



การเดินทางของ “พระสังข์” : การศึกษาวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล¹

หัตถกาญจน์ อารีศิลป์*

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประเทศไทย

A Journey of “Phra Sang”: An Analytical Study of *Sang Thong* Comic Books as Bildungsroman

Hattakarn Areesilp*

Faculty of Arts, Chulalongkorn University, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:

Received 25 March 2025

Revised 17 May 2025

Accepted 20 May 2025

คำสำคัญ

สังข์ทอง

การ์ตูนไทย

อารมณ์ขัน

ชนบวรรัตนคติไทย

วรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

* Corresponding author

E-mail address:

a.hattakarn@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* เรื่อง *พลิกตำนาน* ของ *เจ้าชายผจญภัย* ของ Becassine และ *สังข์ศิลป์ศาสตร์* ของ Kwanrapee ในด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ซึ่งเน้นนำวรรณคดีไทยและชนบวรรัตนคติไทย มาใช้ในการสร้างอารมณ์ขัน และในด้านเนื้อหาแนวคิดและบทบาท ความสำคัญในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล (Bildungsroman) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนำโครงสร้างนิทานเรื่อง *สังข์ทอง* และนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ได้แก่ การกำเนิดในรูปลักษณะประหลาด การเรียนวิชา การออกเดินทางผจญภัย การเลือกคู่ มาใช้ในการสร้างความตลกขบขัน ทั้งยังสร้างตัวละครเอกโดยยัลล่อนบในวรรณคดีไทย นำเข้าตัวละครจากวรรณคดีต่างเรื่องมาผสมผสานไว้ และใช้รูปแบบการ์ตูน คือภาพและเรื่องเพื่อล้อภาพจำในบริบทไทยด้วย ในด้านเนื้อหาแนวคิด การ์ตูนทั้งสองเรื่องเสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองในช่วงวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้นโดยสร้างความตระหนักรู้เรื่อง คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของบุคคลที่พัฒนาแล้วในฐานะพลเมืองของ สังคมไทยและสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 อารมณ์ขันในเรื่องมีบทบาทสำคัญในการปลดปล่อยผู้อ่านจากความเครียดและความกดดันระหว่างการเติบโตและเป็นพื้นที่ระบายความคับข้องใจของผู้อ่านที่มีต่อเนื้อหาและวิธีการประพันธ์วรรณคดีไทยตามแบบแผนเดิมด้วย การศึกษาวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นลักษณะที่สอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่างแก่นของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลกับวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ของไทยซึ่งเป็นทุนทาง วัฒนธรรมที่เอื้อให้เกิดกิ่งก้านสาขาใหม่ของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล ในบริบทไทยในรูปแบบอันหลากหลายต่อไป

¹ บทความนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนเพื่อการวิจัย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Keywords:

Sang Thong,
Thai comics,
humor,
Thai literary convention,
Bildungsroman

Abstract

This article aims to study the comic adaptations of *Sang Thong*, specifically *Plik Tamnan Chaochai Phajonphai* by Becassine and *Sangsan Story* by Kwanrapee, focusing on their creative techniques that incorporate Thai literature and literary conventions to generate humor. Additionally, it examines their themes, concepts, and significance as Bildungsroman. The research findings indicate that the comic creators incorporate the narrative structure of *Sang Thong* and *Chakchak Wongwong* folktales—including key elements such as an unusual birth, the acquisition of knowledge, an adventurous journey, and the process of choosing a partner—into their storytelling to create humor. Additionally, they playfully subvert traditional character conventions in Thai literature, integrate characters from different literary works, and utilize the comic format—both visuals and storytelling—to parody familiar cultural imagery within the Thai context. In terms of themes and concepts, both comics explore the process of learning and self-development during adolescence and early adulthood. They raise awareness of the desirable qualities of a well-developed individual as a responsible citizen in both Thai society and the global community of the 21st century. Humor plays a crucial role in relieving readers from stress and pressure during their growth journey, while also serving as an outlet for their frustrations with the traditional content and composition methods of Thai literature. Furthermore, this study highlights the interconnectedness between the core elements of the Bildungsroman genre and Thailand's literary culture, which serves as a cultural resource fostering new branches of Bildungsroman in diverse forms within the Thai literary context.

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมา

ศักดิ์ศรี แย้มนิตดา (2545, น. 120) ได้กล่าวถึงลักษณะเด่นของบทละครนอกเรื่อง *สังข์ทอง* พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยไว้ว่า สำหรับเรื่อง *สังข์ทอง* “รัชกาลที่ 2 ได้ทรงพระราชนิพนธ์เป็นกลอนบทละครนอกจบบริบูรณ์ทั้งเรื่อง... ถ้าจะพิจารณาตามความนิยมของคนโดยทั่วไป ต้องนับว่าบทละครนอกเรื่อง *สังข์ทอง* ได้รับความนิยมสูงสุด รสทางวรรณคดีที่เด่นที่สุดในเรื่องนี้ คือ হাসยรส (รสนขขัน)” ขณะที่ รัชรินทร์ อุดมเมืองคำ (2551) ได้ศึกษาวิจัยสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งนำบทละครนอกเรื่อง *สังข์ทอง* มาใช้ในการสร้างสรรค์ ขอบเขตข้อมูลที่นำมาศึกษาประกอบด้วยหนังสือการ์ตูน (comic book) ประเภทนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน การ์ตูนชุดนิทานไทย การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (animation) และบทละครเวที (stage play) ในช่วงทศวรรษ 2530-2540 การศึกษาในแนวทางดัดแปลงศึกษา (Adaptation Studies) ชี้ให้เห็นผลการวิจัยประการหนึ่งที่น่าสนใจคือการสร้างสรรค์ใหม่โดยเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและเหตุการณ์จากในวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* เป็นไปเพื่อปรุงเรื่องให้มีลักษณะร่วมสมัยและเพื่อสร้างความตลกขบขันซึ่งเป็นการรักษาแก่นแห่งรสในวรรณคดีไว้

จากการสำรวจตัวบทวรรณกรรมประเภทหนังสือการ์ตูนที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยในปัจจุบันพบว่า นอกจากหนังสือการ์ตูนแนวเล่าเรื่องจากวรรณคดี เช่น การ์ตูนในชุดนิทานไทย และการ์ตูนเสริมความรู้สำหรับช่วงวัยเด็กที่มีการนำวรรณคดีไทยมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ในช่วงทศวรรษ 2560 มีหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวที่ใช้วรรณคดีไทยเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ทั้งที่ตีพิมพ์แบบรูปเล่ม และเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์สัญชาติไทยและต่างชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเกิดขึ้นของเว็บตูน (webtoon) ซึ่งเป็นผลผลิตของวัฒนธรรมประชานิยมที่สร้างโดยสาธารณรัฐเกาหลี ปัจจุบันมีการเผยแพร่การ์ตูนต้นฉบับ (original) ของนักเขียนนักวาดชาวไทย เช่น เว็บตูนเรื่อง *วันทองไร้ใจ* ของ Mu (นามปากกา) เว็บตูนเรื่อง *บุษบาเสียงตรีน* ของ Amulin (นามปากกา)

เมื่อพิจารณากลุ่มข้อมูลที่เป็นการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ซึ่งเผยแพร่ฉบับสมบูรณ์ในช่วงทศวรรษ 2560 แล้ว ผู้วิจัยพบว่ามีการ์ตูนที่นำวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีนัยสำคัญ และเป็นกลุ่มข้อมูลที่ยังคงรักษาอารมณ์ขัน (sense of humor) ซึ่งเป็นรสทางวรรณคดีที่สำคัญในเรื่อง *สังข์ทอง* ไว้ การ์ตูนแนวตลกทั้ง 2 เรื่องคือ เรื่อง *พลิกตำนาน เจ้าชายผจญภัย extended version* (Becassine, 2562) และเรื่อง *สังข์ศิลป์สดอรี* (Kwanrapee, 2563) การ์ตูนทั้งสองเรื่องยังมีลักษณะร่วมด้านเนื้อหา กล่าวคือ นำเสนอเรื่องราวชีวิตของตัวละครเอกคือพระสังข์ (ในนามตัวละคร “เจ้าชายหอย” และ “หมอสังข์” ในฉบับการ์ตูน) ซึ่งเผชิญประสบการณ์ต่าง ๆ และค่อย ๆ เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ จากวัยเด็ก สู่วัยรุ่น และก้าวเข้าสู่ชีวิตในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นโดยที่เนื้อหาในการ์ตูนได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตหลังการแต่งงานของตัวละครเอกไว้ด้วย เนื้อหาการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ที่แสดงให้เห็นพัฒนาการของตัวละครผ่านกระบวนการเรียนรู้ชีวิตเพื่อทำความเข้าใจตนเองและสังคมที่แวดล้อมซึ่งนำเสนอสภาวะ

การก้าวผ่านวัย (coming of age) ของตัวละครเช่นนี้ สอดคล้องกับประเภทรณกรรม (genre) ที่เรียกว่า Bildungsroman หรือวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะเน้นศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ซึ่งนำวรรณคดีไทยและชนบวรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างอารมณ์ขัน ผลการศึกษาเรื่องกลวิธีการประพันธ์นี้จะช่วยขยายมุมมองในการสร้างสื่อร่วมสมัยซึ่งนำวรรณคดีไทยอันเป็น “ของเก่า” มาใช้เป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การศึกษาวิเคราะห์ด้านเนื้อหาในการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ซึ่งเน้นนำเสนอกระบวนการเปลี่ยนผ่านและการกลายเป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นของตัวละครเอก ยังแสดงให้เห็นบทบาทความสำคัญของการ์ตูนในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล โดยที่มีวรรณคดีไทยและอารมณ์ขันจากการยั่วล้อชนบหรือแบบแผนเดิมเป็นเครื่องมือในการนำเสนอแนวคิดสำคัญ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ซึ่งนำวรรณคดีไทยและชนบวรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างอารมณ์ขัน

1.2.2 เพื่อศึกษาเนื้อหาแนวคิดและบทบาทความสำคัญของการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* นำวรรณคดีไทยและชนบวรณคดีนิทานของไทยมายั่วล้อเพื่อสร้างความตลกขบขัน การสร้างอารมณ์ขันในเรื่องเป็นไปเพื่อนำเสนอเนื้อหาว่าด้วยกระบวนการกลายเป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นซึ่งให้คุณค่ากับการทดลองใช้ชีวิตและการดำรงอัตลักษณ์ภายใต้กรอบเกณฑ์ทางสังคม อารมณ์ขันในการ์ตูนมีบทบาทสำคัญในการปลดปล่อยผู้อ่านจากกรอบเกณฑ์ทางสังคมที่กำหนดมาตรฐานความสำเร็จของการเติบโตในแต่ละช่วงวัย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยมีกรอบเกณฑ์ในการคัดสรรกลุ่มข้อมูลสำหรับการศึกษาวิจัยที่สำคัญ 2 ประการ

ก. เป็นหนังสือการ์ตูนที่เน้นนำวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* มาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์เรื่อง โดยที่ยังคงลักษณะความขบขันในฐานะงานแนวสุขนาฏกรรม (comedy) ไว้ ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนอาจนำวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ และชนบวรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างผลงานร่วมด้วยได้

ข. เป็นหนังสือการ์ตูนที่ตีพิมพ์แบบรูปเล่มหรือเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ และเป็นผลงานสำหรับวัยรุ่น (adolescence) และสำหรับผู้ใหญ่ตอนต้น (young adults) ไม่ใช่หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก (childhood) ซึ่งมักมีลักษณะเป็นการ์ตูนเสริมความรู้หรือเน้นนำเสนอเนื้อหาที่ถูกต้องตามวรรณคดีต้นฉบับ

จากการสำรวจจับตามกรอบเกณฑ์ข้างต้น ขอบเขตข้อมูลการศึกษาวิจัยประกอบด้วยตัวบท จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ (1) หนังสือการ์ตูนเรื่อง *พลิกตำนานเจ้าชายผจญภัย extended version* เขียนเรื่องและวาดภาพโดย Becassine (นามปากกา) ตีพิมพ์เป็นหนังสือ

แบบรูปเล่มครั้งแรกเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2562 โดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ (Siam Inter Comics)¹ และ (2) หนังสือการ์ตูนเรื่อง 'สังขศิลป์สตอรี่' เขียนเรื่องและวาดภาพโดย Kwanrapee (นามปากกา) เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2563² ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ readAwrite แบบที่ผู้เขียนวาดเอง เขียนเอง และเผยแพร่ในนามตัวเอง

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยเน้นนำกรอบแนวคิดดังต่อไปนี้มาใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัย

1.5.1 กรอบคิดเรื่องอารมณ์ขัน (humor)

ไกล์ริง อามระดิษ (2533, น. 9) ได้สรุปคำอธิบายด้านปัญญาซึ่งแสดงปัจจัยภายนอกที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันไว้ว่า “ความขบขันเกิดจากความเบี่ยงเบน (deviation) ไปจากมาตรฐานปกติ ความเบี่ยงเบนนี้อาจเป็นความเบี่ยงเบนของการกระทำ คำพูด เหตุการณ์ รูปลักษณะ อุปนิสัย ภัยทาง ฯลฯ...มาตรฐานปกติก็อาจจะเป็นมาตรฐานปกติของแต่ละบุคคล...มาตรฐานปกติของแต่ละสังคม ซึ่งมีขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมของแต่ละสังคมเป็นตัวกำหนดมาตรฐานที่แตกต่างกันออกไป และสุดท้ายมาตรฐานปกติซึ่งมีร่วมกันของมนุษยชาติทุกภาษา”

ในบทความนี้ ผู้วิจัยนำกรอบคิดเรื่องอารมณ์ขันมาใช้ในการศึกษาทฤษฎีการสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่อง 'สังขศิลป์' ด้วยเล็งเห็นว่า ความขบขันที่ปรากฏในเรื่องเกิดจากการเบี่ยงเบนออกจากมาตรฐานของเรื่องราวในวรรณคดีไทยตามแบบฉบับในหลากหลายมิติ นอกจากนี้ องค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งการสร้างตัวละครและมุกตลกยังสามารถอธิบายได้จากการรับรู้ถึงความบกพร่องทางกาย ลักษณะนิสัย และสติปัญญา (deformity) ของผู้อื่น ซึ่งสัมพันธ์กับความเหนือกว่าและการทำให้ต่ำต้อยลง (Superiority and Degradation) การรับรู้ถึงความไม่เข้ากัน (incongruity) ของความคาดหวังของเรากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงซึ่งสัมพันธ์กับความคับข้องใจจากความผิดหวังที่ไม่สามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เป็นไปด้วยกันได้ (Incongruity, Frustration of Expectation and Bisociation) รวมถึงเกิดจากการเปลี่ยนทิศทางไปอย่างกะทันหันของเรื่องราวที่ปูทางทางความคิดมาอย่างหนึ่ง แต่กลับลงจบในอีกทางหนึ่ง ซึ่งสัมพันธ์กับการผ่อนคลายจากการถูกบังคับกดดันและความเครียดต่าง ๆ (Relief of Tension and Release of Inhibition) (Blistein, 1974, pp. 562-564, อ้างถึงใน ไกล์ริง อามระดิษ, 2533, น. 9-10)

¹ การ์ตูนเรื่อง พลิกตำนานเจ้าชายผจญภัย *extended version* ได้รับการเผยแพร่ครั้งแรกทางนิตยสาร *Error hours* ชั่วโม่งนี้มีรั้ว ฉบับที่ 3 เมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. 2553 ต่อมาสำนักพิมพ์ได้นำมาตีพิมพ์รวมเล่มเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2556 พร้อมตอนพิเศษตอนที่ 1 สำหรับฉบับที่ผู้วิจัยนำมาใช้ศึกษานี้ เป็นฉบับที่มีการแก้ไขต้นฉบับ และเพิ่มเติมตอนพิเศษตอนที่ 2 ซึ่งเรียกอย่างล้าลงในรายละเอียดการโฆษณาหนังสือ โดยสำนักพิมพ์ว่าเป็นฉบับ “รีมาสเตอร์” ในขณะที่ตามข้อมูลบรรณานุกรมใช้ข้อความว่า “extended version” เป็นส่วนหนึ่งของชื่อเรื่องหนังสือ และนับเป็นการจัดพิมพ์ครั้งแรกของสำนักพิมพ์ เมื่อ พ.ศ. 2562

² Kwanrapee กล่าวไว้ในเนื้อหาส่วนเกริ่นนำว่า เขียนการ์ตูนเรื่องนี้ไว้เมื่อ พ.ศ. 2559 ก่อนจะนำมาเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์เมื่อ พ.ศ. 2563

1.5.2 กรอบคิดเรื่องไวยากรณ์ของวรรณคดีนิทานไทย

ในบทความวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยจะใช้กรอบคิดเรื่อง “ไวยากรณ์ของวรรณคดีนิทานไทย” ซึ่งเป็นแบบแผนการประพันธ์ (literary convention) ด้านการเล่าเรื่องมาใช้ในการพัฒนากรอบการศึกษาวิจัย (framework) กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันและการศึกษาวิเคราะห์สาระสำคัญของเนื้อหา

1) กรอบคิดเรื่องโครงสร้างนิทานเรื่อง *สังข์ทอง*

วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน (2546, น. 67) ได้วิเคราะห์นิทานในแบบเรื่อง *สังข์ทอง* ทั้งที่เป็นนิทานในภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย และของกลุ่มชนชาติไทนอกประเทศไทย รวม 72 สำนวน ผลการศึกษาพบว่า แบบเรื่องของนิทาน *สังข์ทอง* ประกอบด้วยเหตุการณ์สำคัญ 4 ตอน คือ *กำเนิดผิดปกติ-ตัวเอกออกผจญภัย-ตัวเอกซ่อนรูปพบคู่ครองและถูกพ่อตาทดสอบ-การเผยแพร่และการยอมรับ* เหตุการณ์สำคัญทั้ง 4 ตอนนี้เองประกอบด้วยพฤติกรรมที่กำหนดโครงสร้างของแบบเรื่องนิทาน *สังข์ทอง* จำนวน 11 พฤติกรรม คือ การกำเนิดในรูปปลั๊กประหลาด การแสดงความสามารถพิเศษ การออกเดินทาง การได้ผู้อุปถัมภ์ การได้สิ่งวิเศษหรือทรัพย์สินสมบัติ การอำพรางตัวหรือรูปปลั๊กที่น่ารังเกียจ การเลือกคู่ การทดสอบความสามารถ การแต่งงาน การถอดรูป และเหตุการณ์หลังจากตัวเอกเปิดเผยตัว

ในบทความนี้ ผู้วิจัยนำโครงสร้างของแบบเรื่องนิทาน *สังข์ทอง* ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมไทย-ไทมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาวิเคราะห์การตั้งต้นเพื่อชี้ให้เห็นว่า การวางโครงสร้างเรื่องราวในฉบับการตั้งต้นเบี่ยงเบนไปจากกรอบความรับรู้ของผู้อ่านเรื่อง *สังข์ทอง* อย่างไรบ้าง และการไม่เดินตามขนบการเล่าเรื่องเช่นเดิมนั้น มีนัยที่สำคัญอย่างไร

2) กรอบคิดเรื่องโครงสร้างนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ

พิชญานี เชิงศิริ (2547, น. 61, 69) ได้ศึกษานิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ของภาคต่าง ๆ รวมทั้งสิ้น 61 เรื่อง โดยนำทฤษฎีโครงสร้างของวลาดิมีร์ พรอพพ์ (Vladimir Prop) มาใช้ศึกษา และได้เสนอผลการศึกษาว่า นิทานไทยในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ มีโครงเรื่องที่ปรากฏซ้ำกันอยู่ 4 ตอน ได้แก่ *ตอนวัยเด็ก-ตอนได้นาง-ตอนผจญภัย-ตอนกลับเมือง* ในนิทานไทยยังมีพฤติกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะซึ่งแตกต่างไปจากนิทานรัสเซีย ซึ่งแทนค่าพฤติกรรมด้วยพยัญชนะไทย ได้แก่ พฤติกรรมตัวเอกไปเรียนวิชากับพระฤๅษี (ข), ตัวเอกพลัดพรากจากคนรัก (ค), หลังจากพลัดพรากก็ได้พบกัน (ง), ตัวเอกออกบวช (จ), การอภินิหาร (ฉ) และตัวเอกได้พบพี่น้องโดยการแปลงศร (ช)

ผลการศึกษาของพิชญานี เชิงศิริ ข้างต้น สอดคล้องกับที่สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร (2549, น. 39) เสนอไว้ว่า “วรรณคดีไทยหลายเรื่องไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ได้เค้ามาจากวรรณคดีต่างชาติ เช่น *รามเกียรติ์* *อิเหนา* หรือเรื่องที่ได้เค้ามาจากนิทานพื้นบ้าน เช่น *ขุนช้างขุนแผน* หรือประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ เช่น *ลักษณะวงศ์ จันทโครบ* *พิกุลทอง* จะสังเกตได้ว่ามีแนวความคิดอย่างหนึ่งที่ปรากฏอยู่เสมอคือการสร้างโครงเรื่องให้ตัวเอกฝ่ายชายต้องออกเดินทาง ผจญภัยไปตามบ้านเมือง หรือป่าเขาลำเนาไพรต่าง ๆ ระหว่างทางก็จะได้ต่อสู้กับบรรดาสัตว์ร้าย ยักษ์ ภูติผีปิศาจ และมักจะได้พบผู้หญิงที่คู่ควรกัน แต่กว่าจะได้กลับมาครองบ้านเมืองเดิมก็ต้องฝ่าอันตรายอย่างหนัก ในที่สุดจะมีชัยชนะ ได้รับชื่อเสียงเกียรติยศพร้อม และจึงคืนสู่บ้านเมืองเดิม

หรือมีเงินนั้นก็ครอบบ้านเมืองที่ไปต่อสู่ได้ชัยชนะมา" การเดินทางผจญภัยของตัวเอกฝ่ายชาย ในวรรณคดีไทยจึงเป็นไปเพื่อแสวงหาประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสัมพันธ์กับการสร้างคุณลักษณะ อันดีเด่นให้แก่ตนเอง

นอกจากใช้กรอบคิดเรื่องโครงสร้างของนิทานจำเพาะเรื่อง *สังข์ทอง* แล้ว ผู้วิจัยจะนำ โครงสร้างของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งครอบคลุมอาณาบริเวณของตัวบทที่กว้างขวางกว่ามาใช้ ในการศึกษากลวิธีการประพันธ์ในหนังสือการ์ตูนร่วมด้วย โดยจะเน้นไปที่กลวิธีการสร้าง อารมณ์ขันซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ใหม่ที่แหวกขนบการประพันธ์ตามแบบแผนเดิม เพื่อชี้ให้เห็น สาระัตถะของการออกแบบเรื่องราวที่สัมพันธ์กับวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

1.5.3 กรอบคิดเรื่องวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล (Bildungsroman)

Bildungsroman เป็นคำศัพท์ภาษาเยอรมัน คำว่า "roman" หมายถึง "นิยาย" (novel) ส่วนคำว่า "bildung" มีความหมายหลากหลาย บ้างก็แปลว่า การพัฒนาหรือก่อร่างสร้างรูป (development, formation) การเติบโต (growth) การศึกษา (education) หรือการปลูกฝัง บ่มเพาะ หรืออบรมสั่งสอนตนเอง (self-cultivation) ในอาณาบริเวณด้านการศึกษาและ ศาสตร์การเรียนรู้การสอนกล่าวถึงแนวคิดเรื่องการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับ bildung ว่า สัมพันธ์กับ การพัฒนาบุคลิกภาพ ศีลธรรม ทักษะ และความสามารถด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน แนวคิดเรื่อง bildung จึงมิได้จำกัดวงอยู่ในฐานะที่เป็นประเภททางวรรณกรรมเท่านั้น แต่มีความเป็น สหสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การเมือง ปรัชญา จิตวิทยา ฯลฯ (Graham, 2019, p. 2; Neuhaus & Vogt, 2022, pp. 11-12)

Bildungsroman เป็นประเภทวรรณกรรม (genre) ที่เกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ซึ่งอนุญาตให้เหล่านักเขียนและนักอ่านแสวงหาวิธีในการนำทางในห้วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลง ทางสังคมอย่างรวดเร็วในยุโรป และเนื่องด้วยวัยรุ่นคือสาระัตถะของสังคมสมัยใหม่ (modernity) กระบวนการแห่งการเติบโตของพวกเขาจึงสัมพันธ์กับการเปลี่ยนรูปของวัฒนธรรมยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัมพันธ์กับยุคเรืองปัญญาในเยอรมนี การออกเดินทางของ Bildungsroman ข้ามพรมแดนทั้งในเชิงพื้นที่และเวลา ข้ามยุคสมัย และข้ามสื่อต่าง ๆ ที่มีได้จำกัดจำเพาะ ในรูปแบบของนวนิยาย ทำให้การติดตามเพื่อสืบเสาะหาร่องรอยของงานแนวนี้น่าสนใจไม่อาจเป็นไปได้ ในรูปแบบเส้นตรง แต่เป็นเช่นเดียวกับต้นไม้ที่แตกแขนงกิ่งก้านสาขาออกไปเรื่อย ๆ (Moretti, 2000, p. 234, as cited in Graham, 2019, p. 4)

Bildungsroman เป็นวรรณกรรมว่าด้วยการเผชิญความท้าทายเพื่อการเติบโตของ วัยรุ่นที่ได้รับความนิยมอย่างยิ่งในประวัติศาสตร์ทางวรรณกรรม เนื้อหาใน Bildungsroman แบบคลาสสิก จะเน้นไปที่เรื่องราวของตัวละครเอกที่พยายามประนีประนอมระหว่างปณิธาน แห่งปัจเจกของตนกับความปรารถนาที่จะปฏิบัติตามวิถีแห่งสังคมเพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เรื่องเล่าในวรรณกรรมแนวนี้นักจะพาผู้อ่านไปสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างตัวตนและสังคม การเกิดขึ้นและดำรงอยู่ในต่างวัฒนธรรมทำให้ Bildungsroman เป็นแนววรรณกรรมที่ปรับตัว ได้อย่างน่าทึ่งและมีความหลากหลายเป็นอย่างมาก (Graham, 2019, p. 1)

ผู้วิจัยเลือกนำกรอบความคิดในการศึกษาวิจัยมาจากหนังสือเรื่อง *A history of Bildungsroman* ดีพิมพ์เมื่อ ค.ศ. 2019 หนังสือเล่มนี้ฉายให้เห็นแง่มุมอันหลากหลายและมีวิวัฒนาการของ Bildungsroman ทั้งในมิติแก่นเรื่องและกลวิธีการประพันธ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งครอบคลุมถึงการกล่าวถึงงานหนังสือการ์ตูนประเภทนิยายภาพ (graphic novel) ซึ่งแม้จะมีความแตกต่างในเชิงลีลาการเล่าเรื่องกับงานมังงะ (Manga) ที่ผู้วิจัยใช้เป็นขอบเขตในการศึกษาวิจัยอยู่บ้าง แต่ก็ยังร่วมวัฒนธรรมคอมมิค (comic culture) ซึ่งหลอมรวมการสื่อสารด้วย “วรรณศิลป์” และ “ทัศนศิลป์” เข้าไว้ด้วยกัน

ในแวดวงวิชาการไทย พรสวรรค์ วัฒนางกูร (2542, น. 83) แปลคำว่า Bildungsroman ไว้ว่า “นวนิยายพัฒนาบุคคล” ซึ่งสุริดา วิมุตติโกศล (2562, น. 57) เห็นว่าเป็นคำแปลที่สามารถถ่ายทอดสาระัตถะของวรรณกรรมแนวนี้จากภาษาดั้งเดิมได้เป็นอย่างดี เนื่องจากคำว่า “พัฒนา” เป็นกระบวนการเพื่อนำไปสู่เป้าหมายหรือจุดหมายสำคัญที่เป็นความสำเร็จของบุคคล ซึ่งก็คือตัวละครเอกที่อยู่ในกระบวนการพัฒนาในเรื่องเล่านั้น ๆ การหลอมรวมตัวตนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของระบบคุณค่าในสังคมที่ตัวเอกเป็นสมาชิกอยู่จึงเป็นนัยของการพัฒนาบุคคลตามขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบเดิม

ในบทความนี้ ผู้วิจัยเน้นนำกรอบคิดเรื่อง Bildungsroman มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ในด้านเนื้อหา ด้านการสร้างสรรค์ตัวละครและการออกแบบองค์ประกอบในเรื่อง ตลอดจนบทบาทหน้าที่ที่สำคัญ

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นศึกษาตัวบท (textual analysis) ซึ่งเป็นการวิจัยกลุ่มข้อมูลเชิงเอกสารโดยนำกรอบคิดเรื่องอารมณ์ขัน เรื่องไวยากรณ์ของวรรณคดีนิทาน และวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล มาใช้ในการศึกษาวิจัย มีขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

1.6.1 วิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* โดยใช้กรอบคิดเรื่องไวยากรณ์ของวรรณคดีนิทานเพื่อศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน

1.6.2 วิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ในด้านเนื้อหาและบทบาทหน้าที่ ตลอดจนกลวิธีการสร้างสรรค์โดยใช้กรอบคิดเรื่องวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

1.6.3 อภิปรายเชื่อมโยงเรื่องการใช้อารมณ์ขันในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนกับการขยายกรอบคิดด้านเนื้อหาและบทบาทหน้าที่ของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลในบริบทไทย

1.6.4 สังเคราะห์กระบวนการนำวรรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนเพื่อทบทวนสถานะและบทบาทหน้าที่ของวรรณคดีไทย

1.7 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.7.1 “หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง*” หมายถึง ขอบเขตข้อมูลที่นำมาศึกษาวิจัย ประกอบด้วยการ์ตูนเรื่อง *พลิกตำนานเจ้าชายผจญภัย* และ *สังข์ศิลป์สูตร* ในการกล่าวถึงต่อไปจะใช้อย่างย่อว่า *พลิกตำนานฯ* และ *สังข์ศิลป์ฯ*

1.7.2 “ขนบวรรณคดีไทย” หมายถึง แบบแผนการประพันธ์วรรณคดีไทย (Thai literary convention) ในบทความนี้เน้นกล่าวถึงขนบด้านการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ

1.7.3 Bildungsroman ในบทความนี้ใช้ว่า “วรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล” แม้ว่าแรกเริ่ม คำว่า “roman” จะมีความหมายว่า “นิยาย” (novel) ซึ่งสื่อถึงรูปแบบและลักษณะวรรณกรรมที่เป็นเรื่องแต่งร้อยแก้วขนาดยาว แต่เนื่องจากพลวัตของวรรณกรรมประเภทดังกล่าวทำให้รูปแบบของสื่อแผ่ขยายอย่างกว้างขวางสู่งานหนังสือการ์ตูนและสื่อแขนงต่าง ๆ

2. ผลการศึกษาวิจัย

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นกลวิธีการสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ที่นำวรรณคดีไทยและชนบทวรรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างอารมณ์ขัน รวมไปถึงการวิเคราะห์นัยสำคัญด้านเนื้อหาและแนวคิดของการ์ตูนในตอนนั้น ๆ เพื่อชี้ให้เห็นว่า การใช้ขบขันการดำเนินเรื่องตามโครงสร้างนิทานเรื่อง *สังข์ทอง* และโครงสร้างนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* เพื่อสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านนั้น เป็นไปเพื่อนำเสนอสาระสำคัญของตัวบทในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลอย่างไร และเนื่องจากขอบเขตการศึกษาวิจัยเป็นหนังสือการ์ตูนช่องซึ่งเป็นสื่อที่ผสมผสานภาพและข้อความ ตลอดจนมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ตัวอักษรสำหรับการบรรยายที่ปรากฏข้างบนหรือข้างล่างกรอบซึ่งเรียกว่า แคปชัน (caption) บอลลูนคำพูด (balloon) สำหรับแสดงบทสนทนาของตัวละคร มีเส้นสายและลายเส้นสำหรับการแสดงเสียงและเพื่อสื่ออารมณ์ มีเทคนิคการเชื่อมต่อการ์ตูนจากช่องสู่ช่องในแบบต่าง ๆ เพื่อแสดงช่วงเวลา ฉาก การเคลื่อนไหว ตลอดจนมุมมอง (นาตยา เทียงมิตร, 2559, น. 9-16) ในผลการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำหน้าที่ในการอ่านภาพและข้อความในการ์ตูนช่องโดยถอดเรื่องราวและองค์ประกอบต่าง ๆ ออกมาเป็นข้อความเพื่ออธิบายนัยสำคัญแห่งเรื่องราว

2.1 เกิดเป็นชายให้ครองเมือง : เป้าหมายที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเจ้าชาย

การ์ตูนเรื่อง *พลิกตำนานเจ้าชายผจญภัย* ของ Becassine เป็นเรื่องราวการผจญภัยของ “เจ้าชายหอย The 1st” ผู้ซึ่งไม่ยอมถอดหัวของตนเองออกจากหอยสังข์ที่ติดตัวมาแต่กำเนิด เจ้าชายหอยจึงปรากฏตัวในลักษณะที่มีร่างกายเป็นมนุษย์ (ตั้งแต่คอจรดปลายเท้า) มีเฉพาะส่วนหัวเท่านั้นที่มีหอยสังข์ขบดบังอยู่ ผู้อ่านจะไม่ได้เห็นใบหน้าแท้จริงของเจ้าชายตลอดทั้งเรื่อง เนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้กินระยะเวลาตั้งแต่แรกเกิดถึงช่วงวัยหนุ่มของเจ้าชายโดยเน้นไปที่การผจญภัยของเจ้าชายหอยตามชนบทนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งเป็นไปเพื่อพิสูจน์ตัวตนในฐานะ “ลูกชาย” และ “เจ้าชาย” กล่าวคือ เจ้าชายหอยมีเป้าหมายเพื่อทำให้พระมารดา “นางจันท์เทวี” ภูมิใจในการเติบโตอย่างสมศักดิ์ศรีของตนเอง และเพื่อทวงคืนราชบัลลังก์ให้แก่พระบิดา “ท้าวศวมิล” ซึ่งถูกโหดหลวงยึดไป

พลิกตำนานฯ เปิดเรื่องด้วยกำเนิดผิดปกติของเจ้าชายหอย ผู้เขียนสร้างมุกตลกด้วยการวาดภาพหอยขนาดใหญ่วางไว้บนหมอน มีข้อความอธิบายในช่องการ์ตูนว่า “ผู้สืบทอดของกษัตริย์ได้ถือกำเนิดแล้ว แต่มีอาจทราบได้ว่าเป็นตัวผู้หรือตัวเมีย” และในการ์ตูนช่องถัดมาก็ฉายภาพท้าวศวมิลซึ่งมีผมเผ้าและหนวดเครายาวรุงรังปิดหน้าปิดตาราวกับซีเปลือยหีบหอยสังข์นั้นขึ้นมาเพ่งมอง และกล่าวว่า “อืม...อย่างนี้ก็แยสิ ถ้ารู้ว่าเป็นชายจะได้ให้สืบทอดเมือง

แท้ ๆ” ในขณะที่โหรหลวงซึ่งยืนอยู่เบื้องหลังท้าวศิมลพุดขึ้นมาว่า “ปัญหามันไม่ได้อยู่ตรงนั้นพะยะค่ะ” (Becassine, 2562, น. 8)

คำพูดของโหรหลวงเป็นจุดนำเข้าสู่คำทำนายเรื่องกาลกิณีซึ่งเป็นเหตุให้ท้าวศิมลต้องเนรเทศพระสังข์และนางจันท์เทวีออกจากเมืองไป การที่ท้าวศิมลตั้งคำถามถึงเรื่องเพศของพระสังข์ทำให้เกิดความขบขัน เพราะผิดไปจากความคาดหมายของผู้่านที่ทราบเรื่องราวตามวรรณคดี และเป็นคำถามในมุมมองใหม่ที่ผู้อ่านหลายคนคาดไม่ถึง ความขบขันข้างต้นเป็นจุดเปิดเรื่องซึ่งเชื่อมโยงไปกับการกำหนดเป้าหมายในชีวิตของ “เจ้าชายหอย” ตั้งแต่ในวัยเด็กดังจะเห็นว่า เมื่อนางจันท์เทวีเอ่ยถามเจ้าชายหอยว่า โตขึ้นอยากทำอะไร เจ้าชายก็ตอบกลับทันทีว่า “ก็เป็นกษัตริย์โง่ละ” (Becassine, 2562, น. 17) และเจ้าชายหอยก็ใช้เหตุผลเรื่องความเป็นกษัตริย์ที่ดีในการขอนางจันท์เทวีออกเดินทางผจญภัยในโลกกว้างเพื่อเรียนวิชาต่อไป

ใน *พลิกตำนาน* เป้าหมายชีวิตที่ถูกกำหนดด้วยหน้าที่ซึ่งสัมพันธ์กับความเป็นชายที่พระบิดากล่าวไว้ตอนต้นเรื่อง กลายเป็นสิ่งที่เจ้าชายหอยกล่าวย่ำไว้ตลอดทั้งเรื่องจบจนเติบโตเป็นหนุ่ม การเติบโตเป็นราชาที่ดี มีคุณลักษณะสมชายชาตรี เข้มแข็ง ไม่ทำให้ท่านพ่อและท่านแม่ รวมถึงคู่หมั้นต้องอับอาย กลายเป็นชุดข้อความที่ผู้เขียนให้เจ้าชายหอยกล่าวซ้ำไว้ในเรื่องอยู่บ่อยครั้งราวกับเป็นวาทกรรมชุดหนึ่งที่เจ้าชายสมาทานไว้

เรื่องราวในฉบับการ์ตูนฉายให้เห็นว่า เจ้าชายหอยมิได้มีความสามารถด้านใดที่โดดเด่นและจำต้องพึ่งพาผู้คนมากมาย ในทางกรรพจำเป็นต้องพึ่งพาภริษ ตัวละครที่เป็นทั้งพี่เลี้ยงและองครักษ์ในคนเดียว ในการปฏิบัติการกิจจำเป็นต้องอาศัยเพื่อนผู้ร่วมเดินทางอย่างเงือกบุษบก เจ้าชายราตรี และพระอาจารย์จึงจะสำเร็จได้ตามเป้าหมาย ความขบขันในเรื่องจึงเกิดจากความย้อนแย้งระหว่างสิ่งที่เจ้าชายสมาทานกับพฤติกรรมที่เขาแสดงออก กล่าวคือเจ้าชายไม่ได้แสดงลักษณะสมชายชาตรีตามอุดมคติของพระเอกในชนบเดิม แต่แสดงความสามารถในการเอาตัวรอดจากสถานการณ์คับขัน รู้จักใช้ศักยภาพของบุคคลที่ร้ายล้อมตนให้เป็นประโยชน์ ร่วมกับการใช้สติปัญญาในการประเมินสถานการณ์และแสดงไหวพริบริจักถอยและตั้งรับ รวมถึงสามารถร้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเพื่อผลลัพธ์คือชัยชนะซึ่งนับเป็นคุณลักษณะในวิถีใหม่

หากลองพิจารณากระบวนการเรียนรู้และการเติบโตเพื่อก้าวสู่การเป็นราชาหรือผู้นำที่ดีตามเป้าหมายที่ผูกติดกับเพศกำเนิดตามชนบการเล่าเรื่องในนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ของไทยโดยเชื่อมโยงกับลักษณะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลแล้ว กล่าวได้ว่า *พลิกตำนาน* สะท้อนกระบวนการการต่อระหว่างการรักษาความเป็นตัวเองคือการคงอัตลักษณ์หรือตัวตนของเจ้าชายหอย กับหน้าที่ความรับผิดชอบและความคาดหวังตามบรรทัดฐานสังคม คำว่า “พลิกตำนาน” ในชื่อหนังสือจึงสื่อสะท้อนถึงการดำรงอยู่ของตำนานวีรบุรุษในมิติใหม่ โดยชี้ให้เห็นว่า มีผู้คนมากมายที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุน และอยู่เบื้องหลังการสร้างวีรบุรุษ อารมณ์ขันในเรื่องจึงเกิดจากการที่ผู้เขียนสร้างให้เจ้าชายหอยแสดงความตระหนักรู้เรื่องแบบแผนแห่งการแสดงตนในฐานะเจ้าชายผู้พร้อมที่จะเป็นราชาองค์ต่อไปได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

รู้จักวิถีในการสร้างภาพลักษณ์ในฐานะเจ้าชายผู้พิชิตศัตรูอย่างกล้าหาญตามคุณค่าที่คนในสังคมคาดหวัง ผู้เขียนสร้างให้เจ้าชายแสดงตนในฐานะวีรบุรุษอยู่ถึง 2 ครั้ง ดังปรากฏในภาพต่อไปนี้

เรื่องราวเบื้องหลังภาพที่ 1 คือเหตุการณ์ที่กรีซไปขโมยม้านิลมังกรของสุดสาครมาให้เจ้าชายหอยใช้เป็นพาหนะในการติดตามวิญญาณของพระฤๅษีผู้เป็นอาจารย์ซึ่งอยู่ที่นรก การชุบชีวิตพระฤๅษีนี้เป็นไปเพื่อแสวงหาที่ปรึกษาในการทำศึกกับลัทธิให้พระบิดา ผู้เขียนวาดภาพนี้ โดยอิงภาพจำจากตอนสุดสาครได้ม้านิลมังกรที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ซึ่งเป็นตอนที่

ภาพที่ 1

เจ้าชายหอยขี่ม้านิลมังกร



ภาพที่ 2

เจ้าชายหอยขี่ม้าสีหมอก



แสดงความเก่งกล้าสามารถของสุดสาครในการปราบม้านิลมังกรที่มีฤทธิ์มากจนสามารถใช้เป็นพาหนะได้ ขณะที่เรื่องราวเบื้องหลังภาพที่ 2 คือเหตุการณ์ที่ตัวละครเงือกและบุษบก (บุษบาที่ปลอมตัวเป็นชาย) ช่วยกันแย่งชิงม้าสีหมอกและดาบฟ้าฟื้นจากขุนแผนเพื่อให้เจ้าชายหอยใช้เป็นพาหนะและอาวุธในการปราบโอรสหลวงผู้เป็นกบฏ องค์ประกอบ 2 ภาพนี้มีลักษณะที่ซ้อนทับกัน ผู้เขียนได้ขยายความนัยของภาพที่ 2 โดยให้กรีซถามคำถามเจ้าชายหอยหลังได้รับชัยชนะว่า “เจ้าชาย แล้วทำไมถึงต้องไปเอาม้ากับดาบ (ของใคร?) มาด้วยล่ะพะยะค่ะ” แล้วเจ้าชายหอยก็ตอบว่า “ก็ถ้าได้ทำเป็นรูปปั้นแบบนั้นมันเทกว่านี่นา” ที่พื้นหลังเป็นภาพเจ้าชายหอยที่กำลังขี่ม้าและชูดาบพร้อมรบ มีข้อความอธิบายว่า “สร้างจากภาพตอนวีรบุรุษได้รับชัยชนะ” (Becassine, 2562, น. 123)

เจ้าชายหอยเป็นตัวอย่างของตัวละครที่มีความเข้าใจบรรทัดฐานทางสังคม (social norm) ที่ยึดโยงกับสถานภาพและบทบาทหน้าที่ที่ได้รับเป็นอย่างดี จึงสามารถถอดลักษณะในฐานะมนุษย์ปุถุชนที่มีความหลากหลายทางอารมณ์ความรู้สึกและความคิดความอ่าน ผิดพลาดได้ หวาดกลัวเป็นไฉไลได้ โดยที่ไม่ยอมปล่อยใจให้วาทกรรมกระแสหลักที่กำหนดคุณสมบัติความเป็นเจ้าชายตามแบบแผน เข้าปฏิบัติการควบคุมความคิดจิตใจและวิถีปฏิบัติ ผู้วิจัยเห็นว่า ประเภท (genre) ของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการกำหนดบทบาทหน้าที่ที่ตัวละครไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ มีลักษณะที่ซ้อนทับกับกรอบเกณฑ์หรือบรรทัดฐานในโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้อ่านเองก็จำเป็นต้อง

เผชิญกับเงื่อนไขชีวิตที่แตกต่างกันออกไป คำถามต่อมาที่สัมพันธ์กับประเด็นเรื่องการศึกษาเรียนรู้ของตัวละครก็คือ หากเจ้าชายหอยเป็นตัวอย่างของการสามารถรักษาสมดุลระหว่างตัวตน (self) และสังคม (society) ไว้ได้ แล้วมีตัวละครใดในเรื่องที่ต้องเผชิญกับปัญหาในการใช้ชีวิตเนื่องจากไม่สามารถต่อรองกับมาตรฐานของความเป็นเจ้าชายได้

เจ้าชายราตรี ณ หิมาลัย เป็นตัวละครที่ผู้เขียนใช้ในการแสดงคุณลักษณะสมชายชาตรีของพระเอกตามขนบเดิมดังจะเห็นว่า เจ้าชายราตรีหมกมุ่นกับการเป็นผู้พิชิตภารกิจต่าง ๆ เพื่อแสดงความกล้าหาญองอาจในฐานะเจ้าชายผู้พร้อมจะเป็นราชา ผู้เขียนวาดภาพป้ายประกาศเกียรติคุณ ณ ถ้ายักษ์ไฟและถ้ำมังกรน้ำแข็ง โดยระบุข้อความในป้ายประกาศว่า “ปราบแล้ว by เจ้าชายราตรี ณ หิมาลัย” “เคลียร์ by เจ้าชายราตรี ณ หิมาลัย” เมื่อเจ้าชายหอยสำเร็จวิชาจากพระฤๅษีแล้ว จึงออกเดินทางผจญภัยเพื่อสร้าง “ตำนาน” ตามโครงสร้างนิทานแนวจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งจะต้องปราบหรือพิชิตภารกิจต่าง ๆ แต่เมื่อเป็นเจ้าชายราตรีที่ครองตำแหน่งผู้นำแห่งการพิชิตไปหมดทุกหนแห่ง เจ้าชายหอยจึงจำเป็นต้องตั้งเป้าหมายใหม่คือ “ข้าจะล่า [เจ้าชายราตรี ณ หิมาลัย]” (Becassine, 2562, น. 40) ชัยชนะของเจ้าชายหอยและทีมของเขาได้สร้างบาดแผลอันใหญ่หลวงให้แก่เจ้าชายราตรี ทำให้เจ้าชายราตรีออกติดตามเจ้าชายหอยตลอดการเดินทางผจญภัยจวบจนท้ายเรื่องและพยายามหาโอกาสในการปราบเจ้าชายหอยเสมอ ๆ ในความตอนหนึ่ง เจ้าชายราตรีสารภาพกับเจ้าชายหอยเมื่อโดนกล่าวหาว่าเป็นสตอล์คเกอร์ (Stalker) ว่า “ข้าเพิ่งเคยได้รับความพ่ายแพ้ครั้งแรก” (Becassine, 2562, น. 55) กล่าวได้ว่า ชีวิตของเจ้าชายราตรีผูกติดกับลักษณะองอาจกล้าหาญในฐานะผู้พิชิตหรือเจ้าชายนักรบซึ่งเป็นชุดคุณค่าที่ถูกกล่อมเกล้าให้ต้องยึดถือไว้ เมื่อเจ้าชายหอยปราบพวกเขาลงได้ ความหมายหรือความเคารพตนเองในฐานะเจ้าชายก็สูญหายไป ในขณะที่เจ้าชายหอยกลับมองว่า ชัยชนะที่ได้รับก็เป็นเพียงตราประทับความสามารถตามแบบแผนที่สังคมต้องการให้เจ้าชายรัชทายาทเป็นหรือทำเท่านั้น มิใช่จุดหมายสำคัญหรือเจตจำนงเสรีในการใช้ชีวิต

ในเรื่อง *พลิกตำนาน* บทบาทของพระบิดาในฐานะราชาผู้ครองเมืองปรากฏชูนานไปกับเนื้อหาว่าด้วยการเรียนรู้และการเติบโตของเจ้าชายรัชทายาท ความตลกขบขันบังเกิดขึ้นในตอนที่ทำวศิมลลอบมาหาเจ้าชาย เมื่อผู้อ่านรู้ทั้งรู้ว่าทำวศิมลตั้งใจเดินทางมาหาเพื่อขอร้องให้เจ้าชายกลับไปช่วยปฏิบัติการทวงคืนบัลลังก์จากโอรสหลง แต่ผู้เขียนกลับให้ทำวศิมลกล่าวว่าความปรารถนาเป็นเชิงตรงข้ามกับเจตนาจริงว่า “ข้าไม่ขอไปเสี่ยงไปช่วยข้าหอก ไม่ต้องไปช่วยข้าหอกนะ ข้าพูดจริง ๆ ข้าไม่ต้องไปหอก ข้าไม่ต้องการให้เจ้าช่วยจริง ๆ” (Becassine, 2562, น. 119) ในขณะที่ภาพในการ์ตูนช่องแสดงแผนผังสำหรับลอบเข้าเมืองกุญแจผี และหนังสืออนุญาตเข้าวังซึ่งทำวศิมลเตรียมไว้เพื่อเจ้าชายหอย จะเห็นว่าความเป็นชายในท้องเรื่องแนวจักร ๆ วงศ์ ๆ ล้วนผูกพันกับหน้าที่ในฐานะผู้ครองเมืองซึ่งมีแบบแผนอันเป็นมาตรฐานในการคัดสรรเจ้าชายรัชทายาทเพื่อครองเมืองต่อไปด้วย เมื่อลองเชื่อมโยงสถานภาพและบทบาทหน้าที่ของเจ้าชายรัชทายาทและพระราชผู้ครองเมืองแล้ว จะเห็นว่า จุดเชื่อมต่อที่สำคัญคือการคงไว้ซึ่งเจตนาของพระบิดาที่มีต่อเจ้าชายรัชทายาทว่า “เจ้ามีหน้าที่ที่ต้องช่วยข้า” ดังปรากฏในการ์ตูนเรื่อง *สังข์ศิลป์สี* ด้วยเช่นกัน

สังข์ศิลป์สี ของ Kwanrapee (นามปากกา) เป็นการ์ตูนแนวโดจิน (同人 doujin) ซึ่งเขียนขึ้นใหม่โดยอ้างอิงเนื้อหาจากวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* กล่าวได้ว่า *สังข์ศิลป์* เป็นภาคต่อของเรื่อง *สังข์ทอง* ซึ่งในฉบับพระราชนิพนธ์ปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์การเดินทางกลับเมืองยศิมล

ของพระสังข์ นางรจนา พร้อมท้าวยศวิมลและนางจันท์เทวี ใน *สังข์ศิลป์ชัย* Kwanrapee ให้พระสังข์เล่าถึงชีวิตหลังการแต่งงานซึ่งถูกรุกไล่ความเป็นส่วนตัวอย่างหนักไว้ความว่า

...เมืองอยู่ในภาวะเศรษฐกิจตกต่ำอย่างแรง พ่อเลยให้ผมเป็นไอตอลของเมือง เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ นอกจากจะเป็นกำลังใจให้ชาวเมืองแล้ว ยังมีการออกสินค้ารูปผมให้ FC ต่างเมืองอีกด้วย! ผมยุ่งมาก ทั้งงานอีเวนท์โชว์ตัว ทั้งงานหลวงที่ต้องทำในฐานะเจ้าชาย แรก ๆ ก็สนุกดี แต่หลัง ๆ ตั้งแต่พ่อเริ่มฮาร์ดเซลล์ผมก็เริ่มไม่แฮปปี้ละ ชาวเมืองและเมืองข้าง ๆ เริ่มเข้ามาใกล้ตัวผมมากขึ้นและบ้าคลั่งรูปโฉมมากขึ้น!! เริ่มมีการคุกคามชีวิตส่วนตัวของผมจนต้องระวังตัวทุกกระเบียดนิ้ว!! เอฟเฟกต์ไปถึงรจนาที่เริ่มเครียด เพราะหึงผมและโดน Cyberbullying (Kwanrapee, 2563)

ด้วยเหตุนี้ เจ้าชายสังข์จึงตัดสินใจสละตำแหน่งรัชทายาทและออกเดินทางพร้อมนางรจนาเพื่อไปตั้งรกรากยังเมืองนีโอพารานส์

แม้ว่า Kwanrapee จะใช้พฤติกรรมการออกเดินทางจากบ้านของตัวเองในการเปิดเรื่องตามโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ แต่ก็ใช้แบบที่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานด้วยการสร้างให้เจ้าชายตัดสินใจออกจากบ้านโดยให้เหตุผลที่ร่วมสมัยกับชุดคุณค่าที่ผู้อ่านยึดถือ โดยไม่ต้องรอการถูกเนรเทศจากพระบิดา ความขบขันในเรื่องเกิดจากการบรรยายละเอียดของเรื่องให้มีความร่วมสมัยโดยไม่ทิ้งขนบเรื่องเดิม รวมไปถึงการใช้ภาษาภาพที่ยั่วล้อปรากฏการณ์ “ไอตอล” ในสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัยซึ่งสัมพันธ์กับ “รูปทอง” ของพระสังข์อันเป็นลักษณะเด่นของตัวเองในเรื่อง *สังข์ทอง* อย่างไรก็ตาม แม้ว่าแนวการตูนจะเปิดกว้างมากกว่าและสามารถให้อิสระตัวละครเจ้าชายสังข์ในการเลือกดำเนินชีวิตตามวิถีแห่งตนโดยไม่จำเป็นต้องยินยอมอยู่ใต้อาณัติของท้าวยศวิมลเช่นที่ปรากฏในเรื่อง *พริกตำนาน* แต่เมื่อพิจารณาให้ดี จะเห็นว่าแม้ว่าตัวเองจะออกจากเมืองมาโดยละทิ้งสถานะเจ้าชายไป แต่พันธะหน้าที่และความรับผิดชอบของลูกชายและเจ้าชายที่มีต่อพ่อและบ้านเกิดเมืองนอนนั้นยังคงดำรงอยู่ ในเนื้อหาการตูนสั้นจำนวน 3 ตอน หมอสังข์คงต้องทำงานหาเลี้ยงชีพอย่างเข้มข้นและตั้งใจเก็บหอมรอมริบเพื่อส่งเงินกลับไปช่วยเหลือพระบิดาและบ้านเมืองของตนเอง

การเขียนเส้นเรื่องและช่วงวัยของตัวละครเอกในเรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* ให้อย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้น ต่อเนื่องจากเรื่อง *พริกตำนาน* ที่เน้นไปที่การเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่นนั้นทำให้ผู้อ่านได้เรียนรู้ชีวิตของตัวละครในแต่ละช่วงวัย เมื่อได้อ่านเรื่องราวชีวิตของพระสังข์ทั้งสองเรื่องในฐานะวรรณกรรมพัฒนาบุคคลแล้ว สิ่งที่ผู้อ่านจะได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับพระสังข์ก็คือ เพื่อที่จะสามารถคงความเป็นตัวเองและคงอิสรภาพในการใช้ชีวิตไว้ได้ บุคคลจำเป็นต้องอาศัยศิลปะในการต่อรองกับกรอบเกณฑ์บางอย่างอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นหน้าที่ความรับผิดชอบที่ถูกพันทางสายเลือด ขาดิกำเนิด สถานภาพทางสังคม หรือปัจจัยทางเศรษฐกิจ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่องานทั้งในเรื่องเล่าและในชีวิตจริง

2.2 สวมใส่หรือถอดออก : รูปหอยสังข์กับการสร้างอัตลักษณ์และเส้นทางชีวิตที่พระสังข์ต้องเลือก

พฤติกรรมสำคัญข้อหนึ่งที่ใช้ในการบ่งชี้ว่านิทานหรือเรื่องเล่าเรื่องนั้นเป็นเรื่อง *สังข์ทอง* หรือไม่ก็คือ การกำเนิดผิดปกติในรูปลักษณะประหลาด

เบญจวรรณ นิตระเนตร (2518, น. 91-92) ได้วิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* ไว้ได้น่าสนใจว่า “รูปหอยสังข์” หมายถึงบุคลิกภาพที่ผิดแปลกแตกต่างไปจากคนอื่นของพระสังข์ ส่วน “รูปในวัยเด็ก” ที่ซ่อนตัวอยู่ในหอยสังข์ เป็นสัญลักษณ์ของความงามภายในที่แสดงถึงความตั้งใจและน้ำใจอันดีที่พระสังข์ออกมาช่วยมารดาเพื่อแบ่งเบาภาระในเรื่องและแท้จริงแล้ว พระสังข์มิได้ยึดติดกับการแสดงเนื้อแท้ของตนให้คนนอกเห็นเพราะเกรงว่าจะนำอันตรายมาให้แต่ด้วยนางจันท์เทวีปรารถนาจะให้คนทั่วไปได้เห็นว่า พระสังข์งามทั้งบุคลิกภาพและจิตใจเพียงใดนางจึงใช้ไม้ทุบหอยสังข์จนแตก เมื่อความทราบถึงนางจันทาเทวี พระสังข์ก็ต้องประสบเคราะห์ภัยจนต้องจากมารดาไปจวบจนเติบโตใหญ่จึงได้กลับมาพบกัน

ภาพที่ 3

นางจันท์เทวีทุบหอยสังข์
ในเรื่อง *พริกตำนาน*



ใน *พริกตำนาน* ผู้เขียนใช้ “รูปหอยสังข์” เป็น “พื้นที่ปลอดภัย” ของเจ้าชายหอยซึ่งสอดคล้องกับการตีความวรรณคดีดังได้กล่าวไป การให้เจ้าชายหอยไม่ยอมถอดหัวออกจากหอยโดยเขียนแคปชั่นใต้การ์ตูนช่องที่ 4 ไว้ว่า “ทำทางช้างในจะเลอะก่อนเปลือกแตก” (Becassine, 2562, น. 13) มิได้เป็นเพียงการสร้างมุกตลกเท่านั้น แต่ยังสะท้อนความประสงค์ในเบื้องลึกของเจ้าชายหอยไว้ด้วย

เจ้าชายหอยเคยเปิดอกคุยกับเจ้าชายจัน(ทโครพ) ถึงเหตุผลที่ทำให้ตนเองไม่ยอมถอดหัวหอยไว้ว่า เพราะจะทำให้ตนเองกลายเป็นคนธรรมดา ที่พอไม่มีอะไรพิเศษแล้วก็อาจถูกทอดทิ้งให้อยู่เพียงลำพังโดยไม่มีใครไยดี นั่นนี้ “รูปหอยสังข์” จึงเป็นลักษณะอันปรากฏชัดที่เป็นเครื่องย้ำเตือนถึงเรื่องนามธรรมอย่างภูมิหลังและชาติกำเนิดในฐานะผู้มีบุญญาธิการและสืบเชื้อสายจากกษัตริย์ผู้ครองเมืองในนาม “เจ้าชายหอย the 1st” ซึ่งอาจช่วยปกป้องรักษาและทำให้เจ้าชายหอยอยู่ในสถานะที่รู้สึกปลอดภัยจากภายใน มิใช่เป็นความรู้สึกไม่ปลอดภัยเพราะเกรงจะถูกทำร้ายจากภายนอกดังที่การ์ตูนช่องที่ 3 ปูเรื่องอาวุธชนิดต่าง ๆ ที่นางจันท์เทวีเตรียมไว้สำหรับทุบหอยสังข์ อย่างไรก็ตาม ความพิเศษในเชิงกายภาพก็ทำให้เจ้าชายหอยต้องเผชิญกับสภาวะแปลกแยกและถูกจัดประเภทว่าไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็น “ปีศาจหอย”

จากผู้คนจำนวนมากมาตั้งแต่เด็กด้วย รูปหอยสังข์จึงเป็นกระบวนการในการคัดกรองเพื่อนหรือสหายที่จะร่วมทุกข์ร่วมสุขผจญกับเรื่องราวต่าง ๆ ไปด้วยกันโดยที่สามารทยอมรับในบุคลิกภาพหรือรูปลักษณะภายนอกที่ผิดแปลกแตกต่างของเจ้าชายหอยได้ นอกจากนี้ ในตอนต้นเรื่องเจ้าชายหอยยังพูดกับกริชเสมอว่าเขาเป็นคนขี้อายจึงมีเพียงกริชเท่านั้นที่สามารถอ่านอารมณ์ความรู้สึกของเจ้าชายได้จากการสังเกตสีของร่างกาย รูปหอยสังข์จึงทำหน้าที่ปกปิดการแสดงออกทางสีหน้า (facial expression) ไว้ และทำให้เจ้าชายไม่อาจรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านการมองเห็นและ

ใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาได้ด้วยตัวเองแม้กระทั่งการกินอาหาร นี่อาจเป็นกุศโลบายหนึ่งของเจ้าชาย เพื่อที่จะได้กลายเป็นศูนย์กลางของเรื่องราวที่ยืดเยื้อเหล่าสหายซึ่งเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือไว้อย่างมีนัยสำคัญทั้งในเชิงอารมณ์ความรู้สึกและในเชิงบทบาทหน้าที่ที่มีต่อเจ้าชาย และหากมองว่า “รูปหอยสังข์” เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายเช่นเดียวกับ “รูปเงาะ” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อิสระเหนือกรอบเกณฑ์ซึ่งเอื้อให้ผู้สวมใส่สามารถแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่ละเมิดต่อแบบแผนปฏิบัติตามขนบเดิมเช่นเดียวกับพฤติกรรมที่เจ้าเงาะบำไไปได้แสดงบทบาทลงไปในวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* แล้วอาจกล่าวได้ว่า รูปหอยสังข์นี้ได้กลายเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่ทำให้เจ้าชายสามารถที่จะเป็นตัวของตัวเองได้โดยวางใจว่าผู้อ่านรวมไปถึงตัวละครต่าง ๆ ซึ่งถูกหล่อเลี้ยงไว้ด้วยความเคลือบแคลงสงสัยในรูปที่แท้จริงของเจ้าชายนั่น จะได้เรียนรู้ที่จะรู้จักเจ้าชายจาก “คุณสมบัติอันเป็นเนื้อแท้” คือได้รู้จักนิสัยใจคอที่แท้จริงโดยไม่ยึดติดกับภาพลักษณ์ภายนอกหรือรูปสมบัติ

ภาพที่ 4

นางจันท์เทวีหอยสังข์
ในเรื่อง *สังข์ศิลป์*



สังข์ศิลป์ เน้นเล่าเรื่องราวชีวิตเจ้าชายสังข์หลังการถอดรูปเงาะลงไว้ซึ่งรูปทอง ในความตอนหนึ่ง ผู้เขียนทำความเข้าใจเรื่องราวในตอนนี้นางจันท์เทวีหอยสังข์โดยสะท้อนนัยของรูปหอยสังข์จากมุมมองเจ้าชายสังข์ไว้ว่า “แม่ทำลายห้องนอนผม ทำลาย Privacy ผมทำไมอ่า” (Kwanrapee, 2563) และได้อธิบายนิยายส่วนตัวของหมอสั่งซึ่งชอบนอนอยู่ในที่แคบบน “เตียงหอยสังข์” โดยเชื่อมโยงเข้ากับกำเนิดในหอยสังข์ด้วย ผู้เขียนสร้างจุดพลิกผันให้กับเนื้อหาตอนนี้ด้วยการตอบมุกว่า และนี่กลายเป็นสาเหตุที่ทำให้นางรจนาไม่พอใจเพราะไม่ได้ร่วมเรียงเคียงหมอนกับเจ้าชายสังข์ การเปรียบเทียบรูปหอยสังข์กับห้องนอนหรือเตียงนอนซึ่งผูกโยงกับความเป็นส่วนตัวนี้สัมพันธ์กับการสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ด้วยเช่นกัน

สังข์ศิลป์ สะท้อนความหมายเชิงสัญลักษณ์ของ “รูปทอง” ที่มีได้ผูกโยงกับการศึกษา การอบรมบ่มนิสัย และการขัดเกลาทางจิตใจดังที่เบญจวรรณ ฉัตระเนตร (2518, น. 97) ได้ตีความรูปทองโดยเชื่อมโยงสัมพันธ์กับ “บ่อทอง” ในเรื่อง *สังข์ทอง* ไว้ กล่าวคือรูปทองในบริบทการตีความหมายถึงรูปสมบัติภายนอกที่มีความงามเป็นอำนาจและอิทธิฤทธิ์ ดังที่สะท้อนผ่านการเล่าเรื่องชีวิตที่ผ่านมาของเจ้าชายสังข์ซึ่งได้กลายเป็นแรงจูงใจในการประกอบอาชีพไว้ความว่า “แต่เอาเหอะทั้งหมดที่ว่ามานี้ก็เป็นอดีตไปนานมากแล้ว เอาเป็นว่าชีวิตที่ผ่านมา

ทำให้ผมตระหนักว่า...ในเมื่อเรื่องรูปลักษณะคือ The way of the world ละก็ ผมก็เลยว่าจะหากินด้วยการเป็นหมอตัลลกรรมที่เมืองนี้ยังไ้ละครับ” (Kwanrapee, 2563) ภาพการ์ตูนขณะที่พระสังข์บอกเล่าข้อความข้างต้นสะท้อนปัญหาเรื่อง “รูปไม่งาม” โดยจัดวางภาพ “รูปหอยสังข์” “ร่างนางยักษ์” และ “รูปเงาะ” ไว้ในระนาบเดียวกัน และทำให้ตัวละครได้เรียนรู้ว่า บุคลิกภาพและลักษณะทางกายภาพที่แปลกแตกต่างนำมาซึ่งสภาวะแปลกแยกที่เป็นปัญหา อย่างไรก็ตามในกระบวนการเรียนรู้ของพระสังข์ในการ์ตูนทั้งสองเรื่องก็ยังเน้นไปที่ความสำคัญของคุณสมบัติ

หรือรูปทองภายในเช่นเดียวกับวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* เพียงแต่ใน *สังข์ศัลย์* ซึ่งให้เห็นมิติที่ซับซ้อนซึ่งไม่อาจปฏิเสธอำนาจและอิทธิฤทธิ์ของการมีรูปภายนอกงดงามได้ นั่นนี้ เมื่อพิจารณาการตุนทั้งสองเรื่องในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล อาจกล่าวได้ว่า “รูปหอยสังข์” ที่ตัวละครเลือกที่จะสวมใส่หรือเลือกที่จะถอดออกนั้นมีนัยสำคัญต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์และสัมพันธ์กับการกำหนดเป้าหมายและวิถีการดำเนินชีวิตซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้อ่านจะต้องเรียนรู้และยอมรับผลจากการเลือกของตัวเองไปพร้อม ๆ กันกับตัวละครพระสังข์ด้วย

2.3 คิษย์มีครู : สำนักวิชา พระอาจารย์ และของวิเศษ กับการเรียนรู้ชีวิตสมัยใหม่

“ตัวเอกไปเรียนวิชากับพระฤาษี” เป็นพฤติกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของนิทานไทยซึ่งแตกต่างไปจากนิทานรัสเซีย (พิชญานี เชิงศิริ, 2547, น. 69) ในมิติด้านการตุนไทยศึกษา เวอร์สแตปเป็น (2564, น. 267) ได้อธิบายบทบาทของตัวละครพระฤาษีในการตุนไทยยุคแรกซึ่งมักจะอาศัยอยู่ในป่าหรือบนเกาะไว้ว่า “ฤาษีเป็นผู้พิทักษ์ตำนานบรรพบุรุษและเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านเวทมนตร์และการทำสงคราม ฤาษีสวมเสื้อคลุมลายเสือหรือหนังเสือดำ...มอบความรู้ให้กับเจ้าชายที่มามาเพื่อเข้ารับการศึกษาก็เพื่อที่จะเป็นผู้ปกครองที่ทรงธรรมและเป็นนักสู้ที่แข็งแกร่ง” ในขณะที่จุลศักดิ์ อมรเวช (นามปากกา จุก เปี้ยวสกุล) ได้บันทึกอารมณ์แห่งยุคสมัยของผู้อ่านที่เกาะเกี่ยว กับขนบของการสร้างตัวละครพระฤาษีตามอุดมคติเดิมไว้ถึงความตอนหนึ่งว่า “ตั้งแต่มีการตุนญี่ปุ่นแปลไทยออกวางขาย เด็กไทยก็ดูจะเห็นห่างการตุนไทยไปทุกที เพราะไม่มีคาโมะปราบสัตว์ประหลาด...แถมยังมีข้อความเล่าเรื่องแทบทุกช่อง ตัวการตุนมีบทเจรจายืดยาวอย่างพระฤาษีอบรมเจ้าชาย ไม่เข้าใจเอาเสียเลย บาทเดียวก็ไม่ซื้อ” (ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 2561, น. 427-428)

ภาพที่ 5 - 6

การเรียนวิชาของเจ้าชาย
หอย



เมื่อวัดอุปสงค์แห่งการเรียนรู้ของเจ้าชายซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องแปรเปลี่ยนไปตามพลวัตทางสังคม วิธีการให้ความรู้ของพระฤาษีตามขนบเดิมก็ย่อมถูกตั้งคำถามตามไปด้วยในเรื่อง *พลิกตำนาน* ผู้เขียนสร้างความตลกขบขันด้วยการให้เจ้าชายได้รับใบโฆษณาคอร์สเรียนจากฤาษีสำนักรต่าง ๆ แต่ด้วยเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ เจ้าชายจึงจำเป็นต้องเลือกเรียนที่สำนักฤาษีสันหลังยาว ซึ่งมีคำโฆษณาว่า “เรียนฟรีทุกวิชา เราสอนให้ (ถ้าเราตื่น)” (Becassine, 2562, น. 20) เจ้าชายหอยกับกริชจึงต้องช่วยกันแก้ปัญหาสำคัญคือการปลุกพระอาจารย์ให้ตื่นขึ้น คราหนึ่งเจ้าชายหอยใช้กำลังในการปลุกพระอาจารย์รุนแรงเกินไป จึงต้องรีบแก้ไขสถานการณ์ด้วยการสั่งให้กริชเร่งผายปอดให้พระอาจารย์ เมื่อฤาษีสันหลังยาวฟื้นคืนชีพก็เข้าใจผิดไปว่าเจ้าชายหอยเป็นผู้ช่วยชีวิตจึงได้มอบประกาศนียบัตรสำเร็จการศึกษาให้แก่เจ้าชายหอยโดยให้เหตุผลว่า “เจ้าวิชาคืนชีพอันเป็นคาถาสองสูตรได้แล้ว ข้าไม่มีอะไรจะสอนแล้ว” (Becassine, 2562, น. 21) ในเนื้อเรื่องไม่ปรากฏว่าทั้งคู่ได้เรียนวิชาใดเป็นพิเศษ นอกเหนือไปจากการเรียนวิชา

แก้ปัญหา คือ “ปลูกอาจารย์ให้ต้นมาสอน” ซึ่งต้องใช้วิธีการสร้างบรรยากาศหลอน ๆ แบบน่ากลัว ที่ทำให้ฤๅษีไม่อาจข่มตาหลับลง จวบจนเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว กริขก็ยิ่งรำพึงว่า “เหมือนไม่ได้เรียนอะไรเลย” (Becassine, 2562, น. 30)

กระบวนการเรียนรู้ในเรื่อง *พริกตำนาน*ฯ ละเมิดขนบวรรณคดีไทยและขนบปฏิบัติในสังคมไทยแต่เดิมซึ่งเน้นการพร่ำสอนหรือการถ่ายทอดวิชาจากอาจารย์สู่ลูกศิษย์โดยที่มีรูปแบบการศึกษาหาความรู้ที่ผูกติดกับวิชาที่อาจารย์สอนหรือถ่ายทอดให้เป็นสำคัญ เมื่อเรียนจบจากสำนักและอาจารย์คนหนึ่งแล้ว ก็ย้ายไปศึกษาต่อในอีกสำนักหนึ่งกับอาจารย์คนถัดไป จึงจะมีวิชาติดตัวอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ขณะที่รูปแบบการศึกษาวิชาที่ปรากฏในการ์ตูนเน้นการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและให้ผู้เรียนได้รู้จักใช้ทักษะในการบริหารจัดการเพื่อสามารถแก้ไขสถานการณ์หรือปัญหาเฉพาะหน้าได้สำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) โดยที่มีอาจารย์เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (facilitator) ทำหน้าที่มอบหมายโจทย์ให้ลูกศิษย์แก้ปัญหา นี่จึงเป็นที่มาของความรู้สึก “เหมือนไม่ได้เรียนอะไร” เพราะตัวละครต้องเรียนรู้จากสถานการณ์ใหม่เสมอ ฉะนั้น วิชาความรู้ที่มีคุณค่าคือทักษะในภาคปฏิบัติที่ผู้เรียนต้องลงมือทำด้วยตนเองมากกว่าที่จะรอรับความรู้ที่อาจารย์ถ่ายทอดให้

ฤๅษีสันหลังยาวมอบ “ขลุ่ยวิเศษ” ให้เจ้าชาย และมอบ “ไม้จิ้มฟัน” ให้กริขในวาระที่ทั้งคู่สำเร็จการศึกษา จะเห็นว่า ของวิเศษที่พระอาจารย์มอบให้เป็นไปตามความสนใจแรกเริ่มคือกริขสนใจวิชาการต่อสู้ ส่วนเจ้าชายหอยสนใจวิชาการดนตรี ผู้เขียนจงใจสร้างเนื้อหาโดยยั่วล้อตัวละครพระอภัยมณีผู้เชี่ยวชาญเพลงปี่ และศรีสุวรรณผู้เชี่ยวชาญวิชากระบี่กระบองด้วยในการ์ตูนเรื่อง *พริกตำนาน*ฯ การมอบของวิเศษโดยไม่ให้รายละเอียดวิธีใช้งานหรือตั้งเงื่อนไขใด ๆ จึงเป็นโจทย์ส่งท้ายของการศึกษาที่พระฤๅษีมอบให้ลูกศิษย์ทั้งสองได้ลองเรียนรู้ถูกผิดดูเรื่องราวแสดงให้เห็นว่า ขลุ่ยที่เจ้าชายหอยได้รับจากฤๅษีไม่สามารถใช้เรียกนางผีเสื้อสมุทรได้ เช่นเดียวกับเสียงปี่ของพระอภัยมณี นี่จึงเป็นการเน้นสาระสำคัญที่ว่า ความรู้รู้เรื่องเดิมไม่สามารถใช้ได้ในบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป ทักษะการปรับประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทใหม่จึงมีความสำคัญจำเป็นสำหรับการเป็นนักเรียนที่ประสบความสำเร็จโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเจ้าชายหอยซึ่งเน้นไปที่การใช้สติปัญญาในการบริหารคนและสถานการณ์ซึ่งเป็นลักษณะของนักปกครองหรือผู้บริหาร ในขณะที่กริขซึ่งเป็นตัวละครที่เน้นทักษะการต่อสู้ซึ่งเป็นความรู้ตามแบบแผนเดิมก็เป็นตัวอย่างของนักเรียนที่เน้นใช้ทักษะและความสามารถของตนเองอย่างเป็นเลิศโดยสามารถใช้สิ่งใดก็ได้เป็นอาวุธ ไม่ว่าจะเป็นไม้จิ้มฟัน ช้อน หรือส้อม อันแสดงให้เห็นความเชี่ยวชาญของผู้ใช้งานซึ่งสามารถปรับประยุกต์ใช้เครื่องมือต่าง ๆ โดยไม่จำเป็นต้องมี “อาวุธประจำกาย” ตามวิถีของตัวละครฝ่ายบู๊เช่นเดิม

ขณะที่ในเรื่อง *สังข์ศิลป์*ฯ เน้นนำเสนอวิถีแห่งการเรียนรู้ของวัยผู้ใหญ่ตอนต้นผ่านประสบการณ์การทำงานจริง ผู้เขียนไม่เพียงจัดวางให้หมอสั่งซื้ออยู่ในบทบาทที่เทียบเคียงได้กับพระอาจารย์ในฐานะที่เป็น “ผู้สร้างของวิเศษ” เพื่อการใช้งานเท่านั้น แต่ยังจัดวางตัวละครหมอสั่งซื้อให้มีบทบาทเป็น “ผู้ใช้งานของวิเศษ” ร่วมด้วย ฉะนั้น ลูกค้าหรือผู้เข้ารับบริการจึงมีบทบาทไม่ต่างจากครูหรืออาจารย์ในเรื่อง *พริกตำนาน*ฯ ด้วย เพราะลูกค้าเป็นผู้ให้โจทย์ปัญหาหรือ

สถานการณ์ที่ทำให้หมอสังข์เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหา หมอสังข์จึงเป็น “ศิษย์มีครู” ในความหมายใหม่ คือ ครูหมายถึงลูกค้าที่มาพร้อมโจทย์ที่เรียกร้องทักษะจากการงานอาชีพ

ของวิเศษในเรื่องจึงเป็น “เครื่องมือ” (tools) ของหมอสังข์เพื่อเป้าหมายในการตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการในคลินิกซึ่งอาจแบ่งการแก้โจทย์ของหมอสังข์ได้เป็นสองลักษณะ คือ 1) การเรียนรู้จากสถานการณ์ทั่วไปที่เป็นผลกระทบจากวาทกรรมความงาม ซึ่งแก้ไขได้ด้วยบริการตามแบบแผนเดิม เช่น “ออนเซ็นบ่อเงิน” ช่วยทำให้ผิวกระจ่างใส “ออนเซ็นบ่อทอง” ช่วยทำให้ผิวนวลดังทองชุบ และ 2) การเรียนรู้จากสถานการณ์เฉพาะซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่ซับซ้อนขึ้น เช่น โจทย์ของนักเรียนชายที่ต้องการให้ช่วยแก้ไขทรงผมให้ดูกระเปียบ ผู้อ่านจะเกิดความรู้สึกซับซ้อนกับความไม่พัฒนาของเจ้าชายเพราะเขาไม่ได้แสดงสำนึกเรื่องสิทธิเสรีภาพอย่างที่ควรจะเป็น แต่กลับเห็นดีเห็นงามกับกฎระเบียบที่สร้างรายได้ให้กับตนเอง กระบวนการเรียนรู้ที่จะหาจุดสมดุลระหว่างการใช้ชีวิตตามอุดมคติกับการทำงานหาเลี้ยงปากท้องตามเงื่อนไขทางเศรษฐกิจนี้เอง เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ผู้อ่านซึ่งไม่อาจหนีพ้นสังคมทุนนิยมได้เรียนรู้และพัฒนาความคิดไปพร้อม ๆ กันกับตัวละครในเรื่อง

2.4 ผจญภัยในเมืองใหม่ : การออกเดินทางเพื่อแสวงหาประสบการณ์ชีวิต

(ก) การออกเดินทางเชิงพื้นที่เพื่อแสวงหา(สัมพันธ)มิตร

การเดินทางในเรื่องพลิกตำนานฯ เป็นการออกเดินทางในเชิงพื้นที่โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผจญภัยหรือฝ่าฟันอุปสรรค ซึ่งในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงนัยสำคัญของการผจญภัยในพื้นที่เมืองเนื่องจากมีมิติที่สอดคล้องและแตกต่างกับชนบทการเล่าเรื่องในวรรณคดีไทยที่มีปรากฏการครองเมืองของตัวละครเอก ทั้งที่เป็นการครองเมืองที่ได้ต่อสู้ทำศึกด้วยหรือได้ช่วยเหลือในการต่อสู้ทำศึก รวมถึงการหวนกลับไปครองบ้านเกิดเมืองนอนของตน น่าสนใจว่า เรื่องราวในฉบับการ์ตูนไม่ปรากฏเหตุการณ์การครองเมืองใด ๆ เลย

ใน “เมืองพี่เมืองน้อง” ฉบับการ์ตูนซึ่งแปลงมาจาก “เมืองสรอง” ของพระธิดานาม “พระเพื่อน-พระแพง” ความตลกขบขันเกิดจากการที่ผู้เขียนนำอนุภาคสำคัญในวรรณคดีเรื่องลิลิตพระลอ คือ “พระลอตามไก่” มาใช้ในการสร้างเรื่องโดยให้ชาวลือไปถึงหูของเจ้าชายหยอว่าเมืองแห่งนี้ถูกปีศาจไก่ป่าเข้าครอง เมื่อไปถึงเมืองพี่เมืองน้อง ผู้เขียนยั่วล้อเรื่องราวในต้นฉบับวรรณคดีโดยปูเรื่องให้เจ้าชายหยอเกิดความหลงใหลไก่ป่าจึงวิ่งตามไก่ป่าไป จากนั้นใช้กลวิธีการหักมุมโดยสร้างให้กริขตัวละครผู้ช่วยรับหน้าที่เป็นพ่อครัวโดยนำไก่ป่าที่จับได้ไปทำอาหารเมนูต่าง ๆ ทั้งผัดกะเพราไก่ ไก่ตุ๋นยาจีน ไก่กระเทียมพริกไทยดำ อารมณ์ขันที่เกิดจากการล้อลงที่ไม่สมฤทธิ์ผลนี้ช่วยย่นย่อสำคัญของเรื่องที่สัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้วิชาของเจ้าชายหยอด้วยคือ เมื่อบริบทเปลี่ยน วิธีการก็จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนไปด้วย เป้าหมายที่ตั้งไว้จึงจะสำเร็จ เรื่องราวการผจญภัยในตอนนี้อาจมองว่าการหมั่นหมายของพระเพื่อน-พระแพงกับเจ้าชายมั่งคั่ง หมอผีผู้สร้างผีไก่ป่า โดยมีเจ้าชายหยอเป็น “กามเทพ” เมื่อเจ้าชายหยอทราบข่าวจากหน้าหนังสือพิมพ์ว่า เจ้าชายมั่งคั่งเตรียมจะเข้าพิธีอภิเษกกับพระธิดาเพื่อนแพงแล้วกริขกล่าวแก่เจ้าชายหยอว่า “...เท่านั้นทั้งสองเมืองก็เป็นพันธมิตรกันแล้วสิพะยะค่ะ” เจ้าชายหยอก็ตอบโยคะว่า “และก็เป็นพันธมิตรกับเราเหมือนกัน ก็เราเป็น[เพื่อน]ของลูกเขย

เขานี้หา มังคล บอกเอง~” (Becassine, 2562, น. 85) กล่าวได้ว่าสายสัมพันธ์นั้น “มิตร” ของบุคคล ซึ่งมีสถานะเท่าเทียมกันได้ช่วยขยายสู่การเป็น “พันธมิตร” คือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ครองเมืองซึ่งเอื้อเพื่อต่อกัน เรื่องราวต่อไปยังฉายให้เห็นว่าทั้งเมืองที่เมืองน้องและเจ้าชายมังคลมีบทบาทในการช่วยเจ้าชายหอยปฏิบัติการกิจกู้บัลลังก์ให้พระบิดาด้วย

การแสวงหา(สัมพันธ)มิตร มีที่มาจากการที่เจ้าชายหอยยอมรับฟังคำวิจารณ์จากผู้อื่น และตระหนักรู้ในขีดจำกัดความสามารถของตนเอง ในความตอนหนึ่งก่อนศึกกู้บัลลังก์ ผู้เขียนสร้างความขบขันโดยให้ตัวละครที่ต่ำศักดิ์กว่าอย่างกริชกล่าววิจารณ์เจ้าชายหอยซึ่งสูงศักดิ์กว่าอย่างตรงไปตรงมาเป็นการตื้นความยาว 2 ช่วง ด้วยถ้อยคำในบอลลูนคำพูดถึง 7 วง ซึ่งมีเนื้อความขนาดยาวว่า “พระองค์นะ บุนก็ไม่ง่ บุกก็ไม่รอด คาถาอาคมอะไรก็มัวชั่วไปหมด วังก็ไม่เร็ว มองก็ไม่เห็น แรงก็ไม่มี ตัวเล็กเตี้ยตะแอมะตะเพราะหนักหอยรีเปล่าก็ไม่รู้ แล้วไอ้หอยนั้นก็เด้นจะตาย ลอบเข้าไปใคร ๆ ก็รู้หมด วิชาขลุ่ยก็ไม่ขยันฝึก วิชาดาบก็ไม่เป็น แล้วจะเอาอะไรไปสู้พะยะคะ” (Becassine, 2562, น. 120) เมื่อเจ้าชายได้รับฟังสิ่งที่กริชกล่าวแล้วก็ตัดสินใจล้มเลิกการฝึกฝนตนเองโดยหันมารวบรวมพันธมิตรแทน นับว่ากระบวนการเรียนรู้ของเจ้าชายหอยละเมิดแนวคิดเรื่อง “ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น” ซึ่งเป็นแก่นของแนวทางการเรียนรู้แบบเดิมทั้งในเรื่องเล่าและในโลกความเป็นจริง เรื่องราวในฉบับการ์ตูนเสนอแนวคิดใหม่ที่ทำให้ความสำคัญกับการรวมกลุ่มคนที่มีความถนัดและเชี่ยวชาญอันหลากหลายโดยชี้ให้เห็นว่า เมื่อเวลาไม่คอยท่าแล้ว บุคคลก็จำเป็นต้องหาวิธีการใหม่ที่ใช้การได้ในระยะเวลาอันสั้น (short term) และมีความเสี่ยงน้อยกว่าเพื่อที่จะได้ไม่ประสบกับความล้มเหลว เงื่อนไขเรื่องเวลาในเรื่องนี้สอดคล้องกับความเร็วในโลกสมัยใหม่ที่ผู้อ่านเป็นสมาชิกอยู่

การสร้างทีม (teamwork) ที่แข็งแกร่งซึ่งประกอบด้วยตัวละครต่างชาติพันธุ์และชาติกำเนิด ได้แก่ เจ้าชายหอย กริช เจือก เจ้าหญิงบุษบา (ในนามบุษบก) เจ้าชายมังคล เจ้าชายราตรี และพระฤษี ยังเป็นภาพจำลองของสังคมปัจจุบันที่มีความหลากหลาย (diversity) ในโลกยุคศตวรรษที่ 21 การรวมกลุ่มและการสร้างสายสัมพันธ์เกิดขึ้นได้โดยไม่มีพรมแดนเชิงพื้นที่และอัตลักษณ์เป็นเครื่องกีดขวาง การกอบกู้บัลลังก์ให้ทวยศวิมลซึ่งเป็นจุดสุดขั้น (climax) ของเรื่องเป็นตอนที่แสดงให้เห็นบทบาทความสำคัญของตัวละครอันหลากหลายในฐานะ “พลเมืองของสังคม” ซึ่งมีเป้าหมายหรือ “หน้าที่เชิงสังคม” ต่อชาวเมืองยศวิมลร่วมกัน

ในเรื่อง *พลิกตำนาน* ผู้เขียนไม่เพียงนำเสนอบทบาทหน้าที่เชิงสังคมในฐานะเจ้าชายรัชทายาทเท่านั้น แต่ยังนำเสนออัตลักษณ์เจ้าชายในฐานะบุคคลที่ให้คุณค่ากับมิตรภาพลูกผู้ชาย ซึ่งเป็นลักษณะที่พบได้ในมังงะ แม้ในศึกกู้บัลลังก์ซึ่งเป็นภารกิจสำคัญก่อนจะปิดเรื่องกริชจะเปิดเผยว่าตนเองเป็นหลานของโอรสหลวงที่ถูกส่งมาติดตามเจ้าชาย และได้ใช้ดาบทำร้ายเจ้าชาย แต่เมื่อกริชกลับใจมาอยู่ฝั่งเจ้าชายและยินดีจะเนรเทศตัวเองไปอยู่นอกเมือง เจ้าชายหอยก็ให้อภัยกริชและให้คำมั่นว่าเมื่อตนเสร็จสิ้นภารกิจแล้วจะไปหา ประเด็นที่น่าสนใจก็คือการที่ผู้เขียนสร้างให้เจ้าชายหอยแสดงความรู้ในสถานภาพและบทบาททางสังคมซึ่งผูกพันกับหน้าที่ของตน เจ้าชายหอยมีฐานะเป็นเจ้าชายรัชทายาท และกริชเองก็มีฐานะ

เทียบเท่าทหารองครักษ์ของรัชทายาท แม้จะเป็นไปอย่างไม่เป็นทางการ แต่เมื่อกรีซไม่อาจปฏิบัติตนตามบทบาทของทหารองครักษ์เพราะได้ทรยศหักหลังเจ้าชาย ความสัมพันธ์ฉันเพื่อนที่เป็นสายสัมพันธ์ส่วนบุคคลจึงดำรงอยู่ในพื้นที่นอกเมืองซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไม่เป็นทางการเท่านั้น การประนีประนอมระหว่างความเป็นตัวเองเพื่อรักษาสายสัมพันธ์ส่วนบุคคลกับการทำหน้าที่ในฐานะเจ้าชายเป็นคุณลักษณะสำคัญของตัวละครเอกในวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

(ข) การออกเดินทางเชิงความคิดเพื่อแสวงหาประสบการณ์ด้านอาชีพการงาน

ในเรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* Kwanrapee ใช้การตั้งรกรากในเมืองนีโอพาราณสีเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของตัวละครเอก การเดินทางของหมอสั่งขี้นี่จึงมิใช่การเดินทางในเชิงกายภาพ แต่เป็นการเดินทางในเชิงอุปมาเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตผ่านการทำการกิจใหม่ในฐานะทีมโฆษกเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้ท่านพรหมทัต ผู้นำรัฐนีโอพาราณสี

จะเห็นว่า Kwanrapee เน้นย้ำสาระสำคัญเดียวกันกับที่ Becassine เสนอไว้ด้วยการแสดงให้เห็นว่า ผู้ที่พัฒนาแล้วคือผู้ที่ตระหนักรู้ว่าตนเองมีหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน ผู้อ่านจะเห็นการเติบโตทางวิธีคิดของตัวละครหมอสั่งขี้นี้ตั้งแต่เดิมคำหนึ่งถึงการประกอบอาชีพเพื่อยังชีพเป็นสำคัญ สู่อุปถัมภ์พิจารณาและชี้แนะหนทางว่า จะใช้ชีวิตในหน้าที่การงานเพื่อเงินโดยทำหน้าที่สร้างภาพลักษณ์ให้แก่รัฐบาลต่อไปโดยไม่สนใจหลักการความถูกต้อง และยินยอมที่จะถูกกลืนกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบในการส่งเสริมและสนับสนุนให้วงจรแห่งการเพิกเฉยต่อความทุกข์ร้อนของประชาชนยังคงดำเนินอยู่ต่อไปหรือไม่

โจทย์ที่หมอสั่งขี้นับจัดการล้วนมีที่มาจากการละเลยหน้าที่และไม่ยอมรับฟังคำวิจารณ์จากภาคประชาชนของท่านพรหมทัต จะเห็นว่า ท่านพรหมทัตสั่งการให้หมอสั่งขี้นำลายใบคำร้องที่ประชาชนแจ้งปัญหาในเมืองเข้ามา และให้สร้างแพะรับบาปในคดีทุจริตของเจ้าหน้าที่เพื่อหลอกลวงประชาชน ท่านพรหมทัตจึงเป็นตัวละครคู่ตรงข้ามกับเจ้าชายหอยเพราะขาดไร้คุณสมบัติของผู้หน้าที่ดี สถานการณ์ที่เป็นตัวเร่งให้หมอสั่งขี้นัดสินใจยื่นจดหมายลาออกปรากฏในตอนที่มีชื่อว่า “ระบายนารมณ” เมื่อหมอสั่งขี้นได้ทราบความจริงว่า เสรีภาพแห่งเมืองนีโอพาราณสีที่เขาเคยคิดว่าดำรงอยู่และทำให้เมืองแห่งนี้แตกต่างจากเมืองยศวิมลนั้นกลับเป็นเพียงภาพลักษณ์อันสวยงามที่รัฐสร้างขึ้นเท่านั้น เพราะในความเป็นจริง รัฐได้มีการติดตั้งระบบกรองโพสต์ทั่วทั้งเมือง ผู้เขียนสร้างความตลกขบขันโดยให้ชาวเมืองรุมประชาทัณฑ์ท่านพรหมทัต แต่แล้วก็หักมุมเรื่องด้วยการให้พี่ชายของท่านพรหมทัตขึ้นรักษาการผู้นำตามวงจรแห่งอำนาจที่ไม่ได้จบลงด้วยชัยชนะของภาคประชาชน

แม้ตัวละครพระสังข์ในการ์ตูนทั้งสองเรื่องจะแสดงสถานะและบทบาทที่แตกต่างกัน แต่ก็ส่องสะท้อนมุมมองและโครงข่ายความสัมพันธ์ในฐานะ “ผู้ปกครอง” และ “ผู้อยู่ใต้ปกครอง” ได้น่าสนใจ โดยที่เรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* เน้นนำเสนอสำนักในฐานะ “พลเมืองที่ดี” ผ่านตัวละครหมอสั่งขี้นี้ ดังที่ผู้เขียนปิดเรื่องด้วยข้อความที่ว่า “Active Citizen = พลเมืองตื่นรู้ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ก็ตามที่เราเขียนไปเลย พลเมืองที่ตื่นตัวควรตรวจสอบรัฐด้วยนะ!!!” (Kwanrapee, 2563) เรื่องราวของท่านพรหมทัตที่ถูกเล่าผ่านสายตาหรือมุมมองของหมอสั่งขี้นี้

ข้างต้นนับเป็นนิทานอุทาหรณ์ที่ส่งผลต่อการกำหนดวิธีคิดในการใช้ชีวิตและการตั้งเป้าหมายในอาชีพการงานของหมอสังข์เมื่อกลับไปทำงานที่คลินิกต่อไป

2.5 จาก “การได้นางข้าช้อน” ถึง “การเลือกคู่” : ขนบวรรณคดีกับประสบการณ์เรื่องรัก

(ก) การได้นางข้าช้อน

ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง พลิกตำนานฯ ผู้เขียนยั่วล้อการได้นางในวรรณคดีไทยโดยสร้างให้เจ้าชายหอยแสดงความหมกมุ่นกับการได้นางอย่างออกนอกหน้าและบ่อยครั้ง การออกแบบตัวละครเอกชายให้เกี่ยวพาราสีตัวละครหญิงต่างชาติพันธุ์และพื้นเพภูมิหลังทั้งที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์เช่น นางไม้ นางเงือก นางจระเข้ และการกล่าวติดตลกลงถึงเป้าหมายของการเดินทางไว้ว่า มิใช่เพื่อปราบยักษ์หรือพัฒนาตนให้เป็นเจ้าชายที่สมบูรณ์ แต่เป็นไปเพื่อการได้นางนั้น ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกขบขัน เพราะเป็นการนำความคิดความรู้สึกของผู้อ่านที่เคยได้รับรู้แบบแผนของเรื่องราวในวรรณคดีไทยออกมากล่าวในที่แจ้งอย่างตรงไปตรงมา และทำให้ตัวละครเจ้าชายกลายเป็นวัตถุแห่งความขบขัน (object of humor) ซึ่งไม่เพียงบกพร่องในด้านรูปลักษณ์เพราะไม่ยอมถอดหัวหอยเท่านั้น แต่พฤติกรรมที่หมกมุ่นกับการได้นางตามแบบแผนของพระเอกตามขนบเดิมก็ยังไม่สอดคล้องกับชุดค่านิยมอันเป็นมาตรฐานในโลกความเป็นจริงที่ผู้อ่านเป็นสมาชิกอยู่ด้วย

แม้ผู้เขียนจะเล่าถึงการเกี่ยวพาราสีตัวละครหญิงต่าง ๆ ที่เจ้าชายหอยได้พานพบ แต่ก็ไม่ปรากฏว่าในเรื่องมีการได้นางในเชิงพหุติฉิน การสร้างตัวละครเจ้าชายหอยจึงเป็นไปเพื่อยั่วล้อความเป็นพระเอกเจ้าชู้หลายภรรยาซึ่งเป็นภาพจำในวรรณคดีไทย ในทำนองว่าเมื่อตัวละครตัวหนึ่งถูกกำกับด้วยขนบการเล่าเรื่องในวรรณคดีไทยแล้วก็จำต้องสวมบทบาทเป็นเช่นนั้น มากกว่าที่จะจงใจลงโทษตัวละครหรือใช้ชีวิตของตัวละครเพื่อเป็นนิทานอุทาหรณ์ให้กับผู้อ่าน เพราะผู้เขียนได้นำเข้าตัวละครประกอบอย่าง “ขุนแผน” ไว้ในเรื่องในฐานะบุคคลที่เจ้าชายหอยและผู้อ่านการ์ตูนรุ่นเยาว์ไม่ควรเอาเป็นเยี่ยงอย่าง กล่าวคือเมื่อขุนแผนได้พบนางจันทร์เทวีก็เกิดความใคร่อยากได้นางมาเป็นภรรยาอีกคน อย่างไรก็ตาม เจ้าชายหอยและกรีชไม่สามารถปราบขุนแผนลงได้เพราะขุนแผนเป็นผู้มีวิชามาก ท้ายที่สุด กรีชอาศัยไหวพริบโดยปลุกเจ้าชายหอยซึ่งขณะนั้นได้เนรมิตหัวหอยให้มีขนาดมหึมาให้ล้มทับขุนแผนที่กำลังนอนอยู่ที่เตียงจนขุนแผนได้รับบาดเจ็บสาหัส การปกป้องมารดาได้สำเร็จและสามารถให้บทเรียนแก่ตัวละครพระเอกผู้มีฤทธิ์มากที่สุดที่หมกมุ่นกับการได้นางโดยไม่สนดีชั่วถูกผิดอย่างขุนแผนนี้ จึงมีส่วนช่วยระบายนความคับข้องใจของผู้อ่านที่มีต่อตัวละครขุนแผนหรือบุคคลในโลกจริงที่มีลักษณะนิสัยและความประพฤติที่ทาบทับกับขุนแผนผ่านเสียงหัวเราะได้ “การได้นาง” ซึ่งโดยความหมายของถ้อยคำมีตัวละครเอกชายเป็นองค์ประธาน (subject) และมีตัวละครเอกหญิงเป็นกรรม (object) คือ “ชายได้หญิง” นั้น อาจเป็นขนบการเล่าเรื่องที่เป็นปัญหาเพราะเป็นการสร้างความชอบธรรมให้กับการกระทำที่ละเมิดผู้อื่นโดยไม่ได้รับการยินยอมซึ่งผิดจริยธรรม การวางบทบาทที่กำกับชีวิตของตัวละครเอกชายให้ดำเนินไปตามแบบแผนของวรรณคดีนิทาน จึงทำให้ตัวละครเอกชายกลายเป็นต้นเหตุของความสัมพันธ์ที่เป็นพิษ (toxic relationship) และมีประสบการณ์เรื่องรักที่เป็นปัญหาในท้องเรื่องวรรณคดี การที่ผู้เขียนสร้างให้เจ้าชายหอยได้รับโอกาสในการเรียนรู้เพื่อที่จะเติบโตไปเป็นพระเอกที่ไม่หมกมุ่นใน

การได้นางจนใช้ชีวิตซ้ารอยพระเอกรุ่นใหญ่อย่างขุนแผนนั้น ก็เพื่อสื่อแสดงถึงคุณลักษณะของบุคคลที่พัฒนาแล้วในโลกร่วมสมัย

(ข) การเลือกคู่

ใน *พลิกตำนาน* ผู้เขียนสลายปมขัดแย้งระหว่างพ่อตาคือท้าวสามนต์และลูกเขยคือพระสังข์หรือเจ้าเงาะตามท้องเรื่อง *สังข์ทอง* และใช้พิธีเลือกคู่ซึ่งจัดให้เป็นเวทีในการทดสอบความสามารถเป็นพื้นที่ในการประกาศตัวตนตัวโดยเจ้าชายหอยให้เหตุผลว่า “เจ้าหญิงเคยหนีออกจากเมืองเพราะรังเกียจข้า ข้าไม่อยากบังคับจิตใจนาง และข้ามาที่เมืองนี้ก็เพื่อตามหาเพื่อนเท่านั้น เรื่องนี้สำคัญที่สุดพะยะค่ะ” (Becassine, 2562, น. 172) ผู้เขียนสร้างส่วนต่อขยายให้กับเรื่องราวหลังจากพิธีเลือกคู่โดยผสมผสานเรื่อง *กากี* ซึ่งทำให้เรื่องราวผิดแผกไปจากความรู้เดิม กล่าวคือ สร้างให้หนึ่งในเจ้าชายที่เข้าร่วมพิธีเลือกคู่เป็นพญาครุฑแปลงกายมา เมื่อเจ้าชายหอยซึ่งจำใจเข้าร่วมทดสอบความสามารถตามคำร้องขอของพระราชเป็นฝ่ายชนะ พญาครุฑซึ่งไม่พอใจกับผลแพ้ชนะจึงลักพาตัวเจ้าหญิงบุษบาไป ผู้เขียนไม่เพียงสร้างความขบขันด้วยการผสมผสานเนื้อหาจากวรรณคดีต่างเรื่องเท่านั้น แต่ยังวาดภาพการ์ตูนที่ผิดแผกไปจาก

ภาพที่ 7

ลัคนาลักนางในเรื่อง *กากี*



ภาพมาตรฐานโดยต่อเติมภาพพญาครุฑที่ลักนางกากีไปยังวิมานนิมิตด้วยการให้เจ้าหญิงบุษบาคว่าหิวของเจ้าชายหอยขณะที่พญาครุฑลักนางไปด้วย ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครพญาครุฑรำพึงว่า “ทำไมลัคนาลักนางของข้ามันอุปาทนขนาดนี้?” มีคำบรรยายใต้การ์ตูนช่องความว่า “ชาวเมืองทุกคนได้เห็นเป็นสักขีพยานความอุปาทนในครั้งแล้ว” การแปลงภาพอันองอาจในลัคนาลักนางของพญาครุฑให้กลายเป็นภาพอันอุปาทนในฉบับการ์ตูนนั้น แสดงทัศนะของผู้เขียนว่า ไม่เป็นการชอบธรรมที่ตัวละครชายจะลักพาตัวละครหญิงไปโดยไม่ได้รับความยินยอม การลักนางเป็นค่านิยมเก่าที่ล้าสมัย การใช้

เวลาคบหาใจและเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้กลายเป็นค่านิยมใหม่ที่พึงกระทำ ดังจะเห็นว่าเมื่อพญาครุฑปล่อยตัวเจ้าหญิงบุษบาและเจ้าชายหอยลงสู่พื้นดินแล้ว ผู้เขียนก็สร้างฉากสารภาพรักโดยให้เจ้าชายหอยกล่าวความรู้สึกที่มีต่อเจ้าหญิงบุษบา (หรือบุษบก) ไว้ว่า “ข้าดันดันฝ่าดงพิษเข้ามาหาเจ้าเลยนะ ข้าตั้งใจมาหาเจ้า คิดถึงเจ้าแทบแย่ ก็เดินทางกับเจ้ามันสนุกนี่นา ไปด้วยกันกับข้าเถอะนะบุษบก” (Becassine, 2562, น. 174, 176) เรื่องราวในตอนพิเศษนี้จบลงด้วยการที่เจ้าหญิงบุษบาคลองมาลัยเลือกเจ้าชายหอยเป็นคู่ครองแล้วออกเดินทางผจญภัยร่วมกับเจ้าชาย กริช และเงือกต่อไป

ประสบการณ์ความรักที่ตัวละครได้เผชิญเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เจ้าชายหอยและเจ้าหญิงบุษบาใช้เวลาในการเรียนรู้นิสัยใจคอและฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอยู่เคียงข้างกันในขณะปฏิบัติภารกิจกู้บัลลังก์ให้ท้าวศรีวิมล ความสัมพันธ์แบบทางการผ่านการหมั้นหมายตั้งแต่เด็ก การละเมิดความสัมพันธ์อย่างเป็นทางการโดยฝ่ายหญิงเป็นผู้เริ่ม และการหวนกลับเข้าสู่พิธีเลือกคู่และการคล่องมาลัยด้วยความยินยอมพร้อมใจของทั้งสองฝ่าย ซึ่งเป็นการรับรองสถานะและบทบาทอย่างเป็นทางการ

ผ่านการแต่งงาน ทำให้ความหมายของ “การได้นาง” และ “การเลือกคู่” สัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้และการเติบโตของตัวละครในคู่ความสัมพันธ์

ภาพที่ 8

ล้อฉากในตอนท้าวสามนต์
ให้ลูกเขยหาเนื้อหาลา



ในเรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* Kwanrapee เลือกใช้เหตุการณ์ตอนเลือกคู่ในการปลดปล่อยนางรจนาให้เป็นอิสระจากระบบที่เต็มไปด้วยกรอบเกณฑ์ และการถูกกดขี่ข่มเหงจากพี่สาวทั้ง 6 คน ในตอน “รจนากับระบบ SOTUS” ผู้เขียนให้รจนาเป็นตัวละครผู้เล่าเรื่อง เธอเล่าถึงการถูกบีบบังคับให้อยู่ในกรอบเกณฑ์ในฐานะเจ้าหญิงน้อยเล็กที่ต้องดำรงตนอยู่ในความเหมือนกับเหล่าพี่สาวโดยห้ามแตกแถว ทั้งเรื่องเสื้อผ้าหน้าผม มารยาท ตลอดจนความคิด จะต้องสามัคคีกลมเกลียวกัน มิเช่นนั้นจะถูกลงโทษรุนแรง Kwanrapee เล่นล้อกับเนื้อหาวรรณคดีในตอนที่ถูกเขยร้องขอให้เทวดา (พระสังข์รูปทอง) เรียกเนื้อเรียกปลาให้ โดยแปลงเหตุการณ์ที่พระสังข์

ขอตัดปลายจุมูกและหูของหกเขยเป็นข้อแลกเปลี่ยน ให้กลายเป็นการให้บทเรียนแก่พี่สาวผ่านทางพี่เขย คำสั่งให้ “เดินไถ่ย่างสิบรอบ หมอบกับกลิ้งรอบต้นไม้ ดูลูกกอมวนไปให้ครบ” (Kwanrapee, 2563) ที่รจนาสั่งให้ 6 เขยทำตามซึ่งสัมพันธ์กับระบบการรับน้องในสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นปัญหานั้น เป็นการวิพากษ์การใช้อำนาจที่ไม่ชอบธรรมและไม่เป็นธรรมต่อผู้ถูกกระทำอีกต่อหนึ่ง เมื่อความรุนแรงทางร่างกายที่เคยมีพระสังข์เป็นองค์ประธานตามตัวบทวรรณคดีได้แปรเปลี่ยนมาเป็นการให้พื้นที่กับนางรจนาเพื่อทวงคืนความยุติธรรมแล้ว การสร้างอารมณ์ขันผ่านภาพและเนื้อหาโดยมีฉากสำคัญในเรื่อง *สังข์ทอง* ตอนนี้เป็นเครื่องมือในการระบายความเก็บกดของตัวละครเอกหญิงที่ถูกกระทำอย่างยาวนานและเป็นการปลดปล่อยผู้อ่านซึ่งรู้สึกเชื่อมต่อกับภาวะถูกกระทำของตัวละครและบุคคลในโลกจริงที่ถูกละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ด้วย

ในการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ทั้งสองเรื่อง “การเลือกคู่” หรือการแต่งงานอย่างเป็นทางการสัมพันธ์กับการให้อิสระเสรีภาพในการใช้ชีวิตของตัวละครเอกหญิง โดยที่มีพระสังข์เป็นผู้ช่วยปลดปล่อยตัวละครเอกหญิงจากสถาบันครอบครัวซึ่งมีบทบาทในการขัดเกลาทางสังคม (socialization) และสร้างแบบแผนทางความประพฤติที่เป็นการจำกัดเสรีภาพของผู้หญิง

3. อภิปรายและสรุปผลการศึกษา

ใน Oxford learner's dictionaries ให้นิยามคำว่า “การเดินทาง” (journey) ไว้ว่าการท่องเที่ยวจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งที่ไกลออกไปเป็นความหมายแรก และให้นิยามความหมายที่สองของการเดินทางไว้ว่า เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาส่วนบุคคล (process of personal change and development) ที่ต้องอาศัยเวลายาวนานและมักมีความยากลำบาก (Oxford University Press, n.d.) คำว่า “การเดินทาง” จึงมีนัยที่สัมพันธ์กับแก่นของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล (Bildungsroman) ทั้งในเชิงเนื้อหาและบทบาทหน้าที่ต่อผู้อ่าน กล่าวคือ ผู้อ่านวัยรุ่นจะเชื่อมโยงเรื่องราวการผจญภัยในเนื้อหาวรรณกรรมเข้ากับ

เรื่องราวในอนาคตของตนเอง ดังนั้น เรื่องเล่าในโลกวรรณกรรมจึงมีส่วนสำคัญในการก่อร่างสร้างความคาดหวังของผู้อ่านวัยรุ่น (Graham, 2019, pp. 6-7) นั่นนี้ การออกเดินทางผจญภัยจึงเป็นพื้นที่ที่เอื้อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของตัวละครเอกและผู้่านไปพร้อม ๆ กัน และสอดคล้องกับการนำเสนอโดยใช้เทคนิควิธีการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนทั้งที่เป็นแบบการ์ตูนช่อง (comic strips) ซึ่งเผยแพร่เป็นตอน ๆ และที่เป็นหนังสือการ์ตูนแบบเล่ม (comic book) ซึ่งมีธรรมชาติของการเล่าเรื่องที่เน้นนำเสนอห้วงเวลาที่ต่อเนื่องยาวนานในเชิงกระบวนการโดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการปิดเรื่องหรือการลงจบอย่างสมบูรณ์ (Chute, 2010, p. 109, as cited in Gordon, 2019, p. 267)

ผลการศึกษาวิจัยการ์ตูนเรื่อง *พลิกตำนานเจ้าชายผจญภัย* และ *สังข์ศิลป์สูตร* แสดงให้เห็นลักษณะร่วมที่สำคัญของขนบด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* และนิทานแนวจักร ๆ วงศ์ ๆ ของไทยซึ่งมีการเดินทางเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในโครงเรื่องแนวผจญภัยและเป็นเส้นทาง (route) สำหรับนำเข้าสู่เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ตามโครงสร้างเดิมของนิทาน ไม่ว่าจะเป็นการถือกำเนิดของตัวละครเอกชายในรูปหอยสังข์ การเลือกที่จะดำรงอยู่ในรูปอันผิดปกติหรือถดถูรูป การศึกษาวิชาความรู้ การปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับมอบหมายเพื่อแสวงหาประสบการณ์ชีวิต และการมีประสบการณ์ความรัก กล่าวได้ว่าเนื้อหาและโครงสร้างในวรรณคดีนิทานเรื่อง *สังข์ทอง* และวรรณคดีแนวจักร ๆ วงศ์ ๆ เป็นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ที่ดำรงอยู่ในบริบทไทยซึ่งมีรูปแบบ แก่นเรื่อง และบทบาทที่สอดคล้องสัมพันธ์กับประเพณีวรรณกรรม (genre) แนวพัฒนาบุคคลเป็นอย่างมาก และผู้เขียนการ์ตูนก็ได้นำทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวมาใช้ในการทำงานสร้างสรรค์โดยที่คงสถานะการ์ตูนแนวสุขนาฏกรรมที่เน้นความตลกขบขันไว้ นับเป็นการคงแก่นของอารมณ์คือรสแห่งความขบขันที่ปรากฏในบทละครนอกเรื่อง *สังข์ทอง* ไว้ในฉบับการ์ตูน

ในลำดับต่อไป ผู้วิจัยจะสังเคราะห์ลักษณะเด่นทางกลวิธีการประพันธ์ซึ่งได้นำวรรณคดีและขนบวรรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างสรรค์ใหม่ด้วยวิธีการต่าง ๆ และแสดงให้เห็นว่ากลวิธีดังกล่าวนำเสนอเนื้อหาแนวคิดโดยมีปฏิสัมพันธ์กับวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลอย่างไร

ประการที่หนึ่ง การนำเหตุการณ์สำคัญหรือโครงสร้างในเรื่อง *สังข์ทอง* หรือนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ มาใช้ในการสร้างเรื่องราวใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับค่านิยมใหม่ในศตวรรษที่ 21

ขณะที่การ์ตูนเรื่อง *พลิกตำนาน* นำตัวละครและเหตุการณ์บางช่วงตอนจากเรื่อง *สังข์ทอง* มาสร้างโครงเรื่องใหม่โดยผสมผสานกับอนาคตเหตุการณ์และตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องต่าง ๆ การ์ตูนเรื่อง *สังข์ศิลป์* ก็เป็นโครงเรื่องภาคต่อหลังการครองคู่ของตัวละครเอกตามเรื่องราวในต้นฉบับ โดยเน้นเล่าถึงการออกเดินทางครั้งใหม่ซึ่งผู้เขียนการ์ตูนคงนำเหตุการณ์สำคัญในเรื่อง *สังข์ทอง* บางช่วงตอนมาใช้ในการนำเสนอเรื่องราวให้สอดคล้องกับชุดค่านิยมในสังคมปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้เขียนการ์ตูนทั้งสองเรื่องยังสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ขนบการดำเนินเรื่องในนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาใหม่ที่เข้ากับยุคสมัยด้วยดังจะเห็นได้จากการนำเสนอวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ที่ “นอกครู” ซึ่งแตกต่างไปจากรูปแบบการเรียนวิชาที่ยึดโยงกับคำสอนและพระอาจารย์ตามแบบแผนเดิม การสร้างเรื่องราวผจญภัยที่ตัวละครเอกไม่จำเป็นต้องพิชิตศัตรู ได้เมืองใหม่ หรือได้รับชัยชนะเหนือผู้ใด มากเท่ากับ การให้คุณค่ากับการแสวงหามิตรภาพ ให้ความสำคัญกับการรวมกลุ่มและเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว

มากกว่าที่จะแยกตัวและเติบโตโดยโดดเดี่ยวตัวเองออกจากสังคม และการเรียนรู้ที่จะเคารพ และให้เกียรติคู่ความสัมพันธ์โดยไม่ผูกมัดกับการไต่ถามตามวิถีเดิมของพระเอกในวรรณคดีไทย เป็นต้น

การตั้งคำถามกับกรอบเกณฑ์และวิถีเก่าซึ่งอาจขัดแย้งหรือไม่เข้ากันกับชุดค่านิยมแห่งยุคสมัยโดยที่มีผู้เขียนซึ่งร่วมสมัยกับผู้อ่านเป็นผู้นำเสนอเรื่องราวใหม่ที่เป็น “ขบถ” หรือให้ “ทางเลือกใหม่” ที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น และเป็นอิสระมากกว่านั้น ทำให้หนังสือการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* กลายเป็นพื้นที่แห่งการปลดปล่อยผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่ร่วมช่วงวัยกับตัวละครเอกจากความกดดัน อารมณ์ขันในเรื่องจึงสัมพันธ์กับความเหนือกว่าของผู้อ่านซึ่งมีศักยภาพ มีความสามารถ ตลอดจนมีทางเลือกอันหลากหลายที่ไม่จำเป็นต้องพัฒนาตนเองและตั้งเป้าหมายในการใช้ชีวิต (living purpose) ตามวิถีเก่า เช่นเดียวกับที่ตัวละครพระสังข์ไม่จำเป็นต้องถูกบงการชีวิตให้เป็นไปตามชนบของพระเอกตามท้องเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ หรือเดินตามเส้นเรื่องในวรรณคดี แต่พยายามแสวงหาวิถีแห่งตนในการดำเนินชีวิตอย่างมีอิสระเสรีภาพโดยพยายามประนีประนอมกับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ และวัตรปฏิบัติหรือหน้าที่ในฐานะเจ้าชาย ลูกชาย สามิ และพลเมืองของสังคม การลงจบการ์ตูนทั้งสองเรื่องแบบปลายเปิดในลักษณะ “เรื่องนี้จะยังมีต่อไป” ยังสัมพันธ์กับการนำเสนอกระบวนการกลายเป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งแฝงนัยแห่งธรรมชาติของชีวิตที่ยังคงต้องเรียนรู้และพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดด้วย

หากพิจารณาตัวบทในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล วรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* และนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งกำหนดบทบาทหน้าที่ของตัวละครเอกและเส้นเรื่องไว้อย่างชัดเจนนั้น อาจเทียบได้กับวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลแบบดั้งเดิม (traditional Bildungsroman) ซึ่งได้กำหนดวิถีแห่งการเรียนรู้ของตัวละครเอกชายไว้อย่างชัดเจนและเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อที่ตัวละครจะได้กลายเป็นคนที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับการครองเมืองหรือสืบทอดบัลลังก์ในที่สุด³ ขณะที่เรื่องราวในฉบับการ์ตูนฉายภาพพระสังข์ในฐานะบุคคลธรรมดาที่ต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดนิ่งเพื่อแสวงหาโอกาสในการเป็นตัวเองและมีชีวิตส่วนตัวโดยที่ไม่หลีกเลี่ยงหน้าที่ความรับผิดชอบต่อครอบครัว บ้านเกิดเมืองนอน หรือสังคมที่ตนอยู่อาศัย จะเห็นว่าผู้เขียนการ์ตูนพยายามลดทอนลักษณะพระเอก “ผู้มีบุญ” ตามอุดมคติเชิงศาสนาในปัญญาสาตก

³ พรสวรรค์ วัฒนางกูร (2542) ซึ่งศึกษาเปรียบเทียบเรื่อง *พระอภัยมณี* กับ นวนิยายพัฒนาบุคคลของเยอรมันเรื่อง *ลูซินเดอ* และ *วิลเฮล์ม ไมสเตอร์* เสนอว่า ในชนบวรรณศิลป์ของไทยไม่มีการบวนการพัฒนาบุคคลอย่างในชนบวรรณศิลป์ของเยอรมัน เพราะกระบวนการศึกษาหาความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างตั้งใจและมีเป้าหมายในวรรณคดีไทยเกิดขึ้นและสิ้นสุดลงตั้งแต่ในช่วงต้นเรื่อง ขณะที่ในวรรณกรรมเยอรมัน ตัวละครเอกจะต้องศึกษาเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองไปตลอดทั้งเรื่อง และจะต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการแสวงหาความหมายของชีวิตและค้นหาคุณค่าของตนเอง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่า ลักษณะที่ปรากฏจนเป็นโครงสร้างของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ รวมถึงพฤติกรรมทั่วไปและพฤติกรรมเฉพาะที่ปรากฏในวรรณคดีนิทานไทยนั้นเป็น “แบบแผนหรืออุดมคติชีวิต” ซึ่งตัวละครจะต้องเรียนรู้และปะทะตนเองเพื่อเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทางที่ตั้งไว้ให้ได้ ในแง่จึงสามารถพิจารณาเรื่องราวในวรรณคดีเป็น “วรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลแบบดั้งเดิม” ได้ ในขณะที่การ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* ซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยมีวรรณคดีและชนบวรรณคดีไทยเป็นสารตั้งต้นนั้นก็แสดงให้เห็นพลวัตของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลซึ่งนำเสนอกระบวนการเติบโตของตัวละครเอกที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนรูปของสังคมและวัฒนธรรม

โดยปรับเปลี่ยนพระสังข์ให้มีลักษณะสามัญธรรมด่าจับต้องได้ และเชื่อมโยงกับตัวตนของผู้อ่านวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ที่เป็นชนชั้นกลาง ซึ่งเป็นกลุ่มที่น่าจะต้องร่วมเผชิญกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจในสังคมทุนนิยม นอกจากนี้ สิ่งที่แฝงไว้ในการ์ตูนทั้งสองเรื่องคือการส่งต่อหน้าที่ในฐานะหัวหน้าครอบครัวหรือผู้นำครอบครัวจากพ่อสู่ลูกชาย โดยแสดงให้เห็น “การเปลี่ยนผ่าน” จากลักษณะอย่างเก่าที่ไม่พัฒนาซึ่งไม่อาจแก้ไขปัญหาได้อย่างสัมฤทธิ์ผล ไปสู่ลักษณะก้าวหน้าอย่างใหม่ที่พัฒนาไปตามวิถีแห่งโลกที่เน้นการปรับตัวและใช้สติปัญญาในการเอาตัวรอดอย่างพลิกแพลงโดยไม่ยึดติดกับสถานภาพและชนชั้นตามวิธีคิดแบบเดิม

ประการที่สอง การยั่วล้อชนบทการสร้างพระเอกในวรรณคดีเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของบุคคลที่พัฒนาแล้ว

ในกระบวนการเรียนรู้ของตัวละครเอก ประสบการณ์เรื่องรักนับเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ พรสวรรค์ วัฒนางกูร (2542, น. 95-98) ชี้ให้เห็นว่า ความรักเป็นแก่นเรื่องที่สำคัญในนวนิยายแนวโรแมนติกเรื่อง *ลูซินเดอ* และเป็นปัจจัยที่ขับเคลื่อนเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ยูเลียส ตัวละครเอกในนวนิยายมีเป้าหมายที่จะเป็นบุรุษนักรัก ดังนั้น สตรีหรือตัวละครหญิงในเรื่องจึงเป็น “ที่หมายอุดมคติแห่งชีวิตที่สมบูรณ์ของบุรุษที่สำคัญที่สุด” โดยไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการค้นพบตนเอง ขณะที่ พิชญานี เช็งศิริ (2547, น. 61) ซึ่งศึกษาเหตุการณ์สำคัญในนิทานแนวจักร ๆ วงศ์ ๆ ของไทย ได้ตั้งข้อสังเกตที่น่าสนใจไว้ว่า การได้นางถือเป็นแก่นของนิทานไทย ในนิทานไทยส่วนใหญ่จะพบว่าเหตุการณ์การได้นางอยู่ 2 ครั้ง

การได้นางมากกว่า 1 ครั้ง ในวรรณคดีไทยสัมพันธ์กับวัฒนธรรมผัวเดียวหลายเมีย (polygyny) ซึ่งเป็นค่านิยมในสังคมไทยยุคก่อนรับวัฒนธรรมตะวันตก ในการตูนเรื่อง *พลิกตำนาน* Becassine ชี้ให้เห็นนัยที่น่าสนใจผ่านตัวละครเจ้าชายหอยและขุนแผนไว้ว่า บุคคลที่พัฒนาแล้วจำเป็นต้องมีความสามารถในการแยกแยะว่ากำลังเรียนรู้ประสบการณ์เรื่องรักซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ หรือกำลังหมกมุ่นกับการเดินตามรอยเท้าตัวละครพระเอกในวรรณคดีไทยที่มีลักษณะเป็น “นักรัก” ขณะที่ในเรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* Kwanrapee เน้นนำเสนอการครองคู่ของหมอสังข์กับนางรจนาซึ่งเป็นไปตามวัฒนธรรมผัวเดียวเมียเดียว (monogamy) โดยนำเสนอภาพหมอสังข์ในฐานะผู้นำครอบครัวที่มุ่งมั่นในการทำมาหากินและมีความรักอย่างมั่นคงต่อภรรยาซึ่งเป็นคุณสมบัติอันพึงประสงค์ที่เป็นด้านกลับของพระเอกในวรรณคดีไทยในฐานะ “นักรักผู้มากชู้”

นอกจากนี้ การ์ตูนทั้งสองเรื่องยังนำลักษณะอุดมคติของพระเอกในวรรณคดีไทยที่มักจะมีรูปงามมายั่วล้อด้วย ในเรื่อง *พลิกตำนาน* Becassine สร้างมุกตลกด้วยการให้เจ้าชายไม่ยอมถอดหัวหอยตลอดทั้งเรื่อง ขณะที่ในเรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* Kwanrapee สร้างตัวละครพระสังข์ตามตัวบทในวรรณคดี คือ “พระเป็นทองทั้งองค์ร่ำมตา” โดยให้ตัวละครพระสังข์ประกอบอาชีพเป็นหมอตัลยกรรม จะเห็นว่า “รูปทอง” ของพระสังข์ถูกนำมาใช้ในการสร้างมุกตลกและสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ของตัวละครเอกชาย ซึ่งในท้ายที่สุดแล้ว การ์ตูนทั้งสองเรื่องยังคงรักษาแก่นเรื่องของวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* ที่ให้ความสำคัญกับคุณสมบัติภายในมากกว่ารูปร่างภายนอกไว้ นอกจากนี้ ผู้เขียนยังสร้างตัวละครปฏิปักษ์ (antagonist) ให้ตกอยู่ภายใต้วาทกรรมความงาม คือสร้างตัวละครโหดหลวงผู้ชั่วร้ายชั่วร้ายโดยมุ่งหมายเพื่อการทำตัลยกรรม

ความงามตนเอง และสร้างท่านพรหมทัตซึ่งนิยมชมชอบการประดิษฐ์สร้างภาพลักษณ์เชิงบวก ทั้งที่ตนเองขาดไร้คุณสมบัติของนักการเมืองที่ดีโดยเนื้อแท้ด้วย

จะเห็นว่าการบูรณทั้งสองเรื่องยั่วล้อการสร้างพระเอกในวรรณคดีไทยตามขนบเดิมที่เน้นลักษณะการเป็นนักรักและการมีรูปงาม โดยนำเสนอวิถีของบุคคลที่พัฒนาไว้ว่า *ประการแรก* มีความสามารถในการรักษาสมดุลของชีวิตโดยจัดวางประสบการณ์เรื่องรักไว้ในสัดส่วนที่สมดุลกับการเรียนรู้ชีวิตส่วนอื่น ๆ และโดยคำนึงถึงหน้าที่และความรับผิดชอบที่ตนได้รับ *ประการต่อมา* มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล เข้าใจโลกตามความเป็นจริงโดยตระหนักรู้ผลกระทบจากวาทกรรมเรื่องความงามซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่ายังคงเป็นชุดคุณค่ากระแสหลักในปัจจุบัน

ประการที่สาม การนำตัวละครจากวรรณคดีต่างเรื่องมาผสมผสานไว้ในเรื่องราวฉบับการบูรณเพื่อสื่อสารลักษณะความเป็นพลเมืองโลกและพลเมืองแห่งอนาคต

ในการบูรณเรื่อง *พลิกตำนาน* เจ้าชายหอยเป็นตัวละครที่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ทั้งที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์ ทั้งที่อยู่ในสถานะเดียวกันคือเป็นเจ้าหญิงเจ้าชาย และที่อยู่ต่างสถานะกัน เช่น ตัวละคร “เงือก” จากวรรณคดีเรื่อง *พระอภัยมณี* “นางบุษบา” หรือ “บุษบก” เมื่อปลอมตัวเป็นชายจากวรรณคดีเรื่อง *อิเหนา* ตัวละคร “พระเพื่อน-พระแพง” จากเรื่อง *ลิลิตพระลอ* ตัวละคร “ขุนแผน” จากเรื่อง *ขุนช้างขุนแผน* ตัวละคร “เจ้าชายจัน” จากเรื่อง *จันทโครพ* ตัวละคร “จระเข้สาว” จากเรื่อง *ไกรทอง* เป็นต้น ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรื่องราวในเรื่อง *พลิกตำนาน* กับวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ ทั้งที่เป็นการปะทะสังสรรค์ของตัวละครต่างเรื่อง และการหยิบยืมอนุภาคเหตุการณ์จากวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ เป็นกลวิธีการประพันธ์ในลักษณะสัมพันธ์บท (intertextuality) ที่แสดงโครงข่ายความสัมพันธ์ข้ามตัวบทระหว่างตัวบทปลายทางกับตัวบทอื่น ๆ ที่มีมาก่อนหน้า ซึ่งเมื่อผู้อ่านใช้กรอบคิดเรื่องสัมพันธ์บทมาอ่านเรื่องราวในฉบับการบูรณแล้ว ก็จะทำให้สามารถเข้าถึงความหมายใหม่ในเชิงเนื้อหาสาระที่ลุ่มลึกและมีมิติมากยิ่งขึ้นด้วย

การปรุงแต่งเรื่องราวให้ผิดแผกไปจากเรื่อง *สังข์ทอง* ตามต้นฉบับโดยเล่นกับความรับรู้ของผู้อ่านชาวไทยซึ่งมีภาพจำต่อตัวละครในวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ นั้น ทำให้ผู้อ่านรู้สึกขบขันเนื่องจากเรื่องราวดำเนินไปอย่างพลิกความคาดหมายและโดยที่ไม่สามารถคาดเดาทิศทางได้ ปรากฏการณ์นี้เรียกอย่างล้าลองในหมู่นักอ่านว่า “การยั่วตัวละครในวรรณคดีไทย” ซึ่งเป็นกลวิธีการสร้างความขบขันที่พบมากในกระแสการประพันธ์ร่วมสมัยที่นำวรรณคดีไทยมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงทศวรรษ 2560⁴

จะเห็นว่า ปฏิสัมพันธ์ของตัวละครเจ้าชายหอยกับตัวละครจากวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ มีที่มาจาก การออกเดินทางไปยังดินแดนต่าง ๆ ทั้งทางบกและทางน้ำ ทั้งขึ้นเขาลงห้วย บุกป่าฝ่าดง และเข้าเมือง นัยแห่งการเดินทางเชิงพื้นที่เป็นไปเพื่อแสวงหามิตรและสัมพันธ์มิตรในเชิงการเมือง สอดรับกับกระแสโลกาภิวัตน์ซึ่งเป็นสาระสำคัญของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลในฐานะวรรณกรรมโลก (world literature) กล่าวคือ การพัฒนาปัจเจกบุคคลในบริบทของชาติ

⁴ เช่น ผลงานเรื่อง *เมื่อพระเอกวรรณคดีไทยติดเกะ* ของ BennieRule ซึ่งสร้างสถานการณ์ให้พระเอกในวรรณคดีไทยเรื่องต่าง ๆ ต้องมาติดอยู่ที่เกะแก้วพิสดาร เผยแพร่ทางเว็บไซต์ readAwrite เมื่อ พ.ศ. 2566 เว็บไซต์เรื่อง *บุษบาเสียดริน* ของ Amulin ซึ่งสร้างให้พระเอกจากวรรณคดีต่างเรื่องมาตามจีบนางบุษบาซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง เผยแพร่ทางเว็บไซต์เว็บตูนดอทคอม เมื่อ พ.ศ. 2565

หรือภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่งนั้นยังไม่เพียงพอ การเดินทางของตัวละครเอกจึงจะต้องมีลักษณะข้ามพรมแดนของชาติโดยเชื่อมต่อกับพื้นที่และตัวละครต่าง ๆ เพื่อโอบกอดความหลากหลายในฐานะพลเมืองโลก (cosmopolitan citizenship) รวมไปถึงเกิดการรื้อถอนวิธีคิดแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (anthropocentrism) ด้วยการนำเสนอเรื่องราวที่เชื่อมต่อนุษย์เข้ากับสิ่งอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ (non-human) กึ่งสัตว์ (half-animal) และสรรพสิ่งต่าง ๆ ในโลกด้วย (McCulloch, 2019, pp. 178, 180)

สิ่งที่น่าสนใจก็คือ การที่ Becassine สร้างให้ตัวละครพระสังข์ถูกนิยามโดยตัวละครอื่นว่าเป็น “ปีศาจหอย” เพราะมีหัวเป็นหอยสังข์และร่างกายตั้งแต่คอจรดเท้าเป็นมนุษย์ การตกอยู่ในสถานะก้ำกึ่งระหว่างมนุษย์และสัตว์นี้ อาจเป็นภาพจำลองของความแตกต่างทางชาติพันธุ์ต่างสถานะทางสังคม และต่างวัฒนธรรม สำคัญในเบื้องลึกที่อยู่ภายใต้แกนหน้าของการสร้างมุกตลกขบขันว่าด้วยการถูกล้อเลียนในฐานะ “กึ่งสัตว์” ของเจ้าชายหอย ก็คือความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้คนที่มีความแตกต่างหลากหลายฉันทมิตร และในท้ายที่สุด หลังจากได้ร่วมเผชิญอุปสรรคต่าง ๆ ในระหว่างการผจญภัยแล้ว ตัวละครผองเพื่อนของเจ้าชายก็เกิดการเรียนรู้ที่จะยอมรับและเห็นคุณค่าของเจ้าชายหอยในฐานะที่เป็น “บุคคล” โดยมองข้ามเปลือกนอกที่แตกต่างและเข้าถึงคุณสมบัติอันเป็นเนื้อแท้ของเจ้าชาย การยอมรับในความแตกต่างหลากหลายนี้เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของวัยรุ่นที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในโลกไร้พรมแดนด้วย

ขณะที่เรื่อง *สังข์ศิลป์ชัย* ของ Kwanrapee ไม่ได้นำเข้าตัวละครจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ไว้อย่างหลากหลาย มีเพียงตัวละคร “ท่านพรหมทัต ผู้นำรัฐนิโธพารานสี” ซึ่งทั้งชื่อตัวละครและชื่อเมืองใหม่ชวนให้ประหวัดถึงวรรณคดีเรื่อง *ลักษณวงศ์ กากี* และเรื่อง *สังข์ทอง* ในปัญญาสชาดก การสร้างตัวละครคู่ปฏิกษณ์นี้อาจเป็นไปเพื่อขับเน้นบทบาทของพระสังข์ในฐานะตัวละครพระเอกที่มีความรับผิดชอบต่อการครอบครัวยุคใหม่และสังคมโดยได้ปรับทัศนคติและความประพฤติให้เป็นไปตามกรอบเกณฑ์ทางสังคมและสอดคล้องกับลักษณะพลเมืองแห่งอนาคต (future citizen) ซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามกับตัวละครท่านพรหมทัต นี่แสดงให้เห็นว่า ประเด็นทางสังคมและการเมืองที่พบในวรรณกรรมสำหรับผู้ใหญ่นั้นเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวรรณกรรมสำหรับวัยรุ่นเช่นกัน วรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลจึงไม่ได้นำเสนอเพียงว่า เยาวชนถูกหล่อหลอมขึ้นมาอย่างไร แต่ยังมีบทบาทช่วยก่อร่างสร้างโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเต็มไปด้วยมิติอันหลากหลายด้วย (McCulloch, 2019, p. 179)

ประการที่สี่ การใช้ภาพและข้อความในการ์ตูนเพื่อยั่วล้อภาพจำตามแบบแผนเดิม

ผลการศึกษาวิจัยการ์ตูนเรื่อง *สังข์ทอง* แสดงให้เห็นว่า Becassine และ Kwanrapee ผู้เขียนเรื่องและวาดภาพประกอบใช้วัฒนธรรมภาพเล่นล้อกับ “ภาพจำ” ของผู้อ่าน โดยสร้างเรื่องราวในเนื้อหาการ์ตูนให้เป็นพื้นที่เปิดสำหรับการตั้งคำถามกับความรู้เดิมและการนิยามเรื่องเดิมในมุมมองใหม่ในหลากหลายประเด็น เช่น ภาพลักษณ์วีรบุรุษ ความชอบธรรมของการใช้อำนาจในพื้นที่บ้านทั้งที่แม่กระทำต่อลูกและพี่กระทำต่อน้องสาว วิธีการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ความยินยอมพร้อมใจในกระบวนการได้นางและการเลือกคู่ เป็นต้น

ภาพและเรื่องราวในการ์ตูน *สังข์ทอง* ดังได้แสดงไว้ในผลการศึกษาวิจัย ล้วนเป็นตอนที่มีมุ่งหมายสร้างให้ผู้อ่านเกิดความขบขัน เนื่องจากการ์ตูนในตอนนั้น ๆ ได้กลายเป็นพื้นที่ผสมผสานของวัฒนธรรมทางสายตา (visual culture) และวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ (literary culture)

ซึ่งเป็นการเปิดพื้นที่แห่งการปะทะสังสรรค์ระหว่างชุดความรู้เดิมที่ดำเนินไปตามมาตรฐานตามวิถีที่คุ้นเคยของผู้อ่าน กับการเบี่ยงเบน หันเห เปลี่ยนแปลงไปจากมาตรฐานหรือบรรทัดฐานเดิมซึ่งเป็นการสร้างความรู้ชุดใหม่ที่ผู้เขียนการตูนนำเสนอไว้ในผลงานผ่านรูปธรรมเส้นสายลายเส้นที่เห็นได้ด้วยตา และผ่านเนื้อหาที่ซึ้งลึกและฉาดฉานในจิตใจของผู้อ่านโดยมีอารมณ์ขันเป็นเบื้องหน้า และมีการครุ่นคิดเกี่ยวกับชีวิต ตัวตน และสังคมเป็นเบื้องหลังสอดคล้องกับที่ เจตนา นาควัชระ (2542, น. 97) ได้กล่าวถึงสารัตถะของเสียงหัวเราะกับการนำเสนอความจริงไว้ว่า “เสียงหัวเราะที่มาจากความทุกข์หรือ อาจจะเป็นประตูที่เปิดไปสู่โลกแห่งสัจจะก็ได้” การตูนทั้งสองเรื่องจึงมิได้ทำหน้าที่ในการพรัสอนผู้อ่านเฉกเช่นในวัฒนธรรมวรรณศิลป์ของไทยแต่เดิมซึ่งมักมีการแทรกใส่คำสอนหรือโอวาทไว้ตามสมควร แต่ทำหน้าที่ในการนำเสนอความคิดที่รอบด้านเพื่อท้าทายความคิดผู้อ่านซึ่งสอดคล้องสัมพันธ์กับบทบาทของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

การตูนเป็นรูปแบบสื่อที่มีไวยากรณ์ของการเล่าเรื่องอันเป็นเอกลักษณ์ ผู้เขียนการตูนจึงสามารถสร้างความหมายอันซับซ้อนและอย่างมีมิติผ่านการใช้อุปมาประกอบของการตูน (Versaci, 2007, pp. 13-16, as cited in Schwarz & Crenshaw, 2011, p. 48) ในงานวิชาการด้านศึกษาศาสตร์ชี้ให้เห็นว่า การตูนมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสารของผู้เรียนในช่วงวัยรุ่นเป็นอย่างมาก Schwarz and Crenshaw (2011, pp. 48-50) ชี้ให้เห็นประโยชน์ของการใช้การตูนเป็นเครื่องมือพัฒนาผู้เรียนไว้ว่า นักการศึกษาสามารถใช้การตูนเพื่อสร้างทักษะความรู้เรื่องสื่อ (media literacy) ให้แก่เยาวชน หน้าที่ของนักการศึกษาคือการช่วยให้วัยรุ่นได้รู้จักตัวเองว่า เขาเป็นใคร และเขาต้องการจะเป็นใครผ่านเรื่องราวในการตูนที่ได้จัดทำไว้ นอกจากนี้ ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะต้องได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยให้ได้เข้าใจความสัมพันธ์แบบผู้ใหญ่ มีความรับผิดชอบต่อสังคม เข้าใจค่านิยมชุดต่าง ๆ และรู้จักบทบาททางสังคมที่เหมาะสมด้วย การตูนในฐานะวรรณกรรมพัฒนาบุคคลจึงเหมาะแก่การนำเสนอประเด็นเนื้อหาที่หลากหลายในโลก เช่น การต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ ความยุติธรรม และการเลือกปฏิบัติ โดยมีการกิจสำคัญเพื่อพัฒนากลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น

จะเห็นว่า การตูนเป็นรูปแบบที่เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาบุคคลอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาสถานะของการตูนตกในกลุ่มข้อมูลที่นำมาศึกษาแล้ว อาจกล่าวได้ว่าความตกขบขันเป็นกลวิธีการประพันธ์ที่สำคัญยิ่งต่อการเติบโตของผู้อ่าน เพราะผู้อ่านจะต้องมีความเข้าใจบริบทสังคมไทย วัฒนธรรมทางวรรณศิลป์อันเป็นแบบแผนหรือขนบการประพันธ์ของไทย รวมถึงเข้าใจเนื้อหาเรื่อง *สังข์ทอง* และวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ร่วมด้วย จึงจะเข้าใจถึงหาสรสในเรื่องได้ในระดับที่ลึกซึ้ง ผู้อ่านยังต้องสามารถเชื่อมต่อดนเองเข้ากับกระบวนการเติบโตจากเด็กกลายเป็นวัยรุ่นไปกับเจ้าชายหอยและผองเพื่อนจากเรื่อง *พลิกตำนาน* เจ้าชายผจญภัย และเชื่อมต่อกับกระบวนการเติบโตจากวัยรุ่นสู่ผู้ใหญ่ตอนต้นเป็นต้นไปไปกับเรื่องราวชีวิตของหมอสังข์และนางรจนาจากเรื่อง *สังข์ศิลป์สี* โดยสามารถสะท้อนคิดถึงชีวิตของตนเอง (self-reflection) ณ ขณะอ่านด้วย การใช้เวลาวางไปกับการอ่านการตูนตกเรื่อง *สังข์ทอง* จึงเป็นพื้นที่แห่งการผ่อนคลายจากความตึงเครียดและความกดดัน ไม่ว่าจะเป็นการตั้งเป้าหมายในชีวิตด้านการศึกษา การทำมาหากิน การหาคู่ครอง รวมไปถึงความรับผิดชอบต่อครอบครัวและสังคมที่ไม่อาจปฏิเสธได้ ซึ่งเป็นเงื่อนไขแห่งการเติบโตที่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้นต้องแบกรับไว้ อีกนัยหนึ่ง ความขบขันที่เกิดขึ้นขณะอ่านการตูนที่มีวรรณคดีไทย

เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ ก็อาจเป็นการปลดปล่อยผู้อ่านจากความคับข้องใจที่มีต่อเนื้อหา และวิธีการประพันธ์วรรณคดีไทยตามแบบแผนเดิมซึ่งถูกบรรจุไว้เป็นบทเรียนในหลักสูตร การศึกษาภาคบังคับด้วย ความพยายามประนีประนอมกับกรอบเกณฑ์ต่าง ๆ หรือหาหนทางที่ยืดหยุ่นเพื่อดำรงความเป็นตัวเองไว้หรือพยายามที่จะคงความเป็นอิสระภายใต้กรอบเกณฑ์ ดังปรากฏในเนื้อหาตอนต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปนั้น ทำให้การตุนทั้งสองเรื่องสัมผัสผู้อ่าน และสัมพันธ์กับการพัฒนาผู้อ่าน

งานด้านวัฒนธรรมศึกษาได้ชี้ให้เห็นระยะที่ยืนยาวขึ้นของช่วงวัยหนุ่มสาวโดยเฉพาะในกลุ่มชนชั้นกลาง กล่าวคือ การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ล่าช้ากว่าที่เคยเป็นมา ดังจะเห็นได้จากภาระผูกพันในฐานะ “ผู้ใหญ่” เช่น การแต่งงาน การมีบุตร การเป็นเจ้าของบ้าน และการอุทิศตนให้กับอาชีพ ดำเนินไปอย่างเชื่องช้าเมื่อเทียบกับอดีต ขณะที่วิถีชีวิตและกิจกรรมยามว่างยังคงสะท้อนถึงความเป็นวัยรุ่นได้นานขึ้น (Bennett & Hodgkinson, 2012, pp. 1-2, as cited in Barker & Jane, 2016, p. 553) สภาวะวัยรุ่นที่ไม่มีที่สิ้นสุด (endless youth) นี้ ยังเกิดจากการที่คนต่างรุ่นต่างอายุยังสามารถร่วมวัฒนธรรมย่อยได้ด้วย ซึ่งหากนำวิธีคิดดังกล่าวมาใช้ในการอธิบายวัฒนธรรมการ์ตูนด้วยแล้ว อาจกล่าวได้ว่า ในมุมมองวัฒนธรรมศึกษา ผู้อ่านการ์ตูนก็ยังสามารถร่วมสถานะวัยรุ่นที่ไม่มีที่สิ้นสุด ณ ขณะอ่านได้ ไม่ว่าในความเป็นจริงแล้วพวกเขาจะมีอายุเท่าใดก็ตาม นับแห่งการเรียนรู้ของผู้อ่านไปพร้อมกับ การเติบโตของตัวละครในการ์ตูนจึงไม่ถูกจำกัดด้วยอายุที่แท้จริงของผู้อ่าน นับเป็นการเปิดพื้นที่การอ่านการ์ตูนในลักษณะที่เป็นการสะท้อนคิด การเชื่อมต่อประสบการณ์ และการทบทวน ความทรงจำของบุคคลไปพร้อม ๆ กับการได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองไปพร้อม ๆ กับตัวละครเอกของเรื่อง

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยเรื่องนี้แสดงให้เห็นการปะทะสังสรรค์ระหว่างตัวบทวรรณคดีไทย และไวยากรณ์ของวรรณคดีนิทานไทยในฐานะทุนทางวัฒนธรรม เสี่ยงหัวเราะและความขบขัน อันเป็นลักษณะที่สำคัญในวัฒนธรรมไทยกับรูปแบบหนังสือการ์ตูนแนวมังงะในกระแสวัฒนธรรม ประชานิยมญี่ปุ่น และกลวิธีการออกแบบเนื้อหาและองค์ประกอบในฐานะวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล การศึกษาวิจัยแสดงให้เห็นการผสมผสานวัฒนธรรมภาพและวัฒนธรรมวรรณศิลป์ ที่น่าสนใจ และสามารถอธิบายปรากฏการณ์ทางวรรณกรรมในบริบทไทยที่มีปฏิสัมพันธ์กับ วรรณกรรมยอดนิยายแนวพัฒนาบุคคลซึ่งมีพลวัตและได้ขยายอาณาบริเวณของประเภท วรรณกรรมโดยข้ามพรมแดนทั้งในเชิงพื้นที่และเวลา ข้ามยุคสมัย และข้ามรูปแบบสื่อโดยมิได้ จำกัดจำเพาะอยู่ในรูปแบบของนวนิยาย การศึกษาวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นลักษณะที่สอดคล้อง และสัมพันธ์กันระหว่างแก่นของวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลกับวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ ของไทย ทั้งในขอบข่ายการดำเนินเรื่องและเนื้อหาซึ่งเอื้อให้เกิดการผสมผสานและ การสร้างสรรค์ใหม่ในเชิงยั่วล้อที่น่าสนใจ และเปิดพื้นที่ใหม่ ๆ ให้การ์ตูนตลกที่นำวรรณคดีไทย มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้กลายเป็นกิ่งก้านสาขาแขนงใหม่ของวรรณกรรมแนวพัฒนา บุคคลในบริบทไทย ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผู้อ่านในสังคมไทยทั้งที่เป็นการอ่านอิสระ และใช้ในภาคการศึกษาควบคู่ไปกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยได้ต่อไปด้วย

นัยแห่ง “การเดินทางของ ‘พระสังข์’” นอกจากหมายถึงการเดินทางทางกายภาพและ การเดินทางทางความคิดเพื่อการเติบโตของตัวละครในฉบับการ์ตูนควบคู่ไปกับการเดินทาง ทางความคิดของผู้อ่านแล้ว ยังหมายรวมถึงการเดินทางของประเภทวรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคล

จากเยอรมนีสู่บริบทไทย โดยที่มีวรรณคดีเรื่อง *สังข์ทอง* เป็นวัตถุดิบสำคัญในการชุบชีวิตของ พระสังข์ ซึ่งรู้จักกันในชื่อ “เจ้าชายหอย” หรือ “หมอสังข์” ให้โลดแล่นในสื่อการ์ตูนด้วย

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยเรื่องนี้จะเป็ประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์งานของนักเขียน การ์ตูนไทย กล่าวคือสนับสนุนให้เกิดการสร้างงานเพื่อเติมเต็มช่องว่างของวัฒนธรรมการ์ตูน สำหรับวัยรุ่นคนหนุ่มสาวซึ่งเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ รวมไปถึงการ์ตูน สำหรับวัยผู้ใหญ่ตอนต้นต่อไป โดยที่มีทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการต่อยอดสร้างสรรค์ ผลงาน นอกจากนี้ งานวิจัยชิ้นนี้อาจเป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้หรือทำให้เกิดการคัดสรร การ์ตูนที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยทั้งในรูปแบบหนังสือและที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนด้วยแนวทางต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อส่งเสริมการรู้จัก ตนเองและส่งเสริมการเรียนรู้ประเด็นต่าง ๆ ในสังคมโลกด้วย

ในบทความวิจัยนี้ ผู้วิจัยเน้นศึกษาชีวิตของตัวละครเอกชายคือพระสังข์เป็นสำคัญ ประเด็นที่น่าสนใจคือศึกษาต่อยอดคือกระบวนการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาส่วนบุคคลของ ตัวละครเอกหญิงในการ์ตูนที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยโดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ การตั้งเป้าหมายในชีวิต การแต่งงาน และการเลือกคู่ ซึ่งจะช่วยให้เห็นตำแหน่งแห่งที่ของ วรรณกรรมแนวพัฒนาบุคคลที่มีตัวละครเอกเป็นผู้หญิง (female Bildungsroman) ต่อไป และยังอาจทำให้เห็นถึงก้านสาขาของการ์ตูนแนวพัฒนาบุคคลในกลุ่มอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การ์ตูน ในแนวลกร่วมด้วย ทั้งนี้ ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยเรื่องนี้จะเป็อีกแนวทางหนึ่งในการศึกษาวิจัย สื่อสร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยซึ่งแสดงให้เห็นศักยภาพของตัวบทที่มีบทบาทสำคัญต่อผู้อ่าน ร่วมสมัยในกลุ่มวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้นในลักษณะที่ “แลไปข้างหน้า” คือเน้นศึกษาวิจัย เพื่อขยายอาณาบริเวณของการดัดแปลงศึกษาให้กว้างขวางขึ้นจากการศึกษาวิจัยที่เน้น “แลไปข้างหลัง” ในแนวทางการเปรียบเทียบสื่อสร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยกับวรรณคดีไทย ดั้งฉบับ ซึ่งเป็นกระแสการวิจัยหลักและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในวงวิชาการด้าน วรรณคดีไทยตลอดมา

เอกสารอ้างอิง/Reference

- ไกล่รุ่ง อามระดิษ. (2533). ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository. <http://doi.org/10.58837/CHULA.THE.1990.789>
- เจตนา นาควัชร. (2542). *ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศยาม.
- นатыา เทียงมิตร. (2559). *วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ งามอาจ ชัยชาญชีพ วัศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository : SURE. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/26179>
- เบญจวรรณ นัตระเนตร. (2518). *พระราชนิพนธ์บทละครนอกในรัชกาลที่ 2 : การศึกษาเชิงวิจารณ์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository. <http://doi.org/10.58837/CHULA.THE.1981.563>
- พรสวรรค์ วัฒนางกูร. (2542). จุดประสานระหว่างวัฒนธรรมใน “นวนิยายพัฒนาบุคคล.” ใน *สาราภิรมย์ : รวมบทความทางวิชาการของคณาจารย์ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย* (น. 83-114). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชญานี เชิงศิริ. (2547). โครงสร้างของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ. ใน *ศิราภรณ์ ฤ กลาง (บรรณาธิการ), ไวยากรณ์ของนิทาน : การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง* (น. 49-80). โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล ชีรพงศ์วิญญู. (2561). 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ. 2417-2557). ศรีปัญญา.
- รัชนีกร อุดเมืองคำ. (2551). *การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทอง ฉบับต่าง ๆ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository : SURE. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/4419>
- วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน. (2546). *แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : ความแพร่หลายและการแตกเรื่อง.* โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เวิร์สแตปเปิน, เอ็น. (2564). *การ์ตูนไทย : ศิลปะและประวัติศาสตร์* (ชนิดา อรพัฒนานนท์, ผู้แปล). รีเวอร์ บุ๊คส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2021).
- ศักดิ์ศรี แย้มนิตดา. (2545). *วรรณคดีพุทธศาสนาพากย์ไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- สุจิตา วิมุตติโกศล. (2562). *อ่านทองม้วนผู้ไม่เคยพัฒนาในนวนิยายพัฒนาบุคคล (Bildungsroman).* ใน *สุจิตา วิมุตติโกศล (บรรณาธิการ), อ่านคนละเรื่อง (Read Other-Wise) : ปรัชญา งานวิจารณ์ร่วมสมัย* (น. 47-65). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะศิลปศาสตร์, สาขาวิชาภาษาและวรรณคดีอังกฤษ.

- สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. (2549). *พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สยาม.
- Becassine. (2562). *พลิกตำนานเจ้าชายผจญภัย extended version*. สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- Kwanrapee. (2563). *สังข์ศิลป์สตอรี*. readAwrite.
<https://www.readawrite.com/a/062be4043dd60f1cd14452ac2eeb3b14>
- Barker, C., & Jane, E. A. (2016). *Cultural studies: Theory and practice*. SAGE.
- Gordon, I. (2019). Bildungsroman and graphic narratives. In S. Graham (Ed.), *A history of Bildungsroman* (pp. 267-282). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316479926.012>
- Graham, S. (2019). Introduction. In S. Graham (Ed.), *A history of Bildungsroman* (pp. 1-10). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316479926.001>
- McCulloch, F. (2019). Bildungsroman for children and young adults. In S. Graham (Ed.), *A history of Bildungsroman* (pp. 174-199). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316479926.008>
- Neuhaus, T., & Vogt, M. (2022). The concept of German Bildung as a realization of the hero archetype. *Historia scholastic*, 8(2), 11-30. <https://doi.org/10.15240/tul/006/2022-2-001>
- Oxford University Press. (n.d.). Journey. In *Oxford learner's dictionaries*. Retrieved January 27, 2025, from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/journey>
- Schwarz, G., & Crenshaw, C. (2011). Old media, new media: The graphic novel as Bildungsroman. *Journal of Media Literacy Education*, 3(1), 47-53.