว์วัย แต่เป็นสัญลักษณ์ของ “อนาคต” และศักยภาพในการพัฒนาไปสู่ความสมบูรณ์ จุงอธิบายว่าต้นแบบเด็กมักสัมพันธ์กับภาพลักษณ์ของ “วีรบุรุษ” (The Hero) ที่แม้ภายนอกจะดูอ่อนแอหรือถูกทอดทิ้ง แต่กลับมีพลังอำนาจเหนือธรรมชาติและมีความคงกระพันที่สามารถเอาชนะภัยอันตรายได้

6) จอมเจ้าเล่ห์ (The Trickster) เป็นต้นแบบที่สะท้อนถึงจิตสำนึกในระดับที่ยังไม่พัฒนา เป็นเงาสะท้อนของภาพกึ่งมนุษย์กึ่งสัตว์ ที่ขาดความรับผิดชอบทางศีลธรรม แต่ในขณะเดียวกันก็นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงหรือสิ่งใหม่ที่เหนือความคาดหมาย โดยมีลักษณะใกล้เคียงกับต้นแบบ “เงา” (The Shadow)

7) ตัวตน (The Self) เป็นต้นแบบที่เป็นเป้าหมายสูงสุดของกระบวนการทางจิต (Individuation) คือความสมบูรณ์ที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึกเข้าด้วยกัน มักถูกสื่อสารผ่านสัญลักษณ์รูปวงกลมที่มีจุดตรงกลาง ซึ่งสื่อถึงระเบียบ ความสมดุล และความเป็นศูนย์กลางของจิตใจ

佐藤真之・小川捷之 (1989) ได้นำทฤษฎีต้นแบบของคาร์ล กุสตาฟ จุง (C. G. Jung, 1969) มาทำการทดลอง โดยให้กลุ่มทดลองอ่านเนื้อตำนานและเทพนิยายเรื่องสองรูปแบบคือ เนื้อเรื่องที่มีโครงสร้างสอดคล้องกับทฤษฎีต้นแบบ และเนื้อเรื่องที่แต่งอย่างทั่วไปผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองสามารถจดจำเนื้อเรื่องที่มีโครงสร้างตามทฤษฎีต้นแบบของคาร์ล กุสตาฟ จุง ได้มากกว่า ซึ่งทำให้เห็นได้ว่ากลุ่มทดลองถูกกระตุ้นจากจิตไร้สำนึกโดยอัตโนมัติแม้ว่าจะไม่ได้สนใจในเรื่องนั้นก็ตาม เป็นการยืนยันความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างทฤษฎีต้นแบบกับบุคลิกภาพ กล่าวคือ บุคลิกภาพของบุคคลมิได้เกิดขึ้นอย่างลอย ๆ แต่มีรากฐานมาจาก รูปแบบพฤติกรรมตามสัญลักษณ์ที่ฝังลึกอยู่ในจิตไร้สำนึกโดยรวม ดังนั้น การวิเคราะห์ตัวละครผ่านกรอบทฤษฎีต้นแบบจึงเป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจแก่นแท้ของนิสัยและแรงขับภายในที่แท้จริงของตัวละคร

沈 (2021) ได้นำทฤษฎีต้นแบบของคาร์ล กุสตาฟ จุง (C. G. Jung, 1969) มาวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร ศีกรรไฟสุรินทร์ โดยเน้นประเด็นไปที่เนื้อหาด้าน ความฝัน ความตายและการกลับมาเกิดใหม่ ในฉากความฝันของ ทันจิโร่ที่ได้เห็นครอบครัวของตนกลับมามีชีวิตอีกครั้ง ซึ่งเป็นความฝันที่ขัดแย้งความปรารถนาลึก ๆ ในภาวะจิตไร้สำนึกที่สร้างภาพลวงที่ขาดหายไป ภาพของ “ต้นแบบ” ของชายชราผู้ทรงภูมิ (The Wise Old Man) หรือผู้ชี้นำ (The Mentor) ปรากฏมาในรูปแบบ

ของพ่อ ที่ได้เตือนทันจิโร่ด้วยคำว่า “ตัดในสิ่งที่ควรตัด” จึงทำให้ทันจิโร่เลือกที่จะตัดคอตนเองและสามารถอดพ้นจากความฝันอันเป็นวังวนที่ไม่รู้จบสิ้นที่ถูกสร้างขึ้นด้วยอสูร เปรียบได้กับการต่อสู้ในความมืดเพื่อกลับมาเกิดใหม่เป็นดวงตะวันที่ไม่มอดดับ

จากการทบทวนเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่าทฤษฎีต้นแบบ ของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (C. G. Jung, 1969) เป็นกรอบแนวคิดที่เหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการวิเคราะห์บุคลิกภาพตัวละครในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากตัวละครมีคุณลักษณะที่สะท้อนภาพลักษณ์ของต้นแบบสากลในระดับจิตไร้สำนึกร่วม การประยุกต์ใช้ทฤษฎีดังกล่าวจึงช่วยยกระดับการอธิบายให้ก้าวข้ามพฤติกรรมภายนอกไปสู่การทำความเข้าใจโลกทางจิตใจและแรงขับทางสัญชาตญาณได้อย่างลึกซึ้งและเป็นระบบ

## 2. ทฤษฎีสัญลักษณ์

ดวงมน จิตรจำนง อ้างถึงในเสาวลักษณ์ สุวรรณภัก (2556) ได้กล่าวว่าสัญลักษณ์คือรูปแบบการสื่อสารความคิด และความหมายของวรรณกรรมของผู้ประพันธ์ผ่านสิ่งต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายในการสื่อความ เช่น ภาพ ข้อความ สำนวน การจะเข้าใจความคิดหรือความหมายที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อให้อ່อกแก่ จำเป็นจะต้องตีความและถอดความสัญลักษณ์เหล่านี้เพื่อให้สามารถเข้าถึงจินตนาการที่ผู้เขียนได้ซ่อนไว้ในวรรณกรรมหรืองานเขียน การตีความสัญลักษณ์จำเป็นต้องทำอย่างรอบคอบ ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกันระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ดังกล่าว รวมถึงการตีความสัญลักษณ์ต้องทำโดยปราศจากอคติหรือความคิดที่เอนเอียงไปก่อนที่จะได้เข้าใจความหมายที่แท้จริงของผู้ประพันธ์

เสาวลักษณ์ สุวรรณภัก (2556) ได้สรุปความหมายของคำว่าสัญลักษณ์ว่า เป็นเครื่องหมายหรือสิ่งแทนที่ใช้แสดงความหมายของสิ่งที่เป็นนามธรรมที่สะท้อนออกจากจินตนาการหรือความคิดของผู้ประพันธ์ที่ได้ใส่ลงไปในงานเขียนเพื่อให้ผู้อ่านสามารถคาดเดาความหมายจากสัญลักษณ์เหล่านั้นได้ และได้กล่าวเพิ่มเติมว่า ภาษาถือเป็นสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้สื่อความหมาย

ปณยา สุดตา (2566) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Semiotics Analysis) ในเชิงการตลาด คือการแทนภาพด้วยสัญลักษณ์เพื่อสร้างความเข้าใจ และสร้างภาพจำของสินค้าอุปโภคบริโภค การสร้างสัญลักษณ์ที่ดีจะช่วยในเรื่องของการสื่อสารทางโฆษณาที่เหมาะสม โดยปณยา สุดตา (2566) ได้พูดถึงทฤษฎีสัญลักษณ์ของแฟร์ดิน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) อ้างถึงใน โดยปณยา สุดตา (2566) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ที่ศึกษาเรื่องสัญศาสตร์อย่างลึกซึ้งที่ว่า องค์ประกอบของสัญลักษณ์แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบได้แก่ 1) รูปสัญลักษณ์ (Signifier) หรือเรียกในอีกชื่อว่าตัวหมาย ทำหน้าที่แสดงออกมาเป็นเครื่องหมาย รูปภาพ ข้อความ หรือเสียง เพื่อใช้ในการระบุสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น คำว่า “แอปเปิ้ล” ที่เป็นการบอกถึงการมีตัวตนทางด้านกายภาพเห็นขึ้นเป็นภาพผลไม้สีแดง เห็นใบไม้ เห็นสี เห็นรูปทรงทรง 2) ความหมายของสัญลักษณ์ (Signified) เป็นความคิดหรือการจินตนาการที่เราตีความจาก รูปสัญลักษณ์ว่าได้ให้ความหมายโดยนัยว่าอย่างไรเช่น คำว่า “แอปเปิ้ล” มีความหมายสื่อถึง ความหวาน หอม คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เทคโนโลยี แอปพลิเคชัน เป็นต้น

Roland Barthes อ้างถึงในปณยา สุดตา (2566) ได้แบ่งการตีความในความหมายในเชิงสัญลักษณ์ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1) ความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) เป็นลักษณะการสื่อความหมายในลำดับแรก หรือการสื่อความหมายตามลักษณะภายนอกที่สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้จริง เช่นคำว่า “ไฟ” คือสิ่งที่ลุกขึ้นเป็นเปลวและมีความร้อนมีความสามารถในการเผาสิ่งที่ เป็นเชื้อเพลิงได้ 2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เป็นความหมายของรูปสัญลักษณ์ (Signifier) ที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ ความเชื่อ ค่านิยม หรือความคิดด้านทัศนคติ ที่ได้ผ่านประสบการณ์การรับรู้และเรียนรู้ในสังคมและวัฒนธรรม เช่น คำว่า “ไฟ” สื่อถึงความร้อนแรง ความกระตือรือร้น หรือ สื่อถึงพลังงานในร่างกาย

ความสัมพันธ์ระหว่าง สัญลักษณ์ และความหมายโดยนัย สามารถแบ่งขั้นตอนของการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ประเภทคือ การวิเคราะห์จากเสียงที่ได้ยิน การวิเคราะห์จากสิ่งที่เห็น และการตีความจากสิ่งที่เห็น ซึ่งการวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Semiotics Analysis) คือกระบวนการทำความเข้าใจองค์ประกอบและการสื่อสารความหมายผ่านสัญลักษณ์ ซึ่งนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักการตลาดสามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้อย่างลึกซึ้ง รวมถึงตีความความหมายแฝงจากการรับรู้เสียงของผู้บริโภคได้อย่างแม่นยำ

กล่าวโดยสรุปคือ สัญลักษณ์ถือเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารแบบมีนัยซ่อนอยู่ในงานเขียนของผู้ประพันธ์ การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารเป็นการสื่อสารที่เป็นลักษณะการสื่อสารทางอ้อม บอกความหมายเป็นนัยจากสิ่งต่าง ๆ เช่น ภาพเขียนที่แสดง สีของภาพที่แสดงออก ขนาดของภาพหรือตัวอักษร บทความที่มีลักษณะอุปมาอุปไมย หรือแม้กระทั่งรูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารจะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร ดังนั้นการนำสัญลักษณ์มาวิเคราะห์ “ปราณ” ซึ่งในภาพยนตร์อนิเมชันในภาคนี้ปรากฏอยู่ 5 รูปแบบคือ ปราณตะวัน ปราณเพลิง ปราณวารี ปราณอัสนี และปราณสัตว์ป่า ที่ล้วนแล้วแต่เป็นสัญลักษณ์ทั้งสิ้น เป็นสิ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่ง ที่จะทำให้เข้าใจบุคลิกภาพของตัวละครต่าง ๆ ที่สะท้อนผ่าน “ปราณ” ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

### 3. ความหมายที่ส่งผ่านสัญลักษณ์ “ปราณ”

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะปรากฏ “ปราณ” ขึ้นมาเป็นภาพลักษณ์อย่างชัดเจนในการต่อสู้ ในการวิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ในบทความนี้ ผู้เขียนได้จำแนกองค์ประกอบของสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระดับโครงสร้างพื้นฐานตามทฤษฎีของ โชซูร์ และระดับความหมายตามทฤษฎีของ บาร์ตส์ ในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างและความหมายของสัญลักษณ์ “ปราณ”

| ปราณ     | ระดับโครงสร้างพื้นฐานสัญลักษณ์                                                                                                                                                                   |                                                             | ระดับความหมาย                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | รูปสัญลักษณ์ (Signifier)                                                                                                                                                                         | ความหมายของสัญลักษณ์ (Signified)                            | ความหมายโดยตรง (Denotation)                                                                                                        | ความหมายโดยนัย (Connotation)                                                                                                                                                                                                                                         |
| ปราณวารี | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ภาพคลื่นน้ำสีฟ้าคราม</li> <li>- มีความพลิ้วไหว</li> <li>- เส้นสายโค้งมน</li> <li>- เสียงสายน้ำไหลริน</li> <li>- วิถีดาบที่ต่อเนื่องไม่ขาดตอน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ธาตุน้ำ</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคนิคการต่อสู้ที่เลียนแบบคุณลักษณะของน้ำ</li> <li>- มีความลื่นไหลและต่อเนื่อง</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความยืดหยุ่น</li> <li>- การปรับตัว</li> <li>- รูปทรงไม่ตายตัว</li> <li>- เปลี่ยนรูปร่างตามสถานการณ์ได้</li> <li>- สงบนิ่ง เยือกเย็น</li> <li>- การชำระล้าง - ความเมตตา</li> <li>- มีพลังที่สามารถกัดเซาะหินผาได้</li> </ul> |

|                                |                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ปราณเพลิง<br/>(水の呼吸)</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ภาพเปลวเพลิงที่ลุกโชนรุนแรง</li> <li>- สีแดงฉานและสีส้ม</li> <li>- เสียงการปะทุของการเผาไหม้</li> <li>- วิถีดาบที่พุ่งตรง หนักแน่น และขยายวงกว้าง</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ธาตุไฟ</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคนิคการต่อสู้ที่เลียนแบบความร้อนแรงและการเผาผลาญของไฟ</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความหนักแน่น</li> <li>- พลังงานที่ไม่หยุดนิ่ง</li> <li>- ความกระตือรือร้น</li> <li>- ความมุ่งมั่นที่แรงกล้า</li> <li>- เป็นแสงสว่างนำทางในความมืด</li> <li>- เผาทำลายล้างสิ่งชั่วร้าย</li> <li>- เป็นผู้นำ</li> <li>- เด็ดขาด</li> </ul> |
| <p>ปราณอัสนี<br/>(雷の呼吸)</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เส้นสายสีเหลืองทองที่หักเหเป็นฟืนปลา</li> <li>- แสงสว่างวาบที่เกิดขึ้นฉับพลัน</li> <li>- เสียงกัมปนาทของฟ้าผ่า</li> <li>- ความเร็วที่ตามองไม่ทัน</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- สายฟ้า</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคนิคการต่อสู้ที่เน้นความรวดเร็วของการปรากฏของสายฟ้า</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- พลังงาน ที่ถูกปลดปล่อยออกมาอย่างฉับพลัน</li> <li>- รุนแรง รวดเร็ว</li> <li>- คาดเดาไม่ได้</li> <li>- การสะสมพลังงานไว้ภายในและปลดปล่อยออกมาในชั่วพริบตา</li> <li>- การตื่นรู้ฉับพลัน</li> <li>- สัญชาตญาณเฉียบคม</li> </ul>              |
| <p>ปราณสัตว์ป่า<br/>(獣の呼吸)</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- รัศมีสีฟ้า</li> <li>- ลักษณะคล้ายรอยขีดข่วน รอยเขี้ยว หรือกรงเล็บ</li> <li>- วิถีดาบที่ไร้รูปแบบ ขรุขระ</li> <li>- คาดเดาทิศทางยาก</li> </ul>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- สัตว์ป่า</li> </ul>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคนิคการต่อสู้ที่เลียนแบบพฤติกรรมกรงล่าเหยื่อของสัตว์</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- สัญชาตญาณดิบ</li> <li>- ความอิสระ</li> <li>- สัญชาตญาณเหนือกว่าเหตุผล</li> <li>- ความแข็งแกร่งเพื่อการอยู่รอด</li> <li>- ไร้กฎเกณฑ์ทางสังคม</li> <li>- พลະกำลังทางกายภาพ</li> </ul>                                                      |
| <p>ปราณตะวัน<br/>(日の呼吸)</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เปลวไฟที่มีความสว่างไสวเจิดจ้ากว่าปกติ</li> <li>- สีแดงและเหลืองทอง</li> <li>- การเคลื่อนไหวที่เป็นวงกลมหมุนวนต่อเนื่อง</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ดวงอาทิตย์</li> <li>- พิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนท่าร้ายรำเพื่อบูชาเทพเจ้าแห่งไฟ</li> <li>- เทคนิคการต่อสู้ที่เป็นต้นกำเนิด</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้นกำเนิด</li> <li>- ความเป็นนิรันดร์</li> <li>- สัญลักษณ์ของชีวิต</li> <li>- แสงสว่างขจัดความมืดมิด</li> <li>- พลังงานหมุนเวียนไม่รู้จบ</li> </ul>                                                                                      |

|                                     |                              |  |                                                  |
|-------------------------------------|------------------------------|--|--------------------------------------------------|
| ระบำเทพเพลิงสุริยัน<br>(ヒノカミ神<br>楽) | - ภาพลักษณ์ของดวง<br>อาทิตย์ |  | - ความหวัง<br>- การเสียสละ<br>- ความศักดิ์สิทธิ์ |
|-------------------------------------|------------------------------|--|--------------------------------------------------|

#### 4. ความสัมพันธ์ของตัวละครกับทฤษฎีต้นแบบ

จากการศึกษาการรอบทฤษฎีต้นแบบของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1969) สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวละครกับทฤษฎีต้นแบบในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องดาบพิฆาตอสูร คีรติโพสุณินันตร์ได้ ดังนี้

4.1 คาไมโดะ ทันจิโร่ กับ ต้นแบบ “เด็ก” (The Child) และต้นแบบ “ตัวตน” (The Self) เมื่อมองผ่านทฤษฎีต้นแบบของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1969) แล้วจะพบว่าต้นแบบของตัวละครทันจิโร่ในนั้นสอดคล้องกับต้นแบบเด็ก (The Child) ที่จะสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นวีรบุรุษ (The Hero) ได้ ด้วยคุณสมบัติที่เป็นผู้อ่อนแอและถูกทอดทิ้งซึ่งในกรณีของทันจิโร่คือการสูญเสียครอบครัว แต่กลับมีพลังอันมหาศาลซ่อนเร้นไว้อยู่ใน การที่ทันจิโร่สามารถนำปราณตะวันตกันเป็นปราณที่แข็งแกร่งที่สุดตามเนื้อเรื่องซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในเสียความทรงจำอันเล็กน้อยออกมาใช้ได้ แสดงให้เห็นถึงพลังแฝงที่อยู่ภายในจิตไร้สำนึก รวมถึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาตนเองให้เข้าสู่การเป็นตัวตนที่แท้จริงอย่างสมบูรณ์ (The Self) และกลายเป็นวีรบุรุษ (The Hero) ในลักษณะการต่อสู้กับความมืดมิดเพื่อนำแสงสว่างกลับมาได้ในที่สุด

4.2 เร็นโกคุ เคียวจуро กับ ต้นแบบ “ชายชราผู้ทรงภูมิ” (The Wise Old Man) เมื่อมองจากทฤษฎีต้นแบบของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1969) เร็นโกคุ เคียวจуро ปรากฏกายในรูปแบบของชายชราผู้ทรงภูมิ (The Wise Old Man) หรือผู้ชี้นำ (The Mentor) ที่มักจะปรากฏขึ้นในยามที่ตัวละครเอกอยู่ในภาวะคับขัน ไร้หนทางไปต่อ เพื่อนำหน้าที่ในการมอบหนทาง ปัญหา และความหวัง การใช้ปราณเพลิงของเร็นโกคุจะเปรียบได้เหมือนกับการแสดงให้เห็นถึงทางสว่างที่จะสามารถไปต่อได้ทั้งในการต่อสู้และการใช้ชีวิต และเนื่องจากเป็นต้นแบบแห่งจิตวิญญาณ (Archetype of the Spirit) ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงการส่งต่อไฟให้กับคนรุ่นหลังราวกับส่งต่อคบเพลิงแห่งชีวิต ดังคำกล่าวของเร็นโกคุในตอนที่กำลังปกป้องชีวิตทุกชีวิตจากเงื้อมมือสูรว่า “心を燃やせ、限界を超えろ” “จงจุดไฟในใจให้ลุกโชน และก้าวข้ามขีดจำกัดไปได้”

4.3 อากาสึมะ เซ็นอิตสึ กับ ต้นแบบ “เด็ก” (The Child) เมื่อมองจากทฤษฎีต้นแบบของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1969) อากาสึมะ เซ็นอิตสึ เป็นตัวแทนของต้นแบบเด็ก (The Child) จากคำอธิบายถึงต้นแบบนี้ว่าภายนอกจะดูประหลาด อ่อนแอ และต้องการที่พึ่ง แต่ในขณะเดียวกันมักมีพลังแฝงที่เหนือธรรมชาติ และความคงกระพันที่สามารถเอาชนะภัยอันตรายได้ การที่เซ็นอิตสึจำเป็นต้องอยู่ในสภาวะจิตไร้สำนึกจึงจะสามารถใช้ปราณอัสนีได้สะท้อนถึงกระบวนการทางจิตที่ร่างกายจำเป็นต้องปกป้องตัวเองด้วยสัญชาตญาณบริสุทธิ์ แสดงให้เห็นถึงการมีต้นแบบเด็ก ที่มักจะแสดงพลังอันแข็งแกร่งในยามคับขัน

4.4 ฮาชิบิระ อินะสุเกะ กับ ต้นแบบ “เงา” (The Shadow) จากมุมมองผ่านทฤษฎีต้นแบบของ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1969) ฮาชิบิระ อินะสุเกะคือตัวแทนของต้นแบบเงา (The Shadow) ในรูปแบบของพลังงานธรรมชาติ จากคำอธิบายที่ว่าตัวตนที่ซ่อนเร้นอยู่ในสัญชาตญาณที่ยังไม่ได้ถูกขัดเกลา จะเปรียบเทียบกับอินะสุเกะที่มีลักษณะท่าทางและนิสัยที่เลียนแบบสัตว์ป่าที่ยังไม่ได้ถูกขัดเกลาทางสังคม แต่มีความจำเป็นเพื่อการอยู่รอด รูปแบบการต่อสู้ที่เป็นลักษณะดิบและเถื่อน

อภิปรายผล บุคลิกภาพของตัวละครที่สะท้อนผ่าน "ปราณ"

1) ความาโคะ ทันจิโร่ กับปราณวาริและระบำเทพเพลิงสุริยัน

1.1) ภาพสะท้อนจาก “ปราณวาริ” (水の呼吸) ลักษณะทางกายภาพของปราณวาริ เป็นลักษณะที่มีความลื่นไหล ต่อเนื่อง พร้อมทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปร่างไปทางภาชนะหรือสถานการณ์ได้อย่างง่ายดาย สื่อให้เห็นถึง จิตใจที่มีความยืดหยุ่น ไม่ยึดติด รวมถึง ภาพลักษณะของน้ำที่แสดงถึงความเมตตา และการชำระล้าง สื่อให้เห็นถึงความอ่อนโยน และความเห็นอกเห็นใจอย่างลึกซึ้ง การใช้ปราณวาริในการกำจัด “อสูร” ของทันจิโร่ได้เป็นการกระทำไปด้วยความเกลียดชัง แต่ภาพลักษณ์ของปราณวาริแสดงให้เห็นถึงการโอบอ้อม และการชำระล้างมากกว่า ดังนั้นการใช้ปราณวาริของทันจิโร่ในช่วงต้นแสดงให้เห็นถึงการที่เจ้าตัวต้องปรับตัวกับสถานการณ์เลวร้ายที่พบเจอ ให้ชีวิตไหลไปดังสายน้ำโดยไม่สูญเสียจิตใจที่มีความอ่อนโยนอยู่ในอีกนัยหนึ่งคือปราณวาริได้แสดงให้เห็นถึงความต้องการการโอบอ้อมและเห็นอกเห็นใจ การมีต้นแบบเด็ก (The Child) ของทันจิโร่จะสอดคล้องกับ 沈 (2021) ที่จำเป็นต้องมีความช่วยเหลือหรือการโอบอ้อมจากผู้เป็นพ่อที่ปรากฏขึ้นในต้นแบบชายชราผู้ทรงภูมิ (The Wise Old Man) เพื่อให้หลุดพ้นจากความฝันแล้วสามารถออกมาต่อการกบอสูรได้

1.2) ภาพสะท้อนจาก “ระบำเทพเพลิงสุริยัน” (ヒノカミ神楽) หรือ ปราณตะวัน (日の呼吸) ลักษณะที่ปรากฏให้เห็นเป็นเปลวไฟที่มีความสว่างเจิดจ้า เป็นดังภาพลักษณ์ของดวงอาทิตย์ ที่คอยให้ชีวิตและความหวัง การเปลี่ยนจากปราณวาริมาใช้ปราณตะวันของทันจิโร่ แสดงให้เห็นถึงการเข้าถึงตัวตน (The Self) อันเป็นสิ่งที่สืบทอดจากบรรพบุรุษ รวมถึงแสดงให้เห็นถึงต้นแบบเด็ก (The Child) ที่สามารถดึงพลังอันมหาศาลที่หลับใหลในตนเองออกมาได้เพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นวีรบุรุษ (The Hero) เป็นการเปลี่ยนแปลงจากความอ่อนโยนสู่ความเด็ดขาดในการจัดความมีดมีดซึ่งในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้คืออสูร เพื่อปกป้องสิ่งสำคัญที่ตนมี ในอีกมุมมองหนึ่ง ดวงอาทิตย์เป็นสิ่งที่ไม่เคยมอดดับจึงสามารถกล่าวได้อีกว่า แก่นแท้ภายในจิตใจจะสามารถคงอยู่ได้โดยไม่ดับหรือสูญสลายไป

2) เร็นโกคุ เคียวจูโร่ กับ “ปราณเพลิง” ภาพสะท้อนจาก “ปราณเพลิง” (炎の呼吸) ลักษณะที่ปรากฏให้เห็นของเปลวเพลิงที่ลุกโชน ร้อนแรง สะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกภาพแบบเปิดเผย และสันไหวของเปลวไฟแสดงถึงพลังงานที่ไม่เคยหยุดนิ่งชัดเจน รวมถึงเต็มเปี่ยมไปด้วยความมุ่งมั่น และความเด็ดขาด นอกจากนี้ เปลวเพลิงยังเปรียบได้กับแสงสว่างและความอบอุ่น ภาพลักษณ์แห่งความชัดเจนยังแสดงให้เห็นถึงเจตจำนงแห่งไฟที่จะเผาผลาญความมืดมิดและเลวร้ายเพื่อรักษาไว้ซึ่งความถูกต้องและหน้าที่ รวมไปถึงยังเปรียบได้กับภาวะผู้นำที่แรงกล้าเมื่อมองจากมุมมองที่ว่า เปลวไฟมักจะอยู่ปลายสุดและมักจะลุกโชนจากข้างล่างขึ้นไปข้างบนเสมอ และเมื่อวิเคราะห์ร่วมกับต้นแบบชายชราผู้ทรงภูมิ (The Wise Old Man) หรือผู้ชี้นำ (The Mentor) ความเป็นผู้นำที่คอยชี้นำทางสว่างให้กับพวกทันจิโร่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเปลวเพลิงที่มักจะลุกโชนไปข้างบนอยู่เสมอ รวมถึงการเป็นต้นแบบแห่งจิตวิญญาณ (Archetype of the Spirit) ที่ส่งต่อคบเพลิงให้กับทันจิโร่ผู้ครอบครองปราณตะวันให้มีแรงขับในการปลดปล่อยพลังที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในได้ในอนาคต

3) อากาสึมะ เซ็นอิตสึ กับ “ปราณอัสนี” ภาพสะท้อนจาก “ปราณอัสนี” (雷の呼吸) ลักษณะของสายฟ้าคือการสะสมพลังงานเป็นจำนวนมากแล้วปลดปล่อยออกมาอย่างรวดเร็วในช่วงเวลาที่สามารพบเห็นได้ในปรากฏการณ์ฟ้าแลบหรือฟ้าผ่า สะท้อนเห็นถึงบุคลิกภาพสองขั้วอย่างชัดเจน ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ได้ว่าอากาสึมะ เซ็นอิตสึ เป็นบุคคลที่มีอารมณ์สุดขั้วในทุก ๆ ด้าน เช่นการแสดงความรักหวาดกลัว เปราะบางและไร้ระเบียบราวกับประจุไฟฟ้าที่วิ่งไร้ซึ่งทิศทางในยามมีสติแต่กลับซ่อนความแข็งแกร่ง เนิบคมและเยือกเย็นไว้ในยามที่ความเป็นอัตตาของตนหายไปหรือยามอยู่ในภาวะจิตไร้สำนึก การซ่อนความแข็งแกร่งเอาไว้ในจิตไร้สำนึกของเซ็นอิตสึ สะท้อนให้เห็นถึงต้นแบบเด็ก (The Child) ได้อย่างชัดเจนที่ได้กล่าวไว้ว่าภายนอกดูอ่อนแอ เปราะบาง ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้

4) ฮาชิบิระ อิโนะสุเกะ กับ “ปราณสัตว์ป่า” ภาพสะท้อนจาก “ปราณสัตว์ป่า” (獣の呼吸) ปรากฏลักษณะดิบ บริสุทธิ์ และการบวนทวนที่ไร้รูปแบบที่ตายตัว มักเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์ สะท้อนถึงการพึ่งสัญชาตญาณเพื่อการอยู่รอด ทำให้ภาพของอิโนะสุเกะเป็นบุคคลประเภทที่ได้ไม่รับการขัดเกลาทางสังคม แสดงความรักอย่างตรงไปตรงมาและมีความเป็นธรรมชาติเป็นอย่างมาก การใช้ปราณสัตว์ป่าจึงเป็นลักษณะการตั้งศักยภาพทางการภาพออกมาโดยไม่ได้นิ่งถึงรูปแบบหรือแบบแผนที่ถูกกำหนดโดยสังคม ปราณสัตว์ป่าจึงมีความเชื่อมโยงกับต้นแบบเงา (The Shadow) โดยสมบูรณ์ ปราณที่แสดงถึงสัญชาตญาณของสัตว์ป่ารวมถึงลักษณะรูปลักษณ์และท่าทางต่าง ๆ ที่ราวกับว่าหลุดออกมาจากสัญชาตญาณดิบ ที่ถูกสร้างมาในรูปแบบที่สร้างสรรค์ เช่นการปกป้องพวกพ้อง ตัวตนของอิโนะสุเกะจึงบอกได้ว่า ต้นแบบเงา ไม่จำเป็นจะต้องออกมาในทางลบเสมอไป แต่สามารถออกมาในทางบวกเพื่อเติมเต็มช่องว่างในกลุ่มตัวเองให้สมบูรณ์

### ข้อค้นพบเชิงวิชาการ หรือองค์ความรู้ใหม่เชิงวิชาการ

ในบทความนี้ จะเน้นเฉพาะรูปแบบและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในอนิเมชันดาบพิฆาตอสูร ซีกรดไฟสู่นินจา เท่านั้น จึงอาจพิจารณาได้ว่ายังมีเนื้อหาอีกจำนวนมากเกี่ยวกับปราณและตัวละครที่ไม่ได้ปรากฏอยู่ในภาคนี้ จึงสามารถนำเนื้อหาที่เหลือมาวิเคราะห์เพิ่มเติมเพื่อศึกษามิติที่แตกต่างที่ทำให้วรรณกรรมเรื่องนี้ได้รับคำวิจารณ์ในแง่บวกไปทั่วโลก นอกจากมิติในเรื่องของผู้ใช้ปราณกับปราณแล้ว ในมิติด้านความสัมพันธ์ระหว่าง “อสูร” กับ “มนต์อสูรโลหิต” ยังสามารถศึกษาในเรื่องปมขัดแย้งภายในใจของอสูรแต่ละตนมีลักษณะและความสัมพันธ์ที่สะท้อนออกมาผ่านมนต์อสูรโลหิตในรูปแบบใด รูปแบบการต่อสู้และอาวุธที่ใช้มีความเกี่ยวข้องกับอสูรแต่ละตนได้อย่างไร

### บทสรุป

ผลการศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครที่สะท้อนผ่าน “ปราณ” ในอนิเมชันดาบพิฆาตอสูร ซีกรดไฟสู่นินจา ผ่านกรอบทฤษฎีต้นแบบของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Jung, 1969) และทฤษฎีสัญลักษณ์ แสดงให้เห็นว่าการต่อสู้ในวรรณกรรมเรื่องนี้ไม่ได้ทำหน้าที่แสดงถึงพลังกำลังและความสามารถแต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ ที่สะท้อนรูปแบบพฤติกรรมทางสัญชาตญาณที่ฝังรากลึกอยู่ในระบบจิตไร้สำนึก ซึ่ง “ปราณ” แต่ละชนิด ทำหน้าที่เป็นเป็นกระจกสะท้อนบุคลิกภาพและนิสัยไปจนถึงแก่นแท้ของตัวละครในเรื่อง ถูกถ่ายทอดออกมาอย่างเป็นระบบทั้งสิ้นได้แก่ “ปราณวาริ” ที่สะท้อนความยึดหยุ่น การ



ปรับตัว และความอ่อนโยนโอบอ้อมอารีย์ “ปราณเพลิง” ที่สะท้อนถึงความมุ่งมั่นอันแรงกล้าและความเป็นผู้นำอันเปี่ยมล้น “ปราณอัสนี” สะท้อนถึงความสุดขั้ว ความรวดเร็ว และพลังอันมหาศาลที่ถูกซ่อนเร้นไว้ “ปราณสัตว์ป่า” สะท้อนถึงสัญชาตญาณ ความเป็นสัตว์ การเอาตัวรอดในธรรมชาติ และ “ปราณตะวัน” ที่แสดงให้เห็นถึงดวงอาทิตย์ ความอบอุ่น และการมีชีวิต โครงสร้างทางจิตวิทยาเหล่านี้ส่งผลให้ตัวละครในแต่ละบทมีมิติที่ลึกซึ้งทั้งยังสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้ในระดับสูง

### เอกสารอ้างอิง

- ปณยา สุดตา. (2566). *Semiotics: การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ในการตลาดเพื่อหา Trends และสร้างภาพจำ*. Everyday Marketing. <https://everydaymarketing.co/marketing-strategy/semiotics-marketing-ads/>
- เสาวลักษณ์ สุวรรณภัก. (2556). *การตีความสัญลักษณ์ของนักศึกษาที่เรียนภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง โดยใช้บริบททางวัฒนธรรมในวรรณกรรมไทย*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Gotouge, K. (2016–2020). *Kimetsu no Yaiba*. [Demon Slayer] (Vols.1–23). Shueisha.
- Jung, C. G. (1969). *The collected works of C. G. Jung: Vol. 9, Part 1. Archetypes and the collective unconscious*. (2nd ed.; R. F. C. Hull, Trans.; H. Read, M. Fordham and G. Adler, Eds.). Princeton University Press.
- KogyoTsushinsha. (2025). *Rekidai ranking All-time ranking*. Retrieved 20 November 2025, from <https://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>
- Satou, M., and Ogawa, K. (1989). Experimental study of the concept of so called “Archetype” in C. G. Jung. *The educational sciences. Journal of the Yokohama National University*, 29, 105–120.
- Shen, M. (2021). The Study of Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train with Analytical Psychology: Focusing on Dream, Death and Rebirth, Archetype. *Journal of Japanese Language Education in Taiwan*, 37, 204–233.
- Sotogaki, H. (Director). (2021). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Mugen Train*. Animation series 7 episodes. Ufotable. Netflix.