

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ ได้แก่

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีอาร์คีไทป์ของคาร์ล กุสตาฟ ยุง
2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีการมัจฉาของวีรบุรุษของ โจเซฟ แคมป์เบลล์
3. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวรรณคดีพระอภัยมณี
4. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวรรณคดีโอเลียดและโอดิสซีย์

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีอาร์คีไทป์ของ คาร์ล กุสตาฟ ยุง

Jung (1959) ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดอาร์คีไทป์ (Archetypes) ของเขาในหนังสือเรื่อง The Psychological Foundation of Belief In Spirits โดยชี้ให้เห็นว่าจิตไร้สำนึก (Unconscious) คือแหล่งบรรจุอาร์คีไทป์

ยุงอธิบายคุณลักษณะของจิตไร้สำนึกอย่างละเอียด เขาให้คำจำกัดความว่า จิตไร้สำนึก หมายถึงปรากฏการณ์ทางจิตซึ่งขาดคุณสมบัติของจิตสำนึก (Conscious) โดยสิ้นเชิง และชี้ให้เห็นว่า จิตไร้สำนึกเป็นแหล่งที่ผลิตความฝันและเป็นทีที่สะสมความคิดและอารมณ์ความรู้สึก ความเจ็บปวดขัดแย้งที่คนเราตั้งใจเก็บกดเอาไว้ ซึ่งยุงเรียกสิ่งเหล่านี้ว่าจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล (Personal Unconscious) เพราะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวเฉพาะบุคคลล้วน ๆ นอกจากนี้ ยุงได้ชี้ให้เห็นว่า จิตไร้สำนึกยังเป็นแหล่งบรรจุสัญชาตญาณ (Instinct) ซึ่งเป็นเรื่องของการถูกกระตุ้นให้เกิดการกระทำโดยที่มิได้มีอิทธิพลมาจากสภาวะจิตสำนึก ยุงจัดให้สัญชาตญาณเป็น จิตไร้สำนึกเหนือส่วนบุคคล (Supra-Individual)

อาร์คีไทป์ คือ สิ่งที่ยุง จัดว่าบรรจุอยู่ในจิตไร้สำนึกเช่นกัน เขาอธิบายว่าอาร์คีไทป์ คือ รูปแบบของความหยั่งรู้ (Apprehension) ที่มีอยู่มาก่อน หรือคือสัญชาตญาณ (Intuition) ที่มีมาแต่กำเนิดของมนุษย์ เนื่องจากยุงเชื่อว่าอาร์คีไทป์ คือ สิ่งที่ประกอบไปด้วยประสบการณ์ทั้งหลายทั้งมวลของเจตจำนงที่มีมาก่อนของคนเรา และยุงได้จัดให้อาร์คีไทป์บรรจุอยู่ในจิตไร้สำนึกในส่วนที่ เขาบัญญัติขึ้นว่า “จิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติ” (Collective Unconscious) เนื่องจากเขามองว่า อาร์คีไทป์ไม่ใช่สิ่งที่แสดงลักษณะเรื่องราวส่วนบุคคล แต่อาร์คีไทป์เป็นเรื่องของคุณลักษณะ การเกิดขึ้นที่เหมือนกันโดยทั่วถ้วน ซึ่งยุงให้ความสำคัญในแง่ที่ว่า ด้วยความเป็นสัญชาตญาณหรือความหยั่งรู้ที่มีอยู่มาแต่ก่อนของอาร์คีไทป์นี้เอง ที่ทำให้มนุษย์เรา คือ สิ่งพิเศษ

ยุงได้ยกให้อาร์คีไทป์เป็น “ภาพลักษณ์เริ่มแรก” ของมนุษย์เราโดยพิจารณาจากปัจจัยว่า ด้วยคุณลักษณะความสามารถของสหัชญาณในการหยั่งรู้ได้ด้วยตัวเอง และได้ยกตัวอย่าง ประสบการณ์ภาพลักษณ์เริ่มแรกของมนุษย์ชนเผ่ายุคบรรพกาล ผ่านมุมมองทางเทพปกรณัมของ พวกเขาในเรื่องราวความเชื่อที่เกี่ยวกับพลังอำนาจหรือสิ่งวิเศษ วิญญาณ และการกระทำของ วิญญาณ ปีสาก เทพเจ้า และตำนานเรื่องเล่าขนานต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ยุงยังได้ยกตัวอย่างให้ เห็นว่าอาร์คีไทป์ปรากฏให้เห็นได้แม้กระทั่งในโลกวิทยาศาสตร์แขนงที่เชื่อในเรื่องสิ่งที่จะต้องสามารถ พิสูจน์ได้ เช่น เคมีและฟิสิกส์ว่า อากาศธาตุ พลังงาน และอะตอม คือ อาร์คีไทป์รูปแบบหนึ่งนั่นเอง

Jung (1990) เขียนหนังสือ The Archetypes and the Collective Unconscious แสดง ให้เห็นความสำคัญของอาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษย์ และความเชื่อมโยงของอาร์คีไทป์ใน จิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติกับประสบการณ์อาร์คีไทป์ของชนยุคบรรพกาล

ยุงกล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกที่ผ่านมาว่า มักจะเป็นที่เข้าใจกันว่า จิตไร้สำนึก เป็นแหล่งสะสมสิ่งทีคนเราลืมหรือสิ่งทีคนเราไม่ต้องการด้วยการเก็บกดสิ่งเหล่านี้เอาไว้ ซึ่งยุงเห็น ว่าแม้แต่นักจิตวิเคราะห์อย่างซิกมุนด์ ฟรอยด์ ซึ่งตระหนักถึงรูปแบบความคิดเชิงเทพปกรณัมก็ยังมี ทัศนะไม่แตกต่างไปจากความเข้าใจดังกล่าว โดยที่ฟรอยด์สรุปว่า จิตไร้สำนึกเป็นเรื่องราวส่วน บุคคล

สำหรับยุงนั้น เขามีความคิดเห็นเช่นเดียวกัน เพียงแต่มองว่าจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล ซึ่งว่า ด้วยเรื่องราวทางอารมณ์ความรู้สึกและจิตใจเฉพาะบุคคล เป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นและอยู่ใน ระดับดินของจิตไร้สำนึก เพราะในส่วนที่ลึกลงไปอีกของจิตไร้สำนึกนั้นมีสิ่งที่เรียกว่า จิตไร้สำนึก ร่วมของมนุษยชาติ

การที่ยุงเลือกที่จะใช้ศัพท์ Collective เนื่องจากเขาอธิบายว่า จิตไร้สำนึกส่วนนี้ไม่ใช่สิ่งที่ ได้มาจากประสบการณ์เฉพาะบุคคล แต่เป็นสิ่งที่มิอยู่ในตัวมนุษย์เราทุกคนมาตั้งแต่เกิด จึงมีคุณสมบัติของความเป็นสากลร่วมกันของมนุษยชาติ ซึ่งเท่ากับจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติ เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวมนุษย์เรามาตั้งแต่อดีตยุคบรรพกาลเนิ่นนานมาแล้ว

นอกจากนี้ ยุงระบุว่า จิตไร้สำนึกร่วมเป็นแหล่งที่ได้บรรจุสิ่งที่เรียกว่าอาร์คีไทป์เอาไว้ ซึ่งพบว่า ตามประวัติศาสตร์การศึกษาของมนุษย์เรานั้น อาร์คีไทป์ถูกเรียกขานด้วยคำศัพท์ที่ แตกต่างกันไปในหลายศาสตร์ เช่น ศาสตร์แห่งเทพปกรณัมใช้คำว่า “อนุภาค” (Motif) ศาสตร์แห่ง ศาสนาเปรียบเทียบจำกัดความโดย ฮิวเบิร์ตและมาอูส (Hubert and Mauss) ใช้คำว่า “ประเภท ของจินตนาการ (Categories of Imagination)” และในด้านมนุษยศาสตร์ ออดอล์ฟ บาสดิเยน

(Adolf Bastian) เรียกขานอาร์คีไทป์ว่า “ความคิดปฐมภูมิ (Elementary Idea)” หรือ “ความคิดแรกเริ่มดั้งเดิม (Primordial Thoughts)” เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สำหรับยุงแล้ว เขาได้ให้คำจำกัดความของอาร์คีไทป์ไว้ว่า หมายถึง “รูปแบบที่มีอยู่มาก่อน (Pre-Existent Form)” และแสดงให้เห็นว่า วิธีการที่ต้ออย่างหนึ่งในการศึกษาทำความเข้าใจแนวคิดอาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกกร่วมของมนุษยชาติก็คือ การศึกษาอาร์คีไทป์ที่ปรากฏในจิตสำนึกของคนเราในรูปแบบของคำสอนลึกลับทางศาสนาของชนเผ่ายุคบรรพกาล และรูปแบบของเรื่องราวเทพปกรณัมและเทพนิยาย

ยุงแสดงทัศนะว่า ชนเผ่ายุคบรรพกาลนั้นพยายามทำความเข้าใจเรื่องราวปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่สัมพันธ์กับพวกเขาด้วยอาร์คีไทป์นั่นเอง เช่น สำหรับชนบรรพกาลแล้ว พวกเขาไม่ได้มองดูการขึ้นและตกของพระอาทิตย์แบบธรรมดา เขามีคำอธิบายปรากฏการณ์นี้ผ่านอาร์คีไทป์ ว่าด้วยเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับโชคชะตาของเทพเจ้าและวีรบุรุษ เป็นต้น

นอกจากนี้ ยุงชี้ให้เห็นว่าคำสอนและพิธีกรรมต่าง ๆ ของชนยุคบรรพกาลมีความเชื่อมโยงกับเรื่องราวของจิตไร้สำนึกอย่างลึกซึ้ง เขาเชื่อว่าลัทธิคำสอนและพิธีกรรมของชนบรรพกาล คือ เชื้อและกำแพงป้องกันอันตรายบุคคลจากการเผชิญประสบการณ์ทางจิตไร้สำนึกซึ่งเป็นประสบการณ์การเผชิญสภาวะอารมณ์ที่มนุษย์เราไม่อาจควบคุมได้ ดังเช่น การประกอบพิธีกรรมการไล่ผี ด้วยกระบวนการเสกเวทมนตร์คาถา การขจัดปัดเป่า การบรรเทาและการชำระล้าง นั้น ล้วนเป็นไปเพื่อการปกป้องบุคคลจากอันตรายดังวัตถุประสงคื์ที่กล่าวมา อาจกล่าวได้ว่า สำหรับคาร์ล ยุงแล้ว ประสบการณ์รูปแบบอาร์คีไทป์และจิตไร้สำนึกของชนบรรพกาลคือการเรียนรู้สภาวะจิตไร้สำนึกของมนุษย์เรา และเราเรียนรู้จิตไร้สำนึกก็เพื่อการรู้จักตัวตนของเราเองว่าเราเป็นใคร

Stenudd (2006 อ้างอิงใน กิ่งแก้ว อัคราภกร, 2552) เขียนบทความเรื่อง Psychoanalysis of Myth อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดอาร์คีไทป์ของคาร์ล กุสตาฟ ยุง ซึ่งสแต็นนูดแสดงให้เห็นที่มาของศัพท์ Archetype ว่า มีที่มาจากภาษากรีก Arkhetupon แปลว่า แม่พิมพ์ (Mould) หรือตัวแบบ (Model) โดยสื่อความหมายเกี่ยวกับการเป็นต้นแบบที่ขยายผลต่อไปเรื่อย ๆ และอธิบายไปถึงรากศัพท์ Arkhos ว่าหมายถึง หัวหน้า หรือผู้ปกครอง และแจกแจงรากศัพท์ Tupos ว่าหมายถึง แม่พิมพ์ ตัวแบบหรือประเภท

สเต็นนูดชี้ให้เห็นว่า การศึกษาภาพลักษณ์อาร์คีไทป์ที่ปรากฏในเทพปกรณัม ต้องอาศัยวิธีการตีความด้วยสูตรสัญลักษณ์ เพื่อไขคำตอบและสารสาระต่าง ๆ แก่มนุษย์ ซึ่งเขาได้นำตัวอย่างของการแปลความหมายอาร์คีไทป์พื้นฐานจำนวนหนึ่งตามทัศนะของยุง มาแสดง เช่น อาร์คีไทป์วีรบุรุษ หมายถึง ผู้ออกเดินทางเสาะแสวงหาเพื่อค้นพบความหมายเกี่ยวกับชีวิตของตนเอง อาร์คีไทป์ผู้ให้คำปรึกษาหรือชายชราผู้มีปัญญา หมายถึง การมีความรู้อย่างละเอียดลึกซึ้ง อาร์คีไทป์พระบิดา หมายถึง อัดดาใหญ่ที่เป็นภาพพจน์ของความสมบูรณ์แบบ อาร์คีไทป์องค์เทวี หมายถึง พระแม่ผู้ยิ่งใหญ่ พระแม่แห่งผืนแผ่นดิน และอาร์คีไทป์การเดินทาง หมายถึง เครื่องหมายของการค้นหาความรู้ที่แท้จริงเกี่ยวกับตนเอง เป็นต้น

นอกจากนี้ สเต็นนูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการที่ ยุงให้ความสำคัญกับอาร์คีไทป์เป็นอย่างมาก เนื่องจากเขาเชื่อว่า ยุงใช้อาร์คีไทป์เป็นสิ่งแสดงความหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิต อาร์คีไทป์เป็นแนวทางในการชี้แนะ และสามารถช่วยแก้ไขสภาวะทางจิตของคนเราได้ หรืออาจสรุปได้ว่า

...ยุงใช้คำนี้ [อาร์คีไทป์] สำหรับเป็นกุญแจสัญลักษณ์สำหรับเปิดเข้าไปสู่ความจริงเกี่ยวกับสภาวะของมนุษย์และหนทางที่จะนำไปสู่ความรู้แจ้งของคนเราแต่ละคน (Personal Enlightenment) มันอาจเผยให้เห็นการทำงานของโลก ผลกระทบที่โลกมีต่อจิตจิตใจของคนเรา (The Human Psyche) และสิ่งที่มนุษย์ควรกระทำเพื่อบรรลุลความสำเร็จอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเพื่อขจัดปัดเป่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกไป อาร์คีไทป์เป็นอุปกรณ์การเรียนรู้ เป็นบทเรียนมาตั้งแต่กาลละเริ่มแรก ทั้งมีคำตอบให้เบ็ดเสร็จ นอกจากนั้น อาร์คีไทป์ยังทำหน้าที่อื่นอีก คือ : อาร์คีไทป์รังสรรค์เทพปกรณัม ศาสนา และประเด็นความคิดทางปรัชญา ที่มีอิทธิพลและเป็นตราประทับอยู่บนประชาชาติและยุคสมัยต่าง ๆ

(Stefan Stennud, 2006 อ้างอิงใน กิ่งแก้ว อัดถากร, 2552, หน้า 2)

สเต็นนูดสรุปให้เห็นว่า อาร์คีไทป์การผจญภัยของวีรบุรุษคือหัวใจของการศึกษาอาร์คีไทป์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องราวเทพปกรณัมของยุง เนื่องจากสำหรับยุงแล้ว อาร์คีไทป์การผจญภัยของวีรบุรุษ คือ สูตรสำคัญเบ็ดเสร็จที่เผยให้เห็นการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์เรา

Campbell (1991 อ้างอิงใน บารนี บุญทรง, 2551) อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดอาร์คีไทป์ไว้ในหนังสือพลาณภาพแห่งเทพปกรณัมว่า อาร์คีไทป์คือรูปแบบความคิดปฐมภูมิ (Elementary Ideas) หรืออาจเรียกได้ว่า ความคิดพื้นฐาน (Ground Ideas) ในแง่ของการเป็นต้นแบบของจิตไร้สำนึก

แคมป์เบลล์ อธิบายว่า อาร์คีไทป์เกิดจากจิต (Psyche) ของมนุษย์เราที่เหมือนกันทั่วโลก จิตของมนุษย์คือประสบการณ์ด้านในของกายมนุษย์ และโดยพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนมีจิต อวัยวะ สัญชาตญาณ แรงผลักดัน ความขัดแย้ง ความรู้สึกหวาดกลัวที่เหมือนกัน ด้วยปัจจัยเหล่านี้จึงก่อให้เกิดเป็นอาร์คีไทป์ และนอกจากนี้ แคมป์เบลล์ยังได้แสดงความเชื่อมโยงระหว่างอาร์คีไทป์และเทพปกรณัมว่า ที่จริงแล้วอาร์คีไทป์เป็นความคิดที่มีร่วมกันในเทพปกรณัมของมนุษย์เรา ดังนั้นเราจะสามารถพบเห็นความเหมือนคล้ายของอนุภาคหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่ปรากฏในเทพปกรณัมทั่วโลก

แคมป์เบลล์ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างแนวคิดอาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกกรวมของมนุษยชาติของคาร์ล กุสตาฟ ยุง กับแนวคิดปม (Complexes) ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ว่า แนวคิดอาร์คีไทป์ของจิตไร้สำนึกของยุง ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางชีววิทยา (Biological) เนื่องจากอาร์คีไทป์เป็นการแสดงออกของอินทรีย์ต่าง ๆ ในร่างกายและพลังของอินทรีย์ต่าง ๆ เหล่านั้น ในขณะที่แนวคิดจิตไร้สำนึกในแบบของฟรอยด์ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางประวัติส่วนบุคคล (Biographical) เนื่องจากจิตไร้สำนึกของฟรอยด์เป็นการประมวลจากประสบการณ์ในช่วงชีวิตของแต่ละคน และเป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวกับความบอบช้ำทางจิตที่ถูกเก็บกดและสะสมไว้เป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งแคมป์เบลล์สรุปว่า อาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกกรวมของมนุษยชาติของยุง เป็นการมองประวัติส่วนบุคคลว่ามีความสำคัญรองลงมาจากเรื่องราวทางชีววิทยา

นอกจากนี้ แคมป์เบลล์ยังอธิบายถึงการปรากฏใหม่ในรูปแบบที่แตกต่างกันหรือเครื่องแต่งกายที่ต่างกันของอาร์คีไทป์ในประวัติศาสตร์มนุษย์ว่าเป็นผลมาจากสิ่งแวดล้อมและเงื่อนไขเชิงประวัติศาสตร์ที่ต่างกันในยุคสมัยต่าง ๆ ของประวัติศาสตร์มนุษย์ทั่วโลก แคมป์เบลล์ยังแสดงความหมายที่เป็นสากลของอาร์คีไทป์ต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในเทพปกรณัม เขาอธิบายความหมายของอาร์คีไทป์วีรบุรุษไว้ในหนังสือพลาณภาพแห่งเทพปกรณัม และอธิบายความหมายของอาร์คีไทป์ผู้ช่วยเหลือที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ไว้ในหนังสือ The Hero's with a Thousand Faces ดังนี้

1. อาร์คีไทป์วีรบุรุษ (Hero) หมายถึง ใครบางคนซึ่งมอบชีวิตของเขาหรือของเธอให้กับบางสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวของเขาเอง วีรบุรุษคือผู้ที่ออกเดินทางผจญภัยที่ไม่เคยประสบมาก่อน และได้ค้นพบแหล่งชีวิตที่นำวีรบุรุษไปสู่สภาวะแห่งวุฒิภาวะ (Campbell, 1991, pp. 152-153 อ้างอิงใน บารนี บุญทรง, 2551, หน้า 254-257)

2. อาร์คีไทป์ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) หมายถึง การปกป้องคุ้มครองวีรบุรุษในการผจญภัย ซึ่งมักปรากฏในรูปของชายชราหรือหญิงชราหน้าตาอัปลักษณ์ หรือมารดาอุปถัมภ์ ที่ให้ความช่วยเหลือ คอยชี้แนะให้คำปรึกษา หรือมอบของขวัญที่เป็นสำหรับการผจญภัยของวีรบุรุษ (Campbell, 1973, pp. 69-72)

Vogler (2007) เขียนหนังสือเรื่อง The Writer's Journey Mythic Structure for Writers อธิบายให้เห็นว่า อาร์คีไทป์ตามแนวคิดของคาร์ล กุสตาฟ ยุงคือ รูปแบบบรมโบราณดั้งเดิมในการให้ความหมายเกี่ยวกับบุคลิกภาพของคนเราซึ่งเป็นมรดกตกทอดของมนุษยชาติที่มีร่วมกัน และอาร์คีไทป์เป็นเรื่องของจิตไร้สำนึกร่วม โดยชี้ให้เห็นว่า ยุงพิจารณาเทพนิยายและเทพปกรณัมว่าเป็นเสมือนความฝันทั้งหมดทั้งมวล ซึ่งได้ผุดขึ้นมาจากจิตไร้สำนึกของคนเรา สำหรับยุงแล้ว อาร์คีไทป์เป็นสิ่งที่มียู้อยู่ตลอดเวลา อยู่ในทุกวัฒนธรรม และอาร์คีไทป์มีอยู่ในระดับความฝันในบุคลิกภาพส่วนบุคคลพอ ๆ กับที่มีอยู่ในเทพปกรณัมทั่วทุกมุมโลก

นอกจากนี้ โวกเลอร์ยังได้แสดงทัศนะว่า โจเซฟ แคมป์เบลล์มองอาร์คีไทป์ว่าเป็นเรื่องทางชีววิทยา ในฐานะที่อาร์คีไทป์เป็นการแสดงออกของระบบอวัยวะของร่างกาย ซึ่งอาร์คีไทป์ฝังตัวอยู่ในมนุษย์ทุกคน และด้วยคุณลักษณะความเป็นสากลของอาร์คีไทป์ที่มีร่วมกันในมนุษย์เรานี้เอง ทำให้คนเราแบ่งปันประสบการณ์เรื่องเล่าขานต่าง ๆ ต่อกัน

ด้วยการแบ่งปันประสบการณ์เรื่องเล่าขานต่อ ๆ กันนี้ โวกเลอร์ได้นำมาเชื่อมโยงกับการเขียนบทภาพยนตร์ของนักเล่าเรื่องที่มักจะเลือกกำหนดลักษณะบุคลิกภาพและความสัมพันธ์ที่สะท้อนพลังของอาร์คีไทป์เพื่อที่จะสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่น่าจดจำให้กับทุกคน ซึ่งโวกเลอร์เห็นว่าการรู้จักอาร์คีไทป์จะเป็นวิธีเดียวที่นักเล่าเรื่องจะสามารถควบคุมความเชี่ยวชาญของผลงานตนเองได้

สำหรับโวกเลอร์แล้ว เรามีความเห็นว่าราร์คีไทป์เป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งของการเขียนบทภาพยนตร์เนื่องจากอาร์คีไทป์เป็นทั้งเครื่องมือสำคัญที่จำเป็นอย่างยิ่งและเป็นภาษาสากลที่จะสื่อให้เข้าใจวัตถุประสงค์และหน้าที่ของบุคลิกภาพที่ปรากฏในเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ

โวกเลอร์ได้กล่าวถึงอาร์คีไทป์ที่เขาคิดว่าจะมีความสำคัญสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์ออกเป็นจำนวนทั้งสิ้น 8 อาร์คีไทป์หลัก ประกอบด้วย อาร์คีไทป์วีรบุรุษ (Hero) อาร์คีไทป์ผู้ให้คำปรึกษา: ชายชราหรือหญิงชราผู้มีปัญญา (Mentor: Wise old Man or Woman) อาร์คีไทป์ผู้พิทักษ์ธรณีนีประเทศ (Threshold Guardian) อาร์คีไทป์ผู้ส่งสาร (Herald) อาร์คีไทป์ผู้เปลี่ยนโฉม (Shapeshifter) อาร์คีไทป์เงา (Shadow) อาร์คีไทป์พันธมิตร (Ally) และอาร์คีไทป์ทรักสเตอร์ (Trickster) โดยแสดงทัศนะว่าตัวแสดงหนึ่ง ๆ ในภาพยนตร์สามารถสวมบุคลิกภาพอาร์คีไทป์ต่าง ๆ สลับไปมาได้ โดยไม่ต้องจำกัดอยู่กับบทบาทอาร์คีไทป์เดียวตลอดเนื้อหาของภาพยนตร์

การกำหนดอาร์คีไทป์หลักทั้ง 8 อาร์คีไทป์ของโวกเลอร์นั้น เขามีเป้าหมายให้อาร์คีไทป์วีรบุรุษมีตำแหน่งเป็นจุดศูนย์กลาง ที่แวดล้อมด้วยอาร์คีไทป์สำคัญที่เหลืออีก 7 อาร์คีไทป์ เพื่อให้อาร์คีไทป์เหล่านี้ทำหน้าที่ให้วีรบุรุษได้เห็นแง่มุมทั้งดีและร้าย เปิดโอกาสให้วีรบุรุษเก็บเกี่ยวพลังและลักษณะเฉพาะของแต่ละอาร์คีไทป์ที่แวดล้อม ให้ได้เรียนรู้จากทั้ง 7 บุคลิกแห่งอาร์คีไทป์ เพื่อวีรบุรุษจะได้หลอมรวมความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ในที่สุด

Sepavand and Najjar (2012) ศึกษาเรื่อง Myth and Neurosis in T.S. Eliot's The Waste Land โดยใช้ทฤษฎีอาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกกร่วมของมนุษยชาติของคาร์ล กุสตาฟ ยุง เพื่อแสดงความเชื่อมโยงระหว่างอาร์คีไทป์ที่ปรากฏในเทพปกรณัมกับอาการโรคประสาทของผู้คนในยุคสมัยใหม่ โดยนำบทกวีสมัยใหม่เรื่อง เดอะเวสต์แลนด์ (The Waste Land) ของประพันธ์กรที เอส เอเลียต (T.S.Eliot) มาศึกษาวิเคราะห์เพื่อแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรม

การศึกษาคความเชื่อมโยงข้างต้น ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางทฤษฎีของยุง เกี่ยวกับเทพปกรณัมซึ่งเป็นไปในลักษณะที่ว่า มนุษย์เราไม่ว่าจะในยุคบรรพกาลหรือยุคปัจจุบันล้วนมีความเชื่อมโยงกัน ด้วยการมีอาร์คีไทป์ซึ่งอยู่ในจิตไร้สำนึกกร่วมติดตัวมาแต่กำเนิด และเทพปกรณัมคือสิ่งที่แสดงอาร์คีไทป์อย่างประณีตในระดับจิตสำนึกของคนเรา

การศึกษาคครั้งนี้อธิบายทัศนะของยุงว่า โรคประสาทคือสภาวะความขัดแย้งทางจิตของคนเรา หรือกล่าวได้ว่าเป็นความไม่สมดุลสอดคล้องระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่า ยุงได้ยกเรื่องราวความเชื่อของมนุษย์ในยุคบรรพกาลต่ออาร์คีไทป์เกี่ยวกับการบูชาความอัศจรรย์พลังของพระเจ้าและทำการเชื่อมโยงตนเองกับบรรพบุรุษผ่านเทพปกรณัม และเมื่อชนบรรพกาลเหล่านี้มีการดำเนินชีวิตไปตามครรลองของความเชื่อแห่งอาร์คีไทป์ในเทพปกรณัม จึงไม่ขาดสมดุลระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก พวกเขาจึงไม่มีอาการโรคประสาท

ขณะเดียวกัน การศึกษาของเซฟาแวนด์กับนั้จารย์แสดงให้เห็นว่า บทกวีเดอะเวสต์แลนด์ของ ที เอส เอเลียต คือ การนำแนวคิดเชิงเทพปกรณัม มาประพันธ์เพื่อแสดงถึงการไขปริศนาความวุ่นวายและความทุกข์ทรมานของการดำเนินชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน ผู้ประพันธ์บทกวีเดอะเวสต์แลนด์ ได้นำแก่นสำคัญของเทพปกรณัมเก่าแก่ จำนวน 3 เรื่อง มาจัดวางในบทกวีของเขา ประกอบด้วย เทพปกรณัมเรื่อง The Fisher King เทพปกรณัมเรื่อง King Oedipus and his Waste Land และเทพปกรณัมเรื่อง Raped Philomela by the Barbarous King

การศึกษาเพื่อเชื่อมโยงบทกวีเดอะเวสต์แลนด์ กับโรคประสาทของคนสมัยใหม่ พบว่าเทพปกรณัมทั้งสามเรื่องที่ผู้ประพันธ์นำแก่นหลักของเรื่องมาจัดวางในบทกวีนั้น เป็นการสื่อถึงความคิดเชิงอาร์คีไทป์ของชนยุคบรรพกาล ที่เมื่อได้ทำความผิดพลาด (โดยเฉพาะเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศ) หรือเกิดความทรมานอย่างใหญ่หลวงในชีวิต และส่งผลความผิดปกติเสียหายนี้อันเนื่องไปถึงชุมชนและดินแดนแห่งตนแล้ว ตัวละครหลักของเทพปกรณัมทั้งสามเรื่อง ล้วนมีความล้าสมัย พยายามข้ามผ่านความทุกข์ทรมานและกระทำการการชำระล้างบาป จนท้ายที่สุดสามารถกอบกู้ตนเองและชุมชนให้กลับฟื้นคืน ซึ่งเท่ากับพวกเขาได้ผ่านกระบวนการการชำระล้างให้บริสุทธิ์และได้เกิดใหม่อีกครั้ง

ผลการศึกษาของเซฟาแวนด์กับนั้จารย์พบว่า การสื่อความหมายที่ปรากฏในเทพปกรณัมทั้งสามเรื่องซึ่งจัดเรียงอยู่ในบทกวีเดอะเวสต์แลนด์ เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นการเปรียบเทียบความเชื่อเกี่ยวกับอาร์คีไทป์ในเทพปกรณัมของชนยุคบรรพกาล ในขณะที่คนสมัยใหม่มองข้ามเรื่องราวเกี่ยวกับอาร์คีไทป์ โดยผู้วิจัยทั้งสองนำแนวคิดของยุงมาอธิบายว่า สาเหตุของการมองข้ามอาร์คีไทป์ในเทพปกรณัมเกิดจากแนวคิดเหตุผลนิยม (Rationalism) ซึ่งเป็นบรรทัดฐานของสังคมสมัยใหม่ ที่มีมุมมองต่อเทพปกรณัมว่าเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติและเป็นความเชื่อของคนงมงาย ซึ่งทัศนคติการดำเนินชีวิตแบบเหตุผลนิยมนี้เองส่งผลให้คนสมัยใหม่ลดทอนคุณค่าแห่งอาร์คีไทป์ จนขาดการนำบทเรียนการแก้ไขวิกฤติการณ์ของชีวิตซึ่งเป็นสาระสำคัญที่บรรจุอยู่ในเทพปกรณัมมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต และผลลัพธ์คือผู้คนในสังคมสมัยใหม่ได้กลายเป็นผู้มีสภาวะโรคประสาทในท้ายที่สุด

Mario Landman (2006) ศึกษาวิจัยเรื่อง Dream of A Thousand Heroes: The Archetypal Hero in Contemporary Mythology with Reference to The Sandman by Neil Gaiman นำเสนอการศึกษาหนังสือภาพการ์ตูนเรื่องเดอะแซนด์แมน (The Sandman) ว่าสามารถพิจารณาให้เป็นวรรณกรรมประเภทเทพปกรณัมร่วมสมัย ด้วยการนำทฤษฎีอาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติของ คาร์ล ยุง และแนวคิดเชิงเทพปกรณัมของโจเซฟ แคมป์เบลล์ มาเป็นแนวคิดหลักในการศึกษาวิจัย

แลนด์แมนชี้ให้เห็นว่า นีล ไกแมน ผู้แต่งหนังสือภาพการ์ตูนเดอะแซนด์แมน ได้รับอิทธิพลการแต่งการ์ตูนมาจากนิทานพื้นบ้านและเทพปกรณัมดั้งเดิม ผสมด้วยการนำเรื่องจริงของสังคมสมัยใหม่โดยเฉพาะการสะท้อนเรื่องราวชีวิตของคนเมือง ที่เกี่ยวพันกับระบบการศึกษาทางเลือกเกี่ยวกับสถานะทางเพศ การแสดงออกทางเพศ ความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติ และปัญหาสังคม เกี่ยวกับอาชญากรรม การข่มขืนกระทำชำเรา และความวิตกกังวล มานำเสนอในรูปแบบหนังสือภาพการ์ตูน

แลนด์แมนแสดงให้เห็นว่าผู้คนในยุคสมัยใหม่ยังคงอาศัยเรื่องราวเกี่ยวกับอาร์คีไทป์ในเทพปกรณัมเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาร์คีไทป์มีความสัมพันธ์กับผู้คนในแง่ลึกเกี่ยวกับจิตใจเป็นอย่างมาก แลนด์แมนวิเคราะห์เพื่อแสดงให้เห็นว่า เรื่องราวที่ปรากฏในหนังสือภาพการ์ตูนแซนด์แมน เกี่ยวพันกับแนวคิดอาร์คีไทป์ของยุง จำนวน 2 อาร์คีไทป์ คือ อาร์คีไทป์เงา (Shadow) และอาร์คีไทป์เด็ก (Child) เนื่องจาก พบว่าหนังสือการ์ตูนได้สะท้อนให้เห็นด้านมืดซึ่งพิจารณาได้ว่าเป็น อาร์คีไทป์เงาของแซนด์แมนตัวละครเอกของเรื่อง ซึ่งแรกสุดขาดความลึกลับผิดต่อการกระทำของตน แต่เมื่อแซนด์แมนยอมรับด้านมืดที่มีอยู่ในตัวเองแล้ว เขาก็ได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้บทเรียนความเจ็บปวดของชีวิตและได้กอบกู้ฟื้นฟูตัวเองได้สำเร็จ

นอกจากนี้ การศึกษาของแลนด์แมนแสดงให้เห็นว่า ปรากฏแนวคิดอาร์คีไทป์เด็กในตัวละครเด็กชายแดเนียล (Daniel) ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะให้ตัวละครอย่างแมทธิว (Matthew) เกิดความเชื่อมั่นในการดำเนินชีวิต บทบาทของเด็กชายแดเนียลคือการสะท้อนให้เห็นว่าภาพของเด็กที่เป็นตัวแทนมุมมองความเล็กลง ความอ่อนแอ นั้น ที่จริงแล้วคือการสื่อถึงศักยภาพที่ซ่อนอยู่ในตัวของเราทุกคน และการค้นพบศักยภาพนี้เองที่จะผลักดันให้บุคคลประสบความสำเร็จในสิ่งที่ยิ่งใหญ่ในภายภาคหน้าได้

ท้ายที่สุดแล้ว การศึกษาวิจัยของแลนด์แมนยังมีการนำเสนอทัศนะที่เชื่อว่า สามารถพิจารณาหนังสือภาพการ์ตูนเดอะแซนด์แมนให้เป็นเทพปกรณัมร่วมสมัย เนื่องจากเขามีความเห็นว่าการนำหนังสือภาพการ์ตูนเรื่องนี้จะทำหน้าที่รับใช้สังคมได้เหมือนกับเทพปกรณัมดั้งเดิมตามทัศนะว่าด้วยคุณูปการของเทพปกรณัมของแคมป์เบลล์แล้ว หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องนี้ยังมีบทบาทเพิ่มเติมต่อสังคมสมัยใหม่คือ การทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์สภาพสังคม และเสนอมุมมองที่เรียกร้องให้เกิดการทำลายกำแพงของชนชั้นและเชื้อชาติเพื่อให้โลกสมัยใหม่เป็นโลกของความเป็นหนึ่งเดียวกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีอาร์คไทป์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าในฐานะของนักจิตวิเคราะห์บำบัด ยุงได้นำเสนอทฤษฎีอาร์คไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติเพื่ออธิบายถึงปรากฏการณ์ทางจิตและการบำบัดรักษาเยียวยาผู้ประสบปัญหาทางจิตใจ ไปพร้อมกับการตระหนักถึงความสำคัญของการเชื่อมโยงแนวคิดอาร์คไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติกับเทพปกรณัม หลักคำสอนทางศาสนาและพิธีกรรมของชนยุคบรรพกาลด้วยเช่นเดียวกัน และยุงได้ให้คำจำกัดความอาร์คไทป์ว่าหมายถึง “รูปแบบความหยิ่งรู้ที่มีอยู่มาก่อน” โดยเขชี้ให้เห็นว่าอาร์คไทป์เป็นสิ่งที่อยู่ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษย์ทุกคน เป็นสิ่งที่เป็นสากลร่วมกันของมนุษยชาติ และเราสามารถรับรู้ความหมายหรือสาระจากอาร์คไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมได้จากรูปแบบของเทพปกรณัมและเทพนิยาย

ในเวลาต่อมาทฤษฎีอาร์คไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติของยุง ได้รับการยอมรับทั้งในฐานะแนวคิดสำคัญทางศาสตร์แห่งจิตวิทยา ดังเช่น การศึกษาเรื่อง Myth and Neurosis in T.S. Eliot's The Waste Land ของเซพาแวนด์และนั้จาร์ที่แสดงให้เห็นความสำคัญของอาร์คไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมต่ออาการโรคประสาทของคนสมัยใหม่ และพบว่าม้งงานวิจัยและบทความวิชาการที่นำอาร์คไทป์หลักที่สำคัญตามแนวคิดของยุง มาเป็นแนวคิดหลักในการศึกษาวิจัย ดังเช่น งานวิจัยเรื่อง Dream of a Thousand Heroes: The Archetypal Hero in Contemporary Mythology with Reference to The Sandman by Neil Gaiman ของมาริโอ แลนด์แมนที่ได้นำอาร์คไทป์เงา และอาร์คไทป์เด็ก มาศึกษาวิเคราะห์ความคิดและพฤติกรรมของตัวละครจากหนังสือภาพการ์ตูนเรื่องเดอะแซนด์แมน

นอกจากนี้ พบว่าได้มีนักวิชาการหลายคนได้แสดงทัศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดอาร์คไทป์ ในจิตไร้สำนึกร่วมของยุง ด้วยการอธิบายและขยายความความตามมุมมองของตน ดังเช่น คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์แสดงให้เห็นว่า ยุงพิจารณาอาร์คไทป์ว่าเป็นสิ่งที่ม้งอยู่ตลอดเวลาในทุกวัฒนธรรม เป็นเรื่องราวส่วนบุคคลพอ ๆ กับความเป็นสากลที่มีร่วมกันของมนุษย์ทุกคน และสเตฟาน สเต็นนูดที่อธิบายถึงความสำคัญของอาร์คไทป์ว่า เป็นแนวทางในการชี้แนะ และให้คำตอบสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์และสามารถช่วยแก้ไขสภาวะทางจิตของคนเราได้

แคมป์เบลล์เป็นนักวิชาการอีกคนหนึ่งซึ่งได้นำแนวคิดอาร์คไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติของยุง มาเป็นพื้นฐานโดยนำมาผนวกเข้ากับแนวคิดเชิงเทพปกรณัมเฉพาะตนมาศึกษาเทพปกรณัมต่าง ๆ ทั่วโลก กล่าวคือ แคมป์เบลล์เชื่อว่าอาร์คไทป์เป็นเรื่องเชิงชีววิทยาของคนเรา ซึ่งเท่ากับมุมมองว่าด้วยคุณลักษณะความเป็นสากลร่วมกันทางกาย อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดจิตใจ และประสบการณ์ของมนุษย์เราทุกคน ผนวกกับทัศนะของแคมป์เบลล์เกี่ยวกับการปรากฏ

ของอาร์คีไทป์ด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันในประวัติศาสตร์มนุษย์นั้น มีผลมาจากสิ่งแวดล้อมและเงื่อนไขเชิงประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกันในยุคสมัยต่าง ๆ ของประวัติศาสตร์มนุษย์ทั่วโลก ได้กลายเป็นแนวคิดสำคัญในการศึกษาเทพปกรณัมของแคมป์เบลล์ในที่สุด

สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลล์ ซึ่งเห็นความสำคัญของแนวคิดอาร์คีไทป์ในจิตไร้สำนึกร่วมว่าเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาเทพปกรณัม มาเป็นแนวทางหลักในการศึกษาการผจญภัยของวีรบุรุษซีกโลกตะวันตกอย่างโอดิสซัส และวีรบุรุษซีกโลกตะวันออกอย่างพระอภัยมณี

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ

Campbell (1973) เขียนหนังสือ *The Hero's with a Thousand Faces* เพื่อแสดงให้เห็นว่า แนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษเป็นหนึ่งในแนวคิดสำคัญของความคิดเชิงเทพปกรณัม ที่เขาเชื่อว่าเรื่องราวการผจญภัยของวีรบุรุษที่ปรากฏในเทพปกรณัมเรื่องต่าง ๆ ทั่วโลกบรรจุสาระที่เป็นบทเรียนนำพาบุคคลให้เรียนรู้ถึงตัวตนที่แท้จริงของตนเองได้

แคมป์เบลล์ได้นำเสนอทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษหรือวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษ ซึ่งประกอบด้วย การออกเดินทาง (Departure) – การครอบครอง (Initiation) – การเดินทางกลับ (Return) ซึ่งที่จริงแล้ว แคมป์เบลล์ยกทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษว่า เป็นส่วนขยายของแนวคิด “พิธีกรรมหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต” (Rite of Passage) ซึ่งมาจากหลักการว่าด้วยวงจรการพรางจาก - การครอบครอง - การกลับคืน (Separation- Initiation- Return) อันเป็นสูตรที่แสดงให้เห็นว่า คนเราต้องเรียนรู้ที่จะก้าวผ่านช่วงเวลาวิกฤติของชีวิต ดังนั้นวีรบุรุษจึงหมายถึง ผู้ที่บรรลุประสบการณ์ในวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษและนำความดีงามแห่งการผจญภัยมาใช้อย่างสร้างสรรค์

วงจรการผจญภัยของวีรบุรุษตามแนวคิดของแคมป์เบลล์ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนหลักนี้ ในแต่ละขั้นตอนหลักยังประกอบไปด้วยขั้นตอนย่อยอีก 17 ขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การออกเดินทาง (Departure): ขั้นตอนแรกของการผจญภัยของวีรบุรุษ

ขั้นตอนนี้ คือ จุดเริ่มต้นของการผจญภัยของวีรบุรุษ ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนย่อย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)

ขั้นตอนเสียงเรียกสู่การผจญภัยเป็นจุดเริ่มต้นที่วีรบุรุษทุกคนได้ประสบกับเหตุการณ์บางอย่าง หรือได้พบบุคคลที่เข้ามาปลุกเร้าให้วีรบุรุษออกผจญภัยอันจะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิตวีรบุรุษ เป็นการผจญภัยที่วีรบุรุษต้องเดินทางออกจากโลกเดิมที่อาศัยอยู่ ไปสู่โลกที่ไม่รู้จัก ไม่คุ้นเคย โลกแห่งการผจญภัยคือโลกที่มีทั้งอันตรายและสิ่งล้ำค่าในเวลาเดียวกัน โดยที่โลกแห่ง

การผจญภัยอาจเป็นอะไรก็ได้ เช่น ดินแดนหรือป่าเขารกร้าง อาณาจักรใต้ผืนพิภพหรือใต้ท้องทะเล เกาะลึกลับ ภูเขาสูง เป็นต้น วีรบุรุษต้องพบกับความทุกข์ทรมานจนเกินจะจินตนาการ พบกับการกระทำเหนือมนุษย์ และความปิตุอย่างไม่น่าเป็นไปได้ นอกจากนี้ แคมป์เบลล์ระบุว่า เมื่อได้รับเสียงเรียกสู่การผจญภัยแล้ว วีรบุรุษบางคนจะเกิดความตื่นตัวและต้องการที่จะออกผจญภัยด้วยความเต็มใจ ขณะเดียวกันวีรบุรุษบางคนอาจตกอยู่ในสภาวะจำยอมหรือถูกบีบคั้นให้ออกผจญภัย และวีรบุรุษอาจจะถูกส่งให้ออกผจญภัยโดยผู้ซึ่งอาจประสงค์มีเมตตาหรือผู้ที่มีความประสงค์ร้ายก็ได้ (Campbell, 1973, p. 58)

แคมป์เบลล์ชี้ให้เห็นว่า เสียงเรียกสู่การผจญภัยเป็นเรื่องที่เราไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่า วีรบุรุษแต่ละคนจะประสบกับการเดินทางในรูปแบบการเดินทางผจญภัยที่ยิ่งใหญ่หรือเป็นเพียงการเดินทางเฉพาะตน เพราะเป็นเรื่องของโชคชะตาของแต่ละบุคคล แต่สิ่งที่เหมือนกันคือเสียงเรียกสู่การผจญภัยเป็นเครื่องหมายของการปลุกตัวตน (The Awakening of The Self) ของแต่ละบุคคล (Campbell, 1973, p. 51)

1.2 การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call)

ขั้นตอนการปฏิเสธเสียงเรียก คือขั้นตอนการผจญภัยที่แสดงให้เห็นว่าวีรบุรุษบางคนไม่เต็มใจที่จะออกผจญภัยและอาจปฏิเสธเสียงเรียก ซึ่งเกิดจากการที่วีรบุรุษเกิดความกลัวถึงสิ่งที่รออยู่และไม่รู้ว่าจะเป็นอย่างใด แคมป์เบลล์ชี้ให้เห็นว่า การปฏิเสธเสียงเรียกอาจทำให้เสียโอกาสที่ดีของชีวิตไป แคมป์เบลล์กล่าวถึงเรื่องราวของเทพปรณัมและนิทานพื้นบ้านที่ปรากฏอยู่ทั่วโลกว่า ล้วนแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า วีรบุรุษควรจะปฏิเสธเสียงเรียกสู่การผจญภัยก็ต่อเมื่อเป็นการผจญภัยที่นำไปเพื่อผลประโยชน์ส่วนตนเท่านั้น (Campbell, 1973, p. 60)

1.3 ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid)

ขั้นตอนความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติคือ การที่วีรบุรุษได้รับการปกป้องคุ้มครองและความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งการได้รับความช่วยเหลืออาจเป็นไปในรูปแบบการให้การปกป้องและให้คำปรึกษา หรืออาจมอบของขวัญให้ไว้กับวีรบุรุษและพบว่า ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติเพศหญิงที่ปรากฏอยู่ในเทพนิยาย เรื่องเล่า และในเทพปรณัมเรื่องต่าง ๆ ทั่วทุกมุมโลก มักจะปรากฏเป็นหญิงชราหน้าตาอัปลักษณ์ หรือมารดาอุปถัมภ์ ในขณะที่เทพปรณัมในคริสต์ศาสนามักปรากฏในรูปของหญิงนิรมล (Virgin) และความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติเพศชายซึ่งปรากฏในเทพนิยายยุโรป มักจะเป็นตัวละครประเภทเพื่อนร่วมทาง พ่อมด ฤๅษี คนเลี้ยงแกะ หรือช่างเหล็กที่ปรากฏตัวขึ้นเพื่อมอบของขวัญที่จำเป็นแก่วีรบุรุษ และความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติที่เป็นเพศชายในเรื่องราวระดับสูง

อย่างเทพปกรณัมต่าง ๆ มักปรากฏในลักษณะของผู้ชี้นำะ ครู ผู้พาข้ามฟาก หรือผู้ชี้นำจิตวิญญาณสู่โลกหลังความตาย เช่น บทบาทความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติในเทพปกรณัมกรีก คือ เทพเจ้าเฮอร์เมส (Hermes) เทพปกรณัมอียิปต์คือ เทพเจ้าธอธ (Thoth) และเทพปกรณัมของชาวคริสเตียน คือ พระจิต (Holy Ghost) เป็นต้น (Campbell, 1973, pp. 71-73)

1.4 การข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold)

การข้ามธรณีประตูแรกคือ การที่วีรบุรุษเดินทางมาถึงประตูที่จะเข้าสู่แดนแห่งการผจญภัยหรือสู่โลกที่เขาไม่คุ้นเคย และวีรบุรุษจะพบกับบททดสอบและบทเรียนจากผู้พิทักษ์ธรณีประตู (Threshold Guardian) ซึ่งมักจะเป็นอุปสรรคที่เกี่ยวกับการหลอกลวง เช่น ยักษ์ที่คอยล่อลวงคนให้ติดกับด้วยแผนการหลอกล่อที่วางไว้ หรืออุปสรรคที่เป็นอันตรายแก่วีรบุรุษ เช่น ยักษ์ที่ล่ามนุษย์ เป็นต้น

การรับมือกับผู้พิทักษ์ธรณีประตูปรากฏได้ทั้งการที่วีรบุรุษพิชิตเพื่อเอาชนะ เช่น การสังหาร การทำร้ายฝ่ายตรงข้าม หรือวีรบุรุษอาจเลือกที่จะประนีประนอม และบรรลุข้อตกลงบางอย่างกับผู้พิทักษ์ธรณีประตู นอกจากนี้ แคมป์เบลล์ชี้ให้เห็นว่า บางครั้งวีรบุรุษอาจไม่ใช่เพียงแค่ผ่านบททดสอบและสามารถผ่านผู้พิทักษ์ธรณีประตูไปสู่ขั้นตอนต่อไปของการผจญภัยเท่านั้น เพราะวีรบุรุษบางคนอาจได้รับพลังพิเศษจากผู้พิทักษ์ธรณีประตูด้วยก็เป็นได้ เช่น เรื่องเล่าของชนเผ่านิวเฮบริเดส (New Hebrides) ของออสเตรเลีย เกี่ยวกับชายหนุ่มที่ประนีประนอมกับงูทะเลซึ่งปลอมเป็นหญิงสาวมาหลอกล่อ การเผชิญกับอันตรายของชายหนุ่มได้เปลี่ยนเป็นการได้รับพลังวิเศษมาแทน เป็นต้น (Campbell, 1973, p. 83)

แคมป์เบลล์กล่าวถึงการข้ามธรณีประตูแรกว่า คือการที่วีรบุรุษต้องเผชิญกับพลังอันตรายที่คอยเฝ้าระวังเขตแดนของโลกที่วีรบุรุษไม่คุ้นเคยและกำลังพยายามจะข้ามผ่านเข้ามาให้ได้ อีกทั้งเป็นการเสี่ยงที่จะต้องจัดการกับพลังนี้ อย่างไรก็ตาม หากวีรบุรุษมีความสามารถและกำลังใจ ก็จะสามารถผ่านเรื่องอันตรายไปได้ (Campbell, 1973, p. 82)

1.5 การติดอยู่ในท้องปลาวาฬ (The Belly of the Whale)

ขั้นตอนการติดอยู่ในท้องปลาวาฬเป็นขั้นตอนที่แสดงให้เห็นว่า วีรบุรุษได้ก้าวเข้ามาสู่แดนของการผจญภัย เป็นการผจญภัยที่วีรบุรุษได้เดินทางมาสู่จุดที่ลึกที่สุด และวีรบุรุษกำลังอยู่ในโลกหรือสถานที่อันมืดมิด ซึ่งเขาไม่รู้จัก ไม่คุ้นเคย สถานที่นี้มีความน่าตระหนก และอันตราย วีรบุรุษจะรู้สึกอับจนหนทางและไม่รู้ว่าจะหาทางออกได้อย่างไร เปรียบเสมือนสถานการณ์ที่กำลังติดอยู่ในท้องปลาวาฬ และบางครั้งการติดอยู่ในท้องปลาวาฬอาจทำให้วีรบุรุษถึงแก่ความตายได้

แคมป์เบลล์ชี้ให้เห็นว่า การติดอยู่ในท้องปลาว่าฟคือสัญลักษณ์ของแนวคิดการเกิดใหม่ (Rebirth) เนื่องจากบรรยากาศในท้องปลาว่าฟเปรียบเสมือนครรภ์ของมารดาที่ทำให้กำเนิดชีวิต (Campbell, 1973, p. 90) มุมมองของแคมป์เบลล์เกี่ยวกับแนวคิดการเกิดใหม่ของขั้นตอนการติดอยู่ในท้องปลาว่าฟ มักเป็นไปในลักษณะที่แสดงให้เห็นว่า วีรบุรุษที่ล้มผัสประสบการณ์การติดอยู่ในท้องปลาว่าฟนี้ แม้ว่าเขาอาจจะตาย แต่การตายนี้นำไปสู่การเกิดใหม่ อาจเป็นการเกิดใหม่ทางกายหรือทางจิตก็ได้ เช่น วีรบุรุษได้ตายจากอิโกที่เคียดเคียด หรือการตายของวีรบุรุษได้เป็นการเกิดใหม่ในลักษณะของการนำประโยชน์มาสู่ผู้อื่นหรือชุมชนส่วนรวม ดังเช่นเทพปรกณ์เกี่ยวกับเทพเจ้าโอไซริสแห่งอียิปต์ ที่ถูกอนุชาสังหารและใส่ไว้ในโลงหิน เมื่อพระองค์ฟื้นคืนชีพ พระอนุชาได้เห็นร่างกายพระองค์ออกเป็น 14 ชิ้น แต่ภายหลังชิ้นส่วนของพระองค์กลับกลายมาสร้างชีวิตแก่โลกมนุษย์ (Campbell, 1973, p. 93)

2. การครอบครุ (Initiation): ขั้นตอนที่สองของการผจญภัยของวีรบุรุษ

การครอบครุเป็นขั้นตอนที่สองของการผจญภัยของวีรบุรุษ ซึ่งเป็นขั้นตอนสืบเนื่องมาจากการที่วีรบุรุษสามารถผ่านบททดสอบระยะแรกของการเดินทางมาได้ เช่น การข้ามธรณีประตูแรกโดยผ่านผู้พิทักษ์ธรณีประตูมาได้ หรือการหลุดพ้นจากสถานการณ์การติดอยู่ในท้องปลาว่าฟ อย่างไรก็ตาม ก่อนที่วีรบุรุษจะบรรลุเป้าหมายของการเดินทางได้นั้น ยังมีอุปสรรคและบททดสอบอีกหลายประการ ซึ่งขั้นตอนที่สองของการผจญภัยหรือการครอบครุนี้ ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 6 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ถนนแห่งการทดสอบทดลอง (The Road of Trials)

ขั้นตอนถนนแห่งการทดสอบทดลองคือ ขั้นตอนการผจญภัยที่วีรบุรุษจะถูกทดสอบทดลองต่อความยากลำบาก ซึ่งมักเป็นบททดสอบเกี่ยวกับสภาวะความตรงกันข้ามกับตัวตนของวีรบุรุษ การชำระล้างให้บริสุทธิ์ และการสละยอม (Campbell, 1973, pp. 105-108) แคมป์เบลล์อธิบายถึงการที่วีรบุรุษเผชิญกับสภาวะตรงกันข้ามกับสภาวะของตัวตนที่เป็นอยู่ คือ การทดสอบทดลองในความที่สละทิ้งสิ่งที่ต้องละทิ้งคุณค่าสูงสุดที่วีรบุรุษถือไว้ เช่น ความสูงส่ง ความงาม และความภาคภูมิใจ เป็นต้น การละวางสิ่งที่เคยยึดถือเพื่อให้เกิดการยอมรับในการชำระล้างให้บริสุทธิ์และสละยอมต่อสภาวะความตรงกันข้ามแห่งตัวตน จะเป็นวิธีที่ทำให้วีรบุรุษผ่านบททดสอบนี้ได้

แคมป์เบลล์ได้ยกตัวอย่างเทพปรกณ์ของชาวสุเมเรียนที่แสดงให้เห็นการสละยอมต่อสภาวะตรงกันข้ามอย่างถึงที่สุด ด้วยเรื่องของเทวีแห่งสรรพสวรรค์ที่เดินทางไปยมโลกเพื่อร่วมพิธีศพ ซึ่งทำให้ต้องเผชิญหน้ากับเทวีแห่งยมโลกผู้ซึ่งเป็นน้องสาวและเป็นศัตรูของพระองค์ตลอดการเดินทางสู่ยมโลก องค์เทวีต้องยอมทำในสิ่งที่ฝืนใจ และสละการยึดถือเกียรติภูมิของเทวี

แห่งสรรพสรรพหลายครั้งหลายครา เช่น การผ่านประตูมโหฬารทั้งเจ็ดบานแต่ละครั้ง พระองค์จะต้องปลดอาวุธหรือเครื่องประดับอันสูงค่าออกจากกาย และด้วยการยินยอมนี้เอง ที่ทำให้การเผชิญหน้าระหว่างสององค์เทวีซึ่งเป็นศัตรู ได้แทนที่ด้วยความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แคมป์เบลล์สรุปให้เห็นว่า เทพปกรณัมเรื่องนี้สื่อถึงการที่ความตรงกันข้าม (ดูที่เชิงอรรถ 2) มาบรรจบกัน วิบุรุษยอมค้นพบตัวตนของเขาเอง ซึ่งเป็นตัวตนในแง่ที่วิบุรุษเองก็ไม่เคยรู้มาก่อน (Campbell, 1973, pp.105-108)

การที่วิบุรุษสามารถข้ามพ้นขั้นตอนถนนแห่งการทดสอบทดลอง ถือว่าเป็นเพียงระยะเริ่มต้นของการผจญภัยของวิบุรุษหรือเป็นเพียงชัยชนะในเบื้องต้นเท่านั้น ถนนแห่งการทดสอบทดลองเป็นการทดสอบว่าบุคคลผู้นั้นมีความพร้อมเพียงพอที่จะเป็นวิบุรุษที่ต้องเผชิญกับอุปสรรคหนักหน่วงของการผจญภัยในภายภาคหน้าได้หรือไม่

2.2 การพบกับองค์เทวี (The Meeting with the Goddess)

ขั้นตอนการพบกับองค์เทวีคือ ขั้นตอนที่แคมป์เบลล์สื่อถึงแนวคิดของผู้หญิง คือ ผู้ให้บทเรียนการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่แก่วิบุรุษ โดยเป็นผู้ให้บทเรียนทั้งในแง่ของความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความลุ่มพินระหว่างชายหญิง และบทเรียนระดับลึกซึ่งเกี่ยวกับความเข้าใจชีวิต วงจรการเวียนว่ายตายเกิดซึ่งเป็นสังสารวัฏของมนุษย์บนโลก เช่น เรื่องราวเทวีกาลิ (Kali) จำลององค์เป็นมารดาที่ให้กำเนิดทารกต่อหน้าโยคีรามกฤษณะ และทะนุถนอมทารกแรกเกิดเป็นอย่างดี แต่ต่อมามารดา กลับบดเคี้ยวและกลืนทารกของตน ซึ่งการพบกับองค์เทวีของรามกฤษณะครั้งนี้ คือ การแสดงแสดงบทเรียนว่าด้วยวงจรการเกิดและการตายของชีวิตมนุษย์จากเทพเจ้าแห่งศาสนาฮินดู (Campbell, 1973, p. 115) เป็นต้น

แคมป์เบลล์ชี้ให้เห็นว่า เทพปกรณัมหลายเรื่องแสดง องค์เทวีล้าแดงพระองค์ เพื่อให้บทเรียนแก่วิบุรุษ ซึ่งอาจปรากฏได้ทั้งในลักษณะความเมตตา ความดีงาม หรืออาจเป็นการล้าแดงที่ดุร้าย น่ากลัว และอัปลักษณ์ แคมป์เบลล์มีทัศนะว่า ผู้ที่มีคุณสมบัติของวิบุรุษอย่างแท้จริงคือผู้ที่มองข้ามเปลือกนอกที่ฉาบไว้ด้วยความอัปลักษณ์ ดุร้าย น่ากลัว และเรียนรู้บทเรียนที่องค์เทวีจะมอบให้แก่เขา (Campbell, 1973, p.116) นอกจากนี้ แคมป์เบลล์เชื่อว่าหน้าที่ของวิบุรุษเมื่อพบกับองค์เทวี คือ การมีจิตใจที่อ่อนโยนและเห็นอกเห็นใจ ทั้งนี้ ขั้นตอนการพบกับองค์เทวีเป็นบทเรียนของวิบุรุษซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับวิบุรุษไม่ว่าชายหรือหญิง



ดุจดั่งเทพเจ้า เช่น เมื่อพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ทรงกำจัดซึ่งอวิชชา พระองค์ก็กลายเป็นผู้รู้เหนือ
ความแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่งทั้งหมดทั้งมวล (Campbell, 1973, pp. 150-151)

2.6 ความดั่งามสูงสุด (The Ultimate Boon)

ขั้นตอนความดั่งามสูงสุดคือ การให้ความหมายว่าด้วยวิบุรุษบรรลุนิพพานของการผจญภัยในเส้นทางของแต่ละคน วิบุรุษได้ครอบครองสิ่งพึงปรารถนาที่ล้ำค่าสูงสุดในการออกผจญภัยเสาะแสวงหา สิ่งดั่งามสูงสุดนี้อาจเป็นอะไรก็ได้ที่ล้ำค่าที่สุดสำหรับวิบุรุษ เช่น อาจเป็นวัตถุล้ำค่า ความรู้ปัญญญาณ หรือน้ำอมฤต เป็นต้น แคมป์เบลล์ยกตัวอย่างว่า การบรรลุนิพพานของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าคือภาพลักษณ์อันยิ่งใหญ่ภาพลักษณ์หนึ่งของการบรรลุความดั่งามสูงสุด (Campbell, 1973, pp. 191-192)

3. การเดินทางกลับ (Return): ขั้นตอนสุดท้ายของการผจญภัยของวิบุรุษ

เมื่อวิบุรุษได้รับความดั่งามสูงสุดที่เหมาะสมกับบุคลิภาพและความหมายเฉพาะตนแล้ว การเดินทางกลับสู่โลกที่อาศัยอยู่เดิมคือขั้นตอนสุดท้ายของการผจญภัยของวิบุรุษ แคมป์เบลล์ได้ชี้ให้เห็นว่า การเดินทางกลับเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการผจญภัยที่วิบุรุษต้องมีวิธีการรับมืออย่างถูกต้อง เนื่องจากหลายครั้งที่เทพปรกรณ์เรื่องต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า หากวิบุรุษขาดการจัดการและการวางแผนที่เหมาะสม การเดินทางกลับจะกลายเป็นเคราะห์ร้ายและสารสาระที่ได้จากการบรรลุเดินทางจะเสื่อมคุณค่าลง

ประเด็นสำคัญ คือ วิบุรุษจะต้องเดินทางกลับโดยตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความเป็นทิพย์และโลกแห่งวิญญูสงสาร (ดูที่เชิงอรรถ 3) และเรียนรู้ที่จะดำเนินชีวิตโดยดำรงไว้ซึ่งสารสาระแห่งจิตวิญญาณที่ได้รับมาจากการผจญภัย พร้อมกับการกลับมาใช้ชีวิตในโลกเดิมก่อนการผจญภัยซึ่งเป็นโลกแห่งความเปลี่ยนแปลงไม่เที่ยงแท้ให้ได้อย่างกลมกลืน ซึ่งขั้นตอนการเดินทางกลับประกอบด้วย 6 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

3.1 การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the Return)

ขั้นตอนการปฏิเสธที่จะเดินทางกลับคือ ขั้นตอนการผจญภัยที่เมื่อวิบุรุษบางคนบรรลุนิพพานและได้รับสารสาระแห่งชีวิตแล้ว วิบุรุษได้เลือกที่จะปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลกเดิม เนื่องจากวิบุรุษได้พบสภาวะที่เขารู้สึกเป็นสุขอย่างแท้จริง แคมป์เบลล์ยกตัวอย่างถึงการที่วิบุรุษบางคนตัดสินใจเลือกที่จะไม่เดินทางกลับว่า เทพปรกรณ์ในพระพุทธศาสนาได้เล่าขานว่า แม้แต่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าผู้เปี่ยมด้วยความเมตตายังทรงลังเลที่จะเดินทางกลับเนื่องจากทรงสงสัยว่าผู้คนในโลกแห่งวิญญูสงสารจะเข้าใจธรรมะที่พระองค์จะทรงสอนหรือไม่ (Campbell, 1973, p. 193)

3.2 การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (The Magic Flight)

ขั้นตอนการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์หมายถึง การกลับสู่โลกของวีรบุรุษบางคน พร้อมด้วยน้ำอมฤตหรือสิ่งมีค่าสูงสุดที่ได้รับจากการพิชิตอุปสรรคของการผจญภัย อาจถูกต่อต้านจากผู้พิทักษ์ธรณีประตู่ เทพเจ้า หรือปีศาจ วีรบุรุษซึ่งหลบหนีพร้อมด้วยสิ่งมีค่าสูงสุด และมักจะได้รับความช่วยเหลือของความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติให้เดินทางกลับได้สำเร็จ หรืออาจจะปรากฏเรื่องราวการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ที่จะช่วยให้วีรบุรุษสามารถแปลงร่าง แสกลิงของให้พูดตอบคำถามแทนตัววีรบุรุษ หรือการขว้างปาสิ่งของที่วีรบุรุษติดตัวเพื่อสร้างอุปสรรคขัดขวางการติดตามไล่ล่า เป้าหมายการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์คือ การหน่วงเหนี่ยวและชะลอการติดตามไล่ล่าเพื่อให้วีรบุรุษสามารถเดินทางกลับได้อย่างปลอดภัย แคมป์เบลล์ยกตัวอย่างขั้นตอนการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์เพื่อชะลอการติดตามไล่ล่าที่น่าตื่นตระหนกที่สุดเรื่องหนึ่ง จากเรื่องราวของวีรบุรุษเจสัน (Jason) กับภารกิจขนแกะทองคำ เจสันต้องสังหารและหั่นร่างเจ้าชายแอฟเซอร์ทัส (Apsyrtos) ออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยเพื่อขว้างออกไปให้กษัตริย์เอเอทิส (Aeetes) ซึ่งเป็นเจ้าของขนแกะทองคำ ตามเก็บชิ้นส่วนของบุตรชาย ทำให้เจสันหนีการติดตามได้ในที่สุด (Campbell, 1973, pp. 203-204)

3.3 การช่วยเหลือจากด้านนอก (Rescue from Without)

แคมป์เบลล์ระบุว่า ขั้นตอนการช่วยเหลือจากด้านนอกแสดงให้เห็นเรื่องราวของการที่วีรบุรุษบางคนอาจต้องได้รับการช่วยเหลือจากภายนอกเพื่อช่วยเหลือให้วีรบุรุษเดินทางกลับได้สำเร็จ ซึ่งมีสาเหตุมาจากการการเดินทางกลับของวีรบุรุษบางคนล่าเข้าไปจากที่ควร หรือการที่วีรบุรุษมีประสบการณ์ที่เจ็บปวด มีแผลในใจจากโลกเดิมที่อาศัยอยู่จนไม่อยากเดินทางกลับ แคมป์เบลล์ยกตัวอย่างเทพปรณัมชินโต (Shinto) เกี่ยวกับเทวีแห่งพระอาทิตย์ที่เบือนหน้าการรุกรานจากเทพแห่งพายุอุซางาของพระองค์ นามว่า ซุซานโนโอะ (Susanowo) ที่ทำลายและสร้างความเสียหายแก่นาข้าวและอาณาจักรของพระองค์ ทำให้องค์เทวีตัดสินใจเก็บตัวอยู่แต่ในถ้ำ แต่การปลื้มตัวจากโลกภายนอกขององค์เทวีได้ส่งผลให้ทั้งจักรวาลมีดมิด เดือดร้อนทั้งสวรรค์และโลกมนุษย์ สถานะเทวีผู้ยังประโยชน์ต่อสรรพสิ่งของพระองค์เป็นสิ่งที่โลกด้านนอกต้องการ เหล่าเทพเทวาทั้งปวงจึงวางแผนให้พระองค์ออกจากถ้ำเพื่อปรากฏกายให้แสงสว่างแก่โลกดังเดิม (Campbell, 1973, pp. 210-211)

3.4 การข้ามธรณีประตูของการกลับคืน (The Crossing of the Return Threshold)

ขั้นตอนการข้ามธรณีประตูของการกลับคืนคือ การแสดงให้เห็นถึงวิถีแห่งการสร้างความสมดุลของผู้ที่บรรลุนิยามและต้องกลับคืนสู่โลกเดิม วีรบุรุษจะต้องรักษาสารสารถที่ได้จากการผจญภัยไม่ให้สูญสลายไประหว่างการเดินทางกลับ ด้วยการปรับตัวเพื่อรับมือกับพลังที่จะสร้างแรงกระทบในเวลาที่จะกลับคืนสู่โลกเดิม แคมป์เบลล์ยกตัวอย่างความผิดพลาดของวีรบุรุษในการกลับคืนจากเรื่องราวของริป แวน วินเคิล (Rip Van Winkle) ซึ่งปรากฏตัวต่อสาธารณชนด้วยหนวดเครายาวถึงเท้า แต่งตัวรุงรัง สื่อสารคลาดเคลื่อนกับผู้คนจนถูกเข้าใจผิดและตะโกนขับไล่ และเรื่องราวของโอไซริน (Osirin) ที่บรรลุนิยามสมรสอันศักดิ์สิทธิ์กับธิดาษัตริย์ของดินแดนของความเยาว์วัย เมื่อเวลาผ่านไปโอไซรินได้ตัดสินใจกลับมาเยี่ยมครอบครัว แต่โอไซรินได้หลงลืมข้อห้ามที่ต้องระวังไม่ปล่อยให้ร่างกายสัมผัสกับผืนดินโดยตรง เมื่อโอไซรินปล่อยให้เท้าสัมผัสผืนดินของแดนมนุษย์ ความเยาว์วัยที่เขามีอยู่จึงเสื่อมสลายลง และชายหนุ่มกลายเป็นชายชราตาบอด ซึ่งนับเป็นความล้มเหลวในการเตรียมตัวเพื่อสร้างความพร้อมในการเดินทางกลับคืนของวีรบุรุษ (Campbell, 1973, pp. 220-223)

3.5 เจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds)

เจ้าแห่งสองโลก คือ ขั้นตอนที่แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติที่สำคัญของวีรบุรุษผู้บรรลุสารสารถแห่งการผจญภัยคือ การเป็นผู้ที่ละวางตัวตนหรืออัตตาทั้งหลายทั้งมวลที่เคยยึดถือไว้ หลังจากการบรรลุนิยามผจญภัย วีรบุรุษคือผู้เกิดใหม่ เป็นคนใหม่ ที่สามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งความเป็นทิพย์กับโลกเดิมโดยรักษาหลักการของทั้งสองโลกไว้ได้ วีรบุรุษผู้เป็นเจ้าแห่งสองโลกได้กลายเป็นผู้รู้สารสารถแห่งชีวิตอย่างแท้จริง แคมป์เบลล์ยกตัวอย่างจากมหากาพย์ภควัทคีตา เกี่ยวกับเรื่องราวการผจญภัยของท้าวอรชุน ที่เกิดความท้อใจและคิดจะล้มเลิกการทำสงครามกับศัตรูซึ่งเป็นเครือญาติ แต่ท้าวอรชุนได้บรรลุสารสารถแห่งปัญญาเมื่อพระองค์ได้บทเรียนหลักธรรมอันยิ่งใหญ่จากพระกฤษณะ สารสารถซึ่งเป็นอวตารของพระวิษณุ พระกฤษณะทรงสอนท้าวอรชุนถึงการดำรงสารสารถทางจิตวิญญาณควบคู่ไปกับการการทำหน้าที่ทางโลกในฐานะเป็นกษัตริย์ผู้นำทัพ (Campbell, 1973, pp. 231-234)

3.6 อิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to Live)

ขั้นตอนอิสระแห่งการดำรงอยู่คือ ขั้นตอนที่บอกถึงผลลัพธ์ของการบรรลุคุณค่าของการผจญภัย วีรบุรุษได้กลายเป็นผู้ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งสารสารถที่ได้จากโลกแห่งการผจญภัยที่ดำรงอยู่ภายใน ควบคู่ไปกับการใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบันด้วยจิตใจที่เป็นอิสระ อีกทั้งเป็นผู้ที่ไม่ยึดติดกับอดีตและไม่กังวลว่าอนาคตจะเป็นอย่างไร (Campbell, 1973, pp. 238-243)

Vogler (2007) เขียนหนังสือเรื่อง *The Writer's Journey Mythic Structure for Writers* นำเสนอทัศนะเกี่ยวกับคุณูปการของหนังสือ *The Hero with a Thousand Faces* ของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ โวกเลอร์ชี้ให้เห็นว่าทฤษฎีของแคมพ์เบลล์สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้เป็นแนวทางหรือแผนที่สำหรับนักเขียนบทภาพยนตร์และนักเขียนนวนิยายยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

โวกเลอร์ จัดทำเค้าโครงสำหรับเป็นแนวทางการเขียนบทภาพยนตร์ โดยยึดวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมพ์เบลล์ จากหนังสือ *The Hero with a Thousand Faces* เป็นต้นแบบ แต่โวกเลอร์นำวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมพ์เบลล์มาประยุกต์เป็น 12 ขั้นตอน และ 3 องค์เพื่อให้กระชับและตื่นตันทึ่งใจ เหมาะสมกับการเขียนบทภาพยนตร์หรือนวนิยาย ผลงานของโวกเลอร์นอกจากจะเป็นแผนที่ชี้แนะแนวทางการเขียนบทสำหรับนักเขียนบทภาพยนตร์แล้ว วิธีการปรับประยุกต์ของโวกเลอร์ ยังเป็นการสร้างความเข้าใจทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมพ์เบลล์ให้กระจ่างชัดเจนนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากแต่เดิม แคมพ์เบลล์ได้นำเสนอแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษจากเรื่องราวของตำนาน เรื่องเล่าโบราณ และเทพปกรณัมต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งเป็นเนื้อหาสาระในระดับสูงขึ้นไปอีกขั้นหนึ่งและเปรียบเสมือนเป็นตำราวิชาการที่ต้องอาศัยการศึกษาและตีความอย่างลึกซึ้ง

วงจรการผจญภัยที่โวกเลอร์ประยุกต์จากทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมพ์เบลล์ประกอบด้วย 12 ขั้นตอน และ 3 องค์นี้ เมื่อนำขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษตามแบบฉบับของโวกเลอร์กับขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมพ์เบลล์มาเทียบกัน จะปรากฏลักษณะดังตารางเปรียบเทียบต่อไปนี้ (Vogler, 2007, p. 6)

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษตามแบบฉบับของโวกเลอร์กับขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมพ์เบลล์

ขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของ โจเซฟ แคมพ์เบลล์	ขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์
การออกเดินทาง	องค์ที่ 1
โลกรรรมดาสามัญ	โลกปกติ
เสียงเรียกสู่การผจญภัย	เสียงเรียกสู่การผจญภัย
การปฏิเสธเสียงเรียก	การปฏิเสธเสียงเรียก

ตาราง 1 (ต่อ)

ขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของ โจเซฟ แคมพ์เบลล์	ขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์
ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ	การพบกับผู้ให้คำปรึกษา
การข้ามธรณีประตูแรก	การข้ามธรณีประตูแรก
การติดอยู่ในห้องปลาวาฬ	
การครอบครอง	องค์ที่ 2
ถนนแห่งการทดสอบทดลอง	การทดสอบ มิตร และศัตรู
	การเดินทางสู่ด้านในสุดของถ้ำ
การพบกับองค์เทวี	การทดสอบอันสาหัสสากรรจ์
หญิงในฐานะผู้ช่วย	
การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา	
ความดีงามสูงสุด	รางวัลตอบแทน
การเดินทางกลับ	องค์ที่ 3
การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ	ถนนแห่งการเดินทางกลับ
การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์	
ความช่วยเหลือจากด้านใน	
(ดูที่เชิงอรรถ 4)	
การข้ามธรณีประตู	
การเดินทางกลับ	
เจ้าแห่งสองโลก	การฟื้นคืนชีพ
อิสระแห่งการดำรงอยู่	การเดินทางกลับพร้อมน้ำอมฤต

จากการศึกษา พบว่าขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษที่โวกเลอร์ได้ปรับประยุกต์มาเป็น 12 ขั้นตอนนั้น ประกอบด้วยรายละเอียดและเนื้อหา ดังนี้

1. โลกปกติ (Ordinary World)

ขั้นตอนโลกปกติ คือ ขั้นตอนที่แสดงถึง สิ่งแวดล้อม พื้นฐานทางครอบครัว ภูมิหลัง ซึ่งเป็นโลกที่วีรบุรุษอาศัยอยู่ก่อนที่จะออกเดินทางสู่โลกแห่งการผจญภัย

2. เสียงเรียกสู่การผจญภัย (Call to Adventure)

ขั้นตอนเสียงเรียกสู่การผจญภัยคือ วีรบุรุษได้พบบุคคล หรือประสบเหตุการณ์บางอย่างที่เป็นเหตุให้วีรบุรุษต้องออกผจญภัย เช่น มีผู้ส่งสารมาแจ้งข่าวสำคัญ มีเหตุการณ์ใหม่ ๆ ในชีวิตวีรบุรุษ หรือจิตไร้สำนึกของวีรบุรุษบอกรู้ว่าถึงเวลาแล้วที่วีรบุรุษต้องค้นหาสิ่งสำคัญบางอย่าง ซึ่งสำนึกจากจิตไร้สำนึกนี้อาจปรากฏในรูปแบบความฝัน จินตนาการ หรือนิมิตต่าง ๆ โวกเลอร์ชี้ให้เห็นว่า เมื่อได้รับเสียงเรียกสู่การผจญภัยแล้ว จะมีวีรบุรุษทั้งประเภทที่ออกผจญภัยอย่างเต็มใจและประเภทที่ต้องถูกกระตุ้นให้ออกผจญภัย โดยการกระตุ้นนี้อาจมาจากผู้ประสวงค์ดีหรือผู้ประสวงค์ร้ายต่อวีรบุรุษก็ได้

นอกจากนี้ โวกเลอร์มีทัศนะว่า การออกผจญภัยของวีรบุรุษมักจะเกี่ยวข้องกับการที่วีรบุรุษต้องออกตามหาสิ่งที่สูญหายหรือถูกพรากไปจากชีวิตปกติ เช่น วีรบุรุษของชนเผ่าในยุคหินมีการกิจออกติดตามหาไฟที่หายไป ซึ่งไฟเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตที่ต้องนำกลับคืนมาสู่ชุมชน เป็นต้น

3. การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call)

ขั้นตอนการปฏิเสธเสียงเรียกคือ การที่วีรบุรุษเกิดความลังเลหรือไม่ต้องการออกผจญภัย เนื่องจากรู้สึกกลัวที่จะต้องออกผจญภัยไปเผชิญกับอันตราย หรือสิ่งที่คุกคามชีวิต โวกเลอร์ระบุว่า การปฏิเสธเสียงเรียกนั้น บางครั้งอาจปรากฏในลักษณะที่วีรบุรุษเป็นผู้ปฏิเสธเสียงเรียกเอง หรืออาจมีบุคคลอื่นเช่น เพื่อน คนรัก หรือผู้ให้คำปรึกษา แสดงการปฏิเสธเสียงเรียกแทนวีรบุรุษก็ได้

4. การพบผู้ให้คำปรึกษา (Meeting with the Mentor)

ขั้นตอนการพบผู้ให้คำปรึกษาคือ การที่วีรบุรุษได้พบกับผู้ให้คำปรึกษา ซึ่งจะให้การปกป้องคุ้มครอง ให้การชี้แนะ สั่งสอน ทดสอบ ฝึกฝนวีรบุรุษ หรืออาจมอบของขวัญที่จำเป็นสำหรับการผจญภัยให้แก่วีรบุรุษ โวกเลอร์ระบุว่า ขั้นตอนการพบผู้ให้คำปรึกษาหมายถึง วีรบุรุษได้รับเสบียงกรังแห่งความรู้ ความมั่นใจในการพิชิตความความกลัว ซึ่งนับเป็นการสร้างความพร้อมให้แก่วีรบุรุษในการเดินทางสู่โลกแห่งการผจญภัย

5. การข้ามธรณีประตูแรก (Crossing the First Threshold)

ขั้นตอนการข้ามธรณีประตูแรกคือ จุดเริ่มแรกของการประกอบภารกิจการผจญภัยของวีรบุรุษ ซึ่งวีรบุรุษจะได้เผชิญกับผู้พิทักษ์ธรณีประตู ที่มักจะปรากฏตัว ณ ประตูทางเข้าสู่โลกแห่งการผจญภัย หน้าที่ของผู้พิทักษ์ธรณีประตูคือ การขัดขวางสกัดกั้นและทดสอบวีรบุรุษ เช่น

เซอร์เบอรัส (Cerberus) สุนัขสามหัว คือ ผู้พิทักษ์ทางเข้าโลกใต้พิภพ และแครอนคนแจวเรือผู้นำวิญญาณคนตายข้ามแม่น้ำสติกซ์ (River Styx) สู่นรกในเทพปกรณัมกรีก เป็นต้น

6. การทดสอบ มิตรและศัตรู (Tests, Allies, Enemies)

ขั้นตอนการทดสอบ มิตรและศัตรูคือ ขั้นตอนที่แสดงถึงการที่วีรบุรุษเผชิญอุปสรรคที่เป็นการทดสอบว่า วีรบุรุษจะมีคุณสมบัติเพียงพอที่จะผ่านไปเผชิญอุปสรรคที่หนักหนาสาหัสกว่าในเส้นทางข้างหน้าได้หรือไม่ โวกเลอร์ได้ชี้ให้เห็นว่า ในขั้นตอนนี้วีรบุรุษมักจะได้พบกับผู้คนมากมาย เขาต้องตัดสินใจเองว่าใคร คือ มิตร ใคร คือ ศัตรู ซึ่งถือเป็นการทดสอบทดลองอย่างหนึ่งเช่นกัน

7. การเดินทางสู่ด้านในสุดของถ้ำ (Approach to the Inmost Cave)

ขั้นตอนการเดินทางสู่ด้านในสุดของถ้ำคือ ขั้นตอนที่วีรบุรุษได้ผจญภัยมาถึงระยะทางที่เป็นช่วงกลางทางของการผจญภัย ซึ่งจะประสบกับอุปสรรคเล็กน้อยอื่น ๆ อีก ก่อนที่วีรบุรุษจะต้องเผชิญกับอุปสรรคที่น่ากลัวและยิ่งใหญ่ที่สุดของการผจญภัยที่รออยู่

8. การทดสอบอันสาหัสสากรรจ์ (The Ordeal)

ขั้นตอนการทดสอบอันสาหัสสากรรจ์คือ การที่วีรบุรุษประสบกับอุปสรรคในการผจญภัยที่มักปรากฏในลักษณะการต่อสู้ต่อกรกับศัตรู ซึ่งเป็นได้ทั้งภารกิจการต่อสู้ทางกายและการต่อสู้กับความกลัวความเกียติขัดข้องภายในจิตใจของวีรบุรุษเอง หรืออุปสรรคในเรื่องความรัก ซึ่งมีทั้งการพบกับความดีงามของความรัก การพบรักแท้ ดังที่แคมป์เบลล์เรียกว่าการพบกับองค์เทวี และในทางตรงข้าม วีรบุรุษอาจเผชิญกับการทรยศ หลอกกลวง ความผิดหวัง ซึ่งเป็นสถานการณ์หญิงในฐานะผู้ช่วยวนตามนิยามของแคมป์เบลล์ หรือแม้กระทั่งการสลายปมปัญหาความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่-ลูกลงได้นั้น เปรียบได้กับขั้นตอนการเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา จากวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลล์ ซึ่งโวกเลอร์ชี้ให้เห็นว่า ในขั้นตอนการทดสอบอันสาหัสสากรรจ์นี้ วีรบุรุษต้องเผชิญกับสิ่งที่เรียกว่า อุปสรรคสูงสุด (Supreme Ordeal) ซึ่งหมายถึง วีรบุรุษผจญภัยมาถึงจุดที่เผชิญกับอุปสรรคที่น่ากลัวที่สุดหรือยิ่งใหญ่ที่สุดของเส้นทางการผจญภัยของเขา

นอกจากนี้ โวกเลอร์มีทัศนะถึง การที่วีรบุรุษได้สัมผัสประสบการณ์ที่ให้ความรู้สึกเหมือนตนเองได้อยู่ในสถานะดุจดั่งเทพเจ้า ซึ่งคือขั้นตอนการเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้าจากวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษ ของแคมป์เบลล์นั้น โวกเลอร์เห็นว่าขั้นตอนการเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้านี้ ได้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดการตายและการเกิดใหม่ กล่าวคือ หลังจากที่วีรบุรุษผ่านการทดสอบอันสาหัสสากรรจ์ได้ วีรบุรุษจะเปลี่ยนสถานะเป็นเสมือนเทพเจ้า เนื่องจาก วีรบุรุษ

ได้ตายจากคนเดิมที่ยึดมั่นถือมั่น ตายจากมุมมองที่จำกัดคับแคบ สู่มุมมองกว้างขวางและมีวุฒิภาวะมากขึ้น

9. รางวัลตอบแทน (Reward)

ขั้นตอนรางวัลตอบแทน คือ การที่วีรบุรุษบรรลุสิ่งที่เสาะแสวงหาในการผจญภัย ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งความรัก ทรัพย์สินสมบัติ คัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ ความรู้ ปัญญาญาณ เป็นต้น

10. ถนนแห่งการเดินทางกลับ (The Road Back)

ขั้นตอนถนนแห่งการเดินทางกลับคือ ขั้นตอนการเดินทางกลับสู่โลกปกติหรือโลกเดิมที่วีรบุรุษอาศัยอยู่ก่อนออกผจญภัย ซึ่งการเดินทางกลับอาจเกิดจากวีรบุรุษตัดสินใจที่จะกลับ หรือได้รับการช่วยเหลือจากพลังภายนอก ซึ่งเห็นว่าสมควรแก่เวลาที่วีรบุรุษต้องกลับสู่โลกปกติเสียที โวกเลอร์ชี้ให้เห็นว่าอาจมีเรื่องราวการหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ ซึ่งปรากฏเหตุการณ์วีรบุรุษถูกติดตามไล่ล่า และมีการขว้างปาสิ่งของรวมทั้งการกระทำใด ๆ เพื่อที่จะชะลอการติดตามไล่ล่า

นอกจากนี้ โวกเลอร์ระบุว่า ในบางกรณี การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับภายหลังการบรรลุภารกิจการผจญภัยนั้น อาจไม่ได้มาจากเจตนาของวีรบุรุษ แต่อาจเกิดจากคราวเคราะห์หรือภัยอันตรายต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรค ยับยั้งและขัดขวางการเดินทางกลับของวีรบุรุษ หรืออาจเกิดจากศัตรูที่กลับมาล้างแค้นหรือผู้ที่มาล้างแค้นแทนศัตรูก็เป็นได้

11. การฟื้นคืนชีพ (Resurrection)

ขั้นตอนการฟื้นคืนชีพ คือ ขั้นตอนการเผชิญอุปสรรคสุดท้าย ซึ่งเป็นอุปสรรคณ โลกปัจจุบันที่วีรบุรุษเดินทางกลับมา อันจะแสดงให้เห็นว่าวีรบุรุษสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากโลกแห่งการผจญภัยมาประยุกต์ใช้กับโลกปัจจุบันได้หรือไม่ ซึ่งโวกเลอร์มีทัศนะว่า ขั้นตอนการฟื้นคืนชีพ คือ การพิสูจน์คุณค่าของวีรบุรุษว่าจะเลือกเผชิญกับอุปสรรคด้วยมุมมองแบบเดิม ๆ หรือนำมุมมองใหม่ที่ได้จากโลกแห่งการผจญภัยมาใช้

12. การเดินทางกลับพร้อมน้ำอมฤต (Return with the Elixir)

ขั้นตอนการเดินทางกลับพร้อมน้ำอมฤตคือ การนำคุณค่าหรือความดีงามที่ได้จากโลกแห่งการผจญภัยมาแบ่งปันหรือช่วยเหลือฟื้นฟูผู้อื่น โวกเลอร์ชี้ให้เห็นว่า ผู้ที่ไม่นำคุณค่าที่ได้จากโลกแห่งการผจญภัยมาแบ่งปันให้คนอื่น ย่อมไม่สามารถเรียกว่า "วีรบุรุษ" จะเป็นได้แค่คนเห็นแก่ตัว หรือคนที่ไม่บรรลุแจ้งในบทเรียนแห่งการผจญภัย

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษา วงจรการผจญภัยที่โวกเลอร์ปรับประยุกต์เป็น 12 ขั้นตอน และ 3 องค์ มาจากทฤษฎีของแคมป์เบลล์ ด้วยการรักษาความหมายของทุกขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษอย่างครบถ้วนตามต้นฉบับเป็นอย่างดีแล้วนั้น พบว่า วัตถุประสงค์ที่แท้จริง

ของไวกเลอร์ ในการจัดโครงสร้างวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษคือเพื่อเป็นเครื่องมือของนักเขียนนวนิยายและนักเขียนบทภาพยนตร์ (ดูที่เชิงอรรถ 5) จึงทำให้วงจรการผจญภัยตามแบบฉบับของไวกเลอร์มีลักษณะของการปรับประยุกต์ การเพิ่มเติมและขยายขอบเขตแนวคิดเกี่ยวกับวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษ ให้มีลักษณะที่กว้างขวางและครอบคลุมในเรื่องราว เหตุการณ์และเนื้อหาต่าง ๆ มากขึ้นไปจากทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลล์ ซึ่งพื้นฐานการศึกษามาจากเทพปกรณัม ตำนาน ของวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั่วทุกมุมโลก

Kristen Krauss (2011) ศึกษาการผจญภัยของโอดิสซัสจากวรรณคดีอียิปต์ และโอดิสซีย์ จัดวางเป็นวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษ ตามทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบลล์ บางขั้นตอนเขาใช้คำตามแบบแคมป์เบลล์ ในขณะที่บางขั้นตอนก็ใช้คำตามแบบของเขาเอง คริสเต็นครอสส์วิเคราะห์การผจญภัยของโอดิสซัสเป็น 17 ขั้นตอนดังนี้

1. เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure) คือ โอดิสซัสถูกขอให้ร่วมรบกับกองทัพกรีก เนื่องจากพระนางเฮเลนถูกลักพาตัว
2. การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call) คือ โอดิสซัสเกล้งทำเป็นเสียดสีแต่แผนการของเขาล้มเหลว เมื่อเทเลมาคัสบุตรชายถูกจับมาขวางทางระหว่างที่โอดิสซัสกำลังหว่านไถผืนดิน โอดิสซัสหวั่นความปลอดภัยของทารกน้อย เขาจึงหยุดการหว่านไถ
3. ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) คือ ความช่วยเหลือของเทวีเอเธนต่อโอดิสซัสหลายครั้งเพื่อให้กำลังใจ คำแนะนำและคำปรึกษา
4. วีรบุรุษออกจากโลกที่เขารู้จักไปสู่โลกที่ไม่รู้จัก (Heroes Leaves the Known for the Unknown World) คือ โอดิสซัสออกจากอิธักเกะบ้านเมืองและร่วมสงครามกับทัพกรีกยาวนานกว่าเก้าปี
5. การติดอยู่ในท้องปลาวาฬ (Belly of the Whale) คือ โอดิสซัสวางแผนสร้างม้าไม้ยักษ์ แล้วซ่อนทหารกรีกไว้ข้างใน ด้วยแผนการนี้ทำให้กรีกมีชัยเหนือกรุงทรอย
6. ถนนแห่งการทดสอบทดลอง (The Road of Trials) คือ การบูชายัญแด่เทวีเพื่อสวัสดิภาพในการเดินทางกลับ การถูกเทพโฟไซดอนบันดาลให้พลัดหลงอยู่กลางทะเล และการที่ลูกเรือของโอดิสซัสแอบเปิดถุงลม ทำให้กองแล่นเรือแล่นไปไม่ถึงบ้านเมือง
7. การพบกับหญิงผู้ยั่วยวน (Meeting with the Temptress) คือ เทวีเซอรียี่เปลี่ยนลูกเรือของโอดิสซัสให้กลายเป็นสุกร
8. การพบกับองค์เทวี (Meeting with A Goddess) คือ เทวีเซอรียี่ยอมให้ความช่วยเหลือให้โอดิสซัสได้เดินทางกลับบ้าน แม้เทวีจะทำให้เขาอยู่ร่วมด้วยถึงหนึ่งปี

9. การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา/การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Atonement with Father/Apotheosis) คือ โอดิสซุสและลูกเรือเดินทางสู่ยมโลก และไทรซัสอัศพยากรณ์ว่าถ้าโอดิสซุสได้กลับบ้าน เขาจะรอดชีวิตเพียงคนเดียวและไม่เป็นที่รู้จัก

10. การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Apotheosis) คือ ลูกเรือคิดว่าโอดิสซุสอาจเป็นเทพเจ้าจำแลง เนื่องจากเป็นบุคคลเปี่ยมโชคที่ได้รับความช่วยเหลือจากเทวีเอเธน

11. การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal to Return) คือ นางไซเรนล่อลวงด้วยเสียงอันไพเราะให้กองเรือของโอดิสซุสแวะที่ดินแดนของนาง การที่กองเรือพยายามแล่นผ่านดินแดนซิลลาและห้วงมฤตยูคาริบิดิส แต่ถูกพายุทำให้ลูกเรือบางคนจมน้ำทำให้ลูกเรือข้องใจในตัวโอดิสซุส การที่มหาเทพซุสฟาดสายฟ้าจนเรืออัปปาง และการที่โอดิสซุสถูกนางอัปสรทะเลคาลิปโซเสนอความเป็นอมตะเพื่อแลกกับการอยู่ร่วมกับนาง

12. ความช่วยเหลือจากองค์เทวี (Help from the Goddess) คือ เทวีเซอรสิให้ความช่วยเหลือเพื่อให้โอดิสซุสได้เดินทางกลับบ้าน

13. การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (Magic Flight) คือ โอดิสซุสได้รับความช่วยเหลือส่งกลับนครอิทกะด้วยเรือของชาวเฟเซียนอย่างรวดเร็ว

14. การเดินทางกลับ (Return) คือ โอดิสซุสปลอมตัวและรับคำแนะนำของเทวีเอเธน

15. การแบ่งปันความดีงาม (Sharing the Boon) โอดิสซุสไขความลับของตนเองให้กับเทเลมาคัสบุตรชาย ทำให้เทเลมาคัสมีความกล้าหาญและช่วยบิดาลังหารผู้รุกรานราชวัง

16. เจ้าแห่งสองโลก (Master of Two Worlds) คือ โอดิสซุสไม่หวั่นไหวที่ถูกขว้างสิ่งของใส่ ยังคงนั่งนิ่งไม่ไหวติง โอดิสซุสสามารถทำให้เพเนโลพีวางใจและร่วมปรึกษาวางแผนให้ผู้รุกรานติดกับ และโอดิสซุสสะสมความรู้และประสบการณ์จากการผจญภัยและความช่วยเหลือบันดาลของเทวีเอเธน ทำให้เขายิ่งรู้ผ่านรูที่เจาะไว้ที่ขวานลิบสองเล่มและลึงหารผู้รุกรานราชวัง

17. อิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to Live) คือ โอดิสซุสทำให้เพเนโลพีเชื่อว่าเขา คือ โอดิสซุสตัวจริง และสองสามีภรรยาได้กลับมาอยู่ร่วมกัน

Arkwright (1998) นำเสนอเรื่องราวการผจญภัยของโอดิสซุสจากวรรณคดีอีเลียดและโอดิสซีย์ตามวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษ อาร์คไรท์จำแนกการผจญภัยของโอดิสซุสโดยประยุกต์ตามขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษของคริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ซึ่งประกอบด้วย 12 ขั้นตอน ดังนี้

1. โลกปกติ (Ordinary World) คือ โอดิสซุสมีชีวิตปกติสุขกับเพเนโลพี ณ กรุงอิทกะ
2. เสียงเรียกสู่การผจญภัย (Call to Adventure) คือ โอดิสซุสได้รับการชักชวนให้ร่วมโจมตีกรุงทรอย เพื่อช่วยพระนางเฮเลนซึ่งถูกเจ้าชายปารีสลักพาตัว

3. การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call) คือ โอดิสซุสปฏิเสธไม่ร่วมสงคราม เพราะไม่อยากจากภรรยาและบุตรชาย

4. ผู้ให้คำปรึกษา (Mentor) คือ เทวีธีเธนให้ความช่วยเหลือโอดิสซุสนับครั้งไม่ถ้วน

5. การข้ามธรณีประตูแรก (First Threshold) คือ การที่โอดิสซุสเข้าร่วมสงคราม กรุงทรอย

6. การทดสอบ มิตร และศัตรู (Test Allies Enemies) คือ โอดิสซุสมีมิตรที่ให้ความเกื้อกูล คือ เทวีเซอรียีและประมุขอัลลิโนอุส และมีศัตรูสำคัญคือเทพโพไซดอนและอสูรไซคลอปส์ นอกจากนี้โอดิสซุสต้องประสพกับศัตรูรายย่อยคือ ภูติสมุทรซิลลา ห้วงมฤตยูคาริบดิส ชนเผ่าลาเอสตริโกเนียน

7. การเดินทางสู่ด้านในสุดของถ้ำ (Approach to Inmost Cave) คือ โอดิสซุสเดินทางถึงนครอิทกะ และตระหนักว่าเขาไม่สามารถกลับราชวังและประกาศการกลับมาได้ โอดิสซุสต้องอดกลั้นเพื่อรอเวลาที่เหมาะสม

8. การทดสอบอันสาหัสสากรรจ์สูงสุด (Supreme Ordeal) คือ โอดิสซุสต้องขับไล่ผู้รุกรานราชวังของตน

9. รางวัลตอบแทน (Reward) คือ โอดิสซุสสามารถขับไล่ผู้รุกราน และการที่เขาได้ของกำนัลจากชาวเฟเธียน

10. ถนนของการเดินทางกลับ (Road Back) คือ เมื่อกำจัดผู้รุกรานได้แล้ว โอดิสซุสได้เยียวยาบิดาที่ตรอมใจจากความพลัดพรากระหว่างพ่อแม่และลูก

11. การฟื้นคืนชีพ (Resurrection) คือ โอดิสซุสได้เป็นประมุขนครอิทกะอีกครั้ง

12. การเดินทางกลับพร้อมด้วยน้ำอมฤต (Return with Elixir) คือ โอดิสซุสอยู่ร่วมกับเพเนโลปีและบิดาของตนอย่างมีความสุข

Botha (2006) ศึกษาเรื่อง The Myth Is with Us, Star Wars, Jung's Archetypes, and the Journey of the Mythic Hero นำเสนอการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์สตาร์ วอร์ส ทั้ง 6 ภาคของผู้กำกับจอร์จ ลูคัส (George Lucas) ด้วยทฤษฎีอาร์คีไทป์และจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติของคาร์ล กุสตาฟ ยุง และแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษ ของโจเซฟ แคมป์เบลล์

การศึกษาวิจัยนี้ได้นำอาร์คีไทป์ตามทศนะของยุงมาแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์สตาร์ วอร์ส ได้แฝงความหมายที่สำคัญบางประการซึ่งสามารถเป็นบทเรียนให้กับการดำเนินชีวิตของคนเราได้เป็นอย่างดี โบธานำอาร์คีไทป์จำนวน 4 อาร์คีไทป์ มาศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาที่สำคัญของภาพยนตร์สตาร์ วอร์ส ประกอบด้วย

1. อาร์คิไทฟ์เงา (Shadow) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดด้านมืด (Dark Side) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ซึ่งแสดงให้เห็นสภาพการณ์ที่สองตัวแสดงนำของเรื่อง คือ ลุค สกายวอล์กเกอร์ (Luke Skywalker) และอนาคิน สกายวอล์กเกอร์ (Anakin Skywalker) ต้องเผชิญกับสภาวะพลังด้านมืดที่ส่งผลกระทบต่อการเดินทางในการดำเนินชีวิตว่าจะออกมาในรูปแบบใด

2. อาร์คิไทฟ์ผู้ชี้นำ (The Guide) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดพ่อมดเฒ่าผู้บ้าคลั่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องราวบทบาทของผู้ชี้นำแนวทางที่จะนำพาตัวแสดงเอกของเรื่องไปได้ในทางดีและทางร้าย

3. อาร์คิไทฟ์มารดา (The Mother) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดฉันคิดถึงเธอ (I Miss Her) ที่ปรากฏในภาพยนตร์และแสดงให้เห็นแนวคิดที่ว่าด้วย อิทธิพลของคุณลักษณะ “มารดา” ที่มีผลต่อสภาวะทางจิตใจและส่งผลถึงเส้นทางการดำเนินชีวิตในภายภาคหน้าของบุคคล

4. อาร์คิไทฟ์บิดา (The Father) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดฉันปรารถนาว่าฉันน่าจะารู้จักเขา [มาก่อนหน้านี้] (I Wish I Had Known Him) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ซึ่งแสดงให้เห็นอิทธิพลของคุณลักษณะความเป็น “พ่อ” ด้วยการที่ตัวแสดงนำต้องผ่านบทเรียนการเผชิญกับอาร์คิไทฟ์บิดาซึ่งในทางจิตวิเคราะห์เปรียบเสมือนการที่บุคคลได้เผชิญและตระหนักถึงสภาวะภายในหรือสภาวะทางจิตของตนเองอย่างแท้จริง จนนำไปสู่การค้นพบตนเองและพบเป้าหมายในชีวิตในท้ายที่สุด

นอกจากนี้ มีการนำแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษ ของโจเซฟ แคมป์เบลล์มาเป็นแนวทางที่แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์สตาร์ วอร์ส ทั้ง 6 ภาคสื่อความหมายสำคัญประการหนึ่ง คือ เรื่องของแนวคิดที่ว่าด้วยการเรียนรู้วิถีแห่งพลัง

ผลการศึกษาของโธมัสพบว่า ทฤษฎีอาร์คิไทฟ์ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติของยูง แสดงให้เห็นว่าเราสามารถใช้อาร์คิไทฟ์ที่ปรากฏในเทพปกรณัมมาบูรณาการบุคลิกภาพของคนเราได้ และแนวคิดที่ว่าด้วยเทพปกรณัมของแคมป์เบลล์ชี้ให้เห็นว่า เราสามารถใช้เทพปกรณัมมาเป็นคำสอนและแนวทางการจัดการกับชีวิต และเป็นบทเรียนให้เรานำมาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตสร้างความเข้าใจกับประสบการณ์ที่คนเราประสบ เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์และความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้คนรอบตัว และภาพยนตร์สตาร์ วอร์สได้ทำหน้าที่เป็นบทเรียนที่แสดงให้เห็นว่า วีรบุรุษคือผู้ที่เดินทางผจญภัยไม่ใช่เพื่อพยายามทำในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ แต่วีรบุรุษคือผู้ที่เดินทางค้นหาตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง

ด้วยหลักของพื้นฐานแนวคิดของสองนักคิดอย่างขง และแคมป์เบลล์ที่มองว่าเทพปกรณัมสะท้อนพื้นฐานทางจิตวิทยามนุษย์ดังกล่าว โบธาร์จึงสรุปผลการศึกษาวิจัยว่า ภาพยนตร์สตาร์ วอร์สจัดเป็นเทพปกรณัมสมัยใหม่ซึ่งแฝงความหมายเกี่ยวกับชีวิต และทำหน้าที่ในด้านจิตวิทยาแก่บุคคลได้เหมือนกับคุณูปการของเทพปกรณัมดั้งเดิมที่ให้แนวทางการใช้ชีวิตแก่ผู้คน

Wain (2005) เขียนบทความเรื่อง Myth, Archetype and the Neutral Mask: Actor Training and Transformation in Light of the Work of Joseph Campbell and Stanislav นำเสนออิทธิพลแนวคิดเทพปกรณัม ว่าด้วยแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของโจเซฟ แคมป์เบลล์ที่มีต่อการค้นพบศักยภาพของนักแสดง

เวนนำเสนอบทความโดยอ้างอิงถึงประสบการณ์สมัยที่มีโอกาสได้ฝึกหัดการแสดงกับเดวิด เลธัม (David Latham) ครูสอนการแสดงที่ใช้หน้ากากเปล่าเป็นอุปกรณ์สำคัญในการสอน เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียนการแสดงแต่ละคน พร้อมกับการแสดงทักษะส่วนตนในการวิเคราะห์และตีความหมายของการฝึกฝนดังกล่าว

เวนชี้ให้เห็นว่า เลธัมเป็นผู้ที่นำแนวคิดเชิงเทพปกรณัมของแคมป์เบลล์มาประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนการแสดงอย่างแท้จริง กล่าวคือเลธัมได้แสดงให้เห็นว่าการผจญภัยของวีรบุรุษ ซึ่งแม้จะมีโครงสร้างใหญ่ของวงจรการเดินทางที่ประกอบด้วย การเริ่มต้นด้วยการได้รับเสียงเรียก การตอบรับเสียงเรียกการผจญภัย การข้ามธรณีประตู การเผชิญบททดสอบ และการพิชิตบททดสอบสุดท้ายได้รับของขวัญหรือรางวัล และวีรบุรุษนำรางวัลที่ได้รับมาแบ่งปันให้คนอื่น ๆ แต่ที่จริงแล้ว เรื่องราวการผจญภัยของวีรบุรุษไม่จำเป็นต้องมีเรื่องราวตายตัว เพราะมีความเป็นไปได้ที่บุคคลจะพบกับประสบการณ์หรือเรื่องราวมากมายซึ่งเป็นการผจญภัยของวีรบุรุษได้เช่นเดียวกัน และประสบการณ์การผจญภัยของวีรบุรุษที่แต่ละบุคคลได้พบเจอนั้นจะช่วยให้คนเราเปลี่ยนแปลงและค้นพบศักยภาพของตนเอง

วิธีการฝึกฝนนักแสดงที่ได้ปรากฏออกมาอย่างเป็นรูปธรรมจากการที่เลธัมประยุกต์แนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลล์มาใช้ ก็คือนักแสดงแต่ละคนต้องไม่พยายามปั้นแต่งการแสดงของตน แต่ต้องแสดงออกมาจากส่วนลึกของร่างกายและจินตนาการของนักแสดงแต่ละคนอย่างแท้จริง กล่าวได้ว่า เลธัมสนับสนุนให้นักแสดงหรือศิลปินให้มีประสบการณ์การเดินทางของวีรบุรุษอย่างลึกซึ้งโดยแท้จริง

นอกจากนี้ เวนยังแสดงทักษะเพิ่มเติมถึงแนวคิดการบำบัดจิตของสตานิสลาฟ กรอฟ (Stanislav Grof) ว่าการบำบัดจิตที่มีประสิทธิภาพนั้นอยู่ที่การเน้นไปที่แหล่งจิตไร้สำนึกของเราเป็นสำคัญ การที่กรอฟแนะนำให้บุคคลวางใจและเชื่อถือในประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาจากกระบวนการของจิตไร้สำนึกนั้น เวนมีความเห็นว่าเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแนวคิดการตีความ

หน้ากากของแคมป์เบลล์ เนื่องจากอุปกรณ์อย่างหน้ากากสื่อให้นักแสดงได้เรียนรู้ว่า ขณะที่พวกเขา กำลังแสดงอยู่ในโลกที่เคลื่อนไหว พวกเขาควรสัมผัสถึงความสงบนิ่งที่อยู่ในส่วนลึกภายในตัวเอง ผ่านหน้ากากที่เป็นสิ่งเตือนใจที่พวกเขาสวมอยู่บนใบหน้า เพื่อที่การแสดงจะได้เป็นธรรมชาติ และ เมื่อนักแสดงเข้าใจความหมายดังกล่าวของหน้ากากอย่างแท้จริง พวกเขาจะพบการเปลี่ยนแปลงที่ นำไปสู่ศักยภาพของตนเอง

เวน แสดงให้เห็นผลของการฝึกนักแสดงด้วยแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษว่า เป็น วิธีการที่สามารถช่วยนักแสดงให้ค้นหาแหล่งศักยภาพในส่วนลึกและพัฒนาการแสดงได้ดียิ่งขึ้น และได้้นำประสบการณ์ของนักแสดงหลายคนผ่านการฝึกฝนการแสดงโดยมีหน้ากากเปล่าเป็น เครื่องมือมาเผยให้เห็นว่าผลลัพธ์ที่ได้คือ การช่วยปลุกพลังงานที่มีในตัวเองออกมาใช้ การสร้าง พลังใจ การเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อโลกด้วยการสามารถมองสรรพสิ่งด้วยมุมมองที่ลึกซึ้ง และการค้นพบสติปัญญาที่ชัดเจน

จากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการผจญภัยของวีรบุรุษ ทำให้พบว่าแนวคิดการ ผจญภัยของวีรบุรุษที่แคมป์เบลล์ต้องการกระตุ้นให้ผู้คนค้นหาสิ่งที่มีคุณค่าและความหมายต่อชีวิต ของแต่ละคน ซึ่งหากบุคคลค้นพบหรือบรรลุหนทางการเดินทางผจญภัยของตนเองแล้ว บุคคลย่อม สามารถที่จะดำเนินชีวิตในฐานะสมาชิกคนหนึ่งของสังคมได้อย่างเหมาะสม ได้รับการตอบรับและ นำมาใช้ศึกษาภาพยนตร์ซึ่งเป็นศิลปะปัจจุบันแขนงหนึ่ง ดังเช่นการศึกษาวิจัยเรื่อง The Myth is with us, Star Wars, Jung's Archetypes, and the Journey of the Mythic Hero ของแจ็กคาลีน โบธา ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า วีรบุรุษคือผู้ที่เดินทางเพื่อค้นพบบุคลิกภาพหรือการเรียนรู้เพื่อทำ ความเข้าใจในเรื่องราวของตนเองซึ่งจะเป็นประโยชน์ให้บุคคลรู้ว่าเป้าหมายของแต่ละคนคืออะไรและ ดำเนินชีวิตไปตามเส้นทางที่แต่ละคนได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้

นอกจากนี้ มีการนำแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษของแคมป์เบลล์ไปประยุกต์เป็น แนวทางสำคัญเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและดึงศักยภาพจากบุคคลในวิชาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นวงการของนักเขียนบทภาพยนตร์และวงการของนักแสดง ดังเช่น บทความ เรื่อง Myth, Archetype and the Neutral Mask: Actor Training and Transformation in Light of the Work of Joseph Campbell and Stanislav ของแอชลีย์ เวนที่แสดงให้เห็นการใช้ ประโยชน์จากแนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษในการพัฒนาศักยภาพของนักแสดงละคร รวมถึง หนังสือ The Writer's Journey ของคริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ซึ่งเป็นคู่มือสำหรับแนะนำแนวทางการ เขียนบทภาพยนตร์และนวนิยาย

อีกทั้ง พบว่า มีผู้ให้ความสนใจในการผจญภัยของโอดิสซุสมาเรียบเรียงเป็นวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษ ดังเช่น โทนี อาร์คไรท์ และคริสเต็นเคราส์ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์จากการเรียบเรียงขั้นตอนการผจญภัยของคริสเต็นเคราส์ เนื่องจากคริสเต็นเคราส์ได้เรียบเรียงการเดินทางของวีรบุรุษโอดิสซุสตั้งแต่จุดเริ่มต้นการเดินทางจากวรรณคดีฮิเลียด และต่อเนื่องมาจนถึงวรรณคดีโอดิสซีย์ ซึ่งสอดคล้องกับพิจารณาเรียบเรียงวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษของผู้วิจัยที่ดำเนินถึงลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์และไม่ข้ามขั้นตอนที่วีรบุรุษโอดิสซุสประสบจากการผจญภัย

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวรรณคดีพระอภัยมณี

เป็นที่ทราบกันดีว่า สุนทรภู่ คือ กวีเอกของชาติไทยที่ได้รับการยกย่องจากองค์กรศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ให้เป็นบุคคลสำคัญของโลกผู้มีผลงานดีเด่นด้านศิลปวัฒนธรรม ผลงานของกวีท่านนี้เป็นที่นิยมชมชอบ และรู้จักอย่างแพร่หลายมาตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน โดยเฉพาะผลงานเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพได้มีพระวินิจฉัยว่า “ในบรรดาหนังสือบทกลอนที่สุนทรภู่ได้แต่งไว้ ถ้าจะลองให้ผู้อ่านชี้ขาดว่าเรื่องไหนเป็นดีกว่าเพื่อน ก็น่าจะเห็นยุติต้องกันโดยมากกว่า เรื่องพระอภัยมณีเป็นดีที่สุด” (สุนทรภู่, 2517, หน้า 49) ซึ่งพบว่า สุนทรภู่ประพันธ์พระอภัยมณีด้วยกลวิธีแบบกลอนสุภาพ กำหนดให้เป็นนิทานเรื่องที่มีขนาดยาว มีการผูกเรื่องที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์เกี่ยวข้อกันของตัวละครหลักตั้งแต่รุ่นพ่อแม่ ได้แก่ พระอภัยมณี และเหล่าเหลนคือ นางสุวรรณมาลี นางละเวง นางเงือก และเรื่องราวของตัวละครหลักรุ่นลูกอีกหลายตัวเช่น ลินสมุท สุดสาคร นางเลวคนธ์ เป็นต้น

ที่จริงแล้ว สุนทรภู่ผูกเรื่องราวพระอภัยมณีด้วยแนวคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งทั้งในเรื่องการสงคราม และความรัก มีการกำหนดให้พระอภัยมณีเกี่ยวข้องกับปัญหาดังกล่าวไม่ในทางตรงก็ในทางอ้อมเสมอ เช่น สงครามแย่งชิงนางสุวรรณมาลีระหว่างอุศเรนและลินสมุทซึ่งหวนเหินนางสุวรรณมาลีแทนบิดา ความหึงหวงขัดแย้งกันระหว่างสองมเหสีของพระอภัยมณีคือ นางสุวรรณมาลีและนางละเวง เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป พระอภัยมณี คือผลงานการประพันธ์ของสุนทรภู่ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดีที่ทรงคุณค่าเรื่องหนึ่งของชาติไทย มีผู้ให้ความสนใจศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับความดีเด่นในด้านต่าง ๆ มากมาย ทั้งนี้ พบว่าการศึกษาเกี่ยวกับโครงเรื่อง เนื้อหาและแนวคิดสำคัญของพระอภัยมณีมีรายละเอียด ดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับเนื้อหา โครงเรื่องและแนวคิดสำคัญของวรรณคดี พระอภัยมณี

ลัทธิ อริยะธูกันต์ (ม.ป.ป.) เขียนบทความจินตนาการของสุนทรภู่จากเรื่องพระอภัยมณี วิเคราะห์ให้เห็นว่า สุนทรภู่ประพันธ์พระอภัยมณีต่างไปจากนิทานประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องอื่น เนื่องจากมีการกำหนดตัวละครแบบสมัยใหม่ คบหากับชาวต่างชาติต่างภาษา มีแก่นของเรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งแบบสามเเล้งของตัวละครเอกคือ พระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวง

พระอภัยมณีประกอบด้วย โครงเรื่องใหญ่ (Main Plot) และโครงเรื่องย่อย (Sub Plot) ด้วยสูตรการประพันธ์แบบชายพบหญิง (A boy meets a girl formula) และความโดดเด่นอีกประการหนึ่งคือ การจินตนาการโดยใช้ทะเลเป็นฉากหลักของการดำเนินเรื่อง ซึ่งต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่นที่นิยมกำหนดให้ป่าเขาเป็นสถานที่สำคัญ มีการตั้งข้อสังเกตว่า ความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่เกิดขึ้นกับชีวิตของพระอภัยมณี เช่น มีเมียเป็นยักษ์ ประสบภัยร้าย และแม้การพบความสุขเรื่องรักใคร่ ทั้งหมดต่างเกิดขึ้นในฉากทะเลทั้งสิ้น และวิเคราะห์ว่าจินตนาการของสุนทรภู่ประกอบด้วยสองส่วนคือ ส่วนที่เป็นความคิดและจินตนาการล้วนของกวี และส่วนที่เป็นจินตนาการที่นำเค้ามูลมาจากพงศาวดารชาติไทย

กาญจนา นาคพันธุ์ (2513) วิเคราะห์วรรณคดีพระอภัยมณีไว้ในหนังสือภูมิศาสตร์สุนทรภู่ว่า ประพันธ์ขึ้นจากความสมเหตุสมผล พร้อมไปกับการมีคติขบขัน ผสมผสานกับแนวคิดที่ล้ำยุคของกวีเกี่ยวกับจินตนาการสภาพโลกในอนาคต เช่น จินตนาการเรือเดินสมุทร หนีเพลงของนางละเวง เป็นต้น และชี้ให้เห็นว่าสุนทรภู่ให้ความสำคัญกับการวางโครงเรื่องในแง่ที่เกี่ยวกับสถานที่เป็นอย่างมาก การกำหนดเมืองและสถานที่ต่าง ๆ พินิจได้ว่าสอดคล้องและลงรอยกับแผนที่ทวีปเอเชียอย่างลงตัว ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่านิทานประพันธ์จากสถานที่และเมืองต่าง ๆ ที่มีอยู่จริง ซึ่งพิจารณาได้ว่าเป็นความโดดเด่นที่สำคัญประการหนึ่งของพระอภัยมณี ซึ่งแตกต่างจากนิทานประโลมโลกเรื่องอื่น ๆ ที่ไม่ให้ความสำคัญกับการกำหนดความสมจริงของสถานที่แต่อย่างใด อีกทั้ง พบว่าสุนทรภู่อาจนำความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ จากคัมภีร์ปุราณะของอินเดีย พุทธศาสนา ศาสนาพราหมณ์ ตำนานปรัมปรา และนิทานพื้นเมืองของชนชาติต่าง ๆ มาผสมผสานประกอบในพระอภัยมณี เนื่องจากวรรณคดีพระอภัยมณีมีการเล่าถึงเรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ซึ่งอยู่ในคัมภีร์ดังกล่าวอยู่หลายส่วน เช่น เรื่องครุฑกับนาค ตำนานเมืองล่มทวิปที่จมหายไป และเรื่องราวว่าด้วยความเชื่อในสมัยที่โลกแบ่งออกเป็นสี่ทวีป ประกอบด้วย อุตตรกู่ บุพวิเทห์ อมรโยคาน ชมพูทวีป (ดูที่เชิงอรรถ 6) เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีการนำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และเหตุการณ์สำคัญที่น่าจดจำที่ได้เกิดขึ้นในยุคสมัยของกวี มาสอดแทรกในพระอภัยมณีอีกด้วยและมีการตั้งข้อสังเกตว่า บางส่วนของแนวคิด เนื้อหาและลักษณะตัวละครมีความเป็นสากลพ้องต้องกันกับความคิดและความเชื่อของสังคมและประเพณีของชาติอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด เช่น คติความเชื่อเกี่ยวกับการนับถือภูมิจิตวิญญาณระหว่างมนุษย์กับภูตที่มีมาแต่บรมโบราณของชนชาติต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น ชาวอียิปต์นับถือมังกร จระเข้และงูมีปีก ชาวอินเดียนับถือพญานาคและมังกร ชาวกรีกและโรมันนับถือมังกรหรือหมี หรือแม้กระทั่งตัวละครเอกอย่างนางเงือกหนึ่งในชายาของพระอภัยมณีจัดเป็นตัวละครที่เป็นที่รู้จักและแพร่หลายอยู่ในเรื่องเล่าที่กระจายอยู่ตามฝั่งวัฒนธรรมชาติยุโรปอีกหลายประเทศ

ประจักษ์ ประภาพิตยากร (2529) เขียนหนังสือวรรณคดีวิเคราะห์พระอภัยมณี (ฉลอง 200 ปี สุนทรภู่) มีความคิดเห็นว่า พระอภัยมณีแต่งขึ้นจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ประพันธ์เป็นอย่างมาก เนื่องจากสุนทรภู่ได้สะท้อนความรู้สึกบางประการที่มาจากประสบการณ์ในชีวิตจริงมากำหนดทั้งเนื้อหาบางตอนและตัวละครบางตัวในวรรณคดีพระอภัยมณี ดังเช่น เรื่องความว้าเหว การตกกระท้ำลำบาก ความขาดพ้อตั้งแต่ยังเล็ก ความฝังใจกับช่วงเวลาเดือนแปด ปีกอก ซึ่งเป็นวันสวรรคตของรัชกาลที่ 2 ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นความผกผันจากชีวิตที่รุ่งโรจน์สู่ความตกต่ำของตัวกวี สำหรับการกำหนดตัวละครหลัก สุนทรภู่อาศัยเค้าจากตนเองและบุคคลต่าง ๆ รอบตัว เช่น พระอภัยมณีชำนานาถด้านการดนตรีคล้ายกับตัวสุนทรภู่เองที่มีความสามารถด้านการประพันธ์ตลอดจนบรรดามเหสี สนมและราชโอรส ราชบุตรต่างมีเค้ามาจากภรรยาหลายคนและลูก ๆ ของตัวกวีเองทั้งสิ้น

สำหรับความโดดเด่นในด้านเนื้อหาของวรรณคดีพระอภัยมณีคือ การสะท้อนให้เห็นถึงการจัดเรียงจินตนาการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นแนวคิดล้ำยุค แปลกใหม่เข้ากับเรื่องความคิดความเชื่อแบบเก่าของสังคมไทยในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้นได้อย่างลงตัว กล่าวคือสุนทรภู่ได้ใส่ทั้งจินตนาการทางวิทยาศาสตร์และเรื่องราวทางโหราศาสตร์และไสยศาสตร์ อำนาจของภูตผีปีศาจ การแก้ฝัน การเข้าผีทรงเจ้าและการเกิดดาวหางจะเป็นलगรายของบ้านเมืองฯลฯ มาอยู่ในวรรณคดีในเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้ พระอภัยมณีได้สะท้อนเหตุการณ์ความเป็นไปของบ้านเมืองทั้งเหตุการณ์ร่วมสมัยของผู้ประพันธ์และเหตุการณ์ที่เกิดก่อนยุคของกวี ซึ่งไม่ได้สะท้อนออกมาอย่างตรง ๆ แต่เป็นการสื่อสารด้วยภาษาจินตนาการผ่านบทกลอนของกวี

ยศ วัชรเสถียร (2517) เสนอทัศนะเกี่ยวกับพระอภัยมณีในหนังสือภูมิหลังวรรณคดี “พระอภัยมณี” โดยวิเคราะห์ว่า โครงเรื่องตอนต้นของนิทานประพันธ์ขึ้นโดยได้จากแรงบันดาลใจมาจากชาดกเรื่องปทกฺสชาดกในนวกนิบาต ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวของพราหมณ์หนุ่มถูกนางยักษ์ฉกลักพาตัวไปเป็นสามีและกักขังไว้ในถ้ำจนมีบุตรชายด้วยกัน และภายหลังสองพ่อลูกพากันหลบหนีนางยักษ์ โดยที่สุนทรภู่ได้นำเค้าโครงดังกล่าวมาผูกเรื่องให้พระอภัยมณีเป็นนิทานขนาดยาว มีเรื่องราวและเนื้อหาชวนให้ติดตาม มีการประดิษฐ์ตัวละครอย่างสร้างสรรค์ เช่น ลินสมุท มาจากลูกผสมระหว่างมนุษย์กับยักษ์ หรือนางเงือกเป็นตัวละครครึ่งคนครึ่งงู เป็นต้น อีกทั้งนำเสนอว่าพระอภัยมณีได้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่ล้ำหน้าของกวี ทั้งในเรื่องของจินตนาการที่ต่อมาได้กลายเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในอนาคตของสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ และมุมมองความคิดต่อโลกที่ก้าวหน้ากว่าผู้คนอื่นในยุคเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากการกำหนดให้ตัวละครหญิงอย่างนางละเวง เป็นผู้นำทางการเมืองในยุคโบราณที่ไม่เคยปรากฏว่าสตรีจะมีบทบาททางการเมืองมาก่อน เป็นต้น และยศ วัชรเสถียวยังจัดให้พระอภัยมณีเป็นต้นกำเนิดของการแตงนวนิยายไทยในยุคต่อมา ด้วยเหตุผลว่าแม้นิทานจะมีเค้าเรื่องราวจักร ๆ วงศ์ ๆ แต่เรื่องราวก็วางอยู่บนพื้นฐานของความสมเหตุสมผล

เจือ สตะเวทิน (2538) ระบุว่า พระอภัยมณีประพันธ์จากลัทธิสมจริง (Realism) ตามแบบสากล โดยที่มาของวรรณคดีประกอบด้วยประวัติศาสตร์ไทยและต่างประเทศ นิยายไทยและต่างประเทศ จินตนาการส่วนตัวของกวีที่คาดเดาถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เรื่องราวความคิด ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรมของไทย และเนื้อหาบางส่วนสืบเค้ามูลมาจากชีวิตจริงของสุนทรภู่

การกำหนดโครงเรื่องประกอบด้วยสองส่วนคือ มีการกำหนดโครงเรื่องหลักอยู่ที่ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักสามตัวคือ พระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวง เชื่อว่าเพื่อเป็นการแสดงความคิดในการคบหาสมาคมกันได้ระหว่างคนไทยและฝรั่ง ต่างชาติคือนางละเวง กล่าวคือ “เป็นการต้อนรับวัฒนธรรมตะวันตกซึ่งมีท่าทีว่ากำลังหลั่งไหลเข้ามายังตะวันออก สุนทรภู่ต้องการแสดงว่าไทยเรามีวัฒนธรรมสูงพอที่จะคบกับฝรั่งได้ สุนทรภู่ต้องการพิสูจน์ East พบ West จะต้องมาพบกันในที่ที่สุด” (เจือ สตะเวทิน, 2538, หน้า 139) และการกำหนดโครงเรื่องย่อย โดยการนำมาแทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่เพื่อให้ส่งเสริมให้โครงเรื่องหลักมีความหมายมากยิ่งขึ้น ซึ่งพบว่ามีอยู่ด้วยกันสามโครงเรื่องย่อย ประกอบด้วยความสัมพันธ์ของพระอภัยมณีกับนางผีเสื้อ นางเงือก และนางวาฬ ความสัมพันธ์ระหว่างศรีสุวรรณและนางเกษรา และโครงเรื่องย่อยสุดท้าย คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครรุ่นลูก

นอกจากนี้ สุนทรภู่ได้กำหนดให้พระอภัยมณีมีแก่นหลักของเรื่องอยู่ที่ความขัดแย้งซึ่งมีทั้งความขัดแย้งในเรื่องความรัก และความสัมพันธ์ของพ่อแม่-ลูก และประเด็นความขัดแย้งที่สำคัญที่สุดคือการสงคราม ซึ่งนำไปสู่การเชื่อมโยงได้กับแก่นของเรื่องคือเรื่องของต้นหาซึ่งเป็นสาเหตุหลักของสงคราม และการดับต้นหาโดยการชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของแนวคิดเกี่ยวกับสันติภาพในตอนจบของนิทาน สันติภาพการดับต้นหาทั้งการสงครามและต้นหาส่วนตัวของมนุษย์โดยกำหนดให้ตัวละครเอกพากันออกบวช

สำหรับจุดยืนของคุณลักษณะเฉพาะตัวในการประพันธ์ของสุนทรภู่ คือ การให้ทั้งความบันเทิงและการสั่งสอนไปพร้อมกัน ดังได้ปรากฏอยู่ในโครงสร้างและแก่นของวรรณคดีพระอภัยมณีอย่างชัดเจน

ทศพร วงศ์รัตน์ (2550) เสนอความคิดเห็นว่า พระอภัยมณีคือผลงานที่สุนทรภู่อุดแทรกความรู้ภูมิปัญญาที่สะสมไว้มากกว่าบทประพันธ์เรื่องใดในบรรดาผลงานทั้งหมด โดยเชื่อว่าเค้าที่มาของเนื้อหา ตัวละคร ฉาก สถานที่ของเรื่องนิทานเรื่องนี้ แต่งขึ้นจากแหล่งข้อมูลและแหล่งความรู้ที่สามารถอ้างอิงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อิทธิพลหลักน่าจะมาจากหนังสือสมุดภาพไตรภูมิมีการสรุปว่า

...จากการที่ได้มีโอกาสตรวจอ่าน เรื่อง “พระอภัยมณีคำกลอน” และพลิกดูแต่ละหน้าของ “สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี” เล่ม 1-2 พ.ศ. 2542 ดังกล่าว ทำให้รู้เห็นชัดเจนจนสามารถสรุปได้อีกว่า เรื่องพระอภัยมณีมิใช่เกิดจากจินตนาการของ นทรภู่เป็นสำคัญ ผู้เขียนพบว่าตอนต่าง ๆ ของเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงชื่อต่าง ๆ ตัวละครพฤติกรรม แผนที่ ทิศทาง สถานที่ สิ่งก่อสร้าง ธรรมชาติ ปรากฏการณ์ ชนชาติ ประวัติศาสตร์ ศาสนา ประเพณี ตำนาน ความเชื่อต่าง ๆ และจินตนาการ นอกเหนือจากส่วนต่าง ๆ ที่เป็นเรื่องของสังคมสมัยนั้นๆ ทั้งสองเรื่องมีเค้า มีสะกิด มีข้อตรงกันซ้ำซ้อนกัน หรือเกี่ยวข้องกัน หรือแนวเดียวกันครั้งแล้วครั้งเล่า

(ทศพร วงศ์รัตน์, 2550, หน้า 16)

นอกจากนี้ พบว่ายังมีแหล่งอ้างอิงสำคัญที่สุนทรภู่นำมาเป็นต้นเค้าของจินตนาการการประพันธ์วรรณคดีพระอภัยมณีอีกหลายแหล่งข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาและเรื่องราวจากประวัติศาสตร์และพงศาวดารไทย โดยเฉพาะพงศาวดารรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 3 จารึกที่ปรากฏตามผนังวัดต่าง ๆ และอิทธิพลจากพระราชนิพนธ์บางส่วนของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้า

นภาลัย รัชกาลที่ 2 ดังเช่น บทละครนอกเรื่องสังข์ทองและเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน เป็นต้น โดยนำข้อมูลเหล่านี้มาผนวกกับประสบการณ์และจินตนาการส่วนตัว

สำหรับเนื้อหาของพระอภัยมณี พบว่าเป็นการสะท้อนเรื่องราวความเป็นจริงในยุคของผู้ประพันธ์ ให้เห็นลักษณะทางสังคมประเพณี ชีวิตความเป็นอยู่ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นและเป้าหมายการประพันธ์วรรณคดีเรื่องนี้ก็เพื่อสร้างความสนุกสนาน บันเทิงใจควบคู่ไปกับการสอดแทรกเกร็ดความรู้ ประวัติและให้อุทาหรณ์แก่ผู้อ่านในเวลาเดียวกัน

นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2529) นำเสนอบทความเรื่องสุนทรภู่ มหากวีระกุ่มพี ศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมและตัวตนของสุนทรภู่โดยเชื่อมโยงกับปัจจัยทางด้านการเปลี่ยนแปลงลักษณะสังคมและเศรษฐกิจในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น ที่มีพัฒนาการเข้าสู่ระบบทุนนิยมซึ่งเน้นความสำคัญกับเงินตราและการลงทุนเพื่อการค้า อีกทั้ง มีการชี้ให้เห็นว่าลักษณะสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว เป็นยุคที่โอกาสของอำนาจและความมั่งคั่งอยู่ที่ชนชั้นสูง และชนชั้นกระฎุมพี ซึ่งตระหนักถึงความจำเป็นของการคงลักษณะโครงสร้างสังคมและเศรษฐกิจแบบศักดินาเอาไว้ เพื่อเป็นฐานรองรับและส่งเสริมความได้เปรียบในการแสวงหาอำนาจและรายได้ของกลุ่มตน (เช่น อาศัยความได้เปรียบของระบบแรงงานทาสและไพร่เพื่อการผลิตสินค้า) อีกทั้ง ยังพบว่าความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมดังกล่าว ได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางความคิดและค่านิยมที่มีรูปแบบเฉพาะของชาวกระฎุมพีในการเลววรรณกรรมโดยเน้นที่การอ่านและการฟังเพียงเพื่อความบันเทิงความสนุกสนานและมีสีสันเท่านั้น ต่างจากสมัยอยุธยาที่เป็นวรรณกรรมระดับสูงใช้คำและศัพท์ยาก จึงมีเพียงชนชั้นสูงเท่านั้นที่จะเข้าใจ

จากการศึกษาวรรณกรรมของสุนทรภู่ พบว่า ผลงานของกวีท่านนี้ตอบสนองรสนิยมของชนชาวกระฎุมพีเป็นอย่างดี ซึ่งสามารถสะท้อนความคิดและค่านิยมที่เด่นชัดหลายประการของสังคมระบบทุนนิยม ทั้งในเรื่องค่านิยมเกี่ยวกับอำนาจเงินตราและการสะสมทรัพย์ การเลื่อนสถานะทางสังคมของชาวจีนโดยอาศัยความร่ำรวย ความสำคัญของวิชาความรู้เฉพาะที่จะทำให้เอาตัวรอดได้ในสังคมลักษณะนี้ และด้านศาสนานั้น แม้สุนทรภู่จะศรัทธาในหลักนิพพานแต่ก็มีมุมมองที่ให้ความสำคัญเป็นอย่างมากถึงความสะดวกสบายของการมีชีวิตในโลกนี้ เป็นต้น

สำหรับทัศนะที่มีต่อวรรณคดีพระอภัยมณี มีการชี้ให้เห็นว่า พระอภัยมณีจัดเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนค่านิยมของชนชั้นกระฎุมพีอย่างชัดเจนมากที่สุดเรื่องหนึ่ง กล่าวคือเริ่มตั้งแต่ตัวเอกอย่างพระอภัยมณีแม้จะไม่ได้มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ หรือเป็นพระมหากษัตริย์ที่ได้ชื่อว่ากำเนิดสืบสายมาจากพระเจ้าดังที่นิยมกันในวรรณคดีสมัยอยุธยา แต่พระอภัยมณีมีความรู้ลึกซึ้งนึกคิดเหมือนคนธรรมดาสามัญ และความรู้เฉพาะด้านอย่างวิชาการเป่าปี่ก็สามารถเอาตัวรอด และแม้

จะเกี่ยวข้องกับโลกียวิสัยละทิ้งทางธรรม เพราะความรักและความเจ้าชู้ ก็ยังประสบความสำเร็จในชีวิต นอกจากนี้ ตัวละครระดับรองอย่างสุดสาครและสินสมุทรก็มีมารดาเป็นชนชั้นสามัญเทียบได้กับการเลื่อนสถานะทางสังคมของกระฎุมพีชาวจีนที่มั่งคั่งโดยการดองกับผู้มีศักดินา ตัวละครทั้งสองตัวจึงไม่ต่างอะไรกับพระอภัยมณี เพราะท้ายสุดแล้วก็ได้พบกับความสำเร็จเช่นกัน

สมบัติ จันทรวงศ์ (2529) ศึกษาโลกทัศน์ของสุนทรภู่ โดยการวิเคราะห์มุมมองและทัศนคติของกวีที่มีต่อความคิดเรื่องปัจเจกชน ความสัมพันธ์ของบุคคลต่อสังคม ธรรมชาติ ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ และมุมมองที่กว้างไกลที่สุดคือมุมมองต่อโลกและจักรวาล และพบว่าพื้นฐานหรือกรอบใหญ่ของมุมมองของสุนทรภู่คือความคิดและความเชื่อในเรื่องกรรม ตามหลักพระพุทธศาสนาเป็นคำอธิบายทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นกับความเป็นไปของมนุษย์ สำหรับมุมมองทางความคิดที่มาพร้อมกับประสบการณ์และคุณสมบัติที่เพิ่มขึ้นตามกาลเวลา มีพัฒนาการไปในทิศทางกรมองโลกในแง่ร้าย ระวังระวังและไม่วางใจในน้ำใจของคนและสังคม โดยเฉพาะโทษจากลมปากและคำพูดของคนอื่น

เมื่อพิจารณาจะพบว่า มุมมองทั้งระดับกรอบใหญ่ประกอบด้วยโลก จักรวาล และมุมมองเฉพาะในระดับผู้คนและสังคมรอบตัวของสุนทรภู่ได้มีบางส่วนที่มีอิทธิพลและสะท้อนอยู่ในวรรณกรรมของกวีอย่างเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมุมมองของสุนทรภู่ที่มีต่อสังคม การเมือง และศาสนา

มุมมองของสุนทรภู่ที่มีต่อการเมือง สังคมและศาสนา ได้ปรากฏอย่างชัดเจนในเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งถูกจัดให้เป็นวรรณคดีที่สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมและการเมืองไทยในยุคสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น และชี้ให้เห็นว่าพัฒนาการทางความคิดที่ก้าวไกลที่สุดของสุนทรภู่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีเรื่องนี้ เนื่องจากเรื่องพระอภัยมณีได้ผสมผสานระเบียบความคิดแบบเก่า เช่น ค่านิยมเรื่องความรักเกียรติยิ่งกว่าชีวิต การยอมรับวาสนาและบารมีของพระมหากษัตริย์ และแนวคิดเรื่องบุญ-กรรมตามหลักพระพุทธศาสนา เข้ากับความเป็นคนหัวสมัยใหม่และมีความคิดต่างไปจากเดิม ๆ ของสุนทรภู่ จากแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องการศึกษาวิชาการดนตรีของพระอภัยมณี ซึ่งสื่อถึงการเรียนรู้การมีอิทธิพลเหนือใจคน การเป่าปี่ของพระอภัยมณีเป็นการปลุกเร้าประสาทสัมผัสผ่านท่วงทำนองบทเพลง วิชาการดนตรีจึงเป็นความรู้ทางโลกและสังสารวัฏเพื่อความสำเร็จของการดำเนินชีวิตทางโลกแทนที่จะเป็นวิชาการต่อสู้การรบ ดังที่ศรีสุวรรณเลือกเรียนอันเป็นการศึกษาของกษัตริย์ตามแบบแผนแต่โบราณมา

นอกจากนี้ วรรณคดีพระอภัยมณีสะท้อนให้เห็นมุมมองด้านศาสนาของสุนทรภู่ที่เห็นว่า นิพพานคือความปรารถนาของชาวพุทธ แต่สำหรับการใช้ชีวิตทางโลก สุนทรภู่เตือนให้เห็นความไม่น่าไว้ใจของมนุษย์อย่างถึงที่สุด และเชิดชูการเป็นผู้มีวิชาความรู้เพื่อจะเอาตัวรอดได้ดังที่ปรากฏในตอนโยคีสอนสุดสาคร

ไมเคิล ไรท์ (2545) มีมุมมองต่อวรรณคดีพระอภัยมณีผ่านบทความเรื่องพระอภัยมณีวรรณกรรมบ่อนทำลายเพื่อสร้างสรรค์ เสนอความคิดว่าพระอภัยมณีประพันธ์ขึ้นในช่วงคริสต์ศักราช 1824-1857 ตรงกับรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 และที่มาของนิทานเรื่องนี้เกิดจากกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยอันเนื่องมาจากอิทธิพลของชาติตะวันตกในขณะนั้น

มีการระบุว่า พระอภัยมณีเป็นวรรณคดีที่สะท้อนถึงการต่อสู้ทางความคิดด้านการเมือง สังคมและวัฒนธรรมไทยในยุคที่ชาติไทยต้องเผชิญกับลัทธิล่าอาณานิคมของมหาอำนาจตะวันตก ซึ่งให้เห็นว่าสุนทรภู่แต่งเรื่องพระอภัยมณีให้มีลักษณะการประพันธ์ที่เรียกว่า กระแนะกระแหนเย้ยหยัน (Satire) ซึ่งคือเจตนารมณ์ของกวีในการแต่งวรรณกรรมเรื่องนี้ เพื่อสนับสนุนพระคตินิยามของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระมหากษัตริย์ผู้ทรงนำพาประเทศสยามข้ามผ่านคติวัฒนธรรมในอดีตซึ่งเร้ารับจากอินเดียโบราณผ่านทางเขมร เข้าสู่วัฒนธรรมสมัยใหม่แบบจักรวรรดินิยมอังกฤษ โดยสุนทรภู่แต่งพระอภัยมณีตามอย่างมหากาพย์แบบอินเดีย เช่น รามายณะ มหาภารตะ แต่ความแตกต่างอยู่ที่ว่าประเพณีการแต่งมหากาพย์ของอินเดียอยู่บนพื้นฐานทางคติความเชื่อฮินดู – พุทธ จึงมีลักษณะขลัง มีความศักดิ์สิทธิ์ เกรงครัด ในทางตรงกันข้ามสุนทรภู่เจตนาที่จะกำหนดให้พระอภัยมณี เป็นงานตลก (Humor) ล้อเลียน (Satire) เย้ยหยัน (Mockery) และสัปดน (Ribaldry) เพื่อหันหลังให้กับคติความเชื่อดั้งเดิมของสังคมไทยที่เห็นว่าล้าสมัยและหมดประโยชน์ไปแล้ว

ไมเคิล ไรท์ ตั้งสมญาพระอภัยมณี คือ ระเบิดปัญญา โดยหมายถึงเป็นวรรณคดีที่จัดอยู่ในประวัติศาสตร์ปัญญา (Intellectual History) เพื่อเป็นคู่มือของชนชั้นปกครองในการเรียนรู้เทวทันโลกสมัยใหม่เพื่อเตรียมรับมือกับการคุกคามจากมหาอำนาจยุโรปในช่วงเวลาดังกล่าว

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเนื้อหา โครงเรื่อง และแนวคิดสำคัญของวรรณคดีพระอภัยมณี ทำให้พบว่า เรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นวรรณคดีที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดเรื่องหนึ่งของชาติไทย เนื่องด้วยนอกจากจะมีการศึกษาวรรณคดีในเชิงการประพันธ์อย่างละเอียดในทุกแง่มุมของศาสตร์แห่งการประพันธ์แล้ว พบว่าเพื่อความเข้าใจพระอภัยมณีอย่างละเอียดและลึกซึ้ง นักวิชาการจำนวนมากได้มีการศึกษาและวิเคราะห์วรรณคดีโดยเชื่อมโยงถึงภูมิหลังและแนวคิด

ของสุนทรภู่เจ้าผู้ประพันธ์ และนอกจากนี้วรรณคดีพระอภัยมณีได้เป็นแหล่งข้อมูลและความรู้ที่สำคัญของการศึกษาลักษณะวัฒนธรรมประเพณี ประวัติศาสตร์ สังคมและการเมืองของชาติไทย ในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้นอีกด้วยเช่นเดียวกัน

2. งานวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหา โครงเรื่องและแนวคิดสำคัญของวรรณคดีพระอภัยมณี

ชนิษฐา ตันติพิมล (2536) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ความเชื่อเชื่อในนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ เพื่อจะค้นหาที่มาของแรงบันดาลใจที่นำไปสู่จินตนาการของกวีเกี่ยวกับความเชื่อเชื่อด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ด้านตัวละคร ด้านสิ่งของวิเศษ และความเชื่อเชื่อด้านไสยศาสตร์ ซึ่งพบว่า เรื่องพระอภัยมณีประกอบด้วยจินตนาการที่เชื่อเชื่อของกวีซึ่งมีที่มาจากทั้งจินตนาการที่ผู้ประพันธ์คิดค้นขึ้นเอง ดังเช่น ตัวละครมนุษย์นางสุนีบาต และจินตนาการที่มาจาก การนำความคิดเก่าที่มีมาก่อนหน้าผสมผสานกับจินตนาการของกวี เช่น ไม้เท้าที่โยคีมอบให้สุดสาครเป็นเครื่องรางของขลังของวิเศษที่คิดขึ้นมาใหม่ แต่คงเค้าตามความเชื่อของคนไทยที่มีมาแต่อดีตในการเป็นเครื่องช่วยป้องกันและแคล้วคลาดจากอาวูรต่าง ๆ

นอกจากนี้ พบว่า ความเชื่อเชื่อด้านตัวละครและของวิเศษคือความโดดเด่นในผลงาน การจินตนาการของสุนทรภู่และที่โดดเด่นที่สุดคือ นางเงือกและปี่ของพระอภัยมณี เพราะแม้ว่าจะเป็นสิ่งที่มีมาก่อน แต่กวีได้นำมาผสมผสานขึ้นใหม่จนแตกต่างไปจากของเดิม ภาพลักษณ์ของทั้งนางเงือกและปี่พระอภัยมณีได้แปรเปลี่ยนจากสภาพของจริงคือปลาพะยูนและเครื่องดนตรีไทยชนิดหนึ่ง เกิดเป็นจินตนาการที่สร้างสรรค์และเป็นที่จดจำของผู้อ่านมาจนทุกวันนี้

วินัย ภูระหงษ์ (2525) ศึกษาวิจัยเรื่องพระอภัยมณี: พระเอกศิลปิน วิเคราะห์ลักษณะและบุคลิกภาพของพระอภัยมณี โดยสรุปว่าพระอภัยมณีเป็นตัวละครเอกที่แตกต่างไปจากแบบฉบับของพระเอกในวรรณคดีไทยหลายประการ แตกต่างจากพระเอกกษัตริย์นักรบตามแบบแผนดั้งเดิม เพราะพระอภัยมณีเป็นพระเอกนักรัก อ่อนหวาน หลายครั้งหลายคราต้องพึ่งพิงและขอความช่วยเหลือจากคนอื่น เรียกได้ว่าเป็นพระเอกศิลปินที่มีลักษณะนิสัย ค่านิยมตลอดจนพฤติกรรมที่สามารถพบเห็นได้ในคนที่มีอยู่ในชีวิตจริง

นอกจากนี้ การวิเคราะห์คุณลักษณะบุคลิกภาพ อุปนิสัย ตลอดจนพฤติกรรมของพระอภัยมณีและตัวละครสำคัญตัวอื่น ๆ (เช่น นางสุวรรณมาลี นางผีเสื้อสมุทร นางละเวง ลินสมุทร สุดสาครและมังคลา เป็นต้น) จนสามารถนำมาเชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิด ค่านิยมและอุดมคติของสังคมไทยหลายด้านที่สะท้อนจากเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งประกอบไปด้วย แนวคิด ค่านิยม และอุดมคติเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับคุณค่าของวิชาความรู้และการศึกษา ความเฉลียวฉลาดในการรู้เท่าทันคนและการนำความรู้ที่มีมาปรับใช้อย่างเหมาะสม สะท้อน

แนวคิดคุณธรรมที่สำคัญของสังคมไทยในเรื่องเกี่ยวกับลัทธิจะ ความกตัญญูและความกล้าหาญ ตลอดจนคุณธรรมของเพศหญิงเรื่องความเป็นกุลสตรีไทย และสะท้อนให้เห็นค่านิยมทางด้านศาสนาถึงความเชื่อเรื่องกรรม เรื่องศาสนาคือทางออกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหาทางโลก และเป้าหมายสูงสุดในความเชื่อด้านศาสนาของสังคมไทยคือ การบรรลุถึงพระนิพพาน

นิพนธ์ อินลิน (2521) ศึกษาเกี่ยวกับประเด็นเรื่องลักษณะขัดแย้ง (Contrast) ในวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ มุ่งพิจารณาและตีความลักษณะขัดแย้งซึ่งเป็นกลวิธีการประพันธ์ชนิดหนึ่งที่ปรากฏในวรรณคดี เพื่อทำความเข้าใจกับสารที่กวีต้องการสื่อให้มากขึ้น และพบว่า พระอภัยมณีเป็นงานเขียนที่มีความน่าสนใจที่สุด เนื่องจากกวีได้ใช้พลังในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างสูง (Creative Force) ได้ปรากฏเทคนิค การใช้เรื่องความขัดแย้งในพระอภัยมณีอย่างโดดเด่น ใน 4 ลักษณะ ประกอบด้วย ความขัดแย้งของตัวละคร ความขัดแย้งของเหตุการณ์ ความขัดแย้งของบรรยากาศ และลักษณะความขัดแย้งระหว่างฉากกับเหตุการณ์ โดยมีข้อสรุปว่า ความขัดแย้งทั้งสี่ลักษณะมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ไม่มีความขัดแย้งใดเกิดขึ้นลอย ๆ ปรากฏจากการมีอิทธิพลต่อเรื่องราวต่อมา และท้ายที่สุดแล้ว ผลลัพธ์ที่ได้คือ กวีสามารถสร้างมโนภาพของวรรณคดีให้เกิดภาพความกลมกลืนจากความขัดแย้งได้

สำหรับลักษณะความขัดแย้งที่ชัดเจนที่สุดของวรรณคดีพระอภัยมณี คือ แก่นของเรื่องว่าด้วยการพบและการพลัดพราก ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปจากวรรณคดีทั่วไปที่มักกำหนดให้ตัวละครมีการเกาะกลุ่มรวมตัวไม่กระจัดกระจาย

สุวรรณา เกรียงไกรเพชร (2518) ศึกษาเรื่อง อภัยมณี การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์ เป็นการศึกษิตตามกรอบทฤษฎีวรรณคดีวิจารณ์แผนใหม่ของตะวันตก (The New Criticism) ผสมกับการศึกษาตามแนวคิดของนักจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) คาร์ล กุสตาฟ ยุง (Carl Gustav Jung) และเคนเนธ เบอร์ก (Kenneth Burke) เป็นต้น เพื่อศึกษาวิจัยคุณลักษณะเด่นของพระอภัยมณีในสามด้าน ประกอบด้วย แก่นของเรื่อง ลักษณะตัวละคร และระบบสัญลักษณ์และภาพพจน์ในวรรณคดี

สมมติฐานการวิจัย คือ แนวคิดที่ว่าวรรณคดีมีความเกี่ยวข้องกับกวีเจ้าของผลงาน ทั้งในระดับภูมิหลังของการดำเนินชีวิต ทศนคติ ประสบการณ์ชีวิต และความคิดในระดับจิตไร้สำนึกของผู้ประพันธ์ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ความรู้สึกทั้งในระดับความรู้สึกนึกคิดและระดับจิตใต้สำนึกของสุนทรภู่ถูกถ่ายทอดมาสู่พระอภัยมณีอย่างเด่นชัด กล่าวคือ ปมปัญหาชีวิตส่วนตัวของสุนทรภู่จากการระหกระเหินเร่ร่อน ผ่านมรสุมและอุปสรรคนานัปการได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญต่อสองแกนหลักของเรื่องพระอภัยมณี ว่าด้วยแก่นของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพลัดพราก การขาดความ

อบอุ่นในครอบครัว และแก่นเรื่องความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่ลูก อีกทั้ง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ลำคัญของวรรณคดียังมีที่มาจากทั้งประสบการณ์ตรงของกวีคือ การหยิบยืมมาจากบุคคลต่าง ๆ ในชีวิตจริงและบุคคลร่วมสมัย และจากแรงผลักดันของจิตไร้สำนึกของสุนทรภู่ ที่เห็นได้จากเหล่า บรรดาเหสีและสนมของพระอภัยมณี ทั้งสุวรรณมาลี นางละเวงและผีเสื้อสมุทร ล้วนมาจาก บุคลิกและลักษณะของภรรยาในชีวิตจริงของสุนทรภู่ ผสมผสานกับสภาวะจิตไร้สำนึกของกวีที่ เกี่ยวพันกับปมทางเพศ ทั้งความรักห้ำหั่นนางสุวรรณมาลี และการปลดปล่อยทางเพศผ่าน นางเงือก และความไม่สมหวังในรัก การผีนทอญกินกับนางผีเสื้อสมุทร

นอกจากนี้ มีการศึกษาและตีความสัญลักษณ์และภาพพจน์ที่ปรากฏอย่างเด่นชัดใน วรรณคดีพระอภัยมณีคือ ภาพพจน์ของปี และทะเล ซึ่งพบว่า ภาพพจน์ทั้งสองเกี่ยวข้องกับสภาวะ ความรู้สึกที่อ้างว้างของกวี และภาพพจน์ของทะเลนั้นตีความได้ว่า กวีสื่อความหมายในสองระดับ ด้วยการมองมโนภาพและองค์ประกอบอื่น ๆ ในทะเลที่พิสดารกว่าภาพของทะเลตามความเป็นจริง และระดับที่กวีถึงความว่าเหวที่แฝงอยู่ในจิตใจส่วนลึกของตนเอง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับโครงเรื่อง เนื้อหาและแนวคิดสำคัญของ วรรณคดีพระอภัยมณีทั้งหมดข้างต้น พบว่า ในอดีตจวบจนปัจจุบัน ขอบเขตการศึกษาและทัศนะ ของผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับพระอภัยมณี ได้ขยายวงกว้างออกไปในหลายมุมมอง โดยที่อาจสรุปถึง ภาพรวมของทัศนะและมุมมองที่ชัดเจนได้ ดังนี้

ลักษณะแรก เป็นการศึกษาด้วยมุมมองที่นำเสนอทัศนะทั่ว ๆ ไป ซึ่งชี้ให้เห็นว่า พระอภัย มณีเป็นวรรณคดีที่มีหน้าที่ให้ทั้งความบันเทิงและความรู้ คำสั่งสอนควบคู่กันไป ดังจะเห็นได้จาก ลำนวน คำคมต่าง ๆ จากพระอภัยมณี ซึ่งเป็นอุทาหรณ์สอนใจให้นำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต ที่มักถูกนำมากล่าวอ้างถึงอยู่เสมอ เช่น ลำนวนรู้อะไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี เป็นต้น ซึ่งแสดงถึงความเป็นอมตะของวรรณคดีในแง่การมีบทบาทให้คำสั่งสอนแก่ผู้อ่าน นอกจากนี้ พบว่า พระอภัยมณียังแสดงให้เห็นลักษณะเกี่ยวกับสภาพสังคม การดำเนินชีวิต เหตุการณ์สำคัญทาง ประวัติศาสตร์ ค่านิยมและวัฒนธรรมประเพณีของชาติไทยในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งเป็นการ ทำให้ผู้ที่สนใจวรรณคดีเรื่องนี้ได้รับความรู้ความเข้าใจในเอกลักษณ์ของชาติไทยเราแต่โบราณมา ได้อย่างดี

ลักษณะที่สอง คือ การศึกษาในแง่ของวรรณศิลป์หรือศิลปะการประพันธ์ ซึ่งเป็นที่ ทราบกันดีว่า สุนทรภู่ได้รับการยกย่องว่าเป็นกวีเอกของชาติไทย วรรณกรรมของท่านได้รับการ ยอมรับทั้งในแง่การสร้างสรรคพระอภัยมณีได้อย่างสนุกสนาน ชวนติดตาม การมีข้อคิด คติสอนใจ ควบคู่ไปกับการได้รับการยอมรับในแง่ความเป็นเลิศแห่งกลอนสุภาพ และแม้จะมีการ

วิพากษ์วิจารณ์ถึงการดัดแปลงใช้คำศัพท์ภาษาไทยบางคำที่ผิดไวยากรณ์ไปบ้าง แต่นักวิชาการหลายท่านต่างเชื่อว่า เป็นการประพันธ์เพื่อสร้างความไพเราะสละสลวยของบทกลอนโดยที่ไม่ลดทอนคุณค่าของศิลปะการประพันธ์ลงแต่ประการใด

ลักษณะประการที่สาม คือ มีการนำเสนอมุมมองที่พยายามจะชี้ให้เห็นว่า พระอภัยมณี คือ เครื่องมือที่สะท้อนสภาพการเมือง สังคมและเศรษฐกิจไทยในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ ซึ่งเป็นยุคที่ชาติไทยต้องเผชิญกับลัทธิล่าอาณานิคมของจักรวรรดิตะวันตก ยุคสมัยของกระแสนิยมที่เริ่มเข้ามามีบทบาทและสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสภาพสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ จนรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนไทยแตกต่างจากเดิม ดังเช่นมุมมองของ นิธิ เอียวศรีวงศ์ ที่พยายามชี้ให้เห็นว่าเนื้อหาและสาระของพระอภัยมณีคือ การตอบสนองค่านิยมและรสนิยมของชนชั้นสูงที่กุมอำนาจทางการเงินและเศรษฐกิจในยุคกระแสนิยม และแม้กระทั่งทัศนะของไมเคิล ไรท์ที่ถือว่า พระอภัยมณี คือ ระเบิดปัญญา ซึ่งสื่อถึงการเป็นวรรณกรรมที่ทำหน้าที่กระตุ้นเตือนสำนึกให้ปัญญาชนชาวไทยเตรียมความพร้อมกับการรับมือกับอิทธิพลของตะวันตกที่ถาโถมเข้ามาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ลักษณะประการสุดท้าย คือ การศึกษาพระอภัยมณีด้วยศาสตร์แห่งจิตวิทยา ทั้งในลักษณะของการมุ่งศึกษาเนื้อหาและสาระของวรรณกรรมเพื่อสืบค้นมาถึงบุคลิกและสภาวะทางจิตของสุนทรภู่ อันเป็นการศึกษาในลักษณะที่ต้องการค้นหาตัวตนและบุคลิกภาพของกวีเป็นหลัก และมีการศึกษาความสำคัญของสภาวะทางจิตของกวีที่มีอิทธิพลต่อโครงเรื่อง เนื้อหาและแนวคิดสำคัญของวรรณกรรม ซึ่งเป็นการศึกษาอิทธิพลของกวีที่มีต่อวรรณกรรม ดังเช่น สุวรรณา เกรียงไกรเพชร ซึ่งศึกษาปัจจัยภูมิหลังของกวีที่ส่งอิทธิพลต่อวรรณกรรมแล้ว ยังมีการศึกษาและตีความสัญลักษณ์ของภาพพจน์ที่โดดเด่นที่สุดที่ปรากฏในวรรณคดี คือ ภาพพจน์ปี่ของพระอภัยมณีและทะเล ซึ่งมองว่าเกี่ยวข้องกับสภาวะทางจิตใจของสุนทรภู่โดยตรง

ดังนั้น อาจสรุปได้ถึงการศึกษาวรรณคดีพระอภัยมณีด้วยศาสตร์แห่งจิตวิเคราะห์ที่ผ่านมา จะมีทั้งในลักษณะเพื่อศึกษาบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และพฤติกรรมต่าง ๆ อันสืบเนื่องมาจากสภาวะทางจิตของกวีและการศึกษาอิทธิพลของกวีต่อวรรณกรรม ซึ่งการศึกษาดังกล่าวเป็นการนำศาสตร์แห่งจิตวิทยามาศึกษาหาตัวตนหรือบุคลิกเฉพาะของปัจเจกบุคคล (กวี) ที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงานวรรณกรรม ขณะเดียวกัน ในการนำศาสตร์แห่งจิตวิเคราะห์มาบูรณาการการศึกษาเทพปกรณัมตามแนวทางของแคมป์เบลล์นั้น จะมุ่งเน้นที่สภาวะจิตไร้สำนึกร่วมของมวลมนุษยชาติมากกว่าที่จะสืบค้นไปที่สภาวะทางจิตของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เนื่องจากสมมติฐานของแคมป์เบลล์ก็คือ มนุษย์เรามีพื้นฐานในระดับจิตไร้สำนึกร่วมกันที่เหมือนกันทั่วโลก เพียงแต่รูปแบบ

ภาพของความคิดที่ปรากฏออกมาจะผันแปรไปตามสภาพสิ่งแวดล้อม ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ของท้องถิ่น แต่อย่างไรก็ตามแก่นสารเดิมยังดำรงอยู่และมีสาระเดียวกันทั่วโลก และเราจะได้รับ สาระดังกล่าวด้วยการอ่านและศึกษาเทพปกรณัมเรื่องต่าง ๆ ทั่วทุกมุมโลก ซึ่งวรรณคดีพระอภัย มณีย่อมจะบรรจุความหมายบางประการที่มีคุณประโยชน์ต่อชีวิตเช่นเดียวกับวรรณคดีในระดับ สากล

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวรรณคดีอีเลียดและโอดิสซีย์

โฮเมอร์ ประพันธ์กรชาวกรีกได้ประพันธ์เทพปกรณัมอีเลียดและโอดิสซีย์ เมื่อราว 3,000 ปี ก่อน ซึ่งเทพปกรณัมอีเลียดมีเนื้อหาเกี่ยวกับ 15 วันสุดท้ายของสงครามที่ยืดเยื้อและยาวนานกว่า 10 ปีระหว่างนักรบชาวกรีกกับนักรบทรอย (Homer, n.d. อ้างอิงใน สุริยจักร ชัยมงคล, 2552) และ เทพปกรณัมโอดิสซีย์ คือภาคต่อของเรื่องราวการผจญภัยของวีรบุรุษโอดิสซุสหนึ่งในพันธมิตรนักรบ กรีกภายหลังสงครามโจมตีกรุงทรอยยุติ และโอดิสซุสพร้อมเหล่าสหายได้ออกเดินทางมุ่งกลับบ้าน เกิด แต่ระหว่างทางได้ประสบกับอุปสรรคนานัปการที่ขัดขวางให้การเดินทางกลับบ้านของวีรบุรุษ ต้องใช้เวลาระหกระเหินร่อนเร่อยู่กลางทะเลกว่า 19 ปี โอดิสซุสจึงสามารถเดินทางกลับถึงบ้านได้ สำเร็จ

โฮเมอร์ได้กำหนดให้เทพปกรณัมอีเลียดและโอดิสซีย์ มีความสัมพันธ์ระหว่างเหล่าเทพเจ้า กับมนุษย์ หลายตอนของเทพปกรณัมแสดงให้เห็นว่าส่วนหนึ่งของชะตากรรมมนุษย์เกิดมาจากการ ที่ทวยเทพเข้ามามีบทบาท ทั้งนี้เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า เทพปกรณัมอีเลียดและโอดิสซีย์เป็น บรรพบุรุษของวรรณกรรมกรีก และวรรณกรรมโลกตะวันตก (Homer, n.d. อ้างอิงใน สุริยจักร ชัยมงคล, 2552) และพบว่า มีการศึกษาเกี่ยวกับเทพปกรณัมทั้งสองเรื่อง ในแง่ของการประพันธ์ มุมมองแนวคิดที่สำคัญของวรรณกรรม และการศึกษาเชื่อมโยงกับศาสตร์แห่งจิตวิทยา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Woodhouse (1930) เขียนหนังสือเรื่อง The Composition of Homer's Odyssey อธิบายลักษณะการประพันธ์เทพปกรณัมของโฮเมอร์ว่า เป็นการประพันธ์ที่ประณีตบรรจง เป็น เทพปกรณัมที่มีการเคลื่อนไหว มีพลังชีวิต งดงามวิเศษจนตราตรึงอยู่ในหัวใจ

วูดเฮาส์เปรียบเทียบให้เห็นว่า แม้โฮเมอร์จะเป็นผู้ประพันธ์ทั้งเทพปกรณัมอีเลียดและ โอดิสซีย์ แต่โครงสร้างของเทพปกรณัมโอดิสซีย์ มีความซับซ้อนกว่าเทพปกรณัมอีเลียด เนื่องจากโครง เรื่องโอดิสซีย์มีความใกล้เคียงกับนวนิยายสมัยใหม่ กล่าวคือ มีการกำหนดเนื้อหาที่ซับซ้อนมีเรื่องราว หลากหลายปรากฏตามจังหวะและเวลาเป็นสถานการณ์ต่าง ๆ แต่ท้ายที่สุดแล้ว เรื่องราวทั้งหมดได้ ถูกลำนำร้อยเรียงถักทอเป็นหนึ่งเดียวกัน

วูดเฮาส์ชี้ให้เห็นว่า เทพปกรณัมอิลีียดประพันธ์ไปตามทำนองตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องเป็นขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โดยเริ่มต้นที่การเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสาเหตุสงครามเมืองทรอย และเรื่องราวความโกรธของวีรบุรุษอะคิลลิส (Achilles) และเรื่องราวก็ดำเนินไปตามลำดับจนถึงจุดสุดท้าย ซึ่งเป็นรูปแบบการประพันธ์ตามธรรมเนียมโบราณ เนื้อหาของเรื่องตั้งอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงมากกว่าจะเป็นการจินตนาการ (ถึงแม้จะมีเรื่องราวที่แสดงให้เห็นความวิเศษมหัศจรรย์ประกอบอยู่ด้วย แต่ก็ไม่ใช่ประเด็นหลัก) จัดได้ว่าเทพปกรณัมอิลีียดเป็นเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ และในอีกแง่หนึ่ง หากพิจารณาด้วยมุมมองทางจิตวิทยา ก็ถือว่าเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวพันกับจิตวิทยาของมนุษย์สามัญทั่วไป

ในทางตรงกันข้าม วูดเฮาส์มีความเห็นว่า เทพปกรณัมโอดิสซีย์ โดยเฉพาะแทบทั้งหมดของครึ่งแรกของเรื่องราวนั้น จะเกี่ยวพันกับเรื่องราวจินตนาการและแฟนตาซี ว่าด้วยความอัศจรรย์เหนือธรรมชาติ ตัวละครหลักอย่างโพลีฟีมุส (Polyphemos) เซอร์ซี (Circe) คาลิปโซ (Calypso) ล้วนไม่ใช่ตัวแสดงที่เป็นภาพสะท้อนที่แท้จริงของชาวกรีก เป็นชาวกรีกเพียงแต่ในนาม (อ้างถึงความเป็นพลเมืองชาวกรีก) เท่านั้น

เขายังชี้ให้เห็นว่า เทพปกรณัมโอดิสซีย์มีโครงสร้างที่แสดงการแยกแยะเนื้อที่ชัดเจนระหว่างโลกจินตนาการ และโลกแห่งความจริงในดับทประพันธ์อยู่แล้ว กล่าวคือ ในช่วงครึ่งแรกของบทประพันธ์ซึ่งเป็นภาคส่วนจินตนาการนั้น ได้บรรยายให้เห็นเรื่องราวการเดินทางอันระหกระเหินที่โอดิสซุสต้องพบบทกับความมหัศจรรย์มากมาย ซึ่งไม่สามารถนำมาเทียบเคียงให้เห็นความสอดคล้องได้กับชีวิตจริงของมนุษย์เรา อย่างใกล้เคียงมากที่สุด คงเห็นได้แค่การแสดงสภาพทางภูมิศาสตร์เท่านั้น

ขณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาครึ่งหลังซึ่งเป็นภาคส่วนของโลกแห่งความเป็นจริง โฮเมอร์กำหนดให้เริ่มต้น ตอนที่สิ้นสุดการเดินทางอันรอนแรมมายาวนาน และโอดิสซุสได้กลับคืนสู่ชายฝั่งอิทกะมาตุภูมิ เพื่อลงโทษสังหารเหล่าเจ้าชายผู้รุกรานและคืนสู่ฐานะเจ้าผู้ปกครองรัฐอีกครั้ง และนอกจากนี้ พบว่าภาคส่วนของโลกแห่งความเป็นจริงในเทพปกรณัมโอดิสซีย์นั้น นอกจากจะเป็นเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์แล้ว ยังประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นเนื้อหาเรื่องเล่าแบบนิทานพื้นบ้านที่มักจะกล่าวขึ้นอย่างลอย ๆ ไม่มีการบอกกล่าวที่มาที่ไปของทั้งชื่อบุคคล สถานที่และเวลา

Bas (2011) เขียนบทความเรื่อง The Meaning of Tradition in Homer's Odyssey Glorious Imperatives in Homeric Society กล่าวถึงความสำคัญของขนบธรรมเนียม พิธีกรรม ความเชื่อทางศาสนา และประเพณียุคโบราณของวัฒนธรรมกรีกในเทพปกรณัมโอดิสซีย์

บาสชี้ให้เห็นว่า โฮเมอร์เป็นผู้สร้างประวัติศาสตร์การถ่ายทอดเทพปกรณัมแนววีรบุรุษที่สื่อถึงแนวคิดเกี่ยวกับเหล่าเทพเจ้าที่ฟื้นฟูความยุติธรรมและการลงโทษผู้กระทำผิดผ่านเทพปกรณัมโอดิสซีย์ ซึ่งเป็นการสะท้อนตัวตนของความเป็นนักอนุรักษ์นิยมที่เคร่งครัดประเพณีและพิธีกรรมโบราณของกรีซ และการแสดงจุดไคลแมกซ์ของเรื่องโดยที่โอดิสซัสกลับคืนบ้านเกิดอีกครั้งเพื่อสังหารเหล่าเจ้าชายที่รุกรานทรัพย์สินและภรรยาหม้ายย้อมสื่อถึงทัศนคติความเป็นผู้ที่รังเกียจความโหดร้ายไม่ยุติธรรมของโฮเมอร์ได้อย่างชัดเจน

บาสวิเคราะห์ว่าเทพปกรณัมโอดิสซีย์ คือการสะท้อนเบื้องหลังการกระทำควบคู่ไปกับความรู้สึกของมนุษย์ในยุคกรีกโบราณนั้น มีอิทธิพลมาจากประเพณี พิธีกรรม แนวคิดค่านิยมที่เชื่อมโยงได้กับความเชื่อทางศาสนาอันเกี่ยวพันกับเทพเจ้าโดยตรง

เนื้อหาตลอดเรื่องของเทพปกรณัมโอดิสซีย์ปรากฏให้เห็นความสอดคล้องของพฤติกรรมและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ต้องปฏิบัติตามค่านิยมแห่งธรรมเนียมประเพณีกรีกโบราณอย่างสิ้นเชิงและเป็นธรรมชาติ เช่น การประกอบพิธีฝังศพให้กับผู้ตายอย่างเคารพและระลึกถึงด้วยความอาลัย การต้อนรับอาคันตุกะผู้มาเยือน ไม่ว่าจะเป็นบุคคลต่ำต้อย (เช่น ขอทาน) เพียงใดด้วยไมตรีจิตที่เมตตา เป็นต้น

บาสได้บรรยายลักษณะที่สำคัญของค่านิยมและประเพณีของกรีกโบราณที่ปรากฏในเทพปกรณัมโอดิสซีย์ ประกอบไปด้วยแนวคิดว่าด้วยเรื่องเกียรติภูมิและชื่อเสียง การกระทำของมนุษย์อยู่ในสายพระเนตรของเหล่าเทพเจ้า และเป็นไปได้เสมอที่มนุษย์เราจะถูกทดสอบจากทวยเทพ และแนวคิดการประพฤติปฏิบัติอย่างเหมาะสมกับสถานภาพทางสังคมของคนแต่ละระดับชั้น

นอกจากบาสจะวิจารณ์ความแตกต่างความเชื่อ ค่านิยมของประเพณีกรีกโบราณกับทัศนคติของสังคมตะวันตกสมัยใหม่ ดังเช่น เทพปกรณัมโอดิสซีย์แสดงให้เห็นว่าคุณค่าของมนุษย์เราอยู่ที่การยกย่องจากมุมมองของสังคมภายนอก (คำยกย่องความเป็นนักรบ ความกล้าหาญจากผู้คนสำคัญต่อโอดิสซัสเป็นอย่างมาก) ในขณะที่ ชาวตะวันตกปัจจุบันมองที่ความเป็นปัจเจกชนมากกว่า หรือการอนุเคราะห์อาคันตุกะอย่างโอดิสซัสซึ่งรอนแรม ตระกำลำบากและผ่านเข้ามาในอาณาจักรใด ๆ อย่างมีเมตตา เป็นสิ่งพึงกระทำ เพราะเหล่าทวยเทพย่อมเห็นในความประพฤติอันพึงควรนี้ เป็นต้น บาสยังได้สรุปให้เห็นความตั้งใจที่แท้จริงของโฮเมอร์ในการถ่ายทอดเทพปกรณัมโอดิสซีย์คือ โฮเมอร์เป็นเสมือนกระบอกเสียงที่ยกย่องความสำคัญของประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อทางศาสนาเกี่ยวกับเทพเจ้า และขนบธรรมเนียมโบราณ เป็นสิ่งที่สังคมกรีกในยุคนั้นพึงปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด อีกทั้ง อาจเป็นแนวทางที่ป้องกันไม่ให้คนหนุ่มสาวในยุคนั้นละเมิดค่านิยมที่โฮเมอร์เชื่อมั่นว่าเป็นสิ่งดีงามของสังคม

Dilworth (1994) เขียนบทความเรื่อง The Fall of Troy and the Slaughter of the Suitors: Ultimate Symbolic Correspondence in the Odyssey วิเคราะห์เทพปกรณัมโอดิสซีย์และอีเลียด ด้วยการนำศาสตร์แห่งจิตวิทยามานุกรณาการศึกษาเพื่อชี้ให้เห็นว่า วรรณคดีมีส่วนสัมพันธ์และมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งกับสภาวะทางจิตของคนเราทั้งในระดับจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก

ดิลเวิร์ธวิเคราะห์จากเนื้อหาของสองเทพปกรณัม ซึ่งเขาจัดให้เป็นวรรณคดีที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ โดยศึกษาด้วยสมมติฐานตามหลักจิตวิทยาที่มีแนวคิดว่ามีพื้นฐานทางจิตร่วมกัน (Basic Psychodynamic) ไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเพียงใด สภาวะทางจิตของคนเราทุกคนล้วนเหมือนกัน เนื่องจากคนเรามีคุณลักษณะทางร่างกาย ชีววิทยา และความสัมพันธ์ทางครอบครัวไม่แตกต่างกัน และเมื่อเป็นเช่นนั้นแล้ว ดิลเวิร์ธจึงเชื่อว่า เรื่องราวจากการถ่ายทอดของโฮเมอร์ได้ส่งต่อมาสู่จิตไร้สำนึกของคนยุคปัจจุบันด้วยเช่นกัน

ดิลเวิร์ธแสดงให้เห็นว่า โฮเมอร์ถ่ายทอดเรื่องราวของเทพปกรณัมอีเลียดและโอดิสซีย์ด้วยเทคนิคที่เรียกว่า “การเปรียบเทียบคู่ขนาน” ของเนื้อหา อย่างแยบคายเพื่อให้ผู้เสพวรรณคดีได้เห็นสภาวะความตรงกันข้ามของเรื่องราวจากสองเทพปกรณัมอย่างชัดเจนที่สุด โดยเขาได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบเนื้อหาที่สำคัญหลายตอนที่แสดงความแตกต่างอย่างมีนัย ดังเช่น ความศิวิไลซ์ของชาวเฟเซียน (Phaeacians) ความป่าเถื่อนของดินแดนคาลิปโซ ความล่มสลายของกรุงทรอย ชัยชนะของกรุงอิทกะต่อเหล่าเจ้าชายผู้รุกราน เฮเลนหนีตามเจ้าชายปารีส ความซื่อสัตย์ของเพเนโลพีต่อโอดิสซุส โอดิสซุสได้กลับมาครองคู่กับเพเนโลพี-หญิงชาวโทรจันถูกย่ำยี เป็นต้น และแนวคิดสำคัญที่สุดของการเปรียบเทียบเนื้อหาความตรงกันข้ามอย่างที่สุดของเทพปกรณัมทั้งสองเรื่องที่โฮเมอร์ตั้งใจจะสื่อสารคือ แนวคิดว่าด้วยอารมณ์และความรู้สึกของโอดิสซุสที่มีต่อการล่มสลายของกรุงทรอยจากเทพปกรณัมอีเลียด ซึ่งสื่อถึงความรู้สึกในฐานะผู้รุกราน เทียบเคียงคู่ขนานมากับเรื่องราวการสังหารเหล่าเจ้าชายที่บุกรุกวังของตน) ก็เพื่อที่จะสร้างอารมณ์หลักว่าด้วยความรู้สึกเกี่ยวกับความทุกข์ระทมอย่างใหญ่หลวงของโอดิสซุส ให้เป็นศูนย์กลางที่ขับเคลื่อนเทพปกรณัมโอดิสซีย์ โดยจะเห็นได้จากบทบรรยายตอนที่เมื่อโอดิสซุสได้ฟังบทขับกล่อมถึงการล่มสลายของกรุงทรอย เขาได้หลั่งน้ำตาอย่างเจ็บช้ำ โอดิสซุสนั้นรู้ดีถึงความทุกข์ทรมานของ

อย่างไรก็ตาม ดิลเวิร์ธได้ชี้ให้เห็นว่า การที่โฮเมอร์อาศัยวิธีแห่งการเปรียบเทียบคู่ขนานกำหนดให้ ตัวละครเอกโอดิสซุสตกอยู่ในสถานะไม่ว่าจะเป็นผู้รุกราน (ทำลายกรุงทรอย) หรือผู้ปกป้องตนเอง (สังหารเหล่าเจ้าชายที่บุกรุกวังของตน) ก็เพื่อที่จะสร้างอารมณ์หลักว่าด้วยความรู้สึกเกี่ยวกับความทุกข์ระทมอย่างใหญ่หลวงของโอดิสซุส ให้เป็นศูนย์กลางที่ขับเคลื่อนเทพปกรณัมโอดิสซีย์ โดยจะเห็นได้จากบทบรรยายตอนที่เมื่อโอดิสซุสได้ฟังบทขับกล่อมถึงการล่มสลายของกรุงทรอย เขาได้หลั่งน้ำตาอย่างเจ็บช้ำ โอดิสซุสนั้นรู้ดีถึงความทุกข์ทรมานของ

การสูญเสียเพราะชะตากรรมที่ต้องระหกระเหินเพื่อค้นหาทางกลับบ้านก็ไม่ต่างไปจากความทุกข์ของชาวไทโรจันยามเมื่อกรุงทรอยล่มสลายลงมากนัก ซึ่งตรงจุดนี้ ดิลเวิร์ธตีความว่า โฮเมอร์ได้ใช้เทคนิคการแทนที่ในแง่ของความรู้สึก ด้วยการทำให้โอดิสซัสผู้เห็นอกเขาออกเราได้กลายเป็นชาวไทโรจันที่เขาเป็นต้นเหตุแห่งความพินาศทั้งมวลเสียเอง หรือแม้กระทั่งโอดิสซัสได้กลายเป็นเฮคเตอร์ (Hector) วีรบุรุษแห่งกรุงทรอย ที่พ่ายแพ้และถูกสังหารในการรบเพื่อปกป้องบ้านเมือง

ดิลเวิร์ธสรุปสาเหตุการแทนที่ความรู้สึกดังกล่าวของโฮเมอร์ว่า เพื่อเป็นการแสดงความรู้สึกผิดต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับกรุงทรอย กล่าวคือเรื่องราวความรู้สึกผิดของโอดิสซัสในเทพปกรณัมโอดิสซีย์ คือ สัญลักษณ์การชดเชยความรู้สึกผิดชอบชั่วดีที่มีอยู่ในใจ โดยที่ ดิลเวิร์ธเชื่อมั่นว่า ความรู้สึกผิดและเสียใจของทั้งโฮเมอร์และผู้เล่าเทพปกรณัมอียิปต์ต่อการล่มสลายของกรุงทรอย เกี่ยวพันกับหลักแห่งจิตวิทยาที่ว่า แม้คนเราจะพยายามสะกดระงับหรือปฏิเสธความรู้สึกเหล่านี้เพียงใดแต่ความรู้สึกเหล่านี้ไม่ได้หายไปไหน มันถูกเก็บไว้ในระดับจิตไร้สำนึกของคนเรา ดังนั้น เทคนิคการประพันธ์เทพปกรณัมโอดิสซีย์ให้เป็นสิ่งชดเชยต่อการล่มสลายของกรุงทรอย คือมุมมองที่มีต่อวรรณคดีในฐานะเครื่องมือที่สะท้อนสถานะทางอารมณ์ในระดับจิตไร้สำนึกของมนุษย์เราในอีกหนทางหนึ่งนั่นเอง

Nelson (2003) เขียนบทความเรื่อง Homer & The Power of Men That Have Chests กล่าวถึงคุณค่าของเทพปกรณัมอียิปต์และโอดิสซีย์ในแง่ของการสร้างพลังแห่งจิตใจของผู้เล่าวรรณคดี

เนลสันกล่าวว่า แก่นของเทพปกรณัมอียิปต์ ว่าด้วยโทสะและความเดือดดาลของอะคิลลีสนำมาซึ่งหายนะของสหายชาวอะเคียนที่ร่วมรบ และกลายเป็นพลังขับเคลื่อนเทพปกรณัมอียิปต์ให้มีภาพลักษณ์และจังหวะการประพันธ์ที่ขาดศิลปะ ตรงไปตรงมาอย่างฉับพลัน มีแรงขับเคลื่อนที่ทั้งทำให้ผู้อ่านถูกดึงให้เข้าไปร่วมอยู่ในเทพปกรณัมและถูกบงการความรู้สึกอย่างยากที่จะหลีกเลี่ยงพลังนี้ได้ และเมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมของเหล่านักรบที่ตัดสินใจเข้าร่วมสงครามทั้งที่รู้ถึงความเสี่ยงอันตรายและความตายที่รออยู่ และโทสะของอะคิลลีสที่ทำให้เขาละทิ้งพวกพ้องขาดความรับผิดชอบต่อหายนะที่ตามมา เนลสันสรุปว่าเรื่องราวทั้งหมดทั้งหมดนี้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นว่าคุณค่าของเทพปกรณัมอียิปต์อยู่ที่ความสำคัญของมิตรภาพและสังคมมนุษย์ที่เราควรเรียนรู้ถึงการอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ

เนลสันมีความเห็นว่า เทพปกรณัมโอดิสซีย์ได้ให้มุมมองต่างออกไป โดยสื่อถึงการเดินทางแห่งชีวิตที่มนุษย์เราต้องเอาชนะความอ่อนแอ ความอันตรายของสิ่งยั่วยวนใจ เรื่องราวเกี่ยวกับความจริงและการโกหกเพื่อความอยู่รอด ไหวพริบสติปัญญาในการเอาชีวิตรอด และคุณค่าของ

สตรีเพศที่สื่อสารผ่านตัวละครกรรยาหม้ายเพเนโลพีผู้ฉลาดหลักแหลม และองค์เทวีโอเรนผู้ปกป้องคุ้มครอง

เนลสันสรุปให้เห็นว่า ขณะที่การศึกษาศัมัยใหม่ลดทอนความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องราวทางอารมณ์และจิตใจอันงดงาม แต่เราได้เห็นว่า โฮเมอร์ได้รังสรรค์เทพปกรณัมสองเรื่องที่มีธรรมชาติที่แตกต่างกัน แต่กลมกลืนอย่างยิ่งในแง่ของการสร้างเสริมพลังแห่งจิตใจ (ดูที่เชิงอรรถ 7) ของผู้เสพวรรณคดี โดยพลังของเทพปกรณัมทั้งสองเรื่องได้กระตุ้นให้ผู้อ่านพิจารณาถึงเรื่องราวของชีวิตและคุณค่าแห่งความดีงามของความเป็นมนุษย์ตามหลักเหตุและผลด้วยตัวเราเอง

McClymont (2008) เขียนบทความ The Character of Circe in the Odyssey กล่าวว่า เซอร์ซีมีบุคลิกลักษณะที่เป็นมากกว่าภาพลักษณ์ “แม่มดชั่วร้าย” ตามธรรมชาติของเทพปกรณัมกรีก หรือถูกกำหนดให้เป็นตัวแทนที่แสดงถึงความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ต่าง ๆ ในเทพปกรณัมคลาสสิกทั่วไป

แม้คคลีมอนต์ได้พยายามสร้างความเข้าใจให้ผู้อ่านมองข้ามความคิดแบบเหมารวมต่อภาพลักษณ์ของเซอร์ซี ซึ่งถูกมองว่าชั่วร้าย อันตราย ล่อลวงใจ และการกำหนดเงื่อนไขให้โอดิสซุสมีความสัมพันธ์ทางเพศกับเธอ ซึ่งสื่อถึงแนวคิดการรุกรานทางเพศ และกลายเป็นสิ่งตอกย้ำประเพณีการมองเพศหญิงด้วยภาพลักษณ์ที่รุนแรง

แม้คคลีมอนต์ระบุว่า ที่จริงแล้วเซอร์ซีนั้นยังมีหลายแง่มุมที่บ่งบอกภาพลักษณ์เชิงบวกมากกว่าที่เข้าใจกัน เขาแจกแจงลักษณะพิเศษของเทวีเซอร์ซีในหลายด้าน กล่าวถึงคุณสมบัติประจำตัวของความเป็น “เทพเจ้า” ตั้งแต่กำเนิดจากการเป็นธิดาของอาทิตย์เทพเฮลิออส (Helios) และการปฏิบัติตัวได้สมกับความเป็นเทวีแห่งการทอดผ้าแสดงถึงการทำหน้าที่ของสตรีอย่างสมบูรณ์ และมีการหยิบยกเรื่องราวการรักษาคำสัตย์ของเซอร์ซีที่จะคืนสภาพลูกเรือของโอดิสซุสให้กลับมาเป็นคนดังเดิมว่า ผู้อ่านควรจะมองเซอร์ซีว่าเป็นเทวีผู้มีความเกียติมากกว่ามองถึงเงื่อนไขเรื่องของการต้องการมีเพศสัมพันธ์

นอกจากนี้ แม้คคลีมอนต์ยังชี้ให้เห็นว่าเซอร์ซีมีน้ำใจต่อมนุษย์มากกว่าตัวละครที่มีคุณลักษณะเป็นเทพเจ้าเช่นเดียวกันอีก 3 องค์ ได้แก่ เทพเอโอลุส (Aeolus) ซึ่งเดิมมอบถุงลมของขวัญให้โอดิสซุส แต่ภายหลังเมื่อหายน่ะเกิดขึ้นจากความพลั้งพลาดของลูกเรือ และโอดิสซุสกลับไปขอความช่วยเหลืออีกครั้ง เทพเอโอลุสกลับปฏิเสธและกล่าววาจาดูหมิ่น แม้คคลีมอนต์มีความเห็นต่อความตอมนีว่า เทพเอโอลุสเป็นผู้ที่ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของโอดิสซุส และมองว่าเทพโพรวีอุส (Proteus) คือ เทพผู้มีความลึกลับที่ไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวและให้ความช่วยเหลือต่อมนุษย์อย่างที่สุด และมองว่านางอัปสรคาลิปโซ (Calypso) มีนิสัยเจ้าเล่ห์และไม่น่าไว้วางใจ

เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว แม้คคสิมอนด์สรุปว่า เซอร์ซึ้นั้นปฏิบัติต่อโอดิสซุสในฐานะเทพเจ้าซึ่งถือได้ว่ามีสถานภาพเหนือกว่ามนุษย์ ตั้งแต่แรกพบด้วยการให้คำสัตย์ด้วยเกียรติของเทพเจ้าที่จะไม่ใช้เล่ห์กลใด ๆ อีกต่อไป และจบเรื่องราวระหว่างกันในฐานะเทพผู้สูงส่ง ด้วยการให้คำชี้แนะหนทางกลับบ้านและบันดาลกระแสนมช่วยส่งโอดิสซุสกลับบ้านคริธกะ

Russo (2009) เขียนบทความเรื่อง A Jungian analysis of Homer's Odysseus วิเคราะห์เทพปกรณัมโอดิสซึ ตามแนวทางของนักจิตวิทยา คาร์ล กุสตาฟ ยุง

รุสโซกล่าวว่าการคิดในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic Thinking) ที่ปรากฏในทั้งจิตไร้สำนึกและจิตสำนึกของคนเรานั้น มักเกี่ยวพันกับการหาคำตอบว่าด้วยความลึกกลับและพลังที่อยู่รอบตัวมนุษย์เรา และดูเหมือนว่าสัญลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นในวรรณกรรมโดยเฉพาะในมหากาพย์หรือนิทานพื้นบ้านจะเป็นการให้คำตอบเกี่ยวกับเรื่องราวของคุณค่าที่สำคัญที่สุดของชีวิตคนเรา

รุสโซศึกษาเทพปกรณัมโอดิสซึตามแนวคิดอาร์คีไทป์ที่อยู่ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติของยุง ว่าด้วยปัจเจกบุคคลมีความเชื่อมโยงกับ “แบบ” ซึ่งสมบูรณ์ที่สุดและอยู่เหนือกาลเวลา ซึ่งเราสามารถเข้าใจความหมายแห่งชีวิตดังกล่าวได้ ก็ต่อเมื่อมีการศึกษาความหมายของอาร์คีไทป์ต่าง ๆ รุสโซสนใจเฉพาะเจาะจงไปที่ตัวละครเอกโอดิสซุส เขามีความคิดว่า โอดิสซุสมีความแตกต่างจากภาพลักษณ์วีรบุรุษในเรื่องราวเทพปกรณัมอื่น ๆ ในแง่ที่ไม่มีคุณสมบัติของวีรบุรุษและมีคุณลักษณะที่คลุมเครือเป็นอย่างมาก และระบุว่าโอดิสซุสคือตัวแทนของอาร์คีไทป์ “ทริกลสเตอร์” (Trickster)

รุสโซมีความเห็นว่า โอดิสซุสมีบุคลิกที่เป็นไปตามทัศนะของยุง ซึ่งเกี่ยวกับอาร์คีไทป์ทริกลสเตอร์ ซึ่งหมายถึง ผู้ที่ไม่เข้าสังคม ติดกับปม และเป็นผู้ที่ไม่สามารถบรรลุแจ้งถึงตัวตนที่แท้จริงได้ เขาได้แสดงเหตุผลสำคัญที่สนับสนุนความคิดดังกล่าว ด้วยการปูพื้นให้เห็นความแตกต่างระหว่างคุณลักษณะของวีรบุรุษที่พบเห็นได้ในวรรณกรรมต่าง ๆ ซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีความเข้มแข็ง กล้าหาญ ฉลาดในการวางอุบายแต่พอควรและมักได้รับความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ และแสดงให้เห็นว่า โอดิสซุสขาดคุณสมบัติดังกล่าว ในทางตรงกันข้าม โอดิสซุสนั้นเต็มไปด้วยความเจ้าเล่ห์เพทุบาย ขาดความกล้าหาญและความเข้มแข็ง (แม้จะมีความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติของเทวี่เธเนตลอดการเดินทางก็ตาม)

อย่างไรก็ตาม เหตุผลสำคัญที่ทำให้รุสโซเชื่อว่าโอดิสซุสคือทริกลสเตอร์ มีอยู่ด้วยกันสองประการ กล่าวคือ ประการแรก เขามีความเห็นว่าโอดิสซุสเป็นผู้ที่มีบุคลิกผสมผสานระหว่างความฉลาดหลักแหลม (ในทางบวก) และความเจ้าเล่ห์อยู่ในตัว และประการที่สอง รุสโซได้อ้างถึงความเชื่อมโยงการสืบเชื้อสายระหว่างปู้ทวดกับหลานชาย เขาระบุว่า โอดิสซุสเป็นหลานทวดของ

เทพเจ้าเฮอริเมส (Hermes) เทพเจ้าแห่งการสื่อสาร และสืบทอดคุณสมบัติความเจ้าเล่ห์ โดยผสมผสานความฉลาดและสามารถของเฮอริเมสกับคุณสมบัติความเป็นโจรปศุสัตว์จากออโตลีสคอส (Autolykos) ปู่ของเขา ซึ่งรูสโซสรุปว่านำมาซึ่งบุคลิกที่แท้จริงของโอดิสซุส ในการเป็นคนที่ไม่น่าไว้วางใจเป็นอย่างยิ่ง และให้สมญาว่า “เจ้าแห่งการปลอมแปลง”

นอกจากนี้รูสโซได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในยุคโบราณเมื่อครั้งเรื่องราวโอดิสซียยังเป็นเพียงวรรณกรรมมุขปาฐะนั้น เทพอารักษ์ของโอดิสซุสคือเทพเจ้าเฮอริเมส ซึ่งเป็นปู่ทวดของโอดิสซุส แต่เมื่อมาถึงยุคของโฮเมอร์ เขาได้มอบหมายหน้าที่ผู้คุ้มครองวีรบุรุษให้กับเทวีเอเธเน (เทวีแห่งปัญญา) แทน เนื่องจากตามธรรมเนียมการประพันธ์มหากาพย์ มักจะกำหนดให้วีรบุรุษได้รับความช่วยเหลือจากพลังอันเหนือธรรมชาติที่มีสายสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ดังเช่น วีรบุรุษอะคิลลีสภายใต้ความคุ้มครองของเทวีผู้เป็นมารดา แต่ในกรณีของโอดิสซุสซึ่งขาดคุณสมบัติวีรบุรุษที่แท้จริง คือขาดความกล้าหาญอันเป็นเงื่อนไขหลักของธรรมเนียมมหากาพย์ที่วีรบุรุษผู้กล้าเท่านั้น จะได้รับความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติที่มีสายสัมพันธ์ต่อกัน ซึ่งการประพันธ์ในลักษณะนี้ของโฮเมอร์ เป็นการจัดระดับของโอดิสซุสสู่คุณสมบัติมนุษย์ผู้เป็นตัวแทนของอาร์คีไทป์ทรากเตอร์ที่ได้รับความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งรูสโซเชื่อว่าอาร์คีไทป์ทรากเตอร์ที่มี “วีรบุรุษผู้เป็นมนุษย์” (Mortal Hero) อย่างโอดิสซุส ย่อมมีความดึงดูดใจในความลึกลับ น่าประหลาดใจกว่าอาร์คีไทป์วีรบุรุษที่แท้จริง จำพวกนักรบหรือกษัตริย์ผู้กล้าหาญเป็นอย่างมาก

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทพปกรณัมอีเลียดและโอดิสซียดังกล่าวข้างต้น ทำให้พบว่ามีการศึกษาและนำเสนอความคิดเห็นต่อเทพปกรณัมทั้งสองเรื่องอย่างกว้างขวาง ซึ่งประกอบด้วยแนวทางการศึกษาวรรณคดี ทั้งในแง่มุมมองของโครงสร้าง เนื้อหา แก่นของเรื่อง และรวมถึงการศึกษาอิทธิพลและผลกระทบของวรรณคดีที่มีต่อสังคม วัฒนธรรมของทั้งกรีกโบราณแหล่งต้นตอกกำเนิดของเทพปกรณัม และมีการศึกษาอิทธิพลของเทพปกรณัมเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของค่านิยมยุคโบราณกับค่านิยมของสังคมตะวันตกสมัยใหม่ และอิทธิพลของเทพปกรณัมที่สามารถถ่ายทอดแนวคิดทางจริยธรรมเพื่อเสริมสร้างพลังของจิตใจแก่ผู้เล่านิทาน ซึ่งการศึกษาเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นคุณค่าที่มีอยู่อย่างมหาศาลในตัวของเทพปกรณัมทั้งสองเรื่อง

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาเทพปกรณัมด้วยศาสตร์แห่งจิตวิทยาทั่วไป ที่แสดงให้เห็นความสำคัญของวรรณคดีในฐานะสิ่งที่สามารถสะท้อนสภาวะทางจิตใจของคนเราได้ทั้งในระดับจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก ดังบทความของโทมัส ดิลเวิร์ธ ที่วิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกผิดของโอดิสซุสต่อการเป็นส่วนสำคัญในความล่มสลายของกรุงทรอย คือภาพสะท้อนของความรู้สึกผิดของผู้เล่านิทานต่อความสูญเสียของชาวโทรจันเช่นเดียวกัน

อีกทั้งพบว่า บทความของโจเซฟ รุสโซมีการนำศาสตร์แห่งจิตวิทยาที่เจาะจงนำแนวคิด อารัตีไทป์ของยุง มาตีความวีรบุรุษโอดิสซุส ที่สื่อความหมายของอารัตีไทป์ทรักเตอร์ ซึ่งเป็นการ มองโอดิสซุสว่ามีคุณลักษณะต่างจากแบบฉบับของวีรบุรุษทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า เนื่องจากยุง เป็นนักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับเป็นอย่างมาก แนวคิดอารัตีไทป์ใน จิตไร้สำนึกร่วมของเขาจึงมักถูกนำไปขยายผลเพื่อศึกษาและตีความอย่างกว้างขวาง บทความของ รุสโซเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการนำทฤษฎีของยุงเป็นฐานเบื้องต้น โดยมีการเลือกหยิบยกแนวคิด บางประการของยุง ซึ่งคิดว่าสอดคล้องและสามารถสนับสนุนทัศนคติส่วนบุคคล นำเข้ามา ผสมผสานอยู่ในการศึกษาตีความ

