

**อัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นของทัศนาวดี**  
**Identity on character creation in short stories of Thassanawadee**

สุทัศน์ วงศ์กระบอกถาวร<sup>1</sup> และ วรวรรธน์ ศรียาภัย<sup>2</sup>  
Suthas Vongkrabakthaworn<sup>1</sup> and Warawat Sriyaphai<sup>2</sup>

**บทคัดย่อ**

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นของทัศนาวดี ในด้านกลวิธี การสร้างตัวละคร การนำเสนอและแรงจูงใจในการแสดงบทบาทของตัวละคร ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ รวมเรื่องสั้นของทัศนาวดี 7 ชุด จำนวน 63 เรื่อง ผลการวิเคราะห์พบว่า ตัวละครที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นมี 4 ลักษณะ ได้แก่ ตัวละครที่มีพฤติกรรมดี, ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากดีเป็นร้าย, ตัวละครที่มีพฤติกรรมร้ายและตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากร้ายเป็นดี ตัวละครในเรื่องสั้นสร้างจากจินตนาการ ข้อเท็จจริง ข่าวเหตุการณ์ ผู้เขียนนำเสนอตัวละครโดยตรงและโดยอ้อม และบทบาทของตัวละครเกิดจากแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก

**คำสำคัญ :** อัตลักษณ์การสร้างสรรค์, วรรณกรรมเรื่องสั้น, ทัศนาวดี

**Abstract**

This article aims to analyze the identity of character creation in short stories written by Thassanawadee in order to exhibit strategies in creating characters, presentation and motivation in role performance of those characters. The data used in the analysis includes the seven series of the short stories written by Thassanawadee which consist of 63 stories. The results of the analysis indicated that the characters created by the author have four characteristics in order as follows; 1) good characters 2) good to bad characters 3) bad characters 4) bad to good characters. All characters in the short stories concerned were found that they were created from imagination, facts and news stories The author presented the characters with direct references and with indirect references. In this regard, the roles of the characters were created from the author's internal motivation and external motivation.

**Keywords :** Identity in creating, Short Story, Thasanswadee

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

<sup>3</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

## บทนำ

เรื่องสั้นเป็นวรรณกรรมบันเทิงคดีประเภทหนึ่ง มีโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร มุมมอง ฉาก-บรรยากาศ และลีลาการใช้ภาษาเป็นองค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ด้วยศิลปะการประพันธ์นั้น ถือว่าเป็นอัตลักษณ์ของผู้แต่ง โดยมุ่งหวังให้แต่ละองค์ประกอบนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืน ตัวละครเอกในเรื่องสั้นเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในเรื่อง บุคลิกลักษณะนิสัย ตลอดจนพฤติกรรมของตัวละครเอกจึงส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบอื่นๆ โดยทั่วไปภาพตัวละครในเรื่องสั้น จะมีลักษณะเฉพาะ แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนที่เกิดจากการจำลองขึ้นของผู้แต่งซึ่งอยู่ในฐานะผู้ควบคุมและกำหนดเรื่องราวทั้งหมดตั้งแต่นั้นการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างตัวละครในเรื่องสั้น ทำให้ได้รู้และเข้าใจตัวละครในแง่มุมต่างๆ นับว่าเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านทั้งด้านการศึกษา วิเคราะห์วิจารณ์ หรือเป็นแนวทางในการเขียนเรื่องสั้น ตลอดจนงานเขียนประเภทบันเทิงคดีอื่นๆ บทความนี้มุ่งศึกษาอัตลักษณ์การสร้างตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นของทัศนาวดี ในด้านการจัดแบ่งประเภทตามพฤติกรรม โดยชี้ให้เห็นการสร้าง การนำเสนอ และแรงจูงใจ

## ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์

ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ได้แก่ ตัวละครเอก ซึ่งปรากฏในรวมเรื่องสั้นของทัศนาวดี จำนวน 7 ชุด ประกอบด้วยเรื่องสั้น จำนวน 63 เรื่อง มีดังนี้

1. **ในโลกแคบ** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือ พี่ชายคนที่สี่, เรื่องเล่าจากชายขี้เมา, ไทกินบี, เรื่องเล็กๆ ของเด็กๆ, ผู้พิทักษ์, พุทโธเฮย, โลกแคบ, อ้อมอกอันอู้อั่ง และมีปิ่น
2. **ความลับที่ซาปา** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือ ควายใบไม้กับบัววันสุดท้ายของเลียม, สัมพันธภาพ, ความลับที่ซาปา, เขียวบง, หยาดเหงื่อของแม่ และแก๊งที่ว่างเปล่า
3. **โลกใบเก่ายังเศร้าเหมือนเดิม** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือกำแพง, ตะแบกบานแล้วร่วง, ที่นี้มีแม่ให้เช่า, เทียนดับ ณ ห้วยแกลง, ผู้ช่วยครู, เรื่องเล่าบนหน้ากระดาษ, พอตายตั้งแต่ยังไม่สิ้นลม, โลกใบเก่ายังเศร้าเหมือนเดิม, โศกนาฏกรรมบนลานแล้ง, ปล่อยเกาะและริมฝั่งโปโตแม็ค
4. **นางฟ้าในดวงจันทร์** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือ สมรภูมิจีวีต, นางฟ้าในดวงจันทร์, นุดสะหวัน, เมืองไมยราบ, บ่าเอยองเฮย, ความหวังของซัซ, บรรณาการ, สายใย และสุดทางที่บางกอก
5. **หมู่บ้านแอโรบิก** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือ เคว้ง, มาตามเขี้ยว: นางฟ้าของแฟรงค์, เหตุการณ์ปกติ, กิ๊กของลุงย่น, หมู่บ้านแอโรบิก, สมภารระดับ 8, ในกรอบเขตโทษ

และผู้รับรางวัล

6. **หวังว่าประชาชนคงเข้าใจ** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือ จึงเรียนมาเพื่อทราบ, ช่างหอนาฬิกา, จากดอนลำควนถึงสวนอัมพร, นางละคร, นอนสาหล่า, เสื่อม, ทศนิยมไม่รู้จัก, เส้าหลัก, เจ้า (หน้า) ที่, ป้ม และหวังว่าประชาชนคงเข้าใจ

7. **พาทิมะห์: หญิงสาวผู้มองเห็นลม** เรื่องที่นำมาวิเคราะห์คือ มือเย็นของคนยาก, ไฟต์บังคับ, ผู้รอคอย, ความลับของหลวงเพื่อน, ถนนชีวิต, พาทิมะห์: หญิงสาวผู้มองเห็นลม, เรื่องของหมา, เขตชุมชน...ลดความเลวและสภาพเหล่าชาว

## กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิเคราะห์

แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นของ ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539), ไพโรจน์ บุญประกอบ (2539), ประคอง เจริญจิตรกรรม (2551), ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2552) และพิมาน แจ่มจรัส (2556) อธิบายโดยสรุปได้ว่า ตัวละครเป็นผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง ผู้เขียนอาจสร้างขึ้นจากจินตนาการ การรับข้อมูลข่าวสาร หรือข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นก็ได้ นำเสนอได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม บทบาทเกิดจากแรงบันดาลใจหรือความปรารถนาอย่างใดอย่างหนึ่ง การกำหนดลักษณะของตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 แบบคือตัวละครมิติเดียว และตัวละครหลายมิติ

จากแนวคิดข้างต้น จึงกำหนดเป็นกรอบแนวคิดที่จะใช้เป็นฐานในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ การสร้างสรรค์ตัวละคร 3 ประเด็น ดังนี้

1. **การสร้าง** คือ การระบุถึงที่มาของตัวละครว่า ผู้เขียนได้มาจากจินตนาการ ข่าวเหตุการณ์หรือข้อเท็จจริง
2. **การนำเสนอ** คือ วิธีการให้ข้อมูลตัวละครของ ผู้เขียนใช้ลักษณะบอกโดยตรงหรือโดยนัย
3. **แรงจูงใจ** คือ การกำหนดปัจจัย เจื่อนใจหรือ เหตุที่กระตุ้นให้ตัวละครแสดงบทบาทพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เกิดจากแรงจูงใจภายในหรือแรงจูงใจภายนอก

## อัตลักษณ์การสร้างตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นของทัศนาวดี

จากการศึกษาบทบาทและพฤติกรรมของตัวละครในรวมเรื่องสั้น 7 เล่มของทัศนาวดี รวม 63 เรื่อง ผู้ศึกษาได้พิจารณาวิเคราะห์ตามประเด็นที่ตั้งวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดไว้ ผลการวิเคราะห์จำแนกตัวละครได้ 4 ประเภท ได้แก่

- 1) ตัวละครที่มีพฤติกรรมดี
- 2) ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากดีเป็นร้าย
- 3) ตัวละครที่มีพฤติกรรมร้ายและ
- 4) ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากร้ายเป็นดี โดยอธิบายถึงอัตลักษณ์การสร้าง

ตัวละคร ตามลำดับดังต่อไปนี้

### 1. ตัวละครที่มีพฤติกรรมดี

ตัวละครที่มีพฤติกรรมดี หมายถึง ตัวละครที่แสดงบทบาทตลอดทั้งเรื่องออกมาในทางพึงปรารถนา ปรากฏในเรื่องสั้น จำนวน 28 เรื่อง อาทิ พี่ชายคนที่สี่, กำแพง, ผู้ช่วยครู, หมูบ้านแอโรบิก ถือว่าปรากฏมากที่สุดโดยแสดงให้เห็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละคร ดังนี้

**การสร้าง** ปรากฏตัวละครที่ผู้เขียนสร้างขึ้น 3 แบบ คือจากจินตนาการ 14 เรื่อง จากกรรรับข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์สิ่งแวดล้อม 5 เรื่อง และจากข้อเท็จจริง 9 เรื่อง

**การนำเสนอ** แบ่งเป็นวิธีการนำเสนอตัวละครได้ 2 แบบ คือ นำเสนอโดยตรง 14 เรื่อง และ นำเสนอโดยอ้อมผ่านการบรรยายพฤติกรรมหรือคำพูด 14 เรื่อง

**แรงจูงใจ** การแสดงบทบาทหรือพฤติกรรมของตัวละครมีที่มาจาก 2 กรณี คือเกิดจากการแรงกระตุ้นภายใน 10 เรื่อง แรงกระตุ้นภายนอก 18 เรื่อง

ตัวอย่างการสร้างตัวละคร เช่น จากรวมเรื่องสั้นชุดโลกแคบ เรื่อง “พี่ชายคนที่สี่” ผู้เขียนได้สร้างตัวละครขึ้นจากข้อเท็จจริงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตพี่ชายตนเอง นำเสนอโดยตรง คือแสดงให้เห็นลักษณะด้อยของเขาและอุปนิสัยบางอย่างดังบทตัดตอนจากเรื่องสั้นต่อไปนี้

“...พี่ชายคนที่สี่ค่อนข้างโศกเศร้า เขาจบแค่ปอสองเท่านั้น พอขึ้นปอสามได้เดือนกว่าก็ล้มป่วยเกือบไม่รอดเลยไม่ได้เรียนอีก เขาเป็นคนเดียวที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ แต่ก็เป็นคนเดียวที่คอยปกป้องผมยามถูกพี่ๆ รังแกด้วยความอิจฉาลูกคนเล็ก...” (2545 : 19)

ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับพฤติกรรมอันเกิดจากแรงจูงใจภายในจิตใจของพี่ชาย ด้วยพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม ความรักความผูกพันกับน้องชาย ส่งผลให้เป็นคนโอบอ้อมอารี เสียสละและมีความสุขกับการให้ เหตุการณ์ในเรื่อง ตอนที่พี่ชายคนที่สี่กลับบ้านดังบทประพันธ์ว่า

“...สงกรานต์ปีนี้พี่ฉันมีของขวัญมาให้พวกเราที่บ้านทุกครั้ง รวมทั้งหลานๆ ด้วย ผมเองไม่เคยมีอะไรตอบแทนเขาเลย เวลากลับบ้านแต่ละที หลานๆ มักรู่กันล้อมหน้าตอมหลังเหมือนฝูงเหือบวมทะควายโซๆ ที่พลัดทางมา พี่ฉันอารมณ์ดีเสมอ แยกแจกเงินหลานๆ อย่างมีความสุข ไม่สั่งสอนหรือพูดอะไรเป็นหลักการ แจกเสียจนเกลี้ยงกระเป๋า...” (2545 : 23)

นอกจากนี้ตัวอย่างเรื่องสั้นชุดความลับที่ซาปา เรื่อง “ความลับที่ซาปา” ผู้เขียนสร้างตัวละครขึ้นจากจินตนาการ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากความเหงา ว่าเหว วาดฝันถึงความสมหวังในชีวิตรักของผู้เขียนเองนำเสนอโดยอ้อมผ่านการคิด

คำนึงถึงเรื่องราวในอดีต ดังบทประพันธ์ต่อไปนี้

“...ผมขบคิดถึงอดีตมากกว่าอนาคต เหตุผลข้อเดียวคือมันเป็นความจริง เสียหายความผิดพลาดหลายครั้งที่ไม่มีโอกาสแก้ตัว เสียหายเวลาแห่งความสุขที่ผ่านมันไปแค่พริบตา เสียหายสภาพอันสงบสุขของบ้านเกิดเมืองนอน เสียหาย...” (2546 : 58)

การนำเสนอตัวละครผ่านบุคลิกดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงอารมณ์โหยหาอดีต ชีวิตที่ผ่านมา ส่วนใหญ่พบแต่ความผิดหวัง อย่างไรก็ตาม เขาก็ยังพร้อมที่จะเสาะหาพันธมิตรเป็นแรงจูงใจภายนอกอันเกิดจากจังหวะ เวลา โอกาส ที่อยู่กับหญิงสาวซึ่งแอบรักมานานดังบทประพันธ์ต่อไปนี้

“...กลุ่มหมอกลอยล่องอยู่ในฝันฟ้าสีดำ ตลาดกำลังร้างไร้ผู้คน เสียชะงักจากโศกเศร้าแก่เจ็บหายมานานแล้ว ความหนาวเย็นปกคลุมไปทั่ว รอบข้างเงียบกริบ ไม่มีแม้เสียงเรไร...บรรยากาศเช่นนี้รับเร้าให้ผมตัดสินใจครั้งสำคัญ...” (2546 : 63)

โดยสรุปแล้ว ตัวละครที่มีพฤติกรรมดี การสร้างส่วนใหญ่มาจากจินตนาการเพื่อจำลอง “ตัวละครในอุดมคติ” ที่อยากจะให้เกิดขึ้นจริงพอๆ กับการอาศัยประสบการณ์ในชีวิตทั้งทางตรงและทางอ้อมของผู้เขียนเอง เช่นเดียวกับการนำเสนอตัวละคร ส่วนแรงจูงใจนั้น เกิดจากทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทั้งจิตสำนึกด้านคุณธรรม จริยธรรม และอิทธิพลของสังคม สิ่งแวดล้อมที่มีส่วนสำคัญในการชักนำคนให้ทำความดี และพยายามยับยั้งต่อสู่กับความชั่วร้าย

### 2. ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากดีเป็นร้าย

ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากดีเป็นร้าย หมายถึง ตัวละครที่เปลี่ยนแปลงบทบาทจากเดิมที่เป็นคนดีกลายเป็นคนร้ายในภายหลัง ปรากฏในเรื่องสั้นจำนวน 21 เรื่อง อาทิ เรื่องเล่าจากชายขี้เมา, ช่างหอนาฬิกา, ผู้รอคอย แสดงให้เห็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละคร ดังนี้

**การสร้าง** ปรากฏตัวละครที่ผู้เขียนสร้างขึ้น 3 แบบ คือจากจินตนาการ 14 เรื่อง ได้จากการรับข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์สิ่งแวดล้อม 5 เรื่อง และเกิดจากข้อเท็จจริง 2 เรื่อง

**การนำเสนอ** แบ่งเป็นวิธีการนำเสนอตัวละครได้ 2 แบบ คือ นำเสนอโดยตรง 10 เรื่อง และ นำเสนอโดยอ้อมผ่านการบรรยายพฤติกรรมหรือคำพูด 11 เรื่อง

**แรงจูงใจ** การแสดงบทบาทหรือพฤติกรรมของตัวละครมีที่มาจาก 2 กรณี คือเกิดจากการกระตุ้นภายใน 3 เรื่อง แรงกระตุ้นภายนอก 18 เรื่อง

ตัวอย่างการสร้างตัวละคร เช่น จากรวมเรื่องสั้น ชุดโลกใบเก่ายังเศร้าเหมือนเดิม เรื่อง “โศกนาฏกรรมบน

ลานแล้ว” ผู้เขียนได้สร้างตัวละครขึ้นจากจินตนาการ เพื่อปูพื้นฐานให้รู้จักภูมิหลังตัวละคร นำเสนอโดยตรง คือแสดงให้เห็น การดิ้นรนต่อสู้ชีวิตของเด็กหนุ่มอย่างจันทน์ที่ทำงานเก็บเงินเพื่อจัดงานบวชของตนเอง ดังบทตัดตอนจากเรื่องสั้นต่อไปนี้

“...หลายปีทีเดียวที่ลูกอีสานอย่างจันทน์เข้ามาทำงานในเมืองหลวง จันทน์ไม่ค่อยมีเงินเหลือให้พ่อแม่มากนัก พยายามเปลี่ยนงานที่ได้เงินดีกว่าเดิม แต่ดูเหมือนว่าจะเลวร้ายลงกว่าเก่า ชาวของค่าครองชีพก็แพงขึ้นไม่หยุดหย่อน... เพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันบวชให้พ่อแม่หมดแล้ว มีแต่เขาเท่านั้นที่ยังไม่มีโอกาสห่มผ้าเหลือง...” (2547 : 117)

ลักษณะดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงฐานะที่ยากจนของครอบครัว เขาและพ่อช่วยกันหาเงินมาจัดงานบวชได้สมใจ แต่พ่อกลับโชคร้ายติดยา ขมขู่ทำร้ายร่างกายแม่เพื่อบังคับเอาเงินไปซื้อยา จันทน์ก็มาเห็นเหตุการณ์นั้นพอดีจึงกระทำ “ปิดคุฆาต” ด้วยความจำเป็น นับว่าเกิดจากแรงจูงใจภายนอก เหตุการณ์ในเรื่องที่คิดจันทน์เห็นพ่อกำลังทำร้ายแม่นั้น ถือว่าตกอยู่ในสถานการณ์ที่บีบบังคับ ดังบทประพันธ์ว่า

“...ติดจันทนดตะลึงกับภาพที่เห็นอยู่ต่อหน้า พ่อกำลังวิ่งไล่กวัดแม่พร้อมเสียงคำรามดุด่า ในมือถือมีดอีโต้เล่มใหญ่ เสียงแม่ร้องลั่นปนเสียงอื่น เมื่อมองมาเห็นลูกชายที่เพิ่งสึก แกริบวิ่งเข้าหาหมายพึ่งพา แต่อนิจจา เท้าของแม่ไปสะกูดเอา กองฟืน ร่างของแม่ล้มลงพร้อมกับมีดในมือของผู้เป็นพ่อพุ่งเข้ากลางหลัง... โหดร้ายสุดความอดกลั้น ติดจันทน์กระโจนพรวดทีเดียว ถึงขวานที่ตกอยู่ข้างกองฟืน กระหน่ำฟันบอบังเกิดเกล้าไม่นับ...” (2547 : 122-123)

นอกจากนี้ด้วยเรื่องสั้นชุดหวังว่าประชาชนคงเข้าใจ เรื่อง “จึงเรียนมาเพื่อทราบ” ผู้เขียนสร้างตัวละครขึ้นจากจินตนาการ ได้รับแรงบันดาลใจจากการสังเกตชีวิตของนักศึกษาในอีกแง่มุม นำเสนอโดยตรง คือบอกถึงข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร และลักษณะบางประการที่เอื้อต่อการสร้างเหตุการณ์ลำดับต่อไป ดังบทตัดตอนจากเรื่องสั้นต่อไปนี้

“...พัชราภาไม่ใช่ชื่อในสูติบัตร หล่อนเพิ่งจะมาเปลี่ยนเอาชื่อเมื่อตอนรายงานตัวเข้ามหาวิทยาลัยไม่กี่วัน รวมทั้งชื่อเล่น “แอนนา” ก็เริ่มใช้ที่นี่ ถ้าเป็นไปได้ ไม่เพียงแค่ว่าเปลี่ยนชื่อ หล่อนอยากจะลบเลือนอดีตที่บ้านแทบทั้งหมด โดยเฉพาะความสัมพันธ์กับแฟนหนุ่มตอนเรียนมัธยมปลาย ความอ่อนหัดไม่เจนจัดต่อโลก ทำให้เธอตั้งท้อง เคราะห์ดีที่ท่าแห่งทันการ...” (2554 : 22)

การนำเสนอข้อมูลดังกล่าว ทำให้รู้จักสถานภาพความเป็นมา และบุคลิก นิสัยใจคอตัวละคร ที่เป็นเด็กสาวสาววัยพื้นฐานเป็นคนดีแต่เสียคนเพราะเรื่องความรัก เมื่อมาเรียนในเมืองหลวง ความจำเป็นของการใช้ชีวิตที่ต้องอาศัยเงิน อีกทั้ง

การหลงระเห็จไปกับความเจริญทางวัตถุ แสงสีมายาคติเป็นแรงจูงใจอันเกิดจากปัจจัยภายนอก ทำให้เลือกทางเดินชีวิตด้วยการเป็นเมียน้อย ดังบทประพันธ์ ว่า

“...สังคมที่พึ่งพาใครไม่ได้ ทำให้แอนนาต้องเอาตัวรอด การตัดสินใจเป็นไปอย่างอิสระ ขึ้นปีสอง หล่อนเต็มใจที่จะเป็น “แฟนเก็บ” ของนายความวัยครวพ้อ ซึ่งรู้จักกันในผับแห่งหนึ่งแถวรัชดา เขาส่งเสียให้หล่อนเดือนละเจ็ดพัน แลกกับการแวะเวียนมาหาในวันหยุด ชีวิตใหม่ของแอนนาเต็มไปด้วยสีสันหลายรูปแบบ...” (2554 : 24)

โดยสรุปแล้ว การสร้างตัวละครที่เปลี่ยนพฤติกรรมจากดีเป็นร้ายนั้น ส่วนใหญ่จำลองขึ้นจากจินตนาการ นิยมนำเสนอทั้งทางตรงและทางอ้อม แสดงให้เห็นว่า โดยปกติมนุษย์มักใฝ่ดี แต่บางครั้งก็จะมีเหตุให้เปลี่ยนเป็นร้าย ซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากแรงจูงใจภายนอก

### 3. ตัวละครที่มีพฤติกรรมร้าย

ตัวละครที่มีพฤติกรรมร้าย หมายถึง ตัวละครที่แสดงบทบาทตลอดทั้งเรื่องออกมาในทางไม่พึงปรารถนา ปรากฏในเรื่องสั้น จำนวน 8 เรื่อง อาทิ บรรณาการ, สมภารระดับ 8, เสื่อม แสดงให้เห็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละคร ดังนี้

**การสร้าง** ปรากฏตัวละครที่ผู้เขียนสร้างขึ้น 3 แบบ คือจากจินตนาการ 2 เรื่อง จากการรับข้อมูล ชาวสาร เหตุการณ์สิ่งแวดล้อม 3 เรื่อง และจากข้อเท็จจริง 3 เรื่อง

**การนำเสนอ** แบ่งเป็นวิธีการนำเสนอตัวละครได้ 2 แบบ คือ นำเสนอโดยตรง 6 เรื่อง และ นำเสนอโดยอ้อมผ่านการบรรยายพฤติกรรมหรือคำพูด 2 เรื่อง

**แรงจูงใจ** การแสดงบทบาทหรือพฤติกรรมของตัวละครมีที่มาจาก 2 กรณี คือเกิดจากแรงกระตุ้นภายใน 3 เรื่อง แรงกระตุ้นภายนอก 5 เรื่อง

**การสร้างตัวละครประเภทนี้ปรากฏทั้ง 3 แบบ มักนำเสนอแบบตรงไปตรงมาแรงจูงใจของการแสดงออกเกิดจากภายใน เช่น ความต้องการทางเพศ ความโลภ และแรงจูงใจภายนอก เช่น อำนาจ ตำแหน่งหน้าที่การงาน แสวงหาผลประโยชน์ หรือไม่ก็เกิดจากความต้องการให้สังคมยอมรับ**

ตัวอย่างการสร้างตัวละคร เช่น จากรวมเรื่องสั้นชุดหมู่บ้านแอโรบิก เรื่อง “กิ๊กของลุงย่น” ผู้เขียนได้สร้างตัวละครขึ้นจากข้อเท็จจริงซึ่งเป็นชายชรามีฐานะเป็นญาติของเพื่อน นำเสนอโดยตรง คือบอกข้อมูลทางกายภาพและลักษณะเฉพาะที่ถือเป็นจุดเด่นของตัวละคร ดังบทตัดตอนจากเรื่องสั้นต่อไปนี้

“...ลุงย หนุมเจ้าสำราญแห่งแก่งเลิงจาน คนที่ไม่คุ้นเคยอาจเดาว่า อายุแกคงสักห้าสิบต้นๆอันที่จริงปีนี้ปาเข้าหกสิบสามแล้ว แกตกพุ่มม่ายมาเกือบยี่สิบฝน แต่เป็นคนรักษาสุขภาพพรั่งกายดี โดยเฉพาะเรื่องการแต่งองค์ทรงเครื่องนั้น แกจะดูพิถีพิถันเป็นพิเศษ ทั้งเสื้อผ้า เครื่องสำอาง เข็มขัด รองเท้า เรียกว่าปลัดยงอายุว่าจั้นเถอะ...” (2551 : 65)

ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับพฤติกรรมอันเกิดจากแรงจูงใจภายในของตัวละครเอง ตัวบุคคลิกเป็นคนแต่งตัวดี นิสัยเจ้าชู้ ซื่อ ปากหวาน มักมากในกาม ไม่ว่าจะลูกเมียใคร เหตุการณ์ในเรื่อง ที่แกเองเป็นคนบอกนั้นยืนยันได้ดีดังบทประพันธ์ว่า

“...ย ปลัดอายุ บอกว่า สาวแก่แม่ม่ายในหมู่บ้านเสร็จแกไปแล้วมากกว่าสิบราย ต่างกรรมต่างวาระ มานรูดที่กระจัดกระจายกันอยู่รอบตัวเมืองแกเคยไปใช้บริการมาแล้วทั้งนั้น บ้างอาศัยผิวเผล บ้างอยากลอง บ้างมาแล้วคึก พอโดนหยอดคำหวานหนอยก็เคลิ้มคล้อยตาม...” (2551 : 70)

นอกจากนี้ตัวอย่างเรื่องสั้นชุดหวังว่าประชาชนคงเข้าใจ เรื่อง “เสื่อม” ผู้เขียนสร้างตัวละครขึ้นจากข่าวเหตุการณ์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการรับทราบข้อมูลเรื่องการรับจ้างทำผลงานทางวิชาการเพื่อเข้าสู่ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ จึงกำหนดตัวละครขึ้นมาเป็นครูสาวนำเสนอโดยตรงคือแสดงให้เห็นหน้าที่การงาน เพศ อายุ และรูปร่างหน้าตา ดังบทประพันธ์ต่อไปนี้

“...หล่อนบรรจู้ที่เมื่อยี่สิบปีก่อน วันแรกที่เดินทางมาพร้อมกับพ่อแม่ ทั้งชาวบ้าน ครู และนักเรียนต่างตื่นเด่นดีใจกันทั่วหน้า เพราะนอกจากจะได้ครูเพิ่มขึ้น ครูคนใหม่ยังหน้าตาสะสวยราวกับนางเอกละครทีวี...” (2554 : 119)

การนำเสนอลักษณะตัวละครดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงหน้าที่การงาน สถานะทางสังคม การทำผลงานเพื่อเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ ได้เงินประจำตำแหน่ง นับว่าเป็นแรงจูงใจภายนอก แม้ต้องทอดทิ้งการสอน หมกมุ่นกับการหาเงินมาว่าจ้างคนอื่นทำผลงาน กระทั่งค่าใช้จ่ายอื่นๆ อีกมากมายก็ตาม เหตุการณ์ดังกล่าวนี้ นับเป็นปัญหาใหญ่ของวงการการศึกษาไทย ดังบทประพันธ์ต่อไปนี้

“...ช่วงนี้หล่อนต้องวิ่งซุกๆหาเงินกู๋ไหนจะค่าใช้จ่ายในครอบครัว ค่าจ้างทำผลงานร่วมสี่หมื่น ผู้รับงานเล่นเล่นว่าต้องยื่นหมูยื่นแมว ทุกอย่างเพิ่งเรียบร้อยเมื่อเดือนที่แล้ว ต่อจากนั้นเพื่อความชัวร์ ครูรุ่นพี่ที่ผ่านการประเมินพร้อมกับได้เสวยเงินประจำตำแหน่งแล้วแนะนำหล่อนว่า ต้องสืบเสาะให้ได้ว่าใครเป็นคนอ่านบ้าง ซึ่งงานนี้ พอรู้อ่านแล้ว ต้องติดต่อดกลงเรื่องค่าตอบแทนอีกเช่นกัน...” (2554 : 123)

โดยสรุปแล้ว การสร้างตัวละครประเภทนี้

ปรากฏทั้งจินตนาการ ข่าว เหตุการณ์และข้อเท็จจริง มักนำเสนอแบบตรงไปตรงมาแรงจูงใจของการแสดงออกเกิดจากภายใน เช่น ความต้องการทางเพศ ความโลภ และแรงจูงใจภายนอก เช่น อำนาจ ตำแหน่งหน้าที่การงาน แสวงหาผลประโยชน์ หรือไม่ก็เกิดจากความต้องการให้สังคมยอมรับ

#### 4. ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากร้ายเป็นดี

ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากร้ายเป็นดี หมายถึง ตัวละครที่เปลี่ยนแปลงบทบาทจากคนไม่ดีกลายเป็นคนดีในภายหลัง ปรากฏในเรื่องสั้นเพียง 6 เรื่อง อาทิ ผู้พิทักษ์, สัมพันธภาพ, ที่นี่...มีแม่ให้เช่า แสดงให้เห็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละครดังนี้

**การสร้าง** ปรากฏตัวละครที่ผู้เขียนสร้างขึ้น 3 แบบ คือจากจินตนาการ 3 เรื่อง จากการรับข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์สิ่งแวดล้อม 1 เรื่อง และเกิดจากข้อเท็จจริง 2 เรื่อง

**การนำเสนอ** แบ่งเป็นวิธีการนำเสนอตัวละครได้ 2 แบบ คือ นำเสนอโดยตรง 4 เรื่อง และ นำเสนอโดยอ้อมผ่านการบรรยายพฤติกรรมหรือคำพูด 2 เรื่อง

**แรงจูงใจ** การแสดงบทบาทหรือพฤติกรรมของตัวละครมีที่มาจาก 2 กรณี คือเกิดจากการแรงกระตุ้นภายใน 5 เรื่อง แรงกระตุ้นภายนอก 1 เรื่อง

ตัวอย่างการสร้างตัวละคร เช่น จากรวมเรื่องสั้นชุดความลับที่ซาปา เรื่อง “สัมพันธภาพ” ผู้เขียนได้สร้างตัวละครขึ้นจากข้อเท็จจริงซึ่งเป็นลุงของลูกศิษย์ชาวเวียดนาม เมื่อครั้งไปเยี่ยมบ้าน นำเสนอโดยตรง คือบอกข้อมูลด้านสถานะบทบาทหน้าที่ในอดีต ซึ่งส่งผลในด้านทัศนคติ ดังบทคัดตอนจากเรื่องสั้นต่อไปนี้

“...ผมลุกขึ้นก้มตัวคารวะทักทายแล้วนั่งลงพร้อมกับผู้มาใหม่ วิไลวรรณบอกว่า นี่คือลูกคนโตของปู่ เคยไปรบในลาวเกือบสิบปี ก่อนที่จะเข้าสู่สมรภูมิภาคใต้พร้อมกับน้องชาย...” (2546 : 27)

ความรู้สึกของตัวละครที่เป็นทหารและเคยรบกับทหารไทย ทำให้มองคนไทยในแง่ลบแต่ก็เปลี่ยนพฤติกรรมมาเป็นมิตร อันเกิดจากแรงจูงใจภายนอก เหตุการณ์ในเรื่อง เมื่อได้พูดคุยและรับรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของ “ผม” ซึ่งเป็นครูสอนหลานตนเองแล้ว ดังบทประพันธ์ว่า

“...เหล่าป่า ของฝากจากลุงวิไลวรรณขวดนั้นยังตั้งสงบอยู่ข้างแจกัน อดีตทหารแห่งกองทัพเวียดนามยึดใฝ่มีผมแทนน้ำใจอันล้นเหลือ พร้อมจะยื่นคະຍ໌ให้ผมตักปากรับคำ ว่าเดือนพฤษภาคมจะมาเยี่ยมอีกครั้ง...” (2546 : 32)

นอกจากนี้ ตัวอย่างเรื่องสั้นชุดโลกใบเก่ายังเสร์เหมือนเดิม เรื่อง “ที่นี่...มีแม่ให้เช่า” ผู้เขียนสร้างตัวละคร

ขึ้นจากจินตนาการ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการสังเกตกิริยาท่าทางของแม่ลูกคู่หนึ่งที่เหมือนไม่ใช่แม่ลูกกันจริง จึงสร้างตัวละครที่รับจ้างเป็นแม่ขึ้นมาเสนอโดยตรง คือแสดงให้เห็นหน้าที่การงาน ดังบทประพันธ์ต่อไปนี้

“...หล่อนจ้วงเจี้ยอ้าปากหาวยอียด...ซยับผ้าถุงขึ้นท้อเอว ยังมีเวลาอีกชั่วโมงกว่าจะถึงเวลาทำงาน มันเป็นงานพิเศษซึ่งทำรายได้ให้มากกว่างานที่ทำประจำเสียอีก” (2547 : 37)

การแสดงบทบาทสมมติเป็นแม่ไปกับนักร้องสาว แม้จะเป็นการหลอกหลวงทั้งตนเองและคนอื่นก็ตาม หล่อนถือเป็นการทำงาน แต่เมื่อกลับมาหาลูกสาวที่แท้จริง จิตสำนึกอันเป็นแรงจูงใจภายในก็กลับคืนมา เหตุการณ์นี้ บอกถึงจิตวิญญาณและความเป็นแม่ดังบทประพันธ์ต่อไปนี้

“...หล่อนเปิดประตูห้อง ลูกสาวนอนตะแคงหันหน้าเข้าข้างฝา เสียงกรนเบาๆด้วยความเหนื่อยล้า นั้น เรียกให้สำนึกที่แท้จริงของหล่อนกลับคืนมา ละครคืนนี้ได้จบลงแล้วร่างที่เหยียดอยู่ตรงหน้าคือโลกแห่งความจริงที่หล่อนไม่เคยปฏิเสธ...” (2547 : 45)

โดยสรุปแล้ว การสร้างตัวละครประเภทนี้ปรากฏทั้งจากจินตนาการ ชั่ว เหตุการณ์ และข้อเท็จจริงส่วนใหญ่นำเสนอแบบตรงไปตรงมาสำหรับแรงจูงใจในการเปลี่ยนพฤติกรรม มักเกิดขึ้นจากปัจจัยภายใน เช่น จิตสำนึก ความเชื่อ ค่านิยม สำหรับแรงจูงใจภายนอกนั้นจะเกิดจากการทบทวนทำความเข้าใจและเรียนรู้จากเหตุการณ์แวดล้อม

## บทสรุป

อัตลักษณ์การสร้างสรรค์ตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นของทัศนาวดี ปรากฏตัวละครอยู่ 4 ลักษณะ คือ ตัวละครที่มีพฤติกรรมดี ตัวละครที่มีพฤติกรรมร้าย ตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากดีเป็นร้าย และตัวละครเปลี่ยนพฤติกรรมจากร้ายเป็นดี โดยผู้เขียนได้แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครจากจินตนาการ ชั่วเหตุการณ์ และข้อเท็จจริง ใช้วิธีการนำเสนอตัวละครทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งแสดงบทบาทออกมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก พบในตัวละครทุกลักษณะ จะเห็นได้ว่าในแง่การสร้างตัวละครนั้น ผู้เขียนมักสร้างด้วยจินตนาการเสียส่วนใหญ่ โดยเฉพาะด้านดี ตามรูปแบบ “ตัวละครในอุดมคติ” วิธีการนำเสนอนิยมใช้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งขึ้นกับวิธีการปูพื้นฐานและทิศทางของการดำเนินเรื่อง ส่วนการสร้างแรงจูงใจให้ตัวละครแสดงบทบาท ขึ้นอยู่กับการตั้งประเด็น และการคิดวางโครงเรื่องของผู้ประพันธ์เป็นหลัก ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่า ตัวละครที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากดีเป็นร้ายนั้น มักเกิดจากแรงจูงใจภายนอก แสดงให้เห็นมุมมองของ

ผู้เขียนว่าให้ความสนใจเกี่ยวกับปัญหาของการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน

## บรรณานุกรม

- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2545). **ในโลกแคบ**. กรุงเทพฯ : น้ำหวาน.
- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2546). **ความลับที่ซาปา**. กรุงเทพฯ : น้ำหวาน.
- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2547). **โลกใบเก่ายังเศร้าเหมือนเดิม**. กรุงเทพฯ : น้ำหวาน.
- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2550). **นางฟ้าในดวงจันทร์**. กรุงเทพฯ : แม่โพสพ.
- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2551). **หมู่บ้านแอโรบิก**. กรุงเทพฯ : แพรวสำนักพิมพ์.
- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2554). **หวังว่าประชาชนคงเข้าใจ**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม : ปังใบ
- ทัศนาวดี. (นามแฝง). (2557). **ฟ้าติเมหะ: หญิงสาวผู้มองเห็นลม**. กรุงเทพฯ : ไร่ลาย.
- ธัญญา สังขพันธ์. (2539). **วรรณกรรมวิจารณ์**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี: นาคกร.
- ประคอง เจริญจิตรกรรม. (2551). **หลักการเขียนวิจารณ์วรรณกรรม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมาน แจ่มจรัส. (2556). **เขียน**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : แสงดาว.
- ไพโรจน์ บุญประกอบ. (2539). **การเขียนสร้างสรรค์เรื่องสั้น-นวนิยาย**. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา. (2552). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุทัศน์ วงศ์ระบากถาวร. (2550). **บันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้น**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.