

การสร้างแผนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด การ์ตูน ปรีศนาคดีอาถรรพ์ ของอัยย์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2566

THE CONSTRUCTION OF FANTASY IN AI' KARIN PRITSANA KHADI ATHAN YOUNG ADULT  
FICTION SERIES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Thai  
Department of Thai  
Faculty of Arts  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2023

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์               | การสร้างแผนตาชีในวรรณกรรมยาวชนชุด การ์ตูน ปริศนา<br>คดีอาถรรพ์ ของอัยย์ |
| โดย                             | นายธรรมจักร นิมพลวัฒน์  |
| สาขาวิชา                        | ภาษาไทย   |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก | อาจารย์ ดร.ไกล่รุ่ง อามระดิษ  |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม | รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ศรีวรกานต์                                     |

---

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยรัตน์ พลमुख)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(อาจารย์ ดร.ไกล่รุ่ง อามระดิษ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ศรีวรกานต์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีญา หุตินิกะ)

ธรรมจักร นิพนธ์วัฒน์ : การสร้างแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ของอัยย์. ( THE CONSTRUCTION OF FANTASY IN AI' KARIN PRITSANA KHADI ATHAN YOUNG ADULT FICTION SERIES) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.ไกล่รุ่ง อามระดิษ, อ.ที่ปรึกษา ร่วม : รศ. ดร.ศิริพร ศรีวรกานต์

วิทยานิพนธ์เรื่องนี้มุ่งศึกษาการสร้างลักษณะแฟนตาซีไทยและแนวคิดสำคัญที่นำเสนอผ่าน ลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ของอัยย์ ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาคือ *ภาคหัวใจสีดำ* ซึ่งประกอบด้วยนวนิยาย 8 ตอน ตีพิมพ์ระหว่าง พ.ศ. 2551-2554

การศึกษาพบว่า วรรณกรรมเยาวชนชุดนี้นำความเชื่อ ตำนาน และเรื่องราวซึ่งเป็นที่ยอมรับและ ไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยมาใช้ในการสร้างลักษณะแฟนตาซีไทยในองค์ประกอบสำคัญ 2 องค์ประกอบคือ ตัวละคร และ โครงเรื่อง ในแง่ของตัวละคร ผู้เขียนนำความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์และความเชื่อเรื่อง วิญญาณมาสร้างตัวละครที่มีลักษณะแฟนตาซี 2 กลุ่ม คือตัวละครผู้วิเศษผู้มีความรู้ทางไสยศาสตร์และตัว ละครที่เป็นวิญญาณและผี ในด้านโครงเรื่อง พบว่าเหตุการณ์การประกอบพิธีกรรมต่างๆ เช่น พิธีเปลี่ยน ชีพ พิธีเปลี่ยนกรรม พิธีผีถ้วยแก้ว ฯลฯ เป็นเหตุการณ์หลักที่ก่อให้เกิดลักษณะแฟนตาซีไทยภายในโครง เรื่องแบบ Quest Fantasy ความเชื่อทั้งของไทยและต่างชาติที่นำมาสร้างแฟนตาซีในพิธีกรรมมีทั้งสร้าง ตามลักษณะของความเชื่อเดิมและการปรับให้มีลักษณะร่วมสมัย

ในด้านแนวคิดที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีในองค์ประกอบทั้งสอง วรรณกรรมเยาวชน ชุด *การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์* นำเสนอแนวคิดหลัก 2 แนวคิด แนวคิดแรก คือ แนวคิดทางพุทธศาสนา กล่าวถึงเรื่องอุปาทาน (การยึดติด) และไตรลักษณ์ ส่วนแนวคิดที่สอง คือ ปัญหาสังคม ซึ่งกล่าวถึงค่านิยม เกี่ยวกับความงาม การขาดจรรยาบรรณของสื่ออันเป็นผลจากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม การบริโภค เกมออนไลน์ และการประกอบอสังหาริมทรัพย์ของเยาวชน แนวคิดทั้งหมดในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้ มี ส่วนช่วยผู้อ่านเยาวชนในการจัดการกับความทุกข์ในจิตใจของตน อีกทั้งยังช่วยให้เข้าใจความรุนแรงของ ปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง ขณะเดียวกันก็นำเสนอหนทางที่จะจัดการกับปัญหานั้นด้วย

สาขาวิชา ภาษาไทย

ปีการศึกษา 2566

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม .....

# # 6080125622 : MAJOR THAI

KEYWORD: YOUNG ADULT FICTION, FANTASY, KARIN PRITSANA KHADI ATHAN

Thammajak Chimpleewat : THE CONSTRUCTION OF FANTASY IN AI' KARIN PRITSANA KHADI  
ATHAN YOUNG ADULT FICTION SERIES. Advisor: KLAIRUNG AMRATISHA, Ph.D. Co-advisor:  
Assoc. Prof. SIRIPORN SRIWARAKAN, Ph.D.

This thesis aims to study the construction of Thai fantasy and the main ideas presented through fantasy in Ai's *Karin Pritsana Khadi Athan* young adult fiction series. Data used in this study are 8 episodes of the part entitled *Huachai Si Dam* which were published between 2008 and 2011.

It is found that this young adult fiction series use the beliefs, myths and stories that are known and circulated in Thai society to create Thai fantasy in two main literary elements, namely the character and the plot. In terms of characters, the author creates 2 types of fantastical characters, the magicians who possess the art of occult and the ghosts, from the beliefs in superstition and spirit. Concerning the plot, it is found that the performance of rites, such as the Life Changing rite, the Karma Changing rite, the Spirit Board rite etc., are the important incidents that contain Thai fantasy in the Quest Fantasy plot. Thai and foreign beliefs which are sources and materials of those magical rite incidents are either portrayed following its conventional methods or adapted into contemporary characteristics.

As for the main ideas presented through fantastical elements, *Karin Pritsana Khadi Athan* young adult fiction series illustrates two main themes. The first group discusses the Buddhist concepts of attachment and the three characteristics of existence (impermanence, incompleteness and non-self). The second group deals with social problems, namely the social value concerning beauty, the lack of media ethics resulting from capitalism, the overconsumption of online games, and the suicide of young adults. These main ideas help young adult readers to manage the suffering in their minds and to understand the violence in the social problems that might happen to them. They, meanwhile, offer the readers the ways to deal with these social problems as well.

Field of Study: Thai

Student's Signature .....

Academic Year: 2023

Advisor's Signature .....

Co-advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

เรียน ครูไกล่รุ่ง อามระดิช ขอกราบขอบพระคุณครูด้วยความซาบซึ้งใจอย่างยิ่ง นับตั้งแต่วันแรกจนถึงวันสุดท้ายของการส่งวิทยานิพนธ์ ครูคอยชี้แนวทางและมอบคำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งอยู่เสมอ ครูคอยอ่านและตรวจแก้ไขงานด้วยความใส่ใจมาตลอด โดยเฉพาะกำลังใจและความห่วงใยที่ครูมอบให้ตลอดระยะทาง สองสิ่งนี้เป็นแรงผลักดันให้ลูกศิษย์คนนี้ยังคงก้าวเดินต่อไป แม้ว่าทางสายนี้จะไม่ราบเรียบมากนัก เพราะภาระที่ต้องรับผิดชอบและความไม่มั่นใจในสติปัญญาจึงทำให้อยากจะก้าวออกจากเส้นทางอยู่บ่อยครั้ง แต่ด้วยความเมตตากรุณาของครูโดยแท้ที่อุตรังและเรียกแรงกายแรงใจให้มุ่งมั่นต่อไป ลูกศิษย์คนนี้จะขออนุญาตกล่าวว่า “บุญแล้วที่ได้เป็นลูกศิษย์ครูไกล่รุ่ง”

เรียน ครูศิริพร ศรีวรกานต์ ขอกราบขอบพระคุณครูอย่างสูงสำหรับความเมตตาอย่างยิ่งที่รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ร่วม คอยมอบทั้งความรู้และความห่วงใยเสมอ อีกทั้งยังกรุณาอ่านงาน แก้ไข และให้ข้อเสนอแนะอย่างดีจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วง ขอขอบพระคุณครูอีกครั้งจากใจจริงค่ะ

เรียน ครูปรมินท์ จารูวร “รู้ให้มากกว่าที่หนังสือเรียนบอก” คำพูดของครูเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ลูกศิษย์อยากจะพัฒนาตนเองต่อไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิธีการและความตั้งใจในการสอนของครูนับว่าเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับลูกศิษย์คนนี้ รวมทั้งกำลังใจและความห่วงใยของครูก็มีค่าอย่างยิ่งสำหรับลูกศิษย์คนนี้

เรียน ครูชุตินา ประภาศุฒิสาร ความรู้ของครูช่วยพาออกมาจากมุมมองอันคับแคบ ที่สำคัญ การเรียนกับครูคือช่วงเวลาของความสุข และหวังอย่างยิ่งว่าสักวันหนึ่งจะสร้างบรรยากาศในห้องเรียนแบบครูได้ ขอกราบของพระคุณอย่างยิ่งสำหรับความรู้และแรงบันดาลใจนี้

เรียน คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทยและภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขอขอบพระคุณครูทุกท่านที่ถ่ายทอดความรู้อันมีค่าด้วยความตั้งใจ

เรียน ครูอาริยา หุติณฑะ ขอขอบพระคุณอย่างยิ่งสำหรับความกรุณาของครู ครูคือผู้ที่พาเข้าสู่โลกของวรรณกรรมดินแดนของความสนุกสนาน แต่ความสนุกสนานนั้นก็เต็มไปด้วยความสุข เพราะทำให้ได้ค้นพบสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ ขอกล่าวขอบพระคุณครูอีกครั้งที่กรุณามาเป็นคณะกรรมการภายนอก เพราะคำชี้แนะของ ครูนั้นมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการแก้ไขงาน ในครั้งนี้ นอกจากนั้น ขอขอบพระคุณ ครูสมชาย สำเนียงงาม ครูสุมาลี ลิ้มประเสริฐ และ ครูนันท์วัลย์ สุนทรภาระสถิต สำหรับกำลังใจให้ที่มอบให้ หนูรำลึกถึงครูทุกท่านเสมอค่ะ

ขอขอบคุณกำลังใจจาก “พี่ๆ” โดยเฉพาะพี่สิริรินทร์ สนิทชน ที่ให้คำแนะนำและกำลังใจอันดีเสมอมา ขอขอบคุณ “มิตรภาพ” อันยาวนานและแน่นแฟ้นจากกลุ่มเพื่อนจริงใจไม่โกหกและกลุ่มเพื่อนทักแค้นที่เข้าใจ รับฟัง และปลอบโยนเพื่อนคนนี้มาตลอด โดยเฉพาะ โกะ เนย มินท์ ขอขอบคุณกำลังใจดี ๆ จาก “น้อง” จีจี และ แดงไทย ขอขอบคุณที่รับฟังปัญหาและช่วยเหลือของพี่คนนี้มาตลอด โดยเฉพาะแดงไทย ขอขอบคุณที่สละเวลามาช่วยเรื่อง ITHESIS จนผ่านพ้นมาได้ ขอขอบคุณ “ลูกศิษย์สามเสน” ทุกคนที่เป็นแรงผลักดันให้ออกมาเรียนระดับปริญญาโทและคอยบอกกำลังใจให้เสมอ รักทุกคนมากจริง ๆ ขอขอบคุณ สำนักพิมพ์พูนิก้าและผู้ที่มีส่วนสร้างสรรค์ ‘การิน’ ทุกท่าน รวมถึงตัวละครทุกตัวในวรรณกรรมชุดนี้ที่พาไปสัมผัสโลกของความเจ็บปวด โลกที่ต้องการความเข้าใจจากใครสักคน

ขอขอบคุณ แม่ ที่เฝ้ามองและคอยอยู่เคียงข้างลูกคนนี้มาโดยตลอด “รักแม่เสมอ”

สุดท้าย ขอขอบคุณ ตนเอง ที่พยายามก้าวผ่านความกลัว ความเหนื่อยล้า และความอ่อนแอมาได้

## สารบัญ

|  | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย.....   | ค    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....  | ง    |
| กิตติกรรมประกาศ.....   | จ    |
| สารบัญ.....  | ฉ    |
| สารบัญรูปภาพ.....  | ญ    |
| บทที่ 1 บทนำ.....  | 1    |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....                              | 1    |
| 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....  | 6    |
| 1.3 สมมุติฐานงานวิจัย.....   | 6    |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย.....  | 7    |
| 1.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                              | 7    |
| 1.5.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย..... | 7    |
| 1.5.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี..... | 10   |
| 1.6 วิธีการดำเนินวิจัย.....  | 15   |
| 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....                                   | 15   |
| บทที่ 2 กรอบแนวคิดและบริบททางวรรณกรรม.....                           | 16   |
| 2.1 กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง.....                                     | 16   |
| 2.1.1 กรอบแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน.....                         | 16   |
| 2.1.1.1 ความหมายและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชน.....                      | 16   |
| 2.1.1.2 ประเภทของวรรณกรรมเยาวชน.....                                 | 17   |
| 2.1.1.3 วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี.....                                | 23   |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 2.1.2   | กรอบแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซี .....   | 26 |
| 2.1.2.1 | แนวคิดของซเวตานา โดโตรอฟ .....  | 26 |
| 2.1.2.2 | แนวคิดของโรสแมรี แจ็กสัน .....  | 28 |
| 2.1.2.3 | แนวความคิดของ โจเซฟ แคมพ์เบลล์ .....  | 30 |
| 2.2     | บริบททางวรรณกรรม .....  | 32 |
| 2.2.1   | ความเป็นมาและการเติบโตของสำนักพิมพ์พูนีก้า.....                                     | 32 |
| 2.2.2   | ความเป็นมาของการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุด การ์ลิน ปริศนา คดี<br>อาถรรพ์..... | 39 |
| 2.2.3   | ผู้เขียนนวนิยายชุด การ์ลิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ .....                      | 43 |
| 2.2.4   | รูปแบบการนำเสนอของวรรณกรรมเยาวชนชุด การ์ลิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ.....      | 44 |
| บทที่ 3 | การสร้างแฟนตาซีในโครงเรื่องและเนื้อเรื่องเพื่อนำเสนอแนวคิด .....                    | 49 |
| 3.1     | การสร้างแฟนตาซีในโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง .....                                     | 49 |
| 3.1.1   | โครงเรื่องหลักของนวนิยายชุด การ์ลิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ.....              | 50 |
| 3.1.1.1 | โครงเรื่องของตัวละคร การ์ลิน .....  | 51 |
| 3.1.1.2 | โครงเรื่องของตัวละครลัลทริมา.....   | 52 |
| 3.1.2   | โครงเรื่องรองของนวนิยายชุด การ์ลิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ.....               | 54 |
| 3.1.2.1 | โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกร.....  | 54 |
| 3.1.2.2 | โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอด.....   | 64 |
| 3.1.3   | การสร้างเหตุการณ์แฟนตาซีในนวนิยายชุด การ์ลิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ .....    | 70 |
| 3.1.3.1 | ความหมายและองค์ประกอบของพิธีกรรม .....  | 70 |
| 3.1.3.2 | แฟนตาซีในองค์ประกอบของพิธีกรรมที่สร้างจากความเชื่อ .....                            | 72 |
| 3.2     | แนวคิดที่นำเสนอผ่านโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง.....                                    | 93 |
| 3.2.1   | แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน .....                               | 94 |
| 3.2.1.1 | ปัญหาเรื่องค่านิยมเกี่ยวกับความงาม.....   | 94 |



|  |     |
|--|-----|
| 3.2.1.2 ปัญหาเรื่องการขาดจรรยาบรรณของสื่อโทรทัศน์.....   | 102 |
| 3.2.1.3 ปัญหาการบริโภคเกมออนไลน์เกินความจำเป็น .....   | 111 |
| 3.2.1.4 ปัญหาการประกอบอวัยวะวินิบัติกรรมของเยาวชน .....  | 117 |
| 3.2.2 แนวคิดทางพุทธศาสนา .....   | 133 |
| 3.2.2.1 แนวคิดเรื่องอุปาทาน (การยึดติด).....   | 133 |
| 3.2.2.2 แนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ .....  | 141 |
| บทที่ 4 การสร้างแฟนตาซีในตัวละครเพื่อถ่ายทอดการเรียนรู้ตัวตน.....  | 151 |
| 4.1 การสร้างแฟนตาซีในตัวละคร.....  | 151 |
| 4.1.1 ตัวละครผู้วิเศษ .....  | 151 |
| 4.1.1.1 ตัวละครผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติจากไสยศาสตร์ .....   | 151 |
| 4.1.1.2 ตัวละครผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติที่อุบัติขึ้นเอง.....  | 156 |
| 4.1.2 ตัวละครวิญญาณและผี .....   | 158 |
| 4.1.2.1 วิญญาณตายโหง (ผีตายโหง) .....  | 158 |
| 4.1.2.2 วิญญาณรัก – ยม .....   | 161 |
| 4.1.2.3 วิญญาณในรูปเงาดำประหลาด .....  | 163 |
| 4.1.3 ตัวละครอำนาจนอกเหนือธรรมชาติที่แฝงฝังในร่างของมนุษย์.....  | 165 |
| 4.1.3.1 ตัวละครความอวสาน .....   | 165 |
| 4.1.3.2 เงาดำประหลาด .....   | 168 |
| 4.2 การเรียนรู้ของเยาวชนผ่านตัวละครแฟนตาซี .....   | 172 |
| 4.2.1 การรับการเรียนรู้เรื่องการควบคุมจิตใจตนเอง.....  | 172 |
| 4.2.1.1 การรับการควบคุมของฉัตรยศ’: การเรียนรู้เรื่องความรุนแรงที่ไร้เหตุผลอัน<br>เกิดจากจิตไร้สำนึก..... | 173 |
| 4.2.1.2 การรับการควบคุมของหมอนไหม: การเรียนรู้ผ่านบทลงโทษต่อการไม่อาจ<br>ควบคุมตนเอง.....                | 176 |

|  |     |
|--|-----|
| 4.2.1.3 การรับมือกับความอวรณ์ของตนเอง: การเรียนรู้ผ่านการต่อสู้และการควบคุม<br>ความปรารถนาส่วนตัว .....                  | 178 |
| 4.2.1.4 การรับมือกับวิฤกษ์ของมฤต: การเรียนรู้เรื่องควบคุมตนเองในการบริโภคเกม<br>ออนไลน์ .....                            | 181 |
| 4.2.2 การรับมือกับการเรียนรู้เรื่องการปกป้องรักษาความเป็นไทย.....  | 184 |
| 4.2.2.1 สหสวัส: ตัวละครแฟนตาซีผู้ยึดมั่นในวิถีโลกาภิวัตน์ .....  | 184 |
| 4.2.2.2 ไกรสร: ตัวละครแฟนตาซีผู้ดำรงวิถีไทย.....   | 186 |
| 4.2.2.3 การิน: เยาวชนไทยในยุคโลกาภิวัตน์กับการปกป้องรักษาความเป็นไทย .....   | 193 |
| 4.2.3 ลัทธิมากับการเรียนรู้เรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง.....  | 204 |
| 4.2.3.1 ลัทธิมากับและญาณอาถรรพ์: ปัญหาเกี่ยวกับตัวตนอันน่ารังเกียจและ การเรียนรู้<br>เรื่องการยอมรับคุณค่าของตนเอง ..... | 205 |
| 4.2.3.2 ลัทธิมากับเงาดำประหลาด: บทพิสูจน์การเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน.....  | 211 |
| 4.2.3.3 ลัทธิมากับวิฤกษ์ของผู้ประกอบอติวินิบาตกรรม: การเรียนรู้เรื่อง ความน่า<br>กลัวของอติวินิบาตกรรม .....             | 215 |
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....   | 229 |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย.....  | 229 |
| 5.2 อภิปรายผล.....   | 233 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะ .....   | 234 |
| บรรณานุกรม.....  | 235 |
| ประวัติผู้เขียน .....  | 248 |

## สารบัญรูปภาพ

|  | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 1 การ์ตูนความรู้ชุด มหาราช ของสำนักพิมพ์อี.คิว.พลัส ..... | 33   |
| ภาพที่ 2 รูปแบบการแนะนำตัวละคร .....                             | 45   |
| ภาพที่ 3 ภาพประกอบท้ายเรื่องในตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ .....     | 46   |
| ภาพที่ 4 ภาพประกอบท้ายเรื่องในตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ .....     | 47   |
| ภาพที่ 5 ภาพประกอบสี่จากตอน พิธีเปลี่ยนชีพ .....                 | 48   |



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 โลกตะวันตกเกิดความตื่นตัวเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาแก่เด็กด้วยวิธีที่ถูกต้องตามหลักจิตวิทยา การผลิตวรรณกรรมซึ่งเป็นสื่อสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมและเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่เด็กและเยาวชนจึงได้รับการสนับสนุนส่งเสริมจากองค์กรระดับสากลอย่างกว้างขวาง (นิตยา วรรณกิติร์, 2559: 69) ส่งผลให้เกิดการสร้างและการพัฒนาแบบวรรณกรรมสำหรับเยาวชนอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีสมัยใหม่ (Modern Fantasy) ซึ่งเป็นแนวที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มวรรณกรรมเยาวชน คาร์ล เอ็ม ทอมลินสัน (Carl M. Tomlinson) และ แคโรล ลินช์ - บราวน์ (Carol Lynch – Brown) (1993: 121) อธิบายลักษณะของวรรณกรรมแนวนี้ว่า

วรรณกรรมแนวแฟนตาซีสมัยใหม่ หมายถึงวรรณกรรมที่ปรากฏเหตุการณ์ สถานที่ หรือตัวละครซึ่งอยู่นอกขอบเขตความเป็นไปได้หรือไม่มีทางเกิดขึ้นในโลกแห่งความจริง ดังนั้นวรรณกรรมประเภทนี้จึงถูกเรียกว่าวรรณกรรมแห่งจินตนาการซึ่งเป็นไปได้

กระแสนิยมของวรรณกรรมประเภทนี้ปรากฏให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมจากความสำเร็จของ **นวนิยายชุด แฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter)** ของ เจ เค โรวลิ่ง (J.K. Rowling) ความสำเร็จของ นวนิยายชุดนี้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์สำคัญแก่โลกรวมทั้งกล่าวคือปรากฏการณ์แฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter phenomenon)<sup>1</sup> ได้ทำให้กลุ่มผู้อ่านวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีขยายตัวอย่างกว้างขวาง สำนักพิมพ์ต่างๆ นำวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีที่มีแนวเรื่องเช่นเดียวกับ **แฮร์รี่ พอตเตอร์** กลับมาตีพิมพ์อีกครั้ง ในขณะที่เด็กรุ่นหนึ่งก็หันมาเขียนวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน

---

<sup>1</sup> ไมเคิล เลวี (Michael Levy) และ ฟาราห์ เมนเดลโซห์น (Farah Mendelsohn) นักวิชาการชาวตะวันตกที่ศึกษาวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีใช้คำว่า “Harry Potter phenomenon” เพื่ออธิบายการเปลี่ยนแปลงของวงการวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีที่เกิดจากกระแสนิยม นวนิยายชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ (Levy and Mendelsohn, 2016)

งานวิจัยสาขาต่างๆ ที่ศึกษาเรื่องวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทยในปัจจุบัน เช่น งานวิจัยของณัฏฐา รุ่งแสง (2554) ซึ่งศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริหารงานหนังสือวรรณกรรมแฟนตาซีพบว่าแรงสั่นสะเทือนของปรากฏการณ์แฮร์รี่ พอตเตอร์เข้ามาสู่ประเทศไทยในพ.ศ.2540 เมื่อสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์นำนวนิยายชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ ตอน **แฮร์รี่ พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์ (Harry Potter and the Philosopher's Stone)** มาแปลเป็นภาษาไทย ปรากฏการณ์ดังกล่าวสร้างการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่แก่วงการวรรณกรรมเยาวชนของไทยในลักษณะเดียวกับต่างประเทศ โดยเฉพาะในด้านของการสร้างสรรค์วรรณกรรมแนวแฟนตาซี ความประทับใจในนวนิยายชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อ่านผันตนเองมาเป็นผู้สร้าง โดยใช้สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่นำเสนอ ในขณะที่เดียวกัน สำนักพิมพ์ต่างๆ ก็แข่งขันกันคัดสรรงานเขียนของนักเขียนไทยในสื่อออนไลน์มาตีพิมพ์ ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดี ส่งผลให้นักเขียนเหล่านี้มีชื่อเสียงขึ้นมาในเวลาไม่นาน เช่น ดร.ป๊อปปี้ ผู้เขียนเรื่อง *The White Road*, แรบบิท ผู้เขียนเรื่อง *ทิวขโมยแห่งบารามอส*, กัลจิตา มาฮาเดล ผู้เขียนเรื่อง *เซวินา มหานครแห่งมนตรา* ซึ่งได้รับเลือกเป็นหนึ่งใน 101 เล่มวรรณกรรมในดวงใจของนักอ่านและนักเขียน พ.ศ. 2553 และ Num M.U. ผู้เขียนเรื่อง *มหาวิทยาลัยมหาเวท* เป็นต้น สภาพการณ์เช่นนี้ส่งผลให้เกิดการผลิตวรรณกรรมแนวแฟนตาซีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องจนกล่าวได้ว่าเป็นยุครุ่งเรืองของวรรณกรรมแฟนตาซีของไทย

อย่างไรก็ดี การสร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีในประเทศไทยซึ่งเพิ่มจำนวนมากขึ้นก็มีผลในอีกด้านหนึ่งด้วยคือทำให้ผู้อ่านเกิดทัศนคติในเชิงลบว่าวรรณกรรมเหล่านี้มีคุณค่าและความสุนทรีย์ลดลง เพราะถูกครอบงำด้วยลักษณะวรรณกรรมแฟนตาซีของตะวันตก จึงไม่อาจกล่าวได้ว่าเป็นของไทยอย่างแท้จริง และถูกจัดให้เป็นวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี “คล้ายตะวันตก” ซึ่งแต่งโดยผู้เขียนชาวไทยเท่านั้น ดังความเห็นของมาโนช ดินลานสกุล (2547: 17) ซึ่งกล่าวถึงสถานการณ์ของวรรณกรรมเยาวชนในยุคปัจจุบันไว้ว่า “ยังมีลักษณะเลียนแบบตะวันตกอยู่อย่างมากทั้งในด้านแนวคิด เนื้อหา และแนวการดำเนินเรื่อง” ความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาลักษณะวรรณกรรมเยาวชนไทยของรีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2560: 20) ซึ่งเสนอว่า

แม้ว่างานเหล่านี้จะเกิดจากผู้แต่งไทย แต่ลักษณะวรรณกรรมแนวแฟนตาซีเหล่านี้ล้วนได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของตะวันตกโดยเฉพาะ จึงนิยมใช้ตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบต่างๆ ที่มีลักษณะของชาติตะวันตก

กระแสการผลิตวรรณกรรมแนวแฟนตาซี “คล้ายตะวันตก” ได้ส่งผลสำคัญต่อการสร้างวรรณกรรมแฟนตาซีของไทยกลุ่มหนึ่งที่พยายามจะสวนกระแสนิยมและสร้างคุณค่าให้แก่วรรณกรรม

เยาวชนของไทย โดยใช้“ความเป็นไทย” เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสรรค์เพื่อให้มีลักษณะเป็นวรรณกรรมของไทยที่แท้จริง ดังที่รินฤทัย สัจจพันธุ์ (2560: 24) พบว่า

มีความพยายามจะต้านกระแสโลกาภิวัตน์ด้วยการสร้างสรรค์ “ความเป็นไทย” ในวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน นักเขียนบางคนนำวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน เรื่องคติความเชื่อและวัฒนธรรมไทยมา “ปรุง” ใหม่ให้ทันสมัยโดยใช้แนวแฟนตาซีแบบที่เด็กรุ่นใหม่นิยมกัน

วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีที่มีลักษณะดังกล่าวนี้ เช่น เรื่อง *มัจฉานุผจญภัย* ของ คีตกาละฯ, เรื่อง *ครุฑน้อย* ของ คอยนุช, เรื่อง *ตะลุยมหิมาพานต์* และเรื่อง *หิมพานต์นิรมิต* ของ สิริกาญจน์ และเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า เป็นต้น ในทัศนะของรินฤทัย สัจจพันธุ์ (2560: 25) วรรณกรรมเยาวชนเหล่านี้ “ปักป้าย” ความเป็นไทยเอาไว้ได้อย่างโดดเด่น เพราะนำเอาวรรณคดีโบราณซึ่งมีฐานะเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นไทยมาเป็นส่วนสำคัญของเรื่อง วรรณคดีไทยซึ่งเป็นมรดกทางภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมของชาติจึงถือเป็นวัตถุดีอย่างดีสำหรับการสร้างความเป็นไทยในวรรณกรรม รวมทั้งยังช่วยสร้างคุณค่าแก่วรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย เพราะมีการนำวรรณคดีโบราณมาปรับให้ทันสมัยขึ้น แต่ก็ยังมีรากฐานเดิมที่แสดงถึงความเป็นไทยอยู่ ถือเป็น การได้กลับอิทธิพลของวรรณกรรมแนวแฟนตาซีจากต่างชาติได้ดี

จากการศึกษาวรรณกรรมเหล่านี้โดยละเอียด สุภาสิณี คุ่มไพร (2557) พบว่าผู้แต่งวรรณกรรมเยาวชนที่ใช้วรรณคดีไทยมาสร้างสรรค์ ได้นำวรรณคดีมาใช้ในการสร้างตัวละคร ฉาก และบรรยากาศ โดยมีทั้งการคงขนบเดิมและการดัดแปลง ส่วนการใช้วรรณคดีในการสร้างโครงเรื่องนั้นมีลักษณะแบบอ้างอิง<sup>2</sup> และการสวมรอย<sup>3</sup> นอกจากนี้สุภาสิณียังเห็นว่าการนำวรรณคดีมาใช้ในวรรณกรรมเยาวชนเป็นการสร้างงานวรรณกรรมแฟนตาซีไทยแนวใหม่ขึ้นด้วยการประสานความเป็นแฟนตาซียุคโบราณเข้ากับวิถีคิดแบบวิทยาศาสตร์จนทำให้เกิดวรรณกรรมแฟนตาซีแนวใหม่

อย่างไรก็ตาม ยังมีวรรณกรรมแนวแฟนตาซีอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งแม้จะมีได้ “ปักป้าย” ของความเป็นไทยเอาไว้ได้อย่างโดดเด่นผ่านชื่อเรื่องที่บ่งถึงการนำวรรณคดีไทยมาสร้างสรรค์ใหม่ แต่ก็ได้

<sup>2</sup> การอ้างอิง หมายถึงการอ้างอิงเหตุการณ์สำคัญที่เคยปรากฏในวรรณคดีหรือนิทานไทยมาแทรกไว้ในเนื้อเรื่อง (สุภาสิณี คุ่มไพร, 2557)

<sup>3</sup> การสวมรอย หมายถึงการสร้างเรื่องตามโครงเรื่องเดิมโดยผู้เขียนจะอาศัยโครงเรื่องเดิมมาเป็นฐานในการสร้างใหม่ (สุภาสิณี คุ่มไพร, 2557)

แต่งโดยนำเสนอลักษณะแฟนตาซีแบบไทยในองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือวรรณกรรมเยาวชนของสำนักพิมพ์พูนิก้า (Punica Publishing)

การสร้างวรรณกรรมให้มีลักษณะแบบไทยคือหัวใจสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของสำนักพิมพ์พูนิก้า เพราะจุดเริ่มต้นในการผลิตวรรณกรรมของสำนักพิมพ์นี้มาจากความต้องการหลีกเลี่ยงกระแสวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี “คล้ายตะวันตก” ตติยะ ศรียะพันธุ์ (Anitime, 2559) บรรณาธิการสำนักพิมพ์พูนิก้าให้สัมภาษณ์ว่า

“ฝรั่งเขาก็เขียนแบบแมนโดยสะท้อนสังคมของเขา...เราจะเขียน ลอร์ด ออฟ เดอะ ริง ได้อย่างไร ถ้าเราไม่ได้เติบโตมาท่ามกลางปราสาทอิฐ เกราะ ดาบ...เราก็ต้องเขียนเรื่องเดินเข้าวัด หรือความเชื่อของบ้านเราที่มันน่าสนใจ”

คำกล่าวข้างต้นสะท้อนทัศนะของบรรณาธิการที่ว่าการสร้างงานวรรณกรรมที่น่าสนใจต้องสอดคล้องกับวัฒนธรรมของผู้อ่าน ดังนั้นสำนักพิมพ์พูนิก้าจึงเน้นผลิตวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทยซึ่งนำความเชื่อที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของคนไทยมาประกอบสร้างขึ้น ในการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* ของสำนักพิมพ์พูนิก้า ธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์ (2555) พบว่าผู้แต่งนำความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ที่ปรากฏในสังคมไทยทั้งการใช้คาถาอาคม เครื่องรางของขลัง และความเชื่อเรื่องผีสางเทวดามาเป็นส่วนประกอบสำคัญและนำมาใช้หลายลักษณะทั้งการใช้ตามลักษณะเดิม การนำมาดัดแปลง และนำมาเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมที่ผู้เขียนสร้างขึ้นใหม่

นอกจากความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ บรรณาธิการสำนักพิมพ์พูนิก้า (Anitime, 2559) ยังอธิบายเกี่ยวกับความเชื่อด้านอื่นๆ ของไทยที่นำมาใช้ในการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของสำนักพิมพ์ไว้ว่า

“ต้องยอมรับว่าบ้านเราเป็นเมืองพุทธ ถึงเราจะไม่ได้ระบุว่าพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ แต่ความเชื่อทางพุทธศาสนาฝังรากลึกอยู่ในสังคมเรา ฉะนั้นเรื่องบาปกรรมภพชาติ จึงมีแง่มุมที่เข้ากันได้กับคนไทยทุกกลุ่ม”

เมื่อผู้วิจัยนำวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ของสำนักพิมพ์พูนิก้ามาศึกษาเบื้องต้นก็พบเช่นเดียวกันว่านวนิยายชุดนี้มีลักษณะเด่น คือการนำความเชื่อต่างๆ ที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยมาสร้างให้เกิดลักษณะแฟนตาซีแบบไทยในองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การสร้างตัวละครแฟนตาซีจากความเชื่อเรื่อง รัก-ยม ซึ่งน่าสนใจว่า รัก-ยม ในนวนิยายชุดนี้ได้ปรับเปลี่ยน

รูปลักษณะให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับการตุนญี่ปุ่นเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านเยาวชน ดังการบรรยายว่า

เด็กน้อยอายุประมาณสิบขวบที่สูงไม่เกินเอวของการินกำลังยืนขวางเขาเอาไว้แบบไม่เกรงกลัว ใบหน้าขาวซีดนิ่งเฉย ดวงตาสีดำลึบจ้องเหม็งอยู่ใต้ผมหน้าม้าสั้นต่อสีดำที่เลยติ่งหูลงมาไม่มาก ทำให้ดูไม่ออกกว่าเป็น ‘เด็กผู้หญิง’ หรือว่า ‘เด็กผู้ชาย’

(อัยย์, 2554: 67)

ยิ่งไปกว่านั้น การศึกษาเบื้องต้นของผู้วิจัยยังพบว่า ผู้แต่งวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้ใช้ลักษณะแฟนตาซี เพื่อสะท้อนปัญหาสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาของเยาวชนในปัจจุบันอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากเรื่องชุด *การิน ปริศนาคดีอากรรม* ภาคหัวใจสีดำ ตอน พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ ซึ่งผู้แต่งต้องการนำเสนอปัญหาการยึดติดกับรูปลักษณ์ภายนอกและการใช้ความรุนแรงในกลุ่มวัยรุ่น จึงสร้างตัวละครหลักคือ วรวรรณ ให้เป็นนักเรียนที่มีหน้าตาธรรมดาและมีรสนิยมในการแต่งกายที่ค่อนข้าง “เชย” ในสายตาของเพื่อนๆ อันส่งผลให้เธอถูกกลั่นแกล้งด้วยการใช้ความรุนแรงจากเพื่อนในกลุ่มที่มีหน้าตาสวยงาม ในขณะที่เพื่อนคนอื่นๆ ในห้องต่างมองการกลั่นแกล้งด้วยความรุนแรงนี้เป็นเรื่องสนุกสนาน และที่สำคัญคือทำให้เธอต้องปกปิดความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับภรรยาซึ่งเป็น “หนุ่มหล่อ” ประจำโรงเรียน เพราะเกรงว่าเพื่อนจะไม่ยอมรับและดูถูกเธอที่หน้าตาไม่เหมาะสมกับภรรยา ปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้วรวรรณตัดสินใจประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนชีพ ซึ่งก่อให้เกิดพลังพิเศษที่สามารถเปลี่ยนโฉมหน้าของผู้ประกอบพิธีให้คงตามลักษณะเบญจกัลยาณีได้ ดังความคิดของวรวรรณในขณะที่ประกอบพิธีกรรมที่ว่า

เด็กสาวเคลิ้มด้วยความหวัง ในขณะที่ฝ่ามือโซกเลือดบรรจงลูบไปตามเนื้อตัวที่ละส่วนอย่างพิถีพิถันฉันกำลังจะกลายเป็นคนใหม่

จะไม่มีวรวรรณที่เชยๆ เจิม ๆ น่าเกลียดอีกแล้ว ถ้าคนอย่างยัยวาสิณีได้รู้ว่าฉันที่มันแสนจะถูกกกำลังจะกลายเป็นคนสวยกว่ามัน มันจะทำหน้ายังไงกันนะ... แต่คงเป็นไปได้ยากแล้วละ น่าเสียดายจริงๆ ที่อดเห็นหน้าตอมันได้เห็น ก็ทำไงได้ มันตายแล้วนี่ ... ฉันกำลังจะกลายเป็นคนสวย...เพื่อภรรยา จะไม่มีใครหน้าไหนมาแยกเราจากกันได้ เพราะฉันเป็นคนที่สวยงามที่สุด และภรรยาจะต้องรักฉันมากขึ้น... มากกว่านี้...มากกว่านี้...มากกว่านี้

(อัยย์, 2551: 165)



หน้าตาอันธรรมดาของวรรณทำให้สถานะของเธอถูกกดทับจากคนในสังคม พลังพิเศษของพิธีกรรมเปลี่ยนชีพจึงเป็นการปลดปล่อยและการยกระดับสถานะเพื่อสร้างการยอมรับจากคนรักและคนในสังคม ดังนั้นการประกอบพิธีกรรมนี้จึงเป็นการนำเสนอภาพของเยาวชนที่ถูกค่านิยมของสังคมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกครอบงำอย่างรุนแรง และโทษของการถูกรอบงำจากค่านิยมนี้ เพราะในการประกอบพิธีกรรมจำเป็นต้องใช้ชิ้นส่วนจากร่างกายของคนและผู้ประกอบพิธีมีความเคียดแค้นชิงชัง ดังนั้นวัตถุที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมจึงสะท้อนให้เห็น การใช้ความรุนแรงและความบกพร่องทางศีลธรรมซึ่งเป็นผลพวงมาจากค่านิยมเรื่องความงาม จากตัวอย่างที่ยกมานี้ อาจกล่าวได้ว่า การสร้างลักษณะแฟนตาซีของผู้แต่งเป็นไปเพื่อสนองจุดประสงค์สำคัญในการถ่ายทอดปัญหาสังคมและแสดงผลร้ายอันเกิดมาจากปัญหาดังกล่าวที่มีต่อเยาวชน

จากที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมด เห็นได้ชัดว่าลักษณะแฟนตาซีแบบไทยเป็นลักษณะเด่นที่ปรากฏชัดในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ของสำนักพิมพ์พูนิก้า ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวรรณกรรมเยาวชน ชุดนี้ทั้งในแง่ของการนำเสนอลักษณะแฟนตาซีแบบไทยในองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ของเรื่อง และการนำเสนอแนวคิดสำคัญเพื่อสร้างปัญญาและถ่ายทอดปัญหาของเยาวชนผ่านลักษณะแฟนตาซีไทย ด้วยหวังว่าการศึกษาวิจัยนี้จะช่วยขยายความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้นต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการนำเสนอลักษณะแฟนตาซีไทยในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์*

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์แนวคิดที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์*

## 1.3 สมมุติฐานงานวิจัย

1.3.1 วรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* นำความเชื่อ ตำนาน และเรื่องราว ซึ่งเป็นที่รับรู้และไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยมาใช้ในการนำเสนอลักษณะแฟนตาซีไทยในองค์ประกอบสำคัญต่างๆ เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก

1.3.2 แนวคิดสำคัญที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* และ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับหลักธรรมทางพุทธศาสนา และปัญหาต่าง ๆ ในสังคมไทย รวมทั้งแนวทางการแก้ไข

#### 1.4 ขอบเขตการวิจัย

วิทยานิพนธ์นี้จะใช้นวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ซึ่งแต่งโดย อัยย์ จำนวน 8 เล่มเป็นข้อมูลหลักในการศึกษา นวนิยายทั้ง 8 เล่ม ประกอบด้วย

1. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนพิธีเปลี่ยนชีพ (Re – cover Editor Cut) (2558)
2. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนความทรงจำในซากดอกไม้ (Re – cover Editor Cut) (2558)
3. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนเกมเชื่อมความตาย ออนไลน์ (Re – cover Editor Cut) (2558)
4. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนความลับของกระจกเงา (2552)
5. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนพระพรแห่งความเจ็บปวด (2553)
6. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนตุ๊กตาร้อยศรัทธา (2553)
7. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนสุขสันต์วันถึงฆาต (2553)
8. *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ตอนบันทึกเขียนกรรม (2554)

#### 1.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย และเอกสารและงานวิจัยภาษาไทยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี

##### 1.5.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยในกลุ่มนี้พบว่า แต่เดิมนั้น การศึกษาและจัดประเภทวรรณกรรมในยุคก่อนไม่ได้พิจารณาที่ลักษณะแฟนตาซีเป็นหลัก แต่จัดแบ่งตามลักษณะเด่นของเรื่องหรือโครงเรื่อง ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยเรื่อง “วิวัฒนาการของเนื้อหานวนิยายไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2476 ถึง พ.ศ. 2517” ของสันติ ทองประเสริฐ (2519) ซึ่งแบ่งนวนิยายที่มีลักษณะแบบที่เรียกว่าแฟนตาซีใน

ปัจจุบันออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ “นวนิยายมหัศจรรย์” ซึ่งหมายถึงเรื่องลึกลับ มหัศจรรย์เกินความจริง และมีอิทธิฤทธิ์ต่างๆ “จินตนิยาย” ซึ่งเป็นเรื่องที่นักเขียนจินตนาการเอง เป็นเรื่องคล้ายวรรณคดีเก่า ๆ บางเรื่องคล้ายนิทาน แต่มีการเขียนในรูปแบบนวนิยาย “นวนิยายผจญภัย” ซึ่งเป็นเรื่องการผจญภัยของตัวละครเอกที่มีการแทรกความลึกลับและเหตุการณ์เหนือธรรมชาติไว้ และ “นวนิยายสยองขวัญ ภูตผี วิญญาณ” ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับความลึกลับของภูตผีปีศาจและวิญญาณอันชวนสยองขวัญน่าสะพรึงกลัว ดังนั้นการศึกษาในยุคต่อมาจึงนิยมเรียกนวนิยายที่มีลักษณะแฟนตาซีตามการจัดประเภทข้างต้น นอกจากนี้ยังพบอีกว่างานวิจัยที่ศึกษานวนิยายที่มีลักษณะแฟนตาซียังนิยมเรียก นวนิยายแนวดังกล่าวอีกชื่อหนึ่งว่า “นวนิยายเหนือธรรมชาติ” ซึ่งหมายถึงนวนิยายที่เกิดจากการผสมระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกแห่งจินตนาการที่อิงกับแนวความเชื่อเหนือธรรมชาติของบุคคลในสังคมทั้งแบบรูปธรรมหรือนามธรรม (ขวัญจิตร นุชชานาญ, 2555) ลักษณะของนวนิยายเหล่านี้ทั้งหมดล้วนสอดคล้องกับลักษณะวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของนักวิชาการชาวตะวันตกเป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดให้งานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมประเภทดังกล่าวอยู่ในกลุ่มเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแฟนตาซีของไทย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแฟนตาซีของไทยแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มตามวัตถุประสงค์ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ลักษณะแฟนตาซี คือวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่สร้างสรรค์จากความเชื่อของไทย และวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีหรือตำนานพื้นบ้านไทย

เอกสารและงานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่สร้างสรรค์จากความเชื่อมีจำนวนมาก ส่วนใหญ่มุ่งศึกษาประเด็นเดียวกัน คือศึกษาความเชื่อที่ปรากฏในวรรณกรรมแนวแฟนตาซี อีกทั้งยังใช้ระเบียบวิธีวิจัยแนวเดียวกันทั้งหมด คือนำความเชื่อที่ปรากฏในกลุ่มข้อมูลมารวบรวมและจัดประเภทเท่านั้น เช่น งานวิจัยของวไลรัตน์ สิงหรา (2528) ซึ่งศึกษา “เรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายของจินตวีร์ วิวัธน์” งานวิจัยของอาทิตย์ ต้นติวงศ์ (2538) เรื่อง “วิเคราะห์ความเชื่อในฉันทา จิตา และมายา ของทมยันตี” งานวิจัยของกฤษณา วงษ์รัก (2542) เรื่อง “วิเคราะห์ความเชื่อที่ปรากฏในนวนิยายเหนือธรรมชาติของ “แก้วแก้ว” ระหว่างปีพ.ศ. 2531 – 2436” งานวิจัยของชากร กรัตนุดกะ (2546) เรื่อง “วิเคราะห์นวนิยายประเภทเหนือธรรมชาติของวิมล ศิริไพบุลย์” งานวิจัยของระวัลย์ ดีเลิศ (2549) เรื่อง “การวิเคราะห์นวนิยายเหนือธรรมชาติของภูเตศวร” และ งานวิจัยของขวัญจิตร นุชชานาญ (2555) ซึ่งศึกษา “ความเชื่อเหนือธรรมชาติและการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกิ่งฉัตร” เป็นต้น ผลการศึกษาของงานวิจัยกลุ่มนี้แสดงให้เห็นลักษณะร่วมของการสร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย กล่าวคือผู้แต่งล้วนใช้ความเชื่อที่

ไหลเวียนอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยในการสร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซี ความเชื่อดังกล่าวนี้แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ความเชื่อเหนือธรรมชาติซึ่งส่วนใหญ่ล้วนเป็นความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ ได้แก่ เวทมนตร์คาถาและของขลัง ลางสังหรณ์และความฝัน อำนาจจิต อิทธิปาฏิหาริย์ ชีวิตหลังความตาย และความเชื่อตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ได้แก่ กรรมและวิบากกรรม อริยสัจ 4 ไตรลักษณ์ และปฏิจจสมุปบาท ข้อสังเกตประการหนึ่งจากการศึกษางานวิจัยกลุ่มนี้คือผู้แต่งได้เลือกความเชื่อซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของคนในสังคมไทยอยู่แล้วมาถ่ายทอดในแบบเดิมทั้งรูปลักษณ์และอำนาจพิเศษของสิ่งนั้น

ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทย มีความแตกต่างจากงานวิจัยในกลุ่มแรกที่ได้กล่าวมาทั้งในด้านปริมาณงานวิจัย ประเด็น และวิธีการศึกษา กล่าวคืองานวิจัยที่ศึกษาการนำวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทยมาสร้างเป็นวรรณกรรมแฟนตาซีมีจำนวนไม่มาก แต่มีประเด็นและวิธีการศึกษาที่น่าสนใจ เนื่องจากผู้วิจัยแสดงให้เห็นวิธีการนำวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทยมาสร้างลักษณะแฟนตาซีในองค์ประกอบต่าง ๆ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ รัชนิกร รัชกรตระกูล (2549) เรื่อง “ฉากในจินตนิยายของแก้วแก้ว” ซึ่งพบว่าผู้แต่งสร้างฉากเหนือจริงจากวรรณคดีเรื่อง ไตรภูมิพระร่วง และ ขุนช้างขุนแผนและมีวิธีสร้าง 2 วิธี คือ ถ่ายทอดในลักษณะเดิมทั้งในลักษณะของการเปลี่ยนการพรรณนาให้เป็นรูปแบบของการเขียนนวนิยายและการคงรูปแบบฉันทลักษณ์เดิมนำเข้ามาผสมผสานกับตัวบทและดัดแปลงด้วยการนำลักษณะสำคัญมาปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมยุคปัจจุบัน เช่นเดียวกับงานวิจัยของอวยพร แสงคำ (2557) เรื่อง “ลักษณะเด่นของนวนิยายไทยที่มีตัวละครเป็นครุฑและนาค” แม้ผู้วิจัยจะมุ่งวิเคราะห์ลักษณะเด่นของนวนิยาย แต่ผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นวิธีการสร้างลักษณะแฟนตาซีในโครงเรื่องว่ามี 2 ลักษณะคือการนำเรื่องเล่าเกี่ยวกับครุฑกับนาคในสังคมไทยมาสร้างในลักษณะของการใช้ตำนานเดิม และการผสมผสานกับจินตนาการของผู้แต่งโดยสอดแทรกเรื่องราวในสังคมปัจจุบันลงไป นอกจากนี้ความน่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งคืองานวิจัยทั้งสองเรื่องแสดงให้เห็นว่า การนำวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทยมาสร้างลักษณะแฟนตาซี มีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือนำเสนอแนวคิดทางพระพุทธศาสนา ได้แก่ แนวคิดเรื่องกรรมและผลกรรม แนวคิดเรื่องการยึดติดและการปล่อยวางหรือการละทิ้ง ผลการวิจัยทั้งสองเรื่องนี้จึงแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทยลักษณะแฟนตาซี และแนวคิดทางพระพุทธศาสนาได้อย่างชัดเจน

เมื่อเปรียบเทียบงานวิจัยทั้งสองกลุ่มจะพบความแตกต่างอันสำคัญโดยเฉพาะผลการศึกษาและประเด็นการศึกษา ผลการศึกษาของงานวิจัยในกลุ่มที่ศึกษาความเชื่อแสดงให้เห็นว่าผู้แต่งนำวัตถุดิบมาใช้ในลักษณะเดิมซึ่งขาดความน่าสนใจ แต่งานวิจัยในกลุ่มที่ศึกษาวรรณคดีและ

ตำนานพื้นบ้านไทยได้แสดงให้เห็นความน่าสนใจอันเกิดจากการนำวัตถุดิบมาใช้ในองค์ประกอบต่าง ๆ ด้วยการดัดแปลงและปรับให้เข้ากับยุคสมัยจนก่อให้เกิดลักษณะเด่นของวรรณกรรมแนวแฟนตาซีกลุ่มนี้ อีกทั้งประเด็นในการศึกษาของงานวิจัยกลุ่มที่ศึกษาความเชื่อไม่ได้วิเคราะห์ให้เห็นการสร้างลักษณะแฟนตาซี สาเหตุสำคัญอาจจะเป็นเพราะผู้วิจัยต่างเห็นพ้องกันว่าผู้แต่งนำมาความเชื่อมาใช้ในลักษณะเดิม จึงไม่มีความจำเป็นต้องกล่าวถึงประเด็นนี้ ในขณะที่งานวิจัยของรัชนิกร รัชกรตระกูล และอวยพร แสงคำได้แสดงให้เห็นวิธีการสร้างลักษณะแฟนตาซีในแต่ละองค์ประกอบด้วยวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทย อย่างไรก็ตามงานวิจัยทั้งสองเรื่องไม่ได้ศึกษาทุกองค์ประกอบของวรรณกรรมด้วยผู้วิจัยเลือกศึกษาเพียงองค์ประกอบที่โดดเด่นเท่านั้น

### 1.5.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทย และเอกสารและงานวิจัยภาษาไทยที่เกี่ยวข้องวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของต่างชาติ

การศึกษาวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยปรากฏอย่างจริงจังจากการวิจัยของรื่นฤทัย สัจพันธุ์ (2560) เรื่อง “อ่านวรรณกรรม Gen Z” เนื่องจากผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าวรรณกรรมไทยร่วมสมัยเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งการสร้างและการเสพโดยเฉพาะในกลุ่มวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาวรรณกรรมไทยร่วมสมัยเพื่อชี้ให้เห็นปรากฏการณ์และเข้าใจลักษณะของวรรณกรรมไทยร่วมสมัยโดยเก็บข้อมูลและเขียนเป็นบทความอย่างต่อเนื่องตั้งแต่พ.ศ. 2549 – 2559 ผู้วิจัยพบว่าการสร้างวรรณกรรมเยาวชนไทยร่วมสมัยได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของชาติตะวันตกในช่วงปี 2540 เนื่องจากผู้อ่านประทับใจวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีต่างชาติจนก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะเป็นนักเขียน ผู้อ่านจึงสร้างผลงานโดยใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางการสร้างและนำเสนอผลงานสู่ผู้อ่าน ลักษณะงานในช่วงแรกนั้นอยู่ภายใต้อิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีต่างชาติ วรรณกรรมจึงมีลักษณะของการลอกเลียนต่างชาติ ต่อมางานเหล่านี้ขยายตัวเพิ่มมากขึ้นจึงส่งผลให้เกิดการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีไทยขึ้นมาเพื่อต่อต้านการลอกเลียนลักษณะวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของตะวันตก การสร้างงานในช่วงนี้จึงมีลักษณะของการสร้างความเป็นไทยด้วยการนำวรรณคดีไทยมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีแบบไทยที่สร้างจากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์มาวิเคราะห์และพบว่า การถ่ายทอดเนื้อหาและตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์มี 4 ลักษณะคือ สืบทอดดัดแปลง สร้างใหม่ และตีความใหม่ อีกทั้งการนำวรรณคดีไทยมาใช้ยังแสดงให้เห็นพลวัตและนวัตกรรมของการสืบทอดวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ว่ามี 3 ลักษณะ คือ การผสมผสานข้ามวัฒนธรรม

การสร้างสรรคเป็นศิลปะอย่างใหม่มีความทันสมัยซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนยุคไฮเทค และเป็น การยืนยันทฤษฎีสัมพันธบท แม้ว่าผลการวิจัยของรีนฤทัย สัจพันธุ์จะแสดงให้เห็นปรากฏการณ์ของ การสร้างวรรณกรรมเยาวชนไทยร่วมสมัยในลักษณะของการแต่งวรรณกรรมลอกเลียนต่างชาติและ การสร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย แต่การศึกษาดังกล่าวก็เป็นการให้ภาพในมุมมองกว้างเท่านั้น ยังขาดการอธิบายในรายละเอียดที่ชัดเจน

การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยอย่างเจาะลึกปรากฏใน งานวิจัยของสริตา ปัจจุบันนท์ และทัศนีย์ ทานตวนิช (2560) เรื่อง “การสร้างสรรคอนุภาคพิเศษ ในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด” และงานวิจัยของ อาริสสา ลินธิฐฎา (2560) เรื่อง “วรรณกรรมแฟนตาซีชุด เซวิน่า มหานครมนตรา: การวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครง เรื่อง” ซึ่งช่วยอธิบายการสร้างวรรณกรรมที่ลอกเลียนจากต่างชาติให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น งานของสริตา ปัจจุบันนท์ และทัศนีย์ ทานตวนิช พบว่า *เดอะไวท์โรด* ซึ่งเป็นวรรณกรรมเยาวชนแฟนตาซีชุดต้น หลังกระแสนิยมวรรณกรรมเยาวชนชุด *แฮร์รี่ พอตเตอร์* และได้รับความนิยมมากในกลุ่มนักอ่าน เยาวชนมีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้ของวิเศษและอำนาจวิเศษอย่างหลากหลาย ผู้วิจัยพบว่าที่มา ในการสร้างของวิเศษและอำนาจวิเศษเหล่านั้นส่วนใหญ่นำมาจากนวนิยายชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์*และเกม ออนไลน์ โฟนอล แฟนตาซี (Final Fantasy) เช่นเดียวกับที่อาริสสา ลินธิฐฎาพบว่า การเรียกตัวละคร และสิ่งต่าง ๆ ในวรรณกรรมแนวแฟนตาซีชุด เซวิน่า มหานครมนตรา ส่วนใหญ่จะใช้ ภาษาต่างประเทศ และโครงเรื่องมีลักษณะคล้ายวรรณกรรมเยาวชนชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* กล่าวคือตัว ละครเอกเป็นเด็กในช่วงอายุ 10 – 15 ปี ที่ไร้ซึ่งพลังอำนาจ จำเป็นต้องออกเดินทางเพื่อแสวงหาพลัง พิเศษและช่วยเหลือบุคคลอื่นเป็นที่รัก เพียงแต่นวนิยายชุดนี้ได้ปรับตัวละครเอกให้เป็นผู้หญิงและ จำเป็นต้องออกเดินทางเพื่อแสวงหาพลังสำหรับช่วยเหลือพ่อและแม่ ท้ายที่สุดตัวละครก็ได้รับพลัง และช่วยเหลือพ่อแม่ได้สำเร็จ งานวิจัยทั้งสองเรื่องช่วยอธิบายให้เข้าใจชัดเจนว่าการลอกเลียน วรรณกรรมต่างชาติของไทยล้วนมีวรรณกรรมเยาวชนชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์*เป็นต้นแบบที่ผู้แต่งนำมาใช้ โดยคงตามลักษณะเดิมและนำมาดัดแปลง

ในขณะเดียวกัน งานวิจัยของสุภาสิณี คุ่มไพรี (2557) เรื่อง “การสืบทอดวรรณคดี และนิทานในวรรณกรรมเยาวชนไทยช่วงปี พ.ศ.2545 – พ.ศ.2554” ช่วยอธิบายการสร้างวรรณกรรม แฟนตาซีของไทยเพื่อหลีกเลี่ยงอิทธิพลของวรรณกรรมแนวแฟนตาซีต่างชาติได้อย่างมากขึ้น ผู้วิจัย เลือกรวมวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีไทยที่ตีพิมพ์ระหว่างปี พ.ศ.2545 – 2554 จำนวน 12 เรื่อง ซึ่งใช้วรรณคดีไทยและนิทานพื้นบ้านไทยมาสร้างสรรค์ผลงาน ประเด็นสำคัญของงานวิจัยนี้คือ การศึกษาวิธีการสืบทอดวรรณคดีในวรรณกรรมเยาวชนโดยใช้ทฤษฎี สัมพันธบทเป็นกรอบใน

การศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ผู้แตงนำวรรณคดีมาใช้ทั้งแบบการคงขนบเดิมและการดัดแปลงในองค์ประกอบตัวละคร ฉาก และบรรยากาศ ส่วนโครงเรื่องนั้นมีการนำวรรณคดีมาใช้ในแบบการอ้างอิงและการสวมรอย นอกจากนั้น การศึกษายังพบว่า การดัดแปลงวรรณคดีของผู้แตงก่อให้เกิดประโยชน์แก่วงการวรรณกรรมเยาวชนในด้านต่าง ๆ คือ เกิดการปฏิสังสรรค์กับวรรณคดีไทยส่งผลให้เยาวชนยุคใหม่ได้มีโอกาสรู้จักหรือสัมผัสวรรณคดีไทย เกิดอุดมการณ์ชุดใหม่สำหรับเยาวชน โดยเฉพาะการกล้าคิด กล้าทำ และการสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ ๆ บนพื้นฐานของความดีงามโดยแสดงผ่านการสร้างตัวละครให้ตั้งคำถามกับขนบแบบโบราณและลุกขึ้นมาสร้างสรรค์หนทางอันดีงามในแบบฉบับของตนเอง และสุดท้ายคือเกิดการสร้างงานวรรณกรรมแฟนตาซีไทยแนวใหม่ขึ้นด้วยการประสานแฟนตาซียุคโบราณเข้ากับวิถีคิดร่วมสมัยโดยเฉพาะวิถีคิดแบบวิทยาศาสตร์ จนทำให้เกิดงานวรรณกรรมแฟนตาซีไทยแนวใหม่ งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยเกิดจากการใช้วัตถุดิบอย่างวรรณคดีไทยซึ่งเป็นวัตถุดิบดั้งเดิมของการสร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทย ดังนั้นการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยในปัจจุบันจึงเป็นการสืบทอดวัตถุดิบเดิมแล้วนำมาสร้างสรรค์ใหม่ให้สอดคล้องกับยุคสมัยและกลุ่มผู้อ่านซึ่งเป็นเยาวชน

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของรีนฤทัย สัจพันธุ์ และสุภาสิณี คุ่มไพรต่างแสดงให้เห็นการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีไทยด้วยวรรณคดีไทยเท่านั้น เนื่องจากวรรณคดีไทยเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นไทยอันเด่นชัด แต่จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแฟนตาซีของไทย พบว่าความเชื่อเป็นอีกวัตถุดิบหนึ่งที่ใช้สร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทยแต่ไม่ได้มีการกล่าวถึงโดยเฉพาะประเด็นการสร้างความเป็นไทยแก่วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีไทยในงานวิจัยของรีนฤทัย สัจพันธุ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยของธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์ (2555) เรื่อง “ไสยศาสตร์ที่ปรากฏในนวนิยายชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” ได้ศึกษาความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ในเรื่องชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ของสำนักพิมพ์พูนิก้า ธรรมจักรศึกษาลักษณะของไสยศาสตร์และพบว่าการสร้างไสยศาสตร์ในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้สร้างจากคาถาอาคม เครื่องรางของขลัง วัตถุธรรมดา และวิญญาณ และมีวิธีการประกอบสร้าง 3 แบบ ได้แก่ สร้างตามลักษณะเดิมหรือตามความเชื่อเดิม สร้างสรรค์ลักษณะใหม่ซึ่งดัดแปลงและพัฒนาจากการสร้างตามลักษณะเดิม และสร้างจากจินตนาการของผู้เขียนด้วยการใช้พื้นฐานความเชื่อของไทย

งานวิจัยทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยมุ่งอธิบายปรากฏการณ์ของการสร้างวรรณกรรมเยาวชนไทยร่วมสมัยทั้งในมุมกว้างและมุมลึกและให้ความสำคัญกับการศึกษาวรรณกรรมแฟนตาซีของไทยที่พยายามหลีกเลี่ยงอิทธิพลของวรรณกรรม

แนวแฟนตาซีต่างชาติโดยเฉพาะกลุ่มวรรณกรรมที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทย ซึ่งทำให้การมองปรากฏการณ์การสร้างวรรณกรรมเยาวชนไทยร่วมสมัยยังไม่ให้ภาพที่ครบสมบูรณ์ เนื่องจากผลการศึกษาของธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์แสดงให้เห็นความน่าสนใจของการนำความเชื่อมาสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยในลักษณะของการคงเดิมและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การศึกษานวนิยายชุดดังกล่าวทำให้มองเห็นการสืบทอดวัตถุดิบเดิมในการสร้างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีและการสร้างสรรค์ใหม่โดยสร้างจากความเชื่อเดิมซึ่งไม่ปรากฏในกลุ่มวรรณกรรมแนวแฟนตาซีไทยที่กล่าวไว้ข้างต้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวรรณกรรมเยาวชนของสำนักพิมพ์พูนิก้าอีกครั้ง แต่ในประเด็นที่แตกต่างกันออกไป คือมุ่งศึกษาการสร้างลักษณะแฟนตาซีไทยในองค์ประกอบต่าง ๆ อีกทั้งยังได้ขยายกลุ่มข้อมูลเป็นเรื่องชุด 2 ชุดของสำนักพิมพ์พูนิก้า คือ *การปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ

นอกจากนั้น เมื่อพิจารณางานวิจัยที่ผ่านมา จะพบว่าประเด็นการสร้างลักษณะแฟนตาซีในองค์ประกอบต่างๆ นั้นปรากฏในกลุ่มวรรณกรรมแนวแฟนตาซีไทยสำหรับเยาวชนและผู้ใหญ่ซึ่งสร้างสรรค์จากวรรณคดีและตำนานพื้นบ้านไทยเท่านั้น ในขณะที่กลุ่มวรรณกรรมแนวแฟนตาซีไทยสำหรับเยาวชนและผู้ใหญ่ซึ่งสร้างสรรค์จากความเชื่อยังไม่ปรากฏการศึกษาประเด็นนี้ ดังนั้นการศึกษานี้ของผู้วิจัยจึงจะช่วยแสดงให้เห็นการนำความเชื่อมาสร้างลักษณะแฟนตาซีไทยและช่วยเติมเต็มภาพปรากฏการณ์การสร้างวรรณกรรมเยาวชนไทยร่วมสมัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ในส่วนของเอกสารและงานวิจัยภาษาไทยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของต่างชาติ เอกสารและงานวิจัยกลุ่มนี้มีประเด็นการศึกษาที่คล้ายคลึงกันคือการศึกษาแนวคิดที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซี เนื่องจากลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนของตะวันตกเป็นพื้นที่สำคัญของการเสนอแนวคิด ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาแนวคิดที่ปรากฏ เริ่มจากงานวิจัยของปนัดดา สดุดีวิสิทธิ์ (2545) เรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซีของโรอัลด์ ดาห์ล กับ มิชาเอล เอนเดอ” การศึกษาเปรียบเทียบครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นแนวคิดที่แตกต่างกันโดยพิจารณาจากองค์ประกอบที่เป็นแฟนตาซี ผลการศึกษาพบว่าวรรณกรรมของนักเขียนทั้งสองคนเสนอแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงของสังคมสมัยใหม่และการสันคลอนความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคมเช่นเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่วรรณกรรมของโรอัลด์ ดาห์ล มีตัวละครซึ่งจะแบ่งแยกฝ่ายดีและร้ายออกจากกันอย่างชัดเจน ส่วนแนวคิดก็แสดงให้เห็นภาพผู้ใหญ่อารมณ์เด็กซึ่งสะท้อนให้เห็นความไม่ไว้วางใจในตัวผู้ใหญ่ ในขณะที่มิชาเอล เอนเดอกลับมองโลกในแง่ดีกว่าเพราะผู้เขียนได้เสนอว่าปัญหาเหล่านี้สามารถแก้ไขได้ด้วยจิตสำนึกที่ดีของมนุษย์



งานวิจัยเรื่องต่อมาคือ “องค์ประกอบของแฟนตาซีในการนำเสนอปัญหาครอบครัว และปัญหาสิ่งแวดล้อมในนวนิยายชุด เดอะ สไปเดอร์วิก โครนิเคิลส์ ของ โทนี ดิเตอร์ลิซซี และฮอลลี แบล็ก” ของกอบพร ถิรเจริญสกุล (2547) ผลการศึกษาพบว่าแนวคิดหลักของนวนิยายคือการยอมรับ และการปรับตัวด้วยตนเองคือทางออกของปัญหาเยาวชน แนวคิดดังกล่าวถูกนำเสนอผ่าน องค์ประกอบแฟนตาซี 2 องค์ประกอบคือโครงเรื่องและตัวละคร ผู้เขียนเลือกใช้ “โครงเรื่องแบบ ฮีโร่วิกแฟนตาซี” ซึ่งกำหนดให้ตัวละครเอกต้องออกเดินทางเพื่อฝ่าฟันปัญหาต่างๆ ตัวละครเอกจึง ต้องเดินทางเข้าไปในโลกของแฟนตาซีและพบกับ “ตัวละครวิเศษ” ทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้าย การใช้ โครงเรื่องดังกล่าวมีความสำคัญต่อการนำเสนอแนวคิด เพราะการเดินทางในโลกแฟนตาซี เปรียบเสมือนการเข้าไปในจิตใจของตัวละครเอก อีกทั้งการพบตัวละครทั้งสองฝ่ายก็ก่อให้เกิดการ เรียนรู้ในลักษณะที่แตกต่าง ตัวละครวิเศษฝ่ายดีแสดงให้เห็นคุณค่าของมิตรภาพและ ครอบครัวเพื่อสื่อให้ผู้อ่านพยายามลดความเป็นปัจเจกและทำความเข้าใจการกระทำของคนใน ครอบครัวมากขึ้น ในขณะที่ตัวละครวิเศษฝ่ายร้ายเป็นภาพสะท้อนจิตใจที่ยึดแต่ความปรารถนาของ ตนเองคือให้พ่อและแม่กลับมาคืนดีกันทั้งที่ไม่สามารถเกิดขึ้น เพราะฉะนั้นการเดินทางและพบเจอ ตัวละครวิเศษทั้งหมดล้วนช่วยขัดเกลาจิตใจของตัวละครเอกและทำให้มองเห็นทางออกของปัญหา

งานวิจัยเรื่องสุดท้ายคืองานวิจัยของสุกุลภา วิเศษ (2554) เรื่อง “วรรณกรรม เยาวชนชุดเซ็นจูรี ของปีแอร์โดเมนิโก บัคคาลาริโอ : วรรณกรรมแนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนึก” งานวิจัยนี้ต้องการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างแฟนตาซีกับการปลูกฝังจิตสำนึกเรื่องธรรมชาติ เพราะผู้แต่งเชื่อว่าการปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักคุณค่าของธรรมชาติจะเป็นการแก้ไขปัญหาที่ยั่งยืน ดังนั้นผู้แต่งจึงใช้ “วัตถุวิเศษและเหตุการณ์มหัศจรรย์” เพื่อเสนอปัญหาสิ่งแวดล้อมและปลูกฝัง แนวคิดเรื่องธรรมชาติในแง่ของการพึ่งพาธรรมชาติ การเคารพธรรมชาติ การเป็นมิตรกับธรรมชาติ และการเรียนรู้จากธรรมชาติ

การศึกษาแนวคิดซึ่งนำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีเป็นประเด็นที่พบในกลุ่มงานวิจัย วรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทยเช่นกันโดยเฉพาะในกลุ่มที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีและตำนาน พื้นบ้านไทย แต่ความแตกต่างระหว่างงานวิจัยสองกลุ่มนี้คือผลการศึกษา งานวิจัยวรรณกรรมต่างชาติ แสดงให้เห็นแนวคิดที่หลากหลายและสัมพันธ์ต่อการพัฒนาในกลุ่มผู้อ่านเยาวชน ส่วนแนวคิดที่ปรากฏ ในวรรณกรรมไทยมีเพียงแนวคิดทางพุทธศาสนาโดยเฉพาะเรื่องกรรม แต่ความแตกต่างนี้ก็ยังไม่ สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัด เพราะงานวิจัยวรรณกรรมแนวแฟนตาซีไทยยังไม่ปรากฏการศึกษาแนวคิด ที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีของวรรณกรรมกลุ่มที่สร้างสรรค์จากความเชื่อของไทย ผู้วิจัยจึงมี จุดประสงค์จะศึกษาแนวคิดที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีของวรรณกรรมกลุ่มดังกล่าว เนื่องจากใน

การศึกษาเบื้องต้นพบว่าลักษณะแฟนตาซีกำลังนำเสนอปัญหาสังคมในปัจจุบันด้วย ดังนั้นการศึกษาประเด็นนี้จึงจะช่วยแสดงให้เห็นบทบาทของแฟนตาซีไทยที่สร้างจากความเชื่อในการเสนอแนวคิดต่าง ๆ ด้วย

## 1.6 วิธีการดำเนินวิจัย

1.6.1 เก็บข้อมูลที่จะใช้ในการศึกษา

1.6.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมทั้งแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกลุ่มข้อมูลหรืองานวิจัยได้

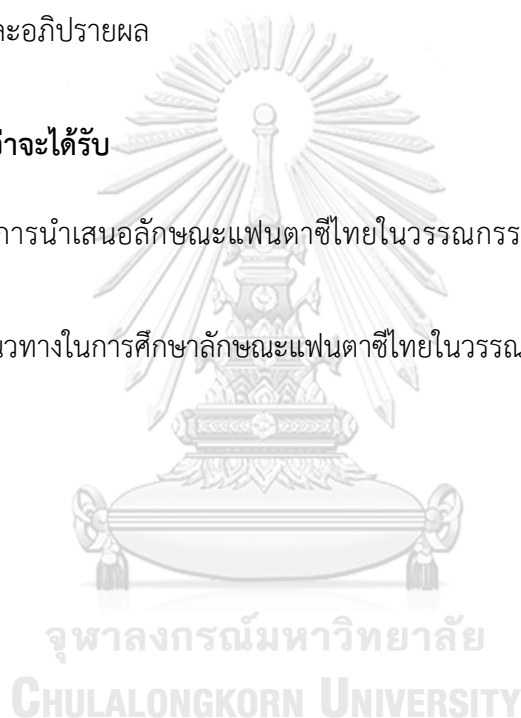
1.6.3 วิเคราะห์กลุ่มข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพื่อพิสูจน์สมมุติฐานของงานวิจัย

1.6.4 สรุปและอภิปรายผล

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เข้าใจการนำเสนอลักษณะแฟนตาซีไทยในวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของสำนักพิมพ์  
พูนิก้า

1.7.2 เป็นแนวทางในการศึกษาลักษณะแฟนตาซีไทยในวรรณกรรมเรื่องอื่น



## บทที่ 2

### กรอบแนวคิดและบริบททางวรรณกรรม

ในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ ส่วนแรกกล่าวถึงกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ กรอบความคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนและกรอบแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซี เพื่อปูพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของวรรณกรรมทั้งสองประเภท ในส่วนถัดมา ผู้วิจัยจะกล่าวถึงข้อมูลเบื้องต้นอันเป็นบริบททางวรรณกรรมของวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ซึ่งเป็นกลุ่มข้อมูลหลักของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ รวมทั้งรูปแบบการนำเสนอนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ อันจะเป็นการสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุดนี้ก่อนจะเข้าสู่การวิเคราะห์แนวคิดและองค์ประกอบสำคัญของเรื่องในบทต่อ ๆ ไป

#### 2.1 กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยกรอบความคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน และกรอบแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซี รายละเอียดของแต่ละหัวข้อมีดังต่อไปนี้

##### 2.1.1 กรอบแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความหมายและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชน และประเภทของวรรณกรรมเยาวชน

##### 2.1.1.1 ความหมายและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชน

โดยทั่วไป วรรณกรรมเยาวชน หมายถึง วรรณกรรมที่มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายหลักคือเยาวชน หากนักวิชาการผู้ศึกษาวรรณกรรมเยาวชนได้ให้นิยามช่วงวัยของเยาวชนแตกต่างกันออกไป เช่น เคนเน็ธ แอล โดเนลสัน (Kenneth L. Donelson) และ อัลลีน เพซ นิลสัน (Alleen Pace Nilson) กล่าวว่า “วรรณกรรมเยาวชนหมายถึงสิ่งใดก็ตามที่ผู้อ่านอายุระหว่าง 12 – 20 ปี เลือกว่าจะอ่าน” (Donelson and Nilson, 1989: 13) ขณะที่นิตยา วรรณกิตร์ (2559: 178) ระบุว่าเยาวชน หมายถึง “กลุ่มเด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับอุดมศึกษา มีช่วงอายุโดยเฉลี่ยคือ 13 ถึง 21 ปี” แต่สำหรับแคธี เอช ลาโทรบ (Kathy H. Latrobe) และ จูดี ดรูรี (Judy Drury) นั้น “วรรณกรรมเยาวชนเป็นหนังสือสำหรับนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตั้งแต่เกรด 6 - 12” หรือประมาณช่วงอายุ 12 – 18 ปี (Latrobe and Drury, 2009: 4) ทศนะของลาโทรบและ

ครูรีสอดคล้องกับความเห็นของสมาคมห้องสมุดสำหรับเยาวชน (The Young Adult Library Services Association) ที่อธิบายว่าวรรณกรรมเยาวชนจัดทำขึ้นเพื่อให้เยาวชนในช่วงอายุระหว่าง 12 -18 ปีได้อ่าน (Peterson 2018 อ้างใน ศิริพร ศรีวรกานต์, 2564: 17) นักวิชาการด้านวรรณกรรมเยาวชนที่ศึกษาวรรณกรรมเยาวชนไทยส่วนใหญ่ก็เห็นสอดคล้องกับการใช้ช่วงวัยนี้เป็นเกณฑ์ เพราะสอดคล้องกับการประกวดวรรณกรรมเยาวชนของไทยที่กำหนดว่า เยาวชนคือผู้อยู่ในช่วงอายุ 12 – 18 ปี ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงใช้ช่วงอายุดังกล่าวเป็นเกณฑ์ในการอธิบายเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน นิยามที่ว่าเยาวชนคือบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 12 – 18 ปีนี้ ยังสอดคล้องกับตัวเลขอายุของตัวละครในวรรณกรรมที่เป็นข้อมูลหลักในการศึกษาในวิทยานิพนธ์นี้ด้วย

นอกจากมีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายคือเยาวชนแล้ว ลักษณะสำคัญอื่นๆ ของวรรณกรรมเยาวชนคือ ตัวละครเอกของเรื่องต้องเป็นเยาวชน เหตุการณ์เกิดขึ้นรอบตัวละครเอก ทำให้เกิดการดิ้นรนแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ ของตัวละครเอก อีกทั้งยังบอกเล่าผ่านมุมมองของเยาวชนด้วย นอกจากนี้ วรรณกรรมประเภทนี้มักกล่าวถึงการเติบโตและการเรียนรู้ปัญหาต่าง ๆ ของเยาวชน เช่น ปัญหาด้านวุฒิภาวะ การมีเพศสัมพันธ์ ปัญหาด้านความสัมพันธ์ และปัญหาสุขภาพจิต (Cole 2009 อ้างใน ศิริพร ศรีวรกานต์, 2564: 14)ไม่เพียงปัญหาของเยาวชนเท่านั้น วรรณกรรมเยาวชนยังกล่าวถึงความรุนแรงของปัญหาสังคมของยุคสมัยได้อีกด้วย เพราะเยาวชนต้องเติบโตเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการทำให้เยาวชนเห็นภาพความรุนแรง สาเหตุ ผลลัพธ์ และทางออกต่าง ๆ จะช่วยปลูกฝังวิธีการจัดการกับความขัดแย้งและเรื่องราวที่ไม่คาดคิดได้ดีขึ้น (อาศิรา พนาราม, 2560: ออนไลน์) เมื่อกล่าวถึงลักษณะเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชน นิตยา วรรณกิติร์ (2559: 191) เสนอว่า เนื้อหาต้องสัมพันธ์กับความสนใจของเยาวชน เพราะวรรณกรรมเยาวชนสร้างขึ้นเพื่อเยาวชน เนื้อหาของวรรณกรรมจึงเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของเยาวชนทั้งด้านดีและด้านร้าย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สาระความรู้ ข้อคิดเตือนใจ หรือมุ่งเน้นความบันเทิงในการอ่าน นอกจากนี้ อาจมีเนื้อหาเกี่ยวข้องหรือสะท้อนทฤษฎีเกี่ยวกับชีวิตของวัยรุ่นในด้านใดด้านหนึ่งก็ได้ ในทัศนะของรัฐจวนอินทรกำแหง (2517: 108) จุดมุ่งหมายเหล่านี้ของวรรณกรรมเยาวชนจะช่วยประสานรอยต่อระหว่างวัยรุ่นกับวัยเริ่มเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ได้สนิทแนบเนียน อันเป็นบทบาทสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนที่ดี

### 2.1.1.2 ประเภทของวรรณกรรมเยาวชน

นิตยา วรรณกิติร์ (2559) จำแนกวรรณกรรมเยาวชนออกเป็น 2 ประเภทตามลักษณะของเนื้อหา คือ วรรณกรรมเยาวชนประเภทสารคดี และวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดี

วรรณกรรมเยาวชนประเภทสารคดีมีลักษณะคล้ายคลึงกับงานเขียนสารคดีทั่วไป คือเขียนโดยมุ่งหมายให้ผู้อ่านได้สาระเป็นสำคัญ ขณะเดียวกันก็จะได้รับความบันเทิงจากการเรียบเรียงเนื้อหาสาระและภาษาอันสละสลวย วรรณกรรมเยาวชนประเภทสารคดีสามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ประเภท ได้แก่ บทความ, สารคดีวิชาการ, สารคดีท่องเที่ยว, สารคดีชีวประวัติ/อัตชีวประวัติ, สารคดีเล่าเรื่องให้ข้อคิดความรู้, และสารคดีปกิณกะบันเทิง

วรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดี แบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือนวนิยายและเรื่องสั้น กวีนิพนธ์ และการ์ตูน ในวิทยานิพนธ์นี้จะอธิบายเฉพาะลักษณะของนวนิยายเยาวชนเท่านั้น เพราะสัมพันธ์กับกลุ่มข้อมูลหลักที่ใช้ในการศึกษา โดยจะอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบหลัก ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก และภาพประกอบ ดังต่อไปนี้

### - โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง หมายถึงการจัดลำดับของเหตุการณ์ เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดหรือเรียงตามลำดับใหม่ก็ได้ แล้วแต่ที่ผู้เขียนต้องการจะนำเสนออย่างไร (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560: 25) สำหรับวรรณกรรมเยาวชน ความน่าตื่นเต้นถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างโครงเรื่อง เนื่องจากเยาวชนต้องการความสนุกสนานและความตื่นเต้นจากการเสพวรรณกรรม ดังนั้นโครงเรื่องที่ดึงดูดใจจะสร้างความขัดแย้ง (conflict) ทำให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้น สงสัยใคร่รู้ และเกิดความระทึกใจ (suspense) เพื่อตรึงให้ผู้อ่านอ่านหนังสือจนจบ (Tomlinson and Lynch-Brown อังใน รังสิมานิลรัตน์, 2550: 9)

กลวิธีการสร้างโครงเรื่องที่นักเขียนนิยมนำมาใช้สร้างความน่าตื่นเต้นมี 2 กลวิธี กลวิธีแรกคือ การเสนอภาพย้อนหลัง (flashback) เป็นการนำเสนอหรือเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ในเรื่อง หรือก่อนเริ่มต้นเรื่องราวทั้งหมด กลวิธีการประพันธ์ลักษณะนี้ช่วยให้นักประพันธ์สามารถนำเสนอเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ง่ายขึ้น แล้วจึงมาอธิบายเหตุผลหรือเรื่องราวที่เป็นที่มาของเหตุการณ์ดังกล่าวในภายหลัง (Tomlinson and Lynch-Brown อังใน รังสิมานิลรัตน์, 2550: 12) อีกกลวิธีหนึ่งคือการเกริ่นการณ์ (foreshadowing) เป็นกลวิธีการบอกใบ้หรือให้เค้าเงื่อนที่แนะผู้อ่านให้เตรียมรับทราบเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในภายหลัง ซึ่งจะช่วยเพิ่มความน่าตื่นเต้นและความสงสัยใคร่รู้แก่ผู้อ่าน รวมถึงการยอมรับผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นภายในเรื่อง (Donelson and Nilson, 1989: 49) นอกจากนี้ ผู้อ่านส่วนใหญ่ต้องการคำสัญญาจากนักเขียนว่าภายในเรื่องจะมีเหตุการณ์น่าตื่นเต้นเกิดขึ้น นักเขียนจึงควรมีกลวิธีในการนำเสนอข้อความลักษณะนี้ก่อนการดำเนินเรื่อง เพราะไม่เพียงจะ

ช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน แต่ยังคงช่วยสร้างความน่าเชื่อถือแก่ความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นภายในเรื่องด้วย (Donelson and Nilson, 1989: 46)

ความขัดแย้งที่มักพบในวรรณกรรมเยาวชนมี 4 ลักษณะ ลักษณะแรกคือ ตัวละครเอกขัดแย้งกับตนเอง (Protagonist Against Self) ความขัดแย้งในลักษณะนี้ส่วนใหญ่จะนำเสนอเรื่องราวการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัย (the rites – of – passage stories) กล่าวคือ เมื่อตัวละครเอกผ่านพ้นเหตุการณ์ต่าง ๆ แล้ว จะเข้าใจบางอย่างที่ต่างไปจากเดิม หรือมีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น (Donelson and Nilson, 1989: 50)

ความขัดแย้งลักษณะที่สอง คือ ตัวละครเอกขัดแย้งกับสังคม (Protagonist Against Society) ความขัดแย้งในลักษณะนี้มักกล่าวถึงปัญหาเรื่องอัตลักษณ์หรือตัวตนของเยาวชนซึ่งสัมพันธ์กับสภาพสังคมที่ตัวละครเอกดำรงอยู่ (Donelson and Nilson, 1989: 51) หรืออาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีล้ำสมัยที่เข้ามาทำลายสภาพแวดล้อม เกี่ยวกับวันเวลาหรือสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป หรือเรื่องของเด็กที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ร้ายแรงทางการเมืองหรือสังคม (Tomlinson and Lynch-Brown อ้างใน รังสิมา นิลรัตน์, 2550: 11)

ความขัดแย้งอีกลักษณะหนึ่ง คือ ตัวละครเอกขัดแย้งกับตัวละครอื่น (Protagonist Against Another) หมายถึงตัวละครเอกขัดแย้งกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง (ตัวละครปฏิกษ) หรืออาจขัดแย้งกับกลุ่มบุคคลหรือองค์กร ความขัดแย้งลักษณะนี้มักปรากฏในเรื่องแนวผจญภัย รวมถึงแนวแฟนตาซีและแนววิทยาศาสตร์ เพราะง่ายสำหรับการสมมุติปีศาจที่ไม่ใช่มนุษย์ขึ้นมา นอกจากนั้นความขัดแย้งในลักษณะนี้บางครั้งหมายถึง การต่อสู้กับจิตใจของตนเองได้เช่นกัน (Donelson and Nilson, 1989: 52)

ความขัดแย้งลักษณะสุดท้าย คือ ตัวละครเอกขัดแย้งกับธรรมชาติ (Protagonist Against Nature) มักพบในเรื่องเกี่ยวกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ หรือเรื่องประเภทเอาชีวิตรอด (survival stories) ซึ่งตัวละครในเรื่องจะต้องต่อสู้กับพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ (Tomlinson and Lynch-Brown อ้างใน รังสิมา นิลรัตน์, 2550: 10) ไม่เพียงเท่านั้น ยังพบว่านักเขียนวรรณกรรมเยาวชนสมัยใหม่ได้พลิกกลับความขัดแย้งลักษณะนี้ โดยกำหนดให้ตัวละครเอกคือตัวแทนของธรรมชาติและเป็นฝ่ายต้องต่อสู้กับมนุษย์ที่เข้ามาทำลายธรรมชาติ (Donelson and Nilson, 1989: 53)

ทั้งนี้ ในการสร้างโครงเรื่องของวรรณกรรมสำหรับเยาวชน ผู้เขียนอาจกำหนดให้มีได้ทั้งโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรอง โครงเรื่องหลักคือเหตุการณ์สำคัญที่สุดที่เกิดขึ้น

ในเรื่อง ส่วนโครงเรื่องรองคือโครงเรื่องที่ช่วยสนับสนุนให้เรื่องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อาจมีขึ้นเพื่อแสดงความแตกต่างกับโครงเรื่องหลักหรือคู่ขนานกับโครงเรื่องหลัก เพื่อเสริมให้โครงเรื่องหลักชัดเจนยิ่งขึ้นก็ได้ (นิตยา วรรณกิติร์, 2559: 234 - 235)

### - แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560: 105) แก่นเรื่องในงานเขียนสำหรับเยาวชนควรมีคุณค่าต่อกลุ่มผู้อ่านอย่างแท้จริง ดังนั้น นอกเหนือจากศีลธรรมหรือค่านิยมของสังคมแล้ว แก่นเรื่องในวรรณกรรมประเภทนี้ยังนำเสนอเกี่ยวกับประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ของเยาวชน เช่น ประสบการณ์ของเยาวชนที่เกิดมาพร้อมกับความทุกข์พลภาพหรือมีเหตุให้กลายเป็นบุคคลทุกข์พลภาคทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ หรือประสบการณ์ของเยาวชนที่ไม่สามารถปรับตัวได้กับครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ เป็นต้น อีกทั้งยังนำเสนอเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ของช่วงวัย อาทิ การค้นหาตัวตน ความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ และอื่น ๆ อีกอย่างรวดเร็ว หรือความกดดันจากความคาดหวังซึ่งมาจากตนเอง ครอบครัว หรือสังคม รวมถึงปัญหาสังคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหา ยาเสพติด เป็นต้น

การนำเสนอแก่นเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนต้องไม่เด่นไปกว่าโครงเรื่องและตัวละครในเรื่อง เพราะเยาวชนอ่านวรรณกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน ไม่ใช่เพื่อให้เกิดปัญญา ดังนั้น หากนักประพันธ์นำเสนอแก่นเรื่องอย่างโจ่งแจ้งและหนักหน่วง ความบันเทิงที่เยาวชนได้รับจากการอ่านวรรณกรรมจะหายไป (Tomlinson and Lynch – Brown 1996 อ้างใน รังสิมานิลรัตน์, 2550: 16) ด้วยเหตุนี้ นักเขียนจึงควรซ่อนแก่นเรื่องให้แนบเนียนไปกับเนื้อเรื่องเพื่อรักษาอรรถรสในการอ่าน รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้ค้นหาแก่นเรื่องด้วยการอภิปรายหรือการถกเถียงทั้งกับตนเองและนักอ่านคนอื่น (Donelson and Nilson, 1989: 53) อีกประการหนึ่ง การนำเสนอแก่นเรื่องไม่ควรมีลักษณะของการ ‘สั่งสอน’ มากเกินไป ไม่ควรชี้ชัดถึงสิ่งที่ทำได้และไม่ได้แบบตายตัว แต่ควรชี้ให้เห็นแนวทาง ผลลัพธ์ และหนทางที่ชวนให้คิดต่อได้ (อาศิรา พนาราม, 2560: ออนไลน์)

### - ตัวละคร

ตัวละครไม่เพียงแต่เป็นมนุษย์ได้เท่านั้น อาจเป็นสัตว์ เป็นวิญญาณ อมนุษย์ หรือแม้แต่สิ่งของก็ได้ แต่สิ่งเหล่านี้จะมีอารมณ์ความรู้สึกหรือความนึกคิดแบบมนุษย์ (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560: 83) ในนวนิยายที่ให้ความสำคัญแก่ตัวละคร ผู้อ่านจะรู้สึกเหมือนว่ารักหรือเกลียดตัวละครนั้นราวกับเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่ตนรู้จัก ผู้อ่านจะเข้าใจตัวละครเพราะตัวละคร

นั้น ๆ มีลักษณะหน้าตา นิสัยใจคอ พฤติกรรมคล้ายกับผู้อ่านหรือคนที่ผู้อ่านรู้จัก หรือผู้อ่านอาจเห็นอกเห็นใจสภาพของตัวละคร เช่น ความยากจน ความพิการ ผู้อ่านจึงเข้าถึงปัญหาหรือชะตากรรมของตัวละครได้ บางครั้งผู้อ่านอาจมีความเห็น ทศนคติ อุดมการณ์แบบเดียวกับตัวละครเหล่านั้น ทั้งหมดนี้ล้วนเกิดจากความสมจริงของลักษณะตัวละครนั่นเอง (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560: 89) ความสมจริงของลักษณะตัวละครแสดงออกผ่านบทสนทนา พฤติกรรม และการบรรยายของผู้เล่า ลักษณะตัวละครในงานบันเทิงคดีแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ตัวละครมิติเดียว (flat character) หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรม ซึ่งสรุปได้ไม่ยากเย็น และจะคงลักษณะเช่นนี้ตลอดเรื่อง ผู้อ่านสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำอย่างไรต่อไป (E. M. Foster อ้างใน สรณัฐ ไตลังคะ, 2560: 86) อีกลักษณะหนึ่งคือ ตัวละครหลายมิติ (round character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะหลากหลาย แต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์ อันจะสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้อ่าน (E. M. Foster อ้างใน สรณัฐ ไตลังคะ, 2560: 86)

สำหรับวรรณกรรมเยาวชน ตัวละครเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญอย่างมาก เพราะถึงแม้เรื่องราวน่าตื่นเต้นในเรื่องจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของเยาวชน แต่หากตัวละครไม่น่าสนใจหรือไม่ดึงดูดใจ เหตุการณ์ทั้งหลายที่เกิดขึ้นก็หมดความหมาย นอกจากนั้นตัวละครยังเปรียบเสมือนอุปกรณ์นำทางของนักเขียนที่จะช่วยนำพาผู้อ่านไปสู่สารสำคัญที่ต้องการจะสื่อ วรรณกรรมเยาวชนจึงกำหนดว่าตัวละครหลัก (Main Character) ควรเป็นวัยรุ่นหรืออาจมีอายุรุ่นราวคราวเดียวกับวัยรุ่น ผู้อ่านจะได้เทียบเคียงความรู้สึกว่าตนเป็นตัวเอกของเรื่อง (นิศยา วรรณกิติร์, 2559: 236) การที่ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของตัวละครหลักในเรื่องกับตนเอง จะช่วยให้สามารถเรียนรู้สารสำคัญของเรื่องผ่านประสบการณ์นั้น ดังที่คาร์ล เอ็ม ทอมลินสัน และแคโรล ลินซ์-บราวน์ (Tomlinson and Lynch – Brown, 1993: 4) กล่าวว่า การมีประสบการณ์ทางอ้อมเป็นการฝึกหัดทางจิตใจที่ดีสำหรับเด็กได้เช่นกัน เพราะเด็กจะได้มองสถานการณ์ต่าง ๆ จากมุมมองของผู้อื่นที่ไม่ใช่ตนเอง ดังนั้น ตัวละครต่าง ๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหลักทั้งในแง่ของการปะทะหรือการสังสรรค์จึงมี ‘ความหมาย’ แอบซ่อนอยู่เบื้องหลัง เพราะล้วนเป็นประสบการณ์ที่มีนัยยะถึงสารสำคัญของผู้เขียน

ปกติแล้ว ตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ตัวละครเอก (protagonist) ซึ่งมักจะเป็นตัวละครหลักเพียงหนึ่งหรือสองตัว ตัวละครปฏิปักษ์ (antagonist) และตัวละครประกอบ (supporting characters) ซึ่งมีหลากหลายเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์แก่นื้อเรื่อง ทั้งนี้ ตัวละครเอกที่ดีควรทำให้ผู้อ่านรู้สึกเชื่อมโยงตนเองเข้ากับตัวละครเอก



ได้ เสมือนกำลังมีประสบการณ์ชีวิตแบบเดียวกัน หรือควรทำให้ผู้อ่านนิยามตัวละครในฐานะเพื่อน โดยผู้อ่านยากที่จะยอมรับว่าเพื่อนของตนนี้มีชีวิตอยู่เพียงในหน้าหนังสือเท่านั้น (Donelson and Nilson, 1989: 55) ดังนั้น การสร้างตัวละครเอกที่ดีจึงควรสมจริงและมีมิติเหมือนมีชีวิต ผู้เขียนจึงมักกำหนดให้ตัวละครเอกประสบกับการเปลี่ยนแปลงบุคลิกหรือตัวตนโดยต้องทำให้ผู้อ่านเข้าใจ เหตุผลของการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน (นิตยา วรรณกิตร์, 2559) ส่วนตัวละครอื่นที่เป็นตัวละครมิติเดียว บางครั้งเมื่ออยู่ในวรรณกรรมก็มีบทบาทช่วยผลักดันโครงเรื่องของวรรณกรรมได้ดีและชัดเจน หรือช่วยส่งเสริมคุณลักษณะของตัวละครหลักให้เด่นชัดขึ้น โดยเป็นตัวละครที่ตรงข้ามกับตัวละครหลัก (Tomlinson and Lynch – Brown 1996 อ้างใน รังสิมา นิลรัตน์, 2550: 15)

### - ฉาก (setting)

ฉาก คือเวลาและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น ความสำคัญของฉากขึ้นอยู่กับประเภทของวรรณกรรม เช่น วรรณกรรมแนวแฟนตาซีมักปรากฏสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริงในโลกของเรา วรรณกรรมแนววิทยาศาสตร์นิยมใช้ฉากในช่วงเวลาของอนาคต หรือวรรณกรรมแนวประวัติศาสตร์มีฉากคือช่วงเวลาของยุคสมัยนั้น ๆ เป็นต้น ฉากในวรรณกรรมเหล่านี้ที่มีการบรรยายอย่างละเอียดทั้งสถานที่และเวลาที่เรื่องเกิดขึ้นเรียกว่า ฉากจำเพาะ (integral setting) คือ ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงฉากเหล่านี้ได้เพราะเรื่องราวจะเปลี่ยนไปทันที ในทางตรงข้าม หากฉากในเรื่องไม่ได้มีความสำคัญต่อเรื่องราว กล่าวคือเรื่องราวจะเกิดขึ้นที่ไหนก็ได้และเกิดขึ้นเมื่อไหร่ก็ได้ เรียกว่า ฉากประกอบ (backdrop setting) (Tomlinson and Lynch – Brown 1996 อ้างใน รังสิมา นิลรัตน์, 2550: 16) โดยส่วนใหญ่ ฉากประกอบในวรรณกรรมเยาวชนมักเป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา เพราะเป็นสถานที่ในชีวิตประจำวันของเยาวชน

### - ภาพประกอบ (picture)

วรรณกรรมเยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่าเรื่องราวผ่านข้อความและภาพประกอบ ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นฉากทางกายภาพ รวมถึงบุคลิกลักษณะและการกระทำของตัวละคร อีกทั้งภาพประกอบยังมอบความพึงพอใจแก่ผู้อ่านและให้ข้อมูลเชิงลึกที่เหนือกว่าการเล่าด้วยถ้อยคำ ดังนั้น ภาพประกอบในวรรณกรรมจึงมีบทบาททั้งสะท้อนและขยายความเข้าใจจากการเล่าด้วยข้อความ (Tomlinson and Lynch – Brown, 1996: 32 – 33)

### 2.1.1.3 วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี

เนื่องจากนวนิยายเยาวชนที่เป็นข้อมูลหลักในการวิจัยนี้มีการสร้างแฟนตาซีในองค์ประกอบสำคัญต่างๆ ดังนั้นในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความหมายและลักษณะของวรรณกรรมแนวแฟนตาซี รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมเยาวชนกับแฟนตาซี ดังนี้

#### - ความหมายและลักษณะของวรรณกรรมแนวแฟนตาซี

เอ็ดเวิร์ด เจมส์ (Edward James) และ ฟาราห์ เมเดิลสัน (Farah Medleson) กล่าวว่า “วรรณกรรมแนวแฟนตาซี คือ การประกอบสร้างสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ขึ้นมา โดยที่เราสามารถยอมรับความเป็นไปไม่ได้นั้น” (James and Medleson, 2012: 1) เช่นเดียวกับคำอธิบายใน *The Encyclopedia of Fantasy* (1999: 338) ที่กล่าวว่า วรรณกรรมแนวแฟนตาซีคือหนทางในการเล่าเรื่องที่เต็มไปด้วยความเป็นไปไม่ได้ โดยกำหนดให้ความเป็นไปไม่ได้นั้นเกิดขึ้นในโลกแห่งความจริง หรือสร้างโลกใบใหม่ขึ้นมาที่เต็มไปด้วยความเป็นไปไม่ได้ แต่ทั้งหมดล้วนตั้งอยู่บนความเป็นไปได้ตามการรับรู้ภายในเรื่อง เคนเนธ แอล โดเนลสัน และ อัลลีน เพช นิลสัน (Donelson and Nilson 1989: 187) ชี้ว่าความเป็นไปไม่ได้ภายในวรรณกรรมแนวแฟนตาซี คือการขัดแย้งกับความจริง (The Paradox of Reality) ดังที่โรสแมรี แจ็กสัน (Rosemary Jackson) (1981: 1-2) อธิบายว่า แฟนตาซีเป็นอิสระจากความจริงทั้งหมด เพราะปฏิเสธความจริงของเวลา พื้นที่ และคุณลักษณะต่าง ๆ ไร้ซึ่งการเรียงลำดับเหตุการณ์ รวมถึงความแตกต่างอันชัดเจนระหว่างสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ตนเอง (Self) และสิ่งอื่น (Other) ความเป็นและความตาย แต่ความเหนือจริงเหล่านี้ต้องอยู่บนพื้นฐานของความสมจริงเพื่อให้ผู้อ่านยอมรับความแปลกประหลาดที่ปรากฏภายในเรื่องได้ ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าลักษณะของแฟนตาซีคือ “ความเป็นไปไม่ได้” ที่ขัดแย้งกับความจริงต่าง ๆ ของสังคม

ในแง่ของแฟนตาซีในวรรณกรรม กอบพร ธิรเจริญสกุล (2557) อธิบายว่า ลักษณะแฟนตาซีที่ปรากฏในวรรณกรรมนั้น เกิดจากการนำแฟนตาซีไปประสานเข้ากับองค์ประกอบทางวรรณกรรม 4 องค์ประกอบ คือ ตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ และ โครงเรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การนำเสนอแฟนตาซีผ่านตัวละคร เช่น คนตัวจิ๋ว สัตว์พูดได้ สิ่งของมีชีวิต ภูตผีปีศาจ หรือสิ่งมีชีวิตในตำนาน

2) การนำเสนอแฟนตาซีผ่านฉาก มี 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือ สถานที่ซึ่งไม่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และมีสิ่งมหัศจรรย์เกิดขึ้นในสถานที่แห่งนั้นเป็นเรื่องปกติ เช่น

ดินแดนเวทมนตร์ ดินแดนเทพนิยาย หรือแดนสวรรค์ อีกลักษณะหนึ่งคือ สถานที่ทั่วไปแต่ปรากฏความเป็นไปไม่ได้บางอย่างขึ้น เช่น เหตุการณ์แฟนตาซีเกิดขึ้นในบ้าน ในโรงเรียน หรือใจกลางเมือง การแบ่งลักษณะนี้สอดคล้องกับการแบ่งประเภทวรรณกรรมแนวแฟนตาซีตามเกณฑ์ของเคนเน็ธ ซาฮอร์สกี (Kenneth J. Zahorski) และ โรเบิร์ต เอช โบเยอร์ (Robert H. Boyer) ที่ใช้ฉากเป็นเกณฑ์สำคัญในการแบ่งประเภท ได้แก่ แฟนตาซีระดับล่าง (Low Fantasy) คือ ตัวละครจะประสบกับความมหัศจรรย์ในฉากเหตุการณ์ที่เป็นโลกจริง ซึ่งมักไม่มีเหตุผลหรือคำอธิบายใด ๆ มารองรับการเกิดสิ่งประหลาดนั้น ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ แฟนตาซีระดับสูง (High Fantasy) ซึ่งมีลักษณะสำคัญอยู่ที่ฉากซึ่งสร้างขึ้นมาจากจินตนาการของผู้แต่งหรือกฎเกณฑ์ของตนเอง เพื่อรองรับเหตุและผลของความเหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง (Zahorski and Boyer อ้างใน ปนัดดา สดุดิวิธิชัย, 2545: 38)

3) การนำเสนอแฟนตาซีผ่านเหตุการณ์ อาทิ เหตุการณ์ปกติที่มีลักษณะเกินจริง และเหตุการณ์มหัศจรรย์ซึ่งเกิดจากเวทมนตร์ คำสาป พรวิเศษ หรือสิ่งของที่มีพลังวิเศษ กอบพร ธิรเจริญสกุล (2557) อธิบายเพิ่มเติมว่า เหตุการณ์แฟนตาซีมักเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเติบโตของตัวละคร และเสริมสร้างการเติบโตทางความคิดและจิตใจแก่ผู้อ่านด้วย

4) การนำเสนอแฟนตาซีผ่านโครงเรื่อง เช่น การเดินทางผจญภัยผ่านช่วงเวลาในอดีตหรืออนาคต การผจญภัยในต่างดินแดนเพื่อเอาชีวิตรอด การผจญภัยเพื่อค้นหาบางสิ่งหรือการค้นหาทางวิทยาศาสตร์ซึ่งยังไม่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน (กอบพร ธิรเจริญสกุล, 2557)

#### - แฟนตาซีกับวรรณกรรมเยาวชน

นักประพันธ์วรรณกรรมเยาวชนสมัยใหม่นิยมนำลักษณะแฟนตาซีเข้ามาใช้ในงานเขียนของตน เพราะแฟนตาซีเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสรรค์จินตนาการอันมหัศจรรย์หรือแปลกประหลาดซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของเยาวชนได้อย่างดี ที่สำคัญ แฟนตาซียังมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อเยาวชน เนื่องจากแฟนตาซีมีบทบาทในการสะท้อนภาพความจริงในจิตใจของมนุษย์และสังคม อีกทั้งยังบอกเล่าความปรารถนาในจิตใจให้ออกมาเป็นรูปธรรม ซึ่งช่วยให้เยาวชนสามารถระบายความปรารถนาและขจัดความหวาดกลัวในจิตใจออกไปได้ในเวลาเดียวกัน รวมถึงช่วยถ่ายทอดปัญหาต่าง ๆ ในสังคม เพราะฉะนั้น จะเห็นได้ว่าแฟนตาซีมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารให้เด็กเรียนรู้ทั้งปัญหาภายในจิตใจและปัญหาในสังคม จนนำไปสู่การพัฒนาตนเองเพื่อให้จิตใจเติบโตพร้อมที่จะยอมรับปัญหาและคิดแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง (กอบพร ธิรเจริญสกุล, 2557: 12 – 13) จากบทบาทเหล่านี้สามารถกล่าวได้ว่าแฟนตาซีช่วยถ่วงดุลระหว่างความตื่นเต้นระทึกใจที่เยาวชน

คาดหวังจากการอ่านกับแนวคิดที่ผู้เขียนต้องการสื่อ เพราะช่วยลดความจริงจังของแก่นสาร หรือลดทอนความรู้สึกว่ากำลังถูกสั่งสอนเมื่อเทียบกับการเล่าแบบสังขนิยม (Tomlinson and Lynch – Brown, 1993: 122)

คาร์ล เอ็ม ทอมลินสันและแคโรล ลินช์-บราวน์ แบ่งวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีออกเป็น 8 ประเภท (Tomlinson and Lynch-Brown, 1993: 127 - 131) ได้แก่

1) นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่ (Modern Folktales) มีลักษณะคล้ายกับนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมคือมีคำอธิบายตัวละครเล็กน้อย มีความขัดแย้งรุนแรงภายในเรื่อง การดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว ฉากที่คลุมเครือ และเวทมนตร์คาถา แต่นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่สามารถระบุผู้แต่งได้ ซึ่งต่างจากนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมที่ถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ จึงไม่สามารถหาผู้สร้างนิทานที่แท้จริงได้

2) แฟนตาซีที่มีตัวละครเป็นสัตว์ (Animal Fantasy) ลักษณะเด่นคือตัวละครที่เป็นสัตว์จะมีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ทั้งประสบการณ์ทางอารมณ์ การสนทนา และความสามารถในการใช้เหตุผล แต่จะคงลักษณะเด่นของสัตว์ชนิดนั้น ๆ ไว้ด้วย

3) ของเล่นหรือวัตถุมีชีวิต (Personified Toys and Objects) ลักษณะสำคัญคือวัตถุหรือของเล่นที่ตัวละครรักมากนั้นมีชีวิตขึ้นมา

4) ตัวละครแสนแปลกและสถานการณ์อันประหลาด (Unusual Characters and Strange Situation) เป็นวิธีการนำเสนอหนึ่งของวรรณกรรมแนวแฟนตาซีสมัยใหม่ เรื่องราวจะตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงตั้งแต่ต้นเรื่อง ต่อมาตัวละครในเรื่องจะต้องประสบกับเหตุการณ์หรือตัวละครที่แปลกประหลาด แม้ตัวละครหรือสถานการณ์ในเรื่องจะถูกบิดให้เกินจริงจนมีลักษณะดูไร้สาระ แต่นักเขียนบางคนใช้แฟนตาซีเหล่านี้เพื่อสื่อถึงความจริงบางประการ ดังเห็นได้เด่นชัดในวรรณกรรมเยาวชนชื่อดังเรื่อง *Alice's Adventures in Wonderland*

5) โลกของคนจิ๋ว (Worlds of Little People) คืองานเขียนที่กล่าวถึงโลกของมนุษย์ขนาดเล็ก ซึ่งจำลองสังคมวัฒนธรรมของมนุษย์ไว้

6) แฟนตาซีลึกลับและเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ (Supernatural Events and Mystery Fantasy) มีลักษณะลึกลับสยองขวัญ เช่น เรื่องผี หรือพอมดแม่มด

7) การเดินทางข้ามมิติ (Historical Fantasy) ลักษณะเด่นคือตัวละครเอกได้ย้อนเวลากลับไปในอดีตซึ่งมีสภาพแตกต่างอย่างมากกับยุคปัจจุบัน

8) การผจญภัยของวีรบุรุษ (Quest Stories) มีเนื้อหากล่าวถึงการออกผจญภัยเพื่อแสวงหาสิ่งต่าง ๆ เช่น ความยุติธรรม ความรัก ทรัพย์สมบัติ หรืออำนาจอันทรงพลัง เป็นต้น ทั้งนี้ การต่อสู้หรือความขัดแย้งภายในเรื่องมักสื่อถึงการต่อสู้กับความชั่วร้าย โดยเฉพาะความชั่วร้ายภายในตนเอง อีกทั้งการออกผจญภัยก็ช่วยนำเสนอการเดินทางเพื่อค้นหาตนเองและแสดงการเติบโตของตัวละครเอก

9) แฟนตาซีวิทยาศาสตร์ (Science Fiction and Science Fantasy) องค์ประกอบสำคัญคือความเหนือจริงภายในเรื่องต้องมีลักษณะน่าเชื่อถือทางวิทยาศาสตร์ และนิยมเล่าเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติและจักรวาลอันยิ่งใหญ่

### 2.1.2 กรอบแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมแนวแฟนตาซี

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมแฟนแทสติกของชเวตาน โตโดรอฟ (Tzvetan Todorov) แนวคิดเกี่ยวกับแฟนตาซีและการวิพากษ์สังคมของโรสแมรี แจ็กสัน (Rosemary Jackson) และแนวคิดเกี่ยวกับแบบเรื่องวีรบุรุษและพิธีเปลี่ยนสภาวะของโจเซฟ แคมป์เบล (Joseph Campbell)

#### 2.1.2.1 แนวคิดของชเวตาน โตโดรอฟ

ชเวตาน โตโดรอฟ (Tzvetan Todorov) นักวิจารณ์วรรณคดีชาวบัลแกเรีย สังเกตเห็นงานวรรณกรรมกลุ่มหนึ่งที่พัฒนาขึ้นในช่วงกระแสกอธิก (Gothic) วรรณกรรมกลุ่มนี้มีลักษณะตรงข้ามกับวรรณกรรมแนวสัจนิยมที่นำเสนอภาพความจริงของสังคม เพราะภายในวรรณกรรมกลุ่มนี้เต็มไปด้วยเรื่องเร้นลับเกินจริงหรือไสยศาสตร์ โตโดรอฟเรียกวรรณกรรมประเภทนี้ว่า “วรรณกรรมแฟนแทสติก” (Fantastic Literature) ซึ่งมีแกนกลางสำคัญอยู่ที่การสร้างความรู้สึกลึกลับแก่ผู้อ่านตลอดทั้งเรื่อง

โตโดรอฟอธิบายลักษณะของวรรณกรรมประเภทแฟนแทสติกไว้ในหนังสือ *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre* สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2554) สรุปลักษณะของวรรณกรรมแฟนแทสติกตามแนวคิดของโตโดรอฟไว้ในหนังสือ สัจนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ ว่า ความสำคัญของวรรณกรรมกลุ่มนี้อยู่ที่การตอบรับของผู้อ่าน ส่วนใหญ่เมื่อผู้อ่านอ่านเรื่องราวของขั้วศูนย์ประสาทมักจะรู้สึกตื่นกลัว แต่ในวรรณกรรมแฟนแทสติก ผู้อ่านจะรู้สึกกลางแคลงใจ ไม่มั่นใจว่าสิ่งที่อ่านนั้นเป็นเรื่องสยองขวัญหรือเป็นเพียงแค่จินตนาการของตัวละครที่เพ้อหรือมีสติวิปลาส ดังนั้น แฟนแทสติกจึงเป็นประสบการณ์ที่

เกิดขึ้นกับผู้รู้จักเพียงแค่กฎของธรรมชาติ แต่ต้องเผชิญกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่พวกเขาไม่รู้จักร  
 ทั้งนี้ ศรีธัญย์ภัทร์ บุญฮอก (2558) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าตามแนวคิดของโตโดรอฟ ความไม่รู้นี้จะนำมาสู่  
 ความลังเล (Hesitation) ว่าเหตุการณ์นี้เป็นเพียงภาวะหลอนในจิตใจของตนหรือเป็นเรื่องจริงที่  
 เกิดขึ้นกันแน่

วรรณกรรมประเภทแฟนแทสติกประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 3 ประการ  
 ประการแรก ตัวบทต้องบังคับให้ผู้อ่านเชื่อมโยงระหว่างโลกของตัวละครกับโลกชีวิตจริง ทำให้ผู้อ่าน  
 ต้องลังเลระหว่างคำอธิบาย 2 แบบในตอนจบ คือ แบบ “ธรรมชาติ” หรือเรียกว่า แบบ “แปลกแต่  
 จริง” (The Uncanny) ลักษณะคือตอนท้ายจะมีเหตุผลหรือข้อพิสูจน์มาอธิบายปริศนาต่าง ๆ ถึงแม้  
 คำอธิบายหรือคำตอบนั้นจะดูเหลือเชื่อ แต่ก็พอที่ผู้อ่านจะยอมรับได้ เพราะอยู่ในกรอบของเหตุผลที่  
 สามารถอธิบายปรากฏการณ์ได้ โดยคำอธิบายแบบนี้มักเสนอว่าปาฏิหาริย์หรือสิ่งมหัศจรรย์ทั้งหมดที่  
 เกิดขึ้นเป็นเพียงแค่ภาพลวงตาหรือจินตนาการของตัวละคร ส่วนตอนจบแบบ “เหนือธรรมชาติ” หรือ  
 แบบ “เกินจริง” (The Marvellous) กลับมีลักษณะตรงกันข้าม เพราะปริศนาทั้งหมดคลี่คลายด้วย  
 คำอธิบายที่เหนือธรรมชาติหรือเหนือจริง ผู้อ่านจึงต้องขยายกรอบความจริงของตน เนื่องจากถูกทำให้  
 เห็นว่าเหตุผลไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ได้ทั้งหมด เนื่องจากมีปัจจัยเหนือธรรมชาติเข้ามา  
 ก้าวกายกฎเกณฑ์การทำงานของระบบเหตุผล (Todorov, 1975 อ้างใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2554:  
 9 - 12)

ประการที่สอง ตัวละครเอกต้องรู้สึกถึงเล่ห์หรือกลางแกลงใจเหมือนผู้อ่าน  
 เช่นกัน กล่าวคือ วรรณกรรมแฟนแทสติกบังคับให้ปฏิกิริยาตอบสนองของผู้อ่านและตัวละครเอก  
 เป็นไปในทำนองเดียวกัน (Todorov, 1975 อ้างใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2554: 9 - 12)

ประการสุดท้าย วรรณกรรมแฟนแทสติกไม่อนุญาตให้ผู้อ่านตีความว่า  
 ความมหัศจรรย์หรือเหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นนั้นมีนัยหรือความหมายแฝงตามแบบ  
 การตีความอุปมาอุปไมย<sup>4</sup> (allegory) เพราะส่งผลให้ความมหัศจรรย์หรือความประหลาดไม่ได้  
 กลายเป็นสิ่งที่เกินจริงในตัวของมันเอง เพราะสื่อถึงนัยหรือความหมายที่ซ่อนเร้น อีกทั้งยังไม่อนุญาต  
 ให้ผู้อ่านตีความวรรณกรรมประเภทนี้แบบกวีนิพนธ์ ซึ่งมีขนบการอ่านแตกต่างกับนวนิยายและ

<sup>4</sup> พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2561: 11 - 12) อธิบายเกี่ยวกับ อุปมาอุปไมย (allegory)  
 ไว้ว่า คือ เรื่องที่แต่งเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง มีความหมาย 2 นัย ความหมายแรกเป็นความหมายพื้นผิว หรือ  
 ความหมายตามตัวอักษร ความหมายที่ 2 เป็นความหมายลึก ความหมายที่ 2 นี้ อาจเกี่ยวกับศีลธรรม ศาสนา  
 การเมือง สังคม หรือการเสียดสี ยกตัวอย่างอุปมาอุปไมยในวรรณกรรมไทย เช่น การยั่วชวนของนางมารทั้งสาม  
 คือ ตัณหา ราคะ และอรติ ที่รัยั่วชวนพระพุทธเจ้าก่อนตรัสรู้

เรื่องสั้น เพราะจะทำให้ผู้อ่านมองความประหลาดเหนือจริงในแบบอติพจน์<sup>5</sup> (hyperbole) ซึ่งเป็นกลวิธีทางวรรณศิลป์ประเภทหนึ่งในกวีนิพนธ์ (Todorov, 1975 อ้างใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2554, 9 - 12)

### 2.1.2.2 แนวคิดของโรสแมรี แจ็กสัน

ในหนังสือ *The Literature of Subversion* โรสแมรี แจ็กสัน (Rosemary Jackson) พยายามชี้ให้เห็นว่า แฟนตาซีที่มีลักษณะเหนือจริงหรือเป็นไปไม่ได้บนโลกแห่งความจริงสัมพันธ์กับบริบทในสังคมอย่างมาก เพราะแฟนตาซีเป็นการเชื่อมต่อกลับด้านของความจริง ไม่ใช่การหลีกหนี แต่เป็นความสัมพันธ์ที่เกาะเกี่ยวกับความจริงเสมือนกาฝาก (Jackson, 1981 อ้างใน อารียา หุติงทะ, 2562: 313) เพราะฉะนั้นแฟนตาซีจึงไม่ได้ส่งผลแค่การสร้างตัวบทในวรรณกรรม หากยังส่งผลต่อโลกความเป็นจริงอีกด้วย ดังคำอธิบายในงานวิจัยของ คณิน ฉัตรวัฒนา (2563) ซึ่งสรุปได้ว่า วรรณกรรมแนวแฟนตาซีนิยมสร้างโลกเหนือจริงใบใหม่ (Secondary World) โดยโลกใบใหม่นี้มักมีลักษณะน่าอยู่และเปี่ยมสุขมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง ด้วยลักษณะอันตรงข้ามนี้ แฟนตาซีจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการวิพากษ์สภาพสังคมที่ปราศจากความสุขและอิสระ เนื่องจากมีข้อจำกัดมากมายที่สร้างความอึดอัดคับข้องใจ โดยเฉพาะข้อจำกัดจากกฎเกณฑ์ทางสังคมที่บีบบังคับให้มนุษย์บางกลุ่มเกิดความรู้สึกขาดและความรู้สึกสูญเสีย เพราะพยายามกดทับสิ่งที่ตนปรารถนา จนไม่อาจกระทำความปรารถนาให้เกิดขึ้นจริงได้ ดังนั้นในอีกทางหนึ่ง แฟนตาซีจึงเป็นอำนาจที่ช่วยให้มนุษย์หลบหนีจากข้อจำกัดต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง ขณะเดียวกันก็ช่วยเติมเต็มความรู้สึกขาดและความรู้สึกสูญเสีย วรรณกรรมแนวแฟนตาซีจึงเป็นวรรณกรรมแห่งความปรารถนา ที่มุ่งแสวงหาสิ่งที่ขาดหายหรือสูญเสียไป เพราะฉะนั้น ความเหนือจริงที่เกิดขึ้นในโลกของนวนิยายแนวแฟนตาซีจึงเป็นภาพสะท้อนของทั้งความสูญเสียและความปรารถนาที่ไม่อาจปรากฏได้จริงในโลกความจริง

นอกจากนี้ เมื่อนำความสูญเสียและความปรารถนามาพิจารณาร่วมกับแนวคิดทางสังคม จะพบว่าบทบาทของแฟนตาซีเปรียบเสมือนไฟฉายที่ส่องให้เห็นสิ่งต่าง ๆ ที่โลกแห่งความเป็นจริงกำลังกดทับหรือปิดบังอำพรางเอาไว้ กล่าวคือ สังคมย่อมสร้างกฎระเบียบ ข้อบังคับ ค่านิยม รวมถึงอุดมการณ์ขึ้นมา จากนั้นก็สถาปนาและเชิดชูให้เห็นว่าเป็นหนทางของความสงบสุข และทำให้ผู้คนอยู่ในวิถีทางอันดี การดำรงอยู่ของสิ่งเหล่านี้จึงช่วยให้โลกสวยงาม น่ามอง และน่าอยู่อาศัย อย่างไรก็ตาม ภายใต้กฎระเบียบเหล่านี้กลับเต็มไปด้วยปัญหาจำนวนมาก โดยเฉพาะปัญหาที่

<sup>5</sup> พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2561: 256) อธิบายว่า อติพจน์ (hyperbole) คือข้อความที่กล่าวเกินจริงเพื่อเน้นความ และไม่ให้เข้าใจตรงไปตรงมา

สังคมไม่ยอมรับอย่างตรงไปตรงมาว่ามีอยู่ เพราะเกรงว่าการยอมรับหรือการเปิดเผยจะทำให้คนในสังคมตระหนักได้ว่าแท้จริงแล้ว สิ่งที่สถาปนาเพื่อดำรงสังคมนี้คือความโหดร้าย และส่งผลให้สูญเสียความศรัทธา ดังนั้น แฟนตาซีจึงไม่ใช่เพียงการพลิกกลับความจริงของสังคม แต่แฟนตาซียังพลิกกลับมุมมองที่มีต่อสังคม ด้วยการเผยให้เห็นปัญหาที่สังคมพยายามปกปิดและไม่กล้าเสนออย่างตรงไปตรงมา ด้วยเหตุนี้ แฟนตาซีจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการวิพากษ์วิจารณ์สังคมโดยเฉพาะกลุ่มคนที่มีอำนาจสังคมไม่มากพอ โดยแฟนตาซีที่ถูกนำมาใช้วิพากษ์วิจารณ์นี้จึงมีลักษณะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกรู้สึก เพราะสัมพันธ์กับความรูสึกของบุคคลที่ยึดถืออยู่ในกรอบความเป็นจริงของสังคม (Jackson, 1981 อ้างใน คณิน ฉัตรวัฒนา, 2563)

อย่างไรก็ตาม นอกจากแฟนตาซีช่วยเติมเต็มความปรารถนาแล้ว แฟนตาซียังช่วยขจัดความปรารถนาที่มีแนวโน้มจะจะคุกคามสังคม โดยใช้แฟนตาซีเข้ามาช่วยเล่าถึงความปรารถนาอันไม่พึงประสงค์นั้น เพื่อให้ตระหนักถึงการดำรงอยู่ และช่วยให้ปลดปล่อยความปรารถนานั้นออกไปได้ ด้วยการเผยดังกล่าวนี้ส่งผลให้เห็นถึงข้อจำกัดของกฎเกณฑ์ที่ตีกรอบสังคม เนื่องจากกฎเกณฑ์ทางสังคมที่เชื่อว่าเป็นความถูกต้อง แท้จริงแล้วเกิดมาจากการสร้างความเป็นขั้วตรงข้ามกับความไม่ถูกต้องที่ควรปกปิดและกดทับไว้ (Jackson, 1981 อ้างใน คณิน ฉัตรวัฒนา, 2563)

ด้วยแนวคิดเช่นนี้ เราจึงเข้าใจได้ว่าเหตุใดแจ็กสันจึงกล่าวว่าวรรณกรรมแฟนตาซีคือวรรณกรรมแห่งการบ่อนทำลาย (The Literature of Subversion) เพราะแฟนตาซีภายในวรรณกรรมยึดโยงกับโลกแห่งความจริงอย่างแนบแน่น โดยเนื้อแท้ของความเป็นไปไม่ได้ภายในวรรณกรรมได้แสดงสิ่งที่สังคมปฏิเสธทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งหมายถึงการปกปิด การอำพราง และการกดทับไว้ด้วยหนทางต่าง ๆ แฟนตาซีจึงช่วยให้เห็นอีกมุมของสังคม ขณะเดียวกันก็วิพากษ์วิจารณ์ความปกติที่สังคมสถาปนาขึ้นมา แฟนตาซีเข้าไปบ่อนทำลายมายาภาพต่าง ๆ ของสังคม และชวนให้ผู้อ่านมองเห็น ขบคิด และตั้งคำถามกับมายาภาพของโลกความเป็นจริงที่ตนเองดำรงอยู่ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดของแจ็กสันมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์พิธีกรรมและเหตุการณ์แฟนตาซีที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรม เพื่อแสดงให้เห็นว่าความปรารถนาของ ผู้ประกอบพิธีกรรมและลักษณะของพิธีกรรมไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องระดับปัจเจก แต่ยังเชื่อมโยงกับปัญหาของสังคมไทยยุคนั้น



### 2.1.2.3 แนวความคิดของ โจเซฟ แคมป์เบลล์

ในหนังสือ *The Hero with the Thousand Faces* (1973) โจเซฟ แคมป์เบลล์ (Joseph Campbell) ได้นำเทพปกรณัม ตำนานวีรบุรุษ และประวัติศาสตร์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ มาศึกษาด้วยแนวทางคติชนวิทยาและแนวคิดทางจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพแบบฉบับ (Archetypes) ซึ่งคาร์ล กุสตาฟ จุง (Karl Gustav Jung) พัฒนาขึ้นมาจากฐานความเชื่อว่ามีมนุษยชาติบนโลกใบนี้ไม่ว่าจะอยู่แห่งไหนหรือเผ่าพันธุ์ใด ต่างมีสิ่งหนึ่งที่ร่วมกัน นั่นคือประสบการณ์หรือจิตไร้สำนึก (Collective Unconscious) (Joseph Campbell อ้างใน สุรัฐ เพชรนิรันดร, 2557: 27) สิ่งนี้ถ่ายทอดและผลิตซ้ำสืบต่อกันมาผ่านตำนานวีรบุรุษ แคมป์เบลล์ค้นพบว่าตำนานและนิทานของวีรบุรุษเหล่านี้มีโครงสร้างของเรื่องเหมือนกัน เริ่มจากวีรบุรุษเดินทางออกจากพื้นที่สามัญ (The world of common day) ไปสู่โลกเหนือธรรมชาติ (Supernatural wonder) ซึ่งต้องเผชิญกับสิ่งแปลกประหลาดต่างๆ ทว่าพิชิตได้ด้วยความสามารถของตนเอง และเมื่อวีรบุรุษได้รับชัยชนะจึงออกจากโลกเหนือธรรมชาติเพื่อกลับสู่พื้นที่สามัญพร้อมพลังอำนาจที่จะสร้างประโยชน์สุขแก่ผู้อื่น

แคมป์เบลล์ค้นพบว่าแบบเรื่องดังกล่าวนี้เชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องพิธีเปลี่ยนสถานะ<sup>6</sup> (The Rite of Passage) ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ลากจากของเดิม (Separation) เข้าไปในของใหม่ (Boundary) และกลับมารวมกันได้อีกครั้ง (Reaggregation) กล่าวคือบุคคล (คนเดียวหรือหลายคน) ที่จะเข้าพิธีเปลี่ยนสถานะจะต้องถูกตัดขาดจากสถานภาพดั้งเดิม แล้วต้องปรับเปลี่ยนตนเองในระยะที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อ แล้วในที่สุดกลับเข้าร่วมกับสังคมอีกครั้งในสถานะทางสังคมที่ได้รับใหม่ (Arnold van Gennep อ้างใน สุริยา รัตนกุล, 2555: 205-206) ด้วยเหตุนี้แคมป์เบลล์จึงแบ่งการเดินทางออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ตามขั้นตอนพิธีดังกล่าว ดังนี้

ขั้นตอนแรก “การพลัดพราก” (Separation) ประกอบด้วย การเรียกร้องให้ออกผจญภัย (The Call to Adventure) การปฏิเสธ (Refusal of the call) การได้รับการช่วยเหลือจากสิ่งเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) การก้าวสู่โลกเหนือธรรมชาติ (The Crossing of the First Threshold) การกลายสถานะใหม่ (The Belly of the Whale) (Joseph Campbell, 1968: 36)

<sup>6</sup> อาร์โนลด์ ฟาน เจนเนป (Arnold van Gennep) อธิบายความหมายของพิธีดังกล่าวว่า พิธีที่ทำขึ้นในขณะที่คนใดคนหนึ่งกำลังเปลี่ยนสถานะในชีวิตและเปลี่ยนจากโลกหนึ่ง (อาจหมายถึงโลกจริงๆ หรือสังคมหนึ่งก็นับเป็นอีกโลกหนึ่ง) ไปอีกโลกหนึ่ง

ขั้นตอนที่สอง “การสถาปนา” (Initiation) ประกอบด้วย เส้นทาง การทดสอบ (The Road of Trials) การพบเทพธิดา (The Meeting with the Goddess) หญิงสาว ยวนใจ (Woman as the Temptress) การชดใช้ให้บิดา (Atonement with the Father) ได้รับการ ยกย่อง (Apotheosis) ได้ของวิเศษ (The Ultimate Boon) (Joseph Campbell, 1968: 36)

ขั้นตอนสุดท้าย “การหวนคืน” (Return) ประกอบด้วย ปฏิเสธการหวน กลับ (Refusal of the Return) การหลบหนีด้วยเวทมนต์ (The Magic Flight) ความช่วยเหลือจากผู้ ไม่คาดคิด (Rescue from Without) การคืนกลับสู่โลกสามัญ (The Crossing of the Return Threshold) ผู้ยิ่งใหญ่แห่งทวีป (Master of the Worlds) อิสระแห่งชีวิต (Freedom to Live) (Joseph Campbell, 1968: 36 - 37)

ทั้งนี้ แคมป์เบลล์นำทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาอธิบายโครงเรื่องข้างต้นนี้ว่า พฤติกรรมของตัวเอกวีรบุรุษในเรื่องเทพปกรณัมมิใช่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง หากแต่เป็น พฤติกรรมทางจิต เป็นการต่อสู้ทางจิตภายในจิตไร้สำนึก ประกอบด้วยเค้าโครงเหตุการณ์ที่สำคัญคือ การเปลี่ยนขั้นตอนชีวิต (threshold crossing) การประลองความสามารถ (trial) การเผชิญ ความยั่วยวนให้หลงผิด ชัยชนะ และการกลับคืนถิ่นเดิม สิ่งที่ตัวละครเอกเผชิญปรากฏในรูปของเทพย ดาประจำปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภูตผีปีศาจ สัตว์บรรพบุรุษ และนิมิตอื่น ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นอุปมา โวหารของความรู้สึกลึกๆ ความปรารถนา และความตึงเครียด ซึ่งเร้นอยู่ในจิตใต้สำนึกของเรา โดยเฉพาะเวลาที่ต้องผ่านช่วงแห่งความเปลี่ยนแปลงขั้นตอนสำคัญของการดำเนินชีวิตนั้น ๆ ครั้นเมื่อ แก้ปัญหาสำเร็จ บุคคลผู้นั้นก็สามารถคืนสู่สภาวะแวดล้อมทางสังคมของตนอย่างคนปกติ ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่า โครงสร้างของเทพปกรณัม ตำนานวีรบุรุษ และประวัติศาสตร์ในวัฒนธรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับเรื่องการเตรียมความพร้อมเพื่อการเปลี่ยนสภาวะหรือการก้าวข้ามลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ในชีวิต เพราะมนุษย์ทุกหมู่เหล่า เพศ วัย สถานะ มีลำดับขั้นตอนในชีวิตที่ต้องเผชิญและต้องก้าวข้าม ผ่านไปได้เหมือนกันทุกคน ความหวาดกลัวและเป็นกังวลในช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่านนี้มี ลักษณะเป็นปมจิตร่วมกันของมนุษยชาติ (กฤตยา ณ หนองคาย, 2556: 34)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำลำดับการเดินทางของวีรบุรุษของแคมป์เบลล์มาเป็น แนวทางในการวิเคราะห์พัฒนาการของตัวละครเอก เนื่องจากเขาวงกตนั้นเป็นช่วงรอยต่อสำคัญของการก้าวสู่วัยผู้ใหญ่ ช่วงวัยดังกล่าวจึงเป็นช่วงเวลาแห่งความกดดัน เพราะต้องดำเนินชีวิตอยู่บน ความคาดหวังของตนเอง โดยเฉพาะการมีตัวตนและได้รับการยอมรับในฐานะหน่วยหนึ่งในสังคม ยิ่งกว่านั้น ก็ต้องแบกรับความคาดหวังของผู้ใหญ่ที่ต้องการเขาวงกตที่ดี เพื่อยืนยันการก้าวสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของประเทศ เพราะฉะนั้น เมื่อพิจารณาลำดับการเดินทางของของแคมป์เบลล์ ซึ่งเริ่มต้นจาก

การพลัดพรากหรือการออกจากบ้าน อาจมีนัยยะของการแยกแยะออกจากสังคม การสถาปนาจึงเป็นกระบวนการแก้ไขขัดเกลาเยาวชน ส่งผลให้การหวนคืนจึงมีนัยยะของการกลับมาอยู่ร่วมในสังคมอีกครั้ง โดยผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นประจักษ์ชัดในบทที่ 4 ของงานวิจัยเรื่องนี้

## 2.2 บริบททางวรรณกรรม

เนื้อหาในส่วนนี้ประกอบด้วย 4 หัวข้อย่อยคือ ความเป็นมาและการเติบโตของสำนักพิมพ์พูนิก้า ความเป็นมาของการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุด *การินทร์ ปริศนาคดีอาถรรพ์* ผู้เขียนนวนิยายชุด *การินทร์ ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ และ รูปแบบการนำเสนอของวรรณกรรมเยาวชนชุด *การินทร์ ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ

### 2.2.1 ความเป็นมาและการเติบโตของสำนักพิมพ์พูนิก้า

สำนักพิมพ์พูนิก้า (Punica Publishing) ซึ่งเป็นผู้จัดพิมพ์วรรณกรรมเยาวชนชุด *การินทร์ ปริศนาคดีอาถรรพ์* เป็นสำนักพิมพ์ย่อยของสำนักพิมพ์อี.คิว.พลัส (E.Q.Plus Publishing) สำนักพิมพ์อี.คิว.พลัสก่อตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักคือการสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนในแนวสารคดีรูปแบบการ์ตูนความรู้ เนื่องจากต้องการให้ความรู้สามารถอยู่ควบคู่กับความสนุกสนาน จึงเลือกใช้รูปแบบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) เพื่อดึงดูดความสนใจกลุ่มผู้อ่านในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมาก ผลงานของสำนักพิมพ์ได้รับการตอบรับที่ดีจากกลุ่มผู้อ่านช่วงระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – ประถมศึกษาปีที่ 6) จนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3) และผู้ปกครองของผู้อ่านกลุ่มนี้ ซึ่งเห็นว่าสารคดีรูปแบบการ์ตูนความรู้มีประโยชน์และเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้ของเด็ก นอกจากนี้ การ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์อี.คิว.พลัสยังได้รับการสนับสนุนจากบรรณารักษ์ห้องสมุดของสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชุดความรู้เกี่ยวกับชาติไทย ได้แก่ บุรพกษัตริย์ บุคคลสำคัญในอดีต และ วรรณคดี เพราะนอกจากจะให้ความรู้อันเป็นประโยชน์แล้ว หนังสือการ์ตูนชุดความรู้เหล่านี้ยังสอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์และปลูกฝังความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมอันดีงามของไทยแก่เด็กและเยาวชน ด้วยการสนับสนุนอย่างดีเช่นนี้ อี.คิว.พลัสจึงเป็นสำนักพิมพ์ที่ประสบความสำเร็จในการจัดพิมพ์หนังสือสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 1 การ์ตูนความรู้ชุด มหาราช ของสำนักพิมพ์อี.คิว.พลัส

ที่มา: <https://www.alotofbook.com/product/19691>

ความสำเร็จจากการสร้างสรรค์หนังสือสารคดีสำหรับเด็กเป็นแรงผลักดันให้สำนักพิมพ์ต้องการขยายขอบเขตการจัดพิมพ์หนังสือสำหรับเด็กเยาวชนของตนไปสู่แนวบันเทิงคดีด้วย เพราะวรรณกรรมเยาวชนแนวนี้เป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งนี้ จุดเริ่มต้นของการเติบโตดังกล่าวเกิดขึ้นช่วงหลังพ.ศ. 2540 เมื่อสำนักพิมพ์ในประเทศไทยนำนวนิยายของนักประพันธ์ชาวอังกฤษเรื่อง **ลอร์ด ออฟ เดอะ ริงส์ (The Lord of the Ring)** ประพันธ์โดย เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน (J. R. R. Tolkien) และนวนิยายชุด **แฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter)** ประพันธ์โดย เจ. เค. โรว์ลิง (J. K. Rowling) มาแปลเป็นภาษาไทยและตีพิมพ์จำหน่าย อาจด้วยเนื้อเรื่องที่สนุกสนานและเต็มไปด้วยจินตนาการจากโลกแห่งเวทมนตร์ ผสมกับการสร้างเรื่องที่ซับซ้อนชวนติดตาม วรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่องจึงเป็นที่นิยมในหมู่เด็กไทยได้โดยง่าย จำนวนนักอ่านวัยเด็กและเยาวชนของไทยจึงค่อย ๆ เพิ่มขึ้น เป็นเหตุให้สำนักพิมพ์ต่าง ๆ พยายามคัดสรรวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของตะวันตก มาแปลและพิมพ์จำหน่ายเพื่อดึงดูดนักอ่านกลุ่มนี้

วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของต่างชาติไม่ได้ส่งผลต่อการเพิ่มปริมาณนักอ่านเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เกิดนักเขียนรุ่นเยาว์และการขยายตลาดหนังสือเด็กและเยาวชนให้เพิ่มสูงขึ้น ความสนุกสนานและจินตนาการอันหลากหลายภายในเรื่องได้ปลุกจินตนาการของเยาวชนไทย ส่งผลให้นักอ่านปรารถนาจะเปลี่ยนสถานะเป็นนักเขียน โดยใช้เว็บไซต์ [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.dek-d.com](http://www.dek-d.com) เป็นพื้นที่นำเสนอผลงาน เพราะไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถเผยแพร่ผลงานได้ในวงกว้าง และยังมีกล่องข้อความให้ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นหรือสนทนากับเจ้าของผลงานได้ ผู้เขียนจึงแก้ไขผลงานให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้อ่านได้และก่อให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์กัน จนทำให้พื้นที่ออนไลน์กลายเป็นชุมชนการสร้างสรรค์ผลงานของเยาวชนที่เติบโตอย่างรวดเร็ว

เมื่อพื้นที่ออนไลน์กลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่สำหรับนักเขียนและนักอ่าน ผู้ประกอบการจำนวนมากจึงก่อตั้งสำนักพิมพ์ขึ้นเพื่อตีพิมพ์วรรณกรรมในโลกออนไลน์ที่ได้รับความนิยมจากสมาชิกเว็บไซต์ วิธีการนี้ประสบความสำเร็จอย่างมากในแง่ของยอดขาย โดยเฉพาะวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *เดอะ ไวท์โรด (The White Road)* ของ ดร.ป๊อป ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์บุ๊คส์ใน พ.ศ. 2545 และเรื่อง *ห้วยขโมยแห่งบารามอส* ของ The Rabbit ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์ใน พ.ศ. 2546 นวนิยายแนวแฟนตาซีทั้งสองเรื่องนี้กลายเป็นหนังสือขายดี ส่งผลให้เยาวชนผู้แต่งเรื่องมีชื่อเสียงในวงการวรรณกรรมเยาวชนในเวลาอันรวดเร็ว ความสำเร็จของสำนักพิมพ์ทั้งสองส่งผลให้เกิดสำนักพิมพ์ใหม่ขึ้นอีกจำนวนมาก และส่วนใหญ่มุ่งเน้นการผลิตวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี โดยคัดสรรจากวรรณกรรมในโลกออนไลน์และใช้ยอดผู้ติดตามเป็นเกณฑ์สำคัญ จนกระทั่งวรรณกรรมแนวแฟนตาซีกลายเป็นวรรณกรรมกระแสหลักของกลุ่มเยาวชน และกลุ่มสำนักพิมพ์ประจำยุคนี้ นอกจากนั้น ความสำเร็จของนักเขียนทั้งสองยังเป็นแรงบันดาลใจแก่เด็กและเยาวชนที่ต้องการเป็นนักเขียน ด้วยเหตุนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่า ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นยุคเติบโตแบบก้าวกระโดดของวรรณกรรมเยาวชนไทย

ในช่วงนั้น สำนักพิมพ์อี.คิว.พลัสต้องการขยายฐานลูกค้าจากตลาดส่วนนี้ จึงตัดสินใจสร้างสำนักพิมพ์ย่อยที่มีชื่อว่าสำนักพิมพ์พูนิก้า (Punica Publishing) ขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงภาพของสำนักพิมพ์หนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน และเนื่องจากการแข่งขันในตลาดของวรรณกรรมเยาวชนอยู่ในระดับสูงมาก ตติยะ ศรียะพันธ์ บรรณาธิการของพูนิก้าจึงเลือกใช้ “ความแตกต่าง” เป็นกลยุทธ์หลักในการดึงดูดความสนใจจากนักอ่าน

ความแตกต่างที่กล่าวถึงนี้ หมายถึง การเลือกนำเสนอแนววรรณกรรม (Genre) ที่อยู่นอกเหนือความนิยมของนักอ่านวัยเด็กและเยาวชนของไทย เพราะจากการสำรวจตลาดวรรณกรรมเยาวชนไทย สำนักพิมพ์พูนิก้าพบว่า วรรณกรรมเยาวชนไทยที่กำลังได้รับความนิยมมี 2 ประเภท ได้แก่ แนวแฟนตาซี (Fantasy) และแนวพาฝัน (Romance) ที่เล่าเรื่องราวความรักของวัยรุ่นภายในรั้วโรงเรียน ซึ่งได้รับอิทธิพลจากนวนิยายแปลของประเทศเกาหลี ดังนั้นสำนักพิมพ์จึงหลีกเลี่ยงวรรณกรรมทั้งสองแนว และเลือกนำเสนอวรรณกรรมประเภทสยองขวัญ (Horror) ของได้หวันเรื่อง *คู่ปริศนา* และ *คนรวมวิญญูณ* เพราะวรรณกรรมแนวนี้มีกระแสนิยมเพิ่มสูงขึ้นในกลุ่มนักอ่านในทวีปเอเชีย จึงมีโอกาสเป็นไปได้ที่ประเทศไทยจะเปิดรับความนิยมนี้ด้วย เนื่องจากสอดคล้องกับรสนิยมของคนไทยที่มีเรื่องผีอันน่าสะพรึงกลัวมากมายเล่าสืบเนื่องกันมาในสังคม บรรณาธิการของสำนักพิมพ์พูนิก้าอธิบายว่า “บางคนอาจบอกว่าเรื่องผีไทยมันเขย หรือชอบพูดว่าสังคมไทยควรมีเหตุผลเป็นวิทยาศาสตร์ แต่หมวดหนังสือที่ขายดีที่สุดในบ้านเราคือหมวด

วิทยาศาสตร์ ย้อนกลับไปดูสถิติภาพยนตร์ หนังสือมีรายได้ดีทุกเรื่อง” (ตติยะ ศรียะพันธ์, 2559: 110) หลังการตีพิมพ์ ยอดจำหน่ายนวนิยายทั้งสองเรื่องเป็นเครื่องยืนยันความคิดและการตัดสินใจของสำนักพิมพ์ว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เพราะทั้งสองเรื่องได้รับการสนับสนุนจากนักอ่านเยาวชนในระดับค่อนข้างดี

กระแสตอบรับจากผู้อ่านเป็นแรงผลักดันสำคัญให้สำนักพิมพ์หันมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองแทนการแปลนวนิยายสยองขวัญของต่างชาติ พูนิก้าเริ่มต้นที่ผลสำรวจตลาดหนังสือของเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งในยุคที่วรรณกรรมเยาวชนเฟื่องฟูอย่างมาก นวนิยายแนวแฟนตาซีย่อมเป็นแนวที่ยึดครองตลาดเยาวชนอย่างชัดเจน สำนักพิมพ์พูนิก้าซึ่งต้องการฐานลูกค้ากลุ่มเยาวชนจึงจำเป็นต้องเข้ามาแข่งขันในตลาดนี้ อย่างไรก็ตาม สำนักพิมพ์ก็ยังคงการรักษาความสยองขวัญซึ่งเป็นแนวเรื่องที่ประสบความสำเร็จเอาไว้ วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของสำนักพิมพ์พูนิก้าจึงต้องมีความสยองขวัญประกอบอยู่ในเรื่องด้วย ทั้งนี้ แม้วรรณกรรมแนวแฟนตาซีจะมีจำนวนมากในท้องตลาด แต่เรื่องส่วนใหญ่จะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือกล่าวถึงการที่ตัวละครหลักและกลุ่มเพื่อนร่วมมือกันต่อสู้กับตัวละครปรปักษ์ที่มีอำนาจยิ่งใหญ่เพื่อคืนความสงบสุขแก่ดินแดนที่สมมุติขึ้น โดยดินแดนสมมุติจะมีระบบการปกครอง กฎระเบียบ วัฒนธรรม ความเชื่อ และวิทยาการในรูปแบบของตนเอง รวมถึงสิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ โดยเฉพาะเวทมนตร์คาถา สัตว์วิเศษ และอมนุษย์หลากหลายเผ่าพันธุ์ สิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ เหล่านี้เป็นส่วนสำคัญมากของเรื่อง เพราะเป็นสิ่งที่กลุ่มเยาวชนผู้อ่านชื่นชอบและสนใจมาก ความสนใจในสิ่งเหนือธรรมชาตินี้กลายเป็นช่องทางสำคัญในการสร้างวรรณกรรมเยาวชนตามความประสงค์ของสำนักพิมพ์พูนิก้า ด้วยอำนาจเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในนวนิยายแนวแฟนตาซีเรื่องต่าง ๆ ในช่วงเวลานั้นเป็นความเชื่อของตะวันตก พูนิก้าจึงหันมาใช้ความเชื่อเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติของไทยเป็นองค์ประกอบสำคัญในเรื่อง เพราะความเชื่อดังกล่าวไม่เพียงตอบสนองความสนใจและความชื่นชอบของกลุ่มผู้อ่าน แต่ยังสอดคล้องกับการสร้างลักษณะสยองขวัญตามความต้องการของสำนักพิมพ์ เพราะความเชื่อเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติของไทย โดยเฉพาะพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ เครื่องรางของขลัง และวิญญาณ มักเกี่ยวข้องกับความลึกลับ ความรุนแรง ความตาย รวมถึงกิเลสของมนุษย์

ตติยะ ศรียะพันธ์ (สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) บรรณาธิการสำนักพิมพ์กล่าวว่า “ความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติที่เรานำมาใช้ถูกตีกรอบไว้ตั้งแต่แรกเริ่มว่าจับต้องได้แบบไทย ๆ เคยได้ยิน ได้สัมผัสมา” คำกล่าวของบรรณาธิการแสดงนัยยะว่า ความเชื่อเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติในวรรณกรรมเยาวชนของสำนักพิมพ์พูนิก้าต้องเป็นสิ่งที่ไหลเวียนอยู่ในประสบการณ์หรือการรับรู้ของคนไทย เพราะสำนักพิมพ์มั่นใจว่าประสบการณ์ร่วมคือสิ่งดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ดังที่

บรรณาธิการกล่าวว่า “ถ้าเป็นเรื่องวัฒนธรรมไทย คุณจะไปอ่านที่ไหนก็ได้ คนญี่ปุ่นก็เขียนไม่ได้ เพราะต่างประเทศเขาเขียนไม่ได้” (สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) และบทสัมภาษณ์ของเขาใน [www.anitime.asia](http://www.anitime.asia) ก็ยืนยันทัศนะนั้นอย่างชัดเจน

“ฝรั่งเขาก็เขียนแบบแมนโดยสะท้อนสังคมของเขา ถ้านักเขียนไทยไปเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น ยิ่งเงิเราก็เป็นเบอร์สอง เราจะเขียน ลอร์ด ออฟ เดอะ ริง ได้ยังไง ถ้าเราไม่ได้เติบโตมาท่ามกลางปราสาทอิฐ เกราะ ดาบ คนญี่ปุ่นก็โตมากับการเดินเข้าศาลเจ้า ไหว้เทพเจ้า เราก็ต้องเขียนเรื่องเดินเข้าวัด หรือความเชื่อของบ้านเราที่มันน่าสนใจ”

(ตติยะ ศรียะพันธ์, [www.anitime.asia](http://www.anitime.asia))

คำสัมภาษณ์ของตติยะสะท้อนความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรมเป็นประสบการณ์ร่วมเฉพาะของกลุ่มคน ตติยะจึงมั่นใจว่ากลุ่มนักอ่านเยาวชนจะสนับสนุนวรรณกรรมแฟนตาซีลักษณะนี้ เพราะเรื่องเหนือธรรมชาตินั้นเป็นพื้นฐานความเชื่อของคนไทย แม้จะไม่เคยสัมผัสแต่อย่างน้อยก็เคยรับรู้ จึงเป็นประสบการณ์ร่วมระหว่างนวนิยายกับนักอ่าน ประกอบกับความมั่นใจของตติยะที่ว่า “คนไทยไม่ได้แอนตี้ของไทย เขารอของไทยที่เขาอยากได้ ของไทยที่มันอินเตอร์นด์” ขึ้นอยู่กับว่า “ถ้าเราเล่าได้ถูกจริตคนไทย คนไทยก็พร้อมสนับสนุนทันที” (ตติยะ ศรียะพันธ์, [www.anitime.asia](http://www.anitime.asia)) ความมั่นใจของบรรณาธิการนี้มาจากการตอบรับที่ดีมากของการ์ตูนความรู้เกี่ยวกับชาติไทยของสำนักพิมพ์อี.คิว.พลัส

นอกจากการนำความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติแบบไทยมาเป็นองค์ประกอบสำคัญ สำนักพิมพ์พูนิก้ายังมีแนวทางในการนำลักษณะของนวนิยายแนวสืบสวน (Detective Novel) มาใช้ในวรรณกรรมเยาวชนของตนด้วย ตติยะอธิบายที่มาของแนวทางนี้ว่า

“เพราะยุคนั้นเป็นยุคเฟื่องฟูของ “ทฤษฎีสมคบคิด” หรือความพยายามอธิบายเชื่อมโยงว่ามีกลุ่มหรือองค์กรใด ๆ อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งถูกจุดประกายขึ้นมาโดยนิยายชื่อก้องอย่าง รหัสลับดาวินชี (The Da Vinci's Code) โดย แดน บราวน์ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์เข้ากับประวัติศาสตร์ของคริสต์ศาสนาได้อย่างสนุกและน่าเชื่อถือ”

(ตติยะ ศรียะพันธ์, [www.anitime.asia](http://www.anitime.asia))

การเชื่อมโยงการฆาตกรรมเข้ากับประวัติศาสตร์จุดประกายให้สำนักพิมพ์ต้องการนำการไขปริศนาฆาตกรรมมาผสมผสานกับอำนาจเหนือธรรมชาติของไทย เพราะไม่ต้องการนำเสนอเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติตามการรับรู้ทั่วไป อีกทั้งเหตุการณ์ยังส่งเสริมความสยองขวัญได้อย่างดี

อย่างไรก็ดี จากประสบการณ์การทำหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน สำนักพิมพ์ พูนิก้ามีความกังวลถึงเรื่องความรุนแรงต่าง ๆ ที่คาดว่าจะปรากฏในตัวละครวรรณกรรม เพราะตระหนักดีว่าสิ่งนี้คือลักษณะอันเป็นโทษของวรรณกรรมสำหรับช่วงวัยนี้ สำนักพิมพ์จึงพยายามนำเสนอแก่นสารอันเป็นประโยชน์แก่กลุ่มนักอ่านผ่านเหตุการณ์ความรุนแรงหรือความสยองขวัญ ดังคำอธิบายของ ฤชฌงค์ คล่องวาณิชกิจ (สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2562) หนึ่งในกลุ่มผู้กำหนดแนวทางหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้าว่า

“แม้งานของเราจะมีความสยองหรือความโหดร้ายรุนแรง แต่เรามีเหตุผลชัดเจนว่าภายใต้สิ่งเหล่านั้นเด็กจะได้เรียนรู้ว่าโลกไม่ได้มีแค่ขาวกับดำ เด็กจะได้เรียนรู้ถึงความแตกต่างและเข้าใจความรู้สึก ทำให้เขาเข้าใจและโอบกอดเพื่อนมนุษย์”

ด้วยลักษณะทั้งหมดนี้ สำนักพิมพ์พูนิก้าจึงเรียกวรรณกรรมเยาวชนที่สำนักพิมพ์จัดพิมพ์ขึ้นว่า “Black Fantasy” ชื่อเรียกนี้สำนักพิมพ์บัญญัติขึ้นโดยไม่ได้อ้างอิงจากประเภทย่อย (subgenre) ของวรรณกรรมแนวแฟนตาซี แต่เป็นการเรียกเพื่อประโยชน์ในการสร้างภาพจำแก่ผู้อ่านเท่านั้น ส่วนในด้านรูปแบบ สำนักพิมพ์พูนิก้ามีแนวทางว่าจะนำเสนอผลงานของสำนักพิมพ์ใน 2 รูปแบบ คือ รูปแบบนวนิยายชุด และ รูปแบบหนังสือการ์ตูน

นวนิยายชุด (Novel Series) คือ นวนิยายที่เนื้อเรื่องมีความยาวต่อเนื่องกันหลายเล่มและต้องดำเนินเรื่องด้วยตัวละครหลักกลุ่มเดิมตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง คารี มานด์ (Kari Maund) อธิบายลักษณะเด่นของนวนิยายรูปแบบนี้ว่า “ผู้เขียนซีรีส์เสนอความคุ้นเคยและความต่อเนื่อง ผู้อ่านซีรีส์จะผูกติดกับกลุ่มตัวละคร สถานที่ หรือปัญหาหนึ่งเป็นเวลานาน” (Maund 2012: 147) คำอธิบายของมานด์ทำให้เข้าใจได้ว่า เส้นเรื่องของนวนิยายชุดอยู่ที่ความผูกพันของผู้อ่านที่มีต่อกลุ่มตัวละครหลัก เพราะผู้อ่านต้องผูกติดอยู่กับตัวละครกลุ่มนี้เป็นระยะเวลายาวนาน จากการศึกษานวนิยายชุดของสำนักพิมพ์พูนิก้า ผู้วิจัยพบว่า นวนิยายชุดของพูนิก้าใช้รูปแบบของ “scripted series” ซึ่งให้ความสำคัญกับโครงเรื่องเป็นอย่างมาก เหตุการณ์ทั้งหมดดำเนินอยู่ภายใต้โครงเรื่องของตัวละครเอก เช่น การเอาตัวรอด การปฏิบัติภารกิจ หรือการเติมเต็มศักยภาพของตัวละครเอก เป็นต้น ในหนังสือเล่มแรกของ scripted series ผู้ประพันธ์จะนำเสนอตัวละคร ปมขัดแย้ง ฉาก และสถานการณ์ต่าง ๆ ขณะเดียวกัน ก็มีปัญหาและการคลี่คลายปมระดับเล็กในแต่ละเล่ม ปัญหาเล็ก ๆ เหล่านั้นเป็นสิ่งชักนำไปสู่ปัญหาใหญ่ซึ่งจะเพิ่มพูนมากขึ้น ตัวละครต้องแก้ไขปัญหาใหญ่ในหนังสือเล่มสุดท้ายจนสำเร็จ และตัวละครได้รางวัลในตอนจบ (Kari Maund อ้างใน กอบพร ธิรเจริญสกุล, 2557: 30)



ภุชฌงค์ คล่องวาณิชกิจ (สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2562) อธิบายสาเหตุที่สำนักพิมพ์เลือกใช้รูปแบบของนวนิยายชุดว่า “ส่วนหนึ่งมาจากการทำตามรูปแบบนิยามของนิยายแฟนตาซีของไทยช่วงนั้น” ส่วนเหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่งนั้นมาจากความเชื่อมั่นว่าลักษณะเด่นของนวนิยายชุดจะสามารถทำให้ผู้อ่านผูกพันกับตัวละครอย่างลึกซึ้ง ความเชื่อมั่นนี้มาจากการวิเคราะห์การ์ตูนญี่ปุ่นแล้วพบว่า

“จุดแข็งของการ์ตูนญี่ปุ่นคือตัวละคร นักเขียนจะสร้างความสัมพันธ์ขึ้นมาระหว่างตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนหรือครอบครัว ความสัมพันธ์นี้จะแน่นแฟ้นและเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของเรื่อง ลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านชื่นชอบตัวละครและอยากติดตามชีวิตของตัวละครไปเรื่อย ๆ เราจึงนำมาใช้กับงานของเรา”

(ภุชฌงค์ คล่องวาณิชกิจ, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2562)

รูปแบบการนำเสนอวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีอีกรูปแบบหนึ่งของสำนักพิมพ์พูนิก้า คือ หนังสือการ์ตูน (Manga) เดิมทีบรรณาธิการและกลุ่มผู้สร้างผลงานบางคนได้เคยทำงานร่วมกันในตำแหน่งนักวาดการ์ตูน เขาเหล่านั้นจึงมีความฝันร่วมกันคือ ทำให้หนังสือการ์ตูนของไทยได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเช่นเดียวการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะแท้จริงแล้ว “มีนักเขียนการ์ตูนไทยพร้อมแฉ่งเกิดมากมาย แต่ตลาดยังไม่ตอบโทย์ ข้าทำให้พวกเขาต้องทนอยู่ในวังวนการแข่งขันราคาอย่างดุเดือด ขาดแคลนบรรณาธิการด้านการ์ตูนให้คำแนะนำ และไม่มีการสำรวจความต้องการของนักอ่าน” (ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) พูนิก้าเชื่อมั่นว่าสำนักพิมพ์ของตนสามารถแก้ไขและป้องกันปัญหาดังกล่าวได้ อีกทั้งยังเชื่อมั่นว่าแนวทางของผลงานจะดึงดูดและตอบสนองความต้องการของผู้อ่านได้ ดังนั้นสำนักพิมพ์จึงตัดสินใจนำเสนอวรรณกรรมเยาวชนในรูปแบบนี้ด้วย

แม้สำนักพิมพ์จะนำเสนอผลงานในสองรูปแบบดังกล่าว แต่ก็ไม่ได้หมายความว่านวนิยายชุดและหนังสือการ์ตูนจะแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากสำนักพิมพ์กำหนดให้วรรณกรรมทั้งสองรูปแบบนำเสนอเรื่องเดียวกัน กล่าวคือใช้ตัวละครหลักและโครงเรื่องหลักเหมือนกัน หากไม่จำเป็นต้องอ่านร่วมกันก็เข้าใจเรื่องราวทั้งหมดได้ ส่งผลให้สำนักพิมพ์ต้องวางโครงเรื่องหลักของเรื่องให้ชัดเจนเป็นลำดับแรก ต่อด้วยการกำหนดโครงเรื่องของแต่ละตอน จากนั้นก็พิจารณาว่าแต่ละตอนเหมาะสมกับการเล่าแบบนวนิยายหรือแบบหนังสือการ์ตูน เพราะ “นวนิยายชุดและการ์ตูนมีทั้งประสบการณ์การอ่านและรสชาติเฉพาะตัว เราจึงต้องมาดูว่าประสบการณ์แบบไหนหรือรสชาติแบบไหนที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าถึงเรื่องของตอนนั้นมากที่สุด” (ภุชฌงค์ คล่องวาณิชกิจ, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2562)

## 2.2.2 ความเป็นมาของการสร้างวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุด การ์ตูน ปริศนา คติอาถรรพ์

เมื่อกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมที่ชัดเจนแล้ว สำนักพิมพ์ก็เข้าสู่กระบวนการสร้างผลงาน จากบทสัมภาษณ์ของตติยะ ศรียะพันธ์ ใน [www.anitime.asia](http://www.anitime.asia) สรุปได้ว่าขั้นตอนสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานมี 2 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกคือการสืบค้นข้อมูลความเชื่อ เรื่องเหนือธรรมชาติของไทย

“เพื่อให้เรื่องราวแฟนตาซีมีความน่าเชื่อถือสมจริง การหาข้อมูลจึงเป็นหนึ่งในสิ่งที่ทีมงานให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง แม้ว่าบางส่วนจะสามารถศึกษาจากอินเทอร์เน็ตหรือหนังสือ แต่คิตีส่วนใหญ่ก็ได้มาจากการต้องลงลึกหาข้อมูลถึงพื้นที่จริง โดยเฉพาะตอนที่เกี่ยวกับความเชื่อพื้นบ้านในท้องถิ่นต่าง ๆ”

(ตติยะ ศรียะพันธ์, [www.anitime.asia](http://www.anitime.asia))

เป็นไปได้ว่าเพราะสำนักพิมพ์ตั้งใจนำความเชื่อสำคัญของไทยมาเป็นวัตถุดิบหลักสำหรับการสร้างวรรณกรรมเยาวชน ‘ของไทย’ ความแม่นยำของข้อมูลจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพราะไม่เช่นนั้นแล้ว วรรณกรรมเยาวชนของสำนักพิมพ์พูนิก้าก็จะเป็นความแตกต่างจากวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีทั่วไป ที่นำความเชื่อตะวันตกมาใช้โดยไม่ได้ค้นคว้าข้อมูลและประวัติความเป็นมาที่แท้จริง อย่างไรก็ตาม แม้กลุ่มผู้สร้างสรรค์จะให้ความสำคัญอย่างมากกับข้อมูลเรื่องความเชื่อ แต่ก็ไม่ได้ยึดติดกับการนำเสนอความเชื่อเหล่านั้นตามลักษณะดั้งเดิมเท่านั้น เนื่องจาก “เราตั้งใจใช้ไสยศาสตร์ถ่ายทอดสาระสำคัญ เราจึงต้องเลือกและปรับให้เข้ากับจุดประสงค์” (ภูษณงค์ คล่องวานิชกิจ, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2562) เช่นที่ อภิญญา ศิริณัฐสมบุญ ผู้เขียนนวนิยายชุด *การ์ตูน ปริศนา คติอาถรรพ์* กล่าวถึงลักษณะของพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ว่า “พิธีกรรมในการ์ตูนเป็นพิธีกรรมสมัยใหม่มาก เราศึกษาพื้นฐานพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ของไทยว่าองค์ประกอบอะไรบ้างแล้วนำมาดัดแปลงให้เข้ากับเหตุการณ์หรือแนวคิดยุคปัจจุบัน” ด้วยผู้เขียนมีทัศนคติว่าการกระทำดังกล่าวไม่ได้ทำลายหรือลดทอนความเป็นไทยตามเป้าประสงค์ เพราะผู้เขียนให้ความหมายของความเป็นไทยว่า “ความเป็นไทยไม่ใช่ขนบธรรมเนียมโบราณหรือสิ่งที่สืบทอดมาอย่างยาวนานเท่านั้น วิธีของคนยุคปัจจุบันก็คือความเป็นไทยอย่างหนึ่งเหมือนกัน” (อภิญญา, ศิริณัฐสมบุญ, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2562)

ขั้นตอนสำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งคือการสร้างตัวละคร สำนักพิมพ์พูนีก้ากำหนดให้ตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนที่ผลิตโดยสำนักพิมพ์จะต้องเป็นตัวละครที่มีลักษณะแปลกแยกจากสังคม บรรณาธิการสำนักพิมพ์ อธิบายความเป็นมาของการกำหนดแนวทางเช่นนี้ว่า

“เราตั้งใจไว้เลยว่าต้องการเล่าความเจ็บปวดของ Underdog เพราะคำว่า Black ของเราไม่ได้หมายถึงความลึกลับสยองขวัญอย่างเดียว แต่ยังหมายถึงความทุกข์ ความเจ็บปวดของมนุษย์ เราอยากให้คนอ่านเข้าใจความรู้สึกของคนเหล่านี้ และเราก็อยากให้คนที่รู้สึกว่าเป็น Underdog มีความหวังที่จะอยู่ในโลกใบนี้ต่อไป ”

(ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562)

ด้วยเหตุผลข้างต้น กลุ่มผู้สร้างวรรณกรรมเยาวชนของพูนีก้าจึงกำหนดให้ตัวละครหลักฝ่ายชายและตัวละครหลักฝ่ายหญิงเป็นบุคคลที่แตกต่างและแปลกแยกออกจากสังคม สำหรับตัวละครหลักฝ่ายชาย กลุ่มผู้สร้างได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครที่มีชื่อว่า “โซอิจิ” (Soiji) จากการ์ตูนเรื่อง *คำสาปตามใจฉันของโซอิจิ* ของ Junji Ito นักเขียนการ์ตูนสยองขวัญที่มีชื่อเสียงโด่งดังของญี่ปุ่น โซอิจิเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ชื่นชอบไสยศาสตร์อย่างมาก เขาชอบอมตะปูไว้ในปากเพื่อนำมาใช้ประกอบพิธีสาปแช่งคนรอบข้าง ส่งผลให้คนในโรงเรียนพากันหวาดกลัว โซอิจิจึงกลายเป็นตัวประหลาดของโรงเรียน ลักษณะดังกล่าวนี้สอดคล้องกับภาพตัวละครหลักฝ่ายชายในจินตนาการของสำนักพิมพ์ เพราะตัวละครเอกฝ่ายชายในวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีก็มีลักษณะของนักเวทย์ผู้เชี่ยวชาญคาถาอาคมต่าง ๆ สำนักพิมพ์พูนีก้าต้องการคงลักษณะตัวละครแบบนี้ไว้ ขณะเดียวกันก็ต้องการปรับให้เข้ากับความเชื่อของไทย กลุ่มผู้สร้างจึงกำหนดให้ตัวละครเอกฝ่ายชายเป็นหมอผีโดย “เราก็ต้องกลับมาคิดว่าจะนำเสนออย่างไรให้ดูไม่เขย เห็นภาพหมอมิมนั่งจิมง่า เป็นผีตุ้งแช่แบบเดิม ๆ” (ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) ดังนั้นจึงออกแบบตัวละครหลักฝ่ายชายเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่หลงใหลและเชี่ยวชาญไสยศาสตร์ไทยอย่างมาก มีลักษณะนิสัยก้าวร้าวและหยิ่งทะนงจนคนในโรงเรียนพากันรังเกียจและไม่สมาคมด้วย ยิ่งไปกว่านั้น เพื่อให้ตัวละครมีทั้งลักษณะที่น่าหลงใหลและน่าหวาดกลัว กลุ่มผู้สร้างจึงกำหนดให้ การิน ตัวละครหลักฝ่ายชาย มีรูปร่างหน้าตาดีตามขนบนิยมของ “พระเอก” ที่ผู้อ่านชื่นชอบ ดังที่ตติยะอธิบายว่า “โซอิจิเนี่ยมันไม่หล่อ ถ้าจะขายได้เนี่ยมันจะอิมแพ็คต่ออย่างเดียวยังไม่ได้มันต้องน่าหลงใหลด้วย เพราะอย่างนั้นก็ต้องหาวิธีให้มันหล่อให้ได้” (ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) เมื่อกำหนดแนวทางของตัวละครหลักฝ่ายชายเสร็จสิ้น กลุ่มผู้สร้างยังให้ความสำคัญกับการตั้งชื่อตัวละคร ซึ่งระบุว่า “ต้องการชื่อภาษาไทยที่มีความทันสมัย เป็นอักษรสะกด ออกเสียงง่ายทั้งสำหรับคนไทยและในภาษาอื่น ๆ และยังสามารถกลายเป็นชื่อเรื่องที่ติดหู

ได้” (ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) อาจเป็นเพราะวรรณกรรมแนวแฟนตาซี ในช่วงนั้นนิยมใช้ชื่อตัวละครเป็นภาษาอังกฤษ สำนักพิมพ์พูนิก้าที่ต้องการสร้างวรรณกรรมเยาวชน ‘ของไทย’ จึงให้ความสำคัญกับประเด็นนี้ โดยท้ายที่สุด ชื่อ “การิน” เป็นชื่อที่ได้รับการคัดเลือก เพราะตอบสนองเงื่อนไขได้ทั้งหมด ด้วยเหตุนี้ วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีเรื่องแรกๆ ของสำนักพิมพ์พูนิก้าจึงมีชื่อว่า *การิน ปริศนาคดีอากรรม*

ไม่เพียงตัวละครหลักฝ่ายชาย กลุ่มผู้สร้างยังให้ความสำคัญกับตัวละครหลักฝ่ายหญิง ด้วย เพราะต้องการให้ตัวละครหลักฝ่ายหญิงมีลักษณะตรงข้ามกับตัวละครหลักฝ่ายชาย แต่ขณะเดียวกัน ตัวละครตัวนี้ก็ต้องมีความแปลกแยกจากสังคมด้วยเช่นกัน ดังนั้น “เราเลยอยากนำเสนอ ‘ความสัมพันธ์’ ระหว่างคนที่อยากมีกับคนที่ไม่อยากได้” (ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562) กล่าวคือ ขณะที่ตัวละครหลักฝ่ายชายเป็นผู้ไขว่คว้าหาอำนาจเหนือธรรมชาติ จึงศึกษาและฝึกฝนจนเชี่ยวชาญด้านไสยศาสตร์ ตัวละครหลักฝ่ายหญิงกลับมีพลังเหนือธรรมชาติทั้งที่ไม่พึงปรารถนา เพราะพลังเหนือธรรมชาตินี้เป็นบ่อเกิดของความสยองขวัญ ความรุนแรง และความตาย ซึ่งเป็นเหตุให้ตัวละครหลักฝ่ายหญิงกลายเป็นบุคคลประหลาดของโรงเรียน และด้วยอำนาจเหนือธรรมชาตินี้เองที่เป็นเครื่องดึงดูดตัวละครหลักฝ่ายชายให้สนใจและหาทางเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักฝ่ายหญิง ซึ่งกลุ่มผู้สร้างตั้งชื่อว่า “ลัลลิตา”

หลังเสร็จสิ้นการกำหนดแนวทางและองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว กลุ่มผู้สร้างก็แบ่งฝ่ายการสร้างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกคือกลุ่มหนังสือการ์ตูน ซึ่งนำโดยภุชฌงค์ คล่องวานิชกิจ (ผู้ใช้นามปากกาว่า “Black Tohf”) ผู้กำกับการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์อี.คิว.พลัส กลุ่มที่สองคือกลุ่มนวนิยาย ซึ่งนำโดยนักเขียนผู้ใช้นามปากกาว่า “อัยย์” ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป แม้จะแบ่งกลุ่มผู้สร้างออกเป็นสองกลุ่มอย่างชัดเจน แต่ทั้งสองกลุ่มก็ทำงานประสานกันโดยตลอด เพราะการดำเนินเรื่องภายใต้โครงเรื่องหลักร่วมกันทำให้ต้องระมัดระวังรายละเอียดต่าง ๆ ที่อาจจะผิดพลาดและส่งผลกระทบต่อเรื่องได้ ด้วยเหตุนี้ ตติยะ ศรียะพันธ์ บรรณาธิการสำนักพิมพ์ จึงเข้ามารับบทบาทควบคุมและประสานงานเพื่อป้องกันปัญหานี้

*การิน ปริศนาคดีอากรรม* ปรากฏบนแผงหนังสือครั้งแรกในพ.ศ. 2551 ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนที่มีชื่อตอนว่า คีนลอยกระหังสี่เลือด จากนั้นก็ตามด้วยรูปแบบนวนิยายชุดภายในปีเดียวกัน กล่าวได้ว่าผลงานดังกล่าวนี้ได้รับกระแสตอบรับอย่างดีจากนักอ่านเยาวชน ส่งผลให้พูนิก้ากลายเป็นสำนักพิมพ์ที่มีชื่อเสียงในด้านวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ แม้สำนักพิมพ์พูนิก้าจะสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่น ๆ ออกมาอีก แต่ *การิน ปริศนาคดีอากรรม* ก็ยังเป็นผลงานที่นักอ่านชื่นชอบมากที่สุด สำนักพิมพ์จึงนำเรื่อง *การิน ปริศนาคดีอากรรม* ไปนำเสนอใน

รูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ นวนิยายเล่มพิเศษคือ นวนิยาย*การิน ปริศนาคดีสยอง* ที่สร้างให้ตัวละครหลักทั้งสองตัวละครไปเผชิญกับเรื่องลึกลับสยองขวัญ ณ จังหวัดต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้อ่านได้หลุดพ้นออกจากฉากหลักอย่างเมืองหลวง และได้รู้จักกับความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติของพื้นที่นั้น อาทิ ตอน “สาปสยองป่าอาถรรพ์” ที่ใช้ประเพณีสวดกลางบ้านของจังหวัดระนองเป็นปมสำคัญของเรื่อง รวมถึงนวนิยายเล่มพิเศษที่นำการินและลัทธริมาไปทำภารกิจร่วมกับตัวละครจากวรรณกรรมเรื่องอื่น ยกตัวอย่างเช่น นิยายเรื่อง *รินชินเร ตรรกะ ปริศนาคดีอาถรรพ์ เกมฆาตกรรม* ซึ่งนำตัวละคร ชิน และ เร จากนวนิยายชุด *ชินเร ตรรกะ...เกมฆาตกรรม* มาร่วมแก้ปริศนาฆาตกรรมร่วมกับการิน เป็นต้น ผู้อ่านให้การตอบรับนวนิยายเล่มพิเศษในลักษณะนี้อย่างมาก สำนักพิมพ์จึงตัดสินใจนำมาพัฒนาและนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์และจัดฉายที่โรงภาพยนตร์ลิโด้ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีชื่อว่า *Garin x Guardian Movie* ซึ่งกลุ่มผู้สร้างนำตัวละคร อคิน และ แคปเปอร์ จากนวนิยายชุด *ภารกิจพิทักษ์หนูน้อยหมวกแดง* มาทำภารกิจร่วมกับการิน อีกทั้งสำนักพิมพ์ยังจัดทำหนังสือชุด *สารานุกรมสีดำ (Black Documentary Book)* ซึ่งเป็นหนังสือรวบรวมความรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติของประเทศต่าง ๆ โดยมีการินทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่อง นอกจากนี้ ยังจัดทำหนังสือรวมภาพ (Photobook) ของการินเพื่อดึงดูดกลุ่มผู้ชื่นชอบตัวละครการินโดยเฉพาะ

นับจากการตีพิมพ์ครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้อ่านเยาวชนมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากหนังสือการ์ตูนที่ตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องถึงตอนที่ 15 โดยมี “ยอดขायรวมทะเลลูล้านเล่มหรือเฉลี่ยราว 3 หมื่นเล่มต่อฉบับ” (ตติยะ ศรียะพันธ์, สัมภาษณ์: 2559) ขณะที่รูปแบบนวนิยายชุดก็ได้รับความนิยมในระดับเดียวกับหนังสือการ์ตูน จากเดิมที่กำหนดว่าเรื่องนี้จะมีเพียงภาคเดียวเท่านั้นคือ “ภาคหัวใจสีดำ” (จำนวน 8 เล่ม) สำนักพิมพ์ก็ได้วางโครงเรื่องหลักต่อจากโครงเรื่องเดิมและตั้งชื่อว่า “ภาคสลักบิดเบียนกรรม” และมีจำนวนมากถึง 10 เล่ม นอกจากนี้ ในปี 2560 พูนิกาได้จัดทำนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ ฉบับปรับปรุงใหม่ (Re – Cover Edition Cut) เพื่อฉลองครบรอบ 10 ปีของนวนิยายชุดเรื่องนี้ สำหรับฉบับปรับปรุงใหม่นี้ สำนักพิมพ์พูนิกาได้เปลี่ยนหน้าปกใหม่และเพิ่มหน้าการ์ตูนสี่ช่องเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติอันเป็นปมฆาตกรรมภายในตอนนั้น

### 2.2.3 ผู้เขียนนวนิยายชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ

ผู้เขียนนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำ หรือที่ใช้ชื่อนามปากกาว่า “อัยย์” นั้น เดิมทีเป็นบุคลากรคนหนึ่งของสำนักพิมพ์พูนิก้าซึ่งอยู่ในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ผลงานเรื่องนี้ ตั้งแต่ต้น แต่ต่อมาได้เดินทางไปศึกษาในระดับปริญญาโทมาบัณฑิตที่ต่างประเทศ บรรณาธิการจึงตัดสินใจให้อภิตี ศิริณัฐสมบุญณ์เข้ามารับผิดชอบเขียนนวนิยายชุดนี้โดยยังคงใช้นามปากกาว่า “อัยย์” ต่อไป

ก่อนจะเข้ามาเป็นนักเขียนของสำนักพิมพ์พูนิก้า อภิตี ศิริณัฐสมบุญณ์เคยทำงานเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนและทำงานด้านการดูแลเนื้อหาเว็บไซต์ของบริษัทด้านน้ำซึ่งสามีของเธอเป็นเจ้าของ ในช่วงที่อภิตีทำงานดูแลเว็บไซต์ สำนักพิมพ์พูนิก้าต้องการนักเขียนหน้าใหม่ เพื่อนของอภิตีซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้สร้างผลงานของสำนักพิมพ์จึงชักชวนให้อภิตีมารับตำแหน่งนี้ เพราะเห็นความสามารถด้านการเขียนของเธอ แต่อภิตีจะไม่มี ความมั่นใจมากนักเกี่ยวกับการทำงานนี้ แต่เธอเป็นคนที่ชอบอ่านหนังสือมาก โดยเฉพาะประเภทนวนิยาย ดังที่อภิตีกล่าวว่า “พี่ชอบอ่านนวนิยายแปลแนวสืบสวนของ สตีเฟน คิง, แดน บราวน์, อกาธา คริสตี และก็ชอบนิยายลึกลับของญี่ปุ่น เพราะวิธีการเล่าน่าสนใจ ส่วนนวนิยายไทยจะชอบทมยันตี, ว.วินิจฉัยกุล และ สรจักร ซึ่งเป็นแนวเล่าเรื่องผีให้เพื่อนฟัง” (อภิตี ศิริณัฐสมบุญณ์, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2562) ด้วยเหตุที่รสนิยมในการอ่านสอดคล้องกับแนวทางของสำนักพิมพ์พูนิก้า อภิตีจึงตอบรับโอกาสในการทำงานนี้ ในช่วงแรกอภิตีได้รับมอบหมายให้เขียนนวนิยายชุด *จดหมายเหตุแวนเฮลซิง* โดยใช้นามปากกา “Dr. Abraham Van Helsing” จากนั้นจึงเขียนนวนิยายชุด *ผู้พิทักษ์หนูน้อยหมวกแดง* โดยใช้ชื่อนามปากกาหนึ่งคือ “เนบิวลา” เมื่อผู้ใช้นามปากกาว่า “อัยย์” คนแรกไปศึกษาต่อ อภิตีจึงเข้ามารับผิดชอบเขียนนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* โดยเริ่มจากเล่มที่ 5 ของนวนิยายชุดนี้คือตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด

ทั้งนี้ จากการสัมภาษณ์ อภิตีกล่าวว่าความยากของการรับช่วงเขียนต่อจากนักเขียนเก่าก็คือต้องไม่ให้ผู้อ่านรู้สึกรู้ว่ามีการเปลี่ยนผู้เขียน

“ด้วยความที่พี่ (อภิตี) เป็นนักเขียนหน้าใหม่ เพิ่งผ่านงานเขียนมาแค่ 2 เรื่อง การมาเขียน การิน ต่อจากคนเดิมเลยยากมาก เพราะคนเก่าจะไม่เน้นการพรรณนา วิธีเขียนจะค่อนข้างกระชับ และเน้นการหักมุมตอนจบ ซึ่งต่างจากพี่มาก พี่ค่อนข้างเน้นไปที่การพรรณนา เพราะเรื่องที่ผ่านมาต้องทำให้คนอ่านเชื่อว่านี่คือสภาพบ้านเมืองสมัยรัชกาลที่ 5”

(อภิตี ศิริณัฐสมบุญณ์, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2562)

ด้วยข้อจำกัดนี้ อภินิหารจึงรักษาการจบเรื่องแบบหักมุมเอาไว้ แต่เพิ่มการพรรณนา โดยเฉพาะสภาพจิตใจหรืออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงตัวละครมากขึ้น ซึ่งบรรณาธิการก็เห็นด้วยกับการปรับนี้ เพราะภาษาเป็นเครื่องมืออันเหมาะสมในการถ่ายทอดความคิดจิตใจของตัวละคร

การนำเสนอตัวละครก็เป็นความยากอีกประการหนึ่งในการเขียน อภินิหารกล่าวว่า “ที่ต้องเข้าใจตัวละครในระดับสูงมาก ฝั่งการ์ตูนจะมาช่วยเยอะเพราะต้องเล่าให้สอดคล้องกับฝั่งนั้น” (อภินิหาร ศิริณัฐสมบูรณ์, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2562) เนื่องจากสำนักพิมพ์พูนิก้าให้ความสำคัญมากกับการสร้างตัวละครหลักเพราะต้องการให้ตัวละครหลักมีลักษณะเฉพาะที่ดึงดูดใจและน่าจดจำ อภินิหารจึงต้องเข้ามาพูดคุยกับกลุ่มผู้สร้างและพยายามทำความเข้าใจตัวละครหลักอย่างละเอียด และเมื่อต้องนำเสนอควบคู่ไปกับหนังสือการ์ตูน เธอจึงต้องพยายามคงลักษณะเดิมไว้ให้มากที่สุดเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อตัวละครหลักที่ปรากฏในรูปแบบหนังสือการ์ตูน

#### 2.2.4 รูปแบบการนำเสนอของวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ*

รูปเล่มของนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* จะใช้สีดำเป็นหลักตั้งแต่หน้าปกไปจนถึงภายในเล่มที่มีขอบหน้าสีดำทุกหน้าจนดูราวกับเป็นหนังสือสีดำ เพราะการเน้นสีดำมาจากความต้องการให้ผู้อ่านตระหนักและเข้าใจถึงแนวท่วงวรรณกรรมของสำนักพิมพ์ และสีด้ายยังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกลึกลับของขวัญแก่นักอ่านอีกด้วย นอกจากนี้ การนำเสนอในลักษณะนี้ยังช่วยสร้างความโดดเด่นบนแผงหนังสือหรือชั้นวางหนังสือ เพราะวรรณกรรมเยาวชนส่วนใหญ่นิยมนำเสนอรูปเล่มด้วยสีสันต่าง ๆ ตามความชอบของช่วงวัยนี้ หนังสือสีดำของสำนักพิมพ์พูนิก้าจึงกลายเป็นความแปลกใหม่ที่ผู้อ่านมองเห็นได้อย่างชัดเจน

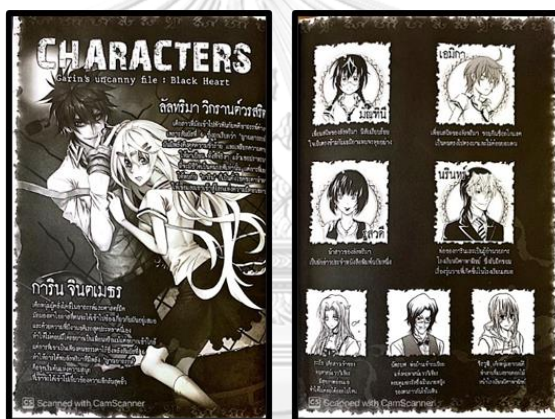
ส่วนการนำเสนอภายในเล่ม สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ส่วน ส่วนแรกคือ คำนำของสำนักพิมพ์ พื้นที่ส่วนนี้มีบทบาทในการถ่ายทอดเนื้อเรื่องย่อและแนวคิดหลักของเรื่องแต่ละตอน เพื่อช่วยให้นักอ่านเยาวชนสามารถเข้าถึงแก่นสำคัญของเรื่องได้ง่ายขึ้น ดังจะยกตัวอย่างจากคำนำของตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด ที่ว่า

“ กลับมาเอาใจแฟน ๆ ชาว Black Fantasy อีกครั้ง กับ *การิน* เล่ม 5 ในชื่อตอนที่ว่า “พระพรแห่งความเจ็บปวด” เล่มนี้มีเรื่องราวเงื่อนงำอาถรรพ์ที่ซับซ้อน อาถรรพ์ที่ทำให้เข้าใจความจริงที่ว่า ในโลกไม่มีพรใดงอกเงยมาจากความเจ็บปวด... แต่ความเจ็บปวดใดที่จะได้มาซึ่งพรที่ยิ่งใหญ่ ติดตามได้ในเล่มนี้เลยคะ ”

(อัยย์, 2553: คำนำ)

สำหรับตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด นี้ นักเขียนได้กล่าวถึงความโหดร้ายของการนำความเจ็บปวดของผู้อื่นมาสร้างผลประโยชน์ให้ตนเองโดยใช้พิธีกรรมเป็นเครื่องมือถ่ายทอดข้อความ ดังนั้นเมื่อพิจารณาข้อความในคำนำ จะเห็นได้ชัดเจนว่าสำนักพิมพ์ใช้พื้นที่ส่วนนี้ชี้แนะนำทางให้นักอ่านเยาวชนเข้าถึงแก่นหลักของเรื่องได้ง่ายขึ้น

ส่วนที่สองคือส่วน การแนะนำตัวละคร สำนักพิมพ์จะแนะนำตัวละครหลัก ได้แก่ การิน และ ลัททริมา และตัวละครที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับตัวละครหลัก ได้แก่ มณฑินี (เพื่อนของลัททริมา), เอมิกา (เพื่อนของลัททริมา), รสวดี (น้าสาวของลัททริมา) และนรินทร์ (พ่อของคาริน) สุดท้ายคือตัวละครสำคัญประจำตอน โดยการแนะนำตัวละครนี้ ไม่ได้มีเพียงการเขียนบรรยายเพื่อให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครเท่านั้น หากยังมีการวาดรูปตัวละครลงไปด้วย ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแนะนำตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น



ภาพที่ 2 รูปแบบการแนะนำตัวละคร

ส่วนถัดมาของหนังสือคือ เนื้อเรื่อง ซึ่งแต่ละตอนส่วนใหญ่จะมีประมาณ 10 บท นอกจากนั้น ด้วยวัตถุประสงค์ที่ “ต้องการให้เด็กเข้าใจความเป็นมนุษย์มากขึ้น เช่น เจอคนขี้ใจฉฉฉฉ เราอยากให้เด็กเข้าใจว่าทำไมเขาถึงใจฉฉฉ เพราะเขาขาด หรือเพราะเขาอ่อนแอหรือเปล่า สิ่งนี้จะทำให้เด็กซึมซับและเข้าใจคนอื่นมากขึ้น” (ภุชฉฉฉ ฉฉฉฉฉฉฉฉฉฉ, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2562) สำนักพิมพ์พูนิจำจึงกำหนดให้บทส่งท้ายของนวนิยายเป็นการย้อนความถึงตัวละครปฎิบัติเพื่อเล่าชีวิต เหตุการณ์สำคัญ และสภาพจิตใจ ซึ่งล้วนผลักดันให้ตัวละครเหล่านั้นตัดสินใจใช้อำนาจเหนือธรรมชาติก่อเหตุรุนแรงขึ้น นอกจากนั้น บทส่งท้ายของวรรณกรรมชุด **การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์** ยังมีเอกลักษณ์สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การใช้เพลงเพื่อช่วยแสดงอารมณ์หรือสภาพจิตใจของตัวละครปฎิบัติ อย่างเช่น ตัวละคร วศิน จากตอน ตุ๊กตาร้อยศรีทธา วศินเป็นนักเรียนที่เพ่งย้ายมาของโรงเรียนนิศาพานิชย์ ผู้ประพันธ์ใช้เพลง so sick ของ Ne - Yo เพื่อสื่อความรู้สึกของตัวละครที่ต้องแยกจากกลุ่มเพื่อนสนิท ณ โรงเรียนเดิม ดังการบรรยายว่า

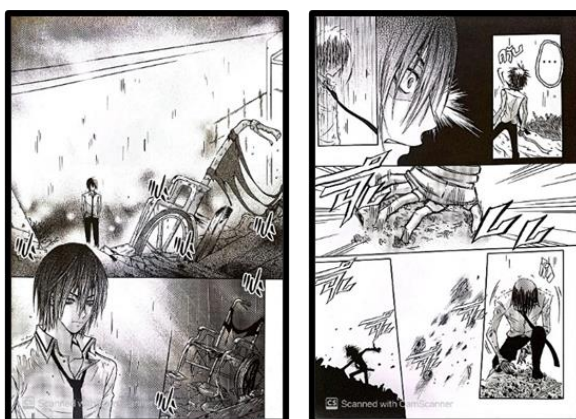


“And I'm so sick of love songs  
 So tired of tears  
 So done with wishing you were still here  
 Said, I'm so sick of love songs so sad and slow  
 So why can't I turn off the radio?”

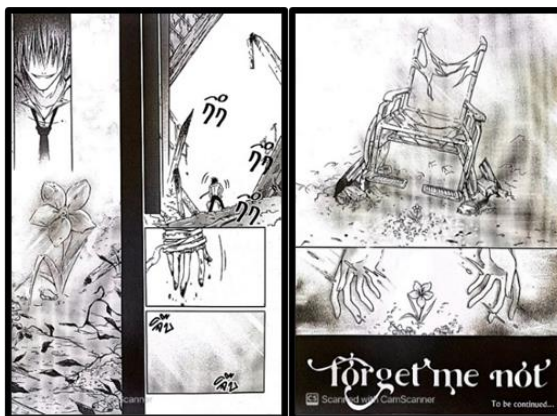
เนื้อเพลงกล่าวถึงคนรักที่ต้องจากกัน เมื่อก่อนผมฟังมันผ่าน ๆ เพราะ  
 ถูกใจทำนอง แต่ครั้งนี้ผมกลับถูกใจคำคำหนึ่งในเนื้อเพลงของมัน ‘So Sick’ ใช้ผมเบื่อ  
 การจากลาแบบนี้จนแทบอ้วก ความเขินอายบ้างก็ทำเอาผมแทบไม่ได้พูดอะไร สุดท้ายก็  
 จากกันโดยไม่ได้รู้ลารู้ค่าแม้แต่กลุ่มเพื่อนสนิทของตัวเอง

(อัยย์, 2553: 241)

ส่วนประกอบส่วนสุดท้ายของหนังสือคือ ภาพประกอบ เนื่องจากนวนิยายชุด *การิน  
 ปริศนาคดีอากรรม* เป็นวรรณกรรมเยาวชน สำนักพิมพ์จึงใส่ภาพประกอบลงไปเพื่อช่วยดึงดูด  
 ความสนใจ ภาพประกอบในนวนิยายชุดนี้มี 2 ลักษณะ คือ ภาพประกอบของแต่ละบท และ  
 ภาพประกอบท้ายเรื่อง ภาพประกอบท้ายเรื่องจะมีลักษณะเป็นการ์ตูนขนาดสั้น ซึ่งสำนักพิมพ์พูนิจำ  
 ต้องการใช้เป็นพื้นที่ในการเล่าเรื่องต่อจากตอนจบของนวนิยายตอนนั้น การเล่าเรื่องในส่วนนี้เป็นการ  
 เล่าเรื่องในมุมมองของตัวละครหลักคือ การิน จากการศึกษาภาพประกอบท้ายเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า  
 ภาพประกอบเหล่านี้มีวัตถุประสงค์หลักในการถ่ายทอดความรู้สึกและสภาพจิตใจของการิน เพราะ  
 ส่วนเนื้อเรื่องที่ถ่ายทอดด้วยตัวอักษรไม่ค่อยมีการบรรยายถึงจิตใจของตัวละครนี้ ภาพประกอบ  
 ท้ายเรื่องจึงเป็นพื้นที่สำคัญที่ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงตัวละครตัวละครหลักมากยิ่งขึ้น ดังภาพประกอบท้าย  
 เรื่องจากตอน ความทรงจำในซากดอกไม้



ภาพที่ 3 ภาพประกอบท้ายเรื่องในตอน ความทรงจำในซากดอกไม้



ภาพที่ 4 ภาพประกอบท้ายเรื่องในตอน ความทรงจำในซากดอกไม้

ภาพประกอบข้างต้นกล่าวถึงการหาดอก Forget Me Not เพื่อมอบเป็นของขวัญแก่วิญญานของ “ระรัล” ตัวละคร ระรัล เป็นเด็กสาวที่เสียชีวิตด้วยโรคที่ไม่มีหนทางรักษา ก่อนความตายจะมาเยือน เธอสั่งให้คนสวนปลูกดอก Forget Me Not เพื่อบอกคนในบ้านว่าอย่าลืมเธอ แต่หลังระรัลเสียชีวิต ดอกไม้เหล่านี้กลับไม่ได้รับการดูแลจนถูกดอกไม้อื่นเข้ามาปกคลุม การินซึ่งรับรู้ความปรารถนาของระรัลจึงพยายามถอนพืชต่าง ๆ ออกเพื่อให้ดอก Forget Me Not ปรากฏเด่นชัด การกระทำดังกล่าวช่วยให้ผู้อ่านเข้าถึงจิตใจของการินมากขึ้น เนื่องจากในตอนก่อนหน้านี้ ผู้อ่านจะมองเห็นเพียงการินที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและสนใจแต่ความต้องการของตนเองเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ ภาพประกอบท้ายบทจึงช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นอีกด้านของตัวละครได้อย่างชัดเจน

เมื่อสำนักพิมพ์พูนก้าจัดพิมพ์ *การิน ปริศนาคดีอากรรม* ฉบับปรับปรุงใหม่ ก็ได้เพิ่มภาพประกอบสีอีก 8 หน้าโดยจัดวางไว้ก่อนคำนำของสำนักพิมพ์ ผู้วิจัยพบว่า ภาพประกอบสีเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เล่าเรื่องเช่นเดียวกับภาพประกอบท้ายเล่ม แต่มีหน้าที่นำเสนออำนาจเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในนวนิยายตอนนั้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพประกอบสีในตอน พิธีเปลี่ยนชีพ ซึ่งเป็นการนำเสนอความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี อันเป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมและเป็นสาระสำคัญของตอนนี้



ภาพที่ 5 ภาพประกอบสีจากตอน พิธีเปลี่ยนชีพ

เนื้อหาในบทนี้ที่ได้กล่าวมา ทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชน วรรณกรรมแนวแฟนตาซี และวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุด **การ์ตูน ปริศนาคดีอาภรรพ์** ล้วนเป็นกรอบแนวคิดและข้อมูลเบื้องต้นที่มีความสำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีชุดนี้ก่อนจะเข้าสู่การวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอสารสำคัญของเรื่องในบทต่อไป

## บทที่ 3

### การสร้างแฟนตาซีในโครงเรื่องและเนื้อเรื่องเพื่อนำเสนอแนวคิด

ในบทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาหลักออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกกล่าวถึงลักษณะของโครงเรื่องและเนื้อเรื่องของนวนิยายเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ* และการสร้างลักษณะแฟนตาซีผ่านเหตุการณ์ภายในเรื่อง ในส่วนต่อมา ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ให้เห็นว่าเหตุการณ์แฟนตาซีภายในเรื่องนำเสนอแนวคิดสำคัญ คือ ปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน และ แนวคิดทางพุทธศาสนา แต่ละส่วนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.1 การสร้างแฟนตาซีในโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง

ลำดับแรก ผู้วิจัยจะเริ่มด้วยการอธิบายรูปแบบของนวนิยายเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ* เพราะรูปแบบมีความสำคัญต่อการเข้าใจโครงเรื่องที่จะกล่าวถึงต่อไป วรรณกรรมแฟนตาซียุคใหม่นิยมนำเสนอในรูปแบบ “นวนิยายชุด” (Series Fiction / Series Novel) ลักษณะเด่นของนวนิยายรูปแบบนี้คือ เนื้อเรื่องมีความยาวต่อเนื่องกันหลายเล่ม ดำเนินเรื่องด้วยตัวละครหลักกลุ่มเดิมตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เส้นเรื่องของนวนิยายชุดอยู่ที่ความผูกพันของผู้อ่านที่มีต่อกลุ่มตัวละครหลักเพราะผู้อ่านต้องผูกติดอยู่กับตัวละครกลุ่มนี้เป็นระยะเวลายาวนาน ทว่า ก็ขึ้นอยู่กับความสามารถในการพัฒนาความสัมพันธ์กับตัวละครของนักเขียนด้วยเช่นกัน การนำเสนอนวนิยายในรูปแบบนี้เอื้อประโยชน์ต่อพันธกิจหลักของวรรณกรรมเยาวชนอย่างมาก เนื่องจากนักเขียนมักนำเสนอการพัฒนาสู่ลักษณะเยาวชนที่ดีผ่านตัวละครหลัก พื้นที่ของนวนิยายชุดเปิดโอกาสให้นักเขียนได้แสดงพัฒนาการของตัวละครหลักได้อย่างสมจริงและหลายมิติ อีกทั้งความผูกพันระหว่างนักอ่านและตัวละครหลักยังอำนวยให้เยาวชนเทียบเคียงตนเองกับตัวละครหลักและยึดเป็นแบบอย่างได้มากขึ้น

โครงเรื่องของนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ* เป็นโครงเรื่องของนวนิยายชุดแบบ scripted series ตามคำอธิบายของคารี มาน (Kari Maund) ที่กล่าวถึงไปแล้วในบทที่ 2 โครงเรื่องของนวนิยายชุดนี้มีลักษณะแบบเชิงซ้อน ประกอบด้วยโครงเรื่อง 2 ชุด คือ โครงเรื่องหลัก ซึ่งเป็นชุดเหตุการณ์หลักของนวนิยายทั้งชุด และ โครงเรื่องรอง ซึ่งเป็นชุดเหตุการณ์หลักของนวนิยายแต่ละเล่ม โดยโครงเรื่องรองจะเชื่อมโยงและนำไปสู่การคลี่คลายของโครงเรื่องหลักจากนี้ ผู้วิจัยจะอธิบายโครงเรื่องหลักของนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ* ก่อน แล้วจึงจะกล่าวถึงโครงเรื่องรองของนวนิยายทั้ง 8 ตอน

### 3.1.1 โครงเรื่องหลักของนวนิยายชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ

จากการศึกษาของมานด์ (Maund, 2012) โครงเรื่องหลักมักยึดเกี่ยวกับตัวละครหลักตัวเดียวเท่านั้น เช่นเดียวกับนวนิยายชุด *การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* ที่แม้จะมีตัวละครเอก 2 ตัวคือ การ์ตูน และ ลัทธริมา แต่ด้วยการ์ตูนนั้นเป็นตัวละครที่มีบทบาทโดดเด่นมากกว่า โครงเรื่องหลักของนวนิยายชุดนี้จึงยึดโยงกับเรื่องราวของตัวละครเอกฝ่ายชาย แต่เรื่องราวของตัวละครเอกฝ่ายหญิงก็จะสอดประสานไปกับโครงเรื่องของการ์ตูนด้วย จากการวิเคราะห์โครงเรื่องของตัวละครเอกทั้งสอง พบว่าโครงเรื่องของการ์ตูนและลัทธริมาอาจจัดได้ว่าเป็น Quest Fantasy หรือ Quest Story ตามแนวคิดของทอมลินสันและลินซ์-บราวน์

โครงเรื่องแบบ Quest Fantasy ให้ความสำคัญกับการกิจ (Quest) ซึ่งมักมีลักษณะเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่เกินความคาดหมายของตัวละครเอก เพราะเกินความสามารถ หรือเป็นสิ่งที่ขาดหายจนไม่อาจครอบครองได้ในชีวิต อาทิ ความยุติธรรม ความรัก หรือรางวัลล้ำค่า เช่น พลังเหนือธรรมชาติหรือสมบัติหายาก เป็นต้น (Tomlinson and Lynch – Brown, 1993: 130) การกิจนี้อาจได้รับมอบหมายจากผู้อื่นหรือเกิดจากความปรารถนาของตัวละครเองก็ได้ การกิจนี้ไม่ได้มีความสำคัญเฉพาะในแง่ของการดำเนินเรื่อง แต่ยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาตัวละครหลัก เพราะการกิจจะช่วยให้ตัวละครพัฒนาและเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว (Donelson and Nilsen, 1989: 191) การเติบโตในบริบทนี้ หมายถึง การเติบโตทางความคิดหรือทัศนคติที่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่

นอกจากนี้ Quest Fantasy ยังให้ความสำคัญกับการต่อสู้ (Contest) และชัยชนะ (Conquest) อันมีนัยถึงการบรรลุภารกิจ โดยทั้งหมดจะเกิดขึ้นผ่านการเดินทางของตัวละครเอกเพื่อปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จ ซีเนียร์ (Senior, 2012: 190) อธิบายว่า การเดินทางนี้จะมุ่งเน้นประสบการณ์การผจญภัยของตัวละครเอกและกลุ่มเพื่อนที่ต้องเผชิญหน้ากับอันตรายซึ่งค่อย ๆ เพิ่มสูงขึ้น เช่นเดียวกับการผูกปมความขัดแย้งที่ทวีเพิ่มขึ้นจนกลายเป็นปมอันซับซ้อน หรือเริ่มจากการปฏิบัติภารกิจของตัวละครต่างๆ ซึ่งทั้งหมดต้องอยู่ภายใต้โครงเรื่องหลักเดียวกัน อนึ่ง การเดินทางตามขนบนิยมของ Quest Fantasy มักเริ่มต้นที่สถานที่อาศัยของตัวละครหลักซึ่งอยู่ในโลกมนุษย์ จากนั้นจะเกิดเหตุสำคัญที่ส่งผลให้ตัวละครออกจากถิ่นฐานและก้าวสู่โลกเหนือธรรมชาติ (The Imaginary Otherworld) เพื่อปฏิบัติภารกิจ ในโลกแห่งนั้น ตัวละครเอกต้องพบกับบททดสอบและการต่อสู้มากมาย โดยเฉพาะการต่อสู้กับจิตใจตนเองซึ่งเป็นสถานการณ์สำคัญของเรื่อง แต่ท้ายสุดก็สามารถพิชิตและผ่านพ้นจนสำเร็จภารกิจ หลังจากนั้นจึงเดินทางกลับยังถิ่นอาศัยพร้อมรางวัลอันยิ่งใหญ่

จากนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ลักษณะโครงเรื่องแบบ Quest Fantasy ในโครงเรื่องของตัวละครหลักแต่ละตัวโดยละเอียด ดังนี้

### 3.1.1.1 โครงเรื่องของตัวละคร การิน

สำหรับโครงเรื่องหลักของตัวละครการิน การเริ่มต้นของภารกิจมีสาเหตุจากความขัดแย้งระหว่างการินและริสา มารดาของเขาที่เสียชีวิตไปแล้ว กล่าวคือการินตั้งคำถามเกี่ยวกับการกระทำของมารดาว่ามารดารักตนหรือไม่ และเหตุใดมารดาต้องใช้ชีวิตของเขาเป็นเครื่องสังเวยในการประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ เพราะฉะนั้นการตามหา “บันทึกเขียนกรรม” ซึ่งเป็นวัตถุพิเศษที่มารดาใช้ในการประกอบพิธีกรรมจึงเป็นการค้นหาคำตอบให้กับตัวละครเอง และจากความขัดแย้งนี้ เหตุการณ์ต่าง ๆ ก็พัฒนาไปผ่านการตามหาวัตถุชิ้นนี้

ในช่วงเปิดเรื่อง ผู้แต่งกำหนดให้การินสนใจนักเรียนใหม่อย่างลึกลับมาก เนื่องจากเธอมีพลังญาณอาถรรพ์ที่มีอำนาจดึงดูดสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ ได้ การินหวังพึ่งพลังดังกล่าวเพื่อการบรรลุเป้าหมายของตนในการตามหาบันทึกเขียนกรรม และด้วยพลังญาณอาถรรพ์นี้ การินจึงได้เผชิญกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติต่าง ๆ ในระหว่างการตามหาบันทึกเขียนกรรม แต่ก็สามารถผ่านพ้นมาได้ด้วยความสามารถของตนเองโดยเฉพาะความสามารถทางไสยศาสตร์และความช่วยเหลือจากลัทธินา กระนั้นในตอนที่ 1 พิธีเปลี่ยนชีพ ถึงตอนที่ 6 ตึกตาร้อยศรัทธา การินก็ยังไม่พบสิ่งที่ตนปรารถนา จนกระทั่งในตอนที่ 7 สุขสันต์วันถึงฆาต เขาจึงได้ค้นพบสมุดบันทึกเล่มนั้น เพราะพลังญาณอาถรรพ์ของลัทธินา ทว่าเมื่อเหตุการณ์ตามหาบันทึกเขียนกรรมคลี่คลายลงด้วยการที่การินได้ครอบครองสมุดบันทึก ผู้เขียนได้สร้างปมปัญหาใหม่ขึ้นคือกระดาศแผ่นสุดท้ายซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการไขข้อสงสัยของการินกลับหายไป คำถามหรือข้อสงสัยของตัวละครเอกจึงยังไม่ได้รับคำตอบ ปมปัญหานี้ทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นในตอนที่ 8 บันทึกเขียนกรรม ซึ่งเป็นตอนที่สหัสวัส ผู้เชี่ยวชาญไสยเวทซึ่งเป็นตัวละครปฏิบัติ ก็ปรารถนาจะได้ครอบครองบันทึกเขียนกรรมเช่นกัน จึงพยายามแย่งชิงบันทึกนั้นแต่ไม่สำเร็จ เพราะไกรสร ญาติของการินพาเขาไปหลบที่บ้านของตระกูลที่ต่างจังหวัด ความขัดแย้งระหว่างการินและสหัสวัสพัฒนาจนถึงขีดสุด เมื่อสหัสวัสผู้มีอาคมแก่กล้าทราบสถานที่ซ่อนและตามไปชิงบันทึกเขียนกรรม ความขัดแย้งนี้คลี่คลายเมื่อ ลัทธินา ตัวละครหลักอีกตัวหนึ่งตามมาพบการินและใช้พลังญาณอาถรรพ์ของเธอปราบสหัสวัสได้สำเร็จ

อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งหลักของเรื่องระหว่างการินและมารดา ยังไม่ได้รับการแก้ไข ความปรารถนาของการินที่ต้องการค้นหาคำตอบทำให้เขาชู้บังคับไกรสรที่กำลังบาดเจ็บหนักเกี่ยวกับกระดาศหน้าสุดท้ายของบันทึกเขียนกรรม เรื่องดำเนินมาถึงจุดคลี่คลายเมื่อ รัก ซึ่งเป็น

ลูกน้องของไกรสรนำกระดาษแผ่นนั้นที่ซ่อนไว้ในร่างของตนออกมามอบให้ ทำให้การินได้ค้นพบความจริงว่ามารดาของเขาได้ใช้บันทึกเขียนกรรมเพื่อมอบอายุขัยของท่านให้แก่ตัวเขาที่กำลังจะถึงแก่ความตายในเวลานั้น ความสงสัยของการินได้รับการแก้ไขและให้คำตอบเมื่อรักอาศัยพลังของลัทธิมายถ่ายทอดความทรงจำของมารดาการิน ทำให้การินได้ทราบว่ามารดาไม่ได้ต้องการฆ่าเขา แต่เธอจำเป็นต้องใช้เลือดของเขาเพื่อประกอบพิธีกรรมมอบอายุขัยให้แก่ตัวเขาเอง ภาวะสับสนว่า “แม่รักตนเองหรือไม่?” และ “ทำไมแม่ต้องฆ่าตนเอง?” ซึ่งฝังอยู่ในใจของตัวละครเอกจึงได้มลายหายไป และเรื่องปิดลงด้วยการที่การินไปที่เจดีย์บรรจุอัฐิของมารดาเพื่อแสดงตนให้มารดารับรู้ว่าคุณตัวเขายังมีชีวิตและเติบโตขึ้นอย่างดีตามความปรารถนาของมารดา

### 3.1.1.2 โครงเรื่องของตัวละครลัทธิมาย

ขณะที่โครงเรื่องของตัวละครการินเริ่มต้นด้วย “การแสวงหา” โครงเรื่องของตัวละครลัทธิมายกลับเริ่มต้นที่ “การหลีกเลี่ยง” จากความรู้สึกผิดบาป เพราะพลังญาณอาถรรพ์ของเธอเป็นต้นเหตุให้ทุกคนในโรงเรียนไอริณวิทาลัยลุกขึ้นมาชนฆ่ากันเองจนเสียชีวิตทั้งโรงเรียน ยกเว้นตัวเธอเพียงผู้เดียว แต่การหลีกเลี่ยงครั้งนี้ ผู้เขียนมีจุดประสงค์เพื่อนำลัทธิมายไปสู่การค้นหาและรู้จักพลังญาณอาถรรพ์ให้มากขึ้น

ด้วยเป้าหมายดังกล่าว ในช่วงเปิดเรื่องของตอนที่ 1 พิธีเปลี่ยนชีพ ผู้แต่งจึงกำหนดให้ลัทธิมายฝันถึงเหตุการณ์สังหารหมู่ที่โรงเรียนไอริณวิทาลัยเพื่อแสดงให้เห็นตราบาปที่ติดตรึงอยู่ในใจของตัวละครหลัก ความขัดแย้งภายในใจของตัวละครเอกนี้พัฒนาผ่านการที่ลัทธิมายย้ายมาเรียนที่โรงเรียน นิศาพาณิษฐ์เพื่อหลีกเลี่ยงความทรงจำอันเลวร้ายนั้น แต่การฆาตกรรมสยองขวัญก็เกิดขึ้นที่โรงเรียนใหม่หลังจากนั้นไม่นาน ทำให้เธอหวาดกลัวว่าตนเองจะเป็นสาเหตุของความตายนี้ ดังที่เคยเกิดขึ้นมาก่อนแล้ว การินผู้ทราบเหตุการณ์ที่โรงเรียนเก่าซึ่งลัทธิมายพยายามปกปิดและลวงรู้ถึงพลังของญาณอาถรรพ์ ได้กล่าวโทษว่าลัทธิมายเป็นสาเหตุของความตายครั้งนี้ ทำให้ลัทธิมายไม่อาจทนแบกรับความรู้สึกผิด และได้ตระหนักถึง “ความจริงที่ไม่ว่าเธออยากจะหลีกเลี่ยงอย่างไรก็ไม่มีวันพ้น” (อัยย์, 2551: 62) เธอจึงตัดสินใจสืบหาฆาตกรเพื่อหยุดการฆาตกรรมโดยมีการินคอยช่วยเหลือและสำเร็จในที่สุด

อย่างไรก็ดี ตั้งแต่ตอนที่ 2 ความทรงจำในซากดอกไม้ จนถึงตอนที่ 4 ความลับของกระจกเงา ด้วยอำนาจของญาณอาถรรพ์ ฆาตกรรมสยองขวัญยังคงวนเวียนเกิดขึ้นโดยมีลัทธิมายเป็นศูนย์กลาง จนเกิดเป็นความขัดแย้งระหว่างลัทธิมายและสมาชิกภายในโรงเรียน ซึ่งรังเกียจและหวาดกลัวเธอผู้เป็นบ่อเกิดของความตายอันแปลกประหลาด ความขัดแย้งภายนอกนี้

ส่งผลให้ความขัดแย้งภายในของลัทธิมหาทวีความรุนแรงขึ้นและรู้สึกรังเกียจตนเองมากยิ่งขึ้น แม้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนที่ 5 พระพรแห่งความเจ็บปวด จะทำให้ความรู้สึกรังเกียจตนเองของลัทธิมาลดลงบ้าง เพราะได้พบว่าญาณอาถรรพ์สามารถนำมาใช้ปกป้องผู้อื่นได้ แต่ในตอนที่ 6 ตึกตาร้อยศรัทธา ความขัดแย้งได้พัฒนาไปสู่จุดแตกหัก เนื่องจากมีนักเรียนหลายคนประสบอุบัติเหตุ แผลกประหลาดและมีผู้ถึงแก่ชีวิต รวมทั้งมีเงาดำประหลาดปรากฏขึ้น นักเรียนต่างพากันหวาดกลัว และตัดสินใจว่าเป็นฝีมือของลัทธิมหา เธอจึงตัดสินใจมอบความตายให้แก่ตนเองด้วยการยอมแพ้เงาดำประหลาดที่กำลังฆ่าตนเอง แต่การรินเข้ามาช่วยเธอไว้โดยทำให้เธอตระหนักถึงความปรารถนาเบื้องลึกในจิตใจว่า แท้จริงแล้วยังปรารถนาจะมีชีวิตอยู่ต่อไป จากนั้น เหตุการณ์ก็ดำเนินมาถึงจุดคลี่คลายในตอนที่ 8 บันทึกเขียนกรรม เมื่อลัทธิมหาออกตามหาการรินที่หายตัวไปจนพบว่าเขากำลังต่อสู้กับสหัสส์เพื่อแย่งชิงบันทึกเขียนกรรม ลัทธิมหาผู้ซึ่งพยายามหลีกเลี่ยงจากพลังญาณอาถรรพ์มาโดยตลอด ได้หันมาใช้พลังดังกล่าวเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยเหลือและปกป้องการรินรวมถึงคนอื่น ๆ ให้ต่อสู้กับสหัสส์จนได้รับชัยชนะ พฤติการณ์นี้ส่งผลให้ความรู้สึกรังเกียจตนเองลดน้อยถอยลง และสามารถยอมรับพลังญาณอาถรรพ์ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของตนเองได้

เมื่อพิจารณาโครงเรื่องของตัวละครหลักทั้งสองตัวแล้ว จะเห็นได้ว่าการใช้โครงเรื่องแบบ Quest Fantasy ช่วยเผยให้เห็นสภาพจิตใจของตัวละครหลักทั้งสองอย่างชัดเจน กล่าวคือ การกิจของการรินแสดงภาวะโหยหาความรักจากแม่ที่ตนเองพยายามปกปิดเอาไว้โดยตลอด การเดินทางสู่โลกเหนือธรรมชาติของการรินจึงเปรียบได้กับการแสวงหาความรักเพื่อเติมเต็มช่องว่างในจิตใจ ส่วนลัทธิมหา นั้น การกิจของเธอสะท้อนให้เห็นความชั่วร้ายที่อยู่ภายในตัวมนุษย์ การเข้าไปในโลกเหนือธรรมชาติจึงเป็นเสมือนการเข้าไปเผชิญกับความชั่วร้ายของตนเอง นอกจากนี้ โครงเรื่องลักษณะดังกล่าวยังช่วยบรรเทาความเจ็บปวดของตัวละครเพื่อให้ตัวละครสามารถหยั่งย่นในสังคมได้อย่างเจ็บปวดน้อยที่สุด ดังที่ตัวละครหลักฝ่ายชายบรรลุภารกิจคือค้นพบบันทึกเขียนกรรม จึงรับรู้ถึงความรักของแม่ที่มีต่อตน ซึ่งช่วยบรรเทาความเจ็บปวดของบาดแผลทางใจ สามารถจัดการกับความรู้สึกที่รักทั้งซังที่มีต่อแม่ได้ เช่นเดียวกับตัวละครหลักฝ่ายหญิงที่สามารถหาหนทางที่จะจัดการและอยู่ร่วมกับความชั่วร้ายภายในตนเอง ซึ่งช่วยบรรเทาความรู้สึกรังเกียจตนเองให้ลดน้อยลง

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าบาดแผลของตัวละครหลักทั้งสองตัวเป็นบาดแผลทางจิตใจ ซึ่งยากต่อการอธิบายหรือพรรณนาด้วยการเล่าแบบสัจนิยม การเล่าด้วยโครงเรื่องแฟนตาซีจึงช่วยถ่ายทอดและสร้างความเข้าใจถึงความเจ็บปวดภายในจิตใจอันซับซ้อนและรุนแรงของตัวละครได้ กระจ่างชัดกว่า อีกทั้ง การใช้โครงเรื่อง Quest Fantasy ที่แสดงถึง “การเดินทาง” กับรูปแบบ



นวนิยายชุดซึ่งมีจำนวนหลายตอน ก็ช่วยขยายความเข้าใจว่า บาดแผลภายในจิตใจนั้นเป็นสิ่งที่ฝังลึก จึงต้องอาศัยเวลายาวนานสำหรับการบรรเทาหรือการเยียวยารักษา

### 3.1.2 โครงเรื่องรองของนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ*

สำหรับนวนิยายทั้ง 8 เล่มในนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* ในแต่ละเล่ม เหตุการณ์จะเริ่มและสิ้นสุดภายในเล่มเท่านั้น นักเขียนจึงได้กำหนดคำเรียกว่า “ตอน” เพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่าน จากการศึกษาโครงเรื่องแต่ละตอน ผู้วิจัยพบว่า โครงเรื่องของแต่ละตอนมีลักษณะเป็นโครงเรื่องแนว ระทึกใจ สรณัฐ ไตลังคะอธิบายลักษณะของโครงเรื่องแนวระทึกใจไว้ว่า

“เป็นเรื่อง que เริ่มตันด้วยคำถามหรือปัญหา และนำไปสู่คำตอบหรือ การแก้ปัญหาในตอนจบ วิธีการที่ใช้เร้าความสนใจของผู้อ่านคือ การสลับลำดับเวลา ในเรื่อง การใช้มุมมองการเกริ่นการณ (foreshadowing) การวางกับดัก ร่องรอยหรือ เงื่อนปม (trap & clue) การเลื่อนการเฉลยปัญหา (suspended answer) การสร้าง ความประหลาดใจในตอนจบ (surprise ending)”

(สรณัฐ ไตลังคะ 2560: 42)

โครงเรื่องรองแนวระทึกใจทั้งหมดของนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* สามารถจัดได้เป็น 2 แบบ คือ “แบบตามหาฆาตกร” และ “แบบเอาชีวิตรอด” ดังการอธิบายต่อไปนี้

#### 3.1.2.1 โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกร

โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกรเริ่มจากการเกิดเหตุฆาตกรรม หรืออุบัติเหตุร้ายแรงในตอนต้นเรื่อง ส่งผลให้ตัวละครหลักต้องสืบหาฆาตกร เพราะตระหนักว่าตนเอง สัมพันธ์กับเหตุรุนแรงดังกล่าว ในระหว่างการสืบหา ตัวละครหลักต้องเผชิญกับแรงกดดันและ อันตรายต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง แต่ก็ผ่านพ้นมาได้ จนกระทั่งสามารถค้นพบฆาตกรและยับยั้ง การกระทำของฆาตกรได้สำเร็จในตอนท้าย จากลำดับเหตุการณ์เช่นนี้ อาจพิจารณาได้ว่านักเขียน ต้องการให้ปริศนาตอนต้นเรื่องและการเสี่ยงภัยระหว่างการไขปริศนาเป็นตัวช่วยดึงดูดความสนใจจาก ผู้อ่าน

โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกรปรากฏอยู่ในนวนิยายทั้งหมด 5 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ, ตอนที่ 3 เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ, ตอนที่ 5

พระพรแห่งความเจ็บปวด, ตอนที่ 6 ตึกตาร้อยศรีศรธา และตอนที่ 7 สุขสันต์วันถึงฆาต โครงเรื่องและเนื้อเรื่องของนวนิยายแต่ละตอนมีดังต่อไปนี้

### - ตอน พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ

เรื่องเปิดขึ้นที่เกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ห้องวิทยาศาสตร์ โดยมี วรวรรณ ตัวละครปฏิกษในตอนนี้ อยู่ในเหตุการณ์ดังกล่าวและถูกไฟเผาไหม้ร่างกาย ในเบื้องต้น ตัวละครหลักคือการนึกคิดว่าเหตุการณ์รุนแรงนี้น่าจะมาจากพลังงานอาถรรพ์ของลัทธริมา เขาจึงแอบติดตามเธออยู่ห่าง ๆ แต่ความคิดของการินเปลี่ยนไปเมื่อ สุดาพร ถูกฆาตกรรม การตายของสุดาพร สอดคล้องกับลักษณะการเตรียมเครื่องสังเวชของพิธีกรรมเปลี่ยนชีพในตำราที่การินทำหายที่โรงเรียน เหตุการณ์นี้ทำให้เรื่องเข้าสู่ช่วงความขัดแย้ง คือการินตัดสินใจสืบหาฆาตกรเพื่อหยุดยั้งความตายที่กำลังจะเกิดขึ้นอีกและไปหาลัทธริมาเพื่อกระตุ้นให้เธอแก้ไขปัญหานี้ร่วมกัน เพราะเขาเชื่อว่าฆาตกรถูกพลังงานอาถรรพ์กระตุ้นสัญชาตญาณดิบเหมือนกับเหตุการณ์สังหารหมู่ที่โรงเรียนเก่าของลัทธริมา การินพยายามตามหาเบาะแสแต่ไม่สำเร็จ ต่อมาความขัดแย้งทวีความรุนแรงมากขึ้นเมื่อ ปิ่นมาลา ถูกฆ่าเป็นรายที่สอง ทำให้การินหันมาวิเคราะห์ลำดับการฆ่าเหยื่อของฆาตกรจนมั่นใจว่า นาฎฤดี คือเหยื่อรายต่อไป เขาจึงรีบไปหาเหยื่อรายที่สามเพราะเป็นห่วงลัทธริมาที่กำลังไปหานาฎฤดีเช่นกัน การินช่วยลัทธริมาได้ทันแต่ไม่อาจช่วยนาฎฤดีได้ หลังจากนั้นการินค้นพบว่าลัทธริมาอาจเป็นเหยื่อรายต่อไป เพราะมีลักษณะตรงกับเงื่อนไขของพิธีกรรม เขาจึงแอบติดตามลัทธริมาเพื่อเฝ้ารอวันประกอบพิธีกรรม ซึ่งฆาตกรจะต้องหลอกล่อเธอไปยังสถานที่ประกอบพิธี เมื่อถึงวันประกอบพิธีการินตามลัทธริมาไปยังห้องวิทยาศาสตร์ของโรงเรียนและเฝ้าดูเหตุการณ์ เขาพบว่าวรวรรณคือฆาตกรต่อเนื่อง เหตุการณ์ดำเนินสู่จุดแตกหักเมื่อลัทธริมาถูกกรีดข้อมือเพื่อนำเลือดมาประกอบพิธี เหตุการณ์เข้าสู่ช่วงคลี่คลายเมื่อการินเข้าไปทำลายพิธีกรรม ส่งผลให้วรวรรณต้องทุกข์ทรมานแสนสาหัสตามกฎของพิธีกรรม เรื่องจบลงด้วยการที่การินติดต่อกับโรงพยาบาลและสถานี่ตำรวจเพื่อแจ้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จากนั้นจึงออกไปจากสถานที่เกิดเหตุ

จากโครงเรื่องข้างต้น นักเขียนใช้การประกอบพิธีเปลี่ยนชีพเป็นปมหลักของการตามหาฆาตกร และใช้อุบัติเหตุอันสยดสยองเป็นชนวนสร้างความสงสัยใคร่รู้แก่ตัวละครหลักจนนำไปสู่การตามหาฆาตกร ในช่วงตามหาฆาตกร ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครเอกทราบอย่างแน่ชัดว่าใครจะเป็นเหยื่อรายต่อไปของฆาตกร และใช้เหตุการณ์ที่ตัวละครเอกพยายามปกป้องเหยื่อแต่ก็ไม่สำเร็จในการเร่งเร้าความสนใจของผู้อ่าน ในช่วงท้ายของเรื่อง นักเขียนทำให้ผู้อ่านเกิดความประหลาดใจจากเหตุการณ์ที่พลิกผัน 2 เหตุการณ์ เหตุการณ์แรกคือ ลัทธริมาที่กำลังไล่ล่าฆาตกรกลับกลายเป็นเหยื่อคนสุดท้ายของการฆาตกรรมครั้งนี้ และอีกเหตุการณ์หนึ่งคือ วรวรรณซึ่งประสบกับอุบัติเหตุ

สยดสยองตอนต้นเรื่องกลับกลายเป็นฆาตกรต่อเนื่องในครั้ง นี้ ความประหลาดใจดังกล่าวมาจากการกล่าวถึงตัวละคร วรวรรณ ในตอนต้นเรื่องว่าเป็นผู้ที่มีจิตใจดี เป็นมิตรกับผู้อื่น และให้อภัยผู้อื่นเสมอ โดยเฉพาะเพื่อนในกลุ่มที่กลั่นแกล้งและใช้ความรุนแรงกับเธอบ่อยครั้ง เมื่อความจริงเปิดเผยฆาตกรกลับมีบุคลิกที่ตรงกันข้ามกับที่ผู้อ่านได้รับรู้ในช่วงแรก ประกอบกับการสร้างเรื่องให้เธอประสบอุบัติเหตุจนได้รับบาดเจ็บอย่างรุนแรงยังช่วยส่งเสริมให้ผู้อ่านไม่คำนึงถึงตัวละครนี้ในฐานะฆาตกร

### - ตอน เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ

นวนิยายตอนนี้เปิดเรื่องด้วยการที่ตัวละครหลักฝ่ายชายพยายามเข้าเล่นเกมผีถ้วยแก้วในดันเจี้ยน (Dungeon) พิเศษของเกมออนไลน์ชื่อ World of Soul เนื่องจาก “เค้าบอกว่า ไอ้เกมผีถ้วยแก้วเนี่ยทำคนตายมาแล้ว เฮี้ยนมาก” (อัยย์, 2560: 40) ระหว่างที่การินสืบหาวิธีเล่นเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์ โรงเรียนนิศาศาสนิชย์ได้เกิดเหตุมรณกรรมแปลกประหลาดขึ้น คือ สมาชิกกลุ่มซีโฟร์ได้เสียชีวิตต่อเนื่องกันถึง 3 คนจากอุบัติเหตุของขวัญ โดยผู้เสียชีวิตทั้งสามต่างเขียนคำว่า “แมวน้อย” ก่อนสิ้นลม เหตุการณ์นี้ส่งผลให้เรื่องเข้าสู่ช่วงความขัดแย้ง เนื่องจากการินสนใจความตายครั้งนี้เพราะคำว่า “แมวน้อย” ซึ่งตรงกับเป้าหมายของตัวละครในเกมผีถ้วยแก้ว คือ การตามหาเจ้าแมวน้อย ขณะเดียวกัน การินก็คิดว่าพลังญาณอาถรรพ์อาจเกี่ยวข้องกับมรณกรรมครั้งนี้เพราะลัทธินายอยู่ในสถานที่เกิดเหตุถึง 2 ครั้ง ต่อมาเมื่อการินแอบสะกดรอยตามลัทธินายที่นัดพบกับ ณิชฎุมิ ทำให้ได้รู้ถึงความตายของกลุ่มซีโฟร์เกิดจากวิญญาณในเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์ และณิชฎุมิเชื่อว่าแมวน้อยที่วิญญาณตามหาอยู่นั้นคือลัทธินาย ต่อมาความขัดแย้งก็เริ่มรุนแรงมากขึ้นเมื่อการินเริ่มสืบจนพบว่าแมวน้อยมาจาก “แมวน้อยผู้โดดเดี่ยว” ซึ่งเป็นชื่อในสังคมออนไลน์ของลัทธินาย เพราะเขาต้องการช่วยเหลือตัวละครหลักฝ่ายหญิงให้รอดพ้นจากสถานการณ์นี้ การินค้นข้อมูลจนพบว่าวิญญาณที่ต้องการฆ่าลัทธินายคือเพื่อนในสังคมออนไลน์ของเธอที่ใช้ชื่อว่า “Silent Nightingale” ด้วยข้อมูลบุคคลที่สืบค้นได้ การินไปที่ที่พักของ Silent Nightingale และพบศพหญิงสาวที่มีสายเชื่อมเข้ากับคอมพิวเตอร์ เหตุการณ์ได้ดำเนินสู่จุดแตกหักเมื่อการินพบว่าลัทธินายได้เข้าสู่โลกแห่งความตายแล้ว เขาจึงรีบทำพิธีสะกดวิญญาณเพื่อช่วยเหลือ เรื่องคลี่คลายด้วยการที่การินสะกดวิญญาณได้สำเร็จ วิญญาณของลัทธินายจึงคืนสู่ร่างเดิม

สำหรับการสร้างโครงเรื่องตอนนี้ นักเขียนเลือกการเล่นผีถ้วยแก้วมาเป็นแกนสำคัญ และเลือกใช้ความตายอันแปลกประหลาดเป็นจุดดึงดูดความสนใจของตัวละครเอก ยิ่งในช่วงของการคลี่คลายความตายอันผิดธรรมชาตินี้ นักเขียนกระตุ้นความตื่นเต้นด้วยการเพิ่มปมปัญหาแก่ตัวละครเอก กล่าวคือนอกจากจะต้องตามหาเบาะแสการตายและหนทางการเข้าถึง

เกมผีถ้วยแก้วออนไลน์แล้ว ตัวละครเอกยังต้องขบคิดถึงร่องรอยที่ผู้ตายทิ้งไว้ อีกทั้งยังสร้างความระทึกใจผ่านเหตุการณ์รุนแรงของลัทธินา ซึ่งเกิดขึ้นเพราะเชื่อว่าลัทธินาสัมพันธ์กับผีถ้วยแก้ว และความตายทั้งหมด ในช่วงท้ายของเรื่อง ผู้อ่านต้องพบกับความประหลาดใจ เมื่อวิญญูณในเกมผีถ้วยแก้วคือเพื่อนในโลกออนไลน์ของลัทธินา และต้องการพาลัทธินาไปอยู่ด้วยกันในโลกแห่งความตาย ซึ่งลัทธินาก็ยินยอมทำตามความปรารถนานั้น ส่งผลให้ความน่าตื่นเต้นของเหตุการณ์ช่วงท้ายเรื่องเพิ่มมากขึ้น เพราะผู้อ่านจะรู้สึกระทึกใจกับการเอาใจช่วยให้การินสามารถสะกดวิญญูณเพื่อช่วยลัทธินาให้รอดพ้นจากความตายได้ทันเวลา

### - ตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด

นวนิยายตอนนี้เปิดเรื่องด้วยการที่ตัวละครหลักฝ่ายชายกลายเป็นผู้เข้าแข่งขันรายการ Clever Answered โดยไม่ได้เป็นผู้สมัครเข้าแข่งขันด้วยตนเอง การินจึงปฏิเสธเข้าร่วมรายการนี้ ส่งผลให้เขาได้รับจดหมายข่มขู่ฉบับหนึ่งซึ่งกลายเป็นจุดเริ่มต้นความขัดแย้งของเรื่อง ต่อมาการข่มขู่รุนแรงมากขึ้น เมื่อผู้ร้ายหลัก ปรัชญา ผู้เข้าแข่งขันอีกคนหนึ่งของโรงเรียนนิศาพนิชย์ตกลงมาจากตาดฟ้าของอาคารเรียนจนได้รับบาดเจ็บสาหัส เพื่อข่มขู่ให้การินเข้าร่วมรายการ ดังข้อความที่เขียนไว้บนตาดฟ้าว่า “ถ้าไม่ยอมเป็นแบบนี้ จงไปออกรายการเสียดีกว่า” (อัยย์, 2553: 65) การินตัดสินใจสืบหาคนร้ายโดยใช้ตัวละครหลักฝ่ายหญิงเป็นเหยื่อล่อ เพราะมั่นใจว่าคนร้ายต้องทำร้ายคนรอบข้างเพื่อกดดันเขามากขึ้น ดังนั้น เขาจึงให้ข้อมูลกับตำรวจและนักข่าวที่มาเก็บข้อมูลเรื่องนี้ว่า “อยากรู้เรื่องอะไร ไปถามเพื่อนผมที่ชื่อลัทธินา” (อัยย์, 2553: 68) ต่อมาแม้คนร้ายจะมาทำร้ายลัทธินาตามแผน แต่เขาก็ยังไม่สามารถหาตัวคนร้ายได้ การินจึงตอบรับเข้าร่วมรายการเพราะเชื่อว่าคนร้ายเกี่ยวข้องกับรายการนี้ เมื่อถึงวันถ่ายทำ รายการได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้เข้าแข่งขันซึ่งมีลักษณะร่วมกันคือประสบปัญหาครอบครัวอย่างรุนแรง ขณะเดียวกัน การินสังเกตเห็นว่าผู้ชมการแข่งขันมีปฏิกิริยาผิดปกติระหว่างชมเรื่องราวของผู้เข้าแข่งขัน ต่อมาในช่วงพักของรายการ ลัทธินาบอกการินว่า เธอเห็นคนที่ทำร้ายเธอในสตูดิโอของรายการ ทำให้การินทราบได้ว่าเหตุการณ์ทั้งหมดเป็นส่วนหนึ่งของการประกอบพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด ยังมีผู้ได้สัมผัสความเจ็บปวดของมนุษย์ เช่นเหตุการณ์ในวัยเด็กของการินที่มีการเผยแพร่ออกไป ผู้ประกอบพิธีก็จะได้รับพรอันยิ่งใหญ่ ความขัดแย้งรุนแรงมากขึ้นเมื่อผู้ที่อยู่เบื้องหลังการประกอบพิธีนี้กลายเป็น ชัชวาล โปรวินเซอร์และทีมงานของเขาทั้งหมด แต่สถานการณ์กลับพลิกผันซึ่งเป็นจุดแตกหักของเรื่อง เมื่อชัชวาลวางระเบิดอาคารของสถานีโทรทัศน์เพื่อฆ่าทุกคน โดยหวังใช้เหตุการณ์ความตายครั้งยิ่งใหญ่ในการประกอบพิธีกรรมด้วย การินจึงเข้าต่อสู้กับชัชวาลและให้ลัทธินาจัดการเรื่องระเบิด ส่งผลให้เขาถูกชัชวาลยิง ทว่าจุดคลี่คลายของเหตุการณ์นี้คือการินสามารถรอดชีวิตมาได้ เพราะใช้

ความเจ็บปวดซึ่งลัทธินิยมแบบบันทึกไว้ในเครื่องเล่น MP3 ตามคำสั่งของเขามาขอพรได้ทันเวลา และสามารถล้มชัชวาลได้ในตอนท้าย

เมื่อพิจารณากลวิธีการสร้างโครงเรื่องข้างต้น นักเขียนเลือกใช้เหตุการณ์ที่การินกลายเป็นผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการโดยไม่ทราบสาเหตุเป็นปริศนาหลัก และใช้อุบัติเหตุของเพื่อนร่วมชั้นเรียนเป็นสิ่งเร้าตัวละครเอกให้ตัดสินใจคลี่คลายปริศนาครั้งนี้ ตลอดระยะช่วงคลี่คลายปริศนา ผู้แต่งนำความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับลัทธินิยมมาเป็นจุดเร้าความสนใจ รวมถึงการไร้เบาะแสของการินด้วย ตามปกติ การินมักเป็นผู้รู้เบาะแสมาตลอด จึงเป็นไปได้ว่าการกำหนดให้การินไม่ทราบเบาะแสเช่นที่ผ่านมานั้นอาจเกิดขึ้น เพื่อสร้างความน่าตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน เนื่องจากได้เห็นตัวละครเอกที่มีความสามารถกลับอับจนหนทางในกรณีของตนเอง และทำให้เกิดความตื่นเต้นระทึกใจไปกับการคลี่คลายปริศนาในช่วงท้าย เมื่อเข้าสู่ช่วงการคลี่คลายปริศนา นักเขียนได้สร้างความประหลาดใจด้วยการกำหนดให้เบื้องหลังของการแข่งขันรายการคือการประกอบพิธีกรรม เพราะที่ผ่านมา ผู้อ่านมักรู้แน่ชัดก่อนช่วงท้ายเรื่องว่าปัญหาเกี่ยวข้องกับการประกอบพิธีกรรม แต่สำหรับตอนนี้ ผู้เขียนได้ปิดซ่อนและเลื่อนมาเฉลยในช่วงท้ายเรื่องแทน ความประหลาดใจอีกประการคือ ชัชวาลซึ่งเป็นโปรดิวเซอร์รายการกลับกลายเป็นฆาตกร ทั้งที่เป็นบุคคลที่ตั้งใจทำรายการโทรทัศน์สำหรับพัฒนาเยาวชน นอกจากนี้ นักเขียนยังสร้างความระทึกใจในช่วงท้ายผ่านเหตุการณ์ต่อสู้ระหว่างการินกับชัชวาล และเหตุการณ์ที่ลัทธินิยมหาหนทางหยุดยั้งระเบิดที่ชัชวาลวางเอาไว้ โดยใช้การบรรยายแบบสลับไปมาเพื่อทวีความตื่นเต้นและระทึกใจแก่ผู้อ่าน

#### - ตอน ตึกตาร้อยศรัทธา

การเปิดเรื่องของนวนิยายตอนนี้เริ่มต้นด้วยการที่ตัวละครหลักฝ่ายชายได้รับคำทำนายจาก วศิน นักเรียนที่เพิ่งย้ายมาใหม่ว่าจะมีเคราะห์หลอมมา หลังจากนั้น การินประสบอุบัติเหตุกระถางต้นไม้หล่นจากอาคารเรียนบริเวณที่ยืนอยู่ เหตุการณ์นี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้ง เพราะการินไม่เชื่อว่าเหตุการณ์นี้คือเคราะห์ตามคำทำนาย จึงสำรวจที่ตั้งกระถางและพบร่องรอยการปลัก เขาสันนิษฐานว่าเป็นการกระทำของวศินเพื่อสร้างความเชื่อเรื่องพลังพยากรณ์ การินจึงพยายามยั่ววศินอีกครั้งเพื่อพิสูจน์ข้อสันนิษฐานของตน ส่งผลให้ปมความขัดแย้งค่อย ๆ รุนแรงมากขึ้น เนื่องจากวศินทำนายชะตากรรมการินอีกครั้งว่าเคราะห์ครั้งนี้จะสาหัสกว่าครั้งแรก ต่อมาการินประสบอุบัติเหตุกระถางบานใหญ่แตกร่วงลงมาบาดร่างกาย ซึ่งสร้างความสงสัยแก่การินมาก เพราะเขาเห็นตึกตาดัวหนึ่งซึ่งควรอยู่ในห้องนิทรรศการก่อนเกิดอุบัติเหตุและหายไปทันทีหลังกระถางแตก หลังอุบัติเหตุของการิน นักเรียนชายคนหนึ่งเสียชีวิตเพราะประสบเหตุรถชนตามคำทำนายของวศิน การินตั้งข้อสังเกตว่าความรุนแรงทั้งหมดน่าจะสัมพันธ์กับสิ่งเหนือธรรมชาติและ

วศิน จึงพยายามสืบหาความจริงโดยมาสำรวจห้องนิทรรศการตุ๊กตาในช่วงกลางคืน ทำให้ปะทะกับเงาดำประหลาดจนได้รับบาดเจ็บ การินเฝ้าสังเกตวศินรวมถึงลัทธริมา เพราะคิดว่าเหตุการณ์อาจมีส่วนสัมพันธ์กับภูณอาถรรพ์ด้วย เขาแอบตามลัทธริมาและวศินมาที่โรงเรียนในช่วงกลางคืน และเฝ้าดูจนทราบว่าเงาดำประหลาดเข้าไปสิงในตุ๊กตาและทำตามคำพูดของวศิน เรื่องจึงดำเนินสู่ช่วงคลี่คลายเมื่อการินเข้าไปช่วยลัทธริมา จากนั้นก็ทำให้เหล่าตุ๊กตาหลุดพ้นจากการควบคุมของวศิน ส่งผลให้วศินถูกตุ๊กตาทั้งหมดรวมทำร้ายจนหมดสติ ในช่วงปิดเรื่อง การินได้อธิบายให้ลัทธริมาฟังว่าเงาสีดำเกิดจากความหวาดกลัวของนักเรียนต่อคำพยากรณ์ของวศิน เงาดำจึงเชื่อฟังและทำตามความปรารถนาของวศิน แต่เมื่อเงาดำหลุดจากอำนาจของวศินจึงหันไปทำร้ายต้นกำเนิดของความหวาดกลัวแทน

โครงเรื่องข้างต้นสร้างปริศนาจากความคลุมเครือเกี่ยวกับพลังคำทำนายของวศิน เพราะจากเดิมที่ตัวละครเอกมั่นใจอย่างยิ่งว่าคำทำนายเป็นเพียงคำลวง แต่เมื่อประสบอุบัติเหตุที่ไม่สามารถจัดเตรียมล่วงหน้า ความมั่นใจจึงเริ่มสั่นคลอน ส่งผลให้ตัวละครเอกต้องการคลี่คลายปริศนา ต่อมาปริศนาเรื่องนี้ทวีความน่าสงสัยมากขึ้น เพราะนักเขียนกำหนดให้เหตุการณ์ร้ายแรงต่าง ๆ ที่เกิดในโรงเรียนปรากฏขึ้นอย่างต่อเนื่องตามคำพยากรณ์ของวศิน ซึ่งอาจช่วยทำให้นักอ่านตกอยู่ในสภาพเดียวกับการิน คือสงสัยถึงเลมมากยิ่งขึ้นว่าวศินเป็นผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติจริงหรือไม่ อีกทั้งผู้แต่งยังเพิ่มปริศนาอีกหนึ่งปริศนาเข้ามาเพื่อกระตุ้นความสนใจมากขึ้น คือเงาดำประหลาดลึกลับซึ่งปรากฏขึ้นมาโดยไม่ทราบสาเหตุ แต่กลับทำร้ายการิน รวมทั้งยังคอยหลอกหลอนวศินและลัทธริมาจนทำให้ตัวละครทั้งสองเกิดความหวาดกลัว นักเขียนใช้ปริศนาทั้งสองและสถานการณ์รุนแรงที่เกิดขึ้นในโรงเรียนเป็นสิ่งหล่อเลี้ยงความระทึกใจของผู้อ่าน และเป็นแรงขับเคลื่อนตัวละครไปสู่การคลี่คลายปริศนา เมื่อเข้าสู่ช่วงคลี่คลายปริศนา ผู้เขียนสร้างความประหลาดใจแก่ผู้อ่านผ่านเหตุการณ์ที่วศินหวังฆาตกรรมลัทธริมาจึงลวงเธอมาฆ่าที่โรงเรียน เนื่องจากภาพของวศินที่นักเขียนนำเสนออันมีลักษณะเป็นคนที่มีเมตตาและห่วงใยเพื่อนทุกคน แม้กระทั่งลัทธริมาที่นักเรียนส่วนใหญ่ต่างพากันรังเกียจ แต่วศินก็ปฏิบัติต่อเธอเช่นเดียวกับที่ปฏิบัติต่อเพื่อนคนอื่น ๆ ยิ่งกว่านั้น ผู้อ่านยังเกิดความประหลาดใจจากการที่เงาดำประหลาดซึ่งคอยหลอกหลอนวศินกลับเปลี่ยนมาเชื่อฟังวศิน ส่งผลให้เกิดความตื่นเต้นระทึกใจขึ้นจากเหตุการณ์การพยายามดันรนเอาชีวิตรอดของลัทธริมา และเหตุการณ์ที่การินต้องต่อสู้กับเงาดำประหลาดเพื่อช่วยเหลือลัทธริมาและตนเอง นอกจากนี้ อาจมองได้ว่าผู้เขียนสร้างความประหลาดใจอีกครั้งในตอนจบเรื่อง ด้วยการเฉลยปริศนาว่าเงาดำประหลาดเกิดจากความรู้สึกหวาดกลัวของนักเรียนในโรงเรียน การจบเช่นนี้อาจถือได้ว่าผิดคาดสำหรับผู้อ่าน เนื่องจากผู้เขียนพยายามชักจูงให้ผู้อ่านคิดมาตลอดว่าเงาดำประหลาดคือวิญญาณชั่วร้ายตามคำพยากรณ์ของวศิน

### - ตอน สุขสันต์วันถึงฆาต

นวนิยายตอนนี้เปิดเรื่องด้วยปมความขัดแย้งซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ตัวละครหลักฝ่ายชายอยู่ในเหตุการณ์การฆ่าตัวตาย ซึ่งกระตุ้นให้เขาสนใจการปลิดชีพตนเองในกลุ่มวัยรุ่น เพราะการกรีดสัญลักษณ์ดาวห้าแฉกบนร่างกายก่อนสังหารตนเองนั้นสัมพันธ์กับพิธีทางไสยศาสตร์ การค้นพบเว็บไซต์ของกลุ่มผู้ปรารถนาความตาย และรู้ว่าการฆ่าตัวตายเกิดขึ้นจากการชักจูงของผู้ปลดปล่อย เขาจึงสมัครเป็นสมาชิกกลุ่มเพื่อหาทางติดต่อกับผู้ปลดปล่อย ต่อมาการินทราบจากเว็บไซต์ว่าจะมีการฆ่าตัวตายอีกที่โรงเรียนอนัตตาศึกษา จึงไปที่นั่นและพบ กมลฉัตร ที่แผ่ร่างตนเองตามคำสั่งของผู้ปลดปล่อย การินหวังจะได้ร่องรอยของผู้ปลดปล่อย จึงทำร้ายตนเองเพื่อเข้ารับรักษาตัวที่โรงพยาบาลเดียวกับกมลฉัตร ซึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งที่รุนแรงมากขึ้น เพราะที่โรงพยาบาล เขาถูกบุคคลปริศนาทำร้ายร่างกาย และต่อมาก็ได้ยื่นโรงพยาบาลประกาศเรียกชื่อมารดาซึ่งเสียชีวิตไปแล้ว เขาจึงมั่นใจว่าเป็นแผนลวงตัวเขามาสู่กับดัก เมื่อการินไปถึงห้องตามที่ประกาศ เขาตัดหลังด้วยการเปลี่ยนตุ๊กตาหุ่นฟางให้มีรูปร่างและพฤติกรรมท่าทางเหมือนตัวเขา ส่วนตนเองคอยเฝ้าสังเกตการณ์อยู่จนได้เห็นผู้ร้ายทำร้ายตุ๊กตาฟางเหมือนตนเองจนแน่นิ่งไป จากนั้นก็พาตุ๊กตาฟางไปบนดาดฟ้าของโรงพยาบาล ทำให้การินได้ทราบความจริงว่าผู้ปลดปล่อยคือ พิษยะ เด็กหนุ่มที่ชื่นชอบเรื่องเหนือธรรมชาติ เขาร่วมมือกับ นุชนารถ เพื่อประกอบพิธีกรรมสืบชะตาให้แก่ นะโม ลูกชายของเธอ โดยต้องการวิญญาณของการินมาเป็นเครื่องสังเวย จึงร่วมมือกันวางแผนนำการินมาประกอบพิธีบนดาดฟ้า อีกทั้งยังจับลัทธิมารเพราะหวังใช้ญาณอาถรรพ์เสริมความสำเร็จของพิธีกรรม เรื่องมาถึงจุดแตกหักเมื่อการินรีบพานะโมมาที่ดาดฟ้า เพราะหวังให้นะโมรับรู้เรื่องราวทั้งหมดซึ่งอาจช่วยยับยั้งนุชนารถได้ แต่เหตุการณ์ในช่วงคลี่คลายกลับพลิกผันไปจากความคิดของการิน เนื่องจากวิญญาณที่ถูกนำมาประกอบพิธีเคียดแค้นนุชนารถและพิษยะ จึงรวมทำร้ายนะโมเพื่อแก้แค้น ขณะที่พิษยะก็ถูกนุชนารถฆ่าเพื่อสังเวยวิญญาณด้วยหวังจะบรรเทาความเคียดแค้นของเหล่าวิญญาณอาฆาตแต่ก็ไม่สำเร็จ นะโมเสียชีวิตอย่างสยดสยอง นุชนารถซึ่งไม่อาจรับความสูญเสียนี้ได้เกิดอาการเสียสติและกระโดดลงจากดาดฟ้าดับชีพตนเอง

จากโครงเรื่องข้างต้น จะเห็นได้ว่าการประกอบพิธีสืบชะตาเป็นแกนสำคัญของโครงเรื่อง นักเขียนจึงเลือกใช้ความตายและสัญลักษณ์ดาวห้าแฉกเป็นสิ่งสร้างความไคร้รู้ของตัวละครเอก จนนำไปสู่การพยายามคลี่คลายปริศนา เพราะค้นพบว่าความตายครั้งนี้มีเบื้องหลังแอบซ่อนอยู่ ในช่วงของการตามหาฆาตกร นักเขียนสร้างความสนใจผู้อ่านด้วยความตายของเหยื่อ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับการิน การหายตัวไปของลัทธิมารระหว่างตามหาเบาะแส และการวางกับดักเพื่อลวงผู้ร้าย ซึ่งนำไปสู่การคลี่คลายปริศนาทั้งหมด

ในช่วงท้ายเรื่อง นักเขียนสร้างความประหลาดใจแก่ผู้อ่านด้วยเหตุการณ์เหนือความคาดหมายหลายเหตุการณ์ เหตุการณ์แรกคือ พิษยะและนุชนารถคือฆาตกรที่ลวงชีวิตผู้อื่น โดยในช่วงการสืบหาเบาะแส พิษยะถูกนำเสนอให้เป็นคนดีที่ต้องการเข้ามาช่วยการินและลัทธริมา ไซปริศนา นุชนารถก็เช่นกัน ผู้แต่งได้นำเสนอภาพของตัวละครนี้เป็นนางพยาบาลผู้อ่อนโยน ใจดี และมีเมตตาแก่ผู้ป่วย หากภายใต้หน้ากากของบุคคลที่มีลักษณะเป็นพลเมืองดีกลับซ่อนฆาตกรเอาไว้ เหตุการณ์เหนือความคาดหมายเหตุการณ์ต่อมา คือ ลัทธริมาและนะโมกลายเป็นเครื่องสังเวยของพิธี ทั้งที่ตลอดการดำเนินเรื่องที่ผ่านมา เหยื่อของพิธีกรรมมักเป็นผู้ที่ต้องการละทิ้งชีวิตของตนเอง แต่ลัทธริมาไม่ได้มีเจตนาดังกล่าว การถูกลักพาตัวจึงอาจทำให้นักอ่านเข้าใจว่าเจตนาของฆาตกรคือฆ่าปิดปากลัทธริมา แต่ความจริงกลับกลายเป็นว่าฆาตกรหวังใช้พลังของลัทธริมาเพื่อให้พิธีกรรมบรรลุผล ส่วนนะโมนั้น นักเขียนนำเสนอภาพของเด็กชายที่แข็งแรงและซุกซนในช่วงแรก หากแต่แท้จริงแล้ว นะโมมีร่างกายที่อ่อนแอมาก จึงปรารถนาจะใช้ความตายปลดปล่อยตนเองจากความอ่อนแอทางกาย เหตุการณ์เหนือความคาดหมายอีกเหตุการณ์หนึ่ง คือ การที่นะโมคือผู้รับผลของพิธีกรรมครั้งนี้ เพราะแท้จริงแล้วนะโมคือลูกชายของนุชนารถ นะโมจึงกลายเป็นสาเหตุหนึ่งของความตายและความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ นักเขียนปิดฉากเหตุการณ์เหนือความคาดหมายทั้งหมดด้วยความสะเทือนใจ ด้วยการกำหนดให้พิษยะ นุชนารถ และนะโมต้องพบกับความตายที่แตกต่างกัน พิษยะถูกนุชนารถสังหาร เพราะเหยื่อประกอบพิธีไม่ครบตามที่กำหนด นะโมถูกเหล่าวิญญาณสังหารอย่างทรมานเนื่องจากโกรธแค้นที่นุชนารถหลอกลวง และสุดท้าย นุชนารถเลือกปลิดชีพตนเองเพราะทนเห็นความตายอันทรมานของลูกชายไม่ไหว

อาจกล่าวได้ว่าลักษณะเด่นของการสร้างโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกรในนวนิยายชุดนี้ คือการใช้ความตายและความรุนแรงเป็นเครื่องมือสร้างความตึงตึงใจและระทึกใจแก่ผู้อ่าน ขณะเดียวกันก็เป็นแรงกระตุ้นสำคัญที่ทำให้ตัวละครเอกเกิดความสงสัยใคร่รู้ จนนำไปสู่การตามหาฆาตกร ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่ง คือการสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้อ่านในช่วงคลี่คลายปมปัญหา ซึ่งถือได้ว่าเป็นลักษณะเด่นของวรรณกรรมชุดนี้ เนื่องจากผู้เขียนสร้างความประหลาดใจด้วยเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย โดยพยายามสร้างให้มีเหตุการณ์เช่นนี้หลายเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้ช่วงการคลี่คลายปมปัญหามีความซับซ้อนและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น กลวิธีนี้อาจมีสาเหตุมาจากการที่นวนิยายเรื่องนี้แต่งในรูปแบบวรรณกรรมชุด นักอ่านที่ติดตามมาอย่างต่อเนื่องอาจสามารถคาดเดาโครงเรื่องและกลวิธีของผู้เขียนได้ การสร้างความซับซ้อนในโครงเรื่องแต่ละตอนจึงเป็นวิธีการสำคัญที่ช่วยดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจติดตามเรื่องไปโดยตลอดได้



ในแง่ของการสร้างแฟนตาซีในโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกรของนวนิยาย 5 ตอนที่ได้กล่าวมา จะเห็นได้ว่า นักเขียนใช้ความเชื่อที่ไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยมาเป็นแกนหลักในการสร้างโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 5 ประการ คือ ความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี ความเชื่อเรื่องผีถ้วยแก้ว ความเชื่อเรื่องพร ความเชื่อเรื่องการพยากรณ์อนาคต และความเชื่อเรื่องการสืบชะตาอายุ

เมื่อพิจารณาการสร้างเหตุการณ์ภายในโครงเรื่องด้วยความเชื่อเหล่านี้ อาจจัดได้ว่ามีการสร้าง 2 เป็นแบบ แบบแรกเป็นการสร้างเหตุการณ์ภายในโครงเรื่องด้วยความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับความตายของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงการใช้อวัยวะของมนุษย์หรือวิญญาณเป็นเครื่องสังเวททั้งในฐานะวัตถุประกอบพิธีหรือผู้ละเมิดกฎของพิธี ความเชื่อในกลุ่มนี้ได้แก่ ความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี ซึ่งสัมพันธ์กับพิธีเปลี่ยนชีพ ความเชื่อเรื่องผีถ้วยแก้วซึ่งสัมพันธ์กับพิธีผีถ้วยแก้วออนไลน์ และความเชื่อเรื่องการสืบชะตาอายุ สำหรับการสร้างเหตุการณ์ด้วยความเชื่อกลุ่มนี้ ผู้เขียนจะใช้การตามล่าเครื่องสังเวทเป็นแกนสำคัญ ดังจะเห็นได้จากการเปิดเรื่องที่เริ่มจากการฆาตกรรมและความตายของเหยื่อสังเวท อีกทั้งยังใช้การตามล่าเครื่องสังเวทในการดำเนินเรื่องและพัฒนาความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักให้เข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ โดยเร้าความสนใจผู้อ่านด้วยร่องรอยของการเตรียมการประกอบพิธีกรรม หรือความตายที่เหนือธรรมชาติผ่านสายตาของตัวละครหลัก จนนำไปสู่จุดแตกหักซึ่งมักเกิดขึ้นในวันประกอบพิธีกรรม เป็นเหตุให้ตัวละครเผชิญกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติอันน่าสยดสยองจากการประกอบพิธีกรรมและการละเมิดกฎของพิธีกรรม ยกเว้นตอน เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์ มรณะ ที่เหตุการณ์เหนือธรรมชาติจากการไล่ล่าผู้ละเมิดกฎพิธีกรรมไม่ได้นำไปสู่การประกอบพิธีกรรมแต่นำไปสู่การรับรู้สภาพจิตใจของตัวละครหลักฝ่ายหญิงที่รังเกียจตนเองจนยอมเข้าสู่โลกเหนือธรรมชาติอย่างโลกแห่งความตาย ซึ่งสัมพันธ์กับโครงเรื่องหลักของตัวละครลัทธินิรมล

การสร้างเหตุการณ์ภายในโครงเรื่องด้วยความเชื่อแบบที่สอง เป็นการสร้างเหตุการณ์ภายในโครงเรื่องด้วยความเชื่อที่ไม่สัมพันธ์กับความตายของมนุษย์ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องพร ซึ่งสัมพันธ์กับพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด และ ความเชื่อเรื่องการพยากรณ์อนาคต การสร้างเหตุการณ์ในลักษณะนี้แตกต่างกับแบบแรกในแง่ความขัดแย้งของตัวละครหลัก เนื่องจากในแบบแรกนั้น ตัวละครหลักไม่ใช่คู่ขัดแย้งโดยตรงกับผู้ประกอบพิธี แต่ในแบบที่สองนี้ ตัวละครหลักจะเป็นคู่ขัดแย้งโดยตรงกับตัวละครปฏิบัติที่ต้องการบีบบังคับให้ตัวละครเอกกระทำตามความต้องการของตน นักเขียนจึงเลือกเปิดเรื่องด้วยความรุนแรง และพัฒนาระดับความรุนแรงให้เพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ จนตัวละครหลักยอมกระทำความต้องการของตัวละครปฏิบัติ ส่งผลให้ตัวละครหลักต้องประสบเหตุการณ์เหนือธรรมชาติในช่วงจุดแตกหัก ดังปรากฏในตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด

ที่ชัชวาลทำร้ายเพื่อนร่วมห้องของการ์ริน ต่อมาก็ทำร้ายตัวละครหลักฝ่ายหญิง การ์รินจึงยอมร่วมรายการแข่งขันของชัชวาล และเข้าไปเผชิญกับความเจ็บปวดและความรุนแรงในฐานะเครื่องสังเวยของพิธีกรรม ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า การพัฒนาความรุนแรงอาจสัมพันธ์กับแนวคิดหลักของตอนนี้ที่ต้องการแสดงความโหดร้ายของการมุ่งเพียงความปรารถนาหรือประโยชน์ส่วนตน การพัฒนาความรุนแรงอย่างเป็นลำดับจึงมีบทบาทในการเสริมสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่าน

ในทางกลับกัน ในนวนิยายตอน ตึกตาร์้อยศรีธธา ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครหลักไม่ยอมรับความประสงค์ของตัวละครปฏิบัติ ขณะที่สมาชิกในโรงเรียนต่างพากันศรัทธาวศิน เพราะเชื่อว่ามีอำนาจพยากรณ์อันแม่นยำ แต่ตัวละครหลักกลับเป็นคนเดียวที่ไม่เชื่อ วศินจึงทำนายถึงอุบัติเหตุในอนาคตของการ์ริน และพยายามสร้างสถานการณ์ตามคำทำนายขึ้นมา เพราะต้องการบีบให้การ์รินยอมรับตนเองเช่นเดียวกับคนอื่น ขณะเดียวกันก็เป็นการชำระความโกรธแค้นที่การ์รินดูถูกวศิน เพราะทราบดีว่าวศินกำลังหลอกลวงทุกคน การปฏิเสธนี้อาจมีนัยยะสัมพันธ์กับแนวคิดของเรื่องที่ว่าถึงความมั่งงายของมนุษย์ การ์รินในฐานะตัวละครต้นแบบจึงเป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่ไม่หลงไปในหลุมของความมั่งงาย อยากรู้ก็ดี ความแตกต่างนี้ยังสัมพันธ์กับการโครงเรื่องหลักของตัวละครการ์ริน เพราะนักเขียนต้องการใช้การประกอบพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวดเป็นตัวช่วยเปิดเผยเรื่องราวระหว่างการ์รินในวัยเยาว์กับมารดา จึงจำเป็นต้องกำหนดให้การ์รินยอมรับความประสงค์ของชัชวาล

นอกจากนี้ ยังกล่าวได้อีกว่าการใช้โครงเรื่องแบบตามหาฆาตกรและความเชื่อที่นำมาประกอบสร้างยังช่วยสนับสนุนการนำเสนอปัญหาสังคมได้เป็นอย่างดี การใช้ความตายและความรุนแรงในการเปิดเรื่องและดำเนินเรื่องช่วยแสดงปัญหาและความรุนแรงของปัญหาที่กำลังคุกคามคนในสังคมโดยเฉพาะเยาวชน รวมทั้งในช่วงจุดแตกหักที่ผู้เขียนมักสร้างความประหลาดใจเกี่ยวกับตัวจริงของฆาตกร เช่น วรวรรณ สาวน้อยผู้มีจิตใจดีแต่กลับฆ่าคนเพราะปรารถนาความงาม ชัชวาล ผู้ผลิตรายการเพื่อส่งเสริมเยาวชนแต่กลับนำชีวิตส่วนตัวของเยาวชนมาตีแผ่ และ นุชนารถ พยาบาลผู้รักษาชีวิตผู้อื่น แต่ขณะเดียวกันก็พรากชีวิตผู้อื่นอย่างเลือดเย็น ทั้งหมดนี้ช่วยตอกย้ำถึงความรุนแรงของปัญหาในสังคมที่สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมและความคิดของบุคคลที่มีลักษณะของพลเมืองดีให้กลายเป็นฆาตกรได้ ส่วนการสืบหาที่ช่วยให้ตัวละครเยาวชนได้เข้าไปเห็นและเผชิญกับปัญหาเพื่อนำเสนอหนทางจัดการกับปัญหาให้แก่ผู้อ่าน แต่สังเกตได้ว่าส่วนใหญ่ตัวละครหลักจะไม่สามารถเอาชนะหรือขจัดปัญหาเหล่านั้นได้โดยตรง ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาสังคมที่ผู้เขียนนำเสนอมีความรุนแรงมากเกินกว่าที่พลังของเยาวชนจะแก้ไขได้ จึงทำได้มากที่สุดคือการพยายามดิ้นรนเอาตัวรอดจากปัญหา และจากความจริงจังของการนำเสนอตัวเอง

เหตุการณ์แฟนตาซีจึงช่วยลดทอนโลกแห่งความจริงให้กลายเป็นโลกเหนือธรรมชาติ เพื่อไม่ให้ผู้อ่านหวาดหวั่นจนมองไม่เห็นความหวังที่จะดำรงอยู่ในสังคมของตนเอง

### 3.1.2.2 โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอด

ในโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอด ลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่องแบบนี้จะเริ่มจากตัวละครหลักตัดสินใจพาตนเองเข้าไปในสถานที่แห่งหนึ่งซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งภายในเรื่อง เพราะเมื่อเข้าไปในสถานที่แห่งนั้นแล้ว ตัวละครหลักจะเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เสี่ยงอันตราย เพราะมีความรุนแรงที่อาจถึงแก่ชีวิต ส่งผลให้ตัวละครหลักต้องต่อสู้ดิ้นรนอย่างมาก จนกระทั่งสามารถเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์เสี่ยงภัยได้ในตอนท้าย โครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอดปรากฏในนวนิยายทั้งหมด 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 2 ความทรงจำในซากดอกไม้ ตอนที่ 4 ความลับของกระจกเงา และตอนที่ 8 บันทึกเขียนกรรม โครงเรื่องและเนื้อเรื่องของนวนิยายแต่ละตอนมีดังต่อไปนี้

#### - ตอน ความทรงจำในซากดอกไม้

นวนิยายตอนนี้เปิดเรื่องด้วยการที่ตัวละครหลักคือการินตั้งข้อสังเกตเรื่อง การฆาตกรรมที่เลียนแบบคดีดอกแวนวีเชียรในอดีต เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นหลังจากตัวละครหลักฝ่ายหญิงไปถ่ายรูปที่คฤหาสน์ร้าง การินจึงสันนิษฐานว่าจะสัมพันธ์กับญาณอาถรรพ์ของลัลทริมา เมื่อเธอยืนยันจะทำรายงานเรื่องคฤหาสน์ท่ามกลางเสียงคัดค้านจากสมาชิกในกลุ่ม การินจึงสนับสนุนลัลทริมาและอาสาไปถ่ายรูปด้วย หลังจากเข้าไปในคฤหาสน์ การินพบความผิดปกติระหว่างนั่งสนทนากับ ะรัล ดังที่เขาพูดกับลัลทริมาว่า “ฉันจ้องอยู่ตั้งนานแล้วว่าเมื่อไหร่ัยคุณหนูนั้นจะกระพริบตาสักที แต่ก็ไม่เห็นจะขยับเลยสักครั้ง” (อัยย์, 2560: 56) ความผิดปกติธรรมดาที่มนุษย์นี้เองทำให้การินเชื่อว่าคฤหาสน์หลังนี้สัมพันธ์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เขาจึงยินดีกลับมาที่คฤหาสน์อีกครั้งตามคำชวนของระรัล อันเป็นเหตุให้เขาต้องพบกับสถานการณ์เสี่ยงภัยต่อไป ขณะที่การินนั่งตม้น้ำชาที่ระรัลอยู่นั้น เขาหมดสติไปโดยไม่ทราบสาเหตุหลังได้ยินเสียงกรีดร้องของลัลทริมาและ เอมิกา เมื่อฟื้นขึ้นและพบว่าตนเองและเพื่อนถูกขังอยู่ในห้องมืด การินจึงใช้วิชาไสยศาสตร์ช่วยให้ตนเองและเพื่อนหลุดพ้นจากการคุมขังได้ หลังจากนั้น เขาตัดสินใจแยกทางกับลัลทริมา เพราะไม่ได้ต้องการหาทางออกจากคฤหาสน์ แต่ต้องการค้นหาความจริงเกี่ยวกับความผิดปกติทั้งหมดในคฤหาสน์นี้ การินขึ้นไปบนชั้น 2 ของคฤหาสน์ พบสมุดบันทึกของระรัล และมองเห็นซากเก้าอี้วิลแชร์สภาพทรุดโทรมซึ่งเหมือนของระรัลจอดอยู่ในสวนดอกแวนวีเชียร อีกทั้งยังเห็นระรัลยืนอยู่หน้าห้องหนึ่งในสภาพ “อ่อนระโหยโรยแรงบอบบางคล้ายกับพร้อมจะเลือนหายไปในาอากาศได้อยู่ทุกขณะ” (อัยย์, 2560: 123) ระรัล

นำทางเขาไปยังห้องหนึ่งแล้วหายไปอย่างลึกลับ การินตัดสินใจเข้าไปในห้องนั้นและค้นพบโครงกระดูกของ ฉัตรยศ พ่อบ้านของคฤหาสน์ที่ซ่อนอยู่ในตู้เสื้อผ้า ขณะที่เริ่มปะติดปะต่อเรื่องทั้งหมด เขาได้ยินเสียงกรีดร้องจิ้งจิ้งตามเสียงไปและเห็นฉัตรยศกำลังสั่งให้ จีรวุฒิ อดีตเด็กรับใช้ของระรัล ฆ่าลัทธริมา และเพื่อน การินเข้าไปต่อสู้กับจีรวุฒิและพยายามทำให้อีกบุคคลิกหนึ่งของจีรวุฒิกลับคืนมาแต่ไม่สำเร็จ สถานการณ์ขัดแย้งทวีความตึงเครียดมากขึ้นเพราะเกิดเพลิงไหม้ทั่วคฤหาสน์ อีกทั้งจีรวุฒิเกิดอาการคลุ้มคลั่งและลงมือฆ่าฉัตรยศ ในช่วงเวลาเดียวกัน ระรัลก็ปรากฏตัวขึ้น การินจึงรีบเข้าไปใช้कुณไสยกริดเลือดเพื่อปลดปล่อยเธอ ส่งผลให้จีรวุฒิเสียสติ เดินตามหาระรัลจนถูกเพลิงเผาไหม้ การินจึงออกจากคฤหาสน์อย่างปลอดภัย ในช่วงปิดเรื่อง การินกลับไปที่สวนดอกแควววิเชียรของคฤหาสน์เพื่อตามหาดอก Forget me not ซึ่งถูกปกคลุมด้วยดอกแควววิเชียร เพราะต้องการทำความฝันของระรัลคือการเห็นดอก Forget me not บานสะพรั่งเต็มสวน ให้เป็นความจริงขึ้นมา

สำหรับโครงเรื่องข้างต้น ผู้เขียนใช้การกลับมาของคติชาตกรรมชื่อดังและความผิดธรรมชาติเป็นสื่อกระตุ้นความใคร่รู้ของตัวละครเอก จึงยินดีที่จะเข้าไปในคฤหาสน์แควววิเชียร เพราะต้องการคลี่คลายความสงสัย เมื่อเข้าไปในคฤหาสน์แล้ว นักเขียนสร้างความระทึกใจด้วยสถานการณ์อันตรายถึงแก่ชีวิตอย่างการถูกจับขังไว้ในสถานที่ลับ ซึ่งส่งผลให้ความสงสัยใคร่รู้ทั้งของตัวละครและผู้อ่านเพิ่มสูงขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น ผู้อ่านยังเกิดความระทึกใจและเอาใจช่วยให้ตัวละครเอกหาวิธีเอาชีวิตรอดของกลุ่มตัวละครเอก จากนั้นผู้เขียนได้สร้างเหตุการณ์เหนือความคาดหมาย คือการค้นพบว่าระรัลและฉัตรยศได้เสียชีวิตไปแล้ว ส่งผลให้สถานการณ์ภายในเรื่องน่าตื่นเต้นมากขึ้น เพราะเป็นการสร้างปริศนาให้ผู้อ่านทวิความสงสัยใคร่รู้ ต่อมาเมื่อถึงช่วงคลี่คลาย ผู้เขียนสร้างให้สถานการณ์เต็มไปด้วยสิ่งเหนือความคาดหมายและความบีบคั้น เนื่องจากในช่วงต้น ผู้อ่านได้รับข้อมูลเกี่ยวกับระรัล ฉัตรยศ และคฤหาสน์ค่อนข้างน้อย และผู้เขียนยังหักเหความสนใจของผู้อ่านไปที่การเอาชีวิตรอดแทน ดังนั้นการคลี่คลายปริศนาว่าฉัตรยศคือความอาวรณ์ที่สถิตในคฤหาสน์ ระรัลคือร่างในจินตนาการของฉัตรยศ ส่วนจีรวุฒิ เด็กหนุ่มประจำร้านขายดอกไม้ที่อ่อนโยนและมีจิตใจดีแท้จริงแล้วเป็นฆาตกร ยิ่งกว่านั้น คติชาตกรรมในอดีตก็เป็นฝีมือของฉัตรยศและจีรวุฒิด้วยเช่นกัน ทั้งหมดนี้คือความจริงที่ซุกซ่อนไว้ตั้งแต่ต้นเรื่องและมาคลี่คลายครั้งเดียวในช่วงท้าย นอกจากนี้ นักเขียนยังกำหนดให้เกิดเพลิงไหม้ในคฤหาสน์แควววิเชียร เพื่อสร้างแรงบีบคั้นและความระทึกใจจากการเอาชีวิตรอดจากการต่อสู้ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครปฏิปักษ์

### - ตอน ความลับของกระจกเงา

นวนิยายตอนนี้เปิดเรื่องด้วยการปรากฏ “ซากกระต่ายที่โดนเชือดตาย ฤกวางอยู่บนกระจกโบราณ” (อัยย์, 2552: 35) เมื่อตัวละครหลักคือการินทราบเหตุการณ์ดังกล่าว เขารู้ทันทีว่าเป็นการประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณ เพราะเคยประกอบพิธีนี้มาแล้วเมื่อสองปีก่อน แต่ไม่อาจกระทำให้สำเร็จลุล่วงได้ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นความขัดแย้งของเรื่อง ด้วยเหตุที่เกี่ยวกับการกระทำในอดีต การินตัดสินใจไปเฝ้าสังเกตการณ์ที่ห้องเก็บของในช่วงกลางคืน เนื่องจากการินค้นพบว่าผู้ประกอบพิธีกรรมครั้งนี้คือ ‘ความอวอร์ด’ ของตนเอง ซึ่งต้องการประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณเพราะหวังขอพรสำคัญคือการให้มารดาฟื้นคืนชีวิตอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม พิธีกรรมดังกล่าวจำเป็นต้องใช้ชีวิตเป็นเครื่องสังเวย การินจึงมุ่งหวังสะกด ‘ความอวอร์ด’ เพื่อหยุดยั้งความตายที่จะเกิดขึ้นอีก แต่ไม่สำเร็จ เขาตกอยู่ในสภาพบาดเจ็บสาหัสและถูกจับขังไว้เพื่อรอความตายในห้องเก็บของหลังโรงเรียน เปิดโอกาสให้ตัวละคร ‘ความอวอร์ด’ สวมรอยเข้ามาในโรงเรียนในฐานะการิน หลังจากนั้น ‘ความอวอร์ด’ นำตัวละครหลักฝ่ายหญิงมายังห้องเก็บของ เพราะหวังใช้เธอเป็นเครื่องสังเวยสำหรับพิธีกรรม ส่งผลให้เหตุการณ์พัฒนาไปสู่จุดแตกหัก เพราะความทุกข์ทรมานของลัลลิตาที่เกิดขึ้นจากการเป็นเครื่องสังเวยนั้นเหมือนกับความเจ็บปวดทรมานของ หมอนไหม เพื่อนของการิน ซึ่งกลายเป็นเหยื่อสังเวยขณะที่เข้ามาขัดขวางพิธีกรรมของการินเมื่อสองปีก่อน ส่งผลให้หมอนไหมทรมานแสนสาหัสจนตกอยู่ในสภาพเจ้าหญิงนิทรา ขณะที่การินในวัย 12 ปีก็เพิกเฉยต่อความเจ็บปวดนั้น เนื่องจากเห็นร่างของมารดากำลังก้าวออกมาจากโลกแห่งความตาย เหตุการณ์ในอดีตนี้จึงกลายเป็นตราบาบฝังใจตัวละครหลักมาโดยตลอด การกลับมาเผชิญภาพซ้อนทับของอดีตอีกครั้งทำให้การินทุกข์ทรมานอย่างมาก ดังนั้นเขาจึงพยายามเร่งแก้ไขกั๊กที่มัดตนเองอยู่ให้ได้ เพราะไม่ต้องการให้ลัลลิตาซึ่งเป็นเพื่อนเพียงคนเดียวต้องมีสภาพเหมือนหมอนไหม เหตุการณ์จึงดำเนินมาถึงจุดคลี่คลาย เมื่อการินเข้าไปขัดขวาง ‘ความอวอร์ด’ เพื่อทำลายพิธีกรรม แม้ว่ามารดาของตนกำลังกลับฟื้นคืนชีพดังความปรารถนาที่ฝังในจิตใจมาตลอด เขาต่อสู้และสามารถสะกด ‘ความอวอร์ด’ ลงไปในกระจกโบราณได้สำเร็จ เป็นสาเหตุให้ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ครั้งนี้แตกต่างจากอดีตเมื่อสองปีก่อน เนื่องจากการินสามารถช่วยชีวิตลัลลิตาได้ ถึงแม้จะต้องละทิ้งความปรารถนาเบื่องลือกของตนเอง

ในการสร้างโครงเรื่องระทึกใจข้างต้น ผู้เขียนเลือกใช้การกลับมาของพิธีกรรมที่ตัวละครเอกเคยกระทำในอดีตเป็นเหตุการณ์สำคัญที่นำไปสู่การเข้าไปในห้องเก็บของหลังโรงเรียนเพื่อไขปริศนาว่าใครคือผู้ประกอบพิธีนี้ ความน่าตื่นเต้นและระทึกใจที่เกิดขึ้นในห้องเก็บของหลังโรงเรียนคือการเผชิญกับเหตุการณ์เหนือความคาดหมายได้แก่ผู้ประกอบพิธีครั้งนี้คือ

ความอวรณ์ของตัวเอง อีกทั้งผู้เขียนยังกำหนดให้การินถูกความอวรณ์จับขังในห้องเก็บของ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้นและเอาใจช่วยการเอาชีวิตรอดของตัวเองโดยในช่วงคลี่คลายเรื่อง ผู้แต่งเลือกให้ความอวรณ์จับลัทธินาเพราะหวังใช้เป็นเหยื่อประกอบพิธีกรรม เพื่อสร้างสถานการณ์บีบคั้นทั้งทางร่างกายและจิตใจแก่ตัวละครเอก เพราะตัวละครเอกต้องเผชิญสภาพความรุนแรงที่ตนเคยกระทำผิดพลาดไว้ในอดีต หากสุดท้าย ตัวละครก็สามารถหลุดจากพันธนาการและมีชัยเหนือความอวรณ์ ทำให้ตนเองและลัทธินามีชีวิตรอดออกมาได้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่าความน่าสนใจของการสร้างโครงเรื่องในตอนนี้ไม่ได้อยู่ที่การเอาชีวิตรอดเท่านั้น การคลี่คลายความจริงเกี่ยวกับตัวละครเอกก็เป็นอีกประเด็นที่สำคัญ โดยผู้เขียนใช้โครงเรื่องย่อยหรือโครงเรื่องของลัทธินาเสนอประเด็นนี้ กล่าวคือนักเขียนใช้เหตุการณ์ตอนเปิดเรื่องเป็นเครื่องมือสร้างปริศนา เนื่องจากเหตุการณ์นี้ทำให้ข่าวลือว่าการินเคยฆ่าเด็กผู้หญิงคนหนึ่งในห้องเก็บของกลับมาลือกันอีกครั้ง ประกอบกับการที่ลัทธินาได้เห็นภาพอดีตจากวิญญาณของเด็กสาวที่เชื่อว่าถูกการินฆ่า ซึ่งเชื่อมโยงได้ว่าการินอาจเป็นผู้สังหาร ทำให้ลัทธินาเกิดความสับสนในตัวตนของการิน จนนำไปสู่การพยายามตามหาความจริงและคลี่คลายในช่วงท้าย กล่าวได้ว่าการตามหาความจริงนี้ส่งเสริมความน่าตื่นเต้นและระทึกใจของโครงเรื่องหลัก เพราะผู้อ่านอาจคาดเดาได้ว่าสุดท้ายแล้วตัวละครเอกย่อมมีชีวิตรอด ดังนั้นโครงเรื่องย่อยนี้จึงช่วยให้ผู้อ่านยังสามารถยึดโยงกับเรื่องตอนนี้ได้ นอกจากนี้ โครงเรื่องย่อยยังมีส่วนสำคัญต่อการนำเสนอแนวคิดหลักของเรื่องนี้ ซึ่งจะอธิบายอย่างละเอียดต่อไป

#### - ตอน บันทึกเขียนกรรม

นวนิยายตอนนี้เปิดเรื่องด้วยความขัดแย้ง กล่าวคือตัวละครหลักการินเข้าไปสำรวจตึกร้างซึ่งใช้เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมอันเกี่ยวข้องกับบันทึกเขียนกรรม จนถูก สหสวัส ผู้เชี่ยวชาญศาสตร์เหนือธรรมชาติและต้องการบันทึกเขียนกรรมเช่นเดียวกัน ทำร้ายจนได้รับบาดเจ็บสาหัส การินรอดตายเพราะ ไกรสร ผู้เป็นตาและมีอาคมแก่กล้าเข้ามาช่วยเหลือและพามารักษาที่บ้านของตระกูลวรรณาเวทย์ในจังหวัดชลบุรี ต่อมาด้วยแรงปรารถนาในบันทึกเขียนกรรม การินรีบออกจากบ้านหลังนี้เพื่อตามหาบันทึกเขียนกรรมก่อนที่สหสวัสจะได้ครอบครอง ไกรสรซึ่งเป็นห่วงสภาพร่างกายของหลานชายจึงส่ง รัก มาเฝ้าการินไม่ให้ออกจากสถานที่นี้ เป็นเหตุให้การินเข้าต่อสู้กับรักและสามารถเปลี่ยนรักให้กลายเป็นผู้อยู่ใต้บัญชาของตนเองแทนไกรสรได้ จากนั้นความขัดแย้งก็ทวีความรุนแรงมากขึ้น เมื่อสหสวัสใช้พลังสืบหาการินสำเร็จ เขาควบคุมร่างเด็กหนุ่มคนหนึ่งและสั่งให้เข้ามาทำร้ายการินรวมถึงไกรสร เพราะทราบว่าเป็นตระกูลวรรณาเวทย์คือผู้พิทักษ์บันทึกเขียนกรรม ความขัดแย้งเริ่มวิกฤติมากขึ้น เมื่อไกรสรถูกแทงจนบาดเจ็บสาหัส ขณะที่สภาพร่างกายของการินก็ยัง

ไม่ฟื้นคืน แม้การินจะใช้อำคมทำลายสติเด็กหนุ่มที่ถูกควบคุมร่างได้ แต่เขาและไกรสรกลับต้องเผชิญกับสหัสซึ่งปรากฏตัวหลังร่างที่ควบคุมสิ้นสติ ขณะเดียวกัน ตัวละครหลักฝ่ายหญิงและเพื่อนซึ่งออกมาตามหาการินก็ได้เดินทางมาถึงเรือนวรรณเวทย์เช่นกัน ส่งผลให้ฝ่ายตัวละครหลักทั้งหมดตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงภัย เพราะสหัสตัดสติใจฆ่าทุกคน แต่ทุกคนก็รอดพ้นจากความตายมาได้ เพราะสหัสถูกการินหลอกล่อให้เข้าไปอยู่ในวงเวทที่เกิดจากพลังญาณอาถรรพ์ของลัทธริมา ต่อมาการินบังคับไกรสรให้บอกสถานที่รักษานันทิกเขียนกรรม เนื่องจากการปรากฏตัวของสหัสที่บ้านวรรณเวทย์เป็นเครื่องบ่งชี้สำคัญ รักษอมมอบนันทิกเขียนกรรมให้การินเพราะไม่อาจทนเห็นไกรสรถูกบังคับขู่เชลย เมื่อการินได้รับนันทิกเขียนกรรมจากรัก เรื่องก็ดำเนินสู่จุดแตกหักทันทีเนื่องจากการินเห็นคำอธิษฐานของริสาในนันทิกเขียนกรรมซึ่งระบุว่าขอมอบอายุขัยของตนเองแก่การิน อีกทั้งยังได้เห็นภาพเรื่องราวในอดีตของริสาผ่านพลังญาณอาถรรพ์ ความจริงทั้งหมดนี้ทำให้การินเสียใจมากที่ตนเองคือต้นเหตุของความตายของมารดา ดังนั้น ในช่วงปิดเรื่อง การินจึงไปที่เจดีย์บรรจุน้ำของริสาและเรียกริสาว่าแม่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการยอมรับในฐานะมารดาอย่างแท้จริง เพราะการินรับรู้ว่ามีมารดาที่รักตนเองมากจนสามารถสละชีวิตได้

โครงเรื่องแบบเอาชีวิตรอดข้างต้นนี้สร้างความระทึกใจด้วยการต่อสู้ระหว่างผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติเพื่อแย่งชิงนันทิกเขียนกรรม การต่อสู้นี้ก็ช่วยเผยให้รู้ถึงปริศนาสำคัญของตอนนี้ 2 ปริศนา ปริศนาแรกเกี่ยวกับสถานที่เก็บนันทิกเขียนกรรมฉบับจริง และอีกปริศนาหนึ่งคือสาเหตุที่การินปรารถนานันทิกเขียนกรรม จากนั้นผู้เขียนจึงค่อย ๆ ไขทีละปริศนา โดยปริศนาแรกนั้นผู้เขียนกำหนดให้สถานที่เก็บนันทิกเขียนกรรมฉบับจริงได้แก่เรือนวรรณเวทย์ ส่งผลให้สถานที่แห่งนี้กลายเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ การช่วงชิง และการเอาชีวิตรอด ซึ่งทำให้เหตุการณ์ภายในเรื่องน่าตื่นเต้นระทึกใจ ต่อมาผู้เขียนเพิ่มความน่าตื่นเต้นและความระทึกใจให้มากขึ้น ด้วยเหตุการณ์ที่ลัทธริมาเข้ามาในพื้นที่นี้ ขณะที่ตัวละครเอกกำลังตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบ จึงอาจส่งผลให้ผู้อ่านอยากรู้วิธีการพลิกมาเป็นฝ่ายได้เปรียบหรือเป็นผู้มีชัยของตัวละครเอก ในช่วงท้าย เมื่อฝ่ายตัวละครเอกมีชัยเหนือตัวละครปักษีด้วยสติปัญญาและพลังของลัทธริมา ผู้ประพันธ์จึงคลี่คลายปริศนาอีกข้อหนึ่ง ซึ่งก่อให้เกิดทั้งความประหลาดใจและความสะเทือนใจแก่ผู้อ่าน คือการดำรงอยู่ของการินต้องแลกมาจากความตายของมารดา เหตุการณ์นี้อาจจัดได้อยู่เหนือความคาดหมายของผู้อ่าน เพราะนวนิยายตอนก่อนหน้าแสดงพฤติกรรมเกลียดชังแม่ของการิน และแสดงภาพอดีตของริสาที่บ้าคลั่งและหมกหมุ่นกับความตายของการิน ดังนั้นการคลี่คลายปริศนาในลักษณะจึงหักมุมจากร่องรอยที่นักเขียนปูเรื่องราวมาอย่างมาก

จากลักษณะโครงเรื่องแบบเอาชีวิตรอดทั้งหมดนี้สังเกตได้ว่านักเขียนไม่ได้มุ่งเน้นเพียงวิธีการเอาชีวิตรอดด้วยการใช้อำนาจเหนือธรรมชาติและสติปัญญาของตัวละครเท่านั้น หากยังมุ่งเน้นที่การคลี่คลายความจริงที่แตกต่างจากการรับรู้ของตัวละครภายในเรื่อง โดยเฉพาะความจริงของตัวละครเอกฝ่ายชายที่โครงเรื่องลักษณะนี้ช่วยเผยให้เห็นถึงความปรารถนา บาดแผลทางจิตใจ และตัวตนอันแท้จริง

นอกจากนั้น อาจพิจารณาได้ว่าการสร้างโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอดในนวนิยายสามตอนนี้ตั้งอยู่บนแนวคิดทางพุทธศาสนา 2 แนวคิด คือ แนวคิดเรื่องอุปาทานหรือการยึดมั่นถือมั่น ซึ่งปรากฏในตอนความทรงจำในซากดอกไม้ และตอน ความลับของกระจกเงา อีกแนวคิดหนึ่งคือแนวคิดเรื่องกรรม ซึ่งปรากฏในตอน บันทึกเขียนกรรม แนวคิดทั้งสองนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความขัดแย้งและการคลี่คลายความขัดแย้ง

จากนวนิยายตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ และตอน ความลับของกระจกเงา จะเห็นได้ว่าการเข้าไปในคฤหาสน์แคววี่เซียรและห้องเก็บของหลังโรงเรียน คือการเข้าไปเผชิญกับความยึดติดกับบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งในทางพุทธศาสนา ความยึดติดเป็นบ่อเกิดของความวินาศฉิบหาย ด้วยเป็นต้นตอของความโกรธและความเกลียดชังซึ่งนำไปสู่การฆ่าตนเองหรือผู้อื่น (พุทธทาสภิกขุ, 2560: 44) หากต่างกันในตอนความทรงจำในซากดอกไม้ ตัวละครหลักได้เผชิญกับการยึดติดของบุคคลอื่น ซึ่งก็คือการยึดติดของฉัตรยศที่มีต่อคุณหนูะรัล การเข้าไปเสี่ยงภัยจึงเสมือนการเข้าไปรับรู้และเผชิญความรุนแรงจากความยึดติดตามหลักคิดของพุทธศาสนา ขณะที่ตอน ความลับของกระจกเงา ตัวละครหลักต้องเผชิญกับการยึดติดของตนเอง ซึ่งก็คือความอวรณ์ของการิน การเสี่ยงภัยจึงพ่วงมากับการทวนกลับมามองเห็นความโหดร้ายในอดีตที่เคยกระทำ จนนำไปสู่การแก้ไขในตอนท้าย ซึ่งแสดงผ่านการนำกระจกที่สะท้อนความอวรณ์ไว้ไปทิ้งลงแม่น้ำ ฉะนั้น จึงอาจสรุปได้ว่าการสร้างโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอดบนแนวคิดเรื่องการยึดติดนี้มีลักษณะของการพาตัวละครหลักเข้าไปในสถานที่แห่งการยึดติด โดยแฟนตาซีมีบทบาทสำคัญในการสร้างความยึดติดภายในจิตใจให้กลายเป็นรูปธรรมในรูปแบบของตัวละครแฟนตาซี ทำให้ตัวละครได้ประจักษ์ถึงความรุนแรงของการยึดติด การต่อสู้ระหว่างตัวละครหลักจึงเป็นการต่อสู้ที่จะนำไปสู่การปลดปล่อยความยึดติดหรือการละวาง ซึ่งเป็นคำสอนสำคัญทางพุทธศาสนา ทั้งนี้ น่าสนใจว่าการใช้รูปแบบนวนิยายชุดอาจช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจการปลดตนเองออกจากการยึดติดของตัวละครหลักมากขึ้น เนื่องจากนักเขียนกำหนดให้การินประสบกับความอวรณ์ในทางของฉัตรยศที่คฤหาสน์แคววี่เซียรก่อน แล้วจึงมาเผชิญหน้ากับความอวรณ์ของตนเองในภายหลัง ซึ่งแสดงให้เห็นการตระหนักรู้จากประสบการณ์ของบุคคลอื่นจนส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิดยามประสบ



กับตนเอง อีกทั้งการใช้รูปแบบนวนิยายยังช่วยขยายความเข้าใจอีกว่าการละวางหรือการไม่ยึดมั่นเป็นเรื่องยาก ต้องอาศัยเวลาในการเข้าใจและขัดเกลาซึ่งสอดคล้องกับวิถีทางพุทธศาสนาที่เชื่อว่าการพัฒนาจิตใจเปรียบดังการเดินทางที่ต้องใช้เวลายาวนาน

สำหรับการสร้างโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตบนแนวคิดเรื่องกรรมนั้น การเข้าไปในเรือนวรรณคดีและประสบกับเหตุการณ์การต่อสู้อย่างเหนือธรรมชาติระหว่างไกรสรและสหัสวัส หมายถึงการเข้าไปประสบกับความขัดแย้งทางแนวคิดระหว่างผู้ที่ยอมรับและผู้ที่ไม่ปฏิเสธหลักการตามวิถีพุทธศาสนา ทำให้ตัวละครหลักประจักษ์ถึงความโหดร้ายของผู้ปฏิเสธหลักการและนำไปสู่การยอมรับวิถีของพุทธศาสนาในตอนท้าย ด้วยเหตุนี้ สรุปได้ว่าการเข้าไปเสี่ยงภัยและเอาชีวิตรอดออกมาได้ ซึ่งตั้งอยู่บนฐานความคิดของพุทธศาสนานี้กำลังสื่อถึงความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่พุทธศาสนายอมรับและปฏิเสธ การรอดชีวิตของตัวละครหลักจึงหมายถึงการเอาชีวิตรอดจากสิ่งที่พุทธศาสนาไม่ยอมรับ เพราะเชื่อว่าจะชักจูงมนุษย์ไปสู่อกุศลกรรม

### 3.1.3 การสร้างเหตุการณ์แฟนตาซีในนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ*

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องและเนื้อเรื่องของนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ภาคหัวใจสีดำอย่างละเอียดทั้ง 8 ตอน จะเห็นได้ว่า นอกจากการสร้างโครงเรื่องหลักตามแบบโครงเรื่องประเภท Quest Fantasy แล้ว เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ร้อยเรียงกันขึ้นเป็นเรื่องราวยังประกอบด้วยเหตุการณ์แฟนตาซีมากมาย เหตุการณ์ที่โดดเด่นและเป็นแกนหลักของโครงเรื่องหลายตอนคือเหตุการณ์การประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงการสร้างเหตุการณ์แฟนตาซีโดยเน้นเฉพาะเหตุการณ์การประกอบพิธีกรรมเป็นหลัก โดยจะเริ่มด้วยการอธิบายความหมายและกล่าวถึงองค์ประกอบของพิธีกรรมเป็นลำดับแรก

#### 3.1.3.1 ความหมายและองค์ประกอบของพิธีกรรม

พิธีกรรม เป็นกิจกรรมสมมุติที่มนุษย์ออกแบบขึ้นอย่างมีระบบระเบียบตามลัทธิความเชื่อทางศาสนาและขั้นตอนการปฏิบัติเพื่อให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์ โดยเชื่อว่าวิธีการดังกล่าวจะช่วยให้ประสบผลสำเร็จ คือทำให้เกิดความสบายใจและมีกำลังใจที่จะดำเนินชีวิตต่อไป อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่แสดงลักษณะเฉพาะและธำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของกลุ่มคนที่ประกอบพิธีกรรมนั้น (บาหยัน อิมสำราญ, 2559: 3) จากการค้นคว้ารวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า พิธีกรรมมีองค์ประกอบสำคัญหลายองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

**ก. ความศักดิ์สิทธิ์** เกิดจากการยอมรับว่ามีบางสิ่งอยู่พ้นไปจากประสบการณ์ที่อาจรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัสและจากคติความเชื่อ (พลิชฐ์ อธิธิปรัชญาบุญ, 2557: 191) ความศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมมีลักษณะแตกต่างกันตามความเชื่อ อาจอยู่ในรูปแบบของวัตถุศักดิ์สิทธิ์ สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ พลังศักดิ์สิทธิ์ หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่าเทพเจ้า อีกทั้งเชื่อกันว่าความศักดิ์สิทธิ์มีอำนาจอาจบันดาลให้สำเร็จดังประสงค์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 1094) ความศักดิ์สิทธิ์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกระทำพิธีกรรม

**ข. ผู้ประกอบพิธีกรรม** แบ่งออกเป็น 1) “ผู้กระทำพิธี” หมายถึงบุคคลที่จะกระทำพิธีกรรมนั้นประสบผล โดยบุคคลนั้นต้องมีวิชาความรู้ทางด้านนี้โดยเฉพาะ เช่น พราหมณ์ พระ หมอผี แม่มด หรือบุคคลที่มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์ เช่น สามารถติดต่อสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติได้อย่างคนทรงหรือแม่มด เป็นต้น 2) “ผู้ขอให้กระทำพิธี” คือบุคคลต้นคิดให้เกิดการประกอบพิธีกรรม และ 3) “ผู้รับผล” คือผู้ที่ได้รับผลจากอำนาจศักดิ์สิทธิ์หลังพิธีกรรมเสร็จสมบูรณ์

**ค. วัตถุประกอบพิธี** หมายถึง สิ่งของที่ทำให้การประกอบพิธีกรรมสำเร็จลุล่วง จะมีลักษณะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ได้แก่ “เครื่องรางของขลัง” เช่น ยันต์ ตะกรุด พระเครื่อง เป็นต้น “เครื่องบัตร์พลี” มี 2 ประเภท คือ เครื่องบูชา มีดอกไม้ธูปเทียน หรือเครื่องหอมอย่างอื่นอีกด้วยก็ได้ และ เครื่องสังเวท คือ ของกิน (เสฐียรโกเศศ, 2515: 395) “เครื่องแต่งกาย” คือ เสื้อผ้า เครื่องประดับ รวมถึงรอยที่บุคคลจงใจทำให้เกิดบนร่างกายถาวรด้วยหวังประโยชน์ในการทำพิธีลับ (สุริยา รัตนกุล, 2555: 268) และสุดท้ายคือ “เสียง” ใช้สื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติเพื่อเรียกและบอกความประสงค์ หรือใช้เพื่อสร้างพลังอำนาจแก่สิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเกิดจากการเปล่งเสียงของผู้ประกอบพิธี เช่น คาถาอาคม บทสวด เป็นต้น รวมถึงเสียงจากวัตถุต่างๆ ด้วย อาทิ การตีกลองมโหระทึกเพื่อขอฝน การเคาะโลงศพเพื่อปลุกผู้ตายมาฟังสวดพระอภิธรรมศพ เป็นต้น

**ง. สถานที่ประกอบพิธี** การประกอบพิธีกรรมมักเกิดขึ้นในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ กล่าวคือ เป็นสถานที่ที่มีวัตถุศักดิ์สิทธิ์หรือเป็นพื้นที่สถิตของสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น ป่าคำชะโนด ซึ่งเชื่อว่าเป็นที่สถิตของพญานาค หรือป่าช้าที่เป็นศูนย์รวมของวิญญาณ เป็นต้น อย่างไรก็ตามพิธีกรรมสามารถประกอบในสถานที่ธรรมดาก็ได้ เพราะเชื่อว่าพื้นที่จะกลายเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ขณะประกอบพิธีกรรม

**จ. เวลาประกอบพิธี** หมายถึงวันและระยะเวลาที่ประกอบพิธี เงื่อนไขดังกล่าวนี้มาจากสาเหตุหลายประการ เช่น ความเชื่อเรื่องฤกษ์ยาม ดำเนิน สภาพอากาศ เป็นต้น

**ฉ. ดำเนิน** สมาชิกในสังคมใช้เรื่องเล่าประเภทตำนานในการอธิบายเหตุผลและที่มาในการประกอบพิธีกรรม ดำเนินจึงเป็นส่วนที่เป็นนามธรรม ในขณะที่พิธีกรรมเป็นส่วนที่เป็นรูปธรรม (บาทยัน อิมสำราญ, 2559: 6) อาจกล่าวได้ว่าดำเนินหรือเรื่องเล่าอาจมีหน้าที่สร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ประกอบพิธีกรรม

**ช. ข้อห้าม** คือกฎสำคัญที่ห้ามละเมิด ผู้ประกอบพิธีต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด มิเช่นนั้นจะถือว่า “พิธีแตก” คือไม่ศักดิ์สิทธิ์และใช้ไม่ได้ (สุริยา รัตนกุล, 2555: 5) ทำให้อาจเกิดอันตรายรุนแรงแก่ผู้ประกอบพิธี เช่น วิญญาณเข้าสิง เสียสติ หรือรุนแรงถึงเสียชีวิต เป็นต้น

จากคำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบทั้งเจ็ดองค์ประกอบของพิธีกรรม จะเห็นได้ชัดเจนว่า องค์ประกอบตั้งแต่ข้อ ข. มาจนถึงข้อ ช. ล้วนต้องมีลักษณะของความเหนือจริง พ้นไปจากประสบการณ์ที่อาจรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัส ซึ่งก็คือลักษณะของแฟนตาซีนั่นเอง เพื่อร่วมกันก่อให้เกิดองค์ประกอบสำคัญที่สุดของพิธีกรรมคือ องค์ประกอบ ก. หรือ ความศักดิ์สิทธิ์ การที่ผู้เขียนเลือกใช้พิธีกรรมเป็นแกนหลักของโครงเรื่อง จึงเปิดโอกาสให้สามารถสร้างแฟนตาซีในองค์ประกอบต่างๆ ของพิธีกรรมได้อย่างหลากหลาย

สำหรับการสร้างพิธีกรรมในนวนิยายชุดนี้ ผู้วิจัยพบว่าในแต่ละพิธีกรรมหลักของเรื่อง ผู้เขียนใช้ทั้งคติความเชื่อไทยที่สืบทอดมาแต่โบราณ และคติความเชื่อของวัฒนธรรมอื่น เช่น วัฒนธรรมตะวันตก แต่ก็เป็นการเชื่อที่ไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยผสมผสานกัน เพราะฉะนั้น ผู้วิจัยจึงจะอธิบายการประกอบพิธีทั้งหมดเพื่อแสดงให้เห็นการผสมผสานนี้ในหัวข้อต่อไป

### 3.1.3.2 แฟนตาซีในองค์ประกอบของพิธีกรรมที่สร้างจากความเชื่อ

พิธีกรรมที่นำมาศึกษาในงานวิจัยนี้มีทั้งหมด 6 พิธีกรรม ซึ่งแต่ละพิธีกรรมต่างก็สร้างขึ้นจากความเชื่อที่แตกต่างกัน ดังนี้

#### - พิธีเปลี่ยนชีพ

พิธีกรรมนี้ปรากฏในตอน พิธีเปลี่ยนชีพ พลังอำนาจที่จะได้รับจากพิธีกรรมนี้คือ “ผู้ประกอบพิธีนี้เหมือนเกิดใหม่กลายเป็นคนทั้งดงามสมบูรณ์แบบตามอย่างเบญจกัลยาณี” (อัยย์, 2551: 67) ด้วยเหตุที่พิธีกรรมดังกล่าวสามารถบันดาลความงามในอุดมคติได้ วรวรรณ

หญิงสาวซึ่งถูกเพลิงเผาไหม้ร่างกายจนรูปร่างหน้าตาอัปลักษณ์ ดังคำพูดของเธอเองว่า “ฉันกลายเป็นอีหน้าผีจนขนาดตัวฉันเองยังไม่กล้าส่องกระจก” (อัยย์, 2551: 153) จึงเกิดความรู้สึกรังเกียจรูปลักษณ์โดยเฉพาะใบหน้าของตนเอง ส่งผลให้เธอตัดสินใจประกอบพิธีนี้เพื่อเปลี่ยนโฉมหน้าและเรือนกายให้งดงาม ในการประกอบพิธีนี้ วรวรรณมีฐานะเป็นทั้งผู้กระทำพิธี ผู้ขอให้กระทำพิธี และผู้รับผลของพิธี

วัตถุประสงค์ประกอบพิธี ใน “พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ” ประกอบด้วย ก) วัตถุประสงค์คือ อยุ่ของมนุษย์ที่ผู้ประกอบพิธีเคียดแค้นและเกิดวันดีจำนวน 5 อยุ่ ด้แก่ ผิวหนึ่ง ฟันริมฝีปาก เส้นผม และเลือด โดยกำหนดไว้ว่า “หนึ่งขึ้นต่อหนึ่งคน นั้นก็หมายความว่าต้องใช้เหยื่อสังเวยในพิธีนี้ห้าคนด้วยกัน” (อัยย์, 2551: 67) และอยุ่ทั้งหมดต้อง “ตรงลักษณะสมบูรณ์ตามตำราเท่านั้น” (อัยย์, 2551: 67) ข) วัตถุประสงค์ได้แก่ ฝ่ายันต์สำหรับเก็บอยุ่แต่ละชั้น ยันต์บนพื้นบริเวณศพเจ้าของอยุ่ และยันต์บนพื้นสถานที่ประกอบพิธีกรรม และ ค) เสียง ได้แก่ คาถาซึ่งท่องขณะวาดเลขยันต์ลงพื้นบริเวณศพเจ้าของอยุ่

สถานที่ประกอบพิธี ใน “พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ” ด้แก่ห้องวิทยาศาสตร์ของโรงเรียนนิศากาณิชย์ ห้องดังกล่าวประสบอัคคีภัยจึงถูกปิดไม่ให้บุคลากรของโรงเรียนเข้า แม้ห้องวิทยาศาสตร์จะเป็นพื้นที่สามัญ แต่ก็แปรเปลี่ยนเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมด้วยอำนาจของเลขยันต์ขนาดใหญ่ที่วาดลงบนพื้นห้อง ดังการบรรยายว่า “ตัวอักษรลวดลายทั้งหลายที่เคยอยู่บนฝ้ายันต์ได้ถูกลอกมาไว้บนพื้นกลางห้องวิทยาศาสตร์แห่งนี้้อย่างครบถ้วนทุกรายละเอียด” (อัยย์, 2551: 164)

เวลาประกอบพิธี ใน “พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ” ไม่ได้ถูกกำหนดแน่ชัด มีการบรรยายเพียงว่า “ภายในอาคารตอนนี้มีดสนิท แต่อาศัยแสงสลัวจากดวงจันทร์วันแรมที่ส่องลอดหน้าต่างเข้ามา ...” (อัยย์, 2551: 148-149)

ข้อห้าม ใน “พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ” คือห้ามเปลี่ยนของที่ใช้ประกอบพิธีระหว่างประกอบพิธีกรรม หากผู้ประกอบพิธีละเมิดข้อห้ามนี้จะเจ็บปวดทรมานแสนสาหัสจนถึงแก่ความตาย ดังการบรรยายความทุกข์ทรมานของวรวรรณว่า “เสียงกรีดร้องโหยหวนยังคงดังต่อไปจนสุดท้ายก็คงไว้แต่ความเจ็บปวดร้าวกับนรก แต่เสียงที่หวีดอยู่นานกลับแหบแห้งไปจนเหลือเพียงร่างบิดเกร็งกับลมหายใจอันรวรินอยู่บนพื้นห้องวิทยาศาสตร์” (อัยย์, 2551: 172)

สำหรับขั้นตอนการประกอบพิธีของ “พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ” นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ขั้นตอนแรกเป็นกระบวนการ “รวบรวมวัตถุประสงค์ประกอบพิธี” เริ่มจากการเตรียมฝ้ายันต์สำหรับห่อหุ้มอยุ่ ต่อมาคือการฆ่าเจ้าของอยุ่ ในขณะที่แยกอยุ่ออกจากร่าง

ของเหยื่อ ผู้ประกอบพิธีจะต้องท่องบทสวดและลงเลขยันต์กำกับบริเวณพื้นใกล้ร่างของเหยื่อสังเวย ดังเช่นในเหตุการณ์ฆาตกรรม นาฎฤดี เหยื่อลำดับที่สาม “... แล้วล้วงแผ่นผ้ายันต์ขึ้นมาวางบนพื้นทับ ด้วยริมฝีปากที่เฝื่อนออกมา บรรจงเอานิ้วจุ่มเลือดจากแผลบนใบหน้าของนาฎฤดี แล้วลากนิ้วตามรอยลายเส้นบนยันต์แผ่นนั้นพลงท่องบทสวดกำกับไปด้วย” (อัยย์, 2551: 131) ขั้นตอนที่สอง “จัดเตรียมสถานที่ประกอบพิธี” เริ่มต้นที่ผู้ประกอบพิธีวาดวงเวทขนาดใหญ่ลงบนพื้นที่ประกอบพิธี แล้ววางผ้ายันต์และอวัยวะตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ กล่าวคือ ฟันวางไว้ตรงทิศใต้ เส้นผมวางตรงทิศตะวันออก ริมฝีปากวางตรงทิศเหนือ ผิวหนังวางไว้ตรงทิศตะวันตก ส่วนเลือดนั้นต้องวางที่กลางวงยันต์ ซึ่งผู้ประกอบพิธีต้องกรีดก่อนเริ่มกระทำพิธี ขั้นตอนสุดท้าย “ดำเนินพิธีกรรม” ผู้ประกอบพิธีเข้าไปยังกลางวงยันต์แล้วกรีดข้อมือของเหยื่อพร้อมท่องคาถากำกับ จากนั้นนำเลือดที่ไหลจากข้อมือของเหยื่อมาลูบไล่เรื้อนร่างของตน ดังการบรรยายว่า “ก่อนจะจับข้อมือเปื้อนเลือดของลัทธิม้าขึ้นมาลูบไล่ไปตามใบหน้าของตัวเองจนทั่ว แล้วไล่ลงไปตามแขนและร่างกายจนทั่วตัว ...” (อัยย์, 2551: 164)

เมื่อพิจารณาพิธีกรรมเปลี่ยนชีพแล้ว ผู้วิจัยพบว่าพิธีกรรมนี้ประกอบสร้างขึ้นมาจากความเชื่อทั้งหมด 3 ความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องยันต์ ความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี และความเชื่อเรื่องวันดี

ก) ความเชื่อเรื่องยันต์ ยันต์ หมายถึงรูปภาพหรือตารางเรขาคณิตอันประกอบด้วยอักขระและตัวเลขต่างๆ สำหรับใช้ประกอบพิธีกรรมทางเวทมนตร์หรือสร้างเป็นวัตถุเครื่องรางเพื่อหวังผลความศักดิ์สิทธิ์ (พลิชฐ์ อธิธิปรัชญาบุญ, 2557: 155) การสร้างยันต์ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญทางภาษา เนื่องจากอักขระในยันต์มักเป็นอักษรขอม อักษรไทย และอักษรจากภาษาบาลี ขณะเดียวกันต้องชำนาญทางไสยศาสตร์ เพราะต้องรู้สูตรหรือคาถากำกับยันต์ อีกทั้งขณะบริกรรมคาถาต้องใช้สมาธิสูงมากเพราะเชื่อว่าจะก่อให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์ คนไทยเชื่อว่าพลังของยันต์สามารถคุ้มครองป้องกันอันตรายต่างๆ ดังนั้นรูปแบบของยันต์จึงมีหลายลักษณะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ อาทิ การสักยันต์บนร่างกายของชายไทย การลงยันต์บนสถานที่เพื่อป้องกันอันตรายจากภายนอก หรือการลงยันต์บนวัตถุอย่างรถยนต์ซึ่งปรากฏทั่วไปในสังคมไทย เป็นต้น

ความเชื่อข้างต้นถูกนำมาใช้สร้างยันต์ในนวนิยายชุดนี้ใน 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือ “การสร้างตามลักษณะความเชื่อเดิม” ดังการสร้างยันต์ที่ปรากฏในตอน พิธีเปลี่ยนชีพ ว่า “แล้วล้วงแผ่นผ้ายันต์ขึ้นมาวางบนพื้นทับด้วยริมฝีปากที่เฝื่อนออกมา บรรจงเอานิ้วจุ่มเลือดจากแผลบนใบหน้าของนาฎฤดี แล้วลากนิ้วตามรอยลายเส้นบนยันต์แผ่นนั้นพลงท่องบทสวดกำกับไปด้วย” (อัยย์, 2551: 131) กล่าวได้ว่าวิธีการสร้างยันต์นี้เหมือนกับคำอธิบายข้างต้น คือสร้างบน

ร่างกายของมนุษย์เพื่อเปลี่ยนวัตถุธรรมดาให้กลายเป็นวัตถุที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ หากนักเขียนได้เพิ่มความสยดสยองด้วยการใช้เลือดสดเป็นวัตถุดิบสำหรับการวาดเลขยันต์

ลักษณะต่อมา นักเขียนได้สร้างยันต์ขึ้นมาด้วย “การตัดแปลงจากความเชื่อเดิม” เดิมทีเมื่อต้องการใช้ยันต์กับสถานที่ คนไทยนิยมใช้การวาดลงบนผ้าแล้วนำไปแปะ ติด หรือเก็บไว้ในสถานที่นั้น หรือลงเลขยันต์บนวัตถุสำคัญของพื้นที่ ทั้งหมดนี้เพื่อป้องกันอันตรายจากภายนอกและบันดาลผลดีแก่เจ้าของสถานที่ แต่การลงเลขยันต์ยันต์บนพื้นที่ในนวนิยายชุดนี้ได้ขยายเลขยันต์ให้กลายเป็นวงขนาดใหญ่ ดังที่ปรากฏในการบรรยายสถานที่ประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนชีพว่า “ภายหลังที่ (วาสิณี) ถูกถลกหนังสำหรับนำไปใช้ในพิธีกรรมเรียบร้อยแล้ว ตัวอักษรลวดลายทั้งหลายที่เคยอยู่บนผ้ายันต์ได้ถูกลอกมาไว้บนพื้นกลางห้องวิทยาศาสตร์แห่งนี้อย่างครบถ้วนทุกรายละเอียด” (อัยย์, 2560: 163) ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าการตัดแปลงในลักษณะนี้อาจได้รับแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องวงเวทของตะวันตก เพราะในช่วงเวลานั้นทั้งวรรณกรรมแนวแฟนตาซีพ่อมดแม่มด เกมออนไลน์ และภาพยนตร์แนวแฟนตาซี ล้วนปรากฏวงเวทตามความเชื่อพ่อมดแม่มดทั้งสิ้น จึงอาจเป็นไปได้ว่าผู้เขียนได้ดัดแปลงรูปแบบยันต์ของไทยให้เข้ากับวงเวทแบบตะวันตก ด้วยการใส่รูปลักษณ์ยันต์ไทยทับลงไป เพื่อสร้างความแปลกใหม่และน่าดึงดูดใจตามรสนิยมของผู้อ่านวัยเยาวชน

ข) ความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี เบญจกัลยาณีประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ 5 ประการ คือ “ผมงาม” หมายถึง ผมสะอาด ที่นอกจากจะยังความชื่นตาชื่นใจแก่ผู้ได้พบเห็นได้สัมผัสแล้ว ยังแสดงความเอาใจใส่รักษาความสะอาดความงามของเจ้าของผมอีกด้วย (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2545: 30) ลักษณะผมงามอีกลักษณะคือทรงผมเหมาะกับรูปหน้าและบุคลิก แต่บางครั้งแบบทรงผมก็ขึ้นอยู่กับความนิยมแห่งยุคสมัยหรือแฟชั่น (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2545: 30) ความงามถัดมาคือ “เหงือกงาม” คือเหงือกจะต้องแดง เรียบสนิท แนบชิดอยู่กับฟัน (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2545: 30-31) เหงือกงามแสดงถึงสุขภาพในช่องปากที่ดี ลำดับต่อมาคือ “ฟันงาม” แต่เดิมฟันที่งามต้องมีสีดำเป็นมันขลับแบบนิล (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2545: 31) ทว่าสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ฟันขาวกลับเป็นความงามอันพึงประสงค์และดำรงมาถึงปัจจุบัน ความงามลำดับสี่ คือ “ผิวงาม” คือผิวสะอาดตามลักษณะสีผิวของตนเอง และความงามลำดับสุดท้ายคือ “วัยงาม” หมายถึงดงามสมวัย ถ้าเป็นเด็กก็มีความงาม มีจริตกิริยาแบบเด็ก ไม่ทำตัวแก่แดดแก่ลม หากเป็นสาวก็ควรมีความงามมีการวางตัวอย่างหญิงสาวที่ดี หากเป็นสาวใหญ่หรือสตรีมีเรือนก็ควรมีการแต่งกาย จริตกิริยา ความงามและบุคลิกลักษณะที่ดูภูมิฐานสมวัย ไม่กลับไปมีกิริยาแบบเด็กสาว ๆ อีก (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2545: 34)

ผู้เขียนนำความเชื่อเรื่องความงามของเบญจกัลยาณีนี้นำมาใช้ในพิธีกรรมเปลี่ยนชีพใน 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือ “การสร้างตามลักษณะความเชื่อเดิม” กล่าวคือ ความงามตามอุดมคติเบญจกัลยาณีนี้อาจเป็นความงามสูงสุด สตรีคนใดได้ครอบครองราวกับได้ทรัพย์อันประเสริฐ ความเชื่อนี้มาใช้เป็นตำนานของพิธีซึ่งคงลักษณะเดิมไว้ ดังคำอธิบายว่า “พิธีกรรมเปลี่ยนชีพเป็นพิธีกรรมที่จะทำให้ผู้ประกอบพิธีนี้เหมือนเกิดใหม่กลายเป็นคนทั้งดงามสมบูรณ์แบบตามอย่างเบญจกัลยาณี” (อัยย์, 2551: 67) ลักษณะต่อมาคือ “การตัดแปลงจากความเชื่อเดิม” ซึ่งปรากฏในองค์ประกอบของวัตถุประกอบพิธี ผู้เขียนได้เปลี่ยน “เหงือก” กับ “วัย” เป็น “ริมฝีปาก” กับ “เลือด” แทน เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบของพิธีกรรม และอาจมองได้อีกว่า การเปลี่ยนเป็นริมฝีปากมีจุดประสงค์เพื่อให้สอดคล้องกับการสร้างค่านิยมความงามของสตรีสมัยใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับรูปทรงและสีของริมฝีปาก เพราะเชื่อว่าจะช่วยเสริมสร้างเสน่ห์ของเพศหญิง ส่วนเลือดก็คือสิ่งที่หล่อเลี้ยงชีวิตมนุษย์ ถ้าขาดเลือดก็ย่อมไร้ชีวิต เลือดจึงเสมือนชีวิตของบุคคลนั้น จากเหตุการณ์นี้ การใช้เลือดอุปโลภประหนึ่งครีมบำรุงผิว จึงอาจหมายถึงการใช้ชีวิตของผู้อื่นมาทำให้ชีวิตใหม่แก่ร่างกายของตน

ค) ความเชื่อเรื่องวันดี ตามคติโบราณนั้น วันอาทิตย์คือวันแรกของสัปดาห์ วันอาทิตย์ (1) วันอังคาร (3) วันพฤหัสบดี (5) และเสาร์ถือ (7) จึงถือเป็นวันดี เชื่อกันว่ากลุ่มวันเหล่านี้มีกำลังแรง เพราะวันพฤหัสบดีถือว่าเป็นวันดีเลิศด้วยเป็นวันครู ส่วนวันอาทิตย์ วันอังคาร และวันเสาร์เป็นวันแข็ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งวันอังคารกับวันเสาร์จะแข็งมาก นิยมใช้ในการปลุกเสกเครื่องรางของขลัง (สุวรรณ สุวรรณเวช, 2546: 224) ความเชื่อดังกล่าวสอดคล้องกับเรื่องฤกษ์เสาร์สิบห้า (วันเสาร์ ขึ้น 15 ค่ำ) ซึ่งเป็นวันมหาสิริโชคเหมาะกับการประกอบกิจการเพราะจะสำเร็จทุกประการ และฤกษ์เสาร์ห้า (วันเสาร์ ขึ้น 5 ค่ำ เดือน 5) ควรประกอบงานมงคลหรือพิธีทางไสยศาสตร์ ในขณะที่วันอังคารนั้นอาจจะสัมพันธ์กับวันเกิดของตัวละครเอกในวรรณคดีไทยคือ หนุมาน และ ขุนแผน ซึ่งเกิดวันอังคาร เดือน 3 ปีมะแม (ปีสามตามนักษัตร) ลักษณะดังกล่าวเรียกว่า กิ่งวัน ซึ่งเชื่อว่า “เข้มแข็งดีนัก มักใช้ปลุกเสกเครื่องรางของขลัง ยิ่งปีมาตรงกันอีกก็ยิ่งดีใหญ่” (พลูหลวง, 2546: 74) ข้อมูลความเชื่อนี้แสดงให้เห็นว่าวันดีเดือนดีเป็นฤกษ์ยามที่มีพลังแรงและเหมาะกับการประกอบกิจการทั้งหลายโดยเฉพาะพิธีกรรมทางไสยศาสตร์

เมื่อพิจารณาตามความเชื่อนี้จะพบว่านักเขียนใช้ความเชื่อเรื่องวันดีตามความเชื่อเดิม เนื่องจากความเชื่อเรื่องวันดีได้ถูกนำมาใช้เป็นเงื่อนไขหนึ่งของวัตถุประกอบพิธีกรรม ดังที่ปรากฏในตอนพิธีกรรมเปลี่ยนชีพว่า “การทำพิธีนี้จำเป็นต้องใช้ชิ้นส่วนร่างกายของคน

ผู้ประกอบพิธีเคียดแค้นและต้องเกิดในวันดี” (อัยย์, 2551: 67) จะเห็นได้ว่า ผู้ประกอบพิธีเลือกใช้คนเกิดวันดีเพื่อเพิ่มความสำเร็จในการประกอบพิธี ซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อเดิมของไทยชัดเจน

เมื่อพิจารณาลักษณะและองค์ประกอบของพิธีเปลี่ยนชีพจะเห็นได้ว่า ลักษณะแพนตาซีเกิดขึ้นจากความเชื่อเรื่องยันต์ที่สามารถเปลี่ยนพื้นที่ธรรมดาให้กลายเป็นพื้นที่ของอำนาจเหนือธรรมชาติ เช่นเดียวกับบอวิยะของมนุษย์ซึ่งเปลี่ยนจากวัตถุธรรมดาเป็นวัตถุประกอบพิธีที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ประกอบกับความเชื่อเรื่องวันดีที่ทำให้เชื่อว่าจะเกิดอำนาจเหนือธรรมชาติ กล้าแกร่งขณะประกอบพิธี ทั้งหมดนี้ส่งผลให้เหตุการณ์ภายในเรื่องกลายเป็นเหตุการณ์แพนตาซี คือเกิดการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของมนุษย์ได้

### - พิธีเปลี่ยนกรรม

พิธีเปลี่ยนกรรม คือ พิธีกรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงกรรมของบุคคลใดก็ได้ ตามความปรารถนาของผู้ประกอบพิธี โดยผู้ประกอบพิธีต้องยอมสละชีวิตเพื่อแลกกับการเปลี่ยนกรรมของบุคคลนั้น การประกอบพิธีกรรมนี้ปรากฏในนวนิยายตอน บันทีกเขียนกรรม สาเหตุสำคัญของการประกอบพิธีกรรมนี้มาจากความปรารถนาของริสา มารดาของการิน เนื่องจากการินในวัยเด็กมีสุขภาพอ่อนแอและทรุดโทรมลงเป็นลำดับจนต้องเข้ารับการผ่าตัดโดยด่วน ขณะเดียวกันครอบครัวก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงในการรอดชีวิตหลังการผ่าตัด ริสาจึงตัดสินใจว่า “ฉันจะเปลี่ยนกรรมของเขา การผ่าตัดจะสำเร็จอย่างปาฏิหาริย์แล้วการินก็จะหายดี” (อัยย์, 2554: 231) ฉะนั้น ริสา จึงมีบทบาทเป็นทั้งผู้กระทำพิธีและผู้ขอให้กระทำพิธี ขณะที่ การิน ตกอยู่ในสถานะผู้รับผลของพิธี

วัตถุประกอบพิธี ใน “พิธีเปลี่ยนกรรม” ประกอบด้วย ก) วัตถุพิเศษ ได้แก่ บันทีกเขียนกรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของพิธีกรรมนี้ และ เลขยันต์สำหรับวาดบนพื้นของสถานที่ประกอบพิธี และ ข) วัตถุธรรมดา ได้แก่ เลือดของผู้รับผลของพิธีกรรม มีด และชีวิตของผู้ประกอบพิธี

สถานที่ประกอบพิธี ใน “พิธีเปลี่ยนกรรม” ไม่ได้ระบุแน่ชัด หากในนวนิยายตอนนี้ใช้ห้องนอนของการินเป็นสถานที่ประกอบพิธี ดังคำบรรยายว่า “เธอรีบเข้าไปกระซากร่างเล็กๆ ออกมา โดยไม่ฟังเสียงห้ามของรัก และพาเข้ามาในห้องนอนที่ตกแต่งไว้สำหรับเด็กที่เธอได้เห็นมาเมื่อครั้ง” (อัยย์, 2554: 189) เวลาประกอบพิธีก็ไม่ได้ระบุชัดเช่นกัน แต่การประกอบพิธีกรรมภายในเรื่องเกิดขึ้นหนึ่งวันก่อนวันผ่าตัดของการิน



ขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมใน “พิธีเปลี่ยนกรรม” มีเพียง 2 ขั้นตอนใหญ่ ได้แก่ “การเตรียมสถานที่ประกอบพิธี” ผู้ประกอบพิธีวางดวงเพลิงไปบนพื้นของสถานที่ประกอบพิธีด้วยเลือดของตน เห็นได้จากฉากที่ริสากำลังวางดวงเพลิงแล้วการินเห็นภาพดังกล่าว “เด็กน้อยที่ควรจะไปกลับมาเห็นตอนที่ฉันกำลังใช้เลือดของตัวเองเขียนวงเวทจนเกิดความกลัววิ่งหนีเข้าไปแอบในตู้ใบใหญ่” (อัยย์, 2554: 231) อีกขั้นตอนหนึ่งคือ “การประกอบพิธีกรรม” เริ่มจากนำผู้รับผลของพิธีกรรมมาไว้กลางวงเวทแล้วใช้มีดกรีดเลือด ดังการบรรยายว่า “ฉันจับร่างเล็ก ๆ ของเขาให้อยู่ตรงกลางวงเวท และจากนั้น...ลูกที่ฉันไม่เคยคิดแม้แต่จะตีด้วยมือ แต่ตอนนี้ฉันกลับกำลังใช้มีดแทงลงบนมือของเขาอย่างเลือดเย็น” (อัยย์, 2554: 232) จากนั้นเขียนคำอธิษฐานลงไปบนบันทึกเขียนกรรม โดยต้องเริ่มจากข้อความที่ว่า “อันกรรมใดเคยก่อ...ขอน้อมรับ บุญใดเคยสร้าง...จงส่งผล...ด้วยฤทธิ์ของคาถาอาคม...” (อัยย์, 2554: 186) แล้วตามด้วยข้อแลกเปลี่ยนและความประสงค์ของตน ดังที่ริสาเขียนว่า “ขอแลกวันเกิดที่เหลืออยู่ ในทุก ๆ ปีถัดจากนี้ไป กับวันเกิดในปีต่อไปของลูกชายให้ความเจ็บไข้ของการินจงสลาย และขอสิ่งเวทความตายเป็นเครื่องหมายของความตั้งใจ” (อัยย์, 2554: 186) ทั้งนี้ หลังเสร็จสิ้นพิธีกรรม การินรอดพ้นจากการผ่าตัดมาได้และมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงขึ้น ขณะที่สุขภาพของริสากลับทรุดโทรมลงและมีอาการคลุ้มคลั่งราวกับคนเสียสติ หมอจึงจำเป็นต้องย้ายริสาไปรักษาที่ตึกจิตเวช ทว่าอาการของริสากลับทรุดลงอย่างต่อเนื่องจนในที่สุดเธอก็เสียชีวิต

สำหรับการสร้างพิธีกรรม นักเขียนใช้ความเชื่อที่สำคัญที่สุดคือความเชื่อเรื่องการแก้กรรม สุชาดา วสุธาร (2553) อธิบายว่า การแก้กรรมสัมพันธ์กับความเชื่อเรื่องกรรมตามหลักพุทธศาสนา ที่กล่าวว่าชีวิตของมนุษย์เป็นไปตามกรรมหรือการกระทำของตน และไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้แม้จะเปลี่ยนภพชาติแล้ว ส่งผลให้คนในสังคมไทยหวาดกลัวผลกระทบในอดีตชาติที่อาจส่งผลกระทบต่อชีวิตในด้านต่าง ๆ ได้ เช่น ความเจ็บป่วย อุบัติเหตุ ความล้มเหลวของชีวิต เป็นต้น ดังนั้นจึงพยายามหาหนทางแก้ไขผลกระทบของตน เพราะเชื่อว่าจะช่วยบรรเทาความทุกข์ยากของชีวิต ความเชื่อเรื่องแก้กรรมเป็นความเชื่อที่ปรากฏมาตั้งแต่อดีต ดังจะเห็นได้จากเรื่องเล่าทางพุทธศาสนาที่กล่าวถึงการแก้กรรมด้วยการทำบุญ และยังคงไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยเรื่อยมา

สุชาดากล่าวว่าความเชื่อเรื่องการแก้กรรมในสังคมไทยปัจจุบันปรากฏแพร่หลายอย่างมากทั้งในสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ และทางอินเทอร์เน็ต จากการศึกษาของสุชาดาพบว่า ความหมายของการแก้กรรมแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มการแก้กรรม หมายถึง ลบล้างกรรมที่ทำไปแล้ว ซึ่งคนส่วนใหญ่เข้าใจตรงกันว่าทำไม่ได้ กลุ่มต่อมา การแก้กรรม คือ การบรรเทาผลกระทบให้เบาลง ซึ่งเชื่อว่าจะสามารถทำได้กลุ่มสุดท้าย การแก้กรรม หมายถึง การเปลี่ยนแปลง

การกระทำทั้งทางกาย วาจา และใจของตนให้ดีขึ้น ตามหลักการพัฒนาตนของพุทธศาสนา ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดการแก้กรรมขึ้นมาซึ่งส่วนใหญ่จะสอดคล้องกับการทำบุญตามความเชื่อเดิม เช่น พิธีสวดมนต์ สะเดาะห์เคราะห์ พิธีบวงสรวงขอขมาเจ้ากรรมนายเวร หรือ การชกบังสุกุลตายบังสุกุลเป็น เป็นต้น (สุชาติ วสุธาร, 2553)

ในพิธีเปลี่ยนกรรม ความเชื่อเรื่องการแก้กรรมถูกนำมาใช้ในองค์ประกอบ ประเภทวัตถุประกอบพิธี ซึ่งก็คือบันทึกเขียนกรรม จากการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการแก้กรรมพบว่า ไม่ปรากฏวัตถุประกอบพิธีที่ใกล้เคียงบันทึกเขียนกรรม อีกทั้งพลังของบันทึกเขียนกรรมที่สามารถ เปลี่ยนกรรมของผู้อื่นและตนเองได้ยังไม่สอดคล้องกับความเชื่อของการแก้กรรมในสังคมปัจจุบัน จึงเป็นไปได้ที่นักเขียนจะสร้างสรรค์วัตถุแฟนตาซีขึ้นนี้ขึ้นใหม่จากความเชื่อเรื่องการแก้กรรมและ จินตนาการของตนเพื่อขบเน้นแก่นสารที่ต้องการนำเสนอ

จากที่กล่าวมาเห็นได้ว่าลักษณะแฟนตาซีปรากฏขึ้นจากอำนาจของบันทึก เขียนกรรม วัตถุประกอบพิธีที่สร้างขึ้นจากความเชื่อเรื่องแก้กรรม และความเชื่อเรื่องยันต์ที่สามารถ แพร่พื้นที่สามัญเป็นพื้นที่ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ทำให้เหตุการณ์ในเรื่องกลายเป็นเหตุการณ์เหนือจริง ซึ่งก็สามารถเปลี่ยนชะตากรรมของตนเองและบุคคลอื่นตามความปรารถนา

#### - พิธีผีถ้วยแก้ว

พิธีกรรมนี้ปรากฏในตอน เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ พิธีผีถ้วยแก้ว ในนวนิยายตอนนี้เป็นพิธีกรรมที่เกิดจากพลังอำนาจของวิญญาณมรณัฐิน ซึ่งเปลี่ยนพิธีผีถ้วยแก้วให้ กลายเป็นเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์ ดังนั้นลักษณะของพิธีกรรมนี้จึงอาจแตกต่างไปจากภาพที่สังคม ค้นเคย

สำหรับพิธีผีถ้วยแก้วออนไลน์นี้ ผู้ประกอบพิธีคือผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งก็คือ กลุ่มซีโพร กลุ่มนักเรียนชายชื่อดังของโรงเรียนนิศาพนิชย์ ประกอบด้วยนารถพงษ์ ธีรเดช ณัฐภูมิ และวิสุทธิ กลุ่มซีโพรต้องการพิสูจน์ผลของพิธีกรรมที่ว่าผู้เล่นจะได้รับคำตอบที่ผู้เล่นปรารถนาใครู้ โดยมีวิญญาณของ มรณัฐิน ผู้สร้างเกมและผู้กระทำพิธีเป็นผู้มอบคำตอบที่แม่นยำมาก

วัตถุประกอบพิธี ใน “พิธีผีถ้วยแก้ว” ประกอบด้วย ก) วัตถุธรรมตา ได้แก่ คอมพิวเตอร์ เมาส์ และระบบอินเทอร์เน็ต ข) วัตถุพิเศษ คือ วิญญาณของมรณัฐิน

สถานที่ประกอบพิธี ใน “พิธีผีถ้วยแก้ว” คือ บ้านของผู้ประกอบพิธี เนื่องจากพิธีนี้เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ ผู้ประกอบพิธีจึงไม่จำเป็นต้องหาสถานที่มาประกอบพิธีกรรมนี้ ร่วมกัน

เวลาประกอบพิธี ใน “พิธีผีถ้วยแก้ว” ต้องเป็นเวลาเที่ยงคืนของคืนข้างแรม เท่านั้น

ข้อห้าม ใน “พิธีผีถ้วยแก้ว” คือห้ามปล่อยมือออกจากเมาส์ ไม่เช่นนั้นจะพบกับความตาย

สำหรับขั้นตอนการประกอบพิธีของ “พิธีผีถ้วยแก้ว” สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ขั้นตอนแรกเป็นกระบวนการ “บรรจุเจ็อนไซ” เนื่องจากพิธีผีถ้วยแก้วในรูปแบบนี้ กำหนดเวลาประกอบพิธีไว้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้ประกอบพิธีจะต้องเล่นเกมออนไลน์ที่วิญญูณมธุริน สร้างขึ้นไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะถึงเวลาเที่ยงคืนของคืนข้างแรม จึงจะปรากฏช่องทางพิเศษในเกมออนไลน์ให้ผู้ประกอบพิธีเข้าไปพบกับการประกอบพิธี ขั้นตอนที่สอง “ดำเนินพิธีกรรม” เริ่มจากผู้ประกอบพิธีฟังกฎกติกาจากผู้กระทำพิธี จากนั้นก็เริ่มกระบวนการ ถาม – ตอบ โดยผู้ประกอบพิธีจะเวียนถามกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดเวลา ขั้นตอนที่สุดท้าย “ฆาตกรรมผู้ประกอบพิธี” ขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้ประกอบพิธีละเมิดข้อห้ามที่กำหนดไว้ โดยวิญญูณมธุรินจะเป็นผู้กระทำการฆาตกรรม

ชัดเจนว่าความเชื่อหลักที่นำมาสร้างพิธีกรรมนี้คือความเชื่อเกี่ยวกับผีถ้วยแก้ว พิธีกรรมที่มีอุปกรณ์สำคัญคือ กระดานพยัญชนะไทยและแก้วใส 1 ใบซึ่งใช้บรรจุวิญญาณที่ผู้ประกอบพิธีเชิญมา จากนั้นผู้ประกอบพิธีก็จะถามเรื่องที่ปรารถนาใคร่รู้กับดวงวิญญาณ และคำตอบจะปรากฏออกมาผ่านการเลื่อนของแก้วไปยังตัวอักษรต่าง ๆ ในกระดาน ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นอำนาจของวิญญาณภายในแก้วนั้น โดยตลอดระยะเวลาการประกอบพิธีมีกฎสำคัญคือห้ามปล่อยมือออกจากแก้ว เพราะเชื่อว่าวิญญาณอาจมาทำร้ายจนถึงแก่ชีวิต (อภิธรรมมูลนิธิโรงเรียนมงคลทิพย, 2519: 38)

ด้วยลักษณะข้างต้น กล่าวได้ชัดเจนว่านักเขียนนำความเชื่อเรื่องผีถ้วยแก้ว มาสร้างพิธี “ตามลักษณะเดิม” หากปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับโลกออนไลน์มากขึ้น กระดานซึ่งปกติจะใช้กระดาษหรือผ้าก็ปรับเป็น “กราฟิกสวยๆ เหมือนในเกมเศรษฐีออนไลน์ทั่วไป ไม่ได้พิถีพิถันในการสร้างหรือตกแต่งภาพให้สวยงามน่าเล่นเป็นพิเศษแต่อย่างใด เป็นตารางตัวอักษร ก – ฮ ตัวเลข สระ และวรรณยุกต์เหมือนแบบที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามกระดาษที่ใช้เล่นผีถ้วยแก้วอื่น ๆ” (อัยย์, 2560: 24) ส่วนแก้วก็ปรับเป็นเมาส์และใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเชื่อมผู้เล่นซึ่งกำหนดไว้ 4 คน ขณะที่การติดต่อกับวิญญาณซึ่งในที่นี้ก็คือวิญญาณของมธุรินเอง ก็ใช้การพิมพ์ลงบน

กล่องข้อความแทน ซึ่งจะมี “บับเบิลข้อความปรากฏขึ้นเล็ก ๆ ที่ตัวละครของเขาตรงมุมขวาล่างเป็นสัญญาณบอกให้รู้ว่าเกมได้เริ่มขึ้นแล้ว” (อัยย์, 2560: 25) การเล่นเกมด้วยแก้วออนไลน์ยึดกฎสำคัญของไสยศาสตร์รูปแบบนี้ คือห้ามยกมือออกจากแก้ว (เมาส์) จนกว่าจะจบเกม ไม่เช่นนั้นผู้เล่นจะพบกับความตาย

สำหรับพิธีผีถ้วยแก้ว องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดลักษณะแฟนตาซีคือ วิญญาณ ที่เข้ามาสถิตในแก้ว แต่ในนวนิยายชุดนี้ ลักษณะเหนือจริงเกิดขึ้นจากการที่วิญญาณใช้พลังเหนือธรรมชาติสร้างพิธีกรรมขึ้นมา และรอให้มนุษย์เข้ามาร่วมพิธี ซึ่งก่อให้เกิดเหตุการณ์แฟนตาซี คือการสื่อสารกับวิญญาณและการถูกวิญญาณไล่ล่า เพราะละเมิดกฎพิธีกรรม

### - พิธีกระจกโบราณ

พิธีกระจกโบราณเป็นพิธีกรรมที่เชื่อว่าจะตอบสนองความปรารถนาของผู้ที่ ทำพิธีได้ แต่ผลลัพธ์ดังกล่าวจะสัมฤทธิ์ผลเมื่อสัมภเวสีพอใจเครื่องสังเวทเท่านั้น การประกอบพิธีกรรมนี้เกิดขึ้น 2 ช่วงเวลาในนวนิยายตอน ความลับของกระจกเงา ได้แก่ ขณะตัวละครเอกฝ่ายชายอายุ 12 ปี การที่การินสูญเสียมารดาไปตั้งแต่อายุ 5 ขวบ ทำให้เขาปรารถนาอย่างยิ่งที่จะได้มารดาคืนมาจากโลกแห่งความตาย เขาจึงตัดสินใจประกอบพิธีกรรมนี้ และมีบทบาทเป็นทั้งผู้กระทำพิธี ผู้ขอให้กระทำพิธี และผู้รับผลของพิธี ขณะที่พิธีกรรมครั้งต่อมาเกิดขึ้นในช่วงที่การินมีอายุ 14 ปี ตัวละคร ‘ความอาวรณ์’ รับหน้าที่เป็นผู้กระทำพิธี ผู้ขอให้กระทำพิธี และผู้รับผลของพิธี เช่นเดียวกับการิน

วัตถุประสงค์ประกอบพิธี ประกอบด้วย ก) วัตถุประสงค์พิเศษ ประกอบด้วยกระจกโบราณ มีดหมอ และยันต์ซึ่งวางบนพื้นที่ประกอบพิธี ข) วัตถุประสงค์ธรรมดา ได้แก่ เทียน จำนวน 13 เล่ม ฟืนเผาผี และ เครื่องสังเวท ซึ่งกำหนดว่าต้องเป็นสิ่งมีชีวิตเท่านั้น และ ค) เสียง ได้แก่ คาถาขณะวาดยันต์บนพื้นที่ประกอบพิธี

สถานที่ประกอบพิธี ผู้ประกอบพิธีใช้ห้องเก็บของบริเวณหลังโรงเรียน นิสิตาพาณิชย์เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรม ดังการบรรยายว่า “ข้างในไม่มีดเหมือนก่อนอีกแล้ว แสงสลัวจากเทียนสิบสามเล่มปักเป็นวงกลมรอบบานกระจกโบราณกรอบฉลุลายไม้ซึ่งตั้งอยู่กลางห้อง เปลวไฟจากเทียนทั้งสิบสามเล่มสั่นระริกตามแรงลมอ่อนๆ ที่พัดผ่านเข้ามา” (อัยย์, 2552: 27)

เวลาประกอบพิธี ไม่ได้ระบุชัดเจน หากเวลาในการประกอบพิธีกรรมนั้น เป็นคืนพระจันทร์เต็มดวง เห็นได้จากการบรรยายฉากว่า “ถึงแม้ว่าตอนนี้จะเข้าสู่เวลากลางคืนแล้วก็

ตาม แต่ด้วยความที่คืนนี้เป็นคืนวันพระจันทร์เต็มดวง แสงจากดวงจันทร์จึงส่องสว่างกว่าคืนอื่น ๆ จนไม่ทำให้รู้สึกเปลี่ยวสักเท่าไร” (อัยย์, 2552: 105)

ข้อห้าม คือห้ามนำเครื่องสังเวทยออกจากวงพิธีขณะสัมภเวสีกตकिनวิญญาน เครื่องสังเวทยและห้ามเคลื่อนย้ายเทียนออก เพราะสัมภเวสีที่เรียกมาจะหายไปทันที

ขั้นตอนของพิธีนี้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ “การจัดเตรียมสถานที่” ผู้กระทำพิธีจะวาดเลขยันต์บนพื้นพร้อมบริกรรมคาถา จากนั้นนำเทียนจำนวน 13 เล่มมาปักบริเวณขอบวงเลขยันต์ ต่อมานำกระจกโบราณมาวางขนานกับพื้นบริเวณกลางวงพิธีแล้วจุดเทียนทั้งหมด ขั้นตอนต่อมา “การมอบเครื่องสังเวทย” ผู้ทำพิธีท่องคาถาเรียกสัมภเวสี เมื่อสัมภเวสีปรากฏให้นำเครื่องสังเวทยไปวางในวงพิธี “ซึ่งเครื่องสังเวทยเหล่านั้นจะต้องอาบด้วยเลือดเป็นการเชื่อมต่อระหว่างสองโลกเพื่อให้ภูตผีเหล่านั้นสัมผัสและกินได้” (อัยย์, 2552: 108) สุดท้าย “การขอพร” ผู้รับผลคำนึงถึงความปรารถนาขณะสัมภเวสีกินเครื่องสังเวทย ถ้าสัมภเวสีพอใจเครื่องสังเวทย ความปรารถนาของผู้ประกอบพิธีก็จะปรากฏผ่านกระจก ยกตัวอย่างจากการประกอบพิธีกรรมครั้งแรก สัมภเวสีพึงพอใจเครื่องสังเวทยอย่างมากจึงบันดาลให้มารดาของกานินกลับมาয়ังโลกมนุษย์ผ่านทางกระจกโบราณ ดังคำบรรยายว่า “ภาพจากเลือดค่อยชัดขึ้นเรื่อย ๆ จนเริ่มมองเห็นเป็นเค้าร่างของคน ๆ หนึ่ง ถึงแม้จะดูไม่ออกกว่านั้นคือเค้าร่างของใครแต่ก็พอจะบอกได้ว่า นั่นคือเค้าร่างของผู้หญิงคนหนึ่ง ที่ค่อย ๆ ปรากฏออกมาอยู่บนบานกระจกเลือด...” (อัยย์, 2552: 109)

ความเชื่อที่ปรากฏในพิธีกรรมนี้มีทั้งหมด 5 ความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องสัมภเวสี, ความเชื่อเรื่องเทียน, ความเชื่อเรื่องฟินเผาผี, ความเชื่อเรื่องกระจก และความเชื่อเรื่องเลข 13 ดังนี้

ก) ความเชื่อเรื่องสัมภเวสี สัมภเวสี คือ ผีที่ถูกนำมาใช้เป็นสิ่งบันดาลผล เชื่อกันว่าเป็นผีเร่ร่อน ไม่มีที่อยู่เป็นหลักแหล่ง มีนิสัยค่อนข้างร้าย แต่สำแดงพฤติกรรมไม่รุนแรงเท่าใดนัก มักปรากฏตัวในรูปลักษณะแตกต่างกัน นัยว่ามาขอส่วนบุญ (บุญยงค์ เกศเทศ, 2557: 63) คนไทยจึงนิยมเอาอาหารไปเซ่นไหว้สัมภเวสีตามที่โล่งต่าง ๆ นัยของการขอส่วนบุญถูกผู้แตงนำมาตีความในลักษณะของ “ความหิวโหย” เพราะผีเร่ร่อนไม่ใช่ผีบรรพชนจึงไม่มีคนในตระกูลเซ่นไหว้ให้ตามโอกาสต่าง ๆ สัมภเวสีจึงปรากฏตัวให้เห็นเพื่อต้องการบรรเทาความหิวโหย ฉะนั้น เมื่อการินเรียกสัมภเวสีเหล่านั้นมารับเครื่องสังเวทย ผีเหล่านั้นจึงกตकिनเหยื่อ ดังคำบรรยายว่า “คมเขี้ยวที่มองไม่เห็นรุ่มกัดแทะเนื้อตัวของเธอไปจนทั่ว เด็กสาวส่งเสียงกรีดร้องโหยหวนอย่างทรมาน เมื่อความเจ็บปวดนั้นเหมือนเนื้อแต่ละชิ้นแต่ละส่วนกตकिनทั้งออกจากร่าง” (อัยย์, 2552: 108) ผู้แตงขบขันความหิวโหยด้วยการ

สร้าง “คมเขี้ยว” ซึ่งเป็นอวัยวะสำหรับฉีกเคี้ยวอาหาร ผนวกกับการบรรยายอาการกินว่า “รุมกัดแทะเนื้อตัวจนทั่ว” และ “กัดทิ้งออกจากร่าง” เป็นผลให้ผู้อ่านจินตนาการถึงภาพวิญญูณอดอยากและหิวโหยเป็นเวลานาน เมื่อได้รับส่วนบุญจึงรับประทานอย่างรวดเร็วด้วยความตะกละตะกลาม

แม้ผู้แต่งจะรักษาภาพของสัมภเวสีไว้ตามขนบเดิม แต่ในขณะเดียวกันผู้แต่งได้เสริมสร้างให้สัมภเวสีมีพลังอำนาจมอบความปรารถนาแก่ผู้ประกอบพิธีได้ ถ้าสัมภเวสีพึงพอใจเครื่องสังเวย โดยปกติแล้วอำนาจสัมภเวสีมักอยู่ในรูปแบบของการหลอกหลอนหรือต่อสู้กับสัมภเวสีด้วยกันตามคำสั่งของเจ้านาย ทว่าในเรื่องนี้ สัมภเวสีสามารถเรียกผู้ตายให้กลับคืนสู่โลกมนุษย์ได้ ดังจะเห็นได้จากการเรียกวิญญูณมารดาของการินกลับมาจากโลกแห่งความตายได้ “ราวกับเป็นการตอบแทนของเช่นสังเวยที่ถูกใจจากเหล่าภูตผีพวกนั้น ภาพจากเลือดค่อยชัดขึ้นเรื่อย ๆ จนเริ่มมองเห็นเป็นเค้าร่างของคนๆ หนึ่ง [...] นั่นคือเค้าร่างของผู้หญิงคนหนึ่งที้อย ๆ ปรากฏอยู่บนบานกระจกเลือด...” (อัยย์, 2552: 109)

ข) ความเชื่อเรื่องเทียน เทียนเป็นวัตถุที่ปรากฏในพิธีกรรมเสมอ มักใช้ประกอบกับดอกไม้และธูป จนกลายเป็นคำซ้อนติดปากคนไทยว่า ดอกไม้ธูปเทียน ในการบูชาผี เทียนจะถูกปักไว้กับเครื่องสังเวย อาจจะเป็นไปได้ว่า ‘ไฟ’ ที่จุดนั้นเป็นสื่อเชื่อมให้ผีกินเครื่องเช่นได้ เพราะบางวัฒนธรรมเชื่อว่าไฟคือสื่อที่ใช้ติดต่อสื่อสารกับวิญญูณหรือเทพเจ้า เช่น พิธีงเด็กของชาวจีนพิธีอาร์ตี (บูชาไฟ) ของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม เทียนในพิธีกรรมในนวนิยายเรื่องนี้ไม่ใช่ตัวเชื่อมระหว่างเครื่องเช่นกับผีตามความเชื่อเดิม เทียนถูกตัดแปลงให้กลายเป็นสื่ออัญเชิญและที่สิงสู่ของผีขณะประกอบพิธีกรรม ดังข้อความว่า “เทียนสิบสามเล่มถูกจุดขึ้นแล้วปักล้อมรอบวงกลมนั้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการอัญเชิญภูตผีมาสิงสถิตรับใช้ในพิธีกรรมนี้” (อัยย์, 2552: 75) นอกจากนี้เทียนจะกลายเป็นสัญลักษณ์ในการอัญเชิญแล้ว ผู้แต่งยังสร้างบทบาทหน้าที่ใหม่เพิ่มขึ้นมาคือเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกอาณาเขตของพิธีกรรม ผู้แตงนำเทียนมาประกอบเข้ากับเลขยันต์บนสถานที่ประกอบพิธี โดยเทียนจะถูกวางไว้รอบขอบวงกลมของเลขยันต์เหมือนแบ่งกันระหว่างระหว่างพื้นที่ธรรมดากับพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเทียนยังมีพลังอำนาจสร้างความเจ็บปวดแก่ผู้บุกรุกเข้ามาในวงพิธีซึ่งต้องใช้คาถาสปาประฆังกำกับด้วย ดังจะเห็นได้จากตอนที่ตัวละครหลักฝ่ายชายสั่งให้ตัวละครหลักฝ่ายหญิงทำลายเทียน เพราะตนเองได้รับความทรมานขณะอยู่ในสถานที่ประกอบพิธี ดังข้อความว่า “ความเจ็บปวดที่ค่อยเสียดแทงเด็กหนุ่มอยู่บรรเทาลงไปเรื่อย ๆ พร้อมกับเทียนที่ถูกปิดออกล้มทีละเล่ม ก่อนค่อยๆ หายไปที่สุด เหลือแต่ร่างบอบช้ำของการินนอนแน่นิ่งอยู่บนกระจกโบราณบานนั้นเท่านั้น” (อัยย์, 2552: 146) ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าเทียนซึ่งเดิมก็เป็นองค์ประกอบสำคัญใน

พิธีกรรมอยู่แล้ว ได้รับการขยายบทบาทในฐานะวัตถุสิ่งสถิตวิญญาณ วัตถุแสดงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และ วัตถุปกป้องพิธีกรรม ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นบทบาทที่ส่งผลต่อความสำเร็จของพิธีกรรมแทบทั้งสิ้น

ค) ความเชื่อเรื่องฟืนเผาผี ในอดีตชาวบ้านจะนำฟืนพร้อมรูปเทียนไป ร่วมงานเผาศพเพื่อขอขมาศพ อาจพิจารณาได้ว่าฟืนเป็นสัญลักษณ์ของความส่งถึงวิญญาณผู้ตาย ในทางกลับกันฟืนก็เป็นสัญลักษณ์บอกผู้ร่วมพิธีศพเช่นกัน เพราะการเผาศพจะสิ้นสุดลงเมื่อสับห่อหรือ ชักฟืน 3 ดุ้น เป็นเครื่องสังเวยวิญญาณผู้ตายออกจากร่างไปเกิดแล้ว แล้วจึงกลับบ้านได้ (พระยาอนุนามราชชน, 2512: 155) ฟืน 3 ดุ้นนี้ยังเปรียบได้กับไฟ 3 กองคือ รากะ โทสะ โมหะ ซึ่งเป็นกิเลสเผาผลาญสัตว์ให้เราร้อนอยู่ในวัฏสงสารไม่รู้สร้าง เป็นเรื่องให้คนเป็นพิจารณาเกิดสังเวช และสลดใจ (พระยาอนุนามราชชน, 2512: 156) อย่างไรก็ตาม น่าสนใจว่า ความเชื่อเรื่องฟืนเผาศพ นั้นมีลักษณะขัดแย้งในตนเอง เพราะขณะประกอบพิธีกรรม ฟืนเผาศพจะมีนัยยะอันเป็นมงคลแก่ชีวิต แต่หลังจากสิ้นสุดพิธีกรรมแล้ว เมื่อผู้ร่วมพิธีกลับบ้าน จะต้องรีบอาบน้ำเพื่อล้างใจที่อาจติดมา ให้สะอาดหมดจดจนกลับเป็นมงคลอีก เพราะเชื่อว่าเศษฟืน ควันไฟ และกลิ่นศพที่ติดมาจะทำให้ วิญญาณตามกลับบ้านหรือก่อให้เกิดเรื่องอัปมงคลต่างๆ แก่ชีวิต (พระยาอนุนามราชชน, 2512: 156) ความเชื่อทั้งหมดชี้ให้เห็นว่าฟืนเผาศพสัมพันธ์กับวิญญาณในเชิงของการบอกกล่าวและเป็นเครื่องนำ ทางวิญญาณ

สำหรับฟืนเผาศพที่ปรากฏอยู่ในพิธีกรรมกระจักโบราณนั้น ผู้ประกอบพิธี จะนำฟืนนี้มาเขียนเลขยันต์ลงบนฟืนเพื่อเป็นเขตสถิตของวิญญาณที่เรียกมา ดังความว่า “เสียง บริกรรมคาถาดังพิมพ์ขึ้นจากปากของเด็กหนุ่ม พร้อมกับจรดแท่งถ่านที่ได้จากการเผาผีตายโหงลง บนฟืนด้วยคาถาอัญเชิญกำกับเอาไว้ [...]” (อัยย์, 2552: 123) การใช้ฟืนเผาศพเป็นสื่อผ่านทางวิญญาณ ในตัวอย่างสอดคล้องอย่างยิ่งกับความเชื่อที่ว่าฟืนที่ใช้เผาศพเป็นวัตถุอัปมงคล และอาจเป็นไปได้ว่า ความเชื่อเรื่องฟืนเผาศพถูกนำมาใช้เสริมลักษณะของสัมภเวสีภายในเรื่อง เนื่องจากสัมภเวสีใน พิธีกรรมนี้ไม่ใช่วิญญาณเร่ร่อน ทว่าเป็นวิญญาณจากนรกภูมิ ที่สำคัญคือมีอำนาจในการตอบสนอง ความปรารถนาทุกประการของผู้ประกอบพิธีได้ ดังนั้น การใช้ฟืนเผาผีจึงเป็นการช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกถึง ความแตกต่างของสัมภเวสีซึ่งมีอำนาจเหนือกว่าตามความเชื่อเดิม

ง) ความเชื่อเรื่องกระจัก กระจักในพิธีกระจักโบราณมีลักษณะเป็นกระจัก บานใหญ่ ทรงสูง “กรอบไม้รอบบานฉลุลายประหลาดที่ทำให้ดูเป็นงานฝีมือโบราณได้เท่า ๆ กับดูเป็น ของขลังมีอาถรรพ์” (อัยย์, 2552: 16) กระจักโบราณบานนี้เปรียบเสมือนประตูเชื่อมระหว่าง โลกมนุษย์และโลกแห่งความตาย สามารถนำวิญญาณผู้วายชนม์กลับมามายังโลกมนุษย์ แต่พลังนี้จะ ปรากฏเมื่อสัมภเวสีพอใจเครื่องสังเวยเท่านั้น ดังคำบรรยายว่า “ราวกับเป็นการตอบแทนของ

เช่นสังเวทียที่ถูกใจจากเหล่าภูตผีพวกนั้น ภาพจากเลือดค่อยชัดขึ้นเรื่อย ๆ จนเริ่มมองเห็นเป็นเค้าร่างของคนๆ หนึ่ง [...] นั่นคือเค้าร่างของผู้หญิงคนหนึ่งที้อยๆ ปรากฏอยู่บนบานกระจกเลือด...” (อัยย์, 2552: 109)

พลังอำนาจของกระจกยากจะกล่าวได้ว่าสร้างขึ้นมาจากความเชื่อของไทย เนื่องจากในสังคมไทยไม่นิยมนำกระจกมาประกอบพิธีกรรม อาจเป็นเพราะพิธีกรรมส่วนใหญ่ล้วนมีรากฐานความคิดจากคนในยุคสังคมเกษตรกรรมซึ่งเป็นสังคมดั้งเดิมของไทย วัตถุในการประกอบพิธีจึงสร้างมาจากวัสดุตามธรรมชาติและผลผลิตทางการเกษตร แม้กระทั่งความเชื่อทั่วไปก็ไม่ปรากฏในสังคม แต่ความเชื่อเรื่องกระจกกลับปรากฏมากมายในวัฒนธรรมตะวันตก ชาวตะวันตกเชื่อว่ากระจกมีความสัมพันธ์กับวิญญาณของเจ้าของ เพราะเชื่อว่ากระจกมีพลังแห่งเวทมนตร์ที่สามารถครอบงำจิตใจของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพลังอำนาจในการเกาะกุมดวงวิญญาณมนุษย์ ดังนั้น หากกระจกของผู้เป็นเจ้าของแตก ก็เสมือนหนึ่งร่างกายและวิญญาณของเจ้าของกระจกนั้นแตกสลายไปด้วย (แอลลิส อาร์ ยัปลอน, 2552: 51) นอกจากนี้ยังเชื่อว่ากระจกเป็นทางผ่านไปสู่มิติแห่งการทำลายล้างสิ่งที่เกิดขึ้นในกายหน้า การแตกของกระจกเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงการตัดขาดและทำลายสัญญา ระหว่างปัจจุบันกับอนาคต (แอลลิส อาร์ ยัปลอน, 2552: 51) ความเชื่อดังกล่าวนี้นี้แสดงให้เห็นว่ากระจกมีพลังอำนาจเชื่อมโยงกับมิติของวิญญาณและมิติของเวลา

ทั้งนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าลักษณะความเชื่อนี้ปรากฏบ่อยครั้งในสื่อของไทย ยกตัวอย่างเช่นในนวนิยายหรือละครโทรทัศน์ เมื่อตัวละครกำลังพบกับความตาย กรอบรูปของบุคคลนั้นจะหล่นแตกเสมอ อีกตัวอย่างหนึ่งที่อยู่ในการรับรู้ของคนไทย คือ กระจกในนวนิยายเรื่อง *ทวิภพ* ของ ทมยันตี ซึ่งสัมพันธ์กับเวลาในอดีต ตัวละครเอกฝ่ายหญิงคือ มณีจันทร์ ใช้กระจกเพื่อเดินทางย้อนเวลากลับไปในสมัยรัชกาลที่ 5 และทุกครั้งที่เราเดินทางกลับมายังโลกปัจจุบัน กระจกจะปรากฏรอยร้าวเป็นแนวยาวขึ้นเรื่อย ๆ และในตอนจบกระจกนั้นได้แตกสลายทันทีหลังจากมณีจันทร์เดินทางกลับกระจกด้วยเจตนาแน่วแน่ที่จะดำรงชีวิตในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งเปรียบได้กับการตัดขาดระหว่างปัจจุบันและอดีต อาจกล่าวได้ว่า ภาพของกระจกที่เกี่ยวข้องกับความตายและเวลาในการรับรู้ทั่วไปได้รับอิทธิพลจากความเชื่อฝั่งตะวันตก เมื่อกลับมาวิเคราะห์พลังของกระจกในพิธีกรรมโบราณก็คล้ายคลึงกับความเชื่อทางตะวันตกเช่นกันเพียงแต่เปลี่ยนจากโลกต่างเวลาเป็นโลกแห่งความตาย ดังการบรรยายลักษณะว่า “เช่นเดียวกับเสียงกรีดร้องนักร้อง ๆ เสียงดังระงมราวกับเสียงจ๊กจั่นแต่มันก็ฟังดูไม่คล้ายเสียงคนหรือเสียงสัตว์ที่มีอยู่บนโลกใบนี้แต่อย่างไร เสียงมันเล็กแหลมอย่างกับเป็นเสียงผีเปรตหรือเหล่าวิญญาณกำลังโหยหวน” (อัยย์, 2552: 134) ภาพเสียงโหยหวนของผีเปรตและ



วิญญาณในตัวอย่างคือภาพของนรกภูมิตามคติไตรภูมิ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าผู้แต่งหิบบัณฑิตมีความเชื่อ ตะวันตกมาผสมเข้ากับเชื่อของไทยในการสร้างกระจกพิเศษบานนี้

จ) ความเชื่อเรื่องเลข 13 ความเชื่อนี้ปรากฏเห็นได้จากจำนวนเทียนใน พิธีกรรมซึ่งกำหนดไว้ 13 เล่มเท่ากับจำนวนสัมภเวสี ผู้วิจัยมีความเห็นว่า จำนวนเทียนในพิธีกรรมนี้ ได้รับอิทธิพลจากความเชื่อเรื่องเลข 13 ของชาติตะวันตก เพราะคนไทยนิยมให้ความสำคัญกับ เลขหลักเดียวทั้งเลขมงคลและเลขอัปมงคล อีกทั้งความเชื่อเรื่องตัวเลขมีความซับซ้อนมากเพราะตาม คติโหราศาสตร์จะต้องนำเลขวันเดือนปีเกิด เลขราศี และเลขอื่นๆ มาคำนวณให้เหมาะสมกับ ดวงชะตาของแต่ละบุคคล จึงไม่มีการยึดถือเลขใดแน่ชัดมากนัก ในทางกลับกัน วัฒนธรรมตะวันตกได้ ระบุชัดเจนว่าเลข 13 เป็นเลขอาถรรพ์ แม้กระทั่งเลขชั้นในลิฟต์ก็ไม่ปรากฏเลข 13 ความเชื่อนี้มีที่มาจากความตายของพระเยซูเจ้า จำนวนสาวกในคืนก่อนถูกจับและวันที่ถูกตรึงกางเขนล้วนตรงกับเลข 13 ทั้งสิ้น ชาวคริสต์จึงเชื่อว่าเลข 13 เป็นเลขแห่งความชั่วร้ายและอัปมงคล อีกทั้งชาวคริสเตียนฝ่าย คาทอลิกก็ถือว่าเลข 13 เป็นเลขแม่เมด ปีศาจ หรือซาตาน เป็นผีร้ายให้โทษ (พลูหลวง, 2535: 165)

ความเชื่อเรื่องเลข 13 ผูกโยงกับจำนวนสัมภเวสีซึ่งเป็นผีร้ายของไทย การเชื่อมโยงนี้ช่วยสนับสนุนพลังอำนาจของผีร้ายกลุ่มนี้ ความเชื่อเดิมกล่าวว่าสัมภเวสีไม่มีฤทธิ์มากนัก การผสานความเชื่อเลขอัปมงคลนี้จึงน่าจะช่วยเสริมให้สัมภเวสีทั้งสิบสามมีความแตกต่างจากเดิม และสร้างความรู้สึกลัวผีร้ายเหล่านี้มีพลังอำนาจมากพอที่จะเปิดประตูโลกแห่งความตายได้ อีกทั้ง เลข 13 ยังช่วยเสริมความหลังให้กับพิธีกรรมจนสร้างความเชื่อถือในพลังของพิธีกรรมที่สร้างขึ้นใหม่นี้ได้

กล่าวได้ว่าลักษณะแพนตาซีในพิธีกรรมกระจกโบราณเกิดจากความเชื่อ เรื่องยันต์ที่เปลี่ยนพื้นที่ธรรมดาเป็นพื้นที่เหนือธรรมชาติ รวมถึงวัตถุประกอบพิธี ได้แก่ ฟินเผาศพ ซึ่งเชื่อว่าอัปมงคลหรือมีอำนาจชั่วร้าย และสามารถนำทางวิญญาณได้ สุดท้ายคือวิญญาณที่มายัง โลกมนุษย์ด้วยกระจกโบราณและสิงอยู่ในเทียนทั้ง 13 เล่ม ซึ่งจะเห็นได้ว่าวิญญาณทำให้กระจกและ เทียนกลายเป็นวัตถุเหนือธรรมชาติ และองค์ประกอบเหล่านี้ก็ทำให้เกิดเหตุการณ์ที่มีลักษณะ แพนตาซี คือการข้ามภพภูมิ การกักกินวิญญาณมนุษย์ที่เป็นเครื่องสังเวย และการบันดาล ความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งในนวนิยายตอนนี้คือการฟื้นคืนชีพของผู้วายชนม์

#### - พิธีต่อชะตา

พิธีต่อชะตาปรากฏในนวนิยายตอน สุขสันต์วันถึงชาติ พลังอำนาจของ พิธีกรรมนี้สัมพันธ์กับอายุขัยของมนุษย์ หากประกอบพิธีนี้สำเร็จ ผู้ประกอบพิธีสามารถเพิ่มอายุขัยแก่ บุคคลใดก็ได้ที่ตนเองปรารถนาจะมอบ ด้วยอำนาจดังกล่าว ตัวละครปฏิบัติก็คือ นุชนารถ ตัดสินใจ

กระทำพิธีกรรมต่อชะตาเพื่อต่ออายุชีพให้ชะโม บุตรชายคนเดียวที่กำลังจะตาย ดังนั้น นุชนารถ จึงอยู่ในสถานะผู้กระทำพิธีและผู้ขอให้กระทำพิธี โดยมีตัวละครปฏิบัติอีกตัวหนึ่งคือ พิษณะ เด็กหนุ่มที่ต้องการสัมผัสประสบการณ์เหนือธรรมชาติเป็นผู้ช่วย ส่วน ชะโม ก็มีสถานะเป็นผู้รับผลของพิธี

วัตถุประกอบพิธี ใน “พิธีกรรมต่อชะตา” ประกอบด้วย ก) วัตถุพิเศษ ได้แก่ อักษรยันต์คู่วิญญาณ ปรากฏใน 3 ลักษณะ ลักษณะแรกเป็นไฟล์ภาพซึ่งเก็บบันทึกไว้ใน โทรศัพท์มือถือ ลักษณะที่สอง ปรากฏอยู่บนร่างกายของผู้ยินดีมอบวิญญาณ และลักษณะสุดท้าย ปรากฏบนพื้นของสถานที่ประกอบพิธี นอกจากนี้ วัตถุพิเศษอีกชิ้นหนึ่งคือดวงวิญญาณ 5 ดวงของผู้ยินดีก้าวสู่ความตาย ข) วัตถุธรรมดา ได้แก่เทียนสำหรับปักรอบวงพิธี ค) เสียง ผู้ยินดีมอบวิญญาณ ต้องพูดว่า “Happy Birthday to Me, Happy Deathday to Me.” ก่อนทำอัตวินิบาตกรรม และ ง) เครื่องแต่งกาย มีลักษณะเป็น “ชุดสีดำที่มีผ้าคลุมยาว ส่วนที่สวมหัวเป็นทรงสามเหลี่ยมแหลม เหมือนชุดทำพิธีกรรมนอกรีตในยุคโบราณ” (อัยย์, 2553: 214)

สถานที่ประกอบพิธี ใน “พิธีกรรมต่อชะตา” ไม่ได้ระบุแน่ชัด ทว่านุชนารถ เลือกใช้ตาดฟ้าของโรงพยาบาลที่เธอทำงานอยู่เป็นสถานที่ประกอบพิธี ดังการบรรยายผ่านสายตาของลัททริมาว่า “ตาดฟ้าของตึกต่างไปจากตอนขึ้นมาก่อนครั้งแรกอย่างสิ้นเชิง พื้นปูนอันร้อนระอุไม่มีซากสัตว์รวมถึงรอยเลือดแห่งๆ แต่แทนด้วยอักษรและลายเส้นประหลาดรูปดาวห้าแฉก” (อัยย์, 2553: 215)

ข้อห้าม ใน “พิธีกรรมต่อชะตา” คือ ผู้ประกอบพิธีต้องใช้วิญญาณของผู้ยินดีกระทำอัตวินิบาตกรรมเท่านั้น หากละเมิดข้อห้ามนี้ ดวงวิญญาณจะคุมแค้นและหมายมุ่งพรากชีวิตผู้รับผลพิธีกรรม ดังคำบรรยายภาพการตายของชะโมว่า “เพียงวูบเดียวก่อนที่ร่างของชะโมร่วงหล่นลงพื้น ร่างของเขาก็กลายเป็นชิ้นๆ อย่างน่าสยดสยอง แขนขาขาดออกจากร่าง หัวกระเด็นกลิ้งตกลงมาอยู่บนานุชนารถ” (อัยย์, 2553: 231)

ขั้นตอนของพิธีกรรมใน “พิธีต่อชะตา” แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ เริ่มจาก “การรวบรวมวิญญาณ” ในขั้นตอนใหญ่นี้ พิษณะเป็นผู้จัดเตรียมและกระทำทั้งหมด เขาสร้างเว็บไซต์สำหรับผู้ปรารถนาความตายเพราะไม่อาจอดทนและข้ามผ่านปัญหาชีวิตที่กำลังประสบไปได้ เว็บไซต์ดังกล่าวกลายเป็นชุมชนของกลุ่มผู้ต้องการก้าวสู่ความตาย เพราะเชื่อว่าความตายคือการไปสู่โลกใหม่ตามคำลลวงของพิษณะ ทั้งนี้ พิษณะจะคัดเลือกบุคคลที่เกิดวันและเดือนเลขคี่ และเมื่อถึงวันคล้ายวันเกิดของบุคคลนั้น พิษณะจะส่งภาพยันต์ให้ทางโทรศัพท์มือถือเพื่อก้าวเป็นสัญญาณอัตวินิบาตกรรม ต่อมาเมื่อบุคคลนั้นได้รับภาพยันต์แล้ว ก็จะกริตรีบยันต์ซึ่งเป็นดาวห้าแฉกลงบน

ร่างกายแล้วพูดว่า “Happy Birthday to Me, Happy Deathday to Me.” เพื่อยืนยันความเต็มใจในการตายของตน ถัดมาจึงทำการปลิดชีพตนเอง หลังจากนั้นวิญญาณของผู้ตายก็จะถูกกักเก็บไว้ในรูปยันต์ในโทรศัพท์มือถือ ขั้นตอนที่สองคือ “การจัดเตรียมสถานที่” เริ่มจากผู้ประกอบพิธีวาดวงเวทรูปดาวห้าแฉก นำเทียนไปปักกรอบวงเวทแล้วจุดเทียนเพียงบางเล่มเท่านั้น เพราะ “จุดเพียงไม่กี่เล่มแต่จู่ ๆ เทียนเล่มที่เหลือทั้งหมดก็ติดไฟขึ้นมาพร้อมกัน” (อัยย์, 2553: 218) แล้วจึงนำยันต์ไปวางตรงมุมทั้ง 5 ของดาวห้าแฉก ขั้นตอนใหญ่สุดท้าย “ประกอบพิธี” เมื่อวางยันต์ครบทั้ง 5 แล้ว วิญญาณทั้ง 5 ดวงจะปรากฏร่างอยู่เบื้องหน้า ผู้ประกอบพิธี ผู้ประกอบพิธีก็กล่าวขอต่ออายุขัยผู้รับผลเป็นอันสิ้นสุดพิธีกรรม

ความเชื่อที่ชัดเจนที่สุดของพิธีกรรมนี้มี 2 ความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องการสืบชะตา และความเชื่อเรื่องดาวห้าแฉก

ก) ความเชื่อเรื่องการสืบชะตา การสืบชะตาหรือการต่ออายุเป็นพิธีกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลหนึ่งเกิดอาการป่วยไข้อย่างหนักเจียนจะใกล้ความตาย จากคำอธิบายเรื่องต่ออายุของพระยาอนุমানราชชน (2512) พบว่าพิธีต่ออายุของแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน บางท้องถิ่นจะต่ออายุด้วยการนิมนต์พระสงฆ์มาสวดมนต์บทโพชฌงค์ ซึ่งพระพุทธเจ้าใช้คลายความทุกข์เวทนามาอาพาธทั้งแก่ตนเองและพุทธสาวก จากนั้นก็จะนำผ้าบังสุกุลมาคลุมพร้อมกล่าวคาถาแล้วชักผ้าบังสุกุลออก ขณะที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะทำพิธีสวดขวัญ โดยใช้ไข่ต้มสุกเสียดึงทายก่อน หากทุบไข่แล้วเนื้อยังติดอยู่แสดงว่าอาการป่วยนั้นจะทุเลาเบาบางลง แต่ถ้ามีสภาพเป็นอย่างอื่น แสดงว่าไข่นัก ต้องเอาตายขวัญ 4 เส้นผูกข้อมือ และขอเท้าเพื่อผูกขวัญไว้ จากนั้นก็เสียดึงอีกครั้ง ถ้ายังเห็นว่าไข่นักอยู่ก็จะทำพิธีค้ำตันโพและพิธีดวงข้าวเพื่อต่ออายุ

นอกจากนี้ ความเชื่อเรื่องสืบชะตายังผูกพันกับวิถีชีวิตของชาวล้านนาอย่างแน่นแฟ้นและยาวนาน เพราะเชื่อมั่นว่าการสืบชะตาเป็นการต่ออายุทั้งของตัวเองและญาติพี่น้องบริวาร หรือชะตาของบ้านเมืองให้มีอายุยืนยาวสืบไป อีกทั้งยังเป็นการขจัดอันตรายต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น ให้แคล้วคลาดจากบาปเคราะห์และสิ่งชั่วร้ายทั้งหมด ก่อให้เกิดขวัญและกำลังใจในการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม ซึ่งจะส่งผลให้บ้านเมืองสงบสุข (สมเจตน์ วิมลเกษม, 2540: 153) การสืบชะตาของชาวล้านนาสัมพันธ์กับเรื่องเล่าทางพุทธศาสนาโดยเฉพาะเรื่อง อายุวัฒนกุมาร ซึ่งกล่าวถึงเหตุการณ์พระพุทธเจ้าต่ออายุให้บุตรชายของพราหมณ์ ด้วยการสวดพระปริตรและคาถา “อุณหิสสะวิชะยะคาถา” ซึ่งต่อมาได้นำมาใช้สวดในพิธีสืบชะตาของชาวล้านนา ในปัจจุบันพิธีสืบชะตานิยมจัดขึ้นในวันครบรอบอายุ พิธีขึ้นบ้านใหม่ งานมงคลสมรส หรือวันสงกรานต์

อาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้ได้้นำความเชื่อเรื่องสืบชะตามาใช้ “ตามความเชื่อเดิม” ในองค์ประกอบผลของพิธีกรรม คือผู้รับผลจะหายจากอาการป่วยไข้และมีชีวิตยืนยาวต่อไปได้ ขณะเดียวกันก็ “ตัดแปลงความเชื่อ” ซึ่งปรากฏในส่วนของวัตถุประกอบพิธี ปกติพิธีสืบชะตาจะกระทำในวันครบรอบอายุ แต่ผู้เขียนนำวันครบอายุมาเป็นเงื่อนไขของวัตถุประกอบพิธี คือวิญญูณสังเวद्यต้องฆ่าตนเองในวันครบรอบอายุเท่านั้น

ข) ความเชื่อเรื่องดาวห้าแฉก (Pentagram) เป็นความเชื่อของกลุ่มพ่อมดแม่มดของตะวันตก ที่เชื่อว่าดาวห้าแฉกเป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์อันทรงพลังอำนาจ สามารถป้องกันภัยอันตรายหรือเอาชนะอำนาจฝ่ายตรงข้ามได้ ผู้เขียนนำสัญลักษณ์นี้มาใช้สร้างสถานที่ประกอบพิธีซึ่งเป็นไป “ตามความเชื่อเดิม” ในพิธีกรรมของกลุ่มพ่อมดแม่มด กล่าวคือ วงเวทจะถูกวาดลงบนพื้นก่อนเริ่มพิธีกรรม วงเวทมีลักษณะเป็นวงกลม ภายในนิยามวาดเป็นรูปดาวห้าแฉก ซึ่งกลุ่มพ่อมดแม่มดเชื่อว่า วงกลมหมายถึงสถานศักดิ์สิทธิ์อยู่ระหว่างโลกของมนุษย์และโลกของเทพเจ้า (อัคนี มูลเมฆ, 2561: 33) โดยปกติวงเวทจะมีขนาดใหญ่เพื่อรองรับจำนวนสมาชิกซึ่งมีจำนวนมาก ถ้าเป็นพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า ภายในวงกลมจะได้รับการสวดประทานพรและทำให้บริสุทธิ์ไร้มลทิน ด้วยถือว่าเป็นเขตแดนของเทพเจ้า ในวงกลมจะเต็มไปด้วยพลังจึงไม่ยอมให้กระจายตัวออกมา หากกระทำพิธีกรรมเกี่ยวกับปีศาจจะเชื่อกันว่าวงกลมมีอำนาจสามารถปกป้องสิ่งที่อยู่ภายใน รวมทั้งปกป้องร่างทรงจากปีศาจที่ถูกปลุกขึ้นมา (อัคนี มูลเมฆ, 2561: 33, 49) ลักษณะการใช้นี้สอดคล้องกับสถานที่ประกอบพิธีกรรมต่อชะตาที่วาดเป็นรูปดาวห้าแฉก และเป็นสถานที่เชื่อมระหว่างโลกมนุษย์และโลกของวิญญูณ อีกทั้งยังมีพลังอำนาจในการป้องกันวิญญูณไม่ให้ออกมาอวกวพิธี นอกจากนี้ความเชื่อเรื่องดาวห้าแฉกยังถูกนำมา “ตัดแปลงจากความเชื่อเดิม” ดังเห็นได้จากการดัดแปลงเป็นยันต์สำหรับประกอบพิธีต่อชะตา เนื่องจากดาวห้าแฉกเป็นสัญลักษณ์ของความศักดิ์สิทธิ์จึงสามารถเพิ่มพลังเหนือธรรมชาติให้แก่วัตถุ สถานที่ หรือผู้ใช้เวทมนตร์ แต่ในพิธีกรรมต่อชะตา นักเขียนได้นำสัญลักษณ์มาใช้เป็นยันต์ที่มีความสามารถในการสะกดวิญญูณของเครื่องสังเวद्यแทน ซึ่งไม่เชื่อมโยงกับความเชื่อเดิม

อาจพิจารณาได้ว่าลักษณะแฟนตาซีในพิธีต่อชะตามีกำเนิดจากความเชื่อเรื่องดาวห้าแฉกที่สร้างอำนาจเหนือธรรมชาติแก่พื้นที่สามัญ อีกทั้งยังทำให้วัตถุธรรมดากลายเป็นวัตถุเหนือธรรมชาติที่สามารถกักขังวิญญูณได้ สุดท้าย วิญญูณก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้พิธีกรรมมีความเหนือธรรมชาติ ซึ่งทั้งหมดนี้ได้ส่งผลให้เหตุการณ์ในนวนิยายกลายเป็นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ ได้แก่ การกักขังวิญญูณ และการสังหารมนุษย์ด้วยอำนาจเหนือธรรมชาติของวิญญูณ

### - พิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด

พิธีกรรมนี้ปรากฏในนวนิยายตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด ในนวนิยายตอนนี้กล่าวถึงลักษณะและพลังอำนาจของพิธีกรรมนี้ไว้ว่า “พิธีกรรมโบราณที่รวบรวมความเจ็บปวดของคนอื่น และแพร่กระจายขยายออกไป ยิ่งคนที่ได้รับกลิ่นอายแห่งความเจ็บปวดมากเท่าไร ค่าตอบแทนของผู้ที่ประกอบพิธีกรรมก็คือพรอันยิ่งใหญ่เท่านั้น” (อัยย์, 2553: 168) อำนาจของพิธีกรรมนี้ส่งผลให้ตัวละครปฎิบัติ คือ ชัชวาล บรรณาธิการพระพรอย่างมาก เขาต้องการได้รับการยอมรับและมีชื่อเสียงในฐานะโปรดิวเซอร์อัจฉริยะ เพราะขณะนี้เขาเป็นเพียงโปรดิวเซอร์รายการแข่งขันตอบคำถามระดับมัธยมศึกษาซึ่งไม่ได้รับความนิยม จนช่องโทรทัศน์ส่งปิดรายการ ในการประกอบพิธีกรรมนี้ ชัชวาล มีสถานะเป็นผู้กระทำพิธี ผู้ขอให้กระทำพิธี และผู้รับผลของพิธี ทว่าชัชวาลได้หลอกลวงน้องที่ร่วมทำรายการมาช่วยประกอบพิธีนี้ด้วย

วัตถุประสงค์พิธี ใน “พิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด” สำหรับพิธีกรรมนี้ ผู้วิจัยจะเริ่มจากสถานที่ประกอบพิธีก่อน เนื่องจากชัชวาลเป็นโปรดิวเซอร์รายการ Clever Answered ซึ่งเป็นรายการแข่งขันตอบคำถามระดับชั้นมัธยมศึกษา และหวังใช้รายการเป็นเครื่องมือเผยแพร่ความเจ็บปวด ชัชวาลจึงใช้สถานที่ถ่ายทำรายการเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรม ด้วยเหตุนี้ วัตถุประสงค์พิธี ใน “พิธีกรรมพระพรแห่งความเจ็บปวด” จึงเต็มไปด้วยอุปกรณ์สำคัญสำหรับการถ่ายทำรายการ เริ่มต้นที่ ก) วัตถุประสงค์มา แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้ วัตถุประสงค์ประกอบพิธีกรรมประกอบด้วยคลิปบันทึกความเจ็บปวด และจอภาพขนาดใหญ่รวมถึงโทรทัศน์สำหรับเผยแพร่ความเจ็บปวด วัตถุประสงค์อีกลักษณะคือวัตถุประสงค์แบบนามธรรม ได้แก่ ความเจ็บปวดของมนุษย์ซึ่งจัดเป็นเครื่องสังเวทในพิธีกรรมนี้ และ ค) เสีย ได้แก่ คาถาและคำอธิษฐานของผู้ประกอบพิธี

ข้อห้าม ใน “พิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด” ด้วยเหตุที่ “พรแห่งความเจ็บปวดจะมอบให้แก่ผู้ที่บริกรรมคาถาและมีบันทึกแห่งความเจ็บปวด” (อัยย์, 2553: 207) และ “พรนี้จะประทานให้เพียงครั้งเดียวต่อหนึ่งพิธีกรรมเท่านั้น” (อัยย์, 2553: 208) ผู้ประกอบพิธีกรรมจึงต้องเลือกรูปแบบการประกอบพิธีเพื่อป้องกันการถูกแย่งชิงบันทึกความเจ็บปวด ดังเหตุการณ์การแย่งชิงบันทึกความเจ็บปวดในเรื่อง ที่การินสั่งให้ลัทธริมาแอบบันทึกเสียงความเจ็บปวดของเครื่องสังเวทลงในเครื่อง MP3 แล้วนำมามอบให้ตน จากนั้นการินก็ท่องคาถาและขอพรให้รอดพ้นจากกระสุนปืนของชัชวาล ชัชวาลจึงไม่อาจขอพรจากพิธีกรรมนี้ได้อีก

ขั้นตอนของพิธีกรรมพิธี ใน “พิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด” แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ เริ่มจาก “การรวบรวมความเจ็บปวด” ชัชวาลตัดสินใจเลือกใช้ความเจ็บปวดทางจิตใจ

ของผู้เข้าร่วมรายการ เขาจึงพยายามเลือกเฟ้นนักเรียนที่มีปัญหาชีวิตรุนแรงเพื่อหวังเรียกความสนใจจากผู้ชมและสื่อมวลชนต่างๆ เมื่อเขาคัดเลือกและได้รับการยืนยันจากนักเรียนเหล่านั้นแล้ว ชัชวาลและทีมงานได้แอบติดตั้งกล้องไว้ตามมุมต่างๆ ของโรงเรียนแต่ละคนในวันถ่ายชีวิตในโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขัน จากนั้นก็นำมาตัดต่อเป็นคลิปวิดีโอ ขั้นตอนถัดมาคือ “การเผยแพร่ความเจ็บปวด” ชัชวาลเลือกใช้ช่วงแนะนำประวัติผู้เข้าแข่งขันสำหรับเผยแพร่ความเจ็บปวด นอกจากนั้นชัชวาลยังวางแผนวางระเบิดสถานที่ถ่ายทำรายการเพื่อเรียกความสนใจจากผู้ชมและสื่อต่าง ๆ ให้มากยิ่งขึ้น เพราะหวังให้ความเจ็บปวดทิวคุณและแพร่กระจายจนเพียงพอสำหรับการขอพรอันยิ่งใหญ่ ขั้นตอนสุดท้าย “การขอพร” เมื่อความเจ็บปวดแพร่กระจายจนเพียงพอต่อพรของผู้ประกอบพิธีแล้ว ผู้ประกอบพิธีก็สามารถทอคาถาและอธิษฐานพรของตนได้ พรดังกล่าวก็จะอุบัติขึ้นดังปรารถนา ทั้งนี้เหตุที่ไม่สามารถระบุที่มาของความเชื่อนี้ได้ เพราะพรเป็นความเชื่อสากลของมนุษย์ อีกทั้งทุกพิธีกรรมก็ล้วนแต่มอบพรที่มนุษย์ปรารถนาอยู่แล้ว

ความเชื่อที่นำมาใช้สร้างพิธีกรรมนี้คือความเชื่อเรื่องพร พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546: 758) ให้ความหมายของคำว่า พร ไว้ 2 ความหมาย ความหมายหนึ่ง คือ สิ่งที่ขอลือเลือกเอาตามประสงค์ อาจกล่าวได้ว่า พร ในความหมายนี้มาจากความเชื่อที่มีร่วมกันของมนุษยชาติ เนื่องจากสมัยอดีต ชุดความคิดหลักของมนุษย์นั้นเชื่อมโยงกับอำนาจเหนือธรรมชาติ โดยเฉพาะเทพเจ้าและภูตผีปีศาจ ซึ่งเชื่อว่ามีอำนาจมากล้นเหนือมนุษย์ ดังนั้น เมื่อมนุษย์รู้สึกสิ้นไหวอ่อนแอจากความกลัวภัยร้าย ๆ หรือเมื่อยามที่มนุษย์ปรารถนาในสิ่งที่คิดว่ายากเกินความสามารถของตน อำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้นจึงเป็นทางออกสำคัญที่มนุษย์เชื่อมั่นว่าจะตอบสนองความกลัวหรือความปรารถนาได้ ดังจะเห็นได้จากการสร้างพิธีกรรมต่าง ๆ ในอดีต ทั้งหมดล้วนเชื่อมโยงกับการขอสิ่งตามประสงค์จากสิ่งเหนือธรรมชาติทั้งสิ้น ยิ่งในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงพลิกผันของสังคมส่งผลให้มนุษย์รู้สึกสิ้นคลอนหวาดกลัวถึงความมั่นคงของชีวิตตลอดเวลา ขณะเดียวกันภายใต้ระบบเศรษฐกิจระบบทุนนิยมซึ่งแพร่กระจายทั่วโลก มนุษย์ถูกกระตุ้นให้ผลิตความปรารถนาออกมาไม่มีสิ้นสุด ทำให้การหวังพึ่งสิ่งตามประสงค์จากอำนาจเหนือธรรมชาติยังคงดำรงอยู่และเติบโตมากขึ้น เช่นในวิถีของสังคมไทยที่รายล้อมไปด้วยสิ่งศักดิ์สิทธิ์และการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ จำนวนมาก ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า พร ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากการประกอบพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวดนั้นมีลักษณะของการใช้ “ตามความเชื่อเดิม”

สำหรับ ความหมายอีกความหมายหนึ่งของคำว่า พร หมายถึง คำแสดงความปรารถนาให้ประสบสิ่งที่เป็นสิริมงคล (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 758) พร ในลักษณะนี้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางสังคมที่เรียกกันว่า การอวยพร ซึ่งเป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งที่ผู้พูดมอบ

ความปรารถนาที่ดี และคาดหวังให้ความปรารถนาที่ติดงอแงเกิดผลกับผู้ฟัง (ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ, 2563: 98) การอวยพรมักเกิดขึ้นในโอกาสสำคัญของชีวิต ในนวนิยายชุดนี้ ได้เลือกการอวยพรวันเกิด มาใช้ในการสร้างพิธีกรรม การอวยพรวันเกิดในสังคมไทยนิยมพูดกันสั้นๆ ว่า สุขสันต์วันเกิด แต่ที่นิยมกันแพร่หลายในสังคมสมัยใหม่คือคำอวยพรของตะวันตกที่กล่าวว่า Happy Birthday โดยจะใช้กล่าวธรรมดาหรือร้องเป็นเพลงก็ได้ อย่างไรก็ตาม น่าสนใจว่าในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้ ได้นำคำอวยพรของตะวันตกมา “ดัดแปลง” ให้กลายเป็นคาถาประกอบพิธีกรรม คือ “Happy Birthday to Me, Happy Deathday to Me” โดยต้องกล่าวก่อนลงมือฆ่าตนเอง เพื่อยืนยันความยินดีในการละทิ้งลมหายใจและยินดีที่จะให้วิญญาณของตนเป็นเครื่องสังเวยของพิธีกรรม ทั้งนี้ จากลักษณะที่กล่าวมา องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้พิธีกรรมมีลักษณะแฟนตาซีคือความเชื่อเรื่องพร ซึ่งทำให้เกิดเหตุการณ์แฟนตาซี นั่นก็คือการรอดจากความตายตามคำอธิษฐาน

เมื่อพิจารณาการนำความเชื่อมาสร้างแฟนตาซีในพิธีกรรมทั้งหมดแล้ว สามารถสรุปได้ว่าผู้เขียนใช้ความเชื่อของไทยและความเชื่อที่ไหลเวียนในสังคมไทยมาสร้างพิธีกรรม โดยนำมาใช้ในหลายลักษณะ ซึ่งได้แก่ การคงตามลักษณะเดิม การดัดแปลงจากความเชื่อเดิม และการสร้างสรรค์ใหม่ นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าพิธีกรรมทั้งหมดประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 2 ประการ ประการแรกคือความเป็นแฟนตาซี องค์ประกอบหลักที่ทำให้เกิดลักษณะแฟนตาซีคือความเชื่อเรื่องยันต์ เพราะพิธีกรรมทั้งหมดล้วนกระทำในสถานที่ปกติ แต่เลขยันต์ทำให้พื้นที่ในสถานที่นั้นแปรเปลี่ยนเป็นอาณาเขตเหนือธรรมชาติ ที่สามารถเปลี่ยนวัตถุธรรมดาเป็นวัตถุพิเศษที่ตอบสนองความปรารถนาอันเหนือจริงหรือบดบังโทษอันเหนือธรรมชาติ ที่สำคัญ ยังเป็นพื้นที่ในการแสดงอำนาจของวิญญาณ ลักษณะสำคัญประการต่อมาคือ ความรุนแรง ซึ่งเกิดจากการทำร้ายและสังหารมนุษย์เพื่อเป็นเครื่องสังเวยความปรารถนาของผู้ประกอบพิธี ลักษณะการใช้ความรุนแรงนี้สอดคล้องกับลักษณะของพิธีบูชายัญ หรือที่เรียกว่าพิธีแห่งความรุนแรง เนื่องจากมีลักษณะสำคัญคือการฆ่าเหยื่อเพื่อสังเวยแก่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ยิ่งเหยื่อมีค่ามาก ก็เชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะยิ่งพอใจมาก (สุริยา รัตนกุล, 2555: 168)

นอกจากนี้ สังเกตได้ว่าตัวละครส่วนใหญ่ที่ประกอบพิธีกรรมมักเป็นตัวละครปฏิบัติ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก คือตัวละครผู้ใหญ่ ได้แก่ ชัชวาล นุชนารถ และริสา อีกกลุ่มหนึ่งคือ ตัวละครเยาวชน ประกอบด้วย การิน วรารณ และมธุรินซึ่งอยู่ในสถานะวิญญาณ จากการวิเคราะห์ความปรารถนาในการประกอบพิธีกรรมพบว่ากลุ่มตัวละครผู้ใหญ่ยอมใช้ความรุนแรงเพื่อแลกกับการประสบความสำเร็จด้านอาชีพและการรักษาชีวิตของลูก ขณะที่กลุ่มตัวละครเยาวชนเลือกกระทำพิธีกรรมอันโหดร้ายเพื่อเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตนให้สวยงามขึ้นและนำบุคคลอันเป็นที่รักยิ่งกลับมาอยู่ด้วยกันดังเดิม ส่วนตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อสังเวยเป็นตัวละครเยาวชนทั้งหมด

ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นถึงความตกต่ำทางศีลธรรมในจิตใจของมนุษย์ที่เลือกใช้วิธีการอันโหดเหี้ยมทารุณเพื่อแลกกับความปรารถนาของตนเอง ขณะเดียวกันก็สะท้อนอีกว่าเยาวชนไทยกำลังตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสังเกตคือสถานที่ประกอบพิธีกรรมส่วนใหญ่เกิดขึ้นในสถานที่ต่าง ๆ โรงเรียน เช่น ห้องเรียน ห้องวิทยาศาสตร์ และห้องเก็บของ เป็นต้น ส่วนสถานที่อื่น ๆ ก็ได้แก่ บ้าน คอนโดมิเนียม โรงพยาบาล และสถานีโทรทัศน์ ซึ่งสะท้อนว่าพื้นที่ในชีวิตประจำวันของเยาวชนหรือพื้นที่ที่ควรจะถูกปลดปล่อยกลับกลายเป็นสถานที่อันตราย เพราะพร้อมจะเกิดความรุนแรงอยู่เสมอ จึงกล่าวได้ว่าพิธีกรรมในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้กำลังถ่ายทอดปัญหาและความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน ดังนั้น การใช้ฉากสมจริงในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้จึงช่วยให้ผู้อ่านตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน ขณะที่การปรากฏเหตุการณ์แฟนตาซีในฉากสมจริง ซึ่งปรากฏขึ้นจากอำนาจของยันต์ในพิธีกรรม และส่งผลให้พื้นที่สามัญกลายเป็นพื้นที่เหนือจริงที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและความตายก็ยิ่งทำให้เห็นถึงความรุนแรงในพื้นที่ปกติธรรมดา

เหตุการณ์แฟนตาซีที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและความตายนี้มีปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่องโดยเฉพาะในโครงเรื่องแบบตามหาฆาตกร เหตุการณ์แฟนตาซีเหล่านี้มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความขัดแย้งและการพัฒนาความขัดแย้งไปจนถึงจุดแตกหักของเรื่อง เนื่องจากโครงเรื่องแบบตามหาฆาตกรมักเปิดเรื่องและไต่ระดับความขัดแย้งด้วยการฆาตกรรมเหยื่อสังเวทยอย่างต่อเนื่อง จนไปถึงจุดแตกหักคือวันประกอบพิธีกรรมซึ่งเหตุการณ์แฟนตาซีจะเต็มไปด้วยความโหดร้ายทารุณอย่างมาก ลักษณะดังกล่าวนี้ช่วยขบขันว่า ความรุนแรงในสถานที่ต่าง ๆ ไม่ได้เกิดขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้น หากเกิดขึ้นอย่างยาวนาน อีกทั้งยังพัฒนาความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ดังนั้นตัวละครหลักที่เข้ามาเผชิญกับเหตุการณ์แฟนตาซีตลอดทั้งเรื่องจึงอาจสะท้อนภาพของเยาวชนที่ต้องประสบกับความรุนแรงในชีวิตประจำวัน การใช้เหตุการณ์แฟนตาซีซึ่งมีลักษณะเหนือจริงหรือความเป็นไปไม่ได้นี้จึงอาจกำลังสื่อถึงเหตุการณ์ความรุนแรงที่ไม่ควรปรากฏหรือเป็นไปไม่ได้ที่จะปรากฏในพื้นที่สำคัญอันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันการแพทย์ และสถาบันสื่อสารมวลชน ด้วยตามหลักพื้นที่เหล่านี้ควรจะเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับทุกคนโดยเฉพาะเยาวชน

### 3.2 แนวคิดที่นำเสนอผ่านโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง

จากที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่าเหตุการณ์แฟนตาซีในโครงเรื่องและเนื้อเรื่องได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน แต่จากการวิเคราะห์โดยละเอียด ผู้วิจัยยังพบอีกว่านวนิยายเยาวชนแนวแฟนตาซีชุดนี้นำเสนอแนวคิดทางพุทธศาสนาด้วยเช่นกัน ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจึงจะอธิบายอย่างละเอียดถึงการถ่ายทอดแนวคิดทั้งสองกลุ่มผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีในโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง ดังต่อไปนี้



### 3.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน

แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน ได้แก่ ปัญหาเรื่องค่านิยมเกี่ยวกับความงาม ปัญหาเรื่องการขาดจรรยาบรรณของสื่อโทรทัศน์ ปัญหาเรื่องการบริโภคเกมออนไลน์เกินความจำเป็น และปัญหาการกระทำอัตวินิบาตกรรม ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

#### 3.2.1.1 ปัญหาเรื่องค่านิยมเกี่ยวกับความงาม

ในตอนพิธีเปลี่ยนชีพ ผู้เขียนใช้เหตุการณ์รุนแรงและน่าสยดสยองที่เกิดขึ้นกับตัวละครหญิง กลุ่มหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยวรวรรณ, วาสิณี, ลัทธริมา, นาฏฤดี และปิ่นมาลา เพื่อนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นจากค่านิยมเกี่ยวกับความงามในสังคมไทย ผู้เขียนชี้ให้เห็นปัญหานี้ผ่านความขัดแย้งระหว่างวาสิณี ผู้มีรูปร่างหน้าตางดงามกับวรวรรณซึ่งมีรูปร่างหน้าตาธรรมดาและมีบุคลิกที่เพื่อน ๆ กล่าวกันว่า “ท่าทางเนิร์ด ๆ ไม่เด่นสะดุดตา” (อัยย์, 2560: 44) ความขัดแย้งเกิดขึ้นจากการที่วาสิณีปฏิบัติกับวรวรรณแตกต่างกับเพื่อนคนอื่นในกลุ่มที่รูปร่างหน้าตาสวยงาม เธอจัดวางวรวรรณให้มีสถานะเป็น “ลูกไล่ในกลุ่ม” (อัยย์, 2560: 44) หรือคนรับใช้ของกลุ่มเท่านั้น ดังการสั่งให้วรวรรณเรียกตนเองว่าคุณวาสิณี การใช้ให้วรวรรณทำเรื่องเล็กน้อยที่สามารถทำได้และการรุมทำร้ายวรวรรณด้วยวิธีอันรุนแรง “มันตบฉัน จับกคหน้า ชูว่าจะกรีดหน้าฉัน ดูถูกฉัน ทำเหมือนฉันเป็นขยะ เป็นตัวน่ารังเกียจ” (อัยย์, 2560: 152) ผู้เขียนแสดงให้เห็นว่าผู้กระทำความรุนแรงนี้ทำไปโดยปราศจากความรู้สึก ดังคำบรรยายพฤติกรรมหลังจับวรวรรณกคหน้าที่วาสิณีและเพื่อน “คึกคักออกมาจากห้องน้ำหญิงชั้นห้าในสภาพของคนสะใจอะไรบางอย่าง” (อัยย์, 2560: 201)

การปฏิบัติต่อวรวรรณในเหตุการณ์ข้างต้นสะท้อนการแบ่งชนชั้นในกลุ่มผู้หญิงด้วยกันโดยใช้ความงามเป็นเกณฑ์ กล่าวคือ ผู้ที่มีความงามตามค่านิยมของสังคมเป็นผู้ที่อยู่ในระดับบนสุด จากนั้นก็ลดหลั่น ลงมา เกิดเป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจ คือผู้ที่มีความงามมากกว่ามีอำนาจเหนือกว่า จนนำไปสู่ปัญหาสำคัญคือการกคซึ่งผู้หญิงด้วยกันเพียงเพราะเป็นผู้ที่มีรูปลักษณ์ด้อยกว่า จึงเป็นไปได้ว่าเหตุการณ์ความรุนแรงจากผู้ที่ตั้งงามกว่าถูกสร้างขึ้นเพื่อทำให้ภาพของการกคซึ่งมีความกระฉ่างชัด ทั้งยังช่วยขับเน้นความบิดเบี้ยวของ การใช้ความงามของรูปลักษณ์เป็นเกณฑ์ประเมินคุณค่าของผู้หญิงด้วยกัน เพราะทำให้กลุ่มผู้ที่มีรูปลักษณ์งดงามกว่าปราศจากมโนสำนึกและหลงคิดไปว่าผู้หญิงที่มีหน้าตาไม่สวยเป็นบุคคลไร้ค่าที่ต้องสยบยอมต่อผู้ที่สวยงามกว่า เนื่องจากมีคุณค่ามากกว่า นอกจากนั้นยังทำให้ผู้ที่ด้อยกว่ายอมรับความบิดเบี้ยวนี้ ซึ่งสังเกตได้จากการที่วรวรรณอดทนยอมรับการกระทำต่าง ๆ เหล่านี้ รวมไปถึงการตัดสินใจอยู่ในกลุ่มของวาสิณีต่อไป

นอกจากนั้น ผู้เขียนยังกำหนดให้วรรณกรรักกับกรกฎ หนุ่มหล่อประจำโรงเรียนแต่ก็ต้องปิดบังความสัมพันธ์ไว้ เพราะวรรณกรตระหนักว่าความหล่อของกรกฎไม่ใช่สิ่งที่คู่ควรกับเธอ จึงจำเป็นต้องปิดบังหลบซ่อนและปฏิบัติราวกับทั้งคู่ไม่รู้จักกันขณะอยู่ที่โรงเรียน เหตุการณ์นี้ทำให้อาจพิจารณาได้ว่าปัญหาค่านิยมเกี่ยวกับความงามไม่ได้ก่อให้เกิดการกดขี่ข่มเหงในกลุ่มผู้หญิงด้วยกันเท่าที่นั่น แต่ยังคงสร้างความรู้สึกด้อยค่าตนเองแก่ผู้ที่มีรูปลักษณ์ไม่งดงามให้รู้สึกว่าคุณค่าไม่เหมาะสมหรือคู่ควรกับสิ่งที่ดี ผู้วิจัยเห็นว่าปัญหานี้อาจจะมีสาเหตุจากการหล่อหลอมทางสังคมเป็นอีกปัจจัยหนึ่งได้ เนื่องจากสังคมไทยให้ความสำคัญกับความงามมาอย่างยาวนาน อีกทั้งความงามยังถูกสังคมเชื่อมโยงกับ ‘ผู้มีบุญ’ และ ‘ความดีงาม’ ขณะที่ความอัปลักษณ์มักเชื่อมโยงกับ “ผู้บาปหนา” และ “ความชั่วร้าย” ดังที่ปรากฏในเรื่องเล่าต่าง ๆ ของไทยแต่โบราณ และผลิตซ้ำเรื่อยมาจนปัจจุบัน เช่น ในสื่อโทรทัศน์ที่นิยมมอบบทลงโทษแก่ตัวร้ายฝ่ายหญิงด้วยการทำให้เสียโฉม เป็นต้น ส่งผลให้เกิดการแบ่งแยกชัดเจนว่าความงามเป็นสิ่งที่คู่ควรกับสิ่งดี ส่วนความไม่งามก็ควรคู่กับสิ่งไม่ดี ผู้อ่านสามารถมองเห็นการยอมรับความคิดเห็นผ่านคำพูดของวรรณกรขณะประกอบพิธีกรรมว่า “จะไม่มีวรรณกร เลื่อม ๆ เซย ๆ ให้ภรรยาต้องขายหน้าใครอีกแล้วละ จะไม่มีอีกแล้ว จะมีแต่วรรณกรที่สวยงามที่สุด สวยสมกับคนหน้าตาดีอย่างกฎ เราจะเป็นคู่ที่เหมาะสมกันที่สุดจนใครต่อใครต้องอิจฉาคะกฎ เราจะเป็นอย่างนั้น” (อัยย์, 2560: 167) และผ่านปฏิกริยาของเพื่อนในกลุ่มลัทธินิยมหลังทราบเรื่องความสัมพันธ์นี้ที่ “ตาค้างปากค้างตะลึง ใครจะไปเชื่อ เด็กหนุ่มหล่อหน้าตาดี คุณเป็นคุณชายที่แสนจะเพียบพร้อมเป็นที่สนใจของสาว ๆ ในโรงเรียนอย่างกรกฎ พานิชกุล จะแอบคบลับ ๆ อยู่กับวรรณกรธาทอง” (อัยย์, 2560: 44)

เมื่อค่านิยมเกี่ยวกับความงามมอบทั้งอำนาจและคุณค่าแก่ผู้ที่มีรูปลักษณ์งดงามเพียงฝ่ายเดียว และทำให้ผู้ที่ไม่งดงามต้องเผชิญกับความรุนแรงต่าง ๆ ทั้งการแบ่งแยกและการข่มเหงรังแก จนรู้สึกไร้ค่า ความงามจึงกลายเป็นความปรารถนาสูงสุดของสตรีที่ต้องใช้ความพยายามอย่างยิ่งยวดที่จะได้มาครอบครอง เพราะหวังว่าจะหลุดพ้นจากความรุนแรงที่ต้องเผชิญ และมีชีวิตที่มีคุณค่าและมีอำนาจจากความงามนั้น ดังเหตุการณ์ที่วรรณกรประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนชีพหลังจากประสบเหตุไฟไหม้ทั่วร่าง ในทัศนะของผู้วิจัย การที่ผู้เขียนนำเสนอการประสบเหตุไฟไหม้และสภาพอัปลักษณ์ของตัวละครช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความพยายามที่จะครอบครองความงามได้ชัดเจนมากขึ้น เพราะความอัปลักษณ์ได้ลดระดับวรรณกรให้กลายเป็นผู้ที่อยู่ชั้นล่างสุดของผู้หญิงด้วยกัน จนไม่เหลือความภาคภูมิใจใด ๆ อีก ดังคำพูดที่ว่า “ฉันกลายเป็นอีหน้าผีจนขนาดตัวฉันเองยังไม่กล้าส่องกระจก” (อัยย์, 2560: 153) นอกจากนี้ใบหน้าแล้ว ร่างกายของวรรณกรที่ถูกเผาไหม้ก็เต็มไปด้วยบาดแผลพุพอง จนต้องนำผ้าพันแผลมาพันไว้ทั่วร่าง แต่ด้วยอุบัติเหตุครั้งนี้ไปทำลายเส้นประสาทรับรู้ความเจ็บปวด ร่างกายของวรรณกรจึงปราศจากความเจ็บปวด และสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ แต่อาจกล่าวได้ว่าสภาพ

ทั้งหมดของวรวรรณไม่ต่างกับสภาพของผีดิบ (Zombie) ที่แม้จะอยู่ในร่างของมนุษย์แต่ก็ไม่เหมือนกับมนุษย์ปกติ การตกอยู่ในสภาพนี้ย่อมทวีความทุกข์ทรมานถึงขีดสุด เพราะต้องสูญเสียเรือนร่างที่บ่งบอกความเป็นหญิง รวมถึงสูญเสียลักษณะสำคัญของความเป็นมนุษย์ วรวรรณจึงมีเพียงอยู่ในระดับล่างสุดของผู้หญิงด้วยกัน ทว่ายังอยู่ในระดับล่างสุดของมนุษย์ที่ต้องมีชีวิตอยู่อย่างไร้เกียรติไร้ศักดิ์ศรี เพราะครอบครองสภาพที่สังกรรม์กึ่งหรือเวทนา ดังนั้น วรวรรณจึงตัดสินใจประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนชีพ เพราะการได้ครอบครองความงามในอุดมคติจะทำให้เธอกลับมาอยู่ในสังคมได้อย่างภาคภูมิใจด้วยรู้สึกว่าคุณค่าอย่างยิ่ง

ยิ่งกว่านั้น การการปรารถนา रूपปลักษณ์ที่งดงามในเรื่องยังเผยให้เห็นความโหดร้ายอีกประการของค่านิยมเกี่ยวกับความงามนี้ คือ ทำให้ผู้หญิงสามารถทำสิ่งที่โหดร้ายและละเลยความเจ็บปวดทุกข์ทรมานของผู้หญิงด้วยกันได้ ดังเหตุการณ์แพนตาซีที่วรวรรณสร้างยันต์ด้วยเลือดของนาฏฤดี “ร่างในชุดคลุมนั้น [...] ล้วงแผ่นผ้ายันต์ขึ้นมาวางบนพื้นทับด้วยริมฝีปากที่เหินออกมาบรรจงเอานิ้วจุ่มเลือดจากแผลบนใบหน้าของนาฏฤดี แล้วลากนิ้วตามรอยลายเส้นบนยันต์แผ่นนั้น พลังท่องบทสวดกำกับไปด้วย” (อัยย์, 2560: 132) จะเห็นได้ว่า วรวรรณไม่หวั่นไหวกับการสังหารชีวิตเพื่อความงามของตน เพราะเธอบรรจงทำอย่างละเมียดละไม อีกทั้งการสร้างยันต์ต้องใช้สมาธิสูงมาก แต่การมองเห็นศพของเพื่อนและใช้เลือดของเพื่อนสร้างยันต์ก็ไม่ได้ทำลายสมาธิของวรวรรณเลย ซึ่งช่วยสะท้อนภาพการกระทำสิ่งที่โหดร้ายได้โดยไม่สะทกสะท้านได้ อย่างไรก็ตาม ความโหดเหี้ยมทั้งหมดนี้ของตัวละครอาจมิได้มีสาเหตุจากการปรารถนาความงามเพียงประการเดียว แต่ยังประกอบด้วยความคับแค้น เพราะกลุ่มคนสวยเหล่านี้คือผู้ที่รังแกเธอมาโดยตลอด พิธีกรรมเปลี่ยนชีพจึงกลายเป็นพื้นที่ของการตอบสนองความปรารถนา ประการแรกคือการได้ครอบครองรูปปลักษณ์อันงดงาม ประการที่สองคือการแก้แค้นคนที่สวยกว่าด้วยความรุนแรงเช่นที่คนกลุ่มนี้กระทำกับเธอเสมอมา

เช่นเดียวกับ เหตุการณ์แพนตาซีที่วรวรรณใช้เลือดของลัทธริมาลูบไล้เรือนกายอย่างละเมียดละไมและเปี่ยมด้วยความสุข ดังการบรรยายว่า

“วรวรรณยิ้มอย่างอ่อนคลาย ถอดชุดคลุมสีน้ำตาลออกจากร่างปล่อยให้ร่างกายที่เต็มไปด้วยแผลเหวอะหวะ เริ่มมีคราบหนองไหลเยิ้มน่าสะอิดสะเอียนนั้น เปลือยเปล่า แล้วค่อย ๆ กลับตาพริ้มลงเริ่มขมุกขมิมปากท่องบทสวดกำกับไปด้วย ก่อนจะจับข้อมือเพื่อนเลือดของลัทธริมาขึ้นมาลูบไล้ไปตามใบหน้าของตัวเองจนทั่ว แล้วไล่ลงไปตามแขนและร่างกายไปจนทั่วตัวราวกับเธอกำลังฟอกสบู่ในขณะอาบน้ำ”

(อัยย์, 2560: 164)

คำบรรยายข้างต้นช่วยเสริมว่าวรรณกรรมเพียงมองข้ามความทุกข์ทรมานของผู้หญิงด้วยกัน แต่ยังมีความสุขจากความเจ็บปวดทรมานที่ผู้หญิงด้วยกันได้รับ ด้วยเหตุที่นักเขียนเลือกบรรยายการเคลื่อนไหวของวรรณกรรมให้คล้ายการเคลื่อนไหวของนักแสดงหญิงในสื่อโฆษณาสินค้าประเภทผลิตภัณฑ์ทำความสะอาดผิวกาย ที่โดยทั่วไปจะแสดงความสุขของผู้ใช้ผ่านรอยยิ้มขณะใช้ผลิตภัณฑ์ลู่ปลั้เรื้อนร่วง อีกทั้งจากวิธีการบรรยายเช่นนี้อาจสื่อให้เห็นอีกว่าวรรณกรรมไม่ได้มองลัทธิมาในฐานะมนุษย์ แต่มองเป็นเพียงผลิตภัณฑ์ (วัตถุ) เสริมความงามขึ้นหนึ่งเท่านั้น ดังนั้นจากเหตุการณ์นี้อาจแสดงให้เห็นว่า ค่านิยมเกี่ยวกับความงามทำให้ผู้หญิงมองเห็นคุณค่าของตนเองและหญิงอื่นแต่เพียงเปลือกของรูปลักษณ์ภายนอก จึงไม่อาจตระหนักในคุณค่าของความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น หรืออาจจะกล่าวได้อีกว่า ค่านิยมนี้ทำให้คนที่ยึดถือกลายเป็นผีดิบ เพราะปราศจากความรู้สึกและจิตใจ มีเพียงแต่ร่าง ดังนั้นร่างกายจึงเป็นคุณค่าเดียวที่สามารถยึดถือได้

เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในความขัดแย้งระหว่างตัวละครหญิงได้เกาะเกาะเปลือกของค่านิยมเกี่ยวกับความงาม และเผยให้ผู้อ่านรับรู้ปัญหาเกี่ยวกับค่านิยมนี้ คือ ค่านิยมเชิดชูรูปลักษณ์อันงดงามทำให้ผู้หญิงกลายเป็นศัตรูของกันและกัน ส่งผลสืบเนื่องให้เกิดการทำร้ายกันทั้งทางร่างกายและจิตใจ ด้วยมิได้ตระหนักในความจริงข้อนี้ ผู้หญิงจำนวนมากจึงยึดเอาความงามเป็นความปรารถนาอันยิ่งใหญ่ของชีวิต จึงพยายามทำทุกวิถีทางที่จะได้เป็นเจ้าของรูปลักษณ์อันงดงาม แม้จะต้องปฏิบัติต่อผู้หญิงด้วยกันด้วยวิธีการโหดร้าย เนื่องจากค่านิยมนี้ปลูกฝังว่า การได้ครอบครองความงามตามมาตรฐานของสังคมจะทำให้มีชีวิตที่ประสบความสำเร็จ มีศักดิ์ศรี และมีคุณค่าทั้งในสายตาตนเองและผู้อื่น

น่าสนใจว่า พิธีกรรมที่นำเสนอเหตุการณ์การดิ้นรนแสวงหาความงามอย่างบ้าคลั่ง เพราะได้รับความทุกข์ทรมานจากรูปลักษณ์เรื้อนกายของตนนี้สอดคล้องกับสถานการณ์ของเยาวชนหญิงไทยในช่วงเวลานั้นที่ต่อสู้อย่างหนักหน่วงเพื่อจะได้ครอบครองความสวยงามตามอุดมคติของสังคม งานวิจัยของอุ๋นใจ เจียมบุรณะกุล (2549) ช่วยทำให้เห็นว่าการปฏิบัติตนเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปลักษณ์อันงดงามของวัยรุ่นหญิงก็เต็มไปด้วยความเจ็บปวดและทุกข์ทรมานทั้งกายและใจไม่ต่างอะไรกับพิธีกรรมในนวนิยาย เพราะผู้ปฏิบัติต้องมีวินัยเคร่งครัดในการออกกำลังกายและการควบคุมน้ำหนัก จึงทำให้เกิดความเครียดและความกดดัน โดยเฉพาะการควบคุมน้ำหนักที่ต้องรับประทานอาหารให้ถูกหลักโภชนาการ ทำให้เยาวชนหญิงบางคนรู้สึกตึงเครียดจึงเลือกใช้วิธีการล้วงคอเพื่อสำรอกอาหารที่รับประทานเข้าไปแทน ขณะที่บางคนหันไปใช้ยาลดน้ำหนัก จนเกิดปัญหาการติดยา เพราะหากไม่ใช้ยาน้ำหนักก็ไม่ลด หรือร้ายแรงกว่านั้นคือส่งผลให้น้ำหนักเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสร้างความทุกข์ใจอย่างมาก นอกจากนั้น บางคนก็เลือกการศัลยกรรมที่เห็นผลรวดเร็ว แต่ต้องแลกกับ

ความเจ็บปวดจากการถูกฉีดยา ถูกกรีด และถูกผ่า ภายหลังทำศัลยกรรม บางรายได้รับผลกระทบรุนแรง คือใบหน้าผิดปกติจนต้องกลับไปทำศัลยกรรมอีกครั้ง หรือต้องไปพบแพทย์เพื่อรักษาแทน โดยทั้งหมดนี้มีต้นเหตุจากความไม่พึงพอใจในรูปลักษณ์ตนเองที่ไม่สอดคล้องกับรูปลักษณ์ของศิลปิน ดารา นางแบบ และพิธีเซนต์ผลิตภัณฑ์ความงาม ที่ล้วนมีผิวขาว มีรูปร่างผอม และส่วนใหญ่มักเป็นดารา ลูกครึ่งที่ตาโต จมูกโด่ง ที่สำคัญคือบุคคลเหล่านี้ล้วนได้รับการชื่นชมยกย่อง ประสบความสำเร็จ และมีสถานภาพชีวิตที่ดี จึงทำให้วัยรุ่นหญิงพยายามจะปรับรูปลักษณ์เรือนกายตนเองให้สวยงามตามแบบฉบับผู้หญิงเหล่านี้ เพราะเห็นว่าจะนำชีวิตไปสู่สถานภาพที่ดีขึ้น

การสำรวจของสำนักเด็กทีโพลเมื่อพ.ศ. 2552 ทำให้เห็นว่าการปรารถนารูปร่างหน้าตาที่งดงามเป็นค่านิยมที่แพร่หลายในกลุ่มวัยรุ่น ดังพบว่าวัยรุ่นสนใจการทำศัลยกรรมเสริมความงาม โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษา เป็นกลุ่มที่สนใจทำศัลยกรรมเสริมความงามมากที่สุด นอกจากนี้วัยรุ่นส่วนใหญ่รับรู้ว่าการทำศัลยกรรมความงามในปัจจุบันมีความปลอดภัย โดยพบว่าการเสริมจมูกเป็นที่นิยมอันดับหนึ่ง รองลงมาคือการทำหน้าใส กรีดตาสองชั้น การฉีดปากให้อวบอิมหรือผ่าตัดปากให้บาง การเสริมคาง การตัดกรรมทำหน้าเรียว และการเสริมหน้าอก ทั้งนี้เหตุผลหลักที่ทำให้วัยรุ่นกลุ่มนี้ตัดสินใจทำศัลยกรรม คือ ต้องการให้ตัวเองดูดี เพื่อผลประโยชน์ในหน้าที่การงาน และทำเพราะพ่อแม่สั่งให้ทำ (เรวดี วัฒนโกศล, 2560: ออนไลน์)

ค่านิยมเกี่ยวกับความงามที่แพร่หลายไปอย่างกว้างขวางทำให้สังคมไทยเกิดความวิตกกังวลเพราะอาจนำพาวัยรุ่นไปสู่ความเสี่ยงต่าง ๆ จากการใช้ผลิตภัณฑ์เสริมความงามที่ไม่ได้มาตรฐาน การใช้ผลิตภัณฑ์เสริมความงามที่ผิดวิธี และสถานเสริมความงามที่ไม่ได้มาตรฐาน (เรวดี วัฒนโกศล, 2560: ออนไลน์) อีกทั้งยังยากที่จะจัดการแก้ไข เนื่องด้วยสังคมได้ร้อยรัดความงามเข้ากับวิถีปฏิบัติของเพศหญิงมาอย่างยาวนาน จนสังคมยอมรับค่านิยมนี้ราวกับเป็นเรื่องธรรมชาติของเพศหญิง ผนวกกับการเติบโตของธุรกิจความงามที่ช่วยกันสร้างวาทกรรมเกี่ยวกับความงามที่พึงปรารถนาหรือความงามในอุดมคติผ่านสื่อโฆษณาที่เข้าถึงผู้บริโภคในวงกว้าง โดยใช้นางแบบ ดารา และนางงามที่มีหน้าตาสวยงาม ผิวขาว และมีรูปร่างผอมเป็นตัวแบบของความงามในอุดมคติ โดยเฉพาะโฆษณาในโทรทัศน์ที่ถ่ายทอดเนื้อหาในลักษณะของการเชิดชูความงามต้นแบบด้วยการนำผู้หญิงที่มีลักษณะไม่สอดคล้องกับรูปลักษณ์นั้นมาเปรียบเทียบ หรือหลังจากนำมาเปลี่ยนรูปลักษณ์ให้งามตามแบบฉบับแล้วเกิดความสุขความมั่นใจ ที่สำคัญ ธุรกิจความงามได้ถอนรากถอนโคนความคิดเดิมที่ว่าความงามของมนุษย์ถูกกำหนดด้วยพันธุกรรมหรือบุญวาสนาแต่ปางก่อน และชี้ให้เห็นว่าแท้จริงแล้วมนุษย์สามารถกำหนดความงามหรือรูปลักษณ์ของตนได้อย่างไม่มีสิ้นสุดด้วยพลังของวิทยาการทางการแพทย์และเทคโนโลยีอันล้ำสมัย ทั้งหมดนี้ส่งผลให้ผู้หญิงไทยตกอยู่ในกระแสบูชา

ความงาม กลียดกลัวความแก่และความอ้วน (พัฒนา กิติอาษา, 2546: 122) ดังนั้นปัญหาที่เกิดจากค่านิยมเกี่ยวกับความงามเป็นเรื่องยากที่จะตระหนักและแก้ไข เพราะค่านิยมเกี่ยวกับความงามได้กลายเป็นมายาคติที่ปกคลุมความคิดของคนในสังคมไว้อย่างแนบเนียน

ด้วยเหตุนี้อาจกล่าวได้ว่าเหตุการณ์ทั้งหมดในปมขัดแย้งของตัวละครหญิงช่วยฉายให้ผู้อ่านมองเห็นอันตรายของมายาคติความงามในยุคปัจจุบันที่ทำให้ผู้หญิงมุ่งมั่นแสวงหารูปลักษณ์อันงดงามและหมกมุ่นอยู่แต่กับสรีระของตนเอง ที่รุนแรงกว่านั้นคือทำให้ผู้หญิงแบ่งแยกและเป็นศัตรูกันเอง โดยมิได้ตระหนักว่าศัตรูที่แท้จริงของผู้หญิงคือเจ้าของกิจการหรือระบบทุนนิยมที่ต้องการแสวงหากำไรจากผู้หญิง โดยมีวาทกรรมทางการแพทย์และสื่อต่าง ๆ เป็นผู้ช่วย และหากมองผ่านแว่นของแนวคิดสตรีนิยม (Feminism) จะพบว่าระบบชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ก็เป็นศัตรูของผู้หญิง เพราะสังคมที่ชายเป็นใหญ่จะหล่อหลอมให้ผู้หญิงเชื่อว่าคุณค่าของผู้หญิงขึ้นอยู่กับรูปลักษณ์ภายนอก จึงเกิดความกลัวว่าตนจะดูดีในสายตาผู้อื่นหรือไม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสายตาของผู้ชาย (Hooks, 2566: 85) ความเชื่อนี้เป็นผลดีต่อผู้ชายเพราะช่วยตอบสนองความพึงพอใจ และส่งผลให้ผู้ชายมีอำนาจเหนือกว่า ในทางกลับกัน ผู้หญิงต้องเผชิญกับผลกระทบคือความวิตกกังวลกับรูปลักษณ์โดยตลอด ที่น่ากลัวที่สุดคือทำให้ผู้หญิงต้องแข่งขันกับผู้หญิงคนอื่น ๆ อยู่เสมอ เพียงเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคมชายเป็นใหญ่ (Hooks, 2566: 57 - 58) ความเชื่อนี้ยังทำให้ผู้หญิงตัดสินผู้หญิงด้วยกันเองโดยปราศจากความเห็นใจและลงโทษกันเองอย่างรุนแรงเกรี้ยวกราด (Hooks, 2566: 58) ด้วยเหตุนี้ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง โดยเฉพาะเหตุการณ์แพนตาซีในพิธีกรรมจึงมีเพียงเป็นการเสนอภาพความรุนแรงเพื่อสื่อถึงปัญหาและสถานการณ์น่ากลัวที่ผู้หญิงต้องเผชิญเท่านั้น หากยังเป็นการเสนอภาพอันชวนหดหู่จากการที่ผู้หญิงถูกรอบล้อมด้วยมายาคติเกี่ยวกับความงามจนสามารถทำลายกันเองเพื่อจะได้ครอบครองรูปลักษณ์อันงดงาม

อย่างไรก็ดี หากพิจารณาเหตุการณ์แพนตาซีให้ละเอียดยิ่งขึ้น อาจวิเคราะห์ได้ว่าพิธีกรรมเปลี่ยนชีพกำลังวิพากษ์ศัตรูทั้งสองของผู้หญิง สังเกตได้จากวิธีการฆ่าเครื่องสังเวทและการใช้วัตถุสังเวท (อวัยวะของมนุษย์) มาเสริมสร้างความงาม เหตุการณ์เหล่านี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับการทำศัลยกรรมความงามในยุคปัจจุบัน ที่แพทย์นำอวัยวะบางส่วนหรือวัตถุอื่นมาช่วยเสริมแต่งอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายผ่านการผ่าตัด การดึง การฉีดยา ฯลฯ อาจกล่าวได้ว่า วิธีการฆ่าเครื่องสังเวทสามารถเปรียบได้กับการผ่าตัดของแพทย์ เพราะการฉีดยา การกรีด และการถลกกร่างกายของเหยื่อสังเวทอย่างบรรจงของผู้ประกอบพิธีก็ไม่ต่างกับการผ่า กรีด และเย็บของแพทย์ที่ต้องกระทำอย่างระมัดระวังและประณีตบรรจงเพื่อสร้างสรรค์ความงามตามความต้องการของลูกค้า ทว่าตามปกติ สถานบริการความงามจะไม่เผยแพร่ภาพกระบวนการเหล่านี้ แต่มักจะโฆษณา

การทำศัลยกรรมความงามด้วยภาพผลลัพธ์อันงดงามและเปรียบเทียบกับสภาพก่อนหน้าเพื่อให้เห็นพัฒนาการของความสวย ภาพเหล่านี้ทำให้ผู้หญิงใฝ่ฝันถึงความงามจนหลงลืมหรือเพิกเฉยต่อวิธีการอันก่อให้เกิดความเจ็บปวด และความเสียหายต่าง ๆ ดังนั้นภาพการฆ่าเครื่องสำอางและสภาพศพเครื่องสำอางในเรือ ซึ่งสร้างความหวาดกลัวแก่ผู้อ่าน อาทิ สภาพศีรษะของปีนมาลาที่ “มีเพียงหัวที่เหมือนกับมีคนเอามือมาปลอกเปลือกแอปเปิล เหลือเศษหนึ่งที่ยังลอกออกไม่หมดอยู่บ้าง มองเห็นกะโหลกศีรษะและเส้นเลือดที่พาดเรียงอยู่เพียงเท่านั้น [...]” (อัยย์, 2560: 89) จึงได้ช่วยเปิดเผยภาพที่สถาบันเสริมความงามปกปิดไว้จากสายตาของผู้หญิง โดยเฉพาะภาพความตายของเหยื่อสำอางที่ทำให้ผู้อ่านได้ตระหนักถึงอันตรายสูงสุดของการทำศัลยกรรม นั่นคือสูญเสียชีวิต ด้วยลักษณะเช่นนี้อาจกล่าวได้ว่าพิธีกรรมเปลี่ยนชีพในนวนิยายตอนนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ของการทำศัลยกรรมความงามในยุคปัจจุบันที่ผู้หญิงที่เข้ารับบริการต้องเผชิญทั้งความเจ็บปวดและความเสี่ยงก่อนจะได้ครอบครองความงามตามแบบนิยมของสังคม ระบุอบทุนนิยมปกปิดชั้นตอนเหล่านี้ เพราะไม่ต้องการให้ความรู้สึกหวาดกลัวมาขัดขวางรายได้หรือผลกำไร ดังนั้นเหตุการณ์แฟนตาซีในพิธีกรรมเปลี่ยนชีพจึงช่วยเปิดโปงสิ่งที่ระบุอบทุนนิยมได้ปิดบังเอาไว้ ขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงภัยอันตรายที่แท้จริงของผู้หญิง คือระบุอบทุนนิยมที่อำพรางความน่ากลัวของการเสริมความงามเพื่อดึงดูดเงินตราจากผู้หญิง

นอกจากนั้น การใช้ความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณีเป็นเป้าหมายในการประกอบพิธีกรรมเป็น อีกจุดสังเกตหนึ่งของการวิพากษ์ศัตรูของผู้หญิง ในสังคมไทยโบราณ ความงามถือเป็นลักษณะของกุลสตรีหรือหญิงดี ความงามจึงไม่ใช่สิ่งที่ ‘ควร’ ถือครองแต่ ‘ต้อง’ ได้ครอบครอง โดยมีความงามแบบเบญจกัลยาณีเป็นต้นแบบ ฉะนั้นเพื่อให้บรรลุถึงความงามสูงสุด หญิงไทยจึงเพียรสร้างความงามแก่ตนเองด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การใช้ดอกอัญชันเขียนคิ้ว การเคี้ยวหมากให้ฟันดำ การขัดผิวด้วยขมิ้น ไปจนถึงการตัดแขนให้อ่อนช้อย หรือการตัดขาไม่ให้โก่ง เป็นต้น ทว่าความงามในอดีตไม่ได้จำเพาะเพียงใบหน้าและเรือนร่างเท่านั้น แต่ยังคงครอบคลุมถึงกิริยาท่าทางและการพูดจา ซึ่งจะเกิดขึ้นได้จากการฝึกฝนและกำกับดูแลอย่างยิ่งยวด เพราะฉะนั้น ความงามจึงกลายเป็นค่านิยมที่เข้าไปยึดเกาะกับวิถีปฏิบัติและบทบาททางเพศของผู้หญิงอย่างแนบแน่น สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นเพราะสมาชิกในสังคมยอมรับว่าความงามมีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่สตรี ส่งผลให้การสร้างความงามกลายเป็นวิถีอันเคร่งครัดและถ่ายทอดสืบต่อกันมา โดยเลือกที่จะมองข้ามความอึดอัดและความเจ็บปวดทางกายของผู้หญิง ดังนั้นพิธีกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งความงามแบบเบญจกัลยาณีซึ่งเต็มไปด้วยความโหดร้ายรุนแรงของผู้ประกอบพิธีและความเจ็บปวดทรมานของเหยื่อ จึงเป็นการแสดงให้เห็นการครอบครองความงามในอุดมคติของสังคมไทย และทำให้มองเห็นความเจ็บปวดของผู้หญิงซึ่งเป็นสิ่งที่สมาชิกในสังคมเพิกเฉยมาตลอดได้ชัดเจนมากขึ้น

อีกประการหนึ่ง การยอมรับค่านิยมความงามนี้ทำให้ผู้หญิงมองไม่เห็นว่าคุณภาพของสตรีจะช่วยสร้างความพึงพอใจแก่ฝ่ายชายเมื่อได้มองหรือสัมผัส ดังนั้นการยอมรับค่านิยมจึงไม่ได้เข้าไปเสริมคุณค่าของผู้หญิง แต่กลับลดทอนคุณค่าของผู้หญิงเนื่องจากบุคลิกอันงดงามได้กลายเป็นเพียงวัตถุที่ฝ่ายชายเอาไว้อ้างอิงเพื่อชื่นชมหรืออาจไปสู่จินตนาการเรื่องทางเพศได้ ยกตัวอย่างจากขนบนิยามการชมความงามของสตรีในวรรณคดีที่มักนิยมพรรณनावัยวะทีละส่วน ซึ่ง ธัญญา สังขพันธานนท์ (2556) วิเคราะห์ไว้ว่าการชมความงามของสตรีในลักษณะนี้ส่งผลให้ผู้หญิงมีฐานะเป็นวัตถุในการอ้างอิงของฝ่ายชาย อีกทั้งยังเป็น “วัตถุแห่งความสันทนา” (objects of desire) ของผู้ชาย เพราะการชมอย่างละเอียดคือการเพ่งมองอย่างใกล้ชิด ซึ่งนอกจากชื่นชมและค้นหาความงามแล้ว ยังเป็นการค้นหาว่าเรือนร่างแต่ละส่วนทำให้เกิดความน่าอภิรมย์ทางเพศหรือไม่

จากจุดนี้จึงชวนให้พิจารณาได้ว่าพิธีกรรมเปลี่ยนชีพก็ปรากฏการพรรณनावัยวะทีละส่วนของสตรีเช่นกัน แต่ภาพที่น่าเสนอกลับไม่สวยงามเหมือนในขนบนิยามของวรรณคดี เพราะเป็นการพรรณनावัยวะของเหยื่อสังเวท อาทิ การพรรณนาปากของสุตาพรที่ “ไม่มีฟันเหลืออยู่เลย แม้แต่ซี่เดียว!!! มีเพียงเศษหนังที่ลอกเปิดออกมาจนเห็นเหงือกกลางโบ้ ซึ่งโดนย้อมกลบด้วยสีเลือดเข้ม เจือด้วยน้ำลายที่เอ่อล้นทะลักล้นออกมาจนผสมกลายเป็นสีชมพูจาง ๆ เลอะทั่วใบหน้าและลำตัว โดยปราศจากฟันที่เรียงกันสวยได้รูป [...]” (อัยย์, 2560: 55) ผู้วิจัยขอเสนอว่า การพรรณนาในลักษณะนี้อาจเป็นการถอดการอ้างอิงของผู้ชายออก จึงไม่เห็นว่าเป็นการถูกอ้างอิงในฐานะวัตถุทางเพศ ขณะเดียวกันก็อาจเป็นการตอบโต้ว่าการถูกอ้างอิงในฐานะวัตถุแห่งความสันทนาหรือวัตถุทางเพศนั้นไม่ใช่เรื่องน่าพิสมัย แต่เป็นเรื่องโหดร้ายสำหรับผู้หญิง เพราะแท้จริงแล้วการกระทำในลักษณะนี้คือการคุกคามทางเพศรูปแบบหนึ่ง ฉะนั้นแล้วความรู้สึก “น่าขนลุกยิ่งขึ้นไปอีก” (อัยย์, 2560: 55) ของลัทธินาที่เกิตมาจากการอ้างอิงปากของสุตาพร จึงอาจตีความได้ว่าเป็นการนำเสนอความรู้สึกเบื่องลิกของผู้หญิงยามผู้ชายอ้างอิงเรือนร่างในเชิงวัตถุทางเพศ

สรุปได้ว่าเหตุการณ์แฟนตาซีในพิธีกรรมเปลี่ยนชีพช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นปัญหาของค่านิยมความงามในสังคมปัจจุบัน ซึ่งมีต้นตอมาจากระบบทุนนิยมในธุรกิจความงามและระบบชายเป็นใหญ่ โดยค่านิยมนี้ทำให้ผู้หญิงยอมอดทนกับเจ็บปวดและยอมรับความเสี่ยงอันตรายเพื่อแลกกับความงาม เพราะหลงเชื่อว่าการครอบครองความงามเท่ากับได้ครอบครองความสุข ความสำเร็จ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี และคุณค่าของชีวิต ยิ่งกว่านั้น ยังส่งผลให้ผู้หญิงแบ่งแยกและทำร้ายกันเองโดยหารู้ไม่ว่าพฤติกรรมนี้เป็นการลดทอนคุณค่าทั้งของตนเองและของผู้หญิงด้วยกัน



### 3.2.1.2 ปัญหาเรื่องการขาดจรรยาบรรณของสื่อโทรทัศน์

ในการนำเสนอปัญหาค่านิยมเกี่ยวกับความงาม แม้ผู้เขียนจะแสดงให้เห็นว่าทุนนิยมคือต้นตอของปัญหา แต่ผู้เขียนก็ไม่ได้วิพากษ์วิจารณ์ระบอบทุนนิยมโดยตรง ซึ่งน่าจะเป็นเพราะจุดประสงค์สำคัญของนวนิยายตอนนั้นคือการฉายให้ผู้อ่านประจักษ์ถึงผลร้ายของการตกอยู่ในหล่มของมายาคติเกี่ยวกับความงาม แต่สำหรับนวนิยายตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเลือกที่จะกล่าวถึงความน่ากลัวของทุนนิยมโดยตรงไปตรงมาผ่านโครงเรื่องที่กล่าวถึงตัวละครปักษีคือ ‘ชัชวาล’ นักจัดรายการโทรทัศน์ที่ต้องการผลิตรายการเพื่อพัฒนาสังคม

ปมปัญหาของตัวละครชัชวาลเกิดจากการที่เขาตั้งใจผลิตรายการที่นำเสนอชีวิตชาวบ้าน “โดยเราจะตีแผ่เรื่องความลำบาก และภูมิปัญญาของเขาในการอยู่รอดนะครับ” (อัยย์, 2553: 224) แต่ไม่ได้กระแสตอบรับจากคนดูจึงไม่มีผู้สนับสนุนรายการ ส่งผลให้เจ้าของสถานีโทรทัศน์จำเป็นต้องปรับรูปแบบรายการด้วยการนำ “เอาดารามาไปอยู่ี่ละ เลือที่ไฮโซหน่อยเข้าไปด้วย ที่นี้ละสนุกแน่ แคมสปอนเซอร์ต้องสนใจ ไหนจะขายเวลา ส่ง SMS เข้ามาดำ เข้ามาเชียร์ดาราดูได้อีก” (อัยย์, 2553: 224) เพราะรูปแบบรายการที่คำนึงถึงผลกำไร เขาจึงถอนตัวเพราะสวนทางกับจุดประสงค์ของเขา และหันไปทำรายการสำหรับเยาวชนแทน แต่ในเวลาต่อมา ชัชวาลตัดสินใจหันมาทำรายการแฉชีวิตศิลปินดาราดู เพราะเชื่อว่าความสำเร็จเรื่องผลกำไร จากรายการจะเป็นบันไดสู่การสร้างอำนาจในวงการ และต่อยอดไปสู่การเปลี่ยนแปลงแนวทางการผลิตสื่อโทรทัศน์ ดังนั้นเมื่อรายการของชัชวาลสามารถสร้างรายได้ให้สถานีโทรทัศน์เป็นจำนวนมาก เจ้าช่องโทรทัศน์จึงยอมรับแนวทางของชัชวาลที่ขอให้ “ปลดรายการบันเทิงออกถึง 30% แทนด้วยรายการเสริมการศึกษา” (อัยย์, 2553: 230) โดยชัชวาลขอรับผิดขอรับการผลิตรายการส่งเสริมความสามารถของเยาวชนทั้งหมด ด้วยความเชื่อมั่นว่าจะได้รับชัยชนะในการต่อสู้เพื่อสร้างสรรค์รายการที่ดีสู่สังคม แต่เมื่อ “เรตติ้งของรายการดิ่งลงเหว” (อัยย์, 2553: 9) จนช่องโทรทัศน์สูญเสียเม็ดเงินจากผู้อุปถัมภ์รายการ เจ้าช่องจึงสั่งปิดรายการเหล่านี้พร้อมปรับผังรายการให้กลับมาเป็นเช่นเดิม ชัชวาลจึงไม่อาจสร้างความฝันให้เป็นจริงได้

เห็นได้ชัดว่า ปมปัญหาของชัชวาลข้างต้นเป็นการถ่ายทอดสถานการณ์ของสื่อโทรทัศน์ที่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของทุนนิยม เนื่องด้วยสื่อโทรทัศน์สามารถสื่อสารไปสู่มวลชนได้อย่างรวดเร็วและกว้างไกล อีกทั้งยังมีอิทธิพลในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม ผู้ประกอบธุรกิจจึงต้องการใช้ศักยภาพนี้ในการกระจายข้อมูลสินค้าและสร้างแรงจูงใจแก่ผู้บริโภค สถานีโทรทัศน์จึงเปิดพื้นที่ให้ผู้ประกอบธุรกิจเช่าช่วงเวลาสำหรับฉายโฆษณาสินค้าหรือเป็นผู้สนับสนุนรายการ จนเกิดเป็นรายได้มหาศาลของสถานีโทรทัศน์ อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตสินค้าหรือตัวแทนฝ่ายโฆษณา (Agency)

จะเลือกซื้อเวลาหรือสนับสนุนรายการใดของสถานีนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความนิยมหรือความมากน้อยของจำนวนคนดูรายการ ซึ่งทราบได้จากผลการวิจัยตลาดและการสำรวจความนิยมของผู้ชมสถานีโทรทัศน์จึงต้องพยายามผลิตหรือจัดหารายการให้ตรงตามที่อยู่ผู้บริโภครายการต้องการ เมื่อสถานีโทรทัศน์แต่ละแห่งเติบโตมากขึ้น ก็ยังมีการแข่งขันของผู้ชมและผู้สนับสนุนรายการมากขึ้น (ชลิตา บัณทวงศ์, 2541: 38) อาจกล่าวได้ว่า ระบบทุนนิยมมีอิทธิพลอย่างยิ่งในการกำหนดทิศทางรายการของสื่อโทรทัศน์ ดังนั้นโครงเรื่องข้างต้นจึงเป็นเสมือนภาพสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างระบบทุนนิยมกับสื่อโทรทัศน์แสดงให้เห็นอำนาจของทุนนิยมที่สามารถควบคุมทิศทางการผลิตรายการของสื่อโทรทัศน์ได้

นอกจากนี้ โครงเรื่องข้างต้นยังแสดงการเปลี่ยนแปลงของชัชวาลอย่างชัดเจน เพราะเหตุการณ์ในช่วงเปิดเรื่องบ่งชี้ว่าชัชวาลเป็นสื่อมวลชนที่มุ่งมั่นสร้างประโยชน์แก่สังคม เห็นได้จากการเลือกผลิตรายการนำเสนอปัญหาและความทุกข์ยากของชาวบ้านเพื่อใช้ศักยภาพของสื่อโทรทัศน์มาช่วยในการพัฒนาสังคม ทั้งที่รายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่นิยมผลิตรายการบันเทิง เช่นเดียวกับสื่ออื่น ๆ ที่ก็เต็มไปด้วยเรื่องบันเทิงแทบทั้งสิ้น ดังการบรรยายภาพแผงหนังสือผ่านสายตาของชัชวาลว่า “สุดท้ายผมก็มาหยุดอยู่หน้าแผงหนังสือแบบที่ชอบทำเป็นประจำ ผมชอบอ่านหนังสือวิจารณ์ข่าว และเห็นว่ามันกินพื้นที่เพียง 1 ใน 10 ของแผงหนังสือส่วนใหญ่เป็นหนังสือแพชั่น ซุบซิบดารา และเรื่องย่อละคร” (อัยย์, 2553: 227) ไม่เพียงเท่านั้น ชัชวาลยังยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างยิ่ง เห็นได้จากการที่เขาคัดค้านรูปแบบรายการใหม่ที่จัดฉากให้ผู้ร่วมรายการมีปัญหากับชาวบ้าน ชัชวาลมองการกระทำนี้ว่า “นี่ไม่ใช่งานแล้วครับ เรื่องแบบนี้เท่ากับโกหกคนดูชัดๆ” (อัยย์, 2553: 224) ความซื่อสัตย์และการนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างตรงไปตรงมาตามสภาพจริงถือเป็นจรรยาบรรณหลักของสื่อมวลชน ฉะนั้นการคัดค้านและการถอนตัวจากรายการของชัชวาลจึงแสดงให้เห็นถึงความหนักแน่นที่จะดำรงตนในครรลองของจรรยาบรรณทางวิชาชีพ หากต่อมานักเขียนกลับกำหนดให้ความหนักแน่นนั้นลดถอยลง เพราะตัวละครเชื่อว่าบันไดขั้นสำคัญที่จะใช้ไปสู่ความฝันคือการ “ก้มหัวให้คนหน้าเงิน” (อัยย์, 2553: 228) ดังนั้นชัชวาลจึงเลือกผลิตรายการบันเทิงที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ โดยรูปแบบรายการที่ชัชวาลเลือกนั้นได้แก่ การชู้ตคู้และตีแผ่ชีวิตส่วนตัวดาราศิลปิน “ไม่ถึงเดือนผมก็กลายเป็นคนกำหนดแนวข่าว ส่งลูกน้องออกภาคสนามไปตามดาราที่คาดว่าจะป็นข่าว จนกลายเป็นรายการสร้างกระแส ข่าวไหนผมจับ ข่าวนั้นต้องฉาวและดัง” (อัยย์, 2553: 229) การติดตามชีวิตบุคคลอื่นและนำเสนอโดยปราศจากความยินยอมถือเป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลซึ่งขัดกับหลักจรรยาบรรณสื่ออย่างยิ่ง ดังนั้นเหตุการณ์นี้จึงแสดงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่ยอมสละจรรยาบรรณเพื่อจะได้ทำตามจรรยาบรรณ เพราะเล็งเห็นว่านี่เป็นหนทางเดียวที่จะเกิดขึ้นได้ภายใต้ในระบบทุนนิยมแบบนี้

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและทัศนคติดังกล่าวอาจช่วยทำให้เราเข้าใจมากขึ้นว่าเหตุใดทุนนิยมจึงสามารถควบคุมสื่อโทรทัศน์ได้ นั่นก็เพราะทุนนิยมได้เข้าไปควบคุมจิตใจของนักสื่อสารมวลชนด้วยการกลืนกินจรรยาบรรณทางวิชาชีพจนหมดสิ้น ดังที่ซ็วาลเลือกสลดจรรยาบรรณออกไปด้วยความเต็มใจ เพราะตระหนักดีกว่าทุนนิยมเป็นสิ่งที่ยากจะต่อต้าน ดังนั้นการกล่าวว่า “กัมหัวให้คนหน้าเงิน” จึงอาจไม่ใช่การสยบยอมต่อเจ้าของสถานีโทรทัศน์ แต่หมายถึงการปวารณาตนต่ออำนาจของทุนนิยม

ทั้งนี้ ตัวบทได้ชี้ให้เห็นถึงความโหดร้ายของการถูกทุนนิยมกลืนกิน ดังคำพูดของซ็วาลหลังผ่านพ้นความขัดแย้งในจิตใจว่า “ผมต้องเปลี่ยนตัวเอง ยอมเจ็บปวด ยอมสกปรกเพื่อสิ่งที่ดีกว่า เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีกว่ารายการจอมปลอมพวกนี้” (อัยย์, 2553: 228) เหตุของความเจ็บปวดนี้อาจเกิดจากความขัดแย้งทางอุดมการณ์ที่ยากจะหาทางประนีประนอมได้ เพราะหัวใจของทุนนิยมอยู่ที่การแสวงหาผลกำไรจากการลงทุน ระบบทุนนิยมจึงดำรงอยู่บนอุดมการณ์เพื่อตนเองซึ่งมักถูกวิพากษ์ว่าเป็นการบ่มเพาะเชื้อของความเห็นแก่ตัว ทำให้มนุษย์มุ่งหมายเพียงผลประโยชน์ของตน จนยอมกระทำทุกวิถีทางเพื่อให้บรรลุถึงผลประโยชน์ แม้ว่าวิถีทางนั้นจะปราศจากศีลธรรมโดยสิ้นเชิง แต่สำหรับสิ่งที่ซ็วาลยึดถือและปฏิบัตินั้น นอกเหนือจากการอยู่บนอุดมการณ์เพื่อสังคมหรือประโยชน์ของผู้อื่นแล้ว ยังตั้งอยู่บนหลักของจริยธรรมหรือศีลธรรม เพราะจรรยาบรรณคือหลักจริยธรรมของผู้ประกอบวิชาชีพ ซึ่งกำหนดไว้เพื่อเป็นข้อบังคับหรือข้อเตือนใจของบุคคลผู้ประกอบอาชีพที่เรียกว่าวิชาชีพ<sup>7</sup> (วิโรจน์ ศรีหิรัญ, 2564: 4) จรรยาบรรณจึงเป็นเสมือนธรรมนูญแห่งความประพฤติปฏิบัติอันดีงามของคนในสายวิชาชีพต่าง ๆ เพื่อประโยชน์และเพื่อส่งเสริมคุณค่าให้แก่มวลชน โดยเฉพาะกับนักสื่อสารมวลชนที่ต้องปฏิบัติหน้าที่ภายใต้แวดล้อมปัจจัยต่าง ๆ เช่น สภาพทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ฯลฯ โดยมีอิทธิพลและผลกระทบในการปฏิบัติงาน อีกทั้งยังต้องทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการของประชาชนและสังคมนั้นอย่างเหมาะสม การควบคุมตนเองด้วยจรรยาบรรณจึงสำคัญอย่างยิ่ง (วิโรจน์ ศรีหิรัญ, 2564: 4 -6) กล่าวได้ว่าความแตกต่างนี้ส่งผลให้เกิดเป็นเส้นแบ่งระหว่างความดี (ศีลธรรม) กับความชั่ว (ไร้ศีลธรรม) ดังการนิยามทุนนิยมเป็นสิ่งที่ “สกปรก” ตามคำพูดของซ็วาลข้างต้น ดังนั้น การยอมศิโรราบแก่ทุนนิยมจึงสร้างความทุกข์ทรมานแก่ซ็วาลอย่างมาก เพราะไม่ใช่แค่การหันหลังให้จรรยาบรรณ แต่ยังเป็นการหันหลังให้ศีลธรรม ซ้ำร้ายยังต้องลงมือกระทำสิ่งที่ไร้ศีลธรรมอีกด้วย ทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่ยากจะยอมรับเพราะขัดกับสำนึกในจิตใจ

<sup>7</sup> อาชีพที่ได้ขึ้นชื่อว่าเป็นวิชาชีพคืออาชีพที่มีการเรียนการสอนอย่างเป็นทางการ และมีส่วนได้ส่วนเสียในการปฏิบัติหน้าที่ หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการชี้ถูกชี้ผิดอีกด้วย เช่น วิชาชีพแพทย์ วิชาชีพทนายความ วิชาชีพสื่อมวลชน เป็นต้น (วิโรจน์ ศรีหิรัญ, 2564: 4)

แม้ชัชวาลเลือกหันหลังให้จรรยาบรรณด้วยการทำรายการบันเทิงที่เขาเห็นว่า “บันเทิงชนชั้นกรรม” (อัยย์, 2553: 223) แต่ชัชวาลก็ยังสามารถบรรเทาความทุกข์ในจิตใจได้จากความตระหนักว่าปลายทางของความเจ็บปวดครั้งนี้คือการสร้างประโยชน์แก่สังคม ซึ่งเห็นชัดเจนจากการเปรียบตนเองเป็นคลาร์ก เคนท์ (Clark Kent) ตัวละครจากเรื่องซูเปอร์แมน (Superman) “หากการที่คนคนหนึ่งสามารถยืนหยัดสู้เพื่อสิ่งที่เราเชื่อ แล้วนั่นเรียกว่าฮีโร่ ผมคงอยากเป็นฮีโร่ อยากเป็นคลาร์ก เคนท์ ชายไม่เอาไหนซึ่งซ่อนใบหน้าของซูเปอร์ฮีโร่เอาไว้ภายใต้กรอบแว่นหนา เตอะ” (อัยย์, 2553: 228) ตัวละครนี้เป็นชายที่มี 2 บุคลิก บุคลิกแรกคือคลาร์ก เคนท์ (Clark Kent) นักข่าวของสำนักพิมพ์แห่งหนึ่งที่ทำเนียบชีวิตตามกระแสสังคม ส่วนอีกบุคลิกหนึ่งก็คือซูเปอร์แมน ฮีโร่ผู้ผดุงความยุติธรรมด้วยการกำราบเหล่าร้าย เช่นเดียวกับชัชวาลที่มี 2 ตัวตนในเวลานี้ ตัวตนแรกคือนักสื่อสารมวลชนผู้ละทิ้งจรรยาบรรณและมุ่งสร้างรายการที่ดึงดูดเงินได้ และอีกตัวตนหนึ่งคือนักสื่อสารมวลชนที่เปี่ยมด้วยจรรยาบรรณและเฝ้ารออันเปลี่ยนแปลงการผลิตรายการโทรทัศน์ให้มีประโยชน์แก่ผู้ชมมากขึ้น การเทียบตนเองกับฮีโร่นี้อาจช่วยผ่อนคลายความทรมานทางใจได้ เพราะช่วยยืนยันว่าตนเองยังคงอยู่ฝ่ายความดีเช่นที่เคยดำรงมาตลอด จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่านวนิยายตอนนี้แสดงให้เห็นว่าการกลืนกินมนุษย์โดยระบบทุนนิยมนั้นเป็นกระบวนการอันเนิ่นช้า ระบบทุนนิยมจะค่อย ๆ ครอบงำมนุษย์ไปเรื่อย ๆ โดยระหว่างการครอบงำ มนุษย์จะเจ็บปวดทรมานใจอย่างมาก เนื่องจากต้องกระทำในสิ่งที่ขัดแย้งกับอุดมการณ์และศีลธรรมในจิตใจ ดังนั้น การกลืนกินของทุนนิยมจึงเป็นกระบวนการที่น่ากลัวและโหดร้ายทารุณ

ยิ่งไปกว่านั้น ตัวบทยังได้แสดงภาพทุนนิยมที่สามารถกลืนกินหรือควบคุมมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์ผ่านเหตุการณ์แพนตาซีของการประกอบพิธีกรรมพระพรแห่งความเจ็บปวด ซึ่งเกิดขึ้นหลังจากเจ้าของสถานีโทรทัศน์สั่งปิดรายการเพื่อการศึกษาและกลับมาใช้ผังรายการตามรูปแบบเดิมเป็นไปได้อีกสำหรับชัชวาลซึ่งตกอยู่ในสถานะผู้พ่ายแพ้ พลั้งเหนื่อธรรมชาติจากพิธีกรรมจึงเป็นอำนาจเดียวที่จะนำชัยชนะมาสู่ตัวละครนี้ได้ แต่ในครั้งนี้นี้ ชัยชนะของชัชวาลได้เปลี่ยนแปลงไป จากเดิมที่ตั้งใจสร้างสรรค์ประโยชน์แก่สังคมด้วยวิชาชีพของตนเอง กลับกลายเป็นปรารถนาให้ “รายการของฉันจะต้องถูกจับตามองและประสบความสำเร็จด้วยพรแห่งความเจ็บปวด” (อัยย์, 2553: 199) รวมถึงตนเองได้รับการยอมรับในฐานะ “โปรดิวเซอร์อัจฉริยะ” (อัยย์, 2553: 199) ทั้งในระดับประเทศและระดับสากล เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอันยิ่งใหญ่ ชัชวาลจึงเลือกใช้รายการ CLEVER ANSWERED เป็นสถานที่ประกอบพิธี เพราะสื่อโทรทัศน์มีศักยภาพมากในการแพร่กระจายความเจ็บปวดของเครื่องสังเวท ซึ่งก็คือผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 3 คน ประกอบด้วย ไทกร โชติกาล และการิน ชัชวาลคัดเลือกเยาวชนกลุ่มนี้จากชีวิตเบื้องหลังที่ขัดแย้งกับภาพเบื้องหน้าอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือในสายตาของคนทั่วไป เด็กหนุ่มทั้งสามคนคือผู้ที่เต็มพร้อมด้วยสติปัญญา รูปร่าง

หน้าตา และฐานะทางการเงิน หากชีวิตเบื้องหลังกลับเต็มไปด้วยบาดแผลจากความรุนแรงในครอบครัว ชัชวาลมั่นใจว่าความขัดแย้งนี้จะเป็นจุดขายที่ดึงดูดความสนใจจากผู้คนจำนวนมากได้ เขาจึงทำคลิปวิดีโอขึ้นมาเพื่อเปิดเผยชีวิตเบื้องหลังอันเจ็บปวดนี้ โดยอาศัยช่วงเวลาของการแนะนำผู้เข้าแข่งในการนำเสนอคลิปวิดีโอ

จากเดิมที่ต่อรองกับจิตใจของตนเองให้อยู่กึ่งกลางระหว่างอุดมการณ์ทั้งสองฝั่ง แต่เหตุการณ์แพนด้าซีข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าชัชวาลได้เลือกที่จะยอมรับอุดมการณ์ทุนนิยมอย่างสมบูรณ์แล้ว เพราะจรรยาบรรณนักวิทยุและโทรทัศน์นั้นให้ความสำคัญและความเคารพแก่ความเป็นมนุษย์อย่างมาก ตามที่ระบุไว้ว่า “มีวิจารณ์ญาติที่ดี มีคุณธรรมและจิตสำนึกที่ดีในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่อาจกระทบจิตใจหรือความรู้สึกของบุคคลอื่นที่ตกเป็นข่าว” (วิโรจน์ ศรีหิรัญ, 2564: 9) ดังนั้นสื่อที่ยึดมั่นในจรรยาบรรณจึงคำนึงถึงจิตใจของบุคคลที่นำมาเสนอเรื่องราว แต่สำหรับชัชวาลซึ่งถูกทุนนิยมกลืนกินอย่างสมบูรณ์แล้ว เขาได้มองมนุษย์ในแบบทุนนิยม คือมองเห็นสรรพสิ่งต่าง ๆ เป็นเพียงวัตถุหรือสินค้าสำหรับสร้างผลกำไรหรือผลประโยชน์เท่านั้น ซึ่งตรงข้ามกับหลักจรรยาบรรณโดยสิ้นเชิง ดังการนำชีวิตของเยาวชนที่ต้องเผชิญกับประสบการณ์การค้ามนุษย์มาตัดต่อให้กลายเป็น “วัตถุแห่งความน่าสังเวชใจ” แก่ผู้ชม ด้วยการเขียนบทบรรยายให้มีลักษณะชวนหดหูใจ เช่นที่ปรากฏในคลิปของโซติคาลที่ถูกตัดต่อให้เห็นว่าแท้จริงแล้ว เขาคือเด็กยากจนที่มหาเศรษฐีรับเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม เพราะหวังใช้ความอัจฉริยะของเด็กดำรงชื่อเสียงอันโด่งดังของวงศ์ตระกูล ชัชวาลตั้งใจเน้นให้ความรู้สึกขาดความอบอุ่นเป็นจุดดึงดูด เขาจึงเลือกใช้ถ้อยคำรุนแรงเพื่อแสดงถึงการเลี้ยงดูที่ปราศจากความอบอุ่น “เด็กที่อุปการะมาเลี้ยงจึงมีหน้าที่ไม่ต่างจากสัตว์เลี้ยงที่ต้องสร้างชื่อเสียงให้ตระกูลนั่นเอง พวกเขาอนเป็นเวลา กินเป็นเวลา ไม่อนุญาตให้มีปฏิสัมพันธ์กัน ต่างคนต่างอยู่ได้เรียนและมีเงินให้ใช้จ่ายได้อย่างไม่จำกัด” (อัยย์, 2553: 165)

ไม่เพียงเท่านั้น ชัชวาลยังใช้การกระทำอันผิดศีลธรรมมาช่วยเสริมความน่าสังเวชดังคลิปชีวิตของไทยทรีที่ชัชวาลพยายามชักจูงให้เห็นว่าความยากจนผลักดันให้ไทยทรีเลี้ยงดูตนเองด้วยการขายบริการทางเพศ ชัชวาลจึงขบเน้นความยากจนเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมคล้อยตามเรื่องเล่าของตน “ภาพเด็กชายกำลังก้มดื่มน้ำจากก๊อกอย่างเอาเป็นเอาตาย” (อัยย์, 2553: 153) จากนั้นก็ใช้ “ภาพแอบถ่ายตามหลังไทยทรีที่กำลังเดินออกจากโรงเรียนและมีหญิงสาวสวมเครื่องแบบนักศึกษากลางมาจากรถสปอร์ตสีขาวกำลังยื่นโบกมือเรียกเขา [...] ไม่ว่าใครเห็นก็ต้องดูรู้ว่าไม่ใช่ความสัมพันธ์แบบธรรมดา” (อัยย์, 2553: 153 - 154) เพื่อสื่อถึงการประทุษร้ายชีวิตด้วยการขายบริการทางเพศ

วิธีการสร้างความสังเวชใจนี้ชี้ชัดถึงการมองข้ามความเป็นมนุษย์ที่มีอารมณ์ความรู้สึก ความเปรียบในบทบรรยายอาจชวนหดหูใจในมุมของผู้ฟัง แต่สำหรับตัวละครอย่าง

โชติกาล การเปรียบเทียบชีวิตมนุษย์เป็นสัตว์เลี้ยงย่อมเข้าไปตอกย้ำบาดแผลที่ฝังแน่นในจิตใจ ที่บุพการียอมขายตัวเขาให้แก่ตระกูลมหาเศรษฐี เพื่อจะได้หลุดพ้นจากความยากจน โชติกาลจึงไม่ต่างกับสินค้าชั้นเลิศที่มีมูลค่าสูงในสายตาของครอบครัว แม้กระทั่งชีวิตในบ้านของมหาเศรษฐี โชติกาลก็ยังคงเป็นสินค้าชั้นเลิศที่ช่วยเพิ่มพูนผลประโยชน์ให้แก่วงศ์ตระกูล ซึ่งในที่นี่ก็คือภาพลักษณ์และเกียรติยศของตระกูลนี้ ดังนั้นความเปรียบนี้จึงเข้าไปตอกย้ำความรู้ศักดิ์ศรีในฐานะมนุษย์ของโชติกาลอีกด้วย ขณะที่การใช้เรื่องการขายบริการเพศมาเสริมความน่าสงวนนั้นก็โหดร้ายอย่างยิ่งสำหรับไทกร เพราะการขายบริการทางเพศเป็นอาชีพที่สังคมไม่ยอมรับ ซ้ำร้ายยังถูกเหยียดหยามด้วยเหตุผลทางศีลธรรม และเมื่อสังเกตจากปฏิกิริยาของ “คนดูในห้องอัดเกินครึ่งที่จินตนาการไปไกลแล้วว่าไทกรอาจกำลังทำงานพิเศษเป็นเพื่อนเที่ยวเพื่อหาเงินเลี้ยงตัว” (อัยย์, 2553: 154) จึงเป็นไปได้ที่ไทกรจะได้รับการพิพากษาดังกล่าวจากสังคม และถึงแม้ชัชวาลจะเกร็งถึงความยากจน แต่สิ่งนี้ก็ไมอาจเป็นเกราะคุ้มกันหรือลบล้างเหตุผลทางศีลธรรมได้ ที่สำคัญ การเปิดคลิปวิดีโอในช่วงแนะนำผู้เข้าแข่งขันซึ่งไม่ได้เปิดโอกาสให้ไทกรอธิบายข้อเท็จจริงถือว่าเลวร้ายอย่างยิ่ง เพราะตัวละครไม่สามารถชี้แจงอะไรเพื่อปกป้องตนเองได้ ส่งผลให้ไทกรเกิดความทุกข์ทรมานมาก ดังคำบรรยายว่า “สีหน้าเจ็บปวดเกินทน เมื่อเขาหันมายังผู้ชมด้านล่างที่ส่งเสียงเอะอะ ทั้งเชียร์และโห่ และอาจได้ยินคำพูดที่เจ็บปวดเกินกว่าจะรับไหว ไทกรไม่อาจกลืนน้ำตาได้อีกต่อไป และเริ่มก้มหน้าร้องไห้ ไม่สามารถพูดจาโต้ตอบอะไรได้อีก” (อัยย์, 2553: 155)

ยิ่งกว่านั้น ผู้เขียนยังแสดงให้เห็นอีกว่าเมื่อทุนนิยมกลืนกินสำเร็จแล้ว มนุษย์ไม่ได้สูญเสียเพียงศีลธรรมซึ่งในกรณีนี้คือจรรยาบรรณ หากมนุษย์ยังสูญเสียมนโสำนึกขั้นพื้นฐานจนทำให้จิตใจผิดเพี้ยนและบ้าคลั่งเพียงผลประโยชน์ของตนเท่านั้น เห็นได้จากเหตุการณ์ที่ชัชวาลลงมือระเบิดอาคารที่ใช้ถ่ายทำรายการ เพราะหวังอัดคลิปอุบัติเหตุความตายครั้งยิ่งใหญ่ “แล้วฉันจะอัพโหลดคลิปรายการนี้ขึ้นอินเทอร์เน็ต มันจะเผยแพร่ออกไปทั่วโลก กลืนอายุแห่งความเจ็บปวดจะกระจายสู่ผู้คนนับล้าน มันจะเป็นพิธีกรรมที่ซ้อนทับกันไปเรื่อย ๆ เพื่อผลลัพธ์ที่เพิ่มเป็นทวีคูณ ตอนนั้นแหละที่พรฉันจะสัมฤทธิ์ผลยิ่งใหญ่เหนือใคร” (อัยย์, 2553: 173) อีกทั้งยังยอมกระทำตนเป็นวัตถุแห่งความน่าสงวนด้วยการตัดแต่งเรื่องความตายเพื่อดึงดูดความสนใจจากสังคม ดังที่กล่าวกับการินว่า “ส่วนฉันที่รอดชีวิตมาก็แสดงบทบาทผู้โศกเศร้าเสียใจที่รอดมาได้เพียงลำพังด้วยความบังเอิญ และจะขอใช้กำลังใจที่ได้จากคนรอบข้างมาสร้างรายการขึ้นใหม่อีกครั้ง” (อัยย์, 2553: 199) ทั้งการฆ่าคนจำนวนมาก การใช้ประโยชน์จากความตาย และการสร้างทำตนเป็นผู้นำเวทนา ทั้งหมดนี้สะท้อนความน่ากลัวของทุนนิยมที่ไม่ได้เพียงทำลายอุดมการณ์ แต่ยังทำลายมนโสำนึกพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ด้วย

อาจพิจารณาได้ว่า เหตุการณ์แฟนตาซีในการประกอบพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด เป็นพื้นที่สำคัญของผู้เขียนในการนำเสนอความน่าสะพรึงกลัวของอุดมการณ์ทุนนิยมที่กระทำต่อสื่อ เพราะสังเกตได้ว่าแท้จริงแล้ว แก่นของพิธีกรรมนี้คือวิถีทางของทุนนิยม การใช้ความเจ็บปวดของ มนุษย์แลกับพรนั้นไม่ได้ต่างกับการกระทำสิ่งไร้ศีลธรรมเพื่อตอบสนองผลประโยชน์ส่วนตน ดังนั้น การกำหนดให้ตัวละครประกอบพิธีกรรมนี้จึงบังชดถึงการรับและหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกับทุนนิยม ซึ่งเป็นต้นเหตุของการยอมละทิ้งจรรยาบรรณ

อนึ่ง ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการนำเสนอปัญหานี้อาจสัมพันธ์กับบริบทสังคมไทยในช่วงเวลาของการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนี้ กล่าวคือในช่วงเวลาดังกล่าว รายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่ เน้นไปที่รายการบันเทิงมากกว่ารายการที่มีเนื้อหาสาระอันเป็นประโยชน์แก่ผู้ชม อีกทั้งรายการบันเทิงส่วนใหญ่ยังนิยมใช้ชีวิตส่วนตัวของบุคคลมาเป็นสินค้าเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมและผู้ประกอบการธุรกิจต่างๆ ดังที่ สามมิติ<sup>8</sup> สุขบรรจง(2557) กล่าวไว้ในงานวิจัย เรียลลิตี้โชว์ในประเทศไทย: ภาพสะท้อนศิลปะการแสดงผ่านสื่อในกระแสวัฒนธรรมบริโภคนิยม ว่าสังคมไทยในช่วง พ.ศ. 2546 – 2552 ถือว่าเป็นยุครุ่งเรืองของเรียลลิตี้โชว์ (Reality show) เนื่องจากผู้ชมสามารถติดตามชีวิตส่วนตัวของผู้เข้าร่วมรายการได้ทั้งวัน อีกทั้งผู้ชมยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมรายการ ด้วยระบบส่งข้อความ และที่สำคัญมากคือ ผู้ชมมีอำนาจในการกำหนดชะตาชีวิตหรืออนาคตของผู้ร่วมรายการได้ผ่านทางรายการโหวต ยกตัวอย่างเช่น รายการ เดอะ สตาร์ (The star) คันท้าคว้าวาด และรายการ ทรู อะคาเดมี่ แฟนเทเชีย (True Academy Fantasia) ซึ่งเป็นรายการเรียลลิตี้ผสมกับรายการแข่งขันร้องเพลง รายการทั้งสองนี้ได้รับกระแสตอบรับจากผู้ชมอย่างล้นหลาม เพราะการรับชมชีวิตผู้เข้าแข่งขันได้ตลอดทั้งวันและการมีปฏิสัมพันธ์ทางข้อความ ทำให้ผู้ชมรู้สึกรักและผูกพันกับผู้เข้าแข่งขัน ดังนั้นผู้ชมจึงให้ความสำคัญกับการโหวต เนื่องจากต้องการผลักดันผู้เข้าแข่งขันที่ตนสนับสนุนไปสู่ชัยชนะหรือประสบความสำเร็จตามความฝัน เมื่อรายการประเภทนี้สามารถดึงดูดผู้ชมได้ เรียลลิตี้โชว์จึงกลายเป็นสงครามครั้งใหม่ของสื่อโทรทัศน์ไทย ช่องโทรทัศน์ต่างก็แข่งขันเสนอรายการประเภทนี้แก่ผู้ชมมีทั้งรายการที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ รายการที่ซื้อลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ และรายการที่เป็นตอนต่อจากเดิม (นิยมเรียกว่า season ใหม่)

<sup>8</sup> สามมิติ สุขบรรจง (2555: 7) อธิบายลักษณะรายการประเภทนี้ว่า เป็นงานศิลปะการแสดงผ่านสื่อที่ถูกนำมาใช้ นำเสนอภาพเหตุการณ์ที่อ้างถึง ‘ความเป็นจริง’ เกี่ยวกับบุคคล และกลุ่มคน ผู้ถูกคัดเลือกเข้าไปใช้ชีวิตร่วมกัน ณ สถานที่และสถานการณ์ชุดหนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้นโดยกลุ่มผู้ผลิตรายการ ซึ่งได้ใช้กล้องถ่ายภาพเคลื่อนไหว บันทึกภาพ และเผยแพร่สู่ผู้บริโภคผ่านสื่อโทรทัศน์เป็นช่วงเวลาต่อเนื่องกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นให้เกิดการบริโภคสินค้าและบริการของผู้สนับสนุนรายการ

นอกจากนั้น ในสื่อสิ่งพิมพ์ก็ปรากฏการทำให้ชีวิตส่วนบุคคลกลายเป็นสินค้าสำหรับการบริโภคเพื่อความบันเทิง เห็นได้จากหนังสือพิมพ์ไทยหลายฉบับที่อุทิศพื้นที่ให้กับการนำเสนอความลับหรือเรื่องส่วนตัวของดาราศิลปินและผู้มีชื่อเสียง ยิ่งหากเป็นศิลปินดาราที่มีชื่อเสียงโด่งดังก็จะนำมาเป็นพาดหัวข่าวขนาดใหญ่ที่หน้าแรกส่วนบน เช่นเดียวกับสื่อวิทยุที่สอดแทรกเนื้อหาประเภทนี้ลงไปหรือไม่ก็นำเสนอเรื่องราวส่วนบุคคลทั้งเล่ม ซึ่งมักจะเป็นนิตยสารรายสัปดาห์และมียอดขายสูงมาก โดยเฉพาะนิตยสารชื่อดังอย่างทีวีพูล

ด้วยเหตุนี้ สื่อสารมวลชนของไทยจึงถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงจริยธรรมหรือจรรยาบรรณทางวิชาชีพ โดยเฉพาะเรื่องการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ยกตัวอย่างกรณีของบุคคลสาธารณะ ซึ่งสังคมมองว่า สื่อติดตามความเคลื่อนไหวของบุคคลสาธารณะโดยไม่ได้มองถึงสิทธิของปัจเจกชนและมักอ้างการตอบสนองสิทธิการรับรู้ของมวลชน การปฏิบัติหน้าที่ของสื่อมวลชนจึงมักถูกล้ำสิทธิต่อบุคคลในแวดวงบันเทิง (รัตนวดี นาควานิช, 2554: 53) น่าสนใจอีกว่าประเด็นดังกล่าวนี้ไม่ได้จำกัดอยู่ในวงของรายการหรือข่าวบันเทิงเท่านั้น หากยังปรากฏในเนื้อหาข่าวอื่น ๆ อาทิ การเปิดเผยข้อมูลสำคัญของผู้ถูกข่มขืนและการพยายามถ่ายใบหน้าในมุมที่มองเห็นชัดที่สุด ซึ่งส่งผลให้ผู้เคราะห์ร้าย ครอบครัว และบุคคลใกล้ชิดที่ได้รับความเจ็บปวดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว ยังจะต้องทนทุกข์กับการนำเสนอข่าวที่นำทั้งภาพและรายละเอียดของเหตุการณ์มานำเสนอแบบซ้ำแล้วซ้ำอีก (วัชระ จิรฐิติกาลกิจ, 2550: 5) หรือการนำเสนอภาพร่างของผู้เสียชีวิตที่แม้จะใช้เทคนิคปกปิดบางส่วน แต่ก็ยังเปิดเผยให้เห็นสภาพศพชัดเจน ซึ่งก็ถูกตั้งคำถามเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (เทียนเงิน อุดระชัย, 2557: 2) ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นก็ปรากฏการวิพากษ์วิจารณ์สื่อถึงจรรยาบรรณทางอาชีพในประเด็นอื่น ๆ อีก เช่น การเป็นสื่อเลือกข้าง การเสนอข่าวไม่รอบด้าน เป็นร่างทรงโฆษณา นิ่งเทียนเขียนข่าว เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาบางเรื่องที่สื่อนำเสนอออกไป ผู้บริโภคบางกลุ่มอาจมองว่าเป็นการสร้างความเสียหายแก่ผู้บริโภคให้บางกลุ่ม เช่น เด็ก สตรี คนยากจน และผู้ด้อยโอกาสต่าง ๆ (วรลักษณ์ ศรีไย, 2555: ออนไลน์)

สังเกตได้ว่าทุนนิยมกลับถูกมองข้ามทั้งที่เป็นตัวผลักดันสำคัญ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะทุนนิยมสามารถอำพรางตนเองได้ดี ดังเช่นกรณีของรายการเรียลลิตี้โชว์ที่ประสบความสำเร็จของไทย เพราะได้ตัดแต่งชีวิตของผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้มีลักษณะของนักต่อสู้เพื่อความฝันที่ต้องอดทนกับการซ้อมอย่างหนักและคำวิจารณ์อันรุนแรงของผู้ฝึกซ้อม รวมถึงการจัดการแรงกดดันจากตนเองและผู้อื่น ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกรักและต้องการสนับสนุนความฝันของนักสู้ที่ตนชื่นชอบ แม้การสนับสนุนจะต้องใช้เงินจำนวนมากแต่ผู้ชมก็ยินดี รายการเรียลลิตี้โชว์จึงดึงดูดเงินได้เป็นจำนวนมาก



อาจวิเคราะห์ได้ว่าทฤษฎีนี้มีความสามารถที่ทำให้ผู้ชมไม่รู้ตัวและไม่ตระหนักถึงสิ่งนี้ จนผู้ชมมองข้ามทฤษฎีนิยมไป

ในนวนิยายตอนนี้ ผู้เขียนได้สร้างให้ความไม่รู้ตัวและไม่ตระหนักถึงนี้ปรากฏกับตัวละครด้วยเช่นกัน สังเกตได้จากการที่ตัวละครคิดมาโดยตลอดว่าศัตรูของตนคือนักสื่อสารมวลชนที่ไร้จรรยาบรรณเท่านั้น และคอยกล่าวโทษคนกลุ่มนี้อยู่เสมอ เขาจึงต้องพึ่งพาอำนาจเหนือธรรมชาติเพื่อผลักดันให้ตนเองมีอำนาจเหนือคนอื่นเหล่านี้ ด้วยการขอให้ตนเองประสบความสำเร็จสูงสุดในเส้นทางอาชีพ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่สื่อที่มีจรรยาบรรณผ่านความสำเร็จของตนเอง ดังคำพูดของเขาในห้วงความฝันว่า “ผมแค่หวังว่าตัวเองจะสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับน้อง ๆ ที่จะมาทำงานในด้านนี้ให้รู้จักคำว่าจรรยาบรรณและความรับผิดชอบของคนที่สร้างสรรค์ผลงานเพื่อส่วนรวมครับ” (อัยย์, 2553: 205) ตัวละครฝันถึงเหตุการณ์หลังพิธีกรรมประสบความสำเร็จ โดยคำพูดนี้เป็นสุนทรพจน์หลังได้รับรางวัลโปรดิวเซอร์อัจฉริยะของประเทศไทย ด้วยเหตุที่ความฝันคือพื้นที่ของความปรารถนาเบื้องต้นของมนุษย์ จึงอาจวิเคราะห์ทัศนคติของตัวละครได้ว่า การสูญเสียจรรยาบรรณคือต้นเหตุของการผลิตรายการบันเทิงจากชีวิตส่วนบุคคลของมนุษย์ เขาจึงต้องการทำให้สื่อยึดมั่นในจรรยาบรรณเพื่อหยุดยั้งสถานการณ์นี้ แม้กระทั่งในเหตุการณ์แฟนตาซีในการประกอบพิธีก็ปรากฏความรู้สึกนี้ ดังอาการของผู้ร่วมถ่ายทำรายการหลังพิธีกรรมเสร็จสิ้นที่ “ได้ยินว่าพอได้สติแล้วก็ทำอะไรไม่ได้เลย คงเหมือนโดนสะกดจิตอะไรทำนองนั้นล่ะมั้ง ไม่มีใครจำได้หรือกว่าได้เห็นอะไรไปบ้าง” (อัยย์, 2553: 216) กล่าวได้ว่าอาการหลงลืม มองข้าม และไม่ตระหนักเหล่านี้อาจสื่อถึงความสามารถของทฤษฎีนิยมในการอำพรางความโหดร้ายของตนเอง จนทำให้มนุษย์มองไม่เห็นต้นตอของปัญหาที่แท้จริง เช่นเดียวกับเมื่อมีการกล่าวถึงปัญหาการผลิตรายการนำเสนอชีวิตส่วนบุคคลในสังคม ก็มักเลือกที่จะวิพากษ์วิจารณ์นักสื่อสารมวลชน ซึ่งเป็นเพียงส่วนเดียวของปัญหา

จากที่กล่าวมาทั้งหมด เห็นได้ว่านวนิยายตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด ได้สื่อถึงการผลิตรายการโทรทัศน์ที่ส่วนใหญ่เป็นรายการบันเทิงรูปแบบนำเสนอชีวิตส่วนบุคคล เพราะมีพลังดึงดูดความสนใจผู้ชม ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อผลกำไรของสถานีโทรทัศน์และผู้ประกอบการที่เข้ามาลงทุนที่สำคัญ โครงเรื่องของตัวละครและเหตุการณ์แฟนตาซีภายในโครงเรื่องชี้ให้เห็นว่า สภาพดังกล่าวเกิดจากปัจจัยสำคัญ 2 ประการ ประการแรก คือความไม่มั่นคงในจรรยาบรรณทางวิชาชีพของผู้ประกอบอาชีพสื่อ และอีกประการคือการผลิตรายการโดยมุ่งผลกำไรของผู้ประกอบการและสถานีโทรทัศน์ตามกลไกของระบบทุนนิยม เหตุการณ์ทั้งหมดได้ชี้ให้เห็นว่าปัจจัยทั้งสองสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น เพราะการมุ่งแสวงหากำไรตามระบบทุนนิยมทำให้นักสื่อสารมวลชนไม่สามารถดำรงตนอยู่อย่างมีจรรยาบรรณได้ โดยมีเหตุการณ์แฟนตาซีช่วยถ่ายทอดความน่าสะพรึงกลัวของสื่อที่ถูกทฤษฎีนิยม

ครอบงำ สื่อที่ปราศจากศีลธรรมและมโนสำนึกขั้นพื้นฐาน มองเห็นชีวิตมนุษย์เป็นสินค้าที่จะหากำไรเท่านั้น นอกจากนี้ เหตุการณ์แฟนตาซียังช่วยแสดงผลกระทบของการละเมิดชีวิตส่วนบุคคลทั้งในระดับปัจเจกและสังคม ในระดับปัจเจกคือสร้างความเจ็บปวดแก่บุคคลนั้นอย่างมาก ส่วนในระดับสังคมคือทำให้ผู้ชมเสพติดเรื่องราวส่วนบุคคลอยู่ตลอด จนการละเมิดชีวิตส่วนบุคคลได้กลายเป็นเรื่องปกติของสังคม จึงกล่าวได้ว่า เหตุการณ์แฟนตาซีแสดงทั้งความน่ากลัวของทุนนิยมและความน่ากลัวของการละทิ้งจรรยาบรรณทางวิชาชีพ ด้วยเหตุนี้ เหตุการณ์ทั้งหมดโดยเฉพาะเหตุการณ์แฟนตาซีจึงช่วยเผยให้เห็นถึงอำนาจและความโหดร้ายของทุนนิยมที่หลบซ่อนตนเองอยู่เบื้องหลังสื่อโทรทัศน์

### 3.2.1.3 ปัญหาการบริโภคเกมออนไลน์เกินความจำเป็น

วรรณกรรมเยาวชนชุด *การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ตอน เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ ได้กล่าวถึง World of Soul เกมออนไลน์แบบสวมบทบาท (Role – Playing Game : RPG) ซึ่งมี “เกมผีถ้วยแก้วออนไลน์” ขึ้นมาเป็นภารกิจประจำด่านเจียน (Dungeon) ถ้าผู้เล่นพิชิตเกมนี้ ก็จะได้รับ “ค่าประสบการณ์และเงินภายหลังเข้าเล่นด่านเจียนลับนี้เพิ่มขึ้นเป็นสามเท่าตลอดหนึ่งอาทิตย์” (อัยย์, 2560: 20) แต่เกมผีถ้วยแก้วออนไลน์นี้เล่นได้เฉพาะในเวลาเที่ยงคืนของคืนข้างแรมเท่านั้น โดยช่วงเวลาดังกล่าวเป็นความลับสำหรับผู้เล่น อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์นี้ไม่ได้สร้างขึ้นมาจากมนุษย์ หากสร้างขึ้นจากอำนาจเหนือธรรมชาติของวิญญาณมรฐริน เด็กสาวผู้กระทำอัตวินิบาตกรรม แต่ก่อนสิ้นชีวิต มรฐรินได้เชื่อมสายจากคอมพิวเตอร์ต่อเข้ากับร่างตนเอง เพื่อผสานวิญญาณของตนเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยการ “เปลี่ยนวิญญาณให้เป็นข้อมูลเพื่อเชื่อมต่อตัวเองเข้ากับคอมพิวเตอร์เข้ากับอินเทอร์เน็ต” (อัยย์, 2560: 177) ส่งผลให้วิญญาณของมรฐรินสามารถสิงสู่อยู่ในคอมพิวเตอร์ และมีอำนาจควบคุมระบบอินเทอร์เน็ตรวมถึงโลกออนไลน์ได้อย่างอิสระ ทั้งนี้ อาจตีความได้ว่าการกระทำนี้ของมรฐรินเทียบได้กับคนติดอินเทอร์เน็ตคือมีอินเทอร์เน็ตเป็นชีวิต

สาเหตุที่มรฐรินเลือกผสานวิญญาณเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ตและสร้างเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์ขึ้นมา เพราะเธอต้องการตามหาเพื่อนในสังคมออนไลน์คนหนึ่งเพื่อพาวิญญาณของบุคคลนั้นมาอยู่ด้วยกัน ขณะเดียวกัน เธอตัดสินใจทำอัตวินิบาตกรรม เนื่องจากถูกสังคมปฏิเสธตัวตน เกมออนไลน์จึงกลายเป็นพื้นที่ของการแก้แค้นสังคม มรฐรินใช้กฎของผีถ้วยแก้วที่ระบุว่าห้ามปล่อยมือออกจากแก้ว มาดัดแปลงเป็นห้ามปล่อยมือออกจากเมาส์เมื่อนั้นจะพบกับความตาย และเมื่อมีผู้เล่นทำผิดกฎข้อนี้ วิญญาณของมรฐรินก็ตามไล่ล่าหลอกหลอนและฆ่าผู้เล่นคนนั้น

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า เหตุการณ์แพนตาซีของพิธีกรรมนี้อาจกำลังแสดง ความน่ากลัวของการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน โดยมีวิญญาณเป็นสัญลักษณ์ของเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์ซึ่งอาศัยระบบอินเทอร์เน็ตมีลักษณะไม่ต่างจากวิญญาณหรือผี คือต่างก็เป็นสิ่งที่ คงอยู่ได้แม้จะไร้เรือนกาย ถึงจะไม่สามารถสัมผัสผ่านทางกายภาพได้ แต่มนุษย์ก็รับรู้ถึงการดำรงอยู่ ในสังคม ด้วยเหตุนี้ วิญญาณของมรณจึงเป็นวิญญาณร้ายที่สร้างความหวาดกลัวแก่เยาวชน ดังจะ เห็นได้จากเหตุการณ์แพนตาซีที่วิญญาณมรณใช้อำนาจเหนือธรรมชาติสร้างความหวาดกลัวแก่ผู้เล่น ตลอดระยะเวลาการเล่น เกม แทนที่จะเป็นความสนุกสนานตามหลักของการสร้างเกม ดัง การบรรยายว่า

“ในขณะที่เสียงดนตรีก็กลับกลายเป็นเสียงกรีดร้องอันโหยหวน ดังออกจากลำโพงแทน มันเหมือนเสียงของภูตผีปีศาจอันน่าสะพรึงกลัวกำลังดังก้องอยู่ ภายในห้องรอบ ๆ ตัวของเขาขณะนี้ มันเป็นการกดดันที่มีอำนาจและรุนแรงอย่างมาก ในตอนนั้นเอง ใบหน้าของผู้หญิงที่กำลังเฝ้าหน้าขยะแขยงก็ โผล่พรวดขึ้นมาบนหน้าจอ ฟุ้งตรงออกมาจากความมืดของสีดำที่เป็นพื้นหลังเหมือนจะ ออกมานอกจอ เด็กหนุ่มผิงด้วยความตกใจ ยกมือขึ้นทำท่าราวกับกำลังปกป้องผีร้ายซึ่ง กำลังเข้ามาหาตนและทุกอย่างก็กลับเข้าสู่สภาพเดิม...”

(อัยย์, 2553: 30 - 31)

นอกจากนั้น ยังมีเหตุการณ์แพนตาซีที่วิญญาณของมรณตามหลอกหลอน ผู้เล่นจนรู้สึกหวาดผวาลงตลอดเวลา และท้ายที่สุดก็ใช้พลังเหนือธรรมชาติดับชีวิตผู้เล่น โดยจัดฉาก เสมือนว่าประสบอุบัติเหตุจนถึงแก่กรรม ดังเช่นความตายของผู้เล่นชื่อวิสุทธิ์ ซึ่งทุกคนเข้าใจว่า เสียชีวิตเพราะเศษกระจกแทงทะลุคอ ดังการพรรณนาภาพการตายของวิสุทธิ์อย่างละเอียดว่า

“กระจกบานใหญ่ก็ร่วงลงมาจากรอบหน้าต่างชั้นสี่ของตึกแถว กระจกทั้งบานตกใส่วิสุทธิ์ซึ่งกำลังยืนรอเพื่อนทั้งสองคนของเขาอยู่ที่หน้าร้านข้างล่าง ... เศษ กระจกที่แตกกระจายกระเด็นบาดตามเนื้อตัวและหน้าตาของเขา หนึ่งกะโหลก หายไปแถบ หนึ่ง มองเห็นเศษเนื้อเปื้อนเลือดหลุดกองอยู่เป็นชั้น ๆ แขนข้างหนึ่งถูกเศษกระจกชิ้นใหญ่ ฉีกจนห้อย แต่ยังไม่ขาดออกจากตัว มืออีกข้างก็โดนตัด หายไปสามนิ้ว เหลือเพียงตอนนี้ กุด ๆ ที่นอนไปด้วยสีซัน ในขณะที่หน้าเขาถูกกระจก อีกชิ้นหนึ่งแทงทะลุกระดูกตัดเส้นเลือด ใหญ่ พื้นหน้าร้านสะดวงจ้องจึงเต็มไปด้วย เลือดเงินองจนกลายเป็นสีแดงฉานทั่วไปหมด

โดยมีร่างของวิสุทธิชนนอกกองอยู่ตรงกลาง ไม่น่าเชื่อก็ต้องเชื่อว่ากระจกเพียงบานเดียวจะสร้างความบาดเจ็บขนาดนี้ได้”

(อัยย์, 2560: 62)

อาจเป็นไปได้ที่ผู้ประพันธ์ต้องการส่งสารว่า เกมออนไลน์มีพลังอำนาจเหนือผู้เล่น และสามารถทำลายชีวิตของผู้เล่นได้ ดังที่สังคมไทยในเวลานั้นเปรียบเกมออนไลน์เป็นอาชญากรยุคใหม่ (Thai Health Official, 2551: online) ที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ และเป็นตัวแทนของความรุนแรงที่ไร้ตัวตน เพราะฉะนั้นการที่วิญญูณตามฆ่าผู้เล่นที่เป็นเยาวชนอย่างโหดเหี้ยมจึงเป็นเสมือนภาพจำลองความเปรียบของสังคมให้ชัดเจนขึ้น

ผู้เขียนได้ชี้ให้เห็นโทษอีกประการหนึ่งของเกมออนไลน์ ผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีที่วิญญูณของมธุรินสร้างความหวาดกลัวแก่ผู้เล่นกลุ่มเยาวชน จนส่งผลให้มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ดังเช่นตัวละคร อีริเดซ ซึ่งเป็นผู้เล่นเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์

“มิด!!!

มิดในมือของเด็กหนุ่มเล่มนั้นแทงเข้าไปยังตัวของลัทธริมา แต่โชคดีเพราะเธอกำลังหายใจหลังล้มลงจึงทำให้คมมิดโดนเธอแค่เฉี่ยว ๆ

...แต่นั้นไม่ได้หมายความว่าเธอรอด...

อีริเดซจับมิดให้มัน ก่อนจะเดินเข้าหาร่างของเด็กสาวที่ล้มลงบนพื้นและอ่อนแรงจนเกินกว่าจะหนีพ้นเงื้อมมือของเขาได้ในตอนนี้

“แกต้องตายซะ! แล้วฉันจะได้รอด!”

(อัยย์, 2560: 128)

อำนาจเหนือธรรมชาติของวิญญูณมธุรินทำให้เยาวชนผู้เล่นเกมครุ่นคิดหมกหมุ่นอยู่กับเกมผีถ้วยแก้วตลอดเวลา และเปลี่ยนเยาวชนให้มีพฤติกรรมก้าวร้าว รวมถึงใช้ความรุนแรงในระดับพรากชีวิตผู้อื่น เพราะต้องการหลุดพ้นจากอำนาจนั้น ผู้วิจัยตีความว่าพฤติกรรมข้างต้นคือภาพสะท้อนอาการของเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ กล่าวคือมีความหมกหมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดและผู้ป่วยติดการพนัน จนละเลยกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่ควบคุมได้ยาก (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2556: 13)

ส่วนพฤติกรรมรุนแรงนั้น งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ต่างก็สรุปผลร่วมกันว่าเยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมที่เน้นการต่อสู้ ใช้ความรุนแรง และมีเนื้อหาทางเพศ ซึ่งการ

เล่นเกมประเภทนี้ทำให้เด็กและวัยรุ่นมีอาการ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว (วิทยากร เชียงกุล, 2552: 120) สังเกตได้ว่า เหตุการณ์แฟนตาซีที่วิญญาณของมธูรินไล่ฆ่าผู้อื่นก็ไม่ต่างจากเนื้อหาของเกมออนไลน์ประเภทต่อสู้ ผนวกกับธีรเดชมองเห็นการฆาตกรรมและความตายของกลุ่มเพื่อนมาตลอดด้วย การเลือกฆาตกรรมลัทธินาจึงอาจเป็นภาพสะท้อนของการซึมซับความรุนแรงของเกมออนไลน์ตามความเห็นของสังคม เพราะฉะนั้นความน่ากลัวของเกมออนไลน์อีกประการหนึ่งคือการมีอำนาจเหนือมนุษย์ที่ทำให้ผู้เล่นเกมตกอยู่ใต้อาณัติ ยากจะหลุดพ้นเพราะเกมมีอิทธิพลต่อจิตใจและความรู้สึกนึกคิดมาก

น่าสนใจว่า หลังจากแสดงพฤติกรรมรุนแรงทั้งหมด ธีรเดชก็เสียชีวิตด้วย “เหล็กนับสิบ ๆ ท่อน น้ำหนักแต่ละท่อนก็หลายสิบกิโลกรัม พวกมันร่วงลงมาทับตัวของเด็กหนุ่ม” (อัยย์, 2560: 134) อันมีเหตุจากอำนาจเหนือธรรมชาติของวิญญาณมธูริน มรณกรรมครั้งนี้ช่วยขับเน้นคำเปรียบของสังคมที่ว่าเกมออนไลน์คืออาชญากรยุคใหม่ที่ทำลายเยาวชนให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

จากความตายครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีเชื่อมโยงระหว่างเกมออนไลน์และวิญญาณของมธูรินอีกประการหนึ่ง กล่าวคือ งานวิจัยของกฤตยา มุงวิชา (2549) เสนอว่าความรุนแรงที่ส่งผลต่อเยาวชนนั้นไม่ได้ปรากฏแค่เพียงในเกมออนไลน์ประเภทต่อสู้เท่านั้น หากยังปรากฏอยู่ในเกมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ อีก เพียงแต่ไม่ได้แสดงความรุนแรงชัดเจน เพราะเป็นความรุนแรงแบบเนียนที่แอบแฝงอยู่เบื้องหลังความน่ารักสดใสของตัวละคร การจัดวางท่าทาง เครื่องแต่งกาย หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในเกม อันตรายของความรุนแรงประเภทนี้คือผู้เล่นจะซึมซับความรุนแรงเข้าไปอย่างไม่รู้ตัวและอาจรู้สึกถึงความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องถูกต้อง น่าสนใจว่า ในนวนิยายตอนเกมเชื่อมความตายออนไลน์มธูริน ผู้เขียนถ่ายทอดลักษณะดังกล่าวนี้ผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีที่วิญญาณของมธูรินแปลงกายเป็นลูกแมวดำเมื่อออกไปไล่ฆ่าผู้เล่นเยาวชน

“ลูกแมวน่ารักจัง” ลัทธินาอุทานอย่างดีใจ ค่อย ๆ เดินเข้าไปหาลูกแมวลีดำอย่างช้า ๆ พลังยื่นมือออกไปเพื่อทักทาย “มานี่สิจ๊ะ เมี้ยว ๆ” ลูกแมวมองมือสลับกับใบหน้าของลัทธินาอย่างหวาด ๆ แต่คงเป็นเพราะน้ำเสียงและความรู้สึกเป็นมิตรของเธอมันแสดงออกมาได้อย่างชัดเจน ไม่นานนักลูกแมวลีดำตัวนั้นก็ค่อย ๆ ย่องออกมาดมปลายนิ้ว ก่อนจะเอาหน้าถูกับมือของเธอ

(อัยย์, 2560: 41)

วิญญาณมธูรินแปลงตนเป็นลูกแมวมที่มีลักษณะน่ารัก หวาดกลัวมนุษย์คู่อ่อนแอจนไม่สามารถสร้างอันตรายแก่มนุษย์ได้ แต่ในความเป็นจริงนั้น วิญญาณมธูรินใช้

เปลือกนอกรี้ตั้งดูตและล่อลวงเหยื่อไปยังสถานที่หนึ่ง จากนั้นก็ใช้พลังเหนือธรรมชาติมอบความตายแก่เหยื่อ ดังการบรรยายเหตุการณ์แฟนตาซีก่อนการดับสิ้นของธีรเดชว่า

แต่นั้นไม่ใช่ภาพสุดท้ายก่อนจะตายที่ธีรเดชได้เห็น เพราะสติสุดท้ายก่อนจะหลุดจากร่างไปนั้น ดวงตาพร่ามัวของเขาได้เห็นแมวน้อยสีดำตัวนั้นนั่งเลียขนอย่างสบายใจอยู่นอกกองเหล็กห่างจากเขาไม่ถึงเมตร และเขามั่นใจได้ว่าเป็นมันกำลังแหยะยืมอันน่าสะพรึงกลัวราวกับยืมของมัจจุราช

...ยืมให้กับเหยื่อที่มันล่อให้เข้ามาติดกับ...

(อัยย์, 2560: 134)

การบรรยายข้างต้นทำให้เห็นว่าภายใต้รูปลักษณ์ที่ไร้พิษภัยนั้นคือ ความรุนแรงที่มุ่งทำลายชีวิต กว่าที่รับรู้ถึงความรุนแรงก็เผชิญกับความสูญเสียที่ไม่สามารถกลับไปแก้ไขได้ อีกทั้งการแหยะยืมและการนั่งเลียขนอย่างสบายใจขณะเห็นความตายก็ยิ่งขับเน้นความน่ากลัวของเกมออนไลน์ในฐานะอาชญากรยุคใหม่อีกด้วย

สังเกตได้ว่า ผู้เขียนเน้นย้ำเหตุการณ์แฟนตาซีที่วิญญูณมธุรินไล่สังหารเยาวชนอยู่เสมอเพื่อสื่อถึงอันตรายของเกมออนไลน์ที่ทำลายชีวิตของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้ การเน้นย้ำความรุนแรงตลอดเวลาที่มาจากสถานการณ์เลวร้ายที่สังคมไทยในขณะนั้นเผชิญอยู่ กล่าวคือ การเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็วของปัญหาเด็กติดเกมโดยเฉพาะในช่วงพ.ศ. 2550 – 2553 จากการรวบรวมผลสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2556: 6) พบว่า ในพ.ศ. 2550 มีเด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์ร้อยละ 42.2 และใน พ.ศ. 2552 พบว่าเด็กและเยาวชนเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำเพิ่มขึ้นจาก พ.ศ. 2550 คือจากร้อยละ 20.12 เป็นร้อยละ 26.79 และในปีเดียวกันนี้ รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ชาญวิทย์ พรนภดล ยังพบว่าอัตราการเล่นเกมในระดับติดเกมของเด็กและวัยรุ่นไทยมีมากถึงร้อยละ 14.4 หรือกล่าวได้ว่ามีเด็กไทย 1 ใน 8 คนที่กำลังประสบปัญหาการเสพติดเกม นอกจากนี้ผลสำรวจของบริษัทซินโนเวทจำกัดเกี่ยวกับพฤติกรรมบริโภคสื่อของวัยรุ่นในพ.ศ. 2552 ระบุว่าเยาวชนไทยบริโภคสื่อออนไลน์โดยเฉพาะการเล่นเกมออนไลน์มากเป็นอันดับ 2 จาก 12 ประเทศในภูมิภาคเอเชีย (กรมสุขภาพจิต, ออนไลน์)

การเพิ่มสูงขึ้นของจำนวนเยาวชนที่ติดเกมนั้นย่อมสร้างความกังวลอย่างมาก เพราะเกมออนไลน์มีโทษร้ายแรงต่อเยาวชนหลายด้าน ตั้งแต่สุขภาพกาย สุขภาพจิต และสุขภาพทางสังคมหรือทักษะชีวิตทางสังคมของเยาวชน แต่โทษที่สังคมกังวลใจมากที่สุดคือการบริโภคเกมออนไลน์มากเกินไปสามารถพุ่มพุกพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงได้ เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่นิยม

เล่นเกมที่เน้นการต่อสู้ ใช้ความรุนแรง และมีเนื้อหาทางเพศ การเล่นเกมประเภทนี้ทำให้เด็กและวัยรุ่นมีอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว (วิทยากร เชียงกุล, 2552: 120)

ความกังวลของสังคมเพิ่มสูงขึ้นเด่นชัด เมื่อเกิดเหตุการณ์เยาวชนก่ออาชญากรรมซึ่งเชื่อมโยงกับเกมออนไลน์ กรณีแรกเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2550 เยาวชนอายุ 20 ปี “ใช้อาวุธปืนอาทากราดยิงตำรวจและประชาชนย่านคลองหลวงดับ 3 เจ็บนับ 10 ราย ตัดสินใจวิสามัญฯ ดับ พบพบกระเป๋าดำ 26 ติดตัว” (ผู้จัดการออนไลน์, ออนไลน์) การก่อเหตุได้รับการวิเคราะห์ว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุหลายประการ ซึ่งเกมออนไลน์ก็อาจเป็นสาเหตุหนึ่ง เพราะจากหลักฐานพบว่าผู้ก่อเหตุชอบเล่นเกมที่มีการต่อสู้เป็นชีวิตจิตใจ หนึ่งในนั้นคือเกมที่ชื่อว่า “เคาน์เตอร์ สไตรก์” (Counter Strike) ซึ่งตัวเอกเป็นทหารที่ต้องบุกเข้าไปไล่ฆ่าทุกคนที่ขวางหน้าเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ ที่น่าสังเกตคืออาวุธที่ใช้ก่อเหตุเป็นปืนอาทากราดเหมือนกับอาวุธที่ได้มาในเกม (ป.ไชยนิษฐ์, 2550: 73) กรณีต่อมาเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 3 สิงหาคม 2551 เยาวชนอายุ 18 ปี “ลวงโซเฟอร์แท็กซี่ฆ่าช่างทรัพย์ ตร.จับได้ทันควัน หลังก่อเหตุพยายามขับรถแท็กซี่หลบหนี แต่ขับไม่เป็น เจ้าตัวสารภาพหมดเปลือก ต้องการเงินใช้ เห็นในเกมคิดว่าทำง่าย เตรียมซื้อมีดดูลาดเลาสถานที่ก่อเหตุไว้พร้อม ยันหวังแค่ชิงทรัพย์ไม่คิดฆ่า แต่ผู้ตายขัดขืน” (ทีมข่าวอาชญากรรม, ออนไลน์) เยาวชนผู้ก่อเหตุสารภาพว่า “ที่ตัดสินใจก่อเหตุดังกล่าว เพราะเห็นจากในเกม Grand Theft Auto หรือ GTA ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่ตนเล่นเป็นประจำ โดยเกมดังกล่าวเป็นลักษณะของการไล่ฆ่าฟัน ตนจึงจำแบบอย่างในเกม ลอกเลียนเอามาทำจริง คิดว่าได้เงินง่าย ไม่น่าจะยากอะไร จึงได้ลองทำดู” (ทีมข่าวอาชญากรรม, ออนไลน์) กรณีทั้งสองนี้ส่งผลให้สังคมเริ่มวิตกกังวลกับปัญหานี้มากขึ้น เนื่องจากเกมออนไลน์กำลังเปลี่ยนเยาวชนของชาติให้กลายเป็นยุวอาชญากรซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคม

จากที่กล่าวมาทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่า พิธีกรรมผีถ้วยแก้วกำลังถ่ายทอดความหวาดกลัวผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของสังคมไทย สังเกตได้จากผีถ้วยแก้วในนวนิยายชุดนี้ไม่ได้ถูกมนุษย์เรียกมา แต่กลับเป็นฝ่ายเรียกมนุษย์เข้ามาหาตนเอง ซึ่งสะท้อนความสามารถในการล่องลางของเกมออนไลน์ อีกทั้งผีตนนี้ยังไม่ได้อยู่ในแก้ว แต่กลับมีอิสระอยู่ได้ในโลกความจริงและโลกออนไลน์ ที่สำคัญ ยังมีอำนาจเหนือนมนุษย์ทั้งสองพื้นที่ ซึ่งตอกย้ำถึงความสามารถในการครอบงำมนุษย์ และการไม่อาจควบคุมสิ่งนี้ได้ ท้ายสุดแล้ว ความตายของตัวละครเยาวชนด้วยอำนาจของผีก็ชี้ชัดถึงการทำลายเยาวชน ซึ่งก็คือการให้กำเนิดอาชญากรคนใหม่แก่สังคม

### 3.2.1.4 ปัญหาการประกอบอัตวิวัฒนาการของเยาวชน

นวนิยายตอน สุขสันต์วันถึงชาติ ได้กล่าวถึงชีวิตของเด็กหนุ่ม 2 คน ได้แก่ ท็อป และ โกวิท เยาวชนกลุ่มนี้เผชิญกับความรุนแรงจากบุคคลใกล้ชิดและบุคคลรอบกาย จนทำให้ทัศนคติต่อการมีชีวิตผิดแผกไปจากคนส่วนใหญ่ พวกเขาไม่ได้มองว่าชีวิตคือความสวยงาม แต่ชีวิตคือการผจญภัยกับวังวนแห่งความโหดร้ายที่อยากจะหาทางออก เด็กชายทั้งสองคนจึงชวนขวยหาหนทางในการดับชีวิต โดยมีชุมชนในสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยหลักที่เข้ามาเร่งเร้า เนื่องจากสมาชิกในชุมชนต่างก็ประสบชะตากรรมคล้ายคลึงกันและมีทัศนคติเกี่ยวกับชีวิตในทิศทางเดียวกัน ชุมชนออนไลน์จึงกลายเป็นพื้นที่ของการระบายความอัดอั้นและความเจ็บปวด อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ของการเฝ้ารอการดับสูญจากโลกใบนี้ตามกำหนดการของ ผู้ปลดปล่อย ซึ่งเป็นผู้นำชุมชนออนไลน์แห่งนี้ เพราะสมาชิกทุกคนเชื่อมั่นว่าการกระทำอัตวิวัฒนาการในพิธีกรรมของผู้ปลดปล่อยจะพาตนเองไปสู่โลกใบใหม่ที่ปราศจากความรุนแรงและความเจ็บปวด เมื่อผู้ปลดปล่อยแจ้งเวลาแห่งมรณกรรม สมาชิกในชุมชนซึ่งรวมถึงเยาวชนทั้งสองคนจึงกระทำอัตวิวัฒนาการทันทีด้วยความรู้สึกยินยอมอย่างยิ่ง เช่นเดียวกับตอน เกมออนไลน์ เชื่อมความตายมรณะ ที่กล่าวถึงเหตุการณ์อัตวิวัฒนาการของมธุรินที่ไม่อาจทนทุกข์กับความโดดเดี่ยวและการถูกทอดทิ้งได้อีกต่อไป จึงเลือกก้าวสู่โลกหลังความตายด้วยความหวังว่าจะพบความสุข ณ ที่แห่งนั้น

จากการวิเคราะห์เหตุการณ์อันเกี่ยวเนื่องกับมรณกรรมของตัวละคร เยาวชนทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการอัตวิวัฒนาการของเยาวชนมี 2 ปัจจัย ได้แก่ การถูกทำร้ายทางจิตใจ (emotional abuse) ทั้งจากบุคคลใกล้ชิด บุคคลรอบข้าง และกรอบความคิดของสังคม และการมองไม่เห็นคุณค่าในตนเอง โดยผู้เขียนชี้ให้เห็นว่าปัจจัยทั้งสองเป็นกระบวนการที่ส่งผลต่อเนื่อง การถูกทำร้ายจิตใจจะส่งผลให้ผู้ถูกกระทำเริ่มตั้งคำถามเกี่ยวกับคุณค่าของตน จนนำไปสู่ความเชื่อที่ว่าตนเองปราศจากคุณค่าอย่างสิ้นเชิง นักวิชาการอธิบายว่า การมองเห็นคุณค่าในตนเองเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับช่วงวัยนี้ เพราะเยาวชนอยู่ในช่วงของการหาตัวตนหรือเอกลักษณ์ของตนเอง (Identity) หากวัยรุ่นสามารถแสวงหาและผูกพันตนกับเอกลักษณ์ที่บูรณาการได้จากประสบการณ์ของตน ทำให้สามารถค้นพบเอกลักษณ์แห่งตนได้ ก็จะเป็นวัยรุ่นที่ประสบความสำเร็จในการสร้างเอกลักษณ์แห่งตน ส่วนวัยรุ่นที่ยังไม่เลือกผูกพันตนกับทางเลือกใด ๆ ไม่สามารถประสบความสำเร็จในการค้นหาเอกลักษณ์แห่งตนได้ ก็จะเป็นวัยรุ่นที่มีความสับสนในเอกลักษณ์ (identity diffusion) (Erikson อ่างใน อุสา สุทธิสาคร, 2559: 44) ความสับสนนี้จะส่งผลให้เกิดการรบกวนสุขภาพจิต และทำให้มีปัญหาทางด้านการเรียน การปรับตัวกับครอบครัว เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างปัญหาชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



กระทรวงศึกษาธิการ, 2563: 59) ทั้งนี้ การทำร้ายจิตใจผ่านคำพูดหรือการกระทำถือเป็นพฤติกรรมหนึ่งที่เข้าไปสร้างความสับสนในเอกลักษณ์ เพราะจะเข้าไปขัดขวางและทำลายความมั่นใจจนบุคคลนั้นคิดว่าตัวเอง (หรือตัวตนนั้น) ไม่มีคุณค่า เช่น ไม่มีค่าควรที่ใครจะให้ความยอมรับนับถือ ไม่มีค่าควรที่ใครจะคบเป็นเพื่อน ไม่มีค่าควรที่ได้รับความรัก เป็นต้น และผลกระทบที่ตามมาคือทำให้เกิดแผลเป็นที่หัวใจ และทำลายจิตวิญญาณเช่นเดียวกับโรคมะเร็งที่เติบโตอยู่เงียบๆ ภายในร่างกาย ซึ่งถ้าไม่รักษา ก็จะลามทำให้เกิดอันตรายภายหลังได้ (วิทยากร เชียงกูล, 2552: 68) อันตรายที่แสดงผ่านวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้คือการประกอบอัตวินิบาตกรรม

ในนวนิยายชุดนี้ เหตุการณ์การทำร้ายจิตใจตัวละครเยาวชนเกิดขึ้นภายในพื้นที่หลากหลาย และในแต่ละพื้นที่ก็มีวิธีการทำร้ายจิตใจเยาวชนที่แตกต่างกัน ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจความรุนแรงที่สัมพันธ์กับ การทำอัตวินิบาตกรรมของเยาวชนได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงจะแบ่งเหตุการณ์อัตวินิบาตกรรมของตัวละครเยาวชนตามสภาพแวดล้อม ได้แก่ เหตุการณ์ของท้อปที่ปรารถนาความตายเพราะสถาบันครอบครัว, เหตุการณ์ของโกวิท ที่เผชิญกับความรุนแรงในสถาบันการศึกษา และเหตุการณ์ของมธุริน ที่เจ็บปวดจากกรอบความคิดของสังคมสมัยใหม่ แต่ละเหตุการณ์มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### **- เหตุการณ์ของท้อป: การประกอบอัตวินิบาตกรรมจากการขาดสัมพันธ์ภาพในสถาบันครอบครัว**

ท้อปเป็นเด็กหนุ่มที่เติบโตมาในครอบครัวแบบแม่เลี้ยงเดี่ยว เพราะแม่ถูกสามีนอกใจ จึงตัดสินใจหย่าและเลี้ยงดูท้อปมาโดยลำพัง แต่ท้อปต้องเผชิญกับความโดดเดี่ยวเนื่องจากแม่ให้ความสำคัญกับงานมากจนไม่มีเวลาให้ลูก ส่วนพ่อก็ไม่เคยติดต่อกันเลย นอกจากความโดดเดี่ยว ท้อปยังเผชิญกับแรงกดดันเรื่องผลการเรียน เพราะแม่คาดหวังให้ลูกชายคนเดียวมีความเป็นเลิศทางวิชาการ ดังการตั้งชื่อให้ลูกชายว่า “ท้อป” เมื่อท้อปทำไม่ได้ ก็ได้รับคำพูดที่ทิ่มแทงจิตใจอย่างรุนแรง ด้วยเหตุนี้ ท้นที่ผู้ปลดปล่อยติดต่อมา ท้อปจึงริบนำพาชีวิตตนเองเข้าสู่เหตุการณ์แฟนตาซี ซึ่งก็คือการยินดีใช้ชีวิตเป็นเครื่องสังเวद्यพิธีกรรม โดยเริ่มจากการกรีดรูปดาวห้าแฉกที่หน้าอกด้วยมีดพกผลไม้ จากนั้นก็ตั้งร่างตนเองจากกระเบื้องตึกชั้น 23 ด้วยความสนุกสนานดังการบรรยายอาการขณะประกอบพิธีกรรมสู่ความตายว่า “ขณะที่เท้าเหยียบบนเก้าอี้ตัวเล็ก ๆ ก้าวขึ้นไปยืนบนขอบกระเบื้องของตึกชั้น 23 มองเห็นขอบฟ้าของกรุงเทพฯ เหมือนกองสมบัติละลานตา ของขวัญวันเกิดของผม Happy Birthday to Me, Happy Deathday to Me [...]” (อัยย์, 2553: 15)

จากเหตุการณ์ของท็อบ สังเกตได้ว่าสาเหตุแรกที่ผลักไสตัวละครเยาเวนไปสู่การทำอัตวินิบาตกรรมคือการขาดสัมพันธภาพในครอบครัว ดังพฤติกรรมของพ่อที่ “ความสวยงามของบรรดานางแบบเซเลบที่รายล้อมรอบตัวสำคัญมากกว่า ...” (อัยย์, 2553: 10) ท็อบจึงไม่เคยได้รับการติดต่อจากพ่อ จน “สำหรับเขา ชื่อของพ่อมีเอาไว้ใช้กรอกในเอกสารตอนสมัครเรียนกับสมัครสอบเท่านั้น” (อัยย์, 2553: 10) ขณะที่แม่ก็ทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับอาชีพนักวิชาการ

“ดูเหมือนการหย่าร้างในครานั้น จะทำให้แม่ของเขาตีความหมายคำว่า ‘แม่’ ผิดพลาดไปแต่ต้น เธอเอาความพ่ายแพ้อันย่อยยับเปลี่ยนเป็นพลังในการทำงาน หาเงิน เข้าสังคมวิชาการอันมีเกียรติไม่ก็ปีก็สามารถไต่เต้าจนได้เป็นรองศาสตราจารย์ด้านการศึกษาระดับแนวหน้าของประเทศและถูกเชิญไปออกรายการโทรทัศน์อยู่บ่อยครั้ง”

(อัยย์, 2553: 11)

“การตีความคำว่าแม่ผิดพลาด” ในความคิดของท็อบอาจหมายถึงการที่แม่ของเขาให้ความสำคัญกับ “บทบาทพ่อ” หรือ “บทบาทหัวหน้าครอบครัว” จนละเลยบทบาทของแม่ซึ่งสังคมกำหนดให้มีหน้าที่สำคัญคือการดูแลลูก ดังคำบรรยายว่า “รอยยิ้มของแม่ที่มีให้เขาเลื่อนรางอยู่ในความทรงจำ เด็กหนุ่มถูกทิ้งเอาไว้ในห้องที่ปลอดภัย สะดวกสบายกว่าเธอจะกลับมาบ้านก็ตื่นขึ้นมิดค่ำ” (อัยย์, 2553: 11) ผู้เขียนใช้คำว่า เลื่อนราง เพื่อเน้นย้ำปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่กับท็อบที่มีน้อยมากเพราะแม่ให้ความสำคัญกับงานอย่างมาก ครอบครัวของท็อบจึงเป็นครอบครัวที่ปราศจากสัมพันธภาพ เนื่องจากผู้ให้กำเนิดทั้งสองคนต่างหมกมุ่นอยู่กับเรื่องของตน เป็นเหตุให้การมองเห็นคุณค่าในตนเองของท็อบค่อย ๆ ลดลง เพราะรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองไม่มีค่าสำหรับบุพการี

นอกจากนั้น เหตุการณ์ของท็อบยังแสดงให้เห็นว่าสัมพันธภาพภายในครอบครัวนอกจากจะมีอิทธิพลต่อการสร้างตัวตนของเยาเวน ยังส่งผลสืบเนื่องไปยังการมองเห็นคุณค่าในตัวเอง สอดคล้องกับคำอธิบายของอุสา สิทธิสาคร (2558: 101) ว่า สัมพันธภาพที่ดีระหว่างพ่อแม่ลูกและสมาชิกภายในครอบครัวเป็นพื้นฐานสำคัญในการเอื้อให้เกิดการพัฒนาบุคลิกภาพและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่าง ๆ ของเด็กและวัยรุ่น โดยเฉพาะการสร้างตัวตนซึ่งเป็นพัฒนาการสำคัญของช่วงวัย เพราะความสัมพันธ์ที่มั่นคงระหว่างวัยรุ่นและพ่อแม่ทำให้วัยรุ่นมีพื้นฐานที่ดีในการสำรวจเอกลักษณ์แห่งตนและพัฒนามิติต่าง ๆ ในความเป็นตัวเองทั้งทัศนคติ ค่านิยม การวางแผนอาชีพในอนาคต ซึ่งจะช่วยสร้างพัฒนาการในการเห็นคุณค่าในตนเองได้เป็นอย่างดี แต่จากเหตุการณ์ของท็อบ การขาดสัมพันธภาพในครอบครัวนอกจากจะไม่เปิดโอกาสให้เขาสำรวจหรือค้นหาตัวตนแล้ว ยังบีบต้อนให้ท็อบจำต้องยอมรับตัวตนที่แม่คาดหวัง ดังเหตุการณ์ที่ท็อบ

พยายามเป็น ‘เด็กเลิศทางวิชาการ’ เพื่อตอบสนองความคาดหวังของแม่ เพราะเขาหวังใช้ตัวตนนี้เรียกหาสัมพันธภาพในครอบครัวและเรียกหาคุณค่าจากสายตาผู้เป็นแม่ เนื่องจากหลังการหย่าร้างแม่รู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองเป็นผู้พ่ายแพ้ เพราะไม่สามารถบรรลุความเป็น “ภรรยาที่ดี” ตามที่สังคมกำหนดได้ แม่จึงคาดหวังให้การประสบความสำเร็จของลูกชายเป็นเครื่องพิสูจน์ความเป็น “แม่ที่ดี” แก่สังคม ดังคำพูดของแม่ว่า “ทีอป...ลูกเป็นความหวังของแม่ ลูกต้องไม่แพ้ใครเหมือนแม่นะลูก” (อัยย์, 2553: 11) ประกอบกับทีอปเป็นเด็กหนุ่มที่มีสติปัญญาดีมาก แม่จึงมุ่งหวังให้เขาประสบความสำเร็จด้านวิชาการเช่นเดียวกับตนเอง ดังคำพูดของแม่ว่า “ทีอป...เด็กดี ลูกเกิดมาเป็นเด็กอัจฉริยะนะคะ แม่เตรียมทุกอย่างเอาไว้ให้ลูกแล้ว คนเก่ง อนาคตของแม่” (อัยย์, 2553: 10) แม่เข้มงวดเรื่องการเรียนกับทีอปมากและควบคุมทุกอย่างเพื่อการสร้างเด็กอัจฉริยะ สืบเนื่องจากการจัดบ้านที่ “ไม่มีแม่แต่หนังสือการ์ตูนหรือนิตยสารบันเทิงไร้สาระสักเล่มในห้องนี้” (อัยย์, 2553: 12) สื่อบันเทิงเพื่อความผ่อนคลายกลายเป็นอันตรายในสายตาของแม่ เพราะอาจจะหวาดกลัวว่าลูกจะลุ่มหลงกับความบันเทิงจนละเลยแนวทางที่ตัวเองกำหนด กล่าวได้ว่า ทีอปยินดีตอบรับความคาดหวังนี้และมุ่งมั่นอย่างหนักด้านการเรียนเพื่อให้ตนเองเป็น “เด็กเก่ง” ตามความตั้งใจของแม่ ซึ่งเข้มงวดและกดดันอย่างมาก แต่ทีอปก็มีทัศนะว่า “ความหวังของแม่ ก็คือทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตของเขา” (อัยย์, 2553: 12) ซึ่งอาจวิเคราะห์ได้ว่าความคิดนี้มีเหตุจากความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับแม่ การได้รับความรักและความสำคัญจากแม่ การตอบสนองความคาดหวังจึงอาจเป็นหนทางเดียวที่ทำให้แม่หันมาให้คุณค่าแก่ตนเอง ถึงแม้สุดท้ายแล้ว แม่ก็ยังปฏิบัติกับทีอปเช่นเดิม

ทั้งนี้ การตอบสนองความคาดหวังของแม่ดำรงอยู่ท่ามกลางความกดดันอันหนักหน่วง เนื่องจากแม่ “เป็นพวกรักความสมบูรณ์แบบ แม้จะเป็นเพียงของเล็ก ๆ น้อย ๆ หากพบร่องรอยความบกพร่องนิดเดียว ไม่ว่าจะของชิ้นนั้นจะแพงแสนแพงแค่ไหนหรือหายากเพียงใด เธอก็พร้อมจะโยนมันลงถังขยะทิ้งไปอย่างไม่ใยดี” (อัยย์, 2553: 9) เธอสอนทีอปเสมอว่า “‘ของมีตำหนิ’ ก็คือ ‘ขยะ’ ทีอป จำเอาไว้นะลูก อัจฉริยะอย่างลูกไม่คู่ควรกับมัน” (อัยย์, 2553: 9) พฤติกรรมและความคิดนี้อาจสืบเนื่องจากการพยายามลบล้างความผิดพลาดด้วยการพิสูจน์ให้สังคมเห็นว่าเธอคือผู้หญิงเก่ง ของมีตำหนิจึงอาจเทียบได้กับเธอผู้ที่ไม่ประสบความสำเร็จในการเป็นภรรยาที่ดีได้ การกำจัดทิ้งจึงมีนัยยะของการไม่ยอมก้มหน้าเพราะเป็นการตอกย้ำความล้มเหลวของตนเอง ขณะเดียวกันของมีตำหนิก็ไม่สอดคล้องกับตัวตนใหม่ที่พยายามสร้าง จึงเป็นไปได้ที่ ทีอปจะคิดว่าตนเองก็เป็นเพียงวัตถุยืนยันความเป็นหญิงเก่งของแม่โดยมีผลการเรียนเป็นตัวชี้วัด เพราะแม่ไม่เคยดูแลทีอปอย่างที่แม่ควรทำ แต่กลับสนใจเพียงการสร้างทีอปให้เป็นเด็กอัจฉริยะเท่านั้น ดังที่แม่ “พอใจเมื่อเห็นลูกชายของตัวเองตั้งหน้าตั้งตาทบทวนวิชาเรียนอยู่ในห้อง มากกว่าที่จะเห็นเขาออกมาส่งยิ้มทักทายให้กับเธอ ทั้ง ๆ ที่ใช้เวลาไม่ถึงสามนาทีแท้ๆ” (อัยย์, 2553: 11 - 12) จึงเป็นเหตุให้คำพูดที่ว่า “ของ

มีตำหนิ' ก็คือ 'ขยะ'" เป็น "คำสาปของแม่" (อัยย์, 2553: 14) สำหรับที่อุป ซึ่งสะท้อนความหวาดกลัวของตัวละคร และช่วยแสดงให้เห็นว่าที่อุปเปรียบตนเองกับวัตถุมาโดยตลอด

จากเหตุนี้ ความกดดันของตัวละครนี้จึงกำเนิดจากความพยายามเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อพยายามรักษาคุณค่าของตนและป้องกันการถูกละทิ้งเช่นเดียวกับวัตถุอื่น อย่างไรก็ตาม นักวิชาการอธิบายว่า ในช่วงสร้างตัวตน เยาวชนควรมีเอกลักษณ์ด้วยตนเอง (identity achievement) เพราะเยาวชนจะผูกพันตนเองสูงกับเอกลักษณ์ที่ตนเลือก จนตระหนักได้ถึงคุณค่าของตนเอง (อุสา สุทธิสาคร, 2559: 47) ดังนั้นพ่อแม่ที่ดีจึงควรส่งเสริมให้ลูกรู้จักคิดและแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง รวมถึงยอมรับนับถือตัวตนของลูก เพราะจะเสริมสร้างให้ลูกเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้น (วิทยากร เชียงกุล, 2552: 49) แต่ในเหตุการณ์ของที่อุป เมื่อตัวละครสร้างตัวตนจากแรงปรารถนาของแม่ เพราะหวังว่าแม่จะพอใจและให้ความสำคัญ จึงเป็นไปได้ยากที่เขาจะผูกพันกับการเป็นเด็กอัจฉริยะจนสามารถมองเห็นคุณค่าของตนเองด้วยตนเองได้ เพราะที่อุปยึดโยงคุณค่าของตนเองเข้ากับความรักของแม่ ด้วยเหตุนี้ คุณค่าของที่อุปจึงขึ้นอยู่กับการประเมินของแม่เท่านั้น ดังสะท้อนจากความคิดของที่อุปว่า "ความหวังของแม่ ก็คือทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตของเขา" (อัยย์, 2553: 12)

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ของที่อุปนำเสนอชีวิตของเยาวชนที่ต้องเผชิญกับความรุนแรงในสถาบันครอบครัว ซึ่งการไม่เอาใจใส่ดูแลถือเป็นการทำร้ายจิตใจประการหนึ่ง โดยเฉพาะในกรณีของที่อุปที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น การเลี้ยงดูแบบไร้ปฏิสัมพันธ์ไม่เพียงสร้างความเจ็บปวดทางจิตใจ แต่ยังลดทอนการรับรู้คุณค่าในตนเองลงไปเรื่อย ๆ เพราะพฤติกรรมของบุคลากรได้ส่งสารไปยังลูกว่าลูกไม่มีคุณค่ามากพอเทียบเท่าชีวิตของตนเอง เมื่อผนวกกับแรงกดดันที่ต้องเผชิญเพื่อแลกกับการมีคุณค่าในสายตาของพ่อแม่ เยาวชนจึงรู้สึกว่าการครอบครัวยุคใหม่เป็นพื้นที่ของความทุกข์ การที่เยาวชนยังไม่ศรัทธาพ่อก่อนที่จะเลี้ยงดูตนเองจึงจำเป็นต้องพึ่งพาผู้ปกครองยิ่งทำให้ครอบครัวยุคใหม่เป็นวังวนแห่งความทุกข์ที่ยากจะหลุดพ้น ดังนั้น ที่อุปจึงมองความตายเป็นหนทางหลุดพ้น และยินดีที่ได้ทิ้งร่างของตนลงจากคอนโดมิเนียมเพื่อดับชีวิตในวันที่ผู้ปลดปล่อยติดต่อมา

สำหรับเหตุการณ์การประกอบอัตวินิบาตกรรมของตัวละครนี้ ผู้เขียนได้ชี้ให้เห็นว่าตัวกระตุ้นการทำอัตวินิบาตกรรมของตัวละครมาจากการถูกตอกย้ำถึงการไร้ความสำคัญ ดังการกำหนดเหตุการณ์ความตายให้เกิดขึ้นในวันคล้ายวันเกิดของที่อุป ปกติแล้วงานวันคล้ายวันเกิดถือเป็นวันที่สมาชิกในครอบครัวมีความสุขร่วมกัน เนื่องจากการฉลองวันคล้ายวันเกิดเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งว่าการกำเนิดและการมีชีวิตอยู่ของลูกมีความสำคัญและมีคุณค่ามากสำหรับพ่อแม่ รวมถึงเป็นการแสดงสายสัมพันธ์อันอบอุ่นของครอบครัว แต่สำหรับวันเกิดของ

ทือป ผู้เขียนกลับเสนอให้แม่หลงลืมและทิ้งให้ทือปอยู่เพียงลำพังเนื่องจากต้องไปประชุมวิชาการที่ฮ่องกง ซึ่งนอกจากจะแสดงการขาดสัมพันธ์ภาพในครอบครัวแล้ว ยังเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวดของทือป ดังที่เขาได้ระบายออกมาอย่างโกรธเกรี้ยวว่า

“ใครเลี้ยงผมมา แม่เรอะ แม่เคยเลี้ยงผมด้วยเรอะ ฮะ ฮะ ทั้งๆ ที่วันนี้วันเกิดผมแท้ๆ แต่ตัวเองกลับจำไม่ได้เป็นแม่ภาษาอะไร [...]” เด็กหนุ่มระบายอารมณ์ที่อัดอั้นอยู่ในตัวมาตลอดสิบปีออกมาด้วยความเกรี้ยวกราด คำสบถ และกิริยาต่ำทรามที่ไม่เคยคิดว่าตัวเองจะแสดงออกมาได้

(อัยย์, 2553: 14)

อารมณ์และถ้อยคำอันรุนแรงผุดนี้สะท้อนให้เห็นความเจ็บปวดที่สะสมมาอย่างยาวนานจากการถูกทอดทิ้งด้วยมองไม่เห็นความสำคัญ เพราะสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของแม่คือการพยายามสร้างภาพ “หญิงเก่ง” เพื่อทดแทนความล้มเหลวเรื่องครอบครัว ความสำเร็จด้านการเรียนของทือปจึงเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยสร้างภาพหญิงเก่งของแม่เท่านั้น ทือปจึงไม่เคยสัมผัสคำว่า “แม่” จากผู้ให้กำเนิด สังกัดได้จากคำพูดว่า “แม่เคยเลี้ยงผมด้วยเรอะ” และ “เป็นแม่ภาษาอะไร”

อีกเหตุการณ์หนึ่งซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการกระทำอัตวินิบาตกรรมของตัวละครก็คือ แม่โทรศัพท์มาหาทือปในคืนวันคล้ายวันเกิด แต่แม่กลับพูดเรื่องผลการเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศสของทือปซึ่งได้เกรด 3 ว่า “อุตส่าห์เลี้ยงมาอย่างดีแล้วแท้ ๆ กลับมาทำตัวน่าผิดหวังซะได้” (อัยย์, 2553: 13) เมื่อเขาไม่อาจเป็นไปตามความคาดหวังของแม่ ทือปจึงรู้สึกปราศจากคุณค่า ดังการย่ำคิดที่ว่า “ของมีตำหนิ...ก็คือขยะ ของมีตำหนิ...ก็คือขยะ ของมีตำหนิ...ก็คือขยะ คำพูดของแม่ดังก้องในหัว” (อัยย์, 2553: 14) คำว่า ขยะ มี นัยยะของความไร้ค่า ไร้ประโยชน์ และสมควรถูกทิ้ง การเทียบตนเองกับขยะจึงสะท้อนการไม่อาจรับรู้คุณค่าของตน เพราะเชื่อว่ากลายเป็นวัตถุไร้ค่าไปแล้วในสายตาแม่ เป็นผลให้ทือปกระทำอัตวินิบาตกรรมทันทีหลังผู้ปลดปล่อยติดต่อมา

เหตุการณ์ทั้งหมดของทือปสะท้อนให้เห็นว่าสัมพันธ์ภาพในสถาบันครอบครัวสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาตัวตนและการมองเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชน เมื่อปราศจากสัมพันธ์ภาพนี้ สถาบันครอบครัวจะกลายเป็นพื้นที่ของความรุนแรงและความทุกข์ทรมานของเยาวชน ที่ต้องแบกรับความรู้สึกโดดเดี่ยวและจมจ่อมกับความไร้ค่า จนนำไปสู่หนทางอันตรายที่มีผลต่อการพัฒนาตัวตน และในกรณีที่เลวร้ายที่สุด เมื่อไม่อาจหาหนทางแก้ไขและไม่อาจ

รับรู้คุณค่าของตนเองได้อีกต่อไป จึงเกิดการอัตวินิบาตกรรมของบุตรหลานภายในครอบครัว ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญสุดที่ครอบครัวต้องเผชิญ

### - เหตุการณ์ของโกวิท: การประกอบอัตวินิบาตกรรมจากการถูกลั่นแกล้งรังแกในสถาบันการศึกษา

ในนวนิยายตอน ตอน สุขสันต์วันถึงชาติ ผู้เขียนกำหนดให้ โกวิท เป็นเด็กหนุ่มที่สร้างภาพว่าตนเองเป็น “เด็กมีฐานะดี” เพื่อให้ได้การยอมรับในกลุ่มเพื่อน ดังการเล่าผ่านคำพูดของเอมิกาว่า “ก็ตอนเรียนพิเศษที่เดียวกันนะ หมอนั่นไม่ว่าตัวเองเป็นลูกเศรษฐี ชอบซื้อขนมแพง ๆ มาเลี้ยงเพื่อน ๆ ในห้อง ชอบอวดว่ามีของเล่นเยอะ ๆ” (อัยย์, 2553: 24) แต่ตัวตนดังกล่าวก็ไม่ได้เป็นที่ยอมรับ เพราะเขาชอบ “วางท่าชมคนอื่นมาตลอด” (อัยย์, 2553: 25) การยกตนเองเหนือผู้อื่นสร้างความไม่พอใจให้กับเพื่อน ๆ แต่พวกเขาเก็บความรู้สึกไว้ จนกระทั่งเมื่อเพื่อนทราบความจริงว่าโกวิทโกหกเรื่องฐานะทางบ้าน โกวิทจึง “ถูกคนในห้องแอนด์” (อัยย์, 2553: 25) ด้วยรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการไม่สนทนาด้วย ซึ่งสะท้อนการปฏิเสธตัวตนของโกวิทผ่านความเจ็บปวด การแสดงความรังเกียจผ่านการจ้องมอง และการทำร้ายร่างกาย ซึ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะขยายวงกว้างสู่เพื่อนห้องอื่น “พอคนหนึ่งเกลียด ก็พาให้คนอื่น ๆ เกลียดตามไปด้วย” (อัยย์, 2553: 25) และที่โหดร้ายอย่างยิ่งก็คือเพื่อนส่วนใหญ่เพิกเฉยต่อความรุนแรงนี้ โรงเรียนจึงเปรียบเสมือนขุมรกรที่อยากจะหลีกหนีสำหรับโกวิท ดังนั้น หลังได้รับการติดต่อจากผู้ปลดปล่อย โกวิทจึงรีบเข้าสู่เหตุการณ์แพนตาซีอย่างรวดเร็ว ด้วยการใช้คัตเตอร์กรีดหน้าอกเป็นสัญลักษณ์ดาวห้าแฉก แล้วก็กรีดที่ลำคอต่อหน้าเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสังเวทวิญญานตนเองแก่พิธีกรรม โดยผู้เขียนบรรยายให้เห็นความสุขของตัวละครแม้ว่าร่างกายจะเจ็บปวดอย่างมากว่า

“ดวงตาที่เบิกโตประสานกับดวงตาของเด็กหนุ่มที่เบิกกว้างด้วยความเจ็บปวด ร่างของเขาไปด้วยเลือดซึ่งไหลทะลักออกมาตามแรงสูบฉีดของหัวใจ ก้อนเนื้อที่ยังไม่หยุดทำงาน [...] โกวิททรุดลงนั่งคุกเข่า หัวเราะออกมาทั้ง ๆ ที่ลำคอเต็มไปด้วยเลือดไหลลบกปากอยู่ตรงหน้าลัทธิมา”

(อัยย์, 2553: 35)

เห็นได้ว่าการถูกเพื่อนกลั่นแกล้งรังแกเป็นประจำคือเหตุการณ์สำคัญที่นำไปสู่การประกอบอัตวินิบาตกรรมของตัวละคร เพราะการกระทำดังกล่าวได้สร้างความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ ยิ่งกว่านั้น การกลั่นแกล้งรังแกนี้ได้ถูกทำให้มีความชอบธรรมเพราะเพื่อน ๆ ได้เปลี่ยนสถานะของโกวิทให้กลายเป็น “คนบาป” โดยใช้ความผิดพลาดของโกวิทเป็น

ข้ออ้าง ซึ่งเพื่อนส่วนใหญ่เห็นชอบด้วยความรุนแรงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจึงเป็นเสมือนบทลงโทษที่คนบาปอย่างโกวิทสมควรได้รับ

จากลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกที่โกวิทเผชิญ อาจเรียกพฤติกรรมนี้ได้ว่าเป็นการ “บูลลี่” (Bullying) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความตั้งใจ เพราะต้องการทำให้เหยื่อเกิดความรู้สึกอึดอัด โกรธ กลัว หรือเสียใจ อีกทั้งสามารถเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง หรือมีแนวโน้มว่าจะเกิดขึ้นอีก และที่สำคัญอย่างยิ่ง ผู้กระทำมักมีพลังอำนาจ (position of power) ที่เหนือกว่าในทางใดทางหนึ่ง เช่น ตัวใหญ่กว่า แข็งแรงกว่า มีอาวุโสกว่า ได้รับการยอมรับทางสังคมมากกว่า มีฐานะทางสังคมสูงกว่า ในขณะที่เหยื่อการบูลลี่มักเป็นกลุ่มเปราะบาง ผู้ที่มีความบกพร่องหรือต้องดูแลช่วยเหลือเป็นพิเศษ หรือผู้ที่ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง ขาดทักษะทางสังคม (ทวิศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2565: 1) ส่งผลให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งไม่กล้าพูดออกมาหรือไม่ร้องขอความช่วยเหลือ สอดคล้องกับโกวิทที่ถูกเพื่อนร่วมระดับชั้นผลักให้อยู่ในสถานะ “คนชายขอบ” ของสังคม ส่งผลให้เขาไร้อำนาจต่อรอง ไร้หนทางต่อสู้ รวมถึงไร้หนทางขอความช่วยเหลือ เพราะเพื่อนส่วนใหญ่เห็นพ้องกันว่านี่คือบทลงโทษ ดังนั้นสิ่งที่โกวิททำได้จึงมีเพียงการหลบหลีกหรือไม่ก็ยอมรับความรุนแรงที่เกิดขึ้น

ในเหตุการณ์ที่เพื่อนร่วมชั้นร่วมมือกันจัดงานฉลองวันเกิดของโกวิท โดยตั้งใจให้งานนี้เป็นมหรสพมอบความบันเทิงแก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยมีโกวิทเป็นเครื่องสร้างความบันเทิง ได้แสดงให้เห็นว่าการบูลลี่สัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับการลดทอนการมองเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะเมื่อโกวิทเข้าไปร่วมงานนี้ เขากลับถูกทำร้ายร่างกายอย่างหนัก “เด็กหนุ่มอีกคนกระซอกผมของโกวิทจนหน้าของเขาแดงขึ้น พอดีกับน้ำอัดลมจากกระป๋องราดลงใบหน้าของเขาพอดี น้ำหวานซึ่งอัดแน่นไปด้วยโซดาไหลเข้าตาจนเด็กหนุ่มร้องลั่นสะบัดตัวหนี” (อัยย์, 2553: 30 - 31) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์การทำร้ายจิตใจอย่างรุนแรงด้วยการเปรียบโกวิทเป็นขยะ ดังการบรรยายว่า

“... โกวิทตื่นจนตกลงมาจากเก้าอี้ นั่งคุ้ยคู่อู้อยู่กับพื้นห้อง และยังไม่ทันได้ตั้งตัว ถึงขยะใบใหญ่หลังห้องที่เริ่มส่งกลิ่นเหม็นเน่าก็ถูกเทลงมาตรงศีรษะของเขา ทำให้พวกเขาเศษขยะเหล่านั้นเปรอะเปื้อนติดตามเนื้อตัว หัว และเสื้อนักเรียนที่เปียกฉะของ เด็กหนุ่มอย่างน่าเวทนา”

“โอ๊ะ... โทษทีวะ ดูเหมือนพวกฉันจะลืมเอาขยะไปทิ้งหลายวันไปหน่อย แต่มันก็เหมาะกับแกแล้วนี่เนอะ โอ้ขยะ! ฮะ ฮะ สุขสันต์วันเกิดนะโว้ย”

(อัยย์, 2553: 32)

สำหรับเยาวชนอย่างโกวิทซึ่งอยู่ในช่วงของการสร้างและพัฒนาตัวตนนั้น การถูกเปรียบเทียบในลักษณะนี้เป็นการตอกย้ำถึงการถูกสังคมนิยมเพศตัวตน เพราะขณะนั้นสร้างมลพิษทางด้านสายตาและด้านกลิ่นแก่มนุษย์ อีกทั้งยังเป็นสื่อนำเชื้อโรคและชักนำสัตว์อันเป็นพาหะของเชื้อโรค มนุษย์จึงต้องกำจัดขยะเพื่อความสุกและความปลอดภัยของชีวิต คำว่า ขยะ จึงมีนัยยะของความน่าขยะแขยง น่ารังเกียจ และการถูกปฏิเสธจากสังคม ฉะนั้นการถูกเปรียบเทียบจึงเป็นการตอกย้ำความเป็นอันธำต่อของโกวิทในสายตาของเพื่อน ยิ่งกว่านั้น การเปรียบดังกล่าวยังเป็นการยึดเยียดตัวตนให้แก่โกวิท ในสถานการณ์ที่ไม่อาจหลุดพ้นไปได้นี้ โกวิทจำต้องแบกตัวตนอันน่ารังเกียจนี้ไปตลอด ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนก็ส่งผลต่อการมองเห็นคุณค่าในตนเองทั้งสิ้น เนื่องด้วยการถูกปฏิเสธและถูกยึดเยียดตัวตนอันน่าขยะแขยงจะค่อย ๆ กัดกร่อนความภาคภูมิใจจนหมดสิ้น

ส่วนปฏิภิกิริยาของเพื่อนในงานวันเกิดซึ่งมีทั้งการแสดงความพึงพอใจ ดังคำบรรยายว่า “เพื่อนนักเรียนในห้องที่ตอนแรกแค่อยู่ห่าง ๆ แต่ตอนนี้บนใบหน้าของพวกเขาเริ่มปรากฏรอยยิ้มเอ็นดู สดใส และสนุกไปกับการกลั่นแกล้งนี้” (อัยย์, 2553: 31) และการเพิกเฉย ดังคำบรรยายว่า “อ...ฉันไม่รู้เรื่องอะไรสักหน่อย แล้วฉันลองเข้าไปห้ามพวกนั้น..ฉันนี่ล่ะจะขวยเป็นรายต่อไปแน่ๆ” (อัยย์, 2553: 31) ก็มีผลสำคัญต่อการรับรู้คุณค่าในตนเองของโกวิท เพราะปฏิภิกิริยาทั้งสองแบบช่วยยืนยันการถูกปฏิเสธจากสังคม รวมทั้งแสดงให้เห็นว่าสถานะของโกวิทจะไม่เปลี่ยนแปลงไป ตัวตนของเขาจะเป็นเพียงขยะชิ้นหนึ่งหรือวัตถุไร้คุณค่าของสังคม และต้องทนทุกข์กับตัวตนที่ถูกยึดเยียดนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น จึงเป็นไปได้ที่โกวิทจะไม่สามารถเห็นคุณค่าของชีวิตได้อีกต่อไป จนทำให้เขาตัดสินใจกระทำอัตวินิบาตกรรมหลังผู้ปลดปล่อยติดต่อมา

ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่าการบูลลี่เป็นภัยร้ายแรงประการหนึ่งในสถาบันการศึกษา เพราะการกลั่นแกล้งรังแกในลักษณะนี้ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อเพียงด้านร่างกาย หากยังกระทบต่อชีวิตในสังคม ซึ่งก็คือการถูกแยกหรือถูกกีดกันออกจากสังคม ทั้งที่ส่วนใหญ่แล้ว การเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อนคือความปรารถนาของช่วงวัยเยาวชน เพราะการเป็นส่วนหนึ่งหมายถึงการมีตัวตนที่เพื่อนยอมรับ ซึ่งจะช่วยให้เสริมสร้างการมองเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชน ดังนั้น การขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจึงเข้าไปบ่อนเซาะการรับรู้คุณค่าของตน และที่ร้ายแรงอย่างยิ่งคือ ผลกระทบเหล่านี้จะสร้างบาดแผลทางจิตใจ จนทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งรู้สึกไร้ค่า และเป็นเหตุให้เกิดอัตวินิบาตกรรมของเยาวชน



**- เหตุการณ์ ของมธุริน: การประกอบอัตวินิบาตกรรม  
จากการอยู่ในฐานะตัวตนอันไร้ค่าของสังคมร่วมสมัย**

ในนวนิยายตอน เกมออนไลน์ เชื่อมความตายมรณะ ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครมธุรินประสบอุบัติเหตุรถชน ส่งผลให้ต้องสูญเสียทั้งพ่อแม่และความสามารถในการสื่อสารไปตลอดกาล ต่อมามธุรินต้องสูญเสียมรดกและทรัพย์สินเนื่องจากถูกเหล่าญาติยกยอก จนต้องย้ายออกจากบ้านไปอาศัยที่คอนโดมิเนียมเก่า ๆ เพียงลำพังอย่างอัตคัด และเนื่องจากมธุรินได้กลายไป จึงไม่อาจสื่อสารกับเพื่อน ๆ ได้เหมือนที่ผ่านมา ทำให้เพื่อน ๆ ค่อย ๆ ถอยห่างจากการสูญเสียเพื่อนทำให้มธุรินตัดสินใจลาออกจากโรงเรียน เพราะไม่อาจแบกรับความรู้สึกแปลกแยกและการสูญเสียชีวิตเดิมได้ หลังจากนั้น เมื่อเธอเข้าไปในโลกออนไลน์ ก็ได้พบเพื่อนใหม่ที่เข้าใจทั้งความรู้สึกและความเจ็บปวดจากการสูญเสียและการแปลกแยกจากผู้อื่น เธอจึงมีความสุขอีกครั้ง แต่ไม่นานเพื่อนในโลกออนไลน์ก็หายไป ทำให้มธุรินต้องเผชิญกับความเจ็บปวดจากการสูญเสียอีก และท้ายที่สุดเลือกที่จะดับชีวิตตนเอง

เมื่อพิจารณาสถานการณ์ข้างต้นด้วยมุมมองของการสร้างตัวตนในช่วงวัยรุ่น อาจวิเคราะห์ได้ว่า การสูญเสียตัวตนเดิมและถูกสวมทับด้วยตัวตนใหม่คือต้นทางของความรู้สึกไร้ค่า จนนำไปสู่การทำอัตวินิบาตกรรมของตัวละคร เพราะความพิการถือเป็นตัวตนที่ไม่พึงประสงค์สำหรับสังคมยุคใหม่ เนื่องจากพลเมืองเป็นทรัพยากรสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศ ร่างกายอันแข็งแรงสมบูรณ์จึงเป็นอุดมคติของสังคมยุคใหม่ ความพิการเป็นเงื่อนไขที่ไม่สามารถตอบสนองความประสงค์ของสังคมยุคนี้ได้ ส่งผลให้ผู้ครอบครองความพิการถูกผลักไสให้อยู่ในสถานะ ‘ผู้ไร้ความสามารถ’ หรือ ‘ผู้ไร้ประสิทธิภาพ’ ประกอบกับแนวคิดทางการแพทย์ที่มองว่าความพิการเป็นความขาด ความบกพร่อง ความป่วย ที่จะต้องได้รับการรักษาให้หาย (ถนอมนวล หิรัญเทพ, 2551: 28) ความพิการจึงกลายเป็น ‘วัตถุแห่งการเย้ยหยัน’ ซึ่งเข้าไปตอกย้ำให้ความพิการกลายเป็น ‘ความผิดปกติ’ ของสังคมยุคใหม่ เช่นเดียวกับ ‘การกำพร้าว้า’ สังคมยุคใหม่เชื่อว่า ‘เด็กดี’ เกิดขึ้นจากสถาบันครอบครัวที่ดี เด็กที่ปราศจากครอบครัวจึงถูกสังคมมองว่าย่อมมีแนวโน้มเป็น ‘เด็กไม่ดี’ เพราะขาดการขัดเกลาจากผู้ให้กำเนิด ดังนั้นเด็กกำพร้าว้าจึงกลายเป็นอีกตัวตนหนึ่งที่ผิดปกติ เพราะไม่สอดคล้องกับรูปแบบชีวิตของช่วงวัยตามที่สังคมกำหนด ด้วยเหตุนี้จึงเป็นไปได้อย่างยิ่งที่มธุรินจะรู้สึกว่าตัวตนเดิมของเธอได้สูญสลายไปแล้ว ดังความคิดของเธอที่ว่า “...ฉันได้สูญสลายตายไปแล้วที่เหลืออยู่เป็นเพียงแค่ซากที่ยังมี ลมหายใจเท่านั้น...” (อัยย์, 2560: 204) คำว่า ‘ฉัน’ ในที่นี้อาจหมายถึงตัวตนเดิมที่มีชีวิตตามบรรทัดฐานของสังคม คือมีร่างกายแข็งแรงและเติบโตภายใต้ครอบครัวที่ดี การ ‘สูญสลายตายไป’ ในที่นี้จึงไม่ใช่การดับสูญของลมหายใจแต่เป็นการดับสิ้นของตัวตนเดิม

ขณะที่การเปรียบเทียบตัวตนใหม่ว่าเป็น ‘ซาก’ ก็ช่วยสะท้อนการมองไม่เห็นคุณค่าของตัวตนอีกด้วย พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546: 378) ระบุความหมายของคำว่า ซาก ว่า “ร่างของคนหรือสัตว์ที่ตายจนโทรมเหลือพอเป็นเค้าให้รู้ว่าเคยเป็นอะไร” หรือ “สิ่งก่อสร้างที่ปรักหักพังแล้วเหลือพอเป็นเค้าให้รู้ว่าเคยเป็นอะไร” ความหมายทั้งสองนี้มีนัยยะของการแปรสภาพไปสู่ลักษณะไม่พึงประสงค์ (ตามความหมายแรก) และลักษณะอันไร้ประโยชน์ (ตามความหมายที่สอง) ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของตัวตนใหม่ตามที่ศนคทที่ไหลเวียนอยู่ในสังคม ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่ามธุรินกำลังรู้สึกที่ตนเองนั้นไร้ค่า เพราะครอบครองตัวตนอันผิดปกติของสังคม และความรูสึกนี้ก็ยากจะหลุดออกจากมธุริน เพราะโดยทั่วไปแล้ว สถาบันครอบครัวจะมีส่วนช่วยฟื้นฟูการมองเห็นคุณค่าของตนเองแก่ผู้พิการ จนสามารถยอมรับตัวตนและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข แต่การเป็นเด็กกำพร้าส่งผลให้เธอปราศจากการฟื้นฟูจากครอบครัว การก้าวข้ามความรู้สึกนี้จึงเป็นไปได้ยาก ผนวกกับ การถูกทอดทิ้งราวกับไม่มีค่าในเหตุการณ์ที่ญาติขายบ้านของมธุริน ซึ่งเธอ “หวังให้ความทรงจำเก่า ๆ ที่อัดแน่นอยู่ในที่แห่งนั้นจะช่วยฟื้นฟูความบอบช้ำอะไรได้บ้าง” (อัยย์, 2560: 203) แล้วทิ้งเธอให้อยู่ในคอนโดมิเนียมแห่งหนึ่ง “เพื่อต้องการอติวินิบาตกรรมอย่างเจียบ ๆ เป็นส่วนตัว หรือไว้ซุกหัวในกรณีที่ยังอยากจะมีชีวิตอยู่” (อัยย์, 2560: 203) ได้ต่อย้ำความรู้สึกไร้ค่าภายในจิตใจให้ฝังลึกมากขึ้น

นอกจากนั้น แม้กระทั่งในโรงเรียนก็ทำให้มธุรินยากจะหลุดพ้นจากความรูสึกไร้ค่า เพราะเยาวชนช่วงวัยนี้ต้องการมีตัวตนเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยที่ตัวตนนั้นต้องมีเอกลักษณ์และได้รับการยอมรับจากสังคมนรอบข้าง แต่ตัวตน ‘เด็กพิการ’ และ ‘เด็กกำพร้า’ ของมธุรินนั้นย่อมไม่ใช่ตัวตนที่ได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เนื่องจากเป็นตัวตนที่เป็นความผิดปกติของสังคม จึงไม่มีใครปรารถนา ไม่มีใครยอมรับ มธุรินจึงกลายเป็นคนอื่นของวงสังคม ทั้งนี้ ในความเห็นของผู้วิจัย การที่ผู้เขียนกำหนดให้มธุรินมีความพิการจากสูญเสียความสามารถทางการสื่อสารคือ ‘การไร้เสียง’ อาจตีความได้ว่า มธุรินไม่ได้รู้สึกถึงการสูญเสียตัวตนเดิม แต่เธอได้ปราศจากตัวตนด้วยในสายตาของคนในสังคมนรอบข้าง เพราะเสียงมีนัยยะของการแสดงตัวตน เสียงใช้ในการแสดงความคิดและอารมณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งช่วยสะท้อนตัวตนของบุคคลนั้นออกมา การปราศจากเสียงอาจเปรียบได้กับการปราศจากตัวตน ดังสถานะของเด็กพิการและเด็กกำพร้าในสังคมไทยที่ถูกปฏิบัติราวกับไม่มีตัวตนในสังคม การละทิ้งโรงเรียนจึงเป็นการหลีกเลี่ยงจากการถูกตอกย้ำว่าตนเองนั้นผิดปกติและปราศจากตัวตนซึ่งเพิ่มพูนความไร้ค่าในตัวเองมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดี การแยกออกจากสังคมแล้วอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวก็ไม่สามารถทำให้มธุรินหลุดพ้นจากความรู้สึกไร้ค่าได้ ดังที่เธอบอกเล่าความทุกข์ของตนว่า

“เข้าตื่นขึ้นมาเพื่อนั่งจมน้ำอยู่ที่เตียงและร้องไห้ก่อนจะหลับไปด้วยความเหนื่อยล้าอ่อนแรงทั้งจากร่างกายและจิตใจแล้วถึงตื่นขึ้นมาอีกรอบเมื่อยามบ่ายเพื่อจมน้ำต่อ ซึ่งอาจมี ร้องไห้บ้าง ถ้ายังพอน้ำตาเหลือและหลับอีกหนไปเผชิญความฝันที่ตามหลอกหลอนซ้ำซาก”

(อัยย์, 2560: 204)

อุดมการณ์ของสังคมยุคใหม่มุ่งเน้นที่ความเจริญก้าวหน้า การเติบโตอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้ง เวลาของสังคมสมัยใหม่จึงมีลักษณะต่อเนื่องเป็นเส้นตรงยาวขนซึ่งเป็นผลผลิตของสังคมยุคใหม่ก็ถูกผูกติดกับลักษณะเวลาดังกล่าว ดังเห็นได้จากการคำนึงถึงอนาคตอันเป็นหน้าที่หลักประการหนึ่งของเยาวชน นาฬิกาชีวิตของเยาวชนจึงเป็นการคิดไปข้างหน้าเพื่อกลายเป็นผู้ใหญ่หรือตัวตนที่วาดฝันไว้เมื่อถึงวัยนั้น แต่จากความคิดข้างต้นของมธุริน เธอมองเวลาของชีวิตแตกต่างจากคนวัยเดียวกัน นาฬิกาชีวิตของมธุรินมีลักษณะย่ำอยู่กับที่วนซ้ำไปมาเป็นวงกลมจนกลายเป็น “กิจวัตรที่ไม่รู้ว่าชีวิตต่อไปทำไม” (อัยย์, 2560: 204) เห็นได้ชัดเจนว่ามธุรินไม่ได้คำนึงถึงอนาคตอันเป็นหน้าที่หลักของช่วงวัย ซึ่งอาจวิเคราะห์ได้ว่ามีสาเหตุสำคัญมาจากตัวตนของเธอ โดยเฉพาะความพิการที่ถูกสังคมตีตราว่าไร้ประสิทธิภาพ เนื่องจากไม่สามารถเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนสังคมให้เจริญรุดหน้าเช่นผู้มีร่างกายสมบูรณ์ ดังนั้นการวาดฝันถึงอนาคตจึงกลายเป็นเรื่อง ไม่จำเป็นสำหรับคนพิการที่ยอมรับการถูกตีตราอย่างมธุริน ทั้งนี้ เมื่อนำปัญหาของผู้พิการในประเทศไทยมาพิจารณาประกอบยิ่งชัดเจนว่า การมีอนาคตที่ดีสำหรับกลุ่มผู้พิการเป็นเรื่องยากลำบากอย่างยิ่ง เพราะถูกผลักไสจากการพัฒนาศักยภาพเช่นคนปกติทั่วไป กล่าวคือไม่มีการจัดให้มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ ที่จะทำให้คนพิการเข้าถึงและใช้บริการได้จากสวัสดิการต่าง ๆ ทั้งทางด้านการศึกษา การมีงานทำ และการใช้ชีวิตประจำวัน (คณะกรรมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2554: 19) ทั้งหมดสะท้อนแนวคิดของสังคมยุคใหม่ที่เพิกเฉยต่อลักษณะที่ไม่ตอบสนองอุดมการณ์ของยุคสมัย ด้วยเหตุนี้ มธุรินผู้ครอบครองตัวตนอันไม่พึงปรารถนาจึงล้มเลิกการวาดฝันถึงตัวตนในอนาคต เพราะความไร้ค่าที่ถูกสังคมยึดเยียดส่งผลต่อการมีอนาคตที่ดีอย่างมาก

จากที่กล่าวมานี้ เห็นได้ว่าการเชื่อว่าตนเองไร้คุณค่าของมธุรินมีต้นตอจากการไร้ตัวตนในสายตาของคนรอบข้างและสังคม เพราะฉะนั้นเมื่อมธุรินพบคอมพิวเตอร์รุ่นเก่าเครื่องหนึ่งพร้อมสัญญาณอินเทอร์เน็ตอยู่ภายในห้อง เธอจึงเข้าร่วมสังคมออนไลน์เพื่อสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาซึ่งมีชื่อว่า ‘Silent Nightingale’ ทั้งนี้ น่าสังเกตว่าชื่อในโลกออนไลน์นี้เชื่อมโยงกับ

ความพิการของมธุริน เพราะ Nightingale หมายถึงนกไนติงเกล ซึ่งชาวตะวันตกยกย่องว่ามีเสียงไพเราะมาก แต่เมื่อนำคำว่า Silent มาประกอบนกไนติงเกลตัวนี้จึงกลายเป็นนกที่ไม่อาจขับขานเสียงอันไพเราะได้ ส่งผลให้กลายเป็นเป็นนกที่ผิดปกติและแปลกประหลาดจากนกตัวอื่น ลักษณะของ Silent Nightingale จึงเปรียบได้กับตัวตนของมธุรินที่ผิดแปลกจากคนทั่วไป เพราะไม่อาจสื่อสารผ่านเสียงอันเป็นการสื่อสารในชีวิตประจำวันของมนุษย์ได้

ในช่วงแรกของการเข้าร่วมสังคมออนไลน์ มธุรินมีความสุขอย่างมาก เพราะรู้สึกที่ “เหมือนฉันได้กลับมาเป็นคนปกติอีกครั้ง คนปกติที่สามารถสื่อสารโต้ตอบอะไรได้อย่างคนธรรมดาทั่วไป ... ถึงแม้มันจะไม่ขนาดที่สามารถช้อนทับโลกใบเดิมซึ่งฉันเคยอยู่และเคยรู้สึก แต่มันก็ช่วยคืนความมีชีวิตของฉันให้กลับมาได้บ้าง” (อัยย์, 2560: 206) ความพิการนั้นเป็นสิ่งที่ปกปิดไม่ได้ เพราะประจักษ์ชัดอยู่บนเรือนร่าง แต่ในสังคมออนไลน์ ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน ความพิการจึงถูกซ่อนเร้นได้ โดยเฉพาะในกรณีของตัวละครนี้ที่ไม่สามารถสื่อสารทางเสียงได้ ความพิการนี้ถูกทดแทนด้วยการสื่อสารผ่านการพิมพ์ข้อความ ดังนั้น มธุรินจึงรู้สึกกลับมาเป็น ‘คนปกติ’ ตามบรรทัดฐานของสังคมอีกครั้ง

ที่สำคัญ สังคมออนไลน์ยังได้คืนการมีตัวตนให้มธุรินอีกครั้ง กล่าวคือมธุรินได้สนิทสนมกับ ‘แมวน้อยผู้โดดเดี่ยว’ ซึ่งมีชีวิตและความรู้สึกเหมือนมธุรินอย่างมาก ดังการเล่าเรื่องของตนเองว่า “ในโลกที่ฉันไม่มีใคร ไม่มีพ่อ... ไม่มีแม่... ไม่มีพี่ชาย... ไม่มีใครอีกต่อไปแล้ว ไม่มีแม้กระทั่งใครสักคนที่จะมาเป็นเพื่อน เหมือนกับฉันไม่ใช่คนของโลกใบนี้ เหมือนเป็นแค่ส่วนเกิน” (อัยย์, 2560: 207) เมื่อพิจารณาในมุมของความพิการ ความรู้สึกเหมือน ‘ฉันไม่ใช่คนของโลกใบนี้’ สอดคล้องกับความเจ็บปวดของการเป็นผู้พิการที่ถูกแนวคิดต่าง ๆ ของสังคมยุคใหม่ยึดเยียดให้มีลักษณะไร้ค่า ไร้ความสามารถ และน่าเวทนา เป็นเหตุให้ผู้พิการไม่เคยได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมโดยคำนึงถึงศักดิ์ศรีและคุณค่าความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง (จิตตมา เจือไทย, 2551: 3) คนพิการจึงมีสถานะเป็น ‘คนอื่น’ ของสังคมซึ่งเปรียบได้กับการไม่ใช่คน (สมาชิก) ของโลก (สังคม) ใบนี้ เห็นได้ว่าแมวน้อยผู้โดดเดี่ยวทำให้มธุรินกลับมามีตัวตนอีกครั้ง เพราะฉะนั้นการกล่าวว่าโลกออนไลน์ได้ “ช่วยคืนความมีชีวิตของฉัน” น่าจะตีความได้ว่ามธุรินกลับมามีตัวตนอีกครั้งในวงสังคม เนื่องจากที่ผ่านมามธุรินไร้ตัวตนในโลกของความเป็นจริง อีกนัยหนึ่งคือปราศจากตัวตนในสายตาของผู้อื่น ตัวตนของเธอจึงเปรียบได้กับคนตาย การมีชีวิตจึงหมายถึงการกลับมามีตัวตนในสายตาของผู้อื่นด้วยเหตุนี้ จึงเป็นไปได้ที่ตัวตนในสังคมออนไลน์ช่วยบรรเทาความรู้สึกไร้ค่าภายในจิตใจลงได้ เนื่องจากมธุรินสามารถกลับมามีตัวตนและสามารถเป็นส่วนหนึ่งของสังคมด้วยตัวตนใหม่ที่สมบูรณ์อย่างที่สังคมยุคใหม่ปรารถนา ซึ่งสะท้อนผ่านคำพูดที่ว่า “.. มัน (โลกออนไลน์)

กำลังพยายามคืนอะไรให้กับฉันบ้างเพื่อให้สามารถกลับมาใช้ชีวิตอยู่ในโลกอันโหดร้ายใบนี้ได้ต่อไปอีกครั้ง...”

เมื่อโลกเสมือนจริงไม่มีพื้นที่สำหรับตัวตนของมธุริน โลกออนไลน์จึงกลายเป็นพื้นที่แห่งความหวังสำหรับตัวละคร เพราะสามารถปกปิดตัวตนที่ไม่น่าพึงประสงค์และช่วยสร้างตัวตนใหม่ที่ก่อภูมิลูกไม้ขึ้นมาได้ ดังนั้นเมื่อ “แมวน้อยผู้โดดเดี่ยว” หายไปจากสังคมออนไลน์ ความรู้สึกไร้ค่าเนื่องจากถูกทอดทิ้งและปราศจากตัวตนจึงหวนคืนมาอีกครั้ง “สุดท้ายแล้วฉันกลายเป็นคนไร้ค่า คนที่ไม่เหลืออะไรอีกเหมือนเดิม ... ในเมื่อไม่มีใครในโลกใบนี้ต้องการ ฉันก็ไม่รู้จะอยู่ทำไม สุดท้ายฉันเลยตัดสินใจฆ่าตัวตาย...” (อัยย์, 2560: 181) จากคำพูดของตัวละคร ชี้ชัดว่าการประกอบอัตวิบัติกรรมครั้งนี้เกิดขึ้นจากความรู้สึกหมดสิ้นคุณค่าอย่างแท้จริง เพราะการถือครองตัวตนทั้งเด็กพิการและเด็กกำพร้ามันไม่อาจมีพื้นที่ให้หยดเย็นได้โดยสมบูรณ์ แม้กระทั่งในโลกเสมือนจริงอย่างโลกออนไลน์ที่สามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้

สังเกตได้ว่า การเล่าเหตุการณ์ชีวิตของมธุรินนั้นไม่ได้จำกัดแค่พื้นที่เดียวเช่นตัวละคร ท็อป และ โกวิท หากแต่ปรากฏทั้งในพื้นที่สาธารณะ พื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่ออนไลน์ ความหลากหลายของพื้นที่นี้ช่วยขบขันให้เห็นพลังความคิดหรือทัศนะของสังคมที่ปกคลุมและมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในทุกพื้นที่ ดังนั้น การครอบครองตัวตนที่สังคมไม่พึงประสงค์จึงกลายเป็นความทุกข์ที่ยากจะหลีกเลี่ยงและหลุดพ้น เพราะความคิดหรือทัศนะของสังคมจะคอยกดทับและกีดขวางการมองเห็นคุณค่าของตนให้รู้สึกไร้ค่าอยู่เสมอแม้กระทั่งในความคิดของบุคคลนั้น จนก่อให้เกิดความรู้สึกไร้ค่าและการทำอัตวิบัติกรรมในท้ายที่สุด

ทั้งนี้ การกล่าวถึงอัตวิบัติกรรมของเยาวชนในวรรณกรรมชุดนี้สอดคล้องกับปัญหาที่สังคมไทยกำลังเผชิญในช่วงหลังพ.ศ.2540 กล่าวคือในช่วงดังกล่าวประเทศไทยมีอัตราการเสียชีวิตด้วยการอัตวิบัติกรรมเพิ่มสูงขึ้นมากถึง 6.92 รายต่อประชากรแสนคน และเพิ่มเป็น 8.59 รายต่อประชากรแสนคนในพ.ศ. 2542 ซึ่งเป็นอัตราการฆ่าตัวตายสูงสุดของประเทศไทย (กรมสุขภาพจิต, ออนไลน์) โดยยอดผู้เสียชีวิตในช่วงวัย 10 – 19 ปีอยู่ในลำดับที่ 3 ของกลุ่มช่วงวัยทั้งหมด ยิ่งไปกว่านั้นยังปรากฏเยาวชนที่พยายามฆ่าตัวตายแต่ไม่สำเร็จ และเยาวชนที่มีความคิดจะฆ่าตัวตายอีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาสุขภาพจิตของเยาวชนไทยอยู่ในขั้นรุนแรง

จากสถานการณ์ข้างต้น ภาครัฐคาดการณ์ว่าปัญหาสุขภาพจิตของเยาวชนไทยมีแนวโน้มจะรุนแรงมากขึ้นด้วยปัจจัยสำคัญ 3 ประการ ปัจจัยแรกมาจากความรู้เรื่องสุขภาพจิตในสังคมไทย ประชากรไทยส่วนมากขณะนั้นขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพจิต จึงไม่

ทราบหนทางจัดการปัญหา ขณะเดียวการขาดความรู้เรื่องนี้ก็ทำให้บุคคลบางส่วนมีอคติ (stigma) กับผู้มีปัญหาสุขภาพจิต เพราะเข้าใจผิดว่าการมีปัญหาสุขภาพจิตเป็นเรื่องความบกพร่อง ความอ่อนแอที่น่าละอาย ทำให้คนจำนวนมากพยายามปกป้องปิดบังปัญหาด้านจิตใจของตนเอง (วิทยากร เชียงกุล, 2552: 32) ปัจจัยต่อมาได้แก่การนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน นายแพทย์ประเวช ตันติพิวัฒนสกุล (อ้างใน สุนีย์รัตน์ ลิมนวิวิธ, 2547: 6) ได้วิจารณ์สื่อมวลชน ณ เวลานั้นว่า “ข้อเสียของการเสนอข่าวที่วิเคราะห์กันง่าย ๆ ว่าเป็นเพราะการเรียนตก ออกหักก็เลยฆ่าตัวตายจะกลายเป็นการสร้าง ความเข้าใจให้กับสังคม ให้คนทั่วไปว่าเหตุผลง่าย ๆ อย่างนี้คนที่ฆ่าตัวตายกันแล้ว กระแทกกับผู้รับข่าว คือรู้สึกหดหู่ว่าสังคมสมัยใหม่เป็นอะไรกัน โดยไม่ช่วยป้องกันอะไรเลย” การนำเสนอข่าวในลักษณะนี้ไม่ช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการฆ่าตัวตายแก่ประชาชนแม้แต่น้อย เพราะแท้ที่จริง การฆ่าตัวตายไม่ใช่เป็นผลของปัจจัยหรือเหตุการณ์เพียงอย่างเดียว แต่มักเป็นผลมาจากปฏิกิริยา ชับซ้อนของหลายปัจจัย (สมภพ เรื่องตระกูล, 2550: 293) บุคคลทั่วไปจึงหันวิตกมากขึ้น ขณะเดียวกันก็ช่วยตอกย้ำอคติที่คนในสังคมมีต่อผู้มีปัญหาสุขภาพจิตอีกด้วย นอกจากนั้นการมุ่งเน้น ปริมาณของสื่อหนังสือพิมพ์อาจทำให้ความคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายดูเหมือนเป็นสิ่งปกติ การเผยแพร่ ข่าว ๆ และต่อเนื่องมักจูงใจและเสริมความคิดหมกหมุ่นอยู่กับการฆ่าตัวตายโดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่น (สมภพ เรื่องตระกูล, 2550: 292) ปัจจัยประการสุดท้ายมีที่มาจากสภาพสังคมไทยในช่วงหลังปี 2540 การเผชิญหน้ากับวิกฤติเศรษฐกิจครั้งใหญ่ที่เรียกกันว่าวิกฤติต้มยำกุ้งในปี 2540 ส่งผลให้เกิดปัญหา ตามมามากมายในสังคม ทั้งปัญหาว่างงาน ผู้คนเผชิญความเครียดสะสม ประชาชนหลายรายเผชิญกับ ภาวะซึมเศร้าโดยไม่รู้ตัว (อภิชัย มงคล และคนอื่นๆ, 2551: 44) เมื่อสังคมไทยแวดล้อมไปด้วย ความตึงเครียด ย่อมส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของพลเมืองในวงกว้างรวมถึงเยาวชนด้วย

ด้วยเหตุนี้ ภาครัฐจึงเร่งริบหาทางแก้ไขปัญหาสุขภาพจิตของเยาวชนไทย แม้ในช่วงเวลานั้น ภาครัฐจะสามารถลดอัตราการฆ่าตัวตายในกลุ่มเยาวชนลงได้ แต่ก็ยังเป็นเพียง ความสำเร็จส่วนหนึ่งของการแก้ไขปัญหาสุขภาพจิตของช่วงวัยนี้เท่านั้น เพราะจากการศึกษา สถานการณ์สุขภาพจิตของคนไทยพบว่ากลุ่มเสี่ยงที่จะมีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุดคือกลุ่มเยาวชนอายุ 15 – 24 ปี (อภิชาติ จำรัสสุทธิรงค์ และคนอื่นๆ, 2553: 31) ดังการสำรวจสุขภาพจิตเยาวชนของ กรมสุขภาพจิตในพ.ศ. 2547 พบนักเรียนระดับมัธยมปลายและปวช. มีภาวะซึมเศร้าถึงร้อยละ 16.41 หรือราว 1 ใน 6 คนจะมีภาวะซึมเศร้า และยังพบว่าเด็กนักเรียน 1 ใน 10 คนมีความคิดอยาก ฆ่าตัวตาย (บุญยภพ สิทธิพรอนันต์, 2550: 11) และข้อมูลจำนวนผู้ป่วยนอกที่เข้ามาใช้บริการด้าน สุขภาพจิตสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์พบว่ามีผู้ป่วยในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นมาใช้ บริการเพิ่มขึ้น ในพ.ศ. 2551 มีจำนวน 5,388คน และในพ.ศ. 2552 มีจำนวน 5,609 คน (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2555 - 2559, 2554: 13) ดังนั้น

อัตรินิบัติกรรมของเยาวชนจึงกลายเป็นปัญหาที่ไม่อาจแก้ไขในระยะสั้น เพราะเป็นปัญหาที่ทับซ้อนกันหลายมิติ จึงจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาสำหรับการผ่อนคลายปัญหา

กล่าวได้ว่าอัตรินิบัติกรรมของตัวละครเยาวชนในนวนิยายชุดนี้เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนปัญหาสุขภาพจิตของเยาวชนไทยในช่วงเวลานั้น และจากการวิเคราะห์เหตุการณ์อันนำไปสู่การทำอัตรินิบัติกรรมของตัวละครเยาวชนทั้ง 3 ตัว จะเห็นได้ว่าผู้เขียนนำเสนอปัญหาบนพื้นฐานของความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สังกัดได้จาก การนำเสนอสาเหตุการทำอัตรินิบัติกรรมที่ประกอบด้วยปัจจัยทั้งภายนอกและภายใน สอดคล้องกับความจริงที่ว่า การฆ่าตัวตายไม่ใช่ ‘การคิดสั้น’ หรือ ‘อารมณ์ชั่ววูบ’ อย่างที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ แต่เกิดจากปัจจัยภายนอกหรือสภาพแวดล้อมที่เข้าไปสร้างบาดแผลทางใจเป็นระยะเวลาานาน ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกไร้ค่าจนคิดละทิ้งชีวิตด้วยการอัตรินิบัติกรรม

นอกจากนั้น สภาพแวดล้อมที่ตัวละครเยาวชนเผชิญก็สอดคล้องกับสภาพจริงที่สังคมกำลังวิตกกังวลในช่วงเวลานั้น ดังเรื่องการขาดสัมพันธภาพในครอบครัวของท็อปก็สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงลักษณะครอบครัวของประเทศไทยหลังก้าวสู่การพัฒนาแบบสมัยใหม่ จากโครงสร้างแบบครอบครัวขยายที่อาศัยอยู่ร่วมกันในกลุ่มญาติลตทอนเป็นครอบครัวเดี่ยว ซึ่งประกอบด้วยพ่อ แม่ และลูกเท่านั้น ซึ่งเป็นผลให้สัมพันธภาพของครอบครัวไทยเริ่มไม่เข้มแข็ง เช่นเดิม ยิ่งในช่วงหลังพ.ศ.2540 สัมพันธภาพภายในครอบครัวเปราะบางอย่างมาก เนื่องจากสมาชิกไม่พูดคุยกันและไม่สร้างความเข้าใจกันภายในครอบครัว (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน, 2554: 10) ทั้งนี้เพราะสภาวะทางเศรษฐกิจบีบคั้นให้พ่อแม่ต้องทำงานเพิ่มมากขึ้น จนมีเวลาน้อยลงสำหรับการสร้างปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัว รวมถึงขาดทักษะการเลี้ยงดูอย่างเหมาะสม อีกทั้งยังปรากฏการจัดโครงสร้างครอบครัวแบบใหม่ซึ่งมีอัตราเพิ่มสูงขึ้นและมีแนวโน้มจะเพิ่มสูงขึ้นอีกในอนาคต ได้แก่ ครอบครัวแบบพ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว (single parent) อันมีเหตุจากการหย่าร้าง และครอบครัวที่มีเฉพาะคนแก่และเด็กซึ่งมักเกิดขึ้นกับครอบครัวต่างจังหวัดที่พ่อแม่จำเป็นต้องออกไปประกอบอาชีพนอกพื้นที่ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัวไทยสะท้อนสัมพันธภาพและความมั่นคงที่เปราะบางลงมากของไทย และซึ่งสังคมเชื่อว่าความเปราะบางนี้จะเป็นพาหะของพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นรวมถึงปัญหาความรุนแรงภายในครอบครัว เช่นเดียวกับโกวิทที่ถูกกลั่นแกล้งในสถาบันการศึกษา เหตุการณ์นี้สอดคล้องกับปัญหาความรุนแรงในสถาบันการศึกษาในช่วงหลัง พ.ศ. 2540 กล่าวคือเด็กและเยาวชนไทยมีแนวโน้มใช้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อายุเฉลี่ยของเด็กที่ใช้ความรุนแรงจนถึงกระทำผิดกฎหมายก็น้อยลงโดยพบมากในช่วง 12 – 18 ปี และสถานที่ที่ปรากฏ

การใช้ความรุนแรงมากก็คือโรงเรียน โดยปรากฏในลักษณะการทะเลาะวิวาทระหว่างเพื่อนร่วมโรงเรียนและต่างโรงเรียน (คณะกรรมการส่งเสริมเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2554: 10)

ทั้งหมดนี้ทำให้เห็นว่าเหตุการณ์ทั้งหมดที่เป็นสาเหตุของการฆ่าตัวตายนั้น ไม่ใช่เหตุการณ์แฟนตาซี แต่เป็นเหตุการณ์ที่สมจริง เพราะสามารถเกิดขึ้นได้จริงในพื้นที่ปกติของสังคม มีเพียงเหตุการณ์ตอนอัตวินิบาตกรรมเท่านั้นที่เป็นเหตุการณ์แฟนตาซี อาจเป็นเพราะนักเขียนต้องการถ่ายทอดความสมจริงของปัญหา นี้ อีกทั้งตัวละครผู้ปลดปล่อยซึ่งไม่มีตัวตนก็อาจเปรียบได้กับสภาพจิตใจของบุคคลที่ต้องการฆ่าตัวตาย ซึ่งการนำเสนอในลักษณะดังกล่าวนี้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจว่า ปัญหาอัตวินิบาตกรรมเกิดจากปัจจัยที่ทับซ้อนกัน ทั้งในเรื่องของอัตลักษณ์หรือตัวตน ความรุนแรง รวมถึงสภาพจิตใจของผู้กระทำอัตวินิบาตกรรม ซึ่งถือเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพจิตของเยาวชนแก่ผู้อ่าน

### 3.2.2 แนวคิดทางพุทธศาสนา

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องและเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะเหตุการณ์แฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้พบว่ามีคำแนะนำแนวคิดทางพุทธศาสนา 2 แนวคิด คือ แนวคิดเรื่องอุปาทาน และแนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ โดยแต่ละแนวคิดมีรายละเอียดดังนี้

#### 3.2.2.1 แนวคิดเรื่องอุปาทาน (การยึดติด)

ในหัวข้อโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอด ผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นว่าแนวคิดเรื่องอุปาทานเป็นแกนสำคัญในการสร้างโครงเรื่องของนวนิยายตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ และตอน ความลับของกระจกเงา เมื่อพิจารณาโครงเรื่องของทั้งสองตอนแล้ว ผู้วิจัยพบว่าตัวละครแฟนตาซี 2 ตัว คือ ความอวอร์ดของ การิน และ ความอวอร์ดของฉัตรยศ เป็นสัญลักษณ์ของอุปาทานหรือความยึดมั่นตามแนวคิดพุทธศาสนา

**พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2546: 1369)** อธิบายความหมายของคำว่า อวอร์ดไว้ว่า “ห่วงใยหรือคิดกังวลถึง” แต่จากการวิเคราะห์ความอวอร์ดในวรรณกรรมชุดนี้ พบว่าความอวอร์ดเป็นการโหยหาสิ่งที่ตนเคยมีหรือเคยได้รับ และเป็นการมุ่งมั่นที่จะเรียกสิ่งนั้นคืนกลับมาเพื่อตอบสนองความสุขของตน เห็นได้จากจุดกำเนิดความอวอร์ดของทั้งการินและฉัตรยศ

ความอวอร์ดของการินนั้นก่อตัวขึ้นมาจากการโหยหาความรักของแม่และหวังจะได้ความรักของแม่กลับมามากกว่าเดิม เนื่องจากพ่อเป็นหัวหน้าครอบครัวที่มุ่งมั่นกับการพิสูจน์



ตนเองให้เป็นที่ยอมรับของวงศ์ตระกูล พ่อจึงทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการทำงานจนเลยสมาชิกภายในครอบครัว จากเหตุนี้ การินจึงเติบโตขึ้นมาด้วยความรักของแม่แต่เพียงผู้เดียว ยิ่งกว่านั้นเมื่อการินป่วยหนักถึงขนาดที่ “การมีชีวิตรอยู่สำหรับการิน คือการหายใจผ่านท่อพวกนั้นเพียงอย่างเดียวเท่านั้นหรือ?” (อัยย์, 2554: 227) พ่อก็ไม่สามารถดูแลได้ทั้งที่การินพยายามถามถึงพ่อตลอด “วันนี้พ่อ...จะมาไหมอะแม่ แม่อะ...ทำไมวันนี้พ่อไม่มา” (อัยย์, 2554: 226) แม่จึงกลายเป็นโลกทั้งใบของการินอย่างสมบูรณ์ โดยเฉพาะในช่วงเวลาของความเจ็บปวดทรมานจากโรคร้ายและการรับการรักษา ความรักของแม่ก็ช่วยประคับคองให้การินอดทนและฝ่าฟันความทุกข์ยากลำบากที่จะรักษาชีวิตของตนไว้ ดังนั้น เมื่อแม่จากโลกไป จิตใจของการินจึงว่างเปล่าจากรักที่เคยได้รับ แม่พ่อจะพยายามเข้ามาดูแลการิน แต่ด้วยเหตุการณ์เมื่อยามป่วย การินจึงผลัดไสและตีตนออกห่างจากพ่อ ขณะเดียวกันการินก็เข้าสู่โลกของไสยศาสตร์ เพราะหวังใช้อำนาจเหนือธรรมชาติพาแม่กลับจากโลกแห่งความตาย เพื่อเรียกความรักของแม่และความสุขที่หายไปกลับคืนมา

ส่วนความอวอร์ดของฉัตรยศมีที่มาจากโรยหาความสุขที่ได้เห็นคุณหนูระรัลเติบโตและใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ฉัตรยศเป็น “หนุ่มคลื่นลูกใหม่ที่นำจับตามองของแวดวงสังคม” (อัยย์, 2560: 177) เพราะนอกจากจบการศึกษาระดับปริญญาโท “ตั้งแต่อายุ 22 มหาวิทยาลัยติดอันดับต้น ๆ ของสหรัฐฯ เริ่มทำงานในบริษัทระดับข้ามชาติตอนอายุ 23 พออายุ 24 ก็ขึ้นถึงตำแหน่งบริหาร” (อัยย์, 2560: 177) แต่ชีวิตอันรุ่งโรจน์กลับต้องพังทลายลง เมื่อคุณปู่ของระรัล ผู้ให้ทุนการศึกษาแก่ฉัตรยศขอร้องให้เขาเดินทางกลับมายังประเทศไทยเพื่อช่วยเหลือลุงระรัล หลานสาววัย 6 ขวบ ฉัตรยศตัดสินใจกลับมาประเทศไทยเพื่อบอกปฏิเสธและขอเจรจาขอใช้เงินทั้งหมดที่ได้รับมา แต่ผู้เขียนสร้างเรื่องให้เขากลับเปลี่ยนใจเมื่อได้พบกับระรัลและได้รับรู้ว่าเด็กหญิงสูญเสียบุพการีตั้งแต่ขวบแรกของชีวิต ตัวละครตัวนี้จึงตกอยู่ในสถานะเด็กกำพร้าเช่นเดียวกับฉัตรยศ ประกอบกับตระกูลของระรัล “ข้างในก็เต็มไปด้วยการแย่งชิง ไม่ว่าใครหน้าไหนก็ต้องการที่จะครอบครองมันไว้ทั้งหมด” (อัยย์, 2560: 186) คุณปู่ของระรัลจึงจำเป็นต้องกันระรัลออกจากวงสังคม เหตุการณ์ทั้งหมดนี้ส่งผลให้ระรัลต้องเผชิญกับความเปล่าเปลี่ยวอย่างมาก ดังที่ฉัตรยศพูดว่า “ภายใต้คฤหาสน์แห่งนี้ ความสมบูรณ์พูนสุขทุกอย่างเท่าที่หลานคนรวย คนหนึ่งจะมีได้นั้นครบถ้วนทุกอย่างสำหรับเด็กหญิงวัย 5 – 6 ขวบ...ยกเว้น...เพื่อนเล่น...” (อัยย์, 2560: 189) ส่งผลให้ “ความรู้สึกหนึ่งวิ่งพล่านเข้ามา แม้มันจะไม่อาจลบล้างสิ่งกวนใจที่เกิดขึ้นจากการสูญเสียชีวิตของตัวเองไปได้ แต่มันก็ตกตะกอนไว้ชั้นมากพอที่จะทำให้ผมสับสนอะไรบางอย่างได้เหมือนกัน” (อัยย์, 2560: 189) ‘ความรู้สึกที่วิ่งพล่านเข้ามา’ อาจเป็นความเข้าใจและความเห็นใจผู้ร่วมชะตากรรมอย่างระรัล ดังนั้น ระรัลจึงเป็นดังภาพสะท้อนชีวิตในวัยเด็กของเขา ความรู้สึกที่ตกตะกอนอันเข้มข้นนั้นช่วยย้ำให้เห็นถึงความโหดร้ายของความโดดเดี่ยว แม้ชีวิตของฉัตรยศจะประสบความสำเร็จแต่การปราศจากความรัก

นั่นเป็นประสบการณ์เลวร้ายที่ไม่อาจลบเลือน ดังนั้นการดูแลและรัลไม่ให้เผชิญความเจ็บปวดจากความโดดเดี่ยวและเติบโตขึ้นอย่างมีความสุขจึงกลายเป็นเป้าหมายใหม่ของชีวิตที่ช่วยมอบความสุขให้กับฉัตรยศ

อย่างไรก็ดี ผู้แต่งกำหนดให้ความสุขของฉัตรยศเลื่อนหายไป เมื่อระรัลป่วยเป็นโรคที่รักษาไม่ได้ ร่างกายก็ทรุดโทรมอย่างรวดเร็ว ชีวิตของระรัลจึงจำกัดอยู่บนเตียงสี่เหลี่ยมภายในห้องสี่เหลี่ยมไร้อิสรภาพ และโดดเดี่ยวมากขึ้นเมื่อคุณปู่เสียชีวิตอย่างกะทันหันในช่วงการรักษา ส่งผลให้ “ความสดใสรสิสุทธิ์ที่ธรรมชาติจริงใจ” ที่ฉัตรยศตั้งใจว่าจะ “ดูแลปกป้องให้เธออยู่ในสภาพนี้ไปนานตราบเท่าที่เป็นไปได้” (อัยย์, 2560: 188) ค่อย ๆ สูญหายไป ต่อมาเมื่อระรัลลาจากโลกใบนี้ ตัวละครฉัตรยศจึงปฏิเสธที่จะกลับไปใช้ชีวิตที่สหรัฐฯ ตามเดิม เพราะเลือกจะอยู่ดูแลคุณยายตามคำขอสุดท้ายของระรัลก่อนเสียชีวิต โดยเฉพาะการดูแลให้พ้นจากเงื้อมมือของเหล่าญาติที่ต้องการครอบครองคุณยายหลังนี้

อาจกล่าวได้ว่า เหตุการณ์ที่ตัวละครฉัตรยศผูกติดและมีความรู้สึกฝังแน่นกับบุคคลอันเป็นที่รักอย่างมากที่สุดคือคลั่งกับการมี “อุปาทาน” หรือการยึดมั่นถือมั่นตามหลักพุทธศาสนา ดังคำอธิบายลักษณะอุปาทานของพระโคตมโศภิต เหมนาไลย (2549: 29) ว่า “อุปาทานมีลักษณะของความรุนแรง คือการยึดถือหรือติดใจในอารมณ์นั้น ๆ อย่างไม่ยอมปล่อย และยังเกิดเมื่อได้ครอบครองอารมณ์แล้ว มีความยึดมั่นจนขาดความสุขความพอใจในอารมณ์นั้น ทำให้เกิดความทุกข์ เพราะต้องเฝ้าระวังรักษากลัวจะสูญเสียอารมณ์นั้น”

ในแง่ของพุทธศาสนา อุปาทานถือเป็นศัตรูตัวฉกาจของการหลุดพ้นจากความทุกข์ พุทธทาสภิกขุ (2560) กล่าวว่า การไม่ยอมผูกพันตัวเองกับสิ่งใดเลยคือหัวใจสำคัญที่สุดของพุทธศาสนา เพราะการหลงยึดถือจนชอบหรือชิงเป็นต้นเหตุของกิเลสตัณหาซึ่งนำไปสู่ความทุกข์ และส่งผลสืบเนื่องให้มนุษย์ไม่อาจหลุดพ้นจากวังวนของการเวียนว่ายตายเกิด (วัฏสงสาร) จนต้องเผชิญกับความทุกข์ทั้งหลายที่เกิดขึ้นจากการเกิด แก่ เจ็บ ตายซ้ำแล้วซ้ำเล่า ดังนั้นอุปาทานจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์พึงขจัดออกจากจิตใจ เพราะเมื่อจิตหลุดพ้นจากความยึดมั่นแล้ว ก็จะไม่มียะไรผูกพันคลั่งจิตนั้นให้ตกเป็นทาสของโลกหรือการเวียนว่ายตายเกิดอีกต่อไป และก้าวไปสู่เป้าหมายสูงสุดของพุทธศาสนาที่เรียกว่านิพพาน ซึ่งหมายถึงภาวะที่ปราศจากการถูกเผาผลาญ ปราศจากการถูกตบตี ทิ่มแทง ร้อยรัด ครอบงำผูกพันจากกิเลสตัณหาทั้งปวง

นอกจากนี้ ในหนังสือ *คุกของชีวิต* (2531) พุทธทาสภิกขุเลือกใช้ “คุก” มาเปรียบเทียบกับอุปาทานเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายขึ้น ลักษณะของคุกคือการถูกจองจำหรือทำให้

ลำบาก ซึ่งสอดคล้องกับอุปาทาน เพราะเมื่ออุปาทานบังเกิด มนุษย์ก็จะติดอยู่ในสิ่งนั้นเหมือนกับการติดคุก แต่เป็นการติดคุกทางจิตวิญญาณที่มนุษย์มองไม่เห็นและสมัครใจเข้าไปติดอยู่ในนั่นเอง และอีกลักษณะหนึ่งที่อุปาทานสอดคล้องกับคุกคือ การยึดติดทำให้มนุษย์จ่อมจมอยู่กับความทุกข์สภาพเช่นนี้ก็ไม่ได้ต่างกับการอยู่ในคุกที่คับแคบ อึดอัด ไร้อิสระซึ่งล้วนแต่เป็นความทุกข์ทั้งสิ้น ดังนั้นนิพพานตามหลักพุทธศาสนาจึงเปรียบเสมือนการเป็นอิสระ หลุดรอดจากคุกอันเป็นสถานที่ของความทุกข์ทั้งปวง

ทัศนคติของพุทธศาสนิกชนข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยตีความว่าโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอดที่กำหนดให้ตัวละครเข้าไปในสถานที่แห่งหนึ่งอันเต็มไปด้วยสถานการณ์รุนแรงและรอดพ้นออกมาได้นี้ อาจอุปมาได้กับการที่มนุษย์เข้าไปในติดในคุกของอุปาทานและต้องผจญกับความทุกข์ แต่ในที่สุดก็รอดพ้นจากความทุกข์นั้นออกมาได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงกำหนดให้อุปาทานที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์มีรูปร่างขึ้นมาเป็นตัวละครแฟนตาซีที่ชื่อว่าความอวรณ์ และถูกสะกดไว้ในสถานที่หนึ่ง หากตื่นขึ้นมาได้จากพลังญาณอาถรรพ์ของตัวละครหลักฝ่ายหญิง ดังที่ความอวรณ์ของการ์รินกำเนิดขึ้นมาหลังจากเขาประกอบพิธีกรรมจกโบราณลี้มเหลว และถูกสะกดไว้ในกระจกโบราณที่อยู่ในห้องเก็บของหลังโรงเรียนนิศานานิชย์ ขณะที่ความอวรณ์ของฉัตรยศกำเนิดขึ้นหลังจากถูกจิริวุฒิช่า เพราะโกรธแค้นที่ฉัตรยศสะกดจิตตนเองไปฆ่าเหล่าญาติของระรัล เนื่องจากญาติเหล่านั้นต้องการยึดครองคฤหาสน์ของระรัลและความอวรณ์ของฉัตรยศก็ถูกสะกดอยู่ในคฤหาสน์หลังนั้นต่อมา

กล่าวได้ว่าเหตุการณ์แฟนตาซีทั้งสองนี้ช่วยขับเน้นลักษณะของอุปาทานให้ชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากสถานที่ทั้งสองแห่งสัมพันธ์กับบุคคลที่อันเป็นที่รักของการ์รินและฉัตรยศอย่างยิ่ง กล่าวคือ สำหรับการ์รินที่โหยหาอ้อมกอดของมารดา เขาได้ประกอบพิธีกรรมจกเงาเพื่อเรียกแม่กลับคืนมาจากความตายการ์รินดีใจมากที่ความสุขของตนในอดีตกำลังกลับมาอีกครั้ง ดังภาพแม่ที่กำลังปรากฏขึ้นมาในกระจก “ภาพเลือดค่อยชัดขึ้นเรื่อย ๆ จนเริ่มมองเห็นเป็นเค้าร่างของคน ๆ หนึ่ง ถึงแม้จะดูไม่ออกกว่านั้นคือเค้าร่างของใคร แต่ก็พอจะบอกได้ว่านั่นคือเค้าร่างของผู้หญิงคนหนึ่งที่น่าคอย ๆ ปรากฏอยู่บนบานกระจกเลือด...” (อัยย์, 2552: 109) แต่ความสุขของการ์รินก็ต้องพังทลายลงเพราะเขาไม่อาจยอมแลกความสุขของตนกับชีวิตของหมอนไหม เพื่อนสนิทที่กลายเป็นเครื่องสังเวทของพิธีกรรมเพราะอุบัติเหตุ การ์รินจึงช่วยหมอนไหมออกมาจากวงพิธีกรรม เป็นผลให้พิธีกรรมไม่อาจดำเนินต่อไปได้จนสำเร็จ ดังนั้น เหตุการณ์การสะกดให้ความอวรณ์ของการ์รินติดอยู่ในกระจกโบราณจึงช่วยแสดงการยึดติดกับมารดา เพราะกระจกบานนี้เป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกับแม่และเป็นสิ่งที่จะพาความสุขของการ์รินกลับมา เช่นเดียวกับฉัตรยศ คฤหาสน์เป็นสถานที่ที่ระรัลรักมากโดยเฉพาะสวนดอก Forget

Me Not ที่ระรัลหวังจะได้เห็น “สีฟ้าทั้งสวน...สวยเหมือนในหนังสือเลย” (อัยย์, 2560: 121) หลังหายจากโรคร้ายและสามารถออกจากห้องนอนได้ ทำให้เมื่อระรัลเสียชีวิต คฤหาสน์หลังนี้ได้กลายเป็นตัวแทนของระรัล ฉัตรยศจึงดูแลคฤหาสน์หลังนี้อย่างดีเสมือนดูแลระรัลขณะยังมีชีวิต ดังนั้น การที่ผู้เขียนกำหนดให้ความอวอร์ดของฉัตรยศติดอยู่ในคฤหาสน์จึงแสดงให้เห็นการยึดติดกับบุคคลอันเป็นที่รักยิ่งได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่า กระจกโบราณและคฤหาสน์จึงเปรียบเสมือนคุกที่จองจำให้ความอวอร์ดทั้งสองผูกติดฝังแน่นในเชิงสถานที่และในเชิงจิตใจที่ต้องเผชิญทุกข์จากการโยยหาความสุขที่ตนเคยได้รับ

นอกจากแสดงลักษณะของการยึดมั่นถือมั่นแล้ว ผู้เขียนยังแสดงให้เห็นโทษและความรุนแรงของอุปาทานผ่านเหตุการณ์แผ่นดินไหวที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของความอวอร์ด ในนวนิยายตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ เหตุการณ์การเผชิญความอวอร์ดในคฤหาสน์ของระรัลช่วยแสดงให้เห็นว่าอุปาทานนั้นสามารถ “ทำลายชีวิตผู้อื่น” ได้อย่างง่ายดาย เห็นได้จากที่ความอวอร์ดของฉัตรยศตั้งใจฆ่าการินและกลุ่มเพื่อน สมัยที่ฉัตรยศยังมีชีวิตอยู่นั้น วัตถุประสงค์ของการฆ่าผู้อื่นเป็นไปเพื่อปกป้องคฤหาสน์จากเหล่าญาติของระรัลที่หวังเข้ามายึดครอง แต่การฆ่าของความอวอร์ดของฉัตรยศในครั้งนี้กลับไม่สามารถระบุวัตถุประสงค์ได้ เพราะตัวละครหลักและเพื่อนทั้งหมดเข้ามาเพื่อขอถ่ายรูปแบบรายงานเกี่ยวกับคฤหาสน์หลังนี้เท่านั้น การฆ่าครั้งนี้จึงเป็นการฆ่าที่ปราศจากเหตุผลอย่างสิ้นเชิง ซึ่งมองได้ว่าอาจเป็นการขบเน้นโทษและความรุนแรงของอุปาทานให้เด่นชัดขึ้น

ยิ่งไปกว่านั้น การเข้ามาในพื้นที่แห่งนี้ยังทำให้เห็นอีกว่าอุปาทานสามารถ “ทำลายชีวิตของบุคคลที่ตนยึดติด” ได้เช่นกัน หลังความอวอร์ดของฉัตรยศตื่นขึ้นมา ก็ได้ใช้พลังเหนือธรรมชาติสร้างร่างระรัลขึ้นมา “ตามจินตนาการที่แก (ฉัตรยศ) ฝ้าคิดไปเองว่าถ้าหากคุณหนูของแกยังมีชีวิตอยู่จะเป็นยังไง” (อัยย์, 2560: 156) ทำให้วิญญาณของระรัลกลับมาอยู่ในร่างดังกล่าวกล่าวได้ว่าเหตุการณ์แผ่นดินไหวสอดคล้องกับความเชื่อของสังคมไทยที่ว่าวิญญาณจะไม่สามารถไปผูกไปเกิดหรือไปตามครรลองผลกรรมแห่งตนได้ ถ้าผู้มีชีวิตยังยึดติดและทุกข์ใจอย่างมากกับความตายของผู้เป็นที่รัก ฉะนั้นการทำลายชีวิตบุคคลที่ตนยึดติดในที่นี้ จึงหมายถึงการขัดขวางไม่ให้วิญญาณของผู้เป็นที่รักสามารถไปตามครรลองอันควรหลังเข้าสู่โลกแห่งความตาย

การทำลายชีวิตบุคคลที่ตนยึดติดอีกประการหนึ่งคือการทำให้บุคคลที่รักประสบกับความทุกข์อย่างยิ่ง เนื่องจากการกลับมาของวิญญาณระรัลครั้งนี้ทำให้เธอต้องมาเห็นฉัตรยศและจิรวุฒิกลายเป็นฆาตกรต่อเนื่องอันแสนอำมหิตและสร้างความหวาดกลัวแก่สังคม ทั้งที่แต่เดิมฉัตรยศคือพ่อบ้านที่คอยดูแลเธอและสมาชิกในคฤหาสน์ด้วยความอบอุ่น ส่วนจิรวุฒิ แม้จะเป็นเพียงลูกของคนสวน แต่จิรวุฒิก็ถือเป็นเพื่อนที่รักเพียงคนเดียวของระรัล เพราะไม่เพียงจะมาเล่นกับ

เธอ จิรวุฒียังตั้งใจปลูกดอก Forget Me Not เพื่อมอบเป็นของขวัญแก่ระรัล การเปลี่ยนแปลงที่มีระรัลเป็นสาเหตุหลักนี้เองส่งผลให้วิญญาณของระรัลเป็นทุกข์อย่างยิ่ง

นอกจากนั้น ความทุกข์อีกประการหนึ่งที่ระรัลต้องหวนกลับมาเผชิญอีกครั้ง คือความทุกข์เรื่องตัวตน บุคคลรอบข้างของเธอต่างปฏิบัติต่อเธอในฐานะ “นายจ้าง” กับ “ลูกจ้าง” ดังการเรียกค่านำหน้าว่าคุณหนูเสมอ เพราะฉะนั้นความสัมพันธ์ระหว่างระรัลและคนรอบข้างจึงเป็นความสัมพันธ์ในเชิงหน้าที่ แม้กระทั่งฉัตรยศและจิรวุฒิก็ยังปฏิบัติตนเช่นเดียวกับผู้อื่น การจัดวางความสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลให้ทุกคนจดจำเธอในฐานะ “คุณหนูระรัล” มากกว่า “ระรัล” ด้วยเหตุนี้ “ระรัล” จึงเป็นสิ่งที่ไร้ตัวตน เพราะไม่เป็นที่รู้จักและมองเห็น ซึ่งสร้างความเจ็บปวดแก่ระรัลอย่างมาก ดังคำพูดว่า “ถ้าฉันต้องตาย...ก็คงจะตายไปโดยไม่มีใครรู้จักฉัน...ไม่มีตัวตนเหมือนตอนที่ฉันยังมีชีวิตอยู่ตอนนี้ละมั้ง” (อัยย์, 2560: 167-168) ซ้ำร้ายโรคร้ายแรงที่ระรัลประสบยังทำให้ปัญหาเรื่องไร้ตัวตนทวีความรุนแรงมากขึ้น เนื่องจากระรัลจำเป็นต้องรักษาตัวอยู่ในห้องนอนเท่านั้น การถูกจำกัดพื้นที่ไม่ต่างจากการกักขังตัวตนของระรัล เพราะระรัลต้องผจญกับความสัมพันธ์แบบนายจ้างกับลูกจ้างเช่นเดิม อีกทั้งความรุนแรงของโรคทำให้ตัวตนของระรัลในสายตาคนรอบข้างกลายเป็นคุณหนูผู้อ่อนแอและต้องพึ่งพาการดูแลจากผู้อื่น จึงกล่าวได้ว่าระรัลต้องเผชิญกับความสิ้นหวัง เพราะตัวตนของเธอจะถูกกดทับไปตลอด ดังที่ระรัลเขียนบรรยายความสิ้นหวังไว้ว่า “พอถึงวันนั้นฉันก็หายไปจากโลกนี้...และคงหายไปจากความทรงจำของคุณฉัตรยศของคุณหมอ ของคุณพยาบาล ของวีระและของทุก ๆ คน ...ฉันคงไม่มีใครจำฉันได้เลย” (อัยย์, 2560: 122) อาจมองได้ว่า ‘ฉัน’ ในที่นี้หมายถึงตัวตนที่แท้จริง ไม่ใช่คุณหนูระรัลตามที่ทุกคนรับรู้

ด้วยเหตุนี้ เมื่อความตายกำลังมาเยือน ระรัลจึงขอให้จิรวุฒิปลูกดอก Forget Me Not เพื่อส่งสารถึงทุกคนในบ้านว่า อย่าลืมตัวตนของเธอ ดังที่เธอเขียนในสมุดไดอารี่ว่า “...ฉันก็คงตายไปโดยไม่มีใครจำฉันได้เลย [...] ถ้ามันต้องเป็นอย่างนั้น ฉันก็อยากให้เค้าฝังฉันไว้ได้สวนดอกไม้สีฟ้าพวกนั้นจิงเลยเนอะ อย่างน้อยเวลาใครเห็นสวนดอกไม้นี้เค้าอาจจะยังนึกถึงฉันบ้าง...ซึกนิตนิงก็ยงดี” (อัยย์, 2560: 122) อาจมองได้ว่า “Me” หรือ “ฉัน” ในชื่อดอกไม้ อาจมีนัยยะถึงระรัล เด็กสาวธรรมดา ดังนั้นการใช้ชื่อดอกไม้อันหมายถึง อย่าลืมฉัน อาจเป็นคำขอร้องเบื่อกลิของตัวละครที่สิ้นหวังกับการมีตัวตนและหวังใช้ชื่อดอกไม้บอกความปรารถนาการมีตัวตนแก่บุคคลรอบข้าง ทั้งหมดนี้จึงชี้ชัดว่าความทุกข์ของระรัลขณะมีชีวิตคือการเผชิญกับวิกฤตเรื่องตัวตนอย่างรุนแรง เพราะตัวตนที่แท้จริงถูกกดทับมาตลอดช่วงชีวิต

เหตุการณ์การกลับมาเป็นการสร้างให้วิญญาณระรัลต้องกลับมาเผชิญความทุกข์ดังกล่าวนี้ อีกครั้ง เพราะหลังสังหารเหล่าญาติที่มาเกี่ยวข้องกับคฤหาสน์ของระรัล ฉัตรยศจะสั่งให้จิรวุฒิวางดอกแวนวิเชียรไว้ข้างศพเสมอ ทำให้ทุกคนเรียกคดีฆาตกรรมต่อเรื่องนี้ว่าคดีแวนวิเชียร รวมไปถึงเรียกคฤหาสน์ของระรัลว่า คฤหาสน์แวนวิเชียร เนื่องจากทุกคนเชื่อว่าดอกแวนวิเชียรที่ฆาตกรวางไว้ถูกเค็ดมาจากในสวนของคฤหาสน์ระรัล ซึ่งดอกแวนวิเชียรบานสะพรั่งจนกลบทับต้น Forget Me Not แทบทั้งหมด เห็นได้ว่าเหตุการณ์ทั้งหมดนี้คือการกดทับตัวตนของระรัลให้หายไปอีกครั้ง เนื่องจากคฤหาสน์และดอก Forget Me Not เป็นเสมือนตัวตนของระรัล ขณะที่ดอกแวนวิเชียรเป็นเสมือนตัวตนของฆาตกร การเรียกขานคฤหาสน์ด้วยดอกแวนวิเชียรและการที่ดอกแวนวิเชียรกลบทับดอก Forget Me Not จึงเทียบได้กับตัวตนของระรัลถูกทาบทับแทนที่ด้วยตัวตนของฆาตกร

ความทุกข์ของระรัลครั้งนี้จึงเกิดขึ้นจากการที่ความปรารถนาที่จะมีตัวตนนั้นพังทลายลงไปอีกครั้ง และความทุกข์ครั้งนี้ยิ่งทวีคูณมากขึ้นเพราะผู้ทำลายความปรารถนาคือบุคคลอันเป็นที่รักยิ่ง ดังคำพูดของวิญญาณระรัลที่ตัวละครหลักฝ่ายหญิงช่วยถ่ายทอดออกมาว่า “เธอไม่ได้อยากให้คนอื่นจำเธอได้เพราะความแค้น เธอแค่อยาก...อยากให้คนอื่นคิดถึงเธอบ้างต่างหาก...” (อัยย์, 2560: 145) และ “พวกนายก็แค่ใช้ความรู้สึกบ้า ๆ ของพวกนายนั่นแหละที่กักขังความสุขของคุณระรัลไว้ แม้กระทั่ง...กระทั่งในตอนนี่ที่เธอจากไปแล้ว บ้า...บ้าที่สุด พวกนายมันบ้ากันหมดทุกคนเลย” (อัยย์, 2560: 145) คำพูดนี้แสดงให้เห็นว่าความยึดมั่นถือมั่นที่มากเกินไป (สังเกตได้จากคำว่าความรู้สึกบ้า ๆ) ได้ทำลายชีวิตของบุคคลที่ตนเองรักยิ่งด้วยการกีดกันไม่ให้เข้าถึงความสุข (สังเกตได้จากคำว่า กักขังความสุข) และปล่อยให้บุคคลนั้นจมดิ่งกับความทุกข์ที่ตนเองไม่ได้สร้างและไม่ควรเผชิญ ซึ่งเราสามารถเข้าใจ “ความทรمانที่เกินกว่าจะทานทนได้” (อัยย์, 2560: 50) จากความทุกข์ที่ระรัลต้องเผชิญ ผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีที่วิญญาณระรัลถ่ายทอดความทรمانในจิตใจให้ ลัทธิมารับรู้

“บรรยากาศรอบ ๆ ตัวเหมือนโดนตุ๊กตกลืนหายไปหมด เหลือไว้เพียงแค่เธอกับเด็กสาวคนนั้น เด็กสาวคนที่มีนัยน์ตากลมโตดำขลับราวกับลูกแก้ว และดวงตาคู่นั้นกำลังจ้องมองเธออยู่ ซึ่งนั่นก็ยิ่งทำให้รู้สึกเหมือนโดนหนามแหลมเกี่ยวขูดไปทั่วผิวหนัง สร้างความเจ็บปวดและบาดแผลนับ ร้อย ๆ แผล หยดเลือดค่อย ๆ ไหลหลั่งออกมาตามรอยกรีดเหล่านั้นจนท่วมไปทั้งร่างกาย”

(อัยย์, 2560: 49)

สุดท้าย ผู้เขียนยังได้แสดงให้เห็นอีกว่า คุณของอุปาทานนั้นสามารถ “ทำลายชีวิตตนเอง” ได้ด้วย แนวคิดนี้ปรากฏชัดในนวนิยายตอน ความลับของกระจกเงา การทำลายชีวิตตนเองในตอนนี้แสดงให้เห็นผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีในห้องเก็บของหลังโรงเรียนนิศพานิชย์ กล่าวคือเมื่อตัวละครเอกเข้าไปในห้องเก็บของหลังโรงเรียน เขาได้ต่อสู้กับความอวอร์ดของตนและพ่ายแพ้ จึงถูกความอวอร์ดจับมัดและขังไว้ กล่าวได้ว่าเหตุการณ์การถูกขังในห้องเก็บของนี้เสมือนการถูกกักขังในคุกของอุปาทานแห่งตน ซึ่งนำไปสู่การทำลายชีวิตของตนเอง เพราะต้องกลับมาเผชิญหน้าโดยตรงกับบาปและความทุกข์ทรมานที่ฝังแน่นอยู่ในใจอีกครั้ง

ตัวละครการินในวัย 12 ปีจำเป็นต้องเลือกระหว่าง “ชีวิตของหมอนไหม” กับ “ชีวิตของแม่” เนื่องจากวิญญูณสัมภเวสีพึงพอใจอย่างมากกับบรรชาตวิญญูณของหมอนไหม สัมภเวสีจึงตอบแทนการิน ด้วยการฟื้นคืนชีวิตแม่ให้การิน แต่ขณะที่แม่ของการินกำลังกลับคืนจากโลกแห่งความตาย หมอนไหมก็รีดร้องด้วยความทุกข์ทรมานจากการถูกรุมกัดกินดวงวิญญูณ เหตุการณ์แฟนตาซีนี้ทำให้ตัวละครการินต้องเผชิญกับตัวเลือกทางศีลธรรมระหว่าง “การรักษาชีวิตผู้อื่น” กับ “การพรากชีวิตผู้อื่น” เพื่อแลกกับอ้อมกอดของแม่ซึ่งตามหามานาน แม้สุดท้าย การินจะเลือกการรักษาชีวิตผู้อื่น แต่ในช่วงเวลาก่อนหน้าที่การินปล่อยให้ความยึดมั่นถือมั่นมีอำนาจเหนือศีลธรรมนั้น ก็ทำให้หมอนไหมไม่อาจกลับมามีชีวิตได้ดังเดิม เพราะการแยกวิญญูณหมอนไหมออกมาทำให้ร่างกายของเธอตกอยู่ในสภาพเจ้าหญิงนิทรา ด้วยเหตุนี้ บาปที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้น ๆ ทำให้การินต้องทนทุกข์มาตลอด เพราะทั้งหมดนี้ “เป็นความผิดของตนเองแต่เพียงผู้เดียว” (อัยย์, 2552: 116)

แม้การินจะสำนึกในความผิดของตน แต่ก็พยายามหลีกเลี่ยงที่จะเผชิญกับความทุกข์นี้โดยตรง ดังการไปเยี่ยมหมอนไหมที่โรงพยาบาล แต่ก็ไม่กล้าเข้าไปเผชิญกับหมอนไหมตรงๆ “ก็ไม่รู้เหมือนกันว่าจะเรียกมาเยี่ยมได้รึเปล่า เพราะเห็นมาแต่ละทีก็ไม่เคยเข้าไปหาเลยซักครั้ง เอาแต่ยืนอยู่หน้าห้อง ยืนอยู่อย่างนั้นเป็นชั่วโมงเลยนะ แล้วก็กลับ” (อัยย์, 2552: 101) รวมถึงห้องเก็บของหลังโรงเรียนที่การินไม่เคยกลับเข้าไปอีกเลย เพราะไม่ต้องการไปเผชิญกับพื้นที่แห่งบาปที่ตนเคยกระทำ จนนรินทร์ บิดาของเขาต้องสั่งให้เป็นพื้นที่ปิดตายและห้ามให้นักเรียนเข้าใกล้อีก เหตุการณ์แฟนตาซีที่ตัวละครหลักถูกความอวอร์ดของตนกักขังไว้ในห้องเก็บของหลังโรงเรียน จึงเปรียบเสมือนการจองจำเขาไว้ให้เผชิญหน้าโดยตรงกับบาปที่ตนเคยกระทำอีกครั้ง ยิ่งกว่านั้น การถูกจองจำในพื้นที่แห่งนี้ยังสร้างความทุกข์ทรมานแก่ตัวละครหลักมากขึ้น เพราะความอวอร์ดตัดสินใจใช้ตัวละครหลักฝ่ายหญิงมาประกอบพิธีกรรมในฐานะเครื่องสังเวย ทำให้เธอต้องเจ็บปวดทรมานกับการถูกสัมภเวสีรุมกัดกิน ดังการบรรยายว่า “เป็นความเจ็บปวดที่ทำให้ลัทธิตามต้องกรี๊ด

ร้องขึ้นมาอย่างสุดเสียง ความทรمانจากการกีดกันเกิดขึ้นแทบจะทั่วร่าง มือเกร็ง ตัวบิดไปมา ดวงตาเบิกโพลง [...] แต่ก็พยายามกระเสือกกระสนเพื่อถีบตัวเองให้หลุดออกจากวงพิธินี้ให้ได้” (อัยย์, 2552: 132) เหตุการณ์แฟนตาซีที่ลัลทริกกำลังเผชิญนี้ซ้อนทับกับเหตุการณ์แฟนตาซีในอดีตที่เกิดขึ้นกับหม่อมใหม่ ดังการบรรยายว่า “เด็กสาวส่งเสียงกรีดร้องโหยหวนออกมาอย่างทรมาน เมื่อความเจ็บปวดนั้นเหมือนกับเนื้อแต่ละชิ้นแต่ละส่วนโดนกัดทิ้งออกจากร่าง ดวงตาเบิกโพลงมือสองข้างเกร็งจิกพื้นด้วยความเจ็บ ตะเกียกตะกายดิ้นรนออกจากการรุมทิ้งของสัมภเวสี” (อัยย์, 2552: 108)

ภาพเหตุการณ์แฟนตาซีและความเจ็บปวดทรมานที่ทับซ้อนกันผ่านสายตาของตัวละครหลักคือการินเองทั้งสองครั้งนี้ทบทวีความทุกข์ทรมานจากความรู้สึกผิดบาปแก่เขาอย่างมาก เพราะการกระทำของความอาวรณ์ที่ใช้ลัลทริกเป็นเครื่องสังเวย ก็เสมือนกับการินเองกำลังพรากชีวิตของผู้อื่นเพื่อแลกกับอ้อมกอดของแม่อีกครั้ง เนื่องจากความอาวรณ์ก็คืออีกตัวตนหนึ่งของการิน อีกทั้งจากเดิมที่ยังหาทางออกไม่ได้จากความรู้สึกว่า “ไม่รู้ว่าควรจะทำอย่างไรดี ไม่รู้จะชดเชยให้กับเหตุการณ์อันร้ายแรงนี้ได้อย่างไร” (อัยย์, 2552: 116) เมื่อประสบกับการทำบาปในลักษณะเดิมซ้ำสอง ก็ยิ่งสร้างความทุกข์ใจให้หนักขึ้น เพราะเสมือนไม่พบประตูทางออกจากความรู้สึกดังกล่าวนี้อีกต่อไป

### 3.2.2.2 แนวคิดเรื่องไตรลักษณ์

นอกจากแนวคิดทางพุทธศาสนาเรื่องอุปาทานแล้ว นวนิยายชุดนี้ยังเสนอแนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ ซึ่งมีความสำคัญและสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องอุปาทานอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากการวิเคราะห์พิธีกรรมสืบชะตา ในตอน สุขสันต์วันถึงฆาต และพิธีเปลี่ยนกรรม ในตอน บันทึกเขียนกรรม แม้ลักษณะหรือองค์ประกอบของพิธีกรรมจะแตกต่างกัน แต่จุดร่วมของพิธีกรรมทั้งสองคือจุดประสงค์และเป้าหมายของผู้ประกอบพิธีที่ปรารถนาจะต่อชีวิตให้ผู้รับผลของพิธีด้วยอำนาจเหนือธรรมชาติของพิธีกรรม เพราะไม่อาจยอมรับความตายที่กำลังเกิดขึ้นกับผู้รับผลของพิธีได้ และจุดร่วมอีกประการหนึ่งคือผู้ประกอบพิธีและผู้รับผลของพิธีล้วนแต่พบความทุกข์จากการประกอบพิธีกรรม ลักษณะร่วมทั้งสองประการสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ตามหลักพุทธศาสนา เนื่องจากภพมนุษย์ที่ต้องการต่อสู้กับความตายจนได้รับความทุกข์จากการกระทำตามความต้องการคือกระบวนการที่พุทธศาสนาพยายามชี้ให้เห็นมาอย่างยาวนานว่า การไม่เข้าใจไตรลักษณ์หรือความจริงของธรรมชาติย่อมทำให้มนุษย์ตกอยู่ในวงเวียนแห่งทุกข์ที่เต็มไปด้วยความทรมานอันใหญ่หลวง



ก่อนจะนำเสนอแนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ที่ปรากฏในการประกอบพิธีกรรม และเหตุการณ์แพนตาซี ในตอน สุขสันต์วันถึงฆาต และ ตอน บันทึกรักเขียนกรรม ผู้วิจัยจะเริ่มด้วยการกล่าวถึงลักษณะของไตรลักษณ์เสียก่อน ดังต่อไปนี้

ไตรลักษณ์ ประกอบด้วย หนึ่ง “อนิจจา” (Impermanence) หมายถึง ความไม่เที่ยง, ความไม่คงที่, ความไม่มียั่งยืน, ความเกิดขึ้นแล้วดับไป ๆ และภาวะที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมสลายไป สอง “ทุกข์ตา” (Conflict) หมายถึง ความเป็นทุกข์, ภาวะที่ถูกบีบคั้นด้วยการเกิดขึ้นและสลายไป และภาวะที่กีดกันฝืนและขัดแย้งอยู่ในตัว สุดท้าย “อนัตตา” (Non - Self) ความเป็นอนัตตา, ความไม่ใช่ตัวตน, ความไม่มีตัวตนแท้จริงที่จะสั่งบังคับให้เป็นอย่างไร ๆ ได้ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุ), 2559: 60 – 61)

สำหรับพุทธศาสนา ลักษณะทั้งสามประการนี้ถือเป็นความจริงแท้ของธรรมชาติ ที่ว่าด้วย การเกิดขึ้นและคงอยู่ แต่สุดท้ายย่อมดับไปไม่เหลืออะไร ดังนั้นสรรพสิ่งจึงล้วนปราศจากตัวตน พุทธศาสนาพยายามชี้ให้มนุษย์ประจักษ์ความจริงแท้ขึ้น เพราะมนุษย์มักคิดว่าทุกสิ่งนั้นมีตัวตน คงที่ คงเดิม มนุษย์จึงนำตนเองไปยึดถือในลักษณะของความอยาก คืออยากในสิ่งน่ารักใคร่พอใจ ความอยากเป็นอย่างนั้นอย่างนี้ตามที่ตน และความอยากไม่ให้มีอย่างนั้นไม่ให้เป็นอย่างนี้ (พุทธทาสภิกขุ, 2560: 34) จากนั้นก็จะเริ่มดิ้นรนทำทุกวิถีทางจนกว่าได้ผลลัพธ์ตามที่อยาก และเมื่อบรรลุตามความอยากแล้ว ก็ยึดถือและจัดการกับสิ่ง ๆ นั้นให้คงอยู่กับเรา ให้เป็นไปตามใจเรา หรือมีประโยชน์แก่เรา (พุทธทาสภิกขุ, 2560: 35) และจะวนเวียนแบบนี้ไปเรื่อย เพราะสรรพสิ่งไม่คงที่ ไม่คงทน ไม่มีตัวตนมาแต่แรกแล้ว โดยการวนเวียนดังกล่าวนี้ถือเป็นวงกลมแห่งความทุกข์ที่เรียกว่าวัฏฏสงสาร ซึ่งพุทธทาส (2560: 33) อธิบายว่า

วัฏฏสงสารไม่ได้เป็นเรื่องการวนเวียนชาติโน้น ชาตินี้ ชาติโน้นแต่อย่างเดียวแท้จริงกว่านั้น เป็นเรื่องการวนเวียนของสิ่ง 3 สิ่ง คือ ความอยาก - การกระทำตามความอยาก - ผลอย่างใดอย่างหนึ่งที่ได้มาจากการกระทำนั้น - แล้วไม่สามารถหยุดความอยากได้เลยต้องอยากอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไป - แล้วกระทำอีก - ได้ผลมาอีก - เลยส่งเสริมความอยากอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปอีก เป็นวงกลมอยู่อย่างนี้ไม่มีสิ้นสุด

ฉะนั้น การยึดถือว่าทุกสิ่งคงที่ คงทน และมีตัวตน รวมถึงการพยายามคงสิ่งที่ยึดถือไว้นั้นจึงเป็นการฝืนความจริงของธรรมชาติ ด้วยเหตุนี้ พุทธศาสนาจึงมุ่งชี้ให้มนุษย์ประจักษ์ว่าทุกสิ่งนั้นว่างเปล่าเกินกว่าที่จะเข้าไปยึดถือหรืออยากจะทำ เอา อยากจะมี หรืออยากจะเป็น เมื่อเข้าใจ

เช่นนี้ มนุษย์จะไม่ตกเป็นทาสของกิเลส ไม่ทำชั่ว ไม่หลงไหลพัวพันติดอยู่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จิตใจก็ยอมเป็นอิสระและปราศจากความทุกข์ (พุทธทาสภิกขุ, 2560: 32)

เมื่อนำแนวคิดข้างต้นมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าตัวละครผู้ประกอบพิธีกรรมในเรื่องล้วนเป็นตัวแทนของผู้ไม่ประจักษ์ในไตรลักษณ์ ซึ่งเกิดขึ้นจากความอยากถืออยากครองใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ความอยากถืออยากครองที่ยึดตนเองเป็นที่ตั้ง และความอยากถืออยากครองที่ยึดผู้อื่นเป็นที่ตั้ง

ลักษณะแรก “ความอยากถืออยากครองที่ยึดตนเองเป็นที่ตั้ง” เห็นได้จากพฤติกรรมของ นุชนารถ ตัวละครปฏิบัติภิกษุในตอน สุขสันต์วันถึงฆาต กล่าวคือ นุชนารถประกอบอาชีพเป็นนางพยาบาลที่ประสบความสำเร็จตามเส้นทางอาชีพ เพราะเธอคือพยาบาลที่ “อ่อนโยนและเป็นห่วงคนไข้” (อัยย์, 2553: 217) และเป็นผู้ช่วยที่ดีของหมอและเพื่อนร่วมอาชีพ ในชีวิตส่วนตัว นุชนารถก็ประพฤติดี ไม่เคยมีเรื่องเสื่อมเสีย ดังนั้น ในสายตาของคนรอบข้าง นุชนารถคือ “หญิงดี” ในแง่ของสายอาชีพ เพราะเป็นนางพยาบาลที่ดำรงอยู่ในจรรยาบรรณวิชาชีพการพยาบาลที่ระบุว่า “ประพฤติปฏิบัติตนให้เป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งในด้านการประกอบกิจแห่งวิชาชีพและส่วนตัว” (ออนไลน์) ขณะเดียวกันนุชนารถก็เป็น “หญิงเก่ง” ตามคติของสังคมสมัยใหม่ที่เชิดชูความสามารถทางอาชีพ เพราะนุชนารถคือว่าที่หัวหน้าพยาบาลของโรงพยาบาลเอกชนที่มีชื่อเสียงโด่งดังระดับประเทศ ทั้งหมดนี้ส่งผลให้นุชนารถกลายเป็นทั้งนางพยาบาลต้นแบบและสตรีต้นแบบของสังคมแห่งนี้

ด้วยเหตุนี้ เมื่อนุชนารถตั้งครุภักดิ์ไม่พึงประสงค์ เธอจึงตัดสินใจส่งลูกให้บุคคลอื่นเลี้ยงเพื่อ เป็นทางออกของชีวิต ณ เวลานั้น เพราะการเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ไม่อาจระบุด่วนตน พ่อของเด็กได้ยอมทำลายภาพ “หญิงดีและเก่ง” ที่นุชนารถถือครองอยู่ด้วยความภูมิใจ และอาจส่งผลกระทบต่อความเจริญก้าวหน้าในชีวิตที่กำลังได้รับ แต่เวลาต่อมานักเขียนกำหนดให้ นะโม ลูกที่นุชนารถทอดทิ้งต้องมารักษาโรคร้ายที่โรงพยาบาลจินตเมธ เป็นเหตุให้นุชนารถต้องกลับมาเผชิญความทุกข์ซึ่งสาหัสกว่าในอดีต เพราะการมองเห็นโรคร้ายค่อย ๆ ทรมาณและกัดกร่อนชีวิตนะโมในทุก ๆ วันได้เรียกร้องสำนึกของความเป็นแม่และความรู้สึกผิดบาปจากนุชนารถอย่างหนักหน่วงจนทำให้นุชนารถเกิดความสับสนและคับข้องใจ เพราะอยากจะทำทุกอย่างทั้งการเป็น “หญิงดีและเก่ง” และการเป็น “แม่ที่ดี” แต่การกระทำดังกล่าวยอมหันกลับมาทำลายความภาคภูมิใจและหน้าที่การงานที่เธอเพียรสร้างและถือครองมาโดยตลอด เพราะความผิดพลาดในอดีตทั้งในฐานะหญิงดีและแม่ที่ดีเป็นเรื่องยากที่สังคมจะให้ภัย อย่างไรก็ตาม นุชนารถไม่อาจแบกรับความทุกข์จากการไม่ได้ถือครองความเป็น “หญิงดีและเก่ง” เธอจึงเลือกหันไปปกปิด “ความเป็นแม่” ไว้เช่นเดิม และหาวิธีประนีประนอมความทุกข์จากการปฏิเสธ “ความเป็นแม่” โดยการแอบประกอบพิธีสืบชะตาเพื่อมอบ

ชีวิตใหม่ที่ปราศจากโรคร้ายและความทรมาน ด้วยเชื่อว่าวิธีนี้จะช่วยบรรเทาความทุกข์ของตนเองได้ ดีกว่าการยอมรับความตายของ นะโมอย่างสงบ และอย่างน้อยก็จะสามารถช่วยจัดความทุกข์ทางกายของนะโมได้

ความอยากที่จะรักษาความเป็น “หญิงดี” ไว้จึงไม่ยอมถือครอง “ความเป็นแม่” ดังกล่าวนี้สะท้อนให้เห็นถึงการยึดตนเป็นที่ตั้ง ได้อย่างชัดเจน แม้ตัวละครจะหาหนทางช่วยเหลือลูกด้วยการฝืนกฎธรรมชาติ แต่ก็ยังเป็นเพียงหนทางบรรเทาความทุกข์และหิริโอบีปะจากการไม่อาจถือครองความเป็นแม่ได้

ลักษณะที่สอง “ความอยากถือครองที่ยึดผู้อื่นเป็นที่ตั้ง” ปรากฏชัดจากตัวละครริสา มารดาของการ์ริน ในตอน บันทึกเขียนกรรม ขณะที่ขุนารถเลือกปฏิเสธความเป็นแม่เพื่อรักษาความเจริญก้าวหน้าของตนเอง แต่ริสานั้นกลับโอบรับความเป็นแม่ด้วยความยินดี กล่าวคือเมื่อริสาได้แต่งงานกับนรินทร์ เธอพยายามอย่างเต็มที่กับการเป็นภรรยาที่ดีของนรินทร์และการเป็นแม่ที่ดีของการ์ริน แต่เมื่อนรินทร์ทุ่มเทให้กับงานมากเกินไปจนไม่มีเวลาให้ครอบครัว ริสาจึงรู้สึกทุกข์ใจเพราะคิดว่าตนถูกทอดทิ้ง ดังความคิดว่า “หรือว่าพี่เบื่อเราสองคนแล้ว? ไม่รักพวกเราแล้วอย่างนั้นหรือ?” (อัยย์, 2554: 228) ส่งผลให้การ์รินจึงกลายเป็นทั้งสิ่งขาดความสุขสูญเสียและที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจเพียงหนึ่งเดียวของริสา “ชีวิตของฉันคงไม่มีค่าเลยถ้าไม่มีการ์ริน...เขาคือชีวิตของฉัน...” (อัยย์, 2554: 221) ดังนั้น สิ่งที่ริสาอยากถือครองมากที่สุดคือ “ความสุขของลูก” เพราะความสุขของการ์รินเสมือนความสุขของริสาด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ดี การ์รินกลับเป็นโรคทางพันธุกรรมที่อยากจะรักษา ริสาจึงพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้การ์รินหายจากความทุกข์นี้ การรักษาสร้างความเจ็บปวดทรมานแก่การ์รินอย่างมาก และยิ่งดูเหมือนจะขยับเวลาให้การ์รินถึงแก่ความตายเร็วยิ่งขึ้น ความทุกข์ของริสาที่กำลังจะสูญเสียสิ่งที่ถือครองจึงเพิ่มพูนมากขึ้นเรื่อย ๆ ดังความคิดว่า “นับวันโลกของฉันก็ยิ่งเป็นสีดำ มีตมยิ่งกว่าช่วงเวลาในวัยเด็ก แม้แต่การสูญเสียแม่และพี่สาวก็ยังเทียบไม่ได้กับการที่ต้องมานั่งมองดูลูกชายตัวเองนอนรอความตายอยู่แบบนี้” (อัยย์, 2554: 221) ด้วยเหตุนี้ ริสาจึงตัดสินใจประกอบพิธีเปลี่ยนกรรม ถึงแม้จะต้องสละชีวิตตนเองก็ตาม ดังคำพูดที่ว่า “จากนี้ไป เด็กคนนี้ (การ์ริน) จะใช้เวลาในส่วนของฉันเติบโตได้ยิ้ม ได้หัวเราะ ได้มีความรัก...แล้วแบบนี้ฉันจะเสียใจไปทำไม” (อัยย์, 2554: 190) อาจกล่าวได้ว่าแท้จริงแล้วสิ่งที่ริสาถือครองอยู่คือ “ความเป็นแม่” อันเปี่ยมล้น ความสุขของลูกจึงเป็นความสุขของเธอ ดังนั้นการสละชีวิตของตนเพื่อต่อชีวิตให้ลูกจึงตั้งอยู่บนความอยากที่จะยึดผู้อื่นเป็นที่ตั้ง

ความอยากทั้งสองลักษณะอาจดูเหมือนจะมีคุณค่าต่างกันในโลก คือ ความอยากลักษณะหนึ่งมีลักษณะของความเห็นแก่ตัว ไม่สร้างประโยชน์แก่ผู้อื่น ต่างกับความอยากอีกลักษณะหนึ่งที่ทำเพื่อผู้อื่นซึ่งนายกองสรรเสริญ แต่ในแง่ของไตรลักษณ์นั้น ไม่ว่าจะความอยากแบบใดก็ล้วนนำไปสู่ความทุกข์ ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ชัดเจนมากขึ้นผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีของการประกอบพิธีกรรมในนวนิยายทั้งสองนี้

เริ่มต้นจาก “ความทุกข์ของนุชนารถ” ผู้เขียนเลือกใช้เหตุการณ์แฟนตาซี ซึ่งก็คือวิญญานที่เป็นเครื่องสังเวทในพิธีกรรมตัดสิ้นใจทรมานนะโม เพราะโกรธแค้นที่นุชนารถหลอกมาเป็นเครื่องสังเวทในพิธีกรรม ดังการบรรยายว่า

ร่างกายของนะโมกระตุกแรง ดิ้นเร่าฉีกเสื้อผ้าของตนเองขาดวิน วงเวทเริ่มสว่างมากขึ้น แล้วทุกคนก็มองเห็นอย่างชัดเจนว่าตามตัวของนะโมกำลังมีใบหน้าทึบดำที่กรีดร้องอย่างทรมานและพยายามจะคืบคลานออกมาอย่างสะพรึงกลัว

“ช่วย...ด้วย...” ใบหน้านั้นกลับคืนมาเป็นของเด็กน้อยแวบหนึ่ง ก่อนจะเปลี่ยนเป็นใบหน้าของเด็กชายคนแรก เด็กสาวคนที่สอง และโกวิทที่ตายไปทั้งสามคน ผลัดกันวนไปมาในขณะที่ร่างกายของนะโมถูกบิดเหมือนกับตุ๊กตา เอาไว้ให้ทั้งสามระบายความแค้นอย่างน่าเวทนา

(อัยย์, 2553: 223)

ตามหลักพิธีกรรมสืบชะตา ผู้กระทำพิธีต้องใช้วิญญานที่ยืนตีมอบความตายแก่ผู้กระทำพิธี นุชนารถจึงเลือกกลุ่มเยาวชนที่มีความคิดเรื่องอัตวินิบาตกรรม แล้วหลอกให้มอบความตายด้วยการอ้างว่าการอัตวินิบาตกรรมในพิธีกรรมนี้จะพาวิญญานไปสู่โลกใบใหม่ที่ปราศจากความทุกข์ เมื่อเหล่าวิญญานรู้ความจริงว่าความตายของตนเป็นความตายที่เพื่อสนองผลประโยชน์ของนุชนารถ วิญญานจึงมอบความทุกข์คืนกลับให้นุชนารถด้วยการทรมานร่างกายนะโมอย่างโหดร้าย ดังเหตุการณ์ข้างต้น เป็นผลให้ “นุชนารถกรีดร้องเหมือนคนเสียสติ” (อัยย์, 2553: 223) เพราะเหตุการณ์แฟนตาซีนี้ไม่ต่างจากความเจ็บปวดที่ต้องเห็นนะโมทรมานจากการรักษาโรคร้ายในทุก ๆ วัน

นอกจากนี้ เหล่าวิญญานยังสร้างสร้างความทุกข์รุนแรงแก่นุชนารถด้วยการเสนอให้นุชนารถปลิดชีพตนเองเพื่อแลกกับชีวิตของนะโม แต่นุชนารถกลับเลือกเข้าไปช่วยนะโมด้วยตนเอง ดังการบรรยายว่า “เธอเงื้อมมือขึ้นกรีดที่ลูกไฟที่ล้อมนะโมเอาไว้เหมือนตัดแก้ผ้าแล้วซ้ำเล่า จนกระทั่งมันแตกกระจายออกเหมือนถุน้ำคร่ำที่แตกออกมา” (อัยย์, 2553: 231) แต่ปรากฏว่า “พลังที่ระเบิดออกได้ฉีกร่างของเขา (นะโม) กลายเป็นชิ้น ๆ [...] เลือดไหลนองพื้น ดวงตานะโมยัง

เบิกโพลงและเลือดไหลออกมาราวกับน้ำตา จ้องมองร่างมารดาที่เขาไม่เคยได้เรียกแม่แต่คำว่า...แม่” (อัยย์, 2553: 231) เหตุการณ์แพนตาซีนีสร้างทุกข้ออันยิ่งใหญ่แก่นุชนารถ เพราะการนำนมออกจาก ถูงน้ำคร่ำ คือการยอมรับและยืนยันความเป็นแม่ของนม ซึ่งนุชนารถปิดบังและไม่ยอมรับมาตลอด การยอมรับจึงเป็นสิ่งที่ทำได้ยากและเจ็บปวด อีกทั้งการกระทำนี้กลับส่งผลร้ายต่อลูก ด้วยท้ายที่สุด แล้วผู้ที่มอบความตายให้แก่ลูกนั้นไม่ใช่ใครร้ายแต่กลับเป็นตัวนุชนารถเอง อีกทางหนึ่งการไม่กล้า พอลจะปลิดชีพตนเองเพื่อปกป้องชีวิตลูกในครั้งนี้ ก็ตอกย้ำความผิดพลาดของนุชนารถที่เลือกตนเอง มากกว่าลูกมาตลอด ดังคำกล่าวโทษว่า “ฉันมันซี้ซลาด ทำไมเมื่อกี้ฉันถึงไม่ยอมตายเพื่อเด็กคนนี้นัะ ฮะ ฮะ เหมือนในตอนนั้นตอนที่รู้ว่าท้องกับเขา ฉันก็ไม่กล้าเลี้ยงเด็กคนนี้นัะฉันต้องส่งไปให้คนอื่นเลี้ยง แต่พอเขากลับมาอยู่ใกล้ ๆ ก็กลัวเกินกว่าจะยอมรับว่าตัวเองเป็นแม่ของเขาเพราะห่วงหน้าตาและ หน้าทีการงาน” (อัยย์, 2553: 231)

ในทัศนะของผู้วิจัย ผู้เขียนสร้างเหตุการณ์แพนตาซีนีให้ลือไปกับภาพ การกำเนิดของมนุษย์ที่สังคมคุ้นเคยเพื่อขับเน้นสภาพทุกข์ทรมานของนุชนารถ กล่าวคือในภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์มักเสนอภาพความเหนื่อยยากลำบากของแม่ที่ต้องคลอดลูก แต่เมื่อได้อุ้มและ มองลูกของตน ความสุขหรือความซาบซึ้งก็จะเข้ามาแทนที่กลายเป็นภาพแม่ที่อุ้มลูกพร้อมรอยยิ้ม เทียบกับเหตุการณ์แพนตาซีนีข้างต้นที่นุชนารถพยายามนำนมออกมาจากถูงน้ำคร่ำอย่างยากลำบาก แต่สิ่งที่เข้ามาแทนที่คือความเจ็บปวดและทุกข์ทรมาน เพราะ สิ่งที่อุ้มอยู่คือหัวของลูก ดังการบรรยายว่า “นุชนารถถอดหัวนมเอาไว้แนบอก ร้องให้แต่กลับไม่มีน้ำตาออกมา ดวงตา เหม่อลอย ยิ้มเยเยือกจนเด็กสาว (ลัทธริมา) ตกใจ” (อัยย์, 2553: 231) เห็นได้ว่าภาพของนุชนารถ ตอกย้ำตราบาบของนุชนารถในฐานะแม่ผู้ฆ่าลูก ขณะเดียวกันก็ช่วยสร้างความสะเทือนใจแก่ผู้อ่านถึง สภาพผู้เผชิญทุกข์จากการไม่ประจักษ์ในหลักไตรลักษณ์

เหตุการณ์แพนตาซีนีทั้งหมดนี้ได้พานุชนารถไปสู่จุดจบที่ตัวละครไม่เคย คาดฝันไว้ จากเดิมที่หวังครอบครองภาพ “หญิงดีและเก่ง” ต่อไป และตั้งใจชดเชยความรู้สึกผิดบาบ ด้วยการมอบชีวิตใหม่ที่ปราศจากความทุกข์ทรมานทางกายแก่ลูกชาย แต่เหตุการณ์แพนตาซีนีที่เกิดขึ้นได้ ทำลายความหวังที่จะบรรเทาความทุกข์ในจิตใจ ขณะเดียวกันก็ตอกย้ำความผิดพลาดที่ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ในฐานะแม่ อีกทั้งยังเร่งเร้าความทุกข์ให้ทวีขึ้นจนเกินจะรับไหว เพราะเป็นผู้ส่งลูกไปหามัจจุราชด้วย มือตนเอง นุชนารถจึงเลือกความตายเป็นทางออกของความทุกข์ ดังการบรรยายว่า “เธอกอดหัวของ ลูกชายของตัวเองไว้แนบอก ยืนขึ้นอย่างอ่อนแรง ลากขาไปตามพื้นที่นองไปด้วยเลือด ตรงไปยัง ราวเหล็กที่อยู่ไม่ห่าง” (อัยย์, 2553: 232) และ “ร่างนั้นเดินออกไปในอากาศที่ว่างเปล่าและร่วงสู่ พื้นเบื้องล่าง” (อัยย์, 2553: 232)

ในกรณี “ความทุกข์ของริสา” นั้น เหตุการณ์แพนตาซีที่นำมาใช้แสดง ความทุกข์คือเหตุการณ์ที่อำนาจของบันทึกเขียนกรรมครอบงำริสา ดังการบรรยายว่า “สิ่งนั้นมันทำให้ ฉันทัดสติตรงเข้าไปกระชากการिनออกมาจากที่ซ่อน รุนแรงกับเขาแม่เด็กคนนั้นกำลังร้องลั่นอยู่ที่ตาม ฉันทัดสติกลับมาอีกครั้ง เพราะเสียงร้องไห้และน้ำตาของเขา” (อัยย์, 2554: 231 - 232) ความทุกข์ที่ เกิดจากเหตุการณ์แพนตาซีนี้ไม่ใช่เพียงความเจ็บปวดที่ทำให้ร้ายลูกเท่านั้น แต่ยังเจ็บปวดจากสายตา ของลูกชายที่มองตนเองเป็นปีศาจที่กำลังสังหารชีวิตของเขาโดยไม่รู้สาเหตุ ดังที่ริสาพูดไว้หลังการิน สลอบไปว่า “ไม่ว่าความทรงจำของหนูจะจำแม่เป็นอย่างไรก็ตาม... แต่แม่อยากบอกหนูว่า...ชีวิตของแม่ ใ้หนูได้เสมอ...การินของแม่” (อัยย์, 2554: 232)

เหตุการณ์แพนตาซีอีกเหตุการณ์หนึ่งคือ “ขณะที่บันทึกเขียนกรรมเองก็ ค่อย ๆ กัดกร่อนชีวิตและสติหญิงสาวไปที่ละน้อย ๆ สุดท้ายริสาต้องตายอย่างโดดเดี่ยวและ ทุกข์ทรมานในสภาพน่าเวทนา” (อัยย์, 2554: 192) สภาพน่าเวทนาดังกล่าวนี้เกิดจากการคลุ้มคลั่ง เสียสติจนทำร้ายร่างกายบ่อยครั้ง ดังการบรรยายว่า “ท่อนแขน ใบหน้า และมีอวัยวะเต็มด้วยบาดแผล รวมท้ั้งชุดคนใช้สีฟ้าอ่อนของเธอที่สวมอยู่กลับเประรอยเลือดหลายแห่ง” (อัยย์, 2553: 57) หลังการ ประกอบพิธีกรรม บันทึกเขียนกรรมสามารถครอบงำริสาได้อย่างสมบูรณ์ ส่งผลให้ริสากะรึยกราด รุนแรงอยู่เสมอ อีกทั้งยังคลุ้มคลั่งอาละวาดทำร้ายตนเองและผู้อื่น ริสาจึงถูกนำไปรักษาที่แผนกจิตเวช ในสายตาแพทย์และพยาบาล ริสาอาจอยู่ในฐานะผู้ป่วย แต่ในสายตาของคนทั่วไป ริสาคือ ‘คนบ้า’ ที่ลุกขึ้นมาฆ่าลูก เป็นตัวอันตรายของสังคมที่ต้องจับแยกออกไป ดังนั้นริสาจึงเป็นทุกข์จากความเปล่า เปลี่ยว และยังเป็นทุกข์จากการถูกสังคมประณามเหยียด ซึ่งเข้าไปตอกย้ำบาดแผลในวัยเด็กของ เธอ เพราะเพื่อนในโรงเรียนชอบพูดเหยียดหยามตระกูลวรรณาเวทย์ของเธอเป็นประจำว่า “พ่อของ เธอเป็นหมอผี สาปแข่งคน แม่บอกว่ามันเป็นบาป...พวกแกต้องตกรรอกแน่ ๆ ฮิ ฮิ ฮิ” (อัยย์, 2554: 219) แม้กระทั่งตอนนรินทร์ตัดสินใจแต่งงานกับริสา เธอก็หนีไม่พ้นจากการถูกเหยียดหยาม “แล้วแกจะให้พ่อมองหน้าคนอื่นได้ยังไง ถ้าแกไปแต่งงานกับลูกของคนทรงเจ้าเข้าผีอย่างนี้” (อัยย์, 2554: 222) สุดท้าย ริสายังทุกข์อย่างยิ่ง จากการไม่ได้พบลูกที่มีร่างกายแข็งแรง ไม่เจ็บปวดจาก โรคร้ายเหมือนที่ผ่านมา

เหตุการณ์แพนตาซีทั้งหมดชี้ให้เห็นว่า ความอยากในลักษณะใดก็ตามที่ไม่ ยอมรับความจริงของสรรพสิ่งล้วนแล้วพาไปมนุษย์ไปสู่ความทุกข์ทั้งสิ้น และความทุกข์ที่ต้องเผชิญนั้น คือการได้ถือครองสิ่งที่ตนเองไม่อยากจะ ไม่อยากมี หรือไม่อยากจะ เป็น ดังนุชนารลที่ไม่อยากถือครอง “ความเป็นแม่” เพราะทำลายความเจริญของชีวิต แต่ท้ายสุดก็ต้องได้ถือครอง “ความเป็นแม่” และ ได้รับความทุกข์ที่มากยิ่งขึ้นในอดีตจนนำไปสู่การดับชีวิตตนเอง เพราะเชื่อว่าความตายจะเป็น

สิ่งเดียวที่จะชดเชยให้ลูกชายของตนเองได้ เช่นเดียวกับริสาก็ไม่ยอมยกมือ “ความทุกข์ของลูก” แต่สุดท้ายตัวเองคือผู้สร้างความทุกข์แก่ลูก มากกว่านั้น เบื้องลึกของริสาก็ไม่ยอมยกมือ “ครอบครัวอันปวดร้าว” เพราะตระกูลวรรณาเวทย์ของเธอถูกสังคราะห์อย่างหนัก แม่ของริสาก็ตัดสินจบชีวิตตนเองเพราะทนไม่ไหว ต่อมา พี่สาวของริสาก็เลือกหนทางเดียวกับแม่เพราะไม่อาจทนต่อการดูถูกเหยียดหยามจากสังคราะห์ซ้ำได้เช่นกัน ริสาก็ทุกข์ใจอย่างยิ่งกับสภาพอันน่าปวดร้าวของครอบครัว และเลือก “หันหลังให้กับครอบครัว ทั้งความทรงจำให้เหมือนตกตะกอนที่นอนกัน จมนิ่งอยู่อย่างนั้น ลืมแม้กระทั่งว่าตัวเองเป็นใคร สร้างความหวังลม ๆ แห้ง ๆ ว่าตัวเองจะสามารถมีชีวิตใหม่ขึ้นมาได้อีก” (อัยย์, 2554: 221) แต่เหตุการณ์แผ่นดินไหวทำให้ริสาก็ได้มาถือครองสิ่งนี้ในที่สุด เพราะภาพริสาก็กำลังใช้มีดแทงการินด้วยอาการเสียดสีนั้นกลายเป็นความปวดร้าวของครอบครัวอย่างเลี่ยงไม่ได้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเกี่ยวกับการนำเสนอแนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ในนวนิยายชุดนี้ว่า การใช้พิธีกรรมซึ่งประกอบด้วยผู้ประกอบพิธีและผู้รับผลจากพิธีกรรมช่วยขยายความเข้าใจเรื่องความทุกข์จากการละเมิดกฎธรรมชาติว่า ความทุกข์ไม่ได้เกิดขึ้นกับผู้กระทำ การละเมิดเท่านั้น แต่ฝ่ายผู้รับผลก็เกิดความทุกข์ได้ด้วยเช่นกัน เห็นได้ชัดจากการินที่รอดพ้นจากความตาย แต่ผลลัพธ์ของการละเมิดกฎของธรรมชาติครั้งนี้ก็ทำให้การินกลายเป็นเด็กที่โหยหาและยึดติดกับความรักของแม่อย่างเข้มข้น จนเลือกเข้าสู่หนทางของไสยศาสตร์เผชิญกับความรุนแรงและความเจ็บปวดมากมาย โดยเฉพาะความทุกข์ทรมานจากการประกอบพิธีกรรมระจกโบราณตามที่กล่าวไว้ในหัวข้ออุปาทาน

ด้วยเหตุนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าการนำเสนอแนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ด้วยพิธีกรรมนี้ช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพวิญญูสงสาร ดังที่พุทธทาสภิกขุ (2560: 33) อธิบายว่าเป็นวงกลมที่ไม่สิ้นสุดของ “กิเลส - การกระทำ - ผล - วิบาก” ที่เมื่อนำมาทาบทับกับการประกอบพิธีของริสาก็จะมีลักษณะเป็น “ผู้ประกอบพิธี (ริส่า : ผู้อยากถือครองสิ่งนั้นให้ดำรงอยู่ไปตลอด) - การดำเนินพิธี (การละเมิดไตรลักษณ์) - ผู้รับผล (การิน : ผู้รอดจากกฎธรรมชาติ) - วิบาก (ริส่า : พบกับความตาย จึงสูญเสียดูไปตลอดกาล และ การิน : ทุกข์จากการสูญเสียมารดา)” ด้วยวิบากจึงเกิดอุปาทานนำไปสู่การประกอบพิธีกรรมเพื่อละเมิดไตรลักษณ์อีกครั้ง คือ “ผู้ประกอบพิธี (การิน : ผู้อยากถือครองสิ่งนั้นให้ดำรงอยู่ไปตลอด) - การดำเนินพิธี (การละเมิดไตรลักษณ์) - ผู้รับผล (ริส่า : ผู้หนีรอดจากกฎธรรมชาติ แต่พิธีกรรมไม่สำเร็จผลจึงไม่ปรากฏ) - วิบาก (การิน : ทุกข์จากการสูญเสียมารดาอีกครั้งและทุกข์จากการเป็นฆาตกรทำลายชีวิตเพื่อนสนิท)” จากนั้นก็ส่งผลสืบเนื่องไปยังการประกอบพิธีกรรมของความอาวรณ์ คือ “ผู้ประกอบพิธี (ความอาวรณ์ของการิน : ผู้อยากถือครองสิ่งนั้นให้ดำรงอยู่ไปตลอด) - การดำเนินพิธี (การละเมิดไตรลักษณ์) - ผู้รับผล (ริส่า : ผู้หนี

รอดจากกฎธรรมชาติ แต่พิธีกรรมไม่สำเร็จผลจึงไม่ปรากฏ) - วิบาก (การิน : ทุกข์จากการกลับมาเผชิญหน้ากับบาปที่ตนเองเคยกระทำ)” ทั้งหมดนี้คือวัฏสงสารที่เต็มไปด้วยความทุกข์ทรมานตามหลักพุทธศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าอุปาทานและการไม่เข้าใจไตรลักษณ์นั้นเชื่อมโยงกันและช่วยกันถักทอคุกคามจิตวิญญาณที่กักขังให้มนุษย์ว่ายวนอยู่ในห้วงทุกข์อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

อนึ่ง ภายใต้การนำเสนอแนวคิดทางพุทธศาสนา เหตุการณ์แผ่นดินไหวยังสะท้อนให้เห็นปัญหาเกี่ยวกับสัมพันธภาพของครอบครัวไทย สังเกตได้จากตัวละครทุกตัวในโครงเรื่องและเหตุการณ์ที่นำเสนอแนวคิดพุทธศาสนาที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกคือเด็กกำพร้า ได้แก่ การิน นะโม ะรัล และฉัตรยศ ตัวละครกลุ่มนี้มีสภาพจิตใจคล้ายคลึงกัน คือเปลี่ยวเหงา โดดเดี่ยว และโหยหาความรักอยู่เสมอ ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลให้เกิดการใช้ความรุนแรงและการกระทำอัตวินิบาตกรรม ส่วนกลุ่มที่สองคือ กลุ่มแม่เลี้ยงเดี่ยว ประกอบด้วย ริสา และ นุชนารถ ซึ่งสะท้อนปัญหาของความเป็นแม่ในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากสังคมไทยปัจจุบันทำให้ผู้หญิงมีบทบาทที่ต้องแบกรับมากขึ้น ทั้งการเป็นหญิงเก่ง การเป็นหญิงดี การเป็นภรรยา และการเป็นมารดา ทั้งหมดนี้ล้วนสร้างความรู้สึกกดดันและความคับข้องใจแก่ผู้หญิงมาก เพราะไม่อาจจะทำตามบทบาทเหล่านี้ได้ครบถ้วนสมบูรณ์ตามที่สังคมคาดหวัง ดังนุชนารถที่เป็นหญิงเก่งแต่ไม่อาจเป็นมารดาที่ดีได้ จนสุดท้ายก็เกิดความทุกข์ทรมาน เพราะไม่อาจบรรลุตามการคาดหวังของสังคม จึงพยายามหาวิธีต่อรองหรือประนีประนอมกับความทุกข์ แต่เพราะเลือกวิธีผิดจึงต้องพบกับความทุกข์มากขึ้น เช่นเดียวกับริสาที่ไม่อาจบรรลุการเป็นหญิงดี เพราะครอบครัวถูกตราหน้าจากสังคมว่าเป็นคนหลงโลก สิ่งนี้จึงเป็นเสมือนคำสาปที่ติดตัวริสาไปตลอด รวมถึงการเป็นภรรยาที่ดีก็ไม่อาจบรรลุได้ เพราะนรินทร์ทุ่มเทกับการทำงานหนักมาก ดังนั้นการเป็นแม่ที่ดีจึงเป็นบทบาทเดียวที่ริสาต้องการจะบรรลุ เมื่อลูกกำลังถึงแก่ความตาย การเสียสละจึงดูเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับเธอ เพราะการปล่อยให้ลูกเดินไปสู่ความตาย ตัวของริสาเองย่อมไม่มีค่าใดเลย

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องและเนื้อเรื่องของวรรณกรรมเยาวชน*การิน ปริศนาคดีอากรรม์ภาคหัวใจสีดำ* อาจสรุปได้ว่านวนิยายชุดนี้ได้นำเสนอสภาพของสังคมไทยที่ประสบกับมหันตภัยของทุนนิยมโดยเฉพาะในธุรกิจความงามและสื่อโทรทัศน์ มหันตภัยนี้ส่งผลร้ายต่อพฤติกรรมของมนุษย์เพราะทำให้มนุษย์เลือกตอบสนองความปรารถนาส่วนตนหรือหมกหมุ่นอยู่กับความปรารถนาของตนเองเท่านั้น และที่สำคัญ ทุนนิยมทำให้มนุษย์กล้าทำสิ่งไร้ศีลธรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง นอกจากทุนนิยมแล้ว ความทันสมัยของเทคโนโลยีอย่างระบบอินเทอร์เน็ตก็เป็นมหันตภัยหนึ่งเพราะล่อลวงให้มนุษย์ยึดฝังตนเองเข้ากับพื้นที่ออนไลน์จนยากที่จะหลุดพ้นออกมา มหันตภัยอีกอย่างหนึ่งคือความรุนแรงในสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา ที่น่ากลัวอย่างยิ่งคือเยาวชนได้



ตกเป็นเหยื่อสำคัญของมหันตภัยเหล่านี้ ซึ่งส่งผลให้เยาวชนต้องเผชิญกับความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ จนเป็นเหตุให้เยาวชนกลายเป็นคนเลือกใช้ความรุนแรงเป็นทางออก ทั้งในลักษณะของการทำร้ายผู้อื่นและการทำร้ายตนเองหรืออัตวินิบาตกรรม ดังนั้นเมื่อพิจารณาปัญหาต่าง ๆ ที่นวนิยายนำเสนอ อาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมชุดนี้กำลังกล่าวถึงปัญหาของเยาวชนที่เยาวชนมักจะแก้ปัญหาด้วยกำลังมากกว่าการใช้สติและปัญญา อีกทั้งยังแสดงผลร้ายของหนทางนี้ และแสดงให้เห็นความสำคัญของการใช้สติปัญญา อีกปัญหาหนึ่งคือปัญหาเรื่องอัตลักษณ์ซึ่งส่งผลอย่างยิ่งต่อความมั่นคงทางจิตใจและการมองเห็นคุณค่าในตนเอง โดยทั้งสองปัญหานี้สามารถนำไปสู่วิกฤติของช่วงวัย และความร้ายแรงสูงสุดของวิกฤตินี้คือการทำร้ายตนเอง กล่าวได้ว่านวนิยายชุดนี้ได้แสดงปัญหาของสังคมไทยในช่วงทศวรรษที่ 2550 ซึ่งถือกันว่าเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่มีความเปลี่ยนแปลงและผันผวนอยู่ตลอด ที่สำคัญคือปัญหาสังคมเหล่านี้ต่างก็ส่งผลให้เยาวชนไทยต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมของความรุนแรงอย่างเลี่ยงไม่ได้

ปัญหาและผลกระทบเหล่านี้ได้นำเสนอผ่านโครงเรื่องแนวระทึกใจ ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเขียนใส่เหตุการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงและความตายลงไปได้ เพื่อแสดงถึงความโหดร้ายรุนแรงและผลกระทบอันเจ็บปวดจากปัญหา อีกทั้งยังพาผู้อ่านดำดิ่งสู่โลกภายในจิตใจ จนมองเห็นบาดแผลทางจิตใจซึ่งเกิดขึ้นจากการเผชิญปัญหาในยุคโลกาภิวัตน์ นอกจากนี้ เหตุการณ์แฟนตาซีของการประกอบพิธีกรรมก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการนำเสนอปัญหา โดยเฉพาะผลกระทบที่เกิดแก่เยาวชน เพราะตัวละครเยาวชนล้วนตกเป็นเหยื่อสังเวยของพิธีกรรม ซึ่งมีทั้งลักษณะของการเป็นเหยื่อของผู้ใหญ่และการเป็นเหยื่อกันเอง ดังนั้นพิธีกรรมในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้จึงไม่ใช่พิธีกรรมที่ผู้อ่านคุ้นเคยหรือมีลักษณะแบบที่สืบทอดกันมา หากประกอบขึ้นจากความเชื่ออันหลากหลาย และนำมาผสมผสานจนกลายเป็นพิธีกรรมใหม่ ทั้งนี้ก็เพื่อนำมาเป็นอุปกรณ์สำคัญของการถ่ายทอดปัญหาสังคมไทยที่เกิดขึ้นในยุคนี้

## บทที่ 4

### การสร้างแฟนตาซีในตัวละครเพื่อถ่ายทอดการเรียนรู้ตัวตน

ในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หัวข้อใหญ่ หัวข้อแรกกล่าวถึงการสร้างแฟนตาซีในตัวละคร เพื่อแสดงให้เห็นลักษณะแฟนตาซีของตัวละครและวัตถุดิบที่ผู้เขียนใช้ในการสร้างตัวละคร จากนั้น ในหัวข้อที่สองจึงจะกล่าวถึงการเรียนรู้ของเยาวชนผ่านตัวละครแฟนตาซี เพื่อแสดงให้เห็นบทบาทของตัวละครแฟนตาซีที่มีต่อการเรียนรู้ของเยาวชน แต่ละหัวข้อมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 4.1 การสร้างแฟนตาซีในตัวละคร

ตัวละครแฟนตาซีในนวนิยายเยาวชนชุด *การ์ตูน ปริศนาคติอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ ตัวละครผู้วิเศษ ตัวละครที่เป็นวิญญาณและผี และ อำนาจนอกเหนือธรรมชาติที่แฝงฝังในร่างของมนุษย์

##### 4.1.1 ตัวละครผู้วิเศษ

ตัวละครผู้วิเศษ หมายถึง ตัวละครซึ่งเป็นมนุษย์ที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ อำนาจเหนือธรรมชาติของบุคคลเหล่านี้มีทั้งอำนาจที่ได้มาจากการเรียนรู้และฝึกฝนวิชาไสยศาสตร์ และอำนาจเหนือธรรมชาติที่อุบัติขึ้นเองในตัวบุคคลผู้นั้นเอง ตัวละครทั้ง 2 กลุ่ม มีลักษณะเด่นดังต่อไปนี้

##### 4.1.1.1 ตัวละครผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติจากไสยศาสตร์

ไสยศาสตร์หมายถึงวิชาที่ว่าด้วยเวทมนตร์ คาถาอาคม และเครื่องรางของขลัง ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของพิธีกรรม เพื่อเอื้อประโยชน์หรือตอบสนองความปรารถนาแก่ตนเองหรือผู้อื่นทั้งในทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ (ธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์, 2555: 16) การใช้ไสยศาสตร์ในทางที่ดีเรียกว่าไสยศาสตร์ขาว (White Magic) ส่วนการใช้ไสยศาสตร์ในทางชั่วทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนเรียกว่าไสยศาสตร์ดำ (Black Magic)

ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์เป็นสิ่งที่อยู่ในวิถีคิดและวิถีปฏิบัติต่าง ๆ ในสังคมไทยมายาวนาน โดยเฉพาะสังคมไทยในอดีต ไสยศาสตร์เป็นชุดความคิดหลักที่มีอิทธิพลอย่างมากในสังคมทุกระดับชั้น เนื่องจากไสยศาสตร์ของไทยได้หลอมรวมความเชื่อเรื่องผี ซึ่งเป็นความเชื่อพื้นฐานของสังคมไทย ความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู และความเชื่อทางพุทธศาสนาเข้าไว้ด้วยกัน ดังนั้น ไสยศาสตร์ไทยจึงมิใช่เป็นเพียงวิชาหรือความเชื่อที่มีลักษณะเฉพาะตัวเท่านั้น แต่ไสยศาสตร์ยังเป็นภาพสะท้อนวิถีของสังคมไทยอีกด้วย

ในสายธารของวรรณคดีไทย ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์เป็นอุปกรณ์หนึ่งที่กวีนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานของตน โดยเฉพาะในองค์ประกอบของตัวละคร ส่วนใหญ่กวีจะสร้างตัวละครให้มีความสามารถทางไสยศาสตร์ ทั้งตัวละครสำคัญและตัวละครประกอบที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์ (ธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์, 2555: 5) การสร้างตัวละครที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด **การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ** ก็สอดคล้องกับลักษณะที่กวีไทยได้ทำมาก่อนหน้านี้ กล่าวคือนักเขียนใช้วิชาไสยศาสตร์มาเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนมนุษย์ธรรมดาให้กลายเป็นมนุษย์ผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ตัวละครผู้วิเศษซึ่งมีวิชาไสยศาสตร์ที่สำคัญ ได้แก่ การิน ตัวละครเอก และ ไกรสร และ สหสวัส ซึ่งมิบทบาทสำคัญในตอน บันทึกเขียนกรรม โดยในที่นี้ ผู้วิจัยจะเริ่มด้วยการกล่าวถึงไกรสรซึ่งเป็นตัวละครรองก่อน เพื่อความสะดวกในการอธิบายเชื่อมโยงและเปรียบเทียบกับการิน ตัวละครเอกของเรื่อง จากนั้นจึงจะกล่าวถึง สหสวัส ซึ่งเป็นตัวละครปฏิกษ

ผู้เขียนสร้างให้ตัวละคร ไกรสร ซึ่งเป็นญาติผู้ใหญ่ของการิน และ การิน เป็นผู้สืบทอดวิชาไสยศาสตร์ไทยของตระกูลวรรณเวช ซึ่งเป็ตระกูลที่มีชื่อเสียงโด่งดังเรื่องวิชาไสยศาสตร์ตั้งแต่ยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น แม้ตัวละครแฟนตาซีทั้งสองตัวนี้จะมีลักษณะร่วมกันคือเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ไทย แต่ผู้เขียนกำหนดให้ไกรสรเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ไทยตามขนบที่สืบทอดกันมา ดังในตอน บันทึกเขียนกรรม ไกรสรใช้อาคมบังตาซึ่งมีพลังในการปิดบังวัตถุและมนุษย์จากสายตาผู้อื่น เพื่อปกปิดการใช้ชีวิตในเรือนวรรณเวช ทำให้ลัทธิมามองเห็นเรือนวรรณเวชเป็นสถานที่ร้างปราศจากคนอยู่อาศัย ดังการบรรยายว่า “บริเวณภายในบ้านมีหุ้าขึ้นกรูกรู มองเห็นเรือนไม้เก่าแก่สีน้ำตาลเข้มตั้งอยู่ไม่ห่างออกไป ดุยงไม้ก็ไม่มีร่องรอยคนพักอาศัยมานานมาแล้ว อย่างกับบ้านร้างเลย” (อัยย์, 2554: 103) อาจกล่าวได้ว่าาคมบังตาในเรื่องนี้คือมนต์กำบังตามหลักวิชาไสยศาสตร์ไทย ดังที่ เรไร สืบสุข (2521: 184 -185) อธิบายว่าวิชากำบังตนเป็นเวทมนตร์ที่ใช้ซ่อนตัวเพื่อให้พ้นจากสายตาผู้อื่น เนื่องจากต้องการรอดจากภัยอันตราย ปรากฏใช้ในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง เช่น ไชยเชษฐ พระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน เป็นต้น

นอกจากนั้น ผู้เขียนยังสร้างไกรสรให้มีลักษณะของผู้ใช้ไสยศาสตร์ไทยสายขาว เห็นได้จากการสืบทอดเจตนารมณ์ของตระกูลที่ว่า วิชาไสยศาสตร์มีไว้เพื่อช่วยเหลือและสร้างความสงบสุข และที่สำคัญคือการผูกโยงเข้ากับพุทธศาสนา ดังการบรรยายภาพโตะหมูปูขาของไกรสรว่า “กลืนรูปลอยบอวลไปทั่วห้องสี่เหลี่ยม หน้าต่างทุกบานถูกปิดเอาไว้ [...] เบื้องหน้านั้นเป็นโตะหมูปูขาขนาดใหญ่เรียงรายไปด้วยพระพุทธรูปปางต่าง ๆ หลายองค์” (อัยย์, 2554: 76) กล่าวได้ว่านักเขียนพยายามทำให้ผู้อ่านเห็นว่าไสยศาสตร์ของไกรสรนั้นเป็นอำนาจพุทธคุณ ซึ่งคนไทยยึดถือ

เป็นอำนาจแห่งความดีอันยิ่งใหญ่ ยิ่งกว่านั้น ไกรสรยังเป็นผู้ยอมรับแนวคิดเรื่องกรรมทางพุทธศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นผ่านการปิดกั้นบันทึกเขียนกรรมให้ไกลห่างจากสังคม เพราะวัตถุประสงค์นี้ มีอำนาจชั่วร้ายคือการเปลี่ยนกรรมของมนุษย์ได้ ดังคำพูดที่ว่า “บันทึกเขียนกรรม เป็นหนึ่งในสลักกรรมที่ โหดร้าย ทรยศของเราและบรรดาหมอผีตั้งแต่สมัยโบราณต่างพยายามจะทำให้มันหายไปจากโลกนี้ไม่รู้กี่ครั้ง แต่ไม่ว่าจะทำยังไง มันก็หาทางกลับขึ้นมาสร้างความเลวร้ายได้อยู่เสมอ” (อัยย์, 2554: 149)

ขณะที่ไกรสรเป็นผู้สืบทอดลักษณะไสยศาสตร์ไทยตามขนบเอาไว้ การิน กลับใช้วิชาความรู้ทางไสยศาสตร์ไทยในลักษณะที่คงตามลักษณะเดิมและปรับให้มีรูปแบบใหม่ สำหรับการใช้ไสยศาสตร์ตามลักษณะเดิม จะเห็นได้จากการใช้เวทมนต์ปลุกเสกหุ่นพยนต์ ตามความเชื่อของไทยนั้น พยนต์คือสิ่งที่ผู้ทรงวิทยาอาคมปลุกเสกให้มีชีวิตขึ้นมา (พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 757) ใช้เพื่อปกป้องคุ้มครองหรือสู้รบ หุ่นพยนต์สร้างขึ้นมาจากการเพ่งจิตใส่ขณะบริกรรมคาถาใส่วัตถุซึ่งอาจจะเป็นวัสดุรอบตัว เช่น หญ้าคาแห้ง หวาย ฟาง เป็นต้น หรือวัตถุที่มีลักษณะอัปมงคล อาทิ ดินป่าช้า หรือตะปูดอกโลงผี หุ่นพยนต์จึงมีเพียงแค่จิตเท่านั้นที่สำคัญ หุ่นพยนต์ไม่มีลักษณะตายตัวขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ (พูนิก้า, 2560: ออนไลน์) ดังที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยเรื่อง **ขุนช้างขุนแผน** ที่ขุนแผนใช้หุ่นพยนต์อยู่หลายตอน เช่น เหตุการณ์ตอนขุนแผนรบกับทหารของพระพันวษาในตอนขุนช้างฟ้องพระพันวษาว่าขุนแผนเป็นขบถ ขุนแผนจึงเสกหญ้าให้กลายเป็นหุ่นพยนต์ เพื่อใช้เป็นพลรบต่อสู้ หรือเหตุการณ์พลายงามรบกับแสนตรีเพชรกล้า ในตอนขุนแผนแก้พระทัยน้ำ ซึ่งพลายงามใช้เวทมนต์เสกใบมะขามให้เป็นต่อแตน (ทัศนีย์ สุจินะพงศ์, 2516: 70)

สำหรับนวนิยายชุดนี้ ผู้วิจัยพบว่าการินได้ปลุกเสกหุ่นพยนต์ขึ้นมาตามลักษณะความเชื่อเดิม โดยมีจุดประสงค์เพื่อปกป้องคุ้มครองชีวิตตนเอง เช่นที่ปรากฏในตอน สุขสันต์วันถึงฆาต ซึ่งการินปลุกเสก ตุ๊กตาฟางให้มีรูปร่างเหมือนตนเองเพื่อหลอกล่อศัตรูที่ต้องการสังหารตนเอง ดังการบรรยายว่า

ลัทธริมาหันกลับมาเหลือบมองร่าง (ของการิน) ที่นอนอยู่ตรง  
พื้น แต่ร่างนั้นก็กลับหายไปแล้ว เหลือเพียงตุ๊กตาฟางตัวหนึ่งวางอยู่แทน

“แก... ทำได้ยังไง” นุชนารถหยิบตุ๊กตาฟางขึ้นมาขว้างทิ้งด้วยความ  
เจ็บใจ ในขณะที่พิชยะได้แต่อ้าปากค้างกับสิ่งที่เห็น

(อัยย์, 2553: 220 - 221)

จากเหตุการณ์ข้างต้นจะเห็นว่าหุ่นยนต์ช่วยให้การिनรอดพ้นจากความตาย เพราะพิชยะหมายจะใช้วิญญาณของกาารินเป็นเครื่องสังเวยในพิธีกรรมต่อชะตา แต่ด้วยรูปลักษณ์ของหุ่นยนต์ที่เหมือนกาารินอย่างมาก พิชยะจึงจับหุ่นยนต์มาสังหาร ซึ่งทำให้กล่าวได้อีกว่า หุ่นยนต์มีส่วนช่วยในการเร้าความสนใจของผู้อ่าน เนื่องจากในเรื่องไม่ได้กล่าวถึงตอนการินปลุกเสก ดังนั้นภาพของการตายของหุ่นยนต์ การินจึงอาจสร้างความประหลาดใจแก่ผู้อ่าน และเมื่อมาเฉลยภายหลังตามเหตุการณ์ตัวอย่างข้างต้นก็ทำให้เนื้อเรื่องน่าติดตามมากขึ้น นอกเหนือจากนี้ การินยังใช้หุ่นยนต์เพื่อปกป้องคุ้มครองชีวิตผู้อื่น เช่น ในตอน ตึกตาร้อยศรีทธา ในเหตุการณ์ที่ลัทธิมากำลังถูกเหล่าตึกตารุมทำร้าย การินปลุกเสกหุ่นยนต์ขึ้นมาจากไม้ที่แกะสลักเป็นรูปมนุษย์เพื่อใช้เป็นตัวแทนลัทธิม่า และเมื่อลัทธิม่าทำลายหุ่นยนต์ เหล่าตึกตาก็หยุดทำร้ายเธอ เพราะคิดว่าลัทธิม่าเสียชีวิตแล้ว “ลัทธิม่ากำตึกต่าไม้ในมือเอาไว้แน่น หายใจหอบแรง ค่อย ๆ ลืมตาขึ้นเมื่อรู้สึกว่ตึกต่าที่เกาะอยู่บนตัวเธอเริ่มหล่นลงพื้น” (อัยย์, 2553: 226) เธอจึงรอดชีวิตมาได้ จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าหุ่นยนต์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการคลี่คลายเรื่อง เพราะช่วยให้ตัวละครเอกทั้งสองรอดชีวิตจากการเผชิญหน้ากับตัวละครปฏิปักษ์

ส่วนการใช้ไสยศาสตร์ในอีกลักษณะหนึ่ง เป็นการใช้ไสยศาสตร์ตามลักษณะเดิม แต่ปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ประกอบพิธีให้เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับยุคสมัย เช่นการสะกดวิญญาณของมธุรินในตอนเกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ ตามการบรรยายว่า “การินนำแฟลชไดร์พืของลัทธิม่าจับยึดเข้าไปในปากของศพแห่งกรัง” (อัยย์, 2558: 176) จากนั้นก็ “เขียนอักขระยันต์ที่ไม่มีใครอ่านออกบนหน้าผากของซากแห่งกรังนั้น พร้อมทั้งขมุขมิบปากบริการมคาถากำกับไปด้วย” (อัยย์, 2558: 176) ส่งผลให้ “วิญญาณของเด็กสาวที่สิงอยู่ในอินเทอร์เนตกลับคืนเข้าสู่ร่างแห่งกรังบนเตียง ก่อนที่จะโดนดึงตามมนตร์สะกดไหลผ่านเข้าไปสู่แฟลชไดร์รูปแฆวน้อย ที่เสียบเอาไว้อย่างไม่อาจฝืนต้านทานอะไรได้” (อัยย์, 2558: 177)

ลักษณะไสยศาสตร์ข้างต้นสร้างขึ้นบนพื้นฐานไสยศาสตร์ไทย แต่มีการปรับวิธีการใช้ยันต์และวัตถุสะกดวิญญาณคือ การเขียนเลขยันต์เป็นไปตามกระบวนการสร้างยันต์ตามความเชื่อเดิม แต่การลงเลขยันต์บนร่างกายมนุษย์กลับแตกต่างจากความเชื่อเดิม เพราะการลงยันต์บนร่างกายมนุษย์หรือที่เรียกว่าการสักยันต์มักกระทำขณะที่มีมนุษย์มีชีวิตเพื่อเสริมสร้างลักษณะเหนือธรรมชาติ ป้องกันสิ่งอัปมงคล และบันดาลความปรารถนา ทว่าจากเหตุการณ์ในตอนนี้ การินกลับวาดยันต์ลงบนศพ เพราะยันต์ดังกล่าวมีพลังอำนาจในการสะกดและนำพาวิญญาณออกจากที่สถิตไปสู่ภพชะงักขังวิญญาณได้ ส่วนภพชะงักขังวิญญาณนั้น ปกติแล้วสังคมไทยคุ้นชินกับการสะกดวิญญาณลงหม้อดินโบราณที่มีฝ้ายันต์ปิดทับแล้วพันด้วยสายสิญจน์ แต่ผู้เขียนกลับเลือกใช้

อุปกรณ์บันทึกข้อมูลยุคปัจจุบันอย่างแฟลชไดรฟ์ (Flash drive) มาใช้เป็นภาชนะกักเก็บวิญญาณสาเหตุของการปรับเปลี่ยนอาจมาจากการที่ตัวละครวิญญาณได้ฝึกลองตนเองเข้ากับคอมพิวเตอร์ วิญญาณจึงเป็นเสมือนข้อมูลประเภทหนึ่ง การินจึงจำเป็นต้องใช้แฟลชไดรฟ์ซึ่งเป็นอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพื่อดึงข้อมูลออกมา

นอกจากนั้น อาจกล่าวได้อีกว่าการินยังสามารถใช้ไสยศาสตร์ที่ยากจะระบุแน่ชัดว่าเป็นไสยศาสตร์ของวัฒนธรรมใด เพราะผสมผสานจากความเชื่อของไทยและตะวันตก สังเกตได้จากการประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณ ถึงแม้จะมีการใช้พื้นเผาศพซึ่งเป็นวัตถุเหนือธรรมชาติตามความเชื่อของไทย แต่กระจกโบราณที่สามารถเชื่อมโยงโลกมนุษย์กับโลกหลังความตายและเพี้ยนจำนวน 13 เล่มนั้นก็กลับสอดคล้องกับความเชื่อของตะวันตก ด้วยเหตุนี้ การินจึงไม่ใช่ผู้ใช้ไสยศาสตร์ไทยตามขนบเช่นเดียวกับไกรสร เพราะมีทั้งการรู้จักปรับวัตถุประกอบพิธีให้เป็นอุปกรณ์ร่วมสมัย อีกทั้งยังมีการนำไปผสานกับความเชื่อต่างวัฒนธรรม

ในตอน บันทึกเขียนกรรม ตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์อีกตัวหนึ่งคือ สหัสวัส ซึ่งผู้เขียนกำหนดให้เป็นผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติจากการเรียนและฝึกฝนวิชาไสยศาสตร์ของต่างชาติ ยกตัวอย่างจากพิธีกรรมที่ไม่ได้ระบุชื่อเรียกไว้ในตอน บันทึกเขียนกรรม “วงเวทขนาดใหญ่ซึ่งเขาวาดเอาไว้อยู่กลางพื้นห้อง เพี้ยนสีขาวทกแห่งถูกปักเอาไว้ตามจุดปลายสุดของดาวหกแฉก” (อัยย์, 2554: 10) โดยที่ “มือข้างหนึ่งถือสมุดเก่าคร่ำคร่าเอาไว้ มืออีกข้างได้ชูแท่งแก้วขนาดยาวเท่าฝ่ามือตรงหน้า” (อัยย์, 2554: 11) และ “ไร้ซึ่งการบริกรรมคาถาแบบโบราณ” (อัยย์, 2554: 11) เห็นได้ชัดเจนว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของพิธีกรรมมีลักษณะเป็นไสยศาสตร์ของผู้วิเศษตะวันตก โดยเฉพาะการใช้สัญลักษณ์ดาวหกแฉก (Hexagram) อันเป็นเครื่องหมายศักดิ์สิทธิ์ของกลุ่มพอมดแม่มด เชื่อว่ามีพลังอำนาจในการต่อกรกับอำนาจชั่วร้าย และใช้เป็นเครื่องหมายแสดงความเคารพบูชา โดยส่วนใหญ่จะมีวงกลมล้อมรอบรูป 6 เหลี่ยมเสมอ (ดวงธิดา ราเมศวร์, 2549: 200) อย่างไรก็ตาม แม้การประกอบพิธีกรรมจะมีลักษณะของไสยศาสตร์ตะวันตก แต่ก็ไม่สามารถระบุให้ชัดเจนได้ เนื่องจากพิธีกรรมของพอมดแม่มดตะวันตกต้องมีการบริกรรมคาถา เพราะเป็นถ้อยคำที่ก่อให้เกิดอำนาจเหนือธรรมชาติ เช่นเดียวกับไสยศาสตร์ไทย ดังนั้นไสยศาสตร์ของสหัสวัสจึงเป็นสิ่งที่คลุมเครือ ไม่ชัดเจน ยากจะบ่งชี้ให้ชัดเจนว่าเป็นของชาติใดหรือวัฒนธรรมใด

นอกจากนั้น สังเกตได้อีกว่าสหัสวัสเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ที่มีลักษณะตรงข้ามกับไกรสรโดยสิ้นเชิง เพราะสหัสวัสใช้ไสยศาสตร์เพื่อตอบสนองความโลภของตน โดยไม่สนใจความทุกข์ทรมานของผู้อื่น ดังการบรรยายความทรมานของผู้ตกเป็นเหยื่อการใช้ไสยศาสตร์ของสหัสวัส “พุดยังไม่ทันจบ ลำไส้ของชายฉกรรจ์ก็บิดตัวอย่างแรง รวากับมีมือซึ่งมองไม่เห็นล้วงผ่าน

บาดแผลจากช่องท้องเข้าไป เขารู้สึกเจ็บปวดจนร้องสบถออกมาแทบไม่เป็นภาษา” (อัยย์, 2554: 11) และ “เลือดกองใหญ่ไหลทะลักออกทางดวงตา หู จมูกและปากของชายฉกรรจ์ ร่างกายสั่นกระตุกอย่างน่ากลัว ดวงตาเหลือกถลนเบิกค้ำจ้องร่างของผู้ทำพิธี (สหัสวัส) ด้วยความอาฆาตในวินาทีสุดท้ายที่ต้องจบชีวิตลง” (อัยย์, 2554: 12) ด้วยจุดประสงค์การใช้และความทรามานดังกล่าว สหัสวัสจึงมีลักษณะของผู้ใช้ไสยศาสตร์สายดำอันเป็นชั่วตรงข้ามของไกรสร ผู้ใช้ไสยศาสตร์สายขาว

ในขณะที่เราสามารถแบ่งลักษณะของไกรสรและสหัสวัสได้อย่างชัดเจน แต่การกลับไม่เป็นเช่นนั้น เนื่องจากมีลักษณะของผู้ใช้ไสยศาสตร์สายขาวและสายดำอยู่ในตัว สังเกตได้จากการประกอบพิธีกรรมกระจุกโบราณซึ่งถือว่าเป็นลักษณะของผู้ใช้ไสยศาสตร์สายดำ เพราะผู้ประกอบพิธีต้องสังเวยชีวิตของผู้อื่นเพื่อแลกกับความปรารถนาของตนเอง แต่หลังจากเหตุการณ์นั้นการินได้ใช้ไสยศาสตร์เพื่อปกป้องชีวิตซึ่งเป็นลักษณะของผู้ใช้ไสยศาสตร์สายขาว และน่าสังเกตว่าไสยศาสตร์ที่ใช้ปกป้องนั้นก็คือการปลุกเสกหุ่นพยนต์ ซึ่งไม่มีลักษณะของการใช้ความรุนแรง ยกเว้นในตอน บันทึกเขียนกรรม ที่การินประกอบพิธีตั้งวิญญูณ ทำให้ สหัสวัสเจ็บปวดทรามแต่ก็ไม่รุนแรงจนถึงแก่ความตาย แต่ด้วยสหัสวัสเป็นผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติแก่กล้ามาก ประกอบกับไกรสรถูกทำร้ายบาดเจ็บสาหัส การินจึงมีความจำเป็นต้องใช้วิชาไสยศาสตร์อันรุนแรงนี้ เพราะอาจเป็นหนทางเดียวที่จะช่วยหยุดสหัสวัสและปกป้องชีวิตของบุคคลอันเป็นที่รัก

#### 4.1.1.2 ตัวละครผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติที่อุบัติขึ้นเอง

ตัวละครผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติที่อุบัติขึ้นเอง คือ ลัลทริมา ตัวละครเอกฝ่ายหญิง อำนาจเหนือธรรมชาติของลัลทริมาเรียกว่า “พลังญาณอาถรรพ์” ซึ่งอุบัติขึ้นในร่างเธอเมื่อเธอมีอายุ 13 ปี ผู้เขียนกำหนดให้พลังเหนือธรรมชาติของญาณอาถรรพ์นั้นมีความน่าสะพรึงกลัว เพราะเกี่ยวข้องกับความชั่วร้ายของมนุษย์เกือบทั้งหมด

ความน่าสะพรึงกลัวประการแรกของญาณอาถรรพ์ของลัลทริมาคือ ญาณอาถรรพ์สามารถ “ดึงดูดความชั่วร้ายต่าง ๆ มาอยู่รอบตัวเธอได้” (อัยย์, 2551: 61) ลัลทริมาจึงสูญเสียครอบครัวระหว่างเดินทางกลับบ้าน เนื่องจากญาณอาถรรพ์ดึงดูดผีตายโหงบนถนนให้เข้ามาพรากชีวิตพ่อแม่ของเธอไป

ความน่าสะพรึงกลัวประการต่อมาคือ ญาณอาถรรพ์สามารถปลุกสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ และกระตุ้นความชั่วร้ายภายในจิตใจของมนุษย์ “ถึงแม้จะเป็นแค่ความชั่วร้ายเพียงเล็กน้อยที่ถูกเก็บซ่อนอยู่กันบึ้งภายในจิตใจของคน แต่เมื่อได้มาอยู่ใกล้ ๆ เธอ ความชั่วร้ายเหล่านั้นก็จะทวีความรุนแรงขึ้นมาหลายเท่า” (อัยย์, 2551: 61) ลัลทริมาประจักษ์ถึง

ความโหดร้ายของพลังนี้เป็นอย่างดี เพราะในวันที่เธอไม่สามารถควบคุมอารมณ์ด้านลบอย่าง ความโกรธและความหงุดหงิดรำคาญในจิตใจได้ อำนาจของญาณอาถรรพ์ได้กระตุ้นสัญชาตญาณดิบ ของทุกคนในโรงเรียน จนเกิดการฆาตกรรมหมู่ครั้งใหญ่ โดยมีเธอเป็นผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียว ต่อมาลัทธินาจึงย้ายสถานที่เรียนมาที่โรงเรียนนิศาพนิชย์ แต่ด้วยญาณอาถรรพ์ โรงเรียน นิศาพนิชย์ก็ต้องพบเจอกับการฆาตกรรม ความรุนแรง และความตายอยู่เสมอเช่นกัน ยกตัวอย่าง กรณีของวรวรรณในตอน พิธีกรรมเปลี่ยนชีพ ซึ่งลัทธินากล่าวว่า “ความจริงทั้งหมดของคดีนี้ทำให้ จิตใจของลัทธินามีตมสันหวัง ทุกสิ่งทุกอย่างกลับตาลปัตรไปหมด และทั้งหมดก็เป็นเพราะพลังของเธอ ไปกระตุ้นความเกลียดชังที่ซุกซ่อนอยู่ภายในจิตใจลึก ๆ ของเด็กสาวผู้แสนดีไม่มีพิษภัยคนนี้ออกมา” (อัยย์, 2560: 153 - 154)

ความน่าสะพรึงกลัวประการที่สามคือ ญาณอาถรรพ์ทำให้ลัทธินาสามารถ รับรู้ความคิดของผู้อื่นได้โดยเฉพาะความคิดชั่วร้าย ดังกรณีของ กมลฉัตร ในตอน สุขสันต์วันถึงชาติ ที่ตัดสินใจทำอัตวินิบาตกรรมด้วยการจุดไฟเผาตนเอง แต่ลัทธินาเข้าไปดับไฟได้ทัน กมลฉัตร โกรธแค้นและก่นด่าลัทธินาอยู่ในใจที่มาขัดขวางความปรารถนาของเธอ ดังความว่า “ฉันเจ็บจะตาย อยู่แล้ว แก...นังบ้า เข้ามายุ่งทำไม ทำให้ฉันต้องมาทนอยู่ในร่างที่อัปลักษณ์เหมือนปีศาจแบบนี้ อยู่ก็ ทรมาณ ตายก็ไม่ได้ ฉันขอสาปแช่งแกไปจนวันตายเลย โอ๊ย...ทรมาณ ทรมาณเหลือเกิน” (อัยย์, 2553: 94) ยิ่งกว่านั้น เมื่อได้ยินเสียงในจิตใจอันชั่วร้าย ร่างกายของลัทธินาจะอ่อนแรงลงและหลายครั้งก็ รุนแรงถึงขั้นสร้างความเจ็บปวด ดังเช่นความอ่อนแอที่เกิดขึ้นขณะได้ยินเสียงความคิดของจิริเดชใน ตอน เกมออนไลน์ เชื่อมความตายมรณะ “ความรู้สึที่สัมผัสได้ก็รุนแรงจนอึดอัดอานเจียนล้นหมดสติ ไปตรงนั้น เสียงที่ได้ยินภายในหัวก็ดังซ้ำซากไปมา และก้ดังขึ้นเรื่อย ๆ จนเธอทนไม่ไหว [...] ขาทั้งสอง ข้างของเธอสะดุดกันเอง [...] ที่ร้ายไปกว่านั้นคือเธอไม่มีแรงพอจะลุกขึ้นได้อีก...” (อัยย์, 2560: 108)

ความน่าสะพรึงกลัวประการสุดท้ายคือ ญาณอาถรรพ์สามารถตอบสนอง ความปรารถนาอันแรงกล้าของลัทธินาได้ เห็นได้เด่นชัดจากตอน บันทึกเขียนกรรม ในเหตุการณ์ ที่ลัทธินาไปตามหาการินที่เรือนตระกูลวรรณเวชย์ เมื่อไปถึง ลัทธินากลับพบแต่เรือนอันว่างเปล่า ซึ่งเป็นผลจากฤทธิ์ของอาคมบังตา แต่เธอสัมผัสได้ว่าการินอยู่ในที่แห่งนี้และกำลังเผชิญอันตราย เธอจึงปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะช่วยการิน ญาณอาถรรพ์ตอบสนองความปรารถนาด้วยการทำให้ อาคมบังตาเสื่อมฤทธิ์ ดังการบรรยายว่า “พริบตานั่นเองที่ความมุ่งมั่นบวกกับญาณอาถรรพ์ของ เด็กสาวก็ทำงานพร้อมกัน ได้สลายอาคมบังตาซึ่งร้ายเพราะผู้บุกรุกแรกให้หมดไปในที่สุด” (อัยย์, 2554: 131) แม้ว่าอาคมบังตาจะแข็งแกร่งมากเพราะโกรธแค้นเป็นผู้ลงอาคม แต่ญาณอาถรรพ์กลับมี อำนาจเหนือกว่ามากจนทำลายลงได้



ทั้งนี้ มีข้อที่น่าสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับช่วงเวลาอุบัติของพลังญาณอาถรรพ์ของลัทธินี้ จะเห็นได้ว่าพลังเหนือธรรมชาตินี้เกิดขึ้นเมื่อลัทธินี้มีอายุ 13 ปี ซึ่งตรงกับช่วงวัยของการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นเด็กมาสู่ความเป็นวัยรุ่น ผู้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่นต่างลงความเห็นว่าช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงของความน่าวิตกกังวล เพราะการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญานั้นมีทั้งผลดีและผลเสีย โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ในลักษณะอย่างที่เรียกกันว่าพายุบุแคม (Stress and Storm) คือมีทั้งใจร้อน อารมณ์รุนแรง ฉุนเฉียว ขณะเดียวกันก็เศร้าและอ่อนไหวง่าย เนื่องจากความผิดหวังในเรื่องต่าง ๆ รวมถึงมีเรื่องให้คิดมากมายทั้งเรื่องเพศสภาพ ความรัก การเรียน การประกอบอาชีพ ตลอดจนได้รับแรงกดดันและความหวังจากสังคม อีกทั้งอารมณ์เหล่านี้ยังแปรปรวนง่ายและเปลี่ยนแปลงเร็ว เป็นผลให้เยาวชนเกิดความตึงเครียดจนอาจนำไปสู่ความเสี่ยงต่าง ๆ ได้ โดยเฉพาะภาวะซึมเศร้า (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563: 65) ด้วยเหตุนี้ จึงอาจวิเคราะห์ได้ว่าพลังญาณอาถรรพ์อาจเป็นรูปธรรมของการเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ภายในจิตใจของลัทธินี้ ซึ่งผู้เขียนจะใช้นำเสนอเพื่อแสดงให้เห็นการจัดการควบคุมความเปลี่ยนแปลงผ่านตัวละครเอกหญิงนี้ ซึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์อย่างละเอียดต่อไป

#### 4.1.2 ตัวละครวิญญาณและผี

ตัวละครแฟนตาซีที่เป็นวิญญาณแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มตามหลักความเชื่อที่นำมาสร้าง ดังนี้

##### 4.1.2.1 วิญญาณตายโหง (ผีตายโหง)

วิญญาณตายโหงที่มีบทบาทในวรรณกรรมเยาวชนชุด *กาาริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* ประกอบด้วยวิญญาณของมธุริน ในตอน เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์ มรณะ วิญญาณของท็อปและวิญญาณของโกวิท ในตอน สุขสันต์วันถึงชาติ และวิญญาณของหม่อมใหม่ ในตอน ความลับของกระจกเงา ตัวละครกลุ่มนี้สร้างขึ้นตามความเชื่อเกี่ยวกับผี หรือวิญญาณของไทย ซึ่งเชื่อว่า ผี คือสิ่งที่อยู่ในร่างกายของมนุษย์ มักเรียกว่าวิญญาณ และจะแยกออกจากร่างเมื่อเสียชีวิต หรืออาจแยกออกมาขณะมีชีวิตได้ชั่วเวลาหนึ่ง เพราะหากไม่กลับเข้าร่างก็จะถึงแก่ความตาย สังคมไทยให้ความสำคัญกับผีในแง่วิธีการตาย หากตายตามธรรมชาติก็จะกลายเป็นผีดี ไม่มีอันตรายต่อมนุษย์ บ้างก็เชื่อว่าจะปกป้องดูแลมนุษย์ด้วยความเชื่อเรื่องผีบรรพชนในท้องถิ่นต่าง ๆ (บุญยงค์ เกศเทศ, 2557: 68) ในทางตรงข้าม หากตายด้วยเหตุผิดปกติหรือตายโหง หมายถึงเสียชีวิตกะทันหันด้วยอุบัติเหตุหรืออุกกาตกรรม เมื่อตายไปแล้ววิญญาณจะเต็มไปด้วยความอาฆาต

เพราะจิตใจยังไม่ยอมรับความตายที่เกิดขึ้น ผีตายโหงจึงเป็นผีร้ายที่คอยหลอกหลอนสร้างความหวาดกลัวแก่ผู้พบเห็น (นพพร สุวรรณพานิช, 2551: 120)

ตัวละครกลุ่มวิญญาณตายโหง 3 ตัว คือ วิญญาณของมธุริน ท้อป และโกวิท ล้วนมีลักษณะที่แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนสร้างขึ้นจากความเชื่อของไทยเรื่องผีตายโหงอย่างชัดเจน ประการแรก สาเหตุการเสียชีวิตของวิญญาณเหล่านี้คือการทำอัตวินิบาตกรรม ซึ่งสังคมไทยเห็นว่าเป็นการตายที่ผิดปกติ เพราะไม่ใช่การดับสิ้นตามสังขารอย่างที่ควรเป็น ประการต่อมา วิญญาณเหล่านี้ยังคอยหลอกหลอนผู้อื่น ดังที่วิญญาณ ท้อปและโกวิทคอยหลอกหลอนนะโมจนเกิดความหวาดกลัว “แล้วทางตาเด็กน้อยก็เหลือบเห็นเงาดำที่เหมือนกับกลุ่มควันดำมืด ก่อตัวเป็นรูปร่างคล้ายคน ยืนนิ่งอยู่บริเวณปลายเตียง ส่วนที่เหมือนดวงตากลมโบ้จ้องมองตรงมาทางเขาอย่างไม่วางตา ก่อนที่กลุ่มควันจะหลอมเหลวบิดเบี้ยว เหมือนมือที่กำลังเอื้อมเข้ามาหานั้น” (อัยย์, 2553: 142)

นอกจากนั้น เพื่อสร้างลักษณะแฟนตาซี นักเขียนได้เสริมพลังอำนาจของวิญญาณตายโหงเหล่านี้ให้มีความรุนแรงมากขึ้น ดังพลังของวิญญาณของท้อปและโกวิทที่กลายเป็น “ลูกไฟวิญญาณขนาดใหญ่ซึ่งโอบร่างของนะโมเอาไว้ราวดักแด้ขนาดใหญ่” (อัยย์, 2553: 142) หรือวิญญาณของมธุรินที่สามารถแปลงกลายเป็นแมวและใช้พลังเหนือธรรมชาติบันดาลความตายแก่เหยื่อ ดังปรากฏในการเสียชีวิตของณัฐภูมิที่ร่างถูกเสียบคาเสาธง “ดวงตาซ้ายข้างหนึ่งที่ต้องใช้มองกลับโดนเหล็กแหลมยาวเสียบทะลุออกกะโหลกท้ายทอย เศษเนื้อปนสมองติดปลายของเหล็กแหลมออกมากระจายทั่วพื้น ตรงเสื่อนักเรียนเปรอะเป็นดวง ๆ ซึ่งไหลหยดมาจากเบ้าตานั้นและมีรอยนิ้วขีดเลือดเขียนทิ้งเอาไว้ ...มว น้อ... ไ... ..” (อัยย์, 2560: 88) โดยทั่วไป คนไทยเชื่อว่าวิญญาณตายโหงจะออกอาละวาดช่วงกลางคืน แต่การหลอกหลอนของวิญญาณมธุรินจนตัวละครมนุษย์ถึงแก่ความตายนี้กลับเกิดในช่วงเวลากลางวัน ยิ่งไปกว่านั้น วิญญาณของมธุรินยังสามารถควบคุมระบบออนไลน์ได้อย่างอิสระ ดังความสามารถในการสร้างเกมออนไลน์ซึ่งได้กล่าวไว้ในบทที่แล้ว อาจพิจารณาได้ว่าผู้เขียนเสริมพลังเหนือธรรมชาติทั้งหมดนี้เข้ามา เพื่อผู้อ่านรู้สึกถึงความเหนือจริงมากขึ้น เพราะพลังอำนาจเหล่านี้ไม่ใช่พลังดั้งเดิมตามความเชื่อของสังคมไทย หากมีการเสริมแต่งและผสมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งอยู่นอกเหนือการรับรู้ตามปกติของคนในสังคม

นอกจากนี้ ในเรื่องเล่าสยองขวัญเกี่ยวกับผีตายโหงในสังคมไทยยังปรากฏความเชื่ออีกลักษณะหนึ่งว่า ผีตายโหงไม่ได้มีได้มีแต่ผีมาหลอกหลอนมนุษย์เพื่อสร้างความหวาดกลัวเท่านั้น แต่ยังมีผีตายโหงที่ปรากฏตัวเพื่อขอความช่วยเหลือจากมนุษย์เพื่อให้ตนได้ไปผุดไปเกิด สิ่งนี้ร้องขอจึงมักเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความสบายใจหรือหลุดพ้นได้ (นลิน สินธุประมา, 2560: 46) ผีตายโหงในลักษณะนี้มักตายเพราะถูกฆาตกรรมและฆ่าตัวตาย การตายได้สร้างความทุกข์ทรมานแก่

ผีตายโหงมาก เพราะผู้เป็นที่รักต้องเจ็บปวดเป็นทุกข์จากการสูญเสีย ผีเหล่านี้จะมีลักษณะเช่นเดียวกับขณะที่เสียชีวิต การปรากฏในช่วงแรกจึงมักชักจูงให้คิดว่าเป็นผีที่มั่งร่ำรวย แต่ความจริงจะเปิดเผยในช่วงที่ความขัดแย้งคลายลง

ในนวนิยายตอน ความลับของกระจกเงา เห็นได้ชัดว่า ตัวละครวิญญาณของหม่อนไหมมีลักษณะที่สอดคล้องอย่างยิ่งกับผีตายโหงในความเชื่อแบบที่สองนี้ในสังคมไทย ดังจะเห็นว่า ในการประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณครั้งแรกของการิน หม่อนไหมถูกสัมภเวสีในพิธีกระจกวิญญาณออกจากร่างมาถักกิน แต่ผอ.นรินทร์และการินได้นำร่างของเธอออกจากสถานที่ประกอบพิธีก่อนที่ดวงวิญญาณจะถูกถักกินจนหมด หม่อนไหมจึงตกอยู่ในสภาพเจ้าหญิงนิทรา ส่งผลให้มารดาของหม่อนไหมทุกซีกกับสภาพอันน่าเวทนาของลูก และเจ็บแค้นการินที่เธอเชื่อว่าเป็นตัวการสำคัญแต่รอดพ้นกฎหมายได้เพราะอำนาจของบิดา ขณะที่การินและผอ.นรินทร์เองก็ทุกข์ใจอย่างหนักเพราะเชื่อว่าตนเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้ ดังนั้นวิญญาณของหม่อนไหมจึงต้องการให้ลัลลิตริมาช่วย “ปลดปล่อยคนที่ฉันรัก...” (อัยย์, 2552: 162) แต่การปรากฏตัวของหม่อนไหมได้สร้างความรู้สึกกลัวแก่ลัลลิตริมาอย่างมาก ดังการปรากฏครั้งแรกในห้องเก็บของหลังโรงเรียนที่วิญญาณของหม่อนไหมหายไปต่อหน้าลัลลิตริมา “เมื่อมือของเด็กสาวเซ็ดเอาคราบฝุ่นออก ทำให้กระจกส่วนนั้นกลับมาทำหน้าที่สะท้อนภาพได้อย่างชัดเจนอีกครั้ง จนมองเห็นหน้าลัลลิตริมาที่ยืนอยู่ตรงนั้น...กับเด็กสาวปริศนาที่ผูกเปียสองข้างยื่นอยู่ข้างหลัง!!! ลัลลิตริมาสะดุ้งเฮือกก่อนหันขวับอย่างตกใจ ไม่มีใคร...” (อัยย์, 2552: 19) แต่ที่ น่ากลัวที่สุด คือการรับรู้ผ่านพลังของวิญญาณหม่อนไหมว่าหม่อนไหมตายเพราะการิน แต่รอดจากคดีและการตกเป็นข่าวด้วยอิทธิพลของตระกูล ผอ.นรินทร์ จึงทำให้ลัลลิตริมาพยายามสืบหาความจริง เพราะเชื่อมั่นว่าการินไม่ใช่ผู้ที่ตั้งใจสังหารเพื่อน เธอไปที่โรงพยาบาลที่หม่อนไหมรักษาตัวและพบกับมารดาของหม่อนไหมที่ทุกข์ทรมานอย่างยิ่ง วิญญาณหม่อนไหมปรากฏตัวอีกครั้งพร้อมนำลัลลิตริมากลับไปยังห้องเก็บของ ฉายภาพเหตุการณ์ทั้งหมดในวันประกอบพิธี ทำให้ลัลลิตริมารับรู้ความจริงและกลับมาเชื่อมั่นในตัวการินได้อย่างสนิทใจอีกครั้ง

อย่างไรก็ตาม หม่อนไหมไม่ได้ต้องการเพียงให้ลัลลิตริมากลับมาเชื่อใจการินอีกครั้ง แต่ต้องการให้ลัลลิตริมาช่วยการินที่ถูกความอาวรณ์จับขังอยู่ในห้องเก็บของ รวมถึงช่วยแม่ของเธอและผอ.นรินทร์ด้วย ดังคำพูดว่า “ช่วยปลดปล่อยคนที่ฉันรัก” ซึ่งลัลลิตริมาสัมผัสได้ถึงการขอร้องอ้อนวอนอย่างชัดเจน (อัยย์, 2552: 117) ดังนั้น เมื่อลัลลิตริมารอดพ้นจากความโหดร้ายของความอาวรณ์ได้ จึงไปที่โรงพยาบาลเพื่อบอกความจริงแก่แม่ของหม่อนไหม หลังจากนั้น ชีพจรของหม่อนไหมหยุดเต้น ผู้เขียนบรรยายการแจ้งข่าวของนางพยาบาลว่า “ทั้งที่มันเป็นประโยชน์แจ้งข่าวร้าย แต่มันกลับไม่ได้นำความเศร้าเสียใจอะไรมาให้แก่ทั้งสามคนที่รอฟังข่าวนี้อยู่เลย” (อัยย์, 2552: 165)

เห็นได้ว่า ความทุกข์ของคนทั้งสาม คือแม่ของหม่อมใหม่ ผอ.นรินทร์ และการินได้มลายสิ้นไปพร้อมกับความตายของหม่อมใหม่

จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนไม่ได้สร้างวิญญานหม่อมใหม่ตามลักษณะที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญในสังคมไทยเท่านั้น แต่ยังปรับให้ตัวละครแฟนตาซีนี้มีพลังฉายภาพความทรงจำให้แก่มนุษย์ที่สื่อสารกับวิญญานได้ ดังที่ ลัทธริมาประสบขณะถ่ายเอกสารหนังสือรุ่นว่า “[...] บรรยากาศของห้องสมุดโรงเรียนเริ่มพร่าเลือนไปจากการรับรู้ และสิ่งซึ่งมาแทนที่ก็กลับกลายเป็นภาพและเสียงของเหตุการณ์บางอย่าง ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นโดยมีเธออยู่ด้วยเหมือนเป็นพยานในเหตุการณ์” (อัยย์, 2552: 69) อีกทั้งหม่อมใหม่ยังสามารถแปรภาพความทรงจำเป็นนิมิตฝันได้ ความฝันที่หม่อมใหม่สร้างมีลักษณะแบบฝันซ้อนฝัน ดังคำบรรยายความฝันครั้งแรกว่า “เหตุการณ์นองเลือดภายในห้องมีตุ๊กแทนที่ด้วยความจริงของหน้าต่างห้องเรียนที่อยู่ตรงหน้าลัทธริมา [...] ไม่มีภาพเหตุการณ์ประหลาดนั้นอีกแล้ว แต่วินาทีนั้นเองเงาของเด็กสาวในกระจกกลับไม่ใช่เธอ [...] หม่อมใหม่!!!” (อัยย์, 2552: 90-91) หลังจากนั้นความฝันครั้งที่สองก็เกิดต่อเนื่องทันที “มือทั้งสองข้างของหม่อมใหม่พุ่งออกมาคว่ำคอลัทธริมาซึ่งกำลังจุนงง จนเธอต้องกรีดร้องออกมาเสียงดังจนแม้แต่อาจารย์ที่ยืนสอนอยู่หน้าห้องยังต้องหยุดชะงักลงด้วยความตกใจ” (อัยย์, 2552: 91)

#### 4.1.2.2 วิญญานรัก - ยม

ในสังคมไทย มีความเชื่อเกี่ยวกับ รัก-ยม ว่าเป็นผีที่มีรูปลักษณะเหมือนเด็กผู้ชายสมัยโบราณ คือ ไว้ผมจุก นุ่งโจงกระเบน และเปลือยท่อนบน ผู้มีวิชาอาคมปลุกเสกขึ้นจากไม้สองชนิดคือต้นรักและต้นมะยม โดยนำไม้แต่ละชนิดมาแกะเป็นรูปเด็กผู้ชายยืนกำหมัดสองข้างเหมือนท่าเตรียมชก ความแตกต่างของรักยมสังเกตได้จากเนื้อไม้ของรักจะมีสีดำ ส่วนยมจะมีสีขาว จากนั้นนำรักยมวางลงบนขันสำริดที่ใส่น้ำมันจันทน์แล้วปลุกเสกจนเห็นนิมิตเด็กสองคนเล่นด้วยกัน สุดท้ายนำไปบรรจุลงขวดแก้วที่มีน้ำมันจันทน์ซึ่งต้องหมั่นเติมให้เต็มอยู่เสมอ สังคมไทยเชื่อว่ารัก-ยมจะบันดาลผลดีต่างๆ แก่ผู้ครอบครอง เช่น การปกป้องดูแลตนเองและสมาชิกในครอบครัว (จิรภาวรเสียงสุข, 2555: 98)

เมื่อนำลักษณะของรัก - ยมตามความเชื่อในสังคมไทยมาพิจารณาตัวละคร รัก - ยม ในตอน บันทึกเขียนกรรม พบว่าผู้เขียนคงลักษณะตามความเชื่อเดิมไว้บางประการ คือ ความเป็นเด็ก สีของ รัก - ยม อำนาจเหนือธรรมชาติ เช่น การเดินทะลุกำแพง “เด็กร่างเล็กตรงหน้ากลับยิ้มจาง ๆ ก่อนเดินทะลุออกจากผนังกระท่อม จึงทำให้เธอรู้ว่าแท้จริงแล้ว เด็กคนนี้ไม่ใช่คน แต่เป็นรัก - ยมที่ถูกอาคมสร้างขึ้นมา” (อัยย์, 2554:139) และการดูแลปกป้องเจ้านาย ดังเหตุการณ์ที่รักเข้าไปต่อสู้กับชายช้ำที่ถูกอาคมสิงร่างและบุกเข้ามาค้นหาบันทึกรวม “นี่...ไอ้ตุ๊กตา ฟังคำสั่งฉัน

ชะ ถึงต้องตาย แต่แกก็ต้องไปเอาเศษเนื้อของไอ้ขี้นั้นมาให้ฉันให้ได้ ไป!” คำสั่งเฉียบขาด รักไม่ลังเลอีกต่อไป พุงเข้าไปใส่ชายขี้นาทันที (อัยย์, 2554: 118) สังเกตได้ว่านักเขียนจับเน้นลักษณะนี้ด้วยการกำหนดให้รัก-ยมต้องปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้านายเสมอ ดังกรณีของรักที่หวาดกลัวและไม่อยากต่อสู้กับชายขี้นาทันทีที่ทลายยมเมื่อยมเข้าไปขัดขวาง แต่เมื่อการินสั่ง รักก็ต้องเข้าไปสู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ส่วนลักษณะที่ปรับเปลี่ยนไปนั้น ผู้เขียนเลือกปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกของรัก-ยมให้มีความทันสมัย คล้ายคลึงกับตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งรูปร่างและเครื่องแต่งกาย ดังการบรรยายลักษณะของรักว่า “ใบหน้าขาวซีดนิ่งเฉย ดวงตาสีดำลึบจ้องเหม็งอยู่ใต้ผมหน้าม้าสั้นเต๋อสีดำที่เลยติ่งหูลงมาไม่มาก ทำให้ดูไม่ออกกว่าเป็น ‘เด็กผู้หญิง’ หรือว่า ‘เด็กผู้ชาย’” (อัยย์, 2554: 67) ส่วนลักษณะของยมก็บรรยายไว้ว่า “ถึงจะมีใบหน้าราวกับฝาแฝด แต่เด็กตรงหน้ากลับดูแตกต่างออกไป ผมสั้นทรงเดียวกันเป็นสีขาวยโพลน ดวงตาที่จ้องมาเป็นสีน้ำตาลอ่อน ผิวขาวซีดจนแทบมองไม่เห็นเส้นเลือด” (อัยย์, 2554: 70 - 71) รัก-ยมถูกปรับรูปลักษณ์ให้มีลักษณะที่ร่วมสมัยและสอดคล้องกับรสนิยมของผู้อ่าน เนื่องจากลักษณะของรัก-ยมเป็นลักษณะยอดนิยมที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ของวัยรุ่นอย่างหนังสือการ์ตูนหรือเกมออนไลน์ ไม่เพียงเท่านั้น รัก-ยมในตอน บันทึกเขียนกรรม ยังไม่ได้เป็นผีที่เกิดจากการปลุกเสก แต่สร้างจากการสะกดวิญญาณตายโหงลงในตุ๊กตาอาคมซึ่งมีไม้รักและไม้มะยมเป็นไม้แกนกลางภายใน ไม้แกนกลางนี้ใช้สะกดวิญญาณและบ่งบอกผู้เป็นนายของรัก-ยม เพราะต้องใช้เลือดเจ้านายรดลงบนไม้แกนกลางนี้ระหว่างสร้างรัก-ยม ด้วยการปรับวิธีการสร้างนี้ รัก-ยมในนวนิยายตอนนี้จึงต้องดูแลไม้แกนกลางอย่างดี เพราะเมื่อถูกทำลายจะส่งผลกระทบรุนแรงต่อผู้เป็นนาย ดังเหตุการณ์ที่ยมถูกทำลายไม้แกนกลางแล้วโกรธได้รับบาดเจ็บปวด “มีดอาคมคว้านตัดแกนวิญญาณจนขาด ร่วงเล็กลง กระตุกแฉ่ง วิญญาณที่สถิตอยู่ก็หลุดลอยออกจากร่างในทันที จนอาคมซึ่งฝังเอาไว้ ได้ย้อนกลับมาเข้าตัวโกรธที่เป็นนาย จนเจ็บแปลบเข้าไปถึงกระดูก” (อัยย์, 2554: 112)

ผู้วิจัยมีข้อสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับการสร้างตัวละครแฟนตาซีรัก - ยมว่า การเปลี่ยนวิธีสร้างรัก - ยมอาจมีส่วนช่วยสนับสนุนภาพจอมโหดเวทสายขาวของตัวละครโกรธด้วย เนื่องจากวิญญาณตายโหงที่นำมาสร้างไม่ได้เกิดจากการบังคับหรือการกำราบเพื่อให้วิญญาณสยบยอม แต่มาจากความสมัครใจของวิญญาณนั้น ดังที่รักซึ่งเป็นบุตรสาวคนโตของโกรธยินดีมอบวิญญาณของตนให้บิดา เนื่องจากไม่สามารถทนรับความทุกข์ทรมานจากการเป็นทายาทของตระกูลวรรณาเวทย์ที่สังคมตราหน้าว่าเป็นจอมลวงโลกหลังจากทำนายชะตาบ้านเมืองผิดพลาด การถูกเหยียดหยามจากเพื่อนที่โรงเรียนทุกวัน “พวกนั้นเอาแต่ล้อเรื่องแม่...หาว่าแม่เป็นพวกต้มตุ๋นหลอกลวง” (อัยย์, 2554: 219) ส่งผลให้รักกลายเป็นเด็กที่จมอยู่กับความทุกข์ ดังภาพที่ริสา มารดา

ของการ์ริน เห็นทุกวันว่าพี่สาวของตนนั้น “ซังตัวเองเอาไว้ในห้อง แต่พอรุ่งขึ้นก็เดินออกจากบ้านไปโรงเรียนเหมือนเดิม [...] แล้วก็ร้องไห้กลับบ้านอยู่เสมอ ๆ” (อัยย์, 2554: 219) ในที่สุด รักไม่อาจแบกรับความทุกข์ต่อไปได้ เธอจึงเลือกจบชีวิตตนเอง “เธอนอนอยู่บนเตียงซึ่งชุ่มไปด้วยเลือดสีแดงมันเป็นเลือดที่ไหลออกมาจากแผลตรงลำคอ ในมือของพี่สาวยังคงกำมีดสีเงินเอาไว้” (อัยย์, 2554: 219) การกระทำนี้ทำให้ วิญญาณของเธอไม่อาจไปยังภพภูมิอื่นได้ รักจึงขอให้ไกรสรนำวิญญาณของเธอไปสร้างเป็นหุ่นรัก - ยมเพื่อปกป้องดูแลริสาในยามที่ต้องเผชิญชะตากรรมเดียวกัน ดังที่รักพูดกับไกรสรว่า “ขอบคุณค่ะพ่อไกร...ตั้งแต่นี้ไป...หนูจะเป็นคนดูแลริสาเอง” (อัยย์, 2554: 221)

#### 4.1.2.3 วิญญาณในรูปเงาดำประหลาด

ในนวนิยายตอน ตึกตากร้อยศรัทธา ปราบภูตวัตรเคราะห์แพนตาซีตัวหนึ่ง ซึ่งผู้เขียนเรียกว่า “เงาดำประหลาด” ลักษณะของตัวละครนี้มีสีดำสนิท ไม่มีรูปร่างแน่ชัด เพราะสามารถปรับเปลี่ยนรูปร่างได้ตลอดเวลา ดังเช่นการบรรยายว่า “เงาดำจำนวนมากปิดทางออกจากห้องจนหมด เงาดำที่เคยเห็นเป็นรูปร่างบิดเบี้ยว ตอนนี้นักกลับมีส่วนที่ยื่นออกมาคล้ายแขนขาอย่างชัดเจนหากแต่ไม่มีใบหน้า...” (อัยย์, 2553: 207) เงาดำประหลาดยังสามารถเข้าไปสิงในวัตถุต่าง ๆ ได้ ส่งผลให้วัตถุเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต ดังเหตุการณ์ที่ “ตึกตาที่ควรจะวางอยู่นิ่ง ๆ ตอนนี้นักกลับขยับแขนไปมา กวาดไปตามพื้นราวกับว่ามีกำลังพยายามเรียนรู้การเคลื่อนไหว และยังขยับเร็วขึ้นเมื่อเงาดำที่เหมือนสสารไร้รูปร่างเหล่านั้นไหลเข้าไปอยู่ในตึกตาที่ละน้อย” (อัยย์, 2553: 209)

การ์รินอธิบายกำเนิดของตัวละครแพนตาซีตัวนี้ว่า “เงาพวกนั้นคือความเชื่อที่ญาณอาถรรพ์ของลัทธินิยมปลุกขึ้นมา ต้นตอของความเชื่อพวกนั้นคือคำทำนายของหมอนั่นที่ทำให้นักเรียนมงายพวกนั้นความหวาดกลัวและการเชื่ออะไรอย่างไม่มีเหตุผล” (อัยย์, 2553: 232) หมอนั่นในคำพูดของการ์รินหมายถึง วศิน นักเรียนใหม่ที่ทุกคนยกย่องให้เป็นดัง “นักบวชที่แก่กล้าวิชาจนหยั่งรู้ฟ้าดิน” (อัยย์, 2553: 91) เพราะสามารถทำนายเคราะห์ของเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างแม่นยำ เงาดำประหลาดปรากฏครั้งแรกหลังนักเรียนตื่นกลัวตึกตาเสมือนคนในห้องนิทรรศการของโรงเรียน เพราะวศินเตือนทุกคนว่า “ตึกตาดำนี้ละ คือแหล่งไอวิญญาณที่ผมสัมผัสได้เมื่อวาน วันนี้ไอเหล่านั้นยิ่งชัดมากขึ้นไปอีก มันแผ่ออกมาจากเจ้าตัวนี้แน่นอน” (อัยย์, 2553: 102) หลังการประกาศนี้ วศินก็ได้เห็นเงาดำประหลาด “ตอนที่เขาเงยหน้าขึ้นมานั้นเอง ดวงตาของวศินก็มองเห็นอะไรบางอย่างที่ตามเขามาตั้งแต่เดินเข้าซอย มันคือเงาดำราง ๆ สีดำ ที่ไม่เป็นรูปร่างชัดเจน กำลังขยับมารวมกันคล้ายวัตถุทรงกลม” (อัยย์, 2553: 106) ต่อมา เงาดำประหลาดก็ปรากฏเป็นครั้งที่สองโดยมีขนาดใหญ่ขึ้น “เงาดำมันปรากฏตัวอีกแล้ว ครั้งนี้ใหญ่กว่าเดิม และเริ่มบิดตัวไปมา มองเห็นเป็นแขนขาคล้ายรูปร่างของคนเข้าไปทุกที ก่อนที่จะหายวับไปต่อหน้าต่อตา...” (อัยย์, 2553: 130) จากนั้น เมื่อนักเรียนชาย

คนหนึ่งประสบอุบัติเหตุแปลกประหลาด ความหวาดกลัวของนักเรียนคนอื่นว่าตนจะเป็นเหยื่อรายต่อไปก็ยิ่งเพิ่มสูงขึ้น วศินจึงได้เห็นเงาดำประหลาดอีกครั้งในสภาพที่ขยายใหญ่ขึ้น มีจำนวนมากขึ้น และน่ากลัวมากขึ้น ดังเหตุการณ์ที่ว่า

“เขาเหลือบเห็นเงาดำที่เข้มกว่าเงาอื่น ๆ กำลังก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างไม่ห่างจากตัวเขานัก ก่อนที่มันจะแผ่ขยายออกเป็นแผ่นแล้วพุ่งเข้ามาโอบรัดร่างของเด็กหนุ่มเอาไว้ พลังยกร่างของเขาให้ลอยสูงขึ้นจากเตียง แล้วบีบอัดเข้ามาอย่างแรงจนร่างกายของเขาไม่อาจสูดอากาศเข้าไปได้อีกแม้สักเดียว”

(อัยย์, 2553: 155)

ความหวาดกลัวของนักเรียนพุ่งสูงขึ้นไปอีกหลังมีข่าวลือว่านักเรียนคนหนึ่งเจอผีในห้องนิทรรศการที่มีตุ๊กตาเสมือนคนอยู่ ขณะที่วศินประกาศให้ทุกคนทำตุ๊กตาตัวแทนขึ้นมาเพื่อรับเคราะห์ที่อาจเกิดขึ้นจากความชั่วร้ายที่สถิตในโรงเรียน จึงเป็นเหตุให้โรงเรียนตกอยู่ในบรรยากาศของความหวาดกลัวโดยสมบูรณ์ ภายหลังจากเหตุการณ์นี้เงาดำประหลาดได้ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้งในสภาพที่ใหญ่กว่าเดิมและน่าหวาดผวกว่าเดิม เพราะมีรูปร่างเหมือนตุ๊กตาเสมือนคนที่ทุกคนหวาดกลัว แต่ “ใบหน้าที่หันมานั้น ไม่มีอะไรเลยนอกจากเงาดำที่เหมือนไม่มีสสาร แม้จะเพ่งมองเท่าไรก็มองไม่เห็นอะไรนอกจากความมืดดำที่เหมือนหลุมดำเล็ก ๆ ที่ถูกรอบเอาไว้ด้วยเรือนผมสยายสีน้ำตาลที่ขยับไปมา” (อัยย์, 2553: 182)

ด้วยเหตุที่คำอธิบายการกำเนิดของเงาดำประหลาดเป็นคำอธิบายจากสายตาของตัวละครวศิน จึงไม่อาจชี้ชัดได้ว่าเงาดำประหลาดถือกำเนิดและเติบโตขึ้นจากความเชื่อในคำพยากรณ์ของวศินเท่านั้น เพราะเมื่อพิจารณาการปรากฏของเงาดำประหลาดแล้วจะพบว่าเงาดำประหลาดเกิดขึ้นจากความเชื่อ 2 ชุด ชุดแรกคือความเชื่อเรื่องคำทำนายของวศิน ส่วนความเชื่ออีกชุดหนึ่งคือ ลัทธิมาคือต้นตอของความชั่วร้ายทั้งหมดที่อุบัติขึ้นในโรงเรียน ความเชื่อชุดนี้เป็นความเชื่อสำคัญที่สนับสนุนคำทำนายของวศินเรื่องตุ๊กตาเสมือนจริงเป็นศูนย์รวมวิญญาณร้าย และเรื่องเคราะห์ร่วมครั้งใหญ่ของคนในโรงเรียน ดังจะเห็นได้จากหลังวศินประกาศคำพยากรณ์ ทุกคนต่างก็เชื่อทันที จากนั้นก็จะเชื่อมความเชื่อนี้เข้ากับชุดความเชื่อเรื่องลัทธิมา ซึ่งทำให้ความหวาดกลัวของทุกคนค่อย ๆ เพิ่มสูงขึ้น เพราะตระหนักถึงความรุนแรงและความตายอันแปลกประหลาดสยองขวัญที่ผ่านมามีทั้งหมดในโรงเรียน เงาดำประหลาดนี้ วศินไม่ใช่ผู้ที่มองเห็นเพียงคนเดียว แต่ลัทธิมาก็สามารถมองเห็นด้วยเช่นกัน ดังการมองเห็นครั้งแรกหลังวศินย้ำเตือนถึงความชั่วร้ายที่สถิตในตุ๊กตาเสมือนคน “ตอนนั้นเองลัทธิมาจึงเห็นอะไรบางอย่างที่อยู่กลางลานกว้างหน้าตึกเรียน มันคือเงาดำขนาดใหญ่ที่บิดตัวไปมา ลอยคว้างอยู่หน้าตึกเรียนก่อนเลือนหายไปนพริบตา” (อัยย์,

2553: 130) และครั้งที่สองหลังมีข่าวลือเรื่องผีในท้องนิทรรศการ “ตอนนั้นเองที่เรามองเห็นอะไรบางอย่าง เเงดำรูปร่างประหลาดเงาหนึ่งปรากฏขึ้นระหว่างอาจารย์ฐิติภาและวศิน บิดเบี้ยวเปลี่ยนรูปไปมาได้อย่างประหลาดก่อนที่จะหายวับไปเพียงแค่ว่าพรึบตา อะไรกัน...เงานั้นมันคืออะไรกันแน่” (อัยย์, 2553: 180)

ทั้งนี้ แม้ไม่อาจสามารถระบุได้ชัดว่าเงาดำประหลาดคือสิ่งเหนือธรรมชาติใดในความเชื่อหรือการรับรู้ทั่วไปในสังคมไทย แต่จากคำอธิบายหนึ่งของพุทธทาสภิกขุ (2549: 34) ที่ว่า “สิ่งที่เรียกว่าผีนี้เกิดมาจากอำนาจของอวิชชา<sup>9</sup> ของคนรวมกันมาก ๆ นั่นเอง ที่เห็นนั้นหาได้เป็นวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ หรือจิต หรืออะไรเหมือนที่คนอื่นนึกคิดกันไม่ หากแต่เป็นกระแสจิตในทางนามธรรมชนิดหนึ่ง ที่อวิชชาของมนุษย์จำนวนมหาศาลได้ช่วยกันสร้างมันขึ้น” โดยอวิชชานี้จะต้องแน่นแฟ้นฝังลึกจนมีอำนาจครอบงำจิตใจมนุษย์ให้เกิดความเชื่อได้โดยง่าย ด้วยเหตุนี้พุทธทาสภิกขุ (2549: 37) จึงกล่าวสรุปว่า “ผีจึงถูกสถาปนาขึ้นมาได้สำเร็จบนความงมงายของมนุษย์” ด้วยเหตุนี้ เงาดำประหลาดที่เกิดจากชุดความเชื่อ 2 ชุดตามคำอธิบายข้างต้นจึงอาจตีความได้ว่าเป็นวิญญาณ หรือผี ที่เกิดขึ้นจากอวิชชาตามทัศนะของพุทธทาสภิกขุ ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาการปรากฏและการกระทำของเงาดำประหลาดจะเห็นได้ว่ามีลักษณะบางประการคล้ายคลึงกับวิญญาณตายนโงะของไทย คือคอยหลอกหลอนและสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น

#### 4.1.3 ตัวละครอำนาจนอกเหนือธรรมชาติที่แฝงฝังในร่างของมนุษย์

อำนาจนอกเหนือธรรมชาติที่แฝงฝังในร่างกายมนุษย์ในที่นี้ หมายถึง สิ่งเหนือธรรมชาติที่อยู่ในร่างของมนุษย์มาตลอด และสามารถแยกออกจากร่างของมนุษย์ผู้นั้นได้ ตัวละครกลุ่มนี้ประกอบด้วย ความอวอร์ด และ เงาดำประหลาด

##### 4.1.3.1 ตัวละครความอวอร์ด

ในนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ตัวละครแฟนตาซีที่เรียกว่า ‘ความอวอร์ด’ เป็นตัวละครที่มีปรากฏในหลายตอน ตัวละคร ‘ความอวอร์ด’ นี้ก่อร่างขึ้นมาจากความปรารถนาอันรุนแรงที่ยังไม่บรรลุของมนุษย์ เห็นได้จาก ‘ความอวอร์ดของฉัตรยศ’ ในตอนความทรงจำในซากดอกไม้ ซึ่งกำเนิดจากความต้องการที่จะปกป้องคุณหาสน์อันเป็นที่รักยิ่งของคุณหนูระรัลไปตลอดชีวิต แต่ก็ไม่อาจทำได้เพราะเขาถูกฆาตกรรม แรงปรารถนาของฉัตรยศจึงตกค้างและก่อตัวเป็นความอวอร์ดที่ลบล้างหายไปอยู่ในคุณหาสน์หลังนี้ เช่นเดียวกับ ‘ความอวอร์ดของการิน’ ในตอน

<sup>9</sup> พุทธทาส (2549: 34) ได้ขยายความว่าอวิชชาคือความงมงาย ความหลง ความมวมงมาอย่างรุนแรง



ความลับของกระจกเงา ซึ่งเกิดจากความปรารถนาให้มารดากลับมาจากโลกแห่งความตาย การินในวัย 13 ปีจึงประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณขึ้นแต่กลับล้มเหลวทั้งที่ความปรารถนาของการินกำลังจะปรากฏกายต่อหน้า “..... นั่นคือเค้าร่างของผู้หญิงคนหนึ่งที่ย่อย ๆ ปรากฏอยู่บนบานกระจกเลือด...” (อัยย์, 2552: 109) จึงส่งผลให้ความอวอร์ดของการินก่อร่างขึ้นและหลับใหลอยู่ในกระจกเงาบานนั้น โดยตัวละครนี้ถูกสร้างให้มีลักษณะภายนอกเหมือนเงาในกระจกของมนุษย์ หมายถึงมีรูปร่างภายนอกเหมือนเงาของความปรารถนาในปัจจุบันทุกประการจนไม่อาจแยกความแตกต่างได้ ดังเหตุการณ์ที่ความอวอร์ดของการินเข้าไปสวมรอยใช้ชีวิตในโรงเรียนนิศาศาสนิกชนแทนการินโดยไม่มีใครล่วงรู้ แม้กระทั่งลัทธินา ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ลักษณะเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจโดยง่ายว่า ความอวอร์ดคือรูปธรรมของความปรารถนาภายในจิตใจของมนุษย์

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังเห็นว่า แท้จริงแล้ว ‘ความอวอร์ด’ อาจหมายถึง “จิตไร้สำนึก” (unconscious) หรือจิตใต้สำนึกตามแนวคิดของซิกมุนด์ ฟรอยด์ ในทัศนะของฟรอยด์ จิตไร้สำนึกเป็นอาณาบริเวณที่ไร้ตรรกะ เป็นด้านมืดของบุคลิกภาพ เต็มไปด้วยพลังกำลังที่มาจากสัญชาตญาณ แต่ปราศจากระบบระเบียบ ไม่สามารถไปสิ่งสู่ร่วมกับใครหรืออะไร ดิ้นรนเพียงเพื่อจะสนองความต้องการอันเกิดจากสัญชาตญาณ (สายพิณ พุทรมงคล, ผู้แปล, 2562: 96) พุทธทาสภิกขุ (2527: 32) ได้นำแนวคิดนี้มาพิจารณาและขยายความถึงความน่ากลัวของจิตไร้สำนึกว่า จิตไร้สำนึกเป็นบ่อเกิดของอาชญากรรมซึ่งมีระดับสูงสุดคือการฆ่าเพื่อตอบสนองความปรารถนาของตน

ลักษณะของความอวอร์ดในวรรณกรรมชุดนี้สอดคล้องกับคำอธิบายเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกของ ฟรอยด์อย่างยิ่ง ดังปรากฏชัดผ่านพฤติกรรม ‘ความอวอร์ดของการิน’ ที่มุ่งเพียงตอบสนองความปรารถนาของตนเองเท่านั้น ขณะที่การินอยู่ในวัย 12 ปี เขาได้ประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณขึ้นที่ห้องเก็บของหลังโรงเรียน แต่หม่อมใหม่เข้ามาขัดขวางและกลายเป็นเหยื่อสังเวยของสัมภเวสี แม้การินจะช่วยหม่อมใหม่ออกจากวงพิธีกรรมได้สำเร็จ แต่เธอต้องตกอยู่ในสภาพเจ้าหญิงนิทรา จากเหตุการณ์ครั้งนี้ “เขาก็คิดว่านั่นเป็นความผิดของตนเองแต่เพียงผู้เดียว และความตกตะลึงสำนึกผิดดังกล่าวก็เห็นได้จากใบหน้าของเขาในตอนนั้น” (อัยย์, 2553: 116) การินจึงปฏิเสธการประกอบพิธีกรรมกระจกโบราณอีกต่อไป ในทางกลับกัน ความอวอร์ดของการินกลับปราศจากความรู้สึกนี้และตั้งใจแน่วว่า “มันจะเสร็จสมบูรณ์!!!” (อัยย์, 2553: 22)

ความอวอร์ดของการินเลือกใช้ความรุนแรงเพื่อแลกกับการบรรลุความปรารถนาเช่นเดิม ดังเหตุการณ์การฆ่าแม่สุนัขเพื่อนำลูกสุนัขมาประกอบพิธีกรรม ซึ่งชี้ให้เห็นความน่ากลัวของการมุ่งมั่นตอบสนองความต้องการส่วนตน เพราะสามารถเมินเฉยต่อความทุกข์ทรมาน

ของชีวิตอื่นและละเอียดรอบความคิดของสังคม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นไปเพื่อบำบัดความทุกข์ภายในจิตใจของตนเองเท่านั้น ดังการบรรยายว่า

“...การิน (ความอวอร์ด) ไม่รอให้เป็นอย่างนั้น เขาเดินเข้าไปใช้มืออีกข้าง ซึ่งว่างอยู่ฉวยเอาท่อเหล็กที่ถูกทิ้งในถังขยะข้าง ๆ ขึ้นมา แล้วฟาดเข้าไปหมาโคร้ายตัวนั้นจนมันร้องเสียงดัง และไม่ใช่แค่ทีเดียว การินฟาดมันซ้ำ ๆ จนเลือดของมันกระเซ็นออกมาเลอะเสื้อนักเรียนสีขาวของเขา

แรงฟาดของเด็กหนุ่มค่อย ๆ เบาลงพร้อมกับเสียงร้องโหยหวนซึ่งเจียบหายไปทุกที แม่หมาตัวนั้นขาดใจตายไปในที่สุด โดยใบหน้าของเด็กหนุ่มยังนิ่งงันไม่เปลี่ยนสีหน้าเลยแม้แต่นิดเดียว”

(อัยย์, 2552: 73)

และการบรรยายความคิดของความอวอร์ดขณะใช้ลูกสุนัขเป็นเครื่องสังเวยที่ว่า

“เสียงร้องครวญคราง และดวงตาร้องขอชีวิตคู่นั้นไม่สั่นคลอนจิตใจของเด็กหนุ่มที่กำลังบริกรรมคาถาด้วยภาษาซึ่งไม่มีใครรู้จักได้เลย

การิน จินตเมธ (ความอวอร์ด) เด็กหนุ่มผู้หลงใหลศาสตร์มืดมนตร์ด้ามองลูกหมาตัวนั้นด้วยใบหน้าเรียบเฉยไร้ความรู้สึก ไม่แตกต่างจากตอนที่ฆ่าแม่ของมันตายไปกับมือ เขามองเหมือนนั้นไม่ใช่สิ่งมีชีวิตแต่เป็นเพียงตุ๊กตา เป็นเพียงของที่ใช้ในพิธีกรรมอย่างหนึ่งเท่านั้น

มันเป็นเพียงแค่เครื่องสังเวย...”

(อัยย์, 2552: 74)

การกำหนดให้ความอวอร์ดฆ่าแม่สุนัขช่วยขับเคลื่อนการมุ่งตอบสนองความปรารถนาส่วนตัวของแต่ละคนนี้ได้เด่นชัด เพราะเป็นการฆ่าเพื่อกำจัดสิ่งกีดขวางเป้าหมายเท่านั้น ประกอบกับการบรรยายภาพการฆ่าอันเลือดเย็นก็ยิ่งตอกย้ำให้เห็นความน่ากลัวของการตอบสนองความปรารถนาส่วนตัวได้ดี เช่นเดียวกับทัศนคติที่มองว่าลูกสุนัข “เป็นเพียงเครื่องสังเวย” สะท้อนให้เห็นว่าความอวอร์ดลดทอนสิ่งมีชีวิตให้เป็นเพียงแค่วัตถุสนองประโยชน์ของตน

นอกจากนั้น การบรรยายอารมณ์บนใบหน้าความอวอร์ดของการินขณะฆ่าสุนัขทั้งสองตัวว่า “ใบหน้าของเด็กหนุ่มยังนิ่งงันไม่เปลี่ยนสีหน้าเลยแม้แต่นิดเดียว” และ “ใบหน้าเรียบเฉยไร้ความรู้สึก ไม่แตกต่างจากตอนที่ฆ่าแม่ของมันตายไปกับมือ” บ่งบอกถึงการปราศจากความรู้สึกใด ๆ กับความตายตรงหน้า ทั้งที่สิ่งนี้คือความโหดร้ายทารุณ และเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ

ตอนที่ความปรารถนากำลังจะปรากฏต่อหน้า ความอวรณ์ของมารดาหันกลับแสดงความพอใจ “ใบหน้าซึ่งเคยเย็นชาของมารดาค่อยปรากฏรอยยิ้มขึ้นเป็นครั้งแรก เมื่อได้เห็นปฏิกริยาที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ ณ ตอนนี อันเป็นผลมาจากการทำพิธีของตนเอง” (อัยย์, 2552: 76) ข้อความนี้ตอกย้ำการสนใจเพียงความปรารถนาส่วนตัว และการไร้ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (empathy)

จากตัวอย่างข้างต้น สังเกตได้อีกว่าความสัมพันธ์ของสุนัขสองตัวนี้มีลักษณะแบบมารดากับบุตร และการสูญเสียมารดาช่วยให้บุตรทรมาณใจอย่างมาก ความอวรณ์อันเกิดจากจิตใจของมารดายอมเข้าใจความรู้สึกนี้เป็นอย่างดี เพราะมารดาสูญเสียมารดาตั้งแต่วัยเยาว์ เขาจึงจ่อมจมอยู่กับความทุกข์จากการโหยหาความรักของมารดา ชะตากรรมอันแสนโหดร้ายของลูกสุนัขจึงเทียบได้กับชะตากรรมของมารดา แต่ความอวรณ์กลับเลือกที่จะเป็นผู้หยิบบิ้นชะตากรรมนี้ให้แก่ลูกสุนัขด้วยตนเอง ราวกับไม่เคยเผชิญกับ ความทุกข์จากการสูญเสียมารดา นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างมารดาและบุตรเป็นความสัมพันธ์ที่สังคมไทยยกย่องและเชิดชูอย่างเห็นได้ชัด การฆ่าแม่สุนัขจึงช่วยสะท้อนให้เห็นความน่ากลัวของจิตใจไร้สำนึกทั้งในแง่การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว จนไม่แยแสต่อความทุกข์ผู้อื่น และในแง่ของการเพิกเฉยต่อค่านิยมอันดีงามของสังคม

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ความอวรณ์หรือจิตใจไร้สำนึกนี้ไม่สนใจทั้งกฎหมาย ค่านิยม และศีลธรรม ซึ่งเชื่อกันว่าสถาปนาขึ้นมาเพื่อความสันติสุขของสังคม สิ่งนี้จึงเป็นมหันตภัยของสังคม และยิ่งไปกว่านั้นเป็นภัยร้ายที่น่าสยดสยองอย่างยิ่ง เพราะแม้นักเขียนจะพยายามผลักดันจิตใจไร้สำนึกออกจากความเป็นมนุษย์ด้วยการจำลองออกมาในรูปแบบมนุษย์ แต่ผู้เขียนก็นำเสนอภาพของจิตใจไร้สำนึกว่ามีรูปร่างภายนอกเหมือนมนุษย์ทุกประการจนคนรอบข้างไม่อาจสัมผัสถึงความแตกต่าง ส่งผลให้จิตใจไร้สำนึกมีความน่าสะพรึงกลัวมากขึ้นอีกระดับหนึ่ง เพราะจิตใจไร้สำนึกแฝงตัวอยู่ในมนุษย์ ดำรงชีวิตอยู่รอบตัวมนุษย์มาโดยตลอด ดังที่ ‘ความอวรณ์ของมารดา’ กล่าวว่า “ทั้ง ๆ ที่ไม่ว่าจะเป็นแกหรือฉัน มันก็เป็นคนเดียวกันแท้ ๆ ฉันคือความปรารถนาของแก คือความบ้าคลั่งของแก และเป็นสิ่งที่แกไม่กล้าเป็น” (อัยย์, 2552: 186 - 187)

#### 4.1.3.2 เงาตาประหลาด

ตัวละครแฟนตาซีนี้ปรากฏในตอน บันทึกเขียนกรรม เเงาตาประหลาดมีรูปร่างไม่แน่นอน สามารถปรับรูปลักษณ์ตามความปรารถนาของตน มีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเอง และแฝงฝังอยู่ในร่างของ ตัวละครปฏิบัติกิจคือสหัสสัตว์สมตลอด แม้จะสัมผัสได้บ้างแต่สหัสสัตว์ก็ไม่เคยมองเห็น ดังความรู้สึกที่ว่า

วินาทีนั้นเองก็สามารถสัมผัสได้ถึงอะไรบางอย่างที่แข็งแกร่งกว่า  
มากกำลังจ้องมองมายังเขาในเวลาเดียวกัน

มีอะไรบางอย่างอยู่ในห้องนี้กับเขา

แต่เพียงวูบเดียวเท่านั้น บรรยากาศซึ่งเคยกดแน่นได้จางหายไป  
อย่างรวดเร็ว ไม่ทิ้งร่องรอยอะไรให้ผู้ถูกมองรู้เลยว่ากำลังมีสิ่งที่เขากำลังตามหาจับตามองอยู่  
อย่างเงียบเชียบ และ...รอเวลาซึ่งเหมาะสมอย่างใจเย็นในความมืด

(อัยย์, 2554: 15)

เงาดำประหลาดสามารถถ่ายทอดพลังเหนือธรรมชาติและเสริม  
ความแข็งแกร่งแก่นมนุษย์ที่ตนเองแฝงฝังอยู่ได้ เห็นได้จากฉากการต่อสู้ระหว่างการินและสหัสส์ที่ว่า  
“แคว้ง!!! ด้วยเร็วแรงมหาศาลอันน่าเหลือเชื่อ เมื่ออีกฝ่ายพาดลงมาทำให้ท่อนเหล็กปักทะลุลงไป  
บนพื้น” (อัยย์, 2554: 32) และ “น่าแปลก...ทั้ง ๆ ที่ร่างกายของอีกฝ่ายก็ไม่ได้แตกต่างจากเขา  
มากนักแต่การินกลับไม่สามารถผลักร่างนั้นออกไปได้” (อัยย์, 2554: 33) กล่าวได้ว่าเงาดำประหลาด  
ทรงพลังอำนาจอย่างมาก เพราะสามารถเปลี่ยนมนุษย์ธรรมดาให้กลายเป็นผู้มีร่างกายเหนือธรรมชาติ  
คือ เต็มไปด้วยพลังกำลังและไร้ความเจ็บปวด ขณะเดียวกัน เงาดำประหลาดก็ไม่ใช่ผู้มอบพลังเพียง  
ฝ่ายเดียวเท่านั้น ตัวละครแฟนตาซีนี้สามารถเป็นผู้รับได้เช่นกัน คือสามารถดูดพลังชีวิตของมนุษย์ที่  
ตนแฝงฝังอยู่ได้ด้วย ดังเช่นการดูดพลังชีวิตของสหัสส์เพื่อฟื้นฟูอาการบาดเจ็บของตนเอง “ผมที่เคย  
เป็นฮีโร่ค่าย ๆ กลายเป็นฮีโร่ในพริบตา ร่างที่ดูหนุ่มแน่นเต่งตึงกลายเป็นร่างผอมแห้ง  
เนื้อหนังเหี่ยวยุบราวกับคนชรา นอนกองอยู่กับพื้น คล้ายกับว่าเขาถูกเงาดำอันน่ากลัว ดูดพลังชีวิต  
ของเขาไปจนหมดเพื่อให้มันอยู่รอด” (อัยย์, 2554: 170)

ทั้งนี้ สันเกตได้ว่าพลังเหนือธรรมชาติคือเงาดำประหลาดช่วยสนับสนุน  
ผลักดัน และเติมเต็มความโลภ รวมถึงส่งเสริมการทารุณเพื่อนมนุษย์เพื่อสนองความโลภของสหัสส์  
เนื่องจากสหัสส์ต้องการครอบครองบันทึกเขียนกรรมอย่างมาก เพราะหวังใช้พลังเปลี่ยนกรรม  
แสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเอง แต่การครอบครองบันทึกเขียนกรรมนั้นเป็นเรื่องยากอย่างยิ่ง เพราะ  
ผู้ใช้ไสยศาสตร์ตระกูลวรรณเวทย์ได้ทำบันทึกกรรมฉบับปลอมขึ้นมา จากนั้นก็กระจายบันทึกกรรม  
เหล่านั้นให้บรรดาลูกศิษย์ของตระกูลดูแลรักษา ทำให้ไม่มีใครทราบว่าบันทึกกรรมฉบับจริงอยู่ที่  
นักไสยเวทคนใด สหัสส์จึงต้องค้นหาและต่อสู้แย่งชิงจากผู้ดูแลเหล่านั้น จากสาเหตุนี้ เงาดำ  
ประหลาดจึงช่วยเสริมพลังวิชาไสยศาสตร์ของสหัสส์ จนสหัสส์มีชัยเหนือจอมเวทเหล่านี้ ส่งผลให้  
สหัสส์มุ่งมั่นที่จะทำตามความปรารถนาเพื่อผลประโยชน์ของตนในอนาคต นอกจากนี้เงาดำ

ประหลาดยังพึงพอใจทุกครั้งที่สหัสส์เข้าใกล้ความปรารถนาของตน เห็นได้จากเหตุการณ์ที่สหัสส์มีความสุขอย่างมากเมื่อทราบสถานที่เก็บบันทึกกรรมฉบับจริงแล้ว

[...]...ของสิ่งนั้นจะต้องเป็นของฉันเท่านั้น ฮ่า! ฮ่า! ฮ่า!

เสียงหัวเราะดังไปทั่วห้องสีขาว ลูกแก้วตรงหน้าเปลี่ยนจากสีแดงมาเป็นสีดำสนิทแบบที่ไม่เคยเป็นมาก่อน ตอนนั้นเองที่หนุ่มใหญ่ได้ยินเสียงหัวเราะอยู่ในมโนสำนึกของตน

สหัสส์เข้าใจว่าเสียงนั้นเกิดจากความลำพองของตัวเอง โดยไม่ได้เอะใจเลยแม้แต่น้อยว่าเสียงหัวเราะนั้นเต็มไปด้วยความยินดี เย็นยะเยือกจนน่าขนลุกพลังอะไรก็ตามที่แฝงอยู่ในร่างของเขา มันกำลังพึงพอใจ เพราะสิ่งที่รอคอยกำลังจะสัมฤทธิ์ผลแล้วเช่นกัน

(อัยย์, 2554: 15)

อาจกล่าวได้ว่าเงาดำประหลาดเป็นตัวการสำคัญที่กระตุ้นและผลักดันความโลภของสหัสส์ ด้วยการมอบพลังเหนือธรรมชาติที่สามารถช่วยจัดอุปสรรค ขณะเดียวกัน เงาดำประหลาดก็ช่วยบ่มเพาะความโหดร้ายและการใช้ความรุนแรงแก่สหัสส์ เนื่องจากสหัสส์พึงพอใจทุกครั้งเมื่อเห็นศัตรูเกิดความทุกข์ทรมานจากพลังเหนือธรรมชาติของตน ดังการ “แสร้งยิ้มอย่างพอใจ” (อัยย์, 2554: 10) ขณะที่ “ร่างเหยื่อสังเวชขันตีในคืนนี้คืนรันทรมานอยู่บนวงเวทขนาดใหญ่” (อัยย์, 2554: 10)

ด้วยบทบาทสำคัญของเงาดำประหลาด ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ตัวละครแฟนตาซีตัวนี้อาจเป็นอุปลักษณะของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่แพร่ขยายและเติบโตขึ้นทั่วโลก ทุนนิยมมักถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นระบบที่ทำให้มนุษย์เต็มไปด้วยความโลภและความเห็นแก่ตัว เพราะทุกคนต้องดิ้นรนแสวงหาผลกำไรหรือผลประโยชน์เพื่อการเอาชีวิตรอด ขณะเดียวกันก็ทำให้มนุษย์ยอมรับความโลภและการปฏิบัติต่อกันด้วยความเห็นแก่ตัว เพราะเชื่อว่าเป็นวิถีทางหรือกลไกของการดำรงชีวิตภายใต้ระบบเศรษฐกิจนี้ ดังนั้น ผู้ที่แสดงทัศนวิพากษ์ทุนนิยมจึงมักเปรียบเทียบทุนนิยมเป็นดั่งผีหรือปีศาจที่ชักจูงให้มนุษย์เห็นแก่ตัว ดังที่ ชูติมา ประกาศาศุฒิสาร (2555) กล่าวถึงไว้ในบทความเรื่อง “ปีศาจทุนนิยมและอุปลักษณะคนกินคน : ความรุนแรงเชิงเศรษฐกิจในสวดยลากไส้และเหยื่อมาร” ว่า เรามักพบเห็นการใช้ผีหรือปีศาจเป็นอุปลักษณะ (Monster Metaphor) เพื่อสื่อถึงความป่วยความวิปริตผิดปกติในสังคมทุนนิยม เปิดโปงให้สังคมตระหนักถึงความน่าสะพรึงกลัวและความโหดเหี้ยมที่แฝงอยู่ในระบบทุนนิยมและบริโภคนิยมผ่านลักษณะของปีศาจทุนนิยมที่เต็มไปด้วยความโลภ ความกระหาย ความเห็นแก่ตัว ด้วยเหตุนี้ จึงอาจเป็นไปได้ที่เงาดำประหลาดกำลังทำหน้าที่

เป็นอุปลักษณะของทุนนิยมด้วยเช่นกัน เพราะเมื่อพิจารณาแล้ว การที่เงาดำประหลาดสนับสนุนความโลภและบ่มเพาะความโหดร้ายรุนแรงแก่สัตว์สัวนั้น ก็มีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองผลประโยชน์ของตน คือการได้ครอบครองบันทึกเขียนกรรม ดังฉากที่บันทึกเขียนกรรมฉบับจริงปรากฏ เงาดำประหลาดที่กำลังอ่อนแอก็แยกออกจากร่าง สหสวัสแล้วพุ่งหาลัทธินิรมิตเพื่อดูพลังญาณอาถรรพ์ จากนั้นก็เข้าไปสิงสถิตในบันทึกเขียนกรรม ดังการบรรยายว่า

ร่างของเธอถูกตรึงไว้อยู่กับพื้น รวากับถูกมือที่มองไม่เห็นจับกดทับเอาไว้ พริบตาที่พลังสีดำนั้นไหลเวียนไปทั่วคล้ายกับมันกำลังสำรวจไปทุกอณูของร่างกายเธอ [...] ไม่นานนักพลังอันน่าชิงชังนั้นก็หายไปจากร่าง พุ่งกลับเข้าไปในหน้ากระดาษ (บันทึกเขียนกรรม) ที่อยู่บนพื้นโคลนซึ่งกำลังส่องแสงสีฟ้าเรืองแล้วแสงสีฟ้าบนหน้ากระดาษนั้นก็ค่อย ๆ หนีดับวูบลงไปเหลือเพียงความเงียบอันน่าหวาดหวั่น

(อัยย์, 2554: 210)

เหตุการณ์แฟนตาซีข้างต้นเผยให้เห็นชัดเจนว่าการกระทำของเงาดำประหลาดที่ผ่านมานั้นเป็นการกระทำเพื่อประโยชน์ของตนเอง สหสวัสเป็นเพียงเหยื่อของเงาดำประหลาดที่ช่วยให้บรรลุความปรารถนาเท่านั้น ดังนั้นเงาดำประหลาดจึงไม่ต่างกับปีศาจทุนนิยมที่เต็มไปด้วยความโลภ ความกระหาย ความเห็นแก่ตัวตามคำอธิบายของซุติมาข้างต้น

ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างแฟนตาซีในนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* ดังจะเห็นว่าผู้เขียนสร้างลักษณะแฟนตาซีในตัวละครทุกกลุ่ม ตั้งแต่ตัวละครเอกทั้งชายและหญิง ตัวละครรอง และตัวละครปฏิกษณ์ ลักษณะแฟนตาซีก็มีความหลากหลาย คือเป็นมนุษย์ที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ เป็นผีหรือวิญญาณ และเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่แฝงฝังในร่างของมนุษย์ ความหลากหลายของแฟนตาซียังเกิดจากวัตถุดิบที่ผู้เขียนนำมาสร้าง ทั้งความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องผีหรือวิญญาณ รวมไปถึงการสร้างตัวละครให้เป็นรูปธรรมหรืออุปลักษณะของธรรมชาติบางประการของมนุษย์ รวมไปถึงระบอบความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่าง นอกจากนี้ ตัวละครแฟนตาซีเหล่านี้ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ในแง่มุมต่าง ๆ ให้แก่เยาวชน ซึ่งจะได้กล่าวถึงโดยละเอียดในหัวข้อถัดไป

## 4.2 การเรียนรู้ของเยาวชนผ่านตัวละครแฟนตาซี

จากการวิเคราะห์ตัวละครแฟนตาซีในหัวข้อที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนนิยายสร้างตัวละครแฟนตาซีส่วนใหญ่ให้มีลักษณะน่ากลัว อีกทั้งยังมีพฤติกรรมอันโหดร้ายรุนแรง ด้วยมุ่งหมายที่จะสร้างความทุกข์ทรมานแก่ผู้อื่น ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครแฟนตาซีเหล่านี้มีบทบาทหน้าที่สำคัญในการทำให้ตัวละครเอกซึ่งเป็นเยาวชนอย่างการินและลัลลิตริมาได้ตระหนักและเรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดหรือผลร้ายของลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ต่าง ๆ ขณะเดียวกันก็ช่วยคลี่คลายปัญหาของพวกเขา ซึ่งส่งผลให้เยาวชนที่เป็นตัวละครเอกทั้งสองสามารถจัดการกับความทุกข์ภายในจิตใจและดำรงชีวิตต่อไปได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ตัวละครแฟนตาซีที่มีลักษณะน่ากลัวและมีพฤติกรรมโหดร้ายรุนแรงนั้นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการเรียนรู้ของตัวละครเยาวชนทั้งสอง ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงการเรียนรู้ของเยาวชนผ่านตัวละครเอกทั้งสองใน 3 ประเด็น คือ การควบคุมจิตใจตนเอง การปกป้องรักษาความเป็นไทย และการตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง โดยจะกล่าวถึงตัวละครเอกควบคู่ไปกับตัวละครแฟนตาซีอื่นๆ ที่เป็นตัวละครปฏิปักษ์และตัวละครรอง แต่ละประเด็นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 4.2.1 การินกับการเรียนรู้เรื่องการควบคุมจิตใจตนเอง

ในนวนิยายตอน ความลับของกระจกเงา ผู้เขียนได้กล่าวถึงอดีตของการินในวัย 12 ปี ที่น่าสลดใจของเพื่อนคือหมอนไหมมาเป็นเครื่องสังเวยในพิธีกรรมกระจกโบราณ จนเป็นเหตุให้หมอนไหมถูกสัมภเวสีกัดกินวิญญาณ ต้องตกอยู่ในสภาพเจ้าหญิงนิทราที่กายเนื้อยังคงมีลมหายใจ แต่มีอาจใช้ชีวิตเช่นมนุษย์ทั่วไปได้ ทำให้การินกลายเป็นเยาวชนที่ต้องจ่อมจมอยู่กับความทุกข์ในฐานะผู้ทำลายชีวิตเพื่อน

อาจวิเคราะห์ได้ว่าต้นทางของความผิดพลาดและความทุกข์ของตัวละครเอกนี้มีบ่อเกิดมาจากการหมกหมุ่นกับความปรารถนาของตน ด้วยเหตุที่การินสูญเสียแม่ไปตั้งแต่ยังเยาว์ จึงพยายามหาหนทางเรียกชีวิตแม่คืนมาจากความตาย และในที่สุดก็ค้นพบว่าอำนาจของพิธีกรรมกระจกโบราณคือสิ่งที่ช่วยตอบสนองความปรารถนาสูงสุดนี้ได้ ถึงแม้การินจะทราบดีว่าพิธีกรรมต้องใช้สิ่งมีชีวิตเป็นเครื่องสังเวย แต่ด้วยการจดจ่ออยู่กับความปรารถนาของตนมากเกินไป เด็กชายจึงประกอบพิธีกรรมนี้โดยปราศจากการยั้งคิด ส่งผลให้สิ่งที่เกิดขึ้นตามมากลายเป็นมิดแหลมที่คอยทิ่มแทงจิตใจและสร้างบาดแผลทางใจให้หนักหน่วงรุนแรงยิ่งขึ้น เนื่องจากต้องประสบกับการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม การินสามารถบรรเทาความทุกข์จากความผิดพลาดนี้ได้ผ่านการเรียนรู้จากเหตุการณ์ที่ได้ประสบพบเจอกับตัวละครแฟนตาซี 3 ตัวละคร ได้แก่ ความอาวรณ์ของ

ฉัตรยศ วิญญาณของหม่อมใหม่ และความอวรณ์ของกาาริน ซึ่งช่วยให้กาารินได้ตระหนักถึง ความสำคัญของการควบคุมจิตใจหรือความปรารถนาของตนเอง ส่วนการเผชิญกับตัวละครแฟนตาซี อีกตัวหนึ่งคือวิญญาณของมธุรินก็ช่วยให้ตัวละครเอกได้เรียนรู้การควบคุมตนเองในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญในการดำรงชีวิตในโลกสมัยใหม่ การเผชิญกับตัวละครแฟนตาซีแต่ละตัวมี รายละเอียดดังนี้

#### 4.2.1.1 การรินกับความอวรณ์ของฉัตรยศ': การเรียนรู้เรื่องความรุนแรงที่ไร้เหตุผล อันเกิดจากจิตไร้สำนึก

ดังที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อ 4.1.3.1 ว่า ความอวรณ์ อาจหมายถึงจิตไร้สำนึก ของมนุษย์ตามแนวคิดของฟรอยด์ ฉะนั้น ความอวรณ์จึงเป็นตัวละครแฟนตาซีที่ทำให้กาารินได้เรียนรู้ ถึงความน่ากลัวของแรงขับตามสัญชาตญาณที่แฝงฝังอยู่ในร่างกายของมนุษย์ นอกจากนี้ ยังน่าสังเกต ว่าตัวละครความอวรณ์ ในนวนิยายชุดนี้มีทั้งหมด 2 ตัว คือ ความอวรณ์ของฉัตรยศ และ ความอวรณ์ของกาาริน ซึ่งผู้เขียนกำหนดให้กาารินได้ประสบกับความอวรณ์ของฉัตรยศก่อน จากนั้น จึงได้เผชิญกับความอวรณ์ของตนเอง อาจพิจารณาได้ว่าทั้งการสร้างและลำดับเหตุการณ์นี้สัมพันธ์ กับการเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน เนื่องจากการปะทะกับความอวรณ์ของฉัตรยศในลำดับแรก ช่วยให้กาารินเข้าใจถึงความน่ากลัวของจิตไร้สำนึก ในตอนต่อมา เมื่อกาารินทราบว่าความอวรณ์ของ ตนเองหลุดออกมาจากกระจกโบราณเพราะพลังของลัลลทริมา เด็กหนุ่มจึงรีบเร่งหาทางหยุดยั้ง ความอวรณ์ของตน เพราะเข้าใจถึงอันตรายของสิ่งนี้เป็นอย่างดี ดังที่เขาพูดกับลัลลทริมาว่า “คราวนี้ ญาณอาถรรพ์ของเธอปลุกเรื่องไม่ค่อยถูกใจฉันเท่าไรนะ” (อัยย์, 2552: 124) เพราะตามปกติ กาาริน มักพึงพอใจที่ลัลลทริมาทำให้เขาได้สัมผัสกับสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่กับความอวรณ์ เขากลับมีท่าที แตกต่างออกไปซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเกี่ยวกับความโหดร้ายรุนแรงของจิตไร้สำนึกจาก ประสบการณ์ก่อนหน้านี้แล้ว

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงความอวรณ์ของฉัตรยศเป็นลำดับแรก เพื่ออธิบายให้เข้าใจความน่ากลัวของจิตไร้สำนึกที่กาารินได้ประสบมา ตัวละคร ความอวรณ์ของ ฉัตรยศ ปรากฏอยู่ในตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ ซึ่งนวนิยายตอนนี้ ผู้เขียนสร้างขึ้นให้มีลักษณะ แบบวรรณกรรมกอธิค สุธเดช โชติอุดมพันธ์ (2551) อธิบายเกี่ยวกับวรรณกรรมกอธิคว่า มีลักษณะ สำคัญคือ เหตุการณ์มักเกิดขึ้นในเวลาและสถานที่ที่หลีกเลี่ยงจากโลกชีวิตประจำวันของผู้คน ร่วมสมัย และเนื่องด้วยวรรณกรรมประเภทนี้มักกล่าวถึงการละเมิดกรอบจารีตและแสดงผลเสียของ การละเมิดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในสังคม ตัวละครปฏิกษ หรือ ‘ตัวร้าย’ จึงเป็นตัวละครที่นักเขียนใช้ ถ่ายทอดการละเมิดกรอบศีลธรรมของยุคสมัยและกำหนดให้ถูกลงโทษในตอนจบ ที่สำคัญ ตัวร้ายใน



วรรณกรรมกอธิกจะมีลักษณะซับซ้อน นิยมนำเสนอในลักษณะของคนสองบุคลิก เพราะช่วยแสดงให้เห็นความซับซ้อนของภาวะปัจเจกที่ในด้านหนึ่งต้องสวมหน้ากากทำตามบทบาทที่สังคมกำหนดให้ แต่ในอีกด้านหนึ่งตกเป็นทาสของแรงปรารถนาหรือความรุนแรงซึ่งถูกเก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึก จึงผลักดันให้กระทำเหตุการณ์ที่สังคมมองว่าอนารยะหรือผิดจารีต นอกจากนั้น ‘ผี’ ก็เป็นตัวละครอีกประเภทหนึ่งที่มักปรากฏในวรรณกรรมกอธิก โดยตัวละครผีมักมีลักษณะของความเป็นอื่น เช่น อารมณ์หรือความปรารถนาที่จะละเมิดกรอบจารีตของสังคม มีความรุนแรงโหดร้าย หรือสิ่งที่สังคมเห็นว่าวิปริต ดังนั้น การปรากฏของสิ่งเหล่านี้จึงหมายถึงการหวนกลับมาของสิ่งที่ถูกรับจารีตสังคมปิดกั้น (the return of the repressed) ด้วยเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ที่ถูกปิดกั้นหรือปฏิเสธจากเหตุที่กระทบกระเทือนต่อความสงบสุขของสังคมโดยรวม

ลักษณะของวรรณกรรมกอธิกที่ปรากฏในนวนิยายตอน ความทรงจำในซากดอกไม้ เริ่มตั้งแต่ เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นที่คฤหาสน์ร้างทรงตะวันตกขนาดใหญ่ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางเมือง และถึงแม้คฤหาสน์จะสวยงามมาก แต่ผู้คนกลับหวาดกลัวและถอยหนีจากสถานที่แห่งนี้ เพราะทุกคนที่เกี่ยวข้องกับคฤหาสน์ต่างถูกฆาตกรรมอย่างต่อเนื่องถึง 13 ศพโดยฆาตกรคนเดียวกัน และในที่เกิดเหตุจะต้องปรากฏดอกแวนวิเชียรซึ่งเป็นดอกไม้ในสวนของคฤหาสน์อยู่เสมอ เมื่อความตายเชื่อมโยงกับคฤหาสน์ ผู้คนจึงมองว่า “ตรงนั้นเป็นสถานที่ที่ต้องคำสาปและไม่อาจให้ใครเข้าไปแตะต้อง ซึ่งทุกคนที่รู้จักคดีนี้ก็ไม่มีใครเคยเข้าไปใกล้มันอีกเลย [...] เลยกกลายเป็นคฤหาสน์ร้างที่ใครต่อใครเรียกกันว่า...คฤหาสน์แวนวิเชียร...คฤหาสน์ต้องคำสาป...” (อัยย์, 2560: 25) ดังนั้นคฤหาสน์หลังนี้จึงมีลักษณะของความแปลกแยกหรือความเป็นอื่นของสังคม เพราะสถานที่ของความตาย

ในแง่ของตัวละคร ตัวละครปฏิปักษ์อย่างฉัตรยศ จัดได้ว่าเป็นตัวละครที่มีบุคลิกซับซ้อน เพราะในด้านหนึ่ง ภาพเบื้องหน้าของฉัตรยศคือพ่อบ้านผู้ซื่อสัตย์และภักดีต่อเจ้านายอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สังคมยกย่อง แต่อีกด้านหนึ่ง ฉัตรยศคือฆาตกรที่มีมือไม่เปื้อนเลือด เพราะเขาสะกดจิตวีระ เด็กชายวัย 10 ขวบให้ “ออกไปไล่ฆ่าไอ้พวกนั้น สร้างคติดอกแวนวิเชียรขึ้นเพื่อประกาศไม่ให้ใครกล้ายุ่งกับคฤหาสน์หลังนี้” (อัยย์, 2560: 142) วีระจึงกลายเป็นคนสองบุคลิกด้วยเช่นกัน บุคลิกแรก วีระเป็นเด็กชายผู้ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ดูแลสวนดอกไม้ในคฤหาสน์ตามคำขอสุดท้ายของพระรัล ส่วนบุคลิกที่สอง วีระเป็นฆาตกรวัยเยาว์ที่ใช้ความรู้เพียงสาละสลวยเหล่าญาติของพระรัลมาสังหาร อีกทั้งวีระยังเป็นผู้ฆ่าฉัตรยศ เพราะทนไม่ไหวกับการต้องเป็นฆาตกร เขาจึงเลือกปิดบังความจริงทั้งหมดด้วยการฆ่าและแอบซ่อนศพของฉัตรยศไว้ที่คฤหาสน์ จากนั้นก็ปิดกั้นความทรงจำทั้งหมดและเริ่มต้นชีวิตใหม่ด้วยการขายดอกไม้ภายใต้ชื่อจิรวุฒิ

การเป็นคนสองบุคลิกชี้ชัดถึงกรอบศีลธรรมของสังคม ด้วยเหตุที่ภาพเบื้องหน้าของตัวละครทั้งสองได้ดำเนินตามบทบาทของตนได้อย่างเหมาะสม ขณะที่เบื้องหลังคือสิ่งที่ละเมิดคุณค่าอันดีงามของสังคม เมื่อพิจารณาตามทัศนะของฟรอยด์ ตัวตนที่ถูกกำจัดให้เลือนหายหรือพยายามปกปิดก็สามารถสื่อถึงจิตไร้สำนึกที่พยายามเปิดเผยตนเองออกมาและทำลายความดีงามที่สังคมสถาปนาขึ้นมา จึงอาจมองได้ว่าวีระเป็นตัวตนคู่ (the double) ของฉัตรยศ หรือต่างก็เป็นภาพสะท้อนของกันและกัน โดยที่บุคลิกฆาตกรของวีระก็คือ ภาพสะท้อนจิตไร้สำนึกของฉัตรยศด้วยเหตุนี้ เมื่อฉัตรยศเสียชีวิต ความตายของเขาจึงเป็นเพียงการไร้เรื่อนร่าง เพราะจิตไร้สำนึกยังอยู่ในรูปของความอวรณ์ที่อยู่ในสภาพหลับใหล หากจะเปรียบเรื่อนร่างกับกรอบศีลธรรมของสังคมที่พยายามสะกดจิตไร้สำนึกไม่ให้ผุดขึ้นมาจากพื้นที่ยังของตน การสูญเสียเรื่อนร่างจึงหมายถึงการสูญเสียกรอบศีลธรรมของสังคม ทำให้ความอวรณ์ของฉัตรยศกลายเป็นจิตไร้สำนึกที่ไร้สิ่งควบคุมหรือกดทับอีกต่อไป หากเพียงถูกเก็บซ่อนไว้ในพื้นที่เฉพาะและแปลกแยกจากสาธารณชนเท่านั้น

อย่างไรก็ดี ผู้เขียนกำหนดให้ความอวรณ์ของฉัตรยศตื่นขึ้นมาด้วยพลังของลัทธินิรมล ซึ่งส่งผลให้บุคลิกฆาตกรของวีระกลับคืนมาอีกครั้งด้วยเช่นกัน การฟื้นคืนนี้มีนัยยะถึงการหวนกลับมาของสิ่งที่ถูกกรอบจารีตสังคมปิดกั้น เพื่อเปิดโอกาสให้ตัวละครเยาวชนโดยเฉพาะการินได้เผชิญกับจิตไร้สำนึก กล่าวคือผู้แต่งกำหนดให้การินและกลุ่มเพื่อนเข้าไปในคฤหาสน์ ขณะที่ทุกคนกำลังพูดคุยกับบระรัล ซึ่งเป็นตัวละครแฟนตาซีที่เกิดจาก “เศษเสี้ยวความทรงจำที่ยังหลงเหลืออยู่” (อัยย์, 2560: 169) และมีรูปร่างได้เพราะพลังของลัทธินิรมล ทุกคนก็สลับไปเพราะฤทธิ์ยาสลับในน้ำชาและถูกนำไปขังไว้ในห้องใต้ดิน เมื่อทั้งหมดฟื้นขึ้นมาที่ริบหาทางหลบหนีออกมา แต่ก็ถูกความอวรณ์ของฉัตรยศและวีระไล่ล่าจนเจอ จึงได้รู้ความจริงว่า ความอวรณ์ของฉัตรยศและวีระต้องการฆ่าพวกตนเพราะความสนุกสนาน ดังคำพูดว่า “...แล้วต่อจากนี้ฉันก็จะเล่นสนุกได้ตามที่ต้องการ ไม่ต้องมานั่งสนใจอีกแล้วว่าพวกนั้นจะเกี่ยวข้องกับคฤหาสน์นี้รีเปล่า...สุดยอด สุดยอดจริง ๆ” (อัยย์, 2560: 148) ฟรอยด์กล่าวว่า “จิตไร้สำนึกเป็นสิ่งอันตรายสำหรับสังคมสมัยใหม่ เพราะจิตไร้สำนึกของมนุษย์มิได้ทำงานภายใต้หลักเหตุผลหรือกฎเกณฑ์ทางตรรกวิทยา” (ยศ สันตสมบัติ, 2542: 32) เหตุการณ์ที่กล่าวมาช่วยยืนยันความคิดของฟรอย์อย่างชัดเจนว่า เมื่อปราศจากกรอบศีลธรรมของสังคม จิตไร้สำนึกคือความรุนแรงอันไร้เหตุผล จากเดิมที่ฉัตรยศและวีระฆ่าเพื่อตอบสนองความปรารถนา กลับกลายเป็นการฆ่าที่ปราศจากเหตุผล เพราะมุ่งหวังเพียงความเพลิดเพลินของตนเอง

ยิ่งกว่านั้น ในตอนท้ายเรื่อง ความอวรณ์ของฉัตรยศยังช่วยแสดงอีกว่า จิตไร้สำนึกไม่สามารถทำลายได้ แต่จะสูญสลายด้วยเจตจำนงของตนเอง ในการปะทะกันของตัวละครทั้งสองฝ่าย ฝ่ายเยาวชนซึ่งเป็นตัวละครเอกยอมเสียเปรียบ เพราะความอวรณ์ของฉัตรยศเป็น

มนุษย์ที่ไร้เลือดเนื้อ จึงไม่ตายด้วยอาวุธของมนุษย์ ขณะที่วีระก็ชำนาญการต่อสู้อย่างมาก การินจึงใช้คุณไสยเผาทำลายร่างของระรัล ส่งผลให้ “ร่างของฉัตรยศค้อย ๆ เลือนหายไป ในขณะที่จิรวุฒิที่เดินฝ่าเข้าไปในกองไฟ ก็ค่อย ๆ ทрутตัวลงข้าง ๆ ร่างของระรัลซึ่งนอนสงบนิ่งอยู่ตรงนั้น แล้วสอดแขนเข้ากอดเธอเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่ร่างนั้นจะค่อย ๆ เลือนหายไปเช่นเดียวกับร่างของฉัตรยศ” (อัยย์, 2560: 160) โดยทั่วไป การถูกลงโทษของตัวร้ายในตอนจบมีนัยยะถึงการแสดงโทษของการละเมิดข้อห้ามทางสังคม แต่ในตอนจบของนวนิยายตอนนี้ต้องการขับเน้นความน่ากลัวของจิตไร้สำนึกเนื่องจากกลุ่มตัวละครหลักไม่สามารถกำราบหรือกำจัดการความอาวรณ์ได้ แต่รอดชีวิตมาได้เพราะระรัลซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของความปรารถนานั้นสูญสลายไป ความอาวรณ์และวีระซึ่งเป็นตัวตนคู่กันจึงยอมทำลายตนเอง เหตุการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าจิตไร้สำนึกไม่สูญสลายด้วยการกระทำของผู้อื่น แต่ต้องเป็นเจตจำนงของเจ้าของจิตไร้สำนึกเองเท่านั้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมด อาจพิจารณาได้ว่าลักษณะวรรณกรรมแนวอภิปิศาจเปิดโอกาสให้ตัวละครเยาวชนเข้าไปในพื้นที่ของจิตไร้สำนึก และช่วยให้ตัวละครเยาวชนตระหนักถึงความน่ากลัวของแรงขับตามสัญชาตญาณที่ปราศจากเหตุผลและอยู่นอกเหนือกรอบศีลธรรมของสังคม ที่กำหนดขึ้นมาเพื่อความสงบสุขของส่วนรวม และช่วยให้ตัวละครเยาวชนได้เรียนรู้ว่าหากปล่อยตนเองไปตามแรงปรารถนาในจิตไร้สำนึก ย่อมเกิดอันตรายทั้งตนเองและผู้อื่น นอกจากนั้นยังแสดงให้เห็นวิธีจัดการกับจิตไร้สำนึก ซึ่งแน่นอนว่าการกำจัดไม่ใช่ทางออกของปัญหา เพราะจิตไร้สำนึกคือส่วนหนึ่งของมนุษย์จึงไม่อาจแยกออกมาได้ ดังนั้นการรู้จักควบคุมจิตไร้สำนึกหรือการควบคุมความปรารถนาของตนจึงเป็นหนทางสำคัญของการแก้ไขปัญหานี้

#### 4.2.1.2 การินกับวิญญาณของหม่อมใหม่: การเรียนรู้ผ่านบทลงโทษต่อการไม่อาจควบคุมตนเอง

ความผิดพลาดของการินในวัยเด็กนั้นมีมูลเหตุจากการไม่รู้จักควบคุมความปรารถนาของตน และยังปล่อยให้จิตไร้สำนึกมีอำนาจเหนือตนเอง จนนำไปสู่วิถีทางอันไร้ศีลธรรมและการทำลายชีวิตผู้อื่น การินจึงได้รับบทลงโทษจากการกระทำในครั้งนี้ บทลงโทษดังกล่าวก็คือการดำรงอยู่ของตัวละคร หม่อมใหม่ ในนวนิยายตอน ความลับของกระจกเงา เนื่องจากสภาพเจ้าหญิงนิทราของหม่อมใหม่เป็นสิ่งที่คาบเกี่ยวระหว่างการมีตัวตนและการไร้ตัวตน ลักษณะเช่นนี้เปรียบได้กับเหตุการณ์ในอดีตของการิน ที่บิดาคือผอ.นรินทร์พยายามจะลบทิ้งด้วยการสั่งปิดห้องเก็บของอย่างถาวรและใช้อำนาจเงินปกปิดความจริง อดีตทั้งหมดจึงดูเหมือนจะไร้ตัวตนแต่ขณะเดียวกัน สภาพเจ้าหญิงนิทราของหม่อมใหม่ก็เป็นเครื่องยืนยันว่าอดีตยังคงมีตัวตนอยู่เพียงแต่พูดไม่ได้ เรื่องราวของการินจึงอยู่ในภาวะก้ำกึ่งเช่นเดียวกับหม่อมใหม่ และเมื่ออดีตยัง

ดำรงอยู่ การินจึงไม่สามารถก้าวพ้นจากอดีตได้ ดังเหตุการณ์ที่เขามักกลับมาเฝ้ามองหม่อมใหม่เสมอ แต่ “มาแต่ละทีก็ไม่เคยเข้าไปหาเลยซักครั้ง เอาแต่ยืนอยู่หน้าห้อง ยืนอยู่อย่างนั้นเป็นชั่วโมงเลยนะ แล้วก็กลับ ... ถึงอย่างงั้นก็เหอะ แค่นี้ก็เป็นประจำไม่เคยขาดเลยนะ ...” (อัยย์, 2552: 101) เป็นไปได้ว่าการเฝ้ามองอยู่หน้าห้องคือการทบทวนอดีต เพราะอดีตทำให้การินต้องกลับไปเผชิญกับความเจ็บปวดอีกครั้งเช่นที่เคยรู้สึกในเหตุการณ์ครั้งนั้นว่า เขา “ไม่รู้ว่าควรจะทำอะไรต่อไป ไม่รู้ว่าควรจะทำอะไรดี ไม่รู้ว่าจะชดเชยให้กับเหตุการณ์อันร้ายแรงนี้ได้อย่างไร” (อัยย์, 2552: 116) ความรู้สึกข้างต้นแสดงให้เห็นความโหดร้ายของอดีตว่าได้สร้างวังวนแห่งความเจ็บปวด เพราะไม่สามารถแก้ไขได้ อดีตจึงเป็นเสมือนเครื่องจองจำการินให้อยู่ร่วมกับความเจ็บปวดไปตลอด ดังนั้นหม่อมใหม่จึงเป็นภาพสะท้อนผลลัพธ์ของการไม่รู้จักควบคุมจิตใจตนเอง อีกทั้งการนำเสนอให้ผลลัพธ์นี้ดำรงคงอยู่ในสภาวะเจ้าหญิงนิทราที่อาจเป็นการจงใจตอกย้ำให้เห็นผลอันรุนแรงของพฤติกรรมนี้

นอกจากนี้ การดำรงอยู่ของหม่อมใหม่ยังส่งผลต่อตัวตนของการินในสังคมโรงเรียนอีกด้วย เนื่องจากคนในโรงเรียนต่างเชื่อว่าการินฆ่าเด็กผู้หญิงคนหนึ่งในห้องเก็บของผอ.นรินทร์จึงปิดห้องนั้นถาวรและห้ามนักเรียนเข้าใกล้พื้นที่นั้น ด้วยอำนาจของผอ.นรินทร์ จึงไม่มีใครในโรงเรียนกล้าพูดเรื่องนี้ออกมาอย่างโจ่งแจ้ง หากก็เป็นเรื่องเล่าที่รู้กันดี ตัวตนของการินจึงมีสถานะเป็น “ไอคนร้ายโรคจิต” (อัยย์, 2552: 50) ในสายตาของสังคมในโรงเรียน ส่งผลสืบเนื่องให้เกิดความหวาดกลัวและผลักการินออกจากวงสังคม ดังนั้นบทลงโทษที่การินได้รับการดำรงอยู่ของหม่อมใหม่อีกประการหนึ่งก็คือการที่ตัวตนถูกสั่งคลอน

บทลงโทษทวีความรุนแรงมากขึ้นเมื่อวิญญาณของหม่อมใหม่ปรากฏให้ลัทธริมาเห็น โดยทั่วไป วัยรุ่นจะปรารถนาการยอมรับจากเพื่อนในฐานะบุคคลหนึ่ง พวกเขาจึงพยายามสร้างตัวตนขึ้นมาให้สังคมรอบข้างยอมรับ ในกรณีของการิน สังคมในที่นี้หมายถึงลัทธริมาเพียงคนเดียวเท่านั้น เพราะเธอเป็นเพื่อนเพียงคนเดียวของการิน แต่การปรากฏตัวของวิญญาณหม่อมใหม่และพลังของเธอกำลังทำลายการยอมรับนี้ เพราะเรื่องเล่าของหม่อมใหม่สนับสนุนข่าวเรื่องการินฆ่าเด็กผู้หญิงในห้องเก็บของซึ่งถูกนำมาเล่าอีกครั้ง ดังนั้น การปะทะกันระหว่างเรื่องเล่าของหม่อมใหม่ในอดีตกับประสบการณ์ที่ลัทธริมาพบเจอจึงสั่งคลอนจิตใจของเธออย่างมาก ดังการบรรยายว่า “ในทางหนึ่งลัทธริมา รู้สึกราวกับเป็นคนโง่ที่โดนการินหลอกเสียสนิท แต่ในขณะเดียวกันเธอก็ยังอยากเชื่อใจเขาและคิดว่าเรื่องทั้งหมดนั้นมันต้องไม่ใช่ความจริง” (อัยย์, 2552: 95) อาจกล่าวได้ว่าลัทธริมากำลังสับสนกับตัวตนของการิน เพราะขณะที่ทุกคนในโรงเรียนเชื่อว่าการินเป็นบุคคลอันตรายเพราะมีข่าวความรุนแรงในอดีต การินจึงถูกผลักดันให้เป็นคนชายขอบของสังคมในฐานะตัวอันตราย แต่จากประสบการณ์ของลัทธริมา เธอกลับมองเห็นว่า “ถึงแม้การินจะดูเป็น

คนเย็นชา หลายครั้งก็ถึงกับไม่แยแสต่อชะตากรรมของคนอื่น แต่จากที่ได้ร่วมเผชิญเหตุการณ์ร้าย ๆ มาด้วยกันก็ทำให้ลัทธินิยามไม่ยอมเชื่อว่าเขาจะเลวร้ายถึงขนาดฆ่าใครได้” (อัยย์, 2552: 50) ทว่าการหลอกหลอนของหม่อมใหม่ที่สนับสนุนภาพตัวตนของ การินในฐานะฆาตกรทำให้ลัทธินิยามเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ ต่อมาเมื่อลัทธินิยามได้เห็นร่างของหม่อมใหม่ที่หลับสนิทอยู่ เธอจึงเกิดความคิดว่า “หม่อมใหม่ เธออยากให้ฉันช่วยให้การินโดนลงโทษ...อย่างงั้นใช่ไหม...” (อัยย์, 2552: 103) ความคิดนี้แสดงให้เห็นว่า การหลอกหลอนของหม่อมใหม่ได้นำไปสู่การปฏิเสธตัวตนของ การิน และเป็นเหตุให้การินต้องแบกรับตัวตนที่สังคมยึดเยียดให้แทน ด้วยเหตุนี้การดำรงอยู่ของวิญญาณหม่อมใหม่จึงเป็นการตอกย้ำความผิดบาปของการิน ขณะเดียวกันก็บิตเป็นตัวตนของการิน จนเขาไม่อาจกลับเข้าไปร่วมอยู่ในสังคมได้เช่นเดิม

#### 4.2.1.3 การินกับความอวรณ์ของตนเอง: การเรียนรู้ผ่านการต่อสู้และการควบคุมความปรารถนาส่วนตัว

แม้การินต้องผจญกับความทุกข์ แต่ผู้เขียนก็เปิดโอกาสให้การินได้ต่อสู้กับ ‘ความอวรณ์’ ของตนเองเพื่อจะได้แก้ไขความรู้สึกผิดในใจ ดังเหตุการณ์ในตอน ความลับของกระจกเงา ที่การินตัดสินใจหยุดพิธีกรรมด้วยตนเอง เพราะมีอาจเพิกเฉยต่อความทุกข์ทรมานของเพื่อนเหมือนครั้งก่อน ทำให้ ‘ความอวรณ์’ ของการินคิดว่า “แกปล่อยให้ความใจอ่อนมาทำลายพิธีกรรมนี้อีกครั้งแล้วนะ ไอ้คนอ่อนแอ” (อัยย์, 2552: 140) ซึ่งความอ่อนแอในทัศนะของ ‘ความอวรณ์’ อาจหมายถึงการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นจนเลือกที่จะปฏิเสธการตอบสนองความปรารถนาของตนเอง

เมื่อความปรารถนาไม่อาจบรรลุได้เพราะการิน ‘ความอวรณ์’ จึงเข้าไปทำร้ายการิน ซึ่งอาจตีความได้ว่าการปะทะกันครั้งนี้คือการต่อสู้ของการินกับจิตไร้สำนึกของตน ทั้งนี้ผู้เขียนแสดงให้เห็นว่าการต่อสู้กับจิตไร้สำนึกไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะต้องแลกมาด้วยความเจ็บปวด ดังเหตุการณ์ที่การินใช้มีดอาคมทิ่มแทงตนเอง “ก่อนที่ร่างของทั้งเขาและของความอวรณ์จะสะดุ้งเกร็งจากความเจ็บปวดทิ่มแทงไปทั่วร่างขึ้นมาพร้อมๆ กัน เสียงโหยหวนจากทั้งสองคนดังก้องไปทั่วห้องเก็บของ” (อัยย์, 2552: 149) ความทรมานที่เกิดขึ้นบ่งชี้ว่า การขัดขืนกับสุดยอดความปรารถนาของตนเองนั้นเป็นความเจ็บปวด เพราะไม่ต่างกับการทำร้ายตนเอง แต่ในนวนิยายก็แสดงให้เห็นว่า เยาวชนก็ควรอดทนอดกลั้นต่อความเจ็บปวดนี้ หากความปรารถนาของตนสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น

ผู้เขียนได้นำเสนอการมีชัยชนะเหนือจิตใจสำนึกของตนเองในรูปแบบของการหลอมละลายตัวตนของ ‘ความอวรณ์’ ดังข้อความว่า “ใบหน้าเริ่มบิดเบี้ยวผิดสภาพ ดวงตาไหลย่อยออกมาจากเบ้า ... หลอมละลายกลายเป็นเนื้อเดียว ... เหมือนมันไม่มีสภาพความเป็นมนุษย์ต่อไปอีกแล้ว” (อัยย์, 2552: 150) สภาพไร้ความเป็นมนุษย์นี้เป็นการคลี่คลายความสั่นคลอนภายในใจของการินว่า จิตไร้สำนึกไม่เหลือปรากฏอยู่ในสังคมแล้ว อีกทั้งผู้เขียนยังกำหนดให้การินนำกระຈกไปโยนทิ้งลงแม่น้ำในช่วงปิดเรื่อง อาจตีความได้ว่าเป็นการแสดงการควบคุมตนเองได้สำเร็จของการินเพราะในทางพุทธศาสนา แม่น้ำเปรียบได้กับจิตใจของมนุษย์ (สุภัก มหาวรรการ, 2552: 106) การทิ้ง ‘ความอวรณ์’ ลงน้ำเปรียบได้กับความสามารถในการสะกดจิตไร้สำนึกให้อยู่ในระดับลึกที่สุดเพื่อไม่ให้กลับคืนมาได้อีก และอาจตีความได้ว่าเป็นการเน้นย้ำถึงอันตรายของจิตไร้สำนึก เพราะการทิ้งลงแม่น้ำคือการทำให้ห่างไกลจากสังคมมนุษย์

นอกจากนั้น หลังการินมีชัยชนะเหนือความอวรณ์ของตนเอง หม่อมไหมก็เสียชีวิตและวิญญาณของเธอจากไปอย่างสงบ ส่วนลัทธิมาก็กลับมาเชื่อมั่นในตัวตนของการินอีกครั้ง ดังคำพูดของลัทธิมาดอนมองการินว่า “แต่อย่างน้อยจนถึงตอนนี้ยายก็ยังไม่ได้ทำให้ฉันเสียความรู้สึกอะไรกับนายนะ...” (อัยย์, 2552: 168) ลัทธิม่าประจักษ์แล้วว่าตัวตนของการินที่เธอเชื่อมั่นมาตลอดยังคงอยู่ เขาไม่ได้เป็นฆาตกรหรือผู้หยิบยื่นความตายเช่น ‘ความอวรณ์’ หรือตามที่สังคมเชื่อมั่น ซึ่งชัดเจนว่าตัวตนของการินได้รับการยอมรับอีกครั้งหลังจากถูกบิดเบือนไป อาจกล่าวได้ว่าบทลงโทษที่สูญสลายไปเกิดขึ้นเพราะการินได้เรียนรู้การควบคุมจิตใจไม่ให้ตกอยู่ในอำนาจของแรงปรารถนาหรือจิตไร้สำนึก

อย่างไรก็ตาม การนำเสนอแนวคิดดังกล่าวอาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนว่า ทุกคนต้องละทิ้งความเป็นปัจเจกและดำเนินชีวิตตามกรอบของสังคมเท่านั้น สิ่งนี้อาจสร้างความกดดันและความรู้สึกท้อถอยในการปฏิบัติตามขนบนิยมของสังคม จนนำไปสู่ความสิ้นหวังสำหรับการเติบโตในอนาคต ซึ่งถือเป็นลักษณะที่ไม่พึงปรารถนาในวรรณกรรมเยาวชน ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเกี่ยวกับคำพูดของการินในตอนปิดเรื่องว่า “สิ่งที่ฉันหวังนั้นยังคงไม่เปลี่ยนแปลง ความปรารถนาสิ่งนั้นที่ฉันมี ฉันต้องทำให้สำเร็จอย่างแน่นอนด้วยมือฉันนี่แหละ!!!” (อัยย์, 2552: 187) คำพูดนี้อาจช่วยบรรเทาความตึงเครียดจากแก่นสารของเรื่องได้ เพราะแสดงให้เห็นการผ่อนคลายของสังคมว่าความปรารถนาของปัจเจกสามารถได้รับการตอบสนอง ขอเพียงไม่ละเมิดกฎเกณฑ์หรือกรอบศีลธรรมของสังคม

นอกจากนั้น การมีชัยเหนือความอวรณ์มิเพียงเป็นเครื่องพิสูจน์การเรียนรู้ของตัวละครเยาวชนเท่านั้น หากยังมีส่วนสำคัญในการช่วยบรรเทาความทุกข์ภายในจิตใจของการ์รินได้จากที่กล่าวไว้ในบทที่ 3 หัวข้อ 3.2.2.1 เรื่องแนวคิดเรื่องอุปาทานว่า การยึดติดสามารถทำลายชีวิตของตนเองได้ ในกรณีของการ์รินก็คือการวนเวียนอยู่กับบาปที่เกิดจากการทำลายชีวิตเพื่อนรัก และบาปนั้นก็กำลังเพิ่มพูนมากขึ้น เพราะความอวรณ์ของตนได้ทำร้ายลัทธินิคมซึ่งเป็นสิ่งที่ทับซ้อนกับเหตุการณ์ในอดีต ความทุกข์ในจิตใจของการ์รินจึงเพิ่มมากขึ้น ฉะนั้น การได้รับชัยชนะจากการต่อสู้กับความอวรณ์จึงเป็นการรอดพ้นจากอุปาทาน อันเกิดจากการต่อสู้กับตนเองเพื่อขจัดอุปาทานให้หายไป ซึ่งสอดคล้องกับที่พุทธทาสภิกขุ (2531: 4) อธิบายว่า “หัวใจของพุทธศาสนานั้นคือขจัดอุปาทานออกไป หรือตัดให้ขาดออกไป แล้วมันก็จะไม่มีคุก แล้วมันก็จะไม่มีทุกข์” อย่างไรก็ตาม ในทัศนะของผู้วิจัย การขจัดอุปาทานในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนไม่ได้หวังจะแสดงว่า เมื่อขจัดอุปาทานสำเร็จ มนุษย์จะปราศจากทุกข์โดยสิ้นเชิง การขจัดอุปาทานเป็นเพียงการยับยั้งความทุกข์ที่กำลังเพิ่มขึ้นเท่านั้น เพราะการช่วยชีวิตลัทธินิคมให้รอดพ้นจากความตายไม่สามารถลบล้างบาปและความรู้สึกผิดที่อยู่ภายในใจของการ์รินได้ แต่ก็เป็นเพียงพอแล้วสำหรับตัวละครเยาวชนที่ต้องแบกรับความผิดในฐานะฆาตกรมาโดยตลอด

นอกจากนี้ ผู้เขียนก็ได้สร้างให้การ์รินเป็นผู้หลุดพ้นจากอุปาทานทั้งปวงมากเกินไป ผู้เขียนยังทำให้การ์รินเป็นปูชนะธรรมตาเช่นเดียวกับผู้อ่านอยู่ เพราะในช่วงของการตัดสินใจเล่ม การ์รินได้พบกับความอวรณ์ของตนในกระจกก่อนจะโยนลงแม่น้ำว่า “ไม่ต้องกลัวหรอก สิ่งที่คุณหวังนั้นยังคงไม่เปลี่ยนไปความปรารถนาสิ่งนั้นที่ฉันมี ฉันต้องทำให้สำเร็จอย่างแน่นอน” (อัยย์, 2552: 188) ในทางพุทธศาสนา มนุษย์สามารถดำรงอยู่กับอุปาทานได้ แต่ “ต้องควบคุมความยึดมั่นติด ๆ เหล่านี้ให้อยู่ในอำนาจของปัญญา เราก็สามารถดำรงชีวิตนี้ไม่ให้ความทุกข์ทรมาน หรือทุกข์แต่น้อยจนสามารถปฏิบัติหน้าที่การงานหรือมีชีวิตอยู่ในโลกนี้ในลักษณะที่เยือกเย็น มีความสะอาด สว่าง สงบเย็นอยู่ได้” (พุทธทาสภิกขุ, 2560: 50) เห็นได้ว่าอุปาทานที่ทำลายชีวิตตนเอง บุคคลที่ตนรัก รวมถึงผู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องนี้เป็นอุปาทานที่ปราศจากสติปัญญา เพราะล้วนแต่ใช้ความป่าเถื่อนรุนแรงเพื่อตอบสนองความยึดมั่นถือมั่นในตนเองเท่านั้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่า เหตุที่ผู้เขียนเลือกตั้งชื่อตัวละครว่า ความอวรณ์ อาจมาจากพฤติกรรมดังกล่าวของตัวละครที่สอดคล้องกับความหมายของความอวรณ์ในพระไตรปิฎกว่า “อวรณ์คือสภาวะที่ขัดขวางจิตไม่ให้ก้าวหน้าในคุณธรรม” (พระไตรปิฎกฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2559: ออนไลน์) ดังนั้นสิ่งที่การ์รินกำจัดจึงเป็นเพียงอุปาทานที่ไร้สติปัญญากำกับ ไม่ใช่การกำจัดอุปาทานทั้งปวงที่จะนำไปสู่เป้าหมายสูงสุดของพุทธศาสนาได้ ด้วยเหตุนี้ วิธีการเอาตัวรอดในนวนิยายเรื่องนี้จึงเป็นวิธีการเอาตัวรอดของปูชนะที่ยังต้องดำรงชีวิตอยู่กับความทุกข์

จากที่กล่าวมาสังเกตได้ว่า ตัวละครแฟนตาซีเปรียบเสมือนอดีตที่ไม่สามารถเลื่อนหายไปได้ เนื่องจากไม่ได้มีการแก้ไขความผิดพลาดให้ถูกต้อง ดังที่ ผอ.นรินทร์ พื่อของการิน พยายามปกป้องลูกด้วยการใช้อำนาจบารมีของตระกูลปกปิดข่าวอันรุนแรงนี้ และถึงแม้เขาจะรับผิดชอบด้วยการนำหม่อมไหมเข้ารับรักษาในโรงพยาบาลของตระกูลโดยไม่มีค่าใช้จ่าย อีกทั้งยังกำชับให้แพทย์และพยาบาลดูแลอย่างใกล้ชิด แต่วัตถุประสงค์ของการกระทำนี้อีกประการหนึ่งก็เพื่อแอบซ่อนความผิดพลาดอันโหดร้ายรุนแรงของการินให้ห่างไกลจากวงสังคมเท่าที่จะทำได้ เช่นเดียวกับการินเองที่แม้จะรู้สึกผิดกับการกระทำของตน แต่เขาก็ไม่ได้คัดค้านการกระทำของพ่อ และปล่อยให้เรื่องนี้หายเงียบไปราวกับไม่เคยเกิดขึ้น ดังนั้น ตัวละครแฟนตาซีจึงไม่ต่างกับการหวนกลับมาของอดีตที่อุบัติขึ้นเพื่อตอกย้ำความผิดพลาดของการินที่พ่อและเขาพยายามกลบฝัง ซึ่งสร้างความเจ็บปวดแก่การินอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกัน การหวนคืนสู่อดีตก็ช่วยให้การินได้พิสูจน์ตนเองว่าประวัติศาสตร์จะไม่ซ้ำรอยเดิมอีกครั้ง เพราะแม้ความปรารถนาสูงสุดกำลังจะเป็นจริง ทว่า ก็ไม่ควรแลกมาด้วยความเจ็บปวดแสนสาหัสของบุคคลอื่น การมีชัยชนะเหนือความอวรณ์จึงเป็นรูปธรรมของการตระหนักรู้และความสามารถในการควบคุมความปรารถนาหรือจิตใจของตนได้ อยากรู้ก็ดี การตระหนักรู้นี้มีได้เกิดขึ้นด้วยประสบการณ์อันผิดพลาดของตนเองเท่านั้น หากยังอาศัยประสบการณ์ของผู้อื่นอย่างเช่นฉัตรยศและความอวรณ์ของฉัตรยศ ซึ่งช่วยชี้ให้ตระหนักถึงหายนะของการถลำลึกลงไปในความปรารถนาของตน และช่วยให้ตัวละครเยาวชนหวนนึกถึงความผิดพลาดของตนได้ ด้วยเหตุนี้ ตัวละครแฟนตาซีทั้งสามตัวที่กล่าวมาจึงเปรียบเสมือนกระจกที่ฉายภาพความผิดพลาดรวมถึงเบื้องลึกของจิตใจ เพื่อให้การินได้สำรวจ เรียนรู้ แก้ไข และพิสูจน์ตนเอง

#### 4.2.1.4 การินกับวิญญานของมธุริน: การเรียนรู้เรื่องควบคุมตนเองในการบริโภคเกมออนไลน์

นวนิยายตอน เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ เป็นอีกตอนหนึ่งที่ตัวละครเยาวชนได้เรียนรู้เรื่องการควบคุมจิตใจตนเอง จากที่กล่าวไว้ในหัวข้อที่ 3.2.1.3 ว่านวนิยายตอนนี้กล่าวถึงกลุ่มเยาวชนชายกลุ่มหนึ่งที่หมกหมุ่นอยู่กับเกมออนไลน์ World of Soul เพราะต้องการเข้าไปเล่นเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์เพื่อพิชิตรางวัล แต่หลังจากได้เล่นเกมผีถ้วยแก้วแล้วเยาวชนกลุ่มนี้กลับถูกวิญญานของมธุรินไล่ล่าหลอกหลอน เป็นผลให้เกิดพฤติกรรมฉุนเฉียว คลุ้มคลั่ง ก้าวร้าวรุนแรง และที่น่าสะเทือนอย่างยิ่งคือการพบกับความตายอันน่าสยดสยอง ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการณ์ในตอนนี้นำถึงความน่ากลัวของเกมออนไลน์ที่ล่อลวงให้เยาวชนติดกับจนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในโลกออนไลน์ และที่น่าสนใจอย่างยิ่งคือความน่ากลัวนี้สอดคล้องกับความรู้สึกของสังคมไทยที่มองเกมออนไลน์เป็นอาชญากรรูปแบบใหม่ซึ่งเป็นผลพวงของการก้าวสู่ยุคโลกาภิวัตน์ ขณะเดียวกัน



พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปและความตายของเยาวชนกลุ่มนี้ก็อาจวิเคราะห์ได้ว่าผู้เขียนกำลังแสดงให้เห็นโทษของการที่เยาวชนบริโภคเกมออนไลน์มากเกินไป

น่าสังเกตว่า ตัวละครเอกคือการินก็เป็นเยาวชนคนหนึ่งที่ถูกมุ่มกับเกม World of Soul จนมีพฤติกรรมรุนแรง ดังการบรรยายอารมณ์เกรี้ยวกราดของเขาเมื่อไม่สามารถเข้าถึงเกมนี้ได้ “เก้าอี้ถูกทุ้มลงพื้น ข้าวของใกล้มือกระจัดกระจายตามแรงโมโห ระบายอารมณ์ชุดใหญ่ของเด็กหนุ่มผู้ผิดหวัง เหมือนกับโดนได้ผู้กระแทกประตูตั้งโครม ปลอ่ยให้ซากความเสียหายกองอยู่ตรงนั้นและจากไปอย่างไม่ไยดี” (อัยย์, 2560: 32) อาจพิจารณาได้ว่า ลักษณะอาการของการินไม่ต่างจากอาการของเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์ จนไม่สามารถควบคุมความก้าวร้าวรุนแรงของตนเองได้ แต่ในตอนท้ายเรื่อง การินกลับรอดพ้นจากความตาย อีกทั้งยังเป็นผู้สละวิญญาณของมธุรินอีกด้วย ในทัศนะของผู้วิจัย อาจเป็นไปได้ว่าผู้เขียนต้องการนำเสนอวิธีที่เยาวชนจะหลุดพ้นจากการเสพติดเกมออนไลน์ ดังจะเห็นว่าผู้เขียนไม่ปล่อยให้การินถลาลึกเหมือนกับผู้เล่นเยาวชนที่เสียชีวิตเพราะ “การินลองมาแล้วหมดทุกช่องทาง แต่ก็ยังคงโดนปฏิเสธจากเกม (ผีถ้วยแก้ว) นี้มาตลอดอย่างต่อเนื่อง” (อัยย์, 2560: 78) เขาจึงไม่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของวิญญาณมธุริน และส่งผลให้การินกลายเป็นผู้จ้องมอง เขาได้เห็นภาพของเยาวชนที่คลุ้มคลั่งเสียสติ ไร้ความรุนแรง และเสียชีวิตในสภาพที่น่าสังเวช ซึ่งทั้งหมดนี้อุบัติขึ้นจากอำนาจชั่วร้ายของวิญญาณมธุริน อาจพิจารณาได้ว่าการเป็นผู้จ้องมองช่วยให้การินตระหนักถึงอันตรายของวิญญาณมธุรินในฐานะต้นเหตุของภัยร้าย ที่พร้อมทำลายชีวิตบุคคลใกล้ชิดและบุคคลรอบข้าง รวมถึงทำลายความสงบสุขของสังคม จากเหตุผลเหล่านี้ การินจึงผลักดันให้ตนเองเร่งหาหนทางขจัดภัยร้ายนี้

การขจัดภัยร้ายในที่นี้เห็นได้จากการปะทะกันระหว่างการินกับวิญญาณของมธุริน เมื่อการินสืบทราบข้อมูลเกี่ยวกับที่อยู่ของมธุริน เขาก็รีบไปยังที่แห่งนั้น และได้พบศพของมธุรินกับคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง ในเบื้องต้น การินพยายามลบข้อมูลเกมส์ไปจนถึงข้อมูลทั้งหมดของเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่ “ดูเหมือนว่ามันไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง” (อัยย์, 2560: 173) เขาจึงทำลายเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยการทุ้มลงพื้นและเตะไม่ยั้ง แต่วิธีการทั้งหมดนี้ก็ไม่อาจหยุดยั้งวิญญาณมธุรินได้ เพราะออนไลน์ซึ่งเชื่อมกับระบบอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำจัดทิ้งได้ ผู้เขียนจึงบรรยายการกระทำดังกล่าวว่า “เหมือนคนกำลังคลุ้มคลั่งอาละวาดมากกว่าที่จะเป็นคนที่กำลังพยายามแก้ปัญหา” (อัยย์, 2560: 174) ต่อมาการินเห็นสายสีดำจากเครื่องคอมพิวเตอร์ “ต่อเข้าไปที่เตียงซึ่งมีซากศพแห่งกรังของเด็กสาวนอนอยู่ด้วย” (อัยย์, 2560: 175) เขาตัดสินใจสละวิญญาณของ มธุรินโดย “นำแฟลชไดรฟ์ของลัทธิมาร้ายเข้าไปในปากของศพแห่งกรัง” (อัยย์, 2560: 176) จากนั้นก็ทำพิธีสละวิญญาณ ส่งผลให้ “วิญญาณของเด็กสาวที่สิงอยู่ในอินเทอร์เน็ตกลับคืนเข้าสู่ร่างแห่งกรัง

บนเตียง ก่อนที่จะโดนดึงตามมนตร์สะกดไหลผ่านเข้าไปสู่แฟลชไดรฟ์รูปแฉนวนน้อยที่เสียบเอาไว้อย่าง 'ไม่อาจฝืนต้านทานอะไรได้' (อัยย์, 2560: 177) ในหัวข้อที่ 4.2.1.3 ผู้เขียนเลือกใช้ 'การสะกด' เพื่อสื่อถึงการควบคุม ฉะนั้นจึงเป็นไปได้ที่การสะกดวิญญูณมธุรินและจำกัดให้อยู่ในแฟลชไดรฟ์นี้กำลังสื่อให้เยาวชนเห็นว่า การควบคุมและการจำกัดการบริโภคเกมออนไลน์คือทางออกของปัญหา ผนวกกับการเลือกให้การินเป็นผู้สะกดวิญญูณได้ด้วยตนเองก็อาจสื่อว่าการควบคุมความปรารถนา ซึ่งรวมถึงการควบคุมตนเองไม่ให้ตกอยู่ภายใต้อำนาจของเทคโนโลยีสมัยใหม่จะช่วยให้เยาวชนรอดพ้นจากพิษภัยของอาชญากรใหม่ของยุคโลกาภิวัตน์ได้

ทั้งนี้ การควบคุมจิตใจตนเองอาจเป็นหนทางสำคัญที่ช่วยบรรเทา ความร้ายแรงของปัญหาเยาวชนเสพติดเกม เพราะเป็นไปได้ที่จะแก้ไขปัญหานี้ด้วยการปฏิเสธ ปิดกั้น หรือจำกัดเทคโนโลยีอันเป็นพื้นเพของหลักของการขับเคลื่อนสังคมยุคใหม่ให้หายไปจาก สังคมไทย ในทางกลับกัน ภาครัฐจำเป็นต้องส่งเสริมให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ และเข้าถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ง่าย เพื่อการขับเคลื่อนประเทศให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของ โลกยุคเทคโนโลยี ขณะเดียวกัน ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตก็ดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่เป็นเยาวชนด้วยอัตรา ค่าบริการราคาถูก พร้อมทั้งเปิดให้บริการเป็นช่วงเวลายาวนาน มีไม่น้อยที่ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง โดยไม่สนใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ ร้านเหล่านี้จึงกลายเป็นแหล่งมั่วสุมของเยาวชนที่ก่อให้เกิด ปัญหาอื่น ๆ ตามมา เช่น ยาเสพติด การใช้ความรุนแรง การมีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น ในด้านผู้ผลิต เกมออนไลน์ก็มีการสร้างสรรค์เกมให้มีลักษณะน่าดึงดูดและสนุกสนานมากขึ้นตลอดเวลา โดยเฉพาะ การคิดค้นสินค้าเสมือนจริง (virtual products) ซึ่งดึงดูดความสนใจผู้เล่นได้เป็นอย่างดี เพราะ สามารถนำไปตกแต่งหรือเพิ่มทักษะของตัวละครในเกมออนไลน์ได้ ปัจจัยทั้งหมดนี้ทำให้ผู้มีส่วน เกี่ยวข้องกับการจัดการปัญหาไม่สามารถตั้งรับและแก้ไขภายในระยะเวลาอันสั้น โดยเฉพาะในสถาบัน ครอบครัวที่ไม่รู้วิธีจัดการกับปัญหานี้ เพราะเป็นปัญหาของใหม่ของสังคม ด้วยเหตุนี้ การสอน เยาวชนให้รู้จักควบคุมตนเองจากภายใน (internal control) จึงอาจช่วยบรรเทาวิกฤติของปัญหานี้ได้ ดังที่ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2562: 152) แพทย์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องเด็กและเยาวชนจึงเสนอให้สังคม หันมาสนใจคุณลักษณะนี้เพราะ “จะนำไปสู่การควบคุมตนเองของเยาวชนโดยไม่จำเป็นต้องมีใครมา สอดส่องหรือบังคับ เช่น เลิกเล่นเกมได้เมื่อถึงเวลา ไม่หนีเรียนไปเล่นเกม หรือไม่ฝ่าไฟแดงแม้ไม่มี ตำรวจจราจร เป็นต้น”

## 4.2.2 การกับการเรียนรู้เรื่องการปกป้องรักษาความเป็นไทย

การเรียนรู้เรื่องการปกป้องรักษาความเป็นไทยปรากฏในนวนิยายตอน บันทึกเขียนกรรม ซึ่งกล่าวถึงการต่อสู้ของผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติ 2 ฝ่าย ฝ่ายแรกคือสหัสวัส ผู้ที่ปรารถนาจะได้ครอบครองบันทึกเขียนกรรม เพราะหวังใช้พลังของวัตถุชิ้นนี้สร้างเสริมอำนาจและผลประโยชน์ให้ตนเอง ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งคือไกรสร ผู้สืบทอดปณิธานของตระกูลที่จะปกป้องรักษาบันทึกเขียนกรรม ด้วยเห็นว่าวัตถุดังกล่าวเป็นมหันตภัยของสังคม ในทัศนะของผู้วิจัย ผู้เขียนนำเสนอการต่อสู้ของตัวละครแฟนตาซีทั้งสองตัวนี้เพื่อสื่อถึงการปะทะกันระหว่างวิถีโลกาภิวัตน์และความเป็นไทย ซึ่งมีสหัสวัสและไกรสรเป็นตัวแทน การกำหนดให้ตัวละครเยาวชนอย่างการินได้เผชิญกับตัวแทนของวิถีทั้งสองแบบเป็นกระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ลักษณะของวิถีทั้งสอง ซึ่งสุดท้ายแล้วจะนำไปสู่การปกป้องรักษาความเป็นไทย การอธิบายในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะอธิบายเกี่ยวกับตัวละครสหัสวัส ซึ่งเป็นตัวแทนของวิถีโลกาภิวัตน์ และไกรสรซึ่งเป็นตัวแทนของความเป็นไทยก่อน จากนั้นจึงจะกล่าวถึงการินซึ่งเป็นตัวละครที่ผสมความเป็นไทยเข้ากับวิถีโลกาภิวัตน์

### 4.2.2.1 สหัสวัส: ตัวละครแฟนตาซีผู้ยึดมั่นในวิถีโลกาภิวัตน์

ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครปฏิบัติในนวนิยายตอน บันทึกเขียนกรรม คือ สหัสวัส เป็นผู้วิเศษรุ่นใหม่ที่แยกตนเองออกมาจากกลุ่มผู้วิเศษที่เชี่ยวชาญไสยศาสตร์ไทย เพราะเขาฝึกฝนไสยศาสตร์ของต่างชาติ ด้วยเชื่อมั่นว่าศาสตร์ของวัฒนธรรมอื่น “จะช่วยให้เขาอยู่เหนือหมอผีหัวโบราณคร่ำครึพวกนั้น” (อัยย์, 2554: 80) แม้จะชัดเจนว่าเป็นไสยศาสตร์ต่างวัฒนธรรม แต่วิชาไสยศาสตร์ของตัวละครตัวนี้ ก็ยากจะบ่งชี้ให้ชัดเจนไปว่าเป็นไสยศาสตร์ของวัฒนธรรมใด เพราะเกิดจากผสมผสานความเชื่ออันหลากหลายดังที่อธิบายไว้แล้วในหัวข้อที่ 4.1.1.1

จากลักษณะเหล่านี้ อาจเชื่อมโยงได้ว่า สหัสวัสคือบุคคลที่ดำรงอยู่ในมรรคาของโลกาภิวัตน์ ดังวิชาไสยศาสตร์ของเขาที่สอดคล้องกับลักษณะประการหนึ่งของโลกาภิวัตน์ คือ เมื่อโลกเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ วัฒนธรรมของแต่ละชาติไม่อาจจำกัดอยู่ในอาณาบริเวณอันคับแคบได้อีกต่อไป วัฒนธรรมต่าง ๆ สามารถสัญจรไปยังพรมแดนอื่นได้ผ่านระบบทุนนิยมและความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดการสอดประสานกันจนกลายเป็นลูกผสมทางวัฒนธรรม (cultural hybridization) เมื่อเป็นเช่นนี้ วัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์จึงไม่ใช่สิ่งที่มีเนื้อแท้เพียงอย่างเดียว หากเป็นความไม่แน่นอนหรือความไม่หยุดนิ่งของอัตลักษณ์ โดยมีที่มาจากตัวตนหลากหลายที่อาศัยร่วมกัน (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2560: 131) ดังนั้น ไสยศาสตร์ของ สหัสวัสจึงอาจแสดงถึงการเป็นลูกผสมทางวัฒนธรรมเพราะประกอบสร้างขึ้นมาจากวัฒนธรรมชาติอันหลากหลายจนไม่อาจระบุได้

ว่าเป็นไสยศาสตร์ของชาติใด และที่สำคัญ การปฏิเสธความเป็นไทยก็ช่วยแสดงถึงการยึดวิถีโลกาภิวัตน์ เพราะความเชื่อจัดเป็นความคิดร่วมของสังคมที่สืบทอดต่อกันมายาวนาน ในสังคมไทย ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์หรืออำนาจเหนือธรรมชาติฝังรากลึกอยู่ในวิถีชีวิตของผู้คนมาโดยตลอด จนอาจกล่าวได้ว่าความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติเป็นลักษณะความเป็นไทยอย่างหนึ่ง ดังนั้นการที่ผู้เขียนสร้างให้สหัสวิสหันหลังให้ไสยศาสตร์ไทยด้วยความดูถูกดูแคลนจึงอาจเป็นการนำเสนอภาพของผู้คนในวิถีโลกาภิวัตน์ที่มองเห็นความเป็นไทยในลักษณะที่ไม่น่าพิสมัย ถ้าหลัง ไม่เข้ากับสังคมปัจจุบัน และหันไปโอบรับวัฒนธรรมต่างชาติ

สังเกตได้อีกว่า สหัสวิสมิได้แตกต่างกับจอมขมังเวทย์อื่น ๆ เฉพาะเพียงเรื่องไสยศาสตร์เท่านั้น แต่ยังแตกต่างในเรื่องทัศนคติที่มีต่อพลังเหนือธรรมชาติด้วย ในขณะที่กลุ่มผู้วิเศษอีกกลุ่มหนึ่งยึดถือปณิธานว่า อำนาจเหนือธรรมชาติมิไว้บำบัดทุกข์บำรุงสุขผู้คน สหัสวิสกลับใช้พลังเหนือธรรมชาติเพื่อตึงตูดเงินจากกลุ่ม คนร่ำรวย สหัสวิสจึงมีภาพลักษณะของนักธุรกิจที่แต่งกายด้วยชุดสูทสีดำ มีชื่อเสียงและฐานะร่ำรวยจากการขายคำพยากรณ์อันแม่นยำ อีกทั้งยังใช้ชีวิตสุขสบายภายในคอนโดมิเนียมหรูหรา “กระเจกหน้าต่างขนาดใหญ่สูงจากเพดานจรดพื้น เผยให้เห็นทิวทัศน์กรุงเทพฯ ยามเช้าจากมุมมองของตึกชั้นที่ 36” ซึ่งตกแต่งภายใน “อย่างทันสมัย” (อัยย์, 2554: 80) ความแตกต่างนี้รวมไปถึงทัศนคติที่มีต่อบันเทิงบันเทิงกรรม วัตถุเหนือธรรมชาติที่สามารถเปลี่ยนชะตาของมวลมนุษยชาติ กลุ่มผู้วิเศษโบราณจัดให้วัตถุชิ้นนี้เป็นวัตถุอันตราย พร้อมกับตั้งปณิธานร่วมกันที่จะปิดผนึกบันเทิงกรรมให้หายไปจากการรับรู้ของสังคม แต่สหัสวิสกลับมองบันเทิงกรรมเป็นวัตถุที่จะช่วยเพิ่มพูนความร่ำรวย เขาจึงทุ่มเททั้งเงินและอำนาจในการได้ครอบครองวัตถุเหนือธรรมชาติชิ้นนี้เพราะมั่นใจว่าเป็น “การลงทุนที่แสนคุ้มค่า” (อัยย์, 2554: 14) อาจวิเคราะห์ได้ว่า ตัวละครแฟนตาซีตัวนี้เป็นผู้ที่ยึดมั่นในอุดมการณ์ทุนนิยม สหัสวิสมองอำนาจเหนือธรรมชาติเป็นสินค้าที่สามารถกอบโกยผลกำไรได้ เช่นเดียวกับบันเทิงกรรมที่ถูกประเมินในแง่ของมูลค่าที่สามารถนำมาใช้เพิ่มพูนผลกำไรของธุรกิจ การมองเช่นนี้เป็นการมองแบบทุนนิยม เนื่องจากทุนนิยมมิใช่เพียงการลงทุนเพื่อแสวงหากำไร แต่เป็นการลงทุนเพื่อเพิ่มพูนกำไรให้มากขึ้นเรื่อย ๆ

ทั้งนี้ ทุนนิยมถือว่าเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งของยุคโลกาภิวัตน์ ด้วยวิถีโลกาภิวัตน์เชื่อว่าทุนนิยมเป็นระบบเศรษฐกิจที่เอื้อประโยชน์ต่อประชาชน เพราะรัฐไม่สามารถเข้ามาแทรกแซงได้ อีกทั้งยังต้องช่วยเหลือให้ประชาชนเข้าถึงทรัพยากรสำหรับการผลิตสินค้า ทุนนิยมจึงเป็นสิ่งที่ดีงาม เพราะช่วยส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจและประสิทธิภาพของระบบเศรษฐกิจ (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2560: 173) ยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ ระบบทุนนิยมไม่ได้จำกัดอยู่ในขอบเขตของแต่ละประเทศอีกต่อไป ผู้ประกอบการสามารถลงทุนข้ามชาติ เพราะเกิดการผ่อนคลาย

กฎระเบียบที่สามารถโยกย้าย ถ่ายโอนในด้านการเงิน แรงงาน และทรัพยากรการผลิตไปได้ทุกแห่งบนโลก ด้วยเชื่อว่าการสลายพรมแดนนี้จะเป็นผลดีต่อประเทศกำลังพัฒนา เพราะจะทำให้ประเทศต่าง ๆ ได้รับผลประโยชน์จากการแบ่งงานกันทำในทางเศรษฐกิจ ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนการผลิต สามารถผลิตสินค้าที่มีคุณภาพสูงกว่าจากข้อได้เปรียบด้านการผลิตที่แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ อีกทั้งยังเป็นผลดีต่อประเทศกำลังพัฒนา เพราะการเข้ามาของทุนต่างชาติจะนำไปสู่การกระจายรายได้ไปยังท้องถิ่น (สามชาย ศรีสันต์, 2551: 29) ดังนั้น ระบบทุนนิยมแบบเสรีนี้จึงถือเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของยุคโลกาภิวัตน์ เพราะไม่ใช่แค่เป็นแกนหลักหนึ่งๆ ที่เชื่อมโยงพรมแดนทางเศรษฐกิจของมนุษย์เข้าด้วยกัน หากทุนนิยมยังนำพาวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ให้กระจายและหลอมรวมกันอีกด้วย

ด้วยลักษณะทั้งสองประการนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่า ผู้เขียนสร้างตัวละครแพนตาซี สหัสวัส ขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของวิถีโลกาภิวัตน์หรือผู้ที่ยึดมั่นในวิถีโลกาภิวัตน์ ทั้งนี้ น่าสนใจว่าชื่อของตัวละครนี้ก็สัมพันธ์กับโลกาภิวัตน์เพราะชื่อนี้สอดคล้องกับคำว่า สหัสวรรษ คำศัพท์ที่มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลายในช่วงที่จะขึ้นค.ศ. 2000 และสัมพันธ์กับปัญหาและการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในช่วงเวลานั้น โดยเฉพาะปัญหาคอมพิวเตอร์ที่อาจหยุดชะงัก โลกาภิวัตน์ที่ถือเป็นลักษณะเด่นของยุคปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 หรือสหัสวรรษที่ 2 ก็เป็นความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งร่วมกับปัญหาต่าง ๆ ที่ประดังกันขึ้นในช่วงนี้ เช่น การล่มสลายของระบอบคอมมิวนิสต์ เศรษฐกิจตกต่ำในเอเชีย จึงทำให้ผู้คนนับค.ศ. 2000 เป็นปีตั้งต้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นหรือโลกจะเป็นอย่างไรต่อไป (ปรีชา ช่างขวัญยืน, ราชบัณฑิตยสถาน: ออนไลน์)

#### 4.2.2.2 ไกรสร: ตัวละครแพนตาซีผู้ดำรงวิถีไทย

ในนวนิยายตอน บันทึกเขียนกรรม ผู้เขียนสร้างให้ ไกรสร ตัวละครรอง ซึ่งเป็นผู้วิเศษมีลักษณะตรงข้ามกับสหัสวัสอย่างสิ้นเชิง เห็นได้จากการที่เขาฝึกฝนไสยศาสตร์ไทยของตระกูลวรรณเวทย์ จนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญไสยศาสตร์ไทย เพราะภาคภูมิใจในปณิธานของตระกูลที่สืบทอดกันมายาวนานว่า อำนาจเหนือธรรมชาติของตระกูลมีไว้เพื่อสร้างประโยชน์สุขแก่เพื่อนมนุษย์และสังคม อาจกล่าวได้ว่า ขณะที่การปฏิเสศไสยศาสตร์ไทยมีส่วนสำคัญในการสื่อถึงลักษณะของวิถีโลกาภิวัตน์ มีความเป็นไปได้ที่ความตรงข้ามนี้อาจกำลังสื่อให้เห็นถึงลักษณะของผู้ที่ยังคงดำรงตนอยู่ในวิถีไทยอย่างไกรสร ด้วยเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในวิถีไทยที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น

นอกจากการสืบทอดไสยศาสตร์ไทยของบรรพบุรุษแล้ว ไกรสรยังตัวละครแพนตาซีที่ยึดมั่นในคุณค่าทางศีลธรรมตามหลักพุทธศาสนา ดังที่เขามองบันทึกเขียนกรรมเป็น ‘วัตถุก่อหายนะ’ ซึ่งเกิดขึ้นจากการพิจารณาวัตถุเหนือธรรมชาติขึ้นนี้ผ่านแว่นของพุทธศาสนา ปรีชา

คุณาวุฒิ (2521) ผู้ศึกษาพุทธปรัชญาเรื่องกรรม อธิบายว่า กรรม ตามหลักพุทธศาสนาหมายถึง การกระทำอันเนื่องด้วยเจตนาหรือความตั้งใจ กรรมใดจะจัดว่าเป็นกุศลกรรม (กรรมดี) หรืออกุศลกรรม (กรรมชั่ว) ขึ้นอยู่กับเจตนาก่อนกระทำลงไปว่าเป็นเจตนาดีหรือชั่ว และผลที่เกิดจากเจตนาเรียกว่าผลกรรมหรือวิบากกรรม หลักกรรมถือเป็นหัวใจสำคัญของพุทธปรัชญา เพราะพุทธปรัชญามีทฤษฎะว่ามนุษย์นั่นเองเป็นผู้กำหนดชะตากรรม เป็นผู้เลือกวิถีชีวิตตนเอง เมื่อมนุษย์เป็นผู้ใช้เจตจำนงอันเสรีของตนเลือกกระทำกิจกรรมใด ๆ แล้ว สิ่งที่มีมนุษย์จะต้องมีตามมาก็คือรู้จักรับผิดชอบด้วยตนเองอย่างเต็มที่ ดังนั้นหลักกรรมจึงได้รับการพิจารณาว่าเป็นกฎแห่งเหตุและผล อีกทั้งยังเป็นกฎแห่งจริยธรรมอันยุติธรรม

ด้วยเหตุที่ไกรสรยึดมั่นในหลักกรรมทางพุทธศาสนาอย่างแน่นแฟ้น บันทึกลงเขียนกรรมที่มีอำนาจเปลี่ยนแปลงผลกรรมของมนุษย์จึงกลายเป็นวัตถุแห่งการทำลายหลักจริยธรรมของพุทธศาสนา ซึ่งจะนำความทุกข์มาสู่สังคม ดังคำพูดว่า “กรรมก็คือเส้นทางแห่งชีวิตที่ดำเนินไปตามเหตุและผล การทำให้โลกที่คงอยู่ด้วยเหตุและผลผิดเพี้ยนไป จะต้องเกิดผลกระทบรุนแรงอย่างแน่นอน หากมันตีกับใครสักคนหนึ่ง มันก็ต้องเกิดจากความเจ็บปวดของคนอื่นเป็นทวีคูณอย่างแน่นอน” (อัยย์, 2554: 150) อีกทั้งไกรสรได้นำทฤษฎีผีเสื้อขยับปีกมาอธิบายเพิ่มเติม ดังข้อความว่า “เหมือนอย่างทฤษฎีผีเสื้อขยับปีก Butterfly Effect ที่ว่าด้วยการกระพือปีกของผีเสื้อในซีกโลกหนึ่ง... ที่แม้ว่าจะเพียงสิ่งเล็กๆ น้อยๆ แต่มันก็จะส่งผลกระทบต่อกันไปเรื่อย ๆ จนสุดท้ายแล้วกลายเป็นเหตุการณ์ใหญ่ ๆ ได้” (อัยย์, 2554: 150) ดังนั้น ไกรสรจึงเลือกสานต่อเจตนารมณ์ของตระกูลวรรณเวทย์และผู้วิเศษโบราณที่ “พยายามจะทำให้มัน (บันทึกเขียนกรรม) หายไปจากโลกนี้” (อัยย์, 2554: 149) พุทธศาสดำรงอยู่ในสังคมไทยมายาวนาน และมีอิทธิพลต่อสังคมในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะวิถีคิดและวิถีปฏิบัติ ดังนั้น การยึดมั่นในพุทธศาสนาจึงย้าชัดถึงลักษณะของผู้ดำรงวิถีความเป็นไทยได้อย่างดี

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาลักษณะของตัวละครแพนด้าซีทั้งสองตัว คือ สหัสวัส และ ไกรสร แล้ว อาจกล่าวได้ว่าตัวละครทั้งสองมีลักษณะแบบชั่วตรงข้าม ประการแรก วิถีของโลกาภิวัตน์ยึดโยงกับชาติมหาอำนาจตะวันตก ซึ่งมักเชื่อกันว่าแตกต่างกับวิถีของสังคมไทย ประการต่อมา พุทธศาสนากับทุนนิยม พุทธศาสนามองว่าอุดมการณ์ของทุนนิยมตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเห็นแก่ตัว กระตุ้นให้มนุษย์เกิดความโลภทุกขณะจิต ยึดติดกับคุณค่าเทียมที่เกิดจากการปรุงแต่งของนักการตลาดและนักโฆษณา อีกทั้งยังผูกโยงความสุขเข้ากับการได้ครอบครองวัตถุ ทั้งหมดล้วนสวนทางกับแนวคิดพุทธศาสนาที่มุ่งเน้นการละวางอัตตาหรือการไม่ยึดติดกับกิเลส เพราะเป็นหนทาง

ของการปลดปล่อยทุกซ์และไปสู่นิพพาน ทุนนิยมซึ่งช่วยพอกพูนกิเลสตัณหาในจิตใจจึงเป็นเสมือน เครื่องขวางกั้นการพ้นทุกซ์ตามแนวคิดพุทธศาสนา

ลักษณะของชั่วตรงข้ามดังกล่าวสอดคล้องกับทัศนคติของสังคมไทยหลัง พ.ศ. 2540 ที่หวาดกลัวโลกาภิวัตน์จนนำไปสู่การแบ่งแยก ‘โลกาภิวัตน์’ ออกจาก ‘ความเป็นไทย’ ในลักษณะขาวกับดำ เป็นสองสิ่งที่เข้ากันไม่ได้ (สุริชัย หวันแก้ว, 2545: 12) ที่เป็นเช่นนี้เพราะมีทัศนะว่าโลกาภิวัตน์เป็นการรุกรานจากต่างชาติที่เข้ามาทำลายความเป็นไทย ขณะเดียวกันก็ทำให้คนไทย ละทิ้งความเป็นไทย โดยมีผลกระทบของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเป็นตัวจุดชนวนการเปลี่ยนแปลง กล่าวคือ ในช่วงก่อน พ.ศ. 2540 ประเทศไทยมุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของระบบ ทุนนิยมเรื่อยมา ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 จนมาถึงใน ทศวรรษที่ 2530 รัฐบาลเริ่มดำเนินนโยบายเปิดเสรีการเงินอย่างต่อเนื่อง ทำให้ไทยเข้าสู่ยุคทุนนิยม เงินลงทุนจากต่างประเทศหลั่งไหลเข้าไทย (เสาวณิต จุลวงศ์, 2561: 19) เศรษฐกิจไทยเติบโตขึ้นจน ได้รับการขนานนามว่าเป็นหนึ่งใน “มหัศจรรย์ทางเศรษฐกิจแห่งเอเชีย” (Asian Economic Miracle) ที่มีการเจริญเติบโตสูงสุด (เกศินี จุฑาวิจิตร, 2550: 3 - 4) แต่การเปิดรับเงินลงทุนที่ไหลเข้ามาจนเกิน กว่าสภาวะตลาดที่แท้จริงจะรับได้ ส่งผลให้เกิดภาวะทุนล้นเกิน ทั้งการเก็งกำไรในการลงทุนภาค อสังหาริมทรัพย์ยังกดดันให้เกิดภาวะฟองสบู่ กลายเป็นวิกฤติเศรษฐกิจครั้งใหญ่ในพ.ศ. 2540 ที่รู้จัก กันในชื่อ “วิกฤติต้มยำกุ้ง” (เสาวณิต จุลวงศ์, 2561: 19) วิกฤติครั้งนี้ส่งผลให้เสถียรภาพทาง เศรษฐกิจของไทยล่มสลายและมีผลกระทบต่อความมั่นคงของประชาชนอย่างกว้างขวางและรุนแรง ความรุนแรงในครอบครัวสังคมทุกรูปแบบเพิ่มสูงขึ้น ทั้งการลักทรัพย์ การค้ายาเสพติด การค้าบริการ ทางเพศ และการพนัน ทุนนิยมถูกพิจารณาจากภาครัฐว่ากลายเป็น ‘ภัยคุกคาม’ ความเป็นไทย จึงเกิดการสถาปนาความเป็นไทยขึ้นและเชิดชูว่าเป็นลักษณะสังคมไทยอันพึงประสงค์ที่จำเป็นต้อง เรียกคืนมา ดังที่มีการระบุถึงสภาพสังคมไทยที่พึงปรารถนาไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ ฉบับที่ 9 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2544: ง) ว่า

“สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกันที่ดำรงไว้ซึ่งคุณธรรม และคุณค่าของเอกลักษณ์สังคมไทย ที่พึงพาเกื้อกูลกัน รู้รักสามัคคี มีจารีตประเพณีดีงาม มีความเอื้ออาทร รักภูมิใจในชาติและท้องถิ่น มีสถาบันครอบครัวที่เข้มแข็ง ตลอดจน เครือข่ายชุมชนทั่วประเทศ”

ทั้งนี้ ลักษณะความเป็นไทยข้างต้นอิงจากวิถีชีวิตของไทยแบบดั้งเดิมตาม แนวคิดของรัฐ ซึ่งเชื่อว่าเป็นสภาพสังคมที่งดงามและมีคุณูปการอย่างยิ่งต่อประชาชน ดังนั้น จึงมีการ กำหนดเป้าหมายให้สังคมไทยหวนกลับมาอยู่ในวิถีชีวิตอีกครั้ง นอกจากการสถาปนาความเป็นไทยขึ้น

มาแล้ว ระบบทุนนิยมยังถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างตรงไปตรงมาว่าเป็นต้นตอของการทำลายวิถีความเป็นไทยดังกล่าว ดังปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540 – 2544) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549: 2) ว่า

“การมุ่งเน้นการแข่งขันเพื่อสร้างความมั่งคั่งในรายได้ทำให้คนไทยและสังคมไทยมีความเป็นวัตถุนิยมมากขึ้น ก่อให้เกิดปัญหาด้านพฤติกรรมของคนในสังคม คือ การย่อหย่อนในศีลธรรม จริยธรรม ขาดระเบียบวินัย การเอา راحتเอาเปรียบ ส่งผลให้วิถีชีวิตและค่านิยมดั้งเดิมที่ดั้งเดิมของไทยเริ่มจางหายไป”

เห็นชัดได้ว่า ทุนนิยมถูกวิพากษ์ในลักษณะชั่วตรงข้ามของวิถีไทยในอดีต อีกทั้งยังเข้ามามีอำนาจเหนือความเป็นไทยและค้อย ๆ ทำลายความเป็นไทย เป็นผลให้ทุนนิยมมีสถานะเป็น ‘ปฏิปักษ์’ กับความเป็นไทย โดยเฉพาะช่วงเวลาต่อมา เมื่อภาครัฐได้อัญเชิญแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาท สมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) มาเป็นแนวทางพัฒนาชาติ เพราะเชื่อว่าจะเป็นการป้องกันอำนาจของทุนนิยม และเป็นหนทางที่จะพาสังคมไทยหวนคืนสู่คุณค่าความเป็นไทยแบบดั้งเดิม ก็ยิ่งทำให้ทุนนิยมไปอยู่ในชั่วตรงข้ามของความเป็นไทยมากขึ้น

ส่วนทัศนะของประชาชนที่มีต่อทุนนิมนั้น ก็มีความสอดคล้องกับมุมมองของภาครัฐ ในยุคที่ประเทศไทยยังดำเนินรอยตามวิถีทางของตะวันตก ทุนนิยมถูกวิพากษ์มาโดยตลอดในแง่การทำลายศีลธรรม ความเป็นมนุษย์ ธรรมชาติ รวมถึงวิถีชนบท แต่ไม่ได้ถูกพิจารณาว่าเป็นอริของความเป็นไทยอย่างชัดเจนมากนัก แต่ในช่วงหลังพ.ศ. 2540 การมองทุนนิยมและโลกาภิวัตน์แบบที่กล่าวมาข้างต้นกลับแพร่หลายในวงกว้าง สาเหตุหนึ่งมาจากความเจ็บปวดจากวิกฤติเศรษฐกิจที่ทำลายความมั่นคงในการดำรงชีวิต อีกสาเหตุหนึ่งคือการขานรับวิถีเศรษฐกิจพอเพียง เกศินี จุฑาวิจิตร (2550) กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า ชีวิตแบบพอเพียง (Self - Sufficiency) เดิมถูกมองว่าเป็นการพัฒนาแบบอนุรักษ์นิยมตามความคิดของนักพัฒนาหัวก้าวหน้า แต่เมื่อพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) มีพระราชดำรัสเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2541 เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง มุมมองที่มีต่อแนวคิดนี้ก็เปลี่ยนไป กลุ่มนักคิดหัวก้าวหน้าเชื่อว่าครรลองแห่งความพอเพียงคือพลังสำคัญในการต่อต้านทุนนิยมและกระแสโลกาภิวัตน์ ส่วนกลุ่มท้องถิ่นนิยมก็เชื่อว่าแนวทางนี้คือทางแก้ปัญหาของสังคมบริโภคนิยม หากชุมชนเข้มแข็งด้วยการพึ่งพาตนเองทางเศรษฐกิจได้ สันติภาพและความสุขก็จะเกิดขึ้น ดังนั้นท้องถิ่นนิยมซึ่งเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจพอเพียงจึงมีสถานภาพเป็นทางเลือกหลักที่เป็นคู่ตรงข้ามของกระบวนการโลกาภิวัตน์อันรวมถึงทุนนิยมด้วย งานวิจัยสองเรื่องที่ช่วยยืนยันทัศนะเหล่านี้ของประชาชนคือ งานของเกศินี จุฑาวิจิตร (2549)



ซึ่งศึกษาภาพสะท้อนสังคมผ่านเรื่องสั้นยุควิฤตเศรษฐกิจในปี 2540 และงานของ เสาวณิต จุลวงศ์ (2561) ซึ่งศึกษาแนวความคิดในการวิพากษ์ทุนนิยมในนวนิยายและเรื่องสั้นไทยตั้งแต่ทศวรรษ 2530 – ทศวรรษ 2550 งานทั้งสองเรื่องนี้กล่าวตรงกันว่าหลังช่วงวิฤตเศรษฐกิจ นักเขียนได้นำเสนอความแตกต่างระหว่างชนบทกับเมืองว่า เมืองและความเป็นเมืองคือสัญลักษณ์ของทุนนิยม ส่วนชนบทคือสัญลักษณ์ของความเป็นไทยในอุดมคติ ซึ่งมีคุณค่าเหนือกว่าเพราะเต็มไปด้วยความอุดมสมบูรณ์ ความงดงามในจิตใจของผู้คน รวมถึงความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและความเป็นท้องถิ่น วรรณกรรมจึงปรากฏโครงเรื่องที่มีลักษณะการหวนคืนสู่ความเป็นไทยแบบดั้งเดิม คือตัวละครที่อาศัยอยู่ในเมืองเดินทางกลับไปยังชนบท แล้วดำเนินชีวิตตามวิถีพอเพียงจนพบความสุขที่แท้จริง

นอกจากนี้ กระแสโหยหาอดีตก็อาจเป็นอีกร่องรอยหนึ่งที่แสดงการแยกทุนนิยมออกจากความเป็นไทย สุริชัย หวันแก้ว (2545: 50 - 51) อธิบายว่า การโหยหาอดีต (Nostalgia) หมายถึงความรู้สึกและสภาพจิตใจที่เป็นสุขเมื่อนึกถึงเรื่องราวในอดีตของตน เนื่องจากการเร่งรัดพัฒนาประเทศสู่ความเป็นสมัยใหม่และกระแสจากโลกาภิวัตน์ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้คน ทำให้เกิดความต้องการที่จะกลับไปยึดโยงกับอดีต ที่ตัดขาดจากความเป็นเมืองหรือความทันสมัย และเน้นคุณค่าแบบอุดมคติ เช่น ความเป็นชุมชนที่แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติ ความห่วงอาทร และความมีน้ำใจ ความรู้สึกเหล่านี้ก่อร่างขึ้นมาได้โดยอาศัยความเป็นไทยตามค่านิยมแบบทางการ (official values) ทั้งนี้ ในช่วงหลังพ.ศ. 2540 กระแสโหยหาอดีตเฟื่องฟูขึ้นอย่างมากโดยเฉพาะในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและภาพยนตร์ สิ่งนี้ก็อาจช่วยสะท้อนทัศนคติของสังคมไทยที่สอดคล้องกับภาครัฐ

พุทธศาสนาก็มีส่วนสำคัญในการสร้างให้ทุนนิยมกลายเป็นปฏิบัติของความ เป็นไทย ภายหลังวิฤตเศรษฐกิจ วงการสงฆ์เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่ออกมาวิจารณ์ทุนนิยม โดยมีความเห็นในทิศทางเดียวกันว่าระบบทุนนิยมกับพุทธศาสนามีความเป็นศัตรูกันโดยธรรมชาติ คือเป็นสิ่งที่ไปด้วยกันไม่ได้โดยสิ้นเชิง (Jackson, 2548: 37) ส่งผลให้เกิดภาพของการแบ่งแยกขึ้นมาในอีกมิติหนึ่ง คือ “ธรรมะ – อธรรม” ซึ่งสอดรับและส่งเสริมทัศนะของรัฐบาลและสังคมไทยได้อย่างดี พระนักคิดสองรูป คือ พระไพศาล วิสาโล และ ว.วชิรเมธี แสดงความเห็นในทิศทางเดียวกันว่า ทุนนิยมคือการล่าอาณานิคมแบบใหม่ของชาติตะวันตก โดยยกกรณีการขอความช่วยเหลือจาก กองทุนการเงินระหว่างประเทศ (International Monetary Fund) หรือเรียกกันโดยย่อว่า IMF เพื่อพลิกฟื้นเศรษฐกิจ โดยแลกกับการยินยอมให้ต่างชาติเข้ามากำกับนโยบายทางเศรษฐกิจและเปลี่ยนกิจการของไทยให้กลายเป็นของต่างชาติมาเป็นตัวอย่าง ว.วชิรเมธี (2549: 77) แสดงความเห็นว่าการนี้คือการ “เทคโอเวอร์” ประเทศไทย และยังระบุว่านิคมอุตสาหกรรมที่กำลังเกิดขึ้นตามแนวทางต่างชาติ “เป็นสัญลักษณ์ของอาณานิคมยุคทุนโลกาภิวัตน์” ขณะที่พระไพศาล วิสาโล (2555)

ชี้ให้เห็นว่าการล่าอาณานิคมด้วยทุนนิยมโลกาภิวัตน์เป็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัว เนื่องจากทุนนิยมเป็นภัยที่ป้อนเซาะและสร้างความอ่อนแอจากภายใน คือทำให้ประเทศไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้จนต้องรับความช่วยเหลือจากต่างชาติ ยิ่งกว่านั้น ยังทำลายความสมานฉันท์ เพราะเกิดการแบ่งแยกกันด้วยสถานะทางเศรษฐกิจ และทะเลาะกันรุนแรงด้วยขัดแย้งกันเรื่องความคิดทางการเมือง อีกทั้งเป็นบ่อเกิดของความป่วยไข้ทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ การต่อสู้เพื่อรักษาอำนาจอธิปไตยจึงเป็นเรื่องยากยิ่ง

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าการแยกทุนนิยมซึ่งสัมพันธ์แนบแน่นกับโลกาภิวัตน์ออกจากความเป็นไทยเกิดขึ้นจากการสถาปนาความเป็นไทยของภาครัฐและบริบทของสังคมที่กระตุ้นความรู้สึกแบบชาตินิยมขึ้นมาในหมู่ประชาชน ไม่เพียงเท่านั้น ทุนนิยมยังถูกจัดวางให้อยู่ตรงข้ามกับพุทธศาสนาซึ่งคนไทยเคารพศรัทธา และเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของความเป็นชาติไทย ด้วยเหตุนี้ จึงเล็งเห็นไม่ได้ที่โลกาภิวัตน์จะถูกผลักดันออกจากปริมณฑลของความเป็นไทยในฐานะ “ศัตรู” ของชาติ

ด้วยบริบทสังคมที่กล่าวมา การจัดวางให้สหัฐวิสัยและไกรสรมีลักษณะตรงข้ามกันจึงอาจสื่อได้ถึงการแบ่งแยกระหว่างโลกาภิวัตน์และความเป็นไทย ประกอบกับการไม่ลงรอยกันทางความคิดจนกลายเป็นคู่ขัดแย้งกันก็ยิ่งตอกย้ำภาพของโลกาภิวัตน์ในฐานะศัตรูของความเป็นไทยให้ชัดเจนมากขึ้น ประเด็นที่น่าพิจารณาต่อไปคือ ตัวละครไกรสรมิได้มีบทบาทในการแสดงภาพของผู้ดำรงวิถีความเป็นไทยเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นความอ่อนแอของความเป็นไทยภายใต้มรรคาของโลกาภิวัตน์ด้วย สังเกตได้จากความแตกต่างอีกประการหนึ่งระหว่างไกรสรและสหัฐวิสัย คือแม้ทั้งสองจะเป็นผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติเหมือนกัน แต่สหัฐวิสัยกลับเป็นฝ่ายที่ได้รับการนับหน้าถือตาจากคนในสังคมอยู่ฝ่ายเดียว ด้วยคำพยากรณ์ที่ได้จากวิชาไสยศาสตร์นั้นมีความแม่นยำสูง สหัฐวิสัยจึงกลายเป็นที่พึ่งของคนจำนวนมากโดยเฉพาะกลุ่มผู้มีอำนาจอย่างนักการเมือง แตกต่างกับไกรสรที่ “จากที่เคยมีคนนับหน้าถือตา กลับถูกกีดกันออกจากสังคม” (อัยย์, 2554: 65) เพราะคำทำนายจากไสยศาสตร์ไทยที่ทำนายว่าประเทศไทย “จะมีเคราะห์หนักถึงขั้นมีคนล้มตายมากมาย” (อัยย์, 2554: 65) ไม่เกิดขึ้นจริง ผู้คนที่ตกอยู่ในความหวาดกลัวจนชวนหาวิธีสะเดาะเคราะห์เพื่อให้รอดพ้นจากวิฤตติจึงโกรธแค้นและสิ้นศรัทธาตระกูลวรรณเวทย์ ยิ่งกว่านั้น ตระกูลวรรณเวทย์ยังคงเป็นเหยื่อของสื่อมวลชนที่ “ประโคมข่าวกันใหญ่ว่าเป็นพวกหมอดูลงโลก” (อัยย์, 2554: 65) และ “ที่แย่ยิ่งกว่าคือมีการลงรูปและชื่อนามสกุลจริงแบบไม่ปิดบัง” (อัยย์, 2554: 72) ส่งผลให้คนส่วนใหญ่ตีตราสมาชิกตระกูลวรรณเวทย์ทุกคนว่าเป็นนักหลอกลวง ด้วยความอับอายจากเหตุการณ์นี้ ทุกคนในตระกูลจึง “พากันย้ายหนีไปอยู่ที่อื่น จากนั้นก็ไม่มีใครหรือลูกศิษย์คนไหนติดต่อพวกเขาได้อีกเลย” (อัยย์, 2554: 65)

อาจพิจารณาได้ว่าเหตุการณ์นี้คือการฉายภาพที่แสดงความโหดร้ายของสังคมทุนนิยม ที่ให้คุณค่าเฉพาะกับความสามารถในการตอบสนองความมั่นคงมั่งคั่งตามอุดมการณ์ของทุนนิยม เมื่อกลุ่มผู้ใช้ไสยศาสตร์ไทยไม่สามารถตอบสนองสิ่งดังกล่าวได้ ผู้วิเศษกลุ่มนี้จึงไร้คุณค่าและคำพิพากษาของการไร้คุณค่าคือการปราศจากความประนีประนอมที่จะให้สิ่งนี้ดำรงอยู่ในสังคมต่อไป ยิ่งกว่านั้น การที่ไสยศาสตร์ต่างชาติสามารถตอบสนองความต้องการของผู้คน และดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างภาคภูมิ ทว่าไสยศาสตร์ไทยกลับไม่สามารถตอบสนองได้ จึงไม่สามารถเข้าร่วมอยู่ในสังคมได้ อาจช่วยสะท้อนภาวะของความเป็นไทยในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งถูกบั่นทอนคุณค่าลงโดยกระแสโลกาภิวัตน์ เนื่องจากภายใต้วิถีโลกาภิวัตน์นั้น มนุษย์ต่างตกอยู่ภายใต้สำนึกของความทันสมัยหรือการพัฒนา โดยใช้วิถีของชาติมหาอำนาจตะวันตกเป็นบรรทัดฐาน ความเป็นไทยในทัศนคติของผู้คน จึงถูกมองในลักษณะของความล้าสมัย เป็นอดีตที่อยู่ผิดที่ผิดทางเนื่องจากไม่สามารถตอบสนองสังคมยุคโลกาภิวัตน์ได้ ส่งผลให้ความเป็นไทยกลายเป็นสิ่งควร “อนุรักษ์” ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับตระกูลวรรณาเวทย์ การหายสาบสูญไปจากสังคมทำให้คนจำนวนหนึ่งจัด “นิทรรศการวรรณาเวทย์ไสยศาสตร์ ความเชื่อและพิธีกรรมที่ถูกลืมนิ่ง” เพื่อถ่ายทอดความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับตระกูลวรรณาเวทย์และวิชาไสยศาสตร์ไทยโบราณของตระกูล ซึ่งอาจมองได้ว่าการจัดนิทรรศการเพื่ออนุรักษ์เป็นการเสนอให้เห็นความเป็นไทยในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ที่กลายเป็นสิ่งที่หยุดนิ่งและถูกแช่แข็งราวกับสิ่งที่ตายไปแล้วแต่ถูกสตัฟฟ์ไว้

น่าสนใจอีกว่า ผู้เขียนเลือกให้ตัวละครลัทธินิรมิตเข้าไปเยี่ยมชมนิทรรศการนี้ และด้วยพลังเหนือธรรมชาติของเธอ จึงต้องเผชิญกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติอันน่าสะพรึงกลัว ดังการบรรยายว่า

“หญิงสาวในภาพกะพริบตา ขอบตามีน้ำตาสีดำสนิทไหลอาบข้างแก้มคล้ายกับเลือด มือที่เคยลดลงข้างตัวกลับเอื้อมออกมาจากขอบภาพ คิ้วขมวดมือของเด็กสาวเอาไว้จนเธอรีบสะบัดมือหนีอย่างออกมาจากภาพจนลึบกันกระแทกพื้น เหนือไหล่ซึมท่วมตัวเมื่อได้ยินเสียงร้องไห้ของเด็กตัวเล็ก เสียง คำราม ของสัตว์ป่า และเสียงกระพรวนแหลมดังก้องไปทั่วห้อง”

(อัยย์, 2554: 64)

ผู้วิจัยเห็นว่า ประสบการณ์เหนือจริงข้างต้นอาจเป็นการแสดงทัศนคติต่อความเป็นไทยในสายตาของเยาวชนที่ไม่ได้มองความเป็นไทยเป็นเพียงสิ่งล้าสมัยหรือตกยุคเท่านั้น แต่ยังมองความเป็นไทยในฐานะสิ่งที่น่าหวาดกลัว เพราะเมื่อพิจารณาบริบทของสื่อในสังคมไทยจะพบว่า สื่อภาพยนตร์หรือโทรทัศน์จำนวนมากนิยมเชื่อมโยงความเป็นไทยเข้ากับความสยองขวัญ

ภาพลักษณ์ความเป็นไทยจึงดูเก่าแก่โบราณและน่าหวาดกลัว จนได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ส่งเสริมความเป็นไทยว่า การนำเสนอในลักษณะนี้ทำให้คนส่วนใหญ่ถอยห่างจากความเป็นไทย หรือเกรงกลัวจนผู้คนไม่กล้าเข้ามาศึกษา (กันต์กมล ตรีสัตย์, 2560: ออนไลน์)

นอกจากนั้น อาคมบังตาของไกรสรก็อาจมีส่วนในการขบขันสภาวะการณ์ของความเป็นไทยที่ถูกสังคมยุคโลกาภิวัตน์ผลักไสและละทิ้ง จากเหตุการณ์พยากรณ์ผิดพลาด ไกรสรตัดสินใจกลับมาอาศัยที่ภูมิลำเนาเดิม คือเรือนหลักของตระกูลวรรณเวทย์ที่จังหวัดชลบุรี อย่างไรก็ตาม การกลับต่างจังหวัดในเรื่องนี้ไม่ได้เป็นการนำเสนอการหวนคืนสู่ความเป็นไทยในอุดมคติเหมือนวรรณกรรมเรื่องอื่นในยุคเดียวกัน แต่กลับแสดงให้เห็นบาดแผลของความรู้สึกไร้ค่าและการถูกขบไล่จากสังคมภายใต้วิถีโลกาภิวัตน์ ซึ่งแสดงผ่านการร้ายอาคมบังตาแก่เรือนวรรณเวทย์ในเหตุการณ์ที่ลัทธินำเข้าคันเรือนเพราะมั่นใจว่ามีคนอาศัยอยู่ในสถานที่แห่งนี้แต่กลับค้นไม่เจอ “ลัทธินำเข้าคันเรือน เปิดเข้าไปสำรวจตามห้องต่าง ๆ บนเรือนไทยแต่ละห้อง ... ที่นี้แทบไม่มีร่องรอยของคนอาศัยอยู่ เครื่องเรือนเก่าฝุ่นจับเขรอะ ห้องปิดสนิทจนเหม็นอับ แต่เด็กสาวกลับสัมผัสได้ตลอดเวลาที่พวกตนเดินอยู่บนเรือน..เรือนไทยหลังนี้ ยังมีคนอื่นอาศัยอยู่แน่ ๆ ...” (อัยย์, 2554: 113) ภาพที่ลัทธินำเข้าเห็นนั้นตรงข้ามกับความเป็นจริงที่กำลังเกิดขึ้น คือการรินและไกรสรกำลังต่อสู้กับชายคนหนึ่งอยู่ในเรือน ดังที่ลัทธินำเข้าสัมผัสได้ว่า “แวบหนึ่งเธอได้ยินเสียงครี๊ด ๆ เหมือนใครบางคนกำลังลากเท้าผ่านพื้นไม้กระดาน แต่ยังไม่ทันจับทิศทางได้ เสียงนั้นก็หายไป” (อัยย์, 2554: 114) กล่าวได้ว่าอำนาจของอาคมบังตาคือการตัดขาดวัตถุหรือมนุษย์ออกจากโลกภายนอกอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นการที่ผู้เขียนกำหนดให้ไกรสรเลือกใช้อาคมนี้กับเรือนวรรณเวทย์ซึ่งอยู่ในพื้นที่ห่างไกลของต่างจังหวัด จึงเป็นการสะท้อนความเจ็บปวดแสนสาหัสของผู้ที่พ่ายแพ้ต่อวิถีโลกาภิวัตน์ ขณะเดียวกันก็สะท้อนภาพความเป็นไทยที่ค่อย ๆ เลือนหายไปจากสังคมด้วยเช่นกัน

#### 4.2.2.3 การริน: เยาวชนไทยในยุคโลกาภิวัตน์กับการปกป้องรักษาความเป็นไทย

การสร้างตัวละครแฟนตาซีที่เป็นผู้วิเศษที่กล่าวมาแล้วนั้นเป็นการแยกลักษณะความเป็นโลกาภิวัตน์กับความเป็นไทยออกจากกันอย่างชัดเจน แต่สำหรับตัวละครเอกซึ่งเป็นเยาวชน ผู้เขียนได้ประสานลักษณะทั้งสองเข้าด้วยกัน สังเกตได้จากการสร้างการรินให้มีลักษณะสอดคล้องกับ “พระเอก” ตามขนบนิยมของวรรณคดีไทย คือมีรูปลักษณ์งดงาม สติปัญญาล้ำเลิศ มีความสามารถในการต่อสู้ มีภูมิความรู้ความสามารถด้านไสยศาสตร์ อีกทั้งยังแวดล้อมด้วยตัวละครรองซึ่งมีบทบาทเป็นผู้ช่วย ตัวละครผู้ช่วยตัวแรกแรกคือ ไกรสร ผู้อุปการะเลี้ยงดูการรินในวัยเยาว์ เนื่องจากมารดาของการรินต้องเข้ารับรักษาตัวที่โรงพยาบาลเพราะสูญเสียสติสัมปชัญญะหลังประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ นอกจากนี้ ไกรสรยังเป็นคลังความรู้ไสยศาสตร์ไทยโบราณของการริน

ด้วยลักษณะของผู้วิเศษที่ซุบเลี้ยงและมอบความรู้ให้ จึงกล่าวได้ว่าไกรสรเปรียบเสมือนตัวละคร พระฤๅษีในวรรณคดีไทย ตัวละครผู้ช่วยอีกตัวหนึ่งคือ รัก (หรือ รัก-ยม) ตัวละครแฟนตาซีผู้อยู่ใต้การ บังคับบัญชาของกาาริน คอยช่วยเหลือกาารินให้ผ่านพ้นอันตรายต่าง ๆ ซึ่งเทียบได้กับตัวละครผู้ช่วยใน วรรณคดีไทยโบราณ เช่น กุมารทอง หรือ โหงพราย ทั้งนี้ ในทัศนะของผู้วิจัย ตัวละคร รัก มีลักษณะ ใกล้เคียงกับตัวละครกุมารทองในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน เพราะนอกจากความสัมพันธ์แบบ เจ้านาย-ลูกน้องแล้ว กุมารทองยังมีความสัมพันธ์ทางสายเลือดกับขุนแผนในแบบบิดา-บุตรอีกด้วย เช่นเดียวกับ รัก ที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือดกับกาารินแต่เป็นความสัมพันธ์แบบป้า (พี่สาวของ มารดา) – หลาน

สำหรับลักษณะที่สื่อถึงวิถีโลกาภิวัตน์ คือความคลุมเครือหรือความไม่แน่นอน ทางอัตลักษณ์ ดังไสยศาสตร์ของกาารินซึ่งกล่าวไว้เบื้องต้นในหัวข้อที่ 4.1.1.1 แล้วว่าเป็นการผสมผสาน ทางวัฒนธรรมโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมไทย รวมถึงตัวละครแฟนตาซี รัก ที่อาจเข้ามาช่วย สนับสนุนลักษณะที่สื่อถึงวิถีโลกาภิวัตน์ของกาาริน เพราะลักษณะของรักนั้นสอดคล้องกับกาาริน คือ คงลักษณะตามความเชื่อเดิมไว้บางประการและผสานเข้ากับวัฒนธรรมต่างชาติ ดังที่อธิบายไว้ใน หัวข้อที่ 4.1.2.2 จึงส่งผลให้ภาพของกาารินในฐานะผู้วิเศษสมัยใหม่ซึ่งไม่ยึดติดตายตัวกับวิถีใดวิถีหนึ่งมี ความชัดเจนมากขึ้น ด้วยลักษณะดังกล่าวนี้อาจทำให้พิจารณาได้ว่า กาารินคือตัวแทนของเยาวชนไทย ที่ยึดโยงและดำรงอยู่ระหว่างวิถีไทยและวิถีโลกาภิวัตน์

น่าสนใจว่า กาารินได้เผชิญกับเหตุการณ์ที่สหัสวัสบุกรเรือนวรรณมาเวทย์เพื่อ ชิงบันทึกเขียนกรรม ทำให้เกิดการปะทะกันระหว่างระหว่างหนุ่มขี้ยา (ตัวแทนของสหัสวัส) กับไกรสร ซึ่งมิยมเป็นผู้ช่วยในการต่อสู้ด้วยอำนาจที่เหนือกว่าของสหัสวัส ฝ่ายไกรสรจึงพ่ายแพ้และได้รับ บาดเจ็บสาหัส ดังการบรรยายสภาพของยมว่า “ใบหน้าบิดเบี้ยว ไม่รู้ว่ากำลังโกรธจัดหรือเจ็บปวดอยู่ กันแน่ นัยน์ตาสีดำสนิททั้งสองข้างมีเลือดไหลออกมา เสื้อผ้าที่สวมใส่ขาดวิน ตรงหน้าอกมีรอยกรีดยาว และลึกลงกลืนเหม็นเน่าตลบอบอวล” (อัยย์, 2554: 108) รวมถึงสภาพของไกรสรที่ “ทรุดฮวบลงไป กับพื้น แผลที่ท้องซึ่งเลือดหยุดไหลไปแล้วได้ปริแตกออกมาอีกครั้ง จนไม่มีแรงลุกขึ้นวิ่งหนี” (อัยย์, 2554: 115) เหตุการณ์ที่กาารินประสบนี้อาจแสดงถึงภาพความเป็นไทยที่กำลังถูกโลกาภิวัตน์เข้ามา รุกราน ซึ่งฝ่ายผู้รุกราน (วิถีโลกาภิวัตน์) มีความแข็งแกร่งและทรงอำนาจ ส่วนฝ่ายผู้ถูกรุกราน (ความเป็นไทย) มีลักษณะของผู้ที่เปี่ยมด้วยศีลธรรม ต่อสู้เพื่อปกป้องความสงบสุขของสังคม แต่ด้วยพลังอำนาจจึงพ่ายแพ้อีกฝ่ายดังสภาพที่บรรยายไว้ ลักษณะเหล่านี้ไม่ต่างจากมุมมองของ สังคมไทยที่มีต่อโลกาภิวัตน์ คือโลกาภิวัตน์นั้นเป็นศัตรูหรือฝ่ายอธรรมที่เข้ามาบ่อนทำลายวิถีความ

เป็นไทยให้เลื่อนหายไปจากสังคม ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่าการกำหนดให้การินได้รับประสบการณ์นี้มีจุดประสงค์เพื่อตัวละครเยาวชนเข้าใจมุมมองดังกล่าวและตระหนักถึงภัยอันตรายของโลกาภิวัตน์

นอกเหนือจากประสบการณ์นี้ การินยังเผชิญกับอาคมสิงร่างที่สหัสส์ใช้ควบคุมชายชี้ยาคนหนึ่งให้ไปบุกเรือนตระกูลวรรณเวชเพื่อช่วงชิงบันทึกเขียนกรรมจากไกรสร ทำให้การินได้ประจักษ์ถึงความโหดเหี้ยมของสหัสส์ที่ใช้ชีวิตผู้อื่นเพื่อสนองผลประโยชน์ของตนเองโดยไม่คำนึงถึงความเจ็บปวดทรมานของเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เพราะการต่อสู้กับฝ่ายไกรสรที่แกร่งกล้าได้สร้างบาดแผลจำนวนมากแก่ชายชี้ยา กล่าวได้ว่าการใช้อาคมครั้งนี้อาจทำให้ตัวละครเยาวชนมองเห็นความน่ากลัวของทุนนิยม ซึ่งทำให้มนุษย์มุ่งเพียงแสวงกำไรเท่านั้นแม้จะได้มาด้วยหนทางอันปราศจากศีลธรรม และหนทางอันปราศจากศีลธรรมในที่นี้คือการฆาตกรรมชีวิตของมนุษย์ด้วยกันแลกับผลประโยชน์หรือกำไรของตน ชุตินา ประกาศวุฒิสาร (2555) อธิบายว่าการฆาตกรรมชีวิตมนุษย์ด้วยกันภายใต้ระบบทุนนิยมมักถูกนำมาอุปมาอุปไมยกับการกินเนื้อมนุษย์ (cannibalism) เนื่องจากระบบทุนนิยมเกิดขึ้นจากการเอาไรต์เอาเปรียบและการแสวงหากำไรอย่างไม่สิ้นสุดจากการขูดเลือดขูดเนื้อผู้อื่นที่อ่อนแอหรือด้อยกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในความสัมพันธ์ระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง เพราะในช่วงเวลางานนั้น ลูกจ้างมีสถานะดังทาสของนายจ้าง แม้จะต้องถูกเอาไรต์เอาเปรียบอย่างเต็มที่ก็ต้องสยบยอมเพื่อแลกกับค่าแรงสำหรับดำรงชีวิตภายใต้ระบบทุนนิยม ด้วยเหตุนี้ ลูกจ้างในระบบทุนนิยมจึงมีสภาพไม่ต่างกับผีดิบที่มีชีวิตอยู่ภายใต้การควบคุมของนายจ้าง

จากคำอธิบายข้างต้น อาจวิเคราะห์ได้ว่า “อาคมสิงร่าง” ก็ไม่ต่างกับการกินเนื้อมนุษย์ หากจะนับว่าสหัสส์ผู้ยึดมั่นในอุดมการณ์ทุนนิยมคือ ‘นายจ้าง’ ชายชี้ยาก็เปรียบได้กับ ‘ลูกจ้าง’ ที่ไร้อิสระของนายจ้าง ดังภาพที่ปรากฏผ่านสายตาของไกรสร “ชายชราพยายามประคองสติรับหลับตา เฟ่งสมาธิจ้องไปยังร่างที่อยู่ตรงหน้า และได้เห็นเงาร่างของใครอีกคนกำลังซ่อนอยู่ในร่างชายชี้ยาคคนนั้น” (อัยย์, 2554: 97) และผ่านสายตาของการินว่า ชายชี้ยานั้น “เดินโซเซเหมือนจะรู้สึกตัวเป็นพัก ๆ แต่ไม่นานสติก็หลุดออกไป กลับมามองพวกเขาด้วยสายตาเลือนลอยอีกครั้ง” (อัยย์, 2554: 115) ภาพการถูกยึดครองทั้งร่างกายและความรู้สึกนึกคิดนี้อาจเปรียบได้กับชีวิตของลูกจ้างในเวลาทำงาน ที่จะถูกนายจ้างจับจ้องและสรรหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อควบคุมให้ลูกจ้างทุ่มเททั้งร่างกายและแรงสมองในการทำงาน ลูกจ้างซึ่งจำเป็นต้องพึ่งพาค่าแรงของนายจ้างจึงต้องพยายามแสดงให้นายจ้างเห็นถึงความพยายามและการริศค้นความสามารถทั้งหมดให้เป็นທີ່ประจักษ์ชัดอีกทั้งช่วงเวลางาน เป็นช่วงเวลาที่นายจ้างมีสถานะเป็นผู้ออกคำสั่งแต่เพียงผู้เดียว ลูกจ้างจึงตกเป็นฝ่ายที่ต้องทำงานตามประสงค์ของนายจ้าง ชีวิตของลูกจ้างภายใต้อำนาจของนายจ้างจึงเป็นชีวิตที่ไร้อิสระ เพราะมีความรู้สึกราวกับว่าตัวตนของพวกเขาหายไปในขณะที่ทำงานให้นายจ้าง (ชุตินา ประกาศวุฒิสาร,

2555: 245) ดังนั้นการ “รู้สึกตัวเป็นพัก ๆ” ของชายชียาอาจเป็นการแสดงความพยายามที่จะทวงคืนหรือยื้อยุดตัวตนกับนายจ้าง แต่ไม่อาจกระทำสำเร็จเนื่องจากนายจ้างมีอำนาจเหนือตน สิ่งนี้ช่วยตอกย้ำความโหดร้ายของระบบทุนนิยม ที่บังคับให้ลูกจ้างต้องจำยอมสูญเสียทั้งอิสระและตัวตนเพื่ออุทิศให้แก่ผลประโยชน์หรือเป้าหมายของนายจ้าง

ผู้เขียนแสดงให้เห็นความน่ากลัวที่มากยิ่งขึ้นไปอีกผ่านเหตุการณ์ที่ร่างกายของชายชียาบาดเจ็บสาหัสจนไม่อาจลุกขึ้นได้อีก แต่สหสวัสกลับไม่สนใจ และใช้ร่างกายนี้ต่อไปเพื่อแย่งชิงบันทึกเขียนกรรมจากไกรสร ดังคำบรรยายว่า

ก่อนจะเห็นร่างที่ควรสิ้นฤทธิ์ไปแล้ว สะบัดพรวดบินขึ้นมาอย่างผิดธรรมชาติ แขนขาแทบบิดเบี้ยวไปคนละทาง คอตกลงเหมือนกำลังหมดสติ แต่กลับเปล่งเสียงพูดออกมาได้ชัดเจนจนผิดกับเมื่อครู่นี้

“แหม...เล่นซะจนสติเจ้าของร่างนี้ขาดไปเลยนะเนี่ย...ดูท่าฉันคงประมาท พวกแกเกินไปหน่อย แต่แบบนี้ก็ยิ่งสะดวกฉันเลยละ” ร่างที่เหมือนตุ๊กตาพัง ๆ ได้ใช้ทั้งแขนและขาเดินปรีเข้ามาหากรีน พร้อมมีดอาคมในมือ

(อัยย์, 2554: 115)

สภาพของชายชียาในตอนนี้แทบไม่ต่างกับผีดิบที่มีชีวิตตามแนวคิดข้างต้น แม้จะมีลมหายใจ แต่ก็ไร้จิตนึกคิด ขณะเดียวกันก็ต้องปฏิบัติตามความต้องการของนายจ้าง เหตุการณ์นี้จึงนำเสนอภาพของนายจ้างที่พยายามแสวงผลประโยชน์ของตนอย่างเต็มที่จากลูกจ้าง แม้ร่างกายของลูกจ้างจะบาดเจ็บสาหัส ถึงขนาดที่ “แขนขาแทบบิดเบี้ยวไปคนละทาง” และหมดสติ นอกจากนี้ การใช้ร่างกายอันบาดเจ็บสาหัสอย่างพึงพอใจได้สะท้อนความโหดเหี้ยมน่าสะพรึงกลัวของนายจ้างที่รู้สึกยินดีเมื่อสามารถครอบงำและยึดครองตัวตนของลูกจ้างได้โดยอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นการ “ใช้ทั้งแขนและขาเดินปรี” ซึ่งเป็นท่าทางอันแปลกประหลาดหลังการยึดครองร่างได้อย่างสมบูรณ์จึงมีเพียงเป็นการแสดงการขู่อริตผลประโยชน์จากแรงงานเท่านั้น หากยังสะท้อนความวิปริตของจิตใจนายจ้างที่สามารถมองข้ามความเจ็บปวดและทุกข์ทรมานของลูกจ้างได้ ทั้งหมดนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงความโหดร้ายของระบบทุนนิยมที่ขูดรีดแรงงานอย่างไร้มนุษยธรรม

ด้วยเหตุนี้ ในช่วงของการคลี่คลายความขัดแย้งที่เล่าถึงเหตุการณ์การต่อสู้ของกรีนกับ สหสวัสเพื่อปกป้องไกรสรนั้น อาจบ่งบอกถึงการปฏิเสธวิถีแบบโลกาภิวัตน์ เพราะได้ตระหนักถึงความน่ากลัวของวิถีนั้นที่เปลี่ยนผู้ดำเนินตามครรลองให้กลายเป็นมนุษย์ที่หมกมุ่นกับ

ประโยชน์ของตน โลกมากตะกละตะกلام และปราศจากศีลธรรม ขณะที่การเลือกปกป้องไกรสรก็อาจสื่อได้ถึงการยอมรับและการปกป้องรักษาความเป็นไทย

นอกเหนือจากการต่อสู้กับสหัสวัสเพื่อปกป้องไกรสร ผู้อ่านจะเห็นการยอมรับและปกป้องรักษาความเป็นไทยอย่างแท้จริงของตัวละครเยาวชนได้จากการปฏิเสธอำนาจของบันทึกเขียนกรรม กล่าวคือ การินก็เป็นบุคคลหนึ่งที่ต้องการบันทึกเขียนกรรมเพราะปรารถนาจะคืนชีพให้มารดา เมื่อบันทึกเขียนกรรมปรากฏขึ้น อำนาจของวัตถุชิ้นนี้ก็เร่งเร้าความปรารถนาของการินให้รุนแรงมากขึ้น ดังการบรรยายความรู้สึกของการินว่า “ ... ความรู้สึกที่สัมผัสได้ มันดูเรียบง่ายตรงไปตรงมา รุนแรง แต่กลับไม่โหดร้ายเหมือนกับครั้งที่ผ่าน ๆ มา มันเป็นความต้องการจากส่วนลึกอันบริสุทธิ์ราวกับความต้องการของเด็ก” (อัยย์, 2554: 172) ซึ่ง ‘ความต้องการอันบริสุทธิ์’ อาจหมายถึงการโยยหาความรักจากมารดาที่การินพยายามค้นหาตลอด แต่ท้ายสุด การินกลับปฏิเสธพลังของบันทึกเขียนกรรม ดังการ “จ้องกระดาศในมือ (บันทึกเขียนกรรม) แล้วเริ่มฉีกมันออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย” (อัยย์, 2554: 213) พฤติกรรมนี้อาจวิเคราะห์ได้ว่า บันทึกเขียนกรรมเป็นวัตถุเหนือธรรมชาติที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ของทุนนิยม เนื่องจากอำนาจในการเปลี่ยนกรรมจะเกิดขึ้นหลังได้รับการสังเวดด้วยเลือดเนื้อและลมหายใจของมนุษย์ ซึ่งแสดงถึงการมุ่งเพียงผลประโยชน์ด้วยวิธีอันปราศจากมนุษยธรรม ฉะนั้นการยินดีใช้หรือการปฏิเสธพลังอำนาจของบันทึกกรรมจึงมีนัยยะของการเลือกรับวิถีใดวิถีหนึ่ง และการกำหนดให้การินเลือกปฏิเสธจึงช่วยต่อยอดถึงการหันหลังให้วิถีโลกาภิวัตน์

ทั้งนี้ การปฏิเสธอำนาจของบันทึกเขียนกรรมไม่อาจเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่การินได้เผชิญกับ สหัสวัสเพียงประการเดียวเท่านั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ประสบการณ์แพนตาซีที่รักมอบให้การินก็เป็นปัจจัยสำคัญเช่นกัน เพราะรักได้ถ่ายทอดความทรงจำของริสาไปสู่การิน โดยอาศัยพลังของญาณอาถรรพ์ของลัลลทริมาเป็นสื่อกลาง แต่ด้วยความทรงจำอำนาจของญาณอาถรรพ์ การินลัลลทริมา และรักจึงสามารถย้อนกลับไปยังช่วงความทรงจำนั้นได้ในฐานะผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ ส่งผลให้การินได้เห็นความเจ็บปวดทรมานของแม่หลังเปลี่ยนกรรมด้วยสายตาตนเอง จากแม่ที่แข็งแกร่งกลายเป็นแม่ที่ “เฝ้ารอเวลาให้ความตายมาเอาชีวิตในโรงพยาบาลด้วยความทรมาน ขณะที่บันทึกเขียนกรรมเองก็ค่อย ๆ สัมฤทธิ์ผลกัดกร่อนชีวิตและสติของหญิงสาวไปที่ละน้อย ๆ สุดท้ายริสาต้องตายอย่างโดดเดี่ยวและทุกข์ทรมานในสภาพน่าเวทนา” (อัยย์, 2554: 192)



การรับรู้ความจริงว่าแม่ใช้ชีวิตของตนเองเป็นเครื่องสังเวยเพื่อช่วยชีวิตเขา ส่งผลให้สภาพจิตใจของมารินอัดแน่นไปด้วยเจ็บปวด ซึ่งลัทธิมารินอธิบายเสียงภายในจิตใจของมารินว่าเป็น “เสียงวิญญาณที่กำลังพังทลายของมาริน” (อัยย์, 2554: 194) ความเจ็บปวดจากการเปลี่ยนกรรมที่เกิดกับมารินและตนเอง อาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มารินตระหนักถึงคุณค่าของศีลธรรมที่ ไกรสรยัดมันมาโดยตลอด เห็นได้จากการที่เขากล่าวกับไกรสรว่า “ผู้หญิงคนนั้น (มาริน) อ่อนแอ ถึงได้ยอมใช้อาถรรพ์ที่วิงหนีมาตลอดแก้ปัญหา แต่ฉันไม่ใช่...ฉันจะพิสูจน์ให้ได้ว่าตัวเองจะก้าวข้ามสิ่งที่ผู้หญิงคนนั้นทำเอาไว้ให้ได้คอยดูแลกัน” (อัยย์, 2554: 213) ‘ความอ่อนแอ’ ในที่นี้อาจหมายถึงการยอมจำนนต่อกิเลส เพราะไม่สามารถยอมรับความตายอันเป็นความสามัญของธรรมชาติ ตามคติพุทธศาสนา ความรักจัดเป็นกิเลสประการหนึ่งที่เกิดการยึดติดจนนำไปสู่ความทุกข์ ‘การก้าวข้าม’ ของมารินในที่นี้ จึงอาจหมายถึงการยอมรับสภาพตามความเป็นจริงของชีวิต การเข้าใจความสามัญของธรรมชาติ และไม่ยอมเลือกการเปลี่ยนแปลงกรรมเพื่อสนองกิเลสของตนเอง ซึ่งเป็นวิถีทางของพุทธศาสนา ด้วยเหตุนี้ การทำลายบันทึกเขียนกรรมพร้อมกับพูดว่า “กรรมของฉัน ฉันจะเป็นคนเขียนมันขึ้นมาเอง จะไม่ยอมให้ใครมากำหนดเด็ดขาด” (อัยย์, 2554: 213) จึงชี้ชัดถึงความคิดที่จะดำเนินชีวิตตามหลักกรรมชัดเจน

ในหัวข้อที่ 4.1.3.2 ผู้วิจัยได้อธิบายว่าตัวละครเงาดำประหลาดในตอนบันทึกเขียนกรรม นั้นเป็นอุปมาของระบบทุนนิยมที่คอยควบคุมมนุษย์ให้สนองความเห็นแก่ตัวและแสวงหาประโยชน์ส่วนตัวอย่างเต็มที่ จนสามารถเพิกเฉยต่อความเจ็บปวดของผู้อื่นรวมถึงตนเอง หากความเจ็บปวดนั้นนำไปสู่การตอบสนองผลประโยชน์ได้ ที่สำคัญ ตัวละครแฟนตาซีตัวนี้ยังทำให้ตระหนักได้อีกว่ามนุษย์ทุกคนภายใต้ระบบทุนนิยมต่างมีสถานะเท่าเทียมกัน คือเป็นแรงงานที่ขับเคลื่อนระบบให้ดำเนินต่อไปได้ ดังนั้น ภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจแบบทุนนิยม คนทุกคนจึงถูกสูบเลือดเลือดเนื้อเพื่อต่อเติมชีวิตของทุนนิยม เช่นเดียวกับสหัฐที่ถูกเงาดำประหลาดช่วงชิงพลังชีวิตไปเพื่อรักษาร่างของตนเอง ยิ่งไปกว่านั้น สังเกตได้ว่าแม้มารินจะมีชัยเหนือ สหัฐวัส แต่เขากลับไม่สามารถกำจัดตัวละครแฟนตาซีตัวนี้ได้ เหตุการณ์นี้สอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคม เพราะทุนนิยมเป็นระบบเศรษฐกิจหลักของประเทศจำนวนมากในโลก ส่งผลให้ทุนนิยมกลายเป็นฟันเฟืองขับเคลื่อนโลกสมัยใหม่ การขจัดระบบดังกล่าวจึงไม่อาจเป็นไปได้ ด้วยเหตุนี้ การปกป้องรักษาและยอมรับวิถีความเป็นไทยในวรรณกรรมจึงไม่ใช่หนทางพิชิตวิถีโลกาภิวัตน์ หากเป็นหนทางรอดเพื่อสร้างการอยู่ร่วมกันภายใต้ระบบทุนนิยม เพราะมนุษย์ยังต้องแสวงหาเงินตราหรือผลกำไรเพื่อดำรงชีวิต แต่การได้มาโดยการทุจริต เอาเปรียบ เบียดเบียนชีวิตผู้อื่นซึ่งถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าปราศจากศีลธรรมนั้น ย่อมสร้างความเจ็บปวดและความขัดแย้งทั้งในระดับปัจเจกจนถึงระดับสังคม ดังนั้น การปฏิเสธพลังของบันทึกเขียนกรรมซึ่งสะท้อนความคิดที่จะไม่เบียดเบียน ทำร้าย หรือทำลายชีวิต

ผู้อื่นเพื่อผลประโยชน์ส่วนตน จึงเป็นหนทางสามารถช่วยให้มนุษย์ดำรงชีวิตร่วมกันได้อย่างมีความสุข ภายใต้ระบบทุนนิยม

อีกประการหนึ่ง การดำเนินชีวิตตามวิถีความเป็นไทยยังช่วยบรรเทาความทุกข์ของตัวละครเยาวชนที่ตกอยู่ในฐานะเด็กกำพร้าจากการสูญเสียมารดา เพราะที่ผ่านมา การินพยายามยืมอำนาจเหนือธรรมชาติเพื่อเรียกมารดากลับคืนจากความตายจนนำไปสู่การทำลายชีวิตเพื่อนผู้เป็นที่รัก เป็นเหตุให้ความทุกข์ของการินเพิ่มพูนขึ้น ถึงแม้จะเรียนรู้ถึงความผิดพลาดของตนเอง ก็ไม่ได้หมายความว่า การินจะละทิ้งความปรารถนาเรื่องมารดา เขายังคงหวังพึ่งอำนาจเหนือธรรมชาติอยู่ ดังการตามหาบันทึกเขียนกรรมเพื่อเปลี่ยนแปลงชะตาของมารดา แต่เมื่อตระหนักได้แล้วว่าการฟื้นธรรมชาติไม่ว่าด้วยวิธีใดก็ย่อมสร้างความทุกข์ เช่นตนเองที่รอดพ้นความตายมาได้ด้วยการแลกกับอายุขัยของมารดา แต่ก็ต้องทนทุกข์กับความสับสนในจิตใจ เพราะแม้จะโยยหาความรักจากมารดา เช่นที่เคยได้รับในวัยเยาว์ แต่อีกใจหนึ่งก็เคียดแค้นชิงชังมารดาที่ใช้มีดแทงฝ่ามือตนเองในวัย 5 ขวบ ทำให้การินไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกทั้งรักทั้งชังได้อยู่บ่อยครั้ง และส่งผลสืบเนื่องให้เขาไม่กล้าสานความสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้วยเกรงจะนำความเจ็บปวดมาสู่ตนเองอีก การินจึงตัดขาดตนเองออกจากครอบครัวและสังคมรอบข้าง ต่อมาเมื่อรับรู้ความจริงเรื่องการเสียดชีวิตของมารดา การินก็ต้องเผชิญกับ “ความรู้สึกผิดที่ได้ช่วงชิงชีวิตของแม่ตัวเอง” (อัยย์, 2554: 193) เป็นไปได้ว่าความทุกข์ทั้งหมดนี้ส่งผลให้ตัวละครเลือกที่จะยอมรับกฎของธรรมชาติหรือสัจธรรมแห่งชีวิต ดังเหตุการณ์สุดท้ายในตอน บันทึกเขียนกรรม ที่การินไปยังสถานที่เก็บกระดูกของริสาและกล่าวว่า “ขอให้เป็นราตรีที่ดงามนะแม่” (อัยย์, 2554: 238) การกระทำนี้อาจสื่อได้ถึง การกลับไปเผชิญความจริงว่ามารดานั้นได้เสียชีวิตไปแล้วและไม่มีวันหวนกลับมาอีก โดยเฉพาะคำพูดของตัวละครที่แสดงถึงการละทิ้งความปรารถนาที่จะปลุกมารดาจากความตาย การอวยพรจึงเป็นการยอมรับความจริงขณะเดียวกันก็สะท้อนความทุกข์ที่ผ่นคลายลง

ดังที่กล่าวมาทั้งหมดเกี่ยวกับตัวละครผู้วิเศษทั้งสามตัว อาจสรุปได้ว่าพฤติกรรมของตัวละครแฟนตาซีเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นทัศนคติของสังคมไทยในยุคหลังวิกฤตเศรษฐกิจต้มยำกุ้ง ซึ่งทำให้ตระหนักถึงความน่ากลัวของการพัฒนาประเทศตามวิถีโลกาภิวัตน์ จึงเป็นเหตุให้เกิดการแบ่งขั้วออกเป็นวิถีโลกาภิวัตน์และความเป็นไทย อีกทั้งยังเกิดทัศนคติที่ว่าวิถีโลกาภิวัตน์ซึ่งกำลังเข้มแข็งและเติบโตนั้นกำลังทำลายความเป็นไทยในมิติต่าง ๆ ทั้งสังคม วัฒนธรรม และการเมือง การที่ผู้เขียนกำหนดให้สหัสวีศซึ่งใช้ไสยศาสตร์ของต่างชาติและยึดมั่นในอุดมการณ์แบบทุนนิยมเป็นตัวละครในวัยผู้ใหญ่ มีพลังกำลัง และได้รับการยกย่องจากสังคม ในขณะที่ไกรสรซึ่งใช้ไสยศาสตร์ไทยและมีพุทธศาสนาเป็นเสาหลักของจิตใจเป็นตัวละครที่อยู่ในวัยชรา อ่อนกำลัง และถูกกลืนเลือนจากสังคม

อาจสื่อถึงความเข้มแข็งของวิถีโลกาภิวัตน์และความอ่อนแอของความเป็นไทย ที่สำคัญ สหัชวีร์ ถูกกำหนดให้เป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ฝ่ายดำ ส่วนไกรสรเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ฝ่ายขาว อีกทั้งยังเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน ก็อาจแสดงทัศนคติของสังคมที่มองว่าโลกาภิวัตน์คือความเลวร้ายประการหนึ่ง เพราะทำให้มนุษย์เห็นแก่ตัวจนเสื่อมศีลธรรมและเอาใจเอาเปรียบเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ด้วยเหตุนี้ การสร้างให้การิน ตัวละครเอกซึ่งเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์รุ่นใหม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์การปะทะกันของละครแฟนตาซีสองตัวนี้ อีกทั้งยังได้เผชิญกับความโหดเหี้ยมทารุณของสหัชวีร์จนตัดสินใจต่อสู้เพื่อปกป้องไกรสร จึงเป็นการสื่อถึงการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้ความเลวร้ายของวิถีโลกาภิวัตน์ ซึ่งนำไปสู่การปกป้องรักษาและยอมรับความเป็นไทยในที่สุด

ทั้งนี้ จากการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ผู้วิจัยพบว่าการควบคุมตนเองและการปกป้องรักษาความเป็นไทยเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเยาวชนไทยในยุคนี้ เนื่องจากภาครัฐเล็งเห็นว่าการดำรงอยู่ภายใต้วิถีโลกาภิวัตน์ได้ก่อให้เกิดปัญหาวิกฤตค่านิยม จริยธรรม และพฤติกรรม ซึ่งทำให้วัฒนธรรมและระบบคุณค่าที่ดั้งเดิมของสังคมไทยเริ่มเสื่อมถอย ดังที่ระบุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550 - 2554) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549: 12 - 13) ไว้ว่า

“ปัจจุบันคนไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม และพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป โดยเป็นผลกระทบจากการเลือนไหลทางวัฒนธรรมจากต่างชาติ เข้ามาสู่ประเทศไทยผ่านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนยังขาดทักษะในด้านการคิด วิเคราะห์ อย่างเป็นระบบ ไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ดีในปัจจุบัน [...] ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนค่านิยมและพฤติกรรมที่เน้นวัตถุนิยมและบริโภคนิยมมากขึ้น ขาดจิตสำนึกสาธารณะ ให้ความสำคัญกับส่วนตนมากกว่าส่วนรวม ทำให้คุณธรรม และจริยธรรมของคนไทยลดลง นำไปสู่ปัญหาทางสังคมต่าง ๆ อาทิ ปัญหาเด็กและเยาวชน ปัญหาขาดสัมพันธภาพภายในครอบครัว รวมทั้งปัญหายาเสพติดและอาชญากรรมอื่น ๆ”

จากปัญหาที่กำลังเผชิญ ภาครัฐจึงพยายามหาแนวทางป้องกันเยาวชนจากพฤติกรรมไม่น่าพึงประสงค์เหล่านี้ น่าสังเกตได้ว่าลักษณะหนึ่งที่ไม่พึงประสงค์อย่างยิ่งคือ ‘ขาดจิตสำนึกสาธารณะ ให้ความสำคัญกับส่วนตนมากกว่าส่วนรวม’ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวิถีโลกาภิวัตน์ทำให้มนุษย์สนใจเพียงความปรารถนาส่วนตน ดังนั้นภาครัฐจึงพยายามปลูกฝังการควบคุมตนเองแก่เยาวชน ดังที่ปรากฏในแนวทางพัฒนาเด็กและเยาวชนในพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2550 (คณะกรรมการส่งเสริมพัฒนาการเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2554: 15) ดังนี้

1. ให้เด็กและเยาวชนมีความผูกพันต่อครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีวิถีชีวิตแบบประชาธิปไตย สามารถดำเนินชีวิตอย่างปลอดภัย และ **รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น รวมทั้งกฎเกณฑ์และกติกาในสังคม**
2. ให้รู้จักช่วยเหลือผู้อื่นโดยมีจิตสำนึกในการให้และการอาสาสมัคร **รวมทั้งมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ**
3. ให้มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และ **ต่อส่วนรวมตามสมควรแก่วัย**

เพื่อให้แนวทางบรรลุผล ภาครัฐยังกำหนดแนวทางในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 7) ว่าเยาวชนไทยควรมี “มีจิตสาธารณะ” ซึ่งสะท้อนให้เห็นความจริงจังของภาครัฐที่พยายามใช้สถาบันการศึกษาช่วยปลูกฝังเยาวชนให้รู้จักการควบคุมตนเอง ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าการควบคุมตนเองเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับเยาวชนไทย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังมีความเห็นเพิ่มเติมว่า การควบคุมความปรารถนาของตนเอง และคำนึงถึงส่วนรวมให้มากขึ้นสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องทุนนิยม เพราะจากที่กล่าวมาแล้วว่าทุนนิยมบ่มเพาะความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์นี้จึงอาจช่วยป้องกันการถูกทุนนิยมครอบงำได้ ไม่เพียงเท่านั้น ทุนนิยมเป็นระบบที่มุ่งเน้นการแสวงหากำไรจากการผลิตสินค้า ผู้ประกอบการจึงต้องคิดค้นและผลิตสินค้ารูปแบบใหม่อยู่ตลอดเวลา เป็นเหตุให้ผู้ประกอบการจำเป็นต้องปลูกเร้าและกระตุ้นให้มนุษย์โยยหาการบริโภคสินค้าอยู่เสมอ ด้วยการสร้างสำนึกใหม่เกี่ยวกับการบริโภคสินค้า กล่าวคือการบริโภคเพื่อประโยชน์ใช้สอยไม่ใช่คุณค่าแท้จริงสำหรับทุนนิยม หากอยู่ที่การบริโภคความหมายของวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นในสังคมเพื่อแสดงลักษณะเฉพาะตน การบริโภคในลักษณะนี้เรียกว่าการบริโภคเชิงสัญลักษณ์ ดังนั้นมนุษย์ยุคปัจจุบันจึงทิ้งวัตถุสินค้าเดิม มิใช่เพราะมูลค่าใช้สอยหมดลง แต่เป็นเพราะมูลค่าเชิงสัญลักษณ์สิ้นสุดลง (สิระยา สัมมาวาจ, 2546: 85) ด้วยวิธีการนี้ ความสุขของมนุษย์ในระบบทุนนิยมจึงยึดโยงกับการได้เสพและครอบครองวัตถุที่สอดคล้องกับตัวตน อันเป็นผลดีต่อทุนนิยมอย่างยิ่ง เพราะมูลค่าเชิงสัญลักษณ์นี้แปรผันอย่างรวดเร็วตามการผลิตสินค้า บริโภคนิยมและวัตถุนิยมจึงเป็นกับดักอันใหญ่ของทุนนิยมที่ทำให้ผู้ติดกับต้องวิ่งหาการบริโภคเพื่อสนองความปรารถนาที่ไร้สิ้นสุด เยาวชนไทยเองก็ตกเป็นเป้าหมายของทุนนิยม ผู้ประกอบการธุรกิจต้องการดึงเม็ดเงินจากประชากรเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นประชากรกลุ่มใหญ่กลุ่มหนึ่งของสังคม จึงผลิตสินค้าและบริการสำหรับกลุ่มเยาวชนจำนวนมาก และใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายผ่านการโฆษณาในสื่อต่างๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นผลให้เยาวชนกลายเป็นเหยื่อของลัทธิบริโภคนิยมและวัตถุนิยม และเกิดพฤติกรรมใช้จ่ายสุรุ่ยสุร่าย ทั้งนี้ อาจมองเห็นภาพเยาวชน

ตกเป็นเหยื่อของทุนนิยมได้จากเหตุการณ์ที่สหัสสโล่ล่าตัวละครเยาวชนอย่างการินและลัทธริมา หรืออาจเห็นได้จากการประกอบพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวดตามที่กล่าวไว้ในบทที่สาม หัวข้อ 3.2.1.2 เรื่องจรรยาบรรณของสื่อโทรทัศน์ ที่เยาวชนทุกคนทั้งผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ชมรายการ ล้วนตกเป็นเหยื่อของชัชวาลทั้งสิ้น ดังนั้นการควบคุมตนเองจึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้เยาวชนมีสติยั้งคิด และไม่ตกเป็นเหยื่อของทุนนิยมที่คอยกระตุ้นกิเลสของมนุษย์อยู่เสมอ

ส่วนการปกป้องรักษาความเป็นไทยอาจเกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าของ เทคโนโลยีการสื่อสารและโทรคมนาคมในยุคโลกาภิวัตน์ การพัฒนาเทคโนโลยีทำให้อุตสาหกรรม ภาพยนตร์และดนตรีของตะวันตกสามารถเคลื่อนย้ายไปยังพรมแดนอื่น ๆ ได้โดยง่าย วัฒนธรรม ต่างชาติที่เข้ามาในสังคมไทยพร้อมกับอุตสาหกรรมเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย อาหาร การดำเนินชีวิต หรือ ภาษา ล้วนผูกโยงเข้ากับคำว่า ‘ทันสมัย’ จึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อเยาวชน อย่างไรก็ตาม สื่อที่รับมาจากตะวันตกก็นำเสนอความรุนแรงและค่านิยมเรื่องเพศแบบตะวันตกเข้ามาด้วย สังคมจึงหวັวิตกว่าเยาวชนไทยจะมีพฤติกรรมเลียนแบบ อันจะก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตและ ปัญหาเรื่องเพศต่าง ๆ ดังที่ปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550 – 2554 (สำนักงานแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549: 7) ความว่า

“... เด็กและวัยรุ่นอาจได้รับข้อมูลข่าวสารในแง่ลบ เช่น ภาพและสื่อ ลามก พฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทางเพศ เป็นต้น เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และยั่วยุให้เกิดความรุนแรง เป็นเหตุให้การดูแลและป้องกันเด็กและเยาวชนจากค่านิยมที่ ไม่พึงประสงค์เป็นไปได้ไปอย่างลำบากมากขึ้น ...”

กอปรกับเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตแพร่หลายไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ในประเทศไทย อุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรีของชาติอื่นโดยเฉพาะประเทศเกาหลีและญี่ปุ่นก็หลั่งไหลเข้ามา มากขึ้น เยาวชนไทยตอบรับสิ่งเหล่านี้ในระดับดีมากจนเกิดกระแสนิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรม เกาหลี จึงเกรงกันว่าผลกระทบของการนิยมชมชอบวัฒนธรรมต่างประเทศจะเป็นการทำลาย ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย เพราะวัฒนธรรมต่างชาติมีความหมายสื่อถึงความทันสมัย ขณะที่ ความเป็นไทยได้ถูกเชื่อมโยงกับความล้าสมัย เยาวชนไทยจึงไม่เห็นคุณค่าหรือความสำคัญของ ความเป็นไทย ด้วยเหตุนี้ การปรับปรุงแผนการศึกษาใหม่ในช่วงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 จึงมุ่งเน้นการสร้างให้เยาวชนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ประการหนึ่งคือ “รักความเป็นไทย” ดังจะเห็นได้จากการกำหนดจุดหมายไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 5) ว่า

4. **มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และ**  
พลเมืองโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมี  
พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. **มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย** การ  
อนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดลอม มีจิตสำนึกสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดี  
งามในสังคม และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (เน้นตัวหนาโดยผู้วิจัย)

นอกจากนั้น หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนก็เล็งเห็นความสำคัญของ  
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ข้อนี้ สังคมไทยในช่วงนั้นจึงเกิดโครงการต่าง ๆ จำนวนมากที่มุ่งเน้น  
กิจกรรมส่งเสริมจิตสำนึกความเป็นไทยแก่เยาวชน และกิจกรรมส่งเสริมให้เยาวชนเห็นคุณค่า  
ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย แม้กระทั่งในวงการวรรณกรรมเยาวชนไทย จากการศึกษาวรรณกรรม  
เยาวชนไทยที่ได้รับรางวัลในระหว่างพ.ศ. 2540 – 2554 พบว่าวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลล้วน  
เชิดชูคุณค่าของความเป็นไทยอย่างชัดเจน เช่น วรรณกรรมเยาวชนแนวสัจนิยมเรื่อง **เด็กหญิง  
สวนกาแฟ** ได้รับรางวัลวรรณกรรมเยาวชนรางวัลพิเศษ นายอินอะวอร์ด ปี 2546 และต่อมาสำนัก  
เผ่าระวิงทางวัฒนธรรมและประชาสัมพันธ์ กระทรวงวัฒนธรรม และกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริม  
สุขภาพ (สสส.) ได้คัดเลือกวรรณกรรมเรื่องนี้ให้เป็น 1 ในวรรณกรรม 50 เรื่องที่เยาวชนต้องอ่านก่อนโต  
อีกเรื่องหนึ่งคือ **ความสุขของกะทิ** ได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (ซีไรต์)  
พ.ศ. 2549 และได้รับเลือกเป็นหนังสืออ่านนอกเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดย  
กระทรวงศึกษาธิการ นวนิยายทั้งสองเรื่องนี้นำเสนอคุณค่าความเป็นไทยตามอุดมคติของภาครัฐผ่าน  
ฉากชนบทที่ประกอบด้วยน้ำใจของผู้คน ธรรมชาติอันงดงาม ภูมิปัญญาชาวบ้าน และปราศจาก  
วิถีชีวิตแบบทุนนิยมซึ่งแสดงการแบ่งแยกชัดเจนระหว่างโลกาภิวัตน์และความเป็นไทย

สำหรับวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทย แม้แก่นสารภายในเรื่องจะไม่ได้มี  
ที่ต่อต้านโลกาภิวัตน์ คือเสนอให้รู้จักดำรงความเป็นไทยและปรับให้เข้ากับวิถีโลกาภิวัตน์ได้  
โดยแสดงให้เห็นผ่านการผจญภัยของตัวละครเอก แต่รูปแบบการนำเสนอที่ชัดเจนถึง  
ความกังวลเกี่ยวกับประเด็นที่เยาวชนไทยจะหลงลืมความเป็นไทยอย่างชัดเจน เพราะเยาวชนไทย  
ชื่นชอบวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของตะวันตกอย่างมาก จนงานเขียนแนวนี้เฟื่องฟูทั้งใน  
ลักษณะของการนำมาแปลจำหน่ายและสร้างสรรค์ขึ้นโดยนักเขียนไทยเอง ปรัชญาการณนี้สร้าง  
ความกังวลแก่ผู้ใหญ่ในสังคมในหลายประเด็น โดยเฉพาะการชื่นชอบวัฒนธรรมต่างชาติ ผู้ทรงคุณวุฒิ  
ทางวรรณกรรมจึงผลักดันวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีของไทยที่นำวรรณคดีไทยมาปรุงแต่งเป็น  
งานเขียน เพราะหวังให้วรรณกรรมเยาวชนกลุ่มนี้เป็นสื่อสร้างสำนึกความเป็นไทยผ่านมรดกของชาติ

อย่างวรรณคดี ดังที่ ชมัยภร แสงกระจ่าง (2553: ออนไลน์) นายกสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย กล่าวไว้ว่า

“กระแสนวนิยายแฟนตาซีของต่างชาติที่เข้ามาดูแปลกใหม่กว่า ทำให้เยาวชนหันมานิยมมากขึ้น แต่ความจริงแล้ว วรรณคดีไทยทุกเรื่องมีความสนุกสนาน เนื้อเรื่องชวนติดตามน่าอ่านไม่แพ้ชาติใดในโลกเลย และที่สำคัญวรรณคดีเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่เยาวชนไทยควรตระหนักและให้ความสำคัญ เพื่อร่วมกันหวงแหนมรดกที่บรรพบุรุษไทย ได้สร้างไว้ เพราะเป็นสิ่งที่มีค่าถึงชีวิตของบรรพชนไทย วิถีชีวิต ค่านิยม ตลอดจนความเป็นอยู่ในแต่ละยุคแต่ละสมัยมาโดยตลอด”

อาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมเยาวชนของไทยในช่วงหลังวิกฤติเศรษฐกิจต่างก็กล่าวถึงประเด็นเดียวกันคือสภาพสังคมไทยในยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งส่งผลกระทบต่อเยาวชน โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ความเป็นไทย อย่างไรก็ตาม แม้หากดูเพียงผิวเผิน วรรณกรรมเยาวชนชุดนี้จะไม่ได้นำเสนอลักษณะของความเป็นไทยเด่นชัด แต่จากการวิเคราะห์ที่ผ่านมาก็อาจกล่าวได้ว่า วรรณกรรมเยาวชนชุดนี้มีส่วนร่วมสนับสนุนความเป็นไทยให้แก่เยาวชนเช่นเดียวกัน เพราะสิ่งหนึ่งที่วรรณกรรมกล่าวถึงและให้ความสำคัญคือแนวคิดทางพุทธศาสนาโดยเฉพาะเรื่องกรรม เพราะสิ่งนี้อาจจะช่วยให้เยาวชนบรรเทาความทุกข์ภายในจิตและอยู่กับปัญหาที่ต้องเผชิญภายใต้สังคมยุคโลกาภิวัตน์ได้

#### 4.2.3 ลัทธิมากับการเรียนรู้เรื่องการเมืองเห็นคุณค่าในตนเอง

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครเยาวชนต้องเผชิญกับความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ จากบุคคลรอบข้าง จนส่งผลให้เกิดบาดแผลอันฝังลึกในจิตใจ และบาดแผลนั้นก็ค่อย ๆ กัดกร่อนความรู้สึกว่าตนมีคุณค่าจนหมดสิ้น ซึ่งนำไปสู่การปลิดชีพตนเองในตอนท้าย นอกจากนี้ตัวละครกลุ่มนี้แล้ว ลัทธิมา ตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง ก็เป็นอีกตัวละครเยาวชนอีกตัวหนึ่งที่ประสบปัญหาดังกล่าว จนเลือกที่จะกระทำอัตวินิบาตกรรมถึง 2 ครั้ง แต่สุดท้ายก็ล้มเลิกการกระทำดังกล่าวและตัดสินใจที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป เพราะได้ตระหนักถึงความน่ากลัวของการฆ่าตัวตาย ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้หนทางที่ช่วยบรรเทาบาดแผลในจิตใจและสามารถดำรงชีวิตร่วมกับความทุกข์หรือปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ ดังเห็นได้ชัดเจนมากขึ้นตามคำอธิบายต่อไปนี้

#### 4.2.3.1 ลัทธินิยามและญาณอาถรรพ์: ปัญหาเกี่ยวกับตัวตนอันน่ารังเกียจและการเรียนรู้เรื่องการยอมรับคุณค่าของตนเอง

ลัทธินิยามเป็นตัวละครเยาวชนตัวหนึ่งที่เลือกดับชีวิตตนเองด้วยการอัตวินิบาตกรรม โดยมีต้นเหตุมาจากญาณอาถรรพ์ พลังเหนือธรรมชาติที่ทำให้เธอ บุคคลอันเป็นที่รัก และคนรอบข้างต้องพบเจอกับการฆาตกรรม ความรุนแรง และความตายอยู่เสมอ สิ่งนี้ส่งผลอย่างมากต่อการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละคร เพราะเธอถูกสมาชิกในโรงเรียนยึดเยียดให้เป็น “ฆาตกร” ที่ทำลายล้างชีวิตผู้อื่นเป็นจำนวนมาก และสร้างความหวาดกลัวแก่บุคคลรอบข้าง ด้วยเหตุที่ญาณอาถรรพ์สถิตอยู่ในร่างกายของเธอ ความเป็นฆาตกรจึงกลายเป็นตัวตนที่ฝังแน่นจนยากจะลบล้าง ทำให้เธอต้องจำยอมแบกรับไปตลอดพร้อมกับความรู้สึกลัวหวาดกลัวและความรังเกียจตนเอง ซึ่งปรากฏให้เห็นผ่าน “ฝันร้ายซ้ำซาก” (อัยย์, 2551: 21) ภายในความฝันมี ‘บางสิ่ง’ ไล่ตามลัทธินิยาม สิ่งนั้นมีลักษณะ “เป็นภูตผีมากกว่าที่จะเป็นมนุษย์” (อัยย์, 2551: 11) และมี “รอยยิ้มและเสียงหัวเราะอันน่าขยะแขยง” (อัยย์, 2551: 11) ซึ่งตามหลอกหลอนอยู่ข้างหูตลอดการวิ่งหนีอย่างสุดชีวิต ลัทธินิยามจึงหวาดกลัวมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเธอมองเห็นว่า ‘บางสิ่ง’ ที่เธอกำลังหวาดกลัวนั้นก็คือตัวของลัทธินิยามเอง ดังการบรรยายว่า

“ใบหน้าในเงามืดก็ได้พุ่งพรวดเข้าใส่เธออย่างรวดเร็ว จนประชิด  
กันชนิดจุมูกชนจุมูก และสัมผัสได้ถึงลมหายใจที่เนาเหม็น  
...แต่นั้นไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัวที่สุด...  
เพราะสิ่งที่น่าสยของขวัญที่สุด...คือใบหน้าจ่อติดกับใบหน้าของเด็ก  
สาวจมองได้ชัด ๆ อย่างเต็มตา แม้ว่าจะมีคราบน้ำตามากมายเกาะพราวอยู่เต็มใบหน้านั้น  
มันคือใบหน้าเดียวกับใบหน้าของเธอ!!!”

(อัยย์, 2551: 16 -17)

ความฝันเป็นภาพสะท้อนของจิตใต้สำนึกหรือสิ่งที่มนุษย์กดเก็บเอาไว้ จึงเป็นไปได้ว่าความฝันของลัทธินิยามกำลังถ่ายทอดความรู้สึกหวาดกลัวและรังเกียจตัวตนที่ไม่ปรารถนาดี สังกัดได้จากการใช้คำว่าขยะแขยง น่าสยของขวัญ และไม่มีความเป็นมนุษย์ เมื่อกำลังถึงตัวตนในฐานะฆาตกร ขณะที่การวิ่งหนีอย่างสุดชีวิตแต่ก็หนีไม่พ้นในความฝันก็สะท้อนให้เห็นถึงการพยายามปฏิเสธตัวตนดังกล่าวแต่ก็ไม่สำเร็จ เพราะญาณอาถรรพ์เป็นส่วนหนึ่งของลัทธินิยาม เธอจึงไม่อาจหลีกเลี่ยงได้



ยิ่งไปกว่านั้น ญาณอาถรรพ์ยังเป็นตัวการที่ทำให้สังคมในโรงเรียน นิสปาณิชย์เรียกเธอว่า “แม่มด” เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่เริ่มรับรู้เหตุการณ์สังหารหมู่ที่โรงเรียน เก้าของลัทธินา ประกอบกับความตายภายในโรงเรียนที่เกิดขึ้นหลังจากเธอเข้ามาเรียน ทุกคนจึง เชื่อว่าลัทธินาเป็นผู้มีอำนาจชั่วร้ายที่คอยมอบความตายให้คนรอบข้าง ดังความคิดที่ว่า

“เพราะยัยนี้แน่ ๆ...เรื่องน่ากลัวเกิดขึ้นอีกแล้ว  
ต้องมีคนตายอีกกี่คน หล่อนถึงจะพอใจ  
เกลียดมัน เกลียดจริง ๆ คอยดูนะ ถึงตาแก่ตาย ฉันจะหัวเราะให้

สะใจ

ยัยนี้รู้มัยนะ ว่าคนเขาเกลียดแกกันทั้งโรงเรียนแล้ว  
ระวังตัวไว้เหอะยัยแม่มด กรรมเดี๋ยวนี้แน่ติดจรวดนะ ฉันขอ  
สาปแข่งแกให้ตาย ๆ ไปซะ”

(อัยย์, 2553: 172)

การเรียกลัทธินาว่า “แม่มด” มีนัยยะถึง “ความเป็นอื่น” ที่น่าสะพรึงกลัว และน่ารังเกียจของสังคม อักนี มุลเมซ (2561: 12) กล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า เดิมทีแม่มดคือผู้มีจิตเมตตา ยึดมั่นในหลักจริยธรรม มีพลังเหนือธรรมชาติเป็นพรสวรรค์ ทำงานเพื่อปลดปล่อยความเจ็บปวดและความทุกข์ยากให้กับผู้คน แต่ด้วยอำนาจของคาทอลิกที่ทำให้สังคมเชื่อว่าแม่มดเป็นกลุ่มบูชาซาตาน ผู้เป็นศัตรูของพระเจ้า มั่วสุมโลกีย์ เป็นต้นเหตุของกาฬโรคซึ่งระบาดไปทั่วยุโรปในช่วงทศวรรษที่ 1340 ส่งผลให้มีผู้คนล้มตายราวหนึ่งในสี่ถึงครึ่งหนึ่งของประชากรทั้งหมด โดยเฉพาะในค.ศ. 1486 นักบวชของคริสตจักรได้เขียนและเผยแพร่หนังสือ Malleus Maleficarum (ค้อนของแม่มด) ซึ่งจัดประเภทแม่มดเข้าไว้ในกลุ่มนอกรีตของคริสต์ศาสนา แม่มดจึงกลายเป็นอาชญากรรมและบาป อันยิ่งใหญ่ ผู้คนทั่วไปต่างพากันหวาดกลัว จนเกิดการไล่ล่าสังหารแม่มด ดังนั้น การเทียบเคียง ลัทธินากับแม่มด จึงเป็นการยึดยึดอัตลักษณ์อันน่าขยะแขยงแก่ลัทธินา อีกทั้งยังเป็นเครื่องตอกย้ำ ให้ชัดเจนมากขึ้นว่าเธอคือคนชายขอบของสังคม ดังความรู้สึกที่ว่า “...โรงเรียนไม่ใช่ของเธออีกต่อไป ...” (อัยย์, 2560: 72)

อย่างไรก็ตาม การตีตราตัวตนนี้ของลัทธินาเป็นสิ่งที่หลบซ่อนอยู่ภายใน จิตใจของบุคคลรอบข้าง เพราะทุกคนต่างเกรงอำนาจชั่วร้ายเหนือมนุษย์ของลัทธินา ความหวาดกลัว ความรังเกียจ ความโกรธแค้นซึ่งจึงกลายเป็นความเจ็บ แต่ดั่งก้องอยู่ในความคิดของทุกคน ทว่า ด้วยเหตุที่ตัวละครแฟนตาซีนี้มีพลังในการรับรู้ความคิดชั่วร้าย เธอจึงได้ยินเสียงภายในจิตใจของ นักเรียนรอบข้างเสมอ โดยเฉพาะเวลาที่ความตายอุบัติขึ้นในโรงเรียน เสียงเหล่านี้จะยิ่งรุมถาโถมเข้า

มา ดังตัวอย่างข้างต้นซึ่งเป็นเสียงภายในจิตใจหลังนักเรียนชายคนหนึ่งเสียชีวิตเพราะถูกรถยนต์ชนอัดเข้ากับกำแพงในนวนิยายตอน ตึกตากร้อยศรีทธา ผลของพลังสร้างความเป็นปวดทางจิตใจแก่ลัทธินามาก เพราะการมองเธอเป็นต้นเหตุของความตายนั่นช่วยตอกย้ำการมองเห็นตัวละครในฐานะฆาตกรอันเป็นตัวตนที่น่ารังเกียจของสังคม ส่วนการสาปแช่งให้เสียชีวิตนั้นก็สะท้อนว่าลัทธินเป็นสิ่งไร้ค่าที่ไม่ควรดำรงอยู่ในโลกใบนี้ โดยเฉพาะการ “หัวเราะให้สะใจ” ซึ่งสื่อชัดว่าลัทธิน คือความทุกข์ทรมานของสังคมนั้น ก็ยิ่งตอกย้ำการปราศจากคุณค่าในสายตาผู้อื่นให้ชัดเจนมากขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นพลังของญาณอาถรรพ์พลังยังทำให้ลัทธินรับรู้ว่ประโยชน์เดียวที่เธอพึงมีคือการเป็นวัตถุพอกความผิดของสังคม ดังความคิดของเพื่อนร่วมชั้นหลังจากเห็นโกวิทกระทำอัตวินิบาตกรรม

...ยัยแม่มด...ยัยตัวช่วยเอ๊ย...

...ต้องเป็นเพราะยัยนี้แน่ ๆ ไม่งั้นไอ้ชีชลาดอย่างไอ้โกวิทมันจะ

กล้าทำแบบนี้เหอ...

...ฉันเห็นนะ แยกเข้าไปหาโกวิท แยกต้องเป็นคนสั่งให้มอฉันทำ

แบบนี้แน่...

...ไปให้พ้นเสียที ยัยแม่มด นังปีศาจร้าย...

(อัยย์, 2553: 41)

การถูกรุมทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจจากเพื่อนร่วมชั้นเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่ทำให้เกิดความตายของโกวิท แต่ดูเหมือนว่าเพื่อนร่วมชั้นเลือกที่จะไม่ยอมรับและปิดความผิดทั้งหมดให้ลัทธิน เธอจึงเป็นกลายเป็นเครื่องพอกความผิดเพื่อรักษาศีลธรรมของเพื่อนร่วมชั้น การกระทำนี้สร้างความเจ็บปวดแก่ตัวละครอย่างมาก เพราะการถูกตีตราเป็นฆาตกรและแม่มดทำให้สังคมน้อมคล้อยตามความคิดนี้ การปฏิเสธและการพยายามพูดความจริงยอมไม่มีประโยชน์ “เธอได้แต่ก้มหน้า กัดฟันทนโดยไม่อาจตอบโต้อะไรได้ ไม่มีแม้แต่ความคิดที่จะใช้พลบโยนตัวเอง ‘ฉันไม่ได้ทำอะไรสักหน่อย มันไม่ใช่ความผิดของฉัน’ เธออยากตะโกนออกไปแบบนี้” (อัยย์, 2553: 41) เห็นได้ว่าความทุกข์ทรมานของลัทธินมาจากการถูกยึดเยียดให้เป็น “แพะรับบาป” โดยต้องจำยอมแบกรับตัวตนอันน่ารังเกียจต่อไปโดยไม่มีสิทธิ์ปกป้องตนเองแม้แต่น้อย ความเจ็บของลัทธินจึงสะท้อนถึงความไร้อำนาจและการเป็นคนชายขอบของสังคม

ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่าญาณอาถรรพ์เป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้ตัวละครเอกต้องประสบกับวิกฤตอัตลักษณ์ในช่วงวัยรุ่น เพราะได้ยึดเยียดตัวตนที่ไม่น่าภาคภูมิใจ จนตัวละครถูกผลักไสออกจากสังคม ยิ่งกว่านั้นยังเป็นประตูปานสำคัญที่เปิดโอกาสให้บุคคลรอบข้างสร้างบาดแผลทางจิตใจแก่ลัทธิน เพราะลัทธินมีสถานะเหนือกว่าผู้อื่นด้วยมีอำนาจเหนือมนุษย์ที่น่าสะพรึงกลัว

นักเรียนส่วนใหญ่จึงไม่สามารถใช้ความรุนแรงต่าง ๆ เพื่อกดดัน ขับไล่ และแก้แค้นเหมือนอย่างที่ทำกับตัวละครอย่าง ท็อป โกวิท และ มธุรินได้ ญาณอาถรรพ์จึงทำหน้าที่สร้างความรุนแรงและมอบความเจ็บปวดแทนนักเรียนเหล่านี้ จนเป็นเหตุให้ตัวละครค่อย ๆ ลดความภาคภูมิใจในตนเองลง ดังความคิดของลัทธริมาในนวนิยายตอน ความทรงจำในซากดอกไม้

เอาอีกแล้วเหอ...นี่ฉันไปก่อเรื่องบ้า ๆ อะไรเข้าอีกแล้วเหอ  
ถึงจะบอกว่าเป็นความไม่ตั้งใจก็เถอะ แต่ฉันสร้างปัญหาขึ้นมาอีกแล้วใช่ไหม

เป็นคำถามที่วนเวียนอยู่กับลัทธริมามาตลอดทั้งวัน

(อัยย์, 2560: 30)

หลังจากที่ลัทธริมาได้เข้าไปถ่ายรูปรูปที่คฤหาสน์แควววิเชียร ฆาตกรต่อเนื่อง ซึ่งเกี่ยวข้องกับคฤหาสน์แควววิเชียรก็กลับมาอาละวาดอีก ส่งผลให้ความหวาดกลัวกลับมาครอบงำสังคมอีกครั้ง ด้วยเวลาที่ใกล้เคียงกันนี้ เธอจึงกล่าวโทษตนเองวนเวียนอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเป็นลักษณะของผู้ที่มองไม่เห็นคุณค่าของตนตามคำอธิบายของประเวช ดันติพิพัฒนสกุล (2551: 12) ที่ว่า เมื่อผู้ไม่เห็นคุณค่าของตนประสบปัญหา พวกเขา มักจะสนใจเพียงข้อผิดพลาด มองว่าความล้มเหลวเป็นสิ่งที่เขาไม่สามารถเปลี่ยนแปลงอะไรได้ และจะประสบความล้มเหลวอีกในครั้งหน้า ซึ่งจะเป็นการตอกย้ำให้รู้สึกแค้น ล้มเหลว สิ้นหวัง และรู้สึกไม่ดีกับตนเอง

ต่อมา เมื่อเธอรับรู้ว่าคุณคิดที่ว่าพลังญาณอาถรรพ์เป็นต้นเหตุของเรื่องเลวร้ายต่างๆ นั้นถูกต้อง การมองเห็นคุณค่าในตัวเองของลัทธริมาจึงเป็นเสมือนแสงที่ริบหรี่อย่างมาก ดังนั้น ในนวนิยายตอนที่ 3 เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ ซึ่งเป็นตอนถัดมาจากตอนที่ 2 ความทรงจำในซากดอกไม้ ลัทธริมาจึงเลือกตอบรับการไปสู่โลกหลังความตายตามคำบอกของวิญญาณมธุริน

บางทีนี้อาจจะเป็นทางที่ดีที่สุดแล้ว เพราะถึงยังไงถ้าเธอมีชีวิตอยู่ เรื่องราวร้าย ๆ ก็คงต้องเกิดขึ้นอีกอยู่ดี ให้มันจบเพียงแค่นี้ดีกว่า ให้ทุกอย่างมันสิ้นสุดแค่ตรงนี้ ไม่ต้องมีใครมาเตือนร้อนเพราะเธอต่อไปอีกแล้ว

ลัทธริมาค่อย ๆ เลื่อนมือออกจากเมาส์อย่างช้า ๆ ด้วยน้ำตานองหน้า เธอหลับตาลงอย่างเตรียมใจยอมรับ

...ลาก่อนทุกคน...

(อัยย์, 2560: 162)

อาจเป็นไปได้ว่าอัตวิบาตกรรมครั้งนี้ไม่ได้มีเหตุจากการมองไม่เห็นคุณค่าของตนเองเท่านั้น แต่ตัวละครยังอาจมองว่าความตายคือทางพ้นทุกข์ ด้วยเป็นหนทางเดียวที่จะได้ปลดปล่อยตัวตนอันแสนซิงซัง อีกทั้งไม่ต้องแบกรับความรู้สึกผิดบาปที่เกาะกินมาโดยตลอด

แม้ตัวละครตัดสินใจดับชีวิตตนเอง แต่ผู้เขียนก็กำหนดให้เธอรอดพ้นจากความตายด้วยการช่วยเหลือของการิน จากนั้นก็ทำให้ลัทธิมารักค้นพบเหรียญอีกด้านของญาณอาถรรพ์ดังที่ปรากฏในนวนิยายตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด เนื่องจากการินต้องการหยุดยั้งชั่วเวลาที่กำลังรวบรวมความเจ็บปวดของผู้อื่นมาประกอบพิธีกรรมเพื่อแลกกับพรหนึ่งประการ เขาจึงบอกให้ลัทธิมารักใช้พลังญาณอาถรรพ์ดึงดูดความเจ็บปวดเหล่านั้นมาบรรจุไว้ในเครื่องเล่น MP3 เพื่อนำมาทำลายพิธีกรรม คำขอของการินเป็นการเปิดโอกาสให้ลัทธิมารักหันมาใช้พลังญาณอาถรรพ์ ทั้งที่ก่อนหน้านี้เธอพยายามหลีกเลี่ยงมาโดยตลอด และด้วยการใช้พลังครั้งนี้ การินที่ถูกชั่วเวลาถึงจึงรอดชีวิตมาได้ “แล้วการินก็ล้วงเครื่องเล่น MP3 ออกมาจากกระเป๋าเสื้อหัวกระสุนที่ฝังเข้ากับเครื่องพอดี้ร่วงหล่นลงกระทบพื้น” (อัยย์, 2553: 208) จากเหตุการณ์แฟนตาซีนี้เอง ทำให้ลัทธิมารักค้นพบว่าการสร้างความทุกข์ทรมานเป็นเพียงเหรียญด้านเดียวของญาณอาถรรพ์ เพราะในอีกมุมหนึ่ง ญาณอาถรรพ์คือพลังที่สามารถนำมาใช้ปกป้องชีวิตผู้คนโดยเฉพาะบุคคลอันเป็นที่รัก ขอเพียงแคเธอรู้จักปรับใช้ พลังนั้นก็จะมีประโยชน์แก่ผู้อื่น การค้นพบนี้ส่งผลให้ลัทธิมารักเริ่มกลับมาเห็นคุณค่าในตนเองอีกครั้ง ดังคำพูดของตัวละครว่า “การินทำให้เธอยืนหยัดฝ่าพินันไปได้ทุกครั้งไม่ว่าเขาจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ... แต่เธอก็ผ่านมันมาได้เพื่อพบกับรางวัลในชีวิต” (อัยย์, 2554: 129) อาจกล่าวได้ว่า ลัทธิมารักเริ่มมีความรู้สึกที่ดีกับตนเองและภูมิใจในตนเองที่กล้าเผชิญหน้าและหาทางจัดการกับปัญหาจนได้ค้นพบ ‘รางวัลชีวิต’ ซึ่งหมายถึงการรับรู้ว่ามีแท้จริงแล้วตัวตนที่น่ารังเกียจก็เป็นตัวตนที่มีคุณค่าด้วยเช่นกัน

ต่อมา ผู้อ่านจะสามารถมองเห็นการเรียนรู้และพัฒนาการของตัวละครเยาวชนชัดเจนมากขึ้นจากนวนิยายตอน บันทึกเขียนกรรม ผู้เขียนกำหนดให้การินเรียกลัทธิมารักไปพบที่ตึกร้างแห่งหนึ่ง แต่เมื่อเธอไปถึง การินกลับไม่อยู่ที่ตึกร้าง อีกทั้งภายในนั้นยังพบร่องรอยการต่อสู้และรอยเลือด จากนั้นการินก็หายตัวไปอย่างลึกลับ ทำให้ลัทธิมารักวิตกกังวลอย่างมาก เพราะหลังจากที่เธอพบเหรียญอีกด้านของญาณอาถรรพ์ เธอตระหนักได้ว่า คำพูดของการินที่ว่า “ใช่ เธอเป็นตัวการ เธอเป็นคนปลุกสัญชาตญาณดิบของคนออกมา เธอเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการฆาตกรรมยังงั้น... ลัทธิมารัก” (อัยย์, 2551: 128 - 129) นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้เธอรู้จักยอมรับความจริงที่แสนโหดร้าย เรียนรู้การยอมรับตัวตนตามความเป็นจริง และรู้จักแก้ไขปัญหาด้วยตนเองให้ดีที่สุด

เพราะการเลือกวิ่งหนีความจริงเพื่อปกปิดตัวตนอันน่ารังเกียจไม่สามารถบรรเทาความรู้สึกผิดบาป และความรู้สึกรังเกียจตนเองลงได้ ดังความคิดว่า

“หนีไปจากโลกที่ญาณอาถรรพ์ตามมาหลอกหลอน โลกที่ได้ยินแต่เสียงอันโหดร้ายซึ่งรังแต่จะกัดกร่อนตัวตนของเธอ มันคือเสียงแห่งความมาดร้ายอย่างแท้จริง แต่นั่นเป็นก่อนที่เธอจะได้พบกับเพื่อน มัณฑิณี เอมิกา โชติกาล... และแทบไม่น่าเชื่อ การิน! เสียงในใจของการินที่เธอสัมผัสได้มันตรงไปตรงมา โหดร้าย สม่่าเสมอ แต่ทุกครั้งเสียงของเขาก็ผลักดันให้เธอต้องเผชิญหน้ากับความจริง ความเจ็บปวด อย่างโหดร้าย และในทางกลับกัน มันก็ทำให้เข้มแข็งขึ้น”

(อัยย์, 2554: 128 - 129)

อาจกล่าวได้ว่า ‘เข้มแข็งขึ้น’ ในที่นี้หมายถึงการรู้สึกถึงคุณค่าที่มีอยู่ภายในตนเอง เนื่องจากการฝึกฝนตัวเองให้ยอมรับความเป็นจริงของชีวิต หรือทำใจในสิ่งที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ ขณะเดียวกันก็มีความมุ่งมั่นอดทนที่จะลงมือทำในสิ่งที่ทำได้จนประสบผลสำเร็จ เรียนรู้ที่จะจัดการกับอารมณ์ของตนอย่างถูกต้อง และมีทักษะในการจัดการปัญหาที่สร้างสรรค์ หมายถึงเลือกทางเดินที่คิดว่าดีที่สุดในสถานการณ์ขณะนั้นได้ เป็นหนทางไปสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง (ประเวช ดันตีพิพัฒน์สกุล, 2551: 5)

ที่สำคัญ การเปลี่ยนบทบาทของลัทธิมาก็เป็นอีกบทพิสูจน์หนึ่ง que แสดงให้เห็นว่าตัวละครเยาวชนตัวนี้หันกลับมามองเห็นคุณค่าในตนเอง จนสามารถยืนหยัดต่อสู้กับความทุกข์บนโลกใบนี้ได้ กล่าวคือจากเหตุการณ์ที่การินหายตัวไป ลัทธิมาก็ไปตามหาที่บ้านตระกูลวรรณเวชย์ จังหวัดชลบุรี เมื่อถึงบ้านของตระกูลวรรณเวชย์ซึ่งว่างเปล่าร้างผู้คน เธอกลับรับรู้ถึงอันตรายจากพลังเหนือธรรมชาติชั่วร้ายที่กำลังดำเนินอยู่ในสถานที่นี่ ปกติแล้ว ลัทธิมาก็จะหลีกเลี่ยงสถานการณ์แบบนี้ เพราะเกรงว่าญาณอาถรรพ์จะทำให้สถานการณ์เลวร้ายมากขึ้น แต่ในครั้งนี้ตัวละครได้เลือกจัดการกับปัญหาด้วยตนเอง เพราะมันใจว่าจะควบคุมพลังญาณอาถรรพ์ให้เกิดประโยชน์ได้ ดังการใช้พลังทำลายอาคมบังตาได้ “พริบตานั่นเองที่ความมุ่งมั่นบวกกับญาณอาถรรพ์ของเด็กสาวทำงานพร้อมกัน ได้สลายอาคมบังตาซึ่งร้ายเพราะผู้บุกรุกแรกให้หมดไปในที่สุด” (อัยย์, 2554: 131) ยิ่งกว่านั้น ลัทธิมายังใช้พลังญาณอาถรรพ์ต่อสู้กับสหัสส์ ทำให้การินและครอบครัวรอดพ้นจากเงื้อมมือของจอมขมังเวทย์ผู้นี้ น่าสังเกตว่าโดยปกติแล้วการินจะมีฐานะเป็น ‘ผู้ช่วยเหลือ’ ขณะที่ลัทธิมาก็มีสถานะเป็น ‘ผู้ได้รับความช่วยเหลือ’ ซึ่งสะท้อนให้เห็นการพึ่งพิงผู้อื่น เพราะไม่เห็นคุณค่า ความสามารถ หรือพลังในตนเอง แต่ในตอนสุดท้าย ลัทธิมาก็ได้ลุกขึ้นมา

เปลี่ยนบทบาทเป็น ‘ผู้ช่วยเหลือ’ ด้วยเจตจำนงของตนเอง ซึ่งสื่อให้เห็นถึงการมองเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะเชื่อมั่นในความสามารถของตน

นอกจากนั้น ยังมีเหตุการณ์ที่การินเสนอแผนการให้ลัทธิมาวาดวงเวทเพื่อกำราบสหัสวัสเนื่องจากญาณอาถรรพ์เป็นอำนาจเดียวที่จะกำราบได้ “มันเป็นแผนการง่าย ๆ ที่ต้องพึ่งญาณอาถรรพ์ของเด็กสาวอย่างบ้ำระห่า” (อัยย์, 2554: 171) แต่ทุกคนก็เชื่อมั่นว่าลัทธิมาวะควบคุมพลังและกระทำสิ่งนี้ได้ โดยเฉพาะการินที่กล่าวว่า “ถ้าเป็นเธอ ต่อให้เขียนช่วยยังไง วงเวทก็ต้องทำงาน อย่าทำให้ฉันเหนื่อยฟรีละ ยัยแม่มด” (อัยย์, 2554: 171) อาจพิจารณาได้ว่าเพราะการินมองเห็นแล้วว่าลัทธิมาวะเห็นคุณค่าในตนเองแล้ว เขาจึงเชื่อมั่นในความสามารถของลัทธิมาวะ ขณะเดียวกัน เหตุการณ์นี้ก็ช่วยส่งเสริมให้ลัทธิมาวะรู้สึกถึงคุณค่าของตนเองมากยิ่งขึ้น เพราะคนรอบข้างมักไม่เห็นคุณค่าของเธอ ซ้ำร้ายยังเป็นที่รังเกียจขะแยะของสังคม ทั้งนี้ การเรียนรู้ของลัทธิมาวะซึ่งมาจากการช่วยเหลือและกระตุ้นของการินอาจเป็นสิ่งที่ผู้เขียนต้องการแสดงให้เห็นว่าเมื่อเยาวชนเกิดปัญหา เพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยนำพาเยาวชนไปสู่หนทางแก้ปัญหาที่ถูกต้อง

#### 4.2.3.2 ลัทธิมากับเงาดำประหลาด: บทพิสูจน์การเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน

เงาดำประหลาด ซึ่งเป็นตัวละครแฟนตาซีในตอน ตึกตากร้อยศรัทธา เป็นตัวละครอีกตัวหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพิสูจน์ตนเองของตัวละครเยาวชนในเรื่อง การมองเห็นคุณค่าของตนเอง เนื่องจากนวนิยายตอนนี้กำหนดให้ลัทธิมาวะต้องเผชิญความขัดแย้งอย่างรุนแรงกับนักเรียนส่วนใหญ่ ซึ่งเกิดขึ้นจากคำพยากรณ์ของวศินว่า ตึกตาคือลัทธิมาวะคัดเลือกมาจัดนิทรรศการตึกตาดานานาชาติของโรงเรียนเป็นจุดกำเนิดของเคราะห์ร้ายและความตายของสมาชิกทุกคนในโรงเรียน จากนั้นไม่นาน เพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งก็ถูกเหล็กเสียบขณะติดตั้งตึกตาคือลัทธิมาวะคัดเลือกมา เพื่อนร่วมห้องจึงปักใจเชื่อทันทีว่าเป็นฝีมือของลัทธิมาวะ ต่อมาเมื่อนักเรียนชายคนหนึ่งก็ถูกรถชนจนเสียชีวิตบริเวณหน้าโรงเรียน ความเชื่อนี้ก็ยิ่งหนักแน่นมากขึ้น และส่งผลให้ผู้คนในโรงเรียนทวีความเคียดแค้นชิงชังลัทธิมาวะมากขึ้น เพราะตั้งแต่ลัทธิมาวะย้ายเข้ามา ทุกคนก็อยู่ในความหวาดกลัวมาโดยตลอด และยังมาประสบเหตุการณ์รุนแรงตามคำพยากรณ์ของวศิน ความหวาดกลัวก็ยิ่งเพิ่มสูงขึ้น เพราะต้องคอยระแวดระวังชีวิตตลอดเวลา แทนที่จะได้ใช้ชีวิตอย่างสงบสุข

เหตุการณ์ข้างต้นส่งผลให้ลัทธิมาวะเผชิญกับอารมณ์ด้านลบที่รุนแรงมากขึ้น ดังการบรรยายผ่านสายตาของลัทธิมาวะว่า

ความรู้สึกที่เธอสัมผัสได้ มันหนักหน่วงเกินกว่าที่เด็กสาวเคยเจอ เธอแทบไม่อยากก้าวเดินต่อไปข้างหน้า ทั้งที่นี้ไม่ใช่ครั้งแรกที่เธอได้ยินความคิดของเพื่อน ๆ รอบข้าง ที่เต็มไปด้วยความรังเกียจ ทำราวกับเธอเป็นเชื้อโรคอะไรสักอย่าง แต่ครั้งนี้แตกต่างกันออกไป นอกจากความคิดที่ทำให้ลัทธิม่าเจ็บปวด ยังมีไอแห่งความเกลียดและความกลัวถ้าโถมเข้าสู่จิตใจของเธอ บีบรัดหัวใจให้เต้นแรงจนแทบหายใจไม่ออก

(อัยย์, 2553: 173)

การรับรู้ในครั้งนี้ได้ทำลายการมองเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครอย่างรุนแรง เพราะไม่ใช่เพียงถูกผลักไสออกจากสังคม แต่ยังตอกย้ำว่าเธอคือตัวตนอันน่ารังเกียจ (เชื้อโรค) ของสังคม ลัทธิม่าจึงเจ็บปวดจากการถูกสังคมพิพากษาว่าเธอคือต้นเหตุของหายนะที่เพิ่งเกิดขึ้น ทั้งที่จริง ๆ แล้วเธอคือผู้บริสุทธิ์ เนื่องจากญาณอาถรรพ์ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ครั้งนี้ และที่ร้ายแรงมากสำหรับตัวละครคือการไม่สามารถลุกขึ้นมาเรียกร้องความเป็นธรรมให้แก่ตนเอง เพราะทุกคนมองเห็นความเชื่อของตนเป็นความจริงแท้ คำพูดที่ว่า “ไม่...ไม่ใช่ฉัน ฉันไม่ทำอะไรเลย” (อัยย์, 2553: 173) จึงดังก้องอยู่ในความคิดของลัทธิม่า ทว่าเงียบสนิทในสังคม

ในระหว่างที่ความขัดแย้งกำลังดำเนินและรุนแรงมากขึ้นอย่างต่อเนื่องเงาดำประหลาดก็ปรากฏขึ้นและค่อย ๆ เติบโตขึ้นตามความรู้สึกหวาดกลัวของนักเรียนในโรงเรียน ดังการปรากฏครั้งแรกหลังนักเรียนร่วมห้องของลัทธิม่าถูกเหล็กเสียบ ลักษณะของเงาประหลาดนี้เป็นเพียง “เงาร่างๆ สีดำ ที่ไม่เห็นเป็นรูปเป็นร่างชัดเจน กำลังขยับมารวมตัวกันคล้ายวัตถุทรงกลม” (อัยย์, 2553: 106) ต่อมา เมื่อนักเรียนทุกคนขวัญผวากับอุบัติเหตุสยองขวัญหน้าโรงเรียนขณะเดียวกันก็หวาดกลัวว่าความตายจะมาสู่ตนเอง เงาดำประหลาดก็ปรากฏอีกครั้งด้วยขนาดใหญ่ขึ้นและมีรูปร่างคล้ายกับมนุษย์หากใครโบหน้า ดังคำบรรยายว่า “เพราะใบหน้าที่หันมานั้น ไม่มีอะไรเลยนอกจากเงาคำที่เหมือนไม่มีสสาร แม้จะเพ่งมองเท่าไรก็มองไม่เห็นอะไรนอกจากความมืดดำที่เหมือนหลุมดำเล็ก ๆ ที่ถูกรอเอาไว้ด้วยเรื้อนผมยวสยายสีน้ำตาลที่ขยับไปมา” (อัยย์, 2553: 182)

อาจตีความได้ว่า ตัวละครแฟนตาซีนี้คือรูปธรรมของความโกรธแค้นและความหวาดกลัวที่สังคมมีต่อลัทธิม่า สังเกตได้จากอาการของลัทธิม่าเมื่อได้เห็นเงาดำประหลาด “เด็กสาวยืนตัวแข็ง ดวงตาเบิกกว้าง มือเย็นเฉียบ ขนลุกวาบไปถึงสันหลัง รู้สึกวิงเวียนจนแทบยืนไม่อยู่ แม้จะเพียงเสี้ยววินาที” (อัยย์, 2553: 130) และ “เด็กสาวรู้สึกเหมือนอึดอัดหายใจไม่ออก หนาวสะท้านขึ้นมาจนก้าวขาไม่ออก ดวงตาเบิกค้างอยู่อย่างนั้น” (อัยย์, 2553: 130) อาการทั้งหมดนี้คล้ายคลึงกับความเจ็บปวดที่ลัทธิม่าได้รับจากอารมณ์ด้านลบของสังคม หลังเกิดเหตุการณ์เลวร้าย

ขึ้นตามคำพยากรณ์ของวศิน ดังเช่นความเจ็บปวดที่ได้รับจากบุคคลอื่นหลังเกิดอุบัติเหตุของนักเรียนชาย ที่ว่า “สายตาที่เหลือบมองเธอไม่ใช่สายตาที่เมินเฉย และเปื้อนหายอย่างเคย แต่กลับกลายเป็นสายตาที่เต็มไปด้วยความกลัวและความโกรธที่แผ่ออกมา จนเด็กสาวรู้สึกหนาวสะท้าน ท้องไส้ปั่นป่วน และเวียนหัวจนเธอแทบยืนไม่อยู่” (อัยย์, 2553: 172) นอกจากนั้นสังเกตได้ว่ามีเพียงลัทธิมารคนเดียวเท่านั้นที่สามารถมองเห็นตัวละครแฟนตาซีนี้ สิ่งนี้สอดคล้องกับประสบการณ์ของลัทธิมารคือการมองเห็นและความเจ็บปวดจากบาดแผลทางใจที่สังคมช่วยกันสร้าง มีเพียงลัทธิมารเท่านั้นที่มองเห็นและสัมผัสได้ ผนวกกับการไร้เสียง ไร้โอกาสเรียกร้องความถูกต้อง หรือความยุติธรรมให้ตนเอง ความเจ็บปวด ความหวาดกลัว และความรุนแรงต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งที่ลัทธิมารรับรู้โดยลำพัง

เพราะเหตุดังกล่าว ตัวละครแฟนตาซีจึงมีส่วนสำคัญในการทำลายความรู้สึกว่าตนมีค่าของลัทธิมารและเพิ่มความเจ็บปวดให้แก่ตัวละครมากขึ้น โดยเฉพาะในเหตุการณ์ที่ตัวละครแฟนตาซีนี้เข้าสิงตุ๊กตา ส่งผลให้ “ตุ๊กตาที่ควรจะวางอยู่นิ่ง ๆ ตอนนั้นก็กลับขยับแขนไปมา กวาดไปตามพื้นราวกับว่ามีกำลังพยายามเรียนรู้การเคลื่อนไหว” (อัยย์, 2553: 172) ตุ๊กตาเหล่านี้ลุกขึ้นมาไล่ฆ่าวศินและลัทธิมารอย่างไร้สาเหตุ แต่เมื่อวศินที่ต้องการเอาตัวรอดพูดออกไปว่า “เฮ้ย!... ยัยนี้...ยัยนี้คิดทำลายแก ฆ่ามัน ฆ่ามันซะเลยซี” (อัยย์, 2553: 172) เหล่าตุ๊กตาก็หันไปไล่ฆ่าเธอตามคำพูดวศินอย่างง่ายดาย เหตุการณ์นี้สร้างความเสียใจแก่ลัทธิมารอย่างมาก ดังความในใจว่า “ทำไมนะ...ทำไมถึงไม่เคยมีใครเชื่อฉัน...” (อัยย์, 2553: 210) และการบรรยายว่า “ลัทธิมารมองวศิน แสบไม่อยากจะเชื่อสิ่งที่เธอเห็น เด็กสาวร้องไห้ออกมาอย่างสิ้นหวัง ขยับถอยห่างจากตุ๊กตาตัวใหญ่ที่เดินตรงเข้ามาหาเธอตามคำพูดของวศิน” (อัยย์, 2553: 214) เเงด่าประหลาดทำให้ลัทธิมารต้องเจ็บปวดอีกครั้งจากการถูกยึดเยียดความผิด และการเชื่อว่าความผิดนั้นเป็นจริงโดยปราศจากการพิสูจน์ ‘ความสิ้นหวัง’ ที่ตัวละครกล่าวถึงจึงอาจหมายถึงการมองไม่เห็นหนทางที่ตนเองจะหลุดพ้นจากสภาวะโหดร้ายนี้ ยิ่งกว่านั้น ตัวละครแฟนตาซีนี่ยังทำให้ลัทธิมารรู้สึกไร้คุณค่าอย่างมาก เพราะขณะที่เหล่าตุ๊กตาเข้ามารุมทำร้ายเธอ “แม้เด็กสาวพยายามสะบัดพวกมันออก แต่ดูเหมือนตุ๊กตานั้นบรื้อยจะมีจำนวนมากเกินกว่าที่จะต้านทานได้ ปากเล็ก ๆ กัดแทะเสื้อผ้าและเนื้อของเด็กสาวจนซ้ำหือเลือด” (อัยย์, 2553: 223) ลัทธิมารสัมผัสได้ถึงความโกรธและความอาฆาตของคนในโรงเรียนจากเหล่าตุ๊กตา เหตุการณ์นี้อาจตีความได้ว่า แท้จริงแล้วการกัดกินเลือดเนื้อลัทธิมารคือความปรารถนาเบี่ยงลึงค์ของนักเรียนส่วนใหญ่ ซึ่งต้องการทำให้ลัทธิมารเจ็บปวด แต่ที่ผ่านมานี้ไม่อาจกระทำได้ด้วยเกรงกลัวอำนาจเหนือธรรมชาติของลัทธิมาร เเงด่าประหลาดจึงเป็นเสมือนการปลดปล่อยความปรารถนาของสังคม ดังนั้น สำหรับลัทธิมาร เหตุการณ์นี้จึงไม่ใช่การเผชิญหน้ากับรุมทำร้ายของเหล่าตุ๊กตา แต่เธอกำลังถูกคนในโรงเรียนรุมพิพากษาด้วยกำลังในฐานะจุดกำเนิดความชั่วร้ายทั้งปวง ยิ่งกว่านั้น เเงด่า



ประหลาดยังเข้าสิงตุ๊กตาที่มีขนาดเท่ามนุษย์ และค่อย ๆ ศีบกลานเข้ามาสังหารเธอโดยใช้ “เชือกที่คมเหมือนมีดกรีดลงที่ผิวหนังของลัลทริมา” (อัยย์, 2553: 224) การกระทำของตัวละครแฟนตาซีนี้ตอกย้ำว่าตัวตนของเธอปราศจากคุณค่าอย่างสิ้นเชิงในสายตาของสังคม เพราะทุกคนไม่ได้ต้องการเพียงให้เธอหายไปจากโรงเรียน หากต้องการให้เธอหายไปจากโลกใบนี้

ด้วยเหตุนี้ ลัลทริมาจึงเลิกดิ้นรนเอาชีวิตรอดและยอมรับความตายอีกครั้ง ดังความคิดว่า “ยิ่งพยายามก็ยิ่งสิ้นหวัง” (อัยย์, 2553: 225) ทั้งที่ในนวนิยายตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด ตัวละครกำลังเต็มเปี่ยมด้วยความหวัง เพราะเริ่มเห็นคุณค่าของตัวตนที่สามารถสร้างประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ด้วยพลังญาณอาถรรพ์ แต่การปะทะกับสังคมในตอนถัดมาคือตอน ตุ๊กตา ร้อยศรัทธา กลับทำให้ลัลทริมากลับมาอยู่ในสภาวะเดิม ยิ่งเมื่อได้สัมผัสเงาดำประหลาด ซึ่งในที่นี้ก็คือ ความปรารถนาเบี่ยงลึกของสังคมในโรงเรียน ก็ยิ่งรับรู้ว่าคุณค่าของตัวเองไม่มีวันเห็นคุณค่าของตนเอง เพราะคนส่วนใหญ่เรียกร้องสังคมที่ปราศจากเธอ ‘ความสิ้นหวัง’ จึงน่าจะมาจากการยอมแพ้ที่จะทำให้สังคมยอมรับตัวตนและเลือกยอมรับความปรารถนาของสังคมแทน

แม้เงาดำประหลาดจะมีส่วนขัดขวางการเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน แต่ในอีกทางหนึ่ง ตัวละครแฟนตาซีนี้ก็ช่วยพิสูจน์การกลับมามองเห็นคุณค่าในตนเองของลัลทริมา เช่นกัน เห็นได้จากเหตุการณ์ที่การินเข้ามาช่วยเหลือลัลทริมา โดยการโยนตุ๊กตาอาถรรพ์เข้าไปในบริเวณที่ลัลทริมาถูกเงาดำประหลาดทำร้ายและบอกให้เธอทำลายถ้าต้องการมีชีวิตอยู่ต่อไป “เอ้าพยายามอีกหน่อย พยายามที่จะเอาชีวิตรอดไงล่ะ แค่ว่าห้มันเท่านั้นเธอก็จะรอดแล้ว...ว่าไง... ไม่อยากรอดหรือไง แต่ไงแบบเธอตายแบบนี้อาจจะเหมาะก็ได้นะ” (อัยย์, 2553: 225) อาจกล่าวได้ว่าการินต้องการพิสูจน์ความปรารถนาเบี่ยงลึกของลัลทริมา ขณะเดียวกันการพูดคุยก็มีเจตนาเพื่อปลุกดันให้ลัลทริมาปฏิเสธความตายตรงหน้า ผลลัพธ์ที่ได้คือลัลทริมาพยายามดิ้นรนไปทำลายตุ๊กตาอาถรรพ์ “ลัลทริมากัดฟันร้องเสียงดังขณะถีบตัวสุดแรง มือเอื้อมคว้าตุ๊กตาได้สำเร็จ และกลั้นใจห้กมันในทันทีที่คว้าได้” (อัยย์, 2553: 225) การดิ้นรนนี้สะท้อนว่าตัวละครเยาวชนได้เรียนรู้เรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเองแล้ว เนื่องจากความต้องการมีชีวิตอยู่ต่อถือเป็นสัญญาณหนึ่งของผู้มองเห็นคุณค่าในตนเอง

#### 4.2.3.3 ลัทธิมากับวิญญาณของผู้ประกอบอัตวินิบาตกรรม: การเรียนรู้เรื่องความน่ากลัวของอัตวินิบาตกรรม

นอกจากเงาดำประหลาดแล้ว วิญญาณของตัวละครเยาวชนผู้ประกอบอัตวินิบาตกรรมคือวิญญาณของท้อปและโกวิท ก็ถือเป็นตัวละครแฟนตาซีที่ช่วยพิสูจน์การเรียนรู้ของลัทธิม่า ขณะเดียวกันก็ทำให้ลัทธิม่าตระหนักได้ว่าความตายไม่ใช่หนทางแก้ปัญหามา เนื่องจากในตอน สุขสันต์วันถึงฆาต ซึ่งต่อจากตอน ตุ๊กตาร้อยศรีศรธา ที่ต้องเผชิญกับเงาดำประหลาด ลัทธิม่าได้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์ที่โกวิทใช้คัตเตอร์กรีดคอตนเองในห้องเรียน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นความขัดแย้งของเรื่อง เพราะหลังโกวิทเสียชีวิต ลัทธิม่ามองเห็นความผิดปกติบางอย่างคือปรากฏ “เงาดำประหลาดที่ไหลออกจากร่างของเขาราวกับวิญญาณ พวยพุ่งก่อตัวเป็นกลุ่มก้อนเหนือร่างไร้ลมหายใจของเขา” (อัยย์, 36: 2553) จึงทำให้ลัทธิม่าสนใจการฆ่าตัวตาย ต่อมาความขัดแย้งก็รุนแรงมากขึ้น เพราะเธอทราบจากการ์ตูนว่าการฆ่าตัวตายครั้งนี้เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมและถูกกำหนดโดยผู้ปลดปล่อยซึ่งเป็นหัวหน้าชุมชนออนไลน์ของผู้ปรารถนาความตาย ลัทธิม่าจึงเร่งสืบหาข้อมูลเป้าหมายคนต่อไปของผู้ปลดปล่อยเพื่อจะหยุดการฆ่าตัวตาย แต่ลัทธิม่าก็ไม่อาจช่วยเหลือใครได้ทัน เธอจึงต้องเห็นเหตุการณ์อัตวินิบาตกรรมอันน่าสยดสยองครั้งแล้วครั้งเล่า และในที่สุดเธอก็พบฆาตกร และรู้ความจริงว่า ผู้ปลดปล่อยคือพิชยะ ชายหนุ่มที่หลอกว่าจะช่วยเหลือเธอหยุดการประกอบอัตวินิบาตกรรม จากนั้นเรื่องก็ดำเนินมาถึงจุดแตกหัก เมื่อวิญญาณของเยาวชนที่ประกอบอัตวินิบาตกรรมนั้นเคียดแค้นพิชยะอย่างมาก จึงออกมาอาละวาดจนพิธีแตก จากนั้นก็ไล่สังหารพิชยะและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมนี้

หากพิจารณาจากโครงเรื่อง สามารถกล่าวได้ว่าการสืบหาฆาตกรและการยับยั้งตัวละครเยาวชนที่กระทำอัตวินิบาตกรรมถือเป็นบทพิสูจน์ที่ชัดเจนว่าลัทธิม่าได้เรียนรู้เรื่องการเห็นคุณค่าในตนเองแล้ว แต่จากโครงเรื่องข้างต้น เหตุการณ์หนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของตัวละครเยาวชนก็คือเหตุการณ์ที่ลัทธิม่าเห็นวิญญาณของตัวละครเยาวชนที่ฆ่าตัวตาย เพราะสภาพวิญญาณที่ลัทธิม่าเห็นนั้นอยู่ในสภาพน่าสยดสยองและเจ็บปวดทรมาน ดังการบรรยายรูปลักษณะของวิญญาณทั้งสองดวงซึ่ง “ก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างชัดเจน สภาพร่างกายก่อนจะแตกดับถูกสะท้อนออกมาอย่างน่าสยดสยอง” (อัยย์, 2253: 221) ยิ่งกว่านั้น ลัทธิม่ายังได้เห็นความโหดเหี้ยมของวิญญาณของท้อปและโกวิทขณะที่กำลังฆ่าณะโม ลูกชายของนุชนารถ ดังการบรรยายการฆาตกรรมไว้ว่า

“ลูกไฟวิญญาณขนาดใหญ่ซึ่งโอบร่างของนะโมเอาไว้ราวกับ  
ดักแด้ขนาดใหญ่ที่พื้นผิวมองเห็นเป็นใบหน้าของพิชยะร่องครวญครางสลับไปมากับวิญญาณ  
ที่เหลือ จู ๆ นะโมก็ได้สติ ดิ้นไปมาอยู่ในดักแด้วิญญาณด้วยท่าทางที่เหมือนกำลังจมน้ำ  
พยายามจะแหวกออกมาแต่ก็ถูกดูดกลับไปอย่างน่าเวทนา”

(อัยย์, 2553: 228)

ด้วยเหตุที่วิญญาณของท็อปและโกวิทเจ็บแค้นอย่างมากจากการที่ถูกพิชยะ  
และนุชนารถ หลอกหลวง วิญญาณทั้งสองดวงจึงอาฆาตและหมายมุ่งจะสังหารนะโม เพราะการฆ่าลูก  
ย่อมสร้างความทรมาณสาหัสแก่นุชนารถผู้เป็นแม่ ทั้งนี้ น่าสนใจว่าพลังเหนือธรรมชาติในเหตุการณ์นี้  
อาจกำลังสื่อถึงอารมณ์โกรธของตัวละคร เพราะในขนบวรรณศิลป์ของไทย ก็มักใช้ไฟเป็นความเปรียบ  
เมื่อต้องการสื่อถึงความโกรธ ดังนั้น ‘ไฟ’ ในที่นี้จึงอาจตีความได้ว่าเป็นไฟโทสะภายในจิตใจของ  
วิญญาณท็อปและโกวิท อีกทั้ง ในมุมมองของพุทธศาสนา ไฟยังเป็นความเปรียบของความทุกข์ (สุภค  
มหาราการ, 2552: 179) การกลายเป็นลูกไฟจึงอาจเป็นการแสดงความทุกข์ภายในจิตใจร่วมด้วย

อย่างไรก็ดี การสังหารนะโมในครั้งนี้ยังมีนัยยะของการเหยียดหยามนุชนารถ  
อีกด้วย ดังที่วิญญาณของท็อปและโกวิทห่อหุ้มร่างนะโมให้มีลักษณะเหมือน ‘ดักแด้’ และ ‘น้ำคร่ำ’  
ดังข้อความว่า “เธอ (นุชนารถ) เจือมีดขึ้นกรีดที่ลูกไฟที่ล้อมนะโมเอาไว้เหมือนดักแด้แล้วซ้ำเล่า  
จนกระทั่งแตกกระจายออกเหมือนถุ่น้ำคร่ำที่แตกออกมา” (อัยย์, 2552: 231) ดักแด้และน้ำคร่ำ  
ต่างก็มีนัยยะทางความหมายเหมือนกันคือการกำเนิดและการเติบโต ทั้งนี้ นะโมประสบปัญหาร่างกาย  
ไม่เจริญเติบโต ส่งผลให้สุขภาพของเด็กชายย่ำแย่อย่างมาก “ความตายจึงเป็นสิ่งที่เฉียดกรายไปมาอยู่  
เกือบจะตลอดเวลา ไม่มีวันไหนที่นอนได้โดยไม่ต้องกินยาเพื่อให้หลับ ถูกฉีดยาเพื่อให้ตื่น” (อัยย์,  
2553: 247) ด้วยเหตุนี้ นุชนารถจึงตัดสินใจประกอบพิธีกรรมสืบชะตา เพราะหวังให้ลูกชายหายจาก  
โรคร้ายและมีสภาพร่างกายเหมาะสมตามวัย แต่แทนที่ดักแด้และน้ำคร่ำจะกลายเป็นสิ่งก่อกำเนิดชีวิต  
ใหม่อันงดงาม กลับกลายเป็นการดับสูญของชีวิต เพราะฉะนั้นอาจพิจารณาได้ว่า วิญญาณจงใจสร้าง  
ลักษณะการห่อหุ้มเพื่อเหยียดหยามความปรารถนาของนุชนารถ ขณะเดียวกันก็ย่ำยีภาพฝันด้วยการมอบ  
ความตายอันโหดเหี้ยมให้แก่ลูกชายอันเป็นที่รักยิ่ง “ร่างของเขาก็กลายเป็นชิ้น ๆ อย่าง  
น่าสยดสยอง แขนขาขาดออกจากร่าง หัวกระเด็นกลิ้งตกลงมาอยู่หน้านุชนารถ” (อัยย์, 2553, 231)

เหตุการณ์ทั้งหมดนี้ทำให้ลัทธินิพพานหวาดกลัวอย่างมาก ดังการบรรยายว่า  
“ลัทธินิพพานร้องไห้จนตัวสั่น แสบไม่ยอมเชื่อสิ่งที่เห็น นี่มันนรกบนดินชัด ๆ ” (อัยย์, 2553: 231) อาจ  
กล่าวได้ว่า ‘นรกบนดิน’ สามารถสะท้อนถึงความหวาดกลัว เพราะได้สัมผัสประสบการณ์อัน  
โหดเหี้ยมที่เกิดจากวิญญาณของผู้กระทำอัตวินิบาตกรรม นอกจากนี้ ขณะที่วิญญาณทั้งสองกำลัง

สังหารนะโม ลัทธริมาก็ได้รับการ “ถ่ายทอดภาพแห่งความเจ็บปวดก่อนตายให้ลัทธริมาได้รับรู้อย่างเหมือนจริง” (อัยย์, 2553: 231) ส่งผลให้เธอก็รู้สึก “หนาวสะท้านขึ้นมาอย่างเฉียบพลัน เจ็บปวดเหมือนมีน้ำแข็งไหลอยู่ในเส้นเลือดจนร้องเสียงดังออกมา” (อัยย์, 2553: 231) ประสบการณ์ทั้งหมดนี้อาจมีส่วนช่วยในการเรียนรู้ของลัทธริมา เพราะการได้รับประสบการณ์ความเจ็บปวดจากผู้ประกอบอัตวินิบาตกรรมโดยตรงอาจทำให้ตัวละครเยาวชนตระหนักถึงความน่ากลัวของอัตวินิบาตกรรมมากขึ้น

ขณะเดียวประสบการณ์อันสยดสยองก็ทำให้ตระหนักได้มากขึ้นว่า ความตายไม่ใช่ทางหนทางบรรเทาความทุกข์ทางใจ เพราะสาเหตุที่โกวิทและท้อปกระทำอัตวินิบาตกรรมมาจากการเชื่อว่าโลกหลังความตายจะช่วยมอบชีวิตใหม่ที่มีความสุขและมีคุณค่าตามคำอ้างของผู้ปลดปล่อย และลัทธริมาก็รับรู้คำกล่าวอ้างนี้ แต่การได้มาเผชิญกับวิญญาณกลุ่มนี้ทำให้เห็นแล้วว่า โลกหลังความตายที่เป็นอุดมคตินั้นเป็นเพียงคำหลอกลวง เพราะวิญญาณของพวกเขา ยังคงอยู่ ณ โลกใบเดิมและดำรงอยู่ในสถานะของ ‘ความเป็นอื่น’ เช่นเดียวกับขณะยังมีลมหายใจ ยิ่งไปกว่านั้น วิญญาณยังต้องทนทรมานกับการถูกเหยียดหยามคุณค่า เพราะจุดประสงค์แท้จริงของผู้ปลดปล่อยคือต้องการใช้วิญญาณของท้อปและโกวิทเป็นเครื่องสังเวยในพิธีกรรมสืบชะตา “พวกมันอยากตายอยู่แล้ว ฉันก็แค่ขอใช้ประโยชน์จากความตายนั่น หี...หี จะได้ไม่ต้องตายอย่างไร้ค่าจริงไหม” (อัยย์, 2553: 216) ชีวิตของท้อปและโกวิทจึงเป็นเพียง ‘วัตถุ’ ในการตอบสนองความปรารถนาของผู้ปลดปล่อยเท่านั้น ซึ่งตอกย้ำและทบทวีความเจ็บปวดแก่ตัวละครทั้งสองอย่างมาก เนื่องจากขณะยังมีชีวิต ตัวละครทั้งสองก็ถูกปฏิบัติในฐานะ ‘วัตถุ’ อย่างเห็นได้ชัดอยู่แล้ว โดยเฉพาะโกวิทซึ่งเป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียนของลัทธริมา ภาพที่ลัทธริมาเห็นมาคือเขาถูกสังครรอบข้างละเลยสถานะ ‘มนุษย์’ และถูกยึดเยียดให้กลายเป็นแค่ ‘วัตถุไร้ค่า’ (ขยะ) ของสังคมผ่านการกลั่นแกล้งรังแกในรูปแบบต่าง ๆ จนทำให้โกวิทมีบาดแผลในจิตใจและลดทอนความรู้สึกมีค่าของเขาอย่างรุนแรง การถูกหลอกลวงให้กลายเป็นวัตถุประกอบพิธีจึงเป็นการทิ่มแทงบาดแผลในจิตใจของโกวิทมากยิ่งขึ้น สังเกตได้จากคำพูดของวิญญาณโกวิทว่า “เกลียด...เกลียดพวกแก พวกแกหลอกฉัน...ทรมาน...ช่วยด้วย ฉันจะฆ่าพวกแก...” (อัยย์, 2553: 224) เพราะสุดท้ายแล้วความตายนั่นไม่ใช่การเข้าสู่โลกใบใหม่ แต่เป็นโลกใบเดิมที่ทำให้ทุกข์เพิ่มมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม แท้จริงแล้วลัทธริมาเคยประสบกับวิญญาณของผู้กระทำอัตวินิบาตกรรมมาก่อนแล้วซึ่งก็คือวิญญาณของมธุริน ในเหตุการณ์ครั้งนั้น ลัทธริมาได้เข้าไปยังโลกหลังความตายของวิญญาณ มธุริน แต่ตัวละครกลับนิ่งเฉย “ถึงแม้ทุกอย่างจะดูน่าประหลาดตื่นกลัว แต่เด็กสาวก็ไม่มีท่าทีอะไร” (อัยย์, 2560: 178) อาจเป็นไปได้ว่าการเข้าไปในโลกหลังความตายครั้งนั้นเกิดขึ้นจากเจตนาที่ต้องการดับชีวิตตนเอง แม้สถานที่จะดูน่ากลัว หรือแม้กระทั่ง

เห็นสภาพวิญญานของมรณินที่ดูปราศจากความทุกข์แม้จะก้าวสู่ความตายตามความปรารถนาแล้ว ดังการบรรยายว่า “เด็กผู้หญิงคนนั้นพูดอย่างร่าเริงโดยที่ใบหน้าเศร้า ๆ นั้นไม่ได้เปลี่ยนอารมณ์ตาม จนดูเหมือนกับว่าความเศร้านั้นเป็นส่วนหนึ่งของใบหน้านี้อยู่แล้ว” (อัยย์, 2560: 179) ซึ่งอาจช่วยชี้ให้ลัทธินาเห็นว่า ความตายไม่อาจปลดเปลื้องความทุกข์ได้ แต่ลัทธินาก็ไม่ตระหนักถึงจุดนี้ อาจวิเคราะห์ได้ว่า ความแตกต่างดังกล่าวอาจเกิดจากทัศนะเรื่องความตายของลัทธินา เพราะ เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นก่อนลัทธินาจะมองเห็นคุณค่าในตนเอง ความตายจึงไม่ใช่เรื่องน่ากลัวสำหรับ ตัวละคร ประสบการณ์ที่ได้รับจึงเรียบง่าย ไม่โหดร้ายสยดสยองแม้จะเข้าไปสู่โลกหลังความตายแล้ว ซึ่งต่างกับประสบการณ์ที่ได้รับหลังจากรับรู้คุณค่าในตนเองแล้ว เพราะการเผชิญหน้ากับวิญญาน ผู้กระทำอัตวินิบาตกรรมในครั้งนี้กลับเต็มไปด้วยความรุนแรงและความตาย เป็นประสบการณ์อันน่า สะพรึงกลัว ซึ่งอาจจะสัมพันธ์กับทัศนะเรื่องความตายที่เปลี่ยนแปลงไปของลัทธินา ด้วยเหตุนี้ วิญญานของผู้ประกอบอัตวินิบาตกรรมกลุ่มนี้จึงมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการเรื่องอัตวินิบาตกรรม ของตัวละครเยาวชน

อนึ่ง ผู้วิจัยขอตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการสร้างตัวละครวิญญานของผู้ที่กระทำ อัตวินิบาตกรรม กล่าวคือนักเขียนมักสร้างให้ตัวละครแฟนตาซีกลุ่มนี้อยู่ในลักษณะวิญญานผู้ทนทุกข์ ดังวิญญานของมรณินที่ต้องจ่อมจมอยู่กับความทุกข์ เพราะได้พบว่าความตายไม่สามารถช่วยคลี่คลาย ความรู้สึกของการไร้ตัวตนในสังคมได้ ความคิดนี้สะท้อนผ่านบทสนทนาของเธอกับลัทธินา “ฉันขอ โทษจริง ๆ ที่ต้องทำอย่างนี้ ฉันเหงามาก ฉันอยากมีเพื่อน อยากให้เพื่อนคนสำคัญของฉันมาอยู่ด้วย ฉันเลยต้องบังคับเธออย่างนั้น.. ขอโทษนะ” (อัยย์, 2560: 179) โดยเฉพาะการบรรยายใบหน้าของ มรณินผ่านสายตาของลัทธินาดังที่กล่าวถึงไว้แล้วในย่อหน้าก่อนก็ช่วยแสดงสภาพวิญญานผู้ทนทุกข์ อย่างชัดเจน เพราะลักษณะที่บรรยายไว้จากกล่าวได้ว่ามรณินอยู่ในภาวะสิ้นยินดี (anhedonia) คือ การไม่สามารถรับรู้ความสุขได้แม้จะอยู่ในภาวะที่สร้างความพึงพอใจได้ ซึ่งเกิดจากการถูกทำร้าย ถูกทอดทิ้ง หรือเพิ่งผ่านเหตุการณ์ที่ตึงเครียดหรือกระทบกระเทือนจิตใจอย่างรุนแรง ซึ่งช่วยย้ำชัดว่า สุดท้ายความตายไม่อาจฟื้นฟูจิตใจอันเป็นทุกข์ของมรณินได้

โลกหลังความตายของวิญญานของมรณินก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ช่วยแสดง ลักษณะวิญญานผู้ทนทุกข์ ผู้เขียนบรรยายว่า โลกหลังความตายนี้มีลักษณะว่างเปล่าไร้จุดหมาย “รอบตัวเป็นสีขาวไปหมดทั้งรอบด้าน จนแทบจะแยกไม่ออกว่าอะไรเป็นผนัง อะไรเป็นพื้น อะไรเป็น เพดาน ดูเหมือนจะเป็นโลกแห่งสีขาวที่ไกลสุดลูกหูลูกตา โดยไม่มีอะไรโผล่ขึ้นมาให้เกะกะการมองเลย แม้แต่อย่างเดียว” (อัยย์, 2560: 178) และยังไม่สามารถระบุตำแหน่งได้ ดังการบรรยายว่า “แต่ไม่ว่า เธอจะเดินไปสักกี่ก้าวหรือไกลขนาดไหนก็ตาม ทุกอย่างก็ยังเป็นแบบเดิม ภาพรอบข้างยังเป็นสีขาวไป

หมดเหมือนเดิมจนดูไม่ออกด้วยซ้ำไปว่าเธอกำลังเดินอยู่หรือเธอกำลังก้าวขาย่าอยู่กับที่” (อัยย์, 2560: 178)

ในทัศนะของผู้วิจัย สถานที่แห่งนี้คือภาพสะท้อนจิตใจของมธุริน ขณะยังมีชีวิต มธุรินเคยกล่าวถึงห้องที่ตนอาศัยว่า “ห้องอันว่างเปล่า... ว่างเปล่าพอ ๆ กับตัวฉันในตอนนี่” (อัยย์, 2560: 204) อาจพิจารณาได้ว่า คำว่า ‘ว่างเปล่า’ ในที่นี้ หมายถึง ความโดดเดี่ยวซึ่งเกิดจากการไม่สามารถเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและการปราศจากตัวตนในสายตาของผู้อื่น โลกหลังความตายจึงมีลักษณะว่างเปล่าและกลมกลืนกับความรู้สึกภายในจิตใจ ประกอบกับการไม่สามารถระบุตำแหน่งส่งผลให้ผู้อยู่ภายในรู้สึกวนอยู่ที่เดิมและหาทางออกไม่ได้ นั่นก็ยิ่งชี้ชัดถึงสภาวะของมธุรินที่คิดย่ำวนเวียนถึงความรู้สึกไร้ค่าและไม่อาจหลุดพ้นได้ เพราะมองไม่เห็นทางออกของปัญหาที่กำลังเผชิญ ดังนั้นโลกแห่งความตายนี้ คือการแปรสภาพจิตใจซึ่งเป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม เพื่อชี้ว่าชีวิตหลังการฆ่าตัวตายเป็นเรื่องน่ากลัว เพราะวิญญาณถูกจองจำให้ว่ายวนอยู่ในความทุกข์อย่างไม่รู้จักจบสิ้น นอกจากนั้น ยังมองได้อีกว่าสถานที่แห่งนี้ก็อาจเป็นภาพสะท้อนจิตใจของลัทธินิยมด้วยเช่นกัน เพราะในฉากนี้ ลัทธินิยมก็มีความรู้สึกเดียวกับมธุริน คือการวนเวียนคิดถึงการโทษตนเองที่ทำให้ผู้คนรอบข้างต้องพบกับความตาย

ยิ่งกว่านั้น โลกหลังความตายแห่งนี้ยังตอกย้ำความรู้สึกปราศจากตัวตนในสายตาของสังคม เนื่องจากวิญญาณของมธุริน “อยู่ในภาวะกึ่งโปร่งแสงที่สามารถมองทะลุผ่านไปได้เหมือนกำลังมองผ่านผิวน้ำ” (อัยย์, 2560: 178) เมื่ออยู่ในสถานที่สีขาวโพลน วิญญาณของมธุรินจึงดูราวกับไร้ตัวตน ต้องเพ่งพินิจและเข้าใจอย่างมากจึงสังเกตเห็น โดยลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับความเป็นจริงของสังคมไทย ที่มักทำให้สิ่งผิดปกติดำเนินตามบรรทัดฐานกลายเป็นสิ่งไร้ตัวตน โดยเฉพาะกลุ่มคนพิการที่ถูกเพิกเฉยมาโดยตลอด เห็นได้ว่าผู้เขียนมีเจตนาสร้างให้ความตายให้เป็นเสมือนกับดักที่มีได้เพียงกักขังผู้ตายให้วนเวียนอยู่ในห้วงทุกข์ แต่ยังคงทำให้ความเจ็บปวดภายในจิตใจของตัวละครเพิ่มมากขึ้นกว่าขณะยังมีลมหายใจอีกด้วย

นอกจากวิญญาณของมธุริน วิญญาณของทีอปและโกวิทก็ตกอยู่ในสภาวะเช่นเดียวกัน แต่ความทุกข์ของวิญญาณทั้งสองดวงนี้เกิดจากการหลงเชื่อคำลวงของผู้ปลดปล่อยที่ว่า “จงรอเวลาที่จะได้รับการปลดปล่อย คนที่ได้รับเลือกเท่านั้น ถึงจะได้รับชีวิตใหม่” (อัยย์, 2553: 131) พวกเขาจึงถวิลหาความตาย เพราะเชื่ออย่างแน่นแฟ้นว่า ความตายจะเป็นหนทางนำพาชีวิตไปสู่โลกใบใหม่ตามอุดมคติของแต่ละบุคคลดังคำพูดของทีอปขณะร่วงจากตึกสูงว่า “ของขวัญวันเกิดของผม” (อัยย์, 2553: 15) ซึ่งสื่อชัดเจนว่าความตายไม่ใช่เรื่องน่ากลัวสำหรับตัวละครตัวนี้ เพราะความตายคือเครื่องมือที่จะช่วยให้เขาพ้นทุกข์จากการถูกบุพการีทอดทิ้ง รวมถึงความตึงเครียดจากการพยายาม

เป็นวัตถุประกอบเกียรติยศและศักดิ์ศรีของมารดาเพื่อแลกกับความรักและการมีคุณค่า ความตายจึงเปรียบเป็นของขวัญวันเกิดที่แสนมีค่าของตัวละคร เช่นเดียวกับตัวละครโกวิทที่มีความเชื่อแบบเดียวกับที่ออป ดังบทสนทนาระหว่างเขากับการินขณะฆ่าตัวตายว่า “ฉันจะไม่ทน...อยู่ในโลกน่าหมั่นแบบแก...ฉันกำลังไปโลกใหม่...” (อัยย์, 2553: 35) เห็นได้ชัดเจนว่า โกวิทมองความตายเป็นทางออกเดียวของการถูกรบกวนรบกวนข้างในโรงเรียนกวดวิชาด้วยวิธีการรุนแรงต่าง ๆ และความตายจะนำพาไปสู่สถานที่แห่งใหม่ที่สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขด้วยปราศจากบุคคลกลุ่มนี้ จากพฤติกรรมทั้งหมดจึงกล่าวได้ว่า ตัวละครที่ออปและโกวิทยึดมั่นในคุณค่าของความตายตามที่ผู้ปลดปล่อยได้กล่าวไว้ในชุมชน เพราะเชื่อว่าความตายไม่ใช่จุดสิ้นสุดตามที่สังคมยึดถือ แต่ความตายเป็นจุดเริ่มต้นของชีวิตใหม่ที่ดีกว่าโลกใบเดิม เพราะฉะนั้น เมื่อตัวละครทั้งสองเสียชีวิตไป วิญญาณทั้งสองดวงนี้ก็กลายเป็นวิญญาณผู้ทนทุกข์เช่นเดียวกับมธุรี เพราะสุดท้ายพวกเขายังว่ายวนอยู่ในโลกใบเดิม อีกทั้งยังไร้ค่ายิ่งกว่าเดิม เนื่องจากถูกปฏิบัติราวกับเป็นวัตถุเช่นเดิม

น่าสังเกตว่าลักษณะของวิญญาณผู้ทนทุกข์ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุดนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับความเชื่อของสังคมไทยเรื่องวิญญาณผู้ฆ่าตัวตายตามแนวคิดพุทธศาสนา ดังที่ เทียมจิตร์ พวงสมจิตร์ (2561: 217 - 218) อธิบายแนวคิดเรื่องการฆ่าตัวตายในพุทธศาสนาว่า “เจตนาและจิตเป็นตัวกำหนดกรรมของมนุษย์ ถ้าจิตมีความผ่องใสย่อมมีเจตนาไปในทางที่ดี ก็ย่อมก่อให้เกิดบุญกรรม แต่ถ้าจิตเศร้าหมองย่อมทำให้มีเจตนาไปในทางที่ไม่ดี จึงย่อมก่อให้เกิดความเศร้าหมองและจัดเป็นบาปกรรม” เมื่อพิจารณาจิตของผู้ฆ่าตัวตายจะเห็นว่า “จิตก่อนตายจะมีความเศร้าโศก ความโกรธ หม่นหมอง ชุนมัว คับแค้น น้อยเนื้อต่ำใจ ซึ่งล้วนมีรากเหง้ามาจากกิเลสตัณหา กลายเป็นความทุกข์อย่างแสนสาหัสถึงระดับว่าไม่สามารถดำรงความเป็นปกติไว้ได้ จนกระทั่งเกิดเจตนาที่จะฆ่าตัวตายเพื่อหนีออกจากทุกข์” ดังนั้น การฆ่าตัวตายจึงถือเป็น “บาป” ประการหนึ่ง โดยมีบายภูมิ (นรก) เป็นปลายทางของจิตหลังสังขารดับสิ้น แต่ยังไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่าผู้กระทำอัตวินิบาตกรรมต้องชดใช้บาป ณ นรกขุมใด ด้วยเหตุนี้จึงมีความเป็นไปได้ที่สังคมไทยจะรับความคิดนี้ และกลายเป็นความเชื่อร่วมกันของสังคมว่า “การฆ่าตัวตายเป็นบาปหนัก ต้องตกนรกและเมื่อกลับมาเกิดเป็นมนุษย์แล้วต้องฆ่าตัวตายอีก 500ชาติ” (เทียมจิตร์ พวงสมจิตร์, 2561: 226) ความเชื่อนี้แสดงให้เห็นว่าผู้กระทำอัตวินิบาตกรรมต้องทนทุกข์อย่างสาหัสเพราะว่ายวนอยู่ในนรกและการฆ่าตนเองเข้าไปมาเป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งเทียมจิตร์ (2561: 224 - 225) ได้เสนอทัศนะเบื้องหลังของความเชื่อนี้ว่า

การฆ่าตัวตายเป็นการสะสมความอ่อนแอเข้าไว้ในดวงจิต แทนที่จะสร้างความเข้มแข็งมุ่งมั่นก้าวหน้าก้าวข้ามเคราะห์กรรมนั้นไปให้ได้ ก็กลับกลายเป็นผู้พ่ายแพ้ ทำให้เป็นผู้มีดวงจิตอ่อนแอ ท้อถอย อาจส่งผลต่อจิตวิญญาณของผู้นั้นต่อไปในเบื้องหน้า ด้วยผู้ฆ่าตัวตายนั้นมีจิตใจที่อ่อนแอไม่สามารถทนทานต่อปัญหาหรือเคราะห์กรรมที่รุมเร้าได้ ความจริงแล้วก็คือระบบคิดของตนนั่นเอง ในขณะที่เดียวกัน ชีวิตก็ยังคงต้องวนเวียนอยู่ในวัฏสังสารตราบเท่าที่ยังไม่บรรลुरुธรรมชั้นสูงสุดในพระพุทธศาสนา เมื่อต้องกลับมาเกิดเป็นมนุษย์อีกก็อาจต้องประสบปัญหาหรือเคราะห์กรรมหนักหน่วงเช่นนั้นอีก (เพราะกรรมนั้นยังถูกชดใช้ไม่สำเร็จ) ก็จะไม่สามารถก้าวผ่านได้ โอกาสที่จะเลือกหนทางแบบหนีปัญหาโดยการทำลายตนเองให้เสียหายก็อาจเกิดขึ้นได้อีกซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยไม่ทราบว่าจะต้องใช้เวลาเพียงใดในการพัฒนาจิตของตนเองให้เกิดความเข้มแข็ง จนสามารถก้าวข้ามปัญหาหรือเคราะห์กรรมนั้นไปได้

(เทียมจิตร พวงสมจิตร 2561: 224 - 225)

จากคำอธิบายของเทียมจิตร แม้นวนิยายชุดนี้จะไม่ได้นำวิญญาณมาผูกโยงกับชาติภพ แต่การทนทุกข์อยู่กับความรู้สึกไร้ค่าอย่างไม่มีสิ้นสุดก็สอดคล้องกับการเวียนว่ายอยู่กับการฆ่าตัวตายถึง 500 ชาติ เพราะต้องว่ายวนอยู่กับความทุกข์ในลักษณะเดิม ซึ่งขบเน้นลักษณะของวิญญาณผู้ทนทุกข์ให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดี การเชื่อมโยงกับความเชื่อทางพุทธศาสนาอาจทำให้ผู้อ่านเกิดความหวาดเกรงซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าช่วยสนับสนุนเจตนาของนักเขียน ที่ต้องการให้เยาวชนเลือกหนทางอื่นสำหรับการหลีกเลี่ยงความรุนแรงและบรรเทาบาดแผลในจิตใจ เพราะตามความเชื่อแล้ว วิญญาณเหล่าจัดอยู่ในฐานะ ‘วิญญาณบาป’ ที่ต้องถูกลงโทษด้วยละเมิดหนทางแห่งพุทธะ อันเป็นหนทางของศีลธรรมหรือความดีงาม แต่ในอีกทางหนึ่ง การสร้างตัวละครแฟนตาซีให้เชื่อมโยงกับชุดคุณค่าทางพุทธศาสนานี้ก็อาจเพิ่มพูนอคติและการตีตราผู้ที่กระทำอัตวินิบาตกรรมมากขึ้น เพราะสังคมไทยยังคงมีอคติกับผู้ประกอบอัตวินิบาตกรรม ดังที่กล่าวกันว่า การฆ่าตัวตายนั้นเป็นการคิดสั้น หรือเป็นการหนีปัญหา และรุนแรงถึงขั้นกล่าวว่า เป็นหนทางอันโง่เขลา ฉะนั้นการใช้ชุดคุณค่าของพุทธศาสนาจึงอาจเข้ามายืนยันและเสริมอคติเหล่านี้ และเกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับผู้มีปัญหาสุขภาพจิตเพิ่มมากขึ้น

นอกจากนั้น วิญญาณของเยาวชนทั้งสามยังมีลักษณะของ “วิญญาณมารร้าย” หรือผีที่มาเพื่อทำร้าย อาจมีตั้งแต่การทำร้ายสถานเบา เช่น ตามไปในทุก ๆ ที่ ทำให้รู้สึกไม่สบายตัว ไปจนถึงสถานหนัก เช่น ทำให้บาดเจ็บหนัก ทำให้เสียชีวิต เป็นต้น (นลิน สินธุประมา, 2560: 45) ดังที่วิญญาณของท็อปและโกวิทอาฆาตมารร้ายนุชนารถ จึงเลือกสังหารนะโมอย่าง



โหดเหี้ยม อย่างไรก็ตาม หน้าที่วิญญานของของท้อปและโกวิทอาฆาตมาดร้ายเฉพาะบุคคลที่สัมพันธ์ โดยตรงกับความตายของตนเอง แต่วิญญานของมธุรินกลับเจ็บแค้นชิงชังทุกคนแม้ว่าบุคคลนั้นจะไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับมรณกรรมของเธอ ความแตกต่างนี้อาจมองได้จาก ต้นตอของปัญหาที่มธุรินเผชิญ การเป็นกำพว้าและความพิการซึ่งมธุรินครอบครองอยู่นั้น ถูกผู้คนในสังคมตีตราว่าผิดปกติ แปลกแยก และไร้ค่า เพราะถูกรอบงำด้วยแนวคิดสังคมสมัยใหม่ มธุรินจึงอาจจะโกรธแค้นคนในสังคมที่คล้อยตามแนวคิดดังกล่าวจนละเลยคุณค่าของเธอในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง เพราะฉะนั้น วิญญานของ มธุรินจึงกลายเป็นวิญญานอาฆาตมาดร้ายที่พุ่งเป้าล้างแค้นสังคมด้วยการฆาตกรรม กลุ่มเยาวชน ดังอธิบายไว้แล้วในหัวข้อ 3.2.1.3 การบริโภคเกมออนไลน์เกินความจำเป็นของบทที่ 3

ความโหดเหี้ยมและการมอบความตายแก่ผู้คนส่งผลให้วิญญานของเยาวชนที่เลือกอัตวินิบาตกรรมกลายเป็นวิญญานร้ายที่สร้างความเดือดร้อนและก่อความไม่สงบแก่มนุษย์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ภาพลักษณ์นี้อาจชักจูงให้เกิดอคติและการตีตราด้วยเช่นกัน เพราะการถูกจัดวางเป็นตัวละครปักษีอันชั่วร้ายและถูกกำจัดให้หายไปเพื่อนำความสงบของสังคมกลับคืนมา อาจสื่อให้เห็นว่าอัตวินิบาตกรรมเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสังคมยุคใหม่ที่มองเห็นมนุษย์เป็นทรัพยากรสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ อัตวินิบาตกรรมจึงเป็นการสูญเสียทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะการสูญเสียเยาวชนซึ่งจะกลายเป็นฟันเฟืองหลักในอนาคต จึงเป็นเรื่องไม่พึงปรารถนาของสังคมสมัยใหม่ ด้วยเหตุนี้ วิญญานมาดร้ายจึงอาจเสริมสร้างอคติและการตีตราผู้ที่กระทำอัตวินิบาตกรรมด้วยเช่นกัน

ทั้งหมดนี้สรุปได้ว่า อัตวินิบาตกรรมของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมชุดนี้มีได้ปรากฏเพียงแสดงสาเหตุและปัจจัยของการฆ่าตัวตายเท่านั้น หากนักเขียนยังชี้ให้เห็นโทษของอัตวินิบาตกรรมผ่านตัวละครแฟนตาซีประเภทวิญญาน เนื่องจากความตายนั้นเป็นเรื่องที่เล่าไม่ได้ แต่การใช้ตัวละครวิญญานทำให้ เหตุการณ์หลังมรณกรรมที่เกิดจากอัตวินิบาตกรรมเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดได้ โดยวิญญานทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าอัตวินิบาตกรรมนี้ไม่ใช่หนทางคลี่คลายความทุกข์ทรมานที่กำลังเผชิญ เพราะท้ายสุดแล้วตัวละครเยาวชนก็ยังจมจ่อมกับความทุกข์ อีกทั้งยังถูกความแค้นเผาไหม้ และด้วยเหตุที่วิญญานเหล่านี้อยู่ในห้วงเวลาอันเป็นนิรันดร์ ความทุกข์และความแค้นของตัวละครจึงดำเนินอย่างไม่มีวันจบสิ้น นอกจากนั้น ผู้เขียนได้นำเสนออีกว่าการมองเห็นคุณค่าในตนเองเป็นหนทางคลี่คลายความทุกข์ใจที่แท้จริงผ่านลัทธินิรมิต ตัวละครแฟนตาซีประเภทผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ ผู้เขียนสร้างพลังญาณอาถรรพ์ขึ้นมาเพื่อให้ตัวละครเยาวชนเผชิญกับวิกฤติอัตลักษณ์ จนลุลกลามไปสู่การไม่เห็นคุณค่าของตนเอง แต่ท้ายที่สุดแล้ว พลังเหนือธรรมชาตินี้ก็ทำให้ตัวละครได้เรียนรู้เรื่องการยอมรับตัวตนจนสามารถกลับมาเห็นคุณค่าในตนเองได้อีก เพราะ

ญาณอาถรรพ์คืออำนาจที่ได้รับการยอมรับ แม้จะเป็นการยอมรับของกาารินซึ่งบุคคลอื่นเป็นที่รักเท่านั้น แต่จากบทประพันธ์ก็แสดงให้เห็นว่าท่านนี้ก็เพียงพอแล้วที่จะช่วยให้บุคคลหนึ่งกลับมามองเห็นคุณค่าตนเองอีกครั้ง อีกทั้งนักเขียนใช้เงาดำประหลาด ตัวละครแฟนตาซีที่เป็นรูปธรรมของความโกรธแค้น ความหวาดกลัว และความปรารถนาของสังคม มาเป็นบทพิสูจน์การเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน ซึ่งน่าสนใจว่าการปรากฏของตัวละครแฟนตาซีนี้อาจแสดงให้เห็นอีกว่าการมองเห็นและเชื่อมั่นในคุณค่าของตนเองไม่ได้เกิดขึ้นโดยง่าย เนื่องจากบาดแผลทางจิตใจจากการถูกบั่นทอนคุณค่านั้นซึมลึกและฝังแน่นอย่างมากจึงต้องอาศัยทั้งเวลาและกำลังใจจากบุคคลอื่นเป็นที่รัก มากกว่านั้นนักเขียนยังใช้ วิญญาณของท้อปและโกวิท ตัวละครแฟนตาซีที่เกิดจากการอ้วติวินิบัติกรรมมาช่วยทำให้ลัทธินิยมสัมผัสถึงความเจ็บปวดในช่วงขณะของความตาย รวมถึงความทุกข์ที่ไม่สูญสลายไป หากทว่ากลับทุกข์กว่าเดิม ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าการสร้างให้ตัวละครแฟนตาซีโกรธแค้นเพราะหลงเชื่อคำสั่งของผู้ปลดปล่อย อาจเป็นไปเพื่อตอบโต้ความคิดที่ว่าความตายคือทางออก ผู้เขียนจึงสร้างให้วิญญาณทั้งสองดวงนี้คั่งแค้นจนกระทำเรื่องโหดเหี้ยม ด้วยเหตุนี้ ตัวละครแฟนตาซีทั้งหมดนี้จึงมีบทบาทในการจูงใจให้ผู้อ่านตระหนักว่าอ้วติวินิบัติกรรมเป็นทางเข้าอีกทางของความทุกข์ แต่การดำรงชีวิตด้วยการรับรู้คุณค่าของตนเองต่างหากที่สามารถช่วยบรรเทาความเจ็บปวดของบาดแผลทางใจได้

สุดท้ายนี้ จากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการอ้วติวินิบัติกรรมในกลุ่มเยาวชน ผู้วิจัยค้นพบว่า การมองเห็นคุณค่าในตนเองเป็นหนทางหนึ่งที่ภาครัฐนำมาแก้ไขวิกฤติสุขภาพจิตและอ้วติวินิบัติกรรมของเยาวชน กล่าวคือภาครัฐมีความเห็นว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้วิกฤติสุขภาพจิตของเยาวชนทวีความรุนแรงขึ้นมาจากความตึงเครียดอย่างหนักอันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคโลกาภิวัตน์ ดังที่กล่าวถึงไว้ในแนวทางการพัฒนาทักษะชีวิต บูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ว่า

“สภาพสังคมในทศวรรษใหม่เป็นยุคของความเร็วและความล้ำสมัยของเทคโนโลยี การสื่อสาร ความหลากหลายทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม การหลอหลอมรวมความคิดและความเชื่อของกลุ่มคนที่บุคคลในสังคมจะต้องตั้งรับการมีวิถีชีวิตยุคใหม่อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างมากระยะนี้เอง ได้ส่งผลกระทบต่อเด็กวัยเรียน ทั้งการดำเนินชีวิตท่ามกลางกระแสเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และความคาดหวังของผู้ปกครองต่อการศึกษาต่อของบุตรหลาน ตลอดจนการเผชิญสิ่งยั่วยุหรือตัวแบบที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ รอบตัว ก่อให้เกิดปัญหาอย่างมาก”

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2554)

ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลจึงหันมาให้ความสนใจกับแนวทางแก้ไขปัญหาสุขภาพจิตสำหรับเยาวชนอย่างจริงจัง โดยกำหนดให้สุขภาพจิตเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งของการพัฒนาเด็กและเยาวชน ดังที่ปรากฏในนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก” (พ.ศ. 2550 - 2559) อีกทั้งยังระบุชัดเจนในแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2555 - 2559 ให้การมีสุขภาพจิตที่ดีเป็นหมุดหมายหนึ่งของคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับเยาวชนไทย ดังความว่า “เด็กและเยาวชนมีความมั่นคงในการดำรงชีวิตอย่างทั่วถึง มีความแข็งแรงทางร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม จริยธรรม มีสำนึกความเป็นพลเมือง (Civic Mind) กล้าคิดและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ตามวิถีประชาธิปไตย และมีความสุข” (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน, 2554: 32)

เพื่อบรรลุเป้าประสงค์ข้างต้น วิธีการสำคัญที่ภาครัฐเลือกใช้คือการผลิตคู่มือสำหรับบุคลากรทางการศึกษา เพราะต้องการสร้างแนวทางให้บุคลากรนำไปพัฒนาสุขภาพจิตแก่เยาวชนผ่านกิจกรรมในห้องเรียน ซึ่งคู่มือนั้นประกอบด้วย “แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิต บูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551” ซึ่งมุ่งหวังให้ครูนำไปพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะชีวิตเป็นภูมิคุ้มกันให้รอดปลอดภัยจากการครอบงำของสื่อและเทคโนโลยี และตั้งรับต่อการก้าวรุกรุกทางสังคมอย่างรู้เท่าทัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554: คำนำ) ด้วยเชื่อมั่นว่าผู้ที่มีทักษะชีวิตในการเผชิญปัญหาเฉพาะเจาะจง จะเป็นผู้ที่มีความเข้มแข็งทางใจ หรือมีพลังสุขภาพจิต ซึ่งจะช่วยให้สามารถเอาชนะปัญหาอุปสรรคไปสู่ความสำเร็จที่ต้องการ สามารถปรับตัวในสถานการณ์วิกฤตและผ่านพ้นเหตุการณ์วิกฤตไปได้โดยไม่เกิดผลกระทบตามมา หรือสามารถฟื้นตัวกลับมาดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างรวดเร็ว (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554: 15) และคู่มืออีกหนึ่งเล่มคือ “แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างความเข้มแข็งทางใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา” ซึ่งเป็นหลักสูตรที่คิดค้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะทางจิตใจและความสามารถในการดำเนินชีวิต ให้มีความพร้อมในการเผชิญปัญหาและจัดการกับวิกฤติต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ (ประเวช ดันติพิพัฒสกุล, 2551: คำนำ) โดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขมอบหมายให้นายแพทย์ประเวช ดันติพิพัฒสกุลเป็นผู้วางหลักสูตร

จากการศึกษาคู่มือทั้งสอง ผู้วิจัยพบว่าจุดเน้นสำคัญที่มีร่วมกันคือการปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักการเห็นคุณค่าในตนเอง (self - esteem) อันหมายถึงการรู้จักตนเอง ยอมรับ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554: 6) นายแพทย์ประเวช ดันติพิพัฒสกุล (2551: 11) อธิบายถึงคุณลักษณะนี้ว่า “เป็นองค์ประกอบสำคัญของความเข้มแข็งทาง

ใจ เปรียบเสมือนต้นทุนชีวิตที่จะช่วยให้เราผ่านพ้นวิกฤติต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี สามารถเรียนรู้จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และมีความหวังในชีวิต แม้ว่าจะต้องเผชิญกับเหตุการณ์ที่ไม่พึงปรารถนาก็ตาม” นอกจากนี้ มาลินี จุฑาปะมา (2553: 13 - 14) ยังกล่าวถึงความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเองอีกว่า

“เป็นปัจจัยสำคัญในการปรับตัวทางอารมณ์ สังคมและการเรียนรู้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการรับรู้ตนเองที่มีผลต่อความคิด ความปรารถนา ค่านิยม อารมณ์ และการตั้งเป้าหมายในชีวิตตลอดจนการแสดงพฤติกรรมที่พัฒนาเป็นบุคลิกภาพ ความสำเร็จหรือความล้มเหลวในชีวิตส่วนหนึ่งมาจากการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยเช่นกัน ดังนั้นผู้ที่เห็นคุณค่าในตนเองสูงจึงมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคาดหวังที่เป็นจริงและเป็นไปได้ในความสำเร็จที่จะได้รับ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ซื่อสัตย์ ภูมิใจในผลสำเร็จ ไม่จำเป็นต้องรอพึ่งผู้อื่น ส่งผลให้เป็นผู้ที่คนอื่นรักและรักคนอื่น”

คำอธิบายทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้เยาวชนก้าวข้ามความตึงเครียดอันเป็นบ่อเกิดของวิกฤติในช่วงวัยนี้อีกด้วย ที่สำคัญ การเห็นคุณค่าในตนเองยังสัมพันธ์กับปัญหาการฆ่าตัวตายและปัญหาโรควิตกกังวลในกลุ่มเยาวชนไทย เพราะปัจจัยหลักประการหนึ่งของการตัดสินใจกระทำอัตวินิบาตกรรมคือความรู้สึกว่าตนเองไร้ค่า (unworthy) ซึ่งจะนำไปสู่การสิ้นหวังในการมีชีวิต กล่าวคือ รู้สึกเบื่อหน่าย ท้อแท้แม้กระทั่งการมีชีวิต (ชินชฐา แสนใจรักษ์, 2552: 69) โรควิตกกังวลก็เช่นกัน ตามธรรมชาติของผู้ที่เป็นโรควิตกกังวลนั้น จะมีความรู้สึกท้อแท้ สิ้นหวัง มองตนในแง่ร้าย คิดว่าตนเองไร้คุณค่ามีเคราะห์กรรม มีความคิดในทางลบทั้งในเรื่องอดีต ปัจจุบัน และอนาคต (บุญญาภ สิริพรอนันต์, 2550: 37) ดังนั้นการเห็นคุณค่าในตนเองจึงถือเป็นคุณลักษณะอันพึงมีสำหรับเยาวชนไทย ด้วยมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อสุขภาพจิตของเยาวชน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้สรุปได้ว่า ตัวละครแฟนตาซีในวรรณกรรมชุด*การิน ปริศนา คติอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ ผู้ที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้วิเศษซึ่งศึกษาและฝึกฝนวิชาทางไสยศาสตร์จนสามารถควบคุมพลังเหนือธรรมชาติได้ ประกอบด้วย สหส์วัส ไกรสร การิน ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งคือมนุษย์ธรรมดาที่มีพลังเหนือธรรมชาติเกิดขึ้นมาเอง ซึ่งก็คือ ลัทธริมา กลุ่มต่อมา วิญญาณและผี ได้แก่ วิญญาณหมอนไหม วิญญาณมธูริน วิญญาณโกวิท และ วิญญาณท้อป การสร้างตัวละครกลุ่มนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อดั้งเดิมของสังคมไทยเกี่ยวกับผีตายโหง ซึ่งเชื่อว่าบุคคลที่เสียชีวิตด้วยความป่วยไข้ อุบัติเหตุ หรือฆาตกรรม วิญญาณจะเต็มไปด้วยความเคียดแค้นและไม่สามารถไปผุดไปเกิดได้โดยง่าย เช่นเดียวกับเหล่าวิญญาณของนวนิยายชุดนี้ที่เสียชีวิตด้วยการฆาตกรรมในลักษณะของการถูกฆ่าและ

การฆ่าตนเอง วิทยุญาณเหล่านี้จึงทุกขุทรมานอย่างยิ่ง แต่นักเขียนก็เสริมแต่งพลังเหนือธรรมชาติแก่ วิทยุญาณเหล่านี้ด้วย เพื่อขบเน้นความโกรธแค้นและความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครกลุ่มนี้ กลุ่มสุดท้าย คือ มนุษยที่เกิดจากสภาวะจิตของมนุษย์และระบบของสังคม ได้แก่ ความอวรณ์ และ เงามดำประหลาด จากการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทย ผู้วิจัยพบว่าการสร้างตัวละคร กลุ่มนี้ไม่ได้อ้างอิงจากความเชื่อใดของสังคมไทย อาจเป็นเพราะผู้เขียนต้องการสื่อถึงสภาพจิตใจและ ระบบสังคมของมนุษย์แก่ผู้อ่าน ดังนั้นจึงเลือกใช้การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมเพื่อช่วยอธิบาย

ตัวละครแฟนตาซีเหล่านี้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน ได้แก่การรู้จักควบคุมจิตใจตนเอง สำหรับประเด็นนี้ ผู้แต่งใช้ความอวรณ์เพื่อสื่อถึงจิตใจไร้สำนึกของ ตนเอง และเปิดโอกาสให้ตัวละครเยาวชนได้ต่อสู้และได้รับชัยชนะ เพื่อสื่อถึงการควบคุมจิตใจตนเอง เช่นเดียวกับวิทยุญาณของมธุรินที่สื่อถึงความน่ากลัวของเกมออนไลน์ ฉะนั้นการที่ตัวละครเยาวชน สามารถสะกดวิทยุญาณมธุรินได้จึงหมายถึงการรู้จักควบคุมตนเองเพื่อไม่ให้เกมออนไลน์มีอิทธิพล เหนือกว่า ประเด็นต่อมา การปกป้องรักษาความเป็นไทย นักเขียนใช้ความขัดแย้งระหว่าง สหสวัส ผู้ใช้ไสยเวทต่างชาติและแข่งแกร่งอย่างมาก กับ ไกรสร ผู้สืบไสยเวทไทยโบราณ เพื่อสื่อถึงการปะทะ กันระหว่างวิถีโลกาภิวัตน์และวิถีความเป็นไทย ส่วน การิน ที่มองเห็นความโหดร้ายทารุณของสหสวัส และเลือกปกป้องไกรสร ก็สื่อถึงเยาวชนไทยที่ตระหนักถึงความโหดร้ายของโลกาภิวัตน์และเลือกที่จะ โอบรับวิถีความเป็นไทย ประเด็นสุดท้าย ผู้เขียนใช้ลัทธิมาผู้มีพลังญาณอาถรรพ์มาเป็นตัวอย่างของ ผู้ที่ลุ่มลึกความคิดที่จะดับชีวิตตนเอง เพราะมองเห็นคุณค่าภายในตนเอง โดยมีเงาดำประหลาดใน ตอน ตึกตาร้อยศรัทธาเป็นบทพิสูจน์การเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน ขณะเดียวผู้ประพันธ์ก็ใช้วิทยุญาณ ของเยาวชนที่กระทำอัตวินิบาตกรรม เช่น มธุรินมาช่วยแสดงความทุกขุทรมานจากการกระทำ อัตวินิบาตกรรม เพื่อให้ตัวละครเยาวชนตระหนักถึงทักษะที่ว่าความตายไม่ใช่ทางออกของปัญหา สังเกตได้ว่าส่วนใหญ่แล้ว ตัวละครแฟนตาซีเหล่านี้ถูกจัดวางในฐานะตัวละครปฏิบัติที่มีลักษณะ โหดเหี้ยมรุนแรงและเป็นผู้มอบความตายอันน่าสะพรึงกลัว เพื่อขบเน้นอันตรายอย่างยิ่งยวดของสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ ดังนั้น ตัวละครปฏิบัติจึงถูกตัวละครเอกกำจัดหรือสะกดให้หายไปจากชีวิตหรือสังคม

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาการเรียนรู้ของตัวละครเอกทั้งสองตัว เห็นได้ชัดเจนว่า ตัวละครเยาวชนทั้งสองตัวประสบปัญหาเดียวกันคือปัญหาภายในจิตใจ กล่าวคือ สำหรับการิน ปัญหา ที่ประสบนั้นคือการขาดความรักเพราะการินสูญเสียมารดาตั้งแต่ 5 ขวบ เขาจึงขาดความรักจาก มารดา ส่วนความรักของบิดาก็ไม่อาจเข้าถึงตัวละครนี้ เพราะการินเกลียดที่บิดาทุ่มเทกับงานจน หลงลืมครอบครัว ปล่อยให้การินและมารดาอยู่ตามลำพัง มากกว่า การเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่ มารดาใช้มีดแทงมือของเขาก็ส่งผลให้การินกลายเป็นเด็กที่ไม่ไว้ใจคนอื่นและแยกตนเองออกจากสังคม

ที่สำคัญ ตัวละครเยาวชนตัวนี้ยังแปลกในสายตาของสังคม เพราะความสนใจในวิชาไสยศาสตร์ บุคคลรอบข้างจึงหวาดกลัว แม้ในเวลาต่อมาการินจะสนิทกับหม่อมใหม่ แต่เขาก็ต้องสูญเสียเพื่อนเพียงคนเดียว การินจึงกลายเป็นเยาวชนที่มีบาดแผลในจิตใจ ส่วนลัทธินา ปัญหาที่ประสบก็คือการรังเกียจตนเอง เพราะพลังญาณอาถรรพ์ทำให้ครอบครัวของลัทธินาต้องพบกับความตาย ต่อมาพลังญาณอาถรรพ์ก็ทำให้ทุกคนในโรงเรียนลุกขึ้นมาสังหารกันเองจนเหลือเธอคนเดียวที่มีชีวิตรอด และเมื่อย้ายมาโรงเรียนนิศพานิชย์ พลังญาณอาถรรพ์ก็ดึงดูดเรื่องชั่วร้ายทำให้นักเรียนเสียชีวิตอีก ลัทธินาจึงกลายเป็นที่รังเกียจของทั้งตนเองและสังคม ส่งผลให้บาดแผลในจิตใจของตัวละครมีความรุนแรงมาก

ด้วยเหตุนี้ โครงเรื่องแบบ Quest Fantasy จึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการบรรเทาความเจ็บปวดที่เกิดจากบาดแผลในจิตใจ เนื่องจากจิตใจเป็นเรื่องของนามธรรมที่ซับซ้อนและยากจะอธิบาย การใช้โครงเรื่องที่มีลักษณะแฟนตาซีจึงเปิดโอกาสให้ตัวละครได้เข้าไปสำรวจหรือสัมผัสเพื่อเรียนรู้ แก้อา หรือควบคุม ซึ่งจะช่วยให้ความเจ็บปวดของตัวละครเบาบางลง ดังจะเห็นได้จากตัวละครการินที่หมกหมุ่นกับความปรารถนาของตนมากเกินไปจนตกอยู่ภายใต้อำนาจของจิตไร้สำนึก จึงต้องพบกับการสูญเสียเพื่อนอันเป็นที่รัก แฟนตาซีจึงเปิดโอกาสให้การินได้เข้าไปควบคุมจิตไร้สำนึกเพื่อไม่ให้เกิดการสูญเสียดังเดิมอีก สำหรับตัวละครเอกตัวนี้ แฟนตาซียังเปิดโอกาสให้การินได้สัมผัสกับภาพในอดีต และรับรู้ความจริงเรื่องมารดา ซึ่งช่วยบรรเทาความทุกข์ใจที่เกาะกุมมานาน ส่วนตัวละครลัทธินาซึ่งมีบาดแผลรุนแรงอย่างมาก แฟนตาซีเปิดโอกาสให้เธอเข้าไปสำรวจตนเองและรู้จักจัดการตนเอง เพราะฉะนั้น การเดินทางเข้าสู่โลกของไสยศาสตร์อันเหนือจริงจึงเป็นการเดินทางเข้าไปในโลกของจิตใจตนเองเพื่อทำความเข้าใจและเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ความเจ็บปวดภายในนั้นบรรเทาลง

ทั้งนี้ เมื่อนำโครงเรื่องทั้งสองชุดมาลำดับตามแนวคิดของแคมป์เบลล์ อาจวิเคราะห์ได้ว่าเบื้องหลังการออกเดินทางเพื่อปฏิบัติภารกิจคือกล่าวถึงพัฒนาการของวัยรุ่น โดยเฉพาะเรื่องตัวตนและการยอมรับในฐานะหน่วยหนึ่งในสังคม ดังจะเห็นได้จากการพลัดพรากอันมีนัยยะของการแยกแยะออกจากสังคมการินแยกแยะออกจากสังคมหลังถูกแม่ทำร้าย เนื่องจากไม่เชื่อใจคนอื่นอีกต่อไป เช่นเดียวกับลัทธินาที่ถูกผลักออกจากสังคมเพราะเป็นต้นเหตุของความรุนแรงและความตาย การสถาปนาจึงเป็นกระบวนการแก้ไขขัดเกลาเยาวชน เพราะการเผชิญเหตุการณ์เหนือธรรมชาติทำให้การินรู้ความจริงว่าแม่รักตนเอง การินจึงไม่ต่างจากวัยรุ่นทั่วไปที่ได้รับความรักจากครอบครัว ขณะที่ลัทธินาได้เผชิญกับแบบทดสอบในรูปแบบเหตุการณ์เหนือธรรมชาติเพื่อให้ตัวละครกลับมาทบทวนคุณค่าของตนเอง ดังนั้นการหวนคืนจึงมีนัยยะของการกลับมาอยู่ร่วมในสังคมอีกครั้ง กรณีของการินการคลี่คลายเรื่องแม่ทำให้เขาไว้วางใจผู้อื่นอีกครั้ง ซึ่งแสดงให้เห็นการยินยอม

หลอมรวมเข้ากับสังคม ส่วนการยอมรับคุณค่าของลัทธิมากี่แสดงความสามารถในการยืนหยัดในสังคมและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

ด้วยเหตุนี้ อาจสรุปได้ว่าวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้กำลังถ่ายทอดความเจ็บปวดของเยาวชนที่มีปัญหาและถูกสังคมปฏิเสธ โลกของตัวละครเหล่านี้จึงไม่ใช่โลกที่สวยงาม แต่เป็นโลกที่เต็มไปด้วยความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ และสิ่งที่โหดร้ายอย่างยิ่งคือการผจญความทุกข์ในโลกใบนี้เพียงลำพัง ซึ่งทำให้เยาวชนเลือกหนทางผิดพลาดจนนำไปสู่ความตาย ดังนั้น การสำรวจจิตใจของตัวละครเอกจึงมิใช่เพื่อประโยชน์แก่ผู้อ่านเยาวชนที่จะเข้าใจตนเองมากขึ้น แต่ยังเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านกลุ่มอื่นๆ ที่จะเข้าใจเยาวชนกลุ่มนี้มากขึ้น



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ผู้วิจัยจะสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะต่อการศึกษาวิจัยต่อไป ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การ์ตูน ปริศนาคดีอากรรม* ของ อัยย์ เป็นการศึกษาตัวบทนวนิยายเยาวชนชุด *การ์ตูน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ* จำนวน 8 เล่ม ซึ่งตีพิมพ์ระหว่างพ.ศ. 2551 ถึง 2554 โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 2 ข้อ คือ มุ่งศึกษา การนำเสนอลักษณะแฟนตาซีไทยในวรรณกรรมเยาวชนชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอากรรม และ มุ่งวิเคราะห์แนวคิดที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุดดังกล่าว ผลการวิจัย ที่สรุปได้ตามวัตถุประสงค์และสมมติฐาน มีดังนี้

จากวัตถุประสงค์ในการวิจัยข้อที่ 1 ซึ่งมีสมมติฐานว่า วรรณกรรมเยาวชนชุด *การ์ตูน ปริศนา คดีอากรรม* นำความเชื่อ ตำนาน และเรื่องราว ซึ่งเป็นที่รับรู้และไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยมาใช้ในการนำเสนอลักษณะแฟนตาซีไทยในองค์ประกอบสำคัญต่างๆ เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก ผลการศึกษาพบว่าสอดคล้องกับสมมติฐานเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากองค์ประกอบที่มีลักษณะ แฟนตาซีไทยเด่นชัดที่สุดคือ ตัวละคร และ โครงเรื่อง

ในด้านการสร้างลักษณะแฟนตาซีไทยในตัวละคร ผลการศึกษาในบทที่ 4 พบว่าตัวละครเอก ทั้งฝ่ายชายและฝ่ายหญิง ตัวละครปฏิปักษ์ และตัวละครรองจำนวนหนึ่งเป็นตัวละครแฟนตาซี ตัวละครที่มีลักษณะแฟนตาซีไทยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกคือ ตัวละครผู้วิเศษผู้มีความรู้ทางไสยศาสตร์ ลักษณะแฟนตาซีไทยของตัวละครกลุ่มนี้เกิดจากการใช้วิชาไสยศาสตร์ไทยทั้ง ตามขนบเดิมและการปรับจากขนบเดิม การใช้ตามขนบเดิมในนวนิยายชุดนี้หมายถึง วิธีสร้างและ วัตถุประสงค์ในการใช้เป็นไปตามความเชื่อเดิม เช่น การปลุกเสกหุ่นพยนต์ การใช้คาถากำบังตน ส่วนการปรับจากขนบเดิมคือการคงลักษณะบางประการตามความเชื่อเดิมไว้ และปรับลักษณะ บางประการให้มีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้น เช่น การสะกดวิญญาณลงในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การสร้าง รัก - ยมให้มีรูปลักษณ์ตามแบบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น กลุ่มที่สองคือ ตัวละครวิญญาณและผี เช่น วิญญาณผีตายโหง ที่สร้างขึ้นจากความเชื่อเรื่องวิญญาณที่ไหลเวียนอยู่ในการรับรู้และเรื่องเล่า สยองขวัญของไทย โดยยังคงลักษณะสำคัญเอาไว้ คือเป็นวิญญาณที่ดุร้าย อาฆาตแค้นและสร้างความหวาดกลัวแก่ผู้คน เพราะมีเหตุจากการตายที่ไม่ดี ซึ่งในนวนิยายชุดนี้มักเกิดจากการประกอบ



อ้วตวินิบัติกรรม หรือวิญญานรัก - ยม ซึ่งยังคงลักษณะเด่นตามความเชื่อของไทยเอาไว้ คือ มีรูปลักษณะเป็นเด็ก เชื่อฟังคำสั่งและพร้อมจะปกป้องคุ้มครองเจ้านาย ขณะเดียวกันตัวละครวิญญาน ก็มีพลังเหนือธรรมชาติที่นอกเหนือความคุ้นเคยของผู้อ่านชาวไทย เช่น พลังในการควบคุมโลกออนไลน์ พลังในการฉายภาพอดีต และพลังเหนือธรรมชาติอันโหดร้ายรุนแรง เป็นต้น

ในด้านการสร้างลักษณะแฟนตาซีไทยในโครงเรื่อง ผลการศึกษาในบทที่ 3 พบว่าเหตุการณ์การประกอบพิธีกรรมต่างๆ ซึ่งมีปรากฏในนวนิยายทุกตอน เป็นเหตุการณ์สำคัญที่ก่อให้เกิดลักษณะแฟนตาซีไทยภายในโครงเรื่อง พิธีกรรมหลักในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้มีจำนวนทั้งหมด 6 พิธี คือ พิธีเปลี่ยนชีพ พิธีเปลี่ยนกรรม พิธีผีถ้วยแก้ว พิธีกระจกโบราณ พิธีต่อชะตา และ พิธีพระพรแห่งความเจ็บปวด การศึกษาความเชื่อที่นำมาสร้างพิธีกรรมเหล่านี้พบว่า มีทั้งความเชื่อของไทยที่มีมาแต่โบราณ เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับยันต์ ความเชื่อเรื่องสัมภเวสี ความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี ความเชื่อเกี่ยวกับผีถ้วยแก้ว และความเชื่อต่างชาติที่ไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยมายาวนาน เช่น ความเชื่อเรื่องวันดี ความเชื่อเรื่องพร เป็นต้น ความเชื่อทั้งสองแบบนี้ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบสำคัญของพิธีกรรม 3 องค์ประกอบ คือ วัตถุประสงค์ประกอบพิธี สถานที่ประกอบพิธี และเวลาในการประกอบพิธี โดยผู้เขียนนำความเชื่อมาใช้ใน 2 ลักษณะ ลักษณะแรกเป็นการใช้ตามลักษณะความเชื่อเดิม เช่น การวาดเลขยันต์ลงบนวัตถุธรรมดาเพื่อให้กลายเป็นวัตถุเหนือธรรมชาติ การนำความเชื่อเรื่องวันดีมาใช้เป็นเวลาประกอบพิธี การใช้ชื่อลักษณะหนึ่งเป็นการตัดแปลงจากความเชื่อเดิม เช่น การปรับวัตถุประสงค์ประกอบพิธีในความเชื่อเรื่องผีถ้วยแก้วให้เข้ากับระบบของเกมออนไลน์ การปรับความเชื่อเกี่ยวกับสัมภเวสีให้มีอำนาจสูง สามารถตอบสนองความปรารถนาทุกประการของมนุษย์ได้ และสามารถกดกั้นวิญญานของมนุษย์ได้ เป็นต้น ความเชื่อเหล่านี้ก่อให้เกิด “ความศักดิ์สิทธิ์” หรืออำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งของพิธีกรรม ดังนั้น เมื่อเกิดเหตุการณ์ประกอบพิธีกรรมเกิดขึ้น เหตุการณ์เหล่านั้นจึงกลายเป็นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติหรือเหตุการณ์แฟนตาซี การศึกษาพบว่า พิธีกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมชุดนี้สามารถจัดได้ว่าเป็นพิธีกรรมบูชาขุ้ยญ เพราะมีจุดร่วมซึ่งเป็นลักษณะเด่นอยู่ที่การข่มมนุษย์หรือใช้ความเจ็บปวดของมนุษย์สังเวทสิ่งเหนือธรรมชาติเพื่อแลกกับความปรารถนาของผู้ประกอบพิธี ดังนั้น เหตุการณ์แฟนตาซีภายในนวนิยายชุด *การิน ปริศนาคดีอากรรม* จึงเต็มไปด้วยความรุนแรงและความตาย

ลักษณะของเหตุการณ์แฟนตาซีดังกล่าวสอดคล้องประสานอย่างกลมกลืนกับโครงเรื่องของนวนิยายชุดนี้ โดยเฉพาะโครงเรื่องของนวนิยายแต่ละตอนซึ่งจัดเป็นโครงเรื่องแนวระทึกใจ มี 2 แบบ คือ โครงเรื่องแบบตามหาฆาตกร และ โครงเรื่องแบบเอาชีวิตรอด สำหรับโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบตามหาฆาตกร เหตุการณ์แฟนตาซีอันเต็มไปด้วยความรุนแรงและสัมพันธ์กับความตายจะปรากฏตลอดทั้ง

โครงเรื่อง เพราะการเปิดเรื่องด้วยการฆาตกรรมเป็นจุดสำคัญที่กระตุ้นให้ตัวละครเอกค้นหาฆาตกร ส่วนในช่วงพัฒนาความขัดแย้ง เหตุการณ์แฟนตาซีที่ผูกโยงกันหลายเหตุการณ์ช่วยเร่งเร้าการค้นหาฆาตกรของตัวละครเอก และในช่วงจุดแตกหัก เหตุการณ์แฟนตาซีซึ่งมีความโหดเหี้ยมและร้ายแรงกว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้า ทำให้ตัวละครเอกต้องเข้าไปหยุดยั้งฆาตกร ส่วนโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอด การเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์แฟนตาซีที่มีลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ตัวละครตัดสินใจเข้าไปในสถานที่อันตราย จนต้องเผชิญกับเหตุการณ์รุนแรงต่าง ๆ เหตุการณ์แฟนตาซีอันรุนแรงจากการประกอบพิธียังถูกนำมาใช้สร้างความเจ็บปวดให้แก่ตัวละครเอกด้วย ซึ่งส่งผลให้ความขัดแย้งรุนแรงมากขึ้นและพัฒนาไปสู่จุดแตกหัก

ในด้านการสร้างแฟนตาซีไทยในฉาก ผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับที่ได้ตั้งสมมติฐานไว้ ดังพบว่า นวนิยายเยาวชนชุดนี้ปรากฏฉากแฟนตาซีน้อยมาก และไม่อาจกล่าวได้ว่าสร้างขึ้นมาจากความเชื่อของไทย เช่น ฉากโลกหลังความตายของวิญญาณมรณูรินซึ่งเป็นเพียงพื้นที่ที่กว้างสุดสายตาสีขาว อาจกล่าวได้ว่า ในการสร้างฉากในนวนิยายชุดนี้ แม้ฉากจะเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์แฟนตาซีต่าง ๆ แต่ตัวสถานที่เหล่านั้น ผู้เขียนได้ใช้ฉากที่สมจริงแทบทั้งหมด ฉากหลักของเรื่องแทบทุกตอนคือพื้นที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับชีวิตส่วนใหญ่ของตัวละครเยาวชน นอกจากนั้นผู้เขียนยังใช้ฉากสมจริงอื่น ๆ เช่น ที่พักอาศัยของตัวละครเยาวชน โรงพยาบาล สถานีโทรทัศน์ ฉากจึงเป็นองค์ประกอบที่ไม่ปรากฏลักษณะแฟนตาซีไทย

ส่วนวัตถุประสงค์ในการวิจัยข้อที่ 2 ซึ่งมีสมมติฐานว่า แนวคิดสำคัญที่นำเสนอผ่านลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาธรรม* ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับหลักธรรมทางพุทธศาสนา และปัญหาต่าง ๆ ในสังคมไทยรวมทั้งแนวทางการแก้ไข จากการศึกษาในบทที่ 3 และบทที่ 4 พบว่าสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังนี้

ในแง่ของแนวคิดทางพุทธศาสนาที่ปรากฏในนวนิยายชุดนี้ การศึกษาพบว่า นวนิยายชุดนี้นำเสนอแนวคิดเรื่อง อุปาทาน หรือการยึดติด ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นว่าการยึดติดกับบุคคลอันเป็นที่รักคือทุกข์อันหนักยิ่งประการหนึ่ง และทางออกของความทุกข์นี้คือการรู้จักควบคุมจิตใจของตนเองไม่ให้ตกอยู่ใต้อำนาจของอุปาทานจนนำไปสู่อกุศลกรรม อีกแนวคิดหนึ่งที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้คือแนวคิดเรื่อง ไตรลักษณ์ ซึ่งผู้เขียนแสดงให้เห็นว่า การไม่ยอมรับกฎไตรลักษณ์หรือกฎของธรรมชาติย่อมสร้างความทุกข์ไม่รู้จักจบ และทางออกของความทุกข์นี้คือการยอมรับแนวคิดเรื่องกรรมซึ่งจะนำไปสู่การยอมรับสังขธรรมของธรรมชาติ ในการนำเสนอแนวคิดทางพุทธศาสนา กล่าวได้ว่าเหตุการณ์แฟนตาซีในโครงเรื่องแนวระทึกใจแบบเอาชีวิตรอดมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการนำเสนอแนวคิดเหล่านี้ เพราะการเข้าไปในสถานที่เสี่ยงภัยของตัวละครเยาวชนก็เปรียบได้กับการ

ที่ตัวละครเยาวชนเข้าไปในพื้นที่ของจิตใจมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น เพื่อสำรวจความโหดร้ายและความทุกข์ที่อยู่ภายในจนเกิดการเรียนรู้ทางออกแห่งความทุกข์ ช่วยให้ตัวละครเยาวชนบรรเทาความทุกข์ของตน และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขมากขึ้น ตัวละครแฟนตาซีก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยนำเสนอแนวคิดทางพุทธศาสนา โดยเฉพาะตัวละครความอาวรณ์ ซึ่งเป็นรูปธรรมของจิตใจมนุษย์ เพราะทำให้ตัวละครเยาวชนได้พิสูจน์ว่าตนเองตระหนักถึงโทษและเรียนรู้หนทางยับยั้งโทษของการยึดติดและไม่ยอมรับความจริงของชีวิต

ในแง่ของปัญหาสังคม ลักษณะแฟนตาซีในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดปัญหาต่าง ๆ ของสังคมไทย ได้แก่ ปัญหาค่านิยมเกี่ยวกับความงาม ปัญหาจรรยาบรรณของสื่ออันเป็นผลจากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ปัญหาการบริโภคเกมออนไลน์ และปัญหาการประกอบอัตวิบัติกรรมของเยาวชน สำหรับปัญหาแรก เหตุการณ์แฟนตาซีในนวนิยายตอนหนึ่งได้แสดงให้เห็นโทษของการตกอยู่ภายใต้ค่านิยมเกี่ยวกับความงาม คือการทำให้ผู้หญิงปรารถนาที่จะได้ครอบครองความงาม จนสามารถทำสิ่งที่โหดร้ายและละเลยความเจ็บปวดทุกข์ทรมานของผู้หญิงด้วยกันได้ การปรารถนาความงามอย่างมากมายสัมพันธ์กับบริบทสังคมในช่วงเวลาของการแต่ง ที่ค่านิยมความงามเป็นสาเหตุให้ผู้หญิงต้องเผชิญกับความเสี่ยงจากการเสริมความงาม

ขณะเดียวกัน เหตุการณ์แฟนตาซีในนวนิยายอีกตอนหนึ่งนำเสนอปัญหาเกี่ยวกับจรรยาบรรณของสื่อโทรทัศน์ ที่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลด้วยการนำเรื่องราวชีวิตส่วนตัวของผู้ร่วมรายการมาติดต่อและนำเสนอแก่สาธารณชนเพื่อเรียกกระแสจากผู้ชม โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อบุคคลที่ถูกนำเรื่องราวมาเสนอโดยเฉพาะผลกระทบต่อด้านจิตใจ ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นว่าการละทิ้งจรรยาบรรณของสื่อมีสาเหตุจากระบบทุนนิยม เพราะการดำรงอยู่ภายใต้ทุนนิยมส่งผลให้มนุษย์มุ่งตอบสนองผลกำไรหรือผลประโยชน์ของตนเท่านั้น จนลืมนำถึงศีลธรรม เช่นเดียวกับลักษณะของพิธีกรรมที่ต้องนำความเจ็บปวดของผู้อื่นมาแลกกับพรของตนเอง ทั้งนี้ ประเด็นเรื่องทุนนิยมยังนำเสนอผ่านตัวละครแฟนตาซีซึ่งเป็นตัวละครปฏิบัติ 2 ตัว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทุนนิยมเป็นสิ่งที่ไม่อาจจัดออกไปได้ เพราะเป็นระบบเศรษฐกิจหลักของประเทศ การอยู่ในภายใต้ระบบทุนนิยมทำให้มนุษย์เห็นแก่ตนเองมากเกินไป จนหันมาเบียดเบียนกันเพื่อรักษาประโยชน์แห่งตน ทุนนิยมจึงเป็นระบบที่ทำให้ศีลธรรมในจิตใจของมนุษย์ตกต่ำลง ผู้เขียนแสดงให้เห็นว่าเยาวชนก็ไม่อาจหนีพ้นปัญหานี้ได้และเสนอว่า การโอบรับวิถีความเป็นไทยจะช่วยป้องกันการถูกทุนนิยมครอบงำได้ เพราะการอยู่ในวิถีไทยก็คือการดำรงตนในมรรคาของพุทธศาสนาซึ่งเป็นหนทางของศีลธรรม

ปัญหาต่อมาที่นำเสนอผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีคือ ปัญหาการบริโภคเกมออนไลน์เกินความจำเป็น เหตุการณ์แฟนตาซีที่ปรากฏในเรื่องสอดคล้องกับทัศนะของสังคมที่เห็นว่าเกมออนไลน์เป็นอาชญากรยุคใหม่ที่ทำลายเยาวชน หนทางบรรเทาปัญหาสามารถเห็นได้จากเหตุการณ์แฟนตาซีที่มีการประกอบพิธีสะกดวิญญาณ ซึ่งสื่อว่าทางออกหนึ่งของปัญหานี้คือเยาวชนต้องรู้จักควบคุมและสะกดกลิ่นความปรารถนาของตนเอง

ปัญหาสุดท้ายที่นำเสนอผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีคือ ปัญหาการประกอบอัตวินิบาตกรรมของเยาวชน ผู้เขียนนำเสนอว่า การประกอบอัตวินิบาตกรรมในเยาวชนมีที่มาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และจากแนวคิดของสังคม ผลกระทบจากการเผชิญกับความรุนแรงได้ปลดทอนการมองเห็นคุณค่าในตนเองจนนำไปสู่การฆ่าตัวตาย นอกจากนี้ ผู้เขียนยังเสนอว่าความตายไม่อาจแก้ไขบาดแผลในจิตใจได้ ผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีที่วิญญาณของตัวละครได้ว่ายวนและทนทุกข์ในโลกหลังความตาย ขณะเดียวกันก็ได้นำเสนอทางออกว่า การเผชิญหน้าและหาทางแก้ไขกับปัญหาคือหนทางบรรเทาบาดแผลในจิตใจ เพราะจะช่วยให้เยาวชนค่อย ๆ ตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นได้ชัดเจนจากพัฒนาการของตัวละครเอกฝ่ายหญิงที่เคยกระทำอัตวินิบาตกรรม แต่เมื่อผ่านเหตุการณ์แฟนตาซีต่างๆ ที่ทำให้ได้ตระหนักถึงคุณค่าของตนเองก็สามารถรอดพ้นจากภัยร้ายนี้ได้ ทุกรักดี นวนิยายชุดนี้แสดงให้เห็นว่าทางออกนี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยตัวของเยาวชนเองเพียงลำพัง แต่ต้องอาศัยความช่วยเหลือและการแนะนำจากคนใกล้ชิดในการเผชิญหน้ากับปัญหา อีกทั้งการมองเห็นคุณค่าในตนเองเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลา ดังแสดงให้เห็นผ่านพัฒนาการของตัวละครที่เพิ่งเกิดขึ้นในนวนิยายตอนสุดท้าย

## 5.2 อภิปรายผล

ข้อค้นพบประการหนึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาสังคมในนวนิยายชุดนี้คือ ตัวละครแฟนตาซีส่วนใหญ่มีบทบาทเป็นผู้แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สังคมปฏิเสธ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มตัวละครวิญญาณที่ถือกำเนิดขึ้นจากตัวละครเยาวชนที่กระทำอัตวินิบาตกรรมและยึดติดอยู่กับโลกออนไลน์ และกลุ่มอำนาจนอกเหนือธรรมชาติที่แฝงฝังอยู่ในร่างมนุษย์ซึ่งถือกำเนิดขึ้นมาจากจิตไร้สำนึกและอารมณ์ด้านลบของมนุษย์ เห็นได้ชัดว่าทั้งหมดนี้เป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของสังคม กลุ่มตัวละครแฟนตาซีที่กล่าวมานี้จึงมีลักษณะร้าย ใช้ความรุนแรง และรบกวนความสงบสุขของสังคม ซึ่งสื่อถึงการเป็นภัยร้ายของสังคม ดังนั้นการกำหนดให้ตัวละครกลุ่มนี้ถูกตัวละครเอกควบคุม กำจัด หรือสะกดให้หายไป จึงมีนัยยะถึงการเป็นสิ่งที่สังคมปฏิเสธและพยายามกดทับไว้เพื่อดำรงความปกติสุขของสังคม

นอกจากนั้นยังสังเกตได้อีกว่าเหตุการณ์แฟนตาซีในการประกอบพิธีกรรมก็มีความสัมพันธ์กับความจริงที่เกิดขึ้นในสังคม เพราะตัวละครผู้ประกอบพิธีล้วนปรารถนาที่จะบรรลุตามค่านิยมหรือ

กฎเกณฑ์ของสังคมและยินยอมที่จะใช้ความรุนแรงในการประกอบพิธีหากสามารถทำให้ตัวละครบรรลุความปรารถนาได้ น่าสนใจว่าการสร้างเหตุการณ์อันผิดปกตินี้อาจกำลังเป็นการวิพากษ์สังคมว่า สิ่งที่สังคมยอมรับว่าดีหรือปกตินั้น แท้จริงแล้วอาจไม่ใช่สิ่งปกติ เห็นได้ชัดเจนจากการประกอบพิธีเปลี่ยนชีพที่แสดงให้เห็นว่าค่านิยมความงามที่สังคมให้ความสำคัญนั้นได้ซ่อนความโหดร้ายเอาไว้และทำให้เกิดความรุนแรงในกลุ่มผู้หญิงด้วยกัน การประกอบพิธีบันทึกเขียนกรรมและพิธีสืบชะตาก็แสดงถึงความรู้สึกรอคัดต้นจากบทบาททางเพศของผู้หญิง ที่สังคมเชื่อว่าความเป็นแม่ที่ดีคือเครื่องชี้วัดคุณค่าสตรี เช่นเดียวกับการประกอบพิธีผีถ้วยแก้วที่สะท้อนว่าการสร้างเรือนร่างในอุดมคติขึ้นมาได้สร้างบาดแผลแก่บุคคลที่มีร่างกายบกพร่อง อีกทั้งการประกอบพิธีพระพรแห่งความเจ็บปวดก็เผยให้เห็นความโหดร้ายของระบบทุนนิยมที่สังคมเชื่อว่าจะสร้างความก้าวหน้าแก่ผู้คน ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้วแพนตาซีหรือความเหนือจริงในวรรณกรรมเยาวชนชุดนี้ กลับเชื่อมโยงกับความจริงของสังคมอย่างแนบแน่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของแจ็กสันที่กล่าวไว้ในบทที่ 2

อาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ* ได้นำผู้อ่านไปเผชิญหน้ากับความจริงของสังคมผ่านการออกเดินทางของตัวละครเอก การเผชิญกับเหตุการณ์แพนตาซีและตัวละครแพนตาซีซึ่งเต็มไปด้วยความรุนแรงและความตายเป็นเสมือนการนำเยาวชนไปเผชิญกับความจริงที่ว่า สังคมมนุษย์ไม่ได้มีเพียงด้านดีเท่านั้น หากยังมีอีกด้านที่ร้ายลุ่มไปด้วยปัญหาและปัญหาเหล่านี้ก็พร้อมเสมอที่จะก่อให้เกิดความรุนแรงหรือนำความตายมาสู่เยาวชนได้ ขณะเดียวกัน วรรณกรรมเยาวชนชุดนี้ได้มอบหนทางที่จะช่วยให้ผู้อ่านได้ตระหนักรู้ผ่านการเผชิญหน้ากับปัญหาและการเรียนรู้ของตัวละครเอก หนทางหนึ่งให้เห็นเด่นชัดคือการไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ทั้งความรุนแรงที่กระทำต่อคนอื่นและต่อตนเอง เพราะการใช้ความรุนแรงภายในเรื่องล้วนนำไปสู่ความรุนแรงอื่น ๆ อีก ทั้งนี้ น่าสังเกตว่า หนทางที่นวนิยายชุดนี้นำเสนอซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิดทางพุทธศาสนา คือการรู้จักยอมรับความจริงของชีวิตโดยเฉพาะในแง่ของการสูญเสีย และการรู้จักควบคุมตนเองให้อยู่ในครรลองของความถูกต้องและความเหมาะสม

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

วรรณกรรมเยาวชนชุด *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์* ประกอบด้วยภาคหัวใจสีดำ และภาคสลักบิดเบียนกรรม งานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะ ภาคหัวใจสีดำ เท่านั้น การศึกษา ภาคสลักบิดเบียนกรรม ต่อจะช่วยให้เห็นแนวคิดและวิธีการสร้างลักษณะแพนตาซีในองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ของนวนิยายเยาวชนชุดนี้ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

### เอกสารภาษาไทย

- Anitime. (2559, 29 กรกฎาคม). เจาะสมการลึกลับ-หลอน เบื้องหลัง “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” การ์ตูนผีไทยในใจทุกคน. <http://anitime.in.th/interview/garin-thai-horror-comic-punica/>
- Peter A Jackson. (2548). ทุนนิยมเชิงพุทธ เป็นจริงได้ไหม แนวคิดท่านพุทธทาส กับปฏิกิริยาชาวไทย ต่อทุนนิยมโลกาภิวัตน์. ใน จูไรรัตน์ แสนใจรักษ์ (บ.ก.). 99 ปี พุทธทาสภิกขุ ศาสนากับ พิสิกส์ใหม่ (น. 37 –50). กรุงเทพฯ: วิถีธรรม.
- กนกวรรณ ธรารวรรณ. (2560). ศัลย์สร้าง : ความงามบนเส้นด้าย. ใน นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (บ.ก.), เมื่อร่าง กลายเป็นเพศ : อำนาจเสรีนิยมใหม่ของเพศวิถีในสังคมไทย (น.86 – 114). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2547). คู่มือการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาการฆ่าตัวตาย. นนทบุรี: สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต.
- กระทรวงศึกษาธิการ (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551. [https://lib.edu.chula.ac.th /FILEROOM/CABCU\\_PAMPHELT/DRAWER01 /GENERAL/DATA0000/00000218.PDF](https://lib.edu.chula.ac.th /FILEROOM/CABCU_PAMPHELT/DRAWER01 /GENERAL/DATA0000/00000218.PDF).
- กฤตยา ณ หนองคาย. (2556). พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย : การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตร-ดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษณา วงษ์รัก. (2542). วิเคราะห์ความเชื่อที่ปรากฏในนวนิยายเหนือธรรมชาติของ “แก้วแก้ว” ระหว่างพ.ศ. 2531-2536. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กอบพร ธีรเจริญสกุล. (2547). องค์ประกอบของแฟนตาซีในการนำเสนอปัญหาครอบครัวและปัญหาสิ่งแวดล้อม ในนวนิยายชุด เดอะ สไปเดอร์วิก โครนิเคิลส์ ของ โทนี ดิเตอร์ลิซซี และ ฮอลลีแบล็ก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัณฑ์กมล ตรีสัตย์, (2560, 28 พฤศจิกายน). “ผีนางรำ” ในภาพยนตร์ไทยสะท้อนอะไรในสังคม?.



- ณัฏฐิชา รุ่งแสง. (2554). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปิดรับหนังสือวรรณกรรมแฟนตาซี. (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงธิดา ราเมศร์, เรียบเรียง. (2549). เปิดโลกลับพ่อมดแม่มด. กรุงเทพฯ: มายิก.
- ดาวรัตน์ ชูทรัพย์. (2545). หมื่นร้อยพันผลงาน เล่ม 1: บันทึกสิ่งดีวัฒนธรรมประเพณีวิถีไทย. กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- ถนอมนวล หิรัญเทพ. (2551). วาทกรรมความพิการในเรื่องเล่าสมัยใหม่ของไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทัศนีย์ สุจินะพงศ์. (2516). การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตร มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ. (2563). ลักษณะภาษาและเนื้อหาในข้อความอวยพรวันเกิดสำเร็จรูป. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 16(2), 95 – 113.
- ทีมข่าวอาชญากรรม. (2550, 23 พฤษภาคม). ระทึก! จับตายไอ้โหดกราดยิง ตร.-ปชช.ตาย 3 เจ็บนับ 10. <https://mgronline.com/crime/detail/9500000059181>
- เทียนเงิน อุดระชัย. (2554). ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์กับขอบเขตการใช้เสรีภาพในการนำเสนอภาพข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญานิติศาสตร์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมจิตร พ่วงสมจิตร. (2561). ความย้อนแย้งของการฆ่าตัวตายว่าด้วยทัศนคติทางวิชาการเชิงพุทธกับความเชื่อของคนไทยและพุทธทัศนะ. วารสารไทยศึกษา, 15(2), 209 – 248.
- ธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์. (2555). ไสยศาสตร์ที่ปรากฏในนวนิยายชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์. สารนิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธัญญา สังขพันธ์านนท์. (2556). ผู้หญิงยิ่งเร็ว : ผู้หญิง ธรรมชาติ อำนาจ และวัฒนธรรมกำหนดสตรีนิยมเชิงนิเวศในวรรณคดีไทย. กรุงเทพฯ: นาค.
- นพพร สุวรรณพานิช. (2551). พระเจ้าและผีท่าซาดาน. กรุงเทพฯ : Open books.
- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2560). เพศในเขาวงกต : แนวคิดทฤษฎีเพศในวัฒนธรรมบริโภค. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- นลิน สิ้นรุประมา. (2560). เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม.



(ปริญญาานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทวัลย์ สุนทรภาระสถิต. (2559). การนำเสนอภาพแทนความตายในเรื่องสั้นไทยร่วมสมัยระหว่าง พ.ศ. 2547 – 2556. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตยา วรณกิตร์. (2559). วรรณกรรมสำหรับเด็ก. นนทบุรี: อินทนิล.

บาหยัน อิมสำราญ. (2559). วรรณคดีพระราชพิธี. นครปฐม: คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บุญยงค์ เกศเทศ. (2557). ผี วิถีคน : ความเชื่อและการพึ่งพาระหว่างคนกับผี. มหาสารคาม: กากะเบียบ

ปนัดดา สดุดีวิถีชัย. (2545). การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซีของโรอัลด์ ดาห์ลกับมิชาเอล เอนเดอ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ป.ไชยนิชัย. (2550). Gamer Zone วัฒนธรรมเด็กติดเกม. ปทุมธานี : สมุทบุค.

ประเวช ตันติพิพัฒสกุล. (2551). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างความเข้มแข็งทางใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2549). วัยรุ่นไม่เป็นปัญหา. กรุงเทพฯ : สารคดี.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2562). วัยรุ่น 4.0 ทำความเข้าใจมนุษย์วัยรุ่น. กรุงเทพฯ : แชนด์คัลเลอร์บุ๊กส์.

ปรีชา คุณาวุฒิ. (2521). พุทธปรัชญาเรื่องกรรมและการให้ผลของกรรม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตร มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญยภพ สิทธิพรอนันต์. (2550). ฆ่าตัวตายเพราะโรคซึมเศร้า. กรุงเทพฯ: ไกล่หมอ.

พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2552). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2559). พุทธธรรม ฉบับปรับขยาย (พิมพ์ครั้งที่ 45). กรุงเทพฯ : สหธรรมิก.

พระเดชโพล เหมนาไลย. (2549). อุปาทานในพุทธศาสนาเถรวาทกับปัญหาในโลกปัจจุบัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พระไพศาล วิสาโล. (2555). ทางธรรม. กรุงเทพฯ: โปสด์.

- พลุลวง. (2546). 7 ความเชื่อของไทย (คติสยาม) (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ
- พลิชฐ์ อธิปรัชญานูญ. (2557). ตำราไสยศาสตร์ในฐานะหลักฐานประวัติศาสตร์สังคมไทยรัตนโกสินทร์. (สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- พิชากร กรัตนุตตะ. (2546). วิเคราะห์นวนิยายประเภทเหนือธรรมชาติของวิมล ศิริไพบุลย์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พุทธทาสภิกขุ. (2527). บททดลองเสนอว่าด้วยจิตวิเคราะห์แบบพุทธ (ปมเชื่อง). กรุงเทพฯ: สายส่งศึกษิต.
- \_\_\_\_\_. (2531). คุกของชีวิต. กรุงเทพฯ : กองทุนวัฒนธรรม กลุ่มศึกษาและปฏิบัติธรรม.
- \_\_\_\_\_. (2549). ผีมีจริงหรือไม่ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ดอกไม้.
- พูนิก้า. (2560, 5 กรกฎาคม). What is... หุ่นยนต์?! หุ่นรบเอนกประสงค์แห่งโลกอาถรรพ์.  
<https://punicablacx.blogspot.com/2017/07/what-is.html>
- ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์. (2560). โลกาภิวัตน์. เชียงใหม่ : ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไพศาล วิสาโล. (2555). ทางธรรม. กรุงเทพฯ : โปสต์.
- มาโนช ดินลานสกุล. (2547). วรรณทัศน์. สงขลา: ภารกิจเอกสารและตำรา กลุ่มงานบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- มาลินี จุฑาปะมา. (2553). การเห็นคุณค่าในตนเองนั้นสำคัญไฉน? และจะสร้างได้อย่างไร?. วารสารวิชาการ มจร.บุรีรัมย์, 2(2), 13 – 16.
- ยศ สันตสมบัติ. (2542). พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ยัปลอน, แอลิส อาร์. (2552). Field guide to luck [มัทศจรรยแห่งสัญลักษณ์ เครื่องราง และเคล็ดลับนำโชค]. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ระวีวัลย์ ดีเลิศ. (2549). การวิเคราะห์นวนิยายเหนือธรรมชาติของภูเตศวร. (วิทยานิพนธ์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

รังสิมา นิลรัตน์. (2550). การแปลวรรณกรรมเยาวชนของผกาวัต อุตตโมทย์ : การศึกษาประวัติและแนวทางการแปล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รัชนิกร รัชตกรตระกูล. (2549). ฉากในจินตนิยายของแก้วแก้ว. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัฐจวน อินทรกำแหง. (2517). วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : ดวงกมล

รัตนวดี นาควานิช. (2554). ดารา – บุคคลสาธารณะ : เส้นบางๆ ระหว่าง “ข่าว” กับ “การรุกร้าสิทธิ” โดยสื่อมวลชนในธุรกิจบันเทิง. วารสารมหาวิทยาลัยหอการค้า, 31(1), 50 – 80.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.

รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2560). อ่านวรรณกรรม Gen Z. กรุงเทพฯ: แสงดาว

เรไร สืบสุข. (2521). ไสยศาสตร์ในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (พ.ศ.2325 - 2349). (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ลิขิต อีร์เวคิน. (2548). คนไทยในอุดมคติ. กรุงเทพฯ: แม็ค

วลีรัตน์ สิงหรา. (2528). เรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายของจินตวิวิร์ วิวัจน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ว.วชิรเมธี. (2549). สิ่งสำคัญไม่อาจเห็นด้วยตา. กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.

วัชระ จิรฐิติกาลกิจ. (2550). ผลกระทบของการนำเสนอข่าวข่มขืนในหนังสือพิมพ์ไทยรายวันที่มีต่อผู้ข่มขืน ผู้ถูกข่มขืน และผู้อ่านที่สะท้อนจริยธรรม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วิทยากร เชียงกุล. (2552). จิตวิทยาวัยรุ่น : ก้าวข้ามปัญหาและพัฒนาศักยภาพด้านบวก. กรุงเทพฯ : สายธาร.

วิโรจน์ ศรีศิริชัย. (2564). เอกสารประกอบการสอนจรรยาบรรณนักสื่อมวลชน [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

วรลักษณ์ ศรีไย. (2555, 14 กรกฎาคม). กสทช.ถกจรรยาบรรณทำเกมส์โชว์ – เรียบลิตีฯ.

<https://www.tcijthai.com/news/2012/14/scoop/870>

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2556). สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์  
แนวทางการดูแลช่วยเหลือผู้ปกครองและวัยรุ่นที่มีปัญหาติดเกม สำหรับบุคลากร  
สาธารณสุข. กรุงเทพฯ: บริษัทดีน่าคู่มือเดียว พลัส.

สมาคมพยาบาลแห่งประเทศไทย. (2546). จรรยาบรรณพยาบาล ฉบับปีพุทธศักราช 2546. โรงพิมพ์  
สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน มหาวิทยาลัยมหิดล : นครปฐม.

เสฐียรโกเศศ. (2505). ประเพณีเนื่องในการเกิดและประเพณีเนื่องในการตาย. พระนคร: สำนักพิมพ์  
สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย.

สมเจตน์ วิมลเกษม. (2540). สืบชะตา : การสร้างขวัญและกำลังใจของชาวบ้าน. ใน สำนักงาน  
คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (บก.), อึดฮอดเฮฮา (พิมพ์ครั้งที่ 3)  
(น. 153 – 161). กรุงเทพฯ: สำนักงาน.

สมภพ เรื่องตระกูล. (2550). การฆ่าตัวตายในเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.

สรณัฐ ไตลังคะ. (2560). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่  
ผลงานทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

สรีตา ปัจจุสานนท์ และทัศนีย์ ทานตวนิช. (2560). การสร้างสรรค์อนุภาคพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์  
เรื่องเดอะไวท์ โรด. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคม, 25(47), 149 – 170.

สันติ ทองประเสริฐ. (2519). วิวัฒนาการของเนื้อหานวนิยายไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2475 ถึง พ.ศ. 2517.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สามชาย ศรีสันต์. (2551). ความจนในยุคทุนนิยมโลกาภิวัตน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สามมิติ สุขบรรจง. (2557). เรียลลิตี้โชว์ในประเทศไทย: ภาพสะท้อนศิลปะการแสดงผ่านสื่อในกระแส  
วัฒนธรรมบริโภคนิยม, (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต) มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ.

สายพิณ พุทรมงคล, ผู้แปล. (2562). ฟรอยด์ : ความรู้ฉบับพกพา = Freud : a very short  
introduction. กรุงเทพฯ: บุกส์เคป.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2551, 28 สิงหาคม). วัยรุ่นไทยแชมป์ติดเกม

ออนไลน์ . <https://www.thaihealth.or.th/%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B9%81%E0%B8%8A%E0%B8%A1%E0%B8%9B%E0%B9%8C%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%AD/>.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). คู่มือนักจิตวิทยาโรงเรียน ประจำสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา. <https://seapt.go.th/wp-content/uploads/2022/07/education04.pdf>.

สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2539). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544). [https://www.nesdc.go.th/download/article/article\\_20160323112418.pdf](https://www.nesdc.go.th/download/article/article_20160323112418.pdf)

\_\_\_\_\_. (2544). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545 – 2549). [https://www.nesdc.go.th/download/article/article\\_20160323112418.pdf](https://www.nesdc.go.th/download/article/article_20160323112418.pdf).

\_\_\_\_\_. (2549). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554). [https://www.nesdc.go.th/download/article/article\\_20160323112418.pdf](https://www.nesdc.go.th/download/article/article_20160323112418.pdf).

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2560). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

สิระยา สัมมาวาจ. (2546). บริโศคนิยม : วัฒนธรรมสากลในยุคโลกาภิวัตน์. วารสารสุโขทัยธรรมาธิราช, 16(1), 80 – 90.

สุชาดา วสุธาร. (2553). ความเชื่อเรื่องการแก้กรรมในสังคมไทยปัจจุบัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวรรณ สุวรรณเวช. (2546). พื้นฐานความเชื่อของคนไทย. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ 1991.

เสาวณิต จุลวงศ์, (2561). ทูณนิยมวิพากษ์ในวรรณกรรมไทย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 14(1), 9 – 52.

สุกุลภา วิเศษ. (2554). วรรณกรรมเยาวชนชุดเซ็นจูรี ของปีแอร์โตเมนิโค บัคคาลาริโอ: วรรณกรรมแนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนึก. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุนีย์รัตน์ ลิมนวิวิธ. (2545). วาทกรรมในข่าวอัตวินิบาตกรรมของหนังสือพิมพ์ไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภักดิ์ มหาวรากร. (2552). ความเปรียบเกี่ยวกับน้ำกับมรรคาสุนิพพานในอรรถกถาชาดก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาสิณี คุ่มไพร. (2557). การสืบทอดวรรณคดีและนิทานในวรรณกรรมเยาวชนไทยช่วงปี พ.ศ. 2545 – พ.ศ. 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2551). การละเมิดกรอบจารีตสังคมในวรรณกรรมอภิปรัชญาไทย : กรณีศึกษาชั้นและเพศสถานะในปราสาทมณี. กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2554). สำนึยมมหัสจรรย์ในวรรณกรรมของ กาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรัฐ เพชรนิรันดร. (2557). การเติบโตและการเรียนรู้: การศึกษาผ่านการดัดแปลงเวทตำนานกรีกและโรมันในนวนิยายชุด เพอร์ซี แจ็คสัน ของ ริค โรเจอร์แดน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุริชัย หวันแก้ว. (2545). โลกกว้าง-จิตแคบ : สู่ทางเลือกทางวัฒนธรรมและความเป็นไทยในยุคโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก.
- สุรียา รัตนกุล. (2555). พิธีกรรมในศาสนา (ภาค1). (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- \_\_\_\_\_. (2555). พิธีกรรมในศาสนา (ภาค2). (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สิงห์คำ โตะงาม, บรรณาธิการ. (2549). ไสยเวท อภิปรัชญา ลึกลับ อานุภาพแห่งมายิก. กรุงเทพฯ: อินทรี.
- ศรัณย์ภัทร์ บุญยอก. (2558). คติชนในนวนิยายของพงศกร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ศรีวรกานต์. (2564). เล่น ลวง รัก : การระรานทางไซเบอร์และการเติบโตทางความคิดของตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนอเมริกันร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภวดี บุญญวงค์. (2555). การป้องกันและแทรกแซงเส้นทางเข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชนไทย : ฐานคิดสำหรับการแนะแนวและการให้คำปรึกษา. สงขลา : เทมการพิมพ์

อนุমানราชชน, พระยา. (2512). ประเพณีเนื่องในการเกิดและประเพณีเนื่องในการตาย. พระนคร : สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย.

อภิชาติ จำรัสฤทธิ์รงค์ และ คนอื่นๆ. (2553). สถานการณ์สุขภาพจิตคนไทย : ภาพสะท้อนสังคม. นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

อภิชัย มงคล และ คนอื่นๆ. (2551). การสำรวจความสุขคนไทย ปี พ.ศ. 2548. นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

อรรถัย เพ็ญยุระ. (2560). วรรณกรรมกับเพศภาวะ. ขอนแก่น: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อวยพร แสงคำ. (2557). ลักษณะเด่นของนวนิยายไทยที่มีตัวละครเป็นครุฑและนาค. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัคนี มูลเมฆ. (2561). แม่มด : ประวัติศาสตร์แห่งไสยเวท. กรุงเทพฯ: ยิปซี กรุ๊ป.

อัยย์, นามปากกา. (2552) การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนความลับของกระเจ๊กเงา. กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2553) การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนพระพรแห่งความเจ็บปวด. กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2553) การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนตุ๊กตาร้อยศรีทธา. กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2553) การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนสุขสันต์วันถึงชาติ. กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2554) การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนบันทึกเขียนกรรม. กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2560). การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนพิธีกรรมเปลี่ยนชีพ (Re – cover Editor Cut). กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2560). การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนความทรงจำในซากดอกไม้ (Re – cover Editor Cut). กรุงเทพฯ: พูนิกา.

\_\_\_\_\_. (2560). การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอนเกมเชื่อมความตาย ออนไลน์

มรณะ (Re – cover Editor Cut). กรุงเทพฯ: พูนิก้า.

อาทิตย์ ตันติวังศ์. (2538). วิเคราะห์ความเชื่อในนิทาน จิตตา และมายา ของทมยันตี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อาริสสา ลินธิฐฎา. (2560). วรรณกรรมแฟนตาซีชุด เซวิน่า มหานครมนตรา: การวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อาศิรา พนาราม. (2560, 16 พฤษภาคม). คุณค่าของโลกสีหม่นในหนังสือเด็ก. <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/754463>

อุสา สุทธิสาร. (2559). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สามลดา..

#### เอกสารภาษาต่างประเทศ

Campbell, J. (1973). The Hero with the Thousand Faces (2nd ed). Princeton, NJ: Princeton University Press.

Clute, J. and Grant, J. (Eds.). (1999). The encyclopedia of fantasy. New York : St. Martin's Griffin.

Donelson, K. L. and Nilsen, A. P. (1989). Literature for today's young adults. lenview, Ill: HarperCollins Publishers

Falcon, R. (2010). Young Adult Fiction and The Crossover Phenomeon. In Rudd, D. (Ed.), The Routledge Companion to Children's Literature (pp.87 - 99). Routledge.

Jackson, R. (1981). Fantasy : the literature of subversion. London : Methuen.

James, E. and Mendlesohn, F. (Eds.). (2012). The Cambridge companion to fantasy literature. Cambridge, UK : Cambridge University Press.

Latrobe, K.H. and Drury, J. (2009). Critical approaches to young adult literature. New York : Neal-Schuman Publishers.

Maund, K. (2012). Reading the Fantasy Series. In James, E. and Mendlesohn, F. (Eds.), Fantasy Literature (pp.147 – 153). Cambridge University Press.



Senior, W.A. (2012). Quest Fantasy. In James, E. and Mendlesohn, F. (Eds.), Fantasy Literature (pp.147 – 153). Cambridge University Press.

Tomlinson, C. M. And Lynch-Brown, C. (1996). Essentials of children's literature (2nd ed.). Boston : Allyn and Bacon.





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล ธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์  
วัน เดือน ปี เกิด 6 กุมภาพันธ์ 2530  
สถานที่เกิด ระนอง  
ที่อยู่ปัจจุบัน 181/139 ซอย สิงหนกซ์ ถนน ประชาราษฎร์ สาย 2 แขวง บางซื่อ เขต บางซื่อ กทม. 10800



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY