

ถึงร้าย...ก็ไม่เลว: ภาพสะท้อนความสุขผ่านตัวละครวายร้าย ในคติชนสมัยใหม่¹

I will never be good...that's not bad: The reflection
of happiness through the villainous in modern folklore

ณัฐภัทร์ สุรินทร์วงศ์²

Nuttapat Surinwong

นิศา บุรณภวังค์³

Nisa Buranapawang

Abstract

This article presents the heroic aspects of the villain characters portrayed in two 3D animated movies which are Wreck it Ralph produced by Walt Disney and Giant produced by Workpoint Pictures. The analyzed villains play the leading roles in both stories. The aim of the analysis is to

¹บทความนี้ได้นำเสนอในงานประชุมวิชาการระดับชาติของสมาชิกเครือข่ายความร่วมมือวิชาการ-วิจัย
สายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ครั้งที่ 9 ภายใต้แนวคิด “พลังมนุษยศาสตร์ พลังสังคมศาสตร์ พลังแห่ง
ความสุขที่ยั่งยืน” ในระหว่างวันที่ 24-25 มีนาคม 2559 ณ โรงแรมท็อปแลนด์ จังหวัดพิษณุโลก ทั้งนี้บทความ
ดังกล่าวเลือกตีพิมพ์ในวารสารของสมาชิกเครือข่ายฯ จึงไม่ได้ผ่านกระบวนการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ใน
Proceedings ของงานประชุมวิชาการ

²นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาคหิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ประเทศไทย

Ph.D. student, Department of Folklore, Faculty of Humanities, Naresuan University, Thailand

³อาจารย์ ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยดุสิตธานี ประเทศไทย

Lecturer, Department of Humanities and Social Science, Dusit Thani College, Thailand

Corresponding Author: nuttapat.su@dtc.ac.th

(Received: 6 June, 2016; Revised: 2 October, 2017; Accepted: 17 November, 2017)

reflect the happiness of the villains from what area and the world they live. The similarities and differences between the two characters in terms of duties, understanding of life and self-acceptance are linked to friendship and learning of being their true selves in accordance with social and cultural contexts which are presented in the form of modern folklore. The author analyzes and describes both leading villains on the basis of folklore-based archetypal criticism.

Keyword: 3D animated movies, villain, archetype, modern folklore

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ นำเสนอวายร้ายในมุมมองของวีรบุรุษจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ 2 เรื่อง คือเรื่อง วเร็ค อิท ราล์ฟ ดำเนินการสร้างโดยวอลท์ดิสนีย์ และเรื่อง ยักษ์ ดำเนินการสร้างโดยบริษัท เวอร์คพอยท์ พิคเจอร์ส การวิเคราะห์ตัวละครวายร้ายที่รับบทเป็นตัวเอกของเรื่องเพื่อสะท้อนภาพความสุขของวายร้ายในสิ่งที่เขาเป็น และโลกที่เขาดำรงอยู่ ความเหมือนคล้ายและแตกต่างของตัวละครวายร้ายในการทำตามหน้าที่ ความเข้าใจในชีวิตและการยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น ทั้งหมดถูกผูกโยงเข้ากับมิตรภาพและการเรียนรู้ที่จะเป็นตัวของตัวเองอย่างแท้จริงตามบริบทของสังคมวัฒนธรรม ซึ่งถูกนำเสนอในรูปแบบคติชนสมัยใหม่ บทความวิชาการฉบับนี้ผู้เขียนวิเคราะห์และอธิบายตัวละครวายร้ายที่รับบทเป็นตัวเอกผ่านทฤษฎีอาร์คีไทป์ในมุมมองคติชนวิทยา

คำสำคัญ: ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ตัวละครวายร้าย อาร์คีไทป์ คติชนสมัยใหม่

บทนำ

บทความวิชาการฉบับนี้ เขียนขึ้นมาจากความคิดนอกกรอบของผู้เขียนคนหนึ่งมาทางสายวรรณคดี ในขณะที่อีกคนหนึ่งมาทางสายคติชนวิทยาพวกเราให้ความสนใจเกี่ยวกับความคิดเล็ก ๆ ที่ว่า “ไม่มีใครอยากเป็นวายร้าย เราทุกคนต่างก็

อยากเป็นวีรบุรุษด้วยกันทั้งนั้น” เห็นได้จากในแต่ละสังคมวัฒนธรรมมักจะมีเรื่องเล่า นิทาน วรรณกรรม เทพปกรณัม ที่กล่าวถึงการเดินทางของวีรบุรุษ (Hero's Journey) ที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคหลากหลาย ได้รับของวิเศษ ต่อสู้กับเหล่าวายร้าย ช่วยคนที่รักและ ได้รับรางวัลตอบแทนมากมาย ผู้คนส่วนใหญ่ต่างตื่นเต้นและตื่นเต้นกับวีรกรรมของ วีรบุรุษคนแล้วคนเล่า วีรบุรุษจึงติดตราตรึงใจและได้รับการยกย่องเสมอ ไม่ว่าจะเป็นใน จินตนาการหรือความเป็นจริง “แล้ววายร้ายล่ะ?” ในฐานะที่เป็นข้อตรงกันข้ามของ วีรบุรุษ พวกเขาเป็นอย่างไร มีชีวิตอย่างไร ในฐานะตัวละครที่มีบทบาทสำคัญไม่แพ้ วีรบุรุษ หรือที่จริงแล้วเขาก็อยากเป็นวีรบุรุษเหมือนกัน ความน่าสนใจนี้จึงนำไปสู่ การค้นคว้าคัดสรรข้อมูลมาวิเคราะห์นำเสนอ

ผู้เขียนพบว่า ความคิดความสนใจที่มีต่อวายร้ายนั้นปรากฏขึ้นแล้วในคติชน สมัยใหม่ที่สามารถขยายการรับรู้ไปสู่มวลชนได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งในบทความฉบับนี้ คติชนสมัยใหม่ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Cartoon Animation) จากการชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันหลายเรื่องเพื่อให้เห็นจุดร่วมของวายร้าย ในที่สุดผู้เขียนก็ ตัดสินใจเลือกภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสองเรื่อง คือ ยักษ์ (The Giant King)⁴ และ วเร็ค อิท ราล์ฟ⁵ (วายร้ายหัวใจฮีโร่ - Wreck it Ralph) ด้วยเหตุผลที่ว่า ภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันทั้งสองเรื่องนั้น ดำเนินเรื่องราวกระชับ มีประเด็นที่ชัดเจน น่าติดตามและ ให้ความเพลิดเพลิน อีกทั้งยังสามารถศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างตาม บริบทสังคมวัฒนธรรมได้ โดยวายร้ายจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งสองเรื่องคือ น้ำเขียว (ทศกัณฐ์) จากเรื่องยักษ์ และ ราล์ฟ จากเรื่อง วเร็ค อิท ราล์ฟ ทั้งสองถูกนำเสนอใหม่ ในฐานะตัวเอกของเรื่อง โดยเรื่องหนึ่งเป็นตัวแทนวายร้ายในฝั่งโลกตะวันออกที่ปรากฏใน วรรณคดีคลาสสิกเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งถูกนำเสนอใหม่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ

⁴ผลงานร่วมทุนสร้างระหว่างบริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด, บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด, บริษัท ซูเปอร์จิ๋ว จำกัด และดำเนินงานสร้างโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด ผลงานกำกับของ ประภาส ชลศรานนท์ร่วมกับชัยพร พานิชรุทติวงศ์

⁵อำนวยการสร้างโดย Walt Disney Animation Studios

ส่วนอีกเรื่องหนึ่งเป็นตัวแทนวายร้ายในฝั่งโลกตะวันตกที่ปรากฏในเกมตู้หยอดเหรียญ (arcade game) เป็นเกม สองมิติ ขนาด 8 บิต (ความคมชัดภาพและเสียงน้อยกว่าเกมปัจจุบันมาก) ซึ่งได้รับความนิยมในช่วงปี 80 ที่ถูกนำเสนอใหม่ในรูปแบบแอนิเมชันสามมิติ บทความนี้ผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการนำเสนอ คือ เพื่อสะท้อนภาพความสุขของวายร้ายในสิ่งที่เขาเป็นและโลกที่เขาดำรงอยู่ โดยวิเคราะห์และอธิบายผ่านทฤษฎีอาร์คีไทป์ในมุมมองคติชนวิทยา

อาร์คีไทป์ในมุมมองคติชนวิทยา

อาร์คีไทป์ (Archetype) หมายถึง แบบหรือต้นแบบของการรับรู้และความเข้าใจของมนุษย์ที่ยังคงอยู่ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษย์ทั่วทั้งโลกอย่างเหนียวแน่น ไม่ถูกจำกัดด้วยกาลเทศะเป็นมรดกทางความคิดที่ปรากฏอยู่ซ้ำ ๆ พบเห็นได้อยู่เสมอในรูปของเทพปกรณัม ศาสนา ความฝัน นิทาน วรรณคดีและศิลปะ (Aungthonggumnerd, 2013, p. 9) จากการศึกษาของ Aungthonggumnerd (2013, pp. 37 - 40) พบว่า อาร์คีไทป์ในช่วงแรกถูกใช้ในความหมายเชิงอภิปรายเชื่อมโยงกับเบื้องต้นในฐานะที่เป็นต้นแบบของสรรพสิ่งที่ได้มาจากพระเจ้า เป็นสิ่งที่มีอยู่ก่อนและคงอยู่เป็นนิรันดร์ ทุกสิ่งในโลกล้วนเลียนแบบมาจากอาร์คีไทป์ แต่ในช่วงหลังคำอาร์คีไทป์ถูกลดทอนคุณค่าความหมายลงให้เหลือแต่เพียงสัญลักษณ์ที่มนุษย์มีร่วมกันและเป็นเพียงภาวะรับรู้หนึ่งในจิตเท่านั้น

ในบทความนี้ผู้เขียนใช้ความหมายของคำอาร์คีไทป์ทางเทพปกรณัมในมุมมองคติชนวิทยาที่เชื่อมโยงถึงเทพปกรณัม ศาสนา ความฝัน นิทาน วรรณคดีและศิลปะ คำว่าอาร์คีไทป์กลับมารู้จักกันอย่างแพร่หลายอีกครั้ง ในชื่อทฤษฎีของนักจิตวิทยาและแพทย์ผู้เป็นปราชญ์แห่งยุคนามว่า คาร์ล กุสตาฟ ยุง (Carl G. Jung) เขานำอาร์คีไทป์มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาด้านจิตวิเคราะห์ โดยการนำภาพความฝันของผู้ป่วยมาเปรียบเทียบกับอาร์คีไทป์ที่ปรากฏในเทพปกรณัมและศาสนา เพื่อตีความภาพฝันนั้นจนพบสาเหตุที่แท้จริงของอาการเจ็บป่วย อาร์คีไทป์เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึกร่วม (collective unconscious) คาร์ล ยุงอธิบายไว้ว่า โครงสร้างจิตมนุษย์แบ่งออกเป็น

3 ระดับ คือ จิตสำนึก (consciousness) จิตไร้สำนึกส่วนบุคคล (personal conscious) และจิตไร้สำนึกร่วม (collective unconscious) จิตไร้สำนึกร่วมเป็นสิ่งสากลที่มนุษย์ทุกคนมีร่วมกัน ไม่ใช่ความคิดที่เกิดขึ้นกับใครเพียงคนใดคนหนึ่งเท่านั้น

โจเซฟ แคมพ์เบลล์ (Joseph Campbell) นักเทพปกรณัมผู้มีชื่อเสียงได้รับอิทธิพลทางความคิดในเรื่องทฤษฎีอาร์คีไทป์ของยุง ได้กล่าวไว้ว่า “จิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาตินี้เอง เป็นแหล่งที่มาของอาร์คีไทป์ ซึ่งหมายถึงความคิดเบื้องต้นหรือความคิดพื้นฐานเป็นต้นแบบของจิตไร้สำนึกซึ่งแสดงออกมาในรูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความฝันหรือแสดงออกมาในรูปสัญลักษณ์และอนุภาคในเทพปกรณัม” (Campbell 1990, p. 50 cited in Boonsong, 2009, p. 49) ในการศึกษาเทพปกรณัมจากทั่วโลกโดยใช้ทฤษฎีอาร์คีไทป์ของโจเซฟ แคมพ์เบลล์พบว่าเรื่องราวที่ปรากฏในเทพปกรณัมนั้นมีรูปแบบความคิดหรือมีอาร์คีไทป์เหมือนกัน “เราสามารถพบอาร์คีไทป์ได้ทุกหนทุกแห่งในบันทึกประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมมนุษย์ ในภาพพื้นฐานของพิธีกรรมเทพปกรณัมและในความคิด” (Campbell, 1993, p. 18 cited in Aungthonggumnerd, 2013, p. 44) แคมพ์เบลล์วิเคราะห์และอธิบายว่า การที่เทพปกรณัมและนิทานทั่วโลกมีความคล้ายคลึงกันมีสาเหตุสำคัญสองประการคือ สาเหตุทางจิตวิทยาและสาเหตุทางประวัติศาสตร์ แคมพ์เบลล์อธิบายว่า จิตของมนุษย์โดยพื้นฐานแล้วเหมือนกัน จิตเป็นประสบการณ์ด้านในกายมนุษย์จากพื้นฐานร่วมกันในมนุษย์ทุกคน เช่น อวัยวะ สัญชาตญาณ แรงผลักดัน ความขัดแย้ง ความกลัว เป็นต้น สิ่งที่มีร่วมกันเหล่านี้เป็นความคิดที่มีปรากฏร่วมกันในเทพปกรณัม

ส่วนในแง่ประวัติศาสตร์อาร์คีไทป์หรือรูปแบบความคิดปฐมภูมินี้ปรากฏขึ้นในรูปที่หลากหลายภายใต้เงื่อนไขทางสิ่งแวดล้อมและเงื่อนไขเชิงประวัติศาสตร์ โจเซฟ แคมพ์เบลล์ กล่าวไว้ว่า “แนวคิดที่เกิดขึ้นในเทพปกรณัมแทบทุกเรื่องและในศาสนาแทบทุกศาสนาในโลก ประเด็นความคิดพื้นฐานจะปรากฏในรูปที่แตกต่างกันและได้รับการตีความแตกต่างกันในแต่ละภูมิภาคขึ้นอยู่กับกาลเทศะ” (Campbell, 1990, p. 68 cited in Boonsong 2009, p. 50) โจเซฟ แคมพ์เบลล์มองว่า เทพปกรณัมไม่ใช่เรื่องที่

จิตใจแต่ขึ้นด้วยสมอง แต่เป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาด้วยหัวใจสอดคล้องกับทฤษฎีอาร์คไทป์ที่เขาใช้ในการศึกษาเทพปกรณัม ดังที่เขากล่าวไว้ใน The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work (2003, p. 73) ว่า “What’s made up in the head is the fiction; what comes out of [the heart] is a myth” สิ่งที่ใช้หัวใจ (คิด) นั้นเป็นเรื่องแต่ง ส่วนสิ่งที่ออกมาจากหัวใจเป็นเทพปกรณัม

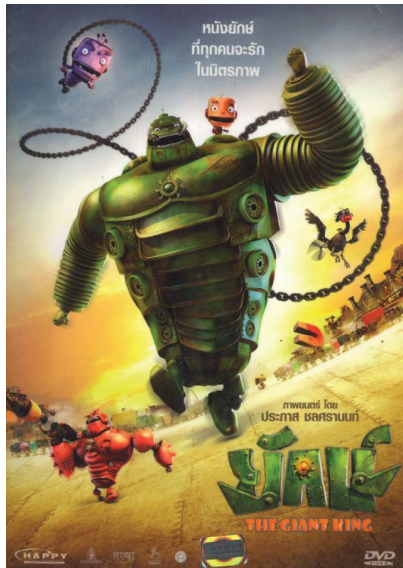
อาร์คไทป์จากต้นสายทางอภิปรัชญาถูกรื้อฟื้นมาใช้ในทางจิตวิทยาของคาร์ล ยุง อันมีอิทธิพลมาถึงโจเซฟ แคมพ์เบลล์ในทางเทพปกรณัมยังส่งผลต่อมาอีกในวงการวรรณกรรมและภาพยนตร์โดยคริสโตเฟอร์ วอกเลอร์ (Christopher Vogler) นักเขียนและนักวิจารณ์บทภาพยนตร์ เจ้าของผลงาน The Writer’s Journey ได้รับอิทธิพลจากงานเขียนของโจเซฟ แคมพ์เบลล์เรื่อง The Hero with a Thousand Faces วอกเลอร์เสนอว่า อาร์คไทป์เป็นเครื่องมือสำคัญของนักเขียนเพราะมีลักษณะเป็นภาษาสากล เป็นความคิดที่มีอยู่ร่วมกันในมนุษย์ทุกคน โดยในหนังสือของเขากล่าวถึงอาร์คไทป์ที่ปรากฏในขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษ ซึ่งประยุกต์มาจากทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ และกล่าวถึงอาร์คไทป์ของตัวละครในแง่ของบทบาททางจิตวิทยาหรือบุคลิกภาพที่แสดงออกมาและบทบาทการแสดงในเรื่อง

วรายร้ายที่เป็นตัวเอกภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทั้งในเรื่องยักษ์และเวเรค อิท ราล์ฟ ต่างก็ได้รับอิทธิพลมาจาก อาร์คไทป์หรือต้นแบบที่อยู่ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษย์ ทั้งสองเป็นวรายร้ายเพราะถูกกำหนดให้เป็นตามบทที่ต้องแสดง แต่เมื่อหมดเวลาทำงาน (ในกรณีของราล์ฟ) หรือ ละทิ้งตัวตนเดิมไปแล้วจากอาการความจำเสื่อม (น้ำเขียว) วรายร้ายก็อาจกลายเป็นวีรบุรุษได้โดยไม่ตั้งใจ ความคิดที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องได้ซ่อนอาร์คไทป์วีรบุรุษไว้เมื่อวรายร้ายจะกลักลับกลายเป็นวีรบุรุษ เส้นทางผจญภัยในชีวิตของตัวละครทั้งสองได้สะท้อนความคิด ความเห็นในเรื่องชีวิตของพวกเขาซึ่งสามารถนำมาวิเคราะห์และอธิบายให้เห็นถึงภาพตัวแทนจากฝั่งแนวคิดตะวันตกและแนวคิดตะวันออก

อาร์คไทป์ที่ปรากฏจะช่วยตอบเรื่องของความเหมือนคล้ายหรือแตกต่างจากสิ่งแวดล้อมและบริบททางสังคมวัฒนธรรม อีกทั้งยังสะท้อนความสุขของการตระหนักรู้ใน

ตนเองผ่านตัวละครทั้งสองอีกด้วย ความสุขที่ยั่งยืนมาจากการยอมรับและเข้าใจตนเองในแบบที่เราเป็น แบบอย่างที่เราสั่งคมกำหนดให้ไม่สำคัญเท่าแบบที่คนเราค้นพบด้วยตนเอง แบบที่ให้ความสุขล้นพ้นคือสิ่งที่คนเราควรติดตามเพื่อที่จะได้พบสิ่งทีวี่เศษยิ่งขึ้น

รอล์ฟและน้ำเขียว: เรื่องโดยสังเขปของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน



ภาพประกอบ 1 หน้าปกดีวีดีภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยักษ์

ที่มา: Yak, 2012

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยักษ์ (Chonsaranon, 2012) ถูกนำเสนอในรูปแบบใหม่ที่อิงวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์โดยกำหนดให้ตัวละครแต่ละตัวเป็นหุ่นกระป๋อง เนื้อเรื่องโดยสังเขปกล่าวถึง การสู้รบระหว่างหุ่นยนต์สองฝ่าย โดยมีราม (RAM) ดาวเทียมที่ควบคุมสรรพสิ่งในโลกของหุ่นกระป๋องทั้งสร้างและทำลายอยู่เบื้องหลัง รามมีคำสั่งให้หนุมาน (เผือก) ทหารเอกไปกำจัดทศกัณฐ์ (น้ำเขียว) ผู้คิดครองโลกของหุ่นกระป๋อง เรื่องราวของยักษ์นั้นเริ่มต้นหลังจากสงครามระหว่างหุ่นกระป๋องทั้งสองฝ่ายจบลง ทุกสิ่งทุกอย่างถูกฝังกลบอยู่ใต้พื้นดินยาวนานนับ 1,000,000 วัน ถึงแม้ว่าทศกัณฐ์และ

หนุมานจะรอดจากการทำลายล้างของลูกศรที่ยิงมาจากปากฟ้าของรามได้ แต่ทว่าทั้งคู่จดจำอดีตไม่ได้กลายเป็นหุ่นกระป๋องความจำเสื่อม ทศกัณฐ์กลายเป็นน้ำเขียวส่วนหนุมานกลายเป็นเจ้าเผือกทั้งคู่ถูกยึดติดกันไว้ด้วยโซ่หางปลายหอก ความพยายามตัดโซ่ของทั้งสองนำมาสู่การผจญภัยสุดตื่นเต้น การพบกับมิตรภาพแสนดี การกลายเป็นวีรบุรุษ (Hero) ที่ช่วยเหลือผู้อื่นทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ แต่เมื่อความทรงจำของทั้งคู่กลับคืนมา กลับพบความจริงที่ทำให้เกิดความสับสนระหว่างมิตรภาพของเพื่อนกับหน้าที่ของตนเอง ความขัดแย้งและการตัดสินใจเลือกที่จะทำหน้าที่และเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งจึงนำมาสู่บทสรุปของเรื่องราวความขัดแย้งยาวนานระหว่างหนุมานและทศกัณฐ์ที่ไม่อาจหาพบได้ในรามเกียรติ์รูปแบบอื่น



ภาพประกอบ 2 หน้าปกดีวีดีภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เวอร์ค อิท ราล์ฟ

ที่มา: Wreck it Ralph, 2012

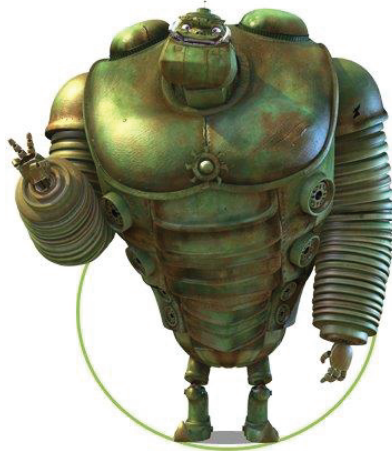
ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เวอร์ค อิท ราล์ฟ เล่าเรื่องราวในโลกของเกมตู้หยอดเหรียญที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันผ่านเครือข่ายสายไฟฟ้าของเกมแต่ละ

คู่ โดยมีศูนย์กลางที่เรียกว่า Game Central ที่เป็นตัวเชื่อมแต่ละเกมเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ตัวละครในแต่ละเกมสามารถเดินทางไปมาหาสู่กันได้ กฎของการเดินทางสำคัญของเกมคือ ห้ามตัวละครตายนอกเกมตัวเองเด็ดขาด เนื่องจากการตายนอกเกมจะไม่สามารถฟื้นคืนชีพได้อีก สำหรับเรื่องราวของเวอร์ค อิท ราล์ฟนั้นดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักคือ ราล์ฟ (Ralph) เนื้อเรื่องโดยสังเขปมีอยู่ว่า ราล์ฟตัวละครวายร้ายในเกม “Fix it Felix Jr.” ทำหน้าที่เป็นวายร้ายมาเป็นเวลากว่า 30 ปี เขาไม่ค่อยจะพอใจกับบทบาทของตนเองเพราะตลอด 30 ปี เขาเป็นได้แค่วายร้ายที่ใคร ๆ ต่างก็ไม่นิยมชมชอบ เห็นเป็นต้องเบือนหน้า บ้างก็วิ่งหนีกันอูตลุต ในวันครบรอบ 30 ปีของเกม ราล์ฟไม่ได้แม้แต่บัตรเชิญร่วมงานทุกคนในเกมและนอกเกมต่างมาลองกัน การปรากฏตัวของราล์ฟในงานเลี้ยงทำให้ทุกคนแตกตื่น ราล์ฟเพียงแค่อยากให้ทุกคนยอมรับเหมือนอย่าง เฟลิกซ์ (Felix) ตัวเอกบ้าง แต่แล้วด้วยความไม่ตั้งใจของเขาทำให้ข่าวของในงานเสียหายจนเกิดความไม่พอใจและเกิดการท้าทายกันขึ้น เกี่ยวกับการเป็นวายร้ายของเขา เพื่อพิสูจน์ตัวเองเขาจึงตั้งปณิธานว่าจะเอาเหรียญรางวัลมาให้ได้ซึ่งหลายคนก็ปรามาสว่ามีแต่เพียงวีรบุรุษ (Hero) เท่านั้นที่ทำได้และนั่นก็เป็นกฎที่แต่ละเกมตั้งไว้ ราล์ฟเป็นแค่วายร้ายไม่มีทางได้เหรียญรางวัล การปฏิเสธสิ่งที่ตัวเองเป็นและแสวงหาสิ่งที่ตัวเองไม่เคยเป็นมาก่อนนำมาสู่การผจญภัยที่น่าตื่นเต้น จนท้ายที่สุดแล้วการผ่านบททดสอบต่าง ๆ รวมถึงมิตรภาพที่เขาได้พบจากโลกภายนอกเกมตนเอง ทำให้เขายอมเสี่ยงเสียสละตนเองเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น และการช่วยเหลือนั้นทำให้เพื่อนกับทุก ๆ คนในเกมอาเขตปลอดภัยจาก มหันตภัยครั้งใหญ่

ลักษณะของวายร้ายแบบน้ำเขียวและราล์ฟ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องนั้นมีลักษณะที่เหมือนกัน คือ การดำเนินเรื่องผ่านมุมมองของวายร้าย โดยหยิบยกเอาวายร้ายในวรรณคดีและวายร้ายในเกมมานำเสนอใหม่ ตัวละครสำคัญที่มีบทบาทเด่นในภาพยนตร์จึงไม่อาจเรียกได้เต็มปากว่าเป็นพระเอก ทั้งในโลกของตัวละครร่วมอื่น ๆ ในเรื่องและการรับรู้ของผู้ชม

เนื่องด้วยเป็นวายร้ายจึงถูกเหมารวมจากประสบการณ์และกรอบเกณฑ์ทางสังคมที่ดี
ตราไปก่อนแล้วว่า เขาเหล่านั้นเป็นคนไม่ดี



ภาพประกอบ 3 น้ำเขียว จากเรื่องยักษ์

ที่มา: Yak, 2012

ในกรณีของเรื่องยักษ์ โดยทั่วไปภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์ตามท้องเรื่องวรรณคดี
เขาเป็นพญายักษ์ที่เก่งกาจ ทั้งในด้านการวางแผนกลยุทธ์ ความรู้สารพัดศาสตร์
จากการร่ำเรียนวิชาต่าง ๆ จากฤาษีโคบุตร มีความฉลาด ปฏิภาณไหวพริบดี รูปร่าง
ภายนอกก็ดูเป็นยักษ์ที่มีความสง่างาม รูปร่างสูงใหญ่ เมื่อแปลงฤทธิ์จะมีถึง 10 หน้า
20 มือ แต่ทว่าความร้ายก็มีไม่น้อยด้วยเหตุนี้ คุณสมบัติที่ดูเป็นข้อเสียจึงทำให้ชีวิตของ
ทศกัณฐ์ประสบปัญหาอยู่เสมอมา ทั้งการเอาแต่ใจตนเองไม่ยอมฟังความเห็นผู้อื่น
มั่นใจกับสิ่งที่ตนเองตัดสินใจจนเกินไป แม้ถูกปราบก็ยังดื้อรั้นมากขึ้นกว่าเดิม และด้วย
นิสัยที่ยอมแพ้ไม่ได้ ยอมพ่ายไม่เป็น ทำให้ต้องหาทางหนีทีไล่เอาตัวรอดไว้จาก
ภัยอันตรายต่าง ๆ ไว้ก่อน โดยการถอดดวงใจซ่อนไว้กับฤาษี ทศกัณฐ์จึงเป็นยักษ์ตาย
ยาก รวมไปถึงนิสัยเจ้าชู้ จึงทำให้เกิดเรื่องราววิฤตหลายต่อหลายครั้ง จนที่สุดต้องต้อง
รบกับพระรามเพื่อชิงนางสีดา วายร้ายเช่นทศกัณฐ์จึงดูเป็นคู่ปรับที่เพียบพร้อมด้วย

การศึกษา อำนาจ อุบาย และพวกพ้อง เหมาะที่จะเป็นผู้ทดสอบความสามารถของ พระรามผู้เป็นตัวเอกอย่างมาก ทว่าทศกัณฐ์ในฉบับภาพยนตร์การ์ตูนแม้จะยังคงฉาย ภาวร้ายไว้ในตอนนำเรื่อง แต่แล้วทุกอย่างก็เลือนหายไป ทศกัณฐ์ความจำเสื่อม กลับกลายเป็นน้ำเชียวหุ่นกระป๋องร่างใหญ่ กายสีเชียวจากสีสเปรย์พ่น รูปร่างไม่สม ส่วนแต่ก็ดูสง่าและน่ารัก แรกพบคนทั่วไปจะเกิดความรู้สึกเกรงกลัวจากรูปลักษณ์ ภายนอก หากเมื่อได้พูดคุย คบหาจะรู้ว่าเป็นคนนิสัยดี มองโลกแง่บวก จริงใจ คิดอะไร เรียบง่าย ชื่อ ๆ ตรงไปตรงมา ไม่มีข้อแม้ใด ๆ กับคนรอบข้าง จนบางครั้งเหมือนขาด ความมั่นใจ ผูกพันกับเพื่อน จนสามารถเสียสละแม้กระทั่งชีวิตตนเอง ดูออกจะตรงกัน ข้ามกับทศกัณฐ์ที่ผู้ชมรับรู้มากที่สุดทีเดียว จนบางครั้งก็อดสงสัยไม่ได้ว่า วายร้ายจะมี ช่วงเวลาแบบนี้บ้างไหมหลังจากที่เลิกเป็นวายร้ายแล้ว



ภาพประกอบ 4 ราล์ฟ จากเรื่อง วเร็ค อิท ราล์ฟ
ที่มา: Wreck it Ralph, 2012

เมื่อมองกลับมาที่ตัวละครวายร้ายในฝั่งตะวันตกอย่าง ราล์ฟ วายร้ายในเกมตุ้ รูปลักษณ์ภายนอกของราล์ฟ เป็นผู้ชายสูง 9 ฟุต หนัก 643 ปอนด์ ค่อนข้างโหม่งง่าย อารมณ์ร้าย ชอบทุบทำลายเป็นกิจวัตร จากรูปร่างและพฤติกรรมที่แสดงออกทำให้ไม่มี

ใครในเกมชอบราล์ฟเพราะรับรู้และเข้าใจจากสิ่งที่เห็นนั้น ทว่าสิ่งเหล่านั้นล้วนเป็น บทบาทที่ถูกกำหนดไว้ให้เป็นในเกมซึ่งเป็นหน้าที่การทำงานของวายร้ายทุกคนในเกมอา เขตต้องแสดง เมื่อเสร็จงานแต่ละคนก็กลับมาเป็นตัวของตัวเอง การรับบทเป็นตัวร้าย ในเกมมาตลอดระยะเวลา 30 ปีทำให้ราล์ฟเริ่มเบื่อ “มันยากนะที่คุณจะรักงานของคุณ ถ้าคุณทำไปแทบตาย แต่ไม่มีใครชอบคุณสักคน” ราล์ฟทุ่มเททำงานอย่างสุดกำลังแต่ ทว่าไม่มีใครชอบเขาเลย ทุกวันหลังเลิกงาน (เกมอาเขตปิด) ทุกคนต่างแยกย้ายกลับ บ้าน ราล์ฟรู้สึกถึงความโดดเดี่ยวล้าพั้งในขณะที่คนอื่นไปลองเล่นกับเพลิกซ์พระเอก ของเกม เขาสะท้อนความรู้สึกในใจจากการมองภาพเพลิกซ์ที่อยู่บนตึกสูงว่า “ผมได้ เห็นเพลิกซ์อยู่บนนั้น มีคนลูบหลัง ลูบไหล่เขา มีคนให้ขนมพาย ขอบอกขอบใจ ดีใจที่ ได้เห็นหน้าเขาทุกครั้งไป บางครั้งผมก็คิด แหม เป็นพระเอกซะบ้างก็คงจะดีไม่น้อย เลย” จะเห็นได้ว่าราล์ฟสะท้อนความสุขพื้นฐานของคนในสังคมประการหนึ่งคือ ความ ต้องการการยอมรับจากคนอื่น ๆ ในสังคม และนั่นก็มีส่วนจำเป็นอย่างมากในการ ดำเนินชีวิตที่มีโครงสร้างหน้าที่กำหนดสถานภาพและบทบาท หลายคนผันตัวเองไปทำ ในสิ่งไม่ดีก็เนื่องมาจากสาเหตุเบื้องต้นที่ว่าทำดีแล้วไม่ได้อะไรตอบแทนเลย แม้กระทั่ง มิตรภาพหรือรอยยิ้มเพียงเล็กน้อยจากคนรอบข้าง หากเมื่อราล์ฟเป็นวายร้ายเหตุการณ์ จึงออกจะดูย้อนแย้งกับสิ่งที่เขาเป็นอยู่ จะทำตัวให้ร้ายไปทำไม (ก็ร้ายอยู่แล้ว ยังไงก็ไม่มีใครชอบ) การอยากลองเป็นคนดีเพื่อให้อื่นในเกมยอมรับบ้างจึงเป็นความท้าทาย อย่างมากในการพิสูจน์ตนเองของวายร้ายคนหนึ่ง

ความเหมือนคล้ายและแตกต่างของวายร้ายในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ทั้งน่าเกลียดและราล์ฟต่างก็ต้องก้าวออกจากสภาวะที่คุ้นเคย คล้ายดั่งการ เดินทางออกจากถิ่นฐานของตนเองไปสู่ดินแดนที่ไม่รู้จักและปราศจากการปกป้อง คุ้มครองใด ๆ จุดเริ่มต้นของการเป็นวีรบุรุษโดยไม่ได้ตั้งใจของทั้งสองคือภาพสะท้อน ของการปฏิเสธตัวตนเดิมที่คุ้นเคย ไม่ว่าจะเป็นการตื่นขึ้นมาในภาวะความจำเสื่อมของ น้าเงี้ยว ที่ทำให้ทศกัณฐ์ที่แสนร้ายกาจถูกซ่อนไว้ในส่วนลึก หรือการอยากลองเป็น

พระเอกบ้างของรอล์ฟทำให้เขาต้องพิสูจน์ตนเองว่าเขาก็เป็นคนดีได้ ถึงทั้งสองจะเป็น วายร้ายแต่เมื่อได้รับบทเป็นตัวเอกในชีวิตของตนเองถึงทั้งสองจะร้ายแต่ก็ไม่เลว จากการศึกษาความเหมือนคล้ายและแตกต่างกันของตัวละครวายร้ายทั้งสอง ผู้เขียน วิเคราะห์และสรุปเป็นตารางได้ 3 ประเด็นหลักดังนี้

1. ภาพลักษณ์ของวายร้าย

การฉายภาพของวายร้ายในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องคล้ายคลึงกัน วายร้ายต้องมีรูปลักษณ์ภายนอกที่เห็นชัดเจนรวมถึงพฤติกรรมการแสดงออกที่สัมพันธ์กับ รูปลักษณ์ เช่น ต้องมีร่างกายใหญ่โต หน้าตาดุตัน ขี้โมโห ก้าวร้าว มีพลังลึกลับมาก และ ใจร้าย ซึ่งทั้งน้ำเชียวและรอล์ฟมีครบถ้วนครบถ้วนความ การตอกย้ำจากภาพลักษณ์ที่ นำเสนอตรงกับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่าน ๆ มาในสังคม การสรุปเหมารวมเอาไว้ คนตัวใหญ่หน้าตาดุตันมักเป็นวายร้าย ยิ่งในสื่อสมัยใหม่อย่างละคร ภาพยนตร์บางครั้ง แค่เห็นหน้า ได้ยินเสียงหัวเราะก็รู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้เป็นวายร้ายแน่นอน รอล์ฟและ น้ำเชียวต่างก็มีรูปร่างใหญ่โต มีกำลังมาก หน้าตาไม่เป็นมิตร วายร้ายมักถูกสร้างขึ้นมา ให้เป็นขั้วตรงกันข้ามกับตัวเอกโดยสิ้นเชิง เหตุผลสำคัญที่เป็นเช่นนั้นก็เพื่อให้วายร้าย เป็นค่าผกผันของตัวเอก (วีรบุรุษ) เรื่องราวใด ๆ ก็ตามทั้งในชีวิตจริง นิยาย ละคร หรือ ภาพยนตร์จะเรียบราบเกินไป หากไม่มีบททดสอบ ต่อสู้พาดพิงกับเหล่าวายร้าย แม้แต่ ภายในจิตใจของตัวเราเองก็ต้องคอยควบคุมอดทน อดกลั้นอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน วายร้ายจึงมีความหมายมากในการยกระดับภารกิจทั้งทางกายและจิตวิญญาณของวีรบุรุษและตัวเราเอง โดยสรุปภาพลักษณ์ภายนอกของน้ำเชียวและรอล์ฟถูกกำหนดมาแล้วให้เต็มไปด้วยสิ่งที่ ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมตีความได้ในเบื้องต้นว่าเขาทั้งสองเป็นวายร้าย แต่ต่อมาภายหลังจึง ตระหนักได้ว่าภาพลักษณ์ภายนอกไม่อาจตัดสินได้อย่างชัดเจนว่าใครร้ายหรือดี เนื่องด้วย คนและปรากฏการณ์เหล่านั้นถูกตัดสินด้วยทัศนคติเหมารวมของเราไปแล้วเรียบร้อยแล้ว

2. จุดเปลี่ยนของชีวิตวายร้าย

น้ำเชียวและรอล์ฟในคราบของวายร้ายทั้งสองมีเป้าหมายที่ชัดเจน ทุกการ กระทำมีเหตุผลรองรับและมีความสามารถไม่อ่อนด้อยไปกว่าตัวเอก ทว่าในชีวิตจริง

ของน้ำเขียวและรอล์ฟเองเขาไม่ได้ต่อสู้กับตัวเอง แต่เป็นการต่อสู้กับความคิดและความทรงจำของตนเอง น้ำเขียวปฏิเสธที่จะกลับไปเป็นทศกัณฐ์ในขณะที่รอล์ฟพยายามจะเป็นคนดีเพื่อลบภาพลักษณ์วายร้าย ทั้งสองค่อย ๆ พัฒนาตัวเองกลายเป็นตัวเองและดำเนินชีวิตของตนเองโดยไม่ติดกรอบที่ถูกกำหนดด้วยความทรงจำร่วมทางสังคม ตลอดทั้งเรื่องน้ำเขียวไม่ร้ายอย่างที่วายร้ายแบบทศกัณฐ์เป็น ในขณะที่รอล์ฟเองนอกจากขี่โมโห ขอบทบุพทำลายเขาเองก็ไม่เคยทำร้ายใคร พละกำลังและการตัดสินใจของทั้งสองกลับมีส่วนสำคัญในการช่วยเหลือผู้อื่นให้รอดพ้นจากอันตราย ความร้ายของน้ำเขียวเป็นเพียงภาพความทรงจำที่แยกออกจากตัวตนในปัจจุบัน หน้าที่สำคัญของน้ำเขียวก็คือการกำจัดทศกัณฐ์ ในขณะที่รอล์ฟเองก็มาตระหนักถึงหน้าที่ของวายร้ายได้ด้วยตนเองจากการยอมรับในสิ่งที่เขาเป็นและทำให้ดีที่สุดตามบทบาท ส่วนในความเป็นตัวของตัวเขานั้นเขาก็เสียสละเพื่อผู้อื่นตามแบบฉบับของตนเอง ดังคำขวัญที่วายร้ายมักท่องกันในเรื่อง เวิร์ค อีท รอล์ฟ “ฉันทน และนั่นก็ดีแล้ว ฉันทจะไม่วินาศและนั่นก็ไม่เลว ฉันทไม่อยากเป็นใครนอกจากตัวฉันทเอง” การปฏิเสธที่จะเป็นตัวเองทำได้ยากในมุมมองของน้ำเขียว น้ำเขียวก็คือน้ำเขียว ไม่ใช่ทศกัณฐ์ การเลือกเป็นน้ำเขียวและกำจัดทศกัณฐ์จึงเป็นการตัดสินใจเป็นตัวของตัวเอง โดยละทิ้งความทรงจำในอดีตไปทั้งหมด และนั่นเป็นการกำจัดทศกัณฐ์ให้หายไปอย่างถาวรเป็นการช่วยเหลือผู้คนให้พ้นจากสงคราม ในขณะที่รอล์ฟก็คือรอล์ฟ เขาพยายามเป็นคนดีแต่นั้นไม่ใช่ตัวของเขาเอง เขาซ่อมแซมรถแข่งไม่ได้ หน้าที่ซ่อมแซมเป็นของพระเอก เขาเก่งแต่เรื่องทำลายและเขาก็ใช้ความเก่งกาจนั้นช่วยเหลือผู้อื่นให้รอด แม้เราจะเลือกเกิดไม่ได้แต่เลือกที่จะเป็นได้ โดยเฉพาะการเป็นตัวของตัวเองที่ปราศจากการครอบงำโดยผู้อื่น

มิตรภาพเป็นกุญแจสำคัญของการไขเปิดเข้าสู่จิตใจฝ่ายดีของเหล่าวายร้าย น้ำเขียวเมื่อยังเป็นทศกัณฐ์ไร้เพื่อนที่แน่นอน แต่เมื่อเป็นน้ำเขียวเพื่อนกลับมีบทบาทสำคัญที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีด้วยหัวใจของคำว่าเพื่อนที่ต้องรักกันช่วยเหลือกัน ไม่ทอดทิ้งกัน ทำให้น้ำเขียวยอมเสียสละชีวิตเข้าช่วยเผือกหรือหนุมานเพื่อให้รอดตายจากการโดนระเบิดหอกโมกขศักดิ์ โดยการเสี่ยงอันตรายปีนเสาเทียนวัน

เพื่อหยุดพระอาทิตย์ จนตัวเองไหม้เกรียมหมดสติไป ในขณะที่รอล์ฟนั้นต้องการให้ทุกคนชอบเขาบ้าง 30 กว่าปีที่ทำหน้าที่เป็นวายร้ายในเกมไม่มีใครชอบเขาเลย แต่เมื่อรอล์ฟได้พบกับเวเนโลฟี รอล์ฟก็ตระหนักได้ว่าเพื่อนกันต้องช่วยเหลือกัน เขาไม่ปล่อยให้เวเนโลฟีเป็นอันตราย ถึงกับยอมเสี่ยงชีวิตเพื่อช่วยเหลือซึ่งผิวดิวิสัยของวายร้ายที่จะกระทำ รอล์ฟถึงกับเปรยในตอนจบว่า เหยี่ยวนางวัลไม่สำคัญอีกแล้ว เพราะอย่างน้อยถ้าเวเนโลฟีชอบเขา เขาก็คงไม่เลวเท่าไร ซึ่งตัวละครเสริมที่เป็นเด็กผู้หญิงเล็ก ๆ นี้เองที่ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีเหมือนกันคือ สนิมน้อยในเรื่องยักษ์ และเวเนโลฟีในเรื่องวเร็คอิท รอล์ฟ ทั้งสองเป็นตัวละครที่น่าจดเปลี่ยนมาสู่ตัวตนของทั้งน้ำเขียวและรอล์ฟ หากเปรียบเทียบกับขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ การได้พบเวเนโลฟีหรือสนิมน้อยเทียบได้กับ การได้พบเทพธิดา (Meeting the goddess) มิตรภาพจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการเปลี่ยนแปลงตนเองไปในทางที่ดี

3. แก่นของเรื่อง

น้ำเขียวและรอล์ฟต่างก็ออกเดินทางเพื่อตามหาตัวเอง น้ำเขียวอยากรู้ว่าตนเองเป็นใครและมีหน้าที่อะไรในฐานะหุ่นยนต์ ในขณะที่รอล์ฟออกเดินทางเพื่อพิสูจน์ตนเองว่าเป็นคนดีได้ เป็นวีรบุรุษได้จากการท้าทาย คำเย้ยหยันของคนรอบข้าง ความร้ายของวายร้ายทั้งสองเป็นเพียงเปลือกนอกสุดที่คนในโลกของภาพยนตร์รับรู้ ในความเป็นจริงแล้วไม่มีใครเป็นวายร้ายในชีวิตของตนเอง ทุกคนต่างก็เป็นวีรบุรุษในแบบฉบับของตนเอง การออกเดินทางเพื่อแสวงหาบางอย่างจึงเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตและจิตวิญญาณให้ได้ตระหนักรู้ในตนเองมากยิ่งขึ้น บางครั้งการเดินทางออกจากโลกที่คุ้นเคยไปผจญภัยในโลกที่เต็มไปด้วยสิ่งที่ไม่รู้จัก สถานการณ์ที่ไม่อาจคาดเดาได้ก็นำไปสู่การเป็นตัวของตัวเองโดยปราศจากการครอบงำ น้ำเขียวออกเดินทางไปด้วยกัน ๆ กับเผือกทั้งสองเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จากสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้นทำให้ศัตรูกลับต้องผูกพัน และก็เป็นเผือกนั่นเองที่ยืนยันตัวตนของน้ำเขียวว่าไม่ใช่และไม่มีทัศนคติอื่นอีกแล้ว เผือกไม่บกพร่องในหน้าที่ที่มีต่อราม เขานำน้ำเขียวมาลานประหารและในขณะที่เดียวกันเขาก็ไม่บกพร่องในหน้าที่ของเพื่อนด้วย เผือกเลือกจะปกป้องน้ำ

เชี่ยวชาญการทำลายล้างของราม ราล์ฟเองก้าวออกจากโลกของเกมที่อาศัยเพื่อพิสูจน์ตนเอง นับเป็นความเสี่ยงที่ต้องเผชิญกฎของเกมกำหนดไว้ว่า หากตัวละครตายนอกเกมจะเป็นการตายถาวรนั้นเท่ากับว่า ราล์ฟต้องใช้ชีวิตเดียวของตนเองที่มีเพื่อพิสูจน์ตนเอง ภารกิจของราล์ฟทำให้เขารู้จักตัวเองมากขึ้นในฐานะวายร้ายที่ต้องทำตามบทบาท แต่เมื่อต้องช่วยเหลือเวนโลพี เขายอมเสียสละชีวิตตนเองพุ่งลงมายังภูเขาไฟในความสูงที่ผู้ชมรับรู้ได้ว่าไม่รอดแน่ สิ่งที่เขาทำทั้งหมดก็เพื่อช่วยเพื่อนคนสำคัญซึ่งเขาไม่เคยมีมาก่อน การเดินทางของทั้งน้ำเขียวและราล์ฟต่างกันเพียง น้ำเขียวพอใจที่จะเป็นน้ำเขียวไม่ใช่ทศกัณฐ์จอมวายร้าย ดังที่น้ำเขียวบอกไว้ในภาพยนตร์ว่า หน้าที่ของน้ำเขียวคือการกำจัดทศกัณฐ์ เป็นภาพสะท้อนการเข้าควบคุมจิตใจสำนึกของจิตสำนึก เป็นการตัดสินใจเลือกเป็นคนดี มีเพื่อนรักและคนรอบข้างที่คอยห่วงใย ปฏิเสธตัวตนเดิมที่เคยรู้จักไปอย่างสิ้นเชิง ขณะที่การเดินทางของราล์ฟนั้นเป็นการปฏิเสธตนเองในตอนต้นจนท้ายที่สุดจึงตระหนักได้ว่าการพยายามเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่ตนเองนั้นทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายมากมาย ทุกอย่างล้วนต้องมีสมดุลเขาต้องเป็นวายร้ายก็ด้วยบทบาทหน้าที่ ไม่ใช่ด้วยตัวตนของเขาเอง เพราะในเบื้องลึกเขาก็อยากเป็นคนดี เป็นพระเอก เป็นวีรบุรุษที่คนอื่นชื่นชมเหมือนกัน

ความขัดแย้งภายในใจของตัวละครวายร้ายทั้งสองนั้นมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง น้ำเขียวเกิดความขัดแย้งภายในใจเนื่องจากการเลือกที่ตัดสินใจจะเป็นตัวของตนเองโดยปฏิเสธตัวตนเดิมที่เป็นวายร้ายอย่างสิ้นเชิง การเกิดภาวะความจำเสื่อมเป็นการปลุกให้จิตสำนึกฝ่ายดีทำงานก่อเกิดตัวตนใหม่ที่เบียดขับตัวตนเดิมอย่างทศกัณฐ์ให้จมหายไปในส่วนลึกของจิตไร้สำนึก ตลอดทั้งเรื่องน้ำเขียวไม่ได้ความทรงจำกลับคืน การตื่นขึ้นของทศกัณฐ์นั้นเป็นการ บงการโดยหัวทั้งเก้าซึ่งเป็นภาพตัวแทนของจิตไร้สำนึกที่เต็มไปด้วยสัญชาตญาณ ความก้าวร้าว การต่อสู้กับตนเองจึงถือได้ว่าเป็นภารกิจที่สำคัญอย่างมากเนื่องจากต้องปกป้องเผือกเพื่อนคนสำคัญของตนเอง ซึ่งในความเป็นจริง หากน้ำเขียวเป็นทศกัณฐ์ เผือกหรือหนุมานย่อมเป็นศัตรูคู่แค้นกัน การกำจัดทศกัณฐ์ด้วยตนเองเท่ากับว่าเป็นการควบคุมสัญชาตญาณดิบเถื่อนที่แทนภาพลักษณ์ด้วยทศกัณฐ์ การควบคุมจิตใจสำนึกและเลือกที่จะเป็นน้ำเขียวเท่ากับว่า

เป็นการเริ่มต้นชีวิตใหม่ของน้ำเขียวที่สลัดคราบวร้ายอีกทั้งยังเป็นการยุติสงครามที่มีอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นภพที่ชาติก็ยุติลงด้วยการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตนเองไม่หวนกลับไปหาอดีตที่จำไม่ได้ด้วยตนเองอีกแล้ว ในขณะที่รอล์ฟปฏิเสธการเป็นตัวเองเนื่องจากยังไม่รู้จักตนเองดีพอ ตัวเขายังคงติดกับดักของสังคครอบข้างที่ตีตราว่าเขาเป็นวร้าย การออกเดินทางจึงทำให้เขาตระหนักรู้ในตนเองอย่างแท้จริง จนเห็นความหมายและคุณค่าของการได้เป็นตัวเอง แม้เขาจะเป็นวร้ายที่ไม่มีใครชอบเลย แต่ทว่านั่นเป็นหน้าที่ที่เขาต้องรับบทบาทเพื่อให้ชีวิตในเกมสมมูลและเป็นไปอย่างปกติ การปรับทัศนคติของคนรอบข้างจึงเป็นสิ่งสำคัญของการถ่ถอนการตีตราประทับด้วยทัศนะเหมารวมรอล์ฟออกจากเกมและพบเพื่อนอย่างเวเนโลพี สิ่งที่เขาไม่เคยทำมาก่อนคือการเสียสละตนเองช่วยเหลือผู้อื่น เช่นเดียวกับที่น้ำเขียวเสียสละตนเองเพื่อช่วยเฟือก ถึงพวกเขาจะไม่อาจบอกได้ว่าวร้ายนั้นเป็นคนดีแต่ทว่าอย่างไรเสียพวกเขาก็ไม่เลว น้ำเขียวมันคงในมิตรภาพอย่างที่ไม่เคยพบในทศกัณฐ์เช่นเดียวกับรอล์ฟที่ยอมรับบทบาทของตนเองไปพร้อม ๆ กับการปรับทัศนคติของผู้อื่นที่มีต่อเขาจากวีรกรรมที่เขาช่วยให้ประชาชนในเกมทุกเกมรอดพ้นจากภัยพิบัติ วร้ายอย่างพวกเขาจึงกลับกลายเป็นวีรบุรุษบนเส้นทางชีวิตของตนเอง การออกเดินทาง ผ่านบททดสอบ พบมิตรภาพ และทำภารกิจให้สำเร็จ นำตัวตนใหม่กลับมาและคลี่คลายปัญหาที่ติดค้างในใจ บางครั้งเราไม่ต้องจมอยู่กับอดีตที่ผ่านไปแล้วยังน่าเขียว บางครั้งเราก็ต้องยอมรับตนเองให้ได้และไม่พยายามที่จะเป็นแบบคนอื่น หากเรารู้จักตนเองดีพอ เราก็จะสามารถจัดการกับตนเองได้ในที่สุด

วีรบุรุษในภาพลักษณ์ของวร้าย

วร้ายจัดว่าเป็นหนึ่งในอาร์คไทป์ที่รู้จักกันในนามของเงา (Shadow) ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของพลังงานเกี่ยวกับด้านมืดที่ถูกซ่อนเร้นไม่อาจเปิดเผยหรืออาจถูกปฏิเสธด้วยแง่มุมบางอย่าง บ่อยครั้งสถานที่ที่พำนักของเงาเกี่ยวข้องกับอาการอาพรางเหล่าปิศาจร้ายไว้ในโลกภายใน เงาสามารถเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่พวกเราไม่ชอบเกี่ยวกับตัวตนของ

เราเอง ความลับดำมืดทั้งหลายที่เราไม่สามารถยอมรับตัวเองได้ คุณลักษณะทั้งหลายของพวกเราปฏิเสธหรือพยายามที่จะทำลายเงาที่ยังคงซ่อนอยู่ภายใน ควบคุมโลกของเงาของจิตไร้สำนึก เราสามารถขวางกั้นคุณลักษณะในด้านบวก ซึ่งเป็นการซุกซ่อนหรือทำให้พวกเราปฏิเสธด้วยเหตุผลบางอย่าง โฉมหน้าของด้านลบเกี่ยวข้องกับเงาในเรื่องราวทั้งหลายมักถูกฉายภาพไปยังตัวละครที่เรียกว่า วายร้าย (villains) ผู้ต่อต้าน (antagonists) หรือ ศัตรู (enemies) วายร้ายหรือศัตรูตามปกติมักเสียสละชีพสู่ความตาย ภาวะที่ถูกทำลายหรือพ่ายแพ้แก่วีรบุรุษ (hero) ผู้ต่อต้านอาจไม่ได้มีเจตนาร้าย เขาเหล่านั้นอาจเป็นมิตรเพียงแต่ว่าผู้ต่อต้านนั้นไม่ยอมรับวิธีการของวีรบุรุษ ผู้ต่อต้านและวีรบุรุษนั้นต่อสู้กันเหมือนกับทีมม้าแข่ง ที่มีวิธีการควบคุมและดึงเลื่อนที่แตกต่างกันไป ขณะที่วายร้ายกับวีรบุรุษต่อสู้กันเหมือนรถไฟที่ชนประสานงานกันอย่างรุนแรง

คำว่า ฮีโร่ (Hero) ซึ่งแปลเป็นไทยว่า วีรบุรุษ เป็นคำศัพท์ที่มาจากภาษากรีก โดยมีรากศัพท์หมายถึง การปกป้องและช่วยเหลือ เป็นอาร์คไทป์ที่สำคัญหนึ่งในเจ็ดของคาร์ล ยุง วีรบุรุษคือบางคนที่เต็มใจเสียสละความต้องการที่จำเป็นของตนเอง เหมือนกับคนเลี้ยงแกะที่จะยอมปกป้องและช่วยเหลือฝูงสัตว์ของเขา รากฐานของความคิดเกี่ยวกับวีรบุรุษถูกเชื่อมโยงเข้ากับการเสียสละตนเอง โวกเลอร์ (Vogler) กล่าวว่า วีรบุรุษคือคนที่สามารถอยู่เหนือขอบเขตและภาพลวงตาของอีโก้ได้ในตอนแรกเริ่มวีรบุรุษเป็นอีโก้ทั้งหมด (Vogler 2007, p. 29) เป็นตัวกูของกู เป็นหนึ่งเดียว ซึ่งตัวตนของบุคลิกภาพนั้นแปลกแยกจากส่วนที่เหลือของกลุ่ม การผจญภัยของวีรบุรุษมากมายเป็นเรื่องราวที่ต้องแยกจากครอบครัวหรือเผ่า เช่นเดียวกับความรู้สึกของเด็ก ๆ ที่ต้องแยกจากแม่ สิ่งเหล่านั้นเองทำให้เขาได้เรียนรู้ชีวิตอย่างแท้จริงในนามของวีรบุรุษ จากบททดสอบทางกายและทางใจ ดังที่โจเซฟ แคมพ์เบลล์กล่าวไว้ “วีรบุรุษคือใครบางคนซึ่งมอบชีวิตของเขาหรือเธอให้กับบางสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวเขาเอง มีการกิจอยู่สองประเภท ประเภทหนึ่งคือภารกิจทางกาย ซึ่งวีรบุรุษได้แสดงพฤติกรรมอันกล้าหาญในการประจัญบานหรือในการช่วยชีวิตใครสักคน อีกประเภทหนึ่งคือภารกิจทางด้านจิต

วิญญาณ ซึ่งวีรบุรุษเรียนรู้ที่จะสัมผัสชีวิตทางจิตวิญญาณของมนุษย์ในระดับเหนือปกติ แล้วกลับมาเก็บสาระ” (Boonsong, 2008, p. 256) อาร์คีไทพ์วีรบุรุษแสดงให้เห็นถึงการค้นหาของฮีโร่เพื่อตัวตนและองค์รวมทั้งหมดในกระบวนการที่เหมาะสมและสมบูรณ์แบบเป็นสิ่งที่ปรากฏให้กับชีวิตมนุษย์ทั้งมวล

ทั้งน้ำเขียวและรالفเป็นตัวละครวายร้ายที่ออกค้นหาตัวตนของตนเอง คนหนึ่งปฏิเสธที่จะกลับไปร้ายและเลือกใช้ชีวิตใหม่ด้วยตัวเอง ในขณะที่อีกคนหนึ่งเลือกที่จะเป็นวายร้ายตามบทบาทโดยไม่ปล่อยให้ชีวิตจริงร้ายตามบทที่ได้กำหนดไว้ การก้าวเข้าสู่การผจญภัยในโลกที่ตนเองไม่รู้จัก ทำให้วายร้ายทั้งสองกลายเป็นวีรบุรุษ โดยไม่ได้ตั้งใจ อาร์คีไทพ์วีรบุรุษที่ซ่อนอยู่ในภาพลักษณ์ของวายร้ายจึงเป็นสิ่งที่รอคอยการเปิดเผยเมื่อถึงเวลาและสถานการณ์ที่เหมาะสม

ความสันติสุขในชีวิตภาพสะท้อนจากรالفและน้ำเขียว

หากเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจได้ (ผู้เขียนเห็นว่าสำคัญกว่าการตอบสนองทางร่างกายมาก) ชีวิตของเราเองก็ไม่อาจพบสันติสุขได้อย่างแท้จริง โลกภายนอกแท้จริงไม่ได้უნวาย โลกภายในใจของเราเองต่างหากที่უნวาย โดยพื้นฐานมนุษย์จะรู้สึกมีความสุขมาก ๆ เมื่อพบเหตุการณ์ต่อไปนี้ “1) ได้รับความรักจากผู้อื่น 2) ได้รับคำชมจากผู้อื่น 3) รู้สึกว่าตนเองมีประโยชน์แก่ผู้อื่น 4) รู้สึกว่าตนเองเป็นที่ต้องการของผู้อื่น” (Marumura, 2016, p. 49)

ภาพสะท้อนจากน้ำเขียวทำให้เรารู้ว่าคนเราไม่ได้ดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยข้าวปลาอาหารเท่านั้น หากเรายังต้องอาศัยสิ่งอื่นด้วยและหนึ่งในบรรดาสิ่งที่จำเป็นต่อชีวิตและต่อความเป็นมนุษย์ของเราคือ “ความรัก” ลึก ๆ แล้วมนุษย์ทุกคนล้วนแต่ต้องการความรักจากผู้อื่นและโดยไม่รู้ตัว ความต้องการความรักนั้นทำให้เราแสวงหาความรักจากคนอื่นด้วย ถ้ามองย้อนกลับเข้าไปในเรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ได้รับความรักจากบุคคลรอบข้างในลักษณะของความเคารพยำเกรงตามฐานะของผู้ได้บังคับบัญชาพึงมีต่อผู้บังคับบัญชา ความรักที่เกิดขึ้นโดยเนื้อแท้จากอารมณ์และความรู้สึก หาได้น้อยมาก

คงจะมีเพียงนางมณฑิลาเท่านั้นที่รักในรูปแบบของชาย-หญิง แต่ก็ยังอยู่ภายใต้ความเคารพ เกรงกลัวและยกให้ทศกัณฐ์มีอำนาจเหนือการตัดสินใจทุกอย่าง ทศกัณฐ์ต้องการความรักจากผู้อื่นและดูเหมือนไม่ค่อยพอ จนทำอะไรหลายอย่างด้วยพลการหรือใช้อำนาจความรุนแรงแย่งชิงความรักนั้นมา หากน้ำเขียวไม่ได้เป็นดังเช่นทศกัณฐ์ น้ำเขียวได้รับความรักจากผู้คนรอบข้างอย่างล้นเหลือ อาจจะเป็นด้วยบุคลิกพฤติกรรม การกระทำ หรืออะไรก็ตาม ที่ทำให้คนอื่นมีความสุขในการเข้าใกล้ น้ำเขียวผู้เขียนคิดว่าน่าจะเป็นเพราะน้ำเขียวเป็นคนที่ทำอะไรทำด้วย “ใจ” ถ้ากล่าวกันแบบภาษาของคนรุ่นใหม่คงจะเรียกว่า “ให้ใจมาก ก็ได้ใจไป” น้ำเขียวทำอะไรด้วยความจริงใจเสมอ ใส่ชื่อทุกความคิดและการกระทำ ซึ่งทำให้ทุกคนต่างก็ให้ความจริงใจตอบกลับมายังน้ำเขียวอย่างไม่มีข้อแม้อะไรเลย บางครั้งการได้รับคำชมจากผู้คนมากมายอาจไม่ใช่ใจเท่ากับคำชมของผู้ที่เห็นคุณค่าของเราเพียงไม่กี่คน น้ำเขียวโชคดีที่ถูกรายล้อมไปด้วยมิตรภาพอันดีงาม ไม่ว่าจะเป็นเจ้าเผือก สนิมน้อย คำชมที่ชัดเจนอาจจะไม่ได้เปล่งออกมาจากปากคนสนิทใกล้ของน้ำเขียว แต่การกระทำหลาย ๆ อย่างต่างแสดงถึงความชื่นชมในตัว of น้ำเขียวทั้งสิ้น เช่น ความเป็นห่วงเป็นใยที่สนิมน้อยมีต่อน้ำเขียว นอกจากนี้ คำว่า “วีรบุรุษ” เพียงคำเดียวก็ถือว่าเป็นคำชมที่น้ำเขียวได้รับจากคนอื่น แม้จะไม่ใช่คำชื่นชมที่สวยหรู งดงาม แต่ก็ทำให้น้ำเขียวรู้สึกอึดอัด ปลื้มปิติ ดังนั้น ความสุขของน้ำเขียวไม่ใช่การสรรเสริญเยินยอที่ยิ่งใหญ่อะไร เพียงแค่คำพูดสั้น ๆ หรือการกระทำที่จริงใจก็นับว่าเป็นสิ่งที่มีความสุขอย่างที่สุดของน้ำเขียวแล้ว แม้ว่า น้ำเขียวอาจจะจำตัวเองในอดีตไม่ได้ แต่ชีวิตในปัจจุบันนี้ การตั้งใจช่วยเหลือผู้อื่นนับเป็นความรู้สึกใหม่ที่ไม่เคยปฏิบัติ ทั้งยังทำให้ตระหนักถึงคุณค่าและการมีความหมายของตนเอง เพราะแท้ที่จริงแล้ว มนุษย์ทุกคนล้วนแต่อยากเป็นที่ต้องการของผู้อื่น ด้วยความรู้สึกที่ว่าตนเองสำคัญและยิ่งถ้ามีคนให้ความสำคัญกับการกระทำของเรา ยิ่งนำความปลื้มใจมาให้ น้ำเขียวอาจไม่รู้ตนเองตั้งแต่แรกด้วยซ้ำว่าเป็นที่ต้องการของคนในสังคมเพราะการกระทำทุกอย่างเป็นเรื่องเฉพาะหน้า และทำไปโดยไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งการช่วยโดยไม่หวังผลตอบแทน เพียงแค่ทำไปตามที่ใจต้องการจะช่วยเหลือ รวมไปถึงการแสดงออกที่เรียบง่ายจริงใจของน้ำ

เขียวนั้น กลับกลายเป็นสิ่งที่น่าชื่นชมในสายตาของคนอื่น แม้ไม่มีใครพูดออกมาตรง ๆ แต่พฤติกรรมของคนรอบข้างบ่งบอกให้ผู้ชมรับรู้ได้อย่างชัดเจนว่า น้ำเขียวเป็นที่ต้องการและเป็นที่รักของสังคม

ภาพสะท้อนจากราล์ฟ ตลอดเวลา 30 ปีที่ทำหน้าที่รับบทเป็นตัวร้ายในเกมความรู้สึกเบื่อหน่ายจากการที่ตั้งใจทำหน้าที่ของตนเองแต่กลับไม่มีใครชอบเขา ไม่แม้คำชื่นชม เนื่องจากใคร ๆ ต่างก็เห็นว่าเขาเป็นนักทำลาย ชะตากรรมของราล์ฟจึงต้องโดดเดี่ยวเดียวดายเพียงลำพัง ราล์ฟไม่รับการตอบสนองทางจิตใจอย่างเต็มที่ที่ทำให้เขาไม่พอใจที่จะใช้ชีวิตแบบเดิมอีกต่อไป เขาก้าวออกจากโลกเดิมเพื่อแสวงหาสิ่งที่เขาก็สามารถเป็นได้ แม้ว่าในช่วงแรกเขาจะคิดแค่เพียงว่าการได้เหรียญรางวัลซึ่งเป็นวัตถุสิ่งของที่แสดงว่าใครก็ตามที่ได้รับเหรียญก็เป็นวีรบุรุษในสายตาคนอื่นได้ ทว่าวัตถุนั้นไม่เพียงพอต่อการยอมรับการเป็นวีรบุรุษเพราะอย่างไรเสียเขาก็ยังคงเป็นวายร้ายการหายไปของเขากลับทำให้ประชากรในเกมเดือดร้อน ราล์ฟจึงตระหนักได้ว่าเหรียญรางวัลนั้นไม่ใช่ทั้งหมดของชีวิตที่เขาหาความหมายอยู่ ชีวิตของราล์ฟมีความหมายขึ้นหลังจากพบเวนโลพี เขาเป็นเพื่อนกับเวนโลพีและนั่นคือการได้รับความรักจากมิตรคนแรกของเขา เวนโลพีขอให้ราล์ฟช่วยสร้างรถแข่งซึ่งราล์ฟออกตัวว่าทำไม่ได้ เขาเก่งแต่เรื่องทำลาย ทว่ารถแข่งที่ราล์ฟทำออกมาด้วยการทำลายอุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ในโรงงานกลับเป็นสิ่งที่เวนโลพีประทับใจและชื่นชอบ เขาได้รับคำชมและนั่นเองเขาก็รู้สึกถึงการมีตัวตนที่ได้รับการยอมรับจากมิตร การที่ได้พบกับเวนโลพีทำให้เขาได้รับการตอบสนองปัจจัยทั้งสี่ประการของความสุขออย่างครบถ้วน แม้จะมีเพียงแค่เวนโลพีเพียงคนเดียวที่เข้าใจเขา สำหรับราล์ฟแล้วก็เพียงพอต่อการทุ่มเทตั้งหน้าตั้งตาทำงานในฐานะวายร้ายต่อไป ในตอนท้ายของเรื่องทัศนคติของผู้คนที่มิต่อราล์ฟเปลี่ยนไปแล้ว เขาเป็นวีรบุรุษที่ช่วยให้ทุกคนรอดจากมหันตภัยและที่สำคัญทัศนคติที่เขามีต่อหน้าที่การงานของตนเองก็ชัดเจนขึ้นเขาไม่อาจพยายามเป็นคนอื่นได้ เหรียญรางวัลก็ไม่อาจมีค่ามากพอจะบอกว่าใครเป็นคนดีหรือวีรบุรุษ จะเป็นวีรบุรุษหรือไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกเสียสละความต้องการของตนเองเพื่อเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่กว่า เขาเสี่ยงชีวิตช่วยเหลือ

เวนโลพีและทุกคนให้รอด คุณค่าและความหมายของตัวเองอยู่ที่การกระทำที่ผู้อื่นยอมรับได้อย่างเต็มใจ แม้ไม่มีเหรียญรางวัลแต่เขาก็ได้รับการชื่นชมจากเวนโลพี มิตรคนแรกและเป็นคนสำคัญที่นำเขาสู่เส้นทางการเปลี่ยนแปลงไปสู่การค้นพบตัวตน และยอมรับได้ในแบบที่ตนเองกำหนด

จากการชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยักษ์และวเร็ค อิท ราล์ฟ พบว่าตัวละคร วายร้ายอย่างน่าเกลียดและร่าลั่นเป็นวายร้ายเพียงเปลือกนอกที่ฉาบเจือด้วยอดีตและการรับรู้ในบทบาทที่ถูกสรรค์สร้างขึ้น ทว่าภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอชีวิตของวายร้ายทั้งสองบนเส้นทางการดำเนินชีวิตของตนเองซึ่งพวกเขาเชื่อว่าจะเป็นวายร้ายอย่างที่ใครเข้าใจ ทั้งราล์ฟและน่าเกลียดต่างก็มีชีวิตที่ตนเองเลือกจะเป็นและดำรงอยู่ในแบบฉบับของตนเอง น่าเกลียดเดิมคือทศกัณฐ์แต่เขาเลือกที่จะเป็นน่าเกลียดโดยเลือกกำจัดตัวตนเดิมที่เลวร้ายให้สิ้นไปและกลายเป็นคนใหม่ที่ดีกว่าเดิม ในขณะที่ราล์ฟเลือกที่จะยอมรับบทบาทหน้าที่วายร้าย ทั้งยังค้นพบตัวเองว่าสามารถเสียสละและช่วยเหลือผู้อื่นได้อย่างหมดจดหมดใจอย่างที่ไม่มียายร้ายคนไหนในเรื่องทำได้ ทั้งราล์ฟและน่าเกลียดต่างก็เป็นภาพสะท้อนการแสวงหาความสุขในชีวิตให้กับตนเอง ที่ไม่เกี่ยวกับวัตถุนิยม เงินทองข้าวของมากมาย น่าเกลียดไม่ได้ต้องการลาภยศสรรเสริญใด ๆ ในขณะที่เหรียญรางวัลที่ราล์ฟแสวงหาแท้จริงแล้วก็คือความว่างเปล่า มิตรภาพ การรู้จักตนเอง และการช่วยเหลือผู้อื่นต่างหากที่ทำให้ตัวตนของวายร้ายและน่าเกลียดปรากฏชัดในฐานะวีรบุรุษ และกลายเป็นตัวเอกในเรื่องอย่างสมบูรณ์ ชีวิตมนุษย์เราเองก็เช่นกัน การตระหนักรู้ในจิตใจตนเองเป็นสิ่งสำคัญอันดับต้น ๆ ในการจัดการชีวิตของเราเองให้เป็นปกติสุข ตัวละครที่ดำเนินชีวิตไปในภาพยนตร์ตามธรรมดาอาจไม่รู้อะไรมากเท่ากับสิ่งที่ตนต้องแสดงออกไป ทว่าผู้ชมต่างหากที่รับรู้อะไรมากมายเมื่อกลับมามองย้อนดูตนเอง

References

- Aungthonggumnerd, C. (2013). *Avata Archetype: A mythological phenomenon in Hinduism and Buddhism*. (Doctoral's Thesis), Faculty of Humanities Naresuan University. [in Thai]
- Boonsong, B. (2009). *The life and contributions of Joseph Campbell to the study of mythology*. (Doctoral's Thesis) , Faculty of Humanities Naresuan University. [in Thai]
- Campbell, J. (2008). *The power of myth*. (Boonsong Baranee, Trans.). Bangkok; Amarin Printing and Publishing PCL. (Original English Publishing, 1991). [in Thai]
- Chonsaranon, P. (2012). *Yak the giant king*. Bangkok; Fullstop printing. [in Thai]
- Marumura, K. (2016). *The Japanese Chalk Company creates the "highest" happiness for employees*. Magazine Secrets. 8 (181),49. [in Thai]
- Thaicinema. (2016, January 12), *Yak character and voice actor*, Retrieved from <http://www.thaicinema.org/kits389yaak.php>.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. (3rd ed.). California: Michael Wiese Productions.
- Wreck-It Ralph Wiki. (2016, January 12), *Wreck-It Ralph (character)*. Retrieved from [https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_\(character\)](https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)).