

## รัฐและวีรบุรุษสมัยใหม่ใน “กัศกระชากเกรียน”: การศึกษาทางคติชนวิทยา

เสาวภาคย์ ชันมัน\*

คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

---

วันที่รับบทความ 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2565

วันที่แก้ไขบทความ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2565

วันที่ตอบรับบทความ 20 ตุลาคม พ.ศ. 2565

---

### บทคัดย่อ

การศึกษานี้ประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษ (The Adventure of the Hero) ของโจเซฟ แคมป์เบล (Joseph Campbell) กับภาพยนตร์เรื่อง “กัศกระชากเกรียน” โดยพชร อานนท์ เพื่อศึกษา ลักษณะเรื่องเล่าการผจญภัยของวีรบุรุษตามแนวทางคติชนวิทยาและศึกษาบทบาทของรัฐในภาวะวิกฤตที่สะท้อนผ่านเรื่องราวโรคระบาดซอมบี้ ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ “กัศกระชากเกรียน” มีลักษณะเป็นเรื่องเล่าของวีรบุรุษ เพราะสอดคล้องกับขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอนตามแนวคิดของแคมป์เบล คือ จากบ้าน-ทะเลซอมบี้-ปลดปล่อย วีรบุรุษเดินทางออกจากโลกสามัญสู่พื้นที่ของการผจญภัยเพื่อทำภารกิจหรือเรียนรู้ประสบการณ์บางอย่าง แล้วจึงกลับสู่โลกเดิมอีกครั้ง ขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอนนี้คือขั้นตอนของพิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน วีรบุรุษใน “กัศกระชากเกรียน” ได้เปลี่ยนสถานะจากเด็กหนุ่มสู่สถานะผู้ใหญ่ เพราะได้เรียนรู้ความรับผิดชอบต่อครอบครัว ในขณะที่ทหารในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นตัวแทนของอำนาจรัฐ เป็นผู้จัดการควบคุมภาวะวิกฤตโรคระบาดซอมบี้ แต่เพราะนโยบายที่ใช้ความรุนแรงและเด็ดขาดไม่ประสบผลสำเร็จ ทำให้ทหารกลายเป็นตัวละครปฏิบัติกับวีรบุรุษและทหารเป็นส่วนหนึ่งของซอมบี้ ความล้มเหลวในการบริหารของรัฐสะท้อนความล้มเหลวของอุดมการณ์ทหารรั้วของชาติ และความล้มเหลวของอุดมการณ์ชาติ วีรบุรุษในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นลักษณะของวีรบุรุษสมัยใหม่ ไม่มีภารกิจในการกอบกู้ชาติบ้านเมือง ไม่ตอบสนองอุดมการณ์ชาติ วีรบุรุษคือผู้ที่รับผิดชอบต่อครอบครัวได้อย่างดีที่สุด

**คำสำคัญ:** วีรบุรุษ; การผจญภัยของวีรบุรุษ; โจเซฟ แคมป์เบล; คติชนวิทยา; ภาพยนตร์

---

\* ผู้รับผิดชอบบทความ: saowapark.km@gmail.com

**The State and the Modern Heroes in “Zombie Fighter”:  
A Folkloristic Study**

**Saowapark Khanman\***  
Faculty of Arts, Chulalongkorn University

---

*Received 11 July 2022*

*Received in revised 13 October 2022*

*Accepted 20 October 2022*

---

**Abstract**

This article studies and applies Joseph Campbell’s ideas in “The Adventure of the Hero” to “Zombie Fighter”, a Thai film by Poj Arnon, to demonstrate and analyze the idea of hero in the film and to analyze the reflection and the role of the state amidst the emergency situation through “soldiers” characters in the film. The study finds that the film reflects the universal shared ideas of hero especially the model of the Adventure of the Hero coined by Campbell. The formula represented in rites of passage is also used in the film: separation-initiation-return. The heroes leave their home to the mythical land to go through trials or learn essential information and then they return to their home. Therefore, the boy characters in the film go over their childhood state and become adolescents by learning the identity of family protectors. The soldier characters in the film reflect the failure of the state’s administrative role since their policy on zombie’s control resulted in the death of both their people and the soldiers themselves: soldiers and the state become the zombie themselves. This failure connotes the failure of military ideology and the failure of the nation ideology. The film’s heroes are no longer reflecting the nation-heroes but self-heroes. The heroes are not required to do a great deed or a nation-favoured deed: the ordinary people are also heroes.

**Keywords:** Hero; The Adventure of the Hero; Joseph Campbell; Folklore Studies; Films

---

\*Corresponding author: saowapark.km@gmail.com

DOI: 10.14456/tujournal.2023.26

## บทนำ

ภาพยนตร์ซอมบี้ไทยเรื่อง “กั๊ดกระซอกเกรียน” โดยพชร อานนท์ ฉายในปี พ.ศ. 2560 ท่ามกลางกระแสนิยมซอมบี้จากภาพยนตร์สัญชาติเกาหลีใต้ “Train to Busan” (2559) และภาพยนตร์ซอมบี้สัญชาติญี่ปุ่น “I am a Hero” (2558) แต่ท่ามกลางคลื่นหลงของซอมบี้ต่างชาติ “กั๊ดกระซอกเกรียน” กลับได้รับคำวิจารณ์ในทางลบตั้งแต่วันที่ภาพยนตร์ยังไม่ฉาย<sup>1</sup> เมื่อเริ่มฉายทางโรงภาพยนตร์แล้ว ยังคงได้เสียงตอบรับในทางลบมากกว่าทางบวก เช่น วิจารณ์ว่าไม่คุ้มค่าไม่สนุก ไม่น่าติดตาม<sup>2</sup> ปี พ.ศ. 2564 ช่องยูทูบพระนครฟิล์ม (<https://www.youtube.com/c/phranakornfilmmovies>) นำภาพยนตร์เรื่อง “กั๊ดกระซอกเกรียน” ลงฉายให้ชมฟรีในช่อง ปัจจุบันนี้มีผู้ชมภาพยนตร์แล้วกว่าหนึ่งล้านสองแสนคน และได้รับความคิดเห็นในทางบวกเป็นจำนวนมาก

แม้ภาพยนตร์ “กั๊ดกระซอกเกรียน” จะไม่ประสบความสำเร็จในช่วงเวลาที่ฉายในโรงภาพยนตร์ เมื่อย้อนชมภาพยนตร์นี้ในบริบทปัจจุบัน (พ.ศ. 2565) จะเห็นภาพสะท้อนของสังคมไทยในภาวะโรคระบาดผ่านเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเขตโรงพยาบาลร้าง คำสั่งและการตัดสินใจของรัฐผ่านตัวละครทหารและความล้มเหลวในการควบคุมจัดการภาวะโรคระบาดจนทำให้ทุกคนกลายเป็นซอมบี้ และในเวลาเพียงสองปีต่อมาก็เกิดภาวะโรคระบาดขึ้นจริงในประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก การตัดสินใจปิดเมืองเพื่อล้อมการแพร่ระบาดของเชื้อ COVID-19 ก็ดูจะเป็นเหตุการณ์ที่ก้องสะท้อนกับเรื่องราวในภาพยนตร์ ความบังเอิญเหล่านี้ชวนให้กลับมาพิจารณาภาพยนตร์เรื่องนี้อีกครั้ง



ใบปิดภาพยนตร์ “กั๊ดกระซอกเกรียน”

ที่มา: <https://www.majorcineplex.com/movie/gud-grachak-grien>

<sup>1</sup> ดูเพิ่มเติม <https://socialnews.teenee.com/penkhao/9770.html>

<sup>2</sup> ดูเพิ่มเติม <https://pantip.com/topic/36330568> , <https://pantip.com/topic/36306262> และ <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/749088>

ซอมบี้เป็นความท้าทายที่ยิ่งใหญ่สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ เพราะไม่ใช่ผีที่มีอยู่แต่ดั้งเดิมในคติชนไทย ตัวละครและอนุภาคผีไทยมักจะเกี่ยวข้องกับการกดทับทางสังคมวัฒนธรรม สังคมการเมือง คติการเวียนว่ายตายเกิด การผูกเวรกรรม การล้างแค้น หรือของอาคมที่ย้อนเข้าตัว แต่ซอมบี้มักจะสะท้อนแนวคิดอื่นที่ต่างไป เมื่อย้อนดูภาพยนตร์เกี่ยวกับซอมบี้ไทยจะเห็นว่าซอมบี้มีบทบาทสำคัญในการสื่อถึงภัยกระทบสังคม (social disruption) ภาพยนตร์ “ผีห่าโยธยา” (2558) โดยหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ใช้ซอมบี้เพื่อสื่อถึงภัยที่รุกรานเอกราชชาติไทย ซอมบี้เกิดจากเชื้อเห่าที่ติดมากับเรือสำเภาที่ใช้ค้าขายระหว่างประเทศ ภาพยนตร์เรื่อง “Backpacker” ใน “5 แพร่ง” (2552) โดยทรงยศ สุขมากอนันต์ ใช้ซอมบี้เพื่อสื่อถึงความเป็นอื่นของแรงงานข้ามชาติที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการขนส่งยาเสพติดเข้ามาในประเทศไทย

ภาพยนตร์ “กัศกรชะกเกรียน” เริ่มต้นด้วยกลุ่มทหารใช้กำลังและอาวุธเข้าปิดล้อมโรงพยาบาลเซนต์มาร์ธา โดยมีนายทหารชั้นผู้ใหญ่ประกาศว่าได้เกิดโรคระบาดขึ้นและต้นเหตุของโรคระบาดคือที่โรงพยาบาลแห่งนี้ และมีคำสั่งล้อมยิงทุกคนเพื่อกำจัดเชื้อ แต่ก่อนที่จะได้ทันนั้นโกเป็นซอมบี้ก็กระโจนไล่กัดทหารและทุกคนในโรงพยาบาล หลังจากนั้นก็มีคำสั่งปิดโรงพยาบาลจนกลายเป็นโรงพยาบาลร้าง และมีป้อมสนามของทหารตั้งขวางทางเข้าออกและคอยควบคุมดูแลอย่างแน่นหนาหนึ่งปีต่อมา ออกัสชวนเพื่อนเข้าไปในโรงพยาบาลเพื่อตามหาพ่อกับแม่ที่หายตัวไปหลังจากมารักษาตัวที่โรงพยาบาลแห่งนี้เมื่อปีที่แล้ว ก่อนที่จะพบว่าโรงพยาบาลร้างแห่งนี้เป็นที่อยู่ของเหล่าซอมบี้ ออกัสโทรศัพท์เรียกให้พี่ชายคือแลมโบและคูเปอร์มาช่วยเหลือ จากนั้นจึงเป็นเรื่องราวของกลุ่มเด็กหนุ่มผจญซอมบี้และช่วยเหลือกันเพื่อเอาชีวิตรอดออกไปจากโรงพยาบาลร้างแห่งนี้ โดยในตอนจบ มีเพียงแลมโบคูเปอร์ และออกัสที่รอดภัยซอมบี้มาได้ และในขณะเดียวกัน พวกเขาที่ปลดปล่อยซอมบี้จากโรงพยาบาลร้างสู่โลกภายนอก

ปฏิเสธไม่ได้ว่ากระแสนิยมและอิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่อง “Train to Busan” มีผลอย่างมากต่อการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “กัศกรชะกเกรียน”<sup>3</sup> แต่ลักษณะที่แตกต่างและแปลกใหม่คือ พชร อานนท์เลือกให้กลุ่มเด็กหนุ่มเป็นผู้เข้าไปพบซอมบี้ในพื้นที่ปิด ซึ่งแตกต่างจากเส้นเรื่องที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ซอมบี้เรื่องอื่น ๆ ที่มีกวางเรื่องให้ซอมบี้แพร่ระบาดมาจนถึงตัวของตัวละครหลัก น่าสนใจว่าการวางเรื่องเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษ (The Adventure of the Hero) ของโจเซฟ แคมป์เบล (Joseph Campbell)

โจเซฟ จอห์น แคมป์เบล (Joseph John Campbell, 1904-1987) เป็นนักตำนานวิทยาชาวอเมริกัน เขารวบรวมเรื่องเล่าและตำนานวีรบุรุษจากกลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ สังเคราะห์โครงสร้างของเรื่องเล่า และวิเคราะห์เหตุการณ์หรืออนุภาคเหตุการณ์ในเรื่องเล่าด้วยแนวคิดจิตวิเคราะห์ แคมป์เบล

<sup>3</sup> แม้พชร อานนท์จะไม่เคยให้สัมภาษณ์ไว้ แต่ในภาพยนตร์มีบทพูดของตัวละครที่อ้างถึงซอมบี้สัญชาติอื่น ออกัสถามว่า “เมืองไทยมีซอมบี้ด้วยเหรอ” แลมโบตอบว่า “เป็นไปได้อะไร เกาหลีเขาก็มี ญี่ปุ่นเขาก็มี ไทยก็ต้องมีได้อะไร” รวมทั้งความคิดเห็นจากผู้ชมหลายคนก็มองเห็นถึงอิทธิพลที่ภาพยนตร์เรื่อง “Train to Busan” มีต่อการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “กัศกรชะกเกรียน”

ชี้ให้เห็นว่าเรื่องเล่าวีรบุรุษมีรูปแบบเดียวกันกับพิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน (rites of passage) คือวีรบุรุษจะต้องแยกออกจากโลกสามัญหรือโลกที่คุ้นเคย เพื่อเผชิญกับภาวะที่ยากลำบาก การทดสอบ หรือเกิดเหตุการณ์พิเศษ ก่อนที่จะกลับคืนสู่โลกสามัญอีกครั้ง การแยกขาดจากโลกเดิมและเข้าสู่พื้นที่เฉพาะคือการตายจากสำนึกเดิมเพื่อเกิดใหม่ เช่นเดียวกับพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านที่จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องเปลี่ยนช่วงวัยหรือเปลี่ยนสถานะในสังคม ก็จะต้องตายจากสถานะเดิมเสียก่อนเพื่อให้เกิดสถานะใหม่ได้

เมื่อย้อนมองภาพยนตร์ “กัศกรชากเกรียน” ด้วยแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษแล้ว จะเห็นว่ากลุ่มเด็กหนุ่มที่เข้าไปผจญภัยขอมบี้ในโรงพยาบาลร้าง ก็คือกลุ่มวีรบุรุษที่เข้าไปผจญภัยในโลกของขอมบี้เพื่อช่วยเหลือน้องชายและเพื่อน ก่อนที่จะกลับคืนสู่โลกสามัญของพวกเขาอีกครั้ง จึงน่าสนใจว่าหากชมภาพยนตร์และอ่านตัวบท “กัศกรชากเกรียน” ด้วยมุมมองคติชนวิทยาและแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษแล้ว จะทำให้เข้าใจมิติการเป็นวีรบุรุษสมัยใหม่ผ่านตัวละครเด็กหนุ่มในภาพยนตร์ได้อย่างไร และเมื่อภัยขอมบี้ที่พวกเขาเผชิญนั้น เกี่ยวข้องกับบทบาทของตัวละครทหารซึ่งเป็นตัวแทนของรัฐในการจัดการกับวิกฤตการณ์ภาวะโรคระบาดแล้ว ก็ยิ่งน่าสนใจว่า “กัศกรชากเกรียน” สะท้อนภาพของรัฐและทหารในฐานะผู้มีอำนาจในการจัดการและรับมือกับภาวะวิกฤตอย่างไร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) ประยุกต์ใช้แนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบลกับภาพยนตร์เรื่อง “กัศกรชากเกรียน”
- 2) วิเคราะห์บทบาทของรัฐในภาวะโรคระบาด ที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวด้วยการวิเคราะห์ตัวบท

### ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “กัศกรชากเกรียน” โดยพชร อานนท์ เผยแพร่ครั้งแรกผ่านโรงภาพยนตร์ในปี พ.ศ. 2560 ความยาว 1 ชั่วโมง 39 นาที เข้าชมผ่านช่องทางยูทูบพรรณครฟิล์ม (เข้าถึงจาก [https://youtu.be/dCvJLou9\\_6k](https://youtu.be/dCvJLou9_6k))

### ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษานี้สนใจการผจญภัยของตัวละครในภาพยนตร์ “กัศกรชากเกรียน” โดยใช้มุมมองทางคติชนวิทยา คือแนวคิดเรื่องการผจญภัยของฮีโร่ (The Adventure of the Hero) ในหนังสือ *The Hero with a Thousand Faces* (2004)<sup>4</sup> โดยโจเซฟ จอห์น แคมป์เบล (Joseph John Campbell) จึงไม่มีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์ลักษณะ รูปร่าง และพฤติกรรมของผีขอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ อย่างไรก็ตาม ชนัญญา ประสาทไทย (2559) ศึกษาขอมบี้ในภาพยนตร์และสื่อไทย ชี้ให้เห็นว่าขอมบี้ไทยในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีลักษณะรูปร่างและพฤติกรรมการเคลื่อนไหวที่แตกต่าง

<sup>4</sup> เล่มที่ใช้อ้างอิงและศึกษาในที่นี้ เป็นฉบับรำลึก (commemorative edition) ตีพิมพ์ในปี 2004 ฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 1 ในปี 1949 และฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 2 ในปี 1968

กันไป ซอมบี้มักเป็นสัญลักษณ์แทนความล้มเหลวของระเบียบในสังคมและมักจะมีบทบาทเป็นภัยคุกคามต่อชาติและสังคมไทย นำไปสู่การสนับสนุนบทบาทของทหารในการปกป้องประเทศชาติ เพราะทหารมักจะเป็นตัวละครที่ทำหน้าที่รับมือกับซอมบี้ ชนัญญาชี้ว่าลักษณะสำคัญของซอมบี้คือการอยู่เหนือความตาย และตีความได้ว่า ภาพยนตร์เหล่านี้สื่อให้เห็นอำนาจของทหารที่ไม่มีวันตายและย้ำให้เห็นความสำคัญและหน้าที่ของทหารในการปกป้องประเทศชาติ

ภาพยนตร์ “กั๊กกระซอกเกรียน” แตกต่างจากภาพยนตร์ซอมบี้ไทยเรื่องอื่น ๆ เพราะทหารกลับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มซอมบี้ กลุ่มคนที่ทำหน้าที่รับมือกับซอมบี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ กลับเป็นกลุ่มเด็กหนุ่มที่เป็นตัวละครหลัก และกลุ่มที่พิชิต อานนท์เรียกว่า “นักล้าซอมบี้” ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่ใช่เจ้าหน้าที่รัฐ จึงน่าสนใจศึกษาว่าเมื่อทหารเป็นส่วนหนึ่งของซอมบี้และทหารเป็นคู่ปฏิปักษ์ต่อวีรบุรุษเสียเอง จะสะท้อนวิถีคิดที่แตกต่างไปจากลักษณะคู่ปฏิปักษ์ระหว่างทหารกับซอมบี้ ดังที่เคยปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ อย่างไร

กลุ่มการศึกษาทางคติชนวิทยาที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย กลุ่มการศึกษาที่ใช้แนวคิดเรื่อง การผจญภัยของวีรบุรุษในสายธารความคิดของแคมป์เบล-โวกเลอร์กับงานประเภทตำนานเรื่องเล่าทางคติชน และกลุ่มการศึกษาที่ใช้แนวคิดดังกล่าวกับงานประเภทสื่อวัฒนธรรมประชานิยม ในที่นี้ผู้วิจัยเรียกว่าแนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษในสายธารความคิดของแคมป์เบล-โวกเลอร์ เพราะการศึกษากลุ่มนี้ศึกษาแนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษที่แคมป์เบลวิเคราะห์ไว้ด้วยการใช้แผนภาพ และขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษ (The Hero's Journey) ที่คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ (Christopher Vogler, 1949 - ปัจจุบัน) เขียนประยุกต์ไว้ในหนังสือ *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (2007)<sup>5</sup> และมักจะใช้ร่วมกับคำอธิบายที่สจิวต วอยทิลลา (Stuart Voytilla, 1959 - ปัจจุบัน) เขียนไว้ในช่วงต้นของหนังสือ *Myth and the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films* (1999)

คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์และสจิวต วอยทิลลาเป็นนักภาพยนตร์ศึกษาชาวอเมริกันและทำงานอยู่ในแวดวงการศึกษาภาพยนตร์ โวกเลอร์ทำงานเป็นที่ปรึกษาการเขียนบทให้กับบริษัทสื่อต่าง ๆ เขาได้ประทับใจผลงานของแคมป์เบลอย่างมาก เขานำแนวคิดของแคมป์เบลมาปรับประยุกต์สร้างเป็นแบบแผนของการเล่าเรื่องวีรบุรุษและเรียกว่า “การเดินทางของวีรบุรุษ” หรือ The Hero's Journey ประกอบด้วยองค์ 4 องค์ และเหตุการณ์ 12 ขั้นตอน เพื่อเป็นแนวทางและคู่มือในการใช้เขียนบทภาพยนตร์ การเล่าเรื่อง และการศึกษาวิจารณ์ภาพยนตร์ นับว่าเป็นตัวอย่างที่น่าสนใจของการนำการศึกษาคติชนไปใช้จริงในต่างศาสตร์สาขา โวกเลอร์เขียนไว้ว่า “แนวคิดที่แคมป์เบลเขียนไว้ในหนังสือมีอิทธิพลต่อวงการการเขียนเรื่องเล่าอย่างยิ่งยวด นักเขียนต่างก็มองเห็นแบบแผนอันเป็นอมตะที่แคมป์เบลได้วิเคราะห์ไว้ และได้นำแบบแผนนั้นมาใช้ปรุงงานเขียนของตัวเองให้ดียิ่งขึ้น”<sup>6</sup> การปรับเปลี่ยนของโวกเลอร์มีดังตารางเปรียบเทียบนี้

<sup>5</sup> ฉบับที่ใช้อ้างอิงในที่นี้ เป็นฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 3 หนังสือเล่มนี้ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2541 (1998)

<sup>6</sup> ต้นฉบับภาษาอังกฤษว่า “The ideas expressed in Campbell's book are having a major impact on storytelling. Writers are becoming more aware of the ageless patterns which Campbell identifies, and are enriching their work with them.” (Campbell 2004, p. 3)

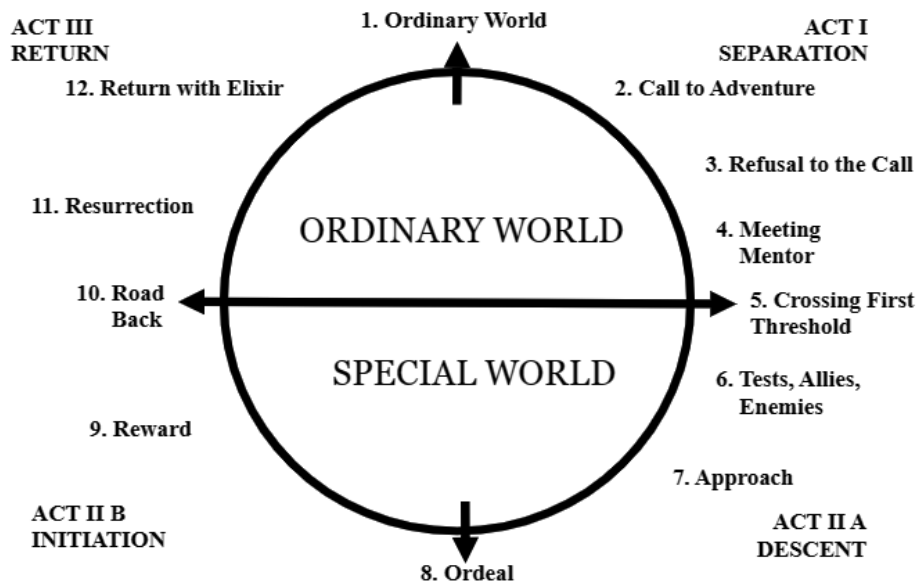
แบบแผนของโจกเลอร์ ( <i>The Writer's Journey</i> )	แบบแผนของแคมป์เบล ( <i>The Hero with a Thousand Faces</i> )
<b>องก์หนึ่ง (Act One)</b> โลกสามัญ (Ordinary World) เสียงเรียกให้ออกเดินทาง (Call to Adventure) ปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal to the Call) พบผู้ช่วยเหลือ (Meeting with the Mentor) ข้ามธรณีแรก (Crossing the First Threshold)	<b>ลากจาก, แยกขาด (Departure, Separation)</b> โลกสามัญ (World of Common Day) เสียงเรียกให้ออกเดินทาง (Call to Adventure) ปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal to the Call) อนุภาคผู้ช่วยเหลือ (Supernatural Aid) ข้ามธรณีแรก (Crossing the First Threshold) ตกท้องวาฬ (Belly of the Whale)
<b>องก์สอง (Act Two)</b> พบการทดสอบ, พันธมิตร, ศัตรู (Tests, Allies, Enemies) เข้าสู่ถ้ำลึก (Approach to the Inmost Cave) ประสบการณ์เลวร้าย (Ordeal) รับรางวัล (Reward)	<b>ร่วงตก, แรกเริ่ม, ทะลุทะลวง (Descent, Initiation, Penetration)</b> เส้นทางแห่งการทดสอบ (Road of Trials) พบเทพธิดา (Meeting with the Goddess) อุปสรรคเป็นหญิงยั่ววน (Woman as Temptress) โกล่เกลี่ยกับบิดา (Atonement with the Father) รู้แจ้ง (Apotheosis) ภารกิจสำคัญ (The Ultimate Boon)
<b>องก์สาม (Act Three)</b> เดินทางกลับ (The Road Back) ฟื้นคืนชีพ (Resurrection) กลับมาพร้อมสมบัติหรือคุณสมบัติใหม่ (Return with the Elixir)	<b>เดินทางกลับ (Return)</b> ปฏิเสธที่จะกลับไป (Refusal of the Return) การหนีด้วยเวทมนตร์ (The Magic Flight) ได้รับการช่วยเหลือจากโลกภายนอก <sup>7</sup> (Rescue from Without) ข้ามธรณี (Crossing the Threshold) กลับคืน (Return) เจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds) คืนอิสรภาพ (Freedom to Live)

ที่มา: (Vogler 2007, p. 6)<sup>8</sup>

<sup>7</sup> โจกเลอร์เขียนขึ้นตอนนี้ไว้ว่า Rescue from Within ส่วนในต้นฉบับของแคมป์เบลใช้ว่า Rescue from Without อธิบายถึงการที่วีรบุรุษได้รับความช่วยเหลือจากโลกภายนอกเพราะพบอุปสรรคที่ไม่สามารถออกจากโลกนี้ด้วยตนเองได้ ผู้วิจัยจึงแก้ไขสอดคล้องกับที่แคมป์เบลใช้

<sup>8</sup> ผู้วิจัยนำมาแปลให้เห็นความแตกต่างระหว่างโครงสร้างโดยคร่าวที่แคมป์เบลได้เสนอไว้และการประยุกต์ใช้แนวคิดแคมป์เบลเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะโครงสร้างเรื่องเล่าภาพยนตร์จนเป็นแบบแผนขั้นตอนของโจกเลอร์ ผู้วิจัยแปลไม่ตรงตามคำและเลือกใช้การแปลเพื่อเก็บความ โดยผู้ที่สนใจสามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้จากหนังสือเล่มดังกล่าว

โจน โวกลอร์สร้างการปรับเปลี่ยนแบบแผนขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษเป็นแผนภาพวงกลม ดังภาพประกอบ 1 และเป็นแผนภาพที่นิยมใช้ในการวิเคราะห์หัวข้อบทในการศึกษาทางคติชนวิทยาในไทย



ภาพประกอบ 1

ที่มา: (Christopher Vogler 2007, Michael Wiese Productions, p. 188)

โจน โวกลอร์กล่าวไว้เพิ่มเติมว่า “แบบแผนการเดินทางของวีรบุรุษนี้เป็นแค่เค้าโครงและแนวทางที่ควรจะไปแต่เติมรายละเอียดและความแปลกใหม่ตามที่เรื่องเล่าแต่ละเรื่องพึงมี โครงสร้างนี้ไม่ควรเป็นจุดสนใจหลักและไม่ควรยึดถืออย่างเคร่งครัด ลำดับและขั้นตอนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของความเป็นไปได้อีกหลากหลายสำนวน ลำดับขั้นตอนสามารถนำออก เพิ่มเติมเข้ามา และสลับไปมาได้โดยที่พลังของเรื่องเล่าไม่ได้ลดทอนหรือหายไป”<sup>9</sup> โวกลอร์ยังเขียนย้ำไว้ในบทนำของการตีพิมพ์ครั้งที่ 2 ด้วยว่า “การใช้แบบแผนการเดินทางของวีรบุรุษอย่างขี้เกียจและผิวเผิน การใช้แบบแผนขั้นตอนนี้อย่างเคร่งครัดเกินไป และการเลือกหยิบเพื่อยัดใส่ในเรื่องเล่าทุกเรื่องไปหมด ดูจะมกง่ายและไม่เป็นประโยชน์ แบบแผน

<sup>9</sup> ต้นฉบับภาษาอังกฤษว่า “The Hero’s Journey is a skeletal framework that should be fleshed out with the details and surprises of the individual story. The structure should not call attention to itself, nor should it be followed too precisely. The order of the stages given here is only one of many possible variations. The stages can be deleted, added to, and drastically shuffled without losing any of their power.” (Vogler 2007, p. 19)

ขั้นตอนนี้ควรใช้เป็นแนวทาง ไม่ใช่สูตรสำเร็จ เป็นแหล่งอ้างอิงและแรงบันดาลใจ ไม่ใช่คำสั่งการ”<sup>10</sup>

ต่อมา วอยทิลลานำแบบแผนขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษของโวกเลอร์มาใช้เทียบกับภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจำนวน 50 เรื่อง มุ่งแสดงให้เห็นว่า แบบแผนการเล่าเรื่องวีรบุรุษที่โวกเลอร์เขียนขึ้นจากแนวคิดของแคมป์เบลสามารถประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ได้หลากหลายประเภท (genre) มากกว่าเพียงเรื่องเล่าวีรบุรุษ เช่น ภาพยนตร์โรมันติก ภาพยนตร์คอมเมดี้ ตัวอย่างภาพยนตร์ที่วอยทิลลานำมาใช้ศึกษา เช่น Home Alone (1990) China Town (1974) The Star War Trilogy (1977-1983) เป็นต้น กล่าวได้ว่า การศึกษาของโวกเลอร์คือการนำแนวคิดทางคติชนวิทยาของแคมป์เบลไปใช้สร้างเป็นแบบแผนสำหรับใช้เขียนบทภาพยนตร์และเรื่องเล่า และการศึกษาของวอยทิลลาเป็นการพิสูจน์แบบแผนของโวกเลอร์และเป็นตัวอย่างที่สำคัญของการใช้แบบแผนนี้กับภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ

อภิรักษ์ณ์ เกษมผลกุล (2552) ศึกษาตำนานเรื่องเล่าชีวิตพระศรีอารีย์ และสายป่าน ปุริวรรณชนะ (2555) ศึกษาเรื่องเล่าประวัติพระเกจิอาจารย์ภาคกลางของไทย โดยทั้งสองนำแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลร่วมอภิปรายให้เห็นความพ้องระหว่างเรื่องเล่าที่ศึกษากับเรื่องเล่าวีรบุรุษ และเปรียบเทียบขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษของโวกเลอร์กับโครงสร้างเรื่องเล่าชีวิตของพระศรีอารีย์และพระเกจิอาจารย์ เพื่อศึกษาว่ามีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นบ้างในเรื่องเล่าและครบถ้วนทุกขั้นตอนหรือมีสลับลำดับเหตุการณ์ไปจากที่โวกเลอร์ได้เขียนไว้หรือไม่ นอกจากนี้ วริศรา อนันต์โท (2559) ยังใช้แนวคิดของแคมป์เบลและแบบแผนขั้นตอนของโวกเลอร์เพื่อพิสูจน์ความเป็นวีรบุรุษทางศาสนาของพระนางจามเทวี กลุ่มการศึกษาดำเนินเรื่องเล่าทางคติชนนิยมใช้แนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษในสายธารความคิดของแคมป์เบล-โวกเลอร์ เพื่อพิสูจน์ความเป็นวีรบุรุษทางศาสนาด้วยการเปรียบเทียบเรื่องเล่าที่ศึกษากับขั้นตอนการเดินทางผจญภัยของวีรบุรุษ

กลุ่มการศึกษาที่สอง คือกลุ่มการศึกษาที่ใช้แนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษในสายธารความคิดของแคมป์เบล-โวกเลอร์กับงานประเภทสื่อวัฒนธรรมประชานิยม กฤตยา ณ หนองคาย (2556) ใช้แนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลและแบบแผนขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษของโวกเลอร์ในการวิเคราะห์ให้เห็นว่าวีรบุรุษแบบไทยก็มีลักษณะการผจญภัยระหว่างโลกสามัญและโลกศักดิ์สิทธิ์เหมือนกันกับวีรบุรุษในภาพยนตร์ในกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ธนภัทร พิริย์โยธินกุล (2564) พรชิตา ประเสริฐดี และสุกัญญาโสภี ใจกล้า (2564) และ สุกัญญาโสภี ใจกล้า (2564) ใช้แบบแผนขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษของโวกเลอร์ในการวิเคราะห์เรื่องเล่าในสื่อสมัยใหม่ ธนภัทรนำไปใช้วิเคราะห์ลักษณะเรื่องเล่าวีรบุรุษของเซเลอร์มูน มังงะญี่ปุ่น พรชิตาและสุกัญญาโสภีนำไปใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องรายาและมังกรตัวสุดท้าย และสุกัญญาโสภีนำไปใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องโพรเซน 2 การศึกษาเหล่านี้ทำให้เห็นว่าภาพยนตร์และสื่อร่วมสมัยยังคงมีโครงสร้างเรื่องเล่าที่สอดคล้องกับแนวคิด

<sup>10</sup> ต้นฉบับภาษาอังกฤษว่า “...Lazy, superficial use of Hero’s Journey terms, taking this metaphorical system too literally, or arbitrarily imposing its forms on every story can be stultifying. It should be used as a form, not a formula, a reference point and a source of inspiration, not a dictatorial mandate.” (ibid. p. xviii)

ของโวกเลอร์และความคิดเกี่ยวกับวีรบุรุษยังคงสืบทอดผ่านสื่อสมัยใหม่ เรื่องเล่าวีรบุรุษและความคิดเกี่ยวกับวีรบุรุษยังคงมีบทบาทอยู่ในห้วงความคิดของผู้คนอยู่เสมอ

### ทบทวนแนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษ (The Adventure of the Hero) ของโจเซฟ แคมป์เบล

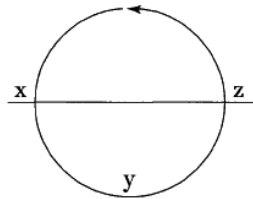
โจเซฟ แคมป์เบลเป็นนักตำนานวิทยาชาวอเมริกันที่เติบโตมากับเรื่องเล่าตำนานบุคคลศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนาและความเชื่อ และมีความสนใจเรื่องเล่าตำนานและเทพวิทยาของกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ ทั่วโลก ทำให้เขาสนใจและมองเห็นโครงสร้างร่วมของเรื่องเล่ากลุ่มนี้ จึงนำตำนานเรื่องเล่าวีรบุรุษสำนวนต่าง ๆ ทั่วโลกทั้งวีรบุรุษในตำนานเมือง วีรบุรุษทางศาสนา และวีรบุรุษในนิทานประจำถิ่น มาวิเคราะห์โครงสร้าง โดยอิทธิพลและแนวคิดหลักที่เขาใช้วิเคราะห์เรื่องเล่ากลุ่มนี้คือแนวคิดเรื่องพิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน (rites of passage) แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939) และแนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung, 1875-1961)

แคมป์เบลเห็นด้วยกับแนวคิดจิตวิเคราะห์ที่ว่าปัญหาหลักของมวลมนุษยชาติคือความไม่พร้อมที่จะละจากครรภ์ของมารดาและออกไปผจญโลกเพียงลำพัง ปมปัญหานี้มักจะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในความฝันของมนุษย์แต่ละคนผ่านเรื่องราวความฝันที่ต่างกันไป และปมปัญหานี้เองที่ทำให้พิธีกรรมเปลี่ยนผ่านมีบทบาทสำคัญในชีวิตของมนุษย์ พิธีกรรมเปลี่ยนผ่านจะมีขั้นตอนหลักอยู่ 3 ขั้นตอน คือการแยกขาดจากโลกเดิม การแรกเริ่มเข้าสู่การเปลี่ยนผ่าน และการกลับเข้าสู่โลกเดิมด้วยสถานะใหม่ ในแต่ละขั้นตอนของพิธีกรรม มักจะมีทั้งการทดสอบและการให้ความรู้เพื่อเตรียมตัวให้บุคคลนั้นพร้อมที่จะเปลี่ยนผ่านสถานะของตนเอง ตัวอย่างพิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน เช่น การเกิด การเข้าสู่วัยหนุ่มสาว การแต่งงาน การทำศพ เป็นต้น แคมป์เบลชี้ให้เห็นว่าพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านช่วยให้คนสามารถตัดขาดจากสถานะเดิมได้อย่างรอบด้าน คือไม่ใช่แค่ในเชิงพื้นที่หรือในการรับรู้เท่านั้น แต่ในระดับจิตใต้สำนึกด้วย

แคมป์เบลมองว่าตำนานเรื่องเล่าก็มีบทบาทในการเป็นแนวทางและคู่มือในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในชีวิตของตนเอง พิธีกรรมและตำนานเรื่องเล่ามีบทบาทในการช่วยขับพาจิตวิญญาณของมนุษย์ให้ดำเนินต่อไปข้างหน้า ในขณะที่เรื่องราวที่เกิดในความฝัน มักจะจุดรั้งให้คนติดอยู่ในเรื่องราวในอดีต ด้วยอิทธิพลและความสนใจในแนวทางจิตวิเคราะห์และความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของตำนานเรื่องเล่าและความฝัน แคมป์เบลคิดว่า “ความฝันคือตำนานในสำนวนส่วนตัว และตำนานคือความฝันในสำนวนส่วนรวม ทั้งตำนานและความฝันต่างก็เป็นสัญญาณที่เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกันกับพลวัตของจิตวิญญาณ แต่ในความฝันนั้น รูปแบบบิดแปรไปตามปัญหาเฉพาะเรื่องของผู้ฝัน ในขณะที่ตำนานนั้นมักจะแสดงให้เห็นปัญหาและทางออกที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องได้กับทุกคนทั่วโลก”<sup>11</sup>

<sup>11</sup> ดันฉบับภาษาอังกฤษว่า “Dream is the personalized myth, myth the depersonalized dream; both myth and dream are symbolic in the same general way of the dynamics of the psyche. But in the dream the forms are quirked by the peculiar troubles of the dreamer, whereas in myth the problems and solutions shown are directly valid for all mankind.” (ibid. p. 18)

แคมป์เบลวิเคราะห์และสังเคราะห์ตำนานเรื่องเล่าวีรบุรุษจากกลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก และสรุปไว้ว่า โครงสร้างของเรื่องเล่าวีรบุรุษเป็นโครงสร้างที่มีรูปแบบเช่นเดียวกับพิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน คือมีขั้นตอนที่สำคัญเพียง 3 ขั้นตอนคือ แยกขาด - แรกเริ่ม - กลับคืน (2004, p. 28) และสามารถเขียนเป็นแบบแผนได้ดังนี้



*A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.*

แผนภาพแสดงโครงสร้างในตำนานเรื่องเล่าของวีรบุรุษ 1 เรื่อง (monomyth)  
(Joseph Campbell 2004, Princeton University Press, p. 28)

ในแผนภาพข้างต้น แคมป์เบลอธิบายว่า (x) วีรบุรุษเดินทางจากโลกสามัญสู่โลกของความมหัศจรรย์ (y) ในพื้นที่ของโลกมหัศจรรย์นั้นวีรบุรุษจะได้เผชิญกับผู้มีพลังพิเศษและวีรบุรุษจะได้รับชัยชนะ แล้ว (z) วีรบุรุษกลับจากการผจญภัยอันน่าพิศวงนั้นและกลับมาพร้อมพลังที่จะสามารถมอบสิ่งที่ผู้อื่นต้องการได้ แคมป์เบลอธิบายต่อด้วยว่า เรื่องเล่าของวีรบุรุษมักจะเล่าในลักษณะนี้ทั้งสิ้น คือ “ละจากโลก วิ่งไปเจอชุมพลังบางอย่าง และกลับมาอย่างสุขสมบูรณ์ยิ่งขึ้น”<sup>12</sup> โครงสร้างเรื่องเล่าวีรบุรุษของแคมป์เบลเรียบง่ายเช่นนี้

เหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างแต่ละขั้นตอน ที่แคมป์เบลได้ประมวลรวบรวมไว้มีดังนี้

#### i. ลากจาก, แยกขาด (Departure, Separation)

- โลกสามัญ (World of Common Day)
- เสียงเรียกให้ออกเดินทาง (Call to Adventure)
- ปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal to the Call)
- อนุภาคผู้ช่วยเหลือ (Supernatural Aid)
- ข้ามธรณีแรก (Crossing the First Threshold)
- ตกท้องวาฬ (Belly of the Whale)

<sup>12</sup> ดัชนีฉบับภาษาอังกฤษว่า “...the adventure of the hero normally follows the pattern of the nuclear unit above described: a separation from the world, a penetration to some source of power, and a life-enhancing return.” (ibid. p. 33)

## ii. แรกเริ่ม (Initiation)

- เส้นทางแห่งการทดสอบ (Road of Trials)
- พบเทพธิดา (Meeting with the Goddess)
- อุปสรรคเป็นหญิงยั่วชวน (Woman as Temptress)
- ไกล่เกลี่ยกับบิดา (Atonement with the Father)
- รู้แจ้ง (Apotheosis)
- ภารกิจสำคัญ (The Ultimate Boon)

## iii. เดินทางกลับ (Return)

- ปฏิเสธที่จะกลับไป (Refusal of the Return)
- การหนีด้วยเวทมนตร์ (The Magic Flight)
- ได้รับการช่วยเหลือจากโลกภายนอก (Rescue from Without)
- ข้ามธรณี (Crossing the Threshold)
- กลับคืน (Return)
- เจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds)
- คืนอิสรภาพ (Freedom to Live)

ด้วยธรรมชาติของเรื่องเล่าและตำนาน ทำให้เรื่องเล่าวีรบุรุษแต่ละเรื่องมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป แคมป์เบลรวบรวมและเก็บรายละเอียดเหล่านี้นำมาอธิบายและวิเคราะห์ด้วยแนวคิดจิตวิเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นว่าเรื่องเล่าวีรบุรุษคือการเผชิญประสบการณ์เพื่อพร้อมเปลี่ยนสถานะจากผู้ยึดติดในความเป็นเด็ก (childhood) สู่สถานะของผู้เติบโตสู่วัยหนุ่มสาว (adolescence) ประสบการณ์ที่ยากลำบากที่เกิดขึ้นในตำนานเรื่องเล่าของวีรบุรุษทำให้วีรบุรุษค้นพบวิธีในการปลดปล่อยสำนึกทางตัวตนแบบเดิมเพื่อรับสำนึกทางตัวตนแบบใหม่ หรือเพื่อให้วีรบุรุษเกิดความกล้าหาญมากพอที่จะเดินทางเปลี่ยนแปลงของตัวตน และเกิดใหม่ในสถานะใหม่ได้อย่างสมบูรณ์

รายละเอียดในตำนานเรื่องเล่าวีรบุรุษที่เพิ่มเติมจากขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอนไม่ใช่ขั้นตอนที่สำคัญที่จะต้องเกิดขึ้นในเรื่องเล่าทุกเรื่อง บางขั้นตอน เช่น ขั้นตอนปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal to the Call) แคมป์เบลอธิบายไว้ว่า ถ้าในเรื่องเล่า วีรบุรุษได้ปฏิเสธเสียงเรียกให้ออกผจญภัย วีรบุรุษจะกลายเป็นเหยื่อที่รอความช่วยเหลือ แทนที่จะได้ออกผจญภัยเช่นในเรื่องอื่น ๆ<sup>13</sup> ขั้นตอนคอกท้องวาฬ (The Belly of the Whale) แคมป์เบลอธิบายไว้ว่า หากขั้นตอนนี้ปรากฏในเรื่องเล่าวีรบุรุษ วีรบุรุษผู้นั้นมักจะถูกประกาศว่าตายแล้ว ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของขั้นตอนนี้คือการที่วีรบุรุษได้ละทิ้งตัวตนที่ยึดถือไปจนสิ้น และเป็นขั้นตอนของการผจญภัยเข้าสู่ภายใน ไม่ใช่การผจญภัยออกสู่โลกภายนอก ลักษณะเช่นนี้อาจปรากฏในรูปแบบของการผจญภัยในวัด ในศาสนสถาน หรือโลกใต้บาดาลก็ได้<sup>14</sup> การผจญภัยของ

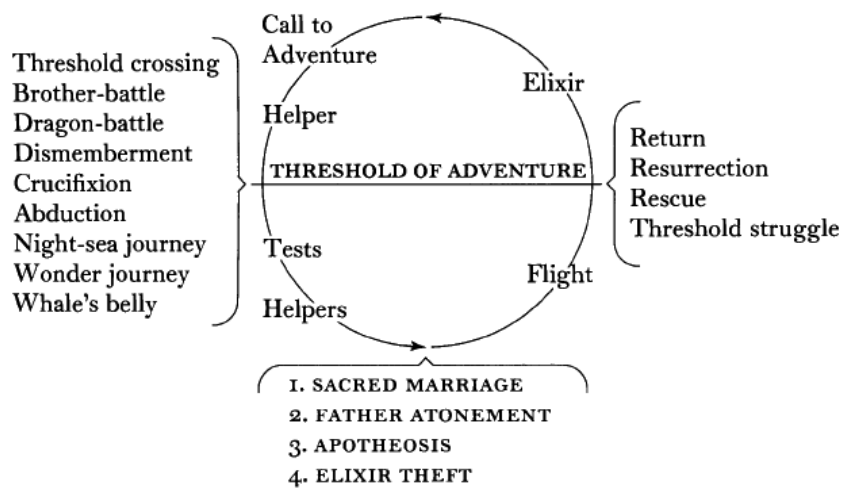
<sup>13</sup> ibid. p. 54-57.

<sup>14</sup> ibid. p. 83-86.

วีรบุรุษอาจไม่เป็นวงกลมที่เต็มวงก็ได้ เช่น เรื่องเล่าของพระพุทธเจ้าและนักบุญในศาสนาต่าง ๆ ที่เมื่อพวกเขาได้บรรลुरुธรรมหรือหลักคำสอนทางศาสนาแล้ว ก็เลือกที่จะไม่กลับมายังโลกสามัญอีก เหตุการณ์นี้แคมป์เบลเรียกว่าเป็น ขั้นตอนปฏิเสธที่จะกลับไป (Refusal of the Return)<sup>15</sup>

ท่ามกลางมหาสมุทรของเรื่องเล่าวีรบุรุษจำนวนมากและรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างไปตามแต่ละสำนวน แคมป์เบลประมวลสรุปการศึกษาของเขาผ่านภาพประกอบ 2

**THE adventure can be summarized in the following diagram:**



ภาพประกอบ 2

ที่มา: (Joseph Campbell 2004, Princeton University Press, p. 227)

และอธิบายแผนภาพข้างต้นไว้ว่า “วีรบุรุษออกจากกระท่อมหรือปราสาทที่เขาใช้ชีวิตอยู่ตามปกติ และถูกล่อลวง ลักพา หรืออาสาที่จะเดินทางไปสู่การผจญภัย แล้ววีรบุรุษจะพบกับผู้พิทักษ์ทางผ่าน วีรบุรุษเอาชนะจนได้หรือต่อรองกับผู้พิทักษ์และเดินทางเข้าสู่อาณาจักรของความมืด (อาจเกิดเหตุการณ์สังครามพี่น้อง สงครามมังกร อาจมีการให้สินบน หรือมีการใช้เวทมนตร์ในขั้นตอนนี้) หรือ วีรบุรุษถูกศัตรูฆ่าตาย และเดินทางสู่ความตาย (อาจเกิดเหตุการณ์ละแยกจากกัน หรือการตรึงกางเขน) เมื่อข้ามธรณีแรกได้แล้ว วีรบุรุษจะผจญภัยสู่โลกอันไม่คุ้นเคยหาว่าไม่ได้แปลกประหลาดเกินไปนัก ระหว่างทางอาจจะพบกับการข่มขู่ (การทดสอบ) และอาจจะพบกับตัวช่วยอันมหัศจรรย์ (ผู้ช่วยเหลือ) เมื่อเขาผจญภัยไปจนสุดทางแล้ว เขาจะผ่านประสบการณ์ที่เลวร้ายและได้รับรางวัลจากประสบการณ์นั้น ชัยชนะอาจมาในรูปแบบของ

<sup>15</sup> ibid. p. 179.

เพศสัมพันธ์ระหว่างวีรบุรุษและเทพธิดา (สมรสศักดิ์สิทธิ์) หรือรูปแบบของการตระหนักถึงคุณค่าของ บิดา (ใกล้เคียงกับบิดา) หรือรูปแบบของการที่วีรบุรุษเปลี่ยนสถานะเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (การรู้แจ้ง) หรือ หากว่าเหล่าผู้มีอำนาจยังไม่ยอมรับวีรบุรุษ เขาก็จะกลายเป็นโจรผู้ลักขโมยของ (ผู้ขโมยนาง ผู้ขโมยไฟ) ขั้นตอนนี้มีความสำคัญต่อจิตสำนึก (การหลุดพ้นจากความมืด การเปลี่ยนรูปลักษณ์ใหม่ การ ได้รับอภิสรรภาพ) ภารกิจสุดท้ายคือการกลับคืน เมื่อเหล่าผู้มีอำนาจได้ช่วยวีรบุรุษแล้ว เขาก็จะกลับคืน โลกเดิมได้การปกป้องจากผู้มีอำนาจเหล่านี้ (พาส่ง) แต่หากเหล่าผู้มีอำนาจยังไม่ยอมรับวีรบุรุษ เขาก็จะ ต้องหนีและถูกตามล่า (การหลบหนีด้วยการแปลงกาย การหลบหนีอุปสรรค) เมื่อข้ามธรณีกลับคืนสู่โลก เดิม พลังพิเศษของเขาจะต้องถูกเปลื้องคืนไว้ และวีรบุรุษก็จะลุกผงาดขึ้นจากโลกของความตาย (กลับ คืบ ฟิ้นคืนชีพ) สิ่งของที่เขานำกลับมาด้วยก็จะช่วยเหลือโลกไว้ได้ (อมฤต)”<sup>16</sup> แคมพ์เบลล์ว่าเรื่องเล่า และตำนานแต่ละเรื่องอาจมีโครงสร้างแตกต่างกัน เช่น ขยายบางขั้นตอนให้มีความสำคัญพิเศษ หรือมี เรื่องเล่าที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ย่อยเพียงเหตุการณ์เดียวก็ได้ เรื่องเล่าของวีรบุรุษไม่จำเป็นจะต้องเป็น วงกลมที่ครบถ้วนสมบูรณ์เสมอไป

#### จากวีรบุรุษในตำนาน สู่วีรบุรุษใน “กัฏกระชากริเรียน”

แลมโบ คูเปอร์ และอดี้ สามพี่น้องเป็นศูนย์กลางของเรื่องเล่าการผจญขอมบี้ในภาพยนตร์ “กัฏกระชากริเรียน” การศึกษานี้สนใจการเดินทางผจญภัยของตัวละครครอบครัวนี้ และวิเคราะห์ เหตุการณ์ในภาพยนตร์ด้วยการประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง<sup>17</sup> เพื่อตั้งเหตุการณ์สำคัญออกมาจัด เรียงตามลำดับในภาพยนตร์ โดยใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ เป็นหน่วยนำเหตุการณ์เพื่อความสะดวก ในการเรียกลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วจะวิเคราะห์อภิปรายร่วมกับแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษ ของแคมพ์เบล

<sup>16</sup> ต้นฉบับภาษาอังกฤษความว่า “The mythological hero, setting forth from his common-day hut or castle, is lured, carried away, or else voluntarily proceeds, to the threshold of adventure. There he encounters a shadow presence that guards the passage. The hero may defeat or conciliate this power and go alive into the kingdom of the dark (brother-battle, dragon-battle; offering, charm), or be slain by the opponent and descend in death (dismemberment, crucifixion). Beyond the threshold, then, the hero journeys through a world of unfamiliar yet strangely intimate forces, some of which severely threaten him (tests), some of which give magical aid (helpers). When he arrives at the nadir of the mythological round, he undergoes a supreme ordeal and gains his reward. The triumph may be represented as the hero's sexual union with the goddess-mother of the world (sacred marriage), his recognition by the father-creator (father atonement), his own divinization (apotheosis), or again - if the powers have remained unfriendly to him - his theft of the boon he came to gain (bride-theft, fire-theft); intrinsically it is an expansion of consciousness and therewith of being (illumination, transfiguration, freedom). The final work is that of the return. If the powers have blessed the hero, he now sets forth under their protection (emissary); if not, he flees and is pursued (transformation flight, obstacle flight). At the return threshold the transcendental powers must remain behind; the hero re-emerges from the kingdom of dread (return, resurrection). The boon that he brings restores the world (elixir).” (Campbell 2004, pp. 227 - 228)

<sup>17</sup> คือการจัดจำแนกนิทานตามโครงเรื่องและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เป็นวิธีวิทยาในทางคติชนวิทยา

ตารางที่ 1 แสดงเหตุการณ์ในภาพยนตร์ “กัศกระชากเกรียน” เปรียบเทียบกับแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบล

ภาพยนตร์ “กัศกระชากเกรียน”	การผจญภัยของวีรบุรุษ
<b>i. จากบ้าน</b>	<b>i. ลากจาก (Departure)</b>
ก. แลมโบนั่งเล่นเกมล่าซอมบี้ในบ้าน	โลกสามัญ (World of Common Day)
ข. ออดี้โทรศัพท์ขอให้ช่วยเหลือตนและเพื่อนออกจากโรงพยาบาลร้าง แลมโบและคูเปอร์ตกลงจะไปช่วยเหลือ	เสียงเรียกให้ออกเดินทาง (Call to Adventure)
ค. แลมโบและคูเปอร์พาเพื่อนไปช่วยน้อง	อนุภาคผู้ช่วยเหลือ (Supernatural Aid)
ง. ค้นพบว่าโรงพยาบาลร้างเป็นรังของซอมบี้ที่ถูกปิดตาย และปิดข่าจจากทหาร	ข้ามธรณีแรก (Crossing the First Threshold)
<b>ii. ทะลุซอมบี้</b>	<b>ii. แรกเริ่ม (Initiation)</b>
จ. แลมโบ คูเปอร์ และเพื่อนต้องฝ่าซอมบี้และตามหาน้อง ๆ ให้เจอ	เส้นทางแห่งการทดสอบ (Road of Trials)
ช. แลมโบพบเจล ซอมบี้ผู้หญิงที่ไม่ทำร้ายมนุษย์	พบเทพธิดา (Meeting with the Goddess)
ซ. ซอมบี้เจลเล่าเหตุการณ์วันที่ถูกทหารล้อมปิดโรงพยาบาล และเหตุการณ์ที่นายทหารยักษ์ออกเซิร์มแก่พิชซอมบี้	รู้แจ้ง (Apotheosis)* ไม่ประสบผลสำเร็จ
ฌ. ได้รับเซิร์มแก่พิชซอมบี้	[ได้รับของวิเศษ/อมฤต]* ไม่ประสบผลสำเร็จ
ญ. พบออดี้และเพื่อน	-
ฎ. สามพี่น้องพบซอมบี้พ่อกับแม่	-
ฏ. แลมโบสำนึกผิดที่เคยดื้อกับพ่อแม่ และขอให้แม่ให้อภัย	ไกล่เกลี่ยกับบิดา (Atonement with the Father)
ฐ. ออดี้ เพื่อนของแลมโบ ยิงซอมบี้พ่อกับแม่	-
<b>iii. ปลดปล่อย</b>	<b>iii. เดินทางกลับ (Return)</b>
ท. สามพี่น้องและออดี้หนีออกจากโรงพยาบาลร้าง	ข้ามธรณี (Crossing the Threshold)
ฑ. ออดี้ขอให้แลมโบยิงตัวเองให้ตายเพราะติดเชื้อซอมบี้	-
ณ. ซอมบี้ถูกปล่อยสู่โลกภายนอก นักล่าซอมบี้ออกทำภารกิจ	เสียงเรียกให้ออกเดินทาง (Call to Adventure)

เมื่อเทียบเหตุการณ์จากภาพยนตร์ “กัศกระชากเกรียน” กับแนวคิดของแคมป์เบลแล้วจะเห็นว่า แลมโบและคูเปอร์เดินทางผ่าน 3 ขั้นตอนหลักสอดคล้องกับที่แคมป์เบลกล่าวไว้ คือ ลากจากโลกสามัญ - ตะลุยขอมบี้ - ปลดปล่อยสู่โลกสามัญ ทำให้เรื่องราวของเด็กหนุ่มเหล่านี้สามารถเรียกได้ว่าเป็นเรื่องวีรบุรุษได้ และเมื่อพิจารณารายละเอียดย่อยที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนหลัก จะพบว่ากลุ่มเหตุการณ์ในขั้นตอน i. ลากจาก มีความเป็นเหตุเป็นผลและสืบเนื่องต่อกัน คือตัวละครใช้ชีวิตอยู่ในโลกสามัญ และถูกเรียกให้ออกเดินทาง ตัวละครได้พาผู้ช่วยเหลือคือกลุ่มเพื่อน เพื่อไปตามหาน้องชาย และได้ข้ามธรณีของโรงพยาบาลร้างเพื่อเข้าสู่โลกของขอมบี้

ในขั้นตอน ii. **ตะลุยขอมบี้** จะพบว่าผจญภัยของวีรบุรุษครั้งนี้น่าจะมีเป้าหมายคือการไกล่เกลี่ยกับบิดา (atonement with the father) เพราะในขั้นตอน ii. **ตะลุยขอมบี้** หรือ **แรกริม (Initiation)** นี้ เป็นขั้นตอนที่วีรบุรุษถูกแยกออกจากโลกสามัญเข้าสู่โลกของพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อเรียนรู้และเตรียมตัวเข้าสู่สถานะใหม่ ในเรื่องเล่าทางตะวันตกจะให้ความสำคัญกับเพศชายหรือพ่อ<sup>18</sup> แต่เหตุการณ์นี้ในภาพยนตร์ “กัศกระชากเกรียน” คือการไกล่เกลี่ยกับระหว่างแลมโบกับแม่ อาจจะใช้แนวคิดจิตวิเคราะห์ห่มองว่าเป็นปมเอ็ดิปุสก็ย่อมได้ ผู้วิจัยมองในมุมมองวัฒนธรรมไทยว่าแม่เป็นสัญลักษณ์ของบ้านและความเป็นครอบครัว เมื่อแม่เสียชีวิตไปแล้ว แลมโบซึ่งเป็นพี่คนโตต้องรับหน้าที่ดูแลน้องทั้งสองคนแทนแม่ ความรู้สึกสำนึกผิดที่แลมโบมีต่อแม่จึงเป็นการขอการยอมรับจากผู้นำครอบครัวให้แลมโบสามารถเป็นผู้นำครอบครัวคนต่อไปแทนแม่ได้ และการเปลี่ยนสถานะที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่าพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านนี้ก็คือการเปลี่ยนจากสถานะเด็กหนุ่ม (childhood) สู่สถานะผู้ใหญ่ (adolescence) อย่างเต็มตัว โดยที่การเปลี่ยนสถานะนี้ไม่ได้เกิดจากช่วงอายุ แต่เกิดจากการตระหนักถึงตัวตนใหม่ บทบาทใหม่ และการได้รับการยอมรับจากอำนาจเก่าคือแม่

ในขั้นตอน ii นี้ แลมโบได้พบกับเจส ซอมบี้หญิงที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องวันเกิดเหตุขอมบี้ระบาดว่า เจสและเต๋อมาเยี่ยมญาติที่โรงพยาบาลนี้ ก่อนจะพบว่ามีทหารมาปิดล้อมโรงพยาบาลและสังข์ยิงทุกคน ต่อมาเจสพบว่านายทหารชั้นผู้ใหญ่ที่ทำหน้าที่ควบคุมสถานการณ์แอบยกยอกเซรุ่มแก้พิษขอมบี้ไว้ใช้คนเดียว เหตุการณ์ที่เจสเผยความจริงเหล่านี้ควรเกิดการรู้แจ้งถึงความจริงที่ถูกปิดบังไว้และนำไปสู่การเปิดโปงต่อสาธารณะหรือนำไปสู่การต่อกรกับผู้ที่อยู่เบื้องหลังความจริงที่น่ารังเกียจนั้น แต่ภาพยนตร์ “กัศกระชากเกรียน” เลือกให้แลมโบรับฟังเรื่องเล่าเหล่านี้แล้วสงคืนแก่ผู้เล่าเรื่อง เช่นเดียวกันกับเหตุการณ์ที่แลมโบเก็บเซรุ่มได้หนึ่งหลอด แต่ต่อมาก็สงคืนให้กับเจสแทนที่จะได้เก็บไว้ใช้หรือนำกลับไปเป็นในฐานะอมฤต (Elixir) เพื่อช่วยเหลือคนอื่นในสังคมต่อไป

ในขั้นตอน iii. **ปลดปล่อย** ผู้วิจัยเรียกว่าเป็นขั้นตอนปลดปล่อยเพราะแตกต่างจากขั้นตอนการเดินทางกลับที่ปรากฏในเรื่องเล่าวีรบุรุษ แลมโบกลับออกจากโรงพยาบาลร้างด้วยการปลดปล่อยขอมบี้จากพื้นที่กักขังสู่สังคมภายนอก ในขณะที่วีรบุรุษอาจนำของสิ่งวิเศษหรือสิ่งของที่สามารถช่วยเหลือคนอื่น

<sup>18</sup> การศึกษาของแคมป์เบลสะท้อนให้เห็นวิธีคิดเรื่องพระเจ้า (God the Father) ที่อยู่ในตัวของทุกคนเหตุการณ์ไกล่เกลี่ยกับบิดาจึงเป็นการตระหนักหรือสำนึกในความกรุณาของพระเจ้าและการย้อนระลึกถึงพระเจ้าในตัวเรา เหตุการณ์นี้ทำให้วีรบุรุษได้เกิดใหม่เป็นครั้งที่สอง คือเกิดใหม่เป็นพ่อ ซึ่งตีความได้ว่าได้พบกับพระเจ้าในตัวแล้ว

ในสังคมกลับมาพร้อมกับการเดินทางได้ แต่แลมโบได้นำภัยมาสู่สังคม และทำให้เกิดเหตุการณ์เสียงเรียกให้ออกเดินทาง (call to adventure) เรียกให้กลุ่มนักล้าจอมบีเปิดเผยตัวและเริ่มผจญภารกิจล่าจอมบี เมื่อพิจารณาจากโครงเรื่องแล้วก็จะเห็นว่าพันธกิจของวีรบุรุษที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ขาดความต่อเนื่องและความเป็นเหตุเป็นผล จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

### บทบาทของรัฐในภาวะโรคระบาดจอมบี

ภาวะโรคระบาดเป็นภาวะวิกฤต ต้องการนโยบายและแผนการรับมือที่รัดกุม ภาพยนตร์ “กัตกะชากรเรียน” มีทหารเป็นตัวแทนของรัฐในการจัดการโรคระบาดจอมบี และเลือกใช้วิธีล้อมยิงทุกคนในโรงพยาบาลเพื่อไม่ให้เชื้อจอมบีแพร่ระบาด ภาพของทหารและรัฐจึงเป็นภาพของความเด็ดขาดที่มาพร้อมกับความรุนแรง แต่กระสุนปืนก็ไม่สามารถหยุดจอมบีได้ทันทั่วทั้งที ทหารถูกจอมบีกระโจนกัดและกลายเป็นจอมบีไปด้วย ความล้มเหลวของแผนการรับมือภาวะวิกฤตนี้ก็ยิ่งทำให้เห็นว่าความเด็ดขาดและความรุนแรงไม่ใช่คุณสมบัติที่เพียงพอในการจัดการภาวะวิกฤต และเมื่อทหารกลายเป็นจอมบีเสียเอง ใครคือผู้ต่อสู้รับมือกับจอมบี พชร อานนท์แก้ปัญหาด้วยการสร้างตัวละครนักล้าจอมบีจำนวนห้าคนให้ปรากฏตัวในตอนท้ายเรื่อง จะเห็นว่านักล้าจอมบีทั้งห้าคนนี้ไม่ใช่คนของรัฐ ไม่ใช่ทหาร แต่เป็นกลุ่มเด็กวัยรุ่น



### ภาพประกอบ 3 นักล้าจอมบี

ที่มา: ([https://youtu.be/dCvJLou9\\_6k](https://youtu.be/dCvJLou9_6k))

ภัยที่วีรบุรุษใน “กัตกะชากรเรียน” จะต้องเผชิญจึงไม่ใช่เพียงภัยจอมบี แต่ยังเป็นภัยจากรัฐด้วย ประเด็นที่ขงขี้หมูชี้ไว้ว่าบทบาทของจอมบีมักจะเกี่ยวข้องกับการทำลายระเบียบของสังคมจึงนำมาอธิบายได้ว่าใน “กัตกะชากรเรียน” ทหารในฐานะตัวแทนของรัฐ เป็นส่วนหนึ่งในการทำลายระเบียบของสังคม ดังเห็นจากการตัดสินใจที่ผิดพลาดทำให้ควบคุมเชื้อจอมบีไม่ได้ นำไปสู่การสูญเสียและเกิดการแพร่จำนวนจอมบีอย่างรวดเร็ว เหตุการณ์ที่ทหารละทิ้งป้อมสนามที่ใช้เฝ้าโรงพยาบาลร้างทำให้กลุ่มเด็กหนุ่มเข้าไปผจญจอมบีในโรงพยาบาลร้างได้ และเหตุการณ์ที่ทหารได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของจอมบีเสียเอง บทบาทของทหารในการทำลายระเบียบของสังคมยังคงย้ำผ่านประเด็นแฝงเรื่อง

การคอร์รัปชัน นายทหารชั้นผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบในการส่งล่อมยิงประชาชนในโรงพยาบาล กลับเป็นผู้เดียวที่เข้าถึงเซอรุ่มแก้พิษซอมบี้ ทำให้เขาเป็นคนเดียวที่ไม่คลั่งรังโล่กัดกินผู้คนอย่างไร้สติเช่นซอมบี้ตัวอื่น ๆ

คำว่า “เกรียน” ในชื่อภาพยนตร์ “กั๊ดกระซอกเกรียน” พอร์ อานนท์ ใช้หมายถึงลักษณะนิสัยของเด็กหนุ่มที่มีความเกรียน อยากรู้อยากลองและรักสนุก “กั๊ดกระซอก” สื่อถึงตัวละครซอมบี้และพฤติกรรมการกัดกินเนื้อมนุษย์ ในขณะเดียวกัน “เกรียน” ยังหมายถึงทรงผมอันเป็นเครื่องแบบหนึ่งของทหารได้ด้วยเช่นกัน บทบาทของทหารในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องและมีบทบาทเป็นคู่ปฏิปักษ์กับวีรบุรุษเด็กหนุ่มด้วย “กั๊ดกระซอก” ยังหมายถึงการกระซอกหน้ากากเพื่อเปิดเผยสิ่งที่ถูกปกปิด หรือการเปิดโปงได้ด้วยเช่นกัน “กั๊ดกระซอกเกรียน” จึงตีความได้ในอีกนัยหนึ่งว่าการเปิดโปงความล้มเหลวของทหาร หรือความล้มเหลวของอำนาจรัฐที่สะท้อนผ่านตัวละครทหาร “เกรียน” ที่ถูกกั๊ดกระซอกในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่ได้มีเพียงกลุ่มเด็กหนุ่มที่เข้าไปผจญภัยซอมบี้เท่านั้น แต่ทหารหัว “เกรียน” ยังถูกกั๊ดกระซอกหน้ากากเพื่อเปิดเผยความเน่าเฟะของรั้วของชาติ

เมื่อทหารเป็นภัยคุกคามเสียเอง ความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นจึงเป็นเรื่องของความล้มเหลวในอุดมการณ์ทหารและอุดมการณ์ชาติ นายทหารชั้นผู้ใหญ่ประกาศว่า “ขณะนี้ได้เกิดโรคระบาดขึ้นในประเทศของเรา และเราได้ค้นพบว่าต้นเหตุของโรคเกิดขึ้นที่โรงพยาบาลนี้ เราจึงมีความจำเป็นที่ต้องปิดที่นี่เพื่อไม่ให้เชื้อแพร่กระจายไปที่อื่น ขอให้ทุกท่านอยู่ในความสงบ และไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ขอให้ทุกท่านยอมรับมัน” และกลุ่มคนที่พูดสวนขึ้นมาว่า “ยอมรับอะไรละ” นายทหารจึงใจให้ประชาชนมอบความเชื่อมั่นและชีวิตให้อยู่ในการตัดสินใจของทหาร ผู้เป็นตัวแทนของอำนาจรัฐ ในเหตุการณ์นี้คือรัฐที่ล้มเหลว เพราะต้องการที่จะพรากชีวิตไปจากประชาชน โดยที่ประชาชนไม่มีสิทธิที่จะโต้แย้ง ไม่มีสิทธิที่จะไม่ยินยอม นอกจากประชาชนจะถูกซอมบี้กัดกินแล้ว ทหารเองก็พ่ายแพ้ให้กับซอมบี้ด้วยเช่นกัน รัฐยังล้มเหลวอีกครั้งเมื่อพ่อและแม่ของแลมโบถูกซอมบี้ นายทหารกั๊ดกิน สะท้อนความไม่ปลอดภัยต่อประชาชนที่เกิดขึ้นจากอำนาจรัฐเสียเอง ทั้งที่พ่อและแม่ของแลมโบหลบหนีจากซอมบี้ได้โดยรอดมาตลอด

### สรุปและอภิปรายผล

ภาพยนตร์ “กั๊ดกระซอกเกรียน” โดยพอร์ อานนท์ เป็นภาพยนตร์ที่ไม่ประสบความสำเร็จในการสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมภาพยนตร์ แต่เมื่อนำมาศึกษาด้วยแนวคิดเรื่องการผจญภัยของวีรบุรุษโดยแคมป์เบล พบว่าเป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องสอดคล้องกับการเล่าเรื่องวีรบุรุษ จึงมองได้ว่าตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้คือตัวละครวีรบุรุษ และยังพบประเด็นการเปลี่ยนผ่านสถานะจากวัยเด็กสู่ผู้ใหญ่แบบไทย คือการค้นพบคุณสมบัติสำคัญของลูกชายคือการสำนึกรับผิดชอบต่อครอบครัวและได้รับการยินยอมจากแม่ผู้เป็นอำนาจเก่า นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังสะท้อนประเด็นเกี่ยวกับบทบาทของทหารและรัฐที่ล้มเหลวในการควบคุมจัดการโรคระบาดที่ผิดพลาดจนทำให้เชื้อซอมบี้แพร่ระบาด และนำไปสู่ความล้มเหลวของสถาบันครอบครัว ความล้มเหลวของระเบียบของสังคม และความล้มเหลวของอุดมการณ์ชาติ

วีรบุรุษที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการกู้ชาติหรือช่วยเหลือมวลมนุษย์ แต่มุ่งธำรงสถาบันครอบครัวเป็นหลัก พอร์ อานนทอากำลังสื่อสารกับผู้ชมว่าวีรบุรุษไม่จำเป็นต้องมีพันธกิจที่ยิ่งใหญ่ หรือต้องสร้างคุณประโยชน์ที่ใหญ่ยิ่ง ผู้ที่รักและดูแลครอบครัวอย่างสุดความสามารถ ก็เป็นวีรบุรุษได้ ส่วนพันธกิจระดับชาตินั้นย่อมจะมีผู้ที่มีความสามารถและพร้อมทำหน้าที่แทนเราได้เสมอ ความคิดเช่นนี้สอดคล้องกับความคิดของแคมป์เบลที่เชื่อว่าทุกคนสามารถเป็นวีรบุรุษได้และทุกคนมีความเป็นวีรบุรุษอยู่ในตัวเองเสมอ

ผู้วิจัยมุ่งหวังให้การศึกษาขั้นนี้เป็นตัวอย่างหนึ่งในการนำแนวคิดของแคมป์เบลมาใช้ชมภาพยนตร์เพื่อให้เห็นมิติอื่น ๆ ที่จะช่วยเสริมความสนุกและความน่าสนใจในการชมภาพยนตร์ได้ ในขณะที่เดียวกันก็มุ่งหวังให้แนวคิดทางวิชาการสามารถเป็นเครื่องมือหรือเป็นแนวทางช่วยเหลือสำหรับผู้ที่กำลังมองหาวัตถุดิบในการปรุงแต่งเรื่องราวในสำนวนของตนเอง ถ้าหากหนังสือของโจเซฟ แคมป์เบลสามารถมีพลังจนเป็นแรงบันดาลใจให้จอร์จ ลูคัส (George Lucas, 1944 - ปัจจุบัน) สร้างจักรวาล Star Wars อันยิ่งใหญ่ได้ ผู้วิจัยก็หวังอย่างยิ่งว่าในการศึกษาขั้นนี้จะสามารถส่งต่อพลังเพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ที่สนใจศึกษาด้านานเรื่องเล่า ภาพยนตร์ และคติชนวิทยาได้บ้าง

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กฤตยา ณ หนองคาย. (2556). *พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนัญญา ประสาทไทย. (2559). *ซอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย*. [วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยทางสังคม คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนภัทร พิริโยธินกุล. (2564). พินิจความเป็น “วีรบุรุษ” ของ “เซเลอร์มูน” ในการ์ตูนฉบับมังงะผ่านแว่นคติชนวิทยา. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล*, 4(1), 167 - 217.
- พรชิตา ประเสริฐดี และสุกัญญาโสภี ใจกล้า. (2564). การผจญภัยของรายาและมังกรัตว์สุดท้ายตามแนวคิดของคริสโตเฟอร์ โวกลอร์. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์รำไพพรรณี*, 2(2), 32 - 43.
- วริศรา อนันต์โท. (2559). *จามเทวีบุขา: การผลิตซ้ำและการสร้างพิธีบวงสรวงในสังคมไทยร่วมสมัย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญาโสภี ใจกล้า. (2564). โพรเซ่น 2: การเดินทางของวีรบุรุษจากเทพปกรณัมสู่ภาพยนตร์กับมุมมองทางคติชนวิทยา. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 16(2), 72 - 86.

สายป่าน ปุริวรรณชนะ. (2555). *อิทธิปาฏิหาริย์กับการสร้างเรื่องเล่าศักดิ์สิทธิ์: ขนบนิยมและพลวัตในประวัติพระเกจิอาจารย์ในสังคมไทยภาคกลาง*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิลักษณ์ เกษมผลกุล. (2552.) *ตำนานพระศรีอาริย์ในสังคมไทย: การสร้างสรรค์และบทบาท*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

#### ภาษาอังกฤษ

Campbell, Joseph. (2004). *The Hero with A Thousand Faces*. (Commemorative Edition). New Jersey: Princeton University Press.

Vogler, Christopher. (2007). *The Writer's Journey*. (Third Edition). CA: Michael Wiese Productions.

Voytilla, Stuart. (1999). *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*. CA: Michael Wiese Productions.