

การนำเสนอแนวคิดความหวังและความสิ้นหวังผ่านตัวละครในเกม Danganronpa¹

จิณห์นิภา เต่าทอง²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและกลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค ผลการวิจัยพบว่าเกม *Danganronpa* มุ่งนำเสนอแนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังผ่านตัวละคร โดยแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ แนวคิดความหวังและความสิ้นหวังกับแรงจูงใจในการฆาตกรรม และแนวคิดความหวังและความสิ้นหวัง แรงกับผลักดันในการเอาชีวิตรอดแนวคิดแรกนำเสนอผ่านตัวละครที่เป็นฆาตกรรม ซึ่งมีทั้งเหตุจูงใจในการฆาตกรรมมาจากความปรารถนาส่วนตัวและมาจากความไม่ตั้งใจ แสดงให้เห็นว่าความหวังและความสิ้นหวังของมนุษย์สามารถผลักดันให้เราลงมือทำในสิ่งที่เลวร้ายได้ หรือความหวังและความสิ้นหวังอาจทำให้เรากลายเป็นเหยื่อของแผนการของคนอื่นได้ ส่วนแนวคิดที่ 2 นำเสนอตัวละครที่เป็นเหยื่อและผู้รอดชีวิตที่ต้องการหนีจากฆาตกรรม แนวคิดนี้แสดงให้เห็นว่ามนุษย์เรามีแรงจูงใจการมีชีวิตรอดแตกต่างกัน การนำเสนอแนวคิดเหล่านี้ยังมีกลวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ 4 วิธี ได้แก่ นำเสนอผ่านมุมมองของตัวเอก นำเสนอผ่านบทสนทนาของตัวละคร นำเสนอผ่านศิลปะในเกม และนำเสนอผ่านเรื่องราวหักมุมของเนื้อเรื่องภายในเกม ด้วยเหตุนี้ ผู้เล่นเกม *Danganronpa* จึงได้รับรู้แนวคิดของเกมผ่านการผจญภัยเอาชีวิตรอดของตัวละคร และได้ขบคิดกับมุมมองต่อความหวังและความสิ้นหวังของตัวละครในมิติต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน

1. บทนำ

การอ่านวรรณกรรมมักให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านเสมอ แต่นอกจากวรรณกรรมแล้ว วิดีโอเกมซึ่งสื่อใหม่ที่มีเนื้อเรื่องคล้ายคลึงกับวรรณกรรมก็สามารถสื่อสารแนวคิดได้เช่นกัน การนำเสนอแนวคิดในเกมอาจนำเสนอผ่านเนื้อเรื่อง ตัวละคร ภาพประกอบ หรือดนตรีในเกม ผู้วิจัยพบว่าไม่มีตัวอย่างเกมที่นำเสนอแนวคิดผ่านตัวละคร คือเกม *Danganronpa* โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังของมนุษย์เมื่ออยู่ในสถานการณ์บีบคั้น

เกม *Danganronpa* เป็นเกมประเภทสวมบทบาท (Role-playing game) ผลิตโดยบริษัท Spike Chunsoft จากประเทศญี่ปุ่น เกมนี้มีหลายภาค ภาคแรกเผยแพร่เมื่อปี ค.ศ. 2010 ในเครื่อง PlayStation Portable ภาคที่ 2 เผยแพร่เมื่อปี ค.ศ. 2012 ในเครื่อง PlayStation Portable ในประเทศญี่ปุ่น และภาค 3 เผยแพร่เมื่อปี ค.ศ. 2017 ในเครื่อง PlayStation 4 PS Vita และ Microsoft Windows ในปัจจุบันเกม *Danganronpa* จัดจำหน่ายทาง PlayStation, Microsoft Windows, Nintendo Switch, Android/iOS และ Xbox One ตั้งแต่เริ่มจัดจำหน่ายตั้งแต่ปี ค.ศ. 2010 ถึง ค.ศ. 2021 เกมนี้มียอดขายมากกว่า 5 ล้านชุดทั่วโลก (OSfreelance, 2021: ออนไลน์)

เนื้อเรื่องของเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาคมีแนวเรื่องสืบสวนสอบสวน ว่าด้วยนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 16 คนที่ถูกจับมาขังรวมกันไว้ในสถานที่ปิดแห่งหนึ่ง และถูกบังคับให้เล่นเกมฆาตกรรม ซึ่งต้องฆาตกรรมใครก็ได้แล้วไม่ถูกคนที่เหลือจับได้ จึงจะสามารถออกไปจากที่แห่งนี้ได้ หรือตามหาตัว “ผู้อยู่เบื้องหลัง” (Mastermind) เพื่อจบเกม

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2565 อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยคือ อาจารย์ ดร.ทศพล ศรีพุ่ม

² นิสิตระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ฆาตกรรม แล้วออกจากสถานที่ปิดตายนี้ ผู้เล่นเกมจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกที่ตามหาตัวฆาตกรรมพร้อม ๆ กับตามหาผู้อยู่เบื้องหลังที่จับพวกเขาไว้ในสถานที่ปิด โดยเนื้อเรื่องของเกมทั้ง 3 ภาคนั้นจะมีความเชื่อมโยงกัน

จุดเด่นอย่างหนึ่งของเกม *Danganronpa* คือการสร้างตัวละคร ผู้สร้างได้กำหนดให้ตัวละครแต่ละตัวในเกมมี “ความสามารถพิเศษ” (Ultimate) เป็นทั้งจุดเด่นในเกมที่ทำให้ผู้เล่นจดจำตัวละคร และเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเล่นเกมด้วย เช่น ตัวละครสีมิกิ มิคังจากภาค 2 เป็นพยาบาล เมื่อตัวละครในเกมเกิดเจ็บป่วย มิคังจะเป็นผู้รักษาให้ หรือตัวละครคิริกิริ เคียวโกะเป็นนักสืบจากภาค 1 เธอเป็นผู้ที่ช่วยตัวเองในเรื่องการไขคดีแต่ละคดีด้วย

ด้วยลักษณะพิเศษเหล่านี้ ทำให้ตัวละครในเกม *Danganronpa* มีปฏิกริยาต่อสถานการณ์ที่บีบคั้นแตกต่างกันไป ตลอดจนภูมิหลังและปมปัญหาที่ตัวละครต้องประสบก็แตกต่างกัน ผู้เล่นเกมจึงได้เห็นโชคชะตาและพัฒนาการของตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งกลายเป็นฆาตกร เป็นเหยื่อ หรือดีนรจนจนกลายเป็นผู้รอดชีวิต ผู้วิจัยพบว่าลักษณะที่แตกต่างหลากหลายเหล่านี้มีจุดร่วมกันคือ แสดงให้เห็นแนวคิดหลักของเกมที่มุ่งนำเสนอความหวังและความสิ้นหวังของมนุษย์เมื่อตกอยู่ในสภาวะบีบคั้น ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นได้รับแง่คิดที่ทำให้เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ได้โดยไม่รู้ตัว

ในปัจจุบัน การศึกษาแนวคิดผ่านตัวละครของเกมยังจำกัดอยู่เฉพาะในการศึกษาของต่างประเทศ เช่น การศึกษาตัวละครหญิงที่มีลักษณะเข้มแข็งโดย Janz & Martis (2007) หรือการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการทำสงครามของอเมริกาในเกมของผู้ผลิตเกม Tom Clancy โดย Payne (2016) ส่วนการศึกษาในไทยยังมีจำนวนไม่มากนัก และส่วนใหญ่เน้นศึกษาเกมในเครื่องมือการสอนมากกว่าจะศึกษาในฐานะเรื่องเล่า เช่น บทความวิจัยเรื่อง “พิพิธภัณฑไทยกับการประยุกต์ใช้เกมพีเคชั้น: ทบทวนการใช้กระบวนกรเกมในบริบทพิพิธภัณฑเพื่อการออกแบบเกม” โดย นันทมนต์ กู้ตลาด (2565) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรศึกษาการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* และกลวิธีที่ใช้ในการนำเสนอแนวคิดดังกล่าว ผลการศึกษาที่ได้น่าจะช่วยให้เข้าใจแนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังในเกมนี้ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงเข้าใจกลวิธีการนำเสนอแนวคิดของเกมประเภทสวมบทบาทมากขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) ศึกษาแนวคิดที่นำเสนอผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค
- 2) ศึกษาวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค

3. สมมุติฐานการวิจัย

เกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาคมุ่งนำเสนอแนวคิดสำคัญ คือ ความหวังและความสิ้นหวังของมนุษย์ ผ่านทั้งตัวละครในเกมที่เป็นฆาตกร เหยื่อ และผู้รอดชีวิต โดยใช้กลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครเกมที่น่าสนใจ เช่น การผูกปมปัญหาให้ตัวละครเกิดความสิ้นหวังและพยายามดิ้นรนเอาชีวิตรอด การเล่าเรื่องภูมิหลังของตัวละครเพื่อแสดงลักษณะเด่นบางประการให้ผู้เล่นเกมจดจำ และวิธีการเล่าเรื่องแบบนิยายสืบสวนสอบสวนที่ช่วยสร้างความตื่นเต้นให้แก่เกม

4. ขอบเขตการวิจัย

- 1) เกม *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* วางจำหน่ายเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน ค.ศ. 2010
- 2) เกม *Danganronpa 2: Goodbye Despair* วางจำหน่ายเมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 2012
- 3) เกม *Danganronpa V3: Killing Harmony* วางจำหน่ายเมื่อวันที่ 12 มกราคม ค.ศ. 2017

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เข้าใจแนวคิดที่สะท้อนผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค
- 2) เข้าใจกลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค

6. วิธีดำเนินการวิจัย

- 1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) รวบรวมรายชื่อตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาคจำนวนทั้งหมด 48 ตัว
- 3) วิเคราะห์แนวคิดที่นำเสนอผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค
- 4) วิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค
- 5) สรุปผลการวิเคราะห์และเรียบเรียงเป็นบทความวิจัย

7. ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์แนวคิดที่นำเสนอผ่านตัวละครและกลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยแยกเป็น 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

7.1 แนวคิดที่นำเสนอผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa*

แนวคิดหลักที่ปรากฏในเกม *Danganronpa* อย่างเห็นได้ชัดเป็นเรื่องของความหวังและความสิ้นหวังที่ แนวคิดนี้ นำเสนอผ่านทางสิ่งต่าง ๆ ภายในเกมทั้งฉาก เพลง ตัวละคร คำพูด เป็นต้น ทำให้ผู้เล่นมองเห็นธรรมชาติของมนุษย์เมื่ออยู่ใน ภาวะที่ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอด เกมได้แสดงให้เห็นตั้งแต่ตัวละครที่ทำทุกอย่างเพื่อตัวเอง ตัวละครที่ยอมเสียสละเพื่อผู้อื่นหรือ ส่วนรวมได้ และตัวละครที่ไม่ยอมเสียสละเพื่อผู้อื่น แต่ก็ไม่ได้เห็นแก่ตัวขนาดนั้น

เมื่อวิเคราะห์แนวคิดตามบทบาทของตัวละครที่ปรากฏในเกม สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

- 1) แนวคิดความหวังและความสิ้นหวังกับแรงจูงใจในการฆาตกรรม
- 2) แนวคิดความหวังและความสิ้นหวังกับแรงผลักดันในการเอาชีวิตรอด

7.1.1 แนวคิดความหวังและความสิ้นหวังกับแรงจูงใจในการฆาตกรรม

ด้วยเหตุที่เกม *Danganronpa* กำหนดให้เนื้อเรื่องเกิดขึ้นเมื่อตัวละครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายถูกจับขังไว้รวมกัน และต้องหาทางเอาตัวรอดด้วยการค้นหาฆาตกร ตัวละครในเกมนี้จึงถูกบีบบังคับด้วยเงื่อนไขที่ต้องเอาชีวิตรอด บีบบังคับให้ตัวละครเกิดทั้งความหวังและความสิ้นหวัง จนหลายครั้งตัวละครที่ต้องการเอาชีวิตรอดกลับเป็นผู้ลงมือฆาตกรรมเสียเอง แนวคิดที่สื่อซ่อนภายใต้แรงจูงใจในการฆาตกรรมจึงสะท้อนให้เห็นความปรารถนาเล็ก ๆ ของมนุษย์

จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าตัวละครที่เป็นฆาตกรในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค มีจำนวน 13 คน แบ่งประเภทแรงจูงใจในการฆาตกรรมที่ได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

- 1) การฆาตกรรมที่มาจากความปรารถนาของมนุษย์
- 2) การฆาตกรรมที่เกิดแบบไม่ได้ตั้งใจ

7.1.1.1 การฆาตกรรมที่มาจากความปรารถนาของมนุษย์

แนวคิดที่สื่อผ่านตัวละครกลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่ามนุษย์นั้นมีความปรารถนาอย่างรุนแรง จนสามารถการฆาตกรรมที่ยืดจากความปรารถนาของฆาตกรเป็นหลัก มีตัวละครในเกมที่นำเสนอแนวคิดนี้ทั้งสิ้น 11 ตัวละคร สิ่งที่น่าสนใจคือ ความปรารถนาที่ปรากฏในเกมมีทั้งความปรารถนาด้านบวกและความปรารถนาด้านลบ มีรายละเอียดดังนี้

ก) การฆาตกรรมที่มาจากความปรารถนาด้านบวก

แนวคิดเรื่องการฆาตกรรมที่มาจากความปรารถนาแสดงให้เห็นว่า ต่อให้มนุษย์มีความหวังที่เป็นเจตนาดีเพียงใด แต่หากต้องแต่ผลโดยไม่คำนึงถึงวิธีการ ความปรารถนาดีนั้นก็อาจนำไปสู่การฆาตกรรมได้ ความปรารถนาด้านบวกนี้อาจเป็น ความปรารถนาที่ต้องการจะมีชีวิตรอด ความปรารถนาจะกลับไปหาคนรัก ความปรารถนาสิ่งของบางอย่าง หรือความปรารถนาที่มุ่งให้คนอื่นมีความสุขหรือบรรลุตามความหวังของตัวเอง เป็นต้น

ตัวละครฆาตกรที่แสดงความปรารถนาด้านบวกนี้มีทั้งหมด 9 ตัว ตัวอย่างที่น่าสนใจ เช่น เบโกะยามะ เบโกะ เป็นฆาตกรที่ลงมือสังหารมาฮิรุ เบโกะไม่ได้มีปัญหาเกี่ยวกับมาฮิรุโดยตรง แต่คนที่ปัญหาเกี่ยวกับมาฮิรุโดยตรงคือฟุยูกิโกะ ซึ่งเป็นเจ้านายของเบโกะ สาเหตุที่ฟุยูกิโกะมีความแค้นกับมาฮิรุนั้นเนื่องจากเพื่อนของมาฮิรุเคยฆาตกรรมน้องสาวของฟุยูกิโกะ และมาฮิรุได้ช่วยเพื่อนของตัวเองปิดข่าว เมื่อฟุยูกิโกะสืบหาจนรู้ว่าใครฆาตกรรมน้องสาวของเขา ฟุยูกิโกะได้จัดการกับฆาตกร แต่ยังไม่ได้จัดการมาฮิรุด้วย เมื่อทั้งสองมาอยู่ในเกมฆาตกรรม กระนั้นฟุยูกิโกะที่รู้ว่าน้องสาวตัวเองถูกฆาตกรรมจึงรู้สึกโกรธ แต่ไม่ได้คิดจะฆ่ามาฮิรุ กลับเป็นเบโกะที่ไม่อยากให้มีมือของฟุยูกิโกะแปดเปื้อนจึงได้ลงมือฆาตกรรมมาฮิรุเพื่อแก้แค้นให้ฟุยูกิโกะ



รูป 1 เกมที่สร้างมาจากเรื่องจริง



รูป 2 ข่าวที่แสดงให้เห็นว่าเนื้อเรื่องในเกมสร้างมาจากเรื่องจริง

ข) การฆาตกรรมที่มาจากความปรารถนาด้านลบ

ตรงข้ามกับความปรารถนาด้านบวก ความปรารถนาด้านลบเป็นความปรารถนาที่ไม่ดี ซึ่งการปรารถนาด้านนี้จะส่งผลไม่ดีกับคนอื่น ๆ แน่แน่นอนและส่งผลให้เกิดการทำอะไรสักอย่างเพื่อให้ความปรารถนานั้นเป็นจริง ฆาตกรที่ทำการฆาตกรรมด้วยความปรารถนาด้านลบมีอยู่ด้วยกัน 2 คน ตัวอย่างเช่น สีมิกิ มิคัง เธอเคยถูกล้างสมองด้วยความสิ้นหวัง เธอจึงขึ้นขอความสิ้นหวัง และต้องการทำลายบ้านเมืองเพื่อให้เกิดความสิ้นหวังด้วย ต่อมา มิคังก็ถูกบุคคลกลุ่มหนึ่งจับมาอยู่ในโปรแกรมกำจัดความสิ้นหวัง สร้างความหวัง แต่โปรแกรมเกิดไวรัสขึ้น ทำให้มีการจัดเกมฆาตกรรมในโปรแกรมนั้นแทนโปรแกรมกำจัดความสิ้นหวัง เมื่อเวลาผ่านไป มิคังจดจำเรื่องราวของตัวเองก่อนถูกล้างสมองได้ ทำให้เธอกลับไปขอความสิ้นหวังอีกครั้ง มิคังจึงตัดสินใจฆาตกรรมคนอื่นเพื่ออยากให้ทุกคนเกิดความสิ้นหวัง

โดยสรุป การฆาตกรรมที่เกิดจากความปรารถนา จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่านอกจากความปรารถนาด้านลบแล้ว ความปรารถนาด้านบวกเองก็ยังสามารถทำให้เกิดเป็นแรงจูงใจในการฆาตกรรมได้อย่างกรณีของเบโกะที่ยกตัวอย่างมาก็คือ ความปรารถนาดีต่อเจ้าหน้าที่เธอเคารพ

7.1.1.2 การฆาตกรรมที่เกิดแบบไม่ได้ตั้งใจ

การฆาตกรรมอีกประเภทหนึ่งในเกม *Danganronpa* คือ การฆาตกรรมที่ไม่ได้เกิดจากความตั้งใจ แต่เพราะตัวละครตกเป็นเหยื่อในแผนการของตัวละครอื่นจนพลั้งมือฆ่าคน และฆาตกรไม่รู้ตัวว่าตัวเองเป็นคนทำการฆาตกรรมเหยื่อฆาตกรประเภทนี้มีอยู่ทั้งหมด 2 คน ผู้วิจัยขอยกตัวอย่าง 1 ตัว คือ นานามิ จิอากิ

นานามิถูกกิโตะจัดฉากให้กลายเป็นฆาตกรฆ่าตัวเอง นากิโตะเริ่มจากจัดฉากจุดไฟเผาในสถานที่ที่เขาอยู่ทุก เขาเปลี่ยนสารในถังดับเพลิง 1 ถังให้เป็นยาพิษ และนำขวดนั้นไปวางรวมกับถังดับเพลิงถังอื่น เมื่อคนที่เหลือนำขวดดับไฟมาใช้ดับไฟ ขวดที่มียาพิษนั้นปาถูกนากิโตะ ทำให้ยาพิษแตกออกมาสังหารนากิโตะ ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นคนปาขวดยาพิษนี้ ทุกคนจึงสันนิษฐานว่าใครเป็นฆาตกรโดยดูจากนิสัยและเป้าหมายของนากิโตะ สุดท้ายทุกคนจึงได้รู้ว่านากิโตะต้องการทำให้มีผู้ทรยศรอดไปจากเกมฆาตกรรมนี้คนเดียว ส่วนคนที่เหลือจะถูกสังหารหมด แต่ทุกคนไม่รู้ว่ามีผู้ทรยศคือใคร จนนานามิได้มาเฉลยว่าตัวเธอเองคือผู้ทรยศ เพราะนานามิต้องการให้คนที่เหลือมีชีวิตรอด เธอจึงยอมรับสารภาพว่าตัวเองเป็นฆาตกร



รูป 3 ขวดดับไฟที่หนึ่งในนั้นถูกเปลี่ยนจากสารดับไฟเป็นยาพิษ

7.1.2 แนวคิดความหวังและความสิ้นหวังกับแรงผลักดันในการเอาชีวิตรอด

ตัวละครในเกมนี้เกือบทุกตัวมีความหวังที่จะมีชีวิตต่อ กลายเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครพยายามทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อเอาชีวิตรอด อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ทุกคนที่จะรอดชีวิตได้ ตัวละครที่กลายเป็นเหยื่อจึงสะท้อนให้เห็นความสิ้นหวังในการมีชีวิตรอดชะตากรรมของตัวละครทั้งที่เป็นเหยื่อและผู้รอดชีวิตจะแสดงให้เห็นความคิดและความสิ้นหวังในฐานะของผู้ที่ต้องการเอาชีวิตรอด

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างความหวังของตัวละครไซฮาระ ชูอิชิ ผู้รอดชีวิตใน *Danganronpa V3: Killing Harmony* ตัวละครนี้มีความหวังอยากมีชีวิตรอดเพื่อตามหาข้อมูลหรือความจริงบางสิ่ง ไซฮาระเป็นนักสืบ นั่นจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เขาต้องการหาผู้อยู่เบื้องหลัง และข้อมูลของเกมฆาตกรรมนี้ เพราะคาเอเดะที่เป็นคนไซฮาระสนิทที่เสียสุดเสียชีวิตแล้ว ไซฮาระจึงอยากข้อมูลของผู้อยู่เบื้องหลังมากขึ้นว่าทำไมถึงสร้างเกมฆาตกรรมแบบนี้มา และเมื่อมีการเฉลยมาว่าจริง ๆ แล้วคาเอเดะไม่ได้เป็นฆาตกรเพราะรันทาโร่ที่เป็นเหยื่อไม่ได้เสียชีวิตด้วยฝีมือของคาเอเดะ เมื่อไซฮาระรู้เรื่องนี้ก็โกรธผู้อยู่เบื้องหลังมากกว่าเดิมเพราะทำให้คนที่สนิทคนแรกของไซฮาระถูกระงับชีวิตทั้งที่ไม่ได้ฆาตกรรมจริง ๆ

ความหวังที่จะมีชีวิตรอดของแต่ละคนล้วนมีคนที่เหมือนกันและที่ต่างกันแต่ความหวังนั้นล้วนเป็นความหวังที่อยากรอดชีวิตทั้งสิ้น มีทั้งคนที่สามารถรอดชีวิตออกไปได้และคนที่เสียชีวิตอยู่ในเกมฆาตกรรมนี้ เพราะสถานการณ์ที่กว้างและใหญ่ที่สุดของเกมนี้คือเรื่องเกมการฆาตกรรม ในส่วนของไซฮาระที่ยกตัวอย่างมาเขาอยากรอดเพราะต้องการหาข้อมูลความจริงของผู้อยู่เบื้องหลังโดยส่วนหนึ่งของแรงจูงใจที่อยากหาความจริงได้มาจากคาเอเดะ เพื่อนสาวที่สนิทนั่นเอง

โดยสรุป ตัวละครในเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาคมีลักษณะเด่นที่แตกต่างหลากหลาย ทั้งในแง่ภูมิหลังและความสามารถพิเศษ เมื่อตัวละครเหล่านี้ตกอยู่ในสถานการณ์ที่บีบคั้น ทำให้แต่ละตัวต่างดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดและเปิดเผยตัวตนออกมาอย่างหลากหลาย ตัวละครบางตัวถูกความปรารถนาครอบงำจนลวงมือทำการฆาตกรรม ตัวละครบางตัวหวังดีกับคนอื่นและพยายามช่วยเหลือคนอื่น แต่ตัวละครบางตัวก็ถูกใส่ร้ายจากคนอื่น แนวคิดที่สะท้อนจากตัวละครเหล่านี้จึงทำให้ผู้เล่นเกมเห็นว่า เมื่อนุษย์ถูกบีบคั้นด้วยสถานการณ์ที่อาจเป็นอันตรายถึงชีวิต ความปรารถนาที่อยู่ในใจก็อาจรุนแรงขึ้นจนถึงขั้นทำให้ลงมือฆ่ามนุษย์คนอื่นได้ หรือในทางกลับกันก็เสียสละตัวเองเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นได้เช่นกัน

7.2 กลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa*

จากที่วิเคราะห์ไปในหัวข้อก่อน จะเห็นได้ว่าตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสื่อแนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังในเกม *Danganronpa* แนวคิดบางมิตินำเสนอผ่านเหตุการณ์และปมปัญหาที่ตัวละครต้องเผชิญ แนวคิดบางมิตินำเสนอผ่านภูมิหลังของตัวละคร และแนวคิดบางมิติก็นำเสนอผ่านพัฒนาการของตัวละครหลังจากประสบเหตุการณ์ที่สะเทือนอารมณ์

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์วิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ผลการวิเคราะห์จะแสดงให้เห็นลักษณะที่ผู้เล่นเกมได้รับรู้แนวคิดผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม กลวิธีการนำเสนอหลัก ๆ ที่ผู้วิจัยพบแบ่งได้ 4 วิธี ได้แก่

- 1) การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกที่จำกัดการรับรู้ของผู้เล่น
- 2) การนำเสนอคำพูดและบทสนทนาที่แสดงบุคลิกของตัวละคร
- 3) การนำเสนอผ่านงานศิลปกรรมในเกมที่เสริมให้ตัวละครเป็นที่จดจำ
- 4) การเล่าเรื่องแบบหักมุมเพื่อแสดงชะตาชีวิตที่พลิกผันของตัวละคร

7.2.1 การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกที่จำกัดการรับรู้ของผู้เล่น

เกม *Danganronpa* ดำเนินเนื้อเรื่องแบบมุมมองบุรุษที่ 1 ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครเอก ผู้เล่นจะได้รับรู้ข้อมูลต่าง ๆ ของตัวละครอื่นผ่านทางสิ่งที่ตัวละครเอกรับรู้เท่านั้น ส่วนสิ่งที่ตัวละครอื่นรับรู้มา ผู้เล่นจะไม่รู้จนกว่าจะมีตัวละครอื่นมาบอก ทำให้ผู้เล่นทราบว่าลักษณะนิสัยของตัวละครจากมุมมองของตัวละครเอกเท่านั้น และผู้เล่นก็อาจรับรู้ลักษณะนิสัยของตัวละครบางคนแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่ารับฟังมาจากตัวละครใด ทำให้บางครั้งการรับรู้แนวคิดของตัวละครอื่นอาจต้องอาศัยการพิจารณาเรื่องราวของตัวละครจากหลากหลายมุมด้วย

ตัวอย่างเช่นในเกม *Danganronpa V3: Killing Harmony* ที่มีการสลับตัวละครเอกในระหว่างเล่น เมื่อเรามองมุมมองของตัวเอกคนแรกคือ อากามัตสึ คาเอเดะ ซึ่งเป็นผู้หญิง หากเราพูดคุยกับซาบาชิระ เทนโกะ เธอจะคุยกับเราโดยใช้ภาษาปกติ แต่เมื่อตัวผู้เล่นเล่นเป็นตัวเอกคนที่ 2 คือ โซฮาระ ชูอิจิ ซึ่งผู้ชาย ซาบาชิระ เทนโกะจะพูดจาประชดประชันตัวละครเอกผู้ชายแทน เนื่องจากเทนโกะนั้นไม่ชอบผู้ชาย ทำให้คำพูดของเทนโกะขึ้นอยู่กับเพศของตัวละครเอก ดังบทสนทนาข้างล่างนี้



รูป 4 เทนโกะเมื่อได้รับคำชมจากตัวละครหญิง

แปลบทสนทนาในรูปแบบภาพ ซาบาชิระ เทนโกะ: “อา...อา..หยุดนะ ฉันไม่น่ารักหรอก”



รูป 5 เทนโกะเมื่อได้รับคำชมจากตัวละครชาย

แปลบทสนทนาในรูปแบบภาพ

ซาบาชิระ เทนโกะ: “ฉันไม่สนใจคำชมจากพวกตัวผู้เสื่อมทรามหรอก”

ภาพข้างต้นเป็นบทสนทนาระหว่างตัวเอกกับเทนโกะ เมื่อคาเอะตะที่เป็นผู้หญิงพบว่าเทนโกะน่ารัก เทนโกะรู้สึกชิน แต่เมื่อคาเอะตะบอกให้โซฮาระชมเทนโกะ เทนโกะกลับมีปฏิกิริยาต่างจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด คือมีสีหน้าและคำพูดตรงเท็จเมื่อได้รับคำชมจากผู้ชาย

อย่างไรก็ตาม มีฉากหนึ่งในภาค *Danganronpa V3: Killing Harmony* นี้ที่ตัวละครเอกทำบางสิ่งแต่ผู้เล่นไม่รู้เรื่องราวในส่วนนั้น แต่ได้รับรู้เรื่องราวนี้ในภายหลังพร้อมตัวละครอื่น เป็นฉากที่ตัวละครเอกที่เป็นผู้ชายได้วางแผนและฆาตกรรมตัวละครอื่น แต่ผู้เล่นไม่รู้เรื่องราวในส่วนนี้ เมื่อตัวเกมเฉลยว่าตัวเอกเป็นฆาตกรแล้ว ตัวเกมจึงย้ายมุมมองของผู้เล่นจากตัวเอกผู้ชาย ไปยังตัวเอกที่เป็นผู้หญิงแทน สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครเช่นกัน

โดยสรุป การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกที่จำกัดการรับรู้ของผู้เล่นสอดคล้องกับประเภทของเกมที่เป็นเกมสืบสวนสอบสวน และเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นได้รับรู้ลักษณะของตัวละครอื่น ๆ และเป็นช่องทางสำคัญของการรับรู้แนวคิดผ่านตัวละครด้วย

7.2.2 การนำเสนอคำพูดและบทสนทนาที่แสดงบุคลิกของตัวละคร

เกม *Danganronpa* เป็นเกมที่เล่าเนื้อเรื่องผ่านคำบรรยายเป็นหลัก ในแต่ละฉาก เกมจะแบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ได้แก่ ช่วง “Daily Life” ซึ่งเน้นบรรยายเนื้อเรื่องผ่านทางตัวอักษร และช่วง “Deadly Life” ซึ่งถ่ายทอดเนื้อเรื่องผ่านทางตัวอักษรและเสียง

ในช่วง Daily Life เป็นช่วงการดำเนินเรื่องที่ทำให้ผู้เล่นเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตามหาฆาตกร มีกิจกรรมให้ผู้เล่นได้สำรวจพื้นที่ใหม่ ทำให้ได้รับข้อมูลของสถานที่และตัวละครต่าง ๆ มากขึ้น ในช่วงนี้ ผู้เล่นจะเห็นอุปนิสัยและแนวคิดต่าง ๆ การนำเสนอคำพูดและบทสนทนาของตัวละครเน้นการบรรยายด้วยตัวอักษรเป็นหลัก มีภาพประกอบมาทำให้เห็นภาพชัดเจน และมีแค่เสียงประกอบบทสนทนาเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น คำทักทายเสียงอุทานตอนตกใจ/กลัว เสียงตอนอารมณ์ดี เป็นต้น

ส่วนช่วง Deadly Life เป็นช่วงที่เริ่มตั้งแต่มีการประกาศว่าพบศพในแต่ละคดี ในช่วงนี้เป็นช่วงที่ตัวละครหลักต้องหาหลักฐานมาเพื่อใช้ในการไขคดี เมื่อหาหลักฐานครบแล้ว ระบบเกมจึงจะให้ผู้เล่นเข้าสู่ช่วงไขคดีต่อไป หลักฐานที่ใช้ในการไขคดีมีทั้งภาพถ่ายของต่าง ๆ เช่น สิ่งที่น่าจะเป็นอาวุธสังหาร หรือเสื้อผ้าเปื้อนเลือด เป็นต้น และหลักฐานที่เป็นคำพูดของตัวละครต่าง ๆ เช่น เห็นเหยื่ออยู่ที่ใด เมื่อไร หรือตัวละครเหยื่ออยู่กับใคร เป็นต้น คำพูดของตัวละครที่รวบรวมมาในช่วง Deadly Life นี้ใช้เป็นหลักฐานให้กับตัวละครอื่น ใช้คาดการณ์เวลาการเสียชีวิตของเหยื่อ และใช้ตรวจสอบอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่น่าจะเป็นฆาตกรได้

เมื่อรวบรวมหลักฐานเสร็จ ตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่ทุกคนต้องไขคดีเพื่อหาตัวฆาตกรใน “ศาลชั้นเรียน” ในส่วนนี้ ผู้เล่นจะรับรู้เรื่องราวผ่านทางตัวอักษรและเสียง โดยจะมีเสียงประกอบทุกบทพูดของตัวละคร ในช่วงนี้ผู้เล่นต้องนำหลักฐานมาหาตัวฆาตกร โดยตอบโต้หรือแสดงความเห็นเห็นด้วยเมื่อตัวละครอื่นแลกเปลี่ยนกันเรื่องคดี เช่น เมื่อตัวละครอื่นถกเถียงกันว่าฆาตกรไม่น่าจะชอบที่เกิดเหตุ เนื่องจากเมื่อลงมือฆาตกรรมแล้วน่าจะมีเลือดกระเด็นติดตัวและน้ำในท้องนั้นไม่ไหล แต่ตัวละครเอกมีหลักฐานโต้แย้งตัวละครที่เหลือว่า เขาเห็นขวดเปล่าหลายขวดในถังขยะ สิ่งนี้อาจเป็นสิ่งที่ฆาตกรนำมาล้างตัวหลังจากฆาตกรรมก็ได้

โดยสรุป การนำเสนอคำพูดและบทสนทนาของตัวละครในเกม *Danganronpa* หลายวิธีคือการบรรยายเป็นตัวอักษร เป็นภาพประกอบ และเป็นเสียง ทำให้ผู้เล่นรับรู้ความรู้สึกหรือทัศนคติของตัวละครต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น และเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเห็นถึงความหวังและความสิ้นหวังของตัวละครแต่ละตัวได้หลากหลายยิ่งขึ้น

7.2.3 การนำเสนอผ่านงานศิลปกรรมในเกมที่เสริมให้ตัวละครเป็นที่จดจำ

นอกจากการนำเสนอตัวละครผ่านเนื้อเรื่องและคำแล้ว รูปลักษณ์และงานศิลปกรรมในเกม *Danganronpa* เองก็สามารถนำเสนอแนวคิดบางอย่างของตัวละคร เช่น การแต่งกายหรือสิ่งของในเกมที่ตัวละครชอบ สิ่งเหล่านี้สามารถบอกความเชื่อหรืออุปนิสัยบางอย่างของตัวละครได้ ตัวอย่างตัวละครเช่น โทคุฮาระ กอนตะ เป็นผู้ขายรูปร่างสูง ตัวใหญ่ มีกล้ามเนื้อ เป็นตัวละครที่ใส่ชุดสูทและใส่แว่น เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกับกอนตะจะได้ทราบว่ากอนตะเป็นผู้ขายรูปร่างใหญ่ใจดี เป็นคนที่ยึดติดกับคำว่าสุขภาพบุรุษอย่างมาก เหตุผลที่กอนตะใส่ชุดสูทอาจเพราะต้องการเป็นสุขภาพบุรุษก็ได้ หรือไอโงะเป็นตัวละครที่ปรากฏตัวในชุดยูคาตะ เมื่อเห็นตัวละครนี้ ผู้เล่นจะคิดว่าไอโงะน่าจะชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น

7.2.4 การเล่าเรื่องแบบหักมุมเพื่อแสดงชะตาชีวิตที่พลิกผันของตัวละคร

โดยส่วนใหญ่ เกม *Danganronpa* มีเนื้อเรื่องเรียงง่ายเป็นขั้นเป็นตอน เช่น เริ่มมีคนเสียชีวิต ตัวละครช่วยกันหาฆาตกร เมื่อหาได้ ก็เริ่มต้นจากที่มีคนเสียชีวิตใหม่ แต่มีเนื้อเรื่องบางตอนที่มีการหักมุมเช่นกัน การหักมุมที่ปรากฏมีทั้งเนื้อเรื่องส่วนของฆาตกรและส่วนของเหยื่อ

เนื้อเรื่องหักมุมของฆาตกรเป็นการหักมุมเฉลยตัวละครที่ผู้เล่นคาดไม่ถึงว่าจะจะเป็นฆาตกร เช่น อาคามัตสึ คาเอเดะซึ่งเป็นตัวละครเอกที่ผู้เล่นบังคับเอง เนื่องด้วยเกม 2 ภาคแรกที่ออกมาก่อนหน้านี้ ไม่มีตัวละครเอกที่เป็นฆาตกร การเล่าเรื่องในเกมจำกัดการรับรู้ของผู้เล่นโดยไม่แสดงภาพตอนคาเอเดะวางแผนหรือการลงมือฆาตกรรม แต่เมื่อเรื่องเฉลยแบบหักมุมให้เห็นว่าตัวเอกเป็นฆาตกรเสียเอง จึงสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้เล่นที่รับรู้ความรู้สึกนึกคิดของคาเอเดะมาตลอด

ส่วนเนื้อเรื่องหักมุมของเหยื่อมีตัวอย่างกรณีใด เนโกะมารุ ด้วยเหตุที่เนโกะมารุเป็นคนร่างกายแข็งแรงและเป็นมิตรกับทุกคน ทำให้ยากจะเชื่อว่ามีคนจะสามารถฆาตกรรมเนโกะมารุได้ แต่เนื้อเรื่องของเกมเล่าให้เห็นว่า การที่เนโกะมารุตกเป็นเหยื่อฆาตกรรมได้ส่วนหนึ่งเพราะเขาแข็งแรงเกินไป ภูมิหลังของเนโกะมารุแสดงให้เห็นว่าเขาได้รับบาดเจ็บทางร่างกายอย่างหนัก จึงเข้ารับการรักษาและได้เปลี่ยนร่างกายบางส่วนให้เป็นหุ่นยนต์ โดยตัวเขามีปุ่มกดพักเครื่องอยู่ที่หลังคอ ซึ่งฆาตกรใช้ประโยชน์จากปุ่มนี้เพื่อฆาตกรรมเนโกะมารุ

จากที่กล่าวมาข้างต้น การหักมุมเนื้อเรื่องเน้นการนำเสนออันปลายของตัวละครที่ผิดไปจากความคาดหวังของผู้เล่น ภายหลังจากที่รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ มาตลอดทั้งเรื่อง ทำให้เกิดผลทางอารมณ์แก่ผู้เล่น ในขณะที่เดียวกันก็ขับเน้นแนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ วิธีการนำเสนอทั้ง 4 วิธีนี้แสดงให้เห็นวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครในเกม *Danganronpa* ผู้เล่นจะได้รับรู้เรื่องราวผ่านตัวละครเอกที่เป็นตัวละครที่ผู้เล่นรับบทบาทเท่านั้น การรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ต้องกระทำผ่านการสนทนาและการสังเกตหลักฐานต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพิจารณาว่าใครเป็นฆาตกร นอกจากนี้การเล่าเรื่องในเกมยังมีการหักมุม ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกผิดคาดและเกิดความเห็นใจหรือตื่นตะลึงกับตัวละครมากขึ้น

8. สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าเกม *Danganronpa* ทั้ง 3 ภาค มุ่งนำเสนอแนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังผ่านตัวละครในเกม ทั้งตัวละครที่เป็นฆาตกร เป็นเหยื่อ และเป็นผู้รอดชีวิต แนวคิดที่นำเสนอแสดงให้เห็นความปรารถนาของมนุษย์ที่ทำให้เกิดความหวังและความสิ้นหวัง จนทำให้ตัวละครลงมือฆาตกรรม ตกเป็นเหยื่อในการฆาตกรรม หรือพยายามดิ้นรนเอาชีวิตรอด แนวคิดนี้ที่นำเสนอผ่านเกมนี้แสดงให้เห็นว่ามนุษย์มีความซับซ้อน มีความปรารถนาที่หลากหลาย และเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่บีบคั้นถึงชีวิต ตัวละครก็อาจทำร้ายผู้อื่นหรือเสียสละตัวเองเพื่อผู้อื่นได้

นอกจากนี้ เกม *Danganronpa* ยังใช้กลวิธีการนำเสนอ 4 วิธี ได้แก่ การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกที่จำกัดการรับรู้ของผู้เล่น การนำเสนอคำพูดและบทสนทนาที่แสดงบุคลิกของตัวละคร การนำเสนอผ่านงานศิลปกรรมในเกมที่เสริมให้ตัวละครเป็นที่จดจำ และการเล่าเรื่องแบบหักมุมเพื่อแสดงชะตาชีวิตที่พลิกผันของตัวละคร ทำให้ตัวละครกลายเป็นองค์ประกอบที่โดดเด่น เป็นจุดสนใจของผู้เล่นเกม และทำให้แนวคิดเรื่องความหวังและความสิ้นหวังที่สื่อผ่านตัวละครปรากฏออกมาอย่างชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย

ด้วยผลการศึกษาี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกมสามารถรับรู้แนวคิดจากเกมได้ไม่ต่างจากวรรณคดี และแม้เกมจะไม่ใช้สื่อเพื่อการสอนโดยตรง แต่ผู้เล่นก็เรียนรู้แง่มุมของมนุษย์ได้ผ่านการเล่นเกมได้ โดยเฉพาะธรรมชาติของมนุษย์ที่อาจลงมือกระทำการที่กระทบต่อชีวิตของตนเองและผู้อื่นอย่างรุนแรงตามความหวังหรือความสิ้นหวังได้

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความ

นักเขียนหมึกเลือด. (2019). *แปลประวัติตัวละครทั้งหลายใน Danganronpa*. เข้าถึงได้จาก <https://writer.dek-d.com/smart2545/writer/view.php?id=1780097>

นันทมนต์ กู้ตลาด. (2565). พิพิธภัณฑ์ไทยกับการประยุกต์ใช้เกมพีเคชั่น: ทบทวนการใช้กระบวนการเกมในบริบทพิพิธภัณฑ์เพื่อการออกแบบเกม. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ* 23 (2), 32-43.

Jansz, J. & Martis, R.G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles* 56, 141–148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>

Payne, M. T. (2016). Fighting the Good (Preemptive) Fight: American Exceptionalism in Tom Clancy’s Military Shooters. In *Playing War: Military Video Games After 9/11* (pp. 95–115). NYU Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt18j8z64.7>

สื่อออนไลน์

Bankgarmo. (2016). *Danganronpa 2 Goodbye Despair*. เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=hIXWVJGtEyY&list=PLvusO8dxPTXcxKiKVK7xtz__L3m7pwxXY

Bankgarmo. (2016). *Danganronpa Trigger Happy Havoc*. เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=Z_xRRJrS93Y&list=PLvusO8dxPTXe6Bcmf_uA5JlhABNXQSkRr

Bankgarmo. (2017). *Danganronpa V3*. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=REzUwSEsoLU&list=PLvusO8dxPTXeGWJq8bdGnyoQFCWaULR9U>

Danganronpa wiki. (2023). *Danganronpa 2: Goodbye Despair/Image Gallery*. เข้าถึงได้จาก https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_2:_Goodbye_Despair/Image_Gallery#CGs

OSfreelance. (2021). *เกมซีรีส์ Danganronpa ทำยอดขายรวมทั่วโลกได้มากกว่า 5 ล้านชุดแล้ว*. เข้าถึงได้จาก <https://www.online-station.net/pc-console-game/447589/>

Takeru0020. (2022). *วิเคราะห์ตัวละคร Danganronpa*. เข้าถึงได้จาก <https://writer.dek-d.com/thakoon006/writer/view.php?id=1529748>