

บทบาทของตัวละครประเภทนกในรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช

สันติ วงศ์จุญลักษณ์ ผู้ศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรไร ไพรวรรณ ที่ปรึกษา

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละคร การนำเสนอและบทบาทของตัวละครประเภทนกในรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กลวิธีการสร้างตัวละครประเภทนกที่กวีใช้สร้างตัวละครมี 2 วิธี คือการสร้างตามจินตนาการ และการสร้างตามธรรมชาติ ตัวละครมีทั้งประเภทสมจริง ประเภทเหนือจริงและประเภทบุคลาธิษฐาน โดยกวีนิยมใช้ตัวละครประเภทเหนือจริงมากที่สุด เพราะทำให้เรื่องเกิดความตื่นเต้น สนุกสนาน

การนำเสนอตัวละครใช้การนำเสนอโดยตรง คือ กวีเป็นผู้บรรยายรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร การนำเสนอโดยอ้อม คือ กวีให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครผ่านทางพฤติกรรมที่แสดงออกหรือให้ตัวละครอื่นพูดถึง และการนำเสนอในลักษณะสัญลักษณ์ ที่ผู้อ่านจะต้องตีความหมายให้ถูกต้อง

บทบาทของตัวละครประเภทนกมี 4 บทบาท คือ บทบาทที่เกี่ยวกับการเกิด บทบาทที่เกี่ยวกับการตาย บทบาทที่เกี่ยวกับการแจ้งข่าวบอกทาง และบทบาทที่เกี่ยวกับการขัดแย้ง พบว่า ตัวละครประเภทนกมีบทบาทที่เกี่ยวกับการขัดแย้งมากที่สุด

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเอกเรื่องหนึ่งของไทย ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย มาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัยจนกระทั่งถึงปัจจุบัน รามเกียรติ์มีที่มาจากรามายณะของอินเดียซึ่งถือเป็นคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ เชื่อกันว่าฤาษีวาลมิกิผู้ประพันธ์รามายณะได้รับพรจากพระพรหมซึ่งได้ประทานไว้ว่า “ตราบไถในโลกนี้มีพื้นดินซึ่งภูเขายังตั้งเป็นทิวและยังมีกระแสน้ำ (ในแม่น้ำ) ไหลเจือย ตราบนั้นรามายณะจะคงดำเนินต่อไป (ตามปากนิกรชน)” (เสฐียรโกเศศ 2515 : 15)

รามเกียรติ์ฉบับภาษาไทยมีอยู่เป็นจำนวนมากที่ตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน แต่รามเกียรติ์ฉบับที่ถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง คือ บทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เพราะเป็นฉบับที่มีเนื้อหาครบถ้วนที่สุด ใช้ภาษาสละสลวย มีคุณสมบัติของวรรณคดีอย่างครบถ้วน อ่านแล้วเกิดความรู้ลึกซึ้งนึกคิด เกิดจินตนาการ และอารมณ์สะเทือนใจ ให้ความไพเราะเพลิดเพลิน เป็นผลงานด้านสุนทรียะ บทบาทและพฤติกรรมของตัวละครมีสาระที่เป็นสากล ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านทุกยุคทุกสมัยสามารถเข้าใจและซาบซึ้งได้ (ศรีสุวงศ์ พูลทรัพย์และสุมลย์ บ้านกล้วย 2525 : 161) จะเห็นได้ว่ารามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นหนังสือที่นักปราชญ์และนักการศึกษาไทยยอมรับในคุณค่าด้านเป็นแบบฉบับสำหรับรามเกียรติ์ฉบับอื่น ๆ เป็นยอดแห่งรามเกียรติ์เพราะเก็บความได้ละเอียดครบถ้วนกว่าฉบับอื่น ๆ กระบวนพรรณนาแจ่มแจ้งชัดเจน กระบวนกลอนนูนนวลไพเราะเสนาะหู ถึงแม้เรื่องจะยืดยาวก็สามารถบรรยายอุปนิสัยและบทบาทตัวละครทุกตัวเด่นชัด และสอดคล้องกันตลอดเรื่อง (สุภา พิกษอง 2530 : 151)

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ด้วยมีพระราชประสงค์จะทรงรวบรวมเรื่องเก่าที่กระจัดกระจายกันอยู่ (เสฐียรโกเศศ 2515 : 259) ให้เป็นรามเกียรติ์ที่มีเนื้อความสมบูรณ์ ต่อเนื่องกันตลอดทั้งเรื่อง ความยาวรวม 117 เล่มสมุดไทย 50,286 คำกลอน

ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในวรรณคดี เพราะตัวละครจะทำหน้าที่ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบเรื่อง ตัวละคร คือ ผู้รับบทบาทแสดงพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่องหรือผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่องที่กำหนดไว้ ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของก็ได้ แต่ส่วนใหญ่มักเป็นคน ตัวละครที่ดีต้องถอดแบบของคนออกมาได้อย่างแนบเนียน คนอ่านอ่านแล้วรู้สึกว่าตัวละครมีชีวิตวิญญูณเหมือนคนในสังคมจริง ๆ พฤติกรรมต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์หรือสิ่งแวดล้อม ตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะนิสัยเด่นเฉพาะตัว ฝักใฝ่คนอ่าน และที่สำคัญที่สุด คือ ตัวละครตัวหนึ่ง ๆ

ควรจะสะท้อนให้ผู้อ่านเข้าใจชีวิตในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งมากขึ้นกว่าปกติ (อุดม หนูทอง 2522 : 113)

ตัวละครเป็นผู้ที่มีบทบาทในเรื่อง ซึ่งผู้เขียนจะกำหนดให้ตัวละครนั้นเป็นอย่างไร ทั้งชื่อ รูปร่าง หน้าตา เพศ วัย บุคลิกภาพ อุปนิสัย พฤติกรรมและบทบาทของ ตัวละครนั้น ๆ จึงเท่ากับผู้เขียนทำให้ตัวละครมีตัวตน มีชีวิตอย่างแท้จริง จนทำให้ผู้อ่าน มีความรู้สึกรัก ชัง สงสารหรือเห็นใจตัวละครเหล่านั้น (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2529 : 112) การกำหนดบทบาทของตัวละครเป็นการกำหนดให้เป็นไปตามเจตนาและจินตนาการของกวี เพื่อให้เป็นตัวแทนในการเสนองานของกวี โดยปกติแล้วกวีมักจะสร้างตัวละครตั้งแต่สองตัวขึ้นไปให้มีความสัมพันธ์กัน หรือเกี่ยวข้องกันในลักษณะต่าง ๆ ทำให้สามารถดำเนินเรื่องราวไปตามที่กวีจะปรารถนาให้เป็น ตัวละครจะมีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับบทบาทที่ตัวละครนั้น ๆ แสดงออกในเรื่อง บทบาทตัวละครเป็นส่วนสำคัญของเนื้อเรื่อง ถ้าตัวละครในเรื่องมีบทบาทและนิสัยดึงดูดใจผู้อ่าน วรรณคดีเรื่องนั้นก็ได้รับความสนใจไปมาก เพราะบทบาทตัวละครมีส่วนในการสนับสนุนและมีผลต่อการเสนอ แก่นเรื่อง การกำหนดโครงเรื่อง การดำเนินเรื่อง (ศิริศักดิ์ ดวงปรีชา 2539 : 1-3) บทบาทของตัวละครจะต้องไม่แสดงซ้ำอยู่ที่เดียว แต่ว่าเรื่องตอนไหนสำคัญก็ต้องบรรยาย ตอนนั้นให้มากกว่าตอนที่ไม่น่าสนใจ (เปลื้อง ณ นคร 2523 : 326) บทบาทตัวละครที่มีลักษณะเป็นวรรณศิลป์ (ปิยะวรรณ สุธารัตน์ 2518 : 283) สรุปได้ดังนี้

1. บทบาทของตัวละครในเรื่องมาจากบทบาทของบุคคลในชีวิตจริง
2. เราความรู้สึกของผู้อ่านให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับความรู้สึกของตัวละคร
3. มีผลทำให้เรื่องดำเนินไปได้
4. มีศิลปะในการแสดงอุปนิสัยของตัวละครด้วยการให้ผู้อ่านสังเกตได้จาก

พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครเหล่านั้น พฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาทั้งจากการกระทำและการกล่าวด้วยวาจา

พระราชนิพนธ์รวมเกียรติในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชมี ตัวละครที่เป็นองค์ประกอบของเนื้อเรื่องหลายประเภทไม่ว่าจะเป็นเทพ มนุษย์ ยักษ์ ลิง ผู้ศึกษามีความเห็นว่าคุณลักษณะประเภทไหนเป็นตัวละครที่น่าสนใจศึกษาค้นคว้า เพราะนักเป็น ตัวละครที่มีส่วนช่วยให้เรื่องรวมเกียรติดำเนินไปได้อย่างมีอรรถรส เนื่องจากกวีสามารถ เลือกสรรนักที่มีอยู่มากมายตามธรรมชาติ ผนวกกับจินตนาการ นำมาสร้างให้เป็นตัวละคร ที่มีความเหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ที่ต้องตีความให้กว้างขวาง ออกไปเพื่อหาความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ในการกระทำนั้น ๆ เช่น นักแสก ถือกันว่าเป็นนาง บอกเหตุร้าย หากนักแสกปรากฏขึ้นเมื่อใด ผู้อ่านสามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่าจะ เกิดเหตุร้ายขึ้นอย่างแน่นอน เป็นต้น นอกจากนั้นนักยังมีบทบาททำให้ตัวละครอื่น ๆ มีความเป็นไปต่าง ๆ ด้วย เช่น นักกระเจาบ มีบทบาทที่เกี่ยวกับการเกิด ดังในตอนที่ฤาษี โคตมสร้างนางอัจฉรา ทำให้เกิดนางอัจฉรา นางสาวหะ พาลี สุครีพ และหนุมานด้วย เป็นต้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ผู้ศึกษามีความสนใจจะศึกษาบทบาทของตัวละครประเภทกใน
รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างตัวละครและการนำเสนอตัวละครประเภทกใน
รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
2. เพื่อศึกษาบทบาทของตัวละครประเภทกในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ใน
พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
3. เพื่อวิเคราะห์ความหมายของตัวละครประเภทกในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ใน
พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จะศึกษาวิเคราะห์เฉพาะกลวิธีการสร้าง การนำเสนอ
บทบาทและความหมายของตัวละครประเภทก จากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์
ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า
จุฬาโลกมหาราช
2. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. รวบรวม และจำแนกข้อมูลอย่างเป็นระบบ
4. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า
5. เรียบเรียงผลการศึกษาค้นคว้าและนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เข้าใจถึงกลวิธีการสร้างตัวละคร และการนำเสนอตัวละครประเภทกใน
รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
2. ทำให้เข้าใจถึงบทบาทและสัญลักษณ์ของตัวละครประเภทกในรามเกียรติ์
พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
3. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษารามเกียรติ์แก่นักศึกษาและผู้สนใจ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร

ความหมายของตัวละคร

ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมติขึ้นเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง มีบทบาทในเรื่อง เป็นผู้ทำให้เรื่องดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ซึ่งมีได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น อาจรวมถึงสัตว์ พืช และสิ่งของ ที่มีความคิดและการกระทำอย่างมนุษย์ (สายทิพย์ นุกุลกิจ 2534 : 121-122) นอกจากนี้ กุหลาบ มัลลิกะมาส (2529 : 111-114) ยังได้ให้ความหมายของตัวละครว่า ตัวละคร คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง เรื่องจะต้องเหมือนมนุษย์แต่จะต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง มิฉะนั้นจะกลายเป็นบุคคลจริงในจดหมายเหตุ ในชีวิตประวัติ หรือในประวัติศาสตร์พงศาวดารไป และการทำให้ตัวละครมีลักษณะที่สมบูรณ์จะต้องสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครให้มีความหลากหลาย มีความสมจริง มีความคิดและความต้องการอย่างมนุษย์จริง เช่น ต้องการความรัก ต้องการเพื่อนที่เข้าใจ เป็นต้น

ความสำคัญของตัวละคร

วรรณคดีเป็นเรื่องที่มุ่งให้ผู้อ่านเกิดความสุขสนทนเพลิดเพลินเป็นหลัก องค์ประกอบในวรรณคดีที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความสุขสนทนา ตื่นเต้น มีอารมณ์คล้อยตาม คือ ตัวละคร วรรณคดีจะต้องอาศัยบทบาทและลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นเนื้อหาสำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง ความสนใจของคนอ่านส่วนใหญ่ย่อมอยู่ที่ตัวละคร ถ้าตัวละครในเรื่องใดมีบทบาทและลักษณะนิสัยดึงดูดใจคนอ่าน วรรณคดีเรื่องนั้นก็ย่อมได้รับความสนใจไปนาน ในทางตรงกันข้ามถ้าวรรณคดีเรื่องใดมีตัวละครไม่ประทับใจคนอ่าน วรรณคดีเรื่องนั้นก็มักจะไม่ได้ดึงดูดความสนใจไปได้นาน (ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2518 : 28)

ตัวละครเป็นส่วนย่อยสำคัญที่ดึงดูดผู้อ่านให้ติดตามเนื้อเรื่องไปจนตลอดเรื่อง นอกจากตัวละครแล้วองค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง ฉาก บทสนทนา แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง และองค์ประกอบทั้งหมดดังกล่าวนี้ ตัวละครเป็นศูนย์กลางทำให้องค์ประกอบทั้งหมดนั้นดำเนินประสานสัมพันธ์เกิดเป็นเรื่องขึ้น ตัวละครจึงมีความสำคัญที่จะขาดเสียมิได้ เพราะถ้าปราศจากตัวละคร เรื่องก็ดำเนินไปไม่ได้ (สุนันทา ไสรังค์ 2526 : 6)

ประเภทของตัวละคร

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2529 : 100-121) จำแนกประเภทของตัวละครตามความสำคัญของบทบาทที่ปรากฏในเรื่องเป็น 3 ประเภท คือ

1. ตัวละครเอกหรือตัวละครสำคัญ (Protagonist or Central Character or Main Character or Major Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทและความสำคัญต่อเรื่อง และมีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องมากที่สุด ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นพระเอกหรือนางเอกเท่านั้น

ผู้ร้ายก็สามารถเป็นตัวเอกของเรื่องได้ ถ้าหากว่ามีบทบาทที่มีความสำคัญและช่วยในการดำเนินเรื่องมาก หลักการพิจารณาตัวละครเอกของเรื่องจึงอยู่ที่ความสำคัญของบทบาท ไม่ได้อยู่ที่ลักษณะนิสัยของตัวละครว่าเป็นคนดีหรือคนเลวแต่ประการใด

2. ตัวละครประกอบ (Minor Character) คือ ตัวละครรองที่มีบทบาทไม่มากนัก อาจมีบทบาทไปในทางใดทางหนึ่งของเรื่อง อาจมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง เสริมตัวละครเอกหรือสร้างอารมณ์ขึ้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของเรื่องก็ได้

3. ตัวละครขัดแย้ง (Antagonist) ปรากฏในเรื่องที่มีความขัดแย้ง อาจจะไม่ใช้ตัวละครที่เป็นบุคคลก็ได้ คือ อาจจะเป็นปัญหาหรืออุปสรรคอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวละครเอกจะต้องเอาชนะหรือฝ่าฟันไปให้ได้ก็ได้

นอกจากนี้สายทิพย์ นุกูลกิจ (2534 : 121-122) ได้แบ่งประเภทของตัวละครตามลักษณะบทบาทและความสำคัญของตัวละคร ดังนี้

4. ตัวละครเอก (Principal or Main Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องหรือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด

5. ตัวละครประกอบ (Subordinate or Minor Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอ ๆ กับตัวละครเอกก็ได้ แต่มักเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครเอก

วิภา กงกะนันทน์ (2533 : 88-89) กล่าวถึงประเภทของตัวละคร สรุปได้ดังนี้

1. คน แยกได้ดังนี้

1.1 คนจริง เช่น สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า นโปเลียน พระราชินีนาถ-วิกตอเรีย หรือผู้เขียนอาจใช้ตัวเองเป็นตัวละครอย่างเปิดเผยหรือไม่เปิดเผยชัดเจนก็ได้ เช่น ผู้เขียนนิราศ เป็นต้น

1.2 คนสมมุติ เช่น วาสิฏฐี พระอภัยมณี เป็นต้น

2. สัตว์ แยกได้ดังนี้

2.1 สัตว์จริง เช่น หมา แมว เป็นต้น

2.2 สัตว์สมมุติ เช่น ครุฑ พญานาค ม้านิลมังกร เป็นต้น

ส่วนเงือก กินรี อาจอยู่ในจำพวกสัตว์สมมุติ หรือคนสมมุติ หรือครึ่งคนครึ่งสัตว์ก็ได้แล้วแต่ความพอใจของนักวิจารณ์แต่ละคน

3. อมนุษย์ เช่น เทวดา นางฟ้า ผี ยักษ์ เป็นต้น

4. ธรรมชาติอย่างอื่น ๆ ได้แก่ พืช สสารอื่น ๆ และพลังงาน เช่น ไม้ เมฆ ไฟ อากาศ เป็นต้น

5. ผลิตผลจากวิทยาศาสตร์และสังคม เช่น โทรศัพท์ ถนน ไฟฟ้า เป็นต้น

6. อาหารชนิดต่าง ๆ เช่น แกงเขียวหวานไก่ ผัดเผ็ดปลาตุ๋น เป็นต้น

7. นามธรรม เช่น วิทยุยาน ธรรมะ อธรรม เป็นต้น

บทบาทของตัวละคร

บทบาทของตัวละคร หมายถึง พฤติกรรมที่ตัวละครนั้น ๆ แสดงออกมาแล้วมีผลต่อการดำเนินเรื่อง ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นในเรื่อง และสามารถสื่อแนวคิดของเรื่องให้ผู้อ่านเห็นได้อย่างชัดเจน โดยผู้อ่านสามารถเข้าใจบทบาทได้จากคำพูด หรือการกระทำของตัวละครที่แสดงออกมา (ชนิกานต์ กุ้เกียรติ 2540 : 64)

สายทิพย์ นุกูลกิจ (2534 : 121-122) ได้กำหนดบทบาทของตัวละครว่ามีอยู่ 2 วิธี คือ

1. ตัวละครที่มีบทบาทคงที่ คือ ตัวละครที่มีพฤติกรรมคงที่ตลอดตั้งแต่ต้นจนจบ
2. ตัวละครที่มีบทบาทไม่คงที่ คือ ตัวละครที่มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาเหตุการณ์ หรือประสบการณ์ เมื่อมีเหตุผลอันสมควร อาจกล่าวได้ว่าสิ่งแวดล้อมเป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมของตัวละครเปลี่ยนไป

กลวิธีการสร้างตัวละคร

กลวิธีการสร้างตัวละคร คือ การให้บทบาทแก่ตัวละครและกำหนดลักษณะตัวละครในเรื่อง (สุภา ศาตรวรรณ 2525 : 212)

สิทธา พินิจภาวตอลและคณะ (2520 : 31-33) กล่าวถึงการสร้างตัวละครในปัจจุบันว่า มีการสร้างตัวละคร 5 แบบ ดังนี้

การสร้างตัวละครแบบพิมพ์เดียวกัน เป็นตัวละครที่เป็นแบบตัวเอกของเรื่องที่มีพฤติกรรมเป็นมาตรฐาน ถอดออกมาจากชีวิตจริง เป็นภาพคนจริง ๆ ในสังคมนั้น

1. การสร้างตัวละครแบบธรรมเนียมนิยม คือ การสร้างตัวละครแบบอุดมการณ์ตัวเอกเป็นตัวอย่างที่ดี บุคลิกของตัวละครเป็นแบบจินตนิยม คือ ไกลจากสังคมปัจจุบันมาก

2. การสร้างตัวละครแบบเปรียบเทียบหรือสัญลักษณ์ การสร้างตัวละครแบบนี้เพื่อเชื่อมโยงตัวละครในเรื่องกับบุคคลจริง ๆ เช่น อัศวินแทนคนดีมีศีลธรรม เป็นต้น

3. การสร้างตัวละครแบบมิติสมบูรณ์ คือ ตัวละครที่มีลักษณะอุปนิสัยที่พัฒนาไปตามเหตุการณ์และกาลเวลา

4. การสร้างตัวละครแบบคงที่ตลอดเวลา คือ สร้างบุคลิกตัวละครเหล่านั้นอย่างคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2534 : 121-122) กล่าวถึงการสร้างตัวละครว่ามีอยู่

5 วิธี คือ

1. สร้างให้สมจริง (Realistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติ ผู้แต่งจึงจำเป็นต้องรู้ว่า “ของจริง” นั้น มีลักษณะและธรรมชาติเป็นอย่างไร เช่น ถ้าตัวละครเป็นคน ผู้แต่งก็ควรจะแสดงธรรมชาติของบุคลิคนั้นได้อย่างชัดเจน

2. สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือ การสร้างตัวละครขึ้นตามความนึกคิดของผู้แต่งโดยมีอุดมการณ์ ความศรัทธาและระบบค่านิยมส่วนตัวในเรื่องของความดีความงาม ความถูกต้องและความยุติธรรมเป็นเกณฑ์ในการสร้างตัวละคร ฉะนั้นตัวละครแบบอุดมคติจึงมักจะมีลักษณะดีงามเกินกว่าคนธรรมดาสามัญ จนขาดความสมจริงไปบ้าง แต่ก็อาจจะมีโอกาสเป็นจริงได้บ้างในบางกรณี

3. การสร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหนือธรรมชาติวิสัย เพื่อสร้างความตื่นตะลึงให้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ ลักษณะเหนือธรรมชาติดังกล่าวนี้อาจปรากฏในทางกายภาพของตัวละคร

4. การสร้างแบบบุคคลาธิฐาน (Personification) คือ การสร้างตัวละครจากสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ใช่มนุษย์แล้วผู้เขียนกำหนดบทบาทและพฤติกรรมของสรรพสิ่งเหล่านั้นไว้ราวกับเป็นมนุษย์ เช่น ให้อยู่พูดได้หรือคิดได้ ฯลฯ

5. การสร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) คือ การสร้างตัวละครให้มีบุคลิกภาพคงที่ไม่ว่าในเวลาและสถานที่อย่างไรก็จะมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมเช่นเดิมโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

รื่นฤทัย สังข์พันธุ์ (2535 : 253-254) กล่าวถึงเทคนิคในการสร้างตัวละครไว้ดังนี้

1. ให้ตัวละครเป็นตัวนำเรื่อง ตัวละครเด่นกว่าโครงเรื่อง เนื้อเรื่องมักดำเนินไปเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะนิสัยใจคอและพฤติกรรมของตัวละครเด่นชัดขึ้น

2. เน้นเรื่องมากกว่าตัวละคร ตัวละครมีบทบาทไปตามโครงเรื่องที่วางไว้แล้วผู้อ่านต้องติดตามเรื่องมากกว่าวิเคราะห์ตัวละคร

3. การใช้เทคนิคกระแสสำนึก (Stream of Consciousness) ทำให้เนื้อเรื่องกลมกลืนประสานกับความคิดของตัวละครซึ่งเป็นการแสดงทั้งเรื่องและลักษณะตัวละครไปในโอกาสเดียวกัน

4. เทคนิคการใช้ตัวละครให้สมจริง ใช้จิตวิทยาและความเป็นจริงในชีวิตตลอดจนสร้างตัวละครให้มีลักษณะนิสัยหลายอย่างและมีการเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์

5. เทคนิคการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง ตัวละครมีลักษณะเป็นมายา แปลกเกินไปกว่าปกติของมนุษย์ส่วนใหญ่

6. เทคนิคการบรรยายตัวละครแบบสเกตช์ (Sketch) คือ วิธีการบรรยายตัวละครโดยละเอียดทุกแง่มุม

7. เทคนิคการแนะนำตัวละครอย่างแนะ (Suggestion) โดยการให้ตัวละครอื่นแนะนำให้รู้จักตัวละครที่ต้องการ หรืออาศัยการกระทำ ความคิดของตัวละครนั่นเอง

การนำเสนอตัวละคร

ฉัญญา สังขพันธานนท์ (2539 : 174-180) ได้กล่าวถึงกลวิธีในการนำเสนอตัวละครว่าอาจใช้วิธีการใหญ่ ๆ 2 วิธี คือ

1. การนำเสนอโดยตรง (Direct Method) หมายถึง การที่ผู้แต่งให้รายละเอียดและข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครในลักษณะขององค์ประกอบพื้นฐานทั้งหลายของตัวละคร เช่น

1.1 รายละเอียดเชิงประวัติ เช่น เพศ อายุ สถานภาพทางครอบครัว สังคม อาชีพ ประวัติย่อ ฯลฯ

1.2 ลักษณะทางกายภาพ ได้แก่ หน้าตา ท่าทาง รูปร่าง การแต่งกาย หรือบางครั้งอาจจะเน้นลักษณะเด่นประจำตัวบางอย่างเป็นพิเศษ

1.3 ลักษณะทางจิตใจ เช่น ความรู้สึกนึกคิด อุปนิสัยใจคอ วิธีคิด ปรัชญาชีวิต หรือภาวะจิตใจของตัวละคร ผู้เขียนบางคนอาจจะจัดลักษณะทางจิตใจให้มีความสัมพันธ์กับลักษณะทางกายภาพหรือรูปร่างหน้าตาตามแบบ “โง่งน” ของจีน

1.4 วัตถุที่เกี่ยวข้องกับตัวละครอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ การกล่าวถึงข้าวของเครื่องใช้ประจำตัวของตัวละครที่มีความหมายบ่งบอกสภาวะของตัวละครนั้น ๆ เช่น ไม่เห็นกับคนแก่ ยานพาหนะที่ทรุดโทรม ฯลฯ

2. การนำเสนอโดยอ้อม (Indirect Method) หมายถึง การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครนั้นจะไม่บรรยายโดยตรงไปตรงมาและเป็นกิจจะลักษณะ แต่จะแทรกอยู่ในการเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยผู้อ่านจะรู้จักตัวละครผ่านทางพฤติกรรมที่แสดงออก การกระทำ คำพูด หรือการบรรยายถึงกิริยาอาการ สายตาหรืออวัจนภาษา ซึ่งผู้อ่านสามารถสรุปสถานภาพ ลักษณะทางกายและนิสัยใจคอของตัวละครได้

กอบกุล อิงอุทานนท์ (ม.ป.ป. : 16-17) ให้คำจำกัดความของการนำเสนอตัวละครว่า คือการสร้างภาพและลักษณะนิสัยตัวละคร ขึ้นพื้นฐานของการเสนอตัวละครในบันเทิงคดีจะกระทำกัน 3 วิธี คือ

1. ผู้เขียนเล่าตัวละครโดยตรง ทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพและลักษณะนิสัยตัวละครชัดเจน

2. ผู้เขียนสร้างการกระทำของตัวละคร โดยที่ตัวผู้เขียนไม่บอกกล่าวหรือวิจารณ์ใด ๆ โดยคาดหวังว่าผู้อ่านหรือผู้ดูสามารถเข้าใจตัวละครได้จากพฤติกรรมของเขา

3. ผู้เขียนเสนอด้านในของจิตใจตัวละคร เช่น อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด แรงกระทบของอารมณ์ภายในจะก่อให้เกิดพฤติกรรมของตัวละครซึ่งผู้เขียนคาดหวังว่าผู้อ่านจะเข้าใจและค้นหาตัวตนที่แท้จริงของตัวละครได้

ลักษณะนิสัยของตัวละคร

การกำหนดลักษณะนิสัยของตัวละครนิยมทำกัน 2 วิธี คือ (สายทิพย์ นุกูลกิจ 2534 : 121-122)

1. ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน (Flat Character) คือ ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นตัวแทนความคิดหรือคุณลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว เช่น เป็นคนดู ใจดี หรือซื่อสัตย์ เป็นต้น

2. ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน (Round Character) คือ ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีลักษณะนิสัยหลากหลายคล้ายคนทั่วไป ตัวละครแบบนี้ผู้แต่งมักไม่แนะนำโดยตรงว่ามีลักษณะนิสัยอย่างไร ผู้อ่านจะต้องศึกษาจากส่วนประกอบอื่น ๆ เอาเอง ตัวละครแบบนี้มีลักษณะคล้ายบุคคลในชีวิตจริง และมีส่วนช่วยทำให้เรื่องบันเทิงคดีมีลักษณะสมจริงยิ่งขึ้นด้วย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์

ความหมายของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ (Symbol) คือ สรรพสิ่งใด ๆ ที่มีความหมายถึงสิ่งอื่นที่มีคุณสมบัติร่วมกันหรือเกี่ยวข้องกัน (วิภา กงกะนันทน์ 2533 : 55-57) สัญลักษณ์ในความหมายทั่วไป หมายถึง สิ่งที่ใช้แสดงออกแทนสิ่งอื่นเพื่อสื่อความหมายให้เกิดภาพหรือทำให้เข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น นิยมใช้รูปธรรมเป็นสัญลักษณ์แทนนามธรรม สิ่งที่มามาใช้เป็นสัญลักษณ์จะมีส่วนสัมพันธ์กับความหมายของสัญลักษณ์อย่างใกล้ชิด เช่น ดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ของสตรี ส่วนที่เป็นคุณสมบัติเด่นตรงกัน คือ ความงาม ความอ่อนหวาน และความบอบบาง จะเห็นได้ว่าสัญลักษณ์กับความหมายของสิ่งที่ใช้แทนมีความเหมือนกันบางส่วนหรืออาจกล่าวว่าเป็นนัยระหว่างกันอยู่ด้วย (เพ็ญศรี จันทรวง 2542 : 54-55) สัญลักษณ์ในทางวรรณคดี หมายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมักจะเป็นรูปธรรมที่เป็นเครื่องหมายนามธรรม (ชวน เพชรแก้ว 2524 : 21) อันมีความหมายนอกเหนือจากความหมายตามตัวอักษร สัญลักษณ์เป็นวัตถุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในโวหารภาพพจน์แบบต่าง ๆ เช่น อุปมาอุปไมย อุปลักษณ์ บุคลาธิษฐาน และนามนัย (ลัดดา ปานูทัย 2522 : 55) สัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไป เช่น แสงสว่างเป็นสัญลักษณ์ของปัญญา แก้วเป็นสัญลักษณ์ของความดีงาม เป็นต้น และยังมีการสร้างตัวละครให้เป็นสัญลักษณ์ คือ สร้างจากสิ่งที่ไม่มีความหมายในตัวมันเอง

โวหารภาพพจน์แบบบุคลาธิษฐาน เช่น การกล่าวถึงกลางวันและกลางคืนให้เป็นบุคคล
ในนันทโศภนัทธูตรคำหลวง (เพ็ญศรี จันทรดวง 2542 : 64)

ประเภทของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ (ชวน เพชรแก้ว
2524 : 23-24)

1. สัญลักษณ์ตามแบบแผน (Traditional symbols) หมายถึง สัญลักษณ์
ที่กวีส่วนใหญ่ใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะซ้ำ ๆ จนเป็นที่เข้าใจ ง่ายแก่การตีความหมาย
กวีใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ตามแบบแผนที่เคยใช้กันมา โดยตั้งใจให้เกิดความเข้าใจและเพื่อให้เกิด
ความงามในวรรณคดี (ลัดดา ปานูทัย 2522 : 68-69) เช่น พระอาทิตย์ตก เป็น
สัญลักษณ์ของความตาย ความอับเฉาหรือการเสียชีวิตเสี่ยงภัยรันทด นกในกรง เป็น
สัญลักษณ์ของความไม่มีอิสระ ดอกกุหลาบ เป็นสัญลักษณ์ของความรักและความสวยงาม
 เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ส่วนตัว (Private symbols) หมายถึง สัญลักษณ์ซึ่งกวี
คนใดคนหนึ่งสมมุติขึ้นแทนสิ่งที่ต้องการแสดง ใช้เป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัว ไม่แพร่หลายเท่า
สัญลักษณ์ตามแบบแผน เพราะฉะนั้นจึงยากที่จะเข้าใจว่าผู้แต่งต้องการใช้สัญลักษณ์เพื่อ
ทดแทนสิ่งใด เช่น ในรำพันพิลาป ใช้สัญลักษณ์ เทพธิดา หมายถึง คนรัก ดังที่มี
ผู้สันนิษฐานว่า เทพธิดา คือ กรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ พระราชธิดาในรัชกาลที่ 3 ในเรื่อง
เดียวกันนี้สุนทรภู่ใช้สัญลักษณ์ แมลงภู่ หมายถึง ตัวท่านเอง ซึ่งมีชื่อเดิมว่า ภู่ ต่างจาก
แมลงภู่หรือผึ้งในวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ที่กวีมักจะใช้สัญลักษณ์นี้แทนตัวละครชายคนใดก็ได้

สัญลักษณ์ส่วนตัวเมื่อกวีใช้ซ้ำ ๆ หรือมีผู้อื่นนำไปใช้ตามแบบอย่างจนเป็นที่
เข้าใจกัน สัญลักษณ์นั้นก็จะกลายเป็นสัญลักษณ์ตามแบบแผน สามารถตีความหมายได้ง่ายขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร

สุวคนธ์ จงตระกูล (2513) ศึกษาเรื่อง "กษัตริย์ในวรรณคดีไทย" โดย
ศึกษาลักษณะของกษัตริย์ตามอุดมคติและลักษณะของกษัตริย์ในวรรณคดีทั่ว ๆ ไปที่มีบทบาท
สำคัญในเรื่อง โดยสรุปได้ว่า กษัตริย์ในวรรณคดีมีลักษณะไม่เหมือนกษัตริย์ตามอุดมคติ
ของนักปราชญ์ เพราะกษัตริย์ในวรรณคดีเป็นเพียงบุคคลในเรื่องที่จะต้องมีบทบาท มีโอกาส
ชีวิตไปตามโครงเรื่องที่กวีวางไว้ กษัตริย์จึงเป็นบุคคลสมมุติผู้มีส่วนดีและส่วนเสียตามที่กวี
ต้องการให้เป็นไปเพื่อให้มีลักษณะที่เข้ากันได้กับเนื้อเรื่องและจุดมุ่งหมายของกวีที่แต่ง
วรรณคดีเรื่องนั้น ๆ

เบญจวรรณ จัตรเนตร (2518) ศึกษาเรื่อง “พระราชนิพนธ์บทละครนอก ในรัชกาลที่ 2 : การศึกษาเชิงวิจารณ์” ในด้านแก่นเรื่อง การใช้สัญลักษณ์และความเปรียบ พบว่าแก่นเรื่องจากบทละครนอกมุ่งเสนอแนวทางปฏิบัติในการดำรงชีวิต การใช้สัญลักษณ์ช่วยให้เกิดคุณค่าหลายประการ คือ ทำให้เกิดภาพพจน์ ทำทนายให้เกิดความคิด ช่วยขยายแก่นเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชวนอ่าน การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างรวดเร็ว ส่วนความเปรียบได้เสนอความเปรียบในเชิงความคิดและภาษา ความเปรียบทำให้เข้าใจเรื่องง่ายขึ้น ทำให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจ มีความรู้สึกคล้อยตามร่วมกับกวี ให้รสชาติทางภาษา ทั้งรสคำและรสความ

สมพร ร่วมสุข (2521) ศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์บทบาทตัวละครมนุษย์ในบทละครในและบทละครนอก” พบว่าตัวละครมนุษย์ในบทละครทั้งสอง ส่วนใหญ่มีที่มาจากอินเดียเพราะได้รับอิทธิพลทางศาสนาพราหมณ์และคติพุทธอินเดีย กวีสร้างตัวละครมนุษย์โดยอาศัยความเชื่อเป็นหลักแล้วจินตนาการให้มีลักษณะพิเศษพิสดารออกไปจากธรรมชาติ จริง ๆ แต่ก็มิมีสัดตรงกับความจริงตามธรรมชาติของมนุษย์ คือ มีอารมณ์ ความต้องการ มีความรู้สึกนึกคิดเช่นเดียวกับมนุษย์ ตัวละครฝ่ายดีมีคุณธรรมจะช่วยส่งเสริมความสามารถของตัวละครเอก ตัวละครฝ่ายร้ายจะขัดคุณธรรมทำให้ตัวละครเอกขาดความสุข โดยทั่วไปตัวละครมนุษย์จะช่วยให้เรื่องลึกลับ สนุกสนาน ตื่นเต้น แต่ก็แฝงคุณค่าด้านอื่นไว้ได้แก่ การแสดงปรัชญาชีวิต กฎแห่งกรรม ให้ความสอนใจ เป็นแบบอย่างที่ดีอันควรปฏิบัติ ไน้มน้าวใจผู้อ่านให้ทำดี และยังสะท้อนความเชื่อของคนในสมัยนั้น

คณินันท์ ไสยโสภณ (2534 : 208-209) ศึกษา “วิเคราะห์กลวิธีการเขียนบันเทิงคดีของชาติ กอบจิตติ” พบว่าสามารถสร้างตัวละครได้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและปัญหาที่นำมากล่าว ซึ่งมีทั้งตัวละครที่สมจริงอุดมคติและแบบเหนือจริง ตัวละครประเภทสมจริงและอุดมคตินั้นมักเป็นตัวละครที่ปรากฏในสังคมระดับล่างและระดับกลางซึ่งเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ส่วนตัวละครแบบเหนือจริงนั้นจะอยู่ในรูปของตัวละครแบบสัญลักษณ์ เจตนาที่ผู้ประพันธ์ต้องการคือใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของสิ่งที่กล่าวถึงให้เห็นเป็นรูปธรรมที่เด่นชัดยิ่งขึ้น และตัวละครที่ชาติ กอบจิตติสร้างขึ้นนั้นจะมีลักษณะนิสัยทั้งประเภทน้อยลักษณะและหลายลักษณะซึ่งมีความเหมาะสมกับสภาพของเรื่องที่น่าเสนอ โดยใช้กลวิธีนำเสนอตัวละครแบบผู้ประพันธ์บรรยายเองทั้งหมด ให้ตัวละครอื่น ๆ สนทนาหรือคิดเกี่ยวกับตัวละครที่ต้องการนำเสนอ และใช้แบบพฤติกรรมของตัวละครเองเป็นผู้นำเสนอให้ผู้อ่านทราบ ซึ่งการใช้กลวิธีหลายลักษณะดังกล่าวทำให้วรรณกรรมเกิดความหลากหลาย ไม่น่าเบื่อ

วิจิตร พละพงษ์ (2535) ศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครเชิงปฏิบัติการ ในวรรณคดีชาติชาดก” ได้ศึกษาตัวละครเชิงปฏิบัติการจากวรรณคดีชาติชาดก 10 เรื่อง โดยวิเคราะห์ในด้านบุคลิกภาพ บทบาท รวมทั้งลักษณะร่วมและลักษณะแตกต่างของตัวละคร ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครเชิงปฏิบัติการในทศชาติชาดกนั้นมีบุคลิกภาพแตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นชาติกำเนิด เพศ วัย อุปนิสัย และพฤติกรรมตัวละคร ส่วนบทบาทของตัวละครพบว่า มีอยู่ 4 ประการ คือ บทบาทในการสร้างเสริมบารมีให้กับพระโพธิสัตว์ บทบาทในการให้คติสอนใจแก่ผู้อ่านให้มีความระมัดระวังในการดำเนินชีวิตและเล็งเห็นผลการประกอบกรรมดีกรรมชั่ว บทบาทในการสะท้อนธาตุแท้ของมนุษย์ในสังคม และบทบาทในการดำเนินเรื่องช่วยให้เรื่องดำเนินไปด้วยความสนุกตื่นเต้นและมีคุณค่าแก่ผู้อ่าน สำหรับลักษณะร่วมและลักษณะแตกต่างนั้นพบว่า ตัวละครมีลักษณะที่ต่างกันทั้งทางด้านบุคลิกภาพ และบทบาท ส่วนลักษณะร่วมพบว่า ด้านบุคลิกภาพนั้นมักจะเป็นตัวละครที่เกิดในสกุลพราหมณ์ อยู่ในวัยกลางคนถึงวัยชรา และเป็นเพศชาย มีอุปนิสัยและพฤติกรรมชั่วร้าย ด้านบทบาทร่วมกัน คือ เป็นผู้ที่คอยขัดขวาง หน่วงเหนี่ยว ทำลายสมมติในการบำเพ็ญบารมีของพระโพธิสัตว์ ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยทำให้พระโพธิสัตว์มีโอกาสแสดงบารมีออกมาอย่างเด่นชัดยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องรามเกียรติ์

สมพร สิงห์โต (2517) ศึกษาเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างรามายณะของ วาลมิกิและรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1” ปรากฏว่า รามเกียรติ์ของไทยนับได้ว่า สืบมาจากรามายณะ แม้หนังสือทั้งสองจะมีชื่อแตกต่างกันหลายประการ คือ ด้านเนื้อเรื่อง วัฒนธรรม ขนบประเพณี บุคลิกลักษณะตัวละคร และสาระสำคัญในเรื่องทั้งสองก็ต่างกัน คือ รามายณะเน้นเรื่องปรัชญาศาสนา แต่รามเกียรติ์เน้นที่ความสนุกสนาน ไม่มีความสำคัญที่เกี่ยวกับศาสนา ในส่วนที่รามเกียรติ์เหมือนกับรามายณะ เช่น คำเรื่อง ลักษณะสำคัญของตัวละครแต่ละตัว อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ฯลฯ รามายณะและรามเกียรติ์มีอิทธิพลต่อสังคมและวัฒนธรรมไทยทั้งในด้านภาษา วรรณคดี การแสดง และศิลปะ

ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์และสุมาลย์ บ้านกล้วย (2525) ศึกษาเรื่อง “ลักษณะความเป็นมาและพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์เปรียบเทียบกับตัวละครในมหากาพย์รามายณะ” โดยศึกษาลักษณะความเป็นมาและพฤติกรรมของตัวละครในรามเกียรติ์เปรียบเทียบกับตัวละครในรามายณะทั้งหมด 10 ตัว คือ พระราม พระลักษมณ์ พระพรต นางสีดา หนุมาน สุครีพ ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ พิเภก และนางสามนักษา โดยศึกษาในแง่กำเนิด บุคลิกภาพ และพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัว พร้อมทั้งชี้ให้เห็นความ

แตกต่างและความคล้ายคลึง ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครในรามเกียรติ์มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์มากกว่าตัวละครในเรื่องรามายณะ

ผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาบทบาทของตัวละครประเภทกโนราวมเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชซึ่งได้ดำเนินตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า สามารถสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

1. กลวิธีการสร้างตัวละครประเภทก

ตัวละครประเภทกโนราวมเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีกลวิธีการสร้างตัวละคร 2 วิธี คือ

1.1 การสร้างตามจินตนาการ กวีได้สร้างสรรค์ตัวละครประเภทกตามจินตนาการ 7 ชนิด คือ

1.1.1 ครุฑ ครุฑเป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริงและแบบเหนือจริง ถัดแบ่งตามเนื้อหาของเรื่องสามารถแบ่งครุฑได้ 3 ประเภท คือ ครุฑที่เป็นพาหนะของพระนารายณ์ ครุฑแปลง คือ ตัวละครประเภทอื่นแปลงเป็นครุฑ เช่น ตอนที่หนุมานแปลงเป็นครุฑหักด่านน้ำกรดซึ่งเป็นปราการกั้นเมืองมลิวันของท้าวจักรวรรดิ และศรครุฑ คือ ศรที่ฝ่ายพระรามแผลงออกไปแล้วกลายเป็นครุฑ เพื่อต่อสู้กับศรที่ฝ่ายยักษ์แผลงออกมาเป็นนาค

1.1.2 หงส์ หงส์เป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง ใช้เป็นพาหนะของสหบดีพรหมเมื่อเสด็จไปสร้างกรุงลงกา

1.1.3 สดาญู สดาญูเป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริง แบบเหนือจริง และแบบบุคลาธิษฐาน เป็นตัวละครที่ต่อสู้กับทศกัณฐ์เพื่อชิงนางสีดา แต่เพราะความประมาทจึงถูกทศกัณฐ์ขว้างแหวนแก้วปิกหักจนตาย

1.1.4 สัมพาที สัมพาทีเป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริง แบบเหนือจริง และแบบบุคลาธิษฐาน เป็นตัวละครที่ขึ้นทางไปกรุงลงกาให้กับหนุมาน องคตและชมพูพาน

1.1.5 นางกานาสูร นางกานาสูรเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง และแบบบุคลาธิษฐาน เป็นตัวละครที่ทศกัณฐ์ใช้ให้โอบล้อมพิพม์มาให้นางมณโฑสวย และไปก่อวุ่นเหล่าฤาษีตามบัญชาของทศกัณฐ์ จนถูกพระรามฆ่าตาย

1.1.6 อสุรวายุกัณฑ์ อสุรวายุกัณฑ์เป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริง แบบเหนือจริง และแบบบุคลาธิษฐาน เป็นตัวละครที่โอบพระรามพระลักษมณ์หมายจะกินเป็นอาหารแต่สุครีพและหนุมานตามไปชิงทั้งสองพระองค์มาได้ อสุรวายุกัณฑ์ถูกองคตและนิลพัทตามไปฆ่าตาย

1.1.7 นกอินทรี นกอินทรีเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง โดยหนุมานแปลงเป็นนกอินทรีเพื่อชิงพระสัตรุดจากศรเหวพต ที่แปลงโดยบรรลัยจักรโอรสของท้าวจักรวรรดิ

1.2 การสร้างตามธรรมชาติ กวีได้เลือกสรรนกตามธรรมชาติให้เป็นตัวละคร 9 ชนิด คือ

1.2.1 นกกระจาบไฟร นกกระจาบไฟรเป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริงและแบบบุคลาธิษฐาน เป็นตัวละครที่ทำให้ฤาษีโคทมทราบวาทนเองมีบาป คือ การที่ไม่มีบุตรโวลีบวงศ์กษัตริย์ จึงทำให้ฤาษีสร้างนางอัจนาและได้นำเป็นภรรยา จนเกิดนางสวาทะ

1.2.2 นกกระเด็น นกกระเด็นเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง เป็นตัวละครที่บินผ่านทัพของท้าวศรต เพื่อเป็นลางบอกให้รู้ว่าจะมีศัตรูมารุกราน คือ รามสูร แต่ฝ่ายของพระองค์จะมีชัยชนะ

1.2.3 นกกระจอก นกกระจอกเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง ที่นางมณฑิเท้าความเพื่อแสดงถึงอำนาจบารมีของท้าวอัชบาล อัยกาของพระราม เพื่อเตือนสติทศกัณฐ์ เมื่อทศกัณฐ์คิดจะลักนางสีตามเหสีพระราม

1.2.4 พญายูงทอง พญายูงทองเป็นตัวละครที่สร้างแบบบุคลาธิษฐาน ที่นางสีดาฝากข่าวไปบอกกับพระรามว่านางถูกทศกัณฐ์ลักไปและให้พระรามตามไปช่วย

1.2.5 ไก่แก้ว ไก่แก้วเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง เป็นตัวละครที่พระรามสร้างพร้อมกับนนทรีโดยการสาป เพื่อให้เฝ้าท้าวอุณาราชไว้จนกว่าจะครบแสนโกฏิปี ถ้าเมื่อใดศรกกเคสื่อนอกจากอกท้าวอุณาราช ไก่แก้วก็จะขึ้นขึ้นทันที จากนั้นนนทรีซึ่งถือค้อนเหล็กก็จะตอกศรกกให้ตรึงแน่นดังเดิม

1.2.6 เหยี่ยว เหยี่ยวเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริงโดยสุกรสาร แปลงเป็นเหยี่ยวไปลอบข่าวทหารพระรามแสดงฤทธิ์ และหนุมานแปลงเป็นเหยี่ยวไปลอบข่าวเพื่อจะทำลายพิธีรดน้ำของกุมภกรณ

1.2.7 นกแสก นกแสกเป็นตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง ปรากฏในตอนที่ทศกัณฐ์ออกรบครั้งสุดท้าย

1.2.8 กา กาเป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริง ปรากฏพร้อมกับแรงในตอนกุ่มภกรณ อินทรชิต และท้าวจักรวรรดิออกรบครั้งสุดท้าย

1.2.9 แร้ง แร้งเป็นตัวละครที่สร้างแบบสมจริง ปรากฏพร้อมกับกาในตอนกุ่มภกรณ อินทรชิต และท้าวจักรวรรดิออกรบครั้งสุดท้าย

2. การนำเสนอตัวละครประเภทนก

ตัวละครประเภทนกในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีการนำเสนอตัวละคร 3 วิธี คือ

2.1 การนำเสนอโดยตรง คือ การนำเสนอตัวละครที่กวีให้รายละเอียดและข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครในลักษณะขององค์ประกอบพื้นฐานทั้งหลายของตัวละคร เช่น รายละเอียดเชิงประวัติ ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะทางจิตใจ หรือวัตถุที่เกี่ยวข้องกับตัวละครอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ หงส์ อสุราวิญญู นกกระเจาไพโร นกกระเด็น

2.2 การนำเสนอโดยอ้อม คือ การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครโดยไม่บรรยายโดยตรงไปตรงมา แต่จะแทรกอยู่ในการเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยผู้อ่านจะรู้จักตัวละครจากพฤติกรรมที่แสดงออก การกระทำ คำพูด หรือการบรรยายถึงกิริยาอาการ ซึ่งผู้อ่านสามารถสรุปสถานภาพ ลักษณะทางกาย และนิสัยใจคอของตัวละครได้ ได้แก่ สดาญ สัมพาที นกกระเจอก ไก่แก้ว

2.3 การนำเสนอในลักษณะสัญลักษณ์ คือ การนำเสนอตัวละครโดยกวีใช้กลวิธีแนะให้คิดแทนการบอกตรง ๆ ด้วยการให้นกเป็นสัญลักษณ์เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความคิดและเกิดภาพขึ้นในใจ ได้แก่ คุรุพเป็นสัญลักษณ์แทนฝ่ายพระราม (พระพต พระสัตรุด) นกกระเด็นเป็นสัญลักษณ์ที่สืบเนื่องจากความเชื่อ หมายถึง มือนัตราช เหยี่ยวเป็นสัญลักษณ์แทนความทรงพลังและมีสายตาที่แหลมคม นกแสก กา และแร้งเป็นสัญลักษณ์ที่สืบเนื่องจากความเชื่อ หมายถึง ความพ่ายแพ้หรือความตาย

3. บทบาทของตัวละครประเภทนก

ตัวละครประเภทนกในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชมี 4 บทบาท คือ

3.1 บทบาทที่เกี่ยวกับการเกิด ได้แก่ นกกระเจาไพโรที่มีบทบาททำให้เกิดตัวละครสำคัญขึ้นหลายตัว ซึ่งตัวละครแต่ละตัวก็จะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องต่อไป ไม่ว่าจะเป็นนางอังญา นางสาวหะ พญาอากาศ(พาลี) สุครีพ และหนุมาน นางกนกนาสูรมีบทบาทที่ทำให้เกิดนางสีดา

3.2 บทบาทที่เกี่ยวกับการตาย ได้แก่ นกแสกที่มีบทบาททำให้ทศกัณฐ์เกิดความกลัวเพื่อเปลี่ยนใจยอมคืนนางสีดาให้พระราม และบอกนางให้รู้ว่าถ้าฝืนต่อสู้ก็จะต้องตาย แต่ทศกัณฐ์ก็ยอมตายเพื่อรักษาเกียรติยศของตนไว้ กาและแร้งมีบทบาททำให้กุมภกรณ อินทรชิตและท้าวจักรวรรดิเกิดความกลัว บันทอนกำลังใจในการสู้รบ และทำให้ผู้อ่านทราบว่าตัวละครจะถึงแก่ความตาย

3.3 บทบาทที่เกี่ยวกับการแจ้งข่าวบอกทาง ได้แก่ สดาญที่มีบทบาททำให้พระรามพระลักษมณ์ทราบว่านางสีดาถูกทศกัณฐ์ลักไป โดยมีแหวนแก้วของนางสีดาเป็นเครื่องยืนยัน พญายูธองมีบทบาทในการแจ้งข่าวบอกทาง โดยย้าถึงสาเหตุที่ทำให้นางสีดาหายตัวไปจากอาศรมอีกครั้งหนึ่ง หลังจากที่สดาญแจ้งข่าวนี้ให้พระรามพระลักษมณ์ทราบแล้ว สัมพาทมีบทบาทในการบอกทางไปยังกรุงลงกาให้หนุมาน องคต และชมพูพานทราบ ทำให้หนุมานไปยังกรุงลงกาทูลข่าวพระรามให้นางสีดาทราบได้ทันการ ก่อนที่นางสีดาจะถูกคอตาย

3.4 บทบาทที่เกี่ยวกับการขัดแย้ง ได้แก่ ครุฑ สดาญ นางกานาสูร อสุรวายุภักษ์ นกอินทรี นกกระเด็น นกกระจอก ไก่แก้ว เหยี่ยว อีกทั้งยังพบว่าตัวละครประเภทนกสองชนิดที่มีสองบทบาท คือ นางกานาสูรมีบทบาทเกี่ยวกับการเกิดและบทบาทที่เกี่ยวกับการขัดแย้ง และสดาญมีบทบาทเกี่ยวกับการขัดแย้งและบทบาทที่เกี่ยวกับการแจ้งข่าวบอกทาง

อภิปรายผล

ตัวละครประเภทนกในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทั้งการสร้างตามธรรมชาติและสร้างตามจินตนาการ กวีนิยมใช้ตัวละครประเภทเนื้อจริงที่มีความสามารถเหมือนมนุษย์ทั้งทางด้านกายภาพและพฤติกรรม ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีอรรถรส และให้กลมกลืนกับตัวละครประเภทอื่น เพราะตัวละครส่วนใหญ่ในเรื่องรามเกียรติ์เป็นตัวละครประเภทเนื้อจริงแทบทั้งสิ้น เช่น พระราม พระลักษมณ์ ทศกัณฐ์ หนุมาน เป็นต้น

ด้านการนำเสนอตัวละครกวีใช้การนำเสนอตัวละครทั้ง 3 วิธี คือ การนำเสนอโดยตรง การนำเสนอโดยอ้อม และการนำเสนอในลักษณะสัญลักษณ์ เพื่อทำให้ผู้อ่านไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการนำเสนอวิธีใดวิธีหนึ่งจนเกินไป โดยกวีจะเป็นผู้คัดสรรว่าตัวละครชนิดใดเหมาะกับการนำเสนอด้วยวิธีไหน

บทบาทของตัวละครประเภทนกมี 4 บทบาท คือ บทบาทที่เกี่ยวกับการเกิดทำให้เกิดตัวละครสำคัญหลายตัวและจะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องต่อไป บทบาทที่เกี่ยวกับการตาย ทำให้ตัวละครที่พบเห็นรู้ว่าจะพ่ายแพ้ บทบาทที่เกี่ยวกับการแจ้งข่าวบอกทางเพื่อแจ้งข่าวหรือบอกทางให้ตัวละครอื่นได้รู้ ซึ่งมีผลทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ และบทบาทที่เกี่ยวกับการขัดแย้ง ทำให้เกิดการขัดแย้งขึ้น เรื่องรามเกียรติ์เป็นการสู้รบกันระหว่างพระรามและทศกัณฐ์ ซึ่งเกิดความขัดแย้งกันจนกลายเป็นสงครามระหว่างมนุษย์กับยักษ์ จากอิทธิพลดังกล่าวจึงส่งผลทำให้ตัวละครประเภทนกมีบทบาทที่เกี่ยวกับการขัดแย้งมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาบทบาทของตัวละครประเภทนกในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ผู้ศึกษาพบว่ายังมีสิ่งที่น่าสนใจควรแก่การศึกษาค้นคว้าต่อไปได้อีกมาก ดังนี้

1. ควรมีการศึกษากลวิธีการสร้าง การนำเสนอ และบทบาทของตัวละครประเภทอื่นไม่ว่าจะเป็นเทพ มนุษย์ ยักษ์ หรือลิง ในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
2. ควรมีการศึกษาการใช้สัญลักษณ์ในรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ว่ามีลักษณะการใช้สัญลักษณ์เป็นอย่างไร
3. ควรมีการศึกษารูปแบบของตัวละครประเภทนกในวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ หรือวรรณกรรมพื้นบ้านของไทยภาคต่าง ๆ ซึ่งมีอยู่เป็นจำนวนมากเปรียบเทียบกับบทบาทของตัวละครประเภทนกในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

บรรณานุกรม

- กอบกุล อิงอุทานนท์. ศัพท์ทางวรรณกรรม. กรุงเทพมหานคร : อักษรจักร, ม.ป.ป.
- กุหลาบ มลลิกะมาส. วรรณคดีวิจารณ์. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2529.
- คณินันต์ ไสยโสภณ. วิเคราะห์กลวิธีการเขียนบันเทิงคดีของชาติ กอบจิตติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2534.
- ชนิกานต์ กุ้เกียรติ. การศึกษาวิเคราะห์นวนิยายของกฤษณา อโศกสินที่ได้รับรางวัล : พัฒนาการด้านแนวคิด ตัวละครและกลวิธีการประพันธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- ชวน เพชรแก้ว. การศึกษาวรรณคดีไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2524.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. วรรณกรรมวิจารณ์. ปทุมธานี : นาคร, 2539.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. แนวทางการศึกษาวรรณคดี. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2518.
- เบญจวรรณ จัตรีเนตร. พระราชนิพนธ์บทละครนอกในรัชกาลที่ 2 : การศึกษาเชิงวิจารณ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2518.
- ปิยะวรรณ สุรัตน์. การสอนนิเทศน์และหลักเกณฑ์ด้วยการวิเคราะห์รายชวามหาเวสสันดรชาดกในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษาระดับสูง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2518.
- เปลื้อง ณ นคร. ประวัติวรรณคดีไทยสำหรับนักศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- พุทธยอดฟ้าจุฬาโลก, พระบาทสมเด็จพระ. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร, 2540.
- _____. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เล่ม 2. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร, 2540.
- _____. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เล่ม 3. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร, 2540.
- _____. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เล่ม 4. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : กรมศิลปากร, 2540.
- เพ็ญศรี จันทรวทง (บรรณาธิการ). พินิจวรรณกรรม-งานวิจัยทางภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร : สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542.
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. อิทธิพลวรรณกรรมต่างประเทศที่มีต่อวรรณกรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2535.

- ลัดดา ปานุทัย. วิเคราะห์สัญลักษณ์ในวรรณคดีไทย. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต การศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- วิจิรา พละหงษ์. วิเคราะห์ตัวละครเชิงปฏิบัติในวรรณคดีทศชาติชาดก. ปริญญานิพนธ์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2535.
- วิภา กงกชนันท์. วรรณคดีศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2533.
- ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์และสุมาลย์ บ้านกล้วย. ตัวละครในรามเกียรติ์. กรุงเทพมหานคร : ธเนศวรการพิมพ์, 2525.
- _____. ลักษณะความเป็นมาและพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์เปรียบเทียบกับตัวละครในมหากาพย์รามายณะ. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2525.
- ศิริศักดิ์ ดวงปรีชา. บทบาท สัมพันธภาพและภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมไทยของตัวละครพี่และตัวละครน้องในบทละครนอกสมัยอยุธยา. ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2539.
- สมพร ร่วมสุข. วิเคราะห์บทบาทตัวละครมนุษย์ในบทละครในและบทละครนอก. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521.
- สมพร สิงห์โต. ความสัมพันธ์ระหว่างรามายณะของวาลมิกีและรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.
- สายทิพย์ นุกูลกิจ. วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน, 2534.
- สิทธิา พินิจภูวดลและคณะ. ความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย. กรุงเทพมหานคร : ดวงกมล, 2520.
- สุนันทา ไสร้จิ้ง. บทวิเคราะห์ - วิจารณ์พระเอกหรือผู้ร้ายในวรรณคดีไทย. กรุงเทพมหานคร : พิมพ์นิยมวิทยา, 2526.
- สุภา พิก้อง. วรรณคดีไทยก่อนได้รับอิทธิพลจากตะวันตก. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์-การศาสนา, 2530.
- สุภา ศาตวรรณ. วิเคราะห์เรื่องสั้นของม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช. ปริญญานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- สุวคนธ์ จงตระกูล. กษัตริย์ในวรรณคดีไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์-มหาวิทยาลัย, 2513.
- เสฐียรโกเศศ. อุปกวีณ์รามเกียรติ์. พระนคร : บรรณาการ, 2515.
- อุดม หนูทอง. พื้นฐานการศึกษาวรรณคดีไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. สงขลา : มหาวิทยาลัย-ศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา, 2522.