



สารนิพนธ์

เรื่อง การศึกษารรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว และ ตั๋วอ่อนเหนือนั้นขอฉันเถอะนะ

โดย

นายพีรรัช เทียนหอม

รหัสนักศึกษา 05610879

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ</i>
ผู้เขียน	นายพีรรัช เทียนหอม
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ดร.ทศพล ศรีพุ่ม
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ*” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์และกลวิธีนำเสนอแนวคิดดังกล่าวในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ* ของซูมิโนะ โยรุ โดยมีวิธีการศึกษาแนวคิดผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบทางวรรณกรรมและพิจารณาความเชื่อมโยงขององค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์กลวิธีนำเสนอแนวคิดของผู้เขียน

ผลการศึกษาพบว่านวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะ* มีแนวคิดที่ปรากฏทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ แนวคิดหลักคือ “ความสัมพันธ์กับผู้คนเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์” ซึ่งสะท้อนจากตัวละครสำคัญของเรื่อง และแนวคิดเสริมอีก 2 กลุ่ม คือ แนวคิดความเป็นอนิจจังของชีวิตมนุษย์และแนวคิดเจตจำนงเสรี ส่วนนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ปรากฏแนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดหลักคือ “ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” ซึ่งเห็นได้จากปมปัญหาของเรื่อง และแนวคิดเสริมคือ “การยอมรับความแตกต่างของกันและกัน” ที่เห็นได้จากการพัฒนาการของตัวละครเอก ส่วนกลวิธีการนำเสนอพบว่า ผู้เขียนได้ใช้ 3 กลวิธีในการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายทั้งสองเรื่องคือ การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง การกำหนดโครงเรื่อง และการกำหนดกลวิธีการเล่าเรื่อง แต่มีจุดเด่นแตกต่างกัน โดยนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะ* โดดเด่นในการนำเสนอผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับนางเอกที่ทำให้เกิดการเปรียบเทียบแนวคิดและการใช้สัญลักษณ์ “ดั่งอ่อน” ซึ่งช่วยสร้างความประทับใจแก่ผู้อ่าน ขณะที่นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* เน้นให้เห็นแนวคิดผ่านการวางปมปัญหาของตัวละครเอกที่เป็นเด็ก และการใช้ตัวละครของผู้เขียนที่ให้ตัวละครเอกในวัยต่าง ๆ อยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านประหลาดใจและเข้าใจแนวคิดของผู้เขียนได้ง่ายและชัดเจน ทั้งนี้นวนิยายทั้งสองเรื่องต่างนำเสนอให้เห็นถึงความสำคัญของความสัมพันธ์ในชีวิตของมนุษย์

คำสำคัญ : วรรณกรรมแปลญี่ปุ่น, ความสัมพันธ์ของมนุษย์, กลวิธีการนำเสนอ

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเธอ นั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ดร.ทศพล ศรีพุ่ม อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจอยู่ด้วยกันในดิศคอร์ตทุกวันทุกคืน ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

พีรรัช เทียนหอม

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 สมมติฐาน	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.5 การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	4
1.5.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น	4
1.6 ขอบเขตการศึกษา	9
1.7 วิธีการศึกษา.....	10
บทที่ 2 ภูมิหลังของนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>.....	11
2.1 ประวัติผู้เขียนและความแพร่หลายของนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	11
2.1.1 ประวัติและผลงานของซูมิโนะ โยรุ	11
2.1.2 ความแพร่หลายของนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	13
2.1.2.1 การแต่งและดัดแปลงนวนิยายเรื่อง <i>ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	13
2.1.2.2 การแต่งและดัดแปลงนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i>	16

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.2 ตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	17
2.2.1 ตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยาย <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	18
2.2.1.1 ตัวละครของนวนิยาย <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	18
2.2.1.2 เรื่องย่อของนวนิยาย <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	20
2.2.2 ตัวละครและเรื่องย่อของ <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i>	23
2.2.2.1 ตัวละครของนวนิยาย <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i>	24
2.2.1.2 เรื่องย่อของนวนิยาย <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i>	26
บทที่ 3 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ในนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	31
3.1 แนวคิดของนวนิยายเรื่อง <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	31
3.1.1 แนวคิดที่สะท้อนผ่านตัวละครชิกะ ฮารุกิ	34
3.1.2 แนวคิดที่สะท้อนผ่านตัวละครยามาอูจิ ซากุระ	38
3.2 แนวคิดของนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i>	43
3.2.1 แนวคิดที่สะท้อนจากปมปัญหาของเรื่อง	43
3.2.2 แนวคิดที่สะท้อนผ่านพัฒนาการของตัวละครโคยานางิ นาโนกะ	46
บทที่ 4 กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i> และ <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	52
4.1 กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง <i>ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ</i>	52
4.1.1 การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง	52
4.1.2 การกำหนดโครงเรื่อง	54
4.1.3 การกำหนดกลวิธีการเล่าเรื่อง	57

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.1.3.1 การเปิดเรื่อง.....	57
4.1.3.2 การดำเนินเรื่อง	58
4.1.3.3 การปิดเรื่อง.....	59
4.1.4 การใช้สัญลักษณ์ “ตบอ่อน”	60
4.2 กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง <i>ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว</i>	63
4.2.1 การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง	63
4.2.2 การสร้างและพัฒนาปมปัญหา	65
4.2.3 กลวิธีการเล่าเรื่อง.....	68
4.2.3.1 การเปิดเรื่อง.....	68
4.2.3.2 การดำเนินเรื่อง	69
4.2.3.3 การปิดเรื่อง.....	70
4.1.4 การใช้ตัวละคร.....	71
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	74
5.1 สรุปผลการศึกษา	74
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	75
5.3 ข้อเสนอแนะ	79
บรรณานุกรม.....	80

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1	ใบปิดภาพยนตร์ ตั๋วอ่อนเรอนั้นขอฉันทัดอะนะ ฉบับภาษาไทย.....	14
ภาพที่ 2	ใบปิดภาพยนตร์อนิเมะ เพราะหัวใจใกล้ตั๋วจ๋า ฉบับภาษาไทย.....	15
ภาพที่ 3	ภาพปกหนังสือการ์ตูน ตั๋วอ่อนเรอนั้นขอฉันทัดอะนะ ของ NED PASTELS	16
ภาพที่ 4	ภาพปกหนังสือการ์ตูน ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว ของ NED PASTELS.....	17

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวละครในนวนิยาย ตับอ่อนเรานั้นขอฉันเถอะ	19
ตารางที่ 2 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย ตับอ่อนเรานั้นขอฉันเถอะ	21
ตารางที่ 3 ตัวละครในนวนิยาย ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว	24
ตารางที่ 4 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว	28
ตารางที่ 5 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย ตับอ่อนเรานั้นขอฉันเถอะ	31
ตารางที่ 6 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว	43

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บทบาทสำคัญอย่างหนึ่งของวรรณกรรมคือการสะท้อนสภาพสังคม การศึกษาสภาพสังคม ผ่านงานวรรณกรรมนั้นจึงไม่ต่างจากการศึกษาสภาพสังคมที่สะท้อนผ่านตัวผู้เขียนเอง ดังที่เสนีย์ เสาวพงศ์ (อ้างถึงใน รุ่งวิทย์ สุวรรณอภิชน ม.ป.ป. : 15-16) ได้แสดงข้อคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมกับสังคมว่า เบื้องหลังปากกาที่สร้างงานเขียนหรือวรรณกรรม ก็คือผู้เขียนหรือนักประพันธ์ และเบื้องหลังนักประพันธ์ก็คือสังคม กล่าวอีกอย่างหนึ่งคือ วรรณกรรมทุกเล่มมีทัศนคติของผู้เขียนสอดแทรกในงานเสมอ พร้อมกับการถ่ายทอดประสบการณ์ในชีวิตและในสังคมไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม การอ่านวรรณกรรมจึงเป็นการมองภาพชีวิตที่แทรกในแต่ละบรรทัด (between the lines) ของวรรณกรรมเล่มนั้น ๆ

ในปัจจุบันวรรณกรรมแปลจากทั้งยุโรปและเอเชียได้เข้ามาเผยแพร่ในสังคมไทย และได้รับความนิยมนอย่างสูง โดยเฉพาะวรรณกรรมจีน เกาหลี และญี่ปุ่น วรรณกรรมแปลแต่ละประเทศมีเนื้อหาหลากหลายน่าสนใจ นอกจากทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินแล้วยังแฝงด้วยสาระความคิดอันเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ทำให้ผู้อ่านได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ จากวัฒนธรรมต่างแดนผ่านทางผู้เขียนอันเป็นส่วนสำคัญในการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่างที่หลากหลายในสังคม

วรรณกรรมเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นนวนิยายญี่ปุ่นสมัยใหม่ เขียนโดยซูมิโนะ โยรุ (住野 よる) ซูมิโนะเริ่มเขียนนิยายตั้งแต่สมัยศึกษามัธยมตอนปลาย ผลงานเรื่องแรกคือ “ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ” พิมพ์ในปี 2015 และได้รับความนิยมนอย่างสูงจนนำไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์อนิเมชันชื่อ *เพราะหัวใจใกล้ดั่งอ่อน* ต่อมาในปี 2016 เขาพิมพ์เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ซึ่งได้ดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูนเช่นกัน

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* กล่าวถึงเรื่องราวของ “นาโนกะ” เด็กประถมที่ไม่มีเพื่อนในโรงเรียนเลยแต่กลับมีเพื่อนต่างวัยนอกโรงเรียนตั้งหลายคน วันหนึ่งคุณครูให้เธอจับคู่กับเพื่อนร่วมชั้นของเธอ “คิริว” ทว่าเกิดเรื่องบางอย่างขึ้นทำให้เขาไม่ยอมมาโรงเรียน นาโนกะจึงต้องอาศัยความช่วยเหลือจากเพื่อนของเธอเพื่อตามคิริวกลับมา พร้อมกับเรียนรู้ที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นไปด้วย

ความน่าสนใจของวรรณกรรมเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* คือกลวิธีการนำเสนอของผู้เขียนในการผูกปมปัญหาของตัวละครเอกเข้ากับปมปัญหาของตัวละครอื่น ซึ่งในตอนแรกผู้อ่านจะเข้าใจว่าเป็นเพื่อนของตัวละครเอก แต่เมื่อคลี่คลายปมปัญหาของเพื่อนของตัวละครเอก ผู้เขียนค่อย ๆ เปิดเผยว่าเพื่อนของตัวละครเอกเหล่านั้นคือตัวละครเอกในอนาคตในช่วงวัยต่าง ๆ ตัวละครเหล่านั้นมาเพื่อเตือนหรือแสดงให้เห็นตัวละครเอกได้ถึงผลของการกระทำในอนาคตที่อาจเกิดขึ้นหากตัวละครเอกตัดสินใจทำอะไรผิดพลาดไป การแก้ไขปมปัญหาของเพื่อนตัวละครเอกแต่ละคนจึงย้อนกลับมามีส่วนช่วยคลี่คลายปมปัญหาของตัวละครเอกด้วย

ส่วนนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเรือนนั้นขอฉันเถอะนะ* กล่าวถึงเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกที่ไม่ระบุชื่อ กับ “ซาคุระ” ผู้เป็นนางเอกของเรื่อง ตัวละครเอกเป็นคนที่ไม่เคยมีเพื่อนมาก่อน ส่วนซาคุระมักจะมีเพื่อนฝูงห้อมล้อมเสมอ ชายหญิงทั้งสองคนมีนิสัยแทบจะตรงกันข้ามกัน แต่กลับต้องมาเกี่ยวข้องกันเมื่อวันหนึ่งตัวละครเอกพบความลับว่า ซาคุระกำลังจะตายใน 1 ปีจาก “บันทึกการอยู่ร่วมกับโรคร้าย” ของเธอ การเกี่ยวข้องกับซาคุระค่อย ๆ ทำให้ความรู้สึกของตัวละครเอกที่มีต่อเธอเปลี่ยนไป แต่เธอก็กลับเสียชีวิตไปเสียก่อนที่จะเขาจะเข้าใจความรู้สึกของเธอที่มีต่อตัวเขา ตัวละครเอกจึงหวังที่จะรู้ความรู้สึกของซาคุระผ่านบันทึกที่เธอเขียนทิ้งไว้ก่อนที่จะตาย

ความน่าสนใจของวรรณกรรมเรื่อง *ดั่งอ่อนเรือนนั้นขอฉันเถอะนะ* คือการนำเสนอพัฒนาการตัวละครผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับนางเอก ผู้เขียนเลือกที่จะไม่เปิดเผยชื่อของตัวละครเอกแก่ผู้อ่านในช่วงแรก แต่จะนำไปเฉลยในช่วงท้ายเรื่อง ทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครเอกที่แทนตัวเองว่า “ผม” เท่านั้น นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้ใช้วิธีให้ตัวละครเอกแสดงความคิดเห็นว่าคนอื่นมองตนเองอย่างไร เช่น “เพื่อนร่วมชั้นที่รู้ความลับ” “คนสนิท” “เพื่อนร่วมชั้นที่ดูหมิ่นหมอง” เป็นต้น เพื่อให้ผู้อ่านเห็นความคิดของตัวเอกผ่านมุมมองของตัวเอกเอง ทำให้ผู้อ่านเห็นการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ของตัวละครเอกชัดเจนยิ่งขึ้น

จากการศึกษาเบื้องต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาของวรรณกรรมทั้ง 2 เรื่องมีลักษณะคล้ายกัน คือกล่าวถึงตัวละครที่แปลกแยกจากสังคมรอบข้างและไม่ต้องการจะเข้าสังคม แต่เมื่อก้าวผ่านปมปัญหาหรือพบเจอเหตุการณ์บางอย่าง กลับได้พัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้ตัวละครกลับเข้ามาสู่สังคม ซึ่งลักษณะเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องแนวคิดกิริ-นินโจ (義理—人情 : หน้าที่-ความรู้สึก)¹ และอะมะเอะ (甘え : ภาวะการพึ่งพิงคล้ายความสัมพันธ์แม่กับลูก)² ซึ่งเป็นลักษณะในวัฒนธรรม

¹Tamai, “กิริของชาวญี่ปุ่น,” *ญี่ปุ่นศึกษาศาสตร์* 8, 2 (2534): 52-58.

²Doi, *อะมะเอะ แก่นแท้จิตใจคนญี่ปุ่น*, (กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2538), 67-69.

ญี่ปุ่น จนกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะร่วมของวรรณกรรมทั้ง 2 เรื่องที่ผู้เขียนจงใจสอดแทรกไว้นำเสนอแก่ผู้อ่าน

จากที่กล่าวมา ผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาว่าวรรณกรรมแปลเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตับอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ* มีการนำเสนอแนวแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์อย่างไร และใช้กลวิธีการนำเสนออย่างไร ผลการศึกษาน่าจะแสดงให้เห็นว่าผู้เขียนได้ถ่ายทอดแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ในมิติที่น่าสนใจ และแม้ว่าวรรณกรรมทั้ง 2 เรื่องจะแปลมาจากภาษาญี่ปุ่น แต่ผลการวิจัยก็น่าจะแสดงให้เห็นคุณค่าของวรรณกรรมทั้ง 2 เรื่องที่มีต่อผู้อ่านชาวไทยด้วย

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตับอ่อนของเธอฉันขอฉันเถอะนะ*
2. เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอแนวคิดในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตับอ่อนของเธอฉันขอฉันเถอะนะ*

1.3 สมมติฐาน

วรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตับอ่อนของเธอฉันขอฉันเถอะนะ* มุ่งนำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ โดยใช้กลวิธีที่แตกต่างกัน เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ใช้วิธีการนำเสนอปัญหาของตัวละครเอกและกลวิธีการเล่าเรื่องแบบเหนือจริง ในขณะที่เรื่อง *ตับอ่อนของเธอฉันขอฉันเถอะนะ* ใช้กลวิธีการนำเสนอผ่านพัฒนาการความสัมพันธ์ของตัวละครเป็นหลัก วรรณกรรมทั้งสองเรื่องมีคุณค่าด้านแนวคิดที่ทำให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในสังคมสมัยใหม่

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์และกลวิธีการนำเสนอแนวคิดดังกล่าวในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตับอ่อนของเธอฉันขอฉันเถอะนะ*
2. เข้าใจคุณค่าของวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตับอ่อนของเธอฉันขอฉันเถอะนะ*

1.5 การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตัปอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ผู้วิจัยได้สืบค้นเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นและพบบทความที่ศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นทั้งในด้านองค์ประกอบทางวรรณกรรม กลวิธีการแต่ง กลวิธีการเล่าเรื่อง และแนวคิดที่สะท้อนในเรื่องทั้งสิ้น 7 เรื่อง ผู้วิจัยจึงจะนำเสนอหัวข้อเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น ดังต่อไปนี้

1.5.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น

จากการศึกษาค้นคว้าพบเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น 7 เรื่อง ส่วนใหญ่มีเนื้อหาสะท้อนชีวิตและสังคม โดยหยิบยกประเด็นในสังคมมาเป็นปมปัญหาของเรื่องซึ่งบางเรื่องชี้ให้เห็นทั้งแง่คิดและทางแก้ไขปัญหาที่เป็นคุณค่าทางสังคม มีรายละเอียดดังนี้

ทัชชา จุลวงศ์ (2555) เขียนบทความวิจัย “การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ซัปปะ*” เพื่อศึกษาองค์ประกอบทางวรรณกรรมของวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ซัปปะ* ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก แก่นเรื่อง และกลวิธีการแต่ง รวมทั้งศึกษาคูณาค่าด้านสังคมและเศรษฐกิจของวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง “*ซัปปะ*” นี้ จากการศึกษาพบว่าวรรณกรรมเรื่อง *ซัปปะ* มีโครงเรื่องเกี่ยวกับชายหนุ่มที่หลงเข้าไปในดินแดนซัปปะ ตัวละครเอกในเรื่องเป็นตัวละครหลายลักษณะ มีความรู้สึกนึกคิดที่เปลี่ยนแปลงได้ตามเหตุการณ์ที่พบเจอเหมือนกับมนุษย์ทั่วไป ส่วนแก่นเรื่องของวรรณกรรมเรื่องนี้คือ ทางออกของการแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุด ก็คือทางที่เข้ามาสู่ปัญหานั้นเอง นอกจากนี้ฉากยังสะท้อนและเสียดสีโลกแห่งความเป็นจริงในสังคมญี่ปุ่นสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 และมีกลวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้ตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่า ส่วนการศึกษาคูณาค่าของวรรณกรรมแปลทางด้านสังคมและเศรษฐกิจญี่ปุ่นในสมัยไทโชที่มีผลต่อวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ซัปปะ* ชี้ให้เห็นว่าวรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนของสังคมและสังคมก็มีอิทธิพลต่อวรรณกรรมหรือต่อผู้เขียนเช่นกัน

บทความวิจัยนี้ทำให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมและสังคมมีผลต่องานวรรณกรรมของผู้เขียน ทำให้เมื่ออ่านเสมือนได้เปิดโลกทัศน์ในมุมมองของผู้เขียน และผลการศึกษากลวิธีแต่งของนวนิยายเรื่อง *ซัปปะ* ยังมีความคล้ายคลึงกับนวนิยายเรื่อง *ตัปอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ของผู้วิจัย โดย

ผู้เขียนเปิดเรื่องโดยกล่าวถึงพฤติกรรมแปลกประหลาดของตัวละครเอกและใช้การดำเนินเรื่องแบบย้อนกลับไปเล่าถึงสาเหตุ เพื่อสร้างปมสงสัยถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวละครเอกกระทำพฤติกรรมดังกล่าว และดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวไปจนถึงการเฉลยปมในตอนจบ

โสภภาพรรณ ผิวเหลือง (2562) เขียนบทความวิจัยเรื่อง “ปาฏิหาริย์ร้านชาของคุณนามิยะ : เรื่องเล่ากับการตอบปัญหาชีวิต” เพื่อศึกษาทฤษฎีการเล่าเรื่องในนวนิยายเรื่อง *ปาฏิหาริย์ร้านชาของคุณนามิยะ* และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่ารูปแบบนวนิยายและเรื่องเล่ารูปแบบจดหมายตอบปัญหาชีวิตที่ปรากฏในเรื่อง ผลการศึกษาพบว่าปาฏิหาริย์ร้านชาของคุณนามิยะเป็นนวนิยายที่มีกลวิธีการเล่าเรื่องที่หลากหลายและซับซ้อน โดยผู้เขียนใช้เรื่องเล่าเชิงซ้อน คือใช้เรื่องเล่ารูปแบบนวนิยายเป็นโครงเรื่องหลัก โครงเรื่องรอง และโครงเรื่องย่อย โครงเรื่องทั้ง 3 ลักษณะมีจุดเชื่อมโยงกันด้วยจดหมาย กล่าวคือ โครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองต่างเป็นโครงเรื่องที่เล่าชีวิตของตัวละคร 2 ชุด โครงเรื่องหลักเป็นเรื่องราวของโจร 3 คน ส่วนโครงเรื่องรองเป็นเรื่องราวชีวิตของคุณนามิยะ ส่วนโครงเรื่องย่อยเป็นจดหมายตอบปัญหาชีวิตของผู้คนที่เข้ามามีส่วนสัมพันธ์กับทั้งโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรอง ส่งผลให้เหตุการณ์และลักษณะนิสัยตัวละครของโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บทความวิจัยนี้เป็นตัวอย่างการศึกษางานวรรณกรรมที่มีกลวิธีการเล่าเรื่องแบบแปลกใหม่ คือ การดำเนินเรื่องที่มีความสลับซับซ้อนและมีเรื่องเล่าหลายเรื่องที่ยกกันไปในนวนิยายเล่มเดียว รวมทั้งเป็นงานวรรณกรรมที่มีการตอบปัญหาชีวิตที่บุคคลในสังคมได้ประสบและแนะแนวทางปฏิบัติ

สุมนี เรืองเกษตรกิจ (2557) เขียนบทความวิจัยเรื่อง “ศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง โตะโตะจัง เด็กหญิงข้าน้ำตา” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบทางวรรณกรรม ทั้งโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉากและบรรยากาศ อีกทั้งยังศึกษาคคุณค่าด้านการศึกษา ด้านคุณธรรมและจริยธรรม ผลการศึกษาพบว่าวรรณกรรมเรื่องนี้มีองค์ประกอบทางวรรณกรรมครบถ้วน วางโครงเรื่องน่าสนใจและมีส่วนประกอบของโครงเรื่องครบทั้ง 6 ส่วน คือ การเปิดเรื่อง การผูกปม การทวนเรื่อง จุดสุดยอด การคลายปม และการปิดเรื่องที่สร้างความประทับใจให้กับผู้อ่าน ผู้เขียนได้สื่อแก่นเรื่องให้ผู้อ่านทราบถึงเรื่องการสอนของครูที่ถึงแม้ว่าจะมีรูปแบบการสอนแตกต่างกับโรงเรียนอื่น แต่ก็สอนให้เด็กมีความรู้ คุณธรรมและจริยธรรม รู้จักการใช้ชีวิต สิ่ง

สำคัญคือต้องอาศัยผู้ใหญ่ที่เข้าใจและเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กด้วย การทำความเข้าใจเด็กและใช้วิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมนั้นจะทำให้เด็กเติบโตขึ้นมาแบบไม่มีปัญหา ตัวละครในเรื่องมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เรื่องดำเนินไปอย่างราบรื่นและสมจริง ทั้งยังใช้บทสนทนาที่มีความเหมาะสมกับตัวละครในเรื่อง ทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินและเข้าใจนิสัยของตัวละครมากยิ่งขึ้น และสิ่งที่ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการนั้นก็คือฉากและบรรยากาศ ห้องเรียนรถไฟ สถานที่ในประเทศญี่ปุ่นที่ผู้เขียนนำมาบรรยายให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติ ส่วนคุณค่าด้านการศึกษา ด้านคุณธรรมและจริยธรรม สิ่งที่ได้จากการอ่านวรรณกรรมเรื่องนี้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยเฉพาะใช้เป็นแนวทางการสั่งสอนเด็ก เนื่องจากผู้เขียนได้ถ่ายทอดธรรมชาติของเด็กและถ่ายทอดมุมมองของผู้ใหญ่ที่เข้าใจเด็กเอาไว้

บทความวิจัยนี้ศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง “โตะโตะจัง เด็กหญิงข้างหน้าต่าง” ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ที่ใช้การเติบโตของตัวละครเอกที่เป็นเด็กในการดำเนินเรื่อง ตัวเรื่องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กซึ่งมีพฤติกรรมแตกต่างกับเด็กคนอื่น ๆ จึงมักสร้างความเดือดร้อนและถูกต่อต้านจากสังคมในโรงเรียน แต่เมื่อเธอย้ายมายังโรงเรียนใหม่และได้รับการอบรมสั่งสอนจากคุณครูที่เข้าใจในตัวเธอ ทำให้เธอสามารถอยู่กับคนอื่นได้อย่างมีความสุข

ญาณินท์ นาควาริ (2557) เขียนบทความ “การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง วิตามินรัก (Vitamin F)” เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมและคุณค่าทางสังคมที่ปรากฏในนวนิยายแปลญี่ปุ่นเรื่อง *วิตามินรัก (Vitamin F)* ของ คิโยะชิ ชิเงะมะชิ ผลการศึกษาพบว่า นวนิยายเรื่องนี้เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว 7 ครอบครัว และนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละครอบครัว ส่วนใหญ่เป็นปัญหาพฤติกรรมของลูกที่เข้าสู่วัยรุ่น โดยในแต่ละเรื่องมีความขัดแย้งเดียว ทำให้เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย ทั้งยังสอดคล้องและสนับสนุนแก่นเรื่องเป็นอย่างดี ทั้งนี้ผู้เขียนได้นำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละคร “พ่อ” ในทั้ง 7 เรื่อง ทำให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจและน่าติดตาม แก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้คือ ปัญหาที่เกิดภายในครอบครัวซึ่งส่งผลกระทบต่อจิตใจและความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ตัวละครในนวนิยายแปลญี่ปุ่นเรื่อง *วิตามินรัก* ส่วนใหญ่เป็นตัวละครแบน แสดงลักษณะน้อยลักษณะ ด้านกลวิธีการแต่ง ผู้เขียนเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์คลุมเครือเพื่อให้อ่านเกิดความสงสัย มีการใช้บทสนทนาในการดำเนินเรื่อง ส่วนคุณค่าของเรื่อง *วิตามินรัก* ที่เห็นได้ชัดเจนคือคุณค่าทางสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นสภาพสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน โดยเน้นปัญหาครอบครัวเป็นหลัก การสร้างโครงเรื่องที่มีความขัดแย้งเดียวและเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร

สะท้อนให้เห็นความกดดันในการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังสะท้อนคุณค่าด้านสังคมอย่างเด่นชัด คือการที่มนุษย์จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น เข้าใจผู้อื่น และเคารพกฎเกณฑ์ของสังคมได้นั้น รากฐานสำคัญที่สุดคือครอบครัว เพราะเป็นหน่วยสถาบันที่ปลูกฝัง หล่อหลอม ชัดเภาและเยียวยา ให้มนุษย์มีสภาพจิตใจที่ดีและเข้มแข็ง โดย “พ่อ” จะมีบทบาทสำคัญมากที่สุดเพราะเป็นเสาหลักของบ้าน

การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *วิตามินรัก (Vitamin F)* แสดงให้เห็นสภาพสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน ซึ่งนิยมอยู่เป็นครอบครัวเดี่ยวโดยมีพ่อเป็นหัวใจสำคัญของครอบครัว วรณกรรมเรื่องนี้แสดงความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้ในแต่ละครอบครัว ส่วนใหญ่เป็นปัญหาพฤติกรรมของลูกที่เข้าสู่วัยรุ่น และสะท้อนสังคมคนญี่ปุ่นที่มีความสัมพันธ์ภายในกลุ่มเป็นลำดับขั้นชัดเจน คนที่อยู่ระดับต่ำกว่าต้องให้เกียรติคนที่อยู่ระดับสูงกว่า ทำให้เข้าใจได้ถึงสาเหตุที่คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญสัมพันธกับความสัมพันธ์ในทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนบ้าน

ธีรศา ปลูกจิตรสม (2560) เขียนบทความวิจัย “แนวคิดการเปลี่ยนผ่านวัยในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่องคิระ-คิระ งามระยับดั่งดวงดาว” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบโครงเรื่อง ตัวละคร มุมมองในการเล่าเรื่องของวรรณกรรมเรื่อง *คิระ-คิระ งามระยับดั่งดวงดาว* และศึกษาเนื้อหและการนำเสนอแนวคิดที่ตัวละครเอกได้เรียนรู้การใช้ชีวิต โดยเน้นแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านวัย ผลการศึกษาพบว่า วรรณกรรมเรื่องนี้ทำให้ผู้อ่านได้เรียนรู้การเปลี่ยนผ่านวัยไปกับตัวละคร มีกระบวนการและขั้นตอนอย่างเป็นเหตุเป็นผลของการเปลี่ยนผ่านวัยด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณกรรม ได้แก่ โครงเรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นความขัดแย้งในใจของตัวละครที่ต้องเรียนรู้และปรับตัวเพื่อเติบโตจากเหตุการณ์สำคัญคือการสูญเสียพี่สาว ตัวละครได้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านความคิด ผู้อ่านสามารถนำแนวคิดและการเรียนรู้ ต่าง ๆ ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ แนวคิดนี้ยังนำเสนอผ่านบันทึกส่วนตัว ทำให้ผู้อ่านสัมผัสได้ถึงความรู้สึกของตัวละครอย่างใกล้ชิด ได้เข้าใจและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับตัวละคร

บทความวิจัยนี้ศึกษาแนวคิดการเปลี่ยนผ่านวัยในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *คิระ-คิระ งามระยับดั่งดวงดาว* มีลักษณะเด่นคือเน้นการเติบโตและการเรียนรู้ของตัวละครเยาวชน ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* อีกทั้งนิยายเรื่อง *คิระ-คิระ งามระยับดั่งดวงดาว* ยังใช้วิธีการเล่าผ่านบันทึกเช่นเดียวกับใน

บางบทของนวนิยายเรื่อง *ตับอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ทำให้ผู้อ่านได้เห็นทัศนคติต่าง ๆ อุบนิสัย และความรู้สึกส่วนตัวของตัวละครที่จดบันทึก

แพรววนิต ศรีดี (2561) เขียนบทความวิจัยเรื่อง “วรรณกรรมแปลญี่ปุ่นสะท้อนสังคม : กรณีศึกษา วรรณกรรมแปลเรื่อง *แท็กซี่มีแมว*” เพื่อศึกษาสภาพสังคมญี่ปุ่นและความเชื่อที่สะท้อนเรื่องผ่านตัวละครและเนื้อเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า *แท็กซี่มีแมว* นำเสนอปัญหาในสังคมแบบสมัยใหม่ผ่านตัวละครรองหลายตัวที่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหลัก และแสดงให้เห็นค่านิยมในการทำงานที่เปลี่ยนไป ผู้คนให้ความสำคัญกับผลลัพธ์หรือกำไรมากขึ้น และการรับเอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาส่งผลให้เกิดการปะทะกันระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมและวัฒนธรรมตะวันตก ตัวละครหลักเปรียบเสมือนตัวแทนวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมที่เน้นความสำคัญระหว่างมนุษย์และกลุ่ม ทำให้เกิดแรงกดดันและความเครียดจนประสบปัญหาในชีวิต ก่อนจะพบกับตัวละครหลักตัวที่สองเป็นแมวสามสีโดยเปรียบเสมือนสัญลักษณ์แห่งความโชคดีตามความเชื่อของญี่ปุ่นทำให้ชีวิตของตัวละครเริ่มเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นด้วยการปรับตัวให้กลมกลืนไปกับวัฒนธรรมในสังคมแบบใหม่โดยที่ไม่สูญเสียเอกลักษณ์ของตนเอง

บทความวิจัยนี้ศึกษาวรรณกรรมแนวสะท้อนสังคมซึ่งมีแนวคิดหลักเห็นได้จากตัวละครเอกที่มีลักษณะดั้งเดิมของคนญี่ปุ่น ซึ่งตรงข้ามกับตัวละครเอกในเรื่อง “ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว” และ “ตับอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ” ของผู้วิจัยทั้งสองเรื่องที่มีความเป็นตัวเองจนเกิดเป็นความแปลกแยกจากสังคมรอบตัว ทำให้เข้าใจถึงการให้ความสำคัญกับสังคมกลุ่มของคนญี่ปุ่นมากยิ่งขึ้น

ศิริวรรณ วรรณภักษ์พินิจ (2555) เขียนบทความเรื่อง “แนวคิดเรื่องอาชญากรเด็กและเยาวชนในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *บาปนางฟ้า ของยาคุมารุ กาคุ*” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณกรรม และเพื่อวิเคราะห์แนวคิดเรื่องอาชญากรเด็กและเยาวชนในสังคมญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า ในด้านวรรณกรรม ตัวเอกของเรื่อง ฮิยามะ ทากาชิ สนับสนุนการลงโทษอาชญากรเด็ก จึงขัดแย้งกับสังคมที่สนับสนุนการปกป้องและฟื้นฟูอาชญากรเด็ก วรรณกรรมนี้เปิดเรื่องด้วยการบรรยายและปิดเรื่องแบบหักมุม มีแก่นเรื่องอยู่ที่การวิพากษ์วิจารณ์กระบวนการยุติธรรมเกี่ยวกับการพิจารณาโทษอาชญากรเด็กและเยาวชน ซึ่งเห็นได้จากความขัดแย้งของตัวละครเอกที่เชื่อว่าสังคมไม่ควรปกป้องเด็กและเรียกร้องการลงโทษเด็กเหล่านั้น

วรรณกรรมเรื่องนี้จึงมุ่งเสนอแนวคิดเกี่ยวกับอาชญากรเด็กและเยาวชนผ่านมุมมองทัศนคติของคน 2 ฝ่าย คือ “ฝ่ายที่สนับสนุนการลงโทษอย่างรุนแรง” ผ่านตัวละครเอกที่เป็นผู้เสียหาย กับ “ฝ่ายที่สนับสนุนการให้การปกป้อง” ได้แก่ ตัวกฎหมาย เจ้าหน้าที่ในสถานฟื้นฟู เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนได้แสดงความคิดที่เป็นการประนีประนอมและเป็นการให้โอกาสทั้งฝ่ายผู้กระทำผิดและฝ่ายผู้เสียหาย โดยฝ่ายผู้เสียหายควรจะให้โอกาสผู้กระทำผิดได้กลับตัว ขณะที่ฝ่ายที่ต้องการปกป้องก็ไม่ควรเอาแต่ปกป้องโดยไม่มองในมุมของผู้เสียหายเลย แต่ควรหาวิธีที่ค่อย ๆ ช่วยกระตุ้นความรู้สึกลึกๆ ใถ่บาปของเด็กให้เกิดได้เพื่อที่จะบรรเทาความแค้นของผู้เสียหายลงได้บ้าง เรื่องนี้มีการใช้ฉากทั้งเพื่อสร้างบรรยากาศและใช้ในเชิงสัญลักษณ์ ตัวละครในเรื่องแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือตัวละครที่เป็นอาชญากรเด็ก ตัวละครผู้เสียหายในคดีที่เด็กเป็นผู้ต้องหา และตัวละครที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมที่เด็กเป็นผู้ต้องหา ส่วนกลวิธีเล่าเรื่อง เล่าผ่านมุมมองของตัวละครฮิยามะ ทากาชิเป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับการเล่าเรื่องย้อนต้น นอกจากนี้ยังใช้องค์ประกอบอื่น ๆ ช่วยเสริมแก่นเรื่อง ได้แก่ การอ้างถึงบทเพลงเพื่อเสริมอารมณ์ การใช้วัตถุเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนบางสิ่งและการตั้งชื่อตัวละคร

บทความนี้เป็นตัวอย่างของวรรณกรรมที่เน้นความขัดแย้งของตัวละครเอกกับสังคม ตัวละครเอกยึดมั่นในแนวคิดที่สวนทางกับแนวคิดของสังคม แต่เมื่อตัวละครเอกได้พบผู้คนที่มีความคิดแตกต่างไปจากตนเองก็เริ่มเปลี่ยนแปลงทัศนคติของเขา ปมของเรื่องก็คลี่คลายไปในทางว่าตัวละครเอกสามารถทำความเข้าใจและยอมรับแนวคิดของสังคมได้ในตอนจบ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นทั้งหมด 7 เรื่อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์องค์ประกอบทางวรรณกรรม กลวิธีแต่ง และกลวิธีการเล่าเรื่องในวรรณกรรมทั้ง 2 เรื่องที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา เพื่อที่จะเข้าใจแนวคิดที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอและอธิบายถึงกลวิธีการนำเสนอแนวคิดดังกล่าวของผู้เขียนได้

1.6 ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ของ ซุมิโนะ โยริุ แปลโดย ธวัลยา จัดพิมพ์โดยแพรวสำนักพิมพ์ พ.ศ. 2561
2. ศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ดั่งอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ของ ซุมิโนะ โยริุ แปลโดย อธิราภา อธิรัตน์สถิต จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ Maxx Publishing พ.ศ. 2560

1.7 วิธีการศึกษา

1. ศึกษาการวิจารณ์วรรณกรรมและทฤษฎีองค์ประกอบวรรณกรรม และวิเคราะห์วรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ ตั้บอ่อนของเธอนั้นขอฉันเถอะนะ
2. รวบรวมและศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. สังเคราะห์ข้อมูล
4. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาจัดลำดับความสำคัญและวิเคราะห์
5. สรุปผลการศึกษาและนำเสนอในรูปแบบรายงานวิจัย

บทที่ 2

ภูมิหลังของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นผลงานของนักเขียนชาวญี่ปุ่น นวนิยายทั้ง 2 เรื่องเป็นเรื่องที่มีชื่อเสียง มีการดัดแปลงเป็นผลงานหลายรูปแบบ และแพร่หลายเข้ามาสู่ประเทศไทยทั้งในรูปแบบนวนิยาย ภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน ชาวไทยจึงได้รับรู้แนวคิดของนวนิยายทั้ง 2 เรื่องนี้ด้วย ในบทนี้จึงจะกล่าวถึงภูมิหลังของนวนิยายทั้ง 2 เรื่องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีต่อไป โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ ประวัติผู้เขียนและความแพร่หลาย และตัวละครและเรื่องย่อ

2.1 ประวัติผู้เขียนและความแพร่หลายของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นผลงานของซุมิโนะ โยรุ (住野 よる) ซึ่งเป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียง เคยได้รับรางวัลด้านวรรณกรรม นวนิยายทั้ง 2 เรื่องเป็นที่นิยมในประเทศญี่ปุ่นอย่างยิ่งจนได้ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ออกฉายในหลายประเทศรวมถึงประเทศไทยจนเป็นผลงานที่แพร่หลาย ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงเนื้อหาแยกเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ ประวัติและผลงานของซุมิโนะ โยรุ และการแต่งและดัดแปลงนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

2.1.1 ประวัติและผลงานของซุมิโนะ โยรุ

ซุมิโนะ โยรุ (住野 よる) เป็นนามปากกาที่ผู้เขียนใช้ตั้งแต่เปิดตัวในฐานะนักเขียน และจนถึงปัจจุบันผู้เขียนยังไม่เคยเปิดเผยตัวตนต่อสาธารณะ ตามข้อมูลที่ซุมิโนะ โยรุ (2561: 243) เคยเปิดเผยเกี่ยวกับตนเองว่า เขาอาศัยอยู่ที่โอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น เริ่มเขียนนิยายตั้งแต่อายุมัธยมศึกษาตอนปลาย เริ่มต้นในฐานะนักเขียนเมื่อได้ลงผลงาน “ตั๋บอ๋นเธอนั้นขอฉันเถอะนะ” ลงเว็บไซต์เขียนนิยายและได้รับความนิยมจนได้รับการตีพิมพ์เป็นหนังสือ

ที่มาของนามปากกา ซุมิโนะ โยรุ นั้นมาจากตัวตนของเขาเอง ตามข้อมูลที่ปรากฏในเว็บไซต์ The People (2561) เกี่ยวกับผู้เขียน กล่าวไว้ว่า ซุมิโนะ โยรุ (住野 よる) แปลตรงตัว

ได้ว่า “อาศัยอยู่ในเวลากลางคืน” เปรียบตั้งตัวผู้เขียนสมัยเด็กที่มักใช้เวลาหมกตัวเขียนบทนิยายอยู่ในห้อง ผู้เขียนได้กล่าวถึงความหมายของนามปากกาเขาว่า “ความคิดสร้างสรรค์ยามค่ำคืนของเด็กที่อยู่ ณ มุมห้อง” ตามความหมายของตัวอักษรคันจิจากพจนานุกรมญี่ปุ่น-ไทยโดย j-campus ตัวอักษร 住 หมายถึง อาศัยอยู่ และตัวอักษร 夜 (よる) หมายถึง กลางคืน

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเรานั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นผลงาน 2 เรื่องแรกของซูมิโนะที่สร้างชื่อเสียงให้แก่เขา จากนั้นซูมิโนะยังมีผลงานต่อเนื่องมาอีก 5 เรื่อง ผลงานและลำดับการตีพิมพ์ทั้งหมด มีดังนี้

1) ดั่งอ่อนเรานั้นขอฉันเถอะนะ (君の臍臓をたべたい) สำนักพิมพ์ Futabasha มิถุนายน 2558 ลิขสิทธิ์การแปลและจัดจำหน่ายในไทยเป็นของ แพรวสำนักพิมพ์

2) ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว (また、同じ夢を見ていた) สำนักพิมพ์ Futabasha กุมภาพันธ์ 2559 ลิขสิทธิ์การแปลและจัดจำหน่ายในไทยเป็นของ Maxx Publishing

3) ปีศาจยามวิกาล (よるのまけもの) สำนักพิมพ์ Futabasha ธันวาคม 2559 ลิขสิทธิ์การแปลและจัดจำหน่ายในไทยเป็นของ แพรวสำนักพิมพ์

4) ให้มันเป็นความลับต่อไป (か「」く「」し「」ご「」と「」) สำนักพิมพ์ Shinchosha มีนาคม 2560 ลิขสิทธิ์การแปลและจัดจำหน่ายในไทยเป็นของ แพรวสำนักพิมพ์

5) สองเรา เจ็บปวด เปราะบาง (青くて痛くて脆い) สำนักพิมพ์ Kadokawa มีนาคม 2561 ลิขสิทธิ์การแปลและจัดจำหน่ายในไทยเป็นของ Maxx Publishing

6) Mugimotosan Sanpo no Sukina Mono (麦本三歩の好きなもの) สำนักพิมพ์ Gentosha มีนาคม 2562 (ยังไม่มีฉบับภาษาไทย)

7) I Will Forget This Feeling Someday (この気持ちもいつか忘れる) สำนักพิมพ์ Shinchosha กันยายน 2563 (ยังไม่มีฉบับภาษาไทย)

ซูมิโนะเคยกล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ที่ The People (2561) แปลไว้มีเนื้อความว่า หนังสือทุกเล่มที่เขาเขียนจะเล่าเกี่ยวกับการยอมรับผู้อื่น เมื่อสมัยเป็นเด็กซูมิโนะชอบคลุกตัวอยู่ใน

ห้องสมุด เขาจึงเคยคิดว่าการอ่านหนังสือเป็นสิ่งดีกว่าการออกไปพบปะผู้อื่น ซึ่งได้กลายมาเป็นต้นแบบตัวละครในนิยายของเขาที่ใช้ชีวิตได้ไม่คุ้มค่าและกลัวการสร้างสายสัมพันธ์กับผู้อื่น ชูมิโนะกล่าวอีกว่าแม้เขาจะยังไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงตัวเองไปจากตอนเด็กเท่าไร แต่นิยายของเขาจะแฝงข้อคิดไว้ว่า “ทุกคนควรคิดที่จะเปลี่ยนแปลง” สิ่งแย ๆ ที่ตัวละครในเรื่องต้องการเปลี่ยนแปลงนั้นก็คือสิ่งที่เขาต้องการเปลี่ยนแปลงในชีวิตจริง

2.1.2 ความแพร่หลายของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉัน* *เถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ของชูมิโนะ เป็นผลงานที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่น ดัดแปลงเป็นทั้งรูปแบบภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูน และเผยแพร่สู่ต่างประเทศรวมถึงประเทศไทยด้วย รายละเอียดความแพร่ของนวนิยายทั้ง 2 เรื่องมีดังนี้

2.1.2.1 การแต่งและดัดแปลงนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นผลงานที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางบนเว็บไซต์นิยาย ต่อมาจึงได้ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2558 ชูมิโนะตั้งใจจะใช้ผลงานนี้ส่งเข้าประกวดรางวัล Dengeki Novel Prize (電撃小説大賞) ซึ่งเป็นรางวัลวรรณกรรมที่มอบให้ทุกปีโดยสำนักพิมพ์ญี่ปุ่น ASCII Media Works แต่ไม่ผ่านการคัดเลือกแรกได้ เขาจึงได้เปลี่ยนสไตล์การเขียนก่อนจะแต่งนวนิยายเรื่องนี้จบ แต่ก็ไม่ได้ส่งเข้าประกวดเนื่องจากต้นฉบับมีความยาวเกินกว่าเกณฑ์การประกวด และแม้จะส่งเข้าผลงานเข้าประกวดรายการอื่นแต่ก็ไม่ได้ผลตอบรับที่ดี ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ. 2557 ชูมิโนะจึงตัดสินใจเผยแพร่ผลงานเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ลงในเว็บไซต์ Shosetsuka ni Narou (小説家になろう) โดยใช้ชื่อว่า ยาโนะ ยาสึมิ (夜野やすみ) ต่อมาผลงานเรื่องนี้ได้รับความนิยมจนได้ตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์ Futabasha (株式会社双葉社) ปี พ.ศ. 2558 เขาจึงได้เปิดตัวในฐานะนักเขียนชื่อ ชูมิโนะ โยรุ¹

เมื่อตีพิมพ์ เรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงจนมียอดขายมากกว่า 2 ล้าน 2 แสนเล่มในญี่ปุ่น และในปี พ.ศ. 2559 ผลงานชิ้นนี้ได้รับรางวัลมากมาย เช่น รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่งของ “รางวัลของร้านหนังสือ (Honya Taishou)” และ

¹ Wikipedia, 住野よる, เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://ja.wikipedia.org/wiki/住野よる>

“รางวัลประเภทหนังสือนวนิยาย” จากเว็บไซต์ Yahoo! เป็นต้น ในปีเดียวกันได้มีการดัดแปลงนวนิยายเรื่องนี้เป็นฉบับหนังสือการ์ตูนมังงะโดยคริสฮาระ อิซึมิ (桐原 いづみ) ลงในนิตยสารมังงะรายเดือน Monthly Action ของสำนักพิมพ์ Futabasha ตีพิมพ์ตั้งแต่ 25 สิงหาคม ปี พ.ศ. 2559 และจบลงใน 25 พฤษภาคม ปี พ.ศ. 2560²

ผลงานเรื่อง *ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ยังได้ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์โดยใช้ชื่อเดียวกัน ออกฉายครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม ปี พ.ศ. 2560 แสดงนำโดย คิตะมูระ ทาคุมิ (北村 匠海) รับบทเป็นตัวละครเอก และ ฮามาเบะ มินามิ (浜辺 美波) รับบทเป็นยามากุจิ ซากุระ ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้สูงสุด 39 ล้าน 1 แสนดอลลาร์สหรัฐจากทั่วโลก และตามข้อมูลที่ปรากฏในเว็บไซต์ IMDb ได้รับรางวัล “เจแปน อะคาเดมี่ ไพร์ซ” 2 รางวัล ได้แก่ รางวัลสาขานักแสดงหน้าใหม่ยอดเยี่ยม และรางวัลยอดเยี่ยม สาขาภาพยนตร์ และได้รางวัล “Nikkan Sports Film Award for Best Newcomer” อีกหนึ่งรางวัล



ภาพที่ 1 ใบปิดภาพยนตร์ *ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ฉบับภาษาไทย

ภาพยนตร์เรื่อง *ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีจุดแตกต่างจากนิยายต้นฉบับ โดยเพิ่มเติมเนื้อหาส่วน 12 ปีต่อมาหลังจากที่ซากุระเสียชีวิตซึ่งตัวละครเอกได้เข้าสู่วัยผู้ใหญ่

² Wikipedia, *I Want to Eat Your Pancreas*, เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/I_Want_to_Eat_Your_Pancreas

และมีการดำเนินเรื่องสลับระหว่างอดีตและปัจจุบันไปพร้อม ๆ กัน บทบาทปัจจุบันมีผู้แสดงคือ โอคุริ ชุน (小栗 旬) รับบทเป็นตัวละครเอกที่กลายเป็นอาจารย์ในโรงเรียนเดิมที่เรียนจบมาแล้ว และ คิตากาวะ เคโกะ (北川 景子) รับบทเป็นเคียวโกะ เพื่อนสนิทของซากุระที่กำลังจะแต่งงาน

ส่วนในประเทศไทย ภาพยนตร์เรื่อง *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เข้าฉายเมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 2560 ตามข้อมูลจากเว็บไซต์ Box Office Mojo (2560) ระบุว่าสามารถรายได้ในการเข้าฉายทั้งหมดถึง 1.3 ล้านบาท

ด้วยกระแสความนิยมที่สูงยิ่ง ในปี พ.ศ. 2561 จึงมีการนำนวนิยายเรื่องนี้มาดัดแปลงอีกครั้งเป็นฉบับภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยใช้ชื่อภาษาไทยว่า *เพราะหัวใจใกล้ตับอ่อน* อำนวยการสร้างโดย Studio VOLN และจัดจำหน่ายโดย Aniplex ฉายครั้งแรกในญี่ปุ่นวันที่ 1 กันยายน ตามข้อมูลที่ปรากฏในเว็บไซต์ IMDb ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ทำรายได้สูงสุด 33 ล้านดอลลาร์สหรัฐจากทั่วโลก และได้รับรางวัลจาก MVPA Awards 2 รางวัล



ภาพที่ 2 ใบปิดภาพยนตร์อนิเมะ *เพราะหัวใจใกล้ตับอ่อน* ฉบับภาษาไทย

ภาพยนตร์อนิเมะ *เพราะหัวใจใกล้ตับอ่อน* ทำรายได้เปิดตัวในประเทศไทย 7 แสนบาท ตามข้อมูลรายได้รวมทั้งประเทศตั้งแต่วันที่ 20 ถึง 23 ธันวาคม ปี พ.ศ. 2561 ของเว็บไซต์ Thailand Box Office (2561) ว่าเป็นหนังอันดับที่ 5 จากอันดับหนังทำเงินสูงสุดในไทย รายได้ประจำสัปดาห์ 24 ธันวาคม 2561

การตีพิมพ์นวนิยายเรื่อง *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ในประเทศไทย ฉบับนวนิยายแปลโดย อีราภา อีรัตน์สถิต จัดจำหน่ายโดย Maxx Publishing ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2560 พร้อมกันกับกระแสความนิยมของฉบับภาพยนตร์ที่ออกฉายในประเทศไทยในปีเดียวกัน ส่วนฉบับหนังสือการ์ตูน ผู้ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์คือ NED PASTELS ได้ตีพิมพ์แบ่งออกเป็น 2 เล่มจบ ในปี พ.ศ. 2563³



ภาพที่ 3 ภาพปกหนังสือการ์ตูน *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ของ NED PASTELS

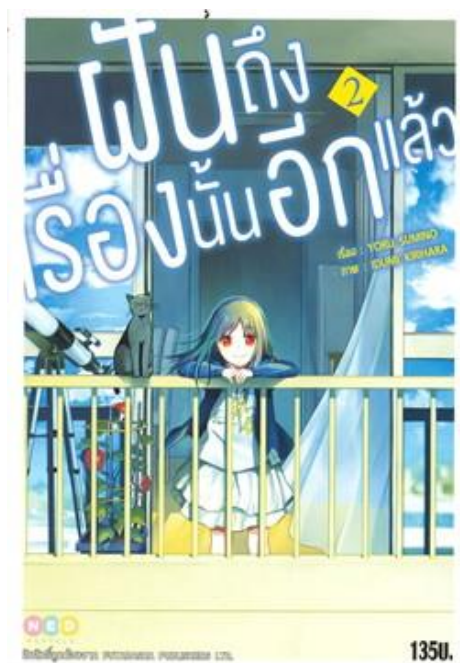
2.1.2.2 การแต่งและดัดแปลงนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* เป็นผลงานเรื่องที่สองของซูมิโนะ หลังจากที่เขาเป็นที่รู้จักในฐานะนักเขียน จัดจำหน่ายในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ ปี พ.ศ. 2559 โดยสำนักพิมพ์ Futabasha เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงผลงานชิ้นนี้เป็นฉบับการ์ตูนมังงะ โดยคิริฮาระ อิชิมิ (桐原いづみ) ลงในนิตยสารมังงะรายเดือน Monthly Action ด้วยเช่นเดียวกับผลงานก่อนหน้า โดยเริ่มตีพิมพ์ตั้งแต่วันที่ 23 กันยายน ปี พ.ศ. 2560 และจบลงในวันที่ 25 สิงหาคม ปี พ.ศ. 2561⁴

³ NED Club, อบอุ่นหัวใจไปกับสำนักพิมพ์น้องใหม่ **NED PASTELS**, เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/nedcomics/posts/10157967275321378/>

⁴ Wikipedia, **I Had That Same Dream Again**, เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/I_Had_That_Same_Dream_Again

ในประเทศไทยผู้ถือลิขสิทธิ์การแปลและจัดจำหน่ายนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* เป็นของแพรวสำนักพิมพ์ แปลโดย ชวัลยา จัดพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2561 ในขณะที่ลิขสิทธิ์การจัดจำหน่ายฉบับหนังสือการ์ตูนยังคงเป็นของ NED PASTELS เช่นเดิม โดยวางจำหน่ายเป็นฉบับรวมเล่มโดยแบ่งออกเป็น 3 เล่มจบ



ภาพที่ 4 ภาพปกหนังสือการ์ตูน *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ของ NED PASTELS

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า ผลงานของซูมิโนะ โยรุ ทั้งเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตบอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เป็นเรื่องที่ได้รับคามนิยมอย่างกว้างขวางทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในประเทศไทย ในหัวข้อต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงตัวละครและเรื่องย่อเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์แนวคิดต่อไป

2.2 ตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตบอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายทั้ง 2 เรื่องเป็นนิยายแนวการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) มีจุดเด่นที่เน้นเรื่องการเติบโตของตัวละครที่เป็นวัยรุ่นและต้องพบเจอเหตุการณ์บางอย่างทั้งในทางที่ดีและเลวร้าย ลักษณะเด่นของนิยายแนวนี้จึงเป็นการให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครแล้วแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่มีนัยยะสำคัญของเรื่องและผู้เขียนต้องการจะสื่อ

นิยายทั้ง 2 เรื่องของซูมิโนะเน้นกล่าวถึงเรื่องของความสัมพันธ์ แต่ทั้งสองเรื่องก็มีลักษณะเฉพาะตัว เช่น ในเรื่องของกลวิธีการแต่งเรื่อง *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ผู้เขียนตั้งใจไม่เปิดเผยชื่อของตัวละครเอก ขณะที่เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีจุดเด่นในการผูกปมของตัวละครเอกด้วยการให้ตัวละครเอกในช่วยวัยที่แตกต่างกันอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน มีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 ตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยาย *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับนางเอกในการดำเนินเรื่องและนำเสนอแนวคิดของผู้เขียน ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์แนวคิดในบทต่อไป

2.2.1.1 ตัวละครของนวนิยาย *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ดำเนินเรื่องโดยมีศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละคร “ผม” หรือ “ชิเกะ ฮารุกิ” นวนิยายเรื่องนี้เล่าผ่านสายตาของชิเกะ ฮารุกิซึ่งได้รู้จักผู้หญิงคนหนึ่งชื่อ “ยามาอูจิ ซากุระ” ที่ได้กลายเป็นคนสำคัญสำหรับเขา แต่เพราะเธอได้จากไปก่อนเวลาอันควร เขาจึงต้องรับรู้เรื่องราวของผู้หญิงที่เขารักผ่านบันทึกและคำบอกเล่าของตัวละครอื่น ตัวละครและเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่องจึงเป็นสิ่งที่รับรู้ผ่านการตีความของฮารุกิทั้งสิ้น

ตัวละครที่มีบทบาทในนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ้อมเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีอยู่ไม่มาก มีจำนวนทั้งสิ้น 5 ตัวละคร เป็นตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือ ชิเกะ ฮารุกิ และ ยามาอูจิ ซากุระ และมีตัวละครประกอบอีก 3 ตัว ตัวละครทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ตัวละครในนวนิยาย *ดั่งอ่อนเรือนนั้นขอฉันเธอ*

ชื่อ	สถานะ	ลักษณะตัวละคร
“ผม” / ชิกะ ฮารุกิ	ตัวละครสำคัญ	ฮารุกิเป็นนักเรียนชั้นมัธยมปลายที่ไม่ต้องการเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ในตอนต้นเรื่องเขาจึงเป็นคนที่ไม่ใส่ใจคนรอบข้างและไม่มีเพื่อนเลยสักคน ซึ่งเขาก็พึงพอใจในตนเองเช่นนั้น แต่ในตอนท้ายเรื่องหลังจากที่รู้จักซากุระจึงต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เป็นที่พอใจอย่างซากุระและเป็นคนที่คิดถึงคนอื่นในที่สุด
ยามาอูจิ ซากุระ	ตัวละครสำคัญ	ซากุระเป็นตัวละครที่มีลักษณะตรงข้ามกับฮารุกิ คือใส่ใจคนรอบข้างและเป็นที่ยกย่องของเพื่อนร่วมชั้น เธอป่วยเป็นโรคเกี่ยวกับตับอ่อนที่จะต้องตายในอีก 1 ปี ซึ่งมีแต่ฮารุกิเท่านั้นที่รู้ทำให้ซากุระเริ่มเข้าหาเขาและต้องการให้เขาสนิทกับคนอื่นมากขึ้น ในตอนท้ายเรื่องราวของเธอก็เปลี่ยนตัวของฮารุกิไป
เคียวโกะ	ตัวละครประกอบ	เคียวโกะเป็นเพื่อนสนิทที่สุดของซากุระ เธอมีรูปลักษณ์ภายนอกเป็นสาวห้าวและมีนิสัยชอบเอาชนะ แต่ที่จริงเป็นคนที่อ่อนไหวและเป็นห่วงซากุระมาก จึงสงสัยในความสัมพันธ์ของฮารุกิและซากุระ เคียวโกะได้รับรู้ความจริงที่ซากุระป่วยจากฮารุกิหลังจากเธอเสียชีวิตไปแล้ว แม้จะโกรธที่ฮารุกิไม่คิดบอกความจริงเธอก่อน แต่ในตอนจบเธอก็ยกโทษให้และได้กลายเป็นเพื่อนคนแรกของฮารุกิ
ทาคาฮิโระ	ตัวละครประกอบ	ทาคาฮิโระเป็นหัวหน้าห้องและแฟนเก่าของซากุระที่เลิกกันเพราะนิสัยชอบดื้อของเขา ภายนอกเป็นคนที่ดูอบอุ่นและพึ่งพาได้ แต่ภายหลังได้เปิดเผยความไม่พอใจที่ซากุระเริ่มสนิทสนมกับฮารุกิ จึงเข้ามาหาเรื่องจนมีปากเสียงกัน
คุณแม่ของซากุระ	ตัวละครประกอบ	เป็นตัวละครที่เก็บบันทึกของซากุระไว้เพื่อที่จะมอบให้ฮารุกิ แต่เธอไม่รู้จักชื่อของเขา จึงได้แต่รอให้ฮารุกิเป็นคนมาหา เธอมีส่วนช่วยคลี่คลายปมขัดแย้งของตัวละครเอก

จากตารางข้างต้นได้กล่าวถึงบทบาทและลักษณะของตัวละครแต่ละตัวในนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเรือนนั้นขอฉันเธอ* จะเห็นได้ว่าตัวละครที่มีบทบาทหลักคือ “ชิกะ ฮารุกิ” ที่มีลักษณะนิสัยและแนวคิดเปลี่ยนแปลงไปในการดำเนินเรื่อง ซึ่งพัฒนาการของตัวละครนี้เห็นได้ชัดจากการเปรียบเทียบแนวคิดกับอีกหนึ่งตัวละครคือ “ยามาอูจิ ซากุระ” ที่มีแนวคิดตรงกันข้ามกับเขา

และได้เปลี่ยนแปลงเขาไปในตอนท้ายเรื่อง ดังนั้นการตีความแนวคิดของเรื่องในบทถัดไปจะมุ่งวิเคราะห์จากแง่มุมของ 2 ตัวละครนี้เป็นสำคัญ

2.2.1.2 เรื่องย่อของของนวนิยาย *ตัปอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

เรื่องราวของนวนิยาย *ตัปอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่าง “ผม” หรือ “ซิกะ ฮารุกิ” และ “ยามาอูจิ ซากุระ” เพื่อนร่วมชั้นคนแรกและคนเดียวที่เขาได้สนิทด้วยแต่เธอกลับต้องตายจากไปเสียก่อนเวลาอันควร ทั้งอย่างนั้นฮารุกิก็ไม่ได้ไปร่วมงานศพของเธอแล้วเก็บตัวอยู่แต่ในห้อง และยังคงโหยหาที่จะรู้ความรู้สึกของเธอที่เขาไม่ได้มีโอกาสที่จะถามอีกแล้ว

ความสัมพันธ์ของพวกเขาเริ่มต้นจากความบังเอิญที่ฮารุกิได้พบ “บันทึกการอยู่ร่วมกับโรคร้าย” ของซากุระ ทำให้รู้ความลับของเธอที่ว่าเธอกำลังจะตายในอีกไม่กี่ปีด้วยโรคเกี่ยวกับตัปอ่อน ฮารุกิไม่คิดที่จะบอกใครเพราะไม่ต้องการข้องเกี่ยวกับซากุระมากไปกว่านั้นและยังไม่มีเพื่อนให้บอกอีกด้วย แต่ถึงอย่างนั้นซากุระกลับเป็นฝ่ายที่เข้าหาเขาก่อน

ซากุระได้เริ่มทำงานกรรมการห้องสมุดร่วมกับฮารุกิและชวนเขาไปเที่ยวเล่นกับเธอตามใจชอบ ในตอนแรกฮารุกิไม่พอใจนักที่ซากุระทำให้เขาเริ่มเป็นจุดสนใจของห้องและคิดว่าเธอควรใช้เวลาที่เหลือกับคนสำคัญมากกว่า แต่ซากุระกลับพอใจมากกว่าที่ได้ใช้เวลากับเขา เพราะเธอสามารถเป็นตัวของตัวเองได้โดยไม่ต้องปิดบังอะไร ทำให้ฮารุกิจ่ายอมรับความสัมพันธ์เช่นนี้กับซากุระ ทั้งคู่ไปไหนมาไหนด้วยกันบ่อยครั้งจนทำให้ “เคียวโกะ” ที่เป็นเพื่อนสนิทสงสัยในความสัมพันธ์ของพวกเขา แต่ซากุระไม่ได้เปิดเผยอะไรนอกจากว่าพวกเขาสนิทกัน เธอกลั้วว่าหากเคียวโกะรู้ความจริงจะต้องเป็นทุกข์เสียใจทุกครั้งที่เจอเธอแน่นอน

ความสัมพันธ์ระหว่างฮารุกิและซากุระเริ่มใกล้ชิดติดต่อนไปเที่ยวทางไกลค้างคืนด้วยกัน ฮารุกิเริ่มยอมรับว่าเขาเองก็สนุกที่ได้อยู่กับเธอและทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน แต่ก็เริ่มรู้สึกกลัวความจริงที่ว่าเธอจะตายขึ้นมาด้วย วันหนึ่งซากุระได้ชวนฮารุกิให้ไปที่บ้านของเธอเพื่อยืมหนังสือซึ่งความจริงซากุระวางแผนจะแก๊งเขา แต่นั่นทำให้ฮารุกิโกรธผลอใช้กำลังกับเธอ หลังจากขอโทษและออกมาจากบ้านของเธอ นั้น ฮารุกิพบกับ “ทาคาฮิโระ” ระหว่างทาง เขาได้แอบตามทั้งคู่มาเพราะความหึงหวงซากุระและเข้ามาหาเรื่อง ฮารุกิที่กำลังอารมณ์ไม่ดีจึงพูดจาไม่เข้าหูเขาจนถูกต่อย แล้วซากุระที่ออกมาตามฮารุกิได้มาห้ามไว้ก่อนจะไล่ทาคาฮิโระไป พวกเขาจึงได้โอกาสคืนดีกัน

วันถัดมาซาคุระต้องเข้าโรงพยาบาลกะทันหันนานถึง 2 อาทิตย์ทำให้ฮารุกิไม่สบายใจ ขณะที่ที่โรงเรียนเริ่มมีข่าวลือว่าฮารุกินั้นเป็นสตอล์กเกอร์ตามซาคุระเพียงเพราะเขามักอยู่สถานที่ที่เธออยู่เสมอ ซึ่งฮารุกิคิดว่าเป็นเรื่องไร้สาระแต่ซาคุระบอกให้ฮารุกิรู้ว่าเพราะไม่มีใครรู้จักตัวตนของเธอจริง ๆ ต่างหาก ฮารุกิได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายจากซาคุระ ทั้งความหมายในการมีชีวิตของเธอ หรือทำไมความสัมพันธ์กับผู้อื่นจึงสำคัญสำหรับเธอ แล้วก็รู้สึกว่าเขาเองก็เปลี่ยนแปลงไปมากเพราะเธอเช่นกัน แต่สิ่งเดียวที่ฮารุกิยังไม่รู้คือเธอคิดอย่างไรกับเขา แต่เขาก็ไม่กล้าที่จะถามออกไป

ทั้งคู่สัญญาว่าจะไปเดทกันในวันที่เธอออกจากโรงพยาบาล แต่ซาคุระกลับเสียชีวิตกะทันหันในวันนั้นจากการตกเป็นเหยื่อคดีการไล่ฆ่าแบบไม่เลือกหน้า ฮารุกิใช้เวลาเก็บตัวสืบทกว่าวันถึงจะไปไหว้ศพที่บ้านของซาคุระและขอคุณแม่ของเธอที่จะอ่านบันทึกของเธอ ซึ่งความจริงซาคุระตั้งใจจะมอบให้กับเขาอยู่แล้ว ภายในนั้นยังมีพินัยกรรมที่เขียนถึงเขาและเคียวโกะอีกด้วย หลังจากฮารุกิได้รับรู้ความรู้สึกของซาคุระจากบันทึกแล้ว เขาได้บอกความจริงทุกอย่างกับเคียวโกะและตั้งใจจะเป็นเพื่อนกับเธอแม้ต้องใช้เวลาถึง 1 ปี

จากเรื่องย่อของนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ข้างต้น ผู้เขียนได้แบ่งบทนำเสนอจำนวน 10 บท และมีบทนำอีก 1 บท รวมเป็น 11 บท เรื่องย่อเหล่านี้นำมาวิเคราะห์ปมปัญหาและแนวคิดย่อย ๆ ในแต่ละตอนได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
บทนำ	ฮารุกิต้องการรู้ความรู้สึกของซาคุระ	- ฮารุกิไม่ไปร่วมงานศพของซาคุระ - ฮารุกิไม่รู้ว่าซาคุระได้รับข้อความของเขาหรือไม่	- ความตายของคนรักเป็นสิ่งที่มนุษย์ยอมรับได้ยากลำบาก
1	ฮารุกิไม่คิดว่าซาคุระควรใช้เวลาอยู่กับเขา	- ฮารุกิและซาคุระทำงานกรรมการห้องสมุดด้วยกัน - ซาคุระนัดฮารุกิไปเที่ยว	- มนุษย์ทุกคนต้องตายสักวันหนึ่ง ดังนั้นคุณค่าในสิ่งที่ทำในแต่ละวันของทุกคนนั้นเท่ากัน
2	ฮารุกิไม่เคยมีเพื่อนมาก่อน	- การพบของฮารุกิและซาคุระที่โรงพยาบาล - ฮารุกิได้รู้ว่าซาคุระจะตายในอีกหนึ่งปี - ฮารุกิและนางเอกไปเที่ยวด้วยกัน	- แนวคิดมนุษย์ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นของฮารุกิซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดมนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นของซาคุระ

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
3	ฮารุกิกับซากุระตกเป็นข่าวลือในห้องเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - ซากุระชวนฮารุกิไปกินข้าว - ฮารุกิและซากุระบังเอิญเจอเคียวโกะที่ร้านอาหาร - เคียวโกะสงสัยความสัมพันธ์ของพวกเขา 	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดมนุษย์ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นของฮารุกิซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดมนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นของซากุระ
4	ฮารุกิกังวลที่ซากุระจะตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ฮารุกิและซากุระไปเที่ยวค้างคืนกัน - เคียวโกะรู้เรื่องที่ซากุระไปเที่ยวกับฮารุกิ 	<ul style="list-style-type: none"> - การยอมรับความตายของตัวเองหรือคนใกล้ตัวนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก
5	ฮารุกิทะเลาะกับซากุระ	<ul style="list-style-type: none"> - รองเท้าของฮารุกิหายไป - ฮารุกิไปที่บ้านของซากุระเพื่อยืมหนังสือ - ซากุระแกล้งฮารุกิจนทำให้ผิดใจกัน - ฮารุกิมีปากเสียงกับทาคาฮิโระจนถูกต่อย แต่ซากุระเข้ามาช่วย 	<ul style="list-style-type: none"> - มนุษย์ทุกคนมีเจตจำนงเสรี มนุษย์มีทางเลือกเป็นของตนเองไม่ได้ขึ้นอยู่กับโชคชะตาหรือพรหมลิขิต - ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาคุณค่าในตนเอง
6	ฮารุกิไม่พอใจที่คนอื่นในห้องเรียนเชื่อข่าวลือที่ไม่มีหลักฐานว่าเขาเป็นสตอลก์เกอร์	<ul style="list-style-type: none"> - ซากุระเข้าโรงพยาบาล - ข่าวลือว่าฮารุกิเป็นสตอลก์เกอร์ตามซากุระกระจายในห้องเรียน - ฮารุกิเจอเคียวโกะที่ร้านหนังสือแล้วถามว่าเขาคิดอย่างไรกับซากุระ 	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดมนุษย์ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นของฮารุกิซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดมนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นของซากุระ
7	ฮารุกิรู้สึกกลัวว่าซากุระปิดบังบางอย่างกับเขา	<ul style="list-style-type: none"> - ซากุระต้องอยู่โรงพยาบาลนานขึ้น - ซากุระเริ่มเขียนพินัยกรรมในบันทึก - ฮารุกินัดไปเดทกับซากุระในวันออกจากโรงพยาบาล - ฮารุกิส่งความรู้สึกเขาผ่านข้อความถึงซากุระ - ซากุระเสียชีวิตขณะออกมาหาฮารุกิ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาคุณค่าในตนเอง - มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น - มนุษย์ทุกคนมีเจตจำนงเสรี มนุษย์มีทางเลือกเป็นของตนเองไม่ได้ขึ้นอยู่กับโชคชะตาหรือพรหมลิขิต - ชีวิตมนุษย์นั้นไม่เที่ยงแท้แน่นอน

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
8	ฮารุกิต้องการรู้ความรู้สึกของซาคุระ	- ฮารุกิพบแม่ของนางเอกที่บ้านของซาคุระ และได้ อ่านบันทึกและพินัยกรรมของเธอ - ฮารุกิได้รู้ว่าซาคุระเปิดอ่านข้อความแล้ว - ฮารุกิได้บันทึกจากคุณแม่	- ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาคุณค่าในตนเอง - การยอมรับว่าต้องพรากจากกับคนที่รักเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก - ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เกิดทั้งความสุขและความทุกข์
9	เคียวโกะไม่ต้องการยกโทษให้ฮารุกิ	- ฮารุกิบอกความจริงกับเพื่อนของนางเอกโดยให้เธออ่านบันทึกและพินัยกรรมของซาคุระ - ฮารุกิต้องการเป็นเพื่อนกับเคียวโกะ	- การยอมรับว่าต้องพรากจากกับคนที่รักเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก - มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น
10	-	- ฮารุกิและเคียวโกะไปไหว้หลุมศพของซาคุระ	- มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าปมปัญหาสำคัญของเรื่องวางไว้บนหน้าที่เป็นการเปิดเรื่องด้วยความตายของซาคุระ และในเนื้อเรื่องแต่ละตอนจะแทรกปมปัญหาที่เกิดจากตัวละครเอกซึ่งไม่เคยมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นมาก่อน กับปมปัญหาที่ว่าซาคุระจะต้องตายในสักวันซึ่งทำให้ตัวละครเอกลำบากใจมากขึ้นทีละนิดที่เขาได้รู้จักกับเธอ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครสำคัญทั้งสองจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ซึ่งตรงกันข้ามกันและทำให้ทั้งสองฝ่ายต่างเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เมื่อตัวละครเอกได้เรียนรู้จากซาคุระและทำให้เขาเปลี่ยนไป แนวคิดของเธอจึงกลายมาเป็นแนวคิดหลักของเรื่อง

2.2.2 ตัวละครและเรื่องย่อของ *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีการผูกปมปัญหาของตัวละครเอกเข้ากับตัวละครอื่นหลายตัว ซึ่งเป็นตัวละครเดียวกันแต่มาจากต่างช่วงวัย ผู้เขียนใช้วิธีนี้เพื่อแสดงผลของปมปัญหาที่จะมีต่ออนาคตของตัวละครเอกหากตัดสินใจผิดพลาด การวิเคราะห์แนวคิดในเรื่องนี้จึงต้องเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวละครและปมปัญหาภายในเรื่องเสียก่อน ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์แนวคิดในบทต่อไป

2.2.2.1 ตัวละครของนวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

นวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ดำเนินเรื่องโดยมีศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละครเด็กสาว “โคยานาจิ นาโนกะ” นวนิยายเรื่องนี้เล่าผ่านสายตาของโคยานาจิ นาโนกะซึ่งมีเพื่อนต่างวัยอยู่ 3 คน คือ “คุณมินามิ” “คุณดอกร” และ “คุณยาย” ซึ่งทั้ง 3 คนเป็นที่ปรึกษาปัญหาของเธอ นาโนกะจะเป็นคนที่รับฟังและคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ตัวละครและเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่องจึงเป็นสิ่งที่รับรู้ผ่านการตีความของนาโนกะทั้งสิ้น

ตัวละครที่มีบทบาทในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีอยู่หลายตัวละคร มีจำนวนทั้งสิ้น 11 ตัวละคร เป็นตัวละครสำคัญ 4 ตัว คือ “โคยานาจิ นาโนกะ” “คุณมินามิ” “คุณดอกร” และ “คุณยาย” และมีตัวละครประกอบอีก 7 ตัว ตัวละครทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3 ตัวละครในนวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

ชื่อ	สถานะ	ลักษณะตัวละคร
โคยานาจิ นาโนกะ	ตัวละครสำคัญ	นาโนกะเป็นเด็กประถมที่ฉลาดและกล้าคิดกล้าทำ ทำให้เธอเป็นคนที่เอาความคิดตนเป็นที่ตั้งและไม่คิดถึงจิตใจของคนอื่น แต่นาโนกะก็เป็นคนที่รักในความยุติธรรม เมื่อคิริวที่นั่งอยู่ข้างเธอถูกกลั่นแกล้ง เธอจึงอยากยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือ ในตอนท้ายนาโนกะได้เปลี่ยนมาคิดและพยายามเข้าใจคนอื่นเพราะคำแนะนำจากเพื่อน ๆ ของเธอ นาโนกะจึงสามารถช่วยเหลือคิริวได้ในที่สุด
คุณมินามิ	ตัวละครสำคัญ	ตัวจริงคือนาโนกะในวัยมัธยม นาโนกะได้พบกับเธอกำลังกรี๊ดข้อมือตัวเองอยู่บนศาลาฟ้าตึกร้าง คุณมินามิชอบพูดจาเย็นชาและดูหยาบคายไปบ้าง แต่ที่จริงก็รู้สึกดีที่นาโนกะมาเป็นเพื่อนเล่น เธอมีความฝันอยากเป็นนักเขียนนิทาน คุณมินามิมีปมปัญหาในใจที่สมัยเด็กทะเลาะกับคุณแม่และไม่มีโอกาสได้คืนดีเพราะพ่อแม่ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต เธอจึงต้องการให้นาโนกะคืนดีกับแม่ของเธอ

ชื่อ	สถานะ	ลักษณะตัวละคร
คุณดอกร	ตัวละครสำคัญ	ตัวจริงคือนานาโนกะในวัยผู้ใหญ่ นานาโนกะพบกับเธอในอพาร์ทเมนต์ที่สีครีมแห่งหนึ่งตอนมาขอความช่วยเหลือแมวที่บาดเจ็บก่อนที่เธอคิดจะฆ่าตัวตาย คุณดอกรมีนิสัยอ่อนโยน มักเลี้ยงขนมและเล่นโอเทลโลกับนานาโนกะ เธอทำอาชีพขายตุ๊กตาล (売春) คือการค้าบริการทางเพศ คุณดอกรมีปมในใจที่สมัยเด็กไม่สามารถช่วยคิริวได้ และถูกคนทั้งห้องกลั่นแกล้งจึงเลือกที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับใครอีก เธอต้องการให้นานาโนกะไม่ยอมแพ้ที่จะสานสัมพันธ์กับผู้อื่นและลองช่วยเหลือคิริวอีกครั้ง
คุณยาย	ตัวละครสำคัญ	ตัวจริงคือนานาโนกะในวัยชรา นานาโนกะมาบังเอิญพบเธอในบ้านไม้หลังใหญ่บนเนินเขา เธอมักทำขนมไว้ให้นานาโนกะและแนะนำนิทานเรื่องต่างๆ ให้นานาโนกะ คุณยายเป็นนานาโนกะที่สามารถก้าวข้ามปมปัญหาเมื่อสมัยเด็กและใช้ชีวิตมาอย่างมีความสุขและเชื่อว่านานาโนกะจะทำได้เช่นกัน
ยายทางขาด	ตัวละครประกอบ	แมวที่นานาโนกะช่วยไว้และทำให้เธอได้พบกับคุณดอกรขณะหาความช่วยเหลือมัน ซึ่งภายหลังคุณดอกรได้เปิดเผยว่านานาโนกะได้มาหาเธอก่อนที่เธอคิดจะฆ่าตัวตาย มักเดินทางไปไหนมาไหนกับนานาโนกะเสมอหลังเลิกเรียน
คุณครูฮิโตมิ	ตัวละครประกอบ	คุณครูประจำชั้นของนานาโนกะ มักเป็นห่วงเด็กนักเรียนในห้อง โดยเฉพาะนานาโนกะที่เข้ากับคนอื่นไม่ได้และทำอะไรโดยไม่นึกถึงใจคนอื่น คุณครูฮิโตมิจึงมักเป็นคนคอยแนะนำและกำกับนานาโนกะด้วยความหวังดีเวลาเธอต้องการทำอะไร โดยเฉพาะเมื่อเธอต้องการช่วยเหลือคิริว
คิริว ฮิคาริ	ตัวละครประกอบ	คิริวเป็นเด็กที่นิ่งขังนานาโนกะในชั้นเรียน นิสัยขี้อายและไม่กล้าแสดงออก เขามักจะแอบวาดรูปในห้องเรียนเสมอจนถูกเพื่อนในห้องล้อ วันหนึ่งที่โรงเรียนมีข่าวลือว่าพ่อของเขาเป็นขโมย ทำให้เขาเก็บตัวอยู่ที่บ้านไม่มาโรงเรียน หลังร่วมมือกับนานาโนกะเขาก็เอาชนะความกลัวและมาโรงเรียนได้ในที่สุด
โอจิวาระ	ตัวละครประกอบ	โอจิวาระเป็นกรรมการของห้อง เป็นเด็กที่นานาโนกะคุยด้วยที่โรงเรียนเพราะชอบนิทานเหมือนกับเธอ แต่เมื่อทุกคนในห้องกลั่นแกล้งนานาโนกะโดยทำเหมือนเธอไร้ตัวตน โอจิวาระก็ทำเช่นเดียวกัน ทำให้นานาโนกะผิดหวังมาก โอจิวาระยังเป็นคนปล่อยข่าวลือในห้องว่าพ่อของคิริวเป็นขโมยอีกด้วย

ชื่อ	สถานะ	ลักษณะตัวละคร
คุณแม่ของนาโนกะ	ตัวละครประกอบ	คุณแม่ของนาโนกะต้องทำงานอยู่ตลอด จึงไม่ค่อยมีเวลาอยู่กับนาโนกะแต่เธอจะกลับมากินข้าวเย็นพร้อมนาโนกะเสมอ เธอสัญญาว่าจะไปเยี่ยมชมการเรียนการสอนของนาโนกะแต่เพราะทั้งพ่อและแม่ติดทำงานนอกสถานที่จึงไม่สามารถมาได้ นาโนกะจึงคิดว่าแม่เห็นงานสำคัญกว่าเธอจนเป็นต้นเหตุให้ทะเลาะกัน
พ่อของคิริว	ตัวละครประกอบ	เขาถูกจับเพราะขโมยของในซูเปอร์มาร์เก็ตซึ่งนาโนกะและโอจิวาระอยู่ในเหตุการณ์ด้วย ทำให้ข่าวลือเรื่องพ่อของคิริว กระจายไปทั้งโรงเรียนจนเป็นต้นเหตุให้คิริวไม่มาโรงเรียน

จากตารางข้างต้นได้กล่าวถึงบทบาทและลักษณะของตัวละครแต่ละตัวในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* จะเห็นได้ว่าตัวละครที่มีบทบาทหลักคือ “โคยานางิ นาโนกะ” ซึ่งมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับอีก 3 ตัวละคร ได้แก่ คุณมินามิ คุณดอ และคุณยาย ที่เป็นตัวละครในอนาคตรูปแบบต่าง ๆ ที่แต่ละคนต่างมีลักษณะนิสัยและสถานะที่แตกต่างกัน อันเกิดจากทางเลือกและลักษณะของตัวละครเอกในวัยประถมที่เปลี่ยนแปลงไป การที่ในเนื้อเรื่องตัวละครเอกได้พบกับตัวเองในอนาคต เธอจึงมีโอกาสได้เรียนรู้จากตัวเองและเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ถูกต้อง

2.2.1.2 เรื่องย่อของของนวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

เรื่องราวของนวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* เกี่ยวข้องกับความฝันถึงเรื่องสมัยเด็กของ “โคยานางิ นาโนกะ” นักเรียนชั้นประถมที่ไม่มีเพื่อนในโรงเรียนสักคนเพราะเธอคิดว่าคนอื่นไม่ฉลาดเท่าเธอ เธอจึงมักแหวะไปหาเพื่อนต่างวัยนอกโรงเรียนกับ “ยายหางุกุด” จะได้เรียนสิ่งที่ไม่เคยรู้มาก่อนแล้วฉลาดยิ่งขึ้นอีก แต่วันหนึ่งนาโนกะก็ต้องพยายามร่วมมือกับเด็กคนอื่นในห้องเมื่อ “คุณครูฮิโตะมิ” ให้เธอจับคู่กับ “คิริว” เพื่อช่วยกันทำเรียงความเรื่อง “ความสุขคืออะไร” ซึ่งนาโนกะไม่ชอบใจคิริวที่เขาไม่ยอมรับว่าตนชอบวาดรูปและคิดว่าเขาเป็นคนขี้ฉลาด

เย็นวันหนึ่งระหว่างทานอาหารเย็น “คุณแม่ของนาโนกะ” ก็บอกกับเธอว่าไม่สามารถไปเยี่ยมชมการเรียนการสอนได้ ทำให้นาโนกะทะเลาะกับคุณแม่ วันต่อมาเธอไปหา “คุณมินามิ” และไม่ยอมกลับบ้าน คุณมินามิซึ่งได้ฟังเรื่องทั้งหมดจึงเล่าเรื่องตนเองและขอให้เธอกลับไปคืนดีกับคุณแม่ นาโนกะที่ตอนแรกไม่คิดจะคืนดีจึงได้เข้าใจว่าพ่อแม่ก็คงเสียใจเช่นเดียวกับเธอ เธอจึงสัญญาและกลับไปคืนดีกับคุณแม่ เมื่อถึงวันเยี่ยมชมการเรียนการสอน พ่อแม่ของเธอกลับทำงานจน

เสร็จและมาได้ทันเวลา นาโนกะจึงรายงานหน้าชั้นไปว่าความสุขของเธอคือการที่พอกับแม่อยู่ที่นี้ ตอนนี้ หลังจากนั้นคุณมินามิก็หายไป

วันหนึ่งหลังจากที่นาโนกะกับ “โอจิوارهะ” เห็นเหตุการณ์จับกุมขโมยที่ซูเปอร์มาร์เก็ต ข่าวลือเรื่อง “พ่อของคิริว” นั้นเป็นขโมยก็กระจายไปทั้งโรงเรียน เมื่อคิริวมาโรงเรียนก็โดนเพื่อนร่วมชั้นเข้ามากลั่นแกล้งแต่เขากลับไม่ได้ตอบใคร นาโนกะจึงเข้าไปสู้กับเด็กคนอื่นแทนเขา แต่คิริวทนต่อไปไม่ไหวจนหนีกลับบ้านไป วันถัดมานาโนกะจึงขอซีทเรียนจากคุณครูฮิโตมิไปมอบให้คิริวที่บ้าน แต่ขณะที่เธอเตรียมซีทที่จะนำไปให้เขา เด็กกลุ่มเดิมได้เข้ามาหาเรื่องนาโนกะ แม้เธอจะคิดว่าอีกฝ่ายผิดแต่ก็ไม่มีใครเข้ามาช่วยเธอ นาโนกะจึงเหมารวมว่าทุกคนก็เป็นคนไม่ดีเหมือนกันหมดก่อนจะห้องเรียนและตรงไปบ้านคิริว เธอได้คุยกับคิริวผ่านหน้าต่างห้องเขา แม้นาโนกะบอกว่าจะเป็นพวกเดียวกับเขาและบอกให้เขาสู้กลับเด็กคนอื่นในห้อง แต่เมื่อคิริวปฏิเสธเธอก็กลับไปต่อว่าเขาว่าซี้ชลาด เขาจึงไล่เธอกลับไปและบอกว่าเกลียดเธออีกด้วย และเมื่อนาโนกะกลับมาโรงเรียนโอจิوارهะกับคนอื่นในห้องก็แกล้งทำเหมือนเธอไม่มีตัวตน

นาโนกะออกจากโรงเรียนไปหา “คุณดอก” และระบายถึงความผิดหวังที่พยายามช่วยเหลือคนอื่นแต่เธอกลับไม่มีความสุข เธอจึงตัดสินใจว่าจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับใครอีก แต่คุณดอกห้ามนาโนกะไม่ให้ทำเช่นนั้นและสอนให้เธอรู้ว่า ต่อให้ฉลาดหรือเป็นคนดีเลิศแค่ไหนหากอยู่ตัวคนเดียวก็ไม่มีความสุข และคิริวนั้นอาจจะไม่ได้ซี้ชลาดแค่มิวิธีสู้ที่แตกต่างไปจากเธอ คุณดอกจึงบอกแค่ให้เธออยู่เคียงข้างเขาก็พอแล้ว นาโนกะจึงกลับไปหาคิริวอีกครั้งเพื่อช่วยกันทำรายงานเรื่องความสุขด้วยกันกับเขา คิริวได้คืนดีกับนาโนกะและรู้ว่าเธอเองก็ถูกกลั่นแกล้งเหมือนกัน เขาจึงชวนให้เธอไปโรงเรียนด้วยกัน หลังจากนั้นคุณดอกก็หายไป

นาโนกะยังคงหาความสุขของตนเองไม่เจอ แต่ “คุณยาย” กลับเชื่อว่านาโนกะจะต้องก้าวผ่านเรื่องที่เจ็บปวดและมีชีวิตอย่างมีความสุขได้อย่างเธอได้แน่นอน วันนั้นคุณยายก็ได้หายไปพร้อมกับบ้านของเธอและยายหางุกต นาโนกะที่ตื่นจากความฝันในปัจจุบันนั้นได้เป็นนักเขียนนิทาน ส่วนคิริวได้เป็นจิตรกรชื่อดังและได้ขอนาโนกะแต่งงานผ่านรูปวาดของเขา

จากเรื่องย่อของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ข้างต้น ผู้เขียนได้แบ่งบทนำเสนอจำนวน 11 บท เรื่องย่อเหล่านี้นำมาวิเคราะห์ปมปัญหาและแนวคิดย่อย ๆ ในแต่ละตอนได้ดังนี้

ตารางที่ 4 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
1	นาโนกะไม่เหมือนเด็กคนอื่น	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะคุยกับคุณครูอิโตมิหลังเลิกเรียน และได้รับหัวข้อรายงานเรื่องความสุข - การพบกันของนาโนกะกับคุณดอกและคุณยาย 	<ul style="list-style-type: none"> - คนเราไม่ควรหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่ชอบ
2	นาโนกะเข้ากับเด็กคนอื่นในห้องไม่ได้	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนร่วมชั้นล้อเลียนนาโนกะ แต่เธอก็พูดจาตลกพวกเขากลับ - นาโนกะแลกเปลี่ยนเรื่องความสุขกับคิริว - นาโนกะพบคุณมินามิที่กรี๊ดข้อมือตัวเองอยู่ที่ตลาดฟ้ายาตีกร้าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการได้ทำสิ่งที่ชอบ
3	คุณมินามิ (ตัวละครเอกวัยมัธยม) ทำร้ายตัวเอง	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะห้ามคุณมินามิไม่ให้กรี๊ดข้อมือ - นาโนกะสนใจนิทานที่คุณมินามิเขียน - คุณมินามิเล่าเรื่องที่คุณแม่เธอเสียชีวิตให้นาโนกะฟัง - นาโนกะเห็นพ่อของคิริวนั่งอยู่ที่สาธารณะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการได้ทำสิ่งที่ชอบ - มนุษย์มักจดจำเรื่องเลวร้ายในชีวิต แต่ตราบที่มีชีวิตก็ควรมุ่งสร้างความทรงจำดี ๆ ต่อไป
4	แม่มืดสัญญากับนาโนกะ	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะพบคิริวกับพ่อของเขาระหว่างกลับบ้าน - นาโนกะทะเลาะกับคุณแม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความผิดหวังและเสียใจมักทำให้มนุษย์ทำเรื่องไม่ดีโดยไม่ตั้งใจ
5	นาโนกะไม่อยากคืนดีกับแม่	<ul style="list-style-type: none"> - คุณมินามิขอให้นางเอกคืนดีกับคุณแม่ - นาโนกะต่อว่าคิริวว่าซึ่ขลาดที่ไม่พูดถึงเรื่องวาทะรูปในรายงาน - ในวันจริงพ่อและแม่ของนาโนกะมาร่วมชมการเรียนได้ - คุณมินามิหายตัวไป 	<ul style="list-style-type: none"> - อดีตเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่อาจแก้ไขได้ - การคืนดีกันหลังจากทะเลาะกันนั้นสำคัญกว่าความจริงว่าใครถูกหรือผิด - มุมมองเรื่องความสัมพันธ์ของตัวละคร - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการที่มีใครสักคนอยู่เคียงข้าง
6	คิริวถูกกล่าวหาว่าพ่อเป็นขโมย	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะกับโอจิวาระเห็นพ่อของคิริวถูกจับที่ร้านสะดวกซื้อ - เพื่อนร่วมชั้นหาเรื่องคิริวและนาโนกะเข้าสู่แทนเขา - คิริวเก็บตัวไม่มาโรงเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - มนุษย์ทุกคนควรยอมรับความแตกต่างของกันและกัน และไม่ตัดสินคนอื่นก่อน

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
7	ศิริวเก็บตัวอยู่ในห้อง และนาโนกะไม่สามารถช่วยเขาได้	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะไปหาศิริวที่บ้านและกดดันให้เขากลับมาโรงเรียน แต่กลับโดนเขาบอกว่าเกลียด - นาโนกะถูกศิริวไล่กลับมา 	<ul style="list-style-type: none"> - การบีบบังคับคนอื่นให้ทำสิ่งที่ไม่ชอบนั้นอาจทำให้ได้ผลลัพธ์ที่เลวร้ายยิ่งขึ้น
8	นาโนกะถูกคนทั้งห้องกลั่นแกล้ง	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนในห้องเรียนทำเหมือนนาโนกะไม่มีตัวตน - คุณตอก (นาโนกะวัยผู้ใหญ่) เล่าเธอเคยอยากฆ่าตัวตายก่อนได้พบนาโนกะ - คุณตอกอยากให้นางเอกพยายามช่วยเพื่อนของเธออีกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการได้คิดถึงผู้อื่นมากกว่าตัวเอง - มนุษย์ที่ไม่มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้นย่อมไม่มีความสุข - มนุษย์ทุกคนควรยอมรับความแตกต่างของกันและกัน และไม่ตัดสินคนอื่นก่อน - การบีบบังคับคนอื่นให้ทำสิ่งที่ไม่ชอบนั้นอาจทำให้ได้ผลลัพธ์ที่เลวร้ายยิ่งขึ้น - อดีตเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่อาจแก้ไขได้ - ชีวิตมนุษย์อาจมีเรื่องเศร้าปะปนอยู่ แต่ก็มีความสุขอยู่อีกมากมาย
9	ศิริวไม่กล้าที่จะไปโรงเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะไปหาศิริวที่บ้านอีกครั้งและได้คืนดีกับเขา - ศิริวตัดสินใจไปโรงเรียนพร้อมกับนาโนกะ - ทั้งคู่ไปโรงเรียนด้วยกัน - ศิริวกล้าบอกคนอื่นว่าชอบวาดรูป - คุณตอกหายตัวไป 	<ul style="list-style-type: none"> - มนุษย์ทุกคนควรยอมรับความแตกต่างของกันและกัน และไม่ตัดสินคนอื่นก่อน - การคืนดีกันหลังจากทะเลาะกันนั้นสำคัญกว่าความจริงว่าใครถูกหรือผิด - มนุษย์นั้นเมื่ออยู่ด้วยกันสิ่งที่ตัวคนเดียวทำไม่ได้ก็อาจจะทำได้โดยง่าย - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการที่ใครสักคนชื่นชมในสิ่งที่เราทำ
10	นาโนกะยังไม่พบคำตอบของความสุขของตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - คุณยาย (นาโนกะวัยชรา) เล่าชีวิตที่ผ่านมาของเธอให้นางเอกฟัง - บ้านของคุณยายหายไปพร้อมกับยายทางกูด - นาโนกะรายงานความสุขของตัวเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากทางเลือกของตัวเอง

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
11	-	- นาโนกะตื่นจากความฝัน - นาโนกะได้เป็นนักเขียนนิทาน ขณะที่คิริวเป็นจิตรกรดัง - คิริวได้ขอนาโนกะแต่งงาน	- ความสุขของมนุษย์คือการที่ได้เอาใจใส่ตัวเองและคนสำคัญ - ความสุขของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากทางเลือกของตัวเอง

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าปมปัญหาสำคัญของเรื่องจะเกี่ยวกับการปฏิเสธที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งในเรื่องแต่ละตอนจะมีปมปัญหาย่อยที่เกิดจากลักษณะของตัวละครเอกที่ไม่เคยคิดความรู้สึกของผู้อื่นและหากตัวละครเอกไม่ได้แก้ไขปมเหล่านี้ก็จะส่งผลต่อนาคตของเธอและเกิดเป็นตัวละคร 2 ตัวที่มีจุดเชื่อมโยงกับปมปัญหา คือ คุณมินามิและคุณดอกล ขณะที่ตัวละครคุณยายคือตัวละครที่ก้าวผ่านปมปัญหามาได้ ตัวละครเอกจึงได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงตนเองได้เพราะคำสอนของพวกเธอ ทำให้สามารถคลี่คลายปมปัญหาเหล่านี้ได้และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขเหมือนที่คุณยายสอนเธอ

กล่าวโดยสรุป ในบทนี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึงภูมิหลังของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งอ้อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ* ทั้งส่วนที่เป็นประวัติของผู้เขียน การแต่งและการดัดแปลงนวนิยาย และกล่าวถึงตัวละครและเรื่องย่อของนวนิยายทั้ง 2 เรื่อง สิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นอย่างโดดเด่นคือ นวนิยายทั้ง 2 เรื่องมีประเด็นเกี่ยวข้องของความสัมพันธ์ของมนุษย์ ดังนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แนวคิดของนวนิยายทั้ง 2 เรื่องที่มีความเชื่อมโยงกันในประเด็นนี้ในบทต่อไป

บทที่ 3

แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์

ในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

แนวคิดในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีแนวคิดเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ แต่ผู้เขียนได้จับเน้นองค์ประกอบที่แตกต่างกันในแต่ละเรื่องเพื่อนำเสนอแนวคิด ในบทนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แนวคิดที่นำเสนอผ่านองค์ประกอบสำคัญของแต่ละเรื่อง โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ แนวคิดของนวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* และแนวคิดของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

3.1 แนวคิดของนวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีแนวคิดสำคัญที่ผู้เขียนตั้งใจนำเสนอคือ “ความสัมพันธ์กับผู้คนเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์” ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาจากเนื้อเรื่องตามลำดับเหตุการณ์สำคัญและวิเคราะห์แนวคิดย่อย ๆ ในแต่ละบทประกอบกัน เพื่อให้เข้าใจโดยง่าย ผู้วิจัยขอแนะนำเหตุการณ์สำคัญและแนวคิดย่อยในรูปแบบตารางที่เคยนำเสนอไปในบทที่ 2 อีกครั้ง ดังนี้

ตารางที่ 5 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
บทนำ	ฮารุกิต้องการรู้ความรู้สึกของซากุระ	- ฮารุกิไม่ไปร่วมงานศพของซากุระ - ฮารุกิไม่รู้ว่าซากุระได้รับข้อความของเขาหรือไม่	- ความตายของคนรักเป็นสิ่งที่มนุษย์ยอมรับได้ยากลำบาก
1	ฮารุกิไม่คิดว่าซากุระควรใช้เวลาอยู่กับเขา	- ฮารุกิและซากุระทำงานกรรมการห้องสมุดด้วยกัน - ซากุระนัดฮารุกิไปเที่ยว	- มนุษย์ทุกคนต้องตายสักวันหนึ่ง ดังนั้นคุณค่าในสิ่งที่ทำในแต่ละวันของทุกคนนั้นเท่ากัน
2	ฮารุกิไม่เคยมีเพื่อนมาก่อน	- การพบของฮารุกิ และซากุระที่โรงพยาบาล - ฮารุกิได้รู้ว่าซากุระจะตายในอีกหนึ่งปี - ฮารุกิและนางเอกไปเที่ยวด้วยกัน	- แนวคิดมนุษย์ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นของฮารุกิซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดมนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นของซากุระ

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
3	ฮารุกิกับซากุระตกเป็นข่าวลือในห้องเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - ซากุระชวนฮารุกิไปกินข้าว - ฮารุกิและซากุระบังเอิญเจอเคียวโกะที่ร้านอาหาร - เคียวโกะสงสัยความสัมพันธ์ของพวกเขา 	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดมนุษย์ไม่จำเป็น ต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นของฮารุกิซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดมนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นของซากุระ
4	ฮารุกิกังวลที่ซากุระจะตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ฮารุกิและซากุระไปเที่ยวค้างคืนกัน - เคียวโกะรู้เรื่องที่ซากุระไปเที่ยวกับฮารุกิ 	<ul style="list-style-type: none"> - การยอมรับความตายของตัวเองหรือคนใกล้ตัวนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก
5	ฮารุกิถูกกลั่นแกล้ง	<ul style="list-style-type: none"> - รองเท้าของฮารุกิหายไป - ฮารุกิไปที่บ้านของซากุระเพื่อยืมหนังสือ - ซากุระแกล้งฮารุกิจนทำให้ผิดใจกัน - ฮารุกิมีปากเสียงกับทาคาฮิโระจนถูกตอย แต่ซากุระเข้ามาช่วย 	<ul style="list-style-type: none"> - มนุษย์ทุกคนมีเจตจำนงเสรี มนุษย์มีทางเลือกเป็นของตนเองไม่ได้ขึ้นอยู่กับโชคชะตาหรือพรหมลิขิต
6	ฮารุกิไม่พอใจที่คนอื่นในห้องเรียนเชื่อข่าวลือที่ไม่มีหลักฐานว่าเขาเป็นสตอล์เกอร์	<ul style="list-style-type: none"> - ซากุระเข้าโรงพยาบาล - ข่าวลือว่าฮารุกิเป็นสตอล์เกอร์ตามซากุระกระจายในห้องเรียน - ฮารุกิเจอเคียวโกะที่ร้านหนังสือแล้วถามว่าเขาคิดอย่างไรกับซากุระ 	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดมนุษย์ไม่จำเป็น ต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นของฮารุกิซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดมนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นของซากุระ
7	ฮารุกิรู้สึกที่ซากุระปิดบังบางอย่างกับเขา	<ul style="list-style-type: none"> - ซากุระต้องอยู่โรงพยาบาลนานขึ้น - ซากุระเริ่มเขียนพินัยกรรมในบันทึก - ฮารุกินัดไปเดทกับซากุระในวันออกจากโรงพยาบาล - ฮารุกิส่งความรู้สึกเขาผ่านข้อความถึงซากุระ - ซากุระเสียชีวิตขณะออกมาหาฮารุกิ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาคุณค่าในตนเอง - มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น - มนุษย์ทุกคนมีเจตจำนงเสรี มนุษย์มีทางเลือกเป็นของตนเองไม่ได้ขึ้นอยู่กับโชคชะตาหรือพรหมลิขิต - ชีวิตมนุษย์นั้นไม่เที่ยงแท้แน่นอน

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
8	ฮารุกิต้องการรู้ความรู้สึกของซาคุระ	- ฮารุกิพบแม่ของนางเอกที่บ้านของซาคุระ และได้ อ่านบันทึกและพินัยกรรมของเธอ - ฮารุกิได้รู้ว่าซาคุระเปิดอ่านข้อความแล้ว - ฮารุกิได้บันทึกจากคุณแม่	- ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้มนุษย์รู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาคุณค่าในตนเอง - การยอมรับว่าต้องพรากจากกับคนที่รักเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก - ความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เกิดทั้งความสุขและความทุกข์
9	เคียวโกะไม่ต้องการยกโทษให้ฮารุกิ	- ฮารุกิบอกความจริงกับเพื่อนของนางเอกโดยให้เธออ่านบันทึกและพินัยกรรมของซาคุระ - ฮารุกิต้องการเป็นเพื่อนกับเคียวโกะ	- การยอมรับว่าต้องพรากจากกับคนที่รักเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก - มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น
10	-	- ฮารุกิและเคียวโกะไปไหว้หลุมศพของซาคุระ	- มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าแนวคิดย่อยมีอยู่หลายแนวคิด ซึ่งสามารถรวมกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ แนวคิดหลักคือ แนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ซึ่งสะท้อนในตัวละครสำคัญของเรื่อง และแนวคิดเสริมอีก 2 กลุ่ม คือ แนวคิดความเป็นอนิจจังของชีวิตมนุษย์และแนวคิดเจตจำนงเสรี แนวคิดเหล่านี้ได้เสริมแนวคิดหลักโดยแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความสัมพันธ์ และชี้้นำผู้อ่านให้เห็นว่าแนวคิดหลักที่ผู้เขียนนำเสนอเป็นสิ่งที่ทุกคนปฏิบัติได้ ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อที่นำเสนอถึงแนวคิดหลักที่สะท้อนในตัวละครอีกครั้ง

ทั้งนี้การจะพิจารณาหาแนวคิดหลักของนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ* ผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนนำเสนอแนวคิดหลักชัดเจนที่สุดผ่านพัฒนาการของลักษณะตัวละครเอกที่เปลี่ยนไปตามลำดับ ซึ่งเกิดจากการเปรียบเทียบระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ในองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง และ 2 ตัวละครหลักคือ “ชิเกะ ฮารุกิ” และ “ยามาอูจิ ซาคุระ” ที่ทำให้ตัวละครเอกได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงจนแนวคิดหลักเด่นชัดขึ้นมา ในหัวข้อนี้จึงจะกล่าวถึงแนวที่สะท้อนในตัวละครสำคัญทั้ง 2 ตัวนี้

3.1.1 แนวคิดที่สะท้อนผ่านตัวละครชิกะ ฮารุกิ

แนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่สะท้อนในตัวละคร “ชิกะ ฮารุกิ” คือแนวคิด “มนุษย์ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” ซึ่งแก่นหลักของแนวคิดนี้คือชุดความคิดที่ว่ามนุษย์นั้นสามารถดำรงชีวิตอยู่ด้วยตัวคนเดียวได้โดยไม่ต้องอาศัยการพึ่งพาผู้อื่น แต่อาศัยความรู้ความสามารถของตนเองยามเผชิญหน้ากับปัญหา คนที่มีแนวคิดเช่นนี้จะไม่เห็นว่าคุณสมบัติกับคนอื่นนั้นก่อให้เกิดประโยชน์ จึงหลีกเลี่ยงที่จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและอาจรวมถึงการกระทำใดก็ตามที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ซึ่งฮารุกินั้นมีลักษณะหลายอย่างที่แสดงให้เห็นแนวคิดดังกล่าวตั้งแต่งตั้งแต่ช่วงต้นเรื่องทั้งในด้านนิสัย การกระทำ ความคิด ไปจนถึงรสนิยม แต่ในตอนท้ายเรื่อง ฮารุกิได้แสดงให้เห็นว่าความคิดของเขาได้เปลี่ยนไปจากเดิมที่ไม่ต้องการผูกสัมพันธ์กับใครและเริ่มที่จะเป็นฝ่ายก้าวเข้าหาผู้อื่นก่อน ซึ่งทั้งหมดเป็นเพราะเขาได้เรียนรู้จากซาคุระ

ในต้นเรื่องฮารุกินั้นสะท้อนถึงแนวคิดดังกล่าวข้างต้นอย่างชัดเจน เขามีความยึดมั่นในแนวคิดนี้ด้วยเหตุที่ใช้ชีวิตแบบตัวคนเดียวมาโดยตลอด ความสัมพันธ์กับคนอื่นที่เขารู้จักจึงมีแค่กับคนในครอบครัว ทำให้เขาไม่เคยมีเพื่อนและไม่รู้สึกถึงความจำเป็นอีกด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ไม่มีเพื่อนมาตลอดเลยเหรอ? ไม่ใช่แค่ตอนนี้เหรอ?”

“ใช่ เพราะไม่สนใจมนุษย์ ก็เลยไม่มีมนุษย์มาสนใจเหมือนกัน ไม่มีใครเสียหาย ผมก็เลยโอเค”

“ไม่เคยอยากมีเพื่อนเลยเหรอ?”

“ไม่รู้สิ หากมีก็อาจจะสนุกแล้วก็ได้ แต่ผมเชื่อว่าโลกในนวนิยายสนุกกว่าโลกแห่งความเป็นจริง”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 55)

ในระหว่างที่เพื่อนร่วมชั้นที่กำลังห้อมล้อมเธอกำลังซุบซิบและอยู่อย่างไม่เป็นสุข ผมก็เล็กที่จะสนใจพวกเขาโดยทันที เพราะคิดว่าหากเป็นเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับผมก็เป็นเรื่อง ที่ไม่มีความสำคัญอะไร และหากเป็นเรื่องความเกี่ยวข้องกับ ผมก็คงไม่ใช่เรื่องดีแน่ๆ

เปิดหนังสือปกอ่อนและเข้าไปอยู่ในโลกของตัวหนังสือ สมมติของคนที่ชอบหนังสือไม่มีทางที่จะแพ้ให้กับเสียงรบกวนเด็ดขาด

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 166)

จากตัวอย่างนี้ได้แสดงให้เห็นว่า ฮารุกิเป็นคนที่ไม่เห็นความจำเป็นของการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น トラบที่เขาสามารถทำสิ่งที่ชอบได้โดยไม่ต้องยุ่งเกี่ยวกับใคร ซึ่งในตอนฮารุกิและซาคุระกลับมาจากการเที่ยวทางไกลแล้วคนในห้องเริ่มสนในตัวพวกเขา ฮารุกิเลือกจะไม่ให้ความสนใจ

ไม่ว่าเรื่องที่คนอื่นพูดคุยจะเกี่ยวข้องกับเขาหรือไม่ แล้วกลับไปอ่านหนังสือเพื่อหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริง

แนวคิดนี้ปรากฏชัดมากในช่วงต้นเรื่องที่เขาหมกพยายมหาเหตุผลต่าง ๆ ให้ซาทุระเล็กยุ่งเกี่ยวกับเขา แต่ซาทุระก็มักหักล้างเหตุผลของเขาได้เสมอและทำให้ฮารุกต้องยอมรับความคิดของเธอ เหตุการณ์สำคัญที่ทำให้ฮารุกเริ่มเปลี่ยนแปลงความคิดคือตอนที่เริ่มมีข่าวลือไม่ดีเกี่ยวกับเขา ในตอนแรกฮารุกคิดว่าเป็นเพราะเขายุ่งเกี่ยวกับซาทุระมากเกินไป แต่ซาทุระได้ยืนยันเรื่องนี้ก็ได้ชี้ให้เห็นว่า การที่เขาไม่ยอมมีความสัมพันธ์กับใครเลยต่างหากที่ส่งผลเสียต่อเขาแทน ดังตัวอย่างนี้

“ที่ตกลงคือทุกคนที่ไม่เคยยุ่งเกี่ยวกับเธอเลยจนถึงตอนนี้กำลังยุ่งเกี่ยวกับเธอในรูปแบบประหลาดๆ ว่าแต่เธอรู้ไหมว่าทำไมถึงตกอยู่ในสถานการณ์อย่างนี้?”

“เพราะเธอยุ่งกับเธอใช่ไหมล่ะ?”

“จะโทษว่าเป็นความผิดของฉันหรือ? ไม่ใช่หรอก เพราะว่าเธอไม่พูดกับทุกคนอย่างจริงจังต่างหาก”

เธอพูดอย่างเฉียบขาดในขณะที่กำลังปอกเปลือกส้มอยู่บนเตียงไปด้วย

“เพราะว่าทุกคนไม่รู้จักความเป็นมนุษย์ของนาย ‘คนสนิท’ ก็เลยคิดไปอย่างนั้นนะ เธอควรจะต้องเป็นมิตรกับคนอื่น ๆ เพื่อที่จะทำให้ความเข้าใจผิดของทั้งสองฝ่ายหมดไปด้วย”

“ผมไม่ทำเรื่องที่ไม่ดีใครได้ประโยชน์หรอกนะ”

เรื่องแบบนั้นไม่จำเป็นทั้งสำหรับผมที่พอเธอไม่อยู่แล้ว ก็จะกลับไปเป็นตัวคนเดียว และบรรดาเพื่อนร่วมชั้นที่พอเธอไม่อยู่แล้วก็จะลืมเรื่องของผม

“ถ้าทุกคนรู้จักตัวจริงของเธอแล้วก็จะเข้าใจว่าเธอเป็นคนที่น่าสนใจ นอกจากนั้นแม้แต่ตอนนี้คิดว่าทุกคนไม่ได้คิดกับนาย ‘คนสนิท’ ไปในทางที่ร้ายหรอกนะ”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 216)

จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นให้เห็นด้วยว่าในตอนแรกแม้เขาจะยอมรับความสัมพันธ์กับซาทุระ แต่เขาก็ยังไม่ได้เปลี่ยนความคิดที่ต้องการกลับไปอยู่ลำพังเช่นเดิม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตอนนี้เขาก็ยังไม่ได้เห็นด้วยกับแนวคิดของซาทุระ ลักษณะนิสัยของฮารุกที่ไม่ชอบยุ่งเกี่ยวกับคนอื่นนั้น บ่งบอกอีกอย่างว่าเขาไม่กล้าจะกระทำการที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกคนอื่น ซึ่งเด่นชัดในนิสัยของเขาที่มักคิดแทนความรู้สึกคนอื่นว่ารู้สึกกับตนอย่างไร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เธอเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตมาได้โดยการมีความสัมพันธ์กับผู้คน ทั้งสีหน้าและความเป็นมนุษย์ได้แสดงถึงสิ่งเหล่านั้น ในทางตรงกันข้าม ผมนะเธอ ความสัมพันธ์กับมนุษย์ทั้งหมดที่นอกเหนือจากคนในครอบครัวนั้นจบสิ้นอยู่ที่จินตนาการในสมอง จะถูกชอบหรือถูกเกลียดก็เป็นจินตนาการของผม หากไม่มีอันตรายมาถึงตัว จะเกลียดหรือจะชอบก็ได้ ผมคิดอย่างนั้นและมีชีวิตอยู่มาตลอด มีชีวิตโดยยอมแพ้ในเรื่องความสัมพันธ์กับคนตั้งแต่ตอนแรก เป็นมนุษย์ที่ไม่

เป็นที่ต้องการจากคนรอบข้าง ซึ่งตรงข้ามกับเธอโดยสิ้นเชิง แต่ถ้าจะถามว่าที่เป็นอย่างนี้ดีไหม ก็ตอบลำบากอยู่นะ

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 218)

จากตัวอย่างนี้แสดงถึงเหตุผลที่ฮารุกิหลีกเลี่ยงการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นมาตลอด แต่การได้รู้จักซาคุระก็เริ่มทำให้เขาไม่แน่ใจในแนวคิดที่เขายึดมั่นมาตลอด แล้วในที่สุดเมื่อเขาได้เปิดใจเรียนรู้จากซาคุระ เขาก็เริ่มมองโลกรอบข้างต่างไปจากเดิมและเริ่มคิดถึงเรื่องของคนอื่น ดังตัวอย่างนี้

ผมตัดสินใจเธออย่างเงี้ยวๆ หยิบหนังสือปกอ่อนที่อ่านค้างไว้อยู่ออกมาไว้บนโต๊ะ
แน่นอนว่าคิดว่าจะอ่าน แต่ทำไมผมถึงนั่งเหม่อมองออกไปข้างนอกก็ไม่รู้ ทำไมนะ
เธอ ไม่รู้สิ หากต้องการหาเหตุผล ก็บอกได้แค่ว่าไม่ได้คิดอะไรจริงจัง เป็นเหตุผลสบายๆ ราวกับเป็นของเธอ ไม่สมกับที่เป็นผมเลย

ภายใต้แสงแดดที่รุนแรง คนมากมายเดินสลับกันไปมา ผู้ชายที่อยู่ในชุดสูทดูเหมือนว่าจะร้อนมาก ทำให้ถึงไม่ถอดเสื้อแจ็กเก็ตก็ตอกกะนะ ผู้หญิงอายุน้อยที่ใส่เสื้อแขนกุดเดินอย่างรวดเร็วมุ่งหน้าไปยังสถานี คงมีกำหนดการอะไรที่สนุกอยู่แน่ๆ เลย ผู้ชายผู้หญิงสองคนที่น่าจะประมาณชั้นมอปลายจับมือกันอยู่ แบบที่เรียกว่าแฟนนะ คุณแม่ที่ให้ลูกนั่งอยู่บนรถเข็นเด็กกำลัง...

คิดๆ อยู่ ผมก็สบายใจขึ้นมา

พวกเขาที่เดินอยู่นอกหน้าต่างคงไม่มีความสัมพันธ์อะไรกับผมตลอดชีวิตนี้ พวกเขาต่างเป็นคนอื่นอย่างแท้จริง

ทั้งๆ ที่เป็นคนอื่น แต่ทำไมผมถึงครุ่นคิดเรื่องของพวกเขา เรื่องนี้ไม่ค่อยเกิดขึ้นก่อนหน้านี้

ทั้งๆ ที่คิดว่าจะไม่สนใจคนรอบข้างไปโดยตลอด ไม่นะ ไม่ใช่สิ ทั้งๆ ที่คิดว่าอย่าไปสนใจคนรอบข้างเลยดีกว่า

ผมหัวเราะออกมาคนเดียวโดยไม่ได้ตั้งใจ จริงสินะ ผมเปลี่ยนไปตั้งขนาดนั้นเลยหรือ รู้สึกตก และหัวเราะออกมา ใบหน้าของเธอที่จะต้องเจอในวันนี้อย่างแน่นอนลอยขึ้นมา

ถูกทำให้เปลี่ยนไป ถูกทำให้เปลี่ยนไปอย่างแน่นอน

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 257)

จากตัวอย่างในตอนที่ฮารุกิออกไปพบกับซาคุระที่เพิ่งออกจากโรงพยาบาลที่ร้านกาแฟ เขาได้หยิบหนังสือติดตัวมาและตั้งใจจะอ่านฆ่าเวลาแต่ตัวเขากลับให้ความสนใจกับคนรอบตัวอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อนหน้านี้ แสดงให้เห็นว่าความคิดของ ฮารุกิได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิงจากตอนต้นเรื่อง เขาคิดถึงเรื่องของคนอื่นแม้จะไม่ใช่คนรู้จักหรือคนใกล้ชิด ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเพราะการรับแนวคิดมาจากตัวของซาคุระ

ตอนที่ฮารุกิได้บอกความจริงทุกอย่างเรื่องซากุระกับเคียวโกะหลังเธอเสียชีวิต แม้เคียวโกะจะโกรธที่เขาไม่คิดจะบอกความจริงและไม่ยกโทษให้เขา ฮารุกิกลับขอให้เธอยกโทษและยอมเป็นเพื่อนกับเขา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผมตัดสินใจและเริ่มพูดกับคุณเคียวโกะที่กำลังก้มหน้าอยู่

“ขอโทษ... แต่ว่าอยากให้คุณยกโทษให้ผมทีละเล็กทีละน้อยก็ยังดี”

คุณเคียวโกะไม่พูดอะไร

“แล้วก็... ถ้าเป็นไปได้... สักวัน... กับผม”

คุณเคียวโกะไม่มองผม

“อยากให้เป็นเพื่อนกับผม”

เพราะว่าใช้คำพูดที่ไม่เคยพูดเลยแม้แต่ครั้งเดียวในชีวิตนี้ ทำให้คอและหัวใจเกร็งไปหมด ผมพยายามที่จะควบคุมการหายใจอย่างเต็มที่ พยายามเรื่องของตัวเองอย่างเต็มที่จนไม่มีที่ว่างสำหรับการคาดเดาความรู้สึกของคุณเคียวโกะได้เลย

“ไม่ใช่เป็นเพียงแค่ความตั้งใจที่เหลืออยู่ของเธอ แต่ผมเลือกด้วยตัวเอง ผมอยากให้คุณช่วยเป็นเพื่อนกับผม อยากจะสนิทกัน”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 318)

จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของฮารุกิจากตอนแรกที่ไม่เคยคิดเข้าหาคนอื่นมาก่อนแต่ตอนนี้เขากลับค้นความกล้าเพื่อที่จะเข้าหาผู้อื่นเป็นครั้งแรก แสดงให้เห็นแนวคิดของซากุระมีอิทธิพลต่อเขามากทีเดียว ในตอนจบนั้นก็ทำให้รู้ว่าฮารุกิได้มีแนวคิดเช่นเดียวกับซากุระไปแล้วนั่นเอง

ส่วนแนวคิดเสริมที่มีช่วยเสริมแนวคิดหลักของเรื่องที่ได้จากฮารุกินั้นคือ แนวคิดความเป็นอนิจจังของชีวิตมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนได้เชื่อมโยงแนวคิดนี้เข้าไปตั้งแต่ต้นเรื่องโดยให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความตายของซากุระนั้นเป็นสิ่งที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ แม้ว่าตอนที่ความสัมพันธ์ของฮารุกิและซากุระนั้นกำลังไปได้ด้วยดีและเธอนั้นน่าจะอยู่ได้อีกถึง 1 ปี ผู้เขียนก็ได้ทำลายความคาดหวังของผู้อ่านด้วยการจากไปอย่างกะทันหันของซากุระ เพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่มีสิ่งใดแน่นอนในโลกนี้รวมถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์ การพบพานและลาจากนั้นเป็นธรรมชาติของความสัมพันธ์ ไม่ว่าจะมีความสัมพันธ์ใดสักวันมนุษย์ก็ต้องพรากจากกันและเป็นธรรมดาของมนุษย์ที่ต้องโศกเศร้าเสียใจ แต่นั่นเป็นเรื่องที่มนุษย์ต้องยอมรับให้ได้ถึงจะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้

การที่ในตอนแรกเมื่อซากุระจากไปแล้วฮารุกินั้นไม่ได้แสดงความเสียใจออกมาเลยอาจเป็นเพราะตัวเขายังไม่ได้ยอมรับความเสียใจของตนและทำเป็นเหมือนเขาเป็นคนอื่นที่ไม่ควร

เสียใจกับการจากไปของเธอ แต่นั่นจะเป็นการปฏิเสธความสัมพันธ์ที่เธอเคยมีกับเธอด้วย ซึ่งกว่าที่ฮารุกิจะยอมรับทุกอย่างได้นั้นคือตอนหลังจากที่เขาอ่านบันทึกของซากุระ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผมต่างหากที่ตอนนี้มันใจแล้ว
 ผมมีชีวิตอยู่เพื่อมาพบเธอ
 เลือกมาโดยตลอดเพื่อที่จะพบเธอ แค่นั้นนี่เพียงสิ่งเดียว เลือกและมีชีวิตอยู่มา
 ไม่สงสัยเลย
 ก็ผมไม่เคยรับรู้ทั้งความสุขและความทรมานแม้แต่ครั้งเดียวจนถึงตอนนี้
 เพราะว่าเธอทำให้สี่เดือนนี้ผมมีชีวิต
 คงเป็นครั้งแรกในชีวิต
 ผ่านการพูดคุยทางหัวใจกับเธอ
 ขอขอบคุณนะ ขอขอบคุณนะ ขอขอบคุณนะ
 ทุกๆ ที่ยังพูดคำขอบคุณไม่พอ เธอที่ควรจะถูกด้วยก็ไม่อยู่แล้ว
 แม้จะร้องไห้แค่ไหนก็ส่งไปไม่ถึง
 แม้จะตะโกนแค่ไหนก็ส่งไปไม่ถึง

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 306)

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการยอมรับในความสัมพันธ์ของฮารุกิ ทั้งความยินดีที่ได้พบกับซากุระและพร้อมกันนั้นเขาก็ต้องรับความทรมานอย่างไม่เคยรู้สึกมาก่อน ซึ่งผู้เขียนต้องการจะสื่อให้เห็นว่าการยอมรับความเป็นอนิจจังในความสัมพันธ์นั้นเป็นก้าวสำคัญมนุษย์ที่ต้องการจะอยู่กับผู้อื่น หากเอาแต่กลัวความเจ็บปวด มนุษย์ก็จะไม่กล้าที่จะมีความสัมพันธ์กับใครอีก

3.1.2 แนวคิดที่สะท้อนผ่านตัวละครยามาอูจิ ซากุระ

แนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่สะท้อนในตัวละคร “ยามาอูจิ ซากุระ” นั้นคือ แนวคิด “มนุษย์มีชีวิตอยู่ด้วยการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น” ซึ่งแก่นหลักของแนวคิดคือชุดความคิดที่ว่ามนุษย์ มนุษย์จำเป็นต้องอยู่เป็นรวมกันเป็นกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ทำงานร่วมกันในบทบาทหน้าที่ต่าง ๆ กันไป การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันทำให้มนุษย์รู้สึกปลอดภัยซึ่งเป็นสัญชาตญาณดั้งเดิมของมนุษย์ หากความสัมพันธ์ของกลุ่มเป็นไปด้วยดีจะส่งผลให้มนุษย์นั้นเป็นสุข เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ความสุขส่วนใหญ่ของชีวิตมนุษย์จึงขึ้นอยู่กับมนุษย์สัมพันธ์ทั้งในการใช้ชีวิตและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีชีวิตอยู่ของมนุษย์จึงต้องมีผู้อื่นรอบข้างอยู่ด้วย มนุษย์ที่อยู่ตัวคนเดียวจึงถือได้ว่าผิดธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์และไม่อาจแบ่งปันความสุขหรือความทุกข์กับผู้ใดได้ ซึ่งซากุระเป็นตัวละครที่แสดงถึงแนวคิดนี้ตลอดทั้งเรื่องไม่ว่าจะลักษณะนิสัยและการกระทำที่สื่อถึงความคิดที่

นึกถึงผู้อื่นเสมอ เพราะเธอให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์กับคนรอบตัวของเธอ ซึ่งตัวตนของซาทุระ เช่นนี้เองที่ทำให้ฮารุกิต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เป็นได้อย่างเธอ

ซาทุระเป็นตัวละครที่แสดงถึงแนวคิดนี้อย่างชัดเจนในตลอดทั้งเรื่องถึงความพยายามที่จะรักษาบรรยากาศของความสัมพันธ์กับคนรอบตัวของเธอให้เป็นไปได้ด้วยดี แม้เธอจะต้องโกหกคนอื่นหรือปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงของเธอก็ตาม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“...กับเพื่อนรักไม่ต้องบอกเรื่องโรคร้ายเธอ?”

ทั้งๆ ที่รู้ว่าเป็นการล้นจ้านไม่เข้าเรื่อง แต่ผมก็พูดออกไป ซึ่งคงทำให้หัวใจของเธอที่ถูกเติมแต่งด้วยความรู้สึกด้านบวก เพื่อนเป็นสีขาวในพริบตา ไม่ได้พูดเพราะว่าอยากจะทำให้เธอเจ็บปวดอย่างแน่นอน เพียงถามเธอด้วยความรู้สึกที่ซื่อตรงและต้องการจะสื่อความหมายว่าจะใช้เวลาที่เหลืออยู่น้อยนิดกับผมจริงหรือ การใช้ชีวิตในช่วงเวลาสุดท้ายกับเพื่อนรักที่คิดว่าสำคัญกว่าผมมากมาย คิดว่าคงจะมีคุณค่ามากกว่า สำหรับผมแล้วเป็นเรื่องประหลาดที่จะพูดอะไรที่ใส่ใจและนึกถึงผู้อื่น“

“ไม่เป็นไรหรอก หน้านั้นนะเป็นคนอ่อนไหว ถ้าพูดออกไปแล้วก็จะร้องไห้ทุกครั้งที่เจอหน้าฉัน เวลาอย่างนั้นไม่สนุกเลยใช่ไหมล่ะ? ฉะนั้นนะคิดว่าเพื่อตัวเองก็เลยตัดสินใจว่าจะปกปิดคนรอบข้างให้นานที่สุด”

สีหน้าและคำพูดของเธอเหมือนจะปิดเป่าเรื่องสำคัญรบกวนใจที่ผมเปิดประเด็นให้กระเด็นไปด้วยพลังของความมุ่งมั่น ซึ่งเพียงพอที่จะทำให้ผมคิดว่าจะไม่พูดอะไรอีกแล้ว

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 83)

จากตัวอย่างทำให้เห็นว่าซาทุระเป็นคนที่ยอมแบกรับความทุกข์ไว้ตัวคนเดียวมาตลอดและทำตัวร่าเริงเสมอ เพื่อให้เคียวโกะหรือคนรอบตัวเธอเหล่านั้นสามารถดำเนินชีวิตตามปกติกับเธอได้ เธอจึงปิดเรื่องโรคร้ายเป็นความลับตลอดมา แต่เมื่อได้เจอฮารุกิ เธอจึงระบายความอัดอั้นในใจกับเขาและปล่อยตัวตามสบายได้บ้าง

อย่างไรก็ตาม ในตอนที่ซาทุระต้องเข้าโรงพยาบาล ซาทุระกลับไม่ได้บอกความจริงกับฮารุกิว่าอาการของเธอแย่งลง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อเธอเริ่มใกล้ชิดกับเขามากยิ่งขึ้น ซาทุระก็เลือกที่จะทำกับเขาเหมือนเคียวโกะโดยการแบกรับความทุกข์ใจไว้คนเดียว ดังตัวอย่างที่ปรากฏในบันทึกของซาทุระนี้

“วันที่ 3 เดือน 8 ปี 20XX

เขาเป็นห่วงฉัน โทกอีกแล้ว ถ้าถูกทำหน้าสบายใจขนาดนั้นใส่แล้วก็บอกไม่ได้เลยสิ แต่ดีใจนะ มากขนาดที่รู้สึกว่าการมีชีวิตอยู่จะมีเรื่องอะไรที่น่าดีใจขนาดนี้เลยหรือ เพราะว่าไม่เคยรู้มาก่อนว่าตัวเองมีความจำเป็นขนาดนั้น ดีใจ ดีใจจัง พอยู่คนเดียวก็ร้องไห้ออกมาเยอะ

เลย การที่เขียนอยู่อย่างนี้ก็เพราะว่าอยากจะให้ความรู้สึกที่แท้จริงของฉันหลังจากที่ตายไปแล้ว
เอาไว้ ฉันอ่อนแอจริงๆ คิดว่าไม่รั้วไหลนะ ฉันป็นหน้าได้เก่งกว่าที่คิดไว้”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 288)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าซาคุระดีใจที่ตนมีความสำคัญต่อฮารุกิและเขาเป็นห่วงเธอ
อย่างจริงจัง แต่นั่นก็ทำให้ซาคุระบอกความจริงกับเขาได้ยากกว่าเดิมเพราะเป็นห่วงในความรู้สึกของ
เขา ทำให้สุดท้ายเธอจำเป็นต้องโกหกเขาอย่างช่วยไม่ได้

ฉากที่อธิบายตัวตนของซาคุระที่สะท้อนแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ที่สุดคือตอนที่ฮารุกิ
ถามถึงความหมายการมีชีวิตอยู่จากเธอ ซึ่งซาคุระเลือกที่จะกล่าวถึงความสำคัญของความสัมพันธ์กับ
ผู้อื่นที่เกิดขึ้นในชีวิตของเธอว่าสิ่งนั้นคือคำตอบของเธอ ดังตัวอย่าง

“การที่หัวใจสื่อสารกับใครสักคนได้ สิ่งนั้นเรียกว่าการมีชีวิตอยู่นะ”

ได้ยินเสียงรว่าว่ามีชีวิตผุดขึ้น

...อ้อ จริงสินะ

ผมรู้สึกตัวและขนลุก

นี่คือคำพูดที่อธิบายตัวตนของตัวเธอ สายตา เสียง ความร้อนแรงของความคิดของเธอ
และการสั่นไหวของชีวิต รู้สึกเหมือนว่าได้เขย่าวินิจฉัยของผมด้วย

“ยอมรับใครบางคน ชอบใครบางคน เกลียดใครบางคน อยู่กับใครบางคนแล้วรู้สึก
สนุกสนาน อยู่กับใครบางคนแล้วรู้สึกน่าเบื่อ จับมือกับใครบางคน กอดใครบางคน ผ่านพบกับ
ใครบางคน เรื่องพวกนั้นคือการมีชีวิตอยู่ เพียงแค่ตัวเอง เพียงคนเดียวจะไม่รู้เลยว่าตัวเองมีชีวิต
อยู่ ฉันที่ชอบใครบางคนแต่ก็เกลียดใครบางคน ฉันที่คิดว่าอยู่กับใครบางคนแล้วสนุกสนาน แต่
อยู่กับใครบางคนแล้วรู้สึกน่าเบื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างคนอย่างนั้นกับฉัน ทำให้คิดว่าฉันมีชีวิต
อยู่ ไม่ใช่คนอื่น หัวใจของฉันที่มีอยู่ก็เพราะว่ามีทุกคนอยู่ ร่างกายของฉันที่มีอยู่ก็เป็นเพราะทุก
คนมอบให้ ฉันที่ถูกประกอบขึ้นมาอย่างนั้น ตอนนี้มีชีวิตอยู่และก็ยังชีวิตอยู่ที่นี่ เพราะฉะนั้น
การที่คนมีชีวิตอยู่เป็นสิ่งที่มีความหมายนะ เหมือนกับที่ทั้งเธอและฉันเลือกด้วยตัวเองและกำลัง
มีชีวิตอยู่ที่นี่”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 233)

ตอนนั้นเป็นครั้งแรกในระหว่างที่ฟังคำพูดของเธออยู่ ผมเจอความรู้สึกที่แท้จริงที่ทับ
ถมอยู่ในกันบังที่ลึกสุดลึกของผม ถ้าเคยรู้สึกถึงสิ่งนั้นก็คงจะนำมาไว้ใกล้ๆ กับตัวเองและ
กลายเป็นหัวใจของผมไปแล้วก็ได้ แต่ผมไม่รู้ถึงสิ่งนั้นเลยจนถึงตอนนี้ เพราะว่าผมซ้ซลาด

คำตอบที่ตามหามาหลายวัน ไม่ใช่สิ จริงๆ แล้วตามหามาโดยตลอด ตอนนี้มีมันอยู่ตรง
นั้น

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 234)

จากตัวอย่างนี้คำตอบของซาทุระเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงแนวคิด “ความสัมพันธ์กับผู้คนเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์” ที่สุด และซาทุระก็แสดงให้เห็นถึงการมีชีวิตอย่างที่เธอเชื่อ ในตอนนี้ยังทำให้เห็นถึงอิทธิพลของซาทุระที่มีต่อฮารุกิที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดของเขาไป และทำให้เขานั้นต้องการเป็นอย่างเธอ

ส่วนแนวคิดเสริมที่ช่วยเสริมแนวคิดหลักของเรื่องที่เราเห็นได้จากซาทุระคือ แนวคิดเจตจำนงเสรี กล่าวถึงลักษณะของมนุษย์ที่สามารถเลือกกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อันเกิดจากเจตนาของตนเองโดยไม่ได้มีใครหรือสิ่งใดมาบังคับหรือกำหนด มนุษย์มีเสรีภาพในการตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งที่ดีหรือเลวร้ายต่อตนเองหรือผู้อื่น จึงทำให้การกระทำของมนุษย์นั้นมีความหมาย และเชื่อว่าชีวิตมนุษย์ไม่ได้กำหนดโดยโชคชะตาหรือพรหมลิขิต แนวคิดนี้ได้เสริมแนวคิดหลักเรื่องความสัมพันธ์ในแง่ที่ว่ามนุษย์เราสามารถเลือกที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ ซึ่งผู้เขียนได้แฝงแนวคิดนี้ในบทสนทนาของซาทุระในตอนที่ยังคิดว่าเขาไม่สมควรอยู่เคียงข้างซาทุระแค่เพราะเขาบังเอิญรู้ความลับของเธอโดยบังเอิญ แต่ซาทุระกลับบอกเขาว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นจนถึงตอนนี้เป็นเพราะทางเลือกของพวกเขา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผมทำได้เพียงแค่ขอโทษเธอจากกันบึ้งของหัวใจ

ระหว่างนั้นนึกคิดถึงเรื่องของเขาที่ถูกทิ้งไว้ท่ามกลางสายฝนจึงพูดออกมา หัวหน้าที่ห้องของเราเป็นแฟนคนก่อนหน้าของเธอจริงๆ ด้วย ผมเล่าสิ่งที่ติดระหว่างอยู่ท่ามกลางสายฝนออกไปอย่างตรงไปตรงมา อยู่กับคนที่ชอบเธออย่างจริงจังแบบเขาน่าจะดีกว่าจะมาอยู่กับผม ในวันนั้นพวกผมเพียงแค่เจอกันโดยบังเอิญที่โรงพยาบาลเท่านั้นเอง

พอพูดแล้วผมก็โดนเธอดู

“ไม่ใช่ ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ พวกเราคนทุกคนต่างเลือกทางเดินด้วยตัวเองทั้งนั้นจึงได้มาอยู่ตรงนี้ ทั้งการที่เธอและฉันอยู่ห้องเดียวกัน ทั้งการที่เจอกันที่โรงพยาบาลวันนั้น ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ ไม่ใช่พรหมลิขิตอะไรทั้งนั้นด้วย การเลือกของเธอ จนถึงตอนนี้และการเลือกของฉัน จนถึงตอนนี้ทำให้พวกเราเจอกันนะ พวกเราพบเจอกันด้วยความตั้งใจของตัวเอง”

ผมปิดปากเงียบ ไม่สามารถพูดอะไรออกมาได้เลย ได้เรียนรู้สิ่งมากมายจากเธอจริงๆ ถ้าชีวิตของเธอจะไม่ได้เหลืออยู่แค่หนึ่งปี ถ้าจะเหลืออยู่นานกว่านั้นผมจะได้เรียนรู้จากเธอมากกว่าที่เคยได้รับจนถึงตอนนี้หรือเปล่าละ ไม่สิ แม้จะมีเวลามากมายเพียงไหนก็คงไม่พอ

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 206)

จากตัวอย่างข้างต้นนี้แสดงถึงแนวคิดเสริมดังกล่าวของซาทุระ และทำให้ฮารุกิเข้าใจว่าสิ่งที่เขากำลังเผชิญมาเกิดขึ้นมาจากทางเลือกของพวกเขา ซึ่งแนวคิดของเธอได้ส่งต่อไปสู่ฮารุกิและทำให้เขาเริ่มเปลี่ยนแปลงไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

วันนั้นที่ได้เจอเธอ ความเป็นมนุษย์ ชีวิตประจำวัน และความคิดที่มีต่อความเป็นความตายของผมถูกกำหนดว่าจะถูกทำให้เปลี่ยนไป

อ้อ เป็นอย่างนี้เอง หากให้เธอพูดแล้ว ก็จะบอกว่าผมได้เลือกการเปลี่ยนแปลงด้วยตัวเองจากบรรดาตัวเลือกที่มีมา จนถึงตอนนี้

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 258)

เลือกที่จะหัวเราะกับเธอ เลือกที่จะกอดเธอ

ไม่ว่ากี่ครั้ง...ก็เลือกอย่างนั้นมา ทั้งๆ ที่เลือกตัวเลือกอื่นก็ได้ แต่ผมก็เลือกด้วยความตั้งใจที่แท้จริงของผม และมาอยู่ตรงนี้ อยู่ตรงนี้ ในฐานะผมที่ต่างไปจากก่อนหน้านี้

เป็นอย่างนี้เอง ตอนนี้รู้ตัวแล้ว

ไม่มีใคร แม้แต่ผมเป็นที่เปิ่นเรือเหาะ การที่จะถูกพัดพาไปหรือไม่ถูกพัดพาไป พวกผมก็สามารถที่จะเลือกได้

คนที่สอนเรื่องนั้นให้ไม่ใช่ใครนอกจากเธอ ทั้งๆ ที่เธอ กำลังจะตาย แต่กลับมองไปข้างหน้ามากกว่าใคร เธอคนที่ พยายามทำชีวิตของตัวเองให้เป็นของตัวเอง เธอที่รักโลก รักมนุษย์ และรักตัวเอง

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 259)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้เขียนตั้งใจใช้แนวคิดเพื่อเสริมให้ผู้อ่านได้เข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างของตัวละครในเรื่องเป็นสิ่งที่พวกเขาต่างเลือกด้วยตัวเอง และทุกคนที่อาจเคยเป็นอย่างฮารุกิเองก็มีเสรีภาพที่จะเลือกเปลี่ยนแปลงตนเองและพยายามที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เช่น แต่ทุกอย่างเป็นสิ่งที่จะต้องเลือกด้วยเจตจำนงของตัวเอง

กล่าวโดยสรุป แนวคิดของนวนิยายเรื่อง *ด็อบอนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีแนวคิดที่ปรากฏทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ แนวคิดหลักคือแนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ และแนวคิดเสริมอีก 2 กลุ่ม คือ แนวคิดความเป็นอนิจจังของชีวิตมนุษย์และแนวคิดเจตจำนงเสรี ซึ่งเมื่อพิจารณาร่วมกันกับเนื้อเรื่องและการพัฒนาตัวละครแล้ว เห็นได้ว่านวนิยายเรื่องนี้พยายามสื่อถึง “ความสัมพันธ์กับผู้คนเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์” ว่าความสัมพันธ์เป็นเหมือนหลักฐานการมีชีวิตอยู่ซึ่งหากมีชีวิตอยู่เพียงลำพังคนเดียวก็ไม่อาจรู้สึกได้ การได้รู้ที่จะรัก ชอบ หรือเกลียดใครบางคนจะประกอบเป็นตัวตนเราที่สมบูรณ์ ซึ่งผู้เขียนได้แสดงแนวคิดนี้ผ่านตัวละครซากุระที่ทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับตัวละครเอกและมีอิทธิพลต่อเขา ไม่เพียงแค่ว่าแนวคิดของซากุระจะเด่นชัดขึ้นกว่าอีกแนวคิดเท่านั้น แต่สามารถเปลี่ยนแปลงคนอย่างฮารุกิที่มีแนวคิดที่ตรงกันข้ามกับเธอและทำให้เขาเห็นคุณค่าแล้วมองเห็นความสำคัญของการคิดแบบซากุระ ตัวผู้อ่านเองรู้สึกและเกิดทัศนคติตามด้วยกลวิธีที่ผู้เขียนนำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงในบทถัดไป

3.2 แนวคิดของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีแนวคิดสำคัญที่ผู้เขียนตั้งใจนำเสนอคือ “ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” อย่างไรก็ตาม นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีลักษณะการนำเสนอแนวคิดที่แตกต่างจากนวนิยายเรื่อง *ดั่งฝันเธอฉันเฝ้าเธอ* เนื่องจากแนวคิดที่เรื่องนี้นำเสนอแนวคิดหลักในปมขัดแย้งของเรื่อง และมีแนวคิดเสริมที่ช่วยเสริมแนวคิดหลักแทรกอยู่ในพัฒนาการของตัวละครเอก ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงทั้ง 2 ประเด็น ดังนี้

3.2.1 แนวคิดที่สะท้อนจากปมปัญหาของเรื่อง

แนวคิดหลักที่สะท้อนจากปมปัญหาของเรื่องคือ “ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” ซึ่งอย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในแนวคิดหลักของนวนิยายเรื่อง *ดั่งฝันเธอฉันเฝ้าเธอ* ว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคม ความสุขส่วนใหญ่ของมนุษย์จึงขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง ในนวนิยายเรื่องนี้ผู้เขียนจึงได้สร้างปมปัญหาของตัวละครเอกให้ต่อต้านการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อให้ผู้อ่านได้มองเห็นว่ามนุษย์ที่เลือกจะไม่มีใครสัมพันธ์กับผู้อื่นจะมีความสุขหรือไม่ และเชื่อมโยงปมเหล่านี้ไปยังเหล่าตัวละครเอกในอนาคตเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนขึ้น ว่าสุดท้ายแล้วมนุษย์จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น

ปมปัญหาใหญ่ของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* คือการที่ตัวละครเอกต้องการตัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น และในปมปัญหาย่อยในแต่ละบทช่วยเสริมสร้างปัญหาใหญ่ของตัวละครเอก ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาปมปัญหาจากเนื้อเรื่องตามลำดับเหตุการณ์สำคัญและวิเคราะห์แนวคิดย่อย ๆ ในแต่ละบทประกอบกัน เพื่อให้เข้าใจโดยง่าย ผู้วิจัยขอนำเสนอเหตุการณ์สำคัญและแนวคิดย่อยในรูปแบบตารางที่เคยนำเสนอไปในบทที่ 2 อีกครั้ง ดังนี้

ตารางที่ 6 ปมปัญหาและแนวคิดย่อยในนวนิยาย *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
1	นาโนกะไม่เหมือนเด็กคนอื่น	- นาโนกะคุยกับคุณครูฮิโตมิหลังเลิกเรียน และได้รับหัวข้อรายงานเรื่องความสุข - การพบกันของนาโนกะกับคุณดอกและคุณยาย	- คนเราไม่ควรหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ชอบ

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
2	นาโนกะเข้ากับเด็กคนอื่นในห้องไม่ได้	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนร่วมชั้นล้อเลียนนาโนกะ แต่เธอก็พูดจาตลกพวกเขากลับ - นาโนกะแลกเปลี่ยนเรื่องความสุขกับคิริว - นาโนกะพบคุณมินามิที่กรี๊ดข้อมือตัวเองอยู่ที่คาเฟ่ตึกร้าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการได้ทำสิ่งที่ชอบ
3	คุณมินามิ (ตัวละครเอกวัยมัธยม) ทำร้ายตัวเอง	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะห้ามคุณมินามิไม่ให้กรี๊ดข้อมือ - นาโนกะสนใจนิทานที่คุณมินามิเขียน - คุณมินามิเล่าเรื่องที่พ่อแม่เธอเสียชีวิตให้นาโนกะฟัง - นาโนกะเห็นพ่อของคิริวนั่งอยู่ที่สาธารณะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการได้ทำสิ่งที่ชอบ - มนุษย์มักจดจำเรื่องเลวร้ายในชีวิต แต่ตราบที่มีชีวิตก็ควรมุ่งสร้างความทรงจำดี ๆ ต่อไป
4	แม่ผิดสัญญากับนาโนกะ	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะพบคิริวกับพ่อของเขาระหว่างกลับบ้าน - นาโนกะทะเลาะกับคุณแม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความผิดหวังและเสียใจมักทำให้มนุษย์ทำเรื่องไม่ดีโดยไม่ตั้งใจ
5	นาโนกะไม่อยากคืนดีกับแม่	<ul style="list-style-type: none"> - คุณมินามิขอให้นางเอกคืนดีกับคุณแม่ - นาโนกะต่อว่าคิริวว่าซี้ตลาดที่ไม่พูดถึงเรื่องวาดรูปในรายงาน - ในวันจริงพ่อและแม่ของนาโนกะมาร่วมชมการเรียนได้ - คุณมินามิหายตัวไป 	<ul style="list-style-type: none"> - อดีตเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่อาจแก้ไขได้ - การคืนดีกันหลังจากทะเลาะกันนั้นสำคัญกว่าความจริงว่าใครถูกหรือผิด - มุมมองเรื่องความสัมพันธ์ของตัวละคร - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการที่มีใครสักคนอยู่เคียงข้าง
6	คิริวถูกกล่าวหาว่าพ่อเป็นขโมย	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะกับโอจิวาระเห็นพ่อของคิริวถูกจับที่ร้านสะดวกซื้อ - เพื่อนร่วมชั้นหาเรื่องคิริวและนาโนกะเข้าสู่แทนเขา - คิริวเก็บตัวไม่มาโรงเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - มนุษย์ทุกคนควรรยอมรับความแตกต่างของกันและกัน และไม่ตัดสินคนอื่นก่อน
7	คิริวเก็บตัวอยู่ในห้องและนาโนกะไม่สามารถช่วยเขาได้	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะไปหาคิริวที่บ้านและกดดันให้เขากลับมาโรงเรียน แต่กลับโดนเขาบอกว่าเกลียด - นาโนกะถูกคิริวไล่กลับมา 	<ul style="list-style-type: none"> - การบีบบังคับคนอื่นให้ทำสิ่งที่ไม่ชอบนั้นอาจทำให้ได้ผลลัพธ์ที่เลวร้ายยิ่งขึ้น

บท	ปมปัญหา	เหตุการณ์สำคัญ	แนวคิดย่อย
8	นาโนกะถูกคนทั้งห้องกลั่นแกล้ง	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนในห้องเรียนทำเหมือนนาโนกะไม่มีตัวตน - คุณตอก (นาโนกะวัยผู้ใหญ่) เล่าเธอเคยอยากฆ่าตัวตายก่อนได้พบนาโนกะ - คุณตอกอยากให้นางเอกพยายามช่วยเพื่อนของเธออีกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการได้คิดถึงผู้อื่นมากกว่าตัวเอง - มนุษย์ที่ไม่มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้นย่อมไม่มีความสุข - มนุษย์ทุกคนควรยอมรับความแตกต่างของกันและกัน และไม่ตัดสินคนอื่นก่อน - การบีบบังคับคนอื่นให้ทำสิ่งที่ไม่ชอบนั้นอาจทำให้ได้ผลลัพธ์ที่เลวร้ายยิ่งขึ้น - อดีตเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่อาจแก้ไขได้ - ชีวิตมนุษย์อาจมีเรื่องเศร้าปะปนอยู่ แต่ก็มีความสุขอยู่อีกมากมาย
9	คิริวไม่กล้าที่จะไปโรงเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะไปหาคิริวที่บ้านอีกครั้งและได้คืนดีกับเขา - คิริวตัดสินใจไปโรงเรียนพร้อมกับนาโนกะ - ทั้งคู่ไปโรงเรียนด้วยกัน - คิริวกล้าบอกคนอื่นว่าชอบวาดรูป - คุณตอกหายตัวไป 	<ul style="list-style-type: none"> - มนุษย์ทุกคนควรยอมรับความแตกต่างของกันและกัน และไม่ตัดสินคนอื่นก่อน - การคืนดีกันหลังจากทะเลาะกันนั้นสำคัญกว่าความจริงว่าใครถูกหรือผิด - มนุษย์นั้นเมื่ออยู่ด้วยกันสิ่งที่ตัวคนเดียวทำไม่ได้ก็อาจจะทำได้โดยง่าย - ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการที่ใครสักคนชื่นชมในสิ่งที่เราทำ
10	นาโนกะยังไม่พบคำตอบของความทุกข์ของตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - คุณยาย (นาโนกะวัยชรา) เล่าชีวิตที่ผ่านมาของเธอให้นางเอกฟัง - บ้านของคุณยายหายไปพร้อมกับยายทางกูด - นาโนกะรายงานความสุขของตัวเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากทางเลือกของตัวเอง
11	-	<ul style="list-style-type: none"> - นาโนกะตื่นจากความฝัน - นาโนกะได้เป็นนักเขียนนิทาน ขณะที่คิริวเป็นจิตรกรดัง - คิริวได้ขอนาโนกะแต่งงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสุขของมนุษย์คือการที่ได้เอาใจใส่ตัวเองและคนสำคัญ - ความสุขของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากทางเลือกของตัวเอง

จากตารางที่ยกมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าปมปัญหาแต่ละปมเชื่อมโยงถึงความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับคนอื่นรอบตัวเธอ ทั้งเรื่องที่น่าโนกะมีความสัมพันธ์ไม่ดีกับเด็กส่วนใหญ่ในห้องหรือเธอไม่ต้องการคืนดีกับคุณแม่ และตอนที่เธอโดนคิริวบอกเกลียดทั้งที่พยายามจะช่วยเหลือ ปม

ปัญหาย่อยในแต่ละตอนนี้ช่วยเสริมปมปัญหาใหญ่โดยทำให้ตัวละครเอกรู้สึกเจ็บปวดและคิดว่าการมีความสัมพันธ์กับคนอื่นไม่ใช่เรื่องดี แล้วทำให้เธอไม่อยากยุ่งเกี่ยวกับใครอีก

การคลี่คลายปมปัญหาใหญ่ในตอนท้ายเรื่องเกิดจากความช่วยเหลือของตัวละครอื่นในเรื่องที่เป็นตัวนาโนกะในอนาคตคอยสั่งสอนและห้ามมิให้นาโนกะเลือกทางเดินผิดที่จะทำให้เธอต้องโดดเดี่ยวและไม่มีความสุข นาโนกะจึงได้เรียนรู้ที่จะคิดถึงผู้อื่นและเปลี่ยนวิธีการเข้าหาผู้อื่นของเธอ ทำให้นาโนกะสามารถคืนดีกับแม่และช่วยเหลือศิริวิได้ ทั้งเปลี่ยนมุมมองของนาโนกะที่มีต่อคนอื่นที่เคยมีแต่อคติไปในทางที่ดีและให้ความสำคัญกับผู้อื่นมากขึ้น นาโนกะจึงไม่ละทิ้งที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีความสุขในชีวิต ปมปัญหาภายในเรื่องทั้งหมดจึงสะท้อนถึงแนวคิดหลักของเรื่องว่า ความสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้นเป็นสิ่งที่เติมเต็มความสุขของมนุษย์ที่ขาดไปไม่ได้

3.2.2 แนวคิดที่สะท้อนผ่านพัฒนาการของตัวละครโคยานาจิ นาโนกะ

แนวคิดเสริมที่สะท้อนผ่านพัฒนาการของตัวละคร “โคยานาจิ นาโนกะ” คือแนวคิด “การยอมรับความแตกต่างของกันและกัน” ซึ่งมีแก่นหลักอยู่การยอมรับความแตกต่างของผู้อื่นในสังคม มนุษย์ทุกคนล้วนแตกต่างกันและเมื่อมาอยู่ร่วมกันในสังคมแล้วไม่ว่าในสังคมไหนย่อมต้องมีความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งความแตกต่างที่มีมาตั้งแต่เกิดอย่างเช่น เชื้อชาติ เพศ สติปัญญา และความแตกต่างที่เกิดขึ้นภายหลังซึ่งได้รับอิทธิพลจากสิ่งต่าง ๆ เช่น ความสนใจ การศึกษา ทัศนคติ ศาสนา เป็นต้น การที่บุคคลที่ต่างกันอย่างจะอยู่ร่วมกันและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันได้จึงต้องอาศัยการยอมรับกันและกัน หากปราศจากการยอมรับแล้วย่อมทำให้เกิดอคติและนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ไม่ราบรื่น ผู้เขียนจึงเลือกนำเสนอแนวคิดนี้เสริมเข้าไปผ่านตัวนาโนกะในตอนต้นเรื่องที่เธอไม่สามารถปรับตัวเข้ากับเด็กคนอื่นในห้องได้ เพราะเธอไม่เคยพยายามจะเข้าใจใครและตัดสินผู้อื่นโดยเอาตัวเองเป็นที่ตั้งมาตลอดจนเกิดเป็นปมปัญหาของเรื่องที่ต้องจบความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง แต่นาโนกะก็เปลี่ยนแปลงตัวเองและหันมาใส่ใจผู้อื่นได้ในตอนท้ายของเรื่องเพราะได้เรียนรู้ถึงแนวคิดนี้จากตัวนาโนกะในอนาคต แล้วในที่สุดนาโนกะจึงรักษาความสัมพันธ์กับศิริวิไว้ได้และเปิดใจยอมรับทุกคนที่แตกต่างจากเธอ

ตัวละครเอก “โคยานาจิ นาโนกะ” มีลักษณะเป็นเด็กฉลาดที่เรียนรู้ได้เร็วและมีความมั่นใจในตนเองสูง เธอจึงมักทำตามสิ่งที่คิดทันทีโดยไม่ได้ไตร่ตรองให้ดีหรือปรึกษาใครก่อน ในช่วงต้นเรื่องนาโนกะมักมีความขัดแย้งกับเด็กคนอื่นในห้อง เพราะนาโนกะมักเอาความคิดของตัวเองเป็นที่ตั้งและตัดสินคนอื่นที่ไม่ทำหรือคิดอย่างเธอด้วยอคติ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฉันนั่งเจียบฟังเพื่อนร่วมชั้น คิดว่าอาจจะได้คำใบ้เกี่ยวกับความสุขของตัวเองจาก คำตอบเพื่อนก็ได้ แต่สุดท้ายก็ไม่ได้อะไร ทุกคนก็พูดแต่เรื่องของว่างบ้าง การเล่นเกมบ้าง ทั้งหมดนั้นเป็น ไอเดียที่ฉันเคยนึกไว้ แต่ก็ปิดทิ้งไปจากสมองตั้งนานแล้ว ทั้งห้องมีโอจิวาระเพียง คนเดียวเท่านั้นที่พูดเรื่องหนังสือ ก็สมแล้วที่เป็นเขา

เวลาที่ฉันจะต้องอ่านเรียงความใกล้เข้ามาทุกทีๆ เผลอแป็บเดียวก็ถึงตาคิริวคุงที่อยู่ข้างๆ

ฉันแอบหวังเล็กๆ ว่าคิริวคุงจะพูดเรื่องวาดรูป แต่สุดท้าย ฉันก็แค่คิดอะไรไปเอง คิริวคุงลุกขึ้นยืนอย่างประหม่า หยิบเรียงความที่เขียนขึ้นมา แล้วพูดเรื่องน่าเบื่อแบบเดียวกับเด็กคนที่สามก่อนหน้าเขาเป๊ะ

“คนซี้ซลาด”

ฉันไม่รู้หรือว่าเสียงของฉันดังไปถึงคิริวคุงที่กำลังนั่งลงหรือเปล่า แต่เขาก็ไม่ได้ตอบอะไรกลับมาตามเคย

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 90)

จากตัวอย่างนี้เป็นตอนที่ชั้นเรียนของนาโนกะต้องรายงานความคืบหน้าเรียงความในหัวข้อ “ความสุขคืออะไร” นาโนกะที่นั่งฟังรายงานของเด็กคนอื่นในห้องแล้วคิดว่ารายงานของพวกเขาไม่น่าสนใจ เพียงเพราะไม่ใช่สิ่งที่เธอชอบยกเว้นโอจิวาระที่ชอบหนังสือเหมือนเธอ และเธอยังคิดว่าคิริวแค่เพราะเขาไม่ได้พูดถึงเรื่องที่เขาชอบวาดรูป แสดงให้เห็นถึงลักษณะนาโนกะที่ไม่เห็นคุณค่าของผู้อื่นและใช้ตัวเองเป็นมาตรฐานในการตัดสินคนอื่นทุกเรื่อง

ลักษณะดังกล่าวข้างต้นของนาโนกะจึงเป็นสาเหตุที่นำไปสู่ความขัดแย้งกับเด็กคนอื่นในห้องและคิริว แม้นาโนกะจะเป็นคนที่รักในความยุติธรรมและไม่ทนเฉยในตอนที่นาโนกะเห็นคิริว ถูกกลั่นแกล้ง แต่เธอก็ยังคงตำหนิตัวเขา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ลูกของขโมยก็เป็นขโมยนั่นแหละน่า โชคดีซะมัดที่ไม่ต้องเกิดมาอยู่ในครอบครัวแบบคิริว”
เฮ้อ ขอโทษทีนะคิริวคุง แต่ฉันทนรอไม่ไหวแล้วละ...ความคิดแบบนั้นไม่ได้อยู่ในหัวฉันเลยแม้แต่นิดเดียว

“งี่เง่ากันจริงๆ ด้วยสินะ”

พวกเด็กผู้ชายงี่เง่าหันมามองฉันเป็นตาเดียว

“เอ? ฉันพูดออกไปเพราะว่าพวกงี่เง่าที่ว่าน่าจะหมายถึงใคร ท่าทางจะรู้ตัวกันสินะ”

“หา”

พวกเด็กผู้ชาย โดยเฉพาะหัวหน้ากลุ่มจอมงี่เง่าจ้องหน้าจะเอาเรื่องฉัน แต่ฉันไม่กลัวเลยสักนิด เทียบกันแล้วความรู้สึกในใจอย่างหนึ่งต่อคิริวคุงต่างหากที่ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ดึงความสนใจไปจากฉันจนหมด คำพูดร้ายๆ ที่ฉันพ่นออกไปเลยฟังดูเหมือนเป็นการระเบิดความโกรธใส่เด็กผู้ชายพวกนั้น

แต่จริงๆ แล้วฉันอยากจะพูดใส่หน้าคิริวคงมากกว่า
เจ้าคนอ่อนแอนี้

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 115)

จากตัวอย่างในตอนนี้ออนแรกนาโนกะทงฟังพวกเด็กที่เข้ามาหาเรื่องคิริวและคิดหวังไปว่าเขาจะได้ตอบกลับไปบ้าง แต่คิริวเลือกที่จะนิ่งเงียบไม่สู้กลับซึ่งทำให้นาโนกะไม่พอใจจนระบายความโกรธใส่เด็กคนอื่น ๆ ในห้องโดยการไปทะเลาะแทนเขา แต่ผลลัพธ์กลับทำให้คิริวกลับไปเก็บตัวอยู่ที่บ้าน

ในตอนนี้นาโนกะไปหาคิริวที่บ้านครั้งแรก เธอแสดงความตั้งใจว่าจะเป็นพวกเดียวกับเขาแต่ก็ยังตำหนิที่เขาไม่ยอมสู้จนในที่สุดทั้งคู่ก็ทะเลาะกัน แสดงให้เห็นว่านาโนกะคิดว่าตัวเองถูกต้องโดยไม่สนใจความรู้สึกของคิริว ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“คิริวคงไม่ได้ทำอะไรผิดสักหน่อย! เธอถูกกล่าวหาแบบผิดๆ ต่างหาก เพราะฉันต้องสู้
สิ”

ฉันคงกำลังเจ็บใจที่รู้ว่าตัวเองทำอะไรไม่ได้เลย เจ็บใจพอๆ กับคิริวคงเวลาโดนดูถูก
เจ็บใจพอๆ กับเขาเวลาที่ไม่ได้ลุกขึ้นสู้

คิริวคงพูดเสียงเบาหวิว

“ไม่เอาหรอก ผมไม่ได้แข็งแกร่งเหมือนคุณโคยานางินีนา”

“...เจ้าคน...”

ฉันไม่รู้ว่าจะตัวเองสูดอากาศเข้าไปมากแค่ไหน อาจจะมากขนาดทำให้คนรอบข้างขาด
อากาศหายใจเลยก็ได้ แล้วฉันก็พูดออกมาเสียงดังเท่าๆกับอากาศที่สูดเข้าไป

“...ซี้ลลาด!”

ฉันตกใจกับเสียงดังลั่นของตัวเอง แต่ที่ยิ่งกว่านั้น

“บอกให้กลับไปไง!”

ฉันเคยได้ยินเสียงตะโกนของคิริวคงมาแล้ว ที่ฉันตกใจจึงไม่ใช่เรื่องนั้น

“เกลียด! เกลียดทุกคนเลย! แต่ที่เกลียดที่สุดก็คุณโคยานางินีนาแหละ!”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 147)

จากตัวอย่างตอนดังกล่าวเป็นตอนแรกที่ทำให้นาโนกะสับสนและเสียใจที่พยายามช่วยเหลือเขาแต่กลับโดนบอกว่าเกลียด และในตอนถัดมาเมื่อนาโนกะมาโรงเรียนคนอื่นในห้องทุกคนรวมถึงโอจิวาระที่มักพูดคุยกับเธอต่างแกล้งทำเหมือนนาโนกะไม่มีตัวตนกันหมด จนทำให้เธอคิดว่า การมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เธอไม่มีความสุขเลย

จุดเปลี่ยนที่ทำให้ตัวละครนี้เริ่มเปลี่ยนแปลงคือเมื่อนานโกะได้ระบายความเสียใจกับคุณดอกและได้รับการสั่งสอนจากเธอ ซึ่งคุณดอกได้เล่าเรื่องที่เธอก็เคยต้องการไม่ยุ่งเกี่ยวกับใครเช่นกับนานโกะแต่เธอก็พบว่าต่อให้ทำเช่นนั้นไปก็ไม่มีความสุขเช่นเดิม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“เด็กคนนั้นอาจจะเป็นคนที่ยอดเยี่ยมจริงๆ ก็ได้ แต่คนที่ทำเหมือนคนอื่นเป็นคนโง่งงนะ ไม่มีใครรักหรือกนะ คนที่เกลียดเด็กคนนั้นเลยมีแต่จะเพิ่มขึ้น ที่แย่ไปกว่านั้นคือเด็กหญิงคนนั้นกลับคิดว่าเป็นเรื่องดี เพราะเธอก็เกลียดพวกเด็กง่เง่ารอบๆ ตัวเธอ เหมือนกัน ไม่มี มาคิดดูอีกทีจริงๆ แล้วเธอคงไม่ได้เกลียดพวกเขาหรอก แต่แค่คิดเรื่องใครไม่ได้เลยเท่านั้นเอง”

คุณดอกกุมมือฉันเอาไว้

“อาจจะไม่มีใครสักคนที่ยอมเข้าใจเด็กหญิงคนนั้นอยู่ก็ได้ แต่เธอไม่เคยคิดถึงเรื่องนั้นเธอค่อยๆ โตเป็นผู้ใหญ่ เก็บตัวอยู่แต่ในโลกของตัวเอง ใช้เวลาทั้งหมดไปกับการทำให้ตัวเองฉลาดขึ้น เธอเชื่อว่าทำแบบนั้นแล้วสักวันก็จะมีความสุข แต่เธอคิดผิด”

ฉันบีบมือคุณดอกกลับคืนไป

“เด็กคนนั้นโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ฉลาดมากๆ แต่ก็แค่นั้น วันหนึ่ง เธอถึงได้รู้ตัวว่ารอบกายเธอนั้นไม่มีใครเลย อุตส่าห์โตมาเป็นผู้ใหญ่ที่ยอดเยี่ยมได้แล้วแท้ๆ แต่กลับไม่มีคนที่จะมาคอยชมเธอเลยสักคน”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 82)

จากตัวอย่างในตอนนี้นานโกะจึงได้เรียนรู้จากคุณดอกว่าเธอนั้นทำอะไรโดยไม่เคยคิดถึงคนอื่น และคุณดอกยังสอนให้นานโกะรู้ว่าแต่ละคนนั้นแตกต่างกัน เพราะอย่างนั้นคิริวเองก็อาจวิธีสู้ที่แตกต่างจากเธอ คุณดอกจึงอยากให้นานโกะปฏิบัติกับคนอื่นเหมือนที่อยากให้คนอื่นปฏิบัติกับตัวเธอเองและลองคิดว่าเธออยากช่วยคิริวอย่างไร

ในตอนท้ายเรื่องนานโกะจึงกลับไปหาคิริวอีกครั้งโดยไม่ได้มาบีบบังคับให้คิริวต้องไปโรงเรียนอีก แต่เธอมาเพื่ออยู่เคียงข้างเขาและทำเรื่องเรื่องความเรื่องความสุขไปด้วยกันกับเขา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“เอาละคิริวคุง เรามาคุยกันเถอะ”

ฉันเปิดสมุด ในนั้นมีบทสนทนาระหว่างฉันกับคิริวคุงจนถึงครั้งล่าสุดบันทึกเอาไว้

“คำถาม ความสุขคืออะไร”

ใช่แล้ว ที่ฉันมาวันนี้ก็เพื่อคุยเรื่องนี้กับคิริวคุงเท่านั้น ไม่ได้จะมาพูดเรื่องไปโรงเรียนเรื่องมิตรกับศัตรู หรือเรื่องกล้าไม่กล้าอะไรทั้งนั้น ถ้ามีคนมาถามถึงเหตุผล ฉันคงจะตอบว่าอย่างนี้

สำหรับฉัน เพื่อนหรือพวกเดียวกันก็คือคนที่มาช่วยกันตามหาความสุขได้นี้แหละ

ฉันคิดมาทั้งคืนว่าการเป็นพวกเดียวกันหมายความว่าอย่างไร แล้วก็ได้อะไร

คุณดอกไม้มีความสุขเวลาที่คิดถึงฉัน ฉันมีความสุขเวลาที่ได้อยู่กับคุณดอกไม้ คุณมินามีสัญญากับฉันว่าจะมีความสุขเวลาเราอยู่ด้วยกัน ฉันมีความสุขตอนที่ได้อ่านนิทานของคุณมินามีคุณยายบอกว่ามีความสุขเวลาที่ฉันไปหา ฉันมีความสุขทุกครั้งที่ได้กินขนมฝีมือคุณยายแล้วคุยเรื่องหนังสือกัน

เพราะฉันเลยอยากหาความสุขระหว่างฉันกับศิริคุงให้เจอบ้าง ฉันเชื่อว่านั่นแหละที่เรียกว่าเป็นพวกเดียวกัน

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 180)

จากตัวอย่างนี้จะเห็นได้ว่านาโนกะไม่ได้คิดตำหนิเขาอย่างที่ผ่านมาแล้ว เธอเข้าใจว่าทุกคนนั้นล้วนแตกต่างกันและทำให้เขาเห็นว่าเธอคิดถึงตัวเขาจริง ๆ นาโนกะและศิริคุงจึงคืนดีกันได้แล้วพวกเขาก็ไปโรงเรียนด้วยกันก็ไปโรงเรียนด้วยกัน

ในตอนท้ายนาโนกะได้เปลี่ยนมุมมองที่เธอมีต่อคนอื่นด้วย เธอไม่ได้มองคนอื่นในห้องมีแต่เด็กที่เก๋อีกแล้ว และเมื่อถึงเวลาที่ต้องรายงานเรียงความเรื่องความสุข นาโนกะก็ให้ความสนใจอย่างไม่เคยทำมาก่อน ดังตัวอย่างนี้

หลังจบการทักทายและการพูดคุยเรื่องที่ไม่ค่อยเกี่ยวกับชั่วโมงเรียนของคุณครูฮิโตมิซึ่งเป็นกิจวัตรประจำวันแล้ว ก็เป็นเวลาของการรายงานครั้งสุดท้ายที่ไม่ใช่กิจวัตรประจำวัน

ลำดับการรายงานเริ่มจากเด็กผู้ชายที่นั่งแถวหน้าริมฝั่งขวามือ ที่จริงแล้วจะไม่ฟังรายงานของเพื่อนร่วมชั้นก็ได้ แต่ฉันเลือกจะตั้งใจฟัง เพราะฉันเองก็คงเศร้าเหมือนกันถ้าไม่มีใครสนใจฟังคำตอบที่อุตสาหะตั้งใจคิดมา

ทุกคนแตกต่างกัน แต่ทุกคนเหมือนกัน

อาจจะรู้สึกคนที่ตอบเหมือนฉันหรือตอบคล้ายกันอยู่ก็ได้ ฉันนั่งลุ่นอย่างหวาดหวั่นแต่เหมือนว่าอย่างน้อยๆ ก่อนหน้าเราก็คงไม่มีใครรายงานแบบนี้

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 230)

จากตัวอย่างนี้จะเห็นว่าวิธีการคิดของนาโนกะได้เปลี่ยนไปจากตอนต้นเรื่อง เธอให้ความใส่ใจผู้อื่นเหมือนที่เธอใส่ใจตนเอง แม้ว่านาโนกะอาจจะยังไม่เข้าใจผู้อื่นแต่เธอก็ให้ความสนใจกับพวกเขา ซึ่งผู้เขียนต้องสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจว่า การยอมรับนั้นควรมาก่อนความเข้าใจ เพราะหากยอมรับที่จะรับฟังผู้อื่นแล้วสิ่งนั้นจะนำไปสู่ความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

กล่าวโดยสรุป แนวคิดของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ปรากฏแนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดหลักที่เห็นได้จากปมปัญหาของเรื่องคือ “ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” การที่เราคิดถึงและใส่ใจผู้อื่นในการกระทำของกันและกันในแต่ละวัน แม้อาจจะเป็นเรื่องเล็กน้อยใกล้ตัวแต่ก็ล้วนเป็นความสุขที่มีร่วมกันกับผู้อื่น

หากใช้ชีวิตโดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับใครก็คงต้องสูญเสียความสุขเหล่านี้ไป ส่วนแนวคิดเสริมที่สะท้อนจากพัฒนาการของตัวละครคือ “การยอมรับความแตกต่างของกันและกัน” ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มนุษย์อยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข ซึ่งทั้งหมดนี้ผู้เขียนต้องการแสดงให้เห็นว่าคำตอบของความสุขที่นาโนกะตามหามาตลอดทั้งเรื่องคือ ความสัมพันธ์กับผู้อื่นรอบตัวเธอนั่นเอง เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักถึงความสำคัญของความสัมพันธ์กับผู้อื่นของตัวเองแล้วเข้าใจแนวคิดของผู้เขียนผ่านกลวิธีนำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงในบทถัดไป

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งก่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ทั้งแนวคิดที่สะท้อนจากตัวละครหรือปมปัญหาภายในเรื่องแล้ว ผู้วิจัยยังได้เห็นว่านวนิยายทั้ง 2 เรื่องมีกลวิธีการนำเสนอแนวคิดที่โดดเด่นซึ่งผู้เขียนเลือกใช้เพื่อนำเสนอแนวคิดดังกล่าวมาข้างต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอของนวนิยายทั้ง 2 เรื่องนี้ที่ส่งเสริมแนวคิดดังกล่าวในบทต่อไป

บทที่ 4

กลวิธีการนำเสนอแนวคิด

ในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีลักษณะที่เน้นให้เห็นถึงการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงของตัวละครเอกเป็นหลักเพื่อนำเสนอแนวคิดเรื่อง ความสัมพันธ์ของมนุษย์อย่างที่กล่าวมาในบทที่แล้ว ในบทนี้ผู้วิจัยจึงจะวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอแนวคิดที่ปรากฏในทั้ง 2 เรื่อง โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* และ กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

4.1 กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ*

นวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีแนวคิดหลักคือ “ความสัมพันธ์กับผู้คนเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์” กลวิธีที่ผู้เขียนเลือกใช้ในการนำเสนอแนวคิดนี้มี 4 วิธี ได้แก่ การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง การกำหนดโครงเรื่อง การกำหนดกลวิธีการเล่าเรื่อง และการใช้สัญลักษณ์เพื่อนำเสนอแนวคิดนี้ มีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง

มุมมองผู้เล่าเรื่องในนวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ผู้เขียนเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องบุรุษที่ 1 ซึ่งเป็นตัวละครในเรื่องคือ “ผม” หรือ “ชิเกะ ฮารุกิ” ผู้เล่าเรื่องอยู่ในฐานะเป็นผู้กระทำพฤติกรรมต่าง ๆ และเล่าเรื่องตามมุมมองของตน การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ผู้เล่าเรื่องมีมุมมองจำกัด ทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้เฉพาะสิ่งที่ตัวละครนี้ได้สัมผัสและคิด การใช้มุมมองการเล่าเรื่องลักษณะนี้เพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงกระบวนการคิดและการตีความของตัวละครเอก ทำให้เมื่อตัวละครเอกเกิดการเรียนรู้หรือเปลี่ยนแปลงทางความคิด ผู้อ่านก็จะได้รับแนวคิดที่ผู้เขียนนำเสนอเสมือนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งยังทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอกอีกด้วย

ผู้เขียนได้เพิ่มลักษณะพิเศษของมุมมองผู้เล่าเรื่องที่แตกต่างจากนวนิยายเรื่องอื่นด้วยการใส่ความคิดของ “ผม” แทนชื่อของเขาในบทสนทนา เพื่อนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครเอกที่ขบคิดว่าคุณอื่นรู้สึกอย่างไรกับตน ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงมุมมองของเขาที่มีต่อความสัมพันธ์ของ

ตัวละครที่กำลังมีปฏิสัมพันธ์กับเขา ทำให้ความคิดที่ใช้แทนชื่อของเขานั้นจะเปลี่ยนไปตามบุคคลและความสัมพันธ์ที่มีต่อเขา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ทั้งสองคนได้คิดเรื่องมหาวิทยาลัยแล้วหรือยัง? คุณยามาอุจิล่ะ?”
 “หนูยังไม่ได้คิดเลยคะ ไม่รู้จะเรียกว่ายังไม่ได้คิดหรือไม่จำเป็นต้องคิดแล้วกันแน่”
 “แล้วคุณ ‘นักเรียนที่เรียบบร้อย’ ล่ะ?”
 “ผมก็ยังคงครับ”
 “ไม่ได้เนนาย ‘เพื่อนร่วมชั้นที่รู้ความลับ’ จะต้องคิดอย่างจริงจังนะ!”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 19)

จากตัวอย่างเป็นบทสนทนาระหว่าง “ผม” กับซากุระและอาจารย์ จะสังเกตได้ว่าชื่อของ “ผม” ได้แทนที่ด้วย ‘เพื่อนร่วมชั้นที่รู้ความลับ’ ในประโยคคำพูดของซากุระ และ ‘นักเรียนที่เรียบบร้อย’ ในประโยคคำพูดของอาจารย์ ซึ่งแทนความคิดของ “ผม” ที่จินตนาการว่าคนคนนั้นคิดอย่างไรกับเขา จึงไม่ใช่ความคิดที่แท้จริงของอีกฝ่ายและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดตามความนึกคิดของเขา

การใช้กลวิธีนี้นอกจากทำให้ผู้อ่านเห็นลักษณะการคิดแล้วยังแสดงให้เห็นแนวคิดที่ไม่ต้องการผูกสัมพันธ์กับใครของเขาชัดเจนขึ้นแล้ว เมื่อตัวละครเอกได้รับอิทธิพลจากแนวคิดอื่นจะทำให้ตัวละครเอกทบทวนตัวเองจนและเปรียบเทียบระหว่างแนวคิดที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้อ่านได้ย้อนมองดูตัวเองผ่านมุมมองของตัวละครเอก ซึ่งก่อให้เกิดการตกผลึกทางความคิด แล้วเมื่อตัวละครเอกมีลักษณะนิสัยเปลี่ยนไป ผู้เขียนได้นำลักษณะเช่นนี้ออกในช่วงท้ายเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ฮะ ฮารุกิเป็นผู้รับผิดชอบเรื่องนี้นะ ไปตักมาจากตรงโน้นสิ”
 “ขอสองเรื่องได้ไหม? ก่อนอื่นต้องมีหน้าที่รับผิดชอบอย่างอื่นอีกหรือไม่ และอีกหนึ่ง
 อย่งไปด้วยกันทั้งสองคนก็ได้ไม่ใช่หรือ?”
 “หุบปากแล้วไปเอามาเลยนะ ให้ลูกอมไปแล้วไซ้ไหม”
 แม้จะเบื่อหน่าย แต่ด้วยนิสัยของเธอแล้ว การโต้เถียงไปมากกว่านี้คงไม่มีประโยชน์
 ผมจึงปิดปาก วางสัมภาระลงและเดินไปจนถึงสถานที่สำหรับตักน้ำที่อยู่ใกล้ ๆ ซึ่งมีถังไม้และที่
 ตักน้ำหลายชิ้น ผมหยิบสิ่งเหล่านั้นอย่างละหนึ่งชิ้น เอาถังไม้ไปรองน้ำที่ไหลออกมาจากการเปิด
 ก๊อก และกลับมายัง สถานที่ที่เธอรออยู่

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 323)

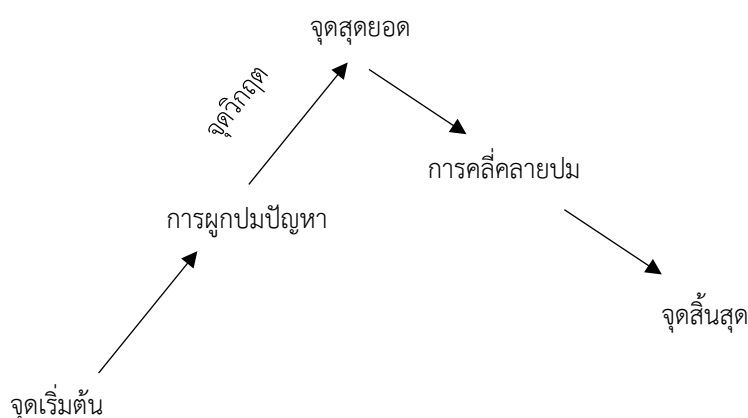
จากตัวอย่างเป็นตอนที่ตัวละครเอกกับเคียวโกะไปเยี่ยมหลุมศพของซากุระ ซึ่งเป็นเพียงตอนเดียวของเรื่องที่ผู้เขียนนำลักษณะการแทนชื่อด้วยความนึกคิดของตัวละครเอกนี้ออกไปและแสดงชื่อของตัวละครเอกว่า ฮารุกิ ช่วยเสริมให้เห็นว่าตัวละครเอกนั้นมีแนวคิดที่เปลี่ยนไปจากหลังผ่านเรื่องราวต่าง ๆ และไม่รู้สึกกังวลหรือกลัวอีกแล้วที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น

การใช้มุมมองผู้เล่าเรื่องเช่นนี้จึงส่งเสริมแนวคิดด้วยการเน้นให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวละครเอกทางความคิดตั้งแต่ในช่วงต้นไปจนถึงท้ายเรื่อง ทำให้ผู้อ่านได้เห็นพัฒนาการของตัวละครเอกและเข้าใจแนวคิดของผู้เขียนได้ง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น

4.1.2 การกำหนดโครงเรื่อง

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ดักขันธ์เธอฉันขอฉันเถอะนะ* มีจุดเด่นในการเน้นพฤติกรรมของตัวละคร เพื่อนำเสนอเรื่องของมนุษย์ที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นมาก่อนและต้องพรากจากกับคนที่รักเป็นครั้งแรก โครงเรื่องมีการลำดับเหตุการณ์สลับกันระหว่างบทนำของเรื่องที่เป็นปัจจุบันของตัวละครเอก “ผม” ที่ต้องสูญเสียซากระไป และจุดเริ่มต้นของเรื่องที่น่าเสนอความสัมพันธ์ของทั้งคู่จากเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ไม่เคยเกี่ยวข้องกันไปเป็นคนสำคัญของกันและกัน ทั้งนี้ผู้เขียนได้แทรกความขัดแย้ง (conflict) ในความสัมพันธ์ของทั้งคู่ถึงแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ ก่อนจะคลี่คลายลงเมื่อตัวละครเอกได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงแนวคิดของตัวเองไป ซึ่งเกิดจากบทบาทของซากระทั้งตอนที่เธอมีชีวิตรอยู่และเรื่องราวของเธอที่หลงเหลือไว้ในบันทึก

การพิจารณาโครงเรื่องของ *ดักขันธ์เธอฉันขอฉันเถอะนะ* สามารถประยุกต์พีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid) มาใช้ในการวิเคราะห์โครงเรื่อง โดยพิจารณาการจัดลำดับเหตุการณ์ในเรื่องตามแบบของพีระมิดของไฟรทากดังนี้



พีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid)

(วีรวัดน์ อินทรพร, 2562: 179)

การเริ่มต้นเรื่องที่เป็นจุดเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่าง “ผม” และซากระ จะนำไปสู่การผูกปมปัญหาของตัวละครเอกที่มีแนวคิดไม่ต้องการผูกสัมพันธ์กับใคร ซึ่งเป็นความขัดแย้ง (conflict) กับนางเอกที่ใช้ชีวิตโดยมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นมาตลอด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“...ต้องเป็นเพราะเรามันตรงข้ามกัน”

“ตรงข้าม?”

“เธอเป็นคนที่อยู่ตรงข้ามกับผม เพราะฉะนั้น สิ่งที่ผมไม่เคยจะคิดเธอก็น่าจะคิดอยู่ พอพูดสิ่งนั้นออกมา มันก็ใช่ตามนั้น” “ชอบพูดเรื่องยากๆ จังนะ เป็นเพราะอ่านนวนิยายหรือ?”

“อาจจะนะ”

ตามความจริง เธอเหมือนกับคนที่ยืนอยู่บนฝั่งตรงข้าม ไม่มีทั้งความจำเป็นและไม่มีกำหนดการที่จะมาอยู่เกี่ยวกัน

จนถึงหลายเดือนก่อนหน้านี้ ความสัมพันธ์ของผมและเธอก็มีเพียงแค่การอยู่ห้องเดียวกัน และเสียงหัวเราะดัง หนวกหูของเธอที่ลอยเข้ามาในหูของผม เสียงดังหนวกหูมากขนาดว่าปกติผมไม่สนใจমনุชย์ พอเห็นเธอที่โรงพยาบาลก็นึกชื่อเธอขึ้นมาเลยทันที สงสัยเพราะเป็นคนด้านตรงข้ามก็เลยอาจทำให้มีอะไรมาติดอยู่ในสมอง

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 57)

ปมปัญหาจะขมวดปมทิวความตึงเครียดผ่านการพัฒนาความสัมพันธ์ของทั้งคู่ไปสู่จุดวิกฤต (crisis) ที่ “ผม” และซากุระทะเลาะกันก่อนที่ซากุระต้องเข้าโรงพยาบาล ก่อนที่จะพัฒนาไปถึงจุดสุดยอด (climax) ของเรื่องตอนที่ซากุระได้ออกจากโรงพยาบาล ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกได้เปลี่ยนไปแล้วจากต้นเรื่อง แต่ซากุระกลับเสียชีวิตกะทันหัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนนั้นเป็นครั้งแรกที่ผมรู้ว่าทำไมเธอถึงไม่ปรากฏตัว

เธอโกหก

ผมก็โกหก

เธอผิดสัญญา ที่ถ้าจะตายจะบอกผมก่อน

ผมผิดสัญญา ที่จะคืนของที่ยืมมาจากเธอให้ได้

หากผมกับเธอจะเจอกันก็ไม่สามารถทำได้เป็นครั้งที่สองอีกแล้ว!

เพราะผมดูข่าว

เพื่อนร่วมชั้นชื่อยามาอูจิ ซากุระ ถูกคนที่อาศัยอยู่ในบริเวณนั้นพบในสภาพที่ล้มลงอยู่บนถนนในย่านที่อยู่อาศัย หลังจากที่ถูกพบก็ถูกนำส่งส่วนฉุกเฉินโดยทันที แต่ความพยายามในการรักษาที่ไม่มีผล เธอสิ้นลมหายใจ

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 265)

จากนั้นเรื่องราวก็จะคลี่คลายลงตอนที่ “ผม” ได้อ่าน “บันทึกการอยู่ร่วมกับโรคร้าย” ของซากุระ และเขารู้ได้ว่าข้อความสุดท้ายของเขาส่งไปถึงเธอ ทำให้ปมปัญหาในใจของตัวละครเอกคลี่คลายลง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผมร้องไห้ ร้องไห้อย่างฟูมฟายราวกับเป็นเด็กทารก อย่างไม่มีความอาย เอาหน้าผก ไปดูที่เสื่อทาทามิบ้าง มองขึ้นไปบนเพดานบ้าง แล้วก็ร้องไห้เสียงดัง เป็นครั้งแรกที่ร้องไห้เสียง ดังขนาดนี้ และร้องไห้ต่อหน้าคน เพราะไม่อย่างทำอะไรราย่างนั้น ไม่อยากที่จะยึดเหียดความ เสียใจให้แก่คนอื่น เลยไม่เคยทำงานถึงตอนนี้ แต่ตอนนี้ความรู้สึกมากมายที่ถ้าโลกเข้ามาไม่ยอม ใ้ผมจบทุกอย่างภายในตัวเอง

ดีใจนะ

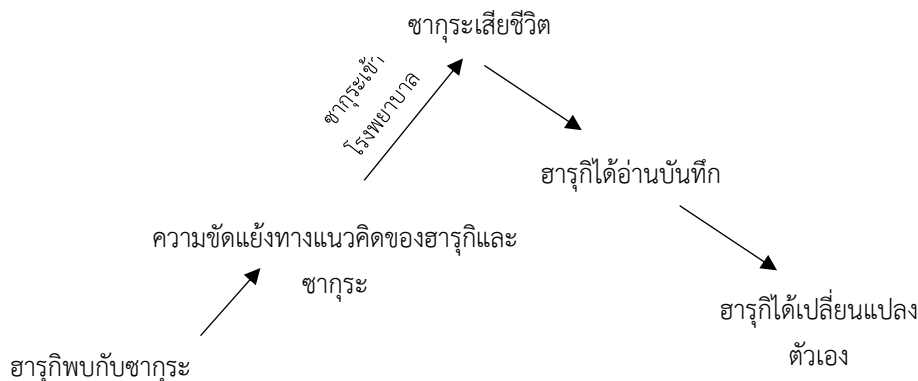
ที่ส่งถึงและเข้าใจความหมาย

การที่ผมจำเป็นสำหรับเธอ

ในเวลาเดียวกันก็ทรมานขนาดที่ไม่เคยจินตนาการมาก่อน

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 304)

เรื่องราวจะดำเนินต่อไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่องที่ตัวละครเอกเลือกดำเนินชีวิตต่อไปโดย ยึดถือแนวคิดที่ได้เรียนรู้มาจากซาคุระ และพยายามเปลี่ยนแปลงตัวเองเริ่มจากการพยายามเป็นเพื่อน กับเคียวโกะและเข้าสู่บทสรุปของเรื่อง ซึ่งสามารถนำโครงเรื่องทั้งหมดมาสร้างแผนผังแบบไพธากได้ ดังนี้



โครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* แบบพีระมิดของไพธาก

จากที่กล่าวมาทั้งหมด โครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* นำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ผ่านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวละครเอก โดยมี ปัญหาของเรื่องคือการยอมรับแนวคิดของนางเอกที่แตกต่างจากตัวละครเอก ทำให้เขารู้สึกขัดแย้ง ว่าหากซาคุระไม่อยู่แล้วเขาควรจะยึดมั่นในความคิดของตัวเองและกลับไปใช้ชีวิตอย่างเดิมที่เคย เป็นมาหรือไม่ ซึ่งในตอนสุดท้ายการคลี่คลายของเรื่องก็แสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกเห็นคุณค่าใน ความสัมพันธ์ของเขากับเธอและได้เปลี่ยนความเชื่อของเขาให้เลือกที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองแล้วใช้ชีวิต ต่อไปด้วยแนวคิดอย่างซาคุระ

4.1.3 การกำหนดกลวิธีการเล่าเรื่อง

นวนิยายเรื่อง *ดั่งก่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีกลวิธีการเล่าเรื่องที่นำขึ้นต้นและนำติดตาม เนื่องจากเปิดเรื่องมาด้วยความตายของตัวละครสำคัญ แต่ในตลอดทั้งเรื่องนั้น ตัวละครเอกที่ตายไปกลับมีบทบาทสำคัญต่อตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่และทำให้ตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่นั้นเกิดความเปลี่ยนแปลงด้านลักษณะนิสัย ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องเช่นนี้โดยแยกออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

4.1.3.1 การเปิดเรื่อง

การเปิดเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ดั่งก่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ผู้เขียนได้เปิดเรื่องด้วยการนำตอนที่ตัวละครเอก “ผม” กำลังเก็บตัวอยู่ในห้องช่วงปิดเทอมหลังจากที่ซาคุระเสียชีวิตไปแล้ว ซึ่งเป็นตอนก่อนจะสู่ช่วงการคลี่คลายปมของเรื่อง โดยตัวละครได้กล่าวถึงอีเมลที่เขาได้ส่งให้ซาคุระเป็นครั้งสุดท้าย ขณะคำนึงถึงเธอว่าจะได้อ่านและเข้าใจสิ่งที่เขาสื่อหรือไม่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

งานศพของเพื่อนร่วมชั้น “ยามาอูจิ ซาคุระ” ถูกจัดขึ้นในวันที่อากาศมีเมฆมาก ช่างไม่เข้ากับเธอตอนที่ยังมีชีวิตอยู่เสียเลย

ผมอยู่บ้าน ไม่ได้ไปงานศพของเธอ ในงานนั้นคงจะมีคนจำนวนมากกำลังเสียน้ำตา เปรียบเสมือนเป็นหลักฐานของ คุณค่าในชีวิตเธอ รวมถึงไม่ได้ไปงานระลึกถึงผู้ตายในตอนกลางคืนของเมื่อวาน

โชคดีที่เพื่อนร่วมชั้นคนเดียวที่จะบังคับผมให้เข้าร่วมงานก็ไม่ได้อยู่ในโลกนี้แล้ว และอาจารย์กับพ่อแม่ของทางนั้นก็ไม่มีทั้งสิทธิและหน้าที่ในการจะเรียกผมให้ผมไปงาน ผมจึงเคารพในการตัดสินใจเลือกของตัวเองได้

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 11)

อีเมลที่ผมส่งหาเธอผู้เป็นเพื่อนร่วมชั้น

อีเมลที่มีเพียงแค่ประโยคเดียว

ไม่ทราบว่าคุณได้อ่านมันหรือไม่

ผมพยายามที่จะออกจากห้องไปยังห้องครัวครั้งหนึ่ง แต่ก็กลับไปล้มตัวลงบนเตียงอีกครั้ง คำพูดที่มอบให้กับเธอลอยขึ้นเข้าไปเข้ามาอยู่ในหัวใจ

ผมไม่รู้ว่าคุณได้เห็นสิ่งนั้นแล้วหรือยัง

“ฉันอยากกินตับอ่อนของเธอ”

หากเธอเห็นแล้ว เธอจะตีความหมายของสิ่งนั้นได้อย่างไร

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 13)

การเปิดเรื่องด้วยความตายของตัวละครสำคัญเป็นการใช้กลวิธีทางวรรณกรรมที่เรียกว่า การสร้างความสงสัย (suspense) ซึ่งความสงสัยนี้เกิดจากการที่ผู้เขียนจำกัดมุมมองผู้อ่าน ผู้อ่านจึงรับรู้ข้อมูลเท่าที่ตัวละครเอกรายและทำให้ผู้อ่านเข้าใจจิตใจของ “ผม” มากขึ้น ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจแนวคิดที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร กลวิธีนี้จะสร้างความสงสัยให้แก่ผู้อ่านถึงความเป็นมาและความสัมพันธ์ระหว่างพวกเขา รวมถึงความหมายของข้อความในอีเมลที่ฟ้องความกับชื่อเรื่องว่ามีความหมายอย่างไร ซึ่งชวนให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราว

4.1.3.2 การดำเนินเรื่อง

นวนิยายเรื่อง *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ใช้การดำเนินเรื่องด้วยการย้อนอดีต (flashback) คือเปิดเรื่องที่ตอนก่อนเข้าสู่ช่วงการคลี่คลายปมของเรื่องเพื่อสร้างปมให้ผู้อ่านได้ติดตาม แล้วเล่าย้อนอดีตไปในตอนต้นของเหตุการณ์ของเรื่อง เพื่อเล่าภูมิหลังความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอก “ผม” และซากุระ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

พอคิดอยู่ก็เผลอลืมไป

สุดท้ายก็ได้หุงข้าวหลังจากที่แม่กลับมาแล้ว

ส่วนผมก็ได้เจอเธอในความฝัน อาจะ...

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 13)

จากตัวอย่างข้างต้นเป็นการปิดบทนำของผู้เขียนที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกกลับไป จึงอาจกล่าวว่าการเล่าย้อนเหตุการณ์ก่อนหน้านี้เป็นความฝันของตัวละครเอกที่นึกถึงอดีต

เมื่อการดำเนินเรื่องผ่านจุดสุดยอดที่เป็นการตายของซากุระ เหตุการณ์จะวนกลับมาถึงจุดเวลาเดียวกันกับตอนเปิดเรื่องซึ่งเป็นเวลาปัจจุบันของเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฝนตกแล้ว ทั้งๆ ที่ปิดเทอมฤดูร้อนใกล้จะจบอยู่แล้ว ถ้าเป็นอย่างนี้คงไม่มีใครมีอารมณ์
ทำการบ้านที่เหลืออยู่อย่างแน่นอน

ตื่นขึ้นมาแล้วก็คิดอย่างนั้นทันที เป็นเช้าวันที่สิบสองที่เธอไม่ได้อยู่บนโลกนี้แล้ว

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 269)

จากตัวอย่างข้างต้นนี้เป็นการเปิดบทที่ 8 ของเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่าตัวละครเอกตื่นจากความฝันอันเป็นการจบการเล่าแบบย้อนอดีตและกลับสู่ปัจจุบันหลังจากผ่านการตายของซาทุระไปได้สัปดาห์แล้ว จากนั้นการดำเนินเรื่องจะเป็นไปตามลำดับเวลาตามปฏิทินจนกระทั่งถึงตอนจบของเรื่อง

4.1.3.3 การปิดเรื่อง

การปิดเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ดั่งฝันเธอฉันขอฉันเถอะนะ* ผู้เขียนได้ใช้การปิดเรื่องแบบสุขหรือจบดี (happy ending) แม้ว่าในเนื้อเรื่องนางเอกจะตายก็ตาม แต่ว่าผู้เขียนได้แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ของทั้งคู่เพียงระยะเวลาแค่สี่เดือนมีความหมายต่อตัวละครเอกมากพอจะเปลี่ยนความคิดเขา ถึงจะต้องเสียซาทุระไปแต่ฮารุกิก็สามารถก้าวข้ามความเสียใจและเชื่อมั่นในแนวคิดของเธอ ซึ่งในตอนท้ายฮารุกิก็สามารถทำตามความตั้งใจของตัวเองที่ต้องการเป็นเพื่อนกับเคียวโกะและใช้ชีวิตต่อไปด้วยแนวคิดที่ได้เรียนรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างเขากับซาทุระ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ระหว่างที่ลงบันได พวกผมก็แกลังกันไปมา
 เธอคงจะมองคู้อย่างแน่นอน
 “ฮ่าฮ่าฮ่าฮ่า”
 ผมหันหลังกลับไปหาเสียงหัวเราะที่ได้ยินมาจากข้างหลังด้วยความรวดเร็วอย่างที่คือ
 ของผมอาจจะบิตหักได้ คุณเคียวโกะก็เคลื่อนไหวอย่างเดียวกัน “เจ็บบจ!” แล้วก็กอดคอไว้
 แน่แน่นอนว่าด้านหลังของพวกผมไม่มีใครอยู่ที่นั่น
 ลมโซโลมโอบหน้าที่ยึกไปด้วยเหงื่อ
 ผมและคุณเคียวโกะหันหน้าเข้าหากัน หลังจากที่เราสบตากันหัวเราะออกมาพร้อมกัน
 “เอาละ จั๊นไปบ้านซาทุระกัน!”
 “จริงด้วยนะ ซาทุระรออยู่” พวกผมหัวเราะฮ่าฮ่าฮ่า ไปพร้อมกับเดินลงบันไดที่
 แสนยาว
 ไม่คิดว่าจะมีอะไรที่น่ากลัวอีกต่อไปแล้ว

(ซุมีโนะ โยรุ, 2558: 332)

จากตัวอย่างเป็นตอนตัวละครเอกซึ่งได้เป็นเพื่อนกับเคียวโกะแล้วไปไหว้หลุมศพของซาทุระด้วยกัน เป็นการจบเรื่องที่ตัวละครเอกก้าวข้ามความทุกข์และได้รับความสุขในท้ายสุดด้วยแนวคิดที่ซาทุระได้สอนเขา

จากที่กล่าวมาข้างต้น นวนิยายเรื่อง *ตับอ้อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีกลวิธีการเล่าเรื่องทั้งหมดที่น่าสนใจและชวนติดตาม อีกทั้งบทบาทของตัวชาคุระที่ส่งผลต่อตัวละครเอกในทุกช่วงของการดำเนินเรื่องยังเป็นส่วนสำคัญในการสะท้อนแนวคิดหลักของเรื่อง

4.1.4 การใช้สัญลักษณ์ “ตับอ้อน”

ผู้เขียนนวนิยายเรื่อง *ตับอ้อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* ได้ให้ “ตับอ้อน” เป็นสัญลักษณ์สำคัญที่เชื่อมโยงถึงแนวคิดหลักของนวนิยายเรื่องนี้ ตั้งแต่การตั้งชื่อเรื่องไปจนถึงการวางโครงเรื่อง ซึ่งผู้เขียนได้ตั้งใจแฝงความหมายพิเศษของ “ตับอ้อน” ในการสื่อถึง “การยอมรับตัวตนของอีกฝ่าย” ผ่านบทสนทนาของตัวละครเอกและชาคุระ

ประโยค “ฉันอยากกินตับอ้อนของเธอ” กล่าวขึ้นเป็นครั้งแรกโดยชาคุระ ตั้งแต่เริ่มเรื่องซึ่งเป็นการล้อเล่นของเธอตามความเชื่อที่ได้ยินมาถึงการกินอวัยวะของสัตว์อื่นเพื่อทดแทนส่วนที่ไม่ดีของร่างกาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“เมื่อวานดูโทรทัศน์มาเหมือนว่าคนสมัยก่อนถ้ามีส่วนไหนของร่างกายไม่ค่อยแข็งแรงก็จะกินส่วนนั้นของสัตว์ประเภทอื่น”

“อะไรนะ?”

“ถ้าตับไม่ดีก็กินตับ ถ้ากระเพาะไม่ดีก็กินกระเพาะ เหมือนเชื่อกันว่าพอทำอย่างนั้นแล้วอาการป่วยก็จะหายไป เพราะอย่างนั้นฉันเลยอยากกินตับอ้อนของเธอ”

“หมายถึงของผมเหรอ?”

“มีคนอื่นไหมล่ะ?”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 15)

เรื่องการกินตับอ้อนได้หยิบยกมาพูดอีกครั้งระหว่างที่ชาคุระกับตัวละครเอกกินเนื้ออย่างอยู่และชาคุระเสนอให้เขากินตับอ้อนของเธอ ตามอีกความเชื่อหนึ่งเพื่อให้วิญญาณของเธอมีชีวิตอยู่ในร่างของเขาต่อไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ถ้าเผวมันก็เหมือนกับว่าหายไปจากโลกนี้จริงๆ เลย ไข่ใหม่ล่ะ ถ้าจะให้ทุกคนกินเนื้อนี้คงเป็นไปได้หรอกนะ”

“ระหว่างที่กินเนื้ออยู่ อย่าพูดเรื่องวิธีการจัดการศพเลยนะ”

“ตับอ้อนเธอกินได้เลยนะ”

“ฟังอยู่รีเปลาเนี่ย?”

“ในต่างประเทศเหมือนมีความเชื่อว่า การที่让别人กินชิ้นส่วนของร่างกาย วิญญาณ ก็จะมีชีวิตอยู่ในร่างคนนั้นต่อไป”

อย่างที่คิดไว้ เธออยู่ในสภาพที่ไม่ได้ฟังผมพูดเลย หรือว่าอาจจะฟังอยู่แต่ไม่สนใจ รู้สึกว่าจะเป็นอย่างหลังมากกว่า

“เป็นไปได้หรือ?”

“...ตามหลักจริยธรรมแล้วไม่ได้แน่นอน ถ้าตามกฎหมายก็ต้องลองตรวจสอบดู ไม่งั้นก็ไม่รู้เหมือนกัน”

“อย่างนั้นหรอ น่าเสียดายจัง ให้ตั๋บอ่อนเธอไม่ได้เลย”

“ไม่อยากจะหรอก”

“ไม่อยากจะกินหรือ?”

“เธอจะตายเพราะตั๋บอ่อนไม่ใช่หรือ? ชิ้นส่วนของวิญญาณของเธอน่าจะต้องเหลืออยู่ในนั้นเยอะที่สุด แล้ววิญญาณของเธอน่าจะเสียงดังหนวกหูมากเลย”

“จริงด้วย”

เธอหัวเราะฮ่าฮ่าเสียงดังอย่างสนุกสนาน ขณะมีชีวิตอยู่ยังเสียงดังขนาดนี้ ตั๋บอ่อนของเธอหลังจากที่ตายแล้วที่จะ กลายเป็นบ้านของวิญญาณ ก็ต้องเสียงดังรบกวนแน่นอน ผมไม่มีทางกินมันอย่างแน่นอน

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 42)

จากความเชื่อทั้งสองจึงกลายมาเป็นประโยคที่ตัวละครเอกใช้ส่งอีเมลถึง ซากุระดังที่ปรากฏในการเปิดเรื่อง ซึ่งความหมายที่แท้จริงของประโยคนี้ที่เขาต้องการจะสื่อ นั้นหากพิจารณาจากความเชื่อแรกจะเข้าใจได้ว่า ตัวละครเอกรับรู้ถึงความบกพร่องของตนจึงต้องการกินตั๋บอ่อนของซากุระเพื่อเป็นให้ได้เอง และในอีกความหมายก็อาจสื่อได้ว่าเขายอมรับในตัว ซากุระต่างจากใยตอนแรก และเขาจะมีชีวิตอยู่ต่อไปในส่วนของเธอ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ทำอย่างไรผมถึงจะกลายเป็นเธอได้นะ

ทำอย่างไรผมถึงจะเป็นเธอได้นะ

ทำอย่างไร? แล้วก็รู้ตัวขึ้นมาว่ามีสุขภาพจิตที่มีความหมายอย่างนั้นอยู่

พอครุ่นคิดก็นึกออก และผมก็เลือกที่จะมอบสิ่งนั้นให้กับเธอ

“อยากจะทำอะไรก็ทำของเธอแล้วดื่มกินเข้าไป”

ได้แต่พิมพ์ลงไปแต่ก็ลบออกทันที รู้สึกว่าเขียนแบบนี้ไม่น่าสนใจ รู้สึกว่าน่าจะมีคำพูดที่เหมาะสมกว่านี้ที่จะใช้ในการทำให้เธอดีใจ

พอคิดอีกครั้งแล้ว จากริมขอบของความทรงจำ ไม่ใช่สื่อจะตรงกลางของความทรงจำก็มีคำลอยขึ้นมา

ไม่มีคำไหนที่จะเหมาะสมไปกว่านี้ในการที่จะมอบให้กับเธอ ผมส่งคำพูดที่เต็มไปด้วยจิตวิญญาณส่งไปยังโทรศัพท์มือถือของเธอ

ผม....

“อยากกินตับอ่อนของเธอ”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 262)

ซากุระเองในทำนองเดียวกันก็ได้ใช้ประโยคนี้ในความหมายเช่นเดียวกับตัวละครเอกที่ต้องการเป็นเหมือนอีกฝ่าย ซึ่งปรากฏในตอนที่มีความรู้สึกของซากุระได้เปิดเผยสู่ตัวละครเอกจากเนื้อหาในบันทึกของเธอ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฉัน... ปลื้มเธอนะ

ตั้งแต่ก่อนหน้านี้อะไรที่คิดมาอยู่โดยตลอด

ถ้าฉันเป็นเหมือนกับเธอแล้วคงจะไม่ต้องรบกวนใครได้มากกว่านี้ ไม่ต้องแจกความเศร้าให้กับเธอหรือกับครอบครัว คงมีเสน่ห์เฉพาะตัวเองและสามารถอยู่ได้เพื่อตัวเอง และด้วยความรับผิดชอบของตัวเอง

แน่นอนว่าชีวิตตอนนี้มีความสุขที่สุดเลย แต่ฉันก็ปลื้มเธอที่มีชีวิตอยู่ได้ในฐานะมนุษย์เพียงคนเดียวแม้จะไม่มีคนรอบข้างอยู่

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 300)

การที่ทำให้ใครสักคนมีความสุขได้ขนาดนี้เนี่ย เธอเป็นมนุษย์ที่ยอดเยี่ยมจริงๆ นะ ถ้าทุกคนรับรู้ถึงเสน่ห์ของเธอก็คงจะดี

ฉันน่าจะรู้จักเสน่ห์ของเธอไปเรียบร้อยแล้วตั้งนานแล้วนะ

ก่อนที่จะตาย อยากจะเคี้ยวซี่เล็บของเธอแล้วดื่มเข้าไปจ้ะเลย

พอเขียนอย่างนั้นก็รู้ตัวขึ้นมา

คำพูดที่มีอยู่ทั่วไปอย่างนั้นมันไม่มีค่าพอ การที่จะใช้คำพูดที่มีอยู่ทั่วไปแสดงออกถึงความสัมพันธ์ของฉันกับเธอ เป็นเรื่องที่น่าเสียดาย

จริงสินะ เธออาจจะไม่ชอบก็ได้

แต่ยังไงฉันก็...

อยากกินตับอ่อนของเธอ

(ซูมิโนะ โยรุ, 2558: 302)

จากตัวอย่างข้างต้น ซากุระได้เปิดเผยถึงด้านตัวละครเอกไม่เคยรู้มาก่อน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าซากุระเองนั้นไม่ใช่มนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ แต่ก็เป็นคนธรรมดาที่มีข้อบกพร่องเช่นเดียวกับตัวละครเอก เพื่อสื่อผู้อ่านเข้าใจได้ว่าไม่มีใครสมบูรณ์แบบแต่ทุกคนก็สามารถเรียนรู้ถึงสิ่งที่ขาดหายไปจากการมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน ประโยค “อยากกินตับอ่อนของเธอ” จึงแสดงถึงความจำเป็นของอีกฝ่ายที่ทั้งคู่มอบให้กัน

ผู้เขียนตั้งใจแสดงให้เห็นการยอมรับกันและกันของทั้งคู่ผ่านประโยค “อยากกินตับอ่อนของเธอ” ที่เป็นคำแปลตรงตัวกับชื่อเรื่องในภาษาญี่ปุ่นว่า 「君の臍臓をたべたい」 เพื่อสื่อถึงการมีความสัมพันธ์กันของผู้คนที่ทำให้เห็นความแตกต่างของกันและกัน แต่ก็สามารถก้าวผ่านไปด้วยดีและยอมรับกันได้เหมือนกับความสัมพันธ์ของทั้งคู่

จากที่กล่าวมาทั้งหมด เห็นได้ว่ากลวิธีการนำเสนอของนวนิยายเรื่อง *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีกลวิธีการนำเสนอแนวคิดที่โดดเด่นและน่าสนใจ ผ่านมุมมองผู้เล่าเรื่องและกลวิธีการเล่าเรื่องที่เสริมให้เห็นการเรียนรู้แนวคิดผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครเอกและชาคุระที่ทำให้เห็นถึงคุณค่าของความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน นอกจากนี้การใช้สัญลักษณ์ “ตับอ่อน” ของผู้เขียนยังมอบแง่คิดด้านความสัมพันธ์ในเรื่องการยอมรับผู้อื่นอีกด้วย

4.2 กลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว*

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีแนวคิดหลักคือ “ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” กลวิธีที่ผู้เขียนเลือกใช้ในการนำเสนอแนวคิดนี้มี 4 วิธี ได้แก่ การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง โครงเรื่อง การกำหนดกลวิธีการเล่าเรื่อง และการใช้ตัวละครที่โดดเด่นในการนำเสนอแนวคิดนี้ มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่อง

นวนิยายเรื่องนี้ผู้เขียนได้กำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่องคล้ายกับนวนิยายเรื่อง *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เพราะใช้การเล่าแบบบุรุษที่ 1 ที่มีมุมมองจำกัดเช่นเดียวกัน ผู้อ่านจะรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านสายตาของตัวละคร “โคยานางิ นาโนกะ” ที่ได้สัมผัสและคิดเท่านั้นเพื่อให้ผู้อ่านเห็นพัฒนาการของตัวละครเอกเช่นเดียวกับในนวนิยายเรื่อง *ตับอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* การเลือกใช้มุมมองผู้เล่าเรื่องของ นวนิยายเรื่องนี้สัมพันธ์กับตัวละครเอกของเรื่องที่เป็นเด็ก ซึ่งการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ของตัวละครเอกจะเกิดจากการได้รับการสั่งสอนโดยตัวละครอื่นที่เป็นผู้ใหญ่ การสั่งสอนในเรื่องจึงมีลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก ซึ่งไม่ใช่การบอกแบบตรงๆ แต่การให้คำใบ้เพื่อให้ตัวละครเอกคิดและหาคำตอบด้วยตัวเอง ในช่วงแรกผู้อ่านจะมีมุมมองและการคิดที่จำกัดเท่ากับตัวละครเอก ทำให้ผู้อ่านอาจมีความรู้สึกคล้ายตามกับวิธีการคิดของเธอ แต่เมื่อตัวละครอื่นได้สั่งสอนให้ตัวละครเอกมองในมุมที่ต่างออกไป ก็จะเป็นการเปิดมุมมองของผู้อ่านให้รับรู้ถึงสารของผู้เขียนไปด้วย ดังตั้งอย่างต่อไปนี้

“สาวน้อยมีของที่ไม่ชอบเวลากินมื้อกลางวันที่โรงเรียนหรือเปล่าจ๊ะ”
ฉันไม่เข้าใจว่าทำไมคุณตอกถึงถามแบบนี้ แต่ก็ไม่คิดจะเพิกเฉยต่อคำถามของเธอ
“หนูไม่ชอบมันนี่นะ เพราะมันมีกลิ่นแปลกๆ”
“อ้อ ฉันก็ไม่ชอบเหมือนกัน”
“แต่มื้อกลางวันของโรงเรียนนะ จะกินเหลือไม่ได้หรอกนะ”
“ใช่แล้วละ ก็มันโตดีต่อร่างกายนี่นา ไม่กินไม่ได้หรอก ที่นี้สาวน้อย สมมติว่าตอนนี้
เธอรวบรวมความกล้าที่จะกินมันโตได้แล้ว แต่อยู่ดีๆ คุณครูก็โกรธแล้วพูดว่ารีบๆ กินเข้าไปได้
แล้ว! แบบนี้เธอจะรู้สึกยังไงเอ่ย”
“คุณครูหนูไม่ทำแบบนี้หรอก แต่ถ้าทำจริงหนูก็คงไม่ค่อยชอบเท่าไร เผลออ
อาจจะโกรธด้วยก็ได้ แล้วก็ยังไม่อยากกินมันโตกว่าเดิมอีก”
คุณตอกพยักหน้า
ที่สาวน้อยทำกับเด็กที่ไม่ยอมมาโรงเรียนคนนั้นก็เหมือนกันเลยไม่ใช่เธอจ๊ะ”
คนเราเวลาโดนฟ้าผ่าคงรู้สึกแบบนี้เอง ถึงจะไม่เคยมีประสบการณ์ตรง แต่ก็ไม่เคยได้
ฟังจากปากใคร แต่ฉันก็เชื่อแบบนี้ ความรู้สึกกระทบกระเทือนที่ว่ามันรุนแรงเสียยิ่งกว่าให้ฉัน
เอาหัวไปโหม่งกำแพงเสียอีก ทั้งมือทั้งเท้าเองก็ชาเสียยิ่งกว่าเวลานั่งทับส้นเท้าในพิธีเจ็ดห้าสาม
กลุ่มก่อนสวดในใจฉันเริ่มส่งเสียงเปรี้ยะๆ
“จั้นเธอ เป็นอย่างนั้นเองหรือหรือ”
พร้อมกันนั้นฉันก็รู้สึกตัวว่าฉันเอาตัวเองเป็นที่ตั้งมากเกินไป
“เขาเองก็อาจจะมิใช่เหมือนกันสินะ”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 166)

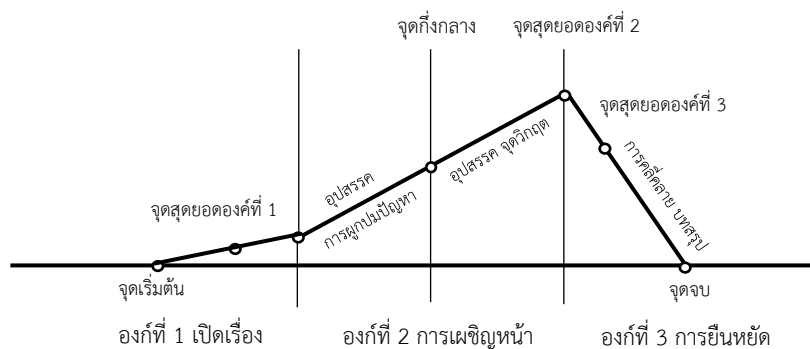
จากตัวอย่างข้างต้นเป็นตอนที่คุณตอกต้องการสั่งสอนให้นานอกระู้ว่าการไปบิ
บังคับหรือเร่งเร้าคนอื่นทำในสิ่งไม่ชอบทั้งที่เขาก็อาจพยายามอยู่นั้นจะทำให้ได้ผลตรงกันข้าม ด้วย
การเปรียบเรื่องที่น่าโนกะบิให้ศิริวไปโรงเรียนก็เหมือนกับการบิบังคับให้เขากินของที่ไม่ชอบ นาน
อกระจึงเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่าเธอทำอะไรผิดไป

การใช้มุมมองผู้เล่าเรื่องนี้เหมาะสมที่สุดที่ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้และคิดตามไปพร้อมกับ
ตัวละครเอกที่เรียนรู้ผ่านการสั่งสอนของตัวละครอื่น ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในแนวคิดที่
ผู้เขียนต้องการจะสื่อได้ง่ายขึ้น

4.2.2 การสร้างและพัฒนาปมปัญหา

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* มีจุดเด่นในการวางปมปัญหาของตัวละครหลายตัวเพื่อนำเสนอว่าความสัมพันธ์เป็นความสุขของมนุษย์ โดยผู้เขียนเชื่อมโยงปมปัญหาของตัวละครเอกกับตัวละครอีก 2 ตัว ได้แก่ คุณมินามิและคุณดอกลงถึงการที่เธอไม่สามารถรักษาความสัมพันธ์ที่มีกับคนใกล้ตัวได้ โครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้มีการลำดับเหตุการณ์ตามลำดับเวลา แต่ขณะเดียวกันก็มีการเล่าถึงโครงเรื่องอื่นผ่านตัวละครอื่น ได้แก่ คุณมินามิ คุณดอก และคุณยายขนานไปด้วยกัน ซึ่งเป็นความเป็นไปได้ของตัวละครเอกทั้งหมด ความขัดแย้ง (conflict) ในเรื่องจะเกิดจากความสัมพันธ์ที่ไม่ราบรื่นของตัวละครเอกกับตัวละครอื่น ๆ การคลี่คลายจึงเกิดขึ้นตัวละครเอกเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองและเข้าใจถึงวิธีที่จะเข้าหาผู้อื่นเพราะได้รับสั่งสอนจากตัวเธอเองในอนาคตที่เคยทำผิดพลาดไป

การพิจารณาโครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ผู้วิจัยเลือกที่จะวิเคราะห์โดยใช้โครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three Act Structure) มาพิจารณาโครงเรื่องต่างจากนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เนื่องจากโครงเรื่องมีความซับซ้อนมากกว่าและตัวละครที่มีบทบาทในเรื่องยังมีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์ ตามโครงสร้างดังต่อไปนี้



โครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three Act Structure)

(ฟ้า ขวาลรวัช, 2562: ออนไลน์)

จากการแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์ตามโครงสร้างข้างต้น พบว่าในแต่ละองก์นั้นตัวละครแต่ละตัวมีบทบาทมากขึ้นแตกต่างกัน โดยตัวละครที่มีบทบาทในองก์ที่ 1 ได้แก่ คุณมินามิและคุณแม่ องก์ที่ 2 ได้แก่ คิริวและคุณดอก และองก์ที่ 3 ได้แก่ คิริวและคุณยาย ซึ่งจะเชื่อมโยงปมปัญหาของตัวละครเอกในแต่ละตอน

เริ่มจากองค์ที่ 1 เป็นส่วนของการเปิดเรื่องที่จะแนะนำตัวละครเอกและฉากของเรื่อง ซึ่งในองค์แรกจะมีเหตุการณ์ที่น่าโน้มน้าวและเกาะกับคุณแม่เป็นจุดสุดยอด (climax) ขององค์แรกที่สร้างความขัดแย้ง (conflict) ให้ตัวละครเอกต้องเลือกว่าจะคืนดีกับคุณแม่หรือไม่ ซึ่งคุณมินามิจะเป็นตัวละครที่ช่วยให้คลี่คลายปมนี้ได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฟิงนะ ฉันเข้าใจความรู้สึกเธอดี เธอทั้งเหงา ทั้งเสียใจโช้ย เพราะฉันก็เลยปล่อยพุดจา โทร้ายออกไป ฉันรู้ว่าเธอมันหัวดี๊อ ไม่นยอมใคร แต่แคว้นนี้ ฉันอยากให้เธอเป็นฝ่ายไปขอโทษ ไปบอกว่า ‘ขอโทษค่ะ’ ซะ”

“มะ...ไม่เอาหรอก เรื่องแบบนั้นนะ ยังไงซะ...”

“ไม่ฉันจะต้องเสียใจไปตลอดชีวิตนะ!”

คราวนี้ถึงตาฉันบ้างที่ต้องตัวสั้นเพราะเสียงดังราวกับจะฉีกสายลมให้กลายเป็นชิ้นๆ ของคุณมินามิ ฉันตัวสั้น จ้องหน้า คุณมินามิ แล้วร่างกายก็สั่นเทาขึ้นมาอีกหน

คุณมินามิกำลังโกรธ แม้จะไม่รู้ว่เพราะอะไร แต่ครั้งนี้ความ โกรธของเธอพุ่งเข้ามาที่ฉันเต็มๆ

ฉันซึ่งเป็นเด็กแทบไม่รู้แล้วว่าอะไรเป็นอะไร แต่คุณมินามิ ก็พูดขึ้นโดยไม่สนใจที่ฉันเป็นแบบนั้น พุดเรื่องที่ฉันไม่เข้าใจความหมายออกมา

“ฉัน...เสียใจอยู่นะ เสียใจที่ทำแบบนี้มาโดยตลอด ทำไมตอนนั้นฉันถึงพุดขอโทษออกไปไม่ได้ พอมาตอนนี้แม้แต่จะทะเลาะกันก็ยังไม่ทำได้ แม้แต่จะโดนโกรธก็ยังเป็นไปไม่ได้ มือค้ำเอง...ก็กิน...ด้วยกัน...ไม่ได้อีกแล้ว”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 84)

หลังจากนั้นเรื่องราวจะเข้าสู่องค์ที่ 2 ช่วงที่ยาวที่สุดของเรื่อง ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่อง การเผชิญหน้ากับอุปสรรค (obstacle) ของตัวละครเอกที่ต้องการช่วยเหลือคิริวจากข่าวลือและการกลั่นแกล้ง เรื่องราวจะเร่งเร้าเข้าสู่จุดกึ่งกลางของเรื่อง (midpoint) ที่ตัวละครเอกเหมือนจะพยายามแก้ปัญหาได้สำเร็จในครั้งแรก แต่กลับล้มเหลวและถูกปฏิเสธโดยคิริวเองนั้นสร้างความขัดแย้งให้ตัวละครเอกที่ต้องการช่วยเหลือคนอื่นแต่ต้องผิดหวัง และอุปสรรคจะทวีความถี่ขึ้นไปสู่จุดวิกฤต (crisis) ด้วยการที่ตัวละครเอกกลายเป็นฝ่ายถูกกลั่นแกล้งจากคนในห้วง ทำให้ตัวละครเอกเจ็บปวดจนไม่อยากจะเกี่ยวข้องกับใครอีก ซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่องที่มีความขัดแย้งหลักของเรื่องมาปะทะกัน โดยคุณดอกจะเป็นตัวละครที่เกลี้ยกล่อมให้ตัวละครเอกพยายามช่วยเพื่อนเธออีกครั้งและไม่ละทิ้งการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“หนูคิดอย่างตั้งใจ มาก มาก มาก มาก แล้วก็พยายามคิด อยู่ตลอด-ด-ด-ดเลยด้วย คิดเหมือนอย่างที่คุณดอกว่า คิดขนาดที่ไม่เคยคิดเรื่องเพื่อนในห้วงคนไหนเท่านั้นมาก่อน แต่ผลสุดท้ายกลับถูกทำให้เหมือนไร้ตัวตน ถูกบอกว่าเกลียด ไม่เห็นจะมีความสุขตรงไหนเลย”

“...นั่นเธอ”

“พอกันที ต่อไปนี้หนูจะใช้ชีวิตโดยไม่ข้องเกี่ยวกับใครแล้ว”

“ห้ามทำแบบนั้นนะ”

คุณดอกกำลังคุยฉัน เหมือนที่พวกผู้ใหญ่กับพวกคุณครูที่โรงเรียนชอบทำกัน พวกผู้ใหญ่
 นะชอบบอกว่ามีมิตรภาพและสายสัมพันธ์คือสิ่งที่สำคัญที่สุดในโลก ฉันท่อด้านเรื่องนั้นคงจะ
 โดนโกรธว่าคิดผิด ฉันรู้สึกผิดหวังในตัวคุณดอก เพื่อนกันไม่ควรทำแบบนี้สักหน่อย

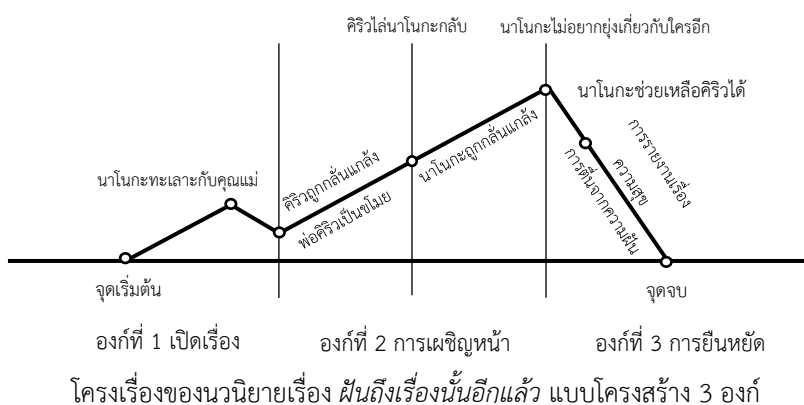
แต่คำพูดต่อมาของคุณดอกทำให้รู้ว่าเธอไม่ได้คุยฉัน

คุณดอกบีบมือฉันแน่น พูดเสียงราบเรียบราวกับกำลังสะกดความเศร้าทั้งหมดที่มี
 เอาไว้

“ไม่จ้ะเธอจะเป็นเหมือนฉันนะ”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 156)

จากนั้นเรื่องราวจะเข้าสู่องก์ที่ 3 การยืนหยัดต่อสู้กับปมปัญหาและอุปสรรคของตัว
 ละครเอกที่ไม่ยอมแพ้และกลับไปช่วยเขาอีกครั้งจนสำเร็จตามเป้าหมาย เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงการ
 เติบโตขึ้นของตัวละครเอกจากตอนเริ่มต้นและเธอได้เปลี่ยนไปแล้ว อันเป็นจุดสุดยอดในองก์ที่ 3
 จากนั้นเรื่องราวทั้งหมดจะเข้าสู่การคลี่คลายแล้วนำไปสู่บทสรุปของเรื่องที่เป็นการตื่นจากความฝัน
 จากโครงเรื่องทั้งหมดนำเสนอสร้างโครงสร้างแบบ 3 องก์ได้ดังนี้



จากที่กล่าวมาทั้งหมด โครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง ผันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว นำเสนอ
 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ด้วยการเชื่อมโยงเรื่องความสุขของตัวละครเข้ากับปมปัญหาของเรื่องคือ
 การตัดความสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้ตัวละครไม่มีความสุข ซึ่งผู้เขียนได้เปรียบเทียบให้เห็นว่าการที่นาโน
 กะเลิกกว่าจะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือไม่ส่งผลไปในทิศทางใดบ้าง โดยคุณมินามิและคุณดอกนั้น
 ต่างไม่มีความสุขเพราะไม่อาจรักษาความสัมพันธ์กับใครไว้ได้ แต่คุณยายใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้
 เพราะเธอไม่ได้ยอมแพ้ในความสัมพันธ์กับผู้อื่น ทั้ง 3 ตัวละครจึงเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้นาโนกะ

เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ทันเพื่อรักษาความสัมพันธ์กับคนรอบตัวเธอ ซึ่งการคลี่คลายนี้เป็น การทำให้ผู้อ่านเห็นว่าความสุขของมนุษย์นั้นอยู่ที่ความสัมพันธ์กับคนใกล้ตัวนั่นเอง

4.2.3 กลวิธีการเล่าเรื่อง

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีกลวิธีการเล่าเรื่องที่แฝงความประหลาดใจซึ่ง ชวนให้น่าติดตาม เนื่องจากตัวละครหลายตัวในเรื่องนั้นมีที่มาที่ไปลึกซึ้งและไม่ว่าจะมีความเกี่ยวข้อง กัน กลับเฉลยออกมาว่าทุกคนเป็นตัวละครเอกตัวเดียวกันในภายหลัง และแต่ละตัวละครก็มีส่วนช่วย ในการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของตัวละคร ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องเช่นนี้ โดยแยกออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

4.2.3.1 การเปิดเรื่อง

การเปิดเรื่องของ *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ผู้เขียนได้เปิดเรื่องด้วยคำพูดของ นางเอกที่ชวนให้รู้สึกฉงนในความหมาย และตัวละครเอกพรรณนาถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนดำเนิน เรื่องเป็นลำดับต่อไป โดยตัวละครเอกกล่าวถึงเรื่องที่โดนทำโทษและถูกเรียกไปที่ห้องพักครู จากนั้น จะเข้าสู่บทสนทนาที่เป็นการสั่งสอนของคุณครูฮิโตะมิ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

คุณครูคะ หนูรู้สึกตัวเองเริ่มจะเพี้ยนๆ ยังไงไม่รู้ ขอไม่เรียนพละ วันนี้ได้มั๊ยคะ

การที่ได้ก่ประณคนหนึ่งลุกขึ้น ยกมือเล็กๆ เพื่อขออนุญาตอย่างมีมารยาท แต่กลับ โดนสั่งให้ไปที่ห้องพักครูหลังเลิกเรียน แล้วยังต้องวิ่งรอบสนามในวิชาพละอีกนั้น เป็นสิ่งที่ฉันทัน โคนานางิ นาโนกะ ไม่อาจยอมรับได้

แม้จะรู้ว่าการโดนเรียกไปที่ห้องพักครูหลังจากคนอื่นๆ กลับไปแล้ว แปลว่าฉันทันจะต้อง ถูกตักเตือนเรื่องอะไรสักอย่าง แต่ภายในใจฉันทันที่ยืนอยู่ต่อหน้าคุณครูตอนนี้กลับไม่หวั่นวิตกแต่ อย่างใด

“คือจี้ คุณครูคงคิดว่าหนูพูดจาไร้สาระ แต่หนูมีแผนของหนู ถ้าให้พูดตรงๆ คือ หนู มั่นใจในความคิดตัวเอง”

คุณครูฮิโตะมินั่งลงบนเก้าอี้เพื่อให้อยู่ในระดับสายตาเดียวกับฉันทัน เธอกอดอกพลาทงพูด ด้วยสีหน้าอ่อนโยน “ที่หนูว่ามั่นใจนั้นนะ หมายถึงอะไรหรือจ๊ะ”

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 1)

จากตัวอย่างข้างต้นเป็นตอนเปิดเรื่องที่คุณครูฮิโตมิกำลังสอนนาโนกะที่คิดจะโตวิชาพลด้วยความมั่นใจว่า การหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่ชอบไม่ใช่ทางแก้ปัญหา โดยการอธิบายให้เธอเข้าใจว่านาโนกะอาจจะไม่ชอบวิชาพลแต่การเรียนพลก็ทำให้เธอสุขภาพดีขึ้น เพราะฉะนั้นสิ่งที่นาโนกะไม่ชอบนั้นก็อาจมีผลดีกับเธอ ซึ่งเมื่อผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวทั้งหมดแล้วย้อนมองมาจะพบว่าคำสอนนี้ก็เป็นส่วนที่เสริมแนวคิดของเรื่องเหมือนกันว่า การหลีกเลี่ยงจากการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างตัวละครเอกเคยทำนั้นไม่ใช่คำตอบ เพราะเป็นเหมือนการละทิ้งความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์

การเปิดเรื่องเช่นนี้เพื่อเป็นการปูพื้นหลังของเรื่องและแนะนำตัวละครเอกแก่ผู้อ่านที่น่าสนใจด้วยตัวละครเอกที่มีความคิดแปลกแยกแต่ก็ต้องพยายามอยู่ร่วมกับผู้อื่น ชวนให้ผู้อ่านติดตามว่าเธอจะมีพัฒนาการในเรื่องอย่างไรต่อไป

4.2.3.2 การดำเนินเรื่อง

นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ใช้การดำเนินเรื่องโดยลำดับเวลาตามปฏิทิน โดยเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปตามลำดับเวลาก่อนหลัง และจะมีการย้อนอดีต (flashback) เฉพาะช่วงตอนที่เล่าถึงที่มาของความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับคุณยายและคุณดอกเท่านั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฉันลงบันไดมาเจิบๆ พร้อมกับเพื่อนทางขาดพลางนึกถึงงานของคุณดอก ครั้งหนึ่งตอนที่ฉันถามว่ามันเป็นงานแบบไหน เธอยิ้มก่อนจะตอบว่า “ขายฤดูกาลนะจ๊ะ”

ได้ยินดังนั้น ฉันก็คิดว่าต้องเป็นงานที่แสนวิเศษอย่างแน่นอน

วันนั้นเป็นวันที่สายฝนเย็นเยียบโปรยลงมา ฉันใส่รองเท้าบูตสีชมพูหวานแหวว กางร่มสีแดงสดสวย เสื่อกันฝนสีเหลืองที่สวมอยู่ กระพือไปมาตามแรงลมขณะฉันไล่ตามกบตัวจิ๋วบนทางเดินริมเขื่อน เจ้ากบน้อยสีเขียวสดกระโดดไปตามเส้นทางอย่างสนุกสนาน มันจึงอยู่ในสายตาฉันไปตลอดทาง

(ซูมิโนะ โยรุ, 2559: 14)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเป็นการเปลี่ยนฉากจากตอนที่นาโนกะกำลังออกจากอพาร์ทเมนท์ของคุณดอกก่อนที่เธอจะเริ่มเล่าถึงการพบกันของทั้งคู่ ซึ่งมีสาเหตุจากนาโนกะได้พบกับยายหางกุดที่บาดเจ็บอยู่ เธอจึงไล่ตามหาความช่วยเหลือจนมาพบกับคุณดอกที่อพาร์ทเมนท์ของเธอ

แม้การดำเนินเรื่องแทบทั้งหมดจะเปิดเผยภายหลังว่าเป็นความฝันของตัวละครเอกในตอนท้ายเรื่อง แต่ก็เป็นการดำเนินเรื่องจากช่วงวัยเด็กของตัวละครเอกไปยังปัจจุบันของตัวละครเอกที่ฝันถึงอดีต จึงถือได้ว่าการลำดับเหตุการณ์เป็นไปตามลำดับเวลา

4.2.3.3 การปิดเรื่อง

การปิดเรื่องของ *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ผู้เขียนปิดเรื่องแบบสร้างความประหลาดใจหรือพลิกความคาดหมาย (surprise ending) โดยหลังคลี่คลายปัญหาของตัวละครเอกได้แล้ว ฉากก็เปลี่ยนเป็นปัจจุบันที่ตัวละครเอกตื่นขึ้นและเฉลยว่าการดำเนินเรื่องที่ผ่านมาเป็นความฝันถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมานานแล้ว ตัวละครเอกจึงสามารถเข้าใจและอธิบายเรื่องราวประหลาดทั้งหมดได้ในตอนจบ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ความสุขก็คือ เวลาที่เราดีใจหรือรู้สึกสนุก เวลาที่เราได้เอาใจใส่คนสำคัญ และเวลาที่
เราใส่ใจตัวเอง ทุกการกระทำและคำพูดเหล่านั้นคือสิ่งที่เราเลือกได้ด้วยตัวเอง

ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว ทุกครั้งที่ฝันถึงเรื่องนั้นฉันจะคิดเสมอ

อย่างกับโดนถามอยู่เลย ว่าเรามีความสุขดีหรือเปล่า

กระทั่งตอนนี้ฉันก็จะดูให้แน่ใจก่อนว่านิยามความสุขในตัวฉัน ยังไม่เปลี่ยนแปลงไป
จากนั้นถึงค่อยยิ้มออกแล้วพยักหน้าเพื่อตอบคำถามนั้น

ตอนที่ยังเป็นเด็ก เด็กหญิงแสนฉลาดมักวางท่าพูดอะไรอย่าง “ชีวิตคนเรา” เพื่อ
เลียนแบบผู้ใหญ่ เธอไม่เคยนึกถึงคนรอบข้าง ไม่มีใครมาเป็นพวกด้วย ทั้งยังไม่มีเพื่อน แต่
เด็กหญิงก็โชคดีที่มีคนมาช่วยแนะนำสั่งสอน เป็นเพราะพวกเธอ เด็กหญิงจึงเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้
อย่างมีความสุข

ฉันยังจำเรื่องราวของพวกเธอที่มาช่วยแนะนำสั่งสอนฉันได้ดี

คุณตอ คุณมินามิ คุณยาย

ฉันเริ่มเข้าใจมากขึ้นเรื่อยๆ

คำพูดของคุณตอหมายถึงอะไร งานที่เธอน่าจะทำอยู่ตอนนั้นคืออะไร ทั้งความจริง
ที่ว่าคุณมินามิไม่ได้ชื่อมินามิ ทั้งอุบัติเหตุเครื่องบินตกในวันเยี่ยมชมการเรียนการสอน แล้วก็
คำพูดของคุณยายที่บอกว่าฉันมีพลังลึกลับซ่อนเร้น ตอนนั้นฉันเข้าใจหมดแล้วทุกอย่าง

พวกเธอคงมาเพื่อช่วยฉัน และตัวฉันที่เคยเป็นเด็กหญิง คนนั้นก็คงช่วยพวกเธอไว้ได้
เช่นกัน ที่พวกเราได้มาเจอกันก็คงเพื่อสิ่งนี้เอง

(ซูมิโนะ โยสุ, 2559: 239)

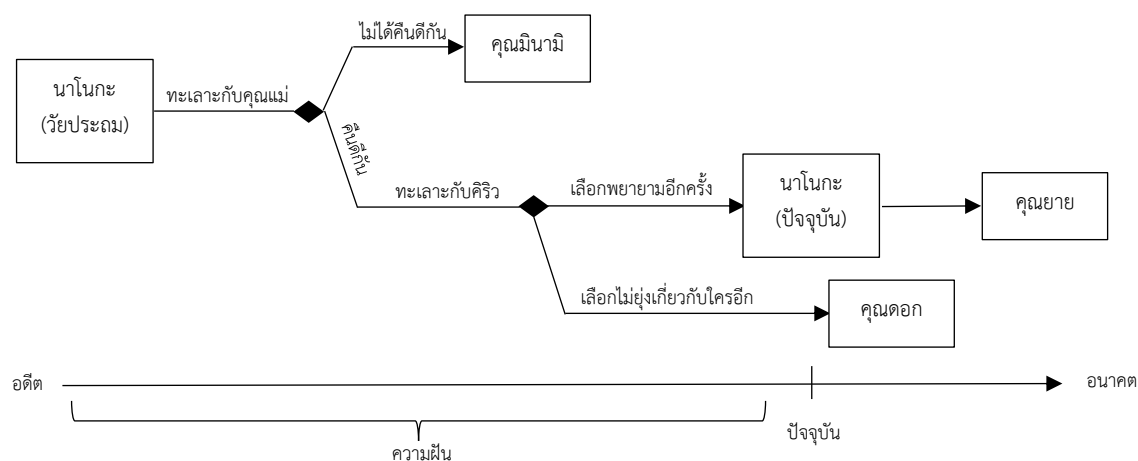
จากที่ตัวอย่างข้างต้นเป็นตอนบทสรุปที่ตัวละครเอกสามารถอธิบายได้ว่าตัวละครที่สั่งสอนเธอมาตลอดเหล่านั้นเป็นตัวเธอเอง ผู้เขียนยังได้ปิดเรื่องปิดเรื่องแบบสุขหรือจบดี (happy ending) ว่าสุดท้ายตัวละครเอกดำเนินชีวิตตามแนวคิดสิ่งที่ทุกคนสอนมาจึงสามารถพบความสุขในชีวิตและจบด้วยฉากการขอนาโนกะแต่งงานของคิริว

จากที่กล่าวมาข้างต้น นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีกลวิธีการเล่าเรื่องที่ลึกลับทำให้น่าสนใจด้วยบทบาทของตัวละครแต่ละตัวที่มีส่วนช่วยสั่งสอนตัวละครเอกให้เปลี่ยนแปลงตนเอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่นำเสนอแนวคิดหลักของเรื่อง

4.1.4 การใช้ตัวละคร

ผู้เขียนนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ได้วางโครงเรื่องให้ตัวละคร 4 ตัวในเรื่อง ได้แก่ นาโนกะ คุณมินามิ คุณดอ และคุณยาย นั้นอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันทั้งที่ทุกตัวต่างเป็นตัวละครเดียวกันแต่มีช่วงวัยที่แตกต่างกัน ผู้เขียนได้ให้ตัวละครเอกที่เป็นนาโนกะวัยประถมสามารถพบกับอีกสามตัวละครได้ด้วยปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติบางอย่างซึ่งอาจมีความเกี่ยวข้องกับยายทางกุดที่ปรากฏตัวทั้งในช่วงวัยเด็กของนาโนกะและในปัจจุบัน ในช่วงของการดำเนินเรื่อง ผู้เขียนจะไม่ได้เปิดเผยเรื่องนี้แก่ผู้อ่านโดยตรงแต่ได้แฝงไว้ใน การดำเนินเรื่อง ลักษณะการพูด และนิสัยของแต่ละตัวละครที่คล้ายคลึงกัน ทำให้เมื่อผู้อ่านปะติดปะต่อเรื่องราวได้แล้วเกิดความประหลาดใจก่อนที่จะนำไปสู่การเฉลยในบทสรุปของเรื่อง

ประเด็นสำคัญที่ผู้เขียนให้ตัวละครทั้ง 4 ตัวอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็น ว่า กระทำไต่ก็ตามของคนๆ หนึ่ง ย่อมส่งผลต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตของคนคนนั้น ซึ่งผู้เขียนได้สร้างโครงเรื่องซ้อนผ่านตัวละครอื่นในลักษณะของโลกคู่ขนานที่แต่ละตัวละครเกิดจากทางเลือกของตัวละครเอกที่ต่างกัน โดยตัวละครคุณมินามิและคุณดอเป็นสองตัวละครที่เกิดจากปมปัญหาของตัวละครเอก ส่วนคุณยายเป็นตัวละครเอกที่เลือกทางต่างออกไปจากอีกสองตัวละครและคลี่คลายปมปัญหาไปได้และใช้ชีวิตมาอย่างมีความสุข ตัวละครคุณยายยังแตกต่างจากตัวละครอื่นที่รู้ความจริงทั้งหมดตั้งแต่แรก เห็นจากการเรียกนาโนกะด้วยชื่อย่อและที่เธอมักพูดว่านาโนกะมีพลังล่องรู้อนาคต สามารถพิจารณาโครงเรื่องของแต่ละตัวละครและลำดับเวลามาสร้างเป็นแผนผังได้ดังนี้



แผนผังตัวละครตามโครงเรื่องและลำดับเวลา

ผู้เขียนตั้งใจใช้การนำเสนอเช่นนี้เพื่อสื่อให้เห็นความสำคัญของความสัมพันธ์ ผ่านตัวละครเอกที่เคยเจ็บปวดเพราะความสัมพันธ์จึงเลือกที่จะหลีกเลี่ยงและไม่ยุ่งเกี่ยวกับใครอีก แต่สุดท้ายก็กลับไม่มีความสุข เพราะปัญหาไม่ได้เกิดจากความสัมพันธ์แต่เป็นการที่เธอคิดถึงแต่ตัวเองและไม่เคยเข้าใจใครเลย แต่ในเรื่องตัวละครเอกได้เรียนรู้ความผิดพลาดจากตัวเธอคนอื่น ๆ เธอจึงสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดและได้รับความสุขในที่สุด ซึ่งในความเป็นจริงไม่มีใครอาจรู้อนาคตหรือย้อนเวลาไปแก้ไขสิ่งใดได้ ทุกสิ่งอยู่ที่การกระทำของเรา ดังนั้น ผู้เขียนจึงสื่อให้คนเราเผชิญหน้าและไม่ยอมแพ้ในความสัมพันธ์ เพื่อที่อย่างน้อยจะไม่เสียใจภายหลังและได้พบความสุขในที่สุดอย่างนาโนกะ

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่านวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ใช้มุมมองการเล่าเรื่องให้สัมพันธ์กับกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเห็นการเรียนรู้และเติบโตของตัวละครเอกที่เป็นเด็ก ทั้งยังใส่ความลึกซึ้งและน่าค้นหาในแต่ละตัวละครเพื่อสร้างประหลาดใจและแฝงข้อคิดเรื่องความสัมพันธ์แก่ผู้อ่านอีกด้วย

กล่าวโดยสรุป นวนิยายเรื่อง *ดัก่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* และ *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีกลวิธีนำเสนอแนวคิดหลักโดยการใช้มุมมองผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอกในเรื่องเช่นเดียวกันทั้ง 2 เรื่อง เพื่อเน้นให้ผู้อ่านเห็นพัฒนาการของตัวละครเอกอย่างชัดเจนและเข้าใจถึงกระบวนการคิดและความรู้สึกที่เปลี่ยนไปซึ่งสะท้อนถึงแนวคิดในแต่ละเรื่อง นอกจากนี้ทั้ง 2 เรื่องมีกลวิธีการนำเสนอที่โดดเด่นแตกต่างกัน โดยนวนิยายเรื่อง *ดัก่อนเธอนั้นขอฉันเถอะนะ* เน้นการนำเสนอแนวคิดผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครเอกและนางเอกที่สร้างความประทับใจแก่ผู้อ่านจนกลายเป็นผลงานที่มีชื่อเสียง ขณะที่นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ใช้การนำเสนอแนวคิดผ่านการเรียนรู้ของตัวละครเอกที่เป็นเด็กจึงเข้าใจได้ง่าย และยังสร้างความประหลาดใจแก่ผู้อ่านได้ด้วยการใช้ตัวละครของผู้เขียน ทั้งนี้กลวิธีการนำเสนอของทั้งสองเรื่องก็นำเสนอให้เห็นถึงแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ได้อย่างดีจนเป็นที่รู้จักกว้างขวางทั้งในประเทศญี่ปุ่นและไทย

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* นะ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์และกลวิธีการนำเสนอแนวคิดดังกล่าวในวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง ผู้วิจัยจะแบ่งหัวข้อการนำเสนอผลจากการศึกษาเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ สรุปผลการศึกษา อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาแนวคิดในนวนิยายทั้งสองเรื่อง พบว่านวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* มีแนวคิดที่ปรากฏทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ แนวคิดหลักคือ “ความสัมพันธ์กับผู้คนเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์” ซึ่งเป็นแนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่สะท้อนจากตัวละครสำคัญของเรื่อง และแนวคิดเสริมอีก 2 กลุ่ม คือ แนวคิดความเป็นอนิจจังของชีวิตมนุษย์และแนวคิดเจตจำนงเสรี ส่วนนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ปรากฏแนวคิดที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดหลักคือ “ความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์คือการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น” ซึ่งเห็นได้จากปมปัญหาของเรื่อง และแนวคิดเสริมคือ “การยอมรับความแตกต่างของกันและกัน” ที่เห็นได้จากพัฒนาการของตัวละครเอก ผู้เขียนได้ใช้กลวิธีที่หลากหลายเพื่อนำเสนอแนวคิดเหล่านี้ ตั้งแต่การกำหนดมุมมองผู้เล่าเรื่องของนวนิยายทั้งสองเรื่อง ผู้เขียนเลือกใช้มุมมองผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอกในเรื่องเช่นเดียวกันเพื่อนำผู้อ่านเข้าถึงจิตใจและเห็นพัฒนาการของตัวละครเอกอย่างชัดเจน ส่วนการกำหนดโครงเรื่องพบว่า นวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* มีจุดเด่นในเรื่องการเน้นพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางแนวคิดสำคัญของเรื่อง ขณะที่นวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* มีจุดเด่นในการวางปมปัญหาของตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของแนวคิดที่นำเสนอ นอกจากนี้ทั้งสองเรื่องมีกลวิธีนำเสนอที่โดดเด่นเฉพาะตัวแตกต่างกัน โดยนวนิยายเรื่อง *ตั๋บอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* ผู้เขียนได้ใช้สัญลักษณ์ “ตั๋บอ่อน” และการนำเสนอแนวคิดผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครเอกและนางเอกที่สร้างความประทับใจให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของความสัมพันธ์ ส่วนนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ผู้เขียนใช้การนำเสนอแนวคิดผ่านการเรียนรู้ของตัวละครเอกที่เป็นเด็กจึงเข้าใจได้ง่าย เสริมด้วยการใช้ตัวละครที่ทั้งสร้างความประหลาดใจและทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงแนวคิดของความสุขที่ผู้เขียนนำเสนอ ซึ่งกลวิธีเหล่านี้ทำให้นวนิยายทั้งสองประสบความสำเร็จในการนำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ดั่งก่อนเธอนั้นขอฉัน* เกอะนะ ผู้วิจัยได้พบว่าผลงานทั้งสองเรื่องสะท้อนสภาพสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่ ซึ่งแต่เดิมญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะในสังคมกลุ่มของคนญี่ปุ่น สาเหตุจากนับตั้งแต่อดีตอาชีพหลักของคนญี่ปุ่นคือเกษตรกรรม ส่งผลให้คนญี่ปุ่นมีลักษณะการทำงานเป็นกลุ่ม (集團意識) และความสัมพันธ์ตามแนวตั้งของบุคคลในกลุ่มจะขึ้นอยู่กับความอาวุโสและตำแหน่ง นอกจากนี้ชวานามักเปรียบเทียบผลการเก็บเกี่ยวของตนกับของคนอื่นอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการคิดเช่นนี้นำไปสู่การที่คนญี่ปุ่นมักตัดสินใจทำอะไรโดยคำนึงถึงความคิดของผู้อื่นอยู่เสมอ โดยเมื่อมีเหตุการณ์ที่ต้องแก้ปัญหาโดยอาศัยหลักเหตุผล การกระทำเพื่อแก้ปัญหา มักจะถูกครอบงำโดยความคิดที่ว่า มีผู้อื่นมองดูอยู่หรือไม่ หรือเสี่ยงต่อการถูกติฉินนินทาหรือไม่ ทำให้คนญี่ปุ่นถูกจัดไว้ในกลุ่มแนวคิดนิยมคุณค่าภายนอก คือการให้ความสำคัญกับเรื่องที่ถูกผู้อื่นคิดและกระทำอยู่มากกว่าการทำตามจิตสำนึกของตนเอง¹ ทั้งนี้จึงได้เกิดแนวคิด “กิริ-นินโจ” และ “อะมะเอะ” ขึ้นเพื่ออธิบายลักษณะของสังคมญี่ปุ่น แนวคิดดังกล่าวเน้นฝังรากลึกอยู่ในสังคมญี่ปุ่น แต่ในปัจจุบันก็เริ่มที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ซึ่งปรากฏให้เห็นในงานวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง

“กิริ (義理)” และ “นินโจ (人情)” เป็นแนวคิดสำคัญในการอธิบายสังคมแบบกลุ่มของคนญี่ปุ่น คำว่า “นินโจ” ในภาษาไทยหมายถึงความต้องการหรือความรู้สึกส่วนตัว หรือเรียกว่าเป็นพันธกิจในพื้นที่ส่วนตัว ส่วนคำว่า “กิริ” ทามาอิ เคนสุเกะ (2534: 58) อธิบายถึงความหมายไว้ว่าหากจะใช้ภาษาไทยอธิบายนั้นต้องใช้คำว่า ภาวะ หน้าที เสียสละ น้ำใจหรือถูกผูกพันกับบางสิ่ง รวมคำทั้ง 5 แล้วหาร 5 อีกที เพราะแต่ละคำเป็นส่วนหนึ่งของ “กิริ” และไม่อาจใช้คำใดคำหนึ่งครอบคลุมความหมายของ “กิริ” ได้ทั้งหมด การอธิบายความหมายของคำว่า “กิริ” นั้นเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แต่โดยสรุปหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคนในสังคม ความหมายยังอาจเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อม บางทีจะเป็นกิริระหว่างบุคคลในครอบครัว กิริที่มีต่อเพื่อน หรือกิริที่มีต่อสังคมเป็นส่วนรวม บางทีก็หมายถึงเกียรติที่เป็นนามธรรม กล่าวอีกความหมายได้ว่า “กิริ” หมายถึงพันธกิจที่มีต่อสังคมหรือ “กลุ่ม”

จากที่กล่าวไว้ว่าสังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญสิ่งที่ผู้อื่นคิดมากกว่าการกระทำตามใจตน สภาพจิตใจคนญี่ปุ่นจึงอาจเกิดความขัดแย้งระหว่าง “กิริ” และ “นินโจ” ซึ่งศุภฤกษ์ ชัยรัตน์ (2561: 100)

¹ ดุสิตา ปริญญาพล, “การวิเคราะห์วิธีคิดและพฤติกรรมผ่านความสัมพันธ์ชาย-หญิงของตัวละครเอกในหนังสือรวมเรื่องสั้นชุด Onna no Inai Otokotachi ของ ฮารูกิ มูราคามิ,” *รวมคำแห่ง ฉบับมนุษยศาสตร์* 35, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2559): 21-40.

ได้ศึกษาแนวคิดนี้ในวรรณกรรมญี่ปุ่นยุคศักดินา กล่าวถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในใจของนักรบในบทละคร “บุงะกุ” ที่ได้รับคำสั่งให้ฆ่าเพื่อน ตัวละครเกิดความขัดแย้งระหว่างการทำตามหน้าที่ (กิริ) กับความสงสารเพื่อน (นินโจ) ซึ่งสุดท้ายตัวละครเลือกใช้ไหวพริบให้ดูเหมือนตนได้ทำตามคำสั่งและช่วยเพื่อนไว้ ซึ่งเป็นการทำตาม “นินโจ” แต่ก็เขาก็สามารถรักษา “กิริ” ไว้ด้วย ความขัดแย้งเช่นนี้ก็ปรากฏในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* ที่คุณแม่ของนาโนกะไม่สามารถเข้าเยี่ยมชมการเรียนการสอนของนาโนกะได้เพราะต้องทำงานและเป็นสาเหตุให้ต้องทะเลาะกัน แม่ของนาโนกะต้องเลือกระหว่างการทำตามหน้าที่ทางสังคมของเธอ (กิริ) และสละเวลาที่จะใช้กับลูก (นินโจ) แต่ในเรื่องเธอสามารถที่จะรีบทำงานให้เสร็จและเข้าร่วมชมการเรียนการสอนได้ทัน จึงถือได้ว่าเธอรักษาไว้ทั้ง “กิริ” และ “นินโจ” ของตนได้อย่างสมควร

ลักษณะของแนวคิดนี้ยังปรากฏอยู่ในปัจจุบัน แต่ในนวนิยายเรื่อง *ดั่งอ่อนเธอฉันขอฉันเถอะนะ* ได้แสดงให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นจำนวนหนึ่งในปัจจุบันอาจไม่ได้ให้ความสำคัญกับ “กิริ” เหมือนในสมัยก่อน โดยตัวละครเอก “ผม” เป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ที่ไม่เห็นความสำคัญของการอยู่เป็นกลุ่ม เขาจึงไม่มีความสัมพันธ์กับคนอื่นในห้องเรียนเพราะให้ความสำคัญกับ “นินโจ” ของตนมากกว่า นั่นเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ “ผม” ขัดแย้งกับเพื่อนร่วมชั้นเพราะเขาไม่มี “กิริ” กับใครเลย ซึ่งตรงข้ามกับตัวนางเอก “ซากุระ” ที่เป็นเหมือนภาพแทนของคนญี่ปุ่นดั้งเดิมที่ให้ความสำคัญกับสังคมรอบข้าง (กิริ) มากกว่าความรู้สึกส่วนตัว (นินโจ) เธอจึงเป็นที่รักใคร่ของทุกคน จึงอาจกล่าวได้ว่าในหมู่สังคมคนญี่ปุ่นยังคงให้ความสำคัญกับ “กิริ” เช่นเดิม แต่ก็เริ่มมีกลุ่มคนที่หันมาให้ความสำคัญกับ “นินโจ” ของตนมากกว่า “กิริ” แล้วเช่นกัน

แนวคิดอีกอย่างที่สำคัญต่อการเข้าใจแก่นแท้จิตใจของคนญี่ปุ่นคือ “อะมะเอะ (甘え)” ซึ่งเป็นคำนามที่มาจากคำกริยา “อะมะเอะรุ (甘えろ)” หมายความว่า 1. กริยาอ่อน 2. ขอความรัก ความเห็นใจ 3. ขอทำตามที่คุณเสนอมา ทาเคโอะ โดอิ (2538: 67) กล่าวว่า ความรู้สึกที่อยู่ในคำว่า “อะมะเอะ” ทางจิตวิทยาคือความหวังหาซึ่งแสดงออกมาในลักษณะของความต้องการอ้อมอกแม่ “อะมะเอะ” ใช้เพื่ออธิบายพฤติกรรมที่คนญี่ปุ่นผู้ซึ่งถือว่าเมื่อตนเป็นคนใน (ウチ) ของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งแล้วคาดหวังจะได้รับความเข้าใจและการปฏิบัติดูแลเป็นพิเศษที่ดีกว่าคนที่อยู่นอกกลุ่ม (ソト) การคาดหวังที่จะได้รับการตอบสนองความต้องการของตนจากคนในกลุ่มและในขณะเดียวกันก็ตอบสนองความต้องการของคนในกลุ่มเช่นเดียวกัน ก่อให้เกิดอะมะเอะที่เป็น “อะมะเอะแบบที่พึ่งพาซึ่งกันและกัน” หรือที่เรียกว่า “ภาวะพึ่งพิงกัน” ปัจจุบัน “อะมะเอะ” ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของสังคมญี่ปุ่นแต่ก็มีเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย วีรยา บุษบา (2559: 8) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างอะมะเอะของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันกับอดีตว่า จิตสำนึกแบบอะมะเอะที่แต่เดิมมีความหวังดี

และเจตนาดีต่ออีกฝ่ายเพราะสามารถรับรู้ได้ถึงความหวังดีของอีกฝ่ายที่มีต่อตนเองโดยธรรมชาติได้ เลื่อนรางวัลกลายเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจและเป็นอะมะอะที่บิดเบือนไปเป็น “อามาอะแบบฝ่ายเดียว” ที่เน้นให้ความสำคัญกับการอามาอะต่อตนเอง ได้แก่ “อะมะยะกะชิ (甘やかし)” คือการเรียกร้องปรารถนาการเอาอกเอาใจจากอีกฝ่าย และ “อะมัตตะระ (甘ったれ)” คือการเอาแต่ใจตนเองเนื่องจากได้รับการเอาอกเอาใจจากอีกฝ่ายมากเกินไป

ตัวละครเอกของนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* นาโนกะเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงอะมะอะในปัจจุบันของคนญี่ปุ่น นาโนกะเป็นเด็กฉลาดและมีความยึดมั่นในตัวเองสูง เธอจึงใส่ใจตนเองมากกว่าคนอื่นแต่ถึงอย่างนั้นเธอก็ยังต้องการการเอาใจใส่จากผู้อื่นซึ่งเป็น “อะมัตตะระ” เพราะปรารถนาการเอาอกเอาใจแต่ไม่ยอมให้ความรักความกลมเกลียวกับผู้อื่น ด้วยเหตุนี้เองเมื่อแม่ของนาโนกะบอกว่าไม่สามารถมาเยี่ยมชมการเรียนการสอนของเธอได้ นาโนกะจึงแสดงความโกรธออกมาในแบบของการ “อามายากาชิ” กล่าวคือเติมอามาอะนั้นเปรียบเสมือนสิ่งที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลราบรื่นได้กลายเป็นอามาอะที่ถูกบิดเบือนที่ทำให้คนยึดมั่นในตนเองไป คนในปัจจุบันจึงให้ความสำคัญของการเป็นกลุ่มน้อยลงและให้ความสำคัญกับตัวเองสูงขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าคนที่ผู้เขียนเลือกนำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์อาจสอดคล้องกับที่สังคมญี่ปุ่นมีปรากฏการณ์ฮิคิโคโมริ (Hikkikomori) คือคนที่ใช้ชีวิตอยู่กับตัวเอง ออกจากสังคม 6 เดือนหรือมากกว่านั้น จากข้อมูลบนเว็บไซต์ brand inside (2562) กล่าวว่าในปี พ.ศ. 2558 ผลสำรวจพบว่าคนญี่ปุ่นอายุระหว่าง 15-39 ปี เป็นฮิคิโคโมริมากถึง 541,000 คน และในปี พ.ศ. 2561 พบว่าคนอายุ 40-64 ปี เป็นฮิคิโคโมริมากถึง 631,000 ราย รวมทั้งหมดกว่า 1 ล้านรายที่มีอาการนี้ ซึ่งฮิคิโคโมรินั้นไม่ใช่โรคแต่เป็นปรากฏการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงภาวะที่คนแยกตัวจากสังคม ซึ่งคนละครณีกับกลุ่มคนไร้บ้าน (Homeless) เพราะส่วนใหญ่มีบ้านอยู่และอาศัยอยู่กับพ่อแม่ แต่แยกตัวจากสังคม ทั้งนี้ทามากิ ซาโต้ ผู้เชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยทสึคุบะ เชื่อว่าแนวโน้มที่ปรากฏการณ์ฮิคิโคโมริในญี่ปุ่นมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นเกิน 10 ล้านราย การที่สังคมขาดความเคารพซึ่งกันและกันและมองว่าบุคคลนั้นๆ ไร้ประโยชน์ต่อสังคม ต่อครอบครัว การถูกกลั่นแกล้ง การถูกทำให้เกิดความอับอายจนเกิดความเครียดจากสังคมภายนอก ตลอดจนความรุนแรงในครอบครัวก็เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดฮิคิโคโมริ แม้บางส่วนมองว่าฮิคิโคโมริเป็นปัญหาด้านบุคลิกภาพ แต่ในความเป็นจริงปัญหาของพวกเขาคือการกลับเข้าสู่สังคมไม่ได้ ซึ่ง หากไม่เร่งแก้ไข ปรากฏการณ์ฮิคิโคโมริอาจนำไปสู่สภาพที่ญี่ปุ่นเรียกว่า “ปัญหา80-50” ซึ่งหมายถึงพ่อแม่ในวัย 80 ปี ต้องดูแลลูกที่เป็นฮิคิโคโมริในวัย 50 ปี²

² ผู้จัดการออนไลน์, ฮิคิโคโมริ...คนเหงากลายเป็นฆาตกร, เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/japan/detail/9620000052482>

ส่วนวิธีช่วยให้หลุดจากอาการฮิคิโคโมรินั้นตามข้อมูลที่ปรากฏบนเว็บไซต์ Parents One กล่าวว่า พ่อแม่ควรอยู่เคียงข้างและรับฟังลูกด้วยความรู้สึกเป็นกลางมากกว่าการตั้งคำถาม รวมทั้งหลีกเลี่ยงการบังคับหรือใช้ความเป็นผู้ใหญ่ครอบงำคำสั่งให้เขาออกมาเผชิญสังคมภายนอก เพราะนั้นอาจส่งผลให้บุคคลนั้นต่อต้านยิ่งกว่าเดิมและอาจนำไปสู่การทำร้ายตัวเองซึ่งนำไปสู่โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล เป็นต้น อาการฮิคิโคโมริเกิดจากสภาพแวดล้อมและสังคมทำร้ายจนทำให้บุคคลนั้นต้องการหลบหนีไปให้ไกล ซึ่งไม่ใช่นิสัยที่แท้จริงแต่เป็นเพียงการสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเขาเท่านั้น คนรอบตัวจึงต้องใช้ความใจเย็นและอยู่เคียงข้างจนกว่าเขาจะต้องการที่จะออกมาด้วยความต้องการของตนเอง ตัวอย่าง “ยูโตะ โอนิชิ” หนุ่มญี่ปุ่นวัย 18 ปี ที่เคยขังตัวเองอยู่ในห้องนอนถึง 3 ปีเต็ม ซึ่งมีสาเหตุจากปัญหาที่โรงเรียน แต่ปัจจุบันนี้เขาหายจากอาการดังกล่าวได้เพราะแรงผลักดันจากตัวเองที่จะทำงานในต่างประเทศ จึงเป็นแรงผลักดันให้เขาก้าวออกมาเปลี่ยนแปลงตัวเอง³

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นสอดคล้องกับผลงานของซูมิโนะที่เป็นนวนิยายแนวการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) ที่เน้นการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและทัศนคติในการมองโลกของตัวละครเอก ซึ่งจากการศึกษาจะเห็นได้ว่าผู้เขียนส่งเสริมให้ผู้อ่านเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงที่ตนเองและเห็นความสำคัญของความสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งผู้เขียนไม่ได้แสดงออกถึงเรื่องนี้ให้ผู้อ่านเชื่อว่าความคิดของเขาถูกต้อง แต่เป็นสิ่งที่ผู้อ่านต้องเลือกด้วยตัวเอง ดังที่ในนวนิยายเรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* แสดงให้เห็นในตัวละครคิริวที่เก็บตัวและไม่ไปโรงเรียน แต่สุดท้ายเขาก็กล้าที่จะกลับสู่สังคม เพราะนาโงกะช่วยคอยอยู่เคียงข้างและไม่ได้บังคับเขาอย่างที่เคยทำ ทำให้เขาตัดสินใจกลับมาโรงเรียนได้ด้วยความตั้งใจของตัวเอง

สำหรับประเทศไทย แม้ว่าจะไม่ได้มีลักษณะสังคมหรือเกิดปรากฏการณ์ฮิคิโคโมริแบบญี่ปุ่น แต่ผลงานของซูมิโนะ โยรุ ก็ได้รับกระแสตอบรับที่ดีในหมู่คนไทย ตั้งแต่ผลงานแรกที่สร้างชื่อเสียงและทำให้เขาเป็นที่รู้จักในหมู่นักอ่านชาวไทย จึงมีการนำทั้งนวนิยายและผลงานดัดแปลงรูปแบบอื่น ๆ ของเขามาแปลและจัดจำหน่ายเรื่อยมา แสดงให้เห็นว่าแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อนั้นมีคุณค่าต่อสังคมและเข้าถึงได้กับชาวไทยทุกคน

³ Flagfrog, “ฮิคิโคโมริ (Hikikomori)”, เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/flagfrog/posts/2050736591747700>

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลงานทั้งหมดของซูมิโนะ โยรุ 7 เรื่อง ผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง *ฝันถึงเรื่องนั้นอีกแล้ว* และ *ตัวอ่อนเธอนั้นขอฉันเถอะ* ถึงแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ และกลวิธีการนำเสนอแนวคิดดังกล่าว ซึ่งผู้ที่สนใจศึกษาผลงานอื่น ๆ ของซูมิโนะ หรือวรรณกรรมอื่น ๆ ทั่วไปสามารถนำงานของผู้วิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

สื่อสิ่งพิมพ์

คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2557). **การใช้ภาษาไทย**.

นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ญาณินท์ นาควารี. (2557). “การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง วิตามินรัก (Vitamin F).” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ดุสิตา ปริญาพล. (2559). “การวิเคราะห์วิธีคิดและพฤติกรรมผ่านความสัมพันธ์ชาย-หญิงของตัวละครเอกในหนังสือรวมเรื่องสั้นชุด Onna no Inai Otokotachi ของ ฮารูกิ มูราคามิ.”

รามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์ 35, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 21-40.

ทัชชา จุลวงศ์. (2555). “การศึกษาวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง ซัปปะ.” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธีรศา ปลุกจิตรสม. (2560). “แนวคิดการเปลี่ยนผ่านวัยในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่องคิระ-คิระ งามระยับดั่งดวงดาว.” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

แพรววนิต ศรีดี. (2561). “วรรณกรรมแปลญี่ปุ่นสะท้อนสังคม : กรณีศึกษา วรรณกรรมแปลเรื่องแท็กซีมีแมว.” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วีรยา บุษชา. (2559). “การเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับอะมะเอะ (Amae : 甘え) ของคนญี่ปุ่น : เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างอะมะเอะของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันกับอดีต.” ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะภาษาและการสื่อสาร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

วีรวัดณ์ อินทรพร. (2562). **วรรณคดีวิจารณ์**. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศิริวรรณ วรรณภักดิ์พินิจ. (2555). “แนวคิดเรื่องอาชญากรเด็กและเยาวชนในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง บาปนางฟ้า ของยาคุมารุ กาคุ.” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศุภฤกษ์ ชัยรัตน์. (2561). ““กิริ” กับ “นินโจ”: “หน้าที่” กับ “ความรู้สึกละและความปรารถนา” ในวรรณกรรมญี่ปุ่นยุคระบบศักดินา.” **ภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม** 7,2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 91-110.

- สุมนี เรืองเกษตรกิจ. (2557). “ศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมแปลญี่ปุ่นเรื่อง โตะโตะจัง เด็กหญิงขำ หน้าต่าง.” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โสภภาพรรณ ผิวเหลือง. (2562). “ปาฏิหาริย์ร้านชาของคุณามิยะ : เรื่องเล่ากับการตอบปัญหา ชีวิต.” สารนิพนธ์ปริญญา อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Doi, Takeo. (2538). **อะมะเอะ แก่นแท้จิตใจคนญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์.
- Tamai, Kensuke. (2534). “กิริของชาวญี่ปุ่น.” **ญี่ปุ่นศึกษารวมศาสตร์** 8, 2 : 52-58.

เว็บไซต์

- ผู้จัดการออนไลน์. (2562). **ฮิชิโคโนริ...คนเหงากลายเป็นฆาตกร**. เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/japan/detail/9620000052482>
- ฟ้า ชวาลธวัช. (2562). **7 สูตรการเล่าเรื่อง Storytelling ให้แบรนด์ของคุณเป็นที่น่าจดจำ**. เข้าถึงเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2565, เข้าถึงได้จาก <https://stepstraining.co/content/7-formula-storytelling>
- สหธร เพชรวิโรจน์ชัย. (2561). **โยรุ ซุมิโนะ ผู้เขียนนิยายกระซอกน้ำตา “ตับอ่อน” I Want to Eat Your Pancreas**. เข้าถึงเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://thepeople.co/yoru-sumino-i-want-to-eat-your-pancreas/>
- CHIBI-ANGLE. (2562). **เข้าใจคนญี่ปุ่นผ่านสำนึกสังคมแบบ “กลุ่ม” : กิริ และ นินโจ**. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2565, เข้าถึงได้จาก <https://th.angple.org/j-culture/girininjo.html>
- Flagfrog. (2564). **“ฮิชิโคโนริ (Hikikomori)”**. เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/flagfrog/posts/2050736591747700>
- NED Club. (2563). **อบอุ่นหัวใจไปกับสำนักพิมพ์น้องใหม่ NED PASTELS**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/nedcomics/posts/10157967275321378/>
- Thailand Boxoffice Team. (2561). **อันดับหนังทำเงินสูงสุดในไทย รายได้ประจำสัปดาห์ 24 ธันวาคม 61**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.thailandboxoffice.com/2018/12/24/thailand-boxoffice-7/>

ภาษาอังกฤษ

เว็บไซต์

Box Office Mojo. (2565). **I Want to Eat Your Pancreas**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr1917669893/>

IMDb. (2565). **Kimi no suizo o tabetai (2017)**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.imdb.com/title/tt6078840/?ref_=ttawd_awd_tt

IMDb. (2565). **Kimi no suizo o tabetai (2018)**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.imdb.com/title/tt7236034/?ref_=fn_al_tt_1

Wikipedia. (2565). **I Had That Same Dream Again**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/I_Had_That_Same_Dream_Again

Wikipedia. (2565). **I Want to Eat Your Pancreas**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/I_Want_to_Eat_Your_Pancreas

ภาษาญี่ปุ่น

เว็บไซต์

Wikipedia. (2565). **住野よる**. เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://ja.wikipedia.org/wiki/住野よる>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	พีรรัช เทียนหอม
วัน เดือน ปี เกิด	19 กันยายน ปี พ.ศ. 2542
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	22/34 หมู่บ้านพฤษภา ถนนพหลโยธิน ตำบลบ้านพรุ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
ประวัติการศึกษา	
ปี พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาวิชาเอเชียศึกษา ภาษาญี่ปุ่น
ปี พ.ศ. 2555 - 2560	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงตอนปลาย โรงเรียนแสงทองวิทยา