



การศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย



ฐิติมา สุรัฐมัลย์

บัณฑิตวิทยาลัย  
จาก

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสาร  
และการพัฒนา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2544

ISBN 974-04-0723-4

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วพ  
๑๑๕๑ ก  
๑  
๒๕๔๔  
๑. ๒

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย

ผู้จัดทำ ผู้วิจัย

นางสาวจิตติมา สุธรรมาลัย

ผู้วิจัย



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงพร คำบุญวัฒน์, นศ.บ., M.A.

ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ลาราชการไปต่างประเทศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรินทร์ วรรณดี, อ.บ., อ.ม.

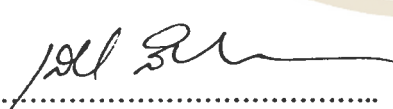
กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์



รองศาสตราจารย์ศรีเรือน แก้วกังวาล, M.Ed.,

Ph.D.

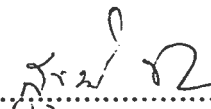
กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์



ศาสตราจารย์เลียงชัย ล้อมม่วงส์, Ph.D.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย



ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุขุมาวดี ขำหิรัญ, ศศ.บ., M.A.

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและ

วัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนา

ชนบท

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย  
ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา  
วันที่ 28 กันยายน 2544

.....  
.....

นางสาวจิตติมา สุรัฐมาลย์  
ผู้วิจัย

.....  
.....

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงพร คำบุญวัฒน์, นศ.บ., M.A.  
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  
.....

รองศาสตราจารย์ศรีเรือน แก้วกังวาล, M.Ed.,  
Ph.D.  
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  
.....

รองศาสตราจารย์อุบลวรรณ ปิติพัฒนะโมษิต,  
อ.บ.,นศ.ม.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  
.....

ศาสตราจารย์เลียงชัย ลีมล้อมวงศ์, Ph.D.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหิดล

.....  
.....

ศาสตราจารย์ คุณหญิงสุริยา รัตนกุล, Ph.D.

ผู้อำนวยการ

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท

มหาวิทยาลัยมหิดล

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือและความกรุณาอย่างยิ่งของ ผศ. ดวงพร คำณูฉวีวัฒน์ ประธานควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ให้กำลังใจ คำแนะนำและคำปรึกษารวมทั้งเสนอแนวทางในการทำการศึกษ ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งเป็นการใช้เวลาอันมีค่าแก่ผู้ศึกษาตลอดเวลา รวมทั้ง ผศ. วชิราภรณ์ วรรณดี รศ. ดร. ศรีเรือน แก้วกังวาล และ รศ. อุบลวรรณ ปิติพัฒนา โฆษิต ที่ได้ใช้เวลาช่วยเหลือ ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษารุ่นนี้และช่วยพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของวิทยานิพนธ์นี้ ซึ่งความช่วยเหลือจากอาจารย์ สามารถทำให้วิทยานิพนธ์นี้เกิดขึ้นได้ ผู้ศึกษารู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ผู้ศึกษาขอขอบคุณเพื่อน ๆ และพี่ ๆ ในสถาบัน ฯ ผู้มีใจถามไถ่ ให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้อย่างเต็มใจเสมอมา ขอขอบคุณพี่พี่เย้ พี่เมว พี่ดาว ที่มีคำพูดดี ๆ ในวันที่ผู้ศึกษารู้สึกท้อ และพี่ ๆ อีกหลายคน ที่ให้ความช่วยเหลือและเอาใจช่วยอยู่ห่าง ๆ ขอขอบคุณพี่ไผ่ อ้อและ โป เพื่อนร่วมเอก ที่ติดต่อสอบถามถึงกันเสมอ และส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์นี้เป็นผลจากสิ่งนั้น

ผู้วิจัยขอขอบคุณ “แม่” ผู้ให้ทุนการศึกษาแบบไม่มีเงื่อนไขการใช้ทุนคืน และอำนวยความสะดวกให้กับการทำงานครั้งนี้ รวมทั้งการรอคอยแบบไม่เร่งรัดทำให้ผู้ศึกษาสามารถทำวิทยานิพนธ์ได้อย่างไม่กดดัน หากการศึกษารุ่นนี้ถือเป็นความสำเร็จประการหนึ่ง “แม่” คือเจ้าของโดยสมบูรณ์

ขอบคุณ “เธอ” ผู้อยู่ข้างและเข้าข้างผู้ศึกษาตลอดเวลา ทุกการกระทำและทุกคำพูดที่ดี ทำให้ผู้ศึกษา “มีใจ” และก่อให้เกิดวิทยานิพนธ์นี้

และท้ายสุดผู้ศึกษาขอขอบคุณ “ป้า” ผู้ซึ่งแค่ได้รู้สึกถึงการมีอยู่ของ “ป้า” ไม่ว่าจะที่ใด ก็เพียงพอเหลือเกินในการสร้างพลัง

3936322 LCCD/M : สาขาวิชา : ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา ; ศศ.ม.

(ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา)

คำสำคัญ : บุคลิกภาพ/ตัวการ์ตูน/การ์ตูนญี่ปุ่น

วิทยานิพนธ์ : การศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย (THE STUDY OF PERSONALITY OF MALE MAIN CHARACTERS IN JAPANESE COMIC BOOK TRANSLATED INTO THAI) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : คงพร คำบุญวัฒน์, นศ.บ., M.A., ศรีเรือน แก้วกัจจาว, M.Ed., Ph.D., วชิราภรณ์ วรรณดี อ.บ., อ.บ., 214 หน้า. ISBN 974-04-0723-4

วิทยานิพนธ์นี้เป็นการศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยจากเรื่อง "GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก" ซึ่งเป็นการดูสำหรับเด็กผู้ชาย โดยศึกษาตัวการ์ตูนชื่อ "โอนิซึกะ เอคิจิ" และจากเรื่อง "Mars สิงห์นักบิด ดาวนักโบก" การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง โดยศึกษาตัวการ์ตูนชื่อ "คาซึโน เร" โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพที่ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยมีทฤษฎีทางจิตวิทยาบุคลิกภาพเป็นเครื่องมือที่ช่วยทั้งในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อทราบถึงลักษณะทางบุคลิกภาพที่มีการถ่ายทอดออกมาและนำมาเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายต่างประเทศกัน

จากการศึกษาดมวิธีดำเนินการศึกษาพบว่า บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชาย "โอนิซึกะ เอคิจิ" มี 9 ลักษณะด้วยกัน คือ 1. มั่นใจในตัวเอง นับถือตัวเองอย่างมาก 2. มีเป้าหมายสู่ "ความยิ่งใหญ่" คาดหวังในอนาคตสูง และยึดคติ "ความเป็นลูกผู้ชาย" 3. มีอารมณ์รุนแรง 4. มองโลกในแง่ดี มีชีวิตชีวา มี "ความเป็นเด็ก" และเฉลียวฉลาดมีไหวพริบดี 5. มีเอกลักษณ์ แปลกแหวกแนวในการคิดและทำ มีพลังและความกล้า 6. มีพฤติกรรมด้านคุณธรรม 7. มีความสนใจเพศตรงข้ามสูงมาก 8. มักเพื่อฝันหรือฝันกลางวัน 9. มีปมปัญหาจากการถูกดูถูกในอดีต "คาซึโน เร" มีลักษณะบุคลิกภาพ 9 ลักษณะด้วยกันคือ 1. เป็นเด็กมีปัญหา 2. มีบุคลิกภาพ 2 ด้านในคนเดียว 3. อารมณ์รุนแรง 4. เก็บตัว โดดเดี่ยว เย็นชา 5. ไม่เชื่อในรัก สงสัยไม่ไว้วางใจผู้อื่น 6. เป็นตัวของตัวเอง 7. ถูกกังคะสัญญาควบคุม 8. มีอาการป่วยทางจิตจากความหวาดกลัว 9. มีความสามารถทางคำกึ่งภาพ

สามารถเปรียบเทียบความต่างและความเหมือนของบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายทั้งสองตัวได้ ดังนี้คือ ความต่างของตัวการ์ตูนทั้งสองตัวเกิดจาก 1) ความต่างของทัศนคติพื้นฐาน 2) ความต่างของสัญญาควบคุมที่ควบคุม และ 3) ความต่างของแรงจูงใจ สำหรับความเหมือนของบุคลิกภาพคือ 1) การใช้อารมณ์เหนือเหตุผล 2) ความเป็นตัวของตัวเอง 3) การมีความสามารถทางด้านกีฬา และ 4) การมีความขัดแย้งในตัวเอง

สำหรับวิธีการในการนำเสนอข้อมูล พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นมีวิธีการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการนำเสนอ โดยเฉพาะในเรื่องของภาพ ที่มีการใช้เทคนิคที่คล้ายภาพยนตร์ (cinematic technique) สื่อความและอารมณ์ผ่าน 1) ภาษาพูดหรือภาษาเขียน (verbal language) ได้แก่ ส่วนของคำพูด บทสนทนา และบทบรรยาย และ 2) ภาษากาย ได้แก่ ภาษาท่าทาง (nonverbal language) และการใช้สัญลักษณ์ คือ เส้นและตัวอักษรต่าง ๆ

3936332 LCCD/M : MAJOR : LANGUAGE AND CULTURE FOR COMMUNICATION AND DEVELOPMENT ; M.A. (LANGUAGE AND CULTURE FOR COMMUNICATION AND DEVELOPMENT)

KEYWORDS : PERSONALITY / CHARACTER IN COMIC / JAPANESE COMIC BOOK IN THAI  
 THITIMA SURUTTHAMARN : THE STUDY OF PERSONALITY OF MALE MAIN CHARACTERS IN JAPANESE COMIC BOOK TRANSLATED INTO THAI. THESIS ADVISORS : DAUNGORN KAMNOONWATANA , M.A., WACHIRAPORN WANDEE , M.A., SRIRUEN KEAWKUNGWAL, M.Ed., Ph.D., 214 p. ISBN 974-04-0723-4

The objective of this study is to profile the personalities of male main characters in two Japanese comic books translated into Thai to see what and how the similarities and differences of personality function. This thesis examines the personality of male main characters in 2 stories of Japanese comic books translated into Thai. One is, "GTO Great Teacher Onizuka" which is a comic book for boys who have studied "Onizuka Ekiji". Another is "Mars" which is a comic book for girls who also studied "Kachino Rae". This study is qualitative research that uses content analysis methods. Theories of personality are central to this study.

Japanese comic books have a unique narrative structure that is similar to "cinematic technique" in cinema. The personality of the male main character is derived from a two (2) part structure: 1) verbal/written language (words , dialogue , narration) , 2) pictorial language (nonverbal language-gesture , body language , expression). and the symbolic (lines and letters). It was this structure that was useful in character analysis in this study.

The results of study found that Onizuka , the male main character of "GTO" (Great Teacher Onizuka) has 9 personalities stressing: 1) self-confidence and self-respect ; 2) greatness and manliness ; 3) hot temper ; 4) optimism , vitality and childish in nature; 5) unique , original , bold and full of energy ; 6) morality ; 7) highly woman-interested ; 8) daydreamer ; and, 9) inferiority complex. Kachino Rae in Mars, on the other hand, has 9 personalities comprising of: 1) problem children ; 2) twin personality ; 3) hot temper; 4) loner , isolated and frigid; 5) mistrustful of love; 6) autonomous 7) motivated by death instinct 8) psychopathic tendencies ; and, 9) good at basketball and motorcycle riding.

A comparison between these two characters found that the differences are in: 1) basic attitude, 2) behavior- controlled instinct , and 3) motive / drive, while the similarities are in : 1) emotional over rationalization, 2) autonomy, 3) sporting ability and, 4) conflict of self.

Japanese character books are popular among Thai children and adolescence. This knowledge is useful in understanding how characters function and what influence they might have on the readers. Further study in influences is recommended.

## สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา	5
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.4 ขอบเขตการศึกษา	6
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดและวรรณกรรมเกี่ยวกับการ์ตูน	9
2.2 แนวคิดและวรรณกรรมเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น	14
2.3 แนวคิดและวรรณกรรมเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย	21
2.4 แนวคิดทฤษฎีจิตวิทยานุคลิกภาพ	27
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	54
3.1 หนังสือการ์ตูนที่ใช้ในการศึกษา	54
3.2 ตัวการ์ตูนที่ใช้ในการศึกษา	56
3.3 การเก็บข้อมูลในส่วนบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน	57
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	58
3.5 การนำเสนอข้อมูล	60
บทที่ 4 ผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล	61
4.1 ลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่นำมาศึกษา	62
4.1.1 ลักษณะบุคลิกภาพของ “โอนิซึกะ เอคิจิ”	
ตัวการ์ตูนนำชายเรื่อง “GTO Great Teacher	
Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก	62

## สารบัญรูป

รูปที่ 1	65
รูปที่ 2	66
รูปที่ 3	68
รูปที่ 4	70
รูปที่ 5	71
รูปที่ 6	75
รูปที่ 7	78
รูปที่ 8	81
รูปที่ 9	82
รูปที่ 10	83
รูปที่ 11	84
รูปที่ 12	85
รูปที่ 13	86
รูปที่ 14	87
รูปที่ 15	90
รูปที่ 16	91
รูปที่ 17	92
รูปที่ 18	94
รูปที่ 19	94
รูปที่ 20	95
รูปที่ 21	96
รูปที่ 22	97
รูปที่ 23	100
รูปที่ 24	101
รูปที่ 25	102
รูปที่ 26	103
รูปที่ 27	105
รูปที่ 28	105
รูปที่ 29	106

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่ 28	105
รูปที่ 29	106
รูปที่ 30	107
รูปที่ 31	107
รูปที่ 32	109
รูปที่ 33	109
รูปที่ 34	111
รูปที่ 35	112
รูปที่ 36	113
รูปที่ 37	114
รูปที่ 38	115
รูปที่ 39	115
รูปที่ 40	116
รูปที่ 41	117
รูปที่ 42	117
รูปที่ 43	120
รูปที่ 44	122
รูปที่ 45	124
รูปที่ 46	126
รูปที่ 47	127
รูปที่ 48	128
รูปที่ 49	132
รูปที่ 50	134
รูปที่ 51	135
รูปที่ 52	137
รูปที่ 53	138
รูปที่ 54	138
รูปที่ 55	139

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่ 56	140
รูปที่ 57	141
รูปที่ 58	142
รูปที่ 59	143
รูปที่ 60	144
รูปที่ 61	145
รูปที่ 62	147
รูปที่ 63	148
รูปที่ 64	148
รูปที่ 65	149
รูปที่ 66	150
รูปที่ 67	150
รูปที่ 68	151
รูปที่ 69	152
รูปที่ 70	153
รูปที่ 71	153
รูปที่ 72	154
รูปที่ 73	155
รูปที่ 74	156
รูปที่ 75	158
รูปที่ 76	159
รูปที่ 77	160
รูปที่ 78	161
รูปที่ 79	162
รูปที่ 80	163
รูปที่ 81	164
รูปที่ 82	165

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่ 83	167
รูปที่ 84	168
รูปที่ 85	169



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของหัวข้อที่จะศึกษา

การ์ตูนดูเหมือนจะเป็นสื่อที่อยู่คู่กับเด็กในความคิดและความรู้สึกของคน โดยทั่วไป และสำหรับเด็กและเยาวชนเองแล้วการ์ตูนก็เป็นสื่อที่อยู่ในดวงใจของพวกเขาในทุกยุคทุกสมัย (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ และคณะ, 2541) อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนและเด็กมีอยู่เพื่อกันและกัน การสื่อความหมายด้วยรูปแบบของการ์ตูนสามารถก้าวข้ามข้อจำกัดที่ยิ่งใหญ่ในเรื่องของภาษาโดยเฉพาะการ์ตูนที่เนื้อหาอยู่ที่ภาพมากกว่าที่คำพูด เพราะการ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ (ณรงค์ ทองปาน, 2526: 117) มีผู้กล่าวว่า “หนังสือการ์ตูน” คือ วัฒนธรรมหนังสือในช่วงแรกเริ่มของชีวิต ตัวการ์ตูนต่าง ๆ มีบทบาทให้เราได้จดจำเมื่อเราได้รับมันในวัยเด็ก (สุชาติ สวัสดิ์ศรี, บรรณาธิการ, 2526: 4-5) ในสังคมไทยนั้น การ์ตูนเป็นวัฒนธรรมทางหนังสือของเด็ก โดยเฉพาะเช่นเดียวกับแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนของสังคมตะวันตก จึงไม่แปลกที่เด็กจะฝึกสร้างจินตนาการจากสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ทุกวันนี้ในอเมริกาหรือ ยุโรป และในประเทศสังคมนิยมทั่วโลก การ์ตูนแบ่งบานอย่างมากและมีบทบาทที่สำคัญมากในการส่งข้อมูลและสร้างความรู้สึกละทัศนคติให้กับเด็กและวัยรุ่น (Osamu Tezuka อ้างถึงใน Schodt, 1997: 10)

การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับการยอมรับจากนักวิชาการที่ศึกษาด้าน pop culture (วัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม) ของญี่ปุ่นว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมการ์ตูน (Schodt, 1986: 16) ทั้งนี้ อาจจะเนื่องมาจาก “การ์ตูน” ได้รับการปฏิบัติในฐานะของตัวส่งสารที่มีประสิทธิภาพสูง โดยจะสังเกตได้จากเครื่องหมายหรือป้ายต่าง ๆ หรือแม้แต่ตำราหรือหนังสือทางวิชาการต่าง ๆ ในญี่ปุ่นมักจะมีตัวการ์ตูนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องด้วยเสมอ (Schodt, 1997: 148) Osamu Tezuka ซึ่งถือได้ว่าเป็นเทพแห่งการ์ตูนญี่ปุ่นกล่าวว่า (Schodt, 1997: 11)

“...ประสบการณ์ทำให้เชื่อว่าการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นภาษาใดเป็นรูปแบบการแสดงออกที่สำคัญที่สามารถข้ามผ่านขอบเขตของชาติและวัฒนธรรมได้โดยที่การ์ตูนเป็นความสุขที่สำคัญ มันสามารถสร้างความสงบและความสมัครสมานระหว่างชาติได้ มุขตลกในการ์ตูนเป็นสิ่งที่บริสุทธิ์และแสดงออกถึงสติปัญญาได้และ

มันก็มีพลังอำนาจที่จะขบกระคายความเข้าใจของผู้คนได้เช่นกัน เพราะฉะนั้นจึงเชื่อว่าวัฒนธรรมการ์ตูนจะยังคงเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง....”

อาจจะกล่าวได้ว่า “หนังสือการ์ตูน” เปรียบเหมือนโรงเรียนสำหรับคนญี่ปุ่น (เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์, 2536: 177) นอกจากนี้ในเรื่องของจำนวนการ์ตูนที่ได้รับการตีพิมพ์ในปีหนึ่ง ๆ ก็เป็นตัวเลขที่สูงจนสร้างความแปลกใจให้กับชาติอื่นทั้งนี้โดยไม่ต้องพิจารณาว่าญี่ปุ่นเป็นชาติที่คนในชาติอ่านหนังสือมากติดอันดับต้น ๆ ของโลก การ์ตูนญี่ปุ่นยังมีอำนาจและศักยภาพในการที่จะเข้าถึงผู้อ่านในกลุ่มต่าง ๆ ที่ประเภทของการ์ตูนได้จัดแบ่งไว้เป็นอย่างดีแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งในด้านของเพศและวัย คือ เด็กผู้ชาย เด็กผู้หญิง ผู้ชายและผู้หญิง หรือการแบ่งตามเกณฑ์ของเนื้อหาที่มีการแบ่งได้มากมายหลายหลากประเภท ดังนั้นอาจจะถือได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่เข้าใจในจิตวิทยาการสื่อสาร โดยเฉพาะนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีความเข้าใจในความต้องการในเรื่องของสารของผู้อ่านเป็นอย่างดี โดยเฉพาะในลักษณะของการสร้างอารมณ์ร่วมซึ่งการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นมีเทคนิคในการวาดในลักษณะที่คล้ายกับภาพยนตร์ คือการใช้เทคนิคที่ใช้กับภาพยนตร์เป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูน หรือที่เรียกว่า “cinematic techniques” ส่งเสริมจุดนี้อยู่ ซึ่งเทคนิคนี้ Osamu Tezuka เป็นผู้ริเริ่มนำมาใช้ซึ่งเป็นรูปแบบการเขียนหรือสร้างการ์ตูนที่เขาได้รับอิทธิพลจากเทคนิคของภาพยนตร์ (Schodt, 1986: 64) ดังนั้นการที่การ์ตูนสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่ไม่จำกัดวงแคบเด็กดังเช่นการ์ตูนของตะวันตก จึงดูเหมือนว่าอีกคำกล่าวหนึ่งของ โอซามุ เทสึกะ คือ “ผมเชื่อว่า แล้ววันเวลาจะมาถึงยุคที่ผู้ใหญ่อ่านการ์ตูน” และ “ผมพูดได้แล้วว่า การ์ตูนตั้งตัวเป็นปึกเป็นแผ่น ในฐานะสื่อสังคมแห่งญี่ปุ่น” (เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์, 2536: 185) ปรากฏเป็นจริงแล้วในโลกยุคนี้

ผู้สันตครณณ์ญี่ปุ่นมองว่า ธรรมชาติความนิยมญี่ปุ่นของคนไทยในปัจจุบันสูงขึ้นมากในเรื่องอาหาร ของเด็กเล่น หนังสือญี่ปุ่น และที่สำคัญคือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามท้องถนน (ปรีชา อิงคาภิรมย์ ฮอร์เอะ, 2537: 41) เด็กไทยจำนวนมากบริโภคหนังสือการ์ตูนจนกลายเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรม ตลาดและความต้องการหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นดูเหมือนจะไปด้วยกันได้ดีในสังคมไทย คือขณะที่ผู้อ่านซึ่งส่วนมากเป็นเด็กและเยาวชนมีความต้องการที่จะเสพสารประเภทนี้มากขึ้นทั้งในแง่จำนวนและความหลากหลายตลาด ซึ่งประกอบด้วยสำนักพิมพ์ต่าง ๆ และร้านขายหนังสือปลีกก็เพิ่มจำนวนมากขึ้น เพื่อรองรับความต้องการที่เพิ่มขึ้นของผู้อ่าน

จากงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้ศึกษาท่านอื่น ๆ ได้ทำกันมา ทำให้มองเห็นภาพโดยรวมได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่ทะลุทะลวงและเข้าถึงกลุ่มเด็กส่วนใหญ่หรือ

อาจจะกล่าวได้ว่าเกือบทั้งหมดของเด็กรู้จักและเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับการ์ตูนที่มีอยู่ในวัฒนธรรมอื่น เช่นการ์ตูนฝรั่ง หรือแม้แต่การ์ตูนในวัฒนธรรมเดียวกับตัวเด็กเองคือการ์ตูนไทย และสำหรับเด็กส่วนใหญ่อีกเช่นกันที่สื่อนี้สร้างความพึงพอใจให้จากการเปิดรับ นอกจากนี้จากงานวิจัยยังสามารถที่จะระบุได้อีกว่า เด็กรับสารในรูปแบบของการ์ตูนชนิดนี้ได้มากกว่าและง่ายกว่าสารในรูปแบบที่ใกล้เคียงรูปแบบอื่น เนื่องจากการรับสารเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติและไม่มีลักษณะของการสั่งสอน ซึ่งเป็นรูปแบบที่อาจสร้างความขัดแย้งขึ้นกับผู้รับสารทำให้ปฏิเสธการรับสารนั้น ๆ ได้ (ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539; สุวรรณ สันคดิประภา, 2532; รัชนี ศิริชัย เอกวัฒน์, 2536; พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล, 2533; สถิตา ยวนาคร; 2532)

การ์ตูนญี่ปุ่นมีความใกล้ชิดค่อนข้างมากกับเด็กที่อยู่ในวัยที่จะเรียนรู้บทบาทและบุคลิกภาพจากสิ่งแวดล้อม ประกอบกับองค์ประกอบที่สำคัญในการดำเนินเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น คือ ตัวการ์ตูน (character) ซึ่งจะมีบุคลิกลักษณะหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและแนวคิดของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ซึ่งบทบาทและลักษณะทางบุคลิกภาพที่ถูกนำเสนอออกมา อาจจะกลายเป็นต้นแบบแห่งการเรียนรู้ของผู้อ่านทางด้านพฤติกรรม โดยเฉพาะผู้อ่านในวัยเด็กและวัยรุ่นที่อาจจะซึมซับ (absorbation) แบบแผนพฤติกรรมหรือการกระทำดังกล่าว จนกลายเป็นผลรวมแห่งความเป็นตัวตนของตน เพราะผู้อ่านในวัยนี้ยังไม่มีการอบในการอ้างอิงความเป็นตัวเอง

ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะศึกษานุคลิกภาพของตัวการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อจะได้มองเห็นแนวโน้มที่จะใช้เทียบเคียงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในแง่ความคิด มุมมอง ทักษะคิด อารมณ์ ความสนใจ เพราะทางหนึ่งตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนก็เป็นเหมือนภาพสะท้อนของเด็กและเยาวชนผู้อ่าน นอกจากนี้ที่อาจจะสามารถมีอิทธิพลทางความคิดและการกระทำต่อเด็กด้วย

การศึกษาในวงวรรณกรรมนั้นในด้านหนึ่งจะมีการศึกษาวิเคราะห์ในเชิงจิตวิทยาหรือเชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นความพยายามที่จะวิเคราะห์ความจริงเกี่ยวกับจิตใจและพฤติกรรมของมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ โดยใช้ตัวละครในเรื่องเป็นตัวตั้ง ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการมองมนุษย์อย่างมีชีวิตจิตใจ ซึ่งจะทำให้สามารถใช้อารมณ์ร่วมเพื่อที่จะเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ที่เราต้องการจะศึกษา นอกจากการใช้สมอง ซึ่งนอกจากนวนิยายแล้ว วรรณกรรมอื่น ๆ ที่ต้องอาศัยจินตนาการก็เป็นสิ่งที่จะนำมาศึกษาได้เช่นเดียวกัน (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2529: 19-21) ดังนั้นการศึกษานุคลิกภาพของมนุษย์ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์จึงเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ และคงต้องให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของสื่อกับผู้ที่จะเรียนรู้ด้วย คือ ในขณะที่ผู้ใหญ่อาจจะเรียนรู้ความเป็นมนุษย์หรือพฤติกรรม

ของมนุษย์ได้มาก โดยผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบของนวนิยาย เด็กในฐานะของผู้เรียนรู้เช่นกันอาจต้องการสื่อที่มีความใกล้ชิดกับตัวเองมากกว่า และง่ายที่จะทำความเข้าใจอย่างไม่ซับซ้อนมาก ซึ่งผู้ศึกษาเลือกการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยเป็นสื่อดังกล่าวเพราะจะเห็นว่าเด็กและการ์ตูนสอดคล้องกันอย่างคึกคักที่กล่าวมาข้างต้น และยังได้รับการสนับสนุนจากงานของประเสริฐ มาสุปรีดี (ประเสริฐ มาสุปรีดี อ้างอิงใน เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533: 2) ที่พบว่าหนังสือการ์ตูนสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้มาก และเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนจะมีความรู้สึกว่าเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้ที่มีความสามารถในการต่อสู้อุปสรรค การบีบคั้นต่าง ๆ รวมทั้งความอยุติธรรมของมนุษย์และหนังสือการ์ตูนสามารถทำให้เด็กที่อ่อนแอ และขี้ขลาดกลายเป็นผู้นำที่เก่งกล้าได้ จากคำกล่าวที่ว่า “ดูหนัง ดูละคร แล้วขยันดูตัว” จึงน่าที่จะขยายและกินความครอบคลุมถึงสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้ศึกษาเห็นว่า เป็นสื่อที่สอดคล้องกับการเรียนรู้บทบาทของเด็กด้วย

โดยสรุปแล้วในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาต้องการที่จะนำเสนอว่าในการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยนั้น ได้มีการถ่ายทอดลักษณะของบุคลิกภาพด้านใดออกมาบ้าง และถ่ายทอดออกมาอย่างไร โดยผ่านตัวการ์ตูน เพื่อที่อาจจะมองให้ไกลออกไปได้อีกว่าเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยจะตอบสนอง หรือมีส่วนร่วมในการสร้างและกระตุ้นพัฒนาการในส่วนของบุคลิกภาพได้หรือไม่และปรากฏออกมาในลักษณะใดบ้าง และทั้งนี้คงต้องพิจารณาบริบททางวัฒนธรรมด้วย เนื่องจาก “การ์ตูน” ถูกมองว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสาร ซึ่งในการสื่อสารโดยทั่วไปก็มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมล้อมกรอบอยู่ การทำความเข้าใจสารหรือสื่อที่ผู้ส่งอยู่คุณละวัฒนธรรมกับผู้รับดังเช่น การ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กและเยาวชนไทยจึงน่าจะมีกลไกบางอย่างที่ช่วยในการสร้างความเข้าใจ ซึ่งกระบวนการและวิธีการแปลน่าที่จะเป็นกลไกนั้น การศึกษาในครั้งนี้ยังอาจจะให้คำตอบกับบางคำถามที่ไกลออกไปและค่อนข้างจะเป็นนามธรรมเช่นว่าการเปิดรับต่อสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยอย่างมากของเด็กไทยจะมีผลต่อการสร้างรูปแบบความคิด (shape view) บางประการให้เกิดขึ้นได้หรือไม่อย่างไร โดยเฉพาะเมื่อสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะมีลักษณะหลายเล่มจบ ซึ่งจะเพิ่มความสามารถในการจดจำ รวมทั้งอำนวยความสะดวกให้มีการเปิดรับซ้ำได้จากการอ่านซ้ำซึ่งเป็นพฤติกรรมการอ่านส่วนใหญ่ของเด็ก อิทธิพลที่เกิดจึงยิ่งน่าจะมากขึ้น อย่างไรก็ตามประเด็นหลังนี้ไม่ใช่ประเด็นหลักของการทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

จากความเชื่อในทฤษฎีวรรณกรรมที่ว่า We Are What We Read คือการมองว่าการอ่านเป็นส่วนหนึ่งของแบบที่จะหล่อหลอมให้บุคคลมีลักษณะส่วนตัวเป็นรูปแบบหนึ่งรูปแบบใดที่ต่างไป

จากบุคคลอื่น หรือที่กล่าวได้ว่าเป็น “บุคลิกภาพ” ของแต่ละบุคคล อาจจะเป็นการสรุปพื้นฐานความคิดความเชื่อของงานวิจัยในครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี

การอ่านหนังสือทำให้ฉลาด รู้จักคิดและมีความรู้ และแม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะต่างจากหนังสือเรียนแต่ก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้อ่านหากว่าตัวละครในหนังสือการ์ตูนที่ลักษณะที่พ้องกับเด็กที่อ่าน แนวโน้มที่เด็กอยากจะทำตามหรือเอาอย่างพฤติกรรมก็จะเป็นไปโดยง่ายทั้งในทางที่ดีและไม่ดี (ปรียา อิงคาภิรมย์ โสริเอะ : 2537 ;198-203) ซึ่งน่าจะสอดคล้องกันอยู่บ้างกับงานวิจัยของ รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์ ที่เปรียบเทียบการที่เด็กได้รับจริยธรรมผ่านหนังสือแบบเรียนภาษาไทย และหนังสือการ์ตูน (หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น) ที่แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเด็กสามารถรับจริยธรรมผ่านการ์ตูน ได้ดีกว่าผ่านหนังสือแบบเรียนที่มีรูปแบบที่เคร่งครัดและเหมือนกับการสอน ดังนั้นจึงเป็นไปได้มากกว่าการรับรู้ต่อสิ่งอื่น ๆ ที่ผ่านรูปแบบที่เป็น “การ์ตูน การ์ตูน“ (cartoony) ที่อาจจะถูกมองข้ามจากผู้ใหญ่บางคนจะกลายมาเป็นสิ่งที่มีผลต่อความเป็นตัวเองของเด็กเมื่อเติบโตขึ้น ดังเช่นที่งานวิจัยชิ้นนี้ได้เลือกที่จะมองการรับรู้นั้นในด้านบุคลิกภาพ

## 1.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1.2.1 ศึกษาลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ถูกนำเสนอในการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย
- 1.2.2 เปรียบเทียบและวิเคราะห์ลักษณะทางด้านบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งแบ่งตามเพศของผู้อ่าน

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ทราบถึงลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่ถูกนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยที่แบ่งตามเพศของผู้อ่าน และความต่างทางด้านแบบอย่างทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่ปรากฏในการ์ตูนดังกล่าว รวมทั้งทราบถึงลักษณะการถ่ายทอดหรือการนำเสนอบุคลิกภาพต่าง ๆ เหล่านั้นของตัวการ์ตูน
- 1.3.2 สามารถนำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการพิจารณาตัดสินแบบของบุคลิกภาพที่เด็กอาจได้รับจากสื่อชนิดนี้ และส่งผลให้เกิดการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการถ่ายทอดต้นแบบแห่งการกระทำหรือพฤติกรรมผ่านสื่อต่าง ๆ

- 1.3.3 รับรู้ถึงลักษณะของสังคมวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่นับวันจะมีอิทธิพลทางความคิดและการกระทำของเด็กและวัยรุ่นไทยมากขึ้น โดยผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่ถือเป็น “สิ่งของทางวัฒนธรรม” (cultural material) ของญี่ปุ่น โดยแท้
- 1.3.4 ช่วยเสริมหรือให้ความกระจ่างชัดในการศึกษาหรือพิจารณาบุคคลเพื่อสร้างความเข้าใจกันและกัน และในขณะเดียวกันก็เสริมสร้างความเข้าใจที่แจ่มชัดให้กับทฤษฎีจิตวิทยาบุคคลิกภาพที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาบุคคลที่อยู่ในโลกของจินตนาการ
- 1.3.5 นำผลการศึกษามาปรับประยุกต์ใช้ในการสร้างงานทางด้านการ์ตูนของไทย โดยเฉพาะการให้ลักษณะบุคคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่เด็กจะชื่นชอบ

#### 1.4 ขอบเขตการศึกษา

1.4.1 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย 2 เรื่องคือ

- 1.4.1.1 เรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจซึ่งเล่มที่ 1 ออกวางจำหน่ายเมื่อมีนาคม 2542 จนถึงเล่มที่ 5 ที่ออกวางจำหน่ายเมื่อกรกฎาคม 2542
- 1.4.1.2 เรื่อง “Mars สิงห์นักบิด สาวนักโบก” ของสำนักพิมพ์บงกชคอมมิค ซึ่งเล่มที่ 1 ออกวางจำหน่ายเมื่อเมษายน 2540 จนถึงเล่มที่ 5 ที่ออกวางจำหน่ายเมื่อมกราคม 2541

1.4.2 ศึกษาเฉพาะตัวการ์ตูนที่เป็นตัวนำชาย คือตัวการ์ตูนเพศชายที่มีบทบาทในการดำเนินเรื่องจากหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องดังนี้คือ

- 1.4.2.1 หนังสือการ์ตูนเรื่อง “GTO (Great Teacher Onizuka) คุณครูพันธุ์หายาก” เก็บข้อมูลและศึกษาวิเคราะห์ลักษณะบุคคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ชื่อ “โอนิซึกะ เอคิจิ”
- 1.4.2.2 หนังสือการ์ตูนเรื่อง “Mars สิงห์นักบิด สาวนักโบก” เก็บข้อมูลและศึกษาวิเคราะห์ลักษณะบุคคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ชื่อ “คาซึโน เร”

1.4.3. ศึกษาลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำที่ถูกนำเสนอออกมาตามเกณฑ์ต่าง ๆ  
คือ

1.4.3.1 ลักษณะทางกาย ได้แก่ โครงสร้างของร่างกายและลักษณะภายนอกที่มองเห็นได้อย่างชัดเจนของตัวการ์ตูนตัวนั้น ๆ คือ รูปร่างหน้าตา ทรงผม การแต่งกาย ฯลฯ

1.4.3.2 ลักษณะทางอารมณ์ ได้แก่ ความรู้สึกตอบโต้ต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกที่มากระทบในลักษณะใดลักษณะหนึ่งภายใต้สถานการณ์ใด ๆ ของตัวการ์ตูน จะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่แสดงออก

1.4.3.3 เขาวนปัญญาและความสามารถอื่น ๆ ได้แก่ คุณสมบัติทางสติปัญญา ความเฉลียวฉลาด ความถนัดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความสามารถในการกระทำบางอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งอาจจะเป็นผลมาจากพันธุกรรมหรือสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้รวมไปถึงความสามารถในการจัดการสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งความสามารถในการปรับตัวเพื่อให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

1.4.3.4 ค่านิยมและความสนใจ ได้แก่ การให้คุณค่าและการให้ความสำคัญต่อสิ่งรอบตัว ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ความปรารถนาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นการพิจารณาในรายละเอียด

1.4.3.5 ทัศนคติทางสังคมและปรัชญาชีวิต ได้แก่ ความคิด ความรู้สึกที่มีต่อคน, สังคมและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ในเชิงประเมินค่ารวมทั้งการยึดถือแนวคิดหลักบางอย่างที่มีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของตน โดยรวม

1.4.3.6 แรงจูงใจ ได้แก่ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่เบื้องหลังและเป็นตัวกระตุ้นและผลักดันให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำบางอย่าง อาจเป็นไปโดยรู้ตัวหรือไม่ก็ได้ ซึ่รวมทั้งไปถึงสภาพกำลังใจในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ด้วย

1.4.3.7 ข้อขัดแย้ง ได้แก่ ภาวะภายในตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความไม่สอดคล้องและไม่สมดุลของความรู้สึก ความคิดและความต้องการที่บุคคลมีต่อเป้าหมาย หรือสรุปได้ว่าเป็นปมที่อยู่ในใจของตัวการ์ตูน

1.4.4 ใช้ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์

ตามแนวทางดังต่อไปนี้คือ Psychoanalysis Paradigm , Sociocultural Paradigm และ Trait Paradigm

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำในหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น” ในครั้งนี้ เป็นการศึกษาโดยวิธีการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์บุคลิกภาพด้านต่าง ๆ ของตัวการ์ตูนตามที่กำหนดไว้ในขอบเขตการศึกษา โดยมีประเด็นหลักที่เกี่ยวข้องที่อาจจะนำมาแยกพิจารณาเพื่อสร้างความเข้าใจเป็นเบื้องต้นหลายประเด็นด้วยกัน ซึ่งผู้ศึกษาได้ประมวลไว้เป็นแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่มีความสำคัญต่อการศึกษวิเคราะห์ตามหัวข้อการศึกษาที่กำหนดไว้รวมถึงการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่ได้มีการทำมาแล้วและมีความเกี่ยวเนื่องกัน โดยจะรวบรวมไว้ในเนื้อหาของบทนี้ ไม่ว่าจะ เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน โดยตรง แนวคิดที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนกับเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นสื่อที่ถูกใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ซึ่งเป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษที่จำเป็นต่อการพิจารณาแยกออกไป รวมทั้งแนวคิดและทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาบุคลิกภาพซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เพราะจะทำหน้าที่ทั้งเป็นตัวช่วยในการเก็บข้อมูลและช่วยในการวิเคราะห์ตีความและอธิบายความหมายของข้อมูลที่ได้ให้ออกมาเป็นผลการศึกษาค้นคว้าที่ต้องการตามที่ตั้งจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

ดังนั้นจึงจะกล่าวถึงแต่ละแนวคิดที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ รวมทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้คือ

1. แนวคิดและวรรณกรรมเกี่ยวกับการ์ตูน
2. แนวคิดและวรรณกรรมเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น
3. แนวคิดและวรรณกรรมเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย
4. แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาบุคลิกภาพ
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยจะกล่าวถึงแต่ละแนวคิดในรายละเอียดดังที่จะปรากฏต่อไปดังนี้คือ

## 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

“การ์ตูน” เป็นสื่อที่ถูก โขงให้มีนัยที่เกี่ยวพันกับเด็กและเรื่องของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่ว่าจะในยุคสมัยใด สังคมวัฒนธรรมใดหรือไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนประเภทใดแม้แต่การ์ตูนล้อการเมืองที่มีประเด็นที่พูดถึงเป็นเรื่องจริงจัง จะพบได้ว่าความรู้สึกที่ผู้อ่านหรือผู้ดูการ์ตูนส่วนใหญ่มีต่อการ์ตูนก็คือมันสามารถเรียกรอยยิ้มหรือเสียงหัวเราะ ได้จากการอ่านหรือการดูนั้น ซึ่งนั่นมาจากรูปแบบการนำเสนอตามวิธีการของการ์ตูน และเด็กซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงเวลาของความเบิกบานและความสดใสจึงเป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มใหญ่ของการ์ตูน

### ความหมายของการ์ตูน

“การ์ตูน” เป็นคำที่ทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษคำว่า Cartoon มีความหมายถึงภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสีหรือแสดงจินตนาการผิ่นเฟื่อง (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2534: 7-8)

ภาพของการ์ตูนจะถูกวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบือนจากลักษณะที่เป็นใน โลกของความเป็นจริง แต่รูปลักษณะก็ยังเลียนแบบธรรมชาติ เราคาดคิด หรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสีทางการเมือง สังคม นอกจากนี้ยังถูกใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี และอาจนับได้ว่าการ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ

นอกจากคำว่า Cartoon แล้ว ยังมีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีกคือ Comic ซึ่งเป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง มีบทสนทนาในแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะปรากฏในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาค ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon เนื้อเรื่องอาจจะเป็นแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ หาก Comics ปรากฏในหนังสือพิมพ์ก็จะเรียกว่า Comics Strips แต่หากอยู่ในลักษณะที่มีการจัดพิมพ์เล่มก็จะเรียกว่า Comics Books หรือ Funnies (กรมวิชากร, 2534: 57-72)

ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้สิ่งที่นำมาศึกษาคือการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นนำที่จะถูกจัดอยู่ในประเภทของหนังสือการ์ตูน คือ Comics Books เพราะมีลักษณะที่ตรงกันในแง่ที่เป็นการ์ตูนเรื่อง อย่างไรก็ตามการ์ตูนญี่ปุ่นก็เป็นสื่อหนังสือการ์ตูนที่มีลักษณะพิเศษ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งอาจจะมีลักษณะบางประการที่ไม่ตรงกับคำนิยามเกี่ยวกับการ์ตูนในความหมายโดยทั่วไปซึ่งมักจะเป็นความหมายที่ถูกให้ไว้จากวัฒนธรรมตะวันตก จึงจำเป็นที่จะต้องกล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะในส่วนต่อไป

### เนื้อหาของการ์ตูน (Comic)

เนื้อหาของการ์ตูนสามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวใหญ่ ๆ คือ (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ ,2534: 13-14) 1) เรื่องขวณผืน มักมีเนื้อหาเชิญชวนให้ผู้อ่านหนีจากปัญหาในชีวิตจริงเพื่อเข้าสู่โลกของจินตนาการและการเพ้อฝัน และ 2) เรื่องจริง เป็นเรื่องที่ชวนให้ผู้อ่านเผชิญกับปัญหาที่เป็นจริงของสังคม

จินตนา ไบกาชุย ได้แบ่งประเภทเนื้อหาของการ์ตูนเรื่อง ซึ่งเป็นประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2534: 61)

1. หนังสือการ์ตูนผจญภัย (Adventure)
2. หนังสือการ์ตูนผืนเพื่อผจญภัย (Fantastic Adventure)
3. หนังสือการ์ตูนสงคราม (War)
4. หนังสือการ์ตูนอาชญากรรม-นักสืบ (Crime and Detective)
5. หนังสือการ์ตูนเรื่องจริงและชีวประวัติ (Real Stories and Biography)
6. หนังสือการ์ตูนผจญภัยในป่าใหญ่ (Jungle Adventure)
7. หนังสือการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)
8. หนังสือการ์ตูนตลกขบขัน (Fun and Humour)
9. หนังสือการ์ตูนรัก โรแมนติค (Love Interest)
10. หนังสือการ์ตูนเล่าเรื่องจากวรรณกรรมคลาสสิก (Retold Classic)

ในช่วงหลังแนวโน้มของการ์ตูนบางส่วนจะสะท้อนสภาพสังคมที่เลื่อมทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม ทำให้มีการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงทั้งทางอาชญากรรมและความรุนแรงอย่าง

ไม่มีเหตุผล เนื้อเรื่องจะเป็นการกลั่นแกล้งทำลายข้าวของ โดยโยงเข้ากับความสนุกสนานตลกขบขัน บางครั้งก็แสดงความเจ้าเล่ห์แสนกล ซึ่งอาจจะทำให้ผู้อ่าน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซบเซาสิ่งที่ไม่ดีเหล่านี้ไว้โดยไม่รู้ตัว ซึ่งอาจจะแสดงออกทางพฤติกรรมถึงการที่ชอบใช้ความรุนแรงก้าวร้าว ใช้กำลังตัดสินปัญหาต่าง ๆ แทนที่การเจรจาหรือวิธีการสันติ การ์ตูนประเภทนี้มักเป็นการ์ตูนชุดสั้น ๆ แต่มีต่อเนื่องหลายตอนทำให้ต้องมีการติดตามอ่านหรือดู ตัวอย่างเช่นเรื่องทอมกับเจอร์รี่ หรือนกหัวขวานเจ้าเล่ห์ และนอกจากเนื้อหาแง่ลบทางด้านความรุนแรงแล้ว การ์ตูนบางเรื่องก็มีเรื่องทางเพศที่ยั่วยุกามารมณ์ เรื่องยาเสพติด เรื่องตลกหยาบ โสน หรือกูดิฟิ และยังมีการ์ตูนประเภทสงครามระหว่างพิภพ มนุษย์ต่างดาว สงครามการต่อสู้ที่ใช้อาวุธที่ทันสมัยและแปลกพิสดาร รวมไปถึงเรื่องสัตว์ที่แปลกประหลาดจากต่างพิภพ จากดินแดนมหัศจรรย์ เช่น ยอดมนุษย์จอมพลัง มนุษย์ต่างดาว ซุปเปอร์แมน หรือหุ่นยนต์ซึ่งเหล่านี้จะเป็นเรื่องที่ได้อิทธิพลจากภาพยนตร์ทั้งสิ้น

### ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนเรื่อง

องค์ประกอบที่สำคัญคือ บทสนทนา ซึ่งลักษณะเด่นประการหนึ่งของการ์ตูนก็คือ การประสมประสานระหว่างภาพและถ้อยคำจากบทสนทนาเพื่อร้อยให้เป็นเรื่องราวเป็นส่วนเดียวกัน ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนจะเป็นทั้งภาษาที่ใช้ทั่วไปและภาษาเฉพาะ โดยเฉพาะในคำพูดหรือบทสนทนาของตัวการ์ตูนในเรื่องจะมีการใช้วิธีการที่อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นวิธีการเฉพาะของการ์ตูน ก็คือ กรอบหรือวงกลมล้อมรอบคำพูด หรือรู้จักกันทั่วไปว่า บัลลูน (balloon) ซึ่งจากบัลลูนนี้ก็จะมีการโยงเป็นรูปเรียวแหลมไปที่ตัวการ์ตูนที่เป็นตัวที่พูด เพื่อให้รู้ว่าคำพูดใดเป็นของตัวการ์ตูนตัวใด ภาษาและถ้อยคำที่ใช้ในบทสนทนาจะสั้น กระชับรัดกุมและมีความหมายที่กระชับเนื่องจากข้อจำกัดทางด้านพื้นที่ในกรอบคำพูดมีน้อยจึงทำให้ไม่สามารถใช้ภาษาที่ฟุ่มเฟือยได้ ส่วนใหญ่จะเป็นคำพูดแสดงอารมณ์และเสริมบทบรรยาย นอกจากภาษาถ้อยคำหรือภาษาในรูปของตัวหนังสือแล้วยังมีการใช้ภาษาภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายแทนภาษาพูด เช่น รูปหลอดไฟแสดงถึงปัญหาที่สามารถคิดแก้ไขได้แล้ว , ควันท่ออยู่เหนือศีรษะแสดงอารมณ์โกรธ ฉุนเฉียวของตัวการ์ตูนนั้น , เครื่องหมายตกใจแทนความรู้สึกตกใจหรือแปลกใจ นอกจากนี้ยังพบว่านิยมใช้ภาษาที่เลียนแบบเสียงธรรมชาติ เช่น “แอ๊ด” คือเสียงเปิดประตู , “เอ๊ยด” แทนเสียงเบรครถ , “โครม” แทนเสียงของหล่นหรือของหนักปะทะกัน

การสื่อความหมายของการ์ตูนจึงสื่อผ่านทั้งภาษาภาพและภาษาพูด แต่ควรที่จะให้ภาพหรือสัญลักษณ์เป็นตัวที่แสดงออกถึงความหมายและเรื่องราวได้มากกว่าเพราะ ภาพและสัญลักษณ์

สามารถสื่อความหมายได้อย่างทันทีและรวดเร็ว แต่สำหรับการ์ตูนเรื่อง (comic) แล้วภาษาคำพูดหรือภาษาถ้อยคำจะมีความจำเป็นพอสมควร การเลือกใช้ภาษาที่ไม่ต่างกันมากนักคือควรใช้ภาษาที่ง่าย ประโยคสั้น กระชับ ในส่วนที่เป็นประโยค โดยเฉพาะคำบรรยายก็สามารถที่จะบอกเรื่องราวที่พอทำให้ผู้อ่านรู้เรื่องราวได้ดีขึ้น สำหรับภาษาพูดของตัวการ์ตูนก็ต้องพิจารณาความเหมาะสมและวัยของตัวการ์ตูนด้วย

ลักษณะของภาษาที่ใช้ประกอบภาพการ์ตูนนั้นควรเป็นภาษาที่เน้นการสื่อความหมายแทนการใช้ภาษาเพื่อการบรรยาย และควรใช้ให้สอดคล้องกับลักษณะอาการปฏิกิริยาและการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวการ์ตูนด้วย เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกและอารมณ์ที่คล้อยตามตัวการ์ตูนและเรื่องราว โดยเฉพาะการ์ตูนสำหรับเด็กนั้นควรใช้ภาษาที่สามารถอ่านแล้วเข้าใจง่าย ชัดเจน เหมาะสมกับวัยและเป็นภาษาที่สุภาพ ก่อให้เกิดจินตนาการที่ดี ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

จาก “The Cartoon : Communication to the Quick” ของ Randall p. Harrisson อาจจะทำให้เห็นภาพของการ์ตูนในแง่ของการสื่อสารได้ดังนี้คือ (Harrisson, 1981: 9-137)

“การ์ตูน” เป็น “การสื่อสารอย่างฉับไว” (communication to the quick) ในหลายแง่คือมันรวดเร็ว มันมีชีวิตชีวาและมันสามารถทะลุทะลวงเข้าถึงคนได้ดี บทบาทของการ์ตูนที่เราสามารถเห็นได้มีหลากหลาย บางครั้งมันก็ทำหน้าที่เหมือนตำรวจจราจรที่คอยกำกับหรือคอยบอกทางให้กับความสนใจของเรา บางครั้งอาจจะพบว่ามันทำหน้าที่สอน หรือบอกให้รู้ เช่นควรจะออกจากเครื่องบินอย่างไรในเวลาฉุกเฉิน บางครั้งมันตักเตือนหรือให้สติเรา เช่นในเรื่องของการทิ้งขยะ บางครั้งมันทำหน้าที่ทางการเมืองและโฆษณาชวนเชื่อ แต่จากบทบาทที่กล่าวมาทั้งหมดบทบาทที่มันทำมากที่สุดก็คือการให้ความบันเทิง ให้ความสนุกสนานกับเรา ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของการ์ตูนเรื่องในนิตยสาร หนังสือการ์ตูน การ์ตูนโทรทัศน์ รวมทั้งภาพยนตร์การ์ตูนตามโรงภาพยนตร์ (Harrisson, 1981: 9-10)

การ์ตูนมีส่วนดีในด้านที่มันมีความรวดเร็ว มี “ความเรียบง่าย” (simplicity) และมี “ความเกินจริง” (exaggeration) มันจึงมีความชัดเจน (clarity) แต่ก็มีผลเสียที่มันสร้างความบิดเบือน (distortion) และเนื่องจาก “การ์ตูน” เป็นเรื่องของความสนุกสนาน มันจึงมีผลดีของการที่มันเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานแต่ในทางตรงกันข้ามก็จะมีข้อเสียในส่วนที่มันมักจะดึงความสนใจไปจากสิ่งที่มีนัยสำคัญจริง ๆ (Harrisson, 1981: 11-12)

ดังนั้นอาจจะสรุปภาพรวมของการ์ตูนได้ดังนี้คือ (Harrisson, 1981: 19-29)

1. ปัจจุบันการ์ตูนเป็นการสื่อสารมวลชนอย่างแท้จริง แม้ว่ามันจะ ได้รับฐานะอื่น ๆ เช่นเป็นศิลปะ
2. เมื่อพิเคราะห์แล้วกล่าวได้ว่าการ์ตูนเป็นสิ่งที่ซับซ้อนอย่างน่าประหลาดใจ แม้ว่าการ์ตูนอาจจะต่างไปตามความซับซ้อน ตามรหัสที่มันใช้ ตามเนื้อหาที่มันกล่าวถึงภายใต้บริบทที่มันถูกนำไปใช้
3. การ์ตูนนำไปสู่ปัญหาที่ต้องการการวิเคราะห์และมีการศึกษายาวนานแล้วทางด้านสื่อสารมวลชน เช่นผลของการ์ตูนที่เกี่ยวกับเรื่องทางเพศและความรุนแรง การใช้การ์ตูนในการสอน หรือการ์ตูนทางการเมือง
4. ดูเหมือนการ์ตูนจะสะท้อนและมีส่วนร่วมในแนวโน้มทางการสื่อสารในหลาย ๆ ทาง เช่น เมื่อสื่อมวลชนกลายมาเป็นสื่อที่ใช้ภาพและภาษาที่ไม่ใช่คำพูดมากขึ้นการ์ตูนก็อำนวยความสะดวก รวมทั้งได้รับผลดีจากการนี้ด้วย หรือเมื่อสื่อมวลชนต้องใช้ความรวดเร็วและมีการแข่งขันสูง การ์ตูนในฐานะที่เป็นสื่อที่เรียกความสนใจได้เร็วก็กลายเป็นดาวเด่น หรือในกรณีที่เมื่ออารมณ์ขันมีความสำคัญมากขึ้น ในสื่อมากกว่าที่เคยเป็น การ์ตูนก็สามารถทำหน้าที่นี้ได้

การ์ตูนในฐานะที่เป็นการสื่อสาร (Harrisson, 1981: 31-52)

รหัสของการ์ตูน (Harrisson, 1981: 53-70)

รหัสของการ์ตูนเป็นสิ่งที่ซับซ้อนแต่ก็ไม่ใช่ว่าจะปราศจากหลักเหตุผล เพราะนักเขียนการ์ตูนก็จะมีเทคนิควิธีการขึ้นพื้นฐานต่าง ๆ ที่จะนำมาดัดแปลงปรับเปลี่ยนเพื่อที่จะสร้างสรรค์โลกแห่งสัญลักษณ์ของความเชื่อที่ถูกสร้างขึ้น

รหัสที่ใช้ของการ์ตูนจะให้วิธีการในการเปลี่ยนความคิดและการรับรู้ให้ออกมาเป็นสัญลักษณ์ทางภาพและเสียง ซึ่งจัดการ์ตูนว่าเป็นสัญลักษณ์ประเภท “iconic sign” คือการที่สัญลักษณ์นั้น ๆ ยังมีความคล้ายคลึงบางอย่างกับสิ่งที่มันเป็นตัวแทนอยู่ สำหรับการ์ตูนแล้วมีวิธีการอยู่ 2 อย่างที่ทำให้มันสามารถเบี่ยงเบนไปจากสิ่งที่มันเป็นจริง ได้นั้นคือ 1) มันทำให้ง่ายขึ้น และ 2) มันทำให้เกินจริง นั่นคือนักวาดการ์ตูนได้สร้างโลกที่ถูกสร้างขึ้นจากความเชื่อหรือ โลกสมมติ (make-believe world) เป็นที่ที่ผู้อ่านหรือผู้ดูการ์ตูนเต็มใจที่จะละทิ้งความไม่เชื่อออกไปจากตนเองชั่วขณะหนึ่งเช่นเดียวกับการดูภาพยนตร์ และการสร้างโลกแบบนี้ก็หยั่งรากลึกกลงในการรับรู้ของ

มนุษย์ ในส่วนของความทรงจำ ความมหัศจรรย์และการสื่อสาร ดังนั้นการเชื่อในตัวการ์ตูนตัวต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่จริงก็เกิดจากลักษณะดังกล่าวนี้ (54-55)

กระบวนการที่ถูกนำมาใช้ในการสร้างการ์ตูนให้เป็นที่รับรู้และจดจำ หรืออาจจะกล่าวว่าเป็นกระบวนการในการส่งผ่านข้อมูลด้วยการ์ตูนอาจกล่าวได้ว่าแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนคือ

1. การทำให้อยู่ในแนวราบ (leveling) ขั้นตอนนี้เนื้อเรื่องจะถูกทำให้ง่าย เมื่อเรื่องราวดำเนินไป มันจะสั้นขึ้น กระชับขึ้นและง่ายต่อการจดจำและนำไปเล่า
2. การทำให้คมชัดขึ้น (sharpening) คือการเลือกที่จะรับรู้ จดจำ และบอกกล่าวหรือรายงานรายละเอียดจำนวนหนึ่งที่ยากจากบริบทที่กว้างใหญ่ ดังนั้นจึงจะมีบางส่วนของเรื่อง que เพิ่มความสำคัญขึ้นมาและมีบางส่วนที่หายไป
3. การทำให้ดูดซึมได้ (assimilation) คือเรื่องราวจะถูกนำมาทำให้สามารถเข้าใจได้ในการที่จะเล่า

ซึ่งจากกระบวนการดังกล่าวจะกระทำผ่านการวาดและสร้างการ์ตูน ทั้งการวาดเพื่อแสดงอารมณ์ผ่านทางแสดงออกทางใบหน้า ผ่านรูปร่างลักษณะและท่าทางของตัวการ์ตูน การทำให้ดูเหมือนว่าเป็นโลก 3 มิติ คือ โลกปกติ การเน้นกิริยาอาการบางอย่าง และความคิดและภาษาที่ใช้ซึ่งมักจะปรากฏในบอลูนความคิดหรือคำพูด

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการเก็บความจาก “Manga Manga : The World of Japanese Comic” ของ Frederik Schodt (Schodt, 1986: 5-137) พบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือที่เรียกว่า “manga” มีปริมาณถึง 27 % ของหนังสือและนิตยสารจำนวนมากกว่า 5 พันล้านเล่มที่ถูกผลิตในญี่ปุ่นในปี 1984 รูปแบบที่พบได้บ่อยที่สุดของการ์ตูนญี่ปุ่นคือ การ์ตูนเรื่อง (story-comics) โดยจะลงติดต่อกันในนิตยสารก่อน แล้วจึงค่อยรวบรวมเป็นเล่ม นิตยสารการ์ตูนซึ่งมักเป็นที่แรกที่การ์ตูนปรากฏลงจะมีกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไปเป็นเด็กผู้ชาย เด็กผู้หญิง ผู้ชาย และผู้หญิง แต่ทุกวันนี้ทั้งหมดก็มีการข้ามกลุ่มกันในเรื่องของผู้อ่าน นอกจากนี้พวกผู้ใหญ่ในญี่ปุ่นก็มีการ์ตูนสำหรับตัวเองเช่นกัน โดยแรกเริ่มนั้นเน้นที่กลุ่มชายหนุ่ม เรียกว่า *seinenshi* หรือนิตยสารสำหรับชายหนุ่ม และกลุ่มหญิงสาวเป็นกลุ่มสุดท้ายในญี่ปุ่นที่มีนิตยสารการ์ตูนเฉพาะกลุ่ม โดยก่อนหน้านี้นี้กลุ่มหญิงสาวนี้จะอ่านการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กวัยรุ่นหญิงหรือของสำหรับเพื่อนชายหรือสามี

### แนวเรื่องและผู้อ่าน

แนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีความหลากหลาย เช่น การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายมักจะผสมผสานกันอย่างดีระหว่างความระทึกขวัญกับความตลกขบขัน เรื่องเกี่ยวกับกีฬาที่เต็มไปด้วยความรู้สึกสะเทือนอารมณ์ เรื่องผจญภัย เรื่องผี เรื่องแนววิทยาศาสตร์และชีวิตในโรงเรียนจะถูกเชื่อมเข้าด้วยกันด้วยมุขและลูกเล่นที่แพรวพราว นิยายสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงจะเน้นในเรื่องที่เกี่ยวกับความรักในอุดมคติ , ให้ภาพของตัวเอกทั้งชายและหญิงซึ่งมักจะมีลักษณะเป็นชาวต่างประเทศหรือพวกผิวขาว สำหรับนิยายสารการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่จะมีแนวเรื่องที่แตกต่างไปตั้งแต่เรื่องของศาสนาจนถึงเรื่องหยาบ โหลนเกี่ยวกับเซ็กซ์ แต่ก็มักจะเน้นในแนวเรื่องแบบหลังมากกว่า และมักจะเต็มไปด้วยเหล่านักรบหรือผู้กล้า พวกนักพนัน หรือพวกจิ๊กโก๋ไร้คือพวกที่แอบเป็นซู้กับหญิงแก่ที่ร่ำรวย

ประเภทของการ์ตูนมีแนวโน้มที่จะซับซ้อนมากขึ้น และมีความสนุกมากกว่าเค้าโครงเรื่องธรรมดา ๆ เช่น ชายพบหญิง หรือ ความยุติธรรมมีชัยชนะเหนือหมู่มาร และบรรดาผู้อ่านในญี่ปุ่นเห็นสอดคล้องกันว่าการ์ตูนในปัจจุบันนั้นจะพูดในเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตมากขึ้น และยังสามารถสร้างเสน่ห์ให้กับหัวข้อที่ดูไม่น่าจะน่าสนใจได้ เช่น เรื่องของหมากรุกจีน (mah jongg) เรื่องของการหันผัก หรือแม้แต่การสอบของโรงเรียน โดยสิ่งเหล่านี้กระทำโดยผ่านการกระทำและอารมณ์ที่เกินจริงซึ่งนำไปสู่จุดที่สร้างอารมณ์ร่วมได้เหมือนละคร และ โดยการที่ทุ่มเทความตั้งใจให้กับรายละเอียดกับทุกนาทีในชีวิตประจำวันทำให้ชาวญี่ปุ่นบอกกล่าวว่าการ์ตูนของเขาเป็นสิ่งที่ “จุ่มจุ่ม” ซึ่งตรงข้ามกับ “ความแห้งแล้ง”

การ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมากจะมีฉากของความรุนแรง เซ็กซ์ที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติและของสกปรกจากทั้งหลายซึ่งถือเป็นเรื่องปกติธรรมดาแม้แต่ในการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่ตกทอดมาจากอดีต และถือเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมของญี่ปุ่นและ ไม่ว่าจะเป็นอุดมคติทางความรัก ทศนคติในการทำงานและความสมบูรณ์แบบ รวมทั้งพื้นฐานในความรัก ความชอบเรื่องแปลกพิสดารหรือทำนองแฟนตาซี

เมื่อประมาณ 50 ปีที่แล้วรูปแบบการอ่านในญี่ปุ่นจะคล้ายคลึงกับของอเมริกา หนังสือการ์ตูนมีเพื่อเด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่สร้างความพอใจให้ตัวเองด้วยการอ่านการ์ตูนบทบรรณาธิการที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์และการ์ตูนช่องบ้างตาม โอกาสแต่หลังจากสงครามเมื่อมีโครงสร้างทางการเล่าเรื่องที่อยู่ในนิยายสารสำหรับเด็ก เด็ก ๆ เติบโตขึ้นและไม่ยอมทิ้งการ์ตูนของพวกเขา จึงได้เกิดเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ที่อ่านเรื่องที่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความต้องการนี้มีผล

ให้เกิดการสร้างสรรค์นิตยสารการ์ตูนแนวใหม่สำหรับเด็กประถมและยังกระตุ้นการผลิตการ์ตูนที่มุ่งไปยังกลุ่มผู้ใหญ่เพียงกลุ่มเดียว ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นแพร่กระจายไปทุกที่ที่มีคน และกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในสังคม

### การอ่านและ โครงสร้างการ์ตูนแบบเล่าเรื่อง

การ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะพิเศษอยู่ที่โครงสร้างทางการเล่าเรื่องที่เน้นการใช้ภาพเพื่อการสื่อความ พบว่าความยาวของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นได้ใช้ภาพประกอบล้วน ๆ นักวาดการ์ตูนของญี่ปุ่นสามารถที่จะแสดงให้เห็นการที่ชาмуโรฟันศักรู้ด้วยการวาดติดต่อกันหลายหน้า และบรรยายการกระทำต่าง ๆ ด้วยลักษณะที่เหมือนใช้มุมกล้องที่หลากหลาย นักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเชี่ยวชาญในการจัดวางหน้าพวกเขาเรียนรู้ที่จะทำให้น้ำต่าง ๆ ของการ์ตูนสั้นไหลไปด้วยดี สามารถสร้างความตึงเครียดและกระตุ้นอารมณ์โดยการใช้จำนวนกรอบที่หลากหลายเพื่อที่จะบรรยายความต่อเนื่อง และการใช้วิธีการทางภาพยนตร์เช่นการfade-out , fade-in , การประกอบรูปหลาย ๆ รูปเข้าด้วยกันหรือแม้แต่การวาดซ้อนทับกัน นอกจากนี้อาจจะพบว่าการ์ตูนเรื่องหลาย ๆ หน้าไม่มีการบรรยายหรือบทพูด แต่ให้ภาพสื่อความหมายด้วยตัวของมันเองเช่นเดียวกับความเงียบในภาพยนตร์ที่มีความหมายที่ต้องการสื่อถึงซ่อนอยู่ เช่นการวาดฉากการต่อสู้ฟันดาบที่ต่อเนื่องถึง 30 หน้า โดยที่ไม่มีบทบรรยายหรือบทพูดเลยนอกจากเสียงดาบกระทบกัน การใช้สัญลักษณ์ในฐานะองค์ประกอบหลักของเรื่องเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ข้อความที่อธิบายภาพไม่ใช่สิ่งสำคัญ ใจความสำคัญของเรื่องจะถูกแสดง โดยบทพูดหรือ โดยตัวรูปภาพนั้น ๆ เอง

ศิลปินญี่ปุ่นของทุก ๆ สื่อจะมีธรรมเนียมในการใช้วิธีการประหยัด (spare approach) คือการใช้ลายเส้นง่าย ๆ การที่ไม่ใส่สี และให้แสงเงาน้อย ๆ ในขณะเดียวกันรูปแบบศิลปะของญี่ปุ่นกลับก่อให้เกิดความสับสนสำหรับชาวตะวันตกได้ เช่นเป็นเรื่องธรรมดาที่สร้างเรื่องราวที่จริงจังอย่างมากในรูปแบบ “การ์ตูน การ์ตูน” (cartoony) หรือวาดคนในลักษณะที่ลดย่อตัดทอนและเป็นลักษณะล้อตักกันกับฉากที่ดูเหมือนจริงอย่างมาก

ตัวภาษาญี่ปุ่นเองก็นับเป็นปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบการอ่าน และยังสามารถสร้างความมหัศจรรย์ให้กับเสียงประกอบ โดยจะมีเสียงที่แตกต่างหลากหลายเช่นเสียงดูบะหมี(SURU SURU) , เสียงแสดงการตกแบบหลายประเภทของฝน(ZA , BOTSUN BOTSUN , BARA BARA) เสียงจุดนูหรี (SHUBU) นักวาดการ์ตูนพยายามที่จะสร้างความพิเศษผิดธรรมดาโดยการใช้เสียงบรรยายหรือพรรณนากิจกรรมหรืออารมณ์ที่เป็นความเงียบ เช่นเสียงนินจาหายตัวไปในอากาศ (FU) , เสียงใบไม้

ร่วงหล่น (HIRA HIRA) , เสี่ยงอวัยวะเพศชายแข็งตัว (BIIN) , เสี่ยงคนหน้าแดงด้วยความอาย (PO) หรือแม้แต่เสียงของการที่ไม่มีมีการแสดงเสียงใดในภาพเลยก็จะใช้เสียง (SHIIN) นักวาดการ์ตูนพยายามที่จะแข่งขันกันในเรื่องของความฉลาดในการใช้เสียงเลียนเสียงธรรมชาติ

ผลที่เกิดขึ้นคือทำให้เกิดความเร็วในการอ่าน ตรงข้ามกับการ์ตูนอเมริกันที่จะต้องอ่านช้า ๆ เพื่อลิ้มรสชาติละเอียดที่ถูกวาดออกมาอย่างนุ่มนวลและเพื่อจะดูดซับข้อมูลจำนวนมากแต่การอ่านของญี่ปุ่นทำได้โดยการอ่านอย่างผ่าน ๆ เท่านั้น (scan) โดยข้อมูลส่วนใหญ่ถูกส่งผ่านโดยภาพ โดยมีคำพูดคอยเสริม

อย่างไรก็ตามการ์ตูนก็ไม่อาจจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้หากว่าไม่มีความต้องการสำหรับมัน เด็กเล็กในญี่ปุ่นก็อ่านการ์ตูนด้วยเหตุผลเดียวกับเด็กในที่อื่น ๆ พวกเขาเข้าถึงมันทันทีที่สามารถเรียนรู้ที่จะอ่านและสนุกกับมันแต่สำหรับเด็กโต วัยรุ่นและผู้ใหญ่การ์ตูนเป็นสื่อที่อ่านได้ง่ายและเร็วกว่านวนิยาย สามารถพกพาไปได้ดีกว่าโทรทัศน์และสามารถเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญในความบันเทิงและการพักผ่อนในสังคมที่มีกฎเคร่งครัด

การ์ตูนตอบสนองความต้องการความจิตใจได้สำหรับคนอ่านทุกเพศ ทุกวัย สำหรับเด็กการ์ตูนจะเป็นที่ที่ทำให้เด็กสามารถหลุดเข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการ โลกของแฟนตาซีได้ ในช่วงวินาทีเด็กผู้ชายคนหนึ่งอาจจะโยกย้ายตัวเองไปสู่โลกที่เขาสามารถใช้ความคล่องแคล่วปราดเปรียวไปกับกีฬาและการผจญภัยที่เขาไม่สามารถสัมผัสได้ใน โลกแห่งความเป็นจริง สำหรับเด็กผู้หญิงก็จะพาตัวเองเข้าไปสนุกสนานรื่นรมย์กับความโรแมนติกที่จริง ๆ แล้วพวกเขาไม่มีเวลาสำหรับมันและสำหรับผู้ใหญ่การ์ตูนก็เป็น โลกแห่งแฟนตาซีที่ทำให้พวกเขาได้ละและคลายตัวเองลงจากโลกแห่งการทำงานที่บรรยากาศในการทำงานที่ไม่ให้ความสำคัญกับความเป็นตัวบุคคลแต่เน้นที่กลุ่มความตึงเครียดจากการที่ต้องเข้าร่วมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับกลุ่มจนไม่มีที่ว่างพอสำหรับพฤติกรรมที่แปลกแยกออกไปของแต่ละบุคคลสามารถบรรเทาได้โดยการอ่านการ์ตูนซึ่งพวกเขาสามารถพาตัวเองให้คำดิ่งไปสู่ห้วงแห่งจินตนาการที่ที่เขาสามารถหัวเราะให้กับความไม่เอาไหนของตัวเอง สามารถถลอลวงหญิงสาวสวย และสามารถยิงศัตรูด้วยปืนกล

คงที่กล่าวมาแล้วว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีการแบ่งประเภทอย่างตีตามเพศและตามวัยของผู้อ่าน โดยเป็นการใช้หลักจิตวิทยาช่วยในการสร้างเรื่องและสร้างบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูน การศึกษารุ่นนี้เป็นการศึกษาและการเปรียบเทียบระหว่างการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและการ์ตูนสำหรับเด็ก

เด็กผู้หญิง จึงจะกล่าวรายละเอียดของการ์ตูนทั้ง 2 ประเภทนี้เพิ่มเติมโดยการ์ตูนเด็กผู้ชายจะอยู่ในหัวข้อ “จิตวิญญาณแห่งความเป็นญี่ปุ่น” และการ์ตูนเด็กผู้หญิงจะอยู่ในหัวข้อ “ดอกไม้และความฝัน” ดังนี้คือ

### จิตวิญญาณแห่งความเป็นญี่ปุ่น (Schodt, 1986: 68-87)

อาจจะนับได้ว่าชามูไรเป็นสัญลักษณ์แห่งความเป็นตัวตนของญี่ปุ่น การ์ตูนชามูไรซึ่งอาจจะถูกเรียกว่า *jidaimono* หรือเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ “historical tale” เป็นประเภทหนึ่งของการ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะ และอิทธิพลของชามูไรและลัทธินูจิโคยังคงแพร่กระจายไปจนถึงการ์ตูนแนวคราม่าหรือแนวชีวิตสำหรับผู้ชายและเด็กผู้ชายด้วย

การ์ตูนชามูไรเน้นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้อ่านที่เป็นผู้เยาว์เช่นเดียวกับการ์ตูนอื่น ๆ จึงมักถูกวาดในสไตล์ที่เป็น “การ์ตูน การ์ตูน” (cartoony) ด้วยลายเส้นที่โค้งมน และดูนุ่มนวล มักจะแทรกมุขและลูกเล่นต่าง ๆ อยู่ด้วยเสมอ ต่อมาก็มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเรื่องราวของชามูไรก็ได้มาปรากฏอยู่ในนิตยสารการ์ตูนสำหรับคนหนุ่ม แนวเรื่องของมัน ไม่ได้ผูกติดอยู่กับแบบแผนเดิม ๆ คือการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วอีกต่อไป แต่มีเรื่องของความรุนแรง เรื่องเพศและปรัชญาเข้ามาเกี่ยวข้อง สำหรับรูปแบบทางศิลปะนั้นก็อยู่ระหว่างความเป็นกราฟฟิคหรือลายเส้นและความเป็นจริง

พัฒนาการของธรรมเนียมประเพณีชามูไรในญี่ปุ่นไม่ใช่เรื่องของกองทหารแต่เป็นเรื่องของแก๊งค์ เรื่องของยาภูเขา หรือกลุ่มอาชญากร ความหลากหลายของแนวเรื่องเกี่ยวกับยาภูเขาคือการ์ตูนที่เกี่ยวกับ “แก๊งค์ในโรงเรียน” หรือ “กลุ่มอันธพาลในโรงเรียน” (school-gang comic) ซึ่งทำให้เห็นภาพของเด็กและเยาวชนเกรที่นับว่าเป็นส่วนหนึ่งในระบบโรงเรียนญี่ปุ่น และการ์ตูนแนวนี้ก็ได้รับความนิยมในหมู่คนอ่านอย่างมาก แก๊งค์เหล่านี้มักไม่น่ากลัวในความเป็นจริงแต่จะมีโครงสร้างภายในที่คล้ายคลึงกันมากกับแก๊งค์ยาภูเขาของพวกผู้ใหญ่ นอกจากนี้การแต่งตัวหรือรูปลักษณะภายนอกก็จะมีกาทำให้เห็นถึงความแตกต่าง เช่นการไม่ติดกระดุมปกเสื้อ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นการบอกโดยนัยว่าบุคคลเหล่านี้เป็นคนไม่ดี จุดสุดยอดของการ์ตูนเกี่ยวกับแก๊งค์ในโรงเรียนคือการต่อสู้ครั้งยิ่งใหญ่ มักจะเกิดในสถานที่ที่แยกออกไปจากที่ชุมชนเป็นที่ซึ่งกำลังแห่งความดีจะเอาชนะความชั่วร้าย การทะเลาะวิวาทจะมีการใช้อาวุธเช่นดาบชามูไรไม้, โชรธจักรยานและหมัด ฝ่ายร้ายจะมีรูปลักษณะที่น่าเกลียด ในขณะที่ตัวเองจะดูเป็นลูกผู้ชาย แต่มักจะมีรูปลักษณะที่ธรรมดาและมีความถ่อมตัวแม้แต่บรรดาขอมนุษย์ทั้งหลายก็ยังมีลักษณะสบาย ๆ ดิฉิน

ยอดมนุษย์ในแบบแผนของญี่ปุ่นมักจะรับเอาลักษณะของบรรพบุรุษที่เป็นขามูไรของพวกเขามา พวกเขาจะอดทน ไม่ค่อยพูดและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม แต่ถ้าไม่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เขาก็จะเป็นผู้ที่มาจากภายนอกสังคมที่มีความมั่นใจในหนทางของตัวเอง เป็นลักษณะที่ชายในญี่ปุ่นโดยทั่วไปอยากจะเป็น เพราะในความเป็นจริงแล้วเขาคงยึดติดกับคนส่วนใหญ่หรือกลุ่มอย่างมาก

การ์ตูนประเภทที่แสดงความเป็นดราม่าหรือชีวิต ได้ดีที่สุดอาจจะกล่าวได้ว่าเป็นการ์ตูนกีฬาซึ่งได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย การ์ตูนกีฬาในญี่ปุ่นกลายเป็นสิ่งที่ใช้เปรียบเทียบทางจิตวิญญาณของชีวิตและความตาย เลือดที่ท่วมและน้ำตาที่พร่างพรู นอกจากนี้ยังต้องคงไว้ซึ่งแนวคิดเรื่องความตั้งใจจริง ความพากเพียรพยายามและความกล้าหาญ การ์ตูนกีฬาเป็นเมโลดราม่าที่ยิ่งใหญ่และสามารถเป็นตัวแทนสำหรับการ์ตูนสงครามได้เป็นอย่างดี กีฬาประเภทอื่นที่นอกเหนือจากเบสบอลก็เช่นมวยปล้ำอาชีพ การชกมวย การแข่งรถมอเตอร์ไซค์ วอลเลย์บอล ยูโด และรักบี้ ทั้งหมดนี้จะใช้เกมกีฬาเป็นเสมือนสิ่งที่ใช้เปรียบเทียบกับความมานะอดทนและการทดสอบทางจิตวิญญาณ มันจะขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของบุคลิกภาพที่มีการพัฒนาและสามารถสร้างเป็นโครงเรื่องและทำให้ผู้อ่านสนใจได้ สำหรับเกมกีฬาประเภทใหม่คือฟุตบอลที่เน้นจิตวิญญาณแห่งความเป็นทีม กลยุทธ์ และการแข่งขันดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับแนวคิดของกีฬาอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้องค์ประกอบอื่น ๆ เช่นบรรดาเชิรล็คเตอร์ที่อยู่ในชุดที่สวยงามน่ารักก็สามารถสร้างความรู้สึกราวโรมานติคหรือเรื่องความรักขึ้นมาเสริมรสของเรื่องได้

#### ดอกไม้และความฝัน (Schodt, 1986: 88-105)

การ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็กผู้หญิงในญี่ปุ่นเรียกว่า shojō manga ซึ่งมีผู้หญิงเป็นคนเขียนเรื่องราวจะให้ความสำคัญกับโลกแห่งความฝันที่อยู่ภายในจิตใจและมีความสงบ นอกจากนี้ยังเป็นการกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์โดยการแสดงภาพก็จะใช้วิธีการที่เหมาะสมที่แตกต่างจากที่เคยกล่าวมา

ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงก็เริ่มเห็นได้ตั้งแต่ปกหนังสือ และยังพบความต่างอย่างเห็นได้ชัดอีกจากชื่อเรื่อง ซึ่งมักจะใช้คำว่า “Flowers and Dreams”, “Princess”, “Friends” และ “Be in Love” และแทนที่จะใช้สีสันที่ฉูดฉาดคาดคะเนว่าปกนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงจะตกแต่งด้วยสีในเฉดที่ดูอ่อนหวานนุ่มนวลและมักจะใช้สีม่วงน้ำเงินอ่อน ๆ หรือสีชมพู ส่วนกลางของปกจะเป็นรูปวาดของเด็กผู้หญิงน้อย ๆ ที่ดูบริสุทธิ์ใสซื่อ

เข้มข้ม มักจะมีผมหยักศกสีน้ำตาลหรือสีบลอนด์ มีตาที่สุกใสกลมโตดูเหมือนจะย่นนอนให้คนอ่านเปิดเข้าไปดู

ภายในนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงจะมีลักษณะในเรื่องของการจัดวางที่ดูค่อนข้างจะเป็นนามธรรม มักจะใช้วิธีการใช้ภาพหลาย ๆ ภาพมาปะติดปะต่อทับซ้อนกัน (montage) ความต่อเนื่องของภาพจะเป็นลักษณะการลื่นไหลจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งมากกว่าที่จะต่อเนื่องกันในลักษณะจากกรอบหนึ่ง ไปอีกกรอบหนึ่ง มันอาจจะใช้การแสดงใบหน้าในระยะ โคลสอัพหลาย ๆ หน้าเชื่อมต่อกัน หรือการใช้คำพูด/คำบรรยายที่ลอย ๆ ที่ไม่ติดอยู่กับตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง อาจจะมีรัศมีของแสงหรือภาพใบไม้ดอกไม้ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมที่ตกแต่งอยู่บนหน้ากระดาษ โดยที่ไม่ได้มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความสับสนได้ แต่โดยภาพรวมแล้วพบว่าสิ่งนี้สามารถสร้างอารมณ์ได้ดี การโคลสอัพใบหน้าถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง เพราะว่ามันสามารถทำให้ศิลปินที่วาดแสดงออกถึงอารมณ์ของตัวละครไม่ว่าจะดีใจหรือเสียใจได้เป็นอย่างดี ภาพดอกกุหลาบที่กำลังผลิบาน ภาพใบไม้ที่ปลิวและร่วงหล่นรวมทั้งคำบรรยายเป็นการแสดงให้เห็นถึงการคิดคำนึงหรือการรำพึง โดยไม่มีเสียงทั้งของตัวการ์ตูน ในเรื่องและทั้งของตัวศิลปินเอง รูปแบบการจัดหน้าเช่นนี้เป็นเหมือนการทอดถอนใจถึงความปรารถนาภายในใจ

แฟชั่นเป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อการจัดวางหน้า (artwork) อย่างมาก ผู้อ่านคาดหวังที่จะให้ศิลปินนักวาดการ์ตูนวาดลักษณะเสื้อผ้าและทรงผมของตัวละครอย่างพิถีพิถัน ความถูกต้องของแฟชั่นเป็นสิ่งจำเป็น ดังนั้นตัวละครหรือตัวการ์ตูนจึงกลายมาเป็นแบบอย่างทางด้านแฟชั่น แต่สิ่งที่โดดเด่นที่สุดของภาพประกอบของการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงก็คือ ดวงตาที่กลมโตของตัวการ์ตูน มีขนตาที่ยาวคิ้วเรียวเล็กและยาวซึ่งแสดงถึงความนุ่มนวลและความเป็นผู้หญิง

แนวเรื่องของการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงก็มีการพัฒนาเป็นการ์ตูนแนวกีฬาซึ่งมีวอลเลย์บอล เป็นจุดเริ่มและต่อมาเป็นบิลเลียด และเทนนิส การ์ตูนที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้อย่างกล้าหาญ หรือการผจญภัยซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานความรักและ โรแมนติกก็ปรากฏขึ้น รวมทั้งการ์ตูนแนวตลกขำขันซึ่งก็มีเช่นกันสำหรับการ์ตูนเด็กผู้หญิงหรือหญิงสาว ซึ่งอาจจะเป็นการล้อเลียนตัวเองของการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงที่เป็นรูปแบบตามธรรมเนียม เช่นการวาดตัวการ์ตูนนำหญิงให้มีลักษณะที่น่าเกลียด น่ารังเกียจ เช่นเดียวกับนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงซึ่งก็จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬา เรื่องราวตลกขำขัน มุขตลกสั้น ๆ เรื่องลึกลับน่ากลัวและเรื่องแฟนตาซีแนววิทยาศาสตร์เช่นเดียวกับนิตยสารสำหรับเด็กผู้ชายและผู้ชาย แม้ว่าเรื่องราวของความรักจะเป็นยังคงเป็นจุดใหญ่ที่สำคัญ

และจำนวนผู้อ่านก็ขยายมากขึ้นอย่างคงที่เรื่อย ๆ รวมทั้งมีการขยายกลุ่มของผู้อ่าน ไปสู่หญิงสาวในวัยสามสิบ และที่น่าสนใจกว่านั้นคือการข้ามกลุ่มการอ่านทางเพศ คือ ผู้ชายก็เริ่มหันมาอ่านการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง และการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายทั้งสองเพศก็มีการหยิบยืมลักษณะบางอย่างของกันและกันมาใช้ในการสร้างการ์ตูนเพื่อกลุ่มเป้าหมายของตน

นอกจากการ์ตูนทั้งสองประเภทที่กล่าวมาแล้ว การ์ตูนญี่ปุ่นยังสามารถแบ่งออกได้อีกหลายประเภท เช่น การ์ตูนสำหรับคนทำงาน การ์ตูนที่เกี่ยวกับช่างฝีมือหรืออาชีพ การ์ตูนตลก การ์ตูนแนวผจญภัย แต่เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้จำกัดแค่การ์ตูน 2 ประเภทที่แบ่งตามผู้อ่านคือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงเท่านั้น ผู้ศึกษาจึงละประเภทอื่นของการ์ตูนเอาไว้เนื่องจากไม่เกี่ยวข้อง

### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย

หนังสือที่ดีจะช่วยในการพัฒนาทางด้านสติปัญญา อารมณ์และจิตใจ ได้อย่างดีและรวดเร็วกว่าการสั่งสอนตรง ๆ และยังช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสังคม ได้อย่างเหมาะสม (ฉวีวรรณ อุภาภินันท์, 2527: 20) และ “หนังสือการ์ตูน” ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของหนังสือสำหรับเด็กจากหนังสือ “การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก” ก็มีความสำคัญดังจะกล่าวได้คือ “...หนังสือเด็กประเภทต่าง ๆ เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว หนังสือการ์ตูนนับว่ามีอิทธิพลต่อเด็กสูงสุด หนังสือการ์ตูนที่มีชื่อของโลกหลายเรื่องที่นักเขียนสมมติตัวละครขึ้นมา ตัวละครเหล่านั้นก็กลับกลายเป็นเสมือนมีชีวิตจิตใจ ดังเช่นตัวละครชื่อ มิกกี้เมาส์ และ โคนัลด์ค็คค์ ....” (หทัย ต้นหยง, 2525: 325)

ดังที่สามารถจัดประเภทหนังสือการ์ตูนให้อยู่ในหนังสือประเภทเรื่องอภิมรณสำหรับเด็กได้ (ปราณี เชิงทอง, 2526: 133,136-140) หนังสือการ์ตูนจึงควรที่จะให้คุณค่าแก่เด็กในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านความเพลิดเพลิน ด้านประสบการณ์ชีวิต ด้านภาษา ด้านคติธรรม และด้านสติปัญญา ซึ่งจะเกี่ยวเนื่องกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของการเขียนเรื่อง คือ เค้าโครงเรื่อง ฉาก เนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่อง แนวการเขียนหรือท่วงทำนองการแต่ง บุคลิกลักษณะของตัวละคร และ บทสนทนา ในที่นี้ผู้ศึกษาจะขอกล่าวถึงรายละเอียดเฉพาะหัวข้อที่มีความเห็นว่ามีความสัมพันธ์กับเรื่องที่ศึกษาค้นคว้าคือ “ตัวละคร” ซึ่งควรมีลักษณะที่น่าประทับใจ เป็นตัวละครที่มีความสมจริง การกระทำมีลักษณะเป็น

ธรรมชาติคั้งที่สามารถพบได้ทั่วไป พฤติกรรมและความประพฤติดังกล่าว สมเหตุสมผลและมี ความสัมพันธ์ต่อกัน ผลของการกระทำควรให้เป็นไปตามหลักของความเป็นจริง และควร แสดงแรงจูงใจในการกระทำเพื่อแสดงเหตุผล ต้องเป็นตัวละครที่เด็กสามารถลอกเลียนแบบได้ (ปราณี เที่ยงทอง, 2526: 78-79) ซึ่งลักษณะดังกล่าวพ้องกันกับลักษณะของการดูนิทานที่เป็นที่ นิยมอย่างมากในหมู่เด็ก

การ์ตูนมีคุณประโยชน์ทั้งในด้านที่ทำให้เข้าใจความรู้สึกของเด็ก เด็กสามารถเรียนรู้คำ ศัพท์และการใช้ภาษาจากการ์ตูนซึ่งในเรื่องนี้ผู้ใหญ่ควรให้การดูแลในเรื่องความเป็นไปได้ของการ ใช้คำ ประโยค รวมทั้งภาษาถิ่นวนที่ไม่ถูกต้องด้วย การ์ตูนยังให้ความสนุกสนานความเพลิดเพลิน ให้และขยายความฝัน ความคิดคำนึงและจินตนาการของเด็ก ๆ และมักจะพบว่าเด็กมักเอาตัวเองเข้าไป แทนตัวการ์ตูนเอกในเรื่องเพราะจะเป็นการรับสิ่งชดเชยที่เขาต้องการได้หรือสิ่งที่ยังขาดอยู่ใน ชีวิต เช่น ความเก่งกล้าสามารถ ความเป็นวีรบุรุษ ซึ่งสิ่งนี้จะเป็แรงบันดาลใจและแรงกระตุ้นให้ เด็กอยากแสดงความสามารถของตนออกมาบ้าง ประสบการณ์จากการอ่านเรื่องราวต่าง ๆ จะทำให้ เด็กซึมซับความเก่งกล้าสามารถของตัวเองเข้ามาสู่ตนเองเป็นพลังเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองได้ อย่างดี (มณีนรดี สุภโชคศิริรัตน์, 2537: 26-27)

นอกจากนี้จากรูปแบบของหนังสือที่เป็นจุดเด่นให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความ หมายด้วยภาพที่ทำให้แม้แต่เด็กที่ยังไม่สามารถอ่านหนังสือได้ก็สามารถเข้าใจการลำดับเรื่องราว ได้ จากภาพ เด็กจะเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินใน รู้สึกว่าตนอยู่ในอีก โลกหนึ่ง คือ โลกของ การ์ตูน เป็น โลกแห่งความฝันและจินตนาการซึ่งสิ่งนี้เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็ก ซึ่ง นอกจากนี้การ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงก็ยังตอบสนองความต้องการของเด็กจากพื้นฐานของความเป็น มนุษย์ที่ว่ามนุษย์มีแรงขับทางความรุนแรงและทางเพศอยู่ในตัวได้เช่นกัน (มณีนรดี สุภโชคศิริรัตน์, 2537: 19-21)

จาก “สื่อมวลชนทำให้เด็กเสียคนหรือไม่” ของ ปริชญ์ ปราชญานุพร ทำให้ภาพความ สัมพันธ์ระหว่างเด็กกับหนังสืออ่านเล่นหรือหนังสือการ์ตูนมีความชัดเจนมากขึ้นอีกจากการนำกรณี ตัวอย่างมาแสดงให้เห็น โดยปริชญ์ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสื่อมวลชนกับการ ประพฤติผิดในเด็กและเยาวชน โดยมองว่าสื่อมวลชนอาจจะเป็นสาเหตุหนึ่งของการประกอบ อาชญากรรม และการกระทำผิดในเด็กและเยาวชนที่เรียกว่า “ซูวอาชญากร” แต่ขณะเดียวกันก็มอง ในอีกแง่หนึ่งด้วยว่าสื่อมวลชนก็อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะใช้ในการแก้ปัญหาดังกล่าว เพราะมีความ

เห็นว่าสื่อมวลชนในปัจจุบันมีบทบาทที่สำคัญยิ่งในการกำหนดค่านิยม ความคิด รวมทั้งคุณธรรมของเด็ก และ “ทิศทางของเด็กไทยทุกวันนี้ส่วนหนึ่งได้ถูกสื่อมวลชนกำหนดให้เป็น ไปต่าง ๆ นานา” (ปริชญ์ ปราชญานุพร, 2526: 15-16)

จากหนังสือ “สื่อมวลชนทำให้เด็กเสียคนหรือไม่” ได้มีการนำกรณีตัวอย่างที่แสดงถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อเด็กที่มีปัญหาทางจิต เช่นกรณีของเด็กเกรที่ชอบดูภาพยนตร์ทำให้อยู่ในโลกแห่งความเพ้อฝัน หรือกรณีของเด็กที่มองโลกในแง่ร้าย ซึ่งอาจจะเป็นผลมาจากการที่ชอบอ่านหนังสือพิมพ์หรือหนังสือการ์ตูน หรือแม้แต่หนังสือสำหรับเด็กอื่น ๆ รวมทั้งหนังเขย่าขวัญ แล้วนำเอาความน่ากลัวมาสร้างเป็นความคิดคำนึงในใจที่ทำให้วิตกกังวล และความกลัวว่าเรื่องร้าย ๆ จะเกี่ยวโยงมาถึงตนเองและครอบครัว นอกจากนี้ยังมีกรณีของเด็กที่กลัวความมืดและนอนไม่หลับเนื่องจากกลัวสัตว์ร้าย และสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ที่เคยได้อ่านและได้ดูในภาพยนตร์และในหนังสือการ์ตูน และจากสภาพความเป็นจริงที่พบคือหนังสืออ่านเล่นหรือหนังสือการ์ตูนเป็นจำนวนมากที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรม และได้แสดงให้เห็นถึงความเก่งกาจสามารถของคนร้าย บางครั้งยกย่องโจรหรือคนร้ายว่าเป็นวีรบุรุษ เป็นโจรผู้ดี บรรยายให้ผู้ร้ายมีรูปร่างที่สง่างามแต่แฝงความเหี้ยมเกรียมดุร้าย มีจิตใจกว้างขวางเป็นที่เคารพนับถือของชาวบ้านและลูกสมุน เด็กหรือผู้ที่ยังมีความคิดไม่กว้างและแจ่มใสอาจจะเกิดอารมณ์คล้อยตามได้ บางครั้งยังมีเนื้อเรื่องและถ้อยคำที่ขู่ขู่ทางเพศ อาจจะแสดงวิธีการที่แยบยลในการประกอบอาชญากรรม แสดงความทารุณโหดร้ายไร้ศีลธรรม ซึ่งล้วนมีผลในทางร้ายต่ออารมณ์และจิตใจของเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่มีแนวโน้มที่จะกระทำความผิด และผลที่เกิดขึ้นอาจจะถึงขั้นการประพฤติปฏิบัติตามในทางที่ไม่ดีได้ (ปริชญ์ ปราชญานุพร, 2526: 141-143)

ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับการ์ตูนหรืออิทธิพลที่การ์ตูนมีต่อเด็กอาจจะแสดงได้อย่างชัดเจนมากขึ้นอีกจาก “การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก” โดย ฌรงค์ ทองปาน (2526: 131-132) ได้กล่าวว่าหนังสือการ์ตูนนับได้ว่าเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดและคุ้นเคยกับเด็กอย่างมากทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะลักษณะธรรมชาติของสื่อการ์ตูนที่ทำให้ง่ายต่อการเปิดรับ เด็กอาจจะเข้าไปอยู่ในโลกส่วนตัวที่ซึ่งความคิดคำนึงและจินตนาการของพวกเขาไม่ถูกจำกัดขังที่เป็นอยู่ในโลกของความเป็นจริง โดยผ่านการ์ตูน ความสนุก ความรู้สึกผ่อนคลายและอารมณ์ร่วมเป็นสิ่งที่เด็กจะได้รับจากการเปิดรับสื่อชนิดนี้ นอกไปจากนี้ยังอาจจะปรากฏอิทธิพลที่จะส่งผลต่อความคิดและการกระทำแม้ว่าอิทธิพลดังกล่าวยังมีการโต้แย้งกันอยู่ก็ตามว่าปรากฏอยู่จริงหรือไม่ แต่จากหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่เกี่ยวข้องกัน

ระหว่างเด็กกับการ์ตูน โดยเฉพาะในประเด็นของการเลียนแบบก็ทำให้ไม่อาจจะละเลยต่อสื่อชนิดนี้ได้

การ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย (ลลิตา ยวนากร, 2532: 3-6; พรพนิต พ่วงภิญโญ, 2531; พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล, 2532: 44-45)

การ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยเริ่มขึ้นเมื่อพ.ศ. 2504-2505 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการนำเอาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาฉายทางโทรทัศน์ ซึ่งเรื่องที่ได้ได้รับความนิยมสูงไปทั่วโลกคือ “เจ้าหนูปรมาณู” (Astro Boy) ซึ่งการ์ตูนใหม่ ๆ จากต่างประเทศที่เข้ามาในไทยในช่วงนี้ ทั้งจากญี่ปุ่นหรือตะวันตกมีความแปลกใหม่ซึ่งน่าสนใจมากทั้งในส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระและวิธีการนำเสนอ โดยเนื้อหาก็มีความสนุกสนานตื่นเต้น การนำเสนอก็มีความสมจริงก่อให้เกิดจินตนาการซึ่งตรงกับความใฝ่ฝันและความต้องการของเด็ก ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ได้รับความนิยมจากเด็ก ๆ อย่างสูง โดยเฉพาะการ์ตูนที่เกี่ยวกับยอดมนุษย์ หุ่นยนต์และสัตว์ประหลาด ซึ่งมีความแปลกใหม่และน่าสนใจทั้งจากเทคนิคการถ่ายทำ และจากเนื้อหาที่ผสมจินตนาการเกี่ยวกับอาวุธพิสดาร ทำแปลงร่าง เช่น เรื่องยอดมนุษย์อุลตร้าแมน ไอ้มดแดง ซึ่งแนวเรื่องก็เป็นการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม และวีรบุรุษ ผู้ผลิตหลายรายจับกระแสความต้องการของเด็ก ๆ และวัยรุ่นในขณะนั้น ได้ก็นำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่องที่มีการฉายเป็นภาพยนตร์ในขณะนั้น เช่น เรื่องของยอดมนุษย์ต่าง ๆ มาแปลเป็นไทยและลบตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่นออกและเขียนภาษาไทยทับลงไปแทน หรือการใช้วิธีการวาดเลียนแบบของเดิม และหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยนี้ก็ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้อ่าน

การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นในไทยในระยะแรกจะเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสำหรับเด็กผู้ชาย ต่อมาก็เนื้อหาของการ์ตูนก็มียากขึ้น เริ่มมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรัก โรแมนติก เพื่อฝัน ซึ่งเป็นเรื่องสำหรับเด็กผู้หญิงและวัยรุ่น คือเรื่อง “แคนดี้” ซึ่งจัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และเป็นเรื่องที่ได้ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งนี้ โดยได้รับแรงสนับสนุนจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเดียวกันนี้ทางโทรทัศน์

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมในหมู่นักอ่านการ์ตูนชาวไทยไปทั่วทุกกลุ่มอย่างสูงสุดเป็นประวัติการณ์ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น เมื่อเรื่องราวของ หุ่นยนต์แมวไม่มีหูปรากฏตัวออกมารั้งแรกเมื่อปี 2524 นั่นคือการ์ตูนเรื่อง “โคราเอมอน” (Doraemon) ซึ่งเป็นเรื่องของหุ่น

ยนต์แมวที่มาจากอนาคตและมีของวิเศษมากมายจากกระเป๋าวิเศษที่อยู่ตรงหน้าห้อง ความสนุกสนาน ความแปลกใหม่ และจินตนาการจากของวิเศษที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กได้ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมากและยาวนานสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันที่ยังคงมีการพิมพ์และจำหน่ายการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ และจากการ์ตูนเรื่องนี้ กลุ่มเป้าหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็ขยายไปฝังรากในหมู่วัยรุ่นและอาจจะรวมไปถึงผู้ใหญ่บางคนอย่างมั่นคง

สำหรับความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างเด็กไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นยืนยันได้ทั้งจากความ เป็นจริงที่เห็นอยู่ในสังคม และจากการศึกษาวิจัยต่าง ๆ ที่พบว่าเด็กไทยชื่นชอบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น อย่างมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ไม่ว่าจะเป็งานวิทยานิพนธ์ของ ธรรมจักร อยู่โพธิ์, สุวรรณ สัน คติประภา, พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล หรือจากการสำรวจของกองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์เสียงเด็ก ปีที่ 2 ฉบับที่ 47 ปี 2530 ที่พบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหนังสือการ์ตูนยอดนิยม หรือแม้แต่การจัด ประกวดการวาดภาพในหัวข้อ “การ์ตูนที่ฉันชอบ” ของเด็กวัย 3-11 ปี ก็พบได้ว่าการ์ตูนที่เด็กวาด มากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือการ์ตูนญี่ปุ่นรองลงมาเป็นการ์ตูนฝรั่งและการ์ตูนไทย สำหรับสาเหตุที่เด็ก ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนไทยก็เป็นเพราะ (ชนิด สุวรรณพฤษ อ่างถึงใน มณีรัตน์ สุก โขศิริรัตน์, 2537: 14-15)

1. การ์ตูนญี่ปุ่นมีรูปแบบการนำเสนอที่ดีกว่า
  - 1.1 รูปภาพสวยงาม ซึ่งรวมทั้งหน้าตาและลักษณะท่าทางของตัวการ์ตูนมีความเหมือนจริง เหมือนมีตัวตน
  - 1.2 แสดงถึงความเข้าใจธรรมชาติของเด็ก โดยเฉพาะในวัย 7-12 ปีว่ามีลักษณะดังนี้ คือ (1) เอาแต่ใจตนเอง / เชื้อพียงว่านอนสอนง่าย (2) มีความเพ้อฝัน / ความคิดสร้างสรรค์จึงชอบเรื่องที่มีตัวเอกฉลาด คิดแก้ปัญหาด้วยการใช้ปัญญา (3) มีความสนใจเรื่องทางเพศซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นมีการเสนอเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรักรแบบเด็ก ๆ (4) มักแสดงความก้าวร้าว และ (5) ต้องการความเป็นอิสระ
  - 1.3 มีการใช้ภาษาที่ “ถึงอกถึงใจ” เด็ก ๆ
  - 1.4 เสนอเรื่องราวที่แสดงถึงจินตนาการที่ประมวลความรู้ทางดาราศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีผสมผสานกับสิ่งที่เด็ก ๆ กำลังเรียนรู้
2. การ์ตูนญี่ปุ่นมีภาพยนตร์การ์ตูนเสริมที่แสดงถึงการใช้เทคโนโลยีในการผลิตที่ทันสมัย ทำงานอย่างมีระบบ ตั้งแต่ฉาก เนื้อหา มุมมอง ความน่ารัก ความสนุกสนาน ความตื่นเต้นเร้าใจและสามารถดึงเอาจินตนาการที่แฝงอยู่ในใจเด็กให้ออก

มาได้ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะเรื่องที่มีควบคู่กับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นจึงมีความพิเศษอยู่มาก

ความชื่นชอบที่เด็กไทยมีต่อการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมากระหว่างที่สร้างความกังวลถึงผลที่อาจจะเกิดขึ้นซึ่งมักมองผลที่ว่าจะออกมาในแง่ลบทั้งนี้เนื่องมาจากลักษณะเฉพาะของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ไม่ได้มุ่งสร้างมาเฉพาะให้เด็กอ่านเท่านั้นจึงมักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความก้าวร้าวรุนแรงและเรื่องทางเพศสอดแทรกอยู่เสมอ ซึ่งควรที่จะทำความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติของการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย (ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539; พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล, 2533; มณีรัตน์ สุข โชติรัตน์, 2537: 13-15; สุวรรณ สันคติ ประภา, 2532)

คุณกวี บ้านไทกล่าวว่ “วัฒนธรรมการ์ตูนที่ค้ำย่อมสามารถปลูกฝังนิสัยที่ดีแก่เด็กได้” ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ป้อนให้ (ปรีชา อิงคาภิรมย์ โสรีเอะ, 2537: 46) นั้นเป็นเสียงหนึ่งที่สะท้อนให้คิดได้ว่าการ์ตูนแม้จะดูขาดความหนักแน่น ขาดพลังกำลังและศักยภาพในการ โน้มนำความคิดทั้งนี้ซึ่งอาจจะเนื่องมาจากการถูกกลบ โดยรูปแบบที่เป็น “การ์ตูน การ์ตูน” แต่สำหรับเด็กซึ่งมองการ์ตูนเป็นเสมือนเพื่อน โดยที่เพื่อนสำหรับเด็กในวัยที่อ่านการ์ตูนนี้เป็นกลุ่มบุคคลอ้างอิงที่สำคัญต่อความคิดและพฤติกรรม การ์ตูนจึงอาจจะเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญ โดยเฉพาะทางด้านพฤติกรรมหรือการกระทำที่จะหลอมรวมเป็นบุคลิกภาพหรือบุคลิกลักษณะเฉพาะตน แม้ว่าเด็กจะสามารถรับรู้ถึงคุณลักษณะของการ์ตูน ได้ตลอดเวลาว่ามีช่องว่างที่ห่างกับโลกของความเป็นจริง และแม้ว่าในญี่ปุ่นจะมีการ์ตูนหลายประเภททั้งที่เหมาะสมกับเด็กและไม่เหมาะสมแต่ถ้าผู้เขียนการ์ตูนมีจริยธรรมสร้างการ์ตูนที่ดีที่สอนเรื่องการทำดี ให้ข้อคิดสะท้อนสังคมก็จะเป็นการดีที่เด็กจะอ่านการ์ตูนเหล่านี้เพื่อเป็นการทำให้เด็กได้รับรู้ความจริงของโลกและสังคมอย่างไม่ลำเอียงและเป็นการเปิดช่องว่างให้ความคิดของเด็ก (ปรีชา อิงคาภิรมย์ โสรีเอะ, 2537: 46-47) ดังนั้นโลกแห่งความจริงและโลกของการ์ตูนจึงไม่ได้ห่างไกลกันจนเกินไปที่จะเชื่อมต่อในเรื่องของการสร้างความเข้าใจกันได้ สิ่งนี้ทำให้มีผู้กล่าวว่า “วัฒนธรรมการ์ตูน” เป็นวัฒนธรรมพื้นฐานในการสร้างชาติ ค่านิยมบางประการที่ได้รับการปลูกฝังมาอาจจะมีส่วนต่อจิตใจเด็กไม่ทางตรงก็ทางอ้อม (บรรณาธิการ, 2526: 4-5)

## 2.4 ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ

การศึกษาครั้งนี้ได้นำทฤษฎีทางจิตวิทยาบุคลิกภาพที่นักทฤษฎีบุคลิกภาพนำเสนอไว้มาใช้เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อวิธีการดำเนินการศึกษา ทั้งในส่วนของ การเก็บข้อมูลและในส่วนของ การวิเคราะห์ข้อมูลที่จะทำให้เกิดความเข้าใจและเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา

### ลักษณะทั่วไปของทฤษฎีบุคลิกภาพ

Larry A. Hjelle ได้กล่าวถึงคำจำกัดความของคำว่า “บุคลิกภาพ” (personality) ไว้ใน Personality Theories : Basic Assumptions , Research and Application (3<sup>rd</sup>) (Hjelle, 1992: 3-9) ไว้ดังนี้คือ

“บุคลิกภาพ” เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่รวบรวมมาจากแง่มุมต่าง ๆ ที่กำหนดว่าบุคคลใดเป็นคนอย่างไร ซึ่งแง่มุมต่าง ๆ ที่กล่าวมานั้นก็คือ อารมณ์ แรงจูงใจ ความคิด ประสิทธิภาพ การรับรู้และการกระทำ ซึ่งตามความหมายนั้นยังได้รวมเอากระบวนการทางจิตซึ่งเป็นกระบวนการภายในตัวบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการกระทำของบุคคลในสถานการณ์ที่ต่างกันไว้ด้วย”

บุคลิกภาพอาจจะถูกมองเป็น คุณลักษณะที่โดดเด่นและเห็นได้ชัดที่สุดของบุคคล เป็นลักษณะที่แตกต่างเฉพาะตัวของเขา เป็นการรวมเอาแนวคิดเรื่อง “เอกลักษณ์ของมนุษย์” (human uniqueness) เข้าไว้ด้วย

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2539: 5-6) กล่าวว่า “บุคลิกภาพ” คือ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งภายนอก คือ ส่วนที่มองเห็นได้ชัดเจน เช่น รูปร่าง หน้าตา กิริยามารยาท การแต่งตัว วิธีพูดจา การนั่ง การยืน ฯลฯ และภายใน คือ ส่วนที่มองเห็นได้ยาก แต่อาจจะรู้ได้โดยการอนุมาน เช่น สติปัญญา ความถนัด ลักษณะอารมณ์ประจำตัว ความใฝ่ฝันปรารถนา ปรัชญาชีวิต ค่านิยม ความสนใจ ฯลฯ โดยลักษณะต่าง ๆ ของบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์ต่อกันและมีผลกระทบต่อกัน บุคลิกภาพของคนถูกหล่อหลอมและประสมประสานด้วยวัฒนธรรม , การเรียนรู้ วิธีปรับตัวของบุคคล และสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นนามธรรมและวัตุธรรม มันเป็นสิ่งไม่ตายตัวเปลี่ยนแปลงตามกาลและการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อม บุคลิกภาพมีทั้งส่วนที่เป็นลักษณะผิวเผินและส่วนที่เป็นนิสัยแท้จริง มีบางส่วนที่ถูกซ่อนเร้น ปิดบังอำพรางทั้งจงใจและไม่จงใจ บุคลิกภาพของ

มนุษย์มีมากมาย บางลักษณะเป็นลักษณะร่วมกันของมนุษย์เป็นสากล บางลักษณะเป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม เฉพาะศาสนา เฉพาะเชื้อชาติ และบางลักษณะเป็นก็เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

นวลละอ อสุภผล (2527: 12,20) ได้กล่าวถึงธรรมชาติของทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพไว้ โดยสรุปว่า ทฤษฎีบุคลิกภาพเป็นสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์และประกอบด้วยนิยาม (empirical definition) มีกฎที่สามารถพิสูจน์ได้ มีความละเอียดถี่ถ้วนซึ่งจะทำนายพฤติกรรม โดยส่วนรวมและรายบุคคล การที่จะเข้าใจธรรมชาติของบุคลิกภาพทั้งสาเหตุ การทำนาย การควบคุมและการเปลี่ยนแปลงต้องมีการศึกษาบุคลิกภาพให้ลึกซึ้ง โดยเฉพาะเรื่องของ โครงสร้างบุคลิกภาพ ซึ่งตัวทฤษฎีจะเข้ามาทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่จะทำให้การศึกษามีระบบระเบียบและสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

การศึกษาโดยนำทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพมาประยุกต์ใช้ศึกษานุคคลในจินตนาการหรือนุคคลที่ไม่มีอยู่จริงเช่นตัวการ์ตูน จะทำได้ชัดเจนและง่ายขึ้นก็ด้วยการมองตัวการ์ตูนแต่ละตัวที่ปรากฏในการ์ตูนแต่ละเรื่องเป็นเสมือนบุคคลจริงที่ปรากฏอยู่ในสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลาย และมีความซับซ้อนทั้งในพฤติกรรมที่แสดงออก และทางความคิด หรืออาจเรียกรวมว่า “บุคลิกภาพ” ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการวิเคราะห์บุคคลไม่ว่าจะเป็นบุคคลจริงหรือนุคคลในจินตนาการที่ไม่มีตัวตนอยู่จริงนั้นก็ ได้แก่ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาบุคลิกภาพ

ด้วยความหลากหลายของแนวคิดทฤษฎี และ ไม่มีทฤษฎีใดที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง แต่การนำทฤษฎีต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันก็จะเป็นการช่วยเสริมคำอธิบายและให้เหตุผลทางการกระทำได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้เลือกใช้ทฤษฎีที่คิดว่ามีความเหมาะสมและมีประโยชน์ต่อการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าไว้ 3 แนวทฤษฎีดังนี้คือ

#### 2.4.1 แนวจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Paradigm)

ประกอบด้วยนักทฤษฎีที่สำคัญดังนี้คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ และ คาร์ล กุสตาฟ จุง

ซิกมันด์ ฟรอยด์ มีแนวคิดที่สำคัญ ๆ ดังจะยกมากล่าวได้ดังนี้

1. มโนคติพื้นฐานของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เป็นความเชื่อเบื้องต้นว่าบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของมนุษย์มาจากพลัง 4 ชนิด ได้แก่ พลังสัญชาตญาณ พลังเพศ พลังคุ้มครองตนเองและพลังความก้าวร้าว (นวลละอ อ สุภาพล, 2527: 24-28)

1.1 พลังสัญชาตญาณ (Instinctual Drive or Instinct or Drive) เป็นพลังที่ทำให้บุคคลทำกิจกรรมหรือแสดงพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ โดยจะแสดงออกใน 2 ลักษณะ คือ การกระทำที่สามารถเห็น ได้ชัดเจน (overt action) การกระทำที่ไม่สามารถเห็น ได้ (covert action)

1.2 พลังเพศ (Libido) เป็นพลังที่ทำให้บุคคลเกิดความรักกระหว่างกันที่นอกเหนือไปจากความรักเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศ

1.3 พลังคุ้มครองตนเอง (Ego-instincts) ได้แก่พลังที่เกิดจากสัญชาตญาณอื่น ๆ เช่น สัญชาตญาณความหิว สัญชาตญาณความกระหาย สัญชาตญาณหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด

1.4 พลังความก้าวร้าว (Aggression) เป็นส่วนหนึ่งที่แยกมาจากสัญชาตญาณความตาย (death instinct) เป็นรากฐานของความต้องการที่จะทำลาย (destructive activities) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ ทำลายตนเองและทำลายผู้อื่น

2. การทำงานของจิต มี 3 ระดับ คือ (นวลละอ อ สุภาพล, 2527: 28-30)

2.1 จิตสำนึก (Conscious mind / Cs) เป็นสภาวะที่บุคคลรับรู้ตามประสาทสัมผัสทั้ง 5 และการรับรู้นี้จะรวมเข้ากับความรู้สึกรู้จักคิดภายใน แสดงออกเป็นพฤติกรรมที่รู้ตัว

2.2 จิตใกล้สำนึก (Preconscious mind / Subconscious mind / Pcs) เป็นประสบการณ์ที่เก็บไว้แต่มีลักษณะลางเลือน แต่หากถูกกระตุ้นหรืออยู่ในภาวะที่เหมาะสมก็อาจจะกลับเข้ามาอยู่ในระดับจิตสำนึกได้

2.3 จิตไร้/ใต้สำนึก (Unconscious mind / Ucs) เป็นการเก็บกคลังต่าง ๆ ที่คนไม่ต้องการหรือทำให้คนรู้สึกไม่พอใจ เจ็บปวด เพื่อเป็นการป้องกันตน สิ่งที่ถูกเก็บกคลังไว้นี้ยังคงทำงานและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม อาจจะแสดงออกในรูปของความฝัน กิริยาอาการที่ทำได้โดยไม่รู้ตัว และยังมีประสบการณ์บางอย่างที่ถูกเก็บกคลังเอาไว้แต่ไม่สามารถแสดงตัวออกมาได้เพราะมีพลังน้อย มันจะกลายเป็นระบบความคิด ความจำของบุคคลนั้นเรียกว่า “ปม” (complex)

3. โครงสร้างบุคลิกภาพ (The Structure of personality) : (ศรีเรื่อน แก้วกังวาล, 2539: 15-17; นพมาศ ชีรเวทิน, 2540: 5; นวลละออ สุภาพล, 2527: 30-40)

ประกอบด้วยพลัง 3 ประการ คือ 1) id ซึ่งเป็นพลังที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด รวมทั้งสัญชาตญาณ เป็นการสนองความปรารถนาทางกาย เป็นพลังเพื่อให้ได้มาเพื่อความพอใจโดยไม่คิดถึงเหตุผลตามความเป็นจริงหรือความถูกต้องดีงาม 2) ego เป็นพลังแห่งการรู้และเข้าใจตามข้อเท็จจริง การใช้เหตุผล การดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมาย การแสวงหาวิธีการเพื่อตอบสนอง Id และ 3) superego เป็นการควบคุมความต้องการของ id ให้ถูกต้องตามแนวทางของสังคม บุคลิกภาพของบุคคลขึ้นอยู่กับการทำงานประสานร่วมกันของพลัง 3 ประการนี้ การทำงานจะเป็นลักษณะของการบูรณาการ พฤติกรรมที่แสดงออกจึงเป็นผลของการทำงานร่วมกันของโครงสร้างทั้ง 3 ตัวนี้แล้ว แต่ว่าขณะที่แสดงพฤติกรรมออกมานั้นพลังของระบบใดจะมีมากที่สุดซึ่งพลังอีก 2 ระบบที่เหลือจะอ่อนลง

4. แนวคิดเรื่องสัญชาตญาณ (ศรีเรื่อน แก้วกังวาล, 2539: 20-22; นพมาศ ชีรเวทิน, 2540: 9; นวลละออ สุภาพล, 2527: 126)

ฟรอยด์เห็นว่าสัญชาตญาณเป็นตัวผลักดันและกำหนดแนวทางของพฤติกรรม และยังเป็นเป้าประสงค์อย่างเดียวในการมีชีวิตอยู่ของบุคคลซึ่งมันจะเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างซ้ำ ๆ จนกว่าจะตาย แบ่งเป็น 1) จิตสัญชาตญาณ (Life Instinct) หรือสัญชาตญาณมุ่งเป็น และ 2) กังคะสัญชาตญาณ (Death Instinct) หรือสัญชาตญาณมุ่งตาย

5. ความหวาดกลัว : แบ่งเป็น 3 ประเภทคือ (ศรีเรื่อน แก้วกังวาล, 2539: 22-23; นพมาศ ชีรเวทิน, 2540: 13)

5.1 Reality Anxiety คือความหวาดกังวลสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่อยู่รอบตัวเรา คือการกลัวความจริงบางอย่าง

5.2 Neurotic Anxiety คือ ความหวาดกังวลว่าตนเองจะ ไม่สามารถคุมสัญชาตญาณได้ รวมทั้งกลัวถูกทำโทษด้วย

5.3 Moral Anxiety คือ ความกังวลที่เกิดจากสำนึกผิดชอบชั่วดีหรือกลัวบาป

6. กลวิธานป้องกันตัว (Defense Mechanism) มี 7 ประเภท คือ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 23.1-23.4; นพมาศ ชีรวะกิน, 2540: 15-17; นวลละออ สุภาพล, 41-47)

6.1 การเก็บกด (Repression) คือการเก็บกดความไม่พอใจ หรือสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาไว้ในระดับจิตใต้สำนึกเพื่อรักษาความมั่นคงสมดุลของจิตไว้

6.2 การทำตนให้เหมือน (Identification) ลดความตึงเครียด โดยหล่อหลอมพฤติกรรมของตนให้เหมือนบุคคลอื่นที่ตนนิยม

6.3 การทดแทน (Displacement) คือการหยิบยกเอาสิ่งหนึ่งมาทดแทนสิ่งที่ตนเองปรารถนาแต่ไม่สมหวัง

6.4 การซัดทอดโทษผู้อื่น / สิ่งอื่น (Projection) คือการปรับความร้อนรนใจให้เป็นความกลัวถูกลงโทษ จึงโทษผู้อื่นแทน

6.5 การแสดงปฏิกิริยาแกล้งทำ / ปฏิกิริยาตรงกันข้าม (Reaction Formation) เป็นการปิดบังหรือปกคลุมแรงเร้าด้วยการสร้างพฤติกรรมที่ตรงกันข้ามกับแรงเร้านั้น เพราะแรงเร้าเดิมทำให้เกิดความวิตกกังวลจึงเอาสิ่งอื่นที่ตรงกันข้ามเข้ามาแทนที่

6.6 การชะงักงันของพัฒนาการ / การตรึงแน่น (Fixation) เกิดจากการที่บุคคลไม่ต้องการพัฒนาการด้านใดด้านหนึ่งอย่างสมอายุ เหตุจากกลัวว่าจะสูญเสียความมั่นคงทางจิตใจ

6.7 การถดถอยสู่วัยที่ผ่านมา (Regression) เป็นการแสดงพฤติกรรมในวัยที่ผ่านมาแล้วอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อเรียกร้องความสนใจ

สิ่งที่ควรสังเกตคือ การทำงานของกลวิธานทุกชนิดมีลักษณะร่วมกัน 2 ประการคือ ประการแรกปฏิเสธและบิดเบือนความรู้สึกเดิม ประการที่สอง การทำงานที่เกิดขึ้นจะอยู่ในระดับจิตใต้สำนึกเพื่อไม่ให้บุคคลรู้ว่าอะไรกำลังเกิดขึ้น

คาร์ล กุสตาฟ จุง เป็นเจ้าของทฤษฎี Jungian Psychoanalysis มีแนวคิดสำคัญ คือ

ทฤษฎีของจุงคล้ายกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ที่เน้นเรื่องจิตไร้สำนึก (unconscious process) แต่ก็มีส่วนที่เด่นและเป็นส่วนที่เฉพาะของจุงคือ ทักษะที่เขาให้ความสำคัญที่มองว่ามนุษย์เป็นผลรวมของอนาคตกาลกับอดีตกาล (teleology and causality) คือพฤติกรรมมนุษย์ได้รับเงื่อนไขทั้งจากอดีตกาลและจากจุดมุ่งหมายหรือความปรารถนาในอนาคตของเขาด้วยความสำคัญของการเวลาทั้ง 2 อย่างคือ อดีตกาลเป็นความจริงที่แสดงออกอย่างแท้จริง ส่วนอนาคตเป็นศักยภาพที่จะชี้แนะให้บุคคลกระทำพฤติกรรม (นวลละอ อสุภาผล, 2527: 126-127)

1. องค์ประกอบของจิต (Structural Components of Psyche) “จิต” (Psyche) คือผลรวมทั้งหมดของบุคลิกภาพ ประกอบด้วยระบบต่าง ๆ เป็นส่วน ๆ ซึ่งระบบเหล่านี้จะทำงานร่วมกัน มี 3 ระบบที่สำคัญคือ โครงสร้างบุคลิกภาพ , ตน และ ระบบความสัมพันธ์ภายใน (นวลละอ อสุภาผล, 2527: 128)
  - 2 โครงสร้างบุคลิกภาพ (Structure of Personality) ประกอบด้วยระบบต่าง ๆ ที่ทำงานร่วมกันดังนี้คือ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 26-28; นพมาศ ชีรเวดิน, 2540: 30-33; นวลละอ อสุภาผล, 2527; 128-136)
    - 2.1 Ego คือ จิตสำนึก หรือการรับรู้ในตนเอง (identity) ทำให้บุคคลรับรู้ในพฤติกรรมของตนเอง
    - 2.2 Personal Unconscious มีลักษณะคล้ายกับจิตใก้สำนึก (Preconscious) ของฟรอยด์ คือสามารถเปลี่ยนเป็นประสบการณ์ที่รับรู้ได้ภายใต้สถานการณ์หรือสิ่งเร้าที่เหมาะสม ประกอบด้วย “ปม” (complexes) ต่าง ๆ
    - 2.3 Collective Unconscious หรือจิตไร้สำนึกที่สะสมมาแต่อดีตกาล นี้จะสะท้อนประสบการณ์ที่ถูกเลือกสรรแล้วโดยคนรุ่นก่อน และจะเป็นแนวโน้มที่กำหนดพฤติกรรมที่เราจะโต้ตอบกับโลกภายนอกหรือสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ
    - 2.4 Persona คือภาวะที่คนต้องทำบทบาทตามหน้าที่ที่รับมอบ ตามที่สังคมคาดหวังหรือตามประเพณีนิยม จุงจึงเรียก Persona ว่าเป็น “บุคลิกภาพในสาธารณชน” (public personality) คือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ต่อโลกโดยใช้ความคิดเห็นของสาธารณชน (public opinion) เป็นที่ตั้ง ซึ่งตรงข้ามกับบุคลิกภาพส่วนตัว (private personality)



2.5 Anima และ Animus คือลักษณะของเพศตรงข้ามที่อยู่ในตัวบุคคลทั้งทางกายภาพ อารมณ์และจิตใจ

2.6 Shadow เป็นส่วนที่ถูกบดบังอยู่ภายในจิตใต้สำนึก ประกอบด้วยสัญชาตญาณของสัตว์ shadow เป็นพฤติกรรมที่เลวร้าย รวมทั้งความคิด ความรู้สึกหรือการกระทำต่าง ๆ ที่สังคมไม่ยอมรับเพราะเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม

2. ทักษะพื้นฐาน (basic attitudes) มี 2 ลักษณะคือ 1) ทักษะคติแบบหันออกจากตัวเอง Extraversion คือการมุ่งความสนใจไปยัง โลกภายนอกหรือสู่โลกของความเป็นจริง และ 2) ทักษะคติหันเข้าหาตัวเอง Introversion คือ ลักษณะที่บุคคลมุ่งเข้าหาตนเองหรือสู่โลกของความรู้สึกส่วนตัว

#### 2.4.2 แนวตั้งคววัฒนธรรม (Sociocultural Paradigm)

อัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) เป็นผู้บุกเบิกแนวทางศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์ที่เน้นอิทธิพลของสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนมนุษย์หรือพฤติกรรมสังคม มีแนวคิดที่สำคัญในเรื่อง โครงสร้างบุคลิกภาพดังนี้คือ

โครงสร้างของบุคลิกภาพ ประกอบด้วยแนวคิดต่าง ๆ ดังนี้

1.การบรรลุขั้นปลาย / การยึดถือสิ่งที่เป็นจินตนาการ (Fictional Finalism) คือเราสามารถสร้างความเชื่อ ความคิด หรือเป้าหมายขึ้นได้เพื่อจูงพฤติกรรมของตน เป้าหมายที่มนุษย์วางรูปแบบไว้จะเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้มนุษย์พัฒนาบุคลิกภาพของตน เป้าหมายสุดท้ายที่มนุษย์ตั้งเอาไว้ อาจจะเป็นจินตนาการหรืออุดมคติ อาจจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริง แต่ก็มีผลทำให้บุคคลดิ้นรนแสวงหาและถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการชี้นำพฤติกรรม (นวลละออ สุภาพล, 2527: 109-110; นพมาศ วีระเวคิน, 2540: 56)

2. ความปรารถนามีปมเด่น /การแสวงหาความยิ่งใหญ่ (Striving for Superiority) ทุกคนอยากมีความเด่นบางอย่างหรือหลายอย่างต่างกันไป ความปรารถนานี้เป็นแนวในการดำเนินชีวิต เป็นเหมือนเป้าหมายสุดท้ายของชีวิตซึ่งหมายถึงการแสวงหาความสมบูรณ์แบบและทำให้เกิดความ

สมบูรณ์ แต่ทุกคนก็มีวิธีการที่หรือวิธีคิดที่จะหาผลสัมฤทธิ์ต่างกันไป (นวลละอ อสุภาผล, 2527: 111-113; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 36-37)

2.3 ปมด้อยและการชดเชย (Inferiority Feeling and Compensation) ความปรารถนาจะมีปมเด่นจะมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกต่ำด้อยและแสวงหาสิ่งชดเชย คนเราจะมีจุดอ่อนทั้งทางร่างกาย ทางสังคม อารมณ์และทางจิตใจด้วย ซึ่งเรียกจุดอ่อนนี้ว่า “ปมด้อย” และทุกคนจะพยายามที่จะชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา

แอดเลอร์เชื่อว่าปมด้อยและความปรารถนาจะมีปมเด่นจะเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้คนประกอบพฤติกรรมต่าง ๆ หรือสร้างชีวิตให้เป็น ไปอย่างมีความหมาย ความรู้สึกเป็นปมด้อยไม่ได้เป็นเครื่องชี้บังความคิดแต่เป็นเหตุของการปรับปรุงตนเองในทุกรูปแบบของมนุษย์ (นวลละอ อสุภาผล, 2527:113-114; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 37-38; นพมาศ วีระเวทิน, 2540: 59)

2.4 ความสนใจสังคม (Social Interest) : แอดเลอร์เชื่อว่ามนุษย์มีความปรารถนาใฝ่ผูกสัมพันธ์กับบุคคลอื่นตั้งแต่เกิด ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะเป็นสิ่งที่มีผลต่อบุคลิกภาพ ความสนใจสังคมเป็นสัญญาณ ความพึงพอใจหรือความไม่พึงพอใจที่ได้รับจากสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมเป็นสิ่งกำหนดสุขภาพ สุขภาพ ความสำเร็จ ความล้มเหลวในชีวิตของบุคคล (นวลละอ อสุภาผล, 2527: 115-116; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 38)

2.5 วิถีชีวิต (Style of Life) หมายถึงแบบแผนเฉพาะตัวบุคคลในการดำรงชีวิต เป็นสิ่งที่นำมาอธิบายเรื่องเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล โดยบุคคลจะมีเป้าหมายเดียวกันคือความยิ่งใหญ่ แต่แต่ละคนก็มีวิธีการของตนที่จะไปถึงเป้าหมายนี้ ซึ่งจะก่อให้เกิดแบบแผนพฤติกรรมหรือแบบแผนชีวิตเฉพาะของตน Adler ว่าสิ่งที่กำหนดแบบแผนชีวิตคือความรู้สึกด้อยเฉพาะบางประการที่จะทำให้บุคคลกระทำเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ (นวลละอ อสุภาผล, 2527: 117-119; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 38)

2.6 การสร้างสรรค์ตัวตน (Creative Self) “self” หรือ “ตน” ของแอดเลอร์ เป็นบุคลิกภาพระดับสูง เป็นระบบความเข้าใจ การรับรู้ การตีความหมาย และยังค้นหาประสบการณ์ที่จะช่วยให้แบบแผนของชีวิต (style of life) มีความสมบูรณ์ ซึ่งหากว่าไม่สามารถพบประสบการณ์ดังกล่าวได้ในสิ่งแวดล้อมรอบตัว “self” ก็จะพยายามที่จะสร้าง (create) ขึ้นด้วยตัวเอง creative self นั้น

สร้างบุคลิกด้วยความเป็นอัตวิสัย มีพลวัต มีเอกภาพ เป็นส่วนตัวและมีลักษณะพิเศษส่วนตัว บุคคลจึงมีเอกลักษณ์ทางบุคลิกภาพทั้งในเรื่องแรงจูงใจ (motive) ลักษณะ (traits) ความสนใจ (interest) และค่านิยม (values) (107) (นวลละออ สุภาพล, 2527: 119-120; นพมาศ ธีรเวคิน, 2540: 60-61)

เอริก เอช. แอริคสัน (Erik H. Erikson) เป็นผู้นำทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ فروยด์ มาขยายความ และเรียกว่า Psychosocial theory of personality มีแนวคิดที่สำคัญ (นวลละออ สุภาพล, 2527: 70-72,74) คือ ทฤษฎี Psychosocial Stages เป็นแนวคิดที่โด่งดังที่สุด เน้นการศึกษาบุคลิกภาพมนุษย์จากแง่กระบวนการเข้าสังคมและวิกฤติทางสังคม จิตวิทยาที่เกิดจากการมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 46-56) มี 8 ขั้นตอน

มีความต่างระหว่างทฤษฎี Psychosocial Stages ของแอริคสัน และทฤษฎี Psychosexual Stages ของ فروยด์ คือ ในขณะที่ فروยด์ เน้นว่าการแสวงหาความสุขจากส่วนต่างๆ ของร่างกายเป็นจุดกระตุ้นให้มนุษย์มีพฤติกรรมและพัฒนาบุคลิกภาพในรูปแบบต่างๆ เป็นขั้นๆ แต่แอริคสันเห็นว่า สัมพันธภาพที่บุคคลมีกับกลุ่มบุคคลต่าง ๆ และข้อขัดแย้งทางสังคมจิตใจเป็นจุดกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมและพัฒนาบุคลิกภาพในรูปแบบต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 1 : ความไว้วางใจกับความสงสัยน้ำใจผู้อื่น (trust vs. mistrust)

ขั้นตอนที่ 2 : ความเป็นตัวของตัวเองแย้งกับความละอายใจและไม่แน่ใจ (autonomy vs. shame and doubt)

ขั้นตอนที่ 3 : ความคิดริเริ่มแย้งกับความรู้สึกละอายใจ (initiative vs. guilt)

ขั้นตอนที่ 4 : ระยะเวลาการเอาใจใส่แย้งกับปมด้อย (industry vs. inferiority)

ขั้นตอนที่ 5 : การพบอัตลักษณ์แห่งตนแย้งกับการไม่เข้าใจตนเอง (identity vs. identity diffusion)

ขั้นตอนที่ 6 : ความสนิทสนมหาความร่วมมือ แยกกับความเปล่าเปลี่ยว (intimacy and solidarity vs. isolation)

ขั้นตอนที่ 7 : การบำรุงส่งเสริมผู้อื่นแย้งกับการพะวงเฉพาะตนเอง (generativity vs. self absorption)

ขั้นตอนที่ 8 : ความมั่นคงทางใจแย้งกับความสิ้นหวัง (integrity vs. despair)

## แฮร์รี สแตค ซัลลิแวน (Harry Stack Sullivan)

ซัลลิแวนอธิบายว่าเราสามารถตัดสินว่าใครมีบุคลิกภาพอย่างไร โดยดูว่าบุคคลผู้นั้นมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นอย่างไร อิทธิพลของความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนั้นอาจจะเป็นอิทธิพลที่เกิดจากความสัมพันธ์ที่กำลังมีกำลังเป็นในปัจจุบันจริง ๆ เป็นประสบการณ์ตรง หรือเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดจากความคิดฝัน หรือความสัมพันธ์กับบุคคลในนิยายประวัติศาสตร์ ดาราผู้มีชื่อเสียง ฯลฯ ซึ่งเป็นลักษณะความสัมพันธ์ทางอ้อมก็ได้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 63-34)

มีแนวคิดที่สำคัญ ดังนี้คือ

### 1. มโนคติเกี่ยวกับมนุษย์ (นวลละออง สุภาพล, 2527: 156)

มองว่าบุคคลจะไม่สามารถมีชีวิตอยู่ได้หากต้องแยกจากสิ่งแวดล้อมที่จำเป็น ความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับสัตว์ตามความคิดของซัลลิแวนคือการที่มนุษย์รับรู้ในสิ่งแวดล้อมและมีวัฒนธรรม โดยวัฒนธรรมจะเป็นแรงจูงใจให้มนุษย์ต้องมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

### 2. แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (นพมาศ ชีรวเดสิน, 2540: 76-78)

ซัลลิแวนมองว่าบุคลิกภาพมีแบบแผนที่ค่อนข้างจะคงทนซึ่งเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในความสัมพันธ์ของคนซึ่งเป็นลักษณะของแบบแผนแห่งชีวิต บุคลิกเป็นสิ่งสมมติ และไม่สามารถแยกออกจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะหมายถึงทุกสิ่งที่เราจะเห็นได้จากบุคลิกภาพ สิ่งที่เราทำจะเป็นตัวบอกว่าเราเป็นอย่างไร ซึ่งเวลาที่ศึกษาการกระทำก็มีความสัมพันธ์เพราะต้องกระทำในขณะที่บุคคลนั้น ๆ มีปฏิสัมพันธ์อยู่ในสังคม แต่บางครั้งเราก็อาจจะไม่จำเป็นที่จะต้องอยู่ในสถานการณ์จริงเพราะเราอาจจะจินตนาการไปได้เองว่าเรากำลังมีปฏิสัมพันธ์อยู่กับใครก็ตามในความคิด และบางทีเราก็อาจจะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเองหรือความคิดของตัวเองก็ได้

### 3. โครงสร้างของบุคลิกภาพ (นพมาศ ชีรวเดสิน, 2540: 79; นวลละออง สุภาพล, 2527: 157-163; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 65-68)

โครงสร้างของบุคลิกภาพมีหลากหลาย เป็นผลจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล อาจเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง ๆ หรือเป็นบุคคลในความคิดฝัน เช่น แม่มด หรือเป็นบุคคลที่เป็นคนเด่น เช่น คารานักแสดง หรือบุคคลที่เรารู้จักจากการอ่าน เช่น จากหนังสือประวัติศาสตร์ นวนิยาย

เขากล่าวว่า ส่วนต่าง ๆ ของโครงสร้างบุคลิกภาพของมนุษย์ เช่น ความเชื่อ ความใฝ่ฝัน ค่านิยม ความปรารถนาในชีวิต ลักษณะอารมณ์ ทัศนคติ ฯลฯ ล้วนแต่ถูกหล่อหลอมมาจากลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้ง การศึกษาโครงสร้างของบุคลิกภาพเป็นการศึกษาพฤติกรรมที่แตกต่างกันของแต่ละคนซึ่งเกิดจากการทำงานของระบบสำคัญ 3 ระบบ คือ การแปรพลัง , รูปแบบพฤติกรรม และการแปรพลังจิต

#### 4. มโนคติของบุคลิกภาพ (The Concept of Personality) (นวลละออง สุภาพล, 2527: 163-164)

มโนคติของบุคลิกภาพ หมายถึง ความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับบุคลิกภาพที่ตัวเองและบุคคลอื่นมี โดยตามความคิดของซัลทวีน มโนคติของบุคลิกภาพมาจากการสะท้อนกลับและปฏิสัมพันธ์ในสังคม โดยสถานการณ์ทั้ง 2 นี้จะเกิดขึ้นใน “สนามความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล” (interpersonal field) การสะท้อนกลับและการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเกิดได้ทั้งจากประสบการณ์ตรง คือบุคคลที่มีตัวตนที่เข้ามามีความสัมพันธ์หรือเป็นบุคคลแวดล้อมจริง ๆ หรืออาจจะเกิดจากมโนภาพ คือการสร้างภาพบุคคลจากความรู้สึกนึกคิดหรือจากความจำซึ่งมาจากนวนิยาย ประวัติบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ บรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วก็ได้

การเกิดมโนภาพของบุคลิกภาพ จะเกิดจากกระบวนการภาพบุคคล (Personification) , ภาพแบบพิมพ์ (Stereotype) , แบบแผนการอบรมสั่งสอน (Supervisory Patterns) และ ระบบตัวตน (The Self System)

คาเรน ฮอร์นีย์ (Karen Horney) (นพมาศ วีระเวทิน, 2540: 71-72; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 80-83)

#### แนวคิดที่สำคัญ

1. ความหวาดกังวลพื้นฐาน (Basic Anxiety) เป็นความรู้สึกของเด็กที่โดดเดี่ยวและช่วยตัวเองไม่ได้ เกิดจากประสบการณ์วัยเด็ก ลักษณะของความสัมพันธ์ที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่จะเป็นตัวกำหนดความหวาดกังวลพื้นฐานนี้ มีตัวแปรหลายตัวในสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เด็กรู้สึกไม่มั่นใจหรือกลัว เช่น การถูกข่มขู่ การถูกละเลย พฤติกรรมที่ไม่คงเส้นคงวาของผู้ใหญ่ การถูกดูถูก การห่อความไม่ยุติธรรม ฯลฯ ซึ่งสรุปว่าเป็นเหตุการณ์ที่รบกวนความรู้สึกมั่นใจของเด็กกับพ่อแม่ และเด็ก

จะมีพัฒนาการหลายอย่างขึ้นมาเพื่อเผชิญความรู้สึก โดดเดี่ยวและช่วยตัวเองไม่ได้จนอาจกลายเป็นนิสัยบางอย่างดังเช่น มองโลกแง่ร้าย และพยายามแก้แค้นคนที่ทำให้ตนเจ็บปวด , พยายามสร้างความสงสารตัวเอง ปล่อยให้ตัวเองช่วยตัวเองไม่ได้ , กลายเป็นคนหงอ , พยายามวิ่งหาอำนาจ , ชอบการแข่งขันอย่างมาก หรือ หันความก้าวร้าวใส่ตนเอง กลายเป็นคนมีปมด้อย

## 2. ความเป็น"ตน" (The Self)

คนทั่วไปมีภาวะของ "ตน" อยู่ 2 อย่างคือ "ตนจริง" ซึ่งก็คือ สภาพเกี่ยวกับตัวเอง ข้อดี ข้อเสีย จุดด้อย จุดเด่น ความสามารถ ความถนัด ฯลฯ ตามที่เป็นจริง กับ "ตนในอุดมคติ" ซึ่งก็คือ สภาพที่ใฝ่ฝันว่าอยากมีอยากเป็น หากว่า"ตนในอุดมคติ" ต่างจาก "ตนจริง" มาก ก็จะก่อให้เกิดความกังวลใจ ความคับข้องใจ และความเครียด เกิดความรู้สึกว่าตนเองพบความล้มเหลวในชีวิต เป็นบุคคลไร้ค่า ในเวลาเดียวกันก็ไม่กล้าที่จะยอมรับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวเองทำให้หมดความเชื่อมั่นในตนเอง ดังนั้นคนที่มีสุขภาพจิตดีจะเป็นคนที่มี "ตนจริง" กับ "ตนในอุดมคติ" ไม่ต่างกันมากนัก

### เอริค ฟรอมม์ (Erich Fromm)

มีความคิดเห็นพื้นฐานว่าโครงสร้างของสังคมใด ๆ ย่อมกล่อมเกลาบุคลิกภาพของสมาชิกให้เข้ากันได้กับค่านิยมส่วนรวมของสังคมนั้น ๆ มีแนวคิดสำคัญในเรื่อง ความต้องการ 5 ประการ ดังนี้คือ (นพมาศ ธีรเวคิน, 2540: 64-64; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2539: 88-90)

1. ความต้องการมีสัมพันธภาพ (Need for Relatedness) ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่มนุษย์พบกับความอ้างว้างเดียวดายจึงต้องแก้ไข โดยการสร้างสัมพันธภาพกับคนอื่น ๆ
2. ความต้องการสร้างสรรค์ (need For Transcendence) เนื่องจากมนุษย์มีความสามารถทางสติปัญญาและทางอารมณ์สูง
3. ความต้องการมีสังกัด (Need for Rootedness) คือ ความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของโลก สังคม ครอบครัว สำนักงาน
4. ความต้องการมีอัตลักษณ์แห่งตน (Need for Identity) คือความต้องการที่จะเป็นตัวของตัวเอง รู้ว่าตัวเองเป็นใคร
5. ความต้องการมีหลักยึดเหนี่ยว (Need for Frame of Orientation/Reference) คือ ความต้องการที่จะมีหลักสำหรับอ้างอิงความถูกต้องในการกระทำของตน มนุษย์ต้องการที่จะมีโลกที่มั่นคงและมีวิถีทางที่จะรับรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างคงเส้นคงวา

### 2.4.3 แนวทางคุณสมบัติเฉพาะตัว / เทรท (Trait Paradigm)

กอร์ดอน แอลพอร์ท (Gordon Allport) เป็นนักทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพที่เน้นการศึกษาเรื่องของเอกัตบุคคล โดยเน้นแรงจูงใจจิตสำนึกหรือแรงจูงใจที่รู้ตัว (conscious motivations) เขายังยอมรับความสำคัญของบทบาทการแสดงออกที่เป็นผลมาจากพันธุกรรม รวมทั้งเรื่องของ Ego ด้วย นอกจากนี้เขายังศึกษาเรื่องอดีตและปัจจุบัน และความรู้ตัว (awareness)

แนวคิดสำคัญ :

1. โครงสร้างและการแปรพลังของบุคลิกภาพ (The Structure and Dynamics of personality) (นวลละอ อสุภาผล, 2527: 173-195; Hergenhahn, 1994: 201-211)

#### 1.1 ความหมายของ “บุคลิกภาพ”

แอลพอร์ทสรุปว่า สิ่งที่เราควรคำนึงเกี่ยวกับ “บุคลิกภาพ” คือ “สิ่งที่คนเป็นจริง” (what a man really is) “เป็นหลักการของระบบทางกายและจิตที่มีพลังในตัวบุคคลซึ่งกำหนดการปรับตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของบุคคลคนนั้นต่อสิ่งแวดล้อม”

#### 1.2 โครงสร้างและการแปรพลังของบุคลิกภาพ มีองค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้คือ

1.2.1 อุปนิสัย หรือ “เทรท” (Traits) เป็นสิ่งที่ Allport ถือว่าเป็น โครงสร้างของบุคลิกภาพ เทรทจะเป็นตัวกำหนดแนว โน้มหรือความ โน้มเอียงในการตอบสนองและเป็นสิ่งชี้นำพฤติกรรม จะสังเกตได้จากพฤติกรรมที่แสดงออกมา (overt behavior) trait จะเป็นสิ่งที่อธิบายความคงที่และสม่ำเสมอของพฤติกรรมของมนุษย์ และเพราะบุคคลมีรูปแบบของเทรท (pattern of trait) ที่แตกต่างกัน คนจึงจัดการกับประสบการณ์ที่แวดล้อมที่ต่างกันด้วย แบ่งเป็น 1) common trait คือ เทรทร่วมเป็นลักษณะร่วมของกลุ่ม ของบุคคลในแต่ละวัฒนธรรม และ 2) personal trait คือ เทรทเฉพาะตัวบุคคล ซึ่งแบ่งเป็น (Hergenhahn, 1994: 208-209)

2.1) เทรทสำคัญ (cardinal disposition traits) เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอิทธิพล อย่างยิ่ง ต่อพฤติกรรมเกือบทุกด้านของบุคคล จะกำหนดอารมณ์ ควบคุมความรู้สึกและชี้นำวิถีทางชีวิต ควบคุมแรงจูงใจต่าง ๆ เพื่อให้เกิดพลังในการแสดงพฤติกรรมทั้งหมดของบุคคล อาจจะเป็น “บุคลิกภาพอ้างอิง” ที่ใช้เรียกผู้อื่นที่มีลักษณะเหมือนกันได้

2.2) เทรทร่วม (central disposition traits) เป็นสิ่งที่มั่นคงอยู่ในบุคลิกภาพ หากรู้เทรทเหล่านี้ก็สามารถที่จะทำนายพฤติกรรมในการดำรงชีวิต ความเชื่อ ทศนคติ นิสัยเชิงสังคม แนวคิด ได้อย่างค่อนข้างแม่นยำ

2.3) เทรททุติยภูมิ (secondary disposition traits) เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกทั่ว ๆ ไป และมีอยู่มากมายในตัวบุคคล ได้แก่ความสนใจและปฏิกิริยาตอบสนองส่วนใหญ่

1.2.2. **เจตนาธรรมณ์ (intentions)** เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เข้าใจบุคลิกภาพของบุคคล เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะก้าวไปข้างหน้าหรือแสวงหาเพื่ออนาคต เช่น ความหวัง ความปรารถนา ความทะเยอทะยาน ความใฝ่ฝัน และการวางแผน สิ่งต่าง ๆ นี้เป็นเครื่องแสดงความมุ่งหมายของบุคคลที่จะก้าวไปข้างหน้าและเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในปัจจุบัน (นวลละออ สุภาพล, 2527: 188)

1.2.3 **“ตน” (the proprium)** แนวคิดเกี่ยวกับ “ตน” เป็นประเด็นหลักที่มีความสำคัญอย่างยิ่งประเด็นหนึ่งในทฤษฎีบุคลิกภาพของอัลลอร์ท เป็นความหมายที่รวมทุกสิ่งทุกอย่างของบุคลิกภาพซึ่งเป็นเครื่องแสดงถึงเอกภาพภายในของบุคคล (นวลละออ สุภาพล, 2527: 188)

“the proprium” จะรวบรวมความจริงทั้งหมดเกี่ยวกับตัวบุคคลและทำให้เขามีลักษณะเฉพาะของตน proprium นี้จะพัฒนาต่อเนื่องตามวัยต่าง ๆ ของช่วงชีวิตตามพัฒนาการ 5 ชั้นของช่วงชีวิต โดยมี 8 ขั้นตอนของพัฒนาการทางบุคลิกภาพดังนี้คือ

- 1) การสำนึกเกี่ยวกับร่างกายของตน (The sense of bodily self)
- 2) การสำนึกถึงความสืบเนื่องของอัตลักษณ์แห่งตน (Sense of Continuing self-identity)
- 3) “การรู้คุณค่าตน” และ “ความภูมิใจในตน” (Self-esteem)
- 4) การขยายความเป็น “ตน” (Self-extension)
- 5) ภาพลักษณ์เกี่ยวกับตนเอง / มโนภาพแห่งตน (Self-image)
- 6) การรู้จักหาเหตุผล และรู้จักใช้กลไกป้องกันตัว / ความมีเหตุผลในตนเอง
- 7) ใฝ่รู้ ใฝ่สร้างสรรค์ ใฝ่พัฒนาตน (Propriate Striving) (Rational coper and user of defense mechanisms)
- 8) การประจักษ์รู้ (The self as a knower)

## เรย์มอนด์ บี. แคทเทล

จุดมุ่งหมายในการศึกษาบุคลิกภาพของ Cattell คือ เพื่อทำนายพฤติกรรมว่าบุคคลจะทำอย่างไรเพื่อเป็นการตอบโต้กับสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า

### แนวคิดที่สำคัญ

#### 1. “บุคลิกภาพ”

Cattell ให้นิยามว่า “บุคลิกภาพ คือสิ่งที่ช่วยให้เราทำนายได้ว่าบุคคลจะทำอย่างไรในสถานการณ์ที่กำหนดให้ เกี่ยวกับพฤติกรรมทั้งที่เปิดเผยและที่ซ่อนอยู่ภายใน” (นวลละออ สุภาพล, 2527: 206)

2. แนวคิดเกี่ยวกับ Trait (นวลละออ สุภาพล, 2527: 206-220; Hergenhahn, 1994; 241-249) Cattell เรียกโครงสร้างของบุคลิกภาพว่า Trait ซึ่งเป็นลักษณะที่ค่อนข้างถาวรและฝังลึกอยู่ในตัวบุคคล ทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงออกอย่างมั่นคงสม่ำเสมอเมื่ออยู่ในสภาวะการณ์ที่ต่างกันออกไป หรือกล่าวได้ว่าเทรตเป็น โครงสร้างทางจิต (mental structure) ที่สามารถสรุปได้จากลักษณะของพฤติกรรมซึ่งบุคคลนั้นแสดงออกอย่างโดดเด่นเฉพาะตัว ในช่วงเวลาที่ต่างกัน ในสภาวะการณ์ที่ต่างกัน

Cattell จำแนก เทรตไว้ดังนี้คือ (Hergenhahn, 1994; 241-249)

1.1 *Surface Traits* เทรตพื้นผิวซึ่งแปรเปลี่ยนได้ไม่คงที่ VS *Source Trait* เทรตต้นตอ เป็นลักษณะ โครงสร้างพื้นฐานที่ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบหลักของบุคลิกภาพของบุคคล เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่หลากหลายในสภาวะการณ์และในเวลาที่แตกต่างกัน

เทรต โครงสร้างที่สำคัญ 16 แบบมีลักษณะสำคัญดังนี้คือ (นวลละออ สุภาพล, 2527: 212-216)

แบบที่ 1 : องค์ประกอบ A ; เก็บตัว - ชอบสังคม

แบบที่ 2 : องค์ประกอบ B ; ปัญญาที่ขบ - เฉลียวฉลาด

แบบที่ 3 : องค์ประกอบ C ; เจ้าอารมณ์ - มั่นคงไม่หวั่นไหว

- แบบที่ 4 : องค์ประกอบ E ถ่อมตน - แสดงตัว
- แบบที่ 5 : องค์ประกอบ F สุขุมมีสติ – ทำคนตามสบาย
- แบบที่ 6 : องค์ประกอบ G ไม่ยึดมั่นในความดี ความชั่ว ไม่เคร่งครัด – ยึดมั่นในความดี ความชั่ว เคร่งครัด
- แบบที่ 7 : องค์ประกอบ H เงินอายุ - อาจหาญ
- แบบที่ 8 : องค์ประกอบ I จิตใจมั่นคง - อ่อนไหวใจอ่อน
- แบบที่ 9 : องค์ประกอบ L ไร้วางใจ - จี๋สงสัย
- แบบที่ 10 : องค์ประกอบ M ลงมือปฏิบัติ - ดีแต่ฝัน
- แบบที่ 11 : องค์ประกอบ N จริงใจตรงไปตรงมา - หลีกแหลมมีเล่ห์เหลี่ยม
- แบบที่ 12 : องค์ประกอบ O จิตใจสงบ - จิตใจหวาดหัววัน
- แบบที่ 13 : องค์ประกอบ Q1 นักอนุรักษ - นักทดลอง
- แบบที่ 14 : องค์ประกอบ Q2 อิงพวกพ้อง - พึ่งความสามารถของตนเอง
- แบบที่ 15 : องค์ประกอบ Q3 ไม่มีกฎเกณฑ์ - รู้จักควบคุม
- แบบที่ 16 : องค์ประกอบ Q4 ผ่อนคลาย - ตึงเครียด

เฮนรี เอ. เมอร์เรย์ (Henry A. Murray) (ศรีเรื่อน แก้วกิงวาล, 2539: 153-174)

เมอร์เรย์มีความเห็นว่า บุคลิกภาพถูกกำหนดด้วยตัวแปร 3 ประการที่มีความสำคัญ ทัดเทียมกันคือ ประสบการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน พื้นฐานทางสรีรวิทยาโดยเฉพาะสมอง และสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีของเมอร์เรย์เน้นความเป็นปัจเจกบุคคล (individuality) เน้นการศึกษามนุษย์อย่างที่เป็นหน่วยที่นอกจากประสานสัมพันธ์กันภายในแล้วยังสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ดังนั้นการที่จะให้ข้อสรุปหรือตัดสินพฤติกรรมของคนจะต้องมองปัจจัยแวดล้อมประกอบเสมอจึงจะถูกต้องแม่นยำ

#### แนวคิดที่สำคัญ

1. โครงสร้างของบุคลิกภาพ (ศรีเรื่อน แก้วกิงวาล, 2539: 158-159) สำหรับเมอร์เรย์ บุคลิกภาพเป็น “ภาวะเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง” โดยนิยามบุคลิกภาพของเมอร์เรย์จึงมีหลากหลายและ

ต่างกันตามช่วงเวลาเช่น บุคลิกภาพของบุคคลคือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของบุคคลคนนั้น หรือ คือวิธีการที่บุคคลใช้ เป็นแนวคิดและแนวการกระทำในการแก้ไขข้อขัดแย้งและความตึงเครียด

แม้ว่าเมอร์เรย์จะมีแนวคิดว่าบุคลิกภาพของบุคคลมีลักษณะยึดหยุ่น ไม่ตายตัว แต่ก็ยอมรับว่ามีบางลักษณะที่ค่อนข้างคงรูป เปลี่ยนแปลงยากซึ่งการเข้าใจบุคลิกภาพในส่วนนี้จะทำให้สามารถทำนายพฤติกรรมรวม ๆ อย่างอื่นของบุคคลนั้น ได้อย่างค่อนข้างแม่นยำ ได้แก่

	NEEDS	ลักษณะพฤติกรรม	ลักษณะความคิด	ลักษณะอารมณ์
1	ยอมแพ้ ยอมจำนน (Abasement)	ไม่สู้ ขอมถูกตีค่าว่า ขอมถูกลงโทษ ขอมรับโชคชะตา ความค้อขอมความคิด ลงโทษตัวเอง ขอมทำตัวให้ลำบาก เจ็บปวด ไม่แก้ไขเคราะห์กรรม	เพื่อน ๆ มักคิดว่าคิด ถ่อมตัวมากเกินไป เกิ	รู้สึกละอายใจ คิดว่ามี บาปกรรมต้อง ชดใช้ जिँแพँไม่ เรียกเรื่องอะไร
2	ใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement)	อยากทำงานที่ยากท้าทายความสามารถ อยากจัดการกับสิ่งของและผู้คน อยาก ทำอะไร ได้เร็วและดีด้วยตนเอง อยากเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ แข่งกับผลงาน เก่า ๆ ของตัวเองและของคนอื่น มีความนับถือตนเองสูง อยากใช้ศักยภาพแห่ง คนเพื่อพิสูจน์ตนเองและผู้อื่น	ฉันเลือกทำอะไรที่ ยากและพยายามทำ ให้สำเร็จ	มักใหญ่ใฝ่ สูง มี ชีวิตชีวา
3	ใฝ่ในตรี (Affiliation)	อยากสนุกและใกล้ชิดกับผู้ที่เหมือนกับตนหรือชอบตน อยากเอาใจผู้อื่น ซื่อสัตย์และจงรักภักดีต่อเพื่อน	ฉันคิดเพื่อน	รักใคร่โยยดี ผูกพัน ใฝ่ ใจ
4	ก้าวร้าว ระบาย (Aggression)	อยากเอาชนะผู้ที่เป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับตนด้วยพลังกำลัง ต่อสู้แก้แค้นทำให้ผู้ อื่นเจ็บปวด ลงโทษและทำร้ายผู้อื่น ต่อต้านผู้อื่น ใหร้ายผู้อื่น	ฉันทำให้เขาเจ็บปวด เหมือนกับที่เขาทำ กับฉัน	โกรธ เกลียด อิจฉา แก้ แค้น
5	เป็นตัวของตัวเอง (Autonomy)	อยากเป็นอิสระ ไม่อยากถูกบีบบังคับ ไม่คิดรูปแบบ ไม่อยากทำกิจกรรมที่ผู้ วางอำนาจสั่งให้ทำ ไม่อยากยึดมั่นติดพันกับสิ่งใด ๆ ไม่สนใจพิธีรีตองหรือ พิธีกรรม	ฉันทำตามสิ่งที่ฉัน คิดว่าดี ถูกต้อง ไม่ สนใจกับความ คิดเห็นของใคร ๆ	เป็นอิสระ เจ้าโทสะ เพราะไม่ เป็นอิสระ เจ้าโทสะ เพราะไม่ได้ ตั้งใจ
6	มีปฏิกิริยาโต้ตอบ (Counter-action)	เอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ด้วยความพยายาม ต้องการลบเลี่ยนการดูแลตนจากผู้อื่น เอาชนะความอ่อนแอและความกลัว หางานยาก ๆ ทำเพื่อพิสูจน์ศักยภาพของ ตน นับถือศักดิ์ศรีของตนอย่างยิ่ง	สำหรับฉันอะไรยิ่ง ยากยิ่งอยากทำ	รู้สึกละอาย ใจเมื่อคิด พลาดล้ม เหลว เด็ด

				เคี้ยวที่จะเอาชนะ
7	ปกป้องคน (Defendance)	ปกป้องตนเองเมื่อถูกกล่าวหาว่าร้ายหรือถูกตำหนิ ปิดบังข้อบกพร่อง ความคิด ความล้มเหลว ต้องการเห็นแต่ข้อดีของตน	ฉันทหาเหตุผลได้มากมายเพื่ออธิบายความล้มเหลวของฉัน	รู้สึกบาป มีปมค้อย
8	เคารพยกย่อง (Deference)	ชื่นชมสนับสนุนยกย่องผู้ที่เด่นเหนือคน ให้เกียรติ ชมเชยหรือยอมเปิดทางให้พรรคพวกหรือเพื่อนที่เด่นกว่าอย่างเต็มใจ ทำตามผู้ที่คนถือเป็นแบบอย่าง ทำตามประเพณีนิยม	ฉันชอบเอาอย่างหรือเห็นด้วยกับคนที่มิอะไร ๆ เหนือกว่าเสมอ	นับถือ ชื่นชม ยกย่อง
9	ควบคุม ครองงำ (Dominance)	ควบคุมสถานการณ์แวดล้อม ชี้นะแ่นวประพฤติกแก่ผู้อื่น รวมทั้งสั่ง บังคับ ุงใจ ขอร้อง ห้ามปรามผู้อื่น	ฉันมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นมากกว่าที่ผู้อื่นจะมีอิทธิพลเหนือฉัน	มั่นใจตนเอง
10	แสดงตน ทำเด่น (Exhibition)	สร้างความประทับใจ เรือกร้องความสนใจ สร้างความสนุกสนาน รื่นเริง ตื่นเต้น ขบขัน เ้าใจ รื่นรมย์ให้แก่คนอื่น ๆ	ฉันอยากจะทำอะไร ๆ เมื่อมีโอกาส	ไฮ้อวด ชี้อ้อ
11	หลบหลีกอันตราย (Harm-avoidance)	หลบเลี่ยงความเจ็บปวดทางกาย ปกป้องตัวให้พ้นจากความเจ็บไข้ บาดเจ็บ ความตาย หนีภัยจากสถานการณ์ที่เป็นอันตราย วางมาตรการต่าง ๆ เพื่อป้องกันและระวังตัวเอง	ฉันกลัวเจ็บไข้ได้ป่วย	หวาดกลัว
12	หลบหลีกการดูแคลน (Infavdance)	ไม่ทำตัวทำค้อยเป็นที่ดูถูกดูแคลน หลบหลีกสถานการณ์ที่น่าอับอ้อยหรืออึดอัด หรือจะถูกเหยียดข่าหรือไม่มีคนต้อนรับสนใจใจดี ไม่ทำอะไร ๆ เพราะกลัวว่าจะประสบความผิดพลาดล้มเหลว (ไม่กล้าตั้ง)	ฉันพยายามไม่ให้ถูกวิพากษ์วิจารณ์และดูถูกเหยียดหยาม	ปมค้อย หวาดระแวง ละอายใจ
13	ให้ความอนุเคราะห์ผู้มูดูปลอัมภ์ (Nurturance)	เห็นใจช่วยเหลือผู้ที่ทุกข์ยากหรือผู้ประสบเคราะห์กรรมเพื่อให้มีความสุข	ฉันเป็นคนใจอ่อนน ซื่อสงสาร	เมตตา อ่อนโยนน ซื่อสงสาร ซื่อเห็นอกเห็นใจ
14	ความเป็นระเบียบ (Order)	ชอบจัดข้าวของให้เป็นระเบียบ รักษาความสะอาด ทำสิ่งใด ๆ ด้วยความประณีตเรียบร้อย	ฉันมักจัดระเบียบกิจกรรมประจำวันไม่ให้ยุ่งสับสน	เกลียดความไม่เป็นระเบียบ
15	เล่นสนุก รื่นเริง (Play)	ทำอะไรเล่น ๆ สนุก ๆ โดยไม่มีจุดประสงค์อย่างอื่น ชอบหัวเราะครื้นเครง ฟ้อนกลายความตึงเครียดด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น เล่นเกมกีฬา ไปงานสังสรรค์	ฉันเห็นโลกนี้สนุก สนุกสนาน รื่นรมย์	รื่นเริงเบิกบาน
16	ปฏิเสธ แยกตัวออก (Rejection)	แยกตัวออกห่างจากบุคคล สิ่งของ เหตุการณ์ที่ไม่สมควร ไม่เข้าแสบกับบุคคลและเรื่องราวที่เห็นว่าทำค้อยกว่าคน	ฉันรำคาญเมื่อนคนอง ๆ ทำให้ฉันเสียเวลา	ดูถูกดูแคลน ไม่เข้าแสบ
17	ความรู้สึกชื่นชอบ (Sentience)	แสวงหาสิ่งที่ทำให้ตนเองมีความสุข รู้สึกชื่นชอบ เพลิดเพลิน เช่นการดูภาพสวยงาม การเก็บของที่ระลึกไว้ดูเล่น สะสมภาพสมัยเด็ก	ฉันแสวงหากิจกรรมใหม่ ๆ ที่ทำให้สด	ชื่นชมยินดี

7			ชื่นสุขสบาย	
18	เพศรส (Sex)	แสวงหาและสร้างความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม หากความบันเทิงจากประสบการณ์ทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์	ฉันใช้เวลาส่วนมากคิดถึงเรื่องทางเพศ	ตื่นตื่นหรือหิว หิว ต้มหาราคะ ความรัก
19	ขอรับอนุเคราะห์อุปถัมภ์ (Succorance)	ให้ผู้อื่นช่วยเหลือคนให้สมประสงค์ในแง่ต่าง ๆ ต้องการให้ผู้อื่นแสดงความเห็นอกเห็นใจคน อยากให้ผู้อื่นดูแล อนุเคราะห์ อยากให้ผู้อื่นรัก สนใจ ปลอดภัย ประโลม รับฟังทุกข์สุข แนะนำ ให้อภิบาล คุ้มครอง อยากมีผู้สนับสนุนเสมอ	ฉันรู้สึกห่วงหวงและคิดถึงบ้านเมื่ออยู่ในที่แปลก ๆ	ช่วยตัวเองไม่ค่อยได้ รู้สึกไม่ปลอดภัย
20	ความเข้าใจ (Understanding)	อยากซักถามเพื่อหาความกระจ่างแจ้ง สนใจทฤษฎีความรู้หลักวิชา อยากวิเคราะห์วิจารณ์ แก้ไขปัญหาแสวงหาแนวคิดใหม่ ๆ นำความรู้ไปใช้	ฉันคิดว่าการเรียนรู้เหตุผลมีความสำคัญยิ่งในการแก้ปัญหาชีวิต	ชอบใช้สติปัญญา ชอบแสวงหาความรู้

เมอร์เรย์เห็นว่าคนที่มีบุคลิกภาพที่ดีคือคนที่มีการพัฒนา Needs อีก 2 ประเภทคือ Needs สร้างสรรค์ กับ Needs จินตนาการ โดย Needs สร้างสรรค์จะทำให้บุคคลมีชีวิตชีวามีความสุขตื่นเต้นกับชีวิต และ Needs จินตนาการจะทำให้คนมีความสุข สบายใจ เห็นโลกสวยงาม เมอร์เรย์เชื่อว่าคนที่มีความสุขและมีสุขภาพจิตดีคือคนที่สามารถพัฒนา Needs ทั้ง 2 ประการนี้ในตัวเอง ได้อย่างสูงทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ

## 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาแบ่งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ เป็น 2 หัวข้อคือ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทย ได้แก่

การศึกษาเรื่อง ระดับความชอบและพฤติกรรมในการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ของ ชรรมจักร อยู่โพธิ์ ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2539 พบว่า เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาเป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนฝรั่ง วิธีการในการได้การ์ตูนคือการซื้อแบบไม่เจาะจงร้านค้า เป็นส่วนใหญ่ รองลงมาเป็นการยืมเพื่อนหรือพี่น้องอ่าน พบอีกว่าส่วนมากจะเลือกอ่านด้วยตัวเอง

ปริมาณการซื้อ โดยเฉลี่ยต่อเดือนคือ 5 เล่ม ส่วนใหญ่จะอ่านการ์ตูนเกือบทุกวันและจากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยแบ่งไว้เป็นชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5 – ป.6) ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) และชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – ม.6) นั้น พบว่า ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5 – ป.6) อ่านการ์ตูนเกือบทุกวันมากที่สุด ช่วงเวลาที่เด็กใช้ในการอ่านการ์ตูนคือ ตอนเย็นกับช่วงกลางคืน โดยจะอ่านหลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว นอกจากนั้นก็เป็นเวลาอื่นคือ เวลาว่าง ปริมาณการใช้เวลาจะไม่แน่นอน โดยส่วนใหญ่ใช้เวลา 1 – 2 ชั่วโมง เมื่ออ่านเสร็จก็จะเก็บสะสมไว้และมีการนำกลับมาอ่านอีก โดยอัตราการบริโภคข้านี้ถือว่ามากทีเดียว

เหตุผลที่เด็กชอบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นคือ สนุก รongลงมาคือ ช่วยให้คลายเครียด เพลิดเพลิน เพราะมีลายเส้นสวยงาม สอดแทรกสาระและความรู้ แก่เหงา และอีกส่วนคือ ได้รับความรู้ร่วมสมัยที่กลุ่มเพื่อน ๆ สนใจกัน แนวเรื่องที่กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ชอบอ่านมากที่สุด คือ การ์ตูนในแนวตลก รongลงมาคือ แนวรัก โรแมนติก แนวกีฬา แนวก๊ากก๊าก แนวไป่ชนิด ๆ แนวตื้นตื้นผจญภัย ฯลฯ เหตุผลที่ชอบอ่านคือ เนื้อเรื่องสนุกเป็นเหตุผลที่มากที่สุด รongลงมาคือรูปสวยงาม ชื่อง่าย แปลกใหม่ รูปเล่มกระทัดรัด นอกจากนี้จากงานวิจัยยังแสดงคำตอบสำหรับเหตุผลในการชอบคือ เรื่องราวดี ไป่ และดูจากโทรทัศน์ เด็กและวัยรุ่นชาย-หญิงจะมีความชอบในแนวการดำเนินเรื่องของการ์ตูนต่างกัน คือ เพศชายส่วนใหญ่จะชอบแนวตลกขบขัน แต่เพศหญิงจะชอบแนวรัก โรแมนติก และระดับการศึกษาก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ความชอบในแนวเรื่องต่างกันด้วยแต่ความต่างด้านระดับรายได้ไม่มีผล

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร ของ สุวรรณ สันคติประภา วารสารสาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปี 2532 พบว่า เด็กเกือบทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างคือ ร้อยละ 97 เคยอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นและร้อยละ 69.5 มีความพอใจที่ได้อ่าน พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์ต่อการเปิดรับสื่อจากหนังสือการ์ตูนแต่มีผลต่อความพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับ โดยเพศชายมีความพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับสูงกว่าเพศหญิง โดยสรุปแล้วปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปิดรับและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นคือ ความพึงพอใจในสื่อคือการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น แรงจูงใจจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ ปัจจัยทางด้านบุคคลก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะใช้ในการอธิบายการเปิดรับและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กคือ เพื่อนและพี่น้องมีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กในฐานะเป็นผู้ร่วมอ่าน

ผู้ร่วมสนทนาและให้การสนับสนุนการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กอย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่าเด็กส่วนใหญ่คือร้อยละ 80.6 เลือกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอ่านด้วยตนเอง

การศึกษาเรื่อง การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาของ พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2533

จากการศึกษาพบว่าสามารถแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นตามเนื้อหาได้ 14 ประเภท โดยเรียงตามลำดับจำนวนที่มากที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุดตามลำดับ ได้แก่ ความรัก , การต่อสู้ของนินจา ซามูไร แก๊งวัยรุ่น , กีฬา , สัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ และนิยายวิทยาศาสตร์ , อาชญากรรมและการสืบสวน , เรื่องผีและสยองขวัญ , รวมเรื่องสั้น , เรื่องสงคราม , เรื่องสมจริง , การ์ตูนตลก , เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน , ชีวิตประวัติ , รักอิงประวัติศาสตร์ และเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ สำหรับนิยายการ์ตูนนั้นการเรียงลำดับเนื้อหาจะต่างออกไปดังนี้คือ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้มากที่สุด ต่อมาคือ สัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์ , กีฬา ความรัก และเรื่องลึกลับ สยองขวัญมีจำนวนเท่ากัน ประเภทของเนื้อหาที่ไม่ปรากฏในนิยายการ์ตูนเลยคือ เรื่องสมจริง ชีวิตประวัติ และเรื่องเกี่ยวกับสัตว์

สำหรับพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก พบว่าหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่นักเรียนสนใจอ่านมากกว่าหนังสือหรือนิยายประเภทอื่น โดยเหตุผลที่มีการให้มากที่สุด คือ สนุกตื่นเต้น ต่อมาได้แก่ มีภาพประกอบทำให้น่าสนใจ , อ่านง่าย , หาซื้อง่าย และขนาดกระทัดรัดพกพาสะดวก โดยวิธีการที่นักเรียนจะได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านนั้นจะเป็นการซื้ออ่านเองมากที่สุด รองลงมาคือ ยืมเพื่อน , อ่านจากที่คนอื่นในบ้านซื้อ , เข้าจากร้านเช่าหนังสือ , พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ซื้อให้อ่าน และ ยืมจากห้องสมุด สิ่งสนใจที่เป็นเหตุผลในการเลือกซื้อจะเรียงตามลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดได้ดังนี้คือ พิจารณาจากชื่อเรื่องและเรื่องย่อเพราะเป็นส่วนที่จะทำให้สามารถเดาประเภทของเรื่องได้ , เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ , ภาพหน้าปก , ราคา , ผู้แต่งและผู้วาดภาพ , สำนักพิมพ์ และ สดท้ายคือของแถม

เมื่อพิจารณาเนื้อหาของการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุดคือ เรื่องตลกขบขัน และรองลงมาสามารถเรียงตามลำดับได้ดังนี้คือ เรื่องลึกลับ ผี และสยองขวัญ นักเรียนมีความชอบในเรื่องประเภทสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ และ อาชญากรรมกับการสืบสวนเท่า ๆ กัน นักเรียนจะใช้เวลาว่างเมื่ออยู่บ้านในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุด และเมื่ออ่านจบแล้วนักเรียนส่วนใหญ่จะ

เก็บเอาไว้ทุกเล่ม พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถอ่านการ์ตูนได้โดยไม่มีใครห้าม แต่หากจะมีผู้ที่คอยห้ามก็จะเป็นพ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ในบ้าน ความต่างของเพศของเด็กนักเรียนมีผลต่อความต่างในการชอบเนื้อหา คือ นักเรียนหญิงชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์, การ์ตูนเกี่ยวกับเทพนิยาย, การ์ตูนเรื่องลึกลับและการ์ตูนสมจริงมากกว่านักเรียนชาย แต่นักเรียนชายชอบอ่านการ์ตูนกีฬา การ์ตูนการต่อสู้ การ์ตูนสงคราม การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดและยอดมนุษย์ และการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์มากกว่านักเรียนหญิง แต่ก็มีประเภทของการ์ตูนที่นักเรียนสนใจไม่แตกต่างกันคือ การ์ตูนอาชญากรรมและสอบสวน การ์ตูนชีวประวัติ และการ์ตูนตลก โดยเฉพาะการ์ตูนตลก นั้นพบว่าทั้งนักเรียนหญิงและชายชอบอ่านที่สุดเช่นเดียวกัน

สำหรับสิ่งที่นักเรียนต้องการให้มีการปรับปรุงมากที่สุดคือ อักษรและคำบรรยายซึ่งมักเขียนผิดและทำให้เกิดความรู้สึกหงุดหงิดและเบื่อหน่าย ต้องการให้การ์ตูนมีเนื้อหาสาระที่มีประโยชน์มากขึ้น ไม่ให้มีเนื้อหาซ้ำ ๆ ในแนวเดียวกันมากเกินไป และการตัดภาพที่ไม่สมควรออกไป เช่น ภาพและเรื่องที่แสดงความโหดร้าย ทารุณเกินไป ภาพที่ล่อแหลมในเรื่องเพศ การใช้ภาษาไม่สุภาพ

## 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การศึกษาเรื่อง บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ของ พรพนิต พ่วงภิญโญ นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2531

พบว่าพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนดังกล่าวมากที่สุดคือ ความเมตตากรุณา รองลงมาคือความกล้าหาญและความมั่นใจในตนเอง การให้ความรักและความหวังใจต่อบุคคลในครอบครัว การคบเพื่อนและความเป็นผู้มีเหตุผล และที่ปรากฏน้อยมากได้แก่ ความมัธยัสถ์ และการละเว้นจากการพนัน ส่วนคุณธรรมที่ไม่ปรากฏเลยแก่ ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์

พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย รองลงมาคือความเป็นผู้ไม่มีสติยับยั้งชั่งใจ การประพฤติดิถีในกาม ความไม่ซื่อสัตย์สุจริตและความไม่ละอายและเกรงกลัวต่อการทำชั่ว พฤติกรรมด้านทำลายด้านที่พบน้อยมากคือ ความไม่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละและความไม่สามัคคี ส่วนพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏเลยได้แก่ความไม่มัธยัสถ์

ในด้านภาษาพบว่าในลักษณะการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมมีการสะกดการันต์ผิดปรากฏมากที่สุด รองลงมาคือ การทับศัพท์และสำนวนต่างประเทศ นอกจากนี้เป็นการใช้คำสะแลง คำพวน สองแง่สองมุม หยาบ โคนหรือ ไม่สุภาพ และยังปรากฏการใช้ลักษณะนามผิด การใช้คำที่รวบรัดเกินไปหรือการใช้คำผิดความหมาย อย่างไรก็ตามไม่พบการใช้คำเสียดสีหรือหมิ่นประมาท

ในการวิเคราะห์พรรณนะของเด็กและเยาวชนชายหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นพบว่า เด็กชายจะชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด ในขณะที่หญิงชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับความตลกขำขัน สำหรับข้อดีของหนังสือการ์ตูนนั้นทุกกลุ่มมีความเห็นว่าให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เด็ก ๆ คิดว่าพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่น ในตนเอง รองลงมาคือ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความอดุสาหะและความขยันหมั่นเพียร สำหรับพฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ รองลงมาคือ การประพฤติดีกในกาม และความเป็นผู้ไม่มีเหตุผล สำหรับด้านของภาษานั้นในทัศนะของเด็กก็ตรงกับวิเคราะห์ทางด้านเนื้อหาคือมีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม เช่น คำสะแลง คำพวน คำไม่สุภาพ การใช้คำทับศัพท์และสำนวนต่างประเทศ รวมทั้งการใช้ลักษณะนามผิด การใช้คำที่รวบรัดเกินไปหรือการใช้คำผิดความหมาย ทั้งนี้พบว่านิสัยในการอ่านและทัศนะที่เด็กมีต่อหนังสือการ์ตูนมีความสัมพันธ์กับเพศของเด็ก

การศึกษาเรื่อง จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน : กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนสมฤดีสมุทรสาคร ของรชนี ศิริชัย เอกวัฒน์ วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา ๒๕๓๖

จากการศึกษาพบว่าหนังสือแบบเรียนมีการถ่ายทอดจริยธรรมผ่าน โครงเรื่อง แก่นของเรื่อง บุคลิกภาพของตัวละคร บทบรรยายและบทสนทนา โดยจะถ่ายทอดในรูปแบบบรรยายมากที่สุด สำหรับหนังสือการ์ตูนจะเพิ่มการถ่ายทอดในส่วนของรูปภาพและเป็นส่วนที่มีการถ่ายทอดจริยธรรมมากที่สุดรวมกับบทบรรยาย ซึ่งทำให้เห็นจริยธรรมได้เด่นชัดมาก

จะพบว่าทั้งหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูนจะแบ่งลักษณะจริยธรรมไว้เป็น ๒ ประเภท คือ ๑) จริยธรรมที่ควรส่งเสริม และ ๒) พฤติกรรมที่ตรงข้ามกับจริยธรรมที่ควรส่งเสริม โดยจริยธรรมที่ควรส่งเสริมในหนังสือแบบเรียน ได้แก่ ความประหัยค , ความขยันหมั่นเพียร ,ความมีสติปัญญา , การพึ่งตนเอง , ความรับผิดชอบ , ความสามัคคี , การยึดมั่นคุณธรรม , ความมี

วินัย, ความรักชาติ, ความกตัญญู และความเมตตากรุณา สำหรับในหนังสือการ์ตูน จะกล่าวถึงจริยธรรมด้านที่เกี่ยวกับความขยันหมั่นเพียร, ความรับผิดชอบ, ความมีสติปัญญา, การพึ่งตนเอง, ความสามัคคี, การยึดมั่นในคุณธรรม, ความรักชาติ พระมหากษัตริย์ รักผู้นำ, ความกตัญญู และความเมตตากรุณา และ พฤติกรรมที่ตรงข้ามกับจริยธรรมที่ควรส่งเสริม ในหนังสือแบบเรียน คือ ความอกตัญญู ในหนังสือการ์ตูน คือ การประทุษร้ายต่อร่างกายและชีวิต และ การประกอบอบายมุขต่าง

สำหรับจริยธรรมที่เด็กนักเรียนได้รับจากหนังสือแบบเรียนแบ่งเป็น จริยธรรมที่ควรส่งเสริม ได้แก่ ความกตัญญู การคบมิตร ความรักเพื่อน ความสามัคคี และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และ พฤติกรรมที่ตรงข้ามกับจริยธรรมที่ควรส่งเสริม คือ ความอกตัญญู ในหนังสือการ์ตูนมีจริยธรรมที่ควรส่งเสริม คือ ความกตัญญู ความรักเพื่อน ความมีน้ำใจต่อกัน ความกล้าหาญ และความมีสติปัญญา และสำหรับพฤติกรรมที่ตรงข้ามกับจริยธรรมที่ควรส่งเสริม คือ การประทุษร้ายต่อผู้อื่น ความหลงอำนาจและความลามกอนาจาร

การศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ของ ลลิตา ยูวนากร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวิจัยการศึกษา สาขาวิชาวิจัยการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2533

จากการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น สามารถเรียงลำดับประเภทเนื้อเรื่องที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุดได้ดังนี้คือ ความรัก, เรื่องต่อสู้ ตื่นเต้น โลกโผน, เรื่องผี ปีศาจ, เรื่องลึกลับ สืบสวน สอบสวน, เรื่องกีฬา, เรื่องการผจญภัย, เรื่องตลกขบขัน และเรื่องเชิงวิทยาศาสตร์ และลักษณะของเรื่องเป็นเรื่องที่วัยรุ่นนิยมอ่าน โดยจะมีตัวละครส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นหรือวัยใกล้เคียงกับวัยรุ่น สถานการณ์ของเรื่องเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมที่ทั้งสถานที่และบุคคลตรงกับในชีวิตจริงของวัยรุ่น และมีการแทรกความต้องการความสนใจ ลักษณะพฤติกรรม ความอยากมี อยากเป็นของวัยรุ่น รวมทั้งความมีเหตุมีผลอย่างสมจริงเหมือนกับเป็นชีวิตจริง การดำเนินเรื่องถือว่ามีจุดเด่นคือจะรวดเร็ว สนุกตื่นเต้นและจบลงอย่างมีความสุขเสมอ ทั้งยังมีการสอดแทรกความรู้เชิงวิชาการ เนื้อหาที่ตลกขบขัน แปลกใหม่ ไม่จำเจและยาวพอเหมาะกับความสนใจในการอ่านของวัยรุ่น นอกจากนี้ยังพบว่าส่วนใหญ่จะมีข้อคิดและคติสอดแทรกอยู่เสมอแต่จะไม่ใช้ลักษณะการมุ่งสอน โดยตรงเช่นการ์ตูนอื่นแต่จะผสมกลมกลืนกับเนื้อเรื่องให้ผู้อ่านได้คิดหรือเห็นเอาเองจากพฤติกรรมการแสดงออกของตัวละคร หรือจากผลตอบแทนที่ตัวละครได้รับ ข้อคิดส่วนใหญ่เป็นคุณธรรมเชิงสร้างสรรค์ที่วัยรุ่นสามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ

จริงได้ เช่น ความรักและความเข้าใจในกัน ความพยายาม การคบคนดี การทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม หรือความรับผิดชอบ เป็นต้น ส่วนด้านที่เป็นธรรมชาติพบเช่นกัน เช่น ความอาฆาตพยาบาท ความอิจฉาริษยา ความเห็นแก่ตัว ความไม่มีเหตุผล การโกหกหลอกลวง เป็นต้น

ภาพประกอบในหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นมีลักษณะเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ คือ มีลักษณะ 3 มิติแบบภาพยนตร์ คือ เห็นทั้งบรรยากาศที่อยู่ระยะไกล และเห็นสีหน้าซึ่งเป็นภาพระยะใกล้ คล้ายกับภาพเคลื่อนไหว ซึ่งภาพประกอบส่วนใหญ่วาดได้เหมือนจริง บ่งบอกอารมณ์และความรู้สึกตัวละคร ได้เป็นอย่างดี ทำให้เข้าใจและคล้อยตามเรื่อง ได้โดยง่าย เจน นับว่าภาพประกอบของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนี้วาดได้ประณีตและมีลายเส้นที่สวยงาม มีขนาดพอเหมาะมีฉากประกอบที่ทั้งสวยงามและเหมือนจริง แต่มีข้อเสีย คือมีภาพต้องห้าม เช่น ภาพการกอดจูบกัน ภาพการฆ่ากันอย่างโหดร้ายทารุณ ภาพที่สื่อถึงการร่วมเพศ และภาพ โป๊เปลือยถึงอวัยวะที่ควรจะปิด

ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นภาษาพูดที่สั้น ๆ ง่าย ๆ ใช้กันอยู่ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นระดับภาษาของวัยรุ่น มีการสอดแทรกคำอุทาน คำแทนอาการปฏิกิริยา และเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ประกอบภาพ ข้อเสียทางภาษาที่ปรากฏก็เช่น การใช้วรรณยุกต์ผิด การเขียนตกหล่น การใช้ศัพท์หรือสำนวนไม่เหมาะสม

การศึกษาเรื่อง การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2540) ของ กัทรรหทัย มังคะตานะรา ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน สาขาวิชาการศึกษาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2541

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า วีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แต่มีความต่างกันในเรื่องรายละเอียดทางรูปแบบการนำเสนอ ภารกิจและหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติ จะพบว่าชีวิตของวีรบุรุษนั้นจะต้องได้รับการฝึกฝนตั้งแต่อยู่ในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่จนมีความสามารถด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น จะพบกับการผจญภัยและอุปสรรคต่าง ๆ จนได้กลับเข้าสู่สังคม ได้ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์และประเทศชาติจนได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถเหนือผู้อื่น ลักษณะส่วนใหญ่ของวีรบุรุษจะเป็นคนธรรมดา แต่มีความสามารถพิเศษบางอย่างหรือมีพลังกายและพลังจิตที่เหนือกว่าคนอื่น ความสามารถจะปรากฏทั้งในเชิงกีฬาและเชิงการต่อสู้ จากความมุ่งมั่น มานะพยายามที่จะฝึกฝนตนเองและแสวงหาความรู้ พบว่าแม้ว่าวีรบุรุษอาจจะมีคุณลักษณะทั้งด้านที่ดีและไม่ดีแต่ก็จะปรับปรุงตนเองและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม โดยคุณธรรมของวีรบุรุษ คือ ความกล้าหาญ ทรหดอดทน , ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ไม่เอาเปรียบ , ความขยันหมั่น

เพียง มุ่งมั่นพยายาม เข้มแข็ง ไม่ยอมแพ้ , ความมีเมตตากรุณา เห็นอกเห็นใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และ ความกตัญญูทดแทน ซึ่งเหมาะที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมให้แก่เด็ก สามารถสร้างเสริมคุณธรรม ลักษณะนิสัยที่ดีงามให้แก่เด็กได้ โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

การศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัสและกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ของ ชไมพร สุขสัมพันธ์ ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2541 เป็นการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสัญลักษณ์วิทยา โดยดูจากตัวบท คือ เนื้อหาและลักษณะของสัญลักษณ์และรหัสที่ใช้โดยมีกรอบทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมและการดำเนินชีวิตของญี่ปุ่นประกอบการศึกษาวิเคราะห์ จากผลการศึกษาและวิเคราะห์พบว่า การเล่าเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีทั้งหมด 6 แบบแผน โดยทั้งหมดจะมีพระเอกเป็นตัวดำเนินเรื่องที่สำคัญ โดยจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับนางเอก ผู้ร้าย ผู้ช่วย ตามแบบแผนที่ถูกกำหนดมา

สัญลักษณ์ (sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่น มี 3 ประเภทคือ 1) ภาพเหมือน (icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ สิ่งก่อสร้างและยานพาหนะ 2) ดัชนี (index) ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์และท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ และ 3) สัญลักษณ์ (symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย สัญลักษณ์แสดงการแทนอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง

นอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นยังประกอบไปด้วยรหัส (code) อีก 4 ประเภท คือ 1) รหัสเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ (product codes) 2) รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (social codes) 3) รหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี (cultural codes) และ 4) รหัสเกี่ยวกับบุคคล (personal codes) ซึ่งรหัสต่าง ๆ เหล่านี้ถูกสร้างจากวัฒนธรรมที่สำคัญของญี่ปุ่น คือ ประเพณีงานเทศกาล , กิจกรรมและการละเล่น , นิทาน , วัฒนธรรมการบริโภค , วัฒนธรรมความเป็นอยู่ , วัฒนธรรมการแต่งกาย , วัฒนธรรมการแสดงอารมณ์ , วัฒนธรรมการสื่อความหมาย และ วัฒนธรรมการพักผ่อน รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับและการถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น

การศึกษาเรื่อง ลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมของการ์ตูนญี่ปุ่นชุด “โคเรมอน” ของ ดวงรัตน์ กมลโบล วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2535

ซึ่งจากผลการศึกษาและวิเคราะห์พบว่าประเภทของอารมณ์ที่สำคัญมี 6 ประเภท คือ

1. อารมณ์มีความสุข ซึ่งจะปรากฏในสถานการณ์ดังนี้คือ ได้รับความสำเร็จหรือสมหวังในสิ่งที่ต้องการ , มีความยินดีที่ตนเหนือกว่าผู้อื่น , ยินดีที่ผู้อื่นเห็นความสำคัญของตน ซึ่งการแสดงออกก็จะเป็นลักษณะของการที่ตัวการ์ตูนยิ้มแย้ม หัวเราะ และหากว่ายินดีหรือมีความสุขมาก ๆ ก็อาจจะร้องไห้ออกมา
2. อารมณ์โกรธ จะพบในสถานการณ์ที่ถูกขัดใจที่ความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง , ถูกบังคับให้ทำในสิ่งที่ไม่ต้องการทำ , ได้รับการตอบสนองทางอารมณ์ด้วยพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม , เจ็บใจจากการถูกเยาะเย้ย , ถูกทำร้ายร่างกาย , ได้รับความอับอาย และเมื่อบุคคลหรือของที่ตนเองรักถูกทำร้าย และพฤติกรรมที่แสดงออกคือการร้องไห้ด้วยความขัดใจและเจ็บใจ
3. อารมณ์รัก ซึ่งแบ่งตามวัยเป็นรักในวัยเด็กจะเป็นการแบ่งปันของ และในวัยผู้ใหญ่จะมีลักษณะของการยึดติดกับระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม
4. อารมณ์เศร้า จะเกิดจากการพลัดพรากและการไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ซึ่งการแสดงออกจะเป็นอาการซึม ซึม และ การร้องไห้ซึ่งขึ้นอยู่กับสาเหตุของความเศร้า
5. อารมณ์กลัวจะพบในสถานการณ์ที่กลัวการถูกทำร้าย , กลัวความผิดถูกเปิดเผย และความวิตกกังวล
6. อารมณ์ริษยา มักจะพบในกรณีที่ตัวการ์ตูนต้องการทัดเทียมผู้อื่น , ต้องการวัตถุ และต้องการเป็นที่รักของผู้อื่น ซึ่งมักเกิดจากการที่เอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับผู้อื่น

พบว่าบริบททางสังคมวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อลักษณะการสร้างอารมณ์ดังที่กล่าวมาไม่ว่าจะเป็นเรื่องของลัทธิและความเชื่อทางศาสนาซึ่งเป็นการผสมผสานทั้งศาสนาฮินดู ศาสนาพุทธ ลัทธิขงจื้อและลัทธิบูชิโด , เรื่องของเพื่อนและกลุ่มทางสังคม , เรื่องของค่านิยมทางด้านการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตแบบญี่ปุ่น ทั้งการยึดถือต่อความรักของบุคคลอื่นและ โครงสร้างสังคมแบบลำดับชั้น

สำหรับการถ่ายทอดความหมายของอารมณ์พบว่า จะแสดงออกผ่านทางสีหน้า การแสดงท่าทาง การแสดงออกทางเสียง การใช้ลักษณะพิเศษซึ่งก็คือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ดาว ดอกไม้ หัวใจ การใช้แสง-สี และการใช้ดนตรีประกอบ

บทที่ 3  
วิธีดำเนินการศึกษา

3.1 หนังสือการ์ตูนที่จะใช้ในการศึกษา

- เรื่องของหนังสือการ์ตูน

ในการศึกษาคำนี้ จะทำการเก็บข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนจำนวน 2 เรื่องด้วยกัน โดยมีพื้นฐานทางความคิดที่การแยกประเภทเรื่องตามเพศของผู้อ่าน โดยอ้างอิงงานวิจัยของธรรมจักร อยู่โพธิ์ และ พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล ดังนี้คือ

การ์ตูนของเด็กผู้ชายคือการ์ตูนประเภทต่อสู้หรือกีฬา ซึ่งเรื่องที่จะนำมาศึกษาในครั้งนี้คือเรื่อง “GTO (Great Teacher Onizuka) คุณครูพันธุ์หายาก” ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ

การ์ตูนของเด็กผู้หญิงคือการ์ตูนประเภทรักโรแมนติก ซึ่งเรื่องที่จะนำมาศึกษาในครั้งนี้คือเรื่อง “Mars ลิงหนักบิด สาวนักโบก” ของสำนักพิมพ์บงกชคอมมิก



GTO Great Teacher Onizuka

คุณครูพันธุ์หายาก



Mars

ลิงหนักบิด สาวนักโบก

ซึ่งในการเลือกเรื่องที่จะนำมาศึกษาในครั้งนี้ได้มาจาก 3 วิธีการดังนี้คือ

1) สอบถามรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็น ไทยที่มียอดจำหน่ายดีที่สุดในประเทศไทยจากสำนักพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยที่ได้รับลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องจากสำนักพิมพ์ในญี่ปุ่นจำนวน 4 แห่ง ได้แก่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ สำนักพิมพ์บงกชคอมมิค และ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ เพื่อให้ได้รายชื่อของหนังสือการ์ตูนที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์ถึงลักษณะของบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน ทำให้สรุปเป็นเบื้องต้นได้ว่าหนังสือการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องอยู่ในความนิยมของผู้อ่าน โดยการสอบถามได้ทำในช่วงวันที่ 25-29 มิถุนายน 2542

2) ชื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ ที่ได้รายชื่อมาจากแต่ละสำนักพิมพ์เพื่ออ่านประกอบการตัดสินใจที่จะเลือกเรื่องที่จะนำมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ถึงบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนในเรื่องนั้น ๆ พิจารณาแยกเรื่องตามเพศของผู้อ่าน คือเรื่องสำหรับเด็กผู้ชาย และเรื่องสำหรับเด็กผู้หญิง พิจารณาจากความเป็นไปได้ในการวิเคราะห์บุคลิกภาพ ความน่าสนใจและนำศึกษาของบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนแต่ละตัวที่ถูกนำเสนอออกมา

3) สังเกตการณ์จากผู้อ่านตามร้านค้าในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า หน้าโรงเรียนและร้านขายหนังสือการ์ตูน โดยทั่วไปซึ่งพบว่าผลที่ได้มีความสอดคล้องกัน

- จำนวนเล่มของหนังสือการ์ตูน

การ์ตูนแต่ละเรื่องที่จะนำมาศึกษาจะมีลักษณะเป็นการ์ตูนประเภทหลายเล่มจบเนื่องจากเห็นว่าการอ่านการ์ตูนลักษณะนี้ต้องมีการใช้เวลาในการติดตามอ่านและต้องใช้เวลาต่อเนื่องซึ่งจะทำให้เกิดการจดจำได้ดีว่าการ์ตูนประเภทอื่น ดังนั้นจึงจะศึกษาการ์ตูนแต่ละเรื่องโดยกำหนดไว้ที่จำนวน 5 เล่มต่อหนังสือการ์ตูน 1 เรื่อง และติดตามซื้อตั้งแต่เล่มแรกคือเล่มที่ 1 จนถึงเล่มที่ 5 โดยไม่คำนึงถึงระยะเวลาที่วางจำหน่ายทั้งนี้เนื่องจากขีดเอาช่วงเวลาที่ทำการศึกษาไปยังสำนักพิมพ์เป็นกรอบทางด้านเวลาอย่างกว้าง ๆ แล้วว่าในช่วงระยะเวลาที่สอบถามสำนักพิมพ์นั้นการ์ตูนเรื่องใดมียอดจำหน่ายดีที่สุดในหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภทที่แบ่งตามเพศผู้อ่าน ดังนั้นจึงอนุมานได้การ์ตูนที่จะนำมาศึกษาในครั้งนี้จำนวน 2 เรื่อง เป็นจำนวนเล่มทั้งหมด 10 เล่มได้รับความนิยมในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งทำให้เกิดความเท่าเทียมกันของปัจจัยทางด้านเวลา

เหตุที่ต้องศึกษาหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องด้วยจำนวนเล่มที่เท่า ๆ กันและต่อเนื่องกันก็เนื่องจากเนื้อหาของการ์ตูนมีความต่อเนื่องเกี่ยวโยงกันแม้ว่าบางเล่มจะมีลักษณะของการนำเสนอเรื่องราวเป็นแบบตอน ๆ ก็ตาม และจำนวนเล่มที่เท่ากันของการ์ตูนที่จะนำมาศึกษาก็จะเป็นการทำให้เกิดความเท่าเทียมทางด้านปริมาณของข้อมูลที่จะได้รับจากการ์ตูนแต่ละเรื่อง

เรื่อง “GTO (Great Teacher Onizuka) คุณครูพันธุ์หายาก” จะศึกษาตั้งแต่เล่มที่ 1 ซึ่งออกวางจำหน่ายเมื่อมีนาคม 2542 จนถึงเล่มที่ 5 ที่ออกวางจำหน่ายเมื่อกรกฎาคม 2542

เรื่อง “Mars สิงห์นักบิด สาวนักโบก” จะศึกษาตั้งแต่เล่มที่ 1 ซึ่งออกวางจำหน่ายเมื่อเมษายน 2540 จนถึงเล่มที่ 5 ที่ออกวางจำหน่ายเมื่อมกราคม 2541

### 3.2 ตัวการ์ตูนที่ใช้ในการศึกษา

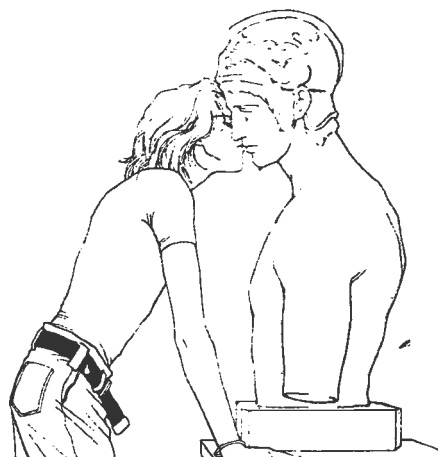
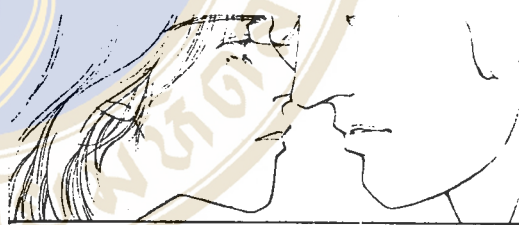
การศึกษานุคลิกภาพของตัวการ์ตูนจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยจากหนังสือการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องที่กล่าวไว้ข้างต้นนั้น ได้เลือกตัวการ์ตูนที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์โดยจำกัดให้เป็น “ตัวการ์ตูนนำชาย” (male main character) ซึ่งก็คือ ตัวการ์ตูนที่มีบทบาทเด่นในการดำเนินเรื่องราวและเป็นตัวการ์ตูนเพศชาย โดยได้รายชื่อตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ ทั้ง 2 เรื่อง ดังนี้คือ หนังสือการ์ตูนเรื่อง “GTO (Great Teacher Onizuka) คุณครูพันธุ์หายาก” ได้เลือกที่จะทำการเก็บข้อมูลและศึกษาวิเคราะห์ตัวการ์ตูนที่ชื่อ “โอนิซึกะ เอคิจิ”

หนังสือการ์ตูนเรื่อง “Mars สิงห์นักบิด สาวนักโบก” ได้เลือกที่จะทำการเก็บข้อมูลและศึกษาวิเคราะห์ตัวการ์ตูนที่ชื่อ “คาซึโน เร”

โดยตัวการ์ตูนทั้งหมดที่จะนำมาศึกษาและวิเคราะห์ในครั้งนี้มีทั้งสิ้น 2 ตัว



โอนิซึกะ เอคิจิ



คาซึโน เร

### 3.3 การเก็บข้อมูลในส่วนของคุณลักษณะของตัวการ์ตูน

ในส่วนนี้จะเป็นการเก็บข้อมูลในส่วนที่เป็นรายละเอียดและลักษณะต่าง ๆ ของตัวการ์ตูนเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างทางคุณลักษณะของตัวการ์ตูนนั้น ๆ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่น่าสนใจ โดยจะแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 5 ส่วนดังนี้คือ

- 1) ภูมิหลังของตัวการ์ตูนซึ่งได้แก่ความเป็นมาและลักษณะพื้นฐานของตัวการ์ตูนเพื่อเป็นกรอบในการพิจารณาเหตุแห่งการกระทำนั้น ๆ
- 2) การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวการ์ตูน ซึ่งได้แก่สิ่งที่ปรากฏให้เห็นภายนอก เช่น ท่าทาง กิริยาอาการ การแต่งกาย คำพูด การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลแวดล้อมหรือต่อสิ่งอื่น ๆ
- 3) ความคิด ความรู้สึก ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงภาวะภายในของตัวการ์ตูนซึ่งอาจจะเป็นภาวะที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นแต่ถูกปิดบังหรือซ่อนเร้นไว้ด้วยเหตุผลบางประการซึ่งส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญที่จะทำให้เห็นคุณลักษณะที่แท้จริง ข้อมูลในส่วนนี้จะเก็บจากการบรรยายหรือการพรรณาคำคิดความรู้สึกของตัวการ์ตูน
- 4) สถานการณ์ ที่ประกอบกับการกระทำหรือพฤติกรรม คือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง
- 5) ความคงที่ของการกระทำเพื่อที่จะสามารถสรุปให้เห็นถึงรูปแบบของการกระทำได้

การเก็บข้อมูลนี้จะเก็บจากส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้คือ

- 1) คำพูดที่ตัวละครใช้ในการสนทนาได้ตอบกันทั้งคำพูดของตัวการ์ตูนที่เลือกมาศึกษา และคำพูดของตัวการ์ตูนแวดล้อมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งสามารถนำมาพิจารณาให้เห็นถึงลักษณะคุณลักษณะของตัวการ์ตูนนำที่ต้องการศึกษาได้
- 2) การบรรยายเรื่องหรือความคิดความรู้สึกของตัวการ์ตูน
- 3) ภาพวาดประกอบของตัวการ์ตูนที่จะแสดงให้เห็นถึงกิริยาอาการ ท่าทางการกระทำต่าง ๆ
- 4) ภาพแสดงสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่จะช่วยเสริมให้เห็นคุณลักษณะของตัวการ์ตูนเด่นชัดขึ้น

โดยการเก็บข้อมูลจะกระทำโดยการอ่านหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องทีละเล่ม ตั้งแต่เล่มที่ 1 ถึงเล่มที่ 5 อย่างคร่าว ๆ ครั้งหนึ่งก่อนเพื่อให้ทราบถึงเนื้อหาโดยรวมของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไร และตัวการ์ตูนนำชายแสดงบทบาทอย่างไรในเรื่อง จากนั้นจะอ่านอีกครั้งเพื่อที่จะจับ โครงเรื่องในแต่ละตอนหรือแต่ละเล่มให้ได้ว่ามี การดำเนินเรื่องอย่างไร จากนั้นในแต่ละเล่มหรือ

แต่ละตอนต้องพิจารณาเก็บข้อมูลตามสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อความง่ายในการจัดเก็บข้อมูลในส่วนที่เป็นบุคลิกภาพและพิจารณาสถานการณ์ประกอบการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวการ์ตูนนำชายด้วย จากนั้นก็จะแปลเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความด้วยภาษาภาพเป็นหลักเสริมด้วยคำพูดมาเขียนเป็นข้อมูลในรูปของภาษาเขียนที่เทียบได้กับบทละคร คือ เขียนเป็นเหตุการณ์ที่ประกอบด้วยการกระทำ การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวการ์ตูนนำชาย , คำพูด บทสนทนา และบทบรรยาย ซึ่งในส่วนของท่าทาง การกระทำ พฤติกรรมต้องถอดความหมายจากภาพประกอบที่แสดงอารมณ์ ความรู้สึกและความคิดของตัวการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาษาเขียนเพื่อให้การเก็บข้อมูลทำได้ง่ายขึ้น

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยจะมีทฤษฎีทางจิตวิทยาบุคลิกภาพเป็นเครื่องมือทั้งในการเก็บข้อมูลและการพิจารณาวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บได้จากตัวอย่าง โดยจะแสดงให้เห็นบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนแต่ละตัวเป็น 7 ลักษณะซึ่งผู้ศึกษาปรับมาจากการแบ่งลักษณะของบุคลิกภาพของ J. P. Guilford (อ้างอิงในกรณีการ์ อักษรกุล สุขเกษม :2524 ; 77) ดังต่อไปนี้คือ

1. **ลักษณะทางกาย** ได้แก่ โครงสร้างของร่างกายและลักษณะภายนอกที่มองเห็นได้อย่างชัดเจนของตัวการ์ตูนตัวนั้น ๆ คือ รูปร่างหน้าตา ทรงผม การแต่งกาย ฯลฯ
2. **ลักษณะทางอารมณ์** ได้แก่ ความรู้สึกตอบโต้ต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกที่มากระทบในลักษณะใดลักษณะหนึ่งภายใต้สถานการณ์ใด ๆ ของตัวการ์ตูน จะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่แสดงออก
3. **เขาวนัปัญหาและความสามารถอื่น ๆ** ได้แก่ คุณสมบัติทางสติปัญญา ความเฉลียวฉลาด ความถนัดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความสามารถในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งอาจจะเป็นผลมาจากพันธุกรรมหรือสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้รวมไปถึงความสามารถในการจัดการสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งความสามารถในการปรับตัวเพื่อให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
4. **ค่านิยมและความสนใจ** ได้แก่ การให้คุณค่าและการให้ความสำคัญต่อสิ่งรอบตัว ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ความปรารถนาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นการพิจารณาในรายละเอียด

5. **ทัศนคติทางสังคมและปรัชญาชีวิต** ได้แก่ ความคิด ความรู้สึกที่มีต่อคน,สังคม และสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวในเชิงประเมินค่ารวมทั้งการยึดถือแนวคิดหลักบางอย่างที่มีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของตนโดยรวม

6. **แรงจูงใจ** ได้แก่ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่เบื้องหลังและเป็นตัวกระตุ้นและผลักดันให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำบางอย่าง อาจเป็นไปโดยรู้ตัวหรือไม่ก็ได้ ข้อนี้รวมไปถึงสภาพกำลังใจในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ด้วย

7. **ข้อขัดแย้ง** ได้แก่ ภาวะภายในตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความไม่สอดคล้องและไม่สมมูลของความรู้สึก ความคิดและความต้องการที่บุคคลมีต่อเป้าหมาย หรือสรุปได้ว่าเป็นปมที่อยู่ในใจของตัวการ์ตูน

ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่ออธิบายลักษณะของบุคลิกภาพทั้ง 7 ประการข้างต้น ผู้ศึกษาจะใช้ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีที่มีการแบ่งตามหลักแนวคิด (Paradigm) ที่ Thomas Kuhn ได้แบ่งไว้ 6 แนว แต่ในการศึกษาครั้งนี้ได้เลือกที่จะนำมาศึกษา 3 แนว ดังต่อไปนี้คือ (B. R. Hergenhahn : 1994 ; 14)

1. **Psychoanalysis Paradigm** ซึ่งมีนักทฤษฎีที่สำคัญคือ Sigmund Freud และ Carl Jung โดยแนวคิดนี้จะทำให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลในระดับลึกซึ่งเป็นการมองในระดับที่ตัวการ์ตูนเป็นบุคคล จะเน้นการมองและการวิเคราะห์ปัจจัยภายในตัวบุคคลที่เป็นเหตุแห่งพฤติกรรมที่ปรากฏหรือซ่อนเร้น
2. **Sociocultural Paradigm** ซึ่งมีนักทฤษฎีที่สำคัญคือ Alfred Adler , Karen Horney , Erik Erikson และ Harry Stack Sullivan แนวคิดนี้จะให้ผลทางด้านที่มองบุคคลอย่างสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรม เป็นการให้คำอธิบายถึงการที่ปัจจัยภายนอกมีผลต่อพฤติกรรม ซึ่งเป็นการมองตามความเป็นจริงที่ว่าบุคคลย่อมได้รับผลจากสังคมวัฒนธรรมที่ตนอยู่ จึงเลือกแนวคิดนี้เพราะเห็นว่าบริบททางสังคมมีความสำคัญและสัมพันธ์กับตัวบุคคล
3. **Trait Paradigm** ซึ่งมีนักทฤษฎีที่สำคัญ ๆ คือ Gordon Allport , Raymond B. Cattell และ Henry A. Murray แนวคิดนี้จะเอื้ออำนวยอย่างมากในการให้คำจำกัดความถึงคุณลักษณะหรือนิสัยของบุคคล และให้ความเข้าใจและคำอธิบายที่ชัดเจนถึงพฤติกรรมของบุคคล

ซึ่งการที่จำเป็นต้องใช้แนวคิดหลายแนวประกอบเนื่องจากว่าบางพฤติกรรมอาจต้องการทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งเพื่อนำมาอธิบายอย่างเฉพาะเจาะจง นั่นคือ บางทฤษฎีก็ไม่สามารถอธิบายถึงพฤติกรรมบางประการได้ครบถ้วน โดยจะเห็นได้จากการที่แต่ละกลุ่มแนวคิดทฤษฎีก็มีจุด

เน้นและจุดเด่นในการอธิบายบุคลิกภาพเป็นส่วนเฉพาะของคน ดังจะอธิบายเพิ่มเติมจาก An Introduction to Theories of Personality ของ B. R. Hergenhahn ในหน้า 14 ได้ดังนี้

“...All paradigms provide useful information about personality ; the personality generated by one paradigm is just different from that generated by others. To attempt to build a house with only one tool such as hammer , a saw , or a screwdriver would be ineffective. Likewise, attempting to understand personality using only one theoretical orientation would leave huge gaps in one’s understanding.....”

รายละเอียดทั้ง 3 แนวคิด ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 คือ แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

### 3.5 การนำเสนอข้อมูล

จะนำเสนอในลักษณะของการพรรณานาวิเคราะห์ (Analysis Description)

## บทที่ 4

### ผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาในหัวข้อ “การศึกษานุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น” ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษาคือ เพื่อศึกษาลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ทั้งนี้โดยใช้ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการศึกษา ทั้งในส่วนของการพิจารณาคัดเก็บข้อมูล และในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูล และเพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนให้กับหัวข้อการศึกษาที่ค่อนข้างกว้าง ผู้ศึกษาจึงจะนำเสนอข้อมูลพร้อมกับการวิเคราะห์ในคราวเดียวกัน ทั้งนี้โดยจะพิจารณาตามคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ และนำมาสรุปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในการศึกษาเป็น 7 ลักษณะคือ ลักษณะทางกาย, ลักษณะทางอารมณ์, เชาว์ปัญญาและความสามารถอื่น ๆ, ค่านิยมและความสนใจ, ทัศนคติทางสังคมและปรัชญาชีวิต, แรงจูงใจ และปมหรือข้อขัดแย้ง ซึ่งลักษณะทั้ง 7 ประการข้างต้นถือเป็นเกณฑ์สำคัญในการที่จะทำความเข้าใจและเข้าใจตัวบุคคล เป็นการมองตัวบุคคลในลักษณะที่ครอบคลุมทุกด้าน คือทั้งบุคลิกภาพภายนอกที่แสดงออกมาให้เห็นได้ และบุคลิกภาพภายในที่เป็นเรื่องของความคิด ความรู้สึก อารมณ์ที่แท้จริงต่าง ๆ ที่อาจถูกซ่อนเร้นไว้ ซึ่งในการศึกษาตัวการ์ตูนที่เป็นบุคคลเสมือนหรือบุคคลในจินตนาการในแง่จิตวิทยาบุคลิกภาพก็ได้ใช้เกณฑ์การพิจารณาเดียวกันนี้ด้วย

ในบทนี้จะแยกการนำเสนอและการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ส่วน ดังนี้คือ

- 4.1 ลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่นำมาศึกษา
  - 4.1.1 ลักษณะบุคลิกภาพของ “โอนิซึกะ เอคิจิ” ตัวการ์ตูนนำชายเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก”
  - 4.1.2 ลักษณะบุคลิกภาพของของ “คาชิโน เร” ตัวการ์ตูนนำชายเรื่อง “Mars สิ่งที่น่าพิศวง บิด สาวนักโบก”
- 4.2 เปรียบเทียบลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง
- 4.3 ลักษณะการนำเสนอข้อมูลทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชาย

#### 4.1 ลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่นำมาศึกษา

##### 4.1.1 ลักษณะบุคลิกภาพของ “โอนิซึกะ เอคิจิ” ตัวการ์ตูนนำชายเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก”

ก่อนที่จะกล่าวถึงลักษณะบุคลิกภาพในแต่ละด้านที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ของตัวการ์ตูนตัวนี้ ผู้ศึกษาต้องการที่กล่าวถึงลักษณะ โดยทั่วไปของตัวการ์ตูนนำชายตัวนี้ ก่อนหน้านี้คือ จากการจำแนกประเภทของตัวละครในหนังสือวรรณคดีวิจารณ์ โดยกุหลาบ มัลลิกะมาส (อ้างถึงในนิษฐา จันทปัญญาศิลป์, 2541) ว่าด้วยการจำแนกตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละคร จะสามารถจัด “โอนิซึกะ เอคิจิ” ไว้ในประเภทของตัวละครที่มีหลายลักษณะหรือตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน (Round or Complex Characters) คือ ตัวละครที่แสดงนิสัยในหลาย ๆ ด้านออกมา เป็นลักษณะที่เหมือนมนุษย์จริง ๆ มากที่สุด เพราะมีชีวิตชีวา มีความคิด มีอารมณ์ มีความรู้สึก มีทั้งดีและเลวอยู่ในตัวละครตัวเดียว รวมทั้งยังมีความเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือเหตุปัจจัยที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งลักษณะที่กล่าวมาเห็นได้ชัดผ่านคำพูด การกระทำทั้งของตัวการ์ตูนนำชายเองและจากตัวการ์ตูนแวดล้อมในเรื่อง

จากการศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน “โอนิซึกะ เอคิจิ” โดยการพิจารณาการกระทำ คำพูดของตัวการ์ตูนในเรื่องทั้งของตัวการ์ตูนนำชายเอง กับตัวการ์ตูนแวดล้อมอื่น ๆ บทบรรยาย และ บทสนทนา ที่เกิดขึ้นสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ สามารถนำมาสรุปเป็นกลุ่มของลักษณะนิสัยที่เด่นชัดของตัวการ์ตูนตัวนี้ได้ดังนี้คือ

1. โอนิซึกะเป็นบุคคลที่มั่นใจในตัวเองอย่างมาก นับถือในความเป็นตัวเอง โดยพิจารณาได้จากการกระทำหรือพฤติกรรมที่แสดงออกในหลายกรณี รวมทั้งความเคยชินที่มักจะต้องกล่าวอ้างถึงตัวเอง หรือบ่งบอกคุณลักษณะของตัวเอง (I, Me, Mine) ด้วยชื่อเต็ม อายุ อาชีพ หรือสถานที่ศึกษาอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ตอนที่ประกาศตัวอย่างไม่กลัวเกรงเมื่อจัดการกับชายแก่ที่ ลวนลามผู้หญิงที่ตนหมายปอง

##### ตัวอย่างที่ 1 (เล่มที่ 2 ตอนที่ 8 หน้า 53-54)

บทสนทนา

โอนิซึกะ : เฮ้ย ... (เอาหัวชน)

ชายแก่ : ทำอะไรของแกนะ



โอนิซึเกะ : หา ? แก่นั่นแหละทำอะไร แก่จนป่านนี้แล้วยังมาถามผู้หญิงอีก ? ไอ้  
เม่า ลามก

ชายแก่ : ผิดคนแล้ว ! ฉันจะฟ้องแกฐานหมิ่นประมาท

โอนิซึเกะ : ถ้าฟ้องได้ก็ลองดูสิ ฉันโอนิซึเกะ เอจิกิ อายุ 22 ปี ชมรมคาราเต้ปี 4 มหา ลัยยูรา  
เจีย ไม่หลบและก็ไม่หนีไปไหนแน่ ?

หรือจากเหตุการณ์ที่จะเข้าช่วยรองอาจารย์ใหญ่ที่ถูกนักเรียนเกรบุกมาทำร้ายในโรง  
เรียน โตเกียวคิชิโซที่ตนไปสมัครเป็นอาจารย์

### ตัวอย่างที่ 2 (เล่มที่ 2 ตอนที่ 9 หน้า 76-79)

มีนักเรียนเกรบุกเข้ามา เพื่อจะจัดการแก้แค้นกับรองอาจารย์ใหญ่ เพราะ โกรธที่ถูกสั่ง  
พักการเรียน ป้าโรงอาหารจึงขอให้ โอนิซึเกะเข้าจัดการกับนักเรียนเกร โดยชักจูงว่า หากทำได้อาจ  
จะได้เป็นอาจารย์ โอนิซึเกะถูกคิดกับข้อต่อรอง แต่ก็คิดหนัก (จากสายตาที่มองด้วยความพิศปกติก็  
ไม่แน่ใจ และเหงื่อที่แตกตามหน้า) แต่ก็ตัดสินใจช่วยรองอาจารย์ใหญ่ โดยตะ โจนห้าม และ โคน  
เข้าขวางกันรองอาจารย์ใหญ่ไว้

โอนิซึเกะ : หยุดก่อน (บรรยาย : น้ำเสียงเลียนแบบ ไอ้มคแดง) ไอ้เรื่องที่จะมาทำร้าย  
อาจารย์ ฉัน โอนิซึเกะ เอจิกิ อายุ 22 ปี หมายเลขสอบสัมภาษณ์ 23 ไม่มีทางให้อภัย  
แน่

หรือจากตอนที่เข้ามาดูห้องพักที่โรงเรียนหลักจากได้รับเข้าเป็นอาจารย์ที่โรงเรียน  
มัธยม โตเกียวคิชิโซ

### ตัวอย่างที่ 3 (เล่มที่ 2 ตอนที่ 12 หน้า 135-136)

เมื่อมาดูห้องที่ตนต้องอยู่ที่โรงเรียนตามเงื่อนไขของผู้อำนวยความสะดวก ซึ่งเป็นห้องที่อยู่เกือบ  
ถึงชั้นคาคฟ้า

โอนิซึเกะ : (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : เก็บ วางมาด สีหน้าภูมิใจ ทำหน้าเท่) อะ ...  
อะ แอ้ม ผมจะมาเป็นอาจารย์ที่นี้ตั้งแต่เดือนเมษา สอนวิชาสังคม ผมโอนิซึเกะ เอจิกิ  
อายุ 22 ปี !

โอนิซึเกะ : อ้อ อยู่ชั้นบนสุดเหวอ แบบนี้ค่อยสมกับเป็นที่อยู่ของเกรททิซเซอร์ โอนิซึเกะ  
หน่อย ...

นอกจากนี้ยังมีความเชื่อมั่นในความสามารถที่จะจัดการกับสิ่งต่าง ๆ ของคนซึ่งปรากฏอยู่ทั้งในตัวการกระทำเองหรือจากคำพูด ทั้งนี้อาจจะอธิบายลักษณะพฤติกรรมนี้ด้วยทฤษฎี Needs ของ Murray ในลักษณะของ need แบบใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement) ได้ว่า อยากทำงานที่อยากท้าทายความสามารถ อยากจัดการกับสิ่งของและผู้คน อยากทำอะไรได้เร็วและดีด้วยตนเอง อยากเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ แข่งกับผลงานเก่า ๆ ของตัวเองและของคนอื่น มีความนับถือตนเองสูง อยากใช้ศักยภาพแห่งตนเพื่อพิสูจน์ตนเองและผู้อื่น ฉะนั้นเลือกทำอะไรที่อยากและพยายามทำให้สำเร็จ มักใหญ่ใฝ่สูง มีชีวิตชีวา

เช่นจากการพูดคุยกับกับผู้อำนวยการขณะที่มาสอบสัมภาษณ์เข้าเป็นอาจารย์ และรับปากว่าจะช่วยจัดการและดูแล โรงเรียนที่เต็มไปด้วยปัญหาให้อยู่ในความเรียบร้อย

**ตัวอย่างที่ 4** (เล่ม 2 ตอน 1 หน้า 110-116)

**ผู้อำนวยการ :** มีความมั่นใจในตัวเองหน่อยสิจ๊ะ โอนิชีกะคุณ แต่ทว่าเตรียมตัวเตรียมใจเอาไว้นะ ถึงโรงเรียนของฉัน จะถูกเรียกว่าเป็นโรงเรียนมีชื่อเสียง แต่ภายใน มีปัญหาซับซ้อนมากมาย ... ทำผิดกฎระเบียบต่อต้าน โรงเรียน การกลั่นแกล้ง ปัญหาต่างเพศ การใช้กำลัง แล้วมันก็รุนแรงขึ้นทุกปี มันถึงขั้นที่ฉันแก้ไขไม่ไหวแล้ว โอนิชีกะคุณ ... ที่ฉันหวังในตัวเธอ ก็เพราะทำเยอรมันซูเพิล็กซ์ที่เธอทำให้ดูคราวนั้น !

**โอนิชีกะ :** (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ทำท่าสะทอนโค้ง โดยใช้หัวรับน้ำหนัก และเอามือกอดอก โห้วประกอบกรทุด) ทำเยอรมันหรือครับ ?

**ผู้อำนวยการ :** ไซ่ ไซ่ ทำนี่แหละ ... ฉันไปนั่งไค้มัย

**โอนิชีกะ :** เชิญครับ

**ผู้อำนวยการ :** คนที่จะมาเปลี่ยนแปลง แก้ไขปัญหาที่รุนแรงเรา โรงเรียนนี้ได้ ฉันรู้สึกว่ามีแต่เธอเท่านั้น เป็นคำขอร้องจาก ผู้อำนวยการอย่างฉัน จะยอมมาเป็นอาจารย์ที่โรงเรียนนี้ไค้รีเปล่า ? โอนิชีกะคุณ ...เอ ไมใช่สิ อาจารย์โอนิชีกะ

**โอนิชีกะ :** (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : มั่นใจ หัวเราะใน ล้าคอ มุ่งมาด) ไว้ใจผมไค้เลยครับ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : มองกล้ำมให้ดู) จะใช้ทำเยอรมันคำราบโรงเรียนนี้ให้อยู่หมัดเลยครับ / ด้วย โอนิชีกะ คุณ อายุ 22 ปี คนนี้ !



รูปที่ 1

หรือตอนที่พานอโบรุไปส่งบ้านหลังจากช่วยเหลือจากการถูกแก๊งจับขังในล๊อคเกอร์ และเกือบพลาดตกจากคาคาไฟฟ้าที่โรงเรียน โดยการปีนหน้าต่างเข้าบ้าน ได้พูดคุยกัน

**ตัวอย่างที่ 5** (เล่ม 2 ตอนที่ 14 หน้า 173-174)

นอโบรุ : นี้อาจารย์ สักวันหนึ่งผมจะสนุกกับโรงเรียนเหมือนอาจารย์รีเป่ล่านะ

โอนิซิกะ : ได้สิ นายก็ทำได้ เพราะฉันจะทำให้โรงเรียนสนุกสนานเอง (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : มั่นใจ มาดมั่น เต็มไปด้วยความหวัง)

นอโบรุ : ฮะ ฮะ ฮะ ทำได้แหละ ! อาจารย์ที่คำด้อยอย่างคุณนะ

โอนิซิกะ : บ้า ! สำหรับ “โอนิซิกะผู้ยิ่งใหญ่” ไม่มีอะไรที่ทำได้

นอโบรุ : พูดเหมือนกับพวกนักมวยปล้ำเลยนะ

โอนิซิกะ : หนวกหูน่า เคียวมาชะหะรอก ... ไปก่อนละ รีบเข้าอนชะ

หรือหลังจากที่มาเป็นอาจารย์ที่โรงเรียนมัธยม โตเกียวคิชิโจแล้วได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบห้องปี 3 ห้อง 4 ที่มีชื่อเสียงถึงความร้ายกาจของเด็กนักเรียนที่ชอบก่อกวนแก๊งอาจารย์อาจารย์ พูยซึกิเข้ามาเดือนถึงห้องปี 3 ห้อง 4 ว่าเป็นห้องที่น่ากลัว

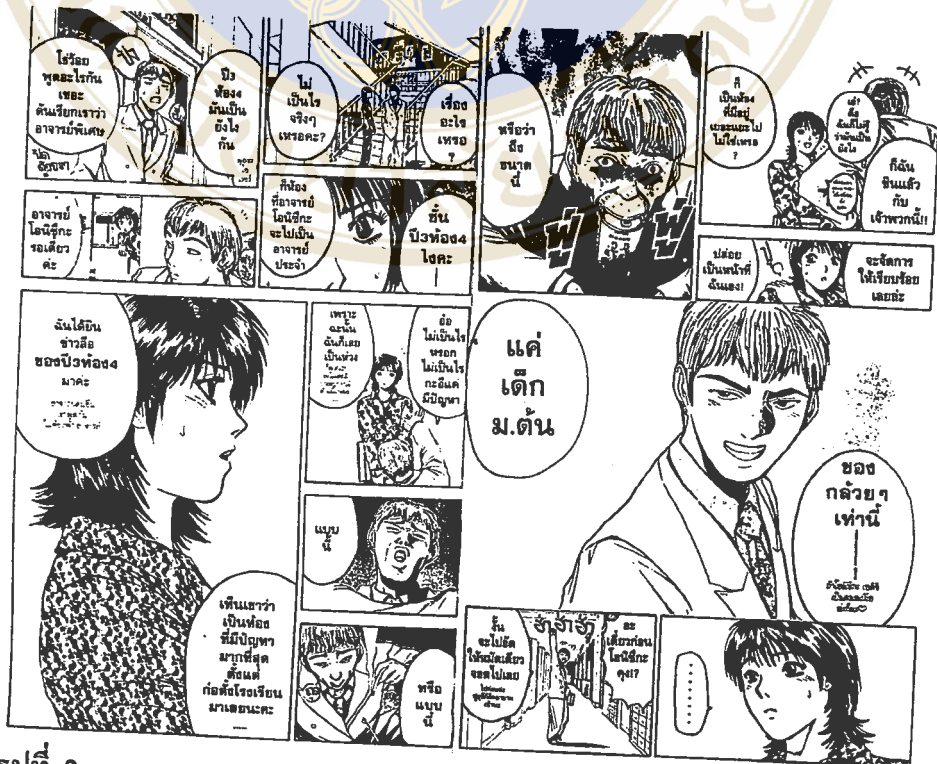
ตัวอย่างที่ 6 (เล่ม 3 ตอนที่ 15 หน้า 12-13)

ฟูยูซึกิ : ไม่เป็นจริง ๆ เหรอคะ

โอนิซึกิ : เรื่องอะไรเหรอ ?

ฟูยูซึกิ : ก็ห้องที่อาจารย์โอนิซึกิจะไปเป็นอาจารย์ประจำชั้น ปี 3 ห้อง 4 ไงคะ ฉันได้ยินข่าวลือของปี 3 ห้อง 4 มาค่ะ เห็นเขาว่าเป็นห้องที่มีปัญหามากที่สุด ตั้งแต่ก่อตั้งโรงเรียนมาเลยนะคะ เพราะฉะนั้นฉันก็เลยเป็นห่วง

โอนิซึกิ : อ้อ ไม่เป็นไรหรอก ไม่เป็นไร กะอีแค่มีปัญหา แบบนี้ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ทำท่าทางเลียนแบบ เด็กๆ หน้าตาหาเรื่อง) หรือแบบนี้ ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ทำภาพเป็นเด็กเกร สุบนุหรี บ้วนน้ำลาย ทำหน้าตาเกร) หรือว่าถึงขนาดนี้ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ยิ่งทำหน้าตาทำทางให้ดูน่ากลัว เลียนแบบ พวกเด็กเกร เอาปานคาบฟันกระป๋องไว้) ก็เป็นห้องที่มีอยู่เยอะแยะ ไปได้ไหนเหรอ? ... ก็ฉันชินแล้วกับเจ้าพวกนี้!! แค่นี้ก็มดดัน ของกล้วยๆ เท่านั้น ถ้าโอนิซึกิ เอะ คิชิ เป็นคน ลงมือละกันนะ (สีหน้ามั่นใจว่าจะจัดการได้ สีหน้าปลั่งประกายว่าตัวเองแน่กว่า ชิม แววดาท่าเท่) งั้นจะไปอัดให้หมดเดี๋ยวจอดไปเลย ไปก่อนนะ ฟูยูซึกิ ก็พยายามเข้านะ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ร่าเริง ไม่เป็นกังวลใด ๆ



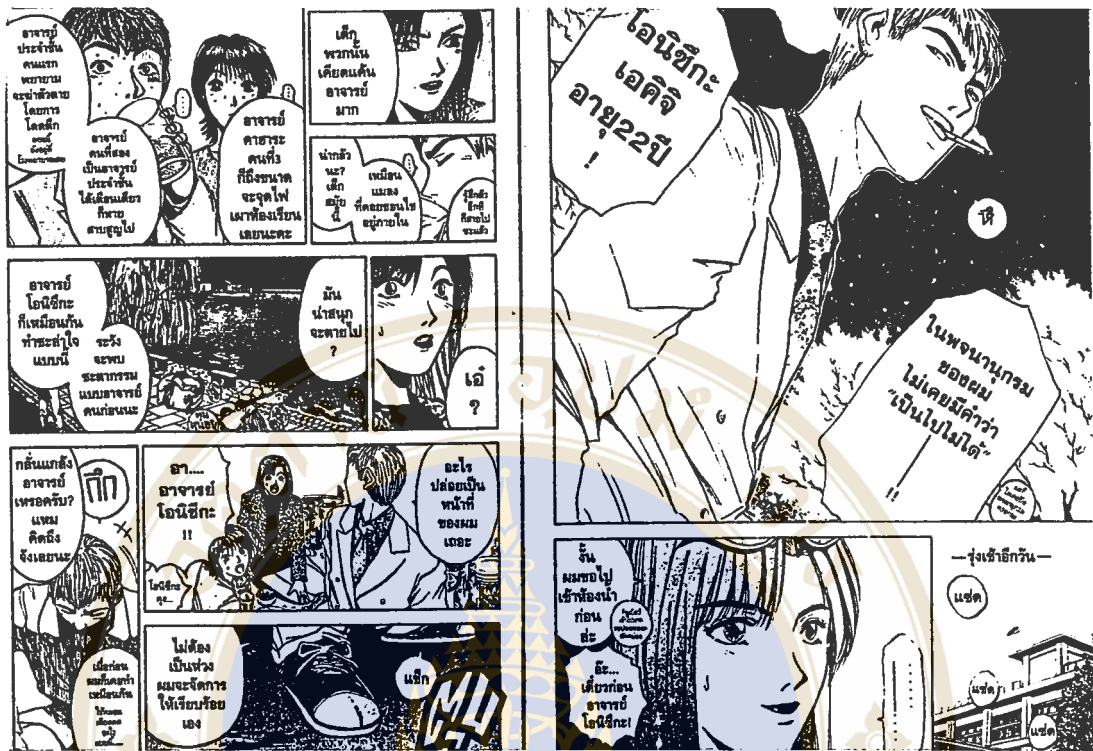
รูปที่ 2

หรือจากตอนที่นั่งคุยกับพวกอาจารย์ด้วยกันและถูกเตือนเรื่องความร้ายกาจของห้องปี 3 ห้อง 4 ที่ตนรับผิดชอบอยู่

**ตัวอย่างที่ 7** (เล่ม 3 ตอน 16 หน้า 37-39)

โมริทาเกะ : ไม่ใช่ นะ ทั้งการพยายามฆ่า ทั้งการไม่ยอมมาโรงเรียน เป็นพวกอาจารย์ต่างหาก นี่แหละปัญหา? อาจารย์ประจำชั้นคนแรกพยายามจะฆ่าตัวตาย โดยการโคตตึก ตอนนี้อยู่ที่โรงพยาบาลเลย อาจารย์คนที่สองเป็นอาจารย์ประจำชั้น ได้เดือนเดียวก็หายสาบสูญไป อาจารย์คาสาระ คนที่ 3 ก็ถึงขนาดจะจุดไฟเผาห้องเรียนเลยนะคะ เด็กพวกนั้นเคียดแค้นอาจารย์มาก น่ากลัวนะ? เด็กสมัยนี้ เหมือนแมลงที่คอยซ่อน ไซอยู่ภายใน รู้สึกตัวอีกทีก็สายไปซะแล้ว อาจารย์โอนิซึกะก็เหมือนกัน ทำอะไรแบบนี้ ระวังจะพบชะตากรรมแบบอาจารย์ คนก่อนนะ

โอนิซึกะ : (ท่าทาง / การกระทำ / พฤติกรรม : ตอนแรกที่ได้ฟังสิ่งที่เกิดกับอาจารย์คนก่อนก็ตกใจ แต่ต่อมาก็สงบ ครุ่นคิด และเห็นว่าเป็นเรื่องทำทายเป็นเรื่องสนุก ทำมาดเท่ มั่นใจในตัวเองว่า จะสามารถจัดการได้ มั่นใจว่าตัวเองรู้ปัญหา) “มันน่าสนุกจะตายไป? กลับแกลังอาจารย์หรือครับ? แหมคิดถึงจังเลยนะ เมื่อก่อนผมก็เคยทำเหมือนกัน ใช้หมอนเสียงคอะไรแบบนี้ ... ปล่อยให้เป็นหน้าที่ของผมเถอะ ไม่ต้องเป็นห่วง ผมจะจัดการให้เรียบร้อยเอง (ท่าทาง / การกระทำ / พฤติกรรม : จุดบุหรี่สูบ ทำสีหน้ามั่นใจ) “โอนิซึกะ เอคิจิ อายุ 22 ปี ในพจนานุกรมของผมไม่เคยมีคำว่า “เป็นไปได้”



รูปที่ 3

หรือจากตอนที่ไปช่วยโน โบรุแก่แค่นพวกของอุเอฮาระ อัน โกะที่เป็นลูกสาวประธาน PTA ด้วยการถ่ายรูปประธานด้วยท่าทีที่ไม่เกรงกลัวคำขู่ของอุเอฮาระที่จะให้แม่ของตนจัดการ ทั้งนี้เนื่องมาจากความมั่นใจในการกระทำที่ตนคิดว่าถูกต้อง

**ตัวอย่างที่ 8** (เล่มที่ 3 ตอนที่ 22 หน้า 164-166)

โอนิซึกะ : ฟังให้ดีๆ !! ถ้าปล่อยไปละก็ พวกเธอจะต้องไม่ไปทำอะไรบ้า ๆ บอ ๆ กลับแก๊ง โยชิคาว่าะอีก ... (ท่าทาง / การกระทำ / พฤติกรรม : โยนกล่องที่ถ่ายไว้ให้) เอ้า !กล่องนี้ฉันให้แลกกับภาพถ่ายของ โยชิคาว่าะถึงจะอยากได้ก็จริง แต่ก็จะคืนให้

อุเอฮาระ : ไร้ว้อย ไอ้ทุเรศ !! คิดจะเป็นผู้พิทักษ์ความยุติธรรมรึ ยังไง !! แม่ของฉันเป็นประธาน PTA นะ เกิดปัญหาแน่ ! คนอย่างแกจะต้องถูกไล่ออก มาทำแบบนี้กับผู้หญิงอย่าคิดนะว่าจะลอยนวลไปได้สบาย

โอนิซึกะ : (น้ำเสียงล่อเลียน) ไอ้ น้ากั้วจ้ง ... ไปเรียกมาได้เลย ทั้งแม่ที่เป็น PTA หรือพ่อที่เป็นเจ้าขุนมูลนาย ! หรือซู้รัก ที่เป็นประธานบริษัท ฉันก็บ๊วยน “อาจารย์โอนิซึกะ เอคิจิ อายุ 22 ปี ! จะไม่หลบไม่หนีไปไหนแน่ คิดว่าฉันเป็นอาจารย์ที่กลัว PTA รึไง คนเดวนะ ไม่มีแบ่งแยกหญิงหรือชาย !! นี่แหละคือหน้าที่ของอาจารย์จำเอาไว้ให้ดี (ท่าทาง / การ

กระทำ/พฤติกรรม : เจ็ดหน้าพูด ซีนี่ อย่างชะ โส ทำทาย) ... ไปก่อนนะ คงจะไม่ทำเรื่องบ้า ๆ ถ่ายรูปเปลือยใคร ๆ เข้าอีกล่ะ คราวหน้าถ้าทำล่ะก็ จะไม่ใช่ถ่ายรูปด้านหลังกันอีกแล้ว ถ่ายด้านหน้าแน่นอน ฮะ ฮะ ฮะ ฮะ ... เอ้า เราไปหาอะหมี่กินกันดีกว่าวันนี้ ฉันเลี้ยงเอง

โนโบรุ : แต่ว่าไม่เป็นไรแน่เหรอครับ ? แม่ของยัยนั้นเป็นประธาน PTA เชียวนะ

โอนิซึกะ : ไม่เป็นไร ไม่เป็นไร ไม่เห็นเกี่ยวกันเลย ไปกันเถอะ เฮ้อ สบายใจจัง

นอกจากนี้ยังพิจารณาได้ด้วยว่าความต้องการที่จะได้รับการยอมรับก็เป็นผลมาจากบุคลิกภาพส่วนนี้ของ โอนิซึกะ คือนอกจากตัวเองจะนับถือตัวเองอย่างมากแล้ว ยังต้องการให้คนอื่นหรือสังคมเคารพและยอมรับในความเป็นตัวเองอีกด้วย ซึ่งจะยังเป็นการเสริมแรงบวกให้กับพฤติกรรมและการแสดงออกเช่นนี้ ซึ่งอธิบายโดยใช้แนวคิดเรื่อง โครงสร้างบุคลิกภาพของซัลลิแวน ได้ว่า บุคลิกภาพของ โอนิซึกะเกิดจากความสัมพันธ์ที่ตนมีกับคนอื่นในสังคม ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นซึ่งซัลลิแวนเรียกว่าเป็น “สนามความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล” (interpersonal field) จะทำให้ตนเห็นภาพของตัวเอง รับรู้ว่าคุณเป็นใครและยังรับรู้ลักษณะของบุคคลอื่นด้วย

#### ตัวอย่างที่ 9 (เล่ม 1 ตอนที่ 3 หน้า 135-139) (รูป 4)

เมื่อนักเรียนเกรในห้องที่ตนไปฝึกสอนกลับตัวเป็นเด็กดี อยู่ในระเบียบเนื่องจากถูก โอนิซึกะซ้อม

- ในห้องเรียน

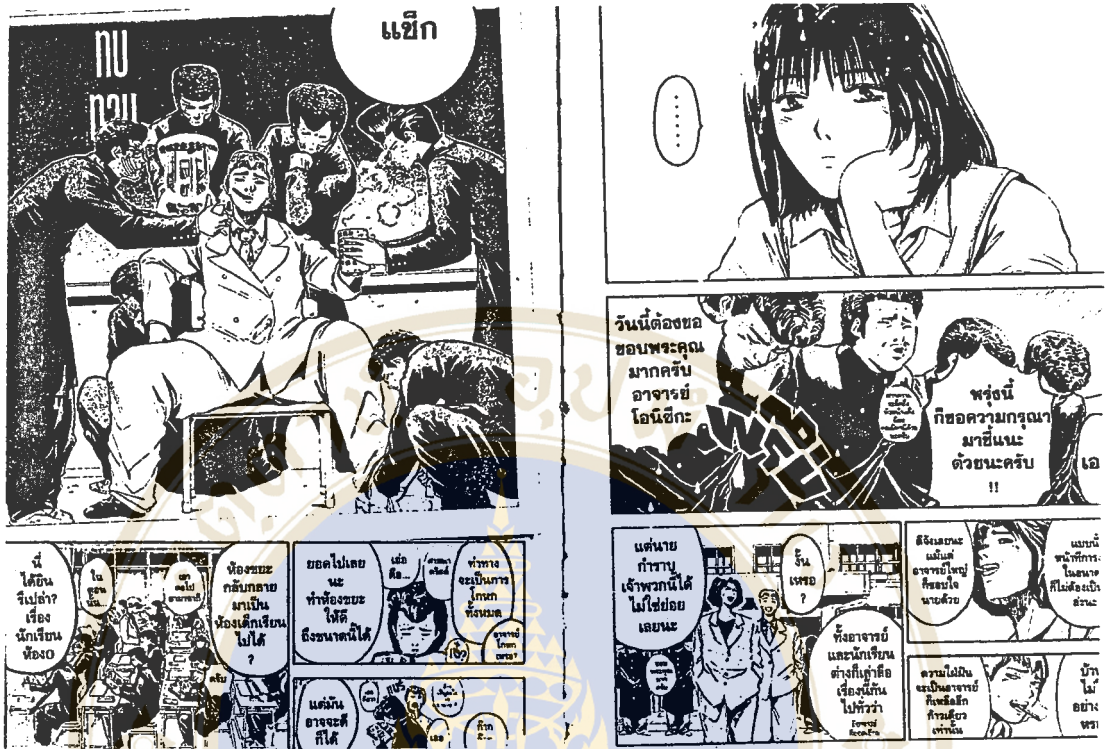
ท่าทาง นั่งวางมาดบนเก้าอี้อยู่หน้าห้องเรียน ยืดแข้งยืดขา กางแขนเท้าพนักอย่างเต็มที่ โดยมีบรรดานักเรียนเกรหลายคนคอยรับใช้และให้บริการทั้งจุดไฟแช็ค ชงชา จัดรองเก้าอี้ พัด นวด คอยคุ้มกันหน้าตาแสดงความพอใจ แสดงความมีชัยและความเหนือกว่า ปากคาบมูหรือวางมาด

#### บทสนทนา

นักเรียน ก : นี่ ได้ยินรีเปล่า? เรื่องนักเรียนห้อง O ห้องขยะกลับกลายเป็นห้องเด็กเรียนไปได้!?

นักเรียน ข : ยอดไปเลยนะ ทำห้องขยะให้ดีถึงขนาดนี้ได้...

คำพูด (นักเรียน) เมื่อเรียนจบชั่วโมง “วันนี้ต้องขอขอบพระคุณมากครับอาจารย์โอนิซึกะ พงษ์นี้ก็ขอความกรุณามาชี้แนะด้วยนะครับ”



รูปที่ 4

จากเหตุการณ์ข้างต้นเห็นว่าโอนิซึกะแสดงความพอใจอย่างมากที่จัดการทำให้ห้องที่เคย  
เคยเปลี่ยนไปได้เพราะเป็นการแสดงถึงผลลัพธ์ที่สำเร็จจากการกระทำ (ด้วยวิธีการรุนแรง) ของตน  
และแสดงออกอย่างเต็มที่ถึงอำนาจในการควบคุมที่มีเหนือเด็กกลุ่มนี้ ด้วยการใช้นักเรียนชายที่  
เคยเคยมาเอาอกเอาใจ และปรนนิบัติตน โดยที่ตัวเองนั่งวางมาดเป็นฝ่ายรับความเคารพที่คนอื่น  
แสดงต่อตน เห็นได้ว่าภาพที่โอนิซึกะมองตัวเองในตอนนี้คือ ผู้ที่มีอำนาจที่สมควรได้รับการปฏิบัติ  
อย่างเคารพ และภาพของนักเรียนที่เคยเคยในความคิดของ โอนิซึกะก็คือผู้ที่อ่อนแอ อ่อนค้อยกว่า  
ตน

ความมั่นใจของ โอนิซึกะยังรวมไปถึงลักษณะที่ “เป็นตัวของตัวเอง”(Autonomy) ซึ่ง  
เป็นลักษณะของ need ข้อหนึ่งตามแนวคิดของเมอร์เรย์คือ มีความต้องการเป็นอิสระ ไม่ชอบถูกบีบ  
บังคับ ไม่ยึดติดรูปแบบ ไม่ยึดมั่นติดพันกับสิ่งใด และไม่สนใจในพิธีการหรือพิธีกรรมใด ๆ โดยจะ  
เห็นได้ชัดเจนว่าโอนิซึกะมักจะทำอะไรตามอารมณ์ ความรู้สึกและความต้องการของตัวเอง โดยไม่  
อยู่บนพื้นฐานของกฎเกณฑ์ใด ๆ เช่นจากการแต่งตัวไปสัมผัสภายนอกงานและการกรอกข้อมูลความผิด  
และยังตรงกับลักษณะอารมณ์ที่ระบุไว้ใน need ประเภทนี้ด้วยคือ จะก่อให้เกิดโทษที่เป็นผลมาจาก  
ความไม่เป็นอิสระและการที่ไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะอารมณ์ที่รุนแรงของ โอนิซึกะ

**ตัวอย่างที่ 10** (เล่ม 1 ตอนที่ 1 หน้า 3-5) (รูป 5)

ท่าผมทรงรีเงินที่ซึ่งข้อมเป็นสีทอง ใส่สูทที่ตัวใหญ่มากเกินขนาดตัว ใส่แว่นดำ ปากคาบบุหรีไปด้วยขณะให้สัมภาษณ์ ท่าทางไม่แสดงความอึดหระ ไม่แสดงความอ่อนน้อมถ่อมตัว นั่งไขว่ห้าง เอามือประสานไว้ข้างหน้าอย่างวางฟอร์ม

และจากใบสมัครก็กรอกข้อมูลที่ดูผิดปกติวิสัยของคนสมัครงาน โดยทั่วไปเพราะเขียนข้อมูลทีอาจจะเป็นผลเสียกับตัวเองลงไปด้วย และบางส่วนก็เป็นข้อมูลที่ไม่จำเป็นในการกรอกในใบสมัครงาน

**บทสนทนา**

ผู้รับสมัคร : ....หืม แบบนี้นั้น ไม่หยอกกันหนัก ไปแล้วนะ แต่ที่เขียนประวัติการถูกจับตักเตือนลงไป ในใบประวัติด้วยนี้ไม่เคยได้ยินมาก่อนเลย ฮะ ฮะ ฮะ ฮ่า ....(อีกคนแทรกขึ้น "ไม่ใช่" ไม่เคยได้ยินมาก่อน ตามปกติไม่มีใครเขาเขียนลงมาต่างหากละ)

ไอนิซิกะ : เพราะการพูดความจริงเป็นคติพจน์ของฉัน

ผู้รับสมัคร : เข้าใจแล้ว... ฉันยอมรับเรื่องการพูดความจริง แต่ว่าทรงผมกับเสื้อผ้าอย่างนี้นะมันไม่มากไปหรือ...มาสัมภาษณ์งาน แต่งตัวแบบนี้ก็เหมือนเป็นการดูหมิ่นเรา...

ไอนิซิกะ : ก็มันเป็นวิถีทางของฉัน

ก็  
มันเป็น  
วิถีทาง  
ของฉัน



ไอนิซิกะ: เอกิจิ ๒๒ เมษายน ๖  
มีดัดแปลงโดย: มจรดิสัย ๖ ๓๒๒๓๓๓ - ๓๒๒๓๓๓

รูปที่ 5

นอกจากนี้บุคลิกภาพด้านนี้ยังแสดงออกโดยนิสัยที่มักจะวางมาด ไร้ท่า มีฟอร์ม กลัว เลียนหน้า รักศักดิ์ศรีของตน โดยเฉพาะต่อหน้าผู้หญิง เช่นตอนที่โกหกตัวตนจริง ๆ ของตนเองกับเอริกา

2. มีเป้าหมายในชีวิตที่จะเป็น “ผู้ยิ่งใหญ่” มีความคาดหวังในอนาคตของตัวเองสูงและยึดถือคติ “ความเป็นลูกผู้ชาย” อย่างมั่นคง โดยเป้าหมายที่จะเป็นผู้ยิ่งใหญ่และความคาดหวังที่จะมีชีวิตที่ดีพร้อมนี้เป็นสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการกระทำในปัจจุบันของ โอนิซีกะ ลักษณะการกระทำของ โอนิซีกะอาจจะอธิบายด้วยทฤษฎีโครงสร้างบุคลิกภาพของแอดเลอร์ที่เน้นมองว่าบุคลิกภาพของบุคคลได้รับอิทธิพลจากสังคมวัฒนธรรม ซึ่งก็คือสัมพันธภาพที่บุคคลมีต่อกัน โดยจะอธิบายในรายละเอียดได้ดังนี้คือ ในแนวคิดเรื่อง “การบรรลุขั้นปลาย” หรือ “การยึดถือสิ่งที่เป็นจินตนาการ” (Fictional Finalism) ซึ่งหมายความถึง การที่บุคคลสามารถสร้างความคิด ความเชื่อที่เป็นเป้าหมายให้กับตัวเองเพื่อที่จะชักจูงพฤติกรรมของคนให้มุ่งไปสู่ข้างหน้า เช่นเดียวกับที่พิจารณาได้ว่า โอนิซีกะถูกลากโดยสิ่งที่ตั้งอยู่ข้างหน้า มีลักษณะมุ่งไปสู่ข้างหน้า เป็น futuristic ซึ่ง Adler อธิบายว่าสิ่งที่เป็แรงงูใจของมนุษย์จำนวนมากเกิดจากความคาดหวังในอนาคตมากกว่า อิทธิพลของประสบการณ์ในอดีต เป้าหมายที่มนุษย์วางรูปแบบไว้จะเป็นแรงงูใจที่จะทำให้มนุษย์พัฒนาบุคลิกภาพของตน เป้าหมายสุดท้ายที่มนุษย์ตั้งเอาไว้ว่าจะเป็นจินตนาการหรืออุดมคติ อาจจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริง แต่ก็มีผลทำให้บุคคลค้นหาและถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการชี้นำพฤติกรรม ซึ่งเป็นไปตามหลักการที่ว่า “พฤติกรรมเป็นไปตามบทบาทในจินตนาการ” (principle of finalism) ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับความก้าวหน้าและการพัฒนา นอกจากนี้ยังสามารถอธิบายพฤติกรรมที่มุ่งความยิ่งใหญ่ของ โอนิซีกะเสริมด้วยแนวคิด “ความปรารถนามีปมเด่น / การแสวงหาความยิ่งใหญ่” (Striving for Superiority) ซึ่งแอดเลอร์เชื่อว่าเป็นแรงงูใจที่สำคัญที่ครอบงำพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์ คือทุกคนอยากมีความเด่นบางอย่างหรือหลายอย่างต่างกัน ไป ซึ่งจากปมที่โอนิซีกะได้รับจากอดีตคือการถูกสบประมาท การถูกดูถูกซึ่งถือเป็นปมด้อยที่เขาได้รับจากการมีความสัมพันธ์ในสังคม ตามแนวคิด “ความสนใจสังคม” (Social Interest) เขาจึงชดเชยและตอบโต้ด้วยการแปรพลังมาเป็นบุคลิกภาพในลักษณะที่ต้องการจะพัฒนาและปรับปรุงชีวิตตนให้ดีขึ้น เพื่อให้มีความสมบูรณ์ ซึ่งจะปรากฏให้เห็นอย่างสม่ำเสมอในพฤติกรรมของเขา ซึ่งอธิบายได้ตามแนวคิดเรื่อง “ปมด้อยและการชดเชย” (Inferiority Feeling and Compensation) ของแอดเลอร์ได้เช่นกัน และการที่ “การเป็นผู้ยิ่งใหญ่” มีความหมายในชีวิตและการกระทำของ โอนิซีกะอย่างมากมายนั้นก็อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นเพราะปมปัญหาและความต้องการในเรื่องการได้รับการยอมรับ ยังไม่ได้รับการตอบสนองหรือแก้ไข โดยจะพิจารณาได้จากข้อมูลทางด้านภูมิหลังของ โอนิซีกะ ซึ่ง

ทั้งหมดก่อให้เกิดเป็นรูปแบบพฤติกรรมและการกระทำที่เป็นรูปแบบเฉพาะของโอเนซิกะเองในวิถีทางที่ตนยึดถือ คือ ความเป็นลูกผู้ชาย นับเป็น “วิถีชีวิต” (style of life) ที่ถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของโอเนซิกะที่เกิดจากการทำหน้าที่ของบุคลิกภาพ

นอกจากแนวคิดของแอดเลอร์แล้ว ยังสามารถอธิบายบุคลิกภาพของโอเนซิกะด้วยแนวคิดของแอลพอร์ท ได้จากแนวคิดขั้นตอนพัฒนาการทางชีวิตในขั้นที่ 5 ซึ่งอยู่ในขั้นวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงอายุเดียวกับกับตัวการ์ตูนโอเนซิกะในเรื่อง และตรงกับขั้นของพัฒนาการทางบุคลิกภาพในขั้นที่ 7 คือ “การใฝ่รู้ ใฝ่สร้างสรรค์ ใฝ่พัฒนาตน” (Propriate Striving) อธิบายว่าระยะนี้วัยรุ่นจะประสบกับปัญหาต่าง ๆ เช่นปัญหาทางด้านอาชีพและปัญหาการเลือกเป้าหมายชีวิตด้านอื่น ๆ ในอนาคต ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้บุคคลรู้ว่าจะต้องมีการวางแผน อาจจะมีเป้าหมายในชีวิตที่สูงหรือมีลักษณะเป็นอุดมคติมาก มโนภาพแห่งตนและความคาดหวังในชีวิตจึงเป็นภารกิจในช่วงนี้และงานที่สำคัญที่สุดคือ เป้าหมายระยะยาว (Propriate Striving) ที่จะประกอบด้วยพฤติกรรมที่นำไปสู่ “ความเป็นตัวเอง” (ego-involve) เป้าหมายระยะยาวจึงเป็นแรงจูงใจภายในและเป็นลักษณะการเข้ามารวมกันของบุคลิกภาพในขณะที่บุคคลมุ่งไปยังเป้าหมายสำคัญ ซึ่งกรณีของโอเนซิกะก็คือ การเป็นผู้ยิ่งใหญ่ ซึ่งจากการ์ตูนเรื่องนี้เราจะสามารถเห็นได้ในหลายกรณี เช่น มักจะมีคำบรรยายบอกถึงลักษณะของโอเนซิกะว่ามีคำพูดที่ชอบ คือ “เกรท” (ยิ่งใหญ่) ความต้องการที่จะเป็นคือ “เกรท ทิช เซอร์ โอเนซิกะ” ซึ่งเป็นที่มาของชื่อเรื่อง มีความใฝ่ฝันมักจะประกาศอยู่เสมอว่าจะเป็น “ผู้ยิ่งใหญ่ในญี่ปุ่น” เป็น “ครูที่ยิ่งใหญ่ที่ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์” ซึ่งเป็นเหตุผลของการที่ชวนกันย้ายเข้ามาที่โตเกียวกับริวจิเพื่อนสนิท หรือคำพูดในขณะที่ยังทำงานก่อสร้างอยู่คือ “จะต้องเป็นให้ได้ คนที่ไปไหนก็มีแต่คนยอมรับ...ผู้ยิ่งใหญ่”

**ตัวอย่างที่ 11** (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 67-70)

**คำพูด** “ฉันตัดสินใจแล้วริวจิ...ตัดสินใจแล้ว...ฉันจะไปเป็นอาจารย์ !! เป็นอาจารย์ผู้ยิ่งใหญ่ที่ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์...!!”

**ตัวอย่างที่ 12** (เล่ม 1 ตอน 2 หน้า 71)

**เหตุการณ์** ไปตัดผมกับเพื่อนที่เป็นช่างตัดผมเพื่อเป็นการเปลี่ยนตัวเองเตรียมพร้อมทั้งวิถีชีวิตแบบใหม่ที่ตัวเองเลือก คือการเป็นอาจารย์

**บทสนทนา**

**เพื่อน** : จะดีหรือเอคิจัง ทรงผมนี้เปรียบเสมือนวิญญาณของนายไม่ใช่หรือ ทรงรีเจนท์เนีย

โอนิซึเกะ : เออ... คัดให้เขียน ไปเลย ฉัน... จะเปลี่ยนวิถีชีวิตตัวเอง ให้เป็นคนมีอำนาจ เป็นที่เคารพนับถือของทุกคน เป็นผู้ชายที่ยิ่งใหญ่ เป็นอาจารย์ชื่อโอนิซึเกะ เอคิจิ...  
(ท่าทาง สีหน้ามีความมั่นใจ ปลาทบปลี้ม เต็มไปด้วยความหวัง แววตามุ่งมั่นเพ่งมองไป ช้างหน้า)

หรือจากตอนที่เข้าไปเป็นอาจารย์ฝึกสอนที่โรงเรียนแห่งหนึ่งแล้วได้พบนานาโกะ เด็กนักเรียนหญิงในห้องเข้ามาทำคดีด้วยในช่วงเวลาที่ผิดหวังกับวันแรกของการสอน เอาเรื่องมาคุยกับเพื่อนอาจารย์ฝึกสอน

**ตัวอย่างที่ 13** (เล่ม 1 ตอน 2 หน้า 103-106)

โอนิซึเกะ : เฮ้อ! ...ช่างเป็นเด็กดีซะจริง ๆ ค่าย แทบอดใจไม่ได้

โอซาวะ : หืม.... ในห้องกลุ่มจิก โกะยังมีเด็กดีแบบนี้อยู่อีก

โอนิซึเกะ : ดีละ ..ฉันคิดสินใจแล้วว่าโอซาวะ ต้องทำฝันให้เป็นจริง!! ต้องเป็นอาจารย์ให้ได้  
แล้วมีภรรยาเป็นนักเรียนสาววัยรุ่นเหมือนกับเรื่องกินปัสตี้ จะเป็นอาจารย์ผู้ยิ่งใหญ่ในญี่ปุ่นให้ดู!!...

โอซาวะ : ฮะ ฮะ ฮะ ฮ่า อาจารย์ผู้ยิ่งใหญ่อะไรกันพะ แคมีเด็กผู้หญิงมาเป็นพวกคนเดียวก็เพื่อซะแล้ว ฮะ ฮะ ฮะ

โอนิซึเกะ : มันเป็นเรื่องสำคัญว้อย!! (ท่าทาง สีหน้าแสดงความมุ่งมั่นและความตั้งใจอย่างมาก เต็มไปด้วยความหวังและความฝันที่แสดงออกมาทางแววตา)

หรือจากการบรรยายที่แทรกอยู่ระหว่างเรื่อง

**ตัวอย่างที่ 14** เล่ม 2 ตอน 14 หน้า 163

บรรยายตัวการ์ตูนนำชาย

โอนิซึเกะ เอคิจิ

อายุ 22 ปี เพศ ชาย

เป็นอาจารย์วิชา สังคม

ความมุ่งหมาย “อยากเป็นอาจารย์ที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่น”



รูปที่ 6

นอกจากความต้องการที่จะเป็นผู้ยิ่งใหญ่แล้ว ความสำเร็จในชีวิตก็เป็นสิ่งที่โอนิซึกะปรารถนา ซึ่งความสำเร็จในความหมายของ โอนิซึกะนั้นมีความหมายถึง ความร่ำรวย ความมีชื่อเสียง ความสะดวกสบายในชีวิต ซึ่งจากใบสมัครงานในตอนแรกที่ระบุว่า “มีความปรารถนาได้รับรายได้ตลอดปี 10 ล้านเยน เป็นเพื่อนกับพวกคารา ใช้จ่ายเงินได้ตามสะดวก...” คังนั้นจึงตื่นเตนกับความหรรหรร่าร่ำรวยเมื่อเห็นสภาพบ้านที่โอ้อ่างของ “มิซึกิ” เนื่องจากเป็นสิ่งที่ตนคาดหวัง อยากได้ อยากมี อยากเป็น

**ตัวอย่างที่ 15** (เล่ม 1 ตอน 4 หน้า 148-157)

**เหตุการณ์** ที่บ้านของมิซึกิ โอนิซึกะตื่นเตนกับความร่ำรวยของมิซึกิที่มีบ้านใหญ่โต ในย่านของคนรวย มีอาหารดี ๆ กินแต่มิซึกิกลับไม่สนใจ ทั้งอาหารดี ๆ และขอไปทำอาหารที่บ้านของโอนิซึกะแทน โอนิซึกะมีที่ท้อเสียดายอาหารมากแต่ก็ยอมทำตาม และจากการพูดคุยทำให้โอนิซึกะรับรู้ปัญหาของมิซึกิ

- เมื่อไปถึงบ้านของมิซึกิ

**ท่าทาง** ตื่นเตนกับความร่ำรวยของมิซึกิ เมื่อเห็นอาหารดี ๆ แพง ๆ ก็ดีใจ แสดงออกอย่างมากว่าอยากกิน

บทสนทนา

- โอนิซึเกะ : โอ้โฮ ! นี่เธอที่บ้านของเธอ!? ใหญ่โตชะมัด...มีบ้านกว้างกว่า 100 เลื่อนบนย่านคิจิโจจิเนี่ยนะเธอธรรมดา ว่าวมีทั้งรถจากรัวร์ รถเบนซ์ ปอร์เช่ก็มี... วิว ห้องรับแขกก็แจ่ม ระเบียบระดับเหมือนกับบ้านตัวอย่างเลย ตอนเด็ก ๆ ก็เข้าไปเล่นอยู่บ่อย ๆ หายใจหายใจคอได้คล่องสบาย บ้านหลังนี้ราคาเท่าไรกันเนี่ยะ ไม่มีโฆษณา มุมสักนิด
- มิซึกิ : ก็เพราะมีคนรับใช้ทำความสะอาด
- โอนิซึเกะ : พ่อแม่เธอทำอาชีพอะไรกันแน่
- มิซึกิ : มีบริษัททั้งคู่คุณพ่อคุณแม่เลยคะ... พวกเขายุ่งจนไม่มีเวลาทำความสะอาด...
- โอนิซึเกะ : ไม่เห็นเป็นไรเลย ก็มีเงินทองใช้อยู่สบายแล้วไม่ใช่เหรอ ถ้าฉันมีแม่แบบนี่ละก็ ป่านนี้จับปอร์เช่ให้เทไปแล้ว... วิว ชูชิ!? ชูชินี่หว่า หรือว่าอาหารเย็นของเธอคือชูชิ วิวชูชิที่น่าตัวใหญ่ก็มีด้วย เพิ่งจะเคยเห็นเป็นครั้งแรก...แต่น่าอิจฉาจังนะได้กินของดี ๆ แบบนี้ โทษทีนะเว็นปลาทูน่าไว้ให้ฉัน ได้มั๊ย ฉันยังไม่เคยกินเลย อยากกินมาก...

จากที่กล่าวมาข้างต้นถึงความปรารถนาในชีวิตของโอนิซึเกะที่อยากจะเป็นผู้ยิ่งใหญ่และมีความสำเร็จ พบว่า โอนิซึเกะมีแนวทางในการกระทำและการแสดงออกที่ยึดถือคือ “ความเป็นลูกผู้ชาย” ซึ่งถือเป็นคติสำคัญในชีวิต พิจารณาได้ว่าคตินี้เป็นสิ่งที่ครอบคลุมพฤติกรรมที่แสดงออกที่เห็นได้ชัดและควบคู่ไปกับการต้องการของโอนิซึเกะ อย่างไรก็ตาม “ความเป็นลูกผู้ชาย” ที่โอนิซึเกะยึดถือนี้ เป็นไปตามแนวทางของตนเอง คือ เป็นลูกผู้ชายที่เป็นนักเลงซึ่งมักจะต้องเกี่ยวข้องกับผู้หญิงสาวและการต่อสู้ วิเคราะห์ได้ว่าเป็นบุคลิกภาพที่ได้รับการหล่อหลอมจากสังคมวัฒนธรรมตามแนวการศึกษาบุคลิกภาพแบบ Sociocultural paradigm คือสังคมญี่ปุ่นมีการยึดถือลัทธิบูชิโด ซึ่งถือเป็นแนวคิดที่มีไว้สำหรับสั่งสอนเด็กผู้ชายและผู้ชาย โดยจะสอนให้เป็นผู้กล้า อดทน และสามารถฟันฝ่าความยากลำบากต่าง ๆ ซึ่งการสั่งสอนแนวคิดของลัทธินี้มักจะแทรกอยู่ในการ์ตูนขามูไรซึ่งพัฒนาต่อมาเป็นการ์ตูนแก๊งค์ หรือยาคุซ่า ซึ่งการ์ตูนทั้ง 2 ประเภทนี้มักจะมี ความรุนแรง การต่อสู้ เรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงเป็นไปได้ที่โอนิซึเกะจะ ได้รับอิทธิพลของแนวคิดนี้จากการอบรมทางสังคม (Socialization)

นอกจากนี้การที่โอนิซึเกะยึดถือคติความเป็นลูกผู้ชายนี้ยังอาจจะอธิบายด้วยแนวคิดเรื่อง “จิตไร้สำนึกกร่วม” collective unconscious ของ Jung ได้ด้วยว่า แนวความคิดเรื่อง “ลูกผู้ชาย” เป็นสิ่งที่

ตั้งสอนตกทอดมาในสังคมญี่ปุ่นตั้งแต่อดีต ซึ่งเป็นบทบาทที่สังคมคาดหวังจากเด็กผู้ชายจึงหลอมรวมกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของระบบบุคลิกภาพของคนในสังคมที่มีผลต่อความคิดและการกระทำของบุคคลนั้น แต่เนื่องจาก โอนิซึกะมีลักษณะเฉพาะของตนทั้งความคิดและการกระทำ พฤติกรรมที่เป็นผลมาจากคติเดียวกันนี้จึงอาจแตกต่างและเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมบ้าง ซึ่งจะเห็นได้จากภาพอดีตของ โอนิซึกะ

ตัวอย่างที่ 16 (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 26-27)

บทสนทนา

- ริวจิ : อะ ไรกันอายุ 22 แล้ว ยังถูกตำรวจวิ่งไล่จนต้องมาซ่อนตัวอยู่ใต้รถ ให้ตายซี...  
เป็นผู้ใหญ่ที่ใช้ไม่ได้เลยนะ
- โอนิซึกะ : เซอะ นายเองสมัยก่อนก็ทำแบบนี้ไม่ใช่หรอ ใจ อยายามว่ากันดีกว่าริวจิ..
- ริวจิ : แต่เวลากี่ผ่านไปเร็วจังนะ...6 ปี แล้วนะ 6 ปีที่เราเข้ามาอยู่โตเกียวผ่านไปไวเหมือนโกหกจริงๆ ...เฮ้อ! นายจำได้รีบล่าตอนที่เรากลับมาจากบ้าน โดยถือดาบไม้ออกมาคนละค้ำ
- โอนิซึกะ : เออ! จำได้ จำได้ ตอนนั้นมันหัวชะมัดเลย
- ริวจิ : เรายังเคยฆาตรถตำรวจมาแล้วเลยนะ
- โอนิซึกะ : ฮะ ฮะ ฮ่า ...ใช่ เมามาแล้ว
- ริวจิ : คิดถึงตอนนั้นจังเลยนะ ในตอนนั้นเราโค่งคังในชื่อคู่หูคินระเบิดสินะ
- โอนิซึกะ : ใช่ ไม่เคยกลัวอะไรทั้งนั้น...ผลอแป๊ะปเดียวก็อายุ 22 แล้วหรอ.. พวกเราเองก็ต้องกลายเป็นผู้ใหญ่โดยไม่รู้ตัวเหมือนกันนะ



สักหน่อย ต้องพูดไปตรง ๆ ถ้าล้มเหลวก็ช่วยไม่ได้ ต้องต่อสู้ด้วยตัวเอง นี่แหละชายชาติตรี!

3. โอนิซึกะเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นแรง และชอบใช้กำลัง มักจะกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยการตัดสินใจด้วยอารมณ์และความรู้สึกมากกว่าเหตุผลตามความเป็นจริง มีแนวโน้มที่จะใช้กำลังเป็นตัวตัดสินใจปัญหาและความขัดแย้ง ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจาก โอนิซึกะเรียนรู้ตามการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของ Skinner ที่วิธีการใช้กำลังและความรุนแรงเป็นวิธีที่ได้ผลและสามารถทำให้ความต้องการในทุกครั้งที่ผ่านมาของ โอนิซึกะได้รับการตอบสนอง เป็นการเสริมแรงบวกให้กับวิธีการนี้ทำให้ยึดถือวิธีการนี้ในการแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นการอธิบายพัฒนาการของบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Cattell โดย Cattell ว่าการเรียนรู้แบบนี้เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างการสอดประสานการแปรพลัง (dynamic lattices) ซึ่งเป็นวิธีการจัดระบบแรงจูงใจและพลังที่จนถึงกระทำเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการทั้งนี้ต้องเป็นไปตามขั้นของอุปนิสัยต่าง ๆ ของแต่ละบุคคลด้วย อย่างไรก็ตามแม้จะมีความไม่มั่นคงทางอารมณ์คือ อารมณ์แปรเปลี่ยนง่ายต่อการถูกกระทบ แต่พิจารณาได้ว่า โอนิซึกะเป็นคนเข้มแข็ง นอกจากนี้ความบ้ำระห่ำ หรือความบ้าดีเดือดของ โอนิซึกะก็เป็นผลมาจากบุคลิกภาพที่นิยมความรุนแรงและใช้กำลังเช่นเดียวกัน แต่บางครั้งผลที่เกิดขึ้นก็ออกมาในทางดี เช่น การใช้พลังกำลังของตนรับ “โน โบรู” ที่กระโดดลงมาจากคาเฟ่โรงเรียนเพื่อที่จะฆ่าตัวตายเนื่องจากถูกกดดันแก๊งค์ในโรงเรียนจนทำให้รถเครสตาของรองอาจารย์ใหญ่พัง หรือความบ้ำระห่ำในการขับรถด้วยความเร็วสูงเพื่อที่จะมาสอบสัมภาษณ์ให้ทันแม้ว่าผลที่เกิดขึ้นจะก่อความเดือดร้อนและจราจลบนท้องถนน

บุคลิกภาพข้อนี้ของ โอนิซึกะจะปรากฏให้เห็นอย่างสม่ำเสมอ และปรากฏขึ้นในช่วงแรกที่เปิดตัวตัว โอนิซึกะในเรื่อง

**ตัวอย่างที่ 18** (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 10-13)

โอนิซึกะ : เฮ้อ! ไม่ได้อีกแล้วเหอ อะไรกัน กะแล้วเซียว ทั้งหมด 35 บริษัทที่เกี่ยวข้องกับโฆษณา ทีวี สำนักพิมพ์... แบบนี้ความฝันที่จะประสบความสำเร็จตั้งแต่ยังหนุ่มก็สลายหมดนะซี... ได้รับเงินรายได้ตลอดปี 10 ล้านเยน เป็นเพื่อนกับพวกคารา ใช้จ่ายเงินได้ตามสะดวก! ใช้ชีวิตอย่างสำราญในคลับทุกคืน ...คงเพราะพูดแต่เรื่องหุหุหุรามากเกิด ไปละมั้ง... จดหมายปฏิเสธมีเพียบเลย... อุตสาหกรรมเข้าไปเรียนใน

มหาลัยเท่า ๆ แบบนี้มันก็ไม่ต่างจากคอนออกมาม.ปลายนี้หว่า คงจะต้องใช้ชีวิตแบบนีไปจนแก่เฒ่าละมั้ง เป็นอย่างเดียวตลอดชีวิต

วัยรุ่น : เฮ้ย! นี่แก... แกนั่นแหละแก อ่ามาทำเป็นไม่สนใจ คนที่ทำผมทรงรีเจนท์นะ เฮ้ย! ตอนนีแกกำลังแอบดูกางเกงในเด็กนักเรียนอยู่ไหม๊? ...คิดจะมาไขสือเพรชไฮ้ลามกแอบมองกางเกงในผู้หญิงเห็นแล้ว โม โหว๊อย...?.....อยากให้เห็นเอาหูไปนาเอาตาไปไร่ละก็ไปซื้อรองเท้าแอร์แมกซ์มา ไมงั้นฉันจะไปแจ้งตำรวจหลังจากอัดแกจนน่วมแล้ว

โอนิซึกะ : (ทำทีไม่สนใจ นั่งเฉยในท่าเดิมและแคะขี้มูก) ขี้มูก...กินม๊

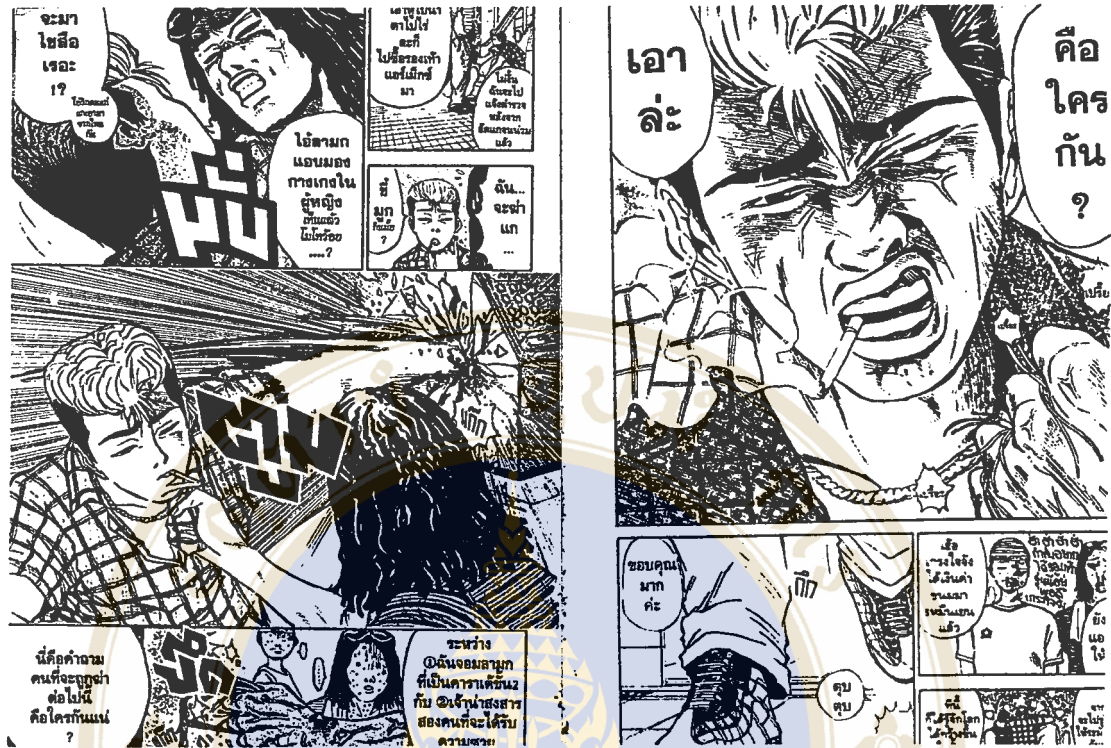
วัยรุ่น : ฉันจะมาแก

โอนิซึกะ : (หลังจากชก โทรศัพท์เครื่องที่อยู่ใกล้ ๆ จนพังก็หันมาถามพวกวัยรุ่นที่มาหาเรื่องด้วยความโมโห) นี่คือน่าถาม คนที่จะถูกฆ่าต่อไปคือใครกันแน่ ? ระหว่าง 1) ฉันจอมลามกที่เป็นคาราเต้ชั้น 2 กับ 2) เจ้าน่าสงสาร 2 คนที่จะได้รับความช่วยเหลือจากฉันไป (ตะโกนเสียงดังใส่หน้าว่า “เอาละ คือใครกัน ?” พร้อมกับกำหมัดแน่นหน้าตาอึ้งทึ่งด้วยความโมโหและความโกรธ)

- หลังจากจัดการสั่งสอน 2 วัยรุ่นนั้นเป็นการเอาคืนรวมทั้งเอาเงินที่ได้ไปซื้อรองเท้าแอร์แมกซ์ให้ตัวเองแล้ว

การกระทำ/พฤติกรรม เดินกอดคอวัยรุ่น 2 คนนั้นอย่างผู้มีชัย เขาะเขี่ยด้วยคำพูด

คำพูด (โอนิซึกะ) “เฮ้ย! เกรงใจจัง ได้เงินค่าขนมมา 5 หมื่นเยนแล้ว ยังจะซื้อแอร์แมกซ์ให้อีก ฮะ ฮะ ฮะ ฮ่า กำลังอยากได้รองเท้ารุ่นนี้อยู่พอดี เกรงใจจัง....ทีนี้ก็ได้รู้จักโลกได้กว้างขึ้นไหม๊ จากนี้ไปจะ ไปจูใครก็ให้ระมัดระวังตัวกันหน่อยละ เพราะ ในโลกนี้มีคนน่ากลัวอยู่มาก ฮะ ฮะ ฮะ ฮ่า”



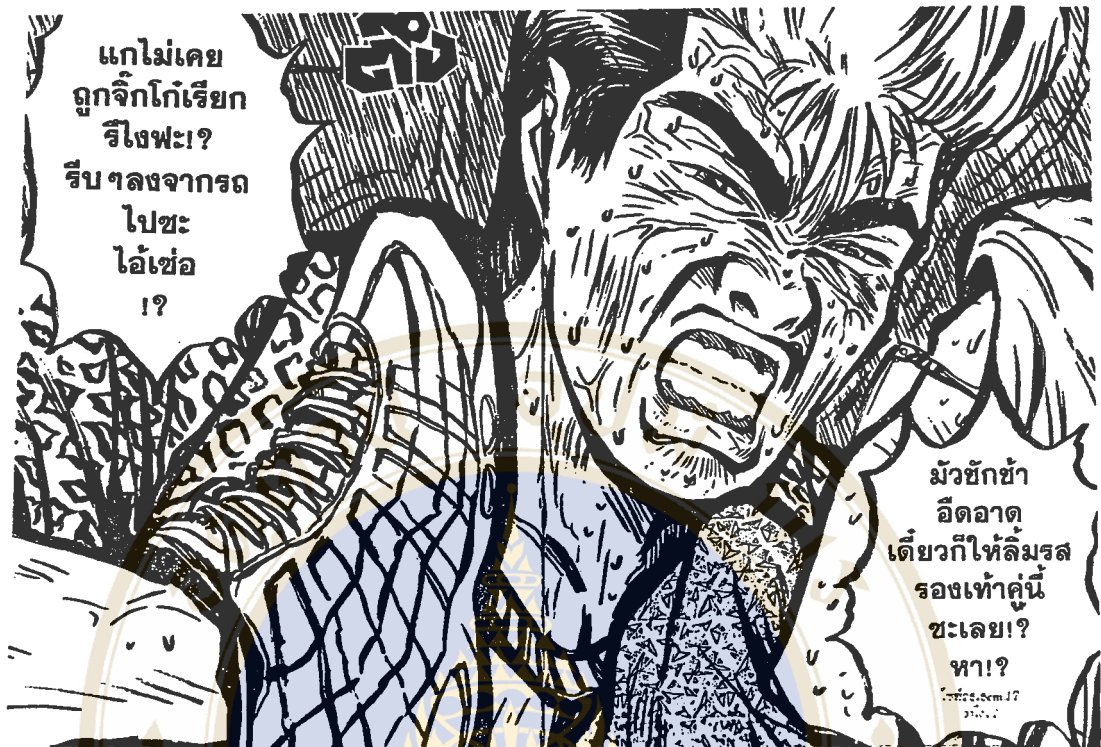
รูปที่ 8

หรือจากตอนที่ไปขู่เจ็ญเอารถจากเจ้าของรถเพื่อเอามาให้เอริกะ ได้นั่งรถเที่ยว

**ตัวอย่างที่ 19 (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 49-51)**

**ท่าทาง การกระทำ พฤติกรรม** เดินไปหาผู้ชายคนหนึ่งที่นั่งโทรศัพท์อยู่ในรถของคน โดยไม่ได้สนใจว่าใครทำอะไรอยู่ แล้วเอาเท้าถีบเข้าที่ประตูรถอย่างแรง จากนั้นก็ยื่นซองทำอีกข้างหนึ่งมาประชิดหน้าคนจับด้วยหน้าตาที่น่ากลัว คุณเห็นเพื่อเสนอให้เป็นข้อแลกเปลี่ยนด้วยท่าทีที่ออกคำสั่งมากกว่า การยื่นขอเสนอธรรมดา เมื่อยังไม่ได้ดังใจก็โม โหมมาก ทำหน้าตาดมึงทิ้ง กระชากคอเสื้อผู้ชายคนนั้น มาและตะ โคนใส่หน้าเป็นการขู่ด้วยเสียงดัง

**คำพูด (โอนิซึกะ)** “แลกรถ BMW ของแกกับแอร์แม็กซ์ของฉันเดี๋ยวนี้! ....แกไม่เคยถูกจิก โก่อีเรียก หรือ ไข่พะ!? รีบ ๆ ลงจากรถ ไปซะ ไอ้เซ่อ !? มัวชักช้าอีกอาดเดี๋ยวก็ให้ลิ้มรสของ เท้าคู่นี้ซะเลย !? หา !?”



รูปที่ 9

**ตัวอย่างที่ 20** (เล่ม 1 ตอน 3 หน้า 126-131)

**เหตุการณ์** ในช่วงของแรกของการเข้าไปฝึกสอน ถูกนักเรียนชายเกรในห้องพักแผนร่วมกับมิซึกิ จะกลั่นแกล้ง โอนิซึกิ โดยขู่จะแบล็กเมล์ ด้วยรูปถ่ายของ โอนิซึกิ กับมิซึกิที่อยู่ในห้องด้วยกัน โดยที่ มิซึกิอยู่ในชุดชั้นใน ความคิดและความตั้งใจที่จะช่วยเหลือมิซึกิที่ดูมีปัญหาแต่แรกแปรเป็นความ โกรธ จึงใช้วิธีการรุนแรงในการจัดการตามนิสัยของตน

**ท่าทาง การกระทำ พฤติกรรม** ไปรวบรวมสมัครพรรคพวกที่เป็นนักเลงและอันธพาลในแก๊งค์มอง เดอร์ไซค์มารวมกันที่สวนสาธารณะที่พวกนักเรียนเกรนั่งล้อมวงกินเหล้าอยู่ และปรากฏตัวขึ้นใน ฐานะหัวหน้าขบวนการมองเดอร์ไซค์ในชุดกางเกงขาวลายพรางทหารที่ดูเอาเรื่อง ไม่ใส่เสื้อแต่ใส่ สร้อยคอเส้นโต มือหนึ่งถือดาบยาว มืออีกข้างล้วงกระเป๋า บนหัวคาดผ้าและมีกระบอกจากไฟฉายเสียบ ไว้ 2 อัน ปากคาบบุหรี่ หน้าตาบ่งบอกความตั้งใจที่จะเอาเรื่องมาก ยืนจังก้ำกักัน ในมาดหัวหน้านัก เลง หน้าตาอึงทึงด้วยความ โกรธแค้น และคำแรกที่พูดเป็นการท้าทายเชิงแสดงอำนาจและความ เหนือกว่าโดยพูดสั้น ๆ ว่า “ไง...” เป็นการแสดงความเตรียมตัวที่จะมาเอาคืนเต็มที่

**บทสนทนา**

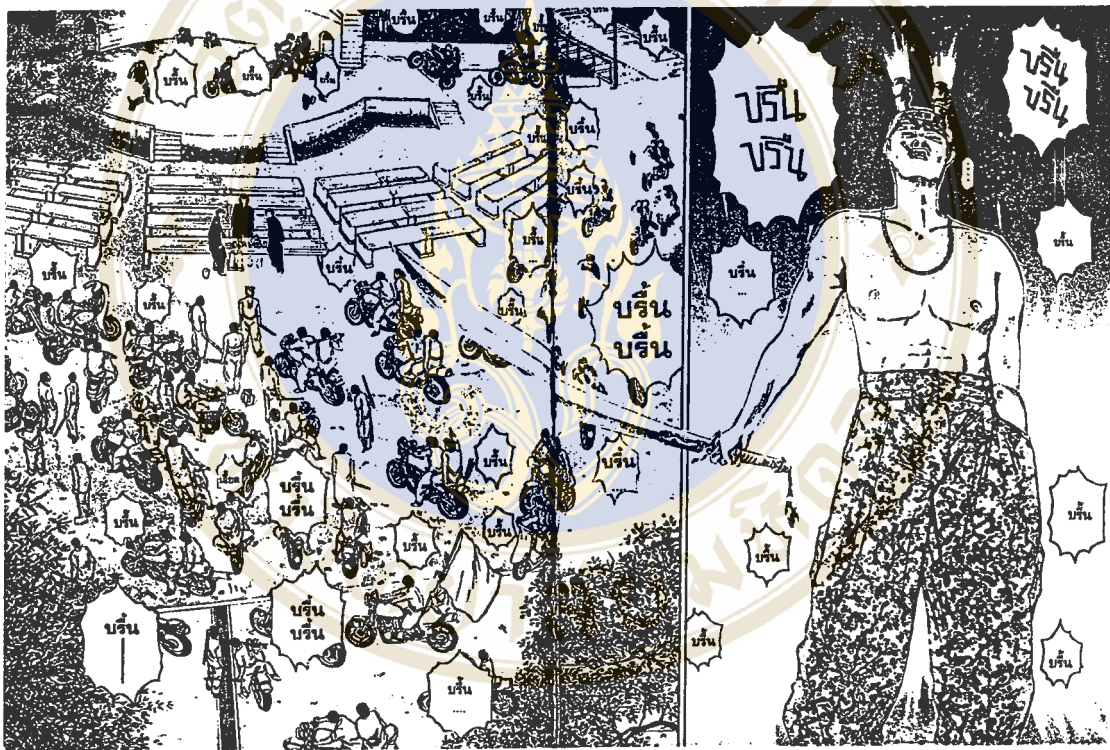
นักเรียนชาย : ...อาจารย์ไม่ใช่เหรอครับ...?

ไอนิซึกะ : เลิกแล้วว้อย...ฉันบอกว่าเลิกเป็นอาจารย์แล้วว้อย ไอ้โง่...เพราะพวกแกทำให้ฉันรู้สึกโล่งใจ ใครที่คิดจะเอาภาพไปขายอย่าคิดว่าจะกลับไปโดยมีชีวิตเลย พวกแกเอาชีวิตมาทิ้งที่นี่แท้ ๆ

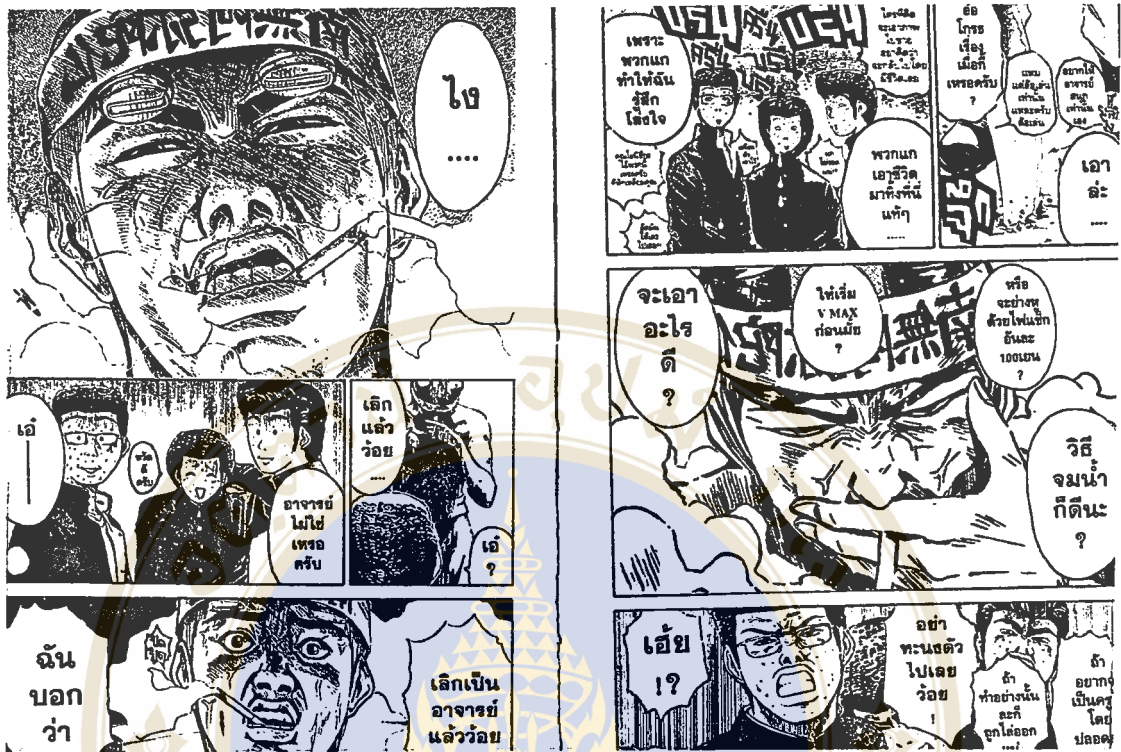
นักเรียนชาย : อ้อ!.. โกรธเรื่องเมื่อกี้หอรอครับ แหมแค่ล้อเล่นเท่านั้นเองแหละครับ...

ไอนิซึกะ : เอาล่ะ...จะเอาอะไรดี ให้เริ่ม V MAX ก่อนมั๊ย? หรือจะอย่างหูดด้วยไฟแช็กอันละ 100 เยน? ... วิธีจมน้ำก็ดีนะ?...

นักเรียนชาย : เฮ้ย!? อย่าทะนงตัวไปเลยว้อย ถ้าทำอย่างนั้นล่ะก็ถูกไล่ออกแน่ ถ้าอยากจะเป็นครูได้โดยปลอดภัยล่ะก็...



รูปที่ 10



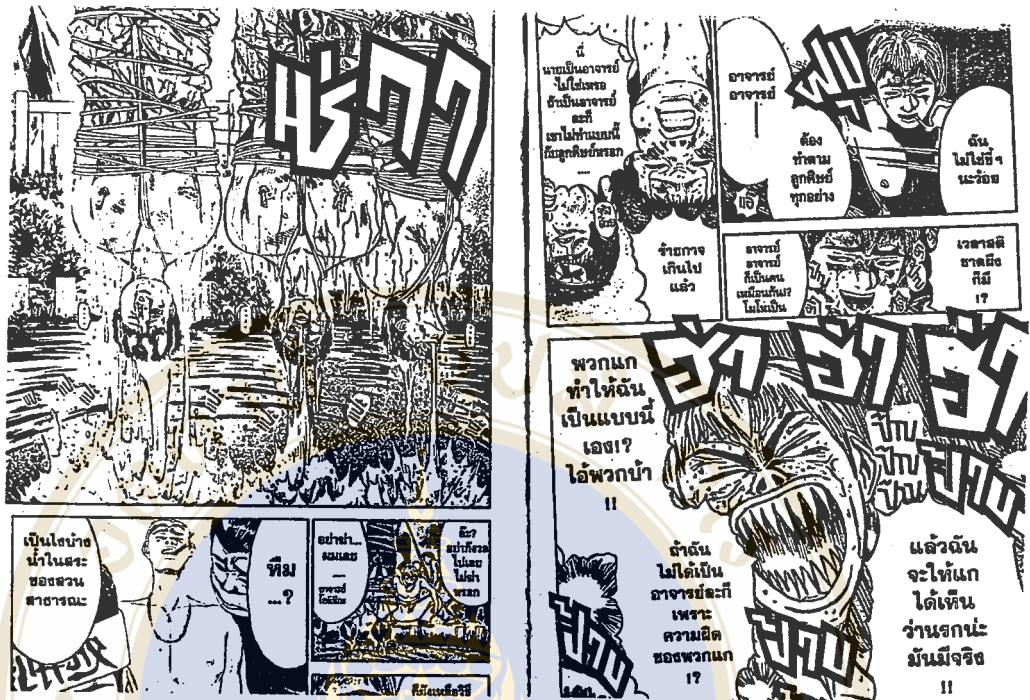
รูปที่ 11

● แก่แค้น โดยจับนักเรียนชายที่ก่อเรื่องทั้ง 3 คนมัดห้อยหัวแล้วแขวนในสวนสาธารณะ หลังจากที่ซ่อมจนสะบักสะบอม หน้าตาบวมปูดแล้ว แล้วยังเอาไม้หนีบหนีบหัวนมของนักเรียนชายทั้ง 3 นั้นไว้ด้วย

ท่าทาง / การกระทำ / พฤติกรรม ยินมองอย่างสะใจด้วยมาคนักเลงและผู้คุมสถานการณื พุดสั่งสอน

บทสนทนา

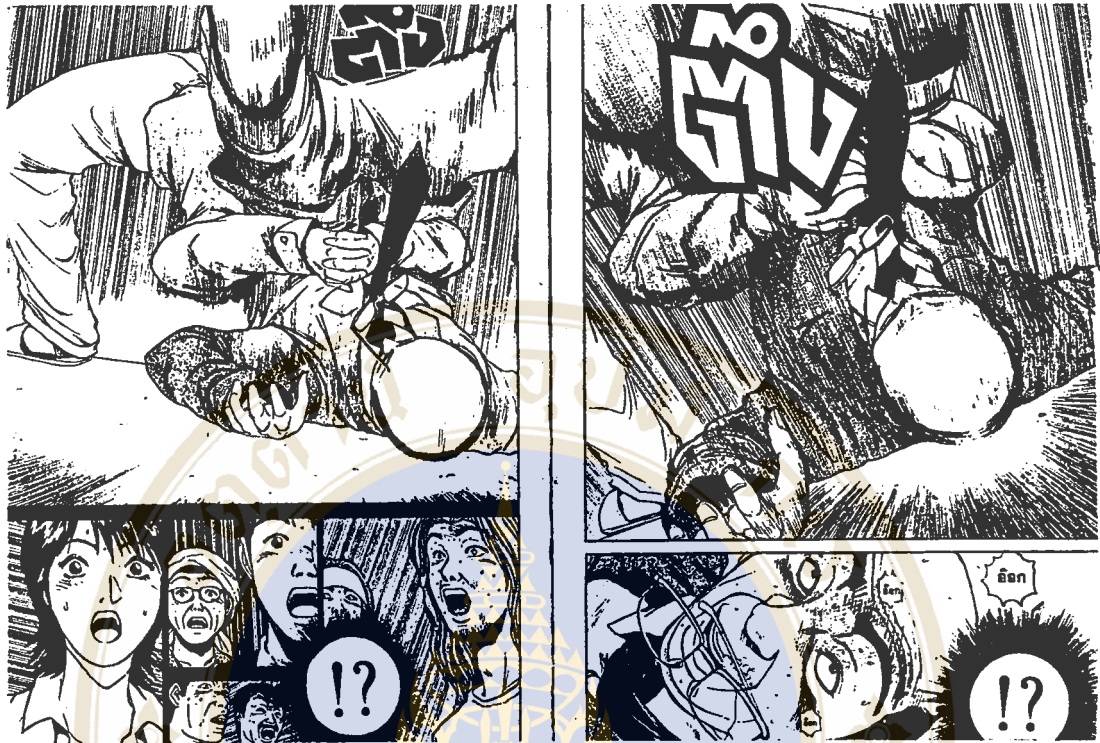
- ไอนิซิกะ : เป็นไงบ้างน้ำในสวนสาธารณะ?
- นักเรียนชาย : อย่างฆ่าผมเลยอาจารย์ไอนิซิกะ
- ไอนิซิกะ : อ๊ะ!? ...อย่ากังวลไปเลย ไม่ฆ่าแกหรอก ก็ยังเหลือวิธีทรมานของชมรมคาราเต้อีกนี่นา...!
- นักเรียนชาย : นี่นายเป็นอาจารย์ไม่ใช่หรอ...ร้ายกาจเกินไปแล้ว ฉันไม่ใช่ซี่ ๆ นะว้อย
- ไอนิซิกะ : อาจารย์...อาจารย์ก็เป็นคนเหมือนกัน โมโหเป็น เวลาสติขาดผึ่งก็มี ? พวกแกทำให้ฉันเป็นแบบนี้เอง!? ไ้พวกบ้า ถ้าฉันไม่ได้เป็นอาจารย์ล่ะก็เพราะความผิดของพวกแก!? แล้วฉันจะให้แกเห็นว่านรกนะ มันมีจริง (ตะ โจนแหกปากใส่หน้า)
- อะ อะ อะ ฮ่า



รูปที่ 12

ตัวอย่างที่ 21 (เล่ม 2 ตอน 9 หน้า 82-83)

เหตุการณ์ จักรองอาจารย์ใหญ่โรงเรียนโตเกียวคิชิโซที่ตน ไปสอบสัมภาษณ์เป็นอาจารย์หนุ่มด้วยทำ เซอร์มันซูเฟลค เพราะไม่พอใจที่รองอาจารย์ใหญ่เรียกพวกเด็กเกเรว่า “ขยะ”



รูปที่ 13

**ตัวอย่างที่ 22** (เล่ม 3 ตอน 15 หน้า 23-26)

**เหตุการณ์** ออกตามหาอาจารย์ประจำชั้นคนก่อนของห้องปี 3 ห้อง 4 (เล่ม 3 ตอนที่ 15 หน้า 23-26) ตอนแรกก็ตามหาและพุดจาด้วยตามปกติ แต่เมื่อคนแนะนำเอาแต่พุดพลาถถึงความเชื่อที่โอนิซึกะไม่สนใจ ซึ่งเริ่มหงุดหงิด และ โม โห จนในที่สุด ก็จับตัวคนนำทางไปกดในชักโครก ขู่ว่าจะให้พาไปหา อ.คาฮาระ โดยดี เมื่อเดินผ่านห้องต่าง ๆ เห็นพิธีกรรมก็สงสัยมากกว่าเป็นเรื่องبابอ ไร้สาระ และเมื่อเจอ อ.คาฮาระ ก็ตกใจมาก ด้วยสภาพที่เปลี่ยนแปลงอย่างมากของอาจารย์ จากที่เคยเป็นสาวน้อยสวยสดใส กลับกลายเป็นชายอ้วนแก่ สนใจแต่การกินหน้าจอโทรทัศน์ ไม่พุดไม่จา และเมื่อรู้ว่าเป็นผลจากการกระทำของนักเรียนในห้องก็เริ่มสงสัย

**บทสนทนา**

**เปกาซัส** : ขอต้อนรับสู่นิกายไคเนริมะ แห่งทางข้างเผือก จะสมัครเป็นสมาชิกใหม่หรือครับ ?

**โอนิซึกะ** : ปะ ... เปล่าครับ ผมมาหาคน (ความคิด : ที่นี้มันอะไรกันวะ ?)

**เปกาซัส** : คน ? ที่นี้ไม่มีคนอยู่หรือครับ

**โอนิซึกะ** : พุดอะไรแบบนั้น นี่ไง ! เสียงคนไม่ใช่หรือ !! ดังมาจากฝั่งโน้นหลายคนซะด้วย

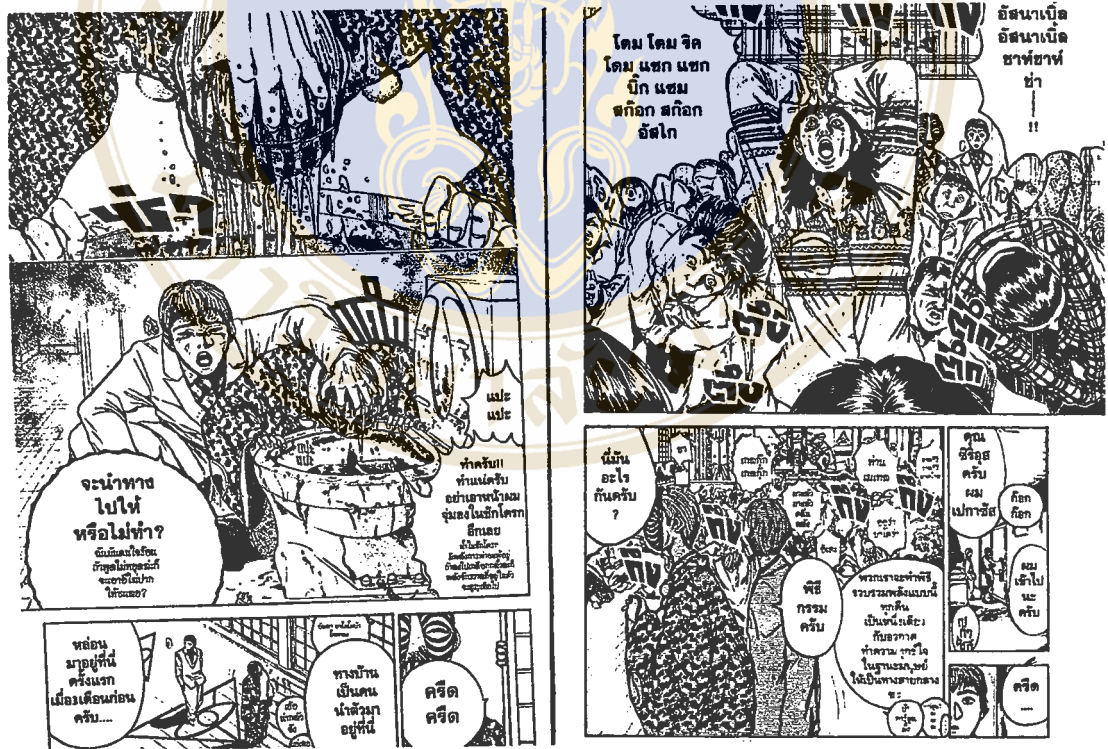
เปกาซัส : อ้อ นั่นไม่ใช่เสียงของคนหรือครับ เป็นคำสวดของมนุษย์ต่างดาว

โอนิซึกะ : เออ ... เรื่องนั้นช่างมันเถอะ ฉันมาหาคน แค่นั้นเอง ... นี่ไง สาวสวยคนนี้เรียกมาให้หน่อยสิ

เปกาซัส : อ้อ มีครับมี ชิริอุส สินะ ... คุณ โทหกนะครับ ความจริงคุณไม่ได้มาตามหาคน สิ่งที่คุณตามหาที่แท้จริงก็คือตัวเอง มาเพื่อให้ที่นี่แนะนำทางสว่างให้คุณ ก็หมายความว่า ที่คุณมา ที่นั่นมันเป็นพรหมลิขิตครับ จะไม่ออกเดินทางตามหาความจริงกับพวกเราหรือครับ ? สวรรค์ในใจของเรา ...

โอนิซึกะ : (ท่าทาง / การกระทำ / พฤติกรรม : จับหัวคนแนะนำตกลงในชักโครก) จะนำทางไปให้หรือ ไม่ทำ ? ฉันมันคนใจร้อน ถ้าพูดไม่หยุดล่ะก็ จะเอาไอ้ใส่ปากให้ซะเลย ?

เปกาซัส : ทำครับ !! ทำแน่ครับ อย่าเอาหน้าผมจุ่มลงในชักโครกอีกเลย ... หล่อนมาอยู่ที่นี้ครั้งแรกเมื่อ 3 เดือนก่อนครับ ... ทางบ้านเป็นคนนำตัวมาอยู่ที่นี้



รูปที่ 14

**4. มองโลกในแง่ดี มีชีวิตชีวา ร่าเริงสนุกสนาน เปิดเผย และมีความเป็นเด็ก (childish) แสดงถึงความเฉลียวฉลาดและควมมีไหวพริบที่ดี**

การเปิดตัวเอง เปิดความคิดนับเป็นคุณลักษณะที่ชัดเจนมากอีกประการหนึ่งของ โอนิซิกะ ซึ่งเห็นได้จากพฤติกรรมที่ เป็นคนที่เฮฮาร่าเริง ชอบเล่นสนุก มีเพื่อนฝูงมากมาย สามารถสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นได้กับคนรอบตัว โดยจะสามารถอธิบายด้วยแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพได้ว่า โอนิซิกะมีลักษณะที่สนใจพื้นฐานแบบหันออกจากตัวเอง (Extraversion) คือ มุ่งความสนใจไปยังโลกภายนอก หรือสู่โลกของความเป็นจริง จะสังเกตได้ว่า โอนิซิกะจะชอบอยู่ในสังคมที่มีคนแวดล้อม มีนิสัยเปิดเผย รู้จักผ่อนปรนซึ่งทำให้ปรับปรุงตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ง่าย ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และไม่จริงจังกับความรูสึกผิดหวังซึ่งในประการหลังนี้เห็นได้ชัดเจนจากการที่ถูกหักอกโดยเอริกะ ถูกหลอกโดยมิซึกิ หรือ การที่เมียงแจ่ม อาชีพ ไปเป็นคนขับรถบรรทุกเมื่อคิดว่าตนเองจะเป็นอาจารย์ไม่ได้แล้วเนื่องจากไปก่อเหตุทำร้ายรองอาจารย์ใหญ่ อาจจะกล่าวได้ว่า โอนิซิกะเป็นมองโลกในแง่ดี และสามารถปรับตัวได้ดีในทุกสถานการณ์ สามารถมองเห็นข้อดีในสิ่งที่ตนไม่ชอบและปรับเปลี่ยนเป็นความพอใจขึ้นมาได้ เช่น เมื่อต้องไปอาศัยอยู่ในห้องใต้หลังคาที่สกปรกที่โรงเรียนตามเงื่อนไขการรับเข้าเป็นอาจารย์ของผู้อำนวยการซึ่งที่แรก โอนิซิกะไม่พอใจสภาพของห้องที่สกปรกและเทอะอย่างมา แต่ต่อมาเมื่อได้ไปสำรวจก็กลับรู้สึกสนุกขึ้นมาเพราะมีอะไรที่คาดไม่ถึงมากมาย

**ตัวอย่างที่ 23 (เล่ม 2 ตอนที่ 12 –13 หน้า 140-148)**

*ความคิด (โอนิซิกะ) ให้ตายสิ ... นิสัยดีจริง ๆ ยัยป้าผู้อำนวยการ อะไรกัน บอกให้มาอยู่ที่โรงเรียน นี่มันห้องใต้หลังคาไม่ใช่ไรไร นี่มันละเมียดสีทิมมนุษย์ชน สถานที่แบบนี้ ขนาดหมายถึงเอามาเลี้ยงไม่ได้เลย ให้ตายสิ ต้องไป ตกกลงกับผู้อำนวยการใหม่ ให้ย้ายไปอยู่ห้องใต้บันไดหรือห้องเก็บของก็ได้ แบบนี้จะดูดีโอ โป๊อย่างมีความสุขได้ยังไง พวกเด็กจะเข้ามาเมื่อไหร่ก็ไม่รู้ ยัยป้านั่นก็ทำดูเหมือนใจดี แต่กลับให้เราอยู่แบบนี้*

- เมื่อเห็นมีร่องเท้าสั้นสูงตกลงมา ก็ปีนขึ้นไป และใช้กล้องขยายส่องดูเด็กนักเรียนหญิงชายที่แอบขึ้นมาทำอะไรกันบนคานฟ้า

*ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม* ทำตัวเป็นพวกถ้ามอง ใช้อุปกรณ์คือกล้องขยาย ส่องดูชั้นในของผู้หญิง โดยเอามือตัวเองเปิดกระโปรงผู้หญิงคนนั้น ขณะที่เด็กชาย – หญิง กำลังทำอะไรกันอยู่ (ร่วมวง – ไม่ห้าม ไม่ตกใจ เห็นเป็นของดี ของชอบ) นั่งหัวเราะชอบใจ

*ความคิด* *หึ หึ* เข้าใจแล้ว ยอดจริง ๆ เด็กพวกนี้ที่โรงเรียนตอนเด็ก ๆ ก็มีเรื่องแบบนี้ด้วย ถ้าแอบถ่ายรูปเอาไว้ คงจะ ได้กำไรเยอะทีเดียว อิม ! การมาอยู่ที่โรงเรียนก็ไม่เลวเหมือนกันนะ

- ต่อมาก็ออกสำรวจห้องพักครู

ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม เข้าไปรื้อของของอาจารย์คนอื่น ๆ ตามโต๊ะ

ความคิด “ห้องพักอาจารย์ก็เป็นทีที่เก็บของหลากหลายเหมือนกัน แต่สกปรกซะมิด น่าจะทำความสะอาดซะบ้าง บางทีการได้มาอยู่ที่โรงเรียน ... อาจจะดีกว่าอยู่หอพักที่นั่นก็ได้ ... โห้โฮ !? นี่มันบัตรโทรศัพท์เรื่องเอเวนเกเลียน โห้โฮ ทามากก็ยังมี ว้าว อาจารย์ผู้หญิงยังมีหนังสือปลูกใจเสือป่าซะด้วย !? โห้โฮ เป็นผู้หญิงแท้ ๆ ขอบอะไรพิศดารซะมิด ตอนแรกก็คิดว่ามันยังงี้ ๆ อยู่ แต่ถ้าเป็นแบบนี้ทุกวันล่ะก็ ไม่ไหวเหมือนกันแฮะ ...”

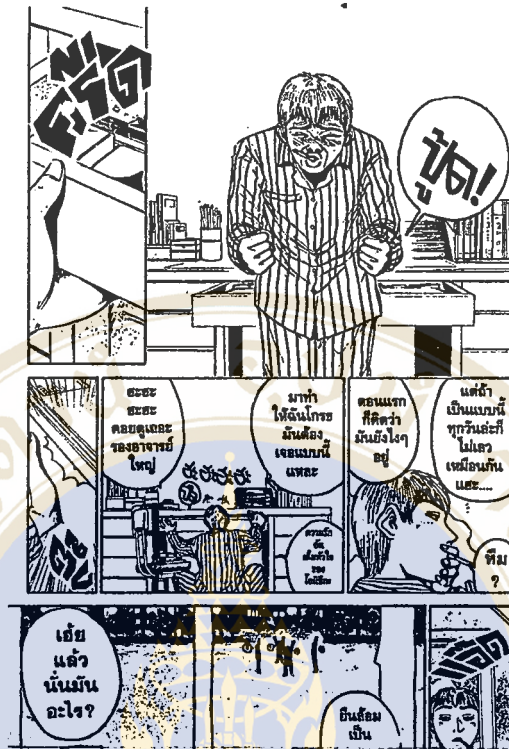
สำหรับนิสัยความเป็นเด็กของ โอนิซึกะ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพด้านนี้นั้น จะเห็นได้จากการกระทำ พฤติกรรมในหลายสถานการณ์ ที่แสดงถึงความร่าเริง สนุกสนาน ความไม่คิดมาก นอกจากนี้ยังชื่นชอบการเล่นสนุกสนานต่าง ๆ การเล่นเกมตามร้านเกมที่ถือเป็นงานอดิเรกของตน ความชื่นชอบในการเล่นเกมที่เห็นได้จากสภาพห้องที่เต็มไปด้วยเกมต่าง ๆ หรือความตื่นเต้นดีใจที่ได้เห็นเกมที่มีอยู่มากมายในห้องของ “โน โบรุ” การเล่นกับนักเรียนในห้องที่ตนรับผิดชอบด้วยความสนุกสนานและด้วยอารมณ์ที่เหมือนเด็ก หรือการแกล้งและล้อเลียนนักเรียนที่ชื่อมูราอิที่เป็นลูกคิดแม่ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อ ไปเล่น โบว์ลิ่งแข่งกับกลุ่มของมูราอิ รวมทั้งการที่แค้นเคืององอาจารย์ใหญ่ด้วยการผายลมใส่ลิ้นชัก โต๊ะรองอาจารย์ใหญ่ในห้องพักครู ในตอนกลางคืนที่ออกมาเดินสำรวจโรงเรียน หรือแสดงความดีใจ พอใจ ชอบใจ ถูกใจ สะใจที่ได้แค้นเคืองกลุ่มของ “อุเอซาระ อัน โกะ” ลูกสาวประธานสมาคมครูและผู้ปกครองที่กลั่นแกล้ง “โน โบรุ” ด้วยการปลอมตัวเข้าไปในกลุ่มนักเรียนหญิงกลุ่มนี้และจับเปิดประตู โปรงและเขียนคำขอโทษรวมทั้งถ่ายรูปไว้เป็นหลักฐาน (การชวนเด็กเล่นเกมต่าง ๆ ในห้องเรียนในช่วงโมงเรียน เช่น การเล่นเกมจรวด การเล่นเกมหีหรือเกม การแต่งตัวประหลาด ๆ ) ดังจะยกตัวอย่างมาแสดงได้ดังนี้คือ

ตัวอย่างที่ 24 (เล่ม 2 ตอนที่ 13 หน้า 147-148)

เหตุการณ์ หลังจากที่ย้ายมาอยู่ที่โรงเรียนตามเงื่อนไขของผู้อำนวยการก็ออกมาเดินสำรวจห้องพักครูและมีเห็น โต๊ะรองอาจารย์ใหญ่ก็แค้นเคืองด้วยการตดใส่ลิ้นชัก โต๊ะรองอาจารย์ใหญ่

ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม ตดใส่ลิ้นชัก โต๊ะรองอาจารย์ใหญ่เต็มที่ ถูกใจมากที่แค้นเคืองหรือกลั่นแกล้งกันได้ และยังเอาเทปกาวยึดรอบลิ้นชักเพื่อกันกลิ่นออกอีกด้วย

คำพูด “ชะ ชะ ชะ ชะ คอยดูเถอะรองอาจารย์ใหญ่ มาทำให้ฉัน โกรธ มันต้องเจอแบบนี้แหละ ความรักอันเต็มหัวใจของโอนิซึกะ ...”



รูปที่ 15

ตัวอย่างที่ 25 (เล่มที่ 2 ตอนที่ 14 หน้า 167-174)

**เหตุการณ์** พาโนโบรุไปส่งที่บ้านในคืนที่โนโบรุถูกกลั่นแกล้งขังอยู่ในล๊อคเกอร์ เมื่อเห็นเกมที่ห้องของโนโบรุมีมากมายก็ตื่นตื่นเหมือนเด็ก ๆ ที่เจอของเล่นถูกใจ แอบหยิบกลับบ้าน

โอนิซึกะ : โอ๊ะ โส นี่ห้องของนายเธอ หูหრაไม่ใช่เล่นนะ ... ราว เกมเต็มไปหมดเลย ... อะไรกันทั้งหมดนี้เป็นของนายเธอ !? ... ราว เกม FF VII

โนโบรุ : ทำอะไรอยู่? เอาเกมของคนอื่นใส่กระเป๋าตัวเอง ...เอาไปเถอะ ผมให้อืม

โอนิซึกะ : เอ้!? เอ้อ ... คือว่า (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : หน้าแดง เงิน) ... ไปก่อนละนะ อย่าคิดฆ่าตัวตายอีกล่ะ ถ้านายตายไปละก็ ฉันจะ ไปยืม VDO เกมจากใครได้ ...

ตัวอย่างที่ 26 (เล่ม 3 ตอน 19 หน้า 81-93)

**เหตุการณ์** ทำท่าทางและพูดจาที่ล้อเลียนเขาะเข็มูราอิที่เล่นเกมแพ็คน ในการทำควลเกม

มูราอิ : เกมบ้าอะไรกันพะ !! ใครจะไปทนเล่นเกมเฮงชวยแบบนี้

โอนิซึกะ : ฮะ ฮะ ฮะ ฮะ เด็กจริง ๆ เลยนะพี่ชาย ป้ายความคิดให้กับเกมแบบนี้ ไม่มีทางชนะหมึกิจิใจใจได้หรอก? แกมันฝีมือน้อหนัก

มูราอิ : โอ ... โอนิซึกะ ... !?

โอนิซึกะ : โคคเรียนวิชาฉัน คิดว่าจะไปไหน ที่แท้ก็มาเกมเซิร์นเตอร์เองนะเธอ ? ให้ตายสิ เด็กสมัยนี้มีเงินเยอะจังนะ เอามาเลี้ยงฉันบ้างสิ ?

มูราอิ : แกตามฉันมาเธอ

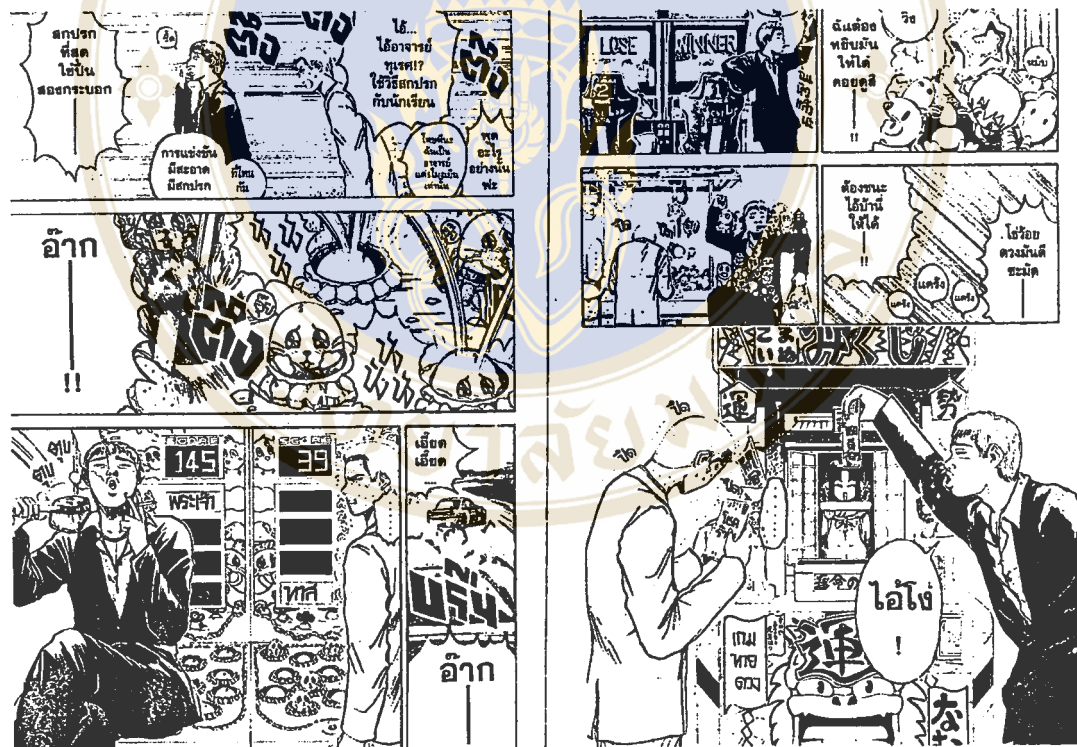
โอนิซึกะ : ฝีมืออ่อนหัดจริง ๆ เล่นแบบนี้ก็เหมือนเอาเงิน ไปทิ้งน้ำแท้ ๆ ?

มูราอิ : ว่าอะไรนะ ไอ้อาจารย์บ้า !?

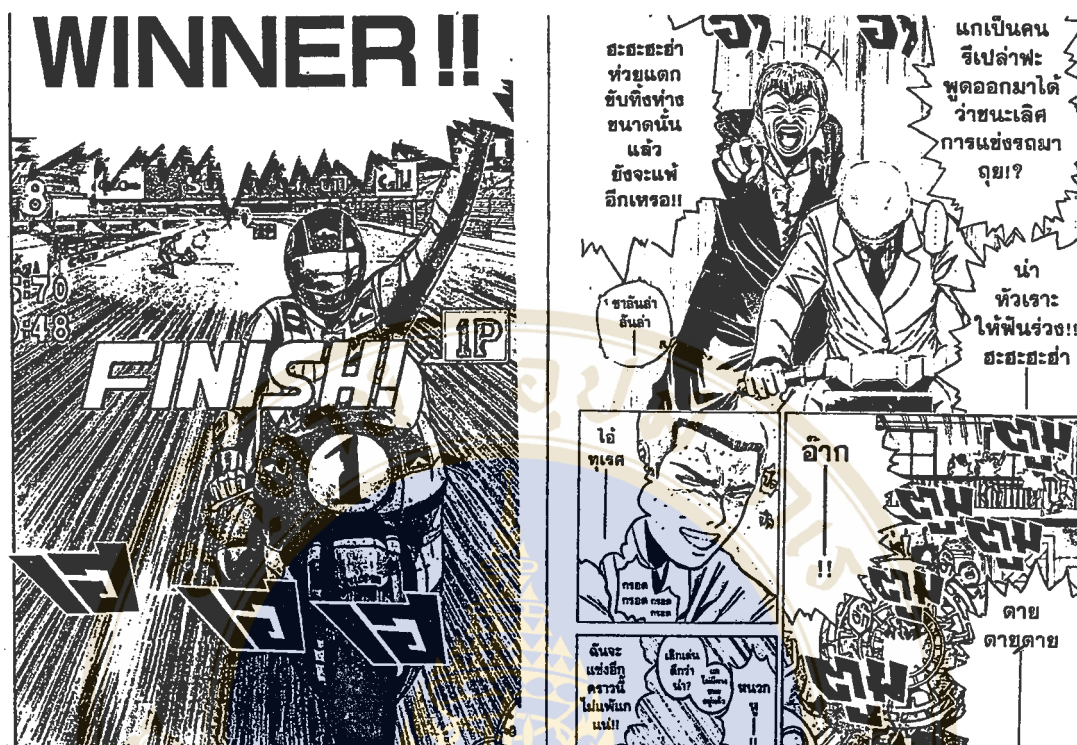
โอนิซึกะ : เซื่อ ... แต่เพราะมีคนอย่างนาย ฉันถึงได้เล่นต่อเรื่อย โดยเสียเงินแค่ 100 เยนเท่านั้น

มูราอิ : คิดจะหาเรื่องเธออะไร !?

โอนิซึกะ : ถ้าแค่นั้นใจมากละก็ ลองเล่นให้ชนะฉันสักครั้งสิ ? โมโทคันไซมัย ฮิม ... มูราอิคุง (เยาะเย้ย ทำท่าย)



รูปที่ 16



รูปที่ 17

ตัวอย่างที่ 27 (เล่มที่ 4 ตอนที่ 25 หน้า 23-27)

**เหตุการณ์** ในช่วงโมงเรียนในห้อง ขวณเด็กนักเรียนเล่นผีเหรียญอย่างสนุกสนาน เมื่อมูราอิดีคนักเรียนชายในห้องที่ไม่ชอบ ไอนิซิกะพุดชัดขึ้นมา ไอนิซิกะก็หันไปได้กลับด้วยวิธีการแบบเด็ก ๆ **ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม** สนุกสนาน ร่าเริง อารมณ์ดี พุดจาหยอกคนโน้นคนนี้ในการเล่น เกมผีเหรียญที่ชวนเด็กนักเรียนเล่น แทนการเรียนในช่วงโมงเรียน พฤติกรรมเหมือนเด็ก ๆ และเมื่อถูกขัดคอก็ได้กลับด้วยวิธีการแบบเด็ก ๆ ทำหน้าตาล้อเลียน พุดจาขี้โมโห

**ไอนิซิกะ** : ท่านวิญญาณกรูมาบอกด้วยว่าคนรักของคามิโอะกะคุงคือใคร ?  
**ฮิโตมิ** !! นายชอบฮิโตมิไม่ใช่เหรอ !? ทำตัวเงิมนเงิม ที่แท้ก็เหล่าสาวเอาไว้เหมือนกัน นั่นไง !! ฮิโตมิก็น้ำแดงไปหมดแล้ว แบบนี้ก็เกิด คู่รักนอนหนังสือขึ้นมา แล้วสิ คิลละ !!ฉันจะสอนวิธีที่ทำให้นายกับฮิโตมิต่างมีใจรักกันให้นะ ให้นับจำนวนตัวอักษรในชื่อของตัวเองกับของอีกฝ่าย แล้วกดใส่ดินสอให้ออกมาตาม



จำนวนนั้น แล้ววาดเป็นรูปหัวใจ ถ้าใส่ดินสอไม้หัก ความรักของนาย 2 คนก็จะ  
สมหวัง

นักเรียน : อาจารย์คราวนี้เล่นกับทากาฮาชิบ้างสิ

โอนิซึกะ : เออก็คือเหมือนกันนะ ท่านวิทยุยามเอช

มูราอิ : เซอะ !! เล่นอะไรปัญญาอ่อน ไร้สาระสินี ...

แหะ เวลาเรียนก็เอามาเล่นเกมหลอกดวง ! นายนะเป็นอาจารย์ไม่ใช่เหรอ ใช้  
การเล่นเชิงวิทยุยามเอชลงเหรียญเนี่ยเป็นการเล่นของเด็ก ๆ ไม่ใช่เหรอ ? ฉันนะ  
เลิกเล่นมาตั้งแต่ป.2 แล้ว จบมาจากมหาลัยกระจอกก็ยังมีละ เซ้อ ... ไร้สาระ  
ไร้สาระที่สุด ฟังให้สินี ! ไอ้การเล่นแบบนี้คือ การสะกดจิตตัวเองอย่างหนึ่ง

โอนิซึกะ : ท่านวิทยุยามเอช ใครกันที่เท่าเทียมที่สุดในห้องนี้ครับ ? (เหรียญค่อย ๆ เลื่อนไปที่  
คำ “มู” “รา” “อิ”)

ชะชะซ่า เป็นมูราอิจริง ๆ ด้วย !! คิดไว้แล้วเชียว ชะชะชะซ่า ท่านวิทยุยามเอช ได้  
ข่าวว่ามูราอิคุณเป็นจ๊กลากด้วยจริงรีเปล่าครับ ? ถ้าจริงละก็ ตอบว่า (yes) ด้วย  
นะครับ ... (เหรียญเลื่อนไปตรงคำว่า yes) ซ่าซ่าซ่า ...

มูราอิ : ไอ้บ้าเอ๊ย ใครกันที่เป็นจ๊กลาก ...

โอนิซึกะ : ท่านวิทยุยามเอช มูราอิคุณมีคนที่จ๊กกรูอยู่เพียง เส้นเดียวจริงรีเปล่าครับ ?

นักเรียน : ก๊าก ก๊าก หมอนั่นมันมีจริง ๆ ด้วยวะ

มูราอิ : ถ้ามอะไรของพวกแกพะ ฉันจะฆ่าแก

โอนิซึกะ : นายไม่เชื่อไม่ใช่เหรอ ? ถ้าจั้นก็ไม่เห็นเป็นไรนี่หว่า? (ทำท่ากวน โมโห , ชั่ว โมโห  
และยังแก้งต่อด้วยการถามปัญหาที่ทำให้มูราอิอับอาย)

มูราอิ : อย่าคิดว่าตัวเองสูงส่งจนใครทำอะไรไม่ได้นะเพีย !! จะฟาดให้หัวเบะเลย คอยดู !?  
(ท่าทาง/การกระทำ /พฤติกรรม : ยกเก้าอี้ทุ่มใส่โอนิซึกะอย่างแรง แต่พลาดทำ  
เสียบล็อกเพราะ โอนิซึกะลุกขึ้นยืน)

● เมื่อมีเสียงออกหมดเวลาก็รีบเลิกสอน

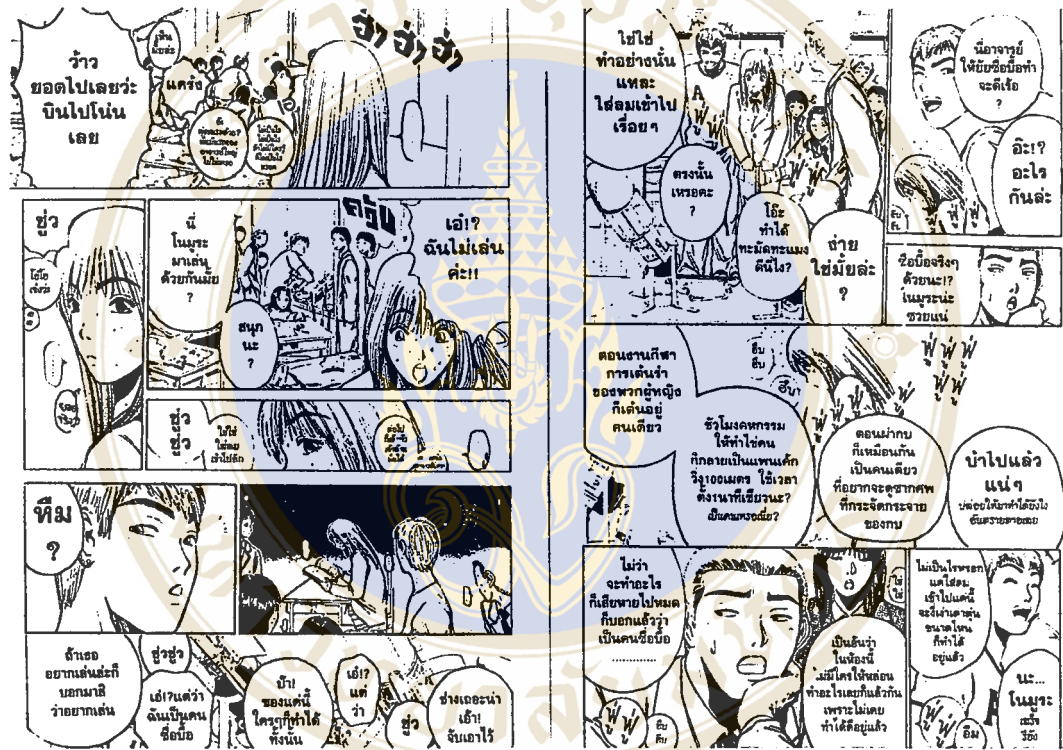
โอนิซึกะ : หมดเวลาแล้ว !! ขอจบการสอนเพียงแค่นี้ จดลงสมุดบันทึกประจำวันหรือ  
โทษทีนะ วันนี้จคกัน ไปเองแล้วกัน แล้วเอามาวางไว้บน โต๊ะ ให้ด้วย วันนี้  
ยังงี้ก็ต้องขอตัว เพราะมีธุระสำคัญ รออยู่ ! ไว้วันหน้าแล้วกัน ไปก่อนนะ



ไอทีซีมักจะสร้างบรรยากาศความสนุกสนานและแปลกใหม่ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเสมอ มักจะเป็นตัวนำในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนแทนการเรียนหนังสือแบบเดิม ๆ

ตัวอย่างที่ 28 (เล่มที่ 4 ตอนที่ 32 หน้า 174-175)

เหตุการณ์ ขวมนักเรียนเล่นเกมเพทบอทเทิล ในช่วงโมงเรียน และพยายามชวน โท โม โกะ ที่ถูกเพื่อน ๆ ปฏิเสธเข้าร่วมกลุ่มด้วย

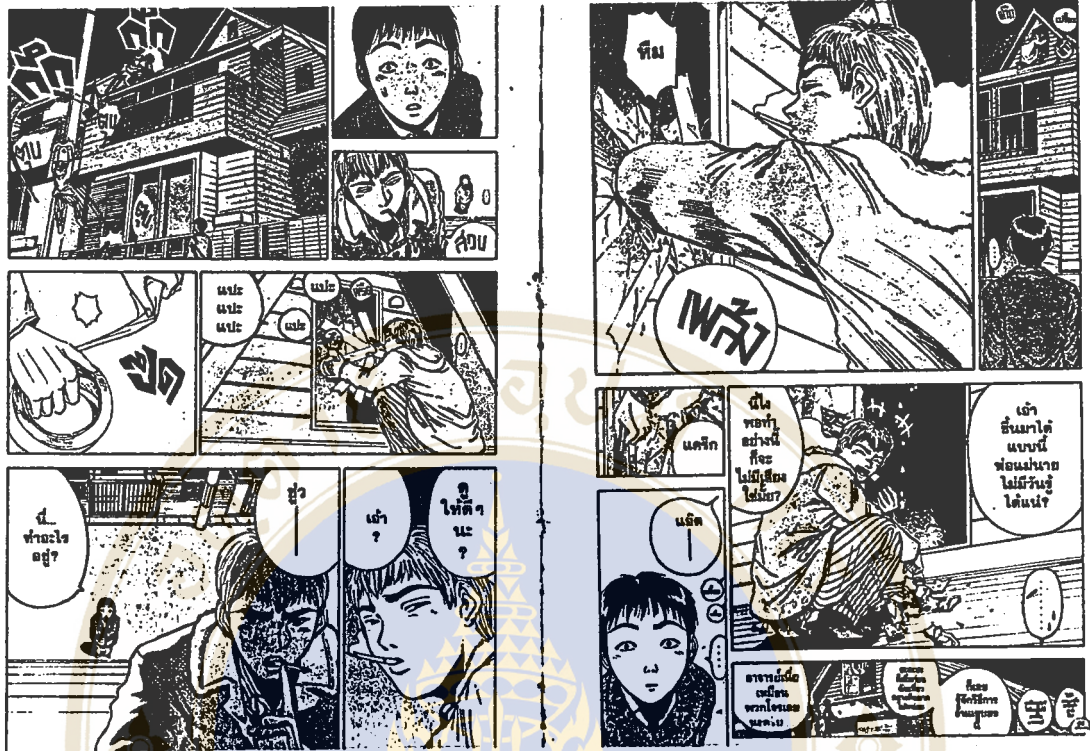


รูปที่ 20

ตัวอย่างที่ 29 (เล่มที่ 5 ตอนที่ 36 หน้า 72-73)

เหตุการณ์ ฟานักเรียนมาเลี้ยงรามนเนื่องจากได้เงินจากการขายของที่ระลึกของโท โม โกะ หลังจากพา โท โม โกะ เข้าประกวดมิสอินคาชิระแล้ว ได้เงินมา ทำทางสนุกสนานกันมาก





รูปที่ 22

นอกจากนี้ยังสามารถอธิบายได้อีกว่า โอนิซึกะเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพประเภทแสดงตัวทำเด่น (Exhibition) คือ มักจะชอบสร้างความประทับใจและเรียกร้องความสนใจ โดยเฉพาะกับผู้หญิง มักจะเป็นคนที่สร้างความสนุกสนานรื่นเริง ตื่นเต้น ขบขัน ระวังใจให้กับคนอื่น ๆ ซึ่งพิจารณาได้จากความสามารถในการเปลี่ยนห้องเรียนที่น่าเบื่อมาเป็นห้องเรียนที่สนุกสนานจากความคิดแปลก ๆ ของ โอนิซึกะที่นำมาเล่นในห้องเรียนอยู่เสมอ เป็นความแปลกใหม่ที่ใครคาดไม่ถึงในการสอน เช่น การชวนนักเรียนเล่นผีเหนียว การชวนเล่นจรวด หรือการแต่งตัวแปลก ๆ ในการสอน รวมทั้งการพาไปดูการประกวดเด็กนักเรียนหญิง โดยอ้างว่าเป็นการทัศนศึกษาวิชาสังคมอย่างกระตือรือร้น นอกจากนี้บุคลิกภาพเช่นนี้มักจะชอบพูดจาโอ้อวดหรือจู้โอ้อยู่เสมอซึ่งก็เป็นลักษณะที่เห็นได้จากตัวของ โอนิซึกะ

จากคุณลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพโดยรวมด้านนี้ของ โอนิซึกะทำให้สรุปได้ว่า โอนิซึกะเป็นคนที่มีความเฉลียวฉลาด มีปฏิภาณไหวพริบดี แม้ว่าอาจจะไม่เด่นนักในเรื่องการศึกษา โดยพิจารณาจากความสามารถในการแก้ไขปัญหา และการเอาตัวรอดในสถานการณ์ที่ยากลำบากแม้ว่าโดยส่วนใหญ่จะเป็นวิธีการที่ผิดก็ตาม เช่น แต่โอนิซึกะ ไม่ใช่คนที่มีความคิดลึกซึ้งในแง่นามธรรม หรือ เป็นคนที่ครุ่นคิดหรือคิดมาก ตรงกันข้ามบุคลิกของ โอนิซึกะคือบุคลิกของคนทีคิดอะไรง่าย ๆ

ไม่ซับซ้อน ตรงไปตรงมา เช่น การปลอมใบสมัครสอบเอ็นทรานซ์ หรือ การจ้างคนทำวิทยานิพนธ์ เพื่อให้เรียนได้สำเร็จ การขโมยรถเพื่อพานักเรียนของตนหนีตำรวจ หรือ การค้นพบความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตัวของโทโมโกะนักเรียนของตนและดึงออกมาจรรยาทำให้โทโมโกะได้รับรางวัลชมเชยพิเศษในการประกวดเด็กสาววัยรุ่น หรือความคิดสร้างสรรค์ที่เอามาใช้ในวิธีการสอนเพื่อให้การเรียนสนุกขึ้น

5. โอนิซึกะเป็นคนที่มีความคิดและการกระทำที่แปลกแหวกแนว เต็มไปด้วยพลังในตัวที่สูงมาก และมีความกล้าในการกระทำโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ หรือระเบียบกติกาใด ๆ หากว่าการกระทำหรือวิธีการนั้นจะสามารถทำให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการแล้วก็จะกระทำ (ปลอมใบสมัครเอ็นทรานซ์ ขับรถผิดกฎจราจร) แต่ในอีกด้านหนึ่ง โอนิซึกะก็พยายามที่จะเป็นคนที่มีความประพฤติที่ถูกต้องตามความคาดหวังของสังคม เช่น บทบาทของความเป็นผู้ใหญ่ที่คิดว่าต้องมีความรับผิดชอบ (ตอนทำงานก่อสร้าง) บทบาทของความเป็นอาจารย์ที่คิดว่าต้องช่วยเหลือนักเรียน ต้องมีความอดทนต่อการกระทำและให้อภัยในความผิดพลาดของนักเรียนหากว่าไม่เกินขอบเขตความอดทนที่ตัวเองกำหนดไว้ ดังนั้นพฤติกรรมทั้ง 2 ด้านของโอนิซึกะจึงมีความขัดแย้งกันเองซึ่งเป็นที่มาของความไม่สม่ำเสมอและคงที่ของพฤติกรรมและอาจจะก่อให้เกิดความสับสน ความไม่เข้าใจอย่างแท้จริงในบทบาทของตนเอง อธิบายตามทฤษฎีเรื่อง *persona* ของจุง ได้ว่า โอนิซึกะมีความขัดแย้งระหว่าง “บุคลิกภาพสาธารณะ” (public personality) คือ พฤติกรรมหรือบทบาทหน้าที่ที่สังคมกำหนด และ เป็นสิ่งที่โอนิซึกะเองก็รับรู้ แต่เนื่องจาก “บุคลิกภาพส่วนตัว” (private personality) ของโอนิซึกะ หรือ สิ่งในตัวโอนิซึกะเป็นจริงที่ค่อนข้างขัดต่อกฎเกณฑ์ของสังคม และขัดกับความถูกต้อง

เห็นได้ชัดว่าช่วงอายุของ “โอนิซึกะ” ในตอนนี้เป็นช่วงที่คาบต่อระหว่างความเป็นเด็กหรือวัยรุ่นกับการเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งบทบาทที่แตกต่างกันทั้งสองนี้ทำให้เกิดความขัดแย้งและสับสนขึ้นในพฤติกรรมของโอนิซึกะ เพราะในขณะที่เมื่อครั้งที่เป็นวัยรุ่นนั้น โอนิซึกะมีพฤติกรรมที่เรียกได้ว่าสุดขั้วคือ เกเร ไม่อยู่ในกรอบระเบียบซึ่งเป็นนิสัยดั้งเดิมของตัวการ์ตูนตัวนี้ ก่อนข้างต่อต้านสังคมจากการที่เคย์เคียวตำรวจ แต่เมื่อวัยเลยผ่านไปจนถึงช่วงที่จะเป็นผู้ใหญ่ซึ่ง โอนิซึกะก็ควรจะรับรู้วาทะบทบาทของผู้ใหญ่นั้นควรจะมีความรับผิดชอบ มีความมั่นคงในชีวิต เป็นการเปลี่ยนจากบทบาทนักเรียน นักศึกษาเข้าสู่การทำงานซึ่งเป็นสนามการแข่งขันที่แท้จริงของชีวิตแต่ขาดความพร้อมในการเปลี่ยนแปลงบทบาทของคน โดยเฉพาะการสนับสนุนจากสังคม (คือ ไม่ได้ศึกษาในมหาวิทยาลัย ซึ่งจึงไม่ได้รับการตอบรับเข้าทำงาน) ซึ่งปัญหาชีวิตในช่วงนี้อาจจะอธิบายด้วยแนวคิด

Psychosocial Stage 8 ของเอริกสัน ได้ตามขั้นตอนที่ 5 : การพบอัตลักษณ์แห่งตนแย้งกับการไม่เข้าใจตนเอง (identity vs. identity diffusion) ซึ่งเป็นระยะวัยรุ่นที่มีความขัดแย้งในภาพของตนระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ เป็นระยะที่จะทิ้งภาพเด็กเพื่อที่จะเข้าถึงภาพของความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงเวลาที่แสวงหาอัตลักษณ์แห่งตนเพื่อที่จะรู้จักตัวเองในแง่มุมต่าง ๆ เช่น ความชอบ ความสนใจ ความปรารถนาในชีวิต ปรัชญาในชีวิต อาชีพที่ต้องการทำ ความถนัด ซึ่งจำเป็นต้องมีการผสมผสานลักษณะเฉพาะตนให้เข้ากับความจริงของครอบครัว วัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม ซึ่งสามารถนำมาอธิบายถึงสภาพของ โอนิซึเกะในขณะนี้ได้เป็นอย่างดี มีอีกตัวอย่างที่แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึงความสับสนในพฤติกรรมที่เป็นจริงและพฤติกรรมที่ควรจะเป็นของ โอนิซึเกะ คือ ตอนที่โอนิซึเกะกำลังทำงานก่อสร้างอยู่แต่มีคนรู้จักในแก๊งค์มอเตอร์ไซค์ชวน ไปร่วมนำขบวนรถ

### ตัวอย่างที่ 31 (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 29-31)

#### บทสนทนา

โอนิซึเกะ : อ๊ะ !! ไม่ได้หรอกฉันกำลังทำงานอยู่... ไม่ได้ ไม่ได้...ฉันอายุ 22 แล้วมันต้องมี  
ความรับผิดชอบกับงานที่ทำ

มิทานิ : ขอร้องล่ะครับ

โอนิซึเกะ : ไม่ได้ มันเป็นคุณสมบัติของผู้ใหญ่

- แต่ในที่สุดก็ไปจับรถนำขบวนให้

คำพูด (แก๊งค์มีตะ) “ขอบคุณมากครับคุณ โอนิซึเกะ !! อุตสาห์รับเป็นหัวหน้าขบวนให้เรา การหยุดรถของคุณ โอนิซึเกะก็ยอดเยี่ยมไม่เปลี่ยนแปลง...นั่นครั้งหน้ามาร่วมสนุกกันอีกนะครับ”

ท่าทาง (โอนิซึเกะ) ยิ้มปลื้ม ยืนวางท่าอย่างภูมิใจ เอามือใส่ลงในกระเป๋ากางเกงทั้ง 2 ข้าง สูดนุหรี ยืนรอรับคำชม

ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวข้างต้นยังสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมของ โอนิซึเกะ ที่มีทัศนคติพื้นฐานแบบ Extraversion ของ Jung และ ลักษณะพฤติกรรมตาม Needs แบบชอบแสดงตน (Exhibition) ของเมอร์เรย์ได้อีกดังที่กล่าวมาแล้ว

อีกเหตุการณ์หนึ่งที่สามารถแสดงถึงบุคลิกข้อนี้ของ โอนิซึเกะ ได้ดีก็คือตอนที่บุกไปทำลายกำแพงห้องของพ่อและแม่ของมิซึกิที่บ้านเพื่อที่จะช่วยแก้ปัญหาครอบครัวของมิซึกิที่ไม่ชอบความเอ็นชาระหว่างกันของพ่อกับแม่ โดยจะเห็นได้ว่าบทบาทของความเป็นอาจารย์และวิธีการ

แสดงออกที่ใช้กำลังและความรุนแรงจนเหมือนจะเป็นวิธีการของพวกอันธพาลของ โอนิซึกะเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกันมาก แต่ก็เป็นวิธีการที่โอนิซึกะเลือกใช้ซึ่งแสดงให้เห็นความแปลกของความคิดและการกระทำ

**ตัวอย่างที่ 32** (เล่ม 1 ตอนที่ 5 หน้า 183-184)

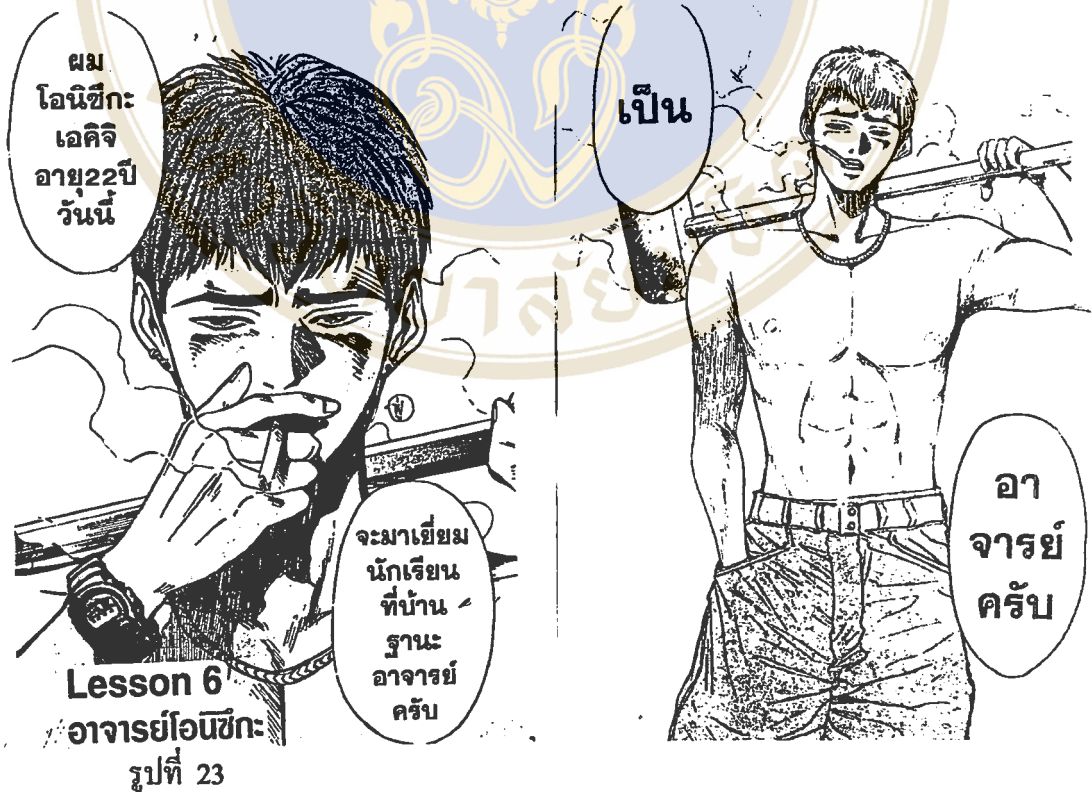
**เหตุการณ์** หลังจากไล่ให้มิซึกิกลับบ้าน ก็ไปที่บ้านของมิซึกิในสภาพที่ดูไม่เหมือนอาจารย์แต่เหมือนนักเลง โดยใส่แต่กางเกงตัวใหญ่ ไม่ใส่เสื้อ แปกค้อนปอนด์นุกรุกเข้าไปในบ้านของมิซึกิในขณะที่ทั้งพ่อ แม่ และมิซึกิอยู่ที่บ้าน

**ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม** ทูปค้อนลงกับพื้นด้วยเสียงที่ดัง ยืนไม่ใส่เสื้ออย่างวางมาดกว้าง ดูเป็นนักเลงเอามือล้วงกระเป๋า ปากคาบนุหรี แปกค้อนปอนด์พาดบ่าด้วยสีหน้าเรียบเฉย

**บทสนทนา**

พ่อของมิซึกิ : อ๊ะ !? อะ ไรกัน !? นุกรุกเข้าบ้านคนอื่นแบบนี้ เธอเป็นใคร

โอนิซึกะ : เป็นอาจารย์ครับ (นำเสียงจริงจัง เข้ม เรียบเฉย และแฝงด้วยความสุภาพขัดกับบุคลิกลักษณะและท่าทาง)



รวมทั้งบทบาทอาจารย์ที่ผิดแผกแตกต่างในหมู่อาจารย์ทั่วไปด้วย ซึ่งบางครั้งอาจมองว่า ความรับผิดชอบในหน้าที่ของ โอนิซึกะยังมีไม่มากนัก

**ตัวอย่างที่ 33** (เล่ม 4 ตอน 28 หน้า 100-101)

**เหตุการณ์** การประชุมของอาจารย์ที่โอนิซึกะเข้าร่วมด้วย แต่โอนิซึกะกลับแอบหลับ แล้วเขียนคาปปลอมที่เปิดเอาไว้ที่เปลือกตาทำให้ดูเหมือนว่าตั้งใจฟังเรื่องราวอยู่



รูปที่ 24

บุคลิกภาพประการนี้ของ โอนิซึกะนั้นนอกจากจะก่อให้เกิดความสับสนในบทบาทดังกล่าวมาแล้ว ยังเป็นที่มาของพฤติกรรมที่ประหลาด แหวกแนวผิดธรรมดาของ โอนิซึกะอีกด้วย ซึ่งเป็นที่มาของความสนุกสนานทั้งสำหรับนักเรียนในเรื่องและสำหรับคนอ่านจากวิธีการสอนที่เป็นตัวของตัวเอง และแตกต่างไปจากการสอนของอาจารย์ทั่วไป ตัวอย่างเช่นการเล่าเรื่องจำขึ้นในชั่วโมงเรียน หรือการแต่งตัวประหลาดในการสอน

**ตัวอย่างที่ 34** (เล่ม 3 ตอนที่ 21 หน้า 123-129)

**เหตุการณ์** ใช้วิธีการสนทนาสนม สนุกสนาน เป็นกันเองกับนักเรียน โดยเล่าเรื่องที่ดีจะเป็นเรื่องผี เรื่องน่ากลัวในตอนแรกที่มีชื่อเรื่องว่า “ขนมจีบที่น่าสะพรึงกลัว” แต่ตอนหลังกลับหักมุมเป็นเรื่อง

สนุกสนาน ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ในห้องถูกใจ ชอบใจโอนิซึกะ และวิธีการสอนของเขามาก จนมีการแตกคอกของนักเรียนในห้องระหว่างพวกที่นิยมชมชอบ โอนิซึกะกับพวกที่เกลียด โอนิซึกะเล่าเรื่องราวด้วยท่าทางน่ากลัวให้เข้ากับชื่อเรื่อง ทำหน้าตาให้ดู น่ากลัว ดูจริงจัง ทำหน้าตาประหลาด หลอกหลอเด็ก มีวิธีการเล่าที่ทำให้คนฟังรู้สึกร่วมไปด้วย มีการเปิดไฟฉายส่องใต้คางเพิ่มความน่ากลัว โดยเรื่องเล่ามีว่า มีคนซื้อขนมจิบใส่กล่อง แต่พอเปิดดูทีไร ขนมจิบก็หายไปทีละลูกทุกที จนในที่สุด ขนมจิบก็หายไปจนหมดกล่อง ซึ่งน่าจะเป็นฝีมือการทำของผี แต่เรื่องกลับพลิกความคาดหมายที่ว่า ขนมจิบที่หายไปนั้น กลับไปติดอยู่ที่ฝากล่องนั่นเอง

นักเรียน : อะ ไรกันเนี่ย ฮะ ฮะ ฮะ ฮ่า บ้าบอคอแตกที่สุด ... แต่ก็สนุกมากกว่าละ ... มีเรื่องอื่นอีกมั๊ย ขอฟังอีก

โอนิซึกะ : เอาละ จบการเรียนของวันนี้เพียงเท่านี้ สนุกมาก ไข่ม้อยละ ดีจ๊ะ งั้นชั่วโมงหน้าจะเอาเรื่อง “แฮมสีขาวยี่น่าสะพรึงกลัว” มาเล่าให้ฟัง แล้วอย่าลืมกลับไปอ่านหนังสือเรียนกันละ สอบตกฉันไม่รู้ด้วยนะ

นักเรียน : โห่ เล่าให้ฟังเดี๋ยวนี้เถอะ

โอนิซึกะ : ได้ ถ้าพวกเธอสัญญาว่า จะกลับไปอ่านหนังสือเรียน ที่บ้านอย่างตั้งใจ

นักเรียน : โห่ ! เล่นสกปรกนี่นา



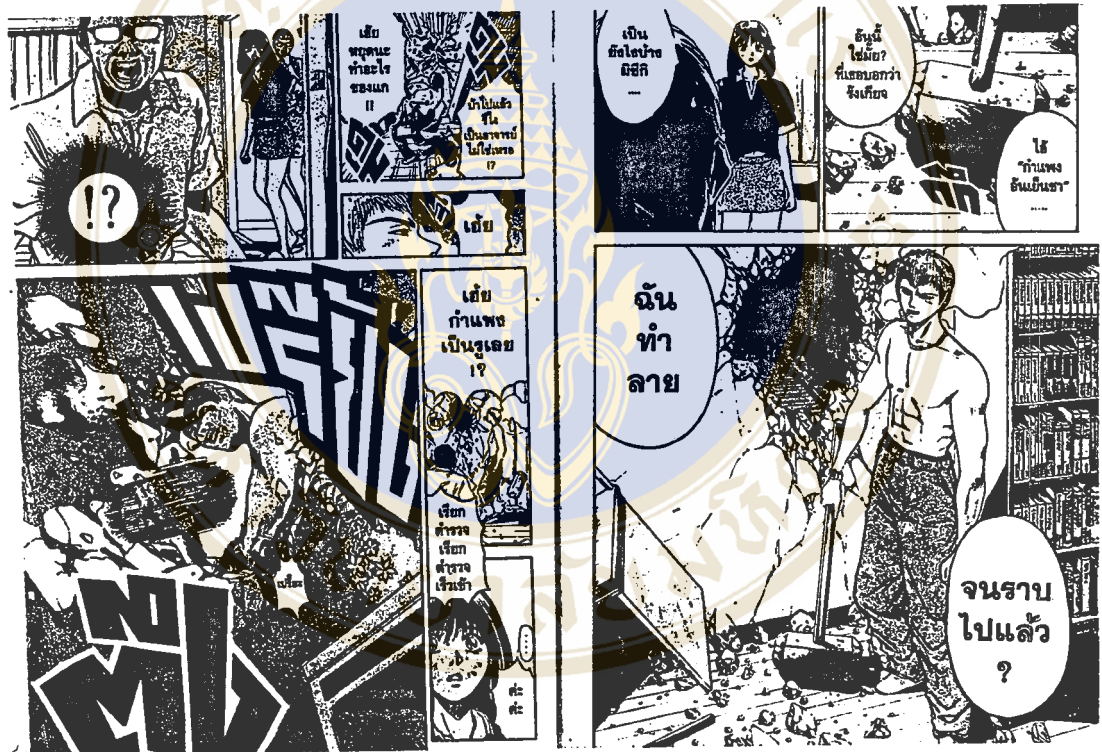
รูปที่ 25

หรือจากวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่มีจะคาดไม่ถึง เช่นการช่วยแก้ปัญหาครอบครัวให้ มิซึกิโดยใช้ความรุนแรงจัดการ หรือช่วยแก้แค้นให้กับ โน โบรุ นักเรียนชายที่ถูกเพื่อนนักเรียนหญิง กลั่นแกล้งเสมอ

**ตัวอย่างที่ 35** (เล่ม 2 ตอน 6 หน้า 8-9)

**เหตุการณ์** นุกเข้าไปบ้านมิซึกิ เขาค้นปอนด์ที่เตรียม ไปด้วยทพผนังห้องระหว่างห้องของพ่อและแม่ มิซึกิ เพราะรับรู้ปัญหาความเย็นชาระหว่างกันของพ่อและแม่

**คำพูด** “เป็นยังไงบ้างมิซึกิ อันนี้ไข่ม้อยที่เรอบอกว่ารังเกียจ ใส “กำแพงอันเย็นชา” ฉัน ทำลายจนราบไปแล้ว”



รูปที่ 26

**ตัวอย่างที่ 36** (เล่มที่ 3 ตอนที่ 22 หน้า 159 – 166)

**เหตุการณ์** : เห็นว่าโน โบรุถูกกลั่นแกล้งหนักขึ้น จนคิดจะกระ โดดศึกฆ่าตัวตายอีก จึงเริ่มแผนการ แก้แค้นให้โน โบรุ โดยปลอมตัวเป็นนักเรียนหญิง แทรกซึมเข้าไปในกลุ่มของอุเอฮาระ ฮัน โกะ ที่มา เทียวที่คาราโอเกะ จากนั้น ก็แก้แค้นโดยใช้วิธีการเดียวกันกับที่อุเอฮาระทำกับ โน โบรุ คือ จับมัด ถอดกางเกงใน แล้วเขียนคำขอโทษที่ก้น แล้วถ่ายรูปไว้เป็นหลักฐาน

ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ปลอมตัวเป็นนักเรียนหญิง ที่อยู่ในกลุ่มด้วย ใส่วิกผมเปีย ใส่ชุด นักเรียนหญิง พุดจาซัว กวน โม โห และจับนักเรียนหญิงทั้ง 3 คนมัดไว้ ถอดกางเกงชั้น ในออก ถก กระโปรงขึ้น โชว์ก้นและเขียนทำประจาน ให้คิคุจิถ่ายรูปไว้ ทำให้โน โบรุถูกใจ สามารถยิ้มแย้มและ หัวเราะได้ ตัวเองก็ร่วมถ่ายรูปด้วย โดยโพสท่าอย่างร่าเริง สนุกสนาน และก่อนจะจากไปก็พุดจาทำ ทายอย่างไม่เกรงกลัวแม่ของอุเอฮาระที่เป็นประธาน PTA ทำเซ็ดหน้า และเอานิ้วชี้หน้าสบประมาท อย่างสะใจ ที่คราวนี้ตัวเองเป็นฝ่ายได้คืน พุดจู๋ทิ้งท้ายไว้ และออกไปอย่างสบายใจ

#### บทสนทนา

โอนิซึเกะ : (ในร่างของนักเรียนหญิง) (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ยืนไม่ค้ำให้อุเอฮาระ) อ๊ะ นี่ไมค์ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ยิ้มโชว์ฟันอย่างกวน โม โห ชั่ว)

นักเรียนหญิง : โอนิซึเกะ !? เข้ามาตั้งแต่เมื่อไหร่เป็นแมลงสาบรีไรง เข้ามาโดยไม่รู้ตัว ... เฮ้ย !? ทำไมถึงมาอยู่ที่นี่ได้ล่ะ ??? แดมยังแต่งตัวแบบนี้อีก ?

โอนิซึเกะ : หืม ... ? ว่าใครเป็นแมลงสาบนะ ? แก๊งสาวปัญญาอ่อนรี ... ผู้หญิงสูบบุหรี่ไม่ดี นะ (SF : ฮี (หัวเราะ)) พวกเขาจับ โยชิคาวะ แก่ผ้าถ่ายรูปใหม่ เป็นนักเรียนสาว จอมวิธิการหรือ ?

อุเอฮาระ : ถันไม่รู้เรื่อง ... พุดอะไรออกมาล่ะ พวกมันยังเป็นสาวบริสุทธิ์อยู่นะ

โอนิซึเกะ : อ้อ ไม่รู้เรื่องหรือ ? เฮ้ โยชิคาวะเข้ามาสิ พวกนี้ใหม่ ๆ ที่จับนายแก่ผ้าถ่ายรูป (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : สีหน้าจับผิด และคิดจะทำอะไรบางอย่าง เตรียมจัดการ) ... เอาล่ะ โยชิคาวะ กุง ? อยากเห็นกันใครล่ะ ... คนนี้ดีกว่า ? อุเอ ฮาระ อัน โกะ (จับ 3 นักเรียนสาวมัดไว้)

อุเอฮาระ : นี่ หุคุณะ คิดจะทำอะไรฉัน !? นายเป็นอาจารย์ไม่ใช่ หรือ มาทำแบบนี้ได้ยัง ไง ... ไอ้อาจารย์วิธิการ !!

โอนิซึเกะ : แหม โชคดีจริง ๆ ที่เป็นห้องเก็บเสียง ฮะ ฮะ ฮ่า เฮ้อ น่ารำคาญ รีบ ๆ ถอดแล้ว ถ่ายให้มันเสร็จ ๆ ไปเดอะพะ ?



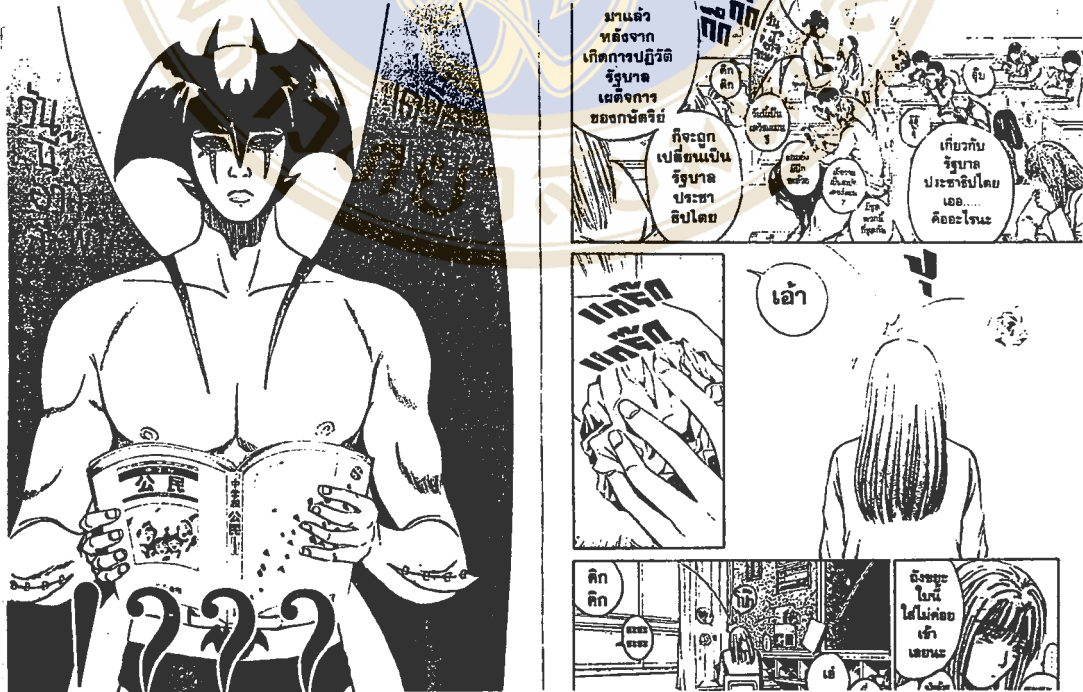




รูปที่ 30

ตัวอย่างที่ 39 (เล่ม 4 ตอน 32 หน้า 168-169)

เหตุการณ์ แต่งตัวเป็น Devil ในชั่วโมงที่สอนหนังสืออยู่



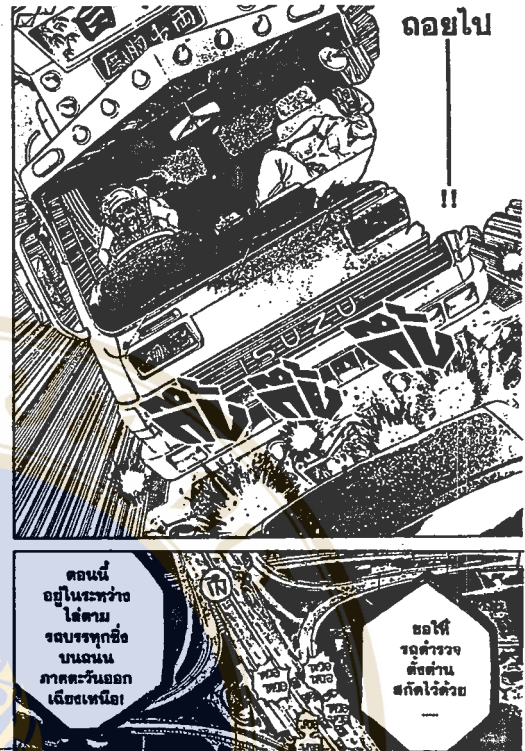
รูปที่ 31

อาจจะพิจารณาได้ว่าการกระทำที่แปลกแหวกแนวของ โอนิซึกะนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากความตั้งใจจริงที่สูงมาก ต้องการที่จะก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์จากการกระทำของตน มีความมุ่งมั่นไม่ท้อถอย และจากการสู้ปัญหาด้วยวิธีการเฉพาะตัวและเป็นเอกลักษณ์ของ โอนิซึกะ ทำให้สรุปได้ว่า โอนิซึกะเป็นคนที่มีความตั้งใจสูงมาก มีความกล้าที่จะคิดและทำสิ่งต่าง ๆ ที่ตนตั้งใจไว้อย่างไม่เกรงกลัว ซึ่งพลังในที่นี่รวมทั้งพลังกายและพลังใจ ด้านพลังทางกายนั้นเห็นได้ชัดเจนจากความสามารถในการต่อสู้ของ โอนิซึกะ รวมทั้งความแข็งแรงที่ผิดปกติที่สามารถรับ โน โบริวที่ตกลงมาจากคาเฟ่ได้ ทั้งยังมีข้อมูลจากอดีตที่เคยเป็นกัปตันทีมคาราเต้ ด้วย ด้านพลังใจนั้นเห็นได้จากความพยายามที่จะเป็นอาจารย์ที่ต้องฝ่าฝืนกับอุปสรรคมากมาย และเมื่อเป็นอาจารย์แล้วก็จะเห็นความพยายามที่จะช่วยเหลือหรือช่วยแก้ปัญหาให้กับเด็กนักเรียนของตนอย่างเต็มที่แม้ว่าวิธีการอาจจะไม่เหมาะสมนัก เช่นการช่วย โน โบริวจากการถูกกลั่นแกล้ง ความพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงมารยาทที่เป็นลูกแห่งคิดแม่ บุคลิกภาพด้านนี้ของ โอนิซึกะอาจจะอธิบายได้ว่า เป็นเพราะพฤติกรรมของ โอนิซึกะถูกควบคุมด้วยพลังสัญชาตญาณมุ่งเป็น (Life Instinct) คือสัญชาตญาณที่จะทำให้ชีวิตอยู่รอดและดำรงพันธ์ ซึ่งจากเป้าหมายที่ โอนิซึกะมีในชีวิตก็ยิ่งเป็นตัวที่เสริมพลังให้กับ โอนิซึกะมากขึ้นไปอีก และยังอธิบายด้วยแนวคิดเรื่อง need ของเมอร์เรย์ ในประเภท “ใฝ่สัมฤทธิ์” (achievement) ได้ อีกด้วย

นอกจากนี้ยังเห็นนิสัยที่มาจากบุคลิกภาพประการนี้ด้วยคือ ความบໍาระห้ของ โอนิซึกะ เนื่องจากเป็นคนที่ต้องการมุ่งไปสู่ผลที่สำเร็จผนวกกับการที่มีพลังกายและพลังใจที่มากมาย และวิธีการที่นำมาใช้อย่างไม่เลือกรูปแบบทำให้ออกมาเป็นความคิดเด็ด เช่น ตอนที่พยายามจะมาสอบเข้าบรรจเป็นอาจารย์ให้ทัน (เล่ม 2 ตอน 7 หน้า 31-33) หรือตอนที่พยายามจะกลับมาสอบสัมภาษณ์เป็นอาจารย์ให้ทัน (เล่ม 2 ตอน 10 หน้า 93-101)

#### ตัวอย่างที่ 40 (เล่ม 2 ตอน 10 หน้า 96-97)

**เหตุการณ์** พยายามที่จะกลับมาสอบสัมภาษณ์ให้ทันตามนัด หลังจากทีริวจิโทรมาบอกว่าโรงเรียนโตเกียวคิชิโงโทรมาให้เข้าไปสัมภาษณ์ได้ ซึ่งก่อนหน้านี้ออนิซึกะได้ไปทำร้ายร่างกายรองอาจารย์ใหญ่ของโรงเรียนจนคิดว่าตนเองหมดสิทธิ์ในอาชีพอาจารย์ จึงเบนเข็มไปจับบรรดบรรทุกแทน และหลังจากรู้ข่าวก็รีบขี่รถกลับมาที่โรงเรียนทันที



รูปที่ 32

ตัวอย่างที่ 41 (เล่ม 3 ตอน 21 หน้า 146-147)

เหตุการณ์ วิ่งไปช่วยรับโนโบรุที่กระโดดลงมาจากคานฟ้าหวังจะฆ่าตัวตายเพราะถูกกลั่นแกล้ง



รูปที่ 33

6. โอนิซึเกะเป็นผู้ชายที่มีความสนใจเพศตรงข้ามสูงมาก โดยเฉพาะกับนักเรียนหญิงทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากความผิดหวังในความรักกับ “เอริกะ” นับได้ว่าเป็นผู้ชายที่เจ้าชู้ ทะเล่ และลามก โดยมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงเรื่องนี้ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนทั้งจากคำพูด การกระทำ และความคิด โดยพฤติกรรมของโอนิซึเกะนับได้ว่าเป็นคนลามก ทะเล่ เจ้าชู้ เช่นมีงานอดิเรกเป็นการดู VDO โป๊ การสะสมกางเกงในผู้หญิง เป็นนักฉวยโอกาสที่จะกระทำการฉ้อโกงผู้หญิงทั้งทางกายสาขาศาและการสัมผัส เช่นตอนที่ไปนั่งแอบดูกางเกงในเด็กนักเรียนสาวในย่านชุมชน หรือในโรงเรียนที่ตนเองสอน การหาโอกาสที่จะมองซุกซนในของแม่ของมูราอิเมื่อได้ใกล้ชิดกันเมื่อคราวไปเล่น โบว์ลิ่ง หรือความพยายามที่จะกั้มดูสิ่งที่อยู่ใต้กระโปรงของมิซึกิเมื่อมิซึกินั่งซ้อนท้ายรถมอเตอร์ไซค์ของตน หรือตอนที่เอื้อมมือไปจับบั้นท้ายของอาจารย์ฟูยูซึกิเมื่อเห็นว่าใส่กางเกงขาดจนเห็นกางเกงชั้นในบนรถเมล์ บุคลิกภาพนี้อาจอธิบายด้วยแบบของบุคลิกภาพตามที่ซัลลิแวน ได้แบ่งไว้ว่าอาจจะจัดให้อยู่ใน “แบบพลังความปรารถนาทางเพศ” (lust) เป็นพลังที่แสดงออกในลักษณะที่มีความต้องการสร้างสัมพันธ์ทางเพศและมีความต้องการทางเพศสูง

ความสนใจฝักใฝ่ในผู้หญิงของโอนิซึเกะอาจเห็นได้ตั้งแต่สภาพความเป็นอยู่ของโอนิซึเกะ ที่มีอุปกรณ์หรือสิ่งของสำหรับผู้ชายอยู่มากมาย

ตัวอย่างที่ 42 (เล่ม 1 ตอน 3 หน้า 114-115)

บรรยาย (ด้วยภาพ) สภาพความเป็นอยู่ในห้อง (ที่สามารถสะท้อนความเป็นตัวตนของโอนิซึเกะ) ในห้องเต็มไปด้วยหนังสือลามก หนังสือโป๊ที่วางอยู่กระจัดกระจายทั่วห้อง เป็นห้องที่ขาดซึ่งความเป็นระเบียบและรกรอกอย่างมาก มีตุ๊กตาสองผู้หญิงขนาดเกือบเท่าของจริง ปฏิทินเมื่อ 2 ปีที่แล้วที่ยังไม่ได้ทิ้ง ขยะที่เกลื่อนไปทั่วห้องทั้งขวดน้ำ กระดาษทิชชูที่ใช้แล้ว ด้วยขยะสำเร็จรูปที่กินหมดแล้ว แต่ยังไม่ทิ้ง

ความคิด “ห้องแบบนี้... จะให้ผู้หญิงเข้ามาได้ยังไง!! ถ้าไม่รีบเก็บกวาดละก็... เด็กคนนั้นเข้ามาเห็น พรุ่งนี้เราต้องกลายเป็นอาจารย์ที่วัดการที่สุดโรงเรียนแน่...”



Lesson 3 อาจารย์จกเจจก!!

รูปที่ 34

จะเห็นเหตุการณ์ที่โอนิซึกะแสดงความลามก ทะเลาะออกมาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเป็นผลมาจากการมีบุคลิกภาพขี้เนื้อ ดังจะยกตัวอย่างได้ดังนี้คือ

**ตัวอย่างที่ 43** (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 34-65)

**เหตุการณ์** ได้รู้จักกับเอริกะจากการไปนั่งแอบดูชุดชั้นในเด็กนักเรียนสาว โอนิซึกะรู้สึกสนใจในตัวเอริกะและรู้ว่าเอริกะกำลังมีปัญหาเกี่ยวกับแฟนของตน จึงเสนอตัวเป็นแฟนของเอริกะแทน พาเอริกะไปโรงแรมม่านรูด

- ในห้องของโรงแรมม่านรูดที่มีคาราโอเกะ

**ท่าทาง** ประหม่า ชัดเจน กรูมกริม ตื่นเต้น เก็บกิริยาไว้ไม่ได้ ใบหน้าแดง มีเหงื่อออกตลอดเวลา พยายามวางมาด ขวนขุย เฉลไฉนและท่าทางจริงจังขึ้นมาเมื่อขอเสนอตัวเป็นแฟนของเอริกะ ถอดแว่นออก ช้องคาเอริกะเพื่อแสดงความจริงใจ เข้าไปใกล้จับบ่าเอริกะไว้

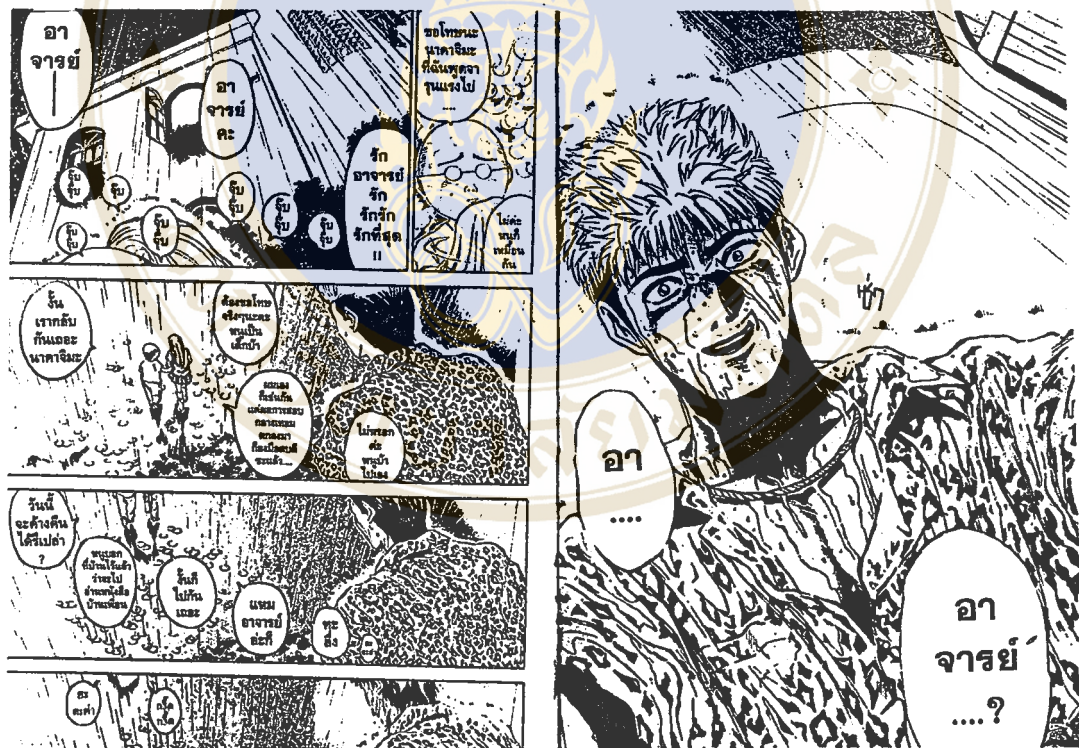
**บทสนทนา**

โอนิซึกะ : รู้รีเปล่าว่าที่นี่คือที่ไหน

เอริกะ : โรงแรมม่านรูด ไข่ม้อยละ ของแค่นี้ต้องรู้อยู่แล้วละคะ

โอนิซึกะ : จะดีอะไร ? มาสถานที่แบบนี้กับคนไม่รู้จัก สะ สะ เคี้ยวแฟนจะ โกรธเอานะ....  
เป็นฉันไม่ได้หรอก แฟนของเอริกะนั้นะ ผู้ชายแบบนี้เล็กกับมันซะเถอะ เลิกแล้ว  
มาคบกับฉัน เอริกะนั้น ถ้าเป็นฉันละก็จะไม่ทำให้เธอร้องไห้เป็นอันขาด เพราะ  
ฉะนั้น....

● ก่อนที่จะได้ทำอะไรเอริกะนั้นก็คาดหวังไว้ แฟนของเอริกะนั้นเป็นอาจารย์และมี  
รูปลักษณะน่าเกลียด คือ มีอายุ เตี้ย หัวล้านก็เพงมาตามและมาฮินตากฝนรออยู่ข้างล่าง เอริกะนั้น  
กระโดดหน้าต่างลงไปหาและคืนดีกัน ทำให้โอนิซึกะช็อคมากกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผิดหวังอย่าง  
รุนแรง คอตก  
ทำทาง ช็อคมากจนพูดอะไรไม่ออก ทำอะไรไม่ถูก ยืนค้างมองเอริกะนั้นไปกับแฟนจากหน้าต่างจนตัว  
เปียกโชกเพราะฝน ได้แต่รำพึงออกมาว่า “อาจารย์...? “

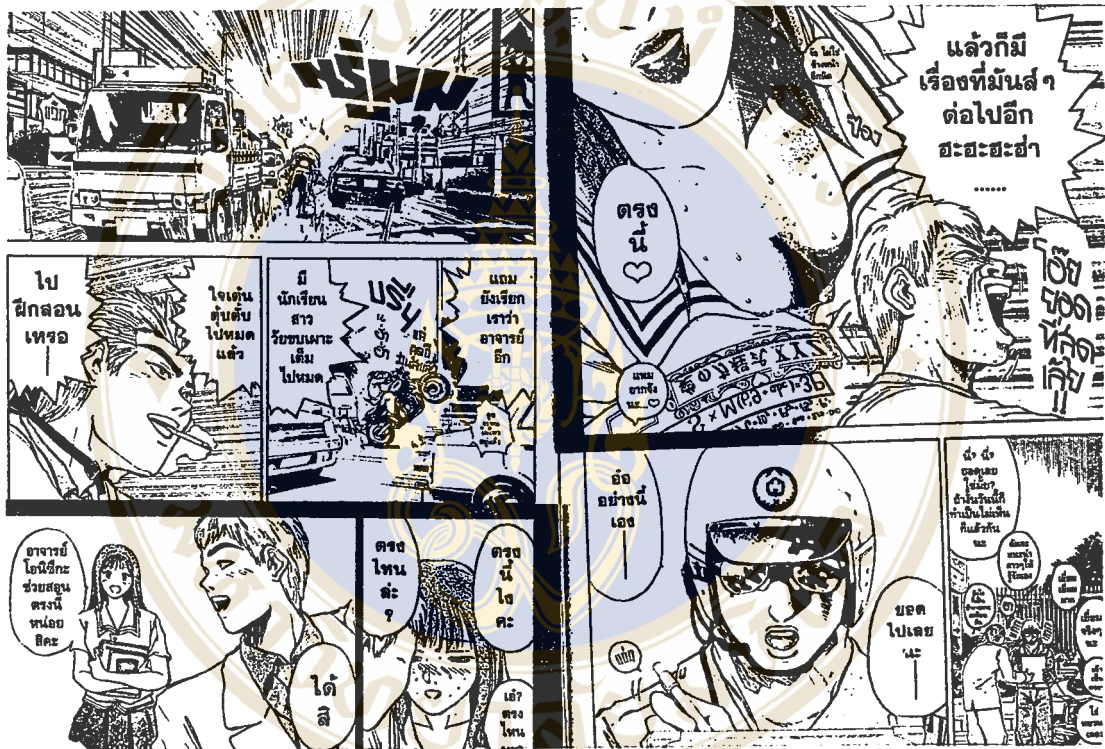


รูปที่ 35

ซึ่งจากเหตุการณ์ที่ช็อคความรู้สึกของโอนิซึกะในครั้งนี้เองที่ทำให้โอนิซึกะสร้างเป้าหมายให้อนาคตทางอาชีพของตนเองว่าจะเป็นอาจารย์ ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการตัดสินใจดำเนินชีวิตของตน โดยมีผู้หญิงเป็นตัวผลักดันที่สำคัญ

**ตัวอย่างที่ 44** (เล่ม 1 ตอน 2 หน้า 78-79)

**บรรยาย** (ความคิด) ไปฝึกสอนเธอ... ใจเต้นตุ้บตุ้บไปหมดแล้ว มีนักเรียนสาววัยขบเพาะเต็มไปหมด แคมยังเรียกเราว่าอาจารย์อีก... (\*\*นี่ก็ภาพในใจว่ามีลูกศิษย์สาวเข้ามาหาให้ช่วยอธิบายวิชาเรียนให้โดยก้มตัวลงจนเห็นหน้าอกในระยะใกล้ซิค)...แล้วก็มีเรื่องที่มีนส์ ๆ ค่อ ไปอีก สะ สะ สะ ช่า โอ๊ย ! ขอดที่สุดเลย



รูปที่ 36

**ตัวอย่างที่ 45** (เล่ม 1 ตอน 3-4 หน้า 140-147)

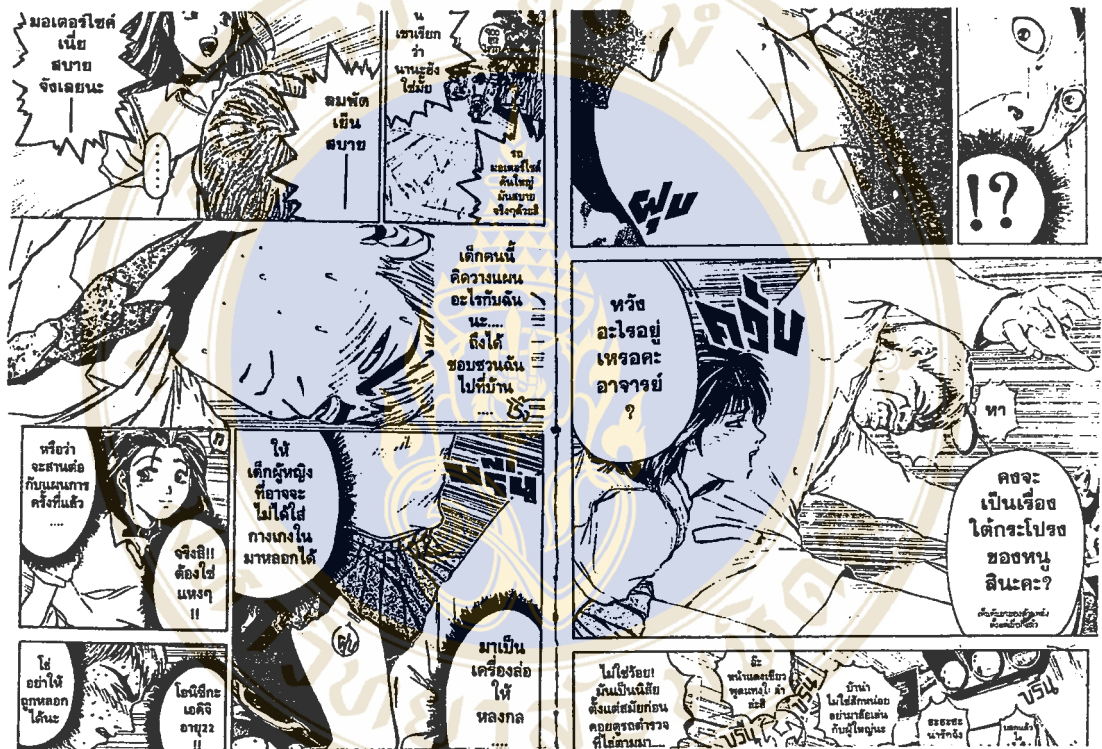
**เหตุการณ์** เป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องเมื่อ โอนิจิเกะ ได้จัดการกับกลุ่มนักเรียนชายเกร ในห้องที่เป็นกลุ่ม ค้นคิดเรื่องถ่ายรูปเบิ้ลิกเมตจันนักเรียนกลุ่มนี้กลับตัวเป็นเด็กดีและรู้ว่ามิซึกิร่วมแผนการด้วยจึงยัง เคื่องมิซึกิอยู่ แสดงที่ท่าไม่อยากจะยุ่งด้วยเมื่อมิซึกิมารออยู่ที่รถหลังเลิกเรียนและขอตาม ไปด้วย โย จะเลิกกับการให้กางเกงในที่เพิ่งถอดออกมา

- เมื่อมิซึกิถอดกางเกงขึ้น โอน โย บวนหมวกกันน็อคของ โอนิจิเกะ

ท่าทาง คั่นตะลึง งง ตาลูกวาว มีประกายความคิด ไม่ดีเกิดขึ้นมาทันที แต่พยายามหักห้ามความคิด เพราะกลัวถูกหลอก

**คำพูด (มิซึกิ)** “ ถ้าไปละก็จะให้กางเกงในร้อน ๆ ที่เพิ่งถอดเมื่อสักครู่คะ  
**ความคิด (โอนิซึกิ)** ราฟังอย่างพอใจ “กางเกงในถอดใหม่ ๆ .....ไม่ได้! อย่าให้ถูกหลอกได้นะ โอนิซึกิ เอคิจิ อายุ 22 ปี นี่เป็นกับดัก ต้องให้ลงไปเดี๋ยวนี้ อ๊ะ!! แต่ว่าถ้าวิ่งต่อไปแบบนี้ละก็ พอลมพัด กระโปรงสั้นเปิด เราแอบมองทางกระจกก็จะได้เห็น...  
 ว้าว!!...

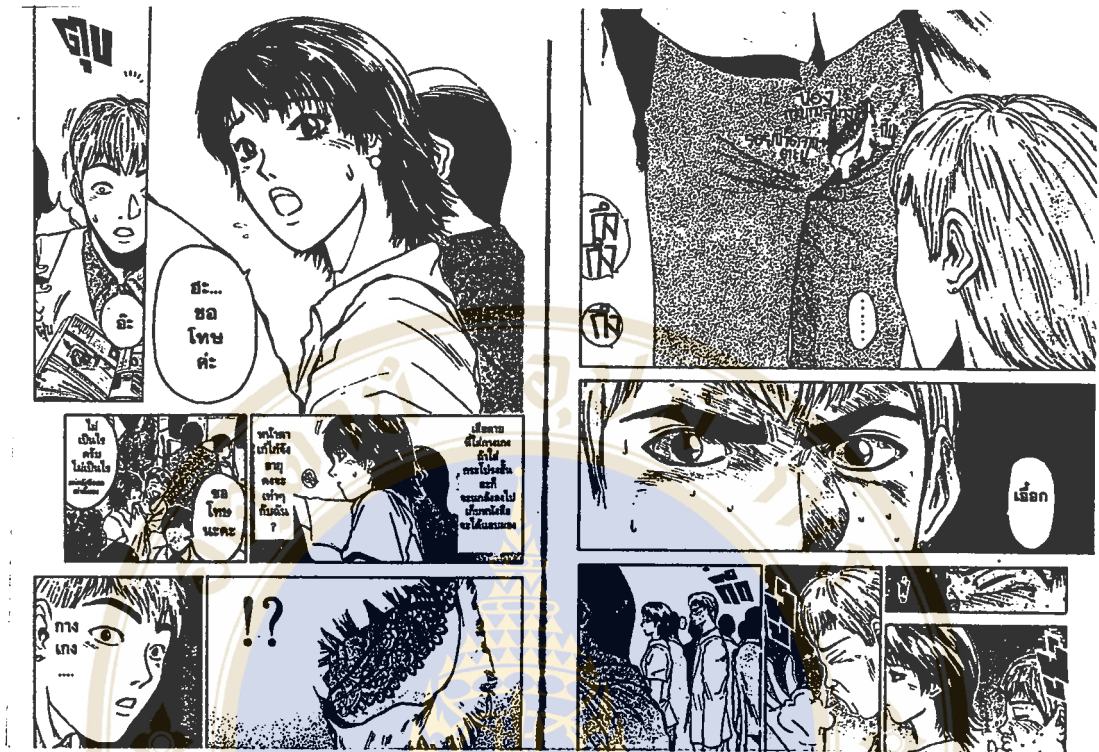
**ท่าทาง การกระทำ พฤติกรรม** พยายามที่จะมองกระโปรงสั้นของมิซึกิ



รูปที่ 37

ตัวอย่างที่ 46 (เล่ม 2 ตอน 8 หน้า 50-51)

**เหตุการณ์** พยายามจะลวนลามผู้หญิงที่กางเกงขาดบนรถเมล์



รูปที่ 38

ตัวอย่างที่ 47 (เล่ม 2 ตอน 13 หน้า 144-145)

เหตุการณ์ แอบดูนักเรียนชายหญิงที่ขึ้นมาทำอะไรกันบนคาคฟ้าโรงเรียน

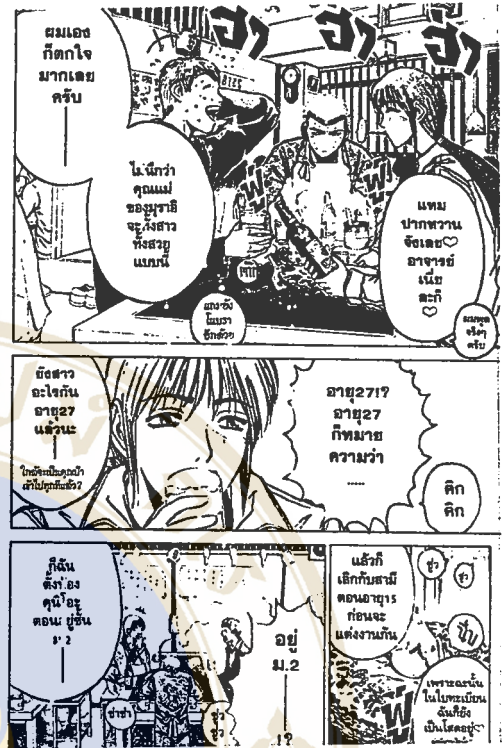


รูปที่ 39





รูปที่ 41



รูปที่ 42



ความสนใจในเพศตรงข้ามอย่างมากของ โอนิซิกะ ส่วนหนึ่งอาจจะเป็นเพราะ โอนิซิกะไม่เคยมีประสบการณ์ทางเพศกับผู้หญิงมาก่อน ซึ่งข้อมูลนี้จะปรากฏในส่วนที่เป็นบทบรรยายเรื่อง ประสบการณ์ทางเพศของ โอนิซิกะ ที่บ่งบอกว่า “บริสุทธิ์” หรือ “ไม่มีประสบการณ์ทางเพศ” จึงทำให้ โอนิซิกะยังมีความต้องการที่จะสัมผัสและใกล้ชิดผู้หญิงมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ตนยังไม่เคยได้รับการตอบสนองความต้องการ

## 7. พฤติกรรมด้านคุณธรรมของโอนิซิกะ

แม้จะพบว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่จะเกิดจากการเอาความพอใจเป็นที่ตั้งในการกระทำ คือ พฤติกรรมที่แสดงออกส่วนใหญ่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของ id ตามแนวคิดของ فروยด์ เป็นการกระทำที่ยึดหลัก pleasure seeking principle คือ “หลักแห่งการแสวงหาความสุข” มากกว่า reality principle หรือ “หลักแห่งความเป็นจริง” ซึ่งทำให้สรุปลักษณะของเขาได้ว่าเป็นคนที่ไม่ค่อยยึดคุณธรรมหรือความถูกต้อง แต่บางครั้ง โอนิซิกะก็แสดงออกถึงการมีคุณธรรม หรือ คุณลักษณะที่ดีที่อยู่ในใจ ทั้งความจริงใจและความตั้งใจจริงที่จะเป็นอาจารย์ ตามตั้งใจและเต็มใจในการช่วยเหลือเด็กนักเรียน และในบางกรณีก็สามารถควบคุมความต้องการในแง่ที่ไม่ดีของคนได้โดยเป็นการใช้ทั้งสำนึกที่ดี (superego) ควบคุม เช่นกรณีหยุดความคิดและการกระทำที่จะทำลายมิซึกิด้วยความเห็นใจในปัญหาครอบครัวที่มิซึกิมี และ โดยการมีความกลัวต่อผลของการทำชั่วหรือทำผิดนั้นเข้าควบคุม ชัดขวางหรือยับยั้ง โดยอย่างหลังเป็นวิธีการที่ถูกใช้มากกว่า ซึ่งอธิบายได้ว่า โอนิซิกะลักษณะความหวาดกังวลแบบ Neurotic Anxiety คือ ความหวาดกังวลว่าตนเองจะไม่สามารถควบคุมสัญชาตญาณได้ รวมทั้งการกลัวถูกทำโทษมากกว่า Moral Anxiety คือ ความหวาดกังวลที่เกิดจากสำนึกผิดชอบชั่วดี เช่น ในเหตุการณ์ตอนที่มิซึกิ นักเรียนหญิงในห้องของ โอนิซิกะมีปัญหาทางบ้านจึงขอร้องที่จะมาพักอยู่กับ โอนิซิกะ ซึ่งทำให้ โอนิซิกะกลัวมากกับความสับสนและความขัดแย้งในใจที่เกิดจากความต้องการที่จะทำมิซึกิร้ายมิซึกิกับความหวาดกังวลว่าจะถูกจับได้และลงโทษจนไม่สามารถยึดอาชีพครูได้อีก

### ตัวอย่างที่ 50 (เล่ม 1 ตอน 4 หน้า 159-163)

เหตุการณ์ ขณะที่ขับรถมอเตอร์ไซด์เพื่อจะพามิซึกิไปส่งที่บ้าน มิซึกิก็พยายามอ้อนวอนขอจะไปนอนค้างที่บ้านด้วย แต่โอนิซิกะก็ปฏิเสธทำให้มิซึกิกระโดดลงจากรถมอเตอร์ไซด์ในขณะที่รถยังวิ่งอยู่จนเกือบถูกรถบรรทุกชน ทำให้โอนิซิกะตกใจและ โมโหมาก ในที่สุดก็ยอมให้มิซึกิไปนอนค้างที่บ้านแต่ให้ข้อแม้ว่าให้ค้างคืนเดียว ส่วนตัวเองก็เอาถุงนอนมานอนนอกห้อง

- เมื่อมิซึกิขอไปนอนค้างที่บ้าน

ทำทาง/การกระทำ/พฤติกรรม ทำทำปฏิเสธอย่างจริงจัง พยายามสะกดกลิ่นความต้องการ โดยนึกถึงฐานะอาจารย์ของตนเอง เหมือนเป็นการห้ามตัวเองด้วย

บทสนทนา

โอนิซึเกะ : .... ได้อยู่บ้านใหญ่โต กินอาหารดี ๆ มันบาปนะ ฉันพูดจริง.....

มิซึกิ : นี่... คินนี่ขอก้างด้วยคนนะคะ คินนี่คินเด็วเท่านั้นนะ ขอร้องล่ะ

โอนิซึเกะ : ไม่ได้ ฉันเป็นอาจารย์นะ เป็นอาจารย์ที่จริงจังซะด้วย!? ถ้าทำลงไปแล้วเรื่องแตกฉันก็อดเป็นอาจารย์ไปตลอดชีวิตนะสิ

มิซึกิ : หนูไม่อยากกลับบ้าน

โอนิซึเกะ : บอกว่าไม่ก็แปลว่าไม่! ... ไรว้อย... ไม่เข้าใจความคิดของเด็กสาว ๆ สมัยนี้ซะเลย

- เมื่อมิซึกิกระโดดลงจากมอเตอร์ไซค์

ทำทาง/การกระทำ/พฤติกรรม ตกใจแต่ก็สามารถช่วยเหลือให้มิซึกิหลบได้จากการเกือบถูกรถ

บรรทุกทับไว้ได้อย่างหวุดหวิด โมโหมาก

บทสนทนา

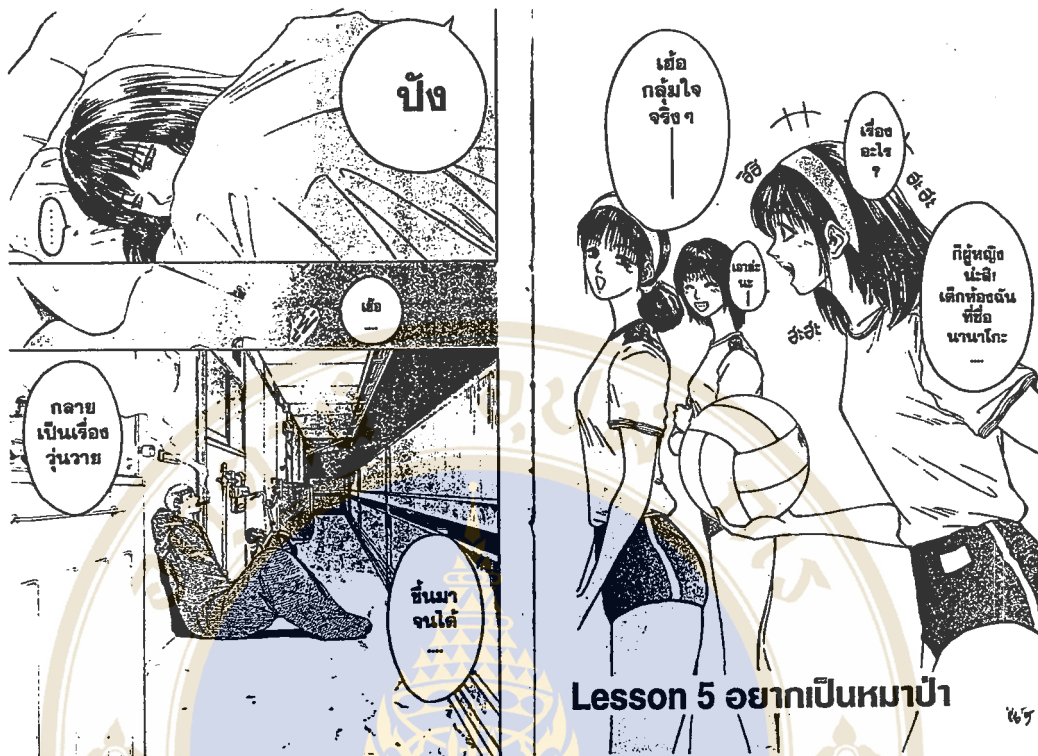
โอนิซึเกะ : ทำอะไรบ้า ๆ แบบนี้...

มิซึกิ : ก็ฉันไม่อยากกลับบ้าน ถ้าให้กลับบ้านล่ะก็ ขอมตายซะยังดีกว่า บ้านอย่างนั้นเกลียดที่สุดเลย

ทำทาง ชะงักกับคำพูด อาการและท่าทางของมิซึกิที่ร้องไห้อย่างหนัก จึงใจอ่อนและขอมพามิซึกิไปค้างที่บ้าน

คำพูด (โอนิซึเกะ) คินนี่...เท่านั้นนะ ...

(รำพึงกับตัวเอง “กลายเป็นเรื่องขึ้นมาจนได้”)



รูปที่ 43

Lesson 5 อยากเป็นหมาป่า

ตัวอย่างที่ 51 (เล่ม 1 ตอน 5 หน้า 165-181)

**เหตุการณ์** ปรับทุกข์กับ โอซาวะเพื่อร่วมงานครูฝึกสอนเพราะกลุ่มใจที่มีซึกิ นานาโกะมาค้ำที่บ้าน แต่ไม่สามารถจัดการอะไรได้ โอซาวะจึงยให้จัดการนานาโกะแล้วถ่ายรูปไว้แบล็กเมลล์ ซึ่งโอนิซึเกะก็คล้อยตาม

**บทสนทนา**

โอนิซึเกะ : เฮ้อ!! กลุ่มใจจริง ๆ ..... ก็ผู้หญิงนะสิ! เด็กห้องฉันที่ชื่อนานาโกะ...เขามาค้ำที่ห้องฉันทุกคืนเลย ฉันจะแะอยู่แล้ว...มาค้ำ 3 คืนแล้วนะ!? ไม่รู้จะทำยังไงดี ทำให้ฉันต้องไปใช้ชีวิตตากยุงที่ระเบียงหน้าห้องแถมยังเป็นหวัดซึมูกไหลแบบนี้ด้วย แต่ก็ดีอย่างที่ทุนค่าข้าวเย็นเพราะเขาซื้อมาทำให้ฉันกินทุกวัน

โอซาวะ : หืม !!....นักเรียนสาวมาค้ำด้วยทุกคืน มันก็น่าหนักใจอยู่หรอกนะทั้งร่างกายและจิตใจ

โอนิซึเกะ : ไร้มั้ละ ให้ตายสิ เด็กสาว ๆ สมัยนี้เขาคิดยังไงกันนะ

โอซาวะ : แต่ก็ดีไม่ไหนหรอ นายก็ได้ทำ...

โอนิซึเกะ : (ท่าทาง /งง) เฮ้ ! ทูคอะไรบ้า ๆ นำ ใครเขาจะไปทำอย่างนั้น? ฉันเป็นอาจารย์นะ รวย!? จะไปทำมิตีมีร้ายกับลูกศิษย์ได้ยังไง...

- โอชาวะ : เอ้! ไม่ได้ทำเหอ ทั้ง ๆ ที่มีสาวมานอนที่บ้านแท้ ๆ จริงอะ...?
- โอนิซึเกะ : (อึกอัก) ...เฮอ!....
- โอชาวะ : ฮะ ฮะ ฮะ ฮะ ไม่ได้ทำเหอ ก๊าก ก๊าก ก๊าก ก๊าก จำซะจนอยากหัวเราะให้ฟันหลุด....แต่ไม่อยากจะเชื่อเลขทั้ง ๆ ที่มีก้อนเนื้อลอยมาเข้าปากแล้วแต่นายกลับไม่เคี้ยว
- โอนิซึเกะ : พุดอะไรอย่างนั้น หล่อนมีปัญหาทางบ้านแล้วก็เป็นลูกศิษย์ของฉันด้วย!!
- โอชาวะ : แกช่างพุดได้เหมือนอาจารย์อันทรกคุณธรรมจังเลยนะ ถึงเป็นอาจารย์ก็ค่อมมนุษย์แล้วก็เป็นผู้ชายด้วย ...เฮ้อ!! เสียคายจริง ๆ เราอยู่สอนที่นี่ได้อีกแค่ 3 วันเท่านั้นนะ พอกลับไปมหา'ลัยแล้วอาจจะไม่เจอ โอกาสแบบนี้ก็ไม่ได้...จัดการซะเลยซี!! ทำตามที่ใจนายคิด
- โอนิซึเกะ : พุดอะไรบ้า ๆ ทำแบบนี้ถ้าเรื่องแตกเข้าหุคณะกรรมการล่ะก็...(ท่าทางกังวล เครียด สับสนในความคิดจนเหงื่อตก)
- โอชาวะ : โธ่!! ของกล้วย ๆ ถ่ายรูปสิ...ถ่ายรูปไว้หู้ใจ!! นายต้องเป็นปีศาจ ไม่อยากมีเก็บเอาไว้เหอ? ความทรงจำอันหวานชื่นกับเด็กนักเรียนสาว ทำไปตามตรงดีที่สุด ทำตามความปรารถนาเหมือนกับฉัน นายเป็นปีศาจ! แมลงวัน ! แมลงขี้วัว ! ลืมทุกสิ่งทุกอย่างในโลกให้หมด
- โอนิซึเกะ : ..... (ท่าทางคล้อยตาม ดูเหมือนคนที่เห็นทางออกของปัญหาที่แก้ไม่ตก เห็นทางสว่าง)

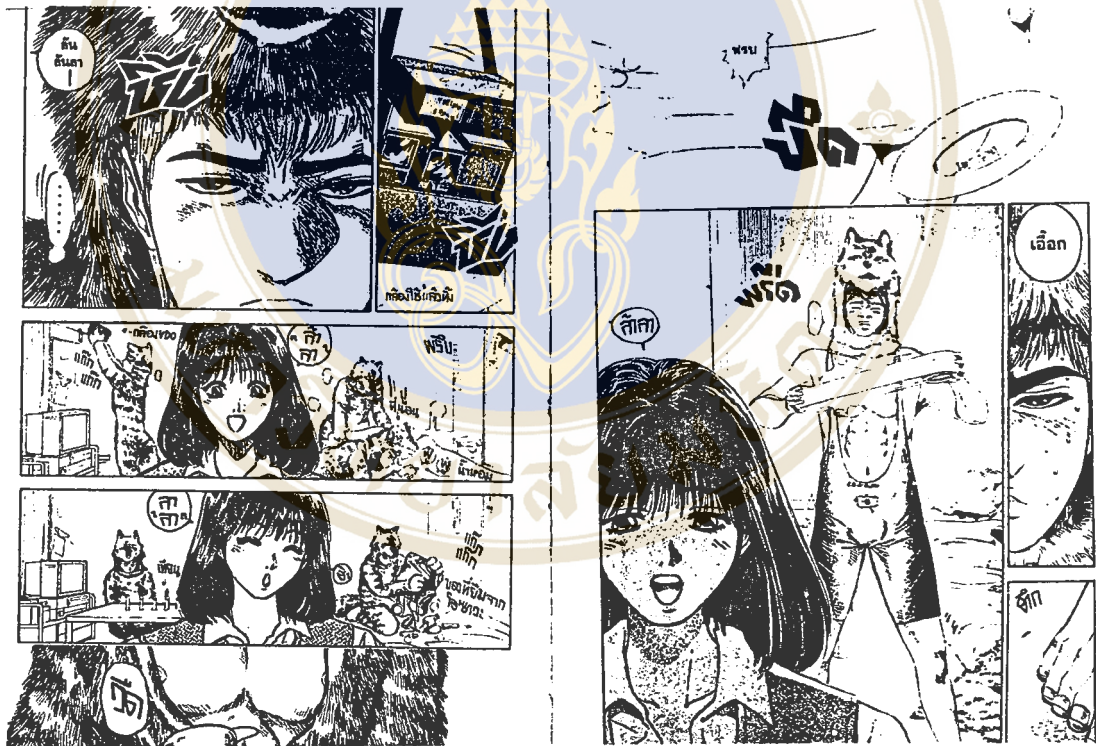
● เมื่อ โอนิซึเกะ ได้รับฟังคำพูดจาก โอชาวะที่จะให้จัดการมิซึกิ นานาโกะ ก็ตกใจที่จะทำตามความต้องการและความปรารถนาของความเป็นชายของตน จึงแต่งตัวเป็นหมาป่าที่รอที่จะขย้ำเหยื่อซึ่งในที่นี้ก็คือมิซึกิที่จะมาที่ห้องของ โอนิซึเกะ ในตอนเย็นเพื่อที่จะทำอาหารให้ ทำทาง/การกระทำ/พฤติกรรม แต่งตัวเป็นหมาป่าที่นั่งรอเหยื่ออยู่อย่างเงิบ ๆ ในห้องรับแขกโดยไปเอาชุดแต่งตัวหมาป่ามาใส่ซึ่งทำให้ดูตลก หน้าตาแสดงถึงการตัดสินใจที่แน่วแน่ที่จะจัดการกับมิซึกิ โดยขณะที่มิซึกิกำลังเตรียมอาหารในครัว โอนิซึเกะก็จัดการเตรียมการต่าง ๆ ตามแผนการที่คิดไว้ ทั้งการตั้งกล้องถ่ายรูป กล้องวิดีโอ ในมุมเพื่อจะแอบถ่ายรูปเพื่อเอาไว้หู้ใจ จัดการปูที่นอน ฉีดน้ำหอม รวมทั้งเตรียมอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ จากนั้นก็ดึงกระดาษออกมาเพื่อที่จะจัดการกับมิซึกิด้วยความมุ่งมั่นและความกระหายอยาก

● แต่เมื่อได้ยินคำพูดที่แฝงไว้ด้วยความเศร้าและความทุกข์ของมิซึกิก็ระงับ ครุ่นคิด ตัดสินใจและหยุดการกระทำล้มเลิกแผนการ ทำท่าเคร่งขรึมขึ้นมาและไล่ให้มิซึกิกลับบ้าน ท่าทาง / การกระทำ / พฤติกรรม เอามือที่ยกเทพกาวที่เตรียมจะปิดปากมิซึกิลง ยืนนิ่งรับฟังด้วยสีหน้าที่แสดงความเห็นใจและพยายามเข้าใจ ดูเคร่งขรึมจริงจังขึ้นมาทันที

บทสนทนา :

มิซึกิ : บ้านที่อยู่ตอนนี้ละ.....มีกำแพงหนากันระหว่างห้องคุณพ่อคุณแม่ พ่อไปจับมันเข็นจับขั้วหัวใจเชียวละ...นี่อาจารย์คะ ทำไมมันถึงกลายเป็นแบบนี้ไปได้คะ ฉันอยากกลับไปเป็นเหมือนเมื่อก่อน มีคุณพ่อ คุณแม่ แล้วมีฉัน ในอพาร์ทเมนต์หลังเล็ก ๆ อันนั้น (ร้องไห้)

โอนิซึกิ : (เงิบไปชั่วขณะ...) กลับไป...ที่นี่ไม่ใช่อพาร์ทเมนต์ที่เธอเคยอยู่ (สีหน้าครุ่นคิด)



รูปที่ 44

เหตุการณ์ในตอนนี้อาจจะอธิบายด้วยแนวคิดเรื่อง shadow ซึ่งเป็นหนึ่งใน โครงสร้างบุคลิกภาพของ Jung ที่เรียกว่า “จิต” หรือ “Psyche” ได้ว่าแม้ว่าโอนิซึกิจะพยายามขบขั้ความต้องการที่แท้จริงที่อยู่ในจิตใต้สำนึกของคน โดยใช้ทั้ง superego และความหวาดกลัวต่อการถูกทำโทษแล้วก็ตาม แต่เมื่อได้รับคำขอร้องจาก โอซาวาซึ่งดูเหมือนจะเป็นการเสริมแรงบวกให้กับการคิดกระทำผิดใน

ครั้งนี้ก็กลับคิดทำอีก ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่ shadow ซึ่งถือเป็นด้านของ “ความเป็นสัตว์” (animal side) ของมนุษย์ เป็นความคิดที่ขึ้นอยู่กับสัญชาตญาณเพียงอย่างเดียว มีอำนาจเหนือบุคลิกภาพของ โอนิซึเกะ

บุคลิกภาพนี้อาจจะแสดงออกจากความมุ่งมั่นที่ดีที่อยู่ลึก ๆ ในใจที่อยากจะเป็นอย่างอาจารย์จริง ๆ ด้วยมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนเกรที่ตนเคยเป็นมาก่อน

### ตัวอย่างที่ 52 (เล่ม 2 ตอน 7 หน้า 39-40)

ริวจิ : ... ทำไมนายถึงได้อยากเป็นอาจารย์ขนาดนี้เชียวะ ที เพราะผู้หญิงละสิ ? อย่างเช่น ได้เมียสาว 18 ตอนอายุ 60 อะไรแบบนี้

โอนิซึเกะ : นั่นมันก็ใช่ ... แต่มันไม่ใช่แก่นนั้น ตอน ไปฝึกสอนฉันถึงได้เข้าใจว่า การเป็นครูไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ เลย เห็นหนังสือเรียนแล้วก็กังวล มองอาจารย์คนอื่นมันก็รู้สึกขวางหูขวางตาขึ้นมา ฉันเนียไม่ได้แตกต่างกับเจ้าพวกนักเรียนสักนิดเดียว (ทำทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ลูกชิ้น ด้วยความรู้สึกที่ดีที่ได้นี้ก็ถึงช่วงเวลาที่ได้ไปฝึกสอน พูดด้วยความรู้สึกที่จริงใจต่ออาชีพอาจารย์ด้วยความอยากเป็นอาจารย์จริง ๆ อย่างมุ่งมั่น)

หรือจากตอนที่มาหาแม่ของมูราอิที่บ้านทำให้มูราอิเข้าใจผิดคิดว่าโอนิซึเกะพยายามจะมีอะไรกับแม่ของตนจึงไม่พอใจมากแต่ความจริงแล้ว โอนิซึเกะเป็นห่วงผลการเรียนของมูราอิจึงแอบเอาเอกสารลับมาปรึกษาแม่ของมูราอิ พฤติกรรมตอนนี่ของโอนิซึเกะนั้นับได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความรับผิดชอบต่อบทบาทการเป็นอาจารย์จริง ๆ เป็นการทำความดีที่คิดว่าจะมีเจตนาอื่นที่ไม่ดีคือเรื่องของผู้หญิงแฝงอยู่บ้าง

### ตัวอย่างที่ 53 (เล่ม 3 ตอนที่ 20 หน้า 118-122)

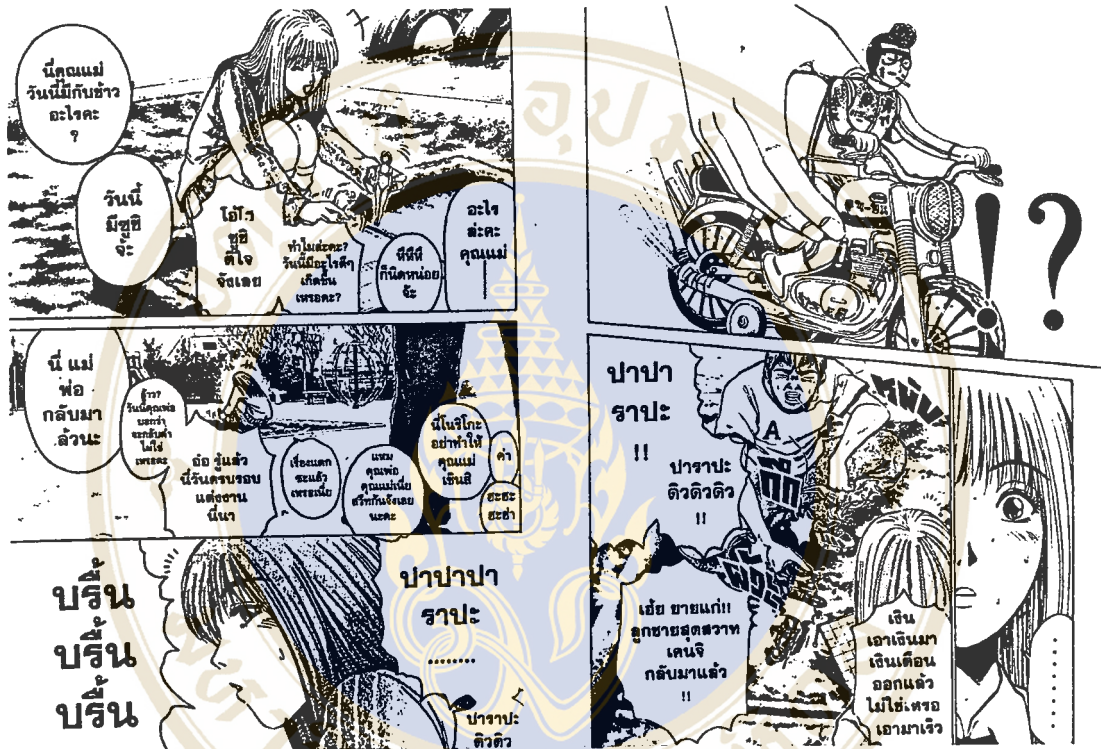
เหตุการณ์ ทำตัวสนิทสนมกับแม่ของมูราอิ ทำให้มูราอิไม่พอใจ คิดว่าโอนิซึเกะมีอะไรกับแม่  
แม่ของมูราอิ ... :

ก็ผลการคิดเกรดเฉลี่ยของแกตอน ม.2 ใ ปีนี้ถ้ายังเป็น แบบนี้ต่อไป อาจจะไม่ได้อ่านต่อม.ปลายก็ได้ ดังนั้นอาจารย์ เขาก็เลยเป็นห่วง อุดสำหรับเอามาให้ดูถึงบ้านถึงเขาจะพูดว่า “ไม่ค่อยจะรู้เรื่องการเรียนเท่าไร” ก็ยังเอาเอกสารที่เป็นความลับมาให้ เมื่อวานก็เหมือนกันเขาเล่าถึงงานอดิเรกของแก ไม่ได้ร้องคารา โอเกะกันสักเพลง... ทั้ง ๆ ที่เป็นแบบนี้ แกยังไปทำกับเขาได้ให้ตายสิ

มูราอิ : มันแกล้งทำแม่ก็น่าจะรู้ อาจารย์มาเกลี้ยกล่อมให้แม่ตายใจ

นอกจากนี้ยังเห็นคุณธรรมในการเป็นอาจารย์ที่มีความห่วงใยลูกศิษย์ของตน แม้ว่าการแสดงออกจะดูเป็นเด็ก หรือไม่เหมาะกับการเป็นอาจารย์ เช่นกรณีที่พยายามจะช่วยเหลื่อโทโมโกะ ให้เห็นคุณค่าของตัวเอง พยายามเข้าไปใกล้ชิดเพื่อที่จะได้รู้ปัญหาและช่วยแก้ไข

**ตัวอย่างที่ 54** (เล่ม 4 ตอน 32 หน้า 180-181)



รูปที่ 45

**ตัวอย่างที่ 55** (เล่มที่ 5 ตอนที่ 33 หน้า 16-18)

โทโมโกะ : .....เพราะมียาจึงมีในสิ่งที่ฉัน ไม่มีเออะอะ ไปหมด.....แต่ก็ช่วยไม่ได้ ก็ฉันเป็นคนแบบนี้ไม่มีคุณค่าที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไปเลย...วันนี้ขอบคุณมากนะคะอาจารย์ อาจารย์นี่เป็นคนสนุกสนานจริงๆ

โอนิซึกะ : นี่โนมุโระ เรอนะ....หัดมีความ มั่นใจในตัวเองซะบ้างเป็นใจ ฉันเข้าใจดีเรื่องที่เธอคลั่งไคล้ในตัวของเธอ ไอ้ไอ้ ว่าเขามีสิ่งที่เธอไม่มีอยู่มากมาย แต่ว่านะ ฉันก็คิดว่าเธอเองก็มีสิ่งที่ไอ้ไอ้ไม่มีมากมายเหมือนกันนะ!? ว่าไงล่ะ โนมุโระ! คิดว่าถูกหลอกสักครั้งลองเอาชีวิตมาฝากไว้กับฉันดูมั้ย? รอดครั้งนี้ได้ย่ะนะ อยู่แบบนั้นแหละเดี๋ยวมา ... เข้า!...เฮ้อ...กว่าจะหาเสื้อผ้าชุดนี้ได้เล่นเอาล้นห้องไปเหมือนกัน วิ่งวนรอบคิวจิโงจัง

30 ร้านแนะ... ใสดุคที่อยู่ในี่มารอที่หน้าสถานีคิจิโงจิ ต้องมาให้ได้นะ ฉันจะเป็น  
โปรคิวเซอร์ให้เธอเอง อันดับแรกก็ “ทำเพื่อพุงนี้”

8 โอนิซึกะมักใช้ความเพื่อฝืน หรือการฝืนกลางวันเป็นสิ่งปลดปล่อยหรือ  
ชดเชยความต้องการของคนที่ยังไม่สามารถบรรลุได้ในขณะนั้น หรือเพื่อลดความขัดแย้งที่  
เกิดขึ้นระหว่างความต้องการกับความพึงพอใจเพื่อรักษาความสมดุลทางจิตใจของตัวเองไว้ ซึ่ง  
อธิบายตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ในเรื่อง โครงสร้างบุคลิกภาพ เรื่องการทำงานของ id ซึ่ง  
คือความอยาก ความปรารถนา ความต้องการ ที่เป็น ไปเพื่อลดความตึงเครียด เป็นการทำหน้าที่ที่ไม่  
สนใจต่อความเป็น ไปของ โลกภายนอก ไม่รับรู้ในระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคมแต่เลือกรับรู้เฉพาะใน  
โลกของตัวเอง ทำให้บุคคลสามารถแสดงความเป็นจริงทางจิตออกมาได้อย่างแท้จริง ซึ่ง ในกรณีของ  
โอนิซึกะจะเห็นว่าบ่อยครั้งมากที่สุดที่ โอนิซึกะใช้การเพื่อฝืนเป็นสิ่งที่ช่วยลดความเครียด ความขัดแย้ง  
ในใจ เช่น การสร้างมโนภาพว่าได้จัดการกับรองอาจารย์ใหญ่ด้วยการทำร้ายร่างกายจนสาหัสเนื่อง  
จากโกรธที่ถูกดูถูก เนื่องจากในความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้นี้เนื่องจากรองอาจารย์ใหญ่เป็นผู้  
สัมภาษณ์การเข้างานเป็นอาจารย์ใน โรงเรียนมัธยมที่ตนอยากสอน

ตัวอย่างที่ 56 (เล่ม 2 ตอน 9-10 หน้า 80-85)

รองอาจารย์ใหญ่ : ..... แล้วไอ้สายดาแบบนั้น มันหมายความว่ายังไง ? ทำทางต่อต้าน  
หนักสินะ นี่ไม่ใช่สายดาของคนที่จะมาเป็นอาจารย์ นี่มันสายดาฆาตกร ? คง  
จะเคยฆ่าคนมาแล้วสักคน 2 คนล่ะมัง

โอนิซึกะ : (ทำทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : โมโหมาก ตาแข็งกร้าว เอาเรื่อง คิ้วขมวด  
เส้นเลือดคุดโปน นึกภาพในใจเป็นเรื่องราวที่ได้จัดการกับตาแก่ได้อย่างสาสม  
(ความคิด : ตะโกน) ไอ้เจ้าลามกเอ๊ย แก่กว่าใครเป็นขยะ ? หา ? ฉันเกลียดที่สุด  
เวลาที่มีใครมาเรียกฉันว่าเป็นขยะ เข้าใจมั๊ย !! ไอ้ทุเรศฉันจะฆ่าแก

รองอาจารย์ใหญ่ : บ่นอะไรพึมพำทำอยู่ หา ?

โอนิซึกะ : ฮะ ฮะ ฮะ เปล่าครับ ไม่มีอะไร (ทำทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : พยายาม  
สะกดอารมณ์ ทำตัวสุภาพ



รูปที่ 46

ในบางกรณีการเพื่อฝันของ โอนิซึกะก็เป็นการสร้างสมมูลให้กับจิตใจ เป็นการขดเซยความต้องการที่ยังไม่เป็นจริงในขณะนั้นซึ่งอาจจะพิจารณาได้ว่าเป็น การให้ความหวังแก่ตัวเอง เช่นการนึกภาพว่าตัวเองเป็นอาจารย์สูงอายุในวัย 40 ที่มีสภาพหัวล้านที่เพิ่งกลับเข้าบ้านหลังจากเลิกงาน โดยที่บ้านมีภรรยาเป็นเด็กนักเรียนสาวสวยอายุ 16 ปี กำลังทำกับข้าวรอการกลับมาของตนอยู่ หรือการนึกฝันว่าตัวเองมีความสัมพันธ์เป็นคู่รักกับอาจารย์ฟูยูซึกิ

ตัวอย่างที่ 57 (เล่ม 1 ตอน 2 หน้า 90-91)

เหตุการณ์ พุดคุยกับ โอซาวะเรื่องนักเรียนหญิง และเคลิ้มไปจนนึกภาพตัวเองในฐานะอาจารย์ที่มีอายุ 40 และมีภรรยาเป็นเด็กนักเรียนสาวอายุ 16

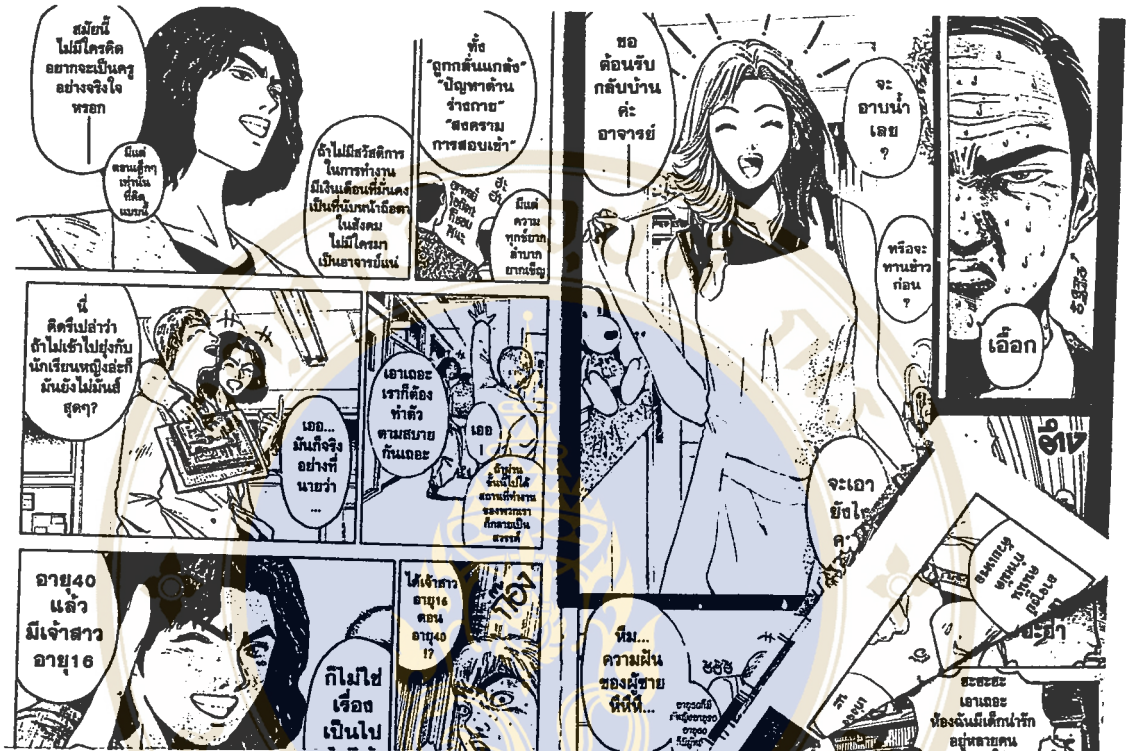
บทสนทนา

โอซาวะ : ...อายุ 40 แล้วมีเจ้าสาวอายุ 16 ก็ไม่ใช่เรื่องเป็นไปได้...

โอนิซึกะ : .....(ทำทาง เห็นด้วยคล้อยตามจนนึกฝัน ไปและตื่นตื่นที่อาจจะมีโอกาสเช่นนั้น

ความคิด “ได้เจ้าสาวอายุ 16 ตอนอายุ 40” และนึกภาพตัวเองอายุ 40 เป็นอาจารย์ที่หัวล้าน กลับมาที่บ้านที่มีภรรยาสาวอายุ 16 ทำกับข้าวรออยู่ที่บ้าน ... “หืม!! ความฝันของผู้ชาย หี

ที ที อายุ 50 ก็มีผู้หญิงอายุ 20 อายุ 60 ก็มีผู้หญิงอายุ 30 ฮี ฮี ฮี ถ้าเป็นแบบนี้แล้วก็ไม่มีอะไรดีไปกว่าเป็นอาจารย์อีกแล้ว มุ่ง ไปสู่ออนาคตที่สดใสคงความฝัน



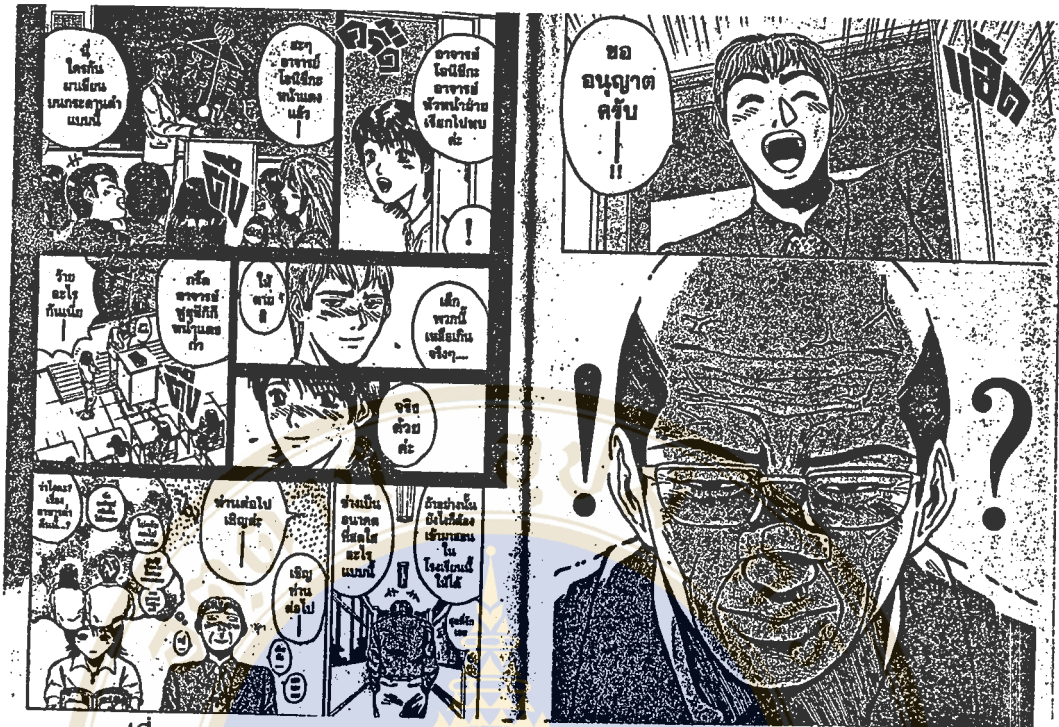
รูปที่ 47

ตัวอย่างที่ 58 (เล่ม 2 ตอน 8 หน้า 58-60)

เหตุการณ์ พุดคุยกับผู้หญิงที่ตนคิดจะลวนลามบนรถเมล์ขณะรอสัมภาระ ผู้หญิงมีท่าที่เป็นมิตรด้วยมาก ทำให้เอคิจิฝนกลางวันด้วยคำพูดของผู้หญิงที่ว่า ให้พยายาม เพื่อจะมาทำงานที่โรงเรียนนี้ด้วยกัน

ท่าทาง มีปฏิกิริยากับคำว่า “ทำด้วยกัน” ตื่นเต้นและคิดเพื่อไป ถึงภาพเหตุการณ์เมื่อตัวเองกับผู้หญิงคนนั้นเป็นอาจารย์ที่เดียวกัน ลูกนักเรียนเขียนชื่อตัวเองว่าเป็นคู่รักกันบนกระดาน และตนเองกับผู้หญิงที่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีใจให้กัน ในฝัน ทำให้ปลื้ม

ความคิด “ช่างเป็นอนาคตที่สดใสอะไรแบบนี้ ถ้าอย่างนั้นยัง ใจก็ต้องเข้ามาสอนในโรงเรียนนี้ให้ได้ สุดที่รักเออ” (ร้องเพลง)



รูปที่ 48

9. จากข้อมูลภูมิหลังทำให้รู้ว่าไอนิซึเกะมีปมปัญหาที่เกิดจากการถูกดูถูก ถูกสบประมาทจากสายตาของผู้คนรอบข้างมาในอดีต เป็นภาวะที่ไม่ได้รับการยอมรับและถูกปฏิเสธจากสังคมซึ่งสืบเนื่องมาจากการประพฤติการปฏิบัติตัวของตัวเอง ทำให้อึดคิดเป็นแรงที่ผลักดันที่สำคัญอีกทางหนึ่งนอกเหนือจากอนาคตที่มีต่อพฤติกรรมในปัจจุบันของ ไอนิซึเกะ ซึ่งอาจจะอธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่อง Teleology & Causality รวมทั้งแนวคิดเรื่อง Needs ประเภท “มีปฏิริยาโต้ตอบ” (Counter-action) คือ เขาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ด้วยความพยายาม ต้องการลบล้างการดูแคลนจากผู้อื่น เขาชนะความอ่อนแอและความกลัว หางานยาก ๆ ทำเพื่อพิสูจน์ศักยภาพของตน นับถือศักดิ์ศรีของตนอย่างยิ่ง คือแปรพลังทางลบในอดีตมาเป็นพลังทางบวกเพื่อที่จะมุ่งไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ คือชีวิตที่ดีสมบูรณ์และประสบความสำเร็จ

ตัวอย่างที่ 59 (เล่ม 1 ตอน 1 หน้า 26-27)

เหตุการณ์ เป็นเหตุการณ์ย้อนหลัง ไปถึงช่วงที่ ไอนิซึเกะและริวจิตกลงใจและสัญญากันว่ามาสร้าง ความฝันที่โตเกียว

บทสนทนา

ไอนิซึเกะ : เฮ้ย ริวจิ ไปโตเกียวกันมั้ง... ไปโตเกียว ไปเป็นผู้ยิ่งใหญ่ พาผู้หญิงดี ๆ กลับมาลบ คำสบประมาท มาเป็นผู้ยิ่งใหญ่กันเถอะ

ริวจิ : ผู้ยิ่งใหญ่เหรอ ก็ดีนะ เทดีวะ

โอนิซึกะ : ก็บอกแล้ว...ชะ ชะ ชะ

ท่าทาง มีความมุ่งมั่นอย่างมากแสดงออกมาทางสายตา (จากเครื่องแบบนักเรียนที่ใส่อยู่พออนุมานได้ว่าไม่น่าจะเป็นนักเรียนที่อยู่ในกฎระเบียบนัก น่าจะเป็นพวกตัวโจก) เขาปกเสื้อขึ้นเหมือนพอกษา กุษา สุปบุหรี ทำผมทรงรีเจนท์และข้อมสีทอง

นอกจากนี้ยังสังเกตได้จากการที่ โอนิซึกะจะมีอารมณ์กับคำว่า “ขยะ” ซึ่งจะทำให้ควบคุมความรุนแรงที่จะตอบโต้กลับไปด้วยกำลังไม่ได้ เช่นเมื่อตอนไปเข้าข้างเด็กนักเรียนเกรที่ยกพวกจะมาจัดการกับรองอาจารย์ใหญ่ด้วยการจับรองอาจารย์ใหญ่ทุ้มเสียเองเพราะความโกรธที่รองอาจารย์ใหญ่เรียกเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ รวมทั้งเด็กที่มีพฤติกรรมแบบเดียวกันนี้ว่า “ขยะ” ซึ่งน่าจะมีสาเหตุมาจากเป็นคำดูถูกที่ตนเคยได้รับมาก่อน

คำพูดของตัวการ์ตูนแวดล้อมของการ์ตูนเรื่องนี้ คือ เพื่อนของ โอนิซึกะก็สามารถบอกอดีตของ โอนิซึกะ ได้เป็นอย่างดี

ตัวอย่างที่ 60 (เล่ม 2 ตอน 7 หน้า 25-27)

เหตุการณ์ คุยให้เพื่อนคนหนึ่งฟังว่าตัดสินใจจะเป็นอาจารย์

เพื่อน : ปะ ... เป็นอาจารย์ !? นายนะหรือ โกหกกริปเล่า !!? คนที่ถูกเรียกว่า “พยาธิ” สุดหัวของมหาวิทยาลัย ยูเรเซียอย่างแคะนะจะเป็น “อาจารย์” !?

หรือในเหตุการณ์ที่ไปคุยกับป้า โรงอาหารหลังจากคิดว่าพลาดหวังในการเป็นอาจารย์ หลังจากสอบถามกับรองอาจารย์ใหญ่ซึ่งเป็นคนเดียวกับชายแก่ที่ตนทำร้ายบนรถเมล์

ตัวอย่างที่ 61 (เล่ม 2 ตอนที่ 9 หน้า 74-75)

ป้า : ยังหนุ่มยังแน่นอยู่แท้ ๆ มาว่าตัวเองเป็นขยะ ได้ยังไงวะ

โอนิซึกะ : ก็แหม ผมถูกเรียกเป็นไอ้บ้าบ้าง ขยะบ้าง จากครูมา ตั้งแต่เด็ก ๆ แล้ว ก็เลยทำให้คิดไปว่าตัวเองบออาจจะเป็นอย่างนั้นจริง ๆ ก็ได้ แลผมตอนสัมภาษณ์เมื่อกี้ยังถูกเรียกเป็นขยะเลย... ทำไมพวกอาจารย์ถึงเป็นแบบนี้กันหมดนะ มันก็จริงอยู่ที่ผมมันบ้า แล้วก็ชอบทะเลาะวิวาท ไม่เหมาะกับการเป็นอาจารย์ แต่ถ้าผมได้เป็นอาจารย์ละก็ จะไม่มีทางเรียกลูกศิษย์ตัวเองว่าเป็นพวกขยะอย่างเด็ดขาด ? ... อะ ไรเนี่ย รู้สึกจะนำเนาไปหน่อยแล้ว ลืม ๆ ไปเถอะนะป้า ชะ ชะ ชะ

หรือจากตอนที่ประกาศตัวหลังจากจัดการชุมนุมรองอาจารย์ใหญ่เพราะไม่พอใจในคำพูดของรองอาจารย์ใหญ่ที่เรียกนักเรียนเกรว่า เป็น “ขยะ”

ตัวอย่างที่ 62 (เล่ม 2 ตอน 10 หน้า 86-87)

โอนิซึกะ : (เดียด) อย่าดูถูกกันนะ ร็อย เอาแต่คำทอเห็นคนอื่นเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต คิดว่าคำพูดแบบนี้มันให้อภัยได้รึไร ไร ? เพราะมีอาจารย์อย่างพวกนาย เด็กพวกนี้เลย ไม่มีที่ จะอยู่ ถ้าแบบนี้เรียกว่าการสั่งสอนล่ะก็ ฉันทันนะ... จะเลิกเป็นอาจารย์เอง ใฮ้บ้า เอ๊ย ...

จากลักษณะนิสัยข้างต้นสามารถนำมาสรุปและวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพของการ์ตูนนำชาย “โอนิซึกะ เอคิจิ” ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในวิธีดำเนินการศึกษา ได้ดังนี้คือ

- 1) ลักษณะทางกาย เป็นชายหนุ่มอายุ 22 ปี คือ อยู่ในระยะวัยรุ่นตอนปลาย มีลักษณะท่าทางที่เหมือนนักเลงหรืออันธพาลจากท่าทางภายนอก ทรงผมที่เคยไว้ทรงรีเงินที่แล้วตัดเป็นทรงผมม้าแหลมแล้วข้อมผมทอง มักจะใส่เสื้อผ้าที่ตัวใหญ่มาก ใส่ตุ้มหู ใส่สร้อยที่มีขนาดใหญ่หลายเส้น
- 2) ลักษณะทางอารมณ์ โอนิซึกะเป็นคนที่มีความรุนแรง ไม่แสดงถึงความมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ เป็นคนโมโหง่ายแต่ก็ลืมเร็ว มีลักษณะความเป็นเด็กในตัว
- 3) เขาวนปัญญาและความสามารถอื่น ๆ มีไหวพริบ ฉลาดในการเอาตัวรอด มีความสามารถทางด้านพลังกำลัง จะเห็นว่ามักจะอวดอ้างคุณสมบัติที่ตนมีเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องใช้กำลังมากกว่าสติปัญญา เช่น การขับรถใหญ่ได้ การเป็นคาราเต้ขั้น 2
- 4) ค่านิยมและความสนใจ ยึดถือความสำเร็จตามที่สังคมกำหนด คือ ความร่ำรวย การเป็นคนเด่น คนดังที่ได้รับการยอมรับ
- 5) ทัศนคติทางสังคมและปรัชญาชีวิต มีปรัชญาชีวิตที่แรงกล้ามากในเรื่องของการมุ่งสู่ความยิ่งใหญ่ โดยเฉพาะอยากจะเป็นอาจารย์ผู้ยิ่งใหญ่ แต่มีแนวคิดและวิธีการกระทำของตัวเอง ยึดหลัก “ถูกใจ” มากกว่าหลัก “ถูกต้อง”
- 6) แรงจูงใจ แบ่งได้เป็นแรงจูงใจจากอดีตคือปมในใจที่เคยถูกดูถูก ถูกสบประมาท ถูกเรียกว่าเป็น “พวกขยะ” แรงจูงใจในอนาคตคือการเป็นผู้ยิ่งใหญ่ การมีชีวิตที่สะดวกสบาย ได้รับการยอมรับ
- 7) ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้ง เป็นปมที่เกิดจากการไม่ได้รับการยอมรับ การถูกดูถูกมาในอดีต

#### 4.1.2 ลักษณะบุคลิกภาพของของ “คาชิโน เร” ตัวการ์ตูนนำชายเรื่อง “Mars ลิงห์นักบิด สาวนักโบก”

ตัวการ์ตูนนำชายของการ์ตูนเรื่องนี้ก็มีลักษณะเช่นเดียวกันกับตัวการ์ตูนนำชาย “โอนิซึกะ เอลิจิ” ในเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” คือกล่าวได้ว่าเป็นตัวการ์ตูนที่มีลักษณะซับซ้อน (Round or Complex Characters) คือมีลักษณะความคิด อารมณ์ พฤติกรรม ความรู้สึกเหมือนมนุษย์จริงมากที่สุด มีชีวิตชีวาที่สามารถทำให้คนอ่านเข้าถึงและเข้าใจได้เหมือนกับเข้าใจบุคคลจริง

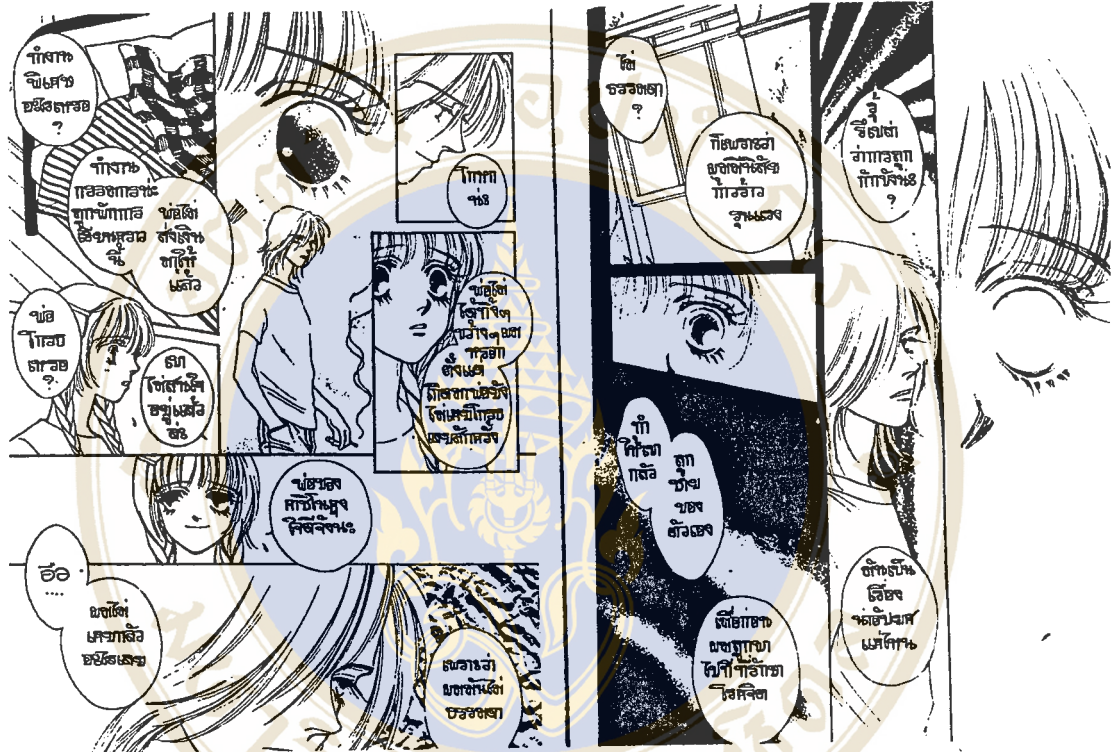
จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพของ “คาชิโน เร” ตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “Mars ลิงห์นักบิด สาวนักโบก” ทำให้ได้ผลการศึกษาและการวิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนตัวนี้ได้ดังนี้คือ

1. คาชิโน เร มีบุคลิกภาพของเด็กมีปัญหา ขาดความอบอุ่น ซึ่งเป็นผลที่สืบเนื่องมาจากปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่อบอุ่น โดยเฉพาะปัญหาความขัดแย้งกับพ่อที่เลี้ยงดู และการขาดความอบอุ่นจากแม่ที่เสียชีวิตด้วย โรคตั้งแต่เรายังเด็ก และด้วยความรับผิดชอบที่เกิดอุบัติเหตุในขณะที่ยังเด็กในขณะที่มีปัญหาทำให้เร โดมาเป็นคนที่แข็งแกร่ง ก้าวร้าว รวมทั้งความรู้สึก โดดเดี่ยว เศร้าหมองที่เร้มักแสดงออกมาทั้งคำพูดและสีหน้า และด้วยความอ่อนแอทางจิตใจทำให้เรามีอาการของ โรคทางจิตที่เกิดจากปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว

อธิบายด้วยแนวคิดความหวาดกังวลพื้นฐานของฮอร์นัยได้ว่าเป็นความรู้สึกของเด็กที่โดดเดี่ยวและช่วยตัวเองไม่ได้ เกิดจากประสบการณ์วัยเด็ก ลักษณะของความสัมพันธ์ที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่จะเป็นตัวกำหนดความหวาดกังวลพื้นฐานนี้ มีตัวแปรหลายตัวในสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เด็กรู้สึกไม่มั่นใจหรือกลัว เช่น การถูกข่มขู่ การถูกละเลย พฤติกรรมที่ไม่คงเส้นคงวาของผู้ใหญ่ และเด็กจะมีพัฒนาการหลายอย่างขึ้นมาเพื่อเผชิญความรู้สึก โดดเดี่ยวและช่วยตัวเองไม่ได้จนอาจกลายเป็นนิสัยบางอย่างดังเช่น นิสัยของคาชิโน เร ที่เป็นผลมาจากความหวาดกังวลนี้ก็ว่าได้ มองโลกแง่ร้าย และพยายามแก้แค้นคนที่ทำให้ตนเจ็บปวด ขอบการแข่งขันอย่างมาก หันความก้าวร้าวใส่ตนเอง กลายเป็นคนมีปมด้อย ซึ่งปัญหาของคาชิโน เร ทางด้านความสัมพันธ์อาจจะพิจารณาได้จากการบอกเล่าหรือพูดคุยให้ศิระฟังในหลาย ๆ ครั้ง

**ตัวอย่างที่ 63** (เล่ม 2 หน้า 100-101)

**เหตุการณ์** คีระมาหาเรที่ห้อง เธออยู่ในสภาพเหนื่อยล้าเนื่องจากการไปทำงานพิเศษเป็นคนงานก่อสร้าง เพราะต้องหาเงินเลี้ยงตัวเองเพราะพ่อไม่ส่งเงินมาให้ จากคำพูดและสีหน้าที่ครุ่นคิดของเรเมื่อพูดถึงพ่อ ทำให้เรารู้ได้ถึงความสัมพันธ์ที่ไม่คอยดีนึกรักของเรกับพ่อ รวมทั้งอดีตของเรที่เคยรับการรักษาทางจิต แวดตาของเรแสดงถึงความขมขื่น



รูปที่ 49

**ตัวอย่างที่ 64** (เล่ม 4 หน้า 154-161)

**เหตุการณ์** ไปเยี่ยมสุสานของเซในวันครบรอบวันเสียชีวิต พบช็อคโกแลตลิ้นี่ที่พ่อเอามาเยี่ยมก่อนหน้า ดูเรไม่แยแสกับสิ่งที่พ่อทำ แสดงความขัดแย้งปมปัญหาบางอย่างออกมา  
**บทสนทนา**

- คีระ : คอกลิลลี่เต็มไปหมดเลย ใครเอามาเยี่ยมนะ?
- เร : พ่อแน่ ตอนแม่ตายก็เอาลิ้นี่มาเยอะเยอะเลย ผมจำกลิ่นได้
- คีระ : เซคงคงมีความสุขนะที่พ่อยังนึกถึงอย่างนี้
- เร : มีความสุขเหรอ เค้าไม่ได้แสดงความอาลัยอะไรหรอก นี่เป็นเวลาที่จะต้องเอามาแต่งเท่านั้นแหละ



คิระ : ทำไมพูดอย่างนั้นล่ะ ทำไมถึงคิดว่าคนเป็นพ่อจะไม่อาลัยกับการจากไปของลูกตัวเองล่ะ คาชินองพูดถึงพ่อไม่ได้อยู่เรื่อย เกลียดพ่อเค้าทำไปเหรอ?”

เร : เค้าต่างหากที่เกลียดผม เค้าเกลียดพวกผม

คิระ : ทำไมล่ะ พ่อที่ไหนจะเกลียดลูกของตัวเองได้ลงคอ มันไม่น่า.....”

เร : ไม่รู้ซี ผมไม่รู้หรือว่าทำไม แต่ว่าแม่...ว่าพ่อเขินชาน่ากลัว ใจร้ายกับพวกเราน่ะด้วย”

● นึกถึงเหตุการณ์ที่แม่เคยบอกไว้ด้วยท่าทางที่ห้วนวิตก หวาดกลัว (เหตุการณ์ในอดีตเมื่อยังเป็นเด็ก ไปเยี่ยมแม่ที่โรงพยาบาลกับเช)

แม่ “คุณพ่อเค้าเขินชาน่ากลัว แล้วก็เป็นคนเกลียดเด็ก ๆ ด้วย ชอบทำร้ายเรากับเชจัง

เร “พ่อเกลียดพวกผมเหรออะ”

แม่ “ใช่ซี เพราะฉะนั้นไม่ต้องไปเชื่อคำพูดของพ่อ ไม่ต้องไปฟังเขาหรอกนะ เชจัง ก็มีเรจังเป็นที่พึ่งก็พ ส่วนเรจังก็คิดว่าครอบครัวก็คือเชจังเท่านั้นที่พ่อ แม่คงจะปกป้องลูกสองคนไม่ได้อีกแล้ว

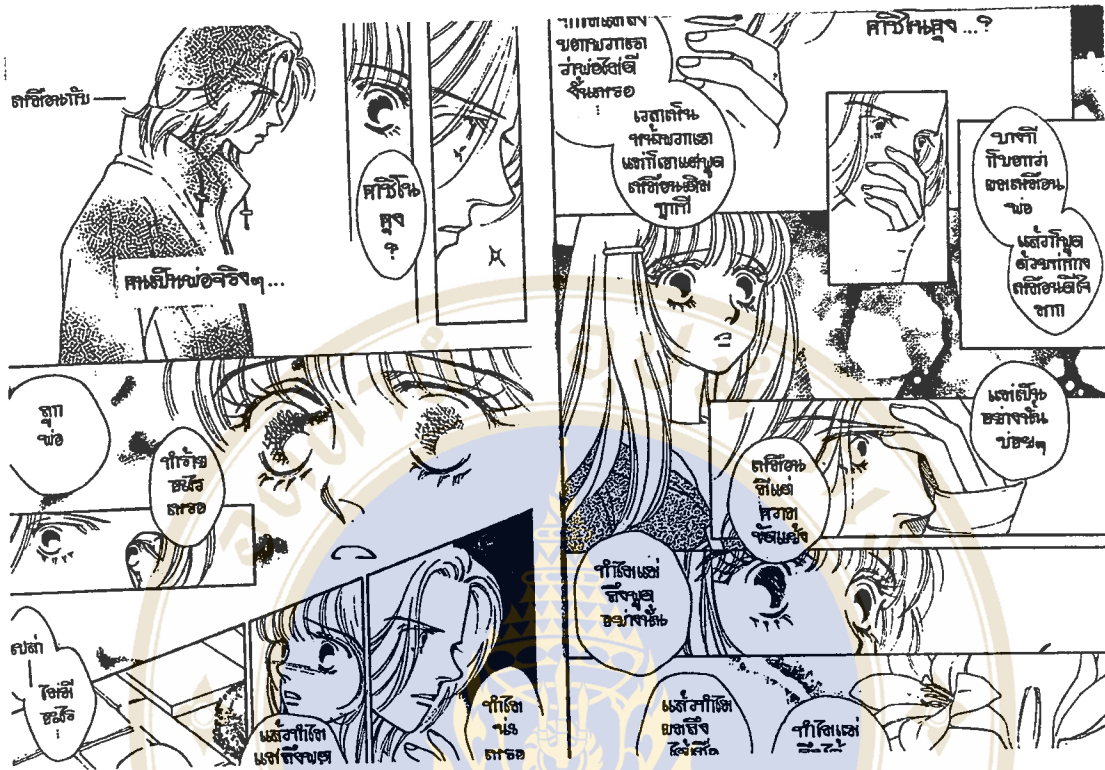
เร “ดีจังนะอะ ผมก็มีเชอยู่ ผมจะปกป้องเชเองอะ”).....

คิระ : ลูกพ่อทำร้ายอะไรเหรอ ?”

เร : เปล่า... ไม่มีอะไร...

คิระ : ถ้าพ่อไม่ได้ทำอะไร แล้วทำไมแม่ถึงพูดอย่างนั้นล่ะ

เร : ทำไมนะเธอ (ท่าทางเหมือนหวาดกลัวอะไรบางอย่าง เหมือนนึกถึงเรื่องราวบางอย่างที่นึกไม่ออก เป็นการป้องกันตัวชนิดที่กดลงสู่จิตใต้สำนึก (Repression) ทำไมแม่ถึงบอกพวกเราว่าพ่อไม่ดีขึ้นหรือ ...เวลาเห็นหน้าพวกเราแม่ก็เอาแต่พูดเหมือนเดิมทุกที บางทีก็บอกว่าผมเหมือนพ่อ แล้วก็พูดด้วยท่าทางเหมือนดีใจมาก แม่เป็นอย่างนั้นบ่อย ๆ เหมือนมีแต่ความขัดแย้ง ทำไมแม่ถึงพูดอย่างนั้น แล้วทำไมผมถึงได้เชื่อล่ะ ทำไมแม่ถึงได้เกลียดพ่ออย่างนี้ล่ะ (พยายามคิดหาคำตอบที่ดูเหมือนตัวเองจะเคยรู้มาก่อนแต่ลืมไปแล้ว) ก็เลยเอาแต่คิด คิดจนปวดท้องเหงื่อออกก็ยังคงคิดไม่ออก ก็เลยคิดว่าคิดไปก็ไม่มีประโยชน์ ไปหาคุณหมอดีกว่า เป็นจิตแพทย์ เป็นคุณหมอประจำตัวของผมอยู่ที่ศูนย์บำบัดจิตเวชนะ ถ้าหากมีเรื่องที่ยอยากจะทำ หรือไม่อยากจะทำก็จะไปหาทั้งเรื่องของพ่อ เรื่องของแม่.....ผมเบื่อกับที่จะฟังคำแนะนำหรือให้นอน โดยใช่ยาอีก ผมไม่อยากกลับไปอีกแล้ว.... (ท่าทางเครียดมาก เอามือกุมหัว)



รูปที่ 50

**ตัวอย่างที่ 65 (เล่ม 4-5 หน้า 176-177/3)**

**เหตุการณ์** ชิโอรินี่มาเยี่ยมสุสานของเซเช่นกัน มาเจอกับเธออยู่กับคิระ และได้ยินเรื่องราวที่เธเล่าให้ คิระฟัง เสียใจในเรื่องที่เกิดขึ้นเพราะคิดว่าคนเป็นสาเหตุการตายของเซ วิ่งร้องไห้หนีไปเรออกดามหาจนได้มาเจอชิโอรินี่อยู่ที่คาเฟ่ติดโรงเรียนเก่าที่เซกระโดดตึกลงมา และทำให้เรนึกเรื่องราวสาเหตุการที่เซฆ่าตัวตายออก

เร : ชิโอรินี่ ชิโอรินี่ ที่เซฆ่าตัวตายไม่ใช่เพราะเธอ การที่เซฆ่าตัวตายก็เพราะ...เพราะว่าพวกเราไม่ใช่ลูกแท้ ๆ ของพ่อ เพราะเรารู้ว่าไม่ใช่ลูกแท้ ๆ ของผู้ชายคนนั้น พวกเราไม่ใช่ลูกแท้ ๆ ของพ่อ แต่เพราะแม่สาส์อนถึง ได้มีพวกเราออกมา เซไม่สามารถให้อภัยในเรื่องนี้ได้ เขาขอรับไม่ได้ก็เลยฆ่าตัวตาย”



ปวคนั้นทำให้ต้องส่งลูกไปให้ญาติที่แอล เอ เลี้ยง แต่จะบอกว่า ไม่ยอมเลี้ยงก็ไม่  
ได้เพราะ ในเวลาที่ไม่สบายก็ยังเรียกลูกกลับมาญี่ปุ่นและยังทำตัวเหมือนพ่ออยู่ ถ้า  
เป็นตัวนาราคาญอย่างนั้นก็คงอยากจะให้เด็กคนนั้น ไปให้พันหูพันตาให้เร็วที่  
สุด”

คิระ : “ถ้าหากไม่รู้ความจริงเขาก็อาจจะไม่ตายก็ได้ . ทำไมเซถึงได้รู้ว่าตัวเองไม่ใช่ลูก  
แท้ ๆ ...ต้องมีใครสักคนบอก ถ้าอย่างนั้นเป็นใคร.....คาชิโนคงรู้ได้ยังไง?”

เร : “พอกลับจากแอล เอ สักพักก็เจอจดหมายที่แม่เขียนในที่เก็บข้าวของ ๆ แม่พออ่าน  
แล้วก็พบว่า เป็นจดหมายรักที่ซาบซึ้งจนน่าละอาย คิดว่าเป็นจดหมายที่จะส่งแต่  
ส่งไม่ได้ ข้างในมีรูปอยู่ใบหนึ่ง เป็นรูปถ่ายของผู้ชายที่เหมือนผมมาก ผมก็เลยไป  
บอกเซ”

คิระ : “ทำไมถึงทำอย่างนั้น คาชิโนคงรู้นิสัยเซไม่ใช่หรือ คาชิโนคงไม่ได้คิดว่าเซ  
สำคัญกว่าใคร ๆ ไรเง ถ้าเซรู้แล้วจะเป็นยังไงทั้งที่รู้อยู่แล้ว ทำไมถึงได้บอกเขา  
ล่ะ”

เร : (แวตาวาว เหมือนมีความคิดบางอย่างแฝงอยู่) “ก็เพราะเกลียดเขานะสิ หมอนั้น  
สนใจแต่สิ่งสวยงามถูกต้อง แล้วก็ตีแตรร้องให้ ผมเกลียดเขาตั้งแต่เด็ก ๆ แล้ว พ่อ  
อยากจะทำจัดพวกเราผมก็มีส่วนกำจัดเขานั้นด้วย”

คิระ : “ไม่จริงไหมย์ที่บอกว่าเกลียดเซนะ เพราะถ้าเซอยู่ก็จะไม่เหงา จะได้อยู่ด้วยกัน 2  
คนตลอดไป”

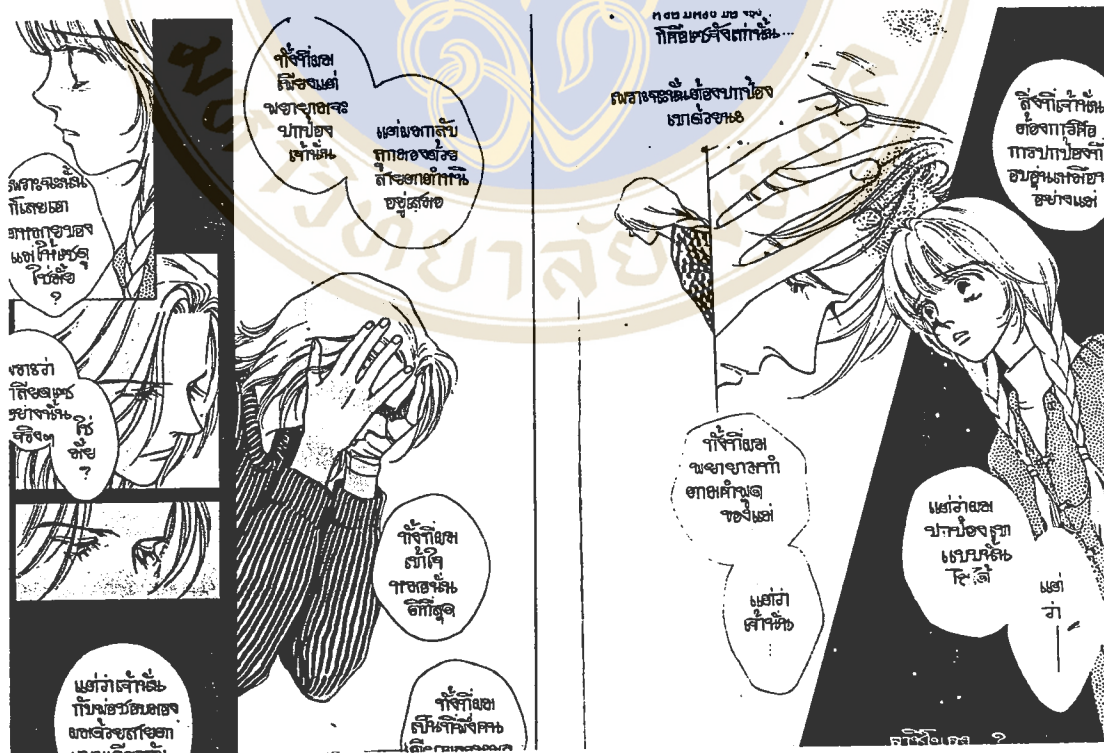
เร : “เพราะมีแต่เข้านั้นต่างหากล่ะ แม่ก็ตาย พ่อก็เกลียดพวกเราแต่ผมต้องปกป้องรักษา  
เข้านั้นไว้ให้ได้ เข้านั้นไว้ใจผมคนเดียว เราอยู่ด้วยกันมาก่อนที่จะรู้ว่าเกลียดหรือ  
รักซึ่งกันและกัน แต่ถึงอย่างนั้นตอนอยู่ที่แอล เอ ความสัมพันธ์ของเราสองคนก็  
ยังดีที่เดียวถึงจะมีทะเลาะกันบ้างแต่ก็เป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่พอกลับมาอยู่ที่  
ญี่ปุ่น กับพ่อ เรื่องที่ลงรอยกันกลับไม่ใช่เรื่องเล็ก ๆ อีกแล้ว อารมณ์ของพวกเขา  
ต่างก็รุนแรงขึ้นด้วยกันทั้งคู่....ผมฆ่าเขา...ยังไงก็หนีความจริงไม่ได้หรอก ถ้า  
เปลี่ยนความคิดนี้ได้ก็จะร้องให้กับเรื่องนี้ได้แล้วผมก็จะสบายใจขึ้น แต่ทุกคนนึก  
ว่าความเจ็บปวดของผมมันคงมาจากความรู้สึกรับผิดชอบ หรือความรู้สึกผิด แต่  
ไม่ว่าจะบิดเอนยังไง ตัวผมก็รู้ตัวเองดีที่สุด ถึงแม้จะน้อยนิดยังไง แต่ในตัวของผม  
ก็ยังมีส่วนที่โหดร้ายเพราะนิสัยที่ไม่คืออยู่มาก ....เวลาที่ได้ถึงกับเข้านั้นก็  
หงุดหงิด เวลาที่เข้านั้นร้องให้ก็รำคาญ แลผมยังรู้สึกคลื่นไส้เวลาเห็นหน้าพ่อ  
เพราะฉะนั้น....”

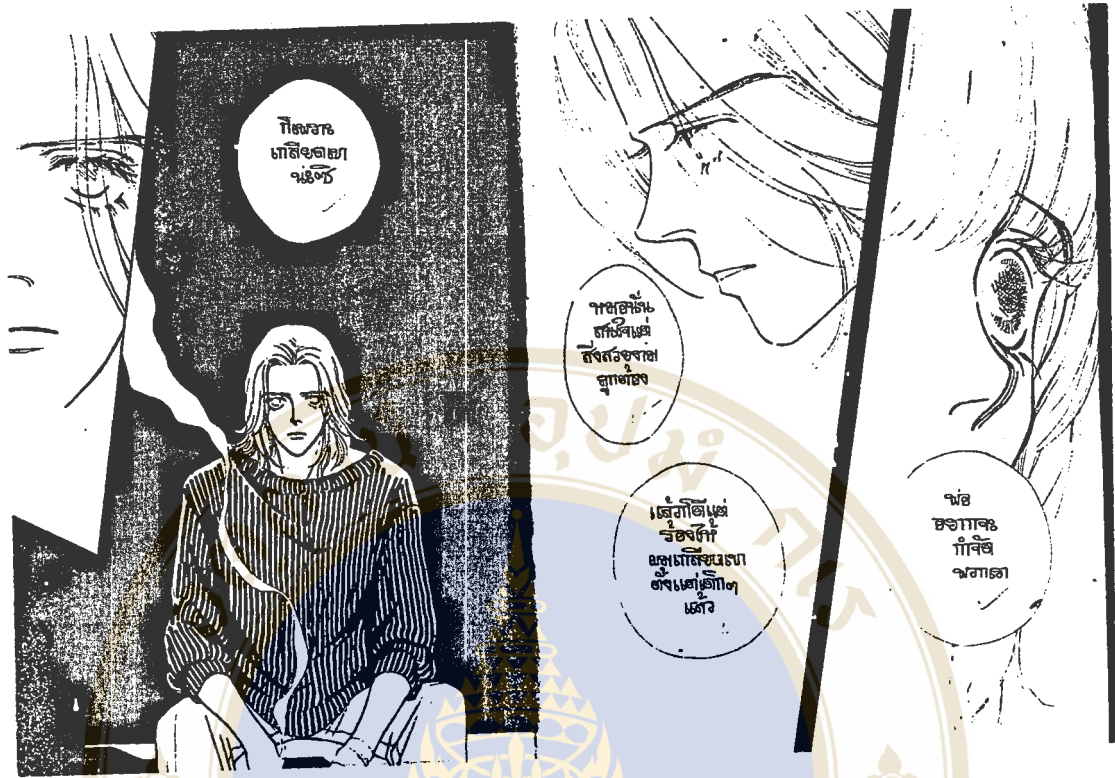
กิริระ : “เพราะฉะนั้นก็เลยเอาจดหมายของแม่ให้เซดูไข่ม้อย เพราะว่่าเกลียดเขยอย่างนั้น  
จริง ๆ ไข่ม้อย?”

เร : “เพราะเจ้านั้นกับพ่อชอบมองผมด้วยสายตาแบบเดียวกัน ทั้งที่ผมเพียงแต่พยายาม  
จะปกป้องเจ้านั้น แต่ผมกลับถูกมองด้วยสายตาตำหนิอยู่เสมอ ทั้งที่ผมเข้าใจหมอนั้น  
นั่นดีที่สุดใน ทั้งที่ผมเป็นที่พึ่งคนเดียวของหมอนั้น ทั้งที่ผมพยายามทำตามคำพูด  
ของแม่ แต่ว่าสิ่งที่เจ้านั้นต้องการคือ การปกป้องที่อบอุ่นเหมือนอย่างแม่ แต่ว่าผม  
ปกป้องเขาแบบนั้น ไม่ได้ แต่ว่าผมไม่รู้เลยจริงๆ ไม่รู้ว่าจะปกป้องแบบแม่ได้ยัง  
ไง ผมไม่ใช่แม่ แล้วก็ไม่ใช่พ่อ ไม่รู้วิธีที่จะปกป้องดูแล...” (เอามือปิดหน้าด้วย  
ความ รู้สึกเศร้าเสียใจอย่างมาก)

กิริระ : “คาชิโนคงเองก็อยากจะมีคนปกป้องดูแลมากกว่าจะคอยดูแลเขฝ่ายเดียวซินะ  
แต่ว่าความคิดอย่างนั้นมันไม่ได้รับการตอบสนอง เพราะคิดว่าการปกป้องเขมัน  
จำเป็นมากกว่ายังงั้นซินะ”

เร : .....(น้ำตาไหลออกมา และร้องไห้อย่างไม่เคยเปิดเผยด้านนี้ของคนให้  
ใครเห็นมาก่อน)

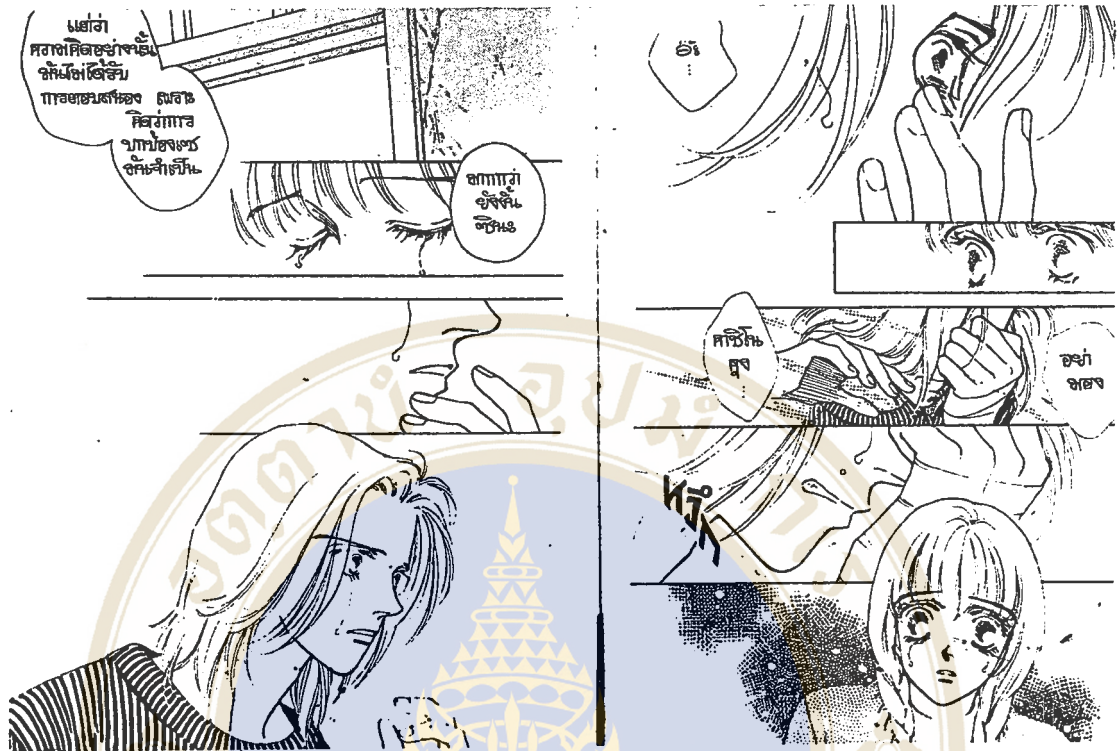




รูปที่ 53



รูปที่ 54



รูปที่ 55

## 2. เป็นคนที่มีบุคลิกภาพ 2 ลักษณะ

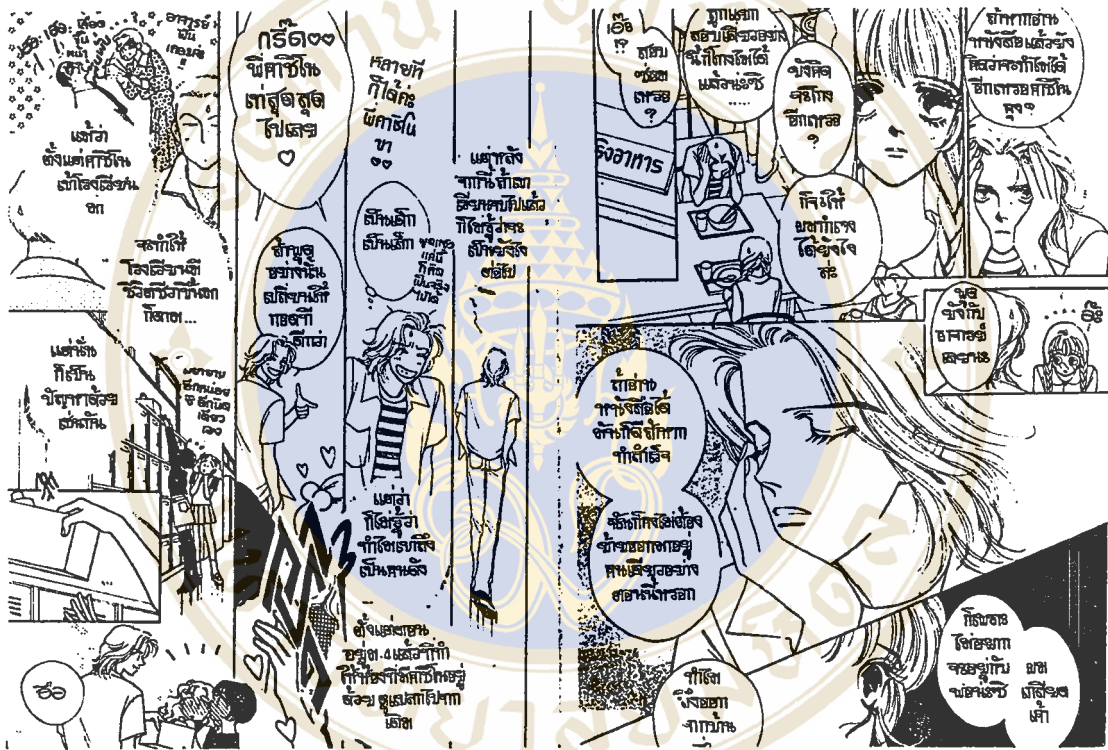
พบว่าพฤติกรรมที่แสดงออกของตัวคาซึโน เร จะมีความขัดแย้งกันอย่างชัดเจน ระหว่าง ความหมองเศร้าจากปมปัญหา ความรู้สึก ไม่อบอุ่น เดียวดายที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ กับอีกด้านที่ เป็นความร่าเริง ตีคะนองตามแบบของผู้ชายวัยรุ่นทั่วไป ทั้งนี้เนื่องจากไม่กล้าแสดงความเป็นตัว ตนจริง ๆ ออกมา ต้องเก็บซ่อนความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ที่เป็นด้านที่หม่นเศร้าไว้คนเดียว คือ แข็งกร้าวภายนอกแต่ข้าง ในจิตใจอ่อนไหว อ่อนโยน เป็นการสร้างเกราะปกป้องตนเอง อาจจะ อธิบายด้วยแนวคิดกลวิธานป้องกันตัวของฟรอยด์ได้ว่า เราใช้กลวิธานป้องกันตัวแบบการใช้ ปฏิกริยาแกล้งทำ (Reaction Formation) คือ การปิดบังความอ่อนแอ ความต้องการคนดูแลปกป้อง ที่แท้จริงไว้ภายในแล้วแสดงพฤติกรรมที่ตรงกันข้าม คือ ความเข้มแข็ง แข็งกร้าว ก้าวร้าว ดุดัน ออกมาแทนเนื่องจากความต้องการที่แท้จริงทำให้เกิดความวิตกกังวล และยังอธิบายด้วยแนวคิด ความหวาดกังวลพื้นฐานของฮอว์นีย์ได้อีกว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของเรานั้นเกิดจากความหวาด กังวลพื้นฐานที่เกิดมาจากความรู้สึก โดดเดี่ยวในวัยเด็ก เกิดจากประสบการณ์ในวัยเด็ก ซึ่งความ สัมพันธ์ระหว่างเด็กและผู้ใหญ่จะเป็นตัวกำหนด เรในวัยเด็กจึงต้องมีพัฒนาการหลายอย่างเพื่อที่จะ เผชิญกับความรู้สึก โดดเดี่ยว ช่วยตัวเองไม่ได้แล้วกลายเป็นนิสัยบางอย่าง ซึ่งในกรณีของเรกลายเป็นความแข็งแกร่ง ความก้าวร้าว ความเย็นชาต่อความรัก จะเห็นพฤติกรรมที่ขัดกันของตัว



**ตัวอย่างที่ 68** (เล่ม 2 หน้า 8-9)

**เหตุการณ์** ความเป็นที่นิยมในหมู่นักเรียนหญิง แสดงอรรถาศัยที่ดี พุดจาแฉว แห่เล่นอย่าง เป็นกันเอง แสดงความมีน้ำใจช่วยเหลือ

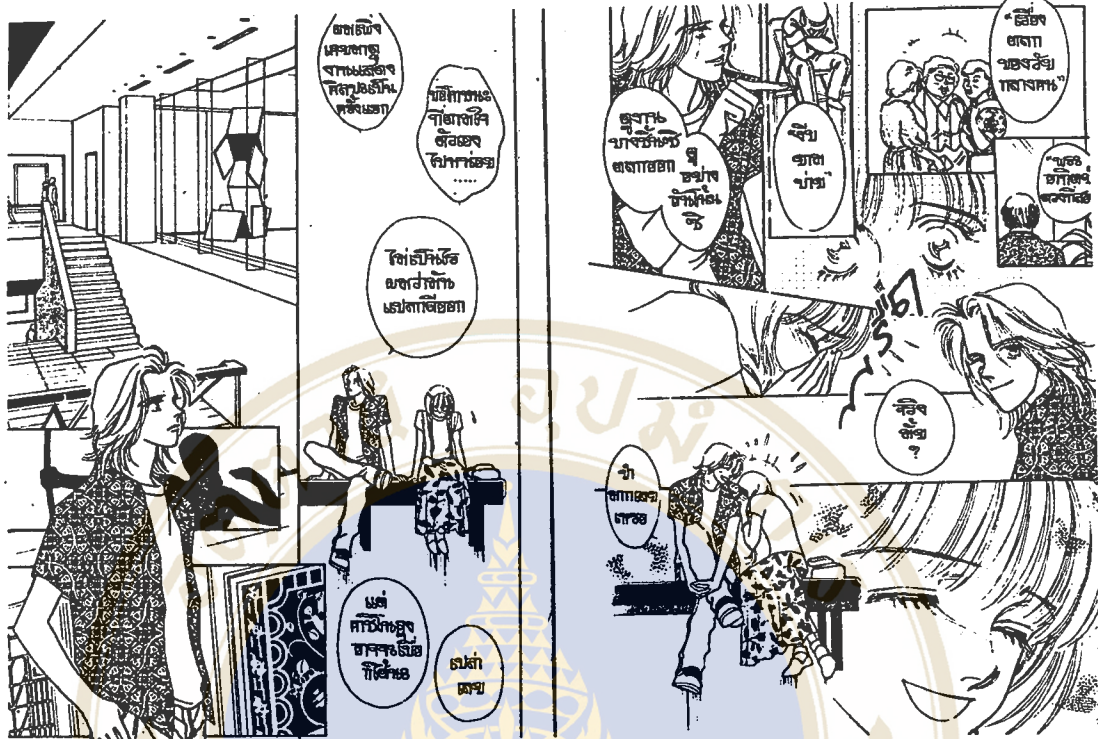
**บรรยาย** (ความคึกคัก) แม้ว่าตั้งแต่คาซิโน เราเข้าโรงเรียนมาจะทำให้โรงเรียนมีชีวิตชีวาขึ้นมา ก็ตาม แต่นั่นก็เป็นปัญหาด้วยเช่นกัน แต่ก็ไม่รู้ว่าจะทำไมเขาถึงเป็นคนดัง ตั้งแต่ตอนอยู่ม. 4 แล้วที่ทำให้ ในห้องที่มีคาซิโนอยู่ด้วย ดูแปลกไปจากเดิม



รูปที่ 57

**ตัวอย่างที่ 69** (เล่ม 2 หน้า 110-111)

**เหตุการณ์** ไปดูนิทรรศการศิลปะกับคิระ แสดงท่าทีสบายๆ ง่ายๆ พุดจาเปรียบเทียบกับกลุ่มคนที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์กับงานศิลปะอย่างมีอารมณ์ขัน ทำให้คิระจำออกมา



รูปที่ 58

**ตัวอย่างที่ 70** (เล่ม 3 หน้า 148-150 / 156-158)

**เหตุการณ์** ละครวาดรูปอยู่ที่บ้าน นึกถึงเรื่องของคาสีโน และเปรียบตัวตนของคาสีโนกับสีคันต่าง ๆ  
**บรรยาย (ความคิด)** “ตอนที่คาสีโนเข้าโรงเรียนมาใหม่ ๆ รู้สึกว่ากลัวเขาเหมือนกัน...ดูท่าทางเป็นคนสดใส แต่คาสีโนคงอยู่ที่นั่นก็จะสว่างไสวขึ้นเหมือนกับว่าเขาเป็นพระอาทิตย์ แต่ว่า... ในความสว่างไสวนั้นกลับมีจุดมืดแฝงอยู่ ถ้าฉันยังเป็นเหมือนเมื่อก่อนก็คงไม่มีทางรู้แน่ ๆ .... จุดมืดบอดที่ซ่อนอยู่ในตัวของคาสีโนก็คือความคาดหวัง ในช่วงที่เขาเสียชีวิต... พวกเราต่างก็เกิดมาอย่างมีความหวังที่ไม่รู้ว่าเมื่อไหร่จะกำจัดรอยต่างในใจไปได้ แต่คุณก็ยังเข้มแข็งกว่าใคร ๆ “

“.....คาสีโนคงเหมือนสีนะ สีที่ร้อนแรงสวยงามแล้วก็เป็นที่หมองหม่นด้วย คิดเป็นสีต่าง ๆ ได้ตลอด เป็นสีแห่งพระอาทิตย์...ถึงแม้ว่าความมืดจะค่อย ๆ เข้ามาปกคลุม แต่สีของพระอาทิตย์ก็ยังคงเปล่งประกายอยู่จนวินาทีสุดท้าย...ถึงตัวเองจะเป็นยังไงก็ยังไม่รู้ต่อไป คงไม่มีใครที่มีความตั้งใจจริงอย่างคุณอีกแล้ว...”

**ตัวอย่างที่ 71** (เล่ม 4 หน้า 120-121)

**เหตุการณ์** พูดคุยกับทัดดี้ะ เพื่อนสนิทเรื่องน้องชายของแต่ละคน เสร้าลงเมื่อนึกถึงเขา



รูปที่ 59

3. **อารมณ์รุนแรง** เป็นสิ่งที่สะท้อนออกมาทางพฤติกรรม ได้ชัดเจน สืบเนื่องจากความไม่มั่นคงทางอารมณ์ มักควบคุมความโกรธ หรือความไม่พอใจของตนไว้ไม่ได้ แสดงออกมาด้วยการใช้กำลัง เนื่องจากความไม่มั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งแสดงออกมาทั้งในระดับที่น้อยจนถึงมาก ใช้ความรุนแรงและกำลังเป็นสิ่งปกป้องตนเอง พฤติกรรมด้านนี้ของคาสีโน เร อาจจะวิเคราะห์ได้ว่าเป็นผลมาจากสภาวะขาดความมั่นคงที่ส่วนหนึ่ง คือ พลังความก้าวร้าวที่ควบคุมพฤติกรรมของคาสีโน เรอยู่

**ตัวอย่างที่ 72** (เล่ม 1 หน้า 39-41)

**เหตุการณ์** คีระถูกอาจารย์โยชิโอะกะ ซึ่งเป็นอาจารย์สอนภาษาอังกฤษตาม ขณะนั่งวาดรูปอยู่ในห้องชมรมศิลปะ บังเอิญเราจะมาหาคีระเพื่อคืนยางรัดผม เห็นเหตุการณ์เข้า ก็เข้าช่วยเหลือจัดการกับอาจารย์ โดยแสดงที่ทำท่าทายเป็นไม่เกรงกลัว ไม่แสดงความเคารพ โดยการแสดงท่าที่เขินชา ไม่แยแส พุดจากกวน เหน็บแนม รู้ทัน เขาะจากการยิ้มที่มุมปาก และแววตาที่เขาะ หมดความเคารพนับถือ

เร : อ้าว ! อาจารย์โยชิโอะกะ !? เป็นที่ปรึกษาของชมรมศิลปะตั้งแต่มื่อ ไรเนี่ย

อาจารย์ : ฉะ ... ฉันก็แค่มาเดินตรวจสอบโรงเรียนเท่านั้นเอง แล้วเธอละมาทำอะไรที่นี่ ไม่ใช่สมาชิกชมรมนี้ไม่ใช่หรือ

เร : ต้องเป็นสมาชิกเท่านั้นหรือครับถึงจะเข้าห้องนี้ได้ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม น้ำเสียง : นิ่งแต่เอาเรื่อง) ... ถ้าฉัน ผมก็เข้าชมรมศิลปะก็แล้วกัน

อาจารย์ : จะบ้าหรือ เธอวาดรูปได้รึไง

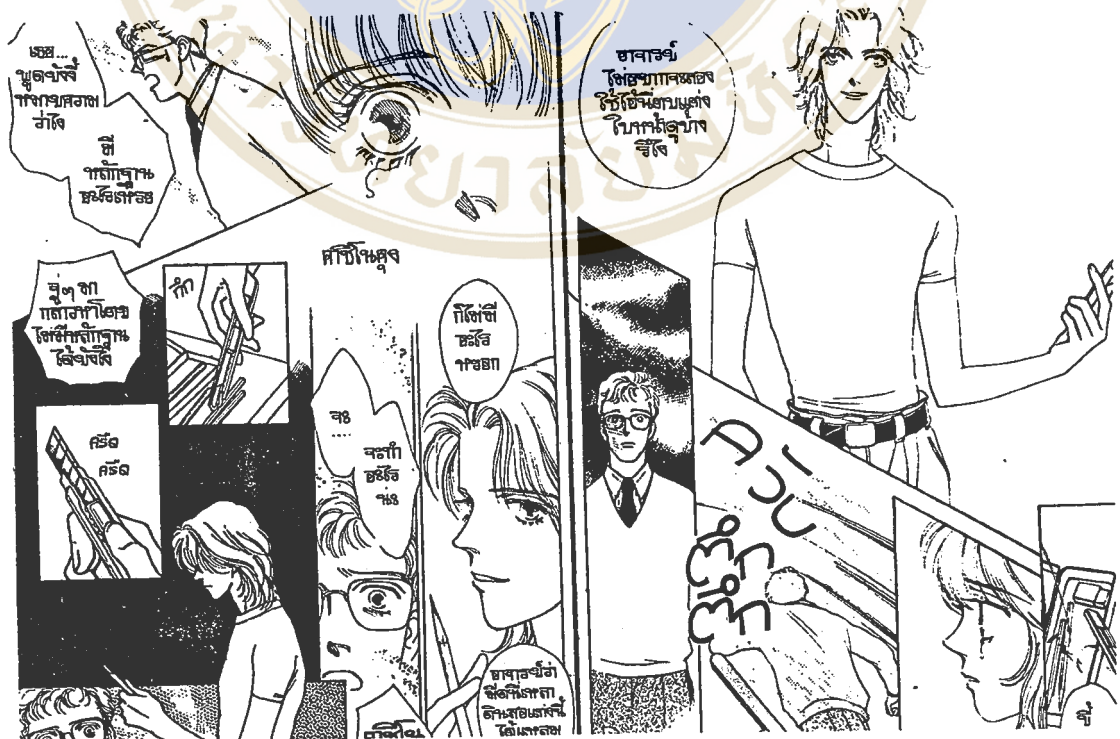
เร : ไม่ลองก็ไม่รู้ ผมอาจจะมีพรสวรรค์ก็ได้นะ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ทำที่เป็น สนใจรูปวาดที่วางอยู่ในห้อง ยื่นเอามือล้วงกระเป๋า) อาจารย์สอนภาษาที่แสนจะใจดี แต่ที่แท้ก็ทำตัวเป็นพวก โรคจิตคุกคามทางเพศ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : หันมา มองหน้าอาจารย์ด้วย สีหน้าที่เขินหวั่น ดูถูก เขา)

อาจารย์ : เธอ ... พูดยังหมายความว่าไง มีหลักฐานอะไรหรือ

เร : (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : นิ่งไม่พูด แต่เอื้อมมือ ไปหยิบคัตเตอร์แล้วเลื่อนใบมีด ขึ้นมาถือค้าง)

อาจารย์ : จะ ... จะทำอะไรนะ คาซิโน

เร : ก็ไม่มีอะไรหรอก อาจารย์ว่ามีคนี่เหลาดินสอดแห่งนี้ได้แหลมรีเปล่าละ ... อาจารย์ไม่ อยากจะลองใช้ไอ้ที่ตบแต่งใบหน้าดูบ้างรึไง (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : หันหน้า มาเผชิญหน้าตรง ๆ ด้วยสีหน้าที่แสดงความเหนือกว่า สบตาอย่างไม่เกรง ถือคัต เตอร์ที่เลื่อนใบมีดขึ้นมาค้างเอาไว้ในลักษณะที่พร้อมจะทำร้าย เป็นการขู่ แหวดตาแสดง ความแข็งแกร่ง)

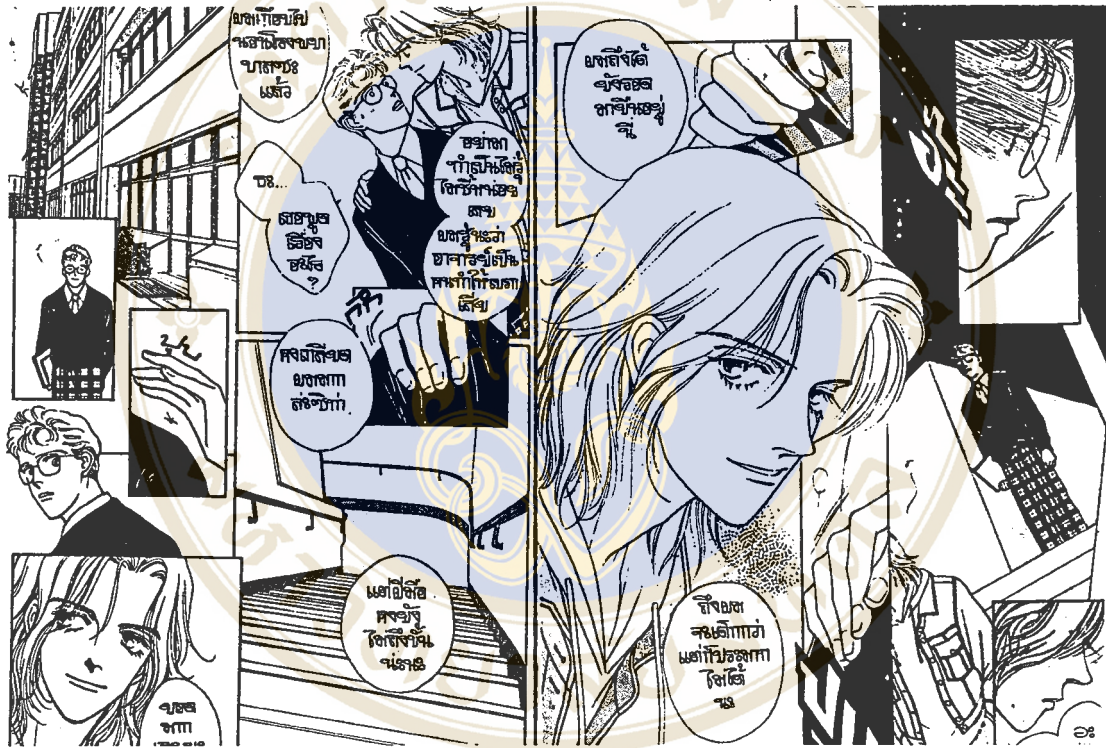


รูปที่ 60

**ตัวอย่างที่ 73 (เล่ม 1 หน้า 76-78)**

**เหตุการณ์** ถูกอาจารย์โยชิโอะกะตัดสายเบรครถมอเตอร์ไซค์จนเกือบประสบอุบัติเหตุ จึงกลับมาพูดข่มขู่อาจารย์โยชิโอะกะว่าจะเอาคืน

**คำพูด (เร)** “ขอบคุณมากเลยนะอาจารย์ เล่นเอาผมเกือบไปโรงพยาบาลซะแล้ว ...ผมรู้ว่าอาจารย์เป็นคนทำให้สายเบรกละเลย คงเกลียดผมมากซิท่า แต่ฝีมือคงยังไม่ถึงขั้นนั้นนะ ผมถึงได้ยังรอดมาขึ้นอยู่นี่ ถึงผมจะเด็กกว่า แต่ก็ประมาณไม่ได้นะ รตอาจารย์สี่ขาไซม่อนสิ รับรองว่าเนบเนียนว่าเป็นอุบัติเหตุแน่ ๆ “



รูปที่ 61

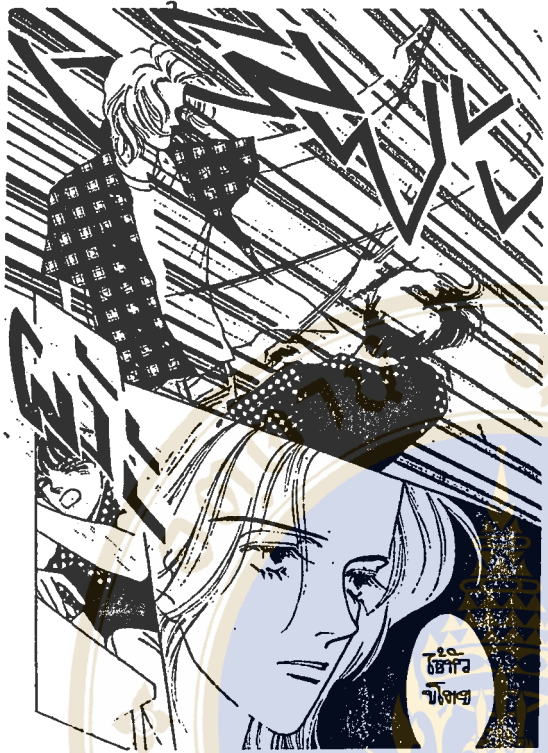
**ตัวอย่างที่ 74 (เล่ม 1 หน้า 166-167)**

**เหตุการณ์** พุดจาซุฮารุมิเมื่อเรียกฮารุมิมาตกลงและทำความเข้าใจกันเรื่องที่เกิดขึ้น เพราะคิดว่าตัวเองมีส่วนในเหตุการณ์ ต้องการให้ฮารุมิเลิกแก๊งหรือคิดร้ายกับ คิระ ต้องการให้ทุกอย่างยุติด้วยดี แต่เมื่อเห็นท่าว่าฮารุมิจะไม่หยุดการก่อเรื่องหรือการก่อกวนแก๊ง ก็พุดขู่ว่า จะฆ่าฮารุมิและยืนยันว่าตัวเองทำได้ มีท่าทีที่สงบ นิ่ง เอาจริง แข็งกร้าว เอาเรื่อง ทั้งจากคำพูด ท่าที และแววตาที่เย็นชา ไร้ไมตรี (เข้ามาในห้อง เรียกฮารุมิโดยไม่ใช้คำพูด แต่ใช้แววตาและท่าทาง

ฮารุมิ : ฉันทันไม่ขอโทษหรอกนะ

- เร : ฉันก็ไม่ได้อยากให้เธอขอโทษ ผมจะบอกให้ว่าคิระ ไม่ใช่แฟนผมนะ
- ฮารุมิ : ถ้าเป็นอย่างนั้นแล้ว คุณจะต้องแค้นทำไม
- เร : แล้วจะให้ผมไม่ทำอะไรเลยงั้นเหรอ ? คิระเค้าก็ไม่เคย ทำอะไรเธอ
- ฮารุมิ : เค้าไม่ทำอะไร ฉันก็ไม่มีเหตุผลอะไรหรอก นอกจากว่าเห็นชัชนั่นแล้วมันหมั่นไส้ก็เท่านั้นเอง ยิ่งกว่านั้น ชัชนั่นอาจจะคิดอะไรกับเรก็ได้ คนแบบนี้ต้องหน้าอย่างลับหลังอย่าง ไว้ใจได้ที่ไหน
- เร : (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ยิ้มเหยียดที่มุมปาก แสดงท่าทางรู้ทัน) เพราะอย่างนั้น เธอก็เลยคิดจะ ตีมือเค้าให้หัก ใช้การไม่ได้เลยงั้นซินะ ... อย่างนั้นใช่มั๊ย
- ฮารุมิ : ฉันไม่ทำอะไรบ้า ๆ อย่างนั้นหรอก คราวนี้แค่จะทำให้ ตกใจกลัวเท่านั้นแหละ แต่คราวต่อไปฉันจะทำอะไร ก็ไม่รู้เหมือนกันนะ
- เร : ไม่ได้เลยนะ อย่างนี้นะเธอ ที่บอกว่ายชอบ ? ถ้าทำอย่างนั้นจริงฉันจะฆ่าเธอ
- ฮารุมิ : เธอไม่มีทางทำอะไรบ้า ๆ อย่างนั้นหรอก
- เร : งั้นเหรอ ?
- ฮารุมิ : คนที่เป็นฆาตกรก็เท่ากับเป็นผู้ร้ายนี่นา
- เร : ยังงั้นเหรอ ?
- ฮารุมิ : อะไรกัน ? เธอไม่แค้นเลยเหรอ ... เธอหมายความว่า อย่างที่พูดจริง ๆ ... งั้นเหรอ
- เร : เรื่องอย่างนั้น มันก็มีคนทำให้เป็นข่าวอยู่ทุกวันอยู่แล้วนี่ ถ้าเกิดว่าต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์อย่างนั้นด้วย ตัวเอง บางทีมันก็อาจจะหมดความอดกลั้นแล้ว ก็ต้อง ลงมือทำ เพราะเหตุการณ์มันพาไปก็ได้นะ ... ผมเองก็ไม่มั่นใจตัวเองหรอกนะว่าจะไม่เป็นผู้ร้ายฆ่าคนจริง ๆ (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : มองหน้าด้วยสายตา เขินชา แข็งกร้าว เอาจริง และเมื่อพูดจบก็เดินไปทิ้งฮารุมิเอาไว้อย่างไม่ใช่ดี)

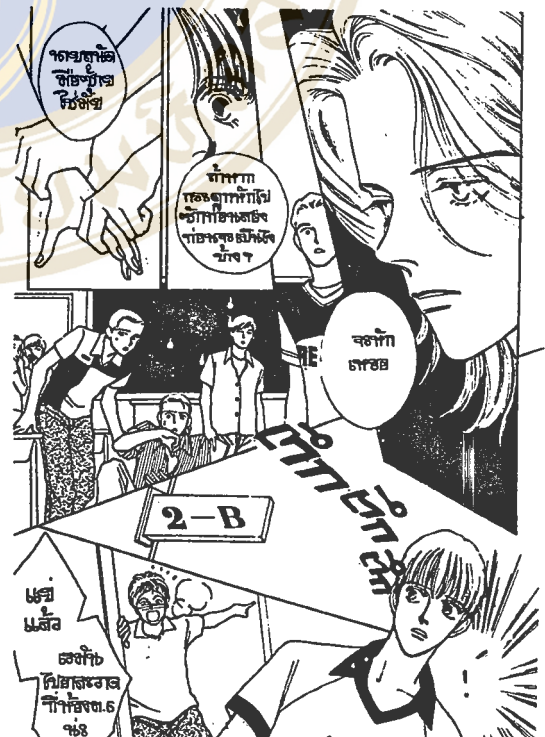
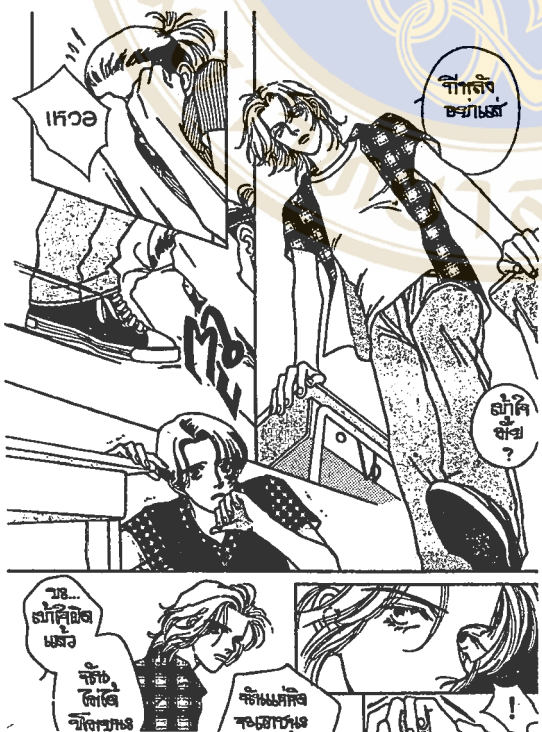




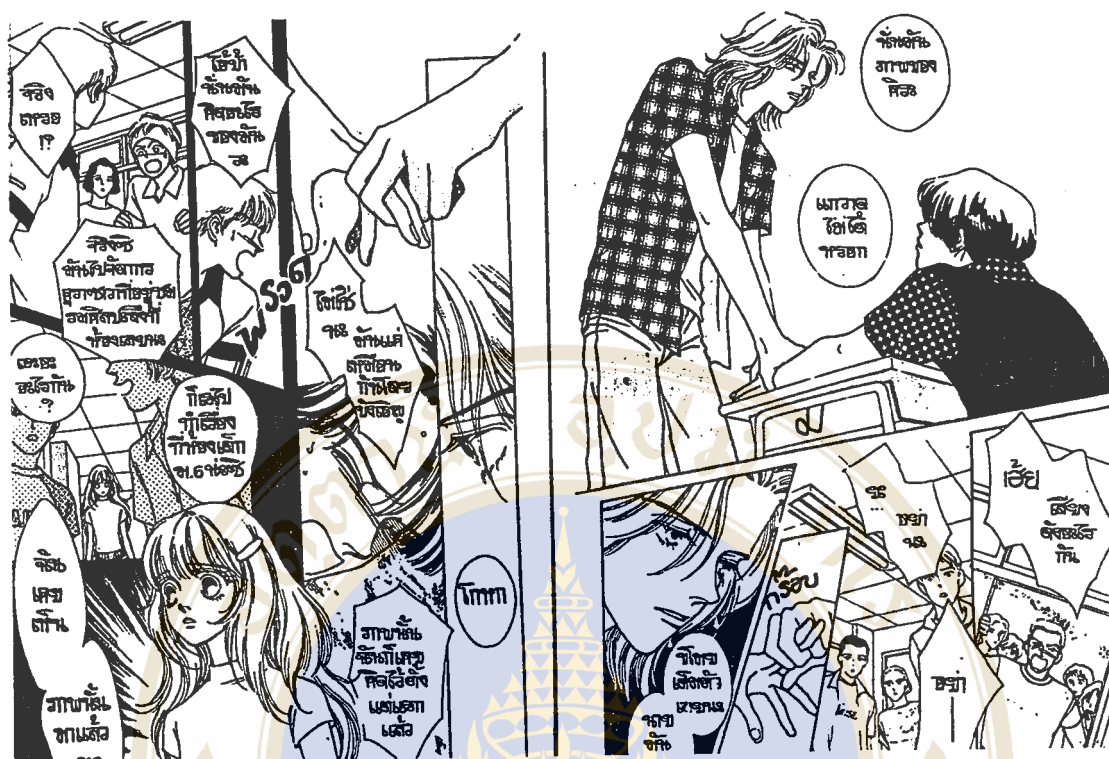
# MARS



รูปที่ 63



รูปที่ 64



รูปที่ 65

**ตัวอย่างที่ 76** (เล่ม 2 หน้า 65-75)

**เหตุการณ์** หลังจากไปทำรายชื่อนักเรียนในห้องรุ่นที่ ทำให้รุ่นม. 6 ไม่พอใจ หลอกพาคาชิโนมาเพื่อ  
ซ้อม แต่คาชิโน กลับเป็นฝ่ายเล่นงานรุ่นที่ตัวเองอย่างบ้าคลั่ง



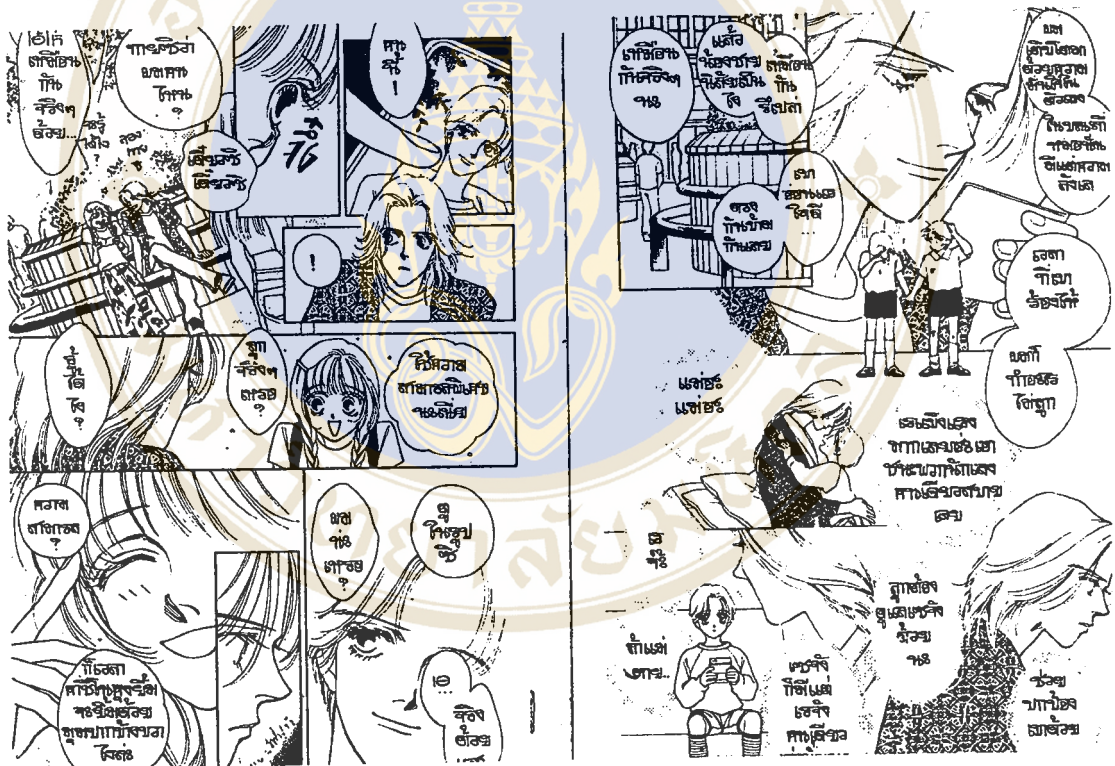


กล่าวนี้อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะของผู้หญิงที่มีอยู่ในตัวของคาซึโน เธออย่างมาก นั่นคือ มีลักษณะ ที่เรียกว่า anima

การเก็บตัวและความโดดเดี่ยวของคาซึโน เป็นอารมณ์ด้านที่มักจะแสดงออกเมื่อครุ่นคิดถึงน้องชายฝาแฝดของตนที่เสียชีวิตจากการกระโดดตึกฆ่าตัวตาย เป็นความเจ็บปวดที่ฝังลึกในใจของคาซึโน ทำให้เขามักจะตกอยู่ในความครุ่นคิดของตัวเอง

**ตัวอย่างที่ 78 (เล่ม 2 หน้า 126-128)**

**เหตุการณ์** เล่าให้kiriter ฟังถึงเขมน้องชายฝาแฝด เหารูปภาพให้ดู และนึกถึงอดีตของตน



รูปที่ 69

**ตัวอย่างที่ 79 (เล่ม 3 หน้า 54-55)**

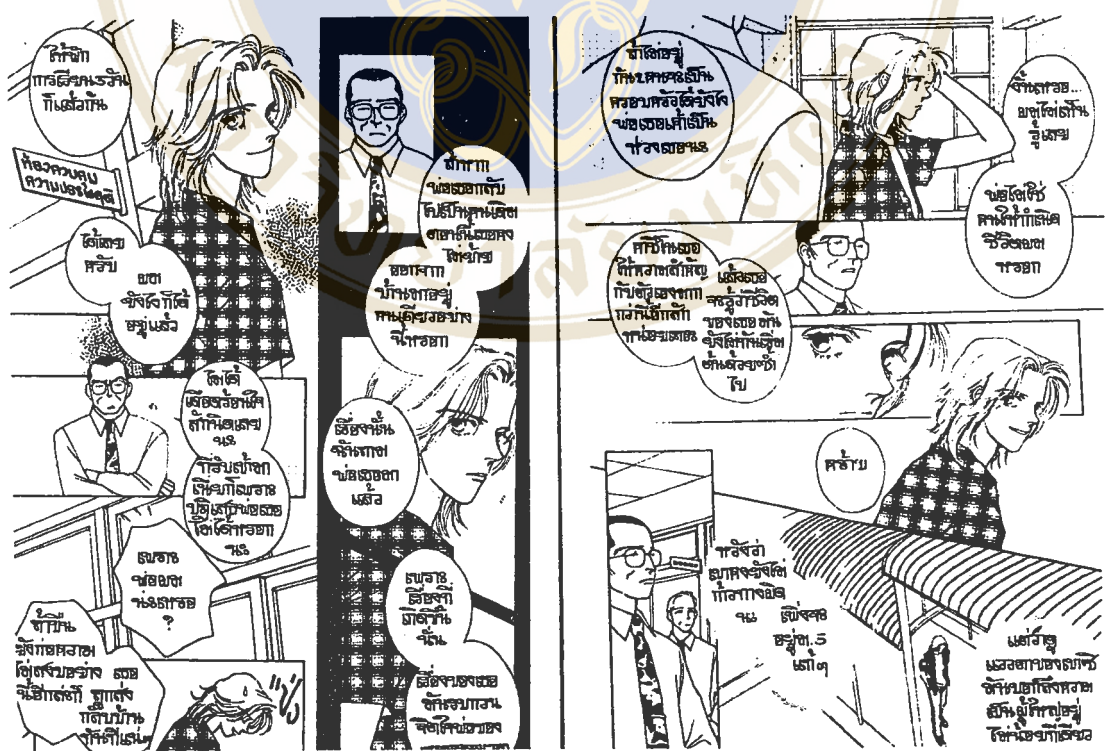
**เหตุการณ์** เล่าให้kiriter ฟังถึงชีวิตตอนที่อยู่ที่แอล เอ กับเซ



จากลักษณะบุคลิกภาพในข้อนี้ ยังพฤติกรรมของคาซิโน เร แบบที่เรียกว่า “แบบเฉยเมย” (apathy) ตามแนวคิดเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรม” (pattern) ของชัลลิแวนอีกด้วย คือเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีการเก็บกดอารมณ์ที่มีรากฐานมาจากการที่ในวัยเด็กไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการที่แท้จริงจึงไม่สามารถลดความวิตกกังวลได้ ดังนั้นจึงใช้วิธีการหลีกเลี่ยง คือ หนีจากสิ่งแวดล้อมและกิจกรรมต่าง ๆ โดยจะเห็นว่าคาซิโนจะเป็นคนเก็บตัว มีโลกส่วนตัวของตัวเอง พยายามที่จะหลีกเลี่ยงการเข้ากลุ่มหรือเข้าสังคม เช่นการปฏิเสธไม่เข้าร่วมรบาสเกตบอลแม้ว่าตนเองจะชื่นชอบและมีความสามารถทางด้านกีฬาที่อยู่ หรือการที่ไม่มีความรู้สึกยินดีขบกับความรูสึกห่วงใย ใส่ใจของคนอื่น รวมไปถึงชีวิตตัวเอง

**ตัวอย่างที่ 81 (เล่ม 2 หน้า 62-63)**

**เหตุการณ์** หลังจากไปมีเรื่องชกต่อยทำร้ายร่างกายกับรุ่นพี่. 6 ก็ถูกอาจารย์เรียกพบ และลงโทษให้พักการเรียน ซึ่งคาซิโนก็รับคำอย่างง่ายดายไม่ได้รู้สึกเคืองโกรธใด ๆ เหมือนไม่ใส่ใจ **คำพูด (อาจารย์)** “คาซิโน เธอให้ความสำคัญกับชีวิตตัวเองมากกว่านี้อีกสักหน่อยเถอะ แล้วเธอจะรู้ว่าชีวิตของเธอมันยังไม่ได้เริ่มต้นด้วยซ้ำ”



รูปที่ 72





นี้ยังไม่ชอบที่จะอยู่ในระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคมที่ตนสังกัดอยู่ ซึ่งในกรณีของคาซิโนก็คือ โรงเรียนที่มักจะเห็นพฤติกรรมที่ผิดต่อระเบียบโรงเรียนเสมอซึ่งขึ้นชื่อและเป็นที่ยอมรับในบรรดาอาจารย์

**ตัวอย่างที่ 84 (เล่ม 1 หน้า 74-75)**

**เหตุการณ์** จี๋มอเตอร์ไซค์มาที่โรงเรียนทั้งที่ผิดกฎโรงเรียน เมื่อโดนตักเตือนก็ไม่ใส่ใจฟัง

อาจารย์ : นี่ นายคาซิโน ใครอนุญาตให้อามอเตอร์ไซค์มาโรงเรียนได้สิ

เร : เรื่องแค่นี้เองนำอาจารย์

อาจารย์ : แล้วเมื่อวานมีปฐมนิเทศก์ ทำไมไม่มา

เร : เป็นหวัดอะ

อาจารย์ : โททกळेขिता

เร : รู้แล้วก็ไม่น่ามาถามเลยนี่ (ท่าทาง/การกระทำ/ พฤติกรรม : ไม่สนใจส่ง  
กระชก)

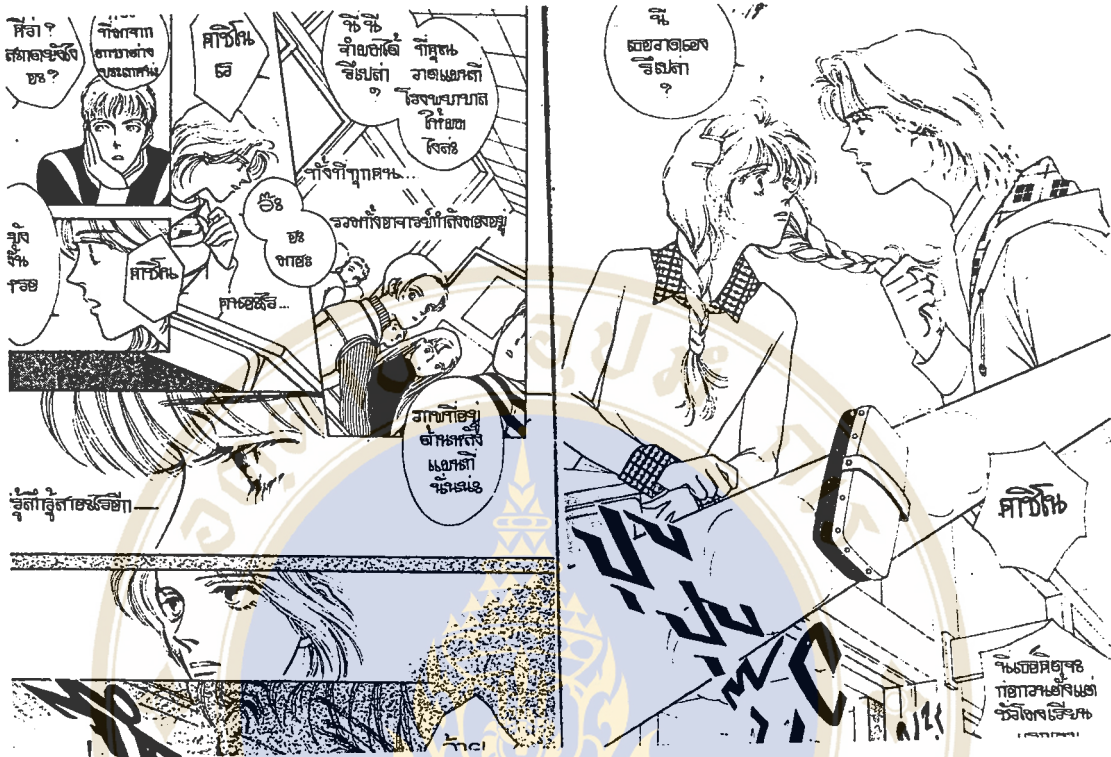
อาจารย์ : เดี่ยวตามไปที่ห้องควบคุมความประพฤติละ

**ตัวอย่างที่ 85 (เล่ม 1 หน้า 22-23)**

**เหตุการณ์** เห็นคิระในห้องเรียนของตน จำได้พยายามพูดคุยด้วยแต่คิระไม่สนใจจึงใช้มือดึงผมเปียของคิระเป็นการเรียก

เร “อ้าว ? อ้าว อ้าว อ้าว ? เซอะ ... เธอใช้ผู้หญิงคนนั้นจริง ๆ ด้วย นี่เราเป็นนักเรียนโรงเรียนเดียวกันหรอเนี่ย ... นี่ ... นี่ จำผมได้รีเปล่า ? ที่คุณวาดแผนที่โรงพยาบาลให้ผมไงละ ... ภาพที่อยู่ด้านหลังแผนที่นั่นนะ ... (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : ดึงผมเปียนางเอก) นี่เธอวาดเองรีเปล่า”

**ความคิด** (คิระ) คนอะไร ... ทั้งที่ทุกคน ... รวมทั้งอาจารย์กำลังมองอยู่ยังไม่ รู้สึกรู้สึอะไรอีก



รูปที่ 75

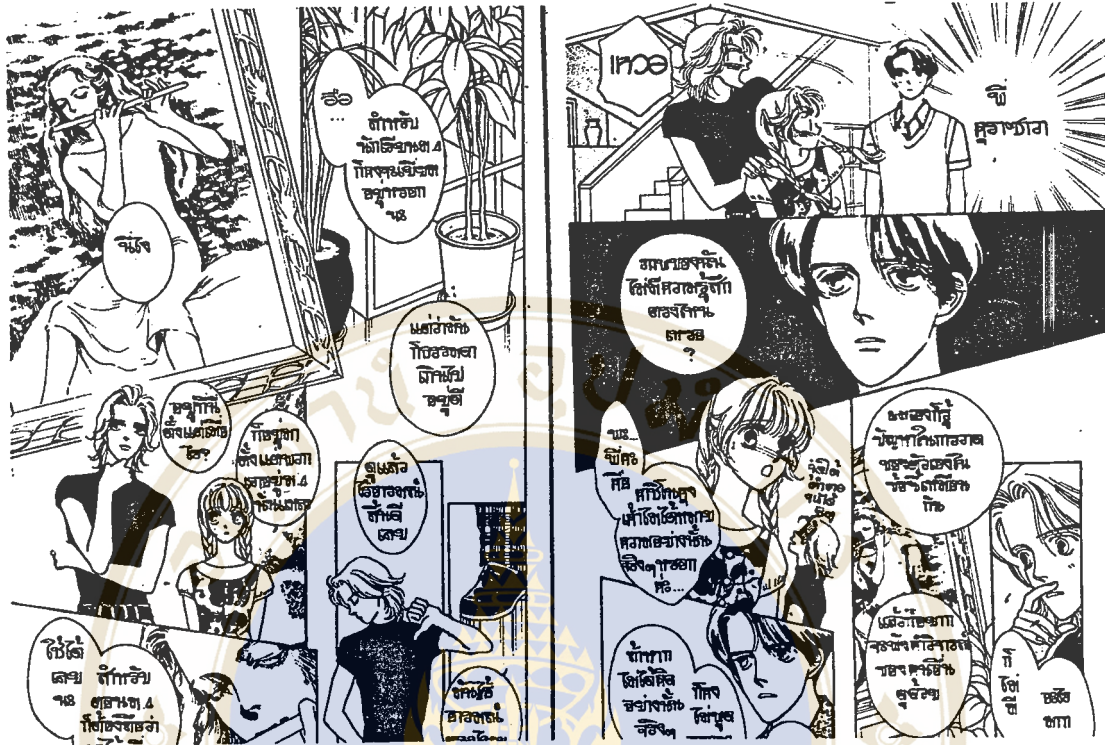
ข้อมูลเกี่ยวกับตัวคาชิโน เร ในบุคลิกภาพด้านนี้ยังตีออกมาผ่านความคิดของคิระ

ตัวอย่างที่ 86 (เล่ม 2 หน้า 3)

**ความคิด (คิระ)** นับแต่คาชิโนคองเข้า โรงเรียนมา เขาก็เป็นผู้ชายที่ โดดเด่น และเป็นที่น่าสนใจสำหรับสาว ๆ ด้วยความเป็นตัวของตัวเองของเขา แม้กระทั่งกับฉันที่คิดว่าตัวเองมีโลกส่วนตัวที่แยกจากคนอื่นมาโดยตลอด

ตัวอย่างที่ 87 (เล่ม 2 หน้า 26)

**เหตุการณ์** ขวนคิระ ไปดูภาพของรุ่นพี่ครุฑาชาวา แล้ววิพากษ์วิจารณ์ตรง ๆ ตามความรู้สึกของตัวเอง



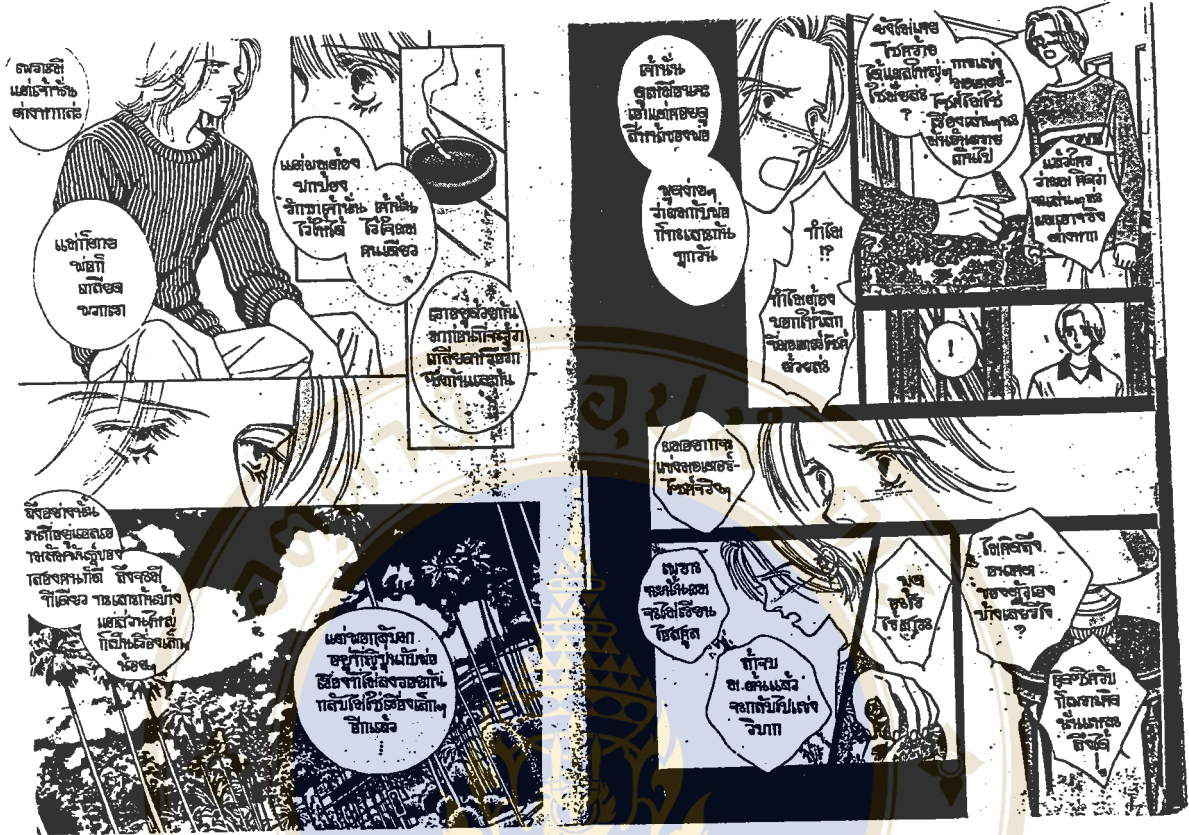
รูปที่ 76

**ตัวอย่างที่ 88 (เล่ม 5 หน้า 45-46)**

**เหตุการณ์** เป็นเหตุการณ์ในอดีต บอกเล่าการตัดสินใจที่จะเลิกเรียนแล้วจะเป็นนักแข่งมอเตอร์ไซค์ตามความฝันของตน จนมีปากเสียงกัน แสดงความมุ่งมั่น และความดีใจของเรา

**บทสนทนา**

- เร : ทำไม!? ...ทำไมต้องบอกให้เลิกขี่มอเตอร์ไซค์ด้วยล่ะ
- พ่อ : ยังไม่เคยซากร้ายได้แผลใหญ่ ๆ ไซ้มีัยล่ะ? การแข่งมอเตอร์ไซค์ไม่ใช่เรื่องเล่น ๆ นะ มันอันตรายเกินไป
- เร : แล้วใครว่าผมคิดว่าจะเล่น ๆ ล่ะ ผมเอาจริงต่างหาก ผมอยากจะแข่งมอเตอร์ไซค์จริงๆ เพราะฉะนั้นผมจะไม่เรียไฮลูด ถ้าจบม. ดันแล้ว จะกลับไปแข่งวิบาก
- พ่อ : ไม่คิดถึงอนาคตของตัวเองบ้างเลยรีไง?
- เร : คิดซิคครับ ก็เพราะคิดนั่นแหละ ผมถึงได้....
- พ่อ : อย่างมาขึ้นเสียงนะ ...จะบอกรึไงว่าความฝันที่อันตรายนั้นนะ เป็นอนาคตของแก
- เร : คำที่อนาคต สองคำก็อนาคต ผมไม่มีอนาคตรีไง ถ้าฉันพ่อก็ไม่มีอนาคตเหมือนกันนั่นแหละ



รูปที่ 77

7. มีลักษณะบุคลิกภาพที่ถูกบังคับโดยสัญชาตญาณ (Death Instinct) ควบคุม

และมีอำนาจเหนือ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึงพลังความก้าวร้าวที่เป็นส่วนหนึ่งของสัญชาตญาณนี้ โดยมักจะเห็นพฤติกรรมหรือได้ยินคำพูดที่พูดออกมาจากความรู้สึกที่อยู่ภายในของคาจิโน เรเกี่ยวกับความตาย อยู่เสมอ เช่น การคิดและพูดออกไปว่าถึงตัวเขาเองจะตายก็คงไม่มีใครร้องไห้ หรือจากการพูดคุยระหว่างเรกับเคียวโกะ

ตัวอย่างที่ 89 (เล่ม 1 หน้า 13-14)

- เคียวโกะ : เร ฉันขอร้องล่ะ เธอเลิกทำเรื่องไร้สาระพวกนี้เถอะ
- เร : ถึงผมจะตาย ก็คงไม่มีใครร้องไห้หรอก (น้ำเสียงขมขื่น เจ็บปวด อ้างว้าง โดดเดี่ยว แต่ก็เหมือนเขาจะตัวเอง ไปด้วย) (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : หลับตาพูด ก้มหน้านิ่ง พูดอย่างเศร้าใจ)
- เคียวโกะ : ทำไมพูดอย่างนั้นล่ะ ถ้าหากว่าเธอตาย ฉันกับอาคิทากะต้องร้องไห้แน่ ... (พูดพลอบใจ)

เคียวโกะ :ถึงจะตาย ก็คงไม่มีใครรู้สึกอะไร เขาพูดแบบนี้เหมือนจะประชด ชีวิตเลย ... ดูท่าทางเด็กคนนั้น จะไม่กลัวความตายเลย

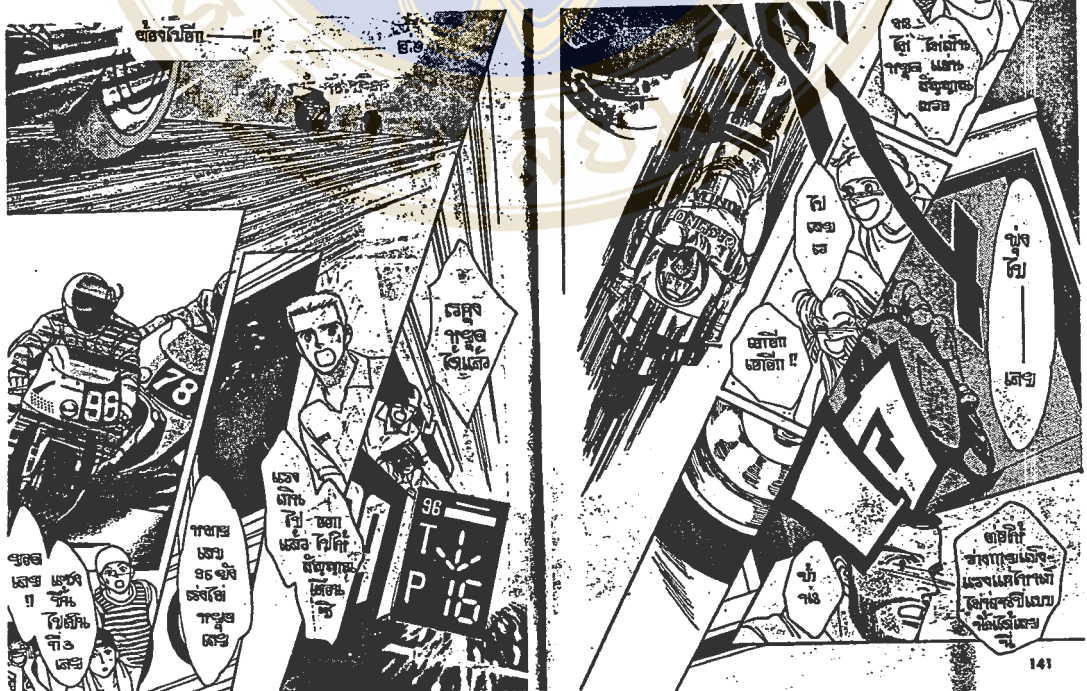
อาคิทากะ :ที่ไม่กลัวความตายไม่ใช่ว่าจะดีหรือจนนะ แต่เพราะเขาเป็นคน โคดเคียว การจีทีที่ประสบความสำเร็จของเรา ก็เหมือนกับเกมนั้นแหละ ... ทั้ง ๆ ที่เพิ่งจะอายุ 16 แต่เขาก็ดูเฉยเมยกับชีวิตเหลือเกิน

**ตัวอย่างที่ 90 (เล่ม 1 หน้า 118)**

**ความคิด (คิระ)** ฉันเคยมองคนแต่ภายนอก อย่างเรื่องของคาซึโนคุงก็เหมือนกัน ... ในที่สุดฉันก็รู้ว่าคนเราจะดูกันแค่นั้นไม่ได้ ... (นึกไปถึงตอนที่เรพูดกับกลุ่มมอเตอร์ไซค์ที่เข้ามาพูดแฉว่า “พูดอย่างนั้น อยากรจะตายกันრი๊ง) ... คิดอย่างนั้นบ่อย ๆ เหรอ ? ... เรื่องความตายนะ

**ตัวอย่างที่ 91 (เล่ม 3 หน้า 140-141)**

**เหตุการณ์** เรลลงแข่งรถมอเตอร์ไซค์คู่กับเคียวโกะ แต่เคียวโกะประสบอุบัติเหตุ แข่งต่อไม่ได้ เจริงรับอาสาแข่งต่อคนเดียว ซึ่งเป็นการแข่งที่หนักมาก เจริงลงอย่างรวดเร็วเพื่อหวังชัยชนะ ซึ่งเสี่ยงต่ออุบัติเหตุและการบาดเจ็บรวมทั้งชีวิตอย่างมาก แต่ก็ยังมุ่งมั่นอย่างไม่กลัวตาย



รูปที่ 78



รูปที่ 79

นอกจากนี้จากการถูกควบคุม โดยสัญญาความตายและพลังความก้าวร้าวมีผลทำให้ คาซิโน เริ่มแสดงท่าทีที่ไม่เกรงกลัวต่อความเจ็บปวดหรือความตาย และ โยง ไปถึงแนวโน้มที่จะใช้กำลังในการตัดสินใจและความขัดแย้ง เช่น การจัดการกับอาจารย์สอนภาษาอังกฤษที่ถวนลามศิระ ด้วยการนำมีดคัตเตอร์ขึ้นมาขู่ด้วยท่าทีแข็งกร้าว หรือ ตอนจัดการกับรุ่นพี่ ม. 6 ที่วางแผนพาตัวเองไปซ้อม รวมถึงกรณีการบุกเข้าไปทำร้ายร่างกายรุ่นพี่ครูชาวต่างชาติที่ชมรมภาพของศิระไปเข้าประกวดจนได้รางวัลถึงในห้อง นอกจากความสนใจในการจีและการแข่งรถมอเตอร์ไซค์ยังสามารถอธิบายด้วยแนวคิดนี้ได้อีกด้วยว่า เป็นการลดแรงกระตุ้นหรือความต้องการที่จะตายของตัวเอง เป็นการระบายความรู้สึกเก็บกดในใจ เพราะ ในการจีรถที่ต้องใช้ความเร็วอย่างมากนั้นจะต้องมีสมาธิ และทำให้ให้ตัวเองรู้สึกอิสระ ในอีกแง่รถมอเตอร์กับคาซิโน เธ ยังมีความผูกพันกันมากกว่าคนจีและรถ แต่เป็นเหมือนเพื่อนที่ไว้ใจได้ในโลกของเขา

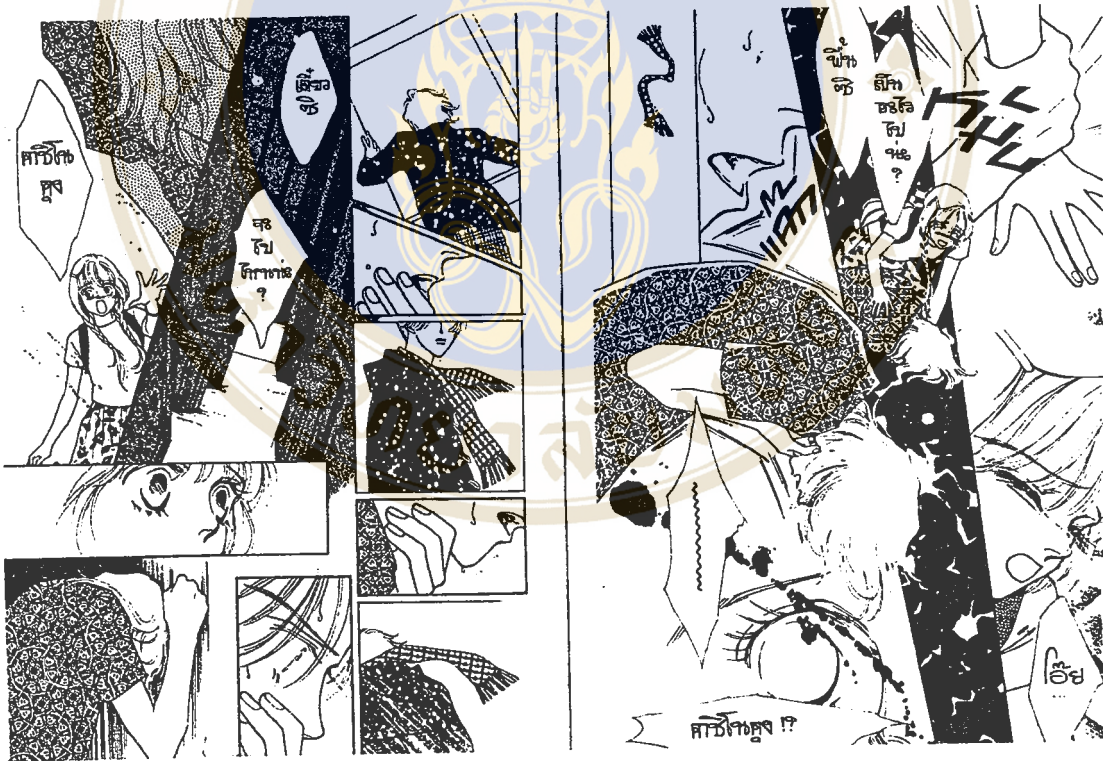
8. มีความหวาดกลัวที่ฝังแน่นอยู่ในใจซึ่งก่อให้เกิดอาการป่วยทางจิตของตัวการ์ตูนตัวนี้ คือความหวาดกลัวเสียชีวิตพยาบาล และคนกระ โดดตึก ทั้งนี้เนื่องมาจากเป็นสาเหตุเดียวกับการตายของ “เซ” ซึ่งเป็นน้องชาย ซึ่งสามารถอธิบายในเชิงทฤษฎีจิตวิทยาบุคคลิกภาพได้ว่าเป็นผลจากเรียนรู้แบบที่เรียกว่าการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก คือบุคคลจะถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าที่คู่



กันซึ่งทำให้เกิดการตอบสนองเฉพาะอย่าง กลายเป็นคู่ความสัมพันธ์ระหว่างคู่ของสิ่งเร้ากับการตอบสนอง จนเมื่อสิ่งเร้าหนึ่งถูกลบออกไปก็ยิ่งปรากฏว่าสิ่งเร้าที่เหลือยังสามารถทำให้เกิดการตอบสนองได้ การเรียนรู้แบบนี้ถูกนำมาใช้ในการอธิบายความกลัวต่าง ๆ รวมทั้งความกลัวที่ไม่มีเหตุผลหรือ phobia ซึ่งในกรณีของเร คือ เป็นคู่ความสัมพันธ์ของสองสิ่งเร้าซึ่งได้แก่ เสียงรถพยาบาลและคนกระโดดตึกกับการตายของ “เซ” ซึ่งทำให้เกิดการตอบสนองเป็นความตกใจอย่างสุดขีดจนซ็อก มีอาการควบคุมภาวะความกลัวในจิตใจของตัวเองไม่ได้ ซึ่งต่อมาเมื่อเหลือสิ่งเร้าเพียงเสียงรถพยาบาลหรือคนกระโดดตึกจึงยังมีผลและก่อให้เกิดการตอบสนองด้วยความรู้สึกตกใจของเรา

**ตัวอย่างที่ 92 (เล่ม 2 หน้า 132-133)**

**เหตุการณ์** ไปเดินเล่นกับคิระ ไปพบเหตุการณ์คนกระโดดตึก มีเสียงรถพยาบาล ทำให้คางชิโน เกิดอาการช็อคหมดสติเนื่องจากความตกใจกลัวอย่างมาก เป็นอาการทางจิต

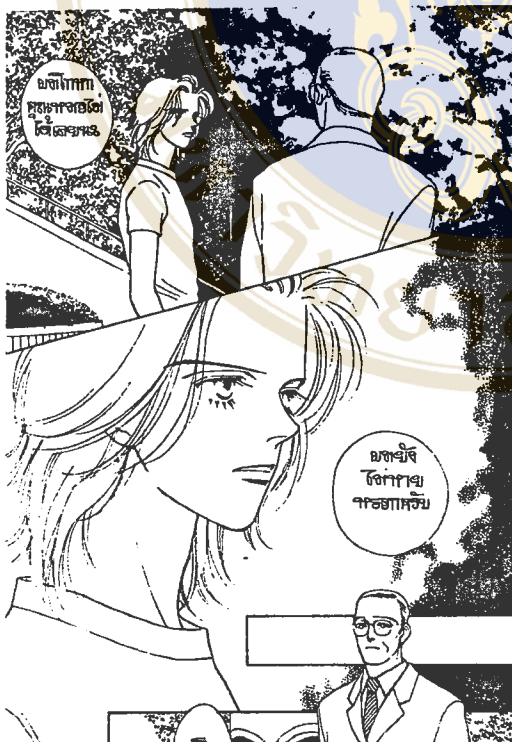


รูปที่ 80

**ตัวอย่างที่ 93 (เล่มที่ 2 หน้า 176-177)**

**เหตุการณ์** ไปหาหมอที่เคอร์รักษาคนที่สถานบำบัดทางจิต

- หมอ : เรอุง ... สบายดีหรือ ดีใจจังที่ได้เจออีก ... ยีนดูอะไรอยู่หรือ ?
- เร : เด็กคนนั้น ไม้ว่าครูปหรือครับ
- หมอ : เด็กคนนั้นตั้งแต่เข้ามาอยู่ที่นี้ ก็ยังไม่ยอมทำอะไรเลย การวาดอะไรออกมา มันสื่อได้มากกว่าคำพูดซะอีกนะ แต่ถ้าเป็นแบบนี้ ก็คงต้องใช้เวลาเขายอีกสักหน่อย ... เธอตอนมาที่นี้ก็เหมือนกัน
- เร : นั่นมันไม่ใช่ภาพหรือครับ มีแต่สี่เลอะเทอะ
- หมอ : สิก็คือการแสดงอารมณ์ ... มีอะไรเกิดขึ้นหรือ ?
- เร : (ท่าทาง/การกระทำ/พฤติกรรม : หันมามองหน้าหมอ) ... ผมโกหกคุณหมอไม่ได้เลยนะ ผมยังไม่หายหรือครับ
- หมอ : เรอุง ตอนแรกที่เธอมาที่นี้ เธอดูเจ็บปวดมาก ... ถึงขนาดต้องให้ยาแก้ที่เดียวว่า จะสงบลงได้ พอรักษา จนกระทั่งเธอยังงัว แล้วก็ออกไป ... เรอุง บาดแผลในใจเธอมันก็สามารถหายได้เหมือนบาดแผลทางกายนั่นแหละ เธอยังมีปัญหอะไรอยู่อีกหรือ เธอยังคิดว่าตัวเป็นคนน่าอึ้งชายอีกหรือ ?



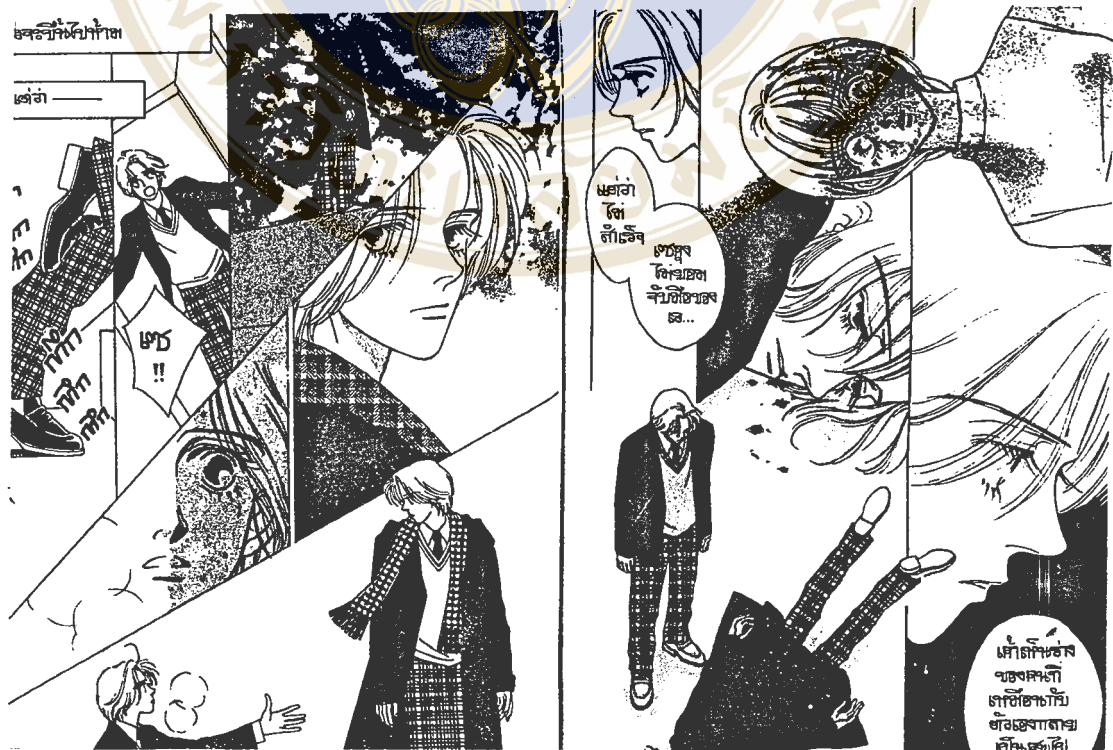
ตัวอย่างที่ 94 (เล่ม 3 หน้า 48-49)

เหตุการณ์ เคียว โกะเล่าเรื่องการเสียชีวิตของเขาให้คิระฟัง

เคียว โกะ “เมื่อ 2 ปีก่อน เค้ากระ โคดลงมาจากคาคฟ้าของโรงเรียนต่อหน้าเรชะด้วยชี ...ตอนที่ อยู่ม.3 เทอม 2 เซคุงเค้ากระ โคดลงมาจากชั้นคาคฟ้าของตึก 5 ชั้นของ โรงเรียน ลงมา นอนตายมีเลือดไหลนองเต็ม ไปหมด...เรเห็นตั้งแต่ต้นจนจบ เระจะขึ้น ไปห้ามแต่ว่า... แต่ว่ามันสำเร็จ เซคุงไม่ยอมจับมือของเรา...เค้าเห็นร่างของคนเหมือนกับตัวเองกลายเป็นศพไป”

คิระ “ทำไมถึงฆ่าตัวตายคะ?”

เคียว โกะ “ได้ยินว่ามาจากการที่โดนรังแกใน โรงเรียน...เรเค้าเสียใจมากที่ไม่สามารถปกป้อง น้องชายตัวเองได้ คิดว่าถ้าเขาปกป้องเซคุงได้ เซคุงคงไม่ตาย เรเค้าทำลายกระจกใน โรงเรียนหมดเพราะ ไม่อยากเห็นหน้า..หน้าของเซคุงที่ตายไปแล้ว โดยที่เขา ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้ เรเค้าไม่อยากจะเห็นรูปร่างหน้าตาของตัวเองอีก (ภาพ ประกอบ : เป็นคาชิโน เรในตอนนั้นที่อาละวาดแทงอะไรบางอย่างทุบกระจกของ โรงเรียน โดยมีอาจารย์ร้องห้ามอยู่)...หลังจากนั้นเป็นต้นมาเรก็จะมีอาการเป็นลมซึ่ง เป็นผลมาจากจิตใจทำให้เขาหายใจไม่ออกขึ้นมากะทันหันได้...พ่อของเรก็เป็นห่วง มากเลยส่งเรไปที่โรงพยาบาลเฉพาะทาง...”



รูปที่ 82

**ตัวอย่างที่ 95** (เล่ม 4 หน้า 41-56)

**เหตุการณ์** ทาเคมูระ ซูอิจิ เพื่อนเก่าของเรนั่งคุยกับศิระถึงการตายของเซและอดีตของเร ทำให้ศิระ  
ได้รู้ว่าตอนแรกชิโอรุเป็นคนรักของเซ แต่ถูกเรแย่งมา

**คำพูด** (ซูอิจิ) “ ที่จริงพอเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น (เซฆ่าตัวตาย) เรก็ไม่ได้แปลกไปหรอกนะ พอเซตาย  
เขาก็เพียงแต่พูดน้อยลงหน่อย แต่ก็ยังดูปกติอยู่นะ ใคร ๆ ก็คิดว่าเพราะเรเข้มแข็งเลยไม่เป็น  
ไร แต่ผมว่าความกลัวได้กัดกร่อนภายในใจของเขาทีละน้อย เขาบอกอาจารย์ว่าจะไปรักษา  
จิตใจที่โรงพยาบาลสักระยะแต่จนหมดช่วงหยุดดูหนังแล้วเรก็ไม่กลับมาซะที”

9 มีความสามารถทางด้านกีฬาทั้งบาสเกตบอลและการแข่งรถมอเตอร์ไซค์  
เคยเป็นกัปตันทีมบาสเมื่อตอนเรียนชั้นมัธยมต้น และนักเรียนในโรงเรียนเดียวกันยอมรับฝีมือถึงกับ  
อยากให้เข้าร่วมทีมด้วย นอกจากนี้ยังชื่นชอบและมีความสามารถในการขี่รถมอเตอร์ไซค์อย่างมาก  
เห็นได้จากเหตุการณ์ตอนแข่งรถแบบวิบากทำให้ผู้ชมในสนามชื่นชมและประทับใจอย่างมาก  
ความสามารถและความสนใจกีฬานี้อาจจะพิจารณาได้ว่าเป็นความสนใจพื้นฐานของเด็กวัยรุ่นที่มัก  
จะชอบอยู่ในกลุ่มเพื่อนฝูง ชอบสนุกสนานเฮฮา และยังกล่าวได้ว่าเป็นวิธีการระบายความเครียดหรือ  
ความคับข้องใจได้ในอีกทางหนึ่งด้วย

**ตัวอย่างที่ 96** (เล่ม 4 หน้า 18-19)

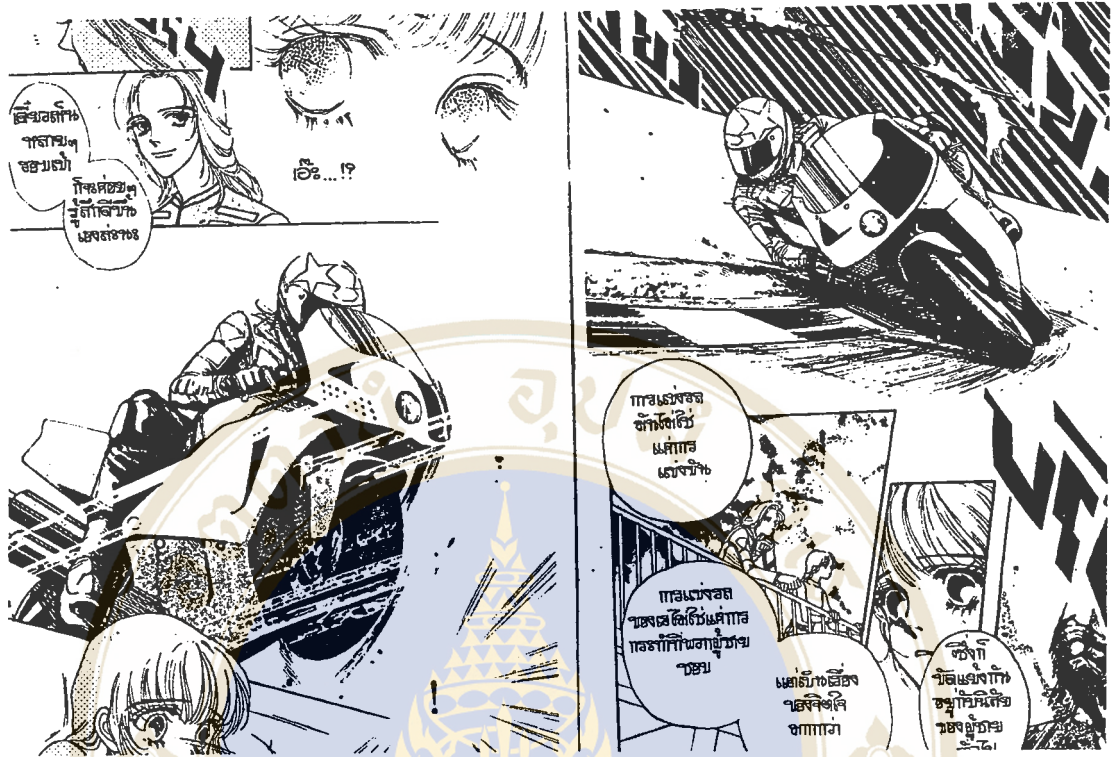
**เหตุการณ์** เรลงแข่งซูตบาสเพื่อหวังของรางวัลซึ่งเป็นสร้อยคอจะนำมาให้ศิระ ซึ่งเรก็สามารถได้  
ของรางวัลสูงสุดมาได้



รูปที่ 83

ตัวอย่างที่ 97 (เล่ม 3 หน้า 34-35)

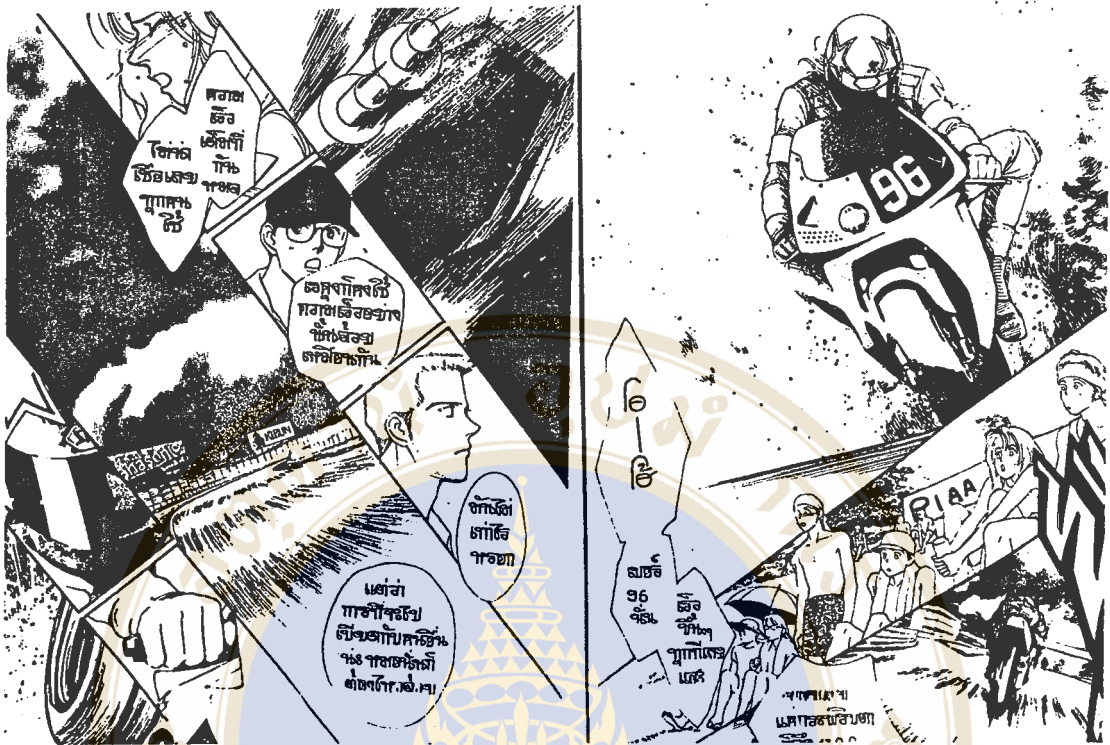
คำพูด (เคียวโกะ) “เรเค้าซี่ได้เขียนมาเลยนะ เพราะว่าเขาขี่มอเตอร์ไซค์มาตั้งแต่อายุ 6 ขวบ จนเหมือนกับว่าร่างกายของเขากับเครื่องยนต์มันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไปแล้ว ถ้ามีโอกาสจะหารูปมาให้ดู ตัวยังขี่ไม่ถึงเลข นารักดี การแข่งรถมันไม่ใช่แค่การแข่งขัน การแข่งรถของเร ไม่ใช่แค่การกระทำที่พวกผู้ชายชอบ แต่เป็นเรื่องของจิตใจมากกว่า ซึ่งก็ขัดแย้งกันอยู่กับนิสัยของพวกผู้ชายทั่วไป”



รูปที่ 84

ตัวอย่างที่ 98 (เล่ม 3 หน้า 103-104)

เหตุการณ์ การแข่งรถของเรที่สนาม แม้ว่าจะเป็นรองคู่แข่ง แต่ด้วยใจที่สู้ และความสามารถในการขี่ ทำให้คนดูในสนามให้ความสนใจและชื่นชมอย่างมาก



รูปที่ 85

จากลักษณะนิสัยข้างต้นสามารถนำมาสรุปและวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชาย “คาซึโน เร” ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในวิธีดำเนินการศึกษาได้ดังนี้คือ

- 1) **ลักษณะทางกาย** เป็นเด็กหนุ่มที่มีความโดดเด่นในบุคลิกลักษณะภายนอก เป็นคนที่มีรูปร่างท่าทางและหน้าตาดี สูงถึง 187 ซม. รูปร่างดีแบบนักกีฬา ลักษณะภายนอกที่ดูดีของคาซึโน เร อาจจะพิจารณาได้จากความเป็นที่สนใจและเป็นที่ชื่นชอบของนักเรียนสาวในโรงเรียน มักจะถูกแอบถ่ายรูปเมื่อครั้งที่เข้ามาโรงเรียนใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังมักจะถูกเมวมองชวน ไปเข้าสังกัดบริษัทเพื่อเป็นนายแบบอยู่บ่อยครั้ง การแต่งตัวเป็นเหมือนวัยรุ่นทั่ว
- 2) **ลักษณะทางอารมณ์** เป็นคนที่มีลักษณะอารมณ์ที่ไม่มั่นคง อ่อนไหว โดยเฉพาะในเรื่องของความสัมพันธ์ในครอบครัว เช่นความรู้สึกสะอึดใจเมื่อเห็นรูปวาดแม่กับลูกของคิระในตอนแรก แต่ในขณะเดียวกันก็มีความแข็งแกร่ง ก้าวร้าวจากพฤติกรรมที่แสดงออกในด้านการชอบใช้กำลังและความรุนแรงตัดสินปัญหา มีความมุทะลุ
- 3) **เชาวน์ปัญญาและความสามารถอื่น ๆ** มีความสามารถด้านการกีฬาคือบาสเกตบอลและการขับรถมอเตอร์ไซค์ มีความสามารถทางภาษาอังกฤษเนื่องจากได้เคยย้ายไปอยู่ที่แอลเอตั้งแต่อายุ 6 ขวบ และอยู่นานถึง 8 ปี
- 4) **ค่านิยมและความสนใจ** ให้คุณค่ากับความสัมพันธ์ของเพื่อนและคนที่ตนเองรู้สึกดีด้วย

- 5) **ทัศนคติทางสังคมและปรัชญาชีวิต** คาชิโนเป็นคนที่มีความทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคมซึ่งเป็นเพราะมีปัญหาในความสัมพันธ์พื้นฐานคือครอบครัว จึงไม่ไว้วางใจสังคม โดยเห็นว่าทุกวันนี้สังคมและทะเลาะวิวาท เห็นว่าสังคมแย่ การที่จะอยู่ต่อไปหรือ ไม่ไม่มีประโยชน์ ในเรื่องของปรัชญาชีวิตนั้น จากการสรุปผลและวิเคราะห์ผลจากข้อมูลพบว่าปรัชญาชีวิตของคาชิโนไม่เด่นชัด อาจจะเนื่องมาจากการที่มองไม่เห็นคุณค่าของชีวิต จึงไม่มีพลังหรือเป้าหมายที่เป็นปรัชญาชีวิตในการที่จะดำเนินชีวิตที่จริงจัง ซึ่งอาจจะเป็นเพราะความต้องการขั้นพื้นฐานในเรื่องของความ ต้องการความรักยังไม่ได้รับการตอบสนอง จึงยังไม่มีความต้องการในขั้นที่สูงกว่านี้
- 6) **แรงจูงใจ** มาจากปมปัญหาในอดีตที่ก่อให้เกิดรูปแบบพฤติกรรมในปัจจุบัน คือพฤติกรรมที่เป็นผลจากอดีตกาล โดยเฉพาะปมปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว
- 7) **ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้ง** เป็นสิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนมากและมีผลต่อพฤติกรรมแทบทุกด้านของคาชิโน เร เป็นปมปัญหาที่เกิดจากความขัดแย้งในความสัมพันธ์พื้นฐานคือครอบครัวทั้งพ่อ แม่ และน้องชายฝาแฝดซึ่งมีความสนิทสนมกันมาก เปรียบเหมือนเป็นตัวแทนของครอบครัวแต่ก็มาเสียชีวิต ไปด้วยเหตุผลที่เราคิดว่ามาจากตัวเอง พ่อที่เลี้ยงดูมากก็ไม่ใช่พ่อที่แท้จริง แม่ก็นอกใจ พ่อมีผู้ชายคนอื่น และไม่เคยทำหน้าที่แม่ เราต้องเป็นคนดูแลปกป้องและจัดการปัญหาต่าง ๆ ด้วยตัวเอง การที่ไม่มีใครไว้วางใจได้ จึงไม่ไว้วางใจใคร กลายเป็นคนโดดเดี่ยว และจากการที่ต้องพยายามเป็นคนเข้มแข็งทำให้มีบุคลิกภาพที่ขัดแย้งกันในตัว

#### 4.2 เปรียบเทียบลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง

เมื่อเปรียบเทียบลักษณะของตัวการ์ตูนนำชายทั้ง 2 ตัวคือ โอนิซึกะและคาชิโน เรซึ่งเป็นตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงตามลำดับ พบว่ามีทั้งความต่างและความเหมือน ซึ่งในลำดับต่อไปนี้ผู้ศึกษาจะกล่าวถึงความต่างของตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวนี้พร้อมทั้งจะวิเคราะห์เหตุที่ทำให้เกิดลักษณะที่แตกต่างนั้นด้วย

1) **ความต่างของทัศนคติพื้นฐาน (Basic Attitude)** ตามแนวคิดของจุง คือ ในขณะที่ “โอนิซึกะ” ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายเรื่อง GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายากมีทัศนคติแบบหันออกจากตัวเอง (Extraversion) คือมุ่งความสนใจไปยังโลกภายนอก ชอบเข้าสังคม นิสัยเปิดเผย ดังนั้นพฤติกรรมทุกอย่างของตัวการ์ตูนนำตัวนี้จึงจะเป็นสิ่งที่เป็นผลมาจากทัศนคติด้านนี้และสะท้อนออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยจะเห็นว่าโอนิซึกะมีนิสัยรักสนุก ชอบเฮฮาอยู่ในหมู่คนและเพื่อนฝูง เป็นคนไม่ครุ่นคิดหรือคิดมาก ร่าเริงสนุกสนาน จี

เล่น โดยเฉพาะเมื่อรู้สึกเบื่อเกี่ยวกับวิชาที่ต้องสอน เปิดเผยตัว ชอบแสดงออก ไม่เก็บความรู้สึก แสดงความต้องการของคนออกมาอย่างชัดเจน ให้ความสำคัญกับสังคม ซึ่งตรงกันข้ามกับบุคลิกภาพของ “คาซิโน เร” ตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง เรื่อง “Mars ถึงห่านักบิต สาวนักโบก” ซึ่งมีทัศนคติพื้นฐานแบบหันเข้าหาตัวเอง (Introversion) ซึ่งเป็นลักษณะของบุคคลที่มุ่งเข้าหาตัวเอง มีโลกส่วนตัว ไม่ค่อยชอบคบหาสมาคม ปกป้องตนเอง โดยจะเห็นว่าบุคลิกภาพของคาซิโน เรเป็นคนที่เก็บความรู้สึก มักปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง ไม่ให้คนอื่นรับรู้ แม้กระทั่งเพื่อนสนิทที่โรงเรียนอย่างตัสติยะก็ยังไม่เคยรู้มาก่อนว่า เรมีน้องชายฝาแฝดที่เสียชีวิตไปแล้ว คาซิโน เร ยังมักหลีกเลี่ยงที่จะเข้าสังคมหรือการสมาคมกับบุคคลอื่น เก็บตัว จะรู้สึกได้ถึงความโดดเดี่ยวและเศร้าหมองของตัวการ์ตูนตัวนี้ เป็นคนที่คิดมากครุ่นคิด โดยเฉพาะเรื่องที่เป็นปัญหาในชีวิต

2) ความต่างทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำทั้งสองตัวนี้เป็นผลมาจากการที่ถูกควบคุมด้วยพลังสัญชาตญาณที่ต่างกัน คือ ในขณะที่โอนิซึกะถูกควบคุมด้วยพลังสัญชาตญาณแห่งการมุ่งเป็น (Life Instinct) คาซิโน เร ก็ถูกควบคุมด้วยพลังสัญชาตญาณที่ตรงกันข้ามกันคือ สัญชาตญาณมุ่งตาย ดังนั้น ในขณะที่โอนิซึกะมีความใฝ่ฝันปรารถนาต่าง ๆ ในชีวิต มีความหวังและมีความฝัน มีพลังในการต่อสู้เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ตนเองวางเอาไว้ และมีความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าที่จะมีชีวิตที่ดีในอนาคตซึ่งล้วนเป็นเพราะความต้องการที่จะมีชีวิตที่ดี คาซิโน เร กลับมองไม่เห็นคุณค่าของชีวิตตนเอง ความใฝ่ฝันในชีวิต ไม่ชัดเจนเนื่องจากมีปมปัญหาค้างคาอยู่ และมักจะนึกถึงความตาย ไม่กลัวความเจ็บปวด จะสังเกตได้ว่าพลังในการมีชีวิตอยู่ของคาซิโน เรมีน้อย

3) แรงจูงใจที่ต่างกันทำให้บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายทั้งสองตัวนี้ต่างกัน ซึ่งจะอธิบายด้วยแนวคิดเรื่อง อดีตและอนาคต (Causality and Teleology) ของจุง ได้ดังนี้คือ ในขณะที่พฤติกรรมปัจจุบันของคาซิโน เรมีอดีตหรือชีวิตในวัยเด็กเป็นสิ่งผลักดันที่สำคัญ สืบเนื่องมาจากปมปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว และเหตุการณ์สะเทือนใจในอดีต จึงมักครุ่นคิดถึงแต่อดีตและให้ความสำคัญกับอนาคตน้อย เป้าหมายชีวิตในอนาคตของคาซิโน เร จึงไม่ปรากฏชัดเจน คือให้น้ำหนักที่แรงจูงใจในอดีตมากกว่าในอนาคต แต่พฤติกรรมของโอนิซึกะกลับได้รับการกระตุ้นอย่างเต็มที่จาก ความมุ่งหวังในอนาคต จากเป้าหมายชีวิต จากความต้องการ ซึ่งเป็นการคิดที่มีลักษณะการมุ่งไปข้างหน้า แม้ว่าจะมีปมปัญหาจากการถูกดูถูกหรือสบประมาทในอดีต โอนิซึกะก็นำมาแปรเป็นพลังที่หรือแรงจูงใจที่จะมุ่งไปสู่อุณหภูมิที่ดี คือ โอนิซึกะให้ความสำคัญกับแรงจูงใจในอนาคตมากกว่าแรงจูงใจจากอดีต

ความเหมือนของลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำทั้ง 2 ตัวนี้ซึ่งถือเป็นลักษณะร่วม ก็เป็นสิ่งที่พบได้นอกจากความต่างทางบุคลิกภาพ ดังนี้คือ

1) ตัวการ์ตูนนำชายทั้ง 2 ตัวมักจะใช้อารมณ์และความรู้สึกมากกว่าเหตุผลในการกระทำสิ่งต่าง ๆ มีความรุนแรงในอารมณ์และความรู้สึก มีลักษณะของบุคคลที่ยังไม่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ หรือ อารมณ์ใฝ่ง่ายต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ และมักจะควบคุมไม่ได้ และมักจะใช้วิธีการที่รุนแรงในการแสดงออก ซึ่งอาจจะอธิบายได้จากช่วงอายุของตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวนี้ คือ ยังอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่มีความสับสนในความคิดและความต้องการ เป็นวัยที่จะเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่

2) ความต้องการเป็นอิสระที่ไม่ขึ้นต่อกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ จะเห็นว่าตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวนี้แสดงออกถึงความเป็นคนที่มีเอกลักษณ์ของตัวเอง เป็นคนที่น่าสนใจ โดดเด่นและแตกต่างจากบุคคลอื่น ซึ่งเป็นลักษณะบุคลิกภาพแบบที่เรียกว่า “เป็นตัวของตัวเอง” (Autonomy) ทั้งนี้ อาจจะอธิบายได้ว่าตัวการ์ตูนนำทั้งสองตัวนี้อยู่ในขั้นพัฒนาการทางบุคลิกภาพขั้นที่ 5 ตามแนวคิดของเอริกสันคือ การค้นพบตัวเองและความสับสนในตัวเอง ด้วยวัยนี้จะเป็นวัยที่วัยรุ่นแสวงหาความเป็นตัวเองต้องการมีพื้นที่สำหรับตัวเองในสังคมที่แน่ชัดที่จะรับรู้ได้ว่าตนเองเป็นใคร จึงพยายามที่จะแสวงหาวิธีการของคนที่จะแสดงออกซึ่งแตกต่างกันไป

3) มีความสามารถทางด้านกีฬาและกำลัง ตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติทางกายให้เห็นชัดเจน คือ โอนิซึกะมีความสามารถที่บอกอย่างเด่นชัดในกีฬาคาราเต้ รวมทั้งกีฬาประเภทอื่น ทั้งการวิ่ง การว่ายน้ำ (ในตอนที่อาจารย์พละฟูคุโรคะของท้าแข่งแต่โอนิซึกะก็สามารถเอาชนะได้ทุกครั้ง) สำหรับคาซิโนก็เห็นได้อย่างชัดเจนเช่นกันถึงความสามารถในการแข่งรถมอเตอร์ไซค์ ถึงขนาดที่สร้างความตื่นตะลึงและความประทับใจอย่างมากให้กับคนดูในสนามขณะแข่ง ในส่วนของการใช้กำลังนั้นจะปรากฏขึ้นพร้อมกับอารมณ์ที่รุนแรงซึ่งเป็นพื้นฐานทางด้านอารมณ์ของตัวการ์ตูนทั้งคู่ โดยจะเห็นความสามารถเชิงการต่อสู้และใช้กำลังเข้าตัดสินปัญหา

4) ทั้งโอนิซึกะและคาซิโน เร มีความขัดแย้งในตัวเอง แต่เป็นความขัดแย้งในคนละลักษณะ คือ ในขณะที่โอนิซึกะมีความขัดแย้งที่สืบเนื่องมาจากบทบาทที่ไม่สอดคล้องกันระหว่าง “บุคลิกภาพสาธารณะ” (public personality) กับ “บุคลิกภาพส่วนตัว” (private personality) คือการรับรู้บทบาทที่สังคมคาดหวังกับความตัวตนของคนที่แตกต่างกันอย่างมาก คาซิโน เรก็มีความขัดแย้งที่เกิดจากการสร้างกลวิธานป้องกันตนในแบบ “ปฏิกิริยาแก่งัดทำ” (Reaction Formation) เพื่อเป็นการปกป้องตัวเองซึ่งทำให้ “คาซิโน เร” มีบุคลิกภาพแบบ 2 ลักษณะที่ขัดแย้งกัน

	ไอนิซิกะ	คาซิโน เร
<p><b>ความเหมือน</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีอารมณ์รุนแรง ใช้กำลังแก้ปัญหา</li> <li>2. มีความเป็นตัวของตัวเองสูง (Autonomy)</li> <li>3. มีความสามารถทางด้านกีฬา และการใช้กำลัง ได้รับคาราเต้ ชั้นสอง</li> <li>4. มีความขัดแย้งในตัวเองทั้ง การกระทำและความคิดที่เกิดจากความขัดแย้งของ persona คือ “บุคลิกภาพสาธารณะ” (public personality) กับ “บุคลิกภาพส่วนตัว” (private personality)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีอารมณ์รุนแรง ใช้กำลังแก้ปัญหา</li> <li>2. มีความเป็นตัวของตัวเองสูง (Autonomy)</li> <li>3. มีความสามารถทางด้านกีฬา คือการแข่งขันมอเตอร์ไซค์และบาสเกตบอล</li> <li>4. มีความขัดแย้งในตัวเองทั้งการกระทำและความคิดที่เกิดจากการใช้กลวิธานป้องกันตัวเองแบบ “ปฏิกิริยาแกล้งทำ” (Reaction Formation)</li> </ol>
<p><b>ความต่าง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ทักษะคิดพื้นฐาน (Basic Attitude)</li> <li>● สัญชาตญาณควบคุม (Instinct)</li> <li>● แรงงูใจ (Teleology &amp; Causality)</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีทัศนคติพื้นฐานแบบหันเข้าโลก (Extraversion) คือ เปิดตัว เปิดเผย ร่าเริงสนุกสนาน</li> <li>2. ถูกควบคุมโดยสัญชาตญาณมุ่งเป็น (Life Instinct) มีพลังในการมีชีวิตอยู่ รื่นรมย์กับชีวิต</li> <li>3. มีเป้าหมายอนาคตแน่นอนที่จะเป็น “ผู้ยิ่งใหญ่” มุ่งไปสู่อนาคตที่ดีเป็นแรงงูใจ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีทัศนคติพื้นฐานแบบหันเข้าหาตัวเอง (Introversion) คือ เก็บตัว มีโลกส่วนตัว ครุ่นคิด</li> <li>2. ถูกควบคุมโดยสัญชาตญาณมุ่งตาย (Death Instinct) มีพฤติกรรมมุ่งทำลายตนเองและผู้อื่น ไม่เห็นคุณค่าของชีวิต</li> <li>3. มีปมปัญหาจากความสัมพันธ์ในครอบครัวในอดีตเป็นแรงงูใจในชีวิต</li> </ol>

จากความต่างและความเหมือนทางด้านบุคลิกภาพที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำมาวิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นที่แบ่งตามเพศของผู้่านได้ ดังนี้คือ

จากความต่างและความเหมือนทางด้านบุคลิกภาพที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำมาวิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นที่แบ่งตามเพศของผู้อ่านได้ ดังนี้คือ

ตัวการ์ตูนนำชายในการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายมักจะถูกสร้างบุคลิกภาพและลักษณะต่าง ๆ ที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็กผู้ชาย คือ มีทั้งลักษณะของนักต่อสู้หรือ เก่งในการต่อสู้หรือการใช้กำลัง มีความสนุกสนาน ตลก แปลกและมีเอกลักษณ์ นอกจากนี้ยังมีการแทรกเรื่องทางเพศไว้ด้วย โดยการทำตัวการ์ตูนมีลักษณะเจ้าชู้ ลามก หรือทะเล่ เป็นลักษณะของผู้ชายโดยทั่วไป มีลักษณะโดยรวมที่อาจจะเรียกว่าเป็นแบบ extraversion นอกจากนี้สิ่งที่น่าสนใจก็คือ แม้ว่าตัวการ์ตูนนำชายในเรื่อง GTO นี้จะมีลักษณะเป็นผู้ชายธรรมดาที่ไม่ได้ดีหรือสมบูรณ์แบบในทุกด้าน รวมทั้งยังปรากฏพฤติกรรมแง่ลบให้เห็นอยู่มาก แต่ก็นับได้ว่าตัวการ์ตูน “โอนิซึกะ เอคิจิ” นี้เป็นบุคคลที่มีความพิเศษอยู่ในตัว มีเอกลักษณ์ มีพลัง ความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ ซึ่งตรงกับลักษณะของ “วีรบุรุษ” หรือ “ผู้กล้า” ที่ไม่จำเป็นจะต้องมีแต่ด้านอยู่ในตัวเสมอไป เป็นวีรบุรุษที่มีความเป็นมนุษย์ที่สามารถเข้าถึงจิตใจและความต้องการของเด็กผู้ชายได้อย่างดี เพราะเป็นวีรบุรุษที่ดูเหมือนเด็กผู้ชาย โดยทั่วไปก็สามารถเป็น ได้ด้วยวิธีการจัดการกับปัญหาที่ใช้ทั้งร่างกาย แรงใจ และแรงปัญญา ตัวการ์ตูนที่มีลักษณะแบบนี้จึงเป็นเหมือนตัวแทนของเด็กผู้ชายที่ทำให้เด็กผู้ชายสามารถพึ่งพอใจได้ในความต้องการที่ไม่สามารถสนองได้ตามความเป็นจริง

สำหรับตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นสำหรับเด็กผู้หญิงนั้น ก็พิจารณาได้ว่าเป็นตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นจากความต้องการของเด็กผู้หญิง ลักษณะตัวการ์ตูนผู้ชายที่มีลักษณะของความเป็นเพศหญิงอยู่ในตัวอย่างมาก (Anima) คือ อ่อนไหว อ่อนโยน มีลักษณะปิดตัวเองแบบ introversion มีความซับซ้อนทางความคิด ความรู้สึกและอารมณ์ภายในใจที่มักจะไม่เปิดออก นอกจากนี้ยังเป็นการดึงเอาลักษณะของผู้ชายที่เรียกได้ว่าเป็น “ผู้ชายในฝัน” ของเด็กสาวโดยทั่วไปคือ เป็นคนที่รูปร่างหน้าตาดี มีความสามารถทางด้านกีฬา โคดเด่น มีเสน่ห์ แต่ดูมีความลึกซึ้ง เข้าใจยาก เป็นที่พึ่งได้ แม้จะดูเย็นชาแต่ก็อบอุ่น และมีความมั่นใจในตัวเอง ซึ่งบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนดังที่กล่าวมาแล้วนี้ก็เป็นที่เข้าถึงใจของเด็กผู้หญิงที่อ่าน เป็นการตอบสนองทางด้านจิตใจให้กับเด็กผู้หญิงได้เป็นอย่างดี อย่างตัวการ์ตูน “ลาซิโน เร” ที่นำมาศึกษาในครั้งนี้พบว่าเป็นตัวที่มีความลึกซึ้งในความคิด อารมณ์และความรู้สึก เต็มไปด้วยความอ่อนไหวเหมือนผู้หญิง คนอ่าน โดยเฉพาะเด็กผู้หญิงที่เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยตรงจะสามารถรู้สึกและเข้าใจลาซิโน เร ได้ผ่านสายความคิด ความรู้สึกและความเข้าใจของตัวการ์ตูนนำหญิง คือ “อไซ ทิระ” ซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทน

ของผู้อ่านที่มีต่อ “คาซิโน เร” ซึ่งจากเรื่องได้กำหนดให้ คิระมีความรู้สึกสงสาร เห็นใจในปัญหาของ คาซิโน ซึ่งก็เป็นเสมือนการชักนำทางความรู้สึกของผู้อ่านได้เช่นกัน ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่ผู้อ่านที่เป็นหญิงจะมีความรู้สึกเช่นเดียวกับคิระนางเอกในเรื่อง

#### 4.3 ลักษณะการนำเสนอข้อมูลทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชาย

เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะพิเศษในการเล่าเรื่องที่มีการใช้เทคนิคทางภาพและการเล่าเรื่องคล้ายกับภาพยนตร์ ภาพหรือเรื่องราวที่ปรากฏจะมีลักษณะเหมือนถูกถ่ายทอดออกมาผ่านมุมมองกล้องลักษณะต่าง ๆ ที่เรียกว่า (Cinematic Technique) ซึ่งสิ่งนี้ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นมีโครงสร้างทางการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบเฉพาะของตัวเอง การเก็บข้อมูลทางบุคลิกภาพที่เกิดจากการอ่านภาษาภาพและแปลออกมาเป็นภาษาเขียนเหมือนกับบทละครโทรทัศน์ดังที่กล่าวไว้แล้วในวิธีดำเนินการศึกษา จึงกระทำโดยผ่านวิธีการนำเสนอหรือการถ่ายทอดข้อมูลดังนี้คือ

##### การนำเสนอข้อมูลผ่านภาษาเขียน ได้แก่

- การนำเสนอข้อมูลผ่านคำพูดต่าง ๆ ที่มีในเรื่องไม่ว่าจะเป็นคำพูดของตัวการ์ตูนนำชายเอง หรือคำพูดของการ์ตูนแวดล้อม โดย “คำพูด” ในที่นี้ คือ สิ่งที่ตัวการ์ตูนในเรื่องพูดออกมาลอย ๆ เป็นการพูดคนเดียวโดยไม่มีการตอบโต้กับตัวการ์ตูนอื่น เช่น การพูดลอย ๆ การรำพึง
- การนำเสนอข้อมูลผ่านบทสนทนา ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้สามารถเห็นบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายได้อย่างชัดเจนมากที่สุดส่วนหนึ่ง เพราะจะเสริมภาษาภาพ และยังเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องให้มีเรื่องราวต่าง ๆ บทสนทนาที่เก็บข้อมูลได้อาจจะเป็นบทสนทนาที่ตัวการ์ตูนนำมีส่วนร่วมด้วย หรือเป็นบทสนทนายาระหว่างตัวการ์ตูนแวดล้อมที่พูดถึงตัวการ์ตูนนำชาย
- การนำเสนอข้อมูลผ่านบทบรรยาย ซึ่งอาจจะเป็นบทบรรยายความคิด ความรู้สึก หรืออารมณ์ หรือบทบรรยายถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยบทบรรยายความคิด อารมณ์ ความรู้สึกจะเป็นประเภทของบทบรรยายที่แสดงออกถึงบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายได้ดีที่สุดทั้งนี้ไม่ว่าจะโดยผ่านความคิดของตัวการ์ตูนนำชายเอง หรือผ่านความคิด อารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูนตัวอื่น ทั้งนี้เนื่องจากจะเป็นส่วนที่เปิดเผยให้เห็นถึงความคิดและสภาพจิตใจที่แท้จริงของตัวการ์ตูนนำชายที่บางครั้งไม่ได้แสดงออกมาทางการกระทำ

### การนำเสนอข้อมูลผ่านภาษาภาพ ซึ่งแบ่งได้เป็น

- ภาพที่แสดงถึงท่าทาง การกระทำ และพฤติกรรมของตัวการ์ตูนนำชาย เป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นถึงการกระทำของตัวการ์ตูนนำชาย รวมทั้งภาษาท่าทางต่าง ๆ ที่สื่อออกมา เช่น สีหน้าที่แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก กิริยาอาการและท่าทางต่าง ๆ โดยจะใช้เทคนิคการวาดที่ดูเหมือนเป็นมุกกล้องอย่างทีกล่าวมาช่วยในการเน้นอารมณ์และความรู้สึกในขณะนั้น เช่น การเน้นไปที่ดวงตา การเน้นที่ใบหน้า เทียบได้กับการโคลสอัพของมุกกล้อง นอกจากนี้ยังใช้เทคนิคการวาดภาพซ้อนกันเพื่อแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะเดียวกัน หรือเล่าย้อนกลับไปยังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต

- การใช้สัญลักษณ์ เป็นวิธีการวาดรูปของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มักจะใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการวาดเป็นการสื่อความหมาย ซึ่งปรากฏใน 2 ลักษณะ คือ 1) การใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเส้นตรง เส้นโค้งในการสร้างหรือแสดงอารมณ์ เช่นการใช้เส้นขีดที่ใบหน้าเป็นการแสดงถึงอารมณ์เศร้าหมอง การวาดดวงตาโดยไม่วาดลูกนัยน์ตา (ตาที่มีแต่โครงของดวงตา) ซึ่งแสดงการลู่กวาวของดวงตาสื่อถึงอารมณ์เกรี้ยวกราด อารมณ์โกรธ หรือความรู้สึกถึงสิ่งผิดปกติบางอย่าง ทั้งนี้การจะสรุปได้ว่าเป็นการแสดงอารมณ์ลักษณะใดนั้นจะต้องพิจารณาจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์ประกอบ และ 2) การใช้ลักษณะของตัวอักษรเป็นการแสดงอารมณ์ด้วยเช่นกัน โดยใช้ขนาดตัวอักษรที่ต่างกันก็สามารถบอกอารมณ์และน้ำเสียงของตัวการ์ตูนได้ เช่น ตัวหนังสือที่ใหญ่ผิดปกติที่เขียนในคำพูด หรือบทสนทนาอาจจะแสดงถึงความ โกรธ ความตื่นเต้น ความตกใจได้

การนำเสนอข้อมูลอาจจะกล่าวเสริมได้จากการศึกษาของซไมพร สุขสัมพันธ์ ที่ศึกษาเรื่องของสัญลักษณ์และรหัสที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (ซไมพร: 2541) ซึ่งเป็นการกล่าวถึงภาษาและสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอและสื่อความหมายและอารมณ์ในการ์ตูนญี่ปุ่น

- การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า แววตาและการกระทำของตัวการ์ตูน เห็นได้อย่างชัดเจนว่าการ์ตูนญี่ปุ่นจะเน้นรายละเอียดของใบหน้า จะเห็นอารมณ์ทางสีหน้าและแววตา (facial expression) รวมทั้งการแสดงออกทางท่าทาง (gestural expression) ต่าง ๆ อย่างมากมายซึ่งทำให้เข้าใจได้เป็นอย่างดีว่าตัวการ์ตูนหรือตัวละครมีอารมณ์อย่างไรในขณะนั้น เช่น อารมณ์โกรธ : คิ้วยกสูง อ้าปากกว้าง , ประหลาดใจ : ตาเบิกกว้าง คิ้วยกสูง อ้าปากกว้าง , อารมณ์หดหู่ : นั่งมือประสานกันแสดงถึงอาการกำลังกลุ้มใจหรือใช้ความคิด

- การใช้แสง – สีของฉาก ทำให้รู้ความหมายในฉาก ทั้งเวลา บรรยากาศ อารมณ์ของตัวการ์ตูน
- การใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน สิ่งของ และยังเป็นการแสดงอารมณ์ด้วย เช่น เส้นวิ้งเฉียงแสดงทิศทางการเคลื่อนไหว เส้นไขว้ หรือเส้นซ้อนกันที่ใบหน้าหรือแก้มแสดงอาการอาย

- สัญลักษณ์ที่ใช้แทนการแสดงอารมณ์ ปรากฏอยู่มากจะใช้แทนเสียงหรือการแสดงออกทางความคิดหรือความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ ของตัวการ์ตูน เป็นวิธีการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวการ์ตูนให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้ เช่น การแสดงความคิดภายในของตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูน สำหรับผู้หญิงมักจะใช้ภาพที่เหลื่อมซ้อนกันมากกว่าการแบ่งขาดเป็นช่อง ๆ มักจะใช้ภาพใบหน้าในระยะใกล้หรือ close up เพื่อเน้นอารมณ์ จะมีดอกไม้หรือใบไม้ประกอบฉากซึ่งเป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นเพศหญิงรวมทั้งความไม่แน่นอนของชีวิต หรือหากเป็นอารมณ์ที่กำลังตกหลุมรักก็จะใช้สัญลักษณ์รูปหัวใจที่ควงดา รูปควีนบนศรีษะก็แสดงอารมณ์โกรธ หรือเลือดที่พุ่งออกจากจมูกก็แสดงอารมณ์ของชายที่กำลังนึกถึงเพศตรงข้าม

- สัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง จะช่วยเพิ่มอารมณ์ให้กับภาพหรือตัวการ์ตูนรวมทั้งเพิ่มความน่าสนใจให้กับเรื่องด้วยเพราะจะทำให้ภาพมีลักษณะของการเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง นอกจากนี้การใช้คำแทนเสียงยังสามารถแสดงถึงความมีชีวิต อารมณ์และการเคลื่อนไหว ซึ่งคำหรืออักษรต่าง ๆ ที่นำมาใช้จะเป็นการเลียนเสียงมาจากธรรมชาติจริง ๆ ไม่ว่าจะเป็คำที่แสดงอารมณ์โกรธ ความรู้สึกเจ็บปวด เสียงเดิน เสียงวัตถุกระทบกัน รวมทั้งอาการต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดเสียง และขนาดของตัวอักษรที่ใช้ก็เกี่ยวกับความดังของเสียงด้วย สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพการ์ตูนสมจริงมากขึ้น

จากวิธีการนำเสนอดังกล่าวข้างต้นจึงทำให้การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถให้ความรู้สึกเหมือนการดูละคร หรือดูภาพยนตร์เพราะรู้สึกเหมือนได้ใช้ประสาทสัมผัสในการรับทุกส่วนทั้ง ตา หู ซึ่งนับเป็นข้อดีและลักษณะพิเศษเฉพาะของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีความละเอียดอ่อนในการวาดภาพที่สื่อถึงความรู้สึกได้อย่างดี

จากผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้างต้น ทำให้เห็นว่าตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยนั้นมีความสมจริง คล้ายกับมนุษย์ที่อยู่ในสังคมจริง ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวการ์ตูนเหล่านี้ได้โดยผ่านทางตัวหนังสือและรูปภาพ ซึ่งการถ่ายทอดการ์ตูนของญี่ปุ่นก็มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดใจได้เป็นอย่างดี ลักษณะทางบุคลิกภาพดังกล่าวของตัวการ์ตูนนำชายที่อยู่ในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กชายและเด็กหญิงนั้น สามารถนำมาเปรียบเทียบความเหมือนความต่าง ซึ่งได้ผลออกมาได้สอดคล้องและตรงกับลักษณะทางจิตวิทยาของเด็กต่างประเทศ ประเด็นของผลที่อาจจะก่อให้เกิดนั้น อาจจะพิจารณาได้ว่า มีแนวโน้มที่จะเป็นไปได้ที่เด็กอาจจะได้รับอิทธิพลบางอย่างจากพฤติกรรมของตัวการ์ตูน ซึ่งอิทธิพลดังกล่าวอาจจะไม่ได้ปรากฏออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมที่เลียนแบบมาจากตัวการ์ตูนโดยตรง แต่อาจจะมีอิทธิพลทางความคิดต่อการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่น การมองโลกในแง่ดีของ โอนิซึกะ การทำอะไรด้วยความมุ่งมั่นซึ่งปรากฏอยู่ในตัวการ์ตูนทั้งสอง หรือการใช้กำลังตัดสินปัญหา



## บทที่ 5

## สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

## 5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “การศึกษานุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย” (A Study of Personality of Male Main Character in Japanese Comic Book in Thai) นี้ เกิดจากความสนใจที่ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยมีการถ่ายทอดหรือนำเสนอลักษณะทาง นุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำแบบใดออกมาบ้าง ซึ่งอาจจะเป็นการทำให้เห็นภาพต่อไปอีกว่าเด็ก ซึ่งเป็นกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายของการ์ตูนประเภทนี้จะได้รับสารซึ่งอาจจะเป็นแบบอย่างทางด้านการ กระทำหรือพฤติกรรมในแนวทางใด ซึ่งวัตถุประสงค์ที่ผู้ศึกษาตั้งไว้สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ก็คือ การศึกษาถึงบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำที่เป็นเพศชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยที่มีการ แบ่งเนื้อหาเป็น 2 ประเภทตามเพศของผู้อ่านคือ หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย และหนังสือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง และเพื่อนำลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูน ทั้ง 2 ประเภทมาเปรียบเทียบกันเพื่อดูลักษณะร่วมและลักษณะที่ต่างกัน

การศึกษานี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา โดยในการเก็บ ข้อมูลและการวิเคราะห์นั้นจะใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาบุคลิกภาพเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการศึกษา โดยผู้ศึกษาได้เลือกใช้ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ 3 แนวทางที่พิจารณาแล้วเห็นว่าจะจะเป็นเครื่องมือที่ จะช่วยให้การศึกษาในครั้งนี้กระทำ ได้ภายใต้กรอบแนวความคิดที่ถูกต้องและเหมาะสมและยังช่วย อำนวยความสะดวกทั้งในส่วนของการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย โดย ทฤษฎีจิตวิทยา บุคลิกภาพทั้ง 3 แนวทางนี้ได้แก่ แนวทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Paradigm) แนวทางสังคม วัฒนธรรม (Sociocultural Paradigm) และแนวทางคุณลักษณะเฉพาะตัวหรือเทรท (Trait Paradigm) สำหรับหนังสือการ์ตูนและตัวการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาในครั้งนี้เป็นการเลือก โดยการพิจารณาจาก ความนิยมที่มีต่อหนังสือการ์ตูนคือเป็นหนังสือการ์ตูนที่ขายดีที่สุดในช่วงเวลาที่ได้สอบถาม ไปยัง สำนักพิมพ์โดยหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายคือเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์ หายาก” โดยศึกษาตัวการ์ตูนนำชายชื่อ “โอนิซึกะ เอคิจิ” จำนวน 5 เล่ม เป็นจำนวนตอน 36 ตอน และหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงได้ศึกษาการ์ตูนเรื่อง “Mars ถึงหิ้งนักบิด สาวนักโบก” โดย ศึกษาตัวการ์ตูนนำชายชื่อ “คาซึโน เร” จากหนังสือการ์ตูนจำนวน 5 เล่ม

จากการศึกษาโดยวิธีดำเนินการศึกษาที่กล่าวมาสามารถสรุปผลการศึกษาและการวิเคราะห์ได้ดังนี้คือ

5.1.1 ตัวการ์ตูนนำชายในการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยทั้งสำหรับเด็กชายและสำหรับเด็กหญิงมีลักษณะ โครงสร้างของบุคลิกภาพที่เหมือนกันคือ เป็น ตัวการ์ตูนที่มีลักษณะซับซ้อนของบุคลิกภาพ (Round / Complex Character) ซึ่งเป็นการสร้างลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีความเหมือนจริงมากที่สุด ตัวการ์ตูนมีพัฒนาการของบุคลิกภาพ มีการเปลี่ยนแปลง และมีทั้งบุคลิกภาพทั้งที่ดีและไม่ดีอยู่ในตัว ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้เป็นปัจจัยที่ช่วยให้เกิดความสมจริงในพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวการ์ตูน

จะกล่าวสรุปถึงลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชาย “โอนิซึกะ เอคิจิ” จากการ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” ได้ 9 ลักษณะคือ

- โอนิซึกะเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองอย่างมาก นับถือในความเป็นตัวเอง ซึ่งเกิดจากการมีลักษณะ need แบบ “ไฝ่สัมฤทธิ์” (Achievement) ตามแนวคิดของเมอร์เรย์
- โอนิซึกะมีเป้าหมายในชีวิตที่จะเป็น “ผู้ยิ่งใหญ่” มีความคาดหวังในอนาคตของตัวเองสูง และยึดถือคติ “ความเป็นลูกผู้ชาย” ในแนวทางของตนอย่างมั่นคง ซึ่งความต้องการที่จะเป็นผู้ยิ่งใหญ่และความคาดหวังในชีวิตเป็นเสมือนปรัชญาชีวิต และเป็นเหตุผลในการกระทำของโอนิซึกะที่จะมุ่งไปสู่ความสำเร็จในชีวิต โดยอธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องโครงสร้างบุคลิกภาพ ของแอดเลอร์ ซึ่งประกอบไปด้วยแนวคิดในเรื่องของ “การบรรลุขั้นปลาย/การยึดถือสิ่งที่เป็นจินตนาการ” (Fictional Finalism) “ความปรารถนามีปมเด่น/การแสวงหาความยิ่งใหญ่” (striving for superiority) “ปมด้อยและการชดเชย” (inferiority feeling) “ความสนใจสังคม” (social interest) และ “วิถีชีวิต” (style of life) และอธิบายด้วยขั้นตอนพัฒนาการทางบุคลิกภาพในขั้นที่ 5 คือ “การไฝ่รู้ ไฝ่สร้างสรรค์ ไฝ่พัฒนาตน” (Propriate Striving) ของแอลพอร์ท

สำหรับความเป็น “ลูกผู้ชาย” ของโอนิซึกะก็มีบทบาทต่อวิธีการแสดงออกของเขา ซึ่งเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่เกิดจากการอยู่ร่วมในสังคมญี่ปุ่นที่ยึดถือลัทธิชินโต ซึ่งอธิบายได้ตามแนวคิดเรื่อง “collective unconscious” ของ Jung

- โอนิซึกะเป็นคนที่มื่ออารมณ์รุนแรง ใช้อารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเหตุผล และมักใช้กำลังจัดการและตัดสินใจปัญหา ซึ่งเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการเรียนรู้ตามการวางเงื่อนไขแบบการกระทำในทางเสริมแรงบวกตามความคิดของแคทเทิล

- โอนิซึกะมองโลกในแง่ดี ร่าเริง มีชีวิตชีวา เปิดเผย มีความเป็นเด็ก (childish) และเฉลียวฉลาดไหวพริบดีในการเอาตัวรอด จะเห็นความสามารถของโอนิซึกะในการสร้างความ

สัมพันธ์กับบุคคลอื่น จากลักษณะการเปิดตัวของคน และยังมีนิสัยกึ่งคนองของวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยของ โอนิซิกะ ซึ่งอธิบายบุคลิกภาพข้อนี้ได้จากแนวคิดทัศนคติพื้นฐานแบบหันออกจากตัวเอง (extraversion) ตามแนวคิดของ จุง เป็น และจากลักษณะ need แบบแสดงตัว ทำเด่น (exhibition) และเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) ของเมอร์เรย์

- โอนิซิกะมีแนวคิดและวิธีการในการกระทำที่แปลกและแหวกแนวซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีพลังและความกล้าในตัวสูงมากทั้งพลังกายและพลังใจ ทั้งนี้เนื่องจากมีความมุ่งมั่นที่สูงมากต่อเป้าหมายในอนาคตที่จะมุ่งสู่ความสำเร็จและความยิ่งใหญ่ เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่เกิดจากพลังของ “สัญชาตญาณมุ่งเป็น” (Life Instinct) แต่ความแปลกแหวกแนวดังกล่าวก็ก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่าง “บุคลิกภาพสาธารณะ” (public personality) และ “บุคลิกภาพส่วนตัว” (private personality) ตามแนวคิดเรื่อง persona ของจุง

- มีพฤติกรรมที่แสดงคุณธรรม เพราะแม้ว่าโดยปกติพฤติกรรมของ โอนิซิกะจะยึดหลักความพอใจเป็นที่ตั้งในการกระทำ คือ “pleasure seeking principle” แต่ก็สามารถยับยั้งการไม่ทำผิดต่อระเบียบหรือประเพณีที่เกิดจากการควบคุมทั้ง โดยความกลัวผิดและเกิดจากสำนึกที่ดี แต่เหตุผลในประการแรกจะมีอิทธิพลมากกว่า วิเคราะห์ได้ตามแนวคิดความหวาดกังวลของฟรอยด์ที่ว่า โอนิซิกะมีความหวาดกังวลแบบ reality anxiety มากกว่า moral anxiety

- มีความสนใจในเพศตรงข้ามสูงมาก เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่ถูกควบคุมด้วย “พลังปรารถนาทางเพศ” (lust) ตามแนวคิดของซัลลิแวน และเกิดจาก Need แบบ sex

- โอนิซิกะมักใช้ความเพ้อฝันหรือการฝันกลางวันเป็นสิ่งชดเชยความต้องการที่ยังไม่บรรลุ เป็นการลดความเครียดที่เกิดจากความต้องการของ id ตามแนวคิดของฟรอยด์

- โอนิซิกะมีปมปัญหาที่เกิดจากการถูกดูถูก ถูกสบประมาทมาในอดีต ซึ่งเป็นปมด้อยที่ทำให้พยายามที่จะพัฒนาปรับปรุงชีวิตตัวเองให้ดีขึ้น ตามแนวคิดเรื่อง “ปมด้อยและการชดเชย” ของแอดเลอร์

บุคลิกภาพของ “คาซิโน เร” ตัวการ์ตูนนำเรื่อง “Mars สิงห์นักบิณฑา นักโบก” สามารถสรุปได้เป็น 9 ลักษณะคือ

- บุคลิกภาพของคาซิโน เรเป็นบุคลิกภาพของเด็กมีปัญหาเนื่องจากปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งอธิบายได้โดยแนวคิดความหวาดกังวลพื้นฐานของฮอว์นีย์

- เป็นคนที่มีบุคลิกภาพ 2 ลักษณะ ในคนเดียวกันคือ ก้าวร้าวข้างนอกแต่อ่อนแอข้างใน เป็นบุคลิกภาพที่เกิดจากการใช้กลวิธีชดเชยตัวเองแบบปฏิกิริยาแกล้งทำ (Reaction Formation) เพื่อป้องกันตัวเอง ตามคำอธิบายของฟรอยด์ เช่น การที่คาซิโนเป็นคนแค้นกร้าว ก้าวร้าว โดยมีมักจะ

แสดงความรุนแรงออกมา แต่อีกด้านหนึ่งก็แสดงให้เห็นความอ่อน โยน อ่อนไหว และความอ่อนแอของคนที่พยายามปกปิดเอาไว้

- คาซิโน เธอเป็นคนที่มีความรุนแรงและแสดงออกด้วยการใช้กำลัง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ถูกควบคุมโดยสัญชาตญาณมุงตาย (Death Instinct) ที่ส่วนหนึ่งแปรมาเป็นความก้าวร้าวด้วย
- มีโลกส่วนตัว เก็บตัว โดดเดี่ยวเย็นชา ซึ่งเกิดจากการที่คาซิโน เธอ มีทัศนคติแบบหันเข้าหาตัวเอง (Introversion) จึงปกป้องตนเองและไม่ไว้ใจผู้อื่น และความนิ่งที่เกิดจากการเก็บกดอารมณ์และหลีกเลี่ยงหลีกเลี่ยงที่จะเข้าสังคมของคาซิโน ยังอธิบายได้ด้วยรูปแบบพฤติกรรมแบบเฉยเมย (Apathy) ตามแนวของซัลติแวนอีกด้วย
- ไม่เชื่อใจในความรัก สงสัยไม่ไว้ใจผู้อื่น (trust vs mistrust) เนื่องจากความขัดแย้งในความสัมพันธ์ในครอบครัว และการที่ไม่ได้รับความรักจากพ่อแม่ที่เลี้ยงดู ซึ่งตรงตามคำอธิบายพัฒนาการทางจิตสังคม (Psychosocial Stage) ของแอร์ริคสัน
- เป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) ฟังฟังตนเอง ไม่งอนง้อ เนื่องจากต้องช่วยเหลือตัวเองและน้องชายฝ่าแผลมาตั้งแต่ยังเด็ก จึงมั่นใจในความสามารถของตัวเอง และยึดมั่นในความคิดของตัวเอง
- ถูกควบคุมด้วย “กังคะสัญชาตญาณ” หรือ “สัญชาตญาณมุงตาย” (Death Instinct) และแสดงออกในรูปแบบของความก้าวร้าว รวมทั้งความคิดเกี่ยวกับความตาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ สัญชาตญาณนี้ตามคำอธิบายของฟรอยด์
- คาซิโน เธอมีอาการป่วยทางจิตเกิดจากความหวาดกลัวที่ฝังแน่นในใจจากเหตุการณ์ที่น้องชายกระโดดตึกฆ่าตัวตาย ซึ่งอธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ที่มีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ซึ่งเป็นคู่ความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าระหว่าง เสียงรถพยาบาลและการกระโดดตึกกับการตายของน้อง ซึ่งมีความตกใจอย่างสุดขีดเป็นตัวตอบสนอง
- มีความสามารถด้านกีฬาทั้งบาสเกตบอลและการแข่งรถมอเตอร์ไซค์ ซึ่งถือเป็นวิธีการชดเชยความต้องการและระบายความกดดันต่าง ๆ

5.1.2 ตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยสำหรับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง มีทั้งบุคลิกภาพที่เหมือนและต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากการผูกเรื่อง เนื้อเรื่อง ซึ่งการกำหนดลักษณะบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์กับลักษณะเนื้อหา โดยนักเขียนได้สร้างความสมจริงให้กับบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนด้วยการผนวกหลักจิตวิทยาบุคคลเข้าไปด้วย จึงสามารถอธิบายความต่างได้ตามหลักจิตวิทยาบุคลิกภาพ โดยความต่างและความเหมือนดังกล่าวอธิบายได้ดังนี้คือ

- “ไอนิซึเกะ” เป็นตัวการ์ตูนนำรายหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้แฝงความดลขบขันก็จะเป็นคนที่มีลักษณะหันเข้าหาโลก (Extraversion) ตรงกันข้ามกับลักษณะบุคลิกภาพของ “คาชิโน เร” ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนนำรายในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กหญิง ซึ่งมีลักษณะหันเข้าหาตัวเอง (Introversion) คือเก็บตัว มีโลกส่วนตัว ครุ่นคิด ซึ่งความต่างของลักษณะของบุคลิกภาพนี้น่าจะมีเหตุมาจากความต่างของกลุ่มผู้อ่าน คือ ผู้เขียนพยายามสร้างตัวการ์ตูนที่เข้าถึงจิตใจของผู้อ่านให้มากที่สุด เป็นการใช้หลักจิตวิทยาผนวกกับการสร้างบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นมนุษย์

- “ไอนิซึเกะ” ถูกควบคุมด้วยพลังสัญชาตญาณมุ่งเป็น (Life Instinct) ทำให้มีพลังที่จะมีชีวิตอยู่ ตรงข้ามกับ “คาชิโน เร” ที่ถูกควบคุมด้วยพลังสัญชาตญาณมุ่งตาย (Death Instinct) จึงมีพฤติกรรมที่มุ่งทำลายตนเองและผู้อื่น

- “ไอนิซึเกะ” ได้รับแรงจูงใจที่มาจากอนาคตมากกว่าอดีต ตรงกันข้ามกับ “คาชิโน เร” ที่แรงจูงใจจากอดีตมีผลต่อพฤติกรรมปัจจุบันมากกว่าอนาคต การมองเป้าหมายและปัญหาของตัวการ์ตูนทั้ง 2 นี้จึงต่างกัน โดยไอนิซึเกะจะเน้นมองที่เป้าหมายในชีวิต ในขณะที่คาชิโน เรให้ความสำคัญกับปมปัญหาในชีวิตของตนมากกว่า

สำหรับความเหมือนทางด้านบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวนี้พิจารณาได้ดังนี้ คือ

- ทั้งคู่มักจะมีอารมณ์รุนแรง นุหะลุ และมักจะใช้กำลังและความรุนแรงในการแก้ปัญหา

- ตัวการ์ตูนทั้งสองมี “ความเป็นตัวเอง” สูง มีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างและโดดเด่นจึงเป็นบุคคลที่น่าสนใจ

- ทั้ง “ไอนิซึเกะ” และ “คาชิโน เร” มีความสามารถทางด้านกีฬา ซึ่งเป็นผลมาจากการสร้างบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ต้องสร้างให้มีลักษณะเด่น และมีความเป็นวีรบุรุษบนพื้นฐานที่บุคคลธรรมดาจะสามารถเป็นได้

- ทั้ง “ไอนิซึเกะ” และ “คาชิโน เร” มีความขัดแย้งในตัวเองแต่มีลักษณะต่างกัน คือความต่างของ “ไอนิซึเกะ” เกิดจากความขัดแย้งระหว่าง “บุคลิกภาพสาธารณะ” (public personality) ซึ่งเป็นด้านที่สังคมคาดหวัง กับ “บุคลิกภาพส่วนตัว” (private personality) คือสิ่งที่ไอนิซึเกะเป็นจริง ๆ ซึ่งค่อนข้างจะตรงกันข้ามกับบุคลิกภาพแบบแรก พฤติกรรมและการกระทำที่แสดงออกมาซึ่งเป็นผลจากความสับสนในบทบาทนี้ในกรณีจึงยากที่จะตัดสินว่าเป็นการกระทำที่ดี ถูกต้อง และเหมาะสมหรือไม่สำหรับผู้อ่าน ส่วนความขัดแย้งของ “คาชิโน เร” นั้นเกิดจากการสร้างขึ้นมาเองด้วยกลวิธีป้องกันตัวเองแบบ “ปฏิกิริยาแกล้งทำ” (Reaction Formation) ทำให้การกระทำและพฤติกรรม

ของคาริโนแสดงออกถึงความชัดเจนนี้ได้ค่อนข้างชัดเจน คือ เป็นคนที่มีบุคลิกภาพ 2 แบบที่แตกต่างกัน ทั้งแข็งแกร่ง ทั้งอ่อนโยน ทั้งเข้มแข็ง ทั้งอ่อนแอ ทั้งโดดเด่น ทั้งร่าเริง

5.1.3 วิธีการนำเสนอภาพของบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำกระทำโดยผ่านตัวภาษาทั้งภาษาเขียน ที่ปรากฏในรูปของคำพูด บทสนทนา บทบรรยาย และภาษาภาพซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้สื่อความหมายได้มากและทำให้การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นอ่านได้อย่างรวดเร็ว โดยภาษาภาพจะเป็นส่วนที่แสดงความรู้สึกผ่านสีหน้า ท่าทาง และแสดงการกระทำในสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยภาษาภาพที่ใช้จะปรากฏให้เห็นใน 2 ลักษณะ คือ 1) การใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งการเขียนเส้นโค้งให้ต่างกันเพียงเล็กน้อยก็สามารถแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันได้ หรือการใช้เส้นขีด ๆ ที่ใบหน้าที่แสดงอารมณ์ได้หลากหลายขึ้นอยู่กับการตีความตามสถานการณ์ ทั้งความเอ็นดู หรือความตกใจ แปลกใจ และ 2) การใช้ลักษณะตัวอักษรที่ต่างกันในเรื่องของขนาด เส้นที่ใช้เขียน กล่าวได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีความละเอียดอ่อนและความฉลาดในการสร้างสัญลักษณ์ต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ในการสื่อความหมายเพื่อที่จะให้ตรงกับลักษณะจริงมากที่สุด

## 5.2 อภิปรายผล

การศึกษาในครั้งนี้พบสิ่งที่น่าสนใจหลายประการนอกเหนือจากผลการศึกษาและการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในการศึกษา ซึ่งความน่าสนใจดังกล่าวเป็นการมองลงไปถึงบริบททางการสื่อสาร และบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวสื่อชนิดนี้ รวมทั้งการมองในโดยจะอภิปรายแยกประเด็นได้ดังนี้คือ

5.2.1 บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในบริบททางการสื่อสาร สามารถกล่าวแยกประเด็นเพื่อความชัดเจนได้ดังนี้คือ

- การสื่อความหมายด้วยภาพของการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนเป็นสื่อที่ใช้ภาพในการสื่อความหมาย โดยเฉพาะสื่อที่มีลักษณะเฉพาะพิเศษในตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่น การสื่อความด้วยภาพนับได้ว่าเป็นสิ่งที่ชัดเจนและมีความสำคัญมาก เพราะอาจจะพบว่า เรื่องราวอาจจะดำเนินไปหลายหน้าโดยที่ไม่มีการบรรยายด้วยตัวอักษรเลย แต่ใช้เพียงภาพและสัญลักษณ์พิเศษเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรองรับการสื่อสารด้วยสื่อชนิดนี้ ซึ่งก็เพียงพอต่อการเข้าใจเรื่องราวร่วมกันระหว่างคนอ่านที่มีจำนวนมากกับคนเขียน และยังนำมาซึ่งความถนัดสำเร็จอันมากมายกับสื่อนี้ เนื่องจากภาพและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกใช้ส่งเสริมกันเป็นอย่างดีกับเนื้อหาและ

เรื่องราว การ์ตูนญี่ปุ่นจึงเป็นที่สนใจและถูกใจคนอ่านจำนวนมาก เป็นสื่อที่สนุกสนาน เหมือนกับได้ดูภาพเคลื่อนไหวทางโทรทัศน์ ภาษาที่ใช้สื่อความหมายของสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ไม่ได้ถูกจำกัดแค่ตัวภาษาเขียนหรือภาษาพูด (nonverbal) ในบทสนทนาหรือคำบรรยาย แต่สามารถสื่อความได้อย่างดีผ่านภาษาที่ไม่ใช่ภาษาพูดหรือภาษาเขียน (nonverbal) แต่เป็นภาษาท่าทางซึ่งรวมทั้งการแสดงสีหน้า (facial expression) และ ท่าทางต่าง ๆ (gesture) ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้สื่อนี้มีที่น่าสนใจ และมีความสนุกสนานและตอบสนองด้านความบันเทิงได้เป็นอย่างดี

- ลักษณะการนำเสนอเรื่องราวหรือวิธีเล่าเรื่องที่ต่างกันของการ์ตูนสำหรับผู้่านต่าง

เพศ

จากการที่ผู้ศึกษาเลือกศึกษาบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยที่แบ่งประเภทตามเพศของผู้่าน คือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย และการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง พบสิ่งที่น่าสนใจอีกประการว่า ความต่างของเพศผู้่านนอกจากจะมีผลต่อเนื้อหาของเรื่องที่ต้องสร้างบนพื้นฐานความสนใจของเด็กแต่ละเพศแล้ว วิธีการนำเสนอ หรือวิธีเล่าเรื่องก็เป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเพศของผู้่านอย่างสำคัญ คือนอกจากส่วนของ “เรื่อง” ที่จะทำให้เด็กชอบการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ แล้ว การเลือก “วิธีบอกเล่าเรื่อง” ก็เป็นสิ่งสำคัญ โดยความต่างนี้จะเห็นได้จากการศึกษาการ์ตูนเรื่อง que เลือกมาศึกษาในครั้งนี้คือ ในเรื่อง “Gto Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” จะพบการกระทำที่แสดงออกมามากอย่างชัดเจน (overt action) ของตัวการ์ตูน โอนิซึกะ ซึ่งนอกจากจะป้องกันกับลักษณะทางบุคลิกภาพที่เป็นคนเปิดตัวของ โอนิซึกะแล้ว การเล่าเรื่องด้วยภาพที่แสดงถึงท่าทางและการกระทำยังทำให้เรื่องราวถูกสื่อสารด้วยภาพประกอบที่มีจำนวนมากมาย โดยที่ไม่จำเป็นต้องใช้ความเข้าใจด้วยการอ่านมากนัก แต่อย่างไรก็ตามพบว่าในหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้มีส่วนที่เป็นภาษาพูดที่ปรากฏทั้งในส่วนของการบรรยาย คำพูด หรือบทสนทนา อยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งบทดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของรายละเอียดที่จะเพิ่มความสนุกสนานให้กับ การอ่านมากขึ้น เป็นบทพูดที่ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องเสริมกันไปกับภาษาภาพ ซึ่งต่างจากเรื่อง “Mars สิงห์นักบิวด สาวนักโบก” ซึ่งจะพบว่า พฤติกรรมและการกระทำส่วนใหญ่ของตัวการ์ตูนนำชายเป็น การกระทำที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน (covert action) เนื่องจากตัวการ์ตูนตัวนี้มีลักษณะที่ครุ่นคิด ดังนั้นบทที่เป็นภาษาเขียนที่ได้จากเรื่องจึงเน้นที่การบอกเล่าความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวการ์ตูนซึ่งเปรียบเสมือนการสื่อสารทางความคิดระหว่างตัวการ์ตูนกับคนอ่าน และจากการดำเนินเรื่องที่เป็นการเล่าไปเรื่อย ๆ ค่อย ๆ คลี่คลายปมปัญหา ความรู้สึกขัดแย้งต่าง ๆ ซึ่งเป็นเรื่องภายในตัวบุคคล เป็นเรื่องที่ลงไปสัมผัสกับความรู้สึก และอารมณ์ที่อยู่ข้างใน ภาพประกอบมักจะทำให้รายละเอียดถึงอารมณ์และการกระทำ ซึ่งเป็นวิธีการที่ชักจูงความรู้สึกของคนอ่าน

ได้ดี วิธีการนำเสนอที่ใช้ในหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะกับเรื่องราวและเพศของผู้อ่านที่เป็นหญิงที่มักจะใช้อารมณ์และความรู้สึกในการทำความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ รอบตัว ดังนั้นการอ่านการ์ตูนเรื่องนี้จึงต้องใช้ความพยายามในการทำความเข้าใจตัวการ์ตูนมากกว่าเรื่อง GTO นอกจากนี้อีกสิ่งหนึ่งที่น่าสังเกตคือ บทบาทของตัวการ์ตูนนำหญิงในเรื่อง Mars นี้ เป็นเสมือนตัวแทนของของผู้อ่านหญิงจำนวนมาก การเข้าใจและการรับรู้ที่ “อโซ คิระ” มีต่อ “คาชิโน เร” ซึ่งเป็น ไปอย่างค่อย ๆ เป็นค่อย ๆ ไปนั้นก็ทำให้ผู้อ่านเข้าใจตัวการ์ตูนนำชายได้ ความเห็นใจที่ “อโซ คิระ” มีต่อ “คาชิโน เร” ก็เป็นเสมือนการชักนำทางความรู้สึกที่ผู้เขียนเรื่องตั้งใจสร้างขึ้น ด้วยกลวิธีที่แทนความรู้สึกของคนอ่านด้วยความรู้สึกของตัวการ์ตูนนำหญิง และต้องนับว่าเป็นความสำเร็จของวิธีการนี้ในการควบคุมความรู้สึกของคนอ่าน

### 5.2.2 บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในบริบททางสังคมวัฒนธรรม

- ผลกระทบด้านลบที่อาจจะมีจากการติดตามอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

เมื่อพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจจะมีนั้น ก็อาจจะกล่าวได้ว่า เนื่องจากการที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้าถึงจิตใจของผู้อ่านได้ดีด้วยความสามารถในการผนวกจิตวิทยาบุคคลเข้ากับบุคคลในจินตนาการ “ตัวการ์ตูน” จึงอาจจะเป็นกลุ่มบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านได้เช่นกันตามแนวคิด “สนามความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล” ของชัลติแวน ในฐานะ “บุคคลเสมือน” ซึ่งอาจจะทำให้พฤติกรรมต่าง ๆ ที่ตัวการ์ตูนกระทำ กลายเป็นพฤติกรรมอ้างอิงหรือพฤติกรรมต้นแบบที่ผู้อ่านลอกเลียนแบบได้ การพิจารณาเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นจึงเป็นสิ่งที่ควรให้ความสนใจให้มาก โดยเฉพาะการที่ ตัวเอกหรือตัวนำ มีลักษณะเป็น “วีรบุรุษดำมืด” (Black Hero) คือเป็นตัวการ์ตูนที่มีลักษณะไม่ได้อยู่ในตัว แต่กระทำสิ่งต่าง ๆ ให้ออกมาถึงจนได้รับการยอมรับทั้งจากตัวการ์ตูนด้วยกันในเรื่อง และขยายขอบเขตของความเป็นวีรบุรุษมืดนั้นออกมาสู่โลกแห่งความจริงที่มีผู้อ่านซึ่งมักจะเป็นเด็กพร้อมจะยอมรับและเห็นชอบกับพฤติกรรมหรือการกระทำที่มักจะขัดต่อกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจจะนำไปสู่การเลียนแบบ เช่น กรณีของบุคลิกภาพของ “โอนิซึกะ เอคิจิ” ที่มีลักษณะดังกล่าวคือ มีพฤติกรรมที่เรียกได้ว่า เป็นนักเลง เป็นอันธพาล ที่ผ่านการทำผิดมาหลายอย่าง ทั้งการฆาตกรรม การปลอมใบสมัคร เอนทรานซ์ การขักรัดที่ผิดกฎจราจรและไม่คำนึงความปลอดภัยทั้งของตัวเองและบุคคลอื่น แต่จะเห็นได้ว่า การ์ตูนเรื่องนี้มีแนวโน้มที่จะสร้างให้ “โอนิซึกะ” เป็นวีรบุรุษ เป็นคนเก่ง คนกล้า ที่แม้ว่าการกระทำหรือพฤติกรรมที่เข้าไปเป็นสิ่งที่ไม่ดีนัก รวมทั้งความคิดส่วนใหญ่ที่อยู่เบื้องหลังการกระทำก็ไม่ใช่ความคิดที่ดี แต่จะเห็นได้ว่าในที่สุดผลที่ออกมาจากการกระทำนั้น มักจะออกมาดีซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องตรงกับใจของเด็กผู้อ่าน โดยเฉพาะเด็กผู้ชายที่เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยตรงของการ์ตูน

เรื่องนี้ ทำให้เด็กที่อ่านอาจจะยอมรับในตัวของ โอนิซึะรวมทั้งวิธีการที่โอนิซึะใช้ในการแก้ไข ปัญหาซึ่งมักจะเป็นการใช้กำลังที่เด็กเห็น ได้จากตัวอย่างในหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ ว่าจะให้ผลที่น่าพอใจได้ และแม้กระทั่งในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงอย่างเรื่อง “Mars สิงห์นักบิณฑบาต สาวนักโบก” ก็ยังมีการสร้างบุคลิกภาพให้ตัวการ์ตูนนำชายมีลักษณะอารมณ์ที่ รุนแรง ใช้ความรู้สึกและอารมณ์มากกว่าเหตุผล และมักจะตัดสินปัญหาด้วยการใช้กำลังซึ่งถึงแม้ว่าเหตุผลเบื้องหลังการกระทำของตัวการ์ตูนแต่ละตัวจะวิเคราะห์ได้ว่ามาจากเหตุจูงใจที่ต่างกัน แต่ก็อาจจะมองได้ว่าการนำเสนอแบบทางบุคลิกภาพเช่นนี้จะเป็นการเสริมแรงบวกให้กับการใช้ความรุนแรง และการใช้กำลังได้

ในแง่ของทฤษฎีการสื่อสารจะเป็นการยากที่จะบอกถึงผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของผู้อ่าน เนื่องจากในกรอบของการสื่อสารมองว่าพฤติกรรมใด ๆ ที่จะเป็นผลจากสื่อ นั้น จะไม่ได้เป็นผลกระทบที่เกิดจากสื่อเพียงประเภทใดประเภทหนึ่ง โดยเฉพาะแต่จะเกิดจากการที่ผู้รับสารรับสื่อหลากหลายที่สอดคล้องกัน แต่จากความนิยมที่เด็กมีต่อการ์ตูน รวมทั้งลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่สื่อหนังสือการ์ตูนมักจะมีอย่างต่อเนื่องและความสม่ำเสมอที่ยาวนานในการส่งข้อมูลมายังผู้รับซึ่งมักจะเป็นเด็ก เด็กจึงอาจจะซึมซับและเลียนแบบพฤติกรรมของตัวการ์ตูนโดยไม่รู้ตัว จาก การทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาทำให้เห็นได้ว่า การ์ตูนกับเด็กมีความสัมพันธ์กันอย่างมาโดย เฉพาะการศึกษาของธรรมจักร อยู่โพธิ์ ก็ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมในการบริโภคซ้ำที่มีอยู่สูงใน สื่อประเภทนี้ นั่นคือ การที่เป็นสื่อในรูปแบบหนังสือ ทำให้เด็กสามารถนำกลับมาอ่านได้หลายครั้งแล้ว แต่ความต้องการ เพราะฉะนั้นจึงยังเพิ่มการจดจำ และส่งผลให้อิทธิพลที่จะมีต่อความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ของเด็กมีสูงขึ้น ซึ่งอิทธิพลนี้อาจจะสืบเนื่องมาตั้งแต่เด็กจนโตได้ ผลจากการการศึกษา ในครั้งนี้ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เฉพาะเนื้อหาอาจจะนำไปขยายผลเพื่อดูผลกระทบที่มีกับเด็กจากการ อ่านการ์ตูนในการศึกษาครั้งต่อไปได้

- การปลูกฝังลักษณะบุคลิกภาพที่น่าพอใจผ่านการ์ตูน

นอกจากลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ปรากฏตามทีพบจากการศึกษาในครั้งนี้ จะมีลักษณะไปในทางลบดังที่กล่าวมา ผู้ศึกษายังพบอีกด้วยว่าการสอดแทรกลักษณะทางบุคลิกภาพที่เป็นที่น่าพอใจ เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่เป็นที่ต้องการของสังคม หรือการสอดแทรกค่านิยมต่าง ๆ สามารถกระทำได้โดยผ่านตัวการ์ตูน ได้เช่นเดียวกัน ซึ่งตรงกับสิ่งที่มองว่า สื่อมวลชนถือเป็น “ผู้อบรมขัดเกลาทางสังคมวัฒนธรรม” (socialization agent) เช่น กรณีของโอนิซึะ เอคิจิ ที่มีบุคลิกภาพประการหนึ่งที่เด่นคือ ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะ ไปสู่ความยิ่งใหญ่ มีความทะเยอทะยานและมี

พลังในการใช้ชีวิต ซึ่งลักษณะบุคลิกภาพข้อนี้ นับเป็นสิ่งที่ดีที่จะทำให้เกิดความสำเร็จในชีวิต ซึ่งเด็กที่อ่านอาจจะรับเอาแนวความคิดนี้ไว้ได้บ้าง อย่างไรก็ตามลักษณะบุคลิกภาพหรือค่านิยมที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนี้ หรือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยโดยทั่วไปเป็นการ์ตูนที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้วัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งน่าจะมีค่านิยมที่พึงประสงค์ต่างไปจากสังคมไทย ซึ่งการ์ตูนไทยอาจจะปรับใช้สื่อการ์ตูนเพื่อสร้างค่านิยมที่ต้องการปลูกฝังให้กับเด็ก โดยที่เด็กจะไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการสั่งสอนโดยตรง ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาต่อต้าน แต่กระทำโดยผ่านสื่อที่เด็กมองว่าเป็นเหมือนเพื่อนเช่นหนังสือการ์ตูนและตัวการ์ตูน ซึ่งจะ让孩子รู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกันกับตัวการ์ตูนในเรื่อง

- **พฤติกรรมด้านคุณธรรมของตัวการ์ตูนด้านส่งเสริมและทำลาย**

หากนำผลการศึกษาในครั้งนี้เปรียบเทียบกับงานของพรพนิต พ่วงภิญโญที่ศึกษาบทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นการศึกษาพฤติกรรมด้านคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้ศึกษาพบความสัมพันธ์กันระหว่างพฤติกรรมด้านคุณธรรมที่ปรากฏ กับบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนทั้งสองเรื่องที่น่ามาศึกษาในครั้งนี้ โดยจากการศึกษาของพรพนิตนั้น พบว่าความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตัวเองเป็นคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดทั้งจากการวิเคราะห์เนื้อหาและจากการสำรวจทัศนคติของเด็ก ซึ่งจากลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนทั้งสองตัว คือ ทั้ง “โอนิซึกะ เอคิจิ” และ “คาจิโน เร” ก็มีความมั่นใจในตัวเอง มีความกล้าหาญเด็ดเดี่ยวเช่นกัน ซึ่งน่าจะวิเคราะห์ได้ว่า คุณธรรมทั้งสองประการนี้เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่เป็นที่พึงประสงค์ในสังคมญี่ปุ่นจึงมีการปลูกฝังให้กับเด็กโดยผ่านสื่อการ์ตูน และเด็กไทยในฐานะของผู้รับสารก็สามารถรับสารนี้ได้โดยตรงกัน โดยอ้างอิงได้จากการศึกษาของพรพนิต ซึ่งการปลูกฝังค่านิยมทางคุณธรรม จริยธรรม และบุคลิกภาพโดยผ่านสื่อการ์ตูนนี้ น่าจะเป็นตัวแทนในการบ่มเพาะนิสัยใจคอ (character-building agency) ให้กับเด็กและเยาวชน ได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกช่องทางหนึ่งด้วย

จากงานของพรพนิตอีกเช่นเดียวกันที่พบว่านอกเหนือจากความสอดคล้องในด้านของพฤติกรรมที่เป็นที่พึงประสงค์หรือควรส่งเสริมแล้ว พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดจากการวิเคราะห์เนื้อหาซึ่งได้แก่ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย และรองลงมาคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ และจากการสำรวจทัศนคติของเด็ก ได้แก่ ความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ ก็มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ผู้ศึกษาพบในการศึกษาครั้งนี้ด้วยคือ ความมีอารมณ์รุนแรงมูทะลุของตัวการ์ตูนนำชายทั้งสองตัว คือ “โอนิซึกะ เอคิจิ” และ “คาจิโน เร” ที่มีแนวโน้มที่จะใช้อารมณ์และความรู้สึกตัดสินปัญหา และมีอิทธิพลเหนือการกระทำมากกว่าการใช้เหตุผล

หรือความมีสติในการพิจารณาวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้น แต่กลับมีแนวโน้มที่จะใช้กำลังในการจัดการ ซึ่งปรากฏการณ์นี้อาจจะวิเคราะห์ได้ว่า บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่ใช้กำลังมากกว่าเหตุผลในการกระทำการใด ๆ มากกว่าการใช้สติหรือเหตุผลนั้น เป็นลักษณะทางบุคลิกภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนญี่ปุ่นจงใจกำหนดให้กับตัวการ์ตูน ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากความต้องการผลในด้านความสนุกสนาน และความต้องการที่จะใช้การ์ตูนเป็นช่องทางระบายออกซึ่งความกดดัน และความเครียดให้กับเด็กผู้อ่าน โดยจะพบว่าลักษณะเช่นนี้ปรากฏอยู่ในการ์ตูนของเด็กผู้ชายมากกว่า ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ต่อไปว่า ความกดดันที่เด็กได้รับ (โดยเฉพาะเด็กญี่ปุ่น) จากการที่ต้องอยู่ร่วมกลุ่ม ร่วมสังคมต้องทำอะไร ตามกฎเกณฑ์เป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดความเครียด การ์ตูนจึงรับหน้าที่ในการเป็นโลกที่จะทำให้เด็กได้ปลดปล่อยความรู้สึก ความต้องการของตน การที่เด็กรู้สึกว่าตัวเองเป็นเหมือนตัวการ์ตูนในเรื่องก็เท่ากับทำให้เด็กได้กระทำในสิ่งที่โลกแห่งความจริงกระทำไม่ได้ โดยเฉพาะการแสดงอารมณ์โกรธ โมโห ฉุนเฉียว เพราะสังคมจริงเช่นสังคมญี่ปุ่นทำให้เด็กต้องขบขังขังใจอย่างมาก ต้องเก็บกดอารมณ์ การ์ตูนจึงชดเชยโดยการให้ตัวการ์ตูนที่เปรียบเสมือนตัวเองหรือเพื่อนของเด็กกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ แทน จึงพบพฤติกรรมด้านตรงข้ามกับคุณธรรมในลักษณะนี้มากที่สุด

แต่สำหรับเด็กไทยที่ความเข้มงวดในการดำเนินชีวิตในสังคมไม่ได้มีมากเช่นสังคมญี่ปุ่น การ์ตูนสำหรับเด็กไทยจึงอาจจะมองได้ว่าเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว และพฤติกรรมด้านความรุนแรงของตัวการ์ตูนที่นำมาศึกษาทั้งสองตัวนี้จึงอาจจะถูกพิจารณาว่าเป็นสิ่งที่ขัดต่อสังคมและอาจจะก่อให้เกิดผลเสีย เพราะจากการสั่งสอนอบรมทางสังคม ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ในสังคมไทยที่ต้องการความสงบเรียบร้อย

- บทบาทตามเพศ (sex role) ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

จากผลการศึกษาและการวิเคราะห์ที่เห็น ได้อย่างชัดเจนว่าความต่างของกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายมีผลทั้งต่อเนื้อหา และวิธีการนำเสนอ ยังเป็นการตอกย้ำที่ชัดเจนถึงบทบาทของสื่อมวลชนในการเป็นผู้หนึ่งที่มีหน้าที่อบรมสั่งสอนทางสังคมวัฒนธรรม รวมทั้งให้แนวคิดที่สอดคล้องกับบรรทัดฐานของสังคมในเรื่องของบทบาทตามเพศ (sex role) ในกรณีนี้จะเห็นว่า หนังสือการ์ตูนที่มีการแบ่งประเภทตามเพศของผู้อ่านก็มีแนวโน้มที่จะนำเสนอเนื้อหาและวิธีการที่อิงและเป็นไปตามบทบาททางเพศ (sex role) คือ ความต่างระหว่างบทบาทหน้าที่ของเพศชายและเพศหญิงในสังคม และทำให้เห็นว่าสื่อมวลชนถูกกำหนดภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมอย่างแท้จริง สังคมญี่ปุ่นที่ระบียบกฎเกณฑ์ในสังคมเป็นสิ่งที่เข้มงวดอย่างมาก รวมทั้งการกำหนดบทบาทหน้าที่ที่แบ่งแยกกันอย่างชัดเจนระหว่างเพศหญิงและเพศชาย ซึ่งปลูกฝังมาตั้งแต่เด็ก ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นมีส่วน

ร่วมในการปลูกฝังดังกล่าวด้วย สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการควบคุมและการฝึกฝนทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยมีการแบ่งแยกอย่างชัดเจนระหว่างชายและหญิง เด็กชายและเด็กหญิงจะถูกฝึกอย่างกวดขันเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตตามบทบาททางเพศที่เหมาะสมเมื่อเติบโตขึ้น ไม่เว้นแม้กระทั่งทำนอน ดังที่ปรากฏในตอนหนึ่งของหนังสือ “ดอกเบญจมาศกับดาบซามูไร” (เบเนดิกต์ ฟูลตัน, 2525: 147-154) ว่า “...ลูกสาวของซามูไรถูกอบรมให้ควบคุมทั้งใจและกายอยู่เสมอ แม้ในเวลาอน เด็กชายจะนอกลางแขนขาอย่างสบาย แต่เด็กผู้หญิงจะต้องนอนอย่างสงบเสียงมเรียบร้อย คือ นอนแบบมี “พลังจิตแห่งการควบคุม” .....

นอกจากนี้จากหนังสือ “ดอกเบญจมาศกับดาบซามูไร” ยังทำให้เห็นความแตกต่างของบทบาทที่สังคมคาดหวังไว้สำหรับผู้ชายและผู้หญิง รวมทั้งการกำหนดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ก็ต่างกันอย่างชัดเจน ดังนี้คือ เด็กผู้ชายต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับโลกภายนอกตามแบบฉบับของชาวญี่ปุ่น ซึ่งจะเริ่มตั้งแต่อายุสิบขวบ เด็กชายจะต้องเรียนรู้ถึงการรักษาชื่อเสียง การปฏิบัติได้ตรงข้ามการแสดงออกถึงความก้าวร้าวและการใช้กำลังก็มีการกำหนดไว้เช่นกันว่าจะต้องเป็นไปตามกฎแห่งการรักษาชื่อเสียง ทำให้คนญี่ปุ่นโดยทั่วไปมักจะหันความรู้สึกก้าวร้าวที่มีต่อผู้อื่นเข้าหาตัวเองโดยเลือกที่จะเก็บกดไว้ และเด็กนักเรียนก็จะกระทำเช่นเดียวกัน สำหรับเด็กผู้หญิงและผู้หญิงจะไม่ได้มีกฎเกณฑ์ในการรักษาชื่อเสียงและการปฏิบัติตามพันธะหน้าที่ วิถีชีวิตของพวกผู้หญิงจะมีความสม่ำเสมอและแน่นอนกว่าของผู้ชายและจะได้รับการอบรมให้เชื่อว่าผู้ชายเป็นฝ่ายที่อยู่เหนือกว่าตั้งแต่เด็กจนกระทั่งโต และจะต้องเทิดทูนซึ่งถือเป็นกฎชีวิตสำหรับผู้หญิงทำให้ผู้หญิงไม่สามารถแสดงความต้องการของตนเองอย่างเปิดเผย

- ความนิยมและความโด่งดังของการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องที่เลือกมาศึกษา

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นได้ว่าผู้เขียนเรื่องมีความเข้าใจในกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเป้าหมายของตนอย่างมาก รู้ถึงลักษณะความต้องการและความสนใจของผู้อ่านแต่ละเพศ และใช้หลักจิตวิทยาเพื่อใช้ประโยชน์ในการสร้างเรื่องราว สร้างตัวการ์ตูน รวมทั้งเลือกวิธีการที่จะนำเสนอ ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่การ์ตูนที่ผู้ศึกษาเลือกมาศึกษาทั้งสองเรื่องนี้จะเป็นการ์ตูนที่อยู่ในความนิยมของผู้อ่านทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงมากที่สุด (หมายเหตุ \* ในช่วงเวลาที่ได้สอบถามไปยังสำนักพิมพ์) นอกจากนี้ความนิยมที่มีต่อการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องนี้ยังอาจจะยืนยันจากสื่ออื่น ๆ ที่เกิดตามมาจากสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น คือ สำหรับเรื่อง “Gto Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” มีการนำไปทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายทั้งโทรทัศน์ และจัดให้เช่าหรือจัดจำหน่ายในรูปแบบของวิดีโอ และวีซีดี และยังนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดที่ใช้คนจริงเล่นทางโทรทัศน์ญี่ปุ่น รวมทั้ง

การนำมาฉายที่ช่องไอทีวีในไทย และสำหรับเรื่อง “Mars ลิงหนักบิศ สาวนักโบก” ก็มีการทำหนังสือฉบับพิเศษที่เป็นการรวมภาพสีที่มาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งเป็นภาพของตัวการ์ตูนนำชายและตัวการ์ตูนนำหญิงออกจำหน่ายด้วย

การ์ตูนไทยก็อาจจะนำวิธีการสร้างตัวการ์ตูนโดยการกำหนดบุคลิกภาพให้ชัดเจนและมีความสมเหตุสมผล เพื่อความสมจริงและความสนุกสนานที่มากขึ้น ซึ่งจะเป็นการพัฒนาการ์ตูนไทย และผลในทางอ้อมที่เกิดขึ้นอาจจะเป็นการที่ผู้สร้างการ์ตูนอาจจะสามารถสอดแทรกบุคลิกภาพที่พึงประสงค์เพื่อปลูกฝังแก่เด็ก ได้อีกด้วย

จากผลการศึกษาทำให้เห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะการสร้างตัวการ์ตูนที่เหมือนกับมนุษย์จริงมาก (ไม่รวมหนังสือการ์ตูนประเภทแฟนตาซี หรือ เหนือจริงที่ลักษณะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนอาจจะต่างไป) ซึ่งนี่อาจจะเป็นสาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถครองใจผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย การวิเคราะห์ตัวการ์ตูนด้วยทฤษฎีบุคลิกภาพคงที่ได้ศึกษาอย่างทำให้เห็นถึงความสอดคล้อง ความเป็นเหตุเป็นผลของพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวการ์ตูนที่ปรากฏในเนื้อเรื่องที่สามารถอธิบายได้ถึงเหตุแห่งพฤติกรรมนั้น ๆ ดังนั้นการศึกษาทางด้านวรรณกรรมกับทฤษฎีบุคลิกภาพซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กันแน่นแฟ้นที่ส่งเสริมความเข้าใจในอีกศาสตร์ให้มากขึ้นนั้น จึงอาจจะศึกษาจากการ์ตูนญี่ปุ่นหรือการ์ตูนประเภทอื่นที่มีลักษณะการสร้างตัวการ์ตูนลักษณะเดียวกันนี้ได้

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชาย ดังนั้นอาจจะมีการขยายการศึกษาไปยังตัวการ์ตูนนำหญิง หรือ ขยายการศึกษาไปยังตัวการ์ตูนนำที่อยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น เพื่อหาลักษณะทั่วไปที่อาจจะมีอยู่ในแบบทางบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำเหล่านี้

นอกจากนี้ยังอาจจะขยายการศึกษาไปดูที่ผลกระทบต่อตัวเด็กผู้อ่าน ที่อาจจะเป็นผลมาจากการอ่านการ์ตูนที่อยู่ในความนิยมและตัวการ์ตูนนำมีลักษณะเฉพาะตัวที่น่าสนใจและน่าจดจำ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กที่ “ติด” การ์ตูนเหล่านี้ โดยทำเป็นการศึกษารูปแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อจะให้เห็นถึงแนวคิดต่าง ๆ ที่อาจจะเป็นผลมาจากการอ่านการ์ตูนได้ชัดเจน

## บรรณานุกรม

## ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2534). เอกสารเพื่อการพัฒนาหนังสือ อันดับ 3. “การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย”. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรรณิการ์ อักษรกุล สุขเกษม. (2524). วัฒนธรรมและบุคลิกภาพ (Culture and Personality). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กวี บ้านไท และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526). เรื่องจากปก : วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น. โลกหนังสือ, 6 (7) , 33.
- กวี บ้านไท และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526). สัมภาษณ์ พุทธิโกะ พุทธิโอะ นักวาดการ์ตูนผู้ให้กำเนิด “โดราเอมอน”. โลกหนังสือ, 6(7) , 34-38.
- ฉวีวรรณ อุหาภินันท์. (2527). การทำหนังสือสำหรับเด็ก (บรรณ 441). (พิมพ์ครั้งที่ 4 แก้ไขและเพิ่มเติม). กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- ณรงค์ ทองปาน . (2526) . การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก . เอกสารนิเทศการศึกษา ฉบับที่ 250 ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- ธรรมจักร อยู่โพธิ์. (2539). ระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ ธีรเวดิน. (2540). ทฤษฎีบุคลิกภาพและการปรับตัว. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นวลละออ สุภาพล. (2527) . ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยประสานมิตร.
- นิษฐา จันทปัญญาศิลป์ . (2541) . พฤติกรรมจริยธรรมของตัวละครเอกชาวจีนในนวนิยายไทย . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ . (2536) . ขอยเท้าเข้าญี่ปุ่น : รินซาจิสาเกแห่งกวีไฮกุ. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เกี่ยว-เกล้า พิมพ์การ .

บรรณาธิการ. (2526). บทนำ. โลกหนังสือ, 6(7), 4-5.

เบเนคิคค์ รุช พูลตัน. (2525). ดอกเบญจมาศกับดอกขามูไร.. (อมรา พงศาพิชญ์ และคนอื่น ผู้แปล). กรุงเทพฯ: เอกสารทางวิชาการของสถาบันเอเชีย อันดับที่ 18 สถาบันเอเชีย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปริญญ์ ปราชญานุพร. (2526). สื่อมวลชนทำให้เด็กเสียคนหรือไม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บู๊คส์เอเรนส์.

ปรีชา อิงคาภิรมย์ โฮริเอะ. (2537). มองแคนซากระ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า.

..... (2537). รู้จักญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า.

พรพนิต พ่วงภิญโญ. (2531). บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล. (2533). การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการ โทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภิญญาพร นิตยะประภา. (2534). การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียน สโตร์.

มณีนรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2537). ไขปัญหาการ์ตูนพีเวอร์ : แนวทางการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัชนี ศิริชัยเอกวัฒน์. (2536). จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน : กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนสมถิติสมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลลิตา ยูวนากร. (2532). การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวิจัยการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2539) . ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ (รู้เขา รู้เรา) . (พิมพ์ครั้งที่ 4) กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน.

สุวรรณ สันตติประภา. (2532). พฤติกรรมกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็ก  
ไทยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน)  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

หทัย ดันหยง. (2525). การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. พิษณุโลก: ภาควิชาหลักสูตรการสอน คณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

B. ,R. Hergenhahn. (1994). An Introduction to Theories of Personality. (4<sup>th</sup> Edition) USA :  
Prentice Hall.

Frederik , L. Schodt . (1986) . Manga! Manga! : The World of Japanese Comics . Japan :  
Kodansha International Ltd.

Larry A. Hjelle & Daniel J. Ziegler. (1992)” Personality theories : Basic Assumption , Research  
and Applications. (3rd edition) . USA: Mcgraw Hill.

Randall, P. Harrison . (1981) . The Cartoon : Communication to the Quick . USA : Sage  
Publication .

## ภาคผนวก

### การ์ตูนเรื่องที่น่าสนใจศึกษา

#### 1. ลักษณะโดยทั่วไปของการ์ตูนเรื่องที่น่าสนใจศึกษา

##### 1.1 การ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก”

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย (shonen manga) ซึ่งมักจะมีเนื้อหาเรื่องราวที่ผสมผสานกันอย่างลงตัวระหว่างความระทึกขวัญ ความตื่นเต้นเร้าใจกับความสนุกสนาน ตลกขบขัน เช่นเรื่องผี เรื่องผจญภัย เรื่องวิทยาศาสตร์ และเรื่องราวชีวิตในรั้วโรงเรียน ซึ่งการ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” นี้มีลักษณะตรงกับการ์ตูนที่กล่าว มา คือ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตใน โรงเรียนและเต็มไปด้วยมุขตลกต่าง ๆ มีความสนุกสนานเร้าใจด้วยเรื่องราวที่เกี่ยวกับการกระทำที่ค่อนข้างแตกต่างไปจากสิ่งที่คนส่วนใหญ่กระทำของอาจารย์ผู้ชายคนหนึ่งชื่อ “โอนิซึกะ เอคิจิ” ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนนำชายของการ์ตูนเรื่องนี้ รวมไปถึงการใช้กำลังในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งปัญหาจะมาจากความขัดแย้งระหว่างนักเรียนเกรที่ ไม่ชอบ โอนิซึกะ ระหว่างรองอาจารย์ใหญ่กับ โอนิซึกะ และปัญหาในชีวิตของนักเรียนที่ โอนิซึกะเข้าไปช่วยจัดการ เรื่องราวของการ์ตูนเรื่องนี้อาจจะเทียบได้กับภาพยนตร์ประเภท ต่อสู้ปนตลก (action comedy) จะเห็นได้ว่าเนื้อหาและเรื่องราวของการ์ตูนเรื่องนี้สามารถตอบสนองความต้องการทางด้านเนื้อหาของหนังสือสำหรับเด็กผู้ชายได้อย่างดี

ลักษณะการดำเนินเรื่องของการ์ตูนเรื่องนี้จัดว่าอยู่ในลักษณะการ์ตูนยาวหลายเล่มจบ ซึ่งในแต่ละเล่มก็ยังแบ่งเป็นตอนย่อย ๆ อีก โดยมีชื่อตอนเป็นตัวกำหนด โครงเรื่องย่อย ๆ ในแต่ละตอน เช่น ในเล่มที่ 1 ประกอบด้วย 5 ตอนย่อย ดังนี้คือ 1) การปรากฏตัวของ โอนิซึกะ เอคิจิ 2) หนทางสู่การเป็นครู 3) อาจารย์จงเจริญ! 4) ความสุขในห้อง 6 เลื่อ และ 5) อยากเป็นหมาป่า โดยที่ “ตอนหรือบท” ในการ์ตูนเรื่องนี้จะใช้คำว่า “lesson” ซึ่งแปลว่าแบบฝึกหัด หรือบทเรียนแทนเพื่อให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวที่เกี่ยวกับนักเรียนและอาจารย์ อย่างไรก็ตามการ์ตูนเรื่องนี้ไม่ได้มีการกำหนดเรื่องราวให้จบในตอนนั้น ๆ เลย แม้จะมีการกำหนดตอนอย่างชัดเจนแล้วก็ตาม เพราะเรื่องราวจะมีการดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการจบของแต่ละตอนจึงอาจจะเป็นการคลี่คลายไปสู่จุดใหม่ หรือก่อให้เกิดปมใหม่ขึ้นมา และในตอนต่อไปก็อาจจะเป็นการบอกเล่าเรื่องราวต่อไปที่จบค้างไว้ในตอนที่แล้ว ชื่อของตอนจะสัมพันธ์กับเนื้อหาในแต่ละตอน ซึ่งจากการอ่านชื่อตอนก็พบว่า

มีการลำดับเรื่องราวและมีความต่อเนื่องในเนื้อเรื่อง แม้ว่าการตั้งชื่อตอนส่วนใหญ่อาจจะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถรู้ได้ว่าเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร นอกจากจะได้อ่านเนื้อหาในตอนนั้น ๆ ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากกลวิธีในการตั้งชื่อตอนให้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และไม่สามารถคาดเดาได้ ดังเช่นชื่อของตอนในเล่มที่ 1 ที่ยกมาเป็นตัวอย่าง

จากชื่อเรื่องของการ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” นี้สามารถทำให้รู้เรื่องราวคร่าว ๆ ของเรื่องนี้ได้ว่า เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวการ์ตูนที่มีความสำคัญในเรื่อง โดยมีชื่อปรากฏอยู่ในชื่อเรื่อง คือ Onizuka ซึ่งก็คือตัวการ์ตูนชายของเรื่องนี้ที่ผู้ศึกษาจะนำมาศึกษาถึงบุคลิกภาพ นอกจากนี้จากชื่อเรื่องก็ยังบอกอาชีพของตัวการ์ตูนตัวนี้ คือ การเป็นอาจารย์ซึ่งน่าจะมีพฤติกรรมที่ผิดแผกไปจากอาจารย์ธรรมดาโดยดูจากการตั้งชื่อเรื่องในภาษาไทยคือ “คุณครูพันธุ์หายาก” และการกระทำของ โอนิซึกะที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว รวมทั้งความคิดต่าง ๆ ที่ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องราวและวิธีการที่ผู้เขียนใช้ก็ก่อให้เกิดความเข้าใจ และความรู้สึกในตัวการ์ตูนตัวนี้

## 1.2 การ์ตูนเรื่อง “Mars สิงห์นักบิณฑบาต นักโบท”

จัดประเภทตามผู้อ่าน ได้เป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง (shojo manga) ซึ่งเรื่องราวและเนื้อหาของการ์ตูนประเภทนี้มักจะเกี่ยวข้องกับความรัก ซึ่งเป็นเรื่องอารมณ์ที่ละเอียดอ่อน มักจะต้องการความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และให้ความสำคัญกับ โลกแห่งความฝันที่อยู่ภายในจิตใจและมีความสงบนิ่งมากกว่าการ์ตูนเด็กผู้ชายที่เต็มไปด้วยการต่อสู้ที่ตื่นเต้นเร้าใจ นอกจากนี้การ์ตูนผู้หญิงยังให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วย (Schodt, 1986: 88)

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนยาวต่อเนื่องหลายเล่มจบเช่นเดียวกับเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก” แต่ต่างกันที่การ์ตูนเรื่องนี้ไม่มีการแบ่งเป็นตอน แต่เรื่องราวจะดำเนินไปตามเหตุการณ์ที่ถูกกำหนดหรือวางโครงเรื่องมา อย่างไรก็ตามพบว่าในแต่ละเล่มจะมีการวางโครงเรื่องไว้อย่างคร่าว ๆ เช่น ในเล่มที่ 1 ก็จะเป็นการเปิดตัวการ์ตูนนำทั้งชายและหญิง เป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ทั้งคู่ได้พบและรู้จักกันจนพัฒนาเป็นความรู้สึกที่ดีต่อกันตามเรื่องราวที่ดำเนินไป ตัวการ์ตูนจะค่อย ๆ ถูกเปิดเผยลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพต่าง ๆ ออกมาให้คนอ่านเข้าใจ โดยผ่านการกระทำ ความคิด ความรู้สึก ที่ถูกนำเสนอออกมาตามวิธีการที่ผู้เขียนใช้ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวในเล่มที่แล้ว โดยการอ่านเนื้อเรื่องที่สรุปย่อไว้เป็นการเกริ่นนำในเล่มต่อไปได้ ทั้งนี้เพื่อความต่อเนื่องในการอ่านการ์ตูนที่มีลักษณะหลายเล่มจบ ซึ่งมีการทิ้งระยะเวลาในการออก

วางจำหน่ายในแต่ละเล่มค่อนข้างห่างกัน วิธีการอ้างถึงเนื้อหาในเล่มที่แล้วจะช่วยให้ผู้อ่านจดจำเรื่องราว และติดตามตอนต่อไปได้ เช่น ในคอนต้นของเล่มที่ 2 ก่อนที่จะพูดเนื้อหาหรือเรื่องราวต่อไป ก็จะมีพื้นที่ที่สรุปเรื่องราวของเล่มที่ 1 ไว้อย่างย่อเช่นกัน

สำหรับเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้ก็มีนัยสำคัญที่บ่งบอกได้จากชื่อเรื่อง แม้ว่าอาจจะเห็นว่าชื่อเรื่องภาษาไทยกับภาษาญี่ปุ่นนั้นไม่ค่อยสัมพันธ์กัน โดย “Mars” ที่ปรากฏในชื่อเรื่องที่มีความหมายถึง “เทพเจ้าแห่งสงคราม” ก็เป็นชื่อที่สะท้อนความเป็นตัวตนของตัวการ์ตูนนำชายของเรื่องนี้คือ “คาซึโน เร” ซึ่งแสดงให้เห็นลักษณะร่วมของบุคลิกลักษณะ คือ ความเป็นคนที่แข็งแกร่งภายนอก มีความดุร้าย เกรี้ยวกราด แต่หากพิจารณาดูลงไปภายในก็จะมีลักษณะความอ่อนโยน ความอ่อนไหว รวมถึงความอ่อนแอแฝงไว้ภายในด้วย เนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับตัวการ์ตูนนำชายเป็นสำคัญ โดย “คาซึโน เร” เป็นเด็กวัยรุ่นในโรงเรียนมัธยมปลายที่มีความสนใจอย่างมากในกีฬาการแข่งขันมอเตอร์ไซค์ บุคลิกภายนอกที่เห็นจากตัวการ์ตูนนำชายตัวนี้ดูเป็นคนที่มั่นใจในตัวเองสูง แข็งกระด้างและดูค่อนข้างก้าวร้าว มีความครุ่นคิดกังวลในใจตลอดเวลา แต่ในขณะที่เดียวกันก็จะแสดงออกถึงท่าทีง่าย ๆ สบาย ๆ ดูร่าเริงสนุกสนานและถือคนองตามแบบฉบับของวัยรุ่น โดยทั่วไป ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องและเป็นสิ่งที่น่าสนใจไปสู่อุบัติการณ์ต่าง ๆ จะมาจากการดำเนินชีวิตที่เต็มไปด้วยปัญหาความขัดแย้งที่เริ่มต้นมาจากความสัมพันธ์ที่ไม่ดีในครอบครัว และการคล้อยตามปัญหาต่าง ๆ ก็จะดำเนินไปพร้อมกับความสัมพันธ์ที่พัฒนาไปกับตัวการ์ตูนนำหญิงคือ “อโซ คิระ” และชื่อเรื่องในส่วนที่เป็นภาษาไทยที่เพิ่มเติมลงไป คือ “หนุ่มนักบิด สาวนักโบก” นั้น ก็บอกถึงความสนใจของตัวการ์ตูนนำชาย และยังช่วยให้ชื่อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนี้มีความนุ่มนวลน่ารักมากขึ้นเพื่อให้เหมาะกับการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง

## 2. โครงเรื่องและเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องที่น่ามาศึกษา

### 2.1 การ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก”

#### 2.2 การ์ตูนเรื่อง “Mars สิงห์นักบิด สาวนักโบก”

### 2.1 การ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka คุณครูพันธุ์หายาก”

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชายวัยรุ่นคนหนึ่ง ชื่อ “โอนิจิเกะ เอคิจิ” ที่อยู่ในช่วงที่จะเปลี่ยนแปลงสถานภาพของตนเองจากนักศึกษาไปสู่การทำงาน ด้วยบุคลิกลักษณะส่วนตัวที่ค่อนข้างแปลกไปจากบรรทัดฐานของสังคม มีแนวคิดที่แสดงถึงความเป็นตัวเองสูง ยึดมั่นในปรัชญาการ

ดำเนินชีวิตตามแบบ “ถูกผู้ชาย” ตามความเข้าใจของตนเอง ทำให้เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับชีวิตของเขา ในงานอาชีพที่เขาเลือกด้วยการตัดสินใจด้วยอารมณ์ชั่ววูบ (สืบเนื่องจากความผิดหวังที่ต้องเสียผู้หญิงที่ตัวเองชอบ ให้กับผู้มีอาชีพเป็นอาจารย์ที่ในความเห็นของเขามีสภาพที่ไม่เอาไหน คือ ทั้งแก่และหัวล้าน) คือการเป็น “อาจารย์” ซึ่งมักจะจะต้องตั้งอยู่บนบรรทัดฐานและกฎเกณฑ์ทางสังคมนั้น เต็มไปด้วยเรื่องราวที่สนุกสนาน ตื่นเต้น และแตกต่าง ไปจากความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับอาจารย์ในรูปแบบเดิม “โอนิซึกะ” ต้องเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายใน โรงเรียนและห้องเรียน โดยปัญหานั้นส่วนหนึ่งจะอยู่ที่ตัวนักเรียนแต่ละคนซึ่งจะมีปัญหาที่ต่างกัน ไป และอีกส่วนเป็นปัญหาหรือความขัดแย้งทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขากับนักเรียนเกรในห้อง และระหว่างตัวเขากับรองอาจารย์ใหญ่ที่ไม่ชอบลักษณะของเขารวมทั้งวิธีการต่างๆ ที่เขาใช้ในการแก้ปัญหา ดังนั้นจึงอาจจะกล่าวได้ว่าโครงเรื่องของเรื่องนี้โดยรวมก็คือการแก้ปัญหาที่แตกต่างหลากหลายด้วยวิธีการเฉพาะตัวของ โอนิซึกะซึ่งเป็นอาจารย์กับบรรดานักเรียน ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้อ่านจะคาดไม่ถึง เป็นวิธีการที่ก่อให้เกิดความรู้สึก “สะใจ” รวมทั้งเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของเขาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ต้องการเป็น “ผู้ยิ่งใหญ่” เป็น “ถูกผู้ชาย” ทำให้การกระทำต่าง ๆ ของเขามีความน่าสนใจ ซึ่งทั้งหมดนำมาซึ่งความสนุกสนานและตื่นเต้น การดูเรื่องนี้จึงจัดเป็นการดูเรื่องหนึ่งที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับอย่างมากจนถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในญี่ปุ่น และนำมาแพร่ภาพในไทยโดยสถานีโทรทัศน์ไอทีวี

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและเก็บข้อมูลการ์ตูนเรื่อง “GTO Great Teacher Onizuka” ตั้งแต่เล่มที่ 1 จนถึงเล่มที่ 5 โดยเริ่มตั้งแต่ตอนที่ 1 จนถึงตอนที่ 36 โดยจะสรุปโครงเรื่องและเนื้อหาโดยคร่าวเพื่อที่ผู้อ่านจะได้รับรู้เรื่องราวในแต่ละตอนดังนี้คือ (หมายเหตุ : การ์ตูนเรื่องใช้คำว่า “Lesson” แทนคำว่า “บทหรือตอน” เพื่อให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอาจารย์และนักเรียนในโรงเรียน)

## เล่มที่ 1

### ตอนที่ 1 การปรากฏตัวของโอนิซึกะ เอลิจิ :

เป็นตอนที่เปิดตัวการ์ตูนนำชายของเรื่องนี้คือ “โอนิซึกะ เอลิจิ” จากเหตุการณ์ที่ไปสัมภาษณ์งานทำให้รู้ถึงลักษณะบุคลิกภาพบางประการของตัวการ์ตูนตัวนี้ได้ดีว่าเป็นคนที่ค่อนข้างมีแนวคิดที่แปลกแตกต่าง รวมไปถึงการกระทำที่เป็นตัวของตัวเอง จากตอนนี้ทำให้รู้ว่าช่วงอายุของ “โอนิซึกะ” อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายที่กำลังหางานทำ นอกจากนี้จากพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นที่ตัวการ์ตูนตัวนี้ใช้เวลาว่างจากการหางานมานั่งแอบดูชุดชั้นในนักเรียนหญิงในย่านชุมชน บ่งบอกได้ว่า

“โอนิซึเกะ” มีนิสัยทะเล่ลิ่ง ลามก และยังคงค่อนข้างจะนักเลง มีความสามารถในการต่อสู้จากการใช้กำลัง จัดการกับวัยรุ่นที่เข้ามาก่อวุ่นและริคไถเงินของคนจนวัยรุ่นต้องเป็นฝ่ายเจ็บตัวและเสียนเงินให้ “โอนิซึเกะ” แทน เมื่อ “โอนิซึเกะ” ไปพบปะสังสรรค์กับเพื่อนสนิทคือ “ริวจิ” และรุ่นน้องชมรมในมหาวิทยาลัยก็ทำให้รู้ภูมิหลังของตัวการ์ตูนตัวนี้ได้อีก ในตอนนี้ได้แสดงให้เห็นเหตุผลและแรงจูงใจในการตัดสินใจที่จะเป็นอาจารย์ของ “โอนิซึเกะ” ด้วยว่าเป็นเพราะออกห่างจากเด็กนักเรียนสาวที่ตนเองสนใจ ชื่อ “เอริกะ” เนื่องจากเด็กนักเรียนคนนั้นเลือกที่จะไปกับแฟนของตัวเองที่เป็นอาจารย์สูงอายุและหัวล้าน ซึ่งทำให้ “โอนิซึเกะ” ผิดหวังอย่างรุนแรง

### ตอนที่ 2 หนทางสู่การเป็นครู :

เมื่อ “โอนิซึเกะ” ตัดสินใจที่จะไปเป็นอาจารย์ก็เตรียมพร้อม โดยเริ่มจากการเปลี่ยนแปลงทรงผมทรงรีเงินที่ไว้มานาน และไปสมัครเป็นอาจารย์ฝึกสอนที่โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง โดยห้องที่ “โอนิซึเกะ” ต้องรับผิดชอบเป็นห้องที่เต็มไปด้วยนักเรียนเกรตรงข้ามกับความคาดหวังของ “โอนิซึเกะ” นักเรียนชายในห้องที่ดูท่าทางเป็นนักเรียนที่ซ่าและเกรกี้ดั่งตัวที่จะปฏิเสธ “โอนิซึเกะ” โดยใช้วิธีการข่มขู่อารมณ์โกรธ ทำให้ “โอนิซึเกะ” ต้องอดกลั้นอารมณ์อย่างมาก แต่ความรู้สึกก็ดีขึ้นเมื่อ “มิซึกิ นานาโกะ” นักเรียนหญิงในห้องที่ดูที่ท่าจะยอมรับความเป็นอาจารย์ของ “โอนิซึเกะ” เข้ามาทักทายและพูดคุยด้วย ต่อมา “โอนิซึเกะ” ได้พบมิซึกินั่งร้องไห้อยู่ระหว่างทางกลับบ้าน และเมื่อมิซึกิขอไปที่ห้องด้วยก็แสดงความดีใจอย่างมากด้วยความสมหวัง

### ตอนที่ 3 อาจารย์จงเจริญ!

พามิซึกิมาที่ห้องของตน พยายามจัดห้องที่รกและเต็มไปด้วยของใช้ของผู้ชายให้เข้าที่ พยายามแสดงตัวเป็นอาจารย์ที่ดีที่พร้อมจะรับฟังปัญหาของมิซึกิ แต่เหตุการณ์กลับกลายเป็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงการวางแผนของนักเรียนในห้องที่ต้องการจะกลั่นแกล้ง “โอนิซึเกะ” โดยมีมิซึกิร่วมมือด้วยในฐานะตัวล่อที่จะถ่ายรูปไว้ขู่ “โอนิซึเกะ” ที่กำลังอยู่ในห้องกับมิซึกิที่ใส่เพียงชุดชั้นใน “โอนิซึเกะ” โกรธแค้นและผิดหวังมากจนหมดความอดทน จนกระทั่งตัดสินใจที่จะจัดการสั่งสอนเด็กนักเรียนชายเกรในห้องด้วยการเรียกพรรคพวกที่เป็นนักเลงและเพื่อร่วมแก๊งค์มอเตอร์ไซค์มาช่วยจัดการ โดยมีตนเองเป็นผู้บงการ แต่เมื่อได้ทำไปแล้ววันต่อมาจึงมานั่งสำนึกในสิ่งที่ตนกระทำโดยมาปรึกษากับริวจิเพราะคิดว่าตนเองคงหมดอนาคตทางการเป็นอาจารย์ แต่การณ์กลับกลายเป็นว่าพวกนักเรียนเกรในห้องกลับตัวเป็นเด็กดี ช่วยงานโรงเรียน ตั้งใจเรียนจนเป็นที่พอใจของอาจารย์ใหญ่ ซึ่ง “โอนิซึเกะ” ก็แปลกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในเย็นวันนั้นมิซึกิมารอพูดคุยกับ “โอนิซึเกะ” ที่ยังคง

ไม่พอใจและโกรธอยู่ แต่เมื่อถูกล่อด้วยกางเกงในที่มิซึกิถอดออกมา ก็ลืมความโกรธและยอมให้มิซึกิซ่อนท้ายมอเตอร์ไซค์ไปได้ด้วย

#### ตอนที่ 4 ความสุขในห้อง 6 เลื่อ

มิซึกิพา “โอนิซึกะ” มาที่บ้านของคนที่เป็นบ้านของคนที่มีฐานะร่ำรวย “โอนิซึกะ” ตื่นเต้นมากกับสภาพความเป็นอยู่ของมิซึกิ แต่ก็เริ่มเห็นปัญหาของมิซึกิเกี่ยวกับครอบครัว “โอนิซึกะ” ปฏิเสธคำขอของมิซึกิที่จะมาค้างที่ห้องของคนด้วยทำให้มิซึกิตัดสินใจกระโดดลงจากรถมอเตอร์ไซค์ที่กำลังวิ่งอยู่บนเกือบเกิดอุบัติเหตุ ในที่สุด “โอนิซึกะ” ก็ต้องยอมให้มิซึกิมาค้างที่ห้องของคนด้วยความอึดอัดใจ

#### ตอนที่ 5 อยากเป็นหมาป่า

นำปัญหาและความอึดอัดคับข้องใจที่มิซึกิมาค้างและทำอาหารที่ห้องของคนทุกคืนมาปรึกษากับ “โอซาวะ” เพื่อนอาจารย์ฝึกสอน ซึ่งแนะนำให้ “โอนิซึกะ” ทำตามความต้องการของคน “โอนิซึกะ” จึงแต่งตัวเป็นหมาป่ารอการมาของมิซึกิเพื่อที่จะทำมีดมีร้ายตามใจของคน แต่เมื่อได้ฟังในสิ่งที่มิซึกิพูดเกี่ยวกับปัญหาทางบ้านของคนพร้อมกับร้องไห้ให้ฟังก็เปลี่ยนใจ หยุคความคิดที่จะกระทำและไล่ให้มิซึกิกลับบ้าน

#### เล่มที่ 2

#### ตอนที่ 6 อาจารย์โอนิซึกะ

บุกมาที่บ้านของมิซึกิในสภาพที่ใส่กางเกงตัวเดียวและแบกค้อนปอนด์อันใหญ่พาดบ่ามาด้วยพร้อมกับแนะนำตัวเองว่าเป็นอาจารย์ ถู่วิสิตาสะเดินเข้าไปในบ้านเอาค้อนปอนด์ที่แบกมาด้วยทุบผนังห้องที่กั้นระหว่างห้องนอนพ่อและแม่ของมิซึกิ พร้อมกับบอกกับมิซึกิว่า ได้ทำลายกำแพงให้แล้วให้มิซึกิแก้ไขปัญหาค้นเอง หลังจากนั้นก็เป็นช่วงการหมดระยะการฝึกสอน “โอนิซึกะ” ได้รับการอำลาจากนักเรียนอย่างอาลัยอาวรณ์ทำให้รู้สึกดีมากรวมทั้งการที่มิซึกิยอมเปิดให้ดูชุดชั้นในของตัวเองด้วย

#### ตอนที่ 7 การสอบบรรจุเป็นอาจารย์

หลังจากที่การฝึกสอนเป็นไปด้วยดีและตัดสินใจอย่างแน่วแน่ที่จะเป็นอาจารย์ “โอนิซึกะ” ก็มุ่งหวังถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของความเป็นอาจารย์ แต่ก็มีปัญหาเกิดขึ้นเมื่อ “โอนิซึกะ” เพลิดเพลินใจจริงว่าแม้ว่าจะผ่านการฝึกสอนแล้วก็ยังจำเป็นต้องไปสอบบรรจุเป็นอาจารย์อีก และไปสอบไม่ทัน จึงท้อแท้อย่างมากเพราะคิดว่าความฝันที่มีสลายไปจึงมานั่งปรับทุกข์กับริวจิเพื่อนสนิท

ริวจิเห็นความตั้งใจในการเป็นอาจารย์ของ โอนิซึกะก็เห็นใจ และช่วยเอารายชื่อ โรงเรียนเอกชนที่รับสมัครอาจารย์โดยที่ไม่ต้องสอบมาให้ “โอนิซึกะ” ตีใจมากและด้วยความไม่คาดฝันก็ถึงกับ อาเจียนออกมา

### ตอนที่ 8 การลวนลามบนรถเมล์

พยายามติดต่อ ไปยัง โรงเรียนต่าง ๆ ตามรายชื่อที่ได้มาแต่ก็ไม่ได้เรื่องเนื่องจากขาดเอกสารหรือคุณสมบัติบางอย่าง จึงตัดสินใจไปที่สำนักงานจัดหางานเพื่อดูรายชื่อ โรงเรียนเอกชน โรงเรียนอื่น จนในที่สุดก็ได้รายชื่อมา 1 แห่ง ในวันที่เดินทางไปสมัครงานด้วยรถเมล์ได้พบกับหญิงสาวคนหนึ่งที่ยังเอื้อมกางเกงขาดบนรถทำให้เห็นซูดชั้นใน จึงคิดไม่ดี แต่เมื่อตั้งใจและเตรียมตัวที่จะลวนลามแต่กลับถูกชายแก่คนหนึ่งลวนลามหญิงคนนี้ตัดหน้า ทำให้ “โอนิซึกะ” โมโหมากใช้กำลังจัดการกับชายแก่คนนั้นพร้อมกับสร้างทำเป็นคนดีที่จะช่วยปกป้องผู้หญิงคนนั้น และต่อมาพบว่าหญิงสาวน่ารักที่ตนเองตั้งใจจะลวนลามในที่แรกแต่แล้วก็กลับมาช่วยในภายหลังนั้นก็มาสมัครงานเป็นครูที่โรงเรียนเดียวกัน จึงพูดคุยกันขณะรอสัมภาษณ์ และคิดฝันว่าจะได้เป็นคนรักของหญิงสาวคนนี้

### ตอนที่ 9 ทำเซอร์มันซูเพลคแห่งความโกรธ

เกิดเหตุการณ์จุดได้คำต่อเมื่อผู้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นรองอาจารย์ใหญ่ของ โรงเรียนที่ตนมาสมัครก็คือชายแก่ที่ตนทำร้ายบนรถเมล์ “โอนิซึกะ” พยายามทำหน้าที่ของตัวเองให้แปลกไปเพื่อที่จะไม่ถูกจำได้เป็นการตบตา แต่ก็ไม่สำเร็จเนื่องจากถูกจับได้และรองอาจารย์ใหญ่ก็แค้น “โอนิซึกะ” ด้วยการพุดดูถูกเหยียดหยามจากข้อมูล “โอนิซึกะ” เขียนไว้ในใบสมัคร ซึ่ง “โอนิซึกะ” ต้องอดทนอดกลั้นอย่างมาก จนต้องสร้างมโนภาพขึ้นมาว่าตัวเองได้จัดการกับรองอาจารย์ใหญ่จนสาหัส และได้จับ โยนออกไปนอกห้อง ความอึดอัดทำให้ “โอนิซึกะ” ต้องกัดฟันพุดคำว่ารองอาจารย์ใหญ่อย่าง โกรธเกรี้ยวอย่างมากออกมาเบา ๆ เป็นเสียงพึมพำเพราะ ไม่สามารถตะโกนได้ในสถานการณ์นั้น เมื่อการสัมภาษณ์เสร็จสิ้นก็มานั่งที่โรงอาหารอย่างท้อแท้และ ได้พูดคุยกับป้าที่โรงอาหาร ขณะนั้น ได้มีเด็กนักเรียนเกรกลุ่มหนึ่งบุกเข้ามาในโรงเรียน โดยต้องการที่จะมาแค้นรองอาจารย์ใหญ่ “โอนิซึกะ” ซึ่งได้รับคำจากป้าที่โรงอาหารก็เสนอตัวออกมาเพื่อที่จะจัดการกับปัญหานี้ และเพื่อปกป้องรองอาจารย์ใหญ่ แต่แล้วก็ทำในสิ่งที่ทุกคนไม่คาดฝันเพราะ “โอนิซึกะ” หันกลับไปเข้าข้างกลุ่มนักเรียนเกรและจับตัวรองอาจารย์ใหญ่ทุ่มด้วยทำเซอร์มันซูเพลค เนื่องจากไม่พอใจอย่างมากกับคำพุดของรองอาจารย์ใหญ่ที่ใช้เรียกพวกเด็กนักเรียนเกรกลุ่มนั้นว่าเป็น “พวกขยะ”

### ตอนที่ 10 ร็อคแอนด์โรลแห่งความโกรธ

หลังจากจบรองจารย์ใหญ่ทุ่มท่ามกลางความตะลึงของทุกคน “โอนิซึเกะ” ก็พูดถึงสิ่งที่อยู่ในใจของตนเกี่ยวกับทักษะเกี่ยวกับการเป็นอาจารย์ จากนั้นก็ประกาศตัวลาจากการเป็นอาจารย์ และนำขบวนนักเรียนเกรกกลุ่มนั้นออกจากโรงเรียนไป หลังจากนั้นก็ไปทำอาชีพเป็นคนขับรถบรรทุกแทนเพราะคิดว่าตัวเองคงเป็นอาจารย์ไม่ได้ แต่ในขณะที่ขับรถจนจะถึงที่หมายอยู่แล้ว ริวจิ เพื่อนสนิทก็โทรศัพท์เข้ามาบอกว่าโรงเรียนที่ตน ไปสมัครไว้โทรมาเรียกตัวให้ไปสัมภาษณ์ จึงรีบขับรถกลับด้วยความเร็วที่ผิดกฎจราจรเพื่อที่จะ ไปสัมภาษณ์ให้ทันแต่ก็ไปไม่ทันพบแต่ป่าที่โรงอาหารยื่นรออยู่

### ตอนที่ 11 ตัดสินด้วยท่าเยอรมัน...

ป่าโรงอาหารแนะนำตัวเองว่าจริง ๆ แล้วเป็นผู้อำนวยการของ โรงเรียนมัธยมแห่งนี้และเรียก “โอนิซึเกะ” เข้าไปคุยรวมทั้งบอกรับการเป็นอาจารย์ของ “โอนิซึเกะ” เพราะต้องการให้ “โอนิซึเกะ” ช่วยจัดการกับปัญหาภายใน โรงเรียนให้เรียบร้อย ซึ่ง “โอนิซึเกะ” ก็รับคำด้วยความมุ่งมั่นและจริงจัง มั่นใจว่าตัวเองสามารถจัดการ ได้ จากนั้นผู้อำนวยการก็ยื่นเงื่อนไขให้ “โอนิซึเกะ” ทำตามข้อหนึ่งซึ่ง “โอนิซึเกะ” ก็รับคำซึ่งก็คือ การที่ต้องไปอาศัยอยู่ที่โรงเรียน เมื่อเดินออกมาจากห้องผู้อำนวยการหลังการพูดคุยกันเรียบร้อยก็พบริวจิและฟูยูซึกิ (หญิงสาวที่พบบนรถเมล์และมาสมัครเป็นอาจารย์ที่โรงเรียนเดี๋ยว) กันรออยู่ จากนั้นก็พากัน ไปเลี้ยงฉลอง

### ตอนที่ 12 การปรากฏตัวของอาจารย์โอนิซึเกะ!

ย้ายของมาที่โรงเรียนตามข้อตกลงที่ให้ไว้กับผู้อำนวยการ แต่กลับพบว่าสถานที่นั้นเป็นคาเฟ่กว้าง โลงและที่ที่จะต้องนอนก็คือห้องใต้หลังคาที่เด็กเกรขอขมานั่งสูบบุหรี่กัน ทำให้ “โอนิซึเกะ” ตกใจกับสภาพสถานที่ที่ตนต้องมาอยู่แต่ก็ต้องจำใจอยู่ และได้พบเหตุการณ์ที่รองเท้าส้นสูงของผู้หญิงตกลงมาจากคาเฟ่พร้อมกับมีเสียงหัวเราะมาด้วย จึงนั่งบ่นกับตัวเองถึงสภาพห้องที่ตัวเองต้องมาเจอ

### ตอนที่ 13 Dancing Floor

ปีนขึ้นไปดูบนคาเฟ่ที่เป็นที่มาของเสียงหัวเราะและรองเท้าส้นสูงก็ได้พบกับนักเรียนชายหญิงกำลังทำอะไรกันอยู่ จึงใช้กล้องขยายส่องดูด้วยความสนใจ ขอบใจและเริ่มคิดในทางดีที่ได้มาอยู่ตรงที่นั่น ในคืนนั้นก็ได้ออกสำรวจห้องต่าง ๆ จนมาที่ห้องพักรู แก่แก่นรองอาจารย์ใหญ่ด้วย

การผายลมใส่ลิ้นชักโต๊ะ เมื่อออกมาข้างนอกตึกก็ได้พบกับกลุ่มวัยรุ่นที่คลั่งไคล้เรื่อง UFO มารวมตัวชุมนุมกันอยู่จึงจัดการไล่ให้ออกไป แต่เมื่อวัยรุ่นกลุ่มนั้นไปรื้อพิง ซ้ำยังพ่นสีใส่กำแพงเป็นการก่อกวนจึงจัดการกับวัยรุ่นกลุ่มนั้นด้วยกำลัง จากนั้นก็เดินไปหยิบอุปกรณ์ทำความสะอาดมาเพื่อที่จะลบลิ้นชักกำแพง แต่ขณะที่เดินออกมาก็ได้ยินเสียงดังมาจากตู้ลิ้นชักเกอร์ และได้พบนักเรียนชายคนหนึ่งชื่อว่า “โยชิคาเวะ โน โบรุ” ถูกจับมัดอยู่ภายในตู้ในสภาพที่ถูกกลั่นแกล้งมาอย่างหนัก จึงช่วยออกมาและมานั่งพูดคุยกัน แต่เมื่อ โน โบรุทำท่าจะกระโดดตึกฆ่าตัวตายก็รีบร้อนจะช่วยเหลือจนเกือบทำให้ โน โบรุตกลงมาแต่ก็สามารถจับไว้ได้ทันแต่ตัวเองกลับตกลงมาจากชั้นคาเฟ่โดยตกลงบนรถของรองอาจารย์ใหญ่เลยเองจนทำให้รอดพ้น

#### ตอนที่ 14 เหมือนกับเด็กนานาชาติ

หลังจากที่พลัดตกลงมาจากคาเฟ่เพราะช่วย โน โบรุก็เข้ามาทำแผลที่ห้องพยาบาล โดยมีผู้อำนวยการทำแผลให้พร้อมชมเชยในความแข็งแรงของ “โอนิซึกะ” และบอกว่าอยากให้ “โอนิซึกะ” เป็นฮีโร่ของโรงเรียนนี้ จากนั้นก็พา โน โบรุ ไปส่งบ้าน โดยการพาขึ้นเข้าห้องด้วยวิธีการที่ตนเองชำนาญ สืบราวห้องของ โน โบรุ และตื่นตื่นที่เห็นเกมมากมายในห้อง ก่อนกลับก็พูดให้ความมั่นใจกับ โน โบรุ ที่จะทำให้โรงเรียนเป็นสถานที่ที่สนุกให้ได้ ในขณะที่เดียวกันรองอาจารย์ใหญ่ก็เข้ามาคุยกับผู้อำนวยการ แสดงความไม่เห็นด้วยที่จะรับ “โอนิซึกะ” มาเป็นอาจารย์ในโรงเรียน

#### เล่มที่ 3

#### ตอนที่ 15 อดิธิปี 2 ห้อง 4

ในวันปฐมนิเทศ “โอนิซึกะ” ได้ขึ้นไปพูดแนะนำตัวเองบนเวทีด้วยท่าทางที่ภูมิใจ แต่ก็แสดงท่าทีที่แปลก ๆ ออกมาจากนักเรียนพูดซุบซิบกันถึง “โอนิซึกะ” “โอนิซึกะ” ได้รับมอบหมายหน้าที่ให้สอนห้องอดิธิปี 2 ห้อง 4 ที่ขึ้นชื่อถึงความร้ายกาจของนักเรียนในห้อง แต่ “โอนิซึกะ” ก็ไม่มีที่ท่ากังวลมุ่งมั่นว่าจะจัดการได้ และในครั้งแรกของการที่ต้องเข้าไปพบกับเด็กนักเรียนก็เตรียมตัวที่จะเข้าไปสอนโดยการทำตัวเป็นอาจารย์นั่งเลงเพื่อขู่ขวัญพวกนักเรียน แต่กลับพบว่าเด็กในห้องดูเรียบเฉย เป็นปกติ ไม่มีการทำผิดกฎใด ๆ ให้เห็น จึงสงสัยและออกตามหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ยินมาเกี่ยวกับเด็กห้องนี้ โดยสืบจากอาจารย์ประจำชั้นห้องนี้คนก่อนที่ชื่อ “คาซาระ”

#### ตอนที่ 16 การกลั่นแกล้งอาจารย์

ไปตามหา อ.คาซาระ ที่นิวยอร์กในคืนที่เธอในเรื่องอวกาศ และเมื่อพบก็ตกใจมากกับสภาพที่เปลี่ยนแปลงไปมากของอาจารย์คาซาระ โดยเฉพาะเมื่อรู้ว่าเกิดจากการถูกกลั่นแกล้งโดยนักเรียนห้องอดีตปี 2 ห้อง 4 จนทำให้กลายเป็น “โรคกินไม่รู้จักอิ่ม” นำความสงสัยมาพูดคุยกับเพื่อนอาจารย์ ซึ่งทำให้รู้เรื่องราวพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งอาจารย์มากขึ้น แต่กลับคิดว่าเป็นเรื่องสนุกที่ตนเองสามารถจัดการได้ ในเวลาเดียวกันแผนการกลั่นแกล้ง “โอนิซึเกะ” ก็เริ่มขึ้นโดยนักเรียนในห้องนำภาพของ “โอนิซึเกะ” มาตัดต่อเข้ากับภาพลามกและนำไปติดไว้ทั่วโรงเรียน

### ตอนที่ 17 การกลั่นแกล้งอาจารย์ประจำชั้น

ในตอนเช้าวันรุ่งขึ้นเมื่อ โอนิซึเกะมาปรากฏตัวในโรงเรียนก็ได้รับปฏิกิริยาที่แปลก ๆ จากนักเรียนหญิง ซึ่งรู้ว่าที่หลังที่เกิดจากการถูกกลั่นแกล้งนำภาพของตนไปตัดต่อ จึงรีบไปยังห้องปี 3 ห้อง 4 ด้วยสีหน้าที่เครียด จริงจัง ถามหาตัวคนทำซึ่งก็คือนักเรียนชายที่ชื่อ “คิคุจิ” จากนั้นก็เรียกคิคุจิไปคุยส่วนตัวและขอร้องให้ช่วยตัดต่อภาพสาว ๆ ที่ตนเองสะสมไว้ให้โดยที่ไม่ได้แสดงความโกรธหรือโมโห และยังทำท่าเล่นและเป็นกันเองกับนักเรียนในห้องนี้อีกด้วย

### ตอนที่ 18 แผนพิฆาต โอนิซึเกะ

เมื่อแผนเดิมไปเป็นไปตามเป้าหมาย นักเรียนเกรในห้องจึงวางแผนใหม่อีกโดยต้องการที่จะให้ “โอนิซึเกะ” ตาย จึงแอบใส่แมลงสาบลงในจานอาหารของ “โอนิซึเกะ” แต่คราวนี้ “โอนิซึเกะ” ก็สามารถหนีรอดมาได้อีกโดยที่ไม่รู้ตัวเลยว่ากำลังถูกปองร้ายและยังทำให้แผนย้อนกลับไปหาตัวผู้วางแผนเองอีก แผนต่อมาที่นักเรียนใช้คือ การวางกับดักหน้าห้องเรียนหวังจะให้ “โอนิซึเกะ” เดินสะดุดเชือกถล่มและไปถูกเอากรรไกรที่วางไว้บนพื้น แต่คนที่วางแผน คือ “มูราอิ” กลับต้องเกือบเจ็บตัวเพราะแผนของตัวเองทำให้อย่างแค้นและไม่พอใจ “โอนิซึเกะ” มากขึ้น และเย็นนั้นหลังเลิกเรียนมูราอิแวะไปเล่นเกมที่ร้านเกมเพื่อระบายอารมณ์แค้น ได้พบกับคู่แข่งที่แข่งขันของตัวเองมาตลอดซึ่งก็คือ “โอนิซึเกะ” ที่ยังพุดจาชั่ว โทสะมูราอิซ้ำอีก

### ตอนที่ 19 การแข่งเกมครั้งยิ่งใหญ่

“โอนิซึเกะ” ทำมูราอิให้แข่งควงเกมกับตนซึ่งมูราอิก็รับคำท้าเพราะมั่นใจในฝีมือของตนมากแต่ก็แข่งแพ้ “โอนิซึเกะ” ทุกเกมรวมทั้งการเสี่ยงเซียมซีด้วย “โอนิซึเกะ” ยังทำท่าทางและพูดจาเยาะเย้ยมูราอิอีกทำให้มูราอิโกรธมากจึงแก้แค้นด้วยการทำเป็นดีด้วยแต่กลับแกล้งจับ “โอนิซึเกะ” ล้อคอเอาไว้กับเครื่องเล่นเกมจืดชืดๆ ไม่ แต่ “โอนิซึเกะ” ก็ไม่ยอมแพ้ใช้กำลังถอนเอาตัวตุ๊กตาขโมยนั้นออกมาวิ่งไล่ตามมูราอิ จนมาเห็นมูราอิยืนอยู่กับหญิงสาวสวยคนหนึ่งจึงแนะนำตัวเองและออกตัว

แทนมูราอิ และก็ต้องตกใจมากที่พบว่าหญิงสาวคนนั้นเป็นแม่ของมูราอิจึงรีบทำท่าทางสุภาพแนะนำตัว

#### ตอนที่ 20 คุณแม่กับผม

ไปกินอาหารกับแม่ของมูราอิ พุดคุยกันอย่างถูกคอกพยายามทำเข้าสู่ตามกับแม่ของมูราอิ ทำให้มูราอิไม่พอใจ ซ้ำยังไล่มูราอิให้กลับไปก่อนอีก วันต่อมาก็เข้าสอนด้วยอาการง่วงเหงาหาวนอน และยังไปหาแม่ของมูราอิที่บ้านในเย็นวันนั้นจนได้พบกับมูราอิอีก ทำให้มูราอิเข้าใจผิดคิดว่าแม่ของตนมีอะไรกับ “โอนิซึเกะ” จึงโมโหต่อว่าแม่ จนมารู้ความจริงว่าจริง ๆ แล้ว “โอนิซึเกะ” เอาผลการเรียนของมูราอิมาปรึกษากับแม่

#### ตอนที่ 21 ขนมน้ำสะพรึงกลัว

ด้วยวิธีการสอนที่สนุกสนานและแตกต่างไปจากการสอนของอาจารย์โดยทั่วไป มีการนำเรื่องน่ากลัวแต่หักมุมด้วยความตลกมาเล่าให้ฟังในห้อง ทำให้นักเรียนในห้องปี 3 ห้อง 4 เริ่มมีความขัดแย้งและแตกคอกันระหว่างพวกที่เริ่มหันมาชอบและเข้าข้าง “โอนิซึเกะ” กับพวกที่ยังโมโหและโกรธแค้น “โอนิซึเกะ” มากขึ้น เมื่อคิคุจิตต์ต่อภาพที่ “โอนิซึเกะ” ขอไว้เสร็จก็โทรมาบอกและนัดจะเอามาให้ที่โรงเรียนแต่กลับเจอเหตุการณ์ที่โน โบรุกำลังกระโดดศึกเพื่อฆ่าตัวตายอีก “โอนิซึเกะ” จึงรีบวิ่งเข้าไปรับจนได้รับบาดเจ็บและทำให้รถเครสต้าของรองอาจารย์ใหญ่ต้องพังอีกครั้ง

#### ตอนที่ 22 เทรสต้าตุตรัก

หลังจากช่วยชีวิต โน โบรุ ได้และฟังเรื่องราวจึงชักชวนกันไปแก้แค้นกลุ่มนักเรียนหญิงที่คอยกลั่นแกล้ง โน โบรุ โดยการปลอมตัวแทรกเข้าไปในกลุ่มของนักเรียนหญิงกลุ่มนั้นมีอุเอฮาระ อัน โกะ ลูกสาวประธานสมาคมครูและผู้ปกครองเป็นหัวหน้า จับนักเรียนหญิงกลุ่มนี้มัดและเปิดกระโปรงเขียนคำขอโทษและคำสารภาพที่กินและถ่ายรูปไว้เป็นหลักฐาน และหลังจากนั้นก็พา โน โบรุ ไปหาอะหมี่กินด้วยความสบายใจที่แก้แค้นได้

#### ตอนที่ 23 ไถมันออกไปซะ!!

ในขณะที่มาปรึกษาเลือกเป็นเพื่อนอาจารย์โมริทาเกะ อาจารย์โมริทาเกะสังเกตเห็นว่าแขนของ “โอนิซึเกะ” บวมโตผิดปกติ ซึ่งเกิดจากการอักเสบที่เข้าไปช่วยรับ โน โบรุ ที่โคดลงมาจากราคีฟ้าจนได้รับบาดเจ็บ อาจารย์โมริทาเกะจึงบังคับให้ไปหาหมอ ในขณะที่เดียวกันที่โรงเรียน แม่ของอุเอฮาระซึ่งเป็นประธานสมาคมครูและผู้ปกครองก็มาที่โรงเรียนเพื่อที่จะจัดการกับ “โอนิซึเกะ”

#### เล่มที่ 4

##### ตอนที่ 24 I am a student!

เพื่อช่วยเหลือ “โอนิซึเกะ” โน โบรุก็เข้ามาพบกับแม่ของอุเอฮาระที่เป็นประธานสมาคมฯ โดยถอดเสื้อผ้าเข้ามาเพื่อให้ดูบาดแผลและร่องรอยการถูกทำร้ายและถูกกักขังจากกลุ่มของอุเอฮาระ และพูดขู่ว่าจะนำเรื่องไปฟ้องศาลหากได้ “โอนิซึเกะ” ออกทำให้แม่ของอุเอฮาระต้องยกเลิกคำสั่งไล่ “โอนิซึเกะ” ออกทำให้รองอาจารย์ใหญ่ที่ไม่ชอบหน้า “โอนิซึเกะ” ไม่พอใจมาก ในขณะเดียวกัน “โอนิซึเกะ” ก็ไปเล่นเกมอยู่กับพวกนักเรียนอย่างสนุกสนาน โดยไม่ได้รับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นเลย จะเห็นว่าความใกล้ชิดสนิทสนมระหว่าง “โอนิซึเกะ” กับนักเรียนมีมากขึ้น

##### ตอนที่ 25 ใครเป็นลูกแห่งคิดแม่มากที่สุดในห้อง

ในช่วงโมงเรียนของตัวเองในห้องกลับชวนนักเรียนเล่นผีเหนียว และพยายามขู่ล้อ มุราอิว่าเป็นลูกแห่งคิดแม่ เมื่อหมดชั่วโมงสอนก็เร่งรีบออกไปเพราะมีนัดกับแม่ของมุราอิ โดยในขณะนั้นพวกของมุราอิก็สะกดรอยตามมา และมาพบว่า “โอนิซึเกะ” มีนัดที่จะไปเที่ยว โยน โบว์ลิ่งกับแม่ของมุราอิ แม่ของมุราอิได้ชวนนักเรียนกลุ่มนั้นไปเล่นด้วยทำให้ “โอนิซึเกะ” ไม่ค่อยพอใจพยายามไล่ให้พวกนักเรียนกลับไป

##### ตอนที่ 26 สงคราม โบว์ลิ่งที่ลึกลับ

ที่สนาม โบว์ลิ่ง “โอนิซึเกะ” พยายามหาโอกาสที่จะลวนลามแม่ของมุราอิอยู่ตลอดเวลา แต่แสร้งทำตัวเป็นสุภาพบุรุษ พยายามสร้างความประทับใจ ทำให้มุราอิไม่พอใจมากพยายามกักขัง “โอนิซึเกะ” เป็นการเอาคืน พยายามฟาดฟันกันแม้ว่าจะต้องเล่นอยู่ที่มิมเดียวกัน และเมื่อแม่ของมุราอิขอตัวกลับไปทำงานก่อน โคนิซึเกะก็พยายามจะจัดการกับพวกของมุราอิแต่ก็พลาดทำถูกกักขังแกล้งจนมือติดกับลูก โบว์ลิ่ง ทางด้านของกลุ่มมุราอิเมื่อสามารถแกล้ง “โอนิซึเกะ” ได้แล้วก็พอใจ แต่ก็เกิดเรื่องขึ้นเมื่อบังเอิญเดินไปชนกับกลุ่มของอันธพาล ทำให้เกือบถูกเล่นงาน “โอนิซึเกะ” มาปรากฏตัวในสภาพของ “โคราเอมอน” (ตัวการ์ตูนหุ่นยนต์แมวชื่อดังของญี่ปุ่น) คือเขียนหน้าตา เดิมทวนเป็นแมวและยื่นกอดอกทั้งที่มีมือทั้งสองข้างยังติดอยู่กับลูก โบว์ลิ่ง และแทนที่จะเข้าข้างและช่วยเหลือนักเรียนของตัวเองกลับไปเข้าข้างพวกอันธพาล ช่วยคิดหาวิธีที่จะจัดการกับกลุ่มของมุราอิ และไม่สนใจคำพูดของนักเรียนของคนที่จะให้ช่วย

### ตอนที่ 27 BAYBRIDGE BUNGY

เมื่อ “โอนิซึเกะ” กลับไปเข้าข้างกลุ่มอันธพาลที่มีเรื่องของกลุ่มของมูราอิซึ่งเป็นนักเรียนของตน ก็เสนอให้ลงโทษด้วยการจับกลุ่มของมูราอิให้ไปกระโดดบันจี้จัมพ์ที่สะพานแขวน ซึ่งพวกวัยรุ่นที่จับพวกของมูราอิแขวนไว้บนต้นไม้แล้วซ้อมก็เห็นด้วย เมื่อมาถึงสะพานแขวน พวกนักเรียนก็พยายามพูดเพื่อให้ “โอนิซึเกะ” เปลี่ยนใจ แต่โอนิซึเกะกลับทำให้มูราอิโอดลงใจ พูดจาเยาะเย้ยถากถาง จนในที่สุดมูราอิก็ยอมโดด โดยแลกกับข้อแม้ที่ว่า “โอนิซึเกะ” จะต้องไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับแม่แม่ของตนอีก จากนั้นมูราอิก็โอดลงมา ซึ่ง “โอนิซึเกะ” ยืนมองอย่างพอใจในความกล้าของมูราอิ จากนั้นจึงเปลี่ยนท่าทีกลับมาอยู่ข้างของมูราอิ บอกว่าตนเองเป็นเคนชิโร่ หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ (ตัวการ์ตูนดังอีกตัวหนึ่งของญี่ปุ่น) และหันมาจัดการกับพวกอันธพาล โดยจับให้โอดสะพานแขวน หันมาชมมูราอิแต่ก็ถูกมูราอิขกหน้าให้ แต่ “โอนิซึเกะ” ก็ไม่โกรธ จนมีนักเรียนคนหนึ่งตะโกนว่ามีตำรวจมาจึงรีบไปขโมยรถที่อยู่แถวนั้นมาขับพาพวกนักเรียนของตนหนี

### ตอนที่ 28 ตลสิทธิ์การเป็นอาจารย์

ขับรถหนึ่การไล่ล่าของตำรวจอย่างบ้าระห่ำงานทำให้เกิดเหตุการณ์โกลาหล่นวายนบนท้องถนน จนกลายเป็นข่าวพาดหัวหนังสือพิมพ์ หลังจากเหตุการณ์ “โอนิซึเกะ” กับพวกนักเรียนที่ไปร่วมเผชิญเหตุการณ์ด้วยกันมาก็มานั่งคุยกันอย่างสนุกสนานที่คาเฟ่ และชวนกันเล่นบันจี้จัมพ์จากคาเฟ่โรงเรียนลงมาที่สนาม จนเกือบโดนอาจารย์พละที่ชื่อ ฟุคุโรคะที่กำลังสอนพละอยู่ที่สนามข้างล่าง ทำให้อาจารย์ฟุคุโรคะต้องเสียหน้าต่อหน้านักเรียนหญิงที่ตนเองแสดงความกลัวออกมา จึงไม่พอใจ “โอนิซึเกะ” เมื่อเสร็จจากการประชุมอาจารย์ที่ “โอนิซึเกะ” แอบกลับในห้องประชุมโดยเขียนตาหลอกไว้ที่เปลือกตา ฟุคุโรคะก็ปราดเข้ามาคุยด้วยอย่างไม่พอใจ

### ตอนที่ 29 อาจารย์พละเหนือฟ้ายังมีฟ้า

ด้วยความไม่พอใจที่ฟุคุโรคะมีต่อ “โอนิซึเกะ” จึงอยากเอาชนะ จึงท้าแข่งขันวายน้ำซึ่งในขณะที่ฟุคุโรคะให้ความสำคัญและเอาจริงเอาจังกับการแข่งมาก “โอนิซึเกะ” กลับแข่งด้วยความไม่สนใจ ทำเป็นเรื่องเล่น ๆ ไม่จริงจัง แต่ก็ยังสามารถเอาชนะฟุคุโรคะได้โดยการค้ำน้ำ ยิ่งทำให้ ฟุคุโรคะไม่พอใจมากขึ้น และในการแข่งครั้งนี้ ความขัดแย้งของนักเรียนก็มีมากขึ้นเพราะพวกที่ชื่นชอบโอนิซึเกะก็เข้ามาให้กำลังใจ ในขณะที่กลุ่มที่เกลียดก็พยายามหาทางกลั่นแกล้ง “โอนิซึเกะ” อยู่

**ตอนที่ 30 ยัยชื่อป้อ โท โม โกะ**

แม้จะแข่งว่ายนน้ำแพ้หลายรอบ แต่ฟูคุ โรคะก็ยัง ไม่ยอมแพ้ ขอท้าแข่งกรีฑาอีก “โอนิซึกะ” แสดงความเมื่อนายพยายามตัดทานที่จะ ไม่แข่ง แต่ฟูคุ โรคะก็ยืนยั้นจะแข่งแต่ก็แพ้ “โอนิซึกะ” อีก ก็พยายามที่จะหาอย่างอื่นมาแข่งขัน ในขณะที่เดียวกันนักเรียนหญิงในห้องของ “โอนิซึกะ” ชื่อ “โนมูระ โทโม โกะ” ถูกเพื่อน ๆ ในกลุ่มส่งมาช่วยชวน “โอนิซึกะ” ในขณะที่แข่งขันกับฟูคุ โรคะ เพื่อที่จะแอบถ่ายรูปไว้ดู “โอนิซึกะ” ไม่รู้แผนการก็ดีใจและพอใจที่ โท โม โกะเข้ามาทัก และแสดงทำให้ความสนใจกับหน้าอกที่มีขนาดใหญ่เกินวัยของ โท โม โกะเป็นพิเศษ

**ตอนที่ 31 มะเขือยาวกับแดงกวา**

ในขณะที่กลุ่มของมียาบิวางแผนที่จะกลั่นแกล้ง “โอนิซึกะ” โดยการให้โทโม โกะไปส่งจดหมายล่อหลอกให้ “โอนิซึกะ” มาติดกับในสถานการณ์การล่อลวงเด็กนักเรียนหญิงที่พวกตนสร้างขึ้น เหตุการณ์กลับกลายเป็นว่าผู้ที่มาติดกับเป็นอาจารย์พละฟูคุ โรคะ ซึ่งเมื่อรู้เรื่องก็ไม่พอใจอย่างมาก ในขณะที่นั้น “โอนิซึกะ” กำลังกังวลใจกับการที่ต้องเอาอุจจาระของตัวเองไปส่งเพื่อตรวจสุขภาพที่ห้องพยาบาล โดยใส่มาในกล่องใส่มะเขือยาวกับแดงกวา ในขณะที่พูดคุยกับอาจารย์โมริทาเกะที่ประจำห้องพยาบาลอยู่นั้น อาจารย์ฟูยูกิก็เข้ามาบอกว่ามีเรื่องเกิดขึ้นกับเด็กนักเรียนหญิงห้องของ “โอนิซึกะ” ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดจากการวางแผนกลั่นแกล้ง โดยฟูคุ โรคะมาติดกับแทน และเมื่อ “โอนิซึกะ” พุดจาใจคำของฟูคุ โรคะเข้าก็ทำให้ฟูคุ โรคะไม่พอใจอย่างมาก จะชก “โอนิซึกะ” แต่กลับชกเข้าที่กล่องที่ใส่อุจจาระของ “โอนิซึกะ” ทำให้เหม็นไปหมดและฟูคุ โรคะก็ได้รับความอับอายอย่างมากด้วย สำหรับ โท โม โกะก็ถูกเพื่อน ๆ ต่อว่าที่ทำให้แผนเสียจนนั่งร้องไห้อยู่และ “โอนิซึกะ” เข้ามาเห็นจึงแอบมองด้วยความสงสารและครุ่นคิด

**ตอนที่ 32 เล่นตุ๊กตาเพียงลำพังคนเดียว**

โทโม โกะถูกเพื่อนตัดขาดดังนั้นในช่วง โมงการนอนของ “โอนิซึกะ” โทโม โกะจึงต้องไปนั่งนุมนหลังห้องคนเดียว โอนิซึกะสงสารจึงพยายามชักชวนให้เล่นเกมจรวดด้วย และด้วยความชื่อของโทโม โกะก็กลับทำให้จรวดระเบิดขึ้น โทโม โกะจึงต้องมานั่งเล่นตุ๊กตาโดยสมมติเป็นบทบาทต่าง ๆ คนเดียวที่สนามเด็กเล่น “โอนิซึกะ” ตามมาดูและร่วมเล่นด้วย

## เล่มที่ 5

### ตอนที่ 33 พรสวรรค์แห่งรัก

ไอนิซึกะพยายามสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับ โท โม โกะจากเพื่อนนักเรียน ทำให้ได้รู้สิ่งหนึ่งจากบรรดาเพื่อน ๆ คือ โท โม โกะเป็นคนที่ไม่มีจุดหมายในชีวิต และมักทำอะไรล้มเหลวอยู่เสมอจึงพยายามเข้ามาทำให้โท โม โกะค้นพบตัวเอง ด้วยการชวนคุย เป็นเพื่อนเล่นปั่นทรายกับโท โม โกะ จากนั้นก็ตาม ไปดูที่บ้านของโท โม โกะซึ่งเป็นร้ายชายราเมน เข้าไปพูดคุยกับ โท โม โกะซึ่งไม่มีความมั่นใจให้ตัวเองให้รู้สึกดีกับตัวเองขึ้นมา จากนั้นก็ไปตระเวนหาชุดจากตัวการ์ตูนมาและนัดให้โท โม โกะใส่และไปยืนในย่านชุมชนในวันรุ่งขึ้นซึ่ง โท โม โกะก็ยอมทำตาม ซึ่งในขณะที่โท โม โกะยืนรออยู่那儿ก็มีผู้ชายคนหนึ่งยื่นนามบัตรให้ซึ่งรู้ว่าเป็นแมวมองจากแผนกหาคารา

### ตอนที่ 34 AUDITION

โท โม โกะยอมตามกลุ่มผู้ชายกลุ่มนั้น ไปซึ่งรู้ในภายหลังเป็นพรรคพวกที่ทำงานเกี่ยวกับการทำวีดีโอไปที่ ไอนิซึกะวานมาให้ช่วยแต่งตัวให้โท โม โกะ เป็นการเตรียมตัวให้โท โม โกะเข้าร่วมประกวดมิสอิโนคาชิระซึ่งเป็นการประกวดเด็กสาววัยรุ่นพร้อมความสามารถพิเศษ และในวันนั้น “ไอนิซึกะ” ก็ไม่ได้ทำการสอนแต่บอกให้นักเรียนมาที่สถานที่ประกวดและบอกว่าเป็นการ “ทัศนศึกษาวิชาสังคม” ในหัวข้อ “ความลับของวงการคารา กว่าจะได้มาเป็นดาว” ในการแข่งขันครั้งนี้ “ไอซาวะ มิยาบิ” ประธานนักเรียนที่เกลียด “ไอนิซึกะ” ก็เข้าร่วมประกวดด้วยและไม่พอใจอย่างมากที่ “ไอนิซึกะ” ส่งโท โม โกะเข้าประกวดเป็นคู่แข่งของตน เมื่อขึ้นบนเวทีโท โม โกะทำให้ความไม่ค้อยรู้เรื่องของตนเป็นจุดเด่นขึ้นมาได้ ทำให้ “ไอนิซึกะ” พอใจ

### ตอนที่ 35 A STAR IS BORN!!

“ไอนิซึกะ” มีความมั่นใจอย่างมากว่าโท โม โกะจะต้องได้รับรางวัลโดยบอกให้โท โม โกะแสดงความเป็นตัวเองออกมา ด้วยคำพูดที่แสดงถึงความมั่นใจในตัวโท โม โกะ ซึ่งโท โม โกะก็เปลี่ยนบทบาทครั้งที่ได้รับแจกเป็นแสดงละครกับหุ่นตามความชอบและความถนัดของตนเอง ซึ่งทำให้คนดูในห้องประชุมชื่นชอบและประทับใจอย่างมาก

### ตอนที่ 36 คำแนะนำให้ไล่ออก

โทโม โกะประสบความสำเร็จในการแสดง ได้รับรางวัลชมเชยพิเศษ และผู้ชมต่างก็ให้ความสนใจเข้ามาสัมภาษณ์และซักถามอย่างมากมาย ขณะเดียวกัน “โอนิซึกะ” ก็พยายามไปหารายได้ด้วยการฉวยโอกาสเอาสินค้าต่าง ๆ เกี่ยวกับ โทโม โกะมาออกจำหน่ายทำให้หาเงินได้มาก จากนั้นจึงพาพวกนักเรียนทั้งหมด ไปเลี้ยงฉลองความสำเร็จให้โทโม โกะที่ร้านราเมนซึ่งบรรยากาศมีแต่ความสุขสนุกสนาน ตรงข้ามกับมียาบีที่พลาดหวังจากการแข่งขันก็ร้องไห้เสียใจและคิดแค้น “โอนิซึกะ” มากขึ้น และในคืนนั้น “โอนิซึกะ” ก่อนที่แยกย้ายกันกลับ โทโม โกะก็เข้ามาแสดงความขอบคุณ “โอนิซึกะ” และคิดจะตอบแทนด้วยการโชว์เรื่อนร่างของตน ซึ่ง “โอนิซึกะ” กลับปฏิเสธและกลบเกลื่อนด้วยเงินอายุห้าบาททางตลกด้วยการ โชว์เรื่อนร่างของตัวเองแทน กลุ่มนักเรียนชายที่อยู่ให้โทโม โกะ ให้ของขวัญแบบนี้กับ “โอนิซึกะ” ก็คอยสังเกตดูอยู่และคิดว่าโรงเรียนน่าจะสนุกได้อีกถ้ามี “โอนิซึกะ” เป็นอาจารย์ แต่ทางด้านรองอาจารย์ใหญ่ที่คอยเฝ้าจับผิด “โอนิซึกะ” และตาม ไปเอาเรื่องถึงสถานที่ประกวดแต่ทำอะไร ไม่ได้ก็เข้ามารายงานพฤติกรรมของ “โอนิซึกะ” และเสนอให้ไล่ออกซึ่งผู้อำนวยการก็รับปากว่าจะจัดประชุมพิจารณาเรื่องนี้โดยที่ “โอนิซึกะ” ยังคงรำเริงสนุกสนาน ไม่ได้รู้เรื่องเลย

## 2.2 การ์ตูนเรื่อง “Mars สิงห์นักบิด สาวนักโบก”

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องราวชีวิตของ “คาชิ โน เร” นักเรียนชายวัยรุ่นคนหนึ่งที่มีปมปัญหาและความขัดแย้งในใจที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ที่ไม่ดีนักในครอบครัวตั้งแต่วัยเด็ก จึงได้ยึดเอาน้องชายฝาแฝดชื่อ “เซ” เป็นเหมือนที่ยึดเหนี่ยวและเป็นตัวแทนของ “ครอบครัว” ในความคิดของตน แต่ปัญหาก็คือเหมือนจะยิ่งซับซ้อนและหนักมากยิ่งขึ้นเมื่อ “เซ” เสียชีวิตจากการกระโดดลงมาจากคานฟ้าโรงเรียนซึ่ง “เร” ได้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยตลอด และการจากไปของ “เซ” ทำให้ “เร” โทษว่าเป็นความผิดของตัวเองที่เป็นต้นเหตุให้น้องชายต้องตาย กลายเป็นความเศร้าเสียใจที่ฝังรากลึกอยู่ในจิตใจและทำให้ “เร” มีพฤติกรรมและการแสดงออกที่ค่อนข้างก้าวร้าว มักจะถูกมองในแง่ลบจากสายตาของคนอื่น รวมทั้ง “อไซ คิระ” ที่ไม่เคยรู้จักตัวคนที่แท้จริงของ “เร” ในตอนแรก แต่เมื่อทั้งสองคนได้มาสนิทสนมและผูกพันกันจึงทำให้เข้าใจกัน “คิระ” พยายามที่จะช่วยเยียวยาจิตใจของ “เร” ที่ได้ยึดเอา “การแข่งขันรถ” ซึ่งเป็นกีฬาที่ตนเองมีความสามารถและมีพรสวรรค์เป็นเหมือนสนามในการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงของตน รวมทั้งระบายความเก็บกดต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่มาของชื่อเรื่องในภาษาไทย

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาการ์ตูนเรื่องนี้ซึ่งเป็นการ์ตูนแบบหลายเล่มจบ 5 เล่มด้วยกันคือเล่มที่ 1 – 5 โดยจะสรุปโครงเรื่องและแก่นของเรื่อง รวมทั้งเนื้อหาลักษณะคร่าว ๆ ในแต่ละเล่มดังนี้คือ

## เล่มที่ 1

เป็นการเปิดตัวการ์ตูนนำชาย คือ “คาซิโน เร” และตัวการ์ตูนนำหญิง คือ “อโซ คิระ” และเหตุการณ์ที่ทำให้ทั้งคู่มารู้จักกันคือ เรเดินเข้าไปตามทางไปโรงพยาบาลกับคิระที่นั่งวาดรูปอยู่ในสวนสาธารณะ ทั้ง เร และ คิระเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนมัธยมแห่งเดียวกัน และเรียนในห้องเดียวกันด้วย ในตอนแรก คิระมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเรเนื่องจากเห็นพฤติกรรมภายนอกที่เรแสดงออกทั้งความเจ้าชู้ พฤติกรรมที่ชอบทำผิดกฎระเบียบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ แต่เมื่อได้เข้ามารู้จักกัน โดยผ่านทางรูปภาพแม่กับลูกที่คิระวาด ก็ทำให้คิระได้เห็นอีกด้านของเรว่ามีความอ่อนนไหว อ่อนโยน เป็นคนที่ไม่ได้เลวร้ายอย่างที่คิด รวมทั้งเรยังได้ช่วยคิระไว้จากการถูกลวนลามโดยอาจารย์ชายที่สอนภาษาอังกฤษ และช่วยแก้แค้น โดยการทำให้อาจารย์คนนั้นเสียหน้าในห้องเรียน ทั้งเรและคิระได้เชื่อมความสัมพันธ์กัน โดยการแลกเปลี่ยนให้อีกฝ่ายได้รับรู้ถึงความชื่นชอบที่แต่ละคนมีซึ่งของคิระเป็นการวาดรูปที่ได้ขอให้เรมาเป็นแบบวาดรูปให้เนื่องจากสนใจในสรีระที่สมบูรณ์ของเร และความสนใจของเรที่มีต่อการขี่รถมอเตอร์ไซด์ที่ได้ชวนคิระนั่งซ้อนท้ายรถที่ตนไม่เคยให้ผู้หญิงคนไหนนั่งมาก่อน แต่เมื่อความสัมพันธ์ของทั้งคู่พัฒนาไปมากขึ้นก็กลับเป็นปัญหาเพราะฮารุมิซึ่งชอบเรไม่พอใจคิระจึงกลั่นแกล้งจนถึงกับจะทำร้ายร่างกาย

ในเล่มที่ 1 นี้ทำให้ได้รู้ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อเรื่อง คือ “Mars” ซึ่งเป็นชื่อเทพเจ้าแห่งสงครามกับตัวการ์ตูนนำชาย คือ “คาซิโน เร” ที่ผู้เขียนได้นำเอกลักษณ์ของเทพเจ้านี้ที่มีทั้งความห้าวหาญ ก้าวร้าว ดุดันในด้านหนึ่ง แต่ก็แฝงความอ่อนนไหวไว้อีกด้านหนึ่งมาเป็นบุคลิกภาพของ “คาซิโน เร”

## เล่มที่ 2

ความสัมพันธ์ที่คิระหว่าง “คาซิโน เร” กับ “อโซ คิระ” พัฒนามากขึ้น เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นให้ทั้งสองต้องแก้ไข เริ่มจากการที่รุ่นพี่ชื่อ “คุราชาวา” ที่ชมรมศิลปะเดียวกับคิระแอบเขียนรูปของเรในขณะที่เรไปนั่งเป็นแบบให้คิระวาดทำให้เรไม่พอใจมาก แสดงความเกรี้ยวกราดออกมา และยังมีปัญหากับรุ่นพี่คนนี้อีกเมื่อรุ่นพี่คนนี้ออบขโมยเอารูป “แม่กับลูก” ที่คิระสัญญาว่าจะวาดเป็นภาพสีน้ำมันให้เรใหม่ไปส่งเข้าประกวดจนได้รับรางวัลมา เร โมโหมากบุกไปทำร้ายคุราชาวาถึง

ที่ห้องเรียน ต่อมาคาซิโนก็ถูกลวงไปทำร้ายโดยรุ่นพี่ที่อยู่ในห้องเดียวกันกับครูสาวาเป็นการแก้แค้น แต่เร่ก็ใช้ความสามารถในการต่อสู้จัดการกับรุ่นพี่พวกนั้นที่มีฮามาซากิเป็นหัวหน้ากลุ่มได้ จนคาซิโนต้องถูกพักการเรียน ซึ่งในช่วงที่มีปัญหานี้ทำให้ฮารุมิที่แอบชอบเร่ และเคยคิดจะทำร้ายคิระหันมาเข้าใจความสัมพันธ์ของทั้งคู่และคอยช่วยเหลือคิระ ในช่วงพักการเรียนคิระไปหาคาซิโน เร่ที่ห้องด้วยความเป็นห่วง ทั้งคู่ได้พูดคุยกันทำให้คิระเข้าใจในตัวเร่มากขึ้น ในเล่มที่สองนี้แสดงให้เห็นถึงปัญหาทางจิตที่คาซิโน เร่ มีเมื่อเข้าไปพบเจอเหตุการณ์คนกระโดดตึกฆ่าตัวตาย เร่ควบคุมตัวเองไม่ได้เมื่อได้ยินเสียงรถพยาบาลเขาคใจมากจนช็อกไปทำให้คิระที่อยู่ร่วมเหตุการณ์ด้วยตกใจอย่างมากแต่เร่ก็กลับฟื้นมาเป็นปกติ หลังจากนั้น ไม่นานเร่ก็ต้องพบกับเหตุการณ์คนกระโดดตึกอีกคือ รุ่นพี่ครูสาวาที่รู้สึกสิ้นหวังเพราะคำพูดของเร่ ทำให้เร่ต้องตกใจมากอีกครั้งและต้องกลับไปสถานบำบัดทางจิตที่ตนเคยเข้ารับการรักษามาก่อนเนื่องจากเหตุการณ์ที่ “เซ” น้องชายกระโดดตึกฆ่าตัวตายและ “เร” โทษว่าเป็นความผิดของตัวเอง

### เล่มที่ 3

คิระกับเร่ผูกพันกันมากขึ้น คิระมาวาดรูปเร่ที่ห้องหลังจากตัดสินใจที่จะไม่เข้าเรียนต่อในมหาวิทยาลัย ได้เห็นแผลที่เกิดจากการแข่งรถมอเตอร์ไซค์ เร่ชวนคิระไปดูคนเชียร์ที่สนามซึ่งทำให้คิระได้รู้จักเคียว โกะภรรยาของอาคิฮากะคนในทีมแข่งรถที่เร่สนิทสนมด้วย และจากการพูดคุยกับเคียว โกะทำให้คิระได้รู้ถึงชีวิตความเป็นมาของเร่มากขึ้น โดยเฉพาะความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นที่มีกับ “เซ” น้องชายซึ่งเป็นคนที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับเร่ คืออ่อนโยน อ่อนไหว และอ่อนแอจนเร่ต้องคอยปกป้องแต่ก็ต้องสูญเสียไปโดยที่ทำอะไรไปไม่ได้จึงกลายเป็นความเศร้า ความเจ็บปวดที่ฝังอยู่ในใจของเร่ เมื่อช่วงวันหยุดภาคฤดูร้อน เร่ได้ลงแข่งรถแบบมาราธอน 8 ชั่วโมงคู่กันกับเคียว โกะที่สนามแข่งซูซูกะ คิระตัดสินใจที่จะไม่ไปดูที่สนามแต่จะคอยเชียร์จากที่บ้าน ในการแข่งขันเคียว โกะเกิดอุบัติเหตุทำให้แข่งต่อไปไม่ได้ เร่จึงรับอาสาที่จะแข่งต่อทั้งหมดเองซึ่งเป็นการขับรถที่หนักมากแต่เร่ก็สามารถขับรถได้ดีมากจนชนะใจคนดูทั้งสนามด้วยความมุ่งมั่นที่มีในการแข่งแม้ว่าจะหมดสติลงในตอนท้ายและก็ไม่สามารถได้รางวัลชนะเลิศเพราะทำผิดกฎการแข่งขัน เมื่อกลับมาถึงโคเกียวกิมาหาคิระและได้ชวนกันไปดูนิทรรศการศิลปะที่คิระส่งรูปวาดของเร่เข้าร่วมงานด้วย

### เล่มที่ 4

ถึงช่วงเปิดภาคเรียน มีการจัดงานวัฒนธรรมโรงเรียน ในห้องเรียนของเราเสนอกิจกรรมให้มีการประมูลตัวของ “เร” ให้ผู้ประมูลได้ได้ไปเที่ยวกับเร่ซึ่งคิระก็นึกสนุกเห็นชอบด้วย และเมื่อถึงวันงานก็ปรากฏว่ามีผู้ประมูลได้เป็นเด็กนักเรียนหญิงจากโรงเรียนอื่นชื่อ “ชิโอรุ” ซึ่งเป็นเพื่อนที่

โรงเรียนเก่าของเราและเซหมาก่อน นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกันทั้ง 3 คนอีกด้วย “ชิโอริ” พยายามที่จะให้เรากลับไปคบหากับตัวเองเหมือนเมื่อก่อนทำให้ทั้งเรและคิระอึดอัดใจมาก การที่ชิโอริและเพื่อนเก่าของเราอีกคนหนึ่ง คือ ทาเคมูระ ได้กลับมาพบกันอีกทำให้ปัญหาเรื่องของเซดุกูรื้อฟื้นขึ้นมาอีก คิระ ได้รู้จากทาเคมูระว่าเรรับว่าเป็นคนผลึกเซตกลงมาจากคาเฟ่เอง เรื่องของชิโอริทำให้คิระกับเรามีปัญหาไม่เข้าใจกัน ในวันที่ครบรอบการตายของเซ คิระ ไปเยี่ยมสุสานพร้อมกับเร ที่นั่นเรได้นึกถึงเรื่องราวของพ่อขึ้นมาซึ่งทำให้เรเกิดการผิปกคิดขึ้นมาอีกเมื่อนึกถึงคำพูดของแม่ที่เคยพูดเกี่ยวกับพ่อแต่ไม่สามารถนึกได้ว่าเป็นเรื่องอะไร และบังเอิญชิโอริก็นำด้วยเช่นกัน ด้วยความเสียใจที่คิดว่าเรกำลังจะทิ้งคนไป ชิโอริจึงวิ่งหนีไปทำให้เรต้องตามหาจนไปถึงที่โรงเรียนเก่าของเรา กับเซ เมื่อเรามองขึ้นไปทีคาเฟ่ที่ที่เซกระโดดลงมาทำให้เรนึกเรื่องราวและความจริงที่ว่าทั้งเรและเซไม่ใช่ลูกแท้ ๆ ของพ่อที่เลี้ยงมา ทำให้เรเสียใจมากและเป็นเหตุผลที่แท้จริงที่ทำให้เซกระโดดตึก

#### เล่มที่ 5

เรื่องราวต่อเนื่องจากเล่มที่แล้วเป็นการคลี่คลายปัญหาและความคลุมเครือในสาเหตุการตายของเซ ว่าที่แท้จริงเกิดจากความสะเทือนใจอย่างมากต่อความจริงที่ว่าตนเองไม่ใช่ลูกที่แท้จริงของพ่อที่เลี้ยงดูมา เราทั้งคนรักก็หันไปชอบเร ความที่เป็นคนอ่อนไหวจึงทำให้ทนมมีชีวิตอยู่ต่อไปไม่ได้ และเป็นการแสดงให้เห็นความเศร้าที่อยู่ในจิตใจของเรมากขึ้นจากปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของเขา เมื่อคิระ ไปดูแลเรที่ห้องก็ทำให้รู้ความสัมพันธ์อันซับซ้อนที่เรและเซมีต่อกันมากขึ้น เรยอมรับว่ามีส่วนในการตายของเซเพราะเป็นคนบอกเรื่องที่พ่อที่เลี้ยงดูไม่ใช่พ่อที่แท้จริงแม้จะรู้ว่าเซจะเสียใจมากหากรู้แต่ทำไปเพราะเกลียดเซ แต่คิระเข้าใจว่าแท้จริงเป็นเพราะเรก็อยากมีคนดูแลเช่นเดียวกับที่ต้องดูแลเซอยู่ฝ่ายเดียว ความเข้าใจของคิระทำให้เรปลดปล่อยความรู้สึกที่อัดอั้นออกมาด้วยการร้องไห้ที่ไม่เคยทำมาก่อนเลย

