

การสร้างสรรค่อนุภาคความวิเศษในนวนิยาย มหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

The Creation of Magic Motif in Fantasy Novel the White Road

สรिता ปัจจุสานนท์ (Sarita Patjusanon)*

ทัศนีย์ ทานตวนิช (Tassanee Thantawanit)**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเอกสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค่อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 11 เล่ม และเสนอผลการวิจัยแบบพรรณานาวิเคราะห์

ผลการวิจัยมีดังนี้ เรื่อง เดอะไวท์โรด มีอนุภาคความวิเศษ 162 ชนิด จำแนกเป็นของวิเศษ 113 ชนิด และอานาจิวิเศษ 49 ชนิด รวมจำนวนอนุภาคทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค เมื่อเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ สติธ ทอมป์สัน พบว่า มีอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน จำนวน 53 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 60 อนุภาค อนุภาคอานาจิวิเศษปรากฏตรงกัน จำนวน 42 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 7 อนุภาค การสร้างสรรค่อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้แก่ การสร้างสรรค่อนุภาคที่มาของอนุภาคความวิเศษ พบ 4 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างสรรค่อนุภาคโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและจินตนาการ การนำเสนออนุภาคความวิเศษ พบ 6 ลักษณะ ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

* นิสิตบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

** ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม การใช้ภาษาบรรยาย และการใช้ภาษาอธิบาย บทบาทของอนุภาคความวิเศษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่ เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง และเพื่อใช้ประกอบเรื่อง การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษดังกล่าว ทำให้เรื่องเดอะไวท์โรด ประสบความสำเร็จในฐานะของนวนิยายมหัศจรรย์

คำสำคัญ: อนุภาคความวิเศษ, การสร้างสรรค์, นวนิยายมหัศจรรย์, เดอะไวท์โรด

Abstract

This documentary research aims to study the creation of magic motif in 11 volumes of a fantasy novel, *The White Road* and the findings are presented in descriptive form. From the study, there are altogether 1,386 motifs found in the story. Within this amount, it can be divided into 162 categories: 113 magic objects and 49 magic powers. When compared those motifs found in the story to those specified in Stith Thompson's Motif-Index of Folk Literature, there are 53 shared magic objects and 60 shared magic powers; meanwhile, there are 42 magic objects and 7 magic powers are found only in *The White Road*. The creation of magic motif in *The White Road*, For the creation of idea, 4 types are found: 1. characteristics of fairy tale, 2. role playing game (RPG), 3. technology advancement, and 4. imaginery. For the presentation, 6 types are found: 1. presentation of magic objects and supernatural powers through imagery, 2. figure of speech, 3. transliteration, 4. own words, 5. narration, and 6. explanation. For the role of motifs, 2 types are found: 1. used as a presentation of fantasy novel, and 2. used as the scenes of the fiction. The creation of magic motif makes *The White Road* a successful fantasy novel.

Keywords: Magic Motif, Creation, Fantasy Novel, The White Road

บทนำ

การเล่านิทานเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชาวบ้านที่นักวิชาการให้ความสนใจศึกษา จึงมีการรวบรวมนิทานพื้นบ้านจากเขตวัฒนธรรมทั่วโลก เช่น นิทานพื้นบ้านเยอรมัน นิทานพื้นบ้านรัสเซีย นิทานพื้นบ้านฟินแลนด์ นิทานพื้นบ้านฝรั่งเศส มาพิจารณาและจัดทำเป็นดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน (Motif-Index of Folk Literature) โดยมีสติท ทอมป์สัน เป็นบรรณาธิการ (ศิริพร ณ ถกลาง, 2552, หน้า 2-4) คำว่า อนุภาค หมายถึง ลักษณะพิเศษในนิทาน อันทำให้คนสามารถจดจำนิทานเรื่องนั้นได้ เช่น แอปเปิ้ลอาบยาพิษในเรื่องสโนไวท์ ร่องเท้าแก้วในเรื่องซินเดอเรลลา เข็มทอผ้าในเรื่องเจ้าหญิงนิทรา การจัดหมวดหมู่อนุภาค มีการใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z แทนแต่ละหมวด เช่น หมวด A อนุภาคเกี่ยวกับตำนานปรัมปรา (Mythological motifs) หมวด B สัตว์ (Animals) หมวด C ข้อห้าม (Tabu) หมวด D ความวิเศษ (Magic) หมวด T เรื่องเพศ (Sex) หมวด W ลักษณะตัวละคร (Traits of Character) เป็นต้น

จากการสำรวจงานวิจัยของไทยที่ศึกษาเรื่องของอนุภาค พบว่า ส่วนใหญ่มักศึกษาอนุภาคในนิทานพื้นบ้านไทยเปรียบเทียบกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านเพื่อหาอนุภาคที่ปรากฏตรงกันเป็นสากล และอนุภาคที่เป็นลักษณะเฉพาะของนิทานไทย เช่น วิทยานิพนธ์เรื่องอนุภาคสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทยของปริยารัตน์ เชาวลิขิตประพันธ์ (2547) อนุภาคการเปลี่ยนรูปลักษณ์ตัวละครในนิทานประโลมโลกของไทยของ รัชชนีย์ ศรีสมาน (2547) อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย ของถิรณัฐ แมลงภู (2552)

ผู้วิจัยเห็นว่า ยังมีข้อมูลอีกประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาศึกษาเรื่องของอนุภาคได้ คือ ข้อมูลประเภทนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ เนื่องจากเป็นนิทานที่มีเรื่องราวการผจญภัย การแสวงหา และการได้มาของของวิเศษประเภทต่าง ๆ อันเป็นการทำให้สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการของเด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมและรู้จักกันอย่างแพร่หลาย เช่น โดราเอมอน ไปเกมอน ดิจิมอน แอร์รี่ พอดเดอร์ รวมทั้งนิทานในเกมคอมพิวเตอร์ (ศิริพร ณ ถกลาง, 2552, หน้า 397)

นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ มีลักษณะตรงกับนวนิยายมหัศจรรย์ หรือนวนิยายแฟนตาซี เนื่องจากมีองค์ประกอบของเรื่องเช่นเดียวกับนวนิยาย ทั้งยังเป็นเรื่องราวของความวิเศษมหัศจรรย์เช่นเดียวกัน ดังนั้น ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้คำว่า นวนิยายมหัศจรรย์ แทนคำว่านิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่

เมื่อพิจารณานวนิยายมหัศจรรย์ของไทย ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นนวนิยายมหัศจรรย์ของไทยในยุคบุกเบิก และเป็นต้นแบบที่ก่อให้เกิดนวนิยายมหัศจรรย์เรื่องอื่นในภายหลัง ดังที่เจาะญา ไชยพงษ์ (2543, หน้า 34-35) กล่าวว่า เดอะไวท์โรด เป็นผลงานที่เป็นแรงบันดาลใจให้แก่ักเขียนเยาวชนอีกหลายคน ทำให้เกิดกระแสแฟนตาซีไทยที่รุ่งเรืองมากในช่วงปี พ.ศ. 2546-2548 ทั้งนี้ เรื่อง เดอะไวท์โรดยังประกอบด้วยอนุภาคความวิเศษจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน เพื่อให้เห็นอนุภาคที่มีลักษณะเหมือนกันเป็นสากล และอนุภาคที่มีลักษณะเฉพาะ รวมถึงศึกษาวิธีการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษภายในเรื่องด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาชนิดและจำนวนของอนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด
2. เพื่อเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน
3. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเอกสาร มีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

1. รวบรวมข้อมูล
 - 1.1 รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวกับนิยายมหัศจรรย์หรือจินตนิยาย เอกสารที่เกี่ยวกับเรื่องเดอะไวท์โรด เอกสารที่เกี่ยวกับอนุภาค เอกสารที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์วรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวกับสหบท

- 1.2 รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค
2. ^๕ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลตามขอบเขตด้านเนื้อหาที่กำหนดไว้
3. ^๕ขั้นสรุปผล อภิปรายผล ให้ข้อเสนอแนะ
4. ^๕ขั้นเสนอผลการวิจัย โดยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาชนิดและจำนวนของอนุภาคความพิเศษในนวนิยาย มหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรด พบว่า มีของวิเศษและอานาจีวิเศษ 162 ชนิด จำแนกเป็น ของวิเศษ 113 ชนิด และอานาจีวิเศษ 49 ชนิด รวมจำนวนอนุภาคทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค ของวิเศษที่มีจำนวนมากที่สุด ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์วิเศษ จำนวน 195 อนุภาค เช่น

เครื่องโพลิกอนไฟเตอร์ เป็นหีบเหล็กสีเงินทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีปุ่มสีแดง คล้ายเพชร 4 ปุ่ม เรียงกันอยู่ข้างบน ตรงกลางมีจอภาพสีเหลืองขนาดเล็กที่มี ตัวเลข 00 ปรากฏอยู่ เครื่องมือนี้ ใช้เรียกโพลิกอนไฟเตอร์ หรือมนุษย์จำลอง เพื่อใช้ สำหรับฝึกความสามารถด้านการต่อสู้ มีระดับความสามารถตั้งแต่ 01-07 (เดอะไวท์ โรด ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 205)

จอภาพเครื่องด้อม เป็นจอคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่แสดงรายการเครื่องด้อมและ ของว่างนานาชนิด ใช้การสัมผัสหน้าจอ เพื่อเลือกเครื่องด้อมและของว่างที่ต้องการ สิ่งนั้นจะปรากฏขึ้นมาทันที (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 397-398)

หุ่นยนต์วิเศษ เช่น หุ่นยนต์แม่ค้า เป็นหุ่นยนต์สีเงิน สวมผ้ากันเปื้อนสีขาว มีเสียงพูดเหมือนเสียงคน สามารถทำอาหารจานด่วนเสร็จภายใน 1 วินาที (เดอะไวท์ โรด ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 25)

อานาจีวิเศษที่มีจำนวนมากที่สุด ได้แก่ อานาจีการโจมตีและทำลายล้าง จำนวน 256 อนุภาค เช่น โฟนอลสไตรก์ เป็นลูกพลังสีเหลืองส้ม หรือสีแดง ที่ทำให้เกิดระเบิด (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 224, 230)

ไฮลี่ปีม เป็นลำแสงศักดิ์สิทธิ์สีขาว ที่ทำให้เกิดระเบิด (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 426)

ฟรีสซิงพาวเวอร์สตาร์ฟ เป็นพลังลำแสงน้ำแข็ง ใช้แช่แข็งศัตรู (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 192)

อัลฟาตีเฟนซ์ เป็นลูกพลังสารเคมีอัลฟาสีน้ำเงิน ที่ทำให้เกิดระเบิดในรัศมี 2 กิโลเมตร (เดอะไวท์โรด ภาค 2, เล่ม 5, หน้า 57)

2. ผลการเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตติ ทอมป์สัน

2.1 การเปรียบเทียบอนุภาคของความพิเศษ 4 ด้าน ได้แก่ ชนิดของของวิเศษ อานุภาพของของวิเศษ ลักษณะของของวิเศษ และที่มาของของวิเศษ ผลการศึกษา มีดังนี้

2.1.1 ชนิดของของวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของของวิเศษพบว่า

2.1.1.1 ชนิดของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 53 อนุภาค เช่น ดาบวิเศษ (D1081 Magic sword) เครื่องดื่มวิเศษ (D1040 Magic drink) พืชวิเศษ (D965 Magic plant) เกราะวิเศษ (D1101 Magic armor) และยาวิเศษ (D1241 Magic medicine)

2.1.1.2 ชนิดของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 60 อนุภาค เช่น หุ่นยนต์วิเศษ คอมพิวเตอร์วิเศษ เครื่องจักรวิเศษ วาร์ปวิเศษ และนาฬิกาข้อมือวิเศษ

2.1.2 อานุภาพของของวิเศษ หมายถึง อิทธิฤทธิ์ของของวิเศษที่ส่งผลกระทบต่อบุคคล พบว่า

2.1.2.1 อานุภาพของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 65 อนุภาค เช่น ของวิเศษที่ใช้บอกตำแหน่งผู้สูญหาย (D1315 Magic object locates lost person) ของวิเศษที่ใช้เตือนอันตราย (D1317 Magic object warns of danger) ของวิเศษที่ทำให้บุคคลหายตัวได้ (D1405 Magic object causes person to disappear) และของวิเศษที่ช่วยป้องกันจากการโจมตี (D1381 Magic object protects from attack)

2.1.2.2 อานุภาพของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 9 อนุภาค เช่น ของวิเศษที่ทำให้บุคคลแปลงร่างได้ ของวิเศษที่ทำให้

เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว ของวิเศษที่ทำให้บุคคลสลบ และของวิเศษที่ทำให้บุคคลกลายเป็นหิน

2.1.3 ลักษณะของของวิเศษ หมายถึง ลักษณะพิเศษเฉพาะตัวของของวิเศษ พบว่า

2.1.3.1 ลักษณะของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 25 อนุภาค เช่น ของวิเศษที่ทำงานอัตโนมัติ (D1601 Object labors automatically) ของวิเศษที่เจ้าของเรียกมาได้ (D1649.2 Magic object comes at owner's call) ของวิเศษที่ทำงานตรงกันข้าม (D1663 Magic object works in contrary fashions) และของวิเศษที่ไม่มีวันหมด (D1652 Inexhaustible object)

2.1.3.2 ลักษณะของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 9 อนุภาค เช่น ของวิเศษที่เปลี่ยนแปลงตัวเองได้ ของวิเศษที่ทำลายตัวเองได้ ของวิเศษทนกระแสไฟฟ้า และของวิเศษที่มีความแข็งแกร่ง

2.1.4 ที่มาของของวิเศษ หมายถึง การได้มาของของวิเศษ พบว่า

2.1.4.1 ที่มาของของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 15 อนุภาค เช่น ของวิเศษจากเทพเจ้า (D811 Magic object received from God) ของวิเศษจากการค้นพบ (D841 Magic object accidentally found) ของวิเศษที่เป็นรางวัลตอบแทน (D855 Magic object acquired as reward) และของวิเศษจากการขโมย (D838 Magic object acquired by stealing)

2.1.4.2 ที่มาของของวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 8 อนุภาค เช่น ของวิเศษจากการเสี่ยงดวง ของวิเศษจากการสร้างขึ้น และของวิเศษจากสิ่งของอื่น

2.2 การเปรียบเทียบอนุภาคอำนาจวิเศษ 3 ด้าน ได้แก่ ชนิดของอำนาจวิเศษ การครอบครองอำนาจวิเศษ และที่มาของอำนาจวิเศษ ผลการศึกษา มีดังนี้

2.2.1 ชนิดของอำนาจวิเศษ หมายถึง ประเภทต่าง ๆ ของอำนาจวิเศษ พบว่า

2.2.1.1 ชนิดของอำนาจวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีนีออนภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 42 อนุภาค เช่น ได้แก่ อำนาจการรักษา (D2161 Magic healing power) อำนาจการทำให้ต้องคำสาป (D2175 Cursing by magic) อำนาจการทำให้เกิดภาพลวงตา (D2031 Magic illusion) อำนาจการทำให้อ่อนแอ (D1837 Magic weakness) และอำนาจการทำให้เป็นอัมพาต (D2072 Magic paralysis)

2.2.1.2 ชนิดของอำนาจวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 7 อนุภาค เช่น อำนาจการทำลายวัตถุสิ่งของ อำนาจการควบคุมเหตุการณ์ อำนาจการชุบชีวิต อำนาจการทำให้สลบ และอำนาจการลอกเลียนความสามารถ

2.2.2 การครอบครองอำนาจวิเศษ หมายถึง ผู้เป็นเจ้าของอำนาจวิเศษ พบว่า

2.2.2.1 การครอบครองอำนาจวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีนีออนภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 8 อนุภาค เช่น อำนาจของเทพเจ้า (D1711.6 God or demigod as magician) อำนาจของผู้มีเวทมนตร์ (D1711 Magician) อำนาจของผู้พยากรณ์ (D1712 Soothsayer) และอำนาจของนักบวช (D1713 Magic power of hermit)

2.2.2.2 การครอบครองอำนาจวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 3 อนุภาค ได้แก่ อำนาจของวิญญาณ อำนาจของปีศาจ และอำนาจของครึ่งคนครึ่งสัตว์

2.2.3 ที่มาของอำนาจวิเศษ หมายถึง การได้มาของอำนาจวิเศษ พบว่า

2.2.3.1 ที่มาของอำนาจวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ที่ปรากฏตรงกับดัชนีนีออนภาคนิทานพื้นบ้าน มีจำนวน 15 อนุภาค เช่น ได้แก่ อำนาจจากการนับถือบูชา (D1736 Magic power from great piety) อำนาจจากการสืบทอด (D1737 Magic power inherited) อำนาจจากการเรียนรู้ (D1738 Magic arts studied) และอำนาจจากความปรารถนา (D1761 Magic results produced by wishing)

2.2.3.2 ที่มาของอำนาจวิเศษที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีจำนวน 4 อนุภาค ได้แก่ อำนาจจากความศรัทธา อำนาจจากปาฏิหาริย์ อำนาจ

ที่เป็นรางวัลตอบแทน และอำนาจจากของวิเศษ

3. ผลการศึกษาการสร้างสรรค้อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด
3 ด้าน ได้แก่ ที่มาของอนุภาคความวิเศษ การนำเสนออนุภาคความวิเศษ และบทบาท
ของอนุภาคความวิเศษ ผลการศึกษา มีดังนี้

3.1 ที่มาของอนุภาคความวิเศษ พบ 4 ลักษณะ ได้แก่

3.1.1 การสร้างสรรค้อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากนิทาน
มหัศจรรย์เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ (Happy Potter) เช่น โรงเรียนเวทมนตร์ รถด่วน
วิเศษ ดาบวิเศษ ไม้กายสิทธิ์วิเศษ และลูกแก้วเวทมนตร์

3.1.2 การสร้างสรรค้อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากเกม
นิทานสวมบทบาทที่ชื่อว่า ฟินอล แฟนตาซี (Final Fantasy) เช่น การใช้ของวิเศษ
เพื่อเพิ่มพลัง ฟันฟูร่างกาย เพิ่มระดับความสามารถ การใช้ท่าไม้ตายและเวทมนตร์
ต่าง ๆ เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้

3.1.3 การสร้างสรรค้อนุภาคความวิเศษโดยดัดแปลงจากความ
ก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เช่น ดินสอคอมพิวเตอร์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รองเท้า
คอมพิวเตอร์ และตู้เย็นอินเทอร์เน็ต

3.1.4 การสร้างสรรค้อนุภาคความวิเศษจากจินตนาการ ได้แก่
ตัวบทคาถาเวทมนตร์ และพิธีกรรมต่าง ๆ

3.2 การนำเสนออนุภาคความวิเศษ พบ 6 ลักษณะ ได้แก่

3.2.1 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ ได้แก่ จินตภาพการมองเห็น
การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส การสัมผัส และการเคลื่อนไหว

ตัวอย่างการใช้ภาษาสื่อจินตภาพการมองเห็น

“เมืองทริเซีย เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก เป็นศูนย์กลาง
ของโลก ทั้งการค้าขาย เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี มีขนาดใหญ่กว่า
นิวยอร์กถึง 3 เท่า มีตึกรามบ้านช่องหนาแน่นเป็นดอกเห็ด มีราง
รถไฟฟ้ากับทางด่วนเรืองแสงตัดพันกันมั่ว ดูราวกับสายรุ้งที่ไขว้กันไปมา
มีพาหนะรูปร่างแปลกประหลาดมากมายร่อนอยู่เต็มฟ้าและถนน”
(เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 395)

จากตัวอย่าง เป็นการสื่อให้เห็นภาพของเมืองทริเซย์ ซึ่งเป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่ มีความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี ด้วยการเปรียบเทียบกับนครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา

3.2.2 การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ ได้แก่ การใช้อุปมา และ บุคลาธิษฐาน

ตัวอย่างการใช้อุปมา

“พลังแวมเมท เป็นพลังงานความร้อน มีแสงสีเหลืองสว่างจ้า เหมือนแสงอาทิตย์” (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 197)

จากตัวอย่าง เป็นการบรรยายถึงพลังวิเศษที่ซ่อนอยู่ในร่างกายของตัวละครเอก ด้วยการเปรียบเทียบกับแสงอาทิตย์

3.2.3 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การใช้คำทับศัพท์ ภาษาอังกฤษที่บ่งบอกลักษณะ เช่น ดีไอส์แลนด์ (The island) เป็นชื่อเกาะแห่งหนึ่ง ไวท์ซิตี (White city) เป็นชื่อเมืองสีขาว สุปรีมบอล (Supreme ball) เป็นชื่อลูกพลังขนาดใหญ่ และการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่บ่งบอกคุณสมบัติ เช่น สโตป (Stop) เป็นชื่อเวทมนตร์ที่ทำให้คน หรือสัตว์หยุดนิ่งชั่วขณะ และฟูลพาวเวอร์ (Full power) เป็นชื่อน้ำยาที่ใช้เพิ่มพลังในร่างกายให้เต็มเปี่ยม

3.2.4 การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม เช่น กาแลคเซีย (เป็นชื่อเมืองที่ตั้งอยู่บนดาราจักรทางช้างเผือก) โอเรก้า (เป็นชื่อเมืองของผู้พยากรณ์) แมนธาไนท์ (เป็นชื่อแร่ประกายน้ำคริสตัล) และไครูชั่น (เป็นชื่อดาบที่มีพลังหลากหลายไหลเวียนอยู่)

3.2.5 การใช้ภาษาบรรยายเพื่อให้รายละเอียดของอนุภาคความวิเศษ โดยเฉพาะตัวบทคาถาเวทมนตร์ เพื่อให้เนื้อความมีความสมบูรณ์มากขึ้น เช่น

การเรียกเทพสายฟ้า ต้องร่ายคาถาว่า “พลังแห่งพายุ และกลุ่มเมฆฝน เทพสายฟ้าจงปรากฏตัว ณ บัดนี้” (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 438)

การเรียกกอสูรคูแซกซ์ ต้องร่ายคาถาว่า “พญาฟ้าดินแห่งยมทูตเวจี จงมอบอำนาจแก่ข้า ทาสรับใช้ผู้ซื่อสัตย์แห่งคูแซกซ์ เสกฟ้าครามให้มีมณ และพายุ ค้างโหมกระหน่ำในบัดดล” (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 279)

3.2.6 การใช้ภาษาอธิบาย ผู้เขียนใช้หลักการอธิบายตามลำดับขั้น เพื่อบอกวิธีการใช้งานของวิเศษ และวิธีทำให้เกิดอำนาจวิเศษ เช่น

“แคปซูลวาร์ป เป็นการเดินทางด้วยมิติเวลา ผู้ใช้งานจะต้องเข้าไปยืนบนแท่นในแคปซูลที่มีลักษณะเป็นห้องว่างเปล่า มีเพียงกระจกกั้นรอบตัวเหมือนตู้โทรศัพท์ แล้วให้กดปุ่มสีแดงบนนาฬิกาข้อมือไวท์โรด จะมีแสงสีเขียว หรือสีฟ้าส่องสว่างขึ้นมาชั่วขณะ จากนั้นจะมีรายชื่อสถานที่กว่า 20 รายชื่อ ปรากฏขึ้นบนผนัง ได้แก่ โรงอาหาร ห้องสมุด โรงยิมใหญ่ อัฒจันทร์ อาคารอเนกประสงค์ และสถานที่อื่นอีกเป็นจำนวนมาก จากนั้น ให้ผู้ใช้งานกดปุ่ม เพื่อเลือกสถานที่ที่ต้องการ จะเกิดแสงสีเขียว หรือสีฟ้าครอบคลุมร่างกาย และเคลื่อนย้ายผู้ใช้งานไปปรากฏยังอีกสถานที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว” (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 1, หน้า 14-15)

3.3 บทบาทของอนุภาคความวิเศษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่

3.3.1 เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง ได้แก่ การสร้างความขัดแย้ง การทำให้นเนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล และการสร้างความน่าติดตาม เช่น การที่ตัวละครเอกเกิดมาพร้อมกับพลังวิเศษ ทำให้ตัวละครปฏิบัติภารกิจต้องการแย่งชิงพลังวิเศษ พลังของตัวเองที่ตนเองเป็นสาเหตุของความขัดแย้งที่ทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้

3.3.2 เพื่อใช้ประกอบเรื่อง ได้แก่ การสร้างสีสัน ความตื่นตาตื่นใจ และการสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง

ตัวอย่างการสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง

“เกาะชาโดว์ไอซ์แลนด์ เมื่อ 20,000 ปีที่แล้ว พื้นที่เป็นแนวภูเขาไฟที่พร้อมจะปะทุทุกเมื่อ ทะเลรอบเกาะเป็นสีแดงขาดจทะเลเลือดที่เดือดพล่านอย่างบ้าคลั่ง ไม่ต่างกับพื้นนรกอเวจี ท้องฟ้าเบื้องบนมืดสนิท เต็มไปด้วยเก้าถ่าน จนแสงแดดไม่อาจส่องผ่านลงมาได้ ห่างไกลจากโลกภายนอกมาก จนไม่มีใครคิดว่ามันมีอยู่จริง ปัจจุบันเป็นเกาะที่ดูทะเลมีน ลึกลับ น่ากลัว พื้นเกาะเป็นทรายผสมดินสีดำอ่อนนุ่ม มีโคลนเดือดปุด ๆ ให้เห็นอยู่ทั่ว และมีม่านหมอกปกปิดทิวทัศน์ อึมครึม” (เดอะไวท์โรด ภาค 1, เล่ม 2, หน้า 1, ภาค 1, เล่ม 3, หน้า 270)

จากตัวอย่าง เป็นการสร้างบรรยากาศให้กับเรื่อง ด้วยการบรรยายถึงสถานที่
 ซ่อนตัวของฝ่ายอธรรมที่มีบรรยากาศแห่งความอึมครึม ลึกลับ และน่าสะพรึงกลัว

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการสร้างสรรค่อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง
 เดอะไวท์โรด พบว่า

มีประเด็นที่ควรพิจารณา 5 ประการ ดังนี้

1. อนุภาคความพิเศษกับความสำเร็จของนวนิยายเรื่อง เดอะไวท์โรด
 เดอะไวท์โรด มีอนุภาคความพิเศษมากถึง 162 ชนิด มีจำนวนรวมทั้งสิ้น
 1,386 อนุภาค อนุภาคเหล่านี้ปรากฏตลอดทั้งเรื่อง เนื่องจากเดอะไวท์โรดเป็น
 นวนิยายแฟนตาซีที่มีลักษณะเด่นอยู่ที่ความพิเศษมหัศจรรย์ ผู้เขียนจึงใช้จินตนาการ
 สร้างสรรค่อนุภาคความพิเศษจำนวนมากเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน

เดอะไวท์โรด เป็นผลงานของดร. ปิ๊อบ นักเขียนเยาวชนที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งใน
 อินเทอร์เน็ต โดยมุ่งสร้างสรรค์เดอะไวท์โรดให้เป็นวรรณกรรมเยาวชน เนื้อเรื่อง
 นำเสนอเรื่องราวของเด็กหนุ่มและกลุ่มเพื่อนที่เป็นผู้มีพลังพิเศษ มีการเดินทาง
 ผจญภัยร่วมกัน เพื่อตามหาของวิเศษที่ใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์ ระหว่างทางต้อง
 ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด และศัตรูจำนวนมาก เนื้อหาเช่นนี้เอง ที่เอื้อต่อการสร้าง
 ของวิเศษและอำนาจวิเศษในเรื่องที่ช่วยทำให้เกิดความตื่นเต้นสนุกสนานตามลักษณะ
 ของนวนิยายแฟนตาซี

เป็นที่น่าสังเกตว่า ผู้เขียนสร้างสรรค์ของวิเศษในเรื่องให้มีความล้ำสมัย
 สะท้อนให้เห็นจินตนาการและความปรารถนาของเยาวชนในปัจจุบัน นอกจากนั้น
 ยังได้สร้างสรรครายละเอียดของอนุภาคด้วยการใช้ภาษาสื่อจินตภาพ เพื่อช่วยให้
 ผู้อ่านมองเห็นรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน รวมถึงการช่วยเสริมฉาก
 และบรรยากาศให้กับเรื่องอีกด้วย แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนเก็บรายละเอียดได้หมด
 ที่จะช่วยให้นวนิยายเรื่องนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน

ด้วยเหตุนี้ เดอะไวท์โรด จึงเป็นผลงานที่เข้าถึงผู้อ่านที่เป็นเยาวชน และได้รับ
 ได้รับความนิยมจากผู้อ่าน จนเป็นผลงานที่ติดอันดับหนังสือขายดีทั่วประเทศ เป็น

แรงบันดาลใจแก่เด็กและเยาวชนไทยที่ต้องการเขียนหนังสือ เกิดเป็นกระแสแฟนตาซีที่รุ่งเรืองมากตลอดจนช่วงปี พ.ศ. 2546-2548 (เจษฎา ไชยพงษ์, 2543, หน้า 34-35)

2. บทบาทของอนุภาคความพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด

เนื่องจากเรื่อง เดอะไวท์โรด มีอนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษจำนวนมากที่ทำให้เรื่องมีความน่าตื่นตาตื่นใจตลอดเวลา แต่ในบรรดาของวิเศษหลักในเรื่อง ผู้อ่านจะจดจำดาบวิเศษของตัวละครเอกได้มากที่สุด เพราะเป็นอาวุธคู่กายของตัวละครเอก เช่น ดาบฟ้าพื้นของขุนแผน หอกสกัดโลหะของไกรทอง

ดาบวิเศษของตัวละครเอกในเรื่อง เดอะไวท์โรด มีชื่อว่า ไฮลีสเวิร์ด หรือ ไฮลีสซอร์ด เป็นดาบที่ตัวละครเอกสามารถใช้ได้เพียงคนเดียว ดาบนี้มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือ ช่วยเสริมให้เห็นความเก่งกล้าของตัวละครเอก ด้วยการให้ตัวละครเอกพิสูจน์ฝีมือด้านการต่อสู้กับบุคคลที่มีความสามารถ หากชนะการต่อสู้จึงจะได้รับดาบเป็นรางวัล ดาบนี้เป็นอาวุธที่ตัวละครเอกใช้ปราบตัวละครปฏิปักษ์ จึงเป็นอนุภาคสำคัญที่สื่อให้เห็นความกล้าหาญของตัวละครเอกในฐานะวีรบุรุษ อนุภาคดาบวิเศษ มีความสัมพันธ์กับอนุภาคอำนาจวิเศษที่พบมากที่สุดในเรื่อง คือ อำนาจการโจมตีและทำลายล้างซึ่งเป็นการใช้อำนาจเพื่อสู้รบกับฝ่ายอธรรม อันเป็นไปตามลักษณะของนิทานมหัศจรรย์ ดังที่ริวช ปุณโณทก (2553, หน้า 30) กล่าวว่า นิทานมหัศจรรย์ เป็นเรื่องราวของเจ้าชายผู้มีอิทธิฤทธิ์ สามารถปราบปรามฝ่ายอธรรม จนได้ครองเมือง และครองรักกับเจ้าหญิงของเมืองนั้น

อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษอื่น ๆ ในเรื่องล้วนมีบทบาทต่อการดำเนินเรื่อง ทั้งการสร้างความขัดแย้งในเรื่อง การทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผล และการสร้างความน่าติดตาม นอกจากนี้บทบาทของอนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องแล้ว ยังมีบทบาทในการสร้างฉากและบรรยากาศอีกด้วย

3. การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด

3.1 ที่มาของอนุภาคความพิเศษ ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้นำลักษณะของนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และจินตนาการ มาใช้สร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในเรื่อง ทำให้เรื่อง เดอะไวท์โรด มีลักษณะเฉพาะตัว แสดงให้เห็นความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียนได้เป็นอย่างดี

3.2 การนำเสนออนุภาคความวิเศษ มีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

3.2.1 การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า อนุภาคของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม มักจะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกันเสมอ ทำให้พิจารณาได้ว่า ผู้เขียนนำเสนออนุภาคความวิเศษในเรื่อง ด้วยการใช้นแนวคิดคู่ตรงข้าม

คู่ตรงข้าม (Binary opposition) เป็นแนวคิดในทฤษฎีโครงสร้างนิยมของ เลวี-สเตราส์ ซึ่งตั้งข้อสังเกตว่าตำนานปรัมปราทั่วโลก มีเนื้อหาคล้ายกัน คือกล่าวถึงธรรมชาติและอำนาจเหนือธรรมชาติ ดังนั้น แนวคิดนี้ จึงต้องการจะชี้ให้เห็นระบบคิดของมนุษย์ที่มีโครงสร้างเดียวกันเป็นสากล ผ่านระบบคิดแบบ

คู่ตรงข้าม เช่น ความเชื่อเรื่องฟ้า-ดิน ความคิดเรื่องหยิน-หยางของจีน ความคิดเรื่องน้ำ-ไฟบรรลัษย์กัลป์ ความคิดทั่วไป เช่น ชาย-หญิง สูง-ต่ำ ดำ-ขาว นก-ปลา (Claude, 1963, p. 208 อ้างถึงใน ศิราพร ณ ถลาง, 2552, หน้า 283)

คู่ตรงข้ามที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ สีขาวกับสีดำ แสงสว่างกับแสงมืด เสียงที่นำฟังกับเสียงที่นำหวาดกลัว ซึ่งผู้เขียนใช้สีขาว แสงสว่าง และเสียงที่นำฟัง สร้างสรรค์อนุภาคฝ่ายธรรมะ และใช้สีดำ แสงมืด และเสียงที่นำหวาดกลัว สร้างสรรค์อนุภาคฝ่ายอธรรม การใช้คู่ตรงข้ามเช่นนี้ ทำให้สิ่งที่ตรงกันข้ามมีความโดดเด่นมากขึ้น โดยเฉพาะตัวละครปฏิบัติที่ช่วยเสริมให้ตัวละครเอก มีบทบาทของความ เป็นวีรบุรุษมากขึ้น สะท้อนให้เห็นผ่านแก่นเรื่องของนิทานมหัศจรรย์ คือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม

3.2.2 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้เขียนนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้ด้วยวิธีการทับศัพท์ เพื่อนำมาใช้ตั้งชื่ออนุภาคความวิเศษในเรื่อง ชื่อเหล่านี้ ล้วนแต่บ่งบอกลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งนั้น เช่น ดีไอส์แลนด์ (เป็นเกาะแห่งหนึ่ง) สปีดอัป (เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้บุคคลเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว) พูลพาวเวอร์ (เป็นน้ำยาที่ใช้เพิ่มพลังในร่างกายให้เต็มเปี่ยม) การตั้งชื่อด้วยคำทับศัพท์เหล่านี้ เป็นการแสดงให้เห็นอิทธิพลของภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษที่เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยปัจจุบัน และภูมิรู้ด้านภาษาต่างประเทศของผู้เขียน

3.2.3 การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม ผู้เขียนนำมาใช้ตั้งชื่ออนุภาคความวิเศษในเรื่อง แม้เป็นคำที่ไม่บ่งบอกความหมายโดยตรง แต่การออกเสียง จะสื่อให้เห็นตัวตนของสิ่งนั้น (ดร. ป๊อบ, 25 ธันวาคม 2557,

สัมภาษณ์) ซึ่งจากการพิจารณา ผู้วิจัยเห็นว่า บางคำเกิดจากการที่ผู้เขียนดัดแปลง พยางค์เพื่อสร้างคำใหม่ขึ้นมา โดยยังคงความหมายเดิม หรือใกล้เคียงเอาไว้ เช่น กาแลคซี น่าจะดัดแปลงมาจาก Galaxy ซึ่งหมายถึง ดาราจักร ผู้เขียนใช้เรียก ชื่อเมืองที่ตั้งอยู่บนดาราจักรทางช้างเผือก อะควอลาไซล์ น่าจะดัดแปลงมาจาก Aqua ซึ่งหมายถึงน้ำ ผู้เขียนใช้เรียกชื่อฟองน้ำเวทมนตร์ ความคิดในการตั้งชื่อของ วิเศษและอำนาจวิเศษเหล่านี้ ผู้เขียนได้มาจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สอดคล้องกับผลการศึกษานิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์ ของกิจจา รัตนการุณย์ (2547) ซึ่งพบว่า การสร้างสรรค์ชื่อของวิเศษและเวทมนตร์ คาถาในเกมนิทานสวมบทบาท มีทั้งการตั้งชื่อตามลักษณะ และการตั้งชื่อตาม ความคิดของผู้สร้าง

นอกจากนั้น ยังปรากฏคำที่ใช้กันเฉพาะกลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ไอเทม (Item) หมายถึง สิ่งของในเกม เทเลพอร์ต (Teleport) เป็นการใช้พลังจิต หายตัวจากตำแหน่งเดิมเป็นระยะ จนไปถึงตำแหน่งที่ต้องการ วาร์ป (Warp) หมายถึง การเคลื่อนที่ย้ายวัตถุ คน หรือสัตว์ จากอีกที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว โดยไม่อาศัยระยะเวลา แต่อยู่ในห้วงของมิติหนึ่ง ดังนั้น ผู้ที่จะเข้าใจคำเหล่านี้ได้ จึงต้องเป็นผู้ที่ชื่นชอบ หรือเคยเล่นเกมนิทานสวมบทบาท ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ของผู้เขียน คือ เป็นกลุ่มเยาวชนในยุคนี้ และอยู่ในบริบทเดียวกันกับผู้เขียน

4. ความปรารถนาสากลของมนุษย์ที่สะท้อนผ่านอนุภาคความวิเศษ

ของวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ส่วนมากเป็นสิ่งประดิษฐ์สมัยใหม่ที่สะท้อน การดำเนินชีวิตท่ามกลางสังคมเมืองของคนในปัจจุบัน ผู้คนต่างใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบ ดังนั้น ของวิเศษต่าง ๆ จึงต้องสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้อย่าง รวดเร็วฉับไว เช่น การเดินทางด้วยทางเลื่อนอัตโนมัติและรถไฟฟ้าความเร็วสูง การรับประทานอาหารที่เน้นความสะดวกรวดเร็ว ด้วยการสั่งอาหารจานด่วนจาก ตู้เย็นอินเทอร์เน็ต การสั่งเครื่องดื่มกระป๋องจากตู้เครื่องดื่มอัตโนมัติ การติดต่อ สื่อสารและการรับข่าวสารอย่างรวดเร็วผ่านทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต หน่วยงาน ที่สามารถทำงานตามคำสั่งและรับใช้เจ้าของได้ ของวิเศษเหล่านี้ สะท้อนให้เห็น ความปรารถนาของมนุษย์ที่ต้องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีสะดวกสบายนั่นเอง

นอกจากนั้น มนุษย์ยังมีความปรารถนาในด้านต่าง ๆ เช่น ความปรารถนาที่จะบินได้เหมือนนก สะท้อนผ่านการใช้อำนาจการบินไปในอากาศ ความปรารถนาที่จะเอาชนะความตาย สะท้อนผ่านการใช้อำนาจชุบชีวิต ความปรารถนาที่จะมีชีวิตสุขสบายหลังความตาย สะท้อนผ่านการใช้อำนาจเดินทางไปสวรรค์ อนุภาคดังกล่าว ยังคงปรากฏตรงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน หมวด D ความวิเศษ (Magic)

การปรากฏตรงกันของอนุภาค สะท้อนให้เห็นความคิดสากลของมนุษย์ แม้จะอยู่ห่างไกลกัน แต่มนุษย์สามารถนึกถึงสิ่งเดียวกันได้ ซึ่งการที่อนุภาคเหล่านี้ยังคงปรากฏอยู่ในเรื่อง เดอะไวท์โรด ซึ่งเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ แสดงให้เห็นว่าความคิดเหล่านี้ มิได้ถูกจำกัดอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเวลาและเนื้อหาของนิทานที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างไรก็ดี ผู้เขียนเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้ดัดแปลงรายละเอียดปลีกย่อยบางอย่างที่ทำให้มีความแตกต่างกันอยู่บ้าง

อนึ่ง การสร้างสรรค์อำนาจวิเศษใหม่ ๆ เช่น อำนาจการควบคุมเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น อำนาจการลอกเลียนความสามารถของบุคคลอื่น สะท้อนให้เห็นความปรารถนาที่เพิ่มมากขึ้นคือ ความต้องการมีอำนาจเหนือธรรมชาติและผู้อื่น

ความปรารถนาอีกประการหนึ่งของมนุษย์ คือ ความต้องการหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง อันเกิดจากการที่มนุษย์ต้องอยู่ท่ามกลางสภาพสังคมเมืองที่วุ่นวาย การแข่งขัน เร่งรีบในการทำงานและการใช้ชีวิต ย่อมทำให้มนุษย์เกิดความเครียด ดังนั้น นิทานจึงช่วยเสนอทางออกด้วยการเปิดโลกทางเลือกให้มนุษย์เข้าไปพักพิงชั่วคราวในโลกของจินตนาการ เพื่อช่วยบำบัดความเครียดในใจของมนุษย์ ซึ่งรวมถึงการอ่านนิทานเรื่อง เดอะไวท์โรดด้วย

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า การศึกษาอนุภาคในนิทานเป็นสิ่งที่ช่วยให้สามารถทำความเข้าใจความปรารถนาในใจของมนุษย์ได้

5. การจัดประเภทของนวนิยายเรื่อง เดอะไวท์โรด

5.1 เดอะไวท์โรดกับความเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่

ศิริพร ณ ถลาง (2552, หน้า 52, 477) เรียกนิทานที่มีเรื่องราวการผจญภัย การแสวงหาและการได้มาของของวิเศษประเภทต่าง ๆ อันเป็นการทำให้สมปรารถนาในโลกแห่งจินตนาการในยุคปัจจุบันว่า นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่

เช่น โดราเอมอน โปเกมอน ดิจิมอน แฮรี่ พอตเตอร์ รวมทั้งนิทานในเกมนคอมพิวเตอร์ อันเป็นผลมาจากการรับและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากต่างถิ่น ซึ่งในอดีตเราบริโภคนิทานจำนวนมากจากอินเดีย เปอร์เซีย และจีน หากในปัจจุบันเราเปิดรับนิทานการ์ตูน ภาพยนตร์ และเกมนคอมพิวเตอร์ จากทั้งประเทศทางตะวันตก เกาหลี จีน และญี่ปุ่น การรับและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเช่นนี้ มีผลต่อการสร้างสรรค์นิทาน ทำให้นิทานมหัศจรรย์ของไทยเปลี่ยนแปลงไป

เมื่อพิจารณาเรื่อง เดอะไวท์โรด เห็นว่ามีลักษณะเป็นนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ เนื่องจากผู้เขียนนำเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเป็นประเภทหนึ่งของเกมนคอมพิวเตอร์ เข้ามาใช้สร้างสรรค์อนุภาคของวิเศษและอำนาจวิเศษในเรื่องให้มีอนุภาพในการเอาชนะผู้เล่นคนอื่นตามลักษณะของเกม

อย่างไรก็ตาม เรื่องเล่าย่อมไม่เคยหยุดนิ่ง หากแต่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยในปัจจุบัน เห็นได้จากการนำนิทานหรือวรรณคดีพื้นบ้านมานำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ในรูปของภาพยนตร์การ์ตูน เช่น พระอภัยมณี หนุมานชาญสมร หรือในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือการ์ตูนชุด พระอภัยมณีซาก้า (ศิริพร ภัคดีผาสุข, 2548, หน้า 46) สิ่งเหล่านี้ เป็นเครื่องยืนยันว่านิทานยังคงสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้ในทุกยุคทุกสมัย

5.2 เดอะไวท์โรดกับความเป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์แฟนตาซี

ชัยวัฒน์ คุประตกุล (2543, หน้า 38-39) แบ่งประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ นิยายวิทยาศาสตร์จริง และนิยายวิทยาศาสตร์แฟนตาซี ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเรื่อง เดอะไวท์โรด มีลักษณะที่สอดคล้องกับความเป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์แฟนตาซี ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์เหนือธรรมชาติ การผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ การสร้างโลก รวมถึงวิทยาศาสตร์

อนุภาคของวิเศษส่วนใหญ่ในเรื่อง เดอะไวท์โรด เป็นสิ่งประดิษฐ์สมัยใหม่ที่สามารถพบเห็นได้ในปัจจุบัน หากแต่ผู้เขียนสร้างสรรค์ให้เป็นนวัตกรรมที่ล้ำสมัยมากขึ้น เช่น ลิฟต์ที่ใช้ CD วิเศษ เพื่อส่งงาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์สแกน 4 มิติ รถแท็กซี่คอมพิวเตอร์ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมการสั่งงาน

ทั้งนี้ ผู้เขียนยังดัดแปลงสิ่งของทั่วไปให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น เช่น หนังสือและแผนที่อิเล็กทรอนิกส์ที่ติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไว้ภายใน สำหรับ

ให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้งาน

จากที่กล่าวมา เห็นได้ชัดว่า ผู้เขียนนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามาใช้สร้างสรรค์สิ่งของต่าง ๆ ในเรื่อง ให้เป็นนวัตกรรมที่ล้ำสมัยและสมจริง ทั้งยังสอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบันที่เป็นยุคแห่งเทคโนโลยี และในอนาคตอาจมีผู้คิดประดิษฐ์สิ่งของต่าง ๆ ในเรื่อง เดอะไวท์โรดได้จริง จินตนาการของผู้เขียนอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่แทนความปรารถนาของมนุษยชาติ

การจัดประเภทของนวนิยายข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่อง เดอะไวท์โรด มีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสหบท (Intertextuality) ของ จูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) แนวคิดนี้ กล่าวถึง เรื่องของความสัมพันธ์และความเกี่ยวข้องกันของงานแต่ละชิ้น สหบทถือว่าผลงานทุกชิ้นล้วนหล่อหลอมขึ้นจากชิ้นส่วนต่าง ๆ ของผลงานศิลปะที่เคยมีมาก่อน รวมถึงการได้รับอิทธิพลทางความคิดจากตัวบททางสังคมและวัฒนธรรม (ตรีศิลป์ บุญขจร, 2553, หน้า 130-147)

ผู้เขียนสร้างสรรค์เรื่อง เดอะไวท์โรดตามแนวคิดสหบทสองแบบ แบบแรก กล่าวถึงตัวบทอื่น ด้วยการนำนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ และเกมนิทานสวมบทบาทเข้ามาใช้สร้างสรรค์เรื่อง หากแต่ยังคงความเป็นนิทานมหัศจรรย์เอาไว้ ทำให้เรื่อง เดอะไวท์โรด มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างนิทานกับเกมเข้าด้วยกัน เกิดเป็นคติชนรูปแบบใหม่ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ กิจจา รัตนการุญย์ (2547) ที่ศึกษาการสืบสานและสร้างสรรค์นิทานในเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เกมนิทานสวมบทบาทเป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวมนิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครเอก เข้าไปผจญภัยและต่อสู้กับศัตรู โดยอยู่ภายใต้กฎของการเล่นเกมแบบที่สองนำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาต่อยอดให้ของวิเศษในเรื่องมีความล้ำสมัยมากยิ่งขึ้น ทั้งยังสอดคล้องกับความเป็นสังคมเมืองในปัจจุบัน

ดังนั้น เรื่อง เดอะไวท์โรด จึงแสดงให้เห็นความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียนที่นำเอาลักษณะของนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มาดัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษใหม่ ๆ ขึ้นมา เดอะไวท์โรด จึงเป็นนวนิยายมหัศจรรย์ที่นำเสนอด้วยอนุภาคที่มีลักษณะเฉพาะตัว

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผู้วิจัย ขอเสนอแนะประเด็นสำหรับการวิจัยต่อไป ดังนี้

1. ศึกษาอนุภาคอื่น ๆ ในเรื่องเดอะไวท์โรด เช่น อนุภาคตัวละคร อนุภาคเหตุการณ์ อนุภาคสัตว์วิเศษ

2. ศึกษาเปรียบเทียบแบบเรื่อง เดอะไวท์โรดกับดัชนีแบบเรื่องของ สติธ ทอมป์สัน หรือเปรียบเทียบกับโครงสร้างนิทานของ วลาดิเมียร์ พรอฟ เพื่อให้เห็นการสืบสาน และสร้างสรรค์นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่กับนิทานมหัศจรรย์ในอดีต

3. ศึกษาอนุภาคความพิเศษในนิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ของไทยเรื่องอื่นเทียบกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ สติธ ทอมป์สัน เพื่อให้เห็นลักษณะความคิด สากลของมนุษย์

บรรณานุกรม

- กิจจา รัตนการุณย์. (2547). นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจษฎา ไชยพงษ์. (2543). ปลดปล่อยจินตนาการของตัวเองด้วยวัฒนธรรมการเขียนที่สร้างสรรค์. ใน สารศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. เข้าถึงได้จาก <http://www.m-culture.go.th/surveillance/download/files190112134159.pdf>
- ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2524). วิทยาศาสตร์ในนิยายวิทยาศาสตร์: ความรู้และแนวคิดในการเข้าถึงนิยายวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: ต้นหมาก.
- ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2543, มีนาคม). พัฒนาการและแนวเรื่องของนิยายวิทยาศาสตร์. วารสารอัปเดต (Update), 15(151), 38-45.
- ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2545). ประวัติศาสตร์อนาคต (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สารคดี.
- ถิรณัฐ เมลลงภู. (2542). อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย: ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดร. ป็อบ. (2545). เดอะไวท์โรด ภาค 1 เล่ม 1. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2546). เดอะไวท์โรด ภาค 1 เล่ม 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2546). เดอะไวท์โรด ภาค 1 เล่ม 3. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2547). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 1. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2547). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2547). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 3. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2548). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 4. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2549). เดอะไวท์โรด ภาค 2 เล่ม 5. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ดร. ป็อบ. (2551). เดอะไวท์โรด: Generation เล่ม 1. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอทส์.
- ดร. ป็อบ. (2551). เดอะไวท์โรด: Generation เล่ม 2. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอทส์.
- ดร. ป็อบ. (2551). เดอะไวท์โรด: Generation เล่ม 3. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอทส์.
- ดร. ป็อบ. (2557, 25 ธันวาคม). นักเขียน. สัมภาษณ์.

- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2553). *ด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์วรรณคดีศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช ปุณโณทก. (2553). *นิทานพื้นบ้าน*. นนทบุรี: บันจู้.
- นพพร ประชากุล. (2552). โรลิ่งด์ บาร์ตส์ กับสัญศาสตร์วรรณกรรม. ใน *ยอกอักษร ย้อนความคิด เล่ม 2 ว่าด้วยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์* (หน้า 85-190). กรุงเทพฯ: อาน.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียาร์ตน์ เขาวลิตประพันธ์. (2547). *อนุภาคสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทย*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิมลพรรณ ชุ่นแก้ว. (2547). ภาษาสัญลักษณ์ในวรรณกรรมประเภทนิทาน. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 26(1), 7-17.
- รัญชนีย์ ศรีสมาน. (2547). *การวิเคราะห์อนุภาคการเปลี่ยนรูปลักษณะตัวละครในนิทานประโลมโลกของไทย*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ภัคดีผาสุข. (2548). *ปริศนาคำทำนาย: ภูมิปัญญาทางภาษาและการผสมผสานทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์*. ใน *ดาริน อินทร์เหมือน* (บรรณาธิการ). *เพลง ดนตรี ปริศนา ผ้าทอ. ภูมิปัญญาทางด้านการละเล่นและการช่าง* (หน้า 13-46). กรุงเทพฯ: มานุษยวิทยาสรีนธร.
- อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เอื้อนทิพย์ พีระเสถียร. (2529). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาชาดก*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Thompson, S. (1989). *Motif-index of Folk Literature: A classification of narrativeElements in folktales, ballads, myths, fables, mediaval romances, exempla, fabliaux, Jest-book and local legends*.
Bloomington: Indiana University Press.

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University