



บทความวิจัย

เรื่อง การวิเคราะห์แนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง

แขนกลคนแปรธาตุ

โดย

นางสาวกัญญรัตน์ ทรงวรวิทย์

รหัสนักศึกษา 05550602

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 109 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2558

ชื่อหัวข้อบทความวิจัย	การวิเคราะห์แนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ
ชื่อ-นามสกุลนักศึกษา	นางสาวกัญญรัตน์ ทรงวรวิทย์
ชื่อ-นามสกุลอาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์
สาขาวิชาเอก	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา	2558

### บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดทางแนวคิดอภิปรัชญา และ เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงเนื้อหาที่สะท้อนถึงแนวคิดอภิปรัชญาและความเป็นสัจจะต่างๆของโลก โดยใช้การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ เป็นกรณีศึกษา โดยศึกษาค้นคว้าจากอภิปรัชญาและหลักทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ โดยผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดอภิปรัชญาคือ มุ่งหาคำตอบของคำถามที่ว่าความแท้จริงคืออะไร อะไรคือแก่นแท้ อะไรคือสัจจะของโลก ซึ่งในการ์ตูนเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงคำตอบจากการดำเนินเรื่องโดยผ่านตัวละครเอก ที่ได้เข้าใจถึงความเป็นแก่นแท้ และยอมรับความเป็นไปตามกฎกติกาของโลก จึงกล่าวได้ว่าแก่นแท้นั้นก็คือกฎของโลก หรือ กฎแห่งธรรมชาตินั่นเอง ซึ่งตัวเราก็เป็นหนึ่งในธรรมชาติ ดังนั้นเราทุกคนจึงมีแก่นแท้ในตัวเอง และได้เข้าใจว่ามนุษย์เราไม่สามารถฝืนความเป็นไปของจักรวาลได้ มนุษย์ที่ตายไปแล้ว ไม่อาจสร้างขึ้นมาได้อีก โลกใบนี้ไหลเวียนไปตามกระแสอันยิ่งใหญ่ การเกิดและการตายของคนก็อยู่ในกระแสนั้นด้วยเช่นกัน

### กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์แนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แชนกลคนแปรธาตุ” สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย ที่คอยดูแลเอาใจใส่ ให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวความคิด ตลอดจนคอยตรวจสอบแก้ไขให้แก่ผู้ศึกษาตั้งแต่เริ่มดำเนินการทำบทความวิจัยจนกระทั่งบทความวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้ศึกษารู้สึกสำนึกในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาคปรัชญาทุกท่าน สำหรับความกรุณาให้ความรู้ การชี้แนะแนวทางต่างๆ คำอธิบายรายละเอียดที่เอื้อต่อการทำบทความวิจัยเล่มนี้

ขอขอบคุณทุกคนในครอบครัว สำหรับกำลังใจ คำปรึกษาที่ดี และคอยสนับสนุนในทุกๆด้าน

ขอขอบคุณหมี่ยิว ปิ่น แป้ม ตูน นาชาและเพื่อนๆทุกคน สำหรับทุกๆคำปรึกษา คอยรับฟังปัญหา และคอยให้กำลังใจเสมอมา จนทำให้ผู้ศึกษาสามารถผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆมาได้ด้วยดี

หากพบความผิดพลาดประการใด ผู้ศึกษาขอกราบขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย และหวังว่าบทความวิจัยฉบับนี้คงจะมีประโยชน์ไม่มากนักน้อยต่อผู้ที่สนใจจะศึกษาในเรื่องนี้หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป

กัญญรัตน์ ทรงวรวิทย์

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทที่	
1     บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2     แนวคิดอภิปราย.....	6
ความหมายของอภิปราย.....	6
ทฤษฎีความเป็นจริง.....	7
3     การวิเคราะห์แนวคิดอภิปรายในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แชนกลดคนแปรธาตุ.....	9
4     บทสรุป.....	13
ข้อเสนอแนะ.....	14
บรรณานุกรม.....	15
ประวัติผู้วิจัย.....	16

## 1. บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันคำว่าการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งออกเป็นสื่อ 2 ประเภท คือ อะนิเมะ (Anime) และ มังงะ (Manga) โดย อะนิเมะ หมายถึงภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ทั้งที่ปรากฏในรูปแบบของหนังสือ ทีวี หนังสือ วีซีดี ดีวีดี หรือม้วนวิดีโอ มีชื่อเรียกเฉพาะว่า โอวา (OVA, Original Video Animation หรือ OAV) ส่วนมังงะ หมายถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ญี่ปุ่นได้สร้างเอกลักษณ์ของ “มังงะ” และ “อะนิเมะ” เป็นแบบเฉพาะของตัวเอง ซึ่ง “มังงะ” ไม่เหมือน “คอมิกส์” และ “อะนิเมะ” ก็ไม่เหมือน “แอนิเมชัน” เพราะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ (cinematic style) มากกว่า โดยผู้เขียนจะเขียนภาพระยะไกลใกล้ เปลี่ยนมุมมองและตัดต่อเนื้อหาลักษณะแบบมังงะและอะนิเมะ จึงนับเป็นอีกตระกูลหนึ่งต่างหาก (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2549 : 7-8)

การ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้ใหญ่หลายคนเคยดูถูก ปัจจุบันเป็นอุตสาหกรรมหลักที่สร้างรายได้ให้กับประเทศญี่ปุ่นเป็นจำนวนมาก การพัฒนาอุตสาหกรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นถือว่าอยู่ในระดับที่สูงมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น เช่น Shonen Jump ซึ่งเป็นบริษัทมังงะที่ใหญ่ที่สุด มียอดขายสัปดาห์ละ 3 ล้านเล่ม เทียบเท่ากับยอดขายหนังสือการ์ตูนของ Marvel Comics ในสหรัฐอเมริกาทั้งเดือน

ปัจจัยที่ทำให้อุตสาหกรรมการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่นเติบโตได้มากนั้นส่วนหนึ่งเป็นเพราะที่ประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนถือเป็นศิลปะภาพวาดที่สวยงามอย่างหนึ่งซึ่งอยู่คู่กับวัฒนธรรมมานาน ประกอบกับความมีเอกลักษณ์ ซึ่งแตกต่างกับการ์ตูนของโลกตะวันตกโดยสิ้นเชิง เช่น ลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ขณะที่การ์ตูนของตะวันตกจะเน้นที่ความเสมือนจริง ส่วนทางด้านเนื้อหาการ์ตูนตะวันตกส่วนใหญ่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่

ปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้จำกัดความนิยมอยู่แค่ภายในประเทศเท่านั้นแต่หากได้รับความนิยมไปทั่วทุกมุมโลกก็ว่าได้ หลายๆประเทศหันมาอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเนื่องจากความมีเอกลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่นนั่นเอง(อุตสาหกรรม “มังงะ” และ “อะนิเมะ” ญี่ปุ่น, 2551)

การ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้มีเนื้อหาแต่เฉพาะที่ถูกวิจารณ์ว่าอมเมเวาชนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่การ์ตูนหลายเรื่องยังแฝงแนวคิดทางสังคม ศาสนา วัฒนธรรม หรือปรัชญาที่ลึกซึ้ง และการ์ตูนที่น่าสนใจมากเรื่องหนึ่งคือ แชนกิลคนแปรธาตุ ซึ่งเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในหลายประเทศ เห็น

ได้จากการจัดอันดับการ์ตูนยอดนิยมหรือการ์ตูนในดวงใจจากหลายๆสื่อ ที่มักจะมีชื่อเรื่องนี้ติดอยู่ในอันดับต้นๆเสมอ ด้วยเนื้อหาน่าสนใจการเอาตำนานโบราณอย่างศาสตร์แห่งการเล่นแร่แปรธาตุอันเป็นปฐมบทของวิชาเคมีในปัจจุบัน และทฤษฎีร่วมสมัยมาผสมกับการ์ตูนแอ็คชั่น ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ดูมไปด้วยสาระความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ การเมืองการปกครอง หรือแม้แต่การนำเสนอในทุกๆด้านของมนุษย์ ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตและคติประจำใจในด้านต่างๆ ไม่มากก็น้อย

แขนกลคนแปรธาตุ หรือ ฟูลเมทัลอัลเคมีสต์ (Fullmetal Alchemist) เป็นมังงะที่เขียนโดย ฮิโรมุ อาราคาว่า แปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทยโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และได้ทำเป็นอะนิเมะฉายทางโทรทัศน์ 51 ตอนจบ ลิขสิทธิ์วีซีดีและดีวีดีภาคภาษาไทย โดยบริษัท ทีไอจีเอ และมีการจัดสร้างเป็นภาคเสริมฉายในโรงภาพยนตร์ โดยเนื้อหาเกิดขึ้นหลังจากที่ฉายทางโทรทัศน์ 2 ปีให้หลัง โดยเป็นตอนจบสมบูรณ์ของเรื่องในฉบับอะนิเมะ แต่สร้างความไม่พอใจให้กับแฟนคลับและผู้เขียนอย่างมาก เพราะมีการตัดแปลงเนื้อเรื่องตอนจบที่แตกต่างไปจากต้นฉบับในหนังสืออย่างสิ้นเชิง จนทาง TBS ได้รับเสียงเรียกร้องจากแฟนคลับของหนังสือให้รีเมคเรื่องเพื่อให้ตรงกับเนื้อเรื่องตามต้นฉบับ จึงได้มีการเริ่มลงมือรีเมคทำใหม่ตั้งแต่ต้นจนจบตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2551 โดยนำทีมพากย์เดิมมาพากย์ในภาคใหม่นี้ และใช้ชื่อว่า ฟูลเมทัลอัลเคมีสต์ บราเธอร์ฮู้ด (Fullmetal Alchemist: Brotherhood)

แขนกลคนแปรธาตุ ยังถูกนำมาทำเป็นวิดีโอเกมสำหรับเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 2 เกมบอยแอดวานซ์ และนินเทนโด DS และเคยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวีในรายการไอทีวีการ์ตูนคลับ ตั้งแต่ช่วงปลายเดือนกันยายน พ.ศ. 2548 ถึงปลายเดือนมีนาคม พ.ศ. 2549 เวลา 9.00 - 9.30 น. ปัจจุบันออกอากาศทางช่อง ASTV3 Happy Variety Channel ทุกวันเสาร์-อาทิตย์ เวลา 17.00-17.30 น. ส่วนภาค บราเธอร์ฮู้ด ได้มีการจัดจำหน่ายโดยบริษัท โรส มีเดีย แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ โดยยังคงใช้นักพากย์ชุดเดิมบางส่วนของบริษัททีไอจีเอ (AdminRoseGC,2554)

เมื่อวิเคราะห์ถึงการ์ตูนเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องกับแนวคิดอภิปรัชญาอันเป็นสาขาหนึ่งของปรัชญา ซึ่งว่าด้วยความจริงแท้ คือ ความแท้จริงเรื่องโลก คน และภาวะเหนือธรรมชาติ มุ่งศึกษาเกี่ยวกับความเป็นจริงของโลก โดยในการ์ตูนเรื่องนี้ เอ็ดเวิร์ด และ อัลฟองเซ เอลริค สองพี่น้องตระกูลเอลริค ต้องสูญเสียแม่ที่รักไปอย่างกะทันหัน ทั้งคู่จึงตัดสินใจใช้วิชาแปรธาตุในการชุบชีวิตมนุษย์ซึ่งถือเป็นสิ่งต้องห้ามของการเล่นแร่แปรธาตุ เพื่อคืนชีวิตให้กับแม่ของตน แต่ด้วยสัจจะของโลกแล้วไม่สามารถสร้างชีวิตขึ้นมาจากความว่างเปล่าได้ เอ็ดและอัลต้องจ่ายค่าผ่านทางในการรับรู้แก่นแท้โดยแลกด้วยร่างกาย เอ็ดจ่ายด้วยขา ส่วนอัลจ่ายด้วยร่างกายทั้งหมด เมื่อกลับมาจากประตูสัจจะเอ็ดพบว่าร่างของน้องชายหายไปทั้งหมด จึงจ่ายด้วยแขน

และสิ่งวิญญูณของน้องชายพนักไว้ในชุดเกราะด้วยตราโลहित หลังจากนั้นเอ็ดมีโอกาสได้เข้าร่วมกับ กองทัพเพื่อตามหาศึลนักรบราชญ์ ซึ่งเป็นศึลวิเศษณ์ที่ทำให้สามารถใช้พลังการแปรธาตุที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ การแลกเปลี่ยนที่หักเหิมเพื่อที่จะช่วยอัลนาร่างกายมนุษย์กลับมาให้ได้ จากการกระทำของเอ็ดที่พยายาม แสวงหาวิธีการฝึนกฎธรรมชาตินี้ จึงสามารถนำแนวคิดอภิปรัชญามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ได้ เพื่อ ค้นหากความจริงเกี่ยวกับแก่นแท้ของ โลกที่เอ็ดเผชิญ

จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์แนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนเรื่อง แขน กลคนแปรธาตุ อย่างลึกซึ้งต่อไป

## 1.2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบให้เห็นถึงเนื้อหาในการ์ตูนที่สะท้อนถึงแนวคิดอภิปรัชญาและ ความเป็นสัจจะต่างๆของโลก โดยใช้การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ เป็นกรณีศึกษา

## 1.3. ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษาเฉพาะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ ฉบับภาษาไทย จำนวน 27 เล่มจบ
2. ศึกษาโดยใช้กรอบปรัชญา สาขาอภิปรัชญาและสาขาอื่นๆที่เกี่ยวข้องมาพิจารณาการวิเคราะห์

## 1.4. วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาและการวิเคราะห์การ์ตูนญี่ปุ่น
2. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปรัชญา ทั้งเอกสารภาษาไทยและสื่ออิเล็กทรอนิกส์
3. เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

## 1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่น
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสัจจะต่างๆของโลก โดยใช้การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ เป็นกรณีศึกษา

## 1.6. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**กิริติ บุญเจือ (2518)** เขียนหนังสือเรื่อง “ปรัชญาสำหรับผู้เริ่มเรียน” กล่าวถึงอภิปรัชญาว่ามีหน้าที่ ค้นคว้าศึกษาว่าความเป็นจริงคืออะไร โดยคำตอบสำหรับปัญหาแบ่งเป็น 6 คำตอบใหญ่ๆ ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มๆละ 2 คำตอบ ได้แก่ เอกนิยมและลัทธิเพลโต คือ กลุ่มจิตนิยม อะตอมนิยมและพลังนิยม คือ สสารนิยม รั้งสรรค์นิยมและจิตสสารนิยม คือ ทวินิยม

**สิงห์ทน คำขาว (2519)** เขียนหนังสือเรื่อง “ปรัชญา” กล่าวถึงอภิปรัชญาว่าจะศึกษาถึงธรรมชาติ ของสิ่งที่เป็นจริง เกี่ยวกับพระผู้เป็นเจ้า เกี่ยวกับโลก และสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในโลก ว่าด้วยสิ่งที่มีอยู่ เพื่อให้รู้สิ่ง ที่มีอยู่ตามเป็นจริง นักปรัชญาบางท่านได้อธิบายเกี่ยวกับโลกที่เราอาศัยอยู่นี้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ ส่วนหนึ่งเป็นจิต ส่วนหนึ่งเป็นสสาร หรือวัตถุ และอีกส่วนหนึ่งเป็นพระผู้เป็นเจ้า หรือผู้บันดาล อภิปรัชญา พยายามที่จะอธิบายให้เห็นว่า อะไรคือจิต อะไรคือสสารหรือวัตถุ อะไรคือพระผู้เป็นเจ้า และสิ่งเหล่านี้มี ความสัมพันธ์กันอย่างไรบ้าง และสิ่งเหล่านี้มีสภาวะและคงอยู่ได้อย่างไร

**อดิศักดิ์ ทองบุญ (2526)** เขียนหนังสือเรื่อง “คู่มืออภิปรัชญา” กล่าวถึงความหมายของอภิปรัชญา คือการศึกษาถึงภาวะทั่วไปอย่างใดอย่างหนึ่งของสิ่งทั้งหลาย นอกเหนือไปจากที่วิทยาศาสตร์แต่ละสาขา ศึกษาได้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความจริงแท้ ซึ่งมีปัญหาต้องค้นคว้า 3 ปัญหา คือ ความแท้จริงคืออะไร เรารู้ ความแท้จริงได้อย่างไร และเราพึงประพฤติน้อย่างไร

**บุญมี แท่นแก้ว (2548)** เขียนหนังสือเรื่อง “ปรัชญาตะวันตกร่วมสมัย” กล่าวถึงแนวคิดหรือลัทธิ ต่างๆอันเป็นสาขาย่อยของปรัชญาที่เกิดขึ้นในซีกโลกตะวันตกทั้งหมด โดยเริ่มจากความเชื่อของมนุษย์ที่เริ่ม หันเหความคิดออกจากเรื่องพระเจ้าสร้างสิ่งต่างๆ และตั้งสมมติฐานใหม่ว่าสรรพสิ่งในโลกเกิดจาก ดิน น้ำ ลม ไฟ อากาศ ปริมาณ เป็นต้น ลักษณะแนวความคิดทำนองนี้คือจุดเริ่มต้นของปรัชญาแนวคิดสมัยแรก และได้มีการพัฒนาแนวคิดทางปรัชญานี้จนกระทั่งถึงปัจจุบัน และก้าวหน้าต่อไปเรื่อยๆ จากการพัฒนา แนวคิดของปรัชญานี้ทำให้แนวความคิดแยกออกเป็น 2 ลักษณะ คือ จิตนิยม กับ วัตถุนิยม และเห็นว่า ความแท้จริงมีนามธรรมกับรูปธรรม นามธรรมสัมผัสได้ด้วยจิตหรือความคิด เท่านั้น ส่วนรูปธรรมจะ สัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นสสารที่มีตัวตน



### เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาปรัชญา กับชีวิต (2555) เขียนบทความเรื่อง “อภิปรัชญา”

กล่าวถึงความหมายของอภิปรัชญานั้นคือสาขาที่ว่าด้วยความเป็นจริงของโลกหรือจักรวาลและชีวิตมนุษย์ โดยศึกษาทัศนะที่เรามีต่อโลก รวมทั้งธรรมชาติของโลกหรือเนื้อแท้เป็นอย่างไรมุ่งหาคำตอบว่าอะไรคือเนื้อแท้ของโลก อะไรคือเนื้อแท้ของมนุษย์ โลกเปลี่ยนแปลงอย่างไร โดยใช้กรอบความคิดทั้ง 3 แบบ ได้แก่ จิตนิยม สสารนิยม และธรรมชาตินิยม

### จุฑาทิพย์ อุมะวิชณี (ม.ป.ป.) เขียนหนังสือเรื่อง “ปรัชญาตะวันตกสมัยใหม่” กล่าวถึงปรัชญา

สมัยใหม่นับแต่ เดส์คาร์ตส์ เป็นต้นมาเป็นช่วงของนักคิดที่พยายามหาวิถีทางที่เหมาะสมที่สุดเพื่อที่จะได้มาซึ่งความรู้ นักปรัชญาสมัยใหม่คำนึงถึงวิธีการคิดที่จะตอบคำถามเหล่านั้น เป็นช่วงที่มนุษย์มองตัวเองว่าเป็นศูนย์รวมของความรู้ ทั้งนี้ที่มาของแนวคิดของนักปรัชญาแต่ละคนได้มาจากการสังเกต วิเคราะห์ และวิจารณ์แนวคิดของตนทั้งสิ้น นอกจากนั้นปรัชญาสมัยใหม่ยังเป็นรากฐานที่จะช่วยให้เราเข้าใจในความเป็นมาของความคิดที่เราเผชิญอยู่ในปัจจุบันได้

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าปรัชญาเป็นกระบวนการในการตั้งคำถามต่อประเด็นต่างๆที่เราสงสัย โดยพิจารณาเหตุผลของคำตอบต่างๆว่าน่าเชื่อถือหรือมีน้ำหนักหรือไม่ เช่นในงานเขียนของบุญมี แทนแก้ว (2548) จุฑาทิพย์ อุมะวิชณี (ม.ป.ป.) และทฤษฎีของสาขาอภิปรัชญาที่ว่าด้วยการมุ่งศึกษาความเป็นจริงของโลก เช่นงานเขียนของกิริติ บุญเจือ (2518) สิงห์ทน คำขาว (2519) อติศักดิ์ ทองบุญ (2526) และเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาปรัชญา กับชีวิต (2555)

อนึ่งการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์การตีปัญญายังไม่มีผู้ใดศึกษาถึงแนวคิดทางปรัชญามากนัก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใคร่ศึกษาการวิเคราะห์แนวคิดทางปรัชญาในการตีปัญญารื่อง แขนกลคนแปรธาตุ เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องซับซ้อนและยากต่อการตีความ เพื่อขยายขอบเขตการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดปรัชญาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

## 2. แนวคิดอภิปรัชญา

### 2.1 ความหมายของอภิปรัชญา

อภิปรัชญา แปลตามตัวว่า ปรัชญาอันยิ่งหรือปรัชญาชั้นสูง ส่วนคำภาษาอังกฤษ Metaphysics มีผู้ถูกขึ้นมาโดยบังเอิญเพื่อใช้เรียก First Philosophy ของอริสโตเติล เนื่องจากคนส่วนมากเชื่อว่าหลักปรัชญาของอริสโตเติลนั้นเริ่มต้นค้นคว้าเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับวิชาฟิสิกส์ก่อน แล้วในระยะต่อมาอริสโตเติลจึงได้ค้นคว้าความรู้ที่เกี่ยวกับวิชาอภิปรัชญา (Metaphysics) อันได้แก่ความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่นอกเหนือไปจากธรรมชาติ หรืออาจจะกล่าวได้ว่าอภิปรัชญาเป็นหมวดความรู้ที่ว่าด้วยสิ่งต่างๆ ที่อยู่นอกขอบเขตของวิชาฟิสิกส์ (อดิศักดิ์ ทองบุญ, 2526 : 1-4)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ ย่อมสรุปได้ว่าวิชาอภิปรัชญา หมายถึงศาสตร์ หรือ วิทยาศาสตร์ที่อยู่ นอกขอบเขตของบรรดาวิทยาศาสตร์กายภาพ (Physical sciences) ทั้งปวง เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญา ซึ่งว่าด้วยความจริงแท้ (reality) คือความแท้จริงเรื่อง โลก คน และภาวะเหนือธรรมชาติ และถือว่าอภิปรัชญาเป็นพื้นฐานหรือเป็นเนื้อหาที่แท้จริงของปรัชญา เป็นการศึกษาเรื่องภาวะหรือสัจ (Being) และความมีอยู่ (Existence) คือศึกษาถึงภาวะทั่วไปอย่างใดอย่างหนึ่งของสิ่งทั้งหลายนอกเหนือไปจากที่วิทยาศาสตร์แต่ละสาขาศึกษาได้ มีจุดมุ่งหมายที่จะค้นให้พบธรรมชาติของสิ่งต่างๆ ที่ไม่ใช่สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ (External nature) ทั้งปวง และย่อมมุ่งที่จะศึกษาให้ได้ความรู้ความเข้าใจอันแน่นอนเกี่ยวกับธรรมชาติที่แท้จริงของสัจจะ

บางคนได้อธิบายว่า อภิปรัชญา คือศาสตร์หรือความรู้ที่สำคัญที่สุดของวิชาปรัชญาเพราะเป็นหมวดความรู้ที่มุ่งศึกษาในเรื่อง “เหตุสูงสุด หรือ เหตุอันสุดท้าย” (Ultimate cause) ของสิ่งต่าง ๆ นั่นคือการค้นให้พบคำตอบที่แท้จริง เพื่อตอบคำถามที่ว่า อะไรคือสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดสิ่งนั้น หรือการค้นให้พบคำอธิบายเกี่ยวกับ “ความจริงแท้แน่นอนหรืออัลติมะสัจจะ” (Ultimate reality) คือการอธิบายเกี่ยวกับธรรมชาติของความจริงขั้นสุดท้าย หรือขั้นสูงสุดว่าเป็นอย่างไร ทั้งนี้เป็นเพราะมักจะกล่าวอยู่เสมอว่า “สัจจะ จำแนกออกเป็น 2 ระดับ” คือ

- 1) สัจจะสัมบูรณ์ หรือ อัลติเมตสัจจะ ได้แก่สัจจะขั้นสูงสุดและขั้นสุดท้าย ย่อมเป็นสิ่งที่คงที่และแน่นอนตลอดกาล
- 2) สัจจะสัมพัทธ์ ได้แก่สัจจะขั้นต้น หรือสัจจะที่เราค้นพบในตอนแรกและมีความไม่แน่นอนว่าจะเป็นจริงตลอดไป เช่นสัจจะที่ค้นพบด้วยการใช้ประสาทสัมผัส หรือสัจจะที่เรากำหนดให้เป็นจริงด้วยการสมมติหรือการอาศัยข้อสมมติฐาน เป็นต้น

เนื้อหาสำคัญในวิชาอภิปรัชญา ย่อมมุ่งค้นคว้าเกี่ยวกับธรรมชาติของสัจจะในระดับแรก คือสัจจะสัมบูรณ์ หรืออัลติเมตสัจจะ ซึ่งถือว่าเป็นความรู้เกี่ยวกับสาเหตุอันสุดท้ายที่ทำให้เกิดสิ่งต่างๆ และเป็นเหตุให้สิ่งทั้งหลายปรากฏอยู่ตามที่เป็นจริงของมัน ดังนั้น ในบางครั้งจึงอาจกล่าวได้ว่า “อภิปรัชญา คือหมวดความรู้ในวิชาปรัชญาที่กล่าวถึงสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามสภาพความเป็นอยู่อย่างแท้จริงของมัน” (The science of existence as existence)

## 2.2 ทฤษฎีความเป็นจริง

ปัญหาที่สำคัญประการหนึ่งของปรัชญา โดยเฉพาะ ในส่วนที่เกี่ยวกับอภิปรัชญา ก็คือปัญหาเรื่องความเป็นจริง หรือ ธรรมชาติของสัจจะ (Reality) ซึ่งได้แก่อภิปรัชญาที่ว่าด้วยภววิทยา (Ontology) คือความรู้ที่ว่าด้วยธรรมชาติของสัจจะ ซึ่งกล่าวโดยสรุปดังนี้

อภิปรัชญาที่ว่าด้วยภววิทยา ย่อมจำแนกออกได้เป็น 3 แนวความคิด คือ

1. ลัทธิเอกนิยม : หมายถึงลัทธิปรัชญา หรือทฤษฎีความเป็นจริงซึ่งเชื่อว่าอัลติเมตสัจจะมีเพียงชนิดเดียว เช่น ความเชื่อของธาเลส แห่งเมืองมิลีตุส (Thales of Miletus) ซึ่งกล่าวว่าปฐมธาตุของสรรพสิ่งทั้งหลายย่อมมีเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น อันได้แก่น้ำ ทุกๆอย่างย่อมเกิดจากน้ำ ลัทธิเอกนิยมแบ่งออกเป็นแนวความคิดที่แตกต่างกันได้อีก 3 ลัทธิ คือ

- 1) สสารนิยม (Materialism) : นักสสารนิยมคนสำคัญในสมัยกรีกโบราณคือ เดโมคริตัส (Democritus) และลูเครตัส (Lucretius) ซึ่งสอนว่า “สสารหรือวัตถุคือสิ่งที่มีสถานะของความเป็นจริงอันสูงสุด หรือโลกแห่งความเป็นจริง ย่อมได้แก่โลกของสสารเท่านั้น” ในศตวรรษที่ 19 ได้แก่ แฮกเกิล (Haeckel) ก็มีความเชื่อเช่นเดียวกัน คือ มีความเป็นจริงอยู่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ได้แก่สสารตามที่เดส์คาร์ตกล่าวว่า จิตคืออัลติเมตสัจจะมีสถานะเช่นเดียวกันกับสสารและไม่ขึ้นกับสสารนั้น นักสสารนิยมกลับมีความเห็นว่าสิ่งที่เดส์คาร์ตเรียกว่าจิตนั้น แท้จริงแล้วเป็นเพียงการปฏิบัติหน้าที่ของสสารเท่านั้น

เพราะตามความเป็นจริง สิ่งที่เป็นจิตนั้น ไม่ได้มีตัวตนอยู่จริงๆเลย ดังนั้น ย่อมกล่าวสรุปได้ว่า โลกทั้งโลก เมื่อวิเคราะห์อย่างถ่องแท้แล้ว จะค้นพบสภาพอนสฺคทัย คือมีแต่สสารที่คงอยู่ภายใต้กฎแห่งกายภาพ หรือ กฎของฟิสิกส์เท่านั้น

สสารนิยมมีหลักการสำคัญดังนี้

(1) สิ่งและเหตุการณ์ทั้งหมด รวมทั้งชีวิต วิชานและจิต เป็นผลระดับต่างๆของภาวะเชิงซ้อน และ พฤติกรรมของวัตถุกายภาพ หรือพลังงานเท่านั้น

(2) สิ่งที่เกิดขึ้นใดๆซึ่งรวมถึงสิ่งทั้งหมด ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต ล้วนเป็นปฏิบัติการระบบ รวม แห่งกฎทางวัตถุ

(3) ไม่มีพระเจ้า หรือภาวะเหนือธรรมชาติใดๆอื่นที่จะนำมาใช้อธิบายถึงความมีอยู่ของโลก และ สภาพของโลก

2) จิตนิยม (Idealism) : นักจิตนิยมสอนว่าปฐมเหตุของอัลติเมตัสจะหรือความแท้จริงอัน สูงสุด มีเพียงอันเดียว คือจิตหรือวิญญาณเท่านั้น ส่วนสิ่งที่นักสสารนิยมเรียกว่าวัตถุหรือสสารนั้นแท้จริง แล้วคือการแสดงออกของจิต หรือจิตภาพ หรืออาจจะกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่าโลกที่แท้จริงคือ โลกของจิต หรือ โลกของเราเท่านั้น ถ้าเราวิเคราะห์อย่างถ่องแท้จนถึงที่สุดแล้วเราจะพบว่า โลกที่แท้จริงหาใช่โลกแห่ง กายภาพที่ตกอยู่ภายใต้กฎแห่งกลศาสตร์หรือกฎแห่งฟิสิกส์ เพราะหากเชื่อเช่นนั้นแล้ว โลกของเราย่อม ไม่ใช่โลกแห่งชีวิต และจะเป็นโลกที่เคลื่อนที่ไปอย่างไม่หยุดนิ่งหมาย สิ่งต่างๆที่เกี่ยวกับเรื่องของคุณธรรม หรือคุณค่าที่ดี หรือศาสนาก็ดี หรือสิ่งที่เป็นอุดมการณ์ก็ดี ย่อมเป็นสิ่งที่มีอยู่จริง ไม่ใช่ความหลงผิดมมาย แต่เป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นด้วยพลังของชีวิตช่วยกระตุ้นให้ความพยายามของมนุษย์มีค่าอย่างแท้จริง สิ่งเป็น จริง หรือธรรมชาติของอัลติเมตัสจะตามความคิดเห็นของนักจิตนิยม ย่อมได้แต่การอธิบายคามหมายของ จักรวาลให้มีค่าและให้มีความหมายทางด้านจิตใจเป็นสำคัญ

3) ธรรมชาตินิยม (Naturalism) : มีความเชื่อว่า “สัจจะย่อมไม่ใช่จิตทั้งไม่ใช่สสาร แต่เป็น สิ่งหนึ่งซึ่งเป็นปฐมเหตุของจิตและสสาร เพราะจิตและสสารเป็นเพียงปรากฏการณ์ของปฐมเหตุเท่านั้น” สปิโนซา (Spinoza) ซึ่งมีแนวความคิดทางอภิปรัชญาเป็นแบบสรรพเทวนิยม (Pantheism) ย่อมอาจจะอนุโลม ให้เป็นตัวแทนของแนวความคิดแบบธรรมชาตินิยม ทั้งนี้เพราะสิ่งที่สปิโนซาเรียกว่าสัจจะนั้นคือสิ่งที่ป็นเนื้อ สาร (Substance) หรือเรียกว่าพระเจ้า โลกที่เราเห็นในหลายแง่มุมนั้น ก็คือปรากฏการณ์ของเนื้อสารหรือ

พระเจ้านั่นเอง ปรากฏการณ์ที่ปรากฏให้เห็นนั้น ในแง่หนึ่งย่อมมีสภาวะเป็นจิตแต่ในอีกแง่หนึ่งย่อมมีสภาวะเป็นสสาร แต่จิตและสสารย่อมไม่ได้แยกกันอยู่ต่างหาก หรือใช่ของสองอย่าง หากแต่ว่าจะปรากฏให้เห็นเป็นสองอย่างอยู่เสมอทั้งๆที่มีต้นกำเนิดจากเนื้อสารดั้งเดิมเพียงอันเดียวเท่านั้น

2. ลัทธิทวินิยม : สอนว่า “ปฐมเหตุแห่งความเป็นจริงหรือสัจจะอันแท้จริงของโลกย่อมมีอยู่สองอย่าง ได้แก่ จิตกับสสาร” เช่นแนวความคิดของอานักซาโกรัส (Anaxagoras) นักปรัชญาชาวกรีกโบราณเชื่อว่าปฐมเหตุของโลกย่อมประกอบขึ้นด้วยสสารหรืออะตอม กับสิ่งที่มีลักษณะเป็นหลังจิต นักปรัชญาในสมัยกลางก็จัดเป็นแนวความคิดแบบทวินิยม เช่น คำสอนของเซนต ออกัสติน ซึ่งสอนว่ามนุษย์ย่อมเกิดจากการรวมของกายและวิญญาณเข้าด้วยกัน วิญญาณคือจิตและเป็นสิ่งที่ไม่รู้จักตาย เพราะวิญญาณเป็นสิ่งบริสุทธิ์ ส่วนกายนั้นไม่บริสุทธิ์ ตัวอย่างที่สำคัญอีกอันหนึ่งของลัทธิทวินิยม ได้แก่แนวความคิดของเดส์คาร์ต ซึ่งเป็นผู้ให้กำเนิดลัทธิเหตุผลนิยม เดส์คาร์ตถือว่า “โลกแห่งความเป็นจริง ย่อมได้แก่โลกของจิตและโลกของสสาร ทั้งสองโลกย่อมแตกต่างกันและแยกกันอย่างอิสระ”

3. ลัทธิพหุนิยม : หมายถึงแนวความคิดที่เชื่อว่า สิ่งที่เป็นปฐมเหตุของสรรพสิ่งทั้งหลายนั้นย่อมไม่ใช่สิ่งเดียวและย่อมไม่มีอยู่เพียงสองสิ่งเท่านั้น จะต้องมียมากกว่าสองสิ่งอย่างแน่นอน นั่นคือนักพหุนิยม สอนว่า “ปฐมเหตุของสรรพสิ่งทั้งหลายทั้งปวง มีมากกว่าสองสิ่งอย่างแน่นอนที่สุด” ตัวอย่างของนักพหุนิยมที่ควรนำมากล่าว คือ เอ็มพีโดคลีส นักปรัชญาชาวกรีกยุคโบราณ ซึ่งเป็นผู้ที่กล่าวไว้ว่า “สาเหตุอันแท้จริงของสัจจะ ย่อมมีอยู่ 4 อย่าง คือ ดิน น้ำ อากาศ และไฟ” และเขายังได้อธิบายต่อไปอีกว่า “เนื่องจากปฐมธาตุทั้ง 4 นี้ เป็นสิ่งที่อยู่นิ่ง จึงจำเป็นจะต้องมีอีกสิ่งหนึ่งมากระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหว หรือเรียกว่าปรากฏการณ์ต่างๆในสสาร สิ่งนั้นได้แก่ความรักและความเกลียด” (สมบูรณ พจนานุกรม,ม.ป.ป. : 118-120)

### 3. การวิเคราะห์แนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ

แขนกลคนแปรธาตุ มีชื่อภาษาอังกฤษว่า Fullmetal Alchemist เป็นมังงะที่เขียนโดย ฮิโรมุ อาราคา วะ จัดเป็นการ์ตูนประเภท “โชเน็น” หรือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายช่วงวัยรุ่นจนถึงวัยรุ่นตอนต้น แต่เนื้อหาจริงแล้วไม่ได้เจาะจงว่าเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายเสียทีเดียว จึงสามารถอ่านได้ทุกเพศตั้งแต่วัยรุ่นขึ้นไป โดยมีฉากของเรื่องคือประเทศอเมทิสในสมัยที่คล้ายกับยุคเครื่องจักรไอน้ำและถูกปกครองโดยรัฐบาลทหาร

ในเรื่องแขนงกลคนแปรธาตุนี้ ได้มีการหยิบยกสิ่งที่เรียกกันว่า “วิชาเล่นแร่แปรธาตุ” (Alchemy) มาเป็นตัวแปรสำคัญซึ่งก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆมากมาย วิชาแปรธาตุนี้ถือได้ว่าเป็นปฐมบทของวิชาเคมีในปัจจุบัน เรียกว่ากำเนิดจากไสยศาสตร์มาเป็นรากฐานวิทยาศาสตร์ การเล่นแร่แปรธาตุ หรือ รสายนเวท เป็นศาสตร์ที่มีมาแต่โบราณ ศาสตร์นี้ได้รับการกล่าวถึงตั้งแต่สมัยกรีกโบราณโดยอริสโตเติล โดยผู้ใช้วิชาเล่นแร่แปรธาตุจะถูกเรียกว่า นักเล่นแร่แปรธาตุ (Alchemist) นักเล่นแร่แปรธาตุเชื่อว่าทุกอย่างในโลกประกอบไปด้วย ดิน น้ำ ลม ไฟ หากเปลี่ยนแปลงปริมาณของสี่ธาตุในวัตถุหนึ่งได้แล้ว ย่อมสามารถเปลี่ยนแปลงวัตถุนั้นได้ (เช่น เปลี่ยนตะกั่วเป็นทองคำ)

ดังนั้น หลักการสำคัญของวิชาเล่นแร่แปรธาตุ คือ ต้องเข้าใจโครงสร้างของสสารที่จะแปรธาตุเสียก่อน เมื่อเข้าใจแล้วจึงแยกส่วนมัน จากนั้นค่อยประกอบมันขึ้นมาใหม่ให้เป็นสสารอื่น โดยอาศัยความเข้าใจนั้น ดังนั้น เราจะไม่สามารถสร้างวัตถุหรือสสารใดก็ตามออกมาจากความว่างเปล่าได้ เราทำได้แค่เรียนรู้โครงสร้างและตัดแปลงสสารที่มีอยู่แล้วเท่านั้น กล่าวคือ การเล่นแร่แปรธาตุนั้น ต้องอยู่ภายใต้กฎแห่งการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียมกัน เมื่อเราอยากได้สิ่งใด ก็ต้องจ่ายค่าตอบแทนที่เท่าเทียมกัน เช่น หากจะสร้างเพชร ก็ต้องมีคาร์บอนในปริมาณที่มากพอ เมื่อแยกไฮโดรเจนออกจากน้ำ ก็จะได้ระเบิด เป็นต้น การแปรธาตุแต่ละครั้งต้องใช้ช่วงแหวนเวทย์ และพลังงานในตัวของนักแปรธาตุ ซึ่งหลักการต่างๆของโลกนั้น ต่างก็ล้วนอธิบายได้ด้วย “การแลกเปลี่ยนสิ่งที่เท่าเทียมกัน” อันเป็นพื้นฐานของวิชาเล่นแร่แปรธาตุนี้เอง

จุดเริ่มต้นของทุกสิ่งในเรื่องเป็นเหตุการณ์ที่ถือได้ว่าไม่ว่าใครต่างก็ต้องเผชิญ นั่นก็คือ ความตาย เอ็ดและอัลต้องสูญเสียคุณแม่ผู้เป็นที่พึ่งเพียงหนึ่งเดียวในโลกไปอย่างกะทันหันเพราะความเจ็บป่วย ซึ่งเป็นเรื่องปรกติธรรมดาที่ไม่ว่าใครก็ต้องพบเจอ และใครที่เคยสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักก็ย่อมต้องเป็นทุกข์

แต่สิ่งที่ทำให้ทุกอย่างพลิกผัน คือ วิชาเล่นแร่แปรธาตุที่พวกเขาได้ศึกษากันมา ด้วยความที่ยังเป็นเด็กและความหยิ่งทะนงในความรู้ที่ตนได้ศึกษามา พวกเขาจึงตัดสินใจพยายามชุบชีวิตคุณแม่ขึ้นมา แม้จะรู้อยู่เต็มอกว่าการหลอมมนุษย์ขึ้นมานั้นเป็นสิ่งต้องห้ามร้ายแรงที่สุดของการใช้วิชาแปรธาตุ แต่เอ็ดกลับอ้างว่าเขาห้ามกัน เป็นเพราะยังไม่เคยมีใครทำสำเร็จต่างหาก

เรื่องพลิกผันอย่างร้ายแรงมาก ตามกฎของการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียม “เมื่อเราอยากได้สิ่งใด ก็ต้องจ่ายค่าตอบแทนที่เท่าเทียมกัน” ถ้าใช้เงื่อนไขการแปรธาตุจากในการ์ตูน วิชาเล่นแร่แปรธาตุบอกว่าคุณมนุษย์เราเกิดขึ้นจากร่างเนื้อ จิตใจ และวิญญาณ โดยเราสามารถใส่คาร์บอน แอมโมเนีย น้ำ หรือสารประกอบต่างๆมาสร้างเป็นร่างกายมนุษย์ได้หนึ่งคน แต่สิ่งที่ยังคงสร้างไม่ได้คือ วิญญาณของแม่ สิ่งที่ทำให้แม่เป็นแม่

ตัวตนของแม่ ความทรงจำของแม่ ความรู้สึกนึกคิดของแม่ เอ็ดเชื่อว่าเขาจะสามารถสร้างคุณแม่ขึ้นมาใหม่ได้ด้วยเพียงสารประกอบต่างๆ อัจฉิของแม่ กับเลือดของตัวเองเพียงไม่กี่หยด นั่นมีค่าเท่ากับมนุษย์หนึ่งคน เด็กทั้งสองกำลังรูก้าอาณาจักรของพระเจ้า ด้วยการสร้างมนุษย์

เรื่องพลิกผันอีกจุดหนึ่ง คือ หลังจากที่เอ็ดใช้วิชาแปรธาตุเพื่อชุบชีวิตคุณแม่ขึ้นมา เอ็ดได้พบกับ “แก่นแท้” หรือ “ประตูแห่งสัจจะ” คือประตูที่รวมข้อมูลความรู้ทั้งหมดในสากลโลกเอาไว้ คนเฝ้าประตูเป็นตัวละครที่รูปร่างคล้ายมนุษย์ มีแขนขาสีขาวจางๆ ไม่มีหน้าตา แต่มีปากเอาไว้สื่อสาร “คนเฝ้าประตู” บอกว่าตัวมันเป็นสิ่งที่เรียกว่าโลก อวกาศ พระเจ้า แก่นแท้ ทุกสิ่ง หนึ่งเดียว หรือแม้กระทั่งตัวของเอ็ดนั่นเอง มันมักจะยิ้มเหยิบคยอยู่เสมอ และคอยบอกคนที่มาถึงหน้าประตูว่า ถ้าอยากได้ความรู้ข้างในนั้นก็ ต้องจ่ายสิ่งแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียมกันเป็นค่าผ่านทาง เอ็ดเชื่อว่าทฤษฎีการหลอมร่างมนุษย์ของตัวเอง ไม่ได้ ผิดพลาด แต่มันยังไม่พอ และเชื่อว่าในประตู จะมีแก่นแท้ของการหลอมร่างมนุษย์ จึงอยากขอสิ่งที่อยู่ ภายในประตูอีก แต่แก่นแท้กลับบอกว่า จ่ายค่าผ่านทางแค่นั้น ก็ให้ดูได้แค่นั้น ค่าผ่านทางที่ว่า ก็คืออาชีพ ของเอ็ด ตามกฎการแลกเปลี่ยนสิ่งที่เท่าเทียมกัน เมื่อกลับมาจากประตูสัจจะเอ็ดจึงรู้ว่าโดนเอาอาชีพไป และอัลก็โดนเอาร่างกายทั้งหมดไป ส่วนคุณแม่ที่หวังจะสร้างขึ้นมา นั้น กลับกลายเป็นบางสิ่งที่มีร่างกายไม่ สมบูรณ์เหมือนไม่ใช่มนุษย์ด้วยซ้ำ เอ็ดจึงรู้ว่าตัวเองตัดสินใจพลาด จึงขอแลกอวัยวะของตัวเอง ไม่ว่าจะ ขา แขน สองข้าง หรือหัวใจ เพื่อแลกกับการที่จะให้น้องชายของตัวเองกลับคืนมา เอ็ดจึงโดนเอาแขนขาไป แต่ก็ได้แค่วิญญาณของน้องชายผนึกไว้ในชุดเกราะด้วยตราโลहित หลังจากนั้นอัลฟองเซ่ก็ตื่นขึ้นมาด้วย ร่างกายที่กลายเป็นหุ่นเกราะเหล็กตัวใหญ่ที่ไม่สามารถรับรู้ความรู้สึกใดๆ ได้อีก ทั้งความร้อน ความเย็น ความหิว ความเจ็บปวด เป็นแค่ร่างที่แบกความทรงจำของใครคนหนึ่งไว้ในเปลือกอันกลวงเปล่า แต่เปลือก นั้น ก็เป็นเปลือกที่พี่ชายแทบจะแลกมาด้วยชีวิต เอ็ดเวิร์ด และอัลฟองเซ่ จึงได้เข้าใจในตอนทำพิธีชุบชีวิต แม้ว่า พวกเขาสร้างวิญญาณแม่ไม่ได้ และจะไม่มีวันเรียกคืนมาได้ด้วย มนุษย์ที่ตายไปแล้ว คนที่เราสูญเสีย ไปแล้ว จะทำอะไร ก็ไม่อาจสร้างขึ้นมาได้อีก แก่นแท่นั้นโหดร้าย แต่ก็ถูกต้อง เป็นสัจธรรมจริงแท้ที่สุด เรียบง่ายที่สุด และเจ็บปวดที่สุด

ต่อมาสองพี่น้องถูกช่วยไว้โดยบ้านร็อกเบล เอ็ดเวิร์ดรักษาตัวจนแผลหายดี และเริ่มใส่ท่อไตได้เมล ซึ่ง เป็นแขนและขาเทียม เมื่อสวมใส่แล้วจะสามารถเชื่อมต่อกับเส้นประสาท และขยับได้ตั้งใจเหมือนเป็นแขน ขาจริงๆ เป็นที่มาของชื่อเรื่องภาษาไทยว่าแขนกลคนแปรธาตุ

จากที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นว่าการเล่นแร่แปรธาตุนั้น ต้องอยู่ภายใต้กฎแห่งการแลกเปลี่ยนที่เท่า เทียมกัน เมื่ออยากได้สิ่งใด ก็ต้องจ่ายสิ่งที่มีค่าเท่าเทียมกันออกไป เราไม่สามารถสร้างสิ่งใดมาจากความว่าง

เปล่าได้ แต่ทว่ากลับมีวัตถุนิดหนึ่ง ซึ่งว่ากันว่าสามารถอยู่เหนือกฎการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียมกัน สิ่งนั้นก็ คือ ศิลา นักปราชญ์ วัตถุเพิ่มพลังเวทย์แห่งมายาที่กล่าวขานกันว่ามิได้อยู่แค่ในตำนานเท่านั้น ศิลา นักปราชญ์ไม่ จำเพาะว่าจะต้องเป็นหินเท่านั้น เหมือนกับที่มันมีชื่อเล่นอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นหินแห่งนักปรัชญา หิน เหนือฟ้า มหาเอริกซิล ทิงเจอร์สีแดง และตัวคนที่ห้า ทั้งเป็นของเหลว ทั้งเป็นผง ตัวหินมีพลังงานมหาศาสตร์ กับรูปแบบโครงสร้างอยู่ทำให้แปรธาตุได้โดยไม่ต้องใช้วงเวทย์ ถ้านักเล่นแร่แปรธาตุใช้สิ่งนี้จะแปรธาตุ ได้อย่างมหาศาสตร์โดยเสียสิ่งชดเชยเพียงเล็กน้อย ซึ่งจะเปลี่ยนสสารใดๆ ให้กลายเป็นทองคำได้ รวมถึงการ สร้างมนุษย์เทียม ดังนั้น เอ็ดและอัลจึงออกเดินทางตามศิลา นักปราชญ์ เพื่อหวังว่าจะใช้ประโยชน์จาก ความสามารถที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ของการแปรธาตุ และนำร่างกายของตนเองกลับคืนมาได้ โดยเข้าร่วมกับกองทัพทหารของรัฐบาลเป็นนักเล่นแร่แปรธาตุทางการ หรือ อีกชื่อสู่นักรับใช้กองทัพ เพื่อจะได้ใช้ สิทธิในการค้นหาข้อมูล วิจัยเรื่องต่างๆ เพื่อหาทางเอาร่างกายกลับคืนมาได้

แต่เรื่องราวกลับไม่เป็นอย่างที่คาดไว้ เมื่อเอ็ดและอัลได้รู้ความจริงเบื้องหลังพลังงานมหาศาสตร์ของ ศิลา นักปราชญ์ว่าแท้จริงแล้ววัตถุนิดในการสร้างศิลา นักปราชญ์ก็คือชีวิตของมนุษย์เป็นๆนั่นเอง หินสีแดง ก่อร่างกับเลือดที่ให้สัญญาว่าจะมอบความสุข ในยามทุกข์ยาก มอบชัยชนะในสงครามมอบแสงสว่างใน ความมืด และมอบชีวิตให้คนตาย ผู้คนต่างเรียกขานสิ่งนั้นด้วยความยกย่องว่า ศิลา นักปราชญ์ นั้นกลับต้อง ใช้เครื่องสังเวทคือมนุษย์เป็นๆจำนวนหลายแสนคน เพื่อให้ได้มาเพียงแค่หินก้อนเล็กๆ ที่ผู้คนต่างปรารถนา มาเป็นของตน เหมือนกับว่า จะต้องขโมยอายุขัยของคนหลายแสนคน มาเป็นของตน ถึงจะเป็นการ แลกเปลี่ยนที่เท่าเทียมนั่นเอง

ต่อมาเอ็ดและอัลได้เข้าไปพัวพันกับเรื่องปัญหาทางการเมืองภายในประเทศ และล่วงรู้ถึงแผนการ ของเหล่าผู้มีอำนาจ ภายใต้การบัญชาของพวกโฮมุนครุสหรือมนุษย์เทียมที่ถูกหลอมขึ้นจากการเล่นแร่แปร ธาตุ ที่วางแผนจะใช้ชีวิตของคนทั้งประเทศเป็นเครื่องสังเวทในการเปิดประตูแห่งสัจจะ เพื่อให้ “ท่านพ่อ” (ผู้นำของเหล่าโฮมุนครุส) ได้รับรู้ถึงแก่นแท้ เพราะภายในประตูแห่งสัจจะนั้น คือระบบที่อัดแน่นไปด้วย ความรู้แห่งจักรวาลอันกว้างใหญ่ ถ้าสามารถเปิดประตูเพื่อรับเอาปัญญาเหล่านั้นได้ คนที่เปิดประตูก็จะ ได้รับพลังอำนาจมหาศาลในระดับที่ทัดเทียมกับพระเจ้า

ต่อมาเอ็ดได้ต่อสู้กับ “ท่านพ่อ” แต่ก็เกือบพลาดทำงานอัลยอมใช้วิชาเล่นแร่เพื่อแลกตัวเองกับแขน ของเอ็ด เพื่อให้เอ็ดต่อสู้ต่อไปได้ ส่วนเอ็ดเมื่อได้แขนมาแล้วก็ต่อสู้กับท่านพ่อจนได้รับชัยชนะ และได้ใช้ วิชาเล่นแร่ในการเปิดประตูแห่งสัจจะอีกครั้ง เพื่อช่วยนำตัวอัลกลับมาสู่โลก โดยในการเปิดประตูสัจจะครั้งนี้ เอ็ดได้ยอมแลกความรู้ในวิชาเล่นแร่แปรธาตุทั้งหมดเพื่อร่างกายของอัล แก่นแท้ได้พูดกับเอ็ดว่า “ประตู



แก่นแท้เป็นสิ่งที่ติดอยู่กับทุกคน เป็นสิ่งที่ทำให้ทุกคนสามารถใช้การเล่นแร่แปรธาตุได้ จะลดตัวเป็นคนธรรมดาที่ใช้วิชาเล่นแร่แปรธาตุไม่ได้ อย่างนั้นหรือ” แต่เอ็ดกลับตอบว่าตัวเองก็เป็นแค่คนธรรมดาอยู่แล้ว นั่นหมายความว่าเอ็ดจะไม่สามารถใช้วิชาเล่นแร่แปรธาตุได้อีกต่อไป

#### 4. บทสรุป

จากการ์ตูนเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุ มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดอภิปรัชญาคือ มุ่งหาคำตอบของคำถามที่ว่าความแท้จริงคืออะไร อะไรคือแก่นแท้ อะไรคือสัจจะ ซึ่งในการ์ตูนเรื่อง แขนกลคนแปรธาตุนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงคำตอบจากการดำเนินเรื่องโดยผ่านตัวละครเอก คือ เอ็ดเวิร์ด โดยจะสามารถเห็นได้ตั้งแต่ต้นเรื่อง จากการที่เอ็ดพยายามชุบชีวิตคุณแม่ด้วยวิชาเล่นแร่แปรธาตุขึ้นมา แต่กลับล้มเหลวเพราะตามกฎของการเล่นแร่แล้วจะไม่สามารถสร้างสิ่งใดมาจากความว่างเปล่าได้ หรือที่เรียกว่า กฎการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียมกัน ในการใช้วิชาเล่นแร่เพื่อชุบชีวิตมนุษย์ครั้งนี้เองที่ทำให้เอ็ดได้เห็นประตูแห่งสัจจะ แต่ในตอนนั้นเอ็ดยังไม่เข้าใจถึงความเป็นสัจจะของโลก เอ็ดจึงต้องสูญเสียแขนขวาและขาซ้ายไป หลังจากนั้นเอ็ดยังพยายามแสวงหาหนทางที่จะนำร่างกายที่ถูกตัวแก่นแท้เอาไปกลับคืนมาให้ได้ จนในตอนสุดท้ายของเรื่องที่เอ็ดกลับเข้ามาที่ประตูแห่งสัจจะอีกครั้ง แต่ในครั้งนี้จะสังเกตได้ว่าเอ็ดได้เข้าใจถึงแก่นแท้แล้ว และยอมรับความเป็นไปตามกฎกติกาของโลก ไม่เหมือนกับครั้งแรกที่พยายามฝืนกฎแห่งการแลกเปลี่ยนนั่นเอง

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าแก่นแท้นั้นก็คือ กฎของโลก หรือ กฎแห่งธรรมชาตินั่นเอง ซึ่งตัวเราก็เป็นหนึ่งในธรรมชาติ ดังนั้นเราทุกคนจึงมีแก่นแท้ในตัวเอง ตลอดเรื่องจะเห็นได้ว่าเอ็ดพยายามเอาชนะกฎแห่งธรรมชาตินี้ โดยการทำหน้าที่เป็นพระเจ้า พยายามปีนป่ายไปให้ถึงสถานะของพระเจ้า ซึ่งคำว่าพระเจ้าในที่นี้หมายถึงกฎแห่งธรรมชาติ กฎจักรวาล หรือก็คือตัวแก่นแท้นั่นเอง เอ็ดสามารถเข้าใจถึงความเป็นสัจจะของโลก ได้จากในตอนท้ายที่ตัวแก่นแท้พูดว่าเอ็ดสามารถเอาชนะแก่นแท้ได้ การเอาชนะในที่นี้ก็คือการที่เอ็ด เข้าใจถึงกฎแห่งธรรมชาติ เข้าใจว่ามนุษย์เราไม่สามารถฝืนความเป็นไปของจักรวาลได้ มนุษย์ที่ตายไปแล้ว คนที่เราสูญเสียไปแล้ว ไม่อาจสร้างขึ้นมาได้อีก คนที่ตายไปแล้วจะทำยังไงก็ไม่กลับคืนมา โลกใบนี้ไหลเวียนไปตามกระแสอันยิ่งใหญ่ การเกิดและการตายของคนก็อยู่ในกระแสนั้นด้วย ดังนั้นการทำเรื่องอย่างการคืนชีพให้กับคนที่ตายไปแล้วจึงเป็นการกระทำที่ฝืนกฎแห่งธรรมชาติอย่างร้ายแรงที่สุด และไม่ว่าจะทำอย่างไรเราก็ไม่อาจฝืนกฎนั้นได้

### ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่น ยังมีผู้สนใจไม่มากนัก ทำให้มีแหล่งข้อมูลน้อยและมีข้อจำกัดในการศึกษา หากจะทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดอภิปรัชญาในการ์ตูนญี่ปุ่น ควรศึกษาจากข้อมูลหลายๆแห่ง เช่น แหล่งข้อมูลออนไลน์ บทความ และหนังสือต่างประเทศ เพื่อให้ผู้ที่สนใจศึกษาหาข้อมูลได้มากขึ้น

### บรรณานุกรม

- กীরติ บุญเจือ. (2518). **ปรัชญาสำหรับผู้เริ่มเรียน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. (ม.ป.ป.). **ปรัชญาตะวันตกสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: อักษรวัฒนา.
- บุญมี แทนแก้ว. (2548). **ปรัชญาตะวันตกร่วมสมัย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2549). **อนิเมะ คลาสสิก**. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ลลิตา ยวนากร. (2532). “การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น”  
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์พัฒนาการ นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิตวิทยาลัย  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิงห์ทน คำชาว. (2519). **ปรัชญา**. ม.ป.ท.
- สมบูรณ์ พรรณนาภพ. (ม.ป.ป.). **ปรัชญาเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- วิภา อุดมฉันท. (2541). **สื่อสารมวลชนในญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: ที.พี.พรินท์ จำกัด.
- เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาปรัชญากับชีวิต. (2555). **อภิปรัชญา**. ม.ป.ท.
- อดิศักดิ์ ทองบุญ. (2526). **คู่มืออภิปรัชญา**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- อุตสาหกรรม “มังงะ” และ “อะนิเม” ญี่ปุ่น. (2551). เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2558.

เข้าถึงได้จาก <https://albertpotjes.wordpress.com/2008/12/18/อุตสาหกรรมมังงะและอะนิเม>

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวกัญญรัตน์ ทรงวรวิทย์	
วัน/เดือน/ปีเกิด	18 เมษายน 2537	
ที่อยู่	97/8 ซอยกรุงเทพนนท์8 ถนนกรุงเทพ-นนทบุรี ตำบลบางเขน อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000	
ประวัติการศึกษา		
2559	ปริญญาตรี	อักษรศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2555	มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนราชินีบน
2552	มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนราชินีบน
2549	ประถมศึกษา	โรงเรียนราชินีบน