



สารนิพนธ์

เรื่อง การณศึกษามังงะเรื่องยูกิโอมกมลคนอัจฉริยะ

โดย

นายวงศธร หลงเจริญ

รหัสนักศึกษา 05600776

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

หัวข้อสารนิพนธ์	กรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะ
ชื่อนักศึกษา	นายวงศธร หลงเจริญ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นวัต เลิศแสวงกิจ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง กรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก รวมถึงเพื่อให้เห็นถึงความแพร่หลายของการนำเสนอสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละ ประเภท โดยมีวิธีศึกษาจากเอกสารข้อมูล และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งรูปแบบภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ ทั้งตีพิมพ์ และออนไลน์ ซึ่งข้อมูลที่ได้รับมาจากข้างต้นได้นำมาประมวลผล และแจกแจงข้อมูลต่างๆ นำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีต่างๆ และมีการอ้างอิงโดยตรงจากแหล่งที่มาของข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมีอย่างแพร่หลาย ไม่ได้มีเพียงแค่ศิลปะประเภทมังงะที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวละครที่มีสองจิตใจเพื่อทำให้เนื้อเรื่องเกิดความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นแต่เพียงเท่านั้น อีกทั้งยังมีศิลปะประเภทอื่นๆ อย่างศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายที่นำเอาตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาทำให้เรื่องราวเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงแค่ความร่วมมือของการใช้ตัวละครที่มีลักษณะที่คล้ายกัน แต่อย่างไรก็ตามเอกลักษณ์ของศิลปะแต่ละประเภทย่อมมีการนำเสนอเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปตามความเป็นเอกลักษณ์ของตน ซึ่งผู้ศึกษาเห็นชอบว่าในการเปรียบเทียบถึงโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทย่อมจำเป็นต้องใช้ทฤษฎี Monomyth ที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อให้การเปรียบเทียบนั้นให้ผลที่ออกมาเห็นถึงจุดร่วม และความแตกต่างเป็นไปได้อย่างชัดเจน และมั่นคงมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : มังงะ, ภาพยนตร์, นวนิยาย, ทฤษฎี Monomyth

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง กรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอมกมลคนอัจฉริยะ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) ซึ่งสารนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องจากได้รับความช่วยเหลือ และความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลผู้เป็นที่ปรึกษางานวิจัยฉบับนี้คือ อาจารย์นวัต เลิศแสวงกิจ ที่ให้ความกรุณา และให้คำแนะนำ ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขในส่วนของคุณสมบัติของข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นอกจากนี้ยังมีครอบครัวกลุ่มเพื่อนที่คอยให้คำปรึกษาไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการแก้ปัญหาในงานวิจัย และปัญหาในด้านจิตใจ เป็นต้น ซึ่งสารนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จได้เป็นอย่างดีก็เป็นการได้รับความช่วยเหลือจากพวกเขาด้วยเช่นกัน

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างดีว่างานวิจัยฉบับนี้จะประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาในเรื่องต่างๆ และสามารถนำไปต่อยอดในหัวข้ออื่นได้เป็นอย่างมากแก่ผู้อื่น และหากมีข้อผิดพลาดแต่ประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

วงศธร หลงเจริญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญรูปภาพ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1	
บทนำ	1
ที่มา และความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
ขอบเขตการศึกษา	6
วิธีดำเนินการวิจัย	6
เอกสารอ้างอิง	7
บทที่ 2	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
มังงะคืออะไร	8
แนวคิดด้านวัฒนธรรมที่มีต่อมังงะ	9
แนวคิดการสร้างตัวละคร	11
ความขัดแย้งในตัวละคร	12
ทฤษฎี Monomyth	14

สารบัญ(ต่อ)

บทที่ 3		
	วิธีดำเนินการวิจัย	16
	ศึกษาภาพยนตร์ และนวนิยายที่มีลักษณะใกล้เคียง	16
	เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับการวางโครงเรื่อง	
	ประมวลผล และแจกแจงข้อมูลต่างๆ	16
	วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีต่างๆ	17
บทที่ 4		
	ผลการวิจัย	29
	การเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภท	29
	โดยใช้ทฤษฎี Monomyth	
	เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก	40
บทที่ 5		
	สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	48
	สรุปผลการวิจัย	48
	ข้อเสนอแนะ	56
บรรณานุกรม		58
ประวัติผู้วิจัย		60

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพมูโด้ ยูกิ และอีกหนึ่งจิตใจ	40
2	ภาพบุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์Split	42
3	ภาพนักแสดงในFifty Shade of Grayฉบับภาพยนตร์	42

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภท โดยใช้ทฤษฎี Monomyth	18
2	ตารางการเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก	26
3	ตารางแสดงผลถึงการปรากฏของเรื่องราวในศิลปะแต่ละประเภทที่สอดคล้องกับ ขั้นตอนในทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ The Hero's Journey	29

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางกับศิลปะ “มังงะ” ซึ่งเป็นศิลปะที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นกลุ่มประเทศทางตะวันออก และกลุ่มประเทศทางตะวันตก อีกทั้งมังงะยังถือว่าเป็นที่นิยมจากคนทุกเพศทุกวัย การให้ความหมายของมังงะนั้น คือคำที่มีความหมายว่าการ์ตูนญี่ปุ่น มังงะได้ถูกพัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบอูคิโยเอะกับจิตรกรรมตะวันตก ความพยายามของประเทศญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ผลักดันให้ประเทศญี่ปุ่นนำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลายรูปแบบรวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง และสี การเล่าเรื่องของมังงะก็เป็นหัวใจหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาด้วยเช่นกัน รูปแบบของมังงะนั้นจะถูกถ่ายทอดถึงเรื่องราว และเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องยาวอย่างต่อเนื่องอย่างสมเหตุสมผล มีปัญหาต่างๆเข้ามาสร้างความเข้มข้น ดังนั้นจึงจะต้องติดตามไปจนจบ ด้วยการดำเนินเรื่องตามการกระทำที่สร้างความสนใจของตัวละครนั้นจึงจำเป็นอย่างมากที่ต้องมีโครงเรื่องเพื่อทำให้เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจ และทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจที่จะติดตามจนจบ ส่วนการสร้างตัวละครนั้น โดยทั่วไปแล้วแนวคิดการสร้าง และออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครเป็นหัวใจสำคัญที่สุดของการแต่งมังงะ แม้กระทั่งนักเขียนมังงะระดับโลกอย่างโทริยาม่า อากิระ กล่าวไว้ว่า “ก่อนที่จะเขียนเนื้อเรื่องการ์ตูนได้นั้น นักเขียนจะต้องคิดคาแร็คเตอร์ หรือตัวละครหลักๆของเรื่องเสียก่อน” (โทริยาม่า อากิระ, 2530) จากคำพูดดังกล่าวเป็นเช่นนั้นเพราะว่าหากสร้างตัวละครออกมาได้น่าสนใจ ก็ไม่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือ และสร้างอารมณ์ให้ผู้อ่านติดตามตัวละครตัวละครตลอดทั้งเรื่องได้ ดังนั้นสิ่งนี้ถือว่าเป็นตัวการ์ตูนของหนทางแห่งความสำเร็จของนักเขียนในภายภาคหน้าได้ การสร้างตัวละครของมังงะแต่ละเรื่องเป็นสิ่งที่นักเขียนสนใจ และเห็นชอบที่จะนำมาใช้ในผลงานของตน (Arbiocuht, Gramich, Jraivcah, Mraiscther and Praigcehv, ม.ป.ป.)

นอกจากที่กล่าวถึงความหมาย วิธีการเล่าเรื่อง และแนวคิดการสร้างตัวละครของมังงะแล้วนั้น มังงะที่คนทั่วไปอ่านในทุกวันนี้ได้มีการแบ่งประเภทได้หลายประเภท คล้ายกันกับอนิเมะ ภาพยนตร์ หรือละคร เนื่องจากมังงะจะเน้นการเล่าผ่านเนื้อเรื่องไปเรื่อยๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยในปัจจุบันประเภทมังงะได้แบ่งออกมาหลากหลายรูปแบบ ซึ่งการแบ่งประเภทรูปแบบนั้นเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้อ่าน รวมไปถึงยังถือว่าเป็นการจัดช่วงอายุด้วย ซึ่งหนึ่งในนั้นก็มีการ์ตูนประเภทหนึ่งซึ่งมีความน่าสนใจ มังงะประเภทนั้นก็คือ “โชเน็นมังงะ” เป็นมังงะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้ชาย แต่โดยปกติแล้วจะครอบคลุมผู้ชายอายุไม่เกิน 18 ปีทั้งหมด คำว่าโชเน็นภายนอกประเทศญี่ปุ่น ถูกใช้เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเด็กวัยรุ่นชายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก มังงะ

ญี่ปุ่นแนวโชเน็นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการต่อสู้ ไม่ว่าจะเป็นการรบราฆ่าฟันหรือการต่อสู้ในสนามกีฬา และมักมีการแทรกมุขตลกเพื่อไม่ให้เรื่องหนักเกินไป ตัวละครหลักโดยมากเป็นผู้ชาย และมีมิตรภาพระหว่างตัวละครชายมักเป็นจุดสำคัญของเรื่อง ตัวละครหญิงในเรื่องส่วนมากจะมีหน้าตา และรูปร่างสวยงามเกินความเป็นจริง ส่วนรูปแบบในการวาดภาพของมังงะแนวโชเน็นจะไม่หวานแหวว และละเอียดอ่อนเหมือนกับมังงะแนวโชโจ (Taiki, 2553) โชเน็นมังงะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้มีหลายเรื่องให้ผู้อ่านได้เลือกชมได้หลากหลายแนวซึ่งหนึ่งในนั้นมีมังงะที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านในวัยเด็กไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการตลาดที่แทรกในมังงะ เห็นได้ชัดเจนจากที่ออกมาในรูปแบบเกมการ์ด(ของเล่น)เป็นต้น และนอกจากความโด่งดังที่เฉพาะกลุ่มคนที่รักการเล่นเกมการ์ดแล้วนั้น ยังมีความน่าสนใจในเนื้อหาของตัวละครเอกอีกด้วย ซึ่งในเนื้อหาของตัวละครเอกในการ์ตูนเรื่องนี้ได้ให้เรื่องราวที่เกี่ยวกับการมีสองจิตใจในตัวละคร การ์ตูนเรื่องดังที่กล่าวมาข้างต้นก็คือยูกิโอบุคคิคนอัจฉริยะ เป็นโชเน็นมังงะที่เกี่ยวกับการเล่นเกมโดยการแต่งเรื่อง และวาดภาพประกอบของคาซูกิ ทากาฮาชิ การ์ตูนดังกล่าวได้ถูกตีพิมพ์ลงในนิตยสารโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ของสำนักพิมพ์ชูเอชะตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2539 ถึงวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2547 โดยที่เนื้อหาของการ์ตูนจะเป็นเรื่องของเด็กหนุ่มมัธยมปลายที่มีชื่อว่า “มูโด้ ยูกิ” ผู้เป็นคนที่สามารถแก้ไขปริศนาอียิปต์โบราณที่รู้จักกันในนามว่า “ตัวต่อพันปี” หลังจากนั้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการ์ตูนเรื่องนี้ หลังจากมูโด้ ยูกิได้ทำการแก้ไขปริศนาตัวต่อพันปีสำเร็จนั้น ทำให้มูโด้ยูกิสามารถขอพรได้หนึ่งข้อ และอีกทั้งยังมีอีกหนึ่งจิตใจเข้ามาสิงอยู่ในร่างของเขาด้วย ซึ่งวิญญาณดังกล่าวนั้นก็คือ วิญญาณฟาโรห์นिरนามผู้ซึ่งหลงยุคมาจากอดีต เป็นผู้ที่มิได้มีลักษณะนิสัยชอบเผชิญหน้ากับความท้าทาย และการพนันไม่ว่าจะเป็น การ์ด, ลูกเต๋า, เกมกระดานสวมบทบาท เป็นต้น บุคลิกดังกล่าวจะปรากฏตัวก็ต่อเมื่อมูโด้ ยูกิ และเพื่อนถูกคุกคาม การปรากฏตัวจะออกมาในลักษณะที่ยูกิเป็นอีกคนได้อย่างชัดเจน การปรากฏตัวของฟาโรห์จึงมาพร้อมกับการทำดวลด้วยเกมแห่งความมืด ซึ่งผู้ที่แพ้การดวลจะถูกลงโทษอย่างร้ายแรงที่สุดด้วยเกมลงทัณฑ์ และจะเปิดเผยแก่นแท้ในจิตใจของผู้คน

จากโชเน็นมังงะอย่างยูกิโอบุคคิคนอัจฉริยะนั้น นอกจากจะเป็นโชเน็นมังงะที่มุ่งขายสินค้าก็ตาม ยังมีในบางส่วนที่สามารถเป็นจุดที่น่าสนใจด้วยเช่นกัน ซึ่งก็คือ การมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกในตัวละคร ความน่าสนใจนี้สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ถึงเหตุผล และแนวคิดของการมีสองจิต หรือหลายบุคลิก ภายในโชเน็นมังงะเรื่องนี้มีตัวละครตัวหนึ่งที่มีความน่าสนใจในการมีสองจิตใจที่นักเขียนได้ให้เรื่องราวไว้ นั่นก็คือตัวละครหลักอย่างมูโด้ ยูกิ จากตัวละครดังกล่าวที่นักเขียนได้ให้บุคลิกภาพที่อ่อนโยน เต็มไปด้วยความบริสุทธิ์ และสันโดษชอบทำกิจกรรม หรือเล่นเกมคนเดียว จึงทำให้ตัวละครดังกล่าวแลดูอ่อนต่อโลกภายนอก แต่อย่างไรก็ตามการที่ตัวละครมีลักษณะนิสัยเช่นนี้ไม่ได้หมายความว่าเขาจะเป็นตัวละครที่รักสันโดษ ที่จริงแล้วนักเขียนได้เพิ่มบทบาทแก่ตัวละครดังกล่าวด้วยการให้ตัวละครมีมิตรภาพ โดยที่ให้ตัวละครอย่างมูโด้ ยูกินั้นได้ทำปริศนาตัวต่อพันปีสำเร็จจึงเป็นจุดเริ่มต้นแห่งมิตรภาพ เนื่องจากการทำปริศนาตัวต่อพันปีสำเร็จแล้วนั้นผู้ที่ทำสำเร็จจะได้รับพรโดยที่ผู้นั้นไม่ได้เป็นผู้ขอเอง แต่พรนั้นเป็นสิ่งที่อยู่เบื้องลึกในจิตใจของตัวละคร และพรนั้นก็คือการมีอีกหนึ่งจิตใจเข้ามาอยู่ในร่างของตัวละคร

มูโต้ ยูกิ ซึ่งก็คือ วิญญาณฟาโรห์นิรนามผู้ซึ่งหลงยุคมาจากอดีต การมีอีกหนึ่งจิตใจนั้นอาจกล่าวได้ว่า สิ่งที่อยู่เบื้องลึกภายในจิตใจของตัวละครนั้นกลายเป็นพรที่ทำให้เขาได้พบกับมิตรภาพอย่างอีกจิตใจหนึ่งที่อยู่ในร่างของตน โดยที่เนื้อเรื่องนั้นให้อีกหนึ่งจิตใจ หรือวิญญาณฟาโรห์ดังกล่าวปรากฏตัวก็ต่อเมื่อมูโต้ ยูกิ และฟองเพื่อนถูกคุกคาม การปรากฏตัวจะออกมาในลักษณะที่ยูกิเป็นอีกคนได้อย่างชัดเจน การปรากฏตัวของฟาโรห์จึงมาพร้อมกับการทำตัวด้วยเกมแห่งความมืด ซึ่งผู้ที่แพ้การดวลจะถูกลงโทษอย่างร้ายแรงที่สุดด้วยเกมลงทัณฑ์ และจะเปิดเผยแก่นแท้ในจิตใจของผู้คน (The standard, ม.ป.ป.)

จากที่กล่าวมาข้างต้นโซเน็นมังงะเรื่องนี้ทำให้เห็นถึงแง่มุมต่างๆที่อยู่ภายในเรื่อง แง่มุมของการสร้างตัวละครสองจิตใจในเรื่องนี้อาจกล่าวได้ว่ามีแนวคิดเกี่ยวกับสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ที่เกี่ยวข้องอยู่ภายใน สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความซับซ้อนสังคมหนึ่ง ถึงแม้จะเป็นความจริงที่ว่าด้วยเรื่องชนชาติของคนประเทศญี่ปุ่นมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางวัฒนธรรม และเป็นชนชาติที่มีระเบียบวินัยที่สูงก็ตาม คนประเทศญี่ปุ่นก็มีความไวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภายนอกด้วยเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามประเทศญี่ปุ่นก็ยังคงอนุรักษ์ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของตนไว้อย่างหนักแน่น โดยที่จะเห็นได้จากประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะต่างๆ จากข้างต้นมีความเกี่ยวข้องกับ การมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครอย่างมูโต้ ยูกิด้วยเช่นกัน คือในด้านความสัมพันธ์ คนประเทศญี่ปุ่นถูกปลูกฝังในเรื่องของมิตรภาพ โดยการที่คนประเทศญี่ปุ่นต้องใช้เวลาในการผูกมิตรกัน ดังนั้นคนประเทศญี่ปุ่นจึงมีความหนักแน่น และมั่นคงในมิตรภาพของตน ซึ่งก็สอดคล้องกับการที่มูโต้ ยูกิได้รับพรจากการสำเร็จตัวต่อพันปี และพรนั้นก็เป็นการต้องการ หรือสิ่งที่อยู่เบื้องลึกในจิตใจของเขาซึ่งก็คือการได้รับมิตรภาพจากคนรอบข้าง จะสังเกตได้จากฉากเริ่มต้นที่นักเขียนวางลักษณะนิสัยให้ตัวละครอย่าง มูโต้ ยูกิมีความไร้เดียงสา รักสันโดษ และโดนรังแกอย่างไม่มีทางสู้ตั้งฉากที่โจโนะอูจิ และฮอนดะ (ตัวละครที่กลายมาเป็นเพื่อนพ้องของมูโต้ยูกินายหลัง) แก๊งเขา โดยการขโมยชิ้นส่วนของตัวต่อพันปีชิ้นสุดท้ายไป ดังนั้นเขาจึงมีอีกหนึ่งจิตใจที่มาร่วมอยู่ในร่างของเขา และเป็นมิตรสหายที่คอยช่วยเหลือในสถานการณ์คับขัน จากข้างต้นอาจวิเคราะห์ได้ว่าในการสร้างตัวละครของประเทศญี่ปุ่นมักจะดึงเอาวัฒนธรรมความเป็นประเทศญี่ปุ่นมาใช้ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ประเทศของตน เป็นต้น นอกจากนี้การมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกไม่ได้มีแต่ศิลปะประเภทโซเน็นมังงะที่นำมาใช้ในผลงานเท่านั้น อีกทั้งยังมีศิลปะประเภทอื่นๆที่นำมาใช้ในผลงานของศิลปะแต่ละประเภทด้วยทำให้เห็นถึงความแพร่หลายของการนำสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละประเภทเช่นกัน ดังนั้นจึงเกิดเป็นข้อแตกต่างที่สามารถเปรียบเทียบได้ถึงความหลากหลายของการนำเอาในเรื่องของสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกในตัวละครของศิลปะแต่ละประเภท (ไซมัวร์ สุขสัมพันธ์, 2541)

นอกจากนี้หากลองสังเกตดูจะเห็นได้ว่าไม่ได้มีเพียงแค่ศิลปะประเภทมังงะที่นำเอาเรื่องราวของการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น หากลองสังเกตดูว่าศิลปะแขนงอื่นๆที่เคยพบเจอนั้นจะเห็นได้ว่ามีศิลปะหลายชนิดที่นำเอาการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในผลงานด้วยเช่นกัน โดยที่แต่ละศิลปะมีความคล้ายคลึง และแตกต่างกันไปของศิลปะแต่ละประเภท ซึ่งในศิลปะแต่ละประเภทย่อมมีกลวิธี และทฤษฎีในการสร้างตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ และเฉพาะตัวของศิลปะแต่ละประเภท แต่อย่างไรก็ตามการที่ยกตัวอย่างศิลปะ

ประเภทอื่นๆ ขึ้นมานั้นเนื่องจากการเล่าเรื่องที่เหมือนกัน และสามารถเปรียบเทียบกับศิลปะประเภทมังงะได้เช่น ตัวอย่างผลงานศิลปะประเภทภาพยนตร์อย่าง Spilt ที่ได้มีการนำเรื่องของกรมีหลายบุคลิกมาใช้ในตัวละครอย่างควิน ผู้รับบทโดย เจมส์ แม็คอะวอย ในเนื้อเรื่องเกี่ยวกับชายโรคจิตผู้ที่มีหลายบุคลิกในตนเองถึง 23 แบบ ตั้งแต่ ชายหนุ่มธรรมดา, ผู้ร้ายชอบใช้ความรุนแรง, เด็กชาย 9 ขวบ, สาวรุ่นใหญ่ ไปจนถึงอสูรกาย ยิ่งไปกว่านั้นก็คือ ทุกๆ ครั้งที่เขาเปลี่ยนเป็นอีกคน เคมีในร่างกายของเขายังสามารถเปลี่ยนตามได้อีกด้วย จากที่กล่าวถึงตัวละครที่สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม โดยที่เกิดจากความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่ไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม หรือตัวละครมีพฤติกรรมที่ขัดต่อกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมกำหนดขึ้นไว้ จากเนื้อหาของตัวอย่างภาพยนตร์จะสังเกตได้ว่า ที่มาของ 23 บุคลิกนั้นก็คือภูมิความหลังที่เกิดจากช่วงวัยเด็กที่เขาถูกแม่หรือผู้ปกครองทำร้ายเขา ด้วยความที่เป็นเด็กจึงทนรับแรงกดดันไม่ไหว ดังนั้นเขาจึงสร้างบุคลิกทั้ง 23 แบบขึ้นมาเพื่อมาใช้ในการป้องกันตัวเอง ส่วนอีกความขัดแย้งนั้นก็คือ ความขัดแย้งภายในใจของตัวละครเป็นความขัดแย้งทางจิตใจที่ตัวละครต้องต่อสู้กับความนึกคิดของตนเอง โดยตัวละครจะต้องเลือกทางเลือกที่มีอยู่สองหนทางในเวลาเดียวกันทำให้เกิดความสับสนในใจที่ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง ซึ่งก็สามารถเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของตัวละครที่พยายามหลีกเลี่ยงหนีจากความจริงจนทำให้ตนสร้างทั้ง 23 บุคลิกขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตามก็ไม่สามารถออกมาในโลกแห่งความจริงได้ตลอดเวลาดังนั้นจึงแก้ปัญหานี้ด้วยการสร้างตัวละครที่แข็งแกร่งขึ้นมาใหม่ คือ The beast ซึ่งตัวละครตัวนี้เกิดขึ้นจากการยอมรับจากทั้ง 23 บุคลิก (Kwanmanie, 2560) นอกจากศิลปะประเภทภาพยนตร์แล้วยังมีศิลปะประเภทนวนิยายที่นำเอาเรื่องของสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในผลงานด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครคริสเตียน เกรย์ ในนวนิยายเรื่อง Fifty Shades of Grey ที่ตัวละครสามารถแบ่งได้ถึง 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่ 1 ตัวละครในฐานะผู้กระทำ สามารถแบ่งย่อยตามพฤติกรรมของตัวละครได้ถึง 3 รูปแบบเช่น ความซาดิสต์ การชอบบงการ และการชอบเอาชนะ ลักษณะที่ 2 ตัวละครในฐานะผู้ถูกกระทำซึ่งแบ่งย่อยออกเป็น 3 แบบเช่น การปกปิดตัวตน การแสดงความรักไม่เป็น และการไม่ยอมสร้างครอบครัว จากที่กล่าวมาข้างต้นของตัวอย่างตัวละครคริสเตียน เกรย์ มีแนวคิดในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เนื่องจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากการที่ช่วงวัยรุ่นคริสเตียน เกรย์ถูกล่วงละเมิดทางเพศจากหญิงสูงอายุ ซึ่งสามารถเป็นตัวแปรที่เด่นชัดที่ทำให้คริสเตียน เกรย์มีพฤติกรรมทางเพศแบบซาดิสต์ อีกทั้งยังมีในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ หรือการแสดงความขัดแย้งภายในจิตใจดังเช่น การไม่ยอมสร้างครอบครัวของเขา ในเนื้อเรื่องคริสเตียน เกรย์จะรู้สึกตกใจเมื่อแอนาพูดถึงเรื่องตนเอง ทว่าเขารู้สึกสับสนจนแสดงออกมาด้วยพฤติกรรมที่รุนแรง ซึ่งการที่เขาไม่ยอมสร้างครอบครัวเนื่องจากเขาไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวอย่างสิ้นเชิง (สุวรรณณี สิริเหล่าตระกูล และกาญจนา วิชญาปกรณ์, 2562)

จากที่กล่าวมาข้างต้นตัวละครที่จะเป็นที่ตรึงใจแก่ผู้อ่านจะต้องมีความซับซ้อนทางบุคลิกภาพความคิด และอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร ดังนั้นการที่จะทำให้ตัวละครเกิดความซับซ้อนได้นั้นเป็นผลมาจากโครงเรื่อง การกระทำที่ก่อให้เกิดความสนใจของตัวละครนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีโครงเรื่องเพื่อทำให้

เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจ และทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจที่จะติดตามจนจบ ซึ่งสิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสนใจภายในโครงเรื่องนั้นก็คือปมปัญหาความขัดแย้งต่างๆที่เข้ามาสร้างความเข้มข้น จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า โชนั้นมักจะเรื่องยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะนั้นก็ได้แทรกปมปัญหาไว้ในตัวละครที่มีชื่อว่ามูโด้ ยูกิ ซึ่งว่าด้วยเรื่องของมิตรภาพ อย่างที่ทราบศิลปะประเภทโชนั้นมักจะมักจะมีนิยามถ่ายทอดออกมาให้เกี่ยวข้องกับมิตรภาพระหว่างตัวละคร โดยที่สิ่งนี้ถือว่าเป็นจุดที่สำคัญของเรื่อง อย่างตัวละครอย่างมูโด้ ยูกิที่ตัวละครนั้นมีปมปัญหาในเรื่องของมิตรภาพ ดังนั้นการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกที่นำมาใช้ในตัวละครนี้จะเป็นในเรื่องของมิตรภาพอย่างชัดเจน โดยการที่บุคลิกภายนอกของมูโด้ ยูกินั้นเป็นเด็กมัธยมที่ชอบเล่นคนเดียว และอ่อนต่อโลก แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าตัวละครจะชอบอยู่คนเดียว แต่ภายในจิตใจของเขาย่อมต้องการมิตรภาพที่ดีเช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้จากการที่เขาได้รับพรจากตัวต่อพันปีที่ตัวของเขาได้ทำสำเร็จ โดยที่พรดังกล่าวเกิดจากความต้องการภายในจิตใจของตัวละครมูโด้ ยูกิเอง การมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกภายในโชนั้นมักจะเรื่องนี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความตรึงใจ และเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้อ่านสามารถจดจำในตัวละครที่มีสองจิตใจอย่างมูโด้ ยูกิได้ ซึ่งถือว่าเป็นความสำเร็จของนักเขียนที่ทำให้ผู้อ่านสามารถจดจำเรื่องราว และเกิดความสนใจในตัวละคร และสิ่งต่างๆภายในโชนั้นมักจะเรื่องนี้ที่จะติดตามจนจบเรื่องได้ นอกจากนี้ไม่ได้มีเพียงแค่ว่า โชนั้นมักจะแต่เพียงอย่างเดียวที่นำเรื่องของสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในเรื่อง ซึ่งก็มีศิลปะประเภทต่างๆอย่างภาพยนตร์ และนวนิยายอีกด้วย หากลองนำมาเปรียบเทียบกับโชนั้นมักจะแล้วนั้น จะเห็นได้ว่าการที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความตรึงใจในตัวละครนั้นล้วนแล้วก็เกิดจากการมีโครงเรื่องที่ทำให้เนื้อหาเกิดความน่าสนใจเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่นนวนิยายเรื่อง Fifty Shades of Grey อย่างคริสเตียน เกรย์ ที่ตัวละครมีความสับสนได้นั้นเกิดจากปมปัญหาในชีวิตของเขาซึ่งก็คือการที่เขามีพฤติกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นเกิดจากการที่เขาเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ โดยที่เกิดจากการที่ช่วงวัยรุ่นคริสเตียน เกรย์ถูกล่วงละเมิดทางเพศจากหญิงสูงอายุ ซึ่งสามารถเป็นตัวแปรที่เด่นชัดที่ทำให้คริสเตียน เกรย์มีพฤติกรรมทางเพศแบบซาดิสต์ อีกทั้งยังมีในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการ หรือการแสดงความขัดแย้งภายในจิตใจดังเช่น การไม่ยอมสร้างครอบครัวของเขา ในเนื้อเรื่องคริสเตียน เกรย์จะรู้สึกตกใจเมื่อ แอนาพูดถึงเรื่องตันท้อง เขารู้สึกสับสนจนแสดงออกมาด้วยพฤติกรรมที่รุนแรง ซึ่งการที่เขาไม่ยอมสร้างครอบครัวเนื่องจากเขาไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวอย่างสิ้นเชิง จากตัวอย่างดังกล่าวเมื่อเปรียบเทียบกับศิลปะประเภทโชนั้นมักจะอย่างยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะ จะเห็นได้ว่ามีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่คล้ายกันเนื่องจากนักเขียนให้ความซับซ้อนแก่ตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการมีอีกหนึ่งจิตใจที่ลึกลับอย่างฟาโรห์นิรนามที่ความทรงจำหายไปแฝงอยู่ในตัวละครอย่างมูโด้ ยูกิ แต่อย่างไรก็ตามความซับซ้อนของแต่ละเรื่องย่อมมีเนื้อหาที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความสนใจของนักเขียน นอกจากความซับซ้อนของตัวละครยังมีในเรื่องของการเขียนเล่าเป็นเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ อย่างสมจริง แต่ขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้อ่านเห็นว่าเรื่องราวดังกล่าวในนวนิยายนั้นเป็นเรื่องสมมุติไม่ใช่เรื่องจริง เช่นเดียวกับโชนั้นมักจะที่นักเขียนเล่าเรื่องโดยอิงจากความเป็นจริงในโลก และความชอบของตน อย่างเช่นตัวละครมูโด้ ยูกิที่มีบุคลิกภายนอกเป็นเด็ก

มัธยมอ่อนแอที่รักการเล่นเกมเป็นต้น ถึงแม้ว่าจะอิงความเป็นจริงแต่ก็ยังมี การตัดแปลงให้เกินความเป็นจริงด้วยเช่นกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้อาจสรุปได้ว่าหากลองเปรียบเทียบระหว่างศิลปะประเภทโซเน็นมังงะดังข้างต้นกับศิลปะประเภทอื่นๆ จะเห็นได้ว่ามีวิธีการทำให้ผลงานเป็นที่ตรงใจแก่ผู้อื่นนั้นมีลักษณะเดียวกัน ซึ่งอาจเพราะว่าโครงเรื่องเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้องค์ประกอบหลักอย่างตัวละครเกิดความน่าสนใจ แต่เหนือสิ่งอื่นใดไม่ว่าจะเป็นศิลปะประเภทโซเน็นมังงะ หรือศิลปะประเภทอื่นย่อมต้องมีปัญหาที่นำมาใช้ให้ตัวละครเกิดความซับซ้อนทางบุคลิกภาพความคิด และอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร แต่มีความแตกต่างกันที่เนื้อหาการนำเสนอซึ่งขึ้นอยู่กับความชอบของศิลปะแต่ละประเภท ดังนั้นสิ่งเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เป็นที่สนใจแก่ผู้อ่านด้วยเช่นกัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1. เพื่อเปรียบเทียบการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก
- 1.2.2. เพื่อให้เห็นถึงความแพร่หลายของการนำเสนอสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละประเภท

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1. เพื่อให้เห็นถึงโครงสร้างที่แตกต่างกันของศิลปะแต่ละประเภท
- 1.3.2. เพื่อให้เห็นถึงแนวคิดที่เชื่อมโยงกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกในตัวละครของศิลปะแต่ละประเภท
- 1.3.3. เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างในการสร้างเรื่องราว หรือภูมิความหลังที่นำมาซึ่งการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครในศิลปะแต่ละประเภท

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

- 1.4.1. ศึกษาตัวละครโดยให้มังงะเรื่องยูกิโอมะกลคนอัจฉริยะเป็นหัวข้อในการศึกษาหลักเพื่อการเปรียบเทียบ
- 1.4.2. ศึกษาเฉพาะเอกสารภาษาไทย และภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องมังงะเรื่องยูกิโอมะกลคนอัจฉริยะ
- 1.4.3. ศึกษาจากบทวิเคราะห์ยูกิโอมะกลคนอัจฉริยะภาคอนิเมชันในส่วนของการดำเนินเรื่องเพิ่มเติม
- 1.4.4. เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ 1 เรื่อง และนวนิยาย 1 เรื่อง

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

- 1.5.1. ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งสื่อตีพิมพ์ และไม่ตีพิมพ์
- 1.5.2. ศึกษาภาพยนตร์ และนวนิยายที่มีลักษณะใกล้เคียงเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับการวางโครงเรื่อง

- 1.5.3. ประมวลผล และแจกแจงข้อมูลต่างๆ
- 1.5.4. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีต่างๆ
- 1.5.5. สรุปผลการศึกษา

1.6 เอกสารอ้างอิง

สารนิพนธ์

- ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). การวิเคราะห์สัญญาะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาคการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ. (2558). การเรียนรู้ของเยาวชนเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธีรวัฒน์ อุดมสินเจริญกิจ. (2552). ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอนตอนพิเศษ.
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทศศาสตร์สารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- รังสฤษฎ์ จันทสูง. (2556). การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุวรรณี สิริเหล่าตระกูล และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2562). การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครเอกชาย
ในนวนิยายแปลชุดพิพัตต์ เซตส์ ของ อี. แอล. เจมส. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Arbiocuht, Gramich, Jraivcah, Mraiscther and Praigcehv. (ม.ป.ป.). Manga. เข้าถึงเมื่อ29 กันยายน
2563. สืบค้นจาก <https://sites.google.com>.
- Kwanmanie. (2560). รีวิวSpilt:ชาย23บุคลิกจิตหลุดโลก. เข้าถึงเมื่อ30 กันยายน 2563, สืบค้นจาก
<http://www.kwanmanie.com>.
- Taiki. (2553). ประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ29 กันยายน 2563. สืบค้นจาก
<http://cartoon7club.blogspot.com>.
- The standard. (ม.ป.ป.). 4 มิถุนายน วันเกิด มโด้ ยูกิ ตัวต่อปริศนาพันปีและ 'ตัวฉันอีกคนหนึ่ง' ผู้ชักชวน
ให้วัยเด็กของหลายคนก้าวสู่เส้นทางแห่ง 'ดูเอลลิสต์'. เข้าถึงเมื่อ29 กันยายน 2563, สืบค้นจาก
<https://today.line.me/th>.

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 มังงะคืออะไร

ธารา จันทรอนุ (2551) (อ้างใน รังสฤษฎ์ จันทสูง, 2556) ให้ความหมายคำว่า มังงะ (Manga) โดยแปลตรงตัวมีความหมายว่า “ภาพตามอารมณ์” ซึ่งถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรกหลังจากที่จิตรกรอุคิโยเอะ ที่มีชื่อว่า โฮกุไซ ได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อโฮคุไซมังงะในคริสต์ศตวรรษที่ 19 แต่อย่างไรก็ตามนักประวัติศาสตร์บางกลุ่มมีมุมมองความคิดเห็นว่า “มังงะ” อาจกล่าวได้ว่ามีประวัติศาสตร์ที่มีระยะยาวกว่านั้น โดยสามารถสังเกตตั้งหลักฐานอย่าง ภาพกิกะ (แปลตรงตัวว่า ภาพตลก) ซึ่งเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 12 มีลักษณะคล้ายคลึงกับมังงะ ในปัจจุบันหลายประการเช่น การเน้นที่เนื้อเรื่อง และการใช้เส้นที่เรียบง่าย แต่สวยงาม เป็นต้น

ยุทธนา จินดากุล (2539) (อ้างใน ขวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ, 2558) ได้แบ่งกลุ่มผู้อ่านหนังสือการ์ตูนตามความสนใจในเนื้อหาของ การ์ตูนเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่1 กลุ่มเด็กก่อนวันเรียน (ในช่วงอายุระหว่าง3-5 ปี) เด็กกลุ่มนี้มักมีความสนใจในเรื่องราวที่เกี่ยวกับสัตว์ ภาพวาด ไม่จำเป็นต้องสวยงามมาก แต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย อาจวาดภาพที่ไม่สมบูรณ์เพื่อผู้อ่านได้เสริมจินตนาการของตนเองบ้างก็ได้

กลุ่มที่2 กลุ่มของเด็กในวัยเรียน (ในช่วงอายุระหว่าง6-12 ปี) เด็กกลุ่มนี้มีความสนใจในเรื่องการผจญภัย ในเนื้อเรื่องมีทั้งผู้ชนะ และผู้แพ้อย่างชัดเจน โดยที่ผู้ชนะเป็นบุคคลที่มีคุณธรรม ในส่วนของภาพมีการแสดงความเคลื่อนไหวอย่างละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น และในเนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้น มีการให้ติดตามในตอนต่อไป ซึ่งเด็กในวัยดังกล่าวจะรอติดตาม และสามารถเชื่อมโยงตอนที่ผ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้โดยไม่ต้องอ่านบททวนใหม่

กลุ่มที่3 กลุ่มวัยรุ่น (ในช่วงอายุระหว่าง13-19 ปี) กลุ่มนี้ให้ความสนใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความรัก โดยในเนื้อเรื่องมีทั้งผู้ชนะ และผู้แพ้อย่างชัดเจน และ เน้นในเรื่องรักใคร่ด้วย ในกลุ่มนี้ให้ความสนใจลักษณะเนื้อหาที่เกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบเรื่องการต่อสู้ซึ่งจะมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

กลุ่มที่4 กลุ่มผู้ใหญ่ (ในช่วงอายุระหว่าง20 ปีขึ้นไป) เป็นกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเพื่อผ่อนคลายความเครียด ในเชิงจิตวิทยาถือได้ว่าเป็นการหลบหนีจากความเป็นจริง และเข้าไปสู่โลกของความฝัน ดังนั้นลักษณะเนื้อหาจึงมีความหลากหลายมาก ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการอ่านในขณะนั้นของแต่ละบุคคล

สรุปความหมายของมังงะ

มังงะ หรือภาพตามอารมณ์ถือว่าเป็นความพยายามของประเทศญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ความพยายามผลักดันให้ประเทศญี่ปุ่นนำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลายรูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง และสี การเล่าเรื่องของมังงะก็เป็นหัวใจหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาด้วยเช่นกัน รูปแบบของมังงะนั้นจะถูกถ่ายทอดถึงเรื่องราว และเหตุการณ์ในเนื้อหาที่เป็นเรื่องยาวอย่างต่อเนื่องอย่างสมเหตุสมผล อีกทั้งยังมีปัญหาต่างๆเข้ามาสร้างความเข้มข้น ดังนั้นจึงจะต้องติดตามไปจนจบ ด้วยการดำเนินเรื่องตามการกระทำที่เกิดความสนใจของตัวละคร

นอกจากข้างต้นจากการศึกษาการแบ่งกลุ่มของผู้อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกล่าวได้ว่า การที่โซเน็นมังงะเป็นมังงะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้ชายแต่โดยปกติแล้วจะครอบคลุมผู้ชายอายุไม่เกิน 18 ปีทั้งหมด คำว่า โซเน็น ในต่างประเทศอาจจะถูกใช้เป็นการเรียกการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเด็กวัยรุ่นชายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ซึ่งมังงะญี่ปุ่นแนวโซเน็นนั้นส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาของการต่อสู้ไม่ว่าจะเป็นการรบ หรือการต่อสู้ในสนามกีฬา และมักมีการแทรกมุขตลกเพื่อไม่ให้เรื่องหนักเกินไป ตัวละครหลักโดยมากเป็นผู้ชาย และมีมิตรภาพระหว่างตัวละครชายมักเป็นจุดสำคัญของเรื่อง ตัวละครหญิงในเรื่องส่วนมากจะมีหน้าตา และรูปร่างสวยงามเกินความเป็นจริง ดังนั้นโซเน็น มังงะจึงสามารถถูกจัดให้เป็นประเภทผู้อ่านกลุ่มที่ 3 เนื่องจากกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีช่วงระหว่างอายุที่ตรงตามกับกลุ่มเป้าหมายของโซเน็นมังงะ อีกทั้งเนื้อเรื่องที่กลุ่มดังกล่าวสนใจก็สอดคล้องกับเนื้อหาของโซเน็นมังงะด้วยเช่นกัน

2.2 แนวคิดด้านวัฒนธรรมที่มีต่อมังงะ

ซุติมา มนุธรรมทัศน์ (2546) (อ้างใน ขวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ, 2558) ศึกษาเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นในมังงะ ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยที่ผลการศึกษาพบว่า แก่นความคิดของมังงะโดยส่วนใหญ่จะแสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวังด้วยความอดทน และขยันหมั่นเพียรอันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมไปถึงค่านิยมที่เป็นลักษณะเฉพาะของชาวญี่ปุ่น เช่น ความมานะ ความมีระเบียบวินัย

นอกจากที่กล่าวข้างต้นยังมีวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นอื่นๆที่แฝงอยู่ในเนื้อหาของมังงะด้วยเช่นกัน สังคมญี่ปุ่นมีความโดดเด่น มายาวนานในเรื่องวัฒนธรรมดังนี้ สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญแก่กลุ่มบุคคลมาก (Collectivism) ขณะที่สังคมตะวันตกนั้นมักนิยมให้ความสำคัญแก่คุณสมบัติของบุคคลในฐานะปัจเจกบุคคล (Individualism) แต่สังคมญี่ปุ่นนั้นเน้นความสำคัญของกลุ่ม หรือสถาบันที่บุคคลสังกัดอยู่มากกลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้มีแรงกดดันบังคับต่อสมาชิกด้วยการควบคุมในลักษณะต่างๆมาก คนในกลุ่มจึงอุทิศตัวเพื่อกลุ่ม เช่นการช่วยเหลือคน ใน สังคมมากกว่าตนเอง ค่านิยมที่เป็นลักษณะดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏอยู่มากในมังงะ ได้แก่ ค่านิยมความเป็นกลุ่ม และสำนึกต่อกลุ่มค่านิยมความซื่อสัตย์ความจงรักภักดี และความกล้าหาญ นอกจากนี้สังคมญี่ปุ่นให้

ความสำคัญกับความซื่อสัตย์ และจงรักภักดีเป็น ลักษณะนิสัยสำคัญที่ปลูกฝังให้กับการดำเนินชีวิต ของเด็กญี่ปุ่น ตั้งแต่เกิดคือ ความซื่อตรง รักชาติ รักการเรียนรู้ ทำงานเป็นทีม เสียสละประโยชน์ส่วนตนให้กับส่วนรวม มีความรับผิดชอบหน้าที่ มีระเบียบวินัย และความเข้มแข็งอดทน ค่านิยมเรื่องความซื่อตรง (Integrity) โดยไม่มีการโกหกกัน แม้กระทั่งรัฐบาลญี่ปุ่นเองก็ไม่เคยโกหก หรือปิดบังข้อเท็จจริงกับประชาชน พร้อมกับให้คำแนะนำที่ถูกต้องอยู่ตลอดเวลา ประชาชนจึงเชื่อในข้อมูลข่าวสารที่รัฐบาลเสนอ อาจสรุปได้ว่าวัฒนธรรมที่โดดเด่นของคนญี่ปุ่นที่แสดงออกในการ์ตูนได้ส่งผ่านการเล่า ถึงค่านิยม ความเชื่อ และวิถีดำเนินชีวิตที่ยึดถือ และปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน

พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) (อ้างใน ชีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ, 2552) ศึกษาเรื่องบทบาทของการ์ตูนเรื่อง ที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็ก และเยาวชน เพื่อสำรวจคุณธรรมการใช้ภาษาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน เรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น และสำรวจความคิดเห็นของเด็ก เยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนดังกล่าวพบว่าพฤติกรรม ที่การ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมมากที่สุดคือ ความเมตตากรุณา ส่วนด้านทำลายคุณธรรมมากที่สุด คือ การประทุษร้าย ต่อชีวิต และร่างกาย ในส่วนความคิดเห็นของเด็ก และเยาวชนพบว่าพฤติกรรมดังที่การ์ตูนส่งเสริมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในตนเอง

ความเชื่อมั่นในสายสัมพันธ์พวกพ้องดังคำพูดที่ว่า “เพื่อนคือสิ่งที่สำคัญที่สุด มีความสำคัญต่อเรามาก รักเพื่อน” (นักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 57) และ “มิตรภาพของเพื่อน และความรัก สามัคคีคือพลัง ไม่มีใครทำอะไรในโลกนี้ได้คนเดียว อย่างถ้าการเปลี่ยนแปลงสายสัมพันธ์ของพวกพ้องสามารถเป็นพลังที่ดีมาก ความรักที่มีต่อพวกพ้อง ความเชื่อมั่นในพวกพ้อง” (นักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 57) (อ้างใน ขวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ, ธรรมยุต ปัญญโสภณ และ พีรยา หาญพงศ์พันธุ์, 2560)

สรุปแนวคิดด้านวัฒนธรรมที่มีต่อมังงะ

จากแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ว่ามังงะมักจะนำเรื่องของวัฒนธรรมความเป็นชาติญี่ปุ่นในหลายๆด้านแฝงไว้ เพื่อเพิ่มให้มังงะมีเอกลักษณ์ของความเป็นชาตินิยมของประเทศญี่ปุ่น จะสังเกตได้จากโชเน็นมังงะเรื่องยูกิโอเกม กลคนอัจฉริยะที่เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่น โชเน็นมังงะเรื่องนี้ทำให้เห็นถึงแง่มุมต่างๆที่อยู่ภายในเรื่อง แง่มุมของการสร้างตัวละครสองจิตใจในเรื่องนี้อาจกล่าวได้ว่ามีแนวคิดเกี่ยวกับสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ที่เกี่ยวข้องอยู่ภายในจะสังเกตได้จากฉากเริ่มต้นที่นักเขียนวางลักษณะนิสัยให้ตัวละครอย่างมูโด้ ยูกิมีความไร้เดียงสา รักสันโดษ และโดนรังแกอย่างไม่มีทางสู้ตั้งฉากที่โจโนะอุจิ และฮอนดะ (ตัวละครที่กลายมาเป็นเพื่อนพ้องของมูโด้ยูกินายหลัง) แกล้งเขาโดยการขโมยชิ้นส่วนของตัวต่อพันปีชิ้นสุดท้ายไป ดังนั้นเขาจึงมีอีกหนึ่งจิตที่มาร่วมอยู่ในร่างของเขา และเป็นมิตรสหายที่คอยช่วยเหลือในสถานการณ์คับขัน ซึ่งเป็นการกล่าวถึงวัฒนธรรมด้านความมานะพยายามของตัว ละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวังด้วยความอดทน และขยันหมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น อีกทั้งยังมีด้านค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ค่านิยมความ

ข้อสัจธรรมจรรักษ์กตติ และความกล้าหาญตัวละครในเรื่องได้ให้นัยยะของการมีสองจิตใจของตัวละครซึ่งก็คือ มิตรภาพต่อหมู่คณะ

2.3 แนวคิดการสร้างตัวละคร

ชัตสุณี สินธุสิงห์ (2532) (อ้างใน ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541) กล่าวถึงตัวละครไว้ว่า “ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในนวนิยาย และเรื่องสั้น นักเขียนที่ดีจะต้องถ่ายทอดนิสัยตัวละครที่สามารถจูงใจผู้อ่านให้ยอมรับว่าตัวละครเหล่านั้นมีตัวตนและชีวิตจิตใจ”

สายทิพย์ นุกุลกิจ (๒๕๔๓) (อ้างใน ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541) ได้นิยามความหมายของคำว่าตัวละครไว้ว่า “ตัวละคร คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่องคือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง หรือเป็นผู้ที่ทำให้เรื่องราวเคลื่อนไหว และดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง”

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2539) กล่าวถึงตัวละคร ไว้ว่า “ในนวนิยายทั่วไปลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นเนื้อหาสำคัญที่สุดอันหนึ่งของหนังสือ” ซึ่งสิ่งที่ทำให้ตัวละครในนวนิยายมีความน่าสนใจ และแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง คือ บุคลิกภาพของตัวละครที่ผู้เขียนกำหนดขึ้นโดยตัวละครควรมีบุคลิกภาพที่มีลักษณะแตกต่างกันไปเพื่อความสมจริง ดังที่ กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์ (2537) (อ้างใน ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541) กล่าวว่า “บุคลิกภาพเป็นลักษณะรวมของบุคคล ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะแตกต่าง”

วัฒน์ชินทร์ กิตติเลิศรัตน์ (2551) (อ้างใน ชวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ, 2558) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของเด็กไทยต่อการชมการ์ตูนต่างประเทศโดยสำรวจกลุ่มเด็กนักเรียนผู้มีอายุระหว่าง 10-12 ปี กำลังเรียนระดับประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าเด็กชอบรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุดชอบการ์ตูนที่เป็นรูปคน โดยเฉพาะผู้ทรงพลังได้นำเสนอแนวคิด และจินตนาการความแปลกใหม่ที่มนุษย์ได้เคยเรียนรู้ หรือคิดอ่านไว้

ธัญญา สังข์พันธุ์นทร์ (ม.ป.ป.) (อ้างใน ถนัด ศักดิ์แสงโสภณ, 2542) ได้แบ่งตัวละคร ออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครแบบแบน และตัวละครแบบกลม โดยสรุปว่า ตัวละครแบบแบน มักจะมีลักษณะนิสัยคล้าย ๆ กันทุกตัว จนสามารถสรุปเป็นแบบที่แน่นอนได้ ส่วนตัวละครแบบกลม มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นมนุษย์มากกว่าแบบแรก มีบุคลิกภาพนิสัยซับซ้อน แตกต่างสภาพอารมณ์ สถานการณ์ และสภาพแวดล้อมเหมือนมนุษย์จริง

สรุปแนวคิดการสร้างตัวละคร

จากข้อมูลข้างต้น การที่ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในนวนิยาย ซึ่งในมังงะมีตัวละครในเรื่องก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหาภายในเนื้อเรื่องด้วยเช่นกัน ดังนั้นตัวละครที่สามารถเป็นที่ตรึงใจต่อผู้อ่านได้นั้นจึงต้องมีสิ่งหนึ่งที่สำคัญนั่นก็คือความซับซ้อนในตัวตัวละครเช่น ตัวละครมูโด้ ยูกิที่มีสองจิตในร่างเดียวที่ทำให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้อ่าน อีกทั้งยังเป็นตัวละครที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาของเรื่องออกมาได้อย่างเป็นที่ตรึงใจแก่ผู้อ่านอีกด้วย

นอกจากนี้ยังที่ทราบกันว่าตัวละครในแต่ละเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเล่าเรื่อง ดังนั้นเพื่อความสมจริง และเป็นທີ່ตรึงใจต่อผู้อ่านนักเขียนจึงกำหนดให้ตัวละครนั้นๆ เป็นบุคคลหนึ่งที่ได้กระทำสิ่งต่างๆ ในเรื่องเพื่อให้เรื่องดำเนินไปสู่จุดจบเช่น โชนั้นมังงะเรื่องยูกิโอบุคคณอัจฉริยะที่นักเขียนได้สร้างตัวละครเด็กหนุ่มมัธยมมีบุคลิกภาพที่เต็มไปด้วยความอ่อนโยน และความบริสุทธิ์ มีนิสัยสันโดษชอบทำกิจกรรม หรือเล่นเกมคนเดียว จึงทำให้ตัวละครดังกล่าวแลดูอ่อนต่อโลกภายนอก ซึ่งตัวละครดังกล่าวก็ถือว่าเป็นหัวใจหลักในโชนั้นมังงะเรื่องนี้เนื่องจากเป็นตัวละครที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนท้ายเรื่อง และนอกจากนี้การที่นักเขียนของแต่ละเรื่องได้กำหนดตัวละครนั้นๆ ขึ้นมา มีความแตกต่างกันออกไปเนื่องจากนักเขียนของแต่ละคนมีความสนใจในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นเพื่อความสมจริงกับตัวละคร และความน่าสนใจจึงขึ้นอยู่กับตัวของนักเขียนเอง เช่นเดียวกับมูโด้ ยูกิ หรือคริสเตียนเกรย์ ที่นักเขียนทั้งสองต่างให้บุคลิกภาพแก่ตัวละครที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความสนใจ และทิศทางที่น่าจะเป็นของตัวละคร และเนื้อหาของเรื่อง นอกจากนี้การมีสองจิตใจของตัวละครอย่างมูโด้ ยูกิก็เป็นที่ยอมรับใจแก่ผู้อ่านมากมายเนื่องจากความซับซ้อนในตัวละคร อีกทั้งตัวละครดังกล่าวเป็นที่รู้จักแก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กอาจเป็นเพราะความเข้าใจของตัวนักเขียนเองที่เกี่ยวกับประสบการณ์เป็นเด็กของเขา ดังนั้นตัวละครดังกล่าวจึงมาจากความฝันในตอนที่เด็กของตัวนักเขียนเองที่อยากเป็นผู้ที่เหนือพลังธรรมชาติอย่างมูโด้ ยูกิที่มีปาฏิหาริย์จากตัวต่อพันปีจึงทำให้เขาได้พบกับเพื่อนที่อยู่ในร่างเดียวกันซึ่งก็คืออีกหนึ่งจิตใจอย่างฟาโรห์รินนาม ส่วนในเรื่องของการแบ่งลักษณะตัวละครที่กล่าวมาข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าตัวละครที่มีสองจิตใจอย่างมูโด้ ยูกินั้นเป็นตัวละครแบบกลมเนื่องจากความซับซ้อนในตัวละครที่มีสองจิต และเป็นสองจิตใจที่มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยสามารถแบ่งออกได้เป็นสองลักษณะคือด้านบริสุทธิ์ และด้านลึกลับ แต่อย่างไรก็ตามในความแตกต่างของภายในจิตใจตัวละครก็นับว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครเป็นตัวละครที่มีมิติมากขึ้น

2.4 ความขัดแย้งในตัวละคร

ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) (อ้างในสุวรรณณี สิริเหล่าตระกูลและ กาญจนา วิชญาปกรณ์, 2562) ขั้วขัดแย้งเป็นสิ่งที่สำคัญในภาพยนตร์ เนื่องจากโครงเรื่องของภาพยนตร์จะเป็นการเรียงลำดับเหตุการณ์ท่ามกลางขั้วขัดแย้งต่าง ๆ ดังนั้นการเพิ่มขั้วขัดแย้งเข้าไปจะทำให้เรื่องราวมีความเข้มข้น และน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งขั้วขัดแย้งหลักๆ ที่พบในภาพยนตร์ สามารถออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ขั้วขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ ขั้วขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากความคิดเห็นไม่ตรงกันระหว่าง 2 ตัวละคร
2. ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ขั้วขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครที่ส่งผลทำให้ตัวละครเกิดความสับสนในการตัดสินใจเลือกสิ่งบางอย่าง
3. ขั้วขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม คือ ขั้วขัดแย้งระหว่างคนกับกฎระเบียบ หรือโครงสร้างทางสังคมในด้านต่างๆ
4. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก คือ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังที่เหนือธรรมชาติ

การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครนั้นทำให้เห็นว่าตัวละครมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันเป็นเพราะสภาพแวดล้อมที่ตัวละครเผชิญ หรือภูมิหลังที่ตัวละครเคยพบเจอมาในอดีตตั่งงานวิจัยของพีรพล เทพประสิทธิ์ (2545) ได้ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์บุคลิกภาพตัวละครเอกตามแนวทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่ในนวนิยายเรื่องหลายชีวิต พบว่า “กระบวนการหล่อหลอมบุคลิกภาพของตัวละครเกิดจากอิทธิพลทางครอบครัว และสังคมภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างบุคลิกภาพให้เกิดขึ้นกับตัวละครเกือบทุกตัว” นอกจากนี้ในงานวิจัยของ อุษณีย์ พงษ์ประยูร (2536) ได้ศึกษาเรื่องวิเคราะห์ตัวละครอิฉฉาฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายไทยปัจจุบันช่วง พ.ศ. 2516-2532 พบว่า “ตัวละครอิฉฉาฝ่ายหญิงมีบุคลิกภาพที่ไม่เหมาะสมมีสาเหตุมาจากการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาที่ให้เวลาไม่เพียงพอ ขาดความอบอุ่น ขาดการสั่งสอนอบรม หรือเข้มงวดมากเกินไป ครอบครัวมีฐานะยากจนอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม”¹(อ้างในสุวรรณี สิริเหล่าตระกูล และกาญจนา วิชญาปกรณ์, 2562)

สรุปความขัดแย้งในตัวละคร

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นตัวละครที่จะเป็นที่ตรึงใจแก่ผู้อ่านจะต้องมีความซับซ้อนทางบุคลิกภาพ ความคิด และอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร ดังนั้นการที่จะทำให้ตัวละครเกิดความซับซ้อนได้นั้นเป็นผลมาจากข้อขัดแย้งต่างๆที่ส่งผลให้โครงเรื่องก่อให้เกิดความน่าสนใจแก่ตัวละครนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีโครงเรื่องเพื่อทำให้เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจ และทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจที่จะติดตามจนจบ ซึ่งสิ่งทำให้เกิดความน่าสนใจภายในโครงเรื่องนั้นก็คือปมปัญหาความขัดแย้งต่างๆที่เข้ามาสร้างความเข้มข้น จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าโซเน็นมังงะเรื่องยูกิโอบุคคองคนอัจฉริยะนั้นก็ได้แทรกปมปัญหาไว้ในตัวละครที่มีชื่อว่ามูโด้ ยูกิ ซึ่งว่าด้วยเรื่องของมิตรภาพ อย่างที่ทราบกันว่าศิลปะประเภทโซเน็นมังงะมักจะนิยมถ่ายทอดออกมาให้เกี่ยวข้องกับมิตรภาพระหว่างตัวละคร โดยที่สิ่งนี้ถือว่าเป็นจุดที่สำคัญของเรื่องอย่างตัวละครอย่างมูโด้ ยูกิที่ตัวละครนั้นมีปมปัญหาในเรื่องของมิตรภาพ ดังนั้นการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกที่นำมาใช้ในตัวละครนี้จะเป็นในเรื่องของมิตรภาพอย่างชัดเจน โดยการที่บุคลิกภาพภายนอกของมูโด้ ยูกินั้นเป็นเด็กมัธยมที่ชอบเล่นคนเดียว และอ่อนต่อโลก แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าตัวละครจะรักสันโดษ แต่เบื้องลึกภายในจิตใจของเขาย่อมต้องการมิตรภาพที่ดีเช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้จากกรที่เขาได้รับพรจากตัวต่อพันปีที่ตัวของเขาได้ทำสำเร็จ โดยที่พรดังกล่าวเกิดจากความต้องการภายในจิตใจของตัวละครมูโด้ ยูกิเอง การมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกภายในโซเน็นมังงะเรื่องนี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความตรึงใจ และเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้อ่านสามารถจดจำในตัวละครที่มีสองจิตใจอย่างมูโด้ ยูกิได้ นอกจากนี้ไม่ได้มีเพียงแคโซเน็นมังงะแต่เพียงอย่างเดียวที่นำเรื่องของข้อขัดแย้ง หรือปมปัญหาเข้ามาเล่าเรื่องผ่านกรมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละคร ซึ่งหากลองสังเกตดูก็มีศิลปะประเภทต่างๆอย่างภาพยนตร์ และนวนิยายอีกด้วย หากนำมาเปรียบเทียบกับโซเน็นมังงะเรื่องดังกล่าวแล้วนั้น จะเห็นได้ว่าการที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความตรึงใจในตัว

¹ สุวรรณี สิริเหล่าตระกูล และกาญจนา วิชญาปกรณ์, การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายในนวนิยายแปลชุดพิพัตต์ เซดส์ ของ อี. แอล. เจมส (วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2562), 56.

ละครนั้นล้วนแล้วเกิดจากการมีโครงเรื่องที่กล่าวถึงปมความขัดแย้งของตัวละคร หรือภูมิความหลังที่ทำให้เนื้อหาเกิดความน่าสนใจเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่นนวนิยายเรื่อง Fifty Shades of Grey อย่างตัวละครที่มีชื่อว่า คริสเตียน เกรย์

2.5 ทฤษฎี Monomyth

Campbell (2516) (อ้างในปัทมพัทธ์ อรรถกวีวินทิพย์ และบาร์ณี บุญทรง, 2558) โจเซฟ แคมป์เบลล์เคยอธิบายความหมายของทฤษฎีของเขาไว้ว่า “อาจกล่าวได้ด้วยซ้ำไปว่ามีวีรบุรุษในเทพปกรณัมต้นแบบอยู่เพียงแบบเดียว ซึ่งชีวิตของเขาถูกนำไปสร้างซ้ำในดินแดนต่าง ๆ โดยผู้คนมากมาย” ซึ่งกล่าวคือ ถึงแม้ว่าบนโลกนี้แต่ละวัฒนธรรมแต่ละกลุ่มจะมีเทพปกรณัมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง แต่หากศึกษาวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษในแต่ละวัฒนธรรมจะพบว่าวีรบุรุษเหล่านั้นล้วนมีรูปแบบการผจญภัยหรือการเดินทางคล้ายคลึงกัน ราวกับว่าวีรบุรุษเหล่านั้นคือบุคคลคนเดียวกัน เพียงมีความแตกต่างกันตรงที่ความเป็นมา, ชื่อ, รูปลักษณ์ และเรื่องเล่าของวีรบุรุษเหล่านั้น ๆ

ทฤษฎี Monomyth อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งได้ว่า ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ เนื่องจากการกล่าวถึงการเดินทางของวีรบุรุษเพื่อค้นหาสิ่งต่าง ๆ ที่ขาดหายไป หรือเดินทางหาคำตอบ ซึ่งในการเดินทางนั้นเขาต้องพบเจอสิ่งต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านั้นก็คืออุปสรรคต่อการเดินทาง โดยเปรียบได้กับการผจญภัยของวีรบุรุษ นอกจากนี้ นักวิชาการรวมทั้งผู้สนใจผลงานของแคมป์เบลล์มักใช้ คำว่า “Hero’s Journey” เวลากล่าวถึงทฤษฎีของเขา แต่บางครั้งก็มีการปรับเปลี่ยนคำให้เหมาะสมเมื่อนำไปใช้กับงานแขนง

จากที่กล่าวถึงทฤษฎีข้างต้นนั้น ทฤษฎี Monomyth จะเห็นได้ว่าเป็นทฤษฎีที่ถูกหยิบยืมไปใช้ในสาขาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ตลอดจนวรรณกรรม เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกทฤษฎีนี้มาใช้เพื่อให้เห็นถึงความต่างของศิลปะแต่ละประเภท

สรุปทฤษฎี Monomyth

ทฤษฎี Monomyth เป็นเป็นการกล่าวถึงการเดินทางของวีรบุรุษ โดยที่ทฤษฎีดังกล่าว โจเซฟ แคมป์เบลล์เคยอธิบายความหมายของทฤษฎีของเขาไว้ว่า “อาจกล่าวได้ด้วยซ้ำไปว่ามีวีรบุรุษในเทพปกรณัมต้นแบบอยู่เพียงแบบเดียว ซึ่งชีวิตของเขาถูกนำไปสร้างซ้ำในดินแดนต่าง ๆ โดยผู้คนมากมาย” ซึ่งมีความหมายที่สื่อออกมาว่า ไม่ว่าจะเป็วีรบุรุษที่เก่งกล้าสามารถในด้านไหน หรือมีความเป็นมาจากที่แห่งใดล้วนแล้วก็มีรูปแบบการผจญภัยคล้ายคลึงกัน นอกจากนี้ทฤษฎี Monomyth นั้นยังเป็นที่รู้จักแก่ศิลปะในแขนงต่าง ๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการนำหลักทฤษฎีดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับโครงสร้างต่าง ๆ ของศิลปะแต่ละแขนงดูแล้วนั้น ทำให้ทราบว่าทฤษฎีนี้สามารถนำไปปรับใช้กับสิ่งต่างๆที่มีเรื่องราวที่สอดคล้องกับขั้นตอนในทฤษฎี Monomyth ได้

จากการศึกษาบททวนวรรณกรรม และรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปได้ว่า มั้งจะมีความสำคัญในฐานะเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดในหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดการซึมซับเรียนรู้ในเรื่องราวที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ และมีการจินตนาการเป็นไปตามส่วนที่นักเขียนได้ถ่ายทอดผ่านตัวอักษร และรูปภาพ ยิ่งไปกว่านั้นมั้งจะยังได้มีบทบาทในสังคมทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยในเรื่องการถ่ายทอดวัฒนธรรม ได้แก่ ค่านิยม, ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์ส่งผ่านมาสู่กลุ่มผู้อ่านมีทั้งเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ ลักษณะของการ์ตูนที่ดีจะเป็นประโยชน์ต่อเด็ก และสังคม นอกจากนี้ไม่ว่าจะเป็นศิลปะประเภทใดก็ตามย่อมมีวิธีการสร้างตัวละครที่คล้ายคลึงโดยต่างกันตรงที่ความสนใจ และแนวทางของนักเขียนในแต่ละเรื่องเช่น ความเป็นชาตินิยม ชั่วช้าดแย้ง เป็นต้น

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องกรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะเป็นการวิจัยที่มีวัตถุประสงค์ได้แก่เพื่อเปรียบเทียบการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก และเพื่อให้เห็นถึงความแพร่หลายของการนำเสนอสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละประเภท ซึ่งประโยชน์จากการศึกษานี้จะทำให้ทราบถึงโครงสร้างที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังให้เห็นถึงแนวคิดที่เชื่อมโยงกับการสร้างตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของศิลปะแต่ละประเภท และศิลปะในแต่ละประเภทย่อมมีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงสามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างในการสร้างเรื่องราว หรือภูมิความหลังที่นำมาซึ่งการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครในศิลปะแต่ละประเภทด้วยเช่นกัน โดยจากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะยึดมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะเป็นหลัก และมีศิลปะประเภทอื่นเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบ ซึ่งสามารถแบ่งวิธีการศึกษา และขั้นตอนการดำเนินงานออกได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาภาพยนตร์ และนวนิยายที่มีลักษณะใกล้เคียงเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับการวางโครงเรื่อง
2. ประมวลผล และแจกแจงข้อมูลต่างๆ
3. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีต่างๆ

3.1 ศึกษาภาพยนตร์ และนวนิยายที่มีลักษณะใกล้เคียงเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับการวางโครงเรื่อง

ศึกษาตัวอย่างศิลปะประเภทภาพยนตร์จากเรื่อง Split และนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ในมุมมองของตัวละครที่มีสองจิตใจ โดยมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาที่สำคัญต่างๆได้แก่ วิธีการเล่าเรื่อง, ลักษณะนิสัยของตัวละคร, พฤติกรรมการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละคร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละคร เป็นต้น ซึ่งสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวได้จากแหล่งข้อมูลต่างๆเช่น การรับชมเพื่อศึกษาภายในศิลปะแต่ละประเภท, ศึกษาจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับบทวิเคราะห์ตัวละคร และศึกษาจากโครงสร้างวิธีการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทเพื่อเพื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของตัวละครนั้นๆ เป็นต้น

3.2 ประมวลผล และแจกแจงข้อมูลต่างๆ

หลังจากรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสามารถนำมาใช้งานได้แล้วนั้น ขั้นตอนถัดไปจะเป็นเรื่องของการประมวลผล และแจกแจงข้อมูลโดยที่นำมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะเป็นหลักของการเปรียบเทียบ ในการประมวลผล และแจกแจงนั้นสามารถแบ่งออกเพื่อการเปรียบเทียบได้ 3 หัวข้อหลักได้แก่

3.2.1 กลวิธีการเล่าเรื่อง

3.2.2 พฤติกรรมต่างๆ และภูมิความหลังของตัวละครที่สงวนใจ หรือหลายบุคลิก

3.2.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสงวนใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละคร

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีต่างๆ

ในการวิจัยเรื่องกรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอบุคคาบิ และ การเปรียบเทียบระหว่างศิลปะแต่ละประเภทนี้สามารถใช้วิธีในการเปรียบเทียบได้โดยการใช้ตารางเพื่อการเปรียบเทียบ ซึ่งจะเป็นวิธีที่สามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างจากข้อมูลที่ได้จากการประมวลผล และแจกแจงได้อย่างชัดเจน โดยจะสามารถออกมาอยู่ในรูปแบบได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทโดยใช้ทฤษฎี Monomyth

ขั้นตอนในทฤษฎีการ ผจญภัยของวีรบุรุษ The Hero's Journey	ศิลปะประเภทมังงะ (ยูกิโอะเกมกอนอัจฉริยะ)	ศิลปะประเภทภาพยนตร์ (Split)	ศิลปะประเภทนวนิยาย (Fifty Shade of Gray)
ขั้นตอนการออกเดินทาง(Departure)			
1. เสียงเรียกสู่การผจญภัย	เริ่มต้นเมื่อมูโต้ ยูกิได้รับ กล่องประหลาดจากพัสดุ ส่งของ ซึ่งข้างในมีม้วน เทป และถุงมือพร้อมกับ ดาว 2 ดวงติดมา มูโต้ ยูกิ เปิดเทปดู และพบกับ เพกาซัส เจ ครอว์ฟอร์ด ผู้ออกแบบ และคิดค้นเกม เมจิกแอนด์ วิซาร์ด มาทำ ยูกิให้สับสนกับตน โดยขณะ ต่อสู้นั้นยูกิคิดว่าเป็นการ ต่อสู้ผ่านเทปวิดีโอโดยไม่รู้ ว่าถูกเกมแห่งความมืดของ เพกาซัสควบคุม และมอง แผนการของยูกิออกหมด ทุกอย่าง	เริ่มต้นที่เควินผู้ที่มีบุคลิก ถึง 23 บุคลิกได้รับพาดัว วัยรุ่นสาว 3 คนมากักขัง ไว้ในสถานที่ลับที่ไม่มีคนรู้	เริ่มต้นที่ การพบกัน ระหว่างหนุ่มนักธุรกิจ อย่างคริสเตียนเกรย์ และ แอนา สาว นักศึกษา วรรณกรรมอังกฤษ ซึ่งเขา และเธอต่างก็สนใจกัน และกัน
2. การปฏิเสธเสียงเรียก	หลังจากการต่อสู้นั้นฝ่ายที่ แพ้ก็คือมูโต้ ยูกิ ซึ่งในการ แพครั้งนี้มูโต้ ยูกินั้นก็ ปฏิเสธคำเชิญมาเข้าร่วม การแข่งขันที่เพกาซัสเป็น ผู้จัดขึ้นไม่ได้เนื่องจากคุณ ปู่ของเขาถูกเพกาซัสผนึก ไว้ในการ์ด	ในการลักพาตัวของเขามี วัตถุประสงค์เพื่อการ ปลดปล่อยบุคลิกที่ 24 ออกมาแต่บางบุคลิกที่อยู่ ในร่างของเควินซึ่งไม่เชื่อ เรื่องของThe Beastก็ จำเป็นที่จะต้องทำ	คริสเตียนเกรย์ปฏิเสธ ความสัมพันธ์เนื่องจากตน กลัวว่าตัวตนของตัวเองจะ ทำให้แอนาไม่เข้าใจในสิ่ง ที่เขาเป็น

<p>3. ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ</p>	<p>ในการเดินทางไปแข่งขันครั้งนี้มูโต้ ยูกิไม่ได้มีเพียงแค่นั้นเท่านั้น ในการต่อสู้กับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในภายภาคหน้ามูโต้ ยูกิมีอีกหนึ่งจิตใจที่อยู่คอยช่วยเหลืออย่างใกล้ชิด และมักจะออกมาในเวลาคับขัน นอกจากนี้อีกหนึ่งจิตใจยังมีพ้องเพื่อนมัธยมที่มาคอยเป็นกำลังใจในการต่อสู้อีกด้วย</p>	<p>ความกดดันที่มาจากสิ่งแวดล้อมไม่ว่าจะเป็นการถูกทำร้ายร่างกายตลอดจนจิตใจที่ทำให้เควินจำเป็นต้องสร้างบุคลิกทั้งหลายมาเพื่อป้องกันตนเอง</p>	<p>(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)</p>
<p>4. การข้ามธรณีประตู</p>	<p>เมื่อมูโต้ ยูกิ และพ้องเพื่อนมาถึงเกาะของเพกาซัส ซึ่งการมาถึงของพวกเขาเป็นจุดเริ่มของการแข่งขันโดยที่พวกเขาต้องชนะนักเล่นเกมการ์ดคนอื่นๆเพื่อแย่งชิงดาวให้ครบ 10 ดวงเพื่อไปให้ถึงปราสาทเพกาซัส</p>	<p>การที่ตัวละครอย่างเควินนั้นเริ่มปลดปล่อยตัวตนของบุคลิกต่าง ๆ ที่ตนสร้างขึ้นทำในสิ่งที่ผิด</p>	<p>คริสเตียนเกรย์ได้เอ่ยปากชวนแอนนาให้ก้าวเข้าสู่โลกที่เธอไม่เคยคาดคิดซึ่งเป็นโลกแห่งตัวตนของเขา</p>
<p>5. การติดอยู่ในห้องปลาฉลาม</p>	<p>การรวบรวมให้ครบ 10 ดาวนั้นเป็นอุปสรรคที่พวกเขาต้องทำให้ได้ ซึ่งพวกเขาก็มีอุปสรรคบ้างในระหว่างการทำภารกิจ</p>	<p>เควินจะพบปัญหาอย่างหนึ่งของการปรากฏตัวของแต่ละบุคลิกซึ่งก็คือในขณะที่เขาอยู่ในบุคลิกภาพหนึ่งจะไม่ทราบถึงบุคลิกภาพอื่น หรือเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นในขณะที่มีบุคลิกภาพอื่น ๆ</p>	<p>ส่วนของการที่แอนนาลังเลในข้อเสนอของคริสเตียนเกรย์จึงทำให้เขาต้องเธอ</p>

ขั้นตอนการครอบครุ (Initiation)			
6. ถนนแห่งการทดสอบทดลอง	ในการฝ่าด่านเพื่อเข้าไปถึงเพกาซัส มูโต้ ยูกิ และพ็องเพื่อนได้พบกับคู่ต่อสู้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะ เป็นนักเล่นการ์ดที่ถนัดในการ์ดชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นแมลง, สัตว์น้ำ และ สัตว์ปีกธาตุลมเป็นต้น ซึ่งคู่ต่อสู้ที่กล่าวมาล้วน แล้ว เป็นผู้ที่มิทักชะในการเล่น เกมการ์ดที่ขึ้นชื่อ และ แข็งแกร่งมาก	การไล่ล่าวัยรุ่นหญิง 3 จากการทำพวกเขา กำลังหาทางหนีออกจากห้องขังของเดนิส(บุคลิกหนึ่งในตัวของเควิน)	การมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งของคริสเตียนเกรย์กับแอนนาทำให้ตัวเขานั้นค่อยๆก้าวผ่านเรื่องราวในอดีตได้
7. การพบกับองค์เทวี	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	แพทย์หญิงของเควินพยายามพูดกล่อมให้เขาเชื่อว่า The Beast ไม่มีจริงเพื่อลบล้างความเชื่อ	แอนนาเข้ามาทำให้คริสเตียนเกรย์สัมผัสกับความรักที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
8. หญิงในฐานะผู้ช่วยยาน	ในการแข่งขันรอบจับคู่ นั้นมูโต้ ยูกิต้องเผชิญหน้ากับนักเล่นเกมการ์ดอย่าง ไม คุจากูผู้หญิงที่มีเสน่ห์และพลัง แต่คิดแต่เรื่องของตัวเอง และต้องการเพียงเงินรางวัล	The Beast ที่พบเจอ เคซีย์หญิงสาวที่บริสุทธิ์	แอนนาผู้ที่เข้ามาเปลี่ยนคริสเตียนเกรย์ห้องซึ่งขัดต่อวัตถุประสงค์ของเขา เพราะเขาเองไม่ต้องการมีครอบครัว
9. การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา	การแข่งขันของมูโต้ ยูกิ และอีกหนึ่งจิตใจของเขาก็คือมาถึงรอบสุดท้ายที่พวกเขาต้องต่อสู้กับเกมแห่งความมืดที่มีแต่ความกดดันของการที่คณปูของ	ในการมีหลายบุคลิกของ เควิน นั้นไม่ได้หมายความว่า จะมีความชอบ หรือความเห็นพ้องกับคำตัดสินของคนเพียงคนเดียว ถึงแม้ว่า	คริสเตียนเกรย์ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างวัตถุประสงค์ของเขา กับสิ่งต่างๆที่เป็นอยู่ของแอนนา เช่นความโรแมนติก

	เขาเป็นข้อต่อรองของการแข่งขันครั้งนี้	บุคลิกทั้งหมดจะอยู่ในร่างเดียวกัน แต่ความคิดจะแตกต่างกันออกไป จึงไม่แปลกที่จะมีการแบ่งพรรคแบ่งพวกขึ้น	
10. การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า	จากการเอาชนะเพกาซัสได้ มูโต้ ยูก็ก็ได้เป็นแชมป์ดูเอลลิส เขาได้รับเงินรางวัลแต่เขายกให้เพื่อนสนิทอย่างโจโนะอูจิเพื่อช่วยการรักษากับกับน้องสาวที่ตาบอด	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)
11. ความตึงามสูงสุด	ที่สำคัญที่สุดของรางวัลก็คือการที่คุณปู่ของเขาถูกปลดปล่อยจากการถูกผนึกในการ์ด นอกจากนี้เขายังได้รับรู้ถึงปริศนาของไอเท็มพันปีที่เปกาซัสมีอยู่ทั้งหมด และารู้ที่มาของอีกจิตใจของตนอีกด้วย	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	ในระหว่างที่คริสเตียนเกรย์มีความสัมพันธ์กับเธอเขาได้สัมผัสถึงเรื่องราวในอดีตที่เลวร้ายไปช่วงขณะซึ่งทำให้เขารู้ว่าการที่มีแอนามีผลดีกับเขาอย่างไร
ขั้นตอนการเดินทางกลับ (Return)			
12. การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	เควินได้ให้ข้อคิดที่ว่าวิวัฒนาการเป็นจิตที่ไร้สำนึกได้ จิตใจของเควินผิดเพี้ยนไปแล้ว และมีความซับซ้อนเหมือนของที่แตกไปแล้วซึ่งมันไม่สามารถกลับไปเป็นเหมือนเก่าได้ดังเดิม	การที่มีแอนาเป็นทาสตามข้อตกลงของคริสเตียนเกรย์ทำให้เขาหลงใหลจนไม่ยอมให้เธอออกห่างจากตัวเขา

13. การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)
14. การช่วยเหลือจากด้านนอก	หลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลงปราสาทที่ทำการแข่งขันได้ทะลายลง แต่มูโต้ ยูกิ และฟ็องเพื่อนได้รับความช่วยเหลือจากบาคุระ เรียว	สิ่งที่จะทำให้The Beast เกิดขึ้นได้นั้นย่อมต้องมีปัจจัยภายนอกช่วยซึ่งก็คือวัยรุ่นสาว 3 คน	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)
15. การข้ามธรณีประตู	ทันทีที่กลับมาสู่ชีวิตจริงมูโต้ ยูกิก็ได้กลับมาที่โรงพยาบาลเพื่อมาพบคุณปู่ของเขา	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	ตรงที่คริสเตียนเกรย์พูดคุยกับแอนา และเธอต้องการที่จะเลิกกันไปด้วยความเสียใจกันทั้งคู่แต่อย่างไรก็ตามเมื่อเป็นความต้องการของเธอเขาย่อมเคารพการตัดสินใจ
16. เจ้าแห่งสองโลก	มูโต้ ยูกิได้รู้ที่มาของอีกจิตใจของตนชาติที่ผู้เดินทางมาจากอียิปต์มีความสามารถเปิดเข้าไปดูในจิตใจของแต่ละคนได้	The Beast ปล่อยตัวเคซึ่ไปเนื่องจากเห็นรอยแผลตามตัวของเธออาจเป็นเป็นเพราะเธอมีสภาพจิตใจที่บริสุทธิ์	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)
17. อีสระแห่งการดำรงอยู่	หลังจากทุกอย่างกลับมาเป็นปกติมูโต้ ยูกิก็กลับมาใช้ชีวิตปกติที่เป็นเด็กหนุ่มมัธยม และการได้รับชัยชนะจากการแข่งขันก็จะมีนักเล่นเกมการ์ดที่จะคอยขอทำควลกับมูโต้ ยูกิอยู่เสมอ	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)	(ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน)

ทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทคือ ทฤษฎี “Monomyth” หรือ “ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ” ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวเป็นของโจเซฟ แคมป์เบลล์ผู้ซึ่งกล่าวถึงทฤษฎีนี้ไว้ในหนังสือ The Hero with a Thousand Faces โดยกล่าวว่าวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ คือ การออกเดินทาง (Departure) การครอบครอง (Initiation) และการเดินทางกลับ (Return) ในขั้นตอนทั้งหมดที่กล่าวมายังสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนย่อยได้ถึง 17 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการออกเดินทาง

1. เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure) ขั้นตอนเสียงเรียกสู่การผจญภัยเป็นจุดเริ่มต้นที่วีรบุรุษจะประสบกับเหตุการณ์บางอย่าง หรือได้ พบบุคคลที่กระตุ้นให้วีรบุรุษออกผจญภัยอันจะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิต วีรบุรุษจะต้องเดินทางออกจากโลก เดิมที่เขาคุ้นเคยไปสู่โลกแห่งการผจญภัยที่เขาไม่เคยรู้จักมาก่อนและไม่รู้ว่าจะมีอะไรอยู่เบื้องหน้า

2. การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call) วีรบุรุษบางคนไม่เต็มใจที่จะออกผจญภัย และอาจปฏิเสธเสียงเรียกสู่การผจญภัย อันมีสาเหตุมา จากความกลัวเนื่องจากไม่รู้ว่าจะมีอะไรอยู่เบื้องหน้า แต่โดยปกติมักมีเหตุให้วีรบุรุษต้องออกผจญภัยในที่สุด

3. ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) วีรบุรุษมักได้รับการปกป้องคุ้มครอง และได้รับความช่วยเหลือจากผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจเป็นการให้การปกป้อง ให้คำปรึกษา หรือได้รับของวิเศษ

4. การข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold) วีรบุรุษเดินทางมาถึงเขตแดนที่จะเข้าสู่โลกที่เขาไม่คุ้นเคย เปรียบได้กับการข้ามธรณีประตู โดยปกติวีรบุรุษต้องผ่านการทดสอบจากผู้พิทักษ์ธรณีประตูเสียก่อนจึงจะผ่านธรณีประตูเข้าไปได้

5. การติดอยู่ในท้องปลาวาฬ (The Belly of the Whale) เมื่อก้าวเข้าสู่แดนของการผจญภัยก็เปรียบได้กับการที่วีรบุรุษตกอยู่ในสถานที่อันมืดมิดเหมือนอยู่ในท้องของปลาวาฬ ซึ่งนำหวาดกลัว และเต็มไปด้วยอันตราย วีรบุรุษจะรู้สึกอับจนหนทาง และไม่รู้ว่าจะหาทางออกได้อย่างไร

6. ถนนแห่งการทดสอบทดลอง (The Road of Trials) เมื่อออกมาจากท้องปลาวาฬได้ วีรบุรุษจะถูกทดสอบหลายต่อหลายครั้ง แต่การทดสอบเหล่านี้เป็นเพียงการทดสอบเล็กๆ น้อยๆ ที่ยังไม่หนักหนาสาหัสอย่างแท้จริง

7. การพบกับองค์เทวี (The Meeting with the Goddess) วีรบุรุษจะได้พบกับเทพเทวี โดยแคมป์เบลล์มองว่าผู้หญิงคือผู้ให้บทเรียนที่ยิ่งใหญ่แก่วีรบุรุษ ทั้งในแง่ความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และบทเรียนที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับชีวิตในหลากหลายแง่มุม

8. หญิงในฐานะผู้ยั่ววน (Woman as the Temptress) ขั้นตอนหญิงในฐานะผู้ยั่ววนเป็นบททดสอบอย่างหนึ่งที่จะพิสูจน์ว่าวีรบุรุษสามารถข้ามพ้นความลุ่มหลงทางกายไปสู่การชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ได้หรือไม่

9.การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา (Atonement with the Father) ในขั้นตอนนี้วีรบุรุษจะเผชิญกับการทดสอบอันสาหัสสาครรจ์จากพลัง หรืออุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ที่สุด สำหรับวีรบุรุษเนื่องจากพระบิดาคือสัญลักษณ์แทนพลัง และอำนาจสูงสุดซึ่งขึ้นขึ้นตายบังคับควบคุมสรรพสิ่งทั้งหลาย

10.การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Apoteosis) เมื่อวีรบุรุษผ่านบททดสอบอันสาหัสสาครรจ์มาได้ ความคิด และมุมมองของเขาจะเปลี่ยนแปลงไปราวกับเขาได้เกิดใหม่กลายเป็นคนอีกคนหนึ่ง หรือราวกับกลายเป็นเทพเจ้า เขาจะไม่มองเฉพาะผลประโยชน์ส่วนตนแต่จะคำนึงถึงผลประโยชน์ของสังคมโดยรวม

11.ความดีงามสูงสุด (The Ultimate Boon) วีรบุรุษจะได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าสูงสุดซึ่งเขาออกผจญภัยมาเพื่อตามหา ความดีงามสูงสุดหรือ สิ่งล้ำค่าสูงสุดของวีรบุรุษแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน

12.การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the Return) เมื่อวีรบุรุษค้นพบ หรือได้รับสิ่งดีงามสูงสุดแล้ว วีรบุรุษบางคนอาจปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลกเดิมเนื่องจากวีรบุรุษได้พบสิ่งที่ต้องการ และมีความสุขกับสถานะในขั้นตอนนี้แล้ว

13.การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (The Magic Flight) สำหรับวีรบุรุษที่ตัดสินใจเดินทางกลับ หากเขานำความดีงามสูงสุด หรือสิ่งดีงามสูงสุดกลับมาด้วยโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้พิทักษ์รักษาสิ่งๆนั้น เขาก็จะถูกไล่ล่า จึงต้องหลบหนี โดยมักใช้เวทมนตร์ หรือสิ่งวิเศษในการหลบหนี

14.การช่วยเหลือจากด้านนอก (Rescue from Without) สำหรับวีรบุรุษที่ปฏิเสธที่จะเดินทางกลับก็จำเป็นต้องมีการช่วยเหลือจากด้านนอก คือจากสิ่งอื่น หรือผู้อื่นที่จะกระตุ้นให้เขาเดินทางกลับสู่โลกเดิม เนื่องจากในทัศนะของแคมป์เบลล์ ผู้ที่จะเป็นวีรบุรุษได้จะต้องนำสิ่งดีงามสูงสุดที่เขาได้รับกลับมามอบให้กับโลกเดิมเพื่อให้ผู้คนในโลกเดิมได้รับประโยชน์จากสิ่งดีงามสูงสุดนั้นด้วย

15.การข้ามธรณีประตูของการกลับคืน (The Crossing of the Return Threshold) ขั้นตอนนี้วีรบุรุษจะต้องสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยด้วยการปรับสภาพจิตใจ เตรียมจิตใจให้พร้อมกลับคืนสู่โลกเดิม เพื่อให้เขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกเดิมได้อย่างปกติสุข

16.เจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds) เมื่อวีรบุรุษสามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยได้โดยไม่ได้ละทิ้งบทเรียน หรือสาระที่เขาได้รับระหว่างการผจญภัย แต่ผสมผสานสิ่งที่เขาเรียนรู้เข้ากับโลกเดิมก่อนการผจญภัยเขาจะเปรียบเหมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสอง

17.อิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to Live) เมื่อผสมผสานประสบการณ์จากโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมเข้าด้วยกันได้ และเปรียบเหมือนเจ้าแห่งสองโลก ในท้ายที่สุดวีรบุรุษก็จะมีอิสระในการดำรงชีวิตอย่างเต็มที่

จากตารางที่ 1 การเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทโดยใช้ทฤษฎี Monomyth นั้นทำให้ทราบว่าศิลปะทุกประเภทย่อมสามารถนำทฤษฎีดังกล่าวมาใช้เพื่อศึกษาถึงโครงสร้างได้ โดยที่ข้อมูลที่แสดงในตารางจะสังเกตได้ว่าการผจญภัยของวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกในศิลปะแต่ละประเภทไม่

จำเป็นต้องปรากฏขั้นตอนการผจญภัยครบทั้ง 17 ขั้นตอน ซึ่งบางขั้นตอนอาจขาดหายไป และอาจมีการสลับลำดับขั้นตอนได้ นอกจากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จากการเปรียบเทียบศิลปะประเภทมังงะ และศิลปะประเภทอื่น ๆ มีความสอดคล้องกันตรงที่ขั้นตอนใหญ่นั้นศิลปะทุกประเภทย่อมต้องมี ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่เป็นโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องที่มีอยู่ในศิลปะทุกประเภท แต่อย่างไรก็ตามศิลปะประเภทมังงะเรื่องที่เป็นกรณีศึกษานั้นอาจจะ มีบางขั้นตอนย่อยที่เนื้อหาของเรื่องมีเหมือน หรือต่างไปจากศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบ ซึ่งบางขั้นตอนย่อยที่ศิลปะประเภทอื่นที่ถูกนำมาเปรียบเทียบนั้นก็มีความต่างจากศิลปะประเภทมังงะเช่นกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่นักเขียนของศิลปะแต่ละประเภทได้นำเสนอออกมาตามเอกลักษณ์ หรือทิศทางที่แต่ละบุคคลสนใจ

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก

ชื่อศิลปะแต่ละประเภท	มูโต้ ยูกิตัวละครเอกในเรื่อง ยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะ (หลัก)	เควิน ตัวละครเอกใน ภาพยนตร์เรื่องSplit (ตัวอย่างเพื่อการ เปรียบเทียบ)	คริสเตียน เกรย์ ตัวละคร เอกในเรื่องFifty Shade of Gray (ตัวอย่างเพื่อการ เปรียบเทียบ)
พฤติกรรมต่างๆของตัวละครที่มีสองจิต หรือ หลายบุคลิก	<p>บุคลิกที่ 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรียบร้อย - สันโดษ - ชอบเล่นเกมทุกชนิด - อ่อนต่อโลกภายนอก <p>บุคลิกที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - สุขุม - ฉลาดในการเล่นเกม - ลึกลับพิศวง - พุดแก่ง - เจ้าเล่ห์ - มีชั้นเชิง - กล้าหาญ 	<p>บุคลิกที่ปรากฏใน ภาพยนตร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เควิน เวนเดล ครัมป์ (ตัวตนหลัก) - แบร์รี่ เกย์หนุ่มมนุษย์ สัมพันธ์ดี - เดนนิส เป็นบุคลิกที่จะ ออกมาปกป้องบุคลิก อื่นๆ - แพทริเซีย บุคลิกที่เป็น ผู้หญิงครึ่งศาสนา - เฮตวิก เด็กชายอายุ9 ขวบนิสัยขี้เล่น - ออร์เวล ผู้ที่อธิบาย เรื่องราวเกี่ยวกับบุคลิก ให้casey - แมรี่ เรย์โนลด์ บุคลิก 1 ใน 24 ที่จะมา ปรากฏตัวเป็นครั้งแรก ในภาพยนตร์เรื่อง Glass - เดอะบีสท์ ตัวตนที่24 เป็นร่างที่พัฒนาขั้นสุด 	<p>ตัวละครเอกสามารถ แบ่งได้ถึง 2 ลักษณะ</p> <p>ลักษณะที่ 1 ตัวละคร ในฐานะผู้กระทำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความซาดิสต์ - การชอบบงการ - การชอบเอาชนะ <p>ลักษณะที่ 2 ตัวละคร ในฐานะผู้ถูกกระทำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การแสดงความรักไม่เป็น - การไม่อยากสร้าง ครอบครัว

		ส่วนเจ็ดบุคลิกที่แสนหลากหลายที่ปรากฏตัวในวิดีโอที่ถูกบันทึกไว้	
ภูมิความหลังของตัวละครที่มีสองจิต หรือหลายบุคลิก	- ปมปัญหาเกี่ยวกับมิตรภาพ	- ช่วงวัยเด็กที่เควินถูกแม่หรือผู้ปกครองทำร้ายเขา ด้วยความเป็นเด็กจึงทนรับแรงกดดันไม่ไหว	- ช่วงวัยรุ่นคริสเตียนเกรย์ถูกล่วงละเมิดทางเพศจากหญิงสูงอายุ - เขาไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวอย่างสิ้นเชิง
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละคร	- นำเสนอผ่านทางด้านวัฒนธรรม หรือค่านิยมทางปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับ “มิตรภาพ” - ความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบด้านบุคคล (แบบฉบับพฤติกรรมที่แตกต่างกันด้านบุคลิกภาพ)	- แนวความคิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม - ความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบด้านบุคคล(ความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ)	- แนวความคิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ - ความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบด้านบุคคล(ความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ)

จากตารางที่ 2 ทำให้เห็นถึงแนวคิดของตัวนักเขียนของแต่ละบุคคลในการนำเสนอตัวละครที่ตนสร้างขึ้นมา ตัวละครของแต่ละตัวต่างได้รับแรงบันดาลใจมาจากต่างที่ซึ่งนักเขียนผู้เป็นบุคคลที่สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยความชอบ และความสนใจที่แตกต่างกัน ดังนั้นตัวละครย่อมมีลักษณะในด้านต่างๆที่มีความแตกต่างกันซึ่งสามารถจำแนกออกเป็น 3 หัวข้อดังนี้

ด้านพฤติกรรมต่างๆของตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวละครมุได้ ยูจินักเขียนได้กำหนดลักษณะให้อีกหนึ่งจิตใจให้มีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง อย่างบุคลิกที่ 1 เป็นเด็กหนุ่มมัธยมที่มีบุคลิกภายนอกอ่อนแอ, สันโดษ และเรียบร้อย แต่ในทางกลับกันของบุคลิกที่ 2 จะมีลักษณะที่สุขุม, ลึกลับ, กล้าหาญ, เจ้าเล่ห์ และมีชั้นเชิง แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองบุคลิกก็มีสิ่งที่เชื่อมโยงทางด้านลักษณะนิสัยรักในการเล่น

เกม โดยที่บุคลิกที่1เป็นคนที่ชอบเล่นเกมทุกชนิดอยู่แล้ว ส่วนอีกบุคลิกมีความฉลาดในการเล่น จากที่กล่าวมาข้างต้นพอลองเปรียบเทียบกับศิลปะที่นำมาเปรียบเทียบประเภทอื่นๆซึ่งทำให้เห็นถึงความเหมือน และความแตกต่างกัน อย่างเช่นตัวละครมุโต้ ยูกิมี2บุคลิกเหมือนกับคริสเตียน เกรย์ตัวละครในนวนิยายเรื่องFifty Shade of Gray ส่วนในด้านความแตกต่างเมื่อนำตัวละครอย่างมุโต้ ยูกิไปเปรียบเทียบกับตัวละครในศิลปะอื่นที่นำมาเปรียบเทียบแล้ว จะพบความต่างที่ลักษณะนิสัยของตัวละครมีความหลากหลายไม่เท่าศิลปะประเภทภาพยนตร์ ตัวละครเควิน ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องSplitจะมีหลากหลายบุคลิกกว่าตัวละครศิลปะประเภทอื่น ในความหลากหลายนั้นไม่ได้มีเพียงแคในเรื่องของนิสัยแต่เท่านั้น จะเห็นได้จากข้อมูลในตารางข้างต้น ตัวละครมุโต้ ยูกิ นักเขียนได้ให้ความเป็นเพื่อนแก่ตัวละครซึ่งอาจหมายความว่าทั้งสองบุคลิกเป็นคนละคนซึ่งคล้ายกับศิลปะประเภทภาพยนตร์ที่นำมาเปรียบเทียบที่ตัวละครเควินมีหลากหลายบุคลิกตั้งแต่ชายหนุ่ม หญิงสาว ตลอดจนถึงเด็กชายอายุ9 ขวบ ซึ่งไม่ได้ต่างกันเพียงแค่เพศยังแตกต่างกันที่วัยอีกด้วย แต่ในทางกลับกันตัวละครคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Grayที่มี2บุคลิกที่แตกต่างกันที่นิสัย แต่ร่างกาย และจิตใจเป็นคนเดียวกัน

ด้านภูมิความหลังของตัวละครที่มีสองสองจิต หรือหลายบุคลิก จากข้อมูลในตารางอาจกล่าวได้ว่าศิลปะแต่ละประเภทต่างมีวิธีการนำเสนอความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรม และสภาพทางสังคมนั้นๆ แต่อาจแตกต่างกันตรงที่การดำเนินเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป โดยภูมิความหลังของมุโต้ ยูกิจะเป็นในเรื่องของมิตรภาพส่วนเควินตัวละครจากศิลปะประเภทภาพยนตร์ และคริสเตียน เกรย์ ตัวละครจากศิลปะประเภทนวนิยายได้มีปมในเรื่องของการถูกระงับทำให้ตัวละครดังกล่าวมีลักษณะต่างๆที่บ่งบอกถึงความผิดปกติ

ด้านแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละคร จากข้อมูลข้างต้นทำให้ทราบว่าปมปัญหาต่างๆที่นักเขียนได้นำเสนอออกมาผ่านการกระทำของตัวละครนั้นล้วนแล้วอ้างอิงจากแนวความคิดที่เป็นความจริงของโลกมนุษย์ การมีสองจิตใจของมุโต้ ยูกิได้ถูกถ่ายทอดผ่านทางด้านวัฒนธรรม หรือค่านิยมทางปรัชญาเกี่ยวกับมิตรภาพส่วนเควินเป็นเรื่องของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม ส่วนคริสเตียน เกรย์ เป็นในเรื่องของแนวความคิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ นอกจากที่กล่าวมาข้างต้นภูมิความหลังที่เกิดขึ้นกับตัวละครมีความแตกต่างกันดังนั้นแนวความคิดที่เชื่อมโยงย่อมไม่เหมือนกันอย่างตัวละครทุกตัวที่กล่าวมานั้นล้วนเป็นความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบบุคคลแต่ต่างกันไปที่รูปแบบ มุโต้ ยูกิถูกจัดอยู่ในรูปแบบฉบับพฤติกรรมที่แตกต่างด้านบุคลิกภาพ อย่างที่ทราบกันว่าตัวละครดังกล่าวมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันออกไปส่วนเควิน และคริสเตียน เกรย์ นั้นเป็นรูปแบบความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในหัวข้อกรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะ จากตารางในการเปรียบเทียบของหัวข้อต่างๆในศิลปะแต่ละประเภทโดยอ้างอิงจากศิลปะประเภทมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะเป็นหลัก ซึ่งไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเปรียบเทียบของโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทโดยใช้ทฤษฎี Monomyth และความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก หัวข้อดังกล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้ทราบ และสามารถแจกแจงเป็นผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

4.1 การเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทโดยใช้ทฤษฎี Monomyth

ตารางที่ 3 ตารางที่แสดงผลถึงการปรากฏของเรื่องราวในศิลปะแต่ละประเภทที่สอดคล้องกับขั้นตอนในทฤษฎี
การผจญภัยของวีรบุรุษ The Hero's Journey

ขั้นตอนในทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ The Hero's Journey	ศิลปะประเภทมังงะ (ยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะ)	ศิลปะประเภทภาพยนตร์ (Split)	ศิลปะประเภตนวนิยาย (Fifty Shade of Gray)
ขั้นตอนการออกเดินทาง (Departure)			
1. เสียชีวิตหรือการผจญภัย	✓	✓	✓
2. การปฏิเสธเสียงเรียก	✓	✓	✓
3. ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ	✓	✓	
4. การข้ามธรณีประตู	✓	✓	✓
5. การติดอยู่ในห้องปลาواه	✓	✓	✓
ขั้นตอนการครอบครอง (Initiation)			
6. ถนนแห่งการทดสอบทดลอง	✓	✓	✓
7. การพบกับองค์เทวี		✓	✓
8. หญิงในฐานะผู้ช่วยวน	✓	✓	✓

9. การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา	✓	✓	✓
10. การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า	✓		
11. ความตึงามสูงสุด	✓		✓
ขั้นตอนการเดินทางกลับ (Return)			
12. การปฏิบัติที่จะเดินทางกลับ		✓	✓
13. การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์		✓	
14. การช่วยเหลือจากด้านนอก	✓	✓	
15. การข้ามธรณีประตู	✓		✓
16. เจ้าแห่งสองโลก	✓	✓	
17. อีสระแห่งการดำรงอยู่	✓		

ขั้นตอนการออกเดินทาง

4.1.1 เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)

ขั้นตอนนี้เป็นเรื่องของจุดเริ่มต้นที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะประสบกับเหตุการณ์บางอย่าง หรือได้ พบบุคคลที่กระตุ้นให้วีรบุรุษออกผจญภัยอันจะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิต วีรบุรุษจะต้องเดินทางออกจากโลกเดิมที่เขาคุ้นเคยไปสู่โลกแห่งการผจญภัยที่เขาไม่เคยรู้จักมาก่อนและไม่รู้ว่าจะมีอะไรอยู่เบื้องหน้า ซึ่งศิลปะประเพณีมักจะอย่างยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะตัวละครเอกเริ่มต้นเมื่อได้รับกล่องประหลาดจากพัสดุส่งของ ซึ่งข้างในมีม้วนเทป และถุงมือพร้อมกับดาว 2 ดวงติดมา มูโต้ ยูกิได้เปิดเทปดู และพบกับ เพกาซัส เจ ครอว์ฟอร์ด ผู้ออกแบบ และคิดค้นเกมเมจิกแอนด์ วิซาร์ด มาท่ามูโต้ ยูกิให้สู้กับตน โดยขณะต่อสู้นั้นยูกิคิดว่าเป็นการต่อสู้ผ่านเทปวิดีโอโดยไม่รู้ว่าคุณเกมแห่งความมืดของเพกาซัสควบคุม และมองแผนการของเขาออกหมดทุกอย่าง ส่วนศิลปะประเพณีภาพยนตร์อย่าง Split ก็มีจุดเริ่มต้นตรงที่ เควิน ผู้ที่มีบุคลิกถึง 23 บุคลิกได้รับพาดวีรยูนสาว 3 คนมากักขังไว้ในสถานที่ลับที่ไม่มีคนรู้ นอกจากนี้ศิลปะประเพณีนวนิยายอย่าง Fifty Shade of Gray ที่มีการเริ่มต้นที่การพบกันระหว่างหนุ่มนักธุรกิจอย่างคริสเตียน เกรย์ และแอนนาสาวนักศึกษาวรรณกรรมอังกฤษ ซึ่งเขา และเธอต่างก็สนใจกัน และกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นไม่ว่าจะเป็นศิลปะประเภทไหนย่อมมีจุดเริ่มต้นเสมอเนื่องจากการเริ่มเรื่องที่น่าสนใจนั้นอาจส่งผลให้ผู้ที่รับชมเกิดความสนใจที่จะอ่านต่อ และนอกจากนี้อาจทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงแนวทางในการดำเนินเรื่องก่อนที่จะไปสู่ส่วนสำคัญของเนื้อเรื่อง

4.1.2 การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call)

ในขั้นตอนนี้วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกบางคนอาจไม่เต็มใจที่จะออกผจญภัย และอาจปฏิเสธเสียงเรียกสู่การผจญภัยอันมีสาเหตุมาจากความกลัวเนื่องจากไม่รู้ว่ามีอะไรอยู่เบื้องหน้า แต่โดยปกติมักมีเหตุให้วีรบุรุษต้องออกผจญภัยในที่สุด ซึ่งในศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องตรงที่หลังจากการต่อสู้กับเพกาซัสผ่านม้วนเทปที่ได้รับนั้น ฝ่ายที่แพ้ก็คือมูโต้ ยูกิ ซึ่งในการแพครั้งนี้มูโต้ ยูกินั้นก็ปฏิเสธคำเชิญมาเข้าร่วมการแข่งขันที่เพกาซัสเป็นผู้จัดขึ้นไม่ได้เนื่องจากคุณปู่ของเขาถูกเพกาซัสผนึกไว้ในการ์ด นอกจากศิลปะประเภทมังงะแล้ว ศิลปะประเภทภาพยนตร์มีส่วนที่สอดคล้องเช่นเดียวกันของภาพยนตร์ Split ตรงที่ในการลักพาตัวของเขา มีวัตถุประสงค์เพื่อการปลดปล่อยบุคลิกที่ 24 ออกมา แต่บางบุคลิกที่อยู่ในร่างของเควินซึ่งไม่เชื่อเรื่องของ The Beast ก็จำเป็นที่จะต้องทำ และส่วนของนวนิยายนั้นจะเป็นในส่วนของคริสเตียน เกรย์ปฏิเสธความสัมพันธ์เนื่องจากตนกลัวว่าตัวตนของตัวเองจะทำให้แอนาไม่เข้าใจในสิ่งที่เขาเป็น

จากขั้นตอนการปฏิเสธเสียงเรียกอาจกล่าวได้ว่าในส่วนนี้ตัวละครเอกทุกตัวย่อมที่จะเผชิญกับความกลัวก่อนที่ตนจะก้าวข้ามผ่านไปยังอุปสรรคข้างหน้าที่ตนไม่รู้มาก่อน ซึ่งศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะ มูโต้ ยูกิไม่สามารถเลี่ยงการทำหายจากเพกาซัสได้เนื่องจากตนโดนเพกาซัสโกงในการแข่ง อีกทั้งยังมีคุณปู่ของเขาเป็นเครื่องต่อลงในการแข่งขันอีกด้วย ซึ่งนอกจากศิลปะประเภทมังงะที่มีเนื้อเรื่องในขั้นตอนนี้แล้วนั้น ศิลปะประเภทอื่นๆที่ยกมาอย่างภาพยนตร์เรื่อง Split และ Fifty Shade of Gray ก็มีเช่นกัน แต่อาจจะต่างกันตรงที่เนื้อหาของเรื่องที่นักเขียนกำหนด

4.1.3 ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid)

ขั้นตอนความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติเป็นขั้นตอนที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกมักได้รับการปกป้องคุ้มครอง และได้รับความช่วยเหลือจากผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจเป็นการให้การปกป้อง ให้คำปรึกษา หรือได้รับของขวัญพิเศษ ซึ่งในศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องตรงที่ในการเดินทางไปแข่งขันครั้งนี้มูโต้ ยูกิไม่ได้มีเพียงแค่นั้นเท่านั้น ในการต่อสู้กับสิ่งที่เกิดขึ้นในภายภาคหน้ามูโต้ ยูกียังมีอีกหนึ่งจิตใจที่อยู่คอยช่วยเหลืออย่างใกล้ชิด และมักจะออกมาในเวลาคับขัน นอกจากอีกหนึ่งจิตใจภายในเรื่องยังมีพ่อเพื่อนมัธยมที่มากอยเป็นกำลังใจในการต่อสู้อีกด้วย นอกจากศิลปะประเภทมังงะแล้ว ศิลปะประเภทภาพยนตร์อย่าง Split ก็มีขั้นตอนนี้ในเนื้อเรื่องเช่นกันอย่างฉากที่ความกดดันของสิ่งแวดล้อมไม่ว่าจะเป็นการถูกทำร้ายร่างกาย ตลอดจนจิตใจที่ทำให้เควินจำเป็นต้องสร้างบุคลิกทั้งหลายมาเพื่อป้องกันตนเอง แต่ในส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าว

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาตินั้น ในศิลปะประเภทมังงะอย่าง ยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะ และภาพยนตร์เรื่อง Split มีส่วนเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าว แต่ในส่วน of ศิลปะประเภทนวนิยายนั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าว ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าด้วยนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นเป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาในลักษณะเป็นความจริงบนโลกดังนั้นพลังเหนือธรรมชาติจึงไม่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ส่วนศิลปะประเภทมังงะ และภาพยนตร์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับธรรมชาติของคนเราจึงสามารถมีเนื้อเรื่องบางส่วนที่สามารถสอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวได้

4.1.4 การข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold)

ในขั้นตอนการข้ามธรณีประตูแรกนี้ วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะเดินทางมาถึงเขตแดนที่จะเข้าสู่โลกที่เขาไม่คุ้นเคย เปรียบได้กับการข้ามธรณีประตู โดยปกติวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกต้องผ่านการทดสอบจากผู้พิทักษ์ธรณีประตูเสียก่อนจึงจะผ่านธรณีประตูเข้าไปได้ ซึ่งในศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องตรงที่เมื่อมูโด้ ยูกิ และพ้องเพื่อนมาถึงเกาะของเพกาซัส ซึ่งการมาถึงของพวกเขาเป็นจุดเริ่มของการแข่งขันโดยที่พวกเขาต้องชนะนักเล่นเกมการ์ดคนอื่นๆ เพื่อแย่งชิงดาวให้ครบ 10 ดวงเพื่อไปให้ถึงปราสาทเพกาซัส และในส่วน of ศิลปะประเภทภาพยนตร์อย่าง Split มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ตรงที่ตัวละครอย่างเควินนั้นเริ่มปลดปล่อยตัวตนของบุคลิกต่าง ๆ ที่ตนสร้างขึ้นทำในสิ่งที่ผิด และส่วน of ศิลปะประเภทนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ตรงที่คริสเตียน เกรย์ได้เอ่ยปากชวนแอนนาให้ก้าวเข้าสู่โลกที่เธอไม่เคยคาดคิดซึ่งเป็นโลกแห่งตัวตนของเธอ

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการข้ามธรณีประตูแรกเป็นการเริ่มต้นสู่การผจญภัยไปยังสถานที่ที่ตัววีรบุรุษ หรือตัวละครเอกต้องผ่านการทดสอบจากผู้พิทักษ์ธรณีประตูเสียก่อนจึงจะผ่านธรณีประตูเข้าไปได้ ซึ่งอธิบายได้ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกต้องผ่านด่านแรกซึ่งเป็นด่านเริ่มต้นก่อนที่จะได้เข้าไปข้างในที่ลึกเข้าไปอีก ซึ่งศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะนั้นมีส่วนในขั้นตอนนี้ และมีลักษณะที่ตรงตามรูปแบบอย่างชัดเจนที่ตัวละครมูโด้ ยูกิ และพ้องเพื่อนมาถึงเกาะของเพกาซัสเขาต้องสู้กับนักเล่นเกมการ์ดอื่น ๆ ให้ชนะเพื่อที่จะสะสมดาวทั้ง 10 ดวงก่อนที่จะเข้าปราสาทเพกาซัส ส่วน of ศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายก็มีเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองจะมีเนื้อเรื่องที่ตัวละครได้เริ่มทำสิ่งหนึ่งที่เป็นจุดเริ่มต้นให้กับจุดประสงค์ของตัวเอง ซึ่งจะแตกต่างจากศิลปะประเภทมังงะตรงที่ตัวละครเอกของมังงะนั้นถูกให้ทำแต่ศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายเป็นผู้กระทำเอง

4.1.5 การติดอยู่ในท้องปลาหวา (The Belly of the Whale)

ขั้นตอนการติดอยู่ในท้องปลาหวาจะเป็นส่วนของช่วงเวลาที่ก้าวเข้าสู่แดนของการผจญภัยก็เปรียบได้กับการที่วีรบุรุษตก หรือตัวละครเอกตกอยู่ในสถานที่อันมืดมิดเหมือนอยู่ในท้องของปลาหวา ซึ่งนำหวาดกลัว และเต็มไปด้วยอันตราย วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะรู้สึกอับจนหนทาง และไม่รู้ว่าจะหาทางออกได้อย่างไร ซึ่งในศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องตรงที่การรวบรวมให้ครบ 10 ดาวนั้นเป็นอุปสรรค

ที่มูโต้ ยูกิต้องทำให้ได้ ซึ่งเขาก็มีอุปสรรคบ้างในระหว่างการทำภารกิจ ศิลปะประเภทภาพยนตร์ก็มีเนื้อเรื่องที่สอดคล้องตรงที่เควินจะพบปัญหาอย่างหนึ่งของการปรากฏตัวของแต่ละบุคลิกซึ่งก็คือในขณะที่เขาอยู่ในบุคลิกภาพหนึ่งจะไม่ทราบถึงบุคลิกภาพอื่น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่มีบุคลิกภาพอื่น และส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray จะเป็นในส่วนของตอนที่แอนาลังเลในข้อเสนอของคริสเตียน เกรย์จึงทำให้เขาต้องเธอ

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการติดอยู่ในห้องปลาวาฬจะเป็นส่วนของช่วงที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกนั้นอยู่ในช่วงที่เรียกได้ว่าเป็นขั้นวิกฤต ซึ่งจะทำให้เขาอับจนหนทางไม่รู้จะทำเช่นไร ซึ่งจากขั้นตอนนี้ศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้อง ซึ่งหากลองเปรียบเทียบกับศิลปะประเภทอื่นนั้น ศิลปะประเภทมังงะจะเป็นในเรื่องของภารกิจที่ทำอยู่เกิดอุปสรรคขึ้นโดยในช่วงนี้ตัวละครจะรู้สึกกดดันแต่ในเรื่องมูโต้ ยูกิก็ยังคงได้กำลังใจจากเพื่อนพ้องอยู่ตลอด ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Split นั้นตัวละครเอกพบกับปัญหาภายในจิตใจของตนเองซึ่งบุคลิกที่หลากหลายไม่สามารถควบคุมกันได้แม้ว่าจะอยู่ในร่างเดียวกันก็ตาม และส่วนของศิลปะประเภตนวนิยายเป็นการที่ตัวละครอย่างคริสเตียน เกรย์จะต้องรอให้แอนาที่กำลังลึกลงในข้อตกลงที่เข้าทำขึ้นมา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามันทำให้ความต้องการของเขาสะดุดลง

4.1.6 ถนนแห่งการทดสอบทดลอง (The Road of Trials)

ขั้นตอนถนนแห่งการทดสอบทดลอง เมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกออกมาจากห้องปลาวาฬได้ เขาจะถูกทดสอบหลายต่อหลายครั้ง แต่การทดสอบเหล่านี้เป็นเพียงการทดสอบเล็กๆ น้อยๆ ที่ยังไม่หนักหนาสาหัสอย่างแท้จริง จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่ในการผาดอานเพื่อเข้าไปถึงเพกาซัส มูโต้ ยูกิ และพ้องเพื่อนได้พบกับคู่ต่อสู้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นการ์ดที่ถนัดในการ์ดชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแมลง, สัตว์น้ำ และสัตว์ปีกธาตุลมเป็นต้น ซึ่งคู่ต่อสู้ที่กล่าวมาแล้วล้วนแล้วเป็นผู้ที่มีทักษะในการเล่นเกมการ์ดที่ขึ้นชื่อ และแข็งแกร่งมาก ส่วนของศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split นั้นสอดคล้องตรงที่การไล่ล่าวัยรุ่นหญิง 3 จากการทำภารกิจล่าทางหนีออกจากห้องขังของเดนิส(บุคลิกหนึ่งในตัวของเควิน) และส่วนของศิลปะประเภตนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ก็คือการมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งของคริสเตียน เกรย์ กับ แอนาทำให้ตัวเขานั้นค่อย ๆ ก้าวผ่านเรื่องราวในอดีตได้

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนถนนแห่งการทดสอบทดลองนั้นเป็นช่วงที่ตัวละครเอกผ่านจุดที่อับจนหนทางมาแล้วแต่ก็ยังคงเจออุปสรรคต่างหลังจากนี้อีก แต่เป็นเพียงการทดสอบเล็กๆ น้อยๆ ที่ยังไม่หนักหนาสาหัสอย่างแท้จริง ซึ่งหากลองเปรียบเทียบระหว่างศิลปะประเภทมังงะ และศิลปะประเภทอื่น ๆ แล้วนั้นทุกศิลปะมีขั้นตอนนี้เหมือนกัน แต่ต่างกันตรงที่อุปสรรคที่เจอซึ่งมูโต้ ยูกิ และพ้องเพื่อนได้พบกับคู่ต่อสู้หลากหลายรูปแบบก่อนที่เขาจะผ่านไปสู่อปราสาทเพกาซัส แต่ส่วนของภาพยนตร์ Split นั้นตัวละครต้องพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้คนที่เขาจับตัวมาไม่ให้หนีรอดไปได้ และส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ก็คือการมีความสัมพันธ์ที่

ลึกซึ้งของคริสเตียน เกรย์ กับ แอนนาทำให้ตัวเขานั้นค่อย ๆ ก้าวผ่านเรื่องราวในอดีตได้ ซึ่งในความสัมพันธ์ดังกล่าว อาจเป็นส่วนที่ทำให้เขาเป็นอุปสรรคในภวภาคหน้าได้

4.1.7 การพบกับองค์เทวี (The Meeting with the Goddess)

การพบกับองค์เทวี ขึ้นตอนนี้จะอยู่ในส่วนที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะได้พบกับเทพเทวี โดยแคมป์เบลล์ มองว่าผู้หญิงคือผู้ให้บทเรียนที่ยิ่งใหญ่แก่วีรบุรุษ ทั้งในแง่ความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และบทเรียนที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับชีวิตในหลากหลายแง่มุม จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกล คนอัจฉริยะจะไม่พบเรื่องราวที่ซึ้งถึงขั้นตอน แต่ในทางกลับกัน ศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split สอดคล้องกัน ตรงที่ แพทย์หญิงของเควินพยายามพูดกล่อมให้เขาเชื่อว่า The Beast ไม่มีจริงเพื่อปล้ำความเชื่อ และศิลปะนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray คือแอนนาผู้เข้ามาทำให้คริสเตียน เกรย์สัมผัสกับความรักที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าศิลปะบางประเภทที่ไม่มีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนนี้เลยอย่างศิลปะประเภทมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะ แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split และศิลปะนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นมีตัวละครที่เป็นหญิงผู้ให้บทเรียนที่ยิ่งใหญ่แก่วีรบุรุษ ทั้งในแง่ความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และบทเรียนที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับชีวิตในหลากหลายแง่มุม ถึงแม้ว่าจะมีเหมือนกันแต่อย่างไรก็ตามการวางตัวละครก็มีส่วนที่ทำให้เกิดข้อแตกต่างด้วยเช่นกัน ซึ่งก็คือในขณะที่ ภาพยนตร์อย่าง Split วางบทบาทให้เคซี่เป็นหญิงบริสุทธิ์ซึ่งเป็นผู้หยุดกรากกระทำของ The Beast ได้ ส่วนของนวนิยาย Fifty Shade of Gray ก็คือแอนนาผู้เข้ามาทำให้คริสเตียน เกรย์สัมผัสกับความรักที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นจนทำให้เขาไม่ยอมให้เธอจากไปไหน

4.1.8 หญิงในฐานะผู้ยั่ววน (Woman as the Temptress)

ขั้นตอนหญิงในฐานะผู้ยั่ววน ขั้นตอนที่ซึ่งเป็นบททดสอบอย่างหนึ่งที่จะพิสูจน์ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกสามารถข้ามพ้นความลุ่มหลงทางกายไปสู่การชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ได้หรือไม่ จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่ในการแข่งขันรอบจับคู่ นั้นยูกิต้องเผชิญหน้ากับนักเล่นเกมการ์ตอย่างไม่ คึกจากผู้หญิงที่มีเสน่ห์ และพลัง แต่คิดแต่เรื่องของตนเอง และต้องการเพียงเงินรางวัล และส่วนของศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split สอดคล้องกันตรงที่ The Beast บุคลิกที่ 24 ที่พบเจอเคซี่หญิงสาวที่บริสุทธิ์ และส่วนของศิลปะประเภทนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นคือแอนนา ผู้ที่เข้ามาเปลี่ยน คริสเตียน เกรย์ท้องซึ่งขัดต่อวัตถุประสงค์ของเขาเพราะเขาเองไม่ต้องการมีครอบครัว

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนหญิงในฐานะผู้ยั่ววน ซึ่งขั้นตอนที่นี้เป็นบททดสอบอย่างหนึ่งที่จะพิสูจน์ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกสามารถข้ามพ้นความลุ่มหลงทางกายไปสู่การชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ หญิงผู้เข้ามาทำให้ตัวละครเกิดการไขว่เขวได้ซึ่งศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่ในการแข่งขันรอบจับคู่ นั้นยูกิต้องเผชิญหน้ากับนักเล่นเกมการ์ตอย่างไม่ คึกจากผู้หญิงที่มีเสน่ห์ และพลัง แต่คิดแต่เรื่องของตนเอง โดยการต่อสู้ครั้งนี้ไม่ได้เป็นเพียงคู่ต่อสู้ที่เป็นหญิงที่ทำให้มูโต้ ยูกิ

ปั่นป่วนเท่านั้น ไม่ยังถือได้ว่าเป็นเพื่อนร่วมทางในการแข่งขันครั้งนี้ด้วย ซึ่งอาจทำให้มูโต้ ยูกิรู้สึกหนักใจได้ ส่วนของศิลปะประเภทอื่น ๆ นั้นจะเป็นหญิงสาวที่มาขัดขวางต่อวัตถุประสงค์ของตัวละครเอกของเรื่องอย่างภาพยนตร์เรื่อง Split ที่มีแพทย์หญิงที่พยายามพูดกล่อม และสล้างความเชื่อ The Beast เป็นต้น

4.1.9 การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา (Atonement with the Father)

ขั้นตอนการเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา ในขั้นตอนนี้วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะเผชิญกับการทดสอบที่สาหัสสากรรจ์จากพลัง หรืออุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ที่สุดสำหรับวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกเนื่องจากพระบิดาคือสัญลักษณ์แทนพลัง และอำนาจสูงสุดซึ่งขึ้นชั้ตายบังคับควบคุมสรรพสิ่งทั้งหลาย จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่อง ยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่การแข่งขันของมูโต้ ยูกิ และอีกหนึ่งจิตใจของเขาก็มาถึงรอบสุดท้ายที่พวกเขาต้องต่อสู้กับเกมแห่งความมืดที่มีแต่ความกดดันของการที่คุนปูของเขาเป็นข้อต่อรองของการแข่งขันครั้งนี้ จากความสอดคล้องของศิลปะประเภทมังงะแล้วนั้นภาพยนตร์เรื่อง Split ก็มีความสอดคล้องกับขั้นตอนนี้ในส่วนของการมีหลายบุคลิกของเควินนั้นไม่ได้หมายความว่า จะมีความชอบ หรือความเห็นพ้องกับคำตัดสินของคนเพียงคนเดียว ถึงแม้ว่าบุคลิกทั้งหมดจะอยู่ในร่างเดียวกัน แต่ความคิดจะแตกต่างกันออกไป จึงไม่แปลกที่จะมีการแบ่งพรรคแบ่งพวกขึ้น และส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ก็มีความสอดคล้องเช่นกันตรงที่คริสเตียน เกรย์ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างวัตถุประสงค์ของเขา กับสิ่งต่างๆที่เป็นอยู่ของแอนนา เช่นความโรแมนติก

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านขั้นตอนการเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา ในขั้นตอนนี้วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะเผชิญกับการทดสอบที่สาหัสสากรรจ์จากพลังเขาต้องพบเจอกับสิ่งที่เป็นอุปสรรคที่แท้จริงของเรื่อง อย่างที่ทราบกันว่าพระบิดาคือสัญลักษณ์แทนพลัง และอำนาจสูงสุดซึ่งขึ้นชั้ตายบังคับควบคุมสรรพสิ่งทั้งหลาย ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่ตัวละครเอกทุกเรื่องต้องพบเจอ เนื่องจากการดำเนินเรื่องต้องมีจุดดับขึ้นภายในเรื่องแต่อาจจะต่างกันตรงที่แนวทางของเรื่องนั้น ๆ ซึ่งศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่อง ยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะนั้นมีพระบิดาเป็นเพกาซัสผู้เป็นเจ้าของเกมทั้งหมดในเรื่อง ส่วนพระบิดาของศิลปะประเภทภาพยนตร์นั้นได้ให้ไว้กับความขัดแย้งระหว่างกัน และกันของแต่ละบุคลิกในตัวเควิน ส่วนศิลปะประเภทรังนิยายนั้นเป็นเรื่องของความขัดแย้งภายในใจระหว่างวัตถุประสงค์ของเขา กับสิ่งต่างๆที่เป็นอยู่ของแอนนาซึ่งก็ถือว่าเป็นอุปสรรคที่ใหญ่ของเขาก็เป็นได้

4.1.10 การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Apotheosis)

ขั้นตอนการเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า ขั้นตอนนี้เมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกผ่านบททดสอบอันสาหัสสากรรจ์มาได้ ความคิด และมุมมองของเขาจะเปลี่ยนแปลงไปราวกับเขาได้เกิดใหม่กลายเป็นคนอีกคนหนึ่ง หรือราวกับกลายเป็นเทพเจ้า เขาจะไม่มองเฉพาะผลประโยชน์ส่วนตนแต่จะคำนึงถึงผลประโยชน์ของสังคมโดยรวม จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่อง ยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่จากการเอาชนะเพกาซัสได้มูโต้ ยูกิก็ได้เป็นแชมป์คูเอลลิส เขาได้รับเงินรางวัลแต่เขายกให้เพื่อนสนิทอย่างโจโนะอุจิ

เพื่อช่วยการรักษาให้กับน้องสาวที่ตาบอด จากความสอดคล้องของศิลปะประเภทมังงะแล้วนั้นภาพยนตร์เรื่อง Split และนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ทั้งคู่จะไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านการเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า ขั้นตอนนี้อย่างที่ทราบกันว่าเมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกผ่านบททดสอบอันสาหัสสากรรจ์มาได้ ความคิด และมุมมองของเขาจะเปลี่ยนแปลงไปราวกับเขาได้เกิดใหม่กลายเป็นคนอีกคนหนึ่ง ซึ่งจากการสังเกตจากศิลปะประเภทมังงะ แล้วนั้น ทำให้ทราบว่าสิ่งที่ได้จากการกระทำมาตลอดเวลาภายในเรื่องนั้น ตัวละครทุกตัวจะสามารถไปสู่วัตถุประสงค์ของตนได้ จากการเทียบกับขั้นตอนนี้การที่ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปจากการมองเฉพาะผลประโยชน์ หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนมาให้ผลประโยชน์ต่อสังคมมากกว่า ซึ่งในเรื่องมุโด้ ยูกิได้ให้เงินรางวัลแก่โจโนะอุจิเพื่อช่วยการรักษาให้กับน้องสาวที่ตาบอด อีกทั้งยังช่วยคุณปู่ได้ด้วย ส่วนศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบกับนั้นอาจกล่าวได้ว่าในการกระทำของตัวละครเอกของแต่ละเรื่องนั้นมีวัตถุประสงค์ที่สร้างขึ้นเพื่อตนเองดังนั้นจึงไม่มีในส่วนของขั้นตอนดังกล่าว

4.1.11 ความดั่งงามสูงสุด (The Ultimate Boon)

ขั้นตอนความดั่งงามสูงสุดในขั้นตอนนี้วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าสูงสุดซึ่งเขาออกผจญภัยมาเพื่อตามหา ความดั่งงามสูงสุดหรือ สิ่งล้ำค่าสูงสุดของเขาแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอบุคคาบิคนอจริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่ความสำคัญที่สุดของรางวัลก็คือการที่คุณปู่ของเขาถูกปลดปล่อยจากการถูกผนึกในการ์ด นอกจากนี้เขายังได้รับรู้ถึงปริศนาของไอเท็มพันปีที่เพกาซัสมีอยู่ทั้งหมด และได้รู้ที่มาของอีกจิตใจของตนอีกด้วย และในส่วนของศิลปะประเภทร้อยกรองอย่าง Fifty Shade of Gray ที่ก็สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ตรงในระหว่างที่คริสเตียน เกรย์มีความสัมพันธ์กับเธอเขาได้สัมผัสเรื่องราวในอดีตที่เลวร้ายไปช่วงขณะซึ่งทำให้เขารู้ว่าการที่มีแอนามีผลดีกับเขาอย่างไร นอกจากนี้ศิลปะที่กล่าวมานั้นในส่วนของภาพยนตร์จะไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านความดั่งงามสูงสุดซึ่งในขั้นตอนนี้กล่าวไว้ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าสูงสุด ซึ่งเขาออกผจญภัยมาเพื่อตามหา ความดั่งงามสูงสุดหรือ สิ่งล้ำค่าสูงสุดของเขา โดยขั้นตอนนี้หากลองเปรียบเทียบดูแล้วศิลปะประเภทร้อยกรองไม่สามารถพบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนได้ แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทมังงะ และนวนิยายนั้นมีช่วงที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ ซึ่งจากการสังเกตนั้นพบว่าสิ่งที่ตัวละครเอกไม่ว่าจะเป็นมุโด้ ยูกิ หรือคริสเตียนเกรย์นั้นต่างเข้ามาผจญภัยยอมต้องการในสิ่งที่ตนต้องการ และในระหว่างทางเขายอมต้องได้รับรู้ถึงส่งต่างๆที่เป็นพลอยได้ให้แก่ตัวละครเอกด้วยเช่นกัน

4.1.12 การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the Return)

ขั้นตอนการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ เมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกได้ค้นพบ หรือได้รับสิ่งดั่งงามสูงสุดแล้ว เขาบางคนอาจจะปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลกเดิมเนื่องจากวีรบุรุษได้พบสิ่งที่ต้องการ และมีความสุขกับสภาวะในขั้นตอนนี้แล้ว จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอบุคคาบิคนอจริยะไม่มีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวเนื่องจากไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทร้อยกรองนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับตรงที่

เควินได้ให้ข้อคิดที่ว่าวิวัฒนาการเป็นจิตที่ไร้สำนึกได้ จิตใจของเควินผิดเพี้ยนไปแล้ว และมีความซับซ้อนเหมือนของที่แตกไปแล้วซึ่งมันไม่สามารถกลับไปเป็นเหมือนเก่าได้ดั้งเดิม และศิลปะประเภทนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ก็มีพื้นที่สอดคล้องเช่นกันตรงที่การที่มีแอนนาเป็นทาสตามข้อตกลงของคริสเตียน เกรย์ทำให้เขาหลงใหลจนไม่ยอมให้เธอออกห่างจากตัวเขา

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับอย่างที่เราทราบกันว่าเมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกได้ค้นพบ หรือได้รับสิ่งดีงามสูงสุดแล้ว เขาบางคนอาจจะปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลกเดิมเนื่องจากวีรบุรุษได้พบสิ่งที่ต้องการดังนั้นเขาจึงเลือกที่จะอยู่ในจุดๆนั้นต่อไป ซึ่งศิลปะประเภทมังงะไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ แต่ในส่วนของศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายนั้น ตัวละครเอกต่างไม่สามารถกลับไปสู่จุดเดิมได้ด้วยวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวพวกเขา เปรียบได้กับการที่เข้ามาสู่จุดๆหนึ่งแล้วยากที่จะออก หรือหายไปได้ง่าย

4.1.13 การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (The Magic Flight)

ขั้นตอนการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ ขั้นตอนนี้สำหรับวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกที่ตัดสินใจเดินทางกลับหากเขานำความดีงามสูงสุด หรือสิ่งดีงามสูงสุดกลับมาด้วยโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้พิทักษ์รักษาสิ่งๆนั้น เขาก็จะถูกไล่ล่า จึงต้องหลบหนี โดยมักใช้เวทมนตร์ หรือสิ่งวิเศษในการหลบหนี จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอมกอลคนอัจฉริยะไม่มีพื้นที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวเนื่องจากไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ซึ่งเช่นเดียวกับศิลปะประเภทนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทภาพยนตร์นั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับตรงสิ่งที่เควิน และบุคลิกอื่นๆที่ปรากฏในเรื่องทำทุกอย่างเพื่อThe Beast ให้กำเนิดขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ อย่างที่เราทราบกันว่าขั้นตอนนี้สำหรับวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกที่คิดอยากจะทำตัดสินใจเดินทางกลับ แต่ถ้าหากเขานำความดีงามสูงสุด หรือสิ่งดีงามสูงสุดกลับมาด้วยโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้พิทักษ์รักษาสิ่งๆนั้น เขาก็จะถูกไล่ล่า จึงต้องหลบหนี โดยมักใช้เวทมนตร์ หรือสิ่งวิเศษในการหลบหนี ซึ่งสรุปได้ว่าศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอมกอลคนอัจฉริยะ หรือศิลปะประเภทอื่น ๆ อย่างภาพยนตร์เรื่อง Split และศิลปะนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ไม่มีพื้นที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวซึ่งอาจเป็นเพราะว่านักเขียนไม่ได้ให้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ใด ๆ ทั้งสิ้น

4.1.14 การช่วยเหลือจากด้านนอก (Rescue from Without)

ขั้นตอนการช่วยเหลือจากด้านนอก สำหรับวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกที่ปฏิเสธที่จะเดินทางกลับก็จำเป็นต้องมีการช่วยเหลือจากด้านนอก คือจากสิ่งอื่น หรือผู้อื่นที่จะกระตุ้นให้เขาเดินทางกลับสู่โลกเดิม เนื่องจากในทัศนะของแคมป์เบลล์ ผู้ที่จะเป็นวีรบุรุษได้จะต้องนำสิ่งดีงามสูงสุดที่เขาได้รับกลับมามอบให้กับโลกเดิมเพื่อให้ผู้คนในโลกเดิมได้รับประโยชน์จากสิ่งดีงามสูงสุดนั้นด้วย จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอมกอลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่หลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลงปราสาทที่ทำการแข่งขันได้ทะลายลง แต่ มูโต้ ยูกิ และฟองเพื่อนได้รับความช่วยเหลือจากบาคุระ เรียว ส่วนศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง

Split อยู่ในส่วนของสิ่งที่จะทำให้ The Beast เกิดขึ้นได้นั้นย่อมต้องมีปัจจัยภายนอกช่วยซึ่งก็คือวัยรุ่นสาว 3 คน แต่ในส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าว

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านการช่วยเหลือจากด้านนอกวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกที่ปฏิเสธที่จะเดินทางกลับก็จำเป็นต้องมีการช่วยเหลือจากด้านนอก คือจากสิ่งอื่น หรือผู้อื่นที่จะกระตุ้นให้เขาเดินทางกลับสู่โลกเดิม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าผู้ที่จะเป็นวีรบุรุษได้จะต้องนำสิ่งดีงามสูงสุดที่เขาได้รับกลับมามอบให้กับโลกเดิมเพื่อให้ผู้คนในโลกเดิมได้รับประโยชน์จากสิ่งดีงามสูงสุดนั้นด้วย ดังนั้นศิลปะประเภทมังงะ และศิลปะประเภทภาพยนตร์ย่อมต้องกลับไปสู่โลกความเป็นจริง หรือทางที่ไปสู่ความสำเร็จได้นั้นต้องมีปัจจัยจากด้านนอกช่วยเหลือ ซึ่งมังงะเรื่องยูกิโอะ เกมกลคนอัจฉริยะนั้นมีบุคคลที่สามซึ่งเหมือนกับภาพยนตร์เรื่อง Split ที่ต้องมาช่วยให้เขาไปสู่จุดนั้นได้ ซึ่งต่างจากศิลปะประเภตนวนิยายที่ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้

4.1.15 การข้ามธรณีประตูของการกลับคืน (The Crossing of the Return Threshold)

ขั้นตอนการข้ามธรณีประตูของการกลับคืน ซึ่งขั้นตอนนี้วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะต้องสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยด้วยการปรับสภาพจิตใจ เตรียมจิตใจให้พร้อมกลับคืนสู่โลกเดิม เพื่อให้เขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกเดิมได้อย่างปกติสุข จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะ เกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่ทันทีที่กลับมาสู่ชีวิตจริง มูโตะ ยูกิก็ได้กลับมาที่โรงพยาบาลเพื่อมาพบคุณปู่ และในส่วนของศิลปะประเภตนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นสอดคล้องตรงที่คริสเตียน เกรย์พุดคุยกับแอนนา และเธอต้องการที่จะเลิกรักกันไปด้วยความเสียใจกันทั้งคู่แต่อย่างไรก็ตามเมื่อเป็นความต้องการของเธอเขาย่อมเคารพการตัดสินใจ แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภตนวนิยายเรื่องนี้ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าว

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านการข้ามธรณีประตูของการกลับคืน โดยที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะต้องสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยด้วยการปรับสภาพจิตใจ เตรียมจิตใจให้พร้อมกลับคืนสู่โลกเดิม เพื่อให้เขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกเดิมได้อย่างปกติสุข ซึ่งจากการเปรียบเทียบระหว่างศิลปะประเภทมังงะ และอื่น ๆ นั้น ได้ข้อสรุปว่าศิลปะประเภทมังงะในการกลับสู่โลกเดิมจะกล่าวถึงการกลับไปหาคุณปู่ของมูโตะ ยูกิเพื่อที่จะทำให้ชัดเจนว่าคุณปู่ของเขาปลอดภัย ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ตรงที่เป็นการกล่าวจากลาของทั้งสองคนระหว่างคริสเตียน เกรย์ และแอนนา ส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Split นั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอน

4.1.16 เจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds)

ขั้นตอนเจ้าแห่งสองโลก ในขั้นตอนนี้จะเกี่ยวกับเมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกสามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยได้โดยไม่ได้ละทิ้งบทเรียน หรือสารสาระที่เขาได้รับระหว่างการผจญภัย แต่ผสมผสานสิ่งที่เขาเรียนรู้เข้ากับโลกเดิมก่อนการผจญภัยเขาจะเปรียบเหมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสอง จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะ เกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่มูโตะ ยูกิได้

รู้ที่มาของอีกจิตใจของตนชาติที่ผู้เดินทางมาจากอียิปต์มีความสามารถเปิดเข้าไปดูในจิตใจของแต่ละคนได้ ส่วนศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split อยู่ในส่วนของ The Beast ที่ปล่อยตัวเคซีไปเนื่องจากเห็นรอยแผลตามตัวของเธออาจเป็นเพราะเธอมีสภาพจิตใจที่บริสุทธิ์ แต่ในส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าว

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านเจ้าแห่งสองโลก อย่างที่กล่าวข้างต้นว่าในขั้นตอนนี้จะเกี่ยวกับเมื่อวีรบุรุษหรือตัวละครเอกสามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยได้โดยไม่ได้ละทิ้งบทเรียน หรือสารสาระที่เขาได้รับระหว่างการผจญภัย แต่ผสมผสานสิ่งที่เขาเรียนรู้เข้ากับโลกเดิมก่อนการผจญภัย ซึ่งเขาจะเปรียบเหมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสองผู้ที่รับรู้ทั้งโลกของการผจญภัย และโลกเดิมที่เข้าจากมา ซึ่งในขั้นตอนนี้สรุปได้ว่ามีศิลปะประเภทมังงะ และศิลปะประเภทภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าว จากการนำเสนอศิลปะมาเปรียบเทียบกันแล้วนั้นทำให้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็นตัวละครอย่างมูโต้ ยูกิ หรือ The Beast ต่างได้รับรู้สารจากการผจญภัย หรือการกระทำของพวกเขาเพิ่มขึ้นอีกไม่ว่าจะเป็นมูโต้ ยูกิที่รู้ถึงที่มาของอีกหนึ่งจิตใจของตน ส่วน The Beast เลือกที่จะไม่ทำร้ายเคซีเพราะเห็นบาดแผลตามตัวแล้วคิดอะไรได้บางอย่าง

4.1.17 อิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to Live)

ขั้นตอนอิสระแห่งการดำรงอยู่ เป็นขั้นตอนที่เมื่อผสมผสานประสบการณ์จากโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมเข้าด้วยกันได้ และเปรียบเหมือนเจ้าแห่งสองโลก ในท้ายที่สุดวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกก็จะมีอิสระในการดำรงชีวิตอย่างเต็มที่ จากข้างต้นศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนดังกล่าวตรงที่หลังจากทุกอย่างกลับมาเป็นปกติมูโต้ ยูกิก็กลับมาใช้ชีวิตปกติที่เป็นเด็กหนุ่มมัธยม และได้รับการช่วยเหลือจากการแข่งขันก็จะมีนักเล่นเกมการ์ดที่จะคอยขอทำเวลากับมูโต้ ยูกิอยู่เสมอ แต่ในส่วนของศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split และนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าวทั้งคู่

จากที่กล่าวมาข้างต้นในด้านอิสระแห่งการดำรงอยู่ ในท้ายที่สุดวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกก็จะมีอิสระในการดำรงชีวิตอย่างเต็มที่ซึ่งจากตารางที่แสดงผลให้ถึงการปรากฏของเรื่องราวของศิลปะแต่ละประเภทที่สอดคล้องกับขั้นตอนในทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ The Hero's Journey นั้น ทำให้ทราบว่าแม้เพียงแค่ศิลปะประเภทมังงะเท่านั้นที่มีเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนดังกล่าวซึ่งอาจเป็นเพราะว่าในการตัดจบของแต่ละเรื่องไม่เหมือนกัน ศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะนั้นมีเรื่องราวตอนที่ตัวละครกลับไปเล่นเกมการ์ดต่อไป แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบนั้นไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าแนวโน้มของตัวละครเอกไปในทิศทางไหนต่อ

4.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก

4.2.1 พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครที่สองจิตใจ หรือหลายบุคลิก

4.2.1.1 มูโต้ ยูกิตัวละครเอกในมังงะเรื่องยูกิโอเกมกลคนอัจฉริยะ (หลัก)

บุคลิกที่ 1

- เรียบร้อย
- สันโดษ
- ชอบเล่นเกมทุกชนิด
- อ่อนต่อโลกภายนอก

บุคลิกที่ 2

- สุขุม
- ฉลาดในการเล่นเกม
- ลึกลับพิศวง
- พุดแก่ง
- เจ้าเล่ห์
- มีชั้นเชิง



ภาพที่1 ภาพมูโต้ ยูกิ และอีกหนึ่งจิตใจ

ที่มา: <http://moviereviewnonranger.blogspot.com/2015/10/yu-gi-oh.html>

4.2.1.2 ศิลปะประเภทภาพยนตร์เควิน ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องSplit (ตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบ)

บุคลิกที่ปรากฏในภาพยนตร์

- เควิน เวนเดล ครัมป์ (ตัวตนหลัก)

- แบร์รี่ เกย์หนุ่มมนุษย์สัมพันธ์ดี
 - เดนนิส เป็นบุคลิกที่จะออกมาปกป้องบุคลิกอื่นๆ
 - แพทริเซีย บุคลิกที่เป็นผู้หญิงครึ่งศาสนา
 - เฮตวิก เด็กชายอายุ9ขวบนิสัยขี้เล่น
 - เดอะบีสท์ ตัวตนที่24เป็นร่างที่พัฒนาขั้นสุด
 - เจตบุคลิกที่แสนหลากหลายที่ปรากฏตัวในวิดีโอที่ถูกบันทึกไว้
 - ออร์เวล ผู้ที่อธิบายเรื่องราวเกี่ยวกับบุคลิกให้casey
 - แมรี่ เรย์โนลด์ บุคลิก 1 ใน 24 ที่จะมาปรากฏตัวเป็นครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่องGlass
- บุคลิกที่ไม่ปรากฏตัวในภาพยนตร์**
- Heinrich
 - Samuel
 - Norma
 - Goddard
 - Bernice
 - Polly
 - Luke
 - Raket
 - Felida
 - Ansel
 - Jalin
 - Kat
 - B.T
 - Ian
 - Mr. Pritchard



ภาพที่2 ภาพบุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์Split

ที่มา: <https://pantip.com/topic/36214094>

4.2.1.3 ศิลปะประเภทนวนิยายคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Gray (ตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบ)

ตัวละครเอกสามารถแบ่งได้ถึง 2 ลักษณะ

ลักษณะที่1 ตัวละครในฐานะผู้กระทำ

- ความชาติสนิม
- การชอบบงการ
- การชอบเอาชนะ

ลักษณะที่2 ตัวละครในฐานะผู้ถูกกระทำ

- การแสดงความรักไม่เป็น
- การไม่ยอมสร้างครอบครัว



ภาพที่3 ภาพนักแสดงในFifty Shade of Grayฉบับภาพยนตร์

ที่มา: <https://www.penguinrandomhouse.com/series/FS3/fifty-shades-of-grey-series>

ลักษณะร่วม และความแตกต่างระหว่างศิลปะแต่ละประเภท

ลักษณะร่วม

จากตารางการเปรียบเทียบในด้านพฤติกรรมต่างๆของตัวละครที่มีสองจิต หรือหลายบุคลิก ทำให้ทราบถึงบุคลิกภาพของตัวละครต่างๆที่นักเขียนสร้างขึ้นให้มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงภายในตัวละครเดียวกันราวกับเป็นคนละคน โดยศิลปะประเภทมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกกลคนอัจฉริยะได้นำเสนอตัวละครที่มี 2 บุคลิก ซึ่งบุคลิกภาพแตกต่างกันในด้านลักษณะนิสัย และการกระทำของตัวละคร โดยที่บุคลิกแรกเริ่มของตัวละครมีนิสัยอ่อนโยน และบริสุทธิ์ ส่วนอีกบุคลิกที่เข้ามาอยู่ในร่างของเขาเต็มไปด้วยความลึกลับ และมีความมั่นใจในตัวเองสูง ในทางเดียวกันตัวละครของศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบจัดอยู่ในรูปแบบเดียวกัน อย่าง เควิน เวนเดล ครัมป์ ตัวละครที่มีหลายบุคลิกในภาพยนตร์เรื่องSplit มีบุคลิกภาพที่หลากหลายถึง 23 บุคลิก โดยแต่ละบุคลิกมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงไม่ว่าจะเป็น เควิน เวนเดล ครัมป์ (ตัวตนหลัก), แพทริเซีย บุคลิกที่เป็นผู้หญิงครึ่งศาสนา หรือเฮตวิก เด็กชายอายุ9ขวบนิสัยขี้เล่น เป็นต้น

จุดแตกต่าง

ผลจากการเปรียบเทียบนั้นยังมีข้อแตกต่างเช่นกัน หากลองสังเกตจากตัวละครมูโต้ ยูกิอย่างที่เราทราบกันว่าตัวละครมูโต้ ยูकिनักเขียนได้ให้ความเป็นเพื่อนแก่ตัวละครซึ่งอาจหมายความว่าทั้งสองบุคลิกเป็นคนละคน แต่ในทางกลับกันตัวละครคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Grayที่มี2บุคลิกที่แตกต่างกันที่นิสัยแต่ร่างกาย และจิตใจก็ยังคงเป็นคนเดียวกันซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นสาเหตุของปมปัญหาที่ตัวละครเหล่านี้มีจึงส่งผลให้ตัวละครมีการกระทำที่ต่างกันออกไป

สรุปพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครที่สองจิต หรือหลายบุคลิก

จากข้างต้นด้านพฤติกรรมต่างๆของตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกอาจกล่าวได้ว่าการสร้างตัวละครที่มีหลายบุคลิกย่อมสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะบุคลิกที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงภายในตัวละครเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพศ, ช่วงอายุ และลักษณะนิสัย เป็นต้น ซึ่งตัวละครแต่ละตัวนั้นถูกสร้างขึ้นมาจากจินตนาการ ความคิดของตัวผู้เป็นนักเขียนเอง ดังนั้นตัวละครจึงมีลักษณะนิสัยแตกต่างกันออกไป แต่อย่างไรก็ตามการสร้างตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกไม่ได้หมายความว่าตัวละครนั้นมีลักษณะเป็นอีกคนหนึ่งอย่างตัวละครมูโต้ ยูกิเสมอไป ในมุมมองอื่นของการสร้างตัวละครในลักษณะดังกล่าวนี้สามารถสร้างออกมาให้เป็นเพียงแค่ลักษณะนิสัยอีกรูปแบบหนึ่งของตัวละครอย่างตัวละครคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Grayที่มี2บุคลิกที่แตกต่างกันที่นิสัย แต่ร่างกาย และจิตใจก็ยังคงเป็นคนเดียวกัน ซึ่งความแตกต่างในเรื่องของพฤติกรรมตัว

ละครนั้นอาจกล่าวได้ว่า ตัวละครจะมีพฤติกรรมเช่นนั้นได้ย่อมเกิดจากสิ่งที่ตัวละครนั้นๆ มีปมปัญหาเช่นไร ดังนั้นปมปัญหาเป็นส่วนที่ทำให้ตัวละครมีพฤติกรรมที่แตกต่าง หรือมากกว่าจากตัวละครอื่นภายในเรื่อง

4.2.2 ภูมิความหลังของตัวละคร ที่สองจิต หรือหลายบุคลิก

4.2.2.1 มูโต้ ยูกิตัวละครเอกในมังงะเรื่องยูกิโอบุคคิอนอัจฉริยะ (หลัก)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า โชนันมังงะเรื่องยูกิโอบุคคิอนอัจฉริยะนั้นได้มีการแทรกปมปัญหาไว้ในตัวละครที่มีชื่อว่ามูโต้ ยูกิ ซึ่งเป็นเรื่องของมิตรภาพ อย่างที่ทราบกันว่าศิลปะประเภทโชนันมังงะมักจะนิยมถ่ายทอดออกมาให้เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เพื่อนพ้องระหว่างตัวละคร โดยที่สิ่งนี้ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญของเรื่อง ดังนั้นการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกในเนื้อเรื่องนี้จะเป็นในเรื่องของมิตรภาพอย่างชัดเจน โดยการที่บุคลิกภาพภายนอกของมูโต้ ยูกินั้นเป็นเด็กมัธยมที่ชอบเล่นคนเดียว และอ่อนต่อโลก แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าตัวละครจะรักสันโดษ แต่เบื้องลึกภายในจิตใจของเขาย่อมต้องการมิตรภาพที่ดีเช่นกัน

4.2.2.2 เควิน ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องSplit (ตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบ)

จากภาพยนตร์เรื่องSplitการมี 23 บุคลิกนั้นมาจากภูมิความหลังที่เกิดจากช่วงวัยเด็กที่เขาถูกแม่ หรือผู้ปกครองทำร้ายเขาด้วยความที่เป็นเด็กจึงทนรับแรงกดดันไม่ไหว ดังนั้นเขาจึงสร้างบุคลิกทั้ง 23 แบบขึ้นมาเพื่อใช้ในการป้องกันตัวเอง ส่วนอีกความขัดแย้งนั้นก็คือ ความขัดแย้งภายในใจของตัวละครเป็นความขัดแย้งทางจิตใจที่ตัวละครต้องต่อสู้กับความนึกคิดของตนเอง โดยตัวละครจะต้องเลือกทางเลือกที่มีอยู่ 2 หนทางในเวลาเดียวกันจึงทำให้เกิดความสับสนในใจที่ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง ซึ่งก็สามารถเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของตัวละครที่พยายามหลีกเลี่ยงหนีจากความจริงจนทำให้ตนสร้างทั้ง 23 บุคลิกขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตามก็ไม่สามารถออกมาในโลกแห่งความจริงได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงแก้ปมปัญหานี้ด้วยการสร้างตัวละครที่แข็งแกร่งขึ้นมาใหม่ คือ The beast ซึ่งตัวละครตัวนี้เกิดขึ้น จากการยอมรับจากทั้ง 23 บุคลิก

4.2.2.3 ศิลปะประเภทนวนิยายคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Gray (ตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบ)

คริสเตียน เกรย์ ตัวละครที่มีความซับซ้อนได้นั้นเกิดจากปมปัญหาในชีวิตของเขาซึ่งก็คือการที่เขาามีพฤติกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นโดยเกิดจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งเกิดจากช่วงวัยรุ่น คริสเตียน เกรย์ถูกล่วงละเมิดทางเพศจากหญิงสูงอายุ ซึ่งสามารถเป็นตัวแปรที่เด่นชัดที่ทำให้คริสเตียน เกรย์มีพฤติกรรมทางเพศแบบซาดิสต์ อีกทั้งยังมีในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ หรือการแสดงความขัดแย้งภายในจิตใจดังเช่น การไม่ยอมสร้างครอบครัวของเขาในเนื้อเรื่องคริสเตียน เกรย์รู้สึกตกใจเมื่อแอนาพูดถึงเรื่องว่าตนท้อง เขารู้สึกสับสนจนแสดงออกมาด้วยพฤติกรรมที่รุนแรง ซึ่งการที่เขาไม่ยอมสร้างครอบครัวเนื่องจากเขาไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวอย่างสิ้นเชิง

ลักษณะร่วม และความแตกต่างระหว่างศิลปะแต่ละประเภท

ลักษณะร่วม

จากข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าศิลปะแต่ละประเภทต่างนำเสนอความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรม และสภาพทางสังคมนั้นๆ แต่อาจมีเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป อย่างตัวละครมุโด้ ยูกิที่นักเขียนได้นำเสนอการมี2บุคลิกในเรื่องของมิตรภาพที่คนญี่ปุ่นยึดถือกันมาอย่างยาวนาน ส่วนตัวละครเควิน และคริสเตียน เกรย์นั้นที่นักเขียนสร้างขึ้นมาจากเป็นเรื่องของรูปแบบที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม และมุมมองของทางตะวันตก

จุดแตกต่าง

ปมปัญหาของแต่ละตัวละครย่อมมีความแตกต่างกันเนื่องจากความคิด หรือความชอบของตัวนักเขียนของแต่ละคนไม่เหมือนกันดังนั้นปมปัญหาในเรื่องที่ถูกถ่ายทอดออกมาจึงแตกต่าง หรือคล้ายคลึงกันออกไป อย่างตัวละคร มุโด้ ยูกิที่ทราบกันว่ามังงะประเภทโชเน็นมักจะเล่าเรื่องผ่านความเป็นมิตรภาพระหว่างกันและกัน ซึ่งตัวละครดังกล่าวนั้นก็ต้องการมิตรภาพที่ดีเช่นกันจะพบได้จากในเรื่องที่มุโด้ยูกิให้ความสำคัญแก่เพื่อนพ้อง หรือแม้กระทั่งการ์ดเกมที่มีมอนสเตอร์อยู่ภายในการ์ด ซึ่งมุโด้ ยูกิมองการ์ดเหล่านั้นเป็นเพื่อนของตนเช่นกัน จากที่กล่าวมาในทางกลับกัน ศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบกับนั้นได้กำหนดปมปัญหาที่แตกต่างเนื่องจากปมปัญหาของตัวละครเกี่ยวกับการที่ตัวละครนั้นๆถูกกระทำจากคนรอบตัวจนทำให้พวกเขาจำเป็นต้องสร้างบุคลิกต่างๆ ขึ้นมาเพื่อป้องกันตนเอง

สรุปภูมิความหลังของตัวละคร ที่สองจิต หรือหลายบุคลิก

ภูมิความหลังของตัวละครถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวละครเกิดความซับซ้อน และทำให้เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งภูมิความหลังของตัวละครแต่ละตัวนั้นอาจกล่าวได้ว่านักเขียนอยากที่จะถ่ายทอดออกมาจากหลักความคิด หรือความต้องการถ่ายทอดเรื่องราวหนึ่งโดยให้ผ่านทางกรกระทำของตัวละครอย่างเช่น มุโด้ ยูกิที่นักเขียนได้ถ่ายทอดภูมิความหลังผ่านทางปมปัญหาเกี่ยวกับมิตรภาพซึ่งเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นยึดถือกันมาอย่างยาวนาน ส่วนตัวละครเควิน และคริสเตียน เกรย์นั้นที่นักเขียนสร้างขึ้นมาจากเป็นเรื่องของรูปแบบที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม และมุมมองของทางตะวันตก ที่กล่าวมายังสามารถถือได้ว่าเป็นความแตกต่างทางแนวคิดของแต่ละภูมิภาคก็เป็นได้

4.2.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครในศิลปะแต่ละประเภท

4.2.3.1 มุโด้ ยูกิตัวละครเอกในมังงะเรื่องยูกิโอบเกมกลคนอัจฉริยะ (หลัก)

โชเน็นมังงะเรื่องนี้ทำให้เห็นถึงแง่มุมต่างๆที่อยู่ภายในเรื่อง ซึ่งแง่มุมของการสร้างตัวละครสองจิตใจในเรื่องนี้อาจกล่าวได้ว่ามีแนวคิดเกี่ยวกับสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ที่เกี่ยวข้องอยู่ภายในเรื่อง สังคมชาวญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความซับซ้อน ถึงแม้จะเป็นความจริงที่ว่าด้วยเรื่องชนชาติของคนประเทศญี่ปุ่นมีความเป็นอันหนึ่งอัน

เดียวกันทางวัฒนธรรม และเป็นชนชาติที่มีระเบียบวินัยที่สูงก็ตาม คนประเทศญี่ปุ่นก็มีความไวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภายนอกด้วยเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามประเทศญี่ปุ่นก็ยังคงอนุรักษ์ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของตนไว้อย่างหนักแน่น โดยที่จะเห็นได้จากประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะต่างๆ จากข้างต้นมีความเกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจหรือหลายบุคลิกของตัวละครอย่างมูโด้ ยูกิด้วยเช่นกัน คือในด้านความสัมพันธ์ คนประเทศญี่ปุ่นถูกปลูกฝังในเรื่องของมิตรภาพ โดยการที่คนประเทศญี่ปุ่นต้องใช้เวลาในการผูกมิตรกัน ดังนั้นคนประเทศญี่ปุ่นจึงมีความหนักแน่นและมั่นคงในมิตรภาพของตน ซึ่งการนำเสนอผ่านทางด้านวัฒนธรรม หรือค่านิยม ปรัชญาที่เกี่ยวกับ “มิตรภาพ” ภายในเรื่องนั้นล้วนมีสาเหตุความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบด้านบุคคล (แบบฉบับพฤติกรรมที่แตกต่างกันด้านบุคลิกภาพ)

4.2.3.2 เควิน ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องSplit (ตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบ)

ศิลปะประเภทภาพยนตร์อย่าง Split ที่ได้มีการนำเรื่องของกรมีหลายบุคลิกมาใช้ในตัวละครอย่างเควิน โดยในเนื้อเรื่องเกี่ยวกับชายโรคจิตผู้ที่มีหลายบุคลิกในตนเองถึง 23 แบบ ตั้งแต่ ชายหนุ่มธรรมดา, ผู้ร้ายชอบใช้ความรุนแรง, เด็กชาย 9 ขวบ, สาวรุ่นใหญ่ ไปจนถึงอสูรกาย ยิ่งไปกว่านั้นก็คือ ทุกๆ ครั้งที่เขาเปลี่ยนเป็นอีกคนเคมีในร่างกายของเขายังสามารถเปลี่ยนตามได้อีกด้วย จากที่กล่าวถึงตัวละครสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดในเรื่องแนวความคิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม สาเหตุความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบด้านบุคคล(ความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆ) โดยที่เกิดจากความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่ไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม หรือตัวละครมีพฤติกรรมที่ขัดต่อกฎเกณฑ์ต่างๆที่สังคมกำหนดขึ้นไว้

4.2.3.3 คริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Gray (ตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบ)

ตัวละครคริสเตียน เกรย์ มีแนวคิดในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เนื่องจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากการที่ช่วงวัยรุ่นคริสเตียน เกรย์ถูกล่วงละเมิดทางเพศจากหญิงสูงอายุ ซึ่งสามารถเป็นตัวแปรที่เด่นชัดที่ทำให้คริสเตียน เกรย์มีพฤติกรรมทางเพศแบบซาดิสต์ อีกทั้งยังมีในเรื่องของแนวความคิดด้านความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ สาเหตุความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบด้านบุคคล (ความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆ) หรือการแสดงความขัดแย้งภายในจิตใจดังเช่น การไม่ยอมสร้างครอบครัวของเขา ในเนื้อเรื่องคริสเตียน เกรย์จะรู้สึกตกใจเมื่อแอนาพูดถึงเรื่องตบตออง เขา รู้สึกสับสนจนแสดงออกมาด้วยพฤติกรรมที่รุนแรง

ลักษณะร่วม และความแตกต่างระหว่างศิลปะแต่ละประเภท

ลักษณะร่วม

จากการเปรียบเทียบข้างต้นทำให้ทราบว่าปมปัญหาต่างๆที่นักเขียนได้นำเสนอออกมาผ่านการกระทำของตัวละครนั้นล้วนแล้วอ้างอิงจากแนวความคิดที่เป็นความจริงของโลกมนุษย์ เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างที่กล่าวมาเป็นสิ่งที่

สามารถเกิดขึ้นจริงได้กับมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครมุโด้ ยูกิที่มีปมปัญหาเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่เกิดจากองค์ประกอบในตัวบุคคล ซึ่งเช่นเดียวกับตัวละครของศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบความขัดแย้งทั้งหมด โดยอิงมาจากความเป็นจริงของมนุษย์เช่นเดียวกัน

จุดแตกต่าง

ถึงแม้ว่าจะมีจุดร่วมเดียวกันเกี่ยวกับความขัดแย้งที่สามารถเกิดขึ้นกับมนุษย์ได้ถึงแม้ว่าจะเป็นเพียงแค่สื่อ ไม่ใช่โลกความจริง แต่อย่างไรก็ตามความขัดแย้งภายในเรื่องมีความแตกต่างกันออกไป อย่างมุโด้ ยูกิจะเป็นในเรื่องของพฤติกรรมที่แตกต่างกันด้านบุคลิกภาพที่เป็นผลมาจากปมปัญหามิตรภาพ ส่วนเควิน ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องSplit หรือคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Grayจะมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆ ที่เป็นผลมาจากการถูกกระทำของคนรอบข้าง ซึ่งความขัดแย้งทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะขึ้นอยู่กับปมปัญหาของตัวละครนั้นๆที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

สรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครในศิลปะแต่ละประเภท

การถ่ายทอดความเป็นจริงของโลกมนุษย์อาจเป็นสิ่งที่นักเขียนบางบุคคลเลือกที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ถึงแม้ว่าล้วนแล้วเป็นเพียงแค่เรื่องราวที่ถูกสมมุติขึ้นมาก็ตามไม่ว่าจะเป็นตัวละครมุโด้ ยูกิที่มีปมปัญหาการมีสองจิตใจเกี่ยวข้องกับปรัชญาของคนประเทศญี่ปุ่น และแนวคิดความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบในตัวบุคคล ซึ่งเช่นเดียวกับตัวละครของศิลปะประเภทภาพยนตร์อย่างเควินตัวละครเอกใน ภาพยนตร์เรื่องSplit หรือคริสเตียน เกรย์ ตัวละครเอกในเรื่องFifty Shade of Grayที่นำมาเปรียบเทียบซึ่งก็มีความขัดแย้งที่เป็นเหตุเป็นผล และเป็นความขัดแย้งที่อิงจากความเป็นจริงเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดที่เกิดขึ้นของตัวละครนั้นๆจะเกิดขึ้นได้ก็ขึ้นอยู่กับปมปัญหาที่นักเขียนผูกไว้ให้กับตัวละครนั้นๆ

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่องกรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอะเกมกอนอัจฉริยะ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. การเปรียบเทียบการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก
2. ความแพร่หลายของการนำสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละประเภท

5.1 สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ทำให้สรุปได้ว่า ในมุมมองของศิลปะประเภทนั้นมังงะมีความสำคัญในฐานะเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดในหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดการซึมซับเรียนรู้ในเรื่องราวที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ และมีการจินตนาการเป็นไปตามส่วนที่นักเขียนได้ถ่ายทอดผ่านตัวอักษร และรูปภาพ ยิ่งไปกว่านั้นมังงะยังได้มีบทบาทในส่วนของสังคมทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยในเรื่องของการถ่ายทอดวัฒนธรรม ได้แก่ ค่านิยม, ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาสู่กลุ่มผู้อ่านมีทั้งเด็ก, วัยรุ่น และผู้ใหญ่ ลักษณะของการ์ตูนที่ดีจะเป็นประโยชน์ต่อเด็ก และสังคม นอกจากนี้ไม่ว่าจะเป็นศิลปะประเภทใดก็ตามย่อมมีวิธีการสร้างตัวละครที่คล้ายคลึงโดยต่างกันตรงที่ความสนใจ และแนวทางของนักเขียนในแต่ละเรื่อง เช่น ความเป็นชาตินิยม ขี้ขลาดแหยง เป็นต้น

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถแบ่งวิธีการศึกษา และขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 3 วิธี ได้แก่

1. ศึกษาภาพยนตร์ และนวนิยายที่มีลักษณะใกล้เคียงเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับการวางโครงเรื่อง
2. ประมวลผล และแจกแจงข้อมูลต่างๆ
3. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีต่างๆ โดยการศึกษาวิจัยครั้งนี้ในการเปรียบเทียบระหว่างศิลปะแต่ละประเภทนั้นสามารถใช้วิธีในการเปรียบเทียบได้โดยการใช้ตารางเพื่อการเปรียบเทียบ ซึ่งจะเป็นวิธีที่สามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างจากข้อมูลที่ได้จากการประมวลผล และแจกแจงได้อย่างชัดเจน ซึ่งการใช้ตารางดังกล่าวทำให้เห็นถึงความแตกต่างของการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก และความแพร่หลายของการนำสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละประเภท ซึ่งการศึกษานี้สามารถสรุปได้เป็น 2 หัวข้อดังนี้

5.1.1 สรุปการเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทโดยใช้ทฤษฎี Monomyth

ในการเปรียบเทียบโครงสร้างการเรียบเรียงเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน และสามารถแบ่งออกเป็น 17 ขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

5.1.1.1 สรุปเสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนนี้เป็นเรื่องของจุดเริ่มต้นที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะประสบกับเหตุการณ์บางอย่าง หรือได้ พบบุคคลที่กระตุ้นให้วีรบุรุษออกผจญภัยอันจะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิต จากที่กล่าวมาข้างต้นไม่ว่าจะเป็นศิลปะประเภทไหนย่อมมีจุดเริ่มต้นที่ตัวละครเอกจะต้องเริ่มผจญกับความซับซ้อนที่กำลังจะเกิดขึ้นในภายภาคหน้า โดยที่ศิลปะแต่ละประเภทย่อมมีการนำเสนอ หรือกลวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น มังงะเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะที่ตัวละครเอกเริ่มพบกับตัวร้ายซึ่งทำให้เขาต้องพบกับ การต่อสู้เพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ และส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Split ที่จุดเริ่มต้นที่ตัวละครเอกนั้นได้ลงมือทำในสิ่งที่ ตนต้องการเพื่อให้ไปสู่จุดมุ่งหมาย เป็นต้น

5.1.1.2 สรุปการปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่า ในส่วนนี้ตัวละครเอกทุกตัวยอมที่จะเผชิญกับความกลัวก่อนที่ตนจะก้าวข้ามผ่านไปยังอุปสรรคข้างหน้าที่ตนไม่รู้มาก่อน ซึ่งศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะ ตัวละครเอกไม่สามารถเลี่ยงการทำหายจากตัวร้ายได้เนื่องจากตนโดนโกงในการแข่ง อีกทั้งยังมีตัวประกันผู้ซึ่งเป็นบุคคลที่ตนรักเป็นเครื่องต่อลงในการแข่งขันอีกด้วย ซึ่งนอกจากศิลปะประเภทมังงะที่มีเนื้อเรื่องในขั้นตอนนี้แล้วนั้น ศิลปะประเภทอื่นๆที่ยกมาอย่างภาพยนตร์เรื่องSplit และFifty Shade of Grayก็มีเช่นกัน แต่อาจจะต่างกันตรงที่ เนื้อหาของเรื่องที่นักเขียนกำหนดอย่างเช่น การที่ตัวละครเอกในภาพยนตร์ Split จำเป็นต้องลงมือทำสิ่งหนึ่ง เพื่อให้สิ่งที่ตนต้องการปรากฏขึ้นมา และส่วนของตัวละครเอกเรื่องFifty Shade of Gray ที่จำเป็นต้องปฏิเสธ ความสัมพันธ์เนื่องจากกลัวที่จะมีใครรู้ถึงตัวตนที่แท้จริงของเขา เป็นต้น

5.1.1.3 สรุปความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนนี้ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาตินั้น ในศิลปะประเภท มังงะ อย่าง ยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะ และภาพยนตร์เรื่อง Split มีส่วนเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ดังกล่าว แต่ใน ส่วนของศิลปะประเภทนวนิยายนั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ดังกล่าว เนื่องด้วยนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นเป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาในลักษณะความสัมพันธ์เชิงความรักระหว่างคนสองคนดังนั้นพลังเหนือ ธรรมชาติจึงไม่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ส่วนศิลปะประเภทมังงะ และภาพยนตร์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เกิน ธรรมชาติของคนเราอย่างมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกอลคนอัจฉริยะที่ตัวละครเอกได้รับของสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงโดยที่ตัวละครเอกนั้นมีอีกหนึ่งจิตใจแฝงอยู่ในร่างของตน ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Splitนั้นตัวละครเอกถูก แรงแกดตันจากภายนอกจึงสร้างบุคลิกต่างขึ้นมา และนำไปสู่ร่างปีศาจ ดังนั้นจากตัวอย่างข้างต้นจึงสามารถมีเนื้อ เรื่องบางส่วนที่สามารถสอดคล้องกับขั้นตอนนี้ดังกล่าวได้

5.1.1.4 สรุปการข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนนี้การข้ามธรณีประตูแรกเป็นการเริ่มต้นสู่การผจญภัยไปยังสถานที่ที่ ตัววีรบุรุษ หรือตัวละครเอกต้องผ่านการทดสอบจากผู้พิทักษ์ธรณีประตูเสียก่อนจึงจะผ่านธรณีประตูเข้าไปได้ ซึ่ง อธิบายได้ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกต้องผ่านด่านแรกซึ่งเป็นด่านเริ่มต้นก่อนที่จะได้เข้าไปข้างในที่ลึกเข้าไปอีก ซึ่ง

ศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะนั้นมีเนื้อเรื่องในส่วนขั้นตอนนี้ และมีลักษณะที่ตรงตามรูปแบบอย่างชัดเจนที่พอตัวละครเอกได้เข้ามาสู่สนามต่อสู้แล้วนั้น เขาต้องพบกับคู่ต่อสู้ในขั้นต้นเพื่อรวบรวมของสิ่งหนึ่งในการนำตนไปสู่คู่ต่อสู้ที่แท้จริงของเขา ส่วนของศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายก็มีเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ดังกล่าวเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองจะมีเนื้อเรื่องที่ตัวละครได้เริ่มทำสิ่งหนึ่งที่เป็นจุดเริ่มต้นให้กับจุดประสงค์ของตัวเอง ซึ่งจะแตกต่างจากศิลปะประเภทมังงะตรงที่ตัวละครเอกของมังงะนั้นถูกให้ทำ แต่ศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายเป็นผู้กระทำเอง

5.1.1.5 สรุปการติดอยู่ในท้องปลาวาฬ (The Belly of the Whale)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนนี้การติดอยู่ในท้องปลาวาฬจะเป็นส่วนของช่วงที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกนั้นอยู่ในช่วงที่เรียกได้ว่าเป็นขั้นวิกฤต ซึ่งจะทำให้เขาอับจนหนทางไม่รู้จะทำเช่นไร ซึ่งจากขั้นตอนนี้ศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้อง ซึ่งหากลองเปรียบเทียบกับศิลปะประเภทอื่นนั้น ศิลปะประเภทมังงะจะเป็นในเรื่องของภารกิจที่ตัวละครเอกผจญอยู่เกิดอุปสรรคขึ้นโดยในช่วงนี้ตัวละครเอกจะรู้สึกกดดัน ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Split นั้นตัวละครเอกพบกับปัญหาภายในจิตใจของตนเอง ซึ่งการที่ตัวละครเอกมีบุคลิกที่หลากหลายจึงไม่สามารถควบคุมกันได้แม้ว่าจะอยู่ในร่างเดียวกันก็ตาม และส่วนของศิลปะประเภทนวนิยายเป็นการที่ตัวละครเอกจะต้องรอให้คนรักที่กำลังลี้ลับในข้อตกลงที่เขาทำขึ้นมา ซึ่งทำให้ความต้องการของเขาสะดุดลง

5.1.1.6 สรุปถนนแห่งการทดสอบทดลอง (The Road of Trials)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนนี้ถนนแห่งการทดสอบทดลองนั้นเป็นช่วงที่ตัวละครเอกผ่านจุดที่อับจนหนทางมาแล้วแต่ก็ยังเจออุปสรรคต่างหลังจากนี้อีก แต่เป็นเพียงการทดสอบเล็กๆ น้อยๆ ที่ยังไม่หนักหนาสาหัสอย่างแท้จริง ซึ่งหากลองเปรียบเทียบระหว่างศิลปะประเภทมังงะ และศิลปะประเภทอื่น ๆ แล้วนั้นทุกศิลปะมีขั้นตอนนี้เหมือนกัน แต่ต่างกันตรงที่อุปสรรคที่เจอ ซึ่งในศิลปะประเภทมังงะนั้นตัวละครเอกได้พบกับคู่ต่อสู้หลากหลายรูปแบบก่อนที่จะผ่านไปสู้กับตัวร้ายที่เป็นคู่ต่อสู้ที่แท้จริงของเรื่อง แต่ส่วนของภาพยนตร์ Split นั้นตัวละครเอกต้องพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อควบคุมบุคคลที่เขาลักพาตัวมาไม่ให้หนีรอดไปได้ และส่วนของนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ก็คือการมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งของตัวละครเอกทำให้ตัวของเขานั้นค่อย ๆ ก้าวผ่านเรื่องราวในอดีตที่ฝังใจได้ ซึ่งในความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจเป็นส่วนที่ทำให้ตัวละครเอกเป็นอุปสรรคในภายภาคหน้าได้

5.1.1.7 สรุปการพบกับองค์เทพี (The Meeting with the Goddess)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่า ศิลปะประเภทมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะเป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับขั้นตอนนี้เลย แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทภาพยนตร์เรื่อง Split และศิลปะนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray นั้นมีตัวละครที่เป็นหญิงผู้ที่ยิ่งใหญ่แก่วีรบุรุษ ทั้งในแง่ความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และบทเรียนที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับชีวิตในหลากหลายแง่มุม ถึงแม้ว่าจะมี

เหมือนกันแต่อย่างไรก็ตามการวางเนื้อเรื่องให้กับตัวละครก็มีส่วนที่ทำให้เกิดข้อแตกต่างด้วยเช่นกัน ซึ่งก็คือในขณะ ภาพยนตร์อย่าง Split วางบทบาทให้ตัวละครหญิงเป็นหญิงบริสุทธิ์ซึ่งเป็นผู้หยุดการกระทำของตัวละครเอกได้ ส่วนของนวนิยาย Fifty Shade of Gray ก็คือตัวละครหญิงที่เข้ามาทำตัวละครเอกสัมผัสกับความรักที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นจนทำให้เขาไม่ยอมให้เธอจากไปไหน

5.1.1.8 สรุปรูปหญิงในฐานะผู้ยั่ววน (Woman as the Temptress)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนนี้หญิงในฐานะผู้ยั่ววน ซึ่งขั้นตอนนี้ที่เป็นบททดสอบอย่างหนึ่งที่จะพิสูจน์ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกสามารถข้ามพ้นความลุ่มหลงทางกายไปสู่การชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ หญิงผู้เข้ามาทำให้ตัวละครเกิดการไขว่เขวได้ซึ่งศิลปะประเภทนี้มักจะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะมีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ดังกล่าวตรงที่ตัวละครเอกในเรื่องนั้นต้องเผชิญหน้า หรือต่อสู้กับคู่ต่อสู้หญิงที่มีเสน่ห์ และพลัง ที่มีความคิด แต่เรื่องของตนเอง โดยการต่อสู้ในเรื่องนั้นตัวละครหญิงข้างต้นไม่ได้เป็นเพียงแค่คู่ต่อสู้ที่เป็นผู้หญิงที่ทำให้ตัวละครเอกปั่นป่วนเท่านั้น ตัวละครนี้ยังถือได้ว่าเป็นเพื่อนร่วมทางในการแข่งขันครั้งนี้ด้วย ซึ่งอาจทำให้ตัวละครเอกรู้สึกหนักใจได้ ส่วนของศิลปะประเภทอื่น ๆ นั้นจะเป็นหญิงสาวที่มาขัดขวางต่อวัตถุประสงค์ของตัวละครเอกของเรื่องอย่างภาพยนตร์เรื่อง Split ที่มีตัวละครหญิงพยายามพุดกล่อม และลบล้างความเชื่อของตัวละครเอก เป็นต้น

5.1.1.9 สรุปรูปการเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา (Atonement with the Father)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในขั้นตอนนี้วีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะเผชิญกับการทดสอบที่สาหัสสากรรจ์จากพลังเขาต้องพบเจอกับสิ่งที่เป็นอุปสรรคที่แท้จริงของเรื่อง อย่างที่ทราบกันว่าพระบิดาคือสัญลักษณ์แทนพลัง และอำนาจสูงสุดซึ่งนี่เป็นชี้ตายบังคับควบคุมสรรพสิ่งทั้งหลาย ซึ่งขั้นตอนนี้ดังกล่าวนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่ตัวละครเอกทุกเรื่องต้องพบเจอ เนื่องจากการดำเนินเรื่องต้องมีจุดที่เป็นความซับซ้อนสูงสุดภายในเรื่องแต่อาจจะต่างกันตรงที่แนวทางของเรื่องนั้น ๆ ซึ่งศิลปะประเภทนี้จะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะนั้นที่มีพระบิดาเป็นตัวร้ายผู้เป็นเจ้าของเกมการแข่งขันที่ปรากฏในเรื่อง ส่วนพระบิดาของศิลปะประเภทภาพยนตร์นั้นได้ให้ไว้กับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างกัน และกันของแต่ละบุคลิกในตัวละครเอก ส่วนศิลปะประเภทรูปร่างนั้นเป็นเรื่องของความขัดแย้งภายในใจระหว่างวัตถุประสงค์ของตัวละครเอก กับสิ่งต่างๆที่เป็นอยู่ของความรัก

5.1.1.10 สรุปรูปการเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Apotheosis)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนนี้อย่างที่ทราบกันว่าเมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกผ่านบททดสอบอันสาหัสสากรรจ์มาได้ ความคิด และมุมมองของเขาจะเปลี่ยนแปลงไปราวกับเขาได้เกิดใหม่กลายเป็นคนอีกคนหนึ่ง ซึ่งจากการสังเกตจากศิลปะประเภทนี้แล้วนั้น ทำให้ทราบว่าสิ่งที่ได้จากการกระทำมาตลอดเวลาภายในเรื่องนั้น ตัวละครทุกตัวจะสามารถไปสู่วัตถุประสงค์ของตนได้ จากการเทียบกับขั้นตอนนี้การที่ตัวละครเปลี่ยนแปลงไปจากการมองเฉพาะผลประโยชน์ หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนมาให้ผลประโยชน์ต่อสังคมมากกว่า ซึ่งตัวละครเอกในเรื่องได้ให้เงินรางวัลที่ได้จากการแข่งขันแก่ตัวละครที่เป็นเพื่อน ซึ่งเงินนั้นก็เป็ประโยชน์ต่อเพื่อนของเขามากกว่า ส่วน

ศิลปะประเภทอื่นที่นำมาเปรียบเทียบนั้นอาจกล่าวได้ว่าในการกระทำของตัวละครเอกของแต่ละเรื่องนั้นมีวัตถุประสงค์ที่สร้างขึ้นเพื่อตนเองดังนั้นจึงไม่มีในส่วนของขั้นตอนดังกล่าว

5.1.1.11 สรุปความดั่งามสูงสุด (The Ultimate Boon)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านความดั่งามสูงสุดซึ่งในขั้นตอนนี้กล่าวไว้ว่าวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกจะได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าสูงสุด ซึ่งเขาออกผจญภัยมาเพื่อตามหา ความดั่งามสูงสุดหรือ สิ่งล้ำค่าสูงสุดของเขา โดยขั้นตอนนี้หากลองเปรียบเทียบดูแล้วศิลปะประเภทภาพยนตร์ไม่สามารถพบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ได้ แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทมังงะ และนวนิยายนั้นมีช่วงที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ ซึ่งจากการสังเกตนั้นพบว่าสิ่งที่ตัวละครเอกของทั้งสองศิลปะนั้นต่างในการเข้ามาผจญภัยยอมต้องการไปสู่สิ่งที่ตัวละครเอกตั้งใจไว้ และในระหว่างทางย่อมต้องได้รับรู้ถึงสิ่งต่างๆซึ่งเป็นผลพลอยได้ให้แก่ตัวละครเอกด้วยเช่นกัน

5.1.1.12 สรุปการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the Return)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับอย่างที่ทราบกันว่าเมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกได้ค้นพบ หรือได้รับสิ่งดั่งามสูงสุดแล้ว เขาบางคนอาจจะปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลกเดิมเนื่องจากวีรบุรุษได้พบสิ่งที่ต้องการดังนั้นเขาจึงเลือกที่จะอยู่ในจุดนั้นต่อไป ซึ่งศิลปะประเภทมังงะไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ แต่ในส่วนของศิลปะประเภทภาพยนตร์ และนวนิยายนั้น ตัวละครเอกต่างไม่สามารถกลับไปสู่จุดเดิมได้ด้วยวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวพวกเขา เปรียบได้กับการที่เข้ามาสู่จุดๆหนึ่งแล้วยากที่จะออก หรือหายไปได้ง่าย

5.1.1.13 สรุปการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (The Magic Flight)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ อย่างที่ทราบกันว่าขั้นตอนนี้สำหรับวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกที่คิดอยากจะทำตัดสินใจเดินทางกลับ แต่ถ้าหากเขานำความดั่งามสูงสุด หรือสิ่งดั่งามสูงสุดกลับมาด้วยโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้พิทักษ์รักษาสิ่งๆนั้น เขาก็จะถูกไล่ล่า จึงต้องหลบหนี โดยมักใช้เวทมนตร์ หรือสิ่งวิเศษในการหลบหนี ซึ่งสรุปได้ว่าศิลปะประเภทมังงะอย่างเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะ หรือศิลปะประเภทอื่น ๆ อย่างภาพยนตร์เรื่อง Split และศิลปะนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ไม่มีส่วนที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ดังกล่าวซึ่งนักเขียนไม่ได้ให้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ใด ๆ ทั้งสิ้น

5.1.1.14 สรุปการช่วยเหลือจากด้านนอก (Rescue from Without)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านการช่วยเหลือจากด้านนอกวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกที่ปฏิเสธที่จะเดินทางกลับก็จำเป็นต้องมีการช่วยเหลือจากด้านนอก คือจากสิ่งอื่น หรือผู้อื่นที่จะกระตุ้นให้เขาเดินทางกลับสู่โลกเดิม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าผู้ที่จะเป็นวีรบุรุษได้จะต้องนำสิ่งดั่งามสูงสุดที่เขาได้รับกลับมามอบให้กับโลกเดิมเพื่อให้ผู้คนในโลกเดิมได้รับประโยชน์จากสิ่งดั่งามสูงสุดนั้นด้วย ดังนั้นศิลปะประเภทมังงะ และศิลปะประเภทภาพยนตร์ย่อมต้องกลับไปสู่โลกความเป็นจริง หรือทางที่ไปสู่ความสำเร็จได้นั้นต้องมีปัจจัยจากด้านนอกช่วยเหลือ ซึ่งมังงะเรื่อง

ยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะนั้นมีบุคคลที่สามซึ่งเหมือนกับภาพยนตร์เรื่อง Split ที่ต้องมาช่วยให้เขาไปสู่จุดนั้นได้ซึ่งต่างจากศิลปะประเพณีนวนิยายที่ไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้

5.1.1.15 สรุปการข้ามธรณีประตูของการกลับคืน (The Crossing of the Return Threshold)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านการข้ามธรณีประตูของการกลับคืน โดยที่วีรบุรุษ หรือตัวละครเอก จะต้องสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยด้วยการปรับสภาพจิตใจ เตรียมจิตใจให้พร้อมกลับคืนสู่โลกเดิม เพื่อให้เขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกเดิมได้อย่างปกติสุข ซึ่งจากการเปรียบเทียบระหว่างศิลปะประเพณีมังงะ และศิลปะประเพณีอื่น ๆ นั้น ได้ข้อสรุปว่าศิลปะประเพณีมังงะในการกลับสู่โลกเดิมจะกล่าวถึงการกลับไปหาบุคคลที่ตัวละครเอกรักเพื่อที่จะทำให้ชัดเจนว่าคนนั้นปลอดภัย หรือไม่ ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายเรื่อง Fifty Shade of Gray ตรงที่เป็นการกล่าวจากลาของทั้งสองคนตัวละครเอก และคนรัก ส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Split นั้นไม่พบเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้

5.1.1.16 สรุปเจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านเจ้าแห่งสองโลก อย่างที่กล่าวข้างต้นว่าในขั้นตอนนี้จะเกี่ยวกับเมื่อวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกสามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยได้โดยไม่ได้ละทิ้งบทเรียน หรือสาระที่เขาได้รับระหว่างการผจญภัย แต่ผสมผสานสิ่งที่เขาเรียนรู้เข้ากับโลกเดิมก่อนการผจญภัยซึ่งเขาจะเปรียบเหมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสองผู้ที่รับรู้ทั้งโลกของการผจญภัย และโลกเดิมที่เข้าจากมา ซึ่งในขั้นตอนนี้สรุปได้ว่ามีศิลปะประเพณีมังงะ และศิลปะประเพณีภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ดังกล่าว จากการนำสองศิลปะมาเปรียบเทียบกันแล้วนั้นทำให้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็นตัวละครเอกของศิลปะประเพณีไหน ต่างได้รับรู้สารจากการผจญภัย หรือการกระทำของพวกเขาเพิ่มขึ้นอีกไม่ว่าจะเป็นตัวละครเอกของมังงะที่รู้ถึงที่มาของอีกหนึ่งจิตของตน ส่วนตัวละครเอกของภาพยนตร์เลือกที่จะไม่ทำร้ายคนที่เขาลักพาตัวมาเพราะเห็นบาดแผลตามตัวแล้วคิดอะไรได้บางอย่าง

5.1.1.17 สรุปอิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to Live)

ในขั้นตอนนี้สามารถสรุปได้ว่าในด้านอิสระแห่งการดำรงอยู่ ในท้ายที่สุดวีรบุรุษ หรือตัวละครเอกก็จะมีอิสระในการดำรงชีวิตอย่างเต็มที่ซึ่งจากตารางที่แสดงผลให้ถึงการปรากฏของเรื่องราวของศิลปะแต่ละประเพณีที่สอดคล้องกับขั้นตอนนี้ ทำให้ทราบว่าแม้เพียงแค่ศิลปะประเพณีมังงะเท่านั้นที่มีเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนนี้ดังกล่าวซึ่งอาจเป็นเพราะว่าในการตัดจบของแต่ละเรื่องไม่เหมือนกัน ศิลปะประเพณีมังงะอย่างเรื่อง ยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะนั้นมีเรื่องราวตอนจบที่ตัวละครเอกกลับไปใช้ชีวิตกับการแข่งเกมแบบเดิม แต่ในทางกลับกันศิลปะประเพณีอื่นที่นำมาเปรียบเทียบกับนั้นไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าแนวโน้มของตัวละครเอกไปในทิศทางไหนต่อไป

5.1.2 สรุปการเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิก

5.1.2.1 สรุปพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครที่สองจิตใจ หรือหลายบุคลิก

จากข้างต้นด้านพฤติกรรมต่างๆของตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกอาจกล่าวได้ว่าการสร้างตัวละครที่มีหลายบุคลิกย่อมสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะบุคลิกที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงภายในตัวละครเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพศ, ช่วงอายุ และลักษณะนิสัย เป็นต้น ซึ่งตัวละครแต่ละตัวนั้นถูกสร้างขึ้นมาจากจินตนาทางความคิดของผู้เป็นนักเขียนเอง ดังนั้นตัวละครจึงมีลักษณะนิสัยแตกต่างกันออกไป แต่อย่างไรก็ตามการสร้างตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกไม่ได้หมายความว่าตัวละครนั้นมีลักษณะเป็นอีกคนหนึ่งอย่างตัวละครเอกในเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะเสมอไป ในมุมมองอื่นๆของการสร้างตัวละครในลักษณะดังกล่าวนั้นสามารถสร้างออกมาให้เป็นเพียงแค่ลักษณะนิสัยอีกรูปแบบหนึ่ง อย่างตัวละครเอกในเรื่อง Fifty Shade of Gray ที่มี 2 บุคลิกที่แตกต่างกันที่นิสัย แต่ร่างกาย และจิตใจก็ยังคงเป็นคนเดียวกัน ซึ่งความแตกต่างในเรื่องของพฤติกรรมตัวละครนั้นอาจกล่าวได้ว่า ตัวละครจะมีพฤติกรรมเช่นนั้นได้ย่อมเกิดจากสิ่งที่ตัวละครเอกนั้นมีภูมิความหลังเป็นเช่นไรในอดีต

5.1.2.2 สรุปภูมิความหลังของตัวละคร ที่สองจิตใจ หรือหลายบุคลิก

ภูมิความหลังของตัวละครถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้ตัวละครเกิดความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งภูมิความหลังของตัวละครแต่ละตัวนั้นอาจกล่าวได้ว่านักเขียนอยากที่จะถ่ายทอดออกมาจากหลักความคิด หรือความต้องการถ่ายทอดเรื่องราวหนึ่งโดยให้ผ่านทางกรกระทำของตัวละครอย่างเช่น ตัวละครเอกในมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะที่นักเขียนได้ถ่ายทอดภูมิความหลังผ่านทางปมปัญหาเกี่ยวกับมิตรภาพซึ่งเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นยึดถือกันมาอย่างยาวนาน ส่วนตัวตัวละครเอกในศิลปะภาพยนตร์ และนวนิยายนั้นที่นักเขียนสร้างขึ้นมาจากเป็นเรื่องของรูปแบบที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม และมุมมองของทางตะวันตก เช่น ความคิดของบุคคลที่ถูกกระทำที่ฝังใจมาตั้งแต่วัยเด็ก ตลอดจนรสนิยมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น ซึ่งที่กล่าวมาข้างต้นนั้นยังสามารถถือได้ว่าเป็นความแตกต่างทางแนวคิดของแต่ละภูมิภาคก็เป็นได้

5.1.2.3 สรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครในศิลปะแต่ละประเภท

การถ่ายทอดความเป็นจริงของโลกมนุษย์อาจเป็นสิ่งที่นักเขียนบางบุคคลเลือกที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ถึงแม้ว่าล้วนแล้วเป็นเพียงแค่เรื่องราวที่ถูกสมมุติขึ้นมาก็ตามไม่ว่าจะเป็นตัวละครเอกใน มังงะเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะที่มีปมปัญหาการมีสองจิตใจเกี่ยวข้องกับปรัชญาของคนประเทศญี่ปุ่น ซึ่งปรัชญานั้นเป็นเรื่องของมิตรภาพ ซึ่งชาวญี่ปุ่นนั้นให้ความสำคัญแก่กลุ่มบุคคลมาก โดยที่เด็กๆชาวญี่ปุ่นจะถูกปลูกฝังให้มีความเสียสละประโยชน์ส่วนตนให้กับส่วนรวม และแนวคิดความขัดแย้งที่เกิดจากองค์ประกอบในตัวบุคคล ซึ่งเช่นเดียวกับตัวละครของศิลปะประเภทภาพยนตร์ตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่อง Split หรือตัวละครเอกในเรื่อง Fifty Shade of Gray ที่นำมาเปรียบเทียบซึ่งก็มีความขัดแย้งที่เป็นเหตุเป็นผล และเป็นความขัดแย้งที่อิงจากความ

เป็นจริงเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดที่เกิดขึ้นของตัวละครนั้นๆจะเกิดขึ้นได้ก็ขึ้นอยู่กับปมปัญหาที่นักเขียนผูกไว้ให้กับตัวละครนั้นๆ

จากข้อสรุปที่แบ่งเป็นสัดส่วนตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น การเปรียบเทียบการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกโดยใช้ทฤษฎี Monomyth ทำให้เห็นภาพของศิลปะแต่ละประเภทที่เหมือนกัน แต่อาจมีความแตกต่างกันตรงที่รายละเอียดของเนื้อเรื่อง ซึ่งกลวิธีการเล่าเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทนั้นย่อมมีทิศทางที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจากการเปรียบเทียบการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ตัวละครที่มีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกโดยใช้ทฤษฎี Monomyth ได้ข้อสรุปดังนี้

ส่วนของเรื่องราวในศิลปะประเภทมังงะที่ชี้ถึงขั้นตอนต่างๆของทฤษฎีที่ตรงกับศิลปะประเภทอื่น ๆ

ในส่วนนี้สามารถสรุปได้ว่าในการถ่ายทอดเรื่องราวของศิลปะประเภทมังงะนั้นเมื่อลองเปรียบเทียบกับศิลปะประเภทอื่น ๆ โดยใช้ทฤษฎี Monomyth เป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบ ทำให้เห็นว่ามีเรื่องราวบางส่วนในเรื่องที่ชี้ถึงขั้นตอนต่างๆของทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้น และตรงกับศิลปะประเภทอื่น ๆ ที่นำมาเปรียบเทียบกับ เช่นกัน ซึ่งขั้นตอนที่เหมือนกันนั้นเป็นขั้นตอนที่ถือว่าเป็นส่วนที่เนื้อเรื่องของแต่ละศิลปะต้องมีภายในเรื่องไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนเสียงเรียกสู่การผจญภัยเป็นจุดเริ่มต้นที่ตัวละครเอกทุกตัวต่างย่อมมีจุดเริ่มต้นเสมอ, การปฏิเสธเสียงเรียกนั้นเป็นส่วนที่ตัวละครเอกต่างไม่สามารถเสียงการผจญภัย หรือการกระทำที่ตัวละครเอกต้องเผชิญได้, การข้ามธรณีประตูเป็นส่วนที่ตัวละครเอกต้องผ่านด่านแรกซึ่งเป็นการเริ่มต้นก่อนที่จะเข้าไปข้างในที่ลึกกว่า, การติดอยู่ในห้องปลาวาฬซึ่งทุกตัวละครเอกย่อมต้องเจอปัญหา หรือเกิดอุปสรรคมากมายจนทำให้รู้สึกอับจน, ถนนแห่งการทดสอบทดลองเป็นช่วงที่ตัวละครเอกพบกับ การทดสอบเล็ก ๆ ก่อนเข้าสู่อุปสรรคที่แท้จริง, หลงในฐานะผู้ช่วยวน ในส่วนนี้ผู้หลงอาจเป็นส่วนหนึ่งที่เข้ามาทำให้ตัวละครเอกไขว่เขวได้ และการเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดาซึ่งพระบิดาก็คืออุปสรรคที่แท้จริงที่ตัวละครเอกทุกตัวต้องเผชิญ จากขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้นนั้นนับว่าเป็นส่วนสำคัญของเรื่องไม่ว่าจะเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดเรื่องราวต่าง ๆ ต่อมาเป็นในส่วนกลางที่ว่าด้วยเรื่องของอุปสรรคที่เกิดกับตัวละคร และตลอดจนการพบกับพลังอำนาจสูงสุดซึ่งเป็นส่วนที่ชี้เป็นชี้ตายก็ว่าได้

ส่วนของเรื่องราวที่ไม่พบในศิลปะประเภทมังงะที่ชี้ถึงขั้นตอนต่างๆของทฤษฎี แต่พบในศิลปะประเภทอื่น ๆ

ในส่วนนี้สามารถสรุปได้ว่าไม่จำเป็นที่ศิลปะประเภทมังงะจะมีเรื่องราวที่ชี้ถึงขั้นตอนต่างๆเหมือนกับศิลปะประเภทอื่น ๆ เนื่องจากกลวิธีการเล่าเรื่องของแต่ละศิลปะมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งขั้นตอนที่ศิลปะประเภทมังงะไม่พบเรื่องราวที่เกี่ยวข้อนั้นคือ การพบกับองค์เทวี, การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ และการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ จากขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้เห็นว่าศิลปะประเภทมังงะไม่ได้ให้เรื่องราวที่ตรงกับขั้นตอนนั้น ๆ เนื่องจากมังงะเรื่องยูกิโอะเกมกคนอัจฉริยะไม่ได้พูดถึงผู้หญิงที่เป็นผู้ให้บทเรียนในแง่ดีงามแห่งรักแท้ ซึ่งอาจเป็นเพราะว่ามังงะเรื่องนี้ให้เรื่องราวที่เกี่ยวกับความสามัคคีในมิตรภาพของตัวละครเอก ในส่วนของการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ และการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์นั้น ในเรื่องราวของมังงะเรื่องนี้เป็นการออกผจญภัยเพื่อต่อสู้กับตัวร้ายเพื่อวัตถุประสงค์ของตัวละครเอกที่มีต่อการเติมฝันซึ่งเป็นสิ่งที่บังคับให้เขาต้องสู้ ดังนั้นเมื่อตัวละครเอก

ทำภารกิจสำเร็จแล้วนั้น ในเนื้อเรื่องให้เรื่องราวหลังจากนั้นเป็นการที่เขากลับสู่การใช้ชีวิตปกติ และนอกจากนี้ในเรื่องราวไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ใดๆทั้งสิ้น ดังนั้นขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้นจึงไม่ปรากฏให้เห็นภายในเรื่อง

ในส่วนการเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของศิลปะแต่ละประเภทนั้นสามารถสรุปได้ว่า ในการสร้างตัวละครที่มีหลายบุคลิกนั้นย่อมสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะบุคลิกที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงภายในตัวละครเดียวกัน ซึ่งในการสร้างตัวละครไม่จำเป็นต้องสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะบุคลิกที่แตกต่างกันอย่างศิลปะประเภทมังงะเสมอไป ในทางกลับกันทำให้เห็นถึงความหลากหลายมากยิ่งขึ้นที่ศิลปะประเภทนวนิยายนั้นสามารถสร้างตัวละครที่มีหลายบุคลิกออกมาให้เป็นเพียงแค่ลักษณะนิสัยอีกรูปแบบหนึ่งของตัวละครได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งล้วนแล้วขึ้นอยู่กับกลวิธีของศิลปะประเภทนั้น ๆ ที่จะนำเสนอออกมาในทิศทางใด ในส่วนของภูมิความหลังที่เกิดขึ้นกับตัวละครนั้น ศิลปะแต่ละประเภทย่อมมีแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป เนื่องจากวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติอาจมีส่วนที่ทำให้เกิดข้อแตกต่างขึ้น อย่างเช่นศิลปะประเภท มังงะมักจะถูกถ่ายทอดออกมาให้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของมิตรภาพที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แต่ในส่วนของศิลปะประเภทอื่นอย่างภาพยนตร์ และนวนิยาย ได้ให้เรื่องราวของภูมิความหลังที่เกี่ยวกับความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งศิลปะประเภทดังกล่าวย่อมจะนำเสนอความเป็นจริงของมนุษย์ที่ถูกกระทำจนฝังใจจึงทำให้เกิดผลกระทบที่มีต่อตัวละครนั้นๆ จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้เห็นว่าตัวละครที่มีหลายบุคลิกไม่จำเป็นต้องถูกสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะที่เหมือนกันเท่านั้น เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละครสามารถมีเนื้อหาได้หลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นลักษณะของตัวละครต่าง ๆ ย่อมมีลักษณะไม่เหมือนกัน

นอกจากนี้ในส่วนของความแพร่หลายของการนำตัวละครที่มีหลายบุคลิกมาใช้ในศิลปะแต่ละประเภทนั้น จากการศึกษาการเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านต่างที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ทราบว่าไม่ได้มีเพียงแค่ศิลปะประเภทมังงะที่นำเรื่องราวของตัวละครที่มีหลายบุคลิกมาใช้ในงานเพียงเท่านั้น ยังทำให้เห็นได้ว่าศิลปะประเภทอื่นอย่างภาพยนตร์ และนวนิยายก็นำเรื่องราวของตัวละครที่มีหลายบุคลิกมาใช้ในงานด้วยเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตามในการสร้างตัวละครที่มีหลายบุคลิกนั้นของศิลปะแต่ละประเภทย่อมมีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่เหมือนกัน แต่อาจมีความแตกต่างกันตรงที่กลวิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งความแตกต่างนั้นมีหลายปัจจัยที่เกิดขึ้นในเรื่องไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ภูมิความหลัง ตลอดจนแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการมีสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกของตัวละครในศิลปะแต่ละประเภท เป็นต้น

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ในการศึกษาการเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านตัวละครสองจิตใจ หรือหลายบุคลิกนั้นไม่ได้มีเพียงแค่มังงะเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะแต่เพียงเท่านั้น ยังมีมังงะเรื่องอื่นอีก อาทิเช่น รันม่า เป็นต้น

5.2.2 ในการศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างการดำเนินเรื่องของศิลปะแต่ละประเภทนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ทฤษฎี Monomyth แต่เพียงเท่านั้น ยังมีทฤษฎีอื่นๆที่สามารถใช้ในการเปรียบเทียบได้ด้วยเช่น ทฤษฎีความคิดหลังโครงสร้างนิยม เป็นต้น

บรรณานุกรม

สารนิพนธ์

- ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). การวิเคราะห์สัญญาณ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาคการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ. (2558). การเรียนรู้ของเยาวชนเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชวรินทร์ ศิลปะสุวรรณ, ธรณยุทธ ปัญญาโสภณ และพีรยา หาญพงศ์พันธุ์. (2559). เยาวชนไทยและการ
เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น. สารนิพนธ์สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ถนัด ศักดิ์แสงโสภณ. (2542). วิเคราะห์ตัวละครและแนวคิดในงานประพันธ์ของประชาคม ลูนาซัย. ปริญญา
นิพนธ์ ปริญญาศึกษามหาบัณฑิตวิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ธีรวัฒน์ อุดมสินเจริญกิจ. (2552). ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอนตอนพิเศษ.
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานเทศศาสตรสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ปัทมรัตน์ ธรรมกวินทิพย์ และบารณี บุญทรง. (2558). การผจญภัยของวีรบุรุษ: กรณีศึกษาจากพระอภัยมณี.
สารนิพนธ์สาขามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- รังสฤษฏ์ จันทร์สูง. (2556). การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุวรรณณี สิริเหล่าตระกูล และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2562). การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครเอกชาย
ในนวนิยายแปลชุดพิพัตต์ เซดส์ ของ อี. แอล. เจมส. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Arbiocuht, Gramich, Jraivcah, Mraiscther and Praigcehv. (ม.ป.ป.). Manga. เข้าถึงเมื่อ29 กันยายน
2563. สืบค้นจาก <https://sites.google.com>.
- Kwanmanie. (2560). รีวิวSpilt:ชาย23บุคลิกจิตหลุดโลก. เข้าถึงเมื่อ30 กันยายน 2563, สืบค้นจาก
<http://www.kwanmanie.com>.

Taiki. (2553). ประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น. เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2563. สืบค้นจาก

<http://cartoon7club.blogspot.com>.

The standard. (ม.ป.ป.). 4 มิถุนายน วันเกิด มโด้ ยุกิ ตัวต่อปริศนาพันปีและ 'ตัวฉันอีกคนหนึ่ง' ผู้ชักชวน

ให้วัยเด็กของหลายคนก้าวสู่เส้นทางแห่ง 'ดูเอลลิสต์'. เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2563, สืบค้นจาก

<https://today.line.me/th>.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	นายวงศธร หลุงเจริญ
วัน เดือน ปีเกิด	15 กรกฎาคม 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน	340/448 หมู่ที่3ต.บางปูใหม่ อ.เมือง จ.สมุทรปราการ 10280
ประวัติการศึกษา	
กำลังศึกษา	อักษรศาสตรบัณฑิต (เอเชียศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
2557 – 2559	โรงเรียนสมุทรปราการ
2554 – 2556	โรงเรียนเซนต์ราฟาแอล

แบบโอนลิขสิทธิ์บทความวิจัย
สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นายวงศธร หลงเจริญ
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาเวียดนาม
ชื่อสารนิพนธ์	กรณีศึกษามังงะเรื่องยูกิโอะเกมกลคนอัจฉริยะ
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	อาจารย์นวัต เลิศแสงกิจ
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	340/448 หมู่ที่3 ต.บางปูใหม่ อ.เมือง จ. สมุทรปราการ 10280
หมายเลขโทรศัพท์	094-780-7402

ลิขสิทธิ์บทความวิจัยฉบับนี้เป็นผลมาจากการศึกษาเล่าเรียนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่งราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2547 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรโดยมีกำหนดตลอดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.