

แนวคิดเชิงปรัชญาและกลวิธีการนำเสนอแนวคิด ในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ The Philosophical Concepts and Literary Techniques of Win Leowarin's Science Fictions

บุณทริกา ขุหวิมล*
ทัศนีย์ ทานตวณิช**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาแนวคิดเชิงปรัชญาและกลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ จากหนังสือนิยายวิทยาศาสตร์จำนวน 6 เล่ม ประกอบด้วยเรื่องสั้น 43 เรื่อง และนวนิยาย 2 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 45 เรื่อง โดยเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดเชิงปรัชญาของ วินทร์ เลียววาริณ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ แนวคิดเชิงพุทธปรัชญาและแนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า แนวคิดส่วนใหญ่เป็นแนวคิดเชิงพุทธปรัชญา พบ 40 แนวคิด ขณะที่แนวคิดเชิงปรัชญาเต๋าทพบ 15 แนวคิด แนวคิดทั้งสองกลุ่มเน้นการวิพากษ์วิจารณ์มนุษย์และสังคมของมนุษย์พุทธปรัชญาที่ถึงปัญหาเรื่องความทุกข์ของมนุษย์ในลักษณะต่าง ๆ ส่วนปรัชญาเต๋าซึ่งถึงปัญหาจากการฝืนกฎธรรมชาติของมนุษย์ เป้าหมายของแนวคิดทั้งสองกลุ่ม คือ การสอนให้ผู้อ่านมองโลกตามความจริง รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงและความทุกข์ของตน

ด้านกลวิธีการนำเสนอแนวคิด พบ 7 กลวิธี เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การนำเสนอแนวคิดผ่านสัมผัสพันธบท ผ่านชื่อเรื่อง ผ่านพัฒนาการของเรื่อง และตัวละคร ผ่านผู้เล่าเรื่อง ผ่านคู่ตรงข้าม ผ่านสัญลักษณ์ และผ่านการประสาน

* นิสิตบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

** รองศาสตราจารย์ ผู้มีความรู้ความสามารถพิเศษ; ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ทัศนศิลป์เข้ากับวรรณศิลป์ตามลำดับ วินทร์ เลียววาริณ ใช้กลวิธีมากกว่าหนึ่งกลวิธี ในการสื่อสารแนวคิดเป็นส่วนใหญ่ ผู้อ่านต้องตีความจากองค์ประกอบแต่ละส่วน และเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับประสบการณ์ของตน จึงจะเข้าใจแนวคิดที่ วินทร์ เลียววาริณ ต้องการสื่อสาร

คำหลัก: แนวคิดเชิงปรัชญา, กลวิธีการนำเสนอแนวคิด, นิยายวิทยาศาสตร์, วินทร์ เลียววาริณ

Abstract

The purposes of this study were to explore philosophical concepts and literary technique in science fictions of Win Leawarin. The documents in this study were composed of his 6 published science fictions, containing 43 short stories and 2 novels (45 stories in total). The researcher used a descriptive analysis to present the findings of this study.

The findings indicated that the philosophical concepts in science fictions of Win Leawarin could be divided into 2 groups: Buddhist philosophy and Taoist philosophy. The majority of concepts found in the study was Buddhist ones. The researcher found 40 Buddhist philosophical concepts, whilst 15 Taoist philosophical concepts were found. Both groups of philosophical concepts mostly focused on criticizing human and human society. Buddhist philosophical concepts were used to indicate various unhappiness of human. Taoist philosophical concepts were used to reveal problems caused by human's contravention of natural law. Targets of both concept groups were to teach readers to be realistic, live with consciousness and be aware of changes and their own sufferings.

In this study, the researcher found 7 literary techniques. The most found technique was Intertextuality, the followings were story titles, development of control of the action of the story and characters, narrator, binary opposition, symbol, combination of visual arts and literature respectively. Win Leawarin often used more than one literary technique

to communicate his concept to readers, who had to interpret each elements of his work and associate the philosophical concepts with their own experience, to understand the concepts of Win Leawarin.

Keywords: Philosophical concepts, Literary technique, Science fictions, Win Leawarin

บทนำ

นิยายวิทยาศาสตร์ (Science fiction) คือ “เรื่องแต่งที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ หรือวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ หรืออภิปรัชญาวิทยาศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่องหรือเป็นฉาก หรือแสดงผลกระทบของวิทยาศาสตร์ต่อมนุษยชาติ...” (ชัยวัฒน์ คุประตกุล, 2524, หน้า 19) ทั้งนี้หากสังเกต จะพบว่าเนื้อหาและภาพนำเสนอของนิยายวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ยังคงวนเวียนอยู่กับการคาดการณ์ถึงทายณะของโลกและมวลมนุษยชาติ หรือการชี้ให้เห็นถึงผลร้ายของสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ ดังที่ สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร (2547, หน้า 295-296) กล่าวว่า “...ความพินาศที่น่าสยดสยองของมนุษยชาติ เป็นจุดเด่นในการคาดคะเนอนาคตของโลกที่พบบ่อยครั้งในนวนิยายวิทยาศาสตร์”

ภาพนำเสนอที่ซ้ำซากจำเจดังกล่าวนำไปสู่การแสวงหาความเกี่ยวข้องในรูปแบบอื่นเพื่อสร้างสรรคความแปลกใหม่ให้แก่ผู้อ่าน กระทั่งในที่สุดนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์จำนวนหนึ่งได้หยิบยกความเกี่ยวข้องระหว่างวิทยาศาสตร์และศาสนา ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ขัดแย้งกันมาตั้งแต่วิทยาศาสตร์เริ่มเจริญในซีกโลกตะวันตก (ว.วิจิตรกุล, 2537, หน้า 25) มาเป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างนิยายวิทยาศาสตร์ที่แสดงแนวคิดทางศาสนา อย่างไรก็ตาม การเขียนนิยายกลุ่มนี้เป็นงานที่เขียนได้ยากเพราะ “นักเขียนมักต้องใช้ความคิดเชิงปรัชญาและความพิถีพิถันมากกว่าเขียนเรื่องต่อสู้เอาชนะระหว่างค่ายขาวโลกกับค่ายต่างดาว...” (ว.วิจิตรกุล, 2537, หน้า 25-26) ทั้งยังต้องสร้างวางโครงเรื่องมิให้ซ้ำซ้อนกับนิยายอิงศาสนาโดยทั่วไป และคงแนวคิดสำคัญของผู้เขียนไว้ ด้วยเหตุนี้ นิยายวิทยาศาสตร์ที่แสดงแนวคิดทางศาสนาจึงมีอยู่น้อยเมื่อเทียบกับนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีแนวเรื่องอื่น ๆ

สำหรับประเทศไทยพบว่า นิยายวิทยาศาสตร์ที่แสดงแนวคิดทางศาสนาจำนวนหนึ่งจะได้รับการยอมรับจากแวดวงวรรณกรรมไทย อาทิ เรื่องอมตะ ได้รับ

รางวัลซีไรต์ใน พ.ศ. 2543 ทั้งนี้แนวคิดที่ปรากฏในนิยายดังกล่าวมิใช่แนวคิดทางศาสนาโดยทั่วไป หากเป็นการนำกรณีวิพากษ์เชิงปรัชญา เช่น การพิจารณาความจริงเกี่ยวกับกายและจิต การปกป้องตนเองของมนุษย์เพื่อหลีกเลี่ยงข้อตำหนิเชิงจริยธรรม ฯลฯ มานำเสนอโดยสอดแทรกมุมมองเชิงศาสนา หมายความว่านักเขียนจะต้องนำแนวคิดเชิงปรัชญาของศาสนาที่ตนนับถือหรือให้ความสนใจมาเป็นวัตถุดิบในการพิจารณาความหมายของชีวิต ตลอดจนใช้ประกอบทัศนคติเพื่อวิพากษ์วิจารณ์สังคมและพฤติกรรมของมนุษย์ตามประสบการณ์ของตน ดังนั้นนิยายวิทยาศาสตร์ที่แสดงแนวคิดทางศาสนาในที่นี้จึงมีพื้นที่คาบเกี่ยวกับปรัชญา อาจกล่าวได้ว่า โดยสารัตถะแล้วนิยายวิทยาศาสตร์ดังกล่าวเป็นกลุ่มงานที่แสดงแนวคิดเชิงปรัชญา เรียกได้ว่าเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ที่นำเสนอแนวคิดเชิงปรัชญา เพราะมุมมองที่นักเขียนนำเสนอในที่นี้เป็นมุมมองเชิงปรัชญาทางศาสนา มิใช่มุมมองทางศาสนาโดยทั่วไป นักเขียนไทยซึ่งสร้างสรรค์ผลงานประเภทนี้ เช่น สมเถา สุจริตกุล วินทร์ เลียววาริณ เป็นต้น

ในบรรดานักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ วินทร์ เลียววาริณ นักเขียนรางวัลซีไรต์จากเรื่อง “ประชาธิปไตยบนเส้นขนาน” และเรื่อง “สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน” เป็นนักเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านกลวิธีในการนำเสนอ ดังที่ ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช (2548, หน้า 176 -177) กล่าวว่า

...การนำเอารูปแบบของสื่อต่าง ๆ มาช่วยสร้างความแปลกใหม่และสื่อความหมายให้กับเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นข่าวหนังสือพิมพ์ บทรายงานข่าว บทสัมภาษณ์ บทวิเคราะห์การเมือง คอลัมน์ซุบซิบ...บทเรียนหนังสือเด็ก ปทานุกรม หรือแม้แต่ตัวละครดัดหนังสือในยุครัฐนิยมของจอมพล ป.พิบูลสงคราม กลวิธีเหล่านี้ช่วยให้ วินทร์ แสดงความเป็นนายของภาษาสามารถเขียนหนังสือได้หลายแนว...

นอกเหนือจากความโดดเด่นด้านรูปแบบและกลวิธี แนวคิดเชิงปรัชญานับเป็นลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งในผลงานของ วินทร์ เลียววาริณ ดังพบว่า วินทร์ เลียววาริณ นิยมแทรกแนวคิดเชิงปรัชญาลงไปในงานหลายประเภท เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย นิยายวิทยาศาสตร์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยผลงานของ วินทร์ เลียววาริณ หลายคนได้แสดงทัศนคติว่าทำนองเดียวกันว่าผลงานของ วินทร์ เลียววาริณ สะท้อนแนวคิดเชิงปรัชญา โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดเชิงพุทธปรัชญา อาทิ วัชรวา

บุญจรรยา (2545, หน้า 414) กล่าวถึง วินทร์ เลียววาริณ ว่า

“...งานเขียนของเขาในอนาคตมีแนวโน้มที่จะเสนอความคิดที่เป็นปรัชญาทางพุทธศาสนามากขึ้น” ทั้งนี้ วินทร์ เลียววาริณ ได้เขียนชี้แจงไว้ในคำนำหนังสือบางเล่มว่า ความสนใจในปรัชญาได้นำเขาก้าวไปสู่ความสนใจในปรัชญาสายอื่น ๆ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับพุทธปรัชญา อาทิ ปรัชญาเต๋า ดังที่ วินทร์ เลียววาริณ (2553, หน้า 9) กล่าวไว้ในหนังสืออัฐิสุตตราว่า

นวนิยายเรื่องนี้อยู่ในพื้นที่ของจักรวาลวิทยา-ฟิสิกส์-ปรัชญา-อภิปรัชญา-ประวัติศาสตร์ ในส่วนฟิสิกส์เน้นเรื่องทฤษฎีสตริงและซูเปอร์สตริง ซึ่งเป็นของใหม่ในวงการฟิสิกส์ (และอาจจะถูกยิงไปในวันใดวันหนึ่งก็ได้) ในส่วนของปรัชญาเน้นศาสตร์อัจฉิง ซึ่งเป็นรากฐานแนวคิดจีนและปรัชญาเต๋าที่ผมศึกษามานานปี แต่ก็ไม่เคยเข้าใจสักที!

อนึ่ง นักเขียนแต่ละคนย่อมมีบางสิ่งในใจที่ต้องการถ่ายทอดไปสู่ผู้อ่านด้วยเหตุนี้จึงใช้เครื่องมือ คือกลวิธีและประเภทของงานเขียนไปอย่างมีความหมายมิใช่เพื่อความตื่นเต้นหรือความแปลกใหม่ถ่ายเดียว ดังนั้น นิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ ย่อมต้องมี “สาร” บางประการแฝงอยู่ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่เบื้องหลังความสนใจในการใช้แนวคิดเชิงปรัชญาสอดแทรกไปกับเรื่องเล่าประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ การศึกษาครั้งนี้นับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างความเข้าใจมุมมองความคิดของ วินทร์ เลียววาริณ ที่มีต่อวิทยาศาสตร์และปรัชญา อีกทั้งเป็นการขยายองค์ความรู้ในการศึกษาวรรณกรรมประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ให้กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์แนวคิดเชิงปรัชญาในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ อันประกอบด้วยแนวคิดเชิงพุทธปรัชญา แนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า และแนวคิดปรัชญาอื่น ๆ*

* แนวคิดเชิงปรัชญาอื่น ๆ ในที่นี้ หมายถึง แนวคิดเชิงปรัชญาอื่นนอกเหนือจากแนวคิดเชิงพุทธปรัชญาและแนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า อาจเป็นแนวคิดเชิงปรัชญาของศาสนาอื่น เช่น แนวคิดเชิงปรัชญาของศาสนาพราหมณ์ แนวคิดเชิงปรัชญาของศาสนาคริสต์ เป็นต้น หรืออาจเป็นแนวคิดเชิงปรัชญาในแง่อื่น เช่น ปรัชญาทางสังคม ปรัชญาทางการเมือง เป็นต้น

2. เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอแนวคิดเชิงปรัชญาในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเอกสาร มีขั้นตอนในการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษานิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ จากหนังสือนิยายวิทยาศาสตร์รวม 6 เล่ม ได้แก่ 1) รวมเรื่องสั้น “เดือนช่วงดวงเด่นฟ้า ดาดาว” (พ.ศ. 2538) ประกอบด้วยเรื่องสั้น 12 เรื่อง 2) รวมเรื่องสั้น “จรรยาวัตรศรีพิพราก พรางพร้อย” (พ.ศ. 2548) ประกอบด้วยเรื่องสั้น 10 เรื่อง 3) รวมเรื่องสั้น “ยามดึก นึกหนาวหนาว เขนยแนบแอบเออย” (พ.ศ. 2552) ประกอบด้วยเรื่องสั้น 7 เรื่อง 4) รวมเรื่องสั้น “เย็นจ๋าน้ำค้างย้อย เยือกฟ้า พานหนาว” (พ.ศ. 2554) ประกอบด้วยเรื่องสั้น 14 เรื่อง 5) นวนิยายเรื่อง “บางกะโพ้ง” (พ.ศ. 2550) และ 6) นวนิยายเรื่อง “อัฐสุตรา” (พ.ศ.2553)

1.2 ศึกษาแนวคิดเชิงพุทธปรัชญา ปรัชญาเต๋า แนวคิดทางปรัชญาอื่น ๆ ตลอดจนศึกษาการวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีการนำเสนอแนวคิดจากหนังสือ เอกสารวารสารตลอดจนงานวิจัยต่าง ๆ

1.3 สร้างกรอบการวิเคราะห์แนวคิดเชิงปรัชญาโดยประมวลจากแนวคิดของ ทองหล่อ วงษ์ธรรมมา (2549 ก) วิทย์วิศทเวทย์ (2547) สถิต วงศ์สุวรรณค์ (2543) และสุวิชัย โกศัลยยะวัฒน์ (2539)

1.4 สร้างกรอบการวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอแนวคิดโดยปรับจากแนวคิดของ Griffith (1994) และ Chatman (1993) ผสมกับกลวิธีพิเศษที่พบในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบการวิเคราะห์แนวคิดเชิงปรัชญา โดยวิเคราะห์แนวคิดเชิงพุทธปรัชญา แนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า และแนวคิดเชิงปรัชญาอื่น ๆ ตามลำดับ จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบการวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอแนวคิด โดยวิเคราะห์การนำเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่อง ผ่านผู้เล่าเรื่อง ผ่านคู่ตรงข้าม

ผ่านสัญลักษณ์ ผ่านพัฒนาการของเรื่อง ผ่านการประสานทัศนศิลป์เข้ากับวรรณศิลป์ และผ่านสัมพันธ์ตามลำดับ

3. ชั้นสรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ
4. ชี้นำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า
เสนอผลการศึกษาค้นคว้าโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

ด้านแนวคิดเชิงปรัชญา

ผู้วิจัยพบแนวคิดเชิงปรัชญาในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ 2 กลุ่ม คือ แนวคิดเชิงพุทธปรัชญาและแนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า สำหรับแนวคิดเชิงปรัชญาอื่น ๆ เมื่อวิเคราะห์อย่างละเอียดพบว่า เนื้อหาของปรัชญาดังกล่าวซ้อนทับกับแนวคิดเชิงพุทธปรัชญาและปรัชญาเต๋า จึงผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเชิงพุทธปรัชญาและแนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า โดยจัดอยู่ในขอบเขตแนวคิดเชิงปรัชญาย่อย 4 สาขา ได้แก่ อภิปรัชญา จริยศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และญาณวิทยา สรุปผลได้ดังนี้

1. **แนวคิดเชิงพุทธปรัชญา** จากการศึกษาพบแนวคิดเชิงพุทธปรัชญาทั้งสิ้น 40 แนวคิด แบ่งเป็นอภิปรัชญา 21 แนวคิด จริยศาสตร์ 17 แนวคิด และสุนทรียศาสตร์ 2 แนวคิด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 แนวคิดทางอภิปรัชญา จากการศึกษาพบทั้งสิ้น 21 แนวคิด ดังนี้

1.1.1 ธรรมชาติของโลก พบจำนวน 3 แนวคิด ผ่านมุมมองความคิด ใน 2 ประเด็น ได้แก่

1.1.1.1 รั้งสรรพวิทยา พบจำนวน 1 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดว่าด้วยกำเนิดจักรวาลที่มีสัมพันธ์กับไตรลักษณ์ และความเป็นเหตุปัจจุบันสัมพันธ์ของจักรวาล

1.1.1.2 จักรวาลวิทยา พบจำนวน 2 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิดว่าด้วยโครงสร้างของจักรวาลที่มีลักษณะเป็นเครือข่ายแห่งเหตุปัจจุบันสัมพันธ์ขนาดใหญ่และมีความไม่เที่ยงเป็นธรรมชาติ 2) แนวคิดว่าด้วยโครงสร้างของจักรวาลที่มีมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งแห่งกระบวนการเหตุปัจจุบัน และการกระทำของมนุษย์ที่เป็นเหตุแห่งความเสื่อมของสรรพสิ่งในจักรวาล

1.1.2 ธรรมชาติของมนุษย์ พบจำนวน 18 แนวคิด ผ่านมุมมองความคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่

1.1.2.1 ธาตุแท้ของมนุษย์ พบทั้งสิ้น 13 แนวคิด แบ่งแนวคิดเป็น 2 กลุ่มตามหลักกรรมหลักของแนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิดเรื่องเบญจขันธ์ พบทั้งสิ้น 1 แนวคิด 2) แนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ พบทั้งสิ้น 12 แนวคิด ประกอบด้วยแนวคิดเรื่องความไม่เที่ยง 2 แนวคิด แนวคิดเรื่องความทุกข์ 9 แนวคิด และแนวคิดเรื่องความไร้ตัวตน 1 แนวคิด

1.1.2.2 วิญญาณหรือจิต พบจำนวน 4 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิดที่ว่าด้วยสภาพจิตอันไม่เที่ยงแท้ เนื่องจากการขับเคลื่อนระหว่างกิเลสและมโนธรรมในจิตใจของมนุษย์ 2) แนวคิดที่ว่าด้วยจิตที่ถูกโทษะบีบคั้น ยังผลให้สภาพจิตมีอาการตื่นนอนกัดแก่ง ห้ำมยาก รักษายาก 3) แนวคิดที่ว่าด้วยธรรมชาติของจิตที่เกิดดับด้วยเหตุปัจจัย หากความเที่ยงแท้มิได้ 4) แนวคิดที่ว่าด้วยจิตที่ผูกติดอยู่กับอุปาทานและอวิชชา ยังผลให้มนุษย์ไม่อาจเข้าถึงความจริงหรือพ้นไปจากความทุกข์ที่มีอยู่ได้

1.1.2.3 เจตจำนงเสรี พบจำนวน 1 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดที่ว่าด้วยเจตจำนงเสรีซึ่งถูกจำกัดด้วยเหตุปัจจัยและกฎแห่งกรรม

1.2 แนวคิดทางจริยศาสตร์ พบทั้งสิ้น 17 แนวคิด ผ่านมุมมองความคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่

1.2.1 เกณฑ์การตัดสินค่าทางจริยะ พบจำนวน 2 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิดว่าด้วยการตัดสินคุณค่าแห่งการกระทำกรรมโดยพิจารณาจากเจตนาแห่งกระทำ คือ ใช้กุศลมูลและอกุศลมูลเป็นเกณฑ์ในการตัดสินค่าทางจริยะของมนุษย์ 2) แนวคิดว่าด้วยการประเมินคุณค่าแห่งวัตถุสิ่งของซึ่งสัมพันธ์กับกรรมของมนุษย์

1.2.2 ค่าหรือคุณค่า พบทั้งสิ้น 11 แนวคิด แบ่งแนวคิดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ 1) แนวคิดที่สื่อถึง ค่าหรือคุณค่าที่มนุษย์ควรยึดถือ 3 แนวคิด ประกอบด้วยแนวคิดที่ว่าคุณค่าแห่งความเสียสละ แนวคิดที่ว่าด้วยคุณค่าแห่งการมองโลกเชิงบวก และแนวคิดที่ว่าด้วยคุณค่าแห่งการรู้เท่าทันความจริงและการละวางอัตตาของมนุษย์ 2) แนวคิดที่สื่อถึงสิ่งมนุษย์ควรละวาง ด้วยพิจารณาว่าเป็นการทำลายคุณค่าแห่งความเป็นมนุษย์ ประกอบด้วย แนวคิดที่ว่าด้วยโลภะ แนวคิดที่ว่าด้วยโทสะ แนวคิดที่ว่าด้วยโมหะ แนวคิดที่ว่าด้วยตัณหาของมนุษย์ แนวคิดที่ว่าด้วยการยึดมั่น

ถือในอัตรา แนวคิดที่ว่าด้วยการยึดมั่นในปฏิฐิมนานะ แนวคิดที่ว่าด้วยความลุ่มหลง
ในอำนาจทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ และแนวคิดที่ว่าด้วยความลุ่มหลงใน
สิ่งเสพสวย

1.2.3 อุดมคติของชีวิต พบทั้งสิ้น 4 แนวคิด แบ่งแนวคิดเป็น 2 กลุ่ม
ตามประเภทของความสุข ดังนี้ 1) แนวคิดที่สื่อถึงความสุขเทียม 2 แนวคิด ประกอบ
ด้วยแนวคิดที่ว่าด้วยความสุขอันเกิดจากการเสพสวยวัตถุ และแนวคิดที่ว่าด้วยความสุข
อันเกิดจากการเสพสวยเวทนา 2) แนวคิดที่สื่อถึงความสุขแท้ตามทัศนะของ วินทร์
เสียวาริน ประกอบด้วยแนวคิดที่ว่าด้วยความสุขเพราะความสงบทางใจและแนวคิด
ที่ว่าด้วยความสุขเพราะอาศัยปัญญาที่ถูกต้อง

1.3 แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ พบทั้งสิ้น 2 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิด
ว่าด้วยคุณค่าแห่ง จินตนาการและการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งไม่เพียงก่อให้เกิด
ความสำเร็จทางอารมณ์ แต่เป็นแบบจำลองที่นำไปสู่ความเข้าใจโลกและชีวิต
และ 2) แนวคิดที่พิจารณาว่าความงามเป็นเพียงสิ่งสมมติคือ เกิดจากให้ความหมาย
และคุณค่าของมนุษย์

2. แนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า จากการศึกษาพบแนวคิดเชิงปรัชญาเต๋า
พบทั้งสิ้น 15 แนวคิด แบ่งเป็นแนวคิดทางอภิปรัชญา 7 แนวคิด แนวคิดทาง
จริยศาสตร์ 6 แนวคิด แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ 1 แนวคิด และแนวคิดญาณวิทยา
1 แนวคิด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 แนวคิดทางอภิปรัชญา จากการศึกษาพบทั้งสิ้น 7 แนวคิด ดังนี้

2.1.1 ธรรมชาติของโลก พบจำนวน 4 แนวคิด ผ่านมุมมองความคิด
ใน 2 ประเด็น ได้แก่

2.1.1.1 รั้งสรรพวิทยา พบจำนวน 2 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิด
ว่าด้วยกำเนิดจักรวาลซึ่งสัมพันธ์กับการขับเคลื่อนระหว่างหยินและหยาง ในฐานะเหตุ
ปัจจัยสัมพันธ์ 2) แนวคิดที่ว่าด้วยกำเนิดจักรวาลที่สัมพันธ์กับกฎการหมุนวนแบบ
วัฏฏะ

2.1.1.2 จักรวาลวิทยา พบจำนวน 2 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิด
ที่สื่อถึงโครงสร้างของจักรวาลที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เหตุเพราะการ
ขับเคลื่อนระหว่างหยินและหยาง เมื่อใดที่ชั่วหนึ่งมีพัฒนาการไปถึงจุดสูงสุดจะหมุนวน

กลับยังไปทิศตรงกันข้าม 2) แนวคิดที่ว่าด้วยโครงสร้างจักรวาลที่มีลักษณะเป็นโครงข่ายขนาดใหญ่เรียกว่า “มหাজักรวาล” แต่ละส่วนของโครงสร้างต่างอิงอาศัยซึ่งกันและกัน ไม่มีสิ่งใดดำรงอยู่อย่างเป็นเอกเทศ

2.1.2 ธรรมชาติของมนุษย์ พบจำนวน 3 แนวคิด ผ่านมุมมองความคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่

2.1.2.1 ชาติแท้ของมนุษย์ พบจำนวน 1 แนวคิด คือ แนวคิดที่เชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับธรรมชาติด้านดี ทว่าเมื่อเข้าสู่สังคมที่เต็มไปด้วยสิ่งสมมติที่มนุษย์สร้างขึ้นและบัญญัติขึ้น คุณลักษณะแห่งความดีนั้นก็ค่อย ๆ หายไป เกิดเป็นกิเลสตัณหาเข้ามาแทนที่

2.1.2.2 วิญญาณหรือจิต พบจำนวน 1 แนวคิด คือ แนวคิดที่เชื่อว่าจิตดั้งเดิมของมนุษย์ที่เคยบริสุทธิ์ เมื่อแปดเปื้อนไปด้วยกิเลสตัณหา จึงนำไปสู่ปัญหาทางสังคมและความทุกข์

2.1.2.3 เจตจำนงเสรี พบจำนวน 1 แนวคิด คือ แนวคิดที่เชื่อว่ามนุษย์มีเจตจำนงเสรี ทว่าถูกจำกัดด้วยเหตุปัจจัยและสภาพแวดล้อม ในหลายครั้งมนุษย์ใช้เจตจำนงเสรีด้วยความไม่รู้ จึงนำไปสู่ความทุกข์และก่อให้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝัน

2.2 แนวคิดทางจริยศาสตร์ พบทั้งสิ้น 6 แนวคิด ผ่านมุมมองความคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่

2.2.1 เกณฑ์การตัดสินค่าทางจริยะ พบจำนวน 1 แนวคิด คือ แนวคิดที่ว่าด้วยการยึดถือกฎธรรมชาติเป็นเกณฑ์ในการตัดสินค่าทางจริยะของมนุษย์

2.2.2 ค่าหรือคุณค่า พบจำนวน 3 แนวคิด ดังนี้ 1) แนวคิดที่ว่าด้วยคุณค่าอันเกิดจากการละวางจากความยึดมั่นถือมั่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความยึดมั่นถือมั่นในความรู้ทางโลก 2) แนวคิดด้วยคุณค่าอันเกิดจากการให้หลักการของหยิน”ในการครองชีวิต 3) แนวคิดที่ว่าด้วยคุณค่าอันเกิดจากการวางตนสอดคล้องกับธรรมชาติ

2.2.3 อุดมคติของชีวิต พบจำนวน 2 แนวคิด สาระสำคัญของแนวคิดกลุ่มนี้ คือ การเสนอหลักการแห่งการดำเนินชีวิต อันเป็นอุดมคติแห่งการดำเนินชีวิตแบบเต๋า ดังนี้ 1) แนวคิดที่ว่าด้วยความสุขอันเกิดจากการละวางอัตตาและการวางตนสอดคล้องกับธรรมชาติ 2) แนวคิดที่ว่าด้วยความสุขอันเกิดจากการละวางตนโดยใช้

บุคลิกแบบ “หยิน” และการเดินทางสายกลาง

2.3 แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ พบทั้งสิ้น 1 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดที่ว่าด้วยการไม่ติดพันในสิ่งเปรียบเทียบและการละวางอัตตาเพื่อเข้าถึงความงามที่แท้จริง

2.4 แนวคิดทางญาณวิทยา พบทั้งสิ้น 1 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดที่ว่าด้วยการชี้ถึงโทษภัยของความรู้ทางโลกและเชิดชูความรู้ที่สอดคล้องกลมกลืนกับธรรมชาติ

ด้านกลวิธีการนำเสนอแนวคิด จากการศึกษาพบกลวิธีการนำเสนอแนวคิด 7 กลวิธีใหญ่ ๆ ดังนี้

1. การนำเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่อง

จากการศึกษาพบการนำเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่อง 17 เรื่อง แบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ 1) ชื่อเรื่องที่ตั้งจากสิ่งและผู้เขียนกำลังวิพากษ์หรือตั้งคำถาม พบ 3 เรื่อง ได้แก่ 7020: โลกแห่งความสุข เกมพระพรหมและบริโคนิยม 2) ชื่อเรื่องที่ตั้งจากเหตุการณ์หรือสิ่งที่เป็นส่วนสำคัญของเรื่อง พบ 7 เรื่อง ได้แก่ ปฐมภพ อีกด้านหนึ่งของหลุมดำ บางกะปิัง สงครามนิรันดร์ เรื่องที่เกิดขึ้นแล้วในอนาคต เซ็กซ์พีชชั่น และอัญสุสุตรา 3) ชื่อเรื่องที่ตั้งจากตัวละครในเรื่อง พบ 3 เรื่อง ได้แก่ เด็กสองโลก คนเสเพล และพระเจ้าองค์สุดท้าย 4) ชื่อเรื่องที่ตั้งโดยใช้สัญลักษณ์ พบ 4 เรื่อง ได้แก่ กุหลาบสีแดงกับเทียวบินสุดท้าย ดอกไม้เหลืองเหนือเขาสูง ปรมานู, ไวน์, หมา และราตรีดาวกระพริบ

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่องที่ตั้งโดยใช้สัญลักษณ์

“กุหลาบสีแดงกับเทียวบินสุดท้าย”

ชื่อเรื่องดังกล่าวตั้งจากสัญลักษณ์ คือ “กุหลาบแดง” อันเป็นสัญลักษณ์แทนกิเลสตัณหาและอวิชชาของตัวละครในเรื่อง โดยเป็นสิ่งที่ “มาลิน” ตัวละครรองใช้เป็นเครื่องมือสังหาร “คารอน” ตัวละครเอกของเรื่องเพื่อขัดขวางมิให้เขาปลดแอกหุ่นยนต์จากมนุษย์ได้สำเร็จ คารอนดมกุหลาบพิษที่มาลินทำตกไว้ด้วยความเสแสร้งและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้เขาเสียชีวิตและไม่อาจสานต่ออุดมการณ์ของตนได้ ชื่อเรื่องในนี้จึงบอกไปถึงสัญลักษณ์อันเป็นจุดสำคัญของเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเฝ้าดูความเปลี่ยนแปลง ตั้งข้อสังเกต และตีความสิ่งที่สัมพันธ์กับจุดสำคัญดังกล่าว อันนำไปสู่แนวคิดเชิงปรัชญาที่ วินทร์ เลียววาริณ ต้องการสื่อสาร

2. การนำเสนอแนวคิดผ่านผู้เล่าเรื่อง

จากการศึกษาพบ 15 เรื่อง โดยสามารถแบ่งตามวิธีการนำเสนอออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ๆ ดังนี้

2.1 การนำเสนอแนวคิดผ่านความเห็นของผู้เล่าเรื่อง ในที่นี้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

2.1.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง (Internal narrator) พบ 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก (Character narrator) พบ 2 เรื่อง 2) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นพยานหรือผู้สังเกตการณ์ (Witness narrator) พบ 1 เรื่อง ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลักจะถ่ายทอดแนวคิดใน 2 ลักษณะ คือ 1) ถ่ายทอดผ่านปากของตัวละครเอกที่ได้เรียนรู้บางสิ่งบางอย่างจากเหตุการณ์ในเรื่อง 2) การถ่ายทอดผ่านบทสนทนาของตัวละครที่กำลังวิพากษ์ต่อประเด็นที่เป็นปัญหา สำหรับผู้เล่าเรื่องที่เป็นพยานจะเน้นให้เห็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ตัวละครคิดและความเป็นจริงตามท้องเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเห็นใจตัวละครเจ้าของมุมมอง ค้นหาความหมายและตีความในสิ่งที่ วินทร์ เลียววาริณ กำลังสื่อสาร

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านความเห็นของผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก

“มนุษย์บนซานทอริสร้างความสำเร็จทางวัตถุสูงขึ้นเรื่อย ๆ จนลืมไปว่าพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ เมื่อธรรมชาติถูกทำลายลงไป พวกเขาก็ถูกทำลายลงไปด้วย สิ่งมีชีวิตบนซานทอริจึงสูญสิ้นไปทั้งเผ่าพันธุ์ นำเสียดายคุณเห็นไหมว่า ในที่สุดเทคโนโลยีที่สูงที่สุดก็ยิ่งเอาชนะธรรมชาติเสียทั้งหมดไม่ได้” (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 20)

ข้อความจากเรื่องปฐมภพดังกล่าวเป็นทัศนะของกัปตันเทร่า ตัวละครชาวโลกซึ่งวิพากษ์วิจารณ์การกระทำที่เต็มไปด้วยความโลภของชาวซานทอริ ทัศนะดังกล่าวไม่เพียงกระตุ้นเตือนให้ผู้อ่านตระหนักถึงการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติตามคติเต๋า หากยังสื่อถึงความไม่เที่ยงของสังขารซึ่งมีมนุษย์เป็นเหตุปัจจัยตามแนวคิดพุทธปรัชญา เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักว่าการพัฒนาเฉพาะวัตถุไม่อาจนำพามนุษย์ไปสู่ความสุขที่แท้จริงได้ หากมนุษย์ยังคงยึดมั่นในอัตตาและถือตนเป็นศูนย์กลางจักรวาลอยู่เช่นเดิม

2.1.2 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง (External narrator) พบ 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้ (Omniscient narrator) พบ 1 เรื่อง 2) ผู้เล่าเรื่องแบบรับรู้จำกัด (Limited narrator) พบ 4 เรื่อง ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้นำเสนอผ่านการสลับมุมมองของตนและมุมมองของตัวละครเอก เพื่อให้ผู้อ่านเห็นความขัดแย้งระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและสภาวะทางจิตใจของตัวละคร ผู้เล่าเรื่องแบบรับรู้จำกัดจะถ่ายทอดใน 3 ลักษณะ คือ 1) ถ่ายทอดผ่านมุมมองของตัวละครเพียงตัวเดียวตลอดเรื่องและจบเรื่องอย่างพลิกความคาดหมาย 2) ถ่ายทอดผ่านตัวละครที่นำเสนอเรื่องราวแบบไร้เดียงสา 3) ถ่ายทอดผ่านผู้เล่าเรื่องที่มีสภาพจิตใจพิเศษซึ่งพยายามสร้างความพว้าพะวอนระหว่างความจริงและความฝัน

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านความเห็นของผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้

นายพันตรีหนึ่งคนเดียวกับที่ห้องเครื่องปฏิบัติการณ์ ‘กามิกาเซ่’ จะเริ่มในอีกสิบหน้าเวลาที่ข้างหน้า ทุกคนที่เหลือกำลังชำระล้างกายให้สะอาดเป็นครั้งสุดท้าย แต่เขาเลือกที่มานั่งตรงนี้... นึกถึงเรื่องเล่าของโนรา “ผมมองออกไปจากลานบนเขาทันใดนั้น ผมก็เห็นท้องฟ้าดาราด้วยดวงดาวนับแสนดวงสว่างไสวเหมือนผมกำลังยืนอยู่บนเชิงสวรรค์ แทบเอื้อมมือจับดวงดาวแต่ละดวงได้ ผมรู้ทันทีว่าสวรรค์มีจริง...” คนเหล่านี้ไม่เคยเล่าเรื่องส่วนตัวแบบนี้ให้เพื่อน ๆ ได้ยินเลยจนถึงห้วงสุดท้ายของชีวิต เท่านั้นเองชีวิต! เท่านั้นจริง ๆ! ท้ายสุดเขานึกถึงเสียงสุดท้ายของท่านประธาน “พวกคุณจะเป็นวีรบุรุษที่จะถูกจารึกในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติตลอดไป” เขายิ้มเยาะในใจ พวกเราไม่สนใจมันหรอก เกียรติยศ เหยียดตรา และชื่อเสียงจอมปลอม พวกเราดีใจมากกว่าที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของปาร์ตี้เล็ก ๆ คินนี่ เขาเริ่มฮัมเพลงบทนั้น (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 66-67)

ข้อความดังกล่าวถึงวาระสุดท้ายของตัวละครในเรื่องราตรีดาวกระพริบซึ่งยอมสละชีวิตของตนเพื่อรักษาโลก มุมมองของผู้เล่าเรื่องชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่มีความหมายแก่ผู้คนบนยานอวกาศดังกล่าวมิใช่ลาภ ยศ สรรเสริญ หากเป็นความสุขอันได้จากการละวางอดีตหรือการ “ละวางโลก” เพื่อ “เข้าใจโลก” ยังผลให้จิตของพวกเขาบริสุทธิ์ปราศจากเครื่องเศร้าหมอง จิตที่ผ่องใสดังกล่าวคือความสุขสงบทางใจตามแนวคิดพุทธปรัชญา

2.2 การนำเสนอแนวคิดผ่านการแฝงนัยของผู้เล่าเรื่อง

การนำเสนอแนวคิดประเภทนี้เป็นการนำเสนอโดยอ้อมผ่านความขัดแย้งระหว่างความเป็นจริงกับสิ่งที่ปรากฏให้เห็น โดยมักเป็นความขัดแย้งระหว่างคำพูดและสถานการณ์ ในที่นี้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.2.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง พบ 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก พบ 2 เรื่อง และ 2) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นพยานหรือผู้สังเกตการณ์ พบ 1 เรื่อง ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลักนำเสนอใน 2 ลักษณะ คือ 1) ผู้เล่าเรื่องเล่าเรื่องของตนเองโดยไม่ทราบว่าการกระทำของตนเป็นสิ่งที่ผิด 2) ผู้เล่าเรื่องเผยเจตนาถึงการทำผิดของตนอย่างตรงไปตรงมา ผู้เล่าเรื่องทั้ง 2 ลักษณะ ใช้ความขัดแย้งระหว่างพฤติกรรมของตัวละครและมาตรฐานของสังคมที่ผู้อ่านรับรู้ นำไปสู่การประเมินค่าการกระทำซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดเชิงปรัชญา สำหรับผู้เล่าเรื่องที่เป็นผู้สังเกตการณ์จะแฝงนัยด้วยถ้อยคำโดยตั้งข้อสังเกตและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อเหตุการณ์ เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักถึงความประพฤตินอกปรองของตัวละคร

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านการแฝงนัยของผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก

ผมขยับไม้โครโฟนบนแท่นพูด มองคนกลุ่มหนึ่งในห้องประชุม ทุกคนสวมสูทมีไม้โครโฟนตรงหน้า กรรมมาธิการชุดพิเศษที่สหประชาชาติแต่งตั้ง! คนกลุ่มนี้มีอำนาจในการชี้เป็นชี้ตายการเมืองโลก หน้าที่ของผมคือโน้มน้ำหนักคนกลุ่มนี้ให้สำเร็จ – ทุกคน!

“...ระดับคาร์บอนไดออกไซด์ในชั้นบรรยากาศสูงขึ้นกว่าทุกยุคอารยธรรม น้ำแข็งขั้วโลกละลาย ส่งผลให้ระดับน้ำทะเลทั่วโลกสูงขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดหลายร้อยล้านคนไร้ที่อยู่อาศัย แต่ยังไม่มีการแก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม เพราะมันสวนทางกับธรรมชาติของมนุษย์ การให้ทุกชาติลดการใช้ ถ่านหิน น้ำมัน นั้นเป็นเรื่องที่แทบเป็นไปไม่ได้ โดยเฉพาะชาติใหญ่ ๆ อย่างสหรัฐอเมริกา จีน อินเดีย เป็นต้น ขาวดีก็คือเรามีทางเลือกที่ง่ายกว่านั้น เราไม่จำเป็นต้องลดการใช้ถ่านหินหรือน้ำมันเลยแม้แต่น้อย เพราะบัดนี้เรามีเทคโนโลยีที่จะจัดการคาร์บอนไดออกไซด์ออกไปจากชั้นบรรยากาศโลกอย่างถาวร นี่ก็คือ กระบวนการปฎิเสธ...” (วินทร์ เลียววาริณ, 2554, หน้า 64)

ข้อความจากเรื่องป๊อปปี้เหล็กข้างต้น ผู้เล่าเรื่องหรือ “ผม” แสดงความตั้งใจ
เผื่อให้ผู้อ่านทราบว่าตนกำลังหลอกลวงตัวละครอื่น ๆ เพื่อผลประโยชน์ของส่วนตน
โดยไม่ตระหนักว่าการกระทำของตนเป็นสิ่งที่ไม่ดี ลักษณะเช่นนี้เป็นการแฝงนัยซึ่งสร้าง
ความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ตัวละครรู้กับสิ่งที่ผู้อ่านรู้ เพื่อนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์
พฤติกรรมอันเลวร้ายของตัวละครในเรื่อง

การนำเสนอแนวคิดผ่านการแฝงนัยของผู้เล่าเรื่องที่เป็นเป็นพยานหรือ
ผู้สังเกตการณ์

ร मत. กระทรวงพลังงานแถลงข่าวว่าเป็นโครงการของกระทรวง
พลังงานมานานหลายปีแล้ว เพิ่งศึกษาเสร็จส่งให้กรมพิจารณาตามขั้นตอน
ถูกต้องตามกฎหมาย (แกเคยคิดว่า ‘ถูกต้องตามกฎหมาย 17 ครั้ง’ ในการ
แถลงข่าว!)

ร मत. ว่าโครงการนี้สำคัญต่อชาติมาก เพราะสามารถผลิตพลังงาน
ไฟฟ้าสำหรับหลายล้านครัวเรือน ประโยชน์คือ:

- เป็นการได้พลังงานที่สะอาด
- ลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ทำให้ไม่สร้างมลพิษทางอากาศ
- ลดการพึ่งพาน้ำมันจากต่างประเทศ

น่าสนใจ! ไม่ยกัรู้ว่าพลังงานปรมาณูเป็น green energy ด้วย!

(วินทร์ เลียววาริณ, 2552, หน้า 77)

ข้อความข้างต้นเป็นการแฝงนัยผ่านถ้อยคำของนักข่าวเจ้าของอนุทิน
ในเรื่องอนุทินปรมาณูสยาม โดยพยายามแสร้งเหมือนว่าตนไม่รู้เล่ห์แฝงนัยในคำลวง
และพฤติกรรมของรัฐบาลที่ต้องการสร้างโรงงานปฏิกรณ์เพื่อผลประโยชน์ แต่กลับใช้
ถ้อยคำสะกดขี่ชวนให้ผู้อ่านเห็นอยู่โดยนัยว่า การให้เหตุผลและการกระทำของฝ่าย
รัฐบาลนั้นขัดแย้ง บกพร่องและน่าขัน ทั้งนี้เพื่อเสียดสีพฤติกรรมที่ของนักการเมือง
ในเรื่อง พร้อมกับกระตุ้นให้ผู้อ่านใคร่ครวญว่าการกระทำของตัวละครดังกล่าวก่อให้เกิด
เกิดทุกข์แก่ตนเองและผู้อื่นอย่างไร

2.2.2 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง พบ 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) ผู้เล่า
เรื่องแบบผู้รู้ พบ 2 เรื่อง และ 2) ผู้เล่าเรื่องแบบรับรู้จำกัด พบ 2 เรื่อง ผู้เล่าเรื่อง
แบบผู้รู้ปรากฏในลักษณะของ “เสียง” เสมือน ผู้กำกับคอยสอดแทรกและรายงาน

เหตุการณ์ในเรื่อง การแฝงนัยปรากฏผ่านถ้อยคำของผู้เล่าเรื่อง ซึ่งเน้นการให้ภาพที่ขัดกันระหว่างสิ่งที่ปรากฏกับความเป็นจริง ส่วนผู้เล่าเรื่องแบบรับรู้จำกัด นำเสนอแนวคิดใน 2 ลักษณะ คือ 1) ผู้เล่าเรื่องเล่าผ่านมุมมองของตัวละครที่ไร้เดียงสา การแฝงนัยจะเกิดขึ้นเมื่อผู้อ่านมองเห็นความจริง ทว่าผู้เล่าเรื่องมองไม่เห็น และ 2) ผู้เล่าเรื่องเล่าเรื่องผสมผสานกับกลวิธีเมตาฟิクション* (Metafiction) จงใจเปลือยกระบวนการแต่งเรื่อง สื่อว่าแท้จริงแล้วผู้แต่งก็ได้มีอิสระหรือมีอำนาจเหนือผู้อ่าน

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านการแฝงนัยของผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้

ป้ายชมผลงานศิลปะบนกำแพงของคนโบราณเมื่อสองพันปีก่อน วาดโดยศิลปินนิรนามภาพส่วนใหญ่เป็นแบบนามธรรม วาดด้วยสีพาสเทลเปรี้ยกระป๋องลวดลายต่าง ๆ หลากสีสวยงามมาก ทางรัฐบาลได้เก็บรักษาอย่างดี เพราะเป็นงานเก่าแก่ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ คำจารึกบางคำ เช่น “อ.น.ศ. พ่อมิ่งเอง---ย.ม.---ม.ค.ป.ด.---” ยังเป็นที่ศึกษาของนักโบราณคดี และนักภาษาศาสตร์ จนทุกวันนี้ (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 226)

จากเรื่องทิวไรศยาม 4001 ข้อความข้างต้นเป็นการใช้ถ้อยคำแฝงนัยของผู้เล่าเรื่อง โดยการบรรยายภาพความเสื่อมโทรมของกำแพงวัดพระแก้ว ด้วยน้ำเสียงชื่นชมและภาคภูมิใจ ข้ำไม่ตระหนักว่าการพินสีสเปรย์ด้วยถ้อยคำหยาบคายข้างกำแพงวัดเป็นเรื่องที่ผิด สื่อถึงแนวคิดเชิงปรัชญาที่แสดงให้เห็นความสับสนในคุณค่า ความแปรปรวนของค่านิยมกระแสสังคม และความเลือนไหลของสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์ให้ค่าและความหมาย เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักถึงผลเสียของการกระทำที่ฝืนธรรมชาติและความยึดมั่นถือมั่นในตัวตนของมนุษย์

* คำว่า “เมตาฟิクション” ในที่นี้ใช้นิยามตามความหมายของ รัญทัย สัจจพันธุ์ (2549) ซึ่งอธิบายว่า “Metafiction คือ เรื่องแต่งที่มีลักษณะการเล่าเรื่องซ้อนกัน เนื้อหาของเรื่องเล่าที่แท้จริงก็คือกระบวนการของการแต่งเรื่องนั่นเอง หรืออาจเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ได้ว่าเป็นการแสดง “เบื้องหลังการถ่ายทำ” โดยปกติแล้วเรื่องเล่าบันเทิงคดีมักจะพยายามทำให้ผู้อ่านเชื่อว่าเรื่องที่เล่านั้นเกิดขึ้นจริง ๆ แต่เรื่องเล่าในลักษณะเมตาฟิクションจะพยายามให้ผู้อ่านตระหนักอยู่ตลอดเวลาว่ากำลังอ่านเรื่องที่ถูกแต่ง “ผูกขึ้น” ทหาไซ่เรื่องจริงไม่ จุดเด่นของเรื่องเล่าที่ใช้กลวิธีแบบนี้ คือ กระตุ้นให้ผู้อ่านล้ากในพลังอำนาจความจริงและความหลง”

การนำเสนอแนวคิดผ่านการแฝงนัยของผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แบบจำกัด

หุ่นนักเขียนว่า “ปล้านางเอกก็เป็นคนไม่ดีซีครับ คนดูจะรับได้หรือ?”

ผมหันไปที่เซลส์แมน เขายิ้ม “ไม่ต้องห่วงครับ นักเขียนคนก่อนตั้งค่าระดับศีลธรรมตัวละคร หุ่นตัวนี้ไว้สูงไปหน่อย เดี่ยวผมจะปรับโหมดระดับศีลธรรมลง”

เซลส์แมนกดปุ่มอีกปุ่มหนึ่งที่ข้างไบหูของ สตีเฟน คิง

สตีเฟน คิง เล่าเรื่องต่อ “คราวนี้พระเอกก็ไล่ปล้านางเอกได้เลย”

(วินทร์ เลียววาริณ, 2554, หน้า 123-124)

จากตัวอย่างเรื่องวรรณกรรม 2211 เรื่องนี้ใช้กลวิธีแบบเมตาฟิกชัน คือ การจงใจ “เปลือย” ให้ผู้อ่านเห็นเบื้องหลังการเขียนบทละครของหุ่นยนต์ “สตีเฟน คิง” โดยมีอำนาจของ “ผม” ในฐานะนายทุนบ่งการให้ “มัน” เขียนในสิ่งที่ “ผม” ต้องการ โดยเน้นว่าจะต้องเขียนบทละครที่ “ขายได้” และ “ถูกใจผู้ชม” เป็นสำคัญ เมื่ออ่านเรื่องผู้อ่านตระหนักอยู่ตลอดเวลาว่าตนกำลังเรื่องแต่ง เพราะบทสนทนา ระหว่าง “ผม” และหุ่นยนต์คอยตอกย้ำว่า ทั้งสองกำลังสร้างพล็อต (Plot) ให้ “ผ่าน” และ “ถูกใจ” ในสายตาของ “ผม” ทั้งนี้โครงเรื่องทั้งหมด เช่น เรื่องตลกเบาสมอง เรื่องผีผจญภัย เรื่องชิงรักหักสวาท เน้นความรุนแรงทางอารมณ์โดยไม่คำนึงถึงค่าทางศีลธรรม เป็นต้น ล้วนสื่อถึงการบริโภคละครและวรรณกรรมในยุคปัจจุบันที่เป็นไปในเชิงทุนนิยม อันเป็นการบั่นทอนให้วรรณกรรมเป็นเพียงเครื่องสำอางทางอารมณ์ มีอาจให้คุณค่าทางปัญญาหรือสร้างความตระหนักใด ๆ แก่สังคมได้ การเผยเบื้องหลังการเขียนบทละคร พร้อม ๆ กับจงใจให้หุ่นยนต์ขาดตระหนักรู้ บ่งการได้ง่าย ๆ เพียงแค่ “กดปุ่ม” ข้างไบหูดังกล่าว จึงนำไปสู่แฝงนัยเชิงตัวละคร เพื่อวิพากษ์วิจารณ์นักเขียนจำนวนหนึ่งที่ผลิตผลงานตามกระแสสังคม จนขาดจิตวิญญาณแห่งความเป็นนักเขียน

3. การนำเสนอแนวคิดผ่านคู่ตรงข้าม (Binary Opposition)

จากการศึกษาพบนิยาย 12 เรื่องที่เสนอแนวคิดผ่านคู่ตรงข้าม โดยปรากฏในรูปตัวละครคู่ขัดแย้งซึ่งเป็นตัวแทนความคิดเชิงนามธรรม เช่น มนุษย์-ไม่ใช่มนุษย์ ความเป็นชาย-ความเป็นหญิง จิตดี-จิตชั่ว ชะตาลิขิต-อติภวานิยม ฯลฯ ตัวละครดังกล่าวจะมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่บ่งชี้ถึงความเป็นคู่ตรงข้ามแนวคิดจะสื่อ

ผ่านการวิวาทะของตัวละครคู่ขัดแย้ง เพื่อให้ผู้อ่านเปรียบเทียบ มองหาความสัมพันธ์ ภายใต้อารมณ์ขัดแย้งระหว่างตัวละครสองฝ่าย โดยตัวละครที่อยู่ฝ่ายปรัชญามักมี ชัยชนะเหนือฝ่ายตรงกันข้ามเสมอ

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านคู่ตรงข้าม

ท่านนึกถึงบรรพบุรุษของท่านที่สร้างโลกดวงนั้นขึ้นสำเร็จ เพื่อเป็นฐานผลิตดวงจิตบริสุทธิ์ทดแทนดวงจิตที่สูญหายไประหว่างมหาสงคราม... หนึ่งดวงจิตของพวกเขาต่อหนึ่งร่างมนุษย์ แต่เพียงไม่นานหลังจากนั้น ฝ่ายตรงข้ามก็สืบทราบแผนการนี้ และหาทางทำลายมันลงไปเสียด้วยการปรับสภาพจิตของพลโลกให้ตกอยู่ในด้านมืด ฝ่ายตรงข้ามได้ทำการออกแบบอาวุธทำลายระดับศีลธรรมของจิตมากมาย ดอกยี่อากรมณ์ต่าง ๆ ที่มีแนวโน้ม ฝ่ายต่ำอยู่แล้ว ความรักถูกแปรคลืนเป็นความเกลียด ความเมตตาถูกแปลงคลืนเป็นความเห็นแก่ตัว (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 114-115)

ข้อความดังกล่าวตัดตอนมาจากเรื่องสงครามนิรันดร์ ซึ่งนำเสนอคู่ตรงข้ามผ่านตัวละครบุคลาธิษฐาน ได้แก่ รัฐบาลฝ่ายเทพและกองทัพฝ่ายมืด ทั้งสองฝ่ายมีคุณสมบัติความเป็นคู่ตรงข้ามซ่อนเร้นอยู่ เช่น ฝ่ายมืด-ฝ่ายสว่าง เทพ-มาร การเพิ่มศีลธรรม-การลดศีลธรรม การสร้างสรรค์-การทำลาย ฯลฯ ความขัดแย้งของคู่ตรงข้ามดังกล่าวเป็นแบบจำลองสภาวะทางจิตที่มีการขับเคลื่อนระหว่างกิเลสและมโนธรรมของมนุษย์ เมื่อใดที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ หมายถึง การกระทำที่มนุษย์หันสู่โลกทั้งด้านดีและชั่วร้าย ทั้งหมดคือว่าจิตเป็นสิ่งไม่เที่ยงแท้ เกิดดับด้วยกระแสเหตุปัจจัย ทั้งยังมักแกว่งกอล้วไปตามผัสสะอันพึงปรารถนา กระนั้น มนุษย์ก็สามารถฝึกจิตให้เที่ยงตรงด้วยการฝึกอบรมปัญญาและตั้งมั่นในศีลธรรม

4. การนำเสนอแนวคิดผ่านสัญลักษณ์

จากการศึกษาพบการนำเสนอแนวคิดผ่านสัญลักษณ์ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1) สัญลักษณ์ในรูปตัวละครหรืออวัยวะของตัวละคร พบทั้งสิ้น 14 สัญลักษณ์ ได้แก่ หุ่นยนต์นักประพันธ์ แอนดรอยด์ที่มีตราประทับ แอนดรอยด์ที่ไม่มีตราประทับ มนุษย์ต่างดาว คน ลิง หมาหลังอาน คอมพิวเตอร์ (บุคลาธิษฐาน) รัฐบาลเทพ กองทัพฝ่ายมืด มายา (ตัวละครหญิง) ตาธา (ตัวละครหญิง) และขาของตัวละคร

จิตของตัวละคร 2) สัญลักษณ์ในรูปวัตถุสิ่งของหรือสัตว์ พบทั้งสิ้น 17 สัญลักษณ์ ได้แก่ ดอกกุหลาบ เพชร แหวน ดอกไม้ไฟ ปริมาณ ไวน์แดง เครื่องแก้วสารพัดนึก ตัวเลข ดาวเหนือ สัญลักษณ์เต่า (ไท่จื๊อ) ตัวอักษรจีน (อักษรอู๋) แผนภูมิอี่จิง โมเดลทางคณิตศาสตร์ ภาพเขียน ฉลาม ผีเสื้อและโลกที่มีแต่สตรีเพศ

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านสัญลักษณ์

เครื่องแก้วสารพัดนึกขยายจำนวนไปทั่วดารจักรอื่น ๆ ขณะที่จำนวน หิ้งห้อยบนฟ้าหายไปทีละตัว ทีละตัว

หนึ่งพันตัว หนึ่งร้อยตัว...

แต่ไม่มีใครสนใจแยะแสะที่จะนับจำนวนหิ้งห้อยเช่นเธอ

ในที่สุดก็เหลือหิ้งห้อยเพียงสิบตัว เก้า แปด เจ็ด หก ห้า สี่ สาม สอง...

บนฟ้าเหลือหิ้งห้อยเพียงตัวเดียว เมื่อเธอวิ่งไปที่ทุ่งคั้นนั้น

หิ้งห้อยตัวสุดท้ายโบยบินจากเธอไปแล้ว (วินทร์ เลียววาริณ, 2548,

หน้า 164-172)

จากเรื่องนิทานหิ้งห้อยดังกล่าว “หิ้งห้อย” ในที่นี้เป็นตัวแทนทรัพยากรธรรมชาติ และดวงจิตอันบริสุทธิ์ของมนุษย์ ส่วน “เครื่องแก้วสารพัดนึก” เป็นตัวแทนสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ กิเลสตัณหาและอวิชชาของมนุษย์ สัดส่วนที่ผกผันระหว่างหิ้งห้อยและเครื่องแก้วสารพัดนึก สื่อถึงแนวคิดเชิงปรัชญาของ วินทร์ เลียววาริณ ว่าด้วยความโลภของมนุษย์ซึ่งไม่อาจเติมเต็มได้ด้วยอำนาจทางวิทยาศาสตร์ รวมทั้งสื่อว่าความสุขทางวัตถุเป็นสุขที่ไม่จริงยั่งยืน

5. การนำเสนอแนวคิดผ่านพัฒนาการของเรื่องและตัวละคร

จากการศึกษา พบการนำเสนอแนวคิดผ่านพัฒนาการของเรื่องและตัวละครผ่านนิยาย 17 เรื่อง การนำเสนอแนวคิดกลุ่มนี้มี 2 ลักษณะ คือ 1) นำเสนอผ่านพัฒนาการของเรื่อง ได้แก่ พัฒนาการของเหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครที่ค่อย ๆ รุนแรงขึ้น กระทั่งนำไปสู่การวิพากษ์ถึงสิ่งที่ตัวละครกระทำหรือตัดสินใจ ในสถานการณ์ต่าง ๆ 2) นำเสนอผ่านพัฒนาการทางความคิดของตัวละครที่เปลี่ยนไป โดยมากเป็นตัวละครเอกที่มีความคิดฝังแน่นอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ต่อมาเมื่อมีปมขัดแย้งบางอย่างนำตัวละครไปสู่การเรียนรู้ว่า สิ่งที่ตนเคยเชื่อถือนั้นผิด

ความจริงแท้จริงเป็นการมองโลกเชิงปรัชญาที่ตนเคยมองข้ามหรือไม่ยอมรับ

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านพัฒนาการของเรื่องและตัวละคร

“เมื่อนั้นข้าจึงรู้ว่า ความสุขในชีวิตที่แท้จริงไม่ใช่สุรา นารี ไม่ใช่ความรักชายหญิง ที่ข้ามักเรียนในบทกวี ไม่ใช่เกียรติยศ ทรัพย์สมบัติ หรือยาอายุวัฒนะที่ข้าเพียงไขว่คว้ามาตลอดชีวิต ความสุขคือความปิติที่พบว่าตัวเราไม่ใช่เรา ความสุขคือความรักถาวรที่ทุกสรรพสิ่ง ณ วินาทีนี้ ข้ารักก่อนหิน ทุกก้อน ต้นไม้ทุกต้น สัตว์ร่วมโลกแผ่นดิน สายลม สายน้ำ ฤดูกาลและจักรวาล...” ข้าตื่นแล้วในที่สุด เมื่อชีวิตล่วงมาถึงปัจฉิมวัย... (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 257)

ข้อความจากเรื่อง “เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดาดาว” ดังกล่าวสื่อถึงพัฒนาการทางความคิดของ “ข้า” ตัวละครเอกของเรื่อง ซึ่งเดิมเป็นกวีที่มีความหมกมุ่นครุ่นคิดอยู่กับกิเลสตัณหา ทว่าเมื่อผ่านเวลาและประสบการณ์ทำให้ “ข้า” ตระหนักว่า สิ่งที่ตนเคยค้นคว้าไขว่คว้าล้วนเป็นเพียงความว่างเปล่า เมื่อเข้าวัยชรา “ข้า” ผู้ผ่านร้อนผ่านหนาวมาแรมปีจึงตระหนักได้ว่า ความสุขที่แท้จริงคือการละวางอัตตา ละวางความยึดมั่นถือมั่น และการวางตนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ

6. การนำเสนอแนวคิดผ่านการประสานทัศนศิลป์เข้ากับวรรณศิลป์

จากการศึกษาพบการนำเสนอแนวคิดผ่านการประสานทัศนศิลป์เข้ากับวรรณศิลป์ 3 เรื่อง กลวิธีนี้ให้ภาพเป็นการจุดเด่นในการนำเสนอเนื้อหา ทั้งสีสันของพื้นหลัง วัตถุ รูปแบบ และขนาดอักษรในภาพ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ถูกจัดวางอย่างมีนัยยะสำคัญ สีสันของภาพ ได้แก่ สีขาว สีดำ และสีเทา สื่อถึงอารมณ์เชิงลบและกระตุ้นความรู้สึกของผู้อ่าน เนื้อหามีเป้าประสงค์ในการวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรม ความคิด ความเชื่อ และระบบความรู้ของมนุษย์

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านการประสานทัศนศิลป์เข้ากับวรรณศิลป์



(วินทร์ เลียววาริณ, 2548, หน้า 197)

ตัวอย่างจากเรื่อง “ในห้วงมืด” พบว่าภาพเป็นจุดเด่นของเรื่อง โดยใช้ความเปลี่ยนแปลงของภาพดึงดูดให้ผู้อ่านติดตามตามเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ เรื่องราวว่าด้วยนักบินอวกาศที่อาศัยอยู่ในอวกาศเป็นเวลานานเมื่อถึงจุด ๆ หนึ่งเขาจึงออกมานอกตัวยานเพื่อพ่นถ้อยคำหายสาบสูญอวกาศ การกระทำของตัวละครดังกล่าวสื่อว่าความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ไม่อาจลดทอนความหยาบกระด้างในจิตใจของมนุษย์ลงได้ ตราบใดที่มนุษย์ยังมีกิเลสตัณหา ย่อมไม่อาจขัดเกลาจิตใจของตนให้เป็นสุขอย่างแท้จริงได้

7. การนำเสนอแนวคิดผ่านสัมพันธ์บท (Intertextuality)*

จากการศึกษาพบการนำเสนอแนวคิดผ่านสัมพันธ์บทใน 2 ลักษณะดังรายละเอียดต่อไปนี้

* สัมพันธ์บทในที่นี้ หมายถึง การใช้ตัวบทอื่น ๆ ได้แก่ ข้อความในรูปคดีบทซึ่งคัดลอกมาจากแหล่งต่าง ๆ เช่น คัมภีร์ทางศาสนา วาทะของนักคิดและนักปราชญ์ ฯลฯ ตลอดจนข้อความในลักษณะของวรรณคดีหรือเรื่องเล่าจากวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ ที่ตัวละครอ้างอิง มาเชื่อมโยงเข้ากับตัวบทที่เป็นนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทดังกล่าวนำไปสู่การตีความของผู้อ่าน อันจะทำให้เข้าใจ “ความหมาย” หรือ “แนวคิด” ที่ วินทร์ เลียววาริณ ต้องการนำเสนอ สัมพันธ์บทในที่นี้ มีทั้งส่วนที่วางแยกจากนิยายวิทยาศาสตร์ ได้แก่ คดีบท และส่วนที่ผสมผสานเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาในนิยายวิทยาศาสตร์ คือ วรรณคดีหรือเรื่องเล่าที่ตัวละครอ้างอิง โดยตัวบทดังกล่าวจะนำไปสู่การสอดประสาน หรือการปะทะสังสรรค์ของเสียงอย่างน้อย 2 เสียง คือ เสียงผู้แต่ง (วินทร์ เลียววาริณ) และเสียงตัวบทดั้งเดิม ทั้งนี้ การตีความจากประสบการณ์และการเชื่อมโยงตัวบทของผู้อ่านจะเป็นกระบวนการในการสร้างความหมาย นำไปสู่การมองโลกและชีวิตดังที่ วินทร์ เลียววาริณ ชีวชนให้ใคร่ครวญพิจารณา

7.1 คติบท (Maxim) หมายถึง ข้อความ “นำเรื่อง” นิยายวิทยาศาสตร์แต่ละเรื่อง ลักษณะคล้ายคำโปรยวางไว้หน้าเรื่องแต่ละเรื่อง หรือนำหน้าตอนแต่ละตอนนิยายวิทยาศาสตร์ เนื้อความของคติบทมักจะเกี่ยวกับความจริงของธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์ มีลักษณะเป็นข้อความสั้น ๆ โดยมากยาวเพียง 1-2 บรรทัด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545, หน้า 253) จากการศึกษาพบคติบท 6 ประเภท ได้แก่

- 1) เนื้อความจากวาทะนักคิดและนักปราชญ์ 18 เรื่อง
- 2) เนื้อความจากบันเทิงคดี 10 เรื่อง
- 3) เนื้อความจากคัมภีร์ทางศาสนา 7 เรื่อง
- 4) เนื้อความจากสารคดี 5 เรื่อง
- 5) เนื้อความจากตำนาน 2 เรื่อง
- 6) เนื้อความจากสุภาษิต 1 เรื่อง

รวมทั้งสิ้น 43 เรื่อง นอกจากนี้ยังพบคติบทชนิดพิเศษในเรื่องอภิวรรณคดี 1 เรื่อง โดยมีเนื้อความจัดอยู่ในกลุ่มวาทะนักคิดและนักปราชญ์ รวมคติบทที่พบทั้งสิ้น 44 เรื่อง

ตัวอย่าง

คติบทจากคัมภีร์ทางศาสนา

...รูปร่างเป็นของไม่ยั่งยืน เปลี่ยนแปลงเป็นนิจ ธรรมชาติเป็นผู้ฉาบทาความยั่วยวนเป็นเหยื่อล่อไว้ภายนอก ช้อนเอาความทุกข์ ความไม่งาม กลิ่นเหม็น และความแฉ่งกัดเผาผลาญไว้ภายใน ล่อให้หลงติดเช่นเหยื่อหุ้มเบ็ด เหมือนฉะนั้น

ตามรอยอรหันต์ พุทธศาสนิกขุ (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 138)

คติบทดังกล่าวว่าด้วยการปรุงแต่งและความไม่เที่ยงของสังขาร อันเป็น “เสียง” ของตัวบทดั้งเดิมซึ่งชี้ว่ารูปร่างไม่เที่ยงแท้และเป็นเพียงมายาภาพ ซึ่งแฝงเร้นความทุกข์นานาประการ วินทร์ เลียววาริณ ใช้คติบทดังกล่าวเชื่อมโยงไปสู่แนวคิดของเรื่องภพสุดท้าย โดยใช้แนวคิดเรื่องความไม่เที่ยงสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงรูปร่างตัวละครเอก ซึ่งกลายเป็นอณูของสิ่งมีชีวิตเพราะการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ดังตัวอย่าง

...เขารู้ว่าร่างที่เขาสถิตอยู่กำลังสลายตัว ในที่สุดมันก็สลายตัวลงดิน เขารับรู้การแตกสลายของเปลือกนี้อย่างสงบ หลุดจากต้นถั่วเน่าสลายในดิน กระดาษถูกนำออกไปโยนลงในกองถังขยะ...บัดนี้เขากลายเป็นอณูหนึ่งในล้านล้านล้านในกองขยะ...เวลาผ่านไปอีกหลายวัน เขาถูกเคลื่อนย้ายอีกครั้ง ครั้งนี้เขาเป็นส่วนหนึ่งที่ถูกโยนลงไปในทะเล... กระแสน้ำสีครามไหลผ่านเวียน

ไปมา ซ้ำแรกกองขยะแตกกระจายออกเป็นส่วนเล็กส่วนน้อย เขาู้สึกว่าตัวเองกลืนกลายเป็นส่วนหนึ่งของทะเลไปอย่างกลมกลืน (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 154-155)

การเปลี่ยนแปลง “เปลือกกาย” ของตัวละครดังกล่าว ไม่เพียงสื่อถึงความไม่เพียงแห่งกายสังขารยังนำไปสู่การละวางอัตตาและความรู้สึกทางใจของตัวละครที่มีต่อหญิงคนรัก ดังข้อความ “บัดนี้เขาเข้าใจในธรรมชาติของจักรวาล จักรวาลก็คือความรัก ความเมตตา ช่างต่างจากรักที่ครั้งหนึ่งเขามีให้หญิงสาวที่เขารัก เป็นเพียงฉากหนึ่ง ภพมนุษย์เป็นเพียงภาพลวงตาภาพหนึ่ง สวยงามแต่ไม่จริง” (วินทร์ เลียววาริณ, 2540, หน้า 161) จะพบว่า “เสียง” ของคติบทและ “เสียง” ของนิยายวิทยาศาสตร์ทำหน้าที่สอดประสานซึ่งกันและกัน ส่งผลให้แนวคิดเชิงพุทธปรัชญาของเรื่องนี้ถูกขับเน้นขึ้น ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับที่ กาญจนา แก้วเทพ (2552, หน้า 24) กล่าวถึงผลสืบเนื่องของสัมพันธบทในเชิงคุณภาพความว่า “การสร้างตัวบทที่สอดอาจจะทำให้เนื้อหา/ความหมายในตัวบทที่สองมีความชัดเจน มีคุณภาพดีกว่าตัวบทแรก” การใช้สัมพันธบทของ วินทร์ เลียววาริณ ในที่นี้ คือ นำตัวบทดั้งเดิมมาเชื่อมโยงและตีความอย่างเป็นรูปธรรมผ่านนิยายวิทยาศาสตร์ โดยให้คติบทเป็น “เส้นทางลัด”(Shortcut) ที่นำผู้อ่านไปสู่การเข้าใจแนวคิดเชิงปรัชญาที่ วินทร์ เลียววาริณ ต้องการสื่อสารขับเน้นแนวคิดนั้น ๆ ให้ลึกซึ้งหนักแน่นยิ่งขึ้น ตลอดจนชี้ถึงแหล่งที่มาอันเป็นแรงบันดาลใจหรือมีอิทธิพลต่อแนวคิดในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ

7.2 การอ้างถึง (Allusion) พบจำนวน 5 เรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

7.2.1 การอ้างถึงเรื่องเล่า พบจำนวน 3 เรื่อง ในที่นี้เป็นกรณีที่ตัวละครหนึ่งหยิบยกเรื่องเล่าจากวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ มาเล่าให้ตัวละครอีกตัวฟัง เพื่อบอกนัยยะทางความคิดของตนหรือโน้มน้าวความคิดของอีกฝ่ายให้คล้อยตาม

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านการอ้างถึงเรื่องเล่า

“เขาต้องการบวชหรือ?”

“ไม่ เขาไม่ได้ต้องการหลุดพ้น เพราะในใจยังเต็มไปด้วยกิเลส

ของมนุษย์ในสวนลึกของเขายังไม่สามารถละทิ้งคนรักเก่าได้ กามนิตเดินทางถึงเมืองราชคฤห์ เพราะได้ยืมว่าพระพุทธรูปเจ้าไปที่นั่น เขาไปพักค้างแรมที่บ้านช่างปั้นหม้อ ที่นั่นเขาพบพระรูปหนึ่งซึ่งค้างคืนอยู่ที่นั่นด้วยกัน ตอนเช้าเขาลาช่างปั้นหม้อกับพระรูปนั้นเพื่อเดินทางไปหาพระพุทธรูปเจ้า แต่ไม่ทันถึงจุดหมายก็มีวิบัติตัวหนึ่งวิ่งมาจากที่ไหนสักแห่งขวิดเขาตายเสียก่อน”

“ตายกันง่าย ๆ อย่างนี้หรือ?”

“ใช่ ทำไมหรือ ชีวิตคนเราก็มืดแค่นี้” (วินทร์ เลียววาริณ, 2550, หน้า 232)

จากตัวอย่างเรื่องบางกะปิั้ง “ครูหนูแดง” ตัวละครของเรื่องอ้างถึงเรื่องกามนิตและวาสิฏฐี เพื่อแสดงทัศนคติของตนและโน้มน้าวให้ “โทน” ตัวละครเอกพิจารณาความจริงของชีวิตว่า ความทุกข์ ความไม่เที่ยงและความไร้แก่นสารเป็นธรรมดาของโลก เขาจึงไม่ควรยึดมั่นถือมั่นในสิ่งใดจนเกินไป เพราะรังแต่จะทำให้ตนเองเป็นทุกข์

7.2.2 การอ้างถึงวรรณคดี พบจำนวน 2 เรื่อง วรรณคดีที่ถูกอ้างถึงส่วนใหญ่เป็นเนื้อความจากวรรณกรรมที่มีแนวคิดทางศาสนา หน้าที่ของวรรณคดีคือการทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างตัวบท ทำให้เห็นการปะทะของเสียงอย่างน้อยสองเสียง เสียงแรกคือเสียงของ วินทร์ เลียววาริณ ซึ่งถ่ายทอดทัศนคติในการมองโลกผ่านปากตัวละครเอกถูกประสบการณ์เคียดกรำจนตกผลึกทางความคิด เสียงที่สอง คือ เสียงของตัวบทดั้งเดิมซึ่งแสดงแนวคิดเชิงปรัชญาในตามความเชื่อของผู้แต่งคนเดิม การวิวาทะระหว่างเสียงทั้งสองนำไปสู่แนวคิดเชิงปรัชญาซึ่งเข้าใจได้ผ่านการตีความนัยรหัสที่เชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ของผู้อ่าน

ตัวอย่าง

การนำเสนอแนวคิดผ่านการอ้างถึงวรรณคดี

“เมื่อสิ่งนี้มีอยู่ สิ่งนี้ย่อมมี เพราะความเกิดขึ้นแห่งสิ่งนี้ สิ่งนี้ย่อมเกิดขึ้น เมื่อสิ่งนี้ไม่มี สิ่งนี้ย่อมไม่มี เพราะความดับไปแห่งสิ่งนี้ สิ่งนี้ย่อมดับไป”

(วินทร์ เลียววาริณ, 2551, หน้า 188)

ข้อความดังกล่าวเป็นการอ้างถึงวรรณคดีจากพระไตรปิฎกจากเรื่องอัญญาสูตร เพื่อสื่อถึงความตระหนักรู้ของ “เขา” ตัวละครเอกของเรื่อง ที่มีต่อโลกและชีวิตของตนเอง วรรณคดีดังกล่าว ปรากฏขึ้นในห้วงคำนึงของเขาคณะมองเห็น

วิวัฒนาการ ของจักรวาลผ่านเครื่องข้ามมิติ เป็นสิ่งสะกิดเตือนให้เขาหันมาพิจารณาชีวิตตามหลักที่ปัจจุเจตนา นำไปสู่ลัทธิจิตวิทยาและความยึดมั่นถือมั่นในตอนท้าย

อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องแนวคิดเชิงปรัชญาและกลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ พบว่ามีลักษณะที่น่าสังเกต 7 ประการ ดังนี้

ประการแรก แนวคิดเชิงปรัชญาในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ มีเนื้อหาครอบคลุมปรัชญาสาขาต่าง ๆ ทั้งอภิปรัชญา จริยศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และญาณวิทยา สื่อถึงความพยายามในการใช้ประเด็นทางปรัชญา สร้างสรรค์เนื้อหาของนิยายวิทยาศาสตร์ให้เป็นงานแนวสร้างสรรค์ตามแบบฉบับของ วินทร์ เลียววาริณ ผู้อ่านจะสัมผัสกับแนวคิดเชิงปรัชญาซึ่งโดดเด่นขึ้นมาด้วยองค์ประกอบอย่างน้อย 2 ด้าน คือ 1. ด้านกลวิธีการนำเสนอเรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นกระบวนการหยิบยืม รหัสปริศนา ร่องรอยของตัวบท ตลอดจนน้ำเสียงที่สื่อถึงแนวคิดเชิงปรัชญาผ่านรูปแบบการนำเสนอ และ 2. ด้านเนื้อหา อันเป็นช่องทางสำหรับสอดแทรกแนวคิดทางปรัชญา โดยใช้นิยายวิทยาศาสตร์ซึ่งมักวิพากษ์วิจารณ์มนุษย์ นำไปสู่การอภิปรายปัญหาเรื่องความทุกข์ตามทัศนะพุทธปรัชญา เรียกร้องให้ผู้อ่านหันมาดำเนินชีวิตอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติตามทัศนะเต๋า

ประการที่สอง ในแง่การเปลี่ยนแปลง นิยายวิทยาศาสตร์ระยะแรกนำเสนอวิทยาศาสตร์ในฐานะ “เทคโนโลยี” ที่สัมพันธ์กับความเจริญรุ่งเรืองและกิเลสตัณหาของตัวละคร ขณะที่นิยายวิทยาศาสตร์ในระยะหลังนำเสนอวิทยาศาสตร์ในฐานะ “ระบบคิด” แม้ยังคงเป็นเหตุแห่งความยึดมั่นถือมั่นของมนุษย์ แต่ก็ถูกมองในฐานะระบบคิดที่มีคุณค่าต่อการเข้าถึงความจริงในลักษณะหนึ่ง จุดเน้นจึงอยู่ที่การแสวงหาวิธีการพ้นทุกข์ของ ตัวละครมากกว่าเพ่งเล็งหาขณะที่ติดพวงมาลัยวิทยาศาสตร์ สำหรับฉากก็เปลี่ยนมาเป็นฉากใกล้ตัวผู้อ่านมากขึ้น จากฉากในโลกสมมุติก็เปลี่ยนเป็นฉากสังคมชนบทหรือสังคมเมืองที่ใกล้เคียงกับสังคมในปัจจุบัน แทน เรียกว่าน้ำเสียงของ วินทร์ เลียววาริณ ต่อวิทยาศาสตร์ในช่วงหลังเป็นไปในเชิงประนีประนอมมากขึ้น โดยมองว่าต้นเหตุแห่งทุกข์ที่แท้จริงคือมนุษย์ มิใช่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์

ประการที่สาม แนวคิดเชิงปรัชญาเต๋าในนิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับแนวคิดเชิงพุทธปรัชญา สืบว่า วินทร์ เลียววาริณ อาศัยพื้นฐานที่ใกล้เคียงระหว่างปรัชญาทั้งสองเป็นจุดเชื่อมโยงให้ปรัชญาเต๋า ซึ่งไม่เป็นที่คุ้นเคยของผู้อ่าน เป็นที่ยอมรับโดยง่าย ทั้งนี้เพราะการใช้ปรัชญาที่ผู้อ่าน ไม่คุ้นเคย สุ่มเสี่ยงต่อการ “อ่านไม่รู้เรื่อง” และการตีความผิด ๆ วินทร์ เลียววาริณ พยายามทำลายข้อจำกัดนี้ด้วยการเพิ่มรายละเอียดของแนวคิดเต๋าดำเนินการอธิบาย ของตัวละคร เสริมอรรถาธิบายคำศัพท์ เพิ่มภาคผนวก และแทรกภาพประกอบเรื่อง ทว่าวิธีการนี้กลับทำให้บทสนทนาของตัวละครอัดแน่นไปด้วยเนื้อหา รายละเอียด แต่ละส่วนต้องการความเข้าใจ มิใช่เพียงการติดตามเรื่อง ผู้อ่านที่เพิ่งอ่านงานแนวนี้ หรือผู้ที่ไม่เข้าใจหลักการเต๋าเพียงพอ อาจรู้สึกว่างานกลุ่มนี้อ่านยาก หนัก และเต็มไปด้วยเรื่องอ่านแล้วไม่เข้าใจ

ประการที่สี่ จากการศึกษ พบว่า ปรัชญาและวิทยาศาสตร์ปรากฏฐานะ คู่ขัดแย้ง โดยวิทยาศาสตร์อยู่ในรูปของระบบความคิด สิ่งประดิษฐ์สื่อนงตีตมหา หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านมืดของมนุษย์ ขณะที่ปรัชญาปรากฏในรูป ความหวัง ระบบคิดที่เป็นทางแก้ปัญหา หรือพฤติกรรมของตัวละครที่เป็นแบบอย่าง การวางบทบาทเช่นนี้ ยังผลให้นิยายกลุ่มนี้มุ่งเน้นไปที่การเตือนใจหรือสั่งสอน มนุษย์ รวกับว่า นิยายวิทยาศาสตร์คือนิทานสอนใจที่กำลังชักจูงให้ผู้อ่านทำ ความดี เว้นจากความชั่วร้ายและหันกลับมาสำรวจโลกภายในของตนเอง ค้นพบ ด้านสว่างภายในจิตใจ เข้าใจและมองโลกในแง่บวกที่ วินทร์ เลียววาริณ นำเสนอ

ประการที่ห้า ในแง่กลวิธีการนำเสนอแนวคิดพบว่า วินทร์ เลียววาริณ ใช้กลวิธีมากกว่า 1 กลวิธีในการสื่อสารแนวคิด บางเรื่องอาจใช้ถึง 5-6 กลวิธีร่วมกัน ขับเน้นแนวคิด แสดงให้เห็นว่า วินทร์ เลียววาริณ นิยมใช้องค์ประกอบแต่ละส่วน ร่วมกันขับเน้นแนวคิด มากกว่าจะใจสื่อสารผ่านองค์ประกอบส่วนหนึ่งส่วนใดอย่าง โดดเด่น กลวิธีที่พบมากที่สุด คือ การใช้คติบท ซึ่งเป็นกิจกรรมทางปัญญาที่ใช้การ ขับเคลื่อนของขบวนเสียงไป สู่ความมกงามทางความคิดของผู้อ่าน หากอ่านเฉพาะ นิยายวิทยาศาสตร์จะได้รับความคิดอย่างหนึ่ง แต่ถ้าอ่านคติบทประกอบ ความคิดดังกล่าวอาจสมบูรณ์ยิ่งขึ้นหรือทำให้เกิดความคิดใหม่ในอีกลักษณะหนึ่ง คติบทยังสื่อ ถึงสัมพันธ์ที่ว้าวุ่นในผลงานของ วินทร์ เลียววาริณ ทำให้เห็นกลุ่มข้อมูล ที่มีอิทธิพลต่อความคิดของวินทร์ เลียววาริณ โดยมากเป็นความคิดทางพุทธปรัชญา

และปรัชญาเต๋า

ประการที่หก อาจด้วยความลุ่มลึกทางความคิด อันเป็นผลจากความคือนักอ่านและการศึกษา หาความรู้ในสิ่งที่สนใจอย่างจริงจัง เมื่อประกอบกับกลวิธีการนำเสนอแนวคิดที่แยบยล จึงเป็นผลให้นิยายวิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ ยิ่งทวีความเข้มข้นของแนวคิดเชิงปรัชญามากขึ้น สังเกตได้จากนิยายวิทยาศาสตร์ในระยะหลังซึ่งเจาะประเด็นปัญหาทางปรัชญาที่ลึกซึ้งขึ้น เน้นให้ผู้อ่านหันมาสำรวจโลกภายในของตนมากขึ้น ปรัชญาเต๋าเริ่มมีบทบาทเด่นขึ้นพอ ๆ กับพุทธปรัชญานอกจากนี้ ยังใช้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ และศาสตร์ทางปรัชญาอื่น ๆ ที่มีแนวคิดใกล้เคียงกันมาสนับสนุนให้แนวคิดเชิงปรัชญาให้ลึกซึ้งขึ้น พัฒนาการดังกล่าวสื่อถึงการค้นคว้าข้อมูลอย่างหนักของ วินทร์ เลียววาริณ ซึ่งต้องการให้แนวคิดและเนื้อหาในนิยายวิทยาศาสตร์เข้มข้นและหนักแน่นยิ่งขึ้น ทว่าวิธีการดังกล่าวอาจทำให้เนื้อหาบางช่วงเต็มไปด้วยสาระข้อมูล จนเป็นผลให้ผู้ที่ไม่สนใจในปรัชญาหรือวิทยาศาสตร์เกิดความเบื่อหน่ายและติดขัดในรับสาร ผลงานกลุ่มนี้จึงยังคงมีกลุ่มผู้อ่านคับแคบ ไปไม่ไกลสมความความตั้งใจของ วินทร์ เลียววาริณ

ประการสุดท้าย วินทร์ เลียววาริณ แสดงให้เห็นว่า นิยายวิทยาศาสตร์เป็นงานกลุ่มหนึ่งที่ทำให้แนวคิดเชิงปรัชญาเบ่งบาน เปิดโอกาสให้นักเขียนได้สนุกกับการลองเล่นกับศาสตร์ที่หลากหลาย กลุ่มงานนี้จึงสามารถขยายช่องทางไปได้อีก ทั้งยังสื่อว่าปรัชญาศาสนาและวิทยาศาสตร์สามารถอยู่ร่วมกันได้ วิทยาศาสตร์ทำให้ผู้อ่านมีจินตนาการ มีพลังทางปัญญา และไม่ยอมแพ้ต่อความเป็นไปไม่ได้ ทั้งปวง ขณะที่ปรัชญาช่วยให้รู้สึกถ่อมตน สอนให้เข้าใจธรรมชาติ มองโลกตามความจริง ยอมรับและมองเห็นความบกพร่องของตน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่า มีประเด็นซึ่งเห็นว่าควรศึกษางานของ วินทร์ เลียววาริณเพิ่มเติมดังนี้

1. ควรศึกษาแนวคิดเชิงปรัชญาในผลงานประเภทอื่นๆ ของวินทร์ เลียววาริณ
2. ควรศึกษาสัมพันธ์บทในผลงานของ วินทร์ เลียววาริณ

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). "สัมพันธ์บท" (Intertextuality): เหล้าเก่าในขวดใหม่ในการสื่อสารศึกษา. วารสารนิเทศศาสตร์, 27(2), 1-29.
- ชัยวัฒน์ คุปตกุล. (2524). วิทยาศาสตร์ในนิยายวิทยาศาสตร์ ความรู้และแนวคิดในการเข้าถึงนิยายวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: ต้นหมาก.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. (2548). อ่าน(ไม่)เอาเรื่อง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- ทองหล่อ วงษ์ธรรมมา. (2549). *ปรัชญาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤ-ไทย*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2549). Metafiction ในเรื่องสั้นสมัยใหม่ของไทย, *สุนทรียรสแห่งวรรณคดี* (หน้า 71-83). กรุงเทพฯ: ณ เพชร สำนักพิมพ์.
- ว.วินิจฉัยกุล. (2537). กาเหว่าที่บางเพลง: วิทยาศาสตร์กับศาสนา. *ปากไก่อวรรณกรรม* (หน้า 21-30). กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- วีชรา บุญจรรยา. (2545). *วิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเรื่องในงานเขียนของ วินทร์ เลียววาริณ*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิทย์ วิศทเวทย์. (2547). *ปรัชญาทั่วไป มนุษย์ โลก และความหมายของชีวิต* (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- วินทร์ เลียววาริณ. (2540). *เดือนช่วงดวงเด่นฟ้า ดาดาว* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- _____. (2548). *จรรยาวัตรผู้มีพรสวรรค์*. กรุงเทพฯ: 113.
- _____. (2552). *ยามดึกนี้ก้นขาวหนาว เขนยแนบ แอบเอย*. กรุงเทพฯ: 113.
- _____. (2550). *บางกะโพ้ง*. กรุงเทพฯ: 113.
- _____. (2553). *อัญมณีสุดรา*. กรุงเทพฯ: 113.
- _____. (2554). *เย็นจ้าน้ำค้างย้อย เยือกฟ้าพาดหนาว*. กรุงเทพฯ: 113.
- สถิต วงศ์สุวรรณ. (2543). *ปรัชญาเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: รวมสาสน์ (1977).

สุวรรณมา เกียรติเกรียงไกรเพ็ชร. (2547). นิยายวิทยาศาสตร์: จินตนาการเสรีที่ไร้จุดหมาย.
ใน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (ผู้วิจัย). *พลังการวิจารณ์: วรรณศิลป์* (หน้า 293-303).
กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาสน์.

สุวิชัย โกศัยยะวัฒน์. (2539). *จริยศาสตร์กับการศึกษา (Ethics and education) แนว
ความคิด ทฤษฎี และวิธีการ*. ชลบุรี: ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

Chatman, S. (1993). *Reading Narrative Fiction*. New York: Macmillan.

Griffith, K. (1994). *Narrative Fiction: An Introduction and Anthology*. Fort Worth:
Harcourt Brace.

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University