

Independent Study Title	Verbal and Nonverbal Representation of the Seven Holy Virtues and the Seven Deadly Sins in Christian Concepts in Japanese Comic Book <i>Berserk</i>
Author	Miss Kanradha Rattanaparinya
Degree	Master of Arts (English)
Independent Study Advisor	Assoc. Prof. Suphanee Jancamai

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the representation of the Seven Holy Virtues and the Seven Deadly Sins in the Japanese comic book *Berserk* through its verbal and nonverbal elements. The verbal analysis is based on the characters' speech. The nonverbal elements are analyzed based on the camera angle, camera shot, character movements and character postures in order to explore the hidden meanings in the panels. The data were collected from 20 volumes of *Berserk* comic book and 50 samples were chosen as they were found to reflect the notions specified in the Seven Holy Virtues and the Seven Deadly Sins.

The findings show that the concept of the Seven Deadly Sins were found to be in greater number than those of the Seven Holy Virtues. The sin of Anger ranked foremost

with 37 instances, followed by Pride, Lust, Envy, Gluttony, Greed, and Sloth. For the Seven Holy Virtues, Kindness occurred most often with 9 instances, followed by Charity, Humility, Patience, Diligence, Chastity, and Temperance.

In terms of verbal analysis, the word choices used by the characters, positive or negative, illustrate vividly the embedded meanings which represent the notions of either goodness or badness in the Bible. Furthermore, the nonverbal devices employed help make the illustration of virtues and sins more vivid. For example, the close up shot and the extreme close up shot help to emphasize the characters' facial expression, angry or calm. The long shot usually works with the bird's eye view angle, which allows the reader to feel as if they were in the real situation witnessing it with their own eyes. Interestingly, the low angle shot, which allows the reader to view the characters from below works most effectively in emphasizing the sin of Pride.

To conclude, the results showed that the author of *Berserk* implicitly included the ideas of Good versus Evil in his comic book, which coincide with the concept of the Seven Holy Virtues and the Seven Deadly Sins. Even though the sins can be seen to be more numerous than virtues, the villains and the monsters in *Berserk* usually end up defeated or dead, while Gatts, the protagonist, and his friends are always the survivors. Therefore, the representation of the Seven Virtues and Sins in *Berserk* helped make the reader realize that the comic book is not only an entertaining form of mass media, but also the mirror of the real world, or of human nature such as reflected in specific Biblical elements.

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

ภาพแทนวันภาษาและอวันภาษาของบุญเจ็ด

ประการและบาปเจ็ดประการในคำสอนศาสนาคริสต์
ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเบอ์เซ็ค

ผู้เขียน

นางสาวกัญรดา รัตนปริญา

ปริญญา

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

รองศาสตราจารย์ สุภาณี จันทร์คำอ้าย

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์ภาพแทนของบุญเจ็ดประการและบาปเจ็ดประการซึ่งปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเบอ์เซ็คผ่านวันภาษาและอวันภาษา โดยอันดับแรกจะวิเคราะห์ วันภาษาจากเนื้อหาคำพูดของตัวละคร จากนั้นจะวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบของอวันภาษาจากมุมมอง ระยะเวลา การเคลื่อนไหว และท่าทางของตัวละคร เพื่อค้นหาความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่ในภาพ การเก็บข้อมูลได้จากหนังสือการ์ตูนเบอ์เซ็คจำนวน 20 เล่ม โดยได้เลือก 50 กลุ่มของข้อมูลที่สะท้อนแนวคิดเรื่องบุญเจ็ดประการและบาปเจ็ดประการ

ผลการศึกษาวิเคราะห์ได้แสดงให้เห็นว่าตัวอย่างข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องบาปเจ็ดประการมีจำนวนมากกว่าแนวคิดเรื่องบุญเจ็ดประการ โดยบาปแห่งความโกรธ (Anger) จัดเป็นอันดับแรกที่ปรากฏบ่อยครั้งที่สุด โดยมี 37 ตัวอย่าง ตามมาด้วยความทะนงตน (Pride) ราคะ (Lust) ความอิจฉา (Envy) ความตะกละ (Gluttony) ความโลภ (Greed) และความเกียจคร้าน (Sloth) ทางด้านบุญเจ็ดประการ ความเมตตากรุณา (Kindness) เป็นตัวอย่างที่พบมากที่สุด โดยมี 9 ตัวอย่าง ตามด้วยการแบ่งปัน (Charity) ความอ่อนน้อมถ่อมตน (Humility) ความอดทน (Patience) ความขยันหมั่นเพียร (Diligence) การรักษาพรหมจรรย์ (Chastity) และความอดกลั้น (Temperance)

ในด้านการวิเคราะห์วาทศิลป์ การใช้คำพูดของตัวละครไม่ว่าจะเป็นด้านบวกหรือด้านลบ ได้แสดงให้เห็นความหมายแฝงเกี่ยวกับแนวคิดทั้งความดีและความชั่วในพระคัมภีร์ไบเบิล นอกจากนี้ทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์วาทศิลป์ได้ช่วยทำให้ภาพแทนของบาปและบุญมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่นการใช้มุกล้อระยยะโกลีและโกลีพิเศษเพื่อนำเสนอการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละคร เช่นว่าพวกเขาารู้สึกโกรธหรือรู้สึกสงบ มุกล้อระยยะโกลีมักจะทำงานร่วมกับมุมมองแบบถ่ายจากมุมสูงลงมาซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ในสถานการณ์จริงและกำลังมองดูเหตุการณ์ด้วยตาของตนเอง เป็นที่น่าสังเกตว่ามุกล้อแบบต่ำซึ่งผู้อ่านสามารถมองตัวละครจากด้านล่าง ได้ถูกใช้ในการเน้นถึงบาปแห่งความทะนงตน (Pride) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้เขียน*เบอร์เชิด*ได้แทรกแง่คิดเกี่ยวกับความดีและความชั่วร้ายในหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องบุญเจ็ดประการและบาปเจ็ดประการ ถึงแม้ว่าแนวคิดเกี่ยวกับบาปจะปรากฏให้เห็นบ่อยครั้งกว่าแนวคิดเกี่ยวกับบุญ ตัวละครฝ่ายธรรมและปิศาจมักจะจบลงโดยการพ่ายแพ้หรือเสียชีวิต ในขณะที่ก๊อชซึ่งเป็นตัวละครหลักและเพื่อนพ้อง มักจะเป็นผู้รอดชีวิต ดังนั้นภาพแทนของบุญเจ็ดประการและบาปเจ็ดประการใน*เบอร์เชิด*ช่วยให้ผู้อ่านได้ตระหนักว่าหนังสือการ์ตูนไม่เพียงเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนถึงความเป็นจริงของสังคมหรือธรรมชาติของมนุษย์ดังที่ปรากฏเฉพาะในหลักธรรมคำสอนของพระคัมภีร์ไบเบิล