

ภาพเสมือนจริง คนชายขอบ และด้านมืดของมนุษย์ ในนวนิยาย เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์

อรพรรณ ฤทธิศรีธม

นักวิจัยอิสระ

อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องนี้มุ่งศึกษานวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* บทประพันธ์ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า โดยมีประเด็นที่ศึกษาได้แก่ 1) ไวรัสคอมพิวเตอร์: ตัวแทนคนชายขอบและความพิการเชิงอุปลักษณ์ของมนุษยชาติ 2) รัมเกียรติ์ออนไลน์: เครื่องมือการต่อสู้ต่อรองผ่านภาพเสมือนจริง 3) ทศกัณฐ์ออนไลน์กับการเผยด้านมืดของมนุษย์ ผลการศึกษาพบว่า ไวรัสคอมพิวเตอร์ที่แพร่ทางเกมรัมเกียรติ์ออนไลน์นั้น แสดงให้เห็นความอ่อนแอของมนุษย์ในลักษณะของความยากลำบากและความวุ่นวายที่มาจากการไร้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ไวรัวยังเป็นตัวแทนของผู้ที่สร้างมันขึ้นมา นั่นคือ ดร. สมชาย ที่ได้นำมาอุปลักษณ์กับทศกัณฐ์ในเกมรัมเกียรติ์ออนไลน์ ในมิติของภาพชีวิตที่คล้ายคลึงกัน ดังนั้นเกมรัมเกียรติ์ออนไลน์ จึงใช้นำเสนอให้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้ต่อรองของตัวละครชายขอบและตัวละครจากศูนย์กลาง โดยสรุป บทความเรื่องนี้ต้องการชี้ให้เห็นการใช้เกมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางสังคม

คำสำคัญ : ภาพเสมือนจริง, คนชายขอบ, ทศกัณฐ์ออนไลน์

รับต้นฉบับ 8 พฤษภาคม 2562 แก้ไขตามผู้ทรงคุณวุฒิ 19 สิงหาคม 2562 รับลงตีพิมพ์ 23 สิงหาคม 2562

Simulacra, Marginal People, and Dark Side of Human in Novel *Thotsakan Online*

Orawan Rithisrithorn
Independent Researcher
Muang Roi Et, Roi Et, Thailand

Abstract

This paper aims to study novel *Thotsakan Online*, written by Chaiyakorn Hanfifa, on issues 1) The computer virus: the representation of marginal people and metaphor of handicap, 2) Ramakien Online Game: the tool of contesting and negotiating on simulacra, and 3) Thotsakan Online and the exposing dark side of human. The results are: the computer virus which spreads via the Ramakien Online Game reveals human difficulty and disturbing because they cannot use computer, and it is significance of the creator (Dr. Somchai). The important issue is the Ramakien Online Game is generated by metaphor of Dr. Somchai with Thotsakan which is the same life. So the Ramakien Online Game is represented as a tool of contesting and negotiating between the marginal character and centric characters. In sum, this paper is demonstrated that this game is the tool of social.

Keywords; simulacra, marginal people, Thotsakan Online

บทนำ: ทศกัณฐ์ออนไลน์ในฐานะนวนิยายวิทยาศาสตร์

ภาพเสมือนจริงได้รับการนำเสนอในวรรณกรรมอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งแสดงให้เห็นความทันสมัยล้ำยุค และการเผยให้เห็นด้านมืดของเทคโนโลยี อันนำไปสู่การชี้ชวนให้ตั้งคำถามถึงบทบาทของภาพเสมือนจริงในปัจจุบัน ซึ่งโบริยาร์ด (Baudrillard อ้างใน สุภาศักดิ์ จันทร์พานิช, 2555 : 298, 302) นิยามว่าภาพเสมือนจริงเป็นภาวะที่ภาพจำลองหรือรูปจำลองเป็นอิสระไม่ขึ้นอยู่กับความจริงที่มันจำลองหรือที่มันเป็นตัวแทนอยู่ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทได้แก่ 1) ภาพเสมือนจริงแบบธรรมชาติ เป็นการสร้างขึ้นมาจากภาพจำลองหรือเลียนแบบเพื่อรักษาไว้ซึ่งอุดมคติที่มีมาก่อนหน้านั้น 2) ภาพเสมือนจริงแบบผลิตขึ้นมา สร้างขึ้นโดยเครื่องจักรหรือจินตนาการ 3) ภาพเสมือนจริงของภาพจำลอง เป็นภาพที่เกิดจากการแตกกระจายของภาพจำลองที่หลุดลอยจากต้นแบบ เป็นสภาวะล้าจริง

ในวงวรรณกรรม ภาพเสมือนจริงได้รับการถ่ายทอดในนวนิยายที่ว่าด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดังเช่น นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* บทประพันธ์ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า ตีพิมพ์ครั้งแรกปี พ.ศ. 2550 เล่าถึงเหตุการณ์ไวรัสคอมพิวเตอร์แพร่กระจายไปในระบบเป็นวงกว้าง ไวรัสตัวดังกล่าวสร้างขึ้นโดย ดร.สมชาย ผู้สร้างเกม “รามเกียรติ์ออนไลน์” เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เล่นรับบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ในวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* และต่อสู้กับคู่อุปถัมภ์ผู้ชนะจนถึงด่านสุดท้าย จะได้รับกับทศกัณฐ์ ตัวละครที่มีอำนาจสูงสุด ซึ่งรับบทโดย ดร. สมชาย เพียงผู้เดียว

นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้ว ประเภทวรรณกรรมเยาวชนในปี พ.ศ. 2550 ดังนั้นเห็นได้ว่าตัวบทดังกล่าวได้รับการตีความในมิติของวรรณกรรมเยาวชน งานที่ศึกษานวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ที่ผ่านมามีมุ่งไปยังกรอบของนวนิยายประเภทดังกล่าว ได้แก่ *การสืบทอดวรรณคดีและนิทานในวรรณกรรมเยาวชนไทยช่วงปี พ.ศ. 2545-2554* ของ สุภาลีณี คุ่มโพธิ์ (2557) และ *องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546- 2555* โดย กุณฑิกา ชาพิมล และคณะ (2559: 2559-127-150) งานทั้งสองตีความนวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ในฐานะ

นวนิยายเยาวชนในเชิงคุณค่า อย่างไรก็ตาม เมื่ออ่านเชิงสำรวจแล้ว ผู้เขียนพบว่า นวนิยายเรื่องนี้ยังได้มุ่งเสนอให้เห็นความก้าวหน้าและผลเสียของวิทยาศาสตร์ ดังนั้นจึงสามารถจัดให้ *ทศกัณฐ์ออนไลน์* เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ได้ลักษณะหนึ่ง

ก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์ ผู้เขียนขอเกริ่นนำลักษณะของนวนิยายวิทยาศาสตร์ ดังนี้ เอ็ม.เอช. อับบราม (1999: 278-279) ได้รวมเอานวนิยายวิทยาศาสตร์และนวนิยายแนวจินตนิมิตเป็นประเภทเดียวกัน โดยอธิบายว่า นวนิยายแนววิทยาศาสตร์ไม่แตกต่างจากแนวจินตนิมิตมากนัก นั่นคือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการ มีฉากเป็นโลกที่แตกต่างจากโลกปัจจุบัน อาจเป็นโลกอนาคต หรือดาวเคราะห์ดวงอื่น หรือจักรวาลอื่น ๆ นวนิยายวิทยาศาสตร์แสดงให้เห็นถึงผลกระทบของการการพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อสังคม นอกจากนั้นยังรวมไปถึงนวนิยายแนวไซเบอร์พังค์ (Cyberpunk) ซึ่งมีพัฒนาการมาจากนวนิยายแนววิทยาศาสตร์

นวนิยายที่นำเสนอความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์อาจแฝงความหมายการวิพากษ์สังคมไปในเวลาเดียวกัน ดังที่ สุทธิชัย บุญยะกาญจน (2533: 14) เสนอว่า นวนิยายวิทยาศาสตร์อาจมีเรื่องราวที่ต่างจากโลกปัจจุบัน หากแต่ได้กระตุ้นให้ผู้อ่านได้หวนกลับมาคิดถึงโลกแห่งความจริง นั่นทำให้เห็นว่าเป็นการสะท้อนภาพและวิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัย ตลอดจนการเตือนภัยและหาทางออกของปัญหาที่ปรากฏเนื่องจากความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตว่า การจัดประเภทนวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* เป็นวรรณกรรมสำหรับเยาวชนนั้น เอื้อต่อการตีความตัวบทในลักษณะของการสร้างวาทกรรมเยาวชน และการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ตลอดจนกลวิธีการวางโครงเรื่องของผู้ประพันธ์ ยังมีคุณค่าต่อเยาวชนในการปูพื้นความรู้ด้านวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ให้แก่เด็ก ๆ อย่างไรก็ตามวิธีในการวิเคราะห์ก็ยังคงเป็นการตีความวรรณกรรมเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ในฐานะวรรณกรรมเยาวชน แต่หากพิจารณาในมิติที่ต่างออกไป พบว่า นวนิยายเรื่องนี้ ได้ใช้องค์ประกอบหลักคือ คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในเรื่อง และถือเป็น “ตัวละคร” หนึ่งซึ่งมีความสำคัญ คอมพิวเตอร์ในเรื่องมีบทบาทกับตัวละครหลัก ๆ เป็นอย่างมาก และการนำเอาวิทยาการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้เป็นจุดเด่นในเรื่องนี้เอง ทำให้ผู้เขียนเห็นว่า สามารถจัดนวนิยาย

เรื่องนี้ เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ได้ในอีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งหากตีความในบริบทของ นวนิยายประเภทดังกล่าว ทำให้พิจารณาประเด็นสำคัญของนวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ในมิติที่หลากหลายขึ้น โดยเฉพาะการวิเคราะห์การสร้างอัตลักษณ์ของตัวละคร ผ่านภาพเสมือนจริง บทความเรื่องนี้ ผู้เขียนขอสรุปว่า คำว่าภาพเสมือนจริงหมายถึง ภาพในเกมรามเกียรติ์ออนไลน์ ที่เอื้อให้ผู้เล่นเกมสวมบทบาทเสมือนจริงเป็นตัวละคร ในวรรณคดีและต่อสู้กันในพื้นที่ของเกมออนไลน์ ซึ่ง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* เน้นการนำเสนอ ภาพเสมือนจริงเพื่อเป็นเครื่องมือการต่อสู้ต่อรองของคนชายขอบ (ดร.สมชาย) และ เพื่อสร้างวีรบุรุษ (นักข่าวเยาวชน)

ระเบียบวิธีวิจัย

การเขียนบทความวิชาการเรื่องนี้ ผู้เขียนมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาคือ นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* บทประพันธ์ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า ฉบับตีพิมพ์ปี พ.ศ. 2550
2. ศึกษาตัวบทและมุ่งวิเคราะห์ประเด็น 1) ไวรัสคอมพิวเตอร์: ตัวแทนคนชายขอบและความพิการเชิงอุปลักษณ์ของมนุษยชาติ โดยวิเคราะห์ผ่านกรอบสัญญาของโซซูร์ 2) รามเกียรติ์ออนไลน์: เครื่องมือการต่อสู้ต่อรองผ่านภาพเสมือนจริง วิเคราะห์ในกรอบการต่อสู้ต่อรองของตัวละคร โดยผู้เขียนสังเคราะห์จากเนื้อเรื่อง 3) ทศกัณฐ์ออนไลน์กับการเผยตำนานมืดของมนุษย์ ซึ่งผู้เขียนนำมาวิเคราะห์โดยการเชื่อมโยงกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
3. นำเสนอผลการศึกษาแบบพรรณานวิเคราะห์ ในรูปแบบบทความวิชาการ

ผลการวิจัย

- การศึกษาในบทความเรื่องนี้ได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่
- 1) ไวรัสคอมพิวเตอร์: ตัวแทนคนชายขอบและความพิการเชิงอุปลักษณ์ของมนุษยชาติ
 - 2) รามเกียรติ์ออนไลน์: เครื่องมือการต่อสู้ต่อรองผ่านภาพเสมือนจริง
 - 3) ทศกัณฐ์ออนไลน์กับการเผยตำนานมืดของมนุษย์

1. ไวรัสคอมพิวเตอร์: ตัวแทนคนชายขอบและความพิการเชิงอุปลักษณะของมนุษยชาติ

ในประเด็นนี้ ผู้เขียนได้ตีความไวรัสคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการนำเสนอในทบท โดยชี้ให้เห็นความหมายสัญลักษณ์ของพฤติกรรมกรากินและการขับถ่ายที่แสดงผ่านรูปลักษณะของไวรัสและการแสดงให้เห็นความเป็นตัวตนในด้านของคนชายขอบของผู้สร้างไวรัสดังกล่าวขึ้นมา

ก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์ ผู้เขียนขออธิบายคำว่า คนชายขอบ (Marginal People) และคนจากศูนย์กลาง ดังนี้ อานันท์ กาญจนพันธ์ (2553: 69) อธิบายว่า คำว่าคนชายขอบ ไม่ได้หมายถึงคนที่มีพื้นที่อาศัยอยู่นอกศูนย์กลางอำนาจเมือง เช่น ชาวเขาเท่านั้น หากแต่ยังหมายรวมถึงชายขอบในมิติทางสังคม นั่นคือ เป็นผู้ที่ถูกกีดกัน เบียดขับให้แยกหรือแปลกแยกจากสังคม โดยการใช้อำนาจมาตรฐานบางประการทางสังคมมาแยกแยะ จนกลายเป็นคนชายขอบที่สังคมไม่ยอมรับ นำไปสู่การทำให้คนชายขอบต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ตนเองขึ้นมาใหม่เพื่อต่อรองกับสังคม ดังนั้นเห็นได้ว่า ดร.สมชาย เป็นตัวละครชายขอบในมิติของความพิการ ความเป็นผู้ที่ไม่มีความยอมรับในวัยเด็ก จนเขาต้องต่อสู้ผ่านการตั้งใจเรียนและได้ทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยี ทำให้เขาสามารถขึ้นมาเป็นผู้นำในด้านวิทยาศาสตร์ได้ ซึ่งผู้เขียนจะกล่าวอย่างละเอียดในประเด็นถัดไป ขณะที่คนจากศูนย์กลาง หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ภายใต้อำนาจรัฐหรือวาทกรรมหลักของสังคม ดังเช่นกลุ่มนักข่าวเยาวชน ถูกทำให้เป็นคนจากศูนย์กลางผ่านพฤติกรรมกล่าวหาและความเฉลียวฉลาดภายใต้วาทกรรมเยาวชน

เรื่องราวในนวนิยายเริ่มที่คอมพิวเตอร์ของสำนักงานเด็กเด็กคอตคอมติดไวรัส ซึ่ง ดร.สมชายตั้งใจปล่อยออกมาเพื่อกลั่นแกล้งประชาชน เมื่อคอมพิวเตอร์ติดไวรัส เห็นได้ว่าตัวละครทุกตัวเดือดร้อนในการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป เมื่อพิจารณาแล้ว ภาพไวรัสในรูปแบบภาพเสมือนจริงของอุจจาระ วงกลมแหง และหนอน สัญลักษณ์ดังกล่าว หรือที่ปลายฟ้าเรียกว่า “ไวรัสตัวเข็มนา น้ำกรดกัดภาพ หนอนเขี้ยวตัวเงี้ยวและระเบิดอุณจิ” (ชัยกร หายุไฟฟ้า, 2550: 154) เป็นสัญลักษณ์ของของเสีย การกีดกัน และ ความน่ารังเกียจ

ในประเด็นนี้ผู้เขียนวิเคราะห์ภาพเสมือนจริงของไวรัสในกรอบของสัญญา ซึ่งโซซูร์ (Saussure อ้างใน ธีรยุทธ บุญมี, 2551: 65) ได้เสนอไว้ว่า สัญญาประกอบไปด้วยตัวหมาย (Signifier) และความคิดที่ถูกหมาย (Signified) ตัวหมาย หมายถึงตัวทำให้เกิดความหมาย อาจเป็นตัวอักษรที่นำมารวมกันแล้วเกิดเป็นคำแปลในแต่ละภาษา ส่วนความคิดที่ถูกหมาย หมายถึง ความคิดที่นำไปสู่การทำให้เกิดตัวหมาย เช่น ความคิดเกี่ยวกับ “สัตว์มีปีก บินได้” ก่อให้เกิดการสร้างระบบภาษาที่สื่อถึงนก อาจเป็นคำว่า “bird” ในภาษาอังกฤษ คำว่า “นก” ในภาษาไทย เป็นต้น นอกจากนี้สัญญายังเป็นรูปนัยในระบบนามธรรม

ในบทความนี้ผู้เขียนได้นิยามคำว่าสัญญาว่าเป็นเครื่องมือแสดงถึงความหมายบางประการ เครื่องมือนั้นเป็นระบบที่อาจนำเสนอผ่านภาษา ภาพ หรือเสียงก็ได้ ซึ่งในประเด็นนี้ตัวหมายสัญญาที่สำคัญคือ ภาพเสมือนจริงของไวรัสหลุมดำที่ถูกนำเสนอผ่านภาพของตัวเขมือบรูปร่างประหลาด น้ำกรด ตัวหนอนและอุจจาระ

ภาพเสมือนจริงของไวรัสดังกล่าวเป็นสัญญาของสิ่งไม่พึงประสงค์ของคนในสังคม และภาพไวรัสมีสถานะเป็นอาวุธของ ดร.สมชาย ซึ่งในอดีตเคยเป็นที่รังเกียจของผู้คน เขาใช้ไวรัสในการแก้แค้นผู้คนที่เคยรังแกเขา ประการสำคัญคือ ภาพและลักษณะของการทำงานของไวรัส มีลักษณะที่น่าสนใจที่มากกว่าเป็นเพียงไวรัสคอมพิวเตอร์โดยจะวิเคราะห์เป็นลำดับถัดไป

ชัยกรนำเสนอภาพไวรัสตัวเขมือบ โดยให้ภาพของวงกลมบิดตัวไปมาเมื่อเคลื่อนตัวไปทางใด ภาพในจอจะหายไปจนหมดในที่สุด

วงกลมขอบแหงสีแดง ๆ ดำ ๆ ขนาดเท่าเหรียญบาทบิดตัวอ่อนไปอ่อนมา เลี้ยวซ้ายทีขวาที ตระเวนไปรอบ ๆ จอ บางจังหวะก็ส่งแสงกะพริบแวบ ๆ ไม่ว่ามันจะเคลื่อนไปทางใด ภาพที่ปรากฏอยู่บนจอก็จะถูกกัดกินให้แหงนหายไป ครั้นเลื่อนไปชนขอบจอภาพ มันก็จะกระเด็นตั้งออกมาแล้วเคลื่อนที่แบบไม่มีทิศทางต่อทันทีไม่มีหยุดนิ่ง [...] ภาพบนจอถูกตัวดำตัวแดงเขมือบบจนดำมืดถือว่าหายไปหมดแล้ว และดูเหมือนว่าเจ้าตัวเขมือบก็หมุนหนีเข้าขอบจอหายไปหมดแล้วเช่นกัน

(ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 19-20)

ต่อมา ไวรัสอีกรูปแบบหนึ่งคือ ตัวหนอน ซัยกรบรรยายถึงภาพหนอนที่เริ่มจากลำตัวพอม ค่อย ๆ อวบอ้วนและปริแตกในที่สุด ทว่าภายในตัวหนอนที่ปริแตกนั้นก็ยังมีหนอนตัวเล็กตัวน้อยโผล่ออกมา และเริ่มอวบอ้วนจนปริแตกไม่รู้จบ

ภาพสามมิติรูปตัวหนอนการ์ตูนสีเขียวขนาดเท่านิ้วก้อยของ پای ที่มีลำตัวเป็นลอนนับพัน ๆ ตัว กระจิบคืบคลานย้วยเยี้ยอยู่ในจอ บางตัวเริ่มอ้วนจนเป่ง บางตัวที่ยังพอมก็ทยอยอ้วน เมื่อทยอยอ้วนแล้วก็ทยอยเป่ง ตัวที่เป่งแล้วล่อนที่ลำตัวจะจางหายไป บางตัวที่ล่อนหายไปก็มีขนาดลำตัวขยายใหญ่ขึ้น ผิวหนั่งสีเขียวที่ผินั่งลำตัวค่อย ๆ ยีตออก พร้อม ๆ กับที่บางลงจนดูน่าเสียวไส้

ผิวตึงเปรี้ยะ เเต่งออก เเต่งออก แล้วก็เริ่มมีรอยปริ ปริแล้วก็แตก แตกแล้วก็ระเบิด

แพด!

เนื้อหนังสีเขียวกระจายกระจายออก ภาพหนอนตัวเล็ก ๆ เป็นพัน ๆ ตัวที่อัดแน่นอยู่ข้างในกระเด็นกระจายกระจายออกมา แล้วไต่คืบ ๆ กระจิบ ๆ ย้วยเยี้ยเต็มจอ

(ซัยกร ชาญไฟฟ้า, 2550: 23)

ใน *A Dictionary of Symbols* อธิบายไว้อย่างน่าสนใจว่า หนอน แสดงถึงวงจรชีวิต หมายถึงการเกิดและการตายไม่รู้จบ (J.E. Cirlot, 1971: 378-379) ดังนั้นรูปสัญลักษณ์ของตัวหนอนจึงกลายมาเป็นความหมายสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับภาพชีวิตของ ดร.สมชาย ที่มีวงจรชีวิตแตกดับจากการถูกสังกรรมรังแก แล้วเกิดใหม่ภายใต้ความเป็นผู้นำ หากตีความว่าภาพไวรัสหนอนเป็นสัญลักษณ์ของ ดร. สมชาย ทำให้พบว่าหนอนดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์ของวงจรชีวิตของผู้สร้างไวรัสในทำนองเดียวกัน

ภาพต่อมาคือ ไวรัสน้ำกรด เป็นภาพหยดน้ำ ซึ่งหยดตำแหน่งใดภาพในจอจะหายไป

เครื่องของพีปักเจตติในรูปแบบหยดฝนกรดสีเหลืองอำพัน เริ่มจากมีจุดเล็ก ๆ เเท่ปลายเข็มเกิดขึ้น แล้วเคลื่อนที่เหมือนภาพหยดน้ำตกเข้าสู่จอ รัศมีขยายใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ จนมีขนาดเท่ากับเหรียญห้าบาท มีแถบเรืองแสงตามขอบ แล้วซึมหายไปกลายเป็นจ่อมืด ๆ หยดตรงไหน ภาพตรงนั้นหาย บางหยดขนาดรัศมีโตหน่อยก็ซึมหายไปในวงกว้างกว่า เนื่องจากเครื่องพีปักต่อลำโพงเอาไว้ เวลาภาพหายไปทุกครั้งจะมีเสียงซ่า

เหมือนน้ำไหล ยังกีที่มันหยุดช้า ๆ ทีละเม็ด ไม่ตกพร่าหรือเทจ๊ก ๆ เหมือนฝน แต่แค่นี้
พีก็ก็ควบคุมสติไม่อยู่ มือไม้สั่นร้าวคปุมเขย่าเมาส์ด้วยความตื่นเต็นมือเป็นระวิง

(ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 25)

รูปแบบไวรัสที่ตัวละครขะเขย่งที่สุดคือ ไวรัสอุจจาระหรือที่เรียกว่า
“ไวรัสอุจจาระ” ซึ่งไวรัสชนิดนี้จะมีระเบิดเวลาฝังไว้ฐานอุจจาระ และเมื่อระเบิดแล้ว
ภาพของอุจจาระที่แตกกระจายและภาพในจอจะดับไป

ภาพดิจิทัลสามมิติของกองอุจจาระสีเหลืองปนน้ำตาลลวดวนเร็วขึ้นไป
เป็นรูปเจดีย์มีแมลงวันบินว่อนอยู่ ๔-๕ ตัวล้วนเป็นแมลงวันหัวเขียวตัวแข็งเสียงกระพือปีก
ดังทึง ๆ เหมือนของจริง รอบ ๆ กองอุจจาระมีคลื่นความร้อนที่มองไม่เห็น แต่ใช้เทคนิค
ดิจิทัลของคอมพิวเตอร์ตกแต่งให้มวลอากาศรอบ ๆ สั่นพลิวซ่า ๆ และแผ่ขยายออกเป็น
เป็นริ้ว ๆ แคเห็นภาพ สมองสั่งงานสร้างกลิ่นเหม็นขึ้นในความรู้สึก

แต่กองอุจจาระก็ไม่เขย่าขวัญเท่ากับ...ภาพกราฟฟิคของแท่งระเบิด
ไดนาไมต์มัดรวมกัน มีนาฬิกาแบบตัวเลขดิจิทัลที่เดินถอยหลังเสียงตึก ๆ ๗ ผูกติดอยู่ด้วย
ครึ่งหนึ่งของมัดระเบิดฝังอยู่ในฐานของกองอุจจาระ [...] ละอองของเหลวสีเหลืองอำพัน
กระจายไปทุกตารางนิ้วบนจอภาพของพีก็จนดับมืดไปทั้งหมด

(ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 26-27)

สามารถกล่าวได้ว่า ไวรัสเป็นตัวแทนสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเล่นล้อกับความคิด
ที่ถูกหมายคือ พฤติกรรมการกินและการขับถ่ายของคน เมื่อถอดรหัสภาพและลักษณะ
ของไวรัสออกมาแล้ว ทำให้เห็นว่า ไวรัสเป็นทั้งสัญลักษณ์ของ ดร. สมชาย และยังสื่อถึงความ
หมายสัญลักษณ์ของอำนาจในการคุกคามระบบคอมพิวเตอร์สาธารณะ ดังนั้น ดร.สมชาย
จึงไม่เพียงแต่สร้างไวรัสมาเพื่อกลั่นแกล้งประชาชนเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการแสดงอำนาจ
ที่เขามีเหนือประชาชน เขาใช้อำนาจการกินและการขับถ่ายเป็นเครื่องมือแสดงถึงอำนาจ
ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป

เมื่อนำลำดับขั้นตอนการนำเสนอไวรัสแต่ละรูปแบบที่ชัยกรได้วางไว้
ยิ่งก่อให้เกิดประเด็นที่น่าสนใจ ชัยกรเสนอไวรัสตัวเขมือบเป็นลำดับแรก ต่อด้วยไวรัส
ตัวนอน จากนั้นจึงเป็นไวรัสน้ำกรด และสุดท้ายเป็นไวรัสอุจจาระ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่า ไม่ใช่
เรื่องบังเอิญหรือการนำเสนอแบบสุ่ม เมื่อพิจารณาแล้ว นี่คือลำดับขั้นของการกินและ

การขบถ่าย กล่าวคือ ไวรัสตัวเขมือบเป็นลักษณะของคนกินอาหาร จากนั้นจึงอ้อมเหมือน
หนอนที่จากผอมเริ่มอ้วน เมื่ออ้อมแล้วท้องแตก แต่ไม่ตาย กลับเกิดเป็นพลังชีวิตใหม่
น้ำกรดแทนปัสสาวะและอุจจาระก็คือของเสียที่เราขบถ่ายออกมาหลังกินอาหาร

คำถามที่ผู้เขียนต้องการตีความเพื่อจะได้คำตอบคือ ไวรัสคอมพิวเตอร์
มีความสัมพันธ์กับผู้สร้างอย่างไร การเลือกให้ ดร. สมชาย สร้างไวรัสที่สัมพันธ์กับการกิน
และการขบถ่ายในรูปแบบของความน่ารังเกียจมีนัยบางประการ เห็นได้ว่าการกิน
(แบบเขมือบ) และการขบถ่ายเป็นเรื่องปกติธรรมดาของมนุษย์ แต่ถูกทำให้เป็น
เรื่องน่าขยะแขยงในโลกสมัยใหม่ หากวิเคราะห์ว่าไวรัสเป็นสัญลักษณ์ของ ดร.สมชาย
นี่คือการเสนอว่า สภาพร่างกายที่ไม่สมประกอบของเขาถูกทำให้ไม่ปกติในสังคมทุนนิยม
ซึ่งนั่นหมายความว่า การเป็นคนชายขอบของสังคม ดังนั้น ไวรัสที่ ดร. สมชาย สร้างขึ้น
มาจึงเป็นสารที่บอกเป็นนัยแก่ผู้อ่านถึงลักษณะร่วมระหว่างตัวตนของ ดร.สมชาย และ
ภาพของไวรัส นั่นคือ การกิน (แบบเขมือบ) และการขบถ่ายเป็นเรื่องอาจปกติธรรมดา
แต่ถูกทำให้น่ารังเกียจในสังคมอารยธรรมเช่นเดียวกับร่างกายที่พิกลพิการของเขาถูกทำให้
เป็นร่างที่น่ารังเกียจในสังคมที่มองว่าคนพิการคือคนไร้ความสามารถ การเสนอให้เห็น
ภาพความน่ารังเกียจดังกล่าวจึงเป็นเสมือนการสื่อให้เห็นถึงความน่ารังเกียจ/ขยะแขยง
เป็นตัวแทนของอำนาจในการทำลายระบบคอมพิวเตอร์ทั่วประเทศ

เมื่อพิจารณาชื่อไวรัส “หลุมดำ” ทำให้เห็นว่า เมื่อไวรัสชนิดนี้เข้าสู่โคม
พิวเตอร์จะนำมารู้ “หลุมดำ” ของคนในสังคม เป็นหลุมดำของชีวิตประจำวันที่จะ
ดูดกลืนความสะอาดกสบายในชีวิต ซึ่งสามารถตีความได้ว่าคอมพิวเตอร์กลายเป็นส่วน
หนึ่งของร่างกายมนุษย์ เมื่อระบบคอมพิวเตอร์แปรปรวน ก็ไม่ต่างอะไรจากอวัยวะของ
มนุษย์ที่บกพร่อง ดังที่แม่ของปลายฟ้าที่ไม่สามารถซื้อวัตถุดิบมาทำอาหารได้อย่างปกติ
เนื่องมาจากสาเหตุที่ไวรัสหลุมดำเข้าไปทำลายระบบคอมพิวเตอร์ในสังคมทั่วประเทศ

“จะไม่ให้มีแค่นี้ได้ยังไงล่ะ ก็ระบบคอมพิวเตอร์ที่ซูเปอร์มาร์เก็ตมีปัญหา
นะสิ เขาทำรายการบัตรเครดิตไม่ได้ แม่เองไม่ได้ติดเงินสดไปมากมาย [...] พอเขาบอกว่า
เครื่องรูดบัตรมีปัญหาเท่านั้นแหละ แม่ต้องขอโทษขอโพยแล้วก็หยิบของมาแต่สองสาม
อย่างเท่าที่มีเงินสดจ่าย อายก็อาย เลือกซื้อของเต็มรถแต่ได้ไม่มาแค่นี้ฟอง สาห่วยสองถุง”

(ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 34)

เช่นเดียวกับสำนักงานของพ่อของเด็กหญิงปลายฟ้าที่ได้รับผลกระทบจากไวรัสหลุมดำ “ตอนนี้ไวรัสมันแพร่ระบาดเข้าไปในระบบเครือข่ายแล้ว คนที่ดูแลระบบอยู่ที่แก้มักทัน ทั้งออฟฟิศมีไวรัสติดทุกเครื่องที่ต่อกับระบบกลาง” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 102) นอกจากนี้ “เว็บไซต์เด็กเด็กดอทคอมต้องปิดตัวเองเป็นเวลาสองสัปดาห์เพื่อซ่อมแซมระบบ กู้ข้อมูล และติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสกับหนอนคอมพิวเตอร์” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 73) ภาพความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในสังคมหลังจากได้รับผลกระทบจากไวรัสหลุมดำ ซึ่ง ดร. สมชายเป็นต้นเหตุ สามารถเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของทศกัณฐ์ที่หยุดพระพายไม่ให้พัด หยุดพระอาทิตย์ไม่ให้ร้อน และทำให้มหาสมุทรหยุดเคลื่อนไหว ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ไวรัสเป็นภาพแทนของอำนาจของ ดร.สมชาย ในการจัดการชีวิตผู้คน เขาใช้ไวรัสเป็นตัวแทนของอำนาจในการตีแผ่ให้เห็นความวุ่นวายของสังคมในวันที่ขาดคอมพิวเตอร์

เมื่อพิจารณาคอมพิวเตอร์ในฐานะตัวละคร สามารถกล่าวได้ว่าคอมพิวเตอร์มีฐานะเป็นตัวละครตัวกลม (Round Character) ที่มีทั้งด้านดีคอยช่วยเหลือตัวละครมนุษย์ในการดำรงชีวิตประจำวัน แต่ขณะเดียวกัน คอมพิวเตอร์ก็แสดงให้เห็นด้านร้ายผ่านไวรัสและทำให้สังคมวุ่นวายเมื่อคอมพิวเตอร์หยุดทำงาน นอกจากนี้เมื่อวิเคราะห์บทบาทของคอมพิวเตอร์ที่มีต่อตัวละครอื่น ๆ ทำให้เห็นว่า คอมพิวเตอร์แสดงให้เห็นฉากที่บอกเล่าปัญหาการขาดเทคโนโลยีของคนในสังคมปัจจุบัน เช่น แม่ของปลายฟ้าที่ไม่สามารถซื้อของได้เพราะไม่มีบัตรเครดิต หรือทีมงานเด็กเด็กดอทคอมไม่สามารถทำข่าวได้หากไม่มีคอมพิวเตอร์ ประเด็นที่น่าสนใจคือ หากพิจารณาควบคู่ไปกับสมชายที่มีร่างกายพิการในเชิงประจักษ์ สามารถตีความได้ว่าทำไมจึงไม่สามารถทำอะไรได้เมื่อไม่มีคอมพิวเตอร์คือความพิการอย่างหนึ่งของสังคม ที่นิยามให้คอมพิวเตอร์เป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกาย

เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างไวรัสคอมพิวเตอร์กับความพิการเชิงอุปลักษณ์ของมนุษย์ชาติ พบว่า ไวรัสดังกล่าวเข้ามาเผยให้เห็นวิกฤตของความเป็นมนุษย์ในด้านของความจำเป็นต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ ผ่านการไม่สามารถใช้ชีวิตอย่างปกติสุขหากขาดคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเสมือนอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกาย ไวรัสหลุมดำยังเป็นผลผลิตจากคนชายขอบที่นำมาสู่ความวุ่นวายในสังคมอันเกิดจากปัญหาทางคอมพิวเตอร์ โดยได้ชี้ให้เห็น “ความพิการเชิงอุปลักษณ์” ในโลกทุนนิยม

2. เกมรามเกียรติ์ออนไลน์: เครื่องมือการต่อสู้ต่อรองผ่านภาพเสมือนจริง

ในประเด็นนี้ผู้เขียนวิเคราะห์การต่อสู้ต่อรองของตัวละครฝ่ายดี คือนักข่าวเยาวชน และตัวละครฝ่ายร้ายคือ ดร. สมชาย ผ่านภาพเสมือนจริง นั่นคือการต่อสู้ทางอำนาจระหว่างคนชายขอบและคนจากศูนย์กลางผ่านเกมรามเกียรติ์ออนไลน์หรือพื้นที่เสมือนจริงนั่นเอง

นอกจากไวรัสคอมพิวเตอร์จะเป็นตัวแทนของอำนาจของ ดร.สมชายแล้ว เกมรามเกียรติ์ออนไลน์ก็ยังเป็นพื้นที่หนึ่งที่เขาใช้ในการต่อสู้ต่อรองทางอำนาจกับสังคมเกมออนไลน์จึงเป็นพื้นที่ในการนิยามตนเองผ่านการอุปถัมภ์ตนกับทศกัณฐ์ เมื่อดร. สมชายอยู่ในวัยเด็ก ถูกนำเสนอให้อยู่ในฐานะคนชายขอบ “สมชายเป็นโรคโปลิโอ ขาข้างซ้ายลีบเล็ก เวลาเดินมาไกล ๆ จะเห็นท่าเดินที่เรียกเสียงหัวเราะของเพื่อน ๆ ยึดขึ้น ยุบลง ยึดขึ้น ยุบลง เพื่อน ๆ มักจะชอบแกล้งสมชายที่ไร้พิศขงเสมอ เช่น เอากระเป๋ากลับไปซ่อนบ้าง เขกหัวแล้ววิ่งหนีบ้าง แต่สมชายก็ไม่เคยตอบโต้ นาน ๆ ครั้งจะเห็นเขาร้องไห้” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 125) ต่อมา ดร. สมชาย ใช้ความสามารถทางเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือยกสถานะทางสังคมของตนขึ้น ซึ่งเป็นการต่อสู้ต่อรองกับความหมายของคนพิการในด้านที่ว่าคนพิการคือคนไร้ประโยชน์ในโลกทุนนิยม

สมชายเรียนจบแล้วเข้าทำงานกับหน่วยงานราชการได้สอบปีก็สอบชิงทุนไปประเทศสหรัฐอเมริกาในสาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ได้ [...] เมื่อเรียนจบ สมชายก็กลับมาทำงานใช้ทุนให้กับกระทรวงเทคโนโลยีในตำแหน่งผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ [...] จังหวัดเทคโนโลยีเป็นเขตปกครองพิเศษขึ้นตรงกับกระทรวงเทคโนโลยี ผู้บริหารเมืองเป็นคนเดียวกับผู้อำนวยการศูนย์ ๆ ที่ชื่อ สมชาย ธีรวิทยา หรือในอดีตเด็กชายสมชาย เจียมโต ไร่แวงเขาเป็จากบ้านก้าวไกล อำเภอกัลยารัฐนั่นเอง

(ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 129-130)

ประเด็นนี้แสดงให้เห็นชุดความหมายของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการเลื่อนสถานะของคนในสังคม เมื่ออ่านในระดับผิวเผินทำให้เห็นว่าตัวบทชี้ให้เห็นถึงการเลื่อนสถานะทำได้หลายวิธี หนึ่งในนั้นคือความสามารถทางเทคโนโลยี ทำให้มนุษย์เลื่อนสถานะจากคนชายขอบสู่ผู้ทรงอิทธิพลซึ่งเป็นการนิยามตัวเองขึ้นใหม่ ผ่านการที่ ดร.สมชายได้ควบคุมดูแลจังหวัดเทคโนโลยีนั้นเป็นตัวแทนของความเป็นผู้กุมอำนาจ

ทางวิทยาการคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้นการที่เขาสร้างเกมรวมเกียรติออนไลน์และสวมบทบาทเป็นทศกัณฐ์ ผู้มีอำนาจสูงสุดในเกม ยังแสดงให้เห็นการนิยามอัตลักษณ์ตนเองขึ้นใหม่ผ่านโลกออนไลน์ ซึ่งอัตลักษณ์ในที่นี้หมายถึงตัวตนที่ ดร. สมชาย มุ่งนำเสนอตนเองโดยคัดเลือกเอาคุณสมบัติที่ตนปรารถนามาขับเน้นสู่สังคม ได้แก่ ความกล้าหาญและความเป็นผู้มีอำนาจ เป็นอัตลักษณ์ที่ผูกโยงกับตัวละครทศกัณฐ์ในเกมออนไลน์ ซึ่งอยู่ในฐานะภาพเสมือนจริง

หากแต่ประเด็นที่น่าสนใจคือ แม้นคนชายขอบดังเช่นสมชายจะเลื่อนสถานะของตนได้ผ่านความสามารถทางคอมพิวเตอร์ ถึงกระนั้น เขาก็ได้รับการนำเสนอภาพที่มีลักษณะแปลกปลอมจากระบบคิดของตัวแทนจากศูนย์กลาง ดังในฉากที่ชัยกรบรรยายความคิดของเด็กหญิงปลายฟ้าที่เห็นภาพของ ดร. สมชาย ในโทรทัศน์ว่า “เขาสวมชุดสูทสากลดูภูมิฐาน แต่ใบหน้าก็รูปร่างดูแปลก ๆ ไม่เข้ากับเครื่องแต่งกายแบบสากลเอาเสียเลย ปายคิดว่าเหมือนนักวิทยาศาสตร์สติเฟื่องคนหนึ่งมากกว่า” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 40) ดังนั้นจึงสามารถตีความได้ว่า ความสามารถทางคอมพิวเตอร์ของ ดร. สมชาย อาจไม่ได้ช่วยยกสถานะเสียทีเดียว หากแต่เป็นเพียง “เครื่องมือ” ที่ดูเหมือนว่าจะทำให้สถานะทางสังคมของเขาสูงขึ้น เพราะในตอนจบเขากลับพ่ายแพ้ให้เหล่านักข่าวเยาวชน ซึ่งเป็นตัวแทนของคนจากศูนย์กลางนั่นเอง

ตัวละครอีกประเภทที่ยกมาวิเคราะห์ในการต่อสู้ต่อรองทางอำนาจผ่านภาพเสมือนจริงคือตัวละครฝ่ายดี ได้แก่ กลุ่มนักข่าวเยาวชน เห็นได้ว่า ความสามารถทางคอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของเยาวชน ที่สามารถเอาชนะทศกัณฐ์ได้ผ่านการกระทำในบริบทภาพเสมือนจริง ทำให้เด็ก ๆ มีสถานะเป็นวีรบุรุษ “เด็กชายหนุমান อ้วนยิ้มแฉ่งปรี ทุกคนที่สำนักข่าวต่างเดินเข้ามาตบไหล่แสดงความชื่นชมในฝีมือและเขาวนปัญญา การแข่งขันจบลง ผู้คนทั้งประเทศยิ้มระรื่นที่เห็นมือรองเอาชนะมือขึ้นสูงสุดได้โดยที่มีเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่รู้ว่า นี่เป็นการหยุดการรุกรานของไวรัสกลุ่มหลุมดำอย่างสิ้นเชิง” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 170) สอดคล้องกับที่ พรวิภา วัฒนชากุล (2549: 113-114) กล่าวว่า ฉากการต่อสู้ในเกมคอมพิวเตอร์มักแสดงให้เห็นความแข็งแกร่งด้านจิตใจและร่างกายของตัวละครเอก อีกทั้งเผยให้เห็นความเฉลียวฉลาดด้านไหวพริบ แม้การต่อสู้จะมีความโหดร้าย แต่เมื่อตัวละครเอกได้รับชัยชนะก็จะเป็นที่ชื่นชมของคนทั่วไป

เห็นได้ว่า ในกรณีของกลุ่มนักข่าวเยาวชนใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการปัญหาทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น และเรียกได้ว่าพวกเขาอยู่ในฐานะ “วีรบุรุษ” เช่นเดียวกับ วรมาศ ธัญภัทรกุล (2555: 69) อธิบายได้อย่างน่าสนใจว่า วีรบุรุษหรืออัศวินในเรื่องเล่าเกี่ยวกับสงครามนั้น ถูกสร้างมาเพื่อเพิ่มพูนเกียรติยศ นอกจากนั้นคุณลักษณะสำคัญของวีรบุรุษมีสี่ประการ ได้แก่ ความกล้าหาญ ความเสียสละ ความสง่างาม และความอ่อนเยาว์ ดังนั้น หากนำคุณสมบัติของตัวละครเยาวชนมาวิเคราะห์แล้ว พบว่า ชัยกร ได้สร้างตัวละครกลุ่มดังกล่าวขึ้นมาในบริบทของอัศวินหรือวีรบุรุษ เยาวชนมีความอ่อนเยาว์ตามวัย มีความกล้าหาญที่จะเติมพันการต่อสู้กับ ดร. สมชาย นอกจากนั้นยังมีความสง่างามในด้านของความคิดที่พร้อมจะเสียสละเวลาเพื่อฝึกซ้อมรบในจอคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นตัวแทนของภาพเสมือนจริง ความเสียสละชัยชนะของเยาวชนยังปรากฏอย่างชัดเจนในฉากที่ยอมคืนกล่องดวงใจให้ทศกัณฐ์ เพื่อเขาจะได้ดำรงอยู่ในเกมที่ตนสร้างขึ้นต่อไป

จากการต่อสู้อันดุเดือดระหว่างทศกัณฐ์และตัวละครอื่น ๆ นั้น สุดท้ายแล้ว ตัวบทกำลังนำเสนอให้เห็นการตอกย้ำการเบียดขับคนชายขอบให้เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ ดังนั้น ในข้อบท “ชัยชนะของผู้แพ้” นั้น เห็นได้ว่า ดร.สมชาย เป็นฝ่ายแพ้ เป็นฝ่ายตกอยู่ในเงื้อมมือของนักข่าวเยาวชน และการที่ ดร.สมชาย “เขาสำนึกผิด และทำลายโปรแกรมไวรัสกลุ่มหลุมดำทิ้งหมดแล้ว เขาคงจะใช้พลังสมองและความสามารถที่มีมากมายสำหรับการวิจัยค้นคว้าเพื่อผลิตโปรแกรมป้องกันไวรัสและโปรแกรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อโลกต่อไป” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 171) อาจไม่ได้เป็นชัยชนะที่แท้จริง หากแต่เป็นเพราะนักข่าวเยาวชนเลือกที่จะมอบชัยชนะให้ ดร. สมชายโดยการไม่ฆ่าทศกัณฐ์

เมื่อวิเคราะห์อีกมิติหนึ่งพบว่า แม้ ดร. สมชายจะสำนึกผิด ใช้ความสามารถเพื่อพัฒนาประเทศชาติ และเกมรามเกียรติ์ออนไลน์ยังคงมีทศกัณฐ์เป็นตัวละครสำคัญต่อไป เพราะ “หากรามเกียรติ์ออนไลน์ไร้สิ้นเสียซึ่งทศกัณฐ์ มันจะมีอะไรทำหายนคนรุ่นใหม่ ๆ ให้มาเล่นได้อีก และยังทำให้ขาดเสน่ห์ของความเป็นรามเกียรติ์ไปได้ สู้มีทศกัณฐ์ที่รู้สำนึกและมีคุณธรรมเอาไว้เป็นสัญลักษณ์ของเกมจะดีกว่า” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 170) แต่หากตีความในเชิงสัญลักษณ์ “ทศกัณฐ์ออนไลน์” ก็คือตัวแทนของ ดร.สมชาย การคืนกล่องดวงใจให้ทศกัณฐ์ กลับเป็น “ฆ่า” ดร. สมชายในอีกลักษณะหนึ่ง เป็นการฆ่าเพื่อให้ ดร.สมชายตายไปจากโลกที่ตนหลงคิดว่ามีอำนาจสูงสุด และที่น่าสนใจ

คือ ทศกัณฐ์หรือ ดร. สมชาย มีฐานะเป็นตัวละครที่ให้แง่เกม เป็นตัวละครที่ทำให้ผู้เล่นมาต่อสู้ เป็นการตอกย้ำสถานะของความเป็นชายขอบที่รอให้มีผู้มาเอาชนะ และหากตีความว่าทศกัณฐ์เป็นตัวละครชายขอบ เช่นเดียวกับ ดร.สมชาย ตัวละครอื่น ๆ ที่มาต่อสู้กับทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของวีรบุรุษ ตรงนี้จึงเป็นการเปิดพื้นที่ของการต่อสู้ต่อร่องระหว่างคนศูนย์กลางและคนชายขอบต่อไป

อนึ่ง ตัวละคร ดร. สมชาย ยังมีความน่าสนใจในด้านของอคติของความเป็นอื่น ตามแนวคิด CRASH ที่สมเกียรติ ตั้งนโม (2549 : 192-194) ได้อธิบายไว้กล่าวว่าแนวคิดดังกล่าวเป็นอักษรย่อรวมกัน มาจาก C คือ class (ชนชั้น) R หมายถึง race (เชื้อชาติ) A หมายถึง age (อายุ) S หมายถึง sex (เพศ) และ H หมายถึง handicap (ความบกพร่องหรือด้อยโอกาส) ซึ่งคำเหล่านี้ล้วนแล้วแต่แฝงมายาคติไว้และอคติเอาไว้ และมีนัยของความเป็นอื่น

หากนำกรอบคิด CRASH มาพิจารณา ดร. สมชาย พบว่าตัวละครดังกล่าวได้ถูกบรรจุคุณสมบัติของความเป็นอื่นและอคติทางสังคมไว้อยู่ 3 ประการ นั่นคือ ชนชั้นอายุและความบกพร่อง โดยเรื่องชนชั้นนั้นจากตัวบทเห็นได้ว่า ดร.สมชายในอดีตเป็นคนยากจน “ถูกขานาที่ยากจนแต่มีความมานะพยายาม” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 124) ด้านอายุนั้น เมื่อพิจารณาในช่วงเวลาที่เขาทำเล่นเกมรามเกียรติ์ออนไลน์กับนักชกเยาวชน ดร. สมชาย ถูกทำให้เป็น “ชายแก่” หรือคนชราสำหรับเด็ก ๆ “ผู้อำนวยการสมชายมีอายุเพียงสี่สิบกว่าตัว [...] แต่ภาพที่เห็นนั้น เขาเป็นชายที่ดูราวกับอายุเกินห้าสิบปี ผมหงอกขาวแซมทั่วศีรษะ” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 146) และในด้านความบกพร่อง ตัวบทกล่าวไว้ชัดเจนว่า ดร. สมชาย เป็นโปลิโอมาตั้งแต่เด็ก และส่งผลให้ร่างกายเขาคงความผิดปกติแม้จะล่วงเข้าสู่วัยชราแล้ว ดังนั้นผู้เขียนจึงพบว่า ดร.สมชายเป็นตัวละครที่ถูกผลิตสร้างขึ้นโดยบรรจุคุณสมบัติของความเป็นอื่นในสังคม และเมื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับการต่อสู้ต่อร่องผ่านเกมออนไลน์แล้ว ทำให้เห็นว่า ดร. สมชายถูกทำให้เป็นฝ่ายพ่ายแพ้เนื่องด้วยคุณสมบัติของความเป็นอื่น

เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์ การต่อสู้ต่อร่อง และภาพเสมือนจริง พบว่า เกมออนไลน์ถูกใช้เป็นพื้นที่ในการต่อสู้ต่อร่องทางอำนาจของคนชายขอบและคนจากศูนย์กลางผ่านภาพเสมือนจริงในจอคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้มา

ซึ่งชัยชนะ ชัยชนะดังกล่าวนำมาสู่ความสงบสุขของสังคมที่มีคอมพิวเตอร์ใช้เพื่อความสะดวกสบายอย่างเป็นปกติ โดยความปกติสุขดังกล่าวสามารถตีความได้ว่าเป็นวิกฤตของคนในสังคมสมัยใหม่ที่ต้องพึ่งวิทยาการคอมพิวเตอร์จึงจะสามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

อนึ่ง จากการตีความพบว่า แท้จริงแล้ว แม่ ดร. สมชายจะดำรงตำแหน่งในฐานะผู้มีอำนาจทางคอมพิวเตอร์ แต่นั่นเป็นเพียงมายาคติที่ดูเหมือนว่าเขาคือผู้กุมอำนาจเท่านั้น ในตอนจบที่เขาต้องพ่ายแพ้ให้กับเหล่าเยาวชนที่เล่นเกมชนะและมีอำนาจในการขอให้เขาหยุดปล่อยไวรัสหลุมดำ แสดงให้เห็นว่าผู้กุมอำนาจทางคอมพิวเตอร์ตัวจริงคือคนจากศูนย์กลาง

3. ทศกัณฐ์ออนไลน์กับการเผยด้านมืดของมนุษย์

ประเด็นนี้ผู้เขียนได้วิเคราะห์ตัวละคร ดร. สมชาย ในมิติที่สัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ ใน *รามเกียรติ์* ซึ่งเมื่อวิเคราะห์การอุปลักษณ์ ดร. สมชาย กับทศกัณฐ์แล้ว ทำให้เห็นถึงด้านมืดของเหล่านักชวเวยวชนผ่านความเมตตาที่เด็ก ๆ เหล่านั้นมีให้สมชาย ผู้เขียนขออธิบายทีละประเด็นดังนี้

การอุปลักษณ์ตนเองเป็นทศกัณฐ์ของ ดร.สมชาย นั้น นอกจากทั้งสองจะมีเรื่องราวชีวิตคล้ายกันแล้ว เมื่อพิจารณาอาจเห็นว่า แท้จริง ดร.สมชาย ไม่ได้รับชัยชนะแม้ในโลกแห่งความจริง ผู้เขียนขออธิบายโดยเปรียบกับชีวิตทศกัณฐ์ ดังนี้ ในนวนิยายเล่าถึงวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* ว่า อดิตชาติ ทศกัณฐ์เป็นนันทก ผู้คอยล้างเท้าให้กับเทวดาที่มาเข้าเฝ้าพระอิศวร และถูกเหล่าเทวดากลับแกลังดึงผมจนศีรษะล้าน นนทกคับแค้นใจถึงที่สุด จึงไปขอพรจากพระอิศวรให้มีอำนาจ จากนั้นนันทกจึงมีนิ้วเพชรซึ่งเป็นชีวิตายให้กับผู้อื่นได้ เมื่อ นนทกฆ่าเหล่าเทวดา พระนารายณ์จึงสาปให้ไปเกิดเป็นทศกัณฐ์ มีลิบนัยี่สี่มือ และตอนสุดท้าย ทศกัณฐ์ถูกขี้ก่ล่องดวงใจจนตาย

เมื่อนำชีวิตของ ดร. สมชายมาพิจารณา ตัวบทแสดงการอุปลักษณ์ชัดเจนว่า ในวัยเด็ก ชีวิตของดร.สมชายคล้ายกับนันทก トラบเมื่อเขาพัฒนาความสามารถทางคอมพิวเตอร์ ดร.สมชาย จึงมี “นิ้วเพชร” ซึ่งเป็นอำนาจในการจัดการกับเครื่องมือทางเทคโนโลยีได้ เมื่อความสามารถของเขาเป็นที่ประจักษ์ อำนาจทางคอมพิวเตอร์ในโลกเกมออนไลน์ก็เพิ่มขึ้น การที่เขาสร้างเกมรามเกียรติ์ออนไลน์ และตั้งให้ตนเป็นทศกัณฐ์นั้น เปรียบเหมือนกับนันทกที่มากัดใหม่เป็นทศกัณฐ์

ในตอนจบ มัจฉานาคีนกล่องดวงใจให้ทศกัณฐ์ ตัวละครทศกัณฐ์อยู่ในเกมต่อไปเพื่อสร้างความสนุกสนาน เมื่อ “อ่าน” แบบผิวเผิน การที่เยาวชนตัดสินใจคืนกล่องดวงใจให้ทศกัณฐ์ แสดงให้เห็นคุณธรรมจริยธรรมที่มีต่อ ดร. สมชาย แต่เมื่อพิจารณาแล้วสามารถตีความได้ว่า ดร. สมชาย และ ทศกัณฐ์ ยังเป็นตัวละครที่มีสถานะ “เครื่องมือเปิดเผยด้านมืดของมนุษย์” ประเด็นนี้ผู้เขียนจะทำความเข้าใจที่วรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* พอสังเขป เพื่อให้เห็นว่า แท้จริงแล้ว การอุปถัมภ์ตนเองของดร. สมชาย ว่าตนคือทศกัณฐ์ มีอะไรที่มากกว่าภาพชีวิตที่คล้ายคลึงกัน แต่ตัวละครทั้งสองยังเผยให้เห็นด้านมืดของตัวละครอื่นอีกด้วย

ในวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* สังเกตได้ว่า ทศกัณฐ์ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงกิเลสของเทพในมิติของคำสาปแช่ง การอาฆาตแค้น และการแก้แค้น ผ่านการทำสงครามเมื่อกลับมาพิจารณาตัวละคร ดร.สมชาย เห็นได้ว่า เขาถูกนำเสนอให้เผยให้เห็นวิกฤตความเป็นมนุษย์อย่างเห็นได้ชัด คำเติมพันของปลายฟ้า “หากพวกหนูชนะทศกัณฐ์ ขอให้คุณอาหยุดวิกฤตการณ์หลุมดำอย่างสิ้นเชิง” (ชัยกร หาญไฟฟ้า, 2550: 150) แสดงให้เห็นว่า มนุษย์ในโลกทุนนิยมถูกลดทอนความเป็นปัจเจกโดยการจำเป็นต้องเชื่อมโยงตนเองกับคอมพิวเตอร์ ทั้งในด้านการงานหรือการอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นภาวะหลังมนุษย์ (Post-human) ลักษณะหนึ่ง

ประเด็นที่น่าสนใจคือ หากตีความ “ทศกัณฐ์” เป็นวาทกรรมหรือชุดความคิดหนึ่ง โดยนำเอาคุณสมบัติของทศกัณฐ์มาวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง เห็นได้ว่าสุดท้ายแล้ว “ทศกัณฐ์” ไม่ได้หมายถึงเพียง ดร. สมชาย เท่านั้น จริงอยู่ที่ชัยกรได้อุปถัมภ์ชีวิต ดร. สมชาย กับ ทศกัณฐ์ ซึ่งมีความคล้ายคลึงที่ทั้งสองถูกรังแกจากสังคมและวันหนึ่งลุกขึ้นมามีอำนาจได้ แต่หากพิจารณาความเป็นทศกัณฐ์ในมิติการอุปถัมภ์คุณสมบัติทำให้เห็นว่า เหล่าเยาวชนที่เติมพันต่อสู้อกับ ดร.สมชาย ก็มีสถานะไม่ต่างจากทศกัณฐ์ เห็นได้ว่า พวกเขาเป็นผู้ช่วย/ผู้สนับสนุนหลายคน ไม่ต่างจากทศกัณฐ์ที่มีหลายมือหลายเศียร ช่วยกันเอาชนะทศกัณฐ์ ดังนั้นคำพูดของสมชายที่ว่า

“ไม่มีปัญหา อีกสี่เสาร์นับจากวันนี้ ทศกัณฐ์จะออกศึก เธอไปเกณฑ์คนเก่งมาจากทุกสารทิศเลยนะ ให้ออกแบบอาวุธได้ตามสบาย เตี้ยฉฉฉจะให้คนส่งไอดีกับรหัสผ่านสำหรับเข้าโปรแกรมออกแบบเฉพาะส่วนให้ พวกเธอจะเข้าไปออกแบบตัวละคร

ไว้วิไลศมาหารายังใจก็ได้ แต่ตัวละครนั้นขอให้เป็นตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์จะเลือกเอาใครมาก็ตามสบาย ส่วนคนเล่นนั้นจะเป็นใครก็ได้ ฝึกซ้อมมาให้ดีก็แล้วกัน”

(ชัยกร ชาญไฟฟ้า, 2550: 153)

คำกล่าวของสมชายข้างต้น จึงคล้ายคลึงกับคำกล่าวของพระนารายณ์ว่า “ชาตินี้ยังมีแค่สองหัตถ์ จงไปอุบัติเอาชาติใหม่ ให้สืบเศียรสืบทักตร์เกรียงไกร เหาะเหินเดินได้ในอัมพร มีมือยี่สิบซ้ายขวา ถือคทาอาวุธธนูศร กุจะเป็นมนุษย์แต่สองกร ตามไปราญรอนชีวี” (คิลปากร, 2540: 49) นอกจากนี้จะแสดงให้เห็นการถลกกลีบบทบาทของทศกัณฐ์ ที่จากเดิมถูกทำทลายให้มีหลายกรและมีอาวุธมากกว่าฝ่ายตรงข้ามแล้วประเด็นนี้ยังแสดงให้เห็นการตอกย้ำถึงด้านความรุนแรงที่เยาวชนมีต่อทศกัณฐ์

ประเด็นที่น่าสนใจคือ เหล่าเยาวชนที่สวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมรามเกียรติ์ออนไลน์ มีนัยยะสำคัญ นั่นคือ เด็กชายวิน สวมบทบาทเป็นหนุมาน และเด็กหญิงปลายฟ้าเป็นมัจฉานุ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าสมควรนำมาพิจารณา เด็กชายวินและหนุมาน มีลักษณะรูปลักษณะที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกันได้ หนุมานนั้นมีรูปร่าง “ใหญ่โตเท่าภูเขา และสูงเท่าหอคอยมหิมา” (ทองสุก เกตุโรจน์, 2559: 326) เช่นเดียวกับเด็กชายวินที่มีรูปร่างอ้วน ดังที่มีสมญานามว่า “วินหมูอ้วน” และหากเท่าความไปที่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ถูกกำหนดมาให้ตายเพราะผู้หญิง “กูนี้แปลงเป็นสตรีมา เพราะมึงจะถึงแก่ความตาย จิบหายด้วยหลงเสน่ห์” (คิลปากร, 2540: 49) เมื่อกลับมาพิจารณาตัวบทเห็นได้ว่าเมื่อจบเกมนั้น แท้จริงแล้ว มัจฉานุ ก็คือ เด็กหญิงปลายฟ้า ซึ่งเป็นเพศหญิง ทำให้ทศกัณฐ์ “ตาย” จากการทะนงตน ทำให้เห็นความเชื่อมโยงกันระหว่างตัวละครสองตัวคือ ทศกัณฐ์และ ดร. สมชายอย่างแยกยาก

หากตีความตามกรอบนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่น่าเสนอการวิพากษ์สังคม นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ก็ได้แสดงให้เห็นการวิพากษ์ดังกล่าวผ่านด้านมิติในลักษณะความรุนแรงที่เยาวชนมีต่อ ดร.สมชาย และกล่าวได้ว่า ลักษณะการต่อสู้ระหว่างเยาวชนที่ต้องการเล่นเกมชนะดร. สมชาย เพื่อให้เขาหยุดปล่อยไวรัสหลุมดำ สามารถอุปลักษณะว่าเป็นการทำสงครามแบบธรรมสงคราม (Just War) เหล่าเยาวชนทำสงครามในรูปแบบของเกมออนไลน์เพื่อให้ได้มาเพื่อสันติภาพในโลกที่จำเป็นต้องพึ่งพิงวิทยาการคอมพิวเตอร์

การใช้เกมรามเกียรติ์ออนไลน์เพื่อเผยด้านมืดของมนุษย์นั้น แสดงให้เห็นถึงการใช้ตัวละครร้ายดังทศกัณฐ์เป็นเครื่องมือยืนยันความชอบธรรมของตัวละครเยาวชนในการจัดการกับความผิดของ ดร. สมชาย ซึ่งการกระทำดังกล่าวแสดงให้เห็นมายาคติของความเมตตา กล่าวคือ การคืนอำนาจให้กับ ดร. สมชายในเกมรามเกียรติ์ออนไลน์นั้น ถูกทำให้เป็นธรรมชาติของตัวละครฝ่ายดีที่ให้อภัยตัวละครฝ่ายร้าย มายาคตินี้เองที่แสดงให้เห็นด้านมืดของเหล่าเยาวชน

สรุปผลการวิจัย

นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ชี้ให้เห็นบทบาทของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีความสำคัญต่อสังคมในปัจจุบันผ่านการดำเนินเรื่องโดยให้คอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญ ได้แก่ การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงาน ตลอดจนการสร้างเกมออนไลน์เพื่อความสนุกสนาน นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ยังเป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์ของมนุษย์ขึ้นมาในรูปแบบใหม่ ทั้งในมิติของการยกสถานะและมิติของการสร้างภาพเสมือนจริงผ่านเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อวิเคราะห์นวนิยายเรื่องดังกล่าวในบริบทของนวนิยายวิทยาศาสตร์ทำให้เห็นว่าคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นตัวแทนของวิทยาศาสตร์นั้นได้ชี้ให้เห็นถึงวิกฤตความเป็นมนุษย์และด้านมืดของมนุษย์ในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ คอมพิวเตอร์ทำให้เห็นถึงความพิการเชิงอุปลักษณะของมนุษย์ในปัจจุบัน ที่ถือเอาเทคโนโลยีเป็นอวัยวะส่วนหนึ่งและเมื่อพิจารณาอีกด้าน คอมพิวเตอร์ก็ชี้ให้เห็นด้านมืดของเยาวชน ผ่านการเบียดขับคนชายขอบให้กลายเป็นอื่น ซึ่งได้กระทำผ่านมายาคติของความเมตตา

นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* แสดงให้เห็น “ความวุ่นวายในวันไร้คอมพิวเตอร์” และสังคมที่กลับคืนสู่ความสงบอีกครั้งเมื่อคอมพิวเตอร์กลับมาใช้งานได้ตามปกติ ด้วยเยาวชนผู้มีความสามารถทางเทคโนโลยี ประเด็นเรื่องการเชิดชูวิทยาศาสตร์และวิทยาการสมัยใหม่ที่ปรากฏในเรื่องนี้ เมื่อตีความในฐานะนวนิยายวิทยาศาสตร์ ทำให้พบว่า แม้ชัยชนะจะเชิดชูวิทยาศาสตร์ แต่ในขณะเดียวกันก็ชี้ให้เห็นถึงวิกฤตความเป็นมนุษย์และด้านมืดของมนุษย์ไปในเวลาเดียวกัน ดังนั้นการวิเคราะห์นวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ในฐานะ นวนิยายวิทยาศาสตร์ ทำให้เกิดมุมมองในด้านการศึกษาสังคม

สมัยใหม่ที่จำเป็นต้องพึ่งพาวิทยาการคอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกาย กล่าวโดยสรุปแล้วการพิจารณาตัวบทในฐานะนวนิยายวิทยาศาสตร์ก่อให้เกิดประเด็นที่สามารถต่อยอดการศึกษาไปได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะด้านการนำไปใช้สามารถนำเอาประเด็นเรื่องการนำวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการต่อสู้ต่อรอง หรือแสดงอัตลักษณ์ของมนุษย์ไปศึกษาในวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ
2. ข้อเสนอแนะด้านการศึกษาต่อ สามารถศึกษานวนิยายเรื่อง *ทศกัณฐ์ออนไลน์* ในประเด็นสัมพันธ์กับวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์*

เอกสารอ้างอิง

- J.E. Cirlot Translated by Jack Sage. (1971). *A Dictionary of Symbols (2nd ed.)*. London: Routledge.
- M.H.Abrams. (1999). *A Glossary of literature terms (7th ed.)*. USA: Cornell University.
- กฤษทิกา ชาพิมล, มาโนช ดินลานสกุล, และ นิดา มีสุข. (2559). องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546- 2555. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*. 10(2), 127-150.
- ชัยกร หาญไฟฟ้า. (2550). *ทศกัณฐ์ออนไลน์*. กรุงเทพฯ: นานามีบุ๊กส์ทีน.
- ทองสุข เกตุโรจน์. (2559). *ศัพทานุกรมวรรณคดีสันสกฤต*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิบัติสัญลักษณ์ของไซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดอนนิสม์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- พรวิภา วัฒนรัชานกุล. (2549). ความรุนแรงในวรรณกรรมจินตนาการวิทยาศาสตร์ไทย. ใน *วัฒนธรรมไร้คอดี ชีวิตไร้ความรุนแรง เล่ม 2*, (109-130). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

- วรมาศ ธัญภัทรกุล. (2555). วากรรมสงครามและสันติภาพในกวีนิพนธ์สงคราม.
ใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (บรรณาธิการ), *ศาสตร์แห่งวรรณคดีคือตรีศิลป์:
ทฤษฎีสุนทรียะ สังคม*, (61–86). กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.
- ศิลปากร, กรม. กองวรรณกรรมและประวัติศาสตร์. (2540). *วรรณกรรมสมัย
รัตนโกสินทร์ (หมวดบันเทิงคดี) บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ใน
รัชกาลที่ 1 เล่ม 1-4*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- สุทธิชัย บุญยะกาญจน. (2533). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์นัยยวิทยาศาสตร์อเมริกันแนว
ดิสโทเปีย ในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาสิณี คุ่มโพธิ์. (2557). *การสืบทอดวรรณคดีและนิทานในวรรณกรรมเยาวชนไทย
ช่วงปี พ.ศ. 2545-2554*. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต คณะ
อักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภางศ์ จันทวานิช. (2555). *ทฤษฎีสังคมวิทยา*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- อานันท์ กาญจนพันธ์. (2553). *ทฤษฎีและวิธีวิทยาของการวิจัยวัฒนธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: อมรินทร์.