วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครนิทานเวตาลของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์
Analyzing character behavior in Vetal's tale by Prince Bidyalongkorn

ภัทรวดี คงกลาง[1], ภัสสร สินค้า[2]
Phattaravadee Kongglang[1], Phatsorn Sin-kha[2]

บทคัดย่อ

ภาคนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมตัวละครในนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์ใช้การวิเคราะห์พฤติกรรมตามทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ และการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครใช้ตามหลักของลาวัณย์ สังขพันธานนท์ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน 1. ด้านลักษณะตัวละครที่เป็นตัวละครแบบตัวละครน้อยลักษณะ และตัวละครหลายลักษณะ 2. ด้านความสมจริงของตัวละคร และ 3. ด้านการรักษาลักษณะนิสัยตัวละคร

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครพบว่า ตัวละครในนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยากรณ์ทั้งตัวละครที่เป็นตัวละครหลัก ตัวละครรอง และตัวละครจากนิทานทั้ง 5 เรื่องที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพบว่าตัวละครในนิทานเวตาลมีพฤติกรรมแบบจิตใต้สำนึกมากที่สุด รองลงมาเป็นพฤติกรรมแบบจิตไร้สำนึก และตัวละครที่มีพฤติกรรมแบบจิตสำนึก ตามลำดับซึ่งการที่ตัวละครได้แสดงพฤติกรรมเหล่านี้ออกมานั่นสืบเนื่องมาจากหลายสาเหตุทั้งสิ่งแวดล้อม สถานการณ์บังคับ ณ ขณะนั้น หรือเหตุการณ์ที่เคยพบเจอแล้วกลัวว่าจะได้พบเจออีกครั้งจนกลายเป็นปมด้อยในหัวใจ ทำให้เห็นได้ว่าตัวละครมีลักษณะที่แตกต่างกันไปทำให้ได้เห็นความคิดของแต่ละตัวละครว่ามีความสมเหตุสมผลหรือไม่ เหตุใดจึงต้องทำเช่นนั้น มีเหตุการณ์ใดที่ทำให้ตัวละครมีลักษณะเป็นแบบนี้

คำสำคัญ: วิเคราะห์พฤติกรรม, ตัวละคร, นิทานเวตาล, เวตาล

---

[1] นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

[2]นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Abstact

This thesis is objective at studying character behavior in Vetal's tales by Prince Bidyalongkorn. Collecting information from related documents and research And present the results of the descriptive analysis study. The result of analysis found that in Vetal's tale by Prince Bidyalongkorn, Both the protagonist, the secondary character and the characters from the 5 stories. The behavior analysis based on Sigmund Freud's theory has the most Sub-conscious behavior. The second is Unconscious behavior. And Conscious behavior respectively. As for the character traits, analyzes are based on Lawan Sangkhaphanthanon are divided into 3 aspects : 1. Character traits few style and character traits many style 2. Realism of character and 3. Maintaining character traits

Keyword: Analyzing behavior, character, Vetal's tale, Vetal

บทนำ

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ กระทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม ดังนั้น การเดิน การคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ การละทิ้งหน้าที่เป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น ซึ่งในตัวละครก็มีการดำเนินชีวิตเหมือนกับคนในสังคม ที่ถูกสังคมหล่อหลอมการกระทำให้เป็นไปตามบทบาท

ตัวละคร (Character) ในเชิงวรรณกรรมคือ บุคคลใดบุคคลหนึ่งที่มีบทบาทในเรื่อง และคุณลักษณะของตัวละคร เช่น รูปร่าง หน้าตา หรือคุณสมบัติพิเศษทางศีลธรรม โดยทั่วไปแล้ว ตัวละครในเรื่องเล่าหมายถึงผู้ที่มีบทบาทในท้องเรื่อง หรือผู้ที่ทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นมา

ทั้งนี้ตัวละครในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าไม่จำเป็นต้องเป็นคนเสมอไป ในนิทานและเรื่องสั้นบางเรื่อง ตัวละครอาจเป็นสัตว์ อมนุษย์ หรือวัตถุสิ่งของ แต่ไม่ว่าตัวละครจะเป็นอะไรก็ตาม สิ่งหนึ่งที่ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้จากตัวละครก็คือตัวละครเป็นสิ่งสมมติหรือสัญลักษณ์เพื่อเทียบเคียงกับธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์เสมอ โดยวรรณกรรมจะมีทั้งเรื่องเล่า นวนิยาย นิยาย เรื่องสั้น นิทาน ซึ่งที่กล่าวมาก็เป็นการสืบต่อกันมาโดยเกิดจากการคิดและจินตนาการ แล้วเรียบเรียง นำมาบอกเล่าสู่กันฟัง มีการเพิ่มเติมเสริมแต่งให้พิสดารมากยิ่งขึ้น จนห่างไกลจากเรื่องจริงหรือการเขียนจากจินตนาการก็ได้ เช่นเดียวกับนิทานเวตาลที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

นิทานเวตาลมีต้นฉบับมาจากประเทศอินเดีย ชื่อเรื่องเวตาลปัญจวีศติ แปลว่า นิทานเวตาล 25 เรื่อง เป็นวรรณกรรมสันสกฤตโบราณมากว่า 2,500 ปี กวีชื่อศิวทาสเป็นผู้ประพันธ์และเล่าขานสืบต่อกันมา ประเทศไทยได้รับเข้ามาโดยมีผู้แปล 2 ท่านคือ ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา แปล 25 เรื่อง และกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ (น.ม.ส.) แปล 10 เรื่อง ซึ่งฉบับแปลของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ได้รับเลือกให้เป็น 1 ใน 100 รายชื่อหนังสือดีที่คนไทยควรอ่านประเภทเรื่องสั้นอีกด้วย โดยโครงเรื่องหลักคือการใช้สติปัญญาแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ ของพระวิกรมาทิตย์ตัวเอกของเรื่องผู้เป็นกษัตริย์ที่ทรงคุณธรรม จากเรื่องเล่าของเวตาล ซึ่งมีความยาก ซับซ้อน ท้าทายสติปัญญา เนื่องมาจากการกระทำ พฤติกรรมของตัวละคร ที่แตกต่างกันไปตามสถานภาพทางสังคม (กรมวิชาการ, 2541, น. 22)

รื่นฤทัย สัจจพันธ์ (2526, น. 19) กล่าวว่า จิตวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเรื่องของพฤติกรรมมนุษย์ วรรณคดีก็เป็นเรื่องของชีวิต วรรณคดีและจิตวิทยาจึงมีการคล้ายคลึงกัน ตรงที่เป็นเรื่องที่กล่าวถึงชีวิตจิตใจและการกระทำของมนุษย์ ตัวละครในวรรณคดีเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่ประกอบพฤติกรรมต่าง ๆ ตามท้องเรื่อง จึงมีผู้ศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครทั้งในวรรณคดี นวนิยาย นิทาน เรื่องสั้นต่าง ๆ โดยอาศัยทฤษฎีทางจิตวิทยา รวมถึงนิทานเวตาลก็เป็นหนึ่งในเรื่องที่มีผู้วิจัยทำการศึกษาอีกด้วย

จากการที่ผู้วิจัยได้สืบค้นวิจัยที่เกี่ยวข้อง คือ ศิริลักษณ์ คล้อยแสงเงิน (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมนิทานเวตาล ฉบับภาษาไทย 4 สำนวน , ภัสร์ธีรา ฉลองเดช (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่องวิเคราะห์รสวรรณคดีที่ปรากฏในนิทานเวตาล ฉบับพระนิพนธ์กรมหมื่นพิทยาลงกรณ ตามทฤษฎีรสวรรณคดีสันสกฤต , ศราวุธ หล่อดี (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่องคำยืมภาษาสันสกฤตในนิทานเวตาล และทิฏฐา สุวรรณกิจ และ พัชลินจ์ จีนนุ่น (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่องเวตาล: จากนิทานแห่งปัญญาสู่ปริศนาธรรมแห่งการ์ตูน

ผู้วิจัยเลือกศึกษาเรื่องวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ โดยจะทำการศึกษาลักษณะตัวละครจากนิทานเวตาล ทั้งตัวละครหลักของเรื่อง และตัวละครในนิทานเรื่องย่อยที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ 5 เรื่อง วิเคราะห์ลักษณะตัวละครนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เนื่องจากตัวละครมีพฤติกรรมที่ผู้อ่านคาดไม่ถึง เช่น การโยนบุตรของตนเข้ากองไฟเพราะมีคาถาชุบชีวิต การแต่งงานแบบคนธรรพ์วิวาห์ที่ชายหญิงได้กันเอง ถือว่าเป็นสิ่งไม่ผิดตามหลักมนูธรรมศาสตร์ (กฎหมายอินเดียโบราณ) ตัวละครหญิงมีสามีที่ดี ไม่ขาดตกบกพร่องแต่ต้องการมีชู้ การคาดอายุของคนจากขนาดของรอยเท้า เป็นต้น คาดว่าผู้อ่านจะได้ประโยชน์ในด้านสังคมวัฒนธรรมของชาวอินเดีย คติธรรม ความเชื่อ แนวคิด ค่านิยม โดยวัฒนธรรมบางอย่างจะแตกต่างจากไทยหรือค่านิยมของยุคปัจจุบันอย่างสิ้นเชิง ทำให้เข้าใจเหตุผลในการกระทำของตัวละครมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมตัวละครในนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาตัวละครที่ปรากฏในหนังสือนิทานเวตาลฉบับของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ สำนักพิมพ์ไพลินบุ๊คเน็ต โดยทำการศึกษาทั้งหมด 5 เรื่อง จาก 10 เรื่อง คือ เรื่องนกแก้วจุรามันกับนกขุนทองโสมิกา เรื่องนางมัทนเสนากับการเลือกคู่ เรื่องพราหมณ์เกศวะกับบุตรเขยทั้งสาม เรื่องความรักมนัสวีผู้โง่เขลา และเรื่องนางเท้าเขื่องและนางเท้าเล็กโดยมีตารางรายชื่อตัวละครดังนี้

<table>
<tr><th>นิทานเรื่อง</th><th colspan="2">ตัวละครหลัก</th></tr>
<tr><td rowspan="3">นิทานเวตาล</td><td colspan="2">พระวิกรมาทิตย์
พระธรรมธวัช
เวตาล
โยคีศานติศีล</td></tr>
<tr><td colspan="2">ตัวละครรอง</td></tr>
<tr><td colspan="2">พระภรรตฤราช
นางวสันตเสนา
ยักษ์ปัถพีบาล
พระอินทร์</td></tr>
<tr><td>นิทานเรื่อง</td><td colspan="2">ตัวละครย่อย</td></tr>
<tr><td rowspan="3">นิทานเวตาลเรื่องนกแก้วจุรามันกับนกขุนทองโสมิกา</td><td colspan="2">1. พระราชาธิบดี
2. พระรามเสน
3. นางจันทราวดี
4. ท้าวมคเธศวร
5. พระราชครูไทวะจินตกะ
6. นกแก้วจุรามัน
7. นกขุนทองโสมิกา</td></tr>
<tr><td>นิทานของนกแก้ว</td><td>นิทานของนกขุนทอง</td></tr>
<tr><td>1.นางชัยศิริ
2.สาครทัต
3.ศรีทัต
4.โจร</td><td>1.นางรัตนาวดี
2.ชายหลังอูฐ
3.เหมคุปต์</td></tr>
<tr><td>นิทานเวตาลเรื่องนางมัทนเสนากับการเลือกคู่</td><td colspan="2">1.หิรัณยทัตต์
2.มัทนเสนา
3.โสมทัตต์
4.โจร
5.สามีนางมัทนเสนา</td></tr>
<tr><td>นิทานเวตาลเรื่องพราหมณ์เกศวะกับบุตรเขยทั้งสาม</td><td colspan="2">1.พราหมณ์เกศวะ
2.นางมธุมาลตี
3.ชายผู้เก็บกระดูก
4.ชายผู้เก็บเถ้าถ่าน
5.ชายผู้ชุบชีวิต</td></tr>
<tr><td>นิทานเวตาลเรื่องความรักมนัสวีผู้โง่เขลา</td><td colspan="2">1.ท้าวสุพิจาร
2.พราหมณ์มนัสวี</td></tr>
</table>

นิทานเรื่อง	ตัวละครหลัก
	3.นางจันทร์ประภา 4.พราหมณ์ศศี 5.สะใภ้พราหมณ์ (มนัสวีแปลง) 6.โกษาธิบดี 7.พราหมณ์มูลเทวะ
นิทานเวตาลเรื่องนางเท้าเขื่องและนางเท้าเล็ก	1.ท้าวมหาพล 2.พระมเหสี 3.พระราชธิดา 4.ท้าวจันทรเสน 5.พระราชโอรส

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

พฤติกรรมมนุษย์ และพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตอื่นและกลไก สามารถเป็นได้ทั้งที่พบได้ทั่วไปผิดปกติ ยอมรับได้ หรือยอมรับไม่ได้ มนุษย์ประเมินการยอมรับได้ของพฤติกรรมโดยใช้บรรทัดฐานทางสังคมและควบคุมพฤติกรรมด้วยวิธีการควบคุมทางสังคม มีนักวิชาการได้อธิบายความหมายของพฤติกรรมเอาไว้ ดังนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์และคณะ (2524, น. 240) กล่าวว่า พฤติกรรมมีการแบ่งหลายลักษณะ สามารถแบ่งตามความหมายของสังคมได้ 2 ลักษณะ คือ พฤติกรรมที่พึงประสงค์ เป็นที่ยอมรับของบุคคลในสังคมที่เป็นสมาชิกอยู่และสังคมที่เข้าไปเป็นสมาชิกนั้นมีหลายสังคมด้วยกัน ตั้งแต่ครอบครัว สังคมกลุ่มเพื่อน สังคมโรงเรียน และสังคมอื่น ส่วนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ประพฤติตัวแล้วไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมที่เป็นสมาชิกอยู่พฤติกรรมเหล่านี้เบี่ยงเบนจากความจริงอาจก่อปัญหาได้

ราศรี ธรรมนิยม (2524, น. 15-16) กล่าวถึง พฤติกรรม ว่าสาเหตุซึ่งมีทั้งพฤติกรรมที่พึงประสงค์และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เนื่องมาจากสาเหตุอย่างหนึ่ง หรือหลายสาเหตุ บุคคลเดียวกันอาจแสดงพฤติกรรมออกมาหลายอย่างหรือย่อมมีสาเหตุหลายประการ เช่น พันธุกรรม สภาพครอบครัว

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556, น. 816) ได้ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดและความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

ประยุทธ ไทยธานี (2560, น. 22-23) กล่าวถึงทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ให้นิยามว่าพฤติกรรม คือ สัญชาตญาณ (Instinct) ที่เป็นไปเองโดยธรรมชาติของแต่ละชนิดของอินทรีย์ ไม่จำเป็นต้องมีการเรียนรู้ นักจิตวิทยาหลายคนอธิบายสิ่งนี้ไว้ในรูปของปฏิกิริยาสะท้อน (Reflexive Action) พฤติกรรมที่เป็นสัญชาตญาณมีมากมาย แต่มีบางพฤติกรรมที่เราคิดว่าเป็นการเรียนรู้ เช่น การว่ายน้ำซึ่งเป็นสัญชาตญาณ เพียงแต่ที่บางคนว่ายน้ำไม่เป็นเพราะเลย “ระยะวิกฤต (Critical Period)” สำหรับการว่ายน้ำไป (คือช่วงที่ควรจะได้ว่ายน้ำกลับไม่มีโอกาส จนเวลาผ่านพ้นระยะวิกฤติไปสัญชาตญาณนี้จึงหายไปด้วย)

อาภรณ์ รับไช (2560) ได้อธิบายไว้ว่าพฤติกรรมจำแนกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด (Innate behavior) แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าชนิด เป็นพฤติกรรมที่ได้มาจากกรรมพันธุ์ สัตว์สามารถแสดงออกได้โดยไม่ต้องเรียนรู้มาก่อน พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิดแบ่งออกเป็น 3 แบบคือ

1 Kinesis เป็นการเคลื่อนที่เข้าหาหรือออกจากสิ่งเร้าโดยมีทิศทางไม่แน่นอน

2 Taxis เป็นการเคลื่อนเข้าหาหรือออกจากสิ่งเร้าโดยมีทิศทางแน่นอน

3 พฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอน (Fixed action pattern หรือ FAP) เมื่อสัตว์ถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้าจากภายนอกที่เรียกว่า Sign stimulus (releaser) จะทำให้เกิดพฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอน

2. พฤติกรรมการเรียนรู้ (Learning behavior) สามารถปรับเปลี่ยนได้อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ ไม่ใช่เกิดจากการที่สัตว์มีอายุมากขึ้น (Maturation) พฤติกรรมการเรียนรู้ได้รับอิทธิพลจากทั้งยีนและสิ่งแวดล้อม จำแนกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1 พฤติกรรมความเคยชิน (Habituation) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการที่สัตว์หยุดตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ซ้ำ ๆ กัน เนื่องจากไม่ได้รับการตอบแทนที่เหมาะสม

2 พฤติกรรมการฝังใจ (Imprinting) เป็นพฤติกรรมที่ถูกกำหนดมาแล้วโดยยีน จะเกิดขึ้นเฉพาะในช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิต (Critical period) สิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการฝังใจเรียกว่า Imprinting stimulus จากการศึกษาของนักชีววิทยาชาวเยอรมันชื่อ Konrad Lorenz พบว่าลูกห่านที่ฟักออกจากไข่จะเดินตามแม่ของมัน

3 การเรียนรู้แบบมีเงื่อนไข (Classical conditioning) หมายถึงการที่สัตว์เรียนรู้ที่จะนำสิ่งเร้าใหม่เข้าไปทดแทนสิ่งเร้าเดิมในการกระตุ้นให้สัตว์เกิดการตอบสนองตามธรรมชาติ (Unconditioned response) สิ่งเร้าเดิมซึ่งปรกติกระตุ้นให้สัตว์เกิดการตอบสนองเรียกว่าสิ่งเร้าที่ไม่เป็นเงื่อนไข (Unconditioned stimulus) ส่วนสิ่งเร้าใหม่ซึ่งปรกติไม่กระตุ้นให้สัตว์แสดงการตอบสนองนี้เรียกว่าสิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไข (Conditioned stimulus)

4 การลองผิดลองถูก (Operant conditioning หรือ Trial and error) หมายถึงการที่สัตว์เรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงพฤติกรรมหนึ่งกับการได้รางวัลหรือการถูกลงโทษ เมื่อได้รางวัลสัตว์ก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำ แต่เมื่อถูกลงโทษสัตว์ก็จะหลีกเลี่ยงที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นอีก

5 การลอกเลียนแบบ (Observational learning) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการที่สัตว์ดูพฤติกรรมของสัตว์อื่นและเรียนรู้ข้อมูลสำคัญบางอย่างแล้วทำตาม

6 การรู้จักใช้เหตุผล (Insight learning หรือ reasoning) หมายถึง การที่สัตว์สามารถแสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรกถึงแม้ว่าสัตว์นี้จะไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน

7 การใช้ความคิดประมวลข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ (Cognition) การคิดประมวลข้อมูลเป็นลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม และเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของพฤติกรรม

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวละครกุหลาบ มัลลิกะมาส (2521, น. 111) ได้กล่าวว่า "ตัวละครจะต้องเหมือนมนุษย์ (หรือใกล้เคียงที่สุด) แต่จะต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง มิฉะนั้นจะกลายเป็นบุคคลจริงในจดหมายเหตุ ชีวประวัติ หรือในประวัติศาสตร์พงศาวดารไป"

ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ และ นพพร ประชากุล (2535 , น. 19) กล่าวถึงตัวละครว่าเป็นสิ่งผู้เขียนได้นำมาปรุงแต่งตามจินตนาการ หรือจุดประสงค์ทางศิลปะ จนทำให้เกิดเป็นภาพลวงตาของคนขึ้นมา สิ่งที่ผู้อ่านจะได้รับเมื่ออ่านเรื่องก็คือ การได้เห็นรูปแบบต่าง ๆ ของมนุษย์ในหลายลักษณะไม่ว่าจะเป็น

พฤติกรรม บุคลิกภาพ และภาวะอันเป็นธรรมชาติสากลของมนุษย์อันจะช่วยให้ผู้อ่านได้เข้าใจชีวิตและผู้คนรอบข้างมากขึ้น ตัวละครส่วนใหญ่จะมี "ลักษณะความเป็นมนุษย์" เช่น หน้าตา อุปนิสัยใจคอ สถานภาพทางสังคม อันเป็นสิ่งที่คนทั่วไปรู้จักกันดีอยู่แล้วสิ่งเหล่านี้อาจเรียกได้ว่าเป็น "แบบของคน"

เปลื้อง ณ นคร (2535, น. 33) อธิบายว่า ตัวละครคือบุคคลที่มีความเมตตา กรุณา ความเฉียบแหลม ความสามารถพิจารณาหาเหตุผล ความริษยา อาฆาต ความตั้งใจจริง ความเชื่อ ความโง่ ลักษณะเหล่านี้อาจมีอยู่ในตัวบุคคลอย่างละเล็กละน้อย แต่บางคนอาจมีลักษณะประจำตัวจนเห็นได้ชัด ตัวละครในเรื่องสั้นจะต้องมีอุปนิสัยที่แสดงออกมาชัดเจน เช่น ภักดีต่อนายก็ถึงกับยอมเสี่ยงภัย สละความสุขได้ ตระหนี่ถี่เหนียวจนภรรยาอยู่ด้วยไม่ได้ คนที่เต็มไปด้วยความอาฆาตก็อยู่ไม่เป็นสุข นอกจากจะแก้แค้นให้เสร็จไป แม้ตัวจะได้รับผลแห่งการกระทำนั้นอย่างไรก็ยอม

ปริญญา เกื้อหนุน (2537, น. 45) ตัวละคร คือภาพบุคคลอันมีอุปนิสัย หรือลักษณะอันใดอันหนึ่งซึ่งเด่นชัดยิ่งกว่าปกติ และความที่มีอุปนิสัยและลักษณะอันนั้น นำผลอย่างใดอย่างหนึ่งมาสู่ตัวเองหรือคนอื่น

ตัวละคร หมายความว่า บุคคลใดบุคคลหนึ่งที่มีบทบาทในเรื่อง และคุณลักษณะของตัวละคร เช่น รูปร่าง หน้าตา หรือคุณสมบัติพิเศษทางศีลธรรม โดยทั่วไปแล้ว ตัวละครในเรื่องเล่าหมายถึงผู้ที่มีบทบาทในท้องเรื่อง หรือผู้ที่ทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นมานั่นเอง ทั้งนี้ตัวละครในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าจำเป็นต้องเป็นคนเสมอไป ในนิทานและเรื่องสั้นบางเรื่องตัวละครก็อาจเป็นอมนุษย์ หรือวัตถุสิ่งของ แม้ว่าตัวละครจะเป็นอะไรก็ตาม สิ่งหนึ่งที่ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้จากตัวละครก็คือ ตัวละครเป็นสิ่งสมมุติหรือสัญลักษณ์เพื่อเทียบเคียงกับธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์เสมอ ดังเช่นในนิทานอีสป ตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นสัตว์ แต่ถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นว่าสัตว์เหล่านั้นเป็นตัวแทนในเชิงเทียบเคียงกับมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น กระต่ายเป็นตัวแทนของความฉลาดเจ้าปัญญาแต่ออกจะเจ้าเล่ห์ สุนัขจิ้งจอกเป็นตัวแทนของคนเจ้าเล่ห์และตาขาว เป็นต้น แต่ในเรื่องสั้นและนวนิยายสมัยใหม่ ตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นคนซึ่งเป็นแบบจำลองของคนที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (2556, น. 488) ได้ให้ความหมายของตัวละคร หมายถึง ผู้มีบทบาทในการดำเนินเรื่องของวรรณกรรมประเภทละคร นวนิยาย เรื่องสั้น และเรื่องแต่งประเภทต่าง ๆ

การวิเคราะห์ตัวละคร ลาวัณย์ สังขพันธานนท์ (2529, น. 31) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครไว้ดังนี้

1. ลักษณะนิสัยตัวละคร มี 2 แบบ คือ

1.1น้อยลักษณะ (Flat Characters) คือตัวละครที่มีลักษณะ นิสัยเพียงหนึ่งหรือสองอย่าง เช่น ถ้าเป็นคนดีก็ดีตลอด ไม่มีชั่วปะปน หรือถ้าเป็นตัวอิจฉาก็คืองแสดงความร้ายกาจตลอดเรื่อง จะไม่มีโอกาสเป็นคนดีหรือมีแง่มุมที่ดีอื่น ๆ เลย

1.2 หลายลักษณะ (Round Characters) คือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยคล้าย ๆ คนทั่ว ๆ ไป คือมีลักษณะหลาย ๆ อย่าง เช่น ขุนแผนเป็นชายเจ้าชู้ที่มีความรักแท้ มีอารมณ์รุนแรงแต่เยือกเย็นสุขุมเมื่อวัยสูงขึ้น เป็นนักรบที่กล้าหาญ มีอัธยาศัยดี รู้จักการควรไม่ควร เป็นข้าราชการที่มีความจงรักภักดีและซื่อสัตย์ เป็นสามีที่เลวแต่เป็นพ่อที่ดี และมีความเหี้ยมโหดมุทะลุต่อศัตรู ลักษณะดังกล่าวทำให้ขุนแผนเป็นตัวละครที่มีชีวิตสมจริง

2. ความสมจริงของตัวละคร ความสมจริงของตัวละครดูได้จากความน่าเชื่อถือ ความสมเหตุสมผล และความเป็นไปได้ ความสมจริงหรือความมีเหตุผลของตัวละคร ไม่ได้หมายความว่าตัวละคร ในเรื่องที่ผู้แต่งนำมาถ่ายทอดจะต้องถอดแบบมาจากคนจริง ๆ เท่านั้น เพราะบางทีอาจจะเป็นบุคคลที่ผู้แต่งสร้างขึ้นจากจินตนาการ หรือ เขียนขึ้นมาโดยไม่มีผู้ใดเคยรู้จักบุคคลเหล่านั้นมาก่อนก็ได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้อ่านอ่านแล้วมีความรู้สึกว่า ตัวละครในเรื่องมีเหตุผลตามเรื่องราว ซึ่งทำให้เกิดความเชื่อถือโดยปราศจากข้อสงสัย ตัวละครตัวนั้นก็ไม่ต่างจากชีวิตคนจริง ๆ คนหนึ่ง

3. การรักษาลักษณะนิสัยของตัวละคร ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของตัวละครจะต้องมีเหตุผลที่สมควร เพราะตัวละครในเรื่องสั้นมักได้มาจากบุคคลจริง ๆ แต่เพื่อให้แลเห็นชัดเจน นักประพันธ์ต้องมาแต้มเติมให้เข้มยิ่งขึ้น บางทีนักประพันธ์อาจนิรมิตตัวละครขึ้นเอง โดยให้ตัวละครนั้นเป็นแบบอย่างของคนลักษณะใดลักษณะหนึ่งและผู้เขียนมีความปรารถนาจะแสดงความนึกคิดของตนเกี่ยวกับคนในแบบนั้น ๆ

ดังนั้น การวิเคราะห์ตัวละคร คือ การทำความเข้าใจลักษณะความคิดของตัวละครและมุมมองของตัวละครตัวหนึ่ง ที่มีบทบาทเหมือนกับคนจริง ๆ และแสดงพฤติกรรมออกมาตามสถานการณ์สิ่งแวดล้อม หรือภาวะที่ตัวละครต้องเผชิญในวิถีชีวิตของเรา ต่างกันที่ว่า ตัวละครในเรื่องสั้นจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาจากจินตนาการของนักประพันธ์ และนิทานจะไม่สามารถประกอบเป็นนิทานได้ถ้าปราศจากตัวละคร นักประพันธ์จะประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดความคิดของเขาได้ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างตัวละครให้น่าสนใจและมีบทบาทที่เหมาะสม การทำความเข้าใจลักษณะและความคิดของตัวละครให้ชัดเจนจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจโครงเรื่อง แก่นของเรื่อง เนื้อเรื่อง ธรรมชาติและธาตุแท้ของตัวละครให้เด่นชัดมาด้วยเหตุนี้นักประพันธ์ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับทำให้ทราบถึงเหตุผลในความคิด พฤติกรรมของตัวละครว่ามีความรู้สึกอย่างไร หรือได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งเร้าใดบ้าง และยังสามารถบูรณาการต่อยอดเพื่อให้เห็นความแตกต่างของมนุษย์ในด้านแง่มุมต่าง ๆ โดยเฉพาะในการใช้สติปัญญาในการแก้ปัญหาจากสภาพแวดล้อม สถานภาพของตัวละคร ค่านิยมที่เกิดขึ้นวิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็น “การวิจัยเชิงคุณภาพ” ที่ใช้การวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละคร นำเสนอในรูปแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ โดยการพรรณนาข้อความ นำเงื่อนไขของทฤษฎีมาเทียบและถอดความหมายของข้อความนั้นให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การสำรวจและรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. การนำเสนอข้อมูล

กิจกรรม	ระยะเวลาในการดำเนินการ						
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1. สำรวจและรวบรวมข้อมูล							
2. วิเคราะห์ข้อมูล							
3. นำเสนอข้อมูล							

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ พบว่ามีตัวละครที่ได้แสดงพฤติกรรมและมีลักษณะตัวละคร โดยสรุปผลได้ดังนี้

1. พฤติกรรมตัวละคร

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครที่ปรากฏในนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ ตามทฤษฎีของฟรอยด์ที่แบ่งการแสดงพฤติกรรมออกเป็น 3 ด้าน คือ จิตสำนึก จิตใต้สำนึก และจิตไร้สำนึก ซึ่งการที่ ตัวละครได้แสดงพฤติกรรมเหล่านี้ออกมานั่นสืบเนื่องมาจากหลายสาเหตุ เช่น สิ่งแวดล้อม สถานการณ์บังคับ ณ ขณะนั้น หรือเหตุกาณ์ที่เคยพบเจอแล้วกลัวว่าจะได้พบเจออีกครั้งจนกลายเป็นปมด้อยในหัวใจ เป็นต้น

1.2 จิตสำนึก

เป็นส่วนที่รับรู้ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของตนเอง ใช้เหตุผล ทำงานประสานกับประสาทสัมผัสทั้งห้า ตัวละครที่แสดงพฤติกรรมนี้จะดำเนินชีวิตแบบปกติ มีสติรู้ตัว พร้อมกับมีเหตุและผลที่สมควรกระทำ รู้จักปฏิบัติตามหน้าที่ของตน เช่น พระวิกรมาทิตย์ทรงปฏิบัติหน้าที่กษัตริย์ผู้ครองกรุงอุชชยินีอย่างไม่ยอมขาดตกบกพร่องจนเป็นที่รักใคร่และยกย่องของราษฎร เนื่องจากพระองค์เป็นผู้ยุติธรรม ใครทำผิดก็ว่าไปตามผิดไม่มีข้อแม้ใด ๆ มีบทลงโทษอย่างชัดเจน ไม่แม้แต่เสนาอำมาตย์ที่ปฏิบัติรับใช้ราชการมานาน พฤติกรรมเช่นนี้ตรงกับหลักทศพิธราชธรรมข้อที่ 10 ที่ว่า ความเที่ยงธรรม (อวิโรธนำ) คือ ความหนักแน่น ถือความถูกต้อง เที่ยงธรรมเป็นหลัก หรือ พระธรรมธวัชผู้ซึ่งปฏิบัติตนเป็นลูกที่ดีติดตามร่วมทุกข์ร่วมสุขกับพระราชบิดา อีกทั้งยังมีความกล้าหาญ ความอดทน เห็นได้จากในครั้งที่เข้าร่วมต่อสู้กับอสูรปัถพีบาลด้วยความรักและภักดีต่อพระราชบิดาอันเป็นหน้าที่ของลูกที่พึงกระทำ และไม่ว่าพระวิกรมาทิตย์จะเสด็จไปจับเวตาลกี่ครั้งพระธรรมธวัชไม่เคยปริปากบ่น ซ้ำในตอนท้ายพระธรรมธวัชยังเป็นผู้ที่ช่วยช่วยชีวิตพระราชบิดาไว้อีกด้วย ซึ่งพฤติกรรมที่กล่าวมานี้คือคุณสมบัติของลูกอันพึงปฏิบัติต่อผู้ให้กำเนิด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพระธรรมธวัชถูกอบรมเลี้ยงดูมาเป็นอย่างดีจากพระวิกรมาทิตย์ แม้จะไม่ปรากฏพระนามของพระราชมารดาทำให้เห็นว่าพระธรรมธวัชก็ประพฤติตนเป็นคนดีได้แม้จะถูกเลี้ยงมาโดยพระราชบิดาเพียงพระองค์เดียว เป็นต้น

1.2 จิตใต้สำนึก

เป็นส่วนของจิตที่อยู่ภายใต้พื้นผิวของจิตสำนึกโดยตรง ซึ่งความรู้และประสบการณ์บางอย่างถูกเก็บกดหรือฝังไว้ ทำให้ไม่ปรากฏให้เห็นในจิตสำนึก แต่หากมีแรงกระตุ้นหรือมีการสืบค้น ก็สามารถดึงกลับมายังจิตสำนึกได้ ซึ่งในส่วนนี้เองที่เป็นสาเหตุให้ตัวละครในนิทานแต่ละเรื่องจะมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เปลี่ยนความคิดหรือดึงสติของตัวละครให้กลับมาในทางที่ถูกต้อง เช่น ชายผู้เก็บกระดูกจากนิทานเรื่องพราหมณ์ เกศวะกับบุตรเขยทั้งสามมีพฤติกรรมแบบจิตใต้สำนึกเพราะมองโลกด้วยสัจธรรม และปฏิบัติตนได้เหมาะสมกับการเป็นไวเศษิก รักษาศีล ละเว้นความชั่วต่าง ๆ ปลงกับเรื่องการตายของนางมธุมาลตี และพยายามลืม ไม่นึกถึงนาง หรือ โจรจากนิทานเรื่องนกแก้วจุรามันกับนกขุนทองโสมิกามีพฤติกรรมแบบจิตใต้สำนึก เป็นที่รู้กันดีว่าด้วยนิสัยของโจรนั้นคงจะชั่วร้ายและไร้ความปรานี แต่อยู่ ๆ ก็เกิดความยุติธรรมขึ้นในใจว่าบุรุษผู้นามศรีทัตไม่ควรจะได้รับการลงโทษเช่นนี้ เพราะเขาเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในวันที่เกิดเรื่อง จึงเข้าขวางการประหารของศรีทัตในทันทีตัวละครในนิทาน เป็นต้น

1.3. จิตไร้สำนึก

มีอิทธิพลกับพฤติกรรมและบุคลิกภาพอย่างสูงสุด เป็นที่เก็บความต้องการตามสัญชาตญาณ ความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่ถูกเก็บกดไว้ หากความปรารถนาที่เก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึกไม่บรรลุผล อาจมีการแสดงออกในระดับจิตสำนึกในรูปของความฝัน การพลั้งหลุดคำพูด อาการกลัว หรือการเพ้อฝันหรือสร้างวิมานในอากาศ โดยตัวละครจะมีความต้องการบางอย่างลึก ๆ ตามสัญชาตญาณ กระทำออกมาโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมาในภายหลังหรือสภาพความเป็นจริง เช่น โยคีศานติศีล เป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมแบบจิตไร้สำนึก เพราะ สิ่งนี้มีอิทธิพลกับพฤติกรรมและบุคลิกภาพอย่างสูงสุด เป็นที่เก็บความต้องการตามสัญชาติญาณ ความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่ถูกเก็บกดไว้ เนื่องจากโยคีศานติศีลมีความแค้นต่อพระราชบิดาของพระวิกรมาทิตย์ และหวังจะฆ่าพระวิกรมาทิตย์และพระธรรมธวัชแล้วเอาเลือดไปเป็นเครื่องบูชานางทุรคา หรือ พราหมณ์มนัสวีจากนิทานเรื่องความรักมนัสวีผู้โง่เขลามีพฤติกรรมแบบจิตไร้สำนึก เนื่องจากการรักใครสักคนภายในเวลาเพียงสั้น ๆ จนสลบไปนั้นเป็นไปไม่ได้ เป็นการเพ้อเจ้อเกินจริง ซึ่งพระวิกรมาทิตย์ที่ฟังอยู่ก็เกิดคัดค้านการเล่านิทานของเวตาลขึ้นมาเช่นกัน เป็นต้น

ผลการวิเคราะห์จากตัวละครทั้งหมด 44 ตัว พบว่ามีตัวละครที่มีพฤติกรรมแบบจิตใต้สำนึกมากที่สุดคือ 17 ตัว ตัวละครที่มีพฤติกรรมแบบจิตไร้สำนึก 14 ตัว และพบตัวละครที่มีพฤติกรรมแบบจิตสำนึกเพียง 13 ตัว

2. ลักษณะตัวละคร

ผลการวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏในนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ ตามหลักของลาวัณย์ สังขพันธานนท์ พบว่า ตัวละครแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. ลักษณะตัวละครที่จำแนกเป็นตัวละครน้อยลักษณะและตัวละครหลายลักษณะโดยที่ตัวละครน้อยลักษณะคือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเพียงหนึ่งหรือสองอย่าง เป็นตัวละครที่ไม่มีความซับซ้อน ผู้อ่านสามารถเดาแนวความคิดของตัวละครได้ และตัวละครหลายลักษณะคือเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อนอาจจะเดาแนวความคิดของตัวละครไม่ถูก ลักษณะนิสัยคล้ายกับคนทั่ว ๆ ไป ซึ่งบางลักษณะของตัวละครเราสามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง เช่น นางรัตนาวดีจากนิทานเรื่องนกแก้วจุรามันกับนกขุนทองโสมิกาเป็นตัวละครที่มีน้อยลักษณะ เพราะนางแสดงให้เห็นถึงความเป็นคนดีของนางตลอดทั้งเรื่องไม่ว่าจะเป็น ความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณซึ่งก็คือบิดามารดา การมองข้ามรูปกายภายนอกของชายหลังอูฐจนเกิดเป็นความรัก การที่นางไม่โกรธสามีที่หลอกนางเพื่อไปผลักลงเหว การไม่เล่าความจริงให้บิดามารรดาฟังเพื่อปกป้องสามีจากความผิดที่ก่อไว้กับนาง หรือ พระวิกรมาทิตย์เป็นตัวละครที่มีหลายลักษณะ เพราะ พระวิกรมาทิตย์มีลักษณะนิสัยคล้ายมนุษย์หลายอย่างทำให้ตัวละครของพระวิกรมาทิตย์ดูเหมือนว่าจะมีชีวิตเหมือนมนุษย์จริง ๆ เป็นต้น

2. ความสมจริงของตัวละคร ความสมจริงของตัวละครนั้นยึดหลักความน่าเชื่อถือ ความสมเหตุสมผล และความเป็นไปได้ ความสมจริงหรือความมีเหตุผลของตัวละคร ไม่จำเป็นว่าจะต้องถอดแบบมาจากคนจริง ๆ เนื่องจากตัวละครนั้น ผู้แต่งสร้างขึ้นจากจินตนาการ หรือ เขียนขึ้นมาโดยไม่มีผู้ใดเคยรู้จักบุคคลเหล่านั้นมาก่อนก็ได้ เช่น พระราชาธิบดีจากนิทานเรื่องนกแก้วจุรามันกับนกขุนทองโสมิกาก็เป็นตัวละครที่มีความสมจริงเพราะพระราชาธิบดีทรงมีความเชื่อในความคิดของตนเองเป็นหลักโดยมิได้สนความคิดของใคร ซึ่งนิสัยที่แสดงออกเช่นนี้เราก็จะพบเห็นได้ในชีวิตประประจำวันจากบางบุคคลจริง ๆ อาจเป็นเพราะเขาเหล่านั้นมีความมั่นใจในตนเองและเชื่อว่าความคิดตัวเองถูกเสมอ หรือ พระภรรฤตราชเป็น

ตัวละครที่ดูไม่สมจริง เพราะดูเป็นผู้ที่ยึดมั่นในรักจนเกินเหตุทำให้บางครั้งพระองค์ทรงหลงลืมหน้าที่แห่งความเป็นกษัตริย์ เมื่อไม่หวังดังใจรักพระองค์ก็เหหันชีวิตเข้าสู่ป่าเป็นโยคี แต่ไม่ได้ทรงนึกถึงเหล่าราษฎรเลยว่าจะอยู่กันอย่างไร มิหนำซ้ำในขณะพระวิกรมาทิตย์และพระธรรมธวัชก็ยังไม่เสด็จคืนเมือง เหตุใดพระองค์จึงกล้าทิ้งบัลลังก์และราษฎรทั้งเมืองไปได้เพราะผิดหวังจากผู้หญิงนางเดียว ซึ่งตามหน้าที่ของพระองค์แล้วนั้น กษัตริย์คือผู้ที่จะต้องปกครองและรักษาราษฎร์และบัลลังก์ไม่ให้มีผู้ใดเข้ามาทำร้ายหรือทำลายได้ เป็นต้น

3. การรักษาลักษณะนิสัยตัวละครการรักษาลักษณะนิสัยของตัวละครจะต้องมีเหตุผลที่สมควร เพราะนิสัยตัวละครบางตัวผู้แต่งก็นำมาจากบุคคลจริง ๆ หรือใช้จินตนาการสร้างตัวละครให้บางตัวละครที่มีนิสัยดีเกินไป หรือเลวจนหาที่เปรียบไม่ได้ ลักษณะนิสัยมีทั้งคงเดิมและเปลี่ยนแปลง เช่น พราหมณ์มนัสวีจากนิทานเรื่องความรักมนัสวีผู้โง่เขลามีลักษณะนิสัยคงเดิม เมื่อพราหมณ์มูลเทวะจะช่วยก็รับคำว่าตนมีใจบริสุทธิ์ กล้าเอาตัวเองไปเทียบกับกษัตริย์ และไปทวงนางจันทร์ประภาคืนทั้งที่เบื่อกันแล้วเพื่อเอาชนะ ถึงตนจะได้รับบทเรียนราคาแพงแต่ก็ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงหรือประพฤติตนให้ดีขึ้นเลย หรือ เวตาลที่มีลักษณะนิสัยที่มีการเปลี่ยนแปลง เพราะในคราวแรกผู้อ่านยังไม่สามารถเดาได้ว่าเวตาลจะมาดีหรือมาร้าย ซ้ำยังชอบพูดจายียวนกวนโมโหพระวิกรมาทิตย์ แต่ในท้ายที่สุดก็ได้รู้ว่าเวตาลนั้นได้ช่วยชีวิตของพระวิกรมาทิตย์ไม่ให้ถูกโยคีศานติศีลฆ่า เป็นต้น

ผลการวิเคราะห์พบว่ามีลักษณะตัวละครที่เป็นตัวละครแบบตัวละครน้อยลักษณะ 27 ตัว ตัวละครหลายลักษณะ 17 ตัว ด้านความสมจริงของตัวละคร มีตัวละครที่สมจริง 31 ตัว ตัวละครที่ไม่มีความสมจริง 13 ตัว ด้านการรักษาลักษณะนิสัยตัวละคร รักษาลักษณะนิสัยตัวละครคงเดิม 20 ตัว ลักษณะนิสัยตัวละครเปลี่ยนแปลง 14 ตัว

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครในนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยากรณ์ ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครนิทานเวตาล ของกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกนิทานย่อย 5 เรื่อง ซึ่งมีประเด็นที่ศึกษา จำนวน 2 ประเด็นหลักด้วยกันคือ 1.พฤติกรรมตัวละคร 2. ลักษณะตัวละคร โดยการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครนี้พบว่ามีตัวละครแบบจิตใต้สำนึกมากที่สุด รองลงมาคือพฤติกรรมแบบจิตสำนึก และพฤติกรรมแบบจิตไร้สำนึกตามลำดับ ดังที่ สุพัตรา ประมาณพล (2560, น. บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมของตัวละครโดยใช้ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Sigmund Freud) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของ ตัวละครในเรื่อง “การล่มสลายของสถาบันครอบครัวที่ความรักไม่อาจเยียวยา” ของ อรุณวดี อรุณมาศ และ “รักในรอยบาป” ของ เงาจันทร์ กล่าวว่า “ผลการศึกษา สามารถอธิบายสิ่งที่ตัวละครทั้ง 2 เรื่องแสดง พฤติกรรมตามหลักจิตวิเคราะห์อย่างมีเหตุและผลที่สอดคล้องกันอย่างเป็นทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของฟรอยด์ได้อย่างมีระบบและสัมพันธ์กัน ตลอดทั้ง 2 เรื่อง” และการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครที่มีน้อยลักษณะหรือหลายลักษณะ ความสมจริงของตัวละคร และ การรักษาลักษณะนิสัยของตัวละคร พบว่า ตัวละครที่มีน้อยลักษณะ มีมากกว่าตัวละครหลายลักษณะ ตัวละครส่วนมากมีความสมจริงถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาจากจินตนาการของผู้เขียน และรักษาลักษณะนิสัยตัวละครให้คงเดิมเป็นส่วนมากมากกว่านิสัยที่เปลี่ยนแปลง ดังที่ ถนัด ศักดิ์แสงโสภา (2542, น.บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องวิเคราะห์ตัวละครและแนวคิดในงานประพันธ์ของ ประชาคม ลุนา

ชัย กล่าวว่า “ในต้นตัวละคร ประชาคม ลุนาชัย ได้สร้างตัวละครอย่างน่าสนใจ ลักษณะนิสัยของตัวละครมีลักษณะ ที่สามารถนำมาเปรียบเทียบได้กับบุคคลจริง ทั้งตัวละครประเภทน้อยลักษณะ และตัวละครประเภทหลายลักษณะ ตัวละครบทบาทที่เหมาะสมแสดงให้เห็นพฤติกรรมที่สร้างปัญหาให้กับบุคคลอื่นและสังคม และพฤติกรรมของคนที่เป็นผู้ถูกระทำจากปัญหานั้น การนำเสนอตัวละคร ใช้วิธีการนำเสนอโดยการบรรยาย และการนำเสนอโดยใช้บทสนทนา”

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

เนื่องจากระยะเวลาในการทำมีจำกัดจึงทำให้ศึกษาได้เพียงแค่ 5 เรื่องเท่านั้น โดยเลือกจากนิทานเรื่องที่มีวัฒนธรรมของอินเดียอย่างชัดเจนเพื่อให้เห็นภาพ และควรนำทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์พฤติกรรมของนักวิชาการท่านอื่นมาใช้ในการวิเคราะห์นิทานเวตาล

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 วิเคราะห์ตัวละครเพิ่มเติมในส่วนของนิทานย่อยนิทานเวตาลอีก 5 เรื่องที่ผู้วิจัยไม่ได้ทำการเลือกมาศึกษา

2.2 ศึกษาบริบทตัวละครหญิงวรรณคดีสันสกฤตตามแนวคิดสตรีนิยม

2.3 ศึกษาบริบททางสังคม วัฒนธรรม ประเพณี ในวรรณคดีสันสกฤต

2.4 ศึกษาเปรียบเทียบตัวละครในนิทานเวตาลฉบับกรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ และ นิทานเวตาลฉบับศักดิ์ศรี แย้มนัดดา

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2541). *น.ม.ส. อัจริยกวีศรีรัตนโกสินทร์.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.[A1]
กรุณา กุศลาสัยและ เรืองอุไร กุศลาสัย. (2550). *ภารตวิทยา.* กรุงเทพฯ: ศยาม. [A2]
กุสุมา รักษมณี. (2549). *การวิเคราะห์วรรณคดีไทยตามทฤษฎีวรรณคดีสันสกฤต (พิมพ์ครั้งที่ 2).* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
ทองสุก เกตุโรจน์. (2559). *ศัพทานุกรมวรรณคดีสันสกฤต.* กรุงเทพฯ: แสงดาว.
ทองแถม นาถจำนง. (2548*). เวตาลเป็นใคร คำตอบจากปกรณัม.* กรุงเทพฯ: แม่โพสพ. [A3]
ประยุทธ ไทยธานี. (2560). *จิตวิทยาการศึกษา.* นครราชสีมา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
พัฒจิรา จันทร์ดำ. (2554). *การอ่านและการวิจารณ์เรื่องสั้น (พิมพ์ครั้งที่ 2).* กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.[A4]
พิทยาลงกรณ์,กรมหมื่น. (2543). *นิทานเวตาล.* กรุงเทพฯ: ไพลินบุ๊คเน็ต.
รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2544). *ศาสตร์และศิลป์แห่งวรรณคดี.* กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาส์น.
วิมลศิริ ร่วมสุข. (2522). *ประวัติวรรณคดีสันสกฤตยุคพระเวท.* กรุงเทพฯ: สหสยามพัฒนา. [A5]
หทัยวรรณ มณีวงษ์. (2561). *การวิจารณ์วรรณกรรม.* นครราชสีมา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
อรจิรา อัจฉริยไพบูลย์. (2560). *ศิลปะการอ่านวิจารณ์วรรณกรรม.* พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร. [A6]

ทิฏฐา สุวรรณกิจ และพัชลินจ์ จีนนุ่น. (2562). *เวตาล : จากนิทานแห่งปัญญาสู่ปริศนาธรรมแห่งการ์ตูน.* สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

ภัสร์ธีรา ฉลองเดช. (2548). *วิเคราะห์รสวรรณคดีที่ปรากฏในนิทานเวตาล ฉบับพระนิพนธ์กรมหมื่นพิทยาลงกรณตามทฤษฎีรสวรรณคดีสันสกฤต.* (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยทักษิณ.

ศราวุธ หล่อดี. (2557). *คำยืมภาษาสันสกฤตในนิทานเวตาล.* พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.

ศิริลักษณ์ คล้อยแสงเงิน. (2548). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมนิทานเวตาลฉบับภาษาไทย 4 สำนวน.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุดา เทพกำเนิด. (2552). *พฤติกรรมทางเพศของนักเรียนอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคในอำเภอเมืองจังหวัดนราธิวาส.* (นิพนธ์มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยบูรพา. [A7]