

## บทที่ 5

### ผลการวิจัยการสร้างตัวละคร

จากผลการวิจัยด้วยแนวคิดการเล่าเรื่อง และการนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคเฉพาะของสื่อการ์ตูนในบทที่ 4 ทำให้เห็นรูปแบบ และกลวิธีการนำเสนอเรื่องราวของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจนเกือบรอบด้านแล้ว ขาดแต่เพียงองค์ประกอบในส่วนของ “ตัวละคร” ในบทนี้จึงเป็นผลการวิจัยที่ว่าด้วยกลวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครหรือการสร้างคาแรคเตอร์ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่นักสร้างสรรค์เรื่องเล่าทุกรูปแบบต่างมุ่งให้ความสำคัญไม่แพ้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องอื่นๆ โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อดังนี้

1. ประเภทตัวละคร
2. ความพิเศษของตัวละคร
3. ความแตกต่างหลากหลายของตัวละคร
4. การกระจายความสำคัญและการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร

#### 1. ประเภทตัวละคร

ก่อนจะวิเคราะห์ไปถึงแนวทาง-กลวิธีสร้างลักษณะพิเศษของตัวละครเราควรรู้ถึงประเภทของตัวละคร รวมถึงมิติของตัวละครเสียก่อน ซึ่งตามแนวคิดการเล่าเรื่องสามารถแยกแยะออกมาได้ดังนี้

1.1 **ประเภทตัวละครที่พิจารณาจากจำนวนของตัวละคร** ซึ่งแบ่งเป็นตัวละครกลุ่ม และตัวละครเดี่ยว

##### 1.1.1 ตัวละครกลุ่ม

จากกลุ่มตัวอย่าง 6 เรื่อง มีการสร้างตัวละครแบบกลุ่มมากถึง 4 เรื่อง คือดรา ก้อนบอล ทเวนตี้ วันพีซ และนารูโตะ โดย 2 เรื่องแรกคือดราก้อนบอล กับทเวนตี้ สร้างตัวละครกลุ่มฝ่ายตัวเอกเพียงด้านเดียว ในขณะที่ฝ่ายตัวร้าย (หรือฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวเอก) เป็นตัวละครเดี่ยว โดยในดราก้อนบอลนั้นตัวละครกลุ่มหลักๆ ของฝั่งตัวเอกอย่างใจคูมีถึง 12 ตัว<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>ตัวละครกลุ่มหลักทั้ง 12 ตัว (รวมพระเอก) ประกอบด้วยใจคู ใจฮัง ใจเท็น พิคโกโร่ บลูมา คู ริลิน หย่าฉา เท็นชินฮัง เจาสึ ผู้เฒ่าเต่า ยาจิโรเบ้ รันจิ (ไม่นับตัวละครประเภทผู้ช่วยเหลือ เช่น เทพเจ้ามังกร หมอดูบาบา หรือท่านโคโอิ)

แต่การสร้างตัวละครกลุ่มในดราม่าก่อนบอลก็ยังคงอาจเรียกได้ว่าเป็นตัวละครกลุ่มที่ไม่ได้รวมตัวกัน  
เหนียวแน่นนัก เพราะตัวละครกลุ่มฝั่งพระเอกทั้งหมดไม่ได้ร่วมแรงร่วมใจต่อสู้พร้อมกันในคราว  
เดียวเหมือนเช่นในวันพีซ และก็ไม่ได้ลงมือกระทำตามอุดมการณ์ในทิศทางเดียวกันเหมือนเช่น  
ในทเวนตีๆ แต่ตัวละครกลุ่มในดราม่าก่อนบอลมีหน้าที่เสมือนผู้ช่วยเหลือตัวละครพระเอกอย่างใจ  
ในการเอาชนะคู่ต่อสู้ โดยตัวละครกลุ่มเหล่านี้จะเป็นตัวชูโรงในฉากต่อสู้แบบตัวต่อตัวระหว่างฝั่ง  
พระเอกกับผู้ร้าย โดยมักเป็นการไล่ระดับการต่อสู้จากตัวละครที่มีฝีมือต่ำไปหาฝีมือสูง ขณะที่  
ตัวละครฝ่ายร้ายก็เป็นตัวละครแบบเดี่ยวที่ผู้เขียนจำเป็นต้องสร้างตัวละครหน้าใหม่ๆ เข้ามาแทนที่ตัว  
ละครฝ่ายร้ายตัวเก่าที่ล้มหายตายจาก หรือบางคนก็กลับใจมาเข้าพวกกับกลุ่มตัวเอกอยู่  
ตลอดเวลา

**ส่วนทเวนตีๆ** สร้างตัวละครกลุ่มของฝั่งตัวเอก “ขบวนการเคนจิ” ซึ่งมีจำนวน 6  
คน<sup>1</sup> แต่ตัวละครฝ่ายร้ายนั้นเป็นตัวละครเดี่ยวตลอดทั้งเรื่องคือ “เพื่อน” เพราะถึงแม้จะเป็นผู้นำ  
องค์กรใหญ่ แต่การบริหารงานล้วนเกิดจาก “เพื่อน” เพียงคนเดียว ตัวละครฝ่ายร้ายที่มีบทบาท  
สำคัญอื่นๆ เช่น ซัค มันโจเมะ ก็เป็นเพียงลูกสมุนที่ไม่มีบทบาทในการตัดสินใจลงมือกระทำในสิ่งที่  
ส่งผลต่อทิศทางของเรื่อง

**ขณะที่วันพีซ และนารูโตะ** สร้างตัวละครแบบกลุ่มที่มีแบบแผนมากขึ้น เพราะได้  
จัดรูปแบบของตัวละครอย่างเป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการจดจำ ทั้งฝ่ายตัวเอก และฝ่ายตัวร้าย  
โดยฝ่ายตัวเอกในวันพีซ คือกลุ่มก้อนของโจรสลัดหมวกฟางจำนวน 8 คนที่นำโดย “ลูฟี่” ซึ่งแต่ละ  
ตัวละครต่างถูกกำกับด้วยบทบาทหน้าที่สำคัญบนเรือ<sup>2</sup> ส่วนฝ่ายตัวร้ายหลักคือหน่วยงานที่  
ปกครองโลกแห่งโจรสลัดอย่างกองทัพเรือ ซึ่งตัวละครถูกจัดลำดับชั้นความสำคัญตามยศ และ  
ตำแหน่งในกองทัพ รวมทั้งยังมีกลุ่มของเจ็ดเทพโจรสลัดที่เป็นอดีตโจรสลัดที่มีชื่อเสียงและ  
ทำงานรับใช้กองทัพ ขณะที่กลุ่มตัวเอกของนารูโตะก็คือทีมจินจาแห่งหมู่บ้านจินจา  
โคโนฮะ “ทีม 7” ซึ่งมีสมาชิกคือนารูโตะ ซาอิ ซากุระ คาคาชิ และยามาโตะ ส่วนกลุ่มตัวละคร  
ฝ่ายร้ายหลักๆ ก็จัดตั้งเป็นองค์กรขึ้นมาชื่อว่า “แสงอุษา” นอกจากนี้ยังมีตัวละครกลุ่มที่โดดเด่นไม่  
แพ้ตัวละครกลุ่มของตัวเอก นั่นคือตัวละครที่มีความสามารถพิเศษที่ได้รับสืบทอดมาจากต้น

<sup>1</sup> ตัวละครทั้ง 7 คน (รวมทั้งตัวเอกอย่างเอ็นโด เคนจิ) ประกอบไปด้วย เอ็นโด คันนะ โอดโจ  
ยูคิจิ มอนจัง มาร์โอะ และ โยชิสึเนะ (ไม่นับรวมตัวละครประเภทผู้ช่วยเหลือชั่วคราวที่ไม่ได้มีอุดมการณ์ร่วมกันใน  
การกำจัดแผนร้ายของ “พระเจ้า” เช่น พระเจ้า หรือ ยัมโบ มาโบ)

<sup>2</sup> กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง 8 คนประกอบด้วย ลูฟี่ นามิ อุซป ซันจิ ซ็อบเปเปอร์ นิโค โรบิน  
แฟรงกี้ และฮัมมิง บรูค

ตระกูล (ในเรื่องนำเสนอความสามารถพิเศษถึง 9 ตระกูล เช่นตระกูลที่ใช้แมลงเป็นอาวุธ ตระกูลที่ควบคุมเงาได้ หรือตระกูลที่ถนัดในการใช้ไฟ เป็นต้น) อีกทั้งยังมีตัวละครกลุ่มอื่นๆ ที่อยู่ในหมู่บ้านนินจาต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็นแคว้นหลัก 5 แคว้น โดยแต่ละแคว้นจะมีหมู่บ้านนินจาของตัวเอง นอกจากนี้ยังมีตัวละครกลุ่มที่มีสัตว์ทางสถิตอยู่ในร่างกายซึ่งถูกเรียงลำดับชั้นของพลังด้วยจำนวนหางของสัตว์หางอีกด้วย

การสร้างตัวละครในวันพีซ และนินจาคาถาฯ นอกจากจะมีตัวละครเป็นจำนวนมากแล้ว ยังสร้างให้ตัวละครเหล่านั้นมีรูปแบบที่ง่ายต่อการจดจำ โดยเฉพาะฝ่ายตัวร้ายซึ่งมักมีชื่อเรียกที่เป็นนัยยะสื่อถึงลำดับชั้นเรื่องความสามารถ เช่นตัวละครฝ่ายร้ายอย่างองค์กรบาร็อกเวิร์คส์ในวันพีซมีการเรียงลำดับความเก่งกาจผ่าน code name คือตั้งแต่มิสเตอร์ซีโร่ไปจนถึงมิสเตอร์ไฟว์ (0-5) หรือในนินจาคาถาฯ ก็ได้สร้างสัตว์หางที่ได้ลำดับพลังเอาไว้ตั้งแต่ 1-10 หาง เป็นต้น ดังนั้นการสร้างตัวละครใหม่ๆ ให้เป็นกลุ่มก้อนขึ้นมาในเรื่องเดียวกันโดยคิดเพียงให้มีบุคลิกลักษณะทั้งภายในและภายนอกที่แตกต่างจากตัวละครเก่า เหมือนเช่นดราม่าก่อนบอกลนั้นอาจไม่เพียงพอสำหรับการสร้างตัวละครกลุ่มในการ์ตูนปัจจุบัน เพราะจำนวนของตัวละครในเรื่องมีมากจนอาจทำให้ผู้อ่านสับสนหรือลืมบุคลิกลักษณะของตัวละครไปได้โดยง่าย ดังนั้นการสร้างระบบ หรือรูปแบบของชื่อให้กับตัวละครกลุ่มเหมือนเช่นข้างต้นย่อมช่วยให้ผู้อ่านจดจำตัวละครได้ง่ายขึ้นด้วย ขณะเดียวกันการกำหนดรูปแบบให้กับตัวละครกลุ่มยังทำให้ผู้เขียนเล่าเรื่องได้ง่ายไม่สะเปะสะปะ เช่นวันพีซ ที่สามารถเล่าเรื่องราวของตัวละครที่ละตัวเริ่มจากหน้าที่สำคัญบนเรือตั้งแต่กัปตันเรือ นักดาบ ต้นหนไปจนถึงนักดนตรี หรือในฉากต่อสู้ก็เล่าเรียงตามลำดับความสามารถของตัวละครฝ่ายตรงข้ามที่คนอ่านคาดเดาได้จากชื่อตัวละครอยู่แล้ว

### 1.1.2 ตัวละครเดี่ยว

มีเพียง 2 เรื่องเท่านั้นที่สร้างตัวละครเอกเป็นตัวละครประเภทเดี่ยว นั่นคือเดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋ว แต่ก็ยังมีตัวละครที่อยู่รายรอบตัวเอกจัดเป็นกลุ่มเป็นก้อนด้วยเช่นกัน เหมือนเช่นในยอดนักสืบจิ๋ว ตัวเอกนั้นมีเพียงคุโด ชินอิจิ ยอดนักสืบหนุ่มชั้นมัธยมปลายที่ถูกองค์กรลึกลับทำให้ต้องกลายร่างกลับไปเป็นเด็กประถม โดยใช้ชื่อใหม่ (ในร่างเด็ก) ว่า เอดองวะ โคนัน ซึ่งการมีตัวละครเอกไขคดีเพียงคนเดียวก็เป็นไปตามแนวทางของเรื่องแนวสืบสวนสอบสวนที่ต้องการแสดงความสามารถของยอดนักสืบอย่างเต็มที่ แต่การสืบคดีคนเดียวย่อมทำให้เรื่องราวดูจริงจัง และสร้างสีสันจากบทสนทนา หรือความคิดที่แตกต่างกันเหมือนเช่นตัวละครกลุ่มได้ยาก จึงทำให้เกิดตัวละครกลุ่มขึ้นเพื่อร่วมกันไขคดีในนาม “ขบวนการนักสืบเยาวชน” ซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนของโคนันในโรงเรียนทั้ง 4 คน และขบวนการนักสืบเยาวชนก็ทำให้โคนันและ

เพื่อนๆ ได้พาผู้อ่านเปลี่ยนบรรยากาศไปติดตามการสืบสวนแบบ “เด็กประถม” ที่ไม่จำเป็นต้องเป็นคดีคนตายเสมอไป ซึ่งก็ช่วยลดทอนความจริงจังของเรื่องลงจนทำให้การ์ตูนเรื่องนี้เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในเวลาเดียวกัน

ดังนั้นหากมองแบบผิวเผิน “ยอดนักสืบจิ๋วฯ” อาจมีตัวละครเอกเพียงหนึ่งเดียว แต่ด้วยโครงเรื่องที่จับพลัดจับผลูให้ตัวเอกอย่างชินอิจิกลายร่างเป็นเด็กอย่างโคนัน จึงเปิดโอกาสให้เกิดตัวละครกลุ่มขึ้น (กลุ่มเพื่อนของโคนัน) และนอกจากตัวละครกลุ่มฝ่ายตัวเอกแล้ว ยังมีตัวละครกลุ่มฝ่ายตัวร้ายอย่าง “องค์กรชุดดำ” ซึ่งเป็นต้นตอที่ทำให้ชินอิจิกลายร่างเป็นเด็ก และก็เป็นองค์กรปริศนาที่ยังไม่มีการเปิดเผยถึงเบื้องลึกและจุดประสงค์ขององค์กรมาจนถึงปัจจุบัน

ส่วน **เดธโน้ต** สร้างตัวละครเดี่ยวอย่างยามิ ไทท์ หรือคิระผู้ครอบครองโน้ตมรณะหรือ “เดธโน้ต” ขึ้นมา โดยไทท์ทำหน้าที่สังหารอาชญากรเพียงลำพัง แม้จะมี “ลูค” ยมทูตเจ้าของเดธโน้ตคอยจับตามองอยู่ก็ตามแต่ลูคก็ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นค้อนผู้คิดในการลงมือฆ่าคนเพราะการตัดสินใจของไทท์มาจากความคิดของเขาเพียงคนเดียว ขณะเดียวกันตัวละครฝ่ายตรงกันข้ามอย่างแอล (ในเรื่องนี้อาจกล่าวได้ยากว่าใครคือพระเอก-ผู้ร้ายที่แท้จริงตามที่เสนอไปในโครงเรื่องและแก่นความคิด) ที่คอยขบปรีศนาตามจับตัวคิระ แม้จะมีผู้ช่วยอย่างวาตานาเบ้ แต่ก็เหมือนคนรับใช้ส่วนตัวมากกว่าเพื่อนคู่คิด การตูนเรื่องนี้จึงขบเน้นไปที่ตัวละครเดี่ยวทั้งสองฝ่ายให้โดดเด่นเพื่อจะได้แสดงความสามารถในการเค้นมันสมองมาต่อสู้กันเพื่อหาทางหนีทีไล่ฝ่ายตรงกันข้ามอย่างเต็มที่

ดังนั้นตัวละครอย่าง “แอล” และ “ไทท์” จึงอาจเรียกว่าเป็นตัวละครแบบคู่รักคู่แค้น ที่หากขาดฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไปเรื่องราวก็คงไม่สนุก เพราะผู้เขียนสร้างบทบาทให้ทั้งสองเคียงคู่กันเป็น “อาชญากรตัวแสบ” และ “ยอดนักสืบระดับโลก” ที่หากฝ่ายใดจนมุมนั้นก็ย่อมหมายถึงจุดจบของเรื่อง

จากประเภทตัวละครที่เน้นแบบกลุ่มค่อนข้างมากตามที่กล่าวข้างต้นจึงทำให้เห็นแนวทางของการสร้างตัวละครในปัจจุบันที่เน้นให้มีตัวละคร “มากเข้าไว้” (ยกเว้นเดธโน้ตที่มีความยาวของเรื่องไม่มากนัก) เพราะจะช่วยสร้างบรรยากาศคึกครื้นให้กับผู้อ่านและสามารถสร้างทิศทางของเรื่องในระยะยาวได้หลากหลายแง่มุม

“สมัยนี้ต้องสร้างตัวละครแบบกลุ่ม สร้างให้เยอะไว้ก่อน อย่างน้อยคนอ่านก็ต้องชอบซักตัว ไม่ใช่แต่การ์ตูนหรือหนังสืออื่น ๆ ก็เหมือนกัน อย่างนักร้องสมัยนี้ต้องออกอัลบั้มใหม่เป็นเกิร์ลกรุ๊ป บอยแบนด์กันทั้งนั้นเพื่อให้คนรับสารเขามีทางเลือก เลือกชอบในแบบที่ตัวเองชอบ ในแบบที่ตัวเองเป็น” (อิศเรศ ทองปัสโนว์ , สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

## 1.2 ประเภทตัวละครที่พิจารณาจากมิติและพัฒนาการของตัวละคร โดย

แบ่งเป็น 2 รูปแบบคือ ตัวละครแบบกลม และตัวละครแบบแบน ซึ่งจากการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องที่เลือกศึกษามีวิธีการสร้างตัวละครแบบกลม 3 เรื่องและตัวละครแบบแบน 3 เรื่องเช่นกัน

### 1.2.1 ตัวละครแบบกลม

การจะค้นหาตัวละครที่ดูสมจริงเหมือนมนุษย์เดินดินในการ์ตูนนั้นดูจะเป็นเรื่องยาก เพราะสื่อแห่งจินตนาการย่อมขัดแย้งกับการสร้างตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ธรรมดาๆ แต่ใน**ทเวนตี** กลับสร้างตัวละครที่แสนธรรมดา เหมือนเช่นมนุษย์เงินเดือนที่เห็นกันเกลื่อนในสังคมญี่ปุ่น และได้กลายเป็นตัวแทนของคนส่วนใหญ่ในสังคมที่ล้นล้นความฝันในวัยเด็กกันไปหมดแล้ว เหมือนเช่นตัวเอกของเรื่องอย่างเอ็นโด เคนจิ ซึ่งเยาว์วัยฝันจะเป็นฮีโร่ปกป้องโลกให้พ้นภัยจากสิ่งชั่วร้าย และเมื่อยามวัยรุ่นก็ฝันอยากจะเป็นร็อคสตาร์ แต่ยามเติบโตใหญ่โลกแห่งความเป็นจริงให้เขาเป็นได้แค่ลูกมือช่วยแม่ขายของในร้านมินิมาร์ทไปพลาจเลี้ยงหลานสาวไปพลาจจนไฟฝันในชีวิตนั้นแทบจะมอดไหม้ไปหมดสิ้น

พระเอกแบบเคนจิจึงเป็นตัวละครแบบกลมที่แสนสมจริง เพราะคนหมดไฟ ไปไม่ถึงฝันย่อมมีมากกว่าคนที่คว้าฝันมาครองในอุ้งมือ ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่าน (โดยเฉพาะชายวัยทำงาน) สัมผัสและเข้าใจตัวตนของเคนจิได้ไม่ยาก และนอกจากตัวละครเอกอย่างเคนจิแล้ว ตัวละครหลักอื่นๆ ต่างก็เป็นคนธรรมดาๆ ไม่ต่างกัน ทั้งโอดิโจะ เพื่อนสนิทในวัยเด็กของเคนจิที่อยู่อย่างไร้วิญญาณหลังจากลูกชายเสียชีวิต จนต้องหนีไปใช้ชีวิตเยี่ยงมาเฟียต่อกตออยู่ที่เมืองไทย หรือโยชิสีเเนะ รักษาการหัวหน้าขบวนการเคนจิก็ไม่ต่างอะไรจากคุณลุงแว่นหนาเตอะ ซึ้อาย ไร้ความกล้าหาญ แต่ก็รักเพื่อนมากพอจะรักษาคำพูดในการดูแลฐานทัพลับของกองกำลังเคนจิ จนกว่าเพื่อนรักจะกลับมา

ตัวละครแบบกลมที่มีความเป็นมนุษย์จริงๆ ข้างต้นอาจทำให้ผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่เข้าถึง และเอาใจช่วย “พวกเขา” (ที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนเป็น “พวกเรา”) ไปจนจบ แต่ขณะเดียวกันตัวละครที่ถูกสร้างให้เหมือนชีวิตจริงก็ยากจะยึดครองใจผู้อ่านที่เป็นเด็กและวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ยังวาดฝันและปั้นแต่งจินตนาการไว้สวยงาม

ขณะที่ตัวละครแบบกลมใน**ทเวนตี** เกิดจากการหยิบเอาชีวิตจริงอันน่าเบื่อ และไร้ความหวังของวัยผู้ใหญ่มาปั้นเป็นตัวละคร แต่ตัวละครแบบกลมใน**วันพีซ**เกิดจากการสร้าง “อดีต” อันขมขื่น และฝังใจจนบ่มเพาะเป็นลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้นๆ เช่น อุซปนักแม่นปืนประจำเรือของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง เขาต้องทนทุกข์กับความเจ็บป่วยของแม่ซึ่งเฝ้ารอพ่อผู้ออกรเรือไปกับกลุ่มโจรสลัดแดงคู่ส ทำให้เขาจำเป็นต้องแต่งเรื่องโกหกเพื่อต้องการเห็นรอยยิ้มของแม่

จนทำเอาคนในหมู่บ้านมองว่าอุซปคือเด็กเลี้ยงแกะไร้ค่าคนหนึ่ง หรือแฟรงก์ นายช่างใหญ่ประจำเรือของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง เขามีอดีตอันเจ็บปวดเพราะตัวเองเป็นต้นเหตุทำให้ผู้มีพระคุณซึ่งเปรียบเหมือนพ่ออย่างทอม นักต่อเรือผู้ยิ่งใหญ่ต้องเสียชีวิตลง และด้วยเหตุการณ์นี้เองที่ส่งผลให้เขาเลือกจะ “ซ่อม” ตัวเอง ซึ่งในที่นี้หมายถึงการซ่อมแซม เยียวยาจิตใจตนให้ปลดปล่อยอดีตด้วยการตัดแปลงให้ตัวเองกลายเป็นไซบอร์ก

และไม่ใช่แค่เพียงวันพีซเท่านั้นที่สร้างมิติตัวละครให้ลึกซึ้งด้วยการแต่งเรื่อง “อดีต” อันขมขื่น น่าเศร้า จนเป็นตัวละครแบบกลม เพราะ**นินจาคาถา** เองก็ใช้วิธีเดียวกันในการสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละคร และอาจเรียกได้ว่าให้ความสำคัญกับ “อดีต” ของตัวละครมากกว่าวันพีซด้วยซ้ำ นั่นเพราะ “อดีต” เพียงคำเดียวนี้เองที่ทำให้เรื่องราวในนินจาคาถา ดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือ เพราะในขณะที่วันพีซสร้างอดีตให้เฉพาะกับตัวละครกลุ่มหลักฝ่ายตัวเองอย่างลูฟี่เพื่ออธิบายถึงที่มาของนิสัยใจคอของตัวละคร แต่นินจาคาถาเลือกจะสร้างอดีตอันขมขื่นให้กับตัวละครกลุ่มทั้งฝ่ายตัวเอง ตัวร้าย หรือตัวประกอบอื่นๆ ที่อยู่รอบตัวเอก เช่น การสร้างให้ตระกูลอุจิวะซึ่งเป็นฝั่งตรงกันข้ามกับตระกูลของนารูโตะ (ตัวเอกในเรื่อง) มีประวัติตระกูลที่ลึกลับ เพราะเกิดการฆ่าล้างกันเองภายในตระกูลซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตและวิถีนินจาของอิทาจิ ทายาทแห่งตระกูล ผู้เป็นเพื่อนร่วมทีมของนารูโตะ จนทำให้อิทาจิต้องอยู่กับเพื่อนที่ชื่อว่า “ความแค้น” มาตลอดชีวิต หรือการกล่าวถึงตัวละครประกอบที่ไม่ได้เข้าร่วมหมู่บ้านและไม่ได้อยู่ทีมเดียวกันกับนารูโตะอย่างซาบาคูโน กาการะ ก็ยังมีการเล่าย้อนอดีตเพื่อให้เห็นที่มาของคาแรคเตอร์อันเลือดเย็น ซึ่งก็เกิดจากการที่เขามีปีศาจหางเดียว (สัตว์หางแบบเดียวกับที่สถิตอยู่ในตัวนารูโตะ) หรือผู้พิทักษ์ทะเลทรายสถิตอยู่ในตัวจนทำให้คนในหมู่บ้านนินจาขึ้นระ วมทั้งพ่อของตัวเองตั้งข้อรังเกียจจนกลายเป็นคนโดดเดี่ยว (เหมือนเช่นนารูโตะ) แต่เมื่อได้ต่อสู้กับนารูโตะและเห็นถึงพลังใจอันเข้มแข็งของนารูโตะจึงทำให้เขาปรับเปลี่ยนตัวเองจนได้รับการยอมรับจากคนในหมู่บ้านให้เป็นผู้ปกครองหมู่บ้านหรือเป็น “คาเสะคาเงะ” รุ่นที่ 5

หากกล่าวโดยสรุปความกลมของตัวละคร หรือความเป็นคนไม่สมบูรณ์แบบในการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องคือ ทเวนตี้ วันพีซ และนินจาคาถา เกิดจากสาเหตุที่แตกต่างกัน โดย**ทเวนตี้** นั้นเน้นสร้างตัวละครที่เป็น “มนุษย์จริง” โดยถอดแบบจากมนุษย์ในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบันเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมจากกลุ่มคนอ่านโดยเฉพาะผู้ใหญ่ ประกอบกับกลวิธีเล่าเรื่องที่ตัดกลับไปกลับมาระหว่างอดีต (สมัยที่ตัวละครหลักยังเป็นเด็กประถม) กับอนาคตของตัวละครหลักในวัยปลายสามสิบต้นสี่สิบ ทำให้เราเห็นพัฒนาการของตัวละครแบบทะลุปรุโปร่ง ไม่เฉพาะรูปลักษณ์ภายนอก แต่ยังรวมถึงวิถีคิด ความเชื่อ ความรู้สึกของตัวละคร จนทำให้เรื่องราวที่ดูเหลือเชื่อของ

ชายสวมหน้ากากปริศนาที่เรียกตัวเองว่าเพื่อนซึ่งสามารถจูงใจคนจนยึดครองโลกได้สำเร็จนั้นดู น่าเชื่อถือขึ้นมาทันที

ส่วนทางด้าน**วันพีซ** และ**นินจาคาถา** แม้ตัวละครจะมีพัฒนาการไม่มากนัก (อาจเพราะเป็นเรื่องขนาดยาว ตัวละครมีมาก ตัวเอกจึงยังไม่ควรบรรลุเป้าหมายเร็วเกินไป) แต่ตัวละครต่างก็มีมิติที่น่าสนใจ เพราะใช้วิธีการสร้างปมในจิตใจผ่าน “อดีต” อันเจ็บปวดจนทำให้ความรู้สึกในใจตัวละครแหงวุ่น และส่งผลต่อนิสัยใจคอ รวมทั้งการกระทำ ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้สึก เข้าใจ เห็นใจ และเข้าข้างตัวละครได้ง่ายนั่นเอง

แต่ขณะที่ทเวนตีๆ วันพีซ และนินจาคาถา สร้างตัวละครแบบกลมที่มีมิติความลึกซึ่งจนคล้ายมนุษย์จริง ดราก้อนบอล เดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋ว กลับสร้างตัวละครในทางตรงกันข้ามนั่นคือตัวละครแบบแบน

### 1.2.2 ตัวละครแบบแบน

ตัวละครในดราก้อนบอล เดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋ว ไม่ได้มีมิติซับซ้อนมากนัก นั่นเพราะผู้เขียนไม่ได้เปิดพื้นที่ให้ตัวละครได้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิดเท่าที่ควร โดยเฉพาะ**ดราก้อนบอล** ซึ่งให้ความสำคัญกับโครงเรื่องที่มุ่งตรงไปข้างหน้า และเน้นสร้างตัวละครหน้าใหม่ๆ ขึ้นมาต่อกรกับตัวเอก (ตามความถนัดของผู้เขียนอย่างโทริยามา อากิระที่ ออกแบบคาแร็คเตอร์ภายนอกให้กับตัวละครได้อย่างหรือหว่า แปลกตา ซึ่งจะกล่าวละเอียดในหัวข้อถัดไป “ความพิเศษของตัวละคร”) ดังนั้นแม้ตัวละครในดราก้อนบอลจะมีพัฒนาการด้านฝีมือในการต่อสู้ ก็เป็นการฝึกฝนตนเองด้านพลังกำลังภายนอก แต่กลับไม่เคยให้เห็นการเติบโตทางความคิด จิตใจของตัวละคร (แม้กระทั่งตัวเอกอย่างโงคูก็ตาม) เราจึงเข้าใจโงคูเพียงผิวเผินว่าที่เขาต้องการต่อสู้ เพิ่มพลัง ก็เพราะเกิดจากธรรมชาติของชาวไซย่าที่ชื่นชอบการเอาชนะคะคานผู้อื่นอยู่แล้ว แต่สิ่งที่โงคูได้เรียนรู้ผ่านการต่อสู้กับผู้อื่นนับร้อยนั้นกลับ “ว่างเปล่า”

แต่หากมองอีกด้านหนึ่ง การจะสร้างตัวละครให้มีชีวิตจิตใจ มีหลากหลายเหลี่ยมมุมผ่านการเล่าถึงวิถีคิด ความรู้สึก หรือเบื้องหลังชีวิตของตัวละครนั้นอาจทำให้จังหวะของการเล่าเรื่องช้าลง และความสนุกสนานในการติดตามตัวละครเอกอย่างโงคูให้ได้เพิ่มพลัง และเอาชนะคู่แข่งต่อสู้ก็ย่อมถูกลดทอนลงด้วย

“เรื่องต่อสู้ยุคแรกๆ มันไม่ต้องมาใส่รายละเอียดให้ตัวละครกันหรอก คนอ่านเขาอยากเห็นฉากบู๊ สู้กันเลยดีกว่า อยากดูแค่พระเอกจะชนะยังไงเท่านั้น ถ้าต้องเสียเวลาให้โงคูคิดมากเกินไป คนอ่านก็เบื่อ ซี้เกียจตามอ่านแล้ว” (สุทธิชาติ ศราภย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน, 2554)

**ส่วนเดธโน้ต** ผู้เขียนปล่อยให้เราได้มองเห็น “ความคิด” ของตัวละครเอกอย่าง ยางามิ ไลท์ (หรือคิระ) และแอลอย่างทะลุปรุโปร่ง แต่ก็ เป็นความคิดเพียงด้านเดียวคือ “ด้านการวางแผน” ยกย่องซึ่งกันและกันของฝ่ายผู้ล่า (แอล) และ ผู้ถูกล่า (ไลท์) ซึ่งการมองเห็นความคิดของตัวละครแม้จะทำให้คนอ่านเข้าใจเรื่องราวที่กำลังดำเนินไปมากขึ้นว่าในขั้นต่อไปไลท์จะทำอย่างไรเพื่อใช้เดธโน้ตสังหารคนโดยที่ยังคงพรางตัวไม่ให้ถูกแอลจับได้ และช่วยขับเสริมความเก่งกาจของตัวละครเอกจนทำให้เรื่องน่าติดตามอย่างมาก แต่ผู้อ่านก็ได้เข้าใจเพียงแค่ “ความคิด” แต่ไม่ได้สัมผัสถึง “ความรู้สึก” ของตัวละคร เพราะผู้เขียนแทบไม่เคยเอ่ยถึงความรู้สึกเสียใจ เจ็บปวด ที่ไลท์ต้องฆ่าคนบริสุทธิ์เพื่ออำพรางตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง หรือฝ่ายตรงกันข้ามอย่างแอลเองก็ไม่เคยเผยให้ผู้อ่านเห็นถึงวิถีชีวิตในแง่มุมอื่นที่ไม่ใช่แค่เพียงการคิดวางแผนจับอาชญากร แถมที่มาที่ไปของความเป็นยอดนักสืบของแอลก็ยังไม่ถูกขยายความมากพอ ซึ่งการไม่เคยถึงเบื้องหลังชีวิตของตัวละคร และการมุ่งเน้นเพียงประเด็นการต่อสู้ทางความคิดของตัวเอกนี่เองที่ทำให้ตัวละครในเดธโน้ตมีลักษณะแบน ซึ่งก็ทำให้ความผูกพันต่อตัวละครย่อมนลดน้อยลง เพราะในยามที่แอลเสียชีวิตลง แม้จะสร้างความรู้สึก “คาดไม่ถึง” จากผู้อ่านก็จริง แต่ก็ไม่ได้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเสียใจมากนัก เพราะเข้าใจว่า “นี่คือความพ่ายแพ้จากการดวลเกมกิน” เท่านั้นเอง เช่นเดียวกับจุดจบด้วยการตายของพระเอกในคราบผู้ร้ายอย่างไลท์ก็ไม่ได้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเสียใจ หรือโศกเศร้ามากมายนักเช่นกัน นั่นเพราะไลท์เป็นตัวเอกชนิดที่ “เก่งขั้นเทพ” ซึ่งด้วยสถานะที่ดูชาญฉลาดเหนือมนุษย์ และการเลือกจะไม่นำเสนอแง่มุมอื่นๆ เช่นความเป็นเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งที่มีมุมเรื่องความรัก (ในเรื่องไลท์ไม่อ่อนไหวกับเพศตรงกันข้ามเลย หนาซ้ากลับหลอกใช้ผู้หญิงที่หลงรักตัวเองถึงสองคนจนหนึ่งคนต้องเสียชีวิตเพราะเขา) ลงไปในเนื้อเรื่องบ้าง ย่อมลดทอนความรู้สึก “เข้าถึง” ตัวละครจากผู้อ่านอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

“ผมว่าพระเอกเรื่องนี้มันเก่งจริง แต่มันเหมือนไม่ใช่มนุษย์มันไร้หัวใจหัวใจเกินไป มันน่าจะทำให้คิดมากกว่านี้หน่อยเวลาลงมือฆ่าใคร หรืออาจทำให้พระเอกแสดงความรู้สึกอะไรออกมาบ้างหลังจากเขียนชื่อคนลงบนเดธโน้ต” (ทรงวิทย์ สীগิตกุล, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2554 )

“คิระน่าทิ้งมาก จะฉลาดอะไรขนาดนั้น แต่ก็ฉลาดเกินไปเพราะเขาสร้างคาแร็คเตอร์เพื่อเซอร์วิส (service) กลุ่มแฟนคลับสาว ๆ มากไป ซึ่งมันก็ขายได้ มีสี่สันดืออยู่หรอกแต่น่าเสียใจที่เขาทิ้งความ “ดราม่า” ทิ้งไป เราได้เห็นแคว้นๆ พระเอกวางแผนอย่างเดียว หลังๆ เลยเอื่อม” (ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)



**ด้านยอดนักสืบจิ๋ว** สร้างตัวละครให้มีลักษณะค่อนข้างแบน แต่ไม่แบนมากเท่ากับดราagoonบอล และเดธโน้ต เนื่องจากตามแนวเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนมีจุดสำคัญที่การไขคดีผ่านการแสดงความสามารถของตัวเอง ดังนั้นตลอดทั้งเรื่องเราจึงได้ยิน “เสียงในความคิด” ของโคนันอยู่ตลอดเวลา (เพราะตัวเอกมักไขคดีเพียงลำพัง) เพื่อแสดงถึงกระบวนการคิด การตั้งข้อสงสัย ซึ่งช่วยสร้างปม และคลี่คลายปมของเรื่อง แถมยังเป็นการ “พูดคุยกับผู้อ่านโดยตรง” ซึ่งการแสดงกระบวนการคิดผ่านเสียงในความคิดของโคนันเป็นการสร้างความคุ้นเคย ความเป็นกันเองให้กับผู้อ่าน เพราะผู้อ่านย่อมรู้สึกกว่า “รู้กันสองคนกับตัวเอก” เพราะได้เกาะติดความคิดของตัวเอกและสถานการณ์ของเรื่องโดยที่ตัวละครอื่นที่อยู่รอบตัวเอกไม่อาจรับรู้ได้ (เพราะเป็นเสียงในความคิด) แต่เพราะการพูดคุยกับผู้อ่านว่าด้วยเรื่องคดีเป็นหลัก แง่มุมของความรู้สึก ทนทุกข์ อึดอัดจากการเป็นผู้ใหญ่ (หนุ่มมัธยมปลาย) ในร่างเด็ก (เด็กชายวัยประถม) จึงไม่ได้รับการถ่ายทอดเท่าที่ควร ดังนั้นตัวละครเอกแบบโคนันหรือชินอิจิ จึงค่อนข้างแบน เช่นเดียวกับตัวละครหลักตัวอื่นๆ ในเรื่องที่เป็นเพียงตัวประกอบในการช่วยเสริมการคลี่คลายคดีให้สนุกยิ่งขึ้น

ดังนั้นจึงอาจสรุปประเภทของตัวละครจากการที่เลือกมาศึกษาทั้งหมดได้ดังนี้

เรื่อง	ประเภทตัวละคร (กลุ่ม-เดี่ยว / กลม-แบน)
ดราagoonบอล	กลุ่ม/แบน (ขาดการแสดงความรู้สึก/อารมณ์ของตัวละคร)
เดธโน้ต	เดี่ยว/ค่อนข้างแบน (การแสดงความรู้สึก/อารมณ์ของตัวละครค่อนข้างน้อย)
ยอดนักสืบจิ๋ว	ทั้งเดี่ยวและกลุ่ม/ค่อนข้างแบน (การแสดงความรู้สึก/อารมณ์ของตัวละครค่อนข้างน้อย)
ทเวนตี้ๆ	กลุ่ม/กลม (สร้างตัวละครเหมือนคนจริงที่มีความรัก-โลก-โกรธ-หลง/ดี-เลวในตัว)
วันพีซ	กลุ่ม/กลม (สร้างเบื่องลึให้ตัวละครกลุ่มพระเอกและจัดหมวดหมู่ให้กับตัวละครร้าย)
นินจาคาถา	กลุ่ม/กลม (สร้างเบื่องลึให้ตัวละครอย่างมากแม้กระทั่งตัวประกอบและจัดหมวดหมู่ให้กับตัวละครร้าย)

ตารางที่ 17 ประเภทของตัวละครโดยแบ่งเป็นตัวละครกลุ่ม-เดี่ยว และกลม-แบน

### 1.3 บทบาทหน้าที่ของตัวละคร

หากแยกย่อยแต่ละบทบาทของตัวละครโดยนำแนวคิดการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ตัวละครของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) นักวิเคราะห์เทพนิยายพื้นบ้านของรัสเซียมาเป็นกรอบอ้างอิงก็สามารถแยกแยะลักษณะ และบทบาทของตัวละครหลักๆ ได้ดังนี้

**1.3.1 พระเอก (hero)** หรือตัวละครหลักของเรื่อง ที่ขับเคลื่อนให้เรื่องดำเนินหน้านั้นพบว่าตัวละครพระเอกมีหลากหลายรูปแบบและหลากหลายบทบาทคือ

ก. พระเอกที่ออกเดินทางเพื่อค้นหาบางสิ่ง

พระเอกแบบที่ได้รับความนิยมมาให้เดินทางออกนอกอาณาเขตของตัวเอง เพื่อค้นหาบางอย่าง หรือคลี่คลายปมหลักของเรื่อง (seeking hero) มักปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าแนวผจญภัย และแนวการค้นหาตนเองของวัยที่เปลี่ยนผ่านจากเด็กสู่วัยรุ่น (coming of age) ซึ่งตามแนวคิดของพร็อพนั้นพระเอกมักออกเดินทางตามความต้องการของผู้หลักผู้ใหญ่ในครอบครัว/หมู่บ้าน แต่พระเอกอย่าง **ซุน โงกุ ในดราโก้บอล และ มังกี้ ดี ลูฟี่ ในวันพีซ** กลับมีอิสระจากการตัดสินใจออกเดินทางทำภารกิจ นั้นเพราะทั้งคู่ไม่ได้เดินทางตามความต้องการของแม่แต่่าหรือปราชญ์ประจำหมู่บ้านที่มักส่งคนไปค้นหาบางสิ่งเพื่อช่วยเหลือหรือปกป้องหมู่บ้าน หรืออาณาเขตของตนเอง แต่ลูฟี่และโงกุเดินทางไปตามแรงขับที่มาจากความปรารถนาของตนเอง (ลูฟี่ออกเรือเพราะต้องการเป็นโจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่ โงกุออกค้นหาดราโก้บอลเพราะเป็นของคู่ต่างหน้าปู้ที่ไว้ก่อนตาย แม้ระยะหลังเขาจะเปลี่ยนความต้องการของตนกลายเป็นปรารถนาจะเป็นนักสู้ผู้แข็งแกร่งและปกป้องภัยให้ชาวโลกก็ตาม)

แต่**อุซึมากิ นารูโตะ** พระเอกใน**นินจาคาถา** ยังคงบทบาทเดิมของพระเอกที่ได้รับความนิยมจากผู้มีอำนาจของหมู่บ้านเพื่อทำภารกิจบางประการ ซึ่งก็คือการที่ผู้ปกครองหมู่บ้านนินจาโคโนฮะได้มอบหมายให้เหล่านินจาแต่ละทีมออกเดินทางไปทำภารกิจนินจา ซึ่งมีทั้งภารกิจเล็กอย่างการคุ้มกันภัยให้แก่ผู้ว่าจ้าง หรือกระทั่งภารกิจใหญ่อย่างการทำศึกสงครามเพื่อป้องกันหมู่บ้านนินจาของตน

การเป็นพระเอกที่ตัดสินใจลงมือทำบางสิ่ง หรือออกเดินทางเพื่อค้นหาบางอย่างได้ด้วยตัวเองอาจทำให้ผู้อ่านเดาทิศทางของเรื่องได้ง่าย เพราะรู้พื้นฐานนิสัยใจคอ และเป้าหมายของตัวละครดี เช่น รู้ว่าลูฟี่ต้องรวบรวมสมาชิกบนเรือเพื่อเดินทางไปทะเลาะๆ เพื่อเข้าถึงแกรนด์ไลน์ นานน้ำที่เหล่าโจรสลัดไฝ่ฝันถึงสมบัติที่เรียกขานกันว่า "วันพีซ" หรือรู้ว่าในที่สุดโงกุก็ต้องเสาะหารวบรวมดราโก้บอลและฝึกปรี๊ดฝีมือเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้จนได้ แต่พระเอกที่ต้องทำตามคำสั่งผู้อื่นนั้นยอมทำให้ผู้อ่านคาดเดาทิศทางของเรื่องได้ยากกว่า เช่นนารูโตะต้องรับ

คำสั่งจากโศคาเงะประจำหมู่บ้านไปทำภารกิจอันหลากหลาย ทำให้ผู้อ่านยากจะคาดเดาว่า นารูโตะจะออกเดินทางไปไหนและลักษณะของการปฏิบัติภารกิจต่อไปจะเป็นอย่างไร ซึ่งนารูโตะเองก็ได้รับโจทย์ที่ยากเกินความสามารถตั้งแต่ยังเป็นกะนิ (นินจาระดับต่ำสุดที่เพิ่งจบจากโรงเรียนนินจาและได้ปฏิบัติภารกิจที่ง่ายที่สุด) เพราะถูกหลอกให้ไปทำภารกิจระดับสูงกว่าระดับความสามารถนินจาของตนตั้งแต่ต้นเรื่อง

ข. พระเอกเหนือมนุษย์/พระเอกที่ใกล้เคียงคนเดินดิน

นอกจากบทบาทเรื่องการทำภารกิจของตัวเอกประเภทที่ออก

เดินทางเพื่อคลี่คลายปมปัญหาของเรื่องแล้ว อาจแยกแยะประเภทของตัวเอกตามความสามารถได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งก็แบ่งเป็นพระเอกชนิดที่มีความสามารถเหนือมนุษย์ (hero's power of action) กับพระเอกที่ไม่ได้เก่งกาจเหนือมนุษย์แต่ใกล้เคียงคนเดินดินธรรมดา ซึ่งพระเอกแบบเหนือมนุษย์ที่มีความสามารถเหนือกว่าคนทั่วไปอย่างชัดเจนนั้นก็คือ **โงคู จากดราโก้บอล** ที่เรียกได้ว่าฝีมือการต่อสู้เป็นอันดับหนึ่งในจักรวาลก็ว่าได้ เพราะกระทั่งพระเจ้าเองก็ยังยอมรับในตัวโงคูซึ่งมีสายเลือดนักสู้ของชาวไซย่า ขณะที่พระเอกอย่าง **ลูฟีในวันพิช** ก็มีความสามารถเหนือมนุษย์ เพราะมีร่างกายเป็นยางที่สามารถยืดได้หดได้ตามใจชอบ และ **นารูโตะในนินจาคาถา** ก็มีปีศาจสิงอยู่ในร่างทำให้มีพลังพิเศษเหนือนินจาคนอื่น ๆ

ขณะที่พระเอกอย่าง **แอล** ยอดนักสืบหนุ่มจาก **เดธโน้ต** แม้จะเป็นคนธรรมดาๆ ที่ไม่ได้มีพลังวิเศษใดๆ แต่ก็เป็เด็กวัยรุ่นที่ฉลาดเสียจนยากจะเชื่อว่าอายุเพียงต้นยี่สิบและเก่งกว่าตำรวจทุกคนในญี่ปุ่น (เพราะแอลได้รับแต่งตั้งให้เป็นหน้าที่สืบสวนไล่ล่า "คิระ" ผู้เป็นฆาตกรปริศนาที่คอยสังหารอาชญากรตัวฉกาจและยังได้รับการยอมรับจากประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาอีกด้วย) ส่วน **คุโด ชินอิจิ** หรือ **เอโดงาวะ โคนัน** ใน **ยอดนักสืบจิ๋ว** ก็เป็นพระเอกชนิดที่เกือบๆ จะเหนือมนุษย์เช่นกัน เพราะแม้แนวเรื่องจะไม่ได้เน้นการต่อสู้ แต่ชินอิจินั้นรับบทเป็นยอดนักสืบมัธยมปลายที่มีมือดังกระดับที่กรมตำรวจญี่ปุ่นเองยังยอมรับ เช่นเดียวกับแอลใน **เดธโน้ต**

น่าสังเกตว่าพระเอกแบบเหนือมนุษย์ที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดมีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นระดับมัธยมปลายถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่ผู้เขียนคาดว่า จะอ่านงานของพวกเขา (ยกเว้นโงคูที่ตัวละครเติบโตตั้งแต่เด็กชายช่วงประถมปลายไปจนถึงวัยกลางคน) ดังนั้นแม้ตัวละครเอกจะเก่งกาจเหนือมนุษย์สักเพียงใด แต่อย่างน้อยๆ พระเอกเหล่านี้ก็ยังมีจุดร่วมกับผู้อ่านนั่นคืออยู่ในช่วงวัยเดียวกัน ซึ่งย่อมช่วยลดทอนสถานะความเป็น "เทพ" ของตัวละครให้ผู้อ่านรู้สึกจับต้องและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้แต่ละตัวละครเอกก็ยังมีจุดอ่อน

เฉพาะตัวที่ช่วยลดทอนความเหน็ดเหนื่อยของตัวละครลงไปด้วยเช่นกัน เช่น โงคู ในช่วงวัยเด็กมีจุดอ่อนที่ “หาง” หากใครดึงหางจะอ่อนแอขึ้นทันที หรือลูฟี่ในวันพีซแม้จะร่างกายยืดหยุ่นเพราะเป็นมนุษย์ยาง แต่ก็ต้องแลกกับการไม่สามารถว่ายน้ำได้เนื่องจากฤทธิ์ของผลไม้ปีศาจ

จากทั้ง 6 เรื่องจึงเหลือเพียง **เอ็นโด เคนจิ** ใน **ทเวนตี้** ที่เป็นพระเอกแบบใกล้เคียงคนธรรมดามากที่สุด จนอาจเรียกได้ว่าเป็นพระเอกที่ต่อต้านความเป็นพระเอกผู้มักมีความสามารถเหนือผู้อื่น (anti-hero) เพราะนอกจากบุคลิกภายนอกของเคนจิจะไม่หล่อไม่เท่แล้ว ความคิด จิตใจภายในก็ไม่ได้มุ่งมั่นเผชิญหน้ากับคู่ต่อสู้ (“เพื่อน”) มากมายนักเพราะผู้อ่านได้เห็นช่วงเวลาที่เคนจิหลีกเลี่ยงไปจากสังคมเพราะความหวาดกลัว “เพื่อน” โดยปล่อยให้หลานสาวอย่างคินนะต้องแบกรับความกดดันจากการรวมพลประชาชนเพื่อต่อต้าน “เพื่อน” แต่ในความเป็นพระเอกที่ไม่ได้เหนือผู้อื่นนั้นเคนจิกลับโดดเด่นในแง่การเป็นศูนย์รวมจิตใจให้แก่คนรอบข้าง และเป็นผู้มีจินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น (ทั้งการคิดค้นทีกคำทำนายโลก การเป็นต้นคิดรวบรวมเพื่อนๆ เพื่อช่วยกันสืบหาเบาะแสหลังการตายของเพื่อนในวัยเด็กอย่างดองกี หรือการแต่งเพลงที่ดูจะไร้ความหมายแต่กลับเข้าถึงใจผู้ฟัง) ดังนั้นพระเอกแบบเคนจิจึงไม่สามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้น หรือหวาในยามต้องต่อสู้กับอุปสรรคหรือเหล่าร้าย แต่ในทางตรงกันข้ามผู้อ่านกลับเอาใจช่วยให้เคนจิฟันฝ่าอุปสรรคมากกว่าพระเอกประเภทเหน็ดเหนื่อย เพราะเขาไม่สามารถสร้างความคาดหวังได้จากพลังลับที่แฝงในร่างกาย และไม่อาจมีอาวุธพิเศษใดใดเป็นตัวช่วย แต่ต้องอาศัยพลังใจ และความสามารถในการโน้มน้าวใจให้ทั้งพวกพ้องและศัตรูยอมรับในความเห็นของเขา

ค. พระเอกที่เริ่มจาก 0/ พระเอกที่เริ่มจาก 10

หากจะแยกแยะพระเอกตามพัฒนาการความสามารถก็อาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ พระเอกที่ไม่ได้เก่งตั้งแต่แรกเริ่ม หรือพระเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์ กับพระเอกที่เก่งตั้งแต่แรกเริ่ม หรือพระเอกที่เริ่มต้นจาก 10 ซึ่งพระเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์หรือไม่มีความสามารถติดตัวเลยนั้นก็คือนารูโตะ ใน **นินจาคาถา** และลูฟี่ ใน **วันพีซ** ซึ่งมีเพียงกำลังใจมุ่งมั่นอยากจะเป็นสุดยอดนินจาและสุดยอดโจรสลัดเท่านั้น ความสนุกสนานของการติดตามตัวละครเอกทั้งสองตัวนี้จึงเป็นการค่อยๆ เติบโต เก่งกาจไปกับตัวละคร ทีละนิดๆ ซึ่ง **โงคู** ใน **ดราก้อนบอล** เองก็อาจจัดอยู่ในกลุ่มนี้ด้วยเช่นกัน แต่โงคูนั้นเริ่มต้นจากการมีฝีมือติดตัวอยู่บ้าง (ไม่ได้เริ่มจากศูนย์แต่เริ่มจาก 5) และก็ค่อยๆ พัฒนาฝีมืออย่างรวดเร็ว จนผู้อ่านแทบเดาไม่ออกว่าผู้เขียนจะสร้างสถานการณ์ หรือศัตรูที่เก่งกาจมาจากไหนเพื่อแสดงถึงความเก่งกาจของโงคูที่มากขึ้นทุกขณะ

ส่วนพระเอกที่เก่งตั้งแต่แรกเริ่ม หรือเริ่มต้นจาก 10 และไม่ได้มี พัฒนาการในด้านความสามารถก็คือ **โคนัน** จาก **ยอดนักสืบจิ๋ว** และ **แอลกับไลท์** จาก **เดธโน้ต** เพราะทั้งสองเรื่องมุ่งเน้นไปที่แนวการสืบสวนสอบสวน จึงจำเป็นต้องสร้างตัวละครเอกที่เก่งกาจ อยู่แล้วตั้งแต่เปิดเรื่องเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในการสืบคดี-คดีคลาปม ซึ่งความสนุกของผู้่าน ที่ได้ติดตามพระเอกประเภทเก่งอยู่แล้วเช่นนี้ก็เลยมุ่งไปที่วิธีการสืบสวน การเสาะหาร่องรอยตัว คนร้ายที่เหนือชั้นกว่านักสืบหรือตำรวจธรรมดาๆ

มีพระเอกเพียงเรื่องเดียวคือ **เคนจิ** จาก **ทเวนตี** ที่ไม่อาจจัดเข้าพวกได้ เพราะเคนจิเป็นพระเอกประเภท anti-hero ซึ่งไม่ได้เก่งกาจตั้งแต่เปิดเรื่อง และเมื่อถึงกลางเรื่อง หรือกระทั่งจบเรื่อง เขาก็ไม่ได้เก่งกาจมากขึ้นเช่นกัน และแม้จะเป็นหัวหน้าขบวนการต่อต้านองค์กรร้ายอย่าง “เพื่อน” แต่ในวันที่เคนจิหายตัวไปไร้ร่องรอยหลังวันที่ขบวนการเคนจิ บางส่วนถูกจับตัว ไม่มีใครรู้ว่าพระเอกคนนี้หายตัวไปที่ไหน แต่ในตอนท้ายจนเกือบจะจบเรื่องเคนจิ ได้เล่าให้ดีเจโนเนมคนหนึ่ง (แท้จริงแล้วก็คือ “คอนจิ” เพื่อนสมัยเด็ก) รู้ความจริงว่า เขาแค่เพียงหนีหัทซุกหัทซุน และยื่นร้องให้อยู่ 3 วัน 3 คืนกับเหตุการณ์เลวร้ายที่เกิดขึ้น (ในเรื่องไม่ได้บอก ชัดเจนว่าสาเหตุเพราะอะไรถึงร้องให้ อาจเพราะเสียใจกับการกระทำในวัยเด็กที่ส่งผลให้ “เพื่อน” คิดเอาชนะเขา หรืออาจเสียใจที่ชักชวนเพื่อนในวัยเด็กมาปฏิบัติภารกิจยิ่งใหญ่เกินตัว หรืออาจเสียใจที่ไม่รู้จะหยุดยั้งแผนการร้ายของ “เพื่อน” ได้อย่างไร)

ความเป็นพระเอกของเคนจิจึงไม่ได้เกิดจากการขีดชูประเด็นเรื่อง “ความเก่งกาจ” ทั้งด้านการต่อสู้ทางร่างกายเหมือนเช่นดราโก้ นินจาคาถา หรือวันพีซ และไม่ได้เน้นเรื่องการต่อสู้ทางความคิดเหมือนเช่นเดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋ว แต่ความเป็นพระเอกของเคนจิ คือการเผยให้เห็นถึงแง่มุมของคนธรรมดาๆ ที่อาจมีข้อดีอยู่บ้างตรงที่กล้า ออกมารับผิดชอบเรื่องราวในวัยเด็กที่ได้เขียนบันทึกคำทำนายล้างโลกจน “เพื่อน” ได้ถูกริบไปหยิบ เอามาสร้างเป็นเรื่องทำลายล้างโลกขึ้นมาจริงๆ ซึ่งก็ทำให้เขาเกิด “สำนึกผิด” จนต้องรวมพลเพื่อน ในวัยเด็กให้ออกมาต่อต้านการครองโลกของ “เพื่อน” พระเอกแบบเคนจิจึงไม่ใช่พระเอก สุดเท่ประเภทที่ผู้อ่านใฝ่ฝันเป็นแบบอย่าง แต่เป็นพระเอกประเภทที่ผู้อ่านสามารถรู้สึกสนิทชิด เชื้อ เอาตัวเองไปเทียบเคียงจนรู้สึกรัก และผูกพันกับตัวละครเหมือนเพื่อนสนิท ซึ่งก็ทำให้ติดตาม อ่านไปจนจบเรื่องได้เช่นเดียวกับพระเอกแบบเหนือมนุษย์

ง. พระเอกที่เป็นฝ่ายกระทำและถูกกระทำ

การ์ตูนโดยส่วนใหญ่ที่มีพระเอกชนิดเหนือมนุษย์ และ/หรือเก่งตั้งแต่

เปิดเรื่องมักเป็นพระเอกที่เป็นฝ่ายกระทำ คือต่อสู้ (ทั้งทางร่างกาย จิตใจ) ได้อย่างมาดมั่นและเอาชนะอุปสรรคของเรื่องได้ไม่ยากเย็นนัก โดยมีผู้คน สังคมรอบข้างให้การยอมรับและชื่นชมว่าเป็นพระเอกตัวจริง ซึ่งก็คือพระเอกอย่าง **แอล-ไลท์** ใน **เดธโน้ต โคนัน** ใน **ยอดนักสืบจิ๋ว** และ **โงคุ** ใน **ดราก้อนบอล** พระเอกที่เป็นฝ่ายกระทำเหล่านี้มักเป็นวีรบุรุษที่ทำให้ผู้อ่านเฝื่อนอยากเป็นแบบนี้บ้างแม้รู้ว่า “เป็นไปไม่ได้” ก็ตาม (เพราะเราคงไม่มีวันวางแผนซับซ้อนยกย่อนได้อย่างเหนือชั้นเหมือนเช่นไลท์ คงไม่สามารถไขคดีปริศนาที่ตำรวจเองยังยากจะคลี่คลายเหมือนเช่นโคนัน และก็คงไม่มีพลังกายไร้ขีดจำกัดเหมือนเช่นโงคุ)

ส่วนพระเอกที่ถูกกระทำ ถูกกดดันจากผู้คนรอบข้าง ไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นบุคคลสำคัญในสังคมก็มักเป็นพระเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์ ไร้พลังฝีมือเหมือนเช่น **ลูฟี่** จาก **วันพีซ** ที่ถูกตีตราว่าเป็นโจรสลัดและมีค่าหัวให้กองทัพเรือออกไล่ล่า หรือ **เคนจิ** จาก **ทเว็นตี้** ก็ถูกสังคมล่าหา (จากการป้ายสีของ “เพื่อน”) ว่าเป็นตัวการร้ายของกลุ่มฆวนการทำลายล้างโลก จนต้องหนีหัวซุกหัวซุนไปจากสังคม และพระเอกที่ถูกกดดันมากที่สุดจนแทบเรียกได้ว่าเป็น “ขบถ” หรือ “คนชายขอบ” ในสังคมก็คือ **นารูโตะ** จาก **นินจาคาถา** ที่ต้องถูกคนในหมู่บ้านนินจาของตนเกลียดชัง ไม่อยากเข้าใกล้ เพราะมีปีศาจร้ายสิงอยู่ในร่างกาย ซึ่งพระเอกที่ถูกกระทำเหล่านี้ย่อมเรียกอารมณ์ ความรู้สึกจากผู้อ่านที่อาจรู้สึก “เจ็บใจ” แทนตัวละครได้ดี ดังนั้นเมื่อยามที่ตัวละครฝึกฝน พัฒนาตนจนบรรลุเป้าหมายและได้รับการยอมรับจากสังคมจึงมักสร้างอารมณ์ร่วม (อาจเรียกได้ว่าความ “สะใจ”) จากผู้อ่านและสร้างความประทับใจได้มากกว่าตัวละครชนิดที่ได้รับการยอมรับจากสังคมอยู่แล้ว

### 1.3.2 ผู้ร้าย (villain)

วิธีที่ง่ายที่สุดที่จะเชิดชูความสามารถของพระเอกได้ก็คือการสร้างตัวละครผู้ร้าย (ผู้ขัดขวางพระเอก) หรือตัวละครที่เป็นอุปสรรคหลักของเรื่องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน ดังนั้นในเรื่องเล่าทุกรูปแบบ รวมทั้งการ์ตูนแทบทุกเรื่องจึงให้ความสำคัญกับการสร้างทักษะความสามารถพิเศษของตัวละคร “ผู้ร้าย” ไม่แพ้ “พระเอก” ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องก็พบว่ามีถึง 5 เรื่องที่สร้างตัวร้ายให้เก่งกาจสู้กับพระเอกดังนี้

**เดธโน้ต**สร้างผู้ร้าย<sup>1</sup>อย่างยามมี ไลท์ได้โดดเด่นจนแทบจะเกินหน้าพระเอกอย่าง แอล เพราะนอกจากผู้เขียนจะเลือกเปิดเรื่องด้วยการตามติดชีวิตของผู้ร้ายทำให้ผู้อ่านรู้สึกผูกพัน ด้วยตั้งแต่แรกแล้ว ก็ยังสร้างให้ไลท์ฉลาดในการวางแผนเท่าเทียมพระเอก แถมยังพลิกบทบาทของผู้ร้ายที่มักมีเป้าหมายต้องการวางแผนยึดครองโลก หรือฆ่าฟันผู้อื่นเพราะความสนุกส่วนตัวให้กลายเป็นผู้ร้ายที่มีอุดมการณ์ไม่ต่างจากพระเอก นั่นคือต้องการเห็นโลกสงบสุขจนกลายเป็น เหตุผลให้ไลท์ลงมือใช้เดธโน้ตสังหารฆาตกรโหดให้หมดโลกนั่นเอง ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่านจำนวนไม่น้อยที่อาจเห็นด้วยกับผู้ร้ายจนถึงขั้นหลงรักผู้ร้ายมากพอๆ กับพระเอก หน้าซ้ำพระเอกอย่างแอล ยังมาพลาดทำผู้ร้ายในตอนกลางเรื่องจนถึงขั้นเสียชีวิต ทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึงไปตามๆ กัน และก็ ทำให้หลายๆ คนต่างติดตามการ์ตูนเรื่องนี้ไปตลอดรอดฝั่งเพราะอยากรู้ว่าจุดจบของผู้ร้ายอย่าง ไลท์นี่จะลงเอยเช่นไร

ในขณะที่เดธโน้ตสร้างตัวละครผู้ร้ายขึ้นมาให้มีความสามารถโดดเด่นเพียงหนึ่ง เดียวอย่างชัดเจน แต่**นินจาคาถา** กลับเลือกจะสร้างผู้ร้ายขึ้นมาหลากหลายรูปแบบ ทั้งปีศาจ จิ้งจอกเก้าหางที่เปรียบเหมือนความชั่วร้ายในจิตใจที่แฝงอยู่ในตัวพระเอกอย่างนารูโตะ หรือ ภารกิจหลากหลายชิ้นที่มีผู้ร้ายมากหน้าหลายตาอย่างนินจาต่างหมู่บ้าน กระทั่งนินจาและปีศาจ นอกคอกจากองค์กรแสงอุษา (มือที่ 3 ที่ต้องการยึดครองความเป็นใหญ่ในโลกนินจา) ซึ่ง ลักษณะของผู้ร้ายหรืออุปสรรคในนินจาคาถา ล้วนแล้วแต่มีความเก่งกาจเหนือชั้นกว่าพระเอก แต่ด้วยการทำงานเป็นทีมนินจาจึงทำให้นารูโตะยังมีผู้ช่วย รวมทั้งการสั่งสู้ในตัวนารูโตะของปีศาจ จิ้งจอกเก้าหางก็ยังเป็นอีกหนึ่งตัวช่วยที่ทำให้เขาอาจปะทุพลังขึ้นมาเมื่อไหร่ก็ได้ และเป็นจุดพลิกผันให้นารูโตะสามารถฟันฝ่าอุปสรรคเหล่านี้ไปได้ในที่สุด

แต่ผู้ร้ายที่สำคัญที่สุดของนารูโตะกลับปรากฏในรูปของเพื่อนรักเพื่อนแค้นอย่าง อิทาจิ ที่แม้จะคิดทำร้ายเขาอย่างไรแต่นารูโตะกลับไม่เคยคิดแค้นเคือง เพราะอิตาจิเปรียบเหมือน เป็นเป้าหมายสูงสุดของนารูโตะที่ต้องการจะเก่งกาจเทียบเท่าหรือมากกว่าเพื่อนคนนี้ได้ เรียก ได้ว่าผู้ร้ายสำคัญของเรื่องอย่างอิตาจินั้นเป็นผู้ร้ายที่แตกต่างไปจากผู้ร้ายส่วนใหญ่ที่พระเอก ต้องการโค่นล้มเอาชนะด้วยกำลังหรือการปะทะกันด้วยความคิด แต่นารูโตะไม่คิดที่จะโค่นล้ม

<sup>1</sup> เนื่องจากตัวละครในเดธโน้ตต่างมีเหตุผลในการกระทำ (ทั้งทำดีและเลวตามบรรทัดฐาน สังคม) จนยากจะแบ่งแยกว่าใครเป็นพระเอก-ผู้ร้าย ดังนั้นการกำหนดบทบาทพระเอก-ผู้ร้าย ของเดธโน้ตในที่นี้จึง พิจารณาตามมาตรฐานของพระเอกในเรื่องเล่าส่วนใหญ่ที่สังคมยอมรับว่าเป็นคนมีคุณธรรม ส่วนผู้ร้ายมักเป็นฆาตกรที่สังหารผู้อื่น หรือกลุ่มองค์กรที่มุ่งทำลายล้างโลก

ผู้ร้ายอย่างอิทาจิลงเลย แต่กลับต้องการฝึกฝนตนเองเพียงเพื่อประลองฝีมือกับอิทาจิให้เพื่อนรัก คนนี้ "ยอมรับ" ในตัวนารูโตะให้ได้เท่านั้น

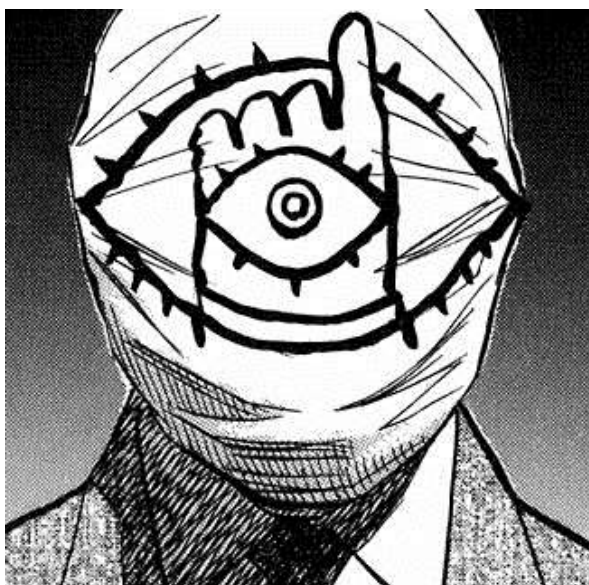
ลักษณะของผู้ร้าย หรือผู้ขัดขวางพระเอกที่มีมากหน้าหลายตาแบบนินจาคาถา ปราภาฏอยู่ในวันพีซ และดราโก้บอล เช่นกัน โดยผู้ร้ายในวันพีซนั้น สับเปลี่ยนหมุนเวียนกัน ไปตลอดตั้งแต่เปิดเรื่อง โดยมีผู้ร้ายหลักคือทั้งสมุนและผู้บัญชาการจาก "กองทัพเรือ" และ "รัฐบาลโลก" ซึ่งถือเป็นผู้ปกครองสูงสุดที่มีอำนาจทำสิ่งใดก็ได้ในโลกโจรสลัด นอกจากนี้ยังมี ผู้ร้ายที่เกิดขึ้นตามรายทางที่ลูฟี่และพวกพ้องโจรสลัดหมวกฟางเดินทางไปแต่ละเกาะเพื่อ เป้าหมายสู่การเสาะหา "วันพีซ" ซึ่งผู้ร้ายแต่ละคน แต่ละกลุ่มนั้นก็มักจะมีฝีมือสูง หรือไม่ก็ เห็นอกว่าพระเอกและกลุ่มเพื่อนพ้องของพระเอกอยู่เล็กน้อย ซึ่งวิธีการเอาชนะอุปสรรคหรือ ผู้ร้ายเหล่านี้ของพระเอกอย่างลูฟี่ก็คือนอกจากจะมีตัวช่วยคือการใช้พลังพิเศษ "ยางยืด" ที่ช่วยให้ ร่างกายยืดหยุ่น หลบหลีกในการต่อสู้จนมืออิสระพอที่จะพลิกผันการต่อสู้ได้แล้ว ยังอาศัยแรงใจ หรือ "ลูกฮึด" ที่ทำให้ผ่านพ้นสถานการณ์จมนมมาได้เสมอ

ส่วนดราโก้บอลนั้น เนื่องจากเป้าหมายหลักตั้งแต่แรกเริ่มของผู้เขียนอย่าง โทริยาม่า อากิระไม่ได้ต้องการให้การตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนต่อสู้เข้มข้นจริงจังและไม่ได้วางโครง เรื่องในระยะยาว เขาจึงไม่ได้สร้าง "ผู้ร้าย" ตัวกลางที่มีฝีมือสูงกับพระเอกอย่างใจสู้ขึ้นมาตั้งแต่ แรก ดังนั้นอุปสรรคของใจสู้จึงเป็นคนชั่ว หรือปีศาจร้ายระหว่างการเดินทางไปเสาะหา "ดรา ก้อนบอล" และ "คู่ต่อสู้" ในเวทีประลองยุทธ์ที่ใจสู้เข้าร่วมแข่งขันเพื่อต้องการฝึกฝนตนเอง แต่ เมื่อเรื่องราวได้รับความนิยมจากผู้่านมากขึ้นจนต้องยืดเรื่องออกไป ทำให้ผู้เขียนจำต้องสร้างคา แร็คเตอร์ตัวละครคู่ต่อสู้ขึ้นมาใหม่อยู่ตลอดเวลาโดยมีเงื่อนไขคือ "เก่งกาจมากกว่าผู้ร้ายคนเก่า" เพื่อให้มีฝีมือทัดเทียมกับใจสู้ซึ่งแข็งแกร่งขึ้นเรื่อยๆ นั่นเอง ดังนั้นใจสู้ซึ่งชื่นชอบการต่อสู้เป็น พิเศษจึงขยันฝึกฝนตนเองทั้งจากเขียน เทพ ปีศาจทั้งในโลก นอกโลกเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ที่มีฝีมือ สูงคู่สู้กัน และปรากฏในรูปแบบหลากหลายทั้งคน ปีศาจ เทพ มนุษย์ต่างดาว

ด้านทเวนตี้ ก็สร้างผู้ร้ายหลักขึ้นมาเพียงหนึ่งเดียวเหมือนเช่นเดคโน้ต นั่นคือ "เพื่อน" ผู้สร้างแผนการครอบครองโลกเพียงเพราะความแค้นส่วนตัวในวัยเด็กที่มีต่อพระเอก อย่างเคนจิ อาจเรียกได้ว่า "เพื่อน" ไม่ได้มีความสามารถหรือทักษะพิเศษในแบบผู้ร้ายทั่วไปที่ มักมีพลังพิเศษแฝงอยู่ในตัว หรืออาจมีวิชาประจำตัวที่เป็นไม้ตายให้ใช้งานยามต่อสู้ เพราะ ความสามารถที่ "เพื่อน" มีและช่วยสร้างความยิ่งใหญ่ให้กับเขาได้ก็คือการสร้างกลลวงหลอกผู้คน ให้เคารพ และเชื่อถือเขาจนหมดใจและสามารถหลอกใช้งานอะไรก็ได้ แถมยังสามารถกดดัน พระเอกอย่างเคนจิจนเกือบเสียผู้เสียคน หน้าซึ้งเกือบยึดครองโลกด้วยการปล่อยไวรัสทำลาย



ล้างมนุษย์ได้สำเร็จอีกด้วย เรียกได้ว่า “เพื่อน” กับ “เคนจิ” พระเอกของเรื่องนั้นมีความสามารถแทบทัดเทียมกันโดยเฉพาะการเป็นผู้นำที่ศูนย์รวมจิตใจของผู้คนได้เป็นอย่างดี เพียงแต่ต่างกันตรงที่วิธีคิด ที่ฝ่ายหนึ่งเลือกเป็นผู้ทำลายล้าง (เหมือนเพื่อน) และอีกฝ่ายเลือกจะเป็นผู้ช่วยเหลือ (เหมือนเคนจิ) เท่านั้นเอง



ภาพประกอบ 32 “เพื่อน” ผู้ร้ายในเรื่องทเวนตีฯ

ที่มา: <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=419438>

มีเพียงยอดนักสืบจิ๋วฯ เรื่องเดียวที่สร้างตัวร้ายได้ไม่ชัดเจนมากนัก โดยการ์ตูนแนวสืบสวนเรื่องนี้ได้สร้างผู้ร้ายขึ้นมาสองชุดหลัก ชุดแรกคือองค์กรชายชุดดำ ผู้ร้ายที่ค่อยๆ เติบโตไปกับตัวละครเอกและเรื่องราว ซึ่งผู้เขียนจำเป็นต้องสร้างองค์กรดังกล่าวให้คลุมเครือมากที่สุดเพื่อเล่นกับความต้องการอยากรู้อยากเห็นของผู้อ่านที่ลุ้นว่าแท้จริงแล้วองค์กรชายชุดดำมีใครอยู่เบื้องหลังที่แท้จริงกันแน่ ส่วนผู้ร้ายอีกชุดหนึ่งก็คือผู้ร้ายที่ปรากฏในโครงเรื่องย่อยๆ แต่ละตอนของคดีฆาตกรรม ซึ่งแน่นอนว่าผู้เขียนไม่ได้ให้ความสำคัญกับคนร้ายมากเท่าตัวเนื้อคดี ที่มุ่งไปที่การสร้าง “ข้อผิดพลาด” ของคนร้าย (เช่นการสร้างหลักฐานเท็จของฆาตกร หรือแรงจูงใจของการฆาตกรรม) เพื่อสร้างสถานการณ์ให้พระเอกสามารถแสดงฝีมือในการคลี่คลายคดีได้เต็มที่นั่นเอง ดังนั้นลักษณะและความสามารถของผู้ร้ายในการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจึงสรุปได้ดังนี้

เรื่อง	ลักษณะของผู้ร้าย
เดธโน้ต	ผู้ร้ายประเภทคู่รักคู่แค้น เพราะเป็นผู้ร้ายเพียงคนเดียวของเรื่อง ผู้ร้ายที่เหมือนพระเอกเพราะมีอุดมการณ์และวางแผนเก่งทัดเทียมพระเอก
นินจาคาถาฯ	มีผู้ร้ายหลายรูปแบบ (นินจา/สัตว์หาง/ไซบอร์ก/ซอมบี้) และมักเก่งกว่า พระเอกเสมอเพื่อสร้างพัฒนาการของพระเอก
วันพีซ	มีผู้ร้ายหลายรูปแบบ (ทหาร/ยักษ์/เงือก/ครึ่งคนครึ่งสัตว์/ไซบอร์ก/ซอมบี้) มี ทั้งเก่งกว่าพระเอกและสู้กันเพื่อสร้างพัฒนาการของพระเอก
ดราม่าบอล	มีผู้ร้ายหลายรูปแบบ (คนปีศาจ/เทพ/มนุษย์ต่างดาว/ไซบอร์ก) มีทั้งเก่งกว่า พระเอกและสู้กันเพื่อสร้างพัฒนาการของพระเอก
ทเวนต์	ผู้ร้ายประเภทคู่รักคู่แค้น เพราะเป็นผู้ร้ายเพียงคนเดียวของเรื่อง เก่งด้านการ โน้มน้าวใจคน
ยอดนักสืบจิ๋ว	มีผู้ร้ายสองชุด คือผู้ร้ายหลักที่ไม่ยอมเปิดเผยตัวจนกว่าจะจบเรื่อง และผู้ร้าย ที่เป็นฆาตกรในแต่ละคดี

### ตารางที่ 18 ลักษณะของผู้ร้าย

แต่ไม่ว่าจะเป็นผู้ร้ายแบบใดต่างก็มีลักษณะร่วมกันก็คือผู้ร้ายเหล่านี้ไม่ได้ร้าย  
มาแต่กำเนิด แต่ร้ายอย่างมีเหตุผล และท้ายที่สุดก็มักกลับใจ หรือเปลี่ยนข้างเข้าไปอยู่ฝ่าย  
พระเอก (ฝั่งธรรมะ) ในที่สุด เหมือนเช่นตัวละครอย่างจอมมารพิคโกโรในดราม่าบอล หรือเพน  
ในนินจาคาถาฯ (อ่านรายละเอียดในหัวข้อความพิเศษของตัวละคร)

“ตัวละครร้ายในการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้ร้ายด้วยเกิดมาร้าย มันร้ายด้วยเป้าหมายใน  
ชีวิตเขา เพราะความเชื่อในวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มองว่าคนร้ายไม่ควรต้องถูกทำลาย” (จรรยาพร  
ปรปักษ์ประลัย , สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2554)

#### 1.3.3 ผู้ช่วยเหลือ (helper)

ในเรื่องเล่าที่พระเอกเก่งกาจอยู่แล้ว ย่อมพินฝ่าอุปสรรค หรือคลี่คลายปัญหา  
ได้ด้วยตัวเอง แต่ในยามสถานการณ์คับขันพระเอกที่เก่งกาจก็อาจมีช่วงเวลาที่ต้องการความ  
ช่วยเหลือ เช่นเดียวกับพระเอกที่เป็นเด็ก หรือพระเอกที่ความสามารถเริ่มต้นจากศูนย์ ย่อมต้องมีผู้  
คอยให้ความช่วยเหลือ หรือสิ่งของที่เป็นตัวช่วยอื่นๆ ให้พระเอกผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ ซึ่งก็ทำให้  
บทบาทของผู้ช่วยเหลือมีความสำคัญต่อโครงเรื่องไม่น้อย เพราะสามารถเติมเรื่องราวให้

สนุกสนาน และคาดไม่ถึงได้เช่นกัน จนผู้เขียนการ์ตูนหลายๆ เรื่องทุ่มเทในการคิดสร้างสรรค์  
รูปลักษณ์ และความสามารถของ “ผู้ช่วยเหลือ” อย่างมาก ซึ่งการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องมีผู้ช่วยเหลือ  
แตกต่างกันออกไปดังนี้

ก. ผู้ช่วยเหลือที่เห็นเป็นรูปธรรมจับต้องได้

**ในยอดนักสืบจิ๋ว** โคนันต้องอยู่ในร่างเด็กประถมที่มีข้อจำกัดด้านความ  
นำเชื่อถือในการไขคดี และข้อจำกัดด้านพลังกำลังของร่างกาย ดังนั้นจึงต้องการ “ผู้ช่วยเหลือ”  
อย่างแน่นอน แต่ด้วยแนวเรื่องแบบสืบสวนที่เน้นเหตุ-ผล ความเป็นไปได้บนโลกแห่งความจริง  
(ไม่ใช่โลกจินตนาการ) ทำให้ตัวช่วยของโคนันจึงไม่ใช่พลังพิเศษจากของวิเศษใดๆ แต่เป็นตัว  
ช่วยที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์จาก ดร.อากาสะ ฮิโรชิ นักวิทยาศาสตร์ข้างบ้านที่สร้าง  
นาฬิกาอิงยาสลบ กับหุกระต่ายเปลี่ยนเสียง เพื่อช่วยให้โคนันแปลงตัว-แปลงเสียงเป็นนักสืบ  
โมริ โคโกโรในการคลี่คลายคดี นอกจากนี้ยังมีผู้ช่วยเหลือในรูปของคน ทั้งนักสืบหนุ่มอย่างฮัตโตริ  
เฮย์จิ ที่เป็นทั้งคู่แข่งและผู้ช่วยเหลือในยามที่โคนันไขคดีไม่ออก หรือแก๊งเพื่อนเด็กประถมของ  
โคนันอย่างขบวนการนักสืบเยาวชนที่แม้จะเป็นแค่เด็กตัวเล็กๆ แต่ก็ช่วยตั้งข้อสังเกตจากแง่มุมของ  
เด็กที่ผู้ใหญ่อาจมองข้ามและมีส่วนช่วยให้โคนันคลี่คลายคดีได้เช่นกัน

ข. ผู้ช่วยเหลือประเภทของวิเศษ

**เดธโน้ต** นำแปลกที่พระเอกอย่างแอล ผู้ไล่ล่าตามจับฆาตรกรร้ายไม่ได้มีผู้ช่วย  
เหลืออื่นใดนอกจาก “มันสมอง” ของตัวเองในการจับสังเกตุ และวางแผนต้อนวายร้ายอย่าง “คิระ”  
และแม้แอลจะมีผู้ช่วยเหลือเป็นกรมตำรวจญี่ปุ่นที่ให้ความร่วมมือในการสืบสวนแต่ก็ไม่ได้มีส่วน  
เป็นผู้ช่วยเหลือแอลในยามคับขัน (อาจเพราะผู้เขียนไม่ได้สร้างสถานการณ์ให้แอลถูกกดดันจาก  
ผู้ร้าย หรือมีอุปสรรคในใจให้เห็นเลย) ซึ่งตรงกันข้ามกับผู้ร้ายอย่างยามิ ไลท์ (ผู้ร้ายผู้มี  
อุดมการณ์จนอาจเรียกได้ว่าเป็นพระเอก) ที่ต้องเจอกับสถานการณ์ถูกแอลไล่ต้อนแทบจนมุมอยู่  
หลายครั้ง ดังนั้นผู้ช่วยเหลือของไลท์จึงเป็นสมุดโน้ตบันทึกรายชื่อผู้ตาย หรือ “เดธโน้ต” ที่ช่วย  
ให้เขาเขียนชื่อใครก็ได้ที่ต้องการให้ตายลงในสมุดโน้ตเล่มนี้ได้ตามใจนึก นอกจากนี้ไลท์ก็ยัง  
มีผู้ช่วยเหลือในรูปของ “ยมทูต” ที่เป็นเจ้าของ “เดธโน้ต” ซึ่งสามารถเพิ่มขีดความสามารถในการ  
สังหารคนอื่นได้ เช่นการลดอายุของตัวเองลงครึ่งหนึ่งเพื่อขอดวงตาของยมทูตที่ช่วยให้เห็นชื่อจริง  
ของมนุษย์ทุกคนได้ (เพื่อจะได้นำชื่อนั้นมาเขียนลงเดธโน้ตซึ่งช่วยแก้ปัญหาเรื่องฆาตรกรที่ปกปิดชื่อ  
จริงทำให้เขียนชื่อลงเดธโน้ตไม่ได้)



### ภาพประกอบ 33 ลักษณะข้อความกฎการฆ่าคนในเดธโน้ต ผู้ช่วยเหลือในเรื่องเดธโน้ต

ที่มา: <http://writer.dek-d.com/dek-d/writer/viewlongc.php?id=476808&chapter=28>

#### ค. ผู้ช่วยเหลือหลายรูปแบบ

##### ส่วนดราگونบอล วันพีซ นินจาคาถาฯ ซึ่งล้วนแล้วแต่จำลองโลกแห่ง

จินตนาการขึ้นมา ดังนั้นจึงต้องสร้างผู้ช่วยเหลือประเภทเหนือธรรมชาติขึ้นมาตามโลกจินตนาการด้วยเช่นกัน ขณะเดียวกันก็ยังคงอาศัยตัวช่วยที่อิงกับโลกความเป็นจริงคือเพื่อนและจิตใจอันเข้มแข็งของตนเองอยู่ด้วย โดยดราگونบอลนั้น เน้น “ของวิเศษ” เพื่อช่วยเหลือตัวละครอย่างมาก เพราะนอกจากใจคุณจะมีผู้ช่วยเหลือหลักคือเทพมังกรที่จะปรากฏตัวยามที่ลูกบอลทั้งเจ็ดลูกมารวมตัวกันเพื่อให้พระเอกผู้ที่สามารถรวบรวมบอลได้สำเร็จแล้ว ยังมีถั่วถั่วเซนซึ่ (Senzu Bean) ซึ่งมีสรรพคุณ สามารถช่วยรักษาบาดแผลและอาการเจ็บปวดทุกประเภทได้ โดยหากตัวละครที่กำลังสูญเสียพลัง หรือใกล้ตายได้กินถั่ววิเศษนี้เข้าไปก็จะสามารถฟื้นฟูพลังและกลับมาแข็งแรงได้เหมือนเดิม นอกจากนี้ก็ยังมี แม่เต่าพญาภรณ์ (ผู้ช่วยทำนายเรื่องราวต่างๆ ในยามที่พระเอกอยู่ในภาวะคับขัน) ท่านคาริน (ผู้ช่วยฝึกปรี๊ดฝีมือให้ใจคุณเก่งขึ้นไปอีกขั้น) พระเจ้า (ผู้ช่วยปราบศัตรูตัวฉกาจอย่างราชาปีศาจพิคโกโร่) ท่านโคโอิ (พระเจ้าแห่งจักรวาลผู้ช่วยฝึกฝีมือให้ใจคุณรวมถึงเทพเจ้ามังกร (ผู้ช่วยชุบชีวิตพวกพ้องให้ฟื้นคืนชีพรวมทั้งดลบันดาลพรให้แก่ผู้รวบรวมดราگونบอลได้ทุกเรื่อง) ขณะเดียวกันพระเอกของเรื่องก็ยังมีเพื่อนพ้องที่ร่วมต่อสู้ด้วยกันคอยช่วยเหลือกันในยามจนมุมต่อผู้ร้ายอีกด้วย



### ภาพประกอบ 34 เทพเจ้ามังกร ผู้ช่วยเหลือหลักในดราม่าก่อนบอล

ที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=easywandering&month=11-2011&date=20&group=19&gblog=1>

ลูฟี่จากวันพีซ ก็มีพลังพิเศษจากผลไม้ปีศาจที่ทำให้เขากลายเป็นมนุษย์ยางยืด เพื่อคอยช่วยเหลือในยามต่อสู้กับฝ่ายตรงกันข้าม และเหมือนเช่นดราม่าก่อนบอลที่มีเพื่อนพ้องคอยช่วยคิด ช่วยชี้ทางในยามแก้ปัญหาไม่ตก แต่ในยามที่คับขันจริงๆ ลูฟี่ก็ไม่ได้เลือกจะพึ่งพลังวิเศษ และเพื่อนพ้อง เพราะเขาเลือกจะใช้ “พลังใจ” อันแข็งแกร่งของตัวเองเข้าคลี่คลายสถานการณ์มากกว่า

นารูโตะจากนินจาคาถาฯ ก็เป็นพระเอกที่ไม่ใช่แค่นินจาธรรมดา เพราะมีตัวช่วยเป็นพลังพิเศษจากปีศาจจิ้งจอกเก้าหางอยู่ในร่างกาย และมีเพื่อนร่วมทีมนินจาคอยระแวดระวังภัยให้ และเช่นเดียวกับลูฟี่ที่แม้จะมีพลังแฝงจนยากหยั่งถึงแต่สิ่งช่วยนารูโตะให้พ้นภัยที่แท้จริงกลับเป็นพลังจากภายในนั่นก็คือ “ความมุ่งมั่น” ไม่ย่อท้อต่อสิ่งใดของตัวเอง

ง. ไม่มีผู้ช่วยเหลือ

จากทั้ง 6 เรื่อง ก็มีทเวนตี้ฯ เพียงเรื่องเดียวที่ฉีกกฎ “ผู้ช่วยเหลือ” ออกไป เพราะพระเอกอย่างเคนจิแม้จะมีเพื่อนร่วมขบวนการ แต่เพื่อนพ้องร่วมขบวนการก็แทบไม่ได้มีส่วนช่วยคลี่คลายปมปัญหาหลักของเรื่องซึ่งก็คือการคลายปมในใจ “เพื่อน” ผู้ต้องการทำลายล้างมรดก

มนุษยชาติ เคนิจซึ่งไม่ได้มีคุณสมบัติโดดเด่นใด (ไม่มีทั้งมันสมอง หรือพลังวิเศษ) แต่อาศัยหลักจิตวิทยาในการเข้าถึงจิตใจคน (ผ่านทางดนตรีและคำพูด) จนทำให้เยียวยาปมในใจ “เพื่อน” ในเยาว์วัย และส่งผลให้เข้าใจสาเหตุ ที่มาของแผนการทำลายล้างโลกซึ่งก็ทำให้เคนิจสามารถขีดวางแผนร้ายของ “เพื่อน” ได้ในที่สุด ดังนั้นจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจึงสรุปลักษณะของผู้ช่วยเหลือได้ดังนี้

เรื่อง	ลักษณะของผู้ช่วยเหลือ	รายละเอียดของผู้ช่วยเหลือ
ยอดนักสืบจิ๋ว	ผู้ช่วยเหลือที่เห็นเป็นรูปธรรมจับต้องได้	-สิ่งของ (สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์) -คน (เพื่อนนักสืบ)
เดธโน้ต	ผู้ช่วยเหลือประเภทของวิเศษ	-สิ่งของ (สมุดโน้ตยมทูต) -ปีศาจ (ยมทูตเจ้าของสมุดเดธโน้ต)
ดราโก้บอล	ผู้ช่วยเหลือหลายรูปแบบ	-เทพเจ้า (มังกร) -คน (เพื่อนพ้อง)
วันพีซ	ผู้ช่วยเหลือหลายรูปแบบ	-สิ่งของ (ผลไม้ปีศาจ) -คน (เพื่อนพ้อง) -แรงใจของของพระเอก
นินจาคาถา	ผู้ช่วยเหลือหลายรูปแบบ	-ปีศาจ (ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง) -คน (เพื่อนพ้อง) -ความมุ่งมั่นของพระเอก
ทเวนต์	ไม่มีผู้ช่วยเหลือ	-หลักจิตวิทยาของพระเอก

### ตารางที่ 19 ลักษณะของผู้ช่วยเหลือ

#### 1.3.4 นางเอก (princess)

บทบาทของนางเอกประเภทขอความช่วยเหลือจากพระเอกตามทีวาลาดิเมิร์ หรือที่เคยสรุปเอาไว้ นั้นเรียกได้ว่าแทบไม่มีอีกแล้วในบทบาทของนางเอกปัจจุบันโดยจะเห็นได้จากการ์ตูนต่อไปนี้

**โมริ รัน** นางเอกในยอดนักสืบจิ๋ว ตัวละครที่ทำให้ผู้อ่านได้ลุ้นกันเป็นระยะๆ ว่าเมื่อไหร่จะรู้ความลับเรื่องพระเอกที่กลายเป็นเด็กประถมและมาอยู่ข้างกายเธอตลอดเวลา (อยู่ในบ้านเดียวกัน) รันเป็นนางเอกที่แข็งแกร่งยิ่งกว่าผู้ชายหลายคนเพราะเป็นหัวหน้าทีมคาราเต้ระดับมัธยมปลาย และแม้จะเคยตกอยู่ในอันตรายจนโดนต้องช่วยชีวิตมาหลายครั้ง แต่

รันเองก็เคยช่วยพระเอก (โคนันที่อยู่ในร่างเด็ก) ได้ในยามคับขันเช่นกัน และแม้ภายนอกจะดู แข็งแกร่งแต่รันก็มีมุมของผู้หญิงอยู่เต็มเปี่ยมนั่นคือมีจิตใจที่อ่อนไหว ร้องไห้ง่ายจนโคนันต้องคอย ปลอบอยู่บ่อยครั้ง

**ฮารุโนะ ซากุระ** ในนินจาคาถาฯ ก็เรียกได้ว่าเป็นนางเอกในการ์ตูนเรื่องนี้ เพราะแม้ตัวเอกอย่างนารูโตะเทียบได้กับเด็กวัยประถมปลาย แต่ผู้เขียนกลับนำเสนอเรื่องราว ความรักลงไป โดยสร้างบทให้นารูโตะแอบชอบซากุระตั้งแต่เปิดเรื่อง แต่ขณะเดียวกันซากุระกลับ แอบชอบซาสิเกะ เพื่อนร่วมทีมคู่รักคู่แค้นของนารูโตะ ซึ่งการเปิดเรื่องที่มีทั้งปมเรื่องปีศาจในตัว นารูโตะแถมยังมีปมเรื่องเพื่อนรักเพื่อนในทีมมินจານี่เองที่ทำให้เรื่องราวในนินจาคาถาฯ มีหลากหลาย และกระตุ้นให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวได้เป็นอย่างดี โดยบทบาทของซากุระในนินจาคาถาฯ นั้น เรียกได้ว่าสำคัญอย่างยิ่ง เพราะนอกจากหน้าตาดีแล้วเธอเป็นนินจาที่เก่งด้านการแพทย์จึง สามารถช่วยเหลือทั้งพระเอกอย่างนารูโตะ และก๊วชีวิตนินจาคนสำคัญอื่นๆ ของหมู่บ้านโคโนฮะให้ ฟื้นคืนมาได้



ภาพประกอบ 35 รัน และซากุระ นางเอกจากยอดนักสืบจิ๋วฯ และนินจาคาถาฯ

ที่มา: [http://vermouth-hotz.blogspot.com/2010\\_11\\_01\\_archive.html](http://vermouth-hotz.blogspot.com/2010_11_01_archive.html)

**โบอา แชนค็อก** ในวันพิช ที่แม่จะเรียกไม่ได้เต็มปากว่าเป็นนางเอก เพราะ พระเอกอย่างลูฟี่ไม่ได้รู้สึกสนใจในเรื่องรักๆ ใคร่ๆ เลย แต่แชนค็อกก็เป็นผู้หญิงเพียงคนเดียวใน เรื่องนี้ที่ตกหลุมรักพระเอกอย่างลูฟี่จนหมดหัวใจ (เพราะความเป็นสุภาพบุรุษของลูฟี่ช่วยปกปิด

ความลับของเธอที่เคยตกเป็นทาสของขุนนางโลกหรือเผ่ามังกรฟ้ามาก่อน) แฮนค็อกเป็นหญิงสาวที่สวยงามที่สุดในโลกของโจรสลัดก็ว่าได้ แอ้มยังเก่งกาจเป็นหัวหน้าเผ่าคูกา ชนเผ่านักรบหญิง และเป็นผู้หญิงเพียงคนเดียวที่เป็นสมาชิกกลุ่มเจ็ดเทพโจรสลัดที่รัฐบาลโลกให้ความสำคัญเกรง ดังนั้นแฮนค็อกจึงรับบทสำคัญในการช่วยให้ลูฟี่ได้เข้าไปทำภารกิจสำคัญคือการช่วยพี่ชายอย่าง โปโตกัส ดี เอส ที่คุกอิมเพลดาวน์ได้สำเร็จผ่านเส้นสายการเป็นหนึ่งในเจ็ดเทพโจรสลัดของเธอ นั่นเอง



ภาพประกอบ 36 แฮนค็อก นางเอกเรื่องวันพีซ

ที่มา: <http://www.fanpop.com/spots/one-piece/images/27978507/title/boa-hancock-photo>

ส่วนใน**ทเวนตี** ไม่เน้นบทบาทของนางเอกชัดเจนมากนัก โดยเรื่องราวกล่าวถึง**ยูคิจิ** หญิงสาวที่เคนจิ พระเอกของเรื่องแอบชอบมาตั้งแต่ประถมน ลักษณะของยูคิจิ คล้ายคลึงกับโมริ รันในยอดนักสืบจิ๋ว ซึ่งเป็นคนเข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว เก่งเรื่องการต่อสู้พอดัว และแม้ยูคิจิอาจไม่ได้มีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือเคนจิในเรื่องสำคัญๆ (เพราะเคนจิคือคล้ายปมปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเอง) แต่ก็เป็นผู้หญิงเพียงหนึ่งเดียวที่กล้าเป็นกบฏกับรัฐบาล “เพื่อน” และเข้าร่วมขบวนการกู้โลกของเคนจิ (ไม่นับคินนะหลานสาวของเคนจิที่ตั้งกลุ่มใหม่เพื่อต่อต้าน “เพื่อน” เช่นกัน)



แต่ในขณะที่นางเอกในการ์ตูนยุคปัจจุบันถูกยกระดับให้มีความสำคัญในแง่ความ  
 เก่งกาจในเรื่องการต่อสู้จนสามารถช่วยเหลือพระเอกในยามคับขันได้ แต่ในการ์ตูนที่มีเป้าหมาย  
 กลุ่มผู้อ่านหลักเป็นผู้ชายบางเรื่องก็ไม่ได้ขับเน้นบทบาทของ “นางเอก” ในเรื่องดังกล่าวเท่าไรหรือนัก  
 และอีกหลายเรื่องก็สร้างบทบาทของนางเอกเพียงเพื่อเสริมความแข็งแกร่ง สมชายชาติตรีให้กับ  
 พระเอกเหมือนเช่น **ดราگونบอล** โดยนางเอกอย่าง **จิจิ** ลูกสาวของราชาปีศาจวู้ ที่แม้จะ  
 แต่งงานกับพระเอกอย่างโงคงจนกระทั่งลูกชายด้วยกัน กลับไม่มีบทบาทโดดเด่นที่ส่งผลต่อ  
 พระเอกหรือต่อเรื่องโดยสิ้นเชิง โดยการแต่งงานของโงคงกับจิจิเกิดขึ้นจากการได้พบกันเพียง  
 ครั้งเดียว ซึ่งโงคงได้ไปตกปากรับคำกับจิจิ (ที่ในขณะนั้นยังเป็นเด็กอยู่) ว่าหากโตขึ้นจะมาขอจิจิ  
 แต่งงาน เพราะโงคงเข้าใจผิดคิดว่าการแต่งงานคือของกินอย่างหนึ่งนั่นเอง บทบาทของจิจิซึ่ง  
 เป็นสาวสวย มีฝีมือทางการต่อสู้พอตัว (แต่ไม่ได้เก่งกาจถึงขั้นเป็นนักสู้) จึงมีเพียงการห้ามปราม  
 ลูกชายตามประสาแม่คนหนึ่ง ส่วนในฐานะภรรยาของโงคงนั้นเธอเป็นเพียง “ผู้รับรู้” การกระทำ  
 ของโงคงโดยไม่ได้มีส่วนให้คำปรึกษาหรือช่วยตัดสินใจในการกระทำสำคัญใดใดเลย ขณะที่ในฉาก  
 การต่อสู้ของโงคงนั้นก็ไม่มีจิจิร่วมแสดงฝีมืออยู่ด้วยเลยเช่นกัน เรียกได้ว่าจิจิถูกสร้างขึ้น  
 เพื่อตั้งครมภ์และมีลูกชายอย่างโงคงเพื่อเปิดทางให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ (โดยการเปลี่ยนตัว  
 ละครเอกจากรุ่นพ่อสู่รุ่นลูก) เท่านั้น

และจากทั้งหมด 6 เรื่องมีเพียง **เดธไนต์** เพียงเรื่องเดียวที่ไม่มีนางเอกที่แท้จริง  
 บทบาทของผู้หญิงที่โดดเด่นที่สุดในเรื่องอย่าง **อามาเนะ มิสะ** ดาราไอดอลชื่อดัง สาวน้อยที่  
 เปรียบเหมือนตัวแทนของชาวคอสเพลย์ (cosplay) ก็เป็นเพียงหุ่นชกโยดัวหนึ่งในแผนร้ายของฝ่าย  
 ผู้ร้าย (ที่คล้ายพระเอก) อย่างยามาโง โลกิเจ้าของเดธไนต์ เช่นเดียวกับ **ทาคาคะ คิโยมิ** ผู้  
 ประกาศและแฟนสาวของโลกิเมื่อสมัยเรียนมหาวิทยาลัยด้วยกัน ที่แม้จะเรียนเก่ง แต่ก็ยังถูกโลกิ  
 หลอกจนกระทั่งถูกเดธไนต์สังหารในท้ายที่สุด จึงกล่าวได้ว่าแม้สองสาวในเรื่องจะมีส่วนช่วยให้  
 โลกิในยามคับขันก็จริง แต่การช่วยเหลือดังกล่าวก็ไม่ได้เกิดจากการใช้มันสมองหรือสองมือของ  
 ตัวเอง บทบาทของทั้งสองสาวจึงเป็นเพียงตัวประกอบที่ถูกยามาโง โลกิเลือกมาเป็นเครื่องมือที่จะ  
 ช่วยให้แผนการสร้างโลกใหม่ด้วยเดธไนต์สมบูรณ์ขึ้นเท่านั้นเอง

จากลักษณะร่วมกันของนางเอกในการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องอาจกล่าวได้ว่าบทบาทของ  
 นางเอกเริ่มมีความเก่งและแข็งแกร่งด้านร่างกาย หรือเรื่องฝีมือการต่อสู้มากขึ้น ไม่ได้รอความ  
 ช่วยเหลือจากพระเอกฝ่ายเดียว เพราะในยามคับขันบางครั้งยังสามารถช่วยเหลือพระเอกในเรื่อง  
 สำคัญๆ ได้ด้วย ซึ่งอาจสรุปลักษณะของนางเอกจากกลุ่มตัวอย่างได้ดังนี้

เรื่อง	ลักษณะของนางเอก
ยอดนักสืบจิ๋ว	เก่งกาจด้านต่อสู้ แต่จิตใจอ่อนไหว รูปลักษณ์ภายนอกค่อนข้างสวย ช่วยเหลือพระเอกในยามคับขันได้
นินจาคาถา	เก่งกาจด้านต่อสู้ และมันสมอง (ด้านการแพทย์) รูปลักษณ์ภายนอกค่อนข้างสวย ช่วยเหลือพระเอกในยามคับขันได้
วันพีซ	เก่งกาจด้านต่อสู้ รูปลักษณ์ภายนอกอยู่ในขั้นสวยมาก ช่วยเหลือพระเอกในยามคับขันได้
ทเวนต์ซี้	ค่อนข้างเก่งด้านต่อสู้ และมันสมอง รูปลักษณ์ภายนอกไม่โดดเด่นนัก ช่วยเหลือพระเอกทางอ้อม
ดราม่าก่อนบอล	ไม่เน้นบทบาทนางเอก เป็นเพียงผู้รับรู้ ไม่ใช่ผู้ช่วยเหลือพระเอกในเหตุการณ์สำคัญ
เดธโน้ต	ไม่มีนางเอก

## ตารางที่ 20 ลักษณะของนางเอก

### 2. ความพิเศษของตัวละคร

แม้จะรู้ประเภทของตัวละครซึ่งส่งผลต่อการสร้างความรู้สึกรู้สึกต่อผู้อ่านทั้งลึกซึ้ง/ตื้นเขิน หรือสร้างความผูกพัน/สร้างความรู้สึกรู้สึกผูกพันใฝ่ฝันอยากเป็นตัวละครนั้น แต่เพียงแค่นั้นไม่อาจทำให้ตัวละครเป็นที่จดจำได้มากพอ นั่นเพราะตัวละครที่อมตะย่อมต้องเกิดจากการสร้างลักษณะเด่น หรือ "ความพิเศษ" ให้กับตัวละครผ่านทางรูปลักษณ์ภายนอก (เสื้อผ้า หน้าผม อาวุธหรือท่าไม้ตาย) และ/หรือนิสัยใจคอภายใน ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนใช้กลวิธีแตกต่างกันดังนี้

#### 2.1 ดราม่าก่อนบอล

##### 2.1.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: ลายเส้นเรียบง่ายแต่ร่วมสมัย

เรียกได้ว่าการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครในดราม่าก่อนบอลนั้นโดดเด่นเหนือใครในยุคเดียวกันอย่างมาก เพราะหลังจากโทริยาม่า อากิระประสบความสำเร็จจากการสร้างคาแร็คเตอร์อย่าง "อาราเล่" และ "กัตจัง" จากการ์ตูนตลกแฟนตาซีแบบจบในตอน เรื่องดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเล่ (การจับคู่ของหุ่นยนต์สาวจอมพลังแสนใสซื่อกับหุ่นหัวเหียนมีปีกจอมกินเหล็กที่พูดเป็นแค่ "กู๊ปี้ กู๊ปี้ กู๊โปะ") ก็ฉีกแนวมาสร้างดราม่าก่อนบอลการ์ตูนเรื่องยาวแนวแฟนตาซีเช่นเดิมแต่เพิ่มรสของการผจญภัย และต่อสู้เข้าไป ซึ่งเขาก็กังไม่ทิ้งการสร้างตัวละครที่มีสัดส่วนไม่เหมือนจริง โดยเน้นไปที่สัดส่วน "ใหญ่เกินจริง" โดยเฉพาะขนาดของศีรษะ หนัยน์ตา ซึ่งก็ช่วยเบรกอารมณ์จริงจังของเรื่องให้กลายเป็นเรื่องตลกได้

นอกจากนี้ลายเส้นของอากิระยังดูสะอาดตา รูปทรงเรียบง่าย มีสัดส่วนของทรงกลมค่อนข้างเยอะกว่าเหลี่ยม ซึ่งก็สอดคล้องกับแนวเรื่องที่เน้นการต่อสู้ผสมตลก และแน่นอนว่าส่งผลต่ออารมณ์ของเรื่องโดยรวมให้เป็นการ์ตูนต่อสู้ที่ไม่รุนแรง จึงเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเด็กได้ดี รวมทั้งเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ได้มากขึ้น (ตามที่กล่าวไปบ้างแล้วในหัวข้อลายเส้นในบทที่ 4)

“ผมว่าเขาเป็นคนแรกๆ ที่ใช้กราฟิกผสมลายเส้นสมจริงเข้ามาในการเขียนการ์ตูน เพราะยุคนั้นเรามักจะเจอลายเส้นสมจริงแบบหมัดดาวเหนือ มันทำให้ลายเส้นเขาดูง่าย สบายตา เหมาะกับเรื่อง เด็กอ่านง่ายไม่ซับซ้อน ... เขาตัดทอนความสมจริงออกไปจนลายเส้นเข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม มันเลยทำให้เป็นการ์ตูนที่มีลายเส้นร่วมสมัยมาก” (ฉัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 37 ลายเส้นเรียบง่ายในดราโก้บอล-ลายเส้นสมจริงในฤทธิ์หมัดดาวเหนือ

ที่มา: [http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon\\_Ball](http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball)

<http://forum.thaidvd.net/lofiversion/index.php/t146337.html>

ขณะเดียวกันตัวละครแต่ละตัวล้วนมีจุดเด่นในด้านรูปลักษณ์ภายนอกที่ต่างกัน ออกไปอย่างสิ้นเชิง และเป็นการออกแบบรูปร่างหน้าตาตัวละครที่เปิดมิติใหม่ของการออกแบบการ์ตูนในยุคนี้เลยทีเดียว

“ดราโก้บอลพิเศษตรงจินตนาการ มันใหม่มากในยุคนี้ เขาได้เปิดประตูของการดีไซน์ ทั้งทรงผมใจคู่ ท่าปล่อยพลัง การตายแล้วเกิดใหม่ การสู้กันบนอวกาศ...” (ฉัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

ซึ่งลักษณะเด่นของภายนอกของตัวละครในดราม่าก่อนบอลแบ่งได้ดังนี้

### 2.1.1.1 ชุน ใจคู: ผมชี้แหลมอันเป็นเอกลักษณ์

แค่ได้เห็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครเอกอย่าง **ชุน ใจคู** ก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นพระเอกที่ฉีกไปจากความเชื่อแบบเดิมที่นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่มักสร้างตัวละครเอกให้ “เรียบง่ายไว้ก่อน” เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงคนอ่าน เพราะสิ่งที่สะดุดตาผู้อ่าน และเป็นจุดจําอย่างมากรในตัวของชุน ใจคู ก็คือ

-“ทรงผม” ที่แม้จะเป็นผมสีดำตามแบบของพระเอกการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่แต่ก็มีรูปทรงที่ไม่เหมือนคนปกติ ซึ่งแสดงถึงความพยายามในการคิด และออกแบบมาอย่างดี นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงที่มาที่ไปของตัวละครได้อีกด้วย (เพราะแท้ที่แท้จริงแล้วใจคูไม่ใช่มนุษย์โลก แต่เป็นมนุษย์ต่างดาว หรือชาวไซย่า)

“ทุกคนต้องจําทรงผมของใจคูได้ ใ้หัวชี้ๆ แหลมไปแหลมมาแบบนี้ ไม่มีใครเขาเคยทำมาก่อน” (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“การออกแบบทรงผมของใจคูที่เป็นหัวแหลมๆ ตั้งๆ มันใหม่มาก และน่าประทับใจจนมีอิทธิพลต่อการ์ตูนญี่ปุ่น เกาหลีในระยะต่อๆ มา” (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2554)

-“หาง” เมื่อตอนเปิดตัวละครตั้งแต่แรกนั้น ผู้เขียนฉลาดในการสร้างปมหรือการกระตุ้นต่อมสงสัยจากผู้อ่านด้วยการเผยให้เห็นรูปลักษณ์ภายนอกของใจคูที่แม้จะตัวเล็ก (วัยเพียง 12 ปี) แต่กลับมีเรียวแรงเยอะ พร้อมๆ กับเผยให้เห็นหางกุดสั้นเหมือนลิงของใจคูที่ทำให้ผู้อ่านคาดเดาไปต่างๆ นานาว่าเขาน่าจะมีเชื้อสายของลิงอยู่ในตัวแน่นอน เพราะเมื่อถึงวันพระจันทร์เต็มดวงเมื่อไหร่หากใจคูเผลอไปมองพระจันทร์เข้าก็จะกลายเป็นลิงยักษ์ออกอาละวาดทำร้ายผู้คน ซึ่งทั้งหัวชี้แหลม และหางของใจคูก็ได้สร้างภาพแปลกตาของความเป็นพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ก่อนหน้านี้มักสร้างรูปลักษณ์ภายนอกของพระเอกให้เรียบง่าย ใกล้เคียงคนธรรมดาไว้ก่อน



### ภาพประกอบ 38 ผมหวีแหลม เอกลักษณ์ของพระเอกในดราโก้บอล

ที่มา: <http://fwmail.sodazaa.com/681.html>

แต่แม้การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครจะสร้างความโดดเด่นให้กับใจผู้เพียงใดก็ตามแต่โทริยาม่า อากิระก็ยังคิดไม่ไกลไปถึงสิ่งสำคัญประการหนึ่งของการ์ตูนที่เน้นแนวต่อสู้ นั่นคือ “อาวุธหรือท่าไม้ตาย” โดยเฉพาะอาวุธหรือท่าไม้ตายของตัวละครอย่างใจผู้ นั่นเพราะใจผู้ไม่ได้มีท่าไม้ตายเพียงท่าเดียว หรืออาวุธพิเศษประจำตัวเหมือนตัวละครเอกหลายๆ เรื่อง (แต่ก็มีท่าที่เขาใช้บ่อยและถือเป็นท่าแรกที่ทำให้คนจดจำใจผู้ได้ก็คือ “พลังคลื่นเต่า” ที่เขาลอกเลียนแบบมาจากอาจารย์ของเขาเองหรือผู้เฒ่าเต่านั่นเอง)

ข้อดีของการไม่มีท่าไม้ตายที่ระบุชัดเจนลงไปในการ์ตูนแนวต่อสู้ก็คือตัวละครเป็นอิสระต่อการพัฒนาฝีมือด้านการต่อสู้ เพราะท่าไม้ตายแต่ละรูปแบบย่อมมีจุดแข็งจุดอ่อนที่ชัดเจน การไม่มีอาวุธ หรือท่าไม้ตายประจำตัวจึงทำให้ใจผู้สามารถพัฒนาฝีมือไปได้จนแทบไร้ขีดจำกัด ในเรื่องจึงเพิ่มขีดความสามารถของใจผู้โดยการเปลี่ยน “ผู้ให้” และ “ผู้ช่วยเหลือ” ซึ่งก็คืออาจารย์ที่ช่วยสอนกระบวนท่าใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา (ในเรื่องใจผู้มีอาจารย์เท่าที่ปรากฏตัวให้เห็นกระบวนท่าสอนถึง 7 คน แต่ยังมีอาจารย์จากทั้งต่างดาวและปรโลกที่ใจผู้เคยถึงเพียงคร่าวๆ แบบไม่เปิดเผยตัวอีกด้วย) แต่ขณะเดียวกันกระบวนท่าที่เปลี่ยนไปได้ตลอดเวลาของใจผู้ก็ทำให้ผู้อ่าน “หมดลุ่น” ในฉากต่อสู้ไปด้วย เพราะท้ายที่สุดผู้อ่านย่อมคาดเดาได้ว่าไม่ว่าจะ

อย่างไรพระเอกก็ต้องหาวิชาใหม่ๆ มาล้มคู่ต่อสู้ลงได้อยู่ดี (ไม่นับรวมกับตัวช่วยประเภทของวิเศษอื่นๆ อย่างเทพเจ้ามังกรช่วยชุบชีวิตใหม่ หรือถ้วยเซนต์ช่วยเพิ่มพลังตามที่กล่าวไปแล้ว)

### 2.1.1.2 คุริลิน: คนอะไรไม่มีจุมูก

ในขณะที่ทรงผม “หลุดโลก” ของโงคูเป็นการสร้างรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครได้อย่างน่าจดจำแล้ว ความล้ายุคในการออกแบบคาแร็คเตอร์ของดราโก้บอลลยังหมายถึงความเรียบง่ายที่หลายคนมองข้าม เช่นการสร้างรูปร่าง หน้าตาของตัวละครเพื่อนสนิทของโงคูอย่าง คุริลิน

คุริลิน เป็นที่จดจำไม่ใช่แค่ในฐานะเพื่อนร่วมเป็นร่วมตายกับโงคูเท่านั้น แต่สิ่งที่เด่นร่อยหวัได้บนหน้าตาแสนธรรมดาคนนี้น่าสนใจขึ้นมากก็คือเป็นตัวละครที่ไม่มี “จุมูก”

“คิดได้ไงไม่รู้ ตัวละครไม่มีจุมูก มันง่ายสำหรับคนเขียนด้วย เพราะไม่ต้องเสียเวลาวาดตัวละครให้มากเกินความจำเป็นแต่ขณะเดียวกันตัวละครก็ยังได้ความน่าสนใจไปพร้อมกัน” (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“ตัวละครในดราโก้บอลลมันดูเหมือนออกแบบเรียบๆ ง่ายๆ แต่การออกแบบให้เรียบง่ายนี่แหละที่มันเป็นเรื่องยากสำหรับนักออกแบบคาแร็คเตอร์” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)



ภาพประกอบ 39 คุริลิน ตัวละครไม่มีจุมูกจากดราโก้บอลล

ที่มา:<http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9520000071134&Tab>

### 2.1.1.3 ตัวละครโตไปพร้อมผู้อ่าน

จุดเด่นอีกประการหนึ่งในการออกแบบบุคลิกภายนอกของดรา

ก่อนบอกลก็คือการสร้างตัวละครให้ “เติบโตไปพร้อมผู้อ่าน” เราเห็นซุน ใจคุตั้งแต่ยังเด็ก (12 ปี) ต่อสู้ช่วงชิงความเป็นหนึ่งในโลกไปจนถึงในจักรวาล เห็นเขาโตเป็นหนุ่มจนกระทั่งแต่งงานมีลูก ตัวละครที่มีความเปลี่ยนแปลงเหมือนเช่นอายุของผู้อ่านที่โตตามไปกับการ์ตูนเช่นนี้ย่อมทำให้คนอ่านรู้สึกผูกพันและตามอ่านไปจนสุดทาง และขณะเดียวกันก็เป็นการสร้างบุคลิกให้เหมาะสมกับแนวเรื่องที่เปลี่ยนไปจากที่เน้นการผจญภัย ต่อสู้เพื่อความสนุกของเด็กวัยรุ่น (ลายเส้นตัวละครกลมมน สดส่วนผิดเพี้ยนจากของจริง ให้ความรู้สึกเป็นการ์ตูนต่อให้โครงพลอยพลังขนาดไหนก็ยังน่ารักเป็นมิตร) ก็กลายเป็นการต่อสู้ที่จริงจัง เพื่อปกป้องโลกและช่วยเหลือเพื่อนฝูง ที่มีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ จากการประลองฝีมือที่ได้ทั้งฝ่ายธรรมะ และอธรรมกลับใจมาเป็นพวก (ลายเส้นตัวละครไม่เน้นรูปทรงกลมแล้ว แต่ลายเส้นละเอียดขึ้น มีเส้นเหลี่ยมมากขึ้น รูปร่างตัวละครมีกล้ามเนื้อดูแข็งแรง สีหน้า แววตาจริงจัง เป็นนักสู้มากขึ้น)



ภาพประกอบ 40 การเติบโตของตัวละครในดรา ก่อนบอกล (ใจคุ – คนกลาง)

ที่มา: <http://www.thaisecondhand.com/web.cpss.in.th>

### 2.1.2 การสร้างบุคลิกภายใน: ภายนอกขัดแย้งกับภายใน

แต่ความพิเศษของตัวละครย่อมไม่ได้เกิดจากการออกแบบลายเส้น หรือรูปร่างหน้าตาภายนอกของตัวละครเท่านั้น นิสัยใจคอของตัวละครข้างในก็สร้างความน่าจดจำได้เช่นกัน แต่ก็ย่อมต้องผสมผสานกับบุคลิกภายนอกที่เหมาะสมกัน ซึ่งดรา ก่อนบอกลก็มักใช้กลวิธีสร้างนิสัยใจคอภายในให้ “ขัดแย้ง” กับบุคลิกภายนอก หรือบทบาทของตัวละคร เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับตัวละครและยังสร้าง “อารมณ์ขัน” ได้เป็นอย่างดี เหมือนเช่นตัวละครต่อไปนี้

### 2.1.2.1 ผู้เฒ่าเต่า

ตัวละคร “ผู้เฒ่าเต่า” ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นเทพเจ้าแห่งการต่อสู้ และเป็นอาจารย์ของซุน ึงคุ ตัวเอกของเรื่อง มีรูปร่างหน้าตาภายนอกไม่ถึงขั้นโดดเด่น หรือฉีกไปจากขนบของ “ปรมาจารย์” ที่เราค้นชิน (นักสู้ที่เก่งส่วนใหญ่มักสุขุม ไม่โอ้อวดพลังต่อสู้อันมหาศาลของตัวเองที่ซุกซ่อนอยู่) โดยรูปลักษณ์ของผู้เฒ่าเต่านั้นให้ความรู้สึกสมเป็นปรมาจารย์จากนวนิยายที่ยาวเพื่อย และหัวที่โล้นเลียนเหมือนเช่นเจ้าอวาสวัตเส้าหลิน อีกทั้งไม่เคยพูดหรือแสดงอาการโอ้อวดความสามารถของตนแก่ใคร แต่ในรูปลักษณ์ที่ดูสมเป็นผู้เยี่ยมยุทธ์ที่แสนสุขุม ก็มีเครื่องแต่งกายอยู่สองชิ้นที่ช่วยลดทอนความเป็นยอดนักสู้แสนจริงจังลงไปนั่นคือ

- แวนกันแดด ที่ช่วยอำพรางแววตา และช่วยสร้างความลึกลับ น่า

ค้นหา พร้อมๆ กับเพิ่มความรู้สึกหยิ่งลึก คาดไม่ถึงถึงพลังอันซุกซ่อนอยู่ (เพราะแววตาเป็นตัวบ่งบอกความรู้สึกได้เป็นอย่างดี) ขณะเดียวกันภาพของชายแก่ใส่แวนกันแดดก็ยังแสดงถึงจิตใจที่เป็นวัยรุ่นของตัวละครได้เอิกทางหนึ่งด้วย

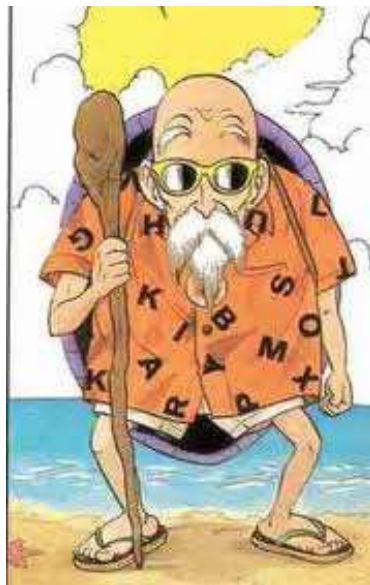
- กระดองเต่าขนาดใหญ่ที่ติดอยู่ที่หลังของท่านผู้เฒ่า ซึ่งนัยยะหนึ่งอาจแสดงถึงภูมิความรู้ที่สั่งสมมายาวนานเหมือนอายุของเต่าเพื่อเสริมสร้างความทรงภูมิของปรมาจารย์เฒ่ารายนี้ แต่ขณะเดียวกันกระดองเต่าก็เป็นเครื่องแต่งกายที่ค่อนข้างแหวกแนวไปจากการสร้างบุคลิกของตัวละคร “ฝ่ายดี” เพราะเราจะไม่ค่อยพบลักษณะแปลกประหลาด (ที่เพิ่มเติมไปจากอวัยวะทั้ง 32 ชิ้นของร่างกาย) ในตัวละครฝ่ายดีสักเท่าไร (แต่เรามักจะพบการออกแบบรูปร่างที่แปลกประหลาดได้อย่างชินตาในตัวละครฝ่ายร้าย)

การสร้างรูปลักษณ์ภายนอกของผู้เฒ่าเต่าจึงโดดเด่นด้วยอุปกรณ์ หรือเครื่องแต่งกายที่ดูเรียบง่ายอย่างแวนกันแดด และกระดองเต่า แต่ขณะเดียวกันก็ยังคงรูปลักษณ์ของความเป็น “ปรมาจารย์” เอาไว้ได้เป็นอย่างดี

แต่นอกเหนือจากรูปลักษณ์ภายนอกที่ดูสมเป็นผู้เยี่ยมยุทธ์แล้ว สิ่งที่ทำให้ตัวละครอาจารย์ของพระเอกรายนี้น่าสนใจอย่างมากก็คือ “นิสัยใจคอ” ของท่านผู้เฒ่า เพราะผู้เยี่ยมยุทธ์รุ่นปู่ที่ดูทรงภูมิเช่นนี้ ควรจะเป็นผู้ทรงคุณธรรม และจิตใจบริสุทธิ์งดงาม แต่แท้จริงแล้วจิตใจของเขากลับไม่ต่างอะไรกับ “ตาแก่จอมลามก” ธรรมดาๆ คนหนึ่งเท่านั้น เพราะมีนิสัยชอบแอบดูผู้หญิงเข้าห้องน้ำอยู่เป็นประจำนั่นเอง (แต่ในเรื่องก็สื่อออกมาให้กลายเป็นเรื่องขำขัน ไม่ใช่การแอบดูแบบจริงจังจนเป็นเรื่องขำร้าย)

ด้วยลักษณะภายนอกที่น่าเชื่อถือตรงกันข้ามกับนิสัยใจคอภายในที่เหมือนเด็กเช่นนี้เองที่สร้างความน่าจดจำให้กับตัวละคร “ผู้เฒ่าเต่า”





### ภาพประกอบ 41 ผู้เต่เต่า ในดราگونบอล

ที่มา: <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=2367449>

#### 2.1.2.2 จอมมารบู

เมื่อพูดถึงคำว่า “จอมมาร” แน่นอนว่าภาพของตัวละครลึกลับ น่าเกลียด น่ากลัวย่อมผุดขึ้นในหัวของหลายๆ คน แต่ภาพของจอมมารบู (ในร่างแรกที่ปรากฏต่อสายตาคนอ่าน) กลับลบล้างภาพจำเหล่านั้นโดยสิ้นเชิง เพราะจอมมารบูนี้มีรอยยิ้มเปื้อนหน้าอยู่เสมอ พร้อมด้วยใบหน้าที่รูปร่างอ้วนกลม พุงพลุ้ย (ไร้ซึ่งกล้ามเนื้อเป็นมัดๆ ที่แสดงถึงความแข็งแกร่ง) การใช้ลายเส้นที่กลมมน และสร้างรอยยิ้มเหมือนเด็กให้กับตัวละครที่ถูกเรียกว่า “จอมมาร” ซึ่งเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวเอง จึงเป็นความโดดเด่นในการสร้างตัวละครที่มีรูปลักษณ์ภายนอกให้ตรงกันข้ามกับสถานะ หรือบทบาทที่ตัวละครได้รับ ขณะเดียวกันนิสัยใจคอของจอมมารบูก็ตรงกันข้ามกับบทบาทของตัวละครฝ่ายร้ายเช่นกันเพราะมีความอ่อนโยน ยืดหยุ่นใน “มิตรภาพ” หรือคำว่าเพื่อนอย่างมาก และมีอารมณ์แปรปรวนได้ง่ายเหมือนเด็ก

ความขัดแย้งกันของบทบาทตัวละครกับรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยใจ คอยภายในนี้เองที่ทำให้จอมมารบูน่าสนใจ และกลายเป็นตัวละครที่ผู้อ่านหลงรักได้ไม่แพ้ตัวละครฝั่งพระเอกเช่นกัน

“ผมว่าตัวละครในดราگونบอลมันเป็นแบบถ่อมตัว ถ่อมคนเก่ง คนเก่งมากแต่ดูภายนอกธรรมดามาก พอคนอ่านรู้ความเก่งของตัวละครแต่ตัวละครในเรื่องไม่รู้มันทำให้

เรารู้สึกสนุกไปด้วยที่ตัวละครสร้างความทิ้งได้” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)



### ภาพประกอบ 42 จอมมารบูในดราม่าก่อนบอล

ที่มา: <http://www.online-station.net/entertainment/variety/2>

#### 2.1.2.3 รันจิ

รันจิเป็นผู้หญิงที่มี 2 บุคลิก คือยามปกติจะเป็นคนเรียบร้อย น่ารัก (แสดงผ่านรูปลักษณ์สาวผมดำ) แต่เมื่อเกิดจามขึ้นมาเธอจะกลายเป็นสาวซ่าแสนโหดเหี้ยมที่สามารถจับปืนได้ยิงคนรอบข้างได้อย่างไม่หวาดหวั่น (แสดงผ่านรูปลักษณ์สาวผมทอง) และจะกลายเป็นคนเรียบร้อยเหมือนเดิมเมื่อเกิดจามอีกครั้ง

แม้รันจิ จะเป็นแค่ตัวละครประกอบที่ไม่ค่อยมีบทบาท แต่ทริยาม่า อากิระก็ให้ความสำคัญกับการออกแบบนิสัยใจคอให้มีความพิเศษ ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงเพื่อสร้างตัวละครให้แตกต่างจากตัวละครอื่นๆ โดยไร้ความหมาย แต่ตัวละครอย่างรันจิลับมีความสำคัญที่สามารถบ่งบอกนิสัยใจคอ (ความลามก บ้าผู้หญิง) ของผู้เฒ่าเต๋าได้เป็นอย่างดี เพราะผู้เฒ่าเต๋าได้บอกเงื่อนไขกับคุริลินที่ขอฝากตัวเป็นลูกศิษย์ว่าหากสามารถพาตัวสาวสวยมาได้ก็จะรับเป็นลูกศิษย์ทันที ซึ่งคุริลินก็พาตัวสาวสวยอย่างรันจิมาได้สำเร็จโดยไม่ล่วงรู้ถึงบุคลิกที่แสนแปลกประหลาดของเธอ



ภาพประกอบ 43 การแปลงร่างของรันจิ ในดราม่าก่อนบอล

ที่มา: <http://www.flickr.com/photos/iannnnn/7180716130/sizes/m/in/photostream/>

### 2.1.3 ตัวละครคู่หู : ช่วยเสริมเติมแต่งกันและกัน

หลังจากโทริยามา อากิระประสบความสำเร็จกับสูตรการจับคู่ของตัวละครอย่าง อาราเล่ กับ กัตจัง ในผลงานเรื่องก่อนอย่าง ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเล่ เขาจึงยังไม่ทิ้งสูตรของตัวละครคู่หูที่มีปรากฏตัวด้วยกัน และช่วยเติมเต็มบุคลิก และนิสัยใจคอซึ่งกันและกันในดราม่าก่อนบอล เหมือนเช่นตัวละครต่อไปนี้

#### 2.1.3.1 หย่าฉา (ยามูซา) กับปุอัล

หย่าฉา อดีตโจรทะเลทราย มีคู่หูคนสำคัญชื่อ ปุอัล ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตรูปร่างคล้ายแมว บินได้ และสามารถแปลงร่างเป็นอะไรก็ได้ จะเห็นได้ว่ารูปลักษณ์ของหย่าฉานั้นไม่โดดเด่นเป็นพิเศษ เมื่อแรกเห็นก็เป็นเหมือนชายหนุ่มรูปร่างหน้าตาค่อนข้างดี ธรรมดาๆ คนหนึ่ง แต่ด้วยจุดอ่อนของเขาที่ผู้เขียนสร้างให้หย่าฉาเป็นโรค “กลัวผู้หญิง” จึงต้องมีคู่หูอย่าง ปุอัลคอยช่วยเหลือในยามเป็นลมเมื่อยามที่เขาแผลไปโดนตัวผู้หญิงเข้า

ตัวละครอย่างปุอัลจึงเป็นตัวสร้างแรงดึงดูดภายนอกเสริมให้หย่าฉาดู น่าสนใจขึ้น ด้วยการสร้างภาพของชายหนุ่มหน้าตาดีคมเข้มที่ขึ้นชื่อว่าเป็นโจรทะเลทรายแต่กลับมีคู่หูเป็นสิ่งมีชีวิตตัวเล็กน่ารักไปไหนไปกัน เรียกว่าเป็นการใช้หลักความขัดแย้งเพื่อดึงดูดซึ่งกันและกัน เพราะบทบาทของโจรที่คนอ่านมีภาพจำในสมองก็คือความโหดเหี้ยม แต่โจรคนนี้กลับมีสัตว์

เลี้ยง หรือคู่หูที่ดูน่ารักเป็นมิตรอย่างปู่ล) ดังนั้นตัวละครอย่างปู่ลนอกจากจะเสริมให้หย่าฉาที่ดูภายนอกเป็นคน “ธรรมดา” กลายเป็นคน “ไม่ธรรมดา” ขึ้นมาแล้ว ยังเป็นตัวบ่งบอกนิสัยใจคอข้างในของตัวละครได้อีกด้วยว่าแท้จริงนั้นไม่ใช่โจรซาโหดตัวจริงผ่านการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละครคู่หูข้างกายนั่นเอง ซึ่งการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครโดยสะท้อนให้เห็นนิสัยใจคอข้างในของตัวละครนี้เองที่เรียกได้ว่าเป็นจุดเด่นอย่างมากของโทริยาม่า อากิระ เพราะการสร้างตัวละครได้เช่นนี้ยอมทำให้ไม่ต้องเสียเวลา “อธิบาย” ที่มาที่ไปของตัวละคร หรือแสดงการกระทำ หรือบทสนทนาที่อาจเย็นเยื่อเพื่อเผยให้เห็นนิสัยใจคอของตัวละคร

“ผมยกให้การดีไซน์ของดราโก้บอลลเทียบเท่ากับโดราเอมอนเลยนะ เพราะเขาสร้างรูปร่างออกมาให้คนรู้สึกได้ถึงนิสัยของตัวละคร เหมือนกับชูเนโอะปากแหลมคูเจ้าเล่ห์ ใจแฉกที่อ้วนเป็นพวกชอบใช้กำลัง” (ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 44 ตัวละครคู่หู ยามูซาและปู่ลในดราโก้บอลล

ที่มา: <http://www.online-station.net/entertainment/variety/4>

### 2.1.3.2 เท็นชินฮังกับเจาสี (เกี่ยวซ่า)

เท็นชินฮัง อดีตลูกศิษย์ของผู้เฒ่ากระเรียน เขาเคยประลองกับพระเอกอย่างโงคุนในศึกชิงเจ้ายุทธภพ แต่ต่อมากลายเป็นพรรคพวกของโงคุน รูปลักษณ์ภายนอกของเท็นชินฮังก็เหมือนนักสู้ทั่วไปที่รูปร่างกำยำ มีบาดแผลตามตัวแสดงถึงร่องรอยการผ่านศึกต่อสู้มาอย่างโชกโชน และแววตาที่มุ่งมั่น จริงจัง แต่ที่โดดเด่นกว่าคนอื่นคือมีดวงตาที่ 3 บนหน้าผาก (แต่น่าเสียดายที่โทริยาม่า อากิระไม่ได้นำประโยชน์ของดวงตาที่ 3 มาใช้ในการเล่าเรื่องเท่าไหร่นัก)

ซึ่งการสร้างดวงตาที่ 3 นี้ก็สร้างความเป็นคน “ไม่ธรรมดา” (เหมือนมนุษย์ต่างดาวเหมาะสมกับแนวเรื่องที่บ่งบอกความเป็นแฟนตาซีชัดเจนตั้งแต่เปิดเรื่อง) ซึ่งสามารถเบรคความรู้สึกหล่อเหลาของตัวละครลงไปได้ ส่วนคู่หูที่ปรากฏตัวพร้อมกันอยู่เสมออย่างเจาสี หรือเก็นซังก็เป็นศิษย์สำนักเดียวกัน และร่วมแข่งขันในศึกชิงเจ้ายุทธภพด้วยกัน เจาสีมีลักษณะเด่นตรงรูปร่างหน้าตาที่เหมือนเด็ก แก้มแดง ตากลมโต สวมหมวกแบบจีน ให้ความรู้สึกเหมือน “ผีจีน” ซึ่งแค่เห็นรูปร่างหน้าตาก็สร้างความรู้สึกได้ทันทีว่า “นี่ไม่ใช่ตัวละครที่จิตใจชั่วร้าย” อย่างแน่นอน (แม้ว่าจะเป็นศิษย์สำนักผู้เผ่ากระเรียนจอมโหดเหี้ยม เอาชนะคู่ต่อสู้โดยไร้ความปราณีก็ตาม)

เมื่อตัวละครอย่างเท็นชินซังและเจาสีจับคู่กัน เจาสีซึ่งสร้างความรู้สึก “น่ารัก” ย่อมทำให้ภาพความจริงจังของเท็นชินซังลดทอนลงไป ขณะเดียวกันความน่ารักของเจาสีก็ช่วยให้โทนของการแข่งขันดูไม่รุนแรงตามไปด้วย

จะเห็นได้ว่าการสร้างตัวละครคู่หูในดราม่าก่อนบอลจะใช้สูตรตัวละครเก่ง-หล่อ-จริงจัง คู่กับตัวละครน่ารัก ซึ่งเมื่อจับคู่กันก็ช่วยให้โทนของเรื่องโดยรวมเป็นทั้งเรื่องต่อสู้ที่ตื่นเต้นแต่ขณะเดียวกันก็ยังแฝงด้วยความน่ารัก และไม่รุนแรง และก็ส่งผลให้ดราม่าก่อนบอลเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่ค่อนข้างเด็ก และผู้หญิงได้มากกว่าแค่ผู้อ่านชายเพียงกลุ่มเดียว

กล่าวได้ว่าการออกแบบตัวละครที่หลากหลาย มีตัวละครหน้าใหม่ๆ เต็มแต่งเรื่องราวให้มีสีสันตลอดเวลาในดราม่าก่อนบอลเป็นส่วนสำคัญที่คอยผูกใจผู้อ่านได้ในระยะยาว



ภาพประกอบ 45 ตัวละครคู่หู เท็นชินซังและเจาสีในดราม่าก่อนบอล

ที่มา: <http://www.videogamesblogger.com/2009/09/03/dragon-ball-revenge-of-king-piccolo-characters-list-wii.htm>

<http://www.otakuzone.com/forums/detail/getid/387014/page/2/>

### 2.1.4 ตัวละครสะท้อนความเป็นประพันธ์ของผู้เขียน

“ความเป็นประพันธ์” หรือการใส่ตัวตนของผู้เขียนอย่างโทธิยาม่า อากิระผ่านรายละเอียดของเรื่อง (เช่นการสร้างตัวละคร การสร้างฉาก บทสนทนา) ลงในผลงานทุกเรื่อง ปรากฏอยู่ในดราม่าก่อนบอลเช่นกัน โดยเขาได้สร้างตัวละครที่มีลักษณะนิสัยใจคอคล้ายคลึงกันกับตัวละครในผลงานเรื่องก่อน โดยเฉพาะตัวละคร “ผู้เฒ่าเต่า” ที่แม้รูปร่างหน้าตาจะไม่เหมือนกับ ดร.สลัมป์ ในผลงานเรื่องดังของเขาอย่าง “ดร.สลัมป์ กับหนูน้อยอาราเล่” แต่นิสัยใจคอกลับถอดแบบกันออกมาไม่ผิดเพี้ยน นั่นคือความเป็นคนเป็น ลามก แต่แฝงความเก่งกาจในตัว (ดร.สลัมป์ เก่งเรื่องการประดิษฐ์คิดค้น แต่ผู้เฒ่าเต่าเป็นยอดฝีมือด้านการต่อสู้) หรือตัวละครสาวสวยที่เป็นภรรยาของดร.สลัมป์นั้นก็รูปร่างหน้าตาเหมือนกับภริณีสาวสวยในดราม่าก่อนบอลเช่นกัน

การสร้างตัวละครที่มี “ลักษณะร่วม” ซึ่งสะท้อนตัวตนของผู้เขียนลงในผลงานแต่ละเรื่องเช่นนี้ย่อมทำให้เกิดความผูกพันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน และยังเป็นการประกันได้ว่าตัวละครแบบนี้จะทำให้ผู้อ่านหลงรักได้ไม่ยาก (เพราะเคยใช้สูตรตัวละครเช่นเดียวกันนี้จนประสบความสำเร็จในผลงานเรื่องก่อนหน้าแล้ว) นี่จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการสร้างตัวละครที่นอกจากจะดึงฐานกลุ่มผู้อ่านเดิมเอาไว้แล้วยังสร้างความเหนียวแน่นระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านให้มากขึ้นด้วย

## 2.2 วันพีซ

### 2.2.1 แรงผลักดันภายในตัวละคร: ตัวละครนอกคอกแต่เปี่ยมความฝัน

แม้การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกตัวละครในวันพีซอาจไม่ได้โดดเด่นชนิดที่เรียกได้ว่า “เห็นหน้าแล้วรู้สึกใจคอ” เหมือนดราม่าก่อนบอล นอกจากนี้สัดส่วนของตัวละครก็ไม่ได้แตกต่างกันมากนัก (เช่นกลุ่มตัวเอกอย่างโซโล และซันจิ รูปร่างหน้าตาก็ไม่หลุดไปจากกันคือค่อนข้างหน้าตาดี ค่อนข้างผอม สูง หรือนามี และโรบินก็จัดว่าหน้าตาค่อนข้างสวยเหมือนกันทั้งคู่ เพียงแต่ต่างกันในนิสัยใจคอ) แต่ความโดดเด่นของการออกแบบตัวละครในวันพีซกลับอยู่ที่การสร้างนิสัยใจคอภายใน โดยเฉพาะการสร้าง “ที่มาที่ไป” (background) ให้กับตัวละคร ซึ่งเป็นวิธีการสร้างตัวละครที่เหนือกว่าการดูแนวเดียวกัน (ที่มุ่งเน้นไปที่การต่อสู้ ผจญภัยที่มักมุ่งเน้นไปที่การสร้างรูปลักษณ์ภายนอกให้โดดเด่นมากกว่าจิตใจหรือการกระทำ) เหมือนเช่นที่กล่าวไปแล้วในส่วนโครงเรื่องของผู้เขียนเลือกจะเล่าย้อนอดีตให้เห็นที่มาของตัวละครที่ไม่ใช่แค่เพียงตัวละครพระเอกเท่านั้น แต่ยังเผยให้ผู้อ่านได้รับรู้เบื้องลึกความเป็นไปของกลุ่มตัวละครหลักๆ นับสิบชีวิต (ปัจจุบันสมาชิกกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง กลุ่มของตัวเอกมีสมาชิก 9 คน) และที่น่าสนใจยิ่งกว่านั้นก็คือผู้เขียนเลือกจะสร้างภูมิหลังของตัวละครให้มีลักษณะร่วมกันประการหนึ่งนั่นคือ

“ไม่มีใครเป็นคนดีสมบูรณ์แบบ” ลงไป โดยสร้างให้เกิดกลุ่มคนที่ไม่สมบูรณ์แบบซึ่งกระจายกัน แต่ได้มารวมตัวกันเป็นกลุ่มก่อนที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งก็พ้องกับชื่อเรื่อง One Piece (รวมกันเป็นชิ้นเดียว หนึ่งเดียวกัน) รวมทั้งยังพ้องกับเป้าหมายของสิ่งที่ทุกคนตามหา ซึ่งก็คือ One Piece (สมบัติที่เป็นตำนานของโจรสลัดที่ไม่มีใครรู้แน่ชัดว่าสมบัติที่ว่่านั้นคืออะไรกันแน่) อีกเช่นกัน ดังนั้นการเดินทางไปสู่วันพีซจึงเป็นจุดมุ่งหมายหลักของเรื่องที่เกิดโครงเรื่องย่อยๆ ผ่านฉากสถานการณ์การเดินทางข้ามน้ำข้ามทะเล (หรือกระทั่งท่องฟ้า ทะเลทราย หรือใต้บาดาล)

ระหว่างการเดินทางนี่เองที่ช่วยให้ตัวละครเกิดการเรียนรู้ เปลี่ยนผ่านความคิด พัฒนาพลังกายพลังใจ และก็ช่วยเติมเบื้องหลังชีวิตของตัวละครแต่ละตัวที่เคยพร่องหายไปให้เต็มขึ้นมา เช่น การที่พวกพ้องของตัวเอกของเรื่องอย่างลูฟี่ช่วยเหลือนามิ (หนึ่งในลูกเรือของเขา) และหมู่บ้านของเธอให้เป็นอิสระจากการปกครองของกลุ่มเงือก ก็เป็นการช่วยให้ความฝันของนามิที่ถูกดขี่จากกลุ่มเงือกกลายเป็นจริงขึ้นมา หรือการช่วยกอบกู้ภาพพจน์แบบ “เด็กเลี้ยงแกะ” ให้กับอุซป โดยทำให้คนในหมู่บ้านที่อุซปอาศัยอยู่ได้เข้าใจถึงเหตุผลของการโกหกว่าแท้จริงแล้วเขาทำไปเพื่อต้องการเห็นรอยยิ้มของแม่ และเยียวยาจิตใจของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังป่วยอยู่เท่านั้น เป็นต้น หรือตัวละครที่เปรียบเหมือน “ตัวช่วย” โดนผู้คนกล่าวขานว่าเป็น “ลูกปีศาจ” อยู่ที่ไหนก็พาเพื่อนพ้องตายหมดอย่างนิโค โรบิน แท้จริงแล้วเธอไม่ใช่ตัวช่วยแต่อย่างใดแถมยังเป็นหญิงสาวผู้กล้าหาญที่แบกรับความฝันของนักประวัติศาสตร์ทั้งเกาะไอฮาร่าเอาไว้อีกด้วย

ความเป็นคน “นอกคอก” หรือกลุ่ม “ขบถ” ที่ชัดเจนในเรื่องนี้ เริ่มตั้งแต่การสร้างเรื่องราวของโจรสลัด (ลอยทะเลอยู่นอกเหนือเงื้อมมือกฎหมาย) ไปจนถึงตัวละครสาวสวยจอมขโมยอย่างนามิ หรือกวางเรนเดียร์จุมูกน้ำเงินแถมกลายเป็นกิ้งกวางกึ่งคนเหมือนปีศาจอย่าง ซ็อบเปอร์ รวมทั้งเด็กเลี้ยงแกะจอมไวอย่างอุซป แต่ในความเป็นขบถที่ดู “ไม่เอาถ่าน” นั้นพวกเขามี “ความฝัน” ด้านบวกในแบบของพวกเขา ที่หลายคนอาจตราหน้าว่าเพื่อฝัน “ไม่มีทางเป็นจริง” (เช่นนามิอยากช่วยคนในหมู่บ้านให้รอดพ้นจากการปกครองของกลุ่มเงือก อุซปต้องการเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่ ลูฟี่ใฝ่ฝันจะค้นหาวัน พีซ สมบัติในตำนาน หรือโรบินต้องการค้นหาโพเนกลีฟเพื่อเพื่อค้นหาความจริงเรื่องประวัติศาสตร์)



ภาพประกอบ 46 ตัวละครเอกในวันพีซ ลูฟี่/โซโล/นามิ/อุซป/ซันจิ/ซ้อปเปอร์/โรบิน/แฟรงกี้  
ที่มา: <http://www.pramool.com/classified/view.php3?katoo=G14966>

แต่กลุ่มคนแบบนี้เอง ล้วนเป็นภาพแทนของทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ ในสังคมปัจจุบัน ที่ต่างมีความเป็นปัจเจก มีความต้องการเฉพาะตัวของแต่ละคน ไม่ใช่ฝันแต่จะเป็นหมอ เป็นครู หรือเป็นตำรวจเหมือนๆ กันไปหมด แต่เพราะเรามีความฝัน ที่เป็น “ของตัวเอง” จึงทำให้ผู้อ่าน ตามลุ้นกับ “ความสำเร็จ” ของตัวละครอย่างไม่ลดละ และผู้อ่านอีกไม่น้อยอาจใช้ตัวละครนอกคอกแต่มุ่งมั่นไปสู่ฝันเหล่านี้เป็นต้นแบบให้พวกเขาเกิดแรงใจเดินตามฝันของตัวเองบ้าง และแน่นอนว่าตัวละครที่ดูมีชีวิตเสมือนจับต้องได้ และเหมือนตัวตนของคนอ่านขนาดนี้ย่อมทำให้ ผู้อ่านติดตามการตูนเรื่องนี้ไปจนถึงที่สุด

ดังนั้นหากเปรียบเทียบการสร้างตัวละครที่เปรียบเสมือนภาพแทนของฮีโร่ผู้พิทักษ์ โลกอย่างงูคูในดราโก้บอล ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนที่แทบไม่มีทางเป็นจริงได้ จึงดูไม่สมจริงมาก เท่ากับการเป็นฮีโร่ที่ต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งความฝันของตัวเอง เหมือนเช่นตัวละครในวันพีซ ที่เหมือน ต้องการจะบอกให้เราเห็นว่า “ทุกคนสามารถออกแบบฝันของตัวเองและทำฝันให้เป็นจริงได้” ซึ่งผลจากการสร้าง “แรงขับเคลื่อนภายในจิตใจ” ให้กับตัวละครกลุ่มที่สูญเสียคนที่รัก หรือถูกกระทำจาก สังคมเหมือนคนนอกคอกจนกลายเป็นกลุ่มคนแบบเดียวกันนี้เองที่ช่วยสร้าง “ความน่าเชื่อถือ” ให้กับทั้งโครงเรื่อง และ “ความน่าเชื่อถือ” ให้กับตัวละครไปพร้อมๆ กัน

ซึ่งหากจะทำให้เห็นแรงขับเคลื่อนของตัวละครชัดเจนขึ้นจึงอาจสรุปออกเป็น ตารางดังนี้



ตัวละคร	ความฝัน	เบื้องหลังชีวิต/ปมชีวิต
มังกี้ ดี ลูฟี่	ค้นหาวันพีซ/เป็นเจ้าโจรสลัด	ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ มีพ่อเป็นนักปฏิวัติ (เป็นปฏิปักษ์กับรัฐบาลโลก)
โรโรโนอา โซโล	นักดาบที่เก่งที่สุดในโลก	เพื่อนในวัยเด็ก (คูนิะ นักดาบหญิงที่โซโลไม่เคยเอาชนะได้) เสียชีวิตพร้อมสัญญาว่าร่วมกันกับโซโลว่าจะเป็นักดาบที่เก่งที่สุด
นามิ	เขียนแผนที่โลก	เป็นจอมขโมย และกำพร้าพ่อแม่
อุซูป	เป็นอัศวินผู้หาหาญแห่งท้องทะเล	เป็นจอมโกหกฉายา “เด็กเลี้ยงแกะ” ประจำหมู่บ้าน
ซันจิ	ค้นหา All Blue (ศูนย์รวมปลาทุกชนิด)	ทำให้ก๊ากมี 1 ของโลกโจรสลัดและเป็นผู้มีพระคุณแขนขา (เพราะช่วยเหลือซันจิ)
โทนี่ โทนี่ ช็อบแปเปอร์	เป็นหมอที่รักษาได้ทุกโรค	เป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งกวาง ไม่มีใครรับเข้าพวก
นิโค โรบิน	ค้นหา โฟเนกีสฟี่ที่แท้จริง	เป็นเด็กประหลาดเพราะงอกอวัยวะจากร่างกายได้ทุกส่วนจนไม่มีใครอยากอยู่ใกล้
แฟรงกี้ (คาติฟูแลม)	ดูความสำเร็จของเรือ เกรซัน ชันนี่	เป็นต้นเหตุทำให้ผู้มีพระคุณต้องถูกประหารชีวิต/มีร่างกายเป็นไซบอร์ก
ฮัมมิง บรูค	อยากพบวาฬบานอีกครั้ง	เพื่อนห้องตายหมด แต่ตัวเองอยากตายก็ตายไม่ได้เพราะกินผลไม้ศาจที่ทำให้มีชีวิตอมตะ

## ตารางที่ 21 เบื้องหลังปมชีวิตและความฝันของตัวละครในวันพีซ

### 2.2.2 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: อารูธและความสามารถพิเศษที่เป็นระบบ

แน่นอนว่าในการ์ตูน หรือแนวเรื่องแบบแฟนตาซี และต่อสู้ ผู้เขียนมักทุ่มคิด “อภินิหาร” “พลังพิเศษ” หรือ “ตัวช่วย” อย่างมาก เหมือนเช่นดราโก้บอลลิด “ทำไม่ตาย” ของนักสู้ทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้ายเอาไว้โดยคำนึงถึงรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยใจคอของตัวละครเช่น ผู้เผ่าเต่ามี “พลังคลื่นเต่า” แต่พลังพิเศษเหล่านี้ก็เป็นพลังที่ไม่หลากหลาย เน้นไปที่การฝึกฝีมือเพื่อพัฒนาความรุนแรง เป็นพลังเพื่อทำลายล้างเป็นหลัก ซึ่งก็ไม่ได้มีคุณสมบัติแปลกแยกไปจากการ์ตูนแนวต่อสู้ด้วยกัน แต่วันพีซกลับสร้างความสามารถพิเศษให้กับตัวละคร (ที่มีจำนวนมาก) ได้อย่างแตกต่าง หลากหลาย ขณะเดียวกันก็ดูมีเอกภาพ เป็นหมวดหมู่เดียวกัน โดย

ผู้เขียนอย่างเออิจิโระ โอตะได้จัดหมวดหมู่ “ตัวช่วย” ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง นั่นคือ “ผลไม้ปีศาจ” ที่มีหลากหลายชนิดและหลากหลายสรรพคุณ มีทั้งจุดเด่น จุดด้อยแก่ผู้ที่กิน ผลปีศาจเข้าไป และทำให้ทุกคนที่กินผลไม้ปีศาจจะไม่สามารถว่ายน้ำได้ตลอดชีวิต ดังนั้นตัวละครในเรื่องจึงมีความสามารถพิเศษที่ทั้งโดดเด่น และทั้งแปลกประหลาด โดยผู้เขียนได้จัดหมวดหมู่ความสามารถพิเศษของตัวละครได้อย่างเป็นระบบดังนี้

- ผลไม้ปีศาจสายพาราเมเชีย

เมื่อกินผลไม้สายนี้เข้าไปร่างกายจะสามารถใช้งานได้อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ผลโกมุโกมุ ที่ลูฟี่กินเข้าไป สามารถทำให้ร่างกายของผู้กินเป็นยางที่ยืดหยุ่นได้ หรือผลแยกส่วน ที่บาก็กินเข้าไปซึ่งสามารถแยกส่วนต่างๆ ของร่างกายออกเป็นชิ้นๆ ได้ หรือผลน้ำหนัก ที่ผู้กินสามารถบังคับให้ร่างกายหนักหรือเบา

- ผลไม้ปีศาจสายโซออน

สายโซออนหรือสายสัตว์ ทำให้คนกินผลสัตว์ลงไปแล้วจะกลายเป็นสัตว์หรือครึ่งคน-ครึ่งสัตว์ได้ มีความพิเศษคือ สามารถฝึกฝนร่างกายให้เก่งขึ้นได้ เช่น ซ็อบเปอร์กินผลมนุษย์ไป ทำให้กลายเป็นร่าง (จากทวง) เป็นมนุษย์หรือ ครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์

- ผลไม้ปีศาจสายโรเกีย

สายโรเกียหรือสายธรรมชาติ สามารถเปลี่ยนร่างให้เป็นธาตุหรือสสารตามผลที่กินเข้าไปได้ เช่น ตัวละครฝ่ายร้ายอย่างคอคโคได้ลิ้มกินผลทะเลทรายเข้าไปทำให้ร่างกายกลายเป็นทรายได้

การสร้างอาวุธ หรือความสามารถพิเศษให้กับตัวละครเหล่านี้ย่อมเปิดกว้างให้ผู้เขียนคิดสร้างตัวละครที่ “หลุดล้ำ” ได้โดยยากจะถึงทางตัน (เพราะผลไม้ปีศาจเป็นตัวแทนของผลรวมของทั้งสิ่งมีชีวิตบนโลกทุกรูปแบบทั้งคน สัตว์ สิ่งของ หรือกระทั่งสสารเช่นดินน้ำลมไฟ) เหมือนเช่น “ผลฟื้นคืนชีพ” ผลไม้ปีศาจที่ทำให้มีชีวิตเป็นอมตะ หรือ “ผลดอกไม้” ที่ทำให้ร่างกายงอกออกมาได้ทุกส่วน กระทั่ง “ผลเอื่อยเอื่อย” ที่ทำให้คนที่โดนคลื่นของผู้กินผลไม้เข้าไป เชื่องช้าลง ดังนั้นเมื่อตัวละครแต่ละตัวมีความพิเศษที่แตกต่างกันเช่นนี้ก็ย่อมทำให้เมื่อยามเผชิญหน้ากันจึงกลายเป็นเรื่องสนุก หลากหลาย และยากจะคาดเดาถึงผลการต่อสู้ที่ตามมา



ภาพประกอบ 47 ตัวอย่างผลไม้ปีศาจในวันพีซ

ที่มา: <http://onepiececlub-hit.blogspot.com/2011/07/download-onepiece-1-3.html>

### 2.2.3 ตัวละครประกอบเล็กๆ ก็สร้างอารมณ์ร่วมได้

วิธีการสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านได้ดีวิธีหนึ่งก็คือการสร้างตัวละครที่อาจไม่ใช่ตัวเอก แต่เป็นเพียงตัวละครประกอบที่ตัวเอกได้พูดคุย หรือพบเจอ เพื่อสร้างบทเรียนบางอย่างหรือให้แง่คิดแก่ผู้อ่าน ซึ่งวันพีซก็ใช้วิธีดังกล่าวอยู่บ่อยครั้งเช่นการสร้างตัวละครดังนี้

#### 2.2.3.1 ตัวละครยักษ์-ผู้สูงอายุ ช่วยสร้างอารมณ์ร่วม

ไม่ใช่แค่เพียงตัวละครกลุ่มหลักของตัวเอกเท่านั้นที่ผู้เขียนได้ “ออกแบบ” เบื้องหลังชีวิตให้ตัวละครมีมิติลึกซึ้ง กระทั่งตัวละครประกอบที่ตัวละครเอกกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางได้พบเจอระหว่างการเดินทางก็ไม่ได้ถูกออกแบบมาแค่ช่วยเสริมความเป็นวีรบุรุษของพระเอก (ที่มักมีฉากเข้าช่วยเหลือตัวประกอบตามเบาะไ้รายทางที่ออกเดินทางตามแนวหนังผจญภัย) แต่ตัวละครประกอบเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นอย่างมีมิติจนสร้างความผูกพันให้กับผู้อ่าน เหมือนเช่นตัวละครเผ่าพันธุ์คนยักษ์ “ดอร์รี่” กับ “โบรกี” คู่ปรับที่ต่อสู้กันทุกวันมาอย่างยาวนานนับร้อยปีโดยหาผลแพ้ชนะไม่ได้ ซึ่งในช่วงเวลาที่กลุ่มของลูฟี่ได้เดินทางไปเจอทั้งคู่ นั้น ดอร์รี่ กับโบรกีก็กำลังสงบศึกกันชั่วคราวเพื่อเล่าถึงเป้าหมายชีวิตของตัวเองอย่างมีความสุขว่าด้วยเหตุผลเพียงคำว่า “เกียรติยศ” (ยอมตายดีกว่ายอมแพ้) เขาจึงขอสู้กันจนรู้ผลแพ้ชนะกันไปข้างหนึ่งให้ลูฟี่ฟัง โดยในขณะที่ทั้งคู่กำลังสร้างความผูกพันให้กับผู้อ่านอยู่นี้เอง ดอร์รี่ก็ถูกทำร้ายจากกลุ่มองค์กรบาล็อกเวิร์คส์จนล้มลงในพริบตา ซึ่งส่งผลให้ผู้อ่านที่กำลังผูกพันและยกย่องในการกระทำของดอร์รี่ (ที่กำลังเล่าปรัชญาชีวิตอยู่ในเวลานั้น) เกิดความรู้สึกคาดไม่ถึงอย่างมาก การสร้างตัวละครประกอบอย่างดอร์รี่และโบรกีให้มีความคิด มีปรัชญาในการใช้ชีวิต ซึ่งขัดกับบุคลิกณ์

ภายนอกที่เป็นยักษ์ (ที่คนส่วนใหญ่มักมีภาพจำว่ายักษ์ต้องโง่) นอกจากจะเป็นกลวิธีแฝงแก่นความคิดของผู้เขียนผู้อ่านแล้ว ยังทำให้ตัวละครประกอบเล็กๆ ดูน่าสนใจขึ้นมา และเรียกอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

อีกตัวอย่างของการสร้างตัวละครประกอบได้อย่างน่าสนใจก็คือการสร้างเรื่องราวความมูมานะของ “โตโต้” ชายชราคนหนึ่งที่มีงูมันขุดผืนดินที่กลายเป็นทรายมานับสิบปีด้วยความเชื่อว่าใต้ผืนทรายจะมีแหล่งน้ำที่ช่วยชีวิตคนในหมู่บ้าน โดยหารู้ไม่ว่าแท้จริงแล้วตัวละครวร้ายอย่างครีคโคโคโดล์ ใช้พลังพิเศษพัดทรายไปยังหมู่บ้านทุกวันจนคนในหมู่บ้านหมดหวังกับการขุดหาน้ำบาดาล แต่ด้วยความพยายามขุดทรายอย่างไม่ลดละของโตโต้ท่ามกลางสายตาดูหมิ่น ดูแคลนจากคนรอบข้าง ในที่สุดก็เจอแหล่งน้ำเข้าจนได้แม้จะเป็นเพียงตาน้ำขนาดเล็กก็ตาม จากการปูเรื่องราวผ่านการกระทำของตัวละครอย่างโตโต้นี่เองที่ทำให้ผู้เขียนสามารถใช้ประโยชน์จากตัวละครประกอบเล็กๆ เพื่อขยี้อารมณ์ผู้อ่าน โดยให้ตัวละครฝ่ายร้ายอย่างครีคโคโคโดล์พูดจาหยามหยันความพยายามของโตโต้ว่า “โง่งง่า ไร้สาระสิ้นดี” จนสร้าง “แรงผลักดัน” ให้พระเอกอย่างลูฟี่เกิดอาการ “เลือดขึ้นหน้า” ซึ่งก็ส่งผลให้พลังฝีมือ (พลังกำลังภายนอก) ที่เคยอ่อนด้อยกว่าคู่ต่อสู้ กลับได้แรงฮึดจนมี “พลังใจ” และส่งผลให้เกิด “พลังฝีมือ” ที่คาดไม่ถึงแทบทุกครั้ง การสร้างเรื่องราวให้กับตัวละครประกอบที่ดูเหมือนจะ “ไร้ความหมาย” แต่ใส่รายละเอียดของชีวิตและความฝันลงไปเช่นนี้จึงกลับเป็นการ “สร้างความหมาย” ที่ทำให้เกิดการขยี้อารมณ์ผู้อ่านในภายหลังได้เป็นอย่างดี

### 2.2.3.2 บรู๊ค โครงกระตุกเดินได้กับความฝันเล็กๆ

การสร้างตัวละครให้มีเป้าหมาย หรือความฝันในวันพีชไม่ได้มีแต่เรื่องยิ่งใหญ่(ที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคและมีเงื่อนงำมากมาย) อย่างการเดินทางค้นหาวันพีชเท่านั้น แต่การสร้างความฝันเล็กๆ ให้กับตัวละครก็ช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นได้ไม่น้อยเช่นกัน เช่น ความฝันของ ฮัมมิง บรู๊ค โครงกระตุกเดินได้เพราะกินผลไม้ปีศาจที่ช่วยให้ฟันคืนชีพ ไม่ใช่เงินทอง ชื่อเสียง การเป็นเจ้าของโจรสลัด หรือการกลับมาเป็นมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อ (ไม่ใช่โครงกระตุก) แต่เพียงแค่ต้องการได้เจอกับสหายระหว่างการเดินทางอย่างเจ้าวาท “ลาบูน” เพื่อเล่นดนตรีให้กับวาทน้อยได้ฟังอีกครั้งหนึ่งเท่านั้น การที่ผู้เขียนเลือกจะออกแบบความฝันที่มีทั้งเรื่องใหญ่ (เป็นไปได้อย่าง เช่น การเป็นนักดาบที่เก่งที่สุดของโซโล หรือการเป็นนักเขียนแผนที่โลกมือหนึ่งของนามิ) แต่ขณะเดียวกันก็ออกแบบให้ตัวละครบางตัวฝันถึงสิ่งเล็กๆ ตามที่กล่าวข้างต้น นอกจากจะสร้างความหลากหลายให้กับเรื่องราวของตัวละครแล้ว ยังเป็นการเติมความประทับใจแก่ผู้อ่านให้มากขึ้นอีกด้วย นั่นเพราะในโลกแห่งความจริง มนุษย์เราก็ไม่ได้มีฝันที่ยิ่งใหญ่ หรือดู

เท่เหมือนตัวละครในวันพีซ (เช่นอยากเป็นนายกรัฐมนตรื หรืออยากเป็นศิลปินที่เก่งกาจที่สุดในโลก) แต่สิ่งที่หล่อเลี้ยงให้คนเราใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้นั้นอยู่ที่สิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่ผ่านเข้ามา ที่บางครั้งเราอาจหลงลืมไปแล้วนั่นเอง (อาจเทียบได้กับการได้กลับมาเจอกับเพื่อนเก่าในวัยเด็ก หรือการค้นเจอหนังสือดีๆ ชักเรื่อง)



ภาพประกอบ 48 บรู๊ค ตัวละครกลุ่มตัวเอกในวันพีซ

ที่มา: <http://onepiece-fc.blogspot.com/2011/04/brook.html>

## 2.3 นินจาคาถาฯ

### 2.3.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก : ตัวละครร่วมสมัยเจาะใจผู้อ่านวงกว้าง

ในขณะที่ตัวละครพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ยังคงรูปลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นโดยเฉพาะสีผมที่เป็นสีดำสนิท (แม้ในการ์ตูนแฟนตาซีก็ตามเหมือนเช่นใจคุโนะดราโก้บอด ลูฟี่ในวันพีซ หรือโค่นันในยอดนักสืบจิ๋วฯ) แต่พระเอกของนินจาคาถาฯ อย่าง นารูโตะกลับมีผมสีส้มทอง ทำให้สร้างความแตกต่างจากภาพลักษณ์ของพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผ่านๆ มาที่ยังคงความเป็นอนุรักษ์นิยม แต่ด้วยสีผมของนารูโตะที่แปลกตาออกไปนี้เอง นอกจากจะสร้างความโดดเด่นให้กับบทบาท “พระเอก” แล้ว นารูโตะยังเป็นภาพแทนของเด็กญี่ปุ่นในปัจจุบันที่นิยมย้อมสีผมกันมากขึ้นจนกลายเป็นเรื่องธรรมดา สะท้อนถึง “อัตลักษณ์” ของตนเองที่ไม่ต้องการอยู่ในกรอบของผู้ใหญ่เหมือนเช่นตัวละครพระเอกที่ผ่านๆ มา นอกจากนี้แค่

เพียงสีผมของตัวละครพระเอกก็สามารถบ่งบอกถึงนิสัยใจคอภายในที่ชอบแหกกฎ รักการ แสดงออก และเรียกร้องความสนใจจากคนรอบข้างได้เป็นอย่างดี

การสร้างคาแร็คเตอร์ผ่านสีผมของนารูโตะซึ่งช่วยสะท้อนภาพความเป็นจริงของเด็กและวัยรุ่นญี่ปุ่นในปัจจุบันจึงสร้างความรู้สึกร่วมจากผู้อ่านกลุ่มนี้ได้อย่างมาก นอกจากนี้ผมสีส้มยังเป็นรูปลักษณะที่เป็นสากลมากขึ้น เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านไม่ใช่แค่ญี่ปุ่นแต่กลุ่มผู้อ่านฝั่งตะวันตกเองก็ยอมรับรู้สึกเข้าถึงรูปลักษณะของนารูโตะได้ง่ายเช่นกัน

*“ผมสีทองของตัวเอกช่วยสื่อถึงความเป็นเด็กแปลกแยก โดดเดี่ยว เข้าถึงคนอ่าน ที่ให้อารมณ์คนเมือง และก็เข้าถึงฝรั่งได้ดี”* (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 49 นารูโตะ พระเอกในนินจาคาถา

ที่มา: <http://happy.teenee.com/naruto/character/1.html>

ในขณะที่สีผมของนารูโตะสะท้อนความ “ร่วมสมัย” ของตัวละครจนเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านรุ่นใหม่ได้อย่างเป็นสากลแล้ว กลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่เองก็ไม่ได้ถูกทอดทิ้งเช่นกัน เพราะแม้ นารูโตะจะมีรูปลักษณะและนิสัยใจคอแบบเด็กรุ่นใหม่ (ทำสีผม แหกคอก) แต่การสร้างตัวละคร “จิ้งจอกเก้าหาง” ซึ่งเป็นปีศาจในนิทานปรัมปราของญี่ปุ่นให้สิงสถิตอยู่ในร่างของนารูโตะ ก็ช่วยทำให้ภายในตัวของเขายังคงมีความเป็นพื้นบ้าน และสะท้อนความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณแบบญี่ปุ่นอยู่ในตัวเอง ดังนั้นการผสมผสานรูปลักษณะภายนอกของตัวละครที่อิงกับคนญี่ปุ่นทั้งในปัจจุบันและอดีตตามที่กล่าวมานี้เองจึงทำให้ตัวละครพระเอกอย่างนารูโตะมีความ “ร่วมสมัย” เข้าถึงผู้อ่านได้ในวงกว้าง

### 2.3.2 การออกแบบรูปลักษณะภายนอก: ของวิเศษหลากหลายสร้างจาก ต่อสู้น่าตื่นตา

การออกแบบความสามารถพิเศษของตัวละคร รวมทั้งของวิเศษ สัตว์ประหลาด เทพเจ้า หรือภูตผี วิญญาณ ซึ่งเป็นผู้ช่วยเหลือ (helper) ตัวละครเอกในยามคับขันนั้นเรียกได้ว่าสำคัญอย่างยิ่งในการเขียนเรื่องแนวต่อสู้ และแฟนตาซี โดยเฉพาะการสร้างตัวช่วยให้กับตัวละครเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์ (หรือไม่ได้มีความสามารถเก่งกาจเหนือมนุษย์มาตั้งแต่ต้น) เหมือนเช่น นารูโตะในนินจาคาถาฯ ซึ่งผู้เขียนอย่างมาซาชิ คิชิโมโตะจึงได้สร้างผู้ช่วยเหลือเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือในยามต้องแก้ไขสถานการณ์สำคัญๆ ให้กับตัวละครเรื่องนี้ได้อย่างน่าสนใจและหลากหลาย โดยตัวละครในเรื่องนอกจากจะมีคาถา หรือทำไม้ตายประจำตัวแล้ว ยังมีพลังและความสามารถที่ไม่ซ้ำกัน โดยในนินจาคาถาฯ นั้นได้สร้างหมวดหมู่ของความสามารถพิเศษ และตัวช่วยเอาไว้ดังนี้

ความสามารถพิเศษ/ตัวช่วย	ความหมาย/ลักษณะของความสามารถพิเศษ/ตัวช่วย
จักระ	เปรียบเหมือน “ชี” “ลมปราณ” หรือพลังแฝงเร้นในทุกสิ่ง ผู้ที่ควบคุมจักระได้ดีจะสามารถรูดพลังแฝงออกมาใช้งานได้ตามใจชอบ (นารูโตะมีจักระแฝงมหาศาลเพราะได้พลังจากจิ้งจอกเก้าหาง)
ธาตุประจำตัวนินจา	ธาตุนินจาแบ่งเป็นดิน น้ำ ลม ไฟ สายฟ้า แต่ละธาตุ มีผลต่อการเสียเปรียบ-ได้เปรียบในการต่อสู้ (เช่นนารูโตะธาตุลมมักเสียเปรียบธาตุไฟ)
ความสามารถพิเศษประจำตระกูล	แต่ละตระกูลนินจามีความสามารถพิเศษต่างกันและเป็นความลับของตระกูล เช่นเนตรวงแหวนของตระกูลอุจิวะ (สามารถลอกเลียนแบบท่าทางคู่ต่อสู้ได้แม่นยำ) หรือเนตรสีขาของตระกูลฮิวงะ (สามารถมองเห็นทะลุสิ่งต่างๆ ได้กว้างไกล และเห็นจักระของผู้อื่น) เป็นต้น
สัตว์หาง	ปีศาจในนิทานปรัมปราของญี่ปุ่น โดยบางตัวละครก็มีการดัดแปลงรูปลักษณะไปบ้างแต่ส่วนใหญ่ยังคงรูปลักษณะเหมือนเช่นตัวละครในตำนาน (เหมือนเช่นจิ้งจอกเก้าหางของนารูโตะ) โดยปีศาจแต่ละตัว (มีตั้งแต่ 1-9 หาง) กระจายกันสถิตในร่างนินจาแต่ละแคว้นแคว้นเพื่อเพิ่มพลังให้กับร่างสถิตเหล่านั้น
คาถาอัญเชิญ	ในยามคับขันนินจาสามารถใช้คาถาอัญเชิญเพื่อเชิญสัตว์วิเศษมาช่วยในการต่อสู้ได้เหมือนเช่นนารูโตะที่มีสัตว์วิเศษที่อัญเชิญมาเป็นประจำอย่าง “กามะบุนตะ” (หรือราชาแห่งกบ)

ตารางที่ 22 สรุปความสามารถ สิ่งของ และสัตว์วิเศษในนินจาคาถาฯ

ความหลากหลายของความสามารถ และของวิเศษข้างต้นเหล่านี้จึงทำให้ฉาก การต่อสู้ในนินจาคาถาฯ สนุก ตื่นเต้น และยากจะคาดเดาผลลัพธ์ (มากกว่าดราม่าก่อนบอล หรือวันพีซ) เพราะตัวละครมีตัวช่วยหลากหลายแบบ ทั้งเพื่อนร่วมทีมนินจา (ที่ปฏิบัติภารกิจพร้อมกัน 3 คน) ทั้งสัตว์หางที่สถิตอยู่ในร่าง หรือคาถาแปลกประหลาดทั้งการเชิญวิญญาณคนตายให้ฟื้นขึ้นมา ต่อสู้ใหม่ หรือการอัญเชิญสัตว์วิเศษเพื่อต่อสู้แทน ฯลฯ



ภาพประกอบ 50 สัตว์หางต่างๆ ในนินจาคาถาฯ

ที่มา: <http://www.clanvamp.com/newvamp/boardread.php?topic=1865>

### 2.3.3 แรงผลักดันภายใน: อดีตด้านลบของครอบครัวสร้างแรงจูงใจอัน น่าเชื่อถือ

ตัวละครที่ถูกกดดัน และถูกกระทำจากคนรอบข้างมากที่สุดคือตัวละครจากนินจาคาถาฯ เพราะนอกจากตัวละครหลักในเรื่องอย่างตัวเอก อุซึมาทากิ นารูโตะ จะมีอดีตที่ขมขื่น เป็นร่างสถิตของปีศาจและสูญเสียพ่อแม่ตั้งแต่ยังเด็กจนแทบไม่มีใครคบแล้ว ตัวละครหลักอื่นๆ ก็มักมีแรงกดดันจากปมของ “ครอบครัว” หรือ “ตระกูล” ตั้งแต่ครั้งอดีตส่งผลให้เกิดแรงผลักดันต่อการกระทำในปัจจุบัน เหมือนเช่นอุจิวะ ซาสึเกะเพื่อนร่วมทีมนินจาของนารูโตะก็เป็นเด็กชายผู้เงียบขรึมเพราะฝังใจกับภาพการฆ่าล้างตระกูลของพี่ชายตนเองและจมอยู่กับความแค้นที่ต้องการสังหารพี่ชายตนเองอยู่ตลอดเวลา หรือตัวละครนินจาในหมู่บ้านโคโนฮะ (ฝั่งพระเอก) อย่างฮิวงะ เนจิ เขาเป็นทายาทของตระกูลสาขาของกลุ่มฮิวงะ ซึ่งมีความสามารถหลักคือเนตรสีขาบ ที่สามารถมองเห็นทะลุสิ่งต่างๆ และมองเห็นถึงกระแสจักระ (เปรียบเหมือนพลังที่ซุกซ่อนอยู่ภายในร่างกายของนินจา) แม้ว่าเนจิจะถือได้ว่าเป็นอัจฉริยะของตระกูลและได้รับการยกย่อง



ว่าเก่งที่สุดในจินตนาการเดียวกันแต่กลับไม่สามารถเป็นผู้สืบทอดตัวจริงของตระกูลได้ เพราะด้วยวิถีแห่งตระกูลที่ได้กำหนดให้ทายาทต้องเกิดในตระกูลหลักเท่านั้น ทำให้เนจึที่เกิดในตระกูลสาขาต้องมีชีวิตอยู่เพื่อ “ปกป้อง” ทายาทของตระกูลหลักอย่างฮิวงะ ฮินาตะ เหมือนเช่นพ่อของเนจึเองก็ยอมเสียชีวิตเพื่อปกป้องตระกูลฮิวงะมาแล้ว และด้วยโชคชะตาที่ขีดเส้นให้เขาต้องเติบโตในตระกูลสาขาเช่นนี้เองจึงส่งผลให้เนจึกลายเป็นคนเย่อหยิ่ง ทะนงในความสามารถของตนและเกลียดทายาทตัวจริงของตระกูลหลักเข้าได้

การสร้างแรงกดดันผ่านอดีตของตัวเองคร โดยเฉพาะการสร้างปมความขัดแย้งในครอบครัว หรือตระกูลของตนเอง เพื่อสร้างแรงจูงใจในการดำเนินเรื่องของนารูโตะและซาสึเกะก็เป็นกลวิธีเดียวกันกับที่วันพีซเลือกทำ เพียงแต่นินจาคาถาฯ สร้างปมอดีตที่สร้างแรงผลักดันทางลบให้กับตัวละคร (สร้างความแค้น) มากกว่าจะสร้างแรงผลักดันทางบวก (สร้างความฝัน) ซึ่งแรงผลักดันในด้านลบย่อมส่งผลให้ตัวละครมีเหตุผลในการกระทำและทำให้ผู้อ่าน “เชื่อ” ในลักษณะนิสัยใจคอของตัวละครอย่างมาก (เหมือนที่เราเชื่อแรงจูงใจของฆาตกรโรคจิตเพราะถูกกระทำจากพ่อของตนเองมากกว่าจะเชื่อว่าเขาลงมือฆ่าคนเพราะฝันจะโด่งดังเหมือนฆาตกรต่อเนื่องอย่างแจ๊คเดอะริปเปอร์) เช่นการสร้างลักษณะนิสัยของซาสึเกะให้กลายเป็นคนเงียบขรึมยากจะหยั่งความคิดก็เพราะเขาเองต้องเจอกับเหตุการณ์ทรยศของพี่ชายตนเองจนยากจะเปิดใจเชื่อคนรอบข้าง หรือเนจึที่เงียบและเย่อหยิ่งในฝีมือของตน นั่นก็เพราะเขาเชื่อว่าฝีมือของเขานั้นเป็นสิ่งเดียวที่พิสูจน์ความแข็งแกร่ง และเหนือกว่าทายาทของตระกูลหลักได้ ส่วนการไม่มีเพื่อนของนารูโตะ ตัวเอกของเรื่องกลับทำให้เขาเป็นคนว่าเงิเพื่อกลบความเศร้าในใจ ขณะเดียวกันก็มีพลังใจในการมุ่งมั่นทำทุกสิ่งอย่างสุดพลัง นั่นก็เพราะนารูโตะต้องพยายามมากกว่าคนอื่นเป็นเท่าตัวเพื่อต้องการการยอมรับจากสังคมรอบข้างนั่นเอง

## 2.4 เดธโน้ต

### 2.4.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: ใส่ใจรายละเอียดเพื่อสร้าง

#### ความแตกต่าง

ในการ์ตูนแนวแฟนตาซีสามารถสร้างรูปร่างหน้าตาของตัวละครให้น่าจดจำได้ง่ายดายผ่านการออกแบบให้ตัวละครมีรูปร่างที่ผิดสัดส่วน เกินจริง (เช่นตาโตหัวกลมแบบโดราเอมอน หรือพุงพลุ่ยแบบจอมมารบู) ในขณะที่การ์ตูนแนวสมจริง หรือมีฉาก เหตุการณ์ไม่ได้หลุดล้ำไปในโลกจินตนาการไม่อาจสร้างตัวละครที่มีรูปลักษณ์ผิดแผกไปจากการรับรู้ของผู้อ่านได้มากนัก ดังนั้นการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละครที่เกิดขึ้นอยู่บนโลกแห่งความจริงจึงต้องเน้นความสมจริงตามไปด้วย จนยากจะทำให้ผู้อ่านจดจำตัวละครบนโลกจริงดังกล่าวผ่านรูปลักษณ์ภายนอก (เว้นแต่ตัวละครพระเอก นางเอกที่มักสวย หล่อเท่ เป็นที่จดจำอยู่แล้ว) แต่

ในเดธโน้ต การ์ตูนที่มีฉากเหตุการณ์เกิดที่ “ญี่ปุ่น” กลับสร้างตัวละครที่ไม่หล่อแถมแค่เห็นเพียงภายนอก (โดยไม่ต้องรู้-เห็นถึงการกระทำหรือนิสัยใจคอ ) ก็สร้างความโดดเด่นแตกต่างได้โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งการออกแบบผ่านลายเส้นหรือรูปทรงของตัวละครที่เกินจริง ซึ่งตัวละครดังกล่าวก็คือ “แอล” ชายหนุ่มผู้โตมาจากสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าแต่มีความสามารถในการไขคดีสืบหาตัวคนร้ายนั่นเอง

ความโดดเด่นในการออกแบบแอลที่ดูผิวเผินก็เป็นวัยรุ่นหนุ่มธรรมดาๆ รูปร่างผอม สูง คนนี้ก็คือการออกแบบรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ให้กับท่าทางของตัวละคร ทั้งการยืน เดิน ที่หลังงุ้มอง การนั่งยองๆ บนเก้าอี้บัญชาการขณะสืบสวนหรือใช้ความคิด หรือกระทั่งการหยิบแก้วกาแฟที่ใช้เพียงนิ้วโป้งและชี้เพียงสองนิ้วจับหูกาแฟ การให้ความสำคัญผ่าน “อิริยาบถ” ของตัวละครซึ่งแตกต่างไปจากคนธรรมดาๆ ที่กล่าวมานี้ประกอบกับการวางสีหน้าเรียบเฉย จนยากจะคาดเดาความคิดแล้วจึงทำให้แอลกลายเป็นตัวละครที่แม้ไม่หล่อ (หล่อไม่เท่ายามิ ไคท์ ผู้ร้ายที่รับบทเด่นเหมือนพระเอก) แต่ก็ติดอยู่ในความทรงจำของผู้อ่านได้เหมือนกัน

“เขาส่งคาแร็คเตอร์แอลมีเสน่ห์มาก เพราะเขาเน้นดีไซน์ภายนอก ดูไปจำได้ เพราะเขาดีไซน์รายละเอียดของตัวละครไว้มาก ทั้งท่าเดิน ท่าจับของโดยใช้นิ้วชี้...ยิ่งใส่รายละเอียดมากตัวละครยิ่งมีเสน่ห์มาก ” (ฉนิษฐ์ วีระศักดิ์ , สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 51 การออกแบบคาแร็คเตอร์ภายนอกของ “แอล” ตัวเอกในเดธโน้ต

ที่มา: <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=1673727>

#### 2.4.2 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: เครื่องแต่งกายทันสมัยเข้าถึงใจวัยรุ่น

ภาพของยมทูตที่คนส่วนใหญ่นึกถึงมักเป็นโครงกระดูกเดินได้ที่มาพร้อมผ้าคลุม

ผืนใหญ่สีดำและอาวุธประจำกายอย่างเคียวเล่มยาว แต่ยมทูตลุด (เจ้าของสมุดโน้ตมรณะที่ทำ หล่นไปถึงมืออย่างมี โลกมนุษย์) กลับล้างภาพจำข้างต้นโดยสิ้นเชิง เพราะถึงแม้ใบหน้า จะยังคงเค้าความน่ากลัวของโครงกระดูก ปากที่ฉีกกว้างจนแทบจะถึงใบหู ดวงตากลมโตปูดโปน และรูปร่างสูงผอม แต่การออกแบบเสื้อผ้าหน้าผมของยมทูตลุดกลับเหมือนนักดนตรีพังก์ (punk) ที่เปลี่ยนจากผ้าคลุมตัวหลวมของยมทูตที่เราคุ้นชินมาเป็นเสื้อ-กางเกงรัดรูปสีดำ แกรมยังมีตุ้มหูวงโซ่ห้อยยาว และเข็มขัดหัวเหล็กอันใหญ่รูปหัวกะโหลก อีกทั้งยมทูตตนนี้ก็ได้ถือ เคียวประจำกายได้ แต่กลับชอบพก “แฉับเปิ้ล” ไม่ใช่เพื่อเป็นอาวุธแต่เป็นของกินสุดโปรดที่ต้อง ติดตัวไว้เสมอนั่นเอง

เช่นเดียวกับตัวละครหญิงที่รับบทเด่นในเรื่องอย่างอามาเนะ มิสะ ที่อาจ เรียกได้ว่า “นางเอก” (ใกล้เคียงกับบทบาทนางเอกมากที่สุดเพราะในเรื่องไม่มีนางเอกที่แท้จริง) ก็ ไม่ใช่เด็กสาวแสนเรียบร้อย หรือฉลาดเฉลียวเหมือนนางเอกทั่วไป เพราะแค่เครื่องแต่งกาย ภายนอกก็แสดงให้เห็นความ “แรง” และทันสมัยของตัวละครที่แต่งตัวแนวพังก์เช่นเดียวกับยมทูต ลุด ทั้งผมสีสว่าง การเขียนขอบตาดำเข้ม สร้อยคอหนังเส้นใหญ่สีดำ และเครื่องประดับรูปหัว กะโหลกหลากหลายรูปแบบบนร่างกาย แกรมยังไม่ได้ฉลาดเฉลียวเหมือนนางเอกปัจจุบันโดยส่วน ใหญ่ (เพราะในเรื่องมิสะบูชาคนรักอย่างโลภจนถูกหลอกใช้ให้ลดอายุขัยของตัวเองลงครึ่งหนึ่ง โดยไม่รู้ตัว)

“มิสะมีความเป็นแพชั่นมากๆ ต่างจากการ์ตูนผู้ชายอื่นที่นางเอกมักเรียบร้อยผม ค่ายาวสลวย แต่มิสะแต่งตัวเหมือนสก็อต เลย์เป็นตัวละครที่ออกแบบมาให้แอนตี้นางเอก โดยทั่วไป” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

การสร้างรูปลักษณ์ของยมทูตลุด และสาวน้อยผู้เทิดทูนความรักอย่างมิสะให้เป็น แนว “พังก์” ข้างต้น นอกจากจะเป็นการสร้างตัวละครให้เข้ากับโทนเรื่องสืบสวน ลึกลับได้เป็น อย่างดีแล้ว ยังเป็นตัวละครที่ทันสมัย เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น (โดยเฉพาะวัยรุ่นญี่ปุ่นจำนวนไม่น้อยที่ นิยมแต่งกายกันแบบหลุดโลกและแน่นอนว่าเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อมาก) อีกทั้งรูปลักษณ์ตัว ละครที่แปลกแยกไปจากภาพจำของยมทูต และตัวละครผู้หญิงที่ได้รับบทหลักในการ์ตูนก็ยังสร้าง การจดจำจากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

“คาแร็คเตอร์ในเดธโน้ตมันเป็นการตีกลับของความเป็นหญิงและชาย และเป็น การออกแบบที่มุ่งไปที่เทรนด์แบบสาว Y ซึ่งกลุ่มนี้เป็นตลาดที่มีกำลังซื้อสูง อาจสูงกว่า main stream (กระแสหลัก) ด้วยซ้ำไป มันเลยทำให้เดธโน้ตเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นทั้งชายทั้งหญิง เรียกว่า เป็นการ์ตูนแบบ unisex ก็ได้” (ธัญลักษณ์ เดชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

“แนวโน้มการออกแบบคาแร็คเตอร์ในปัจจุบันมีความสมจริงมากขึ้น ไม่ล้ายุคเหมือนดราม่าก่อนบอล มีความร่วมสมัยที่ทำให้ผู้อ่านในขณะนั้นรู้สึกเข้าถึงง่าย การออกแบบจะไม่หลุดโลกเกินไปแม้จะเป็นเรื่องแฟนตาซีก็ตาม” (วรุฒิ วรวิทยานนท์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 52 ยมทูตลุด (ซ้าย) และมิสะในเดธโน้ต (ขวา)

ที่มา: [http://student.nu.ac.th/wizard13\\_1988/home.html](http://student.nu.ac.th/wizard13_1988/home.html)

<http://entertainment.hunsa.com/detail.php?id=6804>

### 2.4.3 การออกแบบนิสัยใจคอ: พลิกบทบาทผู้ร้าย-พระเอก

อาจเรียกว่าตัวละครอย่างยามิ โลท์เป็นผู้ร้ายที่หล่อที่สุดคนหนึ่งก็ได้ เพราะหากจับตัวละครอย่างโลท์ กับแอล มายืนคู่กันแล้วให้ผู้อ่านคาดเดาว่าใครเป็นพระเอก และใครเป็นผู้ร้ายโดยไม่ได้อ่านเนื้อเรื่องของเดธโน้ตมาก่อน เชื่อว่าส่วนใหญ่คงเลือกผิด เพราะเปลือกนอกของโลท์ (ซึ่งรับบทผู้ร้าย) นั้นเรียกได้ว่า หล่อ หุ่นสูงเพรียวตามสมัยนิยม และอิริยาบถโดยรวมก็ถูกสร้างให้ดู “เท่” ในขณะที่แอล (ซึ่งรับบทพระเอก) กลับหน้าตาไม่อาจเรียกว่าหล่อตามพิมพ์นิยม เพราะผู้เขียนวาดให้ลักษณะนิสัยตาของแอลค่อนข้างน่ากลัว ด้วยรอยขีดดำใต้ตาที่ทำให้ดูลึกลับ และให้ความรู้สึกเหมือน “ฟังก์” (ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการออกแบบ ยมทูตลุด และมิสะ) นอกจากนี้ด้วยท่าทางของแอลที่ชอบยืนหลังค่อม นั่งยองๆ หรือการกัดเล็บ ก็ยังทำให้แอลดูห่างไกลจากคำว่า “พระเอก” ที่มักดูหล่อไว้ก่อน (โดยเฉพาะพระเอกในเรื่องแนวต่อสู้ หรือสืบสวน) แต่กลับดู “แปลก” ซึ่งน่าจะเป็นการออกแบบตัวละครผู้ร้าย หรือตัวประกอบมากกว่าจะเป็นพระเอก เช่นเดียวกับการออกแบบนิสัยใจคอ ตัวละครอย่างโลท์แม้จะรับบทผู้ร้ายที่ถูกสังคมส่วนใหญ่ประณาม แต่ความคิด อุดมการณ์ของเขากลับน่าชื่นชมไม่ต่างจากคนดี ๆ

คนหนึ่ง จนอาจเรียกว่าเป็นพระเอกได้ไม่ยาก เพียงแต่เขาเลือกวิธีการไปสู่อุดมการณ์ของเขา ในทางที่ทำให้คนบริสุทธิ์ต้องสูญเสียนี้เองที่ทำให้ไลท์กลายเป็น “ผู้ร้าย” ไปโดยปริยาย ส่วน แอลนั้นก็ไม่ได้ถูกสร้างให้เป็นพระเอกนิสัยดีตามพิมพ์นิยมที่เราคุ้นเคยเช่นกัน เราเห็นเพียงความ เก่งกาจในมันสมองของแอลด้านการสืบสวน การวางแผนไล่ล่าไลท์ แต่นอกเหนือจาก ความสามารถเหล่านี้แล้วเราก็ไม่เห็นนิสัยใจคอด้านความเป็นคนมีคุณธรรมของแอลเช่นกัน (เรื่อง ไม่ได้บอกอุดมการณ์ของแอลชัดเจนว่าเพราะเขาอยากเห็นโลกสงบสุขเหมือนไลท์ แอลเป็นเพียง เด็กหนุ่มคนหนึ่งที่ชอบใช้ความคิดเท่านั้น)

การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครในเดธโน้ตข้างต้นจึงเป็นความตั้งใจ เล่นกับความคุ้นชินของผู้อ่าน โดย “กลับหัว” รูปลักษณ์ทั้งภายในและภายนอกของตัวละครให้ ตรงกันข้ามกับ “บทบาท” ที่ตัวละครได้รับ ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์เช่นนี้ ที่ทำให้ผู้ร้ายก็ ไม่ได้เลวร้ายประเภทฆ่าคนเพื่อความสนุก ส่วนพระเอกก็ไม่ได้ดีจนเราหลงรักในคุณธรรมของเขา แกรมหน้าตาที่ไม่ได้หล่อเหลาจนสาว ๆ คลั่งไคล้ ดังนั้นผู้อ่านที่ชอบในตัวละครทั้งไลท์ และแอล จึง หลงรักในมันสมองของตัวละคร มากกว่ารูปลักษณ์และนิสัยเพียงฉาบฉวยเท่านั้น

ตัวละครอย่างแอลจึงน่าจะเป็นพระเอกที่ผู้อ่านชายคงไม่รู้สึกรอคอยหรือหมั่นไส้ แต่รู้สึกเข้าถึงได้ง่ายกว่าพระเอกที่หล่อ ดี มีคุณธรรม ขณะเดียวกันก็น่าจะเป็นคาแรคเตอร์ที่ถูกใจ กลุ่มผู้อ่านหญิงที่ชอบ “ของแปลก” ต่างไปจากภาพความเป็น “พระเอก” ที่เห็นกันอยู่โดยส่วนใหญ่

วิธีการออกแบบข้างต้นนอกจากจะสร้างความรู้สึกแปลก แตกต่างไปจากการ ออกแบบตัวละครพระเอก-ผู้ร้ายที่เราคุ้นชินแล้ว ยังสะท้อนความแตกต่าง หลากหลายของเด็ก และวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันที่ล้นต้องการ “ตัวตน” ความมีอัตลักษณ์ที่ไม่จำเป็นต้องเดินตาม กระแสหลักอีกด้วย



ภาพประกอบ 53 เปรียบเทียบคาแรคเตอร์ภายนอก แอล-ไลท์ (พระเอก-ผู้ร้าย)

ที่มา: <http://zaalimp.exteen.com/>

## 2.5 ทเวนตี้

### 2.5.1 การออกแบบรูปลักษณะภายนอก: อิกมูมมอของคำว่า “ฮีโร่”

แม้ทเวนตี้ จะว่าด้วยเรื่องของฮีโร่ผู้กอบกู้โลกให้รอดพ้นจากมหันตภัยร้ายของกลุ่มองค์กร “เพื่อน” ผู้ต้องการแพร่พันธุ์ไวรัสร้ายทำลายมนุษย์ แต่แนวทางการออกแบบตัวละครกลับไม่เดินตามรอยการสร้าง “ฮีโร่” ที่เราเคยผ่านตา นั่นเพราะการออกแบบ “ขบวนการเคนจิ” ซึ่งเป็นกลุ่มของพระเอกที่ต่อต้าน “เพื่อน” กลับมีรูปร่าง หน้าตา สัดส่วนของร่างกายไปจนถึงเสื้อผ้า ทรงผมแสนธรรมดา แกรมไม่ได้มีของวิเศษ หรือความสามารถพิเศษมาช่วยเชิดชูความเก่งกาจใดใดให้กับตัวละคร เรียกได้ว่าหากเห็นตัวละครกลุ่มฮีโร่ของเคนจิเพียงภายนอกย่อมคิดไม่ถึงว่ากลุ่มคนเหล่านี้หรือคือผู้กอบกู้โลก

เริ่มจากตัวเอกอย่างเคนจิ ทุกส่วนบนใบหน้าไม่ได้ใหญ่โต ผิดสัดส่วน แต่ด้วยการวาดหางตาที่ชี้ขึ้นเล็กน้อยทำให้หน้าตาโดยรวมของเขาค่อนข้างน่ากลัวมากกว่าพระเอกด้วยซ้ำไป แต่ก็ยังคงรูปร่างผอม เปรี้ยว ผมหงอกดำ สวมเสื้อแจ็คเก็ตเรียบง่าย ตามแบบฉบับคนญี่ปุ่นธรรมดาๆ นอกจากนี้ก็ยังไม่ได้มีพลังวิเศษ หรือความสามารถทั้งด้านพลังกำลัง (เหมือนเช่นโจคูในดราโก้บอล) หรือมีมันสมองเลิศล้ำ (เหมือนเช่น แอลในเดธโน้ต) อีกด้วย



ภาพประกอบ 54 เคนจิพระเอกจากทเวนตี้

ที่มา: <http://asiabeam.com/v/films/20th-Century-Boys/20th-Century-Boys-manga-02-03>

ส่วนโอตโอะ ตัวละครที่เปิดตัวมาใกล้เคียงกับคำว่า “เท่” มากที่สุด เพราะเป็นหนุ่มร่างใหญ่ผอมยาว ไว้หนวด เคราประปราย สวมเสื้อโค้ทตลอดเวลา และสร้างวีรกรรมปกป้อง

ผู้หญิง (ช่วยเหลือหญิงขายบริการชาวไทย) ในตอนต้นเรื่อง โอดโจะจึงดูเป็นชายหนุ่มที่ให้ ภาพลักษณ์แบบ “bad boy” แต่จิตใจดีพร้อมช่วยเหลือผู้อื่น แต่ผู้เขียนอย่างนาโอกิ อูราซาว่า ก็ยอมหักดิบความรู้สึกของผู้อ่านโดยฆ่าภาพลักษณ์ของตัวเองไปเมื่อเรื่องราวดำเนินไปถึงกลาง เรื่อง เพราะหลังเหตุการณ์ที่ขบวนการเคนจิช่วยกันหยุดยั้งหุ่นยักษ์ไม่ให้ทำลายโลกและสร้าง เรื่องราวให้โอดโจะหายตัวไปนั้น เขากลับมาอีกครั้งในภาพของชายวัยกลางคนที่รูปลักษณะ ห่างไกลจากคำว่า “เท” เมื่อตอนเปิดเรื่องโดยสิ้นเชิง ด้วยผมที่บางจนเกือบล้าน แถมด้วยหมวด เครารูรงจนดูคล้ายคนจรจัดเข้าไปทุกที

ด้านโยชิสีเนะ ที่แม้จะรับบทสำคัญในการเป็น “รักษาการณ์หัวหน้าขบวนการ เคนจิ” แต่กลับรูปร่าง หน้าตาใกล้เคียงกับคำว่า “ลูกกระจ๊อก” มากกว่า เพราะด้วยหางตาที่ตกดู เศร้าสร้อยตลอดเวลา แวนตากลมใหญ่หนาเตอะให้ความรู้สึกเป็นนักวิชาการมากกว่านักก่อการ ปฏิวัติ แถมยังมีรูปร่างผอมบาง และขาดความมั่นใจในตัวเองอีกด้วย หากรูปร่างหน้าตาอย่าง โยชิสีเนะปรากฏอยู่ในการ์ตูนเรื่องอื่น ย่อมหนีไม่พ้นตัวประกอบไร้บทบาท แต่โยชิสีเนะกลับได้รับ บทเป็นตัวตายตัวแทนของขบวนการกู้โลกในยามที่ขาดหัวหน้าอย่างเคนจิคอยบัญชาการ



ภาพประกอบ 55 ขบวนการกู้โลกในทเวนต์ เคนจิ (กลาง) โยชิสีเนะ (ขวาบน) โอดโจะ (ขวาล่าง)  
ที่มา: <http://forum.duelingnetwork.com/index.php?/topic/28337-need-new-manga-to-read-plz-give-recomendations-d/>

การสร้างตัวละครขบวนการกู้โลกอย่างเคนจิ โอดโจะ และโยชิสีเนะให้มีรูปลักษณะ ภายนอกห่างไกลจากคำว่า “ฮีโร่” นอกจากจะสร้างความรู้สึกแปลกใหม่สำหรับนักอ่านการ์ตูน แนวธรรมะ-ธรรมแล้ว ยังเป็นการสร้างความหมายใหม่ของคำว่า “ฮีโร่” ที่ไม่จำเป็นต้องดูหล่อ เท่

หรือมีความสามารถเหนือมนุษย์เสมอไป ซึ่งก็อาจเป็นความต้องการของผู้เขียนที่อยากให้ตัวละครที่ดูเหมือนคนจริงในสังคมญี่ปุ่นส่วนใหญ่ช่วยกระตุ้นให้คนอ่านที่ก็เป็นคนธรรมดาอย่างเราๆ โดยเฉพาะวัยผู้ใหญ่ (ที่ถูกภาระหน้าที่การทำงานทำให้ลืมนั่นลืมความฝัน ความมุ่งมั่นในวัยเด็ก) ลุกขึ้นมามีพลังใจทำ “ความดี” (เหมือนเช่นความฝันอยากเป็นฮีโร่กู้โลกเมื่อครั้งยังเด็กเช่นเดียวกับเคนจิ) กันอีกทางหนึ่ง แต่ขณะเดียวกันความสมจริงที่ถูกใจผู้ใหญ่ก็อาจไม่จับใจกลุ่มผู้อ่านวัยเด็กได้เช่นกัน

“ตัวละครเขาเด่นตรงทุกตัวมีความอ่อนแอในตัวเอง มีมุมที่ไม่เก่ง ไม่กล้าสู้ แต่สุดท้ายก็ลุกขึ้นสู้จนได้ มันเลยทำให้ฉากดราม่าเรื่องนี้มันดูเข้าท่า” (ฉนิษฐ์ วีระศักดิ์วงศ์ , สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

## 2.5.2 การออกแบบรูปลักษณภายนอก: หน้ากากบังหน้าสร้างตัวละคร ลึกลับ

แนวทางการสร้างตัวละครผู้ร้ายให้คนอ่านรู้สึกสะพรั่งกลัว และสร้างความลึกลับให้กับตัวละครโดยส่วนใหญ่เน้นอาจเลือกใช้วิธีออกแบบให้ตัวละครมีลายเส้นเยอะ หรือรูปปร่างน่าเกลียดน่ากลัว (เหมือนเช่นพิคโกโร่ในดราก้อนบอล หรือตัวละครเหนียวเมือกในภาพยนตร์อย่างเอเลี่ยน) หรือมีเช่นนั้นก็หลีกเลี่ยงใบหน้าของผู้ร้ายผ่านฉากบังแก้อี้นั้นหลังให้ผู้อ่านบ้าง หรือการสร้างมุมมองที่เผยอวัยวะเพียงบางส่วนของตัวละครโดยอำพรางใบหน้าทั้งหมดบ้าง เพื่อสร้างความลึกลับซับซ้อนให้กับคู่อริของพระเอก แต่ตัวร้ายอย่าง “เพื่อน” ในการ์ตูนเรื่องนี้กลับไม่ใช้ทั้งสองวิธีข้างต้น สิ่งที่นาโอกิ อูราซาวะทำนั้นเรียบง่ายแต่สร้างความลึกลับให้กับหัวหน้าองค์กรที่เรียกตัวเองว่า “เพื่อน” ได้อย่างน่าเชื่อถือ เพียงการสร้าง “หน้ากาก” ที่มีลักษณะเหมือนถุงคลุมใบหน้า ซึ่งบนถุงมีรูปดดวงตาและนิ้วมือ (เสมือนว่ากำลังจับจองทุกคนอยู่ ขณะเดียวกันนิ้วมือที่ชี้ขึ้นก็อาจตีความได้ว่าเป็นการเชิญชวนสาวกหรือผองเพื่อนทุกคนให้เดินไปในทิศทางเดียวกันกับองค์กร “เพื่อน”) ซึ่งการซ่อนใบหน้าตัวร้ายภายใต้ “หน้ากาก” นอกจากจะช่วยกระตุ้นความสงสัยแก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดีแล้ว ยังทำให้ผู้เขียนเปิดเผยท่าทาง การกระทำของตัวละครได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องซ่อนสีหน้า แววตาของตัวละครในมุมมืด ขณะเดียวกันก็ยังคงปกปิดความลับเรื่องใบหน้าแท้จริงของตัวละครได้ตลอดเวลาก็ด้วย

“ผมชอบการออกแบบตัวละคร “เพื่อน” มาก มันออกแบบน้อยแต่ได้เยอะ แค่วาดหน้ากากคลุมหน้า แต่มันทำให้คาแร็คเตอร์ “เพื่อน” ดูลึกลับ และน่ากลัว ทั้งๆ ที่ตลอดทั้งเรื่องมันไม่ได้มีบทสนทนา หรือพฤติกรรมที่ส่อไปในทางเลวร้ายเลย” (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2554)





ภาพประกอบ 56 “เพื่อน” ตัวร้ายผู้ปิดบังใบหน้าตลอดเวลาในทเวนตีซ  
ที่มา: [http://www.comicbookgalaxy.com/commentary\\_ak\\_010305.html](http://www.comicbookgalaxy.com/commentary_ak_010305.html)

### 2.5.3 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยใจคอ: ตัวละครประกอบ แสนทรงพลัง

ตัวละครประกอบที่ดีย่อมถูกสร้างขึ้นเพื่อรองรับเรื่องราว ซึ่งอาจเหมือนเช่นตัวละครคนใช้ในละครไทย ที่มักมีบทบาทเป็นคนบอกความลับสำคัญของเรื่อง หรือในวันพีช สร้างตัวละครประกอบให้มีความหมายขึ้นเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่าน และเพื่อเป็นแรงจูงใจให้พระเอกอย่างลูฟี่มีแรงฮึดสู้กับศัตรู แต่ตัวละครประกอบในทเวนตีซ กลับถูกสร้างให้มีความหมายมากกว่าแค่การเปิดเผยเรื่องราวสำคัญและการแสดงความรู้สึกยกย่องตัวเอกให้กลายเป็นวีรบุรุษเหมือนเช่นตัวละครเหล่านี้

เด็กน้อยสองพี่น้อง ซานาเอะ กับคัตสึโอะ พวกเขาบังเอิญได้พบเจอกับโอตโตะแกนนำของขบวนการเคนจิระหว่างการเดินทางเอาโทรทัศนีสไปซอม และได้ถูกมอบหมายภารกิจจากโอตโตะให้ช่วยส่งมอบจดหมายแจ้งข่าวการลอบสังหารพระสันตะปาปาของ “เพื่อน” และหลังจากเด็กน้อยมองเห็นพลังและความตั้งใจจริงของขบวนการกู้โลกเคนจิ ซานาเอะจึงได้มีส่วนสำคัญในการทำสำเนาเพลงของเคนจิเผยแพร่ไปยังชาวบ้านในละแวกใกล้เคียง

โคอิซุมิ เคียวโกะ นักเรียนสาวมัธยมปลายที่ดูไม่เอาไหนคนหนึ่ง ได้รับรู้ความจริงเหตุการณ์นองเลือดวันสงท่ายปีเก่าโดยบังเอิญว่าขบวนการเคนจิต่างหากที่เป็นฮีโร่กู้โลกให้รอดพ้นจากเงื้อมมือของ “เพื่อน” ที่ตั้งใจจะล้างโลกด้วยการปล่อยไวรัส จนทำให้เธอตัดสินใจ

ช่วยเหลือขบวนการเคนจิด้วยการแฝงตัวเข้าไปยัง “เพื่อนแลนด์” เพื่อสืบหาที่มาที่ไปของ “เพื่อน” ตัวจริง

**คาคุตะ** นักเขียนการ์ตูนโนเนมที่ถูกส่งไปอยู่ในคุกเดียวกันกับโอโตโจะ จากที่เคยเขียนการ์ตูนอย่างไร้แรงใจก็ได้แรงบันดาลใจในการเขียนการ์ตูนขึ้นมาอีกครั้งเมื่อเห็นความไม่ย่อท้อของทั้งโอโตโจะและพรรคพวก จนเขาตั้งปณิธานไว้ว่าจะใช้การ์ตูนเป็นสื่อกลางถ่ายทอดเรื่องราว “ฮีโร่ตัวจริง” อย่างขบวนการเคนจิไปยังคนทั้งโลกให้ได้

การสร้างตัวละครเด็ก วัยรุ่น และนักเขียนการ์ตูน จากที่เป็นคนธรรมดาๆ แต่เมื่อได้รับแรงใจจากขบวนการเคนจิก็สามารถกลายมาเป็นตัวละครที่ “ทรงพลัง” เพราะสามารถส่งต่อพลังให้คนอื่น และลุกขึ้นมาทำบางสิ่งเพื่อความถูกต้องเช่นนี้ จึงเป็นการสร้างตัวละครประกอบที่แสน “ทรงพลัง” เพราะนอกจากจะทำให้ตัวละครที่ปรากฏตัวเพียงไม่กี่ครั้งเป็นที่น่าจดจำแล้ว ตัวละครเหล่านี้ยังเปี่ยมด้วยความหมายที่ผู้เขียนอาจต้องการบอกแก่นความคิดของเขาว่า กลุ่มคนเหล่านี้เอง (คนรุ่นใหม่ และศิลปิน) คือ “ความหวัง” ของสังคม ที่ควรจะถูกชื่นชมมาตั้งคำถามต่อความไม่ชอบมาพากลในสังคม หรือลุกขึ้นหาคำตอบถึงวิถีแห่งการเมือง การปกครองที่ควรจะไปปราศจากการครอบงำทางความคิดของกลุ่มอิทธิพลใดใด (เหมือนเช่นองค์กร “เพื่อน”)

## 2.6 ยอดนักสืบจิ๋ว

### 2.6.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: สร้างตัวละครเพียงหนึ่งแต่ได้ถึง

#### สอง

หลายๆ เรื่องในรหัสคดีอาจหาทางสร้างความสนุกสนานในการสืบสวนด้วยการสร้างตัวละครนักสืบแบบคู่หู (เช่นเซอร์ลีโอคัส โฮล์ม กับหมอวัตสัน) เพื่อช่วยสร้างทั้งข้อขัดแย้งของมุมมองการสืบสวน หรือเติมเต็มข้อบกพร่องในการไขปริศนาซึ่งกันและกัน แต่ในยอดนักสืบจิ๋วกลับสร้างมิติของตัวละครได้อย่างง่ายดายโดยไม่ต้องสร้างตัวละครคู่หูเข้าช่วย เพราะตัวละครเอกแม้มีเพียงคนเดียวแต่ก็เหมือนมีสองคนสองบุคลิกในร่างเดียวกัน นั่นเพราะร่างกายของพระเอกอย่างคุโด ชินอิจิ ได้หดเล็กลงจากฝีมือขององค์กรชายชุดดำจนกลายเป็นเด็กประถมในร่างของ “โคนัน” แม้การสร้างตัวละครเอกจะดู “เหลือเชื่อ” ซึ่งขัดแย้งกับแนวเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนที่มีบรรยากาศโดยรวมเน้นความสมจริง และใช้ตรรกะในการคลี่คลายปริศนา แต่ความเหนือจริง (ของการที่ผู้ใหญ่กลายเป็นเด็ก) ก็ไม่ใช่ความเหนือจริงที่เข้ากันไม่ได้กับเรื่องสมจริง เพราะสถานการณ์ “ร่างหดเล็กลง” นั้นถูกอธิบายได้ด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ว่าเกิดจากการคิดค้นยาสูตรใหม่ขององค์กรลึกลับนั่นเอง การออกแบบตัวละครเอกอย่างชินอิจิและโคนันจึงเป็นตัวละครที่ฉีกตัวเองออกมาจากแนวเรื่องแบบสืบสวนอย่างน่าสนใจ เพราะ

นอกจากจะทำให้ผู้อ่านได้รสชาติที่แปลกใหม่ของการได้เห็น “เด็กประถม” กลายเป็นยอดนักสืบได้อย่างน่าเชื่อถือแล้ว ขณะเดียวกันการสร้างตัวละครเอกเช่นนี้ก็ยิ่งให้ผลทางการตลาดในวงกว้างมากขึ้นอีกด้วย เพราะผู้เขียนสามารถสร้างตัวละครกลุ่มรายรอบตัวเอกได้หลากหลายวัยมากขึ้น เพราะตัวเอกเป็นทั้งเด็กประถม และวัยรุ่นในคนเดียวกันนั่นเอง



ภาพประกอบ 57 ตัวละครเอกสองวัยในร่างเดียวกันจากยอดนักสืบจิ๋วฯ

[http://www.slumpy.net/conan/characters\\_regular.html](http://www.slumpy.net/conan/characters_regular.html)

### 2.6.2 สร้างตัวละครทั้งเพื่อนทั้งคู่แข่งผูกใจคนอ่าน

เมื่อตัวละครเอกในเรื่องราวรหัสคดีมักสืบเสาะร่องรอย ไปมปริศนาของคนร้ายได้อย่างเหนือชั้น เมื่อจบคดีหรือจบตอนแล้วก็จบกันไป จึงทำให้เรื่องราวแนวนี้ขาดตัวละครผู้ร้ายที่แข็งแกร่งทัดเทียมกับตัวเอก จนอาจทำให้ผู้อ่านขาดแรงจูงใจในการติดตามเรื่องราวระยะยาว แต่สำหรับยอดนักสืบจิ๋วกลับแก้ปัญหาข้างต้นด้วยการสร้างตัวละคร “ฝ่ายตรงกันข้าม” และ “คู่แข่ง” ของพระเอกออกมาเพื่อสร้างความขัดแย้ง และสร้างความผูกพันให้คนอ่านได้ลุ้นกับความสัมพันธ์ของตัวละครในระยะยาว ทั้งฮัตโตริ เฮย์จิ คู่แข่งที่กลายเป็นเพื่อนคู่หู ภายหลัง เขาเป็นนักสืบมัธยมปลายผิวเข้มผู้มีชื่อเสียงในแถบคันไซ ซึ่งได้รับการยกย่องเคียงคู่กับพระเอกอย่างชินอิจิ (ที่เป็นนักสืบแห่งตะวันออก) ว่าเป็นนักสืบแห่งตะวันตก โดยในเรื่องโกโซ อาโอยาม่าได้สร้างฉากการดวลกันไขคดีของทั้งคู่ เพื่อให้คนอ่านได้ลุ้นและเอาใจช่วยพระเอกอย่าง

ชินอิจิมากขึ้น (เพราะการสืบคดีในแต่ละตอนไม่ได้สร้างความรู้สึกร่วมกับตัวละครเอกมากนักนั้น เพราะคนอ่านคาดเดาได้อยู่แล้วว่าไม่ว่าจะอย่างไรชินอิจิก็ต้องสืบคดีสำเร็จ) นอกจากนี้ ยังมีตัวละครอย่าง “จอมโจรคิด” ตัวเอกของเรื่องจอมโจรอัจฉริยะซึ่งเป็นผลงานเรื่องก่อนหน้าของผู้เขียนอย่างอาโอยาม่าปรากฏตัวในเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว ด้วย โดยตัวจริงของจอมโจรคิดนั้นก็ เป็นนักเรียนมัธยมปลายเหมือนเช่นชินอิจิ มีไอคิวสูงถึง 400 มีหน้าตาหล่อเหลาเหมือนชินอิจิ อย่างมาก และมีคติประจำตัวว่าเขาจะเป็นแคชเมอเรย์แต่ไม่ใช่ฆาตกร ซึ่งผู้เขียนก็สร้างจอมโจรคิดให้เป็นทั้งคู่ปรับ และผู้ช่วยเหลือโคนัน เพราะแม้โคนันจะเคยขัดขวางการโจรกรรมของคิด แต่คิดก็เคยช่วยเหลือแก๊งนักสืบจิ๋วของโคนันจนทำให้โคนันก็แอบปล่อยตัวจอมโจรคิดให้หลุดรอดเงื้อมมือตำรวจไปเช่นกัน

น่าสนใจว่าผู้เขียนสร้างตัวละครอย่างเฮย์จิและจอมโจรคิดนั้นมีรูปร่างหน้าตาดีแทบเป็นพิมพ์เดียวกับพระเอกอย่างชินอิจิ (ผอม สูง หน้าเล็กเรียว ผมดำ) โดยเฉพาะจอมโจรคิดที่หน้าเหมือนชินอิจิเสียจนกระทั่งนางเอกอย่างโมริ รันเองยังจำผิดมาแล้ว ซึ่งการสร้างตัวละครคู่รักคู่แค้นของพระเอกทั้งเฮย์จิ และจอมโจรคิดให้มีรูปลักษณะหล่อเหลา และมีความสามารถคู่สูสีกับพระเอกเช่นนี้ นอกจากจะช่วยเสริมให้พระเอกอย่างชินอิจิดูเก่งกาจมากขึ้นแล้ว ยังเป็นการสร้าง “ทางลัด” ให้กับผู้อ่าน (โดยเฉพาะกลุ่มผู้หญิง) เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกับตัวละครเท่หน้าตาดีถึง 3 คน ซึ่งยอมหลอกล่อให้ผู้อ่าน “รอคอย” การกลับมาของตัวละครในตอนต่อๆ ไป นอกจากนี้การนำตัวละครจากผลงานเรื่องเก่าลงในเรื่องใหม่เหมือนเช่นจอมโจรคิดยังเป็นการรักษาผู้อ่านกลุ่มเดิมที่ชื่นชอบตัวละครเก่าอยู่แล้วให้ติดตามผลงานเรื่องใหม่ได้อย่างต่อเนื่องด้วย



ภาพประกอบ 58 เฮย์จิ (ซ้ายสุด) และจอมโจรคิด (ขวาสุด)

ที่มา: <http://sukanyabutchuang.wordpress.com/2012/02/10/>

### 3. ความแตกต่างหลากหลายของตัวละคร

เรื่องที่สร้างตัวละครได้ดีย่อมต้องมีบุคลิกลักษณะทั้งภายในและภายนอกที่ไม่ซ้ำซ้อนกันในเรื่องเดียว ซึ่งอาจแยกย่อยการสร้างความแตกต่างหลากหลายของตัวละครในการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องดังนี้

#### 3.1 วันพีซ

##### 3.1.1 ความแตกต่างของรูปลักษณ์ภายนอกของกลุ่มตัวละครเอก

###### - ขนาดของตัวละคร

หากจับตัวละครมาเรียงกันจะเห็นว่าขนาดความสูงต่ำของตัวละครในวันพีซไม่แตกต่างกันมากนัก โดยตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดาเช่นพระเอกอย่างลูฟี่ กลุ่มตัวเอกอย่างอูซุซุหรือตัวละครโจรสลัดหญิงอย่างนามิมีความสูงใกล้เคียงกัน เว้นแต่ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์เหมือนเช่นคริ่งคนคริ่งกวางอย่างโทนี่ ช็อบเปอร์ ที่ตัวเล็กกว่าคนอื่น หรือไซบอร์กอย่างแฟรงก์ก็สร้างให้ตัวสูงใหญ่กว่าคนทั่วไปและมีกล้ามเนื้อเป็นมัดๆ ให้สมกับเป็นหุ่นยนต์ที่แข็งแกร่ง

###### - รูปร่างและสัดส่วนของตัวละคร

แนวทางการออกแบบตัวละครในวันพีซไม่ได้ใช้รูปร่างที่เป็น simple form หรือรูปร่างกลม สามเหลี่ยม หรือสี่เหลี่ยมอย่างชัดเจนเพื่อสร้างการจดจำทันทีเมื่อแรกเห็นเหมือนเช่นการสร้างตัวการ์ตูนอย่างคิตตี้ หรือโดราเอมอน (ที่เน้นทรงกลมชัดเจน) นั่นเพราะตัวละครโดยส่วนใหญ่คือ “มนุษย์” ดังนั้นจึงไม่อาจสร้างรูปร่างให้ฉีกไปจากการรับรู้ของผู้อ่านได้มากนัก ผู้เขียนจึงอาศัยการออกแบบสัดส่วนตัวละครที่ค่อนข้างเกินจริงเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านแทน เช่นการวาดตัวละครให้อ้าปากกว้างอยู่บ่อยครั้งเพื่อสร้างอารมณ์ขัน นอกจากนี้ยังสร้างตัวละครกลุ่มพระเอกให้ดู “เท่” แบบวัยรุ่นยุคใหม่เข้าไปก่อน ผ่านการออกแบบรูปร่างตัวละครที่ไม่มีใคร “อ้วน” เลยแม้แต่คนเดียว หน้าซ้ายยัง “ผอมเพรียว” เกินจริงด้วยซ้ำไป ทั้งซันจิ (ถูกประจำเรือ) โรโรโนอา โซโล (นักดาบ) อูซุซุ (จอมยิงหนังสติ๊ก) พระเอกอย่างลูฟี่ ซึ่งก็สะท้อนค่านิยมของวัยรุ่นญี่ปุ่นในปัจจุบันที่ชื่นชอบผู้ชายรูปร่างอ้วนแฉ้น บอบบาง ไม่จำเป็นต้องบึกบึนมีกล้ามเนื้อเป็นมัดๆ แบบพระเอกจากฝั่งตะวันตก เช่นเดียวกับรูปร่างของตัวละครโจรสลัดหญิงกลุ่มตัวเอกอย่างนามิและโรบินก็ดูบอบบาง แต่ขณะเดียวกันก็ยังคงรูปลักษณ์แบบตัวเอกหญิงสำหรับการ์ตูนผู้ชายโดยส่วนใหญ่ที่มักวาดให้ผู้หญิงมีหน้าอกค่อนข้างใหญ่ เอวเล็ก สะโพกผาย และแขนขายาวเรียว



### ภาพประกอบ 59 ขนาด รูปร่าง สัดส่วนตัวละครเอกในวันพีซที่ผอมเพรียวเกินจริง

ที่มา: [http://davecollyjap.blogspot.com/2011\\_12\\_01\\_archive.html](http://davecollyjap.blogspot.com/2011_12_01_archive.html)

ดังนั้นเมื่อขนาดของตัวละครเอกในวันพีซไม่ได้แตกต่างกันมากนัก แกรมรูปร่างของตัวละครหลักส่วนใหญ่ยังเน้นความ “ผอมเพรียว” จนเกินจริงใกล้เคียงกันแล้ว จึงทำให้รูปลักษณะภายนอกของกลุ่มตัวละครเอก (กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง) ไม่ได้แตกต่าง หลากหลายจนเป็นที่สังเกต แต่ผู้เขียนเลือกจะสร้างความแตกต่างให้กับตัวละครด้วยรูปทรงของหน้าอวัยวะบนใบหน้า รวมถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครแทน เช่นตัวเอกอย่างลูฟี่มีรูปหน้าค่อนข้างกลม ตาโต ซึ่งก็ดูสมกับวัยของเขาที่ยังก้ำกึ่งระหว่างเด็กและวัยรุ่นชาย ชอบสวมเสื้อแขนกุดมีกระดุม และกางเกงขาสั้นทรงหลวม พร้อมกับหมวกฟางอันเป็นเอกลักษณ์ การออกแบบภาพรวมของตัวละครอย่างลูฟี่จึงเป็นเอกภาพอย่างมากเพราะให้ความรู้สึกถึงความเป็นคน “ง่าย ๆ สบาย ๆ” ด้วยเสื้อผ้าตัวหลวม หมวกฟางที่เหมาะสมกับทะเล (ที่ทำให้เรานึกถึงวันพักผ่อนสบาย ๆ) รวมทั้งความสามารถพิเศษคือพลังของมนุษย์ยางยืดที่ทำให้เราเห็นภาพการยืดแขนยืดขา (ซึ่งแสดงถึงความยืดหยุ่น เป็นอิสระของโจรสลัด) อยู่บ่อยครั้ง

ส่วนซันจิ ก็กำประจำเรือที่สวมสูทดำและปากคิบบูหรืออยู่ตลอดเวลา เขามีใบหน้าค่อนข้างเรียวกว่าลูฟี่ และแม้ภาพรวมบนใบหน้าจะดูหล่อ แต่ผู้เขียนก็ใส่ความแปลก แตกต่าง แสงเงาตายบนใบหน้าผ่านรูปทรงของ “คิ้ว” ที่แค่ว่าดให้มันงอ แต่ก็ส่งผลกระทบต่อความหล่อ เท่ และเพิ่มความเป็น “การ์ตูน” (ที่ไม่สมจริง) ลงไปในตัวละครได้อย่างมาก ซึ่งแนวทางการสร้างตัวละครพ่อครัวมือดีประจำเรือให้ผอมเพรียว ค่อนข้างหล่อ แกรมใส่สูทตลอดเวลาเรื่องนี้เองที่ทำให้ซันจิแตกต่างไปจากภาพของตัวละคร “พ่อครัว” ที่เราค้นชินกันอยู่ (นั่นคือภาพของชายวัยกลางคน

รูปร่างใหญ่ ไม่ใช่ผมบางเหมือนซันจิ และพ่อครัวก็น่าจะสวมชุดขาว และหมวกไม่ใช่ใส่สุทดำแบบซันจิ)



### ภาพประกอบ 60 ลูฟี่และซันจิ ตัวละครในวันพีซ

ที่มา: [http://www.onepiece.com.au/grandline/?page\\_id=9](http://www.onepiece.com.au/grandline/?page_id=9)

<http://onepiece-fc.blogspot.com/2011/04/sanji.html>

**ด้านอุซป** พลปืนประจำเรือที่ดูจะมีหน้าตาผิดแผกไปจากกลุ่มพระเอก ด้วยรูปร่างของใบหน้าที่เน้นทรง “สี่เหลี่ยมเรียวยาว” ผมหยิก ปากหนา (ไม่ได้มีความหล่อเท่แต่อย่างใด) แถมด้วยจมูกที่ยาวเกินจริง ซึ่งเป็นการออกแบบที่ล้อเลียนถึง “นิสัยใจคอ” ภายในได้เป็นอย่างดี เพราะอุซปเป็นเด็กเลี้ยงแกะ หรือจอมโกหกประจำหมู่บ้าน (ซึ่งเข้ากับทรงเหลี่ยมยาวของหน้าที่ให้ความรู้สึกขี้โกง หรือจมูกที่ยาวแบบพิน็อคคิโอ วรรณกรรมอมตะที่คนส่วนใหญ่รู้ว่าจมูกยาวเป็นสัญลักษณ์ของการพูดปด) ดังนั้นการออกแบบรูปลักษณ์ของอุซปโดยรวมจึงทำให้เขาดูน่าสนใจเพราะเขาดูจะเป็นตัวละคร “ตรงกันข้ามกับความเท่แบบกลุ่มตัวเอก” โดยสิ้นเชิง



### ภาพประกอบ 61 อุซป ตัวละครในวันพีซ

ที่มา: <http://onepiece-fc.blogspot.com/2011/04/usopp.html>

ขณะที่ตัวละครหญิงอย่าง **นามิ** และ **โรบิน** แม้รูปร่างจะคล้ายคลึงกันคือเน้นสัดส่วนสวยงามเหมือนนางแบบ แต่ใบหน้าก็แตกต่างกันชัดเจน โดยนามิค่อนข้างตาโต ผมสั้นสีส้มทอง แสดงถึงความน่ารักแต่กระฉับกระเฉง ขณะที่โรบินรอยสักบนร่างกายก็สะท้อนความเป็นผู้หญิงที่ “ใจถึง” ไม่กลัวเจ็บ ซึ่งก็เหมาะสมกับบทบาทความเป็นต้นหนเรือโจรสลัดสาวได้เป็นอย่างดี ขณะที่ **โรบิน** สาวผู้เคยเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับกลุ่มพระเอกมาก่อน ก็ให้ภาพความเป็นสาวลึกลับ สุขุม ยากจะอ่านใจผ่านผมสีดำสนิท หมวกปีกกว้างปิดบังใบหน้า เสื้อผ้าที่สวมสีเข้มอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งความเป็นนักโบราณคดีที่ชื่นชอบค้นหาความจริงของประวัติศาสตร์เป็นชีวิตจิตใจ



ภาพประกอบ 62 นามิและโรบิน ตัวละครหญิงในวันพีซ

ที่มา: <http://naruto-wall-papers.blogspot.com/2012/05/nami-one-piece-wallpaper-hd.html>

**ด้านไซโล** นักดาบ นักต่อสู้ผู้แข็งแกร่งที่สุดของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง ก็สะท้อนผ่านรูปทรงใบหน้าค่อนข้างเหลี่ยมแสดงถึงความหนักแน่น มั่นคงกว่าตัวละครคนอื่น และมีอาวุธคู่กายคือดาบ 3 เล่ม

ส่วนตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์อย่าง **ซอปปเปอร์** หมอประจำเรือ ดูผิวเผินเหมือนกวางน้อยธรรมดา แต่ก็มีคุณสมบัติพิเศษที่แปลงร่างเป็นกวางยักษ์จอมพลังได้ถึง 8 ชั้น แถมยังพูดภาษามนุษย์ได้ อีกทั้งผู้เขียนยังใส่ใจในรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครด้วยการทำให้ซอปปเปอร์มีจุมูก “สีน้ำเงิน” ไม่ใช่สีแดงเหมือนกวางทั่วไป (ซึ่งก็เป็นที่มาของความแปลกแยกถูกกลุ่มกวางล้อเลียนเป็นประจำ) ทำให้ภาพรวมของซอปปเปอร์จึงเป็น “คนสอง



บุคลิก”เพราะเป็นทั้งกว้างน้อยแสนบอบบางขณะเดียวกันก็ซ่อนความแข็งแกร่งของกว้างป่าจอม  
อาละวาดที่พร้อมจะพุ่งเข้าชนศัตรูได้เสมอ



### ภาพประกอบ 63 ไชโล และช้อปเปอร์ ตัวละครในวันพีซ

ที่มา: <http://basseafood.exteen.com/20070721/tag-10>

<http://onepiecestreaming.com/2565-tony-tony-chopper/>

ส่วนแฟรงก์ก็ นายช่างประจำเรือ ที่เคยเป็นมนุษย์แต่ได้ดัดแปลงร่างกายตัวเองให้  
เป็นไซบอร์ก ตัวละครตัวนี้ออกแบบด้วยรูปทรงที่แปลกตาไปจากกลุ่มตัวละครเอกตัวอื่นโดยแสดง  
ผ่าน “คาง” ที่เป็นรูปสามเหลี่ยม และแม้รูปร่างจะใหญ่โตกำยำมากกว่าคนทั่วไป แต่ผู้เขียนกลับ  
ลดทอนความแข็งแกร่งแบบหุ่นยนต์ด้วยเสื้อผ้าที่ทำให้แฟรงก์ดูไม่ใช่หุ่นยนต์มาดขรึม แต่เป็น  
หุ่นยนต์ที่เปี่ยมรอยยิ้ม และมีความตลกในตัวเอง ผ่านการสวมเสื้อเชิ้ตแขนสั้นลายสดใส และชอบ  
สวม “กางเกงใน” ตัวเดียวอยู่ตลอดเวลา ด้วยแนวทางการออกแบบบุคลิกภายนอกเหล่านี้  
จึงทำให้แฟรงก์ให้ความรู้สึก “แข็งแกร่ง แต่บ๊อบบอ” รวมทั้งตัวละครอย่าง **บรู๊ค** โคโรงกระดุกเดิน  
ได้และไม่มีวันตาย (เพราะกินผลไม้ปีศาจที่ช่วยให้ไม่ว่าจะถูกฆ่าสักกี่ครั้งก็จะฟื้นคืนชีพขึ้นมาได้)  
และเป็นนักดนตรีประจำเรือ ก็ถือว่าเป็นตัวละครที่ฉีกแนว และไม่ซ้ำประเภทจากกลุ่มตัวละครเอก  
(ไม่ใช่ทั้งคน สัตว์ หุ่นยนต์ แต่เป็นปีศาจ) และแน่นอนว่าภาพของโคโรงกระดุกเดินได้นั้นคงเป็น  
การออกแบบบุคลิกภายนอกที่ไม่อาจดึงดูดผู้อ่านได้มากเท่าไร เออิจิโระ โอตะจึงสร้างความ  
แตกต่างด้วยการเสริมแต่งทรงผม “แอฟโฟร” ลงไป นั่นทำให้บรู๊คได้รับความน่ากลัวโดยสิ้นเชิง แต่  
เพิ่มความน่ารัก ตลก ให้เข้ากับโทนของเรื่องได้เป็นอย่างดี



### ภาพประกอบ 64 แฟรงกี้และบรู๊ค ตัวละครในวันพีซ

ที่มา: <http://es.onepiece.wikia.com/wiki/Franky>

[http://one-piece\\_monkey-d-luffy.shonenblog.com/images-brook-c253671](http://one-piece_monkey-d-luffy.shonenblog.com/images-brook-c253671)

อาจกล่าวได้ว่าแนวทางการสร้างรูปลักษณ์ภายนอกให้กับกลุ่มตัวละครเอกในวันพีซไม่ได้เน้นการสร้างรูปร่างและสัดส่วนของตัวละครที่แตกต่างกันจนสุดขีด เพราะทุกตัวละครมีจุดร่วมกันคือความ “ผอม เปรี้ยว เรียว ยาว” ที่ค่อนข้างจะเกินจริง แต่เออิจิโร โอดะก็สามารถสร้างความรู้สึกแตกต่างให้เกิดขึ้นได้ผ่านการออกแบบรูปร่างของอวัยวะบนใบหน้า เสื้อผ้า ทรงผม และเครื่องประดับ ซึ่งแยกแยะออกเป็นตารางได้ดังนี้

ตัวละคร/ บทบาทบนเรือ	ลักษณะเด่นของบุคลิกภายนอก	ภาพลักษณ์ตัวละครที่เกิดจาก การสร้างบุคลิกภายนอก
ลูฟี่ / กัปตัน	รูปหน้าค่อนข้างกลม ตาโต ขอบสวมเสื้อแขนกุด มีกระดุม และกางเกงขาสั้นทรงหลวม มีหมวกฟางติดตัวตลอด ยึดแขนยึดขาได้ตั้งใจ	ดูเป็นคนง่าย สบาย อิศระ ไม่ยึดติด
ซันจิ/ก๊วก	ฉีกภาพก๊วกส่วนใหญ่ เพราะสวมสูทดำ และคิบบุหรืออยู่ตลอดเวลา ผอม เปรี้ยว ค่อนข้างหล่อแต่ถูกเบรกให้ดูตลกด้วยรูปร่าง “คิ้ว” ที่ม้วนงอ	ดูไม่เหมือนก๊วก เพราะหล่อ เท่ ใสสูทดำ แต่ก็ดูมีเป็นคนตลกแฝงผ่านคิ้วม้วนงอ
อุซป/พลปืน	ไม่หล่อ ไม่เท่ ด้วยรูปร่างใบหน้าค่อนข้างสี่เหลี่ยมเรียวยาว ผมหงิก ปากหนา จมูกยาวเกินจริง	ดูน่าสนใจเพราะการออกแบบที่ตรงกันข้ามกับความเท่แบบกลุ่มตัวเอก แกรมรูปร่างจมูกยังสะท้อน “นิสัยใจคอ” ภายในความช่างโกหก

ตัวละคร/ บทบาทบนเรือ	ลักษณะเด่นของบุคลิกภายนอก	ภาพลักษณ์ตัวละครที่เกิดจาก การสร้างบุคลิกภายนอก
นามิ/ต้นหน	รูปร่าง สัดส่วนสวยงามเหมือนนางแบบ ตาโต ผมสั้นสีส้มทอง มีรอยสัก	ดูน่ารัก กระฉับกระเฉง ว่องไว ขาด ใจถึง (เพราะมีรอยสัก)
โรบิน/นัก โบราณคดี	รูปร่างสวยงามเหมือนนางแบบ ผมสีดำสนิท สวมหมวกปีกกว้าง และชุดสีเข้มตลอดเวลา	ดูสวยแบบลึกลับ เย็นชา น่าค้นหา
ไซโล/นักดาบ	หล่อ สูงผอม ไหล่กว้าง สวมชุดแบบนักดาบ ตลอดเวลา และมีอาวุธคู่กายคือดาบ 3 เล่ม	ดูเป็นนักต่อสู้ หนักแน่น สุขุม
ซ็อบเปอร์/หมอ	ครึ่งคนครึ่งกวาง ร่างปกติเป็นกวางตัวเล็ก ตา กลมโต จมูกสีน้ำเงิน ยามแปลงร่างจะ กลายเป็นกวางยักษ์ที่มีท่อนบนเป็นกวาง ท่อน ล่างเป็นมนุษย์	ดู แต่ซ่อนความแข็งแกร่งไว้ภายใน
แฟรงก์/นายช่าง	ครึ่งมนุษย์ครึ่งหุ่นยนต์ คางเป็นรูปสามเหลี่ยม ใส่แว่นกันแดดเสมอ ตัวใหญ่กว่ามนุษย์ปกติ ชอบใส่กางเกงในตัวเดียว	ดูแสบ ซ่า กล้า บ้าบิ่น
บรู๊ค/นักดนตรี	โครงกระดูกเดินได้ ผมทรงแอฟโฟร	ดูบ้า บ๊อง ไม่น่ากลัวสมกับเป็นผี

### ตารางที่ 23 สรุปความแตกต่างด้านบุคลิกลักษณะภายนอกของกลุ่มตัวเอกในวันพีซ

#### 3.1.2 ความแตกต่างของนิสัยใจคอภายในของกลุ่มตัวละครเอก

แม้รูปร่างหน้าตาภายนอกอาจไม่แตกต่างกันจนเห็นได้ชัด แต่ลักษณะนิสัยใจคอ และความสามารถของกลุ่มตัวเอกนั้นแตกต่างกันอย่างมาก เริ่มจาก **ลูฟี่** ที่แม้หน้าตาไม่หล่อ ไม่เท รูปร่างไม่สูงใหญ่ หรือเก่งกาจอะไรเป็นพิเศษแต่นิสัยใจคอข้างในตัวเขากลับยิ่งใหญ่เกินตัว นั่นเพราะเขามีความมุ่งมั่นในการทำตามฝันการเป็นเจ้าแห่งโจรสลัดอย่างมาก เขาเชื่อใจผู้อื่นด้วยการ “เชื่อใจ” และยึดมั่นในคำว่า “มิตรภาพ” เขาจึงยอมตายเพื่อเพื่อนได้เสมอ ซึ่งด้วยคุณสมบัติข้างต้นนี้เองที่ทำให้เขาเหมาะสมกับการเป็นกัปตันและ “ลูฟี่” ผู้ได้รับการยอมรับจากลูกเรือทุกคน ส่วน **ซันจิ** หนุ่มหล่อ เท่ที่ใส่สูทอยู่ตลอดเวลา เป็นกึ่งผู้รักการทำอาหารเป็นชีวิตจิตใจ ความรักในการทำอาหารของเขาส่งผ่านการต่อสู้ที่ “ใช้แต่ขาเท่านั้น” (จนมีฉายาว่าซันจิขาดำ) นั่นเพราะเขาต้องรักษามือยิ่งชีพเพื่อใช้ในการประกอบอาหาร ซึ่งนอกจากเรื่องอาหารแล้วอีกสิ่งหนึ่งที่เขาสนใจคือ “ผู้หญิง” ดังนั้นยามต่อสู้กับผู้หญิง โดยเฉพาะสาวสวยจึงทำให้เขาต้องพ่ายแพ้อยู่เสมอ ด้าน **ไซโล** หนุ่มแสนหล่อเท่อีกคนผู้มุ่งมั่นในการเป็นนักดาบอันดับหนึ่งของโลก เขาไม่ค่อยพูดมากนัก จึงเป็นคนที่ดูสุขุมและเป็นที่วางใจของเพื่อนๆ ในยามต่อสู้

แต่วันพีชก็ไม่ได้มีแต่ตัวละครที่ให้ภาพของความเป็นวีรบุรุษ (ลูฟี่น้ำใจสูงส่ง ซันจิเป็นยอด กู๊ก หรือโซโลเป็นจอมดาบ) เพียงอย่างเดียว เพราะคนที่ เป็นจอมโกหก ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ ตรงกันข้ามกับความเป็นวีรบุรุษก็สามารถเป็นตัวละครในกลุ่มพระเอกได้เหมือนเช่น **อุซป** จอมโกหก นักแม่นปืนผู้ไม่เก่งและไม่กล้าเรื่องการต่อสู้ซึ่งๆ หน้าจึงถนัดในการซุ่มยิง เขามองว่าเรื่องโกหกช่วยหล่อเลี้ยงชีวิตผู้อื่นได้เหมือนเช่นที่เขาแต่งเรื่องพ่อผู้ไม่เคยกลับบ้านให้กับแม่ที่นอนป่วย ได้มีกำลังใจขึ้นมาอีกครั้ง ส่วน **นามิ** ก็เป็นสาวสวย แสบร่าเริงที่ไม่ได้มีไว้เพื่อสร้างฉากรักโรแมนติกกับตัวละครชาย เธอคือคนสำคัญยิ่งสำหรับชาว “เรือ” เพราะนามิคือต้นหนเรือที่เก่งกาจ ไม่แพ้ผู้ชาย แถมยังมีความสามารถในเรื่อง “ขโมย” (จนได้ฉายาว่าแมวขโมย) อีกด้วย ด้าน **โรบิน** ก็เป็นสาวสวยนักโบราณคดีประจำเรือแต่นิสัยตรงกันข้ามกับนามิ เพราะเธอช่างเงียบขรึมไม่ไว้วางใจผู้อื่นง่ายๆ เพราะถูกมองว่าเป็นปีศาจตั้งแต่เด็ก เนื่องจากฤทธิ์ของผลไม้ปีศาจที่ทำให้งอกอวัยวะต่างๆ ออกมาจากร่างกายได้ เธอจึงทำทุกอย่างเพื่อตัวเองด้วยการ “หักหลัง” คนทุกกลุ่มที่รับเธอเข้าเป็นพรรคพวก เพราะโรบินไม่เชื่อว่าจะมีใครที่ “ยอมรับ” ตัวตนของเธอ

ขณะที่ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์เต็มตัวอย่าง **ซอปเปอร์** (ครึ่งคนครึ่งกวาง) แม้จะดูใสซื่อ ซื่อ ตกใจ แต่ก็เป็นตัวละครที่ขาดไม่ได้สำหรับเรือโจรสลัด เพราะนี่คือ “หมอ” ตัวเล็กๆ คนหนึ่งผู้มีความฝันยิ่งใหญ่คือ “การรักษาคนไข้ได้ทุกโรค” และนอกจากฝีมือด้านการแพทย์แล้วเขายังช่วยเรื่องต่อสู้ด้วยการแปลงร่างเป็นกวางยักษ์ได้อีกด้วย ส่วน **แฟรงกี้** ช่างประจำเรือ ก็เป็นจอมบ้าบิ่น ถึงขนาดดัดแปลงตัวเองให้กลายเป็นหุ่นยนต์ (ครึ่งหน้าเป็นหุ่นยนต์ครึ่งหลังเป็นคน) แต่แม้จะดูห้าวห่ามอย่างไรเขากลับร้องให้ออกมาอย่างง่ายดายอยู่บ่อยครั้ง และในกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางก็ไม่ได้มีแค่นักต่อสู้ ต้นหน ช่าง กู๊ก หรือหมอเท่านั้น แต่ยังมีอาชีพที่หลากหลาย คนมองข้ามแต่ผู้เขียนอย่างเออิจิโระ โอดะมองว่าสำคัญนั่นก็คือ “นักดนตรี” โดยสร้างตัวละคร **บรูค** โคจรกระดุกผู้เล่นดนตรีได้ทุกชนิดเยี่ยงมืออาชีพขึ้นมา ซึ่งนอกจากจะสร้างความบันเทิงให้เพื่อนฝูงบนเรือด้วยการเล่นดนตรีแล้วเขายังชอบพูดมุขตลก (แต่ไม่ตลก) อีกด้วย

จากการสร้างบุคลิกให้กลุ่มตัวละครเอกมีความแตกต่าง และมีเรื่องราวเป็นของตัวเอง เช่นนี้จึงสะท้อนถึงการไตร่ตรองมาอย่างดีของผู้เขียนซึ่งทำให้ภาพรวมการออกแบบคาแร็คเตอร์ของวันพีชมีความครบถ้วน ขณะเดียวกันตัวละครแต่ละตัวก็มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยเช่นกัน

“ตัวละครวันพีชเด่นทุกตัวเพราะบุ๋มหลังซบซ้อน และเขาเล่าเรื่องได้ง่ายมาก เพราะมีพลังพิเศษที่พีร่มาก (ผลไม้ปีศาจ) บวกกับการคิดหน้าตา เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแปลกๆ ฉากเยอะ มันแสดงถึงการ “คิดทุกอย่าง” ของคนเขียน” (ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

“เขาสร้างปมตัวละครไม่ลึกมาก ทำความเข้าใจได้ง่าย เช่นเดียวกับดีไซเนอร์ที่ดูง่ายแต่ทุกตัวมีเอกลักษณ์หมด” (อีศเรศ ทองปัสโนว์ , สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

จากลักษณะนิสัยใจคอของกลุ่มตัวละครเอกทั้งหมด อาจสรุปให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจน พร้อมกับภาพรวมบุคลิกตัวละครทั้งภายนอกและภายในผ่านตารางด้านล่างดังนี้

ตัวละคร	ลักษณะเด่นของนิสัยภายใน	คาแร็คเตอร์โดยรวมทั้งภายนอกและภายใน
ลูฟี่	มุ่งมั่นในการเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด ว่าจริงเป็นผู้นำ มีน้ำใจ เชื่อใจเพื่อน ยอมตายเพื่อ “มิตรภาพ” สามารถยืดหดร่างกายได้ตามใจ	ตัวแทนเด็กวัยรุ่นที่ภายนอกดูธรรมดา แต่ทำเรื่องยิ่งใหญ่ได้สำเร็จเพราะความ มุ่งมั่น จริงใจ มีความเป็น “ลูฟี่” ที่ลูกน้องยอมถวายหัวให้เพราะความมีน้ำใจและเชื่อใจคนอื่น
ซันจิ	รักการทำอาหารเป็นชีวิตจิตใจ จึงใช้แต่ขาในการต่อสู้ไม่ยอมใช้มือ (เพราะต้องใช้ทำอาหาร) เจ้าชู้ เห็นผู้หญิงแล้วมักใจอ่อน	ตัวแทนหนุ่มเพลย์บอยแสนเท่ ซึ่งภาพภายนอกขัดกับความชอบที่ฝันอยากเป็นก๊ากมือหนึ่งของโลก
โซโล	มุ่งมั่นในการเป็นนักดาบอันดับหนึ่งของโลก สุขุม ไม่ค่อยพูดมากนัก	ตัวแทนหนุ่มหล่อ มุ่งมั่น เก่งกาจเรื่องต่อสู้
อุซป	ถนัดในการข่มขู่ และประดิษฐ์อุปกรณ์แปลกๆ มีชีวิตอยู่ได้ด้วยการโกหก มองว่าการเล่าเรื่องโกหกก็ช่วยหล่อเลี้ยงชีวิตผู้อื่นได้ และรักเพื่อน	ตัวแทนเด็กวัยรุ่นผู้ “ไม่เอาถ่าน” เพราะเป็นเด็กหนุ่มที่ไม่มีดีตามแบบที่สังคมชื่นชม (หน้าตาไม่ดี ไม่กล้าหาญ แถมชอบโกหก) แต่อย่างน้อยก็รักเพื่อน และชอบทำให้คนอื่นยิ้มได้
นามิ	ถนัดเรื่องขโมย ภายนอกเหมือนเห็นแก่เงิน แต่แท้จริงทำเพื่อครอบครัว เขาตัวรอดเก่ง มีความสามารถในการวาดแผนที่ จึงฝันจะเป็นนักเขียนแผนที่เดินเรือที่เก่งที่สุดในโลก	ตัวแทนวัยรุ่นสาวยุคใหม่ ที่สวย ฉลาด แต่ก็แอบอยู่ในที่ ทำหลายสิ่งที่คุณหญิงส่วนใหญ่ทำไม่ได้ (ต้นหนเรือ-หัวขโมย) และเสียสละเพื่อครอบครัว
โรบิน	เงียบ ขรึม ไม่ไว้วางใจผู้อื่น เพราะถูกมองว่าเป็นปีศาจตั้งแต่เด็ก เนื่องจากฤทธิ์ของผลไม้ปีศาจที่ทำให้งอกอวัยวะออกจากร่างกายได้ เรียบเก่ง ฝันจะค้นหาประวัติศาสตร์ที่แท้จริงของโลกโจรสลัด	ตัวแทนคนชายขอบที่แม้จะเป็นสาวสวย มีความรู้ แต่ไม่มีพื้นที่ยืนในสังคม เพราะความแปลกประหลาดของร่างกาย
ซ็อบเปอร์	ฝันจะเป็นหมอที่รักษาได้ทุกโรค ชื่อ ซ็อบาย	ตัวแทนคนตัวเล็กๆ คนชายขอบผู้ไร้ชื่อ (ครั้งคนครึ่งกวาง เข้าไม่ได้ทั้งคนทั้งกวาง) แต่แม้ตัวเล็กก็มีฝันยิ่งใหญ่ จิตใจบริสุทธิ์อยากเป็นหมอรักษาทุกคน

ตัวละคร	ลักษณะเด่นของนิสัยภายใน	คาแร็คเตอร์โดยรวมทั้งภายนอกและภายใน
แฟรงก์	บ้าบิ่น แต่ร้องไห้ง่าย เก่งเรื่องเครื่องยนต์ กลไก	ตัวแทนหนุ่มหัวท้อทำอะไรไม่ยั้งคิด แต่แม้จะดูกล้าหาญกลับอ่อนไหวง่ายและร้องไห้อยู่บ่อยครั้ง
บรู๊ค	เล่นดนตรีได้ทุกชนิดเยี่ยงมืออาชีพ ตัวเบา จิ้งกระดูกได้สูง ชอบพูดมุขตลกแต่ไม่ตลก	ตัวแทนศิลปิน ผู้สร้างความสุขแก่คนรอบข้างด้วยเสียงดนตรี และมุขตลก

#### ตารางที่ 24 สรุปความแตกต่างคาแร็คเตอร์ของกลุ่มตัวเอกวันพีซ

อาจกล่าวได้ว่าการสร้างคาแร็คเตอร์ของตัวละครเอกทั้ง 9 ตัวถูกกำหนดให้แตกต่างกันอย่างชัดเจนด้วย “บทบาทหน้าที่” บนเรือโจรสลัดตั้งแต่ต้น โดยรูปลักษณ์ภายนอกตัวละครไม่ได้แตกต่างกันมากนัก เพราะมีจุดร่วมที่ความผอมเพรียว เรียวยาวของร่างกายคล้ายคลึงกัน วัยใกล้เคียงกัน (ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นระหว่าง 15-19 ปี ยกเว้นโรบิน แฟรงก์และบรู๊ค) แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือนิสัยใจคอที่ผู้เขียนสร้างตัวละครกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางให้เป็นภาพแทนของเด็กวัยรุ่นในสังคม ซึ่งไม่ได้มีแต่ลักษณะของตัวละครที่สังคมให้คุณค่าว่า “ดี” (เช่นเด็กเรียน มีน้ำใจ กตัญญูเช่นลูฟี่ หรือเก่งในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ดีเช่นซันจิเก่งทำอาหารและโซโลเก่งฟันดาบ) เท่านั้น แต่ยังสร้างภาพแทนของวัยรุ่นอีกมากที่ “แปลกแยก” “ไม่เหมือนใคร” เช่นตัวละครที่รูปร่างครึ่งคนครึ่งกวางอย่างซ็อบเปอร์ที่ไม่มีใครรับเข้าเป็นพรรคพวกเว้นแต่ลูฟี่ หรือกระทั่งตัวละครที่มีนิสัยที่คนในสังคมส่วนใหญ่ประณามเหมือนเช่น “จอมโกหก” อย่างอุซุบ “แมวขโมย” ที่ทำทุกอย่างเพื่อเงินอย่างนามิ หรือ “จอมทรยศ” หักหลังคนอื่นอย่างไร้ปม แต่ตัวละครที่มีคุณลักษณะด้านลบเหล่านี้ต่างก็มีเหตุผลในการกระทำทั้งสิ้น อุซุบโกหกเพื่อหล่อเลี้ยงกำลังใจให้แม่และเพื่อน นามิขโมยของคนอื่นเพื่อหาเงินมาปลดแอกอิสรภาพให้ครอบครัว และโรบินหักหลังคนอื่นเพราะไม่เคยได้รับความ “เชื่อใจ” จากใครเลยในชีวิต

การสร้างตัวละครเอกให้เป็น “กลุ่มวัยรุ่น” ที่มีอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งนอกจากจะแตกต่างกันทั้งรูปร่างหน้าตา ความฝัน และความสามารถที่มีทั้งด้านบวกและด้านลบเหล่านี้นอกจากจะทำให้เรื่องราวมีสีสันมากขึ้นแล้วยังทำให้ตัวละครของวันพีซเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างหลากหลายในสังคมได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

“ตัวละครเอกทุกคนในวันพีซแตกต่างกันชัดเจน เพราะมีจิตบนเรือตั้งคาแร็คเตอร์ออกมา แต่ถึงจะต่างยังไงก็มีจุดร่วมที่ความเฮฮา ความเพี้ยน และไม่ต้องเท่เสมอไป มีอะไรหลุดๆ บ้าง ทำให้เป็นตัวละครกลมๆ ไม่มีแค่มิติเดียว” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

“วันพีซมีตัวละครหลากหลาย มีความเป็นตัวตน ไม่ซ้ำกัน เพราะไม่มีคู่ตรงกันซ้ำเหมือน นารูโตะที่วางเมน (main) ไว้สองฝั่ง ชาว-ดำ นารูโตะ-ซาสึเกะ ส่วนตัวละครอื่นๆ ในนารูโตะก็แค่ เกาะรายรอบตัวหลัก ทำให้ความหลากหลายน้อยกว่าวันพีซ” (อิศเรศ ทองปัสโกณวิ , สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

### 3.1.3 ความแตกต่างของตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ตัวเอก

ในขณะที่กลุ่มตัวละครเอกในวันพีซไม่ได้เน้นการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกให้แตกต่างกันมากนัก (เฉพาะตัวละครที่เป็นมนุษย์ ไม่นับตัวละครอมมนุษย์) แต่ตัวละครผู้ร้าย และตัวละครประกอบอื่นๆ กลับออกแบบอย่างหลากหลาย เพราะในเรื่องได้กล่าวถึงโลกแห่งโจรสลัดที่มีหลากหลายเผ่าพันธุ์ ทั้งยักษ์ เจ็ก หรือเทพ ฯลฯ แต่ตัวละครโดยส่วนใหญ่ยังมีรูปลักษณ์ใกล้เคียง “มนุษย์” เพียงแต่ผู้เขียนเลือกจะวาดสัดส่วนตัวละครที่ผิดไปจากขนาดของคนปกติ และเพิ่มความดึงดูดด้วยการออกแบบเสื้อผ้า ทรงผม และเครื่องแต่งกายแทน โดยตัวละครผู้ร้าย และตัวละครประกอบที่น่าสนใจมีดังนี้

- ตัวตลก บากี้: ตัวละครประเภทฮีโร่หลอกหลวง

ในโลกแห่งโจรสลัดคนที่สามารถเป็นกัปตันได้มักต้องเก่งกาจด้านฝีมือต่อสู้ หรือไม่ก็ต้องมีคุณธรรมประจำใจที่น่าเชื่อถือ แต่ “บากี้” กัปตันของกลุ่มโจรสลัดบากี้กลับเป็นกัปตันเพียงคนเดียวที่ดูอ่อนแอ แม้จะมีพลังของผลปีศาจ “ผลแยกร่าง” ที่สามารถแยกชิ้นส่วนร่างกายและควบคุมทุกส่วนที่แยกได้ในระยะไกล แต่เขากลับไม่ชอบต่อสู้ แต่ชอบ “หนีเอาตัวรอด” อยู่เสมอ แถมยังไม่ได้มีคุณธรรมใดให้น่าเคารพอีกด้วย คติประจำตัวของบากี้คือ “ชื่อเสียงหรือพลังกำลังจะสำคัญอะไร แผนที่ดีสมบัติสำคัญ”

แต่ด้วยบุญเก่าที่เคยเป็นอดีตลูกเรือของเจ้าแห่งโจรสลัดในตำนานอย่างโกลด์ โรเจอร์ และรู้จักกับแซงคูส คนดังในโลกโจรสลัดที่ถูกยกย่องว่าเป็น 1 ใน 4 จักรพรรดิผู้ยิ่งใหญ่ อีกทั้งเทพเจ้าแห่งโชคชะตายืนอยู่ข้างเขา จึงทำให้บากี้กลายเป็นฮีโร่ที่ได้รับการยอมรับในโลกโจรสลัด จากเหตุการณ์ที่เขาจำใจร่วมกับพระเอกอย่างลูฟี่ (ซึ่งบากี้ตามล่าล้างแค้นอยู่) แหกคุกนรกได้สมุทร “อิมเพลดาวน์” ซึ่งแม้บากี้จะไม่ได้ใช้ฝีมือในการต่อสู้โค่นล้มผู้คุม (แท้จริงเป็นฝีมือของลูฟี่ และนักโทษคนอื่นๆ ช่วยกันต่อสู้มากกว่า) แต่โชคชะตากลับทำให้นักโทษที่อยู่ในคุกเชื่อว่าบากี้เป็นได้ใหญ่ใหญ่ในการแหกคุกครั้งประวัติศาสตร์ครั้งนี้จนได้รับการยกย่องว่าเป็น “วีรบุรุษ” ที่ช่วยปลดแอกอิสรภาพให้กับเหล่านักโทษ

ตัวละครกัปตันเรือแบบบากี้ ที่ไม่ได้เก่งกล้า หรือมีคุณธรรมน้ำมิตรอะไร แถมยังเห็นแก่เงินด้วยซ้ำไปแต่กลับกลายเป็น “วีรบุรุษ” ในสายตาของผู้อื่น ขณะที่วีรบุรุษตัวจริงอย่างลูฟี่ กลับถูก

มองข้ามไปนั่นทำให้ตัวละครตัวนี้แสดงถึงสัจธรรมเรื่องโชคชะตา และวาสนาของคนเราในโลกแห่งความเป็นจริงที่ยังคงมี “ฮีโร่ปลอม” ที่อาจเกิดจากความเข้าใจผิดของคนอื่น จากภูมิหลังที่สั่งสมความดีงามกันมา หรืออาจเกิดจากการสร้างภาพมายาขึ้นเอง แต่แน่นอนว่าคนที่รู้ว่าเราเป็นใครได้ดีที่สุดก็คือตัวเราเอง ซึ่งบาก็ได้กุมความลับเอาไว้ว่าฮีโร่ที่แท้จริงคือลูฟี่คู่ปรับของเขาต่างหาก การที่โชคชะตาเล่นตลกให้บาก็ต้องยอมรับในความเป็นวีรบุรุษที่เกิดจากฝีมือของคนที่เขาเกลียดชังอย่างลูฟี่ด้วยแล้วนั่นยิ่งทำให้คนอ่านทั้งขำแต่ก็ขำขึ้นกับเหตุการณ์จับพลัดจับผลูที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวนี้ และนั่นก็ทำให้เรื่องราวของเขาสมกับฉายา “ตัวตลก บากี้” และสอดคล้องกับบุคลิกที่ชอบแต่งเป็นตัวตลกจุกแฉ่งขึ้นมาจริงๆ



ภาพประกอบ 65 ตัวตลกบากี้

ที่มา: [http://onepiece.wikia.com/wiki/Buggy%27s\\_Crew:\\_After\\_the\\_Battle!](http://onepiece.wikia.com/wiki/Buggy%27s_Crew:_After_the_Battle!)

- บทสำคัญของตัวละครเพศที่ 3

อาจกล่าวได้ว่าในวันพีซให้ความสำคัญกับตัวละคร “เพศที่ 3” อย่างมาก เพราะมีตัวละครเพศชายที่แต่งเป็นหญิงถึง 2 ตัวที่ได้รับบทสำคัญนั่นคือ **มิสเตอร์ทูว์ บอน เคร** สาวประเภทสองร่างผอมบางที่เคยเป็นสมาชิกขององค์กรบาสก์ออกเวิร์คส์ซึ่งเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับกลุ่มพระเอกมาก่อน ความน่าจดจำของมิสเตอร์ทูว์ ไม่ได้เกิดจากการสร้างความสามารถในการลอกเลียนแบบผู้อื่นได้เหมือนร้อยเปอร์เซ็นต์เท่านั้น แต่เกิดจากการสร้างบุคลิกภายนอกให้ขัดแย้งกับนิสัยใจคอภายใน นั่นคือแม้จะชอบใส่ชุดแสนหวานแบบบัลเล่ต์คล้ายหงส์สีชมพู ทำผมหน้าม้าสั้นเต๋อ และทาลิปสติกแดงล้ำขอบปากแบบสาวจอมแพชั่น แต่นิสัยใจคอของมิสเตอร์ทูว์นั้นน่านับถือเสียยิ่งกว่าชายอกสามศอก เพราะ “วิถีทะเล” ในแบบของเขาที่ประกาศออกมา



อย่างชัดเจนก็คือการให้ความสำคัญใน “มิตรภาพ” ดังนั้นด้วยความเชื่อใจกันและกันของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางจึงทำให้มิสเตอร์ทูว์นับถือลูฟี่ และหันมาช่วยเหลื่อลูฟี่ในการแหกคุกได้สมุทธิมิเพลดาวจนถึงขั้นยอมสละชีวิตตัวเองเลยทีเดียว

ส่วนตัวละครเพศชายแต่งหญิงอีกคนหนึ่งในวันพีซก็คือ **เอ็มเพริโอ อิวานคอฟ** มือขวาของนักปฏิวัติตราก้อน อาชญากรอันดับหนึ่งของโลก (เพราะตั้งตัวจะโค่นล้มรัฐบาลโลกที่กุมอำนาจในโลกโจรสลัด) ความโดดเด่นของตัวละครตัวนี้อันดับแรกต้องสะดุดที่ใบหน้าขนาดใหญ่เกินตัว ขนตายาว ปากกว้าง และผมทรงแอฟโฟรสีม่วง เขามีความสามารถในการเปลี่ยนฮอร์โมนในร่างกายสิ่งมีชีวิตทุกชนิด มีอารมณ์ขันและชอบหลอกผู้อื่น อิวานคอฟมีความสำคัญในโลกโจรสลัดด้วยการเป็นราชินีแห่งราชอาณาจักรคามาคะ(อาณาจักรทะเล) และเป็นผู้อก่อตั้งกลุ่มนิวกามาแลนด์ หรือกลุ่มที่ก้าวข้ามการแบ่งแยกเพศ เพราะผู้ชายบางคนก็เป็นผู้หญิง ส่วนผู้หญิงบางคนก็เป็นผู้ชาย นอกจากนี้ยังมีความสามารถด้านการต่อสู้สูงมาก แถมยังมีบทบาทสำคัญช่วยฟื้นฟูพลังให้ลูฟี่ได้อย่างปาฏิหาริย์สมกับฉายาบุรุษแห่งปาฏิหาริย์อีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นยืนยันได้ดีว่าเออิจิโระ โอดะยกย่อง “เพศที่ 3” โดยสะท้อนผ่านตัวละครมิสเตอร์ทูว์ และอิวานคอฟ เพราะทั้งสองถูกกล่าวถึงในเชิงบวก ด้วยการสร้างความสามารถด้านการต่อสู้ นิสัยความมีน้ำใจที่ยอมสละชีวิตช่วยเหลื่อพระเอกอย่างลูฟี่ รวมทั้งการเป็นผู้นำของกลุ่มเพศที่ 3 ที่กลายมาเป็นเผ่าพันธุ์ใหม่ที่ได้รับการยอมรับในโลกโจรสลัด ซึ่งการสร้างตัวละครเพศที่ 3 ซึ่งไม่ได้มีดีแค่ตลก แต่ยังมีนิสัยดี แคมเก่งกาจ และได้รับการยอมรับจากสังคมเช่นนี้ นอกจากจะเป็นการสร้างความแตกต่างหลากหลายของตัวละครที่สะท้อน-เข้าถึงความแตกต่างหลากหลายของคนเราในโลกปัจจุบันได้ในแบบที่หาได้ยากในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นๆ แล้วยังช่วยยกระดับสถานะทางสังคมของเพศที่ 3 ให้สูงขึ้นอีกด้วย



ภาพประกอบ 66 มิสเตอร์ทูว์และอิวานคอฟ (เพศที่ 3 ในวันพีซ)

ที่มา: <http://www.crunchyroll.com/forumtopic-361104/any-gay-anime-char?pg=7>

<http://www.tvchannelsfree.com/tvshows/780/one-piece/48.html>

นอกจากตัวละครประเภทไซโคชะตาเล่นตลกอย่างบ้าๆ และตัวละครเพศที่ 3 ในวันพีซแล้ว ยังมีตัวละครที่แปลก และแตกต่างด้านรูปลักษณ์ภายนอกอีกมากมาย เพราะด้วยโลกแห่งโจรสลัดที่มีหลากหลายพันธุ์ จึงเกิดตัวละครที่ทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึงได้เสมอ ซึ่งอาจแยกแยะได้ดังนี้

- ตัวร้ายแบบน่าเกลียดน่ากลัว

ตัวร้ายที่แค่เห็นหน้าก็รู้ว่าร้ายมีหลายคนด้วยกัน โดยเฉพาะกลุ่มของ 7 เทพโจรสลัด โจรสลัดมากฝีมือ (ที่แท้จริงแล้วเป็นสุนัขรับใช้รัฐบาลโลกในการปล้นสะดมผู้อื่นแล้วแบ่งเปอร์เซ็นต์ให้รัฐบาล) ซึ่งประกอบด้วย “หนวดดำ” มาเซล ดี ทีซ ที่หน้าตาค่อนข้างอัปลักษณ์ ปากกว้าง ฟันหัก จมูกงอ และเคราดำอันเป็นเอกลักษณ์ และมีรูปร่างใหญ่โต สูงกว่า 3 เมตร มีความสามารถดูดกลิ่นทุกสิ่งจึงดูพลังจากผลปีศาจของผู้อื่นมาเป็นของตนได้ หรือ “ราชาแห่งทะเลลึก” เก็กโค โมเลีย มนุษย์ที่รูปร่างคล้ายหอมหัวใหญ่ หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว มีเขา 2 อันที่ข้างหน้าผาก มีหู จมูก และฟันแหลม และมีรูปร่างสูงถึงกว่า 6 เมตร เขาสามารถนำเอาผู้อื่นมาใส่ร่างของตนเพื่อให้ได้ความสามารถพิเศษของคนคนนั้น และทั้งคู่ต่างมีเป้าหมายเป็นเจ้าของโจรสลัดเหมือนกันโดยหนวดดำนั้นหวังจะปกครองผู้คนด้วยความกลัว ส่วนโมเลียก็หวังจะปกครองผู้คนด้วยความเกลียดชังและฟังเพียงลูกน้องคือเหล่าซอมบี้ที่ถูกปลุกให้ฟื้นคืนชีพอีกครั้ง

จะเห็นได้ว่าตัวละครร่างใหญ่ยักษ์ หน้าตาอัปลักษณ์ และสีดำซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่คนส่วนใหญ่รับรู้ว่าเป็นสิ่งน่ากลัว ไม่ได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างตัวละครร้ายอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับที่กำหนดความสามารถพิเศษของทั้งคู่ที่ต้อง “ขโมย” ความสามารถของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ลักษณะเหล่านี้ล้วนบ่งบอกความเป็น “ตัวร้าย” ได้เป็นอย่างดี แต่ไม่ว่าจะมีความชั่วร้ายเหมือนกันอย่างไรแต่ลักษณะนิสัยใจคอของทั้งคู่ก็ยังคงแตกต่างกันซึ่งทำให้ตัวละครร้ายเหล่านี้ล้วนมีเอกลักษณ์ในตัวเอง เช่นหนวดดำนั้นแม้จะเป็นจอมตะกละที่หิวโหยในทุกสิ่ง ทั้งอาหาร ลาภยศ เงินทอง จนสามารถฆ่าคนได้ไม่เลือกหน้าเพื่อประโยชน์ของตน แต่บางครั้งเขาก็ดูเหมือนจะซื่อซลาด และช่างอดทนอดกลั้นจนยากจะคาดเดาการกระทำ ส่วนโมเลียก็เป็นจอมเกลียดชังจึงอาศัยพลังของตนยึดพลังของคนอื่นเพื่อสร้างความสุขสบายให้กับตนเอง



### ภาพประกอบ 67 ตัวละครร้าย “หนวดดำ” และ “โมเลีย” ในวันพีซ

ที่มา: <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=1136543>

<http://www.pastelhouse.net/vote/onepiece/formvoteonepiece.php>

- ตัวละครประหลาด: ครึ่งคนครึ่งสัตว์

เนื่องจากในวันพีซมีผลไม้ปีศาจสายโซออนซึ่งทำให้ผู้ที่กินเข้าไปสามารถแปลงเป็นมนุษย์หรือสัตว์ชนิดนั้นๆ ได้ ตัวละครในเรื่องจึงมีรูปลักษณะแปลกตา (เหมือนเช่นซ็อบเปอร์ กวางน้อยที่กินผลมนุษย์เข้าไปจึงมีร่างแปลงเป็นทั้งกวางและทั้งมนุษย์) เช่น จาคา ซึ่งกินผลอินุอินุ (จิ้งจอก) เข้าไปจึงมีร่างแปลงเป็นกึ่งมนุษย์กึ่งจิ้งจอก หรือคาคุซึ่งกินโมเดลยิราฟเข้าไปจึงมีใบหน้าเป็น คนแต่จมูกยื่นยาวแบบยีราฟ ซึ่งการสร้างตัวละครประเภทสัตว์เช่นนี้แม้จะไม่ใช่ว่าเรื่องใหม่สำหรับการตูนแนวต่อสู้แฟนตาซี แต่การสร้างเงื่อนไขให้มนุษย์ผสมร่างกับสัตว์ หลากหลายชนิดเช่นนี้ก็สร้างความน่าสนใจได้เช่นกัน เพราะด้วยลักษณะของสัตว์หลากหลายชนิดจึงทำให้คนอ่านก็สนุกสนานไปกับการคาดเดารูปร่าง หน้าตาของผู้ที่กินผลไม้ปีศาจสายโซออนเข้าไป

- ตัวละครสุดเท่

หากไม่นับตัวละครอย่างโซโลซึ่งเป็นยอดนักดาบสุดหล่อ รูปร่างดีของกลุ่มพระเอก หรือพี่ชายต่างสายเลือดของลูฟี่อย่างโปโตกัส ดี เอส ที่ตายไปแล้ว ในเรื่องวันพีซก็แทบจะหาตัวละครที่ดูหล่อสมบุรณ์แบบได้ยากยิ่ง ตัวละครชาย (ฝ่ายดี) ในวันพีซจึงไม่ได้เน้นแค่หน้าตา หรือรูปร่างที่หล่อเหลา แต่เน้นไปที่ความสามารถ ความคิด นิสัยใจคอ และการกระทำที่ทำให้ตัวละครไม่หล่อ แต่ก็ดูเท่ สมชายชาติตรีให้สอดคล้องกับเรื่องราวแบบโจรสลัด ซึ่งตัวละครที่ดู “เท่” ในเรื่องนี้ก็มีความโดดเด่น แตกต่างกันไปเช่น **แซงคุส ผมแดง** 1 ใน 4 จักรพรรดิที่โจรสลัดยอมรับว่ายากจะต่อกรด้วย ความเท่ของแซงคุสไม่ใช่เกิดจากหน้าตาที่หล่อเหลา เพลงดาบหรือการมีพลังจิตคุกคามผู้อื่นในระดับสูง แต่เกิดจากการกระทำที่เปิดตัวเขาด้วยการยอม “สละแขนซ้าย” ให้กับลู

ที่ตั้งแต่ต้นเรื่อง ทั้งๆ ที่เขาเป็นโจรสลัดหน้าใหม่ไฟแรงในเวลานั้นแต่กลับยอมเสียแขนให้กับเด็กอมมือที่ไม่ได้สนิทสนมกันเป็นพิเศษ (ลูฟี่ในวัยที่ยังไม่ได้เป็นโจรสลัด) จนทำให้แซงคูสคือต้นแบบการเป็นโจรสลัดของลูฟี่ โดยแซงคูสกล่าวถึงปรัชญาในการใช้ชีวิตของเขาว่า "คนที่ได้ลิ้มรสทั้งชัยชนะและความพ่ายแพ้เท่านั้นถึงจะเรียกได้ว่าเป็นลูกผู้ชายที่แท้จริง...ถึงแม้จะหมายถึงการวิ่งหนี และการเสีย น้ำตาก็ตาม"



ภาพประกอบ 68 แซงคูส ผมแดง ในวันพีซ

ที่มา:<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2012/05/A12103328/A12103328.htm>

หรืออีกตัวละครฝ่ายดีอย่าง**เอ็ดวาร์ด นิวเกต** ฉายา “**หนวดขาว**” 1 ใน 4 จักรพรรดิเช่นกัน เขามีหนวดสีขาวรูปร่างคล้ายพระจันทร์เสี้ยวขนาดใหญ่เกินตัว ร่างกายใหญ่โตผิดมนุษย์ และมักจะไม่สวมเสื้อโชว์รอยสักที่เป็นสัญลักษณ์หนวดขาวด้านหลัง เป็นคนร่าเริง ความเท่ของเขานอกจากจะเป็นโจรสลัดที่ใช้ความสามารถจากผลปีศาจในทาง “ตั้งรับ” คือใช้เป็นเกราะป้องกันการโจมตีของผู้อื่น (ไม่เริ่มทำร้ายใครก่อน) ยังผิดแผกจากโจรสลัดอื่นๆ ตรงที่ไม่สนใจในทรัพย์สินสมบัติ เงินทอง แต่สิ่งล้ำค่าสำหรับเขาคือสิ่งที่ให้คุณค่าทางจิตใจเพราะเชื่อว่าเมื่อได้มาแล้วจะไม่มีการแย่งมันไปได้ตลอดกาล

- ตัวละครหญิง: สวยประหาร

ไม่มีตัวละครผู้หญิงคนไหนเลยในวันพีซที่มีนิสัยอ่อนแอ เรียบร้อย เพราะตัวละครส่วน

ใหญ่ นอกจากจะแข็งแรง และมีความสามารถด้านการต่อสู้แล้วยังสวยแบบนางร้ายที่เต็มไปด้วย เล่ห์เหลี่ยม มารยา (ไม่เว้นแม้กระทั่งตัวละครหญิงที่อยู่ฝ่ายพระเอกอย่างนามิและโรบินตามที่กล่าวไปแล้ว) เช่น **โบอา แฮนค็อก** เธอเป็นสมาชิกเพียงคนเดียวของ 7 เทพโจรสลัดที่เป็นผู้หญิง แถมยังเป็นหญิงสาวที่สวยงามเสียด้วย แฮนค็อกมีขาเรียวยาว รูปร่างสมส่วน ผมหาดยาว มีความสามารถจากผลหลงไหลในการทำให้ทุกคนที่สบตากับเธอรู้สึกหลงไหลจนยอมทำทุกสิ่งให้ได้ ดังนั้นจึงติดนิสัยเจ้าอารมณ์ เอาแต่ใจตนเอง และหยิ่งผยอง เธอเชื่อว่าแม้จะทำผิดหนักหนาแค่ไหนใครๆ ก็ต้องให้อภัยเพราะความสวยของเธอ

หรือ **เลดี้อัลบีต้า** เธอมีหน้าตาสวยงาม ผมหาดยาว รูปร่างงดงามเหมือนนางแบบหนังสือ ปลูกใจเสียป่า (คล้ายคลึงกับแฮนค็อกมาก) เธอเป็นคู่ต่อสู้ของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางที่ไม่ได้มีดีแค่สวยและเซ็กซี่น่ามองเพียงอย่างเดียวแต่มีความสามารถด้านการป้องกันการโจมตีของผู้อื่นจากฤทธิ์ของผลสุเบะสุเบะ ที่ทำให้ผิวหนังเนียนนุ่ม จนทำให้อาวุธไหลผ่านตัวไปได้

ส่วน **นาวาเอก ฮินะ** สาวสวย ประจำกองทัพเรือ ก็เป็นทหารเรือหญิงเพียงไม่กี่คนที่มียศสูง รูปลักษณ์ของเธอสะท้อนความเปรี้ยวซ่าด้วยผมสีชมพูยาว ชอบทาลิปสติกสีแดงสด และสูบบุหรี่จัดมาก เธอเป็นคนจริงจังและไม่เคยกลัวใคร นอกจากนี้ยังมีความสามารถจากผลโอริโอริ ที่หากมีสิ่งใดกระทบตัว จะสามารถสร้างทรงขังล้อมสิ่งนั้นได้ และด้วยรูปร่างหน้าตาสวยงามของฮินะนี่เองที่ทำให้เธอทำงานลุล่วงด้วยดีเพราะผู้ใต้บังคับบัญชายอมถวายชีวิตเพื่อขอเพียงได้อยู่ในกองทัพกับเธอ



ภาพประกอบ 69 ตัวละครหญิงเลดี้ อัลบีต้า และนาวาเอกฮินะในวันพีซ

<http://onepiece.wikia.com/wiki/Alvida>

<http://writer.dek-d.com/dek-d/writer/viewlongc.php?id=615513&chapter=18>

อาจกล่าวได้ว่าตัวละครหญิงในวันพีชมีจุดร่วมคือ "รูปร่าง หน้าตาดี" เป็นอันดับแรก แต่ทุกตัวละครกลับไม่ได้มีความโดดเด่นแค่เพียงความสวยงามเท่านั้น เพราะทุกคนมีความสามารถพิเศษบางอย่าง (จากผลปีศาจ) จนทำให้ตัวละครผู้หญิงที่ปรากฏในวันพีชจะไม่ใช่นางงามธรรมดาที่ไร้ฝีมือ แต่สามารถต่อสู้ และอยู่รอดในโลกโจรสลัดได้อย่างสง่างามเฉยทุกคน

จากตัวละครทั้งหมดในวันพีช ทั้งตัวเอก ผู้ร้าย ตัวประกอบ คงพอทำให้เห็นว่าทุกตัวแตกต่างกันอย่างมาก ซึ่งแท้จริงแล้วยังมีอีกหลายตัวละครที่น่าสนใจ และมีเอกลักษณ์ของตนเอง เพราะเพียงแค่พลังจากผลปีศาจก็สามารถสร้างความแตกต่างได้อย่างมากแล้ว ดังนั้นแนวทางการสร้างตัวละครของวันพีชจึงเน้นความหลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับการสร้างโลกแห่งโจรสลัดที่สามารถเนรมิตตัวละครที่หลุดโลกเพียงใดก็ได้ เราจึงสามารถพบเจอทั้งหนุ่มเท่ สาวเก่ง เพศที่ 3 ยักษ์ เงือก ปีศาจ หรือแม้กระทั่งไซบอร์กได้ในโลกแห่งวันพีช

### 3.2 นินจาคาถา

ด้วยเรื่องราวที่เกี่ยวกับ "นินจา" การออกแบบคาแร็คเตอร์ของตัวละครในนินจาคาถาโดยรวมทั้งรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยใจคอจึงเน้นตัวละครในทิศทางเดียวกันคือความ "มีดหม่น" ของจิตใจ ความคิด ภูมิหลัง รวมทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แต่ในความมีดทึมที่สะท้อนความเป็นนินจาที่ดูลึกซึ้งนั้นมีความแตกต่างหลากหลายกันดังนี้

#### 3.2.1 ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเอก

กลุ่มตัวละครเอกในนินจาคาถา ก็คือกลุ่มนินจาหมู่บ้านโคโนฮะของพระเอก อย่างนารูโตะซึ่งเติบโตมาด้วยกันตั้งแต่การเป็นนักเรียนนินจาและออกทำภารกิจร่วมกันเป็นทีม ดังนั้นความแตกต่างของตัวละครจึงเกิดขึ้นโดย "ทีม" เป็นตัวกำหนดในเบื้องต้น เพราะในแต่ละทีมต้องมีนินจาที่มีความสามารถแตกต่างกันเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ ซึ่งตัวละครที่โดดเด่นในด้านการออกแบบบุคลิกภายนอกจึงเน้นไปที่การสร้าง "ความสามารถ" หรือ "พรสวรรค์" ของแต่ละคนดังนี้

##### -ตัวละครจอมวางแผน

ในวันพีชตัวละครฝั่งตัวเอกไม่มีใครที่ดูเป็น "จอมวางแผน" หรือ "มันสมอง" ของกลุ่มเลย ทุกตัวละครสมกับเป็น "โจรสลัด" ที่มีอิสระในความคิด และเดินเรือไปตามอารมณ์ (แม้จะมีเป้าหมายหลักอย่างการเดินเรือเข้าสู่แกรนด์ไลน์ แต่ก็สามารถแวะช่วยเหลือผู้อื่น หรือค้นหาเกาะแปลกๆ ในระหว่างทางตามความสนุกของกัปตันอย่างลูฟี่) แต่ด้วยเรื่องราวที่ให้บริการภาคลึกซึ้งในนินจาคาถา จึงเกิดตัวละครฝั่งตัวเอกที่เก่งกาจเรื่องการวางแผนอย่าง **นารา ซิกามารุ** ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญยิ่งของทีมยามที่ต้องปฏิบัติภารกิจเพื่อช่วยวิเคราะห์สถานการณ์การต่อสู้กับ

นินจาหมู่บ้านอื่นๆ ว่าควรตั้งรับ โจมตี ถอยหนี หรือวางแผนการใช้คนในที่มต่อสู้อย่างไรให้ได้เปรียบที่สุด ชิคามารูเป็นเด็กวัยรุ่นร่างสูง ผอม รวบผมยาวดำ นิ่งเฉย และในขณะที่ตัวละครในเรื่องนี้เต็มไปด้วยเป้าหมายการเป็นสุดยอดนินจา หรือการปกครองโลกแห่งนินจา แต่ชิคามารูกลับเป็นคนเรียบง่าย เรื่อยๆ ไม่ได้มีเป้าหมายยิ่งใหญ่เหมือนคนอื่นๆ สิ่งที่โดดเด่นของชิคามารูนอกจากจะมีความสามารถประจำตระกูลที่ควบคุมเงาได้แล้วความเป็นคนนิ่งเฉย ไม่มุ่งมั่นเอาชนะใครกลับกลายเป็นเรื่องดีที่ทำให้เป็นตัวละครที่ “นิ่งที่สุด” คนหนึ่ง (จนเกือบเรียกได้ว่า “เฉื่อยชา”) จนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และวางแผนการต่อสู้ได้อย่างเหลือเชื่อจนพลิกผันทำให้นินจาจากหมู่บ้านโคโนฮะรอดตายมาได้หลายครั้ง และในการสอบจูนิน (เลื่อนขั้นนินจา) แม้ว่าเขาจะขอยอมแพ้ไปเองเพราะเพื่อที่จะสู้กับผู้หญิง (เพราะพ่อของเขาสอนให้เคารพผู้หญิง) แต่คณะกรรมการกลับเห็นความฉลาดเฉลียวของเขา จนสอบผ่านเป็นจูนินในที่สุด



ภาพประกอบ 70 ชิคามารู ตัวละครจอมวางแผนในนินจาคาถา

ที่มา: <http://atcloud.com/stories/21167>

- ตัวละครประเภทนินจาพรสวรรค์

ทุกๆ ตระกูลนินจาจะมีความลับเรื่องความสามารถพิเศษประจำตระกูล หรือ “ขีดจำกัดสายเลือด” หรืออาจเรียกได้ว่าพรสวรรค์ประจำตระกูลที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งก็เป็นอีกเงื่อนไขที่สร้างความหลากหลายให้ตัวละคร เหมือนเช่น **อาบูราเมะ ชิโนะ** ตระกูลของผู้ใช้แมลง โดยคนที่เกิดในตระกูลจะทำสัญญากับแมลงให้ร่างกายตนเองเป็นรังให้กับแมลงและสามารถเรียก

แมลงมาใช้งานได้รอบด้านแลกกับการให้แมลงกินจักระ (พลังงานหรือพลังชีวิต) ของตน ดังนั้นคนในตระกูลอามาบุระทุกคนจึงใส่แว่นตาดำ ปิดบังเข้าตาอันกลวงโบ๋เพราะต้องสูญเสียดวงตาไปเพื่อเป็นทางออกให้แมลง

หรือตัวละครอย่าง **อาคิมิจิ โจจิ** อีกหนึ่งตระกูลของหมู่บ้านโคโนฮะ ลักษณะเด่นของโจจินั้นอาจดูเป็นตัวละครแบบ “สูตรสำเร็จ” ในทุกเรื่องที่มีตัวละคร “อ้วน” หรือสัดส่วนใหญ่โตผิดคนอื่น (เหมือนเช่นไจแอนท์ในโดราเอมอน) แต่ตัวละคร “อ้วน” ตัวนี้ไม่ได้เกิดขึ้นมาเพื่อให้แตกต่างจากคนอื่นอย่างไรเหตุผล เพราะผู้เขียนหาเหตุผลของความอ้วนได้อย่างน่าสนใจ นั่นเพราะขีดจำกัดสายเลือดของตระกูลอาคิมิจิที่ถ่ายทอดมายังรุ่นลูกรุ่นหลานให้มีความสามารถในการเปลี่ยนแคลอรีให้เป็นจักระ (พลังงาน) ได้ ดังนั้นการที่โจจิกินเก่ง ทิวบ่อย จนกลายเป็นนินจาที่เรียกได้ว่า “อ้วน” ซึ่งดูจะขัดกับภาพลักษณ์ของนินจาที่ควรจะมีผิวพรรณเพราะต้องการความปราดเปรียว ว่องไว ในการหลบหนีและพรางตัวจึงดูมีเหตุผลขึ้นมาทันที



ภาพประกอบ 71 ชิโนะ และโจจิ ตัวละครในนินจาคาถา

ที่มา: <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=1478966>

ยังมีตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ฝั่งตัวเอง แต่มีความสามารถ หรือพรสวรรค์ที่น่าสนใจ เช่นการนำ “ศิลปะ” มาจับคู่เข้ากับ “การต่อสู้” เหมือนเช่นการนำศิลปะ “เชิดหุ่น” ให้**อากาซึนะ ซาไซริ** โดยซาไซริสามารถนำมนุษย์มาทำเป็นหุ่นเชิดได้ (ทั้งคนเป็นและคนตาย) ทำยที่สุดเขาจึงได้แปลงตนเองเป็นหุ่นเชิดซึ่งเป็นอาวุธอันตรายพลังของหมู่บ้านซึนะ



-ตัวละครประเภทนินจาพรแสวง

ส่วนใหญ่แล้วนินจาที่เก่งกาจย่อมมีดีเรื่องคาถา หรือพรสวรรค์ประจำตระกูล แต่ตัวละครอย่าง **ร็อค ลี** กลับไร้ตัวช่วยที่กล่าวมาทั้งหมด ลี คือนินจาที่มีดีที่ “กระบวนท่า” ที่สามารถโจมตีคู่ต่อสู้ได้อย่างรวดเร็ว และเมื่อถอดที่ถ่วงน้ำหนักเขาก็สามารถแสดงพลังที่น่ากลัวออกมาได้ นอกจากนี้เวลาที่ตีไปแล้วไปแค่จ๊ีบเดียวจะสามารถใช้หมัดมาได้และยังตีมากพลังหมัดเมาก็จะสูงตาม ตัวละครอย่างร็อค ลี จึงเป็นนินจาที่ดูเป็นนินจาน้อยที่สุดในเรื่อง เพราะนอกจากความสามารถด้านหมัดมวย ที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์จีนที่เราคุ้นชินกันอย่างไอ้หนูหมัดเมมาแล้ว ลียังนำตาถอดแบบเหมือนตำนานคาราที่โด่งดังไปทั่วโลกอย่าง บรูซ ลี ด้วยทรงผมบ๊อบหน้าม้า และคิ้วเข้มหนาอีกด้วย แต่แม้ลีดูจะหลุดออกไปจากตัวละครแบบ “นินจา” แต่เขาก็เป็นตัวแทนของเด็กหนุ่มที่ไม่อาศัยโชคชะตา หรือภูมิหลังของชาติตระกูล แต่อาศัยฝีมือ ความพยายามที่มากกว่าคนอื่นเป็นเท่าตัวจนทำให้ได้รับความไว้วางใจให้ทำภารกิจยากๆ หลายครั้ง และแม้เขาจะโชคร้ายกระดูกสันหลังถูกทำลายในการสอบเลื่อนขั้นนินจาจนหลายคนบอกว่าเขาไม่สามารถเป็นนินจาได้อีกต่อไป แต่ท้ายที่สุดก็ยังต่อสู้ไม่ย่อท้อจนพันทัวกลับมาช่วยทำภารกิจให้หมู่บ้านได้อีกครั้ง ตัวละครอย่างร็อค ลีจึงเป็นตัวละครที่ดูบงบอกผู้อ่านถึง “ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น” ได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 72 ร็อค ลี ตัวละครในนินจาคาถา

ที่มา: <http://cartoon-za.exteen.com/20091008/entry-15>

และเมื่อมีตัวละครนินจาที่เก่งเพราะได้ตัวช่วย (จากวิชาลับของตระกูล) และเก่งเพราะความมานะแบบสุดโต่งแล้ว ย่อมต้องมีตัวละครที่อยู่ตรงกลางซึ่งก็คือนินจาที่มีทั้งตัวช่วยขณะเดียวกันก็บากบั่นไม่ย่อท้ออย่าง**อุซึมากิ นารูโตะ** พระเอกของเรื่อง ที่นอกจากจะมีแต้มต่อจากพลังของปีศาจจึงจอกเก้าหางที่สถิตอยู่ในร่างแล้วก็ยังมีแรงเสริมจากนิสัยอันมุ่งมั่นทำทุกสิ่งด้วยความตั้งใจซึ่งส่งผลให้บุคลิกโดยรวมของนารูโตะโดดเด่นเหนือนินจาคนอื่นและเป็นตัวละครที่น่าเชื่อถือมากพอจะบรรลุลูกความฝันการเป็นผู้ปกครองหมู่บ้านนินจาที่เก่งเหนือใคร

### 3.2.2 ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครอื่นๆ (ผู้ร้าย ตัวประกอบ ตัวละครหญิง)

ในขณะที่ตัวละครเอกและตัวละครร้ายของวันพีซจะมีรูปร่างหน้าตาที่แตกต่างกันชัดเจน โดยกลุ่มตัวเอกส่วนใหญ่ผู้หญิงดูสวยและผู้ชายดูดี (ยกเว้นอุซุซุ) ส่วนตัวร้ายไม่มีใครเลยที่พอจะเรียกได้ว่า “หล่อ” หรือดู “เท่” แต่ตัวละครโดยรวมของนินจาคาถาฯ ทั้งฝ่ายพระเอก และฝ่ายผู้ร้ายนั้นมีรูปร่างหน้าตาค่อนข้างสวยงาม หรือไม่ก็ดูเท่แทบทั้งหมด โดยเฉพาะการสร้างรูปลักษณ์ของ “ตัวร้าย” ที่อาจดูหล่อ เท่ยิ่งกว่าฝ่ายตัวเอกเสียด้วยซ้ำ ซึ่งแยกแยะได้ดังนี้

#### - ตัวละครร้ายหล่อ เท่

องค์กรหลักที่ถือเป็นฝ่ายผู้ร้าย หรือเป็นอุปสรรคหลักของพระเอกในนินจาคาถาฯ ก็คือ “กลุ่มแสงอุษา” กลุ่มนินจาถอนตัวจากแต่ละหมู่บ้าน (นินจาที่เข้าพวกกับคนในหมู่บ้านไม่ได้นั่นเอง) แสงอุษามีสมาชิก 11 คน (แต่ภายหลังแยกตัวและเสียชีวิตไปหลายคน) ซึ่งแม้รูปลักษณ์โดยรวมของแต่ละคนจะดูเย็นชา ลึกลับ (ด้วยชุดทีมเสื้อคลุมสีดำ และสวมกระบังหน้า) แต่ก็มีรูปร่าง หน้าตาค่อนข้างดูดี เท่ และสามารถสร้างวีรกรรมจนเป็นวีรบุรุษได้ไม่ต่างจากตัวเอกเลย โดยเฉพาะตัวละครต่อไปนี้

**เพน** หัวหน้าของแสงอุษา มีความสามารถในการเปลี่ยนร่างได้ถึง 6 ร่างหรือ 6 วิถี ซึ่งทำให้ตัวครุ่นนี้มีมิติ และลึกลับ จุดเด่นเมื่อแรกเห็นก็คือมีรอยเจาะจำนวนมากตามร่างกาย ซึ่งด้วยรอยเจาะเช่นนี้เองที่ทำให้เพนดูเท่ และด้วยวัยเด็กที่โดดเดี่ยว ทรมานจากการเป็นเด็กกำพร้าที่ถูกทิ้งเขาจึงเริ่มตั้งตัวเป็นพระเจ้า สังหารผู้อื่นไม่เลือก แต่ท้ายที่สุดหลังจากได้พูดคุยกับพระเอกอย่างนารูโตะ จึงพบทางสว่างและยอมสละชีวิตตัวเองเพื่อคืนชีพให้นินจาหมู่บ้านโคโนฮะ (หมู่บ้านของนารูโตะ)

#### อากาซึนะ ซาโซริ

อีกหนึ่งสมาชิกของแสงอุษา หนุ่มน้อยรูปงาม ที่มีรูปลักษณ์ชวนให้สงสาร เพราะซาโซริมีแวตาคาที่ดูเศร้าสร้อยตลอดเวลาเนื่องจากขาดความรักจากพ่อแม่ เขาจึงทำหุ่นเชิดที่มีลักษณะคล้ายพ่อแม่ของเขาขึ้นมาเพื่อหวังจะได้ความรักทดแทน แต่เมื่อพบว่าหุ่นก็เป็นเพียง

หุ่นกระบอกไร้ความรู้สึกจึงหลบหนีออกจากหมู่บ้านและหันมาร่วมกับองค์กรแสงอุษา และ  
 ทำயที่สุดก็ต้องพบกับความตายด้วยน้ำมือของยาใจผู้เลี้ยงดูเขาแทนพ่อแม่มาตั้งแต่ยังเล็ก



ภาพประกอบ 73 เพน และซาไซริ สมาชิกกลุ่มแสงอุษา ฝ่ายร้ายในนินจาคาถาฯ

ที่มา:<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2007/08/A5763093/A5763093.html>

<http://writer.dek-d.com/14727/writer/view.php?id=658412>

### อุจิวะ อิทาจิ

หากมองแค่การกระทำของอิทาจิ นินจาหนุ่มผมดำผู้นิ่งขริมนคนนี้ ก็ไม่ต่างอะไร  
 จากพระเอกยอดฮีโร่ผู้เสียสละทุกสิ่งแม้ความตายและเกียรติยศ เพราะเขาเลือกจะสังหารหมู่คน  
 ในตระกูลตนเองเพื่อปกป้องหมู่บ้านโคโนฮะ (เหลือเพียงน้องชายคืออุจิวะ ซาสึเกะเพียงคนเดียว)  
 หลังจากรู้ความจริงว่าตระกูลอุจิวะคิดจะก่อสงครามเพื่อยึดครองอำนาจในหมู่บ้าน การกระทำ  
 ในครั้งนั้นตีตราให้เขากลายเป็น “ฆาตกร” ผู้เหยียดหยาม ทั้งที่แท้จริงแล้วเขาทำเพื่อแสดงความภักดี  
 ต่อหมู่บ้าน และท้ายที่สุดเขาก็ยอมตายเพื่อมอบเบตรกระจกเงาหมื่นบุปผาให้กับน้องชายผู้อยู่  
 รอดเพียงคนเดียวของตระกูลอุจิวะ (เพื่อป้องกันไม่ให้ร้ายร้ายอย่างมาดาระเข้าใกล้ได้)



ภาพประกอบ 74 อิทาจิ สมาชิกกลุ่มแสงอุษา ฝ่ายร้ายในนินจาคาถา

ที่มา: [http://my.dek-d.com/saintmark98/blog/?blog\\_id=10046887](http://my.dek-d.com/saintmark98/blog/?blog_id=10046887)

### ซาบาคุโนะ กากาอาระ

กากาอาระ นินจาผู้มีใบหน้าเย็นชา ด้วยขอบตาดำ ผมสั้นสีแดง พร้อมถึงทลายติดตัวที่หลังตลอดเวลา กากาอาระเป็นตัวละครที่แม่จะอยู่ต่างหมู่บ้านกับนารูโตะ แต่ก็มีชะตาชีวิตที่ไม่ต่างจากนารูโตะเลย นั่นคือการมีปีศาจมาสถิตอยู่ในร่าง โดยเขามี “หางเดี่ยว” หรือผู้พิทักษ์ทะเลทรายอยู่ในตัวจึงถูกรังเกียจจากคนในหมู่บ้านซึนะ ไม่เว้นแม้กระทั่งพ่อของเขา ที่ฝังใจว่ากากาอาระเป็นต้นเหตุที่ทำให้แม่ตาย แต่หลังจากได้ต่อสู้กับนารูโตะจนเกิดนับถือในตัวเพื่อนคนหนึ่งที่สามรถมุ่งมั่นทำดีได้แม้รอบข้างจะพยายามเหยียด กากาอาระจึงเข้าใจตัวเองมากขึ้นและปรับปรุงตัวจากที่ไม่มีความรักให้ใคร ซ่าทุกคนที่ขวางทาง มาเป็นคนที่เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น และทำทุกวิถีทางเพื่อปกป้องชีวิตทุกคนในหมู่บ้านซึนะของเขา



### ภาพประกอบ 75 กาอาระ ตัวละครที่เคยร้ายแต่ภายหลังกลับตัวเป็นคนดีในนินจาคาถา

ที่มา: [http://atthapol147.blogspot.com/2010/08/blog-post\\_7377.html](http://atthapol147.blogspot.com/2010/08/blog-post_7377.html)

เห็นได้ว่านอกจากรูปลักษณะตัวละครที่ดีแล้ว ผู้เขียนได้อาศัยการใส่ปมหลังอันเจ็บปวดของชีวิตที่ต้องสูญเสียคนที่ตนรักลงไปเพื่อรองรับนิสัยเยือกเย็น ยากเข้าถึง (เพราะอดีตอันเจ็บปวด) อีกทั้งสร้างการกระทำที่ทำที่สุดแล้วตัวร้ายเหล่านี้ก็กลับใจกลายเป็นคนดีด้วยการ “เสียสละ” เพื่อคนอื่น จึงทำให้พวกเขากลายเป็นตัวละครที่มีบุคลิก “เท” น่าจดจำจนเช่นเดียวกับตัวเอกอย่างนารูโตะ (ที่มีชีวิตวัยเด็กกำพร้า แปรลกแยกเช่นกัน) จึงไม่น่าแปลกเลยที่ตัวละครร้ายเหล่านี้จะอยู่ในใจผู้อ่าน โดยอาจแยกแยะให้เห็นบุคลิกตัวละครที่มีจุดร่วม “ความสูญเสีย” ดังนี้

ตัวละคร	ลักษณะเด่นของบุคลิกภายนอก และนิสัยภายใน	ปมหลังของความเจ็บปวด/ความสูญเสีย
เพน	ผมสีน้ำตาล มีรอยเจาะจำนวนมากตามร่างกาย ทำให้ดูเท มีร่างอยู่ 6 ร่าง หรือ 6 วิถี มีนิสัยเย็นชา	เป็นเด็กกำพร้าถูกทอดทิ้ง
ซาโซริ	ผมสีน้ำตาล รูปหน้าเรียวยาว หน้าตาหล่อเหลา แต่แววตาเศร้าอยู่เสมอ นิสัยนิ่งเฉย เป็นนินจาเซดหุนที่เก่งที่สุด	กำพร้าพ่อแม่ แต่มียาคอยเลี้ยงดู
อิทาจิ	ผมสีเทาดำ หน้าตาค่อนข้างหล่อ เยียบขริ่ม ซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ และหมู่บ้าน	ยอมฆ่าคนในครอบครัวจนหมดสิ้น เพื่อปกป้องชื่อเสียงของตระกูล
กาอาระ	ผมสีน้ำตาลแดง ขอบตาดำ ทำให้ดูเท นิสัยเย็นชา ฆ่าคนไม่เลือก (ในตอนแรกๆ)	ฆ่าหน้าของตัวเอง ถูกพ่อของตนเกลียดชัง และแม่ก็ไม่ต้องการ เพราะมีปีศาจอยู่ในร่างกาย

ตารางที่ 25 รวมตัวละครที่มีปมเรื่องความเจ็บปวดและความสูญเสียในนินจาคาถา

- ตัวละครปีศาจและ สัตว์ประหลาด

หากจับตัวละครที่เป็นนิมิตทั้งหมดเป็นเรียงกัน แน่แน่นอนว่าขนาด และสัดส่วนของ ตัวละครอาจใกล้เคียงกันไปหมด เพราะด้วยรูปร่างที่ไม่ใหญ่โต หรืออ้วนล่ำตามแบบฉบับนิมิตอัน ปราดเปรี้ยว รวมทั้งชุดดำที่ทำให้เกิดความรู้สึกลึกลับเหมื่อนๆ กัน จึงอาจทำให้รูปลักษณ์ ภายนอกของตัวละครโดยรวมดูเหมือนจะขาดสีกันไป ดังนั้นจึงเกิดตัวละครสัตว์พิเศษอย่างเช่น สัตว์หาง ที่สามารถปั้นแต่งให้ร่างใหญ่โต บิดเบี้ยว น่าเกรงขามอย่างไรก็ได้เพื่อสร้างความ หลากหลายในแง่ขนาด และรูปร่างของตัวละครโดยภาพรวม เช่นจิ้งจอกเก้าหางของนาธุโตะ หรืองูที่เป็นสัตว์อัญเชิญของโอโรจิมารุ เป็นต้น

- ตัวละครเก่งซ่อนเก่ง

ตัวละครประเภทรูปลักษณ์ภายนอกขัดแย้งกับนิสัยภายในก็ยังเป็นอีกสูตรสำเร็จ ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าหลายๆ ประเภท ในนิมิตคาถาฯ ก็เลือกใช้สูตรนี้ด้วยเช่นกัน โดยสร้าง ตัวละครอย่าง **จิไรยะ** อาจารย์ของนาธุโตะ ผู้มีรูปลักษณ์ภายนอกเหมือนชายกลางคนที่ดูบ๊ายๆ บอๆ ด้วยทรงผมยาวชี้แหลม ซึ่งแสดงถึงความไม่อยู่ในกฎและกรอบใด แถมยังมีนิสัยลามก และมี อาชีพหลักอย่างการเป็น “นักเขียนนิยายอีโรติก” (หรือเรียกว่าเป็นหนังสือปลุกใจเสื่อป้านั่นเอง) แต่ใครจะคาดคิดว่าแท้จริงแล้วเขากลับเป็นสุดยอดนินจาพรสวรรค์ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็น 3 นินจาในตำนาน หรือตัวละครอย่าง**คิลเลอร์บี** ผู้เป็นร่างสถิตของแปดหางก็ใช้แนวทางการ สร้างตัวละครแบบ “ภายในขัดแย้งภายนอก” ด้วยเช่นกัน เพราะหากมองเพียงผิวเผินเขาก็มี รูปลักษณ์ไม่ต่างจากจิไรยะแถมยังดูเพี้ยนมากกว่าเป็นเท่าตัวด้วยซ้ำ คิลเลอร์บีดูเป็นหนุ่มใหญ่ อารมณ์ดี และชอบร้องเพลงแร็ปอยู่ตลอดเวลาไม่เว้นกระทั่งเวลาที่กำลังต่อสู้ เขามีคำพูดติด ปากเป็นคำหยาบ เช่น “ไอ้บ้าห่าร้อย ไอ้เวรตะไล” เสมอๆ ซึ่งแสดงถึงความเป็นคนสบายๆ รัก สนุก อารมณ์มันคง ไม่เครียดกับสิ่งรอบตัว และด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้คิลเลอร์บีเป็นพลังสถิตร่าง เพียงคนเดียวที่ควบคุมสัตว์หางในตัวได้ ซึ่งการสร้างนิสัยให้ตัวละครตัวนี้เป็นคนเพี้ยน แต่จิตใจ มันคง สบายๆ ซึ่งทำให้เขาควบคุมสัตว์หางได้เช่นนี้ก็อาจเป็นนัยยะอย่างหนึ่งที่ผู้เขียนต้องการจะ บอกว่าการจะควบคุมสัตว์หางได้นั้นต้องการคนที่มีอารมณ์มันคง และปล่อยวางต่อพลังอำนาจ ของสัตว์หางเหมือนเช่นคิลเลอร์บี

- ตัวละครลึกลับ

**โทบิ** ชายลึกลับผู้ปิดบังใบหน้าด้วยการสวมหน้ากากที่มีลักษณะเหมือนรูปกัน หอย เขาเป็นสมาชิกของแสงอุษาที่ดูไม่เหมือนสมาชิกคนอื่นๆ ที่จริงจัง เย็นชา เพราะเป็นคน ตลกและดูไร้ความกังวลอยู่ตลอดเวลา และแม้จะเป็นสมาชิกที่เข้ามาภายหลังแต่การกระทำกลับ

เป็นเหมือนหัวหน้าจนทำให้ผู้อ่านต่างคาดเดาไปต่างๆ นานาถึงตัวจริงของชายลึกลับผู้ออกคำสั่งให้กับสมาชิกของแสงอุษาคณนี้ ซึ่ง ณ ปัจจุบันใบหน้าแท้จริงของโทบิก็ยังคงเป็นปริศนาต่อไป

การสร้างตัวละครสำคัญโดยการใส่หน้ากาก ไม่ยอมเปิดเผยใบหน้าเช่นนี้มักดึงดูดความสนใจของผู้อ่านไว้ได้อย่างเหนียวแน่น โดยตัวละครแบบนี้เองที่ผู้เขียนมักใช้เป็นตัวละครล่อหลอกผู้อ่านให้อยู่กับเรื่องไปจนจบ (ตรวจเท่าที่ยังไม่เฉลยว่าภายใต้หน้ากากของโทบิคือใคร)



ภาพประกอบ 76 โทบิ ตัวละครร้ายใส่หน้ากากในนินจาคาถา

ที่มา: <http://www.naruto-kun.com/tobi/>

#### -ตัวละครหญิงเก่ง

เมื่อต้องสร้างตัวละครหญิงในนินจาคาถา ย่อมต้องมี “หญิงเก่ง” เหมือนเช่นในวันพีซ นั่นเพราะด้วยเรื่องราวที่มีฉากต่อสู้เกิดขึ้นบ่อยครั้ง ดังนั้นตัวละครผู้หญิงจึงต้องมีส่วนร่วมในการปะทะฝีมือ ซึ่งในนินจาคาถา ก็มีตัวละครหญิงเก่งที่น่าสนใจหลายคนเช่น

#### ซึนาเดะ

สาวสวยผมทองที่มีรูปร่างเย้ายวนใจชาย ซึนาเดะรักการดื่มเหล้า และเล่นพนัน ซึ่งแม้ความชอบของเธอจะทำให้ดูเป็นนินจาไม่เอาไหน แต่แท้จริงแล้วเธอเป็น 1 ใน 3 นินจาในตำนานและเป็นนินจาแพทย์ที่เก่งที่สุดในโลกนินจาจนได้กลายเป็นโฮคาเงะ (ผู้ปกครองหมู่บ้านนินจาโคโนฮะ) รุ่นที่ 5 ซึนาเดะเป็นนินจาที่แข็งแกร่งมากในด้านพลัง พลังข้างสารของเธอสามารถทำลายกำแพงหรือทำให้พื้นดินแตกเป็นหลุมระเบิดด้วยการอัด ชก หรือฟาดเท้าเพียงครั้งเดียว และเป็นนินจาแพทย์ที่ไม่มีวันตาย เธอสามารถชุบชีวิตตัวเองก็ครั้งก็ได้ในการต่อสู้ แต่การชุบชีวิตและฟื้นฟูดินเองจะมีผลข้างเคียงทำให้อายุขัยสั้นลงเรื่อยๆ

### ซากุระ

ซากุระเป็นเด็กสาวน่ารัก ผมยาวสีชมพู (ภายหลังตัดผมให้สั้นเป็นผมบ๊อบ) เธอเป็นนินจาที่ฉลาด มุ่งมั่น มีพลังทำลายล้างสูงเหมือนซึนาเดะ แต่เธอต่อลงพื้นที่เดียวแผ่นดินก็แตกออกเป็นส่วนๆ แคมยังถนัดวิชาภาพลวงตาอีกด้วย ซึนาเดะรับบทเด่นเพราะอยู่ร่วมทีมนินจา “กลุ่ม 7” ทีมเดียวกับนารูโตะ แต่เธอกลับตกหลุมรักซาซึเกะ (คนที่นารูโตะชื่นชมแต่หักหลังคนในหมู่บ้านไปอยู่ร่วมอุดมการณ์เดียวกับแสงอุษา) และรู้สึกกับ นารูโตะ (ที่หลงรักซากุระ) แต่เพื่อนสนิท ภายหลังเธอเริ่มเดินตามรอยของซึนาเดะโดยไปขอเป็นลูกศิษย์เรียนนินจาแพทย์เพื่อช่วยเหลือเพื่อนในทีมยามปฏิบัติภารกิจ



### ภาพประกอบ 77 ซึนาเดะ และซากุระ ตัวละครผู้หญิงในนินจาคาถา

ที่มา: <http://cartoon-za.exteen.com/20091008/entry-7>

<http://paan-dda.exteen.com/20100818/entry-1>

สรุปแล้วตัวละครในนินจาคาถา น่าสนใจทั้งการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกให้ดูโดยรวมหล่อ-เท่ แม้จะเป็นตัวละครร้าย ขณะเดียวกันผู้อ่านยังเห็นใจตัวละครด้วยการใส่เบื้องหลังชีวิตที่สูญเสีย และมีความลับดำมืดในตัวเองคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะตัวร้ายที่ชะตาชีวิตเหมือนตัวเอกอย่างนารูโตะ (ที่ต้องเป็นเด็กกำพร้า รู้สึกแปลกแยกจากสังคม) ดังนั้นตัวละครฝ่ายร้ายจึงดูหล่อ-เท่ ไม่แพ้ฝ่ายดี (ต่างจากวันพีซที่ตัวละครฝ่ายร้ายไม่มีใครดูหล่อ และตัวละครเอกโดยรวมก็ไม่ได้ดูหล่อมากนัก) ส่วนตัวละครประกอบอื่นๆ นั้นก็มีความแตกต่างกันโดยการออกแบบให้นินจาแต่ละคนมีความสามารถประจำตระกูล ความถนัดของคาถาที่ใช้ รวมทั้งสัตว์หางที่สิงสถิตในร่างกายที่ทำให้เกิดความสนุกตื่นเต้นยามต้องปะทะฝีมือกัน



### 3.3 ตราก้อนบอล

ในขณะที่วันพีซ และนินจาคาถาฯ ไม่ได้มีความแตกต่างในด้านขนาด และรูปร่างของกลุ่มตัวละครเอกมากนัก แต่ในตราก้อนบอลหากจับตัวละครยื่นรวมกันเราจะพบความหลากหลายในเรื่องขนาด และรูปร่างหน้าตาของตัวละครอย่างมาก ถึงกระทั่งตัวเอกอย่างโงคูงเองก็มีความหลากหลายในตัวเองเช่นกัน จนอาจเรียกได้ว่าตราก้อนบอลเป็นการ์ตูนอีกเรื่องที่เป็นต้นแบบของการออกแบบบุคลิกภายนอกของตัวละครได้เป็นอย่างดี

“อากิระ โทริยาม่า วาดคนได้ครอบคลุมมาก ทั้งอ้วน ผอม เตี้ย และตัวละครเขามีความร่วมสมัยอยู่ในตัว เพราะมีความเป็นกราฟิกในตัวเอง ผมให้ออกแบบตัวละครเขาเท่ากับโดราเอมอนเลยนะ เพราะเล่นกับรูปทรงที่สะท้อนนิสัยใจคอ และตัดทอน shape ที่ไม่สมจริงออกไป” (ฉัฐลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

ดังนั้นอาจแบ่งย่อยการออกแบบบุคลิกภายนอกของตัวละครเป็นประเด็นดังนี้

#### 3.3.1 ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเอก

- แค่เห็นหน้าก็รู้ความแตกต่าง



ภาพประกอบ 78 แสดงคาแร็คเตอร์ที่แตกต่างของตัวละครในตราก้อนบอล

ที่มา: <http://www.gangtoon.com/data/6/0016-1.html#.UDNA76DIbbo>

เด็กผมชื่อ หนุ่มหล่อ ชายสามตา คนแก่ สาวสวย หมู แมวน้อย เต่า ผีจีน ภาพข้างต้นคงเป็นตัวแทนความหลากหลายของตัวละครในดราม่าก่อนบอลได้อย่างดี เพราะนี่คือกลุ่มตัวละครเอก (ฝ่ายดี) ของดราม่าก่อนบอลในภาคแรกที่ทำให้ความต่างของบุคลิกภายนอกทั้ง ขนาดรูปร่าง เพศ วัย เผ่าพันธุ์ของตัวละคร (คน สัตว์ ปีกาจซึ่งแท้จริงไม่ใช่ปีกาจแต่ดูเหมือนปีกาจ)

แต่แม้ตัวละครจะแตกต่างกันก็ยังมีจุดร่วมกันที่ทำให้เมื่อคนอ่านเห็นตัวละครก็รับรู้ได้ทันทีว่านี่คือฝ่ายดี เพราะทุกตัวละครมีดวงตากกลม แววตาใสซื่อ และคุณธรรมดีกันทุกคน ซึ่งก็เป็นการออกแบบตัวละครที่สะท้อนแนวเรื่องผจญภัย และตกลงได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็น การออกแบบกลุ่มตัวละครที่สอดคล้องกับวัยของตัวเอกอย่างใจูที่ยังเป็นเด็ก (เป็นเด็กช่วงปลาย และกำลังข้ามผ่านไปสู่วัยรุ่นตอนต้น) เป็นวัยที่เปี่ยมความฝัน ไม่ฝันผ่านเหตุการณ์เลวร้ายซึ่งก็ได้สะท้อนผ่านสีหน้า และแววตาที่ดูสนุกสนาน

“ตัวละครในดราม่าก่อนบอลสะท้อนความเป็นนักออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดีของ อาจารย์โทริยาม่า เพราะแค่เห็นดีไซน์ภายนอกตัวละคร เราก็เข้าใจนิสัยใจคอโดยไม่ต้องเห็นข้อมูล โปรไฟล์ (profile) การกระทำ มันเลยเป็นตัวละครที่ถูกเขียนให้มีชีวิตโดยแทบไม่ต้องสร้าง สถานการณ์มากมาย เพราะตัวละครเหล่านี้มันเล่นได้ด้วยตัวมันเอง” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)

และแม้ยุคหลังตัวละครจะเริ่มไม่ได้ผจญภัย และต่อสู้เพื่อความสนุกของตนเอง แต่มีภาระอันยิ่งใหญ่คือการปกป้องโลกกายเส้นของตัวละครจึงเปลี่ยนไป รูปร่างเปลี่ยนเป็น ตัวใหญ่ กล้ามเป็นมัดๆ ซึ่งก็สอดคล้องกับท้องเรื่องและแนวเรื่องที่เปลี่ยนจากผจญภัย สนุกสนานมา เป็นการต่อสู้ที่จริงจัง เสียเลือดเสียเนื้อมากขึ้น

- สร้างสีสันให้ตัวละครพระเอกผ่านร่างแปลง

นอกจากผู้อ่านจะได้เห็นซุน ใจูในร่างเด็ก และร่างหนุ่มหล่อแล้ว ตัวละคร พระเอกยังสร้างแรงดึงดูดจากผู้อ่านผ่านการออกแบบตัวละครให้สามารถ “แปลงร่างได้” แต่ผู้เขียนก็ฉลาดในการเลือกจะออกแบบให้ปลอดภัยไว้ก่อน โดยไม่สร้างให้ตัวละครมีร่างเป็น ตัวประหลาด ผู้หญิง หรือปีกาจที่อาจเสี่ยงต่อภาพความเป็น “พระเอก” ดังนั้นร่างแปลงของใจู ซึ่งเรียกว่า “ซูเปอร์ไซย่า” ที่ทำให้เขาเพิ่มพลังขึ้นยามเมื่อแปลงร่างจึงเป็นการเปลี่ยนสี-ความยาว ของผม (ทรงเดิมที่คงเอกลักษณ์ซี่แหลม) จากสีดำเป็นสีส้มทอง พร้อมกับใส่แววตาที่จริงจัง และ ดูด้นมากขึ้น

“การเพิ่มพลังให้พระเอกด้วยการเปลี่ยนสีผม มันเป็นเรื่องง่ายๆ เหมือนไม่คิดมาก

แต่กลับใช้ได้ผลดี และคนอ่านรับรู้ได้ว่าตัวละครเก่งขึ้นจริงๆ” (สุทธิชาติ ศราภย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2554)



### ภาพประกอบ 79 ภาพการแปลงร่างของโงคู ตัวเอกในดราม่าก่อนบอล

ที่มา: <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=145513>

- บุคลิกภายนอกแจ่มชัดแต่มองไม่เห็นบุคลิกภายใน

แต่แม้ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเอกในดราม่าก่อนบอลจะสะท้อนผ่าน ขนาดรูปร่าง และเผ่าพันธุ์อย่างเด่นชัด ผู้อ่านกลับมองไม่เห็นความแตกต่างด้าน “ความคิด” หรือ “เป้าหมาย” ของตัวละคร ในขณะที่กลุ่มตัวละครเอกในวันพีชทุกคนมีความฝันเล็กๆ ของตัวเองแจ่มชัด (นอกเหนือจากการผจญภัยตามหาวันพีชตามที่กล่าวไปแล้วในความแตกต่างของตัวละครวันพีช) ส่วนในนินจาคาถาฯ เองก็ใส่ความฝันของตัวเอกและทีมของตัวเอกให้ผู้อ่านได้เห็นกันพอสมควร แต่กลุ่มตัวละครเอกในดราม่าก่อนบอลกลับร่วมต่อสู้กับพระเอกอย่างโงคูเพื่อปกป้องโลกเพียงประการเดียว โดยโทริยาม่า อากิระไม่ได้ใส่ความฝัน หรือเป้าหมายให้ตัวละครมีแรงจูงใจอื่นเล็กๆ ในใจให้กับกลุ่มตัวละครเอกเลย รวมทั้งไม่เผยให้เห็นอดีตที่ต้องผ่านความเจ็บปวด ความสูญเสียของตัวละครเหมือนเช่นกลุ่มตัวเอกในวันพีช และนินจาคาถาฯ ดังนั้นตัวละครเอกในดราม่าก่อนบอลจึงเรียกได้ว่าเป็นตัวละครประเภท “ไม่ค่อยคิดมาก” ซึ่งก็ทำให้เรื่องราวเป็นเส้นตรง ไม่ซับซ้อน และเหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็ก แต่ขณะเดียวกันตัวละครเหล่านี้ย่อมไม่สามารถทำให้อ่านรู้สึกเอาใจช่วยได้มากเท่ากับตัวละครที่มีเป้าหมายหรือแรงจูงใจภายในที่กระฉ่างชัด และยอมไม่ทำให้อ่านรู้สึกยื่นขำเดียวกับพวกเขาได้มากเท่ากับตัวละครที่เคยเจ็บปวดและสูญเสียสมเป็นตัวละครที่มีเลือดเนื้อ

### 3.3.2 ความแตกต่างของตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ตัวเอก (ตัวร้าย ตัวประกอบ ตัวละครหญิง)

- ตัวละครร้ายกลายเป็นร่างหลากอารมณ์

รูปลักษณะภายนอกของตัวละครฝ่ายร้ายในดราม่าก่อนบอล มีความหลากหลายอย่างมาก เพราะด้วยจำนวนของตัวร้ายที่สลับเปลี่ยนหมุนเวียนกันอยู่ตลอด ทำให้การออกแบบตัวละครจึงมีทั้งรูปลักษณะที่เป็นทั้งปีศาจ เหมือนคนธรรมดา หรือจอมมารซีเลน ซึ่งตัวละครที่ออกแบบได้น่าสนใจมีดังนี้

#### **ราชาปีศาจพิคโกโร่ : แค่เห็นหน้าก็รู้ว่าเป็นปีศาจ**

ปีศาจเผ่าอสูรที่มาจากนอกโลก (ดาวนาเม็ก) ซึ่งหลังจากตายแล้วเกิดใหม่ (และปรากฏตัวในรูปลักษณะแบบเดิม) ก็หันมาเข้าร่วมปกป้องโลกกับโจคู อาจเรียกได้ว่าตัวละครจอมมารตัวนี้เป็น “ผู้ร้าย” คนแรกของดราม่าก่อนบอล (หลังจากก่อนหน้านี้ตัวละครฝ่ายร้ายไม่ได้ร้ายมากนักเพียงแค่ขัดขวางการกระทำของพระเอกอย่างปิลาฟ หรือกองทัพเว็ตรีบบ้อน)

สิ่งที่น่าจดจำของพิคโกโร่ก็คือรูปร่างที่กำยำสีเขียวมีเส้นเลือดปูดโปนอยู่เต็มตัว ซึ่งบ่งบอกถึง “ความเป็นปีศาจ” อย่างชัดเจนตั้งแต่แรกเห็น ใบหน้านิ่งเฉยแสดงความสุขุมขณะเดียวกันการวาดกรอบของตาให้เฉียงขึ้นเล็กน้อยก็แสดงความมุ่งมั่นของตัวละครได้ดี และที่สำคัญก็คือการ “กลับใจ” ของพิคโกโร่มาเข้าร่วมกับโจคูในภายหลังทำให้ผู้อ่านได้เห็น “ปีศาจตัวเขียวเส้นเลือดปูดโปน” อยู่นี้อยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดภาพแปลกตาเมื่อเกิดการรวมกลุ่มกันของตัวละครฝ่ายพระเอก เพราะผู้อ่านส่วนใหญ่มักคุ้นชินกับตัวละครฝ่ายดีที่ลายเส้นเรียบง่าย สะอาดตา ไม่เน้นการออกแบบมากเท่ากับตัวละครผู้ร้าย ดังนั้นภาพการเข้าร่วมกลุ่มฝ่ายดีของพิคโกโร่จึงมีความ “ขัดแย้ง” กันในตัวเอง (ตัวละครไม่กลืนกันไปหมด) ทำให้เกิดภาพที่น่าจดจำขึ้นได้

#### **ฟรีเซอร์ : ร่างแปลงแสนเซอร์ไพรส์**

อาจเรียกได้ว่าโทริยาม่า อากิระได้สร้างแบบแผนของการ์ตูนแนวต่อสู้ไว้หลายประการ ซึ่งก็รวมถึงแบบแผนของการสร้างตัวละครที่สามารถ “แปลงร่าง” เพื่อเพิ่มพลังในขณะต่อสู้ให้มีขีดความสามารถสูงขึ้นได้ เพราะหลายๆ ตัวละครในดราม่าก่อนบอล ทั้งฝ่ายดี ฝ่ายร้ายต่างก็สามารถปรับแต่งร่างกาย เพื่อเพิ่มพลังในการต่อสู้ได้เสมอ เหมือนเช่นที่โจคูสามารถเพิ่มพลังด้วยความโกรธเพื่อกลายเป็นร่างแปลงที่มีความสามารถไร้ขีดจำกัดในร่างของ “ซูเปอร์ไซย่า” ผ่านทรงผมสีทองจนเกือบขาว ส่วนฝ่ายตัวร้ายที่มีร่างแปลงน่าสนใจอย่างมากที่สุดก็น่าคงหนีไม่พ้น **ฟรีเซอร์**

**ฟรีเซอร์** เป็นศัตรูที่แข็งแกร่งที่ต้องการยึดครองโลกและสามารถแปลงร่างเพื่อเพิ่มพลังได้เช่นเดียวกับพระเอกอย่างโจคู ซึ่งลักษณะของฟรีเซอร์ก็มีความคล้ายคลึงกับพิคโกโร่ตรงรูปทรงของหัวที่ไล่เส้นเลื้อย และแววตาที่แฝงความก้าวแกร่ง แต่ความน่าสนใจของฟรีเซอร์คือการที่

ตัวละครตัวนี้สามารถเปลี่ยนร่างได้หลายระดับ (3 ชั้น และหากรวมร่าง 100 เปอร์เซ็นต์ก็จะเป็น 4 ชั้น) และร่างในระดับที่มีพลังสูงกว่ากลับกลายเป็นตัวละครที่มีขนาดเล็กกว่าร่างที่มีพลังต่ำกว่า ซึ่งถือว่าสร้างความคาดไม่ถึงให้กับผู้อ่านอย่างมาก เพราะคอกการ์ตูนญี่ปุ่นมักคุ้นชินกับขนบของการสร้างตัวละครผู้ร้ายที่ยิ่งเก่งหรือมีพลังมากก็มักแสดงออกผ่านรูปลักษณ์ที่มีขนาดใหญ่ และมีลายเส้น รูปทรงของตัวละครที่ซับซ้อนมากกว่านั่นเอง



ภาพประกอบ 80 พิคโกโร่ และฟรีเซอร์ตัวละครร้ายในดรามาก่อนบอล  
ที่มา: <http://club.yenta4.com/> และ <http://dragonball.wikia.com/wiki/Frieza>

นอกจากนี้ยังมี **จอมมารบู** ที่แม้รับบทบาทเป็นมารร้ายแต่กลับมีรูปร่างดูขี้ขลาดน่ารักซึ่งขัดกับภาพความเป็นผู้ร้าย (ตามที่ได้กล่าวโดยละเอียดแล้วในหัวข้อความพิเศษของตัวละคร) ซึ่งก็ทำให้ตัวละครผู้ร้ายในดรามาก่อนบอลนั้นมีความหลากหลายในด้านรูปลักษณ์ภายนอกอย่างมาก

- ตัวละครฮีโร่ปลอม ตัวตลกประจำเรื่อง

การสร้างตัวละครประกอบให้น่าจดจำนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ แต่ทริยาม่า อากิระ สามารถทำได้ด้วยการสร้างตัวละคร **“มิสเตอร์ซาตาน”** มิสเตอร์ซาตานเป็นมนุษย์โลกธรรมดาๆ รูปลักษณ์ภายนอกนั้นเรียกได้ว่าเป็นหนุ่มใหญ่ที่ค่อนข้างห้าว ด้วยทรงผมหยิกฟู หัวเถิก ไร้นวดยาว นิสัยขี้โอ่ เขาสร้างการจดจำให้เกิดขึ้นหลังจากเข้าแข่งขันชิงศึกเจ้ายุทธภพแล้วสามารถครองแชมป์ได้ถึง 5 ครั้ง และทั้ง 5 ครั้งก็เป็นการคว้าแชมป์ด้วยโชคชะตา ไม่ได้เกิดจากฝีมือใดใดทั้งสิ้น เช่นในการคว้าแชมป์ของการแข่งขันครั้งที่ 25 มิสเตอร์ซาตานเอาชนะมนุษย์

ดัดแปลงหมายเลข 18 ได้ด้วยการยัดเงินใต้โต๊ะก้อนโตให้เกิดการล้มมวยขึ้น หรือในการแข่งขันครั้งที่ 26 เขาก็เอาชนะจอมมารบูได้เพราะจอมมารบูยอมทำตามมิสเตอร์ซาตานเพื่อมิตรภาพที่มีให้กัน ดังนั้นจากชัยชนะในศึกประลองยุทธ์เขาจึงโด่งดังไปทั่วโลกในฐานะมนุษย์ที่แข็งแกร่งที่สุด ทำให้เมื่อถึงยามที่คนทั้งโลกต้องการให้มิสเตอร์ซาตานออกมาปกป้องจากฝีมือของเซลที่กำลังทำลายล้างโลก (ซึ่งคนอ่านคิดว่าคราวนี้ลีเจอของจริง) แต่เขาก็ยังโชคช่วย เพราะท้ายที่สุดก็เป็นกลุ่มของโกคูที่โค่นเซลได้ แต่มิสเตอร์ซาตานกลับเหมาเอาความดีความชอบจนกลายเป็นฮีโร่ตลอดกาลของโลกไปเสียแล้ว

ตัวละครที่ไม่ใช่ทั้งคนดี และไม่ใช่ว่าทั้งคนร้าย แต่โชคชะตาเล่นตลกเช่นนี้จึงเป็นตัวละครที่คนอ่านรู้สึกผูกพันได้ง่าย เพราะเขามี “ความลับ” ระหว่างผู้อ่านกับตัวละครที่ทุกคนในเรื่องไม่รู้(ความลับที่ผู้อ่านรู้ถึงความอ่อนแอของเขาไว้ภายใต้สถานะความเป็นฮีโร่) ซึ่งก็เป็นแนวทางการสร้างตัวละครประกอบที่น่าจดจำเหมือนเช่นตัวละครบาก็ในวันพีช จนอาจเรียกได้ว่าตัวละครแบบมิสเตอร์ซาตาน และตัวละครบาก็แม้ว่าจะไม่สำคัญกับเนื้อเรื่องหลัก แต่เขาเป็น “ตัวละครของคนดู”

“ตัวละครของคนดูอาจไม่จำเป็นกับเรื่อง แต่ออกมาเมื่อไหร่ก็ตามคนดูจะชอบ และจดจำได้” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)



ภาพประกอบ 81 มิสเตอร์ซาตาน ตัวประกอบที่น่าจดจำในดราก้อนบอล

ที่มา: <http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/topic/A12423081/A12423081.html>

- ตัวละครหญิงเก่งแท้จริงเป็นได้แค่แม่ศรีเรือน

เรียกได้ว่าตัวละครหญิงในเรื่องนี้ ได้รับความสำคัญโดยสิ้นเชิง แม้เราจะเห็นภาพตัวละครหญิงในดราม่าก่อนบอลอยู่บ้างในช่วงภาคแรก แต่ตัวละครเหล่านั้นก็ปรากฏตัวเพียงชั่วคราวชั่วคราว ไม่ได้มีบทบาทในการต่อสู้เหมือนตัวละครชาย เช่น **จี้จี้** สาวน้อยน่ารักลูกสาวของราชาปีศาจวัวที่เคยเข้าแข่งขันศึกชิงเจ้ายุทธภพและภายหลังก็แต่งงานมีลูกกับโงคู ซึ่งเราได้เห็นการปรากฏตัวของจี้จี้เพียง 3-4 ครั้งเท่านั้น ส่วน **บลูม่า** สาวสวยแต่บ้าผู้ชายที่ดูจะเป็นหญิงเก่งที่สุดจากความถนัดเรื่องเครื่องจักรกล สามารถประดิษฐ์คิดค้นพาหนะในการเดินทางแปลกใหม่ได้ อยู่เสมอ และเป็นคนจุดประกายให้โงคูออกเดินทางค้นหาดราก้อนบอลด้วยกัน แต่ภายหลังบลูม่าก็ได้มาอยู่กับเบจิต้า ชาวไซย่าที่เคยเป็นคู่แข่งกับโงคูชนิดที่เรียกว่าไร้มูลเหตุแห่งความรักและการแต่งงานครั้งนี้โดยสิ้นเชิง (เพราะเรื่องราวไม่ได้ปูทางเอาไว้เลยว่าสองคนนี้จะรักกันได้ตอนไหน และไม่มีฉากเหตุการณ์ความรักของทั้งคู่ด้วย) และมีลูกชายด้วยกัน ขณะที่ตัวละครหญิงฝ่ายร้ายอย่าง **มนุษย์ดัดแปลงหมายเลข 18** สาวผมบ๊อบสีทอง บุคลิกมาดมั่น ก็เป็นตัวละครร้ายที่เป็นผู้หญิงคนเดียวที่แข็งแกร่งไม่แพ้ผู้ชาย และท้ายที่สุดเธอก็ละทิ้งฝีมือและบทบาทด้านการต่อสู้ หลังจากกลายเป็นภรรยาของคูริลิน (เพื่อนสนิทของโงคู) และมีลูกสาวด้วยกัน 1 คน



ภาพประกอบ 82 ตัวละครหญิงในดราม่าก่อนบอล **จี้จี้** **บลูม่า** และ **มนุษย์ดัดแปลงหมายเลข 18**

ที่มา: <http://www.rcthai.net/webboard/viewtopic.php?t=551682&p=7477361>

<http://www.dek-d.com/board/view.php?id=2230989>

<http://dbfever.exteen.com/category/Episode>

อาจกล่าวได้ว่าตัวละครหญิงที่โดดเด่นในเรื่องนี้ ไม่ได้มีบทบาทด้านการต่อสู้ ทัดเทียมผู้ชาย หรือแม้จะมีตัวละครมนุษย์ดัดแปลงหมายเลข 18 ที่ฝีมือเชิงยุทธ์ยอดเยี่ยมแต่นั้นก็เกิดจากการที่เธอเป็นหุ่นยนต์ ไม่ใช่มนุษย์จริงๆ และชะตากรรมของหญิงสาวที่เคยมีบทบาททั้ง

สามก็ถูกลดทอนลงในภายหลัง จากการรับบทบาทใหม่นั้นคือการเป็น “เมีย” และ “แม่” ของลูกๆ นั้นเอง ซึ่งการสร้างตัวละครหญิงของอาภิระในเรื่องนี้จึงสะท้อนถึงการให้คุณค่าด้านสถานะของผู้หญิงได้เป็นอย่างดีว่าทำยที่สุดแล้วแม่ผู้หญิงจะเก่งหรือแกร่งอย่างไร ก็ต้องมาสัมพันธ์กับบทบาทการเป็นภรรยาและแม่ของลูกอยู่วันยังค่ำ

### 3.4 ทเวนตี้

#### 3.4.1 ความแตกต่างด้านรูปลักษณ์ภายนอกของกลุ่มตัวละครเอก

แม้ในทเวนตี้ จะสร้างฉากเหตุการณ์ให้เกิดบนโลกมนุษย์ขึ้นจริง แต่ตัวละครกลับแตกต่างกันอย่างมากโดยไม่ต้องพึ่งสัตว์ประหลาด หรือของวิเศษที่เป็นตัวช่วยเสริมความต่างให้กับบุคลิกภายนอกของตัวละครเลย โดยความแตกต่างของตัวละครในทเวนตี้ นั้นอาศัยสิ่งต่อไปนี้

#### - ขนาด และรูปร่าง

เมื่อจับตัวละครขบวนการกู้โลกของพระเอกอย่างเคนจิขึ้นเรียงกันจะพบว่าตัวละครมีความเฉพาะตัวสูงมากในแง่การออกแบบขนาด รูปร่างให้มีความสูงต่ำ และอ้วนผอมที่ต่างกันชัดเจน โดยตัวเอกอย่าง**เคนจิ** มีความสูงปานกลาง รูปร่างสันทัดที่สุด ส่วน**โอดิโจะ** ชายหนุ่มผู้แข็งแกร่งที่สุดในกลุ่มก็รูปร่างสูงใหญ่ บึกบึนกว่าทุกคน อีกทั้งยังมีตัวละครอ้วนที่สุดอย่าง**มารุโอะ** ตัวเตี้ยที่สุดอย่าง**โยชิฮิเนะ** และผู้หญิงเพียงหนึ่งเดียวของขบวนการ ที่แน่นอนว่าต้องหน้าตาดี (แต่ไม่ถึงขั้นนางงาม) อย่าง **ยูคิอิ**



ภาพประกอบ 83 แสดงขนาด-รูปร่างตัวละครในทเวนตี้ (เคนจิคคนกลาง)

ที่มา: <http://rcw.ms/forum/showthread.php/541278-20th-Century-Boys->

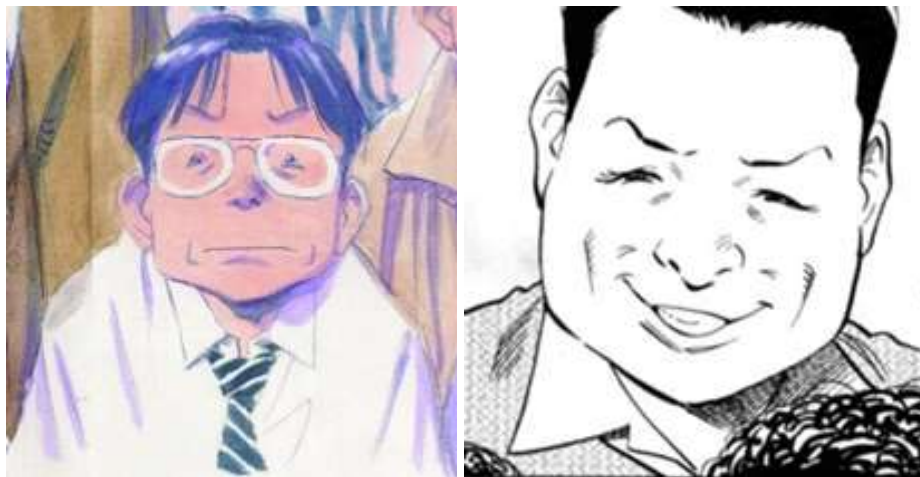


- รูปทรงของอวัยวะบนใบหน้า และทรงผม

นอกจากความสูงต่ำ อ้วนผอมแล้ว นาโอกิ อูราซาวายังสร้างความต่างภายนอก ให้กลุ่มตัวละครเอกได้ง่ายๆ ด้วยรูปทรงของใบหน้า และทรงผม เช่น **เคนจิ** รูปหน้าค่อนข้างเรียวยาวสมส่วน ผมสั้นดำ ตามแบบฉบับตัวเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ ส่วน **โอดโจ** รูปหน้าค่อนข้างเหลี่ยมกว้างแสดงถึงความหนักแน่น และผมยาวสีสว่างแสดงถึงอิสระ นอกคอกสมกับเป็นมาเฟีย **มารุโอะ** หน้าอ้วน แก้มเยอะตันลูกนัยน์ตาจนแทบมองไม่เห็นดวงตา

และการออกแบบที่น่าสนใจอย่างมากที่สุดคือ “เส้นขีดของดวงตา และคิ้ว” ที่มีความขัดแย้ง (contrast) กันในตัวอย่างเช่นการวาดหนังตาตก แต่คิ้วชี้ขึ้น ซึ่งก็สร้างความรู้สึกเศร้าให้กับตัวละครได้อย่างเหลือเชื่อ เหมือนเช่นตัวละครอย่าง **โยชิฮิเนะ** ที่หางตาตก ซึ่งเมื่อผสมผสานกับท่าทางคอดก ไหล่ห่อก็ยิ่งทำให้เขาดูเหมือนชายชื้อ่าย ขาดความมั่นใจ และไร้ซึ่งพิษสงใด หรือรูปตาและคิ้วที่เฉยขื่นของ **เคนจิ** ก็ช่วยทำให้เขาดูเป็นคนจริงจัง ไม่ยอมอ่อนข้อให้ใครง่ายๆ ได้เหมือนกัน ซึ่งการออกแบบเส้นของดวงตา และคิ้วนี่เองที่เป็นจุดเด่นในการออกแบบตัวละครของ อูราซาว่า ที่เรียกว่าเป็นการออกแบบ “น้อยได้มาก” เพราะสามารถสะท้อนนิสัย ใจคอภายในตัวละครได้ดีกว่าการกระทำด้วยซ้ำไป

“ผมชอบวิธีที่เขาวาดหางคิ้ว หางตาตัวละคร เขาเก็บรายละเอียดอาภัพกิริยาของตัวละครได้ดีมากทั้งแววตา และสีหน้า ทุกช่องมันเล่าด้วยอาการ สีหน้า และแววตา ทำให้รู้สึกมันมีมิติ มีชีวิต มันทำให้คนอ่านไม่ผลิผลามตัดสินตัวละคร” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)



ภาพประกอบ 84 แสดงวิธีการวาดคิ้ว หางตาตัวละครในทเวนตีๆ

ที่มา: <http://20thcenturyboys.wikia.com/wiki/Special:NewFiles>

แต่แม้ภายนอกจะดูต่าง แต่นิสัยใจคอภายในก็ไม่ได้แตกต่างกันมากนัก เพราะตัวละครที่เป็นขบวนการกู้โลกคือกลุ่มเพื่อนที่เป็นตัวแทนของคนจริงในสังคมปัจจุบันที่มีจุดร่วมคือ “ความเป็นคนธรรมดา” ที่เมื่อหลุดพ้นจากวัยฝันในวัยเยาว์ ก็กลับกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ถูกระบบสังคมเหยียดชั้นภาระหนักหน่วงให้แบกรับจนไร้สิ้นความฝัน ตัวละครเอกเหล่านี้จึงมีความเจียมขริม จริงจัง ใช้ชีวิตซ้ำเดิม ไม่กล้าฉีกตัวเองออกจากกรอบสังคมตามแบบฉบับผู้ใหญ่วัยทำงานที่พบเห็นกันได้ทั่วไป

ขณะที่ฝั่งขบวนการกู้โลกของเคนจิเต็มไปด้วยความหลากหลายในการสร้างบุคลิกภายนอกให้กับตัวละคร แต่ฝั่งตัวร้ายกลับไม่ได้มีความแตกต่างกันมากนัก เพราะผู้เขียนให้ความสำคัญกับบทบาทของ “เพื่อน” เป็นหลัก (ซึ่งได้กล่าวถึงความเด่นในการสร้างบุคลิกตัวละครให้ลึกลับผ่านหน้ากากไปแล้วในหัวข้อความพิเศษของตัวละคร) ดังนั้นจึงมีตัวละครสำคัญเพียงหนึ่งเดียวที่เป็นมือขวาให้กับ “เพื่อน” นั่นคือ

**ซัค มั่นใจเมะ** ชายวัยกลางคนผู้มีใบหน้าเหลี่ยม คิ้วตลก แหวดตากว้างโลก และมีรูปลักษณะภายนอกที่สะดุดตาจากศิระะที่ล้านไปครึ่งหัวแต่ไว้ผมยาวทึบๆ ที่เป็นนักการเมือง ส่วนตัวละครที่มีบทบาทเด่นที่สุดอีกคนหนึ่งก็คือ **“พระเจ้า”**

แม้ **“พระเจ้า”** จะไม่ใช่ทั้งกลุ่มฮีโร่กู้โลกฝั่งพระเอก หรือจอมวายร้ายฝั่ง “เพื่อน” แถมยังเป็นเพียงชายแก่จรจัดธรรมดาๆ คนหนึ่ง แต่ **“พระเจ้า”** กลับเป็นตัวประกอบผู้มีบทบาทสำคัญในการ “บอกร่องรอย” (clue) สำคัญของเรื่อง ขณะเดียวกันก็กระตุ้นความสงสัยจากผู้อ่านด้วยความสามารถพิเศษของเขานั้นคือการเป็นผู้มีพลังจิต หรือญาณพิเศษ ที่รู้เห็นเหตุการณ์ได้ล่วงหน้า แต่ผู้เขียนก็มีชั้นเชิงมากพอที่จะไม่ทำให้ตัวละครตัวนี้บอกอนาคตของเหตุการณ์แบบตรงไปตรงมา เพราะ **“พระเจ้า”** จะทำนายเหตุการณ์แบบหวานแห และคลุมเครือเสมอเช่น “ข้าฝันเห็นโลกจะถึงคราวดับสูญ” เป็นต้น



ภาพประกอบ 85 ตัวละครพระเจ้าในทเวนตี้

ที่มา: <http://20thcenturyboys.wikia.com/wiki/Special:NewFiles>

นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่เรียกว่าเป็นแนวร่วมของขบวนการเคนจิอีกมากที่แตกต่างหลากหลายในด้านรูปลักษณะของตัวละคร เพราะนอกจากคนแก่อย่างพระเจ้า ก็ยังมีเด็กสาวอย่าง **ซานาเอะ** หรือตัวละครอย่าง **ลูเซียน** อดีตยาจกที่ผันตัวเองมาเป็นบาทหลวงจนทำให้เกิดภาพแปลกตาของ “บาทหลวงผู้มีรอยสักเต็มตัว” รวมทั้งตัวละครเพศที่ 3 อย่าง **มาไรท์** ซึ่งตัวละครประกอบเหล่านี้ก็ต่างมีบทบาทสำคัญที่ช่วยเสริมความยิ่งใหญ่ของขบวนการต่อต้าน “เพื่อน” ทั้งสิ้น

### 3.4.2 ตัวละครสองวัยสร้างความแตกต่างในตัวคนเดียว

การคลี่คลายปมสำคัญของการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ที่การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเคนจิและ “เพื่อน” ในช่วงเยาว์วัย ดังนั้นผู้อ่านจึงได้เห็นตัวละครเอกมี “สองวัย” ในเรื่องเดี่ยวคือ เด็กชายวัยประถม และหนุ่มใหญ่วัยทำงาน ซึ่งผู้เขียนได้สร้างความแตกต่างระหว่างตัวละครสองวัยให้เกิดขึ้นอย่างน่าสนใจ เพราะตัวละครที่ดูจะมีอนาคตในวัยเด็กเช่นพระเอกอย่าง **เคนจิ** ซึ่งมีความเป็นผู้นำ กล้าหาญ เป็นที่รักของเพื่อน กลับมีชะตาชีวิตในยามเติบโตที่กลับตาลปัตรเพราะกลายเป็นชายหนุ่มที่ไร้ทั้งเกียรติยศ ทรัพย์สินเงินทอง หรือกระทั่งความฝัน เพราะต้องทนทำงานเป็นลูกมือแม่ในร้านขายของชำไปวันวัน เช่นเดียวกับ **โอดโจะ** เด็กเรียนเก่ง จบการศึกษาคดี ใฝ่ฝันในตำแหน่งสูงที่หลายคนใฝ่ฝันแต่ชะตาชีวิตก็เล่นตลกทำให้เขาสูญเสียลูกชายจนเสียผู้เสียคนและกลายเป็นคนพิการจากหนุ่มอนาคตไกลไปเป็นมาเฟียตอกตอยที่ประเทศไทยแทน

ในขณะที่เด็กแฝดอ่อนจอมเกรออย่าง **ยัมโบ มาโบ** ผู้ตั้งตนเป็นมาเฟียเด็ก เพราะชอบแกล้ง และทำร้ายทั้งคนและสัตว์ที่อ่อนแอกว่าอยู่เสมอ กลับได้ดิบได้ดีเป็นนักธุรกิจที่ร่ำรวยเช่นเดียวกับ “เพื่อน” หรือ **ฟุคุเบ** ที่ไม่ค่อยมีใครคบหาสมาคมด้วย เพราะเป็นพวกเย่อหยิ่งในตัวเอง ดูถูกผู้อื่น แต่ก็ต้องการเป็นที่รักของเพื่อนๆ (เหมือนที่เคนจิเป็น) กลับเติบโตมาเป็นชายผู้มีพลังในการหว่านล้อมจิตใจผู้อื่นจนเกือบจะยึดครองโลกได้อย่างเหลือเชื่อ

การสร้างความขัดแย้ง แตกต่างระหว่างวัยเด็ก และวัยผู้ใหญ่ในตัวคนเดียว เช่นนี้เองที่ทำให้ตัวละครน่าจดจำ เพราะด้วยความผูกพันของผู้อ่านที่มีต่อตัวละครในวัยเด็กที่สร้างความคาดหวังไปต่างๆ นานา (ว่าเคนจิต้องเป็นศิลปิน หรือยัมโบมาโบต้องโตมาเป็นอันธพาลไม่ใช่ใส่สูทผูกไทเป็นนักธุรกิจแน่ๆ) แต่ผู้เขียนกลับดับความหวังเหล่านั้นด้วยการใส่ชะตาชีวิตจริงที่แสน “พลิกผัน” ซึ่งยอมทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคาดไม่ถึง ขณะเดียวกันการเติบโตของตัวละครเหล่านี้ก็ช่วยตอกย้ำสัจธรรมในโลกแห่งความเป็นจริงได้เป็นอย่างดีว่า “ชีวิตคนเราไม่มีอะไรเที่ยงแท้แน่นอน”

### 3.5 ยอดนักสืบจิ๋ว

#### 3.5.1 ความแตกต่างของรูปลักษณ์ภายนอกกลุ่มตัวละครฝ่ายดี

ด้วยแนวเรื่องที่เป็นการสืบสวนสอบสวนทำให้ไม่อาจสร้างตัวละครที่มีขนาดรูปร่างผิวดำไปจากการรับรู้ของผู้อ่านมากนัก ภาพรวมของตัวละครในยอดนักสืบจิ๋วจึงดูสมกับเป็นมนุษย์ธรรมดาๆ คนหนึ่ง แต่ในการออกแบบคนธรรมดาๆ ก็ทำให้ตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้ดูแตกต่างได้ด้วยการสร้างตัวเอกสองรุ่นในร่างเดียว

เพราะพระเอกคือคุโด ชินอิจิ นักสืบหนุ่มมัธยมปลายไฟแรง ที่ร่างหดเล็กลงเป็นเด็กประถม จึงทำให้เกิดตัวละครรายรอบตัวเอกที่มีหลากหลายวัยเพื่อเพิ่มสีสันให้กับเรื่องและเพื่อขยายฐานผู้อ่านในวงกว้าง นั่นคือมีทั้งตัวละครกลุ่มเด็กประถมอย่าง “ขบวนการนักสืบเยาวชน” ที่ใช้สูตรเดียวกับตัวละครในการ์ตูนอมตะอย่างโดราเอมอน ซึ่งประกอบด้วย **โคนัน** (พระเอก) เด็กน้อยหน้าตาดีใส่แว่นเพื่อแสดงถึงความเป็นเด็กฉลาด **คางแก่เรย์น** (คล้ายโนบิตะ) **โยชิโตะ** **อายุมิ** เด็กผู้หญิงคนเดียวในกลุ่มที่หน้าตาน่ารัก ค่อนข้างฉลาด และแอบชอบโคนัน (คล้ายชิซูกะ) **ชิบุรายะ** **มิซึฮิโกะ** เด็กเรียนตัวอ่อม หน้าแหลม จอมหลักการ เจ้าเหตุผล และแอบชอบอายุมิ (คล้ายชูเนโอะ) **โคจิมา** **เกนตะ** เด็กอ้วนใจร้อน มักใช้อารมณ์นำเหตุผล มีแผลเป็นรูปเหรียญ 100 เยนที่หัวแสดงถึงความชื่นชอบเรื่องพระญี่ปุ่น (คล้ายไจแอนท์)

*“คาแร็คเตอร์ในโคนันโคลน (clone) โดราเอมอนมาชัดเจน ทั้งตัวละครอ้วนผมหเด็กผู้หญิงหนึ่งคนในกลุ่มเพื่อให้ผู้หญิงดึงดูดกลุ่มผู้ชายไม่ให้ชนเกินไป ตัวละครกลุ่มแบบนี้ช่วยสร้างพล็อตประเภทการปกป้องรักเพื่อนได้ดี”* (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

ส่วนสมาชิกที่เพิ่มขึ้นภายหลังอย่าง **ไฮบาระ ไอ** ผู้รับชะตากรรมเดียวกับพระเอก เพราะเธอก็กินยาแบบเดียวกับชินอิจิ ทำให้จากนักวิทยาศาสตร์สาวผู้เงิบขริ่มต้องกลายเป็นเด็กประถมเหมือนเช่นชินอิจิ ซึ่งก็ทำให้ภาพของไอเป็นเด็กประถมที่ดูทั้งสวย ทั้งฉลาด และเป็นผู้ใหญ่กว่าเด็กรุ่นเดียวกัน ซึ่งการออกแบบลักษณะภายนอกของตัวละครนักสืบประถมกลุ่มนี้ก็เป็นที่ไปตามแนวทางการออกแบบตัวละครสำหรับเด็กที่คงความเป็น “การ์ตูน” ด้วยสัดส่วนของศีรษะตัวละครที่ค่อนข้างใหญ่เกินจริง และลูกนัยน์ตาที่เป็นทรงกลมขนาดใหญ่กว่าตัวละครในเรื่องที่มีอายุมากกว่า



ภาพประกอบ 86 ขบวนการนักสืบเยาวชน ตัวละครกลุ่มเด็กในยอดนักสืบจิ๋วฯ

ที่มา: <http://www.anime-planet.com/characters/father-luciano>

ถัดจากตัวละครกลุ่มเด็กประถม ก็ขยับขึ้นไปเป็นตัวละครวัยรุ่น ซึ่งขนาดและรูปร่างไม่ได้แตกต่างกันมากเหมือนกลุ่มขบวนการนักสืบเด็ก เพราะตัวละครส่วนใหญ่มีรูปร่างผอม สูง ใบหน้าแหลมเรียว และมีเส้นผมที่ชี้แหลมคล้ายคลึงกันทั้งตัวเอกอย่าง **ชินอิจิ ฮัตโตริ เฮย์จิ** นักสืบ ม.ปลายผู้มีชื่อเสียงในแถบคันไซ โอซาก้า ซึ่งมีหน้าตาหล่อเหลา คางแหลมเรียว ตาโตใกล้เคียงชินอิจิอย่างมาก จะมีก็เพียง “สีผิว” ที่เข้มกว่าคนญี่ปุ่นทั่วไปเท่านั้นที่ทำให้เฮย์จิดูต่างออกมา เช่นเดียวกับ **จอมโจรคิต** ที่หน้าตาถอดแบบมาจากชินอิจิ โดยผู้เขียนทำให้ต่างจากพระเอกโดยกำหนดบทบาทให้เป็นจอมโจรน้ำใจงาม และสร้างภาพความลึกลับให้เป็นตัวละครเดี่ยวผลุดเดี่ยวผล่เพื่อให้ผู้อ่านเฝ้ารอกการปรากฏตัวของเขา



ภาพประกอบ 87 ตัวละครวัยรุ่นที่หน้าตาคล้ายกัน (ชินอิจิ เฮย์จิ คิต) ในยอดนักสืบจิ๋วฯ

ที่มา: <http://www.gangtoon.com/gangstory/character8.html>

ในขณะที่ตัวละครวัยรุ่นฝ่ายหญิงก็มีรูปร่างที่ผอม สูง คางแหลมและผมชี้แหลม อันเป็นเอกลักษณ์เหมือนกัน จะต่างก็เพียงการกำหนดนิสัยใจคอ และรายละเอียดของใบหน้า โดยนางเอกอย่าง**โมริ ริน**นั้นหน้าผอมเพรียว คางแหลม และคงความเป็นสาวเอเชียแบบดั้งเดิมที่ไว้ผมยาวดำ ร้องไห้ง่าย ทำกับข้าวเก่ง แต่แม้รูปลักษณ์จะดูเป็นสาวเรียบร้อยอนุรักษ์นิยม กลับมีความสามารถเรื่องกีฬาคาราเต้ถึงขั้นเป็นหัวหน้าทีมของโรงเรียน ส่วนเพื่อนสนิทของรินอย่าง **ชิชิกิ ไชโนโกะ** ถูกทำให้แตกต่างด้วยทรงผมบ๊อบสั้นสีน้ำตาล และทรงผมที่เสียขึ้นเผยให้เห็นหน้าผากก็แสดงถึงนิสัยเปิดเผย มั่นใจในตัวเอง



ภาพประกอบ 88 ตัวละครหญิงในยอดนักสืบจิ๋ว (ไชโนโกะ-ซาย, ริน-ชาว)

ที่มา: <http://www.gangtoon.com/gangstory/character8.html>

ต่อจากแก๊งนักสืบเด็กประถม และมัธยมปลาย ก็ย่อมมีนักสืบรุ่นใหญ่ ซึ่งผู้เขียนสร้างความแตกต่างให้กับตัวละครผ่านรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าวัยรุ่น เพราะตัวละครวัยผู้ใหญ่ไม่ได้มีจุดดึงดูดผู้อ่าน (ซึ่งเป็นเด็กและวัยรุ่น) ด้วยรูปร่างหน้าตา ดังนั้นจึงมีทั้งตัวละครอ้วน ผอม ต่างกันไป อย่าง**โมริ โคโกโร่** อดีตตำรวจจอมหลงตัวเองและผันตัวมาเป็นนักสืบเอกชน ก็เป็นชายวัยกลางคนร่างผอมบาง จอมเจ้าชู้และชอบเล่นไพ่จนกระຈอกเป็นชีวิตจิตใจ ส่วน**เมงูระ จูโซ** สารวัตรแห่งกองกำกับการสืบสวนสอบสวน 1 ของกรมตำรวจโตเกียว ก็เป็นชายวัยกลางคนรูปร่างอ้วน เตี้ย ใส่หมวกและเสื้อคลุมตลอดเวลา เช่นเดียวกับ**ดร.อาากาสะ ฮิโรชิ** นักวิทยาศาสตร์เพื่อนบ้านของโคนันผู้ประดิษฐ์อุปกรณ์ในการปลอมเสียง ถึงจะมีรูปร่างอ้วนเหมือนสารวัตรเมงูระ แต่กลับให้ความรู้สึกน่ารัก ใจดีต่างจากภาพความจริงจังของสารวัตร นั่นเพราะรูปร่างของดร.อาากาสะที่นอกจากตัวอ้วนกลมแล้ว ใบหน้าก็ยังรวมทรงกลมเอาไว้แทบทุกส่วน ทั้งนัยน์ตา แขน และจมูก ทำให้ ดร.อาากาสะ เป็นตัวละครที่ให้ความรู้สึกเป็นมิตรกับเด็กมากที่สุดในเรื่อง



ภาพประกอบ 89 ไมริ โคโกโร่ และดร.อากาศะ ฮิโรชิ ตัวละครวัยผู้ใหญ่ในยอดนักสืบจิ๋วฯ  
ที่มา:<http://misterfriendship.com/th> และ <http://writer.dek-d.com/noey2000/>

### 3.5.2 ความแตกต่างของรูปลักษณ์ตัวละครฝ่ายร้าย

เมื่อแต่ละคดีที่โคนันพบเจอได้รับการคลี่คลายไขตัวฆาตกรอย่างหมดจด ดังนั้น ตัวละครฝ่ายร้ายอย่าง "องค์กรซูดดำ" จึงถูกสร้างขึ้นมาเป็นตัวร้ายแบบถาวรที่ยังคงดึงดูดผู้อ่านไว้ได้ด้วยความลึกลับ โดยตัวละครในองค์กรแม้จะมีจุดร่วมผ่านสีของชุด การสวมหมวกดำอำพรางใบหน้า และมีไคด์เนมเหมือนกันคือใช้ชื่อเครื่องดื่มผสมแอลกอฮอล์แทนชื่อจริง แต่รูปร่างหน้าตาก็แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เช่น **ชิน** ชายหนุ่มหน้าเรียวผมทอง ปกรหน้าปรกตา เป็นคนเยือกเย็น เจ้าเล่ห์ และเหี้ยมโหด มีรถเปอร์เซ่สีดำเป็นสัญลักษณ์ประจำตัว ส่วนคู่หูอย่าง **วอดก้า** ก็มีใบหน้าเหลี่ยมและร่างบึกบึน สวมแว่นดำอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีสาวสวยผมทองอย่าง **เบลมีอท** ผู้มีความสามารถในการปลอมตัวได้อย่างแนบเนียน และเป็นตัวละครฝ่ายร้ายเพียงคนเดียวที่ดูมีมิติมากที่สุด เพราะเธอเป็นดาราแสนสวยแต่ในวันที่ภาพยนตร์เรื่องแรกของเธอออกฉาย พ่อแม่ของเธอกลับเสียชีวิตในกองเพลิง และเมื่อเธอทำผลงานจนได้รับรางวัลออสการ์ แต่โชคร้ายก็เกิดซ้ำสองเมื่อสามีของเธอเสียชีวิตในวันรุ่งขึ้น จนทำให้เธอเป็นคนที่ไม่เชื่อเรื่องพระเจ้าและเข้าร่วมเป็นสมาชิกขององค์กรซูดดำแบบลับๆ เบลมีอทยังเป็นผู้รู้ความลับว่าชินอิจิกับโคนันเป็นคนเดียวกันแต่เธอกลับปกปิดความลับไม่ให้องค์กรรู้ ดังนั้นเบลมีอทจึงเป็นตัวละครที่มีบทบาทมาก และเป็นตัวละครที่ดูกำกึ่งระหว่างฝั่งร้ายและดี



ภาพประกอบ 90 สมาชิกองค์กรชุดดำ (วอดก้า ยิน เบลมีอท-ซ้ายไปขวา) ในยอดนักสืบจิ๋วฯ

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/>

จะเห็นว่าโดยภาพรวมตัวละครในยอดนักสืบจิ๋วฯ แม้มีจำนวนค่อนข้างมาก แต่เมื่อจับตัวละครยื่นเรียงกันก็ไม่ได้มีรูปลักษณะที่แตกต่างกันชนิดสุดขีด ความแตกต่างเพียงเล็กน้อยที่เกิดขึ้นนอกจากจะอยู่ที่นิสัยใจคอแล้ว ยังถูกกำหนดด้วย“อายุ” เป็นหลัก ซึ่งทำให้เกิดตัวละครสูงต่ำต่างกัน นอกจากนี้ก็ยังมีเกิดจากการสร้างรูปทรงและสีผิว ให้หลากหลายอย่างการสร้างตัวละคร อ้วนจัด ดำจัด แต่ไม่ว่าจะอย่างไรตัวละครในช่วงวัยรุ่นก็ยังเน้นความสวย หล่อ ผอมเพรียว ใบหน้าเรียว และคางแหลมเหมือนๆ กัน

### 3.6 เดธโน้ต

“ตัวละครในเดธโน้ตก็เหมือนมวยที่ชกในวงแคบๆ” (อิศเรศ ทองปัสโกณร์ , สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

ความหมายของมวยที่ชกในวงแคบตามคำกล่าวข้างต้นของผู้แปลและกองบรรณาธิการ สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ข้างต้นหมายถึงวิธีการสร้างตัวละครในเดธโน้ตที่มีตัวละครไม่มาก (มีตัวละครหลัก 2 ฝ่าย) แต่ทุกตัวละครก็มีจุดเด่นมากพอจะดึงดูดผู้อ่าน (เหมือนเช่นนักมวยที่โดดเด่นเป็นสง่าบนเวทีให้ผู้ชมเฝ้าติดตามไปจนจบเกม)

เดธโน้ตจึงเป็นเพียงเรื่องเดียวที่มีตัวละครน้อยและเน้นสร้างคาแร็คเตอร์ภายนอกตัวละคร โดยรวมให้ไม่แตกต่างกันมากนัก เพราะทุกตัวละครถูกสร้างให้เกิดความรู้สึกเท่ หล่อ สวย ลึกลับ แบบฟังก์ (ตามที่กล่าวไปแล้วในความพิเศษของตัวละคร) ทั้งพระเอกอย่างแอล ที่ผู้เขียนวาดให้ขอบตาล่างมีสีดำ ผมนดำ รูปร่างค่อนข้างสูง ผอม หรืออย่างมิ โลท์ ฝั่งตัวร้ายที่ผมสีน้ำตาลทอง ก็หน้าตาหล่อเหลา หุ่นสูง เพรียว ทั้งคู่เรียกได้ว่ามีโครงหน้า และรูปร่างใกล้เคียงกัน คือยังคง



ค่อนข้างผอม สูงตามสมันิยมของคำว่าหล่อ ต่างกันเพียงการลงเส้นดำตรงขอบตาล่างให้แอล เพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับแบบฟังก์ และการออกแบบท่าทางการยืน นั่งของตัวละครให้แอลมี ท่วงท่าเฉพาะตัวในการนั่ง (ชอบนั่งยองๆ) หรือการยืนห่อไหล่ เพื่อให้แอลเป็นตัวละครที่ไม่หล่อ เหลาตามพิมพ์นิยมแต่มีท่วงท่าที่เป็นแบบฉบับของตนเอง

“เขาออกแบบตัวละครให้แอนตี้ฮีโร่ คือต้องสร้างตัวละครพระเอกอย่างแอลให้ไม่เท่ ดู แปลกๆ เข้าใจ แต่ต้องตัดเทียบผู้ร้ายที่เหมือนพระเอกอย่างไลท์” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 91 เปรียบเทียบตัวละคร แอล (ซ้าย) ไลท์ (ขวา) ในเดธโน้ต

ที่มา: <http://screenrant.com/shane-black-death-note-movie-sandy-96175/>

หรือตัวละครที่รับช่วงอุดมการณ์สืบหาตัวคิระ (เจ้าของเดธโน้ต) อย่าง เนียร์ และ เมลโล่ แม้จะแต่งตัวต่างกันโดยเนียร์ชอบสวมชุดโคร่งหลวมเหมือนชุดนอน (ทำให้ดูเป็นคนเก้งแบบ แปลกๆ) ส่วนเมลโล่กลับชอบใส่ชุดรัดรูปสีดำแบบฟังก์ (ทำให้ดูขึงขัง ลึกลับ) ชอบกินช็อคโกแลต เป็นชีวิตจิตใจ แต่ทั้งคู่ก็ยังมีแววตามุ่งมั่น และดูน่าเกรงขามเหมือนกัน ผ่านการวาดนัยน์ตาดำ ให้ขีดขอบตาบนและวาดหางตาให้เฉียงขึ้นเล็กน้อย ซึ่งก็เป็นแววตาของตัวละครทั้งฝ่ายดีและร้าย ไม่แยกจากกันชัดเจนที่เป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนเรื่องนี้ จนทำให้ยากจะบอกได้ว่าตัวละครฝ่าย ไหนคือฝ่ายธรรมะหรืออธรรมกันแน่



### ภาพประกอบ 92 เนียร์และเมลโล่ ในเดธโน้ต

ที่มา: <http://kittisak113.wordpress.com/author/kittisak113/page/8/>

<http://dn-zeta.blogspot.com/>

แต่ด้วยแนวทางการสร้างตัวละครของแอลที่น่าจดจำด้วยจุดขายเรื่องความแปลกของหน้าตา และท่าทาง จึงทำให้เป็นที่น่าเสียดายเมื่อแอลมาตายเอาแบบคาดไม่ถึงตอนครึ่งค่อนเรื่อง ทำให้ผู้เขียนต้องสร้างตัวละครผู้สืบทอดเจตนากรรมสืบหาผู้ร้ายอย่าง “เนียร์” ออกมาภายหลัง ซึ่งด้วยบุคลิกที่ใกล้เคียงกับแอลจึงทำให้ผู้อ่านไม่เกิดภาพจำในตัว “เนียร์” หรือ “เมลโล่” ได้มากเท่ากับแอล

ส่วนตัวละครมทูตในเรื่องที่ปรากฏให้เห็นหลักๆ คือ **ลูค** และ **เรม** ซึ่งทั้งคู่ก็ให้ภาพความเป็น “ปีศาจ” ที่น่ากลัวอย่างไม่อ้อมค้อม แต่ลูคโดดเด่นที่รูปลักษณ์ภายนอกเพราะให้ภาพความเท่แบบปังๆ เพื่อลดทอนความน่ากลัวที่ส่งผ่านใบหน้าตบ ตาแดง ฟันแหลม ขณะที่เรมเองแม้ภายนอกจะดูน่ากลัวเพราะเหมือนโครงกระดูกผอมแห้งเดินได้ แต่ก็ยังเป็นรูปลักษณ์ที่ไม่ได้น่าจดจำเท่ากับลูค ดังนั้นความน่าสนใจของมทูตตอนนี้จึงอยู่ที่การสร้างนิสัยใจคอของเรมให้มีความ “อ่อนโยน” เพราะเรมหลงรักผู้ครอบครองเดธโน้ตอย่าง **มิสะ** จนยอมสละชีวิตตัวเองเพื่อฆ่าแอลตามแผนที่ไลท์วางไว้ ดังนั้นตัวละครมทูตแสนน่าเกลียดย่าเรมจึงสร้างวีรกรรมที่น่าจดจำแก่ผู้อ่าน เพราะเขาเป็นตัวละครเพศชายเพียงคนเดียวในเรื่องที่มีรักแท้ (ในขณะที่ไลท์หลอกใช้ผู้หญิงถึง 2 คน) และยอมตายเพื่อความรักโดยที่รู้ทั้งรู้ว่าฝ่ายหญิงอย่างมิสะนั้นไม่มีวันเหลียวแลเขาแน่นอน (เพราะหลงรักไลท์หัวปักหัวปำอยู่แล้ว)



### ภาพประกอบ 93 ยมทูตลุดและเรมโนเดธไนต์

ที่มา: <http://jamaru.exteen.com/category/Jamaru-Story/page/5>

ดังนั้นความต่างที่เห็นได้ชัดของการออกแบบตัวละครในเดธไนต์จึงเกิดจาก “ความคิด” “ความเชื่อ” ข้างในตัวละครที่มีต่อคำว่า “ความถูกต้อง” อันเป็นแก่นแกนสำคัญของเรื่อง จนเกิดตัวละครที่ต่างกันทางความคิดอย่างสุดขั้วขึ้นมาอย่าง **ยางามิ ไลท์** เจ้าของไนต์มรณะที่ตั้งตนเป็นศาลเตี้ยสังหารอาชญากรด้วยการเขียนชื่อลงไปไนต์ดังกล่าว เพราะเขาไม่เชื่อมั่นต่อระบบยุติธรรมของสังคม ขณะเดียวกัน **แอล** ยอดนักสืบวัยรุ่นที่ได้รับการยอมรับว่าเก่งกาจที่สุดในโลกก็เชื่อมั่นต่อระบบยุติธรรมของสังคมที่ตัดสินโดยตำรวจ และผู้พิพากษา ดังนั้นด้วยความต่างทางความคิดนี้เองที่ผลักดันให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างเข้มข้นโดยมีฉากการประลองฝีมือของทั้งฝ่ายผู้ล่าและผู้ถูกล่าเป็นจุดขาย

มาจนถึงตรงนี้ก็คงเห็นแล้วว่าการ์ตูนที่นำมาวิเคราะห์ทั้ง 6 เรื่องสร้างความแตกต่างให้กับตัวละครต่างกันไป โดยเรื่องที่มีตัวละครกลุ่มจำนวนมากอย่างวันพีซ นารูโตะ และดราม่าก่อนบอล จำต้องสร้างตัวละครให้ต่างตั้งแต่รูปลักษณ์ภายนอกเสียก่อน ดังนั้นจึงเกิดการกำหนดความสามารถพิเศษ อาวุธ ท่าไม้ตายที่เป็นแบบฉบับของตนเอง แต่ขณะเดียวกันการที่จะทำให้ตัวละครเป็นที่จดจำ ประทับในความทรงจำได้นั้นยังต้องเสริมสร้างนิสัยใจคอที่ขัดแย้ง หรือสอดคล้องกันกับรูปลักษณ์ภายนอกด้วย เช่นผู้เฒ่าเต่าในดราม่าก่อนบอลเป็นตาแก่ตัวเตี้ย จอมลามก แต่แท้จริงแล้วเป็นปรมาจารย์เยี่ยมยุทธ์ ส่วนนักสืบอันดับหนึ่งของโลกอย่างแอลในเดธไนต์ กลับชอบนั่งยองๆ และชอบตาดำคล้ำให้ความรู้สึกเหมือนหนุ่มพังกี (บทบาทและรูปลักษณ์ภายนอกขัดแย้งกับภายใน) หรือตัวละครองค์กรแสงอุษาในนินจาคาถาฯ แทบทุกคนมีหน้าตา

หล่อเหลา เย็นชา เพราะมีเบื้องหลังชีวิตที่โดดเดี่ยว โหดร้าย (รูปลักษณะภายนอกขัดแย้งกับนิสัยใจคอภายใน)

#### 4. การกระจายความสำคัญและการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร

การสร้างความแตกต่างหลากหลายของบุคลิกตัวละครในเรื่องราวที่มีตัวละครกลุ่มจำนวนมากอาจทำให้เรื่องราวมีทางเลือกในการสร้างความสนุกสนาน และสร้างความรู้สึกลึกลับคาดเดาให้แก่ผู้อ่านได้ดี แต่การจะทำให้ตัวละครประทับอยู่ในความทรงจำผู้อ่านได้นั้นย่อมเกิดจากการกระจายความสำคัญของตัวละครให้รับบทบาทยิ่งใหญ่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งสร้างการปรากฏตัวของตัวละครอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งในวันพีชสามารถกระจายบทบาทตัวละครกลุ่มพระเอก (กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง) ให้ไม่มีใครมากกว่าหรือน้อยกว่าได้เป็นอย่างดี ด้วยการเล่าเรื่องราวชีวิตของตัวละครไปที่ละคน เริ่มตั้งแต่กัปตันอย่างลูฟี่ ต่อด้วยนักสู้ประจำเรืออย่างโซโล ตามมาติดๆ กับการตามหาต้นหนมือดีอย่าง nami ซึ่งเออิจิระ โอตะก็เดินเรื่องด้วยการออกตามหาสมาชิกบนเรือโจรสลัดอย่างมีทิศทางเช่นนี้คู่ขนานกับการเดินทางตามหาวันพีชที่เป็นเป้าหมายของกัปตันอย่างลูฟี่ มาตลอด จะเห็นได้ว่าวันพีชสร้างบทบาทตัวละครให้มีหน้าที่แตกต่างกันชัดเจนเพราะทุกคนมีบทบาทบนเรือเป็นตัวกำหนด และเพราะตัวละครอยู่บนเรือลำเดียวกันทำให้เหตุการณ์ผจญภัยระหว่างการเดินทางที่ผันผ่านเข้ามาจึงปะทะเข้ากับกลุ่มตัวละครเอกไปพร้อมๆ กัน ดังนั้นแม้จะมีฉากต่อสู้ที่ต้องฉายเดี่ยวกันบ้าง แต่ท้ายที่สุดทุกคนก็ต้องกลับมารวมตัวกันบนเรืออยู่ดี การสร้างตัวละครกลุ่มให้ต้องพึ่งพาอุปสรรคไปด้วยกันเช่นนี้จึงทำให้ผู้อ่านไม่ลืมเลือนตัวละครกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง และยิ่งจะเพิ่มความรัก ความผูกพันต่อตัวละครจนพร้อมจะเดินไปด้วยกันจนสุดทาง

“วันพีชสร้างตัวละครได้ “เหนือ” ตรงที่ไม่ทิ้งตัวละครตัวไหนนานๆ มันเล่าได้ทั่วๆ ถ้วนๆ ดี” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

ตรงกันข้ามกับ**ดราโก้บอล** ที่แม้จะสร้างตัวละครให้แตกต่างผ่านรูปลักษณะภายนอกได้ชนิดไม่ซ้ำกัน และพยายามสร้างตัวละครคู่หู (ในช่วงภาคแรก) เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละคร แต่กลุ่มตัวละครเอกหรือตัวละครฝ่ายดีหลายตัวกลับถูก “ทอดทิ้ง” ระหว่างทาง เช่นผู้เฒ่าเต่าที่เคยมีบทบาทมากในช่วงครึ่งแรกของเรื่อง เพราะเป็นผู้บมเพาะความรู้ให้กับพระเอกอย่างโกคู และเคยต่อสู้กับเหล่าร้ายร่วมกัน แต่เมื่อศิษย์เก่งกว่าอาจารย์ก็ทำให้บทบาทของผู้เฒ่าเต่าลดลงไป เช่นเดียวกับตัวละครที่เคยเป็นเพื่อนของโกคูอย่างคุรุริน หรือพิคโกโร่ หลังจากทีโกคูฝีมือแข็งแกร่งเกินใคร (ในโลกมนุษย์) ทำให้ตัวละครเพื่อนฝูง พันธมิตรที่แม้จะอยู่ร่วมทีมต่อสู้กับเหล่าร้ายจากต่างดาว เช่นชาวไซย่า หรือฟรีเซอร์ ก็รับบทบาทเป็นได้แค่ตัวประกอบ เพราะ

พระเอกอย่างโกคูเท่านั้นที่มีพลังฝีมือแกร่งพอจะต่อสู้กับเหล่าร้ายได้ ดังนั้นผู้อ่านจึงไม่รู้ลึกถึงความเป็น “ทีม” ของกลุ่มตัวเอกมากนัก เพราะไฮไลท์ของการต่อสู้ที่แท้จริงมุ่งไปที่ตัวพระเอกเท่านั้น ตัวละครอื่นๆ นอกเหนือจากพระเอกที่แม่จะสู้กันเป็นทีมจึงดูคล้าย “ตัวประกอบ” เสียมากกว่า เช่นเดียวกับการสร้างความสัมพันธ์ให้ตัวละครมีคู่หู อย่าง **เท็นชินฮัง** หนุ่มสามตาที่เคยครองแชมป์ศึกชิงเจ้ายุทธภพมาแล้วและกลายมาเป็นพรรคพวกของพระเอก กับ **เจาสี** ตัวละครคู่หูที่หน้าตาคล้ายผีจีน (แก้มแดง ผมหงกม้วน) หากมองครั้งแรกตัวละครแบบคู่นี้สร้างจุดเด่นให้กับตัวละครอย่างมาก เพราะด้วยสภาพความสูง บึกบึน และดูขี้ขงของเท็นชินฮังที่ขัดแย้งกับความตัวเล็ก น่ารักของเจาสี แต่เมื่อขึ้นชื่อว่า “ตัวละครคู่หู” การปรากฏตัวย่อมต้องมาพร้อมกัน ดังนั้นตัวละครอย่างเท็นชินฮังที่ฝีมือแกร่งกว่าจึงมีบทบาทมากกว่าในภายหลัง (เพราะสอดคล้องกับแนวทางของเรื่องที่ต้องการตัวละครที่เก่งขึ้นเรื่อยๆ) ในขณะที่เจาสีที่แม่จะมีพลังจิตควบคุมผู้อื่นได้บ้างแต่ก็ไม่สามารถนำมาต่อกรกับเหล่าร้ายที่เริ่มร้ายมากขึ้นทุกทีๆ (อย่างเช่นเซล) ทำให้การเป็นคู่หูที่เคยโดดเด่นกลับกลายเป็นจุดด้อยเพราะเจาสีทำได้แค่เพียงยืนดูเกมการต่อสู้เฉยๆ จนกลายเป็นเพียงไม้ประดับของเรื่องไปในที่สุด



ภาพประกอบ 94 ตัวละครคู่หูเท็นชินฮัง และเจาสีในดราก้อนบอล

ที่มา: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/>

**ด้านนิจาคาถา** นั้นแม่เรื่องจะเริ่มจากการตามติดชีวิตพระเอกอย่างนารูโตะตั้งแต่อายุโรงเรียนนิจาระดับประถม แต่เรื่องราวต่อจากนั้นมีตัวละครมากหน้าหลายตาเข้ามามีบทบาทแทน โดยเฉพาะตัวละครฝั่งตรงกันข้ามกับพระเอก เพราะผู้เขียนให้ความสำคัญกับการสร้างตัวร้ายที่แข็งแกร่งเพื่อเป็นตัวพิฆาตและพัฒนาความสามารถของนารูโตะ และเป็นตัวร้ายที่มีเหตุผลของการกระทำดังนั้นจึงต้องสร้างเรื่องราวในอดีตเพื่อเพิ่มแรงจูงใจของความร้ายการในปัจจุบันจนทำให้ “ผู้ร้าย” รับบทเด่นและปรากฏตัวอยู่ในเรื่องยาวนานกว่าฝั่งตัวเอกเสียด้วยซ้ำ เริ่มตั้งแต่

ตัวร้ายแต่ทำยที่สุดก็กลายเป็นคนดีอย่างกาอาระนินจาคนเก่งของหมู่บ้านขึ้นะ ตามด้วยโอโรจิ มารู หนึ่งในสมาชิกแสงอุษาที่แยกตัวออกมา หรือเพื่อนร่วมทีมนินจาอย่างอุจิระ ซาสึเกะ ที่ถอนตัวจากทีมเพื่อสืบหาความลับดำมืดของตระกูลและทำยที่สุดก็กลายเป็นผู้เคียดแค้นหมู่บ้านของตัวเอง ไล่ไปจนถึงสมาชิกในแสงอุษาแทบทุกคนโดยเฉพาะอุจิระ อิทาจิ และเพน ซึ่งจากการถ่ายเทน้ำหนักการเล่าเรื่องไปยังตัวละครฝ่ายร้ายค่อนข้างมากเช่นนี้จึงทำให้บทบาทการเป็นพระเอกของนารูโตะดูดีด้อยไปบ้างในบางช่วงบางตอนของเรื่อง

“จุดอ่อนของนารูโตะคือใส่รายละเอียดในตัวละครบางตัวเยอะเกินเช่นซาสึเกะ จนบทเด่นมากกว่าพระเอก และมีแอ็คชั่นฉากสู้กันเยอะ ตัวเอกได้สู้้น้อยมาก และไม่ได้ใช้ความสามารถในฝีมือมากนัก จนทำให้รู้สึกว่าคุณสมบัติของเรื่องและตัวละครมีน้อยกว่า (เมื่อเทียบกับวันพีซ)” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

ส่วนการกระจายความสำคัญของบทบาทใน **ทเวนตีๆ** นั้นทำได้อย่างสม่าเสมอ โดยคงความสมดุลของ “เพื่อน” ผู้ร้ายผู้วางแผนยึดครองโลกด้วยแผนการปล่อยไวรัสทำลายมนุษย์กับฮีโร่กู้โลกอย่าง “เคนจิ” ไว้ให้มีความสำคัญใกล้เคียงกัน ซึ่งผู้เขียนมีชั้นเชิงในการไม่สร้างมุมมองการเล่าเรื่องให้ตามติดตัวละครทั้ง “เพื่อน” และ “เคนจิ” อยู่ตลอดเวลา แต่กลับทำให้ “เพื่อน” และพระเอกอย่างเคนจิจะหายไปจากบางช่วงของเรื่อง โดยหลังวันสิ้นปี 2000 นั้นเคนจิได้หายไปอย่างไร้ร่องรอยโดยให้ไซซีเนะคอยรักษาการตำแหน่งหัวหน้าขบวนการกู้โลกแทนแต่การไม่นำเสนอเรื่องราวของเคนจิก็ไม่ได้ทำให้ความสำคัญของพระเอกคนนี้ลดลงไปเลย นั้นเพราะการหายตัวของเคนจินั้นกลับกระตุ้นให้อ่านสงสัย ต้องการหาคำตอบว่าเขาอยู่หรือตาย ส่วนเพื่อนเองแม้จะมาตายเอากลางคัน ก็ยังมีผู้สืบทอดอุดมการณ์ต่อ ขณะเดียวกันเรื่องราวก็เปลี่ยนทิศไปเล่าถึงแต่ละมุมมองของประชาชนคนธรรมดา ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ไวรัสร้ายระบอบ พร้อมๆ กับเปลี่ยนมุมมองไปเล่าถึงสาวน้อยแสนสวยและเข้มแข็งอย่าง **คินนะ** หลานสาวของเคนจิและลูกสาวของ “เพื่อน” ในการตั้งกลุ่ม “ราชินีน้ำแข็ง” เพื่อต่อต้าน “เพื่อน” (พ่อของตัวเอง) ขึ้นมาอีกขบวนการหนึ่ง จึงเรียกได้ว่าไม่มีใครแย่งบทเด่นของพระเอกอย่างเคนจิ ซึ่งก็ทำให้เขายังคงสถานะความเป็น “พระเอก” ที่คงความสำคัญที่สุดของเรื่องเอาไว้ได้ เช่นเดียวกับ “เพื่อน” ที่ทำให้ผู้อ่าน “เชื่อ” ว่ามีตัวตายตัวแทนได้อย่างสนิทใจโดยไม่ตะขิดตะขวงเรื่องบุคลิกของตัวละครที่จะมารับบท “เพื่อน” นั้นเพราะ “เพื่อน” คือผู้ขายธรรมดาที่สวมหน้ากาก ดังนั้นแค่หาตัวละครใส่หน้ากากมารับช่วงต่อก็เพียงพอแล้วโดยที่ผู้เขียนไม่ต้องเหน็ดเหนื่อยสร้างตัวละครใหม่ให้ลึกลับและเลวร้ายกว่าตัวร้ายตัวเก่า ในขณะที่ผู้ร่วมขบวนการเคนจิคนอื่นๆ ต่างก็ได้รับบทสำคัญต่อขบวนการไม่น้อยหน้ากัน ทั้ง **โอดิโจะ** ที่สร้างวีรกรรมแหกคุกอุมิไฮตารูที่ว่ากันว่าเป็นคุก

ที่มีการป้องกันหนาแน่นที่สุดออกมาได้ หรือโยชิฮิโตะที่รับบทผู้ช่วยเหลือเคนจิทางอ้อมในการสืบหาความจริงเรื่องปมความพยายามของ “เพื่อน” ในวัยเด็กที่มีต่อเคนจิ

“ผมว่าทเวนตี้ เก่งเรื่องการกระจายความสำคัญของตัวละครมาก นอกจากตัวละครจะดูแตกต่าง เพราะมีทั้งอ้วน แ้วน แถมทำให้ตัวละครที่ดูขี้ขลาด เตี้ย แ้วน (โยชิฮิโตะ) เด่นขึ้นมาได้ เขาทำให้ตัวละครทุกตัวมีบทบาทสำคัญๆ กันหมด ไม่เหมือนดราม่าก่อนบอล ที่โง่เด่นอยู่คนเดียว ส่วนตัวอื่นๆ อย่างคิริลิน ยามูซา ที่พอเจอคัตรูที่เก่งกว่าก็แทบหมดบทบาทไปเลย” (ฉัญลักษณ์ เตชศรีสุธิ, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

ขณะที่ **ยอดนักสืบจิ๋ว** ก็ไม่มีปัญหาเรื่องการกระจายบทเด่น บทด้อยของตัวละครแม้จะมีตัวละครจำนวนมาก เพราะแกนกลางของเรื่องย่ออยู่ที่ตัวเอกอย่างโคนัน ที่มักฉายเดี่ยวเสาะหาร่องรอยของฆาตกร ดังนั้นตัวละครอื่นๆ ทยอยรอบเขาจึงเป็นตัวเสริมที่มีหน้าที่ต่อเรื่อง เช่น **โมริ โคโกโร่** หรือ **ชิชิกิ โซโนโกะ** ที่โคนันต้องอาศัยร่างของทั้งคู่ในการยิงยาสลบเพื่อปลอมเสียงในการคลี่คลายคดี ดังนั้นจึงต้องสร้างเหตุการณ์ให้โคนันเดินทางไปไหนต่อไหนกับคนใดคนหนึ่งทีละคน ส่วนตัวละครกลุ่มที่ช่วยเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องให้ผ่อนคลายลงอย่าง **กลุ่มขบวนการนักสืบเยาวชน** ก็รับบทเด่นใกล้เคียงกันเพราะมักปรากฏตัวพร้อมๆ กันเสมอ นอกจากนี้ยอดนักสืบจิ๋วยังมีข้อได้เปรียบการ์ตูนเรื่องยาวอื่นๆ เพราะเมื่อใดที่เริ่มเขียนตอนใหม่ ก็สามารถสร้างสถานการณ์ใหม่ ตัวละครใหม่ ให้เข้ามามีบทบาทกับเรื่องได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องกับตอนที่แล้ว (เพราะเหตุการณ์ย่อยจบในตอนไปแล้ว) ดังนั้นผู้เขียนจึงสามารถสร้างตัวละครในเรื่องได้เป็นจำนวนมาก และเมื่อตัวละครใดวางคาแรคเตอร์ได้ดี ได้รับความนิยมสูงก็สามารถหยิบขึ้นมาใส่ในตอนใหม่ได้แบบไม่ต้องคิดผูกโยงเหตุการณ์ให้เชื่อมโยงกันมากนัก เช่นตัวละครอย่าง **ฮัตโตริ เฮย์จิ** เพื่อนสนิทและคู่แข่งชิงตำแหน่งยอดนักสืบหนุ่มแห่งญี่ปุ่น หรือ **จอมโจรคิต** ขโมยหนุ่มที่รูปร่างหน้าตาเหมือนพระเอกอย่างกับฝาแฝด ซึ่งผู้เขียนก็สร้างให้ทั้งคู่เข้ามาช่วยเหลือโคนันในการคลี่คลายคดีอยู่บ่อยครั้ง

ด้าน **เดธโน้ต** เป็นเพียงเรื่องเดียวที่มีตัวละครไม่มากนัก จึงไม่มีปัญหาเรื่องการกระจายความสำคัญให้ตัวละครมีบทบาทเท่าเทียมกัน เพราะทิศทางของเรื่องคือการขับเคลื่อนระหว่างนักสืบหนุ่มอย่างแอล และฆาตกรฆ่าอาชญากรด้วยไนต์ของยมทูตอย่างไลท์ ดังนั้นตราซึ่งบทบาทของทั้งคู่จึงไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง เพราะผู้เขียนมีตัวละครให้ใส่ใจเพียง 2 คนเท่านั้น

จะเห็นได้ว่าการกระจายความสำคัญของตัวละครให้ปรากฏตัวสม่ำเสมอ หรือเท่าเทียมกันภายในเรื่องเดียวกันจะช่วยทำให้ “ตัวละครกลุ่ม” ที่มีจำนวนมากมีเอกภาพ และส่งผลต่อการสร้างความรักและประทับใจความผูกพันให้อยู่ในใจผู้อ่านได้มากกว่าการสร้างตัวละครให้มากให้แตกต่าง

เข้าไว้แต่กลับลืมนั่นตัวละครเหล่านั้นเดินรวมกันไปสู่วิสัยของเรื่อง ขณะเดียวกันการสร้าง “ความสัมพันธ์” ระหว่างตัวละครให้เชื่อมโยงกันด้วย “อุดมการณ์” หรือ “เป้าหมาย” ในชีวิตที่ใกล้เคียงกันก็ทำให้ตัวละครสามารถ “ต่อกันติด” โดยไม่ต้องคิดหาเหตุผลในการสร้างตัวละครให้เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน เหมือนเช่นกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในวันพีซที่ล้วนต่างพ่อแม่ เผ่าพันธุ์ แต่กลับเชื่อมโยงกันได้ด้วยการเป็นคนเปี่ยมความฝัน หรือกลุ่มตัวละครฝ่ายร้ายอย่างแสงอุษาในนินจาคาถาฯ ที่ภาพรวมมีคาแร็คเตอร์โดดเด่นกว่าฝั่งตัวละครนินจาหมู่บ้านของพระเอกเสียด้วยซ้ำ นั่นเพราะตัวละครในแสงอุษาต่างมี “ความสูญเสีย” ในวัยเด็ก หรืออดีตที่เจ็บช้ำเหมือนๆ กัน ซึ่งการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละครให้มีความคิด มีเป้าหมายในทิศทางเดียวกันนี่เองที่เป็นแรงเสริมให้ความเป็น “ตัวละครกลุ่ม” แข็งแรงจนเป็นที่โจษจันและจดจำอยู่ในใจผู้อ่าน

และเมื่อทราบถึงแนวทางการเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง การสื่อสารผ่านเทคนิคการ์ตูน รวมทั้งการสร้างตัวละครแล้วจึงทำให้เห็น “รส” แห่งความสุนทรีย์ของการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 6 เรื่องซึ่งให้สุนทรีย์รสโดยรวมดังนี้

### สุนทรีย์รสแห่งการ์ตูน

#### 1. รสสำคัญคือรสแห่งความกล้าหาญมุ่งมั่น

เมื่อผสมผสานทั้งกลวิธีการเล่าเรื่อง การนำเสนอผ่านภาพ ลายเส้น การสร้างตัวละคร จะพบว่ารสชาติที่ผู้อ่านได้รับจากการ์ตูนญี่ปุ่นทุกเรื่องทีเลือกมาศึกษาก็คือ “วีรรส” หรือรสแห่งความมุ่งมั่น กล้าหาญ ซึ่งปรากฏผ่านตัวละครเอกทั้งลูฟี่ ในวันพีซ นารูโตะในนินจาคาถาฯ ที่แม้จะถูกกดดันจากสังคมรอบข้างแค่ไหน ก็ยังเดินหน้าไปสู่ความฝันของตัวเองอย่างไม่ย่อท้อ เช่นเดียวกับเคนจิใน ทเวนตี้ๆ ที่กลายเป็นฮีโร่จำเป็นเพราะไม่อาจแบกรับความผิดในวัยเด็กที่เป็นต้นเหตุให้เด็กชายหลงตัวเองคนหนึ่งเติบโตมาเป็นปีศาจร้ายทำลายโลก ซึ่งอาจสรุป “วีรรส” ที่พบในการ์ตูนทั้งหมดดังนี้



เรื่อง/ตัวละครเอก	การกระทำที่ก่อให้เกิด “วีรรส” ความมุ่งมั่น กล้าหาญ
วันพีซ/ลูฟี่	ยึดมั่นในความเชื่อต่อเพื่อนพ้องและกล้าเดินทางไปหาความฝันที่แสนอันตรายคือ “วันพีซ”
นินจาคาถาฯ/นารูโตะ	เชื่อมั่นในความคิดที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ ไม่สนคำดูหมิ่นเหยียดแคลนจากคนรอบข้าง และมุ่งมั่นเป็นยอดนินจา (โฮคาเงะหรือผู้ปกครองหมู่บ้านนินจา)
ดราagoonบอล/โงคู	มุ่งมั่นพัฒนาฝีมือตนเองเพื่อปกป้องเพื่อนมนุษย์
ยอดนักสืบจิ๋ว/โคนัน	ยึดมั่นในความดีและมุ่งมั่นต่อการตามล่าหาคนผิด
เดธโน้ต/แอล	ยึดมั่นในความดีและมุ่งมั่นต่อการตามล่าหาคนผิด
ทเวนตี้/เคนจิ	ยอมสละชีวิตแสนเรียบง่ายมาเป็นผู้นำต่อต้านวายร้ายทำลายโลกที่เรียกตัวเองว่า “เพื่อน”

## ตารางที่ 26 ตารางแสดง “วีรรส” ความกล้าของตัวละครเอก

### 2. รสแห่งการสร้างความลึกกลับ น่าสงสัย

นอกจากรสแห่งความมุ่งมั่น จริงจังแล้วรสที่พบทุกเรื่องก็คือ “อัทธุตรัส” หรือการสร้างความรู้สึกลึกซึ้ง และความอัศจรรย์ใจ โดยแสดงผ่านหลายองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง คือผ่าน **โครงเรื่องที่วางปมปัญหา** ที่ยังไม่ได้รับการคลี่คลาย หรือการคลี่คลายปมปัญหาได้ชนิดที่ผู้อ่านคาดไม่ถึง เช่นการเฉลยตัว “เพื่อน” และแรงพยายามของเขาที่มีต่อเคนจิใน **ทเวนตี้** การสร้างปมเรื่อง “วันพีซ” สมบัติของมหาโจรสลัดที่ใครๆ ใฝ่ฝันถึง ความลึกกลับดำมืดของประวัติศาสตร์ที่สูญหายไปเพราะการกระทำบางอย่างของรัฐบาลโลกผู้กุมอำนาจในโลกโจรสลัดหรือแสดงผ่านการ **สร้างความลึกกลับของตัวละคร** ทั้งการซ่อนเงื่อนเรื่องพ่อ-แม่ที่แท้จริงของลูฟี่ใน **วันพีซ** หรือใน **นินจาคาถาฯ** ก็สร้างผ่านปมชีวิตของนารูโตะ ที่ยังไม่เผยประวัติของตระกูลที่ชัดเจน รวมทั้งความจริงของการฆ่าล้างตระกูลตัวเองของตระกูลอุจิวะ อีกทั้งความลับดำมืดของตัวละครฝ่ายร้ายในสมาชิกร “แสงอุษา” หรือการสร้างกลุ่มองค์กรชายชุดดำให้เป็นผู้ร้ายตัวเฒ่าที่คนอ่านรอลุ้นให้เฉลยกันเสียทีใน **ยอดนักสืบจิ๋ว** ในขณะที่ **เดธโน้ต** และ **ดราagoonบอล** สร้างความอัศจรรย์ใจได้โดยไม่ต้องพึ่งความลึกกลับดำมืดของโครงเรื่อง หรือตัวละคร โดย **เดธโน้ต** ซึ่งเฉลยตัว “ฆาตกร” ตั้งแต่ต้นเรื่องได้สร้างความอัศจรรย์ใจแก่ผู้อ่านผ่านการสร้างเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร

ฝ่ายผู้ล่าและผู้ถูกล่า (แอลและไลท์) ให้แสดงถึงความเป็นอัจฉริยะในการวางแผนอันยอดเยี่ยม ขณะที่**ดราگونบอล**นั้นสร้างความอัจฉริยะผ่านการเติมแต่งตัวละครร้ายหน้าใหม่ๆ ที่นอกจากจะเก่งกาจขึ้นเรื่อยๆ แล้วยังมีคาแร็คเตอร์แตกต่างกันออกไป ซึ่งอาจสรุปการสร้างรสแห่งความสงสัย อัจฉริยะใจของทั้ง 6 เรื่องดังนี้

เรื่อง	กลวิธีที่ก่อให้เกิด “อัทภูตรส” ความสงสัย นำอัจฉริยะ
ทเวนต์	การสร้างควมลึกลับในตัวละคร “เพื่อน” ตัวละครไม่เปิดเผยหน้า และการคลี่คลายแรงพยาบาทของ “เพื่อน” ที่ทำให้เป็นวายร้ายทำลายโลก
วันพีซ	การสร้างปมเรื่องสมบัติในตำนาน “วันพีซ” เงื่อนปมเรื่องพ่อ-แม่ที่แท้จริงของลูฟี่ เงื่อนปมเรื่องประวัติศาสตร์ที่หายไปจากการกระทำของรัฐบาลโลก
นินจาคาถา	การสร้างควมลึกลับในปมชีวิตของนารูโตะที่มีปีศาจอยู่ในร่าง และที่มาของตระกูล การสร้างประวัติดำมืดของตระกูลคู่แข่งอย่างตระกูลอุจิวะที่ลูกชายตนเองต้องมาฆ่าล้างตระกูล รวมทั้งความลับของตัวละครฝ่ายร้ายในสมาชิก “แสงอุษา”
ยอดนักสืบจิ๋ว	การสร้างปมหลักปมรอง โดยปมหลักคือองค์กรรมชุดดำที่ทำให้โคนันกลายเป็นเด็ก ส่วนปมรองคือเงื่อนคดีแต่ละตอนที่โคนันต้องคลี่คลาย
เดธโน้ต	การสร้างตัวละครให้เก่งกาจ วางแผนที่ซับซ้อนเหลือเชื่อ
ดราگونบอล	การสร้างตัวละครร้ายหน้าใหม่ๆ ที่มีมือเก่งกาจขึ้นเรื่อยๆ

### ตารางที่ 27 ตารางแสดง “อัทภูตรส” การสร้างความสงสัย อัจฉริยะใจ

#### 3. รสแห่งความตกลงขบขัน

นอกจากรสที่ทำให้ผู้อ่านประทับใจจากความมุ่งมั่นกล้าหาญของตัวละครเอก และการสร้างอัจฉริยะใจผ่านโครงเรื่อง และตัวละครที่มีมิติ ลึกลับ และแปลกใหม่ น่าติดตามแล้วยังมีรสแห่งความตกลงขบขัน สนุกสนาน หรือ “ হাসยรส” โดยพบมากใน**ดราگونบอล** และ**วันพีซ** ซึ่งมีจุดร่วมกันคือการวาดสัดส่วนตัวละครให้ “เกินจริง” โดยเฉพาะท่าทางการอ้าปาก การวาดลูกตาให้ใหญ่ผิดปกติซึ่งก็ถือเป็นการสร้างอารมณ์ขันที่เป็นสากลผ่านการสื่อสารด้วยภาพและลายเส้นของตัวละครซึ่งย่อมดีกว่าเป็นมุขตลกที่อิงกับสังคม วัฒนธรรมของญี่ปุ่น ซึ่งก็ทำให้การ์ตูนทั้งสอง

เรื่องเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านได้ในวงกว้างโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน นอกจากนี้รสแห่งความขบขันยังเกิดจากการสร้างตัวละครที่โปปลอม เหมือนเช่น **มิสเตอร์ซาตานในดราگونบอล** และ **ตัวตลกบาก็ในวันพีซ** ซึ่งที่แท้จริงตัวละครทั้งคู่ต่างไร้ฝีมือ แต่ด้วยโชคชะตาเล่นตลกจนจับพลัดจับผลูให้ได้หน้าแทนพระเอก กลายเป็นฮีโร่ที่สังคมยกย่อง (ตามที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อความแตกต่างของตัวละคร)

แต่ในขณะที่ดราگونบอล และวันพีซ เน้นรสชาติของความตลกขบขัน แนวเรื่องที่จริงจังก็ให้ “กฎมารส” หรือการสร้างความรู้สึกโศกเศร้า เห็นใจตัวละคร โดยเฉพาะในนินจาคาถา และวันพีซ ซึ่งแสดงผ่านการสร้างกลุ่มตัวละครที่ดูเลวร้าย (จากบรรทัดฐานของสังคม) ให้กลายเป็นตัวละครที่มีที่มาที่ไปของการกระทำชั่วร้ายเหล่านั้น เช่นการเป็นยอดนักขโมยของนามิในวันพีซไม่ได้เกิดจากจิตใจชั่วร้ายของเธอเอง แต่ที่เธอขโมยก็เพราะจำเป็นต้องนำเงินมาปลดแอกครอบครัว หรือการเป็นคนเลวเดียดเย็นของเพนในนินจาคาถา ก็เป็นเพราะถูกพ่อแม่ตัวเองเกลียดชัง และไม่มีพื้นที่ยืนในสังคมนั่นเอง

#### 4. รสแห่งความรัก

และแน่นอนว่าอีกหนึ่งรสที่ขาดไม่ได้ก็คือ รสแห่งความรักหรือ “ศตงคารรส” ซึ่งแม้จะไม่มี การสร้างตัวละครเอกให้หมกมุ่นกับเรื่องความรัก หรือการตามจีบนางเอก แต่ก็มีกำหนด คู่พระ-คู่นาง ให้เกิดขึ้นในหลายเรื่อง และสร้างเงื่อนไขของความรักแตกต่างกันไป

##### 4.1 รักเขาข้างเดียว

เช่นใน **ยอดนักสืบจิ๋ว** ที่กำหนดให้ตัวละครมีความรักทั้งตัวละครวัยเด็กประถม อย่างในขบวนการนักสืบเยาวชน ที่สร้างให้เกิดความรักแบบเป็นวงกลม คืออายุมิแอบชอบตัวเอกอย่างโคนัน แต่มีซึอิโกะแอบชอบอายุมิ ในขณะที่โคนันก็ไม่ได้รู้สึกใดใดกับเพื่อนตัวน้อยของเขาเลยนั่นเพราะจิตใจที่แท้จริงของโคนันซึ่งเติบโตเป็นหนุ่มมัธยมอย่างซึอิได้พอใจให้กับรันเพื่อนสาวคนสนิทเสียแล้ว ส่วนใน **นินจาคาถา** ก็ยังคงใช้สูตรความรักเป็นวงกลมเช่นเดียวกับในยอดนักสืบจิ๋ว นั่นคือตัวเอกอย่างนารูโตะ หลงรักเพื่อนร่วมทีมเดียวกันอย่างซากุระ แต่ซากุระกลับชื่นชอบซาสึเกะเพื่อนร่วมทีมอีกคนหนึ่งซึ่งซาสึเกะเองก็ไม่ได้แยแสต่อความรักแบบหนุ่ม-สาวเลย หรือกระทั่งใน **ทเวนต์** เองก็ยังคงปูความรักในวันเด็กของเคนจิกับยูคิชิ และทำให้คนอ่านแอบลุ้นอยู่บ้างกับการลงเอยของทั้งคู่ในยามเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (แต่ท้ายที่สุดผู้เขียนก็ไม่ได้พูดถึงเรื่องนี้) แต่ในวันพีซกลับสร้างให้ตัวละครเอกไม่ประสีประสาเกี่ยวกับความรัก ขณะเดียวกันกลับมีสาวสวยแสนเก่งกาจที่คนทั้งโลกต่างหมายปองอย่างโบอา แฮนค็อกมาหลงรักลูฟี่อย่างน่าเชื่อถือ (เพราะลูฟี่รู้ความลับของเธอที่เคยเป็นทาสมาก่อนแต่กลับไม่แสดงที่ท่าหายมเหยียดแต่

กลับรักษาคำพูดช่วยปกปิดความลับให้) ซึ่งก็ยิ่งทำให้ลูฟี่เป็นตัวละครเอกที่ “ครบรส” (ทั้งตลก ทั้ง มุ่งมั่น แถมยังเป็นที่ยกย่องของสาวสวยอันดับหนึ่ง)

#### 4.2 รู้เขาหลอกแต่เต็มใจให้หลอก

ขณะที่**เดธโน้ต** ก็สร้างตัวละครที่เฉยชาต่อความรักขึ้นมาอย่างไคท์ แต่ก็สร้างตัวละครสาวแสนน่ารัก และคาแร็คเตอร์ “แรง” แบบสาวพังก์อย่างมิสะให้คลังไคล้ หลงใหลในตัวไคท์ ชนิดหัวปักหัวปำ นอกจากนี้ยังสร้างคิโยมิ ตัวละครผู้ประกาศสาวแสนเก่ง สวย และมีมั่นใจในตัวเองแต่ก็ต้องสยบแทบเท้าไคท์ ชายผู้มีอุดมการณ์กวาดล้างคนชั่วด้วยเดธโน้ต และทำที่สุจริต สละยอมลดอายุขัยของตัวเองลงครึ่งหนึ่งเพื่อชายที่เธอรัก ขณะที่คิโยมินั้นต้องพบกับความตาย ซึ่งก็ทำให้เดธโน้ตเป็นเรื่องเดียวที่ทำให้สถานะของตัวละครหญิงต่ำต้อยกว่าเรื่องอื่น เพราะทั้ง ความน่ารัก (ของมิสะ) หรือความเป็นสาวเก่ง (ของคิโยมิ) ต่างก็ยังไม่สามารถทำให้ตนเองรอดพ้นจากการถูกผู้ชายจอมวางแผนอย่างไคท์หลอกใช้ได้ ซึ่งก็เป็นการตอกย้ำความไม่เท่าเทียมกันของเพศหญิงที่ท้ายที่สุดก็ยังคง (ถูกตีตราว่า) โง่เขลากว่าเพศชายอยู่วันยังค่ำ

#### 4.3 รักต่างเผ่าพันธุ์

ส่วน**ดราก์อันบอล** แม้ความรักของตัวเอกอย่างโงคุกับจิจิจะไม่น่าลุ้น (เพราะเรื่องราวกำหนดให้ผู้อ่านรับรู้ภายหลังว่าทั้งคู่แต่งงานมีลูกด้วยกันโดยข้ามเรื่องราว “ระหว่างกัน และกัน” ของทั้งคู่) แต่ก็สร้างรสแห่งรักที่ดูไม่น่าเป็นไปได้ให้เป็นไปได้ขึ้นมา (แต่ก็ยังคงไม่น่าเสนอ เรื่องราวการถักทอความรักของตัวละครอยู่ดี) เมื่อคิริลิน เพื่อนซี้ของโงคุที่ตัวเตี้ย ไม่หล่อ ไม่เท่ (แถมยังไม่มีจมูก) กลับลงเอยกับหุ่นยนต์สาวแสนสวย และเฉยชา หรือสาวบ้าผู้ชายผู้เก่งเรื่อง เครื่องยนต์กลไกอย่างบลู่มากกลับลงเอยกับมนุษย์ต่างดาวชาวไซย่าแสนเล็ดร้อนอย่างเบจิต้า