



สารนิพนธ์

เรื่อง การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะซะตี้ ๆ
(Kaguya-sama : Love Is War)

โดย

นางสาวณัฐธินิ์ ยุรยาตร์

รหัสนักศึกษา 05610804

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชัน ญี่ปุ่นเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ะ (Kaguya-sama : Love Is War)
ผู้เขียน	นางสาวณัฐิณี ยุธยาตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิพิงษ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ะ (Kaguya-sama : Love Is War)” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะนิสัยและพัฒนาการของตัวละครหลักจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ะ (Kaguya-sama : Love Is War) โดยศึกษาจากการค้นคว้าข้อมูลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะของตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครในรูปแบบ Well Round Character เพราะว่าตัวละครลักษณะนี้จะมีความซับซ้อนในตนเอง ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นสภาพของมนุษย์ได้ในหลายมุมมองและเข้าใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเห็นถึงการพัฒนาของตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครนั้นได้ประสบ และได้มีการพัฒนาปรับปรุงตนเอง ในแต่ละสถานการณ์และยอมรับกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่องและแก่นเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอออกมาได้ดีที่สุด

จากปัจจัยที่กล่าวมานี้ทำให้แอนิเมชันเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ะ (Kaguya-sama : Love Is War) เป็นแอนิเมชันเรื่องเยี่ยมที่สามารถสะท้อนถึงลักษณะนิสัยและพัฒนาการของตัวละครออกมาได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ : Kaguya-sama : Love Is War , สารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ะ , ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดะ คุ (Kaguya-sama: Love Is War)” เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ มุจรินทร์ อธิพิงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงร่างวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี จนทำให้สารนิพนธ์ชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาวณัฐธิณี ยุธยาตร์

สารบัญ

บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	2
วิธีการศึกษา.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ระเบียบวิธีวิจัย.....	3
1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	3
2. แหล่งข้อมูลที่ใช้ประกอบการวิจัย	3
3. การวิเคราะห์ข้อมูล	3
4. การนำเสนอผลการวิจัย	4
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
1. เอกสารเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	5
2. เอกสารเกี่ยวกับตัวละคร.....	8
3. เอกสารเกี่ยวกับจิตวิทยา.....	12
บทที่ 3 แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดะตี้ ๆ (Kaguya-sama: Love Is War).....	16
เนื้อเรื่อง.....	17
ตัวละครหลัก	17

บทที่ 4 การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร	19
1. ชิโนมียะ คางุยะ (Shinomiya Kaguya)	19
2. ชิโรกานะ มียูกิ (Shirogane Miyuki)	22
3. ฟุจิوارهะ จิกะ (Fujiwara Chika)	24
4. อิชิกามิ ยู (Ishigami Yu)	26
5. อีโนะ มิโกะ (Iino Miko)	28
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	31
บรรณานุกรม	32
ประวัติย่อผู้วิจัย	34
แบบโอบนลิขสิทธิ์ภาคินิพนธ์	35
สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	35

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 แอนิเมชันเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ.....	16
ภาพที่ 2 ตัวละครชินอิมิยะ คางุยะ.....	19
ภาพที่ 3 ตัวละครชินอิมิยะ คางุยะในช่วงก่อนเข้าสถานักเรียน.....	20
ภาพที่ 4 ตัวละครชิโรกาเนะ มียูกิ.....	22
ภาพที่ 5 ตัวละครฟูจิวาระ จิกะ.....	24
ภาพที่ 6 ตัวละครอิซิกามิ ยู.....	26
ภาพที่ 7 ตัวละครอิซิกามิ ยู สมัยมัธยมต้น.....	26
ภาพที่ 8 ตัวละครอิโนะ มิโกะ.....	28

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบัน สื่อแอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น หรือที่รู้จักกันว่าอนิเมะนั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถรับชมได้ง่าย ใช้เวลาในการรับชมน้อย และมีให้เลือกรับชมหลากหลายประเภท

อนิเมะ (Anime) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาอังกฤษว่า แอนิเมชัน (Animation) ซึ่งมาจากภาษาฝรั่งเศส อนิเม (Animé) และจากภาษาละติน แปลว่าเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ความหมายถูกเปลี่ยนจนเป็นคำเฉพาะของภาษาญี่ปุ่นแปลว่า ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมะหมายถึงภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น ซึ่งส่วนใหญ่มีลักษณะทางศิลปะแตกต่างกับภาพยนตร์การ์ตูนจากแหล่งอื่น อนิเมะส่วนใหญ่จะวาดขึ้นด้วยมือ แต่ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างอนิเมะอย่างแพร่หลาย อนิเมะส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อให้ความบันเทิงเหมือนภาพยนตร์ โดยมีแนวเรื่องหลากหลายและครอบคลุมแนววรรณกรรมเกือบทุกแนว อนิเมะส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเป็นตอนๆ เพื่อฉายทางโทรทัศน์ ส่วนหนึ่งถูกสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ และอีกส่วนหนึ่งถูกสร้างเป็นตอนๆ เพื่อจำหน่ายในรูปแบบดีวีดี วีซีดี หรือวีดีโอ มีการทำตอนเฉพาะที่เรียกว่า โอวีเอ (OVA) อนิเมะหลายเรื่องถูกดัดแปลงมาจากมังงะ (Manga) นอกจากนี้ยังมีอนิเมะที่ถูกนำไปดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์อีกด้วย (อดิศร ทาพรธมา, 2563)

แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ๆ (Kaguya-sama: Love Is War) เป็นแอนิเมชันญี่ปุ่นประเภทเซเน็ง (Seinen) เขียนเรื่องและวาดภาพโดย อากะ อาคาซากะ (赤坂アカ, Aka Akasaka : 2531 - ปัจจุบัน) เริ่มลงตีพิมพ์ในนิตยสาร มิราเคิลจัมป์ (Miracle Jump) ของสำนักพิมพ์ชูเอฉะ (Shūeisha) เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2558 และย้ายไปตีพิมพ์ในนิตยสารยังจัมป์รายสัปดาห์ (Weekly Young Jump) เมื่อวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2559 และได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมะโทรทัศน์โดยสตูดิโอ เอ-1 พิกเจอร์ส (A-1 Pictures) กำกับโดยมาโมรุ ฮาตาเคยามะ (畠山鎮, Mamoru Hatakeyama : 2512 - ปัจจุบัน) และเขียนบทโดย ยาสุฮิโร นาคานิชิ (中西 やすひろ, Yasuhiro Nakanishi : 2500 - ปัจจุบัน) ออกแบบตัวละครโดย ยูโกะ ยาฮิโร (八尋裕子, Yuuko Yahiro) โดยมี จิน อาเคตาเงวะ (明田川仁, Jin Aketagawa : 2515 - ปัจจุบัน) เป็นผู้กำกับเสียงและมี เค ฮาเนโอกะ (羽岡佳, Kei Haneoka : 2520 - ปัจจุบัน) รับผิดชอบดนตรีประกอบ โดยซีซั่นแรกเริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ 12 มกราคม - 30 มีนาคม พ.ศ. 2562 ทางช่อง MBS, Tokyo MX, BS11, Gunma TV, Tochigi TV, Chukyo TV และ TV Niigata มีจำนวนตอนทั้งหมด 12 ตอน ส่วนซีซั่นสองเริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ 11 เมษายน - 27 มิถุนายน พ.ศ. 2563 ทาง

ช่อง The Tokyo MX, Gunma TV, Tochigi TV, BS11, Abema TV service, MBS และ TV Niigata. โดยมีจำนวนตอนทั้งหมด 12 ตอน

เนื้อหาหลักของแอนิเมชันเรื่องนี้คือการแข่งขันสารภาพรักระหว่างตัวละครหลัก ชิโรงาเนะ มิยูกิ และ ชิโนมียะ คางุยะ โดยทั้งสองต่างมีความชอบพอกันและกัน แต่ต่างฝ่ายต่างต้องการให้อีกฝ่ายสารภาพรักกับตนเองก่อน จึงพยายามทำวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ให้อีกฝ่ายมาสารภาพรักกับตนเอง

อีกประเด็นที่น่าสนใจของเรื่องนี้คือการนำทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้ในการดำเนินเรื่อง ในเรื่องจะเห็นว่า ต่างฝ่ายต่างวางแผนในสมองกันตลอดเวลาว่าจะทำอย่างไรให้อีกฝ่ายมาสารภาพรักกับตนก่อน เช่น ในอนิเมะซีซั่นที่สอง ตอนที่ 8 ตอนที่ตัวละครหลักทั้งคู่ติดอยู่ในโรงเก็บของ ทั้งสองพยายามใช้ประโยชน์จาก “ทฤษฎีสะพานแขวน” ซึ่งทฤษฎีนี้ได้กล่าวเอาไว้ว่า “เมื่อคนเราตื่นตื่นจนอัตราการเต้นของชีพจรเพิ่มขึ้นสูง จะตกหลุมรักกันได้ง่ายกว่า” ทั้งสองจึงพยายามสร้างสถานการณ์ให้อีกฝ่ายใจเต้นแรงจนเปลอสารภาพรักกับตนเอง

ลักษณะพฤติกรรมของตัวละครเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ (Kaguya-sama : Love Is War) เป็นตัวละครที่สามารถเห็นได้รอบด้าน (Well-Rounded Character) เนื่องจากตัวละครมีพัฒนาการด้านนิสัย สังเกตได้จากตัวละครหลัก ชิโนมียะ คางุยะ ที่ในตอนแรกเป็นคนหยิ่งยโส เก็บกด อารมณ์ และไม่เชื่อใจผู้อื่น แต่หลังจากที่เธอได้เข้าสถานักเรียนและได้สานสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ทำให้นิสัยและทัศนคติของเธอเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น เธอเริ่มเชื่อใจผู้อื่น และกล้าแสดงความรู้สึกของตนเองมากขึ้น

จากลักษณะนิสัยที่มีหลายลักษณะของตัวละครที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสนใจจึงใคร่สนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับตัวละครหลักในเรื่อง โดยวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละคร และปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละครผ่านการกระทำของตัวละคร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะนิสัยและพัฒนาการของตัวละครหลัก

ขอบเขตการศึกษา

1. เนื้อเรื่องของแอนิเมชันเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ (Kaguya-sama: Love Is War)
2. ลักษณะนิสัยของตัวละครหลัก
3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละครหลัก

วิธีการศึกษา

1. กำหนดความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา พร้อมทั้งวัตถุประสงค์และขอบเขตการศึกษา
2. ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากหนังสือ เอกสาร และสื่อออนไลน์
3. วิเคราะห์ลักษณะนิสัยและปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละครหลัก
4. สรุปผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของตัวละคร
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร
3. ผลของการศึกษาจะเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครและบุคคลอื่นต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะติ ะ (Kaguya-sama : Love Is War)” ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ลักษณะและปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละครหลัก โดยมีระเบียบวิธีการวิจัย ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ลักษณะตัวละครและเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบวิธีนำเสนอของตัวละครหลัก ที่ปรากฏในแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะติ ะ (Kaguya-sama : Love Is War) ซีซั่นที่ 1 และ 2 ฉายในปี 2562 และปี 2563 จำนวน 24 ตอน

2. แหล่งข้อมูลที่ใช้ประกอบการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะติ ะ (Kaguya-sama : Love Is War) จากสื่อออนไลน์ ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างเรื่องและการสร้างตัวละคร ทฤษฎีทางจิตวิทยา เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาในงานวิจัย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปแบบในการวิเคราะห์บทบาทลักษณะและพัฒนาการของตัวละคร โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การเตรียมข้อมูล ผู้วิจัยทำการรับชมแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะติ ะ (Kaguya-sama : Love Is War) ซีซั่นที่ 1 และ 2 จำนวน 24 ตอน ผ่านทางสตรีมมิ่งออนไลน์ Bilibili

2. การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยทำการศึกษาการวิเคราะห์ลักษณะและพัฒนาการของตัวละคร โดยทำการรับชมแอนิเมชันโดยละเอียด เพื่อเก็บข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ และทำการศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวละคร

3. การสรุปผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนการเตรียมข้อมูล และการวิเคราะห์เนื้อหา มาจัดแยกประเด็น แล้วจึงสรุปผลการศึกษา เพื่อนำไปใช้ในการนำเสนอข้อมูล

4. การนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนองานวิจัยโดยเรียงเรียงเป็น 5 บท ดังนี้

1. บทนำ
2. เอกสารตำราวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. เกี่ยวกับแอนิเมชัน
4. การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลัก
5. สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ไวภูณัฐ ชูมา เขียนบทความเรื่อง “ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแอนิเมชัน” ใน <https://sites.google.com/view/kpk-animation/> ได้ให้ความหมายของแอนิเมชันไว้ว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพ ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง

การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยคอมพิวเตอร์หรือ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูป หรือ รูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ จะเรียกว่า ภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุด หรือ สตอปโมชัน (stop motion) โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมอของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

ในทางคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต มีหลายรูปแบบไฟล์เช่น GIF APNG MNG SVG แฟลช และไฟล์สำหรับเก็บวีดิทัศน์ประเภทอื่น ๆ

Jackson Obrien เขียนบทความ “ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชันที่คุณควรรู้” ใน <https://cizgiliblog.com/ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน/> กล่าวว่า ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชันแบ่งได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) หรือ Drawn Animation เป็นรูปแบบของการใช้สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์มากที่สุด จะสร้างงานแอนิเมชันจากการวาดภาพโดยจะวาดภาพลงบนกระดาษเพื่อเป็นการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว ทุกรูปจะวาดแตกต่างกันเล็กน้อย วาดออกมาเป็นพื้นภาพพร้อมกับฉายภาพเหล่านี้ผ่านกล้องบันทึก กล้องวิดีโอ การทำในลักษณะนี้ต้องมีความสามารถด้านศิลปะในการวาดภาพสูง ใช้เวลาทำนานและต้นทุนสูงมาก

2. การสร้างงานแอนิเมชันแบบสต็อปโมชัน (Stop Motion) หรือ Model Animation เป็นการสร้างหุ่นจำลองหรือบางงานก็ใช้สิ่งของให้ค่อยๆ ขยับจากนั้นก็ไล่ถ่ายไปที่ละภาพส่วนมากจะพบได้กับภาพเคลื่อนไหวแบบหุ่นเชิด ภาพเคลื่อนไหวดินน้ำมัน วัสดุที่ได้รับความนิยมก็คือดินน้ำมัน เพราะปั้นเป็นรูปต่าง ๆ ได้มีเส้นลวดสร้างเป็นโครงกระดูกด้านในหุ่นที่ปั้นนำกลับมาใช้งานได้หลายครั้ง เป็นงานแอนิเมชันที่ต้องใช้เวลา ความอดทน ความสามารถด้านงานปั้น การถ่ายภาพ เพราะหุ่นจำลองหรือสิ่งประกอบฉากบางอย่างต้องมีการขยับไปด้วยกันในภาพหนึ่งๆ เมื่อต้องการความสมจริงจึงต้องพิถีพิถันในการกำหนดความเคลื่อนไหวเพื่อเป็นการสร้างภาพลวงตาของภาพเคลื่อนไหวแต่ละภาพ

3. การสร้างงานแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ยิ่งปัจจุบันความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีไปไกลมากทำให้การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบแอนิเมชันเป็นเรื่องที่ง่ายมากขึ้น สะดวกสบายมากขึ้น ประหยัดเวลามากขึ้นไปด้วย โปรแกรมที่นิยมใช้ เช่น Adobe Flash, Maya, modo, Lightwave เป็นต้น

นอกจากนี้งานแอนิเมชันประเภทภาพเคลื่อนไหวยังสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ อีกประกอบไปด้วย การเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ หรือ 2D Animation มองเห็นได้ทั้งความยาวและความสูงกับ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ หรือ 3D Animation มองเห็นได้ทั้งความกว้าง ยาว สูง

อบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ เขียนหนังสือเรื่อง “จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ ข่าว และโฆษณา” กล่าวว่า ใน การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ วิธีการหนึ่งที่มนุษย์ใช้ก็คือการเล่าเรื่อง (Narrative) เนื่องจากในการสื่อสาร มนุษย์ใช้ภาษาเพื่อเล่าเรื่องต่าง ๆ ระหว่างกัน ทำให้มนุษย์เข้าใจและได้เรียนรู้ เหตุการณ์ต่าง ๆ รอบตัว การเล่าเรื่องถูกพัฒนาเป็นศาสตร์สาขาวิชาหนึ่ง โดยถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่องของบันเทิงคดีประเภทต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารด้านอารมณ์และสร้างความตื่นตาตื่นใจ เช่น นิทาน ตำนาน การรายงานข่าว สารคดี รวมไปถึงภาพยนตร์ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านสถานที่ ท่วงท่าของตัวละคร และมุมกล้อง ซึ่งช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถสรุปเกณฑ์ได้ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1.1 ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition) 1.2 ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising

Action) 1.3 ชั้นภาวะวิกฤต (Climax) 1.4 ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) 1.5 ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

2 ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น เพราะแท้ที่จริงแล้วคือ การสานเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง ดังที่ได้จำแนกความขัดแย้งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน 2.2 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก 2.3 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

3. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดหลัก หรือ ความคิดรวบยอด ที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร บรรทัดฐานและค่านิยม แก่นเรื่องเป็นเหมือนศูนย์กลางของเรื่องที่อยู่กับองค์ประกอบที่จะสื่อสารกับคนดู ปกติแล้วเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งจะมีแก่นเรื่องหลักเพียงหนึ่งแก่นเรื่อง โดยที่อาจมีแนวคิดย่อยอีกหลายแนวคิดที่คอยสนับสนุนแก่นเรื่อง ถึงแม้ว่าในเรื่องหนึ่งจะมีแนวคิดปลีกย่อยอยู่หลายความคิดก็ตาม แต่ความคิดย่อยทั้งหมดก็จะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นการพิจารณาแก่นเรื่องควรจะสังเกตแนวคิดย่อยควบคู่ไปด้วย เพราะจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

4. ตัวละคร (Character) หมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือในส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม ซึ่งทั้งหมดนำไปสู่บทสรุปของเรื่องราวทั้งหมด มีส่วนสำคัญในการบอกถึงพัฒนาการในเรื่อง ผลที่ปรากฏและบอกผลกระทบของความขัดแย้ง โดยในการวิเคราะห์จะศึกษาถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะภายนอกของตัวละคร การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่บ่งบอกถึงนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงพัฒนาการของตัวละครด้วย

5. ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่องหรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์เข้าใจ พฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่า มองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง เพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึก ของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

7. การสื่อสารผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือใน การสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือ 7.1 การ สื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image) และ 7.2 การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image)

นพมาศ แวหวงส์ เขียนหนังสือเรื่อง “ปริทัศน์ศิลปะการละคร” กล่าวว่า ละคร ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ โดยที่ละคร คือ รากฐานของงานภาพยนตร์ หากเปรียบเทียบ แล้วองค์ประกอบของงานภาพยนตร์ และองค์ประกอบสำหรับการวิเคราะห์บทภาพยนตร์นั้น มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับองค์ประกอบของละคร คือ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. ตัวละคร (Character) 3. ความคิด (Thought) 4. ภาษา (Diction) 5. เพลง (Song) 6. ภาพ (Spectacle) โดยที่ อริสโตเติลได้อธิบายต่อว่า องค์ประกอบทั้ง 6 ข้อนี้รวมเป็นละครที่สมบูรณ์ แล้ว ครอบคลุมทุกอย่างที่มีอยู่ในละคร ไม่มีอะไรไปมากกว่านี้อีกแล้ว ไม่ว่าเราจะพูดถึงละครใน ด้านใดก็ตาม เราจะสามารถจัดไว้ในองค์ประกอบข้อใดข้อหนึ่งได้เสมอ

2. เอกสารเกี่ยวกับตัวละคร

เด่นดวง พุ่มศิริ เขียนหนังสือเรื่อง “ศิลปะการละครทางปฏิบัติ ตอน ผู้กำกับการแสดง กับผู้แสดง” กล่าวว่า การสร้างลักษณะเฉพาะของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญประการแรก ต้องทำตัว ละครตัวนั้นให้เกิดมีชีวิตขึ้นเป็นจริงเป็นจัง

อาการของตัวละครภายนอกที่เห็นได้ด้วยตา เช่น อายุ รูปร่าง ท่าทาง การเดิน การ แต่งกาย อากัปกริยา เป็นต้นนี้ เป็นสิ่งที่วิเคราะห์และแสดงให้เห็นได้ง่าย แต่ความรู้สึกภายใน เช่นทัศนคติ อารมณ์ ความคิด และการตัดสินใจนี้ เป็นการยากที่จะมอง ทำให้เห็นแจ่มและ แสดงให้เห็นชัดได้ วิธีที่จะค้นหาความรู้สึกภายในของตัวละครได้ดีก็ด้วยการตั้งคำถามว่า ตัว ละครนั้น ๆ มีความต้องการอะไรในชีวิต เขาพยายามที่จะกระทำสิ่งอันใด มีแรงผลักดันอะไรที่ เร่งเร้าใจเขาอยู่ ในบางครั้งความปรารถนาหรือแรงผลักดันภายในใจนั้นพูดได้ง่ายแต่ก็ชี้ให้เห็น ได้ซ้หายาก เพราะเกิดความสับสนวุ่นวายในใจตัวละครเอง

นพมาศ แวหวงส์ เขียนหนังสือเรื่อง “ปริทัศน์ศิลปะการละคร” กล่าวว่า ตัวละคร มี ความสำคัญรองจากโครงเรื่อง แต่ส่วนมากคนจะไม่เห็นด้วยเพราะคิดว่าตัวละครสำคัญที่สุด เนื่องจากละครต้องการนำเสนอมนุษย์ด้านใดด้านหนึ่ง แต่ที่จริงแล้วทั้งสองอย่างไม่สามารถอยู่

ห่างหรือแยกออกจากกันได้ เพราะโครงเรื่องที่สร้างขึ้นมาได้จากการกระทำ และลักษณะนิสัยของตัวละคร และตัวละครก็ไม่มีหมายอะไรถ้าหากไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของโครงเรื่อง

การวิเคราะห์ตัวละครสามารถทำได้โดยได้โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ลักษณะภายนอก เช่น รูปร่างหน้าตา เพศ อายุ เป็นต้น
2. สถานะภาพทางสังคม เช่น ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา เป็นต้น
3. จิตวิทยา เช่น ภูมิหลัง ทศนคติ นิสัย เป็นต้น
4. คุณธรรม เช่น ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี เป็นต้น

ณัฐพล ปัญญาโสภณ เขียนหนังสือเรื่อง “การแสดง (Acting)” กล่าวว่า ตัวละคร หรือ Character เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เนื่องจากตัวละคร คือ ผู้ขับเคลื่อน หรือดำเนินเรื่อง นำไปสู่การสื่อสารความคิด ความรู้สึก ไปยังผู้ชมได้โดยตรง ตลอดจนการวิเคราะห์ตัวละครเป็นสิ่งที่สำคัญมากในตำแหน่งหน้าที่ต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์เป็นวงกว้าง ตั้งแต่ ผู้กำกับภาพยนตร์นักแสดง ผู้กำกับศิลป์และ ผู้กำกับภาพ ซึ่งต้องอาศัยการวิเคราะห์ตัวละครและการสร้างตัวละครให้มีชีวิตอย่างสมจริง เกิดเป็นภาพที่ชัดเจนไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางกายภาพ เช่น เพศ วัย รูปร่างหน้าตา บุคลิกภาพ เป็นต้น ลักษณะภายใน เช่น นิสัยใจคอ มุมมอง ทศนคติภูมิหลัง ปมในใจ เป็นต้น รวมถึงลักษณะทางสังคม เช่น การศึกษา สถานภาพทางสังคม เชื้อชาติ สัญชาติ ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง วิถีชีวิต เป็นต้นไม่ว่าจะเป็นตัวละครหลัก หรือ ตัวละครรองที่อาจปรากฏเข้ามาในเรื่องเพื่อเป็นตัวร้ายคอยขัดขวางตัวละครหลัก

ความต้องการของตัวละคร (Objective) คือ เป้าหมายหรือสิ่งที่ตัวละครต้องการเอาชนะ อยากรู้ได้ต้องการได้มา ซึ่งจะถูกนำเสนอไว้ในเรื่อง โดยผู้เขียนบทควรทำให้ผู้ชมเห็นถึงเหตุผลที่นำมาสู่ความต้องการดังกล่าว เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจความคิดและความรู้สึกของตัวละคร และต้องการเอาใจช่วยให้ตัวละครฝ่าฟันไปถึงความต้องการนั้น ส่วนการกระทำของตัวละคร (Action) ก็คือความพยายามของตัวละครที่จะไปสู่เป้าหมายที่ตนเองต้องการ หลังจากทีภาพยนตร์ใส่ความต้องการของตัวละครเข้าไปในเรื่องแล้ว ก็ต้องกำหนดให้ตัวละครลุกขึ้นมาทำสิ่งต่าง ๆ นี้ แต่การกระทำทั้งหลายต้องสัมพันธ์กับลักษณะของตัวละครที่ได้วางหรือปูไว้ในเรื่อง การกระทำที่เกิดขึ้นนี้เองจะนำพาตัวละครไปสู่สิ่งที่เรียกว่า ความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งในการเล่าเรื่องที่ดีตัวละครไม่ควรที่จะได้ไปถึงความต้องการของตัวเองโดยง่าย แต่ต้องมีอุปสรรคหรือความขัดแย้งในชีวิตเกิดขึ้น ความขัดแย้งเหล่านี้จะทำให้ตัวละครต้องใช้ความพยายามมากขึ้นไปอีกเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ (David Corbett, 2013: 51-53)

ภัทรนันท์ ไวทยะสิน เขียนบทความเรื่อง “การวิเคราะห์บทภาพยนตร์: สุนทรียภาพในการสร้างสรรค์อุตสาหกรรมภาพยนตร์” กล่าวว่า การวิเคราะห์ตัวละครสามารถเลือกใช้ทฤษฎีหรือ รูปแบบที่หลากหลาย แต่ใจความสำคัญประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก ๆ กล่าวคือ 1. การวิเคราะห์ตัวละครภายนอก คือ การวิเคราะห์ ตีความหมายของตัวละครที่สามารถปรากฏเห็นโดยประจักษ์ที่บุคคลทั่วไปสามารถมองเห็นด้วยตา ท่าทาง ลักษณะบุคลิกภาพภายนอก รูปร่างหน้าตา เป็นต้น 2. การวิเคราะห์ตัวละครภายใน คือ การวิเคราะห์ ตีความหมายของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ความต้องการภายในจิตใจ ซึ่งบุคคลทั่วไปไม่สามารถเห็นได้จากรูปลักษณ์ภายนอกของร่างกาย ซึ่งมีผลต่อการกระทำของตัวละครเป็นอย่างยิ่ง 3. การวิเคราะห์ภูมิหลังของตัวละคร คือ เหตุการณ์หรือเรื่องราวของตัวละครที่เกิดขึ้นก่อนที่เริ่มเรื่องในบทภาพยนตร์ซึ่งส่งผลให้กับตัวละครในการดำเนินเรื่อง หรือ เหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการกระทำของตัวละคร ตลอดจนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจนกลายเป็นปม ปัญหาของตัวละครที่ทำให้เกิดเรื่อง ในบทภาพยนตร์นอกจากการวิเคราะห์ตัวละครทั้ง 3 ส่วนสำคัญที่กล่าวในข้างต้นแล้วนั้น ยังมีรายละเอียดที่จำเป็นต่อการวิเคราะห์ตัวละคร คือ การวิเคราะห์ตัวละครที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม สิ่งต่าง ๆ จากองค์ประกอบทางสังคมที่มีผลต่อตัวละคร ประกอบสร้างทำให้ตัวละครนั้นมีลักษณะนิสัย ความคิด หรือตลอดจนอุปสรรค ปัญหาต่าง ๆ ที่ตัวละครจะต้องเผชิญ เช่น ชนชั้น ฐานะทางสังคม ระดับการศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ การเมือง-การปกครอง เป็นต้น รวมทั้งสิ่งที่สำคัญมากที่สุดในการวิเคราะห์ตัวละคร คือ การวิเคราะห์ตีความ และค้นหาความต้องการสูงสุดของตัวละคร (Super Objective) กล่าวคือ ในภาพยนตร์ 1 เรื่องตัวละครแต่ละตัว จะมีความต้องการของตัวละครจำนวนมาก ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์และความขัดแย้งของเรื่องที่จะเข้ามาเป็นอุปสรรคของตัวละคร หากแต่ตัวละครนั้นจำเป็นต้องมีความต้องการสูงสุดเพียงหนึ่งเดียว เพื่อแสดงถึงเป้าหมายของตัวละครที่จะก้าวผ่านอุปสรรค ปม ปัญหา เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ ความสุข ความสมหวังของตัวละคร โดยที่การวิเคราะห์ความต้องการสูงสุดของตัวละคร สามารถช่วยให้การแสดงและการกำกับนักแสดงมีแนวทางที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ตลอดจนนำไปสู่การออกแบบและการสร้างลักษณะของตัวละครในด้านของการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์ ทั้งในด้านของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ การแต่งหน้าและทรงผม รวมทั้งการออกแบบฉาก การตกแต่ง การจัดวางสถานที่ และอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ ที่เข้ากับรายละเอียดของตัวละครที่วิเคราะห์ตีความได้จากบทภาพยนตร์

นราพร สังข์ชัย เขียนหนังสือเรื่อง “ศิลปะการแสดงเพื่องานโทรทัศน์” กล่าวว่า ตัวละคร (Character) คือ ผู้กระทำ และผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำในบทละคร ส่วนการสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร (Characterization) คือการวางลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึง

พัฒนาการของนิสัยตัวละครด้วย การแบ่งประเภทของตัวละครสามารถแบ่งโดยใช้ เกณฑ์ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. แบ่งตัวละครตามการสร้างลักษณะนิสัย (Characterization) ได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.1 ตัวละครที่มีลักษณะเป็นแบบตายตัว (Typed Character) เป็นตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว และมักมีนิสัยตามแบบฉบับที่นิยมใช้ กันในบทละครทั่วไป เช่น พระเอก นางเอก หรือตัวอิจฉา ตัวละครเหล่านี้ไม่ว่าจะอยู่ในบทละครเรื่องใด มักมีลักษณะคล้ายกัน และ บทบาทหน้าที่จะกระทำเป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหมายไว้ล่วงหน้าได้

1.2 ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (Well-Rounded Character) ตัวละครประเภทนี้มีความลึกซึ้ง และเข้าใจยากกว่าตัวละครที่มีลักษณะตายตัว จะคล้ายกับคนจริง ๆ ซึ่งมองได้รอบด้านมีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอหรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิต

2. การแบ่งตัวละครตามลักษณะบทบาท (Roles) สามารถแบ่งตัวละครออกได้เป็น 2 ประเภทเช่นเดียวกัน คือ

2.1 ตัวละครหลัก (Protagonist) หมายถึง พระเอก นางเอก หรือตัวละครอื่นใดที่มีบทบาทในการดำเนินเรื่อง

2.2 ตัวละครที่ขัดแย้งกับตัวละครหลัก (Antagonist) คือ อาจจะเป็นผู้ร้าย หรือตัวร้ายที่มีบทบาทขัดแย้งกับตัวละครหลัก

ไม่ว่าจะแบ่งประเภทของตัวละครในลักษณะใดก็ตามจะเห็นได้ว่าตัวละครจะต้องมีความสัมพันธ์กับโครงเรื่อง หรือ การกระทำ ในละครเสมอ ตัวละครแต่ละตัวจะมีบุคลิกลักษณะนิสัยอย่างไร มักขึ้นอยู่กับภูมิหลัง (Background) ของชีวิต ซึ่งบางครั้งอาจมีจุดหักเห (Turning Point) เกิดขึ้นในชีวิต ทำให้ลักษณะนิสัยของตัวละครเปลี่ยนไปได้ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะความเป็นปัจเจกบุคคล มีความคิด ความต้องการ และความน่าเชื่อถือได้นั้น ฟรานซิส ฮอดจ์ (Francis Hodge) เสนอความคิดเห็นว่าควรต้องคำนึงถึง องค์ประกอบดังนี้

1. ความปรารถนาสูงสุด (Desire) สิ่งที่ตัวละครตัวนั้นต้องการมากที่สุดในเรื่อง อาจเป็นสิ่งสูงค่าที่ตัวละครไขว่คว้า

2. ความตั้งใจ (Will) พลังที่ตัวละครใช้ต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งความปรารถนาสูงสุด

3. ศีลธรรม (Moral Stance) คุณธรรมความเชื่อของตัวละครตัวนั้น ที่มีผลต่อความปรารถนาสูงสุดและความตั้งใจ เช่น ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ

4. รูปลักษณ์ (Decorum) รูปร่างหน้าตา ลักษณะกิริยาของตัวละคร ทำทาง การยืน การเดิน การพูดที่ประกอบขึ้นเป็นตัวละครตัวนั้น

5. สภาวะอารมณ์ (Character Mood Intensity) ตัวละครมักมีสภาวะทางอารมณ์อย่างไร เช่น เป็นคนโกรธง่าย ร่าเริง ฉุนเฉียว หรือ ตื่นตระหนก

คมสัน รัตนะสิมากุล เขียนหนังสือเรื่อง “หลักการเขียนบทวิทยุกระจายเสียงและบทวิทยุโทรทัศน์” กล่าวว่า การออกแบบบุคลิกตัวละครนั้น ผู้เขียนบทควรออกแบบให้ครบ 3 ลักษณะ คือ ลักษณะทางกายภาพหรือบุคลิกภายนอก ลักษณะภายในจิตใจ ซึ่งประกอบด้วย ปมเด่น ปมด้อย ทศนคติ ความเชื่อหรือวิถีคิด และลักษณะทางสังคม ซึ่งหมายถึงระดับการศึกษา ขนชั้นทางสังคม อาชีพ วิธีการดำเนินชีวิต

3. เอกสารเกี่ยวกับจิตวิทยา

ประดินันท์ อุปรมัย เขียนหนังสือเรื่อง “จิตวิทยาการเรียนการสอน” กล่าวว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคลคือความไม่เหมือนกันของบุคคลในทางร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา สาเหตุที่ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างบุคคลแบ่งออกได้เป็น 2 สาเหตุใหญ่คือ พันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม ลักษณะที่ถ่ายทอดมาจากพันธุกรรมได้แก่ เชื้อชาติ เพศ ลักษณะความเจริญเติบโต และความบกพร่องบางอย่างทางร่างกาย และความสามารถที่ได้รับมาแต่กำเนิด สิ่งแวดล้อมที่ทำให้บุคคลต่างกัน ได้แก่สภาพทางภูมิศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่น ระบบของสังคม การศึกษาอบรม อาหารการกิน และประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละคน

ต้องรัก จิตบรรเทา เขียนบทความเรื่อง “บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์” กล่าวว่า ฟรอยด์ อธิบายว่า โครงสร้างทางบุคลิกภาพนั้นประกอบไปด้วย Id Ego และ Superego ซึ่งเป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพของมนุษย์ที่มีองค์ประกอบทั้งสามที่แตกต่างกัน หน้าที่ของมันผสมผสานกันแทนที่จะทำงานแต่ละส่วนใน บุคคล ๆ หนึ่ง หน้าที่ของบุคลิกภาพจะทำงานรวมกันทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

1. Id เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด ประกอบด้วยแรงขับสัญชาตญาณพื้นฐานที่กระตุ้นให้มนุษย์ตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งอยู่ในจิตใต้สำนึกของบุคคล เกิดจากสัญชาตญาณในการดำรงเผ่าพันธุ์ เช่น ความต้องการทางเพศ อาหาร น้ำ เป็นส่วนของจิตที่กระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรมตามหลักแห่งความพึงพอใจ (pleasure principle) โดยไม่มีการขัดเกลา เช่น เด็กเวลาหิวจะร้องไห้

2. Ego เป็นส่วนของบุคลิกภาพที่ควบคุมการแสดงออกของพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความเป็นจริง เป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วนของอีโก้จะอยู่ในจิตสำนึกเป็นส่วนใหญ่ เกิดจากการเรียนรู้ มีหน้าที่ปรับอัดและซัพเปอร์อีโก้ให้แสดงออกได้อย่างเหมาะสม เช่น เด็กเรียนรู้ที่จะคอยเมื่อหิว การทำงานของอีโก้จึงขึ้นอยู่กับหลักความเป็นจริง

3. Superego เป็นส่วนของบุคลิกภาพที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรม ความดี ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยมทางสังคม อุดมคติทางสังคม อุดมคติในการดำเนินชีวิต เป็น

ส่วนที่ได้รับการอบรมสั่งสอนจากพ่อแม่ ครู และกระบวนการทางสังคม การทำงานของซูเปอร์อีโก้จะขึ้นอยู่กับหลักจริยธรรม (moral principle) ที่มีลักษณะเป็นคำสั่งห้ามและควบคุมไม่ให้ผิดได้รับการตอบสนอง โดยไม่คำนึงถึงความรับผิดชอบชั่วดี

ดังนั้น แรงขับพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็นแรงขับทางเพศหรือแรงขับความก้าวร้าว ตลอดทั้งจิตใต้สำนึก จิตก่อนสำนึก และจิตสำนึก ต่างเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นนั้น จะไม่เกิดอย่างเสรีหรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่จะถูกกำหนดจากจิตใต้สำนึกและจิตสำนึก หากจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมมากกว่าจิตสำนึก บุคคลนั้นก็จะมีประสบการณ์ความขัดแย้งที่รุนแรง ซึ่งรากฐานของความขัดแย้งนี้จะเกิดแรงขับ ความปรารถนา ความรู้สึกต่าง ๆ ที่ขัดแย้งกับสภาพความเป็นจริง ซึ่งจากงานวิจัยของบอร์นสไตน์ (Bornstein, 2009) ได้ศึกษาหลักความไม่แน่นอนของไฮเซนเบิร์ก แนวคิดของสิ่งที่ไม่มีอิทธิพลต่อจิตวิญญาณ และการประเมินบุคลิกภาพที่แตกต่างกันทั้งภายในและภายนอก แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมของบุคคลได้รับอิทธิพลจากจิตใต้สำนึก ซึ่งเกิดจากกระบวนการรับรู้มากกว่าสิ่งที่บุคคลรู้ในขณะนั้น และพฤติกรรมของบุคคลจะแสดงออกมาจากรู้สึกและแรงจูงใจเพื่อให้ตนเองได้ในสิ่งที่ปรารถนา

เบญญาพัชร วันทอง เขียนหนังสือเรื่อง “เอกสารประกอบการสอน PGED311: จิตวิทยาบุคลิกภาพ” กล่าวว่า คาร์ล จี จุง (Carl G. Jung) เป็นนักจิตวิทยาชาวสวิส ได้ศึกษาและพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแบบจิตวิเคราะห์ จุงมีความคิดที่เชื่อว่าจิตใต้สำนึกทำหน้าที่บันทึกความจำและแรงกระตุ้นทั้งหลายไว้ และทำหน้าที่ถ่ายทอดสิ่งที่จิตใต้สำนึกมีการเก็บสะสมไว้ ซึ่งจะเป็นการสะท้อนกลับให้เป็นมโนภาพเรื่องราวในอดีตที่น่าตื่นเต้นของมนุษย์ได้

จุง แบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 บุคลิกภาพแบบปกปิด (Introverts) เป็นลักษณะบุคคลที่ไม่ชอบการเข้าสังคมมีเพื่อนมาก ยึดมั่นในความรู้สึกของตนเอง ไม่ชอบคบเพื่อนมาก บางขณะจะมีความรู้สึกว่าเหว่ ชอบอยู่ตามลำพัง สันโดษ ชอบอ่านหนังสือ เหงา จิตใจไม่มีความมั่นคง อารมณ์หงุดหงิด หวันไหวง่ายและไม่ชอบการก้าวร้าวรุนแรง

แบบที่ 2 บุคลิกภาพแบบเปิดเผย (Extroverts) เป็นลักษณะบุคคลที่ถูกครอบงำโดยอิทธิพลจากสิ่งภายนอก มีเป้าหมายที่เป็นความจริงมาก ชอบมีประสบการณ์ด้วยตนเอง ชอบเข้าสังคม ชอบมีเพื่อนมาก ชอบพูดมากกว่าฟัง ช่างพูด จิตใจมั่นคง ร่าเริง แจ่มใส ปรับตนเองได้ค่อนข้างดี และสามารถที่จะแสดงความก้าวร้าวรุนแรงได้ โดยขาดการควบคุมอารมณ์

ดังนั้น บุคลิกภาพทั้งแบบปกปิด และแบบเปิดเผยจะมีอยู่ในตัวของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับโอกาสและสถานการณ์

จากการศึกษาต่อมาพบว่าบุคคลที่มีลักษณะเก็บตัว หรือแสดงตัวอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวพบได้น้อยในสังคม บุคคลส่วนใหญ่มักจะมีลักษณะที่กำกวม (Ambiverts) คือ มีลักษณะทั้งสองแบบถ่วงดุลกันในคนหนึ่ง ๆ แต่อาจมีแบบไหนมากกว่ากันแล้วแต่สถานการณ์

ในขณะที่พรอยด์มุ่งที่การเลี้ยงดูว่าตอนเด็กเป็นอย่างไร โทมาก็จะเป็นอย่างนั้น แต่จุงไม่เห็นด้วย จุงมีความคิดว่าบุคลิกภาพเป็นผลจากการวางเป้าหมายอนาคต และประสบการณ์ ปัจจุบันมากกว่า ทฤษฎีของจุงกล่าวว่า ชีวิตมนุษย์เป็นการพยายามบากบั่นที่จะบรรลุเป้าหมายในอนาคต คือความมีเอกภาพและบูรณภาพ (unity and perfection) โดยที่ระบบต่าง ๆ ของบุคลิกภาพสามารถทำงานร่วมกันอย่างสอดคล้องและสมดุล สามารถแก้ปัญหาและดำเนินชีวิตอย่างมีวุฒิภาวะและปรับตัวได้

จุงกล่าวไว้อีกว่า จิตไร้สำนึกของบุคคลมีสองฝ่าย คือจิตไร้สำนึกส่วนตัว (Personal) และจิตไร้สำนึกส่วนรวม (Collective or Racial) ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่มีแตกต่างกัน เช่น เชื่อในเทพเจ้า ความรักแม่และเอื้อเฟื้อต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

นิภา แก้วศรีงาม เขียนหนังสือเรื่อง “จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)” กล่าวว่า จากระบบของแรงจูงใจ จะพบว่าพฤติกรรมอันเนื่องมาจากการจูงใจจะมีขั้นตอนและสามารถอธิบายตามองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ดังนี้ คือ

1. Input หมายถึงปัจจัยนำเข้าอันเป็นตัวเร้าและกระตุ้นให้เกิดกระบวนการจูงใจ
 - 1.1 สิ่งเร้า (Stimulus) ซึ่งรวมทั้งสิ่งเร้าภายนอกในร่างกายอันได้แก่ บุคคล สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และสิ่งเร้าภายในร่างกาย ได้แก่ผลของการทำงานของระบบต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น นัย้อย เป็นต้น
 - 1.2 การเรียนรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคลจะเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่เร้าให้บุคคลเกิดความต้องการที่แตกต่างกันได้
- 2.Process
 - 2.1 ความต้องการ (Needs) เมื่อบุคคลถูกเร้าจะทำให้เกิดเป็นความต้องการ
 - 2.2 แรงขับ (Drive) เมื่อบุคคลเกิดความต้องการก็จะเกิดเป็นความตึงเครียด (Tension) ความตึงเครียดนี้จะผลักดันให้เกิดเป็นแรงขับ
 - 2.3 การตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากแรงขับผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองไปตามการเรียนรู้และประสบการณ์ การตอบสนองจะดำเนินต่อไปจนกว่าจะถึงเป้าหมาย
3. Output

เป้าหมาย (Goal) ที่กำหนดไว้เพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองไปจนถึงเป้าหมายนี้ จะพบว่า เป้าหมายที่กำหนดไว้บางครั้งอาจจะสอดคล้องกับความต้องการ

ของบุคคล หรือบางครั้งอาจจะไม่สอดคล้องก็ได้ เพราะบางคนที่แสดงการตอบสนองแล้วไม่ถึงเป้าหมาย หรือถึงเป้าหมายแล้วยังไม่ใช่สิ่งที่ตนต้องการจริง ๆ ความต้องการของบุคคลก็ยังคงมีอยู่ ทำให้มีความตึงเครียดผลักดันให้เกิดแรงขับจนต้องมีการตอบสนองอยู่อีกจนกว่าบุคคลนั้นจะเกิดความพึงพอใจ แต่ถ้าบุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองถึงเป้าหมายแล้วพึงพอใจเป็นเป้าหมายที่ตนต้องการ หรือถึงเป้าหมายแล้วตนได้รับรางวัลอื่น ๆ อันเป็นที่ต้องการ ความต้องการของคนนั้นจะลดลง เป็นอันจบกระบวนการจูงใจ บุคคลก็จะไม่เกิดพฤติกรรมอีก

Belinda Luscombe. เขียนบทความชื่อว่า “Why It's So Hard to Say 'I Love You'” ใน https://time.com/5526809/how-to-say-iloveyou/?_trms อธิบายถึงสาเหตุที่การสารภาพรักเป็นเรื่องยากไว้ว่า ในความสัมพันธ์นั้นบางครั้งมีความคลุมเครืออยู่ ทำให้บุคคลที่อยู่ในความสัมพันธ์นั้นไม่มั่นใจว่าความสัมพันธ์ที่กำลังดำเนินอยู่นั้นคืออะไร ซึ่งนักจิตวิทยาได้ให้เหตุผลว่า การที่บุคคลหนึ่งไม่ยอมรับความสัมพันธ์ให้ชัดเจน เนื่องจากความคลุมเครือเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่ง หรือก็คือ ความคลุมเครือเป็นเครื่องป้องกันการโดนปฏิเสธจากการสารภาพรักกับอีกฝ่าย

ตามทฤษฎีการจับคู่ (mating theory) กล่าวว่า บุคคลที่เป็นฝ่ายแสดงอาการสองจิตสองใจ หรือลังเลในความสัมพันธ์ บุคคลนั้นจะเป็นผู้ที่มีอำนาจในความสัมพันธ์มากที่สุด เนื่องจากอีกฝ่ายจะต้องเป็นฝ่ายที่ยอมทำตามความต้องการของบุคคลนั้น

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าการเขียนบทแอนิเมชันหรืออนิเมะนั้นมีความคล้ายคลึงกับการเขียนบทละครและภาพยนตร์ คือต้องมีความรู้ในกระบวนการสร้างบทละคร และการกำหนดลักษณะของแต่ละตัวละคร เมื่อผู้วิจัยทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องแล้วพบว่ายังไม่มีผู้ใดศึกษาเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงประสงค์จะศึกษาเรื่องดังกล่าว

บทที่ 3

แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ (Kaguya-sama: Love Is War)



ภาพที่ 1 แอนิเมชันเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ

ที่มา https://kaguya.love/1st/assets/img/top/img_main_sp.jpg , 2564

แอนิเมชันเรื่องสารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ (かぐや様は告らせたい～天才たちの恋愛頭脳戦～ , Kaguya-sama: Love Is War) เป็นแอนิเมชันญี่ปุ่นประเภทเซเน็ง (Seinen) เขียนเรื่องและวาดภาพโดย อากะ อาคาซากะ (赤坂アカ, Aka Akasaka : 2531 - ปัจจุบัน) เริ่มลงตีพิมพ์ในนิตยสาร มิราเคิลจัมป์ (Miracle Jump) ของสำนักพิมพ์ชูเอฉะ (Shūeisha) เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2558 และย้ายไปตีพิมพ์ในนิตยสาร ยังจัมป์รายสัปดาห์ (Weekly Young Jump) เมื่อวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2559 และได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมะโทรทัศน์โดยสตูดิโอ เอ-1 พิกเจอร์ส (A-1 Pictures) โดยซีซั่นแรกเริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ 12 มกราคม – 30 มีนาคม พ.ศ. 2562 ทางช่อง MBS, Tokyo MX, BS11, Gunma TV, Tochigi TV, Chukyo TV และ TV Niigata มีจำนวนตอนทั้งหมด 12 ตอน ส่วนซีซั่นสองเริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ 11 เมษายน – 27 มิถุนายน พ.ศ. 2563 ทางช่อง The Tokyo MX, Gunma TV, Tochigi TV, BS11, Abema TV service, MBS และ TV Niigata. โดยมีจำนวนตอนทั้งหมด 12 ตอน

เนื้อเรื่อง

เรื่องราวเกิดขึ้นในสถานักเรียนของโรงเรียนเอกชนชูจิอิน ซึ่งเป็นโรงเรียนอันดับต้น ๆ ของประเทศญี่ปุ่น โดยมี ชิโรกาเนะ มิยูกิ นักเรียนอัจฉริยะซึ่งทำคะแนนสอบได้เป็นอันดับหนึ่งดำรงตำแหน่งประธานนักเรียน และมี ชิโนมียะ คาซึยะ ทายาทบริษัทที่ใหญ่อันดับหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นดำรงตำแหน่งรองประธานนักเรียน ทั้งสองมักถูกมองว่าเป็นคู่รักที่สมบูรณ์แบบแม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้มีความสัมพันธ์แบบโรแมนติคก็ตาม อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ใช้เวลาร่วมกัน ทั้งสองได้พัฒนาความรู้สึกซึ่งกันและกัน แต่ทั้งคู่มีความคิดว่า การสารภาพรักก่อนเป็นเรื่องอ่อนแอ หากใครสารภาพรักก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ ทั้งสองจึงวางแผนเพื่อให้อีกฝ่ายสารภาพรักกับตนก่อน

ตัวละครหลัก

1. ชิโนมียะ คาซึยะ (Shinomiya Kaguya)

นักเรียนชั้นปี 2 รองประธานนักเรียนโรงเรียนชูจิอิน บุตรสาวของเจ้าของกิจการ “ชิโนมียะกรุ๊ป” ที่ครอบครองทรัพย์สินรวมทั้งหมดกว่า 200 ล้านล้านเยน มีความสามารถรอบด้านทั้งในด้านการเรียน ศิลปะ และกีฬา เป็นคนเย็นชาและมีเหตุผล แต่หลังจากเข้าร่วมสถานักเรียนเธอก็กลายเป็นคนอ่อนโยนมากขึ้น ในช่วงแรก ๆ ที่เข้าสถานักเรียน เธอถือว่าชิโรกาเนะ มิยูกิ เป็นคนที่น่าจะคบหาด้วยได้ถ้าหากเขาสารภาพรักกับเธอก่อน ดังนั้นเธอจึงพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้เขาสารภาพรักกับเธอ ต่อมาเธอเริ่มแสดงออกชัดเจนว่าชอบมิยูกิ แต่เธอกลับไม่ยอมรับมัน

2. ชิโรกาเนะ มิยูกิ (Shirogane Miyuki)

นักเรียนชั้นปี 2 ประธานนักเรียนโรงเรียนชูจิอิน เป็นนักเรียนที่ขยันขันแข็ง ถึงแม้จะมีฐานะทางบ้านไม่ดีนักแต่เขากลับสามารถทำคะแนนสอบได้เป็นอันดับหนึ่งของโรงเรียน เป็นคนถือตัว และคอยรักษาภาพลักษณ์ให้ดูสมบูรณ์แบบอยู่เสมอ เขาเป็นคนขี้งาน มักจะอดนอนจากการทำงานพิเศษและการเรียนหนักอยู่เสมอ เนื่องจากฐานะทางบ้าน เขาจึงไม่ได้พูดถึงเรื่องการเงินมากนักและพยายามไม่ใช้เงินฟุ่มเฟือย ถึงแม้ว่าเขาจะมีความรู้สึกชอบพอชิโนมียะ คาซึยะ แต่ด้วยฐานะที่ต่างกันทำให้เขากลับที่จะสารภาพรักกับเธอ

3. ฟุจิวาระ จิกะ (Fujiwara Chika)

นักเรียนชั้นปี 2 เลขาสถานักเรียนโรงเรียนชูจิอิน เป็นคนร่าเริงและมักจะยิ้มอยู่ตลอดเวลา เธอมักจะเป็นคนที่คิดกิจกรรมเพื่อเล่นสนุกและสร้างความบันเทิงให้กับสมาชิกสภา

นักเรียนอยู่เสมอ เธอเป็นคนไม่อ่านบรรยายกรอบข้าง จึงส่งผลให้เธอมักจะเข้าไปทำลายแผนของชินมิยะ คางุยะ และ ชิโรกาเนะ มิยุกิ โดยที่เธอไม่รู้ตัว เนื่องจากเธอมีนิสัยที่เหมือนเด็ก จึงมักถูกสมาชิกสภานักเรียนคนอื่นมองว่าหลอกง่าย แต่ความจริงเธอเป็นคนที่มีความสามารถมากในด้านดนตรีและภาษา โดยเธอมีความสามารถด้านเปียโนในระดับสูงและสามารถพูดได้ถึง 5 ภาษา

4. อิชิกามิ ยู (Ishigami Yu)

นักเรียนชั้นปี 1 เฮอร์มิกของสภานักเรียนโรงเรียนซูจิอิน เป็นคนมีตม่น ไม่ชอบสูงสิ่งกับใคร มักจะนำงานของสภานักเรียนกลับไปทำที่บ้านแทนการมาประชุมร่วมกับสมาชิกคนอื่น ๆ เขาชอบพูดจาถากถางประชดประชันผู้อื่นอยู่บ่อยครั้ง ทำให้นักเรียนคนอื่นไม่ค่อยชอบเขา แต่ความจริงแล้วเขาเป็นคนจิตใจดีและนึกถึงผู้อื่นอยู่เสมอ

5. อีโนะ มิโกะ (Ino Miko)

นักเรียนชั้นปี 1 ผู้ตรวจสอบบัญชีของสภานักเรียนโรงเรียนซูจิอิน เป็นคนหัวแข็งและดื้อรั้น มักจะยึดมั่นในกฎระเบียบและความยุติธรรมอยู่เสมอ เธอเชื่อว่ากฎระเบียบของโรงเรียนซูจิอินกำลังย่อนยานลงและต้องการบังคับใช้กฎเกณฑ์ที่เข้มงวดมากขึ้น เนื่องจากทัศนคติที่เป็นเผด็จการของเธอทำให้นักเรียนคนอื่น ๆ ไม่ชอบเธอ อย่างไรก็ตามเธอไม่เคยหวั่นไหวเมื่อต้องเผชิญหน้ากับนักเรียนที่ไม่ทำตามกฎระเบียบของโรงเรียน อย่างไรก็ตามเธอมักจะประหม่าเสมอเมื่อต้องพูดต่อหน้าคนจำนวนมาก

บทที่ 4

การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร

1. ชิโนมียะ คางุยะ (Shinomiya Kaguya)

ตัวละครนี้เป็นตัวละครแบบ Well Round Character โดยสามารถวิเคราะห์ได้โดยพิจารณา ลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ลักษณะภายนอก



ภาพที่ 2 ตัวละครชิโนมียะ คางุยะ

ที่มา <https://anidb.net/character/99202> , 2561

มีรูปร่างและหน้าตาที่ดี มีผิวขาว ผมสีดำยาว ไว้หน้าม้าแสกกลางและมีปอยผมสองข้าง โดยเธอมักจะมัดผมของเธอไว้ด้วยริบบิ้นสีแดง มีดวงตาสีแดงขนาดใหญ่และมีหางตาชี้ขึ้น มีรูปร่างผอมบางและหน้าอกเล็กอย่างเห็นได้ชัด โดยปกติเธอจะสวมเครื่องแบบนักเรียนถูกระเบียบและสวมถุงเท้าสีดำ



ภาพที่ 3 ตัวละครชิโนมิยะ คางุยะในช่วงก่อนเข้าสถานักเรียน

ที่มา <https://moesucks.files.wordpress.com/> , 2562

ในช่วงก่อนเข้าสถานักเรียน เธอจะปล่อยผมลงมาโดยไม่ได้ผูกมัดบั้นสีแดง อีกทั้งดวงตาของเธอยังเป็นสีแดงเข้มกว่าปกติและไร้ชีวิตชีวา (ดังเช่นในภาพที่ 3) ทำให้รอบตัวเธอมีบรรยากาศที่มีดมน เย็นชา และเข้าถึงยาก ซึ่งสิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงสภาพจิตใจที่ได้รับอิทธิพลจากการเลี้ยงดูที่เข้มงวดและไร้ความปรานีจากครอบครัวของเธอ

ต่อมาเมื่อเธอได้ใกล้ชิดกับสมาชิกสถานักเรียนคนอื่น ๆ (โดยเฉพาะชิโรกานะ มียูกิ) เธอได้พยายามที่จะเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตนเองให้ดูน่ารักขึ้น โดยเธอได้นำริบบิ้นสีแดงมาผูกผมของเธอไว้ ซึ่งสิ่งนี้แสดงถึงการเปลี่ยนบุคลิกภาพของเธอ จากที่เคยเป็นคนเย็นชา เธอเริ่มสานความสัมพันธ์กับผู้อื่น มีบรรยากาศรอบตัวดูสดใส และน่ารักขึ้น อีกทั้งดวงตาของเธอยังเปลี่ยนเป็นสีอ่อนลง และเป็นประกายมากขึ้น

2. สถานภาพทางสังคม

รองประธานนักเรียนโรงเรียนซุจิอิน และยังเป็นบุตรสาวของเจ้าของกิจการ “ชิโนมิยะกรุ๊ป” ที่ครอบครองทรัพย์สินรวมทั้งหมดกว่า 200 ล้านล้านเยน อีกทั้งยังเป็นคนที่มีความสามารถรอบด้าน ทั้งในด้านศิลปะ ดนตรี และศิลปะป้องกันตัว

จากแอนิเมชันซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 3 แสดงให้เห็นว่าครอบครัวของเธอมีการเลี้ยงดูแบบเข้มงวด และกดดันเธอจากสิ่งที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ เช่น เรื่องเพศ ทำให้เธอไม่รู้ความหมายแฝงของคำว่า “ครั้งแรก”

นอกจากฮายาซากะ ไอ ที่รับใช้เธอมาตั้งแต่เด็กแล้ว ก่อนเข้าสถานักเรียนเธอแทบจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แม่ของเธอเสียชีวิตตั้งแต่เธอยังเด็ก และเธอก็แสดงให้เห็นว่าเธอมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีนักกับสมาชิกในครอบครัวที่เหลือ

3. ลักษณะนิสัย

เป็นคนเย็นชา มีเหตุผล และเฉลียวฉลาด โดยเธอมักจะใช้เหตุผลในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ อยู่เสมอแม้กระทั่งเรื่องความรัก โดยเธอมีความคิดว่าหากใครสารภาพรักก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ เนื่องจากในความสัมพันธ์ระหว่างคู่รักมีความแตกต่างทางอำนาจชัดเจน มีฝ่ายได้เปรียบและเสียเปรียบ โดยฝ่ายที่สารภาพรักก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้เพราะว่าจะต้องตกเป็นเบี้ยล่างให้กับฝ่ายที่ถูกสารภาพรัก ด้วยแนวคิดนี้ เธอจึงไม่ยอมยกยอมรับว่าเธอตกหลุมรักชิโรกานะ และพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ชิโรกานะเป็นฝ่ายสารภาพรักกับเธอก่อน

จากการพิจารณาแนวคิดของเธอข้างต้นจะพบว่า สาเหตุที่เธออยากเป็นผู้ชนะในความสัมพันธ์นี้เป็นผลมาจากความถือตัวของเธอ โดยเธอภาคภูมิใจในชื่อเสียงและฐานะของตนเองมาก เธอคิดว่าการแสดงออกว่าชอบต่อคนที่เธอชอบมากเกินไปเป็นสิ่งที่ดูไม่ดี แต่ในช่วงท้ายของเรื่องจะแสดงให้เห็นว่าเธอเริ่มกล้าที่จะแสดงความรู้สึกของตนเองมากขึ้น

จากซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 9 นาทีที่ 20:00 – 20:56 เห็นได้ว่าเมื่อเธอป่วยจะทำให้สติสัมปชัญญะและความสามารถในการตัดสินใจของเธอลดลง เธอจึงกล้าแสดงความรู้สึกและความต้องการของตนเองอย่างตรงไปตรงมา แต่เมื่อหายป่วยแล้วสติสัมปชัญญะของเธอก็จะกลับมาเป็นดังเดิม

เธอค่อนข้างจะเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย โดยในตอนแรกที่ได้พบกับชิโรกานะ เธอคิดว่าความจิตใจดีของเขาเป็นสิ่งที่จอมปลอม โดยเธอคิดว่าโลกนี้ไม่มีคนที่อยากให้คนอื่นมีความสุขโดยไม่ต้องการสิ่งตอบแทน แต่เมื่อได้เข้าสภานักเรียนและได้ร่วมงานกันมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง เธอก็ได้พบว่าเขาเป็นคนดีจริง ๆ เธอจึงเริ่มเปิดใจให้กับเขา จนตกหลุมรักเขาในที่สุด

เธอต้องทนทุกข์ทรมานจากอารมณ์แปรปรวนอันเป็นผลมาจากการเลี้ยงดูของครอบครัวเธอ โดยภายในจิตใจของเธอได้สร้างบุคลิกต่าง ๆ แทนแต่ละสภาพจิตใจ โดยจะแสดงภาพเป็นศาลในจิตใจของเธอ จะเห็นได้จากซีซั่นที่ 2 ตอนที่ 2 นาทีที่ 09:49 – 13:55 เมื่อเธอต้องการตัดสินใจว่าจะมอบเค้กและของขวัญวันเกิดให้แก่ชิโรกานะดีหรือไม่ ภายในจิตใจของเธอได้แบ่งเป็น 4 ส่วน คือ

1). ชิโนมิยะ คางุยะ (จำเลย) ที่ลังเลว่าจะตัดสินใจฉลองวันเกิดให้แก่ชิโรกานะดีหรือไม่ โดยปรากฏเป็นรูปลักษณะปกติของเธอ

2). คางุยะโง่ (ทนาย) บุคลิกนี้แสดงถึงความต้องการที่จะฉลองวันเกิดให้แก่ชิโรกานะของเธอ โดยปรากฏรูปลักษณะเป็นชิโนมิยะ คางุยะที่มีดอกไม้งอกอยู่บนศีรษะ

3). คาจึยะน้ำแข็ง (อัยการ) บุคลิกนี้แสดงถึงความสับสนว่าทำไมต้องฉลองวันเกิดให้แก่ ชิโรกานะ โดยปรากฏรูปลักษณ์เป็นชิโนมิยะ คาจึยะในช่วงก่อนเข้าสถานักเรียน

4). คาจึยะเด็ก (ผู้พิพากษา) โดยสาเหตุที่ผู้พิพากษาแสดงรูปลักษณ์เป็นเด็กเนื่องจากว่า เด็กนั้นตัดสินใจทำอะไรตามใจตนเอง ไม่สามารถตัดสินใจเรื่องยาก ๆ ได้ ผู้ที่จะรับหน้าที่ ตัดสินใจในเรื่องนี้จึงตกเป็นของ ชิโนมิยะ คาจึยะ (จำเลย) ไปในที่สุด

หากพิจารณาตามบุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ จะพบว่า แต่ละบุคลิกมีหน้าที่แสดงเป็นภาพแทนของ Id Ego และ Superego โดย “ชิโนมิยะ คาจึยะ (จำเลย)” แทน Superego มีหน้าที่ควบคุม Id และ Ego ให้แสดงออกอย่างเหมาะสม “คาจึยะ โง่ (ทนาย)” แทน Id ซึ่งเป็นค้นหาหรือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ยังไม่ได้ขัดเกลา และ “คาจึยะน้ำแข็ง (อัยการ)” แทน Ego ซึ่งหมายถึงส่วนที่ควบคุมพฤติกรรมที่เกิดจากความ ต้องการของ Id โดยอาศัยกฎเกณฑ์ทางสังคม และหลักแห่งความจริง (Reality principle) มา ช่วยในการตัดสินใจ ไม่ใช่แสดงออกตามความ พอใจของตนแต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องคิด แสดงออกอย่างมีเหตุผล

2. ชิโรกานะ มิยุกิ (Shirogane Miyuki)

ตัวละครนี้เป็นตัวละครแบบ Well Round Character โดยสามารถวิเคราะห์ได้โดยพิจารณา ลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ลักษณะภายนอก



ภาพที่ 4 ตัวละครชิโรกานะ มิยุกิ

ที่มา <https://cdn-us.anidb.net/images/main/228968.jpg> , 2561

เป็นผู้ชายที่มีรูปร่างและหน้าตาที่ดี มีผมสีบลอนด์และดวงตาสีฟ้าเข้ม เนื่องจากสายตาสั้นและอดนอนต่อเนื่อง ดวงตาของเขาจึงดูอ่อนล้าและมีรอยคล้ำใต้ตาอยู่เสมอ ผมของเขามักจะชี้ขึ้นอยู่เสมอเนื่องจากเขาไม่มีเวลาพอที่จะจัดทรงมัน เขาสวมใส่เครื่องแบบนักเรียนชายพร้อมทั้งห้อยโซ่สีทองซึ่งแสดงถึงสถานะประธานนักเรียนของเขา

2. สถานภาพทางสังคม

ประธานนักเรียนโรงเรียนซูจิอิน เป็นนักเรียนที่มีความขยันขันแข็ง เขาสามารถทำคะแนนสอบได้เป็นอันดับหนึ่งของโรงเรียน แต่เนื่องจากครอบครัวของเขามีฐานะที่ไม่ดีนัก เขาจึงต้องทำงานพิเศษทุกวันเพื่อช่วยแบ่งเบาภาระทางการเงินของครอบครัว ทำให้เขาพักผ่อนไม่เพียงพอซึ่งไม่ดีต่อสุขภาพของเขาเท่าใดนัก

เนื่องจากสถานะทางการเงินที่ไม่ดีนัก เขาจึงหลีกเลี่ยงที่จะพูดถึงเรื่องนี้ต่อหน้าผู้อื่น เขาเป็นคนไม่ชอบใช้เงินฟุ่มเฟือย จะเห็นได้ว่าเขาไม่มีชุดอื่นนอกจากเครื่องแบบนักเรียน เขาจึงต้องสวมใส่ชุดนักเรียนแทนชุดไปรเวท

3. ลักษณะนิสัย

เป็นคนจริงจัง ขยันขันแข็งและมีความเป็นผู้นำสูง เขามีผลการเรียนที่ดีเยี่ยม อีกทั้งยังได้รับเลือกให้เป็นประธานนักเรียนทั้ง ๆ ที่เพิ่งเข้าเรียนได้เป็นระยะเวลา 1 ปี ด้วยภาพลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบ เขาจึงพยายามอย่างหนักเพื่อจะรักษาภาพลักษณ์ของเขาไว้

ถึงแม้ว่าเขาจะมีผลการเรียนดีเยี่ยม แต่เขามีทักษะด้านกีฬาและดนตรีในระดับแย่มาก โดยเขาไม่ต้องการให้ใครเห็นด้านนี้ของเขา เขาจึงพยายามฝึกฝนอย่างหนักเพื่อพัฒนาทักษะเหล่านี้ โดยเห็นได้จากซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 5 นาทีที่ 08:55 – 15:10 เขาได้ขอร้องให้ฟูจิวาระสอนวอลเลย์บอลให้เขาก่อนที่จะถึงคาบพละ เพื่อที่เขาจะได้ไม่ขายหน้าเพื่อนในชั้นเรียน และในซีซั่นที่ 2 ตอนที่ 5 นาทีที่ 12:00 – 17:50 เขาได้บอกกับฟูจิวาระว่าเขาไม่กล้าร้องเพลงเพราะกลัวขายหน้าให้กับชิโนมิยะและเพื่อนร่วมชั้น ฟูจิวาระจึงยอมช่วยสอนเขาร้องเพลง

แม้ว่าเขาจะมีความรู้สึกชอบพอชิโนมิยะและเชื่อว่าเธอก็มีความรู้สึกแบบเดียวกันกับเขา แต่เขากลับไม่กล้าสารภาพความในใจกับเธอ เพราะเขามีความที่คิดว่า คู่รักทุกคู่ย่อมมีผู้แพ้กับผู้ชนะเสมอ ฝ่ายผู้แพ้จะต้องตกเป็นเบี้ยล่างในความสัมพันธ์นั้นไปตลอดกาล ส่วนผู้ชนะจะเป็นผู้คุมเกมทุกอย่างของความสัมพันธ์นั้น ทำทุกอย่างได้ตามใจชอบ โดยฝ่ายผู้ชนะนั้นตัดสินใจ

กันโดยที่ใครสารภาพรักก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ เขาจึงพยายามทำทุกวิถีทางให้เธอมาสารภาพรักกับเขาก่อน

เมื่อพิจารณาจากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นจะพบว่า สาเหตุที่เขาอยากจะเป็นผู้ชนะในความสัมพันธ์นี้มาจากการที่เขาพื้นฐานะด้อยกว่าชิโนมิยะ โดยเขากลัวว่าเธอจะดูถูกเขา เขาจึงพยายามรักษาภาพลักษณ์ของตนเองให้สมบูรณ์แบบเพื่อที่จะได้ทัดเทียมกับเธอ เขากลัวว่าถ้าหากเขาเป็นฝ่ายสารภาพรักก่อนเขาจะต้องตกเป็นเบี้ยล่างในความสัมพันธ์นี้ไปตลอดกาล

ถึงแม้เขาจะมีความมั่นใจในตนเองสูง แต่เขาก็เป็นคนจิตใจดี ยึดถือคุณธรรม มีความเสียสละ ชอบช่วยเหลือและเอื้อเฟื้อเพื่อผู้อื่น เขามักจะช่วยเหลือนักเรียนคนอื่น ๆ ด้วยความเต็มใจอยู่เสมอ

3. ฟุจิวาระ จิกะ (Fujiwara Chika)

ตัวละครนี้เป็นตัวละครแบบ Well Round Character โดยสามารถวิเคราะห์ได้โดยพิจารณา ลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ลักษณะภายนอก



ภาพที่ 5 ตัวละครฟุจิวาระ จิกะ

ที่มา <https://cdn-us.anidb.net/images/main/228969.jpg> , 2561

เป็นเด็กผู้หญิงหน้าตาน่ารัก มีผิวขาว ผมสีชมพูอ่อนยาวถึงไหล่ โดยติดโบว์สีดำไว้ที่หน้าม้า มีดวงตากลมโตสีฟ้า และหน้าอกขนาดใหญ่อย่างเห็นได้ชัด เธอมีส่วนสูงที่น้อยกว่าชิโนมิยะ โดยปกติเธอมักจะสวมเครื่องแบบนักเรียนฤดูกระเปียบและสวมถุงเท้าสีขาว

2. สถานภาพทางสังคม

เลขานุการของสถานักเรียน เป็นลูกคนกลางของตระกูลนักการเมือง ปู่ทวดของเธอเคยเป็นนายกรัฐมนตรี และลุงของเธอเป็นรัฐมนตรีฝ่ายขวาคนปัจจุบัน ครอบครัวของเธอเลี้ยงดูเธอโดยมอบความรักและความอบอุ่นแก่เธอเป็นอย่างดี แต่ในบางครั้งครอบครัวของเธอก็แสดงความเข้มงวดกับเธอ โดยเธอไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นเกมหรืออ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก

3. ลักษณะนิสัย

เป็นคนร่าเริง มักจะยิ้มอยู่เสมอ และรักความสนุกสนาน เธอจึงมักจะหากิจกรรมหรือเกมสนุก ๆ มาเล่นกับสมาชิกสถานักเรียนอยู่เสมอ ด้วยนิสัยชอบเอาชนะแบบเด็ก ๆ ของเธอ เธอจึงมักจะหาวิธีโกงเกมอยู่เสมอ แต่ส่วนใหญ่จะถูกจับได้ทุกครั้ง เพราะกลโกงของเธอ มักจะมีช่องโหว่ให้อีกฝ่ายรู้ เช่นในซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 9 นาทีที่ 09:40 – 14:50 เธอถูกชิโรกาเนะจับได้ว่าโกงเกมจับคู่ไฟโดยใช้วิธีทำลายหลังไฟให้มีลักษณะคล้ายกับตัวเลข เธอจึงตัดสินใจเล่นอีกรอบโดยเปลี่ยนสำหรับไฟใหม่ แต่สุดท้ายก็โดนจับได้อีกครั้งเพราะเธอได้วางตำแหน่งไฟตามเข็มนาฬิกา ทำให้สามารถจับคู่ไฟได้โดยการจำตำแหน่งของไฟ เธอจึงถูกปรับแพ้ในเกมนี้ในที่สุด

เธอมีนิสัยสบาย ๆ และไม่คิดมาก แต่บางทีความไม่คิดมากของเธอก็ส่งผลให้เธอกลายเป็นคนไม่อ่านบรรยากาศรอบข้าง เช่น ในซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 5 นาทีที่ 20:50 เธอไม่รู้ว่าชิโนมิยะแกล้งลืมน้ำเพื่อที่จะอาศัยร่มของชิโรกาเนะเดินไปด้วยกัน เธอจึงให้ชิโนมิยะยืมร่มของตนเอง ทำให้ชิโนมิยะไม่พอใจเป็นอย่างมาก

เนื่องจากที่บ้านของเธอปิดกั้นเธอจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก เธอจึงมีความสนใจในเรื่องนี้เป็นพิเศษ เช่นในซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 5 นาทีที่ 04:50 – 07:35 เธอเรียกตัวเองว่า “จิกะ นักสืบรัก” และได้ให้คำปรึกษาด้านความรักแก่นักเรียนคนอื่น ๆ ด้วย นอกจากนี้เธอยังแอบโหลดการ์ตูนรักโรแมนติคมาอ่านในโทรศัพท์มือถือของตัวเองด้วย แต่น่าแปลกที่เธอสนใจในเรื่องความรัก แต่เธอกลับไม่รู้ถึงความสัมพันธ์ของชิโรกาเนะและชิโนมิยะ

4. อิชิงามิ ยู (Ishigami Yu)

ตัวละครนี้เป็นตัวละครแบบ Well Round Character โดยสามารถวิเคราะห์ได้โดยพิจารณา ลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ลักษณะภายนอก



ภาพที่ 6 ตัวละครอิชิงามิ ยู

ที่มา <https://cdn-us.anidb.net/images/main/228970.jpg> , 2561

เป็นชายร่างเล็ก มีรูปร่างผอมบาง มีผมสีน้ำเงินเข้มยาวถึงคางซึ่งปิดบังใบหน้าด้านซ้าย เขามีดวงตาสีดำสนิท ใบหน้าของเขามักจะดูหม่นหมองอยู่ตลอดเวลา เขามักจะเอาหูฟังของเขาค้างไว้ที่คอตลอดเวลา เขาสวมใส่เครื่องแบบนักเรียนโดยไม่ติดกระดุมเสื้อนอก ส่วนเครื่องแบบฤดูร้อนเขาจะสวมเสื้อกั๊กสีเทาทับเสื้อเชิ้ตเอาไว้



ภาพที่ 7 ตัวละครอิซิกามิ ยู สมัยมัธยมต้น

ที่มา <https://64.media.tumblr.com/> , 2563

ในช่วงมัธยมต้น เขามีรูปร่างแข็งแรงและตัดผมสั้น อย่างไรก็ตามในช่วงมัธยมปลาย เขาได้สูญเสียกล้ามเนื้อเนื่องจากไม่ได้ออกกำลังกายเป็นเวลานาน

2. สถานภาพทางสังคม

เหรียญกษาปณ์ของสถานักเรียน เขาเป็นลูกชายคนที่สองของประธานบริษัทของเล่นเล็ก ๆ เขามีความเชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก แต่ในด้านการเรียนเขามีผลการเรียนที่ไม่ดีนัก ในซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 6 ชิโนมิยะจึงได้พยายามตีหนังสือให้เขา ทำให้คะแนนสอบของเขาเพิ่มขึ้น

ช่วงก่อนขึ้นมัธยมปลาย เขาเคยถูกพักการเรียน เนื่องจากมีเรื่องชกต่อยกับ โอกิโนะ โค ประธานชมรมการละคร สาเหตุเพราะเขาไม่ยอมที่โอกิโนะนอกใจแฟนของตนเอง แต่โอกิโนะได้วางแผนใส่ร้ายอิซิกามิว่าอิซิกามิมีใจคนที่เขาไม่ยอม ทำให้อิซิกามิถูกเพื่อนร่วมชั้นเกลียดชัง อีกทั้งยังถูกพักการเรียนเพราะไม่ยอมส่งจดหมายสำนึกผิด เพราะเขาเชื่อว่าเขาไม่จำเป็นต้องสำนึกผิด ในสิ่งที่เขาไม่ได้ทำ จนกระทั่งชิโรกาเนะ มิยุกิ ได้สืบสวนเรื่องราวทั้งหมดและเชื่อว่าเขาไม่ได้ทำผิด หลังจากนั้นเขาจึงได้รับเลือกเข้าสถานักเรียนในตำแหน่งเหรียญกษาปณ์

3. ลักษณะนิสัย

เป็นคนเก็บตัวและค่อนข้างมองโลกในแง่ร้าย ในช่วงแรกเขามักจะนำงานกลับไปทำที่บ้านโดยไม่เข้ามาที่สถานักเรียน เขาค่อนข้างเกรงกลัวชิโนมิยะ ในซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 6 นาทีที่ 02:59 - 09:00 เขาได้มาขอชิโรกาเนะลาออกจากสถานักเรียนเนื่องจากเขากลัวว่าจะถูกชิโนมิยะฆ่า แต่สุดท้ายเขาก็ถูกชิโนมิยะข่มขู่ไม่ให้ลาออก เขาจึงต้องอยู่ในสถานักเรียนโดยหวาดกลัวเธอต่อไป ต่อมาเมื่อชิโนมิยะตีหนังสือให้เขาและได้ช่วยเหลือเขาอีกหลายอย่าง เขาจึงเริ่มเปิดใจให้เธอและพบว่าเธอใจดีกว่าที่เขาคิด

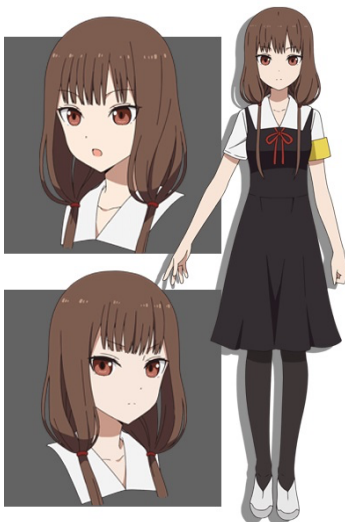
เขาค่อนข้างอิจฉานักเรียนชายที่มีแฟนและได้รับความนิยม เนื่องจากไม่ค่อยจะมีนักเรียนคนอื่นอยากสนิทสนมกับเขามากนัก ถึงแม้ว่าเขาจะไม่เคยมีแฟนมาก่อน แต่เขามีความเชี่ยวชาญด้านความรักเป็นอย่างมากจากการเล่นเกมและอ่านการ์ตูน เขาสามารถให้คำปรึกษาด้านความรักได้อย่างเชี่ยวชาญ เช่น ในซีซั่นที่ 1 ตอนที่ 10 นาทีที่ 08:53 - 13:41 เขาได้ให้คำปรึกษาด้านความรักและคำแนะนำกับชิโรกาเนะ

เนื่องจากมีนักเรียนบางส่วนไม่ชอบเขาเพราะเข้าใจผิดจากเหตุการณ์ที่เขามีเรื่องชกต่อยตอนมัธยมต้น เขาจึงพยายามวางตัวออกห่างและไม่เชื่อใจผู้อื่น แต่เมื่อได้เข้าร่วมคณะเชียร์สีแดงและได้เข้าแข่งขันวิ่งผลัดในกิจกรรมกีฬา สี เขาจึงได้พบว่ายังมีคนที่ใจดีกับเขาอยู่ ดังที่เห็นในซีซั่นที่ 2 ตอนที่ 11 นาทีที่ 14:14 – 21:00 จากฉากนี้จะเห็นได้ว่า ในตอนที่เขากำลังจะแข่งวิ่งผลัด เขาเกิดหวาดกลัวสายตาของผู้คนรอบข้างขึ้นมา แต่ชิโรกาเนะก็ได้เข้ามาให้กำลังใจเขา เขาจึงสามารถแข่งขันต่อไปได้ ต่อมาเขาแพ้การแข่งขันให้กับสีขาว เขาจึงกังวลว่าเพื่อนร่วมทีมจะต่อว่าเขา แต่เขาก็ได้พบว่าเพื่อนร่วมทีมของเขานอกจากจะไม่ต่อว่าแล้วยังมาให้กำลังใจเขาอีกด้วย เขาจึงได้พบว่าผู้คนรอบข้างเขาเป็นคนดีมากกว่าที่เขาคิด ด้วยเหตุนี้เขาจึงเริ่มเปิดใจให้ผู้อื่น

5. อีโนะ มิโกะ (Ino Miko)

ตัวละครนี้เป็นตัวละครแบบ Well Round Character โดยสามารถวิเคราะห์ได้โดยพิจารณา ลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ลักษณะภายนอก



ภาพที่ 8 ตัวละครอีโนะ มิโกะ

ที่มา <https://cdn-us.anidb.net/images/main/247009.jpg> , 2561

เป็นเด็กผู้หญิงร่างเล็ก มีดวงตาสีน้ำตาลละมุนสีน้ำตาลยาวที่มีดเป็นแกละหลวม ๆ และผมหน้าม้าปิดหน้าผาก โดยปกติเธอมักจะสวมเครื่องแบบนักเรียนกฎระเบียบและสวมถุงน่องสีดำ พร้อมทั้งสวมปลอกแขนสีเหลืองที่แขนซ้ายเพื่อระบุตำแหน่งกรรมการรักษากฎระเบียบ

2. สถานภาพทางสังคม

พ่อของเธอเป็นผู้พิพากษาในศาลฎีกา ส่วนแม่ทำงานในกลุ่มสนับสนุนด้านมนุษยธรรมระหว่างประเทศ ด้วยภาระหน้าที่การงาน ทำให้พ่อแม่ของเธอไม่มีเวลาให้ เธอคิดว่าสาเหตุที่พ่อแม่ไม่มีเวลาให้เธอเป็นเพราะว่าโลกนี้มีคนไม่ดีมากเกินไป ด้วยเหตุนี้เธอก็จึงพยายามพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่อยู่ในกฎระเบียบและศีลธรรม เช่น มาโรงเรียนเป็นคนแรกเพื่อให้อาหารปลาและเปลี่ยนดอกไม้ในแจกัน ไม่ฝ่าฝืนคำสั่งของคุณครู รวมถึงทำคะแนนสอบเป็นอันดับที่หนึ่งของระดับชั้น

เธอได้ลงสมัครชิงตำแหน่งประธานนักเรียนร่วมกับชิโรกาเนะ มิยุกิ ซึ่งถึงแม้เธอจะแพ้การเลือกตั้ง แต่เธอก็ถูกรับเลือกให้เป็นผู้ตรวจสอบบัญชีของสภานักเรียนพร้อมทั้งควบตำแหน่งกรรมการรักษากฎระเบียบของโรงเรียน

3. ลักษณะนิสัย

เป็นคนจริงจังและเข้มงวด เธอเชื่อว่าศีลธรรมและกฎเกณฑ์ของโรงเรียนกำลังตกต่ำลง ด้วยเหตุนี้เธอก็จึงลงสมัครเลือกตั้งประธานนักเรียนโดยมีนโยบายจะบังคับใช้กฎระเบียบอย่างเข้มงวด เช่น ตรวจสอบเครื่องแบบนักเรียนทุกเช้า หรือห้ามนักเรียนมีความสัมพันธ์เชิงชู้สาว แต่เนื่องจากนักเรียนส่วนมากไม่เห็นด้วยกับนโยบายเหล่านี้ เธอก็จึงแพ้เลือกตั้งให้กับชิโรกาเนะ

เนื่องจากนิสัยจริงจังและเข้มงวดของเธอ เธอก็จึงรับหน้าที่กรรมการรักษากฎระเบียบมาตั้งแต่เรียนอยู่ชั้นประถมศึกษา เธอคอยตักเตือนนักเรียนทุกคนที่ทำผิดกฎระเบียบ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้มีนักเรียนบางส่วนไม่ชอบและกลั่นแกล้งเธอ แต่ก็มีนักเรียนคนหนึ่งซึ่งไม่ประสงค์ออกนาม ได้นำที่คั่นหนังสือดอกไม้แห้งมาให้เธอเพื่อเป็นกำลังใจแก่เธอ ทำให้เธอตกหลุมรักเขาทั้ง ๆ ที่ไม่รู้ว่าเขาคือใคร

ขณะเป็นสมาชิกสภานักเรียน เธอก็ได้อยู่เสมอว่าสมาชิกสภานักเรียนคนอื่น ๆ (ยกเว้นฟูจิวาระ) นั้นทำผิดศีลธรรมและกฎระเบียบ เช่น ในซีซั่นที่ 2 ตอนที่ 7 นาทีที่ 06:47 – 07:14 เธอบังเอิญไปได้ยินชิโรกาเนะพูดคุยเรื่องกางเกงชั้นในพอดี เธอก็จึงเข้าใจว่าชิโรกาเนะเป็นคนที่นินทาที่ชื่นชอบกางเกงชั้นในสีดำเซ็กซี่ และในตอนเดียวกัน นาทีที่ 10:57 – 11:21 เธอก็ได้

บังเอิญเปิดประตูห้องสภานักเรียนไปเจอกับชินโนมิยะที่กำลังจะนวดให้ชิโรกาเนะอยู่พอดี ทำให้เธอเข้าใจผิดไปว่าสองคนนี่กำลังทำเรื่องผิดศีลธรรมกัน

ส่วนในตอนที่ 8 นาทีที่ 04:40 – 08:28 เธอไม่พอใจที่อิชิกามิฝ่าฝืนกฎของโรงเรียน โดยเขาได้นำขนมมารับประทาน พร้อมกับเล่นเกมผ่านเครื่องเล่นเกมของเขา แต่ฟูจิวาระก็ได้พยายามให้เธอลองฝ่าฝืนกฎของโรงเรียนบ้าง โดยได้ชวนเธอมาถ่ายรูปโดยใช้โทรศัพท์มือถือด้วยกันเพื่อให้เธอเข้าใจว่าการฝ่าฝืนกฎก็ได้แต่เสมอไป จากเหตุการณ์นี้ทำให้เธอเข้าใจความรู้สึกของคนที่ฝ่าฝืนกฎระเบียบมากขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักทั้ง 5 ตัวละครจากแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ๆ (Kaguya-sama: Love Is War) ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะของตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครในรูปแบบ Well Round Character เพราะว่าตัวละครลักษณะนี้จะมีความซับซ้อนในตนเอง ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นสภาพของมนุษย์ได้ในหลายมุมมองและเข้าใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเห็นถึงการพัฒนาของตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครนั้นได้ประสบ และได้มีการพัฒนาปรับปรุงตนเอง ในแต่ละสถานการณ์และยอมรับกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่องและแก่นเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอออกมาได้ดีที่สุด

ตัวละครเหล่านี้ มีเหตุผลและแรงจูงใจในการกระทำของตนเองแตกต่างกันไปเนื่องมาจากพื้นฐานลักษณะนิสัยและภูมิหลังของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถสะท้อนถึงลักษณะนิสัยและพัฒนาการของตัวละครออกมาได้เป็นอย่างดี ผ่านการนำเสนอที่น่าสนใจและเข้าใจได้ง่าย ทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้ถือเป็นแอนิเมชันเรื่องเยี่ยมที่สามารถสะท้อนถึงลักษณะนิสัยและพัฒนาการของตัวละครออกมาได้เป็นอย่างดี

จากผลการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะชะเตี ๆ (Kaguya-sama : Love Is War) ทำให้ทราบถึงลักษณะนิสัยและพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งในการศึกษาวิจัยในครั้งถัดไป ผู้ที่สนใจจะวิจัยสามารถนำรูปแบบขั้นตอนการศึกษา รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้ทำการรวบรวมจากบทความวิจัยเล่มนี้ไปศึกษา ปรับใช้ และวิเคราะห์ร่วมกับตัวละครในแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ เพื่อเป็นการต่อยอดองค์ความรู้สืบต่อไป

บรรณานุกรม

หนังสือ

- คมสัน รัตนะสิมากุล (2555). *หลักการเขียนบทวิทยุกระจายเสียงและบทวิทยุโทรทัศน์*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เด่นดวง พุ่มศิริ. (2523). *ศิลปะการละครทางปฏิบัติ ตอน ผู้กำกับการแสดงกับผู้แสดง*. นครปฐม: หมวดศึกษานาฏศาสตร์และนาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์
- ต้องรัก จิตบรรเทา (2560) *บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์*. ใน *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ* 6(2), 277-278.
- ณัฐพล ปัญญาโสภณ. (2552). *การแสดง Acting*. พิมพ์ครั้งที่ 3. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- นิภา แก้วศรีงาม.(2553) *จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- นราพร สังข์ชัย. (2551). *ศิลปะการแสดงเพื่องานโทรทัศน์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์Misterkopy
- นพมาส แหวหงส์. (2553). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เบญญาพัชร วันทอง. (2559). *เอกสารประกอบการสอน PGED311: จิตวิทยาบุคลิกภาพ*. พิษณุโลก: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ประดินันท์ อูปรมัย. (2518). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา
- ภัทรนันท์ ไหวทยะสิน. (2561). *การวิเคราะห์บทบาทยนตร์: สุนทรียภาพในการสร้างสรรค์อุตสาหกรรมภาพยนตร์* ใน *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม* 6(2), 273.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, และถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2542). *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน : ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มีวีสวีดีโอ ข่าว และโฆษณา*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Belinda Luscombe. (2019). *Why It's So Hard to Say 'I Love You'* Retrieved October 21, 2021, from https://time.com/5526809/how-to-say-iloveyou/?_trms

Jackson O'Brien. (2560). *ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชันที่คุณควรรู้*. สืบค้น 21 ตุลาคม 2564, จาก <https://cizgiliblog.com/ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน/>

ไวภูณัฐ ชูมา. (มปป.) *ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแอนิเมชัน*. สืบค้น 21 ตุลาคม 2564, จาก <https://sites.google.com/view/kpk-animation/>

อดิสร ทาพรมมา. (2563) *อะนิเมะคืออะไร*. สืบค้น 20 สิงหาคม 2564, จาก <https://mikuanone.wordpress.com/อะนิเมะคืออะไร/>

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	นางสาวณัฐิณี ยุรยาตร์
วัน เดือน ปีเกิด	24 มิถุนายน พ.ศ 2543
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	169 ซอยสุขุมวิท 62 แยก 11 แขวงพระโขนงใต้ เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2561 – 2565	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา
พ.ศ. 2558 – 2560	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอนุดมศึกษา จังหวัดกรุงเทพมหานคร

แบบโอนลิขสิทธิ์ภาคนิพนธ์

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาวณัฐิณี ยุรยาตร์
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น
ภาคนิพนธ์	การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักจากแอนิเมชัน ญี่ปุ่นเรื่อง สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี ๆ (Kaguya- sama : Love Is War)
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์มจรินทร์ อธิพิงษ์
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	169 ซอยสุขุมวิท 62 แยก 11 แขวงพระโขนงใต้ เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260
หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้	0829034420

ลิขสิทธิ์ของภาคนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์พ.ศ.2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นางสาวณัฐิณี ยุรยาตร์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....