

ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน :
สภาวะชายขอบในการวิเคราะห์คู่ตรงข้ามของนิทานสมัยใหม่¹
Pokemon the series: The state of liminality in the binary opposition
analysis of a modern myth

Received: *July 30, 2019*

Revised: *February 23, 2020*

Accepted: *March 11, 2020*

วิสุทธิ์ เวชวารภรณ์

Whisut Vejvarabhorn

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

Faculty of Sociology and Anthropology, Thammasat University, Thailand

whisut.vejv@dome.tu.ac.th

บทคัดย่อ

ในขณะที่มุมมองการวิเคราะห์นิทานปรัมปรา (myth analysis) บนฐานทฤษฎีของโคลด เลวี-สโตรส (Claude Levi-Strauss) ถูกนำไปใช้ในแวดวงวิชาการไทยเพื่อทำความเข้าใจสังคมในอดีตกาล ผ่านการวิเคราะห์นิทานปรัมปราหลายเรื่องในฐานะภาษาพิเศษที่ตกทอดจากสังคมวัฒนธรรมยุคก่อนสมัยใหม่ บทความนี้พยายามปรับประยุกต์ใช้แนวการวิเคราะห์ดังกล่าวเพื่อทำความเข้าใจสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย ผ่านการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนชุดสัญชาติญี่ปุ่นเรื่องโปเกมอน (Pokemon the Series) อีกกล่าวได้ว่าเป็นนิทานสมัยใหม่ (modern myth) เรื่องหนึ่ง ด้วยการบูรณาการแนวคิดเรื่องสภาวะชายขอบ (liminality) ของวิกเตอร์ เทอร์เนอร์ (Victor Turner) และงานชาติพันธุ์วรรณาว่าด้วยแบบแผนวัฒนธรรมญี่ปุ่นของรุธ เบนดิกท์ (Ruth Benedict) สำหรับการวิเคราะห์ตัวบทและบริบทของนิทานสมัยใหม่ดังกล่าวตามลำดับ ผู้เขียนพบว่า ข้อความที่ถูกชุกซ่อนในเค้าโครงของนิทานเรื่องโปเกมอน เมื่อพิจารณาร่วมกับแบบแผนทางวัฒนธรรมและสถานการณ์ทางเศรษฐกิจร่วมสมัย คือ “อย่าโตเป็นผู้ใหญ่” โดยพบว่าข้อความดังกล่าวสัมพันธ์กับบริบทสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นในปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นเอง หากพิจารณาในเชิงทฤษฎี แม้ว่ามุมมองการวิเคราะห์นิทานปรัมปราจะถูกพัฒนาและใช้วิเคราะห์นิทานปรัมปราจำนวนมากจากยุคโบราณ บทความนี้พิสูจน์และเสนอว่า มุมมองดังกล่าวสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้วิเคราะห์นิทานสมัยใหม่ที่ไหลเวียนอยู่ในสังคมร่วมสมัย เพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้คนที่ชุกซ่อนอยู่ในระดับลึก (deep level) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บนฐานคิดที่เลวี-สโตรสเสนอว่าพื้นฐานโครงสร้างจิตใจมนุษย์ในทุกกาลเทศะล้วนเสมอเหมือนกันทั้งสิ้นด้วยวิธีคิดแบบคู่ตรงข้าม

คำสำคัญ : โปเกมอน, การวิเคราะห์นิทาน, สภาวะชายขอบ, วัฒนธรรมญี่ปุ่น, คู่ตรงข้าม

Abstracts

Based on theories outlined by Claude Levi-Strauss, myth analysis was used by Thai academics to understand societies in the past through several myths as a special language of the premodern period. This article applies this approach to understand contemporary society through one specific kind of modern myth, namely Pokemon the Series, a Japanese animation. With the integration of Victor Turner's conceptual idea of liminality and Ruth Benedict's ethnography on Japanese culture, for both textual and contextual analysis respectively. A message hidden at a profound level of Pokemon the Series was extracted suggesting that players “don't grow to be adult”, as appeared significantly by the pattern of Japanese culture and coeval economic situation at the origin. Although the myth analysis approach was formed and practiced by so many myths from ancient time theoretically. This paper proves and argues that it can also effectively be applied to enlighten society of today by means of modern myths, as Levi-Strauss claim to discover the same foundation of human mind structure, found in every time and every place, the binary opposition.

Keywords: Pokemon, myth analysis, liminality, Japanese culture, binary opposition

The indefinite whole of real or possible systems of communication, that is, those symbolic systems other than the system of language, which comprise the realms of myth, ritual, and kinship, may actually be considered as so many special languages.

Claude Levi-Strauss (1963, p.82)

1. บทนำ

โดยทั่วไปแล้ว คำว่า “นิทานปรัมปรา” (myth) หรือเรื่องแต่งที่ตกทอดสืบต่อกันมานั้น มีความหมายคาบเกี่ยวกับคำศัพท์อื่นๆ ในภาษาไทยอยู่หลายคำ ไม่ว่าจะเป็นตำนานเทพปกรณัม หรือแม้แต่พงศาวดารสาระสำคัญของคำศัพท์ดังกล่าวซึ่งอ้างอิงไปถึงเรื่องแต่งที่ตกทอดกันมา คือการกล่าวถึงเรื่องเล่า (narrative) อันแฝงนัยของลักษณะเหนือธรรมชาติและความเก่าแก่ของเนื้อหาที่ถูกเล่า ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และการวงใช้ถ้อยคำเรียกเพื่อเรียกขานตามความเหมาะสม (Chalermpow Kor-anantakool, 1990, p.51) ในเบื้องต้นที่สุด กล่าวได้ว่าเรื่องราวที่ถูกสรรค์สร้างขึ้นตามแต่การวงใช้ถ้อยคำเรียกขานเป็นผลผลิตประการหนึ่งจากการแสดงออกทางวัฒนธรรมของมนุษย์ที่เข้ามาอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นสังคม โดยอาศัยการเล่าเพื่อส่งต่อความหมายและข้อคิดผ่านเนื้อหาสาระของเรื่องที่ถูกถ่ายทอด เรื่องแต่งทั้งหลายเหล่านี้จึงสามารถพิจารณาได้ว่าเป็นภาษาพิเศษ (special language) ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์แบบหนึ่ง ซึ่งประกอบไปด้วยระบบสัญลักษณ์ต่างๆ อันสามารถสื่อสารและสะท้อนความรู้สึกนึกคิด โลกทัศน์ ความเชื่อ ตลอดจนชุกชอนความหมายบางประการไว้เบื้องหลังเรื่องราวที่ถูกเติมแต่งขึ้นมาได้อย่างเป็นศิลปะ ไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตามแต่ (Na-Thalang, 2014, pp.475-476) การศึกษาและวิเคราะห์โครงสร้างนิทานปรัมปราแบบโครงสร้างนิยม (structuralism) ตามขนบวิธีการของ โคลด เลวี-สโตรส (Claude Levi-Strauss) นักมานุษยวิทยาผู้เสนอแนวทางการศึกษาสังคมผ่านการวิเคราะห์โครงสร้างระดับลึก (deep level) ในความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ซึ่งฝังตัวอยู่ในตัวบทของนิทานควบคู่ไปกับบริบทของเรื่องราวที่ปรากฏภายนอกนิทาน เพื่อค้นหาความหมายแฝงเร้นซึ่งถูกชุกชอนอยู่ภายในเรื่องเล่าในแวดวงวิชาการไทยยุคก่อนหน้า² นอกจากจะเป็นความพยายามค้นหาความหมายเบื้องหลัง ของนิทานปรัมปราในแต่ละเรื่องแล้ว ยังมีคุณูปการสำคัญในการเปิดเผยระบบความคิด ตลอดจนการแปลความจินตนาการอันเป็นลักษณะสากลของมนุษย์ (Clarke, 1981, p.210) ที่ข้ามพ้นกาลละในเทศะหนึ่งๆ ตามกรอบทฤษฎีแทบทั้งสิ้น

อย่างไรก็ดี เมื่อสภาพสังคมวัฒนธรรมเกิดความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย รูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ และรูปลักษณ์ของเรื่องเล่าต่างๆ ก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย กล่าวได้ว่าเรื่องแต่งที่ถูกเล่าในสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัยในปัจจุบันเป็นนิทานสมัยใหม่ (modern myth) บนศักยภาพในการไหลเวียนผ่านสื่อสารสนเทศต่างๆ ได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งวิดีโอเกม โดยไม่ผูกพันกับพื้นที่และการดัดแปลงเนื้อหาตามการแพร่หลายไปสู่กลุ่มสังคมวัฒนธรรมอื่นนับจากสังคมวัฒนธรรมต้นกำเนิดดังเช่นนิทานปรัมปราในอดีตอีกต่อไป ถึงแม้ว่าการเกิดขึ้นและแพร่หลายข้ามสังคมวัฒนธรรมของนิทานสมัยใหม่เรื่องหนึ่งๆ จะมีลักษณะของการอำพรางสภาวะไร้เวลาในตนเอง รวมทั้งอาจปรากฏรูปลักษณ์ที่มีอายุนึกฝันได้มาก่อน เมื่อ

ทำการเปรียบเทียบกับรูปแบบของนิทานปรัมปราที่เรามากคุ้นเคยกันมาแต่เดิม แต่กระนั้น หากพิจารณาบนฐานวิธีคิดแบบโครงสร้างนิยมแล้ว จะพบว่านิทานประเภทดังกล่าวล้วนยังคงถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการทางความคิดและจินตนาการอันเป็นสากลของมนุษย์ บนแก่นแกนเดียวกันกับนิทานปรัมปราอย่างที่เคยมีการศึกษากันมาในงานยุคก่อนหน้าทั้งสิ้น (Gehman, 2010, p.111) ในแง่นี้เอง การศึกษานิทานสมัยใหม่ในวิธีคิดแบบโครงสร้างนิยมจึงอาจนำไปสู่การค้นหาประเด็นที่จำเพาะเจาะจงในลักษณะสากลอันเสมอเหมือนกันของความคิดมนุษย์ ตลอดจนความหมายเบื้องหลังที่ถูกชุกซ่อนอยู่ในภาษาพิเศษของยุคสมัยปัจจุบัน บนความงอกเงยจากลักษณะสากลทางความคิดได้ ไม่ต่างไปจากการศึกษานิทานปรัมปราจากอดีตอันไกลโพ้นอย่างที่เคยศึกษากันมา อีกทั้งยังอาจนำไปสู่การค้นหาข้อพิจารณาใหม่ๆ จากลักษณะเฉพาะตัวของความเป็นนิทานสมัยใหม่ อันมีตัวบทที่แพร่หลายและสื่อสะท้อนความหมายภายใต้สังคมร่วมสมัยได้อีกด้วย

บทความเรื่องนี้มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและโครงสร้างระดับลึกของภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน (Pokemon the Series) ในฐานะที่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวเป็นนิทานสมัยใหม่รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกแต่งและถูกเล่าจนแพร่หลายเป็นที่กว้างขวางในสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย บนฐานการปรับประยุกต์แนวคิดแบบมานุษยวิทยาสัญลักษณ์ (symbolic anthropology) ประกอบร่วมกับมานุษยวิทยาโครงสร้างนิยม (structural anthropology) ตามหลักคิดที่ว่า การแปลความสัญลักษณ์ต่างๆ อันเป็นองค์ประกอบของภาษาพิเศษที่ต้องอาศัยการถอดรหัสในภาพยนตร์การ์ตูน อาจชี้ให้เห็นถึงการร้อยเรียงเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบขององค์ประกอบย่อยๆ ภายในตัวบทซึ่งถูกตรึงเอาไว้ว่าเป็นโครงสร้าง ตลอดจนอาจช่วยค้นหาความหมายระดับลึกในระบบความคิดและการรับรู้โดยจิตไร้สำนึก (unconscious) ของผู้คนในสังคมภายใต้กรอบการพิจารณาที่ว่า นิทานในสังคมวัฒนธรรมมนุษย์ล้วนแล้วแต่เป็นเครื่องมือเชิงตรรกะ (logical tool) ที่เข้ามาคลี่คลายปมขัดแย้งบางประการอันมีอาจแก้ไขได้ในความเป็นจริง ให้สามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้ในเรื่องแต่ง ทั้งนี้ก็เพื่อชำระความในใจของผู้คน ณ จุดกำเนิดของนิทาน (Levi-Strauss, 1963, p.216) ตลอดจนของผู้ส่งต่อนิทานได้ในลำดับถัดไป

เนื้อหาหลักของบทความนี้จะทำการแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยใช้อธิบายแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ นับแต่หัวข้อที่ 2 ไปจนถึงหัวข้อที่ 5 เริ่มต้นจากการนำเสนอเนื้อหาอันเป็นเรื่องราวหลักๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนพอสังเขปในหัวข้อที่ 2 สำหรับเป็นข้อมูลเบื้องต้นต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบและโครงสร้างนิทาน ถัดมาจึงพิจารณาตัวบท (text) ของนิทาน ซึ่งมีสาระหลักว่าด้วยการออกเดินทางผจญภัยของตัวละครนำในหัวข้อที่ 3 อีกทั้งยังปรากฏสัญลักษณ์ทดแทนความเป็นจริงต่างๆ อันถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของเนื้อเรื่อง สำหรับเป็นพื้นฐานไปสู่การวิเคราะห์โครงสร้างซึ่งเกิดจากการตรึงองค์ประกอบย่อยๆ ภายในนิทานเข้าด้วยกันในหัวข้อที่ 4 จากนั้นจึงวิเคราะห์บริบท (context) ภายนอกนิทานในหัวข้อที่ 5 เพื่อค้นหาความสัมพันธ์และอธิบายความสมเหตุสมผลของความในใจ ที่สังคมวัฒนธรรมผู้สร้างเรื่องเล่าดังกล่าวได้ชุกซ่อนไว้เบื้องหลังนิทานสมัยใหม่ ต่อการคลี่คลายปมขัดแย้งในความรู้สึกนึกคิดของผู้คน ตามกระบวนการวิธีคิดและจินตนาการอันเป็นสากลของมนุษย์ ที่ขยายผลมาจากการศึกษาแบบโครงสร้างนิยมของเลวี-สโตรส จากนั้นจึงปิดท้ายบทความในหัวข้อที่ 6 ด้วยการสรุปผลในบทส่งท้าย

2. สังเขปนิทานเรื่องโปเกมอน

ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอนเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาปรับปรุงมาจากวิดีโอเกม ออกอากาศทางโทรทัศน์ครั้งแรกในปี ค.ศ.1997 ต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน โดยเนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนเป็นการกล่าวถึงโลกเสมือนอีกใบหนึ่งในนิทาน ที่ผู้คนอาศัยอยู่ร่วมกับสัตว์ประหลาดสายพันธุ์ต่างๆ ซึ่งมีพลังพิเศษเรียกกันตามท้องเรื่องว่าโปเกมอน (Pokemon) ตัวละครนำของภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งถูกแต่งขึ้นคือเด็กชายคนหนึ่งจากเมืองมาซาระ (Masara Town) ในภูมิภาคคันโต (Kanto Region) อายุ 10 ปี นามว่าซาโตชิ (Satoshi) ผู้ประสงค์ออกเดินทางผจญภัยในฐานะผู้ฝึกโปเกมอน (Pokemon trainer) พร้อมกับพิคาชู (Pikachu) โปเกมอนตัวแรกและตัวหลักของเขา

กล่าวได้ว่า จุดมุ่งหมายในการออกเดินทางผจญภัยของซาโตชิและพิคาชูซึ่งเป็นโปเกมอนคู่หูแทบไม่แตกต่างไปจากเด็กธรรมดาทั่วไปคนอื่นๆ ทั้งชายและหญิงในวัยเดียวกันที่ปรากฏในนิทาน นั่นคือการตามจับโปเกมอนป่า (wild Pokemon) เพื่อทำการฝึกฝน รวมไปถึงการทำควิลโปเกมอนผ่านการนำโปเกมอนที่จับมาได้ระหว่างการเดินทางมาต่อสู้กันตามกฎกติกาที่ถูกกำหนดไว้กับผู้ฝึกโปเกมอนคนอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการทำควิลโปเกมอนกับผู้นำโรงยิม (gym leader) ตามเมืองใหญ่ๆ ของภูมิภาคที่ออกเดินทาง ทั้งนี้เพื่อเอาชนะและเก็บสะสมเหรียญตรา (badge) ประจำโรงยิมให้ได้ครบ 8 ชิ้น ตามเงื่อนไขการเข้าร่วมแข่งขันในสหพันธ์โปเกมอน (Pokemon league) อันเป็นหนทางที่ผู้ชนะเลิศจะได้ก้าวไปสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอน (Pokemon master) ซึ่งนับว่าเป็นผู้รอบรู้และมีความเชี่ยวชาญในการฝึกโปเกมอนให้เชื่อฟังได้ทุกสายพันธุ์ อย่างไรก็ตาม ปรากฏว่าตลอดเนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ แม้ว่าซาโตชิจะสามารถรวบรวมเหรียญตราได้ครบจำนวน ตลอดจนได้เข้าร่วมการแข่งขันของสหพันธ์ แต่เขาก็มักติดกรอบในช่วงท้ายๆ ของการแข่งขันอยู่เสมอ การเดินทางผจญภัยของเขาและคู่หูเพื่อที่จะกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอนตามความใฝ่ฝัน จึงเริ่มต้นใหม่ครั้งแล้วครั้งเล่า โดยการเริ่มต้นเดินทางครั้งใหม่ๆ มักเป็นการเบนเข็มไปยังการแข่งขันของสหพันธ์โปเกมอนในภูมิภาคอื่นๆ เช่น ภูมิภาคโจโต (Johto Region) และภูมิภาคโฮเอิน (Hoenn Region) โดยไม่ลดละต่อความฝันที่วาดไว้ในอนาคต

3. สภาวะชายขอบในการออกเดินทางผจญภัย

หากพิจารณาเนื้อเรื่องดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า สาระสำคัญของนิทานเรื่องนี้คือ การออกเดินทางผจญภัยของเด็กชายคนหนึ่งไปพร้อมๆ กับโปเกมอนคู่หู เพื่อแสวงหาสิ่งพิเศษและเติมเต็มความปรารถนา บางประการอันเป็นลักษณะสำคัญของนิทานสมัยใหม่ (Na-Thalang, 2014, p.456) โดยกรณีของนิทานเรื่องโปเกมอน ในแง่ของการพิจารณาองค์ประกอบภายในตัวบทของเรื่องเล่า ก่อนที่จะทำการวิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อเรื่อง สามารถพิจารณาได้ว่าการออกเดินทางผจญภัยของซาโตชิเป็นพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ (rite of passage) จากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ โดยอาจพิจารณาการออกเดินทางผจญภัยของเนื้อเรื่องได้ว่าเป็นสภาวะชายขอบ (liminality) ซึ่งปรากฏเป็นสังคมแบบไร้โครงสร้าง (communitas) ที่ระบบระเบียบต่างๆ ในสังคมจะตกอยู่ในสภาวะยกเว้นเป็นการชั่วคราวสำหรับการสร้างหรือพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนตัวตนใหม่ๆ เพื่อรองรับพันธะหน้าที่ ความรับผิดชอบ ตลอดจนความชอบธรรมหลังการเปลี่ยนผ่าน

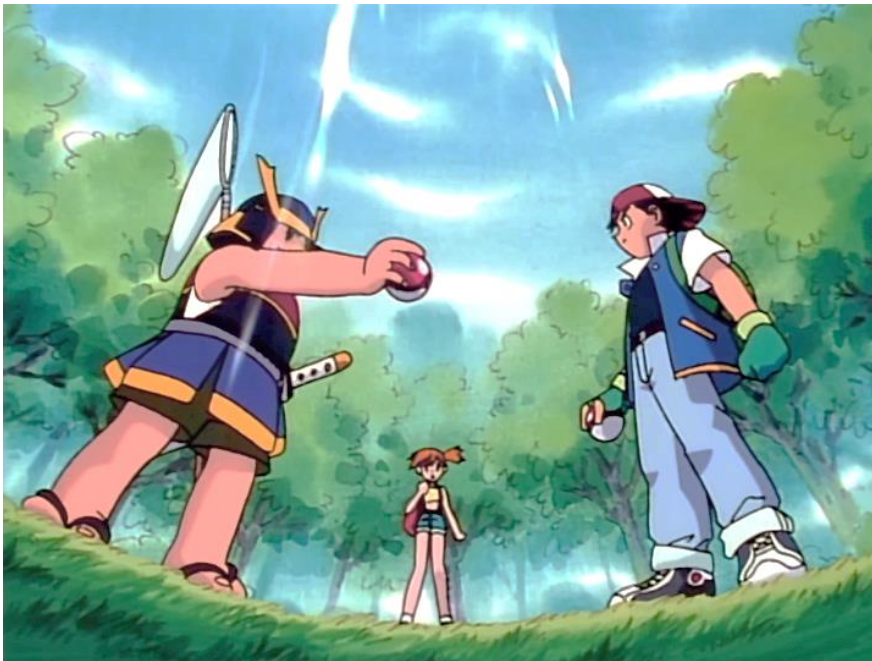
ตามแนวคิดแบบมานุษยวิทยาสัญลักษณ์ของวิกเตอร์ เทอร์เนอร์ (Victor Turner) ที่ได้ชี้ให้เห็นว่า การเปลี่ยนผ่านสถานภาพ นอกจากจะสัมพันธ์กันเป็นอย่างดีกับพันธะหน้าที่ที่ติดตามมามากแล้ว ยังรวมไปถึงการได้รับการยอมรับทางวัฒนธรรมจากการเข้าร่วมพิธีกรรมด้วย (Turner, 1977, p.94)

ในการศึกษาพิธีกรรมนั้น เทอร์เนอร์อธิบายว่า พิธีกรรมเป็นชุดของลำดับเหตุการณ์ที่แน่นอนในเชิงกิจกรรม อันเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางกายภาพ คำพูด รวมถึงวัตถุต่างๆ ซึ่งประกอบขึ้นมาในสถานการณ์ที่จำเพาะเจาะจง ตลอดจนมีอิทธิพลต่อเป้าหมายและผลประโยชน์ของผู้เข้าร่วมพิธี (Turner, 1973, p.1100) ในแง่นี้ พฤติกรรมและการกระทำต่างๆ ในพิธีกรรมจึงมีลักษณะที่ค่อนข้างคงตัวในสถานการณ์ที่ถูกกำหนดไว้ อย่างไรก็ตาม เขามองว่า ในพิธีกรรมต่างๆ จะปรากฏสภาวะชายขอบ อันเป็นสภาวะที่อยู่กึ่งกลางและระหว่างกลาง (betwixt and between) สภาวะแห่งการแยกจาก และสภาวะแห่งกลับเข้าร่วมกลุ่มเดิม ที่โครงสร้างทางสังคมต่างๆ อย่างค่านิยม บรรทัดฐาน กฎหมาย และจารีตประเพณี ถูกจัดเรียงเอาไว้และมีการบังคับใช้อย่างเป็นระบบระเบียบ ในขณะที่รูปร่างหน้าตาของสังคมซึ่งปรากฏในสภาวะชายขอบนี้ จะมีลักษณะไร้โครงสร้าง กำกวม ไม่แน่นอน และผิดแผกออกไปจากสังคมปกติ อีกทั้งยังประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่แสดงถึงการทดแทนและความแปรเปลี่ยนเปลี่ยนแปลงจำนวนมาก เทอร์เนอร์อธิบายว่าสังคมแบบไร้โครงสร้างนี้เป็นสังคมที่มีคุณสมบัติต่อต้านโครงสร้าง (anti-structure) โดยสถานภาพที่เคยเป็นและสถานภาพใหม่ที่กำลังจะมาถึงของผู้เข้าร่วมพิธีจะไม่ปรากฏอยู่ในสภาวะนี้ หรือไม่ก็ปรากฏแต่เพียงเล็กน้อยเท่านั้น นอกจากนี้ สังคมที่ปรากฏในช่วงกึ่งกลางของพิธีกรรมนี้จะมีลักษณะที่พ้นไปจากสังคมตามปกติ (community) เพราะสังคมดังกล่าวเป็นสังคมแบบไร้โครงสร้าง ซึ่งผู้เข้าร่วมพิธีกรรมจะได้เข้าร่วมรับประสบการณ์ที่จำเพาะเจาะจง เพื่อพิสูจน์ตนเองและได้รับการยอมรับ แล้วจึงค่อยกลับคืนไปสู่สังคมที่มีโครงสร้างเป็นระบบระเบียบอีกครั้งหนึ่ง ด้วยสถานภาพอันเป็นที่ยอมรับจากผู้คนในสังคมและพันธะหน้าที่ที่ได้รับมาใหม่ (Turner, 1977, pp.94-96)

หากพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพประกอบไปด้วยลำดับของเหตุการณ์ 3 ช่วงสภาวะ ได้แก่ สภาวะแห่งการแยกจาก สภาวะชายขอบ และสภาวะแห่งการกลับเข้าร่วมกลุ่มเดิม (Van Gennep, 1909 in Turner, 1977, p.94) อาจมองได้ว่าการเข้ารับพิคาซูในฐานะโปเกมอนตัวแรก เพื่อออกเดินทางผจญภัยรวบรวมเหรียญตราทั่วภูมิภาคตามท้องเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นของการประกอบพิธีกรรมในฐานะที่เป็นสภาวะแห่งการแยกจากสังคมเดิม ในขณะที่จุดมุ่งหมายสำคัญของการเดินทางคือการได้รับชัยชนะในการแข่งขันสหพันธ์โปเกมอน เพื่อก้าวไปสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอนตามความใฝ่ฝัน ก็อาจพิจารณาได้ว่าเป็นเป้าหมายและผลประโยชน์ของการเข้าร่วมพิธีกรรม เพื่อกลับคืนเข้าสู่สังคมปกติ ตามสภาวะแห่งกลับเข้าร่วมกลุ่มเดิมด้วยสถานภาพและพันธะหน้าที่ใหม่เช่นกัน การออกเดินทางเพื่อจับและฝึกโปเกมอน ตลอดจนทำตัวโปเกมอนกับผู้นำโรงยิมระหว่างการเดินทาง เพื่อเก็บรวบรวมเหรียญตราให้ครบจำนวนตามเงื่อนไขการเข้าร่วมแข่งขันในสหพันธ์โปเกมอนจึงเป็นสภาวะที่อยู่กึ่งกลางการเดินทางออกจากบ้านด้วยสถานะเดิม เพื่อกลับสู่บ้านด้วยประสบการณ์และสถานะใหม่ เข้ารอบการพิจารณาเป็นสภาวะชายขอบของการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ

ในสภาวะชายขอบของการออกเดินทางผจญภัยนี้ กล่าวได้ว่า ซาโตชิ ผู้เป็นตัวละครหลักของเรื่อง แม้จะเป็นเด็กแต่ก็ไม่ใช่เด็กอีกต่อไป เพราะเขาได้แยกตัวจากออกมาจากการปกครองดูแลของแม่ ที่ทำหน้าที่เลี้ยงดูเขาเป็นอย่างดีจนกระทั่งวันสุดท้ายก่อนออกเดินทาง การหาอาหาร กิน อยู่ หลับ นอน ระหว่างการออก

เดินทางผจญภัย จึงกลายเป็นความรับผิดชอบของเขาและเพื่อนร่วมทางทั้งหมด แม้ว่าความรับผิดชอบเหล่านี้จะดูเป็นภาระของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่เขาก็กังไม่ไขว่คว้าด้วยการประกอบพิธีกรรมยังไม่จบสิ้นลง การเปลี่ยนผ่านสถานภาพไปเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอน และการได้รับการยอมรับทางวัฒนธรรมในสถานภาพใหม่จึงยังไม่เกิดขึ้น การเดินทางออกจากเมืองที่คุ้นเคยมาตั้งแต่วัยเยาว์ ไปนอนกลางดินกินกลางทรายท่ามกลางป่าเขาลำเนาไพรจนถึงเมืองต่างถิ่นแปลกที่ที่ไม่คุ้นเคยมาก่อน อีกทั้งการพบเจอและต่อสู้กับโปเกมอนป่า รวมถึงการทำประลองและผูกมิตรกับผู้ฝึกโปเกมอนคนอื่นๆ ซึ่งนับเป็นเพื่อนร่วมชะตากรรมเดียวกันกับเขา ในสภาวะชายขอบ ทั้งชายและหญิง จากทุกๆ ช่วงชั้นทางสังคม ได้นำไปสู่การฝ่าฟันอุปสรรคนานัปการที่ไม่อาจคาดเดาได้ตลอดการเดินทาง กล่าวได้ว่า สภาวะไร้ระเบียบที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดในการเดินทางที่ไม่อาจคาดเดาได้นี้คือ การที่เขาและคู่หูต้องเผชิญหน้ากับบวร้ายร้ายของเรื่องอย่างแก๊งร็อคเก็ต (Team Rocket) ที่มุ่งหมายปั่นป่วนการเดินทางและวางแผนลักพาตัวพิคาชูไปจากเขาอยู่เสมอๆ ลักษณะเหล่านี้เองแสดงให้เห็นถึงสภาวะที่ผู้ฝึกโปเกมอนต้องช่วยเหลือและรับผิดชอบต่อตนเองในระหว่างการเดินทาง สังคมของผู้ฝึกโปเกมอนที่ปรากฏในสภาวะชายขอบดังกล่าวมานี้ จึงอาจพิจารณาได้ว่าเป็นสังคมแบบไร้โครงสร้าง ที่ผู้ฝึกโปเกมอนในฐานะผู้เข้าร่วมพิธีกรรม เข้ามามีส่วนร่วมในการประกอบพิธีกรรมร่วมกันบนแบบแผนพฤติกรรมใหม่ที่พ้นไปจากสังคมปกติ ภายใต้ความรู้สึกเท่าเทียมกัน ซึ่งมีทั้งการต่อสู้แข่งขันกันและการผูกมิตรระหว่างกัน โดยที่โครงสร้างของกฎระเบียบทางสังคมตามปกติถูกกันออกไป เนื่องจากพื้นที่ซึ่งเป็นป่าเขาลำเนาไพรในเรื่อง มีลักษณะไม่สอดคล้องและพ้นไปจากการบังคับใช้ระเบียบสังคมในทางปฏิบัติ



รูปที่ 1 ซามูไรทำดาวโปเกมอนกับซาโตชิในป่าโทคิวะ
ที่มา : ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน ฤดูกาลที่ 1 ตอนที่ 2
ออกอากาศครั้งแรกทางช่องทีวีอาซาฮี ประเทศญี่ปุ่น วันที่ 8 เมษายน ค.ศ.1997

เพื่อให้เห็นภาพของสังคมแบบไร้โครงสร้างในภาพยนตร์การ์ตูนที่ชัดเจนขึ้น อาจกล่าวได้ถึงเหตุการณ์คราวหนึ่งที่ซาโตชิ ตัวละครนำของเรื่องได้ออกเดินทางจากเมืองโทคิวะ (Tokiva City) ไปยังเมืองนิบิ (Nibi City) พร้อมกับตัวละครหญิงซึ่งเป็นเพื่อนร่วมทางที่ชื่อคาสุมิ (Kasumi) โดยจะต้องเดินทางผ่านป่าโทคิวะ และกินอยู่หลับนอนอย่างเท่าเทียมกัน ไม่มีใครเหนือกว่าใครในเชิงสถานะติดตัว ในการเดินทางผ่านป่าโทคิวะนี้ ตัวละครทั้งสองจะต้องพบกับโปเกมอนป่าชนิดต่างๆ มากมาย รวมไปถึงการทำประลองจากผู้ฝึกโปเกมอนที่พบเจอระหว่างทางอย่างซามูไร (Samurai) โดยมีฉากดำเนินไปถึงการพบพาน รวมถึงสายพันธุ์และชนิดของโปเกมอนที่จะถูกใช้ประลอง อันสัมพันธ์กับความได้เปรียบเสียเปรียบมาก่อน การดวลโปเกมอนที่เกิดขึ้นจึงเริ่มขึ้นจากความไม่อาจรู้ได้ถึงผลการประลอง ที่ค่อยๆ คลี่คลายออกไปในระหว่างการต่อสู้ แล้วกลับไปเป็นความไม่อาจรู้อีกครั้งเมื่อมีการเปลี่ยนตัวโปเกมอน จากการไม่คาดคิดถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ไปเป็นการคาดเดาสถานการณ์ แล้วค่อยกลับไปเป็นความไม่คาดคิดอีกครั้งเมื่อพลังพิเศษหนึ่งๆ ของโปเกมอนถูกสั่งให้ใช้ในการประลอง และจากการเป็นคู่ต่อสู้ที่พบปะกันโดยบังเอิญ ไปสู่การผูกสัมพันธ์เป็นมิตรสหาย แล้วค่อยกลับไปเป็นคู่ต่อสู้อีกครั้งหนึ่งเมื่อการประลองรอบใหม่เกิดขึ้น อุปสรรคและการผจญภัยที่กำกวมไม่แน่นอนภายใต้สังคมอันไร้โครงสร้างของผู้ฝึกโปเกมอนระหว่างการเดินทางนี้ จึงแสดงให้เห็นถึงการเข้าร่วมประกอบพิธีกรรมของผู้ฝึกโปเกมอนที่พลิกชั่วกลับข้างไปมา มีการคลี่คลายเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ อีกทั้งยังไม่อาจทำนายได้อย่างแน่นอนคงตัว ดังที่ปรากฏในสังคมแบบมีโครงสร้างตามปกติ ทั้งนี้ทั้งนั้นเองก็เพื่อนำไปสู่การสั่งสมประสบการณ์ของผู้ฝึกก่อนที่จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น เมื่อกลับเข้าสู่สังคมดั้งเดิมด้วยสถานะใหม่ในอนาคตเบื้องหน้า

นอกเหนือไปจากการเกิดขึ้นของสังคมแบบไร้โครงสร้างในสภาวะชายขอบแล้ว การเล่น (play) ที่ได้รับการยกระดับขึ้นไปจากสภาวะปกติในสังคม หรือก็คือกิจกรรมที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน อันเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการประกอบพิธีกรรมร่วมกัน ก็ถือได้ว่าเป็นผลผลิตอีกอย่างหนึ่งของสังคมแบบไร้โครงสร้างตามกรอบทฤษฎี ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกับความคิด การเล่นคำ การเล่นกับสัญลักษณ์ หรือแม้กระทั่งการเล่นเชิงอุปลักษณ์ (Turner, 1979, p.466) ในแง่นี้ อาจพิจารณาได้ว่า การจับ เลี้ยงดู ฝึกฝน ต่อสู้แข่งขัน หรือดวลโปเกมอนภายในสภาวะชายขอบ หรือแม้กระทั่งระหว่างผู้ฝึกโปเกมอนด้วยกันดังกล่าวถึงไปบ้างแล้ว สามารถนับได้ว่าเป็นการเล่นเชิงอุปลักษณ์ที่ได้รับการยกระดับขึ้นไปจากสภาวะปกติ และไม่ได้เกิดขึ้นทั่วไปในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ ในสังคมปกติของโลกเสมือนในนิทาน การจับและเลี้ยงดูโปเกมอนป่าถือได้ว่าเป็นเรื่องของการเล่นตามปกติทั่วไปในสังคม มีลักษณะไม่ต่างไปจากการค้นหาและดูแลสัตว์เลี้ยง อย่างไรก็ตาม หากเป็นการทำงานแบบมีอาชีพแล้ว การเล่นตามปกติดังกล่าวจะทวีความเข้มข้นขึ้นไปสู่การฝึกฝนและต่อสู้แข่งขันอย่างจริงจังแบบก้าวกระโดด ความเข้มข้นของการเล่นที่ได้รับการยกระดับขึ้นมาระหว่างกลางภายในสภาวะชายขอบ หรืออาจกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่าเป็นกีฬาแข่งขันโปเกมอนนี้ นอกจากจะเป็นกิจกรรมการเล่นที่เป็นปัจจัยสำคัญในการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพแล้ว ยังอาจพิจารณาต่อไปได้ว่าเป็นการอุปมาเชิงสัญลักษณ์ ที่ว่าด้วยสภาวะแปรปรวนในความสัมพันธ์แบบคู่ขนาน (Turner, 1979, p.466) นั่นคือการเป็นสื่อกลางของระดับการเล่นที่ประสานสถานภาพและบทบาท ระหว่างการจับและเลี้ยงดู (catch and feed) โปเกมอนป่า ซึ่งเป็นระดับของการเล่นทั่วไป เข้าด้วยกันกับการฝึกฝนให้เชื่องและต่อสู้แข่งขัน (tame and battle) ซึ่งเป็นระดับการทำงานอย่างจริงจังของมืออาชีพ

ข้อสังเกตประการหนึ่งของสภาวะชายขอบในการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพดังกล่าวนี้ คือการที่พื้นที่ในการประกอบพิธีกรรม หรือขอบเขตของการออกเดินทางผจญภัยของตัวละคร มีอาณาเขตกว้างขวางทั่วภูมิภาค กินอาณาบริเวณตั้งแต่พื้นที่ห่างไกลไปจนถึงตัวเมือง ในแง่นี้ การเดินทางเข้าเมืองของผู้ประกอบพิธีอาจถูกโต้แย้งได้ว่าเป็นการกลับเข้าสู่สังคมที่มีโครงสร้างตามปกติได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่โครงสร้างสังคมสามารถถูกบังคับใช้ได้อย่างเต็มที่ จนดูเหมือนว่าการประกอบพิธีกรรมในลักษณะนี้สามารถเข้าออกได้ตามอำเภอใจ แต่กระนั้นเอง ข้อควรพิจารณาในประเด็นนี้คือจะต้องไม่ลืมว่าผู้เข้าร่วมพิธีกรรมยังไม่ได้เปลี่ยนผ่านสถานภาพโดยสมบูรณ์ตามเงื่อนไขของการประกอบพิธี อุปสรรคและความกำกวมจากเงื่อนไขการดำเนินชีวิตต่างๆ ที่แตกต่างออกไปจากอดีตที่เคยเป็นและอนาคตที่กำลังจะมาถึง ตลอดจนการยึดถือปฏิบัติเรื่องการเล่นอย่างเป็นกีฬาที่ยกระดับขึ้นมาจากชีวิตประจำวัน อันอาจเกิดขึ้นได้ในเมืองจากการทำประลองกับผู้ฝึกโปเกมอนคนอื่นๆ และผู้นำโรงยิม ยังเป็นเงื่อนไขที่ติดตามมาในระยะเวลาของการประกอบพิธีกรรมอยู่ การเข้าเมืองจึงยังไม่ใช่การออกจากสังคมแบบไร้โครงสร้าง ตลอดจนออกจากสภาวะชายขอบเป็นการชั่วคราวแต่อย่างใด หากแต่เป็นการขยับเข้าไปใกล้ศูนย์กลางจากสภาวะชายขอบชั่วระยะหนึ่งเสียมากกว่า นอกจากนี้เนื่องจากในปัจจุบันที่เนื้อเรื่องของนิทานยังไม่ได้จบลงโดยบริบูรณ์³ การที่ซาโตชิยังไม่อาจคว้าชัยชนะในการแข่งขันของสหพันธ์โปเกมอนจนได้รับการยอมรับให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอนได้อย่างสมบูรณ์ตามความไฝ่ฝัน ก็ส่งผลให้ระยะเวลาในการประกอบพิธีกรรมของเขาถูกยืดขยายออกไปเรื่อยๆ ผ่านการเริ่มต้นออกเดินทางผจญภัยไปยังภูมิภาคใหม่ๆ ครั้งแล้วครั้งเล่า

การเดินทางกลับเข้าเมืองของซาโตชิและเพื่อนร่วมทางดังที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง โดยแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ในสังคมแบบไร้โครงสร้าง อาจกล่าวได้ถึงเนื้อเรื่องคราวที่ซาโตชิเข้าไปใช้บริการศูนย์พักพิงโปเกมอน (Pokemon Center) ในเมืองโทคิวะ แม้ว่าพวกเขาจะอยู่ในเมืองหรือสังคมที่มีโครงสร้างการควบคุมจัดการอย่างมีระเบียบ แต่กระนั้นก็ยังถูกก่อกวนโดยแก๊งร็อคเก็ตที่มุ่งหมายเข้ามาขโมยโปเกมอนของผู้ฝึกคนอื่นๆ ซึ่งยังบาดเจ็บและกำลังพักฟื้นอยู่ การปรากฏตัวของแก๊งร็อคเก็ตและจุดมุ่งหมายในการขโมยโปเกมอนดังกล่าว จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาวะไร้ระเบียบในอาณาบริเวณของสังคมแบบไร้โครงสร้าง ที่รุกคืบเข้าไปยังสังคมที่มีโครงสร้าง ในระหว่างการเดินทางของผู้ประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ กระนั้นเอง แม้ว่าตำรวจประจำเมืองจะเข้ามาทำหน้าที่ดูแลความสงบเรียบร้อยและตามหาจับกุมเหล่าวายร้าย ราวกับเป็นกลไกที่เข้ามาจัดระเบียบโครงสร้างสังคมต่อสภาวะไร้ระเบียบที่คุกคามเข้ามา แต่ก็มีอาจเข้าไปสร้างระเบียบในโลกของผู้ฝึกโปเกมอน อันเป็นสังคมแบบไร้โครงสร้าง ซึ่งพ้นไปจากอาณาบริเวณในความรับผิดชอบของสังคมที่มีโครงสร้างอยู่ร่ำไป อุปสรรคและความกำกวมในชีวิตของผู้ฝึกโปเกมอนในระหว่างประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ จึงยังคงดำรงอยู่ในสภาวะชายขอบของการประกอบพิธีกรรมอยู่เช่นเดิม



รูปที่ 2 แก๊งร็อคเก็ตบุกเข้ามาขโมยโปเกมอนในศูนย์พักพิงพื้นของเมืองโทคิเว
ที่มา : ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน ฤดูกาลที่ 1 ตอนที่ 4
ออกอากาศครั้งแรกทางช่องทีวีอาซาฮี ประเทศญี่ปุ่น วันที่ 22 เมษายน ค.ศ.1997

ดังกล่าวมานี้เอง จะเห็นได้ว่าตัวบทของนิทานสมัยใหม่อย่างภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอนที่มีสาระหลักของตัวบทเป็นการออกเดินทางผจญภัยของตัวละครนำ นอกจากจะแสดงให้เห็นถึงสภาวะชายขอบที่มีลักษณะเป็นช่วงกึ่งกลางและระหว่างกลางในการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพแล้ว การอุปมาเชิงสัญลักษณ์ในสภาวะชายขอบที่ปรากฏในการประกอบพิธีกรรมดังกล่าวยังสามารถแปลความได้ว่า การออกเดินทางผจญภัยเป็นสื่อกลางของการเปลี่ยนผ่านสถานภาพจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ รวมถึงสามารถพิจารณาได้ว่าการเล่นกีฬาแข่งขันโปเกมอนได้ถูกยกระดับขึ้นมาเป็นสื่อกลางระหว่างการเล่นแบบต่างๆ ไปกับการทำงานแบบจริงจังในแง่ของภาระหน้าที่ของสถานภาพที่ได้มีการเปลี่ยนผ่านอีกด้วย สภาวะกึ่งกลางอันกำกวมระหว่างองค์ประกอบตรงข้ามต่างๆ ที่ปรากฏในสภาวะชายขอบ อีกทั้งยังวางอยู่ระหว่างสภาวะปกติของสังคมในเชิงตัวบทของนิทานเรื่องนี้ นับได้ว่าเป็นลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งที่มีความจำเพาะในด้านการนำเสนอ นอกจากจะเป็นการอุปมาเชิงสัญลักษณ์ที่มีสภาวะเชื่อมโยงสถานภาพและบทบาทแล้ว ยังเป็นการชี้ให้เห็นถึงคุณสมบัติที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงของสภาวะปกติและสภาวะชายขอบ โดยสัมพันธ์กันเป็นอย่างดีกับการเพิกเฉยการค้นหาคู่ตรงข้าม (binary opposition) ในวิถีคิดแบบเลวี-สโตรส (Turner, 1977, p.106) และเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์นิทานสมัยใหม่ในเชิงโครงสร้างเพื่อค้นหาปมขัดแย้งได้ต่อไป

4. โครงสร้างนิทานกับการประนีประนอมปมขัดแย้ง

ดังที่เกริ่นนำไปในข้างต้นแล้วว่า การศึกษานิทานในเชิงโครงสร้างตามชนบของเลวี-สโตรส มีฐานคิดอยู่
ว่า มนุษย์ในทุกกาลเทศะมีระบบคิดพื้นฐานอันเป็นสากลเสมอเหมือนกันแทบทั้งสิ้น คือ ระบบคิดว่าด้วยเรื่อง
การทำงานแบบคู่ตรงข้าม (binary operation) ภายในจิตไร้สำนึก ดังจะเห็นได้ว่า หลักคิดแบบแยกคู่ตรงข้าม
ของคนโบราณ อย่างการแยกฟ้าและดิน ตลอดจนธรรมชาติและวัฒนธรรม มีแก่นสาร (essence) ไม่แตกต่างกัน
ไปจากระบบเลขฐานสองของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ที่เปิดให้มีทางเลือกเพียง 2 ทางในระบบคือ 1 และ 0
หรือใช่และไม่ใช่ (Levi-Strauss, 2005, p.8) กล่าวได้ว่า การวิเคราะห์สาระหลักเชิงตัวบทของนิทานดังที่ได้
นำเสนอไปในข้างต้นได้แสดงให้เห็นว่าลักษณะของคู่ตรงข้ามต่างๆ ระหว่างสังคมปกติและสังคมของผู้ฝึก อัน
สัมพันธ์กับปมขัดแย้งบางประการ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นิทานสามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้บนฐานคิด
ดังกล่าว

บนฐานคิดแบบคู่ตรงข้ามนี้ เลวี-สโตรสมองว่า ระบบคิดแบบไสยศาสตร์ (magical thought) ซึ่งเป็น
วิธีคิดแบบคนโบราณเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาติ มีหลักการให้เหตุผลไม่ต่างไปจากระบบคิดแบบ
วิทยาศาสตร์ (scientific thought) ซึ่งเป็นวิธีคิดตามหลักการคิดคำนวณของคนปัจจุบัน เพียงแต่มีกระบวนการ
จัดระเบียบความรู้กันคนละแบบ อย่างไรก็ตาม เขามองว่าสิ่งที่เชื่อมระบบคิดสองประเภทนี้เข้าด้วยกันคือนิทาน
ในฐานะที่นิทานเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถจำลองและผลิตซ้ำโลก บนพื้นฐานของระบบคิดแบบคู่ตรงข้าม
ที่ทั้งสองระบบมีส่วนร่วม โดยมีโครงสร้างชุดหนึ่งคอยตรึงองค์ประกอบย่อยๆ ของนิทานเอาไว้ จนเกิดเป็น
เรื่องราวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง (Chareonsinoran, 2012, pp.62-64) นิทานที่เกิดขึ้นนี้จะมีข้อความ
บางประการชุกซ่อนอยู่ ในมิติของความพยายามที่จะแก้ไขประเด็นปัญหาอันเป็นที่วิตกกังวล (concerned)
เกี่ยวกับปมขัดแย้งบางประการในสังคมภายนอกนิทาน (Leach, 1996, p.71) กล่าวได้ว่า ข้อความว่าด้วย
ปมขัดแย้งดังกล่าวนี้เป็นความในใจของผู้คนที่ชุกซ่อนอยู่ในนิทานแต่ละเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์นิทาน
เพื่อค้นหาข้อความที่ถูกชุกซ่อนอยู่จึงต้องอาศัยการถอดรหัสที่พ้นไปจากการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง
อันเป็นโครงสร้างระดับพื้นผิวที่อาจดูไร้เหตุผลและสามารถดัดแปลงได้จากการส่งผ่านนิทานข้ามภาษาและ
สังคมวัฒนธรรม นั่นคือต้องเป็นการอ่านเพื่อค้นหาโครงสร้างระดับลึกของความเป็นจริงที่มองไม่เห็นภายใน
นิทาน ดังนั้น การศึกษาวิเคราะห์เพื่อถอดรหัสนิทานอันเป็นภาษาพิเศษนี้ จึงต้องอาศัยหน่วยย่อยอันเป็น
องค์ประกอบในการวิเคราะห์ที่เรียกว่าโครงเรื่องย่อย (mythemes) ซึ่งจะพบได้ในระดับประโยคสั้นๆ ผ่านการ
ค้นหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ในนิทาน แล้วจัดเข้าด้วยกันเป็นหมวดหมู่ของคู่ตรงข้าม ไม่ต่างไปจากความ
พยายามส่งสารซ้ำๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อที่ผู้รับนิทานจะได้รับเนื้อหาของข้อความที่ถูกต้องตามไปด้วย (Leach,
1996, pp.72-73) จากนั้นจึงค่อยทำการวิเคราะห์เนื้อเรื่องเพื่อค้นหาสภาวะกลับหัวกลับหาง (inversion) ของคู่
ตรงข้าม หรือตัวเชื่อม (mediator) คู่ตรงข้าม ที่เข้ามาประนีประนอมปมขัดแย้งอันวางอยู่ตรงข้ามกันเป็นคู่ๆ ภายใน
เนื้อเรื่อง

หากนำวิธีการดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน โดยมี
พื้นฐานเรื่องย่อและการวิเคราะห์เนื้อเรื่องหรือตัวบทอันเป็นโครงสร้างระดับพื้นผิว ที่ว่าด้วยการออกเดินทาง
ของซาโตชิไปพร้อมๆ กับพิกาซูซึ่งเป็นโปเกมอนคู่หู ในฐานะของการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ

จากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ดังที่ได้นำเสนอในข้างต้น จะเห็นได้ถึงหมวดหมู่ของคู่ตรงข้ามอันเป็นปมขัดแย้งที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนผ่านสถานภาพอย่างสอดคล้องต้องกัน ดังแสดงให้เห็นตามตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 หมวดหมู่ของคู่ตรงข้ามตามโครงเรื่องย่อยที่ปรากฏในการเดินทางของซาโตชิในภูมิภาคคันโต

แถวที่ 1 โลกของผู้ใหญ่	แถวที่ 2 งาน	แถวที่ 3 เล่น	แถวที่ 4 โลกของเด็ก
ออกผจญภัย			
		จับโปเกมอน	
	ฝึกโปเกมอน		
		เลี้ยงดูโปเกมอน	
	ดวลโปเกมอน		
			กลับบ้าน

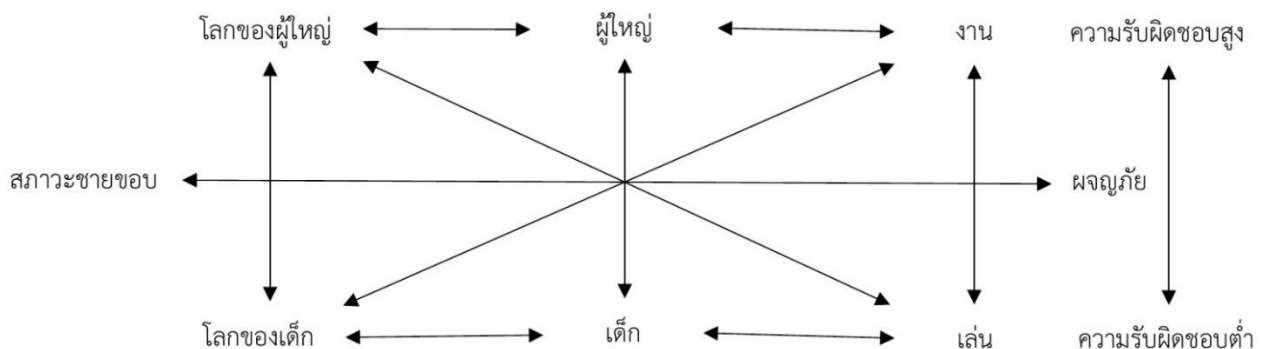
ในการจัดหมวดหมู่โครงเรื่องย่อยของนิทานเรื่องโปเกมอน จะเห็นได้ว่า แถวที่ 1 ตรงข้ามกับแถวที่ 4 ในแง่ของการเป็นจุดเริ่มต้นและจุดจบของการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ ในขณะที่แถวที่ 2 ตรงข้ามกับแถวที่ 3 ในแง่ของกิจกรรมที่มีลักษณะตรงข้ามกันในการเดินทาง อีกทั้งยังเป็นองค์ประกอบเฉพาะแถวคือ แถวที่ 2 เป็นองค์ประกอบของแถวที่ 1 และแถวที่ 3 เป็นองค์ประกอบของแถวที่ 4 โดยอธิบายได้ว่า คู่ตรงข้ามคู่แรกเป็นปมขัดแย้งในเชิงสถานภาพและพันธะหน้าที่ที่ติดตามมาด้วยความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ ระหว่างการรับผิดชอบเงื่อนไขความเป็นอยู่ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ในการดำเนินชีวิต กับการกลับบ้านเพื่อกลับไปอยู่ในสภาวะของการได้รับการเลี้ยงดูที่มีผู้เป็นแม่คอยจัดการหรือจัดทำให้ โดยมีได้เปลี่ยนผ่านสถานะ เนื่องจากการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่เกิดความล้มเหลว ปมขัดแย้งในคู่แรกนี้ อาจกล่าวอย่างง่ายได้ว่า เป็นการออกจากบ้านเพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ก็กลับบ้านในฐานะเด็ก ในขณะที่คู่ตรงข้ามคู่หลังเป็นปมขัดแย้งในกิจกรรมของตัวละครในนิทานแบบอุปมาเชิงสัญลักษณ์ ที่สอดคล้องสัมพันธ์กับการเปลี่ยนผ่านสถานภาพ ระหว่างกิจกรรมที่ตั้งเครียดของผู้ใหญ่และไม่ตั้งเครียดของเด็ก หรือก็คือเป็นปมขัดแย้งแบบที่เล่นกับที่จริง ภาพรวมของหมวดหมู่คู่ตรงข้ามระหว่างแถวที่ 2 และแถวที่ 3 นี้ จึงมีลักษณะกำกวมผ่านการผสมปนเปออย่างแนบเนียนในนิทาน ในแง่ของการทำกิจกรรมที่สามารถทำได้เสมอเหมือนการเล่น แต่ก็มีพันธะความรับผิดชอบตลอดการเปลี่ยนผ่านสถานภาพในสภาวะชายขอบ

หมวดหมู่ของคู่ตรงข้ามที่ปรากฏของนิทานในการออกเดินทางผจญภัยต่อหนึ่งภูมิภาค ดังที่ได้นำเสนอไปในข้างต้นนี้ จะเห็นภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นเมื่อทำการพิจารณาการออกเดินทางผจญภัยของซาโตชิในภูมิภาคอื่นๆ แบบกระบวนทัศน์ (paradigm) เมื่อตัวเองพ่ายแพ้ในการแข่งขันสหพันธ์โปเกมอนในภูมิภาคโจโต และมุ่งออกเดินทางไปสู่การผจญภัยในภูมิภาคใหม่ ทั้งนี้ก็เพื่อพิจารณาคุณสมบัติในการแทนกันได้ของโครงสร้างภายในตัวของนิทาน (Na-Thalang, 2014, p.304) ที่ถูกผลิตซ้ำผ่านการดำเนินเรื่องในภูมิภาคอื่น แม้ว่าจะมีรายละเอียดของโครงสร้างระดับพื้นผิวแตกต่างกันออกไปบ้างก็ตาม ตามตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แกนโครงเรื่องย่อยคร่าวๆ ที่ปรากฏซ้ำๆ ในการเดินทางของซาโตชิในภูมิภาคต่างๆ

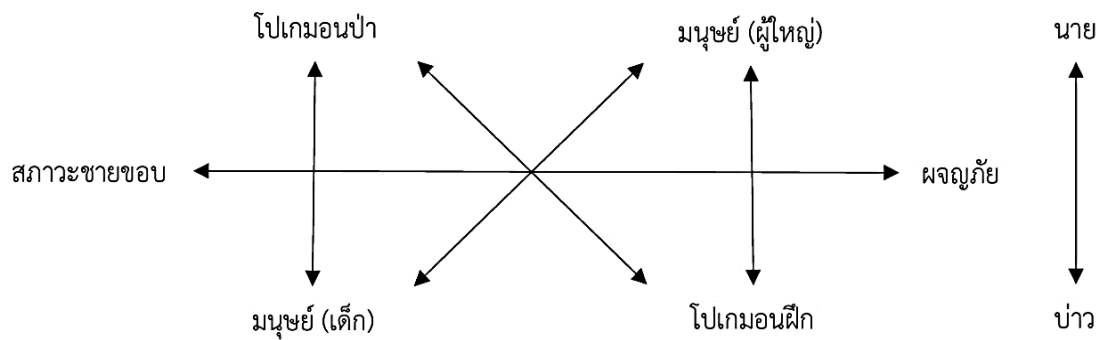
ออกเดินทาง ครั้งที่ 1	ผจญภัย ในภูมิภาคคันโต	จับ โปเกมอน	ฝึก โปเกมอน	เลี้ยงดู โปเกมอน	ดวลโปเกมอน	กลับบ้าน ที่เมือง มาซาระ
ออกเดินทาง ครั้งที่ 2	ผจญภัย ในภูมิภาคคันโต	จับ โปเกมอน	ฝึก โปเกมอน	เลี้ยงดู โปเกมอน	ดวลโปเกมอน	กลับบ้าน ที่เมือง มาซาระ
ออกเดินทาง ครั้งที่ 3	ผจญภัย ในภูมิภาคคันโต	จับ โปเกมอน	ฝึก โปเกมอน	เลี้ยงดู โปเกมอน	ดวลโปเกมอน	กลับบ้าน ที่เมือง มาซาระ

จากการพิจารณาคู่ตรงข้ามอันเป็นปมขัดแย้งต่างๆ ตลอดจนคุณสมบัติของการแทนที่กันได้ในแง่ของการส่งสารซ้ำๆ ดังกล่าวมาแล้วในข้างต้น อาจทำการสร้างแผนผังความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของเนื้อเรื่องตามโครงเรื่องย่อย เพื่อแสดงให้เห็นถึงระนาบของคู่ตรงข้ามต่างๆ ในนิทาน ตลอดจนการทำงานของตัวเชื่อมที่เข้ามาประนีประนอมปมขัดแย้งในเนื้อเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้นในรูปของสภาวะชายขอบ อันเป็นการออกเดินทางของซาโตชิ ซึ่งประกอบไปด้วยการจับ ฝึก เลี้ยงดู และดวลโปเกมอน ผสมผสานกันไป ตามแผนภาพที่ 1 ดังต่อไปนี้



แผนภาพที่ 1 ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของคู่ตรงข้ามและปมขัดแย้งต่างๆ ในเนื้อเรื่องของนิทาน

ก่อนที่จะพิจารณาข้อความที่ถูกชุกซ่อนอยู่เบื้องหลังของนิทานเรื่องดังกล่าว นอกเหนือไปจากการพิจารณาภาพรวมความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของนิทานแล้ว เราอาจพิจารณาความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของตัวละครหลักในนิทาน คือ ซาโตชิ กับพิคาชู เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างในอีกระนาบหนึ่ง ซึ่งปรากฏอยู่ตลอดเวลาในขณะดำเนินเรื่อง ดังแสดงตามแผนภาพที่ 2 ต่อไปนี้



แผนภาพที่ 2 ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของคู่ตรงข้ามระหว่างตัวละครนำเรื่อง

จากความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของคู่ตรงข้ามระหว่างตัวละครหลัก จะพบว่าเป็นไปในลักษณะของสภาวะกลับหัวกลับหาง ซึ่งเป็นสภาวะที่สามารถพบได้ในนิทานส่วนใหญ่ จากการที่ ณ จุดเริ่มต้น ตัวละครตัวหนึ่งกระทำพฤติกรรมบางประการต่อตัวละครอีกตัว แต่เมื่อถึงขั้นสุดท้าย ตัวละครที่ถูกกระทำจะกระทำพฤติกรรมเดียวกันกลับคืน (Na-Thalang, 2014, p.310) ประหนึ่งเป็นการสลับบทบาทระหว่างกันของตัวละคร โดยเมื่อหันมาพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างซาโตชิกับพิกาซุซึ่งเป็นตัวละครหลัก จะพบว่าในช่วงแรกที่ตัวละครทั้งสองได้พบปะกัน พิกาซุซึ่งเป็นโปเกมอนไม่ได้ยินยอมทำตามคำสั่งของเขา อีกทั้งยังใช้พลังสายฟ้าเข้าโจมตีประหนึ่งที่กำลังสั่งสอนผู้ที่เข้ามาออกคำสั่ง สถานะของพิกาซุจึงอาจอุปมาได้ว่าอยู่เหนือกว่าซาโตชิ ผู้เป็นเจ้าของตนเอง ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดเรื่องนี้ในฐานะที่เป็นนิทานสมัยใหม่จะยังมีได้จบบริบูรณ์ลงจนกระทั่งปัจจุบัน แต่หากพิจารณาจากโครงสร้างของเนื้อเรื่องที่มุ่งหมายไปสู่การเปลี่ยนผ่านสถานภาพแล้ว ตอนจบของเรื่องจึงน่าจะเป็นการที่ซาโตชิได้เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสามารถในการฝึกและออกคำสั่งควบคุมโปเกมอนที่ตนเองครอบครองได้ทุกสายพันธุ์รวมไปถึงพิกาซุ ในฐานะของผู้เป็นนายด้วยอย่างไรก็ดี จากการที่เนื้อเรื่องยังไม่จบลง ทำให้สภาวะชายขอบปรากฏอยู่ในฐานะเส้นเรื่องหลักของนิทานปมขัดแย้งของคู่ตรงข้ามที่เคลื่อนไปสู่การสลับบทบาทนี้ จึงมีสภาวะชายขอบของการออกเดินทางผจญภัยเป็นตัวเชื่อมเช่นเดียวกับโครงสร้างนิทานโดยรวมในแผนภาพที่ 1 โดยสภาวะกำกวมระหว่างความเป็นนายและความเป็นบ่าวของซาโตชิและพิกาซุ ที่เข้ามาประนีประนอมปมขัดแย้ง จึงวางอยู่บนสถานะของความเป็นคู่หูหรือเพื่อนร่วมทาง อันแสดงนัยของการประนีประนอมความสัมพันธ์ระหว่างกัน ตลอดการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ

จากการถอดโครงสร้างของนิทานดังกล่าว ทั้งในระดับภาพรวมของเนื้อเรื่องและในระดับตัวละครหลัก จะเห็นได้ถึงระนาบของโครงสร้างนิทานที่เหลื่อมซ้อนกันในสภาวะชายขอบของการออกเดินทางผจญภัย ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักของเรื่องเล่า คุณสมบัติต่างๆ ที่ปรากฏในสภาวะชายขอบนี้จะเห็นได้ว่ามีลักษณะเป็นสภาวะกำกวมของคู่ตรงข้ามที่เป็นปมขัดแย้ง อันสัมพันธ์กับการเปลี่ยนผ่านสถานภาพจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่แทบทั้งสิ้น นอกจากนี้ การที่เนื้อเรื่องของนิทานดังกล่าวยังไม่ได้จบลงจากการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพที่ล้มเหลวของซาโตชิจนกระทั่งปัจจุบัน ทำให้ความสำคัญของสภาวะชายขอบ ที่เริ่มต้นขึ้นใหม่

ครั้งแล้วครั้งเล่าจากการออกเดินทางไปยังภูมิภาคใหม่ๆ ขับเน้นโครงสร้างของนิทานให้กระจ่างชัดมากยิ่งขึ้นตามลำดับ ข้อความที่ถูกชุกซ่อนอยู่เบื้องหลังของนิทาน ในฐานะข้อความซึ่งเป็นความในใจของสังคมวัฒนธรรมผู้สร้างนิทาน จึงอาจถอดความออกมาจากการตรึงองค์ประกอบย่อยๆ ภายในโครงสร้างนิทาน (Clarke, 1981, p.185) ประหนึ่งนิทานพยายามจะบอกว่า “อย่าใตเป็นผู้ใหญ่” จากความล้มเหลวเหลวของซาโตชิในการกลายไปเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอนในขั้นสุดท้ายของการประกอบพิธีกรรม คู่ขนานไปกับกระบวนการเปลี่ยนผ่านจากความ เป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ความในใจอันเป็นปมขัดแย้งจากโครงสร้างระดับลึกหรือก็คือในระดับจิตไร้สำนึกที่ไม่อาจแก้ไขได้ในความเป็นจริงของผู้สร้างนิทานนี้ ยังสามารถพิจารณาเพิ่มเติมต่อไปได้อีกจากลักษณะพิเศษของความเป็นนิทานสมัยใหม่ ที่ยังคงเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ในสังคมปัจจุบันอย่างเป็นพลวัต ดังจะได้อธิบายต่อไป

5. สู่บริบทนอกนิทาน

หากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของนิทานปรัมปราในฐานะภาษาพิเศษ อันถือได้ว่าเป็นเครื่องมือเชิงตรรกะ เพื่อค้นหาข้อความที่ถูกชุกซ่อนอยู่ในโครงสร้างระดับลึก ซึ่งเป็นปมขัดแย้งของวิธีคิดแบบคู่ตรงข้ามที่ไม่อาจประนีประนอมหรือแก้ไขได้ในความเป็นจริง อย่างที่นิทานเรื่อง “โอดิปุส” (Oedipus) พยายามคลายปมขัดแย้งที่ว่าด้วยกำเนิดดั้งเดิม (autochthonous origin) ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ทั้งหลาย ว่ามีกำเนิดมาจากมนุษย์ด้วยกันเองหรือมีกำเนิดมาจากแผ่นดินก้นแค้น (Levi-Strauss, 1963, pp.215-216) หรืออย่างนิทานเรื่อง “น้ำเต้าปุง” พยายามคลายปมขัดแย้งในทำนองเดียวกันที่ว่า “มนุษย์มาจากไหน” นั่นคือ มาจากแกนหรือท้องฟ้า ผ่านน้ำเต้าปุง หรือมาจากการแต่งงานของพ่อและแม่ ซึ่งเป็นมนุษย์ด้วยกันเองก้นแค้น (Saipan, 1999, p.123) สามารถพิจารณาได้ว่าเป็นความในใจส่วนลึกๆ ของสังคมวัฒนธรรมของคนโบราณที่สร้างนิทานขึ้นมาแล้ว แม้วนิทานโดยตัวของมันเองจะไม่สามารถแก้ไขปมขัดแย้งในความเป็นจริง แต่ด้วยคุณลักษณะพิเศษของนิทานสมัยใหม่ ในแง่ที่ว่าสังคมวัฒนธรรมที่สร้างนิทานดังกล่าวขึ้นมา ยังคงดำรงอยู่ การประยุกต์ใช้การศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของนิทานที่เคลื่อนไปสู่การศึกษาวิเคราะห์นิทานสมัยใหม่ จึงแตกต่างไปจากการศึกษาวิเคราะห์นิทานปรัมปราดั้งเดิม ในมิติของการค้นหาข้อความที่ถูกชุกซ่อนอยู่ในนิทาน ซึ่งอาจนำไปสู่การทำความเข้าใจความในใจ ที่อยู่ในความคิดจิตใจส่วนลึกของผู้คนในสังคมร่วมสมัยดังกล่าวได้ในทางหนึ่ง

จากชุดอธิบายที่ว่านิทานเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่จำลองและผลิตซ้ำโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้สามารถกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอนในฐานะที่เป็นนิทานสมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่น ก็ได้จำลองและผลิตซ้ำความเป็นจริงบางประการอันสัมพันธ์กับปมขัดแย้งของระบบคิดพื้นฐานแบบคู่ตรงข้ามทั้งปวงเอาไว้ด้วย หากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างนิทานปรัมปราตามขนบของเลวี-สโตรส มีการเปรียบเทียบขยายผลตัวบทในนิทานเข้ากับบริบทสังคมที่ปรากฏภายนอกนิทาน ไม่ว่าจะเป็นสภาพภูมิศาสตร์ ทรัพยากรการดำรงชีพ รูปแบบครอบครัว ตลอดจนชีวิตทางเศรษฐกิจ อันสัมพันธ์ปมขัดแย้งซึ่งเป็นที่ติดกักงวลในการใช้ชีวิต⁴ การแก้ปัญหาว่าด้วยปมขัดแย้งลักษณะดังกล่าวในการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างนิทานสมัยใหม่ รวมถึงการพิจารณาปมขัดแย้งอันเป็นความในใจของสังคมวัฒนธรรมผู้สร้างนิทาน อาจจำเป็นต้องขยายขยายการพิจารณาไปสู่เงื่อนไขอื่นของบริบทสังคมภายนอก ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาพร้อมกับรูปลักษณ์ของนิทานตามความเหมาะสมด้วย

ในกรณีของภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอนดังที่ได้ถอดโครงสร้างระดับลึกออกมาในข้างต้น หากสืบย้อนความสำคัญในตัวนิทานเองต่อการพิจารณาและค้นหาปมขัดแย้ง ภายใต้รูปแบบของนิทานสมัยใหม่ในสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัยเป็นพื้นฐานความเข้าใจแล้วนั้น กล่าวได้ว่าโครงสร้างระดับลึกของนิทานมีส่วนสัมพันธ์กับบริบทสังคมภายนอกตัวบทของนิทานอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือเป็นผลลัพธ์มาจากการเปลี่ยนแปลงบทบาทของหน่วยอุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมทรัพย์ของญี่ปุ่นในช่วงปลายทศวรรษ 1980 การล่มสลายลงเป็นวงกว้างของภาวะเศรษฐกิจฟองสบู่ (bubble economy) ส่งผลให้อุตสาหกรรมวัฒนธรรมจำพวกวิดีโอเกมและภาพยนตร์การ์ตูนเฟื่องฟูขึ้นมาสวนทางกับอนาคตโดยรวมของเศรษฐกิจญี่ปุ่น โดยรุ่งเรืองถึงขีดสุดในช่วงทศวรรษ 1990 ที่แม้แต่นิตยสารสายอนุรักษ์นิยมของญี่ปุ่นอย่างซาปิโอ (Sapio) ได้ประกาศในปี 1997 ซึ่งเป็นปีเดียวกันกับปีที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอนเริ่มออกอากาศว่า วิดีโอเกมและภาพยนตร์การ์ตูนเป็นความภาคภูมิใจที่ญี่ปุ่นมีต่อโลก (Iwabuchi, 2004, p.55) ดังนั้นเอง ความในใจของผู้คนในสังคมวัฒนธรรมภายนอกนิทานที่ปรากฏในเนื้อเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนดังที่ได้นำเสนอมาในข้างต้นนี้ จึงอาจพิจารณาได้ว่าถูกจำลองลงมาและทำการผลิตซ้ำ ในลักษณะของปมขัดแย้งและการประนีประนอมปมขัดแย้งดังกล่าว อันสัมพันธ์กับปัญหาและข้อวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในสังคมญี่ปุ่นซึ่งเป็นสังคมต้นกำเนิดของนิทาน ณ ขณะเวลานั้น การเปลี่ยนผ่านสถานภาพจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ที่ชีวิตและหน้าที่การงานในโลกแห่งความเป็นจริงผูกพันอยู่กับภาพรวมทางเศรษฐกิจในสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ซึ่งเต็มไปด้วยภาระหน้าที่อันตึงเครียด อันเป็นข้อวิตกกังวลที่สามารถแปลความได้จากนิทานสมัยใหม่เรื่องโปเกมอน ก็อาจพิจารณาได้ว่าสัมพันธ์กับบริบทความเปลี่ยนแปลงและภาวะสภาพเศรษฐกิจในสังคมญี่ปุ่น โดยมีแบบแผนวัฒนธรรมบางลักษณะเข้ามาเป็นเงื่อนไขรองรับด้วยเช่นกัน

หากพิจารณาคู่ตรงข้ามต่างๆ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องของนิทานแล้ว จะพบว่าเนื้อเรื่องและคู่ตรงข้ามแต่ละคู่ ซึ่งมีลักษณะเป็นคู่ที่ขนานกับคู่อื่นๆ ล้วนสัมพันธ์กับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในสังคมญี่ปุ่นเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือ ในคู่ตรงข้ามหลักระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ในนิทานนั้น เมื่อทำการเปรียบเทียบกับลักษณะประจำชาติ (national character)⁵ ของผู้คนในสังคมญี่ปุ่น จะพบว่ามีความสอดคล้องกันเป็นอย่างยิ่งจากการที่เด็กๆ ในสังคมญี่ปุ่นจะถือว่าเป็นวัยที่ควรได้รับการเอาอกเอาใจและมีข้อจำกัดด้านความประพฤติน้อย โดยพันธะหน้าที่และความรับผิดชอบตามกฎเกณฑ์ของครอบครัวและสังคมจะค่อยๆ เพิ่มมากขึ้นเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว (Benedict, 1947, p.254) ในแง่นี้ การเติบโตเป็นผู้ใหญ่จึงรวมไปถึงการตอบรับพันธะหน้าที่ในการดูแลรับผิดชอบตนเองและครอบครัว ตลอดจนหน้าที่การงานที่ติดตามมากับการเติบโตภายใต้การเปลี่ยนผ่านสถานภาพด้วย ในขณะที่คู่ตรงข้ามในอีกระนาบหนึ่งของตัวละครหลัก คือระหว่างมนุษย์กับโปเกมอน อาจแปลความได้ว่ามีนัยของความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานตามลำดับชั้น (hierarchy) ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติในสังคมญี่ปุ่น โดยเฉพาะในแง่ของหน้าที่การงานในบริบททางเศรษฐกิจ หากแต่การก้าวขึ้นไปอยู่ในลำดับชั้นที่สูงและได้รับอภิสิทธิ์บางอย่าง ย่อมหมายถึงพันธะหน้าที่ในฐานะผู้ดูแล (trustee) ต่อผู้ที่อยู่ในลำดับชั้นที่ต่ำกว่าด้วย (Benedict, 1947, p.54) สถานภาพของผู้ฝึกโปเกมอนและช่วงวัยอันกำกึ่งระหว่างการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพของซาโตชิในภาพยนตร์การ์ตูน จึงกล่าวได้ว่าเป็นผลมาจากการประนีประนอมคู่ตรงข้ามบนแบบแผนวัฒนธรรมญี่ปุ่นซึ่งเกิดจากการจำลองสภาพสังคมจริงๆ ลงมาในนิทาน

ความหมายที่ถูกซุกซ่อนในนิทานตามที่ถอดออกมาได้ว่า “อย่าโตเป็นผู้ใหญ่” จึงแสดงให้เห็นถึงการประนีประนอมที่จะไม่เติบโตจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นไปไม่ได้ตามความเป็นจริง ตลอดจนประนีประนอมกับภาระความรับผิดชอบที่มากขึ้น อันเป็นสิ่งที่ติดตามมากับสถานภาพของการเติบโตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สภาวะชายขอบของการประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพ หรือก็คือการออกเดินทางผจญภัยในสภาวะชายขอบ อันเป็นสาระหลักในความสัมพันธ์ระหว่างคู่ตรงข้ามของนิทานสมัยใหม่อย่างเรื่องโปเกมอน ถึงที่สุดแล้วจึงเป็นคติร่วมสมัยที่เข้ามาประนีประนอมปัญหาและข้อวิตกกังวลว่าด้วยชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคมในแบบแผนทางวัฒนธรรม ซึ่งแฝงฝังอยู่ในจิตไร้สำนึกของผู้คนในสังคมญี่ปุ่นอันเป็นต้นกำเนิดของนิทาน ตามการพิจารณาทางทฤษฎี

นอกจากนี้แล้ว องค์ประกอบย่อยๆ ภายในตัวบทซึ่งเป็นทิศทางการดำเนินเรื่องหลัก ยังอาจพิจารณาได้ว่า การออกเดินทางผจญภัยของซาโตชิ ในฐานะสภาวะชายขอบของการเปลี่ยนผ่านสถานภาพ และในฐานะที่เป็นตัวเชื่อมของปมขัดแย้งคู่ต่างๆ หลายนัยในโครงสร้างของคู่ตรงข้ามต่างๆ ภายในตัวบทของนิทาน เป็นการฝึกฝนในบริบทสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่มีลักษณะสองด้านอันกำกวมในตัวเอง คือเป็นทั้งการสร้างตำแหน่งของการฝึกฝนเพื่อควบคุมตนเองและขยายขอบเขตของชีวิตตามความปรารถนา ณ เบื้องหน้า (Benedict, 1947, p.233) ไม่ต่างไปจากคุณสมบัติของสภาวะชายขอบที่กลับไปกลับมาตามแนวคิดของเทอร์เนอร์ อนึ่ง การดำเนินเรื่องเชิงกระบวนทัศน์ที่ซาโตชิประกอบพิธีกรรมล้มเหลวครั้งแล้วครั้งเล่า โดยออกเดินทางไปประกอบพิธีกรรมในภูมิภาคใหม่ๆ ดังกล่าวถึงไปแล้วในข้างต้น ยังมีลักษณะสัมพันธ์กับจริยศาสตร์ของคนญี่ปุ่นที่ว่า เมื่อทางเลือกหนึ่งล้มเหลวก็ต้องหุ่มเทไปที่ทางเลือกอื่น (Benedict, 1947, p.304) อีกด้วย แบบแผนและโลกทัศน์ทางวัฒนธรรมระหว่างโลกเสมือนในนิทานและโลกแห่งความเป็นจริง จึงแสดงให้เห็นถึงร่องรอยการจำลองโลกแห่งความเป็นจริงลงมายังนิทานสมัยใหม่เรื่องโปเกมอนได้ในทางหนึ่ง ตลอดจนผลิตซ้ำคู่ตรงข้ามอันเป็นปมขัดแย้งภายในเนื้อเรื่อง เพื่อส่งสารแห่งการประนีประนอมปมขัดแย้งภายในโครงสร้างของนิทาน

การเปรียบเทียบคู่ตรงข้ามที่ปรากฏในนิทานเข้าด้วยกันกับลักษณะประจำชาติบางประการ อันเป็นความเป็นจริงในสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นดังกล่าวถึงในข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นว่า นิทานเป็นเครื่องมือเชิงตรรกะประการหนึ่งที่เข้ามาแก้ไขข้อวิตกกังวลในสังคม ซึ่งในที่นี้คือการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นเด็กที่มีชีวิตสุขสบายและมีข้อจำกัดด้านความประพฤติน้อย ไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่มีพันธะหน้าที่ ความรับผิดชอบ รวมถึงความตึงเครียดกดดันด้านหน้าที่การงานในระดับสูงตามเงื่อนไขทางวัฒนธรรมในสังคม การเริ่มต้นประกอบพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านสถานภาพใหม่ครั้งแล้วครั้งเล่าของซาโตชิ โดยที่เนื้อเรื่องของนิทานล่วงเลยมากกว่า 20 ปีและไม่บรรจบกับการเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องโปเกมอนอันเป็นจุดหมายปลายทาง ดังที่ได้แสดงให้เห็นถึงสภาวะชายขอบที่ประกอบไปด้วยลักษณะกำกวมระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ ในฐานะที่เป็นตัวเชื่อมซึ่งเข้ามาประนีประนอมคู่ขัดแย้ง จึงถือได้ว่าเป็นการแก้ไขปมขัดแย้งดังกล่าว ข้อความที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในนิทานดังที่ทำการถอดออกมาได้ว่า “อย่าโตเป็นผู้ใหญ่” จึงมีส่วนสอดคล้องกับข้อวิตกกังวลอันเป็นบริบทของสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมไปถึงสอดคล้องต้องกันต่อกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนที่ส่วนใหญ่อยู่ในวัยเด็ก ผู้สมควรได้รับข้อความในโครงสร้างระดับลึก คือในระดับจิตไร้สำนึกโดยตรงเป็นอย่างยิ่ง แม้ว่าข้อความที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในนิทานดังกล่าวจะไม่สามารถแก้ไขข้อวิตกกังวลในสังคมได้ตามความเป็นจริง ดังการตอบคำถามที่ว่า “มนุษย์มา

จากไหน” ในนิทานปรัมปราของคนโบราณในอดีต แต่กระนั้น ข้อความดังกล่าวก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นความเข้าใจในระดับลึกของผู้สร้างนิทาน ที่มีต่อปมปัญหาบนฐานของระบบคิดแบบคู่ตรงข้าม อันเป็นพื้นฐานสากลของมนุษย์ทั้งปวง

6. สรุปส่งท้าย

ภายใต้หลักคิดพื้นฐานของมานุษยวิทยาโครงสร้างนิยม ตามชนบของเลวี-สโตรสที่ว่า ระบบความคิดแบบคู่ตรงข้ามเป็นลักษณะสากลของความคิดจิตใจมนุษย์ในทุกกาลเทศะ การศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างนิทานในฐานะภาษาพิเศษที่ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งเข้ามาร้อยเรียงกันอย่างเป็นระบบ จึงสามารถขยายผลและนำไปสู่การค้นหาข้อความที่ถูกซุกซ่อนอยู่เบื้องหลังนิทาน จากการทำงานของระบบความคิดที่พยายามคลายปมขัดแย้งของคู่ตรงข้ามได้ การศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของนิทานปรัมปราดังที่มีการศึกษากันมาในงานยุคก่อนหน้า แม้ว่าจะช่วยเปิดเผยลักษณะสากลของมนุษย์ ตลอดจนความเข้าใจที่ถูกซุกซ่อนอยู่เบื้องหลังของนิทาน อันมีสาระแตกต่างกันไปตามข้อวิตกกังวลในแต่ละสังคมวัฒนธรรม แต่ก็มีกฎวิพากษ์ว่าเป็นการศึกษาสังคมเย็น (cold society) ที่หยุดนึ่งจากอดีตอันไกลโพ้น แตกต่างไปจากการศึกษาสังคมร้อน (hot society) ที่มีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตในยุคปัจจุบัน (Jaruworn, 2006, p.75)

อาจกล่าวได้ว่าบทความชิ้นนี้เป็นความพยายามอย่างหนึ่งในการศึกษาสังคมร้อน ผ่านการประยุกต์ใช้แนววิธีการศึกษาวิเคราะห์นิทานปรัมปราของเลวี-สโตรส เข้ากับนิทานสมัยใหม่ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน โดยอาศัยการวิเคราะห์สาระหลักในตัวบทของเนื้อเรื่อง ผ่านแนวคิดเรื่องสภาวะชายขอบในการเปลี่ยนผ่านสถานภาพของเทอร์เนอร์มาประกอบเพื่อขยายผลการวิเคราะห์ โดยเมื่อถอดโครงสร้างของนิทานผ่านการจัดหมวดหมู่คู่ตรงข้ามที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ภายในนิทานดังกล่าวแล้ว จะพบข้อความที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในภาษาพิเศษว่า “อย่าโตเป็นผู้ใหญ่” โดยเมื่อพิจารณาเทียบเคียงกับพื้นฐานวัฒนธรรมญี่ปุ่นในงานชาติพันธุ์วรรณาของรุธ เบเนดิกท์ จะพบว่า มีความสัมพันธ์ตอกันในแง่ของการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่อย่างมีนัยสำคัญ แม้ว่าการเติบโตโดยไม่ใช่ผู้ใหญ่จะไม่สามารถเป็นไปได้ในความเป็นจริง แต่เหล่านี้ก็สะท้อนให้เห็นว่า แม้วนิทานสมัยใหม่จะมีรูปร่างหน้าตาและคุณสมบัติแตกต่างกันออกไปจากนิทานปรัมปรา แต่ก็สามารถทำหน้าที่ในฐานะเครื่องมือเชิงตรรกะที่เข้ามาแก้ไขปมขัดแย้ง อันเป็นข้อวิตกกังวลในระดับจิตไร้สำนึกต่อบริบทของผู้คนในสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัยได้ไม่ต่างไปจากนิทานปรัมปรา

บทความชิ้นนี้จึงเสนอว่าการวิเคราะห์นิทานปรัมปราในแบบโครงสร้างนิยมตามชนบของเลวี-สโตรสสามารถนำมาใช้วิเคราะห์นิทานสมัยใหม่ได้อย่างสมเหตุสมผล โดยเฉพาะหากพิจารณาแบบย้อนกลับว่า หากนิทานต่างๆ มีสถานะเป็นเครื่องมือเชิงตรรกะ และวิถีคิดของผู้คนในทุกกาลเทศะทั้งปวงเป็นแบบคู่ตรงข้ามแล้ว การแพร่หลายของนิทานสมัยใหม่ต่อความนิยมในนิทานเรื่องหนึ่งๆ ข้ามสังคมวัฒนธรรมผ่านสื่อต่างๆ จึงมีลักษณะข้ามพ้นทั้งกาลและเทศะ อันอาจเข้าไปทำหน้าที่ชำระความเข้าใจของผู้คนที่มีลักษณะเหมือนๆ กันได้ นอกจากนี้ยังอาจกล่าวต่อไปได้ว่า ข้อวิตกกังวลที่อาจค้นพบได้ในนิทานสมัยใหม่เอง อาจมีลักษณะก้าวพ้นไปจากข้อกังวลที่พบในนิทานปรัมปรา ซึ่งมักวนเวียนอยู่กับคำถามลักษณะต่างๆ ที่ไม่อาจตอบได้ในระบบวิธีคิดแบบไสยศาสตร์ แต่สามารถตอบได้ในระบบวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ อันเป็นกรอบวิธีคิดหลักในปัจจุบัน โดยมัก

สัมพันธ์กับความขัดแย้งระหว่างความเป็นจริงเชิงประจักษ์ที่ปรากฏกับคติความเชื่อที่ผู้คนยึดถือ อย่างเช่น คำถามที่ว่ากำเนิดของมนุษย์มาจากไหน กล่าวได้ว่าการเปลี่ยนผ่าน (shift) กรอบวิธีคิดหลักในปัจจุบันได้เข้ามา แก่ไขข้อวิตกกังวลหรือปมปัญหาที่ผู้คนยุคก่อนไม่อาจตอบได้จนสิ้นแล้ว ความในใจที่ปรากฏในนิทานสมัยใหม่ จึงแตกต่างออกไปจากนิทานปรัมปราในอดีตกาล ส่งผลให้ความในใจของผู้คนมักเป็นประเด็นปัญหาตาม ความเป็นจริงที่ไม่อาจแก้ไขได้ ตรงข้ามกับในอดีต โดยมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเข้ามากำกับเสียมากกว่า ดังเช่นการไม่อาจเติบโตขึ้นโดยไม่เป็นผู้ใหญ่ และไม่ต้องรับภาระหรือความรับผิดชอบใดๆ ภายใต้อาณัติทาง วัฒนธรรมและเงื่อนไขทางสังคมที่ตึงเครียด คุณูปการของการปรับประยุกต์การศึกษาวิเคราะห์นิทานสมัยใหม่ แบบโครงสร้างนิยมตามขนบของเลวี-สตโรส จึงสามารถนำไปสู่การทำความเข้าใจข้อวิตกกังวลหรือปมปัญหา ภายใต้อาณัติทางสังคมวัฒนธรรมของผู้คนในปัจจุบันได้ ผ่านการวิเคราะห์นิทานดังกล่าวตามกรอบทฤษฎี

ประเด็นที่น่าสนใจในลำดับถัดไปจากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของนิทานสมัยใหม่อย่างภาพยนตร์ การ์ตูนเรื่องโปเกมอน ร่วมกับบริบทสังคมญี่ปุ่นภายนอกนิทานดังกล่าวมานี้ คือการที่นิทานสมัยใหม่เรื่อง ดังกล่าวได้รับการตอบรับและเป็นที่นิยมแพร่หลายในหลายพื้นที่ทั่วโลก จากความสำเร็จของอุตสาหกรรม วัฒนธรรมจำพวกวิดีโอเกมและภาพยนตร์การ์ตูนในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสังคมต้นกำเนิดของนิทาน จึงเป็นที่ น่าขบคิดต่อไปว่า บนฐานความคิดทางมานุษยวิทยาสายโครงสร้างนิยมที่นำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์นี้ ข้อความที่ ถูกชุกซ่อนอยู่ในนิทานเรื่องโปเกมอน ในฐานะที่เป็นข้อความซึ่งถูกชุกซ่อนอยู่ในระดับลึก มีความสัมพันธ์ต่อ บริบททางสังคมวัฒนธรรมที่นิทานได้เข้าไปตอบรับและชำระความในใจของผู้คน ในประเด็นเรื่องการเปลี่ยน ผ่านจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ แต่ก็ไม่พร้อมที่จะรับพันธะหน้าที่และความ ตึงเครียดกดดันของ ความเป็นผู้ใหญ่ เหมือนกันอย่างเป็นสากล ดังเช่นที่ปรากฏในระบบคิดแบบคู่ตรงข้ามของผู้คนทุกยุคทุกสมัย ผ่านภาษาพิเศษที่แฝงฝังอยู่ในรูปของนิทานสมัยใหม่ในโลกยุคโลกาภิวัตน์อย่างในปัจจุบัน หรือไม่และอย่างไร

เชิงอรรถ

¹ บทความชิ้นนี้ปรับปรุงจากความเรียงปลายภาค 1/2561 วิชา AN601 ประวัติศาสตร์ แนวคิดและทฤษฎีทาง มานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เขียนขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุญเลิศ วิเศษปรีชา อาจารย์ประจำวิชา ที่ให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขจนเกิดเป็น บทความชิ้นนี้

² แม้ว่าการไม่จบลงโดยบริบูรณ์ของนิทานเรื่องโปเกมอนจะสามารถพิจารณาได้ในมิติการตลาดเพื่อการผลิต วิดีโอเกม และภาพยนตร์การ์ตูน ที่มักมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอันเป็นรายละเอียดปลีกย่อยในการออกเดินทางไป ยังภูมิภาคใหม่ๆ ตามลำดับ แต่การยึดยืนอยู่บนตัวละครตัวเดิมอย่างซาโตชิและพิกาจูในส่วนของการ์ตูน นอกจากจะเป็นการแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างการเป็นโครงสร้างระดับลึกที่ไม่เปลี่ยนแปลง กับ โครงสร้างพื้นผิวที่แปรเปลี่ยนได้แล้ว ยังสามารถอธิบายได้ในแง่ของลำดับและความต่อเนื่องของการเดินทางใน ฐานะที่เป็นนิทานเรื่องเดียวกันอย่างไม่ขาดสาย ต่างไปจากการเพิ่มเติมเนื้อหาในวิดีโอเกมและภาพยนตร์ การ์ตูนที่เป็นเรื่องแยก บนฐานการดัดแปลงมาจากเนื้อหาในวิดีโอเกม ซึ่งตัวละครดำเนินเรื่องในเกมถูกวาง ให้เป็นตัวละครใหม่ที่แยกออกจากเนื้อหาในภูมิภาคก่อนเสมอ

³ ตัวอย่างงานศึกษาโครงสร้างนิทานปรัมปราในสังคมไทย เช่น พิเชฐ สายพันธ์ (Saipan, 1999) ได้วิเคราะห์โครงสร้างนิทานปรัมปราเรื่องน้ำเต้าปุง ซึ่งเป็นที่แพร่หลายและถ่ายทอดกันในกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเขาเสนอว่า นอกจากนิทานปรัมปราจะเป็นกลไกทำหน้าที่สร้างความชอบธรรมให้ส่วนต่างๆ ในสังคมแล้ว ยังเป็นกระบวนการแสดงออกทางความคิดที่ตอบสนองต่อสติปัญญาของมนุษย์ทั้งหลายอย่างเป็นเหตุเป็นผลด้วย ในขณะที่ ประมิมท์ จารุวรรณ (Jaruworn, 2006) ได้วิเคราะห์โครงสร้างนิทานปรัมปราไทยเรื่องต่างๆ โดยเสนอว่า ระบบคิดแบบคู่ตรงข้าม ซึ่งเป็นลักษณะสากลของความคิดมนุษย์ (human mind) ตามข้อเสนอของเลวี-สโตรส เป็นระบบคิดพื้นฐานที่มีอยู่ในสังคมวัฒนธรรมไทย เป็นต้น

⁴ การวิเคราะห์นิทานปรัมปราในลักษณะนี้จะเห็นได้จากการวิเคราะห์โครงสร้างนิทานเรื่องอัสดิวาล (Asdiwal) ของเลวี-สโตรส (Levi-Strauss, 1967) โดยแสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์หัวข้อของนิทานดังกล่าวเชื่อมโยงไปยังบริบทสังคมภายนอกนิทาน เพื่อทำความเข้าใจความเข้าใจเรื่องการสืบสายสกุลของสังคมวัฒนธรรมชนพื้นเมืองเผ่าซิมเซียน (Tsimshian) ในประเทศแคนาดา

⁵ ลักษณะประจำชาติ หมายถึง ลักษณะอันเป็นอุดมคติเกี่ยวกับวัฒนธรรม ค่านิยม และอุปนิสัยของผู้คนที่ได้จากการศึกษาในระดับมหภาคของชนชาติใดชนชาติหนึ่ง แม้อาจมีความรู้เกี่ยวกับลักษณะประจำชาติจะถูกวิพากษ์ว่าเป็นบทสรุปที่ได้จากการศึกษาแต่เพียงภาพรวม โดยไม่สนใจความซับซ้อนและแตกต่างหลากหลายในสังคม แต่ในข้อเขียนนี้จะอาศัยลักษณะประจำชาติเป็นเครื่องมืออย่างกว้างๆ เพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์คู่ตรงข้ามตลอดจนปมขัดแย้งต่างๆ ที่ติดตามมาจากการจำลองโลกและผลิตซ้ำความเป็นจริงบางประการซึ่งอาจเปิดเผยออกมาได้ในนิทานสมัยใหม่

เอกสารอ้างอิง

- Benedict, R. (1947). *The chrysanthemum and the sword: Patterns of Japanese culture*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Chalernpow Kor-anantakool, P. (1990). Claude Levi-Strauss's structuralism framework for myth studies. *Thammasat Journal*, 17(1), 45-79. (in Thai)
- Chareonsinoran, C. (2012). *Semiology, structuralism, poststructuralism, and political studies*. Bangkok: Wipasa. (in Thai)
- Clarke, S. (1981). *The foundations of structuralism: A critique of Levi-Strauss and the structuralist movement*. Sussex: Harvester Press.
- Gehman, U. (2010). Modern myths. *Culture and Organization*, 9(2), 105-119.
- Iwabuchi, K. (2004). How "Japanese" is Pokemon. In J. J. Tobin (Ed.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokemon* (pp.53-79). Durham: Duke University Press.
- Jaruworn, P. (2006). *Contradiction and reconciliation in Thai myths*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Leach, E. (1996). *Claude Levi-Strauss*. London: Fontana Press.

- Levi-Strauss, C. (1963). *Structural anthropology*, (C. Jacobson and B. G. Schoepf, Trans.). New York: Basic Books.
- Levi-Strauss, C. (1967). The story of Asdiwal. In E. Leach (Ed.), *The structural study of myth and totemism* (pp.1-47). London: Tavistock Publications.
- Levi-Strauss, C. (2005). *Myth and meaning*. Oxon: Routledge.
- Na-Thalang, S. (2014). *Folklore theories: Methodologies for myths and folktales analysis*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Saipan, P. (1999). Nam Tao Poong: Myth and structural studies. *Societies and Cultures in Thailand*. Bangkok: The Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. (in Thai)
- Turner, V. (1973). Symbols in Africa ritual. *Science*, 179(4078), 1100-1105.
- Turner, V. (1977). *The ritual process: Structure and anti-structure*. New York: Cornell University Press.
- Turner, V. (1979). Frame, flow, and reflection: Ritual and drama as public liminality. *Japanese Journal of Religious Studies*, 6(4), 465-499.
- Wieting, S. G. (1972). Myth and symbol analysis of Claude Levi-Strauss and Victor Turner. *Social Compass*, 19(2). 139-154.