

O₂

ชีวิตนี้...

คือเรื่องของเรา

The STORIES of YOUR LIFE

Ben Ambridge เขียน
ยศยอต คลังสมบัติ แปล

คุณรู้หรือไม่ว่าชีวิตของคุณก็มีโครงเรื่อง?
ถอดรหัสชีวิตด้วย 8 โครงเรื่องลับ
ที่ซ่อนอยู่ในทุกความสัมพันธ์
แล้วใช้มันสร้างเรื่องราวชีวิตที่คุณต้องการ

ชีวิตนี้...

คือเรื่องของเรา

The STORIES of YOUR LIFE

Ben Ambridge เขียน
ยศยอด คลังสมบัติ แปล

สารบัญ

คำนำสำนักพิมพ์	7
1. เล่าเรื่องเบื้องหลัง สูตรสำเร็จพล็อตหลัก	8
2. Quest - พล็อตแสวงหา	22
3. Untangled - พล็อตคลายปม	52
4. Icarus - พล็อตติคารัต	80
5. Monster - พล็อตปีศาจ	126
6. Feud - พล็อตคู่ปรับ	160
7. Underdog - พล็อตมวยรอง	202
8. Sacrifice - พล็อตเสียสละ	240
9. Hole - พล็อตหลุมวิฤต	276
10. The Stories of Your Life - ชีวิตนี้...คือเรื่องของเรา	312
กิตติกรรมประกาศ	326
เกี่ยวกับผู้แต่ง	329

คำแนะนำนักพิมพ์

คุณเคยสงสัยไหมว่าทำไมภาพยนตร์บางเรื่องถึงทำให้คุณอินจนแทบจะกลั้นหายใจ หรือทำไมเรื่องราวบางเรื่องถึงติดอยู่ในความทรงจำของคุณไปตลอด

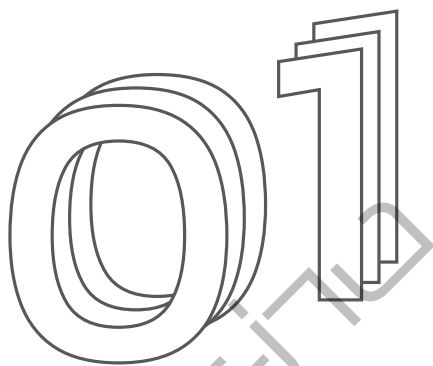
คำตอบไม่ได้อยู่ที่ความบังเอิญ แต่ซ่อนอยู่ใน **"พล็อตหลัก" (Masterplots)** ซึ่งเป็นพิมพ์เขียวของเรื่องเล่าที่มีเพียง 8 แบบเท่านั้น

ชีวิตนี้...คือเรื่องของเรา จะพาคุณไปสำรวจพิมพ์เขียวเหล่านั้น และเผยให้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็นการต่อสู้เพื่อชัยชนะอย่าง **มวยรอง (Underdog)** การสละชีวิตเพื่อผู้อื่นอย่าง **เสียสละ (Sacrifice)** หรือการเอาตัวรอดจากหายนะอย่าง **หลุมวิฤต (Hole)** ล้วนเป็นเรื่องเล่าที่เราคุ้นเคยกันดี นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวการเอาชนะความชั่วร้ายอย่าง **ปีศาจ (Monster)** การเผชิญหน้ากับความล้มเหลวเพราะความทะเยอทะยานอย่าง **อิคารัส (Icarus)** การไขปริศนาความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนอย่าง **คลายปม (Untangled)** การเดินทางเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่อย่าง **แสวงหา (Quest)** และความขัดแย้งที่ยืดเยื้ออย่าง **คู่อริ (Feud)**

พล็อตเหล่านี้ไม่ได้มีอยู่แค่ในภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ แต่เป็นแก่นแท้ของชีวิตประจำวันของคุณเอง ทุกการกระทำของคุณล้วนถูกขับเคลื่อนด้วยพล็อตใดพล็อตหนึ่งอยู่เสมอ หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้คุณเข้าใจชีวิตในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น และทำให้คุณกลายเป็นผู้เลือกพล็อตเรื่องของชีวิตตัวเองได้อย่างชาญฉลาด

ดังนั้นแล้ว...คุณจะเลือกพล็อตเรื่องไหนมาเล่าเรื่องชีวิตของคุณ พร้อมที่จะเริ่มเขียนบทต่อไปหรือยัง

สำนักพิมพ์ O₂



เล่าเรื่องเบื้องหลัง สูตรสำเร็จพล็อตหลัก

นี่เป็นหนังสือที่ว่าด้วยเรื่องเล่าต่างๆ เพราะฉะนั้นคงเป็นการถูกต้อง หากผมเริ่มต้นด้วยการเล่าเรื่องของตัวเองให้คนอ่านรู้จักก่อน

สองสามปีก่อนผมได้งานในฝันเป็นอาจารย์ ณ มหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์ แต่พอเริ่มทำงานผมกลับต้องดิ้นรน ในโลกแห่งวิชาการมีสองสิ่งสำคัญ นั่นคืองานเขียนบทความได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร และได้ทุนวิจัย (เงินครอบคลุมค่าทำวิจัย) ผมล้มเหลวทั้งสองด้าน เพราะวารสารต่างๆ ไม่ต้องการตีพิมพ์งานวิจัยของผม และเจ้าของทุนไม่ต้องการสนับสนุนด้านการเงินให้กับงานของผม

เรื่องแย่สุดคือผมไม่รู้เลยว่าทำไม งานวิจัยชิ้นที่ผมกำลังศึกษาตอนนั้น เข้าทำดี ผู้เชี่ยวชาญในสาขาเดียวกันตรวจทานทั้งสำหรับตีพิมพ์ในวารสาร และขอทุน แล้วลงความเห็นไว้อย่างนั้น มีการอธิบายขั้นตอนการวิจัยโดยละเอียด งานวิเคราะห์เชิงสถิติถูกต้องตามหลัก แต่งานของผมกลับได้รับเสียงตอบรับว่า "จั้นๆ" อย่างท่วมท้น

หลังจากผมพยายามคลำหาทางออกอยู่พักใหญ่ อาจารย์อาวุโสท่านหนึ่ง ขออ่านงานของผม แล้วชี้ไปที่ต้นตอปัญหาเกือบจะทันที โดยบอกว่า "คุณต้องหาเรื่องเล่าให้เจอก่อน"

นี่เป็นเรื่องใหม่สำหรับผม ก่อนหน้านี้ผมทำงานโดยที่กักเอาเอง โดยปริยายว่าเนื้อหาของงานวิจัยเท่านั้นคือส่วนสำคัญ นี่เป็นเรื่องน่าขันสำหรับนักจิตวิทยา

ผมละเลยงานวิจัยด้านจิตวิทยานานนับทศวรรษที่ว่าสมองของคนเรา เก็บและประมวลข้อมูลไว้อย่างไร ก็เก็บในรูปของเรื่องเล่าอย่างไรละ มนุษย์เราในฐานะสัตว์สังคมมีวิวัฒนาการในการคิดโดยไม่ได้นึกถึงเรื่องข้อเท็จจริงและตัวเลข แต่เรานึกเป็นเรื่องเล่าและเรื่องซุบซิบนินทา เราไม่ได้มองที่ศาสตร์และสถิติ แต่เรานึกเป็นเรื่องว่าใครทำอะไรไว้กับใครต่างหาก

"หาเรื่องเล่าให้เจอก่อน" เพื่อนร่วมงานบอกกับผม "หาเส้นเรื่องให้เจอ และยึดติดกับจุดนี้ไปให้ตลอดรอดฝั่ง" ผมทำตามคำแนะนำดังกล่าว

ซึ่งได้ผลรวกับมนตรวิเศษ ตัวงานวิจัยยังเหมือนเดิม แต่เมื่อได้รับการวางกรอบให้เป็นเรื่องเล่า ผู้ตรวจทานทั้งสำหรับตีพิมพ์ในวารสารและการขอรับทุนมองออกมาว่าผมกำลังทำอะไร ด้วยเหตุผลอะไร

ผมใช้เส้นเรื่องโน่นกันล่ะ นั่นล่ะคือความมดงามของเรื่องราวกี่ทั้งหมด เพราะตลอดหลายปีที่ผ่านมา นักเล่าเรื่องต่างนำเสนอโครงเรื่องหลักครอบคลุมวิธีเล่าเรื่อง หรือพล็อตหลัก (Masterplot) ให้เราเลือกใช้ หลังจากศึกษาพล็อตหลักเหล่านี้ ผมสามารถเลือกพล็อตสมบูรณ์แบบที่สุดกับงานวิจัยแต่ละชิ้น ครั้งหนึ่งอาจจะเป็นพล็อตชื่อ Quest หรือพล็อตแสวงหา (บทที่ 2) ซึ่งตัวเอกผู้กล้าหาญ (ผมเองล่ะ!) ออกแสวงหาความรู้ทรงคุณค่าหายากที่จะทำให้เราหันกลับมาประเมินทุกสิ่งอย่างที่เรเคยคิดว่าเรารู้เสียใหม่ ครั้งต่อไปอาจจะเป็นพล็อต Monster หรือปีศาจ (บทที่ 5) ซึ่งเราต้องสรรหาอาวุธ อุปกรณ์ หรือเทคนิคใหม่มาใช้ต่อกรกับภัยคุกคามร้ายแรง (เช่น นักประเมินตรวจทานงานวิจัยสำหรับตีพิมพ์ในวารสารผู้เข้มงวดโหดร้าย) ครั้งต่อไปอาจจะเป็นพล็อตหลัก Feud หรือคู่อริ (บทที่ 6) ซึ่งคู่แค้นมีความขัดแย้งมดสูงเหมือนกระจกสะท้อนกันและกัน (ในที่นี้คือทฤษฎีที่แย้งกัน) ต่อสู้ขับเคี่ยวอย่างเอาเป็นเอาตาย

กระนั้นผมต้องใช้เวลาเกือบยี่สิบปีกว่าจะตระหนักถึงความสำคัญพื้นฐานของพล็อตหลักต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์เรา ตอนแรกผมมองว่าพล็อตหลักเหล่านี้เป็นเพียงแค่เครื่องมือสำหรับเขียนงานวิชาการ หรือเป็นเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่ยกมาใช้เวลาสนทนากับคหหนึ่งหรือวรรณคดี ที่จริงพล็อตหลักเป็นมากกว่านั้น และต่อไปนี่คือสิ่งที่ผมมาตระหนักรู้ได้ในที่สุด และเป็นสิ่งที่ผมอยากแสดงให้คนอ่านได้รับรู้ผ่านหน้ากระดาษสามร้อยกว่าหน้าในเล่มนี้

ไม่ว่าเราจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม แต่มนุษย์เราใช้กลุ่มพล็อตหลักอันคุ้นเคยชุดเดียวกันนี้ในการซึมซับประสบการณ์แทบทุกอย่างในชีวิต จนถึงขนาดว่า

เราไม่เพียงแต่ปล่อยให้พล็อตเหล่านี้เข้ามามีอิทธิพลในการตัดสินใจ แต่ในบางครั้งเรายังควบคุมบงการพล็อตเหล่านี้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามต้องการด้วยซ้ำ

ถ้าอย่างนั้นพล็อตหลักคืออะไรกันแน่ ผมหวังว่าคนอ่านจะยกโทษให้ที่ผมนำอุปมาไกล่หมตอายุอย่างรวดเร็วมานำแล้วเสริมให้ใหม่ แต่วิธีที่ดีที่สุดในการทำความเข้าใจพล็อตหลักคือให้คิดถึงพล็อตเหล่านี้ว่าเป็นสูตรสำหรับสร้างเรื่องเล่าอย่างที่ใช้กันมานานในเรื่องแต่งทุกประเภทนั่นเอง ตัวอย่างเช่นสูตรทำเค้กปันจ์ ประกอบด้วยการส่วนผสมและขั้นตอนนำส่วนผสมมารวมกันตามลำดับ ทั้งสองส่วนประกอบเราไม่จำเป็นต้องยึดตามตัวอักษรเป๊ะๆ หากคุณไม่ได้ใช้น้ำตาลชนิดที่เหมาะสมสำหรับทำเค้กหรือลืมน้ำมัน เค้กที่อบมา ยังคงกินได้อยู่ ส่วนผสมบางอย่าง (ผงวานิลลานั้นมะนาว ผงน้ำตาลไอซิ่งโรยหน้าเค้ก) ไม่ได้กำหนดตายตัว และคนทำเค้กมือโปรมักจะดัดแปลงสูตรโดยตั้งใจเพื่อให้ได้ผลลัพธ์บางอย่าง แต่ถ้าคุณเลือกไม่ใช้หนึ่งในส่วนผสมหลัก หรือนำมาผสมกันในลำดับขั้นตอนต่างออกไปโดยสิ้นเชิง คุณจะลงเอยด้วยหายนะแบบกินไม่ได้เลย

การเล่าเรื่องก็เช่นกัน สูตรสำหรับเรื่องแนว Underdog พวกมวยรอง (บทที่ 7) ประกอบด้วยการส่วนผสม (เช่น ตัวเอกถูกเอาเปรียบเปรียบแต่ก้าวพ้นพื้นเพต่ำต้อยจนสามารถพลิกชะตาได้ในตอนท้าย) และขั้นตอนในการปรุงส่วนผสมตามลำดับ (เช่น จากพื้นเพต่ำต้อยไปสู่ชัยชนะพลิกชีวิตแบบเหย้าฟ้าหักปากกาเซียนในตอนท้าย)* เช่นกัน ส่วนผสมบางอย่างไม่ได้กำหนดไว้ตายตัว (เช่น ชัยชนะเหนือคาคคัมจะเป็นการพิชิตคู่ปรับเก่า แต่ไม่จำเป็นต้องเสมอไป) และนักเล่าเรื่องที่เจ๋งจัดมักจะหลบหลีกสูตรสำเร็จเดิม

* บางครั้งนักวิจารณ์วรรณกรรมเรียกส่วนผสมเหล่านี้รวมกันว่าฟาบูลา (Fabula) และกลวิธีการร้อยเรียงส่วนผสมตามลำดับนี้ว่าซุเซต (Syuzhet) แต่ไม่จำเป็นต้องจำศัพท์พวกนี้ นอกเสียจากว่าคุณแคอยากให้เพื่อนประทับใจด้วยความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีวรรณกรรมยุคทศวรรษ 1920 โดยเฉพาะสาขาวรรณกรรมที่เรียกว่ารูปแบบนิยายรัสเซีย

โดยตั้งใจเพื่อบรรลุลักษณะบางอย่าง แต่ก็เช่นเดียวกันกับสูตรอาหาร ถ้าคุณไม่ใส่ส่วนผสมหลักบางอย่าง (ไม่มีชัยชนะเย้ยฟ้า) หรือเอามาผสมกัน ผิดลำดับโดยสิ้นเชิง (เอาชัยชนะไปไว้ตอนต้นแทนตอนจบ) คุณจะไม่ได้ผลลัพธ์เป็นเรื่องของมวयरอง แต่เป็นเรื่องและตุ้มเป๊ะที่ดูไม่ได้ สูตรเล่าเรื่อง เช่นนี้อันประกอบด้วยรายการส่วนผสมที่คุ้นเคย และขั้นตอนการปรุงส่วนผสมตามลำดับ คือสิ่งที่ผมเรียกว่ามาสเตอร์พล็อต หรือพล็อตหลักนั่นเอง

มีพล็อตหลักกี่แบบ อะไรบ้าง คำตอบของผมคือมีแปดแบบ ได้แก่ แสวงหา (Quest) คลายปม (Untangled) อิคารัส (Icarus) ปีศาจ (Monster) คู่ปรับ (Feud) มวयरอง (Underdog) เสียสละ (Sacrifice) และหลุมวิกฤต (Hole) ทว่าคำถามข้างต้นไม่ใช่คำถามประเภทที่มีคำตอบเดียวตายตัว หากเราพิจารณาลงลึกให้ละเอียดที่สุดจะพบว่ายังมีเรื่องราวมากแค้นไหน ก็มีโครงเรื่องหรือพล็อตมากเท่านั้น เพราะเรื่องเล่าสองเรื่อง (หรือแม้แต่เรื่องเดียวกันเล่าต่างโอกาส) ย่อมไม่เหมือนกัน แต่ถ้าเรามองแบบสุดโต่ง ในมุมนกลับกัน แล้วซูมออกห่าง มองลงมาจากมุมสูงดูเรื่องราวทั้งหมดบนโลกใบนี้ เราจะเห็นแก่นโครงสร้างหรือแก่นพล็อตหลัก (Meta-masterplot) เพียงเดียวที่เชื่อมเรื่องทั้งหมดไว้ด้วยกัน นั่นคือตัวเอกอยู่บ้าน ใส่ใจกับเรื่องตัวเอง มีเรื่องวุ่นวายเกิดขึ้นจนสถานการณ์โกลาหล ทำยที่สุดสถานการณ์รุนแรงก็สงบลง ไม่ว่าผลลัพธ์จะดีหรือเลวร้ายกว่าเดิมก็ตาม 'โครงสร้างสามองก์'* เช่นนี้ประกอบด้วยส่วนผสมหรือองค์ประกอบหลักให้เกิดสถานการณ์ มีการเผชิญหน้า และสถานการณ์คลี่คลายตามลำดับแบบนี้เสมอ นี่คือสูตรสำเร็จทั่วไปที่พล็อตหลักแต่ละพล็อตดำเนินรอยตาม ("เตรียมส่วนผสม นำมาคลุกเคล้ารวมกัน แล้วปรุงตามสูตร")

* แม้ว่าโครงสร้างสามองก์จะใช้กันมาตั้งแต่สมัยโบราณ แต่การปรับโครงสร้างนี้ให้เป็นกรอบมาตรฐานของการเขียนเรื่องต้องยกความดีความชอบให้กับซิด ฟิลด์ และผลงานหนังสือที่ตีพิมพ์เมื่อในปี 1979 นี้เอง Field, S. (1979). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. สำนักพิมพ์ Delta.

ตลอดหลายปี หลายคนเสนอแนวทางนับจำนวนสูตรแตกต่างกันไป: เจ็ด (คริสโตเฟอร์ บุกเคอร์ นักข่าวและนักเขียน) หก (เคิร์ต วอนเนกัต นักเขียนแนวไซไฟ แอนดรูว์รีแกน นักคณิตศาสตร์ และมาร์โก เดล เวคคิโอ นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์) สิบ (เบลก สไนเดอร์ นักเขียนบท) หรือแม้แต่ ยี่สิบ (โรนัลด์ โทไบอัส ศาสตราจารย์ด้านภาพยนตร์ศึกษา) ทั้งหมดต่างเป็นวิธีแบ่งที่ดี แต่ผมอยากจะทำแบ่งเป็นแปดพล็อตหลักที่เหมาะสมที่สุดแล้ว เพราะไม่เอาพล็อตต่างกันมากมารวมกัน ทั้งยังไม่แยกพล็อตหลักที่เหมือนกันให้เป็นอีกพล็อต ขณะที่ทั้งคริสโตเฟอร์ บุกเคอร์ เคิร์ต วอนเนกัต และคนอื่นๆ คำนึงถึงการระบุโครงสร้างเส้นเรื่องหลักๆ ในงานประเภทเรื่องแต่ง ผมมีเป้าหมายที่ต่างออกไปและทะเยอทะยานกว่านั้นเยอะ คือพล็อตหลักแปดแบบที่ผมตั้งต้นในหนังสือเล่มนี้ ทั้งแสวงหา (Quest) คลายปม (Untangled) อิคารัส (Icarus) ปีศาจ (Monster) คู่ปรับ (Feud) มวยรอง (Underdog) เสียสละ (Sacrifice) และหลุมวิฤต (Hole) ไม่เพียงครอบคลุมเฉพาะเรื่องแต่งเท่านั้น แต่ยังเอาไปตีความกับเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ด้วย

เมื่อเข้าใจพล็อตหลักทั้งแปด คุณสามารถเอาไปปรับใช้ได้ยาวๆ จนเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์ในหลายส่วน รวมทั้งพฤติกรรมตัวเอง

หมอนี่พูดแบบนี้ทำไม

หล่อนกำลังพยายามพิสูจน์เรื่องอะไรหรือ

ทำไมเขาถึงตั้งป้อมมองว่าเธอเป็นศัตรูถึงขนาดนี้

ทำไมเขาถึงเลือกย้ายไปอยู่ที่นี่ในตอนนั้น

ทำไมเราถึงทำกับคนอื่นแ่อย่างนี้

นี่เราเป็นคนเลวหรือ

มีคำกล่าวของนักชีววิทยาว่า "ไม่มีอะไรในจักรวาลชีววิทยาสมเหตุสมผล นอกเสียจากว่าเป็นไปเพื่อวิวัฒนาการ" ถ้าอย่างนั้นนักจิตวิทยาอย่างผมคนนี้ก็มักมีคำกล่าวเช่นกันว่า "ไม่มีอะไรในจิตวิทยาของมนุษย์สมเหตุสมผล นอกเสียจากว่าทุกอย่างมันพ้องกับพล็อตหลักเท่านั้น"

ฟังดูเป็นการอวดอ้างใหญ่โต เพราะฉะนั้นก่อนที่จะเราจะเข้าสู่เนื้อหาเรื่องพล็อตหลัก ผมขออธิบายก่อน กฎเกณฑ์สำคัญในการเข้าใจถึงความสำคัญของพล็อตหลักคือต้องเข้าใจว่าสูตรสำเร็จเหล่านี้มาจากไหนก่อน

สูตรเหล่านี้เหมือนสูตรอาหารนั่นล่ะที่ไม่ได้หล่นมาจากฟ้า หรือรังสรรค์แต่เพียงผู้เดียวโดยใครสักคนที่ปราดเปรื่อง ที่จริงสูตรในการสร้างพล็อตเหล่านี้ค่อยๆ พัฒนาขึ้นในจิตสำนึกร่วมของมนุษย์ เมื่อนักเล่าเรื่องหรือ 'คนสร้างคอนเทนต์' อย่างที่เราเรียกคนกลุ่มนี้ในปัจจุบันตีโจทย์ได้แตกตามสัญชาตญาณและอาจจะด้วยโชคหรือการวิเคราะห์ตัดสินถูกทางว่าอะไรที่ผู้ฟังหรือ 'ผู้บริโภค' มองว่าทั้งน่าพอใจและรสชาติดี

เหตุผลที่พล็อตหลักทั้งแปดโดนใจเพราะว่าพล็อตเหล่านี้จับประเด็นและถอดโครงประสบการณ์มนุษย์แบบที่ผู้ฟังตั้งแต่แรกเริ่มคุ้นเคยอยู่แล้ว เช่นเดียวกับผู้ฟังยุคปัจจุบัน ผู้ฟังยุคแรกเริ่มจะนำเรื่องที่รับรู้ติดตัวไปในระดับที่อาจมากกว่าผู้ฟังยุคนี้ด้วยซ้ำ ทั้งประสบการณ์เรื่องการชิงไหวชิงพริบระหว่างคู่ปรับ การเสียสละและเรื่องของไถ่ถอนบ่อน และเรื่องตามแนวพล็อตที่เหลือ ดังนั้นเรื่องเล่าหนึ่งเรื่องที่รังสรรค์ขึ้นตามสูตรสำเร็จหนึ่งในแปดพล็อตหลักดังว่าจึงกระทบใจเราอย่างลึกซึ้งเหมือนเดิม เพราะเหตุว่าในแง่ส่วนตัวลึกๆ นี่คือการที่เราคุ้นเคยอยู่แล้วนั่นเอง

แล้วทำไมเรื่องนี้ถึงสำคัญ อย่างสำนวนที่พูดกัน ยิ่งคุ้นเคยยิ่งใกล้ ยิ่งมองข้ามมิใช่หรือ ทำไมเราถึงชอบเรื่องคุ้นเคยคาดเดาได้เป็นการส่วนตัวมากกว่าเรื่องใหม่เหนือจริง มีเหตุผลสองประการด้วยกัน และท้ายที่สุดต่างก็โยงไปถึงวิวัฒนาการของดารวิเทศตามกฎเกณฑ์คัดสรรโดยธรรมชาติ (บางครั้งเรียกว่า 'ผู้แข็งแกร่งที่สุดถึงจะอยู่รอด')

ประการแรก เรื่องราวต่างๆ ในรูปของการซุบซิบนิทานทำให้เราคาดเดาพฤติกรรมของคนอื่นได้ถูกต้อง (อยู่บ่อยๆ) เช่น บุคคลผู้นั้นไม่รักษาคำพูด คนที่จดจำและเรียนรู้จากเรื่องเหล่านี้แล้วนำมาใช้คาดการณ์พฤติกรรมของคนอื่นได้อย่างถูกต้อง ถือว่าอยู่ในสถานะได้เปรียบเมื่อว่าด้วยกฎแห่ง

การคิดสรรตามธรรมชาติ

ประการที่สอง มีการค้นพบใหม่ ๆ ในแวดวงประสาทวิทยาศาสตร์* ที่สนับสนุนแนวคิดหนึ่งอย่างมีนัยสำคัญ โดยย้อนกลับไปถึงงานของ นักฟิสิกส์ชาวเยอรมันนามว่าเฮร์มานน์ ฟอน เฮล์มโฮลตซ์ ผู้เสนอไว้ใน ทศวรรษ 1860 ว่าโดยนัยสำคัญแล้ว สมอคือเครื่องคาดการณ์** ไม่ว่าคุณ กำลังทำอะไร เดินเล่นในสวน กำลังสนทนา ฟังเรื่องเล่าหรือฟังเพลง*** ทุกๆ เศษหนึ่งส่วนพันของวินาที สมอของคุณพยายามคาดเดาอยู่ตลอดเวลาว่า อะไรกำลังจะเกิดขึ้นแน่ๆ (เช่น "หมาตัวนั้นดูเหมือนมีตริตนะ - ฉันคิดว่ามันกำลัง เดินมาทักทาย") เมื่อเราได้ถูกต้อง สมอจะให้รางวัลตัวเองด้วยการหลั่งสาร แห่งความสุข**** ในแบบเดียวกันกับตอนมีเพศสัมพันธ์ ตอนกินอาหาร ตอนชนะพนันหรือตอนทำกิจกรรมน่ารื่นรมย์อื่นใดก็ตาม***** เช่นเดียวกัน กรณีนี้เกี่ยวกับการคิดสรรโดยธรรมชาติในแง่ที่ว่าสมอที่คาดการณ์ผิดอยู่ เป็นประจำ ("สิงโตตัวนั้นทำที่เป็นมีตริตนะ") หรือพลาดทำหน้าที่คาดการณ์ ในบางครั้งคงจะอยู่รอดไม่ได้นาน

ฉะนั้นพล็อตหลักเหล่านี้เป็นตัวช่วยฝึกสมอ ทันททีที่เรารู้ว่าเหตุการณ์ ที่กำลังเกิดขึ้นเข้าข่ายโครงเรื่องแบบไหน เราสามารถเริ่มคาดเดาได้ว่าอะไร จะเกิดขึ้นต่อไปและเรื่องราวจะจบลงแบบไหน ช่วยไม่ได้หรอกที่เราจะ คาดเดาผลลัพธ์อย่างแท้จริง เพื่อที่ว่ารางวัลเป็นสารเคมีแห่งความสุข

* Clark, A. (2013). บทความชื่อ Whatever next? Predictive brains, situated agents, and the future of cognitive science. เผยแพร่ทางวารสาร *Behavioral and Brain Sciences*, 36(3), 181-204. doi:10.1017/S0140525X12000477

** Bubic, A., Von Cramon, D. Y. & Schubotz, R. I. (2010). บทความชื่อ Prediction, cognition and the brain. เผยแพร่ทางวารสาร *Frontiers in Human Neuroscience*, 4, 1094. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2010.00025>

*** Zald, D. H. & Zatorre (2011). บทความชื่อ On music and reward. In J. Gottfried (ed.), *เผยแพร่นามหนังสือ The neurobiology of sensation and reward*. Taylor & Francis.

**** Mandler, G. (1975). หนังสือ *Mind and emotion*. สำนักพิมพ์ Wiley.

***** หนังสือหลายเล่มจะอธิบายว่าสารสื่อประสาทโดพามีน คือ 'สารเคมีแห่งความปีติยินดี' และเป็นสารตัวนี้เอง ที่คุณจะได้ 'รู้สึก' ในสถานการณ์ที่สร้างความพึงพอใจทั้งหลาย แต่ความเป็นจริงซับซ้อนกว่านั้นเยอะ และยังเป็น ที่ถกเถียงกัน แต่หลักๆ โดพามีนมีอะไรเกี่ยวข้องกับแรงกระตุ้นและความปรารถนา แต่ 'ความพึงพอใจ' อย่างที่เอ่ยถึงเกี่ยวข้องกับสารสื่อประสาทโอปิออยด์ (โอปิออยด์ที่ร่างกายผลิตและต่างจากโอปิออยด์ สังเคราะห์ในเฮโรอีน)

หากเราเคยได้ถูกต้อง นี่เป็นเหตุผลว่าทำไมงานวิจัยในปี 2011 ณ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย แห่งซานดิเอโกถึงระบุว่า 'สปอยเลอร์หรือการเปิดเผยเนื้อเรื่องส่วนสำคัญไม่ทำให้เรื่องเสียอรรถรส*' ใช่แล้ว ผู้วิจัยพบว่าสำหรับเรื่องแนวลึกลับ แนวหักมุมอย่างร้ายกาจ และแนว 'วรรณคดี' ผู้อ่านกลับให้คะแนนความพึงพอใจมากขึ้นด้วยซ้ำ เมื่อมีการ 'เฉลย' เนื้อเรื่องล่วงหน้า ที่จริงแม้ในยุคนี้จะมีหมกมุ่นกับการต้องติดป้ายเตือนว่า 'เปิดเผยเนื้อหา' แต่ร้อยละ 90 กว่าปีมาแล้ว นักเขียนชาวรัสเซียขนานนามว่าอันตอน เชคอฟให้ความสำคัญเห็นจนกลายเป็นคำพูดดังติดหูว่า "ถ้าในองก์แรก คุณแขวนปืนสั้นไว้บนผนังแล้วล่ะก็ องค์กรต่อไปมันต้องลั่นนะ มิฉะนั้นอย่าเอาปืนไปวางไว้เปล่าประโยชน์"

ดังนั้นสมองของคนเราจึงชอบคาดเดา แต่นี่คือเรื่องหักมุม หากบางอย่างคาดเดาได้ง่ายจนเกินไป รางวัลแห่งความสุขจะลดลง** ประเด็นนี้สมเหตุสมผลเช่นกันในเชิงวิวัฒนาการ เพราะสมองที่คาดเดาได้ถูก 100 เปอร์เซ็นต์ไม่ได้เรียนรู้อะไรใหม่เลย เหมือนนักเรียนในห้องเรียนนั้นละ สมองของเราจะเรียนรู้เมื่อเดาอะไรผิดพลาด (" $7 \times 6 = 40$ ") แล้วครูช่วยแก้ไขให้ ("ไม่ใช่นะ 42 ต่างหาก") ในกรณีของสมองในห้องเรียน ครูเป็นผู้คลี่คลายเหตุการณ์ในโลกนี้ ดังนั้นสิ่งที่เราต้องการในเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งคือจุดสมมูลกลมกล่อมของ 'ความคุ้นเคยที่สร้างความประหลาดใจได้' 'สภาวะคาดเดาได้ที่เกินจะคาดเดา' เรารู้อะไรกำลังจะเกิดขึ้น ตัวเอกของพล็อตที่ว่าด้วยการแสวงหา (บทที่ 2) จะกลับมาอย่างปลอดภัย แต่เราไม่รู้ว่าจะเกิดขึ้นอย่างไร เพราะการเดินทางจะเต็มไปด้วยเหตุการณ์น่าประหลาดใจเกินคาดเดา หากเรื่องราวเราได้ง่ายเกิน (ตัวเอกขึ้นเครื่องบินตรงกลับบ้านเที่ยวถัดไป) หรือเราได้ยากไป (ทั้งหมดแปลงร่างเป็นกบแล้วกระโดดผลหายไปเลย) ก็จะได้เรื่องราวน่าพอใจ ในทำนองเดียวกันกับที่ถ้าไม่มีสูตรอาหาร (ที่กินได้)

* Leavitt, J. D. & Christenfeld, N. J. S. (2011). บทความชื่อ Story Spoilers Don't Spoil Stories. เผยแพร่ทางวารสาร *Psychological Science*, 22(9), 1152-4. <https://doi.org/10.1177/0956797611417007>

** Hollerman, J. R. & Schultz, W. (1998). บทความชื่อ Dopamine neurons report an error in the temporal prediction of reward during learning. เผยแพร่ทางวารสาร *Nature Neuroscience*, 1(4), 304-9.

สูตรไหนจะประกอบด้วยแค่เกลือ แป้ง และน้ำ หรือประกอบด้วยส่วนผสมที่สุ่มเลือกมาล้วนๆ (แฮม นม เนยถั่ว แป้ง และน้ำส้ม)

ฉะนั้นในแง่สำคัญ พล็อตหลักจึงเปิดโอกาสให้นักเล่าเรื่องสร้างเรื่องราวที่ผู้ฟังคุ้นเคยอยู่ก่อนแล้ว และเป็นเรื่องราวที่สมมูลอย่างสมบูรณ์แบบในแง่ของความคาดเดาได้ที่เกินจะคาดเดา ซึ่งให้ผลตอบแทนที่น่ารื่นรมย์ต่อระบบประสาท แต่สูตรสำเร็จพล็อตหลักไม่ได้มีไว้เฉพาะนักเขียนเรื่องแต่งเท่านั้น เราทั้งหมดมองเหตุการณ์จริงในชีวิตด้วยมุมมองจากหนึ่งในพล็อตหลักเหล่านี้ ทั้งเปิดโอกาสให้พล็อตหลักควบคุมเรา และใช้พล็อตเหล่านี้ควบคุมคนอื่นอีกที

ทำไมละ คำตอบก็คือเค้าโครงเรื่องทั้งในโลกความเป็นจริงและเรื่องแต่งต่างก็ส่งเสริมกันและกันเป็นประจำ เราเห็นกันมาแล้วว่ามาสเตอร์พล็อตหรือพล็อตหลักเหล่านี้เกิดขึ้นมาแต่แรกเพราะใช้ถ่ายทอดซ้ำๆ ในเรื่องที่เรารู้คุ้นเคยกันอยู่แล้วจากประสบการณ์ในชีวิตจริงของเรา พูดแบบไม่อ้อมค้อมเด็กเล็กๆ แ่่มากทั้งในการทำความเข้าใจเรื่องเล่าและการสร้างเรื่องเล่าของตัวเอง เหมือนกับใครก็ตามที่เคยอ่านเรื่อง *The Gruffalo* ให้เด็กวัยสี่ขวบฟังเป็นร้อยๆ รอบคงจะยืนยันได้ว่าเด็กวัยนี้ชอบเรื่องเล่า และชอบเรื่องเล่าที่เล่าซ้ำๆ*

เมื่อเราโตเป็นผู้ใหญ่แต่ละคนจะมีเรื่องเล่าที่บันทึกเรื่องราวอยู่ในหัว และเรื่องเล่าเหล่านี้จะเป็นตัวอย่างของแต่ละพล็อตหลักได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุที่พล็อตหลักเหล่านี้สะท้อนให้เราเห็นอย่างชัดเจนว่าเป็นเรื่องคุ้นเคยและตรงกับชีวิตจริง เราจึงเสี่ยงไม่ได้ที่จะตีความเหตุการณ์จริงผ่านเลนส์ของพล็อตหลักเหล่านี้ โดยไม่ต้องพิจารณารายละเอียดไม่สำคัญระดับผิวเผิน

แน่นอนว่าเรื่องเหล่านี้ไม่มีอะไรใหม่สำหรับพวกนักโฆษณาชวนเชื่อซึ่งเข้าใจมานานเรื่องความสำคัญของสิ่งที่เราคงจะเรียกกันทุกวันนี้ว่า

* Demir, Ö. E. & Küntay, A. C. (2014). บทความเชื่อ Narrative development. In P.J. Brooks and V. Kempe (eds), *แผนผังทางวารสาร Encyclopedia of Language Development* (pp. 393-7). Sage. <https://doi.org/10.4135/9781483346441>

'ควบคุมกระแสเรื่องเล่า' เมื่อคุณตระหนักดีว่าพล็อตหลักกำหนดพฤติกรรมของตัวคุณเองแล้ว การตระหนักว่าคุณสามารถควบคุมพฤติกรรมของคนอื่นได้ด้วยการตั้งใจวางกรอบเหตุการณ์ตามพล็อตหลักใดก็ตามที่เหมาะสมกับเป้าหมายของคุณก็เป็นเรื่องที่ใกล้เคียงกัน

จอร์จ วัง นักการเมืองซึ่งเรียกตัวเองว่าเป็นฮีโร่ในเรื่องเล่าตามพล็อตปีศาจ ในขณะที่ตัวเขาเองนั้นล่ะที่เป็นปีศาจโดยแท้ หรือแบรนดท์ ที่พยายามจะขายเรื่องความเป็นมวยรองให้คุณซื้อ แต่สินค้าที่ผลิตล้นมาจากกลุ่มผู้บริหารคนรวยโดยแท้

ตัวอย่างที่เด่นชัดและเข้ากับปัจจุบันอย่างมาก ซึ่งเราจะสำรวจลงรายละเอียดกันในพล็อตหลักบทสุดท้าย ก็คือการต่อสู้ที่ยังดำเนินอยู่ในประเด็นการสร้างกรอบโครงเรื่องเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ อันเป็นการต่อสู้ที่กล่าวได้โดยแท้แบบไม่เป็นการพูดเกินจริงว่าจะเป็นตัวกำหนดความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์มนุษย์ในอนาคต

แต่เรากำลังคิดอะไรโกลดตัวไป ก่อนที่เราจะเริ่มต้นกับพล็อตหลักประเภทแรก (การแสวงหา) ผมอยากให้อ่านคั่นเคยกับโรดแมปสั้นๆ ก่อน

สำหรับพล็อตหลักแต่ละประเภท เราจะเริ่มต้นด้วยการพิจารณาเรื่องแต่งที่ดำเนินรอยตามสูตรที่เกี่ยวข้องแทบจะตามขนบทุกประการ อาจจะเป็นนิยาย ละครเวที ภาพยนตร์ ซีรีส์ทางโทรทัศน์ หรือแม้แต่บทกวี จากนั้นเราจะเข้าสู่จุดตั้งต้น **สูตรสำเร็จพล็อตหลัก (The Masterplot Recipe)** ทั้งในแง่ส่วนผสมหลัก และเมื่อไรและจุดไหนที่เราควรจะหยอดเครื่องปรุงพล็อตเหล่านี้เข้าสู่เนื้อเรื่อง

ถัดไป (ในหัวข้อ **ชีวิตจริงยิ่งกว่า - Stranger than Fiction**) เราจะได้พิจารณาสูตรสำเร็จนั้นๆ จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง อาจจะเป็นเรื่องราวของนักดนตรี นักการเมือง ซีอีโอ แบรนดท์สินค้า ทีมกีฬา หรือคุณย่าคุณยายคนธรรมดาสักคน เราจะขุดค้น **ศาสตร์เบื้องหลังเรื่องราว (The Science Behind the Story)** และสำรวจรากฐานด้านจิตวิทยาของพล็อตหลักที่

เกี่ยวข้อง โดยใช้ตัวอย่างทั้งเรื่องแต่งและเรื่องจริงที่เรามี

ในหัวข้อถัดไป **อิทธิพลของพล็อตหลัก (Under the Influence)** และ เป็นส่วนสำคัญที่สุด เราจะสำรวจอิทธิพลของพล็อตหลักนั้นๆ ต่อพฤติกรรมมนุษย์ วิเคราะห์กรณีตัวอย่างในชีวิตจริงเมื่อพล็อตหลักที่เกี่ยวข้องไม่เพียง แค่ใช้อธิบายพฤติกรรมมนุษย์ แต่ยังตีกรอบพฤติกรรมนั้นด้วย จุดนี้จะพาเราเข้าสู่การพิจารณากรณีต่างๆ ที่นำพล็อตหลักที่เกี่ยวข้องมาใช้ผิดๆ เกินพอดี หรือดัดแปลงให้เพี้ยนๆ เพื่อหวังผลในทางชั่วร้าย นี่คือหัวข้อ **หักมุมให้พล็อตเพี้ยน (Plot Twisted)** แต่ไม่ใช่จะมีแต่เรื่องไม่ดีหรอกนะ เพราะเราจะปิดการสนทนาเรื่องแต่ละพล็อตหลักแบบอารมณ์ดีสักหน่อยในหัวข้อ **ปิดท้ายแบบแฮปปี้ (Happy Endings)**

ใช้ครับ พล็อตหลักเป็นเครื่องมือควบคุมบงการพฤติกรรมมนุษย์ และ มีการนำไปใช้เพื่อให้เกิดผลชั่วร้ายเช่นเดียวกับเครื่องมืออื่นๆ แต่ถ้าเรา คิดให้กว้างขึ้น คิดให้ดีกว่าเดิม และมองในมุมบวกยิ่งขึ้น พล็อตหลักเหล่านี้ สามารถเป็นตัวเร่งให้เกิดความก้าวหน้าสำหรับมนุษยชาติได้ ด้วยเหตุว่า พล็อตหลักเหล่านี้กลั่นกรองแก่นแท้ของสภาวะของมนุษย์ออกมาในรูปแบบที่ เข้มข้นที่สุด พล็อตหลักเหล่านี้จึงทำได้ทุกอย่าง ทั้งลง หลอกหลอ และชักนำ ในทางที่ผิด แต่ก็อาจจะสร้างแรงบันดาลใจได้ง่ายๆ เช่นกัน

อย่างที่ผมจะชี้ให้เห็นต่อไป พล็อตหลักเหล่านี้ช่วยให้เราส่งคนไปยัง ดวงจันทร์ (แสวงหา Quest) ต่อสู้กับความอดอยาก (เสียสละ Sacrifice) และเอาชนะอาการเสพติด (ปีศาจ Monster) ทั้งยังยุติความบาดหมาง อาฆาตมาดร้ายทางสายเลือด (คู่อริ Feud) ปลอบประโลมพ่อแม่ที่ เศร้าโศกอาลัย (อิคารัส Icarus) และคูรักรักรักที่หย่าร้าง (คลายปม Untangled) และช่วยให้ทีมกีฬามีทีมหนึ่งคว้าแชมป์จากอัตราต่อรอง 5,000:1 (มวยรอง Underdog) แต่พล็อตหลักยังทำได้มากกว่านี้อีกเยอะ หากเราศึกษาพลัง ของพล็อตเหล่านี้ให้เชี่ยวชาญ พล็อตเหล่านี้สามารถช่วยให้เราขยายขอบเขต การค้นพบทางวิทยาศาสตร์ ต่อสู้เพื่อความยุติธรรมบนโลก ช่วยปกป้องชีวิต

และอาจจะ (หลุมวิกฤต Hole) ปกป้องเผ่าพันธุ์มนุษย์ไม่ให้สูญพันธุ์

แน่นอนว่าตอนนี้คุณยังไม่ได้เริ่มต้นการผจญภัยใดๆ ที่ผมเคยถึง
คุณแค่กำลังนั่งอยู่ที่บ้าน อ่านหนังสือ ใส่ใจกับเรื่องตัวเอง ตอนที่ได้รับการ
การเชื้อเชิญอันน่าตื่นเต้นครั้งนี้ หยิบกุกุแจและโทรศัพท์ แล้วสวมเสื้อคลุม
เสียให้พร้อม เรากำลังมุ่งหน้าสู่การแสวงหากันแล้ว...

ตัวอย่าง

O₂ The Stories of Your Life

ชีวิตนี้...คือเรื่องของเรา

ผู้แต่ง Ben Ambridge
ผู้แปล ยศยอด คลังสมบัติ
ออกแบบปก Supawan C

ราคา 325 บาท

THE STORIES OF YOUR LIFE: The Eight Masterplots
That Explain Human Behaviour

Copyright © 2024 Ben Ambridge

This edition arranged with Felicity Bryan Associates Ltd.
through Andrew Nurnberg Associates Limited

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537
เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสือ ISBN 978-616-8329-85-6

จัดพิมพ์โดย สำนักพิมพ์ O₂
(ในเครือบริษัท Mind & Thought จำกัด)
285/33 ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางขุนศรี
เขตบางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700
Tel. 02 840 4899

จัดจำหน่ายทั่วประเทศโดย
บริษัท อมรินทร์ บิ๊ค เซ็นเตอร์ จำกัด
108 หมู่ที่ 2 ถนนบางกรวย-จตุรนต์
ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี 11130
Tel. 0 2423 9999 Fax 0 2449 9561-3
www.naiin.com

ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยาชื่อดังอย่าง Ben Ambridge
จะพาคุณดำดิ่งสู่โลกของ Masterplots โครงเรื่องหลักเพียง 8 แบบ
ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังทุกการตัดสินใจ ทุกความรู้สึก และทุกการกระทำของมนุษย์
ตั้งแต่ตำนานโบราณสู่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด จากความสัมพันธ์ส่วนตัว
สู่เหตุการณ์ระดับโลก

เมื่อคุณเข้าใจ Masterplots ทั้ง 8 ไม่ว่าจะเป็นพล็อตแสวงหา, พล็อตคลายปม,
พล็อตอิคาริส, พล็อตปีศาจ, พล็อตคู่ปรับ, พล็อตมวยรอง, พล็อตเสียสละ
หรือพล็อตหลุมวิกฤต คุณจะมองเห็นชีวิตในมุมที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

ถึงเวลาที่คุณจะหยุดเป็นเพียงตัวละคร และลุกขึ้นมา
เป็นผู้กำกับเรื่องราวชีวิตของคุณเอง

จิตวิทยา/พัฒนาตนเอง

ISBN 978-616-8329-85-6



Cover Design : Supawan C

ราคา 325 บาท