

กระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรม
ในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง*
CONTESTING POWER PROCESS AND ETHICAL THEMES
IN BAD GENIUS LITERATURE

บุณทริกา ขุนวิมล

Boontarika Koonwimon

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

Rajamangala University of Technology Tawan-ok, Thailand

E-mail: boontarika_ko@rmutto.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจของตัวละครและแนวคิดเชิงจริยธรรมทางพุทธศาสนาในนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกง โดยใช้ทฤษฎีของบูร์ดิเยอ และหลักธรรมทางพุทธศาสนาเป็นกรอบในการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ และเสนอผลการศึกษาดังวิธีพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า 1) ชวนนำไปสู่ปัญหา 3 ประการ ได้แก่ ความเหลื่อมล้ำ ระบบอุปถัมภ์ การคอร์รัปชัน 2) ชวนเป็นปัจจัยก่อให้เกิดความไม่เท่าเทียมในระบบ 3) สอนประลองคือพื้นที่ที่ตัวละครใช้ในการพิสูจน์คุณค่า ต่อรอง และช่วงชิงอำนาจ 4) นิภาพ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่ นิภาพที่คงที่และนิภาพที่เปลี่ยนแปลง 5) กลยุทธ์ในการช่วงชิงอำนาจ พบ 5 กลยุทธ์ คือ อนุรักษ์ สืบทอด ปฏิเสธกลบเกลื่อน ต่อรอง และล้มล้าง 6) ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ในกิจกรรมทางการศึกษา 4 รูปแบบ คือ การจ่ายค่าบำรุงการศึกษา การเรียนพิเศษ การมอบทุน และการให้ระดับคะแนน ด้านแนวคิดเชิงจริยธรรมแนวคิดในนวนิยายดังกล่าวสัมพันธ์กับหลักธรรม 5 ประการ ได้แก่ อาชวะ ปัญญา กิเลสวัฏฏกรรม และโยนิโสมนสิการ ปัจจัยที่ทำให้บุคคลทุจริตคอร์รัปชันมี 2 ประการ คือ การขาดโปรโตโสะที่ได้นเป็นปัจจัยภายนอก และการขาดโยนิโสมนสิการซึ่งเป็นปัจจัยภายใน เพราะปัจจัยดังกล่าวทำให้ตัวละครมองสิ่งต่าง ๆ ด้วยความยึดอยาก กลายเป็นกิเลสวัฏฏที่หล่อเลี้ยงอกุศลธรรมและนำไปสู่ความทุกข์ การปลดปล่อยทุกข์จึงควรเริ่มจากการแก้ไขโมกรรมโดยใช้โยนิโสมนสิการเป็นปัจจัยให้เกิดสมาธิภูมิ ไน้นำไปสู่สำนักในการละเว้นความชั่วและกระตือรือร้นในการทำสิ่งดีงาม

* Received 7 April 2022; Revised 20 April 2022; Accepted 25 April 2022



คำสำคัญ: กระบวนการช่วงชิงอำนาจ, แนวคิดเชิงจริยธรรมทางพระพุทธศาสนา, วรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง

Abstract

The objectives of this research article were to analyze contesting power process of characters and Buddhist ethical themes in Bad Genius novel of Ror Ruea Nai Mahasamut. Pierre Bourdieu's theories and Buddhist ethical themes are applied as framework in this research. This study is a qualitative research relying on descriptive-analytical approach. The results showed the cause of the contesting power is social inequality, resulting from inequality in capital ownership, class differences, and the shaping of family habitus. The results showed that 1) inequality, privilege, and corruption are all problems caused by capital. 2) Inequality is exacerbated by class. 3) Fields are places where characters demonstrate their value, negotiation, and struggle for dominance. 4) Habitus has discovered two characteristics: a constant habitus and a shifting habitus. 5) Five strategies for competing for power were found: conservation, inheritance, rejection, negotiation, and overthrow. 6) Tuition payments, special education, scholarships, and grading scales are all examples of symbolic violence in education. From the study ethical themes, it was discovered that themes in the literature are related to five Buddhist principles: Ajjava, Panna, Kleshas Vatta, Kamma, and Yoniso Manasikara. The author proposed the idea there were two factors contributing to the corrupt. The first factor was lacking of good Paratoghosa, which was an external factor. The second factor was lacking of Yoniso Manasikara, which was an internal factor. By the reason of such factors, which led the characters to aim things with highly wanted. They emerged as the Kleshas Vatta that nurtured Akusalakamma, which caused suffering. As a consequence, the relief of suffering should begin with the rectification of Mano-Kamma by using Yoniso Manasikara as a factor to drive for Sammadinnhi. These lead to the results in an awareness of not doing evil and an eagerness to do good.

Keywords: Contesting Power Process, Buddhist Ethical Themes, Bad Genius Literature

บทนำ

ในบรรดาภาพยนตร์สะท้อนสังคมที่นำเสนอปัญหาเรื่องการคดโกง ภาพยนตร์เรื่อง “ฉลาดเกมส์โกง” (Bad Genius) ของบริษัทจีดีเอช ห้าห้าเก้า (GDH 559) ผลงานการกำกับ



ของนัฐวุฒิ พูนพิริยะ ได้สร้างปรากฏการณ์ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาวิพากษ์ “การโกง” เรื่องแรกซึ่งได้รับกระแสชื่นชมจากผู้ชมจนยืนโรงยาวนานถึง 6 สัปดาห์และทำรายได้ถึง 112 ล้านบาท จนกลายเป็นภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุดในประเทศไทยประจำปี พ.ศ. 2560 กวาดรายได้ถล่มทลายในต่างประเทศ ทั้งยังทำรายได้สูงสุดตลอดกาลในฮ่องกง ไต้หวัน และจีน สร้างสถิติเป็นภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดในต่างประเทศ (แอนนิต้า หว่อง, 2560) ด้านมิติเชิงคุณค่า ฉลาดเกมส์โกงเป็นภาพยนตร์ไทยที่สามารถคว้ารางวัลได้มากที่สุดบนเวทีรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ จำนวนทั้งสิ้น 12 รางวัล จากการถูกเสนอชื่อเข้าชิง 16 รางวัล (เดลินิวส์, 2561) เป็นภาพยนตร์จากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เรื่องแรกที่ได้รับเลือกให้ฉายเปิดเทศกาลภาพยนตร์เอเชียนิวยอร์ก (New York Asian Film Festival) ครั้งที่ 16 ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา (Jediyuth, 2560) ทั้งยังได้รับรางวัลอย่างต่อเนื่องจากเวทีนานาชาติ ได้แก่ รางวัล Best Director รางวัล Best Asian Feature Film รางวัล Best Film และรางวัล Most Innovative Feature Film จากเวที Fantasia International Film Festival 2017 ที่เมืองมอนทรีออล ประเทศแคนาดา (แก้ว มีนานนท์, 2560)

สาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง “ฉลาดเกมส์โกง” กลายเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชมและประสบความสำเร็จอย่างสูงที่สุดนั้น เป็นเพราะเนื้อหาของภาพยนตร์ที่กล้าหยิบยกประเด็นใกล้ตัวอย่างการโกงข้อสอบ ความสับสนในคุณค่าระหว่างคุณธรรมและความมีน้ำใจ ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น และการวิพากษ์ระบบการศึกษา อันเป็นประเด็นที่มีความเป็น “สากล” มากพอที่ผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติสามารถร่วมประสบการณ์ได้ จึงง่ายแก่การที่ผู้ชมจะเข้าถึงและกระแทกใจกับสิ่งที่ภาพยนตร์เสนอ ในปี พ.ศ. 2561 ภาพยนตร์เรื่องฉลาดเกมส์โกงกลายเป็น Film to Book เรื่องแรกของบริษัทจีดีเอชที่ได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบนวนิยาย โดยผู้ที่ได้รับเกียรติให้มาถ่ายทอดบทประพันธ์ดังกล่าว ได้แก่ จิดานันท์ เหลืองเพียรสมุท เจ้าของนามปากกา ร เรือ ในมหาสมุทร นักเขียนรางวัลซีไรต์ประจำปี พ.ศ. 2560 ในคำนำของนวนิยายดังกล่าว จิดานันท์ ได้ชี้แจงไว้ว่าก่อนที่นวนิยายเรื่องนี้จะออกมาสู่สายตาของผู้อ่าน เธอได้พบและพูดคุยกับผู้อ่านวัยการสร้างภาพยนตร์อย่างละเอียด เก็บข้อมูล สอบถามทุกจุดที่สงสัยและไม่มีในภาพยนตร์ ถอดเทปจากคำพูดในภาพยนตร์ เก็บรายละเอียดจากบทภาพยนตร์ในทุก ๆ มิติเท่าที่จะทำได้ รวมทั้งได้เพิ่มฉากบางฉากซึ่งไม่มีในภาพยนตร์และปรับแก้โครงเรื่องบางส่วนเพื่อการถ่ายทอดและขยายความอย่างสมบูรณ์แบบ (ร. เรือในมหาสมุทร, 2561) ด้วยเหตุนี้ ฉลาดเกมส์โกงฉบับนวนิยายจึงเป็นตัวแทนทางวรรณกรรมที่น่าสนใจ เนื่องจากรายละเอียดที่ได้รับการเพิ่มเติมและขยายความ ย่อมทำให้สิ่งที่เคยแฝงเร้นในภาพยนตร์ชัดเจนขึ้น อาทิ มูลเหตุจูงใจ ขั้นตอนการก่ออาชญากรรม และสภาพสังคมที่ผลักดันให้เกิดอาชญากรรมในเรื่อง ในรูปลักษณะของภาพยนตร์ ฉลาดเกมส์โกงมีจุดเด่นอยู่ที่การผสมผสานตัวละครและบรรยากาศแบบภาพยนตร์แนวชีวิตวัยรุ่นเข้ากับโครงสร้างเรื่องราวของภาพยนตร์ในตระกูลโจรกรรม (Berry, C., 2018) ดังนั้น เมื่อฉลาดเกมส์โกงได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบ นวนิยายจึงจัดอยู่ใน



กลุ่มงานอาชุนิยายร่วมสมัยที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคม แม้เนื้อหาของนวนิยายเรื่องนี้จะไม่เกี่ยวกับสืบสวน ไม่มีนักสืบ สถานที่ลึกลับ เหตุการณ์ฆาตกรรมหรือแม้กระทั่งการสืบสวนเพื่อค้นหาความจริงที่อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ปริศนา แต่ “การก่ออาชญากรรม” และ “พฤติกรรมที่นำไปสู่การเป็นอาชญากร” ก็เป็นสิ่งที่ทำให้นวนิยายดังกล่าวมีรูปแบบและลีลาของคล้ายคลึงกับงานแนวอาชุนิยายของญี่ปุ่นในทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเน้นการนำเสนอความเป็นจริงตามแนวคิดสังคมนิยม โดยอาศัยการบรรยายให้เห็นภาพอย่างแจ่มชัดทั้งขั้นตอนการก่ออาชญากรรม แรงจูงใจของอาชญากร รวมถึงสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยความอยุติธรรม ปัญหาการฉ้อราษฎร์บังหลวง และปัญหาอื่น ๆ ที่สังคมขณะนั้นเผชิญอยู่ (วรานันท์ วรรณานนท์, 2558)

ความวิตกกังวลต่อสังคมและความพยายามในการจัดการกับความกังวลนั้น ๆ เป็นสิ่งแฝงเร้นในโครงสร้างของอาชุนิยายแทบทุกเรื่อง (กานต์ธิดา ขยันการนาวิ, 2558) ความวิตกกังวลของผู้ประพันธ์ที่สะท้อนผ่านนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกงถ่ายทอดผ่านโครงเรื่องคือ เปิดเรื่องด้วยภาพสังคมที่เป็นระเบียบเรียบร้อย จากนั้นให้ตัวละครก่อวาระบบจนไร้ระเบียบ แล้วปิดเรื่องด้วยความคลี่คลาย โดยจัดให้สถานการณ์ที่ผิดระเบียบนั้นกลับคืนสู่สภาพปกติอีกครั้ง ทั้งหมดนี้สื่อถึงความประสงค์ของผู้ประพันธ์ที่ต้องการให้สังคมกลับคืนสู่ความปกติได้แก่ การที่ผู้ทำผิดกลับใจได้และกลับมายึดมั่นในอุดมคติทางสังคมอีกครั้ง นอกจากนี้การนำเสนอภาพของโรงเรียนหรือสนามสอบให้เป็นพื้นที่ที่ผู้คนในเรื่องต่างพากันแย่งชิงทรัพยากรหรือทุนชนิดต่าง ๆ ราวกับว่าพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่แห่งเกมในกระบวนการช่วงชิงอำนาจ ก็เป็นสถานที่ที่ตัวละครเด็กในเรื่องซึ่งอยู่ในวัยแห่งการต่อต้านและค้นหาตัวตน ต้องดิ้นรนเพื่อพัฒนาศักยภาพให้ถึงเกณฑ์ที่ผู้คุมเกมในสนามหรือผู้ใหญ่วางกติกาเอาไว้ เพื่อสร้างหลักประกันความผาสุกให้แก่ตน การพิชิตเกมจึงเป็นสัญลักษณ์ของความพยายามอยู่รอด ขณะเดียวกันก็เป็นอาวุธที่เด็กใช้ปฏิเสธชนบจาริตของผู้ใหญ่ พื้นที่แห่งเกมดังกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวคิดของปิแยร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสซึ่งกล่าวถึงทุนทางวัฒนธรรมและกิจกรรมการแลกเปลี่ยนในสนามของวัฒนธรรมไว้ว่า

“วัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญของสังคมที่มีแนวโน้มถูกจัดให้อยู่นอกประเด็นของการครอบงำทางอำนาจและการแบ่งชนชั้น ทั้งที่หากพิจารณาแล้ว จะเห็นว่า บริเวณดังกล่าวมีการแข่งขันกัน ครอบงำทางอำนาจอย่างเข้มข้นไม่น้อย... การแข่งขันในสนามที่มีทุนทางวัฒนธรรมเป็นเดิมพันนั้นต้องดำเนินไปอย่างแนบเนียน ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการต่าง ๆ ค่อย ๆ เสริมสร้างขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อให้สามารถลบล้างทุนดังกล่าวไปได้โดยไม่มีที่สิ้นสุด” (ปิแยร์ บูร์ดิเยอ, 2550)

ข้อความดังกล่าวสะท้อนมโนทัศน์ว่าด้วย “สนาม” (Field) ของบูร์ดิเยอซึ่งอุปมาอุปไมยว่า พื้นที่ทางสังคมที่ผู้คนอาศัยอยู่นั้น มีลักษณะเป็น “สนามประลอง” ภายใน



สนามดังกล่าว ผู้เล่นทุกคนจะต้องแข่งขัน ต่อสู้ ตั้รชนและช่วงชิงเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจและความสำเร็จตามที่ตนมุ่งหวัง ทั้งนี้ในสนามประลองแต่ละแห่ง อาจจะมีการผลิตวัฒนธรรมกระแสรอง ซึ่งต่อต้านขัดขืนปฏิบัติการกระแสหลักที่บูร์ดิเยอเรียกว่า “ปฏิบัติการขัดขืน” (Act of Resistance) (ภาณุมาศ อีสริยศไกร, 2556) อันสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการคานอำนาจและโต้กลับระหว่างผู้เล่นเกมในสนาม โรงเรียนและสนามสอบในนวนิยายฉลาดเกมส์โกง เป็นพื้นที่ที่มีการสังสมหมุนเวียนของทุนประเภทต่าง ๆ ทั้งทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสังคม ทุนทางสัญลักษณ์และทุนวัฒนธรรม จึงสอดคล้องกับแนวคิดของบูร์ดิเยอและจัดเป็นโครงสร้างของสนามทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ หากศึกษาโครงสร้างดังกล่าวอย่างเป็นระบบจะช่วยอธิบายปรากฏการณ์การครอบงำทางสังคม ทั้งยังช่วยเผยให้เห็นถึงปฏิบัติการการช่วงชิงอำนาจระหว่างตัวละคร การไหลเวียนของทุนประเภทต่าง ๆ และการผลิตซ้ำกลไกการครอบงำเชิงอำนาจของผู้คนในสถาบันการศึกษาได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสังเกตว่า นวนิยายดังกล่าวสะท้อนถึงปัญหาพื้นฐานทางจริยศาสตร์ 2 ปัญหา ได้แก่ สิ่งใดควรเป็นจุดหมายปลายทางแห่งชีวิต และมนุษย์ควรใช้เกณฑ์ใดตัดสินการกระทำว่าอย่างไรถูกหรืออย่างไรผิด การให้ตัวละครตั้งคำถามต่อสิ่งที่ตนเผชิญ ทั้งเรื่องความซื่อสัตย์ พฤติกรรมการคดโกง ตลอดจนตั้งคำถามถึงความถูกผิดในทางเลือกของมนุษย์ ไม่เพียงเป็นวิธีให้ตัวละครวิพากษ์ตนเอง หากยังแฝงไว้ซึ่งความหวังบางประการของผู้ประพันธ์ที่ประสงค์ให้ผู้อ่านไตร่ตรองถึงบทเรียนที่ตัวละครได้รับและสำรวจตรวจสอบจริยธรรมที่หายไปจากสังคม ฉะนั้น จุดเด่นของแนวคิดเชิงจริยธรรมในเรื่องนี้ คือ การเสนอบทเรียนที่จับต้องได้ผ่านการตีแผ่ด้านมืดของสังคม ซึ่งทุกประเด็นสามารถเชื่อมโยงกับวิถีคิดแบบพุทธได้ทั้งหมด เช่น ความไม่ซื่อตรงในหน้าที่การงานซึ่งสัมพันธ์กับหลักอาชวชะ การใช้ปัญญาในทางที่ผิดซึ่งสื่อถึงมิจฉาทิฐิ พฤติกรรมที่สะท้อนแรงขับของกิเลส ความทุกข์ของตัวละครที่อธิบายได้ด้วยหลักกรรม ฯลฯ การศึกษาแนวคิดเชิงจริยธรรมในที่นี้จึงมุ่งไปที่แนวคิดที่สอดคล้องกับหลักธรรมทางพุทธศาสนา โดยประมวลจากหลักพุทธธรรมของพระพุทธมคฺฌาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต) และธรรมะของผู้ปกครอง (ทศพิธราชธรรม) ของสมเด็จพระญาณสังวร (เจริญ สุวฑฺฒนมหาเถร) สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ซึ่งสามารถอธิบายประเด็นในวรรณกรรมดังกล่าวได้ลุ่มลึกยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง โดยพิจารณาว่า การศึกษานวนิยายดังกล่าวผ่านอุปลักษณะการเล่นเกมที่ใช้นิยามของบูร์ดิเยอจะช่วยเปิดเผยมูลเหตุ วิธีการ และสิ่งที่ซุกซ่อนอยู่ในนวนิยายให้เป็นที่ประจักษ์ชัด นอกจากนี้ การนำมโนทัศน์ทางพระพุทธศาสนามาพิจารณาพฤติกรรมของตัวละครในเชิงจริยธรรม อาจทำให้เข้าใจความเป็นมาและเหตุผลที่ตัวละครแต่ละตัวคอร์รัปชัน ทั้งยังช่วยให้เข้าใจว่า เหตุใดตัวละครบางตัวจึงกลับใจได้ ขณะที่บางตัวละครกลับถลำไปในทางทุจริตยิ่งขึ้น ผู้วิจัยพิจารณาว่า พฤติกรรมดังกล่าวอาจแฝงความหมายหรือ



อุดมการณ์บางประการของผู้ประพันธ์ไว้ ทั้งนี้ จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบงานวิจัยที่ศึกษาการช่วงชิงอำนาจเพียง 2 เรื่อง ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรมและการช่วงชิงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ของชุมชนชาวปกากะญอ (วินัย บุญลือ, 2545) เกมคือโลก โลกคือเกม: การช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปีย (ภาณุมาศ อีสริยศไกร, 2556) และพบงานวิจัยที่ศึกษาแนวคิดเชิงจริยธรรมเพียง 3 เรื่อง ได้แก่ วิเคราะห์กลวิธีการเขียนและแนวคิดด้านจริยธรรมในนวนิยายของ วาวแพน (พรรณนพ สิกกะ, 2541) การศึกษาวิเคราะห์แนวคิดเชิงจริยธรรมที่ปรากฏอยู่ในหนังสือกฎหมายตราสามดวง (ธีรรา ชวภัควิทยา, 2547) การศึกษาพัฒนาเชิงจริยธรรมที่พระสงฆ์ชาวอีสานนำไปใช้สอน (พระครูอภิรักษ์ชัยมงคล (พระมหาตุ กิตติวณโณ/วงษ์มณี), 2548) การทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ยังไม่มีงานวิจัยใดศึกษากระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกงมาก่อน การศึกษาครั้งนี้จึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคม และช่วยขยายองค์ความรู้ในการศึกษาวรรณกรรมร่วมสมัยด้วยทฤษฎีทางสังคมวิทยา ตลอดจนเป็นแนวทางการศึกษาวรรณกรรมโดยใช้แนวคิดเชิงจริยธรรมทางพระพุทธศาสนา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจของตัวละครในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง
2. เพื่อวิเคราะห์แนวคิดเชิงจริยธรรมทางพุทธศาสนาจากวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง แนวคิดและทฤษฎีของ ปิแยร์ บูร์ดิเยอ ตลอดจนแนวคิดเชิงจริยธรรมทางพุทธศาสนา
2. สร้างกรอบการวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจของตัวละครในนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกงโดยใช้ทฤษฎีของปิแยร์ บูร์ดิเยอ ได้แก่ มโนทัศน์เรื่องทุน (Capital) ชนชั้น (Class) สนามประลอง นิภาพ (Habitus) กลยุทธ์ (Strategy) และความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (Violence Symbolique) โดยประมวลจากหนังสือของ (ปิแยร์ บูร์ดิเยอ, 2550); (ชนิดา เสี่ยงไพศาลสุข, 2550) ; (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553) และ (ภาณุมาศ อีสริยศไกร, 2556)
3. สร้างกรอบวิเคราะห์แนวคิดเชิงจริยธรรมทางพุทธศาสนา โดยยึดตัวบททางวรรณกรรม คือ แนวคิดของนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกง เป็นหลัก จากนั้นพิจารณาหลักธรรมในหนังสือพุทธธรรมของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต), (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต), 2549) และหนังสือทศปารมีทิศพิทธาธรรมของวัดบวรนิเวศวิหาร (วัดบวรนิเวศวิหาร,



2544) ที่สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว แล้วจึงกำหนดเป็นกรอบการวิเคราะห์ 5 ด้าน ได้แก่ อาชวะ ปัญญา กิเลสวัฏฏ์ และโยนิโสมนสิการ

4. ประมวลกระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกง

5. ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ ดังนี้

5.1 วิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง โดยอ่านวรรณกรรมอย่างละเอียด พินิจและแยกแยะปัจจัยต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับตัวละครตามแนวคิดของปีแยร์ บูร์ดิเยอ ได้แก่ ทุน ชนชั้น สนามประลอง นิภาพ กลยุทธ์และความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ตามลำดับ จากนั้นจึงเขียนพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลที่พบและสรุปประเด็นไว้ท้ายหัวข้อแต่ข้อ

5.2 วิเคราะห์แนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง โดยพินิจและตีความว่าสถานการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องที่มีส่วนใดบ้างที่สอดคล้องกับแนวคิดเชิงจริยธรรมทางพุทธศาสนาตามกรอบแนวคิดที่วางไว้ พร้อมกับสังเกตกลุ่ปรกรณ์ทั้ง 3 ประการ ตามแนวคิดของกริฟฟิน (Griffith, K., 1994) ได้แก่ คู่ตรงข้าม สัญลักษณ์ และพัฒนาการของเรื่องและตัวละคร เพื่อทำความเข้าใจน้ำเสียง เจตคติ และความหมายที่ผู้ประพันธ์แฝงเร้นไว้ จากนั้นจึงเขียนพรรณนาวิเคราะห์ถึงสิ่งที่พบและสรุปประเด็นไว้ท้ายหัวข้อแต่ข้อ

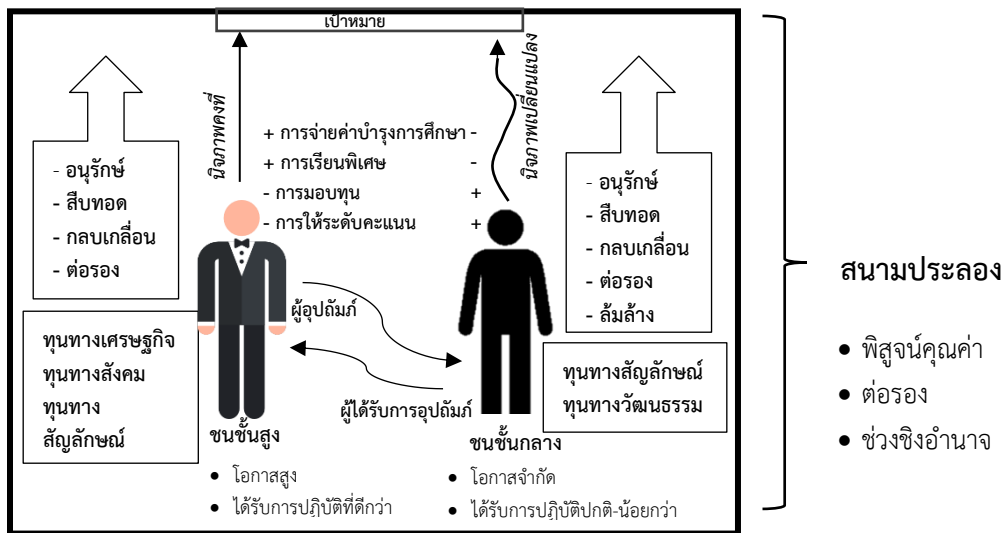
6. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในข้อ 4 แล้วอภิปรายผลโดยแสดงความคิดเห็นต่อผลการวิจัยที่พบ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้สนใจในการวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมต่อไปในอนาคต

7. นำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า

1. การศึกษากระบวนการช่วงชิงอำนาจในเรื่องฉลาดเกมส์โกงพบข้อสรุป ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แผนภูมิแสดงกระบวนการช่วงชิงอำนาจในนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกง

จากการวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจของตัวละครด้วยทฤษฎีของบูร์ดิเยอในภาพที่ 1 แสดงให้เห็นโครงสร้างของระบบการศึกษาที่นำไปสู่ปัญหาด้านการทุจริตคอร์รัปชันซึ่งขับเคลื่อนด้วยปัจจัยดังต่อไปนี้

1.1 ทุน เป็นสิ่งที่นำไปสู่ปัญหา 3 ประการ ได้แก่ 1) ความเหลื่อมล้ำ การครอบครองทุนในปริมาณที่ต่างกันทำให้เกิดข้อได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างชนชั้น โดยพบว่าตัวละครชนชั้นสูงซึ่งการครอบครองทุนจำนวนมาก มักใช้ทุนเป็นอำนาจบีบบังคับหรือสร้างแรงกดดันให้แก่ชนชั้นอื่น ๆ ก่อให้เกิดความคับแค้นในหมู่ผู้เสียเปรียบ นำไปสู่ความพยายามต่อต้านและความปั่นป่วนในระบบ 2) ระบบอุปถัมภ์ ตัวละครชนชั้นกลางซึ่งมีจุดอ่อนด้านทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสังคม มักขาดอิสรภาพในทางเลือกและการตัดสินใจ เนื่องจากต้องเลื่อนฐานะทางสังคม จึงต้องมานะพากเพียรสั่งสมทุนทางวัฒนธรรมให้เข้มแข็งเพื่อเป็นบันไดไปสู่งานหรือฐานะทางการเงินที่ดี บางครั้งจำต้องตีสนิทผู้มีอำนาจหรือชนชั้นสูงสานสัมพันธ์เป็นเครือข่ายแลกเปลี่ยนในฐานะผู้อุปถัมภ์และผู้ใต้การอุปถัมภ์ ผู้อุปถัมภ์จะตอบแทนผู้ใต้การอุปถัมภ์ด้วยการช่วยเหลือ จัดสรรทรัพยากร หรือให้ความคุ้มครอง ขณะเดียวกันก็เอาเปรียบผู้ใต้การอุปถัมภ์เพราะทราบดีว่าพวกเขาขึ้นบนขาของตนเองไม่ได้ หากปราศจากความช่วยเหลือจากตน ชนชั้นกลางเองก็ทราบดีว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวบ่อนทำลายจิตวิญญาณและกัดกร่อนศีลธรรมของตน แต่เพื่อความสุขสบายและโอกาสในการเลื่อนสถานภาพ (แม้เพียงน้อยนิด) จึงยอมอดทนในภาวะเสียเปรียบ แม้บางครั้งจะต้องละเมิดระเบียบในระบบก็ตาม 3) การคอร์รัปชัน การแสวงหาทุนของชนชั้นสูงและชนชั้นกลางที่มีระบบอุปถัมภ์เป็นสายสัมพันธ์ นำไปสู่การคอร์รัปชันซึ่งเป็นไปในลักษณะที่ชนชั้นสูงยินดีจ่าย



ชนชั้นกลางสมัยใหม่ ทั้งสองฝ่ายต่างสมรู้ร่วมคิดเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ปรารถนา แม้ชนชั้นกลางจะพยายามต่อต้านด้วยการสร้างเครือข่ายของตนเอง ทว่าในท้ายที่สุดก็เป็นเพียงการผลิตซ้ำความเหลื่อมล้ำที่เอื้อประโยชน์ให้แก่ชนชั้นสูง นั่นเพราะพวกเขาขาดอิสระในการกุมอำนาจเบ็ดเสร็จ เพราะต้องพึ่งพาสายสัมพันธ์ของชนชั้นสูงในระบบอุปถัมภ์ของตนเอง

1.2 ชนชั้น เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในระบบ ทั้งยังเป็นข้อได้เปรียบของชนชั้นสูงที่อยู่เหนือชนชั้นอื่น ๆ อย่างน้อย 2 ประการ ได้แก่ 1) การได้รับการปฏิบัติจากบุคคลรอบข้างแตกต่างกัน เช่น ครูที่มีตำแหน่งใหญ่กว่าจะได้รับความเคารพมากกว่า แม้จะมีวัยวุฒิน้อยกว่าก็ตาม นักเรียนที่เรียนพิเศษจะได้สิทธิในการเห็นข้อสอบก่อน นักเรียนที่ไม่ได้เรียน ฯลฯ ในเรื่องตลาดเกมส์โก่ง ชนชั้นสูงมักได้รับเกียรติ ได้รับการดูแลเอาใจใส่ ความเกรงใจ ความนอบน้อมหรือความเป็นมิตรจากบุคคลอื่น ทั้งยังนำไปสู่อภิสิทธิ์ในการงดเว้นโทษในแบบที่ชนกลางหรือชนชั้นล่างไม่เคยได้รับ อาทิ การจับทุจริตช่วงในการสอบกลางภาคที่ผู้อำนวยการลงโทษลิน (ซึ่งเป็นลูกชนชั้นกลาง) ด้วยการริบทุนและตัดโอกาสสอบชิงทุน ขณะที่ไต้งซึ่งเป็น ชนชั้นสูงไม่ได้รับบทลงโทษที่ชัดเจน ทั้งที่เป็นผู้ลอกข้อสอบ 2) การได้รับโอกาสที่ไม่เท่าเทียมกัน นวนิยายเรื่องตลาดเกมส์โก่งถ่ายทอดให้เห็นว่าพ่อแม่ในแต่ละชนชั้นต่างก็ใช้ทุนสนับสนุนลูกของตน จุดแตกต่างคือ พ่อแม่ชนชั้นสูงสามารถทุ่มเงินจำนวนมหาศาลให้แก่โรงเรียนโดยไม่ลังเล ขณะที่พ่อแม่ชนชั้นกลางต้องประหยัดอดออมและใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก เพื่อหาทุนรอนเป็นค่าน้ำร้อนน้ำชาให้แก่ลูก นอกจากนี้ ยังพบว่าเป้าหมายของตัวละครเด็กทุกตัวในเรื่องล้วนต้องการไปศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยต่างประเทศ จึงเป็นการตอกย้ำความไม่เท่าเทียมทางชนชั้นอีกชั้นหนึ่ง เพราะผู้ที่จะสามารถไปเรียนต่างประเทศได้ ต้องมีทุนทางเศรษฐกิจเหลือเฟือเพื่อ มิฉะนั้นก็ต้องช่วงชิงทุนศึกษาซึ่งมีอัตราการแข่งขันสูง ผู้ที่จะบรรลุเป้าหมายได้จึงจำกัดอยู่ในหมู่ชนชั้นสูงหรือชนชั้นกลางที่เป็นพวกหัวกะทิ สะท้อนว่าโอกาสของชนชั้นกลางมีอยู่จำกัด ขณะที่ชนชั้นสูงสามารถซื้อโอกาสให้ตนได้ทุกเมื่อ ข้อได้เปรียบทั้ง 2 ประการ เป็นความเหลื่อมล้ำที่สร้างความน้อยเนื้อต่ำใจให้แก่ชนชั้นกลางและเป็นเหตุผลที่ชนชั้นกลางใช้เป็นข้ออ้างในการทุจริตคอร์รัปชัน เพื่อสร้างความเท่าเทียมให้แก่ตน

1.3 สนามประลอง ในเรื่องตลาดเกมส์โก่ง “โรงเรียน” เป็นสนามประลองขนาดใหญ่ที่ทำให้เกิดหมุนเวียนของทุนประเภทต่าง ๆ และมี “การสอบ” เป็นสนามประลองย่อย ๆ เพื่อควบคุมปัจจัยให้เป็นไปตามความต้องการของผู้เล่นในสนาม โดยผู้เล่นจะใช้สนามประลองใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การพิสูจน์คุณค่าของตนเอง ในนวนิยายเรื่องตลาดเกมส์โก่ง เด็กชนชั้นสูงจะใช้คะแนนสอบเอาใจผู้ปกครอง เพื่อนำไปสู่ของรางวัลในรูปแบบต่าง ๆ ขณะที่เด็กชนชั้นกลางจะใช้คะแนนสอบเพื่อสร้างจุดเด่นให้เป็นที่ประทับใจของครูและทำให้ผู้ปกครองรู้สึกว่าคุณสมบัติที่ไต้งแรงไป สนามสอบจึงเป็นพื้นที่พิสูจน์คุณค่าที่ทำให้ตัวละครเด็กแต่ละตัวได้ในสิ่งที่ปรารถนา 2) การต่อรอง คะแนนสอบเป็นอำนาจชั้นเยี่ยมในการต่อรองของตัวละครเด็ก เช่น ใช้ต่อรองเพื่อให้ได้ทุนการศึกษา ใช้สร้างสิทธิ์ในการเป็นตัวแทนโรงเรียน ใช้เป็นใบเบิกทาง



ในการสอบชิงทุนต่างประเทศ ฯลฯ ขณะที่ผู้ใหญ่ในระบบการศึกษาจะใช้กลไกของระบบในการรักษาอำนาจและสร้างผลกำไรทางเศรษฐกิจให้แก่ตนเอง การต่อรองจึงเป็นกลยุทธ์ในสะสมทุนและทำให้เกิดการเปลี่ยนทางอำนาจในสนามประลอง 3) การช่วงชิงอำนาจ เมื่อโรงเรียนและสนามสอบเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยไหลเวียนของทุน การมอบทุน ลิตรอนทุน รักษาทุน และช่วงชิงทุน จึงเป็นสิ่งที่ผู้อ่านจะพบเห็นได้ตลอดทั้งเรื่อง การช่วงชิงอำนาจมักเป็นการใช้ช่องโหว่ที่สอดคล้องกับตำแหน่งของผู้เล่นในสนาม ผู้เล่นต้องทราบว่าตนเล่นอยู่ในตำแหน่งใด จะสามารถใช้กลยุทธ์ใดเพื่อการสร้างข้อได้เปรียบได้บ้าง อาทิ ผู้อำนวยการเท่านั้นถึงจะมีอำนาจในการมอบทุนให้เด็กคนใดคนหนึ่ง (เป็นกรณีพิเศษ) และสามารถยึดทุนคืนทันที โดยไม่ต้องมีการตั้งกรรมการสอบสวน สนามประลองจึงเต็มไปด้วยสิ่งที่มีบุรดิเยอเรียกว่า “อิลลูซิโอ” (Illusio) ได้แก่ ภาพลวงที่หลอกให้เชื่อว่าเป็นการค้ำค่าหากตนจะวางแผนและลงเล่นเกมในสนาม เพื่อให้การช่วงชิงอำนาจ สะสม และแลกเปลี่ยนทุนดำเนินไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่แห่งการเกมดังกล่าวที่เปิดโอกาสให้ตัวละครได้ทดลองมีอำนาจ คงอำนาจและเสียอำนาจ ในแง่หนึ่งจึงเป็นเสมือนพื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ของตัวละครเด็ก เต็มไปด้วยการลองผิดลองถูก บนทางสองแพร่งทางศีลธรรม นำไปสู่การเรียนรู้และบทสรุปแห่งชะตากรรมที่แตกต่างกัน

1.4 นิภาพ คือ ความโน้มเอียงทางอุปนิสัยของตัวละครซึ่งเป็นผลลัพธ์จากพื้นฐานครอบครัว ภาวะในชีวิต สถานภาพ ความกดดันทางสังคม และการอบรมสั่งสอนของครอบครัว เป็นโครงสร้างที่มีความยืดหยุ่น มักเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์และแรงกระทำจากสถานการณ์รอบข้าง จากการศึกษาพบนิภาพของตัวละครใน 2 ลักษณะ 1) นิภาพที่คงที่ ได้แก่ นิภาพของตัวละครชนชั้นสูงซึ่งคุ้นชินกับความสุขสบายและอำนาจ มักได้ทุกอย่างตามใจ การกระทำจึงขับเคลื่อนไปตามความปรารถนา ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง สนใจกับการรักษาสถานภาพของตนและทำตามคำสั่งของครอบครัวมากกว่าการคำนึงถึงศีลธรรม 2) นิภาพที่เปลี่ยนแปลง ได้แก่ นิภาพของตัวละครชนชั้นกลางที่เกิดมาพร้อมค่านิยมในการสะสมทุนและความปรารถนาในการเลื่อนสถานะทางสังคม ชีวิตเต็มไปด้วยความยากลำบาก ต้องพิสูจน์คุณค่าของตนผ่านการเล่าเรียน แยกคาดหวังจากครอบครัว จึงต้องทุ่มทุนกับการช่วงชิงทุนมากกว่าคนอื่น ๆ จุดเปลี่ยนของนิภาพของตัวละครจะมาจากความรู้สึกเชิงลบที่รุนแรงต่อเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง นำไปสู่การตัดสินใจเลือกซึ่งสะท้อนถึงนิภาพที่เลื่อนไหล เช่น ความรู้สึกผิดหวังและการเสียทุนของแบงค์ ทำให้เขาขาดศรัทธาต่อระบบ ไม่ไว้วางใจใคร และมองโลกในแง่ร้าย นิภาพที่ถูกกระทำทำให้แบงค์เปลี่ยนจากคนซื่อไปเป็นคนโกง เชื่อในอำนาจของเงินมากกว่าคุณธรรมที่จับต้องไม่ได้ นิภาพทั้ง 2 ลักษณะสะท้อนถึงกรอบประสบการณ์และความกดดันของชนชั้นที่แตกต่างระหว่างชนชั้นสูงและชนชั้นกลาง ชนชั้นสูงขับเคลื่อนด้วยความอยากคงความสบาย ส่วนชนชั้นกลางขับเคลื่อนด้วยความอยากพ้นไปจากความอยากลำบาก กระนั้น นวนิยายก็แสดงให้เห็นว่าความอยากก็มีผลทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ความอยาก

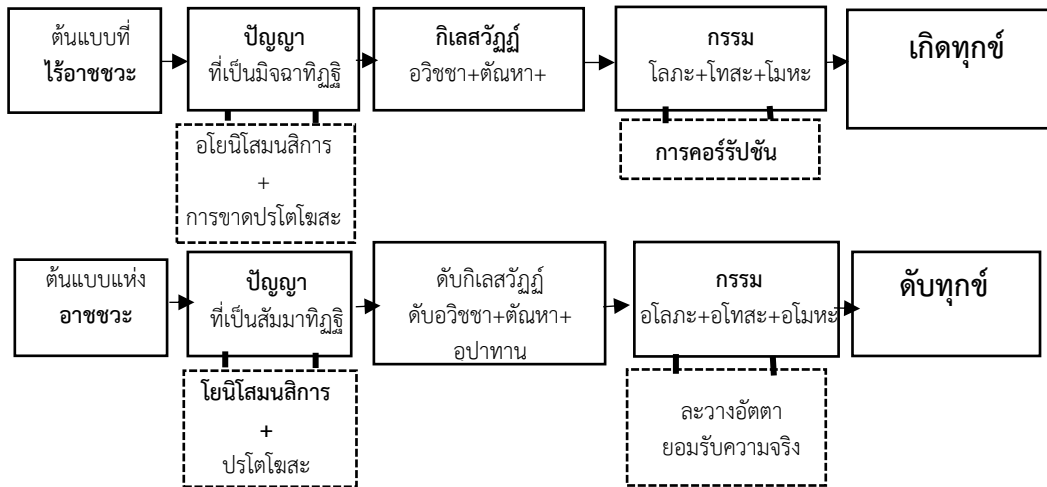


เชิงลบอาจนำไปสู่การคอร์รัปชัน แต่ความอยากเชิงบวกก็นำไปสู่การทำลายวงจรคอร์รัปชันได้เช่นกัน ดังเช่นกรณีที่ดินเล็อกจะสารภาพการโกงข้อสอบ STIC เพราะอยากหลุดพ้นจากวงจรแห่งการโกงและอยากหลุดจากความรู้สึกผิดที่มีต่อแบงค์

1.5 กลยุทธ์ เป็นวิธีการที่ตัวละครใช้ในการช่วงชิงทุนในสนามประลองพบบ้างสิ้น 5 กลยุทธ์ ได้แก่ กลยุทธ์อนุรักษ์ กลยุทธ์สืบทอด กลยุทธ์ปฏิเสธรอบกลบเกลื่อน กลยุทธ์ต่อรอง และกลยุทธ์ล้มล้าง การใช้กลยุทธ์ของตัวละครจะสัมพันธ์กับนิมิตภาพ ชนชั้น กำลังทุนในการครอบครอง เป้าหมาย และสถานการณ์ที่เผชิญ ยิ่งตัวละครใดต้องต่อสู้ดิ้นรนมาก จะยิ่งใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายและมากกว่าตัวละครอื่น การใช้กลยุทธ์แต่ละประเภทสะท้อนถึงเป้าหมาย ความกดดัน และท่าทีที่สัมพันธ์กับสถานะของตัวละคร อาทิ การใช้กลยุทธ์อนุรักษ์สะท้อนว่าตัวละครต้องการได้รับความเอ็นดูและผลประโยชน์จากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน การใช้กลยุทธ์สืบทอด สะท้อนถึงการแบกความคาดหวังของครอบครัว การใช้กลยุทธ์ปฏิเสธรอบกลบเกลื่อนสะท้อนถึงความพยายามสร้างอำนาจซึ่งมักชุกซ่อนความผิดหรือผลประโยชน์ไว้เบื้องหลัง กลยุทธ์ต่อรองเป็นกลยุทธ์ที่ถูกใช้มากที่สุด เนื่องจากเป็นวิธีการที่ง่ายและรวดเร็วในการเข้าถึงเป้าหมาย ส่วนกลยุทธ์ล้มล้างเป็นกลยุทธ์ที่พบน้อยที่สุด โดยมี “ลิน” เป็นตัวละครเพียงตัวเดียวที่ใช้กลยุทธ์ดังกล่าว อันเป็นการสะท้อนถึงความพยายามในการควบคุมและจัดการกับปัญหา ซึ่งนำลินไปสู่การปล่อยวางในท้ายที่สุด

1.6 ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ ปรากฏในรูปกิจกรรม 4 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสนามประลอง ได้แก่ การจ่ายค่าบำรุงการศึกษา การเรียนพิเศษ การมอบทุนการศึกษา และการให้ระดับคะแนน ซึ่งล้วนเป็นกิจกรรมที่แปลงโฉมความสัมพันธ์เชิงอำนาจหรือเชิงเอาเปรียบให้ดูเหมือนเป็นกิจกรรมตามกติกาในระบบการศึกษา แต่แท้ที่จริงกลับแฝงไว้ซึ่งการสมยอมของระบบอุปถัมภ์ที่ต่างฝ่ายต่างตอบแทนกันอย่างลับ ๆ โดยมีความยากไร้ (ไม่มีเงิน ไม่ได้มีโอกาส ไม่เก่ง) ของผู้ที่มีทุนต่ำคอยขับเคลื่อน จนทำให้เกิดข้อได้เปรียบเสียเปรียบและการกดขี่ระหว่างชนชั้นภายในสนามประลอง สะท้อนถึงโครงสร้างของระบบที่เอื้อให้เกิดการทุจริตซึ่งยังคงไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง

2. แนวคิดเชิงจริยธรรมทางพระพุทธศาสนาในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกงพบข้อสรุป ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงกระบวนการเกิดทุกข์และดับทุกข์ของตัวละครในนวนิยาย เรื่องฉลาดเกมส์โกง

จากแผนภาพดังกล่าว แนวคิดเชิงจริยธรรมทางพระพุทธศาสนาในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกงซึ่งสะท้อนถึงปัจจัยภายในตัวบุคคลที่ทำให้เกิดการคอร์รัปชัน อธิบายได้ด้วยกับหลักธรรม 5 ประการ ได้แก่ อาชวชะ ปัญญา กิเลสวัฏฏ์ กรรม และโยนิโสมนสิการ ดังนี้

2.1 แนวคิดเรื่องอาชวชะหรือความซื่อสัตย์ คือหนึ่งในคุณธรรมของนักปกครองซึ่งสัมพันธ์กับการวางตัวของผู้ปกครองและผู้ใหญ่ในระบบการศึกษา ด้วยเหตุว่ากระบวนการศึกษาภายในตัวบุคคลจะเริ่มจากอิทธิพลจากปัจจัยภายนอก เด็กย่อมเลียนแบบและสนใจต่ออากัปกริยาของผู้ใหญ่ซึ่งอยู่ใกล้ตัว อาทิ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ และผู้บริหารสถานศึกษา สิ่งที่ผู้ใหญ่ทำย่อมซึมซับเข้าไปในมโนสำนึกของเด็กมากกว่าคำสอน หากต้องการให้เด็กมีอาชวชะหรือความซื่อตรง จึงควรเริ่มจากการพัฒนาอาชวชะในผู้ใหญ่เสียก่อน ดังที่พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต) ได้กล่าวว่า การมีตัวอย่างช่วยให้เกิดความมั่นใจว่า สิ่งที่กำลังปฏิบัติและมุ่งหมายนั้น เป็นสิ่งที่ทำได้จริง บรรลุได้จริง และทำสำเร็จแล้ว จะทำได้จริง ๆ ฉะนั้นเมื่อเด็กทำตามผู้ใหญ่ ก็จะกลายเป็นแม่พิมพ์ให้เด็กรุ่นลูกต่อไปในวันหน้า หากเด็กเหล่านั้นได้รับการปลูกฝังความไร้อาชวชะ ย่อมกลายเป็นสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีต่อลูกหลานรุ่นถัดไปเรื่อย ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ผู้ใหญ่จึงควรเป็นปราคการด่านแรกในการ “ตัด” จริตของตนให้อยู่ในครรลองครองธรรม วันหน้าสังคมจะได้มีผู้นำและผู้เฒ่ารุ่นถัดไปให้เชื่อตรงตามหนทางที่ถูกที่ควรสามารถพิจารณาโลกและชีวิตในทางที่ถูกต้อง

2.2 แนวคิดเรื่องปัญญา ปัญญาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนทั้งภายนอกและปัจจัยภายในเพื่อนำไปสู่การศึกษาที่ถูกต้อง รู้จักคิดและเท่าทันความจริงของโลก นวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกง ชี้ให้เห็นว่า ตัวละครเด็กซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่น อาจพัฒนาโลกิยะปัญญาไป



ในทางเกื้อกูลหรือดำเนินไปในทางผิดพลาดได้ แหล่งที่มาเบื้องต้นที่นำไปสู่ปัญญามี 2 ประการ คือ 1) ปัจจายานนอก เรียกว่า “ปรโตโฆสะ” ได้แก่ การเชื่อฟังในคำโน้มน้าว แนะนำ ชี้แนะ หรือเสียงของผู้อื่น หากผู้ที่ให้คำแนะนำเป็นกัลยาณมิตร ย่อมกระตุ้นให้เกิดสัมมาทิฐิหรือใช้ปัญญาในทางที่ถูกต้อง แต่หากผู้ที่แนะนำเป็น “อมิตร” หรือมิตรเทียม ย่อมนำไปสู่การได้ยิน ได้ฟัง ได้เห็นแนวทางผิด ๆ และวางท่าทีต่อสิ่งทั้งหลายอย่างไม่ถูกต้อง เพราะอมิตรจะปลุกปั่น ให้ความรู้แต่สิ่งที่ทำให้เป็นทุกข์ กระแทกกระทั้นอัดตา จนต้องดิ้นรนทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเห็นผิด ด้วยคิดว่าสิ่งเหล่านั้นจะทำให้ชีวิตดีขึ้น ด้วยเหตุนี้ การขาดปรโตโฆสะที่ดี จึงนำไปสู่ปัญญาที่เป็นมิจฉาทิฐิ 2) ปัจจายานใน เรียกว่า “โยนิโสมนสิการ” หมายถึงการใช้ปัญญารู้จักคิด พินิจ พิจารณาส่ต่าง ๆ ตามสภาวะหรือความความสัมพันธ์แห่งเหตุปัจจัย เป็นวิธีการตัดตอนค้นหา เวทนา และอวิชชา ซึ่งนำไปสู่กรรมดีและการพ้นทุกข์ ส่วนการทำในใจที่ไม่แยบคาย การไม่รู้คิด หรือ “อโยนิโสมนสิการ” เป็นเหตุให้ปุถุชนติดข้องอยู่กับกิเลสและอวิชชา จิตปรุงแต่งตามอำนาจของตัณหา จนไม่อาจพิจารณาสถานการณ์ตามความเป็นจริงได้

2.3 แนวคิดเรื่องกิเลสวัฏฏ์ เป็นส่วนหนึ่งของไตรวัฏฏ์ในหลักปฏิบัติสมุปบาท ตามคติทางพระพุทธศาสนา ถือเป็นจุดเริ่มต้นแห่งทุกข์ เพราะองค์ประกอบของกิเลสวัฏฏ์ อันได้แก่ อวิชชา ตัณหา และอุปาทาน คือ สาเหตุที่ผลักดันให้มนุษย์คิดปรุงแต่งการกระทำต่าง ๆ จากการศึกษาพบพฤติกรรมการคอร์รัปชัน 4 รูปแบบที่สื่อถึงการผลักดันของกิเลสวัฏฏ์ ได้แก่ การให้และรับสินบน การใช้อำนาจหน้าที่แสวงหาผลประโยชน์ทับซ้อน การใช้นโยบายและกฎเกณฑ์อย่างมีอคติ และการทุจริตในการสอบ ผลาถเกมสโกงชี้ให้เห็นว่า การบงการของกิเลสวัฏฏ์คือกลไกที่ทำให้เกิดการทุจริตคอร์รัปชัน ผู้ทุจริตทั้งหลายซึ่งมองโลกด้วยความเห็นผิด (อวิชชา) ย่อมใส่คุณค่าและความหมายให้แก่สิ่งต่าง ๆ สิ่งใดที่ขอบใจก็ยึดว่า “เป็นของฉัน” (อุปาทาน) พยายามไขว่คว้า ควบคุมบงการให้เป็นไปตามต้องการ สิ่งใดไม่เป็นที่ขอบใจ ก็พยายามผลักไสดิ้นรนให้พ้นไปจากสภาพนั้น ๆ ทำให้กระบวนชีวิตตกเป็นทาสความทะยานอยาก (ตัณหา) เมื่อได้มาก็ยิ่งแสวงหา กอบโกย พอพูนอย่างไม่รู้จักสิ้น โดยไม่สนใจว่าจะถูก หรือผิดศีลธรรม เมื่อการกระทำถูกขัดด้วยความยึดอยากและหลงผิด ชีวิตย่อมเหมือนเดินทาง อยู่ในความมืด มองไม่เห็นทุกข์ที่แผ่ร่นมากับอวิชชา ตัณหา และอุปาทาน จึงประกอบกรรมที่กลายเป็นเงื่อนไขแห่งทุกข์เวทนาต่อตนเอง สังคม และบุคคลรอบข้าง ต้องเผชิญหน้ากับความทุกข์และความไม่เที่ยงที่เข้ามาบดขยี้ เพราะย่อมไม่มีสิ่งใดอยู่ใต้การควบคุมของมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์เบ็ดเสร็จ

2.4 แนวคิดเรื่องกรรม เป็นผลสืบเนื่องมาจากเจตนาและการมองโลก โดยมีจิตใจเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดการทำดีหรือชั่ว กรรมชั่วจะถูกขับเคลื่อนด้วยมิจฉาทิฐิที่แปรเปลี่ยนไปด้วยอกุศลมูล ได้แก่ โลภะ โทสะ และโมหะ นำไปสู่วิบากกรรมในรูปความทุกข์ลักษณะต่าง ๆ เช่น การสูญเสียเพื่อน การสูญเสียทรัพย์สิน การสูญเสียอนาคต การสูญเสียชื่อเสียง การสูญเสียความไว้วางใจจากบุคคลรอบข้าง การหมกมุ่นในความแค้นความหวังกังวลต่ออนาคตที่มีตน



สภาพจิตที่ติดขัด คับข้อง ไม่เกื้อกูล ฯลฯ ขณะที่กรรมดีมีกุศลมูลเป็นแรงขับ นำไปสู่วิบากกรรม คือความหลุดพ้นจากความยึดอยากต่าง ๆ ที่ถ่วงรั้งชีวิตอยู่ ลินถือเป็นตัวอย่างของปัจเจกบุคคลที่สามารถเปลี่ยนสภาพจิตให้สุขสงบได้ด้วยกรรมดี จากคนที่รู้สึกผิดและมีชนกติดหลัง สามารถละวางอัตตาและกล้าเผชิญหน้ากับความจริงได้ ด้วยความปรารถนาที่เป็นกุศลซึ่งต้องการปลดปล่อยแรงบีบให้พ้นจากกรงแห่งทุกข์ ทำให้เธอรู้เท่าทันความทุกข์และสามารถเลือกเดินในทางที่ถูกต้องได้

2.5 แนวคิดเรื่องโยนิโสมนสิการ “ลิน” เป็นตัวละครที่ปรากฏแนวคิดโยนิโสมนสิการอย่างชัดเจน เพราะเธอมีทั้งปรัโตโสคือพ่อผู้คอยเป็นที่พึ่งและชี้นำมนสิการ และมีสติปัญญาที่รู้คิด รู้จักมอง รู้จักพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ด้วยเหตุปัจจัย จึงสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดจากมิจฉาทิฐิไปสู่สัมมาทิฐิได้ในที่สุด ตอนท้ายเรื่องลินสอบสัมภาษณ์เข้าคณะครุศาสตร์ เนื่องจากมองเห็นทุกข์ของตนว่า เกิดจากความคับข้องใจ ความอึดอัด ความดื้อรน และความปรารถนาในความยุติธรรม อันเป็นสภาพจิตใจที่เกิดเพราะสมุทัย คือ ผู้อำนวยการศึกษาและครูที่ทำให้เธอเสื่อมศรัทธาต่อระบบการศึกษา เป็นเหตุให้เธอคิดแก้แค้นทางคืนความชอบธรรมจากพวกเขา จากนั้นจึงมองเห็นนิโรธหรือความดับทุกข์ว่า หากเธอสามารถทำให้ระบบมีครูดี ๆ ครูที่สามารถเข้าถึงเด็กทุกคนได้ คงไม่มีเด็กคนใดลุกขึ้นมาเสี่ยงทุกข์ให้เสียผู้เสียคนเหมือนเธอหรือแรงบีบ ลินจึงสมัครเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของระบบโดยมีอุดมการณ์ว่าจะใช้ปัญญาให้เป็นประโยชน์แก่เด็กคนอื่น ๆ จุดนี้ถือว่าลินเห็นมรรคได้ชัดเจน กระบวนการคิดเช่นนี้เป็นวิธีคิดแบบอริยสัจซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ ส่งผลให้ลินมองปัญหาได้กระจ่างเลือกทางเดินได้เหมาะสมและดับทุกข์ของตนได้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การศึกษากระบวนการช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกงสะท้อนให้เห็นว่า มูลเหตุที่ทำให้เกิดการช่วงชิงอำนาจระหว่างตัวละครในเรื่อง เป็นผลจากปัญหาสำคัญในแวดวงการศึกษา 4 ประการ ดังนี้

ประการแรก คือ ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสถานศึกษา สืบเนื่องจากการมีต้นทุนที่ไม่เหมือนกันของผู้ปกครองและเด็กนักเรียนในเรื่อง ทุนที่แตกต่างกันนี้นำไปสู่พฤติกรรม การเลือกปฏิบัติของครูในโรงเรียน เช่น การรับจ้างสอนพิเศษนอกเวลาเรียนของครู จนเกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างเด็กมีฐานะซึ่งมีเงินเรียนพิเศษและเด็กที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ การใช้ภาพเด็กเก่งขึ้นป้ายโฆษณาความสำเร็จของโรงเรียน จนเกิดค่านิยมในการยึดติดกับชื่อเสียงของสถาบัน ฯลฯ ความเหลื่อมล้ำจากพฤติกรรมดังกล่าวได้ขีดเส้นแบ่งความเป็น “พวกเขา” และ “พวกเรา” ในหมู่นักเรียนชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ นอกจากนี้ การที่เป้าหมายของตัวละครเด็กทุกตัวในเรื่องต่างประสงค์จะไปเรียนต่อในมหาวิทยาลัยต่างประเทศ ไม่เพียงเป็นการตอกย้ำค่านิยม



ที่ว่า ต่างประเทศมีบุคลากรทางการศึกษาที่ดีกว่า ทรัพยากรทางการศึกษาที่ดีกว่า เมื่อเรียนจบย่อมมีโอกาสในการทำงานและความก้าวหน้ามากกว่า หากยังสื่อถึงความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นของตัวละคร เพราะผู้ที่จะสามารถไปเรียนต่างประเทศได้โดยไม่ต้องกังวลนั้น มักเป็นเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะอย่างพัฒนา เกรซ หรือไต้ง มิฉะนั้นก็ต้องมีสติปัญญาดีเยี่ยมจนช่วงชิงทุนศึกษาที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างลื่น หรือแบงค์ สิทธิในการเรียนจึงจำกัดอยู่ในหมูชนชั้นสูงหรือชนชั้นกลางที่เป็นพวกหัวกะทิเท่านั้น ทั้งนี้อาจมีปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กชนชั้นกลางหัวกะทิไม่ได้เรียนต่อดังที่พบในเรื่องฉลาดเกมส์โกง จึงเป็นตลกร้ายที่สื่อถึงข้อเท็จจริงว่าความฉลาดไม่อาจช่วยแก้ปัญหาได้ทุกอย่างและไม่อาจสร้างกลไกการแข่งขันที่เป็นธรรมอย่างแท้จริงได้

ประการที่สอง คือ ปัญหาการจัดสรรทรัพยากรที่มีคุณภาพไม่เท่าเทียมของภาครัฐ ดังพบว่าโรงเรียนกรุงเทพวิปัญญานในเรื่องฉลาดเกมส์โกง จัดอยู่ในกลุ่มโรงเรียนขนาดใหญ่ในเมือง หรือโรงเรียนที่มีชื่อเสียง ซึ่งมักได้รับการจัดสรรทรัพยากรทางการศึกษามากกว่าโรงเรียนขนาดเล็กหรือโรงเรียนตามต่างจังหวัด จนเป็นเหตุให้ผู้ปกครองในเรื่องพยายามระดมทุนต่าง ๆ เพื่อแลกกับสิทธิในการเข้าเรียนของลูก โดยมีเหตุผลว่า การเข้าเรียนในโรงเรียนดังกล่าวกจะทำให้ลูกมีอนาคตที่ดี กลายเป็นการเปิดช่องให้ผู้มีอำนาจในสถานศึกษาเรียกรับผลประโยชน์ในรูป “เงินแป๊ะเจี๊ยะ” จนเกิดความเหลื่อมล้ำในระบบเพราะนักเรียนที่จะได้สิทธิเข้าเรียนมักเป็นลูกหลานคนมีฐานะมากกว่าลูกหลานคนยากจน (ที่แม้จะทำคะแนนได้ดี) ผู้ปกครองที่ทุนทางเศรษฐกิจไม่มากพอก็จำต้องเที่ยวกู้หนี้ยืมสิน แล้วสมยอมให้แก่การคอร์รัปชันแบบตามน้ำเหมือนผู้ปกครองชนชั้นกลางในนวนิยายดังกล่าว

ประการที่สาม คือ ปัญหาคุณภาพในการศึกษา นวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกงนำเสนอภาพของสนามสอบในฐานะสนามประลองช่วงชิงอำนาจ โดยมีระดับคะแนนเป็นรางวัลจูงใจให้แก่ผู้เล่นในสนาม กลยุทธ์ต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้เพื่อยกระดับคะแนน ล้วนเป็นวิธีที่ใช้ได้ผลกับข้อสอบแบบปรนัย ซึ่งเป็นวิธีสอบที่พบเห็นได้บ่อยครั้งในระบบการศึกษาของไทย จุดนี้สะท้อนให้เห็นช่องโหว่ของการประเมินผลในสถานศึกษา เนื่องจากผู้สอบต้องเลือกคำตอบแบบตายตัวจากตัวเลือกที่กำหนดให้ โดยไม่มีสิทธิ์โต้แย้ง แสดงความเห็น หรือให้เหตุผลในสิ่งที่เลือก ผลลัพธ์จากการสอบด้วยข้อสอบปรนัยนำไปสู่การพึ่งพิงทางเลือกของผู้อื่นหรือคำตอบของผู้อื่น อันสื่อว่าการศึกษาไทยยังยึดติดกับการเรียนรู้แบบเดิม ๆ โดยไม่สนใจว่าเด็กจะเกิดองค์ความรู้ขึ้นมาหรือไม่ กลายเป็นหนทางให้เด็กโกงด้วยการคิดค้นรหัสพิเศษเพื่อส่งคำตอบ ซึ่งสะท้อนถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์มากกว่าวิธีการ การกาบาทหรือฝนคำตอบกลายเป็นกรอบขังความคิดให้เด็กคาดเดาคำตอบที่ต้องตรงใจครูผู้สอน เด็กเก่งในเรื่องนี้จึงเป็นเด็กที่เก่งท่องจำแต่ขาดความคิดสร้างสรรค์อย่างแบงค์ มิใช่เด็กเก่งที่กล้าวิพากษ์ กล้าตั้งคำถาม มีสุนทรียะหรือกล้าคิดนอกกรอบแบบลิน



ประการที่สี่ คือ ปัญหาการคอร์รัปชันที่เกิดจากองค์ประกอบด้านโครงสร้างของระบบและด้านตัวบุคคล ซึ่งควรได้รับการแก้ไขไปพร้อมกัน มิใช่แก้ไขเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง โดยเฉพาะการมุ่งสั่งสอนคุณธรรมในตัวบุคคล แต่ระบบกลับเต็มไปด้วยความฉ้อฉล จึงกลายเป็นว่าระบบกำลังบีบบังคับให้คนต้องโกง พร้อมกับการทำลายขวัญกำลังใจของผู้ที่มุ่งมั่นจะเป็นคนดี อาทิ ครูประวิทย์ที่ไม่เคยได้เลื่อนตำแหน่ง ทั้งที่อดทนทำงานอย่างหนัก แต่ครูรุ่นน้องที่ใช้ตำแหน่งหน้าที่แสวงหาประโยชน์กลับได้เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน เด็กที่เรียนพิเศษกับอาจารย์โสภณได้คะแนนอย่างง่าย ๆ เพราะได้เห็นแนวข้อสอบก่อน ส่วนนักเรียนที่ไม่มีเงินเรียนพิเศษต้องถูกเบียดอันดับให้รั้งท้าย ทั้งหมดนี้สะท้อนว่าการแก้ไขปัญหาที่ตัวบุคคลโดยไม่แก้ที่ระบบคือความล้มเหลวในการรณรงค์และปราบปรามการทุจริต สังคมไทยต้องการระบบที่เที่ยงธรรมโปร่งใส มีการจัดสรรทรัพยากรอย่างเท่าเทียม ไม่เลือกปฏิบัติ เพื่อทำลายระบบอุปถัมภ์และกิจกรรมที่มีผลประโยชน์ทับซ้อน ขณะเดียวกันแต่ละบุคคลก็ควรรักษาโลกภายในของตนด้วยการเปิดรับประโยชน์เสียจากกัลยาณมิตร (เช่น พ่อแม่ ครู อาจารย์ บุคคลมีชื่อเสียง หรือบุคคลแวดล้อม) ซึ่งจะให้คำแนะนำในทางถูกต้องดีงาม รวมทั้งขัดเกลาปัญญาของตนด้วยองค์ธรรมแห่งโยนิโสมนสิการ เพื่อลดทอนตัวตนที่เป็นต้นตอแห่งความทุกข์และการคอร์รัปชัน

อนึ่ง การศึกษากระบวนการช่วงชิงอำนาจในที่นี้ยังสะท้อนให้เห็นลักษณะโครงเรื่องแบบการเดินทางของวีรบุรุษหรือวีรสตรี ดังพบว่าการเดินทางของลินคือการเรียนรู้ที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ผ่านสนามสอบในฐานะสนามประลอง ทุกครั้งที่เธอเดินทางเข้าสู่สนามจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์และเติบโตขึ้น การเปลี่ยนผ่านของตัวละครเช่นนี้สอดคล้องกับผลการวิจัย ภาณุมาศ อีสริยศไกร ที่ศึกษาการช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัย แนวดิสโทเปียไตรภาคเรื่องฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy) ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) โดยใช้แนวคิดของบูร์ดิเยอว่าด้วยเกมในสนามประลองซึ่งพบว่า แคทนิส เอเวอร์ดีน (Katniss Everdeen) ตัวละครเอกในเรื่องจะเติบโตขึ้นทุกครั้งที่เธอเข้าสู่สนามประลอง แม้ว่าการเติบโตของลินและแคทนิสผ่านการเล่นเกมนั้นสนามจะไม่เหมือนกันทั้งหมด แต่เปลี่ยนอัตลักษณ์ทุกครั้งที่ผ่านมาสนามประลองเป็นข้อยืนยันว่า สนามประลองมีลักษณะเป็นจุดเปลี่ยนผ่านระหว่างวัย คือ ภาวะการเติบโตจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ โดยมีแรงขับเคลื่อนการกระทำเป็นความรับผิดชอบที่มีต่อความอยู่รอดของตนและครอบครัว ตอนท้ายเรื่องทั้งแคทนิสและลินต่างได้รับการกระตุ้นเตือนสำนึกทางศีลธรรมในลักษณะคล้ายคลึงว่า “สังคมในอนาคตเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับกระทำของพวกเราในวันนี้ หากไม่ต้องการสังคมที่โหดร้าย...ดังเช่นที่สะท้อนอยู่ในวรรณกรรม...ก็จะต้องเลือกการกระทำเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว” (ภาณุมาศ อีสริยศไกร, 2556) โดยนัยนี้ลินและแคทนิสจึงเป็นวีรสตรีที่กอบกู้ “บางสิ่ง” คืนสู่สังคม ซึ่งบางสิ่งที่ว่านั้นเป็นสัญญาณของสิ่งที่ผู้ประพันธ์เห็นว่ากำลังหายไปจากสังคมของตน แคทนิสกอบกู้สันติภาพในสังคมอเมริกัน ส่วนลินกอบกู้ความซื่อตรงในสังคมไทย วรรณกรรม



ดังกล่าวจึงทำหน้าที่สะท้อนความกังวลของผู้ประพันธ์และแสดงความหวังที่ผู้ประพันธ์มีต่อเยาวชนในลักษณะที่คล้ายคลึงกับวรรณกรรมคำสอน

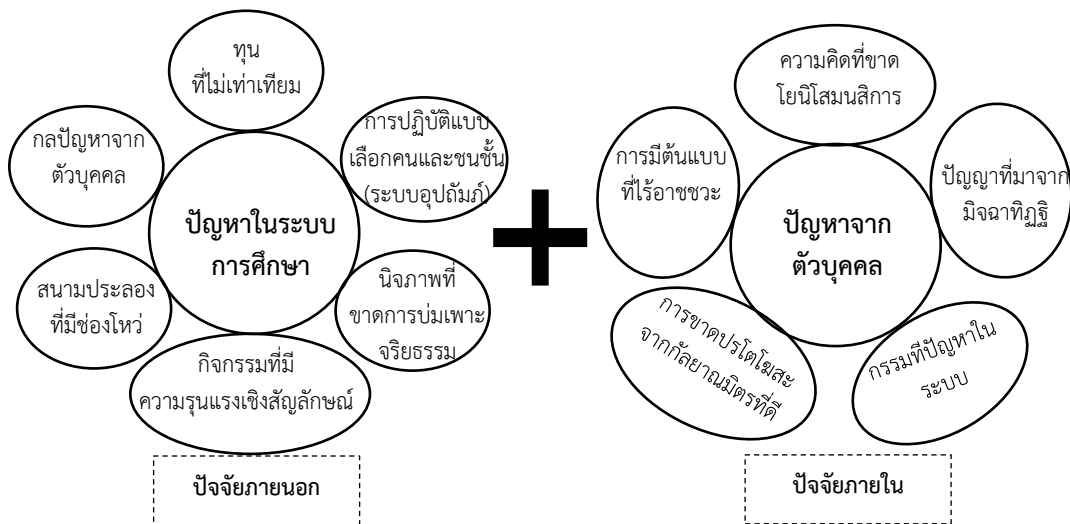
สำหรับการศึกษาแนวคิดเชิงจริยธรรมทางพระพุทธศาสนา ผู้วิจัยพบว่าปัญหาความล้มเหลวทางศีลธรรมในระบบการศึกษาซึ่งนำเสนอผ่านนวนิยายดังกล่าว เกิดจากทัศนคติในการแก้ไขปัญหาที่ผิดทิศ ผิดทาง เนื่องจากผู้ใหญ่คอยแต่จะกดดันคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็ก แต่กลับละเลยที่จะกดดันคุณธรรมและจริยธรรมของตนเอง ความย้อนแย้งแห่งความประพฤติดังกล่าวของผู้ใหญ่ในเรื่องซึ่งไม่อาจเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่เด็กได้นั้นนำไปสู่การซึมซับพฤติกรรมและเลียนแบบ ทั้งความคิดที่เป็นมิจฉาญาณ พฤติกรรมที่ไร้อาชวะ และขับเคลื่อนกรรมด้วยกิเลสวัฏฏ์ จนนำไปสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาดและกลายเป็นรากเหง้าการทุจริต เมื่อเด็กเห็นว่าผู้ใหญ่โกงก่อนและประพฤติดีไปจากสิ่งที่พร่ำสอน จึงเกิดเป็นข้อกังขาว่า หากความซื่อตรงเป็นสิ่งดี เหตุใดผู้ใหญ่จึงทำในสิ่งที่ตรงกันข้าม ด้วยเหตุนี้ การสอนศีลธรรมที่มุ่งขัดเกลาเฉพาะเด็ก แต่ละเลยการกดดันศีลธรรมในผู้ใหญ่ จึงไม่อาจก่อรูปหรือสร้างความเปลี่ยนแปลงทางศีลธรรมใดๆ ให้แก่สังคม ภาระทางศีลธรรมในวันนี้จึงควรเริ่มต้นที่ผู้ใหญ่ โดยเฉพาะพ่อแม่ ครูอาจารย์ และผู้บริหารในสถานศึกษาซึ่งควรทำให้เห็นเป็นแบบอย่างและสร้างบรรทัดฐานให้เด็กประจักษ์ถึงความดีงาม เพื่อผลักดันให้เกิดสภาพแวดล้อมและระบบสังคมที่เกื้อกูลต่อการบ่มเพาะศีลธรรมอันดีงามให้แก่เด็ก ๆ

นอกจากนี้ นวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกงยังตอกย้ำแนวคิดเรื่องกรรมในพระพุทธศาสนา โดยสะท้อนให้เห็นว่า เส้นทางแห่งชีวิตย่อมนำมาซึ่งทางเลือก ทางเลือกดังกล่าวอาจนำไปสู่ความสุขหรือความทุกข์ ไม่ว่าจะเลือกทางใด บุคคลย่อมต้องรับผิดชอบผลแห่งการกระทำของตน สำหรับประเด็นที่ว่าด้วยการพ้นทุกข์ อันเป็นจุดหมายของชีวิตตามทัศนะทางพระพุทธศาสนา ในเรื่องนี้นำเสนอผ่านการใช้กลยุทธ์ลัทธิล้างของลิน แม้ว่าลินจะใช้กลยุทธ์นี้ทั้งกับตนเองและผู้อื่น แต่ผลกระทบที่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้แก่ลินอย่างใหญ่หลวง คือ การใช้กลยุทธ์ลัทธิล้างกิเลสของตนเอง จนนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงทางจิต จากผู้ยึดมั่นถือมั่นในอดีตไปสู่การละวางอดีตของตนเอง สื่อว่าการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจำเป็นต้องเริ่มจากการเปลี่ยนแปลงภายใน คือ ต้องเปลี่ยนมุมมองในการมองโลกของตนด้วยสำนึกทางจริยธรรมให้ได้เสียก่อน จึงจะสามารถสร้างความยุติธรรมให้แก่ตนเองและผู้อื่นได้ สอดคล้องกับที่วิทย์ วิศทเวทย์ กล่าวถึงโลกแห่งสามัญวิสัยตามทัศนะของพุทธปรัชญาว่า “ความสุขสงบแท้จริงของมนุษย์มิได้อยู่กับความสามารถในการควบคุมโลกภายนอก แต่อยู่ที่ความสามารถในการควบคุมจิตใจของตนเอง” (วิทย์ วิศทเวทย์, 2553) การจบเรื่องด้วยบทสรุปปลายเปิดของนวนิยายเรื่องฉลาดเกมส์โกง จึงเป็นการทิ้งท้ายให้อ่านเป็นผู้อ่านเป็นผู้กำหนดทิศทางอนาคตของสังคมต่อไปเองว่า จะทำให้ดีขึ้นหรือแย่ลงกว่าเดิม ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้อ่านไตร่ตรองการกระทำและรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง อันจะนำไปสู่การใช้ชีวิตอย่างมีสติและมีสำนึกทางจริยธรรมแท้จริง



องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ปรากฏในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นองค์ความรู้ที่ได้จาก 2 ส่วน คือ 1) การวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจโดยใช้ทฤษฎีของบูร์ดิเยอ เพื่อพิจารณาปัญหาในระบบการศึกษา 2) การวิเคราะห์แนวคิดเชิงจริยธรรมโดยใช้แนวคิดทางพระพุทธศาสนา เพื่อพิจารณาปัญหาจากตัวบุคคล ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนผังแสดงปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาการคอร์รัปชัน

จากแผนผังดังกล่าวแสดงให้เห็นมูลเหตุแห่งการคอร์รัปชันว่าเกิดจากปัจจัย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ปัญหาที่เกิดระบบการศึกษาอันเป็นปัจจัยภายนอก ซึ่งประกอบด้วยการจัดสรรทุนที่ไม่เท่าเทียม การปฏิบัติต่อในระบบแบบเลือกคนและชนชั้นซึ่งสร้างระบบอุปถัมภ์ นิภาพของคนในระบบที่ขาดการบ่มเพาะจริยธรรม กิจกรรมที่มีความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ซึ่งชักชวนผลประโยชน์แอบแฝง สนามประลองที่มีช่องโหว่ให้เล่นนอกกติกา และการใช้กลยุทธ์เชิงเอาเปรียบเพื่อเบียดบังทรัพย์สิน 2) ปัญหาที่เกิดจากตัวบุคคลอันเป็นปัจจัยภายในซึ่งประกอบด้วย การมีต้นแบบที่ไร้อาชวชะ การขาดปรโตโมสะจากกัลยาณมิตรที่ดี ปัญหาที่มาจากมิจฉาทิฐิ ความคิดที่ขาดโยนิโสมนสิการ และกรรมที่มีอกุศลมูลเป็นแรงขับ ปัจจัยทั้ง 2 ส่วนสื่อว่าปัญหาดังกล่าวต้องแก้ไขทั้งตัวระบบและตัวบุคคลไปพร้อมกัน จึงจะสามารถทำลายการทุจริตคอร์รัปชันและระบบอุปถัมภ์ให้หมดไปจากสังคมได้

สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาระบบการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่อง ฉลาดเกมส์โกงพบว่าการทุจริตคอร์รัปชันของตัวละครในเรื่องนี้สะท้อนถึงระบบการศึกษาที่



อ่อนแอและความบกพร่องทางจริยธรรมของบุคคลซึ่งควรได้รับการแก้ไข เมื่อมีให้ปัญหาดังกล่าวเป็นมะเร็งลูกกลมทำลายสังคมจนล่มสลาย โดยควรแก้ไขดังนี้ 1) ในแง่ระบบ ควรมีการจัดสรรทุนและทรัพยากรให้สถาบันศึกษาแต่ละแห่งอย่างเท่าเทียมกัน มีเกณฑ์จริยธรรมในการคัดเลือกบุคลากรเข้าทำงาน สนับสนุนค่านิยมด้านคุณธรรมในองค์กร สร้างระบบถ่วงดุลอำนาจและระบบประเมินคุณภาพที่เที่ยงธรรม ตลอดจนตรวจสอบกิจกรรมที่มีความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์อย่างจริงจัง 2) ในแง่บุคคล ควรปรับสภาพแวดล้อมและสร้างแรงจูงใจเพื่อบ่มเพาะสำนึกทางจริยธรรม เช่น มองหาต้นแบบแห่งความซื่อสัตย์และซึ่บหลักการใช้ชีวิตของคนผู้นั้น การเลือกคบกลัยามมิตรที่ดี การเลือกรับแหล่งข้อมูลข่าวสารที่ก่อให้เกิดสัมมาปัญญา ฯลฯ หมั่นฝึกฝนและขัดเกลาปัญญาด้วยการนำแนวคิดโยนิโสมนสิการมาใช้เป็นหลักในการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ก่อนลงมือปฏิบัติ องค์กรต่อต้านการคอร์รัปชัน สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ มูลนิธิส่งเสริมการป้องกันและปราบปรามการทุจริต มูลนิธิต่อต้านการทุจริต กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำองค์ความรู้ในการศึกษาครั้งนี้ไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในการปรับปรุงระบบ กิจกรรม หรือนโยบายในการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันให้เกิดผลสัมฤทธิ์มากยิ่งขึ้นได้ ข้อเสนอแนะเพื่อวิจัยครั้งต่อไป 1) ควรนำทฤษฎีของบูร์ดิเยอไปใช้ในการศึกษาวรรณกรรมสะท้อนสังคมเรื่องอื่น 2) ควรศึกษาวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกงโดยใช้แนวคิดของนักทฤษฎีทางสังคมท่านอื่น ๆ เช่น แนวคิดเรื่องความรู้และอำนาจของ มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เรียบเรียงจากงานวิจัยเรื่อง “กระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง” ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเป็นอย่างสูงที่ให้ความกรุณาจัดสรรทุนสนับสนุนวิจัยประจำปี 2563 ให้แก่ผู้วิจัยเพื่อการทำวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กานต์ธิดา ขยันการนาวิ. (2558). กานต์ธิดา ขยันการนาวิประเทศสแกนดิเนเวีย. ใน วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แก้ว มีนันทน์. (2560). ปักหมุดการเดินทางระดับนานาชาติของ ‘ฉลาดเกมส์โกง’ หลังความสำเร็จในไทย. เรียกใช้เมื่อ 5 กันยายน 2564 จาก <https://thestandard.co/badgenius-gointer>



- ชนิตา เสี่ยงมไพศาลสุข. (2550). มโนทัศน์สำคัญ ๆ ทางสังคมวิทยา-มานุษยวิทยาในผลงานของปีแยร์ บูร์ดิเยอ. ใน นพพร ประชากุล (บรรณาธิการ). เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์ (หน้า หน้า 47-115). กรุงเทพมหานคร: คบไฟ.
- เดลินิวส์. (2561). “ฉลาดเกมส์โกง” กวาด 12 รางวัล “สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 27”. เรียกใช้เมื่อ 5 กันยายน 2564 จาก <https://www.dailynews.co.th/entertainment/631835>
- ธีรรา ขวักวิทยา. (2547). การศึกษาวิเคราะห์แนวคิดเชิงจริยธรรมที่ปรากฏอยู่ในหนังสือกฎหมายตราสามดวง. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจริยศาสตร์ศึกษา. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปีแยร์ บูร์ดิเยอ. (2550). เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์. กรุงเทพมหานคร: คบไฟ.
- พรพรรณ ลีเกาะ. (2541). วิเคราะห์หลักการเขียนและแนวคิดด้านจริยธรรมในนวนิยายของ วาแพร. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- พระครูอภิรักษ์ชัยมงคล (พระมหาตุ้ กิตติวณฺโณ/วงษ์มณี). (2548). การศึกษาญาเชิงจริยธรรมที่พระสงฆ์ชาวอีสานนำไปใช้สอน. ใน วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2549). พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพมหานคร: สหธรรมิก.
- ภาณุมาศ อีสริยโสกร. (2556). เกมคือโลก โลกคือเกม: การช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปีย. ใน วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ร. เรือโนมหาสมุทร. (2561). Bad Genius ฉลาดเกมส์โกง. กรุงเทพมหานคร: แจ่มใส พับลิชชิง.
- วรานันท์ วรรณานนท์. (2558). ผู้หญิงภายใต้ระบบทุนนิยมในอาชญาวิทยาญี่ปุ่นร่วมสมัย. ใน วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัดบวรนิเวศวิหาร. (2544). ทศบารมี ทศพิธราชธรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: มหามงกุฎราชวิทยาลัย.
- วิทย์ วิศทเวทย์. (2553). ปรัชญาทรรศน์: พุทธปรัชญา. กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วินัย บุญลือ. (2545). ทูทางวัฒนธรรมและการช่วงชิงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ของชุมชนชาวปกากะญอ. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาสังคม. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต. (2553). แนวความคิดฮาปิตัสของปีแยร์ บูร์ดิเยอ กับทฤษฎีทางมานุษยวิทยา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).



- แอนนิต้า หว่อง. (2560). ย้อนมองหนังไทยในปี 2017 ปีแห่ง Young Blood, สารคดี และหนัง
ภูมิภาค. เรียกใช้เมื่อ 25 กรกฎาคม 2561 จาก <https://gmlive.com/thai-film-2017-trend>
- Berry, C. (2018). New achievements, new challenges: The 20th far east film. Retrieved September 5, 2021, from <https://www.sensesofcinema.com/2018/festival-reports/new-achievements-new-challenges-the-20th-far-east-film-festival/>
- Griffith, K. (1994). Narrative fiction: An introduction and anthology. Fort Worth: Harcourt Brace.
- Jediyuth. (2560). ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ได้รับเลือกให้เป็นหนังเปิด New York Asian Film Festival. Retrieved กันยายน 5 , 2564 , from <https://jediyuth.com/2017/05/22/bad-genius-opens-nyaff-2017/>