

การเล่าเรื่องและการดัดแปลง *เดวิด* ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชั่น ภาพยนตร์ และนวนิยาย



นางสาววรัทพร ศรีจันทร์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NARRATION AND ADAPTATION OF *DEATH NOTE*
IN MANGA, ANIMATION, FILM AND NOVEL



Miss Waratponn Srichan

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Speech Communication

Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การเล่าเรื่องและการตัดแปลง *เดธโน้ต* ฉบับหนังสือการ์ตูน
แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย

โดย

นางสาววรัทพร ศรีจันทร์

สาขาวิชา

วาทวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์อวยพร พานิช

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุบล เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์กฤษณ์ท์ อนุวัชศิริวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์อวยพร พานิช)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วรัทพร ศรีจันทร์ : การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เครื่อนัด ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย. (NARRATION AND ADAPTATION OF DEATH NOTE IN MANGA, ANIMATION, FILM AND NOVEL) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.อวยพร พานิช, 160 หน้า.

งานวิจัยนี้ศึกษาการเล่าเรื่อง เครื่อนัด ในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย และการดัดแปลงเรื่องเล่า เครื่อนัด จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนสู่อิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ด้วยบทจากหนังสือการ์ตูนชุด เครื่อนัด รวม 12 เล่ม ตีวีดีแอนิเมชัน ชุด เครื่อนัด 54 ตอน รวม 13 แผ่น ภาพยนตร์ชุด เครื่อนัด 3 ภาค และนวนิยาย เครื่อนัด 2 เล่ม

จากการวิจัยการเล่าเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่อง เครื่อนัด ส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกันเกือบทุกฉบับ ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่แตกต่างอย่างชัดเจน กล่าวคือ โครงเรื่อง เครื่อนัด ประกอบด้วย โครงเรื่องย่อย 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่องคดีความ และเรื่องการคลี่คลายคดี โดยแต่ละแบบฉบับจะเน้นเล่าเรื่องที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับตัวละครที่เด่นที่สุด ด้านแก่นเรื่องมีทั้งเหมือนกันและแตกต่างกันออกไป ในส่วนของตัวละครนั้นพบว่าตัวละครหลักมักเป็นตัวละครหลายมิติ ขณะที่ตัวละครประกอบเป็นตัวละครมิติเดียว ใช้จากส่วนใหญ่อยู่ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นที่ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา โดยตัวละครจะเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเองเกือบทั้งหมด ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่ผู้เล่าเป็นตัวละครอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ของเรื่อง

ด้านการดัดแปลงนั้น พบว่า แอนิเมชันมีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด เนื้อหาใกล้เคียงกับต้นฉบับเดิมมาก ด้านภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ออกไป และปรับแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมาแทน ขณะที่นวนิยายทั้ง 2 เล่ม แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง.....ลายมือชื่อ นิสิต.....วรัทพร ศรีจันทร์
 สาขาวิชาวาทวิทยา.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา 2551.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม.....

5084734228 : MAJOR SPEECH COMMUNICATION

KEYWORDS : DEATH NOTE / NARRATION / ADAPTATION / MANGA

WARATPONN SRICHAN : NARRATION AND ADAPTATION OF *DEATH NOTE* IN MANGA ANIMATION FILM AND NOVEL. ADVISOR : ASSOC. PROF. UAYPORN PANICH, , 160 pp.

This research defines the narrations of *Death Note* in Mangas, Animations, Films and Novels, and also criticizes the adaptations of *Death Note* from the original of Mangas to Animations, Films and Novels. Qualitative Research Method by Textual Analysis Technique is used for analyzing the information. Those are 12 mangas, 54 animation chapters in 13 DVDs, 3 films and 2 Novels.

It was found that most of narrations are almost the same, except the novel no.2 that is notable different. The plots of *Death Note* consist of 2 sub plots; crime and investigation. Each of them emphasizes on different genre depending on the main character. About themes, there are both similar and different. For characters, the main roles are round character while supporting roles are flat character. The main environment of the story is set in Tokyo, Japan, with the exclusion of the novel no.2 that is located on Los Angeles, United State of America. The plots are narrated by characters in the stories, but the narrator in novel no.2 is not the character that related to the story.

As for adaptations, the *Death Note* Animation is slightly adapted and almost repeated the original manga version. While the *Death Note* in Film version is more adapted story and adding some new details in the story. For the novels are completely rebuilding.

Department : Speech Communication and Performing Art

Field of Study : Speech Communication

Academic Year : 2008

Student's Signature.....

Advisor's Signature.....

Co-Advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือจากผู้มีอุปการคุณหลายท่าน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง เริ่มต้นจากโอบะเซนเซ และโอบาตะเซนเซ ที่ปรั้งโฉมยอดนักสืบ L ได้ประหลาดชั้นเลิศ และสรรสร้างโลกของคิระให้เราได้อาศัยพักพิง รองศาสตราจารย์อวยพร พานิช รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี ที่เห็นคุณค่าและกรุณาให้โอกาสการตูนเรื่องนี้ได้เกิดในแวดวงวิชาการ รวมถึงคำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่เต็มไปด้วยความอาวรี เพื่อให้เกิดการก่อร่าง ปรับเปลี่ยน ตกแต่ง จนเสร็จสิ้น

ขอขอบคุณสำหรับกลุ่มบุคคลผู้ใกล้ชิดทั้งที่อยู่ชิดใกล้และห่างไกล ที่เอื้อเพื่อความรู้สึกดีๆ ให้เสมอมา เพื่อนที่ร่วมแบ่งปันทั้งความทุกข์และความสุขด้วยกัน ทั้งเดอะแก๊งค์ เด็กเกลย์ ผู้ร่วมชบวนแห่แหนเทพ บ้านคุณนายบ่ายสอง และนุ้ย วริยา เพื่อนน้อย ที่จะอยู่ในความทรงจำเสมอ

ครอบครัวศรีจันทร์ ที่ทุ่มเทกำลังใจ ความห่วงใย และสนับสนุนทุกสิ่งอย่างด้วยความรักเสมอมา

そして、誰か、いつも私のそばにいてくれました。皆様は生きることがすばらしいと教えてくれて、本当にありがとうございました。皆様のために私は頑張ります。

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่เป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	2
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
1.3 ปัญหานำวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎี และการวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 แนวคิดเรื่องเล่า.....	6
2.2 แนวคิดเรื่องการดัดแปลงเนื้อหา.....	13
2.3 แนวคิดเรื่องรูปแบบการสื่อสาร.....	16
2.3.1 แนวคิดเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น.....	19
2.3.2 แนวคิดเรื่องแอนิเมชัน.....	
2.3.3 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์.....	
2.3.4 แนวคิดเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน.....	
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	29
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	29

บทที่	หน้า
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	38
4. การเล่าเรื่องและการดัดแปลงเดธโน้ต.....	39
4.1 การเล่าเรื่องเดธโน้ต.....	44
4.1.1 เรื่องย่อเดธโน้ต.....	39
4.1.2 โครงเรื่อง.....	43
4.1.3 แก่นเรื่อง.....	48
4.1.4 ตัวละคร.....
4.1.5 ฉาก.....
4.1.6 บทสนทนา.....
4.1.7 มุมมอง.....
4.2 การดัดแปลงเรื่องเล่าเดธโน้ต.....
4.2.1 การดัดแปลงเรื่องเล่าเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนสู่อนิเมชัน.....
4.2.2 การดัดแปลงเรื่องเล่าเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนสู่ภาพยนตร์.....
4.2.3 การดัดแปลงเรื่องเล่าเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนสู่นวนิยาย.....
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	73
5.1 สรุป และอภิปรายผลการวิจัย.....	73
5.2 ข้อจำกัดของการวิจัย.....	78
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต.....	80
รายการอ้างอิง.....
ภาคผนวก.....	84
ประวัติผู้เขียน.....	87

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	เปรียบเทียบตัวละครหลักในเรื่องเล่าเดธโน้ต.....	75
2	เปรียบเทียบฉากในเรื่องเล่าเดธโน้ต.....	83
3	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต ภาค1	120
4	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ภาค 2.....	125
5	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 1.....	132
6	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2.....	137
7	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 1.....	144
8	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 2.....	147
9	คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดี ในนวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1.....	154

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	Cosplay ตัวละครจากเรื่อง เดธโน้ต ในประเทศไทย.....	3
2	บทสนทนาระหว่างไลท์และ L ฉบับหนังสือการ์ตูน.....	86
3	เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของบริษัทโยทสี่ปะ.....	96
4	เปรียบเทียบเรย์ เพนเบอร์ และเรย์ อิวามัตสึ.....	107



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสาร เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่มนุษย์ใช้เพื่อการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยรวมแล้ว การสื่อสารจะหมายถึง การนำสารหรือข้อความ เพื่อถ่ายทอดข่าวสาร ความคิด อารมณ์ ทักษะ ฯลฯ ด้วยการใช้สัญลักษณ์ เช่น คำพูด รูปภาพ ตัวเลข กราฟ ฯลฯ การกระทำ หรือเป็น กระบวนการถ่ายทอดสารดังกล่าวของฝ่ายหนึ่งส่งให้อีกฝ่ายหนึ่ง โดยมีองค์ประกอบทางการสื่อสาร ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร

นักทฤษฎีสายบทบาทหน้าที่นิยม (Functionalism) เชื่อว่า การสื่อสารมีบทบาทหน้าที่ในการกำหนดความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม ขณะที่นักทฤษฎีสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economy) เห็นว่าวัฒนธรรมมีอำนาจกำหนดโครงสร้างความสัมพันธ์ในกระบวนการสื่อสาร แต่นักวัฒนธรรมศึกษากลับเห็นว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับวัฒนธรรมไม่ใช่ ความสัมพันธ์แบบทางเดียวที่ฝ่ายหนึ่งกำหนดอีกฝ่ายหนึ่ง แต่เป็นความสัมพันธ์แบบที่ทั้งสองฝ่ายต่างกำหนดซึ่งกันและกัน (สมสุข หินวิมาน, 2548 : 407 - 408) ดังนั้น ในการศึกษาด้านการสื่อสาร จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพิจารณาด้านวัฒนธรรมควบคู่ไปด้วย

อุมแบร์โต เอโค นักสัญวิทยาและนักประพันธ์ชาวอิตาลีเขียน แสดงทัศนะถึงลักษณะ ต่อเนื่องของงานศิลปะและผลผลิตทางวัฒนธรรมชนิดต่างๆ ได้ 4 ชนิด (กฤษดา เกิดดี, 2541 : 9 - 10) ดังนี้

1. สร้างต่อ (Retake) คือการนำเอาตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมาใช้กับเรื่องต่อไป โดยเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ใหม่

2. สร้างใหม่ (Remake) คือการนำเอาเรื่องที่มีอยู่มาทำใหม่ เช่น การนำบทประพันธ์ของ เซคสเปียร์มาสร้างแล้วสร้างอีก ในการสร้างใหม่นี้ผู้สร้างสามารถจะทำใหม่ได้โดยไม่จำเป็นต้องทำซ้ำ (Repeat)

3. ซีรีส์ (Series) เป็นการใช้ตัวละครหลักท่ามกลางตัวละครที่ถูกละเลย แต่แบบแผนการเล่าเรื่อง (Narrative Scheme) ยังคงเดิม

4. ซากา (Saga) เป็นความต่อเนื่องคล้ายกับซีรีส์ แต่ไม่ผูกพันกับแบบแผนมากนัก ทว่าเกี่ยวข้องกับกาเรดิบโตและช่วงเวลาของคนในครอบครัว เอโคเรียกกว่าเป็นความต่อเนื่องตามธรรมชาติ

รูปแบบของวัฒนธรรมประเภทหนึ่งที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจก็คือ วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) กินความหมายถึงวัฒนธรรมอันเป็นที่ชื่นชอบโดยคนหมู่มาก และมีลักษณะร่วมสมัยอยู่ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เช่น เพลงป๊อป คอนเสิร์ต ซีวจิต แมยกดารา การร้องคาราโอเกะ การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นต้น โดยวัฒนธรรมประชานิยมนี้ จัดเป็นเวทีสื่อสารเพื่อต่อต้านกฎระเบียบสังคม และช่วยให้เห็นการต่อสู้ของวาทกรรมและอุดมการณ์ของสังคม (สมสุข หินวิมาน, 2548: 414 - 415)

ในปัจจุบัน ภาพสะท้อนของวัฒนธรรมประชานิยมของกลุ่มวัยรุ่นไทยที่เป็นผลมาจากการรับสารจากประเทศญี่ปุ่น เช่น การ์ตูน เกม เพลง ภาพยนตร์ ก็คือ คอสเพลย์ (Cosplay) มาจากคำว่า () ในประเทศตะวันตกเรียกว่า Fan Masquerade หรือ Hall Costuming หมายถึง การแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูน เกม หรือดารา นักร้อง โดยผู้ที่แต่งกายเลียนแบบจะถูกเรียกว่า Cosplayer

Cosplay ถือกำเนิดในประเทศญี่ปุ่น เป็นกิจกรรมที่นิยมกันทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ในประเทศไทยสามารถพบเห็นการ Cosplay ได้ในคอนเสิร์ต งานเฉลิมฉลองของตัวแทนจำหน่ายการ์ตูน และกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเทศญี่ปุ่น โดย Cosplay นั้นได้แพร่หลายไปยังประเทศต่างๆ ทั้งในเอเชีย ยุโรปและอเมริกา เรียกได้ว่าถ้าพบการ์ตูนญี่ปุ่น เกม เพลงญี่ปุ่นที่ไหน ก็จะมี Cosplay ตามมา

เมื่อพิจารณากระบวนการดังกล่าวแล้ว Cosplay จึงจัดว่าเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาจากสื่อต้นฉบับออกมาในระดับทุติยภูมิ กล่าวคือ การที่ผู้รับสารตีความคาแรคเตอร์ตัวละครจากหนังสือการ์ตูน เกม หรือนักร้องต้นแบบ จากนั้นจะปรุงแต่งตนเองทั้งเสื้อผ้าหน้าผม ลักษณะท่าทาง อากาไรให้เหมือนกับคาแรคเตอร์ต้นฉบับที่สุด ดังนั้น Cosplayers จึงเป็นทั้งผู้รับสาร ผู้ส่งสาร และ

เป็นตัวสารในเวลาเดียวกัน เหล่านี้นับว่าเป็นภาพสะท้อนความนิยมของผู้รับสารที่มีต่อสื่อญี่ปุ่นที่เป็นรูปธรรม เพราะ Cosplayers มักจะเลือกแต่งกายเป็นตัวละครที่ชื่นชอบหรือสิ่งที่ยากจะเป็น

ภายในงานการ์ตูนที่จัดโดยสำนักพิมพ์ต่างๆ หรืองานนิทรรศการญี่ปุ่นที่จัดโดยสถาบันสอนภาษาญี่ปุ่น รวมถึงกิจกรรมภายในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย เมื่อมี Cosplay ก็จะมีการแต่งกายเลียนแบบตัวละครเรื่องเดธโน้ตอยู่บ่อยครั้ง เรียกได้ว่าสามารถพบตัวละครจากเรื่องเดธโน้ตแบบมีชีวิตแทบทุกครั้ง นับตั้งแต่มีการเผยแพร่เรื่องนี้ครั้งแรกในประเทศไทย (พ.ศ. 2547) จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2551)



ภาพที่ 1 Cosplay ตัวละครจากเรื่อง เดธโน้ต ในประเทศไทย

(Desu Noto) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นแนวลึกลับ สืบสวนสอบสวน เรื่องราวของการต่อสู้ทางความคิด โดยมีตัวเอก 2 คน ที่มีความฉลาดแกมโกงมาต่อสู้กันโดยใช้ชีวิตเป็นเดิมพัน นั่นคือ “ยางามิ ไลท์” นักเรียนมัธยมปลายอันดับหนึ่งของญี่ปุ่น ผู้เก็บสมุดบันทึกของยมทูต(เดธโน้ต) ได้ เขาจึงมีอำนาจฆ่าคนได้เพียงแค่อ่านหน้า และเขียนชื่อผู้นั้นลงเดธโน้ต ไลท์ในนามของ “คิระ” (Killer) ใช้เดธโน้ตเพื่อฆ่าอาชญากร และเชื่อว่าสิ่งที่เขาทำนั้นถูกต้อง เพราะอาชญากรทุกคนสมควรตาย อีกด้านหนึ่ง “L” ยอดนักสืบอันดับหนึ่งแห่งยุค กลับเห็นว่าสิ่งที่คิระทำการทำทนายกฎหมาย และไม่ต่างจากการเป็นอาชญากรที่ก่อคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง เขาจึงต้องเป็นผู้ที่จะทำให้คิระจมมุดพร้อมหลักฐาน นั่นคือเครื่องมือที่ใช้ฆ่าคนที่ยังเป็นปริศนาให้ได้ เหตุนี้เอง จึงทำให้คิระเปียงเบนประเด็นจากการ

กำจัดคนชั่วไปกับการกำจัดทุกคนที่ขัดขวางภารกิจการทำความสะอาดโลกของเขาด้วย โดยการต่อสู้ครั้งนี้ทั้งสองฝ่ายต่างเชื่อว่าตัวเองคือฝ่ายธรรมะที่ทำในสิ่งที่ถูกต้องแล้ว

การ์ตูนเรื่องนี้แต่งโดย สึกุมิ โอบะ (Tsugumi Ohba) วาดภาพโดย ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata) ตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสารโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ เมื่อรวมเล่มจำหน่ายก็ได้รับความนิยมจากผู้อ่านจำนวนมาก เป็นการ์ตูนที่ขายดีที่สุดในปี พ.ศ. 2549 ด้วยยอดขายอันดับหนึ่งทั่วโลกมากกว่า 25 ล้านเล่ม (เอ็ม พิคเจอร์ส, 2549) และติดอันดับหนึ่ง Box Office ของญี่ปุ่น ในขณะที่อีกทั้งยังสร้างกระแสความนิยมไปทั่วเอเชีย อเมริกา รวมถึงประเทศไทยด้วย โดยในส่วนของประเทศไทยนั้น เดธโน้ตตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสารนวมรายสัปดาห์ โดยผู้ได้รับลิขสิทธิ์คือ เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ปัจจุบันได้รวมเล่มออกจำหน่ายทั้งหมด 12 เล่มจบ ในญี่ปุ่นมีฉบับพิเศษเพิ่มอีก 1 เล่ม คือ Death Note 13 How to Read ซึ่งยังไม่ตีพิมพ์ในประเทศไทย

หลังจากนั้น การ์ตูนเรื่องดังกล่าวก็ได้นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์โดยค่ายภาพยนตร์ Warner Brothers ปัจจุบันประกอบด้วย 3 ภาค ได้แก่ Death Note : สมุดโน้ตกระชากริฎฎาณ กำกับโดย ชูสุเกะ คาเนโกะ (Shusuke Kaneko) ในภาคแรกนี้ เมื่อเทียบกับหนังแนวสืบสวนสอบสวนเรื่องอื่นๆที่ผ่านมา Death Note สามารถสร้างสถิติคนดูในประเทศไทย 4 วัน 100,000 คน เปิดตัวในประเทศไทยด้วยรายได้กว่า 11.3 ล้านบาท ใน 4 วันแรก จัดเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่เปิดตัวได้เกิน 10 ล้านบาทเป็นเรื่องแรกในประเทศไทย ภาคที่ 2 คือ The Last Name : อวสานสมุดมรณะ โดยผู้กำกับคนเดิม และภาคที่สาม L Change The World : สมุดโน้ตสิ้นโลก กำกับโดย ฮิเดโอะ นากาตะ (Hideo Nakata) ทั้งสามภาคได้รับกระแสตอบรับที่ดีในประเทศแถบเอเชีย รวมถึงประเทศไทย ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ในประเทศไทย รวม 82 ล้านบาท จึงมีโครงการที่จะนำกลับมาสร้างใหม่อีกครั้งในฉบับภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยบริษัทโปรดักชัน Vertigo Entertainment

ในส่วนของดีวีดีแอนิเมชันนั้น กำกับโดย เท็ตสึโร่ อารากิ (Tetsuro Araki) ออกแบบตัวละครโดย มาซารุ คิตาโอะ (Masaru Kitao) มีทั้งหมด 37 ตอน 13 แผ่น และออกอากาศทาง True Vision ช่อง ANIMAX และช่อง Gang Cartoon ในเคเบิลทีวีท้องถิ่น นอกจากนี้ ยังมีในรูปแบบเกม Nintendo-Ds เป็นเกมที่เน้นการขับเคลื่อน แก๊วไข่มพริศนาฆาตกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครแอล และไลท์ ในชื่อ Death Note : Kira Game อีกด้วย

การ์ตูนชุดเดธโน้ต ยังนำกลับมาผลิตอีกครั้งในรูปแบบของนวนิยาย เล่มแรกมีความสอดคล้องกับภาพยนตร์ภาคที่ 3 และใช้ชื่อเดียวกันคือ L Change The World เขียนโดย M ส่วนนวนิยายเล่มที่ 2 เป็นเรื่องราวภายในสมุดบันทึกของเมลโล่ หนึ่งในผู้สืบทอดของ L กล่าวถึงการคลี่คลายคดีหนึ่งของ L ซึ่งคดีนั้นมีส่วนสัมพันธ์กับเดธโน้ตฉบับการ์ตูนเพียงเล็กน้อย ใช้ชื่อว่า Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB โดยเดธโน้ตฉบับนวนิยายเล่มนี้ติดชาร์ตหนังสือขายดีอันดับ 1 Best Seller ในประเทศญี่ปุ่น เขียนโดย นิชิโอะ อิซึน (Nisio Isin) นักเขียนชื่อดังที่เคยได้รับรางวัล MEPHIS โดยเนื้อหาที่ยืดแนวคิดและใช้ตัวละครหลักจากบทประพันธ์เดิมของ สึกุมิ โอบะ (Tsugumi Ohba) และทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata)

สรุปลำดับเวลาการผลิตซ้ำของการ์ตูนชุด เดธโน้ตในประเทศไทยได้ดังนี้

ลำดับ	ประเภทของสื่อ	เวลาการเผยแพร่ในประเทศไทย
1	หนังสือการ์ตูน - Boom Comics Magazine - การ์ตูนชุด เดธโน้ต (พิมพ์ครั้งที่ 1) เล่ม 1 – 12	- 29 ตุลาคม 2547 – 22 ธันวาคม 2549
2	ภาพยนตร์ - Death Note : สมุดโน้ตกระซอกวิญญาณ - The Last Name : อวสานสมุดมรณะ - L Change The World : สมุดโน้ตสิ้นโลก	28 กันยายน 2549 30 พฤศจิกายน 2549 9 กุมภาพันธ์ 2551
3	แอนิเมชัน - ANIMAX (True Vision) - Gang Cartoon Channel (Cable TV) - DVD, VCD	- - (vol.1) ตุลาคม 2550 (DVD Boxset vol. 1-13) พฤศจิกายน 2551
4	นวนิยาย (พิมพ์ครั้งที่ 1) - L Change The World - Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB	มีนาคม 2551 ตุลาคม 2551

การแสดงทัศนะของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ที่นำเค้าโครงเรื่องมาจากต้นเรื่องเดิมที่มีอยู่ก่อนหน้านั้น ความน่าสนใจจะอยู่ที่ประเด็นการดัดแปลงเรื่องเล่า นั้น ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่การย้อนกลับไปยังที่มา และส่วนที่ปรับแต่งขึ้นไปอีก ซึ่งประเด็นการดัดแปลงเรื่องเล่าระหว่างวรรณกรรมและภาพยนตร์ดังกล่าว ได้รับ ความสนใจให้เป็นประเด็นศึกษามากกว่าหกสิบปีแล้ว ทั้งในหน้าหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร และหนังสือที่เขียนโดยนักวิชาการ ส่วนหนึ่งนั้นได้ค้นพบผลกระทบที่เกิดจากการดัดแปลง (Brian McFarlane, 1996 : 3)

ความนิยมนำวรรณกรรมต้นเรื่องมาปรับแล้วสร้างใหม่ (Deconstruction) และ/หรือตีความใหม่ (Re-interpretation) ในแวดวงศิลปะการแสดงปัจจุบัน ก็ส่งผลให้บทบาทของตัวละครเอกในวรรณกรรมบางเรื่องถูกทอนลงและทวีขึ้นด้วย (จักรกฤษณ์ ดวงพิตรา, 2544 : 171) โดยรูปแบบของสื่อที่ใช้เล่าเรื่อง ก็คือหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการปรับแต่งลดเพิ่มเนื้อหาดังกล่าว เป็นต้นว่าข้อจำกัดด้านระยะเวลาที่มีประมาณ 2 ชั่วโมงที่จะใช้เล่าเรื่องในภาพยนตร์ หรือการที่จะต้องตัดเนื้อหาเรื่องเล่าให้จบเป็นตอนๆ ภายในเวลาที่กำหนดไว้ในโทรทัศน์ เหล่านี้สะท้อนให้เห็นได้ในการดัดแปลงบันเทิงคดี เดธโน้ต จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน ไปยังแอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย

เมื่อกระแสโลกาภิวัตน์ ได้เข้ามามีบทบาทและโน้มนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสื่อสารมวลชน ทั้งในแง่ของการใช้สื่อเป็นฐานของธุรกิจ ในอีกด้านหนึ่งนั้น การบริโภคสื่อบันเทิงก็มีมากขึ้นเป็นเงาตามตัวเช่นเดียวกัน ทั้งที่ผลิตขึ้นเองในประเทศ และที่สั่งเข้ามาจากต่างประเทศ แน่แน่นอนว่า การบริโภคสารจากสื่อเหล่านี้ก็มีผลต่อวัฒนธรรมของสังคมไทยดังเช่นวัฒนธรรมประชานิยม ได้แก่ Cosplay ตามที่กล่าวไว้ข้างต้น จึงเป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นที่จะศึกษาในแง่มุมของเรื่องเล่าและการดัดแปลงสารที่ผู้รับสารให้ความนิยม

ข้อที่น่าสนใจในกระแสการของสื่อที่ถาโถมดังสายน้ำเชี่ยวกราก คือเรื่องของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในจินตคดี และสารสนเทศคดีต่างๆ ในทางวิชาการจึงเกิดคำถามขึ้นมาว่า ในสังคมของเราเสพเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องแบบใดบ้าง และคนแต่ละกลุ่มมีรสนิยมที่คล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกันอย่างไร ฝ่ายนักสร้างสรรค์งานจินตคดีและสารสนเทศคดี มีวิธีการเล่าเรื่องอย่างไร เปลี่ยนไปจากวิธีการดั้งเดิมหรือไม่ และมีการดัดแปลงสร้างสรรค์ใหม่อย่างไร เรื่องของใครที่ถูกนำมาเล่า และเรื่องของใคร หรือคนกลุ่มไหนที่ตกหล่นไปจากเรื่องเล่าสมัยใหม่บ้าง เหล่านี้ล้วนเป็นคำถามในเชิงวิชาการที่มีนัยสำคัญต่อความเป็น นิเทศศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านศาสตร์และศิลปะของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2543 ใน ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2543 : 6 - 7) โดยการศึกษาในครั้งนี้มีความประสงค์ที่จะนำแนวคิดดังกล่าว มาศึกษาเรื่อง

เล่าและการดัดแปลงเนื้อหาของเรื่องเดธโน้ต ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2551) มีการผลิตในสื่อหลักทั้ง 4 ประเภท นั่นคือ หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย ความนิยมที่มีอย่างแพร่หลายนั้นสามารถเห็นได้ว่าเป็นรูปธรรม จึงเหมาะสมที่จะนำมาเป็นกรณีศึกษาเพื่อการสร้างองค์ความรู้ที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคมไทย ในช่วงนั้นๆ

ปัญหานำวิจัย

1. เรื่องเล่า เดธโน้ตฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย เป็นอย่างไร
2. กระบวนการดัดแปลงเนื้อหาเดธโน้ตจากต้นฉบับการ์ตูนสู่ออนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยายเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเดธโน้ตฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยายในแง่เรื่องเล่า
2. เพื่อศึกษากระบวนการดัดแปลงเนื้อหาเดธโน้ตจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนสู่ออนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ จะศึกษาเรื่องเล่าและการดัดแปลงเดธโน้ตใน 4 แบบฉบับ ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนรวมเล่มชุด เดธโน้ต รวม 12 เล่ม
2. ดีวีดีแอนิเมชันชุด เดธโน้ต 54 ตอน รวม 13 แผ่น
3. ภาพยนตร์เรื่องยาวชุด เดธโน้ต 3 ภาค ดังนี้
 - 3.1 Death Note : สมุดโน้ตกระชากริฎฎาณ
 - 3.2 The Last Name : อวสานสมุดมรณะ
 - 3.3 L Change The World : สมุดโน้ตสิ้นโลก
4. นวนิยาย
 - 4.1 เรื่อง L Change The World 1 เล่ม
 - 4.2 เรื่อง Death Note – Another Note
 คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB 1 เล่ม

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เรื่องเล่า หมายถึง สารที่มุ่งให้ผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ได้แก่ งานประเภท ศิลปะ และบันเทิงคดีต่างๆ ในระดับพื้นฐานที่สุด คือให้ความเพลิดเพลิน ในระดับสูงขึ้นไป คือให้ความเจริญใจ ในเชิงอุดมคติ เรื่องเล่าจะทำหน้าที่พัฒนาคุณภาพทางจิตใจของคนในสังคม

การดัดแปลง หมายถึง การเติม – ตัด – ทวี – ทอน – ขยาย – ยุบ หรือสลับลำดับฉาก ตัวละคร สถานที่ และบทสนทนาของต้นเรื่องเรื่องเล่า และเรียบเรียงเรื่องใหม่ให้ทุกฉากมีความสัมพันธ์เป็นเหตุผลแก่กัน โดยยังคงรักษาหัวใจของวรรณกรรมต้นเรื่องไว้ และมีความเหมาะสมกับสื่อที่ใช้

เดธโน้ต หมายถึง ชื่อบันเทิงคดีญี่ปุ่นเรื่องหนึ่ง มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสืบสวนสอบสวน ต้นฉบับเป็นการ์ตูนรวมเล่ม ต่อมาได้นำมาสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย

การ์ตูนรวมเล่ม หมายถึง หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหนึ่งเรื่องที่มีหลายตอน แต่ละตอนจะนำมาจากนิตยสารรายสัปดาห์ แล้วนำมารวมเรื่องตีพิมพ์เป็นเล่มเดียวกัน ซึ่งหนึ่งเรื่องนั้นจะมีหลายเล่ม

แอนิเมชัน หมายถึง ภาพหรือกราฟิกส์ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา ในรูปของการ์ตูน ภาพลายเส้น งานกราฟิกส์ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการจัดการ นอกจากนี้ยังหมายถึงแอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์และจัดจำหน่ายเป็นวีซีดีและดีวีดี

ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์มเพื่อใช้ในการดำเนินเนื้อเรื่อง โดยใช้มนุษย์เป็นผู้แสดงบทบาทตามคำประพันธ์ นำออกฉายทางโรงภาพยนตร์และจัดจำหน่ายเป็นแผ่นวีซีดีและดีวีดี

นวนิยาย หมายถึง คำประพันธ์ร้อยแก้วที่แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน โดยมีการดำเนินเรื่องไปตามขั้นตอนและมีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบกลวิธีการเล่าเรื่องเดธโน้ต ในฐานะของบันเทิงคดีที่ได้รับความนิยมในยุคนี้
2. ทำให้ทราบการดัดแปลงเนื้อหาเรื่องเดธโน้ต ที่สามารถดึงดูดผู้รับสารได้อย่างต่อเนื่อง และเกิดการติดตามไปยังสื่อประเภทอื่นๆ ด้วย
3. เมื่อการเสพบันเทิงคดีคือการตอบสนองความต้องการของผู้รับสาร ดังนั้น เดธโน้ตจึงสะท้อนให้ทราบถึงความปรารถนาส่วนลึกของผู้รับสาร

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องเล่าและการดัดแปลงเดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยายนั้น ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องเล่า
- 2.2 แนวคิดเรื่องการดัดแปลงเนื้อหา
- 2.3 แนวคิดเรื่องรูปแบบการสื่อสาร
 - 2.3.1 แนวคิดเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น
 - 2.3.2 แนวคิดเรื่องแอนิเมชัน
 - 2.3.3 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์
 - 2.3.4 แนวคิดเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.1 แนวคิดเรื่องเล่า

เรื่องเล่า หรือ จินตคติ หรือ บันเทิงคดี คือ สารที่มุ่งให้ผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ได้แก่ งานประเภทศิลปะ และบันเทิงคดีต่างๆ นั่นเอง ในระดับพื้นฐานที่สุดของงานประเภทนี้ คือให้ความเพลิดเพลิน ในระดับสูงขึ้นไป คือให้ความเจริญใจ ในเชิงอุดมคติ จินตคติทำหน้าที่พัฒนาคุณภาพทางจิตใจของชนในสังคม ทั้งนี้ จินตคดีดังกล่าวยึดโยงการเล่าเรื่อง (Narrative) ด้วยการสื่อทางอารมณ์ (Emotional) และสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle) เพื่อเสนอหรือกระตุ้นความคิดบางประการ (Intellectual) (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2543 : 24)

การเล่าเรื่อง เป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือ ต้องมีตรรกะของการเล่าเรื่อง (Logic of Narration) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ อันจะขาดไม่ได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 157) ดังนี้

1. ต้องมีฝ่ายพระเอก – นางเอก
2. ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย
3. ต้องมีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย
4. ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม ซึ่งอาจจะเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
5. ต้องมี magic อาจจะหมายถึงของวิเศษต่างๆ อาวุธที่ทันสมัย หรือ

ความสามารถที่เหนือมนุษย์ธรรมดา

ในส่วนขององค์ประกอบในการเล่าเรื่องนั้น มีหนังสือหลายเล่ม (เพ็ญสิริ เสวตวิหारी, 2541 : 10 – 13, เพลินตา, 2538: 27-28, 55, มาโนช ดินลานสกุล, 2548 : 78 – 81, 159 – 164, อีราวดี ไตลังคะ, 2543 : 51, 60-61, 66) ได้นำเสนอตรงกันว่าองค์ประกอบดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือ มีใครทำอะไร ด้วยจุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจอย่างไรและผลคืออะไร

อริสโตเติล ได้ให้ความเห็นไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอติกส์ (Poetics) ว่าโครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลางและตอนจบ เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผลตามกฎหมายแห่งกรรม กล่าวคือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำในฉากที่นำมาก่อน และในทำนองเดียวกันก็จะเป็นสาเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในฉากต่อไป ฉะนั้นในเรื่องที่มีการวางโครงเรื่องอย่างรัดกุมจะไม่สามารถตัดฉากหนึ่งฉากใดทิ้งไปได้โดยไม่กระทบกระเทือนฉากอื่น เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลกันอย่างแท้จริง

ส่วน อี เอ็ม พอร์สเตอร์ ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ให้คำจำกัดความที่ชัดเจนของโครงเรื่องโดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง (Story) และโครงเรื่อง (Plot) กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือ การเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

การเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิดประเด็น ชัดแจ้ง ฯลฯ
2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไข
5. ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจจะมีจุดจบหลายๆ แบบ เช่น อาจจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรือมีปริศนาคาใจ เป็นต้น

สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้ง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสูงสุด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งหมดนี้เรียกว่าเป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเอง

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง (Theme) บ้างเรียกต่างกันไป เป็นต้นว่า แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือ เป็นความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกลงมาเข้าร่วมกับผู้ชม

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์ของโลกบันเทิงคดีออกมาเป็นความเข้าใจต่างๆ ไป เกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง เช่น ความคิดที่ได้จากการอ่านนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า คือการกระทำอะไรที่ช้าแต่สม่ำเสมอดีกว่าทำเร็วแต่ไม่สม่ำเสมอ การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญเพราะ ทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องนี้อาจนำไปสู่ความเข้าใจชีวิตได้

Bogg (1978) ได้แบ่งแก่นเรื่องออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูงให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป และใช้ศีลธรรมหลายๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
2. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์
3. แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

4. แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพสังคมซึ่งจะทำได้ทั้งแนวตลก เสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม

5. แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิง ปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

3. ตัวละคร (Character)

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงที่ก่อให้เกิดโครงเรื่อง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อยๆ เผยให้เห็นหลังจากคุ้นเคยกันนับเป็นปีๆ ในทางตรงข้ามเรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดี ซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อมหรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง

อี เอ็ม พอร์สเตอร์ แบ่งตัวละคร (Character) ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมซึ่งสามารถสรุปได้อย่างไม่ยากเย็น เช่น “เธอเป็นคนหยิ่งยโส” “เขาเป็นคนอ่อนแอ” และจะคงลักษณะเช่นนี้ตลอดเรื่อง ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำอย่างไรต่อไปได้ ข้อดีของตัวละครเช่นนี้ คือ ทำความเข้าใจง่าย และผู้อ่านจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้

2. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะหลากหลายแต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

4. ฉาก (Setting)

ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย ต่อเมื่อเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศ การเผย ลักษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ฉากต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่ง ฉากต้อง เกี่ยวเนื่องกับโครงเรื่องหรือตัวละคร ผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือ พฤติกรรมของตัวละคร หากแต่ละฉากจะต้องมีความหมายและคุณค่าในแต่ละฉากจะส่งผลต่อ การกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกันการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมี ผลต่อฉากแต่ละฉากด้วยเช่นกัน บางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญ ฉากเหล่านี้เป็นเพียงแค่ฉากหลัง เท่านั้นซึ่งแทบไม่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องหรือตัวละคร ในทางกลับกัน ฉากบางฉากมีความ ละเอียดลึกซึ้งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชม และผู้วิจารณ์สนใจเป็นอย่างมาก

เคลลี่ กริฟฟิธ ได้แบ่งฉากออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ เป็นธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่ง บรรยากาศที่เกิดจาก ประสาทสัมผัส เช่น กลิ่น เสียง ภาพ
2. ฉากที่เป็นเวลา แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ
 - ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์
 - ระยะเวลา เช่น เรื่องเกิดขึ้นในเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี สามสิบปี ฯลฯ
3. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยม ระบบ การเมือง ชนชั้น เพศ เชื้อชาติ ฯลฯ

5. บทสนทนา (Dialogue)

ช่วยในการดำเนินเรื่องให้พัฒนาไปได้ตามที่ต้องการ เป็นส่วนที่แสดงความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร รวมทั้งสะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัย บุคลิกของตัวละครด้วย ดังนั้น การเขียนบทสนทนาจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับตัวละครด้วย

นอกจากนี้ บทสนทนาบางลักษณะ เช่น การพูดในใจของตัวละคร ได้พัฒนาไปเป็นกลวิธีการเล่าเรื่องที่เรียกว่า กระแสสำนึก

6. มุมมอง (Point of View)

ได้แก่วิธีการที่ผู้แต่งใช้ในการเล่าเรื่อง โดยกำหนดว่าให้ใครเป็นผู้เล่า หรือจะเล่าผ่านสายตาหรือมุมมองใคร หรือตัวละครตัวไหน

การวิเคราะห์เรื่องเล่า สามารถใช้แนวทางประกอบการวิเคราะห์ได้ (ประชา สุวีรานนท์, 2540 : 2 - 3) ดังนี้

1. การวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงเนื้อหาที่ถูกนำมาเล่า โดยพิจารณาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การกระทำของตัวละคร สถานที่ และเวลาที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น ทั้งนี้ เพื่อค้นหาความหมายที่ต้องการสื่อออกไป นอกจากนั้นเนื้อหาอาจชักนำให้เราต้องศึกษาถึงบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในนั้นด้วย

2. การวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงกระบวนการเล่าเรื่อง อันได้แก่ วิธีสร้างพล็อต การใช้มุมมอง การเล่นลำดับเวลา กลวิธีสร้างความสมจริงให้ผู้ชมยอมรับความเป็นไปได้

3. การวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงโครงสร้าง เป็นการมองทะลุเนื้อหา และกระบวนการเล่าเรื่องลงไปถึงแก่นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในเรื่องเล่า เพื่อเปิดเผยบทบาทที่แท้จริงของเนื้อหาที่ถูกนำมาเล่า เช่น มองว่าตัวละครไม่ใช่คนจริงๆ เป็นเพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาในเรื่องเล่า ตัวละครอาจเกิดจากการรวมตัวของคุณสมบัติต่างๆ อันได้แก่ บุคลิกภาพ อาชีพการงาน ฐานะทางสังคม หรือคุณค่าที่เขายึดถือ คุณสมบัติเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทหน้าที่ในการสื่อ

ความหมาย และมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้นชนิดที่ขาดกันและกันไม่ได้ จากนั้นเราจึงแบ่งมันออกเป็นคู่ๆ เช่น คน 2 ฝ่าย คุณค่า 2 ชนิด หรืออุดมคติ 2 อย่าง และสังเกตต่อไปว่า ในตอนจบ โครงสร้างหรือความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ถูกสถาปนาไว้ในตอนต้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

2.2 แนวคิดเรื่องการตัดแปลงเนื้อหา

คำว่าตัดแปลง เป็นศัพท์ซึ่งใช้กันอย่างกว้างขวางมานาน เพราะเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า เมื่อจะทำวรรณกรรมเพื่อการอ่านให้เป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดงนั้น การตัดแปลงเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำ ซึ่งอาจทำได้โดยวิธีการ เติม - ตัด - ทวี - ทอน - ขยาย - ยุบ หรือสลับลำดับฉาก นาฏการ ตัวละคร สถานที่ และบทสนทนา แต่เพราะเหตุที่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นผู้เขียน วรรณกรรมต้นเรื่อง ผู้จัดทำบท หรือผู้อ่านซึ่งเป็นผู้ชมด้วยก็ตาม มักมีความรู้สึกต่อคำว่า การตัดแปลงไม่แตกต่างกันว่า เมื่อขึ้นชื่อว่ามี การตัดแปลง คำว่าน่ากลัวมักจะมาเสมอ กล่าวคือเกรงและกังวลว่าเหตุการณ์ ตัวละคร และบทสนทนาในวรรณกรรมเพื่อการแสดงที่ตัดแปลงมานั้น จะยังคงเนื้อหาที่น่าประทับใจเหมือนที่เคยอ่านมาหรือไม่ และจะออกมาเหมือนกับหนังสือและเหมือนกับความรู้สึกที่มีต่อตัวละครที่ผู้เขียนเรื่องสร้างเอาไว้หรือเปล่า โดยเหตุผลและความจำเป็นที่ทำให้วรรณกรรมเพื่อการแสดงต้องแตกต่างจากวรรณกรรมต้นเรื่อง (จักรกฤษณ์ ดวงพิตรา, 2544 : 149 -158) ดังนี้

1. ผู้จัดทำบทจำเป็นต้องจินตนาการเพิ่มเติม เพราะบางทีนิยายเขาไม่ได้เขียน ไม่ได้นำเสนอสถานการณ์ไว้ หรือเพราะเหตุการณ์ในเรื่องมีน้อยมาก ก็ต้องสร้างเรื่องเข้าไปเพิ่มเติมเรื่อยๆ จนกว่ามันจะจบ นอกจากนั้น ยังเป็นเพราะวรรณกรรมต้นเรื่องบางเรื่องมีจุดไหว และขาดความมีเหตุผล จึงต้องพยายามหาเหตุผลที่สมจริงให้

2. ผู้จัดทำบทละครจำเป็นจะต้องประเมินความชอบ ความชัง และรสนิยมของผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ฉะนั้น เมื่อผู้ชมปรารถนาจะให้ผู้จัดทำบทช่วยเติมรสเปรี้ยว หวาน มัน เค็มเพิ่มเติมเข้าไปในบทการแสดง ผู้จัดทำก็จำเป็นต้องตอบสนองรสนิยมนั้นๆ

ผู้เขียนบทจำเป็นที่จะเข้าถึงจิตใจของตัวละครเอก ขณะเดียวกันก็ซึมลึกถึงตัวร้าย เข้าใจประเด็นความรักในมุมมองที่น่าสนใจ ตามทันประเด็นสังคม และจบเรื่องอย่างสันติสุข (Kenneth Portnoy, 1998 : 91) ในการตัดแปลงนั้น บางครั้งจำเป็นต้องตัดทอน เรียบเรียงใหม่ให้กระชับ เน้น

เฉพาะบางฉากที่สำคัญให้ได้แก่นของเรื่องเท่านั้น ส่วนปลีกย่อยต้องตัดทิ้งไป ในการดัดแปลงอาจ กระชับเรื่อง เขียนใหม่ขึ้นตามโครงสร้างที่ต้องการจะนำเสนอแนวคิดของผู้กำกับการแสดงให้ เด่นชัดขึ้น หากเป็นบทแปลก็จำเป็นต้องซื้อสิทธิ์ต่อต้านฉบับเดิม เปลี่ยนแปรเป็นอื่นไม่ได้ถนัดใจนัก (มัทนี รัตนิน, 2543 ในจักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2544 : (12))

ต้องเข้าใจว่าละครคือละคร หนึ่งก็คือหนึ่ง และหนังสือก็คือหนังสือ เป็นสื่อคนละประเภท กัน ความแตกต่างต้องมีอยู่เป็นธรรมดา แต่ประเด็นหลักของเรื่องจะต้องคงไว้ให้เหมือนกัน (วาณิช จรุงกิจอนันต์ ใน จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2546 : 178) ใจความสำคัญของการดัดแปลงเรื่องเล่าจาก ต้นเรื่องไปยังรูปแบบอื่นๆ (จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2546 : 178 - 179) มีดังนี้

1. การเคารพบทประพันธ์เดิม คือการจับหัวใจของเรื่องให้ได้ มิใช่จะต้องทำตามตัวหนังสือ อย่างไม่ลืมหูลืมตา

2. การดัดแปลงเนื้อหาใหม่ชนิดทางหนังสือเขียน อาจทำให้ไม่ประสบความสำเร็จเมื่อนำไปถ่ายทำเป็นภาพยนตร์

3. เนื่องจากวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์นำเสนอด้วยภาพ ไม่สามารถอธิบายอย่างละเอียดอย่างหนังสือได้ ดังนั้น บทภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องเน้นความชัดเจนให้มาก

4. ควรต้องลืมรายชื่อปลีกย่อยต่างๆ ทิ้งให้หมด แล้วจินตภาพใหม่

5. บทสนทนาในภาพยนตร์จะต้องมีการปรับแก้ให้เหมาะแก่การแสดง การเคารพบทประพันธ์จนเกร็งชนิดบทพูดก็คัดมาจากหนังสือทุกคำทุกวรรค ก็เป็นส่วนหนึ่งของความล้มเหลว

ขั้นตอนการดัดแปลง (Brian McFarlane, 1996 : 23 – 26, Robert Stam, 2005 : 112 – 119, จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2544 : 159 – 191) ดังนี้

1. ผู้จัดทำบทต้องพึงระลึกเสมอว่า คนทำบทที่อยู่ในความฝันของผู้เขียน คือ ผู้ที่เคยอ่าน เรื่องของผู้เขียนมาแล้วหลายเรื่อง สามารถจับจุดเด่นจุดด้อยได้ และสามารถดูออกว่านักเขียนคนนี้

มีจุดยืนอย่างไร แตกต่างจากนักเขียนคนอื่นตรงไหน เมื่ออ่านแล้วอ่านอีกจนรู้จักผู้เขียนวรรณกรรมดีพอแล้ว ให้จับสาระสำคัญ อันเป็นหัวใจของวรรณกรรมเรื่องที่จะแปรรูปให้ได้

2. เลือกรูปแบบการนำเสนอ หรือประเภทของตัวบท ซึ่งแม้ว่าบทประพันธ์ต้นเรื่องกับบทดัดแปลงจะมีเนื้อหาเดียวกัน วัตถุประสงค์เดียวกัน แต่สามารถใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันได้ เป็นต้นว่า การเปลี่ยนลำดับเหตุการณ์ เน้นความสำคัญแตกต่างกัน เป็นต้นโดยตัวบทของการแสดงแต่ละประเภทมีเงื่อนไขในการสร้างแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะวิธีนำเสนอ และเวลาของการแสดงแต่ละประเภท ดังนั้น รูปแบบที่เหมาะสมที่สุดจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้จัดทำบทจะต้องใช้วิจารณญาณในการเลือกให้ถูกและเหมาะสม เพราะถึงแม้เนื้อหาจะสมบูรณ์ แต่ถ้าเลือกกลวิธีการนำเสนอที่ผิดพลาด ก็จะทำให้เรื่องราวน่าเบื่อได้เช่นกัน

3. การให้ความเคารพต่อบทประพันธ์เดิมในระดับเริ่มแรกนั้น ก่อนอื่น ผู้ดัดแปลงควรจะต้องกำหนดขอบเขตประเด็นสำคัญที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงไปจากการเล่าเรื่องของต้นเรื่อง ก่อนพิจารณาเลือกตัวละคร หาเอกลักษณ์ และการกำหนดขอบเขตพฤติกรรมของตัวละคร เข้าใจการกระทำของตัวละคร กำหนดไปตั้งแต่เหตุจูงใจให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร รวมไปถึงฉากและบทสนทนามาใช้ โดยทั้งสามส่วนนี้จะไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ เพราะเมื่อมีตัวละครแม้เพียงตัวเดียว ก็ย่อมจะต้องมีการกระทำของตัวละครเกิดขึ้น และจะมีผลต่อส่วนอื่นๆ ตามมา ผู้ดัดแปลงบทเป็นผู้ทรงสิทธิ์ที่จะตัด เติม เพิ่ม ลด และสลับบทบาทของตัวละครในเรื่องได้เพื่อความเหมาะสม ผู้ชมจึงอาจพบว่าตัวละครแปลกหน้าบางตัวละครที่ไม่เคยมีอยู่ในวรรณกรรมต้นเรื่องมาปรากฏตัว และมีบทบาทเด่นเป็นที่รู้จักในการแสดง ในบางกรณี เรื่องเพศมีความสำคัญถึงขั้นที่ทำให้ตัวละครบางตัวซึ่งเป็นที่รู้จักในหมู่นักอ่านต้องถูกกำจัดออกไปเมื่อแปรรูปเป็นบทสำหรับการแสดง เช่น กรณี Robin เพื่อนสนิทของมนุษย์ค้างคาว ถูก Sam Hamm และ Warren Skaren ผู้แปรรูปการ์ตูนเรื่อง Batman เป็นบทภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 1989 เพื่อไม่ให้มนุษย์ค้างคาวถูกมองในแง่ลบว่ามีสัมพันธ์ลับๆ กับคูหูของตัว นอกจากนี้ ผู้จัดทำบางคนยังสามารถกำจัดตัวละครออกไปเพียงรูปร่าง แต่ยังคงรักษาบทบาทตัวละครนั้นๆ ได้โดยย้ายบทบาทไปยังตัวละครอื่นๆ เมื่อตัดเติมหรือสลับฉากนาฏการต่างๆ แล้ว ผู้จัดทำบทต้องใช้ฝีมือในการเรียบเรียงใหม่ ให้ทุกฉากมีความสัมพันธ์เป็นเหตุผลแก่กัน โดยยังคงรักษาหัวใจของวรรณกรรมต้นเรื่องไว้ไม่เปลี่ยนแปลง

4. กระบวนการดัดแปลงวรรณกรรมทั้งสามประการข้างต้นนั้นเพียงแค่เสร็จ แต่ยังไม่สมบูรณ์ เนื่องจากยังไม่ผ่านขั้นตอนการตรวจแก้ ซึ่งอาจจะไม่ใช่เพียงครั้งเดียว แต่จะต้องแก้แล้วแก้อีกหลายครั้ง ก่อนที่จะนำไปจัดแสดงจริง

การดัดแปลงเนื้อหานั้น ไม่ได้หมายความว่าต้องจำลอง หรือสำเนาให้เหมือนกับต้นฉบับ แต่หมายถึงการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่ นั่นเอง (Kenneth Portnoy, 1998 : 103)

2.3 แนวคิดเรื่องรูปแบบการสื่อสาร

2.3.1 แนวคิดเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่น เป็นการแสดงออกในเชิงปัจเจกชนของผู้วาดและผู้อ่าน ลักษณะที่เป็นไปไม่ได้ หรือเหนือความเป็นจริงเป็นคุณสมบัติพิเศษอย่างหนึ่งของการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนั้นแล้ว การ์ตูนญี่ปุ่นยังมีแนวเรื่องมากมาย โดยมีจุดประสงค์หลักคือทำให้ความบันเทิง หรือใช้เวลาในสังคมญี่ปุ่น ปัจจุบันมีการ์ตูนหลากหลายแนวให้เลือกอ่าน แบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นจากการสำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นได้ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี ใน พรพนิต พวงภิญโญ, 2531) ดังนี้

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF Manga)
2. แนวเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga)
3. แนวเรื่องสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)
4. แนวเรื่องสงคราม (Senki Manga)
5. แนวเรื่องจักรวาล วงศ์ๆ (Jidai Manga)
6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)
7. แนวเรื่องปลุกใจเสื่อป่า (Ero Manga)
8. แนวเรื่องล้ำยุค (Avant Gade Manga)

การ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั่วไปในสังคม จึงมีผู้แบ่งฐานะของการ์ตูนออกไว้หลายระดับ (อเนก รัตนจิตบรรจง, 2548) ดังนี้

1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic Art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะฝีมือที่ฝึกฝนมาอย่างดีในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนักเส้นอ่อนแก่ หนักเบา และใช้สติปัญญาจัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้คล้อยตาม ซึ่งต้องใช้ความสามารถนี้เองจึงถือว่าการ์ตูนเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น

2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องเป็นสาระสำคัญของการ์ตูน ซึ่งมุ่งที่จะตอบสนองต่อผู้อ่านในวงกว้าง ผลสำเร็จของการ์ตูนอยู่ที่ความสามารถที่จะให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้ในลักษณะที่ประหยัด คือ มองปราดเดียวก็เข้าใจ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้มีเทคนิคการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะขั้นสูงเปรียบเทียบกับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือเพียงแต่การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้น จึงนับว่าการ์ตูนเข้าร่วมอยู่ในประเภทวรรณกรรม

3. ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนเป็นพัฒนาการสืบต่อจากศิลปะการละคร เนื่องจากมีบทสนทนาโต้ตอบเพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศเพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ เพื่อแสดงนิสัยและเจตนา เพื่อขมวดปมให้ฉงนชวนติดตาม ฯลฯ มีการดำเนินเรื่องตัดต่อ และทำทางการแสดงเช่นเดียวกับการแสดงละครบนเวที นอกจากนี้ถ้อยคำในการ์ตูนได้พยายามที่จะสะท้อนเหตุการณ์ได้มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา โดนใส่น้ำเสียง สำเนียง ลีลาเข้าไปด้วย

4. การ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon and Picture) การ์ตูนดูจะใกล้เคียงกับภาพยนตร์มากกว่าศิลปะอื่นๆ ด้วยต่างก็มุ่งที่จะจูงใจให้เห็นเป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ การ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องถูกนำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูนเทคนิคบางอย่างก็คล้ายๆ กันเช่น การให้เสียง การให้แสง การเปลี่ยนมุมและทัศนียภาพ การตัดต่อเรื่อง ฯลฯ

ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก (วีระ พุฒกลาง ใน นวลทิพย์ ปริญาญกุล. 2538: 39) ดังนี้

1. ทำให้เด็กเกิดมโนภาพที่ดี หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ

2. ทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น หนังสือการ์ตูนทั่วไปต่างก็มีสิ่งเร้าอยู่ในตัวแล้ว เช่น ตัวพระเอก หรือเนื้อเรื่องที่น่าตื่นเต้น ถ้ารู้จักเลือกหนังสือที่ดีมีสาระเหมาะสมแก่วัยของเด็กให้อ่าน หรือแม้แต่ดูรูปภาพก็ยังทำให้เด็กเกิดความรักที่จะอ่านยิ่งขึ้น

3. ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือการเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าเลือกหนังสือที่ให้คติแนวคิดที่ดีให้เด็กจะเป็นการช่วยสร้างสรรคความคิดให้เกิดขึ้นกับเด็กที่ละเล็กละน้อย

4. หนังสือการ์ตูนบางเล่มจะทำให้เด็กจดจำวิธีการแม้แต่คำสนทนาที่แปลกไป ถ้าหนังสือดีมีสาระเด็กก็จะจดจำในสิ่งที่ดีมีสาระไป

2.3.2 แนวคิดเรื่องแอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพ หรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันคือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อน หรือเลื่อนภาพให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง (นับทอง ทองใบ, 2548 : 12)

หลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชัน (ปิยกุล เลาว์ณยศิริ, 2532 : 931 – 932 ในนับทอง ทองใบ, 2548 : 12) มีดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

อนิเมะ (Anime) ในภาษาญี่ปุ่น ก็คือ แอนิเมชัน เริ่มต้นในช่วงปี ค.ศ. 1914 เป็นภาพยนตร์ขาว – ดำ และถูกมองว่าเลียนแบบมาจากต่างชาติ จึงไม่ประสบความสำเร็จมากนัก จนในปี ค.ศ. 1950 สตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันโตเอ (Toei) ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง

นางพญางูขาว (The legend of White Snake) ซึ่งนำเสนอตำนานนิทานพื้นบ้านของจีน และสร้างผลงานแอนิเมชันมาจนถึงปัจจุบัน และเป็นจุดเริ่มต้นของสองยักษ์ใหญ่แห่งวงการภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น คือ ฮายาโอะ มิยาซากิ และ อิซาโอะ ทากาฮาตะ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547)

ในปี ค.ศ.1963 ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเริ่มเข้าระบบอุตสาหกรรมออกฉายทางโทรทัศน์ โดยส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาสำหรับเด็ก และการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม เมื่อเข้าสู่ปี ค.ศ. 1980 นับว่าเป็นปีที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมสูงสุด บรรดาผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันได้หันมานำเรื่องราวจากหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมาสร้างเป็นภาพยนตร์เพื่อลดความเสี่ยงในการลงทุน ทำให้หนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่าง ดร.สลัมกับหนูน้อยอาราเล่ (Dr. Slump) ดรากอนบอล (Dragon Ball) ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจนโด่งดังไปทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน

ทั้งนี้ การที่แอนิเมชันญี่ปุ่นเติบโตอย่างรวดเร็ว และได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก ได้มีผู้ตั้งข้อสังเกตไว้เช่นกัน คือ ระบบการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมครบวงจร ขยายไปในธุรกิจต่างๆ สื่อ เช่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน วิดีโอ วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ เพลงการ์ตูน ตลอดจนบริษัทสิ่งพิมพ์ ผู้ผลิตของเล่น และบริษัทเสื้อผ้าต่างได้นำตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นต่างๆ เข้าสู่การพาณิชย์ผลิตออกเป็นสินค้าของที่ระลึก เป็นต้น

2.3.3 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์

ภาพยนตร์ เป็นเรื่องเล่าชนิดหนึ่ง นั้นหมายความว่า ภาพยนตร์มีการเลือกสรรข้อมูล จัดลำดับ และนำเสนอข้อมูลทั้งหมดเป็นเรื่องเป็นราว เพื่อก่อผลทางความหมาย และอารมณ์ความรู้สึกในเวลาจำกัด (ประชา สุวิธานนท์, 2540 : 2)

ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องให้เป็นงานศิลปะ แต่ความจริงประการหนึ่ง ก็คือ นอกเหนือจากการเป็นงานศิลปะแล้ว ยังจัดเป็นงานทางด้านสื่อสารมวลชนอีกด้วย ถ้าหากจะมองในขอบเขตของความเป็นสื่อมวลชนก็จะพบว่า มีผู้สร้างมีลักษณะเป็นกลุ่มมิใช่ปัจเจกบุคคล ถึงแม้ผู้สร้างบางคนจะผูกขาดตำแหน่งสำคัญในกระบวนการสร้าง แต่ก็ยังต้องพึ่งพาคณะทำงานในส่วนอื่นๆ อยู่บ้างไม่มากนัก เมื่อมองไปยังผู้ชมจะพบว่า เป็นกลุ่มคนที่มีขนาดใหญ่และมีความ

หลากหลาย ภาพยนตร์จึงถือว่าเป็นงานของกลุ่มคนที่ถูกสร้างเพื่อกลุ่มคนโดยแท้จริง (กฤษดา เกิดดี, 2541 : 137)

Metz (ใน ลักษณะ คมคาย, 2540 : 14) ได้กล่าวไว้ว่า ในทุกๆ รูปแบบของงานศิลปะ ซึ่ง จะว่าไปแล้ว ในการสื่อสารทุกระบบนั้นมืองค์ประกอบเฉพาะสำหรับการแสดงออกที่ต่างออกไป จากระบบอื่นๆ วัตถุประสงค์หรือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้น ไม่ได้หมายถึงความเป็นจริง หรือ วิธีการเฉพาะในการสร้างความหมาย เช่น การตัดต่อภาพที่ดึงดูดความสนใจแต่อย่างใด หากแต่ เป็นช่องทางของข้อมูลข่าวสาร (The Channels of Information) ที่ผู้ชมให้ความสนใจในขณะที่ชม ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยผ่านภาพ เทคนิค บทสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่นๆ โดยนักสัญ วิทยาของสื่อภาพยนตร์จะให้ความสนใจกับการสร้างความหมายโดยใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่าง หนึ่งดังกล่าว หรือการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน จะพบว่า มีภาพยนตร์จำนวนไม่ น้อยที่สร้างขึ้นมาโดยมุ่งเน้นให้ภาพมีความโดดเด่นที่สุด และอาจจะมีภาพยนตร์บางเรื่องให้ ความสำคัญกับบทสนทนา หรือแม้แต่ดนตรีเป็นพิเศษเช่นกัน

ในส่วนองวิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้น เราอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ ภาษาที่แท้จริง ทั้งนี้ Metz ได้กล่าวไว้ว่า ถ้าจะเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กับภาษาในระดับ ของสภาพที่ปรากฏนั้น จะเห็นว่า การสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้นต่างจากในภาษาพูด โดยที่ ผู้ใช้ภาษาสามารถใช้ภาษาในการทำหน้าที่ได้ 2 ระดับ คือ ระดับของเสียง และระดับของ ความหมาย ในขณะที่ภาพยนตร์นั้น ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริง และเสียงที่ ออกมาก็เป็นการผลิตซ้ำเสียงที่เหมือนกับเสียงจริงๆ ของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง ด้วยเหตุนี้ Metz จึงถือ ว่า ภาพยนตร์เป็นเหมือนกับประโยคเป็นชุดๆ เรียงต่อกัน ซึ่งเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแปลจาก พจนานุกรม หรือคำพ้องความหมาย ทุกๆ สิ่งในภาพยนตร์จะเข้าใจได้หมด จึงเห็นได้อย่างชัดเจน ว่า ภาษาของภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูดอย่างมากทีเดียว

องค์ประกอบในภาพยนตร์ที่ผู้กำกับภาพยนตร์จำเป็นที่จะต้องตระหนัก เพื่อให้สร้าง ภาพยนตร์ให้ผู้ชมเกิดความบันเทิง (สนั่น ปัทมะทิน, 2506) มีดังนี้

เสนอองค์ประกอบของภาพยนตร์

1. มีโครงเรื่อง และเนื้อเรื่องที่ดี มีเหตุผลสมจริง เนื้อเรื่องเกี่ยวโยงต่อเนื่องกัน อย่างแนบเนียนโดยตลอดทั้งเรื่อง
2. การดำเนินเรื่องนั้นเป็นไปตามโครงเรื่องตามลำดับ ต่อเนื่อง และเกี่ยวโยงกันไป ตามการลำดับทั้งภาพ เสียงพูด และเสียงประกอบ
3. บทบาทการแสดงของผู้แสดง จะต้องเหมือนจริง สมบทบาท
4. การถ่ายภาพ และการลำดับภาพ จะต้องมีการจัดองค์ประกอบภาพที่ดี มีสีสัน ในการถ่ายทอดได้ตรงตามบรรยากาศ และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของเนื้อเรื่องได้
5. ฉากและการแต่งกายที่ดูสมจริงจนจับไม่ได้ว่าเป็นการสร้างขึ้น สีของฉากและ เครื่องแต่งกายจะต้องดูกลมกลืน หรือขัดแย้งอย่างมีศิลปะ
6. เสียง ดนตรี และเพลงประกอบ ทั้งหมดนี้จะช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมจริง และช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมทั้งสิ้น

2.3.4 แนวคิดเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน

นวนิยาย (Fiction) คือคำประพันธ์ร้อยแก้วที่แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนมากกว่าจะ แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนมากกว่าจะแต่งขึ้นจากประวัติศาสตร์ หรือความเป็นจริง ใน ความหมายกว้างๆ นวนิยายอาจจะรวมไปถึงบทละคร และบทประพันธ์ร้อยแก้วขนาดยาวที่เขียน เป็นเรื่อง โดยมีการดำเนินเรื่องไปตามขั้นตอนและมีตัวละคร

เรื่องแต่ง ก็คือศิลปะแห่งการแสดงความรู้สึก หรือสิ่งที่กระทบใจ ผู้รับสารสามารถสัมผัส อารมณ์ ความฝัน ความปรารถนา ความรัก ความใคร่ ความทุกข์ ความสุข และอนุภาคภายใน อื่นๆ ของมนุษย์ในเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ ซึ่งนำเสนอโดยญาณทัศน์ และจินตนาการของผู้ สร้างสรรค์จินตคติ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2543 : 17)

นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนเป็นวรรณกรรมหลักหนี (Escape Literature) ประเภทหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพราะเป็นเรื่องราวที่มีความลึกลับ น่าตื่นเต้นในการสืบสวนคดี ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ หลุดจากโลกแห่งความเป็นจริง ประกอบไปด้วยเนื้อเรื่องสองเรื่อง กล่าวคือ เรื่องราวของอาชญากรรม และเรื่องของการสืบสวนสอบสวนหาผู้กระทำตัวผิด โดยนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนมี 3 ประเภท (C. Hugh Holman และ William Harmon, 1992, Tzvetan Todorov, 1977 ใน อังคณา สุขวิเศษ, 2544 : 4-5, 9-14) ดังนี้

1. นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนแบบคลาสสิก (Classical Detective Story) มีลักษณะการเล่าเรื่องย้อนหลัง โดยมีเพื่อนนักสืบ ตัวนักสืบ หรือตัวละครอื่นๆ เป็นผู้เล่าเรื่อง การสะสางคดีนั้นจะมีการอธิบายเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้อ่านสามารถรับรู้ความคิดของนักสืบในขณะคลี่คลายเหตุการณ์ต่างๆ ได้

2. นวนิยายมีด (Thriller) คดีอาชญากรรมจะปรากฏขึ้นไปพร้อมกับเหตุการณ์ในเรื่อง เล่าเรื่องผ่านมุมมองของนักสืบที่จะต้องต่อสู้กับอาชญากรเพื่อค้นหาความจริง โดยที่ผู้อ่านจะผจญกับเหตุการณ์ต่างๆ ไปพร้อมกับตัวนักสืบ และไม่สามารถคาดเดากับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับนักสืบได้เลย

3. นวนิยายระทึกขวัญ (Suspense Novel) เป็นการผสมผสานลักษณะสำคัญของนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนแบบคลาสสิก และนวนิยายมีดแบ่งได้ 2 ประเภท ดังนี้

3.1 นวนิยายระทึกขวัญแบบนักสืบเสียงภัย คือ การเล่าเรื่องแบบย้อนหลังผ่านมุมมองของตัวนักสืบเอง หรือผู้เล่านิรนาม โดยบทบาทของนักสืบนั้นคือการต่อสู้กับอาชญากรมืออาชีพเพื่อค้นหาความจริง

3.2 นวนิยายระทึกขวัญแบบจำเลย – นักสืบ มีลักษณะร่วมกันกับข้างต้นคือ การเล่าเรื่องแบบย้อนหลังผ่านมุมมองของตัวนักสืบเอง หรือผู้เล่านิรนาม แต่จะแตกต่างโดยบทบาทของนักสืบนั้นคือ นักสืบจะตกเป็นผู้ต้องสงสัย หลบหนีตำรวจ และต้องค้นหาคนร้ายที่แท้จริงด้วยตนเอง

อนึ่ง การเรียกชื่อเพื่อจัดกลุ่มประเภทของเรื่องเล่าดังกล่าวหากไม่ใช่เรื่องเล่าแนวสืบสวนสอบสวนแล้ว สามารถเรียกอีกชื่อโดยอาศัยหลักเกณฑ์พิจารณาจากตัวละคร และอารมณ์กั้วของผู้รับสาร (กฤษดา เกิดดี, 2541 : 29 - 43) ได้ ดังนี้

1. Horror (เรื่องเล่าแนวสยองขวัญ) หมายถึง เรื่องเล่าที่แสดงความสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญจะอยู่ในฐานะผู้ล่า เช่น ผี ปีศาจ ร้าย สัตว์ประหลาด

2. Thriller (เรื่องเล่าแนวเขย่าขวัญ) คือ เรื่องเล่าที่เน้นการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว แต่ไม่เน้นการฆ่าฟัน และการตายที่โจ่งแจ้ง

3. Mystery and Suspense (เรื่องเล่าแนวลึกลับ ตื่นเต้น) คือ เรื่องเล่าที่เน้นการกำหนดเรื่องราวให้เต็มไปด้วยความซับซ้อน เงื่อนงำ ดึงความสนใจให้ติดตาม แล้วมีการเฉลยปมในตอนท้าย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิรวดี วิไลลอย (2547) ศึกษามุมมอง ความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจของผู้สร้างภาพยนตร์ชุด ดิเอ็กซ์ไฟล์ พบว่า คริส คาร์เตอร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานสารคดี ภาพยนตร์ และภาพยนตร์ชุดแนวสืบสวนสอบสวนที่เคยได้ชมและชื่นชอบ รวมถึงความสนใจในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติและมนุษย์ต่างดาว ภาพยนตร์ชุดนี้มีแก่นเรื่องคือ ความไม่ไว้วางใจต่อรัฐบาลซึ่งเล่าผ่านตัวละครสองตัวที่มีความคิดต่างกัน มีการใช้แนวคิดนิยายวิทยาศาสตร์มาอธิบายโครงเรื่องเกี่ยวกับทฤษฎีสมคบคิดและเรื่องเหนือธรรมชาติ

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ (2541) ได้วิเคราะห์วิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษาของคณะ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 87 เรื่อง ที่เขียนเกี่ยวกับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง พบว่า วิทยานิพนธ์ที่จัดอยู่ในประเภทที่ศึกษาเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในสื่อร่วมสมัย มุ่งศึกษาในด้านการวิเคราะห์เนื้อหามากกว่ารูปแบบ โดยเน้นไปที่การศึกษาเนื้อหาใน 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ ศึกษาประเด็นทางจริยธรรม และประเด็นการสร้างความเป็นจริงทางสังคมในสื่อ ในลักษณะหลังนี้ ยังแบ่งออกได้เป็นกลุ่มที่วิเคราะห์สาระที่ถูกละเลยในสื่อ และกลุ่มที่วิเคราะห์สาระที่เป็นการส่งเสริมการขาย หากมองจากกระบวนการต้นนี้ในงานวิทยานิพนธ์ ก็พบว่ามียู่ 5 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มที่ศึกษาประเด็นทางจริยธรรม – ค่านิยม 2. กลุ่มที่ศึกษาความเป็นจริงทางสังคมในสื่อ
 3. กลุ่มที่ศึกษาผู้รับสารในแนวการใช้และความพึงพอใจในสื่อ 4. กลุ่มที่ศึกษากลยุทธ์การสร้าง
 ภาพขององค์กรธุรกิจเทปเพลง 5. กลุ่มที่ศึกษาการสร้างสัญลักษณ์ในสื่อโฆษณา สำหรับแนวคิดและ
 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยส่วนใหญ่ประกอบด้วยแนวคิดด้านนิเทศศาสตร์ และแนวคิดในด้านประเด็น
 ที่วิทยานิพนธ์เรื่องนั้นๆ ทำการศึกษา ส่วนระเบียบวิธีวิจัยที่นิยมใช้ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา และ
 การวิจัยเชิงสำรวจ รวมทั้งการสัมภาษณ์เจาะลึก

ทัศนัย กุลบุญลอย (2544) ศึกษาประวัติ ผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์
 ชุด สตาร์วอร์ส ของจอร์จ ลูคัส ความเป็นเทพนิยาย และการใช้เทคนิคนำเสนอต่างๆ พบว่า ลูคัส
 มีความสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน และแรงบันดาลใจจากงานเขียนของแคมป์เบลล์
 และโกลคีน ภาพยนตร์ของคุโรซาวา และภาพยนตร์ชุดและการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ โดยนำเค้า
 โครงเรื่อง แก่นเรื่อง และลักษณะเด่นของเทพนิยายต่างๆ มาดัดแปลงรูปแบบและตีความใหม่โดย
 ไม่อ้างอิงเนื้อเรื่องและตัวละครจากเทพนิยายเดิมโดยตรง

เปรม สนวนสมุทร (2547) ศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร
 ในเรื่องพระอภัยมณีในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมระหว่างปี พ.ศ. 2545 – 2546 และผลกระทบจาก
 การดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครดังกล่าว จำนวน 3 ส่วน ได้แก่ การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัย
 มณีซาก้า แอนิเมชันโดยบริษัทแฟนตาซีทาวินจำกัด และภาพยนตร์ของบริษัทโรทีปียอนจำกัด
 พบว่า ทั้ง 3 ส่วนมีการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมกับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของ
 สื่อชนิดใหม่ในการถ่ายทอด ด้านตัวละครนั้นจะคงไว้แต่ตัวละครที่เป็นหลักและมีบทบาทสำคัญใน
 ตอนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ด้านการสืบสานคุณค่า พบว่า ส่วนที่สร้างขึ้นใหม่รักษาเนื้อเรื่องเฉพาะ
 โครงเรื่องเท่านั้น แนวคิดสำคัญได้มีการสืบสานไว้บางประเด็น ส่งผลให้ผู้เสพที่เฝ้ารู้สนใจติดตาม
 อ่านส่วนนวนิทานค่ากลอนซึ่งเป็นส่วนดั้งเดิมต่อไป

ภทริยา กัลยานาม (2543) ศึกษาการดัดแปลงนวนิยายเรื่อง วอต ดรีมส์ เมย์ คัม เป็นบท
 ภาพยนตร์ พบว่า บทภาพยนตร์ทำให้เนื้อเรื่องและแนวคิดหลักของเรื่องเปลี่ยนไป ยิ่งกว่านั้น
 ตำนานและศาสนาที่ปรากฏในนวนิยายและภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อแนวคิดหลักของเรื่องที่แตกต่างกัน
 นวนิยายนำเสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนา ส่วน
 ภาพยนตร์นำเสนอแนวคิดหลักเรื่องความรักหลังความตายสัมพันธ์กับตำนาน

มลินี นิลมาลี (2540) ได้วิเคราะห์เนื้อหาที่แสดงลักษณะไทย และลักษณะตะวันตกที่ปรากฏใน นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ Village of the Damned พบว่า ในนวนิยายทั้งสองเรื่องมีลักษณะทางวัฒนธรรมในด้านความคิดที่คล้ายคลึงกัน 3 ประการ คือ (1) อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (2) ความรักของแม่ (3) แนวคิดเรื่อง ผลการกระทำ ในส่วนที่ต่างกันคือ ของไทยจะสะท้อนความคิดเรื่องความไม่มีตัวตนที่แท้จริงและเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ขณะที่ตะวันตกจะสะท้อนความคิดที่ยึดตัวตนเป็นหลัก เมื่อดัดแปลง นวนิยายทั้งสองเรื่องสู่ภาพยนตร์ พบว่า ภาพยนตร์ไทยคงรูปแบบและเนื้อหาทางวัฒนธรรม ขณะที่ภาพยนตร์อเมริกันจะเปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่อง เนื้อหา และชื่อเรื่อง แต่ยังคงเรื่องการ เสียสละไว้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และนวนิยาย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยวิเคราะห์จากตัวบท (Textual Analysis) ทั้งหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และนวนิยาย ซึ่งรายละเอียดในการทำวิจัย มีดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประเภทเอกสาร ได้แก่

- 1.1 หนังสือการ์ตูนรวมเล่มชุด เดธโน้ต ฉบับภาษาไทย รวม 12 เล่ม
- 1.2 หนังสือนวนิยายเรื่อง L Change The World 1 เล่ม
- 1.3 หนังสือนวนิยายเรื่อง Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่อง
ลอสแอนเจลิส BB 1 เล่ม

2. ประเภทแอนิเมชัน ได้แก่ ดีวีดีแอนิเมชันชุด เดธโน้ต บรรยายภาษาไทย 54 ตอน

ความยาวตอนละ 23 นาที รวม 13 แผ่น

3. ประเภทภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องยาวชุด เดธโน้ต บรรยายภาษาไทย 3 เรื่อง

แบ่งเป็น 3 ภาค ดังนี้

- 3.1 Death Note : สมุดโน้ตกระชากริฎฎฎฎ
- 3.2 The Last Name : อวสานสมุดมรณะ
- 3.3 L Change The World : สมุดโน้ตสิ้นโลก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บข้อมูลประเภทเอกสาร จะทำการเก็บรวบรวมจากหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ทั้ง 12 เล่ม นวนิยายเรื่อง L Change The World และนวนิยายเรื่อง Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB อย่างละ 1 เล่ม ด้วยการอ่านอย่างละเอียด และถอดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

2. การเก็บข้อมูลประเภทแอนิเมชัน จะทำการเก็บรวบรวมจากดีวีดี ด้วยการชมแอนิเมชันทั้ง 13 แผ่นอย่างละเอียด และถอดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร
3. การเก็บข้อมูลประเภทภาพยนตร์ จะทำการเก็บรวบรวมจากดีวีดี ด้วยการชมภาพยนตร์ทั้ง 3 ภาคอย่างละเอียด และถอดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์เรื่องเล่า เดธไนต์ ในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่องเป็นแนวทาง
2. วิเคราะห์การดัดแปลงเรื่อง เดธไนต์ จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน ไปยังแอนิเมชัน โดยใช้แนวคิดการดัดแปลงเนื้อหาประกอบกับแนวคิดเรื่องแอนิเมชันเป็นแนวทาง
3. วิเคราะห์การดัดแปลงเรื่อง เดธไนต์ จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน ไปยังภาพยนตร์โดยใช้แนวคิดการดัดแปลงเนื้อหาประกอบกับแนวคิดเรื่องภาพยนตร์เป็นแนวทาง
4. วิเคราะห์การดัดแปลงเรื่อง เดธไนต์ จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน ไปยังนวนิยายโดยใช้แนวคิดการดัดแปลงเนื้อหาประกอบกับแนวคิดเรื่องนวนิยายเป็นแนวทาง

การนำเสนอข้อมูล

ประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่

1. ผลการวิเคราะห์เรื่องเล่า เดธไนต์ ในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย
2. ผลการวิเคราะห์การดัดแปลงเรื่องเล่า เดธไนต์ จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน ไปยังแอนิเมชัน จากหนังสือการ์ตูน ไปยังภาพยนตร์ และจากหนังสือการ์ตูน ไปยังนวนิยาย
3. ผลการศึกษาโดยรวม ทั้งในแง่มุมมองการเปรียบเทียบ เพื่อหาข้อสรุปถึงประเภทและลักษณะของเรื่องเล่าที่คนในสังคมนี้ให้ความนิยม

บทที่ 4

การเล่าเรื่องและการดัดแปลงเดธโน้ต

4.1 การเล่าเรื่องเดธโน้ต

หนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต เป็นเรื่องเล่าแนวสืบสวนสอบสวนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนทั้งในสหรัฐอเมริกา สหภาพยุโรป และเอเชีย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2551) ในช่วงระยะเวลานั้น ได้มีการนำเรื่องราวของการ์ตูนชุดนี้มาเล่าซ้ำในเวลาใดเรื่องกันถึง 3 แบบฉบับ ได้แก่ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และนวนิยาย ไม่นับรวมเกม Nintendo-Ds ที่ให้ผู้เล่นไขปริศนาฆาตกรรมในชื่อ Death Note – Kira Game และโดจินชิ (同人誌, Doujinshi) หรือ การเล่าเรื่องใหม่ดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวละครจากเรื่องเดธโน้ต เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน สร้างและและจัดจำหน่ายโดยผู้อ่าน หรือนักเขียนมือสมัครเล่น มีการตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่โดยไม่ผ่านสำนักพิมพ์ เดธโน้ต จึงเป็นเรื่องเล่าที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้อ่านเรื่อยมา

หนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

เป็นเรื่องเล่าต้นฉบับที่มีการนำไปดัดแปลงทั้งเหตุการณ์และตัวละคร เพื่อเล่าเรื่องใหม่ที่มีทั้งคงเนื้อหาเดิม และดัดแต่งให้แตกต่างกันออกไป ในประเทศไทยตีพิมพ์ทั้งหมด 12 เล่มจบ จากทั้งหมด 13 เล่มที่วางขายในญี่ปุ่น โดยเล่มที่ 13 (Death Note 13 How to Read) เป็นหนังสือเน้นให้ข้อมูล ไม่นับเรื่องเล่า กล่าวคือจะอธิบายรายละเอียดของการ์ตูนเพิ่มเติม ทั้งการวิเคราะห์ความเป็นมาของฉากเด่น การเพิ่มข้อมูลย่อยที่ไม่สามารถใส่ลงไปในการ์ตูน และเปิดเผยข้อมูลลับเกี่ยวกับตัวละครแต่ละตัว

เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ประกอบไปด้วย 108 ตอน โดยผู้เขียน (Tsugumi Ohba) ได้กำหนดเอาไว้ให้เท่ากับบาปของมนุษย์ตามความเชื่อของคนญี่ปุ่น ผู้อ่านจะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ภาค โดยแบ่งจากผู้คิดพล็อตเป็นหลัก นั่นคือ ภาค 1 (คิระปะทะL) เริ่มตั้งแต่ตอนที่ 1 – 58 ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนเล่มที่ 1 – 7 และภาค 2 (คิระปะทะเนียร์และเมลโล่) คือตอนที่ 59 – 108 ได้แก่ เล่มที่ 7 - 12

แอนิเมชันชุด เดธโน้ต

หนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ตได้รับความนิยมมากในประเทศญี่ปุ่น จนได้รับการนำมาสร้างใหม่อีกครั้งเป็นแอนิเมชันที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ โดยในส่วนของดีวีดีแอนิเมชันนั้น กำกับโดยเท็ตสึโร่ อารากิ (Tetsuro Araki) ออกแบบตัวละครโดย มาซารุ คิตาโอะ (Masaru Kitao) ประกอบไปด้วย 37 ตอน ผู้ชมจะแบ่งเรื่องราวออกเป็น 2 ภาค โดยยึดที่ตัวผู้คลี่คลายคดีเป็นหลัก คือ ภาค 1 (คิระปะทะ L) ได้แก่ ตอนที่ 1 – 25 และภาค 2 (คิระปะทะเมลโล่และเนียร์) ได้แก่ ตอนที่ 26 - 37 นอกจากนี้ ยังมีการทำหนังสือคู่มือประกอบการชมแอนิเมชัน เรียกว่า DEATH NOTE/A จัดจำหน่ายในประเทศญี่ปุ่น

ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต

สร้างโดยค่ายภาพยนตร์ Warner Brothers ปัจจุบัน (2551) ประกอบด้วย 3 ภาค ได้แก่ Death Note : สมุดโน้ตกระชากริญาณณ กำกับโดย ชุสุเกะ คาเนโกะ (Shusuke Kaneko) เขียนบทภาพยนตร์โดย เทตสึยะ โออิชิ (Tetsuya Oishi) ถ่ายทำภาพยนตร์ตั้งแต่ 1 กุมภาพันธ์ 2549 ถึง 23 มีนาคม 2549 แกล้งข่าวเปิดตัววันที่ 20 เมษายน 2549 และเปิดฉายมิถุนายน 2549 ที่ประเทศญี่ปุ่น

ภาคที่ 2 คือ The Last Name : อวสานสมุดมรณะ โดยผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์คนเดิม ถ่ายทำภาพยนตร์เริ่มวันที่ 2 มิถุนายน 2549 ถึง 30 กรกฎาคม 2549 เปิดฉายรอบพิเศษในวันที่ 24 ตุลาคม 2549 ที่โตเกียวโคคุไซฟอรัม ประเทศญี่ปุ่น มีผู้เข้าร่วมชมพร้อมกัน 5,000 คน และในวันที่ 6 พฤศจิกายน 2549 จึงจัดแกล้งข่าวอย่างเป็นทางการ

และภาคที่สาม L Change The World : สมุดโน้ตสิ้นโลก กำกับโดย ฮิเดโอะ นากาตะ (Hideo Nakata) เขียนบทภาพยนตร์โดย ฮิโรโทชิ โคบายาชิ (Hirotoshi Kobayashi) นำแสดงโดย ทัตสึยะ ฟุจิวาระ (Tatsuya Fujiwara) รับบทเป็นไลท์ เคนอิจิ มัตสึยาม่า (Kenichi Matsuyama) รับบทเป็น L อาซากะ เซโตะ (Asaka Seto) รับบทเป็นมิโซระ นาโอมิ ยู คาชิอิ (Yu Kashii) รับบทเป็นอากิโนะ ชิโอรุ เอริกะ โทดะ (Erika Toda) รับบทเป็นอามาเนะ มิสะ และนานะ คาตาสะ (Nana Katase) รับบททาคาดะ คิโยมิ

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ชุดเดธโน้ตนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ภาค 1 และ 2 รู้สึกกดดันที่นำการ์ตูนดังมาสร้างเป็นภาพยนตร์ จึงพยายามทำเนื้อหาของเรื่องให้สนุกและเข้าใจง่ายขึ้น เน้นการสร้างยุคสมัยของคนที่ไม่เห็นชอบการแก้แค้น ซึ่งชอบการลงโทษทัณฑ์อย่างสาสม และการแสดงทัศนคติอย่างสุดซึ้งโดยไม่โอนอ่อนผ่อนตาม

นวนิยายเดธโน้ต

นวนิยายเดธโน้ต เป็นการนำเรื่องราวจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนมาเล่าเรื่องใหม่ โดยอ้างอิงเนื้อหาเดิมเพียงเล็กน้อย แต่ใช้ตัวละครหลักจากหนังสือการ์ตูนเป็นผู้ดำเนินเรื่อง ซึ่งเน้นเหตุการณ์การสืบสวนสอบสวนของยอดนักสืบ L โดยมีผู้สร้างปมปัญหาใหม่ที่ต่างไปจากหนังสือการ์ตูน

นวนิยายชุดเดธโน้ต ปัจจุบัน (2551) มีอยู่ 2 เล่ม ได้แก่ L Change The World แต่งโดย M ผู้ไม่เปิดเผยอายุและเพศ เป็นนักเขียนระดับแนวหน้าผู้ได้รับการยอมรับว่ามีจินตนาการอันกล้าบ้าบิ่น และมีพลังสร้างสรรค์อย่างชัดเจน นวนิยายเล่มนี้การเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ชุดเดธโน้ตภาค 3 ที่ใช้ชื่อเดียวกันในแบบฉบับนวนิยาย ประพันธ์ขึ้นหลังจากภาพยนตร์ได้ฉายออกไป เนื้อหาในนวนิยายจึงแตกต่างจากในภาพยนตร์ แต่ก็มีส่วนที่เชื่อมโยงในบางส่วนบางตอน

ในส่วนของนวนิยายเล่มที่ 2 คือ Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่อง ลอสแอนเจลิส BB เขียนโดย นิชิโอะ อิซึน (Nisio Isin) นักเขียนชื่อดังของประเทศญี่ปุ่นที่เคยได้รับรางวัล MEPHIS เนื้อหาของเรื่องจะกล่าวถึงการคลี่คลายคดีก่อนที่ L จะทำคดีคิระ และแม้ว่าจะไม่มีเรื่องราวของเดธโน้ตเลย แต่ผู้สร้างปมปัญหาหรือฆาตกรในเรื่องกลับมีส่วนเกี่ยวข้องกับเดธโน้ตโดยบังเอิญ

4.1.1 เรื่องย่อเดธโน้ต

(1) เรื่องย่อหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์ เก็บเดธโน้ตหรืออาวุธสังหารของยมทูตลुकได้ เขาจึงตั้งใจจะใช้สมุดโน้ตเล่มนี้พิพากษาคนชั่วให้หมดไป เพื่อให้คนดีได้อยู่อย่างมีความสุข ไลท์ได้สังหารอาชญากรเป็นจำนวนมาก จึงได้รับขนานนามจากผู้คนว่า คิระ แต่การกระทำของเขาถูกต่อต้านจากยอดนักสืบ L ที่

ออกมาประกาศว่าคิระคือฆาตกรและต้องการจะจับตัวคิระให้ได้ การต่อสู้ของทั้งสองฝ่ายที่ต่างอ้างว่าตนคือผู้ยุติธรรมจึงเริ่มขึ้น ไลท์ต้องการจะหาตัวจริงของ L เพื่อสังหารให้ได้ ขณะที่ L ก็ต้องการจับตัวคิระพร้อมหลักฐานเพื่อรับโทษประหารชีวิต กระทั่งทั้งคู่ได้เผชิญหน้ากัน เป็นเพื่อนกัน แต่ต่างก็รู้ว่าเบื้องหลังเป็นศัตรูกัน การปรากฏตัวของคิระเบอร์ 2 หรือ อามาเนะ มิสะ นางแบบวัยรุ่น สร้างความยุ่งยากให้เกิดขึ้นกับทั้งฝ่ายคิระและฝ่าย L แต่มีสะให้ความร่วมมือกับไลท์เพื่อสังหาร L จนในที่สุด ไลท์ก็สามารถเอาชนะ L ได้

5 ปีต่อมา เป็นยุคที่ผู้คนทั่วโลกเกรงกลัวคิระ ไลท์ทำหน้าที่แทน L และเป็นคิระไปด้วย ทำให้การสร้างโลกใหม่ของไลท์เป็นรูปธรรมมากขึ้น แต่กลับมีผู้ที่เข้ามาขัดขวางเขาอีกครั้ง คือ เมลโล่ และเนียร์ โดยทั้งสองคนเป็นผู้สืบทอดของ L และแข่งกันจับตัวคิระ เมลโล่ใช้วิธีแบบกองโจรจึงแย่งเดธโน้ตจากไลท์มาได้ 1 เล่ม เขาจึงรู้ความลับของเดธโน้ต ขณะที่เนียร์สืบจนพบว่า คิระ คือ คนที่ทำหน้าที่ L รุ่นที่ 2 นั่นคือ ไลท์ เนียร์คิดแผนเพื่อจับกุมไลท์พร้อมหลักฐานได้ ขณะที่เมลโล่ยอมสละชีวิตช่วยอุดช่องโหว่ของแผนของเนียร์ให้สมบูรณ์แบบ ด้วยการร่วมมือของผู้สืบทอด L ทั้งสองจึงทำให้จับกุมไลท์พร้อมหลักฐานได้ ไลท์เสียชีวิตเพราะเดธโน้ต เนียร์เผาทำลายเดธโน้ตทั้งหมดและทำงานสืบทอดเจตนารมณ์ของ L ต่อไป

(2) เรื่องย่อแอนิเมชันชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์ เก็บเดธโน้ตของยมทูตลูกได้ เขาตั้งใจจะสร้างโลกใหม่ที่คุ้มครองคนดีให้อยู่อย่างสงบสุขด้วยการใช้เดธโน้ตพิพากษาคคนชั่ว ไลท์สังหารอาชญากรเป็นจำนวนมาก และได้รับขนานนามจากผู้คนว่า คิระ หลังจากนั้นไม่นาน ยอดนักสืบ L ก็ออกมาประกาศจะจับตัวคิระ และกล่าวว่า คิระคือฆาตกร ไลท์จึงเปลี่ยนจากการสังหารคนชั่วไปเป็นการกำจัดทุกคนที่ขัดขวาง และจะหาตัวจริงของ L เพื่อสังหารให้ได้ ขณะที่ L ก็ต้องการจับตัวคิระพร้อมหลักฐานเพื่อรับโทษประหารชีวิต ทั้งคู่ได้เผชิญหน้ากันในฐานะเพื่อน แต่เบื้องหลังความเป็นเพื่อนคือการเป็นศัตรูกัน หลังจากนั้น อามาเนะ มิสะ หรือ คิระเบอร์ 2 ได้ปรากฏตัวขึ้นเพื่อให้ความร่วมมือกับคิระ แต่กลับสร้างความยุ่งยากให้เกิดขึ้นกับทั้งฝ่ายคิระและฝ่าย L แต่ในท้ายสุด ไลท์ก็สามารถเอาชนะ L ได้

5 ปีต่อมา หลังจากที่ L เสียชีวิต ไลท์รับหน้าที่ยอดนักสืบ L แทนคนเก่าและเป็นคิระไปด้วย ทำให้อุดมการณ์สร้างโลกใหม่ที่มีแต่ความสงบสุขของเขาเป็นรูปธรรมขึ้น ผู้คนทั่วโลกไม่กล้าทำชั่ว อยู่อย่างเกรงกลัวคิระ แต่กลับมีผู้ขัดขวางเขาอีกครั้ง คือ เมลโล่ และเนียร์ โดยทั้งสองคนเป็นผู้สืบทอดของ L และแข่งกันจับตัวคิระ เมลโล่ใช้วิธีแบบกองโจรจึงแย่งเดธโน้ตจากไลท์มาได้ 1 เล่ม

จึงล่วงรู้ความลับของเดธโน้ต ขณะที่เนียร์สืบทพบว่ามีคนที่ทำหน้าที่ L รุ่นที่ 2 คือ คิระ และขยายความจนพบว่า คิระ คือ ไลท์ เนียร์คิดแผนเพื่อจับกุมไลท์พร้อมหลักฐาน โดยมีเมลโลที่ยอมสละชีวิตเพื่อช่วยให้แผนของเนียร์ให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น จากการร่วมมือของผู้สืบทอด L ทั้งสอง จึงทำให้จับกุมไลท์พร้อมหลักฐานได้ในที่สุด ไลท์ผู้ใช้เดธโน้ตสังหารผู้อื่นก็เสียชีวิตเพราะเดธโน้ตเช่นเดียวกัน

(3) เรื่องย่อภาพยนตร์ชุดเดธโน้ต

ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 1 Death Note : สมุดโน้ตกระชากรวิญญูญาณ

ยางามิ ไลท์ นักศึกษากฎหมายแต่กลับหมดศรัทธาต่อกฎหมายที่ไม่สามารถเอาผิดคนชั่วได้ หลังจากเก็บเดธโน้ตของยมทูตลุดได้แล้ว เขาใช้มันสังหารคนชั่วจำนวนมาก เพื่อผดุงความยุติธรรมและสงบสุข คนในสังคมแตกออกเป็น 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายสนับสนุนและขนานนามเขาว่า คิระ หรือ เทพเจ้านักฆ่า และฝ่ายที่มองว่า คิระก็คือฆาตกรเสียเอง หลังจากนั้นไม่นาน ยอดนักสืบ L ก็ประกาศจะจับตัวคิระในฐานะฆาตกรให้ได้ ไลท์คับแค้นใจจึงคิดกำจัดทุกคนที่ขัดขวางอุดมการณ์ของเขา L สืบจนพบว่าไลท์คือผู้ต้องสงสัยคิระ แต่ยังหาหลักฐานไม่ได้ ขณะที่ไลท์ก็สังหารฝ่ายของ L ที่เข้ามาสืบคดีโดยไม่ทิ้งร่องรอยไว้เลย ไลท์ต้องการจะพบตัวจริงของ L เพื่อสังหาร เขาดำเนินการตามแผนจนในที่สุด ทั้งไลท์และ L ก็ได้เผชิญหน้ากันแบบซึ่งๆหน้า

ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 2 The Last Name : อวสานสมุดมรณะ

การพบกันระหว่างไลท์และ L ในฐานะผู้ร่วมงานสืบคดีคิระ มีเบื้องหลังที่ทั้งสองคนต่างรู้อยู่แก่ใจ L รู้ว่าไลท์คือคิระแต่ยังหาหลักฐานไม่ได้ ขณะที่ไลท์ก็คิดกำจัด L โดยต้องทำให้คนอื่น ๆ เชื่อว่าเขาเป็นผู้บริสุทธิ์ แต่เหตุการณ์ก็วุ่นวาย เมื่อมีคิระคนที่ 2 ปรากฏตัวขึ้น คือ ดาราสาววัยรุ่น อามาเนะ มิสะ โดยตั้งใจจะให้ความร่วมมือกับคิระ แต่กลับสร้างช่องโหว่จนถูก L จับกุมตัวได้ ไลท์คิดแผนเอาตัวรอดโดยมอบเดธโน้ตให้ทาคาเดะรับบทเป็นคิระแทน แล้วสร้างร่วมมือกับ L เพื่อจับกุมตัวคิระพร้อมหลักฐาน จากนั้นก็คิดแผนสังหาร L และคนในกองสืบสวนทั้งหมด แต่ L กลับไม่เสียชีวิตตามที่เขาคาดไว้ ในท้ายสุด L จับกุมไลท์ในฐานะคิระได้พร้อมหลักฐาน ไลท์เสียชีวิตด้วยเดธโน้ต

ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 3 L Change the World : สมุดโน้ตสิ้นโลก

L ไม่เสียชีวิตตามแผนการของไลท์ เพราะเขาได้เขียนกำหนดการตายของตัวเองในเดธโน้ตไว้ก่อนแล้ว หลังคดีกระจับ L จึงมีชีวิตอยู่ได้อีกเพียง 23 วัน เขาใช้ชีวิตที่เหลือคลี่คลายคดีที่ค้างไว้ทั้งหมด โดยงานชิ้นสุดท้ายในชีวิตของเขา คือ การช่วยชีวิตนิโคโด มากิ ที่ได้รับเชื้อโรคจากการทดลองสร้างอาวุธชีวภาพของกลุ่มเว็สส์ฟา เขาต้องแข่งกับเวลาที่อายุขัยตัวเองที่ลดลงไปทุกวัน และต้องคิดยาต้านเชื้อให้ได้ก่อนที่อาการป่วยของมากิจะกำเริบ ด้วยความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญทำให้ผลิตยาต้านได้ทันเวลา และระงับแผนการแพร่เชื้อโรคของกลุ่มเว็สส์ฟาได้ทันเวลา จากนั้น L ได้เสียชีวิตอย่างสงบตามกำหนดของเดธโน้ต

(4) เรื่องย่อนวนิยายเดธโน้ต

นวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1 L Change the World

ยอดนักสืบ L ตัดสินใจสืบคดีฆาตกรรมปริศนาหรือคดีกระจับที่ประเทศญี่ปุ่น หลังจากใช้ชีวิตเดิมพันจนจบคดีกระจับได้ เขามีชีวิตเหลืออีก 23 วัน จึงลงมือคลี่คลายคดีที่ค้างไว้จนหมด และได้ให้ความช่วยเหลือนิโคโด มากิ เป็นงานสุดท้ายของชีวิต มากิเป็นพาหะนำโรคระบาดร้ายแรงที่กลุ่มเว็สส์ฟาตั้งใจสร้างขึ้นมาให้เป็นอาวุธชีวภาพ L จึงต้องแข่งกับเวลาเพื่อถอดรหัสยาต้านเชื้อโรคที่ถูกซ่อนไว้ และต้องแข่งกับอายุขัยของตัวเองที่ลดลงไปทุกวัน เขาถอดรหัสได้และขอความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญผลิตยาต้านได้ทันเวลา L ระงับแผนการแพร่เชื้อโรคของกลุ่มเว็สส์ฟาที่นำทีมโดย ดร.คุโจ หรือ K แห่งไวมี ผู้เป็นรุ่นพี่ของเขาได้ทันการณ์ มากิหายจากโรคร้าย หลังจากนั้นเขาได้กลับไปยังสถานที่ของเขาเพียงลำพังและเสียชีวิตอย่างสงบ

นวนิยายเดธโน้ต เล่ม 2 Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่อง ลอสแอนเจลิส BB

L ขอความร่วมมือจากมิโซระ นาโอมิ ให้ช่วยสืบคดีฆาตกรรมต่อเนื่องที่มีผู้เคราะห์ร้ายไปแล้ว 3 คน โดย L รู้ตัวฆาตกรแล้ว ระหว่างการสืบค้นหาความจริง มิโซระได้พบกับนักสืบอิสระชื่อ ริวซากิ ทั้งสองจึงร่วมมือกันหาความเชื่อมโยงระหว่างศพที่ 1 ถึงศพที่ 2 และศพที่ 3 เพื่อหาทางป้องกันไม่ให้เกิดผู้เคราะห์ร้ายรายที่ 4 และจะจับกุมตัวฆาตกรให้ได้ ริวซากิเป็นคนฉลาดและมีข้อสันนิษฐานที่เหมือนกับ L มาก หลายครั้งที่ริวซากิช่วยชี้แนะจนมิโซระสามารถพบจุดเชื่อมโยง และ

แรงจูงใจของฆาตกร จนสามารถคาดเดาเหยื่อที่ฆาตกรจะสังหารรายต่อไปได้ ทั้งสองได้แยกกันจับกุมตัวฆาตกร แต่มีโชชะพบพิรุณบางอย่างจึงตามวิชาชีออกไป และพบว่าแท้จริงแล้ว วิชาชีก็คือฆาตกร หรือในชื่อจริงว่า บียอนด์ เบิร์ดเดย์ ซึ่งเป็นผู้รับการฝึกฝนจากไวมีส์แฮสเพื่อเป็นผู้สืบทอดของ L นั่นเอง

4.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

(1) โครงเรื่องหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์ ใช้เดธโน้ตสังหารคนชั่ว เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น ภายใต้สภาพสังคมที่ความยุติธรรมไม่สามารถคุ้มครองผู้คนได้จริง แต่กลับถูกยอดนักสืบ L และผู้สืบทอดขัดขวาง และจะจับกุมเขาในฐานะฆาตกร ไลท์จึงดำเนินการพิพากษาคนชั่วไปพร้อมกับการกำจัดคนที่ขัดขวาง แต่เขาก็ถูกจับกุมและเสียชีวิตในที่สุด

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

- การ์ตูนชุดเดธโน้ต ภาค 1 (คิระปะทะL)

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดเรื่องด้วยสภาพอันน่าเบื่อหน่ายของยมโลกและโลกมนุษย์ในช่วงเวลาเดียวกัน พร้อมทั้งแนะนำ 2 ตัวละครหลักจากทั้ง 2 โลก คือยมทูตลุด และ ยางามิ ไลท์ความเบื่อหน่ายกับสิ่งที่มีอยู่เป็นอยู่นั้น เป็นความรู้สึกร่วมกันของทั้งสอง เมื่อยมทูตเปื่อยมโลก ในขณะที่เดียวกันมนุษย์ระดับหวักะทิกก็หน่ายกับโลกมนุษย์ การพบเจอกันของทั้งสองโดยมีเดธโน้ต หรือบันทึกรมณะเป็นสื่อกลาง ต่างเติมเต็มในส่วนที่ทั้งสองต้องการ นั่นคือ การได้เห็นมนุษย์ใช้อำนาจของยมทูตประหารกันภายใต้กิเลสความเป็นมนุษย์ เป็นความสนุกของยมทูตลุด ลุดจึงตั้งใจขยิบยื่นเดธโน้ตให้แก่มนุษย์ ด้านไลท์ มนุษย์โลกผู้เก็บเดธโน้ตได้ ก็ไม่ปฏิเสธที่จะใช้มันเพื่อชำระสิ่งที่ค้างคาใจเขาออกไป นั่นคือการกำจัดเดนคนให้หมดไปเพื่อให้โลกน่าอยู่ขึ้นจากปฏิบัติการแก้เบื่อหน่ายของทั้งสองนี้เอง ทำให้เรื่องราวต่างๆ เกิดขึ้นตามมา

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) ข่าวการเสียชีวิตด้วยอาการหัวใจวายของอาชญากรกว่าร้อยคนภายในหนึ่งสัปดาห์นั้นได้กระจายไปในวงกว้าง มีกลุ่มคนที่เห็นชอบกับการกระทำของมือสังหารผู้มาจากขุมนรก และได้ขนานนามว่า คิระ หรือ Killer ขณะเดียวกันองค์กร

ตำรวจสากล ICPO มองว่า เหล่านี้เป็นการฆาตกรรมหมู่ จึงออกมาสืบสวนจับตัวคิระและหาข้อเท็จจริง นำทีมโดยยอดนักสืบของโลกนามว่า L

L สืบพบว่าคิระเป็นนักเรียนมัธยม อาศัยอยู่แถบคันโต ประเทศญี่ปุ่น ทั้งยังรู้ความสามารถของคิระว่าเพียงแคร์ู้หน้ารู้ชื่อก็สามารถฆ่าคนได้โดยไม่ต้องลงมือเอง Lประกาศจะจับตัวคิระเพื่อรับโทษประหาร ด้านคิระก็จะดำเนินการกำจัดอาชญากรต่อไปรวมทั้งใครก็ตามที่ขัดขวางเขา การต่อสู้โดยใช้ชีวิตเป็นเดิมพันของทั้งสองจึงเริ่มขึ้น โดย L และไลท์ต่างเชื่อว่าตัวเองคือฝ่ายที่ถูกต้อง

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) การสืบสวนที่นำโดยLทำให้เจ้าหน้าที่ FBI 12 คนถูกคิระฆ่าตาย เขาจึงไม่ได้ความร่วมมือจากกลุ่มตำรวจโลกอีก เหลือเพียงกองสืบสวนพิเศษญี่ปุ่น 6 คนเท่านั้น แต่ทว่าหัวหน้ากองนั้น แท้จริงแล้วเป็นพ่อของคิระเสียเอง

การปรากฏตัวของนางแบบสาวมิสะมิสะ หรือคิระเบอร์ 2 ที่ตั้งใจจะช่วยเหลือคิระอย่างสุดชีวิต แต่กลับทำให้ L พบเบาะแสหลายอย่างจนแน่ใจว่าคิระ คือ ไลท์ และคิระเบอร์ 2 ก็คือ มิสะมิสะ แต่ Lยังไม่สามารถหาหลักฐานเรื่องความสามารถในการฆ่าคนได้ ขณะที่ไลท์ก็รู้ตัวว่า L หมายตาดอยู่

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ภายใต้ภาวะจำยอมนี้เขาจึงมอบตัวเพื่อแก้ต่างว่าเขาไม่ใช่คิระ แต่เขาเองก็ได้วางแผนสละเดธโน้ตให้คนอื่นไป โดยจะเสียความทรงจำที่มีต่อเดธโน้ตทั้งหมดL สับสนกับท่าทีของไลท์ที่เปลี่ยนไป หลังพิสูจน์มานานก็ยังไม่พบหลักฐานว่าไลท์คือคิระ ในขณะที่ L จับตาดูไลท์ตลอดเวลา การเสียชีวิตของผู้คนที่คาดว่าจะเป็นเพราะคิระก็ยังคงเกิดขึ้นอยู่ ถึงแม้จะยังข้องใจในตัวไลท์ แต่ L ก็ยอมให้ไลท์เข้าร่วมสืบสวนจับตัวคิระคนใหม่ด้วยกัน และถือโอกาสนี้จับตาดูพฤติกรรมของไลท์ไปด้วย

5. ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) ผู้ต้องสงสัยเป็นคิระคนใหม่คือหนึ่งในแปดผู้บริหารบริษัทโยทลีบะ จากการร่วมมือกันของ L และไลท์ ทำให้จับตัวคิระคนนี้ได้พร้อมทั้งการปรากฏหลักฐานสิ่งที่คิระใช้ฆ่าคนได้ก็คือเดธโน้ต และยมทูต ขณะที่ไลท์เมื่อได้สัมผัสกับเดธโน้ตอีกครั้ง ความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตทั้งหมดก็กลับมา ทั้งหมดนี้เป็นไปตามแผนการที่ไลท์วางเอาไว้ก่อนมอบตัว

ขณะที่ L คิดทบทวนเหตุการณ์และหลักฐานทั้งหมดที่เกิดขึ้นและมั่นใจว่าไลท์ก็คือคิระ แต่ไลท์ก็ชิงใช้ยมทูตของมิสะมิสะสังหาร L และวาตารีผู้ช่วยคนสำคัญของเขาเสียก่อน L เสียชีวิตในห้องสืบสวน ไลท์กลายเป็นผู้บริสุทธิ์ในสายตาของทุกคน

- การตื่นชุดเดธไนต์ ภาค 2 (คิระปะทะเนียร์และเมลโล่)

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) หลังการเสียชีวิตของ L และวาตารี ทั้งเวดด์ และ ไอเวอร์ ที่อยู่ภายใต้บังคับบัญชาของ L ก็เสียชีวิตตามมา กองสืบสวนปิดข่าวดังกล่าว แต่ได้รายงานแก่กรมตำรวจว่าจับตัวอิจิได้ในฐานะผู้ต้องสงสัยคิระได้ กระนั้นสิ่งนี้ก็ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือ เนื่องจากการเสียชีวิตของอาชญากรก็ยังคงมีอยู่ ไลท์จึงได้รับบทเป็นทั้ง L และวาตารีในกองสืบสวน เพื่อทำที่ว่าดำเนินการสืบคดีคิระต่อไปทุกๆ ที่ตนเองคือคิระ ทั้งยังเป็นคิระที่มีอำนาจของ L ในการสั่งการตำรวจทั่วโลก เมื่อปราศจากเลี่ยนหนามแล้ว ต่อจากนี้ไลท์จึงตั้งใจจะแสดงการสร้างโลกใหม่ตามอุดมคติของเขาให้ยมทูตลุดดู

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) ณ สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าพิเศษ ไวมี่ส์แฮร์ส ในประเทศอังกฤษที่วาตารีและ L สร้างขึ้นเพื่อปั้นทายาทสืบทอด L ปราบกฏเด็กชายสองคนที่ใช้ชื่อเนียร์ และเมลโล่ ว่าที่ผู้สืบทอด L แต่ L เสียชีวิตก่อนยังไม่ทันได้เลือกใคร ทั้งสองแยกกันออกสืบสวนคดีคิระต่อจาก L เนียร์เลือกที่จะสืบสวนโดยมีรัฐบาลของสหรัฐอเมริกาหนุนหลัง ขณะที่เมลโล่หันไปใช้วิถีแบบกลุ่มโจร โดยมีขบวนการก่อการร้ายระดับโลกเป็นผู้สนับสนุน

คดีคิระจึงแตกออกเป็น 3 ฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายไลท์ หรือคิระที่แอบแฝงใช้นาม L ต้องการสร้างโลกใหม่โดยให้ทุกคนในโลกยอมจำนน ฝ่ายเนียร์ต้องการสืบทอดเจตนารมณ์ L คนเก่า และจับตัวคิระให้ได้ และฝ่ายเมลโล่ที่ต้องการเอาชนะเนียร์ ด้วยการจับตัวคิระให้ได้ก่อนโดยไม่สนใจวิธีการ

3. ชั้นภาวะวิกฤต (Climax) ยมทูตซีโดวีคือเจ้าของที่แท้จริงของเดธไนต์ที่ลุดทิ้งไว้บนโลก ปราบกฏตัวขึ้นเพื่อทวงเดธไนต์ของตนคืน สร้างความยุ่งยากให้กับไลท์เป็นอย่างมาก เพื่อกำจัดเมลโล่ที่แย่งชิงเดธไนต์ไปจากเขา 1 เล่ม ไลท์ในนามคิระจึงบีบให้กองสืบสวนญี่ปุ่นร่วมมือด้วย และให้ลุดเจรจากับซีโดวีไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับแผนการนี้ จึงสามารถยึดเดธไนต์คืนมาได้สำเร็จ ถึงแม้จะต้อง

สละชีวิตของบิดาตัวเองก็ตาม หากแต่เมลโล่กลับรอดชีวิตพร้อมรู้ความจริงเรื่องกฎการใช้เดธโน้ตที่ ไลท์พยายามปิดบังมาโดยตลอด

สถานการณ์โลกกำลังจะเปลี่ยนไป เมื่อรองประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาแถลงการณ์ ยอมรับคิระ ทำให้แผนการสร้างโลกใหม่ในอุดมคติของไลท์เริ่มชัดเจนเป็นรูปธรรมขึ้น เนียร์ และ เมลโล่ได้พบกัน ถึงจะไม่ร่วมมือกันแต่ก็ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน เนียร์ทราบเรื่องยมทูต และกฎ ปลอดภัยจากเมลโล่ จนสืบพบว่า L รุ่นที่ 2 คือคิระ

4. **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** ไลท์ให้มีสถานะสิทธิ์การครองเดธโน้ตให้แก่ลูก เพื่อให้ลูกนำไปให้มีคามิ เทรุซานต่อแทน การที่อาชญากรและผู้ขีดขวางคิระเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ไลท์และมิสะไม่ได้ทำอะไรเลย เป็นการทำลายหลักฐานที่เนียร์และเมลโล่สงสัยว่าเขาและมิสะเป็นคิระ และคิระเบอร์สอง

จากการสืบสวนทั้งหมด เนียร์มั่นใจว่ายางามิ ไลท์ คือคิระ หากแต่ขาดหลักฐานเท่านั้น มีเพียง 2 วิธีที่จะสามารถจับตัวคิระพร้อมหลักฐานได้ คือ การฆ่าไลท์และคามิ แล้วชิง เดธโน้ตมา หากการตายของอาชญากรหมดไปก็แปลว่าทั้งสองคนเป็นคิระจริง และวิธีที่สองคือทำให้คิระ สาราภาพเอง จะด้วยการพูด หรือการเขียนชื่อลงเดธโน้ตให้เห็น เนียร์เลือกวิธีที่สอง จึงทำลายไลท์ ให้ออกมาเผชิญหน้ากัน

5. **ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)** ก่อนหน้าวันตัดสิน เมลโล่ได้ลักพาตัวทาคาดะ ซึ่งเป็นการ พลิกเกมแผนการทั้ง 2 ฝ่าย ไลท์คาดเดาแผนการของเนียร์ได้อย่างแม่นยำ และวางแผนแก้คืนได้ ถูกต้อง โดยให้คามิตามมาที่นัดพบ แล้วเขียนชื่อทุกคนที่รู้เรื่องเดธโน้ตทั้งหมดเสียชีวิต วินาที สุดท้ายที่ทุกคนยกเว้นไลท์ต้องเสียชีวิต เขาก็ได้ประกาศชัยชนะซึ่งเป็นการยอมรับว่าตัวเองคือคิระ หากแต่ทุกคนกลับไม่ตายเพราะโน้ตที่คามิใช้เป็นของปลอมที่เนียร์ทำหลอกขึ้นมา จากการ ร่วมมือกันของเมลโล่และเนียร์ ทำให้สามารถจับกุมคิระพร้อมหลักฐานได้ ทำยสุดไลท์เสียชีวิต เพราะเดธโน้ต เนียร์ได้ปฏิบัติงานในนาม L อย่างเต็มตัว เขาสานต่องานของ L และระลึกถึง L และ เมลโล่อยู่เสมอ

(2) โครงเรื่องแอนิเมชันชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์ ใช้เดธโน้ตสังหารคนชั่ว เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกให้สงบสุข ภายใต้อาณาจักรที่ ความยุติธรรมไม่สามารถคุ้มครองคนดีได้จริง แต่กลับถูกยอดนักสืบ L และผู้สืบทอดขีดขวาง และ

จะจับกุมเขาในฐานะฆาตกร ไทท์จึงดำเนินการพิพากษาคนชั่วไปพร้อมกับกำจัดการกำจัดคนที่ขัดขวาง แต่เขาก็ถูกจับกุมและเสียชีวิตในที่สุด

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

- แอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 1 (คิระปะทะ L)

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เริ่มต้นที่สภาพยมโลกที่เต็มไปด้วยหมอกควันสีเทา มีดสลัวแห่งแล้ง ไร้ชีวิตชีวา เหล่ายมทูตจับกลุ่มเล่นพนันโยนหัวกะโหลกด้วยอริยาบถที่เกียจคร้าน บทสนทนาที่มีแต่เรื่องเดิมๆ เช่นเดียวกับหลายร้อยปีที่ผ่านมา ส่วนโลกมนุษย์ที่ถึงแม้จะมีสีสัน แต่ดูช่างมัวหมอง ไม่สดใส เหมือนมีชีวิตที่ไร้ชีวา ในสภาพสังคมที่เสื่อมทรามลงนั่นเอง ปรากฎเด็กหนุ่มเขียนชื่ออันดับหนึ่งของประเทศชื่อ ยางามิ ไทท์ เขาเก็บบันทึกมรณะที่ใช้ฆ่าคนได้เพียงแค่รู้หน้าแล้วเขียนชื่อผู้นั้นลงไปได้

ยมทูตผู้เบื่อหน่ายยมโลกนามว่า ลุค เจ้าของเดธโน้ตเล่มนั้นก็ปรากฏตัวขึ้น ลุคตั้งใจทิ้งอาวุธของยมทูตให้กับมนุษย์เพื่อให้เกิดเรื่องราวสนุกๆ ขึ้น ขณะที่ไทท์จะใช้เดธโน้ตเพื่อเปลี่ยนแปลงโลกให้ปราศจากคนชั่ว พร้อมจะเป็นพระเจ้าโลกใหม่ ลุคเห็นว่าน่าสนุกจึงคอยติดตามไทท์ เพื่อดูความเป็นไปของเดธโน้ตในโลกมนุษย์

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) ไทท์ใช้เดธโน้ตกำจัดอาชญากรไปจำนวนมาก ทำให้การก่ออาชญากรรมลดลงอย่างชัดเจน ผู้คนกลัวการทำชั่ว และขนานนามนักฆ่าผู้ใช้พลังจิตสังหารว่า คิระ ด้าน ICPO ได้ประชุมเกี่ยวกับการเสียชีวิตอย่างปริศนาของอาชญากรทั่วโลก ยอดนักสืบ L ประกาศจะตามจับคิระ ฆาตกรสังหารหมู่ให้ได้ และสืบจนรู้ว่าคิระเป็นนักเรียนมัธยมอาศัยอยู่แถบคันโต ประเทศญี่ปุ่น มีความเกี่ยวข้องกับตำรวจญี่ปุ่น มีความสามารถที่จะฆ่าคนได้เพียงแค่รู้หน้ารู้ชื่อ มีความคิดเด็กๆ ว่าจะไปเป็นพระเจ้าครองโลก ด้านคิระก็รับคำท้าจาก L โดยจะกำจัดอาชญากรรวมทั้งใครก็ตามที่ขัดขวางเขา การแข่งขันที่เดิมพันกันด้วยชีวิตเริ่มต้นขึ้น ทั้งสองฝ่ายต่างเชื่อว่าตัวเองคือผู้ผงาดคุณธรรม

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) L ให้เจ้าหน้าที่ FBI ติดตามผู้ต้องสงสัยเป็นคิระ แต่เจ้าหน้าที่ FBI ทั้งหมดก็เสียชีวิต ด้านอดีตผู้ใต้บังคับบัญชาของ L ที่เคยเป็นเจ้าหน้าที่ FBI ชื่อ มิชิระ นาโอมิอาศัยเบาะแสของคู่มันที่เสียชีวิตไปสืบคดีคิระตามลำพัง แต่ท้ายสุดเธอก็ถูกคิระฆ่าตาย หลัง L

ทราบเรื่องการหายตัวไปของมิโซระ จึงสืบต่อจากเธอ จนพบว่ายามิ ไลท์ ลูกชายหัวหน้ากองสืบสวนต้องสงสัยเป็นคิระมากที่สุด

จากนั้นคิระเบอร์ 2 ได้ปรากฏตัวขึ้น เธอคือนางแบบสาวอามาเนะ มิสะที่มีดวงตาคมทู่ เพียงแค่เห็นหน้าก็ฆ่าคนได้ เธอหลงรักไลท์อย่างสุดชีวิต จึงเข้ามาช่วยเหลือไลท์อีกแรง แต่กลับทำให้ L พบหลักฐานหลายอย่างจนมัดตัวมิสะ ว่าเป็นคิระเบอร์ 2 L จับตัวมิสะไว้สอบสวน ทั้งยังทำให้ L มั่นใจว่าไลท์เป็นคิระ

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ไลท์คิดแผนช่วยมิสะ และแก้ต่างว่าตนไม่ใช่คิระได้ จึงเข้ามาของสืบสวนให้ L กักตัวไว้ จากนั้นเขาก็สละสิทธิ์การถือครองเดธโน้ต และเสียความทรงจำที่มีต่อเดธโน้ตทั้งหมด ทำให้ L สับสนกับท่าทีที่เปลี่ยนไป เป็นเวลาเกือบสองเดือนที่ L หาหลักฐานว่าไลท์คือ คิระไม่ได้ ในขณะที่ไลท์อยู่ในการควบคุมของ L นั้น การเสียชีวิตของผู้คนที่คาดว่าจะเป็เพราะคิระก็ยังคงเกิดขึ้นอยู่ เจ้าหน้าที่กองสืบสวนจึงเชื่อกันว่าไลท์ และมิสะไม่ใช่คนร้าย และกดดันให้ L ปลปล่อยตัวทั้งสอง แม้จะยังเคลือบแคลงใจในตัวไลท์ แต่ L ก็ยอมให้ไลท์ร่วมสืบสวนคดีคิระด้วยกัน และจับตาดูพฤติกรรมของไลท์ไปด้วย

5. ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) ไลท์วางแผนให้เรมนำเดธโน้ตไปให้คนอื่น เพื่อเป็น คิระให้เขา และ L ตามจับตัว และสามารถจับตัวฮิกุจิแห่งโยทสึบะได้พร้อมทั้งหลักฐานคือ เดธโน้ต และยมทูตได้ ไลท์สัมผัสกับเดธโน้ตอีกครั้ง ความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตทั้งหมดก็กลับมา เขาม่า ฮิกุจิแล้วรับสิทธิ์การถือครองเดธโน้ตกลับมา

L คิดทบทวนเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น เขายังคงมั่นใจว่าไลท์ก็คือคิระ แต่คนในกองสืบสวนไม่มีใครเชื่อเขาเพราะกฎ 13 วันที่ไลท์ให้ยมทูตเขียนหลอกไว้ L เตรียมพิธีจัญญ์ดังกล่าว และทราบดีว่าเขาอาจจะต้องตายในไม่ช้า ในที่สุดไลท์กดดันให้ยมทูตเรมสังหาร L และวาริ ผู้ช่วยคนสำคัญของ L เสียชีวิตในห้องสอบสวน ยมทูตเรมเองก็สลายร่างเป็นกองทราย ผู้เป็นปรปักษ์ชัดขวางแผนการของไลท์เสียชีวิตทั้งหมด ไลท์กลายเป็นผู้บริสุทธิ์ในสายตาของทุกคน และพร้อมดำเนินแผนการสร้างโลกใหม่ต่อไป

- แอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2 (คิระปะทะเมลโล่และเนียร์)

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) ย้อนอดีตถึงเหตุการณ์การต่อสู้ระหว่างคิระ และ L นับตั้งแต่นั้น จนถึงจุดจบของผู้แพ้ ซึ่งก็คือฝ่าย L กองสืบสวนคดีคิระตัดสินใจปิดข่าวเรื่องการเสียชีวิตของ L เพื่อไม่ให้เกิดความแตกตื่น และให้ยามิ ไลท์ สวมบทบาทเป็น L ดำเนินการสืบสวนจับกุมคิระต่อไป เมื่อไม่มีตัวอุปสรรคแล้ว ไลท์จึงดำเนินการสร้างโลกใหม่ให้มทูตลุดคู โดยกลับมาพิพากษาประหารอาชญากรอย่างหนักเป็นเวลาหลายปี กระทั่งเขาเรียนจบมหาวิทยาลัย และเข้ารับราชการในกรมตำรวจ

สภาพการณ์ในขณะนี้ คนทั่วโลกแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือฝ่ายที่สนับสนุน และต่อต้านคิระ บางประเทศประกาศให้การรับรองคิระ และยกคิระเป็นแม่บทกฎหมายใหม่

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) คอมพิวเตอร์ส่วนตัวของ L ริสซาร์ท และส่งข้อความไปยังโรเจอร์ ผู้ดูแลสถานสงเคราะห์ไวมีส์ เฮ้าส์ ในประเทศอังกฤษว่า L เสียชีวิตแล้ว โรเจอร์ได้บอกข่าวนี้แก่เด็กชายสองคนที่ L จะเลือกให้มาเป็นผู้สืบทอด คือ เมลโล่ และเนียร์ เมลโล่ที่มักจะเป็นรองเนียร์เสมอ ปฏิเสธที่จะร่วมมือกับเนียร์สานต่อคดีคิระ เขายกตำแหน่งผู้สืบทอด L ให้เนียร์ แล้วแยกตัวออกไปสืบสวนคดีนี้ด้วยตนเอง

ไลท์ได้ครอบครองอำนาจสั่งการของ L และทำที่สืบสวนหาตัวคิระอย่างสมบทบาท พร้อมแทรกแซงความคิดให้ผู้คนค่อยๆ ยอมรับคิระ ขณะที่เนียร์ได้เริ่มต้นสืบสวนคดีคิระตามรอย L ด้วยตนเอง เขาตั้งกองสืบสวน SPK เพื่อจับกุมคิระโดยมีรัฐบาลสหรัฐอเมริกาเป็นผู้สนับสนุน ด้านเมลโล่ที่ต้องการเอาชนะเนียร์ จึงเข้ากับแก๊งค์มาเฟียระดับโลกเพื่อจับตัวคิระให้ได้ก่อนโดยไม่สนใจวิธีการ

3. ชั้นภาวะวิกฤต (Climax) เมลโล่แย่งชิงเดธโน้ตจากไลท์ได้ 1 เล่ม เขาจึงรู้ว่ามียมทูตอยู่จริง พร้อมทั้งทราบกฎปลอมที่ไลท์สร้างขึ้นเพื่อทำให้ตนกลายเป็นผู้บริสุทธิ์ ไลท์หลอกใช้คนในกองสืบสวนและใช้ชีวิตของบิดาตนเองแลกกับการแย่งชิงเดธโน้ตกลับคืนมาได้สำเร็จ ทั้งยังสังหารแก๊งค์มาเฟียของเมลโล่เสียชีวิตทั้งหมด หากแต่แผนการนี้ยังไม่สมบูรณ์ เพราะเมลโล่ยังรอดชีวิตกลับมาได้

เนียร์ช่วยลบข้อมูลเกี่ยวกับเมลโล่ เพื่อไม่ให้ใครสามารถตามตัวเขาได้ ถึงทั้งสองจะไม่ร่วมมือกันอย่างจริงจัง แต่ก็ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน เมลโล่บอกเนียร์เรื่องยมทูต และกฎปลอมเป็นที่ตอบแทน จนเนียร์สืบพบว่า L เบอร์ 2 ก็คือคิระ

4. **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** เนียร์สร้างความปั่นป่วนให้กับกองสืบสวนญี่ปุ่น ด้วยการตั้งข้อสันนิษฐานให้ทุกคนได้ยินว่า L เบอร์ 2 คือคิระ สมาชิกกองสืบสวนเริ่มจับตามองไลท์ ไลท์จึงให้มิสสะสละสิทธิ์การครองเดธโน้ต แล้วนำไปให้มิคามิ เทรุซานต่อแทน แต่เขาไม่สามารถติดต่อกับมิคามิได้โดยตรงเพราะถูกจับตามองอยู่ จึงใช้ทาคาตะ คิโยมิ อดีตคนรักเก่าของเขามิคามิเลือกให้เป็นโฆษกคิระเป็นตัวกลางการสื่อสาร

ถึงไลท์จะปกปิดหลักฐานทั้งหมดได้อย่างแนบเนียนโดยไม่ทิ้งร่องรอยอะไรไว้เลย แต่เนียร์ก็มั่นใจว่าวางยามิ ไลท์ คือคิระ หากแต่ขาดหลักฐานมายืนยันเท่านั้น เขาคิดแผนการจับกุมตัวคิระ โดยเลือกใช้วิธีทางในแบบฉบับของ L คือ ทำให้ไลท์สารภาพเอง พร้อมแสดงหลักฐานยืนยันว่าเขา คือคิระ เนียร์เตรียมการจนพร้อม แล้วทำทนายไลท์ให้ออกมาเผชิญหน้ากัน ด้านไลท์ก็คิดแผนการตั้งรับพร้อมที่จะจบเกมทั้งหมดโดยจะสังหารทุกคนที่รู้เรื่องเดธโน้ต เขาจึงตอบรับคำท้าของเนียร์ทันที

5. **ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)** เมลโล่รู้แผนการของเนียร์ จึงชิงลักพาตัวทาคาตะไป การกระทำของเมลโล่อยู่นอกแผนการของทั้งสองฝ่าย ทำให้พลิกเกมจากหน้ามือเป็นหลังมือ ไลท์คาดเดาแผนการของเนียร์ได้อย่างแม่นยำ และวางแผนแก้คืนได้ถูกต้อง โดยให้มิคามิตามมาสถานที่นัดพบ แล้วให้เขียนชื่อทุกคนลงเดธโน้ตให้เสียชีวิตยกเว้นเขาคนเดียว วินาทีสุดท้ายที่ทุกคนจะต้องเสียชีวิต ไลท์ได้ประกาศชัยชนะออกมา ซึ่งเป็นการยอมรับว่าตัวเองคือคิระ หากแต่ทุกคนกลับไม่ตายเพราะโน้ตที่มิคามิใช้เป็นของปลอมที่เนียร์ทำหลอกขึ้นมา

ในตอนแรกเนียร์ได้หลงกลไลท์และเกือบพลาดทำไปแล้ว แต่เมลโล่ได้สละชีวิตพิสูจน์ข้อเท็จจริงนั้นให้ ทำให้เนียร์รู้ตัวและกลับมาแก้ไขแผนการใหม่อีกครั้ง จากการร่วมมือกันของเมลโล่และเนียร์ ทำให้สามารถจับกุมคิระพร้อมหลักฐานได้ ในท้ายสุดไลท์ก็เสียชีวิตเพราะเดธโน้ตเช่นกัน

(3) โครงเรื่องภาพยนตร์ชุด เดธไนต์

- โครงเรื่องภาพยนตร์ชุด เดธไนต์ ภาคที่ 1

ยางามิ ไลท์ ใช้เดธไนต์สังหารอาชญากร เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น ภายใต้สภาพสังคมที่ผู้คนไม่เชื่อมั่นในกฎหมาย และคับแค้นใจจากความไม่ยุติธรรมในสังคม แต่กลับถูกยอดนักสืบ L ชัดขวาง และจะจับกุมเขาในฐานะฆาตกร ไลท์จึงดำเนินการพิพากษาคนชั่วไปพร้อมกับการกำจัดคนที่ชัดเจน และได้เผชิญหน้ากับ L ตัวจริงในที่สุด

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) ในคืนที่ท้องฟ้ามีดครีม มีสมุดไนต์หนึ่งเล่มร่วงหล่นมาจากท้องฟ้า หลังจากนั้นเป็นต้นมาก็มีการประโคมข่าวอาชญากรล้มตายเป็นปริศนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งคนร้ายที่กำลังหนีการจับกุม นักการเมืองทุจริต ผู้มีอิทธิพลที่ทำความผิดแต่ใช้อำนาจยกฟ้องได้ เฉพาะในญี่ปุ่นมีถึง 853 ราย ทั้งหมดล้วนหัวใจวายตายอย่างกะทันหัน เหตุการณ์การเสียชีวิตของอาชญากรแต่ละรายเกิดขึ้นพร้อมมีปริศนาที่กำลังพิพากษาคคนเหล่านั้น คนในสังคมขนานนามนักฆ่าปริศนาว่า คิระ และออกมาแสดงความคิดเห็นเป็น 2 ฝ่าย บ้างชื่นชมว่าคิระเป็นเทพผู้พิทักษ์โลก ช่วยลงทัณฑ์คนชั่วที่สมควรตาย อีกด้านหนึ่งเห็นว่าคิระเป็นปีศาจ เขาคือฆาตกรที่ฆ่าคนจำนวนมาก

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) ยางามิ ไลท์ นักศึกษาระดับหัวกะทิได้เลือกเรียนกฎหมายด้วยหวังใช้กฎหมายเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น แต่เมื่อเขาได้พบความจริงที่ว่ามีอาชญากรชั่วร้ายจำนวนมาก ที่อาศัยช่องโหว่ของกฎหมายที่เขาศรัทธารอดพ้นจากความผิดต่างๆ โดยไม่ต้องรับผิดอะไรเลย เขาได้แอบติดตามอาชญากรที่ยังคงลอยนวลอยู่ พบว่าคนเหล่านั้นไม่มีวันจะสำนึกผิด และยังคงกลับมาก่อคดีซ้ำแล้วซ้ำเล่า ความจริงนี้ทำให้เขาคับแค้นใจและโยนหนังสือสรุปประมวลกฎหมายทิ้ง ณ สถานที่แห่งนั้นเองเขาได้พบกับสมุดไนต์มรณะ ไลท์นำเดธไนต์กลับมาที่บ้าน หลังทดลองใช้แล้วพบว่ามันสามารถใช้สังหารคนได้จริงๆ เขาจึงตัดสินใจใช้เดธไนต์เพื่อพิพากษาคคนชั่ว เพื่อคนดีจะได้อยู่อย่างสงบสุข คนชั่วต้องตัวสั้นเพราะความกลัว เดธไนต์จะช่วยให้โลกปลอดจากอาชญากรรม โดยเขาจะเป็นเทพแห่งความยุติธรรมเอง

อีกด้านหนึ่ง ตำรวจสากล ICPO ได้ขอความร่วมมือให้ L ยอดนักสืบของโลกเข้ามาสืบสวนคดีนี้ เพื่อจับตัวคิระในฐานะฆาตกรสังหารต่อเนื่อง

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) L ตามสืบคดีคิระจนรู้ว่า คิระเป็นเด็กมหาวิทยาลัยในแถบคันโต ประเทศญี่ปุ่น และมีความเกี่ยวข้องกับคนในกองสืบสวน คิระแค้นหัวและช็อกก็สามารถฆ่าคนได้ L จึงให้ FBI 12 สะกดรอยตามผู้ต้องสงสัย แต่ไลท์ก็ได้ใช้เดธโน้ตควบคุมพฤติกรรมกรรมการตายของเรย์ อิวามัตสึจึงสังหาร FBI ได้ทั้งหมด

L กล่าวว่า พฤติกรรมของไลท์ลงตัวกับรูปการว่าเป็นคิระ ขณะที่อดีตเจ้าหน้าที่ FBI ที่เคยปฏิบัติงานได้บังคับบัญชาของ L ชื่อ มิโซระ นาโอมิ ซึ่งเป็นคู่หมั้นของเรย์ได้พบเหตุการณ์การเสียชีวิตของคู่หมั้น เธอจึงออกสืบคดีนี้ด้วยตนเอง จนพบว่ายางามิ ไลท์ คือคิระ

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ไลท์รู้ตัวแล้วว่าตกเป็นผู้ต้องสงสัยว่าเป็นคิระ และกำลังถูกจับตามองอยู่ เขาจึงถือโอกาสนี้แสดงตัวว่าเป็นผู้บริสุทธิ์ด้วยการทำตัวปกติ ขณะที่แอบซ่อนแผนสังหารคนไปด้วย คนในกองสืบสวนต่างเชื่อว่าเป็นผู้บริสุทธิ์ ในขณะที่ L ยังคงปักใจเชื่อว่าไลท์คือคิระ

5. ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) ไลท์ต้องการกำจัดมิโซระ และเข้าถึงตัว L ให้ได้ จึงใช้เดธโน้ตกำหนดพฤติกรรมกรรมการตายของมิโซระ โดยให้จี้ตัวชิโอริ แฟนสาวของเขาไปเป็นตัวประกันเพื่อขู่บังคับเขารับสารภาพว่าเป็นคิระ ให้เธอเสียชีวิตนั้นเป็นออกมา และฆ่าตัวตายในที่สุด ขณะเดียวกัน เขาก็กำหนดพฤติกรรมกรรมการตายของชิโอริ ให้หึงหนีคนร้ายและถูกยิงเสียชีวิต

ไลท์วางแผนให้คนในกองสืบสวนมองว่าเขาเป็นเพียงผู้บริสุทธิ์ที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นคิระ และใช้ความน่าเห็นใจที่ต้องสูญเสียคนรักไปเป็นข้ออ้างเข้าร่วมทีมสืบสวนเพื่อพบตัวจริงของ L ได้สำเร็จ

- โครงเรื่องภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาคที่ 2

ยางามิ ไลท์ เข้ามาในกองสืบสวนคดีคิระ เพื่อกำจัด L และสร้างภาพว่าตนคือผู้บริสุทธิ์ ภายใต้กองสืบสวนที่เชื่อใจเขามากกว่า L ในสภาพสังคมที่คนแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายสนับสนุน

และต่อต้านคิระ แต่ยอดนักสืบ L สามารถจับกุมคิระคนที่ 2 ได้ ซึ่งอาจทำให้พบเบาะแสว่าเขาคือคิระ ไลท์จึงมอบเดธโน้ตให้ผู้อื่นทำหน้าที่คิระแทน และสร้างร่วมมือกับ L เข้าจับกุมคิระ แต่ท้ายสุดความจริงถูกเปิดเผย ไลท์เสียชีวิตในที่สุด

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) ยมทูตคนหนึ่งกำลังเฝ้ามองอามาเนะ มิสะ ซึ่งเธอจะต้องเสียชีวิตตามอายุขัยในวันนี้ ผู้ช่วยผู้กำกับรายการโทรทัศน์ที่มีสะเป็นพิธีกรอยู่คลั่งรักมิสะมานาน และต้องการให้เธอไปอยู่กับเขาอย่างสุขสบายในสวรรค์ เขาสัญญาว่าจะฆ่าเธอโดยไม่ทำให้เธอต้องเจ็บตัว ยมทูตที่เฝ้ามองมิสะมานาน ตัดสินใจช่วยชีวิตมิสะด้วยการเขียนให้ผู้ช่วยผู้กำกับคนนั้นเสียชีวิต เดธโน้ตเล่มที่ 2 ก็ได้ร่วงหล่นมายังโลกมนุษย์ พร้อมกับยมทูตสีขาวชื่อเรม

ไลท์และครอบครัวมางานศพของซึโอริ ทุกคนแสดงความเห็นใจไลท์ และมองว่าเขาเป็นฮีโร่ผู้นำสงสารที่แฟนสาวถูกฆ่าตาย ไลท์เข้าร่วมทีมสืบสวนโดยอ้างจะแก้แค้นให้ซึโอริ ขณะที่คนในกองสืบสวนสับสนประมาทมิโซระ และไม่เชื่อมั่น L

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) L ยืนยันว่าผู้ต้องสงสัยคิระคือไลท์ ทั้งยังสันนิษฐานคดีได้ถูกต้อง เพียงแต่ยังไม่สามารถคาดเดาวิธีการฆ่าของคิระได้ ขณะเดียวกันที่ซาคุระทีวีได้เผยแพร่สารสันจากคิระคนที่ 2 ประกาศจะร่วมมือกับคิระ เพราะต้องการให้โลกใบนี้มั่นคงปลอดภัยจากอาชญากรรม คนที่ขัดขวางคือคนที่ปล่อยให้อาชญากรรมเกิดเรื่อยๆจึงสมควรตายเช่นกัน คิระคนที่ 2 เริ่มสังหารคนออกอากาศสด L คิดวิธีจับกุมตัวคิระคนที่ 2 ให้ได้ก่อนทั้งสองจะพบกัน ไลท์ร้อนใจจะพบตัวคิระคนที่ 2 ก่อน L ให้ได้ก่อนที่ความลับเรื่องเดธโน้ตจะรั่วไหล

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) มิสะใช้ดวงตายมทูตจนได้พบกับไลท์ ไลท์จึงอาศัยดวงตาของเธอให้มองชื่อจริงของ L ได้สำเร็จ หากแต่ L ได้ชิงจับกุมมิสะในฐานะผู้ต้องสงสัยคิระคนที่ 2 ไว้สอบสวน ยมทูตเรมริบสิทธิ์การครองเดธโน้ตจากมิสะแล้วนำมาให้ไลท์ โดยที่เขาจะต้องช่วยมิสะออกมาให้ได้ มิเช่นนั้นเรมจะสังหารเขา

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ไลท์เสนอตัวให้ L คุ่มขังเพื่อแสดงความบริสุทธิ์โดยให้เรมไปหาทาคาดะ คิโยมิทำหน้าที่คิระแทน จากนั้นก็ได้สละสิทธิ์ครองเดธโน้ต ทำให้เขาเสีย

ความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตทั้งหมด ระหว่างที่ L ชังตัวมิสสะและไลท์ จึงยังมีคนเสียชีวิตเพราะคิระ อยู่ กองสืบสวนจึงกดดัน L ให้ปล่อยตัวทั้งสองคน

L ผิดหวังที่ไม่สามารถหาหลักฐานได้ ขณะที่ไลท์เริ่มหาเบาะแสคิระคนใหม่ จนพบว่าเป็นผู้ประกาศข่าวทาคาคะ ทั้งสองจึงช่วยกันจับกุมตัวทาคาคะได้พร้อมกับเดธโน้ตและยมทูต ไลท์ความทรงจำกลับมา เขาม่าทาคาคะเพื่อรับสิทธิ์ครองเดธโน้ตอีกครั้ง

5. ชั้นยุติเรื่องราว (Ending) ไลท์หลอกให้ยมทูตเริ่มสังหาร L และวาตารี จากนั้นจึงตามเก็บทุกคนที่รู้เรื่องเดธโน้ตรวมถึงพ่อของเขาด้วย หากแต่ L ที่เสียชีวิตใช้แผนซ้อน และทำเดธโน้ตปลอมขึ้นมา ทำให้ทุกคนปลอดภัย ไลท์จำนนด้วยพยานและหลักฐาน จึงสารภาพว่าตัวเองคือคิระ และให้ยมทูตลุดสังหารทุกคนในที่นี้ หากแต่ลูคเลือกจะเขียนชื่อไลท์ลงไปแทน

ยามามี ไลท์ เสียชีวิตขณะที่ยังคงเชื่อว่าตนเองคือผู้ผดุงความยุติธรรม L เผากำจัดเดธโน้ตทั้ง 2 เล่ม คดีคิระจึงปิดลงอย่างเงียบๆ โดยเก็บเรื่องยมทูตไว้เป็นความลับของกองสืบสวน

- โครงเรื่องภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาคที่ 3

L คลี้คลายคดีสุดท้ายของชีวิตเพื่อระลึกถึงวาตารี ให้ความช่วยเหลือนิโคโด มากิ โดยไม่พึ่งพากองกำลังสนับสนุนใดๆ เขาต้องแข่งขันกับอายุขัยตัวเองที่เหลือเพียง 23 วันเพื่อช่วยชีวิตมากิ ก่อนที่ตัวเองจะเสียชีวิต ทั้งยังต้องหลบหลีกการตามล่าจากผู้ร้าย L ทุ่มเต่าเนินการทุกอย่างด้วยตัวเอง จนช่วยชีวิตมากิได้ทัน และกล่อมผู้ร้ายให้กลับใจได้ หลังจากนั้นเขาก็เสียชีวิตอย่างสงบ

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) ย้อนไปก่อนที่คดีคิระจะเกิดขึ้น มิโซระ นาโอมิปฏิบัติหน้าที่ใต้การบังคับบัญชาของ L เธอเปรียบเสมือนแขนขา และดวงตาของเขา เธอแอบรู้สึกภูมิใจปนน้อยใจเล็กน้อย ที่ L ปล่อยให้เธอออกภาคสนามเสี่ยงอันตรายเพียงลำพังแทนเขา จึงแกล้งเหน็บแนมเขาด้วยการเรียกวีธีการสืบสวนของ L ว่าการนั่งชมบนหอคอยข้าง คือ การนั่งดูการสืบสวนต่างๆ โดยไม่ยอมเสี่ยงชีวิตลงมือเอง

L เริ่มสืบคดีวิเคราะห์ควบคู่กับการไขคดีต่างๆ ในสหรัฐอเมริกา เขาให้วาตารีเตรียมย้ายไปญี่ปุ่น เพราะมีความเป็นไปได้สูง 97% ที่คิระจะอยู่ที่นั่น ระหว่างการสืบสวนคดีคิระ เขาเห็นผู้ได้บังคับ-บัญชาหลายคนที่เกี่ยวข้องระหว่างปฏิบัติงาน ทำให้เขาระลึกถึงคำพูดของมิโซระ L จึงตัดสินใจสละชีวิตเพื่อปิดคดีคิระ ด้วยการเขียนชื่อตัวเองลงไปในเดธโน้ต และกำหนดวิธีการตายด้วยการหัวใจวายตายอย่างสงบในอีก 23 วัน เขาเลือกจะกำหนดชะตาตัวเองดีกว่า เพราะเป็นวิธีเดียวที่จะเนียนคมมยมทูตได้ หลังการคดีคิระจบลง L เหลือเวลาอีกเพียง 20 วันที่ L จะใช้เวลาให้คุ้มค่า ก่อนที่เขาจะเสียชีวิตตามที่กำหนดไว้

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) องค์กรอนุรักษธรรมชาติชื่อ เรือสีฟ้า ได้ผลิตอาวุธชีวะขึ้นมาเพื่อกำจัดมนุษย์ให้ลดลงไป เพราะมนุษย์คือต้นเหตุที่ทำให้ระบบนิเวศน์เสื่อมลง F ได้ติดตามคดีนี้และรายงานผลมายังวาตารี เขาก็เป็นอีกคนที่เสียชีวิตในหน้าที่ แต่ได้ส่งตัวเด็กชายคนเดียวที่รอดชีวิตจากอาวุธชีวะนี้มาให้วาตารี L รับเด็กคนนั้นไว้ดูแลแทนวาตารีที่เสียชีวิตไปแล้ว

ขณะเดียวกัน ดร.นิโกโดผู้เชี่ยวชาญด้านชีวภาพได้คิดยาต้านเชื้อโรคไว้ได้สำเร็จ หลังจากที่เขารู้ว่า หมอคุโจ เพื่อนร่วมงานของเขาคือคนที่เพาะเลี้ยงเชื้อโรคนี้ขึ้นมา เขาจึงทำลายยาต้านเชื้อพร้อมกับชีวิตของเขาเพื่อไม่ให้หมอคุโจนำไปใช้เป็นเครื่องมือทำลายล้างมนุษย์ เขาทิ้งปริศนาไว้ที่มากิ ลูกสาวของเขา แล้วให้เธอไปหาวาตารีเพื่อขอความช่วยเหลือ

3. ขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) L ใช้ชีวิตที่เหลือไขคดีที่ค้างอยู่จนหมด ขณะเดียวกันหมอคุโจซึ่งในอดีตเป็นเด็กอัจฉริยะคนหนึ่งที่อยู่ภายใต้การดูแลของวาตารีเช่นเดียวกับ L และ F โดยเธอใช้อักษรย่อว่า K เธอเป็นอีกคนที่คิดเหมือนกับคิระ โดยจะลดจำนวนประชากรมนุษย์ โดยใช้เชื้อโรคเป็นอาวุธ เธอทราบว่ามีมากิอยู่กับ L จึงตามล่าตัวพวกเขา

มากิได้รับเชื้อโรค หากแต่เธอยังไม่แสดงอาการเพราะมีภูมิต้านทานโรคที่พ่อของเธอฉีดไว้ให้ตั้งแต่เด็ก L จึงพาเด็ก ๆ หลบหนีการตามตัวของหมอคุโจ นับเป็นการออกมาทำอะไรด้วยตัวเองอย่างเต็มรูปแบบครั้งแรกของ L โดยเขาต้องแข่งกับเวลาเพื่อคิดค้นยาต้านทานเชื้อโรคก่อนที่อาการมากิจะกำเริบ และก่อนที่เขาจะต้องเสียชีวิตตามกำหนดของเดธโน้ต

4. ขึ้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) L พาเด็ก ๆ ไปพบคุณหมอมัตสึได้ เพื่อให้ช่วยคิดยาต้านทานเชื้อโรค เขาเหลือเวลาเพียง 3 วันก่อนจะเสียชีวิต และสามารถผลิตยาต้านทานเชื้อโรคได้

ทันการพอดี เมื่อรู้ว่าผลิตยาต้านทานได้แล้ว มากิจึงแอบหนีออกมาเพื่อคิดแก้แค้นหมอคูโจก่อนที่ L จะนำยาต้านทานมาใช้ แต่เธอก็ถูกหมอคูโจจับตัวไป

เมื่อรู้ว่า L ผลิตยาต้านได้สำเร็จ หมอคูโจจึงเร่งแผนการลดประชากรมนุษย์ด้วยการจี้เครื่องบินให้บินตกไปยังมหานครใหญ่ ผู้โดยสารทุกคนบนเครื่องบินจะติดโรคจากมากี้ แล้วทำหน้าที่เป็นพาหะนำเชื้อโรคระบาด เธอเรียกว่าเป็นการสละชีวิตเพื่ออนาคตของโลก

5. ชั้นยุติเรื่องราว (Ending) L ปีนขึ้นเครื่องบินได้ทันท่วงที เขานำยาต้านทานจำนวนมากไปด้วย และขัดขวางไม่ให้เครื่องบินบินขึ้นไปได้ เขาพบหมอคูโจที่ใกล้จะเสียชีวิตเพราะเชื้อโรคนี้ จึงจะฉีดยาให้ แต่เธอปฏิเสธและขอให้ L สานต่อเจตนารมณ์ทำความสะอาดโลกแทนเธอ L อ้างคำสอนของวาตารีให้เธอระลึกถึงอีกครั้ง และบอกว่าเขาเองกำลังจะตาย และขอให้เธอมีชีวิตอยู่และเริ่มต้นใหม่เพื่อวาตารี

ผู้โดยสารทุกคนได้รับยาต้านทาน กลุ่มเรือสีฟ้าถูกจับกุมดำเนินคดี วันสุดท้ายของชีวิต L พาเด็กชายผู้รอดชีวิตไปสถานสงเคราะห์ที่โวมี่ แฮร์ส เขาตั้งชื่อให้เด็กชายผู้นั้นว่า เนียร์ โดยเชื่อว่าเด็กคนนั้นจะสืบทอดเจตนารมณ์ของเขาได้ในอนาคต L เดินจากไปอย่างมีความสุขในวันสุดท้ายของชีวิต

(4) โครงเรื่องนวนิยายเดธโน้ต

- นวนิยายเดธโน้ต เล่มที่ 1

L คลี่คลายคดีสุดท้ายของชีวิตเพื่อระลึกถึงวาตารี ให้ความช่วยเหลือนิโคโด มากี้ โดยไม่ฟังปากองกำลังสนับสนุนใดๆ เขาต้องแข่งขันกับอายุขัยตัวเองที่เหลือเพียง 23 วันเพื่อช่วยชีวิตมากี้ ก่อนที่ตัวเองจะเสียชีวิต ทั้งยังต้องหลบหลีกการตามล่าจากผู้ร้าย L พุ่มเทดำเนินการทุกอย่างด้วยตัวเอง จนช่วยชีวิตมากี้ได้ทัน และกล่อมผู้ร้ายให้กลับใจได้ หลังจากนั้นเขาก็เสียชีวิตอย่างสงบ

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) หลังจากมิโซระ นาโอมิผู้ใต้บังคับบัญชาของ L ลาออกจาก FBI แล้ว L จึงเลือกแฟร์แมนให้รับหน้าที่ต่อจากมิโซระ แฟร์แมนร่วมมือกับซิงตะเป็นครั้งแรกใน

การขนย้ายเอกสารลับของ FBI หากแต่มีคนร้ายขัดขวางจนเกิดการปะทะกันขึ้น L ได้ปลอมตัวในชุดมาสกอตร้านเครปเพื่อชิงข้อมูลนั้นเช่นกันโดยมีวาทาริร่วมมือด้วยเสมอ เขาจัดฉากแย่งข้อมูลลับของ FBI มาได้สำเร็จ โดยแลกกับการช่วยเปิดเผยตัวสายลับนั้นคือแฟร์แมนที่เข้ามาปะปนในองค์กร เมื่อภารกิจนี้จบลง L จึงชวนวาทาริเริ่มต้นกับคดีใหม่ นั่นคือ การทยอยเสียชีวิตอย่างปริศนาของอาชญากร

ขณะเดียวกัน ศาสตราจารย์นิโคโดที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นศาสตราจารย์พิเศษของไวมีของวาทาริ ได้ตัดสินใจเดินทางไปแอฟริกา เพราะที่นั่นมีการแพร่ระบาดของไวรัสอย่างรุนแรง

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) ศูนย์วิจัยนิโคโดแถวซานเมื่องโตเกียวได้แอบนำเชื้อไวรัสระดับ 4 มาด้วย ภายใต้ความตั้งใจที่จะใช้ไวรัสเพื่อสันติภาพ ดร.นิโคโด สามารถคิดค้นผลิตยาต้านไวรัสจนสำเร็จ อีกด้านหนึ่ง องค์กรสิ่งแวดล้อม ชื่อ เรือสีฟ้า กำลังหารือกันเกี่ยวกับแผนการกอบกู้โลกและสังคมให้คืนสู่อุดมคติที่ปรารถนา องค์กรนี้ประกอบไปด้วยบุคลากรที่มีความสามารถทางวิทยาศาสตร์ และผู้สนับสนุนอื่นๆ มากมาย จึงคิดใช้อาวุธชีวภาพลดจำนวนประชากรมนุษย์ คัดไว้แต่ผู้ที่สมควรจะมีชีวิตอยู่ เพื่อการนำพาสภาวะสมดุลคืนสู่โลก จึงรวมกลุ่มกันบุกศูนย์วิจัยนิโคโด เพื่อชิงไวรัสและยาต้านทานหากแต่ดร.นิโคโดกลับยอมสละชีวิต ลบข้อมูลทุกอย่างทิ้ง และส่งข้อความถึงวาทาริให้ช่วยลูกสาวของเขา ตามที่กำหนดเวลาการเสียชีวิตของ L ไว้ในเดธโน้ต เขารับภารกิจนี้เป็นงานสุดท้ายของชีวิตเขา เขาตั้งใจจะทำคดีด้วยตัวเองโดยจะไม่ใช้กองกำลังจากหน่วยงานใดเลย

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) กลุ่มเรือสีฟ้าฉีดไวรัสให้กับมาชิกบุตรสาวดร.นิโคโด เธอจึงมีสภาพเป็นพาหะนำโรค อากาศจะกำเริบเมื่อไหร่ก็ได้ L จึงต้องเร่งเวลาเพื่อถอดรหัสยาต้านทานที่ดร.นิโคโดซ่อนไว้และผลิตยาให้ก่อนอาการของเด็กหญิงจะกำเริบ อีกทั้งยังต้องระวังกลุ่มเรือสีฟ้าที่จะบุกชิงยาต้านทาน และ FBI ที่จ้องจะชิงเดธโน้ตจาก L ซึ่งภายหลังได้เปลี่ยนแผนมาลอบสังหาร L เพราะมีข่าวนำเชื้อถือได้กล่าวหา L ว่ากำลังคิดแผนก่ออาชญากรรมโดยมี เดธโน้ตเป็นเครื่องมือ

L ขอความร่วมมือดร.ทาคาฮาชิช่วยผลิตยาต้านทานได้สำเร็จ แต่กลุ่มเรือสีฟ้าจับตัวมาชิกไปได้ และติดต่อนำ L กับซีรุ่งไปพบที่จุดเตรียมการแพร่เชื้อโดยให้เอาเดธโน้ตไปด้วย และบังคับให้ L ให้เขียนชื่อตัวเองลงไปเพื่อทดสอบว่ามันคือของจริง L ขอเขียนสาเหตุการตายของตนให้ตก

จากที่สูง หลังจากนั้นเขากระโดดลงหน้าต่างตึกสูง ด้านคูใจได้เตรียมการจี้เครื่องบินและใช้ผู้โดยสารทั้งหมดเป็นตัวแพร์เชื้อไปถล่มประเทศมหาอำนาจอย่างอเมริกา

4. **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** L ได้มัดสี่ตะแห่งสำนักงานตำรวจแห่งชาติที่เคยร่วมงานกับ L คดีศิระมาช่วยเหลืออีกแรง โดยให้แสดงเป็นศพนอนอยู่ด้านล่าง กลุ่มบลูชิปจึงเชื่อสนิทว่า L ตายแล้ว และเดธโน้ตที่ได้ไปเป็นของจริง เขาลอบตัดระบบการทำงานของเครื่องแพร์เชื้อที่ญี่ปุ่นได้สำเร็จ และหยุดเครื่องบินไว้ได้ เขากล่อมคูใจให้นึกถึงความหวังของ วาตารี เพราะคูใจเคยอยู่ไวมี่แฮร์สเช่นเดียวกับเขา และได้รับอักษร K ของรุ่นนั้นด้วย คูใจสำนึกแล้วช่วย L ฉีดยาต้านเชื้อโรคให้ผู้โดยสาร

5. **ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)** สมาชิกกลุ่มองค์กรบลูชิปถูกจับกุมทั้งหมด มากิถูกส่งไปกักตัวในเขตกักกันผู้ติดเชื้อในโรงพยาบาล เธอสัญญาจะมีชีวิตอยู่เพื่อพ่อและริวซาคิ ด้านซึรุระก็รับข้อเสนองานใหม่จาก L ให้ปฏิบัติงานร่วมกับ N แห่งไวมี่แฮร์ส เขาเหลือเวลาอีก 2 วันจึงจะเสียชีวิต เนียร์จึงอาสาจัดการเรื่องที่เหลือให้เอง เพื่อ L จะได้ใช้ชีวิตที่เหลืออย่างสบายใจ L เลือกว่าจะไปเยี่ยมบ้านโลท แล้วกลับมานั่งยองๆ อยู่บนเก้าอี้ส่วนตัว แล้วกินช็อคโกแลตที่มากิให้ เขาถอดนาฬิกาที่เอาไว้ดูต่างหน้าโลท ไว้ข้างรูปถ่ายวาตารี แล้วนั่งเล่นหมากรุกคนเดียว กระทั่งมองเห็นภาพของวาตารินั่งเล่นเป็นเพื่อน

- นวนิยายเดธโน้ต เล่มที่ 2

L แอบสืบคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง โดยมีโซระ นาโอมิทำหน้าที่สืบคดีภาคสนามแทนเขา เพื่อยับยั้งไม่ให้มีผู้เสียชีวิตอีกและจะจับกุมคนร้ายให้ได้ การสืบคดีนี้เขาทำการกระดองโดยอยู่นอกเหนือความคุ้มครองของกฎหมาย แต่ฆาตกรกลับเป็นผู้ควบคุมความเป็นไปทั้งหมดโดยไม่ทิ้งร่องรอยหลักฐาน มีแต่สิ่งที่จิงใจจะทิ้งเอาไว้เท่านั้น L ก็สืบคดีไปตามแผนที่ฆาตกรวางไว้เพื่อตลบหลังในทีเดียว และจับกุมคนร้ายได้ในที่สุด

มีรายละเอียดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. **การเริ่มเรื่อง (Exposition)** เกิดคดีฆาตกรรมปริศนาขึ้น มีเหยื่อถูกสังหารไปแล้ว 3 คน แต่ยังไม่พบจุดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เคราะห์ร้าย นอกจากการที่ฆาตกรจงใจตอกหุ่น

ฟางทิ้งไว้ 4 3 และ 2 ตัวตามลำดับ คดีนี้ FBI ยังไม่ให้ความสนใจ หากแต่ L กลับเลือกคดีคล้ายคดีนี้ โดยติดต่อมิโซระ นาโอมิ เจ้าหน้าที่ FBI ที่อยู่ระหว่างการพักผ่อน มาช่วยสืบสวนคดีนี้ เธอรับปากจะให้ความร่วมมือกับ L ถึงเธอปฏิบัติตามคำสั่งทุกอย่างจาก L ผ่านโทรศัพท์ที่แปลงเสียงของต้นเสียง แม้ว่าจะไม่เคยได้พบตัวจริงของ L เลยก็ตาม

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) ฆาตกรเป็นประเภทบอกใบ้แก้ตำรวจไว้ล่วงหน้าก่อนก่อคดีใหม่ แต่ตำรวจยังไม่ทราบเรื่องนี้ มีเพียง L ที่สามารถแกะคำบอกใบ้ได้ แล้วให้มิโซระออกสืบสวนภาคสนามแทนเขา L ตั้งใจจะปิดคดีนี้ให้ได้ก่อนที่จะมีเหยื่อรายสุดท้ายในความตั้งใจของฆาตกร

มิโซระพบคนท่าทางประหลาดในที่เกิดเหตุ เขาอ้างว่าเป็นนักสืบอิสระ ชื่อ ริวซากิ แอล และมักจะบอกใบ้ให้มิโซระพบรหัสลับที่ซ่อนไว้เสมอ มิโซระแจ้งเรื่องนี้กับ L แล้วก็ได้รับคำแนะนำจากผู้บังคับบัญชาว่าให้ปล่อยริวซากิเคลื่อนไหวอย่างอิสระ

3. ชั้นภาวะวิกฤต (Climax) มิโซระและริวซากิร่วมกันหาข้อความที่เชื่อมโยงจากเหยื่อรายที่ 1 ไปยังรายที่ 2 ได้สำเร็จ โดยที่ริวซากิมักจะเป็นผู้พบข้อความที่ฆาตกรซ่อนไว้ได้ก่อน แล้วบอกใบ้ให้มิโซระลำดับความคิดจนสามารถถอดรหัสสำเร็จอยู่เสมอ ระหว่างสืบสวน เธอถูก ปียอนด์ เบิร์ชเดย์ลอบทำร้ายแต่เธอหลบได้และได้กลับคืน อีกทั้งคนร้ายแต่ทดสอบฝีมือของเธอไม่ได้ตั้งใจจะเอาชีวิตเธอจึงปลอดภัย แล้วย้ายไปที่เกิดเหตุเหยื่อรายที่ 2 จนพบจุดเชื่อมโยงที่น่าสนใจ คือสภาพของศพที่ นอนหงาย - นอนคว่ำ - นอนหงาย การเว้นระยะเวลาที่ฆาตกรลงมือ คือ 9 - 4 - 9 วัน และอักษรนำชื่อของเหยื่อที่เสียชีวิตก็เรียงเป็น B.B. - Q.Q. - B.B. และตัวอักษรเล็กของ Q คือ q ซึ่งมีลักษณะกลับหัวกับ b ดังนั้น ศพที่ 2 จึงเป็นเด็ก ที่ใช้อักษรต่อเป็นตัวพิมพ์เล็ก (q) และนอนคว่ำหน้าเพื่อให้อยู่ในสภาพตรงข้ามกัน

L บอกมิโซระให้เตรียมตัวล่วงหน้า เพราะคนร้ายจะสังหารเหยื่อในอีก 6 วัน โดย L ได้เปิดเผยว่าทราบตัวคนร้ายตั้งแต่แรกแล้ว เขาคนนั้นคือ B แห่งไวมีส์เฮ้าส์ นอกจากนี้ การไปยังสถานที่เกิดเหตุที่ 3 หากจุดเชื่อมโยงคดีที่กำลังจะเกิดขึ้นในไม่ช้าเพื่อช่วยเหลือเหยื่อและจับตัวคนร้าย มิโซระและริวซากิร่วมกันถอดรหัสจากลักษณะศพที่ถูกตัดแขนขาและวางศพในลักษณะเข็มนาฬิกา อ่านเวลาได้ 061550 ซึ่งเป็นเลขที่คอนโดแห่งหนึ่ง ที่มีผู้เช่าพักเลขที่ห้อง 1313 และ 404 มีอักษรย่อตัวแรกเป็น B.B. จึงแยกกันอยู่รอคนร้าย

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) มิโซระอยู่ห้อง 1313 แล้วดักรอคนร้าย เธอพบทวนเงื่อนไขประตูปิดตายที่ไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อตบตาว่าฆ่าตัวตาย แล้วทบทวนว่าทำไม ริวซาก็ถึงรู้เรื่องตลอดเวลา ทั้งข้อความบนชั้นหนังสือ ความคล้ายคลึงระหว่าง a และ b ศพที่สามเกี่ยวกับนาฬิกา และมักซ์นำเงินเธอแก้ใจภัยของอาชญากรได้ จึงรีบวิ่งไปยังห้อง 404 ที่ริวซาก็อยู่ เมื่อฟังประตูเข้าไป พบว่าริวซาก็กำลังถูกเผาทั้งเป็น เธอรีบดับไฟ พบว่าเขายังไม่ตาย เธอจึงจับกุมเขาในฐานะผู้ต้องสงสัยสังหารบิลลี่ ไบรด์ส์เมด ควอเตอร์ ควีน และแบ็คยาร์ด บ็อดทอมลแลซ

5. ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) คนร้ายในคดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB คือ ริวซาก็แอล หรือในชื่อจริง บียอนด์ เบิร์ธเดย์ ถูกจับกุมแล้ว การช่วย L คลี่คลายคดีในครั้งนี้ทำให้หัวหน้า FBI คินตราประจำตัวให้เธอ และยังมีเงินจำนวนมากโอนเข้าบัญชีโดยไม่รู้ที่มา มิโซระ L ติดต่อกลับมายังมิโซระเพื่อกล่าวขอบคุณ และเล่าเบื้องหลังคดีให้เธอฟังเล็กน้อย ว่า B ก็คืออดีตหนึ่งในผู้ที่จะมาเป็นผู้สืบทอดของ L หลังจากนั้น 2 ปี บียอนด์ เบิร์ธเดย์หัวใจวายเสียชีวิตในเรือนจำ

สรุปโครงเรื่องเดธโน้ต

โครงเรื่องเดธโน้ตจากทั้งหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย จะแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่

(1) โครงเรื่องด้านคติความ คือการให้ความสำคัญ หรือนั่นเน้นการดำเนินเรื่องโดยคำนึงถึงบทบาทของผู้ก่อคดีเป็นหลัก นั่นคือ การเล่าความเป็นไปของตัวพระเอกผู้ร้าย ตั้งแต่การบอกที่มา และให้เหตุผลในการก่อคดี แสดงจุดมุ่งหมายของเขาตั้งแต่ต้น ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปรากฏตัวของฝ่ายนักสืบ การตัดสินใจแก้ไขอุปสรรคดังกล่าว และจุดจบของเขาในท้ายสุด ซึ่งเรื่องเล่าเดธโน้ตที่มีโครงเรื่องด้านคติความ ได้แก่ โครงเรื่องของหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์ภาคที่ 1 และ 2

(2) โครงเรื่องด้านการคลี่คลายคดี คือ โครงเรื่องที่แสดงให้เห็นเรื่องราวของฝ่ายนักสืบเป็นหลัก ตั้งแต่การเข้ามาสืบสวนคลี่คลายคดี แสดงวัตถุประสงค์ที่นักสืบได้ตั้งเอาไว้ อุปสรรคที่เกิดขึ้นจากฝ่ายอาชญากร การตัดสินใจของนักสืบต่ออุปสรรคนั้น และการเฉลยเงื่อนงำของคติความในท้ายสุด โดยเรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องด้านการคลี่คลายคดี ได้แก่ โครงเรื่องของภาพยนตร์ภาค 3 และนวนิยายทั้ง 2 เล่ม

ดั่งนี้ โดยการเล่าเรื่องจากทั้ง 4 รูปแบบ มีทั้งโครงเรื่องที่เหมือนกัน คล้ายกัน และแตกต่างกัน

- (1) โครงเรื่องของหนังสือการ์ตูนและโครงเรื่องของแอนิเมชันเหมือนกัน
- (2) โครงเรื่องของภาพยนตร์ภาค 3 และนวนิยาย เล่ม 1 เหมือนกัน
- (3) โครงเรื่องของภาพยนตร์ภาคที่ 1 และ 2 ซึ่งเป็นภาคที่ต่อเนื่องกัน จะคล้ายคลึงกับโครงเรื่องของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน
- (4) โครงเรื่องนวนิยายเล่มที่ 2 จะแตกต่างจากโครงเรื่องอื่นๆ

4.1.3 แก่นเรื่อง (Theme)

(1) แก่นเรื่องหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

: คนเราเกิดคนเดียว ตายคนเดียว ความตายเท่านั้นที่เท่าเทียมกันทุกคน

(2) แก่นเรื่องแอนิเมชันชุด เดธโน้ต

: คนเราเกิดคนเดียว ตายคนเดียว ความตายเท่านั้นที่เท่าเทียมกันทุกคน

(3) แก่นเรื่องภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต

- ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 1 Death Note : สมุดโน้ตกระชากริฎฎาณ

: คนเรายอมได้รับการกระทำที่ตนทำไว้อย่างสาสม

- ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 2 The Last Name : ขวสานสมุดมรณะ

: คนเรายอมได้รับการกระทำที่ตนทำไว้อย่างสาสม

- ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 3 L Change the World : สมุดโน้ตสิ้นโลก

: คนมีพลังเปลี่ยนแปลงโลกได้ แต่ไม่สามารถทำได้ลำพังเพียงคนเดียว

(4) แก่นเรื่องนวนิยายเดธโน้ต

- นวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1 L Change the World

: คนมีพลังเปลี่ยนแปลงโลกได้ แต่ไม่สามารถทำได้ลำพังเพียงคนเดียว

- นวนิยายเดธโน้ต เล่ม 2 Death Note – Another Note

คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB

: สุดยอดนักสืบผู้ปราศเปรื่อง ย่อมเป็นสุดยอดอาชญากร

สรุปแก่นเรื่องเดธโน้ต

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่าเดธโน้ตทั้ง 4 แบบฉบับมีทั้งเหตุการณ์ที่เหมือนกัน คล้ายกัน และต่างกัน แต่ความคิดรวบยอดที่อยู่ในเรื่องราวเหล่านั้นก็มีทั้งที่เหมือนกัน และต่างกันออกไป ดังนี้

(1) แก่นเรื่องเดธโน้ตของหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชัน เหมือนกัน คือ คนเราเกิดคนเดียว ตายคนเดียว ความตายเท่านั้นที่เท่าเทียมกันทุกคน จัดว่าเป็นแก่นเรื่องประเภทชีวิต โดยมุ่งเสนอความจริงของชีวิตที่ว่า คนทุกคนต้องตาย

(2) แก่นเรื่องเดธโน้ตของภาพยนตร์ภาคที่ 1 และ 2 เหมือนกัน โดยมีเนื้อหาที่ต่อเนื่องกัน กันอยู่แล้ว จึงแสดงความคิดรวบยอดเหมือนกัน คือ คนเราย่อมได้รับการกระทำที่ตนทำไว้อย่าง สดสม จัดว่าเป็นแก่นเรื่องประเภทศีลธรรม นั่นคือ การกล่าวถึงกฎแห่งกรรม

(3) แก่นเรื่องเดธโน้ตของภาพยนตร์ภาคที่ 3 และนวนิยายเล่มที่ 1 เหมือนกัน คือ คนมี พลังเปลี่ยนแปลงโลกได้ แต่ไม่สามารถทำได้ลำพังเพียงคนเดียว จัดว่าเป็นแก่นเรื่องประเภทชีวิต ซึ่งเป็นการประเมินสภาพและความสามารถของมนุษย์

(4) แก่นเรื่องของนวนิยายเล่มที่ 2 แตกต่างไปจากแก่นเรื่องเดธโน้ตอื่นๆ คือ สุดยอดนักสืบ ผู้ปราศเปรื่อง ย่อมเป็นสุดยอดอาชญากร โดยจัดอยู่ในแก่นเรื่องประเภทธรรมชาติของมนุษย์ ที่มุ่ง เสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

4.1.4 ตัวละคร (Character)

(1) ตัวละครหลักในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

1. ยางามิ ไลท์/คิระ



เด็กหนุ่มอัจฉริยะวัย 17 ปี มีผลการเรียนอันดับหนึ่ง ของประเทศญี่ปุ่น มีบุคลิกลักษณะครบถ้วน ตามแบบฉบับชายหนุ่มผู้สมบูรณ์แบบ ด้วย

หน้าตาหล่อเหลา พุดจาดี สุภาพ ฉลาด ฐานะดี ครอบครัวดี แต่เขามีทัศนคติในแง่ลบกับสภาพสังคมที่เป็นอยู่ หลังจากที่ได้รับเดธโน้ต จึงต้องการจะเปลี่ยนแปลงโลกให้ปราศจากคนชั่ว โดยยอมให้ตัวเองเป็นแพะรับบาปเพื่อเปลี่ยนแปลงโลก เป็นการเสียสละและเป็นคุณธรรมที่แท้จริง เขาเชื่อว่าตนเองคือผู้พิทักษ์คุณธรรม คอยพิพากษาคนชั่ว และให้ความช่วยเหลือคนอ่อนแอที่ต้องอยู่อย่างหวาดกลัวต่อคนชั่วที่ยังลอยนวลอยู่ จะสร้างความเป็นธรรมบนโลกใหม่ที่ไร้อาชญากรรม และจะปกครองเองในฐานะพระเจ้า

ไลท์มีลักษณะของคนสองบุคลิก ช่วงขณะที่เขาไม่ได้อยู่ภายใต้อำนาจเดธโน้ต เขาก็เป็นคนสุภาพ เก่งสมบุรณ์แบบไปทุกด้าน สงบ เยือกเย็น เก็บความรู้สึกได้ดี และเขาก็แสดงออกมาให้เป็นที่ประจักษ์ในสายตาของตัวละครอื่นๆ แต่เมื่อเขาได้ครอบครองอำนาจเดธโน้ตแล้ว สัญชาตญาณที่เก็บซ่อนไว้ก็จะเปิดเผยออกมาทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นความมั่นใจในตัวเองสูง ดูแคลนผู้อื่น การโมโหร้าย เกรี้ยวกราดโกหก หลอกหลวง หลอกใช้ เพื่อตัวเองแล้ว สามารถทำได้ทุกอย่างโดยไม่เลือกวิธี

ในภาคที่ 2 เป็นเวลา 5 ปีให้หลัง ทำให้ยางามิ ไลท์ เติบโตขึ้น เขารับราชการตำรวจโดยสังกัดกองข้อมูลข่าวสาร แผนกตรวจสอบข้อมูล ระยะเวลาที่เขาเป็นคิระในคราบยอดนักสืบ L ทำให้เขามีอำนาจสั่งการตำรวจทั่วโลกประกออบกับอำนาจของเดธโน้ต เขาจึงสามารถควบคุมสังคมมนุษย์ได้ในแบบที่ต้องการ เพราะเขาเอาชนะ L ได้ จึงลำพองตนว่าอยู่เหนือคนอื่นๆ สามารถควบคุมใครก็ได้ ประกอบกับการมีอำนาจควบคุมสังคมมนุษย์ได้เทียบเคียงพระเจ้าเป็นเวลานาน ทำให้ประมาทผู้อื่น เรียกได้ว่าไลท์ในตอนนี้มีอำนาจบังตา ปัญญาเฉยเมว

2. L/ริวระ ฮิเดกิ/ริวซากิ/L Lawliet/เออร์ลด์ คอยล์/โดนุฟ



ยอดนักสืบที่เคยคลี่คลายคดีปริศนามาแล้วทั่วโลก ทำตัวลึกลับ ไม่มีใครรู้ชื่อ ที่อยู่ หรือหน้าตา เป็นนักสืบที่ไม่มีใครรู้ตัวตน เขาแต่ใจตัวเอง เลือกลงมือคดีที่ตัวเองสนใจเท่านั้น การสืบสวนของ L จะเป็นการวางแผนและสั่งการ โดยให้ผู้ใต้บังคับบัญชาออกปฏิบัติงานแทน L ไม่เคยปรากฏตัวให้ใครเห็น แต่คดีที่กระทำทำให้เขาต้องเปิดเผยตัวตนขึ้น

L มีลักษณะตรงข้ามกับไลท์โดยสิ้นเชิง จัดได้ว่าเป็นบุคลิกที่คนปกติจะไม่ทำกัน ไม่ว่าจะ เป็นท่าทางที่ดูไม่สุภาพ เดินตัวงอ ทำนั่งแปลกๆ ขอบตาดำ และทานแต่อาหารหวานจัด เขาเป็น คนที่มีสติปัญญาสูง เก่งรอบด้าน ไม่เหมือนคนปกติ และไม่เข้าสังคมเลย เป็นคนที่คาดเดายาก ใน บางครั้งก็จริงจังตรงไปตรงมา อีกด้านหนึ่งก็เอาแต่ใจตัวเองคล้ายเด็ก จัดได้ว่าเป็นบุคคลที่มีอัจฉริยะ ภาพที่ทำตัวแปลกๆ แต่มีเครือข่ายอำนาจสั่งการระดับโลก

3. มิโซระ นาโอมิ



อดีตเจ้าหน้าที่ FBI ที่เคยปฏิบัติงานใต้บังคับบัญชาของ L ในคดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB ภายหลั งลาออกจากงานเพื่อแต่งงานกับแฟนหนุ่มที่เป็น เจ้าหน้าที่ FBI เช่นเดียวกัน หากแต่คู่มั่นของเธอกลับ เสียชีวิตจากการสืบคดีที่เสียก่อน ด้วยความคับแค้นใจ เธอจึงออกตามสืบสวนคดีที่ตัวเอง เธอเป็นคนฉลาด ละเมียดละไม เอาใจใส่ในรายละเอียดปลีกย่อย รอบคอบ คิดเป็นระบบ ด้วยข้อมูลหลายอย่างที่เธอทราบจากคู่มั่น ทำให้สามารถสืบตามรอยของคิระได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ แต่ด้วยความที่ร้อนใจที่จะสืบคดี จึงหลงกลคิระในท้ายสุด

4. อามาเนะ มิสะ/มิสะมิสะ/คิระเบอร์ 2



นางแบบนิตยสารวัยรุ่นชื่อดัง ความจริงแล้วเธอหมดอายุขัยและ จะเสียชีวิตแล้ว หากแต่ได้รับความ ช่วยเหลือ จากยมทูตเจล์ส จึงได้รับ อายุขัยส่วนหนึ่งและครอบครองเดธโน้ตของยมทูตตนนั้นแทน ลักษณะนิสัยโดยทั่วไปเป็นคนคิด

รอบคอบบ้างในบางครั้ง แต่ไม่ค่อยละเอียด ไม่มีอุดมการณ์ที่เด่นชัด ทำอะไรเอาแต่ใจตามอารมณ์ ไขว่คว้าหาความรัก กอแง หึงหวง แต่จะเชื่อฟัง และยอมตายเพื่อไลท์ได้ สาเหตุที่มีสระรักและเทิดทูนไลท์ เพราะเขาคือคิระที่ช่วยสำเร็จโทษอาชญากรที่ทำร้ายพ่อแม่ของเธอจนเสียชีวิต

5. ลुक



ยมทูตเพศผู้ที่มีบุคลิกแปลกแยกไปจากคนอื่นๆ เป็ หน่ายยมโลก ชอบคลุกคลีกับมนุษย์มากกว่า จึงมาหา ความสนุกตื่นเต้นบนโลกมนุษย์ โดยหลอกท่านยมราช เพื่อขอเดธโน้ตเพิ่มอีก 1 เล่ม และจงใจทิ้งเดธโน้ตเล่ม นั้นพร้อมเขียนวิธีใช้เป็นภาษาอังกฤษให้กับมนุษย์ แล้วจะติดตามความเป็นไปของเดธโน้ต หรือ จนกว่าผู้ใช้เดธโน้ตคนนั้นจะเสียชีวิต ลุกเป็นยมทูตที่เสพติดแอปเปิ้ล ถ้าไม่ได้กินนานๆ ก็เกิด อาการลงแดง ร่างกายบิดเบี้ยว ยืนเอาหัวลง

ลुकจะอยู่ในสถานะของผู้สังเกตการณ์ความเป็นไปของเดธโน้ตเพื่อหาความสนุกเท่านั้น จะไม่ช่วยเหลือหรือเข้าฝายไลท์หรือ L แต่ถ้ามีแอปเปิ้ลมาเสนอให้ เขาก็จะช่วยเหลือไลท์บ้างในบาง กรณี

6. เรม



ยมทูตเพศเมียที่เอาเดธโน้ตของยมทูตเจล์สมาให้มิสะ เพราะติดตาม ฝ้าดูมิสะเป็นเวลานานตั้งแต่อยู่ยมโลก แล้ว จึงทริฐที่จะคอยปกป้องมิสะตลอดเวลา หากว่าไลท์ มีท่าทีที่จะฆ่ามิสะ เรมก็พร้อมที่จะเขียนชื่อไลท์ให้ตาย เช่นกัน ในตอนแรกเธอไม่เข้าฝายใดทั้ง L และคิระ แต่ท้ายสุดก็เข้ากับฝายไลท์

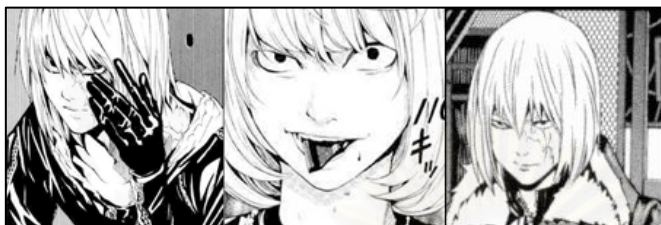
7. ยิงูจิ เคียวสึเกะ/คิระแห่งโยทสึบะ



เป็นคิระที่เกิดจากการวางแผนของไลท์ เขาใช้เดธโน้ตสังหารคน เพื่อความก้าวหน้าทางตำแหน่งและเงินทอง แต่ยังไม่มี ความสามารถที่จะคิดแผนหลบหลีกสถานการณ์ต่างๆ พอ จึง รวมทีมพนักงานระดับสูงรุ่นใหม่ของบริษัทอีก 7 คนขึ้นมาระดม

สมอง ประชุมพิจารณาว่าร่วมกันเป็นประจำทุกสัปดาห์ว่าจะสังหารใคร และจะหลบหนีการสืบสวนอย่างไร โดยทั้ง 7 คนยังไม่มีใครทราบว่ายิงจี้คือใคร

8. เมลโล่/M/Mihael Keehl

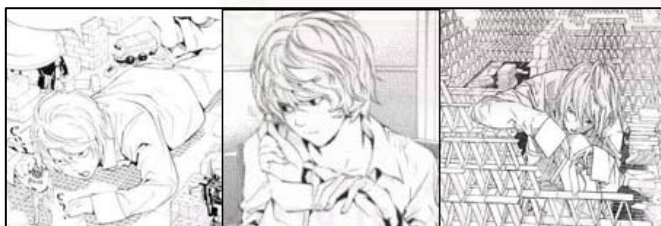


เด็กหนุ่มที่หวังจะเป็นผู้สืบทอดของ L แต่เขากลับเป็นอันดับสองรองจาก เนียร์ทุกครั้ง หลัง L เสียชีวิตโดยไม่ได้เลือกผู้สืบทอด เมลโล่ยก

ตำแหน่งนั้นให้เนียร์ และออกจากไวมีส์แฮสเพื่อสืบคดีคิระด้วยตัวเอง จุดมุ่งหมายสูงสุดของเขา คือ การเอาชนะเนียร์ และจะเก่งกว่า L ให้ได้ไม่ว่าจะใช้วิธีไหนก็ตาม

ลักษณะภายนอกของเมลโล่คือ เด็กเกเรชอบกินช็อคโกแลตแท่ง ฉลาดแกมโกง เลือดร้อน มุทะลุ ใช้อารมณ์ตัดสินใจ ขาดความเยือกเย็น ตั้งตัวซิ่งดีซิ่งเด่นกับเนียร์เสมอ ลักษณะดังกล่าวทำให้เขาแตกต่างจาก L และ เนียร์อย่างสิ้นเชิง เขามีในสิ่งที่ทั้งสองคนนั้นไม่มี คือ ความเด็ดขาด กล้าได้กล้าเสีย การเข้าสังคม และการมีเพื่อน สิ่งที่เมลโล่มีเหมือนกับเนียร์คือ ความเคารพเทิดทูนเพียง L คนเดียว และต้องการจับตัวคิระที่สังหาร L ให้ได้

9. เนียร์/N/Nate River



เด็กหนุ่มผู้เป็นหนึ่งในผู้สืบทอดของ L มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ L มาก ทั้ง ท่าทาง นิสัยที่ตรงไปตรงมา และ สไตล์การสืบสวน บุคลิกภายนอก

เหมือนเด็กเนิร์ด ดูอ่อนแอ มีความคิดเป็นระบบขั้นตอน แต่ขาดความกระตือรือร้น ติดของเล่น ต้องมีของเล่นไว้ใกล้ตัว และนั่งเล่นอยู่คนเดียวเสมอ ไม่ว่าจะเป็นตัวต่อ หุ่นยนต์ จิ๊กซอว์ หรือเพียงแค่กระดาษเปล่าและกรรไกรเนียร์ก็ตัดเล่นได้

ในชีวิตของเนียร์ มีเพียง L เท่านั้นที่เขาเคารพเทิดทูน เขาเชื่อว่าตัวเองถูกต้องและเป็นฝ่ายคุณธรรม เกลียดคิระที่สังหาร L จึงต้องการจับตัวคิระให้ได้ ถึงแม้ว่าเนียร์จะเป็นเด็ก แต่ก็มีอำนาจสั่งการสูงสุดในหน่วยสืบสวนอิสระ SPK (Secret Provision for Kira) ที่ขึ้นตรงต่อรัฐบาลสหรัฐอเมริกา ดังนั้น อำนาจสั่งการของเนียร์จึงครอบคลุมเฉพาะในอเมริกาเท่านั้น

10. มิคามิ เทรุ/คิระ



อัยการหนุ่มวัย 27 ปี เป็นคนเก่ง เฉลียวฉลาด สามารถเข้าใจอุดมการณ์ของคิระ ได้อย่างลึกซึ้งตัดสินใจได้ตรงกับความคิดของคิระอยู่บ่อยครั้ง เทิดทูนคิระราวกับพระเจ้า ในวัยเด็กเขาจะยึดถือคุณธรรมเพื่อผู้ที่ถูกข่มเหง มักช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกผู้อื่นรังแกอยู่เสมอ จึงตั้งใจจะเรียนกฎหมายเพื่ออุทิศตนใช้กฎหมายช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน หลังจากคิระปรากฏตัวขึ้น คิระช่วยยืนยันความคิดที่ฝังรากลงในจิตใจเขาว่า ถ้าทำตัวก็ต้องซดใช้ การพิพากษาคนชั่วคือความชอบธรรม คิระสำหรับเขาแล้วจึงเป็นพระเจ้าที่เต็มเต็มความยุติธรรมให้มีอยู่จริง

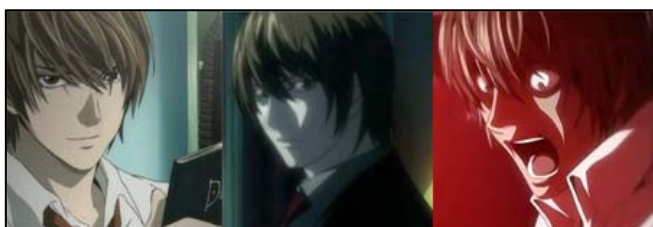
11. ทาคาดะ คิโยมิ/ทคึกิ



ผู้ประกาศชื่อดังจากช่อง NHN ได้รับเลือกให้เป็นโฆษกของคิระ เพื่ออ่านแถลงการณ์ของคิระไปสู่ประชาชน เธอเป็นดาวเด่นของมหาวิทยาลัยที่เปรียบพร้อมทั้งหน้าตาสวย ท่าทีที่สง่างาม เรียนเก่ง เธอจึงหยิ่งในตัวเองสูง เมื่ออดีตเคยเป็นคนรักของไลท์ เพราะเขาคือผู้ชายเพียงคนเดียวที่เธอประทับใจตั้งแต่เมื่อครั้งที่เรียนมหาวิทยาลัยแล้ว เธอเกลียดคนชั่ว และศรัทธาคิระที่พิพากษาคนชั่วให้หมดไป เมื่อรู้ว่าไลท์คือคิระ และจะยกให้เธอเป็นเทวีร่วมพิพากษาคนชั่วเคียงข้างเขา เธอจึงยินดีที่จะร่วมมือกับคิระอย่างซื่อสัตย์ในฐานะโฆษกของคิระ

(2) ตัวละครหลักในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต

1. ยางามิ ไลท์/คิระ



เด็กนักเรียนมัธยมปลาย เรียนดีกีฬาเด่น มีผลการเรียนอันดับหนึ่งของญี่ปุ่น เคยได้แชมป์เทนนิสมัธยมต้นระดับประเทศ มีภาพลักษณ์ภายนอกเป็นคุณหนูคู่ดี แต่งตัวดี สุภาพ เรียบร้อย หน้าตาหล่อเหลา ฉลาด ทั้งยังมีฐานะดี ครอบครัวเด่น เก่งสมบูรณ์แบบไปทุกด้าน สงบ เยือกเย็น เก็บความรู้สึกได้ดี เขาเป็นคนที่ดูสมบูรณ์แบบเสียจนมองผู้อื่นว่าด้อยกว่าตน หลังจากที่ได้รับเดธโน้ต จึงมั่นใจว่าตนเองคือผู้พิทักษ์คุณธรรม และเป็น

คนเดียวที่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้ ด้วยการพิพากษาคนชั่ว และจะปกครองโลกใบใหม่ในฐานะพระเจ้า

หลังจากเอาชนะ L ได้ เขาเข้ารับราชการตำรวจ ปฏิบัติหน้าที่ในกองสืบสวนคดีคิระ เขาได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้ว่าการสืบสวนในนาม L ที่เสียชีวิตไปแล้ว ทำให้ 5 ปีที่ผ่านมาเขามีอำนาจคิระพิพากษาคนได้อย่างอิสระ และใช้อำนาจของ L สั่งการตำรวจทั่วโลกได้ เมื่อมีผู้เข้ามาวิพากษ์วิจารณ์ต่อต้านความคิดของเขา ด้วยความเชื่อมั่นในตัวเองสูง ประกอบกับอำนาจพิพากษาชีวิตคนที่มีอยู่ เขาจึงยอมรับไม่ได้ และกำจัดทุกคนที่ขัดขวาง ความเยือกเย็นที่เคยมีก็เปลี่ยนเป็นการแสดงอารมณ์ที่ปิดบังไว้ออกมา ไม่ว่าจะเป็นการโมโห เกรี้ยวกราด โล้ทมักล่ำพองตนเหนือผู้อื่น เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เป็นต่อก็มักจะทำท่ายัยหยัน เขาเกลียดการพ่ายแพ้เป็นที่สุด จึงทำทุกวิถีทาง หลอกใช้ผู้อื่นเพื่อให้ตนเองชนะ แต่ด้วยความที่ถนัดแต่หลอกใช้ผู้อื่น สุดท้ายจึงพลาดเพราะบุคคลที่เขาหลอกใช้เอง เขารับไม่ได้ที่ตนเองต้องพ่ายแพ้จนถึงกับเสียชีวิตในท้ายสุด

2. L/ริวซากิ/ริวกะ ฮิเดกิ/L Lawliet/เอลรัลด์ คอยล์/ไดนูฟ



ยอดนักสืบผู้ลึกลับ ไม่มีใครรู้ชื่อ ที่อยู่ หรือหน้าตา เขาเป็นไฟไม่ตายของตำรวจโลก คลี่คลายคดีปริศนาทั่วโลกได้ไม่เคยผิดพลาด มีเครือข่ายอำนาจสั่งการตำรวจระดับโลก เป็นนักสืบที่ไม่มีใครรู้จักตัวตนที่แท้จริง คดีคิระทำให้ L ต้องเปิดเผยตัวต่อคนอื่นในนาม L ครั้งแรกในชีวิต เขาถนัดการวางแผนเพียงลำพัง และสั่งการให้ผู้ใต้บังคับบัญชาออกปฏิบัติงานแทน เพราะไม่ชอบโต้แย้งกับผู้อื่น

L เป็นคนที่มีสติปัญญาสูง เก่งรอบด้าน ทั้งวิชาการ และกีฬา เคยได้แชมป์เทนนิสรุ่นจูเนียร์ที่ประเทศอังกฤษ บุคลิกภายนอกมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยการเดินตัวงอ นั่งแปลกๆ ชอบใช้เท้าเกาเท้า ชอบกัดเล็บ ดูดนิ้วหัวแม่มือ ชอบตาดำ ดูเป็นคนใจลอยตลอดเวลา และทานแต่อาหารรสหวานจัด จึงมักแสดงพฤติกรรมที่คาดไม่ถึงเสมอ ในบางครั้งก็จริงจังตรงไปตรงมา อีกด้านหนึ่งก็เอาแต่ใจตัวเองคล้ายเด็ก เกลียดการพ่ายแพ้ และไม่เข้าสังคมเลย

3. มิโซระ นาอิมิ



อดีตนักสืบมือ 1 ของ FBI เมื่อ 2 ปีก่อนเคยปฏิบัติงานได้ บังคับบัญชาของ L ในคดีโรซันเชลล์ บีบี แล้วลาออกจาก งานเมื่อ 3 เดือนก่อนเพื่อจะแต่งงานกับเรย์ เพนเบอร์แฟน หนุ่มที่เป็นเจ้าหน้าที่ FBI เช่นเดียวกัน แต่คู่หมั้นของเธอ เสียชีวิตขณะสืบคดีกระเสี้ยก่อน เธอจึงออกตามสืบสวนคดีกระด้วยตนเองจากเบาะแสหลาย ประการที่เธอทราบจากคู่หมั้น ทำให้สืบตามรอยของกระได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

มิโซระเป็นคนจิตใจแน่วแน่ ช่างสงสัย ระมัดระวังตัวจนถึงขั้นระแวง ละเคียดรอบคอบ เชื่อ ใจ L มาก แต่ด้วยความคับแค้น และร้อนใจที่จะสืบคดี ประกอบกับเธอรู้สึกว้าวุ่นใจที่มีลักษณะที่ คล้ายคลึงกับ L จึงเชื่อใจ และหลงกลไลท์ในท้ายสุด

4. อามาเนะ มิสะ/มิสะมิสะ/คิระเบอร์ 2



ผู้มีดวงตาคมทู่ จึงมองเห็นชื่อของ ทุกคนที่เธอเห็นหน้า มิสะตั้งใจจะมา เป็นดวงตาให้กับคิระ ด้วยเหตุที่คิระที่ ช่วยสำเร็จโทษอาชญากรที่ทำร้ายพ่อ แม่ของเธอจนเสียชีวิต เธอจึงรักและเทิดทูนไลท์ ถึงขั้นยอมแลกอายุขัยครึ่งหนึ่ง และยอมตายเพื่อ ไลท์ได้ มิสะครอบครองเดชไนต์ของยมทูตเจอรส์ที่สลายร่างไปเพราะช่วยยึดอายุขัยให้กับเธอ มิสะ ทำให้ยมทูตตายถึง 2 ตน เพราะทำผิดกฎห้ามยมทูตรักมนุษย์

มิสะเป็นนางแบบนิตยสารวัยรุ่น ภายหลังเป็นดาราที่มีชื่อเสียงโด่งดังมาก มีนิสัยเหมือน ดาราดังที่ต้องเข้มงวดเรื่องรูปร่าง สุขภาพ การแต่งกาย มีนิสัยเอาแต่ใจตัวเอง เมื่อไม่พอใจก็จะ โวยวาย โดยทั่วไปเป็นคนคิดรอบคอบบ้างในบางครั้ง แต่ไม่ค่อยละเอียด ไหว่คว่ำหาความรัก กอแฉง หึ่งหวง แต่จะเชื่อฟังไลท์ทุกอย่าง มีสิ่งเดียวที่เธอยอมไม่ได้คือ การที่ไลท์จะคบหากับคนอื่น

5. ลุค



ยมทูตผู้เป็นต้นเหตุเรื่องราววุ่นวายทั้งหมด จาก ความรู้สึกที่เบื่อหน่ายยมโลก เขาจึงมาหาความสนุก ตื่นเต้นบนโลกมนุษย์ ด้วยการจงใจทิ้งเดชไนต์พร้อม

เขียนวิธีใช้เป็นภาษาอังกฤษให้กับมนุษย์ แล้วจะติดตามความเป็นไปของเดธโน้ต หรือจนกว่าผู้ใช้เดธโน้ตคนนั้นจะเสียชีวิต โดยจะอยู่ในสถานะของผู้สังเกตการณ์เพื่อหาความสุขเท่านั้น จะไม่ช่วยเหลือหรือเข้าฝ้ายใด แต่ด้วยความที่ลูคชอบแอบเปิ้ลมาก ถ้าไม่ได้กินนานๆ ก็จะเกิดอาการลงแดง ร่างกายบิดเบี้ยว ยืนเอาหัวลง ดังนั้น ถ้ามีแอบเปิ้ลมาเสนอให้ เขาก็จะช่วยเหลือโลโก้บ้างในบางกรณี

ลูคชอบคลุกคลีกับมนุษย์มากกว่า ทำให้มีบุคลิกแปลกแยกไปจากยมทูตคนอื่นๆ มีนิสัยขวานผ่าซาก คิดอะไรก็พูดออกมาตรงๆ เจ้าเล่ห์ กวนประสาทบ้าง แต่ไม่ค่อยฉลาดนัก มักทำอะไรตามอารมณ์

6. เรม



ยมทูตผู้เฒ่าของมิสะเป็นเวลานานตั้งแต่อยู่ยมโลกแล้ว เพราะเธอเห็นยมทูตเจอร็สตายเพราะหลงรักมิสะ เธอจึงนำเดธโน้ตของเจอร็สมาให้มิสะ และติดตามมิสะไปทุกที่ ด้วยความรู้สึกผูกพัน และทิวี่ที่จะคอยปกป้องมิสะตลอดเวลา ซึ่งในภายหลังความรู้สึกดังกล่าวกลายเป็นความรักที่เธอก็พร้อมจะสละชีวิตเพื่อให้มิสะมีความสุข

7. ฮิกุจิ เคียวสึเกะ/คิระแห่งโยสึบะ



เป็นคนกระหายเงิน และความก้าวหน้า จึงใช้เดธโน้ตสังหารคนเพื่อหน้าตาทางสังคม ความก้าวหน้าทางตำแหน่ง และเงินทอง คุณสมบัติเหล่านี้ตรงตามทีโลโก้ต้องการให้เป็นคิระในแผนการให้เขาตามจับกุม ฮิกุจียังไม่มีความสามารถมากพอที่จะคิดแผนต่างๆ จึงใช้อำนาจของเดธโน้ตบังคับรวบรวมพนักงานระดับสูงรุ่นใหม่ของบริษัทอีก 7 คนขึ้นมาระดมสมอง เพื่อพิจารณาร่วมกันเป็นประจำทุกสัปดาห์ว่าจะสังหารใครเพื่อความก้าวหน้าของบริษัท และจะหลบหลีกการสืบสวนอย่างไร โดยทั้ง 7 คนต่างไม่มีใครทราบว่คิระคือใคร

8. เมลโล่/M/Mihael Keehl



เด็กหนุ่ม ผู้เสพติดซ็อกโกแลตแห่ง เติบโตในสถานสงเคราะห์ไวมีส์ แฮ็ส เป็นเด็กฉลาดแกมโกง เลือดร้อน มุทะลุ ตั้งตัวซิ่งดีซิ่งเด่นกับเนียร์เสมอ ด้วยหวังจะเป็นผู้สืบทอดของ L แต่เขากลับเป็นรองเนียร์ทุกครั้ง ภายหลังเขา รู้ตัวว่าตนใช้อารมณ์ เป็นใหญ่ และไม่มี ความเยือกเย็นพอที่จะสืบทอดตำแหน่งของ L ได้ จึงออกจากไวมีส์แฮ็สเพื่อสืบ คดีคดีด้วยตัวเอง

เขาเคารพเทิดทูนเพียงแอลคนเดียว และต้องการจับตัวคิระที่สังหารแอลให้ได้ แต่ จุดมุ่งหมายสูงสุดของเขาก็คือ เอาชนะเนียร์ และจะเก่งกว่า L ให้ได้ไม่ว่าจะใช้วิธีไหนก็ตาม เมื่อดู จากลักษณะทั้งภายนอก และภายในแล้ว เมลโล่มีความแตกต่างจาก L และ เนียร์อย่างสิ้นเชิง เขา มีในสิ่งที่ทั้งสองคนนั้นไม่มี คือ ความเด็ดขาด กล้าได้กล้าเสีย การเข้าสังคม และการมีเพื่อน

9. เนียร์/N/Nate River



เด็กหนุ่ม ผู้เติบโตในสถาน สงเคราะห์ไวมีส์ แฮ็ส ผู้สืบทอด ของ L อย่างแท้จริง เขาเคารพ เทิดทูน L เท่านั้น จึงเกลียดคิระที่ สังหาร L โดยก่อตั้งหน่วยสืบสวน อิศระ SPK (Secret Provision for Kira) ที่ขึ้นตรงต่อรัฐบาลสหรัฐอเมริกาเพื่อสืบสวนและจับกุม ตัวคิระให้ได้

เขามีความตั้งใจที่จะเดินตามรอย L จึงมีลักษณะหลายประการที่ถอดแบบมาจาก L ทั้ง ลักษณะนิสัยที่ตรงไปตรงมา สไตส์การสืบสวน ท่าทางการนั่ง และมีน้ำเสียงที่เหมือนกับ L มาก บุคลิกภายนอกเหมือนเด็กเนิร์ดคู่อ่อนแอ ขาดความกระตือรือร้น แต่มีความคิดเป็นระบบขั้นตอน เขาติดของเล่นมาก ต้องมีของเล่นเด็กไว้ใกล้ตัวเสมอ เช่น หุ่นยนต์ จิ๊กซอว์ ตัวต่อ โป้ เป็นต้น

10. มิคามิ เทรุ/X คิระ



อัยการหนุ่มผู้ใช้ชีวิตเถรตรงเหมือนไม้บรรทัด มีพฤติกรรมซ้ำซากเป็นกิจวัตร ไขว่คว้าหาความถูกต้องสมบูรณ์แบบ ในวัยเด็กนั้น เขาเป็นเด็กยากจน แต่เรียนเก่ง ชื่อสัตย์ ยึดถือคุณธรรม ให้ความช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกผู้อื่นรังแกทุกครั้ง ถึงแม้ว่าตนเองจะต้องเจ็บตัวก็ตาม เมื่อโตขึ้นจึงเรียนกฎหมายเพื่ออุทิศตนใช้กฎหมายช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน เขามีความคิดที่ฝังรากลงในจิตใจเขาว่า ใครทำชั่วยกก็ต้องชดใช้ การพิพากษาคนชั่วคือความชอบธรรม เขาจึงนับถือคิระราวกับพระเจ้าที่เติมเต็มความยุติธรรมให้มีความจริง เมื่อเขาได้รับหน้าที่ให้พิพากษาแทนคิระ เขาจึงเข้าใจอุดมการณ์ของคิระได้อย่างลึกซึ้ง ตัดสินใจได้ตรงกับความคิดของคิระ

11. ทาคาคะ คิโยมิ/ทคึกิ



อดีตคนรักของไลท์สมัยเรียนมหาวิทยาลัย เธอเป็นหญิงสาวที่เพรียกร่วม หน้าตาสวย สง่า เรียนเก่ง หยิ่งในตัวเองสูง เธอศรัทธาคิระ เกือบคนชั่ว จึงเห็นชอบกับคิระที่พิพากษาคนชั่วให้หมดไป หลังจากจบการศึกษาแล้ว เธอทำงานเป็นผู้ประกาศข่าวช่อง NHN ที่มีชื่อเสียง

ในชีวิตของทาคาคะนั้น ยางามิ ไลท์ คือผู้ชายเพียงคนเดียวที่เธอประทับใจ ตั้งแต่เมื่อครั้งที่เรียนมหาวิทยาลัยแล้ว เมื่อรู้ว่าไลท์คือคิระ และจะยกให้เธอเป็นเทวีร่วมพิพากษาคนชั่วเคียงข้างเขา เธอจึงยินดีที่จะร่วมมือกับคิระอย่างซื่อสัตย์ในฐานะโฆษกของคิระ

(3) ตัวละครหลักในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต

1. ยางามิ ไลท์/คิระ



นักศึกษากฎหมาย บุตรชาย นายตำรวจใหญ่ของญี่ปุ่น เขาเป็นเด็กเรียนดี กีฬาเด่น ใฝ่หาความยุติธรรม เขาเคยช่วยงานกรมตำรวจสืบหลายคดีแล้ว จึงมีความมุ่งมั่นจะรับราชการตำรวจเพื่อใช้กฎหมายเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น แต่เมื่อพบว่ากฎหมายที่เขาศรัทธามีข้อจำกัด ทำให้อาชญากรหลายคนยังคงลอยนวลอยู่ เมื่อเขาได้รับเดธโน้ต เขาจึงละทิ้ง

กฎหมายทั้งหมดและใช้เทคโนโลยีพิพากษาคนชั่วแทน เพื่อคนดีจะได้อยู่อย่างสงบสุข โลกจะต้องปลอดภัยจากอาชญากรรม จนได้รับขนานนามว่า คิระ

การกระทำของเขามีทั้งผู้ศรัทธา ยกให้เป็นผู้พิทักษ์ความยุติธรรม ซึ่งตรงกับความคิดของเขา แต่ก็มีอีกด้านที่มองว่าเขาคือเด็กหลงตัวเอง เป็นอาชญากรที่ชั่วร้าย โลภที่จึงอ้างความถูกต้อง คนที่ไม่เชื่อฟังเขาก็คือคนชั่ว เขาจึงลงมือใช้ผู้อื่นเป็นเครื่องมือ เพื่อสังหารคนที่คิดขัดขวาง

2. L/ริวซากิ



ยอดนักสืบอันดับหนึ่งที่คลี่คลายคดีปริศนามาแล้วทั่วโลก เขาจัดว่าเป็นไม้ตายของตำรวจโลก L มีวิธีการสืบสวนผ่านหน้าจอ คือนั่งดูการสืบสวนต่างๆ โดยไม่ยอมไปลงมือเอง เขามักสั่งการให้ผู้ใต้บังคับบัญชาออกนอกสนามแทนตัวเอง ดังนั้น เรื่องราวของเขาจึงเป็นปริศนา ไม่มีใครทราบว่าเขาเป็นใคร มาจากไหน หน้าตาเป็นอย่างไร จึงไม่น่าแปลกใจที่ทุกคนประหลาดใจเมื่อเห็นตัวจริงของเขาที่ช่างแตกต่างจากยอดนักสืบของโลก ในอุดมคติ L เป็นชายหนุ่มที่มีบุคลิกโดดเด่น ด้วยหลังที่ค่อม ผมยุงฟู ขอบตาดำเหมือนหมีแพนด้า ทำนั่งประหลาดๆ เวลาใช้ความคิดมักจะกัดเล็บ อมนิ้วหัวแม่มือ หรือใช้เท้าเกาเท้าอยู่เสมอ เขา รับประทานแต่ของหวานจัด เพราะเป็นบ่อเกิดพลังงานและจำเป็นต่อสมอง

L มักจะถูกคนในกองสืบสวนต่อว่าเรื่องความแล้งน้ำใจ ไม่รู้จักเห็นอกเห็นใจคนอื่น ไม่มีความรู้สึก รู้สึอะไร นิสัยไม่ดี เป็นเด็กมีนิสัยไม่ยอมแพ้ ชอบตั้งกฎให้คนอื่นปฏิบัติ แต่ตัวเองกลับไม่เคารพกฎ ตัดสินใจรุนแรงและสุดโต่ง ในภายหลัง L จึงสละชีวิตเพื่อจับคดีคิระ และเมื่อรู้ว่าวันที่ตนจะเสียชีวิตแต่ก็ไม่วางมือจากงานสืบสวน เพราะมันคือชีวิตจิตใจของเขา ในคดีสุดท้ายของชีวิต เขาจึงออกไปสืบสวนด้วยตัวเองโดยไม่พึ่งกองกำลังสนับสนุนใดๆ

เด็กกำพร้าอย่าง L จะรู้สึกอบอุ่นใจเมื่อมีวาตาริอยู่เคียงข้าง เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดี และเชื่อในพลังของมนุษย์ว่าจะเปลี่ยนแปลงโลกได้เอง L หัวใจวายเสียชีวิตอย่างสงบ จากการเขียนชื่อตัวเองเป็นชื่อสุดท้ายในเดทไนต์

3. มิโซระ นาอิมิ



เจ้าหน้าที่ FBI ที่มีความสามารถสูง เธอเป็นคนเก่งที่ L ชื่นชมและไว้ใจให้ทำงานสืบสวนภาคสนามแทนเขา เธอเองก็เชื่อใจ L และปฏิบัติตามคำสั่งของ L ทุกครั้ง ถึงแม้ว่าจะแอบน้อยใจที่ L มักส่งเธอไปเผชิญอันตรายเพียงลำพัง ขณะที่เขานั่งดูและออกคำสั่งอย่างเดียว เธอจึงเป็นผู้ขนานนามวิธีการสืบสวนของ L ว่า นิ่งชมบนหอคอยช้าง

มิโซระวางแผนจะแต่งงาน จึงลาออกจาก FBI ขณะที่คู่หมั้นของเธอยังคงปฏิบัติงานเป็นเจ้าหน้าที่ FBI เช่นกัน แต่เขากลับเสียชีวิตระหว่างการสืบสวนคดีคิระเสียก่อน มิโซระรักคู่หมั้นของเธอมาก จึงออกสืบสวนคิระด้วยตนเอง และสามารถแกะรอยได้อย่างถูกต้องแม่นยำ แต่เธอกลับพลาดท่าและเสียชีวิตเพราะคิระในที่สุด

4. วาตารี



ชายชราหน้าตาใจดี ทำที่สุภาพอ่อนโยน สุขุมเรียบง่าย เขาเป็นทั้งผู้ช่วยคนสนิท ผู้ดูแล และผู้ได้บังคับบัญชาของ L วาตารีเป็นคนที่ L รัก และไว้ใจที่สุด การเสียชีวิตของเขาจึงเป็นปมที่ทำให้ L เสียใจและซึมเศร้าอย่างไม่มีวันจางหาย วาตารีเชื่อมั่นและชื่นชมในตัว L อยู่เสมอว่าเป็นคนเก่งเหนือใครๆ เขาจึงทำให้ L อบอุ่นใจทุกครั้ง

ตัวตนจริงๆ ของวาตารี คือยอดนักประดิษฐ์ เขามีเงินมหาศาลจากการจดสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญา และได้นำเงินเหล่านั้นเปิดมูลนิธิเพื่อการกุศลหลายแห่ง รวมทั้งสถานสงเคราะห์เด็กไวมีส์เฮ้าส์ ที่สร้างเด็กอัจฉริยะด้านต่างๆ โดยเด็กที่มีความสามารถโดดเด่นจะได้รับอักษรย่อ ดังเช่น L (L) K (คุโจ) และ F ผู้มีรหัสจะทำงานในการดูแลของวาตารี

5. ยางามิ โซอิจิโร่



นายตำรวจชั้นผู้ใหญ่ ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นหัวหน้าชุดสืบสวนคดีคิระ เขาเป็นคนที่รุ่มเภาที่มีความสามารถสูง ชื่อสัตย์ เคร่งขรึม จริงจัง ปฏิบัติหน้าที่อย่างตรงไปตรงมา ในตอนแรก เขาไม่ประทับใจในตัว L เพราะรับไม่ได้กับการใช้มาตรการเฉียบขาดรุนแรงและไร้มนุษยธรรมจนเกินไป แต่ก็ยังเชื่อมั่นและปฏิบัติตามคำสั่งของ L อย่างเสมอมา

ยางามิ โซอิจิโร่ เป็นบุคคลที่ทำให้ L สามารถจินตนาการถึงคำว่าพ่อได้ เขามักจะเฝ้า L เมื่อพูดจาหรือทำอะไรไม่เหมาะสม ทั้งยังห้ามผ้าให้ L ที่เปลี่ยนั่งหลับในกองสืบสวน เขาเป็นบุคคลที่จิตใจแข็งแกร่ง เป็นผู้จับกุมยางามิ ไลท์ บุตรชายตัวเองที่เป็นคิระ

6. ลูค



ยมทูตจอมเปื้อน่าย ผู้จุดชนวนปัญหาทั้งหมด เขามีเดธโน้ต 2 เล่ม จึงตั้งใจทั้งหนึ่งเล่มพร้อมเขียนวิธีการใช้เป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากลลงสู่พื้นโลก เพื่อให้มนุษย์นำเดธโน้ตมาใช้ โดยเขาจะคอยติดตามดูความเป็นไปอย่างสนุกสนาน ดังนั้น ถึงแม้ว่าเขาจะติดตามไลท์ แต่ก็ไม่ได้ไม่ได้เข้าฝ่ายไลท์หรือแอล จะเป็นเพียงผู้ชมเกมการแข่งขันเท่านั้น

ลูคมีนิสัยเจ้าเล่ห์ ปลิ้นปล้อน และไว้ใจไม่ได้ เป็นยมทูตที่ชอบรับประทานแอปเปิ้ลมาก ดังนั้น เมื่อไลท์ขอความช่วยเหลือโดนจะติดสินบนด้วยแอปเปิ้ลเป็นการตอบแทน เขาก็จะช่วยโดยทันที หลังจากไลท์พ่ายแพ้ต่อ L ลูคจึงเปื้อน่ายแล้วเป็นผู้สังหารไลท์ จากนั้นจึงพยายามกล่อม L ให้ลองใช้เดธโน้ตแต่ไม่สำเร็จ เขาจึงบินกลับยมโลกอย่างหัวเสีย

7. อากิโนะ ชิโอรุ



แฟนสาวของไลท์ เธอกำลังเรียนกฎหมาย เพราะใฝ่ฝันอยากเป็นอัยการ และเป็นคนเดียวที่ไลท์เล่าความในใจว่าเขาหมดศรัทธาต่อกฎหมายที่ไม่สามารถคุ้มครองคนดี และลงโทษคนชั่วได้ ถึงแม้ว่าไลท์จะโน้มน้ำหนักให้เธอ

เห็นด้วยกับคิระ แต่เธอก็ยืนยันว่าคิระทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง เธอไม่ชอบ คิระ และมองว่าคิระคือฆาตกร เรื่องนั้นทำให้ทั้งสองมีปากเสียงกันเล็กน้อย

ชิโอรุเป็นหญิงสาวสวยสง่า เรียนดี เธอรักและภูมิใจในตัวไลท์มาก จึงเชื่อใจและปกป้องเขาว่าไม่มีทางเป็นคิระ แต่ท้ายสุดเธอเป็นเพียงแค่ตัวหมากที่ไลท์กำหนดให้ตายเพื่อดำเนินการตามแผนเท่านั้น

8. อามานะ มิสะ/มิสะมิสะ/คิระคนที่ 2



ดารานางแบบสาว และพิธีกรรายการทำขนมหวานทางโทรทัศน์ เธอได้รับอายุขัยและเดธโน้ตจากยมทูตเจดัส แต่มียมทูตแถมคอยปกป้องดูแล มิสะเทิดทูนคิระเหมือนพระเจ้า เพราะเขาคือผู้ที่แก้แค้นให้ครอบครัวมิสะที่ถูกคนร้ายฆ่าตาย หลังจากเธอได้รับเดธโน้ต จึงประกาศตามหาคิระ เพื่อให้การสนับสนุน ใครเป็นเป็นปรปักษ์กับคิระ คนนั้นก็คือศัตรูของเธอด้วย

ถึงแม้ว่ามิสะจะไม่ฉลาด ทำอะไรมักง่าย ฆ่าคนบริสุทธิ์ได้โดยไม่ลังเลซึ่งผิดวัตถุประสงค์ของไลท์ แต่เพราะมิสะยอมแลกอายุขัยครั้งหนึ่งกับดวงตายมทูต ไลท์จึงให้เธอร่วมมือด้วยในฐานะดวงตาของเขา มิสะรักไลท์มาก เชื่อฟังเขาทุกอย่าง ยอมตายเพื่อเขาได้ และไม่โกรธหากเขาจะหลอกใช้แล้วฆ่าเธอก็ตาม เพราะไลท์คือคุณคือทุกสิ่งทุกอย่างของเธอ

9. ทาคาคะ คิโยมิ



นักข่าวสาวของซาคุระทีวี เธอสามารถคาดเดาได้ค่อนข้างแม่นยำว่าคิระจะเลือกสังหารเหยื่ออย่างไร แล้วออกไปทำข่าวได้ทันท่วงที จึงทำให้ยมทูตแถมเลือกเธอให้ทำหน้าที่พิพากษาแทนไลท์ในระหว่างที่เธอเสียความทรงจำ ทาคาคะเห็นชอบกับคิระที่พิพากษาคนชั่วอยู่ก่อนแล้ว เธอเชื่อว่าคิระทำให้โลกปลอดอาชญากรรมและดีใจที่ได้เป็นผู้ช่วยของคิระ เมื่อได้ครอบครองเดธโน้ต เธอกำจัดคู่แข่งในที่ทำงานแล้วขึ้นเป็นผู้ประกาศข่าวแทน ทาคาคะเลือกสังหารอาชญากรสอดคล้องกับสื่อโทรทัศน์ และมักยุ่งเกี่ยวกับคดีที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิงเป็นส่วนใหญ่

10. นิโคโด มากิ



เด็กหญิงอายุ 10 ขวบ บุตรสาว ดร.นิโคโด คิมิอิโร นักวิทยาศาสตร์ผู้เชี่ยวชาญโรคระบาดของโลก เนื่องจากบิดาของเธอเป็นเพียงบุคคลเดียวที่ผลิตยาต้านไวรัสในกลุ่มก่อการร้ายต้องการ จึงทำให้เธอได้รับการฝึกฝนให้แก้โจทย์คณิตศาสตร์เพื่อถอดรหัสยาๆ มาตั้งแต่เด็ก ดร.นิโคโดให้เธอชดเชยทุกๆ 10 ชั่วโมง เธอจึงมีภูมิคุ้มกันเชื้อโรค เมื่อมากิได้รับเชื้อไวรัสร้ายแรง จึงยังไม่แสดงอาการ หากแต่เลือดของเธอมีทั้งเชื้อโรคและภูมิคุ้มกันยับยั้งโรคด้วย

มากิเห็นบิดาเสียชีวิตเพราะกลุ่มเรือสีฟ้า เธอจึงถอดรหัสที่บิดาเคยให้ไว้ แล้วไปพบกับ L ได้ในที่สุด มากิเป็นเด็กใจกล้า ยอมเสี่ยงชีวิตเพื่อแก้แค้นให้บิดา แต่ภายหลัง L ทำให้เธอยอมให้อภัยคนกลุ่มนั้นได้ เธอให้ความผูกพัน และเชื่อใจในตัว L มาก

11. คุโจ คิมิโกะ/K



นักวิทยาศาสตร์สาวประจำศูนย์วิจัยโรคระบาดแห่งเอเชีย เธอเป็นผู้ช่วยของดร.นิโคโด แต่กลับเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งกลุ่มเรือสีฟ้า ซึ่งเป็นองค์กรอนุรักษ์ธรรมชาติ ที่เศร้าใจกับอนาคตของโลก เชื่อว่ามนุษย์มีมากเกินไป จึงจะลดจำนวนคนไร้ประโยชน์ให้โลกสวยงามกลับมา มีระบบนิเวศน์ที่สมบูรณ์อีกครั้ง โดยใช้อาวุธชีววะเป็นเครื่องมือ

ดร.คุโจเป็นผู้ผลิตเชื้อไวรัสร้ายแรง ทำให้มีการระบาดอย่างรวดเร็วและทำปฏิกิริยาได้ทันที เธอเป็นหนึ่งในเด็กไวรัสเข้าสู่ของวาทารี เป็นรุ่นพี่ของ L เธออ้างคำฝากฝังของวาทารีที่อยากให้โลกสงบสุข แต่เธอตีความว่า การทำลายมนุษย์ชั่วร้ายที่ไร้ค่าจะนำมาซึ่งสันติ การตายของคนกลุ่มนั้นคือการเสียสละเพื่อจุดหมายอันยิ่งใหญ่ เธอยอมสละชีวิตเพื่อการนี้และขอให้ L สานต่อเจตนารมณ์เธอด้วย แต่หลังจากที่ L เตือนสติ เธอจึงเริ่มต้นชีวิตใหม่ และอยู่เพื่อเป็นความหวังของวาทารีต่อไปอย่างแท้จริง

12. เนียร์



เด็กชายชาวเชียงใหม่ ผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียวจากการทดลองอาวุธชีวภาพในประเทศไทยโดยไม่ติดโรคเลย เขาคือของขวัญจาก F ที่ L จะรับไว้ดูแล เขาเป็นอัจฉริยะด้านคณิตศาสตร์ และแก้โจทย์คณิตศาสตร์ที่ดร.นิโคโดทังไว้

ก่อนเสียชีวิตได้ ช่วยให้ L คิดสูตรสร้างยาต้านไวรัสได้สำเร็จ

ก่อน L เสียชีวิต เขาได้พาเด็กชายไปอยู่ที่ไวมี่ส์ แฮร์ส และตั้งชื่อให้ว่า เนียร์ โดย L มีความคาดหวังให้เด็กชายเติบโตขึ้นเพื่อช่วยเหลือคนอื่น ให้อยู่ใกล้เสมอ เมื่อมีคนต้องการความช่วยเหลือ เนียร์ได้รับของ ขวัญจาก L เป็นชื่อหุ่นยนต์ของเล่น 1 ตัว

(4) ตัวละครหลักในนวนิยายเดธโน้ต

1. L/วิชาภิ ยอดนักสืบอันดับ 1 ของโลก ผู้ไม่เคยเปิดเผยตัวตน เขาเป็นเด็กกำพร้าแต่ด้วยความที่เป็นเด็กที่พิเศษ จึงได้มาอยู่ที่ไวมี่ส์แฮร์ส เด็กชาย L ได้กลายเป็นยอดนักสืบ L ตั้งแต่อายุ 8 ขวบ จากการยับยั้งการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 3 โดยการคลี่คลายคดีมีระเบิดวินเซสเตอร์ เขาคืออัจฉริยะภาพอย่างไม่มีใครเทียบได้ เป็นผู้กุมอำนาจการขับเคลื่อนองค์กรตำรวจทั่วโลกและหน่วยสืบราชการลับ จึงทำให้ไวมี่ส์แฮร์สแปรเปลี่ยนไปเป็นสถานรับเลี้ยงเด็กเพื่อสร้างผู้สืบทอดของ L และผู้ติดตามของ L

ในความเป็นอัจฉริยะของ L นั้น ส่วนหนึ่งก็คือ สมอของ เขาจะจดจำทุกอย่างอย่างไม่เคยลืมเลือน เขาต้องพบพานการเสียชีวิต การร่ำไห้ของผู้คนเป็นกิจวัตรประจำวัน เป็นความทุกข์ทรมานที่ทำให้เขากลายเป็นโรคนอนไม่หลับ และปรากฏรอยคล้ำรอบดวงตาอย่างไม่วันหาย หลังที่ค่อมหมดทางเยียวยา ขอบตาที่บ่งบอกชะตาชีวิต และรสนิยมด้านอาหารที่ผิดมนุษย์มนา เป็นความเจ็บปวดแห่งความยุติธรรมและการดำรงไว้ซึ่งความยุติธรรม นั่นคือนิยามแห่งตัวตนของ L และการดำรงไว้ซึ่งตัวตนของ L

นอกจากความสามารถด้านการสืบสวนแล้ว อีกด้านหนึ่ง ยอดนักสืบหมายเลข 1 ของโลกอย่าง L ยังถูกมองว่า เป็นนักสืบโรคจิตที่สนุกสนานกับการไล่ล่าฆาตกรสุดพิสดาร เป็นมนุษย์คอมพิวเตอร์ที่มองการเช่นฆ่าผู้คนมากมายเป็นแค่ผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ เป็นบุคคลวิปริตเก็บตัว

คดีสุดท้ายในชีวิตเขา เป็นการเปิดเผยตัวตนต่อผู้อื่นเป็นครั้งแรก ภาพของยอดนักสืบในอุดมคติของผู้คนจึงแตกต่างจากตัวจริงของเขาอย่างสิ้นเชิง ด้วยผมที่พันกันยุ่งเหยิง เสื้อผ้าขาวแขนยาวไร้ลวดลาย บลูยีนส์สีซีด เวลาใช้ความคิดก็จะกัดเล็บกรูบกรับ หรือไม่ก็อมนิ้วหัวแม่มือ และมีพฤติกรรมหลายอย่างที่คาดไม่ถึง เช่น เขาเลือกปั่นจักรยาน นั่งบอลลูน เป็นสารถีลากเกวียน เพื่อหลบหนีการไล่ล่า ระเบียบปฏิบัติการเคลื่อนไหวย้ายของเขาคือ รถขายเครปสี่เหลี่ยมสดใส และรถขายขนมครกญี่ปุ่นสีแดงสด และเขาก็เป็นแฟนคลับตัวยงของอามาเนะ มิสะ

อย่างไรก็ตาม L สำหรับไวมีส์แฮร์สแล้ว ไม่ได้หมายถึงตัวอักษรลำดับที่ 12 แต่เป็น LAST ซึ่งบ่งบอกความสามารถอันสูงส่งจนไม่มีใครทดแทนได้ และเป็น LOST ที่หมายถึงบุตรแห่งพระเจ้าผู้หยั่งรู้ทุกสรรพสิ่งซึ่งเสด็จลงมาจกสวรรค์

2. นิโคโด มากิ เด็กหญิงอายุ 10 ขวบ บุตรสาว ดร.นิโคโด คิมิฮิโร ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิคุ้มกันระดับโลก ชอบทีมเบสบอลทีมไทเกอร์ เพราะเป็นชาวโอซาก้า เธอเป็นเด็กเข้มแข็ง ไม่ยอมแพ้ชะตากรรมตัวเอง ไม่ยอมแพ้อนาคตของโลก มองโลกในแง่ดี และมักจะจดจำคำสั่งสอนของบิดา แล้วนำมาปฏิบัติจริง เป็นต้นว่า จะเมินเฉยต่อสิ่งที่ไม่สมควรทำไม่ได้ ไม่มีใครเลวมาตั้งแต่เกิด ทุกคนเปลี่ยนแปลงได้

หลังจากพ่อเสียชีวิต เธอก็ให้ความผูกพันกับริวซากิ และนับถือให้เป็นพี่ชายในบางครั้ง เหมือนน้องชายในบางครา เหมือนพ่อในบางคราว ริวซากิเป็นคนที่เธอเคารพรัก และปกป้องเธอด้วยชีวิต ภายหลังดร.ทาคาฮาชิ เพื่อนสนิทของดร.นิโคโดรับมากิเป็นลูกบุญธรรม

3. คุโจ คิมิโกะ/K ผู้ช่วยดร.นิโคโดในศูนย์วิจัย เธอเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งองค์กร NPO บลูชิป หรือเรือสีฟ้าที่มีวัตถุประสงค์จะกอบกู้โลกและสังคมให้คืนสู่อุดมคติที่ปรารถนา การนำพาสภาวะสมดุลคืนสู่โลก โดยจะใช้ไวรัสลดจำนวนประชากร แล้วสร้างโลกเพื่อคนที่ถูกเลือก

คุโจเคยอยู่ไวมีส์แฮร์ส อักษรของเธอคือ K หมายถึง Keep your way จงก้าวเดินไปเส้นทางที่ตนเชื่อมั่น แต่เธอหนีออกจากไวมีส์แฮร์สตอนอายุ 15 เพราะความมั่นใจในความสามารถของตน อุดมคติที่ใหญ่มากเกินไป ทำให้ภารกิจผิดพลาด และสะเทือนใจที่พบว่าตัวประกันที่เธอช่วยเหลือออกมา เป็นลูกของแกนนำโจรก่อการร้าย ที่จงใจใช้ลูกตัวเองเป็นระเบิดพลีชีพ คุโจจึงผิดหวังในมนุษยชาติ อีกทั้ง พ่อแม่ของเธอเสียชีวิตในเหตุการณ์ระเบิดปริศนาที่ศูนย์วิจัยโรคติดต่อ

บนเกาะอีสท์เซิร์ส ปี 1980 ซึ่งเป็นศูนย์ค้นคว้าอาวุธไวรัส ที่รัฐบาลอเมริกาตัดสินใจทำลายศูนย์ไป พร้อมบุคลากรเพื่อปกปิดข้อเท็จจริง เธอจึงเกลียดอเมริกาและวางแผนแพร่อาวุธชีวภาพเพื่อทำลายอเมริกา

4. มิโซระ นาโอมิ เชื้อชาติญี่ปุ่นที่ถือสัญชาติอเมริกัน เจ้าหน้าที่ FBI ฝีมือดี มีฉายาว่ามิโซระผู้เลือดเย็น แต่กลับเป็นต้นเหตุทำให้งานใหญ่ล่าสุดขีดพลาด จึงถูกสั่งพักงาน จังหวะเดียวกันที่ L กำลังต้องการผู้ช่วยฝีมือดี เคลื่อนไหวอย่างอิสระ L จึงเชิญมิโซระมาช่วยสืบสวนคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง มิโซระไม่ใช่แค่มีสมอง แต่ยังมีพลังกล้าหาญที่จะลุยภาคสนามเพียงลำพัง เธอจึงเป็นทั้งแขนขา ดวงตา และเกราะกำบังของ L

5. ปียอนด์ เบิร์ธเดย์/วิชากิ แอล เด็กผู้มีพลังพิเศษ เขาคือ B แห่งไวมีส์เฮ้าส์ มาจากคำว่า BACKUP เป็นผู้ที่ถูกฝึกฝนให้สืบทอด L เขามีดวงตาคมทุดมาแต่กำเนิด จึงมองเห็นชื่อและอายุขัยของทุกคน ด้วยเหตุนี้ เขาก็คิดอยู่เสมอว่าตนคืออมตุมทูต เขาคิดว่าการเป็นผู้สืบทอด L ไม่ใช่สิ่งที่เขาต้องการ เพราะถ้าหากต้นฉบับยังอยู่ ตัวสำเนาที่ไร้ค่า เขาก็ต้องการเอาชนะ L ด้วยการจงใจก่อคดีฆาตกรรมต่อเนื่องเพื่อเล่นเกมกะ L เขาเชื่อว่าสุดยอดนักสืบผู้ปรารถนาเบื้องย้อมเป็นสุดยอดอาชญากรได้ เลยท้าแข่งกะ L ซึ่ง L ก็รับคำท้า B คิดอยากจะทำ L จึงคิดแม้กระทั่งชื่อคดี คือฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB = L.A.B.B. หรือ L is After Beyond Birthday

เขาคืออาชญากรที่ขึ้นชื่อว่าฆ่าคนอย่างไม่ยั้งมือ แต่ละการกระทำจะแฝงไว้ด้วยความวิปริต และไม่คิดจะปิดบังด้วย เขาทำลายหลักฐานไม่มีทางพลาด บรรจงเช็ดลายนิ้วมือจนสะอาดเยี่ยมไม่เหลือร่องรอย นอกเสียจากสิ่งที่ตั้งใจทิ้งไว้ เช่น หนูนาง และจะส่งข้อความบอกใบ้ล่วงหน้าก่อนการฆาตกรรมทุกครั้ง เพราะ B มีดวงตาคมทุดนั่นเอง เขาจึงหาคนที่มิชื่อและนามสกุล B.B. และหาคนที่ต้องตายในเวลาที่กำหนดได้ไม่ยาก จึงเป็นที่มาที่ว่าทำไมเหยื่อของเขาทุกรายไม่มีการต่อสู้ขัดขืนราวกับยินยอมให้สังหาร เพราะคนเหล่านั้นจะต้องเสียชีวิตตามอายุขัยอยู่แล้ว



B ยึดติดกับ L มาก เขามีหลายอย่างที่จงทำให้คล้ายกับ L เป็นต้นว่า ผมสีดำตามธรรมชาติ เสื้อสีเดียวไร้ลวดลาย กางเกงยีนส์สีซีด มีดวงตาเหมือนหมี่แพนด้า หลังค่อมโค้งลงมานั่งยองๆ กอดเข้าทั้งสองข้าง รับประทานแยมสตอว์เบอร์รี่เป็นมือเพียง ซอบของหวานจัดเพราะน้ำตาลดีต่อสมอง การกอดเล็บกรูบกรับและใช้ชื่อที่มีอักษร L (Luxaky Luee) โดยเจตนา

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบตัวละครหลักในเรื่องเล่าเดธโน้ต

ยางามิ ไลท์/คิระ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			-

L/ริซากิ/ริวกะ ฮิเดกิ/เออร์ลด์ คอยล์/ไดบุฟ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			ผมที่พันกันยุ่งเหยิง เสื้อแขนยาวสีขาวไร้ ลวดลาย และบลูยีนส์ สีซีด ร่างกายที่ดู เหมือนงอตัวนั่งก้มโค้ง อยู่ น่าจะเป็นเพราะ หลังที่ค่อมโค้งอย่าง สุดตัวมากกว่า ใน บรรดาองค์ประกอบ ประหลาดเหล่านั้น ที่ ดึงดูดที่สุดคือดวงตาที่ มีขอบดำคล้ำ

มิโซระ นาอิมิ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			ผมยาวดำขลับ สวมกางเกงหนังสือเข็มและแจ็กเก็ตหนังแบบเดียวกันเข้าชุด

อามานะ มิสะ/มิสะมิสะ/คิระเบอร์ 2			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			-

ลูค			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			เงาประหลาดสะท้อนบนเพดาน ผู้เดินทะลุกำแพงได้ตั้งใจนี้

เรม			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			-

ฮิงุจิ เคียวสึเกะ/คิระแห่งโยทสึบะ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
		-	-

เมลโล่/M/Mihael Keehl			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
		-	ฉันชื่อมิฮาเอล คีล สุนัขล่าเป้าในโลกใบ เก่า ผู้รับบทตายอย่าง สุนัขได้ดีที่สุด

เนียร์/N/Nate River			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			-

มิกามิ เทรุ/ X คิระ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
		-	-

ทาคาดะ คิโยมิ/ทคึกิ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			-

วาตาริ/W/Quillish Wammy			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			สุภาพบุรุษสูงวัยแต่ง กายคล้ายพ่อบ้าน ผู้มี รอยยิ้มสุชุม

ยามางามิ ไชอิจิโร่			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
			-

อากิโนะ ชิโอรุ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
-	-		-

นิโคโต มากิ			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
-	-		สาวน้อยอายุ 10 ขวบ สำเนียงโอซาก้า ผู้สติไร้สำนึกมีรอยยิ้ม แฝงแววซุกซน

คุโจ คิมิโกะ/K			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
-	-		หญิงสาวผู้เรียบร้อย รูปร่างผอมบาง มี น้ำเสียงเรียบๆ และ รอยยิ้มจางๆ

บียอนด์ เบิร์ดเดย์/BB/B			
หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
-	-	-	ผมสีดำตามธรรมชาติ เส้นสีเดียวไร้ลวดลาย กับกางเกงยีนส์ซึ่งผ่าน การซักจนซีด เป็นชาย หนุ่มผู้มีดวงตาเหมือน หมีแพนด้า ร้าง สะอิดสะอะง เท้าที่ดู น่าจะตัวสูง แต่มีหลังที่ ค่อมโค้งลงมาอย่าง มาก พุดด้วยน้ำเสียง เลื่อนลอย พร้อมยก นิ้วหัวแม่มือขึ้นกัดเล็บ เสียงดังกรูบกรับ

ตัวละครหลักที่เว้นว่างในแบบฉบับต่างๆ คือ ตัวละครที่ไม่มีบทบาทในฉบับนั้นๆ หรือมีการพูดถึงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

สรุปตัวละครจากเรื่องเล่าเดธโน้ต

ตัวละครที่มีบทบาทเด่นในเรื่องเล่าเดธโน้ต แบ่งได้ 2 กลุ่ม ได้แก่

(1) ตัวละครหลักของเรื่อง ได้แก่ ยางามิ ไลท์ (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์) L (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย) เนียร์ (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์) เมลโล่ (จากหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน) นิโคโด มากิ (จากภาพยนตร์ และนวนิยาย) คุโจ คิมิโกะ (จากภาพยนตร์และนวนิยาย) มิโซระ นาโอมิ (จากภาพยนตร์และนวนิยาย) และ บียอนด์ เบิร์ธเดย์ (จากนวนิยาย) จัดว่าเป็นตัวละครที่มีหลายมิติ (Round Character) กล่าวคือ เป็นตัวละครที่มีบุคลิกหลากหลาย และคาดเดาได้ยาก มีการพัฒนา หรือเปลี่ยนแปลงนิสัยไปตามเหตุการณ์ต่างๆ

ตัวละครหลักที่มีการเปลี่ยนแปลงบุคลิก และลักษณะนิสัยอย่างชัดเจน ได้แก่ (1) ยางามิ ไลท์ (จากหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน) เป็นตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากเวลา เพราะเป็นตัวละครหลักตัวเดียวที่มีชีวิตยืนยาวอยู่ถึง 2 ภาค จึงมีการเติบโตจากเด็กนักเรียนมัธยมปลายวัย 17 ปี จนกระทั่งเรียนจบมหาวิทยาลัย และทำงานในวัย 23 ปี การเปลี่ยนแปลงของไลท์ จึงเป็นลักษณะของคนโตเป็นผู้ใหญ่ขึ้น และ (2) L (จากภาพยนตร์และนวนิยาย) การเปลี่ยนแปลงนิสัยของ L แตกต่างจากไลท์ ตรงที่ L มีแรงจูงใจจากเหตุการณ์ที่ผู้ใกล้ชิดได้สละชีวิตตนเองเพื่องาน ขณะที่เขาอยู่ในที่ปลอดภัยแล้วสั่งการให้คนอื่นปฏิบัติงานแทนอยู่เสมอ เขาจึงตัดสินใจที่จะสละชีวิตเพื่อคลี่คลายคดีบ้าง และลงมือคลี่คลายคดีด้วยตนเองโดยไม่พึ่งพาทองกำลังสนับสนุนใดๆ

ขณะที่ตัวละครหลักอย่าง อามาเนะ มิสะ กลับมีลักษณะนิสัยคงที่ และจัดอยู่ในตัวละครประเภทมิติเดียว

(2) ตัวละครสนับสนุน ได้แก่ ลุค (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์) เรม (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์) ฮิงุจิ เคียวสึเกะ (จากหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน) มิคามิ เทรุ (จากหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน) ทาคาคะ คิโยมิ (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์) วาตาริ (จากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย) ยางามิ โซอิจิโร่ (จาก

หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์) อากิโนะ ชิโอรุ (จากภาพยนตร์) จัดอยู่ประเภทตัวละคร มิติเดียว (Flat Character) กล่าวคือ เป็นตัวละครที่คาดเดาลักษณะนิสัยได้ง่าย เพราะมักมีพฤติกรรมที่คงที่ตลอดทั้งเรื่อง

4.1.5 ฉาก (Setting)

(1) ฉากในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินเรื่องในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต ส่วนใหญ่อยู่ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004 – 2010 ดังนั้น ภาพที่สะท้อนออกมาจึงมีทั้งประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบันและมีการเปลี่ยนแปลงเรื่อยๆ ไปจนถึงอนาคต ในส่วนภาคที่ 2 จะใช้ฉากอยู่ในลอสแอนเจลิส และนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 2009 และก็กลับมาปิดท้ายเรื่องที่ประเทศญี่ปุ่นอีกครั้ง

ผู้คนในสังคมมีทั้งกลุ่มคนก่อวินาศกรรมสร้างความรำคาญ คนอันธพาล ไปจนถึงฆาตกร เขี้ยวผู้เคราะห์ร้าย คนที่ถูกรังแก คนที่เฉยเมยต่อผู้อื่น คนธรรมดาสามัญที่อาศัยปะปนกันไป คนเกเรที่รังแกคนอื่นจนกลายเป็นเรื่องธรรมดา คนชั่วก็ทำชั่วต่อไปอย่างไม่ยั้งมือ ขณะที่คนดีต้องหลบหลีกเอง คนส่วนใหญ่ถึงจะเห็นผู้อื่นถูกรังแกก็ได้แต่คิดว่ามันไม่ยุติธรรม แต่ไม่มีใครอยากหาเรื่องใส่ตัวยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือ กระทั่งใคร่ได้ปรากฏตัวขึ้น จึงทำให้สังคมแบ่งแยก คือฝ่ายที่สนับสนุนใคร่และต้องการให้ใคร่ลงทัณฑ์คนชั่วอย่างสาสม และกลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยกับใคร่

(2) ฉากในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต

ส่วนใหญ่จะใช้สถานที่อยู่ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004 – 2010 ดังนั้น จึงสะท้อนภาพความเปลี่ยนแปลงของประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ปัจจุบันไปจนถึงอนาคต ในส่วนภาคที่ 2 จะใช้ฉากอยู่ในลอสแอนเจลิส และนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 2009 แต่ก็กลับมาปิดท้ายเรื่องที่ประเทศญี่ปุ่นอีกครั้ง

สภาพสังคมที่สะท้อนออกมาให้เห็นถึงความเสื่อมของคนในสังคม ที่เต็มไปด้วยคนก่อวินาศกรรมสร้างความรำคาญ คนอันธพาลซึ่งรังแกคนอื่นจนกลายเป็นเรื่องธรรมดา คนชั่วก็ทำชั่วต่อไปโดยไม่รู้จักผิดชอบชั่วดี ขณะที่คนดีต้องอยู่อย่างหวาดระแวง คนส่วนใหญ่ถึงจะเห็นผู้อื่นถูกรังแกก็ได้แต่คิดว่ามันไม่ยุติธรรม แต่ไม่มีใครอยากหาเรื่องใส่ตัวยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือ สภาพดังกล่าวเมื่อเกิดบ่อยครั้งจน

กลายเป็นเรื่องธรรมดา ผู้คนชินชาและเบื่อหน่าย แต่ไม่มีใครคิดจะทำอะไรให้ดีขึ้นเลย แต่เมื่อมีคิระซึ่งเป็นผู้ลงมือพิพากษาคคนทำชั่วเหล่านั้น จึงทำให้คนในสังคมแตกตื่นและแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายที่สนับสนุนคิระให้ลงโทษคนชั่วอย่างสาสมต่อไป และฝ่ายที่ต่อต้านการกระทำของคิระ

(3) ฉากในภาพยนตร์ชุด เดธไนต์

เกือบทั้งเรื่องจะดำเนินเหตุการณ์ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น แสดงสภาพสังคมในยุคปัจจุบัน แต่ด้วยระยะเวลาที่ไม่ยาวนานจึงไม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมที่ชัดเจนนัก จะมีก็แต่ปรากฏการณ์คิระที่เกิดขึ้น และสร้างความแตกตื่นของคนในสังคม

คนในสังคมจะมีความคับแค้นใจต่อกฎหมาย ไม่ไว้เนื้อเชื่อใจตำรวจ ดังที่ได้สะท้อนภาพของครอบครัวเหยื่อผู้เสียชีวิตออกมาประท้วงหน้าศาลท้องถิ่นที่ยกฟ้องไม่เอาผิดคนร้าย ขณะที่คนร้ายก็ไม่มีทีท่าจะสำนึก การปรากฏตัวของคิระจึงอยู่ในฐานะผู้ผดุงความยุติธรรมสำหรับคนเหล่านั้น ผู้คนจึงเห็นดีเห็นงามกับการประหารชีวิตซึ่งเป็นการลงทัณฑ์อย่างสาสม และออกมาสนับสนุนคิระอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ ในภาพยนตร์ภาคที่ 3 ยังมีฉากของหมู่บ้านเล็กๆในหุบเขาที่ห่างไกลความเจริญในจังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย ด้วยสภาพของหมู่บ้านที่มีภูเขาปิดล้อม จึงเหมาะสมที่จะเป็นแหล่งทดลองใช้อาวุธชีวภาพ และเมื่อทดลองเสร็จแล้วก็ลงมือระเบิดทำลายทั้งหมู่บ้านโดยไม่มีใครล่วงรู้

(4) ฉากในนวนิยายเดธไนต์

นวนิยายเล่ม 1 เริ่มต้นที่ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา แต่มีฉากหลักอยู่ในเมืองต่างๆของประเทศญี่ปุ่น ไม่จำกัดอยู่แค่กรุงโตเกียวเท่านั้น โดยจะกินระยะเวลาตั้งแต่เกิดคดีคิระ และดำเนินเรื่องหลักๆในช่วงหลังจบคดีคิระไปแล้ว ขณะที่ผู้คนในสังคมก็กลับสู่ภาวะปกติ และไม่ค่อยมีบทบาทสำคัญต่อเนื้อเรื่อง

นวนิยายเล่มที่ 2 ดำเนินเรื่องทั้งหมดในลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา ในช่วงปี ค.ศ. 2002 ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องในอดีต ใช้ฉากโดยส่วนใหญ่เป็นอาคารบ้านเรือน 4 หลัง ซึ่งก็คือสถานที่ที่เหยื่อผู้เคราะห์ร้ายเสียชีวิต โดยมีลักษณะร่วมคือ เป็นห้องปิดตาย มีรอยตอกหุ่นฟางระบุไว้ในที่เกิดเหตุ

ผู้คนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องจะไม่ค่อยฉลาด ไม่มีฝีมือมากนัก ซึ่งเป็นเพียงองค์ประกอบย่อยๆ ได้แก่ เจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่ FBI เป็นต้น

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบฉากในเรื่องเล่าเดธโน้ต

ฉาก	หนังสือการ์ตูน	แอนิเมชัน	ภาพยนตร์	นวนิยาย
สถานที่ ภายนอก	- โตเกียว ญี่ปุ่น - นิวยอร์ก, USA - LA, USA	- โตเกียว ญี่ปุ่น - นิวยอร์ก, USA - LA, USA	- โตเกียว ญี่ปุ่น - เชียงใหม่ ประเทศไทย	- ประเทศญี่ปุ่น - LA, USA
เวลา	ค.ศ. 2004-2010	ค.ศ. 2004-2010	ค.ศ. 2006	- หลังคดีคิระจบ - ค.ศ. 2002
ผู้คน วัฒนธรรม	- สังคมญี่ปุ่น - ใฝ่หาความ ยุติธรรม - แบ่งแยกเป็น 2 ฝ่าย	- สังคมญี่ปุ่น - ใฝ่หาความ ยุติธรรม - แบ่งแยกเป็น 2 ฝ่าย	- สังคมญี่ปุ่น - ไม่เชื่อมั่นใน กฎหมาย - เห็นด้วยกับ การเข่นฆ่าและ ประหารชีวิต	- สภาพสังคม ปกติ - ผู้มีอำนาจทาง กฎหมายไร้ฝีมือ

พบว่า ฉากส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น โดยมีสถานที่รองลงมาคือ ลอสแอนเจลิส นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และเชียงใหม่ ประเทศไทย โดยเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต มีการระบุอ้างอิงสถานที่ที่มีอยู่จริง และสถานที่สมมติขึ้นมา

ตัวละครมีความสัมพันธ์กับฉาก เช่น ยางามิ ไลท์ที่ใช้ชีวิตของวัยรุ่นธรรมดาสามัญทั่วไป ดังนั้น สภาพแวดล้อมตัวเขาจึงสะท้อนภาพของครอบครัวครอบครัวญี่ปุ่น ที่มีแม่เป็นแม่บ้าน ขณะที่พ่อทำงานเป็นมนุษย์เงินเดือน นอกจากนี้ยังมีชีวิตในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และชีวิตในที่ทำงานด้วย ขณะที่ L ที่ถึงแม้จะอยู่ที่ญี่ปุ่นเหมือนกัน แต่ชีวิตส่วนใหญ่ของเขาจะอยู่ที่ห้องปฏิบัติการสืบสวนคดีคิระ โดยแทบจะไม่ออกไปไหน สภาพแวดล้อมของ L จึงมีแต่กองเอกสาร จอโทรทัศน์ จอคอมพิวเตอร์ และขนมหวานเท่านั้น หากแต่จะแสดงถึงเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย เหมาะกับยอดนักสืบผู้ทรงอำนาจอย่างเขา

สภาพสังคมในท้องเรื่องที่สะท้อนออกมา แบ่งได้เป็น 3 ยุค คือ

(1) ยุคก่อนคดีคิระ ได้แก่ สังคมในนวนิยายเล่มที่ 2 ซึ่งแสดงถึงความรู้ฝีมือของผู้มีอำนาจทางกฎหมาย มีเพียง L คนเดียวเท่านั้นที่เก่งกาจและเป็นที่ยิ่งของผู้คนได้

(2) ยุคคดีคิระ ได้แก่ สังคมในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์ภาคที่ 1 -2 ซึ่งเป็นสังคมที่เรียกร้องหาความยุติธรรม เมื่อคิระได้ปรากฏตัวขึ้นและลงทัณฑ์คนชั่วให้ได้รับโทษอย่างสาสม เขาจึงเป็นเหมือนผู้เติมเต็มความยุติธรรมสำหรับผู้คนเหล่านั้น นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดความแตกแยก นั่นคือ กลุ่มคนที่สนับสนุนคิระ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ถูกทำร้าย หรือมีความคับแค้นใจต่อกฎหมายที่ไม่สามารถคุ้มครองพวกเขาเอาผิดคนชั่วได้จริง และกลุ่มที่ต่อต้านคิระ ซึ่งพบว่า กลุ่มที่ต่อต้านจะไม่กล้าแสดงความคิดเห็นออกมา เพราะกลัวว่าจะถูกคิระฆ่าตาย

ในยุคของคิระ สภาพสังคมจะมีการเกิดอาชญากรรมน้อยมาก เพราะทุกคนใช้ชีวิตอย่างหวาดกลัว แต่

(3) ยุคหลังคดีคิระ ได้แก่ สังคมในภาพยนตร์ภาค 3 และนวนิยายเล่มที่ 2 เมื่อหมดยุคคิระแล้ว แสดงสภาพการกลับสู่ภาวะปกติของคนในสังคมที่มีทั้งคนดี คนธรรมดา และคนร้ายอาศัยปะปนกันไป ผู้คนกลับมาใช้ชีวิตเหมือนเดิม การเกิดอาชญากรรมก็กลับมาอีกครั้ง เพราะมันเป็นความจริงที่เกิดขึ้นจนเป็นเรื่องปกติในสังคมอยู่แล้ว

4.1.6 บทสนทนา (Dialogue)

บทสนทนาของตัวละคร เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่ช่วยดำเนินเนื้อเรื่องให้พัฒนาไปเรื่อยๆ อีกทั้งยังเป็นการแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครต่างๆ ด้วย ดังเช่นตัวอย่างของบทสนทนาของตัวละครหลักของเดธโน้ต ดังนี้

(1) บทสนทนาตัวละครหลักในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์



“...มีแต่เราเท่านั้นแหละที่ทำได้ เขาเลย!!! ใช้เดธโน้ตเปลี่ยนแปลงโลกนี้ซะ”
 “แล้วฉันก็จะเป็นพระเจ้าของโลกใหม่”
 “...เข้าใจละ ริวซากิ... งั้นเรามาช่วยกัน จับคิระให้ได้นะ”
 “มีแต่พวกหน้าโง่ที่พูดแล้วยังไม่ยอมเข้าใจทั้งนั้น...”

บทสนทนาของไลท์จะเปลี่ยนแปลงไปตามบุคลิกของเขา จากประโยคแรก เป็นการพูดในใจที่แสดงความมั่นใจในตนเอง หลังจากทดลองแล้วพบว่าเดธโน้ตใช้ฆ่าคนได้จริง เขาคิดทบทวนถึงสภาพสังคมที่เสื่อมทราม ผู้คนต้องการวีรบุรุษที่กล้าหาญและมีสติปัญญาดีพอ เมื่อทบทวนแล้วว่าตนเองเป็นคนที่มีความสามารถ และคุณสมบัติเพียบพร้อม เขาก็ตัดสินใจใช้เดธโน้ตเพื่อเปลี่ยนแปลงโลก ตามมาด้วยประโยคที่ 2 ซึ่งแสดงอุดมการณ์อันแรงกล้า ความมุ่งมั่นตั้งใจ และเป็นประโยคหลักประจำตัวของไลท์ตั้งแต่ได้เป็นคิระกระทั่งจุดจบของชีวิต ในส่วนประโยคที่ 3 นั้นแสดงถึงช่วงเวลาที่เขาเสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ต เขาในขณะนั้นเป็นผู้บริสุทธิ์ และไม่ทราบว่าตัวเองคือคิระ จึงต้องการให้ความร่วมมือกับ L เพื่อจับกุมตัวคิระ ขณะที่ประโยคที่ 4 เป็นการดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น และแสดงถึงภาวะที่ไลท์กำลังลุ่มหลงในอำนาจของคิระ จนคิดกำจัดทุกคนที่ขัดขวางโดยละทิ้งความตั้งใจแต่แรกที่จะเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น

L ริวซากิ



“...ฝ่ายธรรมะจะต้องชนะในที่สุด”
 “...เพราะไลท์คุง เป็นเพื่อนคนแรกของผม”
 “คิดครับ เห็นครับ”
 “ก็ผมขี้ใจมาตลอดว่าไลท์คุงน่าจะใช่คิระรีเปล่า? ถ้าเกิดเดาผิดขึ้นมา ผมก็ช็อคแย่สิ...”

L เป็นคนที่พูดจาสุภาพแต่ไม่มีความนุ่มนวล เพราะเขาจะพูดจาตรงแบบขวานผ่าซาก และบางครั้งก็พูดโดยไม่แสดงถึงความรู้สึกจากใจ หรือแม้แต่โกหกหน้าตาเฉย จึงมักจะมีตัวละครอื่น ๆ ตีติงเขาว่าไม่รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา

ประโยคแรกของ L เป็นการพูดที่แสดงถึงความมั่นใจในตนเองว่าจะเป็นผู้ชนะ เขาไม่ได้ใช้อวด แต่มั่นใจคือความมั่นใจในปณิธานของตนเอง ส่วนประโยคที่ 2 นั้น L ได้พูดกับไลท์ ถึงแม้ว่าจากหลังทั้งสองคนคือศัตรูกัน แต่ความรู้สึกของ L นั้นก็มองว่าไลท์คือเพื่อนของเขา ส่วนประโยคที่ 3 และ 4 แสดงถึงนิสัยของ L ที่เฝงฝาง เขาพูดในสิ่งที่อยากจะพูดโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของคู่สนทนา



ภาพที่ 2 บทสนทนาระหว่างไลท์และ L ฉบับหนังสือการ์ตูน

เนียร์/N/Nate River



“... ถ้าเกิดเข้าใจผิดค่อย “ขอโทษ” ก็พอแล้วครับ”

“ตัวเองคือคิระแท้ๆ ยังจะมาเป็นพุดดีอีกนะครับ”

“แต่ถ้าเราสองคนร่วมมือกัน เราก็เทียบเคียงกับ L ได้ ถ้าเราสองคนร่วมมือกัน เราก็เหนือกว่า L ได้”

“คุณมันก็แค่ฆาตกรโรคจิตที่ฆ่าคนเป็นเปื่อ ...เท่านั้นแหละ”

เนียร์มีบุคลิกที่คล้ายคลึงกับ L มาก ทั้งลักษณะการพูดที่แสดงถึงวิธีการสืบสวนตามแนวทางของ L แต่ลึกๆแล้วเขาก็อยากจะมีความสามารถเหนือ L โดยคำพูดของเนียร์ในประโยคที่ 3 ได้ยอมรับว่าตัวเขาและเมลโลในฐานะผู้สืบทอด L ยังไม่สามารถเทียบเคียง L ได้ นอกเสียจากว่า เขาทั้งสองจะร่วมมือกัน ในส่วนประโยคที่ 4 นั้น แสดงถึงการพูดจาตรงไปตรงมา และยืนยัน

ความคิดที่ว่า เขาคือฝ่ายยุติธรรมและไม่มีวันเห็นดีเห็นงามกับนักฆ่า ไม่ว่าจะผู้ใดจะมีเหตุผลอะไรก็ตาม

(2) บทสนทนาตัวละครหลักในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์



“มีแต่เราเท่านั้นที่ทำได้... งั้นเราจะต้องใช้เดธโน้ตเปลี่ยนแปลงโลกนี้ซะใหม่”
 “คิดมันเป็นฆาตกรใจอำมหิต”
 “เนียร์... แกมันอ่อนหัดกว่า L เยอะ แกไม่คู่ควรใส่หน้ากากของ L เลย”
 “ฟังนะ... ฉันคือคิระ และฉันก็คือพระเจ้าของโลกใหม่”

บทสนทนาของไลท์ นอกจากจะแสดงให้เห็นความมั่นใจในตัวเองแล้ว ยังบอกถึงการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเขา นับตั้งแต่การตัดสินใจใช้เดธโน้ตเพื่อเปลี่ยนแปลงโลก ไปสู่การเสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ต โดยประโยคที่ 2 นั้น เขาพูดโดยไม่รู้ตัวตัวเองคือคิระ ด้านประโยคที่ 3 เป็นวันที่เขาและเนียร์เผชิญหน้ากัน บทสนทนาของไลท์แสดงถึงความมั่นใจว่าตัวเองจะเป็นฝ่ายชนะ จึงยกตนเหนือผู้อื่นและดูแคลนความสามารถของเนียร์ แต่ในท้ายสุดเขาก็เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ จึงนำมาสู่ประโยคที่ 4 ซึ่งเป็นการสารภาพทั้งหมด หากแต่คำสารภาพนั้น เขากำลังอยู่ในภาวะเสียจริต ถูกอำนาจของคิระครอบงำ จึงยังลำพองตนว่ามีอำนาจพิพากษาชีวิตซึ่งทุกคนจะต่อต้านไม่ได้

L/ริวกากิ

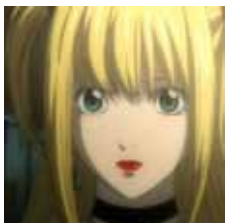


“ถึงกินของหวาน แต่หัดใช้ส้อมบ่อยๆ ก็ไม่อ้วนหรอกครับ”
 “คนอย่างฉันเคยยอมคนซะที่ไหนกัน...”
 “วันนี้เสียงระฆังดังหนวกหูมากเลย...”
 “พูดไปแล้วก็ใจหาย... เด็วยกก็ต้องจากกันแล้ว”

ลักษณะนิสัยที่แสดงออกออกมาผ่านบทสนทนาของ L คือ การพูดโดยไม่รักษาน้ำใจผู้อื่น โดยประโยคแรกเขาพูดความจริงออกมาตามที่คิด แต่ก็ทำให้มีสะโกรธ ส่วนประโยคที่ 2 แสดงให้เห็นว่า L เป็นคนรั้นและไม่ยอมแพ้ใคร ด้านประโยคที่ 3 เน้นย้ำนิสัยของ L ที่ว่า เขาเป็นคนที่คาดเดายาก และมักจะพูดอะไรแอบแฝง ซึ่งเสียงระฆังดังกล่าว หมายถึง ความโศกเศร้า เสียงคน

ร้องไห้คร่ำครวญมาจากไวมีส์เฮ้าส์ ซึ่งนำมาสู่ประโยคที่ 4 ที่เน้นย้ำว่า L เป็นคนมีกลางสังหรณ์
แม่นยำ เขารู้ตัวว่าวันนั้นเขาจะเสียชีวิต

อามาเนะ มิสะ/มิสะมิสะ/คิระเบอร์ 2



“ฉันจะทำให้คุณรักฉันให้ได้... ฉันขอทุ่มสุดตัว”

“แต่มิสะรักไลท์มากกว่าโลกใบนี้นี่นา...”

“โง่จริงๆเลย ไม่รู้หรือว่าโดนไลท์หลอกใช้เพื่อจะสืบคดีนะ”

“ถึงมิสะจะชอบคิระก็เถอะ... แต่อีกไม่นานเขาก็ต้องโดนไลท์จับได้”

มิสะเป็นคนที่จริงจังและมั่นคงในความรักที่มีต่อไลท์มาก ตั้งแต่วันแรกที่พบกัน กระทั่ง
สูญเสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตไปแล้วก็ตาม ทุกประโยคจึงล้วนแสดงถึงความรักที่มีต่อไลท์
ทั้งสิ้น โดยประโยคที่ 3 มิสะพูดเย้ยหยันทาคาคะซึ่งเป็นศัตรูหัวใจของเธอ ส่วนประโยคที่ 4 มิสะ
เสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตไปแล้ว แต่เธอก็เลือกที่จะเข้าข้างไลท์ซึ่งเป็นคนที่เธอรักมากที่สุด

เมลโล่/M/Mihael Keehl



“ฉันต้องกำจัดเสี้ยนหนาม เพื่อขึ้นเป็นที่หนึ่ง”

“ไม่ว่าจะด้วยวิธีไหน ฉันต้องเหนือเนียร์ให้ได้”

“เนียร์... จำเอาไว้ ฉันไม่ใช่เครื่องมือไซบริตนาของนาย”

“แมท... ฉันต้องขอโทษด้วย ที่พาแกมาตาย”

เมลโล่ซึ่งตกเป็นรองเนียร์เสมอ เขาจึงคับแค้นใจ และต้องการคลี่คลายคดีที่ L ทำไม่ได้
แล้วจะชิงทำให้สำเร็จตัดหน้าเนียร์ โดยบทสนทนาของเขาจึงมักจะแฝงไปด้วยความริษยาและจะ
เอาชนะเนียร์โดยไม่สนใจวิธีการ เขาจึงมีวิธีการที่คล้ายคลึงกับคิระแต่ต่างที่วัตถุประสงค์ ประโยค
ที่ 3 แสดงถึงความโกรธที่ถูกเนียร์สบประมาทและยืนยันความคิดที่จะไม่ร่วมมือกับเนียร์เด็ดขาด
ขณะที่ประโยคที่ 4 แสดงให้เห็นว่าลึกๆ แล้วเขาก็มีจิตใจที่ดี และไม่ใช่ว่าคนชั่วร้ายกาจโดยแท้

(3) บทสนทนาตัวละครหลักในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต

ยางามิ ไลท์/คิระ



“...ไม่มีทาง ฉันต่างหากคือความถูกต้อง ผู้ช่วยเหลือคนที่อ่อนแอกว่า
พระเจ้าของโลกใบใหม่ ใครหน้าไหนไม่เชื่อฟัง มันก็คือคนชั่ว”

“พ่อครับ... แต่ถ้าเกิดมีเรื่องร้ายแรงอะไรเกิดขึ้นกับพ่อล่ะก็
ผมคนนี้จะเป็นคนส่งคิระขึ้นหลักประหารเอง...”

“มันไม่ใช่เรื่องบังเอิญ ฉันวางแผนทุกอย่าง”

“นายน่าจะบอกชื่อมาซะตั้งแต่แรกแล้ว... ใ้หน้าใจ

คำพูดของไลท์แสดงบุคลิกที่หลากหลาย จากบทสนทนาจะพบว่า ไลท์จะเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงเวลาที่พูดในใจคนเดียว และเวลาที่พูดกับยมทูตลุด ดังเช่นในประโยคที่ 1 และ 3 ซึ่งก็แสดงถึงความมั่นใจในความสามารถของตัวเองด้วย ขณะที่ประโยคที่ 2 แสดงถึงอีกบทบาทหนึ่งของเขานั้นคือ การเป็นคนดี เป็นลูกชายที่ดี ซึ่งเขาจะสวมบทบาทนี้เมื่ออยู่ต่อหน้าคนอื่น ๆ โดยที่ประโยคที่ 4 ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเขาและ L โดยไลท์จะมองว่า L เป็นเพียงคู่แข่งที่ต้องกำจัดเท่านั้น

L/ริวซากิ



“คิระคนนี้ยังเป็นเด็ก และเป็นคนมีนิสัยไม่ยอมแพ้...”

“ผมก็เป็นอย่างนั้น ถึงได้เข้าใจ”

“ถ้าเกิดฉันเป็นอะไรตายในตอนนี้นั้น นายจะต้องถูกสงสัยเป็นคนแรก”

“ฉันเสียใจที่เสียวาตาริไป... มันเป็นความผิดพลาดครั้งสุดท้ายของฉัน”

“มนุษยชาติน่าจะมีพลังเปลี่ยนแปลงอนาคตได้เอง”

L สามารถคาดเดาการตัดสินใจของคิระได้ เพราะเขามีนิสัยที่คล้ายคลึงกัน เช่น การเป็นเด็กที่ไม่ยอมแพ้ จากบทสนทนาของ L นั้นแสดงความสัมพันธ์ของทั้งสองค่อนข้างห่างเหิน คอยหยิ่งเชิงกันตลอด และเป็นศัตรูกัน ถึงแม้ในต้นเรื่อง L จะถูกตำหนิว่าเป็นคนไม่มีหัวใจ แต่บทสนทนาของเขาที่แสดงความเศร้าโศกที่ต้องสูญเสียวาตาริไปนั้น สะท้อนให้เห็นว่า L ก็มีหัวใจ มีความรู้สึกเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ในส่วนประโยคที่ 4 นั้นได้แสดงลักษณะนิสัยอีกอย่างของ L ที่ขัดกับบุคลิกของเขา นั่นคือ L เป็นคนที่มองโลกในแง่บวกเสมอ

(4) บทสนทนาตัวละครหลักในนวนิยายเดธโน้ต

L/L Lawliet/ริวซากิ

“ผมก็เป็นเด็กกำพร้าครับ แล้ววาตาริซึ่งดูแลผมมาตลอดก็ถูกคิระฆ่าตายเหมือนกัน เพราะฉะนั้น ผมเข้าใจความรู้สึกของคุณมากทีเดียวครับ”

“ของหวาน... เป็นสิ่งจำเป็น... ต่อเซลล์สมองนะครับ”

“ไลท์ ผมจะไปหาแล้วนะครับ เราไปสำรวจด้วยกันนะว่าโลกแห่ง “ความว่างเปล่า” มันเป็นอย่างไง”

“เรียกผมว่าริวซากิก็แล้วกันครับ”

จากบทสนทนาของ L ทำให้รู้เบื้องหลังชีวิตของเขาที่เป็นเด็กกำพร้า L เป็นคนพูดจาสุภาพ และก็ยังคงพูดจาตามความรู้สึกโดยไม่ถนอมน้ำใจผู้ฟัง แต่บางครั้งก็สามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ในกรณีที่เขาไม่ประสบความสำเร็จร่วมด้วยเท่านั้น ในบทสนทนาที่ 2 ได้ยืนยันสิ่งที่เขาชื่นชอบนั่นคือ ของหวาน ขณะที่ความสัมพันธ์ของเขามีต่อไลท์ คือ การเป็นเพื่อนกันถึงแม้จะเป็นศัตรูกันก็ตาม ด้านบทสนทนาที่ 4 นั้น พบว่า L ใช้ชื่อ ริวซากิ เป็นชื่อปลอมเพื่อสืบคดีอื่น ก่อนที่จะนำมาใช้อีกครั้งในคดีคิระ

B/ปียอนด์ เบิร์ธเดย์/ริวซากิ

“เรียกผมว่าริวซากิก็แล้วกันครับ”

“พอใช้สมองแล้วทำให้รู้สึกอยากกินของหวานขึ้นมาครับ ตอนที่ยากทำงานให้ได้ดี แยมเป็นอาหารจานเด็ดที่สุด น้ำตาลดีต่อสมองนะครับ”

“มีความเป็นไปได้เพียงพอที่คนร้ายจะเป็น B ครับ เขี่ยเคาะหรือร้าย B.B คนร้ายก็ B.B นั่นหรือ... ชักจะสนุกซะแล้วสิครับ”

“ไม่ว่ายังไงก็ช่วยจับคนร้ายคดีนี้ด้วยนะครับ”

B ใช้ชื่อปลอมว่า ริวซากิ เพื่อปลอมเป็นนักสืบอิสระ ดังนั้น บทสนทนาของเขาจึงมักเกี่ยวข้องกับภารกิจคดี ดังเช่น ประโยคที่ 2 และ 3 โดยคู่สนทนาของเขาตลอดทั้งเรื่องก็คือ มิโซระ นาโอมิ B มักจะพูดจาด้วยคำพูดที่สุภาพ ตรงไปตรงมา และแสดงถึงรสนิยมส่วนตัวที่ชอบทานของหวานๆ เป็นคนรักสนุกที่มองคดีสืบสวนต่างๆเป็นเกม

เปรียบเทียบบทสนทนาของตัวละครในเรื่องเล่าเดธโน้ต

จากตัวอย่างบทสนทนาตัวละครหลักในเรื่องเล่าเดธโน้ต พบว่า

(1) บทสนทนาที่เป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของตัวละครหลัก จะยังคงปรากฏครบทุกครั้ง

เช่น ไลท์ : ฉันคือพระเจ้าของโลกใบใหม่

L : ฝ่ายธรรมะจะต้องชนะในที่สุด

เมลโล่ : เห็นฉันเป็นเครื่องมือไซปริศนาให้นายรีไรง

เนียร์ : คุณมันก็แค่ฆาตกรธรรมดาๆ

(2) บทสนทนาของยางามิ ไลท์ จากทั้งหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์มีความสอดคล้องเหมือนเป็นตัวละครตัวเดียวกัน กล่าวคือ บทสนทนาของไลท์จะเปลี่ยนแปลงไปตามบทบาทที่เขากำลังสวมอยู่ ไลท์มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น โดยบทสนทนาประจำตัวของเขาที่ปรากฏทุกครั้งก็คือ เขาจะเป็นพระเจ้าของโลกใบใหม่

(3) หากดูเฉพาะบุคลิกลักษณะทางกายภาพและนิสัยของ L จากทุกฉบับจะพบว่าสอดคล้องเป็นคนคนเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะท่าทาง การแต่งกาย การรับประทานแต่ของหวาน และการพูดจาในลักษณะขวานผ่าซาก หากแต่บทสนทนาของ L นั้น กลับทำให้ L แบ่งออกเป็น 2 คน คือ (1) L คนที่พูดจาด้วยถ้อยคำสุภาพเสมอ ได้แก่ L จาก หนังสือการ์ตูน และนวนิยาย ซึ่งจะใช้คำแทนตัวเองว่า ผม และลงท้ายด้วย ครับ ในทุกประโยคกับคู่สนทนาทุกคน และ (2) L คนที่พูดจาด้วยคำสาส์มั่วทั่วไป ใช้คำแทนตัวเองว่า ฉัน โดยจะใช้คำแทนตัวเองว่า ผม และคำลงท้ายว่า ครับ เฉพาะกับคู่สนทนาที่อาวุโสกว่า

เมื่อตรวจสอบกับต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นจากหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์แล้วพบว่า L จะเป็นคนที่ใช้คำสุภาพในบทสนทนาเสมอ ไม่ว่าจะคู่สนทนาจะเป็นใครก็ตาม

(4) บทสนทนาของเนียร์ เน้นย้ำให้เห็นว่าเขามีรูปแบบบทสนทนา การพูดจาที่คล้ายคลึงกับ L มาก ไม่ใช่แค่ลักษณะท่าทาง การกระทำ และแนวทางสืบสวนคดีเท่านั้น

(5) ในแอนิเมชัน และภาพยนตร์ ที่ให้เสียงบรรยายภาษาไทย มักจะเพิ่มบทสนทนาเข้าไป นอกเหนือจากที่ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น โดยบทสนทนาที่เพิ่มดังกล่าวจะเป็นของตัวละครยมทูตลุด ซึ่ง

ส่วนใหญ่เป็นมุขตลก เช่น “ทำอะไร ไม่ใช่หม่าจ๊กมิก ตลกอะไร” “เซ็ง เครียด กินแอปเปิ้ล!!!” รวมถึงการบรรยายเสียงให้มพูดคู่ใช้สำเนียงเหน่อ ซึ่งลักษณะดังกล่าว ทำให้บรรยากาศของแอนิเมชัน และภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงไปด้วย

(6) ยมทูตเริ่มเป็นยมทูตเพศเมีย แต่มีการบรรยายเสียงภาษาไทยในบทสนทนาของเริ่มทั้งในแอนิเมชันและภาพยนตร์เป็นเสียงผู้ชาย จึงทำให้เพศของเริ่มผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับ

(7) ในนวนิยายเล่มที่ 2 บทสนทนาของ B นั้น จงใจเลียนแบบให้เหมือนกับ L เพื่อลวงให้ผู้อ่านเข้ามาโดยตลอดว่า B ในนาม ริวซาก็ คือคนเดียวกับ L

(8) บทสนทนาในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน จะมีการคิดในใจจำนวนมาก ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องแบบกระแสน่าสนใจ ขณะที่ภาพยนตร์นั้น จะใช้วาทภาษา ได้แก่ สีหน้า ท่าทาง การแสดงออกของตัวละครทดแทนบทสนทนาบางส่วน ด้านนวนิยายนั้นก็มบทสนทนาในใจอยู่บ้าง แต่ไม่พบมาก เนื่องจากจะใช้บทบรรยายแทน

4.1.7 มุมมอง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องนั้น พบว่า หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยายเล่ม 1 จะใช้ตัวละครซึ่งต่างเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเอง โดยเรียงเรียงเรื่องราวเหตุการณ์ในปัจจุบันตามเข็มนาฬิกา แต่ก็มบางครั้งที่สอดแทรกเรื่องราวในอดีตเพื่อเฉลยเงื่อนงำที่เป็นปริศนาไว้

แต่นวนิยายเล่มที่ 2 คือ Death Note – Another Note : คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB จะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกัเหตุการณ์ โดยผู้รับบทผู้เล่าเรื่องเรื่องนี้ คือ เมลโล่ ซึ่งเล่าในรูปแบบการเขียนบันทึกเรื่องราวการคลี่คลายคดีหนึ่งของ L ดังนั้นเรื่องราวต่างๆจึงกลายเป็นอดีตที่เกิดขึ้นและจบไปแล้ว เมลโล่จึงเป็นผู้เล่าเรื่องที่รู้รอบด้าน มีการใส่ความคิดเห็นตัวเองลงไป และเล่าตัดสลับเหตุการณ์ไปมาโดยเจ้าตัวอ้างว่าเพ็งจะนี่ออกมาได้ ดังนั้น ผู้อ่านนวนิยายเล่มนี้จึงรู้สึกว่กำลังอ่านสมุดบันทึกของเมลโล่อยู่

4.2. การดัดแปลงเล่าเรื่องเดธโน้ต

4.2.1 การดัดแปลงเล่าเรื่องเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนสู่แอนิเมชัน

1. การดัดแปลงด้านเนื้อหา

1.1 เหตุการณ์เปลี่ยนแปลงบางส่วน กล่าวคือ เหตุการณ์ที่ปรากฏทั้งในแต่ละตอนในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต และแอนิเมชันชุด เดธโน้ต แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดย่อยให้แตกต่างออกไปจากต้นฉบับ โดยยังคงรักษาเนื้อหาเดิมไว้ได้ เช่น

(1) เหตุการณ์ที่ L และกองสืบสวนหาหลักฐานจากวิดีโอ

จากต้นฉบับ : L นั่งดูวิดีโอเฉยๆ

เปลี่ยนแปลงเป็น : วาตารินำไอศกรีมรสชาเขียวมาให้ L และกองสืบสวน L รับประทานไปด้วย ดูวิดีโอไปด้วย

(2) เหตุการณ์ที่ L ปรากฏตัวต่อหน้าไลท์ และบอกว่า เขาคือ L

จากต้นฉบับ : L บอกกับไลท์ขณะลงจากเวทีหลังเป็นตัวแทนกล่าวคำปราศรัยนักศึกษา

เปลี่ยนแปลงเป็น : หลังจากลงเวทีกล่าวคำปราศรัย L บอกกับไลท์ขณะนั่งประจำที่พร้อม กับหันหน้ามาจ้องมองไลท์ตรงๆ

(3) เหตุการณ์ที่มัดสึดะอยากสร้างผลงานในกองสืบสวน จึงขอให้ L สั่งการให้โดยเฉพาะ

จากต้นฉบับ : L ให้มัดสึดะขับรถไปส่งมิสะที่กองถ่ายภาพยนตร์

เปลี่ยนแปลงเป็น : L ให้มัดสึดะไปซิงกาแพให้

(4) เหตุการณ์ที่ไลท์รู้ที่อยู่ของ SPK

จากต้นฉบับ : ไลท์ให้สะกดรอยตามโมจิ

เปลี่ยนแปลงเป็น : โทรสอบถามข้อมูลจากประธานาธิบดีสหรัฐในนามคิระ

(5) เหตุการณ์ที่มีคามิเสียชีวิต

จากต้นฉบับ : มิคามิคลุ้มคลั่งและเสียชีวิตในคุก

เปลี่ยนแปลงเป็น : มิคามิให้ฆ่าตัวตายในโกดังทันทีที่เขารู้สึกผิดหวังในตัวคิระ

(6) เหตุการณ์ที่ไลท์เสียชีวิต

จากต้นฉบับ : ลูคเขียนชื่อไลท์ลงเดธโน้ต เขาไม่ยอมรับความตายนั้น จึงพยายามดิ้นรน และในที่สุดก็เสียชีวิตอย่างอนาถในโกดัง

เปลี่ยนแปลงเป็น : ไลท์ไซเซหนีออกจากโกดัง และระลึกถึงภาพอดีตของเขา ลูคเขียนชื่อเขาลงเดธโน้ต เขาเสียชีวิตอย่างสงบ

1.2 เหตุการณ์ที่ตัดออกไป คือ เหตุการณ์ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต แต่ไม่ปรากฏในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ได้แก่

(1) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 68 ค้นพบ

เหตุการณ์ที่เมลโล่โทรขู่ประธานาธิบดีสหรัฐ จนทำให้ประธานาธิบดีสหรัฐโทรไปขอความช่วยเหลือจาก L

(2) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 69 โบโยบิน

เหตุการณ์ที่ไลท์ถือโอกาสขอกำลังสนับสนุนเพื่อแย่งชิงเดธโน้ตคืนจากเมลโล่ แต่แผนล้มเหลว กองกำลังดังกล่าวเสียชีวิตทั้งหมด

(3) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 79 ซึ่ๆหน้า

เหตุการณ์ที่เมลโล่ส่งตัวโมจิให้เนียร์สอบสวน โดยที่เขาจะดักฟังเฉยๆ

(4) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 108 อวสาน

จากเหตุการณ์ที่กองสืบสวนปิดคดีได้ โลกกลับสู่สภาพเดิม เนียร์เผาทำลายเดธโน้ต

1.3 เหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นมา ได้แก่ การสร้างเหตุการณ์ขึ้นมาใหม่ในแอนิเมชัน โดยเหตุการณ์เหล่านั้นจะไม่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน มีทั้งการบอกเล่ารายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์ในหนังสือการ์ตูนให้ชัดเจนมากขึ้น และการสร้างเหตุการณ์ขึ้นมาโดยที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเดิมโดยตรง เช่น

(1) ยางามิ ซาจิโกะนำแอปเปิ้ลมาให้ไลท์ที่ห้อง ยมทูตลูคได้ลองรับประทานแล้ว ถึงกับ

เคลิบเคลิ้มในรสชาติแอปเปิ้ลโลกมนุษย์

- (2) อามาเนะ มิสะกำลังถ่ายแบบลงนิตยสารวัยรุ่น
- (3) ไลท์ไปร้านกาแฟ คิดหาทางกำจัดคิระเบอร์ 2 ขณะที่มิสะที่บังเอิญนั่งอยู่ที่ร้านเดียวกันกำลังคิดหาทางเจอตัวคิระอย่างตื่นเต้น
- (4) ในความคิดของไลท์หลังพลาดท่า ที่ L ซึ่งจับตัวมิสะพร้อมหลักฐานว่าเป็นคิระเบอร์ 2 เขาคิดว่าตนเองกำลังตกจากยอดตึกสูง โดยที่ L นั่งดูอยู่คนละยอดตึก แต่ไลท์ก็หยุดชะงักก่อนลงสู่พื้น เพราะเขารู้สึกและคิดแผนได้กลับได้
- (5) L ในวัยเด็กที่สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า โดยมีวาทารีในวัยกลางคนเป็นผู้ดูแล
- (6) L รู้ตัวว่าตนเองกำลังจะเสียชีวิตในไม่ช้า เขายืนตากฝนบนดาดฟ้า และพูดคุยกับไลท์ราวกับเป็นเพื่อนสนิท ทั้งที่รู้ว่าไลท์คือคนที่จะสังหารเขา
- (7) เมลโล่ดูการทดสอบสาวกคิระบุก SPK ด้วยสีหน้าเรียบเฉย
- (8) ทาคาดะ คิโยมิเผาตัวตาย

เหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต นำมาอ้างอิงในแอนิเมชันเกือบทั้งหมด โดยตัดตอนออกไปเพียง 4 ตอนจาก 108 ตอนเท่านั้น แต่มีการดัดแปลงรายละเอียดเพียงเล็กน้อย และการรวบรัดตัดตอนให้กระชับยิ่งขึ้น โดยไม่กระทบต่อเนื้อเรื่องโดยรวม ด้านการเพิ่มเหตุการณ์เข้ามานั้น เป็นเพียงเหตุการณ์เล็กๆ ที่เพิ่มรายละเอียด บอกที่มาของเหตุการณ์ รวมถึงการแสดงชีวิตประจำวันของตัวละครขึ้นมา ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดนั้นก็ไม่ได้มีผลกระทบต่อเนื้อเรื่องโดยรวมเช่นกัน แต่ที่สร้างความประหลาดใจคือ การดัดแปลงจุดจบใหม่ให้กับยางามิ ไลท์ พระเอกของเรื่องให้ดูดี สวยงามกว่าเดิม

2. การดัดแปลงด้านตัวละคร

2.1 การเพิ่มและลดตัวละคร

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ พิจารณาถึงความสำคัญของบทบาทตัวละครที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องแล้ว ไม่พบว่าแอนิเมชันชุด เดธโน้ต สร้างละครเพิ่มขึ้นมาจากหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ตแต่อย่างใด

ด้านตัวละครที่ตัดออกไป พิจารณาจากตัวละครที่มีบทสนทนาปรากฏในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต แต่ไม่ปรากฏในแอนิเมชันชุดเดธโน้ต มีเพียงตัวเดียว คือ เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย

ของบริษัทโยทสี่ปะ โดยเขาได้สนทนากับฮิงุจิ ขณะที่ฮิงุจิจะเข้าไปยังห้องเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยเพื่อเช็ควิดีโอที่บันทึกภาพจากกล้องวงจรปิด



ภาพที่ 3 เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของบริษัทโยทสี่ปะ

2.2 การเปลี่ยนแปลงบทบาท ความสำคัญของตัวละคร

- ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย คือ ตัวละครที่ปรากฏอยู่ทั้งในต้นฉบับหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครนั้นๆ เพียงเล็กน้อยได้แก่

(1) หัวหน้าเจ้าหน้าที่ FBI

จากต้นฉบับ : เขาไม่พอใจที่ L นำทีมเจ้าหน้าที่ FBI ไปสืบคดีคิระ แล้วเสียชีวิตทั้งหมด 12 คน จึงตัดความช่วยเหลือ และได้นำเรื่องที่เกิดขึ้นไปชี้แจงกับตำรวจญี่ปุ่น ตำรวจญี่ปุ่นจึงไม่พอใจ L มาก

เปลี่ยนแปลงเป็น : เขาไม่ได้มีท่าทีโกรธ L หรือว่าจะระงับความช่วยเหลือ เพียงแต่ L จะต้องเป็นผู้ชี้แจงแก่กรมตำรวจญี่ปุ่นเอง ถึงการให้เจ้าหน้าที่ FBI สะกดรอยตามตำรวจญี่ปุ่น

(2) รองคิตามูระ

จากต้นฉบับ : เขาเชิญยามางิ โซอิจิโร่เข้าพบเพื่อถามความคืบหน้าคดีคิระ แต่ไม่ได้รับคำตอบ เพราะ L สั่งห้ามเผยแพร่เด็ดขาด เขาจึงไม่พอใจ L และบอกว่ามีคนอ้างตัวว่าเป็น L กับลูกสาวตนเอง

เปลี่ยนแปลงเป็น : เขาเชิญยามางิ โซอิจิโร่เข้าพบเพื่อถามความคืบหน้าคดีคิระ แต่ไม่ได้รับคำตอบ เพราะ L สั่งห้ามเผยแพร่เด็ดขาด เขาจึงสับสนประมาท L

- การลดระดับความสำคัญของบทบาท คือ ตัวละครที่ปรากฏอยู่ทั้งในต้นฉบับหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชัน แต่มีการลดความสำคัญของบทบาทของตัวละครนั้นๆ ลงไป ได้แก่

รุ่นพี่ياسีนางะ

จากต้นฉบับ : เขาเป็นประธานชมรมเทนนิสไม่พอใจที่ไลท์กับL ใช้คอร์ตเทนนิสโดยไม่ขออนุญาต หลังจากตามมาดูการแข่งขันของทั้งคู่ ก็ทิ้งในความสามารถที่ทั้งสองคนสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้อันดับหนึ่ง และยิ่งเก่งเทนนิสกว่านักกีฬาของมหาวิทยาลัย เขาจึงคิดที่จะชวนทั้งสองเข้าชมรมให้ได้

เปลี่ยนแปลงเป็น : รุ่นพี่เพียงคนเดียวในชมรมเทนนิส ยืนตักตะลึงมองการแข่งขันเทนนิสระหว่างไลท์กับL

- การสับเปลี่ยนบทบาทระหว่างตัวละคร คือ ตัวละครที่ปรากฏอยู่ทั้งในต้นฉบับหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน แต่มีการสับ ถ่ายโอนบทบาทระหว่างกัน ได้แก่

อิเดะและไอซาว่า

จากต้นฉบับ : อิเดะรับหน้าที่ติดตามไซอิจิโร่ไปแอลเอ แต่เมลโล่ดักจี้ไซอิจิโร่ไปเที่ยวบินอื่น ซึ่งมีไอซาว่าประจำอยู่บนเครื่องบินลำนั้น ไอซาว่าจึงรับหน้าที่ติดตามไซอิจิโร่แทนอิเดะ

เปลี่ยนแปลงเป็น : ไอซาว่ารับหน้าที่ติดตามไซอิจิโร่ตั้งแต่แรก

โดยการเปลี่ยนแปลงบทบาท ความสำคัญของตัวละครเหล่านี้ จะเป็นเพียงตัวละครประกอบเท่านั้น จึงไม่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหาโดยรวม อีกทั้งยังรวบรัดให้เรื่องราวกระชับฉับไวยิ่งขึ้น

2.3 การเปลี่ยนแปลงชื่อ

ชื่อของตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงไปนั้น เป็นผลมาจากภาษาญี่ปุ่นและผู้แปล โดยแบ่งออกเป็น กลุ่ม ดังนี้

- การออกเสียง g ในภาษาญี่ปุ่น สามารถอ่านออกเสียงได้ 2 แบบ ได้แก่ เสียง ก และเสียง ง โดยการออกเสียง ง นั้นจะเป็นการออกเสียงแบบดั้งเดิม ดังนั้น ชื่อของตัวละครจึงขึ้นอยู่กับผู้แปล ได้แก่

(1) Ryuga Hideki (ชื่อที่ L ใช้สอบเข้ามหาวิทยาลัย)

ต้นฉบับ : ริวกะ ฮิเดกิ

เปลี่ยนเป็น : ริวกะ ฮิเดกิ

(2) Mogi เจ้าหน้าที่กองสืบสวนญี่ปุ่น

ต้นฉบับ : โมจิ

เปลี่ยนเป็น : โมกิ

(3) Higuchi Kyosuke

ต้นฉบับ : ฮิคุจิ เคียวสึเกะ

เปลี่ยนเป็น : ฮิกุจิ เคียวสึเกะ

- ชื่อที่เปลี่ยนแปลงจากการอ่านตัวคันจิ กล่าวคือ ตัวอักษรคันจิ หรือ ตัวอักษรจีนที่ใช้ในภาษาญี่ปุ่น สามารถอ่านออกเสียงได้หลายเสียง จึงทำให้ผู้แปล แปลชื่อต่างกัน ได้แก่

田中原 (นักวิจารณ์)

ต้นฉบับ : ทานากะบาระ

เปลี่ยนเป็น : ทานากะฮาระ

โดยตัว 原 สามารถอ่านออกเสียงได้ทั้ง บาระ และฮาระ

- ชื่อที่เปลี่ยนแปลงไปจากการออกเสียงในภาษาญี่ปุ่นโดยออกเสียง ว เป็นเสียง บ ได้แก่

ไอเวอร์ (นักต้มตุ๋น ผู้ได้บังคับบัญชาใต้ดินของ L)

ต้นฉบับ : ไอเวอร์

เปลี่ยนเป็น : ไอเบอร์

- ชื่อที่เปลี่ยนไปจากการสะกดคำภาษาต่างประเทศให้เป็นภาษาญี่ปุ่น และอ่านแบบภาษาญี่ปุ่น

Halle Lidner (ผู้ได้บังคับบัญชาเนียร์) สะกดเป็น ハル・リドナ (Ha-Ru Ri-Do-Na)

ต้นฉบับ : ฮัล ริโดน่า (อ่านแบบอังกฤษผสมญี่ปุ่น)

เปลี่ยนเป็น : ฮารุ ริโดน่า (อ่านแบบญี่ปุ่น)

การเปลี่ยนแปลงชื่อตัวละครไม่มีผลต่อผู้รับสารที่มีความรู้ภาษาญี่ปุ่น โดยชื่อที่เปลี่ยนไปนั้นไม่แตกต่างไปจากชื่อเดิมมากนัก จึงไม่สร้างความสับสน ขณะที่ผู้รับสารก็มักจะจดจำชื่อจากต้นฉบับที่เป็นหนังสือการ์ตูนเป็นหลัก

4.2.2 การตัดแปลงเล่าเรื่องเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนสู่ภาพยนตร์

1. การตัดแปลงด้านเนื้อหา

1.1 เหตุการณ์เปลี่ยนแปลงบางส่วน กล่าวคือ เหตุการณ์ที่ปรากฏทั้งในแต่ละตอนในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต และภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดย่อยให้แตกต่างออกไปจากต้นฉบับ โดยยังคงรักษาเนื้อหาเดิมไว้ได้ เช่น

(1) เหตุการณ์ที่ไลท์เก็บเดธโน้ตได้

จากต้นฉบับ : ไลท์เห็นเดธโน้ตตกลงมาจากท้องฟ้าขณะกำลังเรียนหนังสือ หลังเลิกเรียนเขาตามมาเก็บเดธโน้ตที่สนามหน้าโรงเรียน

เปลี่ยนแปลงเป็น : ไลท์วิ่งออกมาจากบาร์ เขาทิ้งหนังสือสรุปประมวลกฎหมาย แล้วเห็นเดธโน้ตวางทิ้งอยู่ จึงเก็บกลับบ้าน

(2) เหตุการณ์ที่ไลท์พบกับยมทูตลุด

จากต้นฉบับ : ลุดตามมาหาไลท์ที่บ้าน

เปลี่ยนแปลงเป็น : ลุดตามมาพบไลท์ที่ถนนแห่งหนึ่ง ขณะที่ไลท์กำลังตกใจที่รู้ว่าเขาได้ใช้เดธโน้ตสังหารคนไปแล้วจริงๆ

(3) เหตุการณ์ที่ L ยอมเปิดเผยตัวจริงครั้งแรกต่อกองสืบสวนญี่ปุ่น

จากต้นฉบับ : L ให้กองสืบสวนเดินทางมาพบที่โรงแรม

เปลี่ยนแปลงเป็น : วาตาริเป็นผู้นำทางไปพบ L ที่โรงแรม

(4) เหตุการณ์ที่ L พบกับไลท์ครั้งแรก

จากต้นฉบับ : L พบกับไลท์ขณะเข้าสอบมหาวิทยาลัยโตโอ

เปลี่ยนแปลงเป็น : L แสดงตัวต่อหน้าไลท์ กล่าวยินดีต้อนรับเข้าสู่กองสืบสวนคดีจิระ พร้อมกับจงใจทานมันฝรั่งคอนโซเม่ให้ไลท์ดู

(5) เหตุการณ์ที่มีสะพบกับไลท์

จากต้นฉบับ : พบที่อาโอยามา

เปลี่ยนแปลงเป็น : ภายในตึกซากุระทีวี

(6) เหตุการณ์ที่ L บอกกับไลท์ว่าเขาเป็นผู้ต้องสงสัยเป็นจิระ

จากต้นฉบับ : L พุดกับไลท์หลังจากแข่งเทนนิสกันที่มหาวิทยาลัย และสนทนาหัวข้อนี้ต่อขณะไปเยี่ยมมิซึอิโรที่โรงพยาบาล

เปลี่ยนแปลงเป็น : L บอกกับไลท์ขณะนั่งเล่นหมากรุกในกองสืบสวน

(7) เหตุการณ์ที่มีสะพบกับ L

จากต้นฉบับ : L ดักเจอไลท์ แล้วมีสะแวะมาเยี่ยมไลท์พอดี L แนะนำตัวเองว่าชื่อ ริวงะ ฮิเดกิ มีสะสงสัยว่าทำไมชื่อไม่ตรงกับที่เธอเห็น

เปลี่ยนแปลงเป็น : L ใส่หน้ากากเดินมากับไลท์ มีสะมาดักเจอไลท์ จึงพบ L ที่ใส่หน้ากากบังหน้า L แนะนำตัวว่าชื่อริวซาคิ มีสะถอดหน้ากากของ L แล้วสงสัยว่าทำไมชื่อไม่ตรงกับที่บอก

(8) เหตุการณ์ที่ L เสียชีวิต

จากต้นฉบับ : พลัดท่าถูกยมทูตเรมเขียนชื่อลงเดธโน้ต เขาเสียชีวิตหลัง วาตารีไม่นาน

เปลี่ยนแปลงเป็น : เขียนชื่อตัวเองลงเดธโน้ต เสียชีวิตอย่างสงบหลังปิดคดีจิระได้

(9) เหตุการณ์ที่ไลท์รับสารภาพว่าเป็นจิระ

จากต้นฉบับ : ไลท์สารภาพว่าตนคือจิระที่โกดังแห่งหนึ่ง หลังจากจำนนด้วยหลักฐานที่เนียร์และเมลโล่เป็นผู้สืบสวน

เปลี่ยนแปลงเป็น : ไลท์สารภาพว่าตนคือจิระที่ทำกรคดีจิระ หลังจากจำนนด้วยหลักฐานที่ L เป็นผู้สืบสวน

1.2 เหตุการณ์ที่ตัดออกไป คือ เหตุการณ์ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต แต่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต เปรียบเทียบจากเหตุการณ์ที่ปรากฏในตอนของหนังสือการ์ตูน เดธโน้ตที่ถูกตัดออกไป 58 ตอน จากทั้งหมด 108 ตอน เช่น

- (1) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 12 พระเจ้า เหตุการณ์ที่มีโซระ นาโอมิขอเข้าพบเจ้าหน้าที่กองสืบสวนเพื่อให้เบาะแสเกี่ยวกับคิระ แต่ได้พบกับไลท์เสียก่อน
- (2) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 19 ความอับอาย เหตุการณ์ในวันปฐมนิเทศ L แสดงตัวต่อไลท์ซึ่งๆ หน้า ไลท์โมโหเหมือนถูกหยาม
- (3) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 48 แลกเปลี่ยน เหตุการณ์ที่เรมโบ้ให้มีสระรู้ว่าฮิงุจิคือคิระแห่งโยทสึบะ มิสะจึงหลอกฮิงุจิให้สารภาพ แล้วบันทึกเสียงไปให้ไลท์
- (4) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 59 ศูนย์ เหตุการณ์ที่กองสืบสวนปิดข่าว L เสียชีวิต โดยไลท์จะทำหน้าที่ L สืบสวนคดีคิระต่อไว้มีเข้าสั้ได้รับข่าวการเสียชีวิตของ L อย่างลับๆ
- (5) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 61 ที่สอง เหตุการณ์ที่เมลโล่ยกตำแหน่งผู้สืบทอด L ให้เนียร์ และลักพาตัวชายแทน รองผู้บัญชาการที่เสียชีวิตแล้ว
- (6) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 90 ประกาศล่วงหน้า เหตุการณ์ที่เนียร์ตั้งข้อสันนิษฐานแผนการของคิระ ขณะที่ไลท์ให้ทาคาคะทำหน้าที่พิพากษาแทนมิคามิ
- (7) จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนตอนที่ 98 ทุกคน เหตุการณ์ที่เนียร์บอกรายละเอียด วัน เวลา สถานที่เพื่อเผชิญหน้ากัน ด้านเมลโล่ลักพาตัวทาคาคะ คิโยมิ

1.3 เหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นมา ได้แก่ การสร้างเหตุการณ์ขึ้นมาใหม่ในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต โดยเหตุการณ์เหล่านั้นจะไม่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต เช่น

- (1) โลโก้สังหารคนชั่วเสียชีวิต 3 คน ได้แก่ ยูซูกะ ฮิชิฮาระ คัทซึยะ เซตะ และมารูโอะ ทาเคชิ
- (2) หนังสือพิมพ์ และโทรทัศน์เสนอข่าวจากกระทรวงสาธารณสุข แรงงานและสวัสดิภาพ ถึงสาเหตุการเสียชีวิตของนักโทษในเรือนจำ และอาชญากรรวม 853 ราย อาจมีสาเหตุจากเชื้อโรคที่ไม่ทราบแน่ชัด
- (3) ฮิโรมิชิ อิโมซุมิ บุกจับบริษัทคอนซูเมอร์ไฟแนนซ์ โลโก้อยู่บนถนนดูถ่ายทอดสดเหตุการณ์พร้อมฝูงชน เขาใช้เดธโน้ตพิพากษาทันที ทำให้คนร้ายเสียชีวิต ตัวประกันถูกปล่อยตัวออกมา คนที่กำลังชมถ่ายทอดสดคนต่างแตกตื่น ขณะที่เขายืนนิ่งอย่างภาคภูมิใจ
- (4) มิสะออกทีวีสอนทำอาหาร มิสะให้สัมภาษณ์กับนักข่าวหลังถ่ายทำรายการทีวีว่า เธอคือสาวกคิระ
- (5) เหตุการณ์ทั้งหมดในภาพยนตร์ภาค 3 L Change The World

เหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต ยังคงนำมาอ้างอิงในภาพยนตร์ มีการดัดแปลงรายละเอียดใหม่ๆ รวมถึงการตัดเหตุการณ์ออกไปทั้งสิ้นรวม 58 ตอน จากต้นฉบับเดิมที่มี 108 ตอน เรื่องราวจากหนังสือการ์ตูนนั้นจะเรียบเรียงเล่าใหม่ในภาพยนตร์ภาคที่ 1 และ 2 ถึงแม้ว่าตอนจบของหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์จะต่างกัน กล่าวคือ ในหนังสือการ์ตูนคิระเป็นฝ่ายชนะนักสืบ L ขณะที่ภาพยนตร์เปลี่ยนให้นักสืบ L ชนะคิระ อย่างไรก็ตามในท้ายสุดฝ่ายธรรมะก็ชนะธรรม ในส่วนของภาพยนตร์ภาค 3 ได้แต่งเรื่องราวใหม่ขึ้นมาทั้งหมด

2. การดัดแปลงด้านตัวละคร

2.1 การเพิ่มและลดตัวละคร

ตัวละครที่ตัดออกไป เมื่อพิจารณาจากตัวละครที่มีบทสนทนาปรากฏในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต แต่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดเดธโน้ต มีดังนี้ (1) โอโฮฮาระตะ คูโร่ คนร้ายจี้ตัวประกันในสถานรับเลี้ยงเด็กย่านชินจูกุ (2) ยูริ คู่ควงโลโก้ (3) อิเดะ ตำรวจกองสืบสวนคดีคิระของญี่ปุ่น (4) แพนคลับโรคจิตของมิสะ (5) กลุ่มโยทสึบะ (6) เวดี (7) ไอเวอร์ (8) เมลโล่ และสมาชิกแก๊งค์มาเฟีย

(9) ทีม SPK ของเนียร์ (10) เหล่ายมทูตอื่นๆ (11) มิคามิ เทรุ

ตัวละครที่ตัดออกไปนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเพียงตัวละครประกอบที่ไม่มีบทบาทสำคัญ แต่ในกรณีที่ตัวละครนั้นๆ มีบทบาทในเหตุการณ์ที่สำคัญ บทบาทตัวละครเหล่านั้นจะไปปรากฏอยู่ที่ตัวละครอื่นๆแทน

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ ได้แก่ ตัวละครที่ไม่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต แต่ถูกสร้างขึ้นมามีบทบาทในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต โดยส่วนใหญ่จะเป็นเพียงตัวละครประกอบ หรือเป็นเพียงเหยื่อสังหารของคิระเท่านั้น เช่น (1) ยูซุเกะ อิชิซาวะ คนร้ายที่กำลังหนีการจับกุมจากตำรวจ หัวใจวายเสียชีวิต (2) คัทซึยะ เซตะ ผู้ช่วยอธิบดีกระทรวงการต่างประเทศทุจริตหัวใจวายเสียชีวิต (3) มารูโอะ ทาเคชิ ลูกชายนักการเมือง ใช้อิทธิพลจนพ้นคดีฆ่าคนตาย แต่ถูกคิระพิพากษาหัวใจวายตาย เป็นต้น

ส่วนตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่โดยมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ได้แก่

- (1) ชิโอรุ แฟนสาวของไลท์
- (2) ซานามิ ตำรวจหญิงในกองสืบสวนคดีคิระญี่ปุ่น
- (3) เรียวทาโร่ ซาคาชิโร่ ผู้ช่วยผู้กำกับที่คลั่งรักมิสะ
- (4) ตัวละครใหม่ทั้งหมดในภาพยนตร์ชุดเดธโน้ต ภาค 3 L Change The World

2.2 การเปลี่ยนแปลงบทบาท ความสำคัญของตัวละคร

- ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลง คือ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในต้นฉบับหนังสือการ์ตูน และในภาพยนตร์ แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของตัวละครนั้นๆ ใหม่ ได้แก่

- (1) ยางามิ ไลท์

จากต้นฉบับ : เขาเป็นคิระตั้งแต่เรียนมัธยมปลายจนกระทั่งเรียนระดับชั้นมหาวิทยาลัย
เปลี่ยนแปลงเป็น : เขาเป็นนักศึกษากฎหมาย มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง

(2) ซีนูอิมารู ทาคูโอะ

จากต้นฉบับ : หัวหน้าแก๊งค์อันธพาล กำลังลวนลามผู้หญิง ไลท์จึงใช้ทดลองเขียนชื่อเขา ลงเดรโน้ต เสียชีวิต

เปลี่ยนแปลงเป็น : นักโทษกรรจ์ ระหว่างรอรถไฟไลท์เจอแก๊งค์ทาคูโอะ จึงเขียนชื่อเขา ลง เสียชีวิต

(3) มิโซระ นาโอมิ

จากต้นฉบับ : ติดตามคู่หมั้นมาสืบคดีคิระที่ญี่ปุ่น แต่เขากลับเสียชีวิต เธอในอดีตเคยเป็น เจ้าหน้าที่ FBI จึงออกสืบด้วยตัวเอง เธอต้องการพบคนในกองสืบสวนเพื่อนำเบาะแสมาให้ แต่ กลับพบไลท์เสียก่อน เธอถูกคิระฆ่าตายที่สุด

เปลี่ยนแปลงเป็น : ติดตามคู่หมั้นมาสืบคดีคิระ และมีแผนจะแต่งงานกันที่ญี่ปุ่น แต่ สังเกตเห็นอาการผิดปกติของคู่หมั้น จึงสะกดรอยตาม พบเขาหัวใจวายต่อหน้า เธอจึงออกสืบคดีคิระ ด้วยตัวเองจนมั่นใจว่าไลท์คือคิระ แต่เธอก็พลาดทำถูกคิระกำหนดพฤติกรรมก่อนถึงตัวตาย เป็นตัวหมากให้คิระใช้เพื่อเข้าถึงตัว L

(4) ทาคาคะ คิโยมิ

จากต้นฉบับ : อดีตแฟนสาวของไลท์ เป็นผู้ประกาศข่าวที่ภายหลังทำงานให้กับคิระใน ฐานะโฆษก

เปลี่ยนแปลงเป็น : นักข่าวสาวที่เห็นด้วยกับคิระ ภายหลังได้รับเดรโน้ตจากยมทูตแรม จึง ทำหน้าที่พิพากษาอาชญากรแทนคิระ

(5) เนียร์

จากต้นฉบับ : N แห่งไวมีส์เฮ้าส์ ผู้สืบทอดของ L

เปลี่ยนแปลงเป็น : เด็กชายชาวไทยเพียงคนเดียวที่รอดชีวิตจากการทดลองอาวุธชีวภาพ L ได้รับเขาเอาไว้ดูแล และให้อยู่ที่ไวมีส์เฮ้าส์

- การลดระดับความสำคัญของบทบาท คือ ตัวละครที่ปรากฏอยู่ทั้งในต้นฉบับแอนิเมชัน และภาพยนตร์ แต่มีการลดบทบาทของตัวละครนั้นๆ ลงไป ได้แก่

เนียร์

จากต้นฉบับ : N แห่งไวมีส์เฮ้าส์ ผู้สืบทอดของ L ผู้คลี่คลายคดีคิระต่อจาก L

เปลี่ยนแปลงเป็น : เด็กชายชาวไทยเพียงคนเดียวที่รอดชีวิตจากการทดลองอาวุธชีวภาพ เขาช่วย L คลี่คลายคดีสุดท้ายของชีวิต โดย L ได้รับเขาเอาไว้ดูแลและให้อยู่ที่ไวมีส์เฮ้าส์

- การสับเปลี่ยนบทบาทระหว่างตัวละคร คือ ตัวละครที่ปรากฏอยู่ทั้งในต้นฉบับหนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์ แต่มีการสับบทบาทกัน ได้แก่

L และ เนียร์

จากต้นฉบับ : L ถูกคิระฆ่าตาย ดังนั้น เนียร์ในฐานะผู้สืบทอดจึงสานต่อด้วยการเข้ามาสืบสวนคดีคิระ และสามารถจับกุมคิระได้สำเร็จ

เปลี่ยนแปลงเป็น : ลดบทบาทให้เนียร์เป็นเพียงเด็กที่ L จะรับดูแลในภายหลัง โดยบทบาทการสืบสวนและคลี่คลายคดีคิระของเนียร์ ถูกรวบรวมไว้ให้ L ทั้งหมด

นอกจากนี้ ยังมีตัวละครที่ถูกตัดออกไป หากแต่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง โดยจะยังเห็นบทบาทของตัวละครนั้นๆ แฝงอยู่ในตัวละครที่ยังปรากฏอยู่ โดยสรุปได้ดังนี้

(1) L สวมบทบาทของ L เมลโล่ และเนียร์



เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงตอนจบของภาพยนตร์ โดยเปลี่ยนให้ L เป็นผู้ชนะคิระ เป็นผลจากการตัดเนื้อหากการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนภาคที่ 2 ดังนั้น บทบาทของเมลโล่และเนียร์ผู้คลี่คลายคดีคิระในภาคที่ 2 จึงถูกรวมไว้ที่ L คนเดียว นั่นคือ นอกจาก L จะสวมบทบาทของตัวเองแล้ว ยังรับบทบาทการปิดคดีคิระของเนียร์ไปด้วย อีกทั้งลักษณะนิสัยของเมลโล่ที่ชอบทานช็อคโกแลตแท่งก็ปรากฏอยู่ที่ตัวของ L โดยจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนจะไม่พบว่า L กินช็อคโกแลตแท่ง

(2) ทาคาคะ คิโยมิ สวมบทบาทของ ทาคาคะ คิโยมิ และ ฮิงุจิ เคียวสึเกะ



บทบาทของทาคาคะในภาพยนตร์ จะอยู่ในส่วนที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ แต่ยังคงรักษาเนื้อเรื่องเดิมเอาไว้ โดยฮิงุจินั้นเป็นผู้มีบทบาทสำคัญของเหตุการณ์นั้น แต่ถูกตัดออกไป กล่าวคือ ทาคาคะจะรับบทบาทเดิมของตัวเอง แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและเพิ่มบทบาทของฮิงุจิขึ้นมาด้วย

(3) ยูริ และชิโอรุ

ตัวละครที่เป็นหนึ่งในแฟนสาวของไลท์ที่ไปเที่ยวสเปซแลนด์ด้วยกันคือ ยูริ แต่ตัวละครยูริได้ถูกตัดทิ้งไป โดยมีตัวละครใหม่คือ ชิโอรุเข้ามาแทนที่ โดยบทบาทของชิโอรุนั้นอยู่ในเรื่องราวที่แต่งขึ้นมาใหม่ และยังคงสวมบทบาทของยูริด้วย

(4) อิเดะ โมจิ และซานามิ

ตัวละครอิเดะเป็นหนึ่งในเจ้าหน้าที่ตำรวจญี่ปุ่นที่อยู่ในกองสืบสวนคดีคิระ แต่ถูกตัดทิ้งไป โดยสร้างตัวละครใหม่ คือ ซานามิ ซึ่งเป็นตำรวจหญิงเข้ามาแทนที่ แต่บทบาทของอิเดะนั้น กลับไปปรากฏอยู่ที่โมจิแทน

2.3 การเปลี่ยนแปลงชื่อ

การเปลี่ยนแปลงชื่อของตัวละครในภาพยนตร์ชุดเดธโน้ตนั้น มีเพียงคนเดียว คือ เรย์ เพนเบอร์ ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ FBI คู่หมั้นของมิโซระ นาโอมิ โดยในภาพยนตร์นั้น ได้เปลี่ยนชื่อเขาให้เป็น เรย์ อิวามัตสึ เพื่อให้เข้ากับตัวนักแสดงที่เป็นคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 4 เปรียบเทียบเบย์ เพนเบอร์ และเบย์ อิวามัตสึ

4.2.3 การดัดแปลงเล่าเรื่องเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนสู่นวนิยาย

1. การดัดแปลงด้านเนื้อหา

นวนิยายทั้ง 2 เรื่อง ได้แก่ L Change The World และ Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB ได้เขียนเรื่องราวใหม่ขึ้นทั้งหมด โดยไม่มีการเล่าเรื่องราวซ้ำในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต หากแต่จะเขียนเนื้อเรื่องใหม่ที่มีส่วนอ้างอิงกับเหตุการณ์เดิม มีความสอดคล้องและเป็นเหตุเป็นผลกันเท่านั้น เพราะเป็นการเล่าถึงเรื่องราวคดีอื่นๆ ที่ยอดนักสืบ L เคยคลี่คลายก่อนที่จะเขาจะเสียชีวิต ส่วนหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ตนั้นจะกล่าวถึงเฉพาะคดีคิระ

โดยนวนิยายเล่มแรก คือ L Change The World ในประเด็นที่สำคัญของเนื้อเรื่องนั้นจะแตกต่างไปจากหนังสือการ์ตูนอย่างสิ้นเชิง รายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ที่สอดคล้องกับหนังสือการ์ตูนมีไม่มาก เพราะนวนิยายเล่มนี้เป็นการประพันธ์ขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราวโดยอิงเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดเดธโน้ต ภาค 3 ขณะที่นวนิยายเล่มที่ 2 นั้นจะเล่าเรื่องใหม่โดยอิงหนังสือการ์ตูนเป็นหลัก ซึ่งแหล่งอ้างอิงทั้ง 2 คือภาพยนตร์และการ์ตูนนั้น มีตอนจบที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ ในภาพยนตร์ชุดเดธโน้ต L เป็นผู้ชนะคิระ ขณะที่การ์ตูนชุดเดธโน้ต คิระเป็นผู้ชนะ L จึงทำให้นวนิยายทั้ง 2 เรื่องเป็นคนละเรื่องกัน ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกัน เช่น การกล่าวถึงการเสียชีวิตของ L ในนวนิยายเรื่อง L Change The World กล่าวไว้ว่า เขาเสียชีวิตอย่างสงบและมีความสุข ขณะที่ Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB กล่าวถึง L ที่ถูกคิระสังหารไว้ว่า เขาถูกความตายอันไม่สมเหตุสมผลพรากไปเร็วเกินควร

2. การดัดแปลงด้านตัวละคร

ด้วยเรื่องราวในนวนิยายทั้ง 2 เล่ม เกี่ยวข้องกับการคลี่คลายคดีอื่นๆ ของยอดนักสืบ L ที่นอกเหนือไปจากคดีคิระ ทำให้มีตัวละครใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมาดำเนินเนื้อเรื่องทดแทนตัวละครเก่าใน

ต้นฉบับที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคดีนี้ แต่จะมีตัวละครบางส่วนจากต้นฉบับเดิมที่นำมาใช้ซ้ำในนวนิยายอีกครั้ง โดยลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายนั้น จะไม่เปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน

ตัวละครที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต และนวนิยาย

L Change The World ได้แก่ (1)L (2)วาตารี (3)มิโซระ นาโอมิ (4)เรย์ เพนเบอร์ (5)อามาเนะ มิสะ (6)ยางามิ ไลท์ (7)ยางามิ โซอิจิโร่ (8)ยมทูตลุด (9)มัตสึดะ (10)เนียร์ (11)ยางามิ ซาจิโกะ (12)ยางามิ ซายู

Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB ได้แก่ (1)L (2)เมลโล่ (3) เนียร์ (4)มิโซระ นาโอมิ (5)คิระ (6)เรย์ เพนเบอร์

ตัวละครที่นอกเหนือจากนี้ เป็นตัวละครที่เพิ่มขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

เดธโน้ต เป็นอีกเรื่องเล่าที่คนในสังคมไทยให้ความสนใจ งานวิจัยนี้ได้ศึกษาการนำเรื่องเล่าเดธโน้ตมาดัดแปลงเพื่อเล่าใหม่อีกครั้งทั้งภาพยนตร์ แอนิเมชัน และนวนิยาย จึงเป็นหนึ่งใน การบันทึกเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในบันทึกคติของช่วงเวลาหนึ่ง ภายใต้กระแสสื่อที่หลากหลาย เชี่ยวกรากอย่างไม่หยุดนิ่ง

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุป

1. การเล่าเรื่อง

1.1 โครงเรื่องเดธโน้ตประกอบไปด้วยโครงเรื่องย่อย 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่องคติความและเรื่อง การคลี่คลายคดี โดยแต่ละรูปแบบจะเน้นให้ความสำคัญของโครงเรื่องย่อยต่างกัน กล่าวคือ หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์ภาค 1 และ 2 จะเน้นเรื่องคติความเป็นหลัก ขณะที่ ภาพยนตร์ภาค 3 และนวนิยายทั้ง 2 เล่มจะให้ความสำคัญกับเรื่องการคลี่คลายคดี

1.2 แก่นเรื่องเดธโน้ตมีทั้งที่เหมือนกันและแตกต่างกัน โดยฉบับที่มีแก่นเรื่องเหมือนกัน ได้แก่ คู่ของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน และคู่ของภาพยนตร์ภาค 3 และนวนิยายเล่ม 1

1.3 ลักษณะของตัวละครในเรื่องเล่าเดธโน้ตจากทุกแบบฉบับ พบว่าตัวละครหลักจะเป็น ตัวละครหลายมิติ ลักษณะนิสัยเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์ทำให้คาดเดาได้ยาก ขณะที่ตัวละคร ประกอบจะเป็นตัวละครมิติเดียว ลักษณะนิสัยจะคงตัวตลอดทั้งเรื่อง

1.4 ฉากที่ใช้โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก โดยมีบาง เหตุการณ์จะเกิดขึ้นในนิวยอร์ก ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา และประเทศไทย ในช่วงเวลาดังแต่ปี 2004 – 2010 โดยจะเล่าเรื่องในสภาพการณ์ปัจจุบันไปสู่อนาคตในลักษณะตามเข็มนาฬิกา อาจ แทรกเรื่องราวในอดีตเป็นระยะเพื่อเฉลยเงื่อนงำต่างๆ ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่ใช้ฉากทั้งหมด

เรื่องราวในอดีตเป็นระยะเพื่อเฉลยเงื่อนงำต่างๆ ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่ใช้ฉากทั้งหมดในลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา และเป็นการเล่าเรื่องราวในอดีต คือช่วงปี 2002 การเล่าเรื่องจะไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ตามเข็มนาฬิกา

1.5 บทสนทนาจากเรื่องเล่าเดธโน้ตให้ความรู้สึกถึงลักษณะนิสัยตัวละครตัวเดียวกันจากทุกแบบฉบับสอดคล้องกันทั้งหมดในกรณีของการเลือกฟังแอนิเมชันและภาพยนตร์แบบการบรรยายเสียงภาษาญี่ปุ่น (Original Sound Track) เพราะการบรรยายเสียงภาษาไทยของแอนิเมชันและภาพยนตร์ที่มีบทสนทนาของตัวละครไม่ตรงกับฉบับอื่นๆ ทำให้คาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นๆ แตกต่างออกไปบ้าง ในส่วนของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันจะมีบทสนทนาในใจจำนวนมาก ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องแบบกระแสนี้ที่โดดเด่นไปจากฉบับอื่นๆ

1.6 มุมมองของการเล่าเรื่อง พบว่า เกือบทั้งหมดเป็นการเล่าเรื่องโดยตัวละครนั้นๆ จะเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตัวเอง ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่ผู้เล่าเรื่องจะเป็นตัวละครอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ของเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องราวในอดีตที่เกิดขึ้นและจบไปแล้ว เล่าเรื่องในรูปแบบของสมุดบันทึกส่วนตัว พร้อมใส่ความเห็นของตนเองลงไปด้วย

2. การดัดแปลง

2.1 การดัดแปลงเหตุการณ์ พบว่าแอนิเมชันชุดเดธโน้ต มีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ตน้อยที่สุด เนื้อหาใกล้เคียงกับต้นฉบับเดิมมาก โดยตัดเหตุการณ์ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนออกเพียง 4 ตอนเท่านั้น ด้านภาพยนตร์ชุดเดธโน้ต มีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ออกไป โดยตัดเนื้อหาออกจากต้นฉบับเดิม 58 ตอน และปรับแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมา ขณะที่นวนิยายทั้ง 2 เล่ม แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

2.2 การดัดแปลงตัวละคร ปรากฏลักษณะดังต่อไปนี้

การเพิ่มและตัดตัวละครออกไปจากต้นฉบับ การเพิ่มและลดบทบาท ความสำคัญของตัวละคร และการเปลี่ยนชื่อของตัวละคร

แอนิเมชันชุดเดธโน้ต มีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ตน้อยที่สุด การดัดแปลงมีแค่การตัดตัวละครที่ไม่สำคัญออกเพียงตัวเดียวเท่านั้น ขณะที่ภาพยนตร์ชุดเดธโน้ตมีการตัดตัวละครออกไปจำนวนหนึ่ง แต่ได้รวมเอาบทบาทของตัวละครที่ตัดออกไปเพิ่มให้แก่ตัวละครที่มีอยู่ให้มีบทบาทมากขึ้น ขณะที่นวนิยายชุดเดธโน้ตได้เพิ่มตัวละครเข้ามาใหม่เกือบทั้งหมด โดยมีตัวละครเก่าที่ยังคงเหลืออยู่เพียงตัวละครหลักไม่กี่ตัวเท่านั้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. เรื่องเล่าเดธโน้ตสอดคล้องกับเรื่องเล่าแนวสืบสวนสอบสวน กล่าวคือ โครงเรื่องจะประกอบไปด้วย 2 เรื่องย่อยได้แก่ เรื่องคดีความหรือเรื่องราวของฆาตกร และเรื่องราวของการคลี่คลายคดีหรือเรื่องราวของนักสืบ โดยจะเน้นน้ำหนักให้ความสำคัญของเรื่องที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการให้ความสำคัญของตัวละครหลักของตอนนั้นๆ โดยเรื่องเล่าเดธโน้ตนั้น ผู้รับสารจะไม่รู้ลึกคล้อยตามเฉพาะฝ่ายคลี่คลายคดีเหมือนกับเรื่องราวสืบสวนสอบสวนทั่วไป เพราะผู้รับสารจะแบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือ มีทั้งฝ่ายที่เอาใจช่วยยางามิ ไลท์ พระเอกตัวร้ายผู้ก่อคดี และฝ่ายที่ชื่นชอบ L พระรองนักสืบผู้คลี่คลายคดีของเรื่องโดยที่มีเมลโล่และเนียร์ช่วยสานต่อคดีในภายหลัง

2. หนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ต ไม่สอดคล้องกับการแบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น จากการสำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นโดยสุชาติ สวัสดิ์ศรี เนื่องจากการ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวนยังไม่ได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทดังกล่าว

3. ทั้งต้นฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยายเล่มแรก จัดอยู่ในเรื่องเล่าแนวสืบสวนสอบสวนประเภทนวนิยายมีด (Thriller) ขณะที่นวนิยายเล่มที่ 2 คือ Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB อยู่ในประเภทนวนิยายสืบสวนสอบสวนแบบคลาสสิก (Classical Detective Story) อย่างไรก็ตาม แอนิเมชัน เป็นการเล่าเรื่องใหม่ที่คล้ายคลึงกับต้นฉบับมากที่สุด ในขณะที่นวนิยายเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ทั้งหมดโดยไม่มีภวนำเหตุการณ์ในการ์ตูนมากล่าวถึงอีกเลย

4. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา มีผลต่อการเล่าเรื่องใหม่ ได้แก่ การรวบรัดหลายเหตุการณ์เข้าด้วยกัน รวมถึงการรวมบทบาทที่สำคัญของตัวละครหลายตัวให้เป็นพฤติกรรมของตัวละครตัวเดียว เช่น ในภาพยนตร์ที่มีระยะเวลาจำกัดประมาณ 2 ชั่วโมงจึงมีการรวมเหตุการณ์การคลี่คลายคดีของเมลโล่ และเนียร์ มาให้กับ L คนเดียว ขณะที่ในแอนิเมชันที่จะต้องตัดเนื้อหาเรื่องเล่าให้จบ

เป็นตอนๆ ภายในเวลาที่กำหนดไว้ในโทรทัศน์ จึงมีทั้งการรวมฉาก สลับฉาก และเรียบเรียงเหตุการณ์ใหม่โดยจะทิ้งประเด็นน่าสนใจไว้ติดตามในตอนจบทุกครั้ง ขณะที่นวนิยายนั้น สามารถเพิ่มเรื่องราวได้ค่อนข้างอิสระ โดยจะพบว่ามีการใช้คำบรรยายสถานการณ์ต่างๆ โดยละเอียด และการเล่าถึงเหตุการณ์ที่ไม่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องราวต่อไปแทรกเข้ามาเป็นระยะ

เมื่อนำเรื่องเล่าเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ที่เปลี่ยนตอนจบจากหน้ามือเป็นหลังมือ กล่าวคือ ต้นฉบับหนังสือการ์ตูน คิระเป็นฝ่ายชนะ L แต่ในภาพยนตร์ได้ดัดแปลงให้ L ชนะคิระ เพราะระยะเวลาที่จำกัดดังกล่าว และได้รวบรวมการคลี่คลายคดีของนักสืบรุ่นต่อไปมาไว้ที่ L คนเดียวไปแล้ว ดังนั้น เรื่องราวของนักสืบรุ่นที่ 2 ที่เข้ามาสืบคดีต่อจึงถูกตัดออกไป เหลือไว้แต่ตอนจบในท้ายสุดที่อย่างไร L ฝ่ายธรรมะก็ย่อมชนะธรรมอยู่ดี

5. แอนิเมชันพบว่ามีการใส่รายละเอียดที่มีความหมายแฝงอยู่เอาไว้ โดยจะไม่พบในหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ที่มีคนแสดง และในนวนิยาย นั่นคือ การใส่ลักษณะความเพ้อฝันและจินตนาการที่เกินจริง ได้แก่ ภาพในความคิดของยางามิ ไลท์ ที่เปรียบเทียบการต่อสู้ระหว่างเขาและ L ว่ากำลังยืนอยู่บนยอดตึกสูงคนละตึก เมื่อเขาพลาดเขาจึงร่วงลงมาจากตึก แต่เขาที่ไม่ยอมแพ้ง่ายๆ จึงฮึดสู้ขึ้นมา ทำให้เขาสามารถหยุดชะงักการร่วงลงสู่พื้นได้กลางอากาศ นอกจากนี้ ยังมีการแบ่งสีประจำตัวละครสำคัญๆ ที่บ่งบอกถึงลักษณะนิสัย และความหมายที่แฝงไว้ในบุคลิกของตัวละครด้วย โดยสีเหล่านั้นจะแสดงออกมาเป็นสีผมและสีดวงตาของตัวละครเมื่อต้องใช้ความคิดหรือเป็นฉากที่บรรยายความคิดของตัวละครนั้นๆ เช่น ยางามิ ไลท์ อามาเนะ มิสะคือ สีแดง ขณะที่ฝ่ายตรงข้ามอย่าง L และมิโซระ นาโอมิ คือ สีน้ำเงิน ด้านเมลโลมีสีเหลืองแกมส้ม ขณะที่เนียร์มีสีขาวจนถึงฟ้า เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวเป็นจุดเด่นของแอนิเมชันที่สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต สามารถอธิบายเรื่องราวซับซ้อนในแง่หนึ่ง และทำสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้

6. ในส่วนของนวนิยายที่ดำเนินเรื่องด้วยบทบรรยาย และบทสนทนา ซึ่งผู้อ่านจะต้องจินตนาการถึงภาพเหล่านั้นด้วยตัวเอง เพราะไม่มีการแสดงภาพและเสียงจริง จึงทำให้การเล่าเรื่องสามารถใช้จุดเด่นตรงนี้ บรรยายเพื่อลงให้ผู้อ่านคล้อยตามไปเรื่อยๆ แล้วจบแบบหักมุมโดยไม่มีใครคาดถึง เช่น บทบรรยาย และบทสนทนาของริวซากิ ที่ลงให้ผู้อ่านคล้อยตามว่า ริวซากิคือคนเดียวเท่ากับยอดนักสืบ L หากแต่เขาคือคนร้ายผู้ก่อคดีทั้งหมด

7. การเปลี่ยนแปลงชื่อตัวละครตัวเดียวกันจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนที่พบในแอนิเมชัน มีตัวแปรมาจากภาษาญี่ปุ่นที่ขึ้นอยู่กับผู้แปล เช่น การออกเสียง G ในภาษาญี่ปุ่นจะออกเสียงได้ 2 เสียง ได้แก่ เสียง ง และเสียง ก โดยคนรุ่นใหม่มักจะออกเสียง ก มากกว่า ดังนั้น ชื่อของตัวละครอย่าง ริวระ ฮิเดกิในหนังสือการ์ตูนจึงกลายเป็น ริวระ ฮิเดกิในแอนิเมชัน ขณะที่โมจิกก็กลายเป็นโมกิ และฮิงุจิกลายเป็นฮิกุจิ นอกจากนี้ ข้อจำกัดด้านการออกเสียงภาษาญี่ปุ่นที่ไม่มีเสียง ว โดยจะออกเสียง บ แทน จึงทำให้ชื่อของไอเวอร์ และไอเบอร์ เป็นชื่อของคนเดียวกัน ขณะที่การสะกดชื่อภาษาอังกฤษในภาษาญี่ปุ่นก็ทำให้ชื่อของตัวละครเปลี่ยนไป ได้แก่ชื่อของ ฮัลล์ วิโดน่า ที่สะกดออกมาเป็น อานว่า ฮารุ วิโดน่า ทำให้ผู้แปลสามารถแปลชื่อตัวละครได้ทั้งแบบภาษาอังกฤษและแบบภาษาญี่ปุ่น เป็นต้น

8. การดัดแปลงตัวละครจะคงไว้ซึ่งตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญ เช่น ไลท์ L มิสะ จะมีบุคลิกลักษณะค่อนข้างคงเดิมจากทุกแบบฉบับ ซึ่งตรงกับผลวิจัยของเปรม สนวนสมุทร เกี่ยวกับการดัดแปลงตัวละครที่จะคงไว้แต่ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญต่อเหตุการณ์เท่านั้น ขณะที่ความนิยมที่ผู้ชมมีให้กับตัวละคร ก็ส่งผลให้บทบาทของตัวละครนั้นๆ ทั้งถูกตัดทอนและทวีความสำคัญขึ้นด้วย เช่น การนำตัวละคร L ในเรื่องเดธโน้ตมาแล้วเรื่องราวใหม่โดยไม่อิงเรื่องราวในต้นฉบับหนังสือการ์ตูนเลย ได้แก่ ภาพยนตร์ภาค 3 L Change The World และนวนิยายอีก 2 เล่ม คือ L Change The World และ Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB

9. ตัวละครอย่างมิ ไลท์ ได้สะท้อนความเป็นจริงด้านมืดของจิตใต้สำนึกของมนุษย์ทุกคนที่ต่างมีความคิดว่าอยากให้คนที่เกลียดตายไปซะ โดยทำออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม ซึ่งมีเดธโน้ตเป็นอาวุธสังหารคนในอุดมคติที่ไม่ทิ้งหลักฐานของฆาตกรไว้เลย ไลท์สะท้อนความอัดอั้นตันใจถึงความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นจริงในสังคม โดยการใส่เดธโน้ตพิพากษาคนชั่วที่ลายนวลให้รับโทษทัณฑ์อย่างสาสม กล่าวคือ การกระทำของไลท์ไม่ต่างจากซูเปอร์ฮีโร่อย่าง แบทแมน หรือซูเปอร์แมน ที่เข้ามาอุดช่องโหว่ของกฎหมายที่ไม่สามารถลงโทษคนชั่วได้ โดยมีความปรารถนาดีที่จะคุ้มครองคนดีให้อยู่อย่างสงบสุข หากแต่การกระทำของเขากลับอยู่นอกเหนือจากการรับรองของกฎหมาย เขาไม่มีสิทธิ์ในการตัดสินชีวิตคน จึงถูกต่อต้านจากผู้ที่ไม่เห็นด้วย ขณะที่ตัว L นั้นเป็นผู้ดึงให้ผู้รับสารกลับมาอยู่ในสภาพความเป็นจริงว่าคนเราต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย และบทสรุปที่ทำยอด L เป็นผู้ชนะ นั่นคือ การเสนอข้อเท็จจริงที่ว่าถึงแม้กฎหมายจะมีช่องโหว่ทำให้คนชัวยังคงลายนวล แต่ทุกคนก็ยังคงต้องเคารพในกฎหมาย เพราะทำยอดแล้วคนเราย่อมได้รับผลกระทบ

ที่ตนเองก่อไว้ได้อย่างสาสม ความตายเท่านั้นที่เท่าเทียมกันทุกคน และคนมีพลังที่จะเปลี่ยนแปลงโลกได้ แต่ไม่สามารถทำได้ลำพังเพียงตัวคนเดียว

10. สุนทรียประโยชน์ที่ผู้รับสารจะได้รับจากเรื่องเล่าเดธโน้ต คือ รัชแห่งความกล้าหาญ หรือ วีรรส ซึ่งตอบสนองต่อ ภาวะมุ่งมั่นในการต่อสู้ ความอดสาหะ ความมีพลัง จากการความหักเหลี่ยม เชือดเฉือนระหว่างพระเอกผู้ร้าย และพระรองนักสืบ อันเป็นนันทนประโยชน์แก่ผู้รับสาร นั่นคือ ประโยชน์ที่เป็นความเพลิดเพลินบันเทิงใจ และเสริมสร้างจินตนาการ

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องด้วยเรื่องเล่าเดธโน้ต เป็นเรื่องแปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ดังนั้น จึงมีหนังสือที่เกี่ยวกับเดธโน้ตออกมาจำนวนมากเป็นภาษาญี่ปุ่นที่ไม่ได้ตีพิมพ์เป็นภาษาไทย ได้แก่ หนังสือการ์ตูนชุดเดธโน้ตเล่มที่ 13 (Death Note 13 How To Read) ซึ่งเป็นรายละเอียดของตัวละครต่างๆ และการอธิบายความคิดของฉากสำคัญ และการเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมที่ไม่สามารถใส่ลงในหนังสือการ์ตูนได้ โดยบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ได้ลิขสิทธิ์ไป แต่ไม่มีการผลิตและเผยแพร่ออกมา และ Official Movie Guide ของภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต มีตั้งแต่ ภาคที่ 1 – 3 รวมไปถึงหนังสือประกอบการชมแอนิเมชัน คือ DEATH NOTE/A

ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นหนังสือภาษาญี่ปุ่นที่ไม่มีการนำมาแปลหรือตีพิมพ์เป็นภาษาไทย โดยผู้วิจัยจัดหามาได้เพียง Official Movie Guide ของภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาคที่ 3 และ Death Note 13 How to read เท่านั้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

หากมีการนำงานวิจัยฉบับนี้ไปศึกษาเปรียบเทียบกับงานวิจัยประเภทเรื่องเล่าในบันเทิงคดีของยุคสมัยอื่นๆ จะทำให้ทราบถึงวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของเรื่องเล่าเรื่องว่ามีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหรือไม่ อย่างไร หรือมีการดัดแปลงสร้างสรรค์ใหม่อย่างไร รูปแบบไหนที่ขาดหายและตกหล่นไปบ้าง รวมถึงการแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงรสนิยมการเสพเนื้อหาสื่อบันเทิงคดีของคนไทยในยุคต่างๆ อีกด้วย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤษฎดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพมหานคร :

โรงพิมพ์ หสน. ห้องภาพสุวรรณ, 2541.

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร : อินฟินิตี้เพรส,

2541.

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. แปลแปลงและแปรรูปทละคร. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สยาม,

2544.

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. วรรณคดีการแสดง. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ครูสภาลาดพร้าว, 2546.

จิรวดี วิลลอลอย. ประดิษฐ์กรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวาริชวิทยา ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสาร

การแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

ซึกุมิ โอบะ (Tsugumi Ohba). เดธโน้ต เล่ม 1 – 12. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโกณวิ. กรุงเทพฯ :

เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2549.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง วิเคราะห์การศึกษา

จินตคติ – จินตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2543.

ทัศนัย กุลบุญลอย. การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน = How to make 2D animation.

กรุงเทพฯ : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2547.

นวลทิพย์ ปริญญาญกุล. ความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย

ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ กรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอ

เมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวาริชวิทยา

และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

นิชิโอะ อิซึน (Nisio Isin). Death Note – Another Note คดีฆาตกรรมต่อเนื่องลอสแอนเจลิส BB.

แปลโดย พีรวัจน์ เสาวคนธ์. กรุงเทพฯ : เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2551.

- นับทอง ทองใบ. นวลลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- ประชา สุวิจิตร, แล่นเรือ เถื่อนหนึ่ง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน, 2540.
- ปิยะพิมพ์ สมิตติกล. การเชื่อมโยงเนื้อหา “นวนิยาย” ในสื่อสิ่งพิมพ์และในสื่อละครโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- เปรม สนวนสมุทร. ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงพุทธศักราช 2545 - 2546. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- พรพนิต พวงภิญโญ. บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- เพ็ญสิริ เศวตวิหारी. อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ระหว่างปี พ.ศ. 2538 - 2540. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- เพลินตา, รวบรวมและเรียบเรียง. โรงเรียนนักเขียน : ศิลปะการเขียนสอนกันไม่ได้ แต่เรียนรู้ได้. นนทบุรี : ไรเตอร์, 2538.
- ภัทริยา กัลยานาม. ตำนานและศาสนาใน วอต ดรีมส์ เมย์ คัม : การศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายกับภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- มลินี นิลมาลี. การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตกจากสื่อนวนิยายและภาพยนตร์ เรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ Village of the Damned. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- มานิช ดินลานสกุล. การอ่านและการเขียนบันเทิงคดี. เอกสารและตำรา กลุ่มงานบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2548.

ไมเนจิ อะคาเดมิคกรุ๊ป. Cosplay L change the WorLd [online]. แหล่งที่มา :

<http://www.mainichiacademicgroup.com/newmainichi/gallery/inthailand/l-change-the-world.php> [26 มกราคม 2552].

ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, บริษัท. Death Note 1-2 (DVD). กรุงเทพมหานคร :

ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, 2550.

ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, บริษัท. L Change the World (DVD). กรุงเทพมหานคร :

ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, 2551.

ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, บริษัท. เดธโน้ต สมุดสังหาร 1-13 (DVD).

กรุงเทพมหานคร : ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, 2551.

ลักขณา คมคาย. การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่อง. วิทยานิพนธ์

ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

สมสุข หินวิมาน. หน่วยที่ 13 ปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร. นนทบุรี : โรงพิมพ์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.

เอ็ม พิคเจอร์ จำกัด, บริษัท. DEATH NOTE ดั่งกระด้อนโลก!!! ถูกนำไปสร้างเป็น “นิยาย –

การ์ตูนในทีวี – เกมส์ [online]. แหล่งที่มา : <http://www.positioningmag.com/prnews/prnews.aspx?id=52339> [26 มกราคม 2552].

อังคณา สุขวิเศษ. นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน : อิทธิพลของชุดเซอร์ลอค โสล์มส์ที่มีต่อชุด

บัวโรต์ และนิทานทองอิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดี

เปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

อิรวดี ไตลังคะ. ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย

เกษตรศาสตร์, 2543.

ภาษาอังกฤษ

M. L Change The World. แปลโดย พีรวัจน์ เสาวคนธ์. กรุงเทพฯ : เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2551.

Brian McFarlane (1996). Novel To Film : An Introduction to the Theory of Adaptation.

New York : Oxford University Press, Inc.

Kenneth Portnoy (1998). Screen Adaptation: A Scriptwriting Handbook. Focal Press.

Robert Stam (2005). Literature through Film : Realism, Magic, and Art of Adaptation.
Blackwell Publishing.

ภาษาญี่ปุ่น

木下暢起、編集人. (2008). L Change the World : Official Movie Guide. 東京 :
株式会社集英社.

大場つぐみ. (2006). Death Note 13 How to read. 東京 : 株式会社集英社.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในเรื่องเล่าเดธโน้ต

1. หนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต

1.1 คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ภาค 1

เรื่องคติความ : คิระ/ยางามิ ไลท์

เรื่องการสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ

ตารางที่ 3 คติความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ภาค 1

	เรื่องคติความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
1	<ul style="list-style-type: none"> - ยมทูตลุดึงเดธโน้ตพร้อมเขียนวิธีการใช้ไปโลกมนุษย์ ยางามิ ไลท์ เก็บได้ แล้วทดลองเขียนชื่อคนร้าย นายโอดฮาราดะคุโร่ เสียชีวิต - ไลท์ทดลองเดธโน้ตอีกครั้ง เขียนชื่อหัวหน้าแก๊งค์อันธพาล ชิบูอิมารุ ทาคุโอะ เสียชีวิต - ภายในหนึ่งสัปดาห์ ไลท์เขียนชื่ออาชญากรทั่วโลกกว่า 100 คน เสียชีวิต - ไลท์ เขียนให้ LIND. L.TAILOR เสียชีวิต เพราะเข้าใจผิดคิดว่าเขาเป็น L 	<ul style="list-style-type: none"> - หลังการเสียชีวิตของอาชญากรทั่วโลกจำนวนมาก L จึงสืบคดีความ พบว่าคิระเป็นคนญี่ปุ่นแถบคันโตจากคดีนายโอดฮาราดะคุโร่ - L ใช้นักโทษประหาร LIND. L.TAILOR แสดงตัวเพื่อทำทนายคิระ พบว่าคิระสามารถฆ่าคนได้เพียงรู้ชื่อรู้หน้า โดยไม่ต้องลงมือ - L พบว่า คิระน่าจะเป็นนักเรียน จากการรวบรวมช่วงเวลาเสียชีวิตของเหยื่อที่จะเกิดขึ้นในช่วงหลังเลิกเรียนทุกวัน
2	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์ขโมยข้อมูลลับกรมตำรวจญี่ปุ่น พบว่าL สงสัยว่าคิระน่าจะเป็นนักเรียน เขาจึงเขียนชื่อนักโทษในเรือนจำเสียชีวิตต่อกัน 23 คน โดยกำหนดเวลาให้เสียชีวิตชั่วโมงละ 1 คน 	<ul style="list-style-type: none"> - เหยื่อเสียชีวิตช่วงเวลาใหม่ ทำให้ L พบว่าคิระสามารถกำหนดเวลาเสียชีวิตได้ และเป็นคนที่เกี่ยวข้องกับกรมตำรวจญี่ปุ่น - L ขอกำลัง FBI 12 คน ให้สะกดรอยตามผู้ต้องสงสัยเป็นคิระ ที่อยู่ในกรมตำรวจญี่ปุ่น

ตารางที่ 3 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ภาค 1

(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
3	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์เขียนให้เหยื่อ 23 คนเสียชีวิตโดยกำหนดพฤติกรรมกรรมการตาย พร้อมทั้งคำทำทนาย L - ไลท์ทดสอบคุณสมบัติเดธโน้ตในการกำหนดสภาพการตายของคนได้ โดยใช้นักโทษที่ชื่อนางาโอกาจิ มัตสึชิโร่ เป็นตัวทดลอง และอาชญากรโทษเบา เสียชีวิตอีก 23 คน - ไลท์รู้ตัวแล้วว่าเขากลายเป็นผู้ต้องสงสัยว่าเป็น คีระ จึงกำหนดให้คนร้ายชื่อ ฮานาโซโนะ เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุ และพนักงานร้านกาแฟ 1 คน เสียชีวิตซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผนการกำจัด เรย์ เฟินเบอร์ - ไลท์เขียนให้เจ้าหน้าที่ FBI ทั้งหมด 12 คน เสียชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> - L พบว่าคีระสามารถกำหนดพฤติกรรมกรรมการตายของเหยื่อได้ - L พบว่าหนึ่งใน 12 ครอบครัวตำรวจญี่ปุ่นที่เจ้าหน้าที่ FBI ติดตามอยู่ มีคนหนึ่งเป็นผู้ต้องสงสัยเป็นคีระ - มิโซระ นาโอมิ อดีตเจ้าหน้าที่ FBI ผู้ได้บังคับบัญชาของ L ออกสืบคดีการเสียชีวิตของเรย์ เฟินเบอร์ คู่หมั้นของเธอด้วยตัวเอง
4	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์เขียนให้มิโซระ นาโอมิ เสียชีวิต - ไลท์ยังคงเขียนชื่ออาชญากรไม่ทราบจำนวนให้เสียชีวิตไว้ล่วงหน้าหลายสัปดาห์ 	<ul style="list-style-type: none"> - L พบขอบเขตผู้ต้องสงสัยเป็นคีระได้ 5% คือหนึ่งในสมาชิกครอบครัวยางามิ และคิดามูระ และสั่งติดกล้องสอดแนมที่บ้าน 7 วัน
5.	<ul style="list-style-type: none"> - จากความช่วยเหลือของลูค ทำให้ไลท์รู้ตำแหน่งกล้องสอดแนมที่ติดอยู่ในบ้าน เขาอาศัยหลบมุมกล้อง ใช้ชีวิตปกติโดยที่ยังคงแอบลงมือเขียนเดธโน้ตกำจัดอาชญากรเสียชีวิต 2 คน ครบ 7 วันโดยที่เขาไม่เผยพิรุณอะไรออกมาเลย 	<ul style="list-style-type: none"> - L ปรากฏตัวในวันสอบเข้ามหาวิทยาลัยเดียวกันกับไลท์ โดยใช้ชื่อ ริวสะ ฮิเดกิ ซึ่งเป็นชื่อนามสกุลของนักแสดงชื่อดัง ในวันปฐมนิเทศเขาทำทนาย ด้วยการบอกกับไลท์ว่าเขาคือ L และสงสัยว่าไลท์คือคีระ

ตารางที่ 3 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการไต่สวนคดี เดธไนต์ ภาค 1
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
6	- คีระเบอร์ 2 ปรากฏตัวขึ้น พร้อมจะร่วมมือกับ คีระ เพื่อพิสูจน์ว่าตนมีความสามารถจริง จึง เขียนให้ผู้ประกาศข่าว 2 คนเสียชีวิตขณะ ออกรายการสด และตำรวจอีก 3 นาย	- L พบว่ามีคีระเพิ่มขึ้นมาอีก 1 คน โดยคีระ เบอร์ 2 เป็นผู้หญิงร่างเล็ก และสามารถฆ่า คนได้เพียงแคร์ูหน้า - L จับกุมนางแบบนิตยสารวัยรุ่น อามาเนะ มิสะ ในฐานะผู้ต้องสงสัยเป็นคีระเบอร์ 2
7	- ในขณะที่ถูก L ควบคุมตัวอยู่ มิสะ ถอนสิทธิ์ การครองเดธไนต์ ทำให้เสียความทรงจำ เกี่ยวกับเดธไนต์ทั้งหมด ยมทูตเรมนำเดธไนต์ ของมิสะไปให้ไลท์ ไลท์ส่งต่อเล่มนั้นไปยัง ผู้อื่น ผังเดธไนต์ของตัวเอง แล้วเข้ามาพบกับ L เพื่อแก้ต่างว่าตนเองไม่ใช่คีระ - วันที่ 7 ของการกักขังตัว ไลท์ยอมสละสิทธิ์ การครองเดธไนต์ ทำให้เขาเสียความทรงจำ เกี่ยวกับเดธไนต์ทั้งหมด	- L กักตัวมิสะ และไลท์เป็นเวลา 7 วัน ระหว่าง นั้นไม่มีเหยื่อรายใดเสียชีวิตเลย - วันที่ 15 ของการควบคุมตัว มีอาชญากร เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ขณะที่ผู้ต้องสงสัย เป็นคีระทั้งสองคนยังถูกควบคุมตัวอยู่ และ ทั้งสองยังมีท่าทีที่แปลกไป สร้างความสับสน ให้แก่ L มาก
8	- ยมทูตเรมนำเดธไนต์ไปให้ชายคนหนึ่ง โดย ต้องสานต่อการกำจัดอาชญากรเหมือนที่คีระ เคยทำ	- L กักตัวไลท์ มิสะ เป็นเวลา 50 วัน แต่ไม่ สามารถพบหลักฐานอะไรเลย ขณะที่ทั้งสอง ถูกกักขังอยู่ก็ยิ่งปรากฏคนเสียชีวิตเพราะคีระ ไลท์และมิสะจึงได้รับการปล่อยตัวจากการ คุมขัง แต่ต้องจำกัดพื้นที่ ไลท์ได้เข้าร่วมกอง สืบสวนคดีคีระด้วย โดยที่ L ยังคงสงสัยใน ตัวไลท์ และมิสะ เขาคาดว่าความสามารถ ของคีระส่งต่อกันได้

ตารางที่ 3 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 1
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
9	<ul style="list-style-type: none"> - คีระคนใหม่สังหารอาชญากรไปเรื่อยๆ รวมทั้งนักธุรกิจคนสำคัญของญี่ปุ่นก็เสียชีวิตหลายคน - ทีมพนักงานระดับสูงบริษัทโยทสึบะประชุมหารือทุกสัปดาห์ว่าจะให้คีระสังหารใครเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อธุรกิจ - ทีมพนักงานระดับสูงบริษัทโยทสึบะ จ้างวานนักสืบเออร์ลด์ คอยล์ให้สืบตัวจริงของ L 	<ul style="list-style-type: none"> - กองสืบสวนพบผู้ต้องสงสัยเป็นคีระคนใหม่คืออยู่ในบริษัทโยทสึบะ - เออร์ลด์ คอยล์ แท้จริงแล้วเป็นคนเดียวกันกับ L ไอเวอรี่ซึ่งเป็นผู้ได้บังคับบัญชาของเขากล่อมตัวเป็นคอยล์ เข้าไปร่วมมือกับบริษัทโยทสึบะ และให้เวดีติดกล้องสอดแนมทั่วตึกบริษัท - L ให้มิสะเข้าไปเป็นนางแบบโฆษณาให้บริษัทโยทสึบะ เพื่อจับตาดูคีระ
10	<ul style="list-style-type: none"> - ทีมพนักงานระดับสูงบริษัทโยทสึบะได้รับคำแนะนำจากคอยล์ให้รับมิสะเป็นนางแบบโฆษณา เพราะเธอเคยถูก L ควบคุมตัวว่าเป็นคีระเบอร์ 2 น่าจะรู้เบาะแสเกี่ยวกับ L และเอื้อ ประโยชน์ต่อคีระด้วย - ฮาโตริ หนึ่งในสมาชิกคีระแห่งโยทสึบะเสียชีวิต เพราะต้องการออกจากกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - มิสะไปสัมภาษณ์งานถ่ายโฆษณาที่บริษัทโยทสึบะตามคำขอของไลท์และ L - ยมทูตแรมทำให้มิสะมองเห็น และเล่าให้ฟังว่า มิสะเคยเป็นคีระเบอร์ 2 ไลท์คือ คีระ และ L เดากฎหมดเพียงแต่ยังไม่พบหลักฐาน - จากความเชื่อเหลือของยมทูตแรม ทำให้มิสะรู้ว่า คีระคนใหม่คือ ฮิงุจิ เคียวสึเกะ
11	<ul style="list-style-type: none"> - มิสะพบยมทูตแรมอีกครั้ง และให้แรมฆ่าประธานบริษัทเงินกู้ เพื่อหลอกฮิงุจิให้สารภาพว่าเป็นคีระ - มิสะแอบบันทึกเสียงของฮิงุจิที่สารภาพว่าตนเองเป็นคีระมาให้กองสืบสวน 	<ul style="list-style-type: none"> - L ให้ติดกล้องสอดแนมไว้ที่บ้านและรถของฮิงุจิ - กองสืบสวนวางแผนให้มัดสึอิ คนในกองสืบสวนที่เคยเข้าไปในบริษัทโยทสึบะออกรายการทีวีเพื่อเปิดเผยตัวจริงของคีระ

ตารางที่ 3 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 1
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
12	<ul style="list-style-type: none"> - ฮิงุจิถูกถ่ายทอดสดรายการทีวีเปิดโปงคิระแล้ว จึงหาทางกำจัดมัดสีก่อนจะถูกเปิดเผย - ฮิงุจิบุกไปบริษัทต้นสังกัดมิสะ แล้วเขียนชื่อของมัดสีลงเดธไนต์ - มัดสีก็ไม่ตายตามเวลาที่กำหนด ฮิงุจิจึงเดินทางไปยังห้องบันทึกการสด พร้อมรับข้อเสนอดวงตายมทูต และฆ่าตำรวจสายตรวจ 1 นาย 	<ul style="list-style-type: none"> - จากกล้องสอดแนมในบริษัท ทุกคนเห็นฮิงุจิเขียนชื่อมัดสีลงสมุดไนต์ แต่ยังไม่ทราบว่ามันคือเดธไนต์ และมัดสีก็ไม่เสียชีวิตเพราะชื่อที่เขียนเป็นชื่อปลอม - จากกล้องสอดแนมในรถฮิงุจิ ทำให้ทราบว่าฮิงุจิตกลงเงื่อนไขกับใครสักคนที่มองไม่เห็น L คาดเดาว่านั่นคือยมทูต และฮิงุจิก็มีความสามารถที่แค่เห็นหน้าก็ฆ่าคนได้ - ฮิงุจิถูกจับกุม และยอมสารภาพว่าตนเองเป็นคิระ พร้อมมอบหลักฐาน นั่นคือ เดธไนต์ ให้แก่ L
13	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์สัมผัสเดธไนต์เล่มนั้น แล้วความทรงจำเกี่ยวกับเดธไนต์ของเขาก็กลับคืนมา เขาแอบเขียนชื่อฮิงุจิในเศษกระดาษเดธไนต์ที่ซ่อนติดตัวไว้เสมอ สิทธิการครอบครองเดธไนต์เล่มนั้นจึงตกเป็นของไลท์ ทุกอย่างที่เกิดขึ้นเป็นไปตามแผน - ไลท์ให้มิสะไปขุดเดธไนต์ที่ฝังไว้ แล้วให้มิสะฆ่า L มิสะรับข้อเสนอดวงตายมทูตอีกครั้ง ถึงจะเคยเจอหน้า L แต่จำชื่อจริงของเขาไม่ได้ - มิสะสานต่อเจตนารมณ์ของคิระด้วยการกำจัดอาชญากรเพิ่มขึ้น ไม่ทราบจำนวน 	<ul style="list-style-type: none"> - L และคนในกองสืบสวนเมื่อสัมผัสเดธไนต์จึงเห็นยมทูตแรม L คิดประติดประต่อเรื่องราวและเชื่อว่าเล่มนี้ยังไม่ใช่ของคิระ แต่ยังมีเดธไนต์อีกเล่มที่ยังไม่พบ - L สงสัยว่ามิสะจะมีความสามารถของคิระกลับคืนมา - L ยังคงยืนยันความคิดที่ว่าไลท์คือคิระ และมิสะคือคิระเบอร์ 2 พร้อมหลักฐานคือเดธไนต์ 1 เล่ม เพียงแต่ยังติดกับกฎ 13 วัน ที่ไลท์ เขียนหลอกเอาไว้ จึงเตรียมการทดสอบกฎข้อนี้

ตารางที่ 3 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 1
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
14	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์วางแผนกดดันยมทูตเริ่มให้สังหารวาตาริ และ L สำเร็จ ขณะที่เริ่มก็สลายร่างเป็นผงฝุ่น เพราะทำผิดกฎที่ว่ายมทูตห้ามช่วยชีวิตคน - ไลท์บอกทุกคนในกองว่า L และวาตาริ เสียชีวิตเพราะยมทูต เขากลายเป็นผู้บริสุทธิ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ก่อนที่จะได้ทดสอบกฎ วาตาริก็เสียชีวิต ตามด้วย L ก่อนหมดลมหายใจเขาได้เห็นสีหน้ายิ้มเยาะของไลท์ ตอกย้ำความคิดว่า เขาเดาไม่ผิดจริงๆว่าไลท์คือคีระ แต่ก็หายไปเสียแล้ว

1.2 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2

เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คีระ และเมลโล่ (M)

การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : เนียร์ (N) และเมลโล่ (M)

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คีระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
1	<ul style="list-style-type: none"> - หลังจาก L และวาตาริ เสียชีวิต เวดี้ และไอเวอร์ ผู้ได้บังคับบัญชาที่ร่วมสืบคดีคีระถูกคีระสังหาร ตามด้วยผู้บริหารบริษัทโยทสึบะ ทั้ง 7 คน - ไลท์สวมบท L ไล่ล่าคีระอย่างสมทบบาท 	<ul style="list-style-type: none"> - เมลโล่แยกตัวออกมาสืบคดีคีระ โดยเข้ากับแก๊งค์มาเฟียระดับโลก เมลโล่แข่งจับคีระกับเนียร์ โดยไม่คำนึงถึงวิธีการเพื่อเอาชนะเนียร์ให้ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - 5 ปีต่อมา เนียร์สืบคดีคีระด้วยตนเอง เขาไปกับ FBI เพื่อเข้าพบประธานาธิบดีสหรัฐฯ พร้อมเปิดเผยว่า L ตัวจริงตายแล้ว คีระฆ่าคนโดยใช้เดธไนต์ และไนต์อยู่กับตำรวจญี่ปุ่น - เนียร์ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลอเมริกาก่อตั้งหน่วยสืบสวนอิสระ (SPK) และชิงอำนาจสั่งการตำรวจฝั่งอเมริกาจาก L

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
2	- ไลท์เสียอำนาจสั่งการ ตำรวจฝั่งอเมริกาของ L ให้ กับเนียร์	- เมลโล่ซึ่งสั่งให้ลูกทีมลักพา ตัว รองผู้บัญชาการตำรวจ ญี่ปุ่น โดยขอแลกตัว ประกันกับเดธไนต์ - เมลโล่สอบสวนตัวประกัน แล้วสันนิษฐานว่ามีเดธไนต์ 2 เล่ม อยู่กับตำรวจญี่ปุ่น และคิระอย่างละเล่ม	- เนียร์ให้เจ้าหน้าที่ FBI เข้า พบตำรวจญี่ปุ่นเพื่อขอ เดธไนต์มาสืบคดีที่อเมริกา
3	- ไลท์กำหนดให้ผู้บัญชาการ ตำรวจญี่ปุ่นฆ่าตัวตาย จะ ได้ไม่ต้องเสียเดธไนต์	- เมลโล่สั่งการให้ลักพาตัว ยางามิ ซายู เพื่อแลกกับ เดธไนต์แทน	- เนียร์สงสัยว่าเมลโล่เป็นผู้ ก่อคดีลักพาตัว - เนียร์เสนอตัวขอร่วมมือกับ L เพื่อช่วยชิงตัวประกัน พร้อมเดธไนต์ - ไลท์ในนาม L ยอมร่วมมือ กับ SPK เนียร์เผยว่าทราบ ว่า L เสียชีวิตของแล้ว จึง เรียกไลท์ว่า L รุ่นที่ 2 พร้อม แนะนำตัวว่าเอ็น (N)
4	- ไลท์เดินทางไปอเมริกาใน ฐานะ L เพื่อสั่งการเรื่องการ แลกเปลี่ยนตัวประกันกับ เดธไนต์ - ไลท์เสียเดธไนต์หนึ่งเล่มให้ เมลโล่	- การเจรจาแลกเปลี่ยนตัว ประกันสำเร็จ เมลโล่ได้ ครองเดธไนต์ 1 เล่ม พร้อม ทำลายหลักฐานด้วยการ ฆ่าปิดปากลูกน้องไป 3 คน	- เนียร์รู้ว่าผู้ที่ลักพาตัวซายู เพื่อเอาเดธไนต์คือเมลโล่ จะจับตัวเมลโล่ในคดีลักพา ตัว และจับตัวคิระด้วย ตัวเอง

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
5	- ไลท์เสนอแลกเปลี่ยน ข้อมูลกันกับเอ็น เพื่อจับตัว ผู้ก่อคดีลักพาตัว	- เมลโล่มีสายอยู่ในทีมเนียร์ จึงใช้เดธไนต์กำจัดทีมของ เนียร์เกือบหมด - เมลโล่ทำทนายให้เนียร์รู้ว่า ตัวเองแย่งเดธไนต์ได้ก่อน	- เพราะเสียทีมสืบสวนไป เกือบหมด เนียร์จึงรับ ข้อเสนอ L โดยบอก L ว่าผู้ ต้องสงสัยคดีลักพาตัวมี นามแฝงว่า เมลโล่
6	- ไลท์พิจารณาแล้วว่า N อาจเป็นอันตราย จึงคิด กำจัดทั้ง N และเมลโล่ - ไลท์สืบเรื่องเมลโล่ พบว่า เป็นหนึ่งในผู้สืบทอด L และ สืบรู้ว่า N ก็คือเนียร์	- เมลโล่ขู่ประธานาธิบดี สหรัฐฯ ให้เปิดเผยข้อมูล การสืบคดีของ SPK	
7	- ไลท์อ้างจะช่วยเหลือ ประธานาธิบดีสหรัฐฯ โดยได้ ข้อแลกเปลี่ยนเป็นข้อมูล การสืบคดีของ SPK และขอ กองกำลังพิเศษ 30 คนเพื่อ บุกจับเมลโล่และแย่งชิง เดธไนต์คืน - มิสะใช้ดวงตายมทูตจนรู้ที่ ช่องสุ่มของเมลโล่ ทีมเมลโล่ เสียชีวิต 1 ราย ไลท์ใช้กอง กำลังที่ได้จากประธานาธิบดี สหรัฐฯบุกไปยังที่ช่องสุ่มของ เมลโล่เพื่อแย่งเดธไนต์คืน	- ยมทูตซีโดว์ตามทวงเดธ ไนต์คืน จึงได้พบกับเมลโล่ เมลโล่ถามข้อสงสัย เกี่ยวกับเดธไนต์ และทราบ ว่ากฎ 13 วันเป็นกฎหลอก ที่คิระคนก่อนสร้างขึ้น - จากความช่วยเหลือของ ซีโดว์ กองกำลังที่บุกเข้ามา ตายหมด	

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
8	<p>- กองกำลังพิเศษ 30 นาย ตายหมด แผนการชิงเดธ ไนต์คืนล้มเหลว</p> <p>- ไลท์หลอกคนในกอง สอบสวนให้ยอมจำนน ร่วมมือกับคิระเพื่อชิง เดธไนต์คืนได้สำเร็จ แม้ว่า ทำให้ยางามิ โซอิจิโร่ ผู้เป็นบิดาเสียชีวิตก็ตาม</p> <p>- ไลท์คืนเดธไนต์ให้มทุต ซีได้</p>	<p>- คิระร่วมมือกับกองสืบสวน ญี่ปุ่นชิงเดธไนต์กลับคืนไป ได้ พวกของเมลโล่ตาย ทั้งหมด เหลือเพียงเมลโล่ที่ หนีรอดออกมาได้</p>	<p>- จากการร่วมมือกันระหว่าง กองสืบสวนญี่ปุ่นกับคิระที่ ราบรื่นผิดปกติ และ หลักฐานหลายอย่าง เนียร์ มั่นใจว่าคิระก็คือ L รุ่นที่ 2</p>
9	<p>- จากการเสียชีวิตของ ประธานาธิบดีสหรัฐ และ มาเฟียระดับโลกถูกสังหาร ทำให้รองประธานาธิบดี แถลงการณ์ยอมรับคิระ การสร้างโลกใหม่ในอุดม คติของไลท์เริ่มชัดเจนเป็น รูปธรรม</p>		<p>- จากท่าทีที่เปลี่ยนไปของ รัฐบาลสหรัฐอเมริกา ทำให้ SPK ต้องปิดตัวลง เนียร์จึง ตั้งองค์กรลับขึ้นมาโดยได้ เงินสนับสนุนจากเงินที่ เหลือของ L คนเก่า และ กลุ่มคนมีอิทธิพลผู้ที่ไม่ ยอมรับคิระ</p>

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
10		<ul style="list-style-type: none"> - ฮัล ริโดน่า ผู้ใต้บังคับบัญชา เนียร์คือสายของเมลโล่ เขาใช้ฮัลให้พาไปพบกับเนียร์ - เมลโล่ไม่คิดจะร่วมมืออย่างจริงจังกับเนียร์แต่บอกข้อมูลเกี่ยวกับยมทูตแลกกับการที่เนียร์ช่วยลบข้อมูลทั้งหมดของเขาไม่ให้คิระสืบรู้ แล้วกลับมาแข่งกันจับตัวคิระอีกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - เนียร์ให้เมลโล่เคลื่อนไหวโดยเขาจับตาดูเฉยๆ เขาใช้ประโยชน์ส่วนนี้ในการจำกัดวงเรื่องคิระจนมั่นใจว่า L รุ่นที่ 2 คือคิระที่ฆ่า L ตัวจริง - เนียร์โทรติดต่อไปยัง L รุ่นที่ 2 แล้วซักถามเรื่องยมทูต กฎปลอม และการเสียชีวิตของ L คนเก่า ทำให้คนในกองสืบสวนญี่ปุ่นส่วนหนึ่งเริ่มสงสัยว่าไลท์คือคิระอีก
11	- เมลโล่ขู่บังคับให้คนในกองสืบสวนญี่ปุ่นไปพบ ไลท์ ยอมให้โมจิไปพบเมลโล่เพื่อติดตามแล้วกำจัด	- เมลโล่จัดการให้คนในกองสืบสวนญี่ปุ่นไปพบกับเนียร์ โดยให้เนียร์เป็นคนสืบสวน เขาจะเป็นฝ่ายดักฟัง	
12	- ไลท์ทราบที่อยู่ของเนียร์ แทนเมลโล่ จึงหลอกใช้กำลังของประชาชนที่ศรัทธาคิระเข้าล้อมตึกทำการ SPK เพื่อบีบให้เนียร์ต้องเปิดเผยตัวแล้วจะกำจัด		<ul style="list-style-type: none"> - เนียร์ใช้เงินมหาศาลไปรยลงมาจากตึก ใช้โอกาสที่คนโกลาหลเก็บเงินหนีออกมาได้ - เนียร์มั่นใจว่า L รุ่นที่ 2 คือคิระ

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไทท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
13	- เพื่อหลบหลีกข้อสงสัย ไทท์ ถอนสิทธิ์ครองเดธไนต์ของ มิสะ แล้วส่งไปยังมิคามิ เทรุผู้ศรัทธาคิระ	- เมลโล่ซุ่มสังเกตการณ์มิสะ แต่ไม่พบอะไรที่ผิดปกติ	- เนียร์ให้ฮัลที่เป็นสายของ เมลโล่ บอกข้อมูลความคืบ หน้ากับเมลโล่เพื่อให้เมลโล่ ดำเนินการอีกครั้ง
14	- มิคามิ สานต่อเจตนารมณ์ ของคิระ สั่งหารเดเมงว่า และทีมงานซาคุระทีวีที่ทำ ให้คิระเสื่อมเสีย - มิคามิพิพากษาอาชญากร แทนไทท์ เขาคิดแผนสื่อสาร กับคิระผ่านโฆษณาออกสื่อ โดยได้ทาคาตะ คิโยมิ ผู้ประกาศชื่อดังที่บังเอิญ เป็นอดีตคนรักของไทท์มา ทำหน้าที่		- เนียร์วิเคราะห์ว่าไทท์และ มิสะรู้ตัวมอบอำนาจ เดธไนต์ให้คนอื่นไปแล้ว - เนียร์วิเคราะห์ความเป็นไป ได้ที่ 2 จะเป็นคิระให้ กองสืบสวนญี่ปุ่นฟัง บางส่วนเริ่มลงเล จึงจับ ตามองไทท์ทุกฝั้ว
15	- ไทท์พบกับทาคาตะเพื่อสั่ง การไปยังเทรุ อังการ สืบสวนคดีและกล่อมทาคา ตะให้ช่วยตำรวจ ทาคาตะรู้ เห็นเป็นใจ และรับหน้าที่ พิพากษาแทนมิคามิเพื่อ หลอกเนียร์		- เนียร์สืบพบว่ามิคามิ เทรุ คือคิระคนใหม่ จึงให้จิวาน นี่สะกดรอยตาม และให้ แอบสั้มผัสเดธไนต์เพื่อดูว่า มีมมทูตหรือไม่ - เนียร์มั่นใจแผนที่วางไว้ จึง นัดเผชิญหน้ากันกับไทท์ เพื่อให้แสดงหลักฐานและ เข้าจับกุม

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
16	- ไลท์คาดเดาแผนการ ของเนียร์ได้ จึงคิดตั้งรับไว้ เขายินดีไปพบเนียร์เพื่อ กำจัดทั้งฝ่ายเนียร์และผู้ รู้เรื่องเดธโน้ตทั้งหมด	- เมลโล่ซึ่งลักพาตัวทาคาคะ ส่งผลให้คดีพลิกในตอนท้าย - แมตต์มาช่วยเขาลักพาตัว ทาคาคะ ถูกผู้ติดตาม ทาคาคะยิงเสียชีวิต	- เนียร์ยืนยันไม่เปลี่ยนแปลง เวลานัดหมาย
17	- ทาคาคะเขียนชื่อเมลโล่ใน โน้ต ไลท์เขียนให้ทาคาคะ เผาตัวตายพร้อมหลักฐาน	- เมลโล่เสียชีวิตแล้ว	
18	- แผนของไลท์คือ คาดเดา นิสัยเนียร์ว่าคล้ายกับ L ที่มุ่ง หลักฐาน มีวิธีเดียวที่จะได้ หลักฐานคือการเขียนชื่อลง เดธโน้ตให้เห็น จึงให้มิคามิ ทำโน้ตปลอมขึ้นมาหลอก ให้เนียร์ - ในวันเผชิญหน้ากัน ไลท์ให้ มิคามิแอบดูอยู่ข้างนอก แล้วใช้ดวงต้ามทุมตมอง รายชื่อทุกคนในที่นี้แล้ว เขียนชื่อลงเดธโน้ต วินาทีที่ 40 ที่ทุกคนต้องหัวใจวาย ตาย ไลท์ก็ประกาศชัยชนะ	- วันตัดสิน เนียร์และลูกทีมรออยู่ก่อนแล้ว และรู้ว่ามิคามิ จะเข้ามาแอบดูหน้าและชื่อเพื่อเขียนลงเดธโน้ต เนียร์รอจน มิคามิเขียนชื่อเสร็จ วินาทีที่ 40 ไลท์ประกาศชัยชนะต่อทุก คน ซึ่งก็เท่ากับสารภาพว่าตัวเองคือคิระ แต่กลับเป็นว่าไม่มี ใครเสียชีวิต จากหลักฐานคือรายชื่อที่มิคามิเขียนลงไปเพื่อ กำจัดมีชื่อของทุกคนยกเว้นไลท์คนเดียว - แผนของเนียร์เป็นไปตามที่ไลท์คาดการณ์ไว้ทุกอย่าง แต่ เพราะเมลโล่ที่ทราบแผนการของเนียร์แล้วคิดแผนตัดหน้า ล่วงหน้าดำเนินการไปก่อน จึงลักพาตัวทาคาคะ ทำให้ มิคามิต้องรีบฆ่าปิดปากทาคาคะจึงใช้เดธโน้ตจริงที่ซ่อนไว้ ทั้งยังเขียนซ้ำซ้อนกับที่ไลท์เขียน ทำให้เนียร์รู้ว่าโน้ตที่ กำลังปลอมแปลงอยู่ไม่ใช่ของจริง เนียร์จึงสืบหาเล่มจริงได้ แล้วทำปลอมขึ้นมาอีกครั้งและสับเปลี่ยนกับของจริงที่เพทุ ซ่อนไว้ โน้ตที่มิคามิใช้อยู่จึงเป็นของปลอม ทุกคนเลยไม่ตาย	

ตารางที่ 4 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 2
(ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
19	- หลังไลท์ถูกจับได้ ยมทูตลุด หมดสนุก จึงเขียนชื่อไลท์ ลงเดธไนต์ตัวเอง ไลท์ เสียชีวิต	- เนียร์เผาเดธไนต์ที่อยู่บนโลกนี้ทั้งหมด 2 เล่ม และปิดเรื่องนี้ ไว้เป็นความลับระหว่างทีมสอบสวนของเนียร์และกอง สืบสวนญี่ปุ่น - เนียร์ได้เป็นผู้สืบทอด L อย่างเต็มตัว และใช้ชื่อ L เพื่อไขคดี ของโลกต่อไป และระลึกถึง L และ เมลโล่ตลอดไป	

2. แอนิเมชันชุด เดธไนต์

2.1 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธไนต์ ภาค 1

เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์

การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ

ตารางที่ 5 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธไนต์ ภาค 1

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
1	- ยางามิ ไลท์ เก็บเดธไนต์ได้ แล้วทดลอง เขียนชื่อโอโตฮาราดะ คุโร โจรเสียชีวิต - ไลท์ทดลองเดธไนต์อีกครั้ง ด้วยการเขียนชื่อ หัวหน้าแก๊งค์อันธพาล ชิบุอิ ทาคุโอะ - ไลท์ใช้เดธไนต์ฆ่าอาชญากรจำนวนมาก - ภายในหนึ่งสัปดาห์ ไลท์เขียนชื่ออาชญากร ทั่วโลกกว่า 100 คน เสียชีวิต - ไลท์เขียนให้ LIND. L.TAILOR เสียชีวิต เพราะเข้าใจผิดคิดว่าเขาเป็น L	- L สืบคดีการเสียชีวิตของอาชญากรทั่วโลก จำนวนมาก จนพบว่าอาชญากร หรือคิระ เป็นคนญี่ปุ่นแถบคันโต - L ใช้นักโทษประหาร LIND. L.TAILOR แสดงตัวเพื่อทำทายคิระ พบว่าคิระสามารถ ฆ่าคนได้เพียงรู้ชื่อรู้หน้า โดยไม่ต้องลงมือ - L พบว่า คิระน่าจะเป็นนักเรียน จากการ รวบรวมช่วงเวลาเสียชีวิตของเหยื่อที่จะ เกิดขึ้นในช่วงหลังเลิกเรียนทุกวัน

ตารางที่ 5 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
2	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์สังหารโจรปล้นธนาคารชื่อ คุโรซึกายามา นาโอกิ - ไลท์ขโมยข้อมูลลับกรมตำรวจญี่ปุ่น พบว่า L สงสัยว่าคิระน่าจะเป็นนักเรียน เขาจึงเขียน ชื่อนักโทษเสียชีวิตต่อกัน 23 คน โดย กำหนดเวลาให้เสียชีวิตชั่วโมงละ 1 คน ติดต่อกัน 2 วัน - ไลท์วางแผนให้ตำรวจบีบ L ปรากฏตัว 	<ul style="list-style-type: none"> - L พบว่าคิระกำหนดเวลาเสียชีวิตได้ และ สันนิษฐานว่าคิระเป็นนักเรียนอวดเก่ง อยากเป็นพระเจ้า และเกี่ยวข้องกับตำรวจ ญี่ปุ่นเพราะข้อมูลสอบสวนรั่วไหล - รู้ว่าคิระกำหนดเวลาตายได้ - L ขอกำลัง FBI 12 คน ให้สะกดรอยตาม และดูพฤติกรรมลูกตำรวจเพราะต้องสงสัย เป็นคิระ
3	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์ทดลองเดธโน้ตควบคุมพฤติกรรมการ ตายนักโทษ 6 คนและจงใจทิ้งคำท้าทาย L - ไลท์รู้ตัวแล้วว่าเขาถูกสะกดรอยตาม จึง วางแผนกำจัดคนสะกดรอย โดยใช้คนร้าย ชื่อ โอโซระดะ คิอิจิโร่ เป็นเหยื่อ - ไลท์สังหารพนักงานร้านกาแฟ 1 คน - ไลท์เขียนให้เจ้าหน้าที่ FBI ทั้งหมด 12 คน เสียชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> - L พบว่าคิระสามารถกำหนดพฤติกรรมการ ตายของเหยื่อได้ - L พบว่าหนึ่งใน 12 ครอบครัวยุโรปที่ เจ้าหน้าที่ FBI ติดตามอยู่ มีคนหนึ่งเป็น ผู้ต้องสงสัยเป็นคิระ - ตำรวจในกองสืบสวนผัดใจกับ L จึงลาออก เหลือเพียง 5 คน และบีบให้ L ปรากฏตัว - มิโซระ นาโอมิ อดีตเจ้าหน้าที่ FBI ผู้ได้บังคับบัญชาของ L ออกสืบคดีการ เสียชีวิตของเรย์ เพนเบอร์ คู่หมั้นของเธอ - มิโซระรู้ว่าคิระกำหนดการตายได้ แล้วคิระ คือคนที่เธอยังสะกดรอยในวันนั้น
4	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์เขียนให้มิโซระ นาโอมิ เสียชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> - L ได้เบาะแสจากการหายตัวไปของมิโซระ จึงกำหนดขอบเขตผู้ต้องสงสัยเป็นคิระได้ 5% คือ หนึ่งในสมาชิกครอบครัวยางามิ และติดตามมาเป็นคนที่เรย์ เพนเบอร์สะกด รอยตาม - L สั่งติดกล้องสอดแนมทั้งสองบ้าน 7 วัน

ตารางที่ 5 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
6	<ul style="list-style-type: none"> - คิระเบอร์ 2 ปรากฏตัวเพื่อร่วมมือกับคิระ เพื่อพิสูจน์ว่าตนมีความสามารถจริง จึงเขียนให้ผู้ประกาศข่าว 2 คนเสียชีวิตขณะออกรายกาศสด และตำรวจอีก 3 นาย - อามาเนะ มิสะ หรือคิระเบอร์ 2 มีดวงตาคมทูตมาพบไลท์ เพื่อจะเป็นดวงตาให้กับไลท์ แต่เขาจะต้องรับเธอเป็นแฟน ไลท์ที่อึดอัดใจจึงคิดจะหลอกใช้เธอ แล้วฆ่าทิ้งที่หลัง - ไลท์ขอให้ยมทูตของเรมซ่า L ให้ แต่ต้องรอคำสั่งเสียก่อน 	<ul style="list-style-type: none"> - L พบว่ามีคิระเพิ่มขึ้นไปอีก 1 คน โดยคิระเบอร์ 2 เป็นผู้หญิงร่างเล็ก และสามารถฆ่าคนได้เพียงแคร์ู้หน้า - L ใช้แผนหลอกให้คิระตามจับคิระเบอร์ 2 จึงชวนไลท์แก๊งเป็นคิระตอบข้อความคิระ 2 - L บอกกับไลท์และคนในกองสืบสวนว่า ถ้าเขาตายช่วงนี้แปลว่าไลท์คือคิระ - จากหลักฐานที่ได้จากวิดีโอของคิระเบอร์ 2 L สั่งให้จับกุมนางแบบนิตยสารวัยรุ่น อามาเนะ มิสะ ในฐานะผู้ต้องสงสัยเป็นคิระเบอร์ 2
7	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์ยังสังหาร L ไม่ได้ เพราะจะกลายเป็นผู้ต้องสงสัย จึงคิดแผนทำให้ตัวเองเป็นผู้บริสุทธิ์ก่อน - มิสะ ถอนสิทธิ์การครองเดธโน้ต ทำให้เสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตทั้งหมด ยมทูตเรมนำเดธโน้ตของมิสะไปให้ไลท์ ไลท์ส่งต่อเล่มนั้นไปยังผู้อื่น ผังเดธโน้ตของตัวเอง แล้วเข้ามาอบตัวกับ L เพื่อแก้ต่างว่าตนเองไม่ใช่คิระ - วันที่ 7 ของการกักขังตัว ไลท์ยอมสละสิทธิ์การครองเดธโน้ต ทำให้เขาเสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธโน้ตทั้งหมด 	<ul style="list-style-type: none"> - L กักตัวมิสะ และไลท์เป็นเวลา 7 วัน ระหว่างนั้นไม่มีเหยื่อรายใดเสียชีวิตเลย - วันที่ 15 ของการควบคุมตัว มีอาชญากรเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ขณะที่ผู้ต้องสงสัยเป็นคิระทั้งสองคนยังถูกควบคุมตัวอยู่ และทั้งสองยังมีท่าทีที่แปลกไป สร้างความสับสนให้แก่ L มาก

ตารางที่ 5 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
8	<ul style="list-style-type: none"> - ยมทูตเรมนำเดธโน้ตไปให้ชายคนหนึ่ง โดยต้องสานต่อการกำจัดอาชญากรเหมือนที่คิระเคยทำ 	<ul style="list-style-type: none"> - L กักตัวไลท์ มิสะ เป็นเวลา 50 วัน แต่ไม่สามารถพบหลักฐานอะไรเลย ขณะที่ทั้งสองถูกกักขังอยู่ก็ยิ่งปรากฏคนเสียชีวิต เพราะคิระ ไลท์และมิสะจึงได้รับการปล่อยตัวจากการคุมขัง แต่ต้องจำกัดพื้นที่ - ไลท์เข้าร่วมกองสืบสวนคดีคิระ L ยังคงสงสัยในตัวไลท์ และมิสะ เขาคาดว่าความสามารถของคิระส่งต่อกันได้
9	<ul style="list-style-type: none"> - คิระคนใหม่สังหารอาชญากร และนักธุรกิจคนสำคัญของญี่ปุ่น และคู่แข่งบริษัทโยสึบะ 3 คน - ประธานธนาคารคู่แข่งโยสึบะตกบันไดเสียชีวิต - ทีมพนักงานระดับสูงบริษัทโยสึบะจ้างวานนักสืบเออร์ลด์ คอยล์ให้สืบตัวจริงของ L 	<ul style="list-style-type: none"> - กองสืบสวนพบผู้ต้องสงสัยเป็นคิระคนใหม่ อยู่ในบริษัทโยสึบะ - เออร์ลด์ คอยล์ แท้จริงแล้วก็คือ L โดยไอเบอร์ผู้ได้บังคับบัญชาของ L จะปลอมตัวเป็นคอยล์ เข้าไปร่วมมือกับบริษัทโยสึบะ และให้เวดีติดกล้องสอดแนมทั่วตึกบริษัท - L ให้มิสะเข้าไปเป็นนางแบบโฆษณาให้บริษัทโยสึบะ เพื่อจับตาดูคิระ
10	<ul style="list-style-type: none"> - ฮาโตริ หนึ่งในสมาชิกคิระแห่งโยสึบะเสียชีวิต เพราะต้องการออกจากกลุ่ม - ทีมคิระแห่งบริษัทโยสึบะได้รับคำแนะนำจากคอยล์ให้รับมิสะเป็นนางแบบโฆษณา เพราะเธอเคยถูก L ควบคุมตัวว่าเป็นคิระเบอร์ 2 น่าจะรู้เบาะแสเกี่ยวกับ L - คิระแห่งโยสึบะพิพากษานักโทษ เสียชีวิตไม่ทราบจำนวน 	<ul style="list-style-type: none"> - มิสะไปสัมภาษณ์งานโฆษณาที่บริษัทโยสึบะ - ยมทูตเรมทำให้มิสะมองเห็น และเล่าให้ฟังว่ามิสะเคยเป็นคิระเบอร์ 2 ไลท์คือ คิระ - ยมทูตเรมบอกใบ้ให้มิสะรู้ตัวคิระคนใหม่คือ อิคุจิ เคย์สึเกะ

ตารางที่ 5 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธไนต์ ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
11	<ul style="list-style-type: none"> - มิสะพบแรมอีกครั้งให้แรมฆ่าคานะโบชิ กิโนโซ หลอกฮิโกจิให้สารภาพว่าเป็นคีระ - มิสะแอบบันทึกเสียงของฮิโกจิที่สารภาพว่าตนเองเป็นคีระมาให้กองสืบสวน 	<ul style="list-style-type: none"> - L เริ่มสงสัยในตัวมิสะอีกครั้ง แต่ก็สั่งให้ติดกล้องสอดแนมไว้ที่บ้านและรถของฮิโกจิ - L วางแผนให้ฮิโกจิแสดงหลักฐาน โดยใช้มัดสี้ออกรายการที่จะเปิดโปงคีระ
12	<ul style="list-style-type: none"> - ฮิโกจิดูถ่ายทอดสดรายการทีวี จึงหาทางกำจัดมัดสี้อีกก่อนจะเปิดเผย โดยบุกไปบริษัทโยชิตะ โปร. แล้วเขียนชื่อของมัดสี้อลงเดธไนต์ - มัดสี้อไม่ตายตามเวลาที่กำหนด ฮิโกจิจึงเดินทางไปยังห้องบันทึกรายการสด พร้อมรับข้อเสนอดวงตายมทูต และฆ่าตำรวจจราจร 1 นาย 	<ul style="list-style-type: none"> - จากกล้องสอดแนม ทุกคนในกองสืบสวนเห็นฮิโกจิเขียนชื่อมัดสี้อลงสมุดไนต์ แต่ยังไม่ทราบว่ามันคือเดธไนต์ และมัดสี้อก็ไม่เสียชีวิตเพราะใช้ชื่อปลอม - ตำรวจมาสืบตามจับฮิโกจิกระทันหัน - ฮิโกจิถูกจับกุม และยอมสารภาพว่าตนเองเป็นคีระ พร้อมมอบหลักฐาน นั่นคือ เดธไนต์ให้แก่ L
13	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์สัมผัสเดธไนต์แล้วความทรงจำทั้งหมดก็กลับคืนมา เขาสังหารฮิโกจิ ทำให้สิทธิ์การครอบครองเดธไนต์เล่มนั้นจึงเป็นของเขา ทุกอย่างที่เกิดขึ้นเป็นไปตามแผน - ไลท์ให้มิสะไปชุดเดธไนต์ที่ฝังไว้ แล้วให้มิสะฆ่า L มิสะรับข้อเสนอดวงตายมทูตอีกครั้ง - มิสะสานต่อเจตนารมณ์ของคีระด้วยการกำจัดอาชญากรเพิ่มขึ้น เสียชีวิตไม่ทราบจำนวน 	<ul style="list-style-type: none"> - L และคนในกองสืบสวนเมื่อสัมผัสเดธไนต์จึงเห็นยมทูตแรม L คิดประติประต่อเรื่องราว และเชื่อว่าเล่มนี้ยังไม่ใช่ของคีระ แต่ยังมีเดธไนต์อีกเล่มที่ยังไม่พบ - L สงสัยว่ามิสะจะได้อำนาจของคีระกลับคืนมา - L ยังคงยืนยันความคิดที่ว่าไลท์คือคีระ และมิสะคือคีระเบอร์ 2 พร้อมหลักฐานคือเดธไนต์ 1 เล่ม เพียงแต่ยังติดกับกฎ 13 วัน ที่ไลท์ เขียนหลอกเอาไว้ จึงเตรียมการทดสอบกฎข้อนี้

ตารางที่ 5 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
14	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์วางแผนกดดันยมทูตเริ่มให้สังหาร วาตาริและ L สำเร็จ ขณะที่เริ่มก็สลายร่าง เป็นผงฝุ่นเพราะกฎยมทูตห้ามช่วยชีวิตคน - ไลท์บอกทุกคนในกองว่า L และวาตาริ เสียชีวิตเพราะคิระและยมทูต เขากลายเป็น ผู้บริสุทธิ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ก่อนที่จะได้ทดสอบกฎ วาตาริกิเสียชีวิต ก่อน แล้วตามด้วย L ก่อนหมดลมหายใจ เขาได้เห็นสีหน้ายิ้มเยาะของไลท์ ตอกย้ำ ความคิดว่า เขาเดาไม่ผิดจริงๆว่าไลท์คือ คิระ แต่ก็หายไปเสียแล้ว

2.2 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2

เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ/L เบอร์ 2 และเมลโล่ (M)

การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : เนียร์ (N) และเมลโล่ (M)

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
1	<ul style="list-style-type: none"> - หลัง L และวาตาริเสียชีวิต ไลท์ลงมือสังหารอาชญากร อย่างรุนแรงกว่าเดิม - ไลท์สังหารเวดี และไอเบอร์ ผู้ได้บังคับบัญชาของ L - กลุ่มคิระแห่งโยสึบะทั้ง 7 คนหัวใจวายเสียชีวิตทั้งหมด - ไลท์ครองอำนาจสั่งการของ L ทำให้บางประเทศให้การ รับรองคิระ ยกคิระให้เป็นต้นแบบกฎหมายใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เมลโล่ยกตำแหน่งผู้สืบ- ทอดให้เนียร์ แล้วแยกตัว ออกมาแข่งสืบคดีคิระ โดย เข้ากับแก๊งค์มาเฟียระดับโลก 	<ul style="list-style-type: none"> - เนียร์สืบคดีคิระด้วยตนเอง และเข้าพบประธานาธิบดี สหรัฐอเมริกา พร้อมเปิดเผย ว่า L ตัวจริงตายแล้ว และ คิระฆ่าคนโดยใช้เดธโน้ต และโน้ตเล่มนั้นอยู่กับ ตำรวจญี่ปุ่น - เนียร์ก่อตั้งหน่วยสืบสวน อิศระ (SPK) และแย่งชิง อำนาจสั่งการตำรวจฝั่ง อเมริกาจาก L

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
2	- ไลท์เสียอำนาจสั่งการ ตำรวจฝั่งอเมริกาของ L ให้ กับเนียร์	- เมลโล่ให้ลูกทีมลักพาตัว รองผู้บัญชาการตำรวจ ญี่ปุ่น โดยขอแลกตัว ประกันกับเดธไนต์ - เมลโล่รู้ว่ามิเดธไนต์ 2 เล่ม อยู่กับตำรวจญี่ปุ่นและคิระ อย่างละเล่ม	- เนียร์ให้เจ้าหน้าที่ FBI เข้า พบตำรวจญี่ปุ่นเพื่อขอ เดธไนต์มาสืบคดีที่อเมริกา
3	- ไลท์กำหนดให้ผู้บัญชาการ ตำรวจญี่ปุ่นฆ่าตัวตาย เพื่อ ไม่ต้องแลกตัวประกัน	- เมลโล่สั่งการให้ลักพาตัว ยางามิ ซายู เพื่อแลกกับ เดธไนต์แทน	- เนียร์สงสัยว่าเมลโล่เป็นผู้ ก่อคดีลักพาตัว - L ขอความร่วมมือกับเนียร์ ช่วยชิงตัวประกันเพราะไม่มี อำนาจสั่งการตำรวจ อเมริกาแล้ว - เนียร์เปิดเผยว่าทราบการ เสียชีวิตของ L แล้ว เขา เรียกไลท์ว่า L เบอร์ 2 พร้อมให้ L รู้จักเขาในนาม เอ็น (N) - เนียร์รู้ว่าคิระเป็นผู้สังหาร รองผู้บัญชาการตำรวจ ญี่ปุ่น

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไทท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
4	- ไทท์เดินทางไปอเมริกาในฐานะ L เพื่อสั่งการเรื่องการแลกเปลี่ยนตัวชายกับ เดธโน้ต	- หลักแลกตัวประกัน เมลโล่ ใช้จรวดมิสไซล์ใส่เดธโน้ต หลบการตรวจจับเรด้าไปได้ เขาได้เดธโน้ต 1 เล่ม และฆ่าปิดปากลูกน้อง 3 คน	- เนียร์สั่งการตำรวจให้ความร่วมมือกับ L และนำภาพจากดาวเทียมส่งให้ L ดูความเคลื่อนไหวการแลกเปลี่ยนตัวประกันด้วย
5	- ไทท์เสียเดธโน้ต 1 เล่มให้ เมลโล่	- เมลโล่ใช้เดธโน้ตกำจัดทีมสอบสวนของเนียร์ เสียชีวิตเกือบหมด	- เพราะเสียทีมสืบสวนไปเกือบหมด เนียร์จึงเสนอการแลกเปลี่ยนข้อมูล โดยบอก L ว่าผู้ต้องสงสัยคดีลักพาตัวมีนามแฝงว่า เมลโล่
6	- ไทท์สืบเรื่องเมลโล่ พบว่าเมลโล่เป็นเด็กอัจฉริยะ ว่าที่ผู้สืบทอด L และรู้ว่า N คือเนียร์ผู้สืบทอด L ที่เก่งสุด เมลโล่เป็นรอง - ไทท์หลอกคนในกองสอบสวนให้ยอมร่วมมือกับคิระซึ่งเดธโน้ตคืนได้สำเร็จ แม้ว่าจะทำให้ยางามิโซอิจิโร่ผู้เป็นบิดาจะต้องเสียชีวิตก็ตาม - ไทท์คืนเดธโน้ตให้ยมทูตซีได้	- ยมทูตซีได้เจ้าของเดธโน้ตที่อยู่กับเมลโล่มาทวงเดธโน้ตคืน เมลโล่รู้เรื่องกฎปลอมทั้ง 2 ข้อจากซีได้ - กองสืบสวนญี่ปุ่นบุกรังมาเพีย พวกของเมลโล่ตายทั้งหมด เหลือเพียงเมลโล่ที่หนีรอดออกมาได้	- เนียร์วิเคราะห์การแย่งเดธโน้ตคืนของL และกองสืบสวนญี่ปุ่น เขาเชื่อว่าคิระคือ Lเบอร์ 2

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
7	- รองประธานาธิบดีสหรัฐ แถลงข่าวยอมรับคิระ การสร้างโลกใหม่ในอุดมคติ ของไลท์เริ่มชัดเจนเป็น รูปธรรม	- เมลโล่จีฮารุ ริโด้นำให้พา เขาไปพบเนียร์	- เนียร์ไม่ยอมรับแถลงการณ์ รองประธานาธิบดีสหรัฐ จึง ยุบSPK - ที่ผ่านมานีเอร์ใช้แผนรอให้ เมลโล่ออกหน้าสืบสวนคดี คิระ เขาจะอยู่เฉยๆ รอไข ปริศนาที่เมลโล่ทำไว้ - เมลโล่บอกเนียร์เรื่องยมทูต และกฎปลอม แลกเปลี่ยน กับการที่เนียร์ช่วยลบข้อมูล ของเขาไม่ให้ใครสืบตามได้ แล้วแข่งกันจับคิระต่อ
8	- ไลท์หลงกลเนียร์ จึงจำเป็นต้องบอกเรื่องกฎปลอมที่ทำให้เขาเอาชนะLได้ และกลายเป็นผู้บริสุทธิ์ - คนในกองสืบสวนเริ่มไม่เชื่อใจไลท์ - ไลท์คิดกำจัดเนียร์ จึงโทรขู่ประธานาธิบดีสหรัฐในนามคิระ ให้ยุบ SPK และถอนความช่วยเหลือทั้งหมด		- ข้อมูลที่ได้จากเมลโล่ทำให้เนียร์มั่นใจว่า L รุ่นที่ 2 คือคิระที่ฆ่าL ตัวจริง - เนียร์ยูแรงแคนในกองสืบสวนให้สงสัยว่าLเบอร์ 2 คือคิระ

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
9	- ไลท์หลอกใช้กำลังของ ประชาชนที่ศรัทธาคิระเข้า ล้อมตึกทำการ SPK เพื่อบีบ ให้เนียร์ต้องเปิดเผยตัวแล้ว จะกำจัด		- เนียร์ใช้เงินมหาศาลโปรย ลงมาจากตึก ใช้โอกาสที่คน โกลาหลเก็บเงินหนีออกได้ - เนียร์พันธงให้กองสืบสวน ญี่ปุ่นฟังว่า L เบอร์ 2 คือคิระ
10	- ไลท์หาทางลบหลักฐาน โดยให้มีสะสละสิทธิ์ครอง เดธไนต์ มีสะเสียความทรง จำเกี่ยวกับเดธไนต์ แล้วส่ง ต่อเดธไนต์ไปยังมิคามิ เทรุ ผู้ที่ศรัทธาคิระเป็นพระเจ้า	- เมลโล่ข่มขู่สังเกตการณ์มิสะ แต่ไม่พบอะไรที่ผิดสังเกต	- โอซาว่าไม่เชื่อใจไลท์ จึง โทรไปบอกเนียร์เรื่อง รายละเอียดการสืบสวน ของ L คนเก่า เนียร์จึงรู้ว่า L เบอร์ 2 คือยางามิ ไลท์ และ เขาก็คือคิระ
11	- มิคามิ สานต่อเจตนารมณ์ ของคิระ สังหารเดเมงว่า และทีมงานซากุระทีวีที่ทำ ให้คิระเสื่อมเสีย - มิคามิคาดเดาเจตนารมณ์ ของคิระโดยไม่รู้ที่คิระคือ ใคร และเลือกทาคาคะ คิโยมิ ผู้ประกาศชื่อดังที่ บังเอิญเป็นคนรักเก่าของ ไลท์มาทำหน้าที่โฆษก - มิคามิเริ่มออกนอกเหนือ คำสั่งของไลท์ ไลท์จึงหาทาง ติดต่อมิคามิ โดยใช้ทาคาคะ เป็นผู้นำสารไป		- เนียร์จึงใจบอกลไท์ว่าตนอยู่ ญี่ปุ่น มีทีมสอบสวนอีก 3 คน และกำลังจะส่งไป ประกบทาคาคะ เพื่อใช้แผน ตลบล้าง - เนียร์ดูวิดีโอทุกรายการที่ ทาคาคะออกอากาศเพื่อ ตามหาคิระ X - เนียร์รู้แล้วว่าคิระ X คือ มิคามิ เทรุ - เนียร์ให้จิวานนี่สะกดรอย ตามมิคามิ

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธโน้ต ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยามามี ไลท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
12	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์ให้มิกามีทำเดธโน้ตปลอมไว้หลอกเนียร์ ทำที่ว่าการกำลังพิพากษาอาชญากร แต่ผู้ที่ทำหน้าที่นี้จริงๆ คือ ทาคาคะ - มิกามีแกล้งใช้เดธโน้ตฆ่าคนในรถไฟให้จิวานี่เห็นเมื่อเตรียมทุกอย่างตามแผนแล้ว เขายืนยันความพร้อมกับคิระ 		<ul style="list-style-type: none"> - จิวานี่ยืนยันกับเนียร์ว่ามิกามีใช้เดธโน้ตฆ่าคนในรถไฟ - เนียร์มั่นใจในแผนที่วางไว้ จึงนัดเผชิญหน้ากันกับไลท์เพื่อให้เห็นหลักฐานและเข้าจับกุม
13	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์คาดเดาแผนการของเนียร์ได้ จึงคิดแผนตั้งรับ เขายินดีพบเนียร์เพื่อกำจัดทั้งฝ่ายเนียร์และผู้ที่อยู่เรื่องเกี่ยวกับเดธโน้ต 	<ul style="list-style-type: none"> - เมลโล่ชิงลักพาตัวทาคาคะส่งผลให้คดีพลิกไต่จนท้าย - แมตต์ช่วยเขาลักพาตัวทาคาคะ ถูกผู้ติดตามทาคาคะยิงเสียชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> - เนียร์ยังยืนยันวันนัดหมาย ไม่เปลี่ยนแปลง
14	<ul style="list-style-type: none"> - ทาคาคะเขียนชื่อเมลโล่ในโน้ต ไลท์เขียนให้ทาคาคะเผาตัวตายพร้อมหลักฐาน 	<ul style="list-style-type: none"> - เมลโล่เสียชีวิต 	

ตารางที่ 6 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในแอนิเมชันชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : ยางามิ ไลท์/คิระ/L รุ่นที่ 2	เรื่องคดีความ/ การสืบสวน และการคลี่คลายคดี : เมลโล่ (M)	การสืบสวนและ การคลี่คลายคดี : เนียร์ (N)
15	<p>- วันตัดสิน ไลท์คาดเดานิสัยของเนียร์ว่าคล้ายกับL ที่มุ่งหาหลักฐาน แต่ไลท์ปิดหลักฐานได้หมด จึงมีวิธีเดียว คือ ให้ไลท์เขียนชื่อทุกคนยกเว้นตัวเองลงเดธไนต์ จึงให้มิคามิทำเดธไนต์ปลอมหลอกให้เนียร์ทำเลียนแบบเน็ตปลอมส่วนของจริงมิคามิซ่อนไว้ใช้ในวันตัดสิน</p> <p>- ในวันเผชิญหน้ากัน ไลท์ให้มิคามิแอบดูอยู่ข้างนอก แล้วใช้ดวงตาคมทู่มองชื่อทุกคนแล้วเขียนชื่อลงเดธไนต์ วินาทีที่ 40 ที่ทุกคนต้องหัวใจวายตาย ไลท์ก็ประกาศชัยชนะ</p>	<p>- วันตัดสิน เนียร์รู้ว่ามิคามิจะต้องเข้ามาแอบดูหน้าและชื่อเพื่อเขียนลงเดธไนต์ เนียร์รอจนมิคามิเขียนชื่อเสร็จ วินาทีที่ 40 ไลท์ประกาศชัยชนะต่อทุกคน ซึ่งก็คือสารภาพว่าตัวเองคือคิระ แต่กลับเป็นว่าไม่มีใครเสียชีวิต และหลักฐานคือรายชื่อที่มิคามิเขียนลงไปเพื่อกำจัดมีชื่อของทุกคนยกเว้นไลท์</p> <p>- แผนของเนียร์เป็นไปตามที่ไลท์คาดการณ์ไว้ทุกอย่าง แต่เป็นเพราะเมลโล่ที่ทราบแผนการของเนียร์แล้วคิดแผนชิงตัดหน้า แล้วล่วงหน้าดำเนินการไปก่อน จึงลักพาตัวทาคาตะ ทำให้มิคามิต้องรีบฆ่าปิดปากทาคาตะ ใช้เดธไนต์จริงที่ซ่อนไว้ ทั้งยังเขียนซ้ำซ้อนกับที่ไลท์เขียน ทำให้เนียร์รู้ตัวว่าเน็ตที่กำลังปลอมแปลงอยู่ไม่ใช่ของจริง เนียร์จึงสืบหาเล่มจริงได้ แล้วทำปลอมขึ้นมาอีกครั้งและสับเปลี่ยนกับของจริงที่เทรุซอนไว้ ไนต์ที่มิคามิใช้อยู่จึงเป็นของปลอมทุกคนเลยไม่ตาย</p> <p>- มิคามิฆ่าตัวตาย ไลท์ขัดขึ้นการจับกุมจึงถูกยิง แต่เขาก็หนีออกมาได้ เรื่องราวของเดธไนต์จบลงแล้วยมทูตลุดคุมหมดสนุก จึงเขียนชื่อไลท์ลงเดธไนต์ตัวเอง ไลท์เสียชีวิต</p>	

3. ภาพยนตร์ชุด เดธไนต์

3.1 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในหนังสือการ์ตูนชุด เดธไนต์ ภาค 1

เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์

เรื่องการสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ

ตารางที่ 7 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีภาพยนตร์เรื่องเดธโน้ต ภาค 1

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิมิโซระ นาโอมิ
1	<p>- ไลท์สังหารยูซูกะ ฮิชิฮาระ โจรที่หนีการจับกุม คัทซึยะ เซตะ ผู้ช่วยอธิบดีกระทรวงการต่างประเทศที่ทุจริตรับเงินมาเฟีย และมารูโอะ ทาเคชิ ลูกชายนักการเมืองฆ่าคนตาย</p> <p>- ไลท์สังหารอาชญากรในญี่ปุ่นอีก 853 ราย</p> <p>- ไลท์สังหารฮิโรมิชิ อิมามูมิ ขณะกำลังบุกจี้ตัวประกันบริษัทคอนซูเมอร์ไฟแนนซ์ ทาคูโอะ ชิบุอิมารุ นักโทษฉกรรจ์ และคาโงมุระ โยซูกะ คนร้ายฆ่านักเรียนหญิง</p>	<p>- L เทียบความชันกราฟการตายจากเชื้อโรคกับการตายครั้งนี้ พบว่าเป็นการตายผิดธรรมชาติ</p> <p>- L เทียบจำนวนประชากรโลกกับความถี่และจำนวนผู้เสียชีวิตโดยคีระ พบว่าคีระลงมือล่าล้าง</p> <p>- L รู้ว่าคนร้ายอยู่ญี่ปุ่นเพราะ คาโงมุระ โยซูกะ เหยื่อรายแรกที่ถูกคีระสังหารอยู่ที่ญี่ปุ่น</p> <p>- L ใช้นักโทษ ลินด์ แอล เทย์เลอร์ ปรากฏตัวออกสื่อในนาม L หลอกว่าถ่ายทอดทั่วโลก ประกาศจะจับตัวคีระมารับโทษประหารเพื่อหาพิภพคีระ</p>
2	<p>- ไลท์คิดสังหารทุกคนที่ขัดขวาง จึงเขียนชื่อ ลินด์ แอล เทย์เลอร์ หัวใจวายเสียชีวิตขณะออกอากาศ</p>	<p>- L รู้ว่าคีระฆ่าคนโดยไม่ต้องลงมือเอง</p> <p>- L รู้ว่าคีระอยู่แถบคันโต ประเทศญี่ปุ่น เพราะหลอกว่าถ่ายทอดสดทั่วโลก แต่จริงๆ แล้วเขาให้ถ่ายทอดสดเฉพาะแถบนั้น</p> <p>- L ทำกราฟเวลาการตายของเหยื่อ พิเคราะห์ประกอบกฎจำนวนมากของแบร์นูลลี พบว่าเมื่อเอากราฟมารวมกันปรากฏเป็นรูปตารางเรียนคีระจะไม่ฆ่าคนในเวลาเรียน คีระจึงเป็นนักเรียน</p>

ตารางที่ 7 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีภาพยนตร์เรื่องเดธโน้ต ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คีระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิมิโซระ นาโอมิ
3	- ไลท์แอบดูผลการสืบสวนของพ่อที่เป็นหัวหน้ากองสอบสวนคดีคีระ เขาจึงกำหนดเวลาการตายของอาชญากรใหม่ วันละ 24 ราย ชั่วโมงละ 1 คน	- L รู้ว่าคีระกำหนดเวลาตายได้ - การตอบโต้กลับอย่างรวดเร็วของคีระ ทำให้ L รู้ว่าข้อมูลกรมตำรวจรั่วไหลถึงคีระ - L ให้ FBI สะกดรอยตามสมาชิกครอบครัวของตำรวจญี่ปุ่น
4	- ไลท์ทดลองใช้เดธโน้ตกำหนดพฤติกรรมกาตายกับนักโทษ 3 ราย เพื่อหาวิธีกำจัด FBI	- การเสียชีวิตแปลกๆ ของนักโทษ 3 คนทำให้ L รู้ว่าคีระกำลังทดลองอะไรบางอย่าง
5	- ไลท์กำหนดพฤติกรรมกาตายให้โจรสลัดธนาคารชื่อคิอิจิโร่ โอโซเรดะ มาจีรูดโดยสารเพื่อสร้างสถานการณ์ทราบชื่อของ FBI ที่สะกดรอยตามเขา - ไลท์สังหาร โอซากิ ทารูฮิโตะ เพื่อชูเรย์ - ไลท์กำหนดพฤติกรรมกาตายของ เรย์ อิวามัตสึให้เขียนชื่อ FBI ที่ทำคดีคีระลงเดธโน้ต เสียชีวิตรวม 13 คน	- มิโซระ นาโอมิ ตามสืบคดีคีระต่อจากคู่หมั้นที่เสียชีวิต - L ดูวิดีโอจากกล้องวงจรปิดสถานที่ที่เรย์เสียชีวิต เขาพบมิโซระในที่เกิดเหตุ จึงถูกคิดว่าคีระอาจเป็นคนที่เรย์สะกดรอยตาม คือคนในครอบครัวยางามิและคิตามูระ - L สั่งติดกล้องสอดแนมและเครื่องดักฟังที่บ้านทั้ง 2 หลัง
6	- ไลท์จัดตารางการตายของอาชญากรล่วงหน้าหลายสัปดาห์ เมื่อเหตุถูกเงิน - ไลท์รู้ว่ามิกำลังติดไว้ทั่วห้อง จึงซ่อนโทรทัศน์ขนาดเล็กและกระดาศจากเดธโน้ตไว้ในถุงมันฝรั่ง แล้วทำที่อ่านหนังสือเรียนขณะที่แอบสังหารโจรสลัดพาตัวคาสึยาม่า โทรุเสียชีวิตขณะ ออกอากาศทางโทรทัศน์	- มิโซระไปพบชิโอรุ และให้พาไปพบไลท์ มิโซระชูไลท์ว่า รู้ว่าไลท์ คือคีระ ซึ่งเธอจะหาหลักฐานมาจับเขาให้ได้ - กองสืบสวนกดดัน L ให้เลิกตั้งข้อสงสัยว่าไลท์คือคีระ - มิโซระโทรหา L ว่าจะพิสูจน์ให้รู้ว่ายางามิ ไลท์ คือคีระ - มิโซระจี้ชิโอรุให้ไลท์มาพบที่หอศิลป์ เพื่อสารภาพว่าตนคือคีระ

ตารางที่ 7 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีภาพยนตร์เรื่องเดธโน้ต ภาค 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิมิโซระ นาโอมิ
7	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์สืบจากโบสถ์ที่มีโซระจะจัดงานแต่งงาน จึงรู้ชื่อและนามสกุลจริงของเธอ - ไลท์กำหนดวิธีการตายของมิโซระ โดยให้จับบังคับแฟนสาวของผู้ต้องสงสัยเป็นคิระให้โทรนัดเขาออกไปพบเพื่อให้สารภาพ เธอปลอมยิงปืนออกไป ด้วยความตกใจจึงยิงตัวตายในที่สุด - ไลท์กำหนดวิธีการตายให้ชิโอริวว่าถูกบังคับให้โทรเรียกแฟนหนุ่มมาพบ แล้ววิ่งหนี คนร้ายขณะตำรวจกำลังมา มีกระสุนยิงออกมาถูกที่ตัวเธอ เสียชีวิต - ไลท์กำจัดมิโซระได้แล้ว จึงอาศัยความเห็นใจที่ตนเสียคนรักไปขอเข้าร่วมทีมกองสืบสวนเพื่อเจอ L ตัวจริงได้สำเร็จ 	<ul style="list-style-type: none"> - L รู้จักมิโซระ นาโอมิในฐานะผู้ใต้บังคับบัญชาเป็นอย่างดี เขารู้สึกถึงความผิดปกติที่เกิดขึ้นกับเธอ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เขาจึงมั่นใจว่าไลท์คือคิระ

3.2 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 2

เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์

เรื่องการสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธไนต์ ภาค 2

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์/อามาเนะ มิสะ/ ทาคาดะ คิโยมิ	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
1	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์อาศัยการเสียชีวิตของชิโอรุ เข้ามาในกองสืบสวนเพื่อเข้าถึงตัว L และหาทางกำจัดต่อไป - ไลท์เข้ามาในกองสืบสวนจะได้ให้จับตามองเพื่อพ้นข้อกังขา 	<ul style="list-style-type: none"> - L ใช้ข้อปลอมว่า ริวซากิ และพูดว่าสถ้าเขาเสียชีวิตช่วงนี้ แปลว่าไลท์ คือคิระ - L สงสัยไลท์ อาจใช้เล่ห์ตบตาทุกคน โดยมีโซระได้สืบถึงตัวคิระ คิระจึงจัดการการตายให้มิโซระและชิโอรุ เพื่อให้คนเห็นใจให้เข้าทีมสืบสวน จะได้เข้ามาสังหาร L ได้
2	<ul style="list-style-type: none"> - คิระคนที่ 2 ส่งสาส์นมายังซากุระทิวี่เพื่อตามหาตัวคิระ และสังหารคาซุฮิโกะ ฮิบิมะ ออกอากาศ เพื่อแสดงตนว่ามีความสามารถคิระจริง รวมทั้งโมจิและตำรวจอีก 2 นาย - มิสะใช้ดวงต้ามทุมตมองจนพบไลท์ และตามไปดักเจอบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - L รู้แล้วว่าคิระคนที่ 2 แค่เห็นหน้าก็ฆ่าคนได้ - โซอิจิโร่บุกซากุระทิวี่ ใหญ่ดออกอากาศ และยึดสาส์นจากคิระคนที่ 2 มาได้ - L รู้ว่าคิระคนที่ 2 อยู่ที่ซากุระทิวี่แล้วคอยพิพากษาผ่านการถ่ายทอดสด - L รู้แล้วว่าคิระสองคนเจอกันแล้ว - กองสืบสวนจับตัวมิสะในฐานะผู้ต้องสงสัยคิระ คนที่ 2 เพราะเธอเป็นสาวกคิระทำงานในซากุระทิวี่ในวันนั้น ผงละอองแป้งแต่งหน้า เศษใยเสื้อผ้าตรงกับที่ติดบนเทปวิดีโอที่คิระคนที่ 2 ส่งมา

ตารางที่ 8 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์/อามาเนะ มิสะ/ ทาคาดะ คิโยมิ	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
3	<ul style="list-style-type: none"> - มิสะสละสิทธิ์เดธไนต์ จึงเสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธไนต์ทั้งหมด - ไลท์ให้ L จับกุมไว้ ถ้ามีคนตายตอนถูกขัง แปลว่าไลท์ไม่ใช่คิระ - ไลท์สละสิทธิ์การครองเดธไนต์และเสียความทรงจำเกี่ยวกับเดธไนต์ - ทาคาดะ คิโยมิ ทำหน้าที่คิระแทนไลท์ เริ่มสังหารคนอื่นครั้ง - ไลท์ยืนยันว่าตนไม่ใช่คิระ และขอร่วมทีมสืบสวนจับกุมตัวคิระ 	<ul style="list-style-type: none"> - L ควบคุมตัวมิสะ และไลท์ สังเกตการณ์พฤติกรรมตลอด 24 ชั่วโมง - L ประหลาดใจกับท่าทีที่เปลี่ยนไปของมิสะและไลท์ - L สอบสวนมิสะ ได้ข้อมูลเชื่อมโยงกับข้อสันนิษฐานว่าไลท์คือคิระ แต่มันมีส่วนที่ยังคงเป็นปริศนาและยังหาหลักฐานไม่ได้ - มีคนเสียชีวิตจำนวนมากขณะคุมขังมิสะและไลท์ กองสืบสวนจึงกดดัน L ให้ปล่อยตัวทั้งสองคน - ไลท์เข้ามาช่วยสืบคดี ขณะที่มิสะยังคงถูกกักบริเวณ
4	<ul style="list-style-type: none"> - ทาคาดะพิพากษาคน โดยกำหนดเวลาและพฤติกรรมการตายไว้ เพื่อเข้าไปทำข่าวได้ทันที - ทาคาดะสังหารมาซาโกะ วาคิตะ ผู้ต้องหาฆ่าเพื่อนร่วมงาน - ทาคาดะสังหารผู้ประกาศข่าวคนเดิมและเข้าทำหน้าที่ผู้ประกาศข่าวแทน 	<ul style="list-style-type: none"> - L ตั้งสมมติฐานว่าความสามารถคิระถ่ายทอดไปยังคนอื่นได้ แต่คนในกองสืบสวนไม่เชื่อเขา - ไลท์เจอเบาะแสคิระคนใหม่ที่จะสังหารคนสอดคล้องกับสื่อโทรทัศน์ เน้นทำคดีเกี่ยวกับผู้หญิง คิระคนนี้อาจเป็นผู้หญิง โดยมีสื่อเจ้าหนึ่งมักไปทันเหตุการณ์การเสียชีวิตหญิงคิระเสมอ - กองสืบสวนจับตามองผู้ประกาศสาวคนใหม่ของช่องซากุระทีวี ทาคาดะ คิโยมิ - L สั่งการติดกล้องสอดแนมที่บ้านทาคาดะ

ตารางที่ 8 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์/อามาเนะ มิสะ/ ทาคาคะ คิโยมิ	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
5	<ul style="list-style-type: none"> - ทาคาคะกลับบ้าน แล้วลงมือพิพากษาคนร้ายทันที - ทาคาคะพบกับยมทูตเรม 	<ul style="list-style-type: none"> - กองสืบสวนเห็นทาคาคะใช้เดธไนต์ แต่ไม่ทราบว่ามันคือวิธีการฆ่าคนของคิระ - กองสืบสวนเห็นทาคาคะพูดคนเดียว - L เริ่มแผนให้ทาคาคะสารภาพวิธีการฆ่า โดยให้มัดสี่ตะปปลอมเป็นนักข่าวโยสุเกะ มัทสึโอะโทรไปขู่ทาคาคะเรื่องแอบติดกล้องวงจรปิดไว้ในบ้าน ให้ทาคาคะจ่ายเงิน 5 ล้านเยนแลกกับเทปบันทึกภาพจากกล้องสอดแนมทั้งหมด หลังจากนั้นให้มัดสี่ตะออกรายการโทรทัศน์ เพื่อเปิดเผยตัวคิระ
6	<ul style="list-style-type: none"> - ทาคาคะเขียนชื่อโยสุเกะ มัทสึโอะลงเดธไนต์ แต่เขาไม่ตายเพราะใช้ชื่อปลอม - ทาคาคะแลกดวงตายมทูต - ทาคาคะสังหารตำรวจสายตรวจชื่อ ชิโดฮาระ เกนตะ 	<ul style="list-style-type: none"> - L รู้แล้วว่ามียมทูตอยู่จริง - L รู้ว่าทาคาคะสามารถสังหารคนเพียงแค่เห็นหน้าเท่านั้น
7	<ul style="list-style-type: none"> - ทาคาคะ คิโยมิ ไปสตูดิโอถ่ายทอดสดช่อง ซากุระทีวี - ทาคาคะ คิโยมิ ถูกจับ เธอรับสารภาพทั้งหมดรวมถึงเรื่องเดธไนต์ที่สามารถสังหารใครก็ตามที่ผู้เขียนรู้หน้าและชื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> - กองสืบสวนเข้าควบคุมตัวทาคาคะ พร้อมปิดตาเธอเอาไว้ - กองสืบสวนแตะเดธไนต์ จึงเห็นยมทูตเรม

ตารางที่ 8 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์/อามาเนะ มิสะ/ ทาคาดะ คิโยมิ	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
8	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์แตะเดธไนต์ความทรงจำทุกอย่างจึงกลับมา เขาแอบสังหารทาคาดะ ทำให้สิทธิ์ถือครองเดธไนต์กลับมาเป็นของเขาอีกครั้ง ทุกอย่างเป็นไปตามแผน เขาประกาศชัยชนะเหนือ L ในใจ - ไลท์เคยให้เรมเขียนกฎปลอมลงเดธไนต์ - ไลท์ช่วยมิสะออกมาเป็นอิสระได้แล้ว 	<ul style="list-style-type: none"> - L ถามเรมเรื่องเดธไนต์ แต่เรมไม่ตอบอะไรเลย - L ไม่เชื่อกฎ 13 วัน ที่ว่า หากผู้ใช้เดธไนต์ไม่สังหารคนต่อไปภายใน 13 วัน จะต้องตาย - กองสืบสวนเชื่อว่าไลท์กะมิสะเป็นผู้บริสุทธิ์ จึงกดดัน L ให้เลิกสงสัยไลท์ และปล่อยตัวมิสะเป็นอิสระ
9	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์ให้มิสะไปขุดเดธไนต์ที่เขาฝังเอาไว้ ความทรงจำของมิสะจึงกลับคืน - ไลท์ขอให้มิสะฆ่าริวซากิ แต่เธอจำชื่อจริงของริวซากิไม่ได้ จึงแกล้งดวงตายมทูตอีกครั้ง - มิสะเริ่มสังหารคนตามคำสั่งของไลท์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทันทีที่มิสะเป็นอิสระ ก็มีคนตายจำนวนมากทำให้ L พังเล็งมิสะอีกครั้ง - L จะทดลองใช้เดธไนต์ เพื่อทดลองกฎ 13 วัน โชอิจิโร่และทีมกองสืบสวนทั้งหมดอาสาเดินทางไปทดสอบลับๆที่อเมริกา - L และไลท์อยู่ตามลำพัง L บอกว่าจะให้มิสะเข้ามาพบอีกครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้เธอลงมือสังหารเขา ส่วนเขาจะแย่งเดธไนต์มาจากเธอ ทำให้จับมิสะพร้อมหลักฐานได้
10	<ul style="list-style-type: none"> - ไลท์กดดันให้มิสะตกอยู่ในอันตราย เรมเห็นอายุขัยของมิสะสั้นลงเพราะรับเงื่อนไขดวงตายมทูต ไลท์หลอกใช้มทูตฆ่าคนแทนเขา - เพื่อช่วยมิสะ เรมจึงเขียนชื่อของวาตาริ และ L ลงเดธไนต์ ขณะที่ตนเองก็ร่างสลายเป็นฝุ่นผง เรมเผาทำลายเดธไนต์ของตนไปพร้อมกับเขา - ไลท์ประกาศชัยชนะ ขณะที่ L ล้มลงกับพื้น 	<ul style="list-style-type: none"> - วาตาริเสียชีวิต - L ล้มลงกับพื้น เขาได้ยื่นคำสารภาพของไลท์ในช่วงสุดท้ายก่อนเสียชีวิต

ตารางที่ 8 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธไนต์ ภาค 2 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : คิระ/ยางามิ ไลท์/อามาเนะ มิสะ/ ทาคาคะ คิโยมิ	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
11	- ไลท์เขียนชื่อทุกคนที่รู้เรื่องเดธไนต์ให้ เสียชีวิต และกำหนดวิธีการตายของยางามิ โซอิจิโร่ บิดาของตนให้นำเดธไนต์มาให้เขา ก่อนเสียชีวิต	- ยางามิ โซอิจิโร่ไม่เสียชีวิตตามเวลาที่ไลท์ กำหนด เจ้าน้ำที่กองสืบสวนทุกคนปรากฏ ตัวเพื่อเข้าจับกุมไลท์ในฐานะ คิระ - L ปรากฏตัวอีกครั้ง และบอกว่าเดธไนต์ที่ มิสะใช้อยู่เป็นของปลอมที่เขาทำขึ้นมา ทุกคนที่ไลท์เขียนชื่อเพื่อสังหารจึงไม่ เสียชีวิต - ยมทูตเริ่มเขียนชื่อ L ลงไปในเดธไนต์จริง แต่ L แอบเขียนชื่อตัวเองให้เสียชีวิตในอีก 23 วันก่อนหน้านั้นแล้ว การเขียนครั้งที่สอง ที่เรมทำไว้จึงไม่เป็นผล
12	- ไลท์ทราบชื่อจริงของ L แล้ว เขาจึงแอบ เขียนชื่อ L ลงเศษเดธไนต์ที่พกติดตัวไว้	- มัตสึดะยิงที่มือและขาของไลท์ ทำให้เขา เขียนชื่อ L ยังไม่เสร็จ - L เห็นกระดาษเดธไนต์ที่ไลท์ซ่อนไว้ หน้า หนึ่งมีชื่อทาคาคะอยู่ ปมการเสียชีวิตของ ทาคาคะคลี่คลายแล้ว
13	- ไลท์สารภาพว่าตนคือคิระอย่างเสียสติ และ ให้ยมทูตลুকสังหารทุกคน - ลुकเขียนชื่อไลท์ลงไป เพราะไลท์ถูกจับถือว่า เกมจบ จึงหมดสนุกแล้ว - ไลท์เสียชีวิต มิสะเสียความทรงจำเกี่ยวกับ เดธไนต์ทั้งหมด	- L เผาทำลายเดธไนต์ ลुकผิดหวังที่ L ไม่ นำไปใช้ต่อ จึงบินกลับยมโลก - กองสืบสวนรายงานผลการปิดคดีคิระทุก เรื่องยกเว้นเรื่องยมทูต แต่ตำรวจสากลไม่มี ใครเชื่อ ข่าวการจับกุมคิระไม่เปิดเผยสู่ สาธารณะ

3.3 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต ภาค 3

เรื่องคดีความ : กลุ่มเรือสีฟ้า

เรื่องการสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ

ผู้ที่ก่อคดีนี้ คือ องค์กรอนรักรัษธรรมชาติที่ใช้ชื่อว่า เรือสีฟ้า ประกอบไปด้วย หมอคุโจ คิมิโกะ มาโตบะ ไดสุเกะ ศาสตราจารย์คางามิ ผู้สมรู้ร่วมคิดที่แสดงตัวอีก 3 คน คือ มิซาวะ ฮัตสึเนะ โคนิชิ อากิโอะ และโยชิซาวะ ทะโมตสึ รวมทั้งกลุ่มผู้สนับสนุนไม่ทราบจำนวน กลุ่มเรือสีฟ้า ต้องการลดจำนวนประชากรมนุษย์ที่มีมากจนเกินไป เป็นต้นเหตุทำให้ธรรมชาติเสื่อมโทรม โดยการใช้อาวุธชีวภาพ เพื่อจุดมุ่งหมายสูงสุดคือการทำให้ธรรมชาติกลับคืนสู่สมดุลให้เร็วที่สุด

การกระทำของคนกลุ่มนี้ ประกอบไปด้วย

- (1) การทดลองใช้อาวุธชีวภาพในหมู่บ้านบางน้ำ จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย
- (2) การทำลายหลักฐานดังกล่าวด้วยการวางระเบิดสังหารคนในหมู่บ้านทั้งหมดจนไม่เหลืออะไรทิ้งไว้เลย
- (3) การสังหาร F หนึ่งในยอดฝีมือของวาตาริที่ออกไปสืบสวนคดีนี้
- (4) การลอบสังหารนักวิทยาศาสตร์ในศูนย์วิจัยโรคติดต่อแห่งเอเชียเสียชีวิตทั้งหมด
- (5) การจี้เครื่องบินเพื่อแพร่เชื้อโรค

เหล่านี้คือเป็นเพียงองค์ประกอบที่สร้างความยุ่งยากให้แก่การคลี่คลายคดีเท่านั้น เพราะผู้คลี่คลายคดีทราบเรื่องนั้นอยู่แล้ว แต่ปมปัญหาที่สร้างความยุ่งยาก และทำให้นักสืบของเรื่องพยายามคลี่คลายคดี จึงเป็นเรื่องของ

- (1) เวลา ได้แก่ ระยะเวลาที่ชีวิตของยอดนักสืบ L เหลืออยู่ เขามีเวลาเหลือแค่ 23 วัน เพื่อคลี่คลายทุกคดีที่เหลือค้างไว้ ก่อนที่จะเสียชีวิตตามที่กำหนดไว้ในเดธโน้ต
- (2) รหัสลับที่ดร.นิโคโดทั้งไว้เป็นปริศนาก่อนเสียชีวิต คือ สูตรการสร้างยาต้านทานไวรัส

จากปมปัญหาข้างต้น ได้แก่ เวลา และรหัสลับ พบว่า ปัญหาด้านเวลา คือสิ่งที่นักสืบ L ไม่สามารถแก้ไขอะไรได้อีกแล้ว สิ่งที่เขาจะต้องทำเพื่อรับมือกับปัญหาดังกล่าว คือการทำภารกิจให้สำเร็จในเวลาที่กำหนดไว้ เขาไม่ค่อยหมกมุ่นกับการเสี่ยงชีวิตในครั้งนี้นี้ เพราะได้ทราบอยู่แล้วว่าเขา

จะไม่มีทางเสียชีวิตระหว่างการสืบสวนคดีนี้แน่นอน เพราะเขาได้กำหนดจุดจบของตัวเองไว้ในเดธโน้ตแล้ว

ด้านรหัสลับนั้น คือส่วนที่สำคัญที่สุดของภารกิจการคลี่คลายคดี โดยมีผู้ช่วยไซคดี ดังนี้

(1) F เป็นผู้เริ่มต้นและเข้าไปสืบข้อมูลโดยตรง เขาได้นำข้อมูลที่พบ และเด็กชายผู้รอดชีวิตไปให้ L ซึ่งเป็นส่วนสำคัญทำให้ L สามารถคลี่คลายปัญหาได้

(2) นิโคโด มากิ เธอเป็นทั้งรหัสลับ และผู้ช่วยไซคดี เธอสามารถถอดโจทย์คณิตศาสตร์ยากๆ เพื่อเข้าพบกับ L ตัวจริงได้ และให้ข้อมูล L เกี่ยวกับดร.นิโคโดผู้เป็นบิดา รวมทั้งการนำโจทย์คณิตศาสตร์ที่บิดาของเธอออกไปสู่ตราบานไวรัสไว้ จึงเป็นผู้ช่วย L คลี่คลายคดีได้สำเร็จ

(3) เนียร์ เด็กชายผู้รอดชีวิตจากการทดลองอาวุธชีวภาพเพียงคนเดียว เขาเป็นอัจฉริยะด้วยคณิตศาสตร์ และชี้แนะให้ L พบสูตรการสร้างยาต้านทานเชื้อโรค และยังเป็นตัวแปรให้สามารถผลิตยาได้ทันเวลา

(4) ชูรุกะ เจ้าหน้าที่ FBI ช่วยอำนวยความสะดวกต่างๆ ให้ L ตลอดการคลี่คลายคดีความ

(5) ดร.ทาคานาชิ เขาคือผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ในส่วนที่ L ไม่สามารถลงมือทำเองได้จริงๆ เขาเป็นผู้ผลิตยาต้านทานให้กับ L หลังจากที่ L ได้ค้นพบสูตรนี้

นอกจากนี้ L ผู้ซึ่งไม่เคยทำอะไรด้วยตนเอง แต่เลือกอุทิศตัวเพื่อคลี่คลายคดีแบบเต็มตัว เป็นครั้งแรกและครั้งสุดท้ายในชีวิตของเขา ก็เป็นอีกหนึ่งวิธีการคลี่คลายคดีที่แตกต่างไปจากเดิม

4. นวนิยายเดธโน้ต

4.1 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในนวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1

เรื่องคดีความ : กลุ่มเรื่อสีฟ้า/บลูชิป

เรื่องการสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ

ตารางที่ 9 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในนวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1

	เรื่องคดีความ : กลุ่มเรื่อสี่ฟ้า/บลูชิป	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
1	<ul style="list-style-type: none"> - บุกจับศูนย์วิจัยนิโคโด เพื่อบังคับดร.นิโคโดให้ผลิตยาต้านเชื้อไวรัส เมื่อเขาปฏิเสธจึงยิงจนเสียชีวิต - คุโจแฝงตัวเข้ามาในตึกสอบสวนของ L - คุโจพยายามแฮกระบบคอมพิวเตอร์ของ L - คุโจหลอกใช้ชิรุเงะ เจ้าหน้าที่ FBI ให้ร่วมมือขโมยของสำคัญของ L ที่ซ่อนไว้ในถ้ำน้ำมันฝรั่งทอดรสคอนซูเม่ - ชิรุเงะแอบทำลายระบบรักษาความปลอดภัยภายในตึกของ L เพื่อให้คุโจนำสมาชิกกลุ่มบุกตึก แล้วพยายามแฮคข้อมูลของ L 	<ul style="list-style-type: none"> - L รับคดีของมากิ และจะช่วยเหลือเธอให้ได้ - L รู้ว่าคุโจแฝงตัวเข้ามา แต่ก็ยอมให้เข้ามา - L ซ่อนภาพหายากของอามาเนะ มิสะ และสมุดโน้ตจุดของหวานที่เขาชอบซ่อนไว้ในถ้ำน้ำมันฝรั่งทอดรสคอนซูเม่ - L มักมีวิธีติดตั้งเครื่องดักฟังประหลาดๆ จึงได้ยินการปรึกษาเรื่องแผนการตลบหลังทั้งหมด - L สละทั้งตึกและระบบคอมพิวเตอร์หนีออกไปโดยรทปฏิบัติการเคลื่อนย้ายรุ่นใหม่ล่าสุดภายใต้รูปลักษณ์รถขายเครปสีเขียวสดใส
2	<ul style="list-style-type: none"> - คุโจอ้างให้ตัวเองเป็นตัวประกันของกำลังบุกตึก L โดยให้นำเดธโน้ตและสูตรต้านไวรัสไปแลกที่คู่ทำเรือได้สำเร็จ แต่สังหาร L ไม่ได้ - ฮัตสึเนะซึดไวรัสเข้าตัวมากเพื่อขอให้ L บอกข้อมูลการผลิตยาต้านไวรัส - เรื่อสี่ฟ้าจับตัวชิรุเงะไว้ 	<ul style="list-style-type: none"> - L ทราบอยู่แล้วว่าเป็นแผนหลอก แต่ก็นำทั้งเดธโน้ตและข้อมูลไปให้ - L แฮคเข้าระบบบริษัทผลิตดินปืน บริษัทขนส่งและขนส่ง. จัดระบบท่าเรือเพื่อส่งตู้คอนเทนเนอร์มาไว้ก่อนวันนัดหมายเพื่อเตรียมแผนรับมือไว้ - L ให้ชิรุเงะทานแคปซูลมีเครื่องส่งสัญญาณจิ้งจู้ที่อยู่องค์กรเรื่อสี่ฟ้า แล้วติดเครื่องดักฟังแอบดูจากห้องพักโรงแรมสูงๆ เซ็ครูปพรรณสัณฐานสมาชิกเทียบกับแฟ้มประวัติอาชญากร ใช้ ID ของชิรุเงะเข้าระบบของ FBI จากนั้นจึงแฮคเข้าระบบคอมพิวเตอร์องค์กรเรื่อสี่ฟ้า ชูว่ารู้ชื่อทุกคนแล้ว เขายังมีเดธโน้ตอีกเล่ม เพื่อแลกตัวชิรุเงะคืนมาได้ - L พามาที่นี่

ตารางที่ 9 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในนวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : กลุ่มเรือสีฟ้า/บลูชิป	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
3	- เรือสีฟ้าทราบที่ซ่อนตัวของมากิเพราะจับสัญญาณ GPRS ได้	- มากิไม่ยอมทิ้งโทรศัพท์ L จึงติดสัญญาณ GPRS คล้ายของน้องมากิไว้ที่รถทำให้กลุ่มสีฟ้าติดตามยาก
4	- คุโจออกรายการโทรทัศน์ให้ข่าวมากิตัดเชื้อและจะแพร่เชื้อได้ ถ้ามีผู้พบเห็นให้แจ้งกลับ - คุโจคาดว่าLและมากิจะไปหาดร.ทาคาฮาชิ เพราะเป็นเพื่อนสนิทกับพ่อของมากิ	- L เลิกใช้รถสาธารณะ - L เชื้อข่าวในอินเทอร์เน็ตเฝ้าคาเฟ่ เขาและมากิปลอมตัวเป็นพี่ชายกับน้องชาย - L ดัดแปลงจักรยานให้วิ่งโดยไม่ต้องปั่น
5	- คุโจหาทางให้ L หมดองค์กรสนับสนุน ใช้คนเชื่อถือได้ส่งข่าวว่าL กำลังคิดก่ออาชญากรรมร้ายแรงโดยใช้เดธโน้ตเป็นเครื่องมือคุกคามโลกFBI จึงลอบสังหาร L - คุโจแฮระบบคอมพิวเตอร์ของ L เพื่อส่งข้อความข่มขู่ประธานาธิบดีสหรัฐในนาม L	- L พามากิปะปนฝูงชนในงานฤดูร้อน ให้มีสะที่กำลังแสดงคอนเสิร์ตประกาศเชิญ FBI ขึ้นบนเวทีเพื่อถ่วงเวลาให้ L และมากิหนี - ซีรุจะ L และมากิปลอมตัวเป็นพ่อแม่ลูก - L อ้างว่า L คือชื่อองค์กรลับมีหลายคนปฏิบัติงานในนาม L แล้วโทรขู่ประธานาธิบดีสหรัฐให้หยุดลอบสังหาร โดยจะลงโทษคนในองค์กรเอง
6	- มาโตบะแอบเจรจาขายอาวุธชีวภาพ - ฮัตสึเนะฆ่าดร.คางามิเพราะทำตัวซุกซนเป็นอุปสรรคการดำเนินแผนการ	- L เดินทางตอนกลางคืนโดยบอลลูน ให้ซีรุจะขับรถล่อเป้า แล้วตามไปสมทบภายหลัง - L และดร.ทาคาฮาชิติดสูตρυาต้านไวรัสได้ แต่การผลิตต้องใช้เวลานาน L รู้ช้ก่อนแล้วจึงแอบขโมยซีรัมของลิงชิมแพนซีในศูนย์วิจัยนิโคโดมาช่วยกระตุ้นให้ผลิตยาได้ทันเวลา - L ใช้เรือยอชเป็นที่ผลิตยา เพราะอยู่กลางทะเลจะสกัดกั้นการแพร่เชื้อ ปลาไม่มีปอดเป็นพาหะไม่ได้ - L ปลอมตัวเป็นหลาย L เพื่อข่มขู่ และซีรุแจ้งจนประธานาธิบดีส่ง FBI มาคุ้มกัน

ตารางที่ 9 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในนวนิยายเดธโน้ต เล่ม 1 (ต่อ)

	เรื่องคดีความ : กลุ่มเรือสีฟ้า/บลูชิป	การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ
7	- เรือสีฟ้าตามมาที่ทะเล แต่เพราะมีมืออาชีพคุ่มกันจึงเข้ามาชิงยาต้านไม่ได้	- L เปลี่ยนรถหลบหนีเป็นรถขายขนมครกญี่ปุ่นสีแดงสด - ผลิตยาต้านไวรัสได้สำเร็จ
8	- กลุ่มเรือสีฟ้าจับตัวมากไป - กลุ่มเรือสีฟ้าติดต่อกับ L และชี้รุ่งะไปหาเอาเดธโน้ตไปด้วย - กลุ่มเรือสีฟ้าชิงเดธโน้ตจาก L ได้ และบังคับให้เขาเขียนชื่อตัวเองลงในเดธโน้ตด้วย - กลุ่มเรือสีฟ้าเริ่มแผนแพร่กระจายเชื้อไวรัสที่ตีศูนย์กลางเมือง	- L รู้ว่ากลุ่มเรือสีฟ้าต้องชิงเดธโน้ต และให้ L เขียนชื่อตัวเองลงเดธโน้ต L ทำตามคำสั่งระบุสาเหตุการตายให้ตกจากที่สูง แล้วกระโดดลงหน้าต่างโดยให้หมัดสีตะแสดงเป็นศพอยู่ชั้นล่าง เดธโน้ตที่กลุ่มเรือสีฟ้าได้ไปนั้นเป็นของปลอม - L ลวงว่าเขาตกตึกเสียชีวิตแล้ว ทำให้กลุ่มเรือสีฟ้าไม่ระวังตัว เขาตัดระบบการทำงานของเครื่องแพร่เชื้อได้สำเร็จ
9	- คุโจพามากิไปอเมริกา จัดฉากให้เป็นผู้ป่วยที่ต้องผ่าตัดด่วน และจะฉีวัคซีนให้ผู้โดยสารทุกคนแพร่เชื้อที่อเมริกา - คุโจฉีดไวรัสให้ทุกคนโดยอ้างว่าเป็นยาต้าน	- L รู้ทันจึงป็นขึ้นเครื่องบินก่อนที่จะทะยานตัวขึ้น และขัดขวางไม่ให้เครื่องบินออกไปจากรันเวย์
10	- คุโจมีความแค้นต่อสหรัฐอเมริกา เพราะรัฐบาลสหรัฐทำให้ครอบครัวเธอเสียชีวิต จึงจะฉีวัคซีนให้ตกในอเมริกาเพื่อแพร่เชื้อทำลายทั้งประเทศ	- เพราะคุโจคือ K ของไวมีส์แฮกส์ เป็นรุ่นพี่ของ L เขาจึงเตือนสติให้คุโจนึกถึงคำสอนของวาตาริ กระทั่งคุโจยอมมอบตัว และสัญญาว่าจะอยู่เพื่อความหวังของวาตาริ - L ฉีดยาต้านไวรัสให้ทุกคน - กลุ่มเรือสีฟ้าถูกจับกุม - ครอบครัวดร.ทาคาฮาชิจะรับมากิเป็นบุตรบุญธรรม - L ไปเยี่ยมบ้านยางามิ ไทท์ แล้วกลับไปนั่งเล่นหมากรุกคนเดียวที่เก้าอี้ตัวโปรด เขาเสียชีวิตอย่างสงบ

4.2 คดีความ และการสืบสวนและการคลี่คลายคดีในนวนิยายเดธโน้ต เล่ม 2

เรื่องคดีความ : ปียอนด์ เบิร์ชเคย์

การสืบสวนและการคลี่คลายคดี : L/ริวซากิ/มิโซระ นาโอมิ

อาชญากรรมที่ปียอนด์ เบิร์ชเคย์ สร้างขึ้นมีทั้งหมด 4 คดี เขามีเป้าหมายให้มันเป็นเกมแข่งขันที่เขาเป็นผู้กำหนดขึ้นเพื่อจะเอาชนะ L ดังนั้นเขาจึงบอกไปก่อนการสังหารผู้เคราะห์ร้ายทุกครั้ง ที่ศพของเหยื่อรายหนึ่งจะทิ้งปริศนาเหยื่อลำดับถัดไป และจงใจบอกจุดเชื่อมโยงระหว่างเหยื่อเพื่อเหยียดหยาม L โดยเฉพาะ

ปียอนด์ เบิร์ชเคย์มักจะตอกตุ๊กตาฟางไว้ทุกครั้ง เพื่อแสดงให้ L รู้ว่านี่คือฝีมือของเขา โดยศพแรกเขาทิ้งตุ๊กตาไว้ 4 ตัว ศพต่อมา มี 3 และ 2 ตามลำดับ ดังนั้น ตามจำนวนตุ๊กตาที่เหลืออยู่ และตามความตั้งใจของเขา เหยื่อรายต่อไปจึงเป็นรายสุดท้ายที่เขาจะสังหาร และเป็นโอกาสสุดท้ายที่ L จะยับยั้ง หาก L ช่วยเหยื่อไม่ได้ แปลว่าเขาเป็นผู้ชนะ L

เหยื่อผู้เสียชีวิตมีดังนี้

(1) บิลลี่ ไบรด์สเมต เสียชีวิตวันที่ 31 กรกฎาคม 2002 นักเขียนอิสระวัย 44 ปีหมดสติด้วยยา แล้วถูกฆาตรกรคอก ไม่มีการขุดขึ้น มีหุ่นฟางตอกไว้ 4 ตัว

(2) ควอเตอร์ ควีน เสียชีวิตวันที่ 4 สิงหาคม 2002 เด็กหญิงวัย 13 ปี ถูกสังหารจากการโดนตีแสกหน้า เหยื่อหมดสติก่อนเสียชีวิต มีหุ่นฟางตอกไว้ 3 ตัว

(3) แบล็คยาร์ด บ็อบทอมสแลช เสียชีวิตวันที่ 13 สิงหาคม 2002 คดีที่สาม วัย 29 เป็นพนักงานธนาคาร เสียชีวิตเพราะเสียเลือด มีหุ่นฟางตอกไว้ 2 ตัว

นอกจากนี้ ในคดีที่ 4 เขาก็ได้ดำเนินการตามที่กำหนดไว้ทุกประการ หากแต่ผู้เคราะห์ร้ายรอดชีวิต และถูกจับกุมในที่สุด โดยเหยื่อที่เขาเลือกสังหารในคดีสุดท้ายคือตัวเขาเอง

โดยปกติแล้ว L จะสนใจเฉพาะคดีที่มีคนเสียชีวิต 10 คนขึ้นไป หรือเป็นคดีร้ายแรงเท่านั้น แต่เขากลับเลือกไขคดีนี้ทั้งๆที่ FBI ก็ยังไม่สนใจ เป็นเพราะ L รู้แต่แรกว่าคนร้ายคือ B แห่งไวมีส์ เฮ้าส์ อดีตทายาทผู้สืบทอดของ L โดย L เริ่มลงมือเมื่อ B ได้สังหารไปแล้ว 3 คน ดังนั้น สิ่งที่ L ทำ

จึงเป็นการตามร่องรอยที่ B จงใจทิ้งเอาไว้ที่ศพและสถานที่เกิดเหตุของผู้เสียชีวิตทั้ง 3 คน เพื่อหาจุดเชื่อมโยง และจับกุมตัวอาชญากรก่อนการเกิดคดีที่ 4 ต่อไป

L ใช้วิธีการสืบสวนผ่านจอคอมพิวเตอร์ เขาจะนั่งดู ใช้สมอง และออกคำสั่งเท่านั้น จึงขอความร่วมมือจากมิโซระ นาโอมิ เจ้าหน้าที่ FBI ที่อยู่ระหว่างถูกพักงานให้มาช่วยเขาในคดีนี้ โดยให้เธอเป็นตัวแทนออกสืบสวนภาคสนามและทำตามคำสั่งของเขา ดังนั้น มิโซระ นาโอมิ จึงเป็นทั้งแขนขาและดวงตาให้กับ L แต่สิ่งที่ทำให้การคลี่คลายคดีเป็นไปอย่างง่ายดายตายก็คือ นักสืบอิสระอีกคนที่เข้ามาช่วยแก้ไขคดีพร้อมกับมิโซระด้วย เขาชื่อริวซากิ แอล

ด้วยวิธีการบรรยายที่ต้องใช้จินตนาการนึกภาพเสมือนภาพจริงของนวนิยายเรื่องนี้ทำให้ซึ่งผู้อ่านเข้าใจมาโดยตลอดว่า ริวซากิ คือคนคนเดียวที่คอยอดนักสืบ L ซึ่งในตอนท้ายจะเฉลยว่านักสืบอิสระที่ร่วมกันกับมิโซระไขคดีก็คือคนร้ายนั่นเอง ดังนั้น ริวซากิ หรือ บียอนด์ เบิร์ธเดย์ ก็คือคนร้ายที่เข้ามาเฉลยเงื่อนงำของคดีที่ตัวเองก่อขึ้นด้วยตนเอง

รายละเอียดการคลี่คลายคดี มีดังนี้

(1) L ได้รับข้อมูลสืบสวนจากตำรวจลอสแอนเจลิส หนึ่งในนั้นมีจดหมายส่งถึงวันที่ 22 กรกฎาคม 2002 ที่มีปริศนาอักษรไขว้ เขาถอดรหัสแล้วพบว่าเป็นที่อยู่ของบิลลี่ ไบรด์ส์เมด

(2) ริวซากิบอกไปมิโซระเรื่องบาดแผลบนตัวเหยื่อรายแรกมีลักษณะคล้ายอักษรโรมันแล้วเขาก็ถอดความจากบาดแผลได้ 16, 59, 1423, 159, 13, 7, 582, 724, 1001, 40, 51, 31

(3) ริวซากิพบหลักฐานบนชั้นหนังสือ คือ การ์ตูนญี่ปุ่นชุด แม่มดน้อยซาซ่า พร้อมบอกไปว่า ของที่นั่นจะมีแต่กลับไม่มี คือการ์ตูนเล่มที่ 4 กับ 9 ที่ถูกดึงออกไปแล้วเอาเล่มอื่นมาวางแทนเล่มนั้นก็คือข้อความที่คนร้ายทิ้งไว้

(4) ตัวเลขในศพดังกล่าวเป็นการไปข้อความที่คนร้ายบอกไว้ในเลขหน้าในหนังสือที่มีจำนวนหน้าของการ์ตูนเล่มที่ 4 และ 9 รวมกัน ริวซากิถอดรหัสจนได้ตัวอักษร Q, U, A, R, T, E, R, Q, U, E, E, N ซึ่งตรงกับชื่อของเหยื่อรายที่ 2

(5) จากศพที่ 2 มิโซระและริวซากิสังเกตพบความเชื่อมโยงของการก่อคดี ได้แก่ ลักษณะของศพที่แรกนอนหงาย ศพที่สองนอนคว่ำ ศพที่สามนอนหงาย มีลักษณะคล้ายระยะเวลาที่ฆาตกรลงมือ คือ 9 - 4 - 9 วัน และอักษรนำชื่อของเหยื่อที่เสียชีวิตก็เรียงเป็น B.B. - Q.Q. - B.B.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาววรภัทร ศรีจันทร์ เกิดวันจันทร์ที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2525 สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมปลายสายศิลป์ – ภาษาญี่ปุ่น ที่โรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช จังหวัดอุบลราชธานี และสำเร็จการศึกษาปริญญาตรีในเทคนิศาสตร์บัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 วิชาเอกการโฆษณา วิชาโทภาษาญี่ปุ่น ภาควิชาในเทคนิศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวาริชวิทยา ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเมื่อปี พ.ศ. 2550



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย