

[เมื่อประวัติศาสตร์(อาจ)เป็นแค่แฟนฟิค: มายาคติ อคติ
และข้อเท็จจริงล่องหน ในประวัติศาสตร์นิพนธ์]

ธรรดร กุลเกลี้ยง

ผมเป็นคนชอบเล่นเกม RPG (Role-Playing Game) เป็นชีวิตจิตใจ อาจเพราะตั้งแต่เด็กผมไม่ใช่คนที่ได้มีโอกาสออกไปเล่นทะเลโมนข้างนอก กับเพื่อนๆมากนัก ผมเลยใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกม ทั้ง การออกเดินทางอย่างไร้จุดหมายบนทะเลทราย Mojave ใน *Fallout: New Vegas* ออกสำรวจมหาทวีปในบทบาทของนักล่าปีศาจผมขาวใน *The Witcher* หรือตะลุยดันเจี้ยนสุสานโบราณแสนอันตรายใน *The Elder Scrolls V: Skyrim* ระหว่างที่เขียนบทความนี้ผมได้มีโอกาส ทบทวนตัวเองและพบว่าผมเสียเวลาชีวิตมัธยมหลายร้อยชั่วโมงไปกับการสำรวจโลกต่างๆเหล่านี้ที่ไม่มีอยู่จริงด้วยซ้ำ แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ทำให้ผมกลับยังวนไปหาโลกเหล่านี้ ไม่ใช่จากเกมเพลย์เลิศล้ำ จาก กราฟิกที่เหมือนจริง แต่เป็น ‘ชีวิต’ ที่สัมผัสได้จากโลกเหล่านี้ หลักๆมาจากการได้พูดคุยกับ NPC (Non-Player Character) ไล่ตามอ่านโน้ต หรือหนังสือทุกเล่ม การได้ทำความรู้จัก รับรู้เบื้องหลังของตัวละคร สถานที่ต่างๆว่ามีที่มาที่ไป หรือมีความสัมพันธ์กันอย่างไร ทำให้การผจญภัยในโลกโพลีกอนดูมีความหมายมากขึ้น เรื่องราวเหล่านี้ถูกตั้ง คัพท์เรียกอย่างเป็นทางการว่า ‘Lore’

“ทุกซีรีส์ และแฟรนไชส์ที่ดี ต่างมี Lore เป็นของตัวเอง” คำว่า Lore อยู่ คู่กับวัฒนธรรมเด็กเนิร์ดมาตั้งแต่โลกวรรณกรรม ตั้งแต่วรรณกรรม แฟนตาซี ไปจนถึงนวนิยายวิทยาศาสตร์ สันนิษฐานว่ารากศัพท์ของคำ ว่า Lore คงใกล้เคียงกับ ‘Folklore’ หรือ ‘คติชน’ ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการ ศึกษาเชิงมานุษยวิทยาหรือชาติพันธุ์วิทยา คติชน หมายถึงผลผลิตทาง วัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันในกลุ่มชน โดยอาจถ่ายทอดปากต่อปาก ผ่านเรื่องเล่า นิทาน องค์ความรู้ งานศิลปะ หรือบันทึกประวัติศาสตร์ ก็ได้ สำหรับเด็กเนิร์ดก็เป็นความหมายที่ใกล้เคียงกัน Lore คือชุดความ รู้จากตำนาน หรือประวัติศาสตร์ภายในโลกวรรณกรรมที่ถูกสร้างขึ้น จากผู้แต่ง Lore นั้นเป็นได้เกือบหมดทุกอย่าง สามารถเป็นได้ตั้งแต่ ประวัติการสร้างโลก ประวัติเทพเจ้า ประวัติอาณาจักร วีรบุรุษคน

สำคัญ ประวัติเล่าพันธุ์ต่างๆ ภาษา ไปจนถึงเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่รู้ก็ได้ ไม่รู้ก็ได้ เช่น เมนูอาหารที่ตัวละครหลักชื่นชอบ ปัจจุบันการสร้าง Lore ถือเป็นเกณฑ์พื้นฐานที่ผู้แต่งนิยาย หรือสร้างเกมในยุคปัจจุบันควร สร้างขึ้นมา ซึ่งแต่ละเรื่องก็จะมีกลิ่นอายและซับซ้อนของ Lore ที่แตกต่างกันออกไปตามผู้แต่งหรือกลุ่มฐานแฟนๆ ความสำคัญของ Lore คือ การสร้างมิติให้กับโลกของวรรณกรรมเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจ และ สัมผัสถึงชีวิตภายในโลกวรรณกรรมแฟนตาซีนั่นๆ ได้มากขึ้น กล่าวได้ว่าการสร้าง Lore เป็นการสร้างจุดเชื่อมโยง (Mediator) ระหว่างโลกที่ ถูกสร้างขึ้นให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจโลกนั้นๆ ได้ ผ่านสิ่งที่ผู้อ่าน สามารถเข้าใจโลกของตนเองเช่นกัน เครื่องมือที่ Lore นิยมใช้เพื่อสร้าง มิติภายในโลกได้อย่างครบถ้วนที่ดีที่สุด คงหนีไม่พ้นการสร้าง Lore ประวัติศาสตร์ ที่ช่วยสร้างความลุ่มลึก และให้ผู้อ่านเข้าใจที่มาที่ไปของ ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกวรรณกรรม

เฮโรโดตัส (Herodotus) บิดาแห่งประวัติศาสตร์ยุคกรีกตอบไว้ว่าเดิมที ประวัติศาสตร์ถูกสร้างขึ้นเพื่อบันทึกเหตุการณ์สำคัญๆ และสำรวจ เรื่องราววีรกรรมของมนุษย์ในอดีต แต่ก่อนหน้าที่เฮโรโดตัสจะลงน้ำ ล่องทะเลออกไปเยือนดินแดนต่างๆ และเขียนตำราประวัติศาสตร์เล่ม แรกออกมา “อดีต” นั้นเป็นคำที่มีความหมายคลุมเครือ ก่อนหน้าที่ ผลงานของเฮโรโดตัสจะกลายเป็นผลงานพลิกโลก คำอธิบายถึงอดีต และที่มาของสรรพสิ่งของโบราณอาศัยตำนานปรัมปรา (Myth) ที่เล่า สืบทอดกันของคนสมัยโบราณ ไม่ว่าจะทั้งผ่านการเล่าปากต่อปากหรือ ผ่านการเล่นละคร โดยฟังก์ชันหลักของตำนาน คือช่วยเข้ามาเติมเต็ม ช่องว่างในการสร้างคำอธิบายสิ่งๆ หนึ่ง ขนาดนี้ไม่สามารถอธิบายได้ ลักษณะพิเศษของตำนานที่แยกออกจากงานเขียนประวัติศาสตร์ ตำนานในสมัยก่อนโดยส่วนมากจะถูกสร้างขึ้นในลักษณะของการ อธิบายความเชื่อในระดับของจักรวาล (Cosmology) ที่ใช้อธิบาย ปรัชญาการณ์ต่างๆ อย่างเป็นสากล (Universal) โดยไม่ยึดติดกับ ขอบเขตของเวลา และสถานที่อย่างชัดเจน โดยมักเป็นเรื่องที่เล่าเกี่ยวกับ เรื่องเหนือธรรมชาติ ความเชื่อท้องถิ่น เช่น เทพเจ้าต่างๆ เรื่องราว ของวีรบุรุษที่ครอบครองพลังวิเศษ หรือการอธิบายและสร้างกฎ จักรวาลของแต่ละความเชื่อ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ล้วนเป็นสิ่งที่เหนือ ธรรมชาติที่อยู่เหนือการรับรู้หรือความเข้าใจในตรรกะของมนุษย์ การ

ถือครองสิทธิอำนาจในการอธิบายสิ่งต่างๆนี้ ในทางมานุษยวิทยามองว่าการสร้างตำนานเป็นการสร้างสิทธิชอบธรรมในการสร้างจิตสำนึกร่วม (Collective Consciousness) ซึ่งก่อสร้างโครงสร้างทางสังคม และความคิดของผู้คนในสมัยโบราณ โดยสร้างพิธีกรรมเพื่อทำหน้าที่เป็นตัวกลางซึ่งเชื่อมระหว่างมนุษย์เข้ากับเรื่องเหนือธรรมชาติซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้

สำหรับนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์แล้ว “ตำนาน” กับ “ประวัติศาสตร์” เป็นสิ่งที่แตกต่างกัน แต่เส้นแบ่งระหว่างสองคำนี้นั้นดูเลือนลางกว่าที่ใครหลายคนคิด ในขณะที่ตำนานเขียนขึ้นจากคำเขาเล่าเขาือ หรือความเชื่อพื้นเมืองที่อาศัยความทรงจำเป็นหลักฐาน แต่งานเขียนประวัติศาสตร์ หรือประวัติศาสตร์นิพนธ์นั้นอ้างอิงจากหลักฐานเชิงประจักษ์ เช่น บันทึกเอกสาร หลักฐานทางโบราณคดี หลักฐานศิลปกรรมเป็นหลัก ถึงแม้ว่าตำนานจะเป็นสิ่งที่อธิบายอดีตเหมือนกัน นักประวัติศาสตร์ส่วนมากไม่ได้จริงจังหรือถือว่าตำนานเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เนื่องจากมีความเลือนลอยของสถานที่และเวลา ตัวเรื่องที่มีลักษณะของนิทานมากกว่าบันทึกประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริง และอีกประการที่สำคัญคือด้วยตำนานไม่ใช่แค่บันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้น แต่เป็นผลผลิตจากโครงสร้างทางวัฒนธรรม จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าตำนานนั้นถูกเคลือบไปด้วยกรอบมายาคติทางวัฒนธรรมจากคนที่เล่าต่อกันมาหลายยุคหลายสมัยจนยากที่จะหาความจริงแท้ดั้งเดิม สำหรับนักวิชาการบางคนยึดมั่นว่าการศึกษาอดีตนั้นจะต้องแยกประวัติศาสตร์ออกจากตำนานอย่างเด็ดขาด งานประวัติศาสตร์นิพนธ์ส่วนมากจึงไม่ให้น้ำหนักกับสิ่งที่ป็นตำนานเท่าไรนัก แต่สำหรับนักวิชาการในสาขามานุษยวิทยา ศาสนวิทยา คติชนวิทยา หรือประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตำนานเป็นเครื่องมือศึกษาที่สำคัญในการศึกษาสิ่งที่ไม่ปรากฏในประวัติศาสตร์ เฮเดนย์ ไวท์ (Hayden White) เป็นนักประวัติศาสตร์อีกคนหนึ่งมองว่าตำนานเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ โดยมองว่าตำนานเป็นเครื่องมือที่ใช้ศึกษาสิ่งที่ล้าพ้นกระบวนการศึกษาแบบประวัติศาสตร์ไม่สามารถล้วงออกมาหรืออธิบายได้ เช่น ระบบวัฒนธรรมความเชื่อซึ่งส่วนมากจะไม่กล่าวถึงในบันทึกเอกสารแบบตรงไปตรงมา แต่บางครั้งจะซ่อนอยู่ในเรื่องเหนือธรรมชาติ หรือความเชื่อท้องถิ่น

ความไม่มีขอบเขตแม้กระทั่งเวลาและสถานที่เกิดที่แน่นอน กับบริบท
 ของความลึกลับเหนือธรรมชาติของตำนาน ทำให้ในบางครั้ง “ตำนาน”
 และ “ประวัติศาสตร์” ถึงจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตก็ไม่สอดคล้องกัน
 เสมอไป ตำนานจึงดูเป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นจากความทรงจำ หรือสิ่งที่
 จินตนาการขึ้นจากระบบความคิดทางวัฒนธรรมมากกว่าจะเป็นอดีต
 เชิงประจักษ์ ตำนานจึงกลายเป็น “อดีตทางเลือก” หรือ Lore ที่มีสภาพ
 เหมือนเกร็ดความรู้ที่เพิ่มมิติให้แก่ประวัติศาสตร์ ซึ่งผู้ศึกษาประวัติศาสตร์
 สามารถเลือกได้ว่าจะเชื่อหรืออ่านอันไหน อีกหนึ่งฟังก์ชันของ Lore คือ
 เป็นส่วนที่สร้างความตื่นต้นความใคร่รู้สนใจต่อบุคคลทั่วไปมากกว่า
 การเขียนถึงประวัติศาสตร์อย่างเดียว ตัวอย่างง่ายๆ เช่น เวลาผมจะ
 เขียนถึงประวัติศาสตร์โบราณคดีอียิปต์ ถ้าผมเขียนถึงประวัติศาสตร์
 ราชวงศ์หรือความสัมพันธ์ระหว่างรัฐ คนอ่านทั่วไปจะมองว่าเป็นเรื่อง
 หนักไป แต่ถ้าผมเขียนเกี่ยวกับมัมมี่ หรือคำสาปตุตันคาเมน บทความ
 นั้นอาจเป็นบทความที่มียอดแชร์มากที่สุดของเดือน ต้องขอบคุณ
 อภินันทนาการจากฮอลีวูด นวนิยายแนวผจญภัย และความโรแมนติก
 ของยุคอาณานิคมที่ทำให้งานประวัติศาสตร์และโบราณคดีถูกฉาบด้วย
 มายาคติของความลึกลับน่าตื่นต้น จึงกล่าวได้ว่าการรับรู้ประวัติศาสตร์
 ของคนปัจจุบันถูกผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริงและตำนาน ซึ่งมี
 อิทธิพลต่อการรับรู้อดีตในวงกว้าง จนยากที่จะแยกกันขาด ปัจจุบัน
 ลำคัญคงหนีไม่พ้นตัวโครงสร้างของตัวตำนานเองที่ไม่มีขอบเขตเวลา
 และสถานที่ที่เป็นเชิงประจักษ์ตายตัวเหมือนประวัติศาสตร์ ด้วยเหตุนี้
 ทำให้การผลิตซ้ำตำนานในแต่ละยุคสมัยแม้ใจความจะยังอยู่แต่รายละเอียด
 ปลีกย่อยสามารถคลาดเคลื่อน หรือเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละ
 วัฒนธรรม ตามระยะเวลา หรือตามประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เล่าหรือ
 ผู้ฟังที่จะรับรู้และตีความต่อบทที่แตกต่างกันไป ตัวแรงปฏิกิริยาที่จะไม่
 พุดถึงก็ได้ คือตัวสื่อบันเทิงที่ผลิตซ้ำความเชื่อกึ่งของตำนานที่ได้
 เปลี่ยนสถานะของตำนานให้มีตัวตนผสมผสานข้อเท็จจริงจนทำให้เส้น
 แบ่งระหว่างสองอย่างนี้เริ่มพร่าเลือน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เรายังเห็น
 บทความที่ว่าเอเลี่ยนสร้างพีระมิด หรือพระพุทธรูปเจ้าประสูติที่เมืองไทย
 อยู่ ไม่ใช่เพราะมีหลักฐานเชิงประจักษ์ซะทีเดียว แต่เพราะบางครั้งคน
 บางคนเลือกที่จะเชื่อตำนาน เรื่องต่วยตูน หรือสิ่งที่จินตนาการขึ้น
 เพราะมันทำให้ประวัติศาสตร์โรแมนติกมากขึ้นเสียมากกว่า อาจฟังดู

แล้วนำปวดหัว แต่ถ้ามองในอีกมุมหนึ่ง สิ่งต่างๆเหล่านี้ถือเป็นการตีความทางเลือกอีกมุมมองหนึ่ง (ซึ่งการจะเชื่อ หรือไม่เชื่อนั้นยกให้เป็นวิจรรณญาณแต่ละบุคคลไป) สะท้อนให้เห็นว่ากระแสการรับรู้ประวัติศาสตร์แบบที่ยึดติดกับบันทึกหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ในฐานะข้อเท็จจริงโดยลำพังนั้นไม่อาจตอบโจทย์กับโลกหลังสมัยใหม่ (Post-Modern) อีกต่อไป

คำถามที่ตามมาภายใต้ความสัมพันธ์ที่คลุมเครือ ใครคือคนที่ตอบได้ว่าอะไรคือข้อเท็จจริง? แน่นอนว่าถ้าตอบแบบกำปั้นทุบดิน คงต้องตอบว่าในทัศนะของนักวิชาการที่มีองค์ความรู้เป็นหัวใจในการชี้ว่าอะไรถูกอะไรไม่ใช่ในประวัติศาสตร์อยู่บ่อยครั้ง ในด้านข้อเท็จจริง การทำงานประวัติศาสตร์ต่างจากตำนานในด้านการยึดหลักฐานซึ่งปรากฏเชิงประจักษ์ และแนวทางการวิเคราะห์ทางวิชาการที่ผ่านการตรวจสอบถกเถียงจนได้รับการยอมรับ อาจพูดได้ไม่เต็มปากว่าประวัติศาสตร์เป็นงานวิทยาศาสตร์ (อย่างน้อยผมก็ไม่เคยเห็นใครเรียกตัวเองแบบนั้น) ดังนั้นสิ่งที่ผลิตออกมาก็สามารถจัดเป็นข้อเท็จจริงที่ยากจะปฏิเสธพลังของความเป็นประจักษ์นิยมทำให้ประวัติศาสตร์ถูกใช้เป็นเครื่องมือสถาปนาอำนาจทางการเมืองมาตั้งแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน ประวัติศาสตร์นั้นเป็นเครื่องมือขึ้นโปรดของชนชั้นปกครอง ซึ่งมักถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างจิตสำนึกร่วมกันแก่ประชากรในรัฐ มาร์กาเร็ต แมคมิลเลน (Margaret MacMillan) ได้กล่าวถึงการบิดเบือนและใช้งานประวัติศาสตร์โดยอำนาจรัฐ โดยกล่าวว่าประวัติศาสตร์นิพนธ์ส่วนมากมักถูกตั้งบรรทัดฐาน และควบคุมบิดเบือนเนื้อหาโดยชนชั้นปกครองทั้งทางตรงหรือทางอ้อม โดยบางครั้งละเลยข้อเท็จจริงและใช้หลักฐานประวัติศาสตร์ตีความตามแนวคิดที่ตัวเองต้องการ ประวัติศาสตร์ที่ถูกเขียนขึ้นโดยชนชั้นปกครองจึงเป็นที่มาของ ‘ประวัติศาสตร์กระแสหลัก’ หรือโครงเรื่องหลัก (Canonical) ที่รัฐบาล หรือชนชั้นนำของประเทศ อยากให้ประชาชนเชื่อว่าอดีตควรเป็นอย่างไร การปรากฏตัวของประวัติศาสตร์กระแสหลักมักปรากฏในรูปแบบเรียน ผ่านสื่อ propaganda หรือสื่อบันเทิง soft-power อื่นๆ ส่งผลให้ประวัติศาสตร์แขนงนี้ถูกปลูกฝังอยู่ในความคิดประชากรไม่ต่างกับโปรแกรมที่ถูก set default ว่านั่นคือประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้น และกีดกันชุดความรู้อื่นๆที่นอกเหนือหรือขัดแย้งกับสิ่งที่รัฐเสนอเป็นเพียงประวัติศาสตร์นอกขนบ (Non-Canonical)

ซึ่งมีบทบาทในฐานะประวัติศาสตร์ทางเลือก (Alternative History) ไม่ใช่องค์ความรู้หลักที่ประชาชนควรจะรับรู้ การผูกขาดการตีความและการเขียนประวัติศาสตร์โดยรัฐในยุคก่อนโลกาภิวัตน์ ส่งผลโดยตรงให้ประชาชนในยุคสมัยที่ช่องทางสื่อสารยังไม่เปิดกว้าง เชื่อชุดข้อมูลที่รัฐบาลป้อนให้แทบจะโดยปราศจากการตั้งคำถามหรือวิพากษ์วิจารณ์ว่าสิ่งนั้นถูกครอบงำโดยมายาคติที่ถูกสร้างขึ้นโดยชนชั้นนำหรือไม่ ดังนั้น เอาเข้าจริงแล้วนักประวัติศาสตร์หรือนักวิชาการก็ไม่ได้พึงพาได้เสียหมดเสมอไป เพราะต่อให้นักประวัติศาสตร์จะพยายามยึดหลักการในการมองประวัติศาสตร์ให้เป็นภววิสัย (Objectivity) แค่นั้นก็ตาม แต่ก็ประจักษ์อยู่แล้วว่าคนที่กำหนดว่าควรเขียนประวัติศาสตร์อย่างไรไมใช่นักประวัติศาสตร์ แต่เป็นชนชั้นปกครองที่จับมือนักประวัติศาสตร์ว่าต้องการให้เขียนอย่างไรมากกว่า

หากมองเป็นกระจกสะท้อนกลับกัน กระบวนการสร้างโครงเรื่องหลัก (Canonical Narrative) ของการเขียนประวัติศาสตร์คงถูกถอดไปเป็นกระบวนการสร้าง Lore ใน Pop-Culture เช่นเดียวกัน การสร้าง Lore ยืนอยู่บนพื้นฐานของแนวทางหลัก หรือ 'Canon' ที่เป็นเนื้อหาที่ถูกต้องอย่างเป็นทางการ โดยถูกกำหนด และชี้นำโดยผู้ผลิต หรือบริษัทที่จัดจำหน่ายว่าสิ่งใดคือเนื้อหาที่ได้รับการรับรองอย่างถูกต้อง แต่ในบางครั้ง แนวทางหลักนั้นไม่ตอบสนองกับความต้องการของแฟน ๆ เสมอไป เช่นความลุ่มลึกของตัวละคร เนื้อหาบางส่วนบางตอนที่ขาดหาย หรือความสัมพันธ์ตัวละครที่ไม่ได้ตั้งใจ การเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ต และการท่องเว็บบอร์ดซึ่งสร้างคอมมูนิตี้ให้แก่แฟน ๆ ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรม 'Fanon' หรือ การสร้าง 'Folksonomy' หรือเนื้อหาส่วนขยายที่เกิดขึ้นจากการเขียนขึ้นเองของแฟน ๆ ในส่วนที่ผู้ผลิตยังไม่ได้ทำ หรือทำไปแล้วแต่ไม่ถูกใจแฟน ๆ ขึ้นมา โดยสามารถเป็นได้ตั้งแต่การเขียนขึ้นโดยอิงจากข้อมูล Canon เพื่อเติมเต็มช่องว่างที่ขาดหายไปของเนื้อเรื่อง ไปจนถึงการสร้างเนื้อเรื่องใหม่ที่อาจไม่อิงกับโครงเรื่องหลักใดๆเลยก็ได้ ในทางทฤษฎีแล้วเมื่อไม่ได้รับการรับรองจากผู้ผลิต 'Fan-Fic' จัดเป็นวรรณกรรมสมมติที่บางทีแทบไม่มีผลเรื่องลิขสิทธิ์ หรือไม่ส่งผลกระทบกับโครงเรื่องหลักเลย แต่กรณีในกลุ่มผู้อ่านขยายตัวจนกลายเป็นวัฒนธรรมย่อย (Sub-Culture) Fan-Fic กลับกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือการขับเคลื่อนวัฒนธรรมแฟนด้อม (Fandom)

ที่ได้รับความสำคัญทัดเทียมโครงเรื่องหลัก ซึ่งกระบวนการที่จะนำไปสู่ตรงนั้นไม่ได้กำหนดจากคนๆเดียว แต่ต้องได้รับการยอมรับจากคอมมูนิตีทั้งในแง่ของความถูกต้องของเนื้อหาที่อิงจากโครงเรื่องหลัก รวมไปถึงเนื้อหาที่มีคุณภาพ งาน Fan-Fic นั้นจึงจะได้รับการยอมรับในคอมมูนิตีในระดับ Lore ได้

กรณีดังกล่าวเช่น Legends ของสตาร์วอร์ส (Star Wars) หรือเนื้อหา Lore เก่าของสตาร์วอร์ส ก่อนที่ดิสนีย์จะเข้าซื้อกิจการจาก Lucasfilm และสร้างโครงเรื่องหลักขึ้นมาใหม่ เดิม Lore ของสตาร์วอร์สถูกสร้างโดยอิงจากภาพยนตร์ไตรภาคเดิม 3 ภาค เพื่อลบช่องโหว่ในไทม์ไลน์ และสร้างมิติความต่อเนื่องใหม่ให้แก่เรื่องราวในจักรวาลสตาร์วอร์ส เรื่องราวเหล่านี้มักปรากฏในรูปของหนังสือการ์ตูนคอมมิก นวนิยาย และวิดีโอเกม จนเกิดเป็น Lore ใหม่ๆเช่น สงครามยูซานหว่อง นิยายเจไดใหม่ของลุค สกายวอล์คเกอร์ หรือ ฮาน โซโลเป็นเจได เป็นต้น เรื่องราวเหล่านี้ถึงแม้ปัจจุบันจะถูกดิสนีย์ปฏิเสธให้อยู่ในโครงเรื่องหลัก แต่ปัจจุบันเรื่องราวดังกล่าวยังได้รับการพูดถึงและยอมรับจากแฟนสตาร์วอร์สเดนตายจนถึงทุกวันนี้ กระบวนการดังกล่าวที่สร้างเรื่องราวและ Lore โดยปราศจากการครอบงำหรือสร้างมายาคติโดยกลุ่มๆหนึ่งเรียกว่า สัญญาประชาธิปไตย (Semiotic Democracy) หรือการตีความอย่างมีกระบวนการประชาธิปไตยโดยกลุ่มคนที่อยู่ในวัฒนธรรมนั้นจะเป็นผู้ตัดสิน ซึ่ง Lore ที่ผ่านกระบวนการดังกล่าวในบางคราวถูกจัดเป็น Official Lore สำหรับแฟนๆโดยปริยายไปเลยก็เกิดขึ้นได้ พลังของ Fan-Fic จึงเป็นกระบวนการมีส่วนร่วมที่เชื่อมแฟนๆเข้ากับ Pop-Culture ผ่านการสร้างหรือเพิ่มเติมเรื่องราวที่ผสมผสานตัวตนของเขาเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมนั้นๆ

แน่นอนว่าแต่ละวัฒนธรรมมีแนวทางการตอบกลับกระบวนการมีส่วนร่วมของแฟนๆที่แตกต่างกัน หากสื่อนั้นปราศจากลิขสิทธิ์และกลายเป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ก็มีความเป็นไปได้สำหรับการสร้างสรรค์ Lore ที่ไร้ขีดจำกัด แต่สำหรับสื่อบางประเภทที่ยังอยู่ภายใต้ลิขสิทธิ์หรือการจัดการโดยองค์กรใดองค์กรหนึ่ง อาจมีการรับมือกับกระบวนการมีส่วนร่วมของ Fandom ที่แตกต่างกันออกไป เช่น วัฒนธรรมสตาร์เทรค (Star Trek) ที่ถึงแม้จะเริ่มกลับมาขีดเส้นโครง

เรื่องหลักเพื่อผลิตซีรีส์ใหม่ แต่ก็ไม่ได้ทอดทิ้ง Fan-Fic หรือ Lore โดยเหล่า Trekkies ซึ่งขับเคลื่อนคอมมูนิตี้ของวัฒนธรรมนี้มาตลอด ด้วยบริบทของซีรีส์ที่วางอยู่บนพหุจักรวาลทำให้สามารถหาที่ทางในการจัดหาพื้นที่ของสื่อโดยแฟน ๆ ให้อยู่ในโลกที่เรียกว่า Memory Alpha ซึ่งถึงแม้จะไม่ได้อยู่ในโครงเรื่องหลักโดยตรง แต่ก็ยังถือว่าสิ่งที่แฟน ๆ สร้างขึ้นยังเป็นส่วนหนึ่งของจักรวาลสตาร์เทรค และสัมพันธ์กับโครงเรื่องหลักในฐานะปริจักรวาล หรือจักรวาลทางเลือก ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ถึงแม้จะไม่ได้ถูกเล่าออกมาในสื่อหลัก แต่ก็ยังถูกบอกเล่าจากบรรดาแฟน ๆ และผู้พัฒนาในฐานะสิ่งที่แฟน ๆ สร้างขึ้น แต่ก็ไม่ใช่ว่าทุกที่หรือทุกเรื่องที่จะอ้างแขนต้อนรับ ในบางกรณีที่ผู้ผลิตเล็งเห็นว่ากระบวนการมีส่วนร่วมนั้นไม่เป็นไปตามทางที่ผู้ผลิตตั้งใจ ผู้ผลิตก็สามารถที่จะขีดเส้นแบ่งและผลักให้กระบวนการมีส่วนร่วมนี้เป็นเพียงผลงาน Non-Canon ที่ไม่สามารถอ้างอิง และไม่มีพื้นที่ใดๆ ให้แก่พื้นที่สร้างสรรค์เช่นกัน

การขีดเส้นแบ่งและปฏิเสธกระบวนการมีส่วนร่วมนี้ นำมาสู่กระบวนการการติดต่อข้อมูลและสถาปนาชุดข้อมูลหลักขึ้นมาใหม่ เครื่องมือสำคัญของผู้ผลิตที่ถือสิทธิ์ในการขีดเส้นความคิดสร้างสรรค์คือการล้างเรื่องราวที่ไม่ต้องการออกไปเพื่อสร้างและกำหนดชุดข้อมูลโครงเรื่องหลักขึ้นมาใหม่ โดยปฏิเสธหรือลดความสำคัญของพล็อตเรื่องเก๋าราวกับว่าไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนเพื่อลดข้อก้ำกัในการสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว กระบวนการนี้เรียกว่า 'Retroactive continuity' หรือเรียกสั้นๆ ได้ว่า 'Retcon' ซึ่งเป็นกระบวนการที่นิยมใช้ในการสร้างความชัดเจนให้แก่โครงเรื่องหลักในหนังสือการ์ตูนคอมมิค ตัวอย่างเช่น สตาร์วอร์สที่ปฏิเสธการมีอยู่ของ Legends และสร้างโครงเรื่องหลักขึ้นมาใหม่ราวกับเรื่องราวเดิมไม่เคยเกิดขึ้น ก็เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ Retcon เช่นกัน

สะท้อนกลับมาในมุมมองทางวิชาการ ในยุคปัจจุบันคนมีทางเลือกบริโภคหรือรับรู้ประวัติศาสตร์ผ่านช่องทางที่หลากหลายมากขึ้นโดยไม่จำกัดแค่ มุมมองประวัติศาสตร์กระแสหลักที่รัฐต้องการนำเสนอเสมอไป ทั้งทางสื่อบันเทิง ภาพยนตร์ วิดีโอเกม หรือโซเชียลมีเดีย ความเบ่งบานของแนวคิดประชาธิปไตยและความเป็นปัจเจกทางความคิดที่มากขึ้น ส่งผลให้เกิดการพยายามตีความและการเขียนประวัติศาสตร์แนวใหม่ที่ไม่ยึด

ติดอยู่กับไม้บรรทัดของรัฐ และแพร่กระจายในแขนงความคิดต่างๆ มากขึ้น เช่น ประเด็นเรื่องเชื้อชาติ การต่อสู้ทางชนชั้น แนวคิดสตรีนิยม ท้องถิ่นนิยม หรือกลุ่มความหลากหลายทางเพศ ฯลฯ กล่าวคือหากแต่ก่อนประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือหลักของรัฐและชนชั้นนำในการสร้างจิตสำนึกร่วมกันของประชาชนผ่านประวัติศาสตร์กระแสหลักที่ผลักดันให้ประวัติศาสตร์ในมิติอื่นๆ เป็นเพียงเรื่องเล่าหรือตำนานซึ่งไม่มีน้ำหนักทางวิชาการ ในตอนนี้ประวัติศาสตร์กลับกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างพื้นที่และมอบพลังแก่คลื่นทางความคิดและเคลื่อนไหวทางสังคมของประชาชนและเกิดการเขียนเล่าประวัติศาสตร์ในแง่มุมที่หลากหลายมากขึ้น รวมไปถึงการวิพากษ์แนวคิดการศึกษาและตีความประวัติศาสตร์บางแนวคิดในสมัยก่อนที่ถูกเขียนขึ้นจากบรรทัดฐานทางสังคมที่ “ล้าสมัย” ไปแล้ว ซึ่งแนวคิดการศึกษาที่เปลี่ยนไปทำให้ปัจจุบันมีการกลับไปสำรวจเนื้อหาบางส่วนของประวัติศาสตร์กระแสหลัก เริ่มพบหลักฐานใหม่ๆ แนวคิดการวิพากษ์การตีความใหม่ๆ จนในบางครั้งนำไปสู่การเรียกร้องให้มีการปรับแก้เนื้อหาบางส่วนให้ตรงกับหลักฐานใหม่ หรือบางครั้งการปรับแก้ก็เกิดจากการตีความเก่านั้นส่งผลกระทบกับประเด็นความละเอียดอ่อนทางสังคม เช่น เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ชนชั้น เพศสภาพ ให้เข้ากับค่านิยมสังคมในปัจจุบัน ซึ่งในบางครั้งนำไปสู่การวิพากษ์ ถอดบทเรียนให้กับผู้สนับสนุนคลื่นเคลื่อนไหวดังกล่าว รวมไปถึงการเรียกร้องให้แก้ไขบทเรียน หรือเพิ่มเนื้อหาประวัติศาสตร์บางส่วน เพื่อเติมเรื่องราวในบางมิติที่ขาดหาย หรือลดทอนคุณค่าความศักดิ์สิทธิ์ของประวัติศาสตร์บางส่วนที่ถูกสร้างขึ้นจากมายาคติเดิม กรณีศึกษาที่เห็นได้ชัดในมูฟเมนต์ #Blacklivesmatter ที่สร้างความตระหนักและก่อให้เกิดกระแสการทบทวนและแก้ไขประวัติศาสตร์บางส่วนให้บอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการกดขี่ และการลดทอนคุณค่าของชาวแอฟริกันอเมริกัน ที่ชนชั้นนำผิวขาวในอเมริกาเลือกที่จะไม่กล่าวถึงให้มากขึ้น การวิพากษ์และพยายามสถาปนาชุดความรู้ใหม่ รวมไปถึงการพยายามปฏิเสธชุดความคิดวิเคราะห์เดิมที่ถูกครอบด้วยกรอบมายาคติจักรวรรดินิยมในงานเขียนประวัติศาสตร์กระแสหลัก คงคล้ายกับเป็นการพยายาม Retcon ประวัติศาสตร์ชุดเก่า และแทนที่ด้วยคลื่นการศึกษาประวัติศาสตร์สมัยใหม่ ที่หลากหลายและเปิดรับกับมิติทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และกระบวนการมีส่วนร่วมจากคนหลายภาคส่วนมากขึ้น แต่ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ที่ถูกเขียนโดยรัฐ

ซึ่งยึดถือเป็นแกนหลัก หรือประวัติศาสตร์ที่ถูกเขียนโดยปัจเจกเพื่อ
 หลีกหนีจากแกนหลัก สิ่งที่เราทำให้เรามองเห็นได้คือแท้จริงแล้วงาน
 เขียนประวัติศาสตร์ล้วนเต็มไปด้วยอัตวิสัย (Subjectivity) ไม่ว่าจะด้วย
 อัตวิสัยโดยปัจเจกบุคคล หรือโดยตัวโครงสร้างสังคมที่เป็นคนกุมบังเหียน
 ว่าควรเขียนประวัติศาสตร์ให้ไปในทิศทางใด อัตวิสัยดังกล่าวสามารถ
 ปราบปรามได้หลายรูปแบบ ทั้งการเลือกใช้หลักฐานเฉพาะชั้น การตัดหรือ
 เลือกจะไม่กล่าวถึงส่วนใดส่วนหนึ่งที่ขัดแย้งกับจุดประสงค์ หรือเปลี่ยน
 ให้อยู่ในรูปแบบของการอ้างสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้ เช่นตำนาน หรือเรื่องเล่า
 เรื่องลือ ความทรงจำและมุมมองส่วนบุคคลที่ไม่สามารถตรวจสอบได้
 หรืออีกวิธีหนึ่งคือการตีความอดีตโดยใช้มุมมอง ณ ขณะนั้นเป็น
 ไม่บรรทัด โดยไม่มีใครควรญาคำนี้ถึงบริบทองค์ความรู้ สังคมและ
 วัฒนธรรมในอดีต ผลที่ตามมาคืออาจส่งผลให้เกิดความเข้าใจคลาด
 เคลื่อนจนส่งผลกระทบยาวและสร้างมายาคติใหม่ขึ้นไปเรื่อยๆได้เช่นกัน
 ผลกระทบจากสื่อบันเทิงและวัฒนธรรมการบริโภคที่ทำลายเส้นแบ่ง
 ระหว่างตำนานกับข้อเท็จจริง ตัวเลือกการรับรู้และเรียนรู้ประวัติศาสตร์
 ทางเลือกที่หลากหลายไม่ต่างกับผักในซูเปอร์มาร์เก็ต ปัจจุบันเราอาจ
 สลับบทบาทจากประวัติศาสตร์กำหนดทิศทาง แนวคิดของมนุษย์ แต่อาจ
 เป็นเราต่างหากที่กำหนดประวัติศาสตร์ให้กำหนดความคิดของมนุษย์

ไม่มีคำตอบที่ชัดเจน ว่ามีงานเขียนประวัติศาสตร์ที่ปราศจากอัตวิสัย
 หรือไม่อยู่ภายใต้มายาคติใดๆอยู่หรือไม่? หากประวัติศาสตร์ถูกเขียน
 และนิยามโดยมนุษย์ ประวัติศาสตร์ก็ไม่ต่างอะไรกับงานสร้างสรรค์ชิ้น
 หนึ่ง ที่ต้องผ่านการเปลี่ยนแปลง วิพากษ์ และแก้ไขทำความเข้าใจกัน
 ใหม่เรื่อยๆเสมอ เนื่องจากมิติทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อนของมนุษย์ อดีต
 จึงเหมือนการต่อจิ๊กซอว์ปริศนาที่ไม่มีวันสิ้นสุด และตั้งแต่เฮโรโดตัส
 จนถึงเด็กจิ้มไอแพดบนรถไฟฟ้า ผมเชื่อว่ามนุษยชาติก็ยังไม่เห็นว่าเมื่อ
 ต่อครบทั้งหมดหน้าตาอดีตของมนุษย์ควรมีหน้าตาเป็นอย่างไร

บรรณานุกรม

หนังสือ

Herodotus (1987). *The History*, translated by David Gren. University of Chicago Press.

Margaret MacMillan (2008), *The Dangerous Games : The uses and abuses of History*. Modern Library.

Roy A. Rappaport (1999). *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge University Press.

บทความ

Alan Dundes (1969). "The Devolutionary Premise in Folklore Theory". *Journal of the Folklore Institute*. 6 (1)

Peter Munz (1956). "History and Myth". *The Philosophical Quarterly*, Volume 6, Issue 22, January 1956.

Peter Heehs (1994), "Myth History, and Theory", *History and Theory*, Vol. 33, No. 1, February 1994.

Olivia Chirobocea (2017), "Perspectives on the Relation between History and Fiction", *Philologica Jassyensia*, 2 (26).

Kristina Busse & Karen Hellekson (2005), *Fan Fiction and Fan communities in the age of the internet: New Essays*.