

พลังแห่งปัญญาในผู้สูงอายุ: บทวิเคราะห์ตัวละครในนวนิยาย เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และเกมล่าชีวิต

The Power of Intelligence of Elderly: an analysis of the characters in the
novels, Harry Potter and The Hunger Games

ฐิติพร สังขรัตน์ สิทธิชัย สุขธรรมสถิต อิงคุยท พูลทรัพย์ ยศกร วรรณวิจิตร
และสิรินทร์ สว่างวรรณ

Thitiporn Sangkharat, Sittichai Sukthumsatit, Ingkayut Poolsub,
Yosakorn Wannawijit and Sirin Sawangwan

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารณ

Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Tawan-ok, Chakrabongse Bhuvanarth Campus

E-mail: sangkharatthitiporn@gmail.com โทร.0860808800

Received 05/09/2563

Revised 05/06/2565

Accepted 08/06/2565

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอการวิเคราะห์บทบาทของผู้สูงอายุผ่านตัวละครหลักในนวนิยาย เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และเกมล่าชีวิต ซึ่งผู้เขียนเลือกใช้กลวิธีการสอดแทรก ความรู้ ความคิด ประสบการณ์ ผ่านตัวละครที่มีอายุมาก แสดงให้เห็นบทบาทของผู้สูงอายุว่าเป็นวัยมีประโยชน์ต่อสังคมไม่ใช่วัยที่เป็นภาระ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงมุมมองของความชราว่าเป็นสิ่งสวยงาม เปี่ยมไปด้วยความเข้มแข็ง ความรู้ ความคิด และประสบการณ์อันมีค่าที่สามารถนำมาเป็นต้นแบบที่ดีให้กับคนรุ่นหลังได้ บทความเรื่องนี้เลือกใช้ทฤษฎีทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของ แบนดูรา มาวิเคราะห์เปรียบเทียบมุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุ ผลคือ ผู้สูงอายุเป็นวัยที่จัดเป็นต้นแบบทางด้านความคิด ทักษะ และสติปัญญาให้กับคนรุ่นหลัง รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการสร้างความสุขในวัยชราซึ่งจะสอดคล้องกับโครงสร้างของประเทศที่กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ และช่วยจุดประกายความคิดที่จะนำศักยภาพของผู้สูงอายุมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมและประเทศชาติ

คำสำคัญ: ทฤษฎีทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูรา แฮร์รี่ พอตเตอร์ เกมล่าชีวิต

Abstract

This article represents an analysis of the perspective on the role of the elderly through the characters in the novel Harry Potter and The Hunger Game in which the authors chose to use strategies to integrate knowledge, ideas, and experiences through older characters. It shows the viewpoint of aging that old age is not an abomination nor a burden to society; aging is the age that has accumulated knowledge, ideas, and valuable experiences that can be passed on to future generations. This intelligence will be a good model for future generations to learn by using experiences of the elderly to continue living that life can go without the same mistake again. This article selects Bandura's cognitive social theory to analyze and compare views on the elderly. As a result, the elderly is the age that provides a model for their thinking, skills, and intellect. Perspective on happiness in old age and in accordance with the structure of the country which is entering the aging society. It also helps spark the idea to bring the potential of the elderly to replace the view that the elderly is only a burden of the country.

Keywords: Bandura's cognitive social theory, Harry Potter, The Hunger Game

1. บทนำ

วรรณกรรม (Literature) จัดเป็นสารประเภทหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน เพิ่มพูนความรู้ และยกระดับจิตใจ วรรณกรรมบางประเภทยังนับได้ว่ามีข้อมูลทางวิชาการเทียบเท่าตำรา (Text) ได้ด้วย นั่นคือมีเนื้อหาสาระ ความรู้ ความคิด ตลอดจนสอดแทรกคติสอนใจและความบันเทิงไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน นวนิยาย (Novel) จัดเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ได้รับการยอมรับในกลุ่มนักอ่าน และนักวิชาการเพื่อใช้ในการแสวงหาความบันเทิง การศึกษาเกร็ดประวัติศาสตร์ และความรู้ต่าง ๆ นวนิยายจึงจัดเป็นสื่อวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี ที่แต่งขึ้นเพื่อมุ่งให้ความเพลิดเพลิน สอดแทรกศิลปะวิทยาการ แสดงถึงภูมิความรู้ ทศนคติ ค่านิยม ความเชื่อของผู้เขียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ผู้อ่านย่อมสามารถเรียนรู้เรื่องราว แง่คิด ความเชื่อ ความผิดพลาดผ่านพฤติกรรมของตัวละครได้โดยไม่ต้องใช้ประสบการณ์ตรง

ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนนวนิยายในหลายเรื่องมักนิยมใช้กลวิธีการเขียนเรื่องโดยใช้บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า โดยบรรยายถึงภูมิความรู้ ทศนคติ ค่านิยม ความเชื่อที่มีผ่านตัวละคร ตัวละครจึงเปรียบเสมือนตัวแทนของผู้เขียนที่จะถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ ไปสู่ผู้อ่าน อย่างไรก็ตามในส่วนของภูมิความรู้ ปัญหา และข้อคิดพบว่า ผู้เขียนมักเลือกใช้ตัวละครที่สูงอายุมาเป็นผู้สนับสนุนตัวละครเอกในการดำเนินเรื่อง ทั้งนี้ตัวละครเอกในการดำเนินเรื่องที่มีความอ่อนเยาว์ย่อมได้รับความสนใจและสร้างความสนใจจากผู้อ่านได้มากกว่า ดังที่ ปาริชาติ สุคนธ์พานิช (ปาริชาติ สุคนธ์พานิช, 2545) กล่าวว่า สิ่งที่น่าสนใจและประทับใจผู้อ่านมากคือการสร้างตัวละครเอกเป็นเด็ก ได้แสดงบทบาทในด้านความกล้าหาญที่หลากหลาย ดังจะนำเสนอผ่านตัวละครชื่อดัมเบิลดอร์ในนวนิยายเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ ของเจ.เค. โรว์ลิง และตัวละครจากประชากรในเขตการปกครองต่าง ๆ ในนวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตของซูซาน คอลลินส์

จากนวนิยายเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter) ของเจ.เค.โรว์ลิง ผู้อ่านจะได้เรียนรู้แนวความคิด สติปัญญา ความเชื่อของผู้เขียนผ่านตัวละครหลัก คือ ดัมเบิลดอร์ ที่มักจะแฝงข้อคิดผ่านเรื่องราว หรือสถานการณ์ที่แฮร์รี่ พอตเตอร์ ต้องพบเจอหรือผ่านอุปสรรคต่าง ๆ เหล่านั้นไปได้ เช่นเดียวกับ เอเวอร์ติน ตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เกมล่าชีวิต (The Hunger Game) ของซูซาน คอลลินส์ ที่ใช้ตัวละครผู้สูงอายุมากำกับและให้ข้อเตือนใจเพื่อให้ตัวละครสามารถฝ่าฟันปัญหาที่พบ อย่างไรก็ดี ทฤษฎีทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูราหรือทฤษฎีต้นแบบ (Bandura's cognitive social theory) มีแนวคิดสำคัญว่า บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ที่ดีก็ต่อเมื่อผู้เรียนรู้เลือกที่จะรับสารจากต้นแบบที่ดีด้วย ดังนั้นการมีความตระหนักรู้ที่จะเลือกต้นแบบที่ดี จึงมีความสำคัญมาก เพราะแน่นอนว่าผู้อ่านจะพบว่าผู้สูงอายุที่ปรากฏในหนังสือ นั้น ย่อมมีทั้งดีและร้าย ดังนั้นการเกิดพุทธิปัญญาย่อมเกิดจากการเลือกต้นแบบที่ดีด้วยนั่นเอง โดยผ่านกระบวนการทั้ง 4 แบบ (Bandura, A. 1977) คือ 1. กระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) กระบวนการจดจำ (Retention) 3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction) 4. กระบวนการการจูงใจ (Motivation) จึงจะทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

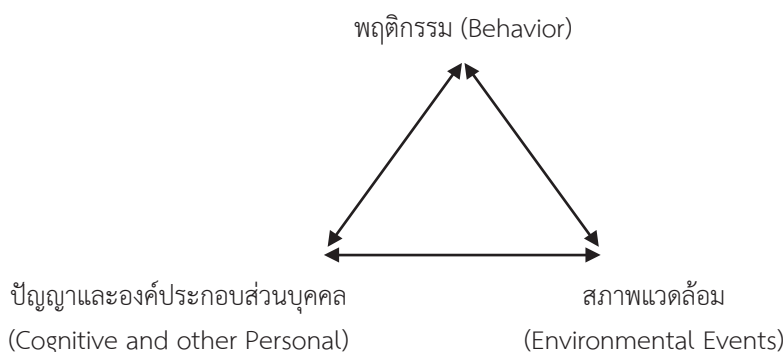
ในบทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อนำเสนอมุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุ ผ่านตัวละครในนวนิยาย เรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ และเกมล่าชีวิต และ 2. เพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าของผู้สูงอายุที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ โดยเลือกศึกษาบทบาทของตัวละครผู้สูงอายุผ่านบทสนทนาของตัวละครชื่อดัมเบิลดอร์ในหนังสือนวนิยาย เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และผู้สูงอายุที่อยู่ในเขตการปกครองต่าง ๆ จาก เรื่อง เกมล่าชีวิต เนื่องจากนวนิยายทั้งสองเรื่องจัดเป็นนวนิยายที่มีชื่อเสียง และได้รับความนิยม เป็นที่ยอมรับว่าดีในระดับนานาชาติ

2. บทวิเคราะห์

วรรณกรรมเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และเกมล่าชีวิต เป็นวรรณกรรมประเภทนวนิยายที่มีชื่อเสียง และได้รับความนิยมในหมู่ผู้อ่านเป็นอย่างมาก ด้วยลักษณะโครงเรื่องที่แปลกใหม่ น่าสนใจ ประกอบกับกลวิธีการนำเสนอเรื่องของผู้เขียนที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านไปได้โดยตลอดทั้งเรื่อง ทั้งนี้ภายในเรื่องมีฉากสำคัญ ๆ ที่มีตัวละครผู้สูงอายุปรากฏอยู่ ได้แก่ ดัมเบิลดอร์ จากเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และผู้สูงอายุในเขตการปกครองต่าง ๆ จากเรื่อง เกมล่าชีวิต จากเรื่อง

จะเห็นได้ว่าตัวละครผู้สูงอายุ เหล่านี้จะได้รับเลือกให้มีบทบาทในการให้ข้อคิด สั่งสอน และเป็นตัวแทนของผู้เขียนในการเล่าประสบการณ์ที่น่าสนใจสอดแทรกอยู่เป็นจำนวนมาก

บทความเรื่องนี้มีจุดประสงค์ข้อ 1. เพื่อนำเสนอมุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุ ผ่านตัวละครในนวนิยาย เรื่องแฮร์รี พอตเตอร์และเกมล่าชีวิต ซึ่งต้องการนำเสนอมุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุแตกต่างไปจากความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปที่มองว่า ผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่ไร้ประโยชน์ เป็นภาระทางสังคม สังคม หรือประเทศชาติที่กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอาจต้องสิ้นเปลืองทรัพยากรมากมายในการดูแลบุคคลเหล่านี้ คนหลายกลุ่มรังเกียจความชราว่าเป็นสิ่งน่ารังเกียจ และพยายามทุกทางที่จะปิดบังซ่อนเร้นความชราของตน แต่หากจะพิจารณาให้ถ่องแท้จะพบว่า ความชราเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายแฝงมากมาย ดังจะพิจารณาพฤติกรรมของตัวละครผู้สูงอายุโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) ของแบนดูรา (Bandura, 1977) ในการวิเคราะห์พฤติกรรมมนุษย์ตามลักษณะการเรียนรู้ด้วยการสังเกตและการเลียนแบบ โดยบทความเรื่องนี้จะเลือกวิเคราะห์ตามตัวแบบในเชิงบวก โดยมีรายละเอียดสะท้อนภาพของความเป็นต้นแบบของผู้สูงอายุที่มีอิทธิพลต่อคนรุ่นหลัง สอดคล้องกับพฤติกรรมตามแผนการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างองค์ประกอบ 3 ด้าน (Triadic Reciprocity) ของ (Bandura, 1988) ดังนี้



ภาพที่ 1 ปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม

จากแผนภาพที่ 1 แสดงให้เห็นแนวคิดของแบนดูราที่เชื่อว่ามนุษย์จัดเป็นกลุ่มบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเสมอ กล่าวคือ พฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ที่แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ 1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Direct Experience) ด้านการใช้ความสามารถทางปัญญา (Cognitive Capacities) ในการพิจารณาก่อนแสดงพฤติกรรม และ 2. การเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ (Observational Modeling) เป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเรียนรู้จากตัวแบบ โดยแบนดูราเชื่อว่า คนสามารถเรียนรู้ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้จากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคม รวมทั้งสามารถเรียนรู้จากผลจากการกระทำของตนเอง ซึ่งสามารถวิเคราะห์ลักษณะผู้สูงอายุจากเรื่องแฮร์รี พอตเตอร์และเกมล่าชีวิต ดังนี้

1. มุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุ ผ่านตัวละครในนวนิยาย เรื่องแฮร์รี พอตเตอร์และเกมล่าชีวิตผู้สูงอายุที่ปรากฏในนวนิยายทั้งสองเรื่องนั้น จัดเป็นต้นแบบที่ดีให้กับตัวละครในรุ่นหลัง ทั้งนี้การที่จะเป็นต้นแบบให้กับใครได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้ผู้เลียนแบบเกิดความรู้สึกประทับใจ ภาคภูมิใจ หรือศรัทธาในตัวต้นแบบเสียก่อน จึงจะสามารถพัฒนาขั้นเรียนรู้ถัดไปได้ ดังที่ Bandura (1988) ได้อธิบายขั้นการเลียนแบบที่ดีไว้ว่า การเลียนแบบจะเกิดขึ้นได้ ย่อมเกิดจากการเห็นคุณค่าของการเลียนแบบ ตามกระบวนการของความพึงพอใจ (Attention Processes) ไปสู่กระบวนการจูงใจให้กระทำพฤติกรรม (Motivational Processes) ได้ จากนั้นนิยายทั้งสองเรื่องพบว่า ตัวละครเอกของทั้งสองเรื่องมีพื้นฐานในความศรัทธา รัก และเคารพ ในแนวคิด และพฤติกรรมของผู้สูงอายุ จึงเกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ๆ ขึ้นดังนี้

ตารางที่ 1 มุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุ ผ่านตัวละครในนวนิยาย เรื่องแฮร์รี พอตเตอร์และเกมล่าชีวิตผู้สูงอายุ

เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์	เรื่อง เกมล่าชีวิต
แฮร์รี พอตเตอร์ ตัวละครเอกฝ่ายชายมีมุมมองต่อตัวเบิลดอร์ว่าเป็นผู้สูงอายุที่ยิ่งใหญ่ เสียสละ แม้สถานการณ์ในอดีตจะเลวร้าย แต่ตัวเบิลดอร์ก็สามารถเอาชนะและรอดชีวิตจากการต่อสู้ได้ แม้ว่าในท้ายที่สุดจะเสียชีวิต แต่ก็เกิดจากความเต็มใจที่จะเสียสละและเตรียมพร้อม ตัวอย่างเนื้อหาในนวนิยาย “พอมดที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก คือ อัลบัสดัมเบิลดอร์ ทุกคนพูดเช่นนั้น ทุกคนพูดเช่นนั้น (เจ เค ร์วอลิ่ง. แฮร์รี พอตเตอร์ เล่ม 1 หน้า 359) “ก่อนอื่น แฮร์รี ฉันต้องขอโทษเธอ ...เธอต้องแสดงความจงรักภักดีต่อฉันอย่างแท้จริงในห้องข้างล่างนั้น ไม่มีอะไรนอกจากสิ่งนั้นที่จะเรียกพ่อสไปทาเธอได้” (เจ เค ร์วอลิ่ง. แฮร์รี พอตเตอร์ เล่ม 2 หน้า 378) ความเอาใจเปรียบของสังคมในยุคนั้นสะท้อนผ่านชนชั้นที่แบ่งแยกโดยผู้มีอำนาจเหนือกว่า ตั้งแต่ พอมดผู้พิเศษวิป มักเกิ้ล เอลฟ์ ฯลฯ หลายเผ่าพันธุ์ต้องประสบปัญหาจากผู้ถือครองไม้กายสิทธิ์ที่ได้สิทธิ์ในการกำหนดกฎหมายในการปกครอง ตัวเบิลดอร์เป็นตัวละครสำคัญที่เป็นต้นแบบ (modeling) ทั้งในด้านสติปัญญาความสามารถและประสบการณ์ ส่งผ่านไปยังแฮร์รี ตัวอย่างเนื้อหาในนวนิยาย “บางครั้ง คนเราก็ต้องคิดถึงสิ่งอื่นมากกว่าความปลอดภัยของตัวเอง! บางครั้งเราก็ต้องคิดถึงประโยชน์สุขของคนส่วนใหญ่! พี่ชายของคุณรู้วิธีการจัดการที่เราทั้งคู่รู้แล้ว ใคร แล้วเขาส่งต่อความรู้นั้นมาให้ผม” (เจ เค ร์วอลิ่ง. แฮร์รี พอตเตอร์ เล่ม 7 หน้า 522-523)	แคตนิส เอเวอร์ดิน ตัวละครเอกฝ่ายหญิงมีมุมมองว่า ความซื่อสัตย์เป็นความงดงาม มิใช่ความน่ารังเกียจที่ต้องพยายามปิดบังซ่อนเร้นไว้ แต่วีรกรรมของความซื่อสัตย์คือสิ่งที่น่ายกย่อง ด้วยแสดงให้เห็นว่าพวกเขาคือผู้รอดชีวิตจากยุคมืดของการปกครอง การเอาใจเปรียบจากชนชั้นทางสังคม และความอดอยากมาได้ ตรงกันข้ามกับคนที่พยายามปกปิดร่างกายของตนด้วยการศัลยกรรม กลายเป็นผู้ที่แสดงถึงความอ่อนแอทางความคิด และมีชีวิตอยู่ด้วยการกำกับของสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่าแนวคิดนี้แตกต่างไปจากแนวความคิดของคนในสังคมเมื่อที่ยกย่องผู้มีหน้าตาอ่อนเยาว์ว่างดงาม จึงต้องพยายามรักษาหน้าตาให้เยาว์วัยอยู่เสมอ Singhakowinta, J. (2014) ทั้งนี้แนวคิดด้านการศัลยกรรมเพื่อให้ดูอ่อนวัยยังสอดคล้องกับงานเขียนของ Barry & McArthur (1986) อ้างใน Knapp & Hall, (2002) ที่ว่า เมื่อคุณต้องออกไปแสดงความคิดเห็น ไปต่อสู้ หรือ ไปใช้ชีวิตที่แสดงภูมิปัญญาคนที่มีใบหน้าอ่อนเยาว์นั้น จะถูกมองว่าเป็นคนอ่อนแอ อ่อนน้อม ยินยอม และดูไร้เดียงสา ไม่มีความน่าเชื่อถือเท่ากับคนที่มีใบหน้าแก่กว่าวัย ดังนั้น วีรกรรมที่ยาวนานบนใบหน้า คนสูงอายุ แสดงถึงความแข็งแกร่ง ไม่ยอมแพ้ให้ใครโดยไม่มีเหตุผลอีกด้วย ตัวอย่างเนื้อหาในนวนิยาย “ในเขต 12 หน้าตาคุณอายุถือเป็นความสำเร็จอย่างหนึ่ง เพราะคนส่วนใหญ่จะตายตั้งแต่อายุน้อย ดังนั้นเมื่อเห็นคนสูงวัย คนจะเข้าไปแสดงความยินดีกับอายุที่ยืนนานของพวกเขา ถ้ามองแค่ผลลัพธ์การเอาตัวรอด” (ซูซานน์ คอลลินส์. เกมล่าชีวิต เล่ม 1 หน้า 132-133) จากเนื้อหาในหนังสือพบได้ว่า แคตนิส เอเวอร์ดิน ตัวละครเอกฝ่ายหญิงชื่นชมผู้สูงอายุที่สามารถรอดชีวิตจากยุคสมัยที่เลวร้าย และยังยินดีที่จะให้ความช่วยเหลือ และส่งต่อภูมิปัญญาลงไปสู่คนรุ่นหลังด้วยความเต็มใจ

จากตารางที่ 1 สรุปผลได้ว่าการที่มนุษย์จะเกิดการยอมรับหรือเรียนรู้จากการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ (Observational Modeling) ของแบนดูลา ได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เลียนแบบต้องเกิดความสนใจ หรือเห็นว่ามีประโยชน์ มีคุณค่า สร้างความพึงพอใจได้ จึงจะเกิดความรู้สึกอยากที่จะลอกเลียนแบบ ในขั้นของการสนใจให้กระทำพฤติกรรม (Motivational Processes) อันได้แก่ ความใส่ใจ (attention) การจดจำ (retention) การแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (reproduction) และ แรงจูงใจ (motivation) (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2554) จึงสัมพันธ์กับเรื่องราวของเรื่องที่เกิดขึ้นกับนวนิยายทั้งสองเรื่อง คือ

1) เรื่องแฮร์รี พอตเตอร์ ตัวละครเอกฝ่ายชายเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ ยกย่อง และศรัทธาว่าเป็นตัวแบบที่งดงาม ทั้งแนวคิด สติปัญญา และทักษะความสามารถ

2) เรื่องเกมล่าชีวิต ตัวละครเอกฝ่ายหญิงเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ ยกย่อง และศรัทธาต่อผู้สูงอายุ และมีความคิดอยากมีอายุที่ยืนยาวเช่นเดียวกับผู้สูงอายุเหล่านั้น เพื่อที่ตนเองจะได้มีโอกาสถ่ายทอดความรู้ ความคิด เรื่องราวที่เป็นประโยชน์ต่อให้กับคนรุ่นหลังบ้าง

2. ผู้สูงอายุเป็นนักปราชญ์ มีภูมิปัญญาที่เปรียบเสมือนคลังแห่งประสบการณ์

จากนวนิยายทั้งสองเรื่องจะพบว่าตัวละครที่มีอายุน้อยต่างเรียนรู้และนำประสบการณ์ของผู้สูงอายุทั้งในด้านที่ดีและผิดพลาดมาปรับใช้จนสามารถผ่านอุปสรรคที่ยากลำบากและสามารถรอดชีวิตไปได้ ดังจะเห็นได้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในหนังสือทั้งสองเรื่อง คือ ตัวละครเอกทั้งสองเรื่องจำเป็นต้องผ่านอุปสรรคจากปมขัดแย้ง (conflict) หรือสิ่งที่มีกระทบภายนอกและภายใน เพื่อสร้างลักษณะเฉพาะของบุคคลตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ตามโครงสร้างบุคลิกภาพ ทั้ง 3 ส่วน อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) ส่วนทั้งสามนี้ประกอบเป็นโครงสร้างทางจิต (Freud, 1964) นั้น จะเห็นได้ว่าประสบการณ์และข้อคิดที่ได้จากผู้สูงอายุ ช่วยให้ตัวละครเอกของเรื่องสามารถผ่านเหตุการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่คับขันมาได้

ตารางที่ 2 ลักษณะภูมิปัญญาผู้สูงอายุ

เรื่อง แฮร์รี พอตเตอร์	เรื่อง เกมล่าชีวิต
จากสถานการณ์ที่คับขัน ตัวละครเอกฝ่ายชาย แฮร์รี พอตเตอร์ ได้รับการช่วยเหลือจากดัมเบิลดอร์ในหลาย ๆ ครั้ง นอกเหนือไปจากทักษะการต่อสู้ที่เก่งกาจ และมันสมองที่ชาญฉลาดแล้วยังช่วยคลี่คลายปมสงสัยที่เกิดขึ้นในจิตใจของแฮร์รีได้ เช่น สถานการณ์ที่ 1 การแก้ปัญหาปมในใจในเรื่องของความตาย ทำให้มองเห็นความตายว่าเป็นเรื่องที่ไม่น่ากลัว ทุกคนจำเป็นต้องเผชิญหน้าอย่างกล้าหาญ การหลบเลี่ยงจากความตายย่อมสร้างความทุกข์มากกว่าความสุข สถานการณ์ที่ 2 การอธิบายคุณค่าของ ความรัก ทำให้มองเห็นคุณค่าและพลังของความรัก เพราะถึงแม้ว่าความรักจะเป็นสิ่งนามธรรมไม่สามารถมองเห็นได้ หรือแม้แต่คนที่มอบให้เราจะจากไปแล้ว แต่ความรักก็จะคอยคุ้มครองปกป้องรักษาเราตลอดไป บุคคลที่มีความเกลียดชัง ความโลภ และความทะเยอทะยานจึงไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ยิ่งกว่าความรักได้	ในสถานการณ์ที่คับขันจากศัตรู หรือในยามที่ขาดแคลนอาหาร แคนนินัส เอเวอร์ติน ตัวละครเอกฝ่ายหญิงเรียนรู้วิธีการเอาตัวรอดจากผู้สูงอายุ ทำให้สามารถผ่านช่วงเวลาอันยากลำบากมาได้ ดังนี้ สถานการณ์ที่ 1 การเรียนรู้การทำธนูจากพ่อเพื่อใช้ในการล่าสัตว์ สถานการณ์ที่ 2 การเรียนรู้เรื่องพืช สมุนไพร จากสมุดสเก็ตซ์ภาพของบิดา เพื่อใช้เป็นอาหารและยารักษาโรค สถานการณ์ที่ 3 การเรียนรู้การทำเบ็ดตกปลาจากหญิงชรา เขต 4 เพื่อใช้ในการหาอาหารในทะเล และการเรียนรู้เรื่องถั่วที่กินได้ สถานการณ์ที่ 4 การเรียนรู้การรักษาแผลสดจากแม่โดยการใช้นมในกรณีที่ไม่สามารถหายารักษาใด ๆ ได้เลย สถานการณ์ที่ 5 การเรียนรู้การ และการรักษาแผลติดเชื้อมาจากแม่ โดยใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ในบริเวณนั้น ๆ

จากตารางที่ 2 สรุปผลได้ว่า มนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติรอบตัวอยู่เสมอเกิดเป็นปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลต่างเกิดขึ้นจากการสังเกต สะสม ทดลองผิดและถูก ซึ่งความสามารถเหล่านี้จะถูกเก็บ และเพิ่มพูนทั้งในด้านสติปัญญา และทักษะไปตามวันและเวลาที่มากขึ้นสอดคล้องตามทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อมของ แบนดูรา ตามกฎการเรียนรู้คือ 1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Direct Experience) ด้านการใช้ความสามารถทางปัญญา (Cognitive Capacities) และ 2. การเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ (Observational Modeling)

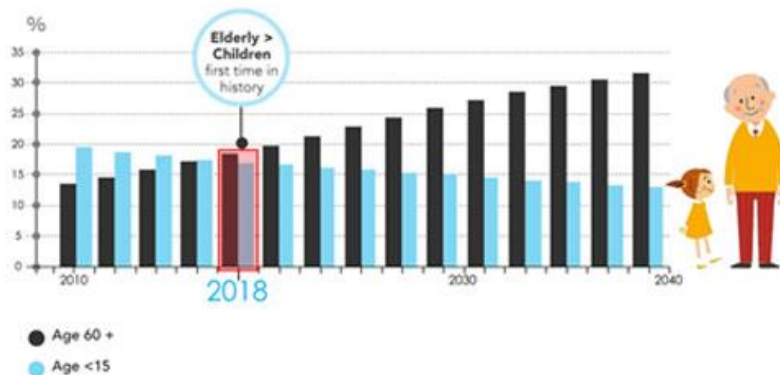
ทั้งนี้จึงจะเห็นได้จากพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงความสามารถที่มีของตัวละครล้วนเกิดจากองค์ความรู้ที่ได้การอบรม สั่งสอน ลอกเลียนแบบมาจากผู้ที่มีอายุสูงกว่าทั้งสิ้น การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบจึงมีผลต่อพฤติกรรมความคิดของคนรุ่นหลัง ต้นแบบที่มีลักษณะในเชิงบวกย่อมส่งผลให้ ผู้ลอกเลียนแบบเป็นไปในทางบวกด้วย จากนวนิยายทั้งสองเรื่องจึงสรุปได้ คือ

1) เรื่องแฮร์รี พอตเตอร์ ตัวละครเอกฝ่ายชายเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมของดัมเบิลดอร์ เพื่อล้มล้างระบอบการปกครองที่มีผู้วิเศษคอยกดขี่ข่มเหงผู้ที่ด้อยกว่า

2) เรื่องเกมล่าชีวิต ตัวละครเอกฝ่ายหญิงเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรม และลอกเลียนแบบผู้สูงอายุทั้งในด้านของการทำอาหาร การเรียนรู้เรื่องพืชผัก สมุนไพร การปฐมพยาบาลเบื้องต้นเมื่อเกิดบาดเจ็บแผลโดยใช้อุปกรณ์และสมุนไพรที่มีอยู่ใกล้ตัว

ด้านคุณค่าที่ได้รับเพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าของผู้สูงอายุที่มีต่อสังคม ประเทศชาติ ดังจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันของสังคมไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Age Society) นั่นคือสัดส่วนของประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรในประเทศ ซึ่งจากการคาดการณ์ของมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (องค์การสหประชาชาติ, 2019), (United Nation World Population Ageing) คาดการณ์ว่าในปี 2564 ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมประชากรสูงวัยอย่างเต็มรูปแบบ ดังแผนภาพที่ 2 แสดง

Proportion of the Population under Age 15 and 60 Years or Over: 2010 - 2040



ภาพที่ 2 แผนภาพเปรียบเทียบประชากรผู้สูงอายุกับประชากรผู้มีอายุน้อย

จากภาพที่ 2 แสดงข้อมูลผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า 60 ปี เปรียบเทียบกับผู้มีอายุน้อยกว่า 15 ปี พบว่า ปี 2561 ไทยจะเริ่มมีประชากรที่มีผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นมากกว่าผู้มีอายุน้อย และจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต ผลที่ตามมาของสภานี้ อาจส่งผลต่อประเทศที่กำลังพัฒนาในด้านผลผลิตที่จำเป็นต้องใช้แรงงาน การลงทุน การออมลดลง ผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ (GNP) หรือรายได้ประชาชาติลดลง ซึ่งแน่นอนว่าส่วนเสียเปรียบในด้านกำลังในการพัฒนาประเทศย่อมลดลง สวนทางกับอัตราค่ารักษาพยาบาล และการจ่ายค่ายังชีพย่อมสูงขึ้น คนในสังคมจึงมองและตัดสินผู้สูงอายุว่าเป็นภาระ และเป็นจุดที่ต้องรีบแก้ไข หากแต่เรามองเห็นแง่มุมของพลังแห่งปัญญาของผู้สูงอายุ และนำมาปรับใช้ให้เหมาะสม ย่อมจะสร้างความภาคภูมิใจและสร้างพลังให้เกิดขึ้นกับประเทศชาติได้

3. บทสรุป

1. บทความเรื่องนี้แสดงให้เห็นมุมมองที่มีต่อผู้สูงอายุ ผ่านตัวละครในนวนิยาย เรื่องแฮร์รี พอตเตอร์และเกมล่าชีวิต ว่าผู้สูงอายุจัดเป็นต้นแบบที่ดีให้กับคนรุ่นหลังได้ ทั้งนี้การที่จะเป็นต้นแบบได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เป็นต้นแบบจะต้องเป็นผู้ถึงพร้อมด้วยสติปัญญา ความสามารถ และแนวคิดที่ดี เพื่อให้ผู้เลียนแบบเกิดความรู้สึกประทับใจ ภาคภูมิใจ หรือศรัทธาในตัวต้นแบบ ผู้เลียนแบบจึงจะสามารถพัฒนาขั้นเรียนรู้ถัดไปได้ เพราะการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลมักเกิดขึ้นจากการสังเกต สะสม ทดลองผิดและถูกเป็นสำคัญ (Observational Modeling) ดังนั้นต้นแบบที่มีลักษณะในเชิงบวกย่อมส่งผลให้ ผู้ลอกเลียนแบบเป็นไปในทางบวกด้วย

2. สังคมไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Age Society) อาจส่งผลต่อประเทศที่กำลังพัฒนาในด้านผลผลิตที่จำเป็นต้องใช้แรงงาน การลงทุน การออมลดลง ผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ (GNP) หรือรายได้ประชาชาติลดลง คนในสังคมจึงมองและตัดสินผู้สูงอายุว่าเป็นภาระ และเป็นจุดที่ต้องรีบแก้ไข หากแต่การสร้างคุณค่าและความภาคภูมิใจให้กับผู้สูงอายุ ย่อมสามารถนำพลังความรู้ สติปัญญาและความสามารถมาสร้างประโยชน์ได้อีกมหาศาล

4. เอกสารอ้างอิง

- เจ เค โรว์ลิง. สุมาลี (ผู้แปล). 2545. แฮร์รี่พ็อตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
- เจ เค โรว์ลิง. สุมาลี (ผู้แปล). 2563. แฮร์รี่พ็อตเตอร์กับห้องแห่งความลับ. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
- เจ เค โรว์ลิง. สุมาลี (ผู้แปล). 2552. แฮร์รี่พ็อตเตอร์กับเครื่องรางยมทูต. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
- ชูชานน์ คอลลินส์. นรา สุภัคโรจน์ (ผู้แปล). 2552. เกมล่าชีวิต. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โพสต์บุ๊คส์.
- ชูชานน์ คอลลินส์. นรา สุภัคโรจน์ (ผู้แปล). 2552. ปีกแห่งไฟ. กรุงเทพฯ: โพสต์บุ๊คส์.
- ชูชานน์ คอลลินส์. นรา สุภัคโรจน์ (ผู้แปล). 2552. มือกิ้งเจย์. กรุงเทพฯ: โพสต์บุ๊คส์.
- ฐิติพร สังขรัตน์ และสิรินทร์ สว่างวรรณ. 2561. “ความงดงามของผู้สูงอายุ: บทวิเคราะห์มุมมองความต่างในนวนิยาย The Hunger Game” เอกสารการบรรยายราชภัฏวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่ความยั่งยืน ครั้งที่ 10 มอ. ตรัง. ตรัง: 11
- ปาริชาติ สุคนธ์พานิช. 2545. แฮร์รี่ พ็อตเตอร์: วรรณกรรมเพื่อพัฒนานิสัยการอ่าน. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตรพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย. 2556. รายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุ. Nation Statistical Office. 1
- สุรงค์ คุ้มตระกูล. 2554. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- องค์การสหประชาชาติ, 2019. **สูงวัยในศตวรรษที่ 21 การเฉลิมฉลองและการท้าทาย**. กรุงเทพฯ: กองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติและโครงการเฮลท์เพอเจ อินเทอร์เน็ตออนไลน์.
- Bandura, A. 1977. **Self-regulation of motivation and action through goal systems**. New York: Hamilton.
- Bandura, A. 1988. **Social cognitive theory and social referencing**. In S. Feinman, Social referencing and social construction of reality. New York: Plenum.
- Freud,S. (1964). **Group Psychology and the Analysis of the Ego** Sigmund Freud. New York: Bantam Books.
- Knapp, M.L & Hall, J.A. 2002. **Nonverbal Communication**. (5th Ed.).TX: Wadsworth Thomson Learning,
- Singhakowinta, J. 2014. Media Valorization of Feminine Beauty in Thai Public Discourse. *Kasetsart Journal*, 35, 1-9.