

## บทที่ 6

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

“กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” เป็นงานวิจัยที่ใช้วิธีการศึกษาเนื้อหา (Content Research) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย จำนวน 6 เรื่องคือ ดราก้อนบอล วันพีซ นินจาคาถา อ้อโฮเฮะ เดธโน้ต ทเวนต์ เซนจูรี่บอยส์ และยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน และวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่าเรื่อง การสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูน นักวิจารณ์และนักวิชาการด้านการการ์ตูน จำนวน 12 คน โดยใช้แนวคิดหลักคือแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง แนวคิดการสร้างและออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร แนวคิดรูปลักษณนิยม แนวคิดสุนทรียรส และแนวคิดเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งสรุปผลได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

#### 1. กลวิธีการเล่าเรื่องซึ่งหมายรวมถึงการออกแบบเนื้อหา และลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่น แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักคือ

- 1.1 การเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง
- 1.2 การเล่าเรื่องผ่านเทคนิคเฉพาะของสื่อการ์ตูน
- 1.3 การเล่าเรื่องผ่านลายเส้นการ์ตูน

##### 1.1 การเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง

###### 1.1.1 แนวเรื่อง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องทำให้เห็นว่าทุกเรื่องมีหลากหลายแนว หลายรส แต่ก็มีจุดร่วมที่เหมือนกันคือเนื้อหายังคงอยู่ในวังวนของแนวเรื่องแบบต่อสู้ คือการต่อสู้ทางร่างกาย เช่นดราก้อนบอล วันพีซ นินจาคาถาฯ หรือการต่อสู้ทางสติปัญญาอย่างเดธโน้ต หรือต่อสู้เพื่ออุดมการณ์และความรู้สึกผิดชอบชั่วดีของตนเองอย่างทเวนต์ฯ และโคนัน นอกจากนี้ทุกเรื่องยังมีกลิ่นไอของความเป็นแฟนตาซี (เหนือจริง) ซึ่งเป็นแนวที่เอื้อต่อสื่อการ์ตูนอันสามารถสร้าง “จินตนาการ” ให้กลายเป็น “เรื่องจริง” ได้อย่างแทบไร้ขีดจำกัด เช่นเดธโน้ตก็สร้างเรื่องของยมทูต และสมุदनิตฆ่าคนได้ตามใจต้องการ หรือกระทั่งแนวนักสืบอย่างโคนันก็ยังสร้างเรื่องของกลุ่มองค์กรลับที่ผลิตยาประหลาดทำให้ผู้ใหญ่กลายเป็นเด็ก โดยอาจแยกแยะแนวเรื่องของการ์ตูนทั้ง 6 ได้ดังนี้ (เรียงจากแนวเรื่องที่ปรากฏในเนื้อเรื่องมากไปหาน้อย)

เรื่อง	แนวเรื่อง
ดราม่าก่อนบอล	ต่อสู้ แฟนตาซี ผจญภัย ตลก
วันพีซ	แฟนตาซี ผจญภัย ต่อสู้ ตลก ดราม่า
นินจาคาถา	ต่อสู้ แฟนตาซี ดราม่า
เดธโน้ต	ลึกลับ แฟนตาซี ต่อสู้
ทเวนต์	ลึกลับ แฟนตาซี ดราม่า ต่อสู้
ยอดนักสืบจิ๋ว	สืบสวน ต่อสู้ แฟนตาซี

## ตารางที่ 28 แนวเรื่องของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง

### 1.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

1.1.2.1 จังหวะและลำดับการเดินเรื่อง โดยแบ่งจังหวะความช้า-เร็วของการเดินเรื่องเป็น 2 รูปแบบคือมีทั้งแบบที่เรื่องพุ่งตรงไปข้างหน้าโดยไม่สนใจอดีต กับอีกแบบคือเน้นเล่าอดีตเพื่อเติมเหตุผลและความน่าเชื่อถือของการกระทำในปัจจุบัน โดยเรื่องราวที่พุ่งตรงไปข้างหน้าคือดราม่าก่อนบอล และเดธโน้ต ในขณะที่วันพีซ และนินจาคาถา จะเน้นเล่าย้อนอดีตหรือแฟลชแบ็ก (flash back) เพื่อสร้างแรงขับ-เหตุผลของนิสัย การกระทำ และความมุ่งมั่นของตัวละคร ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนิทสนมและหลงรักตัวละครได้ง่าย และนอกจากจังหวะการเดินเรื่องแล้วยังมีลำดับการเดินเรื่องที่น่าสนใจคือ การเล่า 3 เหตุการณ์คู่ขนานไปพร้อมกันใน ทเวนต์เซนจูรี่บอยส์ ผู้เขียนเล่าเรื่องโดยใช้การตัดกลับไปกลับมาให้เห็นฉาก เหตุการณ์ทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคตจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งก็อาจทำให้ผู้อ่านที่คุ้นชินกับการเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา อาจเลิกอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ไปกลางคัน แต่การนำเสนอเรื่องราวโดยตัดไปตัดมาเช่นนี้ก็แสดงถึงชั้นเชิงของผู้เขียนในแง่การลำดับเรื่องราวที่สามารถกระตุ้นให้ผู้อ่านได้คิดและนำรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์มาปะติดปะต่อเพื่อเข้าใจเรื่องราวโดยรวมในตอนท้ายเรื่อง

#### 1.1.2.2 ความสมจริง และความน่าเชื่อถือของโครงเรื่อง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องก็มีการวางโครงเรื่องที่สมจริงและน่าเชื่อถือแตกต่างกันดังตารางสรุปนี้

เรื่อง	ความจริง	วิธีสร้างความจริง/ความน่าเชื่อถือ
ดราม่าก่อนบอล	น้อย	ไม่เน้นความจริง
เดธโน้ต	ปานกลาง	ใช้ตัวหนังสืออธิบายกฎการใช้โน้ต (เพื่อสร้างและคลี่คลายปม)
ยอดนักสืบจิ๋ว	ปานกลาง	สร้างตัวละครให้มีที่มาแฟนตาซีแต่ยังคงหัวใจการคลี่คลายคดีเพื่อหาความจริงตามแนวเรื่องสืบสวน
ทเวนต์ซึ่	มาก	การใส่ใจข้อมูล-รายละเอียดเรื่องสถานที่ สิ่งของที่สมมติขึ้น
วันพีซ	มาก	การใส่ใจข้อมูล-รายละเอียดเรื่องสถานที่ สิ่งของที่สมมติขึ้น
นินจาคาถา	มาก	การใส่ใจข้อมูล-รายละเอียดเรื่องสถานที่ สิ่งของที่สมมติขึ้น

### ตารางที่ 29 สรุปความจริงและความน่าเชื่อถือของเรื่อง (เรียงจากน้อยไปมาก)

1.1.2.3 ความลึกซึ้ง และความซับซ้อนของโครงเรื่อง แตกต่างกันดังนี้

ดราม่าก่อนบอล: โครงเรื่องง่าย ๆ ได้ใจคนอ่าน

ดราม่าก่อนบอลที่ขาดความจริงของโครงเรื่องในหลายๆ จุดย่อมมีโครงเรื่องไม่ซับซ้อน โดยมีทิศทางของเรื่องชัดเจนอย่างมากเพราะสามารถทำให้ผู้อ่านสนใจเรื่องราวได้ตั้งแต่เปิดเรื่อง

วันพีซ: หลากโครงเรื่องหลอมรวมเป็นเนื้อเดียว

ทุกโครงเรื่องย่อยๆ ที่ปรากฏในวันพีซก็ไม่ได้ใหญ่โตหรือซับซ้อนซ่อนเงื่อนเสียจนทำให้ทิศทางของเรื่องสะเปะสะปะ เพราะทุกเหตุการณ์ เรื่องราวในการ์ตูนเรื่องนี้มีค่าเทียบเท่าจิ๊กซอว์หนึ่งชิ้นที่ต่างก็ช่วยทำให้เป้าหมายของเรื่องชัดเจนขึ้น โดยเพียงหน้าแรกก็ดึงผู้อ่านเข้าสู่เรื่อง (โลกแห่งโจรสลัด) ด้วยคำพูดของเจ้าแห่งโจรสลัดอย่างโกลด์ โรเจอร์ที่ทิ้งปริศนากระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยพร้อมๆ กับเข้าใจทิศทางของเรื่องได้ว่าเรื่องราวต่อไปนี่คือการแย่งชิง-ตามหาสมบัติของเจ้าแห่งโจรสลัดโรเจอร์นั่นเอง ขณะเดียวกันตัวละครเอกอย่างลูฟี่ก็พูดออกมาอย่างชัดเจนว่าเป้าหมายของเขาคือการเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่ให้ได้ ความฝัน(หลัก) หรือโครงเรื่องหลักของการ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นการเดินทางผจญภัยค้นหา “วันพีซ” ของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง (กลุ่มของพระเอกอย่างลูฟี่) นั่นเอง และนอกจากความฝันหลักของตัวละคร (เป้าหมายหลักหรือโครงเรื่องหลัก) แล้ว ผู้เขียนยังสร้างเป้าหมายรอง หรือโครงเรื่องย่อยๆ อีกเป็นจำนวนมาก เพื่อสร้างที่มาที่ไป ความลึกซึ้งของกลุ่มตัวละครเพื่อนพ้องของลูฟี่ เช่นการปลกแอกครอบครัวและคนในหมู่บ้านของนามิ (ต้นหนเรือสาวสวย) ให้รอดพ้นจากการกดขี่เก็บค่าคุ้มครอง

ของกลุ่มเงือก และแม้ความฝันของตัวละครกลุ่มเหล่านี้จะประสบความสำเร็จแล้วแต่พวกเขาก็ยังมีเหตุผลในการออกเดินทางในฐานะโจรสลัดลูกเรือของลูฟี่ต่อไป นั่นเพราะด้วยความสามารถในการ “ให้กำลังใจ” แก่คนรอบข้างของลูฟี่จึงทำให้ลูกเรือของเขามุ่งมั่นจะไล่ล่า “ความฝันส่วนตัว” ขึ้น เช่นนามิเริ่มล่าฝันการเป็นนักเขียนแผนที่เดินเรือไปทั่วโลก ดังนั้นการออกผจญทะเลในฐานะกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางทั้งหมดจึงมีเป้าหมายร่วมกันคือ “การทำฝันของตนให้เป็นจริง” จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าวิธีการคิดโครงเรื่องย่อยๆ ของโอดะสอดคล้องกับโครงเรื่องหลัก (การทำความสำเร็จคือการเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่ของตัวเอกอย่างลูฟี่จะได้มากี่ต่อเมื่อช่วยกันสานฝันของพวกเขาพร้อมเรือให้เป็นจริงเสียก่อน) ขณะเดียวกันโครงเรื่องย่อยๆ ทั้งหมดก็สะท้อนถึงชื่อเรื่องวันพีซ (One Piece – รวมกันเป็นหนึ่งเดียว/ชิ้นเดียว) การ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นตัวอย่างชั้นดีสำหรับการสร้างโครงเรื่องหลัก-รองที่แม้จะมีจำนวนมากแต่กลับหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกันได้อย่างมีเอกภาพ

#### นินจาคาถาฯ: โครงเรื่องซับซ้อนและลึกซึ้ง

นินจาคาถาฯ มีความซับซ้อนของโครงเรื่องอย่างมาก เพราะไม่ได้เดินเรื่องเน้นไปที่ตัวละครเอกอย่าง “นารูโตะ” เพียงคนเดียว แต่กลับเลือกจะให้น้ำหนักกับการเสริมแต่ง “อดีต” ของตัวละครที่อยู่รายรอบตัวเอกที่มีความต้องการ (ความฝัน) ที่แตกต่างออกไป ซึ่งการสร้างโครงเรื่องย่อยๆ ที่ซับซ้อนก็มีข้อดีตรงที่ทำให้เรื่องราว “เข้มข้น” ดูลึกกลับน่าติดตาม แต่กลับกันผู้อ่านที่เป็นเด็กก็อาจเข้าใจไม่ถึงความซับซ้อนของเรื่องได้มากนัก

#### ยอดนักสืบจิ๋วฯ: โครงเรื่องง่าย ๆ ตามแบบฉบับซีรีส์

ยอดนักสืบจิ๋วฯ นั้นมีลักษณะโครงเรื่องตามแบบการ์ตูนจบในตอน หรือเหมือนซีรีส์ดังนั้นโครงเรื่องจึงไม่ซับซ้อนมากนัก โดยมีโครงเรื่องหลัก คือการเสาะหาองค์พระของชายชุดดำลึกลับที่ทำให้ตัวเอกของเรื่องอย่างชินอิจิต้องกลายร่างจากเด็กมัธยมไปเป็นเด็กประถมน ขณะเดียวกันก็มีโครงเรื่องย่อยๆ ที่คลี่คลายจบในตอนตามแต่ละคดีที่ตัวเอกได้เข้าไปเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งการสร้างโครงเรื่องหลักกระยะยาว ซ้อนไปกับโครงเรื่องย่อยที่จบในตอนก็ทำให้อ่านที่พลาดบางช่วงบางตอนสามารถหยิบอ่านเล่มไหนก็ได้ โดยไม่รู้สึกรู้ว่า “ตามไม่ทัน” และขณะเดียวกันก็ยังไม่อยากให้อ่านต่อไปเรื่อยๆ เพราะมีเรื่องให้ “ลุ้น” อยู่กับปมของโครงเรื่องหลัก

#### ทเวนตีฯ: โครงเรื่องไม่ซับซ้อนแต่เล่าเรื่อง (ให้ดูเหมือน) ซับซ้อน

การ์ตูนเรื่องนี้แทบไม่ได้สร้างโครงเรื่องย่อยผ่านฉากต่อสู้อะหว่างตัวเอก-ตัวร้ายตามที่เราคาดหวังเลยแม้แต่น้อย แต่กลับสามารถดึงดูดผู้อ่านเอาไว้ได้ผ่านการสร้างโครงเรื่องย่อยๆ ที่มักเกิดจาก “อดีต” ของตัวละครกลุ่มพระเอก และจากรายละเอียดชีวิตของตัวละครประกอบ แต่ขณะเดียวกันแม้โครงเรื่องจะไม่ซับซ้อน ผู้เขียนก็พยายามสร้างความซับซ้อน

ของเรื่องราวด้วยกลวิธีการลำดับเรื่องที่เล่าตัดเหตุการณ์กลับไปกลับมาระหว่าง 3 เหตุการณ์หลักๆ ซึ่งก็ช่วยสร้างความลึกซึ้ง-ซับซ้อนของปมเรื่องที่ทำให้คนอ่านติดตามไปจนถึงบทสรุปเพื่อหาคำตอบว่าใครกันแน่คือ “เพื่อน” ทเวนตีๆ จึงเป็นการตุนที่น่าสนใจตรงที่มีโครงเรื่องหลักชัดเจน-ไม่ซับซ้อน ขณะเดียวกันก็ยังสามารถสร้างโครงเรื่องย่อยที่ช่วยขับเคลื่อนโครงเรื่องหลักได้อย่างน่าเชื่อถือ และยังทำให้ปมปัญหาของเรื่องดูซับซ้อนและน่าติดตามไปพร้อมกัน

#### เดธโน้ต: โครงเรื่องประเด็นเดียวแบบเรื่องสั้น

โครงเรื่องหลักเพียงประเด็นเดียวของเดธโน้ตคือการต่อสู้ระหว่างตัวแทนความดี-ความชั่วผ่านตัวละครหลักสองตัว ระหว่างคิระ และแอล ซึ่งต้องลงเอยด้วยจุดจบของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง โดยที่ไม่มีการสร้างโครงเรื่องย่อยๆ เข้ามาทำให้เรื่องไขว้เขวเลย ดังนั้นความน่าสนใจของเดธโน้ตจึงอยู่ที่การใส่รายละเอียดของเรื่องราวการวางแผนต่อกรกันระหว่างตัวเอกทั้งสองฝั่ง ซึ่งผู้เขียนก็สร้างรายละเอียดดังกล่าวได้น่าสนุกสนานอยู่ตลอดเวลา โครงเรื่องของเดธโน้ตซึ่งมีลักษณะเข้าใจได้ง่ายนั้นจึงเป็นลักษณะโครงเรื่องแบบเรื่องสั้น ซึ่งผู้เขียนก็สามารถดึงดูดผู้อ่านให้รู้สึกว่าการเรื่องราวเข้มข้นจนอยู่กับเรื่องได้แทบตลอดเวลา

จะเห็นได้ว่าการตุนที่เลือกมาศึกษาทั้งหมดมีความซับซ้อนของโครงเรื่องแตกต่างกันออกไป ทั้งน้อยและมาก ซึ่งโครงเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อนจะเป็นลักษณะของการตุนยอดนิยมในปัจจุบันที่มีขนาดยาว (จำนวนเล่มมากกว่า 50 เล่มขึ้นไปเช่นวันพีซ นิินจาคาถาฯ ส่วนดรามาก่อนบอสนั้นแม้จะตีพิมพ์ออกมาหลายเล่มแต่ก็มีรอยไหวของโครงเรื่องตามที่กล่าวไปแล้ว) ส่วนโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อนจะเหมาะกับการตุนที่มีความยาวไม่มากนัก (เช่นเดธโน้ต ยาว 13 เล่ม และ ทเวนตีๆ ยาว 22 เล่ม) ในขณะที่ยอดนักสืบจิ๋วฯ มีโครงเรื่องแบบละครชุดหรือซีทคอมที่มีโครงเรื่องหลัก (ที่ยังไม่เฉลยปมจนกว่าจะจบเรื่อง) และโครงเรื่องย่อย (ที่เฉลยปมแบบจบในตอน)

#### 1.1.2.4 การสร้าง-และการคลี่คลายเงื่อนงำ

##### ดรามาก่อนบอสนอล: สร้างเงื่อนงำและคลี่คลายแบบทันทีทันใด

ดรามาก่อนบอสนอลมีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ดังนั้นเงื่อนงำหรือปมปัญหาของเรื่องจึงถูกสร้างขึ้นเพียงชั่วเวลาสั้นๆ แล้วจึงเฉลยในเวลาต่อมาแบบทันทีทันใด ไม่ทิ้งช่วงปล่อยให้ผู้อ่านสงสัยเป็นเวลานาน ทำให้ผู้อ่าน “รู้เท่าๆ กับตัวละคร” นอกจากนี้ดรามาก่อนบอสนอลก็ได้ “แบไต๋” ให้ผู้อ่านรู้จัก “ดรามาก่อนบอสนอล” ซึ่งเป็นเงื่อนปมสำคัญของเรื่องกันแบบหมดเปลือกตั้งแต่ต้นเรื่อง ดังนั้นอาการ “ลึน” หรือความรู้สึก “คาดไม่ถึง” ของคนอ่านจึงมีไม่มากนัก

#### โคไนน์: อุปกรณวิทยาศาสตร์ช่วยคลี่คลายคดี

จุดเด่นของการสร้างเงื่อนไขในการ์ตูนสืบสวนเรื่องนี้คือ ความไม่ซับซ้อนจนยากเกินเข้าใจ โดยหากเทียบกับการ์ตูนในแนวเดียวกันเรื่องดังอย่างคินดะอิจิ กับคดีฆาตกรรมปริศนาก็พบว่าแม้จะสร้างคดีในแนวทางเดียวกันคือการเปิดเรื่องด้วยการสร้างปมปัญหาขึ้นมาผ่าน “เหตุฆาตกรรมในสถานที่ปิดตาย” แต่คินดะอิจิ จะเปิดเผยขั้นตอนการสืบสวน และยอม “ปล่อย” ร่องรอย (clue) ของการฆาตกรรมให้ผู้อ่านได้ครุ่นคิดกันมากกว่าโคนัน ในขณะที่โคนันจะไม่ค่อยเปิดเผยร่องรอยของคดีให้เห็นรายละเอียดมากนัก ทำให้ผู้อ่าน “รู้น้อยกว่าตัวละคร” ซึ่งมีข้อดีตรงที่สามารถปิดบังเงื่อนไขบางส่วนไว้ทำให้ผู้อ่านเดาตัวคนร้ายไม่ค่อยถูก แต่ในทางกลับกันก็อาจไม่ถูกใจผู้อ่านที่เป็นแฟนประจำของเรื่องราวแนวนี้ซึ่งมักชื่นชอบการค่อยๆ คิดหาคำตอบได้ไปตามเงื่อนไขที่ผู้เขียนพยายามปล่อยออกมา และสนุกกับการได้ “ลุ้น” ว่าตนสามารถ “ทาย” ผู้ร้ายตัวจริงได้ถูกต้อง ส่วนการคลี่คลายปมของการ์ตูนเรื่องนี้ก็สามารถทำให้คนอ่านที่เป็นเด็กสามารถ “เข้าถึง” เรื่องราวแบบสืบสวนสอบสวนได้ง่ายขึ้นด้วยการนำ “วิทยาศาสตร์” มาเป็น “พระเอก” ของเรื่อง เพราะจุดเด่นในการคลี่คลายปมของยอดนักสืบจิ๋วคือการนำเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์มาใช้ (หุกระต่ายแปลงเสียง และการยิงยาสลบ) ซึ่งการนำวิทยาศาสตร์เข้ามาเป็นตัวช่วยสำคัญในการคลี่คลายคดีจึงเป็นรสชาติที่ค่อนข้างแปลกใหม่สำหรับแนวเรื่องแบบสืบสวนและการคลี่คลายคดีฆาตกรรมในสถานที่ปิดตาย ซึ่งก็ได้สะท้อนแนวโน้มของเรื่องราวแนวสืบสวนของสื่ออื่นในปัจจุบันที่เน้นการคลี่คลายคดีด้วยหลักนิติวิทยาศาสตร์มากขึ้นด้วย (เช่นละครชุดทางโทรทัศน์อย่าง CSI)

#### วันพีซ: การสร้างความเซอร์ไพรส์คือหัวใจของวันพีซ

ลักษณะการวางเงื่อนไขของวันพีซก็ไม่ต่างจากการ์ตูนเรื่องยาวโดยส่วนใหญ่ที่มักทำให้ “คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร” เป็นระยะเวลาสั้นกว่าครึ่งก่อนเรื่องกว่าจะเฉลยเงื่อนไขสำคัญนั้นๆ จุดเด่นของการวางเงื่อนไขที่ช่วยดึงดูดผู้อ่านในวันพีซอีกประการก็คือการสร้างตัวละครหลักขึ้นมาหลายตัวโดยที่ยังไม่บอกที่มาที่ไปของตัวละครอย่างชัดเจน ต่อเมื่อคนอ่านเริ่มผูกพันกับตัวละครแล้วจึงค่อยๆ เผยรายละเอียดของตัวละครภายหลัง เช่นลูฟี่เป็นพี่น้องกับเอส (โจรสลัดหนุ่มไฟแรงที่โด่งดัง) หรือการเปิดเผยว่าแท้จริงแล้วลูฟี่เป็นลูกของนักปฎิวัติชื่อดังที่กำลังถูกกล่าวขานถึงในโลกโจรสลัด ซึ่งสร้างความรู้สึกคาดไม่ถึงให้กับผู้อ่านได้เป็นอย่างดี จนอาจกล่าวได้ว่ากลวิธีการสร้างเงื่อนไขและการคลี่คลายของวันพีซสะท้อนการวางแผนโครงเรื่องระยะยาวมาอย่างดี เพราะมีลักษณะการวางเงื่อนไขสำคัญไว้แต่ต้นและจะยังไม่ยอมคลี่คลายเงื่อนไขนั้นจนกว่าจะถึงปลายทางของเรื่อง แต่ขณะเดียวกันในระหว่างทางของเรื่อง

ก็พยายามหาทางสร้างและคลี่คลายเงื่อนงำย่อยๆ ที่น่าสนใจผ่านตัวละคร และฉากสถานการณ์ต่างๆ เพื่อดึงผู้อ่านให้อยู่กับเรื่องราวได้ตลอดรอดฝั่ง

#### นิวจาคาถา: ชีวิตขึ้นชมสร้างอารมณ์รามา

การสร้างเงื่อนงำระหว่างวันพีซ และนิวจาคาถา มีลักษณะไม่ต่างกัน นั่นคือการทำให้ “คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร” อยู่เสมอ แต่นิวจาคาถา มุ่งเน้นการสร้างเงื่อนงำของเรื่องและตัวละครมากกว่าวันพีซ โดยตั้งแต่เปิดเรื่องผู้เขียนได้วางเงื่อนงำเพื่อจับคนอ่านได้อย่างอยู่หมัดผ่านปมชีวิตของตัวละครเอกอย่างนารูโตะ ที่มีสัตว์ประหลาด (เรียกว่าสัตว์หางอย่างจิ้งจอกเก้าหาง) ถูกสะกดอยู่ในร่าง ซึ่งผู้เขียนก็ค่อยๆ คลี่คลายปมของจิ้งจอกเก้าหางและสัตว์หางอื่นๆ ออกมาภายหลัง และนอกจากการสร้างเงื่อนงำผ่านตัวเอกแล้ว ตัวละครอื่นๆ ก็มีเบื้องหลังชีวิตน่าสนใจไม่แพ้กัน จึงอาจสรุปได้ว่าวิธีการสร้างเงื่อนงำเพื่อดึงดูดผู้อ่านของนิวจาคาถา นั้นเกิดขึ้นผ่าน “ตัวละคร” ทั้งตัวละครเอกและตัวละครหลักอื่นๆ ที่มีพฤติกรรมหรือนิสัยที่พลิกกลับในตอนต้นเรื่อง ก่อนจะเฉลยหรือคลี่คลายเหตุผลในภายหลังโดยสร้างเรื่องราวที่เต็มไปด้วยอารมณ์ ปวดร้าว ความรัก ความพยายามทฤษฎี เพื่อสร้างความสะเทือนอารมณ์แก่ผู้อ่าน

#### ทเวนตี้: พังเรื่องราวให้ค้างคาใจ

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามลำดับเวลาแล้วสิ่งที่น่าสนใจอีกประการในการ์ตูนเรื่องนี้ก็คือ “วิธีการปูเรื่องราวเพื่อเร้าอารมณ์ผู้อ่านไปสู่จุดที่น่าสนใจจนถึงที่สุด” (จุดไคลแมกซ์-climax) ซึ่งในการเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะคลี่คลายจุดไคลแมกซ์ในทันที แต่ในการ์ตูนเรื่องนี้กลับเลือกที่จะ “ตัดไคลแมกซ์” ทิ้ง ทำให้ผู้อ่านจึงต้องหยุดอารมณ์ เอาดี้อๆ (ในช่วงเวลาที่อารมณ์กำลังพุ่งถึงขีดสุด) การไม่ยอมคลี่คลายปมปัญหาหรืออุปสรรคในทันทีทันใดเป็นกลวิธีหลักที่ผู้เขียนใช้ดึงความสนใจของผู้อ่าน โดยเลือกจะเบี่ยงเบนความสนใจคนอ่านด้วยการเปลี่ยนไปเล่าเรื่องราวของตัวละครอื่น หรือเหตุการณ์อื่นแทน แล้วจึงค่อยมาเฉลยจุดคลี่คลายในภายหลัง (ไม่เฉลยในเล่มเดียวกัน แต่ห่างกันหลายเล่ม) ซึ่งการนำเสนอเช่นนี้ก็ทำให้ดึงดูดผู้อ่านได้ด้วย “ความคาใจ” ทำให้สนใจติดตามเรื่องราวต่อไป (โดยผู้เขียนมักทิ้งจุดคลี่คลายเอาไว้เสมอเมื่อนำเสนอเรื่องราวมาจนท้ายเล่ม)

#### เดธโน้ต: เฉลยเงื่อนงำสำคัญตั้งแต่เปิดเรื่อง

ขณะที่การ์ตูน หรือเรื่องเล่าในสื่ออื่นๆ (เช่นนิยาย ละคร หรือภาพยนตร์) มักพยายามเก็บเงื่อนงำหรือปมหลักของเรื่องที่ตนสร้างไว้ก่อนจะคลี่คลายปมสำคัญนั้นในตอนท้ายเรื่องเพื่อรักษา-ดึงผู้อ่านหรือผู้ชมเอาไว้ แต่สำหรับเดธโน้ตกลับฉีกไปจากกฎที่ว่านี้เพราะยอมแบไต๋” หรือ “เฉลย” ให้ผู้อ่านรู้ “คำตอบ” เงื่อนงำสำคัญตั้งแต่ต้นเรื่องว่า “ใครคือเจ้าของเดธ

ในตัวตนจริง” ดังนั้นการที่เดธโน้ตคลี่คลายปมว่าใครคือผู้ร้ายตัวจริงตั้งแต่เปิดเรื่องย่อมทำให้ทิศทางในการเขียนเรื่องเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง จากเดิมที่เรื่องแนวสืบสวน มักทำให้ผู้อ่านสนุกกับการสร้างปมและคลี่คลายปมบางส่วนให้คนอ่านค่อยๆ “คาดเดาตัวผู้ร้าย” ทีละนิดๆ กลับกลายมาเป็นการสร้างยุทธวิธี “พรางตัว” ของยางามิ ไทท์ (ผู้ครอบครองเดธโน้ตแทน การสร้างและการคลี่คลายเงื่อนงำของเดธโน้ตจึงมีลักษณะ “คนดูรู้เท่ากับตัวละคร” ซึ่งก็เป็นความท้าทายในการเล่าเรื่องราวทำอย่างไรถึงจะดึงคนอ่านในระยะยาวเอาไว้ได้ เพราะไม่มีเงื่อนปมของคดีมาช่วยดึงดูด แต่ด้วยการพลิกวิธีเล่าเรื่องมาเป็นการยอมเปิดเผยให้ผู้อ่านได้รับรู้ขั้นตอน วิธีคิดวางแผนของตัวเอกอย่างละเอียดแทน จึงกลายเป็นรสชาติที่แปลกใหม่สำหรับผู้อ่านที่เสมือนได้เป็น “จอมวางแผน” เสียเอง และก็กลายเป็นจุดเด่นของการ์ตูนเรื่องนี้

ดังนั้นจึงสรุปกลวิธีการสร้างเงื่อนงำและการคลี่คลายเงื่อนงำของทุกเรื่องได้ดังนี้

เรื่อง	กลวิธีสร้าง-คลี่คลายปม/เงื่อนงำ	การรับรู้ของคนอ่านต่อเรื่อง	การสร้างความคาดไม่ถึง
ดราโก้บอล	สร้าง-คลี่คลายทันที ไม่ทิ้งปมไว้นาน	คนอ่านรู้เท่าๆ กับตัวละคร	น้อย
ยอดนักสืบจิ๋ว	สร้าง- คลี่คลายทีละนิดและไม่คลี่คลายปมทั้งหมดจนกว่าจะจบตอน	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	ปานกลาง
วันพีซ	สร้างปมหลักตั้งเรื่องและไม่เฉลยจนกว่าจบเรื่อง /สร้างปมย่อยๆ-คลี่คลายเป็นระยะ	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	มาก
นินจาคาถา	สร้างปมหลักตั้งเรื่องและไม่เฉลยจนกว่าจบเรื่อง /สร้างปมย่อยๆ-คลี่คลายเป็นระยะ	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	มาก
ทเวนตี้	สร้างปมหลักตั้งเรื่องและไม่เฉลยจนกว่าจบเรื่อง /สร้างปมย่อยๆ-ทิ้งช่วงให้คนอ่านสงสัยก่อนคลี่คลายภายหลัง	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	มาก
เดธโน้ต	สร้าง-คลี่คลายปมตั้งแต่เปิดเรื่อง	คนอ่านรู้เท่าๆ กับตัวละคร	น้อย

### ตารางที่ 30 สรุปกลวิธีการสร้าง-คลี่คลายเงื่อนงำ

จากโครงเรื่องทั้งหมดจะพบว่าลักษณะของเรื่องที่มีความสมจริง มักจะมีความซับซ้อนลึกซึ้งของโครงเรื่อง และมีวิธีการสร้างปมหลัก และปมรองเอาไว้ค่อนข้างมาก รวมทั้ง



มักจะไมยอมเฉลยปมสำคัญของเรื่องจนกว่าจะจบเรื่อง อย่างเช่น วันพีซ นินจาคาถาฯ และยอดนักสืบจิ๋ว ในขณะที่ดรามาก่อนบอล มีความซับซ้อนของโครงเรื่องน้อยมาก แต่ก็สามารถดึงดูดคนอ่านไว้ด้วยส่วนอื่น (เช่นการสร้างคาแร็คเตอร์ที่แข็งแรง) ส่วนเดธโน้ต และทเวนต์ซึ้นั้น มีวิธีการเล่าเรื่องที่เฉพาะตัว เพราะแม้จะมีความสมจริงในการเล่าเรื่องมาก แต่ก็ไม่ได้มีปมหลัก หรือปมรองที่ซับซ้อนมากนัก โดยเดธโน้ตพลิกการเล่าเรื่องจากการ “ปิดบังปมหรือเงื่อนงำ” มาเป็นการ “คลี่คลายปมหรือเงื่อนงำ” ตั้งแต่เปิดเรื่อง ขณะที่ทเวนต์ซึ้นั้น ก็อาศัยกลวิธีการเรียงลำดับการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนส่งผลให้เรื่องราวดูลึกลับและน่าติดตาม

### 1.1.3 ความขัดแย้ง (conflict)

จากทั้ง 6 เรื่องพบว่าอาจแบ่งความขัดแย้งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน

1.1.3.1 ประเภทเน้นความขัดแย้งภายนอก ได้แก่ ดรามาก่อนบอล เดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋ว โดยความขัดแย้งภายนอกของดรามาก่อนบอลมีเพียงประการเดียวนั่นคือคู่ต่อกรของโจคู เช่นเดียวกับเดธโน้ตที่เน้นความขัดแย้งระหว่างพระเอก-ผู้ร้ายในการไล่ล่า-หลบหนีซึ่งกันและกัน ขณะที่ยอดนักสืบจิ๋ว ก็มุ่งสร้างความขัดแย้งหรือปมอุปสรรคเรื่องคดีฆาตกรรมเพื่อให้พระเอกแสดงความสามารถในการคลี่คลายคดี

1.1.3.2 ประเภทเน้นความขัดแย้งภายใน ทเวนต์ซึ้น เป็นเรื่องที่ทำให้ความสำคัญกับความขัดแย้งภายในมากที่สุดโดยปมปัญหาย่อยๆ ที่ทเวนต์ซึ้น นำเสนอในประเด็นความรู้สึกขัดแย้งภายในจิตใจมนุษย์ถูกนำเสนอผ่านตัวละครแทบทุกตัว เช่นพระเอกอย่างเคนจิเอง ก็ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างความต้องการผดุงความยุติธรรม กับความรู้สึกหวาดกลัวที่ต้องเผชิญหน้ากับการกระทำของ “เพื่อน” ซึ่งการสร้างปมอุปสรรคภายในตัวละครให้โดดเด่นกว่าอุปสรรคภายนอก (ในรูปศัตรู ผู้ร้าย) จึงส่งผลให้เรื่องราวทั้งหมดดูน่าเชื่อถือ และสร้างความรู้สึกลุ่มลึกให้แก่ผู้อ่าน

1.1.3.3 ประเภทเน้นทั้งความขัดแย้งภายนอก - ภายในใกล้เคียงกัน ได้แก่ วันพีซ และนินจาคาถาฯ โดยในวันพีซได้สร้างอุปสรรคหรือปมปัญหาภายนอกในรูปของตัวละคร และสิ่งของขึ้นมาได้อย่างน่าสนใจ เพราะมีการจัดหมวดหมู่ให้กับสิ่งของเหล่านั้น เช่นการสร้างกลุ่มองค์กรฝ่ายร้ายอย่างบาล์คเคเวิร์คส์ ที่มีการนำเอาหมายเลขมาตั้งฉายาให้กับผู้ที่ทำงานให้กับองค์กร (เช่นมิสเตอร์ซีโร่ มิสเตอร์วัน มิสเตอร์ทู) หรือการสร้างผลไม้ปีศาจให้มีหลากหลายสายพันธุ์(ตระกูล) ซึ่งหมายถึงความพยายามของผู้เขียนที่ได้ทำการบ้าน และคิดวางแผนคาแร็คเตอร์สิ่งของ หรือตัวละครที่แม้จะเป็นเพียงตัวประกอบของเรื่องมาอย่างดี ขณะเดียวกันวันพีซก็

ยังให้ความสำคัญกับการสร้างความขัดแย้ง “ภายใน” ในเชิงนามธรรม หรือความรู้สึกของตัวละคร เช่นการสร้างความขัดแย้งภายในตัวละครอย่างอุซูป ที่ใครๆ ต่างเข้าใจว่าเป็น “จอมโกหก” แต่การโกหกของอุซูปทุกครั้งเขามีเหตุผลเพื่อ “ความสุข” ของผู้อื่นเสมอ และแม้ท้ายที่สุดจะมีเพียงไม่กี่คนที่เข้าใจว่าเขาสร้างเรื่องขึ้นเพื่อประโยชน์สุขของคนอื่นก็ตาม

ความน่าสนใจในวันพีซอีกประการหนึ่งก็คือ “วิธีการคลี่คลายหรือข้ามผ่านอุปสรรค/ปมขัดแย้ง” เนื่องจากแตกต่างจากการ์ตูนแนวต่อสู้โดยทั่วไปที่มักอาศัย “พลังฝีมือ” (ภายนอก) หรืออาจเกิดจากตัวช่วยประเภทของวิเศษ หรือผู้มีพลังวิเศษ แต่ในวันพีซแม้ตัวเอกอย่างลูฟี่จะมีตัวช่วยคือผลไม้ปีศาจที่ทำให้เขามีพลังวิเศษก็ตาม แต่ผู้เขียนก็เลือกจะไม่พึ่งพาของวิเศษมาคลี่คลายในปมปัญหาสำคัญๆ (จุดคับขันของตัวละคร) แต่กลับใช้แรงผลักดันจาก “พลังใจ” (ภายใน) เข้าช่วยเหลือแทน ซึ่งก็ช่วยสร้างความรู้สึก “เข้าถึงตัวละคร” จากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

เช่นเดียวกับนินจาคาถาฯ ที่ให้ความสำคัญมากทั้งความขัดแย้งภายนอก และความขัดแย้งภายใน เพราะอุปสรรคหรือปมขัดแย้งหลักของนินจาคาถาฯ นั้นเริ่มต้นจากความขัดแย้งภายในตัวพระเอกอย่างนารูโตะที่ต้องต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายในจิตใจ (ปีศาจจิ้งจอกเก้าหางที่มาสติตร่าง) และยังคงต่อสู้กับความรู้สึกเกลียดชังจากคนในหมู่บ้าน (ความขัดแย้งกับระบบสังคม) ซึ่งก็ส่งผลให้เขาพยายามเป็นนินจาที่เก่งกาจเพื่อเป็นโฮคาเงะ หรือหัวหน้าผู้ปกครองนินจาของทุกคนในหมู่บ้านให้ได้ ทั้งหมดนี้เองที่กลายเป็นสาเหตุของความขัดแย้งหรืออุปสรรคภายนอก ซึ่งก็คือฉากการต่อสู้ระหว่างนารูโตะกับอุปสรรคในการไปถึงฝันของเขา ดังนั้นการสร้างปมขัดแย้งทั้งภายในที่ชัดเจนตั้งแต่ต้นเรื่องจนเชื่อมโยงถึงปมปัญหาหลากหลายรูปแบบเช่นนี้จึงทำให้เรื่องราวน่าเชื่อถือและเข้มข้นอย่างมาก และจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องอาจกล่าวได้ว่าเรื่องที่เน้นความขัดแย้งภายนอก (การต่อสู้กับผู้ร้าย/ฝ่ายตรงข้าม) มักทำให้เรื่องสนุก และเดินเรื่องได้กระชับฉับไว แต่ผู้อ่านยังเข้าไม่ถึงตัวละคร (ตัวละครดูเป็นเทพมากกว่ามนุษย์) แต่เรื่องที่เน้นความขัดแย้งภายใน (ต่อสู้กับความรู้สึกตนเองและการมีพื้นที่ยืนในสังคม) มักทำให้ผู้อ่านเข้าถึงความรู้สึกและเอาใจช่วยตัวละครในเรื่องได้มากกว่า

#### 1.1.4 แก่นเรื่อง (theme)

แม้การ์ตูนจะเป็นสื่อที่ใครๆ ต่างมองว่ามุ่งให้ความบันเทิงแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าอะไรสิ่ง “แก่นความคิด” เพราะการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องก็สะท้อนคำพูดดังกล่าวได้ดีเพราะได้สะท้อนแก่นที่พูดไกลไปถึงการวิพากษ์-เสียดสีสังคม รวมถึงการตั้งคำถามเชิงปรัชญาด้วยซ้ำไป ซึ่งอาจแบ่งประเภทของแก่นเรื่องที่น่าเสนอได้อย่างชัดเจนดังนี้

#### 1.1.4.1 แก่นที่ว่าด้วยศีลธรรม

แก่นที่ว่าด้วยศีลธรรมนั้นปรากฏอยู่ในทุกเรื่อง แต่เรื่องที่กล่าวได้อย่าง น่าสนใจคือทเวนต์สี่ ที่นำเสนออีกมุมมองในประเด็นเรื่อง ธรรม-ธรรมะ และความดี-ความเลว โดยเลือกจะสร้างตัวละครกลุ่มพระเอกให้ “ขบวนการเคนจิ” เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ ส่วนองค์กรที่มีหัวหน้าอย่าง “เพื่อน” คือตัวแทนของฝ่ายอธรรม ซึ่งแม้ว่าท้ายที่สุดฝ่ายธรรมะก็ต้องพ่ายแพ้ (ทำลายล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ไม่สำเร็จ) แต่ “วิธีการปะทะกัน” ของฝ่ายธรรมะ และอธรรมในเรื่องนี้กลับแตกต่างจากการ์ตูนทั่วไปที่ฝ่ายธรรมะมักต้องหาทางคลี่คลายเหตุการณ์ด้วยการลงมือเอาชนะคะคานฝ่ายอธรรม แต่ตัวเอกอย่างเคนจิกลับหาทางคลี่คลายปมอุปสรรค (ตัวละครฝ่ายร้าย) ด้วยวิธี “ไม่เอาชนะ” แต่ด้วยการ “ทำความเข้าใจ” กับความรู้สึก และอดีตที่ฝังใจของอีกฝ่าย ทำให้หากการเผชิญหน้าระหว่าง พระเอก กับ ผู้ร้ายในการ์ตูนเรื่องนี้ ไม่มีเลือดเจียนอง ไม่มี การแสดงความสามารถทั้งปุ่นและมีของตัวเอกเหมือนเช่นที่เราคุ้นชินจากการ์ตูนทั่วไป เคนจิใช้เพียง “คำพูด” ที่แสนธรรมดา เพื่อทำความเข้าใจกับคนธรรมดาๆ คนหนึ่งแต่กลับเหมือนเข้าไปนั่งอยู่ในใจคนฟัง ซึ่งการตัดสินใจของเคนจินอกจากสะท้อนความสามารถของผู้เขียนที่เข้าถึง “จิตใจ” มนุษย์เป็นอย่างดีแล้ว ยังสะท้อนความเชื่อในพลัง “ความดี” ของมนุษย์ (ที่ไม่ว่าจะทำชั่วสักเท่าใดแต่ก็สามารถกลับตัวกลับใจได้ตามแนวคิดศาสนาชินโตของญี่ปุ่นเช่นกัน) อีกทั้งยังชี้ให้ผู้อ่านตระหนักถึง “วิธีจัดการกับปัญหา” ที่ไม่จำเป็นต้องตัดสินด้วยพลังกำลังหรือความรุนแรง

#### 1.1.4.2 แก่นที่ว่าด้วยการวิพากษ์/สะท้อน/เสียดสีสังคม

ก. ทั้งในเดธโน้ต วันพีซ ทเวนต์สี่ และนินจาคาถาฯ ต่างมีแก่นแกนสะท้อนและเสียดสีสังคมอย่างชัดเจน เช่นในวันพีซที่แม้จะเป็นเรื่องราวของโจรสลัดที่ทำให้เรานึกถึงเสรีภาพอันน่าอยู่เหนือเงื้อมมือกฎหมายหลายๆ ประการ แต่วันพีซก็ได้ทำให้โลกแห่งการอยู่ร่วมกันของเหล่าโจรสลัดมีระบบระเบียบการปกครองขึ้นภายใต้เสรีภาพนั้นอย่างสมจริง โดยสร้างกองทัพเรือซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาลโลกเข้าควบคุม-ไล่ล่าเหล่าโจรสลัด แต่ก็ยังต้องสร้างกลุ่มโจรสลัดอย่างกลุ่ม 4 จักรพรรดิไว้เพื่อคานอำนาจกับเหล่ากองทัพเรือและแน่นอนว่าเมื่อมี “การเมืองการปกครอง” เกิดขึ้นย่อมต้องเกิดการจัด “ลำดับชั้นทางสังคม” ซึ่งวันพีซก็ได้สะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงด้านชาติพันธุ์ที่แตกต่างหลากหลายของมนุษย์จนเกิดความ “ไม่เท่าเทียมกัน” ทางสังคมผ่านกลุ่มมนุษย์เงือกซึ่งเป็นเผ่าพันธุ์ที่ถูกมองว่าด้อยต่ำจึงมักถูกจับตัวไปเป็นทาสแถมยังสร้างกลุ่มชนชั้นอภิสิทธิ์อย่างเผ่ามังกรฟ้าที่ได้รับความคุ้มครองพิเศษและมีอำนาจแสดง ความ “กว้าง” ได้เต็มที่

### 1.1.4.3 แก่นความคิดที่ว่าด้วยธรรมชาติของมนุษย์

ทั้งทเวนต์ นินจาคาถาฯ เดธไนต์และวันพีซ ต่างมีแก่นแกนที่สะท้อนธรรมชาติความเป็นมนุษย์ได้เป็นอย่างดี เช่นในนินจาคาถาฯ ที่สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนว่ามีปีศาจ (ความชั่วร้าย) อยู่ในจิตใจ โดยในขณะที่ศาสนาชินโตเชื่อในตัวมนุษย์ว่าโดยธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์ เป็นคนดีและบริสุทธิ์ ส่วนสิ่งชั่วร้ายนั้นเกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แต่ในนินจาคาถาฯ กลับมองในมุมตรงกันข้ามโดยบอกว่าสิ่งชั่วร้ายนั้นติดตัวเราทุกคนมาแต่กำเนิด แต่ท้ายที่สุดแล้วสิ่งชั่วร้ายจะพองตัวหรือหดเล็กลงขึ้นอยู่กับ “ความแข็งแกร่งของจิตใจ”

แก่นความคิดหลักของเรื่องข้างต้นถูกนำเสนออย่างชัดเจนผ่านตัวละครเอกอย่างนารูโตะ ที่ถูกปีศาจร้ายอย่างจิ้งจอกเก้าหางผนึกไว้ในร่างกาย รอวันที่จะตื่นออกมาเมื่อใดก็ตามที่นารูโตะ “โกรธ” หรือควบคุมอารมณ์ไม่อยู่จนอาจเข้า “ควบคุม” ทั้งความคิด-ร่างกายของนารูโตะ ดังนั้นการรู้จักสะกดอารมณ์ ไม่โกรธ และรู้จักให้อภัยของนารูโตะจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการควบคุมจิ้งจอกเก้าหาง (ซึ่งก็คือการรู้จักควบคุมจิตใจตนเอง) การตื่นเรื่องนี้จึงบอกเป็นนัยให้เราเห็นว่าแม้ทุกคนจะมีปีศาจ (ความชั่วร้าย) แฝงฝังอยู่ในจิตใจก็ตามแต่หากเราเรียนรู้ที่จะควบคุมปีศาจตนนั้นได้ (ข่มใจ-สะกดอารมณ์มิให้ความอาฆาตแค้น แรงโกรธ แรงพยาบาทมาครอบงำจิตใจ) เราก็สามารถดำเนินชีวิตไปได้อย่างปกติสุข แถมยังอาจใช้ประโยชน์จากเจ้าปีศาจในใจเราได้อีกด้วย เหมือนเช่นนารูโตะที่บางครั้งก็อาศัยพลังของจิ้งจอกเก้าหางในการต่อสู้ และอาจเปรียบได้กับการที่เราเอาเก็บงำความโกรธไว้ในจิตใจแล้วแปรเปลี่ยนพลังแห่งความโกรธเป็นพลังในการพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น (ให้ดีกว่าคนที่เราโกรธ) ซึ่งแท้จริงแล้วการนำเสนอเรื่องการควบคุมความโกรธของนินจาคาถาฯ ก็ได้สะท้อนแนวคิดแบบพุทธศาสนิกายเซ็นที่ต้องการให้มนุษย์ตั้ง “สติ” หรือเจริญสติเพื่อขจัดความคิดปรุงแต่ง (เทียบได้กับความโกรธแค้น-พยาบาท) เพราะเมื่อไม่มีสติ ความคิดปรุงแต่ง (ความโกรธแค้น-พยาบาท) ก็เกิดขึ้น แต่เมื่อมีสติความคิดปรุงแต่ง (ความโกรธแค้น-พยาบาท) ก็หายไป และก็ทำให้เกิด “ความรู้สึกตัวพร้อม” ซึ่งย่อมก่อให้เกิด “ปัญญารู้แจ้ง” ในการใช้ชีวิตตามมา

### 1.1.4.4 แก่นที่สะท้อน/สอดแทรกวิถีชีวิต-แนวคิด-วัฒนธรรมญี่ปุ่น

แนวคิดการใช้ชีวิตแบบอิงกลุ่มตามวิถีชาวญี่ปุ่นปรากฏชัดเจนในดราม่าก่อนบอล เพราะตัวละครทั้งหมดล้วนต่อสู้ฟันฝ่ากันเพื่อปกป้องโลกมนุษย์ และ เมื่อถึงยามคับขันที่โลกต้องการความสามัคคีของเหล่านักรู้ พิคโกโร่ซึ่งเคยเป็นคู่ต่อสู้กับพระเอกอย่างโงคุก็ไม่ได้เอาความบาดหมางในอดีตมาใส่ใจ แต่ได้กลับตัวมาเข้ากับพวกของโงคุและต่อสู้ร่วมกันเพื่อความ

ปลอดภัยของชาวโลก ซึ่งการเปลี่ยนตนให้เป็นคนดีนั้นก็ยังสะท้อนแนวคิดตามศาสนาฮินดูของ ฎีปุณที่เชื่อว่าโดยเนื้อแท้แล้วมนุษย์ดี-บริสุทธิ์ คนเราจึงสามารถเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้ เสมออีกด้วย

ส่วนนินจาคาถา และวันพีซนั้นให้แก่นความคิดเรื่อง “มิตรภาพ” อย่าง โดดเด่นเช่นกัน โดยนินจาคาถานั้นเห็นมิตรภาพสำคัญกว่าศัตรูผ่านตัวเอกอย่างนารูโตะที่ให้ภัย ผู้อื่นและทำายที่สุดแล้วเขาก็เป็นคนที่ช่วยให้ “ผู้ร้ายกลับใจ” ได้เสมอ (เช่นกาอาระ และเพน) ส่วน ในวันพีซ พระเอกอย่างลูฟี่เอาชนะใจลูกเรือและผู้อื่นด้วยการให้คุณค่ากับคำว่า “มิตรภาพ” แก่ ผู้คนรอบข้างเช่นเดียวกัน ซึ่งก็ได้ส่งผ่านการช่วยเหลือผู้คนที่พวกเขาได้พบเจอระหว่างการเดินทาง นอกจากนี้เขาได้ตีค่าของมิตรภาพผ่านการแสดงความรู้สึก “เชื่อใจ” แก่ลูกเรือของเขา แบบหมดหัวใจ จนทำให้นิโค โรบินสาวสวยที่มีอดีตลึกๆกับผู้ใช้ไม่เคยเชื่อถือในคำว่ามิตรภาพยอม เชื่อใจหัวหน้าและเพื่อนพ้องกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในที่สุด หรือกระทั่งตัวละครอย่างมิสเตอร์ทู ซึ่งเคยเป็นศัตรูกับกลุ่มของลูฟี่ ก็ซึ่งใจในมิตรภาพของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางที่ไม่เคยทอดทิ้งและ เชื่อใจกันร้อยเปอร์เซ็นต์จนมิสเตอร์ทูหันมาเป็นแนวร่วมกับลูฟี่ในภายหลังอีกด้วย

แก่นอีกประเด็นหนึ่งที่สะท้อนสังคม วัฒนธรรมแบบฎีปุณในทุกเรื่องก็คือ “การมุ่งมั่นทำความฝันให้เป็นจริง” เช่นใน**วันพีซ** ตัวละครหลัก หรือตัวละครประกอบเล็กๆ แทบทุกตัวละครได้ทำหน้าที่เป็น จิ๊กซอว์ตัวแทนความคิดของผู้เขียนที่ต้องการจะบอกว่า “คนเรา เกิดมาย่อมต้องมีเป้าหมาย (ความฝัน) และยึดมัน ไม่ย่อท้อกับการเดินไปตามรอยฝันนั้นอย่าง มั่นคง” และเพราะ “ความฝัน” เป็นสิ่งที่เราทุกคนมี แต่หลายคนอาจลืมเลือนความฝันไปแล้ว และก็มีอีกหลายคนมีชีวิตจริงตรงข้ามอย่างสิ้นเชิงกับความฝัน ดังนั้นแก่นเรื่องที่ว่าด้วยความฝัน อันหลากหลายในวันพีซจึง “กระทบใจ” ผู้อ่านทุกคน (ทั้งฝันเล็กๆ แค่การได้พบกับวาฬน้อยอีกครั้ง ของบรู๊ค (สมาชิกหน้าใหม่ของกลุ่มโจรสลัดของลูฟี่) หรือฝันใหญ่ๆ อย่างการเป็นเจ้าของโจรสลัด ของลูฟี่เองก็ตาม และยังเป็นแรงบันดาลใจชั้นดีให้ผู้อ่านเหล่านี้กล้าที่จะปฏิบัติตัวเองด้วยการไล่ล่า ความฝันเหมือนเช่นตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้อีกด้วย

### 1.1.5 ฉาก

จากการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องอาจแบ่งประเภทของการสร้างฉากเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มที่ สร้างฉากจินตนาการขึ้นใหม่ และกลุ่มที่สร้างฉากเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นบนโลกแห่งความจริง

1.1.5.1 กลุ่มที่สร้างฉากจินตนาการขึ้นใหม่ ได้แก่ วันพีซ นินจาคาถา ดราก้อนบอล ซึ่งมีกลวิธีสร้างฉากแตกต่างกันคือวันพีซ นั้นโดดเด่นในการสร้างฉากให้ หลากหลาย และเต็มไปด้วยตัวละคร สิ่งของ ที่หลอมรวมกันเป็นฉากสถานการณ์ที่คาดไม่ถึงได้

อย่างมาก ทั้งเมืองแห่งทะเลทราย เกาะแห่งท้องฟ้า เมืองซอมบี้ หรือแม้แต่คุกใต้ทะเล โดยจุดเด่นของการสร้างฉากในวันพีซคือการสร้างรายละเอียดประกอบฉากเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับฉากนั้นๆ

ขณะที่นิวจาคาถาฯ ก็ได้สร้างฉาก-เรื่องราวที่ว่าด้วย “ความเป็นอยู่ของโลกนิวจา” ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งลบล้างภาพจำที่เราเคยคุ้นกับเรื่องราวของนิวจาที่ต้องพรางตัวอยู่ในสังคมมนุษย์ปกติโดยสิ้นเชิง ดังนั้นเมื่อทิศทางของเรื่องไม่จำเป็นต้องสร้างฉาก-สถานการณ์ให้นิวจาต้องหลบๆ ซ่อนๆ กับการต้องทำภารกิจลับ ภาพที่เราคุ้นชินกับการเห็นนิวจาทำภารกิจภายใต้เงามืด ฉากกลางคืน หรือฉากการพรางตัวใต้น้ำจึงแทบไม่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนเรื่องนี้ เพราะผู้เขียนสามารถสร้างฉากสถานการณ์ได้อย่างเปิดเผยในที่โล่งแจ้ง และทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ “ตัวตนของนิวจา” ที่ทำงานกันเป็นทีม และออกมาต่อสู้กันอย่างเปิดเผย ซึ่งฉาก-สถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้นิวจาได้เปิดเผยตัวตนในสังคมแบบนี้ย่อมสร้างความรู้สึกแปลกใหม่ให้แก่ผู้อ่านได้ในแบบที่ไม่เคยพบเห็นจากแนวเรื่องแบบนิวจาที่โหดมาก่อน

ส่วนความโดดเด่นของฉากในดราม่าก่อนบอลคือมีการเปลี่ยนแปลงฉากเหตุการณ์ชนิดที่เรียกได้ว่าไม่มีการหยุดนิ่ง ณ ฉากใดฉากหนึ่งเป็นเวลานานจนทำให้คนอ่านรู้สึกเบื่อเลย โดยมีการโยกย้ายสถานที่จากป่า สู่เมือง ไปยังใต้ทะเล หอคอยสูงเสียดฟ้า ปรโลก ไปจนถึงดาวเคราะห์นอกโลก ซึ่งก็เป็นการสร้างฉากรองรับตัวละครและเหตุการณ์ได้อย่างน่าเชื่อถือนั้นเพราะตัวละครเอกอย่างโงคุก็มีไซม่อนแต่เป็นมนุษย์ต่างดาว (ชาวไซย่า) เช่นกัน

1.1.5.2 กลุ่มที่สร้างฉากเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริง ได้แก่ทเวนตี้ เดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋ว โดยความยากของเรื่องที่ถูกจินตนาการขึ้นโดยอาศัยฉาก-เหตุการณ์เกิดขึ้นบนโลกมนุษย์เหมือนเช่นทเวนตี้ และเดธโน้ตนั้นคือการ “สร้างความน่าเชื่อถือ” ของเรื่องราว เพราะผู้เขียนต้องนำเอา “เรื่องไม่จริง” (หรือเรื่องที่เกิดขึ้นได้ยากมาก) มาหลอมรวมให้เข้ากับ “เรื่องจริง” (หรือเรื่องที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ในสังคมเชื่อ) ต่างจากเรื่องจินตนาการที่ไม่อิงกับฉากสถานการณ์จริงอย่างดราม่าก่อนบอลหรือวันพีซที่ไม่ต้องกังวลกับ “การรับรู้ความจริง” ของผู้อ่าน แต่ทั้งทเวนตี้ และเดธโน้ตก็สามารถสร้างฉาก-สถานการณ์ได้น่าสนใจโดยทเวนตี้ เน้นการสร้างฉากหลักในอดีตเพื่อทำให้ผู้อ่านวัยผู้ใหญ่ได้มีโอกาสย้อนเวลาหวนรำลึกอดีต (nostalgia) ได้เป็นอย่างดี ส่วนในเดธโน้ตก็ให้ภาพแปลกตาของเรื่องราวการต่อสู้เพราะภาพฉาก-สถานการณ์ในการ์ตูนเรื่องนี้ เน้นความเป็น “เมือง” ของญี่ปุ่นผ่านตึกรามบ้านช่อง ฉากรถไฟฟ้าใต้ดิน หรือห้องสี่เหลี่ยมแคบๆ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เขาสังการฆ่าคน (แค่เพียงจรดปากกาเขียนลงสมุดโน้ตเท่านั้น) ซึ่งกลายเป็นเสน่ห์ให้กับการ์ตูนเรื่องนี้เพราะเดธโน้ตได้

แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนต่อสู้ที่สนุก ไม่จำเป็นต้องให้ตัวละครออกเดินทางไปนอกโลก และไม่จำเป็นต้องเนรมิตรายละเอียดประกอบฉากที่เหนือจินตนาการ แต่ฉากซ้ำซากจำเจที่เราชินตากัน อยู่แบบภาพเมืองก็เสริมสร้างเรื่องราวให้สนุกและน่าเชื่อถือได้เช่นกัน หน้าซ้ำยังสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่กำลังพูดถึงความคิด สภาพจิตใจของคนเมืองเหมือนเช่นเด็กหนุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องอีกด้วย

### 1.1.5.3 การออกแบบฉากต่อสู้

และสำหรับการ์ตูนที่มีเรื่องราวการต่อสู้เป็นปมขัดแย้งหลักของเรื่องแล้ว การออกแบบ “ฉาก-สถานการณ์การต่อสู้” ก็เป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยสร้างสีสันให้ผู้อ่าน ซึ่งเรื่องที่ทำได้ดีโดดเด่นอย่างมากก็คือ ดราก้อนบอล ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้อ่านสนุกกับการสร้างฉากต่อสู้แบบตรงไปตรงมาด้วยการสร้างสถานการณ์ให้มีการแข่งขัน “ศึกประลองยุทธ์” แล้ว ยังเกิดจากการที่ผู้เขียนได้สร้างสถานการณ์ให้ตัวละครเอกอย่างโงคูงที่มีมือแข็งแรงขึ้นหลังจากได้ตัวช่วยทั้งจาก “ผู้ช่วยเหลือ” เช่นพระเจ้า หรือจาก “พลังพิเศษ” เช่นพลังของร่างแปลงซูเปอร์ไซย่าพร้อมๆ กับการ “ฝ่าด่าน” เอาชนะคู่ต่อสู้ที่เก่งยิ่งขึ้นเป็นลำดับในด้านต่อไป การ “ฝ่าด่าน” หรือข้ามผ่านอุปสรรคของโงคูงจึงเปรียบเหมือนการที่ผู้อ่านได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้-ฝ่าด่านไปเจอคู่แข่งที่เก่งกาจขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบและเข้าถึงได้ง่าย ดังนั้นเมื่อการ์ตูนเรื่องนี้มีทั้งความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างด่านต่างๆ แถมยังผสมผสานกับวิธีการเดินเรื่องที่ฉับไว นี่จึงน่าจะเป็นสาเหตุให้ฉากต่อสู้ในดราก้อนบอลดึงดูดความน่าสนใจจากผู้อ่านรุ่นเยาว์ได้ไม่ยาก นอกจากนี้การสร้างสถานการณ์การต่อสู้เป็นทีม ระหว่างทีมของพระเอกกับผู้ร้าย เช่นฉากการต่อสู้เซลเกม โดยตัวละครแต่ละฝ่ายต้องขึ้นมาต่อสู้ตัวต่อตัวจนกว่าจะพบผู้ชนะ (เหมือนการแข่งขันมวยปล้ำ) ก็ยังตอกย้ำความเป็นการ์ตูน-เกมของดราก้อนบอล ซึ่งแน่นอนว่าช่วยให้ผู้อ่านชื่นชอบ “เกมการต่อสู้” ในดราก้อนบอลมากขึ้นอีก

ขณะที่ฉากต่อสู้ในนินจาคาถาฯ นั้นเป็นจุดขายของการ์ตูนเรื่องนี้เลยทีเดียว เพราะนอกจากจะมีการต่อสู้แบบ “ตัวต่อตัว” ในฉากการประลองแข่งขันเพื่อสอบเป็นนินจาในระดับโรงเรียนที่ได้รับอิทธิพลมาจากฉากต่อสู้ในดราก้อนบอลแล้ว ยังมีฉากต่อสู้ของนินจาที่ปฏิบัติภารกิจจริงที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้ผู้อ่านอย่างมาก เพราะนินจาคาถาฯ ทำให้ผู้อ่านได้เห็นภาพการทำงานของนินจาที่แท้จริงที่มีทั้งต่อสู้แบบกลุ่ม แบบตัวต่อตัว แถมยังมีการ “อัญเชิญ” สัตว์พิเศษ มาช่วยในฉากสู้รบ รวมทั้งในบางครั้งยังมีพลังของ “สัตว์หาง” อย่างจิ้งจอกเก้าหางที่ถูกผนึกเอาไว้ในร่างกายมุโสะขึ้นมาช่วยในฉากต่อสู้อีกด้วย ดังนั้นจึงเรียกได้ว่า “ฉากต่อสู้” ของนารูโตะนั้น “ครบรส” จนสร้างความอดทนและการและสร้างผลลัพธ์ที่ยากจะคาดเดาอีกด้วย

### 1.1.6 สัญลักษณ์

แม้การ์ตูนจะตอบสนองกลุ่มผู้อ่านเยาวชนเป็นหลัก แต่สัญลักษณ์ในเรื่องราวที่ต้องอาศัยการสังเกต-ขบคิดเพื่อตีความถึงนัยยะบางอย่างที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อก็ยังมีปรากฏไม่น้อยโดยสัญลักษณ์ที่น่าสนใจก็เช่น

#### 1.1.6.1 ทเวนต์ตี้: พลังแห่งศิลปะ

ความเชื่อของผู้เขียนอย่างนาโอบิ อูราซาว่าในเรื่องการจัดการกับปัญหาด้วยความไม่รุนแรง หรือด้วยสันติวิธี (ตามที่กล่าวไปในหัวข้อแก่นเรื่อง) ยังถูกนำเสนอผ่านสัญลักษณ์อีกอย่างหนึ่ง นั่นคือ “ดนตรี” โดยปรากฏอยู่ในสัญลักษณ์ตลอดทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่องของการ์ตูน “20th Century Boys” ก็มาจากชื่อเพลงของวงดนตรีร็อกชาวอังกฤษ T-Rex และเพลงดังกล่าวก็ถูกนำมาใช้ในการ์ตูนเรื่องนี้พร้อมกับเฉลยในตอนท้ายว่า เพลงเพียงหนึ่งเพลงก็สามารถเปลี่ยนแปลง-เยียวยาจิตใจคนฟังได้ เพราะเมื่อตัวละครอย่างคัตสึมาตะคุง (“เพื่อน” คนใหม่) ที่กำลังกระโดดตึกคาดฟ้าโรงเรียนอยู่นั้นได้ฟังเพลง 20th Century Boy (ที่เคนจิ แอบเอามาออกอากาศ) เพลงเพลงนี้กลับทำให้คัตสึมาตะคุงเปลี่ยนใจไม่ฆ่าตัวตายได้ นอกจากนี้ตัวละครเอกอย่างเคนจิ ก็ได้แต่งเพลงที่แทบจะไม่มีเนื้อหาให้จับต้องได้ (เกือบทั้งเพลงก็แค่ร้องว่า “กูตาลาลา ซือตาลาลา”) แต่เพลงนี้กลับทำให้ผู้คนที่ได้ฟังเกิดความรู้สึกชุ่มชื่น มีพลังขึ้นมา ดังนั้นผู้เขียนจึงทำให้ผู้อ่านคาดเดาเอาเองว่าเพราะนี่คือ “ดนตรีที่เล่นด้วยใจ” ไม่ว่าจะเพราะหรือไม่ คนฟังย่อมรับรู้ได้ถึงพลังที่สื่อถึงการ “ให้กำลังใจ” ผู้คนที่กำลังตกอยู่ในภาวะหดหู่ สิ้นหวังกับการนอนรอวันตายจากไวรัสฝีมือ “เพื่อน” อีกทั้งในเรื่องนี้ยังได้พูดถึงการจัดคอนเสิร์ตของเคนจิ โดยเชื่อว่าพลังดึงดูดของคอนเสิร์ต ย่อมจะช่วยให้คนมารวมตัวกันเพื่อแสดงพลังบางอย่าง และแม้ว่าผลลัพธ์ที่เกิดกับคนที่มาดูคอนเสิร์ตจะไม่ได้ช่วยยับยั้งให้ “เพื่อน” ปล่อยไวรัสก็ตาม แต่ท้ายที่สุดสิ่งสำคัญกว่านั้นก็คือผู้คนต่างได้รับความ “อิมใจ” กลับไป “เติมเต็ม” ชีวิตในช่วงเวลาที่จิตใจแห้งแล้งจากภาวะของโลกที่ถูกปิดกั้นสื่อและศิลปะ (เพราะในเรื่องเด็ก ๆ ถูกปิดกั้นจากแบบเรียนจอมปลอม และนักเขียนการ์ตูนเองก็ถูกห้ามเขียนการ์ตูนที่ไร้อารมณ์ผู้อ่าน เป็นต้น)

ไม่บ่อยนักที่เราจะเห็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยให้ความสำคัญกับ “ดนตรี” รวมถึงสื่อ-ศิลปะอื่นๆ ว่าช่วยจรรโลงจิตใจ จรรโลงโลกได้ การชูประเด็นดังกล่าวผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ที่กล่าวมาในทเวนต์ตี้ นอกจากจะช่วยยกคุณค่าของดนตรีแล้ว ยังยกคุณค่าของสื่อและศิลปะรวมทั้งสื่อการ์ตูนเองว่ามีพลังมากพอที่จะขับเคลื่อนมวลชนได้เช่นกัน

#### 1.1.6.2 สัญลักษณ์แห่งอาวุธ

เดธโน้ต: ไม่ใช่แค่สมุดโน้ตแต่เป็นตัวแทนแห่งพลังอำนาจ



นอกจากยามมิ ไลท์ และแอล จะเป็นภาพแทนของวัยรุ่นในปัจจุบันที่มี “อัตลักษณ์” หรือ “ตัวตน” สูงเพราะคิดและทำตามความคิดของตัวเองอย่างแน่วแน่แล้ว “เดร โน้ต” หรือสมุดโน้ตมรณะที่ยืมทูตใช้เขียนชื่อคนตายนั้นยังเป็นสัญลักษณ์ของอาวุธที่ร้ายแรงยิ่งกว่า อาวุธสงคราม หรืออาวุธชีวภาพที่มนุษย์เราหวาดกลัวกันเสียอีก เพราะเดรโน้ตเปรียบเหมือนภาพ แทนของ “อำนาจ” ที่ขึ้นอยู่กับผู้ใช้อำนาจ (เดรโน้ต)ว่าจะนำอำนาจ (เดรโน้ต) ในมือนั้นไปใช้ในทางใด

### วันพีซ: ความยืดหยุ่นอันทรงพลัง

ในวันพีซได้สร้างให้ตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่มีความสามารถพิเศษ

มากมายหลากหลายกันไป รวมทั้งตัวละครเอกของเรื่องอย่างลูฟี่ด้วย แต่ความสามารถของลูฟี่นั้นกลับไม่ใช่ความสามารถที่ดู “พิเศษ” เหมือนผู้อื่นแต่อย่างใดเพราะผลไม้ปีศาจที่ลูฟี่กินเข้าไปนั้นคือ “ผลยางยืด” ทำให้ร่างกายกลายเป็นยาง สามารถยืด-หดได้ ในขณะที่ตัวละครประกอบ หรือตัวละครฝ่ายร้ายอื่นๆ ที่กินผลไม้ปีศาจเข้าไปกลับมีพลังที่ “พิเศษ” ไกล่เคียงกันหรืออาจจะมากกว่าด้วยซ้ำ การสร้างให้ตัวละครเอกอย่างลูฟี่มี “ความสามารถพิเศษ” ที่ดูบ้าๆ บอๆ ไม่น่าจะนำไปใช้ประโยชน์ได้มากนักในการเอาชนะผู้อื่นเช่นนี้ นั่นเพราะผู้เขียนอาจไม่ต้องการให้ลูฟี่อาศัยเพียงแค่ “ของวิเศษ” ในการเอาชนะผู้อื่นเพียงอย่างเดียว จึงทำให้ลูฟี่นั้นต้องอาศัย “แรงยืด” หรือแรงใจจากคนรอบข้างในการเอาชนะอุปสรรคอยู่เสมอ ในขณะที่เดียวกันเขาก็ไม่ปฏิเสธ “การพึ่งพาของวิเศษ” เช่นกัน จากสัญลักษณ์เรื่องคุณสมบัติพิเศษของลูฟี่ข้างต้นจึงเป็นการบอกเราเป็นนัยว่าของวิเศษ ซึ่งอาจเปรียบเหมือนเทคโนโลยีที่เราพึ่งพามันอยู่ทุกวันนี้ เป็นเพียงตัวช่วยที่ทำให้เราฟันฝ่าอุปสรรค หรือใช้ชีวิตประจำวันได้ง่ายขึ้น แต่การอาศัยเพียงตัวช่วยหรือของวิเศษ (เทคโนโลยี) เพียงอย่างเดียวไม่ทำให้เราฟันฝ่าอุปสรรคได้เสมอไป เพราะสิ่งสำคัญกว่าของวิเศษ (เทคโนโลยี) ที่เราต้องพึ่งพานั้นคือการพึ่งพามันสมองและสองมือของตัวเอง (เหมือนเช่นลูฟี่ที่ต้องพึ่งสมองในการคิดเอาชนะคู่ต่อสู้ หรือพึ่งพลังใจที่มาจากกรณีน้ำใจจากคนรอบข้าง)

ในอีกทางหนึ่งพลังวิเศษของลูฟี่ที่ทำให้เขาเป็น “มนุษย์ยางยืด” ก็เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงคนที่จะเก่ง-แกร่ง และเป็นใหญ่ได้ในโลกปัจจุบันอาจไม่จำเป็นต้องมีคุณสมบัติในเชิงทำลายล้างผู้อื่นแต่ควรมีคุณสมบัติในเชิงตั้งรับหรือหลบหลีก นั่นคือมี “ความยืดหยุ่น” นั่นเพราะความยืดหยุ่นจะช่วยให้เราพร้อมเข้าใจ-รับมือ-ปรับแก้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเหมือนเช่นสถานการณ์บนโลกมนุษย์ที่เรากำลังเผชิญกันอยู่ทุกวันนี้

#### 1.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง

มุมมองการเล่าเรื่องของการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาส่วนใหญ่ใช้มุมมองแบบผู้รอบ

ด้าน (Omniscient) ซึ่งเป็นมุมมองที่นิยมใช้มากที่สุดในการเล่าเรื่องทุกสื่อ ทุกแนวเรื่อง ส่วนที่พบรองลงมาก็คือการเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 (First-Person Narrator) หรือผ่านตัวละครเอก โดย**ดราโก้บอลลัน**นั้นเล่าเรื่องให้คนอ่านรู้ความเป็นไปของทั้งตัวเอกอย่างใจคู่ ตัวละครกลุ่มเพื่อน และตัวละครฝ่ายร้าย ซึ่งเรียกได้ว่าเหมาะสมกับจังหวะในการเล่าเรื่องที่เน้นการต่อสู้ที่อาศัยความรวดเร็ว ฉับไว เพราะการเล่าด้วยมุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน ทำให้ผู้อ่านเห็นความเป็นไปของทั้งฝ่ายตัวเอก ตัวร้าย ตัวประกอบ โดยไม่ต้องเสียเวลากับการให้ความสำคัญกับตัวละครเอกเพียงฝ่ายเดียว แต่หากมองในมุมกลับกันก็ทำให้ผู้อ่านไม่อาจรับรู้ “ความรู้สึกนึกคิด” ของตัวละครเอกอย่างใจคู่ ซึ่งก็ทำให้ความผูกพันต่อตัวละคร การลุ้น เอาใจช่วยย่อมลดน้อยตามไปด้วย ส่วน**วันพีซ** ยอดนักสืบจิ๋ว และ**นินจาคาถา** ใช้วิธีเล่าเรื่องผสมผสานระหว่างมุมมองจากผู้รู้รอบด้าน และมุมมองของบุคคลที่ 1 โดย**วันพีซ**นั้นใช้มุมมองผู้รู้รอบด้านในฉากต่อสู้ และการเปิดตัวตัวละครฝ่ายร้าย แต่ขณะเดียวกันก็เลือกมุมมองบุคคลที่ 1 มาใช้ได้อย่างโดดเด่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของเรื่อง เพราะมีการสลับสับเปลี่ยนให้ “กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง” สามารถเป็น “ตัวเอก” ของเรื่องได้ทุกตัวละคร ไม่เฉพาะพระเอกอย่างลูฟี่เท่านั้น โดยใช้กลวิธีการเล่าผ่านมุมมองความคิดของพวกพ้องกลุ่มโจรสลัดแต่ละคนเพื่อย้อนเล่าถึงปมหลัง ที่มาที่ไปของตัวละคร เพื่อที่ผู้เขียนจะได้สามารถพาผู้อ่านไปรู้จักกับเรื่องราวของกลุ่มตัวละครหลักได้อย่างทั่วถึง

ขณะเดียวกัน**ยอดนักสืบจิ๋ว** ก็ใช้วิธีการที่ไม่แตกต่างไปจากเรื่องราวแนวสืบสวน สอบสวนส่วนใหญ่ที่มักเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 เป็นแกนหลักเพื่อใช้แทนสายตาและความคิดของตัวละครเอกอย่างโคนัน ยอดนักสืบในร่างเด็กประถม ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่านสามารถได้ทันวิธีขบคิดคลี่คลายคดีของโคนัน และยังเป็นการกระตุ้น “ต่อมสงสัย” หรือการวางปมผ่านความคิดของตัวละครเอกที่สื่อสารกับผู้ชมโดยตรง ดังนั้นมุมมองการเล่าเรื่องของโคนันจึงมักเป็นการใช้ “เสียงในความคิด” ของโคนันนั่นเอง

ส่วน**นินจาคาถา** ก็ใช้มุมมองการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกับ**วันพีซ** เพราะการกระจายมุมมองของเรื่องราวโดยไม่ตามติดตัวละครใครคนใดคนหนึ่งทำให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักๆ ได้อย่างครบถ้วน ขณะเดียวกัน**นินจาคาถา** ยังให้ความสำคัญกับการเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 โดยเฉพาะตัวเอกอย่างนารูโตะ รวมทั้งเปลี่ยนให้ตัวละครหลักที่อยู่รายรอบนารูโตะได้เล่าผ่านมุมมองของตัวเองเพื่อสร้างความผูกพันกับผู้อ่านอีกด้วย แต่สำหรับ **เดธโน้ต** เล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 เป็นหลัก และน่าสนใจว่าผู้เขียนตามติดตัวละครหลัก (บุคคลที่ 1) สองตัวละครคือทั้งผู้ไล่ล่าอาชญากรอย่าง (แอล) และผู้



ในขณะที่รูปทรงของกรอบภาพโดยรวมก็ไม่หือหวามากนัก (ไม่เน้นขีดเส้นกรอบเอียง กรอบส่วนใหญ่มักเป็นเส้นตรงธรรมดา)

**ส่วนดราโก้บอล** นั้นต่างจากสามเรื่องทีกล่าวมาเพราะเน้นการใช้กรอบใหญ่บ่อยครั้งกว่าเรื่องอื่นๆ เพื่อโชว์ฉากต่อสู้ เนื่องจากฉากต่อสู้แทบจะเป็นตัวขับเคลื่อนหลักให้เรื่องราวในดราโก้บอลเดินไปข้างหน้า จึงทำให้เป็นการ์ตูนที่มีกรอบรูปต่อหน้าน้อย และมีขนาดของกรอบโดยรวมค่อนข้างใหญ่กว่าเรื่องอื่นๆ แต่**วันพีซ** กลับฉีกสูตรของการโชว์ฉากต่อสู้ด้วยการสร้างกรอบใหญ่เพื่อขับเน้นอารมณ์ผู้อ่านออกไป ซึ่งแม้วันพีซจะมีฉากต่อสู้เยอะไม่แพ้ดราโก้บอลหรือนินจาคาถาฯ แต่กลับเป็นการ์ตูนที่ชอยย่อยกรอบเยอะมากในหนึ่งหน้า นั่นเพราะวันพีซมีตัวละครต่อฉากจำนวนมาก (เนื่องจากตัวละครกลุ่มพระเอกเป็นสมาชิกโจรสลัดที่เดินทางไปไหนไปกันตลอดจึงสู้พร้อมหน้ากัน) การวางกรอบจึงต้องมีขนาดเล็กลงเพื่อกระจายบทให้ทุกตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเห็นสีหน้า ท่าทาง การกระทำของตัวละครกลุ่มเหล่านี้อย่างทั่วถึง ซึ่งก็เป็นการตอกย้ำคาแร็คเตอร์ของตัวละครกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางให้หนักแน่นมากขึ้นไปอีก

### 1.2.2 บอลลูน หรือช่องคำพูด (Balloon)

การใช้บอลลูนหรือการวางช่องคำพูดในแต่ละกรอบภาพทั้ง 6 เรื่องนั้นโดยรวมมีจำนวนค่อนข้างน้อย แต่ก็อาจเรียงลำดับจากเรื่องที่ใช้ช่องคำพูดมากไปหาน้อยได้ดังนี้

**วันพีซ** ใช้ช่องคำพูดค่อนข้างเยอะ เพราะมีตัวละครจำนวนมาก และผู้เขียนนิยมสร้างบุคลิกตัวละครผ่านบทสนทนา (เช่น สำเนียงตัวละคร หรือคำพูดติดปาก) ทำให้เกิดช่องคำพูดจำนวนมากกว่าการ์ตูนแนวต่อสู้ด้วยกัน (ดราโก้บอลและนินจาคาถาฯ)

**ทเวนตี้** เดธโน้ต ยอดนักสืบจิ๋ว ใช้ช่องคำพูดพอสมควร เพราะเนื้อหาในแต่ละตอนค่อนข้างมาก รวมทั้งวิธีการเล่าเรื่องเน้นการหลอกล่อผู้อ่าน ดังนั้นคำพูด บทสนทนาจึงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการดำเนินเรื่อง

**ส่วนนินจาคาถาฯ และดราโก้บอล** ใช้ช่องคำพูดน้อย เน้นแต่ส่วนสำคัญ เช่นบทสนทนาของตัวละครเท่านั้น เพราะเนื่องจากเรื่องราวเน้นไปที่ฉากต่อสู้เป็นหลัก จึงแทบจะไม่ใช้ช่องคำพูดเลย

### 1.2.3 การใช้เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

จากการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องส่วนใหญ่ไม่ใช้เทคนิคของขนาดภาพ หรือการเปลี่ยนระยะภาพเพื่อสร้างอารมณ์แก่เรื่องราวนัก แต่มีอยู่ 2 เรื่องที่ใช้เทคนิคเกี่ยวกับภาพได้น่าสนใจดังนี้

**ทเวนตี้:** เปลี่ยนมุมมองเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม

**ทเวนตี้** มีภาพรวมของเรื่องเน้นไปที่ “ความลึกลับ” และด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่

คล้ายซีรีส์ และภาพยนตร์อเมริกัน จึงทำให้ในทเวนต์ใช้มุมมองที่หลากหลายกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นๆ โดยเฉพาะการเลือกใช้มุมที่สร้างบรรยากาศ “ชวนให้สงสัย” เช่นมุมแอบดู เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้อ่านตื่นเต้นกับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น นอกจากนี้ยังใช้การตัดภาพ และการเปลี่ยนขนาดภาพทั้งระยะไกล-ใกล้ หรือตัดไปที่องค์ประกอบอื่นๆ ในฉาก เพื่อช่วยเล่าอารมณ์ผู้อ่านทดแทนความนิ่งของตัวละครได้เป็นอย่างดี

#### วันพีซ: มุมแปลกตาสร้างพลังให้เรื่องราว

วันพีซขึ้นชื่อว่าเป็นการ์ตูนที่นิยมเขียนมุมมองภาพแปลกๆ หรือหยาบ เปรียบได้กับการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ เช่น การใช้มุมมองแบบตาปลา หรือมุมมองจากกายภาพที่แปลกประหลาดของตัวละคร เพราะตัวเอกอย่างลูฟี่ที่มีร่างกายเป็นยางยืดก็สามารถสร้างมุมมองที่แปลกประหลาดกว่าตัวละครเรื่องอื่น โดยมักจะมีการเปลี่ยนมุมมองภาพ และตัดภาพบ่อยครั้งในช่วงฉากต่อสู้ ซึ่งการปรับเปลี่ยนมุมมองของการ์ตูนเรื่องนี้จึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ความเร็ว ของตัวละคร ซึ่งก็ทำให้เรื่องราวดูกระชับ ฉับไวได้เป็นอย่างดี

#### 1.2.4 การจัดวางฉากและการจัดวางองค์ประกอบอื่นๆ ในกรอบ/ช่องการ์ตูน

จากทั้งหมด 6 เรื่อง มีการจัดวางฉากที่น่าสนใจดังนี้

#### ทเวนต์ : จัดวางฉากแต่พอดีเสริมรับเรื่องราว

การจัดวางในฉาก การวางองค์ประกอบต่างๆ ในกรอบภาพของการ์ตูนเรื่องนี้สามารถคุมโทนของเรื่องที่สร้างปมลึกๆ อยู่ตลอดเวลาได้อย่างดี โดยทั้งจำนวนของบอลูนที่เป็นบทสนทนาของตัวละคร รายละเอียดของคนและสิ่งของในฉากที่ไม่ได้มีจำนวนมาก ต่างล้วนเสริมแต่งความรู้สึกโดดเด่น เบี้ยวเหงามของตัวละครที่อยู่ในภาวะ “ครุ่นคิด” ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งก็ส่งผลให้ผู้อ่านได้ “ครุ่นคิด” และ “ใคร่ครวญ” ถึงความคิด จิตใจของตัวละครตามไปด้วย จึงเรียกได้ว่าการจัดวางองค์ประกอบของภาพ (รวมทั้งการใช้มุมมอง) ในการ์ตูนเรื่องนี้ผ่านกระบวนการคิดเพื่อสื่อความหมายแก่ผู้ชมมาอย่างดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวของเรื่องอย่างเหมาะสม

#### ดราโก้บอล: ความเรียบง่ายที่ไม่เรียบง่าย

“ความเรียบง่ายที่ไม่เรียบง่าย” คงเป็นนิยามสำหรับการจัดวางองค์ประกอบในฉาก และกรอบภาพในการ์ตูนของโทริยาม่า อากิระได้เป็นอย่างดี เพราะนอกจากตัวละครจะดูเรียบง่ายเพราะมีลายเส้นกลมมนเป็นหลักแล้ว องค์ประกอบอื่นๆ ในฉากเช่นก้อนเมฆ หรือต้นไม้ก็ยิ่งเรียบง่าย สอดคล้องกับเรื่องราวที่เป็นเรื่องต่อสู้ที่ไม่มีโครงเรื่องซับซ้อน นอกจากความเรียบง่ายในฉากแล้วอากิระยังใส่ความเป็นตัวตนลงไปในฉากเพื่อแสดงความสามารถด้านการวาดเครื่องยนตร์กลไก และตัวละครสัตว์ประหลาดแปลกตาอีกด้วย ซึ่งความถนัดในสองสิ่งนี้ยังช่วย

สร้าง “ความขัดแย้ง” ให้เกิดภายในฉากเดียวกัน เช่นการใส่ไดโนเสาร์ในฉากเดียวกับรถยนต์สุดล้ำยุคจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

### 1.3 การเล่าเรื่องผ่านลายเส้นการ์ตูน

“ลายเส้น” เปรียบเสมือนลายมือของนักเขียนการ์ตูน ซึ่งแต่ละเรื่องก็มีเอกลักษณ์แตกต่างกัน และส่งผลให้เกิดอารมณ์ที่ต่างกันออกไปโดยสรุปออกเป็นตารางได้ดังนี้

เรื่อง	ความเรียบง่าย/ ความละเอียดเส้น	การลด-เพิ่ม สัดส่วนตัวละคร	วิธีสร้างน้ำหนัก/มิติ ให้ตัวละคร	ผลรวมของการใช้ลายเส้น
ดราก่อน บอล	เส้นเรียบง่าย มีความ เป็นกราฟิก	ลด-เพิ่มสัดส่วน ค่อนข้างมาก	แทบไม่ติดสกรีน ไม่ เน้นสร้างมิติ	เส้นดูเข้าใจง่าย สะอาดตา
เดธโน้ต	เส้นละเอียด เล็กบาง ดูเนี้ยบ	สัดส่วนสมจริง	ติดสกรีนมาก ตัวละคร ฉากดูมีมิติ	เส้นดูซับซ้อน โทนภาพมืด หม่นเข้ากับเรื่อง
ทเวนตีๆ	เส้นละเอียดพอควร แต่ไม่เล็กเท่าเดธโน้ต	สัดส่วนสมจริงมาก	ติดสกรีนค่อนข้างมาก ตัวละคร ฉากดูมีมิติ	เส้นไม่ซับซ้อนเกิน แต่ตัว ละครดูสมจริงเข้ากับเรื่อง
วันพีซ	เส้นละเอียดมาก	ลด-เพิ่มสัดส่วน มากที่สุด	सानเส้นด้วยมือ เข้าใจ ยากกว่าติดสกรีน	เส้นดูค่อนข้างยุ่งเหยิง แต่ สร้างความตลกได้มาก
นินจาคาถา	เส้นค่อนข้างเรียบง่าย	สัดส่วนค่อนข้าง สมจริง	ติดสกรีนน้อย ไม่เน้น มิติตัวละคร ฉากนัก	เส้นดูเข้าใจง่าย โทนภาพไม่ มืดหม่นเกินไป
ยอดนักสืบ จิ๋วๆ	เส้นค่อนข้างเรียบง่าย ใช้เส้นตรงชี้และทรง กลมผสมผสาน	ทั้งสมจริงและ ลดทอนตามวัยของ ตัวละคร	ติดสกรีนพอสมควร ฉากดูมีมิติเข้าใจง่าย	เส้นดูเข้าใจง่าย โทนภาพมืด หม่นตามแนวเรื่อง

### ตารางที่ 31 ภาพรวมวิธีการใช้ลายเส้น

แม้ลายเส้นในการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจะแตกต่างกันอย่างไร แต่สิ่งที่เหมือนกันของทุกเรื่องคือ การเลือกใช้ลายเส้น (รวมทั้งการसानเส้นหรือการติดสกรีน) ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง บรรยากาศ และความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นสำคัญ

2. กลวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร หรือการสร้างคาแร็คเตอร์ (character) ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งออกเป็นประเด็นหลัก 4 ข้อดังนี้

- 2.1 ประเภทตัวละคร
- 2.2 ความพิเศษของตัวละคร
- 2.3 ความแตกต่างหลากหลายของตัวละคร
- 2.4 การกระจายความสำคัญและการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร

## 2.1 ประเภทตัวละคร

### 2.1.1 ประเภทตัวละครที่พิจารณาจากจำนวนของตัวละคร

ตัวละครกลุ่ม จากกลุ่มตัวอย่าง 6 เรื่อง มีการสร้างตัวละครแบบกลุ่มมากถึง 4 เรื่อง คือดราโก้บอล ทเวนต์ซวันพีซ และนารูโตะ โดย 2 เรื่องแรกคือดราโก้บอล กับทเวนต์ซวันพีซ สร้างตัวละครกลุ่มฝ่ายตัวเองเพียงด้านเดียว ในขณะที่ฝ่ายตัวร้าย (หรือฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวเอง) เป็นตัวละครเดี่ยว ขณะที่วันพีซ และนารูโตะสร้างตัวละครกลุ่มทั้งฝั่งตัวเองและตัวร้าย โดยการสร้างตัวละครกลุ่มในวันพีซ และนินจาคาถาฯ น่าสนใจตรงกำหนดรูปแบบที่ง่ายต่อการจดจำ เช่นในวันพีซมีการกำหนด code name เรียงลำดับความเก่งคือตั้งแต่มีสเตอร์ซีโร่ไปจนถึงมีสเตอร์ไฟว์ (0-5) เป็นต้น

### 2.1.2 ประเภทตัวละครที่พิจารณาจากมิติและพัฒนาการของตัวละคร

#### 2.1.2.1 ตัวละครแบบกลม

ความกลมของตัวละคร หรือความเป็นคนไม่สมบูรณ์แบบในการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องคือ ทเวนต์ซวันพีซ และนินจาคาถาฯ โดยทเวนต์ซวันพีซ นั้นเน้นสร้างตัวละครที่เป็น “มนุษย์จริง” โดยถอดแบบจากมนุษย์ในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบันเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมจากกลุ่มคนอ่านโดยเฉพาะผู้ใหญ่ ส่วนทางด้านวันพีซ และนินจาคาถาฯ แม้ตัวละครจะมีพัฒนาการไม่มากนัก แต่ตัวละครต่างมีมิติที่น่าสนใจ เพราะใช้วิธีการสร้างปมในจิตใจผ่าน “อดีต” อันเจ็บปวดจนทำให้ความรู้สึกในใจตัวละครแหงวุ่น และส่งผลต่อนิสัยใจคอ รวมทั้งการกระทำ ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้สึกเข้าใจ เห็นใจ และเข้าข้างตัวละครได้ง่าย

#### 2.1.2.2 ตัวละครแบบแบน

ตัวละครในดราโก้บอล เดธไนต์ และยอดนักสืบจิ๋ว ไม่ได้มีมิติซับซ้อนมากนัก นั่นเพราะผู้เขียนไม่ได้เปิดพื้นที่ให้ตัวละครได้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิดเท่าที่ควร เนื่องจากทั้งดราโก้บอลและเดธไนต์เน้นการประลองฝีมือในฉากต่อสู้เป็นหลัก เช่นเดียวกับยอดนักสืบจิ๋ว ก็มุ่งเน้นให้พระเอกแสดงความสามารถด้านการไขคดี ดังนั้นตัวละครเอกแบบแบนที่ไม่ค่อยจะมีพัฒนาการ และไม่ค่อยยอมให้ผู้อ่านเห็นประวัติชีวิต ความคิด

ความอ่านของพวกเขาเหล่านี้ถึงแม้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกที่กับความเก่งกาจได้ดี แต่ก็ไม่อาจสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านในเกมแข่งขัน หรือฉากต่อสู้ได้เท่ากับตัวละครแบบกลม

### 2.1.3 บทบาทหน้าที่ของตัวละคร

หากแยกแยะบทบาทของตัวละครตามแนวคิดวลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) นักวิเคราะห์เทพนิยายพื้นบ้านของรัสเซีย ก็สามารถแยกแยะลักษณะ และบทบาทของตัวละครหลักๆ ที่น่าสนใจได้ดังนี้

**2.1.3.1 พระเอก (hero)** หรือตัวละครหลักของเรื่อง ที่ขับเคลื่อนให้เรื่องเดินหน้า พบว่าตัวละครพระเอกมีหลากหลายรูปแบบและหลากหลายบทบาทคือ

#### พระเอกที่ออกเดินทางเพื่อค้นหาบางสิ่ง

พระเอกอย่าง **ซุน ใจคู ในดรากร้อนบอล** และ **มังกี้ ดี ลูฟี่ ในวันพีซ** มีอิสระจากการตัดสินใจออกเดินทางทำภารกิจต่างจากแนวคิดของพร็อพ นั่นเพราะทั้งคู่ไม่ได้ออกเดินทางตามความต้องการของแม่เฒ่าหรือปราชญ์ประจำหมู่บ้านที่มักส่งคนไปค้นหาบางสิ่งเพื่อช่วยเหลือหรือปกป้องอาณาเขตของตนเอง แต่ลูฟี่และใจคูเดินทางไปตามแรงขับที่มาจากความปรารถนาของตนเอง (ลูฟี่ออกเรือเพราะต้องการเป็นโจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่ ใจคูออกค้นหาดรากร้อนบอล เพราะเป็นของคู่ต่างหน้าปูที่ให้อีก่อนตาย)

#### พระเอกเหนือมนุษย์/พระเอกที่ใกล้เคียงคนเดินดิน

พระเอกแบบเหนือมนุษย์ที่มีความสามารถเหนือกว่าคนทั่วไปอย่างชัดเจนนั้นมี 3 เรื่องก็คือ **ใจคู จากดรากร้อนบอล ลูฟี่ในวันพีซ และนารูโตะในนินจาคาถา** ที่มีพลังพิเศษแฝงเร้นในร่างกาย ขณะที่อีก 2 เรื่องคือพระเอกอย่าง **แอล ยอดนักสืบหนุ่มจากเดธ นั้ต และคุโด ชิโนจิ ในยอดนักสืบจิ๋ว** แม้จะเป็นคนธรรมดา ไม่ได้มีพลังพิเศษใดๆ แต่ก็เรียกได้ว่าความสามารถเกือบๆ จะเหนือมนุษย์เพราะเก่งกว่าตำรวจทุกคนในญี่ปุ่น

น่าสังเกตว่าพระเอกแบบเหนือมนุษย์ที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดมีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นระดับมัธยมปลายถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่ผู้เขียนคาดว่า จะอ่านงานของพวกเขา ดังนั้นแม้ตัวละครเอกจะเก่งกาจเหนือมนุษย์สักเพียงใด แต่อย่างน้อยๆ พระเอกเหล่านี้ก็ยังมีจุดร่วมกับผู้อ่านนั่นคืออยู่ในช่วงวัยเดียวกัน ซึ่งย่อมช่วยลดทอนสถานะความเป็น “เทพ” ให้ผู้อ่านรู้สึกจับต้องและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

จากทั้ง 6 เรื่องจึงเหลือเพียง **เอ็นโด เคนจิ ใน ทเวนตี้** ที่เป็นพระเอกแบบใกล้เคียงคนธรรมดามากที่สุด จนอาจเรียกได้ว่าเป็นพระเอกที่ต่อต้านความเป็นพระเอกผู้มักมีความสามารถเหนือผู้อื่น (anti-hero) เพราะนอกจากบุคลิกภายนอกของเคนจิจะไม่หล่อไม่เท่



แล้ว ความคิด จิตใจภายในก็ไม่ได้มุ่งมั่นเผชิญหน้ากับคู่ต่อสู้ (“เพื่อน”) มากมายนัก ดังนั้น พระเอกแบบเคนจิแม้ไม่สามารถสร้างความรู้สึกร้าวหรือหวาดในยามต้องต่อสู้กับอุปสรรคหรือเหล่าร้าย แต่ผู้อ่านกลับเอาใจช่วยให้เขาฟันฝ่าอุปสรรคมากกว่าพระเอกประเภทเหนือมนุษย์เพราะเขาไม่สามารถสร้างความคาดไม่ถึงได้จากพลังลับที่แฝงในร่างกาย และไม่มีอาวุธพิเศษใดเป็นตัวช่วย แต่ต้องอาศัยพลังใจ และความสามารถในการโน้มน้ำหนักให้ศัตรูยอมรับในความเห็นของเขาแทน

#### พระเอกที่เริ่มจาก 0/ พระเอกที่เริ่มจาก 10

หากจะแยกแยะพระเอกตามพัฒนาการความสามารถก็อาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ พระเอกที่ไม่ได้เก่งตั้งแต่แรกเริ่ม หรือพระเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์ กับพระเอกที่เก่งตั้งแต่แรกเริ่ม หรือพระเอกที่เริ่มต้นจาก 10 ซึ่งพระเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์หรือไม่มีความสามารถติดตัวเลยนั่นก็คือ **นารูโตะ** ใน **นินจาคาถา** และ **ลูฟี** ใน **วันพีซ** ซึ่งมีเพียงกำลังใจมุ่งมั่นอยากจะเป็นสุดยอดนินจาและสุดยอดโจรสลัดเท่านั้น ความสนุกสนานของการติดตามตัวละครเอกทั้งสองตัวนี้จึงเป็นการค่อยๆ เติบโต เก่งกาจไปกับตัวละคร ซึ่ง **โงคุ** ใน **ดราก้อนบอล** เองก็อาจจัดอยู่ในกลุ่มนี้ด้วยเช่นกัน แต่โงคุนั้นเริ่มต้นจากการมีฝีมือติดตัวอยู่บ้างและก็ค่อยๆ พัฒนาฝีมืออย่างรวดเร็วจนผู้อ่านแทบเดาไม่ออกว่าผู้เขียนจะสร้างสถานการณ์ หรือศัตรูที่เก่งกาจมาจากไหนเพื่อแสดงถึงความเก่งของโงคุที่มากขึ้นทุกขณะ ส่วนพระเอกที่เก่งตั้งแต่แรกเริ่ม หรือเริ่มต้นจาก 10 และไม่ได้มีพัฒนาการในด้านความสามารถก็คือ **โคนัน** จาก **ยอดนักสืบจิ๋ว** และ **แอลกับไลท์** จาก **เดธโน้ต** เพราะทั้งสองเรื่องมุ่งเน้นไปที่แนวการสืบสวนสอบสวน จึงจำเป็นต้องสร้างตัวละครเอกที่เก่งกาจอยู่แล้วตั้งแต่เปิดเรื่องเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในการสืบคดี-คดีคลาปม

มีพระเอกเพียงเรื่องเดียวคือ **เคนจิ** จาก **ทเวนตี** ที่ไม่อาจจัดเข้าพวกได้ เพราะเคนจิไม่ได้เก่งกาจตั้งแต่เปิดเรื่อง และเมื่อจบเรื่อง เขาก็ไม่ได้เก่งกาจมากขึ้นเช่นกัน นั่นเพราะความเป็นพระเอกของเคนจิไม่ได้เกิดจากการเชิดชูประเด็นเรื่อง “ความเก่งกาจ” ด้านการต่อสู้ทางร่างกายหรือทางความคิด แต่ความเป็นพระเอกของเคนจิคือการเผยให้เห็นถึงแง่มุมของคนธรรมดาๆ ที่กล้ารับผิดชอบในสิ่งที่ก่อไว้ในอดีตเท่านั้นเอง

#### พระเอกที่เป็นฝ่ายกระทำและถูกกระทำ

การ์ตูนโดยส่วนใหญ่ที่มีพระเอกชนิดเหนือมนุษย์ และ/หรือเก่งตั้งแต่เปิดเรื่องมักเป็นพระเอกที่เป็นฝ่ายกระทำ คือต่อสู้ (ทั้งทางร่างกาย จิตใจ) ได้อย่างมาดมั่นและเอาชนะอุปสรรคของเรื่องได้ไม่ยากเย็นนัก ซึ่งก็คือพระเอกอย่าง **แอล-ไลท์** ใน **เดธโน้ต** **โคนัน** ใน **ยอดนักสืบจิ๋ว** และ **โงคุ** ใน **ดราก้อนบอล** พระเอกที่เป็นฝ่ายกระทำเหล่านี้มักเป็นวีรบุรุษที่ทำให้ผู้อ่านเฝื่อนอยากเป็นแบบนี้บ้างแม้รู้ดีว่า “เป็นไปไม่ได้” ก็ตาม ส่วนพระเอกที่ถูก

กระทำ ถูกกดดันจากผู้ครอบงำ ไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นบุคคลสำคัญในสังคมก็มักเป็นพระเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์ ไร้พลังฝีมือเหมือนเช่น **ลูฟิ** จาก **วันพีซ** ที่ถูกตีตราว่าเป็นโจรสลัด หรือ **เคนจิ** จาก **ทเวนตี** ก็ถูกสังคมกล่าวหาว่าเป็นกลุ่มฆวนการทำลายล้างโลก และพระเอกที่เรียกได้ว่าเป็น “ขบถ” หรือ “คนชายขอบ” ในสังคมก็คือ **นารูโตะ** จาก **นินจาคาถา** ที่ต้องถูกคนในหมู่บ้านนินจาของตนเกลียดชัง เพราะมีปีศาจร้ายสิงสู่ในร่างกาย ซึ่งพระเอกที่ถูกกระทำเหล่านี้ย่อมเรียกอารมณ์ ความรู้สึกจากผู้อ่านที่อาจรู้สึก “เจ็บใจ” แทนตัวละครได้ดี ดังนั้นเมื่อยามที่ตัวละครฝึกฝน พัฒนาตนจนบรรลุเป้าหมายและได้รับการยอมรับจากสังคมจึงมักสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านและสร้างความประทับใจได้มากกว่าตัวละครชนิดที่ได้รับการยอมรับจากสังคมอยู่แล้ว

### 2.1.3.2 ผู้ร้าย (villain)

วิธีที่ง่ายที่สุดที่จะเชิดชูความสามารถของพระเอกได้ก็คือการสร้างตัวละครผู้ร้าย (ผู้ขัดขวางพระเอก) หรือตัวละครที่เป็นอุปสรรคหลักของเรื่องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องก็มีถึง 5 เรื่องที่สร้างตัวร้ายให้เก่งกาจสู้กับพระเอกคือ **เดธไนต์** **ทเวนตี** **นินจาคาถา** **วันพีซ** และ **ดราagoonบอล** โดยเรื่องที่สร้างผู้ร้ายได้น่าสนใจที่สุดคงหนีไม่พ้น **เดธไนต์** ที่สร้างผู้ร้าย อย่างงามมี ไลท์ได้โดดเด่นอย่างมากจนแทบจะเกินหน้าพระเอกอย่างแอล เพราะนอกจากผู้เขียนจะเลือกเปิดเรื่องด้วยการตามติดชีวิตของผู้ร้ายทำให้ผู้อ่านรู้สึกผูกพันด้วยตั้งแต่แรกแล้ว ก็ยังสร้างให้ไลท์ฉลาดในการวางแผนเท่าเทียมพระเอก แล้วยังพลิกบทบาทของผู้ร้ายที่มักมีเป้าหมายต้องการวางแผนยึดครองโลก หรือฆ่าฟันผู้อื่นเพราะความสนุกส่วนตัวให้กลายเป็นผู้ร้ายที่มีอุดมการณ์ไม่ต่างจากพระเอก (การใช้เดธไนต์ฆ่าคนเพื่ออยากเห็นโลกสงบสุข) ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่านไม่น้อยเห็นด้วยกับผู้ร้ายจนถึงขั้นหลงรักผู้ร้ายมากพอๆ กับพระเอกด้วยซ้ำไป

ผู้ร้ายที่โดดเด่นรองลงมาเห็นจะเป็น **“เพื่อน”** ใน **ทเวนตี** เพราะมีผู้ร้ายหลักเพียงหนึ่งเดียวเหมือนเช่น **เดธไนต์** **“เพื่อน”** เป็นผู้สร้างแผนการครอบครองโลกเพียงเพราะความแค้นส่วนตัวในวัยเด็กที่มีต่อพระเอกอย่างเคนจิ แม้ **“เพื่อน”** ไม่ได้มีความสามารถหรือทักษะพิเศษในแบบผู้ร้ายทั่วไปที่มักมีพลังพิเศษแฝงอยู่ในตัว แต่ความสามารถที่ **“เพื่อน”** มีและช่วยสร้างความยิ่งใหญ่ให้กับเขาได้ก็คือ **“การสร้างกลลวง”** หลอกผู้คนให้เคารพ และเชื่อถือเขาจนหมดใจ เรียกได้ว่า **“เพื่อน”** กับ **“เคนจิ”** พระเอกของเรื่องนั้นมีความสามารถแทบทัดเทียมกัน

---

\* เนื่องจากตัวละครในเดธไนต์ต่างมีเหตุผลในการกระทำ (ทั้งทำดีและเลวตามบรรทัดฐานสังคม) จนยากจะแบ่งแยกว่าใครเป็นพระเอก-ผู้ร้าย ดังนั้นการกำหนดบทบาทพระเอก-ผู้ร้าย ของเดธไนต์ในที่นี้จึงพิจารณาตามมาตรฐานของพระเอกในเรื่องเล่าส่วนใหญ่ที่สังคมยอมรับว่าเป็นคนมีคุณธรรม ส่วนผู้ร้ายมักเป็นฆาตกรที่สังหารผู้อื่น หรือกลุ่มองค์กรที่มุ่งทำลายล้างโลก

โดยเฉพาะการเป็นผู้หน้าที่ศูนย์รวมจิตใจของผู้คนได้เป็นอย่างดี เพียงแต่ต่างกันตรงที่วิธีคิด ที่ฝ่ายหนึ่งเลือกเป็นผู้ทำลายล้างและอีกฝ่ายเลือกจะเป็นผู้ช่วยเหลือเท่านั้นเอง

แต่ไม่ว่าจะอย่างไรการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 6 เรื่องก็มีจุดร่วมของผู้ร้ายที่เหมือนกันคือตัวร้ายส่วนใหญ่ไม่ได้ร้ายมาแต่กำเนิด แต่ร้ายอย่างมีเหตุผล และทำที่สุดก็มักกลับใจ หรือเข้าไปอยู่ฝ่ายพระเอก (ฝั่งธรรมะ) ในที่สุด

### 2.1.3.3 ผู้ช่วยเหลือ (helper)

พระเอกที่เป็นเด็ก หรือพระเอกที่ความสามารถเริ่มต้นจากศูนย์ ย่อมต้องมีผู้คอยให้ความช่วยเหลือ หรือสิ่งของที่เป็นตัวช่วยให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ ซึ่งการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องมีผู้ช่วยเหลือแตกต่างกันออกไปดังนี้

- ผู้ช่วยเหลือที่เห็นเป็นรูปธรรมจับต้องได้ ปรากฏใน **ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน** ที่ต้องอยู่ในร่างเด็กประถมโดยมีข้อจำกัดด้านความน่าเชื่อถือในการไขคดี จึงมีตัวช่วยที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์อย่างนาฬิกาอิงยาสลบ และหุกระต่ายเปลี่ยนเสียง เพื่อช่วยให้โคนันแปลงตัว-แปลงเสียงเป็นนักสืบรุ่นใหญ่และคลี่คลายคดีได้อย่างน่าเชื่อถือมากขึ้น

- ผู้ช่วยเหลือประเภทของวิเศษปรากฏใน **เดธโน้ต** ซึ่งนำแปลกที่ผู้ช่วยเหลือกลับไปอยู่ฝั่งผู้ร้ายอย่างคิระหรือไลท์เพราะฝั่งพระเอกอย่างแอลใช้เพียง“มันสมอง” ของตัวเองในการวางแผนต้อนวายร้าย โดยผู้ช่วยเหลือของไลท์ก็คือสมุดโน้ตบันทึกรายชื่อผู้ตาย หรือ “เดธโน้ต” ที่ช่วยให้เขาเขียนชื่อใครก็ได้ที่ต้องการให้ตายลงในสมุดโน้ตเล่มนี้ได้ตามใจนึก

- ผู้ช่วยเหลือหลายรูปแบบ อยู่ในเรื่องต่อสู้แฟนตาซีอย่าง **ดราโก้บอล วันพีซ** และ **นินจาคาถา** ซึ่งคล้ายคลึงกันตรงที่เน้น “ของวิเศษ” “ปีศาจวิเศษ” เพื่อ “เพิ่มพลังให้ตัวละคร” เช่นดราโก้บอลมีเทพเจ้ามังกรช่วยให้คนตายฟื้นคืนชีพ นินจาคาถา มีสัตว์หางที่สถิตอยู่ในร่างพระเอก หรือวันพีซนั้นพระเอกอย่างลูฟี่ก็มีพลังจากผลไม้ปีศาจที่ทำให้ร่างกายเป็นยาง

- ไม่มีผู้ช่วยเหลือ จากทั้ง 6 เรื่อง มี **ทเวนต์** เพียงเรื่องเดียวที่ฉีกกฎ “ผู้ช่วยเหลือ” ออกไป เพราะพระเอกอย่างเคนจิแม้จะมีเพื่อนร่วมขบวนการ แต่ก็แทบไม่ได้มีส่วนช่วยคลี่คลายปัญหาหลักของเรื่องซึ่งก็คือการคลายปมในใจ “เพื่อน” ผู้ต้องการทำลายล้างมวลมนุษยชาติเลย

### 2.1.3.4 นางเอก (princess)

บทบาทของนางเอกประเภทขอความช่วยเหลือจากพระเอกตามทีวลาดิมีร์ หรือพเคยสรูปเอาไว้นั้นเรียกได้ว่าแทบไม่มีอีกแล้วในบทบาทของนางเอกปัจจุบัน เพราะจากการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องมีลักษณะร่วมกันของนางเอกที่เริ่มมีความเก่งและแข็งแกร่งด้านร่างกาย หรือเรื่องฝีมือการ

ต่อสู้มากขึ้น ไม่ได้รอความช่วยเหลือจากพระเอกฝ่ายเดียว เพราะในยามคับขันยังสามารถช่วยเหลือพระเอกในเรื่องสำคัญๆ ได้ด้วยเหมือนเช่น **โมริ รัน** นางเอกในยอดนักสืบจิ๋ว ที่แม้จะเคยตกอยู่ในอันตรายจนโคนันต้องช่วยชีวิตมาหลายครั้ง แต่รันเองก็เคยช่วยพระเอก (โคนันที่อยู่ในร่างเด็ก) ได้ในยามคับขันเช่นกัน หรือ **ฮารุโนะ ซากุระ** ในนินจาคาถาฯ ก็ได้บทสำคัญอย่างมากนั้นเพราะนอกจากหน้าตาดีแล้วเธอยังเป็นนินจาที่เก่งด้านการแพทย์ที่ช่วยชุบชีวิตเพื่อนนินจาได้อีกด้วย ไม่ต่างอะไรกับ **โบอา แฮนค็อก** ใน **วันพีซ** ที่เป็นหญิงสาวที่สวยที่สุดในโลกของโจรสลัดก็ว่าได้ อีกทั้งยังเก่งกาจเป็นหัวหน้าชนเผ่านักรบหญิง และเป็นผู้หญิงเพียงคนเดียวที่เป็นสมาชิกกลุ่มเจ็ดเทพโจรสลัดที่รัฐบาลโลกให้ความเคารพยำเกรง แถมยังช่วยให้ลูฟี่แตกคุกเพื่อช่วยพี่ชายได้อีกด้วย

## 2.2 ความพิเศษของตัวละคร

ตัวละครที่อมตะย่อมต้องเกิดจากการสร้างลักษณะเด่น หรือ "ความพิเศษ" ให้กับตัวละครผ่านทางรูปลักษณ์ภายนอก และ/หรือนิสัยใจคอภายใน ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนใช้กลวิธีแตกต่างกัน ดังนี้

### 2.2.1 ดราگونบอล

#### 2.2.1.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: เรียบง่ายแต่ล้ำยุค

การออกแบบของดราگونบอลมีความแปลก ใหม่จากการ์ตูนยุคเดียวกัน ตรงการนำรูปทรงกราฟิก (วงกลม สีเหลี่ยมที่เห็นเป็นทรงง่าย ๆ ชัดเจน) มาใช้ซึ่งต่างจากการวาดเส้นที่ซับซ้อนตามแนวการ์ตูนต่อสู้ที่เน้นความสมจริงในยุคเดียวกันจึงทำให้เกิดตัวละครที่น่าจดจำ เช่น

**ซุน โกคู:** ผมชี้แหลมอันเป็นเอกลักษณ์ เรียกว่าเป็นพระเอกที่ฉีกไปจากความเชื่อแบบเดิมที่นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่มักสร้างตัวละครเอกให้ดูหล่อเท่ แต่ไม่โดดเด่นหรือแปลกแตกต่าง เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงคนอ่าน แต่โกคูกลับมีสิ่งที่สะดุดตาผู้อ่าน และเป็นที่จดจำอย่างมากผ่าน "ทรงผม" ชี้แหลมที่ไม่เคยเห็นในทรงผมตัวเอกในเรื่องใดมาก่อน

**คุริลิน:** คนอะไรไม่มีจมูก ความล้ำยุคในการออกแบบคาแร็คเตอร์ของดราگونบอลยังหมายถึงความเรียบง่ายที่หลายคนมองข้าม เช่นคุริลิน ซึ่งเป็นที่จดจำไม่ใช่แค่ในฐานะเพื่อนร่วมเป็นร่วมตายกับโกคูเท่านั้น แต่สิ่งที่เด่นน้อยกว่าหัวโล้นหน้าตาแสนธรรมดาคนนี้น่าสนใจก็คือเป็นตัวละครที่ไม่มี "จมูก"

#### 2.2.1.2 การสร้างรูปลักษณ์ภายใน: ภายนอกขัดแย้งกับภายใน

ดราگونบอลมักใช้กลวิธีสร้างนิสัยใจคอภายในให้ "ขัดแย้ง" กับรูปลักษณ์ภายนอก เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับตัวละคร เหมือนเช่น

**ผู้เฒ่าเต่า** ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นเทพเจ้าแห่งการต่อสู้ มีรูปร่างหน้าตาภายนอกไม่ถึงขั้นโดดเด่น หรือฉีกไปจากชนบของ “ปรมาจารย์” ที่เราคุ่นชิน เพราะรูปลักษณ์ของผู้เฒ่าเต่านั้นให้ความรู้สึกสมเป็นปรมาจารย์จากนวนิยายที่ยาวเพื่อย และหัวที่โล้นเลียนเหมือนเช่นเจ้าอวาตวัตต์เส้าหลิน แต่ “นิสัยใจคอ” ของท่านผู้เฒ่าที่ควรจะเป็นผู้ทรงคุณธรรม กลับกลายเป็น “ตาแก่จอมลามก” ธรรมดาๆ คนหนึ่งเท่านั้น เพราะมีนิสัยชอบแอบดูผู้หญิงเข้าห้องน้ำอยู่เป็นประจำ ด้วยลักษณะภายนอกที่น่าเชื่อถือตรงกันข้ามกับนิสัยใจคอภายในที่เหมือนเด็กเช่นนี้เองที่สร้างความน่าจดจำให้กับตัวละคร “ผู้เฒ่าเต่า”

**จอมมารบู** เมื่อพูดถึงคำว่า “จอมมาร” แน่แน่นอนว่าภาพของตัวละคร ลึกลับน่าเกลียด น่ากลัวย่อมผุดขึ้นในหัวของหลายๆ คน แต่ภาพของจอมมารบู (ในร่างแรกที่ปรากฏต่อสายตาคนอ่าน) กลับกลับล้างภาพจำเหล่านั้นโดยสิ้นเชิง เพราะจอมมารบูนี้มีรอยยิ้มเปื้อนหน้าอยู่เสมอ พร้อมด้วยใบหน้าและรูปร่างอ้วนกลม จึงเป็นความโดดเด่นในการสร้างตัวละครที่มีรูปลักษณ์ภายนอกให้ตรงกันข้ามกับสถานะ หรือบทบาทที่ตัวละครได้รับ ขณะเดียวกันนิสัยใจคอของจอมมารบูก็ตรงกันข้ามกับบทบาทของตัวละครฝ่ายร้ายเช่นกันเพราะมีความอ่อนโยน ยึดถือใน “มิตรภาพ” อย่างมาก

### 2.2.1.3 ตัวละครคู่หู : ช่วยเสริมเติมแต่งกันและกัน

สูตรของตัวละครคู่หูที่ช่วยเติมเต็มบุคลิก และนิสัยใจคอซึ่งกันและกัน เหมือนที่โทริยาม่า อากิระประสบความสำเร็จจาก “อาราเล่กับก๊อตจัง” ในหนูน้อยอาราเล่กับ ดร. สลัมป์ ยังคงปรากฏอยู่ในดราม่าก่อนบอล เหมือนเช่นตัวละคร **หย่าฉา (ยามูซา) กับปูอัล** หย่าฉา อดีตโจรทะเลทรายรูปหล่อ มีคู่หูคนสำคัญชื่อ ปูอัล ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตรูปร่างคล้ายแมว บินได้ และสามารถแปลงร่างเป็นอะไรก็ได้ ตัวละครอย่างปูอัลจึงเป็นตัวสร้างแรงดึงดูดภายนอกเสริมให้หย่าฉาดูน่าสนใจขึ้น ด้วยการสร้างภาพของชายหนุ่มหน้าตาดีคมเข้มที่ขึ้นชื่อว่าเป็นโจรทะเลทรายแต่กลับมีคู่หูเป็นสิ่งมีชีวิตตัวเล็กน่ารักไปไหนไปกัน เรียกว่าเป็นการใช้หลักความขัดแย้งเพื่อดึงดูดซึ่งกันและกัน เพราะช่วยลดทอนภาพความโหดเหี้ยมของโจรลงไป ดังนั้นตัวละครอย่างปูอัลนอกจากจะเสริมให้หย่าฉาที่ดูภายนอกเป็นคน “ธรรมดา” กลายเป็นคน “ไม่ธรรมดา” ขึ้นมาแล้ว ยังเป็นตัวบ่งบอกนิสัยใจคอข้างในของตัวละครได้อีกด้วยว่าแท้จริงนั้นไม่ใช่โจรหาโหดตัวจริงผ่านการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละครคู่หูข้างกาย

จะเห็นได้ว่าการสร้างตัวละครคู่หูในดราม่าก่อนบอลจะใช้สูตรตัวละครเก่ง-

หล่อ-จริงจัง คู่กับตัวละครน่ารัก ซึ่งเมื่อจับคู่กันก็ช่วยให้โทนของเรื่องโดยรวมเป็นทั้งเรื่องต่อสู้อที่ ตื่นเต้นแต่ขณะเดียวกันก็ยังแฝงด้วยความน่ารัก ไม่รุนแรง และก็ส่งผลให้ดราม่าก่อนบอลเข้าถึงกลุ่ม ผู้อ่านที่ค่อนข้างเด็ก และผู้หญิงได้มากกว่าแค่ผู้อ่านชาย

## 2.2.2 วันพีซ

### 2.2.2.1 แรงผลักดันภายในตัวละคร: ตัวละครนอกคอกแต่เปี่ยม ความฝัน

แม้การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกตัวละครในวันพีซอาจไม่ได้โดดเด่น ชนิดที่เรียกได้ว่า “เห็นหน้าแล้วรู้ในสยใจคอ” เหมือนดราม่าก่อนบอล นอกจากนี้สัดส่วนของตัวละครก็ ไม่ได้แตกต่างกันมากนัก แต่ความโดดเด่นของการออกแบบตัวละครในวันพีซกลับอยู่ที่การสร้าง นิสัยใจคอภายใน โดยเฉพาะการสร้าง “ภูมิหลัง” ให้กับตัวละคร โดยมีลักษณะร่วมกันประการ หนึ่งนั่นคือ “ไม่มีใครเป็นคนดีสมบูรณ์แบบ” โดยสร้างให้เกิดกลุ่มคนที่ไม่สมบูรณ์แบบซึ่งกระจาย กระจายแตกต่างกัน แต่ได้มารวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนที่สมบูรณ์แบบ พ้องกับชื่อเรื่อง One Piece (รวมกันเป็นชิ้นเดียว หนึ่งเดียวกัน) โดยกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในเรื่องต่างเป็นภาพแทนของ ทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ ในสังคมปัจจุบันที่ต่างมีความเป็นปัจเจก มีความต้องการเฉพาะตัวของแต่ละ คน จึงกลายเป็นตัวละครที่เสมือนตัวตนของคนอ่าน จนทำให้อยากติดตามการ์ตูนเรื่องนี้ไปจนถึง ที่สุดดังตารางสรุปความฝันและเบื้องหลังชีวิตที่แหวกวันจนวนรวมตัวกันเป็นหนึ่งเดียวได้ดังนี้

ตัวละคร	ความฝัน	เบื้องหลังชีวิต/ปมชีวิต
มังกี้ ดี ลูฟี่	ค้นหาวันพีซ/เป็นเจ้าโจรสลัด	ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ มีพ่อเป็นนักปฏิวัติ (เป็น ปฏิบัติกับรัฐบาลโลก)
โรโรโนอา โซโล	นักดาบที่เก่งที่สุดในโลก	เพื่อนในวัยเด็ก (คูอินะ นักดาบหญิงคน เดียวที่โซโลไม่เคยเอาชนะได้) เสียชีวิต พร้อมสัญญาว่าร่วมกันกับโซโลว่าจะเป็ นนัก ดาบที่เก่งที่สุด
นามิ	เขียนแผนที่โลก	เป็นจอมขโมย และกำพร้าพ่อแม่
อุซุป	เป็นอัศวินผู้หาหาญแห่งท้องทะเล	เป็นจอมโกหกฉายา “เด็กเลี้ยงแกะ” ประจำ หมู่บ้าน
ซันจิ	ค้นหา All Blue (ศูนย์รวมปลาทุกชนิด)	ทำให้ก๊ากมีมือ 1 ของโลกโจรสลัดและเป็นผู้มี พระคุณแขนขา (เพราะช่วยเหลือซันจิ)
โทนี่ โทนี่ ช็อบเปอร์	เป็นหมอที่รักษาได้ทุกโรค	เป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งกวาง ไม่มีใครรับเข้า พวก

ตัวละคร	ความฝัน	เบื้องหลังชีวิต/ปมชีวิต
นิโค โรบิน	ค้นหา โฟเนกิลท์ที่แท้จริง	เป็นเด็กประหลาดเพราะงอกอวัยวะจากร่างกายได้ทุกส่วนจนไม่มีใครอยากอยู่ใกล้
แฟรงก์(คาดีฟูแลม)	ดูความสำเร็จของเรือ เกาซัน ชั้นนี้	เป็นต้นเหตุทำให้ผู้มีพระคุณต้องถูกประหารชีวิต/มีร่างกายเป็นไซบอร์ก
ฮัมมิง บรูค	อยากพบวาฬลาบูนอีกครั้ง	เพื่อนพ้องตายหมด แต่ตัวเอง(อยากตายก็ตายไม่ได้) เพราะกินผลไม้ปีศาจที่ไม่ว่าถูกทำร้ายถึงตายอย่างไรก็ต้องฟื้นคืนชีพขึ้นใหม่ทุกครั้ง

### ตารางที่ 32 เบื้องหลังปมชีวิตและความฝันของตัวละครในวันพีช

#### 2.2.2.2 การออกแบบรูปลักษณะภายนอก: อาวุธและความสามารถพิเศษที่เป็นระบบ

วันพีชสร้างความสามารถพิเศษให้กับตัวละคร (ที่มีจำนวนมาก) ได้อย่างแตกต่างหลากหลาย ขณะเดียวกันก็ดูมีเอกภาพ เป็นหมวดหมู่เดียวกัน เพราะมีการจัดกลุ่ม “ตัวช่วย” ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง นั่นคือการสร้าง “ผลไม้ปีศาจ” ที่มีหลากหลายชนิด และมีทั้งจุดเด่น จุดด้อยแก่ผู้ที่กินเข้าไปแตกต่างกัน ดังนั้นตัวละครในเรื่องจึงมีความสามารถพิเศษที่ทั้งโดดเด่น และทั้งแปลกประหลาด เช่นผลเอ้อยเอ้อย ที่ทำให้คนที่โดนคลื่นของผู้กินผลไม้เข้าไปเรื่องข้างลง หรือ “ผลดอกไม้” ที่ทำให้ร่างกายงอกออกมาได้ทุกส่วน ดังนั้นเมื่อตัวละครแต่ละตัวมีความพิเศษที่แตกต่างกันเช่นนี้ก็ยอมทำให้เมื่อยามเผชิญหน้ากันจึงกลายเป็นเรื่องสนุก และยากจะคาดเดาถึงผลที่ตามมา

#### 2.2.2.3 ตัวละครประกอบเล็กๆ ก็สร้างอารมณ์ร่วมได้

วิธีการสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านได้วิธีหนึ่งก็คือการสร้างตัวละครที่อาจไม่ใช่ตัวเอก แต่เป็นเพียงตัวละครประกอบที่ตัวเอกได้พูดคุย หรือพบเจอ เพื่อสร้างแง่คิดและเรียกอารมณ์ร่วมแก่ผู้อ่าน เช่น การสร้างเรื่องราวความมูมานะของ “โตโต้” ชายชราคนหนึ่ง ที่มุ่งมั่นขุดผืนดินที่กลายเป็นทรายมานานับปีด้วยความเชื่อว่าได้ผืนทรายจะมีแหล่งน้ำที่ช่วยชีวิตคนในหมู่บ้านท่ามกลางสายตาดูหมิ่น จากคนรอบข้าง โดยเฉพาะตัวละครฝ่ายร้ายอย่างครีคโคโดลท์ที่พูดจาหยามหยันความพยายามนี้ว่า “โง่งม ไร้สาระ” จนสร้าง “แรงผลักดัน” ให้พระเอกอย่างลูฟี่เกิดอาการ “เลือดขึ้นหน้า” ซึ่งก็ส่งผลให้ลูฟี่เกิด “พลังใจ” และทำให้เกิด “พลังฝีมือ” ที่คาดไม่ถึงแบบทุกครั้ง การสร้างเรื่องราวให้กับตัวละครประกอบที่ดูเหมือนจะ “ไร้ความหมาย”

แต่ใส่รายละเอียดของชีวิตและความผันลงไปเช่นนี้จึงกลับเป็นการ “สร้างความหมาย” ที่ทำให้เกิดการขยี้อารมณ์ผู้อ่านในภายหลังได้เป็นอย่างดี

### 2.2.3 นินจาคาถา

#### 2.2.3.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก : ตัวละครร่วมสมัยเจาะใจผู้อ่านวงกว้าง

ในขณะที่ตัวละครพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ยังคงรูปลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นญี่ปุ่นโดยเฉพาะสีผมที่เป็นสีดำสนิท แต่พระเอกของนินจาคาถา อย่างนารูโตะกลับมีผมสีส้มทอง ซึ่งนอกจากจะสร้างความแปลกใหม่ให้กับการออกแบบคาแร็คเตอร์ “พระเอก” แล้ว ยังเป็นภาพแทนของเด็กญี่ปุ่นในปัจจุบันที่นิยมย้อมสีผมกันมากขึ้น และสะท้อนถึง “อัตลักษณ์” ของตนเองที่ไม่ต้องการอยู่ในกรอบของผู้ใหญ่เหมือนเช่นตัวละครพระเอกที่ผ่านมา การสร้างคาแร็คเตอร์ผ่านสีผมของนารูโตะซึ่งสะท้อนภาพความเป็นจริงของเด็กและวัยรุ่นญี่ปุ่นในปัจจุบันจึงสร้างความรู้สึกร่วมจากผู้อ่านกลุ่มนี้ได้อย่างมาก นอกจากนี้ผมสีส้มยังเป็นรูปลักษณ์ที่เป็นสากลจึงยอมเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านในฝั่งตะวันตกได้ง่ายเช่นกัน

#### 2.2.3.2 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: ของวิเศษหลากหลายสร้างจากต่อสู้นำต้นตอ

นินจาคาถา ออกแบบความสามารถพิเศษของตัวละคร รวมทั้งของวิเศษ สัตว์ประหลาด ซึ่งเป็นผู้ช่วยเหลือตัวละครเอกในยามคับขันได้อย่างแตกต่างครบถ้วน โดยได้สร้างหมวดหมู่ของความสามารถพิเศษ และตัวช่วย (เหมือนเช่นวันพีซ) เช่นธาตุประจำตัวนินจาอย่างดิน น้ำ ลม ไฟ ที่แตกต่างกัน หรือความสามารถพิเศษประจำตระกูลที่เป็นเอกลักษณ์ รวมทั้งรูปลักษณ์ของสัตว์หางที่มีระดับความเก่งกล้าตามจำนวนหาง ซึ่งความหลากหลายของความสามารถ และของวิเศษข้างต้นเหล่านี้จึงทำให้ฉากการต่อสู้ในนินจาคาถา สนุก ตื่นเต้น และยากจะคาดเดาผลลัพธ์ (มากกว่าดราโก้บอล หรือวันพีซ) เพราะตัวละครมีตัวช่วยหลากหลายแบบ ทั้งเพื่อนร่วมทีมนินจา ทั้งสัตว์หางที่สถิตอยู่ในร่าง คาถาแปลงประหลาด รวมทั้งการอัญเชิญสัตว์วิเศษเพื่อช่วยในการต่อสู้

#### 2.2.3.3 แรงผลักดันภายใน: อดีตด้านลบของครอบครัวสร้างแรงจูงใจอันน่าเชื่อถือ

ตัวละครที่ถูกกดดัน และถูกกระทำจากคนรอบข้างมากที่สุดคือตัวละครจากนินจาคาถา เพราะนอกจากตัวละครหลักในเรื่องอย่างนารูโตะ จะมีอดีตที่ขมขื่น เป็นร่างสถิตของปีศาจและสูญเสียพ่อแม่ตั้งแต่ยังเด็กจนแทบไม่มีใครคบแล้ว ตัวละครหลักอื่นๆ ก็มักมีแรงกดดันจากปมของ “ครอบครัว” หรือ “ตระกูล” ตั้งแต่ครั้งอดีตส่งผลให้เกิดแรงผลักดันต่อการ



กระทำในปัจจุบัน ซึ่งการสร้างแรงกดดันผ่านอดีตของตัวละคร โดยเฉพาะการสร้างปมความขัดแย้งในครอบครัว หรือตระกูลของตนเอง เพื่อสร้างแรงจูงใจในการดำเนินเรื่องของนาฏโตะและซาสึเกะก็เป็นกลวิธีเดียวกันกับที่วันพีซเลือกทำ เพียงแต่นินจาคาถาฯ สร้างปมอดีตที่สร้างแรงผลักดันทางลบให้กับตัวละคร (สร้างความแค้น) มากกว่าจะสร้างแรงผลักดันทางบวก (สร้างความฝัน) ซึ่งแรงผลักดันด้านลบย่อมส่งผลให้ตัวละครมีเหตุผลในการกระทำและทำให้ผู้อ่าน “เชื่อ” ในลักษณะนิสัย ใจคอของตัวละครอย่างมาก

## 2.2.4 เดธโน้ต

### 2.2.4.1 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: ใส่ใจรายละเอียดเพื่อสร้างความแตกต่าง

ความมีเสน่ห์ของตัวละครในเดธโน้ตคือการสร้างรายละเอียดในรูปลักษณ์ภายนอกให้ตัวละคร เช่นการสร้างพระเอกอย่าง “แอล” ที่หากดูผิวเผินก็เป็นเพียงวัยรุ่นหนุ่มธรรมดาๆ แต่การออกแบบรายละเอียด “อิริยาบถ” กลับมาธรรมดาเช่นท่าทางการยืน เดิน ที่มีหลังงุ้มอ การนั่งยองๆ บนเก้าอี้ หรือการใช้เพียงนิ้วโป้งและชี้จับหูกาแพ จึงทำให้แอลกลายเป็นตัวละครที่แม้ไม่หล่อ แต่ก็ติดอยู่ในความทรงจำของผู้อ่านได้ไม่ยาก

### 2.2.4.2 การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอก: เครื่องแต่งกายทันสมัยเข้าถึงใจวัยรุ่น

ภาพของยมทูตที่คนส่วนใหญ่นึกถึงมักเป็นโครงกระดูกเดินได้ที่มาพร้อมผ้าคลุมผืนใหญ่สีดำและอาวุธประจำกายอย่างเคียวเล่มยาว แต่ยมทูตลุด (เจ้าของสมุดโน้ตมรณะ) กลับล้างภาพจำข้างต้นโดยสิ้นเชิง เพราะถึงแม้ใบหน้าจะยังคงเค้าความน่ากลัวของโครงกระดูก ปากที่ฉีกกว้างจนแทบจะถึงใบหู ดวงตากกลมโตปูดโปน และรูปร่างสูงผอม แต่การออกแบบเสื้อผ้าหน้าผมของยมทูตลุดกลับเหมือนนักดนตรีฟังก์ ที่เปลี่ยนจากผ้าคลุมตัวหลวมของยมทูตที่เราคุ้นชินมาเป็นเสื้อ-กางเกงรัดรูปสีดำ แถมยังมีตุ้มหูห่วงไซ้ห้อยยาว อีกทั้งไม่ได้ถือเคียวประจำกายใดใด แต่กลับชอบพก “แอ๊ปเปิ้ล” ติดตัวไว้เสมอ เช่นเดียวกับตัวละครหญิงที่รับบทเด่นในเรื่องอย่างอามานะ มิสะ ที่อาจเรียกได้ว่า “นางเอก” ก็ไม่ใช่เด็กสาวแสนเรียบร้อยหรือฉลาดเฉลียวเหมือนนางเอกทั่วไป เพราะแค่เครื่องแต่งกายภายนอกก็แสดงให้เห็นความ “แรง” และทันสมัยของตัวละครที่แต่งตัวแนวฟังก์เช่นเดียวกับยมทูตลุด ทั้งผมสีสว่าง การเขียนขอบตาดำเข้ม และสร้อยคอหนังเส้นใหญ่สีดำ ซึ่งการสร้างรูปลักษณ์ของยมทูตลุด และมิสะให้เป็นแนว “ฟังก์” ข้างต้น นอกจากจะเป็นการสร้างคาแร็คเตอร์ที่แปลกแยกไปจากภาพจำของตัวละครแบบเดียวกันในอดีตแล้ว ยังเป็นตัวละครที่ทันสมัย เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น (โดยเฉพาะวัยรุ่นญี่ปุ่นจำนวนไม่น้อยที่นิยมแต่งกายกันแบบหลุดโลก) ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

### 2.2.4.3 การออกแบบภายนอก-ภายใน: พลิกบทบาทพระเอก-ผู้ร้าย

การออกแบบบุคลิกภายนอกของตัวละครในเดธโน้ตเป็นความตั้งใจเล่นกับความคุ้นชินของผู้อ่าน โดย “กลับหัว” บุคลิกทั้งภายในและภายนอกของตัวละครให้ตรงกันข้ามกับ “บทบาท” ที่ตัวละครได้รับ เพราะหากจับตัวละครอย่างไลท์ กับ แอล มาเป็นคู่กันแล้วให้ผู้อ่านคาดเดาว่าใครเป็นพระเอก และใครเป็นผู้ร้ายโดยไม่ได้อ่านเนื้อเรื่องมาก่อน เชื่อว่าส่วนใหญ่คงเลือกผิด เพราะเปลือกนอกของไลท์ (ซึ่งรับบทผู้ร้าย) นั้นเรียกได้ว่า หล่อ หุ่นสูงเพรียวตามสมัยนิยม และอริยาบถโดยรวมก็ถูกสร้างให้ดู “เท่” ในขณะที่แอล (ซึ่งรับบทพระเอก) กลับหน้าตาไม่อาจเรียกได้ว่าหล่อตามพิมพ์นิยม เพราะผู้เขียนวาดให้ลักษณะนิสัยตาของแอลค่อนข้างห่างผู้ร้าย ด้วยรอยขีดดำใต้ตาที่ทำให้ดูลึกลับ และให้ความรู้สึกเหมือน “พังก” (เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการออกแบบยมทูตลุด และมิสสะ) นอกจากนี้ด้วยท่าทางของแอลที่ชอบยืนหลังค่อม นั่งยองๆ หรือการกอดเล็บก็ยิ่งทำให้แอลดูห่างไกลจากคำว่า “พระเอก” ที่มักดูหล่อไว้ก่อน แต่กลับดู “แปลก” ซึ่งน่าจะเป็นการออกแบบตัวละครผู้ร้าย หรือตัวประกอบมากกว่า เช่นเดียวกับการออกแบบนิสัยใจคอ ที่ไลท์แม้จะรับบทผู้ร้ายก็กลับมีอุดมการณ์ไม่ต่างจากคนดี ๆ คนหนึ่ง จนอาจเรียกว่าเป็นพระเอกได้ไม่ยาก ส่วนแอลนั้นก็ไม่ได้ถูกสร้างให้เป็นพระเอกที่นิสัยดีตามพิมพ์นิยม เพราะเราเห็นเพียงความเก่งกาจในมันสมองของแอลด้านการสืบสวน แต่มองไม่เห็นนิสัยใจคอ ด้านความเป็นคนมีคุณธรรมของเขาเลย ดังนั้นการออกแบบคาแร็คเตอร์เช่นนี้นอกจากจะสร้างความรู้สึกแปลก แตกต่างไปจากการออกแบบตัวละครพระเอก-ผู้ร้ายที่เราคุ้นชินแล้ว ยังสะท้อนความแตกต่าง หลากหลายของวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันที่ล้วนต้องการ “ตัวตน” ที่ไม่จำเป็นต้องเดินตามกระแสหลักอีกด้วย

## 2.2.5 ทเวนตี้

### 2.2.5.1 การออกแบบบุคลิกภายนอก: อิกมูมองของ “ฮีโร่”

แม้ทเวนตี้ จะว่าด้วยเรื่องของฮีโร่ผู้กอบกู้โลกให้รอดพ้นจากมหันตภัยร้าย แต่แนวทางการออกแบบตัวละครกลับไม่เดินตามรอยการสร้าง “ฮีโร่” ที่เราเคยผ่านตา นั่นเพราะการออกแบบ “ขบวนการเคนจิ” ซึ่งเป็นกลุ่มของพระเอกที่ต่อต้าน “เพื่อน” กลับมีรูปร่างหน้าตา สัดส่วนของร่างกายไปจนถึงเสื้อผ้า ทรงผมเรียบง่าย ไม่ดูหล่อ เท่ และไม่ได้มีของวิเศษหรือความสามารถพิเศษมาช่วยเชิดชูความเก่งกาจใดใดให้กับตัวละคร โดยเฉพาะ “โยชิสีเนะ” ที่แม้จะรับบทสำคัญเป็น “รักษาการณ์หัวหน้าขบวนการเคนจิ” แต่กลับรูปร่างหน้าตาใกล้เคียงกับคำว่า “ลูกกระชอก” มากกว่า เพราะด้วยหางตาที่ตกดูเศร้าสร้อยตลอดเวลา แวนตากลมใหญ่หนาตะโอะให้ความรู้สึกเป็นนักวิชาการมากกว่านักก่อการปฏิวัติ ซึ่งการสร้างตัวละครกลุ่มตัวเอกให้มีบุคลิกห่างไกลจากคำว่า “ฮีโร่” นอกจากจะสร้างความรู้สึกแปลกใหม่สำหรับผู้อ่าน

การ์ตูนแนวธรรมะ-อธรรมแล้ว ยังเป็นการสร้างความหมายใหม่ของคำว่า “ฮีโร่” ที่ไม่จำเป็นต้องดูหล่อ เท่ หรือมีความสามารถเหนือมนุษย์เสมอไป

### 2.2.5.2 การออกแบบรูปลักษณะภายนอกและนิสัยใจคอ: ตัวละครประกอบแสนทรงพลัง

ตัวละครประกอบในทเวนต์ี้ ถูกสร้างให้มีความหมายมากกว่าแค่การเปิดเผยเรื่องราวสำคัญและการแสดงความรู้สึกยกย่องตัวเอกให้กลายเป็นวีรบุรุษเหมือนเช่น **คาคุตะ** นักเขียนการ์ตูนในนามที่ถูกส่งไปอยู่ในคุกเดียวกันกับโอดโจะ จากที่เคยเขียนการ์ตูนอย่างไร้แรงใจก็ได้แรงบันดาลใจในการเขียนการ์ตูนขึ้นมาอีกครั้งเมื่อเห็นความไม่ย่อท้อของทั้งโอดโจะและพรรคพวก จนเขาตั้งปณิธานไว้ว่าจะใช้การ์ตูนเป็นสื่อกลางถ่ายทอดเรื่องราว “ฮีโร่ตัวจริง” อย่างขบวนการเคนจิไปยังคนทั้งโลกให้ได้ ซึ่งการสร้างตัวละครคนธรรมดาๆ แต่เมื่อได้รับแรงใจจากขบวนการเคนจิก็สามารถกลายมาเป็นตัวละครที่ “ทรงพลัง” เพราะสามารถส่งต่อ พลังให้คนอื่น และลุกขึ้นมาทำบางสิ่งเพื่อความถูกต้อง จึงเป็นการสร้างตัวละครประกอบที่แสน “ทรงพลัง” เพราะนอกจากจะทำให้ตัวละครที่ปรากฏตัวเพียงไม่กี่ครั้งเป็นที่น่าจดจำแล้ว ตัวละครเหล่านี้ยังเปี่ยมด้วยความหมายที่สะท้อนความคิดของผู้เขียนที่ต้องการกระตุ้นให้กลุ่มคนเหล่านี้เอง (คนรุ่นใหม่ ศิลปิน) คือ “ความหวัง” ของสังคม ที่ควรจะถูกชื่นชมมาตั้งคำถามต่อความไม่ชอบมาพากลในสังคม หรือลุกขึ้นมาคัดค้านถึงวิถีแห่งการเมือง การปกครองที่ควรจะไปปราศจากการครอบงำทางความคิดของกลุ่มอิทธิพลใดใด (เหมือนเช่นองค์กร “เพื่อน”)

## 2.2.6 ยอดนักสืบจิ๋วฯ

### 2.2.6.1 การออกแบบรูปลักษณะภายนอก: สร้างตัวละครเพียงหนึ่งแต่ได้สอง

ในยอดนักสืบจิ๋วสร้างมิติของตัวละครได้อย่างง่ายดายโดยไม่ต้องสร้างตัวละครคู่หูเข้าช่วย (เหมือนเรื่องแนวสืบสวนอื่นๆ) เพราะตัวละครเอกแม้มีเพียงคนเดียวแต่ก็เหมือนมีสองคนสองบุคลิกในร่างเดียวกัน นั่นเพราะร่างกายของพระเอกอย่างคุโด ชินอิจิ ได้หดเล็กลงจากฝีมือขององค์กรชายชุดดำจนกลายเป็นเด็กประถมในร่างของ “โคนัน” การออกแบบตัวละครเอกอย่างชินอิจิและโคนัน จึงเป็นตัวละครที่ฉีกตัวเองออกมาจากแนวเรื่องแบบสืบสวนอย่างน่าสนใจ เพราะนอกจากจะทำให้ผู้อ่านได้รสชาติที่แปลกใหม่ของการได้เห็น “เด็กประถม” กลายเป็นยอดนักสืบได้อย่างน่าเชื่อถือแล้ว ขณะเดียวกันการสร้างตัวละครเอกเช่นนี้ก็ยิ่งให้ผลทางการตลาดในวงกว้างมากขึ้นอีกด้วย

## 2.3 ความแตกต่างหลากหลายของตัวละคร

เรื่องที่สร้างตัวละครได้ดีย่อมต้องมีบุคลิกลักษณะทั้งภายในและภายนอกที่ไม่ซ้ำซ้อนกันในเรื่องเดียว โดยแต่ละเรื่องใช้แนวทางสร้างความ “หลากหลาย” ให้กับตัวละครต่างกันดังนี้

### 2.3.1 วันพีซ

#### 2.3.1.1 ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเอก

การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางนั้นไม่ได้มีขนาดความสูงต่ำของตัวละครแตกต่างกันมากนัก (เว้นแต่ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์เหมือนเช่นครั้งคนครึ่งกวางอย่างช็อปเปอร์ ที่ตัวเล็กกว่าคนอื่น หรือไซเบอร์กอย่างแฟรงก์ก็สร้างให้ตัวสูงใหญ่กว่าปกติ) เช่นเดียวกับการออกแบบสัดส่วนตัวละครโดยรวม ให้ดู “เท” แบบวัยรุ่นยุคใหม่เข้าไว้ก่อน เพราะไม่มีใคร “อ้วน” แม้แต่คนเดียว ดังนั้นทุกตัวละครจึงมีจุดร่วมกันคือความ “ผอม เปรี้ยว เรียว ยาว” ที่ค่อนข้างจะเกินจริงแต่ก็สามารถสร้างความรู้สึกแตกต่างให้เกิดขึ้นได้ผ่านการออกแบบรายละเอียดของอวัยวะบนใบหน้า เสื้อผ้า ทรงผม และเครื่องแต่งกาย ซึ่งแยกแยะเป็นตารางได้ดังนี้

#### 2.3.1.2 ความแตกต่างของนิสัยใจคอภายในของกลุ่มตัวละครเอก

แม้รูปร่างหน้าตาภายนอกอาจไม่แตกต่างกันจนเห็นได้ชัด แต่ลักษณะนิสัยใจคอและความสามารถของกลุ่มตัวเอกนั้นแตกต่างกันอย่างมาก เพราะทุกตัวละครล้วนมีเรื่องราว และความฝันเป็นของตัวเอง ทำให้เมื่อผนวกรูปร่างหน้าตาเข้าเข้ากับกับนิสัยใจคอภายในจึงทำให้ภาพรวมคาแร็คเตอร์กลุ่มตัวเอกของวันพีซมีทั้งความเหมือนที่เป็นตัวเชื่อมโยงตัวละครเข้าไว้ด้วยกัน และขณะเดียวกันก็ยังคงความแตกต่างเฉพาะตัวเอาไว้ได้ โดยการสร้างคาแร็คเตอร์ของตัวละครเอกทั้ง 9 ตัวถูกกำหนดให้แตกต่างกันอย่างชัดเจนด้วย “บทบาทหน้าที่” บนเรือโจรสลัดตั้งแต่ต้น โดยรูปลักษณ์ภายนอกตัวละครไม่ได้แตกต่างกันมากนัก เพราะมีจุดร่วมที่ความผอมเปรี้ยว เรียวยาวของร่างกายคล้ายคลึงกัน วัยใกล้เคียงกัน (ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นระหว่าง 15-19 ปี ยกเว้นโรบิน แฟรงก์และบรูค) แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือนิสัยใจคอที่ผู้เขียนสร้างตัวละครกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางให้เป็นภาพแทนของเด็กวัยรุ่นในสังคม ซึ่งไม่ได้มีแต่ลักษณะของตัวละครที่สังคมให้คุณค่าว่า “ดี” (เช่นเด็กเรียน มีน้ำใจ กตัญญูเช่นลูฟี่ หรือเก่งในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ดี เช่นซันจิเก่งทำอาหารและโซโลเก่งฟันดาบ) เท่านั้น แต่ยังสร้างภาพแทนของวัยรุ่นอีกมากที่ “แปลกแยก” “ไม่เหมือนใคร” เช่นตัวละครที่รูปร่างครั้งคนครึ่งกวางอย่างช็อปเปอร์ที่ไม่มีใครรับเข้าเป็นพรรคพวก หรือกระทั่งตัวละครที่มีนิสัยที่คนในสังคมส่วนใหญ่ประณามเหมือนเช่น “จอมโกหก” อย่างอุซุป หรือ “แมวขโมย” ที่ทำทุกอย่างเพื่อเงินอย่างนามี แต่ตัวละครที่มีคุณลักษณะด้านลบเหล่านี้ต่างก็มีเหตุผลในการกระทำทั้งสิ้น อุซุปโกหกเพื่อหล่อเลี้ยงกำลังใจให้

แม่และเพื่อน และ นามิขโมยของคนอื่นเพื่อหาเงินมาปลดแอกอิสรภาพให้ครอบครัว ซึ่งการสร้างตัวละครเอกให้เป็น “กลุ่มวัยรุ่น” ที่มีอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งนอกจากจะแตกต่างทั้งรูปร่างหน้าตา ความฝัน และความสามารถเหล่านี้นอกจากจะทำให้เรื่องราวมีสีสันมากขึ้นแล้วยังทำให้ตัวละครของวันพีซเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างหลากหลายในสังคมได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

### 2.3.1.3 ความแตกต่างของตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ตัวเอก

ตัวละครฝ่ายร้าย หรือตัวละครประกอบอื่นๆ ก็มีความหลากหลายไม่แพ้กลุ่มตัวละครเอก ซึ่งส่วนใหญ่เน้นไปที่การวาดสัดส่วนตัวละครให้ผิดไปจากขนาดของคนปกติ และเพิ่มความดึงดูดด้วยเสื้อผ้า ทรงผม และเครื่องแต่งกายเป็นหลัก แต่ก็มีตัวละครที่มีความแตกต่างและน่าสนใจด้วยการสร้างสถานการณ์ และนิสัยใจคอดังนี้

#### - ตัวตลก บากี้: ตัวละครประเภทฮีโร่หลอกหลวง บากี้เป็นหัวหน้า

โจรสลัดที่ไม่เก่งกาจด้านการต่อสู้ใด และชอบหนีเอาตัวรอดอยู่เสมอ แต่โชคชะตามักเล่นตลกให้ผู้คนรอบข้างเข้าใจผิดว่าเขาก่อวีรกรรมยิ่งใหญ่จนได้รับการยกย่องเป็น “วีรบุรุษ” (ขณะที่วีรบุรุษตัวจริงอย่างลูฟี่ กลับถูกมองข้าม) ตัวละครกับต้นเรือแบบบากี้จึงเป็นตัวละครที่คนอ่าน (โดยเฉพาะคนไทย) ชื่นชอบได้ไม่ยากเพราะเป็นตัวละครประเภท “โชคชะตาพาไปมากกว่าฝีมือ” ซึ่งก็แสดงสังกรรมเรื่องโชค และวาสนาของคนเราในโลกแห่งความเป็นจริงที่บางครั้งเราไม่อาจกำหนดชะตาชีวิตเราเองได้ซึ่งก็ทำให้เกิด “ฮีโร่ปลอม” ที่อาจเกิดจากความเข้าใจผิดของคนอื่น หรืออาจเกิดจากการที่สังคมสร้างภาพมายาขึ้นเองอยู่เสมอๆ

- บทสำคัญของตัวละครเพศที่ 3 ในวันพีซให้ความสำคัญกับตัวละคร “เพศที่ 3” อย่างมาก เพราะมีตัวละครเพศชายที่แต่งเป็นหญิงถึง 2 ตัวที่ได้รับบทสำคัญนั่นคือ **มิสเตอร์ทูว์ บอน เคร** สาวประเภทสองร่างผอมบางที่เคยอยู่ฝ่ายตรงกันข้ามกับกลุ่มพระเอกมาก่อน เธอน่าสนใจเพราะรูปลักษณ์ภายนอกขัดแย้งกับนิสัยใจคอภายใน นั่นคือแม้จะชอบใส่ชุดแสนหวานแบบบัลเลต์ และทาลิปสติกแดงล้ำขอบปากแบบสาวจอมแพชั่น แต่นิสัยใจคอกลับนับถือเสียยิ่งกว่าชายอกสามศอก เพราะ “วิถีกะเทย” ในแบบของเธอที่ให้ความสำคัญใน “มิตรภาพ” ทำให้มิสเตอร์ทูว์ยอมสละชีวิตตนเองเพื่อช่วยลูฟี่ในการแหกคุกครั้งสำคัญ เช่นเดียวกับ **เอ็มเพอร์ไอ อิวานคอฟ** มือขวาของนักปฏิวัติตราก้อน อาชญากรอันดับหนึ่งของโลก ที่นอกจากจะโดดเด่นด้วยรูปลักษณ์ภายนอกที่มีใบหน้าขนาดใหญ่เกินตัว ขนตายาว และผมทรงแอฟโฟรสีม่วง เธอยังเป็นคนสำคัญในโลกโจรสลัดด้วยการเป็นราชินีแห่งราชอาณาจักรกะเทย และเป็นผู้ก่อตั้งกลุ่มนิคามาแลนด์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีสมาชิก “ไร้เพศ” (เพราะก้าวข้ามการแบ่งแยกเพศโดยผู้ชายบางคนก็เป็นผู้หญิง ส่วนผู้หญิงบางคนก็เป็นผู้ชาย) การสร้างตัวละคร

เพศที่ 3 ซึ่งไม่ได้มีดีแค่ตลก แต่ยังมีนิสัยดี แกรมเก่งกาจ และได้รับการยอมรับจากสังคมเช่นนี้ นอกจากจะสะท้อน-เข้าถึงความแตกต่างหลากหลายของคนเราในโลกปัจจุบันได้ในแบบที่หาได้ยากในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นๆ แล้วยังช่วยยกระดับสถานะทางสังคมของเพศที่ 3 ให้สูงขึ้นอีกด้วย

### 2.3.2 นินจาคาถา

ด้วยเรื่องราวที่เกี่ยวกับ “นินจา” การออกแบบคาแร็คเตอร์ของตัวละครในนินจาคาถา โดยรวมทั้งรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยใจคอจึงเน้นตัวละครในทิศทางเดียวกันคือความ “มีดหม่น” ของจิตใจ ความคิด ภูมิหลัง รวมทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แต่ในความมีดที่มืดสะท้อนความเป็นนินจานั้นมีความแตกต่างกันดังนี้

#### 2.3.2.1 ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเอก

##### - ทีมนินจาสร้างคาแร็คเตอร์แตกต่าง

ความแตกต่างแรกในกลุ่มตัวเอกคือการสร้าง “ทีมนินจา” เพราะในแต่ละทีมต้องมีนินจาที่มีความสามารถแตกต่างกันเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ ซึ่งตัวละครที่โดดเด่นในด้านการออกแบบบุคลิกภายนอกจึงเน้นไปที่การสร้าง “ความสามารถ” หรือ “พรสวรรค์” ของแต่ละคนจึงเกิดตัวละครที่น่าสนใจเช่น “จอมวางแผน” ซึ่งเป็นตัวละครที่เป็น “มันสมอง” ของกลุ่มอย่าง **นารา ซิกามารุ** ที่นอกจากจะควบคุมเงาได้แล้ว ความเป็นคนนิ่งเฉย ไม่มุงมั่นเอาชนะใครกลับกลายเป็นเรื่องดีที่ทำให้สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และวางแผนการต่อสู้ได้อย่างเหลือเชื่อ

##### - ตัวละครประเภทนินจาพรสวรรค์ และนินจาพรแสวง

ทุกๆ ตระกูลนินจาจะมีความลับเรื่องความสามารถพิเศษประจำตระกูล หรือ “ขีดจำกัดสายเลือด” หรืออาจเรียกได้ว่าพรสวรรค์ประจำตระกูลที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งก็เป็นอีกเงื่อนไขที่สร้างความหลากหลายให้ตัวละคร เหมือนเช่น **อากิมิจิ โจจิ** ซึ่งลักษณะเด่นของโจจินั้นอาจดูเป็นตัวละครแบบ “สูตรสำเร็จ” ในทุกเรื่องที่มีตัวละคร “อ้วน” หรือสัดส่วนใหญ่โตผิดคนอื่น (เหมือนเช่นโจแอนท์ในโดราเอมอน) แต่ผู้เขียนก็ให้เหตุผลของความอ้วนได้อย่างน่าสนใจ นั่นเพราะขีดจำกัดสายเลือดของตระกูลอากิมิจิที่ถ่ายทอดมายังรุ่นลูกหลานให้มีความสามารถในการเปลี่ยนแคลอรีให้เป็นจักระ (พลังงาน) ได้ ดังนั้นการที่โจจินกินเก่ง หิวบ่อย จนกลายเป็นนินจาที่เรียกได้ว่า “อ้วน” ซึ่งดูจะขัดกับภาพลักษณ์ของนินจาที่ควรจะมีผิวขาวผ่องจึงดูมีเหตุผลขึ้นมาทันที และเมื่อนินจาที่มีพรสวรรค์ประจำตระกูล ก็ย่อมมีตัวละครที่ไร้พรสวรรค์แต่อาศัยพรแสวงเช่น **ริค ลี** ผู้มีหน้าตาถอดแบบเหมือนตำนานดารานักสู้ที่โด่งดังไปทั่วโลกอย่าง บรูซ ลี ด้วยทรงผมบ๊อบหน้าม้า และคิ้วเข้มหนา แม้ลีดูจะหลุดออกไปจากตัวละครแบบ “นินจา” เพราะ

ไม่มีต้นตระกูลที่ให้ความสามารถพิเศษด้านคาถาหรือเวทมนตร์ แต่ก็อาศัยความมุ่งมั่นจะทำให้เป็นนินจาที่เก่ง “กระบวนท่า” สามารถโจมตีคู่ต่อสู้ได้อย่างรวดเร็วจนน่าจะเป็นตัวเอกในหนังจีนยุคเก่ามากกว่า แต่ตัวละครอย่างริออค ลีก็เป็นตัวละครที่เป็นแบบอย่างให้กลุ่มผู้อ่านเข้าถึงความหมายของ “ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น” ได้เป็นอย่างดี

ในขณะที่ตัวละครร้ายของวันพีซมีรูปร่างหน้าตาโดยรวมไม่หล่อ ไม่เท แต่ตัวละครโดยรวมของนินจาคาถา กลับมีรูปร่างหน้าตาค่อนข้างสวยงาม หรือไม่ก็ดูเท่แทบทั้งหมด โดยเฉพาะ “ตัวร้าย” ที่อาจดูหล่อ เทียงกว่าฝ่ายตัวเอกด้วยซ้ำ เพราะนอกจากรูปลักษณ์ตัวละครที่ดีแล้ว ผู้เขียนได้อาศัยการใส่ปมหลังอันเจ็บปวดของชีวิตที่ต้องเกิด “ความสูญเสีย” คนที่ตนรักลงไป อีกทั้งการสร้างการกระทำที่ทำยที่สุดแล้วตัวร้ายเหล่านี้ก็กลับใจกลายเป็นคนดี จึงทำให้พวกเขากลายเป็นตัวละครที่มีบุคลิก “เท่” และน่าจดจำจนเช่นเดียวกับตัวเอกอย่างนารูโตะ (ที่มีชีวิตวัยเด็กกำพร้า แลกแยกเช่นกัน) จึงไม่น่าแปลกเลยที่ตัวละครร้ายเหล่านี้จะอยู่ในใจของผู้อ่านได้ไม่ยาก โดยอาจแยกแยะให้เห็นบุคลิกตัวร้ายที่มีจุดร่วมเรื่อง “ความสูญเสีย”

### 2.3.3 ดราม่าก่อนบอล

อาจกล่าวได้ว่าดราม่าก่อนบอลออกแบบความหลากหลายในเรื่องขนาด และรูปร่างหน้าตาของตัวละครได้เด่นชัดมากที่สุดจนเรียกได้ว่าแค่เห็นการออกแบบภายนอกของตัวละคร ก็เข้าใจนิสัยใจคอได้โดยไม่ต้องเห็นข้อมูลประกอบ หรือการกระทำของตัวละครเลย ซึ่งความอาจแยกความแตกต่างของตัวละครเป็นกลุ่มดังนี้

#### 2.3.3.1 ความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเอก

เด็กผมชี้ หนุ่มหล่อ ชายสามตา หนูน้อย และผีจีน ตัวละครเหล่านี้คงบ่งบอกความหลากหลายสุดขั้วของตัวละครในดราม่าก่อนบอลได้อย่างดี เพราะนี่คือกลุ่มตัวละครเอก (ฝ่ายดี) ของดราม่าก่อนบอลในภาคแรกที่ทำให้ความต่างของบุคลิกภายนอกทั้ง ขนาด รูปร่าง เพศ วัย เผ่าพันธุ์ของตัวละครที่ทำให้ดราม่าก่อนบอลเด่นล้ำเรื่องการสร้าง “จินตนาการ” เรื่องคาแร็คเตอร์ตัวละครที่แทบจะไร้ขีดจำกัด ตัวละครเอกในดราม่าก่อนบอลจึงเป็นตัวละครประเภท “ไม่ค่อยคิดมาก” ซึ่งก็ทำให้เรื่องราวเป็นเส้นตรง ไม่ซับซ้อน และเหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กได้ดี

#### 2.3.3.2 แตกต่างของตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ตัวเอก

มีผู้อ่านจำนวนไม่น้อยที่เฝ้ารอคอย “ตัวร้าย” ในดราม่าก่อนบอล นั่นเพราะผู้ร้ายในการ์ตูนเรื่องนี้ต่างสับเปลี่ยนหมุนเวียนมาเป็นบททดสอบให้กับพระเอกโดยไม่ซ้ำหน้า ทำให้รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครฝ่ายร้ายในดราม่าก่อนบอล โดดเด่น และหลากหลายอย่างมาก มีทั้งปีศาจ คนธรรมดา หรือจอมมารชี้เด่น ซึ่งตัวละครที่ออกแบบได้น่าสนใจก็เช่น **ราชาปีศาจพิค**

**โกโร่** ปีศาจเผ่าอสูรที่มาจากนอกโลก สิ่งที่น่าจดจำของพิคโกโร่ก็คือ รูปร่างที่กำยำสีเขียวมีเส้นเลือดปูดโปนอยู่เต็มตัว ซึ่งบ่งบอกถึง “ความเป็นปีศาจ” ตั้งแต่แรกเห็น แต่การ “กลับใจ” ของพิคโกโร่มาเข้าร่วมกับโงคุในภายหลังทำให้ผู้อ่านได้เห็น ภาพแปลกตาเมื่อเกิดการรวมกลุ่มกันของตัวละครฝ่ายพระเอก เพราะผู้อ่านส่วนใหญ่มักคุ้นชินกับตัวละครฝ่ายดีที่ลายเส้นเรียบง่าย สะอาดตา ไม่เน้นการออกแบบมากเท่ากับตัวละครผู้ร้าย ดังนั้นภาพการเข้าร่วมกลุ่มฝ่ายดีของพิคโกโร่จึงสร้างความ “ขัดแย้ง” กันในกลุ่ม (ตัวละครไม่กลืนกันไปหมด) ทำให้เกิดภาพที่น่าประทับใจขึ้นได้

นอกจากตัวร้ายแล้วโทริยาม่า อากิระสามารถสร้างตัวละครประกอบให้ น่าจดจำด้วยการสร้าง “มิสเตอร์ซาตาน” หนูมีใหญ่ที่ค่อนข้างใหญ่ด้วยทรงผมหยิกฟู หัวเถิกนิสัยขี้โอ่ แต่เขาสร้างการจดจำให้เกิดขึ้นหลังจากคว้าแชมป์ในศึกเจ้ายุทธภพได้ถึง 5 ครั้ง โดยทั้ง 5 ครั้งก็เป็นการคว้าแชมป์ด้วยโชคชะตา หรือการเล่นนอกเกม ไม่ได้เกิดจากฝีมือใดใดทั้งสิ้น (เช่นยัดเงินใต้โต๊ะก่อนโตให้เกิดการล้มมวยขึ้น หรือเอาชนะจอมมารบูเพื่อเห็นแก่มิตรภาพที่มีให้กัน) ทำให้เมื่อถึงยามที่คนทั้งโลกต้องการให้มิสเตอร์ซาตานออกมาปกป้องจากฝีมือของเซลที่กำลังทำลายล้างโลก เขาก็ยังโชคช่วย เพราะท้ายที่สุดก็เป็นกลุ่มของโงคุที่โค่นเซลได้ แต่มิสเตอร์ซาตานกลับเหมาเอาความดีความชอบจนกลายเป็นฮีโร่ตลอดกาลของโลกไปเสียแล้ว ตัวละครที่ไม่ใช่ทั้งคนดี และไม่ใช่ทั้งคนร้าย แต่โชคชะตาเล่นตลกเช่นนี้จึงเป็นตัวละครที่คนอ่านรู้สึกผูกพันได้ง่าย เพราะเขามี “ความลับ” ระหว่างผู้อ่านกับตัวละครที่ทุกคนในเรื่องไม่รู้ (ความลับที่ผู้อ่านรู้ถึงความอ่อนแอของเขาไว้ภายใต้สถานะความเป็นฮีโร่) ซึ่งก็เป็นแนวทางการสร้างตัวละครประกอบให้ น่าจดจำเหมือนเช่นตัวตลกบาก็ในวันพีซจนเรียกได้ว่าตัวละครแบบมิสเตอร์ซาตาน แม้ อาจไม่สำคัญกับเนื้อเรื่องหลัก แต่ก็ เป็น “ตัวละครของคนอ่าน” ที่เรียกรอยยิ้มได้ทุกครั้งที่เราภาควิว

### 2.3.4 ทเวนตี้ๆ

หากตัวละครของดราโก้บอลเป็นต้นแบบการออกแบบรูปลักษณะภายนอก สำหรับการ์ตูนแนวแฟนตาซี ตัวละครในทเวนตี้ๆ ก็คงเป็นแบบอย่างที่ดีให้การออกแบบรูปลักษณะภายนอกของตัวละครแนวสมจริง เพราะนอกจากตัวละครในทเวนตี้ๆ จะมีความเฉพาะตัวสูงมากในด้านการออกแบบขนาด รูปร่างให้มีความสูงต่ำ และอ้วนผอมที่ต่างกันชัดเจนแล้ว ยังมีการออกแบบบนใบหน้าที่น่าสนใจด้วยการวาด “เส้นขีดของดวงตา และคิ้ว” ที่ขัดแย้งกัน เช่นการวาดหนังตาตก แต่คิ้วชี้ขึ้น ซึ่งก็สร้างความรู้สึกเศร้า และให้ความรู้สึกเป็นตัวละครที่ผ่านร้อนผ่านหนาวมาเป็นอย่างดีซึ่งก็เป็นจุดเด่นในการออกแบบลักษณะภายนอกของตัวละครที่



เรียกว่า “น้อยได้มาก” เพราะสามารถสะท้อนนิสัย ใจคอภายในตัวละครโดยรวมของเรื่องที่เป็น “คนธรรมดา” ในสังคม

### 2.3.5 ยอดนักสืบจิ๋ว

ภาพรวมตัวละครในยอดนักสืบจิ๋วฯ แม้มีจำนวนค่อนข้างมาก แต่เมื่อจับตัวละคร ยืนเรียงกันก็ไม่ได้มีรูปลักษณะที่แตกต่างกันชนิดสุดขีด ความแตกต่างเพียงเล็กน้อยที่เกิดขึ้น นอกจากจะอยู่ที่นิสัยใจคอแล้ว ยังถูกกำหนดด้วย “อายุ” เป็นหลัก ซึ่งทำให้เกิดตัวละครสูง ต่ำ ต่างกัน นอกจากนี้ก็ยังมีเกิดจากการสร้างรูปทรงและสีผิว ให้หลากหลายอย่างการสร้างตัวละคร อ้วนจัด ดำจัด แต่ไม่ว่าจะอย่างไรตัวละครในช่วงวัยรุ่นก็ยังเน้นความสวย หล่อ ผอมเพรียว ใบหน้าเรียว และคางแหลมเหมือนๆ กัน

โดยตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้ดูแตกต่างได้ด้วยการสร้างตัวเอกสองรุ่นในร่างเดียว เพราะพระเอกคือคุโด ชินอิจิ นักสืบหนุ่มมัธยมปลายไฟแรง ที่ร่างหดเล็กลงเป็นเด็กประถม จึงทำให้เกิดตัวละครรายรอบตัวเอกที่มีหลากหลายวัยเพื่อเพิ่มสีสันให้กับเรื่องและเพื่อขยายฐานผู้อ่าน ในวงกว้าง นั่นคือมีทั้งตัวละครกลุ่มเด็กประถมอย่าง “ขบวนการนักสืบเยาวชน” ซึ่งใช้สูตรเดียวกับการสร้างตัวละครในการ์ตูนอมตะอย่างโดราเอมอนเพราะมีทั้งเด็กน้อยหน้าตาดีใส่แว่น อย่าง **โคนัน** (คล้ายโนบิตะ) เด็กอ้วนใจร้อนอย่าง **เกนตะ** (คล้ายไจแอนท์) เด็กเรียนตัวผอมหน้าแหลมอย่าง **มิซึฮิโกะ** (คล้ายซึเนโอะ) และผู้หญิงน่ารักเพียงหนึ่งเดียวของกลุ่มอย่าง **อายุมิ** (คล้าย ชิซุกะ) ซึ่งการออกแบบลักษณะภายนอกของตัวละครนักสืบประถมกลุ่มนี้ก็เป็นที่ไปตามแนวทางการออกแบบตัวละครสำหรับเด็กที่คงความเป็น “การ์ตูน” ด้วยสัดส่วนของศีรษะตัวละครที่ค่อนข้างใหญ่เกินจริง และลูกนัยน์ตาที่เป็นทรงกลมขนาดใหญ่กว่าตัวละครในเรื่องที่มีอายุมากกว่า

ถัดจากตัวละครกลุ่มเด็ก ก็ขยับขึ้นไปเป็นตัวละครวัยรุ่น ซึ่งขนาดและรูปร่างไม่ได้แตกต่างกันมากเหมือนกลุ่มขบวนการนักสืบเด็ก โดยส่วนใหญ่มิรูปร่าง ผอม สูง ใบหน้าแหลมเรียว และมีเส้นผมที่ชี้แหลมคล้ายคลึงกันโดยตัวเอกหนุ่มทั้งพระเอกอย่าง **ชินอิจิ ฮัตโตริ เฮย์จิ** นักสืบ ม.ปลายผู้มีชื่อเสียงในแถบคันไซ โอซาก้า และ **จอมโจรคิต** ล้วนมีรูปร่างหน้าตาหล่อเหลา คางแหลมเรียว ตาโตเหมือนกันอย่างมาก จะต่างก็เพียง “สีผิว” (ของเฮย์จิ) ที่เข้มกว่าคนอื่นเท่านั้น ในขณะที่ตัวละครวัยรุ่นฝ่ายหญิงก็มีรูปร่างที่ผอม สูง คางแหลมและมีผมชี้แหลมอันเป็นเอกลักษณ์เหมือนกัน จะต่างก็เพียงการกำหนดนิสัยใจคอ และรายละเอียดของใบหน้าเพียงเล็กน้อย ขณะที่กลุ่มนักสืบรุ่นใหญ่ ก็มีความแตกต่างทางรูปลักษณะภายนอกมากกว่าวัยรุ่น เพราะตัวละครวัยผู้ใหญ่ไม่ได้มีจุดดึงดูดผู้อ่านด้วยรูปร่างหน้าตา ดังนั้นจึงมีทั้งตัวละครอ้วน ผอมต่างกันไป

### 2.3.6 เดธไนต์

เดธไนต์เป็นเพียงเรื่องเดียวที่มีตัวละครน้อยและเน้นสร้างคาแร็คเตอร์ภายนอกตัวละครโดยรวมให้ไม่แตกต่างกันมากนัก เพราะทุกตัวละครถูกสร้างให้เกิดความรู้สึกเท่ หล่อ สวย ลึกลับแบบฟังก์ ทั้งพระเอกอย่าง **แอล** ที่ผู้เขียนวาดให้ชอบตาล่างมีสีดำ ผมดำ รูปร่างค่อนข้างสูง ผอม หรืออย่าง **มิ ไลท์** ฝั่งตัวร้ายที่ผมสีน้ำตาลทอง ก็หน้าตาหล่อเหลา หุ่นสูง เพรีียว ทั้งคู่เรียกได้ว่ามีโครงหน้า และรูปร่างใกล้เคียงกัน คือยังคงค่อนข้างผอม สูงตามสมัยนิยมของคำว่าหล่อ ต่างกันเพียงการออกแบบท่าทางการยืน นั่งของตัวละครให้แอลมีท่วงท่าเฉพาะตัวในการนั่ง (ชอบนั่งยองๆ) หรือการยืนห่อไหล่ เพื่อให้แอลเป็นตัวละครที่ไม่หล่อเหลาตามพินนิยามแต่มีท่วงท่าที่เป็นแบบฉบับของตนเอง ดังนั้นความต่างที่เห็นได้ชัดของการออกแบบตัวละครในเดธไนต์จึงเกิดจาก “ความคิด” “ความเชื่อ” ข้างในตัวละครที่มีต่อคำว่า “ความถูกต้อง” อันเป็นแก่นแกนสำคัญของเรื่อง

### 2.4 การกระจายความสำคัญและการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร

การสร้างความแตกต่างหลากหลายของบุคลิกตัวละครในเรื่องราวที่มีตัวละครกลุ่มจำนวนมากอาจเข้าถึงผู้อ่านในวงกว้างได้ง่าย แต่การจะทำให้ตัวละครประทับอยู่ในความทรงจำผู้อ่านได้นั้นย่อมเกิดจากการกระจายความสำคัญของตัวละครให้รับบทบาทยิ่งใหญ่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งสร้างการปรากฏตัวของตัวละครอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งเรื่องที่ได้ดีก็คือ **วันพีซ** ที่สามารถกระจายบทบาทตัวละครกลุ่มพระเอก (กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง) ให้ไม่มีใครมากกว่าหรือน้อยกว่าได้เป็นอย่างดีเพราะทุกคนมีบทบาทบนเรือเป็นของตัวเองกำหนด และเพราะตัวละครอยู่บนเรือลำเดียวกัน ทำให้เหตุการณ์ผจญภัยระหว่างการเดินทางที่ผันผ่านเข้ามาจึงปะทะเข้ากับกลุ่มตัวละครเอกไปพร้อมๆ กัน ตรงกันข้ามกับ **ดรา๊กอนบอล** ที่แม้จะสร้างตัวละครให้แตกต่างผ่านรูปลักษณ์ภายนอกได้ชนิดไม่ซ้ำกัน และพยายามสร้างตัวละครคู่หู (ในช่วงภาคแรก) เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละคร แต่กลุ่มตัวละครเอกหรือตัวละครฝ่ายดีหลายตัวกลับถูก “ทอดทิ้ง” ระหว่างทางเพราะเรื่องราวเน้นเพียงแค่การต่อสู้ระหว่างพระเอกอย่างโกคูที่เก่งขึ้นกับตัวร้ายที่เก่งกว่า ดังนั้นตัวละครที่เคยเก่งแต่ไม่พัฒนาฝีมือจึง “ไร้ประโยชน์” ต่อเรื่อง ผู้อ่านจึงไม่รู้สึกถึงความเป็น “ทีม” ของกลุ่มตัวเอกแต่กลับรู้สึกว่าเป็น “ตัวประกอบ” เสียมากกว่า ด้าน **นินจาคาถา** นั้นแม้เรื่องจะเริ่มจากการตามติดชีวิตพระเอกอย่างนารูโตะตั้งแต่อยู่โรงเรียนนินจาระดับประถม แต่เรื่องราวต่อจากนั้นตัวละครมากมายหลายตาเข้ามามีบทบาทแทน โดยเฉพาะตัวละครฝั่งตรงกันข้ามกับพระเอก เพราะผู้เขียนให้ความสำคัญกับการสร้างตัวร้ายที่แข็งแกร่งเพื่อเป็นตัวพิฆาตและพัฒนาความสามารถของนารูโตะ จนทำให้ “ผู้ร้าย” รับบทเด่นและปรากฏตัวอยู่ในเรื่องยาวนานกว่าฝั่งตัวเอกเสียด้วยซ้ำ จนทำให้บทบาทการเป็นพระเอกของนารูโตะดูค่อยไปบ้างในบางช่วง

จะเห็นได้ว่าการกระจายความสำคัญของตัวละครให้ปรากฏตัวสม่ำเสมอ หรือเท่าเทียมกัน ภายในเรื่องเดียวกันจะช่วยทำให้ “ตัวละครกลุ่ม” ที่มีจำนวนมากมีเอกภาพ และส่งผลต่อการสร้างความรักและประทับใจความผูกพันให้อยู่ในใจผู้อ่านได้มากกว่าการสร้างตัวละครให้มากให้แตกต่าง เข้าไว้แต่กลับลืมนั่นตัวละครเหล่านั้นเดินรวมกันไปสู่วิสัยของเรื่อง

ขณะเดียวกันการสร้าง “ความสัมพันธ์” ระหว่างตัวละครให้เชื่อมโยงกันด้วย “อุดมการณ์” หรือ “เป้าหมาย” ในชีวิตที่ใกล้เคียงกันก็ทำให้ตัวละครสามารถ “ต่อกันติด” โดยไม่ต้องคิดหาเหตุผลในการสร้างตัวละครให้เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน เหมือนเช่นกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในวันพีชที่ ล้วนต่างพ่อแม่ เผ่าพันธุ์ แต่กลับเชื่อมโยงกันได้ด้วยการเป็นคนเปี่ยมความฝัน หรือกลุ่มตัวละคร ฝ่ายร้ายอย่างแสงอุษาในนินจาคาถาฯ ที่ภาพรวมมีคาแรคเตอร์โดดเด่นกว่าฝั่งตัวละครนินจา หมู่บ้านของพระเอกเพราะต่างเชื่อมโยงกันด้วย “ความสูญเสีย” ในวัยเด็ก หรืออดีตที่เจ็บช้ำ เหมือนๆ กัน ซึ่งการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละครให้มีความคิด มีเป้าหมายในทิศทางเดียวกันนี่เองที่เป็นแรงเสริมให้ความเป็น “ตัวละครกลุ่ม” แข็งแรงจนเป็นที่โจษจันและจดจำอยู่ในใจผู้อ่าน

แต่การวิเคราะห์เพียงวิธีการเล่าเรื่อง และการออกแบบคาแรคเตอร์ยังไม่อาจทำให้เห็น ภาพรวมของความสุข น่าประทับใจของการ์ตูนยอดนิยมทั้ง 6 เรื่องได้ครบถ้วนเพราะส่วนผสมของทั้งการเล่าเรื่องและการออกแบบตัวละครย่อมทำให้เกิดรสชาติที่ประทับอยู่ความรู้สึกของ ผู้อ่านแตกต่างกันหรือที่เรียกว่า “สุนทรียรส” ที่ต่างกัน ซึ่งก็พบว่ารสที่พบมากที่สุดจากการ์ตูน ทั้งหมดก็คือ รสแห่งความกล้าหาญมุ่งมั่น หรือ “วีรรส” ซึ่งปรากฏผ่านตัวละครเอกทุกเรื่อง เช่นเดียวกับการสร้างรสแห่งการสร้างความรักกลับ น่าสงสัย น่าอัศจรรย์ใจอย่าง “อัทธมิตรรส” โดยแสดงผ่านหลายองค์ประกอบของการ์ตูน ทั้งโครงเรื่องที่วางปมปัญหาไว้รอการคลี่คลายในตอนจบ หรือการสร้างความน่าฉงนผ่านการออกแบบตัวละคร “เพื่อน” ในทเวนต์ และอีกรสที่ปรากฏอยู่ในหลายเรื่องเช่นกันก็คือ รสแห่งความตลกขบขัน อย่าง “ฮาสรส” โดยพบในดราม่าก่อน บอล และวันพีซ ซึ่งก็มีจุดร่วมกันคือการวาดสัดส่วนตัวละครให้ “เกินจริง” แต่ขณะเดียวกันในเรื่องแนวจริงจังก็ให้ “กรอุมารส” หรือการสร้างความรู้สึกโศกเศร้า เห็นใจตัวละคร โดยเฉพาะใน นินจาคาถาฯ และวันพีซ ซึ่งแสดงผ่านการสร้างกลุ่มตัวละครที่ดูเลวร้าย ให้กลายเป็นตัวละครที่มีที่มาที่ไปของการกระทำจนกลายเป็นตัวละครที่ผู้อ่านหลงรักไม่แพ้ตัวละครฝ่ายดี

## บทสรุปความโดดเด่น และแตกต่างของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง

จากองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่อง ลายเส้นการ์ตูน การออกแบบคาแร็คเตอร์ รวมทั้งสุนทรียรสที่ได้รับจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่กล่าวมาทั้งหมดจึงทำให้เห็นจุดเด่นของแต่ละเรื่องที่ใช้กลวิธีแตกต่างกันเพื่อสร้างความแปลกแยกไปจากความคุ้นชินของผู้อ่านตามแนวคิดรูปลักษณ์นิยม (formalism) ดังนี้

### 1. ดราก้อนบอล

#### 1.1 ความเรียบง่ายเหนือกาลเวลา

เมื่อนึกถึงความสนุกของดราก้อนบอลคงต้องนึกถึง “ความเรียบง่าย” ที่ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงเรื่องราวได้ง่าย โดยความง่ายนั้นส่งผ่านทางการใช้ลายเส้นแบบกราฟิก (ที่ทำให้ผู้อ่านเห็นรูปทรงชัดเจนเช่นทรงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) ผู้เขียนอย่างโทริยาม่า อากิระใช้ทรงกลมค่อนข้างมาก ทำให้ลายเส้นเป็นไปในทิศทางเดียวกับเนื้อเรื่องที่ไม่ได้พูดถึงเรื่องอื่นใดนอกจาก “การต่อสู้” การเพิ่มพลังของพระเอกเพื่อเอาชนะผู้ร้ายและปกป้องโลก ซึ่งลายเส้นที่ดูเรียบง่ายนี้เองที่ทำให้ดราก้อนบอลฉีกตัวเองออกมาจากการ์ตูนต่อสู้ยุคเดียวกันที่ลายเส้นซับซ้อน เห็นกล้ำเป็นมัดๆ ดังนั้นความโดดเด่นของดราก้อนบอลเรื่องความเรียบง่ายนี้เองที่ทำให้เข้าไปนั่งอยู่ในใจทุกเพศ ทุกวัย และก็ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้อยู่เหนือกาลเวลาเหมือนประโยคที่ว่า “simply is the best”

#### 1.2 แค่นั้นหน้าก็หลงรัก (ตัวละคร)

การออกแบบคาแร็คเตอร์ในด้านรูปลักษณ์ภายนอกของดราก้อนบอลนั้นเรียกได้ว่า “เปิดประตูแห่งโลกจินตนาการ” แทบทุกตัวละคร เพราะทั้งหลากหลาย และแปลกใหม่ สามารถทำให้ผู้อ่านหลงรักได้ผ่านการออกแบบภายนอกได้โดยไม่ต้องพึ่งการออกแบบนิสัยใจคอภายใน (ความโดดเด่นของการออกแบบรูปร่างหน้าตาตัวละครทำให้ผู้เขียนผันตัวไปเป็นนักออกแบบคาแร็คเตอร์เกมโดยเฉพาะ) เช่นพระเอกอย่างโกคู ที่มีทรงผมชี้แหลมเป็นเอกลักษณ์ (ในขณะที่พระเอกยุคเดียวกันมักหน้าตาแบบปลอดภัยไว้ก่อนไม่ดูแปลก-หลุดโลกเช่นนี้) นอกจากนี้ยังมักนำหลักการสร้างความขัดแย้งระหว่างรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยใจคอภายในตัวละครมาใช้ เช่นตัวละครผู้เฒ่าเต่า (ภายนอกประหลาดมีกระดองเต่า ลามกแต่เป็นยอดเซียนด้านต่อสู้) หรือตัวร้ายอย่างจอมมารบู (อ้วนกลมน่ารักแต่เป็นจอมมารฝีมือร้ายกาจ) ซึ่งจุดเด่นของการออกแบบคาแร็คเตอร์ทั้งหมดนี้เองที่ช่วยดึงดูดให้ผู้อ่านยังคงเฝ้ารอคอยตัวละครร้ายหน้าใหม่ๆ ในดราก้อนบอล แม้ว่าโครงเรื่องจะเริ่มตัน และไม่สมเหตุสมผลในระยะหลังอันเนื่องจากการขยายเรื่องออกไปเพื่อสนองกลุ่มผู้อ่าน

#### 1.3 แบบแผนใหม่ของเรื่องแนวต่อสู้

โทริยาม่า อากิระได้สร้างแบบแผนใหม่ของแนวเรื่องแบบต่อสู้ที่ในยุคก่อนหน้านั้นตัวละครต่อสู้กันด้วยอาวุธ ด้วยฝีมือที่จำกัด แต่ในดราม่าก่อนบอลตัวละครสามารถเพิ่มพลัง แปลงร่างได้อย่างแทบไร้ขีดจำกัด นอกจากนี้ยังสร้างแบบแผนการสู้แบบตัวต่อตัว รวมทั้งสร้างการต่อสู้ที่ไม่รุนแรงเกินไปเพราะตัวละครสามารถตายแล้วฟื้นใหม่ได้เสมอ ดังนั้นถึงแม้การต่อสู้แบบอากิระจะทำให้เรื่องดูไม่สมจริงนัก แต่วิธีการเพิ่มพลัง ตัวช่วยแบบต่างๆ ในดราม่าก่อนบอลทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึงผลลัพธ์ของการต่อสู้ที่ตามมา (แม้ทำที่สุดจะรู้ว่าพระเอกก็ต้องชนะอยู่วันยังค่ำก็ตาม)

## 2. วันพีซ

สิ่งที่ทำให้วันพีซเป็นการตูนที่ครองใจผู้อ่านทั้งในญี่ปุ่น ในบ้านเราและเกือบทั่วโลกมีหลายประการซึ่งอาจสรุปเฉพาะที่โดดเด่นอย่างมากได้ดังนี้

### 2.1 ทั้งตลกทั้งเศร้าในเรื่องเดียว

วันพีซสร้างแนวเรื่องที่ผสมผสานจนเรียกได้ว่า “ครบรส” เพราะนอกจากแนวเรื่องหลักที่เป็นโลกแฟนตาซีซึ่งเหมาะกับการนำเสนอผ่านสื่อการ์ตูนแล้วยังว่าด้วยการผจญภัยพาคนอ่านหลุดจากความจำเจในโลกแห่งความจริง ที่สำคัญคือวันพีซให้ทั้งเสียงหัวเราะ ( হাসยรส) และขณะเดียวกันก็ไม่ลืมที่จะเรียกน้ำตา (กรุนารส) จากผู้อ่านได้ในคราวเดียวกัน (ในขณะที่ดราม่าก่อนบอลอาจให้เสียงหัวเราะได้แต่ไม่อาจเรียกอารมณ์รามาเคล้าน้ำตาได้ ส่วนนินจาคาถาฯ อาจเรียกน้ำตาได้เพียงด้านเดียว) ซึ่งแน่นอนว่าเรื่องตลกเป็นสิ่งที่เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านไทยได้ดี (ความตลกในวันพีซนั้นเป็นสากลเพราะเกิดจากการวาดสัดส่วนเพิ่ม-ขยายเกินจริง เช่นการอ้าปากกว้าง) ขณะเดียวกันการเรียกน้ำตาจากรื่องราวได้นั้นก็ยิ่งทำให้วันพีซอยู่ในใจผู้อ่านได้อย่างยาวนาน

### 2.2 ตัวละครกลุ่มแสนแตกต่างแต่มีเอกภาพ

วันพีซสร้างตัวละครกลุ่มที่ทั้งแตกต่างแต่มีจุดร่วมกันบางอย่างที่ทำให้ตัวละครกลุ่มเหล่านี้เชื่อมโยงถึงกันจนไม่หลุดจากโทนเรื่อง ซึ่งความแตกต่างเกิดจากทั้งรูปลักษณ์ภายนอกและนิสัยภายใน โดยแม้ตัวละครฝั่งพระเอกที่เป็นผู้ชายจะค่อนข้างหล่อ ตัวละครหญิงค่อนข้างสวย แต่ก็มีตัวละครแปลกแยกรวมกลุ่มอยู่ด้วยอย่างจอมโกหก ครึ่งคนครึ่งกวาง ไชบอร์ก หรือโครงกระตุก คินซีพ และในความต่างต่างนั้นก็ยังมีจุดร่วมกันทั้งอดีตและอนาคต (เป้าหมายของตัวละคร) นั่นคืออดีตที่เจ็บปวด สูญเสีย ความเป็นคนชายขอบของสังคม ซึ่งก็เป็นแรงผลักดันที่มากพอจะทำให้ “เชื่อ” ในความมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมายในอนาคตของตัวละครที่ต้องออกเดินทางเพื่อค้นหาบางสิ่งที่แตกต่างกัน (เช่นการสูญเสียครอบครัวและคนในหมู่บ้านของโรบินโดยไม่มีกรกล่าวขวัญถึงบนหน้าประวัติศาสตร์ทำให้เธอตั้งใจจะออกเดินทางค้นหาความจริงและกอบกู้ประวัติศาสตร์ที่สูญหายไป) การสร้างตัวละครกลุ่มในวันพีซยังโดดเด่นกว่าทุกเรื่องเพราะสามารถทำให้

ตัวละครกลุ่มตัวเอกได้รับบทสำคัญเท่าๆ กัน และกระจายการปรากฏตัวได้อย่างทั่วถึง เพราะตัวละครกลุ่มหลักๆ ถูกกำหนดบทบาทด้วยหน้าที่บนเรือโจรสลัด (เช่น หมอ กู๊ก ต้นหน ฯลฯ) ซึ่งทำให้แม้ตัวละครจะมีจำนวนมากแต่เมื่ออยู่บนเรือเดียวกัน ผู้ด้วยกันจึงทำให้ทุกตัวละครไม่ถูกทิ้งช่วงด้วยการตัดไปเล่าเรื่องตัวละครอื่น ณ ฉากเหตุการณ์อื่น นอกจากนี้การกระจายความสำคัญของตัวละครยังใช้วิธีแตกต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ที่ในฉากต่อสู้มักใช้ “กรอบใหญ่” เพื่อแสดงความสำคัญ ความอลังการ แต่วันพีซกลับขอย่อยกรอบหรือช่องในฉากต่อสู้เพื่อให้เห็นปฏิกริยากลุ่มโจรสลัดหมวกฟางเป็นรายคน ซึ่งก็ทำให้ช่วยต่อยุ่ค่าเรดเดอริให้แก่ตัวละครและสร้างการจดจำตัวละครให้เกิดแก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

ขณะที่การออกแบบตัวละครร้าย และตัวประกอบ ก็แตกต่างหลากหลาย มีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพราะโลกโจรสลัดมีหลากหลายเผ่าพันธุ์ (เช่น เทพ ปีศาจ เงือก) เป็นตัวละครที่ไม่ถูกจำแนกด้วยความดี-ชั่ว หรือตัวละครที่มีด้านมืด-สว่าง หรือขาว-ดำเหมือนในนิยายคาถา

### 2.3 ข้อมูลสั้นเหลือสร้างโครงเรื่องแข็งแรง

การสร้างโลกจินตนาการทั้งฉาก รายละเอียดประกอบฉาก หรือตัวละครประกอบเพื่อเกิด One Piece World นั้นครบถ้วนด้วยข้อมูล มีความแม่นยำในข้อมูล และแสดงออกผ่านการวางโครงเรื่องระยะยาวที่ผู้เขียนตั้งใจจะเขียนวันพีซออกมาถึง 100 เล่ม ดังนั้นจึงมีการวาง “เงื่อนปม” ที่ซุกซ่อนอยู่ในเรื่องจำนวนมาก ทั้งปมหลัก (สมบัติ “วันพีซ” ของเจ้าโจรสลัดคืออะไรกันแน่) ปมรอง (การตามหาสมาชิกของกลุ่มพระเอก/การช่วยเหลือผู้คนตามเกาะต่างๆ/ประวัติศาสตร์ที่หายไปโดยฝีมือของรัฐบาลโลกคืออะไร ฯลฯ) ซึ่งรายละเอียดต่างๆ เหล่านี้ล้วนคอยหลอกล่อผู้อ่านได้อย่างชะงัดตั้งแต่ต้นเรื่อง กลางเรื่องไปจนถึงปลายทางของเรื่อง

### 2.4 พลังใจสำคัญกว่าของวิเศษ

ในขณะที่การ์ตูนแนวต่อสู้โดยส่วนใหญ่ ตัวเอกมักใช้พลังฝีมือทางร่างกายเอาชนะคู่ต่อสู้ไม่ว่าจะมาจากความสามารถส่วนตัว หรือผู้ช่วยเหลือจำพวกของวิเศษ พลังวิเศษ แต่ลูฟี่ พระเอกในวันพีซที่แม้จะมีพลังจากผลไม้ปีศาจที่ช่วยให้ร่างกายเป็นมนุษย์ยางยืด แต่เขาก็กลับเลือกใช้ “ลูกฮีด” หรือพลังใจเป็นแรงขับเคลื่อนการคลี่คลายอุปสรรค หรือเอาชนะคู่ต่อสู้ในยามคับขันเพราะแรงใจที่แข็งแกร่งนั้นช่วยเพิ่มพลังจากที่เคยเป็นรองให้กลายเป็นต่อและเอาชนะคู่ต่อสู้ลงได้แทบทุกครั้งไป ซึ่งวิธีการคลี่คลาย เอาชนะอุปสรรคด้วยพลังใจ หรือความมุมานะจากข้างในตัวเองโดยไม่ต้องพึ่งของวิเศษให้พร่ำเพรื่อเช่นนี้ก็ทำให้ลูฟี่เป็นพระเอกที่ดูเป็นมนุษย์มากขึ้นและยังเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับผู้อ่านได้คิดถึงคำว่า “ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน” (ไม่ใช่ของวิเศษเป็นที่พึ่งแห่งตนเหมือนในการ์ตูนต่อสู้เรื่องอื่นๆ)

## 2.5 แก่นความคิดลึกซึ้ง

ความเหนือชั้นและลึกซึ้งของวันพีซยังเกิดจากการก้าวข้ามการให้แก่นความคิดเพียง “มิตรภาพ” และการร่วมแรงร่วมใจกันที่พบบ่อยในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เจาะกลุ่มผู้อ่านเป็นเด็กไปจนถึงวัยรุ่น เพราะวันพีซให้แก่นแก่นที่วิพากษ์สังคม การเมืองอย่างตรงไปตรงมา ทั้งการปกครองของรัฐบาลโลกที่ใช้อำนาจในทางที่ผิด หรือความเหลื่อมล้ำทางสังคมของแต่ละเผ่าพันธุ์ในโลกโจรสลัด

## 3. นิินจาคาถา

### 3.1 เปิดโลกใหม่ของ “นินจา”

เรื่องราวที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ “นินจา” ที่คนทั้งโลกต่างคุ้นชินและทิ้งในความ “ลึกลับ” อันเป็นเอกลักษณ์ของชาวญี่ปุ่นคือจุดเด่นที่สุดของนินจาคาถา ซึ่งดึงดูดผู้อ่านที่ไม่ใช่แค่คนญี่ปุ่นแต่เข้าถึงในระดับสากลโดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านชาวตะวันตก และที่น่าสนใจกว่านั้นคือเรื่องราวของนินจาในการ์ตูนเรื่องนี้ไม่ใช่ นินจาที่ใช้ชีวิตแฝงตัวอยู่กับคนปกติ แต่ว่าด้วยโลกทั้งใบของนินจาที่เต็มไปด้วยการต่อสู้แย่งชิงอำนาจกันของนินจาต่างตระกูลต่างหมู่บ้านที่ทำให้เรื่องราวเข้มข้นไม่แพ้ยายจิน ดังนั้นผู้อ่านจึงได้เห็นแง่มุมที่แปลกใหม่ของนินจาที่ไม่ต้องอำพรางตัวแต่กลับเปิดเผยตัวต่อสู้กันแบบจะแจ้ง ภาพการต่อสู้ของนินจาคาถา จึงให้ความตื่นเต้นมากกว่าแค่การใช้ดาวกระจาย หรือการใช้ก้านบัวหายใจพรางตัวได้น้ำแบบเดิมๆ เพราะมีทั้งการร้ายคาถาประจำตระกูลที่แตกต่างกัน การปลุกวิญญาณยอดนินจาในอดีตมาสู้กัน การรีดจักระ (หรือพลังงานในร่างกาย) มาปะทะกัน หรือกระทั่งการอัญเชิญสัตว์/เทพวิเศษขนาดยักษ์มาช่วยสู้แทน ดังนั้นนินจาคาถา จึงช่วยเปิดโลกอันลึกลับของนินจาได้ชนิดที่คนอ่านคาดไม่ถึง ซึ่งก็ทำให้ฉากการต่อสู้ในการ์ตูนเรื่องนี้มีความหลากหลาย อลังการ และยากจะคาดเดาผลลัพท์อย่างมาก

### 3.2 ตัวละครทั้งร่วมสมัยและเป็นสากล

ตัวละครพระเอกอย่างนารูโตะเป็นภาพแทนของเด็กวัยรุ่นยุคใหม่ได้ดีเพราะมีความเป็น “ขบถ” ในตัวเองผ่านการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกอย่างชัดเจน ด้วยสีผมที่ไม่ใช่สีดำตามแบบพระเอกการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่แต่เป็น “สีส้มทอง” ที่ให้ความรู้สึกเป็นสากลจนทำให้การ์ตูนเรื่องนี้เป็นที่นิยมในกลุ่มนักอ่านฝั่งตะวันตก แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมีความเป็นญี่ปุ่นรุ่นเก่าอยู่ในตัวผ่านการออกแบบ “จิ้งจอกเก้าหาง” ซึ่งเป็นปีศาจในตำนานของญี่ปุ่นสิงสถิตอยู่ในร่างนารูโตะด้วย การออกแบบตัวละครเอกอย่างนารูโตะในนินจาคาถา จึงมีความร่วมสมัยและเป็นสากลจนเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านได้ทั้งในและนอกประเทศ

### 3.3 สร้างตัวร้ายให้แข็งแกร่ง

การสร้าง “ตัวละครร้าย” ในจินตนาการที่โดดเด่นมากเป็นพิเศษ เพราะนอกจากจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนชัดเจนในนาม “แสงอุษา” แล้ว ตัวละครแทบทุกตัวขององค์ร้ายหมายยึดครองโลกจินตนาการที่นี่ยังสร้าง “ภูมิหลัง” ให้ตัวละครมีจุดร่วมกันผ่าน “ความสูญเสีย” (เหมือนเช่นตัวละครเอกในวันพีช) ตัวละครร้ายของจินตนาการ จึงมีมิติลึกซึ้งอย่างมาก (มากกว่าตัวละครฝั่งพระเอกหลายๆ ตัวที่น่าสนใจแค่เพียงความสามารถทางจินตนาการแต่ไม่มีปมอดีตที่น่าเห็นใจ) จนทำให้ผู้อ่านหลงรักตัวละครฝ่ายร้ายมากกว่าตัวละครฝ่ายดีอย่างพระเอกด้วยซ้ำไป

#### 4. เดธโน้ต

##### 4.1 เผยปมสำคัญตั้งแต่เปิดเรื่อง

การวางโครงเรื่องของเดธโน้ตแปลกแยกไปจากเรื่องเล่าแนวลึกลับ สืบสวนส่วนใหญ่ที่มักเปิดด้วยการฆาตกรรม หรือคดีที่สร้างตัวคนร้ายขึ้นมาแล้วซ่อน “ปม” หรือสถานะความลึกลับของคนร้ายไว้ก่อน แล้วค่อยๆ เผยร่องรอยของคนร้ายหรือฆาตกรนั้นทีละนิดๆ เพื่อนำไปสู่บทสรุปสุดท้ายคือการเฉลยตัวคนร้าย เพราะเดธโน้ตกลับ “แบไต๋” ให้ผู้อ่านรู้ตัวคนร้าย หรือเฉลยตัวปมปัญหานี้ตั้งแต่เปิดเรื่อง แล้วใช้วิธีสร้างรายละเอียดของการวางแผนตามล่าผู้ร้ายและการวางแผนซ่อนตัวตนของผู้ร้ายโต้ตอบซึ่งกันและกันให้เข้มข้นเพื่อดึงผู้อ่านไปถึงปลายทางแทน การวางโครงเรื่องที่คลี่คลายปมอุปสรรคหลักของเรื่องตั้งแต่ต้นแต่กลับดึงกลุ่มผู้อ่านได้ชนิดที่ได้รับความนิยมจนสร้างเป็นภาพยนตร์ยอดเยี่ยมเรื่องหนึ่งของญี่ปุ่นเช่นนี้จึงแสดงถึงความเหนือชั้นของนักเขียนบทที่บ่งบอกว่า “เรื่องที่สนุกและน่าติดตามไม่จำเป็นต้องสร้าง “ปมขัดแย้ง” ให้ดูลึกลับไว้ก่อนเสมอไป”

##### 4.2 คาแร็คเตอร์กลับหัว : ผู้ร้าย หรือพระเอก

การออกแบบคาแร็คเตอร์ตัวละครในเดธโน้ตฉีกไปจากขนบของคำว่า “พระเอก” “ผู้ร้าย” และ “นางเอก” อย่างเด่นชัด เพราะตัวละครผู้ร้ายอย่าง “ไลท์” กลับรูปร่างหน้าตาหล่อเหลาแบบพิมพ์นิยมของพระเอกที่ผู้อ่านส่วนใหญ่คุ้นชิน ขณะที่ตัวละครพระเอกอย่าง “แอล” ก็ถูกออกแบบให้ดู “แปลก” มากกว่าจะดูหล่อเหลาผ่านทางหน้าตา และอิริยาบถเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละคร อย่างการเขียนขอบตาดำ (ที่ทำให้ดูเป็นผู้ร้ายมากกว่าพระเอก) การยื่นหลังค่อม การนั่งยองๆ หรือการใช้ไม้เท้าและนิ้วชี้จับหูแก้วกาแฟ ซึ่งก็ทำให้แอลดูแตกต่างจากแนวทางการออกแบบของ “พระเอก” ที่มัก “ปลอดภัยไว้ก่อน” (ด้วยการสร้างให้มีรูปร่างหน้าตาใกล้เคียงพิมพ์นิยมของคำว่าหล่อในสังคมปัจจุบัน) ขณะที่ตัวละครหญิงที่รับบทเด่นจนอาจเรียกได้ว่านางเอกอย่าง มิสะ ก็ไม่ได้ให้ภาพนางเอกแบบพิมพ์นิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่มักสร้างนางเอกให้ผมดำยาว เรียบร้อยแต่กล้าหาญ เพราะเธอลับดูเหมือนสาวพังค์ (punk) แถมยังชื่นชอบการแต่งตัว



แบบคอสเพลย์ (การแต่งตัวเลียนแบบเกมหรือการ์ตูน) ซึ่งการออกแบบตัวละครที่กลับหัวทั้งพระเอก-ผู้ร้ายเช่นนี้ช่วยสร้างความแตกต่างให้บทบาท “พระเอก” ที่ไม่จำเป็นต้องหล่อแบบพิมพ์นิยมเสมอไป ซึ่งก็สะท้อนอัตลักษณ์ของวัยรุ่นยุคใหม่ที่ต่างต้องการตัวตนที่ไม่ซ้ำแบบใคร เช่นเดียวกับตัวละครหญิงอย่างมิสะที่น่าจะเป็นตัวละครหญิงที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นญี่ปุ่นจำนวนไม่น้อยที่นิยมแต่งตัวแบบคอสเพลย์

## 5. ทเวนต์ซ์

### 5.1 เล่าเรื่องไม่เหมือนการ์ตูนแต่เหมือนละครชุดอเมริกัน

ความแปลก แตกต่างที่ทำให้ทเวนต์ซ์ ถูกกล่าวขวัญถึงคือการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามแบบแผนของการ์ตูนส่วนใหญ่แต่เล่าไปตามขนบแบบละครชุดอเมริกันส่วนใหญ่ที่มักสร้างปมปัญหาลึกลับซ่อนไว้จำนวนมาก และขณะที่ปูเรื่องปมลึกลับเหล่านี้จะดำเนินไปสู่จุดวิกฤติ (climax) ที่ควรคลี่คลายเหตุการณ์ให้ชัดเจน กลับมีการตัดจุดวิกฤติและจุดคลี่คลายเรื่องทิ้งไปเพื่อเล่าเรื่องราวของตัวละครอื่น หรือสร้างปมลึกลับอื่นขึ้นมาใหม่แทน จนทำให้ทเวนต์ซ์ สร้าง “ความคาใจ” แก่ผู้อ่านที่ต้องการเห็นการคลี่คลายปมปัญหาแบบทันทีทันใด ซึ่งแม้จะทำให้เรื่องราวโดยรวมดูเหมือน “ไม่มีจุดสูงสุดทางอารมณ์” เกิดขึ้น แต่นี่ก็เป็นวิธีดึงดูดผู้อ่านให้เกิดการติดตามเรื่องในระยะยาวอย่างได้ผล เพราะผู้อ่านย่อมเฝ้ารอการ “เฉลย” จุดวิกฤติที่ไม่รู้ว่าจะมาคลี่คลายเอาภายหลังในช่วงเวลาใดกันแน่

### 5.2 ตัวละครแสนสมจริง

แม้ตัวละครในทเวนต์ซ์ จะมีเพียง “มนุษย์” เพราะไม่ใช่เรื่องราวแฟนตาซีที่เอื้อต่อการออกแบบตัวละครได้หลากเผ่าพันธุ์ แต่การออกแบบคนในการ์ตูนเรื่องนี้ที่เน้นสร้างคาแร็คเตอร์แบบสมจริงกลับสร้างความแตกต่างหลากหลายได้อย่างน่าจดจำ โดยส่งผ่านทางรูปร่างหน้าตา กลุ่มขบวนการกู้โลก (ฮีโร่ฝั่งตัวเอก) ที่มีทั้งชายหนุ่มธรรมดา มาเพียกลางคนหัวล้าน หรือชายร่างเล็กใส่แว่นหนาเตอะ ขณะเดียวกันตัวละครทุกคนก็ยังมีจุดร่วมกันตรง “ความอ่อนแอ” ภายในจิตใจแม้กระทั่งตัวเอกที่เป็นหัวหน้าขบวนการกู้โลกก็เพราะจำใจรับผิดชอบกับสิ่งที่ทำผิดพลาดไปในวัยเด็ก นอกจากนี้นิสัยความอ่อนแอของตัวละครยังปรากฏผ่านทางรูปลักษณ์ภายนอก ทั้งแวตาคา การวาดหางคิ้ว-หางตาให้เฉียงขึ้น-ลง หรือใบหน้าที่มีริ้วรอยสมวัยผู้ใหญ่ จนทำให้ตัวการ์ตูนในเรื่องนี้ดูราวกับเป็นมนุษย์จริงที่พบเห็นกันอยู่ในสังคมปัจจุบัน จนผู้อ่านโดยเฉพาะวัยทำงานซึมซับความรู้สึก ความคิดของตัวละครเหล่านี้ได้อย่างง่ายดาย แต่ขณะเดียวกันการออกแบบคาแร็คเตอร์ที่เน้นความ “สมจริง” เช่นนี้ก็อาจเข้าไม่ถึงผู้อ่านกลุ่มเด็กได้เช่นกัน

### 5.3 พระเอกแบบต่อต้านความเป็นพระเอก (Anti-Hero)

พระเอกอย่าง “เคนจิ” อาจเรียกว่าเป็นพระเอกแบบ Anti-Hero ในแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่เราคุ้นเคยกัน เพราะไม่ใช่พระเอกที่ค่อยๆ เรียนรู้เพื่อพัฒนาฝีมือความเก่งกาจของตัวเอง ไม่ได้มีพลังแฝง-ของวิเศษใดใดในตัว แถมยังล้มลุกไม่กล้าเป็นผู้นำยอมรับสิ่งที่เคยทำผิดไว้ในวัยเด็ก (ท้ายที่สุดก็ยอมทำด้วยสำนึก) สิ่งที่เคนจิมีก็เพียงความเป็นนักจิตวิทยาที่เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น ความเป็นศิลปินที่ส่งผ่านเพลงที่เขาร้องเพื่อกระตุ้นให้คนฟังหยุดคิดและมีพลังเริ่มต้นวันใหม่ ซึ่งเพียงแค่นี้เท่านั้นที่ช่วยให้เขาค่อยคลายอุปสรรคสำคัญลงได้ ตัวละครพระเอกแบบเคนจิจึงเข้าไปนั่งในใจผู้อ่านวัยผู้ใหญ่ได้ดีแต่ขณะเดียวกันก็ไม่ใช่พระเอกสุดเท่ในสายตากลุ่มเด็กเช่นกัน

#### 5.4 ฉากเหตุการณ์สมจริงสร้างอารมณ์หววนรำลึกอดีต

ภาพรวมของเรื่องที่ทำให้บรรยากาศเหมือนจริงในทเวนตี้ นอกจากจะเกิดจากการสร้างคาแร็คเตอร์และลายเส้นที่เน้นความสมจริงแล้วยังเกิดจากการใส่ใจรายละเอียดข้อมูล การสร้างฉาก เหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับความทรงจำของผู้อ่าน โดยมีการนำเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์(เช่นการจัดงานเอ็กซ์โปที่ญี่ปุ่น) เข้ามามีส่วนร่วมกับการกระทำของตัวละคร ซึ่งก็คือเป็นกลวิธีการสร้างอารมณ์ สร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง และยังช่วยกระตุ้นความรู้สึกหววนรำลึกอดีต (nostalgia) ในแบบที่ยากจะหาในการ์ตูนเรื่องอื่น เพราะภาพเหตุการณ์เก่าๆ ที่ติดอยู่ในความทรงจำของผู้คนนั้นย่อมมีคุณค่าโดยเฉพาะคุณค่าทางจิตใจแก่กลุ่มผู้อ่านวัยผู้ใหญ่ (ที่ชอบพูดเรื่องเก่าๆ เพื่อความสุขใจเล็กๆ น้อยๆ อยู่เสมอ)

#### 5.5 มุมมองการเล่าเรื่องแปลกใหม่

ในขณะที่การ์ตูนส่วนใหญ่เน้นมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้รู้รอบด้าน (สัตบุรุษ) หรือบุคคลที่ 1 ทเวนตี้ กลับเน้นการเล่าเรื่องด้วยมุมมองที่พบได้ค่อนข้างน้อยนั่นคือการเล่าผ่านมุมมองของ “บุคคลที่ 3” หรือตัวประกอบของเรื่องที่ช่วยกล่าวความเป็นไปของตัวละครเอก รวมทั้งยังถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อตัวละครเอกได้เป็นอย่างดี ซึ่งการเล่าด้วยมุมมองเช่นนี้ไม่ได้สร้างขึ้นเพียงเพื่อต้องการให้เกิดความแปลกและแตกต่างไปจากการ์ตูนส่วนใหญ่เท่านั้น แต่ยังช่วยขับเสริมตัวละครเอกให้มีความเป็น “ฮีโร่” มากขึ้นทวีคูณ เพราะผู้อ่านมี “แนวร่วม” ในการรับรู้ความรู้สึกชื่นชม ความรู้สึกเชื่อมั่นของผู้คนมากมายหน้าหลายตา (ตัวประกอบ) ที่มีต่อพระเอกนั่นเอง

#### 5.6 ธรรมชาติของชชะอธรรม และพลังแห่งศิลปะ

แก่นความคิดที่ผู้เขียนถ่ายทอดลงทเวนตี้ อาจเรียกได้ว่าไปไกลกว่าการ์ตูนอีกหลายๆ เรื่อง ทั้งการให้แง่คิดเรื่องการต่อสู้ในประเด็น “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” เพราะการ์ตูนเรื่องนี้กลับบอกตรงกันข้ามว่า “ธรรมะไม่จำเป็นต้องเอาชนะอธรรม” ก็คลี่คลายตัวปัญหาลงได้ ด้วยสันติวิธี

(เคนจี้ใช้ความกล้าหาญก้มหัวขอโทษยอมรับความผิดที่ก่อไว้กับ “เพื่อน” และใช้คำพูดจากใจ กระตุ้นให้ฝ่ายตรงกันข้ามรู้สึกสำนึกผิด) อีกทั้งการ์ตูนเรื่องนี้ยังพูดถึง “พลังแห่งศิลปะ” ทั้งดนตรี หรือกระทั่งสื่อ “การ์ตูน” ว่ามีคุณค่าเพราะสามารถเยียวยาจิตใจผู้คน และช่วยเรียกพลังใจให้ กลับคืนมาได้ ซึ่งยากจะหาแก่นความคิดเช่นเดียวกันนี้ในสื่อที่เรียกว่า “การ์ตูน”

## 6. ยอดนักสืบจิ๋ว

### 6.1 ภาพแปลกใหม่ของพระเอกตัวจิ๋วในแนวเรื่องสืบสวนแบบเดิมๆ

จุดเด่นที่สุดของการ์ตูนเรื่องนี้คือการสร้างตัวละครให้เป็น “ยอดนักสืบจิ๋ว” ตามชื่อเรื่อง เพราะแม้เราอาจเคยเห็นเรื่องสืบสวนที่มีตัวละครเป็นเด็กมาบ้างแต่ก็เป็นการไขคดีที่ไม่ลึกซึ้ง ซับซ้อนมากนัก แต่เจ้าหนูโคนันในเรื่องนี้แม้ร่างกายเป็นเด็กประถมแต่สามารถไขคดีของผู้ใหญ่ หรือตำรวจชั้นเซียนได้อย่างน่าเชื่อถือ เพราะผู้เขียนเติมเหตุผลลงไปว่าเพราะแท้จริงแล้วโคนันคือ ซินอิจิ ยอดนักสืบมัธยมปลายอันโด่งดังที่โชคร้ายถูกชายชุดดำจับกรอกยาประหลาดจนร่างหดเล็กลงเป็นเด็กประถมนั่นเอง ดังนั้นเรื่องราวของตัวละครเอกที่เป็นนักสืบเด็กแต่กลับนำเสนอการไขคดีความแบบผู้ใหญ่จึงเป็นโครงเรื่องที่แปลกใหม่ นำมาซึ่งพระเอกที่เป็นเด็ก ยังน่ารัก น่าเอาใจช่วย มากกว่าพระเอกที่เป็นผู้ใหญ่ด้วยซ้ำไป

### 6.2 ตัวละครกลุ่มต่างวัยสร้างสีสันให้เรื่องราว

เมื่อพระเอกอย่างโคนันเป็นทั้งเด็กประถม และทั้งวัยรุ่นหนุ่มหล่อจึงเอื้อให้เกิดตัวละคร กลุ่มใหญ่ที่แตกต่างหลากหลายวัย ทั้งกลุ่มนักสืบเด็กอย่างขบวนการนักสืบเยาวชน (มีสมาชิก แรกเริ่ม 4 คน) และกลุ่มนักสืบวัยรุ่น (เพื่อนรักและคู่แข่งอย่างเฮย์จิและจอมโจรคิด) ซึ่งนอกจาก จะเป็นการออกแบบตัวละครที่ชาญฉลาดเหมือนยิงปืนนัดเดียวได้นกสองตัว (เพราะตัวเอกสองวัย แต่อยู่ในร่างเดียวกันจึงเข้าถึงคนอ่านได้ทั้งเด็กเล็กและวัยรุ่น) ยังทำให้เกิดเรื่องราวการไขคดีที่ หลากหลายตามไปด้วยคือทั้งคดีจริงจังที่มีภาพเลือด การตายเกิดขึ้น และคดีที่ไม่จริงจัง (ไม่ ร้ายแรงนัก) อย่างการตามหาคนหาย ของหาย ซึ่งก็ทำให้เรื่องราวมีหลายรส และเต็มไปด้วยสีสัน ที่เกิดจากความหลากหลายของตัวละคร

### 6.3 เรื่องราวผสมผสานความสมจริง-เหนือจริงอย่างลงตัว

“สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์” คือผู้ช่วยเหลือพระเอกที่ทำให้เรื่องราวดูทั้งสมจริง และเหนือจริงได้อย่างลงตัว เพราะในเรื่องมีทั้งการใช้เครื่องแปลงเสียง การใช้ปืนยิงยาสลบเพื่อ ช่วยให้โคนันใช้ร่างกายของผู้ใหญ่ในการคลี่คลายคดี อีกทั้งยังมีการนำเหตุผลทางวิทยาศาสตร์มา ช่วยอธิบายเรื่อง “ร่างและวัยที่หดเล็กลง” ของพระเอก (แทนที่จะเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติประเภท วิญญาณคนอื่นมาสลับร่างกัน) การนำวิทยาศาสตร์ให้กลายเป็นผู้ช่วยเหลือสำคัญของพระเอก

จึงทำให้เรื่องราวที่ดูเหนือจริงข้างต้นดูน่าเชื่อถือไปพร้อมๆ กับทำให้ผู้อ่านรู้สึกว้าพระเอกไม่ได้เก่ง เพราะมันสมองเพียงอย่างเดียวแต่ยังต้องพึ่งตัวช่วยสมกับเป็นเด็กชายวัยประถม ซึ่งก็ทำให้ภาพรวมของโทนเรื่องไม่หนักหรือเข้าใจยากในแบบเรื่องสืบสวนส่วนใหญ่จึงทำให้ยอดนักสืบจิ๋วเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านเด็กได้ดี

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยกลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในบ้านเราทั้ง 6 เรื่องทำให้เห็นจุดที่ใช้ดึงดูดผู้อ่าน ทั้งจุดร่วม จุดแตกต่าง ซึ่งเป็นแนวทางให้กับนักเขียนเรื่องและนักวาดภาพการ์ตูน รวมทั้งนักเขียนบทผ่านสื่ออื่นๆ ในแวดวงนิเทศศาสตร์ที่ล้วนเป็น “นักเล่าเรื่อง” ซึ่งมีประเด็นที่น่าหยิบยกมาอภิปรายดังนี้

### เล่าเรื่องอย่างไรให้น่าดึงดูด

#### 1. แนวเรื่อง (genre): ยิ่งหลายแนวยิ่งประกันการเข้าถึงผู้อ่านในวงกว้าง

อาจเรียกได้ว่า “หมดสมัย” ไปแล้วสำหรับเรื่องราวที่ยึดติดอยู่เพียงแนวเดียวโดดๆ เพราะการ์ตูนทั้งหมดที่เลือกมาศึกษาล้วนมีแนวที่เด่นชัดมากกว่า 2 แนวเรื่อง โดยแนวเรื่องที่ได้รับการยอมรับสูงสุดยังคงเป็นแนวต่อสู้หรือแอ็คชั่น แต่น่าสังเกตว่าลักษณะการต่อสู้นั้นหลากหลายมากกว่าแค่การสู้ด้วยพลังฝีมือทางกาย (เหมือนเช่นดราagoonบอลที่เป็นเรื่องต่อสู้แบบแฟนตาซียุคแรกๆ) เพราะมีการต่อสู้รูปแบบอื่นอย่างการสู้ด้วยมันสมอง (ในเดธโน้ต) หรือสู้ด้วยหลักจิตวิทยา (ในทเวนต์) มากขึ้น ซึ่งก็กลายเป็นทางเลือกใหม่ให้กับกลุ่มผู้อ่านที่ต้องการหลีกเลี่ยงจากแนวเรื่องต่อสู้แบบเดิมที่เน้นสาดพลังใส่กันท่าเดียว ส่วนแนวเรื่องที่พบในทุกเรื่องเช่นกันก็คือแนวเรื่องแบบจินตนาการหรือแฟนตาซี เพราะเป็นแนวที่สื่อการ์ตูนสามารถให้ได้อย่างเต็มที่ (มากกว่าสื่อที่นำเสนอด้วยภาพเหมือนกันเช่นภาพยนตร์ หรือละครที่มีข้อจำกัดเรื่องความสมจริงและการใช้คนแสดง) ดังนั้นทุกเรื่องจึงล้วนเต็มไปด้วยการสร้างโลกจินตนาการที่มีทั้งจินตนาการที่หลุดจากความจริงอย่างโลกการห้าพันตนเองของนินจาในนินจาคาถา และจินตนาการที่มีโอกาสเกิดขึ้นจริงอย่างไวรัสทำลายโลกในทเวนต์

#### 2. โครงเรื่อง (plot): หัวใจสำคัญของโครงเรื่องคือสร้างความเชื่อด้วย “ข้อมูล”

การ์ตูนเรื่องดังที่มักสร้างฐานผู้อ่านได้อย่างเหนียวแน่นส่วนหนึ่งย่อมเกิดจากการเขียนเรื่องให้ “ยาวไว้ก่อน” เพราะยิ่งตีพิมพ์มาก ตัวละครผ่านเหตุการณ์มาก ยิ่งสร้างความสนทนสนมผูกพันให้กับผู้อ่านได้มากเช่นกัน ซึ่งแนวโน้มการเขียนการ์ตูนของนักเขียนที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่ต่างล้วนวางโครงเรื่องระยะยาวไว้ทั้งนั้น (เพื่อจะไม่เกิดการยัดเรื่องซึ่งทำให้เรื่องอ่อนเหตุผล

เหมือนดราม่าก่อนบอล) เหมือนเช่นวันพีซที่ผู้เขียนตั้งใจแต่แรกแล้วว่าจะต้องเขียนออกมาให้ได้ 100 เล่ม (แบบรวมเล่ม) ดังนั้นการวางโครงเรื่องที่แข็งแรงไว้ล่วงหน้าจึงจำเป็นต่อการเขียนการ์ตูนในปัจจุบัน เพราะสำนักพิมพ์ย่อมต้องการเรื่องที่ดีในระยะยาวเพื่อไม่ต้องเสี่ยงต่อการหาเรื่องใหม่มาทดแทนเรื่องเก่า (ที่เป็นที่นิยมอยู่แล้ว) ซึ่งการวางโครงเรื่องให้น่าเชื่อถือในระยะยาวนั้น เกิดจากการสร้างความเชื่อจากผู้อ่านด้วย “ข้อมูล”

เพราะเมื่อโลกแห่งสังคมออนไลน์ทำให้คนเราหาข้อมูลได้อย่างง่ายดาย นักเขียนการ์ตูนจึงต้องทำการบ้านอย่างหนักไม่แพ้นักวิจัย-นักวิชาการที่ต้องค้นคว้าหาข้อมูล (research) สิ่งที่ต้องต้องการจะเขียนให้ลึกซึ้งที่สุดเท่าที่จะทำได้เพื่อทำให้ผู้อ่าน “เชื่อ” ในสิ่งที่เขียน โดยต้องเลือกข้อมูลทีนอกจากจะถูกต้องแล้ว ยังต้องเป็นสิ่งแปลกใหม่ที่คนอ่านยังไม่เคยผ่านตาแล้วนำมาขยายต่อผ่านจินตนาการส่วนตัวของผู้เขียนให้เป็นส่วนผสมที่กลมกล่อมที่สุด เหมือนเช่นในนิวจาคาธา ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับโลกของนิวจาโดยผสมผสานข้อเท็จจริงเรื่องความเชื่อของญี่ปุ่นโบราณที่แสดงผ่านตัวละคร “สัตว์หาง” ให้สถิตอยู่ในร่างนิวจาเพื่อช่วยเพิ่มพลัง-ควบคุมจิตใจนิวจาเหล่านั้น หรือการให้ข้อมูลเรื่อง “จักระ” (พลังฝังแฝงในร่างกาย) โดยให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่าจักระคืออะไรแยกออกมาเป็นหน้าพิเศษ ซึ่งการนำข้อเท็จจริงที่ทั้งกลมกลืนไปกับเรื่องหรือการเสริมแยกออกมาอันเป็นวิธีการให้ความรู้แบบ “การ์ตูนความรู้” เหล่านี้ ล้วนเพิ่มน้ำหนักให้ “โลกนิวจา” น่าเชื่อถือมากขึ้น จนทำให้ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนเพื่อความบันเทิงกับการ์ตูนความรู้นั้นยากจะขีดเส้นแบ่งพรมแดน เพราะการ์ตูนเพื่อความบันเทิงอย่างนิวจาคาธา และวันพีซ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงเป็นเวลานานจนถึงปัจจุบันนั้นล้วนใช้กลวิธีให้ข้อมูลความรู้ที่มีทั้งเป็นหน้าคั่นย่อยๆ ในแต่ละตอน และแยกออกมาเป็นตอนพิเศษที่ทำให้เรื่องราว-ตัวละครดูลึกซึ้งจนทำให้ผู้อ่านเชื่อหมดใจว่าข้อมูลเหล่านั้น (แม้ไม่ใช่เรื่องจริง) แต่ก็เป็นเรื่องจริงในโลกแห่งมายาที่ผู้เขียนสร้างขึ้น

จึงอาจกล่าวได้ว่านักเขียนการ์ตูน (เขียนเรื่อง) ในปัจจุบันต้องพัฒนาทักษะการค้นคว้าหาข้อมูล การคัดเลือกข้อมูลให้เป็น เพราะเมื่อมีต้นเรื่อง (ข้อมูล) ที่ดีและลึกซึ้งมากพอไว้ในมือแล้ว ย่อมทำให้เรื่องนั้นๆ ดึงดูดใจผู้อ่านได้เป็นอันดับแรก

และเมื่อมีข้อมูลที่มากเพียงพอต่อการเขียนโครงเรื่องระยะยาวแล้ว นักเขียนที่ดีก็ควรจัดหมวดหมู่ข้อมูลเพื่อให้ง่ายแก่การจดจำของผู้อ่าน เหมือนเช่นการสร้าง “ผลไม้ปีศาจ” ในวันพีซ โดยมีการกำหนดว่ามีผลไม้ปีศาจสายพันธุ์ใดบ้าง และแต่ละสายพันธุ์ให้ความสามารถพิเศษแก่ผู้กินเข้าไปแตกต่างกันอย่างไรเป็นต้น หรือการกำหนดหมวดหมู่ให้สัตว์หาง (ปีศาจที่สิงในร่างนิวจา) ด้วยการใช้ตัวเลขแยกความแตกต่างของสัตว์หางโดยเรียงลำดับจาก 1 หางไปจนถึง 9 หาง

เป็นต้น การกำหนดหมวดหมู่ข้อมูลเหล่านี้เองที่นอกจากจะทำให้ง่ายต่อการจดจำแล้ว ยังเป็นเหมือนการเพิ่มตัวช่วยให้นักเขียนเสริมแต่งเรื่องราวให้สมกับเป็นโลกแห่งจินตนาการได้อย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งเมื่อสร้างข้อมูลได้แน่น แฝงง่ายต่อการจดจำก็ย่อมส่งผลให้แม้เขียนเรื่องในระยะยาวก็แทบจะหา “ทางตัน” ได้ยากตามไปด้วย

### 3. ปมปัญหา (conflict): ยิ่งเยอะยิ่งน่าดึงดูด

ปมปัญหา อุปสรรค ความขัดแย้ง ความไม่ได้ตั้งใจของตัวเอง หรือ conflict นั้นจำเป็นอย่างยิ่งในเรื่องเล่าทุกรูปแบบไม่ว่ากระทั่งสื่อการ์ตูน และยิ่งหากวางโครงเรื่องในระยะยาวด้วยแล้วยิ่งต้องสร้างปมปัญหาใหญ่ที่ลึกกลับที่สุดโดยปูไว้ตั้งแต่เปิดเรื่อง (เพื่อดึงความสนใจตั้งแต่ต้น) แล้วจึงค่อยๆ ปล่อยร่องรอย (clue) ของปมนั้นเป็นระยะๆ ก่อนจะเฉลยหรือคลี่คลายในตอนจบ (เหมือนเช่นในยอดนักสืบจิ๋วฯ ที่แม้จะนำเสนอเรื่องราวการคลี่คลายคดีแบบจบในตอนแต่ก็ยังคงวางปมปัญหาใหญ่ไว้ตั้งแต่ต้นเรื่องคือหลอกล่อให้ผู้อ่านสงสัยว่าองค์กรชุดดำที่ทำให้พระเอกว่างหุดเล็กลงนั้นเป็นใครกันแน่) ซึ่งด้วยกลวิธีเช่นนี้ย่อมเป็นวิธีการจับมือผู้อ่านให้แน่นตั้งแต่ต้นเพื่อนำพาไปด้วยกันกับผู้อ่านจนถึงปลายทางที่แม้จุดคลี่คลายอาจไม่สวยงาม หรือยังเกิดข้อกังขาอยู่บ้าง (เหมือนเช่นในทเวนตี้) แต่ผู้อ่านก็หลอกล่อให้ผู้อ่านติดตามจนจบได้สำเร็จแล้ว

แต่การสร้างปมใหญ่หลักๆ เพียงประเด็นเดียวก็อาจยังไม่เพียงพอ ปมปัญหาย่อยๆ หรือการวางโครงเรื่องรองระหว่างทางของการเล่าเรื่องจึงย่อมมีส่วนดึงคนอ่านให้ตลอดรอดฝั่งด้วยเช่นกัน เหมือนในทเวนตี้ ที่สร้างปมหลักปิดบังโฉมหน้าที่แท้จริงของ “เพื่อน” ซึ่งด้วยปมเพียงเท่านี้อาจทำให้เรื่องราวเดินไปได้ไม่ยาวไกลนัก จึงต้องหลอกล่อคนอ่านด้วยการสร้างปมย่อยๆ เช่นการหายตัวไปของพระเอก ความทรงจำวัยเด็กของ “เพื่อน” ซึ่งก็ยังล่อหลอกคนอ่านอีกชั้นหนึ่งด้วยการไม่ยอมคลี่คลายปมเหล่านั้นในทันทีทันใด หรือในวันพีซก็สร้างปมหลักตั้งแต่เปิดเรื่องคือคำถามถึงสมบัติของเจ้าโจรสลัดอย่าง “วันพีซ” คือสิ่งใด และระหว่างการเดินเรื่องก็มีปมปัญหาย่อยๆ เกิดขึ้นอีกมากทั้งปมเรื่องเบื้องหลังแผนร้ายของรัฐบาลโลก หรือพ่อที่แท้จริงของพระเอกเป็นใคร อีกทั้งยังมีปมย่อยๆ ที่เกิดจากตัวละครกลุ่มพระเอกที่มีเรื่องราวเป็นของตัวเองเป็นต้น

และเมื่อสร้างปมปัญหาขึ้นมาจำนวนมากเมื่อถึงบทสรุปก็ย่อมต้องคลี่คลายปมเหล่านั้นให้ครบถ้วน สมเหตุผล และถูกจังหวะเวลาจึงจะเรียกว่าเป็น “เรื่องที่ดี” (ไม่ใช่พระเอกตกม้าตายตอนจบเพราะจบเรื่องไม่ลง) เหมือนเช่นในทเวนตี้ ที่มีชั้นเชิงในการคลี่คลายปมปัญหาโดยไม่คลี่คลายปมทันทีทันใดแต่ทิ้งข้อกังขาในปมนั้นไว้เป็นเวลานานเพื่อหลอกล่อให้ผู้อ่านเฝ้าติดตามแล้วจึงค่อยเฉลยหรือคลี่คลายปมภายหลัง

แต่จากการดูทั้ง 6 เรื่องมีเดธโน้ตเพียงเรื่องเดียวที่มีวิธีสร้างและคลี่คลายปมปัญหาออกไปจากภูเขางามัน เพราะสร้างและคลี่คลายปมปัญหาที่ดูลึกกลับที่สุดตั้งแต่เปิดเรื่อง (ผู้ร้ายตัวจริงที่ครอบครองเดธโน้ตคือใคร) หรือเป็นการทำให้ผู้อ่าน “รู้เท่ากับตัวละคร” ซึ่งแตกต่างจากเรื่องอื่นๆ ที่มักทำให้ผู้อ่าน “รู้น้อยกว่าตัวละคร” เข้าไว้ ดังนั้นกลวิธีดึงดูดผู้อ่านของการดูเรื่องนี้จึงไม่ใช่ปมลึกกลับเหมือนเช่นเรื่องเล่าอื่นๆ แต่อยู่ที่เงื่อนไข รายละเอียดของการใช้เดธโน้ตที่ทำให้เกิดการ “จับไม่ได้ ไล่ไม่ทัน” ระหว่างนักสืบหนุ่มกับเจ้าของเดธโน้ต รวมทั้งการสร้างเหตุการณ์คาดไม่ถึง เมื่อพระเอกอย่างแอลมาตายเอาตอนกลางเรื่อง (ในแบบที่การดูกระแสหลักไม่กล้าทำ) ซึ่งการเล่าเรื่องที่ไม่ใช้จุดดึงดูด หรือ การหลอกล่อผู้อ่านด้วย “ปมปัญหาลึกกลับ” ในแบบที่เรื่องเล่าส่วนใหญ่เลือกทำแต่ก็ยังคงความน่าติดตามของเรื่องได้เช่นนี้เองที่ทำให้เดธโน้ตเป็นการดูที่เล่าเรื่องได้อย่างน่าทึ่ง

นอกจากวิธีการสร้างปมและการคลี่คลายปมแล้ว ลักษณะของ “ปมปัญหา” หรือ “ความขัดแย้ง” ก็ทำให้เรื่องน่าสนใจได้เช่นกัน โดยเฉพาะในการดูขนาดยาวเช่นนิยายคาถา และวันพีซ ที่น่าสังเกตว่าสร้างปมปัญหาให้มีหลากหลายรูปแบบมากกว่าแค่ปมปัญหาภายนอกอย่าง “ผู้ร้าย” (เหมือนเช่นในดราโก้บอล) โดยทั้งนิยายคาถา และวันพีซ ให้ความสำคัญกับทั้งปมภายนอก (ผู้ร้ายอย่างรัฐบาลโลกและกลุ่มแสงอุษา) ปมระหว่างตัวละครกับสังคม (ความเป็นคนชายขอบอย่างโจรสลัดลูฟี่หรือการพิสูจน์ความสามารถตนเองให้คนในหมู่บ้านนินจายอมรับของนารูโตะ) และปมภายในจิตใจตัวละครเอง (นารูโตะต่อสู้กับความโกรธในใจเพื่อไม่ให้ปีศาจที่สิงอยู่ในร่างกายควบคุมเขาได้) ซึ่งยิ่งปมปัญหาของเรื่องมีหลากหลายทั้งภายนอก-ภายในมากเท่าไรก็ยิ่งเหมาะกับการเขียนเรื่องขนาดยาวเพราะทำให้เรื่องดูซับซ้อน น่าลุ้น น่าติดตามมากเท่านั้น แต่หากเป็นเรื่องที่มีความยาวไม่มากนัก เหมือนเช่นเดธโน้ต หรือทเวนตี้ หนึ่งปมปัญหาที่ซับซ้อนจะไม่หลากหลายเท่ากับเรื่องยาว เพราะในทเวนตี้ มุ่งไปที่ปมปัญหาภายในตัวเองมากกว่าปมปัญหาภายนอก (พระเอกอย่างเคนจิต้องต่อสู้กับความผิดบาปในใจมากกว่าจะมุ่งต่อสู้กับวายร้ายของเรื่องอย่าง “เพื่อน”) หรือในเดธโน้ตก็เน้นแค่ปมปัญหาภายนอกเท่านั้น (พระเอกอย่างแอลต้องต่อสู้กับผู้ร้ายอย่างไลท์)

#### 4. แก่นความคิด (theme): สารัตถะระดับวรรณกรรมชั้นนำ

แก่นที่ว่าด้วย “มิตรภาพ” การร่วมแรงร่วมใจกัน การเสียสละของกลุ่มเพื่อน รวมทั้งการกลับตัวกลับใจของผู้ร้ายที่กลายเป็นฝ่ายดีก็ยังคงเป็นประเด็นยอดนิยมที่พบได้จากการดูทั้ง 6 เรื่อง (ทุกเรื่องพูดถึงพลังของมิตรภาพ แต่เดธโน้ตและยอดนักสืบจิ๋ว ไม่สะท้อนเรื่องผู้ร้ายกลับใจ) ซึ่งแก่นความคิดเหล่านี้ล้วนสะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นที่เห็นแก่

ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งสะท้อนความเชื่อตามศาสนาจีนโตที่เชื่อว่าธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์ ดีและบริสุทธิ์ดังนั้นคนชั่วจึงสามารถกลับตัวเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ

และแม้แก่นความคิดที่ถูกหยิบยกขึ้นมากล่าวถึงมากที่สุดคือการตั้งคำถามถึงความดี-ความชั่ว แต่น่าสนใจว่าเป็นการนำเสนอในแง่มุมใหม่ (มีเพียง 2 เรื่องคือดราม่าก่อนบอลและยอดนักสืบจิ๋ว ที่ต่อกย้ำแก่นความคิดแบบเดิมๆ คือธรรมะย่อมชนะอธรรม) โดยวันพีซได้ตั้งคำถามว่าคนดี-คนชั่ว แตกต่างกันอย่างไรร คนดีที่สังคมยกย่องอย่างรัฐบาลโลกแต่เที่ยวกดขี่ข่มเหงผู้อื่นนั้นใช่คนดีหรือไม่ หรือในนิจาคาถาฯ ก็บอกว่าคนเรามี “ด้านมืด” หรือ “ความชั่วร้าย” อยู่ในจิตใจ แต่การจะเป็นคนดีหรือชั่วนั้นขึ้นอยู่กับการรู้จักควบคุมจิตใจตนเอง (เพราะตัวเอกแม้มีปีศาจสิงร่างอยู่แต่ก็ไม่ใช่คนเลวเพราะรู้จักควบคุมจิตใจไม่ให้ถูกปีศาจกลืนกลายเป็นตัวตน) ส่วนเดธโน้ตก็ตั้งคำถามว่าคนที่เจตนาดีอยากเห็นโลกสงบสุขแต่เลือกวิธีกำจัดคนเลวด้วยวิธีไม่ต่างจากคนเลว (ลงมือสังหารคนเลวเสียเอง) นั้นสามารถเรียกว่าเป็นคนดีได้หรือไม่ ขณะที่ทเวนต์ี้ ก็มองว่าการเป็นคนดีไม่จำเป็นต้องเอาชนะคนเลว (ธรรมะไม่ต้องชนะอธรรมเสมอไป) ก็สามารถคลี่คลายปัญหาลงได้ด้วยสันติวิธี

นอกจากนี้ยังมีแก่นที่วิพากษ์สังคม และสะท้อนระบบการเมืองการปกครองในอีกหลายเรื่องเช่นวันพีซ นิจาคาถาฯ และในทเวนต์ี้ ยังมีแก่นที่ว่าด้วย “พลังของศิลปะ” ที่ยากจะหาพบในการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ซึ่งแก่นความคิดที่หลากหลาย และการนำเสนอเรื่องความดี-ความชั่วในอีกมุมมองก็คงเป็นเครื่องพิสูจน์ได้ดีว่า “การ์ตูนไม่ใช่สื่อไร้สาระ” ดังนั้นแนวทางการเขียนการ์ตูนให้น่าสนใจและมีคุณค่าในปัจจุบันจึงควรให้ทั้งความบันเทิงขณะเดียวกันก็ต้อง “ให้แง่คิด” ที่ลึกซึ้งฝังแฝงไปพร้อมกัน

##### 5. ฉาก (setting): ฉากที่ดีไม่จำเป็นต้องหลุดล้าหลังการเสมอไป

การสร้างฉาก เหตุการณ์ของเรื่องที่เกิดบนโลกแห่งจินตนาการ (เหมือนเช่น ดราม่าก่อนบอล วันพีซ และนิจาคาถาฯ) จำเป็นต้องสร้างรายละเอียดในฉากให้มากที่สุดเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับฉาก เรื่องราว ซึ่งวันพีซก็เป็นเรื่องที่ใส่ใจในรายละเอียดของฉากอย่างมาก เห็นได้จากการให้รายละเอียดเรื่อง พาหนะ สิ่งของ สภาพแวดล้อมของฉากในแทบทุกสถานที่ที่กลุ่มโจรสลัดหมวกฟางเดินทางไปถึง (เช่นการสร้างสิ่งประดิษฐ์อย่างไดอัลบนเกาะแห่งท้องฟ้าที่อาศัยพลังทางธรรมชาติจนเป็นทั้งอาวุธ และพาหนะได้อย่างเหลือเชื่อ) การใส่ใจในรายละเอียดของฉากนี้เองที่ทำให้โลกโจรสลัดของวันพีซสมจริง น่าตื่นตา และทำให้ผู้อ่านเฝ้ารอคอย “เกาะแห่งใหม่” ที่เหล่าโจรสลัดหมวกฟางออกไปเยือน



แต่เรื่องที่เหตุการณ์เกิดขึ้นบนโลกมนุษย์ซึ่งไม่ได้มีฉาก หรือรายละเอียดประกอบฉากให้น่าตื่นตาเหมือนโลกจินตนาการข้างต้นย่อมต้องหาวิธีสร้างฉาก เหตุการณ์ให้แปลกแตกต่างกันไป โดยเรื่องที่ทำได้น่าสนใจก็คือทเวนตีๆ ที่หยิบเอาเหตุการณ์จริงอันน่าจดจำทางประวัติศาสตร์มาเชื่อมโยงกับตัวละครซึ่งก็ส่งผลให้เหตุการณ์ในการ์ตูนเรื่องนี้เต็มไปด้วยความทรงจำเก่าๆ และสร้างอารมณ์หวนหาอดีต ขณะที่เดอไนต์ซึ่งว่าด้วยเรื่องราวของพระเอก-ผู้ร้ายต่อสู้กันด้วยการวางแผนและมันสมองจึงสร้างฉาก เหตุการณ์แบบคนเมือง โดยสร้างห้องสี่เหลี่ยมแคบๆ ให้กลายเป็นสถานที่สั่งการสังหารอาชญากรได้อย่างน่าเชื่อถือ (เพราะการฆ่าคนโดยใช้เดอไนต์นั้นสามารถเขียนจากเตียง โต๊ะ และหาข้อมูลชื่ออาชญากรผ่านคอมพิวเตอร์ในห้องนอนก็ได้แล้ว)

จากข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการสร้างฉาก เหตุการณ์ที่ดีจึงควรอิงอยู่กับลักษณะความ “แฟนตาซี” ของเรื่องเป็นสำคัญ ยิ่งเรื่องราวเกิดขึ้นในโลกแห่งจินตนาการมากเท่าไร นักเขียนก็ยิ่งต้องคิดรายละเอียดสิ่งของ สถานที่ ฯลฯ ในโลกที่ไม่มีอยู่จริงให้มากที่สุดเพื่อทำให้ผู้อ่าน “เชื่อ” หมดใจว่าโลกที่แต่งแต้มขึ้นนั้นมีอยู่จริง ขณะที่เรื่องราวที่เกิดในโลกแห่งความจริงก็ควรต้องสร้างฉากห่อหุ้มวิถีชีวิต การกระทำของตัวละครได้อย่างน่าเชื่อถือ ซึ่งเดอไนต์ก็สร้างฉากหลักในเรื่องได้แตกต่างจากเรื่องอื่นได้อย่างน่าสนใจเพราะสามารถสร้าง “ห้องสี่เหลี่ยม” ธรรมดาให้กลายเป็นฉากวางแผนต่อสู้ทางมันสมองที่แสนเข้มข้นไม่แพ้ฉากประลองฝีมือนอกโลกแบบดราม่าก่อนบอลเช่นกัน อีกทั้งยังฉีกแนวคิดของการสร้างฉากในการ์ตูนได้ว่า “ฉากการ์ตูนที่ดีไม่จำเป็นต้องหลุดล้าไปจากความเคยชินของผู้อ่านเสมอไป”

## 6. สัญลักษณ์ (Symbol): สัญลักษณ์ที่ดีต้องสะท้อนเรื่องราว-แก่นเรื่อง

การ์ตูนทุกเรื่องต่างมีสัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายบางอย่าง แต่มักเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายอย่างง่าย ตรงไปตรงมา เช่นในเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว สร้างให้ตัวละครอย่างเกนตะ (หนึ่งในขบวนการนักสืบเยาวชน) มีรูปร่างอ้วนเพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกนิสัยความเป็นคนช่างกิน ใจร้อน หรือการสร้างให้โคนัน (พระเอก) สวมแว่นตานอกจากจะปิดบังใบหน้าที่แท้จริงแล้วยังเป็นสัญลักษณ์ที่ต้องการสะท้อนความเป็นคนฉลาด ซ่างคิดด้วย แต่เรื่องที่ใช้สัญลักษณ์ทางอ้อม เพื่อสะท้อนภาพรวมของเรื่อง หรือสะท้อนแก่นความคิดของเรื่อง นั้นกลับมีไม่มากนัก เหมือนเช่น วันพีซ ที่สร้างตัวละครเอกอย่างลูฟี่ให้มีพลังวิเศษคือ “มนุษย์ยางยืด” ซึ่งเพียงแค่นี้ก็สะท้อนเรื่องราวทั้งหมดของวันพีซ ที่ว่าด้วยเรื่องของโจรสลัดอันอิสระเสรี เหมือนเช่นร่างกายของลูฟี่ที่ยืดหดได้อย่างเสรีเช่นกัน หรือใน ทเวนตีๆ ที่ตั้งคำถามถึงแก่นของคำว่า “เพื่อน” ว่าคืออะไรก็เล่นกับคำว่า “เพื่อน” ผ่านสัญลักษณ์คือตัวร้ายที่เรียกตัวเองว่า “เพื่อน” ผู้โหยหาการ

ยอมรับจากเพื่อน หรือการรวมตัวกันของกลุ่มเพื่อนใน”ขบวนการเคนจิ” ก็เป็นสัญลักษณ์สำคัญที่บ่งบอกว่าแม้ภาระหน้าที่ในวัยผู้ใหญ่จะหนักหน่วงเพียงไหนแต่เพราะเชื่อในพลังของมิตรภาพแห่งเพื่อนจึงสามารถรวมตัวกันเพื่อยับยั้งแผนร้ายของ “เพื่อน”

แม้การสร้างสัญลักษณ์อาจเรียกได้ว่า “ไม่จำเป็น” ต่อสื่อ “การ์ตูน” ที่ผู้อ่านส่วนใหญ่ยังคงคาดหวังความบันเทิงมากกว่าการนั่งขบคิดตีความสัญลักษณ์ที่สอดแทรกเข้ามา แต่ก็คงไม่ผิดอะไรหากนักเขียนการ์ตูนจะลองคิดให้มากเข้าไว้ก่อน เพราะการสร้างสัญลักษณ์ที่ดีย่อมทำให้เรื่องราวมีความหมายลึกซึ้ง ขณะเดียวกันยังช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านใช้ความคิดเพื่อถกเถียงตีความต่อแม้เรื่องราวจะจบลงแล้วก็ตาม อีกทั้งยังเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยยกระดับคุณค่าของสื่อการ์ตูนได้อีกด้วย

## 7. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view): มุมมองใหม่สร้างบรรยากาศใหม่ให้เรื่องราว

การ์ตูนทั้ง 6 เรื่องยังไม่ค่อยเลือกใช้มุมมองการเล่าที่แปลกแตกต่างไปจากการ์ตูนส่วนใหญ่ที่ถ่ายทอดความเป็นไปของตัวละครผ่านมุมมองแบบผู้รอบด้าน (สัพพัญญู) เพื่อให้เห็นความคับหน้า พัฒนาการของตัวละครหลากหลายฝ่าย และมุมมองจากบุคคลที่ 1 ที่ง่ายต่อการเผยให้เห็นความคิด ความรู้สึกของตัวละครเอกซึ่งทำให้อ่านรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้ แต่มีอยู่ 1 เรื่องที่เลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่องได้แปลกแยกออกไปนั่นคือทเวนตีๆ ซึ่งมักใช้มุมมองจากบุคคลที่ 3 ผ่านตัวประกอบหลายคนในเรื่องที่ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันถ่ายทอดความรู้สึกของพวกเขาที่มีต่อ “ขบวนการเคนจิ” รวมทั้งตัวประกอบเหล่านี้ยังเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ การกระทำของขบวนการเคนจิ (แทนที่การถ่ายทอดเหตุการณ์/การกระทำจริงให้อ่านเห็นโดยตรง) ซึ่งการเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่องเช่นนี้ก็เป็นการแสดงชั้นเชิงของผู้เขียนที่นอกจากจะสามารถขับเสริมให้ตัวละครดูมีมิติ น่าค้นหามากยิ่งขึ้น เพราะมุมมองจากบุคคลที่ 3 ย่อมช่วยสร้าง “ระยะห่าง” ระหว่างตัวเอกกับผู้อ่าน (เพราะไม่ค่อยใช้มุมมองที่ 1 ของตัวละครเอกถ่ายทอดความรู้สึกออกมา) และยังเป็นการใช้มุมมองที่สอดรับกับโทนเรื่องจนเสริมสร้างบรรยากาศลึกลับในเรื่องออกมาได้อย่างสมจริง ดังนั้นการเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไปเหมือนเช่นทเวนตีๆ จึงบ่งบอกได้ว่าการที่นักเขียนลองปรับเปลี่ยนมุมมองใหม่ๆ ในการเล่าการ์ตูนดูบ้างก็สามารถเสริมแต่งให้เรื่องราวโดดเด่นได้มากขึ้นเช่นกัน

## 8. การสร้างตัวละคร (characterization)

### 8.1 สร้างตัวละครให้มากไว้ก่อน

เมื่อเด็กยุคใหม่ต้องการตัวตน พื้นที่ในสังคมที่เป็นของตัวเองไม่ซ้ำแบบใครมากขึ้น แนวทางการสร้างสารผ่านสื่อต่างๆ จึงต้องปรับเปลี่ยนไปตามผู้เสพในทุกแวดวงนิเทศศาสตร์ เห็นได้จากวงการเพลงปัจจุบันที่หันไปเปิดตัวศิลปินกลุ่มกันมากขึ้น (boy band girl group) กระทั่ง

พิธีกรรายการโทรทัศน์ก็ยังมีจำนวนมาก ดังนั้นแวดวงการ์ตูนก็ไม่ต่างกันเมื่อหันมาสร้างตัวละครแบบกลุ่มเพื่อสร้างทางเลือกให้ผู้อ่านที่อาจไม่ได้ชอบพระเอกที่หล่อ เท่ ผอมบางตามกระแสหลักของสังคมอย่างเดียว เพราะผู้อ่านย่อมชอบตัวละครที่มีรูปร่าง นิสัยใกล้เคียงกับตัวเองมากกว่า (เพราะได้เทียบเคียงกับตัวเองว่าฉันก็เป็นตัวเอกได้เหมือนกัน) ดังนั้นยิ่งตัวละครมากก็ยิ่งมีโอกาสที่ตัวละครจะเหมือนผู้อ่านเข้าสักรตัวและสร้างความชื่นชอบ หรือถึงขั้นหลงรักได้ง่ายกว่าการสร้างตัวละครเอกขึ้นมาเดี่ยวๆ เห็นได้จากการ์ตูนเรื่องดังอย่างวันพีซ และนินจาคาถาฯ ที่มีตัวละครจำนวนมากจนแทบนับไม่ถ้วน ดังนั้นแนวทางการสร้างตัวละครในปัจจุบันจึงเน้น “ตัวละครกลุ่ม” ที่เรียกได้ว่ายิ่งมากยิ่งคึกครื้น ยิ่งสร้างสีสันให้เรื่องราว

## 8.2 เมื่อตัวละครมากต้องไม่ลืมสร้างความแตกต่าง

การสร้างตัวละครแบบกลุ่มที่ดีย่อมต้องมีความความแตกต่างกันทั้งรูปลักษณ์ภายนอก และนิสัยใจคอภายใน โดยการ์ตูนในยุคเก่าอาจเน้นแค่สร้างคาแร็คเตอร์ภายนอกเป็นหลักเหมือนดราagoonบอล แต่การ์ตูนยุคใหม่อย่างวันพีซเน้นนิสัยใจคอที่แตกต่างด้วย เพราะจำนวนตัวละครมากขึ้นทีว่าคุณจนทำให้แค่คาแร็คเตอร์ภายนอกอาจซ้ำซ้อนกันได้ (เช่นตัวละครทรงผมแอฟโฟรในวันพีซที่มีอยู่หลายคน) ดังนั้นผู้เขียนจึงต้อง “แม่น” ในข้อมูลของตัวละครมากพอ (ว่าเขียนตัวละครแบบไหนไปแล้ว นิสัยใจคอเป็นอย่างไร) แต่สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยเสริมให้ตัวละครกลุ่มจดจำได้ง่าย (นอกจากชื่อเรียกง่าย เช่นชื่อของปีศาจในนินจาคาถาฯ ก็เรียกตามจำนวนทางของปีศาจ เช่นหนึ่งหาง สองหาง) นั่นคือการจัดหมวดหมู่ของตัวละครเช่น “เจ็ดเทพโจรสลัด” ในวันพีซ กลุ่ม “แสงอุษา” ในนินจาคาถาฯ หรือ “ขบวนการนักสืบเยาวชน” ในยอดนักสืบจิ๋ว และไม่ว่าจะตัวละครกลุ่มเหล่านี้จะหน้าตา-นิสัยแตกต่างกันอย่างไรผู้เขียนต้องไม่ลืมสร้าง “จุดร่วม” ที่เหมือนกันของกลุ่มคนเหล่านี้เพื่อเชื่อมโยงพวกเขาไว้ด้วยกันอย่างมีพลังและน่าเชื่อถือ เหมือนเช่น “กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง” ในวันพีซมีจุดร่วมกันตรงการเป็น “คนนอก” ของสังคม หรือกลุ่ม “แสงอุษา” ในนินจาคาถาฯ ที่มีจุดเชื่อมโยงกันด้วย “ความสูญเสีย” ในอดีต

## 8.3 ตัวละครกลุ่มที่ดีต้องกระจายความสำคัญได้เท่าเทียมกัน

เมื่อผู้เขียนสร้างตัวละครกลุ่มจำนวนมาก และแตกต่างกันขึ้นแล้ว สิ่งที่แสดงความเหนือชั้นของนักเขียนบทก็คือการกระจายความสำคัญของตัวละครให้ใกล้เคียงกัน (โดยเฉพาะกลุ่มตัวละครเอก) ซึ่งในวันพีซได้อาศัยการกำหนด “บทบาท” ของตัวละครบนเรือเป็นตัวกำกับและอาศัย “ฉาก” ที่เกิดบนเรือลำเดียวกันจึงทำให้ตัวละครมีบทบาทใกล้เคียงกัน ผสมผสานกับวิธีการวาดกรอบย่อยเพื่อให้เห็นปฏิริยาตัวละครกลุ่มตัวเอกอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นจึงทำให้ความเป็นตัว

ละครกลุ่มของ “วันพีซ” แข็งแรงมากกว่าเรื่องอื่นๆ เพราะตัวละครกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางเหล่านี้มีโอกาสปรากฏตัว-เผยให้เห็นนิสัยใจคอต่อผู้อ่านเท่าเทียมกัน

#### 8.4 สร้างตัวละครเดี่ยวได้ แต่ต้องมีคู่แข่งที่แกร่งพอกัน

แม้ตัวละครกลุ่มจะเป็นกระแสการสร้างตัวละครในปัจจุบัน แต่ก็เชื่อว่าตัวละครเดี่ยวจะทำให้เรื่องน่าสนใจไม่ได้เหมือนเช่นเดอโน้ต ซึ่งใช้วิธี “สร้างตัวร้ายให้แข็งแกร่ง” หรือตัวร้ายที่มีความสามารถ เก่งกาจสู้กับพระเอกขึ้นมา เพื่อให้พระเอกไม่โดดเดี่ยวอยู่เพียงคนเดียว แต่มีจอมวายร้ายมาอยู่เป็นเพื่อนคอยทำให้ผู้อ่านได้ลุ้นกับฉากต่อสู้ที่คู่ต่อสู้ หรือในยอดนักสืบจิ๋ว ที่แม้จะไม่ได้สร้างผู้ร้ายขึ้นมาให้ทัดเทียมพระเอกแต่ก็สร้างตัวละคร “คู่แข่ง” ที่เป็นทั้งเพื่อนรักและคู่แข่งกันอย่างเฮย์จิและมีฝีมือในการสืบสวนไม่แพ้ชินอิจิ ซึ่งก็ช่วยให้สถานะความเป็นยอดนักสืบของชินอิจิเริ่มสั่นคลอนจนทำให้ผู้อ่านลุ้นกับการแข่งขันคลีคลายคดีมากขึ้น

ดังนั้นการสร้างตัวละครฝ่ายร้าย หรือคู่แข่งให้น่าสนใจจึงสำคัญไม่แพ้ตัวละครเอก (ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ตัวละครเอกแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่มก็ตาม) เพราะตัวละครร้ายที่ดีย่อมขับเคลื่อนความสามารถของตัวละครเอกให้ดูน่าเชื่อถือ อีกทั้งยังช่วยลดทอนสถานะความเป็นเทพของพระเอกทำให้เรื่องราวน่าลุ้นได้มากขึ้นเช่นกัน

#### 8.5 พระเอกการ์ตูนยุคใหม่ สะท้อนตัวตนเยาวชนรุ่นใหม่

นอกจากจำนวนตัวละครที่มีแนวโน้มมากขึ้นแล้ว มิติ ความลึกซึ้งของตัวละครหรือตัวละครแบบกลม (rounded character) ก็มีมากขึ้นตามไปด้วย เพราะการสร้างเรื่องที่มีขนาดยาวมากขึ้นย่อมทำให้มีเวลาเหลือมากพอที่จะเผยให้เห็นนิสัยใจคอ ความคิด เบื้องหลังชีวิตของตัวละคร มากกว่าจะเดินเรื่องพุ่งตรงไปข้างหน้าเพียงอย่างเดียว ดังนั้นแนวทางการสร้างตัวละครในการ์ตูนปัจจุบันจึงเน้นความเป็นมนุษย์มากขึ้น (แม้จะเป็นเรื่องแนวต่อสู้ก็ตาม) ผ่านการเล่าเหตุการณ์ในอดีตของตัวละคร (flash back) ที่มักสูญเสียบางอย่าง ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้อ่านขยับเข้าใจตัวละครมากขึ้นเพราะรู้สึกเข้าใจความคิด การกระทำของตัวละครมากขึ้นแล้ว ยังลดสถานะความเป็นซูเปอร์ฮีโร่เหมือนตัวละครในอดีตอีกด้วย (เหมือนเช่นพระเอกอย่างลูฟี่ในวันพีซ ที่ไม่ได้เก่งหรือมีพลังพิเศษเหนือคนอื่นในเรื่อง นารูโตะในนินจาคาถาฯ ก็ยังต้องฝึกฝนวิชานินจา และการควบคุมปีศาจที่สถิตร่างอยู่ด้วยซ้ำ ส่วนเคนจิในทเวนต์ซี้ ก็ไม่ได้มีร่างกายกำยำ หรือพลังฝีมือใดได้นอกจากความกล้า) ซึ่งก็สอดคล้องกับแนวทางการสร้างตัวละครในสื่ออื่นๆ เช่น ในภาพยนตร์ที่ระยะหลังๆ ก็มีการสร้างภาคใหม่ของเรื่องราวพระเอกซูเปอร์ฮีโร่อย่างแบทแมน หรือสไปเดอร์แมนด้วยการย้อนกลับไปเล่าที่มา ปมในอดีตของตัวละครเช่นกัน

และเมื่อตัวละครเอกในการ์ตูนยุคนี้มีความเป็นมนุษย์มากขึ้นจึงทำให้พระเอกเหล่านี้ไม่ได้ทำเพื่อสังคม หรือเพื่อประเทศชาติเหมือนเช่นงานวิจัยที่ภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541) ค้นพบว่าวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (2536-2540) ส่วนใหญ่แม้จะออกเดินทางเพื่อค้นหาบางสิ่งเพื่อตนเองแต่ท้ายที่สุดก็ต้องทำเพื่อสังคม เพื่อประเทศชาติ แต่พระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ศึกษาค้างครั้งนี้มีตัวละครที่ทำตามความฝันส่วนตัวเป็นหลักมากกว่าทำเพื่อส่วนรวมอยู่ 2 เรื่อง และทั้ง 2 เรื่องเป็นเรื่องที่ได้รับคามนิยมอย่างมาก นั่นคือลูฟี่ ในวันพีซ ที่ออกเดินทางเพื่อทำตามความฝันของการเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่ และนารูโตะในนินจาคาถาฯ ที่ต่อสู้กับผู้อื่นเพื่อให้ได้มาซึ่งการเป็นผู้ปกครองหมู่บ้านนินจาที่เก่งที่สุด (ไม่ได้เพื่อคนอื่นแต่เพื่อตนเองได้รับการยอมรับจากสังคม) ตัวละครเอกอย่างลูฟี่ และนารูโตะ ที่ได้ปล้ำล้างภาพของฮีโร่ที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตนในการ์ตูนยุคสืบกว่าปีก่อนจึงเป็นตัวละครที่สะท้อนภาพเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดีว่าคนรุ่นใหม่มักทำอะไรตามใจตนมากขึ้น หรืออาจเรียกได้ว่าสะท้อนภาพความ “เห็นแก่ตัว” ของมนุษย์ในยุคนี้ได้เป็นอย่างดี

ในขณะที่นี้สัจใจคอยภายในตัวละครพระเอกเริ่มแสดงถึงความเป็นปัจเจกเพื่อสะท้อนมนุษย์ในโลกแห่งความจริง การออกแบบคาแร็คเตอร์ภายนอกของพระเอกส่วนใหญ่ก็เป็นไปในทิศทางเดียวกันเพราะภาพของพระเอกรูปร่างกำยำ กล้ามเป็นมัดๆ แบบพระเอกการ์ตูนผู้ชายในยุคก่อนนั้นไม่มีอีกต่อไป แต่เราจะเห็นพระเอกรูปร่างผอมเพรียว เรียว ยาวเกินจริง เหมือนเช่นลูฟี่ และกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในวันพีซ ซินอิจิในยอดนักสืบจิ๋ว หรือแอลและไลทิงในเดธโน้ต ซึ่งสะท้อนภาพดารา นักร้องวัยรุ่นญี่ปุ่นชายในยุคนี้ที่นิยมรูปร่างอ้วนแฉ้นมากกว่าจะบึกบึน

#### 8.6 หมดยุคตัวละครคู่หู

แม้ไทรยาม่า อากิระ (ผู้เขียนดราม่าก่อนบอล) จะกล่าวว่าการสร้างตัวละครคู่หู เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้คาแร็คเตอร์ตัวละครนั้นๆ น่าสนใจมากขึ้น แต่ในปัจจุบันการสร้าง “คู่หู” ที่เคยมีข้อดีเพราะเล่นกับคาแร็คเตอร์ที่แตกต่างระหว่างคู่หูเพื่อสร้างการจดจำแก่ผู้อ่าน (เหมือนเช่นอาราเล่กับกัตจังในเรื่องหนูน้อยอาราเล่กับดร.สลัมป์) กลับใช้ไม่ได้ผลกับเรื่องที่ “สร้างตัวละครแบบกลุ่ม” เพราะเมื่อแนวโน้มการเขียนการ์ตูนมีความยาวมากขึ้น ตัวละครคู่หูที่ไปไหนไปกัน แต่นิสัยความสามารถแตกต่างกันอาจทำให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งไม่มีบทบาทต่อเรื่องได้ (เพราะแนวทางการออกแบบตัวละครคู่หูย่อมต้องมีตัวละครที่ดูเป็นตัวรอง หรือเป็นตัวเสริมให้ตัวละครหลักอีกตัวดูเด่นมากกว่า) เหมือนเช่นเท็นชินฮังกับเกียวซ่า (เจาสี) ในดราม่าก่อนบอล ที่เกียวซ่าไม่ค่อยมีบทบาทในระยะหลัง เพราะไม่เก่งเรื่องต่อสู้แต่จำต้องปรากฏตัวพ่วงมากับคู่หูจนทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่เกียวซ่า นั้น “ถูกทิ้ง” และ “ไม่จำเป็น” ต่อเรื่อง

ในขณะที่ตัวละครคู่หูอาจไม่เหมาะกับแนวทางการสร้างคาแร็คเตอร์ในปัจจุบันที่มุ่งขาย เรื่องขนาดยาว แต่ตัวละครน่าสนใจที่พบร่วมกันในงานวิจัยชิ้นนี้ก็คือ

-“ตัวละครสวมหน้ากากลึกลับ” โดยปรากฏในทเวนต์ตี้ และนินจาคาถาฯ ซึ่งทั้งสอง เรื่องสร้างตัวละครฝ่ายร้ายคนสำคัญของเรื่องที่อำพรางใบหน้าขึ้นมาเพื่อดึงดูดผู้อ่านไปจนถึงตอน จบ

-ตัวละครที่เล่นกับ“ความขัดแย้ง” โดยสร้างให้คาแร็คเตอร์ภายนอกขัดแย้งกับนิสัยหรือ บทบาทที่ได้รับก็ยังคงใช้ได้ดี เหมือนเช่นตัวละครอย่างผู้เฒ่าเต่า ในดราโก้บอลหรืออาจารย์ของ พระเอกในนินจาคาถาฯ อย่างจิไรยะที่ภายนอกดูเป็นคนลามกธรรมดาๆ แต่แท้จริงภายในซ่อน พลังฝีมือสูงส่งซึ่งกลวิธีสร้างตัวละครเช่นนี้ย่อมสร้างความคาดไม่ถึงให้กับตัวละครรอบข้างและ ผู้อ่านได้ดี

-ตัวละคร “ฮีโร่ปลอม” อย่างบาก็ในวันพีซ และมิสเตอร์ชานตานในดราโก้บอล ที่ โชคชะตาเล่นตลกให้กลายเป็นฮีโร่แทนพระเอกต่างๆ ที่โดยเนื้อแท้ันั้นไร้ฝีมือโดยสิ้นเชิง

#### 8.7 ตัวละครร่วมสมัย เป็นสากลเข้าถึงผู้อ่านวงกว้าง

การสร้างตัวละครที่เข้าถึงผู้อ่านในวงกว้างได้ดีส่วนหนึ่งเกิดจากการสร้างคาแร็คเตอร์ให้ ร่วมสมัย เหมือนเช่นนารูโตะ พระเอกในนินจาคาถาฯ ที่มีผมสีส้มทอง แผลกโศกออกมาจาก พระเอกเรื่องอื่นๆ ซึ่งนอกจากจะเข้าถึงใจวัยรุ่นที่เปลี่ยนสีผมกันเป็นว่าเล่นแล้ว ยังเข้าถึงกลุ่ม ผู้อ่านต่างชาติโดยเฉพาะฝั่งตะวันตกด้วย นอกจากนี้ในตัวนารูโตะยังมีจิ้งจอกเก้าหางสัตว์ใน ตำนานจริงของญี่ปุ่นอยู่ในตัว จึงทำให้นารูโตะเป็นตัวละครที่ผสมผสานความเก่า-ใหม่ และความ เป็นสากลจนเข้าถึงผู้อ่านได้หลากหลายวัย และเป็นสากล

#### 8.8 ตัวละครเอกน่าจดจำไม่จำเป็นต้องหล่อเท่อย่างเดียว

แนวทางการสร้างตัวละครเอกในปัจจุบันไม่ได้เน้นรูปลักษณ์ภายนอกที่ดู หล่อ เท่ไว้ก่อน อีกต่อไป สังเกตได้จากผู้ร้ายบางเรื่องยังหล่อกว่าพระเอกด้วยซ้ำ (เหมือนเช่นในนินจาคาถาฯ และเดธโน้ต) โดยในเดธโน้ตนั้นแทบไม่เผยให้เห็นนิสัยใจคอของพระเอกอย่าง “แอล” เลยแต่ก็ สามารถมัดใจผู้อ่านได้ด้วยการออกคาแร็คเตอร์ภายนอกของตัวละครให้ไม่เหมือนใคร เพราะ “แอล” นั้นแปลกแยกไปจากภาพของพระเอกส่วนใหญ่เพราะนอกจากขอบตาจะดำคล้ำ (เหมือน เขียนขอบตาแบบฟังก์) ยังชอบยื่นหลังค่อม นิ่งย่องๆ บนเก้าอี้ ซึ่งรายละเอียดในการออกแบบ ท่วงท่า อิริยาบถของตัวละครเหล่านี้เองที่สร้างภาพจำให้เกิดแก่ผู้อ่าน เช่นเดียวกับลูฟี่ในวันพีซ ก็ไม่ใช่พระเอกที่ดูหล่อเหลาอะไร แต่ด้วยความมูมานะ การเคารพและเชื่อใจคนรอบข้าง

รวมทั้ง “ความเป็นขบถ” ในตัว (เหมือนเช่นนารูโตะในนินจาคาถา) ต่างหากที่ทำให้ตัวละครเอกเหล่านี้ดูน่าจดจำ

#### 8.9 ตัวละครสมบูรณ์แบบคือตัวละครที่ไม่สมบูรณ์แบบ

การสร้าง “จุดอ่อน” ให้ตัวละครยังคงเป็นแนวทางการสร้างตัวละครที่ดีไม่ว่าจะยุคสมัยใดก็ตาม เพราะตัวละครเอก หรือตัวละครที่รับบทเด่นในการ์ตูนญี่ปุ่นต่างมีจุดอ่อนเพื่อให้เรื่องสามารถใส่อุปสรรคที่เกิดจากจุดอ่อนเหล่านี้ใส่เข้ามาในเรื่องได้อย่างสมเหตุสมผล และยังทำให้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดขึ้นได้อีกด้วย เหมือนเช่น จุดอ่อนที่หางของโงคู (ในวัยเด็ก) ทำให้สถานการณ์พลิกผันจากที่ควรเป็นผู้ชนะก็กลับพ่ายแพ้ในการต่อสู้ได้ หรือโคนันในยอดนักสืบจิ๋วก็มีจุดอ่อนเรื่องความเป็นเด็กที่ทำให้เมื่อต้องต่อสู้กับผู้ใหญ่ยอมเสียเปรียบเรื่องความแข็งแรงของร่างกาย หรือนารูโตะในนินจาคาถา แม้จะได้พลังพิเศษจากปีศาจที่สถิตร่างแต่ก็มีจุดอ่อนที่ยังไม่สามารถควบคุมพลังจากปีศาจนั้นได้ ซึ่งจุดอ่อน จุดด้อยของตัวละครเหล่านี้นอกจากจะทำให้เรื่องราว “ไปต่อได้” แล้วยังทำให้ผู้อ่านรู้สึก “รัก” ตัวละครที่ไม่เก่งกาจเหนือมนุษย์จนเกินรับได้แถมยังทำให้ได้ “ลุ้น” กับการที่ตัวละครต้องฟันฝ่าอุปสรรค “จุดอ่อน” ของตนเองไปพร้อมกันด้วย ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการสร้างตัวละครที่ดีที่สมบูรณ์แบบจึงต้องไม่ลืมที่จะสร้างตัวละครที่ไม่สมบูรณ์แบบหรือสร้าง “จุดอ่อน” ให้กับทุกตัวละคร

#### 8.10 บทบาทนางเอกยุคใหม่แกร่งกล้าไม่แพ้ผู้ชาย

ตัวละครนางเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นปัจจุบันมีความสามารถ หรือมีฝีมือด้านการต่อสู้มากขึ้น แม้ว่ารูปร่างหน้าตาภายนอกจะยังคงเน้นให้สวยงามไว้ก่อน (ตาโต ริมฝีปาก งาม สูง) เห็นได้จาก รันในยอดนักสืบจิ๋ว แฮนค็อกในวันพีซ และซากุระในนินจาคาถา ที่ต่างมีฝีมือติดตัวระดับแนวหน้า จนเป็นที่ยอมรับในโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่ และที่สำคัญกว่านั้นคือตัวละครนางเอกหญิงเหล่านี้ใช้ความสามารถที่มีช่วยเหลือ “พระเอก” ในยามคับขันได้อีกด้วย (เช่นแฮนค็อกช่วยพระเอกแหกคอกสำเร็จ) จนเรียกได้ว่าหมดยุคที่นางเอกจะเป็นผู้อ่อนแอขอความช่วยเหลือจากพระเอกฝ่ายเดียวอีกต่อไป ซึ่งก็สะท้อนถึงการให้ความสำคัญของสถานะของ “เพศหญิง” ในสังคมญี่ปุ่นมากขึ้นเช่นกัน

### 9. ลายเส้น : ลายเส้นไม่สำคัญเท่าเนื้อเรื่อง

ลายเส้นของนักเขียนการ์ตูนที่เปรียบเหมือนลายเซ็น หรือตัวตนของผู้เขียน (ภาพ) แม้จะมีความสำคัญในการ “สร้างความประทับใจเมื่อแรกพบ” (first impression) เป็นตัวดึงดูดให้คนอยากหยิบขึ้นมาอ่านก็จริงอยู่ แต่หากลายเส้นสวย เนียบ ทว่าเรื่องราวกลับไม่ได้เรื่องก็คงหลอกล่อผู้อ่านได้เพียงประเดี๋ยวประด๋าว องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่แข็งแรงต่างหากที่จะ

ช่วยพุงให้การ์ตูนที่ลายเส้นสวยมีโอกาสได้ดีพิมพ์ต่อเนื่อง ยาวนานพอจะสร้างความน่าประทับใจในเรื่องราวหรือสร้างคาแรคเตอร์ที่น่าจดจำได้ เหมือนเช่นวันพีซซึ่งสะท้อนคำกล่าวข้างต้นได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นการ์ตูนที่มีลายเส้นโดยรวม (ที่เกิดจากการลงน้ำหนักเส้น การติดสกรีน การวาดสัดส่วน รูปร่างหน้าตาตัวละคร รวมทั้งรายละเอียดในฉากทั้งหมด) เรียกได้ว่า “ไม่สวย” ลักเท่าไร การลงเส้นไม่มีน้ำหนักมากนัก สัดส่วนตัวละครก็ไม่ไซ่เกินจริงจนสุดโต่ง แถมยังมีรายละเอียดในฉากเยอะจนเกือบจะดูรกด้วยซ้ำ แต่ทำไมวันพีซถึงเป็นการ์ตูนที่ครองใจผู้อ่านในญี่ปุ่นรวมทั้งในไทย และอีกหลายๆ ประเทศทั่วโลกได้อย่างยาวนานจนถึงปัจจุบัน นั่นเพราะมีองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่แข็งแกร่งมากพอ ทั้งการสร้างคาแรคเตอร์ที่แตกต่าง การกระจายบทบาทตัวละครให้เท่าเทียมกันเพื่อสร้างตัวละครกลุ่มให้แข็งแรง การซ่อนปมย่อย ปมหลักที่ค่อยๆ ปลดลือร่องรอยออกมาจนคาดไม่ถึง ฯลฯ เหล่านี้ล้วนบ่งบอกได้เป็นอย่างดีว่าการ์ตูนที่ลายเส้นสวยเพียงอย่างเดียวไม่อาจดึงดูดคนอ่านได้ในระยะยาว แต่ในทางตรงกันข้ามการ์ตูนที่มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่ดีทั้งเนื้อเรื่องที่แข็งแกร่ง การเดินเรื่องที่นำดึงดูด และตัวละครที่น่าสนใจต่างหากที่จะช่วยพุงให้การ์ตูนที่ลายเส้นไม่สวยกลายเป็นคู่มือเอกลักษณ์เฉพาะตนขึ้นมา และยอมทำให้เรื่องราวคงอยู่ได้ในระยะยาว

แม้ลายเส้นดูเหมือนไม่ใช่ปัจจัยสำคัญอันดับแรกของการเขียนการ์ตูนให้ขายได้ในระยะยาว แต่ก็เชื่อว่าจะไม่สำคัญเสียเลย เพราะถ้าเรื่องดีอยู่แล้ว ลายเส้นที่สวยงามย่อมช่วยขับเคลื่อนก็ยิ่งจะทำให้การ์ตูนเรื่องนั้นเป็นที่จดจำ และกล่าวขวัญถึงเหมือนเช่นเดธโน้ต ที่นอกจากเรื่องจะแปลกใหม่แล้ว การออกแบบลายเส้นยังสวยงามในแบบวัยรุ่นยุคใหม่ ที่โตมากับการดูอนิเมะ (แอนิเมชันญี่ปุ่น) ที่ลายเส้นค่อนข้างเล็กบาง ดูซับซ้อน

แต่ไม่ว่าลายเส้นของนักเขียนจะเป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันอย่างไร สิ่งสำคัญคือต้องเขียนให้ “เข้ากับเรื่อง” และเข้ากับ “ผู้อ่านเรื่อง” เหมือนเช่นเดธโน้ตที่ใช้เส้นบาง ซับซ้อนก็ทำให้เข้ากับโทนเรื่องที่ลึกลับซับซ้อน และเข้าถึงวัยรุ่นในปัจจุบันได้ดี หรือลายเส้นเรียบง่าย เน้นรูปทรงกราฟิกแบบดรามาก่อนบอล ก็ยอมเป็นไปในทางเดียวกันกับโครงเรื่องที่เน้นต่อสู้มีเพียงประเด็นแพ้-ชนะกันอย่างเดียว และเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านเด็กได้ดีเช่นกัน

## 10. การเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการ์ตูน

ศักยภาพของการ์ตูนจะปรากฏสูงสุดได้ย่อมหมายถึงผู้เขียนเข้าใจการสื่อความแบบ “การ์ตูน” อย่างถ่องแท้ซึ่งในที่นี้หมายถึงการเข้าใจการวาดการ์ตูนช่องแบบญี่ปุ่น เหมือนเช่นผู้เขียนวันพีซ และทเวนตีๆ ที่เดินไปตามรอยของเท็ตสึเกะ โอซามุ บรรณาจารย์นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นต้นแบบการวาดการ์ตูนให้เหมือนภาพยนตร์ นั่นคืออาศัยเทคนิคทางการ์ตูนทั้งการวาด



ขนาดและจำนวนของกรอบหรือช่อง เพื่อสร้างมิติด้านความเร็ว-ช้าเหมือนการตัดภาพหรือการเคลื่อนกล้อง และการใช้มุมมองของภาพที่แตกต่างเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ให้กับเรื่อง

โดยทเวนตีซ์ นั้นอาจเรียกได้ว่าเป็นการ์ตูนที่เหมือนภาพยนตร์อย่างมากทั้งในแง่วิธีการเล่าเรื่องที่ตัดไป-มาสู่เหตุการณ์ที่หลากหลาย และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่การเล่าผ่านภาพ โดยใช้วิธีการเปลี่ยนระยะภาพและการนำเสนอรูปภาพเพื่อขับเน้นอารมณ์ บรรยากาศในเรื่องเหมือนภาพยนตร์ (ในขณะที่การ์ตูนส่วนใหญ่ไม่ใช้เทคนิคเหล่านี้เข้าช่วย) จนทำให้ทเวนตีซ์ เป็นการ์ตูนที่ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร รวมทั้งบรรยากาศของฉาก เหตุการณ์ผ่านภาพได้เป็นอย่างดีโดยที่แทบไม่ต้องใช้คำพูด หรือบทสนทนาให้มาก

ส่วนผู้เขียนวันพีซก็เรียกได้ว่า “กล้า” ในการใช้รูปภาพแปลกตา เช่นมุมเงย มุมกด มุมเอียง จนทำให้ภาพในวันพีซถ่ายทอดความเป็นแฟนตาซีออกมาได้อย่างสุดขีด ซึ่งการใช้รูปภาพแปลกตา (ในแบบที่ภาพยนตร์ยังทำได้ยาก) เช่นนี้ก็ยิ่งขับเสริมเรื่องราวให้สนุกสนาน และอิสระเสรีสอดคล้องกับเรื่องราวของโจรสลัดได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

และนอกจากการใช้มุมมองที่แปลกแยกแล้ว วันพีซยังฉีกแนวคิดเรื่องการใช้ “กรอบ” หรือ “ช่อง” ขนาดใหญ่เพียงกรอบเดียว (หรือมีจำนวนกรอบน้อยเข้าไว้) เพื่อเน้นฉากต่อสู้หรือฉากสำคัญให้ดูยิ่งใหญ่ตระการตาอีกด้วย เพราะกลับเน้นการชอยย่อยจำนวนกรอบให้มีขนาดเล็กลงแต่มีจำนวนมากขึ้นเพื่อเผยให้เห็นปฏิกิริยาของตัวละครกลุ่มพระเอกให้ครบถ้วนซึ่งก็เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ช่วยขับเน้นฉากสำคัญให้มีพลังได้ดีไม่แพ้กัน

## 11. สุนทรียรส: รสแห่งความกล้าหาญ ปลุกคนอ่านฮึกเหิม

สุนทรียรสที่ผู้อ่านได้รับผ่านการ์ตูนญี่ปุ่นทุกเรื่อง ก็คือการสร้างตัวละครที่เปี่ยมด้วยความกล้าหาญ มุมนานะที่จะไปสู่ความฝัน หรือเป้าหมายในชีวิต เหมือนเช่นลูฟี่ที่มุ่งมั่นในการเป็นเจ้าของโจรสลัด นารูโตะตั้งใจจะเป็นผู้ปกครองหมู่บ้านนินจา หรือกระทั่งผู้ร้ายอย่างไลท์ก็ยังใช้เดธโน้ตเพื่ออุดมการณ์อยากเห็นโลกสงบสุข

สุนทรียรสแห่งความกล้าหาญ หรือ “วีรรส” ข้างต้นเหล่านี้ล้วนสะท้อนและตอกย้ำลักษณะนิสัยของคนญี่ปุ่นที่เรียกว่า “กัม-บัต-เตะ (Gambatte) และ ไฟต์-โตะ (Fighto)” หรือแปลเป็นไทยในทำนองว่า “ความพยายาม” หรือความมี “จิตใจนักสู้” ซึ่งก็ตรงกับงานวิจัยของพรวัลย์ เบญจรัตน์ศิริโชติ (2549) ที่พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักถ่ายทอดลักษณะความพยายามของคนญี่ปุ่นผ่านเรื่องราวอย่างชัดเจน การถ่ายทอดความเป็น “คนญี่ปุ่น” ซึ่งสะท้อนวิถีคิด สังคม และวัฒนธรรมลงไปในเรื่องราวเช่นนี้ นอกจากจะทำให้ผู้อ่านตื่นตื่น แอบลุ้นไปกับตัวละครที่ไม่

ลดความพยายามแล้ว ยังเป็นกลวิธีที่ช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมแบบญี่ปุ่นอันดีงามได้อีกทางหนึ่งด้วย

### ปลูกเรือนตามใจผู้อยู่-เขียนการ์ตูนตามใจผู้อ่าน

นอกจากการใช้เทคนิคของการเล่าเรื่อง และเทคนิคเฉพาะของสื่อการ์ตูนมาช่วยเล่าเรื่องให้น่าดึงดูดแล้ว สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้การ์ตูนคงอยู่ได้จริงคงไม่อาจมองแค่ “ตัวสื่อ” เท่านั้น เพราะต้องมองไปถึง “เป้าหมาย” ซึ่งก็คือผู้อ่านการ์ตูนเป็นสำคัญ เพราะแนวโน้มการผลิตสื่อในปัจจุบันย่อมต้องย้อนกลับมาเริ่มที่ตัวผู้รับสาร (ผู้อ่าน) ก่อนย้อนกลับมาที่ตัวผู้ผลิตว่าจะผลิตสร้างสรรค์อย่างไรให้ถูกใจผู้อ่าน ซึ่งอาจแยกแยะวิธีการเล่าเรื่องให้เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกันดังนี้

#### 1. พิจารณาวัยของผู้อ่าน

อายุเข้ามามีบทบาทกำหนดเนื้อหา และวิธีการเล่าเรื่องอย่างปฏิเสธไม่ได้ โดยเรื่องที่กำหนดกลุ่มเป้าหมายให้เป็นผู้อ่านที่มีอายุก่อนข้างน้อยระดับประถมปลายขึ้นไปเหมือนเช่นดราโก้บอล และยอดนักสืบจิ๋ว จะส่งผลต่อแนวเรื่องที่มีความเป็นแฟนตาซีสูง (หรือแม้เรื่องไม่แฟนตาซีก็ต้องทำให้มีแฟนตาซีหรืออภินิหาร ความเหนือจริงเข้าช่วยเหมือนเช่นยอดนักสืบจิ๋ว) ส่วนโครงเรื่องก็มีความซับซ้อนน้อย มีโครงเรื่องย่อยไม่มากนัก การวางปม ซ่อนปม ความขัดแย้งหรืออุปสรรคของเรื่อง การใส่แก่นความคิด และสัญลักษณ์ก็มีจำนวนน้อยเช่นกัน ส่วนตัวละครอาจมีจำนวนมากหรือน้อยก็ได้แต่ตัวละครจะไม่มีที่ไปที่ไป ไม่มีความสูญเสียในอดีตแบบผู้ใหญ่มากนัก ตัวละครส่วนใหญ่จึงมักเป็นตัวละครแบบแบน ที่ทำให้คนอ่านมองไม่ค่อยเห็นความคิดความรู้สึกเท่าที่ควร (เหมือนเช่นโคนันในยอดนักสืบจิ๋ว และโงคุในดราโก้บอล)

นอกจากนี้อายุของตัวละครเอกในเรื่องยังสัมพันธ์กับกลุ่มผู้อ่านด้วย ยิ่งผู้อ่านวัยเด็กตัวละครก็ควรอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน ซึ่งเรื่องที่ออกแบบตัวละครได้ดีก็คือโคนันในยอดนักสืบจิ๋ว ที่ออกแบบตัวละครเพียงตัวเดียวแต่มีสองวัยในร่างเดียวกัน (คือเด็กประถมและมัธยมปลายเพราะพระเอกอย่างชินอิจิร่างหดเล็กลงเป็นเด็ก) จึงทำให้การออกแบบตัวละครเอกเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านได้หลากหลายวัยมากขึ้น ส่วนการออกแบบลายเส้นตัวละครก็เน้นเส้นเรียบง่าย สะอาดตา สดส่วนตัวละครเกินจริง ใช้การติดสกรีนค่อนข้างมาก และรายละเอียดในฉากน้อย

ดังนั้นในทางตรงกันข้ามกับผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่น หรือตั้งแต่มัธยมขึ้นไป อย่างเดธโน้ต นินจาคาถาฯ วันพีซ และทเวนต์ๆ ย่อมต้องมีโครงเรื่องย่อยมากขึ้น มีปมปัญหาที่ซับซ้อนซ่อน

เงื่อนมากขึ้น ตัวละครเป็นแบบกลมที่ไม่ได้มีความเก่งกาจเหนือมนุษย์ ลายเส้นละเอียด ซับซ้อน รวมทั้งใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ผ่านมุมกล้องแปลกตา และระยะเวลาที่หลากหลายก็มีมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งความแตกต่างระหว่างวัยของผู้่านที่ส่งผลต่อวิธีการเล่าเรื่องและการใช้เทคนิคการ์ตูนผ่านการเล่าเรื่องนั้นอาจสรุปได้ดังนี้

กลวิธีเล่าเรื่องตามวัยผู้อ่าน	ผู้อ่านเป็นเด็ก (ประถมปลาย)	ผู้อ่านเป็นวัยรุ่นไปจนถึงผู้ใหญ่
แนวเรื่อง	มีความแฟนตาซีสูง	มีความแฟนตาซีแต่ก็เน้นเรื่องราวสมจริงด้วย
โครงเรื่อง	โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีโครงเรื่องย่อยไม่มากนัก	โครงเรื่องซับซ้อน มีโครงเรื่องย่อยจำนวนมาก
ความขัดแย้ง/ปมปัญหา	จำนวนปมปัญหามีไม่มากนัก ไม่เน้นการวางปม และคลี่คลายปมมากนัก	จำนวนปมปัญหามีมาก และเน้นการซ่อนปม-คลี่คลายเพื่อสร้างความคาดไม่ถึง
แก่นเรื่อง	แก่นเรื่องไม่มาก และไม่ซับซ้อนเช่น ธรรมชาติของธรรมชาติ	แก่นเรื่องหลากหลาย และซับซ้อน
มุมมองการเล่าเรื่อง	ใช้มุมมองผู้รอบด้านและมุมมองบุคคลที่ 1 เป็นหลัก	เล่นกับมุมมองการเล่าเรื่องหลากหลายขึ้น เช่น มุมมองบุคคลที่ 3 (ทเวนต์)
สัญลักษณ์	ใช้สัญลักษณ์จำนวนน้อย	ใช้สัญลักษณ์จำนวนมากและสะท้อนแก่นเรื่อง
การสร้างตัวละคร	ตัวละครแบน เป็นวีรบุรุษเหนือจริง มีอายุน้อยตามผู้อ่าน	ตัวละครกลม เป็นมนุษย์จริง มีอายุในช่วงวัยรุ่น หรือวัยผู้ใหญ่ตามผู้อ่าน
ลายเส้น	ลายเส้นเรียบง่าย ชัดเจน เน้นสัดส่วนตัวละครเกินจริงเพื่อสร้างอารมณ์ขัน	ลายเส้นซับซ้อน ละเอียดมากขึ้น สัดส่วนตัวละครสมจริงเข้ากับโทนเรื่องจริงจังมากขึ้น
การใช้เทคนิคการ์ตูน	ไม่ค่อยใช้เทคนิคการ์ตูนช่วยเล่าเรื่อง	ใช้เทคนิคการ์ตูนเล่าเรื่องมากขึ้น
สุนทรียรส	เน้นรสแห่งความตลก (ฮาฮุส)	เน้นรสแห่งความลึกซึ้ง (อัททุส)

### ตารางที่ 33 กลวิธีการเขียนการ์ตูนตามวัยของผู้อ่าน

อาจกล่าวได้ว่าหากนักเขียนการ์ตูนรู้แน่ชัดว่าต้องการเขียนเรื่องเพื่อกลุ่มผู้อ่านที่มีวัยเช่นใด ย่อมต้องสร้างองค์ประกอบการเล่าเรื่องข้างต้นให้สอดคล้องกับวัยของกลุ่มผู้อ่าน เพราะหากผู้เขียนยังดันทุรังเขียนเรื่องตามแต่ใจตัวโดยไม่มองกลุ่มผู้อ่านและความถนัด-ความชื่นชอบของตัวเอง (เช่นเป็นคนเขียนลายเส้นละเอียดดี แต่อยากเล่าเรื่องง่ายให้เด็กๆ ชอบ) ก็คงไม่สามารถทำให้การ์ตูนเรื่องนั้นวางขายได้จริงและคงไม่มีคนซื้ออ่านได้ยาวนาน

## 2. พิจารณาจากเพศของผู้อ่าน

แนวโน้มของผู้อ่านการ์ตูนปัจจุบันมีการก้าวข้ามเส้นแบ่งของคำว่าการ์ตูนผู้ชาย-ผู้หญิงมากกว่าสมัยก่อน โดยเฉพาะผู้หญิงที่ชอบอ่านการ์ตูนแบบผู้ชาย (ที่เน้นการแข่งขัน การผจญภัย มีเรื่องราวพลิกผัน) มากขึ้น (วรุฒิ วรวิทยานนท์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2554) ดังนั้นด้วยปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงส่งผลต่อการเขียนเรื่องราวของการ์ตูนที่ไม่ได้เน้นการต่อสู้แบบจริงจังเหมือนการ์ตูนผู้ชายยุคแรกๆ อย่างหมัดดาวเหนือ หรือ โรงเรียนลูกผู้ชาย ดังนั้นจะสังเกตได้ว่าการ์ตูนยอดนิยมที่เลือกมาศึกษาเหล่านี้จะมีจุดดึงดูดที่ทำให้เรื่องเข้าถึงผู้อ่านได้ทั้งชายและหญิง เหมือนเช่นดราก้อนบอลที่แม้จะเน้นฉากต่อสู้ แต่ก็เป็นการต่อสู้ที่ไม่ซับซ้อนเลือด ภาพรุนแรง และมีฉากตลกเข้ามาช่วยทำให้เรื่องดูเบาลงเข้าถึงผู้หญิงได้มากขึ้น หรือในเดธโน้ตซึ่งเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับการออกแบบตัวละครที่เข้าถึงทั้งชายและหญิง เพราะตัวละครพระเอกไม่ได้หล่อเหลาเกินหน้าผู้อ่านชายด้วยกันจนน่าหมั่นไส้ และด้วยบุคลิกที่แปลก แตกต่างในท่วงท่าของตัวละครจึงทำให้ผู้หญิงเองก็ชื่นชอบไม่แพ้ตัวละครที่หล่อเหลาเช่นกัน

จากการออกแบบเรื่องราวให้สอดคล้องกับวัย และเพศของผู้อ่านทำให้เห็นว่าการ์ตูนเรื่องที่ขายได้มากและอยู่ได้นานย่อมต้องเป็นการ์ตูนประเภท ที่เข้าถึงคนอ่านทุกเพศ ทุกวัย เหมือนเช่นยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน ที่สร้างตัวละครให้เป็นเด็กไว้ก่อน เรื่องราวไม่ซับซ้อนเกินไป ทั้งยังผสมผสานความสมจริงกับแฟนตาซีเข้าด้วยกัน (คดีการตายคือความจริง-นักสืบผู้ใหญ่กลายเป็นเด็กคือแฟนตาซี) จึงเข้าถึงผู้อ่านได้ในวงกว้าง ซึ่งก็ทำให้อยอดนักสืบจิ๋วยังคงตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

## 3. พิจารณาจากวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ในปัจจุบันของผู้อ่าน

ตัวละครในการ์ตูนปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายของนิสัย ใจคอ และรูปลักษณ์ภายนอกมากขึ้น ไม่ได้มีพิมพ์นิยมแบบพระเอกผมดำ หล่อเหลา เก่งกาจเสมอไป นั่นเพราะผู้เขียนได้นำภาพแทนของเด็กวัยรุ่นในสังคมจริงมาสะท้อนผ่าน “การ์ตูน” เหมือนเช่นนารูโตะ ในนิจินคาคาถา ที่มีผมสีส้มทอง สะท้อนความเป็นขบถในตัวเอง หรือตัวละครกลุ่มพระเอกในวันพีซ ก็ไม่ได้มีแค่มนุษย์ แต่มี “ตัวประหลาด” อย่างช็อปเปอร์ที่เป็นกวางเรนเดียร์จมน้ำเงินที่เป็นทั้งคนและเป็นทั้งกวางในร่างเดียว หรือกระทั่งอุซปในวันพีซ ที่เป็น “จอมโกหก” ประจำเรือแต่ก็เป็นสมาชิกกลุ่มตัวเอกที่ดูเท่ได้ผ่านการกระทำและนิสัยใจคออื่นๆ ซึ่งตัวละครที่นอกคอก แปลกแยกข้างต้นเหล่านี้ล้วนเป็นภาพแทนของ “ผู้อ่าน” ในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ดังนั้นหากผู้เขียนยังสะท้อนความแปลกแยก หลากหลายลงไปในการ์ตูนได้มากเท่าไรย่อมมีโอกาสที่เรื่องราวจะเข้าไปนั่งอยู่ในใจผู้อ่านหมู่มากได้ดีเช่นกัน

### มองเขามองเรา: นักเขียนการ์ตูนไทยจะโดดเด่น แตกต่างได้อย่างไร

แม้กลวิธีการเล่าเรื่องทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้สรุปและอภิปรายมาทั้งหมดนี้จะเป็นสิ่งที่นักเขียนการ์ตูนไทย หรือนักเล่าเรื่องในสื่ออื่นๆ หยิบจับเอาไปประยุกต์ใช้ในการเขียนได้ ทั้งการวางโครงเรื่อง การคลี่คลายปม หรือการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคของภาพ ฯลฯ แต่การที่นักเขียนไทยจะสร้างงานให้โดดเด่น แตกต่าง หนีไปจากร่มเงาการ์ตูนญี่ปุ่น (ที่คงเห็นแล้วว่าโดดเด่นเรื่องจินตนาการ และกลวิธีเล่าเรื่องที่หลากหลายจนยากจะคาดเดาเรื่องราว) ที่ครองใจผู้อ่านไทยอยู่ในเวลานี้ คงต้องย้อนมาสำรวจตัวตนหรืออัตลักษณ์ “เนื้อแท้ความเป็นไทย” ของตัวเองให้ชัดเจนเสียก่อน

ประเด็นเรื่องความเป็นไทยในการ์ตูนไทยอาจไม่ใช่เรื่องใหม่ เพราะถกเถียงกันมากกว่าทศวรรษ แต่ผู้วิจัยมองว่ายังคงต้องหยิบยกขึ้นมาบดฝุ่นกันอีกครั้งเพราะจากงานวิจัยชิ้นนี้เห็นได้ชัดว่าการ์ตูนยอดนิยมของญี่ปุ่นนอกจากจะสร้างความแปลกใหม่ในแง่การเล่าเรื่องแล้วสิ่งสำคัญยิ่งกว่าคือการต่อยอดความเป็นคนญี่ปุ่น (ในด้านบวก) โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความมุ่งมั่นไปสู่ฝันซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่คนทั้งโลกยอมรับใส่ลงไปในงาน เหมือนเช่นวันพีซ ที่ใส่ความมุ่งมั่นลงในตัวละครหลักๆ ทุกตัว และความพยายามในแบบคนญี่ปุ่นที่ปรากฏตลอดทั้งเรื่องราวยอมทำให้ตัวละครน่าเกลียดและเป็นที่ยอมรับได้อย่างลึกซึ้งยาวนาน จนทำให้ผู้อ่านทั้งคนญี่ปุ่นหรือต่างชาติเองยอมซึมซับความเป็นคนไม่ย่อท้อนี้ลงในหัวใจ ซึ่งการสอดแทรกวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นผ่านนิสัยตัวละครเช่นนี้ย่อมน่าจดจำกว่าการสร้างฉากกินซูชิ ใส่ชุดกิโมโน หรือแช่น้ำพุร้อน ที่แม้จะสะท้อนความเป็นญี่ปุ่นได้ชัดเจนก็จริงแต่ก็แค่เพียงผิวเผิน ดังนั้นการรู้จักนำตัวตนของตน (ความมุ่งมั่น) มาใช้ในการสร้างคาแร็คเตอร์ ซึ่งก็ปรากฏซ้ำแล้วซ้ำเล่าผ่านสื่อการ์ตูน (รวมทั้งสื่ออื่นๆ ด้วย) เช่นนี้เองที่อาจเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นมีชนบทของตน จนได้รับการกล่าวขาน จนกล่าวได้ว่า “การ์ตูนญี่ปุ่นสร้างชาติ” เพราะทั้งปลูกเร้าให้คนในชาติได้เห็นคุณค่าในวัฒนธรรมของตนแล้วยังช่วยส่งต่อรากเหง้าของตนสู่สายตาต่างชาติในอีกทางหนึ่งด้วย

ณ วันนี้การที่นักเขียนการ์ตูนและนักเขียนสื่ออื่นๆ ของไทยหันมาใส่ใจกับการมองหากลวิธีถ่ายทอดค่านิยม วิถีคิด หรือวัฒนธรรมลงในผลงานให้แนบเนียนเหมือนเช่นการ์ตูนญี่ปุ่นก็อาจเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่จะทำให้การ์ตูนไทย (และสื่ออื่นๆ ของไทย) เข้าถึงใจผู้อ่านไทยด้วยตนเอง เพราะไม่ว่าจะอย่างไรผู้วิจัยก็เชื่อว่า เมื่อฝรั่งชอบแฮมเบอร์เกอร์ คนญี่ปุ่นชอบราเม็ง ซูชิ คนไทยก็น่าจะชอบต้มยำกุ้ง นั่นหมายถึงเมื่อเราเป็นคนไทย การเสปพลังรอบตัวทั้งอาหารการกิน การ

แต่ตัว รวมถึงการอ่านการ์ตูนก็ยอมหนีไม่พ้นที่จะเลือกเสพในสิ่งที่เราคำนึงมากกว่าหากของไทยๆ ของเรานั้นอร่อยจริง ดีจริง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่าหากนักเขียนการ์ตูนไทย รวมทั้งนักเขียนไทยในสื่ออื่นๆ สามารถเล่าเรื่องได้เก่งทัดเทียมนักเขียนญี่ปุ่น แต่ขณะเดียวกันยังสอดแทรกกลิ่นอายความเป็นไทยลงไปในเรื่องราวได้อย่างแนบเนียน (ที่ไม่ใช่แค่การสร้างความเป็นไทยแค่เพียงสิ่งที่ตามองเห็นภายนอกหรือคาแร็คเตอร์ภายนอกเช่นข้าง การไหว้ หรือ ต้มยำกุ้ง) เหมือนเช่นที่คนญี่ปุ่นสอดแทรกความเป็นคนมุนานะ ไม่ย่อท้อผ่านคาแร็คเตอร์ภายในตัวละครเอกในแทบทุกเรื่อง โดยอาจนำ “ลักษณะนิสัย” ด้านบวกที่มีเสน่ห์แบบไทยๆ ใส่ลงไปในลักษณะนิสัยของตัวละครเอก เช่นความกตัญญู หรือความเป็นคนมองโลกในแง่ดี (ยิ้มแย้มอยู่เสมอแม้ภัยมาเยือน) ก็น่าจะช่วยส่งผ่าน “เนื้อแท้ความเป็นคนไทย” ที่เป็นภาพแทนของวัฒนธรรมที่ดีลงใน “สื่อการ์ตูน” ได้อย่างแนบเนียน และก็น่าจะทำให้ “การ์ตูน” ไม่ใช่ “แค่การ์ตูน” แต่ยังช่วยกระตุ้นเร้าความเป็นไทยที่ดีให้แก่เยาวชน (ผู้อ่าน) รวมทั้งยังช่วยส่งต่อ “วัฒนธรรม” ที่จะช่วยให้ “การ์ตูนไทย” เดินทางไปสู่ระดับสากลได้อีกทางหนึ่งด้วย

แต่กระนั้นก็ดีการค้นหา “เนื้อแท้ความเป็นไทย” ในด้านบวกคืออะไร และกลวิธีการใส่ความเป็นไทยลงในการ์ตูนรวมทั้งเรื่องเล่าอื่นๆ ทำอย่างไรได้บ้างก็ยังคงต้องถกเถียงอภิปรายกันต่อไป และนี่ก็คงเป็นเพียงแค่การเริ่มต้นนับหนึ่งของการเล่าเรื่องอย่างมีอัตลักษณ์ที่พึงวัฒนธรรมลงไป แต่กว่าจะนับถึงสิบก็คงต้องพัฒนาทุกด้านของการเล่าเรื่องโดยเฉพาะวิธีการสร้างจินตนาการ การค้นคว้าหาข้อมูลอย่างจริงจัง รวมทั้งการผูก-คลี่คลายเรื่องอย่างมีชั้นเชิงกันต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

1. ในงานวิจัยชิ้นนี้เลือกกลุ่มตัวอย่างการ์ตูนที่มาศึกษาตามความนิยมส่งผลให้การ์ตูนแต่ละเรื่องมีเป้าหมายคือกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกัน ซึ่งกลุ่มผู้อ่านเป็นปัจจัยสำคัญของการเขียนเรื่อง ดังนั้นจึงน่าจะมีการวิจัยกลวิธีการเล่าเรื่อง และคาแร็คเตอร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่พิจารณาจากกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกันด้านวัย และเพศเป็นหลัก เพื่อให้เห็นจุดร่วมของการ์ตูนที่มีกลุ่มผู้อ่านแบบเดียวกันที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งก็จะเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของนักเขียนการ์ตูนที่จะได้ตอบใจพู่กลุ่มผู้อ่านได้ชัดเจนขึ้นด้วย

2. งานวิจัยชิ้นนี้ยังมองเพียงแค่ตัวบท (text) หรือตัวสื่อการ์ตูนโดยไม่ได้พิจารณาบริบท

(context) รอบข้างที่หล่อหลอม ห่อหุ้มให้เกิด-หาย-ตาย-จากของสื่อการ์ตูน ดังนั้นจึงน่าจะมีการวิจัยในแง่มุมด้านการตลาดของสำนักพิมพ์เพื่อให้เห็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์การ์ตูนขึ้นมาด้วย

3. เมื่อมีงานวิจัยกลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครของการ์ตูนญี่ปุ่นก็น่าจะมีการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครของการ์ตูนไทยที่เป็นรูปแบบของการ์ตูนช่องที่เล่าเรื่องแบบมังงะเพื่อให้เห็นแนวทางการเล่าเรื่องในการ์ตูนแบบไทยๆ ซึ่งอาจค้นพบคำตอบของการสอดแทรกความเป็นไทยที่จะสร้างตัวตนในผลงานในระดับข้ามวัฒนธรรมได้อีกทางหนึ่ง