



สารนิพนธ์

เรื่อง การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง
ธุรกิจปิดเกมแค่น (Itaewon Class) (2020)

โดย

นางสาว กุสุมา สองเมือง

รหัสนักศึกษา 05610760

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชีย
ศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลี เรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)
ผู้เขียน	นางสาวกฤษมา สองเมือง
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มุจรินทร์ อธิพิงษ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักในละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020) และเพื่อศึกษาค่านิยมของคนเกาหลีผ่านตัวละคร โดยจะศึกษา ลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านแนวความคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และแนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของตัวละครของอริสโตเติล (Aristotle)

ผลการศึกษาพบว่าการศึกษาองค์ประกอบของตัวละครทำให้เข้าใจลักษณะนิสัยของตัวละครโดยวิเคราะห์ได้ว่าลักษณะนิสัยของตัวละครหลักทั้ง 5 ตัวละครเป็นผลมาจากภูมิหลังของตัวละคร การเลี้ยงดูจากครอบครัว สภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ที่ตัวละครพบเจอ นอกจากนี้ค่านิยมในสังคมก็ส่งผลต่อลักษณะนิสัยของตัวละครเช่นเดียวกัน

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง อูริจิบดเกม แค้น (Itaewon Class) (2020)” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มุจรินทร์ อธิพิงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

กุสุมา สองเมือง

ผู้วิจัย

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.4 การทบทวนแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	2
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	2
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละคร.....	3
2.2 แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	11
2.3 แนวคิดเรื่องค่านิยมของคนเกาหลี.....	14
บทที่ 3 ละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ชูริกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020).....	18
3.1 ข้อมูลละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ชูริกิจปิดเกมแค้น.....	18
บทที่ 4 วิเคราะห์ตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ชูริกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)..	20
4.1 วิเคราะห์ตัวละครหลักจากแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการตัวละครและทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	20
1. แพ็คแซรอย.....	20
2. โจอีซอ.....	22
3. โอซูอา.....	24
4. ชางแดฮี.....	25

5. ช่างกินวอน.....	26
บทที่ 5 สรุป.....	28
บรรณานุกรม.....	29
ประวัติผู้วิจัย	33

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
1. ไปสเตอร์ละครโทรทัศน์เรื่องอิแทวอนคลาส (Itaewon Class).....	20
2. ตัวละครพัคแซรอย.....	20
3. ตัวละครโจอีซอ.....	22
4. ตัวละครโอซูฮา.....	24
5. ตัวละครซางแดฮี.....	25
6. ตัวละครซางกินวอน.....	26

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ละครโทรทัศน์เกาหลี หรือ ที่นิยมเรียกว่า “ซีรีส์เกาหลี” (한국 드라마) คือ ละครโทรทัศน์ในรูปแบบที่ผลิตเป็นภาษาเกาหลี มีละครโทรทัศน์เกาหลีหลายเรื่องที่ได้รับคามนิยมไปทั่วเอเชียและเกิดเป็นปรากฏการณ์ของกระแสเกาหลีที่เรียกว่า "ฮันรยู" (한류) ในประเทศไทย บางสถานีโทรทัศน์ไทยได้นำละครโทรทัศน์เกาหลีเข้ามาฉายจนเกิดเป็นกระแสนิยมอย่างมาก เช่น ละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ชีวิตเพื่อชาติ รักนี้เพื่อเธอ (Descendants of the Sun), ปักหมุดรักฉุกเฉิน (Crash landing on you), รักมัยนะ เลขาจิม (What's wrong with secretary Kim) เป็นต้น

ปี ค.ศ. 2020 ละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020) ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย (Baifern Jutamas, 2021) และตอนสุดท้ายได้รับความนิยม (Rating) เฉลี่ยทั่วประเทศเกาหลีอยู่ที่ 16.5 % ซึ่งสูงสุดเป็นอันดับ 2 ของช่อง JTBC รองจาก SKY Castle (Nielsen Korea , 2020) องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ละครโทรทัศน์เรื่องนี้เป็นที่นิยม ได้แก่ 1. โครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันในแวดวงธุรกิจระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่และเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม มีการหยิบยกประเด็นความแตกต่างทางสังคมในเกาหลีมานำเสนอโดยใช้ย่านอิแทวอนเป็นสัญลักษณ์ของความแตกต่าง เช่น มีการกล่าวถึงประเด็นเรื่อง LGBT+ การเหยียดผิว (อาทิത്യ่สุขสรรค์, 2563) 2. ลักษณะของตัวละคร (Character) เนื่องจากตัวละครหลักของเรื่องเป็นตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (Well-Round Character) ตัวละครมีความซับซ้อนและน่าสนใจ โดยความน่าสนใจของตัวละครเกิดจากการที่ตัวละครมีพัฒนาการที่ชัดเจนและค่อย ๆ เป็นค่อย ๆ ไป ตามเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ที่ตัวละครได้พบเจอ เห็นได้จากตัวละครเอกอย่าง “พัคแซรอย” ผู้เขียนได้เริ่มเรื่องโดยการปูพื้นเพื่อให้ตัวละครนี้เป็นตัวละครนักเรียนมัธยมธรรมดา ๆ คนหนึ่ง มีพ่อเป็นพนักงานบริษัทอาหาร ไม่ได้มีความพิเศษอะไร ต้องพบเจอกับเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อลักษณะนิสัยของตัวละคร และส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง คือ การที่พ่อของตัวละครนี้เสียชีวิตจากการถูกรถชนโดย “ซางกึนวอน” ซึ่งเป็นศัตรูของเขาเอง ในสังคมที่ผู้มีอำนาจสามารถบิดเบือนความจริงได้ เขาจึงไม่ได้รับการสืบสวนที่ยุติธรรม จึงเกิดเป็นการต่อสู้ระหว่างความยุติธรรมและความอยุติธรรมที่ดำเนินมาในรูปแบบของการแข่งขันทางธุรกิจ และตลอดการดำเนินเรื่องตัวละครค่อย ๆ เติบโตและมีพัฒนาการที่เด่นชัดจากการขับเคลื่อนชีวิตด้วยการแก้แค้น จนสามารถดำเนินเรื่องมาถึงจุดที่ตัวละครพบเป้าหมายใหม่ในการใช้ชีวิตและสามารถประสบความสำเร็จในวงการธุรกิจได้ นอกจากนี้ “พัคแซรอย” ยังเป็นตัวละครที่มีเอกลักษณ์ตัวตนเด่นชัดทั้งลักษณะรูปร่างหน้าตาและบุคลิก ทรงผมที่ทำให้ผู้คนจดจำและหลงรักตัวละคร การสร้างให้ตัวละครมีมิติและมีพัฒนาการอย่างค่อยเป็นค่อยไปนี้ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงตัวละครได้ง่าย เนื่องจากมีชีวิตใกล้เคียงกับคนในสังคมปัจจุบันนี้ ต้องเผชิญแรงกดดันและการต่อสู้ต่าง ๆ มากมาย และตัวละครหลักอื่น ๆ ก็มีความเป็นเอกลักษณ์และมีที่มาแตกต่างกัน มีการเล่าถึงภูมิหลังของตัวละครหลักอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจน ไม่ได้ทิ้งละครใดตัวละครหนึ่งไป

จากความน่าสนใจดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะตัวละครหลักในเรื่องธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) รวมไปถึงศึกษาค่านิยมของคนเกาหลีผ่านตัวละครโดยจะศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านแนวความคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และแนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของตัวละครของอริสโตเติล (Aristotle)

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักในละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่องธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)

1.2.2 เพื่อศึกษาค่านิยมของคนเกาหลีผ่านตัวละคร

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ทำให้ทราบลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากเรื่องธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)

1.3.2 ทำให้ทราบค่านิยมของคนเกาหลีผ่านกระบวนการทางจิตวิเคราะห์ตัวละคร

1.3.3 เป็นแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครของเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

1.4 การทบทวนแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร (Character) และการวิเคราะห์ตัวละคร

1.4.2 แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

1.4.3 แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของตัวละคร

1.4.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมของคนเกาหลี

1.5 ขอบเขตการศึกษา

1.5.1 ศึกษาตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่องธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020) จำนวน 5 ตัวละคร คือ 1. แพ็คแซรอย 2. โจอีซอ 3. โอซูอา 4. ซางกินวอน 5. ซางแตฮี

1.5.2 ศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และทฤษฎีทางการละครของอริสโตเติล (Aristotle)

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

1.6.1 ศึกษาและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่องธุรกิจปิดเกมแค้น

1.6.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร พัฒนาการตัวละคร และการวิเคราะห์ตัวละคร

1.6.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิทยา

1.6.4 รวบรวมเอกสารและวิเคราะห์ข้อมูล

1.6.5 เรียบเรียงและสรุปผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่องธุรกิจปิดเกม แค้น (Itaewon Class) (2020)” ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยยึดแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือเอกสารและข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง เป็นเอกสารประกอบการค้นคว้าสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละคร

แนวความคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการของตัวละคร

องค์ประกอบของละคร อริสโตเติล ปราชญ์ชาวกรีกในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสต์ศักราชกล่าวไว้ในหนังสือ กวีศาสตร์ (Poetics) ว่าละครประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ส่วน โดยเรียงตามลำดับความสำคัญดังนี้ คือ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด ภาษา เพลง และภาพ (นพมาส แวหงส์, 2550 อ้างถึงใน ยุทธนา บุญอาชาทอง, 2560, 395)

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีจุดหมายปลายทางและมีเหตุผล การวางโครงเรื่อง คือ การวางแผนหรือการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น ๆ โครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น กลาง จบ เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผลตามกฎแห่งกรรม โครงเรื่องที่บกพร่องตามทฤษฎีของอริสโตเติล (Aristotle) คือ โครงเรื่องประเภทที่ผู้เขียนนำเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ มาต่อกันเป็นตอน โดยแต่ละตอนไม่ได้มีความเกี่ยวพันกันเลย ถ้าแม้จะตัดตอนใดตอนหนึ่ง ก็ไม่กระทบกับโครงสร้างของเรื่องเลยแม้แต่น้อย โครงเรื่องโดยทั่วไปจะมีการแบ่งให้มีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1 การกระทำในละคร (Dramatic action) ลักษณะสำคัญของละครเสนอเรื่องราวในรูปแบบของการกระทำ ไม่ใช่การบรรยายหรือการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นไปแล้ว ตัวละครคู่กันต้องมีการบอกความต้องการของการคุย หรือเกิดความขัดแย้งของตัวละครหลัก (Protagonist) กับตัวละครฝ่ายตรงข้าม (antagonist) นำไปสู่ความต้องการหลักของตัวละคร (objective)

1.2 การปูพื้น (Exposition) เป็นการเปิดฉากของละคร ผู้ชมจะยังไม่รู้ว่าละครเรื่องนี้เกี่ยวกับอะไร ตัวละครเป็นใครบ้าง มีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน มีความคิดความอ่านอย่างไร มีความต้องการอะไร มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น ฯลฯ จึงจำเป็นต้องมีการปูพื้นเพื่อให้รู้ถึงภูมิหลังและความเป็นมาของเรื่องราวของตัวละครก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปข้างหน้า

1.3 การเตรียมเรื่อง (Foreshadowing) เป็นการวางเรื่องก่อนจะไปถึงเหตุการณ์จริง ตัวละครต้องมีความน่าเชื่อถือต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือการตัดสินใจของตัวละครที่อาจจะเกิดขึ้น

1.4 จุดเริ่มเรื่อง (Point of attack) คือ ช่วงเวลา ณ จุดที่นักเขียนจับมาเป็นตอนเริ่มต้นของการกระทำในละครก่อนที่จะพัฒนาเรื่องต่อไปในทิศทางที่วางไว้ นักเขียนอาจเลือกใช้จุดเริ่มเรื่องช้าหรือจุดเริ่มเรื่องเร็วก็ได้ขึ้นอยู่กับการวางโครงเรื่อง

1.5 เหตุการณ์กระตุ้น (Inciting incident) คือ สิ่งที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครประสบปัญหาที่จะต้องสะสางหรือแก้ไขต่อไป เหตุการณ์กระตุ้นมักจะนำไปสู่ปัญหาหลักของละคร

1.6 ความยุ่งยาก (Complication) คือ แรงผลักดันแรงใหม่ที่เข้ามาสู่เรื่องและมีผลต่อทิศทางการดำเนินเรื่อง

1.7 การค้นพบ (Discovery) ในระหว่างที่เหตุการณ์ การค้นพบของตัวละครจะมีผลให้ตัวละครตัดสินใจกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งทำให้เรื่องราวของละครดำเนินต่อไปหรือถึงจุดลงเอยได้

1.8 จุดสูงสุด (Climax) คือช่วงขณะที่ความตึงเครียดขึ้นไปถึงจุดสูงสุดในละคร บทละครส่วนมากจะมีการดำเนินเรื่องที่มีความตึงเครียดมากขึ้นเรื่อย ๆ จนนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง

1.9 จุดวิกฤติ (Crisis) จุดวิกฤติหมายถึงช่วงเวลาที่ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกทางเดินต่อไปข้างหน้า การตัดสินใจนี้มักจะมีผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงตามมา

1.10 การคลี่คลาย (Denouement) คือ การคลี่คลายเป็นการแก้ หรือสะสางปมความยุ่งยากที่ขมวดเข้าไว้ก่อนหน้านั้น และแสดงให้เห็นผลสุดท้ายของตัวละครหลักในเรื่อง

1.11 เอกภาพ (Unity) การละครในอดีตมีการสร้างเอกภาพของละครเวที เรียกว่า เอกภาพทั้งสาม ซึ่งหมายถึง เอกภาพของโครงเรื่อง หรือเอกภาพของการกระทำ เอกภาพของเวลาและเอกภาพของสถานที่ ซึ่งมีผลต่อนักเขียนบทในยุคต่อ ๆ มา

2. ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร (Character and Characterization)

ตัวละคร คือ ผู้กระทำ ผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำในบทละครมีความสำคัญเป็นอันดับรองจากโครงเรื่อง การวางลักษณะนิสัยตัวละคร คือ การที่ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไร ตามความเหมาะสมของเรื่องราวที่เสนอ ส่วนพัฒนาการของนิสัยตัวละครนั้น หมายถึง การที่นิสัยใจคอหรือเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตของตัวละคร มีพัฒนาการหรือเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากประสบเหตุการณ์ที่มากระทบวิถีชีวิตตน ตัวละครที่พบเห็นอยู่สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

2.1 ตัวละครที่มีลักษณะเป็นแบบตายตัว (Typed Character) เป็นตัวละครที่มองเห็นด้านเดียว พระเอก, นางเอก, ผู้ร้าย, ตัวโกง, ตัวอิจฉา ตัวละครเหล่านี้ไม่ว่าจะอยู่ในเรื่องใด ก็มักจะมีลักษณะคล้าย ๆ กัน และมักมีพฤติกรรมเป็นไปตามความคาดหมายทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวได้โดยง่าย

2.2 ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (Well-Rounded Character) ตัวละครประเภทนี้มีลักษณะคล้ายคนจริง ๆ ต้องมีการศึกษาอย่างละเอียดจึงเข้าใจตัวละครประเภทนี้ ซึ่งเป็นตัวละครที่มีพัฒนาการของด้านนิสัยใจคอ หรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิต เนื่องจากผลกระทบของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในตัวละคร ตัวละครประเภทนี้มักพบในโศกนาฏกรรมที่ยิ่งใหญ่ หรือในบทละครสมัยใหม่ที่มีลักษณะเป็นวรรณกรรมชั้นสูง

การวางตัวละครของละครเวทีสามารถวิเคราะห์ตัวละครได้โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- รูปลักษณ์ภายนอก หมายถึง รูปร่างหน้าตา เพศ อายุ ความสูงต่ำ ดำขาว กิริยาอาการ ฯลฯ
- สถานะทางสังคม หมายถึง อาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา ความเกี่ยวพันในครอบครัวและสังคมแวดล้อม ฯลฯ
- จิตวิทยา ซึ่งรวมถึงภูมิหลังที่มีส่วนกำหนดนิสัยใจคอ ทักษะคติ ความปรารถนาในส่วนลึก ฯลฯ
- คุณธรรม หมายถึง สำนึกและความละเอียดอ่อน ความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี

3. ความคิดหรือแก่นของเรื่อง (Thought)

ความคิดในละครบทละครทุกเรื่องจะต้องมีความคิดแฝงอยู่ด้วย บทละครจะต้องมีความคิดบางอย่างแสดงออกมาอยู่เสมอ ซึ่งบางครั้งตัวละครหลักได้เรียนรู้ความคิดจากเรื่องสะท้อนไปถึงผู้ชม ซึ่งละครจะทำหน้าที่ถ่ายทอดความนี้ออกมาให้ผู้ชม

4. ภาษา (Diction) หรือบทสนทนา (Dialogue)

เนื่องจากความจำกัดในด้านการนำเสนอ การใช้ภาษาในละครจะต้องสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจนในทันที คนดูไม่มีโอกาสหยุดคิดใคร่ครวญในระหว่างการดู เพราะละครจะต้องดำเนินเรื่องต่อไปเรื่อยๆ ฉะนั้นบทสนทนาในละครจึงมักจะมีลักษณะกระชับ กระฉับกระเฉงและน่าสนใจ เข้าใจง่ายในการสื่อสาร

5. เสียง (Sound)

เสียงในละครอาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

- 5.1. เสียงที่นักแสดงพูด ทั้งนี้โดยแยกออกจากความหมายของสิ่งที่พูด
- 5.2. เพลงและดนตรี ทั้งที่มีเนื้อร้องและมีแต่ทำนอง
- 5.3. เสียงประกอบเรื่อง เช่น เสียงฝนตกฟ้าร้อง เสียงเครื่องดนตรี เสียงนกร้อง

6. ภาพ

ภาพในละครหมายถึงสิ่งที่คนดูมองเห็นทั้งหมดในระหว่างการดูละคร รวมทั้งฉาก แสง เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า เครื่องประกอบฉาก ตลอดจนไปถึงท่าทางและสิ่งที่นักแสดงทำบนเวที เช่น ดื่มน้ำ สวมเสื้อ สูดบุหรี่ย กระแอม เช็ดเหงื่อ ฯลฯ

ดวงมน จิตรจรรย์กุล กล่าวถึงความสำคัญของตัวละคร ในหนังสือเรื่อง “หลังม่านวรรณศิลป์” สรุปความว่า ในโลกแห่งศิลปะวรรณคดีตัวละครที่กำใจผู้อ่านผู้ชม ย่อมต้องมีความซับซ้อนในบุคลิกภาพ ความคิด อารมณ์ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละครเหล่านั้นสมเหตุสมผลในสายตามนุษย์โดยทั่วไป ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน ย่อมโน้มน้าวความรู้สึกร่วมได้มากกว่าตัวละครที่เป็นเพียง “แบบ” ในลักษณะที่ตัวละครพึงมีลักษณะเป็นสากล อันมนุษย์ที่เป็นจริงอาจเป็นได้ ย่อมต้องมีลักษณะเฉพาะตัวอันโดดเด่นเพียงพอที่จะทำให้ความมีชีวิตจิตใจของตัวละครนั้นตราอยู่ในความทรงจำของผู้อ่าน ผู้ชม นานเท่านาน

ม.ล. บุญเหลือ เทพยสุวรรณ กล่าวถึงความสำคัญของตัวละคร ในหนังสือเรื่อง “แฉ่วนวรรณกรรม” สรุปความว่า นวนิยายทั่วไปอาศัยลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นเนื้อหาอันสำคัญที่สุดของหนังสือ และความสนใจของผู้อ่านส่วนใหญ่มักขึ้นอยู่กับอุปนิสัยของตัวละคร ถ้าลักษณะนิสัยไม่เหมาะกับผู้อ่าน หนังสือเรื่องนั้นก็ไม่ต้องดูความเอาใจใส่ได้นาน เคยมีผู้กล่าวว่า นวนิยายที่เนื้อเรื่องดำเนินไปโดยไม่ต้องอาศัยลักษณะของตัวละครหรืออาศัยเหตุการณ์อื่นนอกจากลักษณะนิสัยแล้ว นับเป็นนวนิยายไม่ได้

อุษณีย์ พงษ์ประยูร กล่าวถึงการสร้างตัวละคร ในปริญญาณีพนธ์เรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครอิฉฉาฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายไทยปัจจุบัน ช่วง พ.ศ. 2516-2532” สรุปความว่า การสร้างตัวละคร ผู้เขียนต้องคำนึงถึงภูมิหลังของตัวละครด้วย เช่น การกล่าวถึงชาติกำเนิด การอบรมเลี้ยงดู การศึกษา สิ่งแวดล้อม ฯลฯ การกระทำ ความคิดของตัวละคร สอดคล้องกับภูมิหลังที่เขียนหรือไม่ ผู้อ่านจับใจความได้หรือไม่ ใครคือตัวเอก (Man or Principal Character) ใครคือตัวรอง (Minor or Subordinate Character) นอกจากนี้ต้องพิจารณาถึงกลไกของตัวละครว่าเป็นอย่างไร จริงอยู่ในนวนิยายทุกเรื่องต้องมีตัวเอก และนวนิยายจะไม่สนุกหากขาดตัวอิฉฉา ซึ่งเป็นตัวสร้างปัญหาภายในการดำเนินเรื่อง และจะทำให้เรื่องไปสู่จุดสุดยอดด้วยความเร้าใจชวนติดตาม การสร้างตัวอิฉฉาในนวนิยาย สร้างด้วยเหตุหลายประการ เช่น จากความไม่สมหวังในชีวิต (รูปร่าง หน้าตาอัปลักษณ์ ไม่สมหวังด้านการทำงาน ไม่สมหวังด้านคู่ครอง ฐานะยากจน) จากสภาพแวดล้อม (เพื่อนร่วมงาน ที่อยู่อาศัย) เป็นต้น

จตุพร มหาพรหม กล่าวถึงตัวละคร ในปริญญาณีพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละครชายชาวจีนในนวนิยายไทยช่วง พ.ศ. 2510 - พ.ศ.2537” สรุปความว่า ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของนวนิยายที่ดึงดูดใจผู้อ่าน ผู้เขียนนวนิยายสร้างตัวละครขึ้นอย่างสมจริงทั้งด้านบุคลิกภาพ สถานภาพและบทบาทไม่ว่าตัวละครนั้นจะเป็นเพศ วัย หรือชนชาติใดก็ตาม ตัวละครในนวนิยายไทยนอกจากจะเป็นคนไทยแล้วยังมีตัวละครที่เป็นคนต่างชาติ เช่น โกโบริชาวญี่ปุ่น ในเรื่อง “คู่กรรม” ของทมยันตี, คาร์ลไฮม์ชาวยุโรป ในเรื่อง “อำนาจ” ของประภัสสร เสวิกุล, ซารีฟชาวอาหรับ ในเรื่อง “ฟ้าจรดทราย” ของโสภาค สุวรรณ นอกจากนี้ยังมีตัวละครต่างชาติอีกมากมายที่นักเขียนนำมาเสนอไว้ในนวนิยายซึ่งถือว่าเป็นความแปลกใหม่มีส่วนเรียกร้องความสนใจจากคนอ่านทำให้รู้จักลักษณะอุปนิสัยใจคอ วิธีการดำเนินชีวิตของชาวต่างชาติรวมทั้งสภาพสังคมและวัฒนธรรมของชาวต่างชาติอีกด้วย

กัลยานันท์ สิงจันทร์ เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “ตัวละครเด็กในวรรณกรรมรางวัล “หนังสือดีเด่น” ของมกุฏ อร์ดี” โดยศึกษาจากหลักจิตวิทยา สรุปความว่า มกุฏ อร์ดีสามารถสร้างตัวละครแต่ละตัวละครให้มีความสมจริงเหมาะสมกับระดับ และสถานการณ์สิ่งแวดล้อมของตัวละคร โดยใช้หลักจิตวิทยา เพราะพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครเด็กสอดคล้องกับจิตวิทยาของวัยเด็กที่มีอายุระหว่าง 5-13 ปี ทุกประการ เช่น พฤติกรรมการเรียนรู้ การเลียนแบบ การมองโลกในแง่ดี การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การจินตนาการ เป็นต้น โดยตัวละครเด็กส่วนใหญ่มีลักษณะร่วมกัน คือ ตัวละครเด็กเติบโตในสิ่งแวดล้อมไม่ดีหรือในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ แต่แสดง

พฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่ดีได้ และพฤติกรรมของตัวละครที่มีลักษณะแตกต่างกันคือ ฐานะความเป็นอยู่ การอบรมเลี้ยงดู การศึกษา ความคิด และความประพฤติ นอกจากนี้ตัวละครเด็กในวรรณกรรม “หนังสือดีเด่น” ยังแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของมกุฏ อรดี ในการสร้างตัวละครเด็กเพื่อสะท้อนสภาพสังคมรอบตัวเด็กในสังคมจริง

กฤษกร เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละคร” สรุปความว่า Characterization หรือ การวิเคราะห์ตัวละครจะต้องเห็นภาพตัวละครดังนี้ 1. Appearance คือ รูปร่างนอกของตัวละคร เช่น สวย หล่อ พิกัด ตัวดำ ขาว ผมหยิก แขนยาว ขาสั้น รวมไปถึงลักษณะการแต่งตัวของตัวละคร 2. Background คือ ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ตัวละครที่มีนิสัยเห็นแก่ตัว มักจะมาจากครอบครัวที่แตกแยก 3. Point of view คือ มุมมอง ทัศนคติของตัวละคร เช่น เกาลัดใน “ปลายเทียน” มักจะเป็นคนที่ร่าเริง ทั้ง ๆ ที่พื้นเพมาจากครอบครัวที่ล้มละลายแต่ชอบช่วยเหลือคน เพราะว่าพ่อแม่ไม่ได้เลิกกัน และพ่อแม่ก็ไม่ได้ทารุณต่อลูก ยังเป็นพ่อแม่ที่รักลูก เกาลัดจึงไม่ขาดความรักแถมยังมีน้ำใจ มองโลกในแง่ดี มุมมอง หรือ Point of view ของตัวละครแต่ละตัวนอกจากจะแตกต่างกันที่ background แล้ว ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีกเช่น อายุ เพศ สภาพแวดล้อมที่ตัวละครต้องพบเจอ เช่น ตัวละครนักเรียนหญิงที่เรียนโรงเรียนช่างกล ก็มักจะมีความคิดและการทำกิจกรรมที่แตกต่างจากนักเรียนหญิงที่มาจากโรงเรียนหญิงล้วน ตัวละครที่อายุต่างกันก็จะมีมุมมองที่ต่างกัน หลังจากวิเคราะห์ตัวละคร (โดยใช้หลักทั้ง 3 ข้อแล้ว) ก็จะนำไปสู่การสร้าง Dialogue (บทสนทนา) หรือ Monologue (บทพูดคนเดียว เช่น การบรรยายความเป็นมาของตัวเอง) เพราะฉะนั้น Character ตัวละครจะไม่มีทางเหมือนกัน เพราะคนอาชีพเดียวกันยังไม่เหมือนกันเลย หรือพี่น้องที่คลานตามกันมา ถูกเลี้ยงมาในครอบครัวเดียวกัน เรียนโรงเรียนเดียวกัน พื้นฐานเหมือนกันทุกอย่างก็ยังคงต้องมี Character ที่ต่างกันบรรยายละเอียด ซึ่งจะทำให้การสร้าง Dialogue จะต้องต่างกันตาม Character ส่วนเทคนิคการสร้าง Situation ดังได้กล่าวแล้วว่า Situation เกิด จาก Conflict เพราะฉะนั้นเมื่อเรามี Theme, Plot และ Character แล้วเราจะต้องสร้าง Conflict และจะต้องมีทุกฉาก คือ ในแต่ละฉากจะต้องมี Conflict ซึ่งจะทำให้คนสนใจ

ศีตะธรา เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์เรื่อง “องค์ประกอบของนิยาย” สรุปความว่า ตัวละคร หรือ Character คือผู้ทำให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง หรือเป็นผู้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในเรื่อง ตัวละครนับเป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของนวนิยาย เพราะถ้าไม่มีตัวละคร เรื่องราวต่าง ๆ ในนวนิยายจะเกิดขึ้นไม่ได้ ตัวละครของนวนิยายมี 2 ประเภท คือ ตัวละครเอก คือตัวละครซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องโดยตลอด และตัวละครประกอบคือตัวละครซึ่งมีบทบาทในฐานะเป็นส่วนประกอบของการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่ก็ต้องมีส่วนช่วยเสริมเนื้อเรื่องและตัวละครสำคัญให้เด่นชัดขึ้นด้วย

วิรัชพัชร จรัสเพชร เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายของกึ่งฉัตร” สรุปความว่า กึ่งฉัตรมีกลวิธีการสร้างตัวละครที่มีความหลากหลายและตอบสนองตามลักษณะโครงเรื่อง ลักษณะของการสร้างตัวละครของกึ่งฉัตรจะมุ่งเน้นให้ตัวละครเป็นเสมือนตัวแทนของความดี ความชั่ว และมีความจริง

สะท้อนภาพของคนในสังคม นอกจากนี้ยังมีการนำความรู้ ความคิด และความเชื่อมาสร้างเป็นตัวละครเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรู้ ความคิด และความเชื่อที่อยู่คู่กับสังคมไทยมานานและยังคงอยู่ถึงปัจจุบัน

ณัฐกมล พ่วงศรี เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครจากละครเกาหลีเรื่อง Dream High” โดยศึกษาจากการค้นคว้าข้อมูลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องของละครโทรทัศน์ วิธีการสร้างตัวละคร และข้อมูลทางด้านจิตวิทยา สรุปความว่า ลักษณะนิสัยของตัวละครทั้ง 6 แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานะทางบ้าน การเลี้ยงดู และสภาพแวดล้อมที่แต่ละตัวละครพบเจอ แต่สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงสาเหตุหนึ่งที่เป็นปัจจัยซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร ปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร คือ ความนึกคิดของตัวละครเองว่าเลือกที่จะปฏิบัติออกมาแบบใด ส่วนของเนื้อหาของละครโทรทัศน์เรื่องนี้ให้ข้อคิดว่า ทุกคนมีข้อบกพร่องของตนเอง อยู่ที่ตัวบุคคลว่าจะเลือกแก้ไขให้ดีขึ้นหรือแย่ลง ในส่วนนี้แต่ละตัวละครเลือกแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองจนประสบความสำเร็จและกลายเป็นคนที่ดีขึ้นในท้ายที่สุด

ดนลยา พุ่มกำพล เขียนบทความวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์พัฒนาการของตัวละครในละครซีรีส์เกาหลีเรื่อง Voice (2017)” โดยนำทฤษฎีโครงสร้างบุคลิกภาพและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพจิตและความผิดปกติทางจิตมาใช้ในการวิเคราะห์ ผลสรุปพบว่า ตัวละครฮวัง คยองฮิล และโมแทกยูเป็นตัวละครในรูปแบบ Well Round Character เหมือนกันทั้งสองตัวละคร มีการพัฒนาที่แตกต่างกัน โดยพัฒนาการของตัวละครฮวังคยองฮิลเป็นผลมาจากความเสียใจและผิดหวังที่ถูกแม่ทรยศ จึงทำให้เขามีทัศนคติที่ผิดเพี้ยนต่อผู้หญิง ส่วนพัฒนาการของตัวละครโมแทกยูเป็นผลมาจากทั้งปัจจัยทางด้านพันธุกรรม พฤติกรรมความรุนแรงของบิดา การเลี้ยงดูที่ผิดวิธี จึงทำให้เขาไม่เห็นคุณค่าของชีวิตผู้อื่นและสนุกกับการได้ทรมาณให้เหยื่อได้รับความเจ็บปวด จากพัฒนาการดังกล่าวทำให้ทั้งสองตัวละครกลายเป็นตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิต พวกเขาสามารถใช้ชีวิตได้เหมือนคนปกติทั่วไปแต่ไม่สามารถรักษาอาการผิดปกติทางจิตของตัวเองให้หายเป็นปกติได้ ดังนั้นซีรีส์เกาหลีเรื่อง Voice (2017) จึงเป็นละครที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมที่ไม่ได้มีเพียงแค่มนุษย์ที่มีจิตใจปกติแต่ยังประกอบไปด้วยกลุ่มคนที่สามารถใช้ชีวิตได้เหมือนกับคนปกติทั่วไปแต่ภายในใจกลับแอบซ่อนความผิดปกติทางจิตเอาไว้เหมือนกับตัวละครทั้งสองอีกด้วย

นันทน์ลิน พวงเรืองศรี เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและพัฒนาการตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง Confession” โดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาวิเคราะห์ สรุปความว่า การวิเคราะห์ตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องนี้ 4 ตัวละครได้แก่ ชูยะ วาตะนาเบะ, นาโอกิ ชิโมมูระ, อาจารย์ยูโกะ โมริกุจิ, อาจารย์ยูโกะ โมริกุริ ทำให้เข้าใจลักษณะนิสัยและที่มาของตัวละคร ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตัวละคร ตัวละครทุกตัวต่างมีปมในใจทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีด้านมืดของตนเอง สามารถกระทำต่อผู้อื่นได้โดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรมหรือความถูกต้อง ทำทุกอย่างได้เพื่อให้บรรลุในสิ่งที่ตนเองต้องการและภาพยนตร์ยังสะท้อนถึงปัญหาการใช้ความรุนแรงภายในโรงเรียนของญี่ปุ่นอย่างการกลั่นแกล้ง ซึ่งเป็นปัญหาที่ร้ายแรงมากในประเทศญี่ปุ่น ปัญหาการกลั่น

แก๊งเหล่านี้เกิดจากจิตสำนึกทางสังคมที่ยอมรับแต่คนในกลุ่มพวกเดียวกันและกำจัดสิ่งที่แตกต่างจากคนในกลุ่มหรือพวกเดียวกันออกไป สะท้อนถึงปัญหาครอบครัวและปัญหากฎหมายเยาวชนอีกด้วย

ปณณวิชญ์ บุญเรือง เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “วิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครชาวญี่ปุ่นจากภาพยนตร์ชุดเรื่อง Million Yen Women” โดยนำทฤษฎีทางจิตวิทยาวิเคราะห์ เช่น ปมของตัวละคร สาเหตุของการกระทำของตัวละคร ลักษณะนิสัย ผลจากการศึกษา สรุปความว่า การศึกษาดังกล่าวทำให้เข้าใจลักษณะนิสัยของตัวละคร ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตัวละครและสื่อถึงลักษณะนิสัยชาวญี่ปุ่นทั้งเพศหญิงและเพศชาย ตัวละครทุกตัวต่างมีปมในใจ อีกทั้งยังมีมุมที่ไม่ได้แสดงให้เห็นสังคมภายนอกเห็น เป็นมุมมืดของตนเอง และภาพยนตร์ยังเผยให้เห็นถึงมุมมืดของสังคมญี่ปุ่นว่าไม่ได้สวยงามและเป็นระเบียบแบบที่ผู้คนทั่วไปรับรู้มีด้านที่สกปรก ผิดศีลธรรม เป็นอาชญากรรม เช่น การค้าประเวณีของนักแสดงชื่อดัง การซื้อบริการทางเพศตามสถานบันเทิง หรือการเหยียดหยามแบบรุนแรง

สุพัตรา ประมาณพล เขียนบทความวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครในนวนิยาย : การศึกษาเชิงจิตวิเคราะห์” โดยศึกษาจากนวนิยาย 2 เรื่อง รักในรอยบาป ของเงาจันทร์และการล่มสลายในสถาบันครอบครัวที่ความรักไม่อาจเยียวยา ของอรุณวดี อรุณมาศ สรุปความว่า ตัวละครทั้ง 2 เรื่อง แสดงพฤติกรรมหรืออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดที่หลากหลายด้านภาวะจิตไร้สำนึก ตัวละครต่างแสดงออกมาในรูปแบบของความฝันที่เป็นฝันร้าย สื่อให้เห็นภาวะที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ด้านภาวะต่อต้าน ตัวละครหลีกเลี่ยงการพบจิตแพทย์หรือการพูดความจริงกับจิตแพทย์เนื่องจากตัวละครตกอยู่ในภาวะความกลัวสิ่งที่ตัวเองจะพูดย้อนกลับมาทำร้ายตัวเอง ด้านสัญชาตญาณ ตัวละครรู้สึกเหมือนโดนครอบครัวยึดทั้ง ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมและความคิดด้วยการพยายามทำร้ายตัวเองและไม่ต้องการมีชีวิตต่อไป ทั้งนี้ตัวละครยังแสวงหาความรัก ความอบอุ่นในครอบครัว ซึ่งเป็นแรงขับทำให้ตัวละครต้องการมีชีวิตอยู่ต่อไป ด้านบุคลิกภาพตัวละคร สื่อให้เห็นภาวะความต้องการของการมีชีวิตรอดในวัยเด็กด้วยการควานหานมจากอกแม่ในขณะเดียวกันตัวละครระบายความต้องการที่อยากจะได้ความรักและการมีครอบครัวที่สมบูรณ์แบบ และมีช่วงเวลาที่ตัวละครตระหนกถึงความถูกผิด พยายามยับยั้งชั่งใจตัวเอง ด้วยการกีดกันความรู้สึก ไม่ให้ทำร้ายผู้อื่นและตัวเอง ด้านปมเอ็ดิปัส ตัวละครผู้เป็นแม่พยายามผลักไสลูกออกจากครอบครัว เพราะต้องการให้ทุกคนรักและสนใจตนเองเพียงผู้เดียว ทำให้ตัวละครผู้เป็นลูกรู้สึกเสียใจแต่ยินยอม เพราะความรักที่มีให้กับแม่ นวนิยายทั้ง 2 เรื่อง ยังใช้สัญลักษณ์สัตว์แทนตัวละครเพื่อให้เห็นภาพและรับความรู้สึกของตัวละครที่ถูกกระทำจากครอบครัว

สุวรรณี สิริเหล่าตระกูล และกาญจนา วิชญาปกรณ์ เขียนบทความวิจัยเรื่อง “การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายในนวนิยายแปลชุดพิพัตต์เซตส์ ของ อี. แอล. เจมส์” โดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ สรุปความว่า พบบุคลิกภาพของตัวละครเอกชาย 2 แบบ คือ 1. บุคลิกภาพในฐานะผู้กระทำปรากฏ 3 แบบคือ ซาดิสต์ ชอบบงการ และชอบเอาชนะ 2. บุคลิกภาพในฐานะผู้ถูกกระทำปรากฏ 3 แบบ คือ ปกปิด ตัวตน แสดงความรักไม่เป็น และไม่ยอมมีครอบครัว บุคลิกภาพทั้งหมดที่ปรากฏนั้นมีสาเหตุมาจากภูมิหลัง

ของตัวละครที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่าตัวละครมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพ คือ มีการปรับตัวตามสถานการณ์และประสบการณ์ที่พบเจอ ทำให้พฤติกรรมของตัวละครมีความสมเหตุสมผล และตัวละครมีความสมจริงเหมือนมนุษย์ในสังคม

ธีร์วรา เสวกราชสวัสดิ์ เขียนปริญาานิพนธ์เรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชันเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) โดยนำทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุงและทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ โดย คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ สรุปความว่า ทั้งสองทฤษฎีมีความเชื่อมโยงกับตัวละครในแอนิเมชัน กล่าวคือ ทฤษฎีบุคลิกภาพสามารถทำให้เข้าใจว่าตัวละครนั้น ๆ มีลักษณะแบบเปิดเผยหรือเก็บตัว จิตใจเป็นตัวละครสำคัญที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพของตัวละคร ส่วนทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ ทำให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละครแบบลูปฮีโร่ ซึ่งเป็นสูตรสำเร็จของการ์ตูนโชเน็น อยู่แล้ว ตัวละครส่วนใหญ่ในเรื่องมีการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก จิตใจและความสามารถเพื่อไปสู่จุดหมายที่ตั้งไว้

ณกมล เหลืองประเสริฐ เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “วิเคราะห์ลักษณะตัวละครหลักในอนิเมะเรื่อง A whisker away” โดยใช้แนวความคิดอะมะเอะและทฤษฎีบุคลิกภาพมาวิเคราะห์ เช่น ลักษณะนิสัย สาเหตุการกระทำของตัวละคร จากการเก็บรวบรวมข้อมูลและค้นคว้าเอกสารและสื่อภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง สรุปความว่า การศึกษาวิเคราะห์ตัวละครทำให้เข้าใจที่มาและลักษณะนิสัยของตัวละคร โดยจะเห็นว่าทุกการกระทำของตัวละครจะมีที่มาของการกระทำ มีหลักจิตวิทยาและแนวความคิดที่สามารถอธิบายถึงที่มาการกระทำของตัวละครได้ รวมไปถึงลักษณะนิสัยของตัวละครที่สะท้อนให้เห็นลักษณะของคนในสังคมญี่ปุ่น

สรุปว่าตัวละคร หรือ Character เป็นส่วนที่สำคัญอย่างมากต่อการสร้างนวนิยาย ละคร หรือ ภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตัวละครเป็นสิ่งที่ดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง และการสร้างตัวละครที่ดี ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมจดจำนั้น ควรสร้างให้ตัวละครมีลักษณะมองเห็นได้รอบด้าน มีมิติทางอารมณ์ ความคิด บุคลิกภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละครเหล่านั้นให้มีความสมเหตุสมผล นอกจากนี้ควรคำนึงถึงภูมิหลังของตัวละคร สภาพแวดล้อม และการกระทำของตัวละครควรจะสอดคล้องกับภูมิหลังของตัวละครด้วย เห็นได้ว่าภาพยนตร์ วรรณกรรม หรือละครหลายเรื่องนำเอาความรู้ ความเชื่อของคนในสังคมปัจจุบันมาสร้างเป็นตัวละครทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นภาพสังคมดังกล่าวผ่านตัวละครได้ และการเข้าใจที่มาที่ไป สาเหตุการกระทำของตัวละครแต่ละตัวละครจากการศึกษาเรื่องจิตวิทยาก็สามารถทำให้เข้าใจตัวละครนั้น ๆ ได้มากยิ่งขึ้น

2.2 แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

มาโนช หล่อตระกูล เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์เรื่อง “ทฤษฎีจิตวิเคราะห์คิดค้นโดย Sigmund Freud (1856-1939)” สรุปความว่า ทฤษฎีพื้นฐานมีดังนี้ จิตใจของคนเราสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับตามการรับรู้ได้แก่ 1. จิตสำนึก 2. จิตก่อนสำนึก 3. จิตไร้สำนึก นอกจากนี้ ฟรอยด์ยังแบ่งกระบวนการคิดออกเป็น 2 ลักษณะ 1. Secondary Process 2. Primary Process

จิต 3 ระดับตามการรับรู้ ได้แก่

1. จิตสำนึก (The conscious) เป็นส่วนของจิตใจที่คนเรารู้สึกนึกคิดอยู่ในแต่ละขณะ
2. จิตก่อนสำนึก (The preconscious) เป็นส่วนของจิตใจที่ตามปกติแล้วเราไม่ได้ตระหนักถึงแต่หากใช้ความตั้งใจก็จะขึ้นมาสู่จิตสำนึกได้ เช่น การพยายามนึกถึงเหตุการณ์บางอย่างในอดีต
3. จิตไร้สำนึก (The unconscious) เป็นความนึกคิดหรือความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจตามปกติไม่อาจขึ้นมาในระดับจิตสำนึกได้ อาจแสดงออกมาในความฝัน หรือแสดงเป็นอาการต่าง ๆ ของผู้ป่วย ซึ่งจะเบี่ยงเบนไปจากความคิดหรือความต้องการดั้งเดิม

กระบวนการคิด 2 ลักษณะ ได้แก่

1. Secondary Process เป็นกระบวนการคิดที่เราคุ้นเคยและใช้กันอยู่ ในระดับจิตสำนึกและจิตก่อนสำนึก มีกระบวนการคิดเช่นนี้ เป็นการคิดที่ยืดเหตุผล มองสิ่งต่าง ๆ ตามความเป็นจริง (reality principle) เช่น คนเราบางครั้งผิดหวังและบางครั้งก็สมหวัง หรือ สิ่งที่ต้องการบางอย่างอาจต้องรอคอยบ้าง

2. Primary Process เป็นกระบวนการคิด ในระดับจิตไร้สำนึก วิคิดเป็นแบบเด็ก ๆ ไม่เป็นเหตุเป็นผล ไม่สนใจเรื่องเวลาหรือสถานที่ สิ่งที่ต้องการคือความสุข ความสมหวัง ซึ่งหากต้องการก็จะต้องได้รับการตอบสนองทันทีที่จะพอใจ โดยไม่คำนึงว่าผลตามมาจะเป็นอย่างไร (pleasure principle) ตัวอย่างที่เห็นชัดได้แก่ การฝัน ซึ่งเหตุการณ์ทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ สิ่งที่อยู่คนละมิติ คนละเวลากัน สามารถมาอยู่ด้วยกันได้ หากนึกถึงอะไรก็จะได้

ศูนย์ให้คำปรึกษาและการสะกดยจิตด้วยเทคนิค NLP เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์เรื่อง “ทฤษฎีบุคลิกภาพ: Sigmund Freud” สรุปความว่า ฟรอยด์เชื่อว่าโครงสร้างของบุคลิกภาพของมนุษย์นั้นเกิดจากพลังงานสามระดับได้แก่ Id, Ego และ Superego สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Id คือ พลังงานส่วนที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ทั้งความอยาก ความต้องการ กิเลส ตัณหา รวมไปถึงสัญชาตญาณทั้งหลายที่สิ่งมีชีวิตพึงมี เป็นพลังที่มีเพื่อให้ได้มาซึ่งความพอใจ โดยพลังส่วนนี้จะไม่คำนึงถึงความถูกต้องหรือเหตุผลของความเป็นจริง

2. Ego คือ พลังงานส่วนของความรู้และความเข้าใจ การใช้เหตุผล การดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมายและการแสวงหาวิธีเพื่อตอบสนองความต้องการของอัตตาโดยที่ไม่ไปขัดกับสิ่งที่ซูเปอร์อีโก้กำหนดไว้

3. Superego คือ พลังงานส่วนที่เกิดจากการเรียนรู้ถึงกฎระเบียบ กติกา กฎหมาย ศีลธรรม เป็นส่วนที่คอยเตือนบุคคลให้รู้ว่าสิ่งใดถูก สิ่งใดผิดในบางกรณีที่ขัดกับซูเปอร์อีโก้เกิดความขัดแย้งกันมากเกินไป อีโก้จะพยายามประนีประนอมสถานการณ์เพื่อลดความขัดแย้งนั้น ๆ ลง ซึ่งการตอบสนองความต้องการของทั้งสองฝ่ายด้วยการใช้วิธีการปรับตัวเรียกว่า กลไกการป้องกันตัวเอง (Defense Mechanism) ซึ่งจะมีผลทำให้

บุคคลนั้นรู้สึกผ่อนคลายสภาวะความขัดแย้งของพลังงานทางจิตขณะนั้นลงได้ชั่วขณะหนึ่ง ซึ่งกลไกการป้องกันตัวเองนั้นมีหลายวิธีได้แก่ การเก็บกด การฝันกลางวัน การถดถอย การหลบหนี การต่อต้าน การปฏิเสธไม่ยอมรับความจริง การชดเชย การแก่งัดทำ การชดช้อดผู้อื่น การหาเหตุผลเข้าข้างตัวเอง การเลียนแบบ การติดชะงัก และ การแสดงความเจ็บปวดทางร่างกาย

ฟรอยด์เชื่อว่าลักษณะการพัฒนาร่างกายและประสบการณ์ในวัยเด็กและวัยทารก เป็นรากฐานของบุคลิกภาพของบุคคลเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งระยะการวางรากฐานนั้นกินเวลาตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 5 ขวบ ซึ่งฟรอยด์เรียกระยะนี้ว่า "ระยะวิกฤต (critical period)" โดยเขาได้กล่าวว่า เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมกับความต้องการที่จะแสวงหาความสุขให้กับตนเอง โดยผ่านอวัยวะของร่างกายที่ไวต่อความรู้สึกในการตอบสนองความสุข หรือ erogenous zone ซึ่งอวัยวะส่วนนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงอายุ ซึ่งฟรอยด์ได้แบ่งพัฒนาการทางบุคลิกภาพออกเป็น 5 ขั้นตอนตามการเปลี่ยนแปลงได้แก่

1. ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะปาก (Oral Stage) (0 – 2 ขวบ)

ระยะนี้จะเป็นระยะที่ปากเป็นอวัยวะที่ไวต่อความรู้สึกต่อการตอบสนองความสุข เด็กในวัยนี้มีความสุขในชีวิตโดยการใช้ปากทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ดูนม ทะของเล่น เล่นน้ำลาย หากเด็กถูกขัดขวางการแสวงหาความสุขโดยการใช้ปาก เช่น ถูกบังคับให้หย่านมเร็วเกินไป ต้องร้องให้อยู่นานกว่าจะได้ดูนม โดนตีเมื่อทะเลของเล่น เด็กจะเกิดการติดชะงักกับระยะปาก (oral fixation) ทำให้เมื่อกลายมาเป็นวัยรุ่นหรือโตเป็นผู้ใหญ่จึงแสดงบุคลิกภาพชดเชยระยะปากที่ไม่สมบูรณ์ในวัยเด็ก ด้วยการใช้ปากในการแสวงหาความสุขเพื่อผ่อนคลายความเครียด เช่น เป็นคนพูดมาก ชอบนิทาน สุกบุนรี กัดเล็บ รับประทานของจุกจิก ซึ่งบุคลิกภาพเหล่านี้เรียกว่า Oral Personality

2. ขั้นแสวงหาความสุขจากทวารหนัก (Anal Stage) (2 – 3 ขวบ)

ระยะนี้อวัยวะที่ไวต่อความรู้สึกจะอยู่ที่บริเวณช่องทวาร เด็กวัยนี้มีความสุขกับการขับถ่าย ดังนั้นการฝึกหัดให้เด็กเรียนรู้ในการขับถ่ายที่เป็นเวลาควรกระทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป ถ้าเด็กถูกบังคับหรือลงโทษให้ต้องขับถ่ายให้เป็นเวลาเพื่อไม่ให้เลอะเทอะ หรือ ต้องขับถ่ายในที่ ๆ พ่อแม่กำหนดให้เป็นประจำ เด็กจะเกิดการติดชะงักกับระยะทวาร (anal fixation) ทำให้เมื่อโตขึ้นกลายเป็นคนที่มีบุคลิกภาพที่ชอบสะสมของ ตระหนี่ หวงของ ชอบนั่งที่ใดที่หนึ่งนาน ๆ เจ้าระเบียบ รู้จู้ ไม่ยอมใคร บุคลิกภาพเหล่านี้เรียกว่า Anal Personality

3. ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะเพศ (Phallic Stage) (3 – 5 ขวบ)

ระยะนี้ฟรอยด์ถือว่าเป็นระยะที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาบุคลิกภาพ เด็กจะมีความพึงพอใจกับการได้สัมผัสได้เล่นกับอวัยวะเพศของตนเอง เช่น ชอบจับ ชักถามและให้ความสนใจเกี่ยวกับอวัยวะเพศ แล้วส่งผลให้ตระหนักรับรู้ถึงลักษณะเพศของตนเอง หากผู้ใหญ่มองเห็นว่าพฤติกรรมเช่นนี้เป็นเรื่องที่ผิดปกติ แล้วลงโทษเด็กด้วยการดุด่า ช่มชู้ จะทำให้เด็กกลัวและเกิดการติดชะงักกับระยะอวัยวะเพศ (phallic fixation) ซึ่งจะส่งผลให้บุคคลนั้นสับสนในบทบาททางเพศของตนเมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ บุคลิกภาพเช่นนี้เรียกว่า Phallic Personality นอกจากนี้ฟรอยด์ยังได้อธิบายเกี่ยวกับปรากฏการณ์เกี่ยวกับเรื่องปม (complex) ซึ่งเป็นผลจากความรู้สึกที่เด็กผูกพันกับพ่อแม่ที่เป็นเพศตรงข้ามกับตน ได้แก่

- ปมออดิปุส (Oedipus Complex) ปมนี้จะเกิดกับเด็กชาย กล่าวคือ เด็กจะมีอาการรักแม่หวงแม่

อยากครอบครองแม่ไว้เพียงผู้เดียว เริ่มเกิดอาการอิจฉาพ่อที่แม่แสดงความรักและความเอาใจใส่ ดังนั้นเด็กชายระยะนี้จะพยายามเลียนแบบพฤติกรรมของพ่อ เพราะเชื่อว่าหากเป็นแบบพ่อแล้วแม่จะรักตนมากขึ้น

- ปมอีเล็คตรา (Electra Complex) ปมนี้จะเกิดขึ้นกับเด็กผู้หญิง กล่าวคือ เด็กหญิงจะมีอาการรักพ่อหวงพ่อ และกลัวว่าพ่อจะรักแม่มากกว่าตน เด็กต้องการได้รับความรักความเอาใจใส่จากพ่อ และเห็นแม่เป็นคู่แข่งของตน ดังนั้นเด็กระยะนี้จะพยายามเลียนแบบพฤติกรรมของแม่ เพราะคิดว่าหากตนเป็นเหมือนแม่พ่อจะรักและพอใจตนมากขึ้น ดังนั้นระยะนี้จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่พ่อแม่จะต้องเป็นแบบฉบับในความเป็นชายจริงหญิงแท้ให้กับลูก ของตนได้เห็น มิฉะนั้นอาจทำให้เด็กมีบุคลิกภาพเบี่ยงเบนทางเพศในตอนที่โตได้

4. ชั้นแสวงหาความสุขจากสิ่งรอบตัว หรือ ระยะสงบ (Latency Stage) (6 – 12 ขวบ)

ตั้งแต่ระยะนี้ไปแล้วอิทธิพลที่มีผลต่อบุคลิกภาพจะลดลง ระยะนี้จึงเป็นระยะของการหยุดพักเพื่อแสวงหาบทบาทที่เหมาะสมให้กับตนเอง เด็กจะสามารถสะกดกลั่นความต้องการทางเพศของตนไว้ในจิตใจได้สำนึกได้ ซึ่งเด็กจะแสวงหาความพึงพอใจให้กับตนเองด้วยการติดต่อสัมพันธ์กับผู้คนรอบตัวและเพื่อนเพศเดียวกัน ในระยะนี้เด็กจะเริ่มรู้จักการใช้เหตุและผลมากขึ้นด้วย

5. ชั้นแสวงหาความสุขจากแรงกระตุ้นทางเพศ (Genital Stage) (12 ปีขึ้นไป)

เป็นระยะที่เด็กเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นและเริ่มก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ ลักษณะกายภาพทางเพศพัฒนาถึงขั้นสมบูรณ์ ระยะที่แล้ว ๆ มาเป็นเวลาของเด็กหมกมุ่นอยู่กับตัวเองค่อนข้างมาก เมื่อถึงระยะนี้เด็กจะพัฒนาความรัก ความผูกพันกับบุคคลอื่นทั้งเพศเดียวกันและต่างเพศ ทั้งวัยเดียวกันและต่างวัย ในระยะนี้หากเด็กผ่านขั้นที่ 3 มาได้อย่างสมบูรณ์ราบรื่น บุคลิกภาพที่เป็นชายจริงหญิงแท้จะปรากฏออกมาให้เห็นในขั้นนี้ เด็กจะเริ่มมีความต้องการทางเพศและเริ่มสนใจเพศตรงข้าม

ฟรอยด์เชื่อว่า ความคับข้องใจเป็นพื้นฐานสำหรับพัฒนาการทางบุคลิกภาพ แต่ต้องมีจำนวนพอเหมาะที่จะช่วยพัฒนา Ego แต่ถ้ามีความคับข้องใจมากเกินไปก็จะเกิดปัญหาทำให้เกิดกลไกในการป้องกันตัว (Defense Mechanism) ซึ่งเป็นวิธีการปรับตัวในระดับจิตไร้สำนึก โดยฟรอยด์และบุตรสาว (แอนนา ฟรอยด์) ได้แบ่งประเภทกลไกการป้องกันตัว ได้แก่

1. การเก็บกด (Repression) หมายถึง การเก็บกดความรู้สึกไม่สบายใจหรือความรู้สึกผิดหวัง ความคับข้องใจไว้ในจิตใจได้สำนึก
2. การป้ายความผิดให้แก่ผู้อื่น (Projection) หมายถึง การลดความวิตกกังวลโดยการป้ายความผิดให้แก่ผู้อื่น
3. การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง (Rationalization) หมายถึง การปรับตัวโดยการหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง โดยให้คำอธิบายที่เป็นที่ยอมรับสำหรับคนอื่น
4. การถดถอย (Regression) หมายถึง การหนีกลับไปอยู่ในสภาพอดีตที่เคยทำให้ตนมีความสุข
5. การแสดงปฏิกิริยาตรงข้ามกับความปรารถนาที่แท้จริง (Reaction Formation) หมายถึง กลไกป้องกันตน โดยการทุ่มเทในการแสดงพฤติกรรมตรงข้ามกับความรู้สึกของตนเองที่ตนเองคิดว่าเป็นสิ่งที่สังคมอาจจะไม่ยอมรับ

6. การสร้างวิมานในอากาศหรือการฝันกลางวัน (Fantasy หรือ Day dreaming) กลไกป้องกันตัวประเภทนี้เป็นการสร้างจินตนาการหรือมโนภาพเกี่ยวกับสิ่งที่ตนมีความต้องการ แต่เป็นไปได้

7. การแยกตัว (Isolation) หมายถึง การแยกตนให้พ้นจากสถานการณ์ที่นำความคับข้องใจมาให้ โดยการแยกตนออกไปอยู่ตามลำพัง

8. การหาสิ่งมาแทนที่ (Displacement) เป็นการระบายอารมณ์โกรธหรือคับข้องใจต่อคนหรือสิ่งของที่ไม่ได้เป็นต้นเหตุของความคับข้องใจ

9. การเลียนแบบ (Identification) หมายถึง การปรับตัวโดยการเลียนแบบบุคคลที่ตนนิยมยกย่อง

2.3 แนวคิดเรื่องค่านิยมของคนเกาหลี

2.3.1 ความหมายของค่านิยม

Chanwit เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “ความหมายค่านิยม” สรุปความว่า ก่อ สวัสดิ์พานิช ได้กล่าวว่า ค่านิยม เป็นความคิด พฤติกรรมและสิ่งอื่นที่คนในสังคมหนึ่ง เห็นว่ามีคุณค่า จึงยอมรับมาปฏิบัติและวางแผนไว้ระยะหนึ่ง ค่านิยมมักเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัยและความคิดเห็นของคนในสังคม

พนัส หันนาคินทร์ กล่าวถึง ความหมายของค่านิยมไว้ว่า เป็นการยอมรับนับถือและพร้อมที่จะปฏิบัติตามคุณค่าที่คนหรือกลุ่มคนในสังคมมีต่อสิ่งต่าง ๆ อาจเป็นวัตถุ ความคิดหรือการกระทำในด้านต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม ทั้งนี้ได้มีการประเมินค่าจากทัศนะต่าง ๆ โดยรอบคอบแล้ว

Phenix ให้นิยามว่า ค่านิยม คือ ความชอบ ความสามารถจำแนกให้เห็นความแตกต่างของความชอบกับความไม่ชอบได้โดยการประเมินผล

Ruch กล่าวไว้ว่า ค่านิยมเป็นแรงจูงใจอันสำคัญที่มีต่อจุดมุ่งหมายในชีวิต จุดมุ่งหมายใดของชีวิตได้มาแล้วคุ้มค่า เราจะกล่าวว่าจุดมุ่งหมายนั้นมีค่านิยมสูง ถ้าจุดมุ่งหมายใดได้มาแล้วไม่คุ้มค่า จุดมุ่งหมายนั้นมีค่านิยมในระดับต่ำ สิ่งใดที่บุคคลพยายามหลีกเลี่ยงแสดงว่าบุคคลนั้นมีค่านิยมที่ไม่ดีหรือมีค่านิยมในทางลบต่อสิ่งนั้น ค่านิยมจึงมีบทบาทและอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล

Miller ได้อธิบายว่า ค่านิยมเป็นเจตคติและความเชื่อที่ฝังลึกในชีวิตของบุคคลและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลในทุกด้าน จากพฤติกรรมที่เห็นได้ง่าย อาทิเช่น การแต่งกายไปจนถึงพฤติกรรมที่ซับซ้อน เช่น การแสดงความคิดเห็น การเลือกคู่ครอง ความยุติธรรม เป็นต้น

จากทัศนะต่าง ๆ เกี่ยวกับความหมายของค่านิยม เมื่อประมวลแล้วสรุปได้ว่า ค่านิยม เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการอยู่ร่วมกันของสังคมมนุษย์ ค่านิยมมีบทบาทต่อความคิดและการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ทำให้สังคมมีความโน้มเอียงไปในทางเดียวกัน ในสังคมนั้น ๆ อันจะเป็นแนวทางที่มนุษย์จะประพฤติตนไปในแนวทางใดแนวทางหนึ่งที่ตัวเองได้พิจารณาไตร่ตรองแล้วว่าเป็นสิ่งที่ดีสำหรับตนหรือสังคมยอมรับนับถือ และปฏิบัติตามแนวคิดนั้น ๆ อย่างสม่ำเสมอ อย่างน้อยก็ชั่วระยะเวลาหนึ่ง แต่อาจเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัย และตามความคิดเห็นของมนุษย์ในสังคมนั้น

2.3.2 ค่านิยมของคนเกาหลีผ่านละครโทรทัศน์เกาหลี

1. ค่านิยมเรื่องความงาม ภูริดา บุญล้อม เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์เรื่อง “ส่องวัฒนธรรมการรักสวยรักงามที่พบเห็นได้จากซีรีส์เกาหลี” สรุปความว่า ค่านิยมความสวยความงามของคนเกาหลี จะเน้นความงามที่ขาวผุดผ่อง ผิวสวยไร้ที่ติประหนึ่งกระเบื้องลายคราม ซึ่งค่านิยมนี้อาจจะมาจากสมัยโบราณของเกาหลี หากใครที่มีผิวคล้ำจะมีฐานะทางสังคมต่ำกว่าคนที่มีผิวพรรณขาวสวย ค่านิยมเรื่องความงามที่สังเกตเห็นได้จากละครโทรทัศน์เกาหลี ได้แก่

ความสวยแบบพิมพ์นิยม หากจะสังเกตจากลักษณะตัวละคร (Character) ของนางเอกในละครโทรทัศน์เกาหลีได้ ส่วนใหญ่มักจะมาในพิมพ์คล้าย ๆ กัน ซึ่งมาตรฐานความงามของเกาหลีได้ในแต่ละยุคสมัยนั้น แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ตามแบบฉบับของ Beauty Innovation ที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีทางการแพทย์ด้านความงามอย่างไม่หยุดยั้ง แต่ภาพที่คุ้นตาและเป็นที่ยอมรับคือ รูปร่างหน้าตาที่สวยงามราวกับหลุดออกมาจากหนังสือการ์ตูน เช่น รูปร่างดี เพริ้วบาง มีใบหน้าที่เรียวเล็ก และมีผิวพรรณที่ผุดผ่อง สาวเกาฬีนิยมผ่าตัดทำตาสองชั้น ทำศัลยกรรมจมูกให้โด่งได้รูป และมีช่วงหนึ่งที่ยอมรับเสริมถุงใต้ตาให้นูนออกมา ซึ่งเป็นที่ยอมรับของสาว ๆ เพราะมองว่าการมีถุงใต้ตาแบบ Dolly Eyes จะช่วยให้ใบหน้าดูเด็กกลง และทำให้ดวงตาดูหวานมากขึ้นอีกด้วย ทำให้นักแสดงหญิง ศิลปิน และคนดังของเกาหลีได้นิยมแต่งถุงใต้ตาอยู่ช่วงหนึ่ง

การศัลยกรรมเป็นเรื่องเปิดเผยและปกติ หากจะเปรียบเทียบกับระหว่างสังคมไทยกับสังคมเกาหลีได้ในแง่ของการทำศัลยกรรม ในสังคมไทยการทำศัลยกรรมยังไม่เป็นที่ยอมรับเท่าไร ในขณะที่รายงานจากผลสำรวจของ Gallup Korea ในปี 2015 ระบุว่า 1 ใน 3 ของผู้หญิงเกาหลีใต้ที่มีอายุระหว่าง 19-29 ปี ล้วนยอมรับว่าเคยทำศัลยกรรมมาแล้ว ซึ่งเทรนด์ศัลยกรรมในเกาหลีใต้นั้นนอกจากจะเป็นวัฒนธรรมที่ชาวเกาหลีให้ความสำคัญต่อภาพลักษณ์แล้ว มันยังกลายเป็นเทรนด์ที่สอดแทรกอยู่ตามซีรีส์ต่าง ๆ ได้อย่างโจ่งแจ้งไม่เคอะเขิน เพราะในเกาหลี การทำศัลยกรรมเป็นเรื่องปกติ และในโลกของชีวิตจริง บริษัทต่าง ๆ ก็ล้วนให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของผู้สมัครงานไม่น้อยไปกว่าวุฒิการศึกษา ภูมิหลังของครอบครัว ซึ่งมีผลอย่างมากต่อการจ้างงาน ด้วยเหตุนี้จึงไม่แปลกใจเลยหากเราได้เห็นฉากพ่อแม่ของนางเอกคอยจ้ำจี้จ้ำไชอยากให้ออกสาวสวยและได้งานดี ๆ ทำหลังเรียนจบ เพราะชาวเกาหลีได้ส่วนใหญ่มองตรงกันว่า การลงทุนในด้านความงามเป็นอีกหนึ่งการลงทุนเพื่อให้ได้เปรียบคนรอบข้าง สำหรับใช้แลกรางวัลซึ่งความก้าวหน้าทางสังคมและเศรษฐกิจ

อยากสวยต้องมีนัยว่างปูบ มาส์กหน้าบ๊ีบ เมื่อดูละครโทรทัศน์เกาหลีถึงตอนที่นางเอกหยิบแผ่นมาส์กออกมามาสก์หน้าก่อนนอน มันช่วยกระตุ้นให้เราอยากทำตามโดยอัตโนมัติ ซึ่งการมาสก์หน้ากลายเป็นกิจกรรมหลักของหนุ่มสาวชาวเกาหลีไปโดยปริยาย ในละครแทบทุกเรื่องมักจะมีฉากมาสก์หน้าโผล่มาอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าคนเกาหลีมีวัฒนธรรมการรักสวยรักงามที่แน่วแน่มาก ซึ่งมีการรายงานสถิติที่แสดงมูลค่าการผลิตมาส์กในประเทศเกาหลีใต้ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2554-2559 มีตัวเลขการเติบโตที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง คิดเป็นมูลค่ารวมราวๆ 1.39 ล้านล้านวอนในปี พ.ศ. 2559

คังนัมแหล่งศัลยกรรมสำหรับสาว ๆ ที่อยากสวยด้วยมีดหมอ อย่างที่บอกว่าการทำศัลยกรรมในสังคมเกาหลีได้ถือเป็นเรื่องปกติมาก ๆ บางครอบครัวให้รางวัลลูกสาวที่เรียนจบระดับมัธยมด้วยการให้เงินไปเสริมจมูกให้โด่งขึ้นด้วยซ้ำ ซึ่งเรื่องเหล่านี้บางทีถูกสอดแทรกเป็นบทพูดในละครโทรทัศน์เกาหลีก็มี ซึ่งทำให้

แหล่งเสริมสวยชื่อดังของเกาหลีได้อย่างย่นคังนัม กลายเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลกที่สนใจด้านการทำศัลยกรรมผ่านมีดหมอ ละครบางเรื่องก็เอาประเด็นนี้มาประยุกต์เป็นละครสนุกๆ ที่เดินเรื่องผ่านการรักสวยรักงาม เช่น My ID is Gangnam Beauty เป็นต้น ต้องยอมรับว่าชื่อเสียงของแพทย์ศัลยกรรมในเกาหลีได้นั้นโด่งดังและมีฝีมือเป็นที่ยอมรับมากมาย ทำให้เกาหลีใต้ต่อยอดนำเงินเข้าประเทศด้วยการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงการแพทย์ ซึ่งส่งผลให้ตัวเลขการทำศัลยกรรมในเกาหลีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542-2543 มียอดขายเพิ่มขึ้นถึง 17% ซึ่งมีมูลค่าสูงถึง 144 ดอลลาร์สหรัฐ

2. ค่านิยมเรื่องเพศ มติชนออนไลน์ เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “อำนาจ ความรัก ความงามบทบาท ‘หญิงชาย’ ในซีรีส์เกาหลี” สรุปความว่า เรื่องรวี พิษขยกุล ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยบทบาทหญิงชายและการพัฒนา (GDRI) กล่าวว่า เกาหลีใต้เป็นหนึ่งในประเทศที่มีเรื่องของความรุนแรงในครอบครัวสูง และมีกฎหมายเกี่ยวกับการยุติความรุนแรงในครอบครัวก่อนประเทศไทย มีสถิติของผู้หญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงไม่น้อย แต่เมื่อดูซีรีส์แทบจะไม่เห็นภาพความรุนแรงแบบนั้น กล่าวได้ว่าพยายามพลิกสิ่งที่ไม่มีให้มี สิ่งที่มีอยู่แล้วให้มี ด้วยการเติมเต็มเรื่องราวแบบแฟนตาซี และปัญญา วรรณกรรม วรเศรษฐ์อารี อธิบายเพิ่มเติมว่า หากอิงตามทริโกลนประวัติศาสตร์ของเกาหลีใต้แล้ว พัฒนาการด้านการส่งเสริมบทบาท และสถานภาพสตรีในประเทศเพิ่งจะมีกฎหมายรองรับเมื่อ 20 ปีที่ผ่านมา ซึ่งก็ยังไม่ได้แบ่งบานในที่เดียว และหากศึกษาลึกลงไปในสังคมวัฒนธรรมของเกาหลีที่มีความเชื่อในศาสนาขงจื้อ ให้ความสำคัญกับพ่อและลูกชาย ผู้เป็นแม่และลูกสาวยังถูกกดทับด้วยเหตุแห่งเพศ เมื่อเปลี่ยนผ่านจากแม่ หรือลูกสาวมาเป็นแม่สามี จึงมักจะใช้อำนาจที่มีกับลูกสะใภ้ ส่วนในด้าน “สิทธิสตรี หรือความเสมอภาคระหว่างเพศ” เรื่องรวี ยกเรื่อง “ปักหมุดรักฉุกฉิน” (Crash Landing on You) มาอธิบายถึงความแตกต่างของสิทธิสตรีในระบบสังคมนิยม (เกาหลีเหนือ) และระบบทุนนิยม (เกาหลีใต้) จากวัฒนธรรมการรวมกลุ่มแม่บ้านนายทหารเกาหลีเหนือ ที่พวกเธอมีจุดรวมตัวคือ บ่อกิมจิ และที่แห่งนี้เองกลายเป็นเสมือน Social Protection ที่คอยให้ความช่วยเหลือแก่กันและกัน ซึ่งค่านิยมแบบนี้จะไม่ปรากฏในประเทศเกาหลีใต้ที่ขับเคลื่อนด้วยแนวคิดเสรีนิยมที่รู้จักแม้แต่คนบ้านใกล้เรือนเคียง หรือคนห้องติดกัน อย่างไรก็ตามไม่เพียงแค่อภพฉายในซีรีส์ แต่ในเรื่องของมิติสังคมเรื่องเพศในเกาหลี ก็ยังมีปรากฏการณ์เรื่อง “หลักสูตรเพศศึกษาของประเทศเกาหลีปี ค.ศ. 2019” ที่เป็นอีกภาพสะท้อนตอกย้ำว่าประเทศนี้มีแนวคิดว่าด้วยลักษณะอันพึงประสงค์ของแต่ละเพศที่น่าตั้งคำถาม เช่น การสอนว่า เพศหญิงควรปรุงแต่งตนเองให้สวยงามเพื่อให้ผู้ชายพึงพอใจ และผู้ชายควรทำงานให้หนักเพื่อให้มีสถานะทางสังคม และเศรษฐกิจที่ดี หรือการอธิบายว่า การหลอกนัดชมขึ้นเกิดขึ้น เพราะผู้ชายต้องการสิ่งตอบแทนจากการลงแรง และลงเงินเพื่อจีบผู้หญิงคนหนึ่ง ทศนคติแบบนี้สะท้อนให้เห็นในเรื่อง “ไม่อ้วนเอาเท่าไร” (Oh My Venus) ซึ่งชัดเจนว่า ความปรารถนาของนางเอกคือ ต้องสวยเพื่อให้มีแฟน ทั้งๆ ที่ background ของนางเอกเป็นคนเก่งสวยตั้งแต่เด็ก แต่เพราะทำงานหนักจึงละเอียดไม่ได้ใส่ใจดูแลรูปลักษณ์ กระทั่งแฟนหนุ่มนอกใจและทิ้งไป จึงกลายเป็นประเด็นหลักของเรื่องที่ว่า “ฉันต้องเก่ง และสวยเหมือนเดิม” ถึงจะประสบความสำเร็จอย่างมั่นใจ ซึ่งหากขบคิดในอีกมุมจะพบว่า ขณะเดียวกันผู้ชายที่เก่งและประสบความสำเร็จ หลายรายก็ไม่ได้มีหน้าตาที่หล่อเหลาแต่ผู้หญิงก็รัก หรือจะเป็นในเรื่อง “ตรวจใจเธอให้เจอรัก” (Doctors) ที่ตัวละครหญิงเป็นแพทย์ทั้งสองคน นางเอกเป็นคนเก่งและเธอก็มีเพื่อนที่สวยและเก่ง แต่ตัวเอกฝ่ายชายหลายคนก็หลงรักแต่นางเอก จน

ทำให้เพื่อนนางเอกรู้สึกว้าว เธอต้องสวยขึ้นไปอีกเพื่อให้มีคนมารักเธอ จุดนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อว่า “ความสวยคือคุณค่าอันดับหนึ่ง” ขณะเดียวกันตัวละครชายใน ซีรีส์เกาหลีแทบทุกเรื่องล้วนต่อสู้เพื่อแย่งชิง “อำนาจ” และตัวละครผู้หญิงก็มักจะต่อสู้เพื่อแย่งชิง “ความรัก” ปรากฏจากความทะเยอทะยานในสังคม ทั้งยังถูกเลือกปฏิบัติด้วยเหตุแห่งเพศ อย่างในเรื่อง “ลึนรักฉบับโบนัส” (Romance Is a Bonus Book) ที่เป็นเรื่องราวในวงการหนังสือ นางเอกเป็นผู้หญิงทำงานเก่ง เรียนจบมหาวิทยาลัยดัง มีประสบการณ์ทำงานในบริษัทตั้งหลายปี กระทั่งแต่งงานมีลูกจึงลาออกมาเลี้ยงลูกเป็นเวลา 7 ปี ทว่าชีวิตคู่ก็ได้มาถึงทางตันจนตัดสินใจหย่าร้างกับสามี ทำให้เธอต้องออกมาหางานทำ จุดพีคของเรื่องคือ นางเอกสมัครงานไปกว่า 50 แห่ง แต่ไม่ได้รับการพิจารณาจนสุดท้ายได้งานที่บริษัทของพระเอกในตำแหน่งที่ไม่จำกัดวุฒิและอายุ ซึ่งเป็นตำแหน่งที่มีสำคัญน้อยกว่าที่เธอตั้งใจสมัครและความสามารถที่มีของเธอ เรื่องนี้วิเคราะห์เรื่องนี้ว่า มีผู้หญิงจำนวนมากต้องเสียโอกาสไปเพียงเพราะลาออกมาเลี้ยงลูก ส่วนหนึ่งเป็นเพราะประสบการณ์ในการเลี้ยงลูก ไม่สามารถนำมาเขียนในเรซูเม่ได้ ไม่สามารถเคลมได้ว่า 7 ปีที่ผ่านมา เลี้ยงลูกเก่งมาก ลูกสุขภาพจิตดี เพราะไม่มีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ สิ่งนี้นับว่าเป็นการเลือกปฏิบัติทางอ้อมด้วยเหตุแห่งเพศ

3. ค่านิยมเรื่องการศึกษา Natthanee Limwattanaphan เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์ เรื่อง “โคกนาฏกรรมเรียนดี: ทำไมซีรีส์การศึกษาเกาหลีได้ จึงมักจบลงด้วยความเศร้า” สรุปความว่า ประเทศเกาหลีได้มีค่านิยมที่ส่งต่อจนเป็นความเชื่อว่าการศึกษาคือต้นทุนชีวิตและบันไดไต่เต้าสู่ชีวิตที่ดีขึ้น เด็กเกาหลีไต่ยังเชื่อว่า ‘เรียนหนักแล้วจะได้ดี’ เด็กเกาหลีไต่ขึ้นชื่อว่าเรียนหนัก แม้สำนักงานสถิติแห่งชาติเกาหลี หรือ KOSTAT จะเคยเปิดเผยข้อมูลว่า เวลาเรียนเฉลี่ยของนักเรียนเกาหลีไต่ในทุกระดับชั้นคือ 6 ชั่วโมง 17 นาที โดยนักเรียนชั้นมัธยมปลายเรียนหนักที่สุด เฉลี่ย 10 ชั่วโมง 13 นาทีต่อวัน แต่สำหรับนักเรียนมัธยมปลายบางคน ต้องใช้เวลาทั้งในโรงเรียนและสถานกวดวิชาอย่างน้อย 14 ชั่วโมงต่อวัน คือ อ่านหนังสือก่อนคาบแรกเรียนถึงเย็น แล้วไปเรียนพิเศษต่อ และกลับบ้านมาทบทวนอีกรอบ เป็นเช่นนี้ทุกวันจนอาจเรียกได้ว่า นอกจากเวลานอนที่เหลือใช้ไปกับการเรียน นอกจากนั้น รายงานของสถาบันการศึกษาและการดูแลเด็กของเกาหลี (Korea Institute of Child Care and Education) พบว่า แม้แต่เด็กอายุ 2 ปียังต้องเรียนพิเศษแบบส่วนตัว โดยส่วนใหญ่จะเรียนภาษาเกาหลี กีฬา ศิลปะ และภาษาอังกฤษ เกาหลีไต่บรรจุกุณสมบัติเรื่อง ‘การศึกษาเป็นเรื่องพื้นฐานที่ทุกคนควรมี’ เพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัย สมัครงาน หาแฟนหรือคู่ครอง รวมถึงชนชั้นทางสังคม ค่านิยมนี้เป็นผลมาจากร่องรอยช่วงสงครามสงครามเกาหลี และวิกฤตเศรษฐกิจการเงินในเอเชีย (ที่คนไทยรู้จักกันในชื่อ “วิกฤตต้มยำกุ้ง”) รัฐบาลเกาหลีสร้างนโยบายตบใจหทัยตลาดแรงงาน ซึ่งแสดงให้เห็นคนสมัยนั้นเห็นว่า เมื่อพวกเขาตั้งใจเรียน มีการศึกษาสูง พวกเขาจะประสบความสำเร็จ ความเชื่อนี้ถูกส่งต่อผ่านคำสอน ความคาดหวังจากพ่อแม่สู่ลูก จากรุ่นสู่รุ่น ทำให้เด็ก ๆ เชื่อว่าการศึกษาคือเปลี่ยนสถานะทางสังคมและรักษาภาพลักษณ์ครอบครัวได้แบบไม่ต้องตั้งคำถาม ค่านิยมการศึกษาว่า เมื่อชีวิตพวกเขาก้าวสู่ชั้นมัธยมปลายจะต้องเรียนหนักและตั้งใจเรียนมีเกรดที่ดี ถูกถ่ายทอดผ่าน ซีรีส์เกาหลีในช่วงหลายปีหลัง เช่น เรื่อง SKY Castle ที่บอกเล่าเรื่องของพ่อแม่ที่ทำทุกอย่างให้ลูกสอบเข้ามหาวิทยาลัยชั้นนำเกาหลีให้ได้ หรือ The Penthouse สะท้อนเรื่องการเป็นทีหนึ่งเท่านั้นที่จะทำให้พวกเขารอดในสังคม

บทที่ 3

ละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)

ข้อมูลละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น

ธุรกิจปิดเกมแค้น หรือ ชื่อภาษาเกาหลีว่า อีแทวอนคลาส (Itaewon Class) เป็นละครโทรทัศน์เกาหลี ผลงานจากทางเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ที่ริเริ่มมาจากเว็บตูน (Webtoon) กำกับโดยคิมซองยุน (Kim Sung Yoon) ผู้มีผลงานการกำกับในเรื่อง “Love in the Moonlight” และ “Discovery of Love” และเขียนบทโดยโจกวางจิน (Jo Kwang Jin) ผู้ที่แต่งเว็บตูน (Webtoon) ต้นฉบับละครโทรทัศน์เรื่องนี้ (S. Nam, 2020) ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) ออกฉายทางช่อง JTBC ของเกาหลีวันที่ 31 มกราคม ค.ศ. 2020 จำนวน 16 ตอน ความยาวตอนละ 70 นาที นำแสดงโดยพัคซอจุน (Park Seo-joon; 박서준; เกิด 16 ธันวาคม ค.ศ. 1988), รับบทเป็นพัคแฮรอย, คิมดามี (Kim Da Mi; 김다미; เกิด 9 เมษายน ค.ศ. 1995) รับบทเป็นโจอีซอ, ยูแจมยอง (Yoo Jae Myung; 유재명; เกิด 3 มิถุนายน ค.ศ. 1973) รับบทเป็นซางแดฮี, ควอนนารา (Kwon Na Ra; 권나라; เกิด 13 มีนาคม ค.ศ.1991) รับบทเป็นโอซูอา, อันโบฮยอน (Ahn Bohyun; 안보현; เกิด 16 พฤษภาคม ค.ศ. 1988) รับบทเป็นซางกินวอน และนักแสดงสมทบอื่น ๆ (Baifern Jutamas, 2021)

1. โครงเรื่อง

โดยธุรกิจปิดเกมแค้นเป็นเรื่องราวของ “พัคแฮรอย” เด็กหนุ่มผู้มีความทะเยอทะยานและมีความเชื่อมั่นในการใช้ชีวิต แต่ต้องมาเจอจุดพลิกผันครั้งใหญ่เมื่อมีเหตุทะเลาะวิวาทกับ “ซางกินวอน” เพื่อนร่วมชั้นมัธยมปลายซึ่งเป็นลูกชายของ “ซางแดฮี” ประธานบริษัท “ซางกา” บริษัทอุตสาหกรรมอาหารอันดับหนึ่งของเกาหลี เหตุเพียงเพราะเขาไปช่วยเพื่อนร่วมชั้นที่ถูกซางกินวอนรังแก และซางแดฮีก็ใช้อิทธิพลของตัวเองบีบบังคับทำให้พัคแฮรอยต้องถูกไล่ออกจากโรงเรียน และพ่อของเขา “พัคซองยอล” ซึ่งทำงานอยู่กับบริษัทซางกาก็ต้องลาออกจากบริษัทและหลังจากนั้นไม่นาน พักซองยอลก็ประสบอุบัติเหตุถูกซางกินวอนขับรถชนจนเสียชีวิต พักแฮรอยรู้เรื่องนี้จากเพื่อนคนเดียวของเขาในชั้นซึ่งก็คือ “โอซูอา” พักแฮรอยโกรธมากจึงเข้าไปทำร้ายร่างกายซางกินวอนจนได้รับโทษติดคุกถึง 3 ปี หลังจากได้รับการปล่อยตัว พักแฮรอยมีเป้าหมายในชีวิตเพียงอย่างเดียวคือการล้มบริษัทซางกาและคนในตระกูลซางเพื่อล้างแค้นให้กับพ่อของเขาที่เสียชีวิต จึงเป็นที่มาของการเปิดร้านอาหาร “ตันบัม” กับกลุ่มเพื่อนของเขาเพื่อที่จะมาต่อกรกับซางกาในการก้าวขึ้นมาเป็นบริษัทอุตสาหกรรมอาหารอันดับ 1 ของเกาหลี

2. ตัวละคร

2.1 พักแฮรอย ชายหนุ่มผู้ไม่เคยยอมอ่อนข้อให้ใครและทนไม่ได้กับความอยุติธรรม เขามีเรื่องกับทายาทบริษัทธุรกิจอาหารยักษ์ใหญ่ซางกา จนถูกไล่ออกจากโรงเรียน และสูญเสียพ่อไปจากอุบัติเหตุที่ถูกชายประธานบริษัทซางกาเป็นคนก่อ ซ้ำยังถูกตัดสินจำคุกอย่างไม่ได้รับความเป็นธรรม แต่เขาก็ไม่เคยย่อท้อกับอุปสรรค และไม่เคยมองว่าตัวเองหมดคุณค่า เขาใช้ความมุ่งมั่นทั้งหมดที่มีลุกขึ้นสู้ชีวิต โดยมีเป้าหมายที่จะแก้แค้นซางกา และใช้ชีวิตอย่างอิสระแบบที่ตัวเองต้องการโดยที่ไม่มีใครมาขัดขวางหรือข่มเหงเขาได้อีก

2.2 โจอีซอ เด็กสาวอายุ 20 ปีที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีความคิดทันสมัย พุดจาตรงไปตรงมา และมีความสามารถรอบด้าน แกรมยังมีทักษะเรื่องการทำธุรกิจผ่านสื่อออนไลน์เพื่อสร้างรายได้ คือการเป็น บล็อกเกอร์ (Blogger) และอินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) เรียกได้ว่าเธอจะประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย เธอได้พบกับแพ็คแซรอย หลงรักในความบ้าบิ่นของเขา และตัดสินใจเข้ามาทำงานเป็นผู้จัดการร้านอาหารของแพ็คแซรอย ด้วยนิสัยที่ชอบเอาชนะ และเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่จะทำให้ประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องงานหรือความรัก เธอจึงพร้อมทุ่มเทและเคียงข้างแพ็คแซรอยในการทำธุรกิจร้านอาหารเพื่อให้ประสบความสำเร็จ

2.3 โอซุอา หญิงสาวที่เติบโตในบ้านเลี้ยงเด็กกำพร้า ชีวิตต้องพึ่งพาตัวเอง มีพ่อของแพ็คแซรอยที่คอยช่วยสนับสนุนทำให้เธอคิดว่าพ่อของแซรอยก็เป็นเหมือนกับพ่อของเธอ มุมมองการใช้ชีวิตของเธอจะแตกต่างจากแพ็คแซรอย เธอเป็นคนเงียบ ที่ไม่ค่อยสูงส่งกับใคร และเธอก็เป็นรักแรกของแพ็คแซรอย และเป็นหนึ่งในตัวขับเคลื่อนเรื่องราวของแพ็คแซรอยในการแก้แค้น

2.4 ชางแดฮี ประธานบริษัทชางกา พ่อของชางกินวอน และชางกินซู เป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก เขาเป็นประธานบริษัทชางกาธุรกิจอาหารอันดับหนึ่งของเกาหลี มีความสามารถในการบริหารงานแต่เขายึดติดกับบริษัทชางมากเกินไป จนหลงลืมความสำคัญของครอบครัวและคนในบริษัททำงานเพื่อหวังผลประโยชน์เพียงอย่างเดียวทำให้ชีวิตเขาอยู่กับการแข่งขันตลอดเวลา

2.5 ชางกินวอน เด็กชายที่มีนิสัยก้าวร้าว ชอบรังแกคนที่อ่อนแอกว่า เพราะคิดว่าตัวเองมีอำนาจและเงินทองในการจัดการปัญหาทุกอย่าง เขาเป็นลูกชายคนโตของประธานชางแดฮี และในอนาคตต้องกลายเป็นผู้สืบทอดบริษัทจนกระทั่งเขาได้มาพบกับแซรอย ชางอินวอนกลายเป็นหมาตัวหนึ่งที่ทำให้แซรอยถูกไล่ออกจากโรงเรียน เป็นสาเหตุที่ทำให้พ่อของเขาตาย ทั้งยังเป็นต้นเหตุให้แซรอยต้องติดคุกอย่างไร้ความยุติธรรม

บทที่ 4

วิเคราะห์ตัวละครหลักจากละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง ธุรกิจปิดเกมแค้น (Itaewon Class) (2020)



ภาพที่ 1 โปสเตอร์ละครโทรทัศน์เรื่อง Itaewon Class

ที่มา <https://www.beartai.com/lifestyle/407256>, 2020

4.1 วิเคราะห์ตัวละครหลักจากแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการตัวละครและทฤษฎีจิตวิเคราะห์

1. พักแซรอย



ภาพที่ 2 ตัวละครพักแซรอย

ที่มา <https://www.korseries.com/synopsis-itaewon-class-2020/>, 2020

พักแสรอยภูมิหลังครอบครัวเป็นลูกชายของพนักงานบริษัทธุรกิจอาหาร ตอนเด็กฝันอยากเป็นตำรวจ รักในความยุติธรรม เป็นคนใจกว้างชอบช่วยเหลือผู้อื่น มองโลกแง่ดี ชอบเรียนรู้ เป็นคนทะเยอทะยาน มีความมุ่งมั่นสูง

- นิสัยรักความยุติธรรม เห็นได้จากฉากเปิดตอนที่ 1 ที่แสรอยเห็นเพื่อนในห้องถูกรังแก เขาก็เข้าไปห้ามจนเป็นเหตุให้เกิดเรื่อง และฉากที่สถานีตำรวจ เขาโดนสอบสวนเรื่องทะเลาะวิวาทและรับเยาวชนเข้าร้าน เมื่อทำผิดก็ยอมรับผิด แต่พอตำรวจจะลดโทษให้เขาเพราะเห็นว่าเขาเป็นเพื่อนชางกินวอนเขาก็ไม่ยอมทันที เขาหมดศรัทธาในอาชีพตำรวจที่ไม่ปฏิบัติตามหน้าที่อย่างตรงไปตรงมา

- ใจกว้างชอบช่วยเหลือผู้อื่น เห็นได้จากฉากที่เขาให้โอกาสลูกน้องที่ทำผิดพลาดได้แก้ตัวอยู่เสมอ อย่างมาฮยอนอีแม่ครัวของทันบัมทำอาหารไม่อร่อย โจอีขอขอให้ไล่ออกหลายครั้งแต่แสรอยกลับให้โอกาสเธอ ได้พัฒนาฝีมือโดยเพิ่มเงินเดือนเป็นสองเท่าและยังรับชางกินซูเข้ามาทำงาน ถึงภายหลังจะรู้ว่าเขาเป็นลูกชายอีกคนของประธานชาง แต่แสรอยก็ไม่ได้ไล่เขาออก เขาคิดเพียงแค่อยากช่วยเหลือไม่ได้สนใจว่ากินซูเป็นลูกชายของศัตรู สาเหตุที่ทำให้เขาเป็นคนใจกว้างชอบช่วยเหลือคนอื่น เพราะพ่อของเขาเป็นคนดูแลโครงการบ้านเด็กกำพร้า ชอบช่วยเหลือคนอื่นเช่นกัน เขามีพ่อเป็นต้นแบบ พ่อเลี้ยงดูเขาด้วยความรักและความอบอุ่น เห็นได้จากฉากที่เขา นั่งรับประทานอาหารกับพ่อ พ่อจะคอยถามไถ่ชีวิตประจำวันของเขาอยู่เสมอ และพ่อก็เป็นคนที่เข้าใจเขามากที่สุด เห็นได้จากฉากที่ชางแดฮีสั่งให้เขาคุกเข่าขอโทษกินวอนแต่เขาไม่ทำ พ่อก็ไม่ได้ตำหนิแต่กลับชื่นชมในสิ่งที่เขาทำ การถูกเลี้ยงดูและสั่งสอนให้เข้าใจและเห็นใจคนอื่นส่งผลต่อลักษณะนิสัยใจกว้างของเขา

- นิสัยทะเยอทะยาน มุ่งมั่นไม่ยอมแพ้ เนื่องจากแสรอยมีเป้าหมายที่ชัดเจนคือการล้มชางกาและถึงแม้เขาจะเป็นคนที่เรียนไม่จบ และต้องกลายมาเป็นอดีตนักโทษ ไม่มีอนาคตแต่เขาก็ไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ ใช้ความทะเยอทะยานที่อยากจะเอาชนะชางกามาเป็นแรงใจในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเขาจะถูกขัดขวางเส้นทางการเติบโตของธุรกิจจากชางแดฮีอย่างไร เขาก็ไม่ยอมแพ้ เห็นได้จากฉากที่ประธานชางกล่าวว่าจะตามซื้อตึกทุกตึกที่เขาเช่า แต่เขาก็ตอบกลับไปว่าแม้ว่าจะโดนไล่ออก หรือจะโดนไล่ที่ ชางแดฮีก็ไม่สามารถแย่งอะไรไปจากเขาได้สักอย่าง (ตอนที่ 8 นาทีที่ 12.00) เขายืนยันที่จะสู้กับชางแดฮีอย่างไม่ลดละ และเขาไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ เห็นได้ตั้งแต่ฉากแรกที่มีการทดสอบสมรรถภาพทางร่างกายของวิทยาลัยตำรวจแห่งชาติ เขาทดสอบการวิ่งที่ถึงแม้ว่าขาของเขาจะเจ็บจนใคร ๆ ก็คิดว่าเขาไม่ผ่านการทดสอบ แต่เขาก็ยังคงวิ่งอย่างตั้งใจและไม่ยอมแพ้จนสามารถผ่านการทดสอบได้

- ชอบเรียนรู้ เห็นได้จากฉากแรก ๆ ที่เขาอยู่ในคุกเขาอ่านหนังสือศึกษาเรื่องการลงทุนธุรกิจใช้เวลาอย่างคุ้มค่าไปกับการหาความรู้ และเขายังพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ เห็นได้จากฉากที่โจอีขอจะสอนวิธีไปโรมตราน ทั้ง ๆ ที่อีขอเด็กกว่า อายุเพียง 20 แต่เขาก็รับฟังและเรียนรู้วิธีปรับปรุงร้านจากอีขอไม่ถืออติเรื่องเด็กสอนผู้ใหญ่

- ยึดมั่นในความคิดของตัวเอง เห็นได้ตั้งแต่ฉากแรกที่เขาทำร้ายชางกินวอนเพราะทนไม่ได้ที่เห็นเพื่อนในห้องถูกรังแก จนเขาถูกครูเรียกไปสอบสวน ชางแดฮีพ่อของชางกินวอนบอกให้เขาคุกเข่าขอโทษลูกชายของตน แต่เขาก็ไม่ยอมทำ เพราะเขาเชื่อว่าตนไม่ได้กระทำผิด สาเหตุที่เขายึดมั่นในความคิดของตัวเองเป็นเพราะคำสอนของพ่อ พ่อมักจะบอกว่าภูมิใจที่เขาใช้ชีวิตแบบนี้

ค่านิยมของคนเกาหลีที่เห็นได้จากตัวละครพัคแซรยอง คือค่านิยมด้านความอดทน มุ่งมั่น ทุ่มเทพยายามของคนเกาหลี เนื่องจากคนเกาหลีเผชิญความยากลำบากมาโดยตลอดจึงทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตนเองไม่อดตาย ดังนั้นคนเกาหลีจึงมีความขยัน อดทน เวลาทำงานก็จะตั้งใจ ทุ่มเทพ มุ่งมั่นให้งานสำเร็จ พัคแซรยองเป็นตัวแทนของคนเกาหลีที่ชีวิตแร้นแค้น แต่ก็ยังสู้ชีวิตอดทนทำงานเก็บเงินมาเปิดธุรกิจของตัวเอง

2. โจอีซอ



ภาพที่ 3 ตัวละครโจอีซอ

ที่มา <https://www.korseries.com/synopsis-itaewon-class-2020/>, 2020

นักเรียนมัธยมปลายอายุ 20 ดาวเด่นในโลกโซเชียล เป็นบล็อกเกอร์หาเงินจากการโฆษณาในบล็อกกับโซเชียลมีเดีย เคยไปเรียนอเมริกาเป็นสาวสมัยใหม่ มีพรสวรรค์รอบด้าน นิสัยเป็นคนพูดตรง ไม่ค่อยรักษาน้ำใจคนอื่น กล้าคิดกล้าทำ เก่ง ฉลาด และเป็นพวกต่อต้านสังคม หัวรั้น

- เป็นคนพูดจาตรง ๆ ไม่ค่อยรักษาน้ำใจใคร ดูถูกคนอื่น เห็นได้จากตอนที่เธอไปดื่มกับเพื่อน ๆ มีคนเข้ามาจีบแต่เธอไม่สนใจ ผู้ชายถามว่าเธอไม่ชอบเขาตรงไหน เธอก็ตอบกลับไปว่า หน้าตา การพูด เสียง แววดา ฟัน ขนตา แววดา ไม่ถูกใจอะไรสักอย่าง การพูดจาตรง ๆ ทำให้อีกฝ่ายโกรธว่าเธอทำตัวทุเรศ (ตอนที่ 4 นาทีที่ 30.20) นิสัยการพูดจาแยะ ๆ ดูถูกคนอื่น เกิดจากการที่เธอคิดว่าเธอเป็นคนเก่ง เอาตัวรอดได้ และไม่กลัวใคร และฉากในร้านทันบัมที่ลูกค้าพบเส้นผมในอาหารและวิจารณ์ว่ารสชาติของอาหารจัดเกินไป เธอก็เดินเข้าไปในครัวแล้วก็กล่าวติมาฮยอนอีแม่ครัวว่า “แค่ทำอาหารลวก ๆ รอเวลาแล้วก็รับเงินเดือนสบายดีเนอะ ถ้าไร้ความสามารถรู้ตัวแล้วก็ลาออกไปซะ” (ตอนที่ 5 นาทีที่ 42.07) เธอพูดออกไปตรง ๆ อย่างที่คิดโดยไม่ได้สนใจว่าอีกฝ่ายจะรู้สึกอย่างไร เป็นคนที่ไม่รู้จักเลือกใช้คำพูดถนอมน้ำใจคนอื่น

- กล้าคิดกล้าทำ มีความมั่นใจในตัวเองสูง เห็นได้จากฉากที่โจอีซอพูดกับแม่ว่าตัวเองต่างจากแม่ เพราะเธอเป็นคนเก่งและฉลาด ไม่ว่าจะเรื่องความรักหรือความสำเร็จ เธอพูดอย่างมั่นใจว่าตัวเองจะประสบความสำเร็จได้ในทุก ๆ เรื่อง (ตอนที่ 6 นาทีที่ 26.32) เธอกล้าที่จะเลือกเดินทางชีวิตของตนเอง ไม่ทำตามฝันที่แม่วางไว้ให้ เนื่องจากเธอตัดสินใจมาทำงานเป็นผู้จัดการร้านทันบัมแทนที่จะไปเรียนหนังสือ สาเหตุที่เธอกล้า

ตัดสินใจแบบนั้นเพราะแม่เลี้ยงให้เธอเติบโตมาเป็นคนเก่ง คิดจะทำอะไรก็มักจะทำสำเร็จอยู่เสมอ เธอจึงมั่นใจในการตัดสินใจของตัวเอง

- เป็นพวกต่อต้านสังคม หัวรั้น เห็นได้จากตอนเริ่มเรื่องในตอนแรกที่ใจอึดชอบตอบคำถามหม่อว่า “ก่อนนอนจะคิดว่าถ้าโลกนี้แตกสลายไปก็คงจะดี รู้สึกว่าการมีชีวิตอยู่น่าเบื่อ ชีวิตวนเวียนซ้ำ ๆ เดิม ๆ ตั้งใจเรียนเพื่อเข้ามหาวิทยาลัยดี ๆ พออายุมากขึ้นก็ต้องพยายามหาผู้ชายที่ดีสักคน แล้วก็แต่งงาน พยายามอยู่ตลอดเวลา” (ตอนที่ 1 นาทีที่ 1.34) การตอบคำถามแบบนี้แสดงให้เห็นถึงความคิดที่เปื้อนการใช้ชีวิตแบบปกติทั่วไป และเห็นได้จากฉากที่เธอถูกครอบงำในห้องเรียนที่เธอไปตบหน้าผู้ใหญ่ เธอก็แสดงพฤติกรรมที่ไม่ได้สนใจว่าครูจะว่ากล่าวอย่างไร สาเหตุที่เธอมีความคิดต่อต้านสังคมเป็นเพราะภูมิหลังครอบครัวเธออาศัยอยู่กับแม่สองคน แม่เธอมีชีวิตครึ่ง ๆ กลาง ๆ ไม่ประสบความสำเร็จสักอย่าง แม่จึงอยากให้เธอเป็นคนเก่ง เพื่อชดเชยชีวิตของตน ฉากตอนเด็กจากเหตุการณ์ที่เธอผลัดเพื่อนล้มเพื่อที่จะเอาชนะในการแข่งวิ่งจนเธอถูกคนอื่นตราหน้าว่าขี้โกง ครูบอกเธอว่าเธอยึดติดกับการชนะมากเกินไป และแสดงอาการต่อต้านสังคม แต่แม่ของเธอกลับชมเธอว่าเธอทำดีแล้ว และสอนเธอว่ามาตรฐานที่จะกำหนดว่าใครดีใครเลวไม่ชัดเจน แต่มาตรฐานที่จะบอกว่าใครเก่งมีอยู่ชัดเจน (ตอนที่ 3 นาทีที่ 30.49) เธอถูกสอนมาให้เป็นคนเก่งมากกว่าคนดี และแม่ก็อยากให้เธอประสบความสำเร็จในทุก ๆ เรื่อง ทั้งเรื่องการเรียน การงานและความรัก ความคาดหวังตรงนี้ส่งผลให้เธอหนี้อยู่กับการใช้ชีวิตและมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม

- เป็นคนเก่ง ฉลาด ไหวพริบดี เห็นได้ตั้งแต่ฉากเปิดตัวละครใจอึดชอบ เป็นฉากที่เธออยู่ในสถานการณ์ที่เพื่อนในห้องถูกรังแก และเธอเลือกแก้ปัญหาด้วยการอัดคลิปโพสต์ลงโซเชียลแทนที่จะตอบโต้ด้วยกำลัง และเธอก็มีไหวพริบในการเอาตัวรอด เห็นได้จากฉากที่พัคแซรอยเข้ามาถามเธอว่าเธอไปตบหน้าผู้ใหญ่ได้อย่างไร เธอก็รีบโกหกตอบกลับไปทันทีว่าพ่อของเธอตายเพราะผู้หญิงคนนั้น ทำให้แซรอยปล่อยเธอไป (ตอนที่ 3 นาทีที่ 9.38) และจากฉากที่เธอได้พูดคุยกับโอซุอาในร้านกาแฟ เพียงพูดคุยกันไม่กี่ประโยคเธอก็จับได้ว่าซุอาเป็นคนโทรแจ้งความกับตำรวจ ในซีรีส์จะเห็นได้ว่าการกล่าวบอกไว้ว่าเธอไอคิว 162

ค่านิยมของคนเกาหลีที่เห็นได้จากตัวละครใจอึดชอบ คือ ค่านิยมของวัยรุ่นเกาหลีสมัยใหม่ที่ยึดความพึงพอใจ ความสุขของตนเองเป็นหลัก อยากใช้ชีวิตในแบบที่ตนเองต้องการมากกว่าที่จะให้พ่อแม่ตีกรอบหรือบงการชีวิต เนื่องจากอึดชอบสอบเข้ามหาลัยได้แต่เธอก็กลับไม่ไปเรียน ตัดสินใจมาทำงานเป็นผู้จัดการร้านทันบัมแทน ทำให้แม่ของเธอต้องผิดหวังเสียใจจนไล่เธอออกจากบ้าน สะท้อนให้เห็นถึงความคิดของวัยรุ่นสมัยใหม่ที่ไม่ชอบให้พ่อแม่มาตีกรอบการใช้ชีวิตของตนเอง

3. โอซูอา



ภาพที่ 4 ตัวละครโอซูอา

ที่มา <https://www.korseries.com/synopsis-itaewon-class-2020/>, 2020

พินเพเป็นเด็กกำพร้า อยู่ที่สถานรับเลี้ยงเด็กแคนารีที่พาจิน เกี่ยวข้องกับแฮรอยโดยที่พ่อของแฮรอย เป็นผู้ดูแลโครงการสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าที่เธออยู่ เรื่องดำเนินตอนเธออายุ 29 เป็นสาววัยทำงาน มีความรับผิดชอบ ทำงานเก่ง ไม่ค่อยมีเพื่อน ยึดมั่นในคำสัญญา ชื่อสัตย์ต่อความรู้สึกของตนเอง

- เป็นคนเงียบ ๆ ไม่ค่อยสูงส่งกับใคร เพราะสมัยเรียนเธอมักจะโดนเพื่อน ๆ นินทาเรื่องเป็นเด็กกำพร้าอยู่เสมอ และเธอก็จะคิดว่าเพื่อนทำดีด้วยเพราะสงสาร เห็นได้จากฉากสมัยเรียนที่มีเพื่อนเอาขนมมาให้เธอ แต่เธอไม่ชอบเพราะคิดว่าเพื่อนทำไปเพราะสงสาร เธอจึงเอากระเป๋าของเพื่อนคนนั้นไปเทในถังส้วมจนครูเรียกไปคุย ดังนั้นเธอจึงไม่ค่อยมีเพื่อน

- มีความรับผิดชอบ ทำงานเก่ง เธอเป็นคนตั้งใจทำงาน เธอตัดสินใจเข้าไปทำงานในบริษัทขางกา จนเป็นที่ไว้วางใจของประธานขางกาแคฮี เห็นได้จากฉากที่มีประชุมขางกาแคฮีมักจะให้เธอเสนอความคิดและความคิดของเธอก็เป็นที่ชอบรับในที่ประชุมเสมอ

- ยึดมั่นในสัญญา เห็นได้จากที่เธอเคยสัญญากับพ่อของแฮรอยไว้ว่าจะถ้าได้ดีแล้วจะตอบแทนคืนสามเท่า และในระหว่างที่เธอทำงานอยู่ที่ขางกาเธอก็คอยรวบรวมหลักฐานและเปิดเผยการทุจริตของขางกาซึ่งถือเป็นการทำลายขางกาและเป็นการรักษาสัญญาที่เคยให้ไว้กับพ่อของแฮรอยตั้งแต่สมัยที่เธอยังเรียนอยู่

ค่านิยมของคนเกาหลีที่เห็นได้จากตัวละครโอซูอา คือค่านิยมเรื่องความสำเร็จของคนเกาหลีโดยคนเกาหลีมองว่าคนที่ประสบความสำเร็จคือต้องเป็นบุคคลมีการศึกษา จบมาแล้วทำงานในบริษัทชั้นนำหรือหน่วยงานของรัฐ จะเห็นได้ว่าตัวละครโอซูอาเป็นตัวละครที่เติบโตมาในสถานสงเคราะห์เด็กกำพร้า และมีความฐานะทางการเงินที่ไม่ค่อยดี และในตอนเริ่มเรื่องจะเห็นว่าโอซูอามีความฝันที่อยากจะประสบความสำเร็จ เธอต้องการยกฐานะของตนเอง ต้องการที่จะร่ำรวย มีหน้าที่การงานที่มั่นคง และมีบ้านเป็นของตัวเอง และหนทางไปสู่ความฝันคือการสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้ ในซีรีส์จะเห็นฉากโอซูอาวิ่ง 3 กิโลเมตรเพื่อไปสอบสัมภาษณ์ เธอต้องการเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยควังจิน ยิ่งไปกว่านั้นเพื่อให้ตัวเองได้เรียนในมหาวิทยาลัยดี ๆ เธอถึงกับยอมรับทุนจาก

บริษัทชางกาที่เป็นศัตรูกับพัคแซรอย เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าคนเกาหลีในความสำเร็จกับการศึกษาเป็นอย่างมาก หลังจากเรียนจบแล้วซุอาอกี้เข้าทำงานที่บริษัทชางกา บริษัทอาหารอันดับหนึ่งของเกาหลี เธอทำงานในตำแหน่งของผู้จัดการ ได้รับเงินเดือนสูง และสามารถที่จะซื้อบ้านและรถได้อย่างที่เธอต้องการ แม้เธอจะต้องเจ็บปวดหัวใจทุกครั้งเมื่อเห็นแซรอยถูกกลั่นแกล้ง ถูกขางแดฮีดูถูกเหยียดหยาม และต้องแข่งขันกับแซรอย แต่เธอก็ไม่อาจลาออกเพื่อมาอยู่ข้าง ๆ แซรอยได้ นี่เป็นภาพสะท้อนที่อย่างมากของการทำงานและความเชื่อเรื่องความสำเร็จของคนเกาหลี

4. ขางแดฮี



ภาพที่ 5 ตัวละครขางแดฮี

ที่มา <https://www.korseries.com/synopsis-itaewon-class-2020/>, 2020

เจ้าของบริษัทชางกา อดีตเคยเป็นขอทาน สูญเสียครอบครัวไปเพราะยากจน พี่น้องตายจากการอดยากทำให้เขาสร้างธุรกิจอาหารชางกาขึ้นมาเพื่อให้ครอบครัวไม่ต้องอดยากอีก เขามองว่าธุรกิจคือเรื่องของเงิน เขาเป็นคนเก่ง ฉลาด มองการณ์ไกล ชอบกตคนอื่น และเป็นคนเด็ดขาด

- เก่ง ฉลาด เนื่องจากมีการปูพื้นเพว่าขางแดฮีก่อนจะมาเป็นประธานบริษัทชางกาธุรกิจเขาเคยเป็นขอทานมาก่อนแต่เขาก็สามารถสร้างธุรกิจชางกาให้เติบโตจนมาเป็นบริษัทอาหารอันดับหนึ่งของเกาหลีได้ เขาเป็นคนฉลาด มองสถานการณ์ออกเห็นได้จากฉากที่ชางกาเกิดวิกฤตจนเขาเกือบถูกปลดจากตำแหน่งแต่เขาก็สามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ โดยเขารู้ตั้งแต่แรกแล้วว่ามีคนสอดแนม

- กตคนอื่น เอาตัวเองเป็นใหญ่ เห็นได้จากฉากที่เขาเปรียบเทียบว่าพ่อของพัคแซรอยเป็นสุนัขแสนเชื่อง แต่เมื่อแก่ตัวไปก็ไม่มีประโยชน์ และเขาก็สอนลูกชายให้มองว่าพนักงานในบริษัทและคนที่อยู่ต่ำกว่าพวกเขาต้องทำงานแลกเงิน คนพวกนั้นก็ไม่ว่าอะไรจากสัตว์ เขาบอกกับชางกินวอนลูกชายของเขาว่าพัคแซรอยก็เป็นแค่สัตว์เท่านั้น ส่วนพวกเขาเป็นมนุษย์ (ตอนที่ 2 นาทีที่ 25.09)

- เป็นคนเด็ดขาด เห็นได้จากฉากที่เขาบอกกับคังมินจุนว่า พ่อของเธอกับเขาเริ่มทำธุรกิจจากร้าน

อาหารข้างถนนเล็ก ๆ และสร้างบริษัทขางกาขึ้นมาย่างยากลำบาก ทุกการตัดสินใจของเขาถูกต้องเสมอ เวลาที่เขาคิดและตัดสินใจทำอะไร เขาจึงเชื่อในความคิดและการตัดสินใจของตัวเองเป็นอย่างมาก ด้วยความที่เขาเป็นคนที่ประสบความสำเร็จในชีวิต หน้าที่การงานมั่นคง เสียพี่น้องและครอบครัวไป ต้องเติบโตมาด้วยลำแข้งของตนเอง เขาจึงไม่ค่อยฟังใคร และเชื่อในการตัดสินใจของตัวเองที่สุด ไม่ว่าใครก็มาเปลี่ยนการตัดสินใจของเขาไม่ได้ และจากฉากที่บริษัทกำลังอยู่ในช่วงวิกฤต มีข่าวเรื่องการชนแล้วหนีของลูกชาย ทำให้มีการเปิดประชุมปลดขางแดฮีออกจากตำแหน่ง ทำให้เขาต้องเลือกระหว่างลูกชายกับบริษัท สุดท้ายเขาก็ตัดสินใจกำจัดลูกชายอย่างไม่ลังเล โดยเขาประกาศยอมรับกับสื่อมวลชนเรื่องที่ลูกชายเขาขับรถชนแล้วหนีเมื่อสิบปีก่อน

ค่านิยมของคนเกาหลีที่เห็นได้จากตัวละครขางแดฮี ค่านิยมเรื่องผู้นำเกาหลีมีความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องศักดิ์ศรีเป็นอย่างมาก เห็นได้จากประธานขางแดฮีเป็นเจ้าของบริษัทธุรกิจอาหารอันดับหนึ่งของเกาหลี มีความเป็นผู้นำสูง เพราะต้องทำหน้าที่ประธานบริษัท และหัวหน้าครอบครัว การทำผิดพลาดแล้วคนอื่นรู้ถือเป็นเรื่องน่าอับอายอย่างมาก เหตุการณ์ที่ลูกชายเขาโดนรื้อฟื้นคดี เขายอมเสียลูกชายโดยโกหกต่อสื่อว่าเขารู้สึกผิดในฐานะพ่อที่ไม่ได้สั่งสอนลูกให้ดีแทนที่จะกล่าวความจริงว่าตนเป็นผู้ปกปิดคดีลูกชาย จากเหตุการณ์นี้ทำให้เห็นว่าต่อให้เขาจะจนตรอกแค่ไหน ก็ยอมทิ้งลูกมากกว่าที่จะยอมรับผิดให้สื่อประณามสิ่งที่ตนทำและมากกว่าที่จะยอมเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ต่อแพคแซรอยแล้วสูญเสียตำแหน่งไป

5. ขางกินวอน



ภาพที่ 6 ตัวละครขางกินวอน

ที่มา <https://www.korseries.com/synopsis-itaewon-class-2020/>, 2020

ลูกชายคนโตของขางแดฮี ทายาทสืบทอดบริษัทขางกา เขาเป็นคนก้าวร้าว ชอบกดขี่รังแกผู้อื่น ใช้ชีวิตด้วยความประมาท สมัยเรียนเขาเคยขับรถชนพ่อของแพคแซรอยจนเสียชีวิต โตมาทำงานอยู่ในบริษัทขางกา แต่ก็เป็นลูกชายที่ทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จ เคยติดคุกเพราะคดีชนแล้วหนีถูกรื้อฟื้นและพ่อก็ไม่ได้ปกป้องเขา

- ก้าวร้าว ชอบใช้ความรุนแรง เห็นได้จากฉากที่เขารังแกเพื่อนในห้อง และตอนที่ 14 ที่เขาจับตัวโจอีซอเพื่อข่มขู่แพคแซรอย และยังทำร้ายน้องชายของตัวเอง สาเหตุที่เขาหมิ่นสยัก้าวร้าวเนื่องมาจากขางแดฮีพ่อ

ของเขาเคยสอนให้เขามองทุกคนที่ต่ำต้อยเป็นสัตว์ จะเช่นฆ่าจะกดขี่อย่างไรก็ได้ และสมัยเด็กแม้ว่าเขาจะขับรถชนคนตายแต่พ่อก็สอนให้เขาคิดว่าตัวเองไม่ได้เป็นคนผิด ทำให้จิตสำนึกความเป็นคนของเขาหมดไปและมีนิสัยก้าวร้าว ชอบใช้ความรุนแรงกับผู้ที่ต้อยกว่า และด้วยพื้นเพบ้านเขาเป็นคนมีฐานะและอำนาจ รวมทั้งการอบรมสั่งสอนของครอบครัวจึงทำให้เขาคิดว่าตนเองเหนือกว่าคนอื่น ไม่สนใจกฎหมาย

- พุดและทำอะไรไม่คิด เห็นได้จากฉากที่ช่างกินวอนนัดคุยกับโจอี้ขอเรื่องซื้อตัวเข้าไปทำงานที่บริษัท แต่เขาก็ดันพุดเรื่องอุบัติเหตุที่เขาเคยขับรถชนพ่อของแชรอยแล้วหาคนมารับผิดแทน เหตุการณ์นั้นส่งผลทำให้สื่อออกข่าวและภาพลักษณ์ของบริษัทชางกาก็เสียหาย

- ชอบกดขี่คนอื่น เห็นได้ตั้งแต่ฉากเปิดตัวสมัยเรียนที่ช่างกินวอนเอานมรดกหัวเพื่อนร่วมชั้นเนื่องจากเขาเห็นว่าตัวเองเป็นลูกชายประธานบริษัทชางกาผู้มีอำนาจ และจากฉากที่เขาชอบดูถูกว่าพัคแชรอยร่อยก็แค่แค่สัตว์จะมาสู้อะไรกับเขาได้

ค่านิยมของคนเกาหลีที่เห็นได้จากตัวละครช่างกินวอน เรื่องค่านิยมของลูกชายคือการแบกรับความรับผิดชอบและสืบทอดธุรกิจของครอบครัว เห็นได้จากตัวละครช่างกินวอนที่เป็นลูกชายคนโตของประธานชางแดฮี เขาถูกคาดหวังจากคนเป็นพ่อว่าเขาจะต้องเป็นคนเก่ง ไม่มีที่ติ ถึงจะได้มาสืบทอดธุรกิจชางกาได้ พอเขากลายเป็นคนไม่เอาไหน ทำให้ชางกาเสียชื่อ สุดท้ายพ่อเขาก็ตัดสินใจทิ้งลูกชายของตัวเอง และไปให้ความสนใจที่ตัวลูกชายอีกคนแทน

บทที่ 5

สรุป

จากการศึกษาลักษณะตัวละครหลักทั้ง 5 ตัวละคร สรุปได้ว่าลักษณะนิสัยของตัวละครสามารถวิเคราะห์ได้จากการภูมิหลังของตัวละคร การเลี้ยงดูจากครอบครัว สภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ที่ตัวละครพบเจอ ปัจจัยทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและความนึกคิดของตัวละคร ถ้าต้องการเข้าใจว่าทำไมตัวละครถึงแสดงพฤติกรรมแบบนี้ออกมาจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจถึงการปูพื้นเพของตัวละครโดยละครโทรทัศน์เรื่องนี้ใช้กลวิธีในการค่อย ๆ เปิดตัวละครออกมาทีละตัวละคร ให้ตัวละครถูกนำเสนอผ่านมุมมองของคนอื่น และเล่าถึงภูมิหลังเหตุการณ์วัยเด็กที่ส่งผลต่อลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว

ส่วนเรื่องของค่านิยมจะเห็นได้ว่าค่านิยมในสังคมของเกาหลีจะส่งผลต่อพฤติกรรมและการกระทำของตัวละครด้วยเช่นกัน ในเรื่องจะเห็นทั้งค่านิยมของวัยรุ่นเกาหลีและวัยทำงานที่เน้นในเรื่องการประสบความสำเร็จ ถ้าเป็นนักเรียนจะถูกพ่อแม่คาดหวังในเรื่องการเรียนว่าจะต้องเข้ามหาวิทยาลัยดี ๆ ความคาดหวังต่าง ๆ จะเป็นผลต่อนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง ดังนั้นหากจะวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร การศึกษาลึกลงไปถึงเรื่องของความเชื่อและค่านิยมในสังคมนั้น ๆ ก็สามารถทำให้เข้าใจตัวละครได้มากขึ้น

บรรณานุกรม

- กฤษกร. (2550). *การวิเคราะห์ตัวละคร*. สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2564, จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/krisakorn/2007/05/09/entry-1>
- กัลยานันท์ สิงจันทร์. (2548). *ตัวละครเด็กในวรรณกรรมรางวัล “หนังสือดีเด่น” ของ มกุฏ อร์ดี* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2564, จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tha/Kanlayanant_S.pdf
- คีตะธรรมา. (2553). *องค์ประกอบของนิยาย*. สืบค้น 1 กันยายน 2564, จาก [https://my.dek-d.com/apinitta /blog/?blog_id=10120135](https://my.dek-d.com/apinitta/blog/?blog_id=10120135)
- จตุพร มหาพรหม. (2540). *การวิเคราะห์ตัวละครชายชาวจีนในนวนิยายไทยช่วง พ.ศ. 2510 - พ.ศ. 2537* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2564, จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tha/Jatuporn_M.pdf
- ณกมล เหลืองประเสริฐ. (2563). *วิเคราะห์ลักษณะตัวละครหลักในอนิเมะเรื่อง A whisker away* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2564, จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2563/performance/05600685.pdf>
- ณัฐกมล พ่วงศรี. (2558). *การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครจากละครเกาหลีเรื่อง Dream High* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2564, จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2558/musicdrama/05550501.pdf>
- ดนลยา พุ่มกำพล. (2560). *การวิเคราะห์พัฒนาการของตัวละครในละครซีรีส์เกาหลีเรื่อง Voice (2017)* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2564, จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2560/musicdrama/05570677.pdf>
- ดวงมน จิตรจำนงค์. (2528). *หลังม่านวรรณศิลป์*. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- ธีร์วรา เสวกราชสวัสดิ์. (2563). *วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชันเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2564, จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2563/visualarts/05600697.pdf>

นันทน์ลิน พวงเรืองศรี. (2560). *การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและพัฒนาการตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง Confession* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2564, จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2560/musicdrama/05570701.pdf>

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. (2529). *แว่นวรรณกรรม*. กรุงเทพฯ: อานันทไทย.

ปณณวิษณุ บุญเรือง. (2561). *วิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครชาวญี่ปุ่นจากภาพยนตร์ชุดเรื่อง Million Yen Women* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2564, จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2561/visualart/05580684.pdf>

ภูริตา บุญล้อม. (2563). *ส่องวัฒนธรรมการรักสวยรักงามที่พบเห็นได้จากซีรีส์เกาหลี*. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2564, จาก <https://thestandard.co/korean-beauty-culture-discovery/>

มานิช หล่อตระกูล. (2554). *ทฤษฎีจิตวิเคราะห์*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564, จาก <https://med.mahidol.ac.th/ramamental/sites/default/files/public/pdf/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%B0%E0%B8%AB%E0%B9%8C.pdf>

ยุทธนา บุญอาษาทอง. (2560). กระบวนการสร้างบทละครเวทีสมัยใหม่. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 11(2). สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2564, จาก <https://commarts.dpu.ac.th/journal/upload/issue/CFo8NCHoSv>.

วิรัชพัชร จรัสเพชร. (2555). *กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายของกิ่งฉัตร* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2564, จาก <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/id/a9eceb5-0ad1-4f23-b931-5fe39c4ddc8c/fulltext.pdf?attempt=2>

ศูนย์การให้คำปรึกษาและการสะกดจิตด้วยเทคนิค NLP. (ม.ป.ป.). *ทฤษฎีบุคลิกภาพ Sigmund Freud*. สืบค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://thaihypnosis.com/Content/page/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%9A%E0%B8%B8>

%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E:-Sigmund-Freud

สุพัตรา ประมาณพล. (2561). พฤติกรรมตัวละครในนวนิยาย: การศึกษาเชิงจิตวิเคราะห์(วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2564, จาก
<http://hs.ssru.ac.th/useruploads/files/20181003/d424ac7e65c35063dfe0f4a95b97edb95170e3aa.pdf>

สุวรรณณี สิริเหล่าตระกูล, และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2562). *การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละครเอกชาย
ในนวนิยายแปลชุดฟิฟตี้เชดส์ ของ อี. แอล. เจมส์.* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัย
รังสิต. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2564, จาก [file:///C:/Users/minmint/Downloads/1085-
Article%20Text-2340-1-10-20190628%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/minmint/Downloads/1085-Article%20Text-2340-1-10-20190628%20(2).pdf)

อาทิตย์สุขสรรค์. (2563, 19 เมษายน). คอลัมน์ เล่าเรื่องหนึ่ง : แกะรอย ‘Itaewon Class’ กับ 3 จุดเด่นที่ทำให้
ให้เป็นซีรีส์เกาหลียอดฮิต. *มติชน*. สืบค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2564, จาก
https://www.matichon.co.th/prachachuen/daily-column/news_2146886

อำนาจ ความรัก ความงาม บทบาท ‘หญิงชาย’ ในซีรีส์เกาหลี. (2564, 3 กุมภาพันธ์). *มติชน*. สืบค้นเมื่อ 5
กันยายน 2564, จาก https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_2560293

อุษณีย์ พงษ์ประยูร. (2536). *วิเคราะห์ตัวละครอิจฉาฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายไทยปัจจุบัน ช่วง พ.ศ.
2516-2532* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาควิชา. สืบค้นเมื่อ
กันยายน 2564, จาก <http://kb.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/782/1/3012.pdf>

Baifern Jutamas. (2021). *รีวิว ซีรีส์ ‘Itaewon Class’ (อีแทวอน) ธุรกิจปิดเกมแค่นั้น – การต่อสู้เพื่อความฝันและ
ความยุติธรรม.* สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2564, จาก [https://bestreview.asia/tv/itaewon-class-series-
review/](https://bestreview.asia/tv/itaewon-class-series-review/)

Chanwit. (ม.ป.ป). *หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความหมายของค่านิยม.* สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2564, จาก
<https://sites.google.com/site/annop6012045/khwam-hmay-khxng-kha-niyam-1>

- Korseries. (2020). *Itaewon Class* เรตติ้งพุ่งก้าวกระโดดในตอนสุดท้าย ทำสถิติใหม่นับตั้งแต่ออนแอร์. สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2564, จาก <https://www.korseries.com/itaewon-class-hit-a-new-all-time-ratings-high-in-finale-episode/>
- Natthanee Limwattanaphan. (2564). โศกนาฏกรรมเรียนดี: ทำไมซีรีส์การศึกษาเกาหลีใต้ จึงมักจบลงด้วยความเศร้า. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2564, จาก <https://thematter.co/social/south-korea-education-in-series/142712>
- Nielsen Korea. (2020). *지상파 일일 - TOP 20 LIST FOR TV PROGRAMS*. Retrieved September 1, 2022, from https://www.nielsenkorea.co.kr/tv_terrestrial_day.asp?menu=Tit_1&sub_menu=1_1&area=00&begin_date=20200321
- S. Nam. (2020). Webtoon Author Of “Itaewon Class” Shares Points To Look Out For In Upcoming Drama. Retrieved December 20, 2021, from <https://www.soompi.com/article/1379555wpp/webtoon-author-of-itaewon-class-shares-points-to-look-out-for-in-upcoming-drama>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวกุสุมา สองเมือง
วันเดือนปีเกิด	24 ธันวาคม พ.ศ. 2542
ที่อยู่	173/133 ร่มเกล้า 25/5 แขวงคลองสามประเวศ เขตลาดกระบัง ถ.ร่มเกล้า กรุงเทพฯ 10520
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2558	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนเทพศิรินทร์ร่มเกล้า
พ.ศ. 2561	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนเทพศิรินทร์ร่มเกล้า
พ.ศ. 2565	กำลังศึกษาในระดับปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต เอเชียศึกษาภาษาเกาหลี มหาวิทยาลัยศิลปากร