



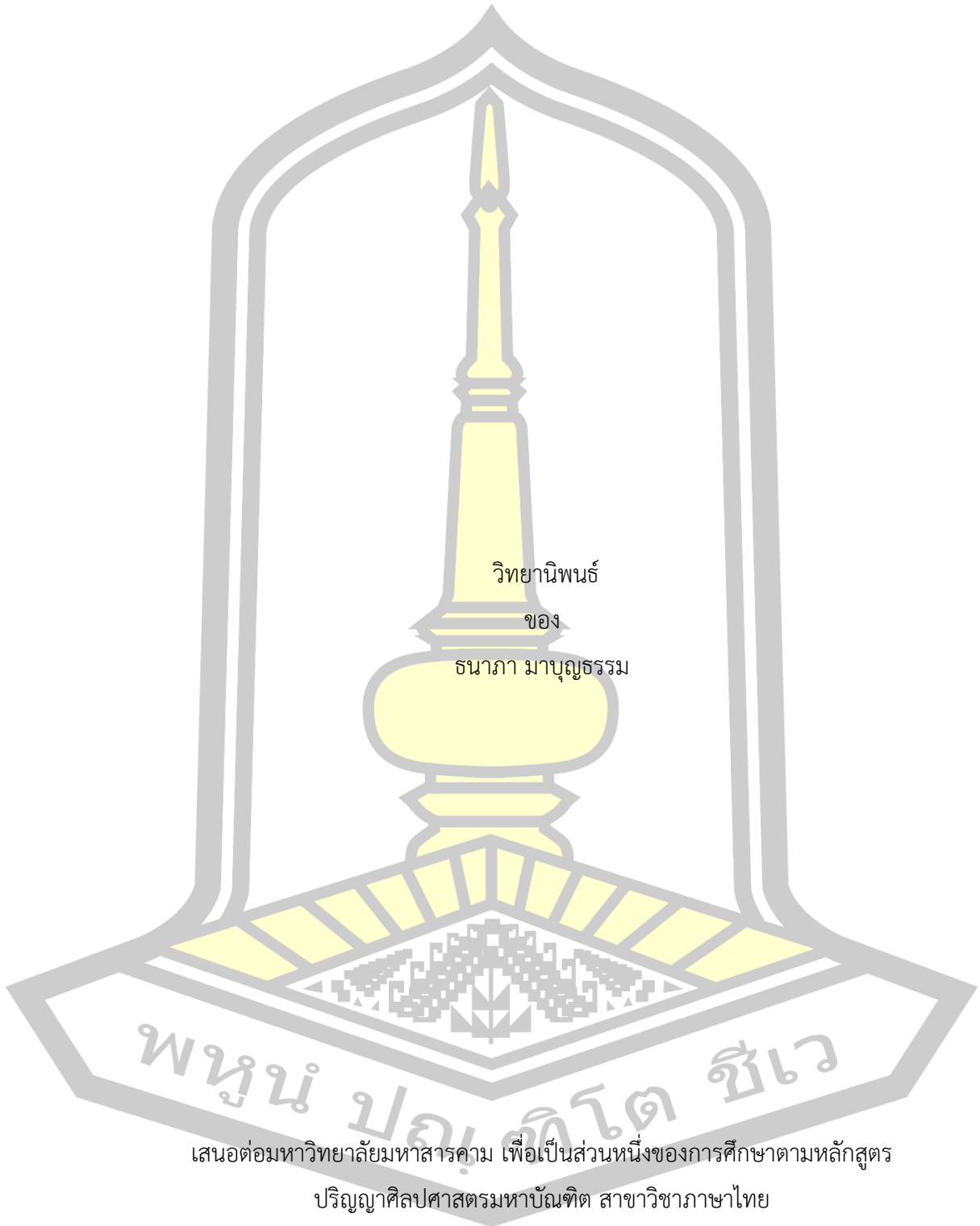
อนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

วิทยานิพนธ์  
ของ  
ธนาภา มาบุญธรรม

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย  
มิถุนายน 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.



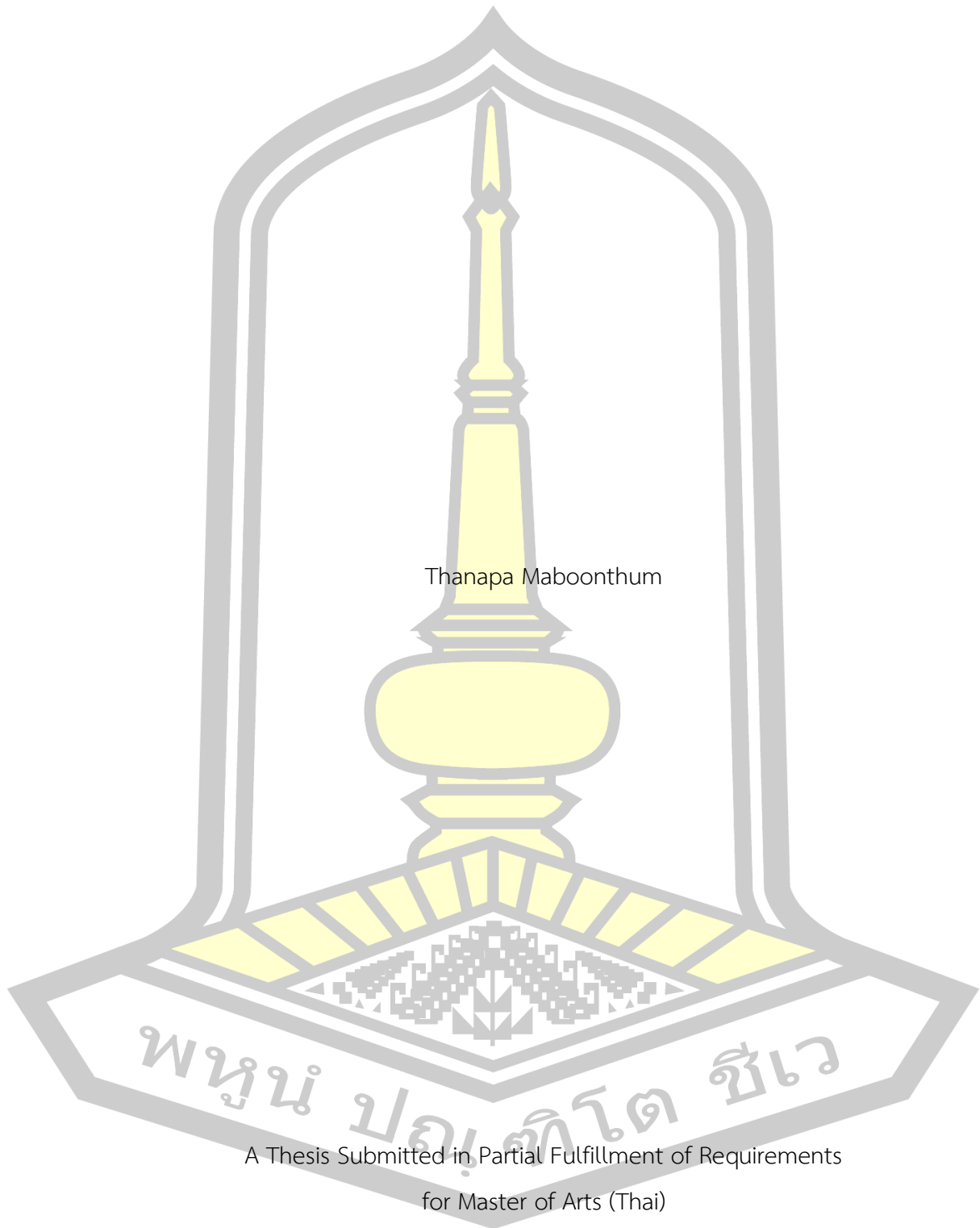
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มิถุนายน 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Motifs and Tale Type in Loychine's horror narrative



Thanapa Maboonthum

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements  
for Master of Arts (Thai)

June 2025

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวธนาภา มาบุญธรรม แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

( ผศ. ดร. กীরติ ณะไชย )

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

( รศ. ดร. นิตยา วรรณกิติร์ )

..... กรรมการ

( ผศ. ดร. ราชนัย นิลวรรณภา )

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

( ผศ. ดร. มารศรี สอทิพย์ )

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....  
( รศ. ดร. นิตยา วรรณกิติร์ )

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

.....  
( ผศ. ดร. พลเดช เขาวรัตน์ )

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

<b>ชื่อเรื่อง</b>	อนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.		
<b>ผู้วิจัย</b>	ธนาภา มาบุญธรรม		
<b>อาจารย์ที่ปรึกษา</b>	รองศาสตราจารย์ ดร. นิตยา วรรณกิติร์		
<b>ปริญญา</b>	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	<b>สาขาวิชา</b>	ภาษาไทย
<b>มหาวิทยาลัย</b>	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	<b>ปีที่พิมพ์</b>	2568

### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. จากเรื่องเล่าสยองขวัญขนาดสั้นทั้งหมดของลอยชาย. เป็นจำนวน 93 เรื่อง

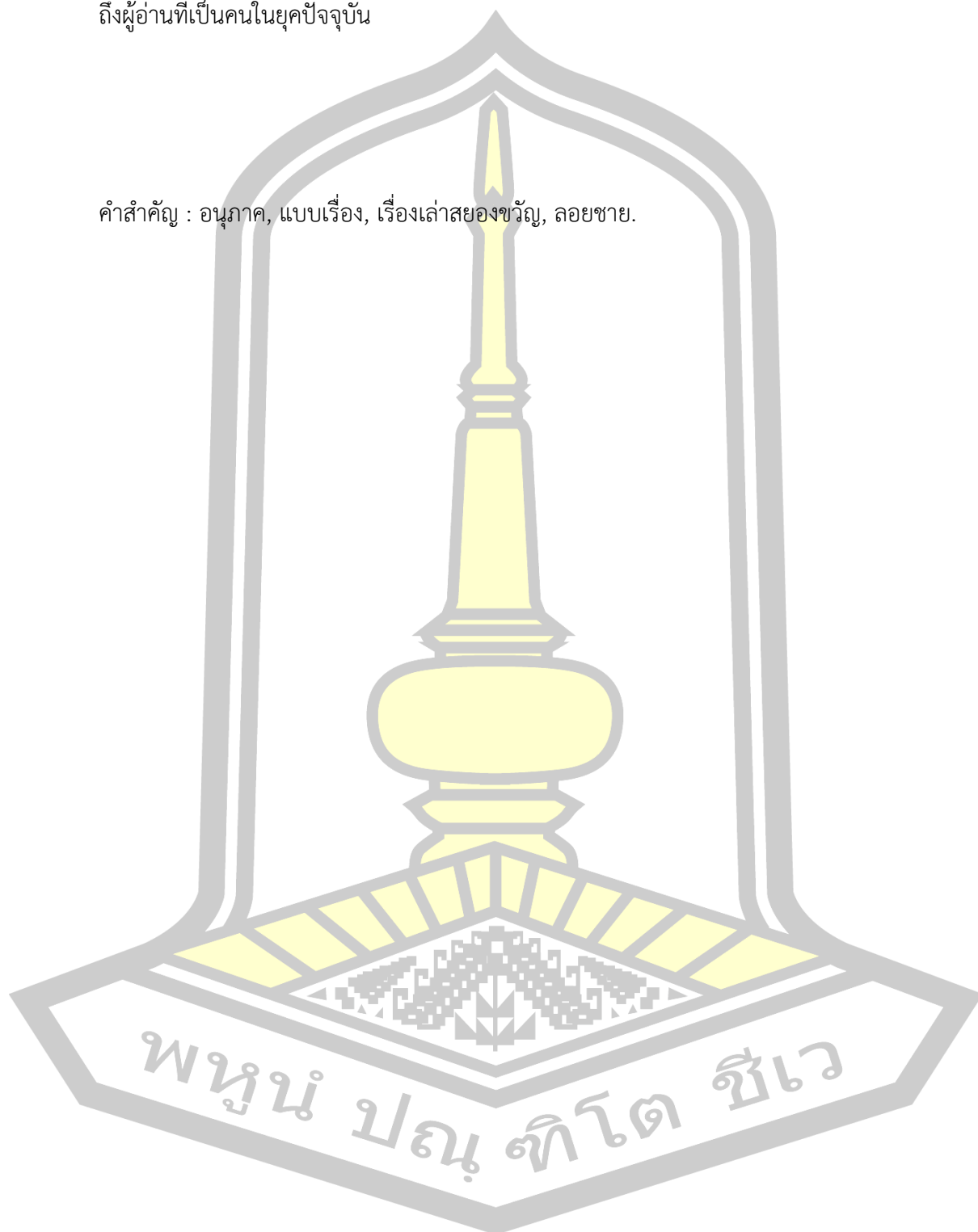
ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ 1) อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ ได้แก่ อนุภาควิญญาณ อนุภาคการพบเจอวิญญาณ อนุภาคการถูกหลอกหลอน อนุภาคการถูกแผ่ร่าง อนุภาคการรับมือกับวิญญาณ 2) อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ได้แก่ อนุภาคผู้ถูกคุณไสย อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ อนุภาควัตถุธาตุ อนุภาคการถูกคุณไสย อนุภาคการแก้คุณไสย และ 3) อนุภาคเหนือธรรมชาติ ได้แก่ อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก อนุภาคนักบวช อนุภาคเทพ อนุภาคสัตว์วิเศษ อนุภาควัตถุมงคล อนุภาคเครื่องรางของขลัง อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ส่วนแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. สามารถจำแนกโดยจำแนกออกได้เป็น 13 แบบเรื่อง ได้แก่ 1) แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ 2) แบบเรื่องกฎแห่งกรรม 3) แบบเรื่องหลังความตาย 4) แบบเรื่องประสบการณ์ขนหัวลุก 5) แบบเรื่องผีในบ้าน 6) แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ 7) แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ 8) แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ 9) แบบเรื่องแก้คุณไสย 10) แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์ 11) แบบเรื่องรับขันธ์ 12) แบบเรื่องผู้มีสัมผัสที่หก และ 13) แบบเรื่องเบ็ดเตล็ด

อนุภาคและแบบเรื่องต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. มีส่วนในการสร้างความสยองขวัญและความสมเหตุสมผลในแต่ละเรื่องราว ทำให้เรื่องราวนั้น ๆ มีที่มาที่ไป มีความแปลกแตกต่างไปในแต่ละเรื่องเล่า สร้างความน่าสนใจควบคู่ไปกับความสยองขวัญ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ แนวคิดและแง่มุมบางอย่างของสังคมไทยผ่านเรื่องเล่าสยองขวัญเหล่านั้นซึ่งเป็นสื่อ

สยองขวัญสมัยใหม่แต่ยังคงสืบทอดความเชื่อดั้งเดิมอันคงอยู่ในสังคมไทยมาตั้งแต่อดีตให้ถูกส่งต่อไปถึงผู้อ่านที่เป็นคนในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ : อนุภาค, แบบเรื่อง, เรื่องเล่าสยองขวัญ, ลอยชาย.



**TITLE** Motifs and Tale Type in Loychine's horror narrative  
**AUTHOR** Thanapa Maboonthum  
**ADVISORS** Associate Professor Nittaya Wannakit , Ph.D.  
**DEGREE** Master of Arts **MAJOR** Thai  
**UNIVERSITY** Mahasarakham **YEAR** 2025  
 University

### ABSTRACT

This thesis aims to study the motifs and tale types in the horror narratives of Loychine, based on 93 short horror narratives.

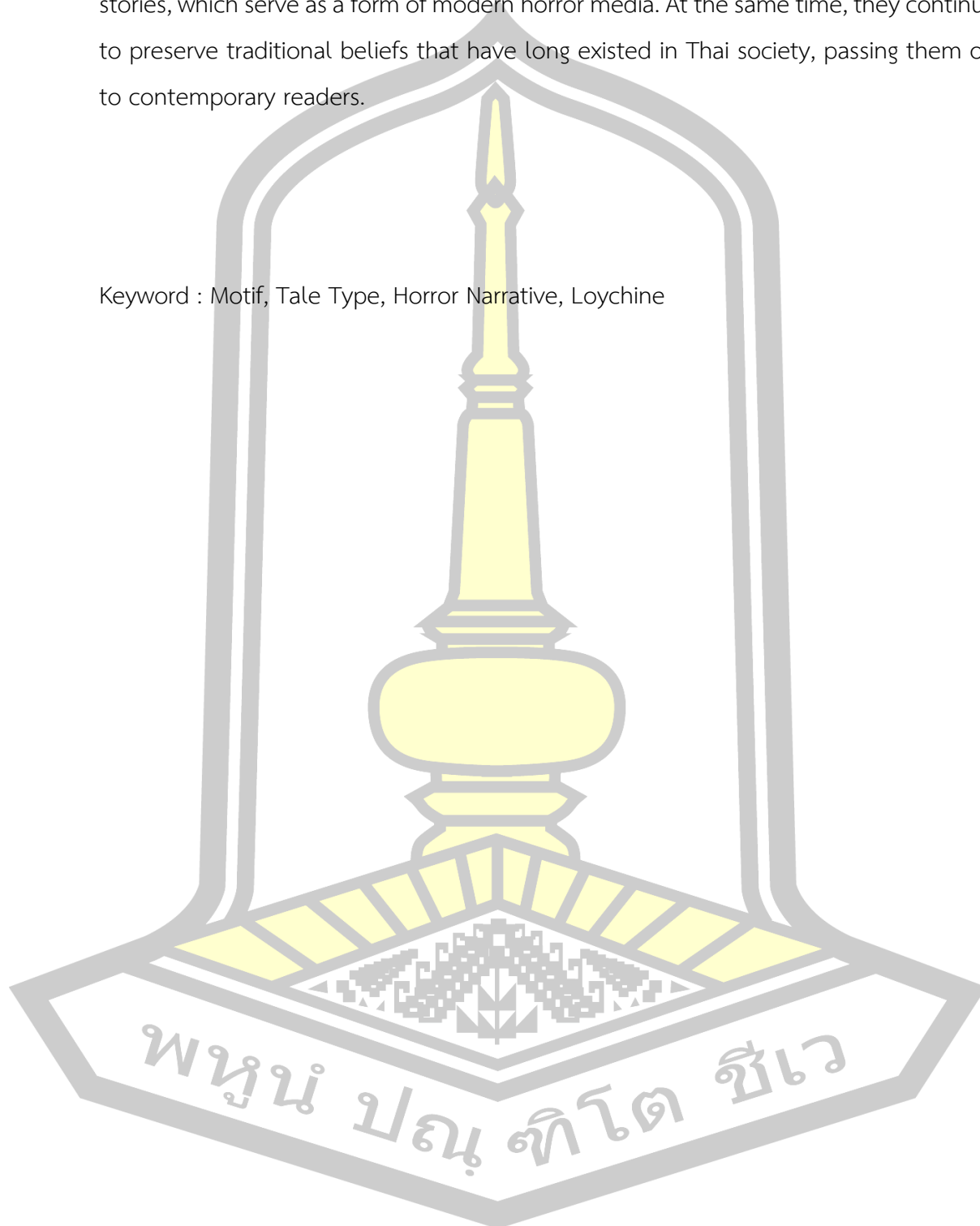
The study found that the motifs in Loychine's horror narratives can be categorized into three main groups: 1) Motifs related to spirits, including motifs of spirits, encounters with spirits, hauntings, possession, and coping with spirits; 2) Motifs related to witchcraft, including motifs of individuals cursed by black magic, users of witchcraft, people involved with witchcraft, cursed objects, being cursed, and breaking curses; and 3) Supernatural motifs, including motifs of individuals with a sixth sense, monks, deities, mythical animals, sacred objects, amulets, and communication with supernatural beings.

The tale types in Loychine's horror narratives can be classified into 13 categories: 1) Tales of karmic relationships; 2) Tales of the law of karma; 3) Tales of the afterlife; 4) Tales of spine-chilling experiences 5) Tales of ghosts in the house; 6) Tales of conversations with spirits; 7) Tales of helping spirits; 8) Tales of dealing with spirits; 9) Tales of countering black magic; 10) Tales of harmful effects from occult practices; 11) Tales of receiving the five aggregates; 12) Tales of people with the sixth sense; and 13) Miscellaneous tales.

The motifs and tale types that appear in Loychine horror stories contribute to creating horror and coherence in each narrative. They give each story a background and distinctiveness, making the tales both intriguing and frightening. Moreover, they

reflect certain beliefs, ideas, and perspectives of Thai society through these horror stories, which serve as a form of modern horror media. At the same time, they continue to preserve traditional beliefs that have long existed in Thai society, passing them on to contemporary readers.

Keyword : Motif, Tale Type, Horror Narrative, Loychine



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยด้วยความกรุณาช่วยเหลือจากรองศาสตราจารย์ ดร. นิตยา วรรณกิติร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขข้อบกพร่องและจุดผิดพลาดใน วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่งตั้งแต่ต้นจนประสบผลสำเร็จออกมาด้วยดี ผู้ศึกษาขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กীরติ ณะไชย ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มารศรี สอทิพย์ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ราชนย์ นิลวรรณภา อาจารย์บัณฑิตประจำ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณการสนับสนุนจากครอบครัว และขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ นิสิตในที่ปรึกษาเดียวกัน ที่ได้ให้กำลังใจ และร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตั้งแต่ปีแรกจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังขอขอบคุณผู้มีส่วน ช่วยเหลือคนอื่น ๆ แต่ไม่ได้กล่าวถึงทั้งหมดมา ณ ที่นี้ด้วย

ธนาภา มาบุญธรรม

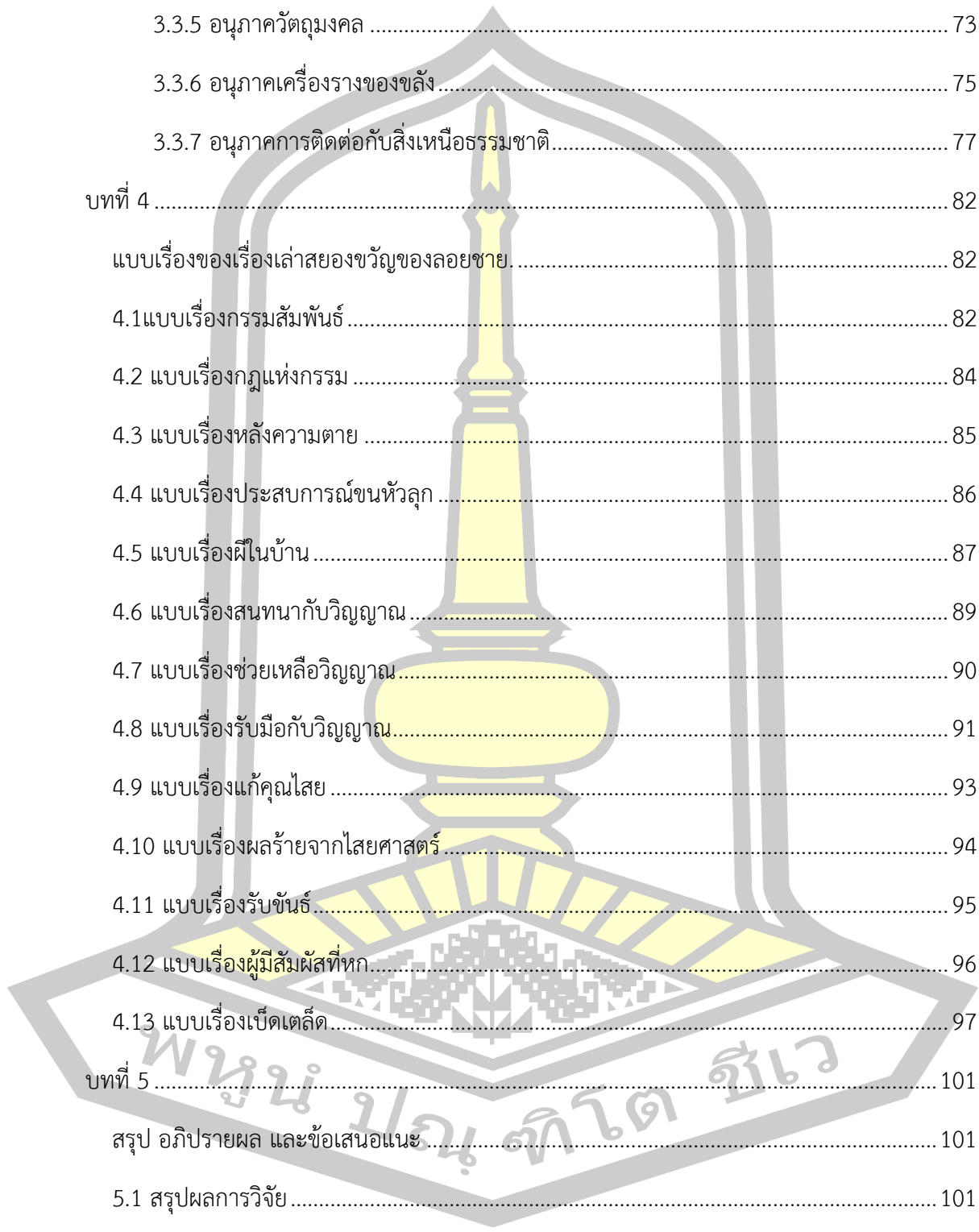


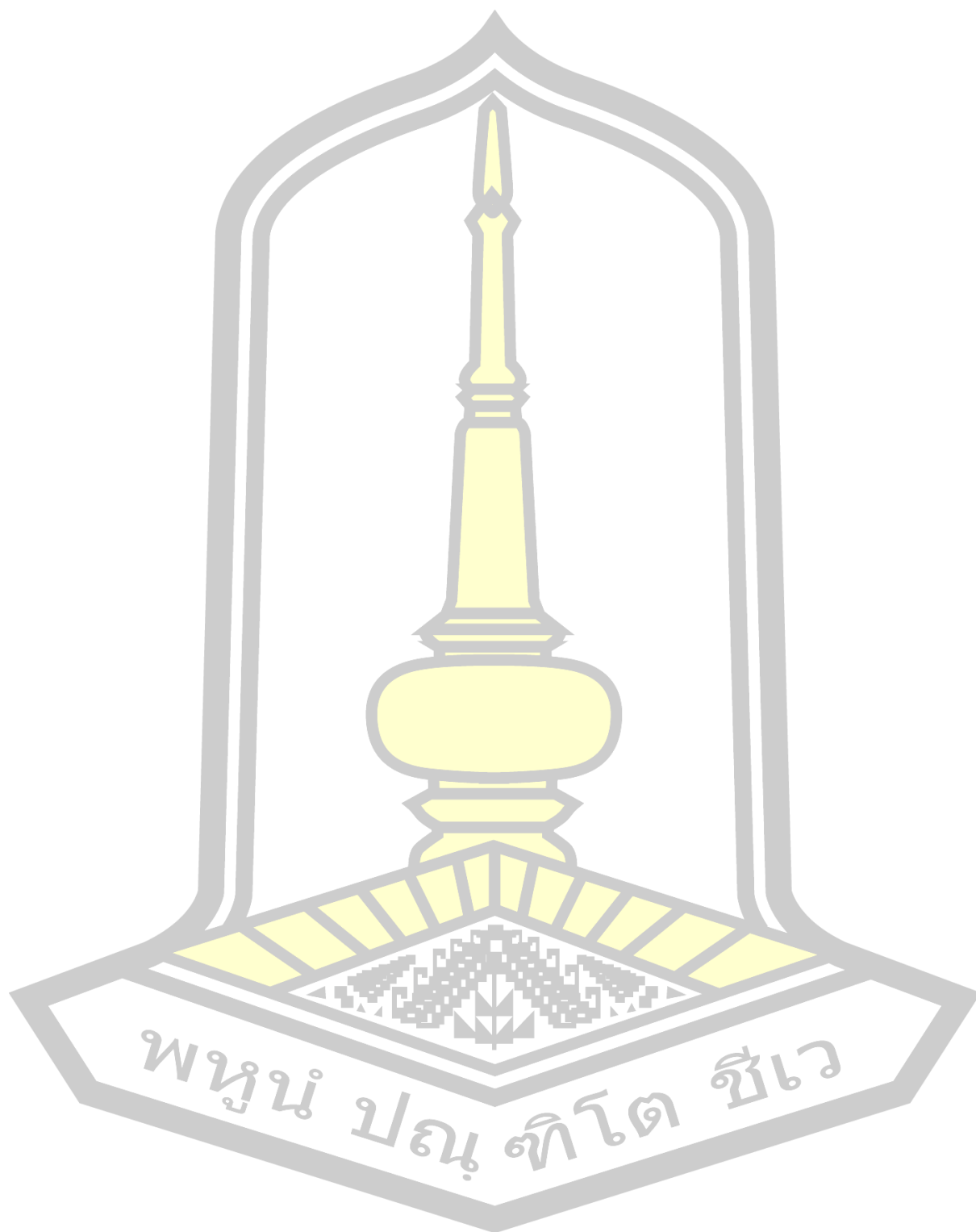
## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
บทที่ 1 .....	1
บทนำ .....	1
1.1 ภูมิหลัง.....	1
1.2 คำถามหลักในการวิจัย .....	6
1.3 ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	9
1.6 ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ .....	11
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
1.9 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	11
บทที่ 2 .....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	12
2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค.....	12
2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค.....	12
2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค .....	14
2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง .....	20

2.2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง .....	20
2.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง .....	22
2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ .....	26
2.3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ .....	26
2.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ .....	28
บทที่ 3 .....	35
อนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย .....	35
3.1 อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ .....	36
3.1.1 อนุภาควิญญาณ .....	36
3.1.2 อนุภาคการพบเจอวิญญาณ .....	39
3.1.3 อนุภาคการถูกหลอกหลอน .....	44
3.1.4 อนุภาคการถูกแฝงร่าง .....	46
3.1.5 อนุภาคการรับมือกับวิญญาณ .....	48
3.2 อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ .....	51
3.2.1 อนุภาคผู้ถูกคุณไสย .....	51
3.2.2 อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ .....	53
3.2.3 อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ .....	55
3.2.4 อนุภาควัตถุอาถรรพ์ .....	57
3.2.5 อนุภาคการถูกคุณไสย .....	59
3.2.6 อนุภาคการแก้คุณไสย .....	62
3.3 อนุภาคเหนือธรรมชาติ .....	64
3.3.1 อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก .....	65
3.3.2 อนุภาคนักบวช .....	67
3.3.3 อนุภาคเทพ .....	69

3.3.4 อนุภาคสัตว์วิเศษ .....	71
3.3.5 อนุภาควัตถุมงคล .....	73
3.3.6 อนุภาคเครื่องรางของขลัง .....	75
3.3.7 อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ.....	77
บทที่ 4 .....	82
แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.....	82
4.1 แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ .....	82
4.2 แบบเรื่องกฎแห่งกรรม .....	84
4.3 แบบเรื่องหลังความตาย .....	85
4.4 แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูก .....	86
4.5 แบบเรื่องผีในบ้าน .....	87
4.6 แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ .....	89
4.7 แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ.....	90
4.8 แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ.....	91
4.9 แบบเรื่องแก้คุณไสย .....	93
4.10 แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์.....	94
4.11 แบบเรื่องรับขันธุ์.....	95
4.12 แบบเรื่องผู้มีสัมผัสที่หก.....	96
4.13 แบบเรื่องเบ็ดเตล็ด.....	97
บทที่ 5 .....	101
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	101
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	101
5.2 อภิปรายผลการวิจัย .....	102
บรรณานุกรม.....	107





# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ภูมิหลัง

เรื่องเล่า (Narrative) คือ การนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์เริ่มต้นจนถึงสถานการณ์ตอนจบ โดยอิงกับการกระทำของตัวละครในกรอบสถานที่และเวลา (นพพร ประชากุล, 2552) เรื่องเล่าประเภทหนึ่งซึ่งได้รับความสนใจและเล่าขานสืบทอดต่อกันมาคือเรื่องเล่าสยองขวัญ อันเป็นเรื่องเล่าประเภทที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ฟังหรือผู้อ่าน โดยวิสิฐ อรุณรัตน์นันท (2552) ที่ได้อธิบายไว้ว่าที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบเรื่องสยองขวัญเป็นเพราะคนในสังคมยังคงปรารถนาที่จะสัมผัสเรื่องราวเร้นลับเหล่านี้ ส่งผลให้ระบบความเชื่อแบบวิญาณนิยมยังสามารถดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้ ดังจะเห็นได้จากปรากฏการณ์ที่เรื่องเล่าประเภทนี้ปรากฏและคงอยู่ในหลายประเทศทั่วโลก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ในเรื่องเล่าของชาวญี่ปุ่นมีเรื่องเล่าที่เล่าถึง *โคะดะมะ* ว่าเป็นวิญญาณแห่งป่า มองด้วยตาเปล่าไม่เห็น มักจะเกิดกับต้นไม้ที่มีอายุมาก ๆ (กองบรรณาธิการนานมีบุ๊คส์, 2556) ในเรื่องเล่าของชาวจีนเล่าถึงผีน้ำ ชาวจีนเชื่อกันว่าผีน้ำคือวิญญาณของคนที่จมน้ำตาย (กองบรรณาธิการนานมีบุ๊คส์, 2556) ในเรื่องเล่าของชาวยุโรปเล่าถึง *Bloody Mary* เป็นผีของแม่ที่ถูกฆาตกรรมเป็นสาเหตุให้เธอเสียชีวิตและซึ่มเศร้าจนตัดสิ้นใจจบชีวิตตัวเองที่หน้ากระจก (กองบรรณาธิการนานมีบุ๊คส์, 2556) เป็นต้น

ในประเทศไทยเองก็มีเรื่องเล่าประเภทรูปร่างเช่นเดียวกัน โดยมีทั้งเรื่องเล่าที่อยู่ในความเชื่อของคนไทยทั่วประเทศ เช่น ผีเปรต ผีกระสือ ผีกระหัง นางตานี เป็นต้น และเรื่องเฉพาะภาค เช่น ผีฟ้าในเรื่องเล่าของภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผีลวงในเรื่องเล่าของภาคใต้ เป็นต้น ลักษณะความเชื่อเรื่องผีที่มีร่วมกันนี้สัมพันธ์กับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน (Motif-Index of Folk Literature) ของสตีท ทอมป์สัน (Stith Thompson) ในหมวด *E คนตาย* ซึ่งมีหมวดย่อยคือ *E200-E599 ผีและผู้หวาดผวาคืนอื่น ๆ* อันแสดงให้เห็นถึงความเป็นสากลของของความเชื่อเรื่องผีในหลายวัฒนธรรมทั่วโลก

เรื่องเล่าสยองขวัญในตัวอย่างข้างต้นมักมีการปรากฏตัวของภูตผีปีศาจ วิญญาณ หรือสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกหวาดกลัวให้กับผู้รับฟังได้แม้ว่าผู้ฟังจะไม่เคยได้พบกับผีหรือวิญญาณมาก่อนก็ตาม ที่เป็นเช่นนั้นได้เป็นเพราะผู้ฟังมีความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ดังที่ประคอง นิมมานเหมินท์ (2543) ได้กล่าวไว้ว่า เอกเซล โอลริก (Axel Olrik) นักคติชนวิทยาชาวเดนมาร์กได้เสนอกฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านเรื่องความสมเหตุสมผลในนิทานไว้ว่า ในนิทานพื้นบ้านอาจมีเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องประหลาดมหัศจรรย์ เรื่องอภินิหาร เรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์ แต่เรื่องดังกล่าวมีความสมเหตุสมผลในตัวของมันเอง ผู้ฟังยอมรับได้

เรื่องเล่าสยองขวัญมีการปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลาและรูปแบบสังคม มีช่องทางการเผยแพร่หลากหลายขึ้น อีกทั้งจากเดิมที่ในอดีตเล่าต่อกันเพื่อสร้างความหวาดกลัวหรือความสยองขวัญก็กลายมาเป็นหนึ่งในสิ่งบันเทิงในยุคปัจจุบัน รูปแบบเรื่องเล่าจากเรื่องมุขปาฐะก็มีเรื่องเล่าที่เป็นลายลักษณ์อักษร หรือแม้กระทั่งทำให้เกิดสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญใหม่ ๆ ขึ้น ถึงรูปแบบจะเปลี่ยนไปแต่สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญยังคงทำหน้าที่หลักอย่างหนึ่งที่แตกต่างไปจากสื่อบันเทิงคดีตระกูลอื่น ๆ (Genre) นั่นก็คือการสร้างความน่ากลัว น่าขยะแขยง สะอิดสะเอียน ให้แก่ผู้รับสาร (ธนัท อนุรักษ์, 2555) เมื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนสมัยใหม่เครือข่ายสังคมดังกล่าวก็ได้เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการเล่าเรื่องเล่าสยองขวัญ ที่ไม่เพียงทำให้เรื่องเล่าในปัจจุบันเข้าถึงได้ง่าย แต่ยังแสดงให้เห็นว่าแม้ยุคสมัยจะเปลี่ยนผ่านไปแต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงเหลืออยู่ภายในสังคม สอดคล้องกับ คมกฤษ อุตี้เต็กคง (2560) ที่ได้กล่าวว่า แม้เทคโนโลยีจะไปไกลขนาดไหน เรายังคงมีรายการผีๆ จิตสัมผัส และมีพิธีกรรมอีกมากมายมหาศาลที่ยังมีคนทำอยู่ [...] ยิ่งวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีในบ้านเราเจริญเท่าไร ก็น่าอัศจรรย์ใจที่ดูเหมือนเทคโนโลยีเหล่านั้นจะถูกนำมาใช้ความเชื่อมากยิ่งขึ้น

มีเรื่องเล่าสยองขวัญรวมถึงนักเขียนและนักเล่าเรื่องเหล่านั้นจำนวนไม่น้อยที่โด่งดังขึ้นมาจากการเผยแพร่เรื่องเล่าสยองขวัญบนช่องทางออนไลน์ โดยที่หนึ่งในนั้นคือนักเขียนเจ้าของนามปากกา ลอยชาย. ลอยชาย.เป็นที่รู้จักขึ้นมาจากการเล่าเรื่องสยองขวัญบนเว็บไซต์พันทิป จากการสืบค้นเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2567 ผู้วิจัยพบว่าเรื่องเล่าสยองขวัญที่มียอดการแสดงความคิดเห็นมากที่สุดคือเรื่อง *บางสิ่ง...ที่สูญหาย* จำนวน 1082 ความคิดเห็น และมียอดถูกใจมากที่สุด 346 ครั้ง ในเรื่อง *อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ* เรื่องเล่าของลอยชาย.ทำให้เขากลายเป็นที่รู้จักจนกระทั่งได้รับการติดต่อจากสำนักพิมพ์โพไซฟา ทำให้มีเรื่องสั้นและนวนิยายที่ลอยชาย.เขียนกับสำนักพิมพ์โพไซฟาทั้งหมด 6 เล่ม คือ นัยน์มาร สาปสถิต ดุจวิญญา เรื่องเล่าหลังควันรูป เรื่องเล่าหลังควันรูป 2 และเรื่องเล่าหลังควันรูป 3 อีกทั้งยังมีผลงานปรากฏในรวมเรื่องสั้นชุดอื่น ๆ ของสำนักพิมพ์ นอกจากนี้แล้วยังมีการเขียนเรื่องเล่าสยองขวัญบนเว็บไซต์รีดอไรต์และยังได้รับความสนใจจากนักอ่านมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งล้วนแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ชวนให้ติดตาม

ผลงานส่วนใหญ่ของลอยชาย.เป็นเรื่องเล่าสยองขวัญที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกที่ไม่ไกลตัวมากนัก เนื่องจากล้วนอยู่ในความเชื่อของชาวไทยจึงสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้โดยง่าย ลอยชาย.มักเล่าเรื่องของผู้ที่ได้พบเจอสิ่งเหนือธรรมชาติ เรื่องผี ความเชื่อและไสยศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งศาล การดูดวง การทำคุณไสย การเลี้ยงผี การใช้เครื่องรางของขลังต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ อันโดดเด่นและทำให้เรื่องราวมีเอกลักษณ์เหล่านี้เองที่สร้างความโดดเด่นให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ซึ่งทำให้เรื่องเล่าสยองขวัญของเขาได้รับความสนใจจากผู้อ่านจำนวนมาก และลักษณะการแพร่หลายทั่วไปรวมถึงได้รับความสนใจจากผู้อ่านจำนวนไม่น้อยนี้เองที่ทำให้สามารถกล่าวได้ว่าเรื่อง

เล่าสยองขวัญของลอยชาย.ก็นับเป็นหนึ่งในสื่อประชานิยมในวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture)

ประคอง นิมมานเหมินท์ (2543) กล่าวถึงอนุภาคไว้ว่า อนุภาค (motif) หมายถึงองค์ประกอบเล็กๆ ในนิทานที่มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษซึ่งทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอดต่ออนุภาคแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ตัวละคร วัตถุสิ่งของ และเหตุการณ์หรือพฤติกรรม และ ศิราพร ฤณกลาง (2552) ยังได้กล่าวไว้ว่า หากวิเคราะห์ท่อนุภาคแล้วก็จะนำไปสู่ความเข้าใจธรรมชาติของข้อมูลที่เป็นนิทาน ธรรมชาติและวัฒนธรรมของมนุษย์ได้

อนุภาคไม่เพียงปรากฏในนิทานหรือตำนานเท่านั้น ทว่ายังปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ที่นำเสนอหลายเรื่อง อย่างเช่นเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

ครั้งหนึ่งคนในหมู่บ้านเคยเข้ามาหาของป่า เบียดเบียนชีวิตในป่า จนบางครั้งกรรมก็ตามทัน พวกเขาต้องแลกกับสิ่งที่เขาเอาไป มันมาจากกรรมของเขา ไม่มีใครทำให้เขาตายทั้งสิ้น

แต่แล้วคนในหมู่บ้านก็คิดว่าคงเป็นผีसाงที่มาทำร้าย จึงทำการเผาป่าทั้งหมดในส่วนที่เป็นที่หากิน ไม่ใช่เขาทั้งลูก พวกเขาเผาทุกอย่างและทำพิธีสวดส่ง นอกจากนั้นยังทำสะกดเอาไว้อีกด้วย

ผมได้ฟังอย่างนั้นจึงค่อยเข้าใจว่ามันเกิดอะไรขึ้น แต่สิ่งที่ทำให้เกิดเสื่อสมิงตนนี้นั้นมา ความแค้นที่มากพอให้สร้างรูปของจิตได้นั้น คงต้องฟังต่อไป

ในวันที่ไฟไหม้ทั่วทั้งป่า สัตว์น้อยใหญ่พากันตายไปทีละตัว ๆ เธอคือเสือที่มีลูกมีครอบครัวไม่ต่างจากมนุษย์ เธอทำได้แค่เฝ้าดูลูก ๆ ที่น่ารักของเธอถูกไฟคลอกตายอย่างทรมาน เสียงร้องของลูก ๆ เธอในวันนั้นดังเข้ามาในหัวผมจนกลืนน้ำตาไว้ไม่อยู่ เธอไม่ได้ตายในทันทีเธอแคโดนไฟไหม้บางส่วนแต่ก็เป็นแผลถาวร สุดท้ายเธอก็ตาย แต่ก่อนจะตายนั่นเธอเต็มไปด้วยความโกรธต่อสิ่งที่เกิดขึ้น

วิญญาณสัตว์หลาย ๆ ดวงเริ่มหลอหลอมกลายเป็นตัวตนที่เรียกว่า สมิง นี้เพื่อมาทวงสิ่งที่พวกเขาถูกรักษา คนในหมู่บ้านก็เหมือนลูกหลานที่พวกเขาเสียไป เขามาทวงถาม เพื่อบอกกล่าว และสั่งสอน ว่าเราทำสิ่งใดลงไปกับพวกเขา

(เรื่อง...ผีสางๆ (ต่อ))

จากตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นถึงอนุภาคตัวละครมนุษย์ คือ เสื่อสมิง ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปจากเสื่อสมิงในความเชื่อของไทยที่เชื่อว่าเสื่อสมิงเกิดจากไสยศาสตร์ หรือเกิดจากเสือที่กินมนุษย์เข้าไปมากจนสามารถกลายเป็นมนุษย์ได้ โดยลอยชาย.ได้มีการสร้างตัวละครเสื่อสมิงให้เกิดจากวิญญาณสัตว์ป่ามากมายที่ถูกมนุษย์คร่าชีวิตจึงโกรธแค้นและหลอมรวมเข้าด้วยกัน โดยมีจุด

สังเกตอยู่ที่แม่เสื้อสีส้มในเรื่องนี้จะมีร่างเป็นเสื้อแต่ก็ไม่ได้ใช้วิธีปลอมตัวเป็นมนุษย์เพื่อล่องหนเหยื่อเหมือนในเรื่องเล่าสยองขวัญหลาย ๆ เรื่อง ทว่ากลับใช้วิธีสิงสู่ชาวบ้านในหมู่บ้านและพารา่งนั้นหายเข้าไปในป่าเพื่อเอาชีวิตเป็นการแก้แค้นต่อสิ่งที่ชาวบ้านในอดีตเคยทำกับพวกตน ถือเป็น การสร้างอนุภาคตัวละครเสื้อสีส้มให้มีความแปลกแตกต่างไปจากในความเชื่อดั้งเดิม และมีการสร้างเรื่องราว รวมถึงมูลเหตุที่ทำให้มนุษย์ตนนี้ออกอาละวาดขึ้นมาได้อย่างน่าสนใจ

นอกจากความน่าสนใจในเรื่องของอนุภาคแล้ว เรื่องเล่าของลอยชายยังน่าสนใจในเรื่องแบบเรื่อง ตามที่ เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร (2529) ให้ความหมายของแบบเรื่องไว้ว่าเป็น โครงสร้างของโครงเรื่องซึ่งประกอบด้วยลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญอันทำให้นิทานเรื่องหนึ่งต่างจากนิทานเรื่องอื่น ๆ แบบเรื่องจะบอกให้รู้ว่านิทานเรื่องนั้นหรือตอนนั้นเกี่ยวกับใคร มีพฤติกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญอย่างไร เกิดขึ้นบ้าง ซึ่งสามารถนำมาใช้ศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกันได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

พีณีได้รับบ้านเป็นมรดกต่อจากญาติที่เสียชีวิตไป เมื่อย้ายเข้าไปอยู่พีณีก็พบและถูกสิ่งลึกลับวิญญานผู้หญิงคนหนึ่ง เธอคนนั้นเป็นเจ้าของกรรมนายเวรของพีณี เนื่องจากในชาติก่อนพีณีเคยกักขังและทำร้ายผู้หญิงคนนั้น จึงไม่สามารถทำอะไรได้นอกจากผ่อนหนักให้เป็นเบา พีณีปฏิบัติธรรมอุทิศส่วนกุศลให้เธอเรื่อยมาจนได้พบกับผู้บรรยายและเล่าเรื่องราวให้ฟัง ผู้บรรยายได้ไปที่บ้านพีณีที่ตั้งใจจะจัดการเรื่องให้จบลง วิญญานตนนั้นยังเหลือสิ่งที่ต้องการอยู่ นั่นคือลูก ทุกคนได้ยินเสียงดังมาจากบริเวณหนึ่งพีณีจึงไปลงมือขุดตรงนั้นด้วยตนเองจนพบกะโหลกเด็กที่ถูกสะกดไว้อยู่ วิญญานเด็กคนนั้นได้ทวนรับพาไป แต่วิญญานผู้หญิงยังตามติดพีณีอยู่ โดยที่พีณีเองก็ตั้งใจจะทำบุญให้เธอต่อไป

(สรุปเรื่อง จะกี่ชาติ... เขาจะรอ)

ตัวอย่าง

พีทอปพบเรื่องแปลกใจบ้านหลังใหม่ เขาได้ยินเสียงดังรอบ ๆ บ้าน ประตูเปิดแง้มเองทั้งที่พ่อแม่ออกไปข้างนอก รวมถึงวิญญานหญิงสาวคนหนึ่ง ซึ่งเมื่อไปดูดวงแล้วหมอดูบอกว่าเธอตามเขาคนเดียว เพราะอย่างนั้นพ่อกับแม่ถึงไม่รับรู้ด้วย พีทอปปรึกษากับผู้บรรยายและพาไปที่บ้าน ผู้บรรยายพยายามสื่อสารกับเธอคนนั้น เธอเข้าสิงแม่ของพีทอปและนำไปนอกบ้าน เธอไปหยุดใต้ต้นไม้และชี้ที่ตรงนั้นให้พีทอปขุด เขาขุดพบโชตรวนเส้นหนึ่ง เมื่อวิญญานออกไปแล้วแม่ก็เล่าให้ฟังว่าเห็นพีทอปในอดีตทำอย่างไรกับเธอไว้บ้าง และสุดท้ายพีทอปก็ได้บวชให้เธอ

(สรุปเรื่อง ถึงเวลา... ทวง)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าเรื่องเล่าของขวัญทั้งสองเรื่องมีจุดร่วมเหมือนกัน นั่นก็คือ การย้ายเข้าไปอยู่ในที่พักอาศัยใหม่และได้พบกับการหลอกหลอนของดวงวิญญาณ ก่อนนำไปสู่การเปิดเผยว่าดวงวิญญาณนั้นแท้จริงแล้วก็คือตัวละครเจ้ากรรมนายเวรของตัวละครผีและที่ทอปที่อยู่ ที่นั่นมาก่อนแล้วเพื่อรอเวลาทวงคืน นำไปสู่การเฉลยความจริงในอดีตและทำบุญทดแทนให้กับเจ้ากรรมนายเวร ซึ่งทั้งสองเรื่องมีอนุภาคเหตุการณ์ที่โดดเด่นเดียวกัน คือ การเผชิญหน้ากับเจ้ากรรมนายเวรของตน จนสามารถจัดเป็นแบบเรื่องเดียวกันได้ นั่นคือแบบเรื่องเจ้ากรรมนายเวร

ที่ผ่านมามีการศึกษาอนุภาคในตัวบทต่าง ๆ แล้วหลายเรื่อง เช่น รัชชานนท์ จิตรีสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ศึกษาเรื่อง “อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา” ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคที่โดดเด่นและมีผลต่อการดำเนินเรื่องมี 2 หมวดใหญ่ ได้แก่ หมวด ก คืออนุภาคการหลอกหลอน และหมวด ข คืออนุภาคการรับมือกับผี จากการศึกษาอนุภาคการหลอกหลอนและการรับมือผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงชุดความคิดของมนุษย์ในเรื่องผีที่มาหลอกหลอนคน ทำให้คนต้องหาวิธีการรับมือกับผีที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าสยองขวัญ แต่ก็ยังปรากฏเรื่องเล่าสยองขวัญบางเรื่องที่เป็นความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างคนกับผี คือ อนุภาคการช่วยเหลือของคนกับผี และอนุภาคการให้รางวัลของคนกับผี ซึ่งทำให้มีแนวเรื่องที่หลากหลาย และสร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นได้

และยังมีการศึกษาแบบเรื่องในตัวบทต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน เช่น ขวัญแก้ว งามโสภณ (2561) ศึกษาเรื่อง “เรื่องเล่าในรายการวิทยุเดอะ ซ็อก : ในฐานะนิทานผีในวัฒนธรรมประชานิยม” ผลการศึกษาพบว่าเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุเดอะ ซ็อก สามารถจำแนกแบบเรื่องได้ทั้งหมด 7 แบบเรื่อง คือ แบบเรื่องที่ 1 สถานที่เฮี้ยน แบบเรื่องที่ 2 เจอวิญญาณ แบบเรื่องที่ 3 สิ่งของผีสิง แบบเรื่องที่ 4 วิญญาณกลับบ้าน แบบเรื่องที่ 5 เครื่องรางของขลัง แบบเรื่องที่ 6 ตายแล้วฟื้น และแบบเรื่องที่ 7 คนเล่นของ แบบเรื่องเหล่านี้แสดงให้เห็นสูตรสำเร็จของเรื่องเล่าผีที่ผลิตซ้ำผ่านรายการวิทยุเดอะ ซ็อก และได้รับความนิยมจากผู้ฟังจนมีการผลิตซ้ำเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุเดอะ ซ็อก ผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ ทั้งนี้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังไม่พบว่ามีการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.เลยไม่ว่าด้วยวิธีการหรือในสาขาใด

จากความน่าสนใจต่าง ๆ รวมถึงจุดเด่นในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.ที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องเล่าของลอยชาย.ในฐานะสื่อประชานิยม ในด้านอนุภาคและแบบเรื่องเพื่อให้ทราบถึงลักษณะเด่นที่ทำให้เรื่องเล่าของนักเขียนเจ้าของนามปากกาดังกล่าวได้รับความสนใจจากผู้อ่านจนถึงปัจจุบัน รวมถึงเพื่อขยายขอบเขตการศึกษาทางคติชนวิทยา และเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

## 1.2 คำถามหลักในการวิจัย

1. ลอยชายมีการใช้อุณภูมิลักษณะใดบ้างในเรื่องเล่าสยองขวัญ และอุณภูมิที่ใช้มีผลต่อการสร้างแบบเรื่องลักษณะใดบ้างให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.
2. อุณภูมิและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชายทำให้เกิดลักษณะเด่นต่อเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.อย่างไร

## 1.3 ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอุณภูมิในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.
2. เพื่อศึกษาแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตที่จะศึกษา คือ เรื่องเล่าสยองขวัญและเรื่องสั้นแนวสยองขวัญทั้งหมดของลอยชาย. ตั้งแต่ธันวาคม 2557 ซึ่งเป็นเดือนที่เผยแพร่เรื่องเล่าเรื่องแรก ถึง กุมภาพันธ์ 2567 ซึ่งได้มีการเผยแพร่เรื่องเล่าล่าสุด ดังต่อไปนี้

### 1.4.1 เรื่องเล่าสยองขวัญ รวม 68 เรื่อง

จากเว็บไซต์พันทิป 60 เรื่อง

- |   |  |
|---|--|
| 1. ตอนนั้นปี 1 มั่นก็ตื่นะ ที่พิษณุโลก 55         | 2. อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ                     |
| 3. Side Story จาก 'อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ' | 4. Side Story 2 จาก 'อีกเรื่องเล่าจาก... ลูกพระนเรศ' |
| 5. เรื่องเล่า...จากต่างโลก                        | 6. ก็แค่...เรื่องเล่า                                |
| 7. สิ่งเหล่านี้...ยังมีอยู่                       | 8. อีกครั้ง...กับพระนเรศฯ                            |
| 9. คนเดินดิน...กับเส้นทางอีกสายหนึ่ง              | 10. คนเดินดิน...กับเส้นทางอีกสายหนึ่ง (ต่อ)          |
| 11. คนเดินดิน...กับเส้นทางอีกสายหนึ่ง (ต่อ 2)     | 12. บางสิ่ง...ที่สูญหาย                              |
| 13. ฟังก่อน....                                   | 14. คิดสักนิด...                                     |
| 15. บทพิสูจน์...บนความเชื่อ                       | 16. เจอบ้าง...อะไรบ้าง                               |
| 17. เวลานั้น...ใกล้มาถึง                          | 18. บ้านหลังนี้...ยังอบอุ่น                          |
| 19. นิทาน...จากความเงียบ                          | 20. เริ่ม...   |
| 21. รักนั้น...ไม่เคยจาง                           | 22. ต้นสาย...และ...ปลายทาง                           |

- 
23. อย่าลืม...ฉัน
24. เริ่ม...เสียที
25. ตายแล้ว...ไม่จบหรอก
26. คนจะตาย...ไม่ได้ตาย
27. ของฝาก...ที่ไม่อยากได้
28. ของคลัง...มันต้องลอง
29. ครอบครัว...ในบ้านเช่า
30. ด้วยรัก...และอาฆาต  
(เรื่องผี20+)
31. เอา...คืนมา
32. ผี(ใน)บ้าน...ผี(ใน)เรือน
33. ของรัก...นักสะสม
34. ถึงเวลา... ทวง
35. เวลา...ที่หยุดเดิน
36. คุณเชื่อเรื่อง 'แม่ชื่อ'  
หรือเปล่า?
37. จะกี่ชาติ... เขาจะรอ
38. ประสบการณ์ 'คนทำของ'
39. 'ยาม' วิกาล
40. 'เธอ' ในน้ำผี(ใน)บ้าน...ผี  
(ใน)เรือน
41. กลับ 'ป่าช้า' กันเถอะ
42. ประสบการณ์แสนแพงของ  
คนชอบ 'ดูดวง'
43. อาถรรพ์ 'ตาบเพชรฆาต'
44. 'เงาใคร' ในโรงแรม
45. ' ลูกผมผีเข้า '
46. ' บ้านผมไม่มีคนอยู่ '
47. แม้ความตาย...จะไม่แยกเรา (เรื่องผี 20+)
48. บ้าน...คนตาย
49. รอยต่อ...เบญจเพส
50. อีกเรื่องเล่า...จากลูกพระ  
นเรศ (เขียนใหม่)
51. เรื่อง...ผีๆต่างๆ
52. เรื่อง...ผีๆต่างๆ (ต่อ)
53. พี่ครับ...ผมเลี้ยงผี
54. สวัสดิ์(ผี)ใหม่
55. สะเดาะเคราะห์...ต่อชะตา
56. ตั้งศาลให้หน่อย...
57. คนขายโลง
58. ขายข้าว...ให้ใคร
59. ของเด็กเล่น...
60. ของเด็กเล่น... (ต่อ)

จากเว็บไซต์รักอะไรดี 8 เรื่อง

1. ใครคนนั้น... ที่รออยู่
2. ประสบการณ์แสนแพงของคนชอบ 'ดูดวง' (รีอัฟ)
3. หรือบังเอิญ
4. คืนเดือนมืด
5. ลูกผี...ลูกคน

6. หม้ายผมแดง
7. ชั่วโมงต้องสาป
8. คีนั่น...ฉันทาย

#### 1.4.2 เรื่องสั้น 21 เรื่อง

จากหนังสือรวมเรื่องสั้นของลอยชาย. 21 เรื่อง

- |                           |                   |           |                |
|---------------------------|-------------------|-----------|----------------|
| 1. เรื่องเล่าหลังควนรูป   | ตีพิมพ์ครั้งที่ 1 | พ.ศ. 2562 | จำนวน 7 เรื่อง |
| 2. เรื่องเล่าหลังควนรูป 2 | ตีพิมพ์ครั้งที่ 1 | พ.ศ. 2563 | จำนวน 6 เรื่อง |
| 3. เรื่องเล่าหลังควนรูป 3 | ตีพิมพ์ครั้งที่ 1 | พ.ศ. 2564 | จำนวน 8 เรื่อง |

จากหนังสือรวมเรื่องสั้นร่วมกับนักเขียนคนอื่น 4 เรื่อง

- |                             |  |           |
|-----------------------------|--|-----------|
| 1. อีกครั้งที่หลับตา        | จากหนังสือรวมเรื่องสั้น                            | พ.ศ. 2562 |
| 2. $21,038,400 - 1,440 = ?$ | จากหนังสือรวมเรื่องสั้น One day หนึ่งวันก่อนฉันทาย | พ.ศ. 2563 |
| 3. คีนที่ระลึก              | จากหนังสือรวมเรื่องสั้น คีน-กัก-ตาย                | พ.ศ. 2564 |
| 4. ยามฟ้าหม่น               | จากหนังสือรวมเรื่องสั้น คน-ผี-พิธี-กรรม            | พ.ศ. 2565 |

ซึ่งสามารถสรุปขอบเขตของการวิจัยเป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

ประเภท	จำนวน
<u>เรื่องเล่าสยองขวัญ</u>	
จากเว็บไซต์พันทิป ตั้งแต่ธันวาคม 2557 – กรกฎาคม 2564	60
จากเว็บไซต์รัศมีดอไรต์ ตั้งแต่กันยายน 2565 – มกราคม 2567	8
รวม	<u>68</u>
<u>เรื่องสั้น</u>	
จากหนังสือรวมเรื่องสั้นของลอยชาย.	21
จากหนังสือรวมเรื่องสั้นร่วมกับนักเขียนคนอื่น	4
รวม	<u>25</u>

## 1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องที่มีผลต่อการสร้างจุดเด่นให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

### 1.5.1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.5.1.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดหัวข้อในการศึกษา กำหนดข้อมูล และแนวทางการศึกษา

1.5.1.2 รวบรวมเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.บนเว็บไซต์พันทิป เรื่องเล่าสยองขวัญบนเว็บไซต์รีดอะไรต์ และเรื่องสั้นแนวสยองขวัญที่ตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์ซีพี

### 1.5.2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์วรรณกรรมของลอยชาย.ที่นำมาศึกษา ดังนี้

1.5.2.1 วิเคราะห์อนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

1.5.2.2 วิเคราะห์แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

### 1.5.3. ขั้นสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### 1.5.4. ขั้นนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

## 1.6 ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง อนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกออกเป็น 2 แนวคิดหลัก ดังนี้

### 1.6.1 แนวคิดเรื่องอนุภาค

อนุภาค คือ คือ หน่วยย่อยหรือองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในนิทาน ซึ่งมีลักษณะเด่น พิเศษ แปลก สะดุดตา หรืออาจจะเป็นเรื่องธรรมดาสามัญก็ได้แต่ต้องมีพลังจนสามารถกระทบใจหรือดึงดูดใจให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังนึกถึงซ้ำ ๆ กระทั่งทำให้เกิดการจดจำและสืบทอดต่อกันมา เหตุที่องค์ประกอบในนิทานดังกล่าวได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่ง ๆ ได้ก็เพราะอนุภาคมีความไม่ธรรมดาและมีความน่าสนใจทางความคิดและจินตนาการแฝงอยู่ (Thompson, 1977 อ้างถึงใน นิตยา วรณกิตร์, 2563) องค์ประกอบที่จัดเป็นอนุภาค จำแนกได้ 3 ประเภท คือ

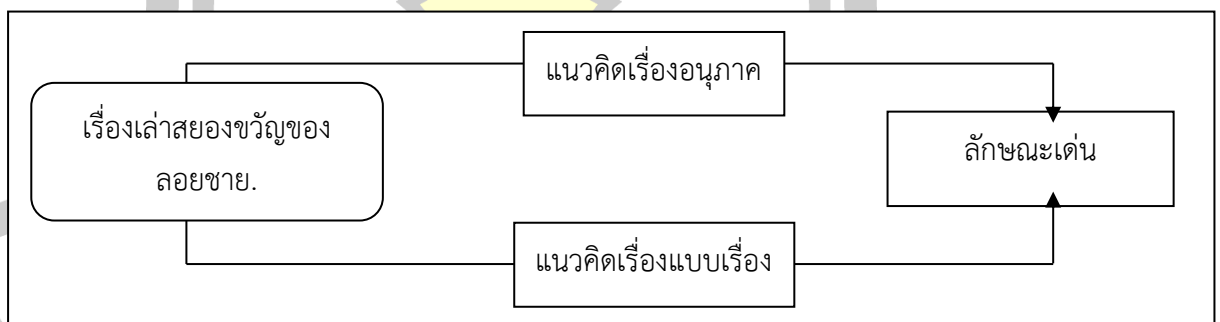
1. อนุภาคตัวละคร หมายถึงตัวละครที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะแปลกหรือพิเศษในด้านใดด้านหนึ่งผิดไปจากคนธรรมดาสามัญ ไม่ว่าจะเป็นด้านสถานะ รูปร่าง ลักษณะนิสัยใจคอ และความสามารถพิเศษ ยกตัวอย่างเช่น เทพเจ้า ยักษ์ นางฟ้า นางอัปสร เด็กอยู่ในหอยสังข์ พญานาค มังกร กินรี แมวพูดได้ ฯลฯ รวมไปถึงตัวละครมนุษย์ที่มีบทบาทซ้ำ ๆ กัน เช่น ลูกคนสุดท้องที่พ่อแม่รักมากที่สุด แม่ใจยักษ์ แม่เลี้ยงใจร้าย ฯลฯ

2. อนุภาควัตถุหรือสิ่งของ หมายถึงวัตถุสิ่งของซึ่งมีลักษณะพิเศษหรือแปลก ผิดธรรมดา และมักจะปรากฏอย่างสม่าเสมอในการดำเนินเรื่อง เช่น ตะเกียงวิเศษ ดาบวิเศษ พรหมวิเศษ บ้านขนมปัง ตันโพธิ์เงินโพธิ์ทอง ฯลฯ รวมไปถึงประเพณีที่ผิดไปจากธรรมดาหรือความเชื่อที่แปลกประหลาด ยกตัวอย่างเช่น การเลือกคู่ด้วยการเสี่ยงพวงมาลัย การฆ่าเพื่อบวงสรวงเทพเจ้า ฯลฯ

3. อนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรม หมายถึงเหตุการณ์ในเรื่องหรือพฤติกรรมของตัวละครที่มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษ ยกตัวอย่างเช่น การแปลงร่าง การฟื้นคืนชีพ เหตุการณ์น้ำท่วมโลก พ่อแม่พาลูกไปทิ้งในป่า การสาปคนทั้งเมืองให้หลับ ฯลฯ

### 1.6.2 แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง

แบบเรื่อง คือ ประเภทของโครงเรื่องซึ่งประกอบด้วยลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญอันทำให้นิทานเรื่องหนึ่งต่างจากนิทานเรื่องอื่น ๆ แบบเรื่องจะบอกให้รู้ว่านิทานเรื่องนั้นหรือตอนนั้นเกี่ยวกับใคร มีพฤติกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญอย่างไรเกิดขึ้นบ้าง เอ็ดนทิพย์ พิระเสถียร (2529) สติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson, 1977อ้างถึงใน เสาวลักษณ์ อนันตศานต์, 2543) ยังอธิบายความหมายของแบบเรื่องไว้อีกว่า หมายถึง นิทานหรือเรื่องเล่าปรัมปราที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระ คนเล่านำมาเล่าในลักษณะของเรื่องที่สมบูรณ์ และไม่ต้องอาศัยความหมายหรือเนื้อความจากนิทานเรื่องอื่น ๆ มาช่วย การที่มันสามารถปรากฏตัวได้ตามลำพังนั้นหมายความว่ามันมีอิสระในตัวของมันเอง แบบเรื่องอาจจะประกอบด้วยอนุภาคเพียงอนุภาคเดียวหรือหลาย ๆ อนุภาคก็ได้แล้วแต่รูปแบบของเรื่องเล่านั้น ๆ



แผนภาพแสดงการใช้แนวคิดเรื่องอนุภาคและแนวคิดเรื่องแบบเรื่องมาศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. เพื่อให้เห็นถึงลักษณะเด่นในเรื่องเล่าสยองขวัญ

### 1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

อนุภาค หมายถึง องค์ประกอบที่เล็กที่สุดในเรื่องราวซึ่งมีความพิเศษ มีพลังสามารถทำให้เรื่องราวอื่นๆ อยู่ในความสนใจของผู้คนและได้รับการสืบทอดต่อ ในที่นี้หมายถึงอนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

แบบเรื่อง หมายถึง ประเภทของโครงเรื่องซึ่งประกอบด้วยลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญอันทำให้นิทานเรื่องหนึ่งต่างจากนิทานเรื่องอื่น ๆ ในที่นี้หมายถึง แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

ลอยชาย. หมายถึง นักเล่าเรื่องสยองขวัญและนักเขียนผู้ใช้นามปากกาดังกล่าว

เรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. หมายถึง งานเขียนประเภทสยองขวัญอันมีการนำวิญญานและไสยศาสตร์เข้ามาสร้างความน่าหวาดกลัวภายในเรื่องซึ่งเป็นผลงานของนักเขียนเจ้าของนามปากกาลอยชาย. ในที่นี้หมายถึงเรื่องเล่าสยองขวัญขนาดสั้นของลอยชาย. อันประกอบไปด้วยเรื่องเล่าสยองขวัญและเรื่องสั้น

### 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เห็นถึงอนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.
2. ทำให้เห็นถึงแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.
3. ทำให้ทราบถึงลักษณะเด่นในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

### 1.9 ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ในการอ้างอิงตัวอย่างเนื้อหาเรื่องเล่าสยองขวัญที่เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจะใช้วิธีการอ้างอิงเป็นชื่อเรื่องเล่า ส่วนในการอ้างอิงตัวอย่างเนื้อหาเรื่องเล่าที่มีการตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม ผู้วิจัยจะใช้วิธีการอ้างอิงเป็นชื่อเรื่องเล่า ปีที่พิมพ์ และเลขหน้า

2. ในการวิจัยครั้งนี้ เมื่อกล่าวถึงลอยชาย. หมายถึงนักเขียนเจ้าของนามปากกาดังกล่าว

พูน ปรณ ทิโต ชีเว

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “อนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค
- 2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง
- 2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ

#### 2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค

##### 2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค

พจนานุกรมศัพท์คติชน (Maria leach, 1959 อ้างถึงใน เสาวลักษณ์ อนันตศานต์, 2543) ได้ อธิบายความหมายของคำว่าอนุภาคไว้ว่า อนุภาค หมายถึง องค์ประกอบในคติชนที่สามารถนำมา วิเคราะห์ได้ และยังหมายรวมไปถึงแบบสร้าง (pattern) ที่เกิดซ้ำ ๆ กันในเพลงและดนตรี ส่วนอนุภาคของเรื่องเล่านั้นจะพบได้เสมอในนิทานที่เล่าต่อ ๆ กันมา อาจเป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับสัตว์ ประหลาด หรือสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะแปลกพิสดารไปจากปกติ เช่น นางฟ้า แม่มด มังกร รากษส แม่เลี้ยงใจยักษ์ สัตว์พูดได้ และนอกเหนือไปจากนี้ก็มีโลกที่มหัศจรรย์ ดินแดนที่เต็มไปด้วยมนต์ขลัง มีวัตถุวิเศษหรือปรากฏการณ์แปลก ๆ น่าพิศวงอยู่ด้วย

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์ยังได้กล่าวอีกว่า อนุภาคอาจจะเป็นเรื่องสั้น ๆ และธรรมดาสามัญก็ได้ แต่มันจะต้องกระทบใจหรือจูงใจผู้อ่านผู้ฟัง แต่นักคติชนวิทยาบางคนมีความเห็นว่า การใช้คำว่า อนุภาคโดยหมายถึงองค์ประกอบย่อยในนิทานที่เล่าสืบต่อกันมานั้น เป็นการใช้ที่ไม่รัดกุมพอ แต่กระนั้นพวกเขาก็ยอมรับว่าก่อนที่มันจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีปรัมปราที่ถ่ายทอดกัน ต่อมานั้น องค์ประกอบนี้จะต้องมีอะไรสักอย่างหนึ่งที่ดึงดูดใจให้คนจำได้และนึกถึงมันซ้ำแล้วซ้ำเล่า

เอกเซล โอลริค (Axcel Olrik, 1965 อ้างถึงใน จิตรา ศรีมงคล, 2552) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบที่จัดเป็นอนุภาคแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. อนุภาคตัวละคร ได้แก่ ตัวละครที่มีลักษณะแปลกหรือพิเศษในด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ฐานะ รูปร่าง นิสัยตัวละครที่จัดเป็นอนุภาคจึงอาจเป็น เทวดา สัตว์ประหลาด แม่มด ยักษ์ นางฟ้า แม่เลี้ยงใจร้าย ลูกคนสุดท้าย แมวพูดได้ เด็กอยู่ในหอยสังข์ ฯลฯ

2. วัตถุหรือสิ่งของ ซึ่งมีลักษณะเด่นหรือแปลก เช่น ตะเกียงวิเศษ ดาบวิเศษ พรหมวิเศษ บ้านทำด้วยขนม ต้นโพธิ์ทอง รวมทั้งประเพณีหรือความเชื่อที่แปลก ๆ เช่น การเลือกคู่ด้วยการเสี่ยงพวงมาลัย การฆ่าลูกบวงสรวงเทพเจ้า ฯลฯ

3. เหตุการณ์หรือพฤติกรรม ซึ่งมีลักษณะเด่นหรือพิเศษ เช่น การแปลงร่าง การสาป น้ำท่วมโลก นกประหลาดจับคนกินทั้งเมือง ฯลฯ

สติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson, 1977 อ้างถึงใน นิตยา วรณกิติร์, 2563) อธิบายความหมายของอนุภาค (Motif) ไว้ว่าในทางคติชนวิทยาอนุภาค คือ หน่วยย่อยหรือองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในนิทาน ซึ่งมีลักษณะเด่น พิเศษ แปลก สะดุดตา หรืออาจจะเป็นเรื่องธรรมดาสามัญก็ได้แต่ต้องมีพลังจนสามารถกระทบใจหรือดึงดูดใจให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังนึกถึงซ้ำ ๆ กระทั่งทำให้เกิดการจดจำและสืบทอดต่อกันมา เหตุที่องค์ประกอบในนิทานดังกล่าวได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่ง ๆ ได้ก็เพราะอนุภาคมีความไม่ธรรมดาและมีความน่าสนใจทางความคิดและจินตนาการแฝงอยู่

ประคอง นิมมานเหมินท์ (2543) กล่าวถึงอนุภาคไว้ว่า อนุภาค (motif) หมายถึงองค์ประกอบเล็กๆ ในนิทานที่มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษซึ่งทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอดต่อ อนุภาคแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะพิเศษ อาจเป็นคน สัตว์อมมนุษย์ ต้นไม้ เช่น แม่มด ยักษ์ นางฟ้า กินรี แม่เลี้ยงใจร้าย คนหลังค่อม แมวพูดได้

2. วัตถุสิ่งของ ได้แก่ วัตถุสิ่งของที่มีลักษณะพิเศษหรือแปลกผิดธรรมดาเช่น ตะเกียงวิเศษ ดาบวิเศษ ไม้เท้าวิเศษ

3. เหตุการณ์หรือพฤติกรรม ได้แก่ เหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่มีลักษณะพิเศษ เช่น การแปลงร่าง การสาปคนทั้งเมืองให้หลับ น้ำท่วมโลก นกประหลาดจับคนกิน

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์ (2543: 145) กล่าวถึงอนุภาคไว้ว่า อนุภาค (Motif) คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด (Smallest Element) ในนิทานซึ่งมีความเด่น และมีพลังพอที่จะคงอยู่ได้ในประเพณีปรัมปรา ในการที่จะมีพลังนี้ได้อนุภาคจะต้องมีความแปลก และความน่าสะกดตา สะดุดใจ อนุภาคส่วนใหญ่ จะจัดอยู่ในประเภทใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเภท คือ

1. ตัวละครในเรื่อง ซึ่งจะมีลักษณะ แปลกหรือพิเศษผิดแผกไปจากคนธรรมดาสามัญ เช่น เทพเจ้า สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตที่แปลกพิสดาร เป็นต้นว่า แม่มด รากษส นางฟ้า หรือ ตัวละครมนุษย์ที่มีบทบาทซ้ำ ๆ กัน เช่น ลูกคนสุดท้ายที่พ่อแม่รักมากที่สุด แม่เลี้ยงใจร้าย เป็นต้น

2. วัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะปรากฏอย่างสม่ำเสมอในการดำเนินเรื่อง เช่น ของวิเศษ ธรรมเนียมประเพณีที่ผิดไปจากธรรมดา ความเชื่อที่แปลกประหลาด และสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะแบบเดียวกัน

3. เหตุการณ์เดี่ยว ๆ ที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระซึ่งมีเป็นจำนวนมาก เหตุการณ์เหล่านี้  
นี่เองทำให้มีอนุภาคเกิดขึ้นอย่างมากมาย อนุภาคเหล่านี้จะกลายเป็นแบบเรื่องที่แท้จริงซึ่งต่อมาทำให้  
มีแบบเรื่องดั้งเดิม จำนวนมากที่ประกอบด้วยอนุภาคเดี่ยว ๆ เหล่านี้

ศิริพร ณ กลาง (2563) ได้กล่าวถึงอนุภาคว่า ในทางคติชนวิทยา “อนุภาค” (motif)  
หมายถึง หน่วยย่อยในนิทานที่ได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่งๆ และเหตุที่ได้รับการสืบทอด  
ก็เพราะมีความ “ไม่ธรรมดา” มีความน่าสนใจทางความคิดและจินตนาการ อนุภาคอาจเป็นตัว  
ละคร วัตถุสิ่งของพฤติกรรมของตัวละครหรือเหตุการณ์ในนิทาน เช่น แมงมุมสร้างโลก ม้าเหาะได้น้ำ  
เต่าวิเศษที่มีเมล็ดข้าวเลี้ยงคนได้ ทารกที่เกิดมาแล้วพูดได้เลย แม่เฒ่าที่กินดอกกุหลาบแล้วตั้งครรภ์  
 ฯลฯ

สรุปได้ว่า อนุภาคคือส่วนประกอบที่มีลักษณะเด่นซึ่งทำให้นิทาน ตำนาน เรื่องเล่า หรือ  
วรรณกรรมต่าง ๆ มีพลังและความน่าสนใจ จนเป็นที่จดจำของผู้คนและทำให้เรื่องราวเหล่านั้นได้รับการ  
เล่าขานสืบทอดกันมา อนุภาคสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ อนุภาคตัวละคร อนุภาค  
วัตถุสิ่งของ และอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรม ซึ่งล้วนแต่สามารถศึกษาแยกย่อยจำเพาะลงไปได้อีก  
ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาจะประยุกต์ใช้แนวคิดอนุภาคมาศึกษาอนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าของ  
ลอยชาย.

### 2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค

จากการรวบรวมงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอนุภาคผู้วิจัยพบว่ามีการศึกษาหลายกลุ่มข้อมูล ใน  
ที่นี้จึงจะจัดจำแนกงานวิจัยออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มแรกเป็นงานวิจัยที่ศึกษาด้วยทฤษฎี  
นิทานและตำนาน ได้แก่ พิมพันธ์ภัส จินดาวงศ์ (2561) ศึกษาเรื่อง “ลักษณะและความสัมพันธ์ของ  
อนุภาคผู้ฉลาดและผู้โง่เขลา ในนิทานประกอบสุภาษิตเขมร” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะและ  
ความสัมพันธ์ของอนุภาคผู้ฉลาดและผู้โง่เขลา ในนิทานประกอบสุภาษิตเขมร จำนวน 47 เรื่อง จาก  
หนังสือประชุมเรื่องตำนานและนิทานพื้นบ้านเขมร ภาคที่ 1-9 โดยนำดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ  
สตีล ทอมป์สัน มาใช้ประกอบการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครผู้ฉลาดและผู้โง่เขลาในนิทานประกอบสุภาษิตเขมรมีทั้งลักษณะ  
สากลและลักษณะเฉพาะ โดยตัวละครผู้ฉลาดที่เป็นลักษณะเฉพาะ ได้แก่ สัตว์ที่มีขนาดเล็กและ  
อ่อนแอ ชายหนุ่มที่มีข้อบกพร่อง พ่อตา พระราชา แม่เฒ่า และพระอินทร์ ส่วนตัวละครผู้โง่เขลาที่มี  
ลักษณะเฉพาะ ได้แก่ พระสงฆ์ พี่เขย พ่อตา ชายหนุ่ม เด็กหญิง โจร พ่อแม่ ผี ยักษ์ ชุนนาง และ  
รุกขเทวดา ตัวละครทั้งคนและสัตว์โดยมากเป็นตัวแทนของกลุ่มต่างๆ ในสังคมเขมร พฤติกรรมของตัว  
ละครผู้ฉลาดและผู้โง่เขลาจึงสามารถสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคม วัฒนธรรมเขมรได้ เมื่อศึกษา  
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครผู้ฉลาดและผู้โง่เขลาพบว่ามี 5 ลักษณะ คือ 1. ความขัดแย้งระหว่าง

สัตว์ใหญ่กับสัตว์เล็ก 2. ความขัดแย้งระหว่างสัตว์กับมนุษย์ 3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ 4. ความเกี่ยวกระหว่งสัตว์กับมนุษย์ 5. ความเกี่ยวกระหว่งมนุษย์กับมนุษย์ ความสัมพันธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นการใช้นิทานเป็นช่องทางระบายความคับข้องใจของประชาชนที่มีต่อข้าราชการและผู้น้อยที่มีต่อผู้ใหญ่ สะท้อนการสั่งสอนสมาชิกในสังคมถึงความสำคัญของปัญญา การเลือกคบมิตร การเลือกคู่ครองและการใช้ปัญญาเกื้อหนุนกันระหว่างผู้ปกครองและผู้ใต้ปกครอง นอกจากนี้ยังสะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่และการปกครองสังคมของเขมรด้วย

อนันต์ ลากุล และอุมารินทร์ ตูลารักษ์ (2561) ศึกษาเรื่อง “แบบเรื่องและอนุภาคสัตว์สี่เท้าในตำนานเมืองลุ่มภาคอีสาน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแบบเรื่องและอนุภาคสัตว์สี่เท้าในตำนานเมืองลุ่มที่แปรสภาพเป็นบึงน้ำในภาคอีสาน โดยใช้กรอบแนวคิดแบบเรื่องและอนุภาคทางคติชนวิทยา

ผลการศึกษาพบว่า ตำนานเมืองลุ่มพบทั้งหมด 10 เรื่อง จาก 30 สำนวน จัดอนุภาคได้ 5 ประเภท คือ อนุภาคการกินปลาไหลเผือก อนุภาคการกินกระรอกเผือก อนุภาคการจับปลาตุ๊กเผือก อนุภาคการกินแก้งเผือก และอนุภาคการกินปลาผาเผือก โดยสาเหตุของเมืองลุ่มทั้งหมดนั้นเกิดจากการกระทำของสัตว์สี่เท้าและเหล่านาจ ก้าวได้ว่า สัตว์สี่เท้าจึงมีลักษณะแทนสัญลักษณ์ของ “นาจ” และ “การทำลาย” อย่างไรก็ตาม ในตำนานเมืองพานนั้นได้ให้ฟังพจนเผือกแทนสัญลักษณ์ของสัตว์ที่คอยคุ้มครองบ้านเมือง ซึ่งต่างจากตำนานเมืองลุ่มฉบับอื่น ดังนั้น นิยามของสัตว์สี่เท้าในภาคอีสานจึงมีลักษณะแทนกลางบอกเหตุหรือสิ่งผิดปกติ มีความหมายสองนัย คือ สัตว์สี่เท้านัยยะของการทำลาย และสัตว์สี่เท้านัยยะของการคุ้มครอง

ชลธิชา หอมพุ่ม (2563) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์อนุภาคในนิทานพื้นบ้านรัฐ “เกรละ” ประเทศอินเดีย” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. วิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน “เกรละ” ประเทศอินเดียด้วยอนุภาค และ 2. วิเคราะห์ภาพสะท้อนความเชื่อและวิถีชีวิตจากนิทานพื้นบ้าน ขอบเขตของข้อมูลใช้นิทานที่เก็บรวบรวมในระยะเวลา 1 เดือน คือพฤษภาคม 2562 วิธีการศึกษาใช้การวิเคราะห์เอกสาร

ผลการศึกษาพบว่า 1. อนุภาคที่พบแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ อนุภาคกลุ่มเทพเจ้า สิ่งเหนือธรรมชาติและความมหัศจรรย์ต่างๆ อนุภาคกลุ่มสถานะ นิสัยและพฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์ และอนุภาคเกี่ยวกับความจริงของชีวิต และ 2. ภาพสะท้อนความเชื่อและวิถีชีวิตจากนิทานพื้นบ้านพบดังนี้ ด้านความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าในศาสนาฮินดู ความเชื่อเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติของโอดิยัน ความเชื่อที่ว่าโองงเงินคือสัญลักษณ์ของความโชคดี ด้านสภาพสังคมและวิถีชีวิต ได้แก่ ดินแดนแห่งมะพร้าว ความผูกพันของคนกับช้าง สังคมการเกษตรที่ผูกพันกับธรรมชาติ และการคมนาคมโดยเรือ

อติวิษณุ เชียงคิ้ว และภาณุพงศ์ อุดมศิลป์ (2563) ศึกษาเรื่อง “ตำนานนักษัตร : การศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องตำนานบุคคลศักดิ์สิทธิ์ ในคริสต์ศาสนานิกายโรมันคาทอลิก” มีวัตถุประสงค์เพื่อ

ศึกษาแบบเรื่องและอนุภาคของตำนานนักบุญในศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกในบริบทสังคมไทย ตามแนวทางการจำแนกแบบเรื่องนิทานพื้นบ้านสากลของสติธ ทอมป์สัน โดยรวบรวมตำนานนักบุญที่อยู่ในบริบทของสถานศึกษา จำนวน 13 สำนวน มาวิเคราะห์อนุภาคและแบบเรื่องในฐานะตำนานบุคคลศักดิ์สิทธิ์

ผลการศึกษาพบว่า ตำนานนักบุญที่นำมาศึกษาปรากฏอนุภาคที่สำคัญ 8 อนุภาค ได้แก่ อนุภาคอัศวินผู้กล้าหาญ อนุภาคการทำนายอนาคต อนุภาคการตั้งครุฑที่ผิดธรรมชาติ อนุภาคการยอมรับความยากจน อนุภาคการเป็นมรณสักขี อนุภาคการสร้างกุศล อนุภาคความกล้าหาญ อนุภาคความมีศรัทธาอย่างแรงกล้า ด้านการจำแนกแบบเรื่องสามารถจำแนก ได้ 4 รูปแบบ คือ 1. แบบเรื่อง เทวดาแจ้งข่าวมีอนุภาคเด่น คือ เทวดาปรากฏตัวต่อหน้ามนุษย์ เทวดาทำนายอนาคตลูกของมนุษย์ คนนั้นและการการตั้งครุฑที่ผิดธรรมชาติ 2. แบบเรื่องธรรมทูต แบ่งออกเป็น 2 แบบเรื่องย่อย คือ แบบเรื่องธรรมทูตมรณสักขี มีอนุภาคเด่น คือ นักบวชถูกจับกุม ทรมาน และยอมสละชีพเพื่อยืนยันความศรัทธา และแบบเรื่องธรรมทูตทั่วไป มีอนุภาคเด่น คือ นักบวชประกาศพระวจนะท่ามกลางความยากลำบาก 3. แบบเรื่องการสร้างกุศล มีอนุภาคเด่น คือ นักบวชยอมรับความยากจนและทำงานหนักและก่อตั้งองค์การเพื่อการกุศล และ 4. แบบเรื่องเบ็ดเตล็ด ซึ่งเป็นแบบเรื่องที่ไม่สามารถจำแนกได้จำนวน 3 สำนวน แบบเรื่องและอนุภาคเด่นเหล่านี้เป็นตัวอย่างของผู้มีศรัทธาอย่างแรงกล้าดำเนินตามรอยของพระเยซูเจ้าและเป็นตัวอย่างการดำเนินชีวิตศักดิ์สิทธิ์ให้แก่นักเรียนในสถานศึกษาซึ่งมีชื่อสถานศึกษาเกี่ยวเนื่องด้วยนักบุญแต่ละองค์ได้เป็นอย่างดี

คมกฤษณ์ วรเดชนัยนา และพรพิมล เพ็ญประภา (2564) ศึกษาเรื่อง “พืช : อนุภาคในวรรณกรรมนิทานอีสานกับการศึกษาความหมายเชิงวัฒนธรรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทวรรณกรรมนิทานอีสาน 2 ด้าน คือ ด้านความเป็นมาและด้านอนุภาคเกี่ยวกับพืช และเพื่อศึกษาพืชในวรรณกรรมนิทานอีสานกับความหมายเชิงวัฒนธรรม จากวรรณกรรมนิทานอีสาน 4 เรื่อง คือ 1. ชูลูนางอ้าว 2. ท้าวคัทธนาม 3. พญาคันทาก และ 4. พระลักพระลาม

ผลการศึกษา ด้านบริบทของวรรณกรรมนิทานอีสาน พบว่า 1. ด้านความเป็นมา ชูลูนางอ้าวเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาในลักษณะของโศกนาฏกรรม ส่วนเรื่องท้าวคัทธนาม พญาคันทาก และพระลักพระลามมีเนื้อหาคล้ายกับชาดกและมีลักษณะเป็นนิทานสอนคติธรรม รวมถึงมูลเหตุอธิบายการกำเนิดสถานที่ต่าง ๆ 2. ด้านอนุภาคเหตุการณ์เกี่ยวกับพืช มีบทบาทสำคัญทำให้ตัวละครหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งพลิกผัน ส่งผลต่อการพัฒนาและการคลี่คลายท้องเรื่อง ส่วนประการที่สอง พืชในวรรณกรรมนิทานอีสานกับความหมายเชิงวัฒนธรรม พบว่า 1. พืช คือ สัญลักษณ์ของอำนาจธรรมชาติมีพลังอำนาจลบล้างความอหังการของมนุษย์ที่วางตนอยู่เหนือสรรพสิ่งทั้งปวง 2. พืช คือ สัญลักษณ์ของเสาค้ำฟ้า มีความลึกซึ้งยากแก่การหยั่งรู้ และเป็นพืชที่เชื่อมระหว่างโลกสามัญกับโลกศักดิ์สิทธิ์ 3. พืช คือ สัญลักษณ์ของคติความเชื่อทางศาสนา ซึ่งสะท้อนให้เห็นความจริง

อันประเสริฐ 4 ประการ หรืออริยสัจ 4 ซึ่งข้อค้นพบใหม่เกี่ยวกับพีชนั้น ทำให้เห็นว่า พีช คือ ภาพแทนของธรรมชาติที่มีพลังอำนาจ ลึกลับ ยากแก่การหยั่งรู้ของมนุษย์ และยากยิ่งที่มนุษย์จะสามารถควบคุมอำนาจนั้นได้ ฉะนั้นมนุษย์ควรตระหนักว่าไม่ควรเบียดเบียนธรรมชาติ เพราะเมื่อไรก็ตามที่ธรรมชาติแสดงพลังอำนาจนั้นออกมา นั่นก็คือภัยพิบัติของมวลมนุษยชาติ

อีกกลุ่มหนึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษาด้วยทฤษฎีประเพณีกรรมสมัยใหม่ ได้แก่ (สริตา ปัจจุสานนท์ & ทศนีย์ ทานตวณิช, 2560) สริตา ปัจจุสานนท์ และทศนีย์ ทานตวณิช (2560) ศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 11 เล่ม

ผลการศึกษาพบว่า มีอนุภาคความวิเศษ 162 ชนิด จำแนกเป็นของวิเศษ 113 ชนิด และอำนาจวิเศษ 49 ชนิด รวมจำนวนอนุภาคทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค เมื่อเปรียบเทียบอนุภาคความวิเศษกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสติต ทมอมป์สัน พบว่า มีอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน จำนวน 53 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 60 อนุภาค อนุภาคอำนาจวิเศษปรากฏตรงกัน จำนวน 42 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 7 อนุภาค การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้แก่ การสร้างสรรค์ที่มาของอนุภาคความวิเศษ พบ 4 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างสรรค์อนุภาคโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและจินตนาการ การนำเสนออนุภาคความวิเศษ พบ 6 ลักษณะ ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ การใช้ความเปรียบ หรือภาพพจน์ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม การใช้ภาษาบรรยาย และการใช้ภาษาอธิบาย บทบาทของอนุภาคความวิเศษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่ เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง และเพื่อใช้ประกอบเรื่อง

รัชชานนท์ จิตรัสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ศึกษาเรื่อง “อนุภาคและแบบเรื่อง ของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อนุภาคและแบบเรื่องที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดาอันดับ 1-50 ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในห้องเขตอาถรรพ์ซึ่งโพสต์จบบแล้ว โดยการประยุกต์วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสติต ทมอมป์สัน

ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคที่โดดเด่นและมีผลต่อการดำเนินเรื่องมี 2 หมวดใหญ่ ได้แก่ หมวด ก คืออนุภาคการลอกหลอน และหมวด ข คืออนุภาคการรับมือกับผี ประการแรกอนุภาคการลอกหลอนของผีที่พบมากที่สุด คือ อนุภาคการลอกหลอนด้วยการใช้วัตถุสื่อกลาง รองลงมาคืออนุภาคการลอกหลอนด้วยการหายตัว ประการที่สอง อนุภาคการรับมือกับผีที่พบมากที่สุด คืออนุภาคการรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนา จากการศึกษาอนุภาคการลอกหลอนและการรับมือผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงชุดความคิดของมนุษย์ในเรื่องผีที่มาลอกหลอนคน ทำให้คนต้องหาวิธีการรับมือกับผีที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าสยอง

ขวัญ แต่ก็ยังปรากฏเรื่องเล่าของขวัญบางเรื่องที่เป็นความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างคนกับผี คือ อนุภาคการช่วยเหลือของคนกับผี และอนุภาคการให้รางวัลของคนกับผี ซึ่งทำให้มีแนวเรื่องที่ หลากหลาย และสร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นได้

พัชรี จันทร์ทอง (2564) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส: ความสัมพันธ์กับต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนุภาคที่ ปรากฏในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบทในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบอนุภาคจาก ตัวบทนวนิยายและตัวบทละครโทรทัศน์ พร้อมใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่ง โครงสร้างในการเก็บข้อมูลจากผู้ประพันธ์นวนิยาย มีตารางวิเคราะห์ตัวบทและแบบสัมภาษณ์เป็น เครื่องมือในการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ประกอบด้วยอนุภาค 3 กลุ่มคือ อนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุ และอนุภาคเหตุการณ์ โดยแต่ละอนุภาคมีการใช้ต้นทุนทาง วัฒนธรรมไทย 2 ลักษณะคือ 1. การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยเพียงอย่างเดียว และ 2. การใช้ต้นทุน ทางวัฒนธรรมไทยผสมผสานกับแนวคิดแบบสากลหรือแนวคิดจากวัฒนธรรมอื่น ผลจากการศึกษา ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยสามารถนำเสนอผ่านสื่อบันเทิงคดีรูปแบบต่างๆ ได้อย่างสิ้นไหล และสร้างความบันเทิงแก่กลุ่มผู้รับสารชาวไทยได้เป็นอย่างดี

ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ (2564) ศึกษาเรื่อง “อนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสย ศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา 2 ประการ คือ 1. เพื่อวิเคราะห์อนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด การิน ปริศนาคดี อาถรรพ์ และ 2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอก โดยศึกษา จากวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ที่ตีพิมพ์ในรูปแบบนวนิยายและการ์ตูน ระหว่างเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2551 ถึงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2556 แต่งโดย อัยย์ (นามแฝง) จำนวนรวมทั้งสิ้น 35 เล่ม

ผลการศึกษาพบว่า ด้านอนุภาคไสยศาสตร์พบว่ามีอยู่ 3 ลักษณะ คือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 ตัว อนุภาคที่เป็นวัตถุสิ่งของ/เครื่องมือมี 10 ชนิดและอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์มี 10 เหตุการณ์รวมอนุภาคทั้งสิ้น 53 แบบ โดยอนุภาคไสยศาสตร์ทั้งหมดปรากฏบทบาทในเรื่อง 3 ลักษณะ คือ เพื่อการทำร้ายศัตรูเพื่อการป้องกันตนเอง และเพื่อการรักษา ส่วนการศึกษาบทบาท ของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกพบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นเหตุเป็นผลเชิง พฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเอก ด้านการเป็นเครื่องมือเพื่อทำร้ายหรือป้องกันตัวและด้าน การผลักดันตัวละครเอกให้เผชิญกับเหตุการณ์อาถรรพ์ต่าง ๆ ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ยังคงอยู่ในความสนใจของคนไทยเสมอมา ทั้งยังสามารถปรากฏร่วมกับ

บริบทสังคมไทยร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม เช่น อนุภาคไสยศาสตร์ตัวละครที่เป็นผิอยู่ในเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์ เป็นต้น

ณัฐวัตร อินทร์ภักดี (2567) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาอนุภาคทางคติชนวิทยาและบทบาทหน้าที่ในสังคมไทย ของบทเพลงที่เกี่ยวกับพระเกจิอาจารย์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนุภาคและบทบาทหน้าที่ในสังคมไทยของบทเพลง ที่เกี่ยวกับพระเกจิอาจารย์ในภาคกลางของไทย โดยเลือกศึกษาจากปีที่เผยแพร่เพลงนั้น ๆ 1 ปี ต่อ 1 เพลง ตั้งแต่พุทธศักราช 2562-2565 จำกัดเฉพาะเพลงที่กล่าวถึงพระเกจิอาจารย์ในภาคกลางของไทย เป็นจำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงวอนหลวงพ่อรวย เพลงขอพรหลวงพ่อเพี้ยน เพลงหลวงพ่อไปปล้ำ และเพลงคาถาขุนแผน (หลวงพ่อกวย) ตามลำดับ โดยใช้วิธีศึกษาอนุภาคในเนื้อหาของบทเพลง จากนั้นวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีบทบาทหน้าที่ ของวิลเลียม บาสคอม

ผลการศึกษาพบว่าอนุภาคทั้ง 4 เพลงมีอนุภาคครบทั้ง 3 ประเภท คือ 1) ตัวละครและสถานที่ 2) วัตถุ สิ่งของหรือสิ่งแทน และ 3) เหตุการณ์หรือพฤติกรรม โดยพบว่า มีอนุภาคร่วมกันที่น่าสนใจ แสดงให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติและวัฒนธรรม ในขณะปัจจุบันของมนุษย์ที่ส่งผ่านงานวรรณกรรมประเภทนี้โดยเฉพาะ ส่วนการศึกษาบทบาทหน้าที่ของบทเพลงที่เกี่ยวกับพระเกจิอาจารย์ในภาคกลางของไไทยนั้น พบว่า มี 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. บทบาทด้านการสืบทอดและเผยแพร่ประวัติพระเกจิอาจารย์ 2. บทบาทด้านการสืบทอดและเผยแพร่ความเชื่อ ความศรัทธาต่อพระเกจิอาจารย์ 3. บทบาท ด้านการสืบทอดพิธีการบูชาพระเกจิอาจารย์ และ 4. บทบาทด้านการสร้างความบันเทิงและคลายความทุกข์ใจ ทั้ง 4 กลุ่มนี้สะท้อนให้เห็นพันธกิจของบทเพลง อันนับเป็นคติชนวิทยากลุ่มหนึ่งในวัฒนธรรมที่มีมากกว่าด้านเศรษฐกิจและการค้า ทำให้เกิดมุมมอง ต่อความเป็นไปด้านสังคมได้อย่างชัดเจน และยังแสดงความคิดเห็นเป็นสากลของ การสร้างสรรค์วรรณกรรมของมนุษย์ตามบริบทสังคมร่วมสมัยได้อีกด้วย

สรุปได้ว่า การศึกษาโดยใช้แนวคิดเรื่องอนุภาคเป็นการศึกษาที่มีความหลากหลายในด้านตัวบทซึ่งมีทั้งนิทานกับตำนานและวรรณกรรมสมัยใหม่ และมีหลายวิธีการศึกษา เช่น ศึกษาอนุภาคในตำนานคริสต์ศาสนาโดยศึกษาและตั้งชื่ออนุภาคที่มีความโดดเด่นขึ้นมา ศึกษาอนุภาคในในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่โดยประยุกต์ใช้วิธีจัดทำดัชนีอนุภาค และศึกษาอนุภาคเหนือธรรมชาติในสื่อออนไลน์โดยจำแนกอนุภาคออกเป็น 3 ประเภท ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวบทที่ใช้ในการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่นิยมใช้ตัวบทประเภทนิทานหรือตำนานไปสู่สื่อสมัยใหม่มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นละคร นวนิยาย หรือบทเพลง อีกทั้งยังมีการประยุกต์แนวคิดเรื่องอนุภาคซึ่งเป็นองค์ความรู้ในสาขาวิชาคติชนวิทยาไปใช้กับศาสตร์แขนงอื่นตามวัตถุประสงค์ของการศึกษารั้งนั้น ๆ อีกด้วย สำหรับการศึกษารั้งนี้ ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้การศึกษาที่จำแนกอนุภาคออกเป็น 3 ประเภทแล้วจัดกลุ่มตามความโดดเด่นมาใช้ในการศึกษาอนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

## 2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง

### 2.2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง

แอนตืออาร์เน (Antti Aarne, 1960 อ้างถึงใน ศิราพร ณ ถลาง, 2563) นักคติชนวิทยาชาวฟินแลนด์ได้ประมวลนิทานพื้นบ้านในเขตสแกนดิเนเวียและในยุโรปเหนือเพื่อจัดทำดัชนีแบบเรื่องนิทาน ใช้ชื่อเป็นภาษาฟินแลนด์ว่า Verzeichins der Marchentypen ซึ่งต่อมาในปี ค.ศ.1928 สตีธทอมป์สัน ได้แปลเป็นภาษาอังกฤษว่า ใช้ชื่อว่า The Types of the Folktale (ดัชนีแบบเรื่องนิทานพื้นบ้าน) และได้เพิ่มเติมข้อมูลจากนิทานในยุโรปใต้เข้าไปด้วย และต่อมาในฉบับปรับปรุง (1961) ได้ประมวลนิทานจากยุโรปตะวันตก ยุโรปตะวันออก เอเชียรวมถึงนิทานอินเดียเข้าไปด้วย

ดัชนีแบบเรื่องฯ แบ่งออกเป็น 5 หมวดใหญ่ ๆ คือ หมวดนิทานเรื่องสัตว์ หมวดนิทานมหัศจรรย์ หมวดนิทานมุขตลก หมวดนิทานเข้าแบบ และหมวดนิทานเบ็ดเตล็ด

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2516) กล่าวถึงแบบเรื่องซึ่งในขณะนั้นยังใช้คำว่าชนิด (Type) ไว้ว่า คนสำคัญในการจำแนกนิทานออกเป็นชนิดนี้คือ Antti Aarne ซึ่งได้พยายามที่จะแบ่งนิทานให้ละเอียด สะดวกแก่การศึกษาและประกอบด้วยหลักวิชาในการแบ่งมากขึ้น และได้แบ่งชนิดนิทานชาวบ้านออกเป็น 3 หมวดใหญ่ ดังนี้

- 1) นิทานเกี่ยวกับสัตว์แยกย่อยออกไปเป็นสัตว์ป่า และสัตว์บ้าน
- 2) นิทานชาวบ้านทั่วไป และแยกย่อยลงไปได้อีกหลายประเภท ได้แก่ นิทานที่เกี่ยวกับเวทมนต์คาถา นิทานศาสนา นิทานเกี่ยวกับยักษ์ รากษส และนิทานแบบโรแมนติค ซึ่งมักอยู่ในขอบเขตของความสมจริงเสมอ
- 3) นิทานตลกขบขัน และแยกละเอียดออกไปมากมายหลายชนิด เช่น นิทานเกี่ยวกับคนโกง คนฉลาด นิทานโกหก นิทานเกี่ยวกับสามีภรรยา ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการอาชีพต่าง ๆ ก็มี ได้แก่ การทำนา การเลี้ยงสัตว์ การตกปลา ล่าสัตว์

สตีธ ทอมป์สัน (Stith Thompson, 1977 อ้างถึงใน เสาวลักษณ์ อนันตศานต์, 2543) อธิบายความหมายของแบบเรื่อง (Type) ไว้ว่าหมายถึงนิทานหรือเรื่องเล่าปริมาตรที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระ คนเล่านำมาเล่าในลักษณะของเรื่องที่สมบูรณ์ และไม่ต้องอาศัยความหมายหรือเนื้อความจากนิทานเรื่องอื่น ๆ มาช่วย การที่มันสามารถปรากฏตัวได้ตามลำพังนั้นหมายความว่ามันมีอิสระในตัวของมันเอง แบบเรื่องอาจจะประกอบด้วยอนุภาคเพียงอนุภาคเดียวหรือหลาย ๆ อนุภาคก็ได้แล้วแต่รูปแบบของเรื่องเล่า นั้น ๆ เช่น นิทานสัตว์ เรื่องขำขันและมุขตลกส่วนใหญ่จะประกอบด้วยอนุภาคเดียว ส่วนเทพนิยาย (Märchen) ทัว ๆ ไป (คือเรื่องแบบ Cinderella หรือ Snow White) เป็นแบบเรื่องที่ประกอบด้วยหลาย ๆ อนุภาค

เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร (2529) ได้ให้ความหมายของแบบเรื่องไว้ว่า หมายถึง ประเภทของ โครงเรื่องซึ่งประกอบด้วยลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญอันทำให้นิทานเรื่องหนึ่งต่างจากนิทานเรื่องอื่น ๆ แบบเรื่องจะบอกให้รู้ว่านิทานเรื่องนั้นหรือตอนนั้นเกี่ยวกับใคร มีพฤติกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญ อย่่างไรเกิดขึ้นบ้าง เช่น แบบเรื่องที่ 277 กบเลือกนาย, แบบเรื่องที่ 301 การตามหาเจ้าหญิงที่หายไป บางแบบเรื่องก็ได้ชื่อจากนิทานที่แพร่หลาย เป็นที่รู้จักกันดี จัดเป็นแม่แบบเรื่องนั้น เช่น แบบเรื่องที่ 510 ซินเดอเรลลา หมายถึง นิทานที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับนางเอกซึ่งเป็นลูกกำพร้า ถูกแม่เลี้ยงกดขี่ รังแก ภายหลังได้รับความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญให้ได้พบและแต่งงานกับเจ้าชายในที่สุด, แบบเรื่องที่ 440 เจ้าชายกบ หมายถึงนิทานที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับกบซึ่งเป็นเจ้าชายที่ถูกสาปมา และจะคืนร่างเป็น คนได้ก็ต่อเมื่อได้นอนร่วมเตียงกับหญิงสาวหรือได้รับการจุมพิตจากหญิงสาว, แบบเรื่องที่ 327 แชนเซลกับกริเทล หมายถึงนิทานที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับเด็กชายหญิงสองพี่น้องที่ถูกพ่อแม่นำไปปล่อย ไว้ในป่า เด็กทั้งสองหลงไปอาศัยกับแม่มด เด็กชายจะถูกแม่มดจับกินแต่เด็กหญิงลวงฆ่าแม่มดได้ เป็นต้น

ประคอง นิมมานเหมินท์ (2551) กล่าวว่า แบบเรื่องนิทานพื้นบ้าน (tale type) เป็นคำศัพท์ ที่ใช้ในการแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้านอย่างละเอียด โดยแบ่งตามแบบของเนื้อเรื่องนิทานพื้นบ้าน 1 แบบเรื่อง หมายถึง นิทานพื้นบ้านเรื่องหนึ่งซึ่งมีความสมบูรณ์ในตัว สามารถนำไปเล่าได้โดยอิสระ ไม่ต้องอาศัยความหมายหรือเนื้อความนิทานเรื่องอื่นใดอีก แบบเรื่องจะบอกให้ทราบว่า นิทานเรื่องนี้ เกี่ยวกับใคร มีพฤติกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญอย่่างไรเกิดขึ้น เช่น เรื่องซินเดอเรลลา เรื่องเจ้าชายกบ และเรื่องกระต่ายกับเต่า นิทาน 3 เรื่องนี้ถือว่าเป็นนิทาน 3 แบบเรื่อง เช่นเดียวกับนิทานไทยเรื่อง พระยาภิงษะพาพาน เรื่องนางสิบสอง เรื่องโสนน้อยเรือนงาม ทั้ง 3 เรื่องนี้มีเรื่องราวไม่เหมือนกัน แต่ละเรื่องสามารถนำไปเล่าได้โดยอิสระกล่าวได้ว่านิทาน 3 เรื่องดังกล่าวมีแบบเรื่องที่แตกต่างกันไปคนละ แบบ ลักษณะตัวละคร พฤติกรรมของตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญในเรื่องแตกต่างกัน ทั้ง 3 เรื่องนี้ จึงนับเป็นนิทาน 3 แบบเรื่อง

ศิราพร ณ ถลาง (2563) ได้กล่าวถึงแบบเรื่องไว้ว่า ในทางคติชนวิทยา มีศัพท์เฉพาะ แบบ เรื่องนิทาน (tale type) หมายถึงโครงเรื่องของนิทานที่ทำให้นิทานแต่ละเรื่องมีลักษณะเฉพาะต่าง จากนิทานเรื่องอื่น ๆ

สรุปได้ว่า แบบเรื่อง คือ ประเภทหรือโครงเรื่องของนิทานหรือวรรณกรรมต่าง ๆ ที่ประกอบ ไปด้วยลำดับเหตุการณ์สำคัญอันสามารถบอกให้รู้ว่านิทานเรื่องนั้นหรือตอนนั้นเกี่ยวกับใคร มีพฤติกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญอย่่างไรเกิดขึ้นบ้างซึ่งทำให้นิทานหรือวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ

มีลักษณะเฉพาะ แตกต่างไปจากเรื่องอื่น ๆ โดยในการศึกษาคำนี้ผู้ศึกษาจะประยุกต์ใช้แนวคิดแบบเรื่องมาศึกษาแบบเรื่องในเรื่องเล่าของลอยชาย.

### 2.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบเรื่อง

จากการรวบรวมงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับแบบเรื่องผู้วิจัยพบว่ามีการศึกษาหลายกลุ่มข้อมูลในที่นี้จึงจะจัดจำแนกงานวิจัยออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มแรกเป็นงานวิจัยที่ศึกษาด้วยทฤษฎีนิทานและตำนาน ได้แก่ รัฐวรวิชัย พูลศรี และ ปพนพัชร์ กอบศิริธีร์วรา (2560) ศึกษาเรื่อง “ลักษณะร่วมอันเป็นสากลของมนุษย์ชาติในนิทานพื้นบ้านอาเซียนและเกาหลีใต้: กรณีศึกษานิทานพื้นบ้านไทยเรื่องปลาบู่ทองและนิทานพื้นบ้านเกาหลีใต้เรื่องคางจิวัดจิวี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบวรรณคดีข้ามชาติข้ามภาษาแบบแนวคู่ขนาน (parallelism) หรือแนวลักษณะร่วมอันเป็นสากลของมนุษย์ชาติ (archetypes)

ผลการศึกษาพบว่า นิทานพื้นบ้านของไทยเรื่องปลาบู่ทองมีโครงเรื่องคล้ายกับนิทานพื้นบ้านเรื่องเต๋ม-ก้ามของประเทศเวียดนาม และนิทานเรื่องนางเต่าทองคำของประเทศลาวหรือที่นักคติชนวิทยานิยามว่าแบบเรื่องซินเดอเรลลา (Cinderella type) ซึ่งมีผู้สันนิษฐานว่ามีที่มาจากแหล่งเดียวกันคือนิทานพื้นบ้านของกลุ่มชาติพันธุ์ไท เมื่อใช้ระเบียบวิธีของคลอดีโอ กุยเยน (Claudio Guillen) ในการวิเคราะห์พบว่านิทานพื้นบ้านเรื่องคางจิวัดจิวีของประเทศเกาหลีใต้จัดเข้าแบบเรื่องซินเดอเรลลาเช่นกัน ซึ่งจัดอยู่ในรูปแบบ Model B คือ มิได้ส่งอิทธิพลต่อกันโดยตรงแต่มีความคล้ายคลึงกันเนื่องมาจากสภาพสังคมและวัฒนธรรม

สุรศักดิ์ คำพุทธ (2561) ศึกษาเรื่อง “นิทานประจำถิ่นภาคใต้: แบบเรื่อง ลักษณะเด่น และบทบาทในสังคม” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาแบบเรื่อง และความสัมพันธ์ของนิทานประจำถิ่นภาคใต้กับสังคม 2. เพื่อศึกษาลักษณะเด่นของนิทานประจำถิ่นภาคใต้ และบทบาทหน้าที่ในสังคม และ 3. เพื่อศึกษาแนวคิดของนิทานประจำถิ่นภาคใต้ โดยศึกษาจากนิทานประจำถิ่นของภาคใต้ 14 จังหวัด จากสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคใต้ จำนวน 18 เล่ม และหนังสือวัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณะและภูมิปัญญาของจังหวัดภาคใต้ จำนวน 14 เล่ม

ผลการศึกษาพบว่า นิทานประจำถิ่นภาคใต้สามารถจำแนกแบบเรื่อง ได้เป็น 26 แบบ แบ่งออกเป็น แบบเรื่องนิทานประจำถิ่นที่ไม่ได้เล่าในลักษณะของความศักดิ์สิทธิ์พบ 17 แบบเรื่อง ได้แก่แบบเรื่องวีรบุรุษสร้าง ซึ่งเป็นแบบเรื่องที่พบมากที่สุด กล่าวคือพบถึง 25 จำนวน แบบเรื่องที่มีมากเป็นลำดับต่อมาคือแบบเรื่องเดินทางไปร่วมสร้างพระบรมธาตุพบ 20 จำนวน นอกจากนี้ยังมีแบบ

เรื่องที่พบเพียง 3 ส่วนวน มี 3 แบบเรื่อง ได้แก่แบบเรื่องสถานที่เกิดจากพญานาคแบบเรื่องแข่งกันสร้างและแบบเรื่องซ่อนสมบัติเพราะสงคราม ส่วนแบบเรื่องที่พบน้อยที่สุด คือ แบบเรื่องคนไล่สัตว์เป็นที่มาของสถานที่ และชื่อบ้านนามเมือง พบเพียง 2 ส่วนวน ส่วนแบบเรื่องนิทานประจำถิ่นที่เล่าในลักษณะของความศักดิ์สิทธิ์มี 9 แบบ แบบเรื่องที่พบบ่อยที่สุด คือแบบเรื่องคนตายกลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำท้องถิ่น พบ 35 ส่วนวน รองลงมาคือแบบเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ลงโทษคน พบ 26 ส่วนวน ส่วนแบบเรื่องที่พบน้อยที่สุด กล่าวคือพบเพียง 3 ส่วนวน คือแบบเรื่องผู้มีวิชาอาคมประลองฤทธิ์

สุภา ศรรัตนบัลล์ (2562) ศึกษาเรื่อง “นิทานซินเดอเรลลาของชนกลุ่มน้อยตอนใต้ของจีน” มีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำและอธิบายถึงลักษณะและโครงสร้างของนิทานแบบเรื่องซินเดอเรลลาของชนกลุ่มน้อยตอนใต้ของจีนและวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างนิทานซินเดอเรลลาของชนกลุ่มน้อยตอนใต้ของจีนกับนิทานซินเดอเรลลาของไทยเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มชนในพื้นที่ดังกล่าว

ผลการศึกษาพบว่านิทานซินเดอเรลลาของชนกลุ่มน้อยตอนใต้ของจีนกับนิทานปลาบู่ทองของไทยมีความคล้ายคลึงกันโดยมีโครงสร้างซับซ้อนเช่นเดียวกันและมีอนุภาคหลายอย่างคล้ายคลึงกันสะท้อนถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่ชนกลุ่มน้อยทางตอนใต้ของจีนและชาวไทยมีส่วนร่วม

อดิวิชัย เชียงคิ้ว และ ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์ (2565) ศึกษาเรื่อง “แบบเรื่องมรณสักขี: การสละชีพเพื่อศาสนาในเรื่องเล่าศาสนบุคคลในคริสต์ศาสนานิกายโรมันคาทอลิกในนิตยสารอุดมศาสนา” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แบบเรื่องของเรื่องเล่าศาสนบุคคลที่สละชีพเป็นมรณสักขีในคริสต์ศาสนานิกายโรมันคาทอลิกที่เผยแพร่ในนิตยสารอุดมศาสนา โดยรวบรวมข้อมูลจากนิตยสารอุดมศาสนาฉบับมกราคม พ.ศ. 2553 ถึง ธันวาคม พ.ศ. 2564 รวม 32 ส่วนวน

ผลการศึกษาพบว่า แบบเรื่องมรณสักขีปรากฏเหตุการณ์สำคัญ 4 เหตุการณ์ ได้แก่ 1. ขาดิกำเนิดของนักบุญ ซึ่งเป็นเหตุการณ์พื้นฐานของทุกส่วนวน 2. การยอมรับนับถือคริสต์ศาสนาและการปฏิญาณตนเป็นนักบวช ประกอบด้วยพฤติกรรมย่อย 2 พฤติกรรม คือการได้พบพระเยซูเจ้า และการยอมรับนับถือคริสต์ศาสนาในฐานะฆราวาสและการปฏิญาณตนเป็นนักบวช 3. การประกาศศาสนา ประกอบด้วยพฤติกรรมย่อย 1 พฤติกรรม คือ การเดินทางประกาศศาสนาไปยังต่างเมือง และ 4. ความขัดแย้งกับคนนอกศาสนาและการสละชีพ ประกอบด้วยพฤติกรรมย่อย 4 พฤติกรรม คือ ความขัดแย้งเกี่ยวกับความเชื่อและการเผยแพร่ศาสนา ความขัดแย้งกับครอบครัวนอกศาสนาและการแต่งงาน การเบียดเบียนและการลงโทษ และการให้อภัยแก่ผู้เบียดเบียน เมื่อพิจารณาการปรากฏของลำดับเหตุการณ์และพฤติกรรมสำคัญทำให้สามารถจำแนกได้เป็น 3 แบบเรื่อง ได้แก่ แบบเรื่องที่ 1

มรณสักขีทั่วไปพบ 17 สำนวน แบบเรื่องที่ 2 พรหมจารี พบ 9 สำนวน พฤติกรรมอันเป็นลักษณะเด่น ได้แก่ ความขัดแย้งกับครอบครัวนอกศาสนาและการแต่งงานแบบเรื่องที่ 3 อัครสาวก พบ 7 สำนวน พฤติกรรมอันเป็นลักษณะเด่น ประกอบด้วยการได้พบพระเยซูเจ้า และการเดินทางประกาศศาสนา ยังต่างเมือง โดยพฤติกรรมซึ่งเป็นลักษณะร่วมของทุกแบบเรื่อง ได้แก่ พฤติกรรมการเบียดเบียนและการลงโทษ

ธวรรณเทพ มงคลศิริ (2565) ศึกษาเรื่อง “พลวัตของเรื่องเล่าและพิธีกรรมบูชาสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชในพื้นที่ฝั่งธนบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าเกี่ยวกับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชในบริบทสังคมไทย และ 2. วิเคราะห์วิธีคิดในการสร้างสรรค์พิธีกรรมบูชาสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชในพื้นที่ฝั่งธนบุรี โดยเก็บข้อมูลเรื่องเล่าจากพงศาวดาร หนังสือ สื่อออนไลน์ และเก็บข้อมูลภาคสนามในช่วง พ.ศ.2563-2565 จากสถานที่ที่จัดพิธีกรรมบูชาสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช 3 แห่ง

ผลการศึกษาพบว่า เรื่องเล่าเกี่ยวกับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จำแนกได้ 5 แบบเรื่อง ได้แก่ 1. กำเนิดสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช 2. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชกู้ชาติ 3. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชกษัตริย์แห่งอาณาจักรธนบุรี 4. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชไม่ได้ถูกประหาร 5. ปาฏิหาริย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

ส่วนอีกกลุ่มเป็นงานวิจัยที่ศึกษาตัวบทประเภทเรื่องเล่าและวรรณกรรมสมัยใหม่ ได้แก่ เกศสุดา นาสิเคน (2557) ศึกษาเรื่อง “เรื่องเล่าแนว “รักโศก” และกลวิธีการให้คำปรึกษาในพื้นที่สื่อสารสาธารณะ: กรณีศึกษารายการวิทยุ “คลับฟรายเดย์”” มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1. เพื่อศึกษาแบบเรื่องและองค์ประกอบของเรื่องเล่าในรายการวิทยุ “คลับฟรายเดย์” 2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารของรายการวิทยุ “คลับฟรายเดย์” ตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร และ 3. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการให้คำปรึกษาในรายการวิทยุ “คลับฟรายเดย์” โดยศึกษาจากคลิปวิดีโอรายการย้อนหลังเดือนมกราคม – ธันวาคม พ.ศ. 2555 จำนวน 12 ตอน เรื่องเล่า 66 เรื่อง

ผลการศึกษาพบว่า สามารถจำแนกเรื่องเล่าปัญหาชีวิตรักเพื่อให้เห็นภาพรวมได้ 8 แบบเรื่องใหญ่ ๆ ได้แก่ แบบเรื่องคนรักนอกใจ แบบเรื่องรักคนมีเจ้าของ แบบเรื่องนอกใจคนรัก แบบเรื่องไม่มั่นใจในความรัก แบบเรื่องนิสัยเข้ากันไม่ได้ แบบเรื่องแอบรักข้างเดียว แบบเรื่องรักที่ไม่ได้รับการยอมรับ และแบบเรื่องรักที่ต้องพลัดพรากจากกันเพราะความตาย

เสาวภาคย์ ชันมัน (2560) ศึกษาเรื่อง “เรื่องเล่าของผู้หญิงที่มีภาวะซึมเศร้า: แบบเรื่องและความสัมพันธ์กับสังคมไทยร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องเล่าของผู้หญิงที่มีภาวะซึมเศร้าใน

เชิงคติชนประยุกต์ โดยวิเคราะห์แบบเรื่องและความสัมพันธ์ของเรื่องเล่าดังกล่าวกับสังคมไทยร่วมสมัย ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาคือเรื่องเล่าจากผู้หญิงที่มีภาวะซึมเศร้าที่อาสาเป็นผู้ให้ข้อมูลจำนวน 75 เรื่อง

ผลการศึกษาพบว่าเรื่องเล่าดังกล่าวสามารถจัดแบบเรื่องได้ มีทั้งแบบเรื่องเดี่ยวและแบบเรื่องผสม แบบเรื่องเดี่ยวมี 5 แบบเรื่อง ได้แก่ แบบเรื่อง (ก) การมีสังคมแวดล้อมที่ไม่ดี แบบเรื่อง (ข) ความผิดปกติของสารสื่อประสาท แบบเรื่อง (ค) ความผิดหวังของคนสมบูรณ์ แบบเรื่อง (ง) การสูญเสียเสาหลักในชีวิต และแบบเรื่อง (จ) การเผชิญเหตุการณ์สะเทือนใจ สวนแบบเรื่องผสมมี 4 แบบเรื่อง เป็นการผสมระหว่างแบบเรื่อง (ก) กับแบบเรื่องอื่น ๆ ในกลุ่มแบบเรื่องเดี่ยว ได้แก่ แบบเรื่อง (ก)+(ข) แบบเรื่อง (ก)+(ค) แบบเรื่อง (ก)+(ง) และแบบเรื่อง (ก)+(จ) แต่ละแบบเรื่องสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตของผู้ที่มีภาวะซึมเศร้า โดยเฉพาะประสบการณ์ในฐานะ “ลูกสาว” ที่ได้รับทั้งความคาดหวังและแรงกดดันจากครอบครัว

ขวัญแก้ว งามโสภณ (2561) ศึกษาเรื่อง “เรื่องเล่าในรายการวิทยุเดอะ ซี๊ด : ในฐานะนิทานผีในวัฒนธรรมประชานิยม” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาแบบเรื่องของเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุ เดอะ ซี๊ด 2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุดังกล่าวในฐานะนิทานผีในวัฒนธรรมประชานิยม โดยคัดเลือกข้อมูลเฉพาะทุกวันศุกร์ตั้งแต่เดือนมกราคม-มิถุนายน พ.ศ.2559 จำนวนทั้งหมด 136 เรื่อง

ผลการศึกษาพบว่าเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุ เดอะ ซี๊ด สามารถจำแนกแบบเรื่องได้ทั้งหมด 7 แบบเรื่อง คือ แบบเรื่องที่ 1 สถานที่เฮี้ยน แบบเรื่องที่ 2 เจอวิญญาณ แบบเรื่องที่ 3 สิ่งของผีสิง แบบเรื่องที่ 4 วิญญาณกลับบ้าน แบบเรื่องที่ 5 เครื่องรางของขลัง แบบเรื่องที่ 6 ตายแล้วฟื้น และแบบเรื่องที่ 7 คนเล่นของ แบบเรื่องเหล่านี้แสดงให้เห็นสูตรสำเร็จของเรื่องเล่าผีที่ผลิตซ้ำผ่านรายการวิทยุ เดอะ ซี๊ด และได้รับความนิยมจากผู้ฟังจนมีการผลิตซ้ำเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุ เดอะ ซี๊ด ผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ

รัชชานนท์ จิตรีสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ศึกษาเรื่อง “อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อนุภาคและแบบเรื่องที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดาอันดับ 1-50 ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในห้องแชตอาถรรพ์ซึ่งโพสต์จนจบแล้ว โดยการประยุกต์วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสตีธ ธอมป์สัน

ผลการศึกษาพบว่า สามารถจำแนกแบบเรื่องได้เป็น 9 แบบ ได้แก่ 1. แบบเรื่องผีตามหาความจริง 2. แบบเรื่องสถานที่อาถรรพ์ 3. แบบเรื่องอาถรรพ์สัมผัสที่ 6 4. แบบเรื่องผีหาตัวตายตัว

แทน 5. แบบเรื่องคนช่วยผี 6. แบบเรื่องผีช่วยคน 7. แบบเรื่องผีแก้แค้น 8. แบบเรื่องคำทำทนายจากผี และ 9. แบบเรื่องเรื่องผีที่คิดไปเอง

พัชรี จันทร์ทอง (2562) ศึกษาเรื่อง “อนุภาค แบบเรื่องและการดัดแปลงละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง ทวิภพ และ บุพเพสันนิวาส” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อนุภาค แบบเรื่อง ตลอดจนกลวิธีการดัดแปลงละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง ทวิภพ และ บุพเพสันนิวาส โดยการวิเคราะห์ตัวบท โดยสร้างแบบวิเคราะห์ตัวบทนวนิยายและละครโทรทัศน์ เรื่อง ทวิภพ และ บุพเพสันนิวาส พร้อมทั้งเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างจากผู้ประพันธ์นวนิยาย ผู้ประพันธ์บทละคร และผู้กำกับการแสดงจากละครทั้งสองเรื่อง

ผลการศึกษาแบบเรื่องพบว่า รูปแบบของละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพจะประกอบด้วยองค์ประกอบตามลำดับดังนี้ การเดินทางย้อนเวลา การปรับตัวเพื่อดำรงอยู่ ภารกิจที่ต้องทำในอดีต เหตุการณ์ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เนื้อคู่อยู่ในอดีต ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม การยอมรับจากผู้นำในสังคมอดีต และการตัดสินใจของตัวละครหลัก

สรุปได้ว่า การศึกษาโดยใช้แนวคิดเรื่องแบบเรื่องเป็นการศึกษาอีกแบบที่มีความหลากหลายในด้านตัวบทซึ่งไม่ได้ยึดติดเพียงนิทานกับตำนานแต่ยังมีการศึกษาเรื่องเล่าที่บรรณกรรมสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน โดยการศึกษาอาจเป็นการเน้นแบบเรื่องใดแบบเรื่องหนึ่งจากดัชนีแบบเรื่อง หรือศึกษาเพื่อให้เห็นแบบเรื่องของชุดข้อมูลหนึ่งด้วยวิธีจำแนกอนุภาคหรือพฤติกรรมที่มีลักษณะเหมือนกัน เช่น ศึกษาแบบเรื่องซินเดอเรลล่าจากนิทานคนละวัฒนธรรม ศึกษาเรื่องเล่าแนวรักโศกจากรายการวิทยุ อีกทั้งยังจะเห็นได้ว่าตัวบทที่ใช้ในการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทประเภทนิทานกับตำนานไปสู่สื่อสมัยใหม่อย่างเรื่องเล่าซึ่งเป็นคติชนสมัยใหม่และวรรณกรรมมากขึ้น สำหรับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้การศึกษาเพื่อให้เห็นแบบเรื่องของชุดข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

## 2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ

### 2.3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ

สมบัติ พลายน้อย (2552) กล่าวว่า ทุกชาติทุกภาษาล้วนแล้วแต่มีเรื่องเล่า ตำนาน เรื่องผีที่ได้จดบันทึกกันมาแต่อดีต ซึ่งความเชื่อเรื่องผีได้แผ่ขยายวงกว้างออกไป แบ่งเป็น 2 ประเภท คือผีประเภทที่ชอบปรากฏตัวตน แสดงรูปโฉมให้เห็นลักษณะต่าง ๆ กับผีประเภทที่ไม่ชอบปรากฏตัวตน คือจะไม่แสดงตัวตนให้เห็น แต่อาจบันดาลให้เกิดบางสิ่งบางอย่างได้ เช่น กลิ่น เสียง สัมผัส เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นตำนานความเชื่อเรื่องผีที่ไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นได้จริงตามหลักทดลองทาง

วิทยาศาสตร์แต่ถึงอย่างไรก็ตามไม่เป็นการบังควรที่จะลบหลู่สิ่งที่ไม่อาจมองเห็นได้อันเป็นที่เคารพบูชาของคนจำนวนมาก

วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์ (2552) กล่าวว่า เรื่องราวของขวัญ คือเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อมุ่งสร้างอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัว, สืบสนหรือตื่นตระหนกให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งเป็นผลมาจากการนำเสนอประสบการณ์อันสยดสยอง โดยมากแล้วจะเป็นเรื่องราวของการคุกคามจากสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งที่ไม่เป็นที่เข้าใจอาจเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่รุกร้าเข้ามาในประสบการณ์ของชีวิตประจำวันของมนุษย์ เรื่องราวของขวัญบ่อยครั้งที่จะคาบเกี่ยวกับเรื่องราวแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) หรือเรื่องราวแนวจินตนาการ (Fantasy Fiction) เรื่องราวทั้งสามประเภทนี้บางครั้งอาจถูกระบุอยู่ภายในประเภทของเรื่องราวแบบเกินจริง (Speculative Fiction) หรือเรื่องราวเหนือธรรมชาติ (Supernatural Fiction)

จิตติพร บุญพูล (2561) กล่าวว่า การเขียนวรรณกรรมเกี่ยวกับสิ่งลึกลับ มีความเป็นมาจากความเชื่อดั้งเดิมของไทย ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจต่อวรรณกรรมลักษณะนี้เป็นพิเศษผู้เขียนส่วนใหญ่มักจะถ่ายทอดตัวละครผีและวิญญาณให้มีความน่าสนใจโดยการนำความเชื่อที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่นมาเขียนเป็นวรรณกรรม ความเชื่อเรื่องผีมีมาอย่างยาวนานกับคนไทย ผู้อ่านย่อมอยากรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองไม่สามารถสัมผัสได้ ดังนั้นจึงส่งผลให้เกิดเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีทั้งในรูปแบบของละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และ วรรณกรรมเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

อรณิชา เจริญสุข (2562) ได้กล่าวไว้ว่า ประเทศไทยเป็นสังคมที่ผูกอยู่กับความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติหรือสิ่งเร้นลับมาอย่างยาวนาน ความเชื่อเหล่านี้ถูกหล่อหลอมและฝังรากลึกอยู่ในคนไทยมาหลายชั่วอายุคน ซึ่งความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ถูกถ่ายทอดออกมาในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นส่งต่อกันผ่านเรื่องเล่า ตำนานปรัมปรา หรือพิธีกรรม ต่อมา ความเจริญที่เพิ่มขึ้นตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างในสังคมนั้นต้องเปลี่ยนแปลงและปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย การถ่ายทอดวัฒนธรรมต่าง ๆ ในสังคมมีความเป็นระบบมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติเหล่านี้ เมื่อเวลาเปลี่ยนผ่านก็ต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย เพื่อนที่จะสามารถผลิตซ้ำและคงอยู่ต่อไปได้ในโลกนี้ เรื่องเร้นลับหรือเรื่องผีได้ยกระดับจากการเป็นเรื่องเล่าไปสู่การสร้างสรรค์เป็นสื่อต่าง ๆ จากสิ่งนามธรรมอย่างเรื่องเล่ามาสู่การกลายเป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรมมากขึ้นอย่างสื่อบันเทิงคดีของขวัญ เช่น วรรณกรรมของขวัญ ภาพยนตร์ของขวัญ หรือละครโทรทัศน์

เอกชัย แสงโสภา (2566) กล่าวว่า ความเชื่อเรื่องผีและเรื่องเหนือธรรมชาติในสังคมไทยถูกสื่อสารผ่านภาษาในหลายรูปแบบ ปรากฏทั้งแบบเรื่องเล่า นิทาน ตำนาน ชาดก กระทั่งพัฒนาการของการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรปรากฏเรื่องเล่าในสิ่งพิมพ์ ทั้งในรูปแบบเรื่องแต่ง นวนิยาย เรื่องสั้น การ์ตูนลายเส้น จวบจนเข้าสู่ยุคสื่อเสียงและภาพเคลื่อนไหว

สารานุกรมออนไลน์ (The Editors of Encyclopædia Britannica, 2024) ได้กล่าวถึงเรื่องสยองขวัญซึ่งเป็นประเภทหนึ่งของเรื่องเล่าไว้ว่า เรื่องสยองขวัญเป็นเรื่องราวที่เน้นการสร้างความรู้สึกหวาดกลัว เรื่องราวดังกล่าวมีต้นกำเนิดมาตั้งแต่สมัยโบราณและเป็นส่วนสำคัญของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องสยองขวัญอาจมีองค์ประกอบเหนือธรรมชาติ เช่น ผี แม่มด หรือแวมไพร์ หรือสามารถกล่าวถึงความกลัวทางจิตวิทยาที่สมจริงยิ่งขึ้น ในวรรณคดีตะวันตก การปลูกฝังความกลัวและความอยากรู้อยากเห็นเพื่อประโยชน์ทางวรรณกรรมเริ่มปรากฏให้เห็นในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ก่อนยุคโรแมนติกด้วยนวนิยายโกธิค นวนิยายประเภทนี้คิดค้นโดย Horace Walpole ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า The Castle of Otranto (1765) ได้สร้างเรื่องราวสยองขวัญขึ้นในรูปแบบวรรณกรรมที่อย่างถูกต้อง Mary Wollstonecraft Shelley ได้นำวิทยาศาสตร์เทียมมาใช้ในนวนิยายชื่อดังของเธอ Frankenstein (1818) เกี่ยวกับการสร้างสัตว์ประหลาดที่ทำลายผู้สร้างในท้ายที่สุด

สรุปได้ว่า เรื่องเล่าสยองขวัญเป็นเรื่องเล่าประเภทที่เน้นการสร้างความรู้สึกหวาดกลัวให้กับผู้ฟังหรือผู้อ่าน โดยอาจใช้องค์ประกอบเหนือธรรมชาติอย่างเช่นผีหรือปีศาจ หรือใช้ความกลัวทางจิตวิทยาก็ได้ ในอดีตเรื่องสยองขวัญปรากฏในเรื่องเล่าต่าง ๆ จนต่อมามีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย มีการพัฒนาเป็นวรรณกรรมลายเส้นหรือลายลักษณ์อักษรหลายรูปแบบ จนกระทั่งมีการสร้างเป็นสื่อเสียง และสื่อเคลื่อนไหวในเวลาต่อมา

### 2.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญ

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าสยองขวัญซึ่งสามารถจำแนกการศึกษาออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกเป็นงานวิจัยที่ศึกษาตัวบทประเภทภาพยนตร์และสื่อสยองขวัญ และอีกกลุ่มเป็นงานวิจัยที่ศึกษาตัวบทประเภทวรรณกรรมสยองขวัญ เนื่องจากทั้งตัวบททั้งสองกลุ่มมีลักษณะใกล้เคียงกับเรื่องเล่าสยองขวัญตามวัตถุประสงค์ในการศึกษารั้งนี้ ดังต่อไปนี้

กลุ่มงานวิจัยที่ศึกษาตัวบทประเภทภาพยนตร์และสื่อสยองขวัญ ได้แก่ ธนัท อนุรักษ (2555) ศึกษาเรื่อง “มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย” มีวัตถุประสงค์คือ

1. เพื่อศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวของผู้สร้างสรรค์ผลงานในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท และ 2. เพื่อศึกษาวิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท โดยศึกษาจากสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทต่าง ๆ ได้แก่ นวนิยายสยองขวัญ ละครเวทีสยองขวัญ ภาพยนตร์สยองขวัญ และละครโทรทัศน์สยองขวัญ ซึ่งผลิตขึ้นในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ. 2550 – ตุลาคม พ.ศ. 2555

ผลการศึกษาพบว่า มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของไทย แบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ มโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ มโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทาน มโนทัศน์แบบคติชน มโนทัศน์แบบสากล มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากเอเชียบูรพา และมโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากโลกตะวันตก ส่วนวิธีการสร้างความหวาดกลัวนั้น พบว่าสูตรสำเร็จที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ในการสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทยทุกเรื่องมีด้วยกันทั้งสิ้น 5 ประการ ได้แก่ การวางโครงเรื่อง ตัวละครผี ตัวละครมนุษย์ ฉากและบรรยากาศ และจังหวะและโอกาส นอกจากนี้ยังพบอีกว่าหัวใจสำคัญของการสร้างความกลัวในสื่อนวนิยายสยองขวัญอยู่ที่การวางโครงเรื่องและการใช้สำนวนภาษา ในขณะที่สื่อละครเวทีสยองขวัญจะเน้นการสร้างความกลัวผ่านการแสดงออกของตัวละครมนุษย์ รวมถึงจังหวะการปรากฏตัวของตัวละครผีที่ทำให้ผู้ชมตกใจ ส่วนในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญจะโดดเด่นในเรื่องการนำเสนอความกลัวผ่านรูปลักษณ์ของตัวละครผีและปฏิกิริยาหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ในเรื่องการนำเสนอความกลัวผ่านรูปลักษณ์ของตัวละครผีและปฏิกิริยาหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ที่มีต่อตัวละครผี และสุดท้ายในสื่อละครโทรทัศน์สยองขวัญจะใช้รูปลักษณ์ของตัวละครผีและคติความเชื่อในสังคมไทยเป็นหลักในการสร้างความกลัว

ณัฐกร คำปวน (2561) ศึกษาเรื่อง “การพลิกกลับอำนาจของผู้หญิงในภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่น: กรณีศึกษาซีรีส์ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง ริงงู และ จูอน” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความน่ากลัวที่ถูกสร้างขึ้นในซีรีส์ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง ริงงู (Ringu, 『リング』) (1998 - ) ของ ฮิเดะโอะ นะกะตะ (Hideo Nakata, 中田秀夫) และซีรีส์ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง จูอน (Juon, 『呪怨』) (2002 - ) ของ ทะกะชิ ชิมิซุ (Takashi Shimizu, 清水崇) โดยศึกษาวิเคราะห์การนำเสนอความน่ากลัวของตัวละครวิญญาณผู้หญิง

ผลการศึกษาพบว่า ซีรีส์ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง ริงงู และ จูอน ได้สะท้อนให้เห็นการใช้ชีวิตปกติทั่วไปของครอบครัวญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 1990 ถึง 2000 ซึ่งผู้หญิงอยู่ภายใต้อำนาจของระบบสังคมที่ผู้ชายมีอำนาจเป็นใหญ่ วิญญาณผู้หญิงสร้างความน่ากลัวด้วยวิธีการพลิกกลับการใช้ชีวิตปกติทั่วไปดังกล่าวให้กลายเป็นการใช้ชีวิตที่ไม่ปกติ การคุกคามของวิญญาณผู้หญิงในสังคมก่อให้เกิด

การสร้างควมน่ากลัวต่อผู้คนที่ใช้ชีวิตอย่างสงบสุขในสังคมของผู้ชาย และผู้หญิงประกอบสร้างควมน่ากลัวจากสิ่งที่อยู่ในสังคมผู้ชาย

ณัฐนนท์ ฤกษ์พิงดี และ กฤษณ์ ทองเลิศ (2562) ศึกษาเรื่อง “การผลิตและการประกอบสร้างควมกลัวในรายการคนอวดผี” มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงการผลิตและการประกอบสร้างควมกลัวในรายการคนอวดผี โดยวิเคราะห์จากเนื้อหา วิธีการนำเสนอ โครงสร้าง กระบวนการผลิต รายการ และการประกอบสร้างควมกลัวในรายการ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การสัมภาษณ์เชิงลึกฝ่ายผลิตรายการคนอวดผี วิเคราะห์ด้วยบทจำนวน 12 ตอน ในปี พ.ศ.2561 และสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม

ผลการศึกษาพบว่า ส่วนการประกอบสร้างควมกลัวในรายการคนอวดผีนั้นแบ่งได้เป็น 6 หมวดหมู่ ดังนี้ 1) เรื่องเล่าจากภาพ คน และสถานที่ 2) เหตุการณ์/กิจกรรม ใช้พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณีความเชื่อและบรรยากาศ 3) ภาพ ใช้มุมกล้องการจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี การเคลื่อนไหวกล้อง 4) เสียง มีการใช้ 4 ประเภท ได้แก่ เสียงธรรมชาติ เสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยาย และเสียงเงียบ 5) จัดลำดับเรื่องตามเนื้อหาในรูปแบบรายการและ 6) สัญลักษณ์หรือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง โดยมีการใช้สื่อความหมายโดยตรงและโดยแฝง และควมกลัวที่ได้จากการประกอบสร้างควมกลัวในรายการคนอวดผีพบว่า จะนำเสนอควมกลัวอยู่ 4 ประเภท คือ 1) เงิจิตวิทยา 2) เงิศาสนา 3) เงีอำนาจ และ 4) ความเชื่อเรื่องผี

ธนกฤต วรณวนิช และบรรจง โกศัลวัฒน์ (2565) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ การเล่าเรื่อง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ และการกำกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ โดยมุ่งที่จะทำการวิเคราะห์ด้านการสร้างควมสยองขวัญในการเล่าเรื่อง ด้วยวิธีการวิเคราะห์ด้วยบทจากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, ลัดดาแลนด์, ผากไว้..ในกายเธอ, เพื่อน..ที่ระลึก และด้านการกำกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับคุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีการเล่าเรื่องจากพื้นฐาน “ควมกลัว” ที่นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นแก่นเรื่องทีนำมาเกี่ยวข้องกับควมกลัวได้ หรือการนำเสนอควมสยองขวัญในภาพยนตร์ จากเหตุผลทางจิตวิทยา คือ “ควมไม่รู้” ในภาวะลึ้นระทึกในสถานการณ์ที่ผู้ชมและตัวละคร รับรู้และคาดเดาได้ว่าจะมีการปรากฏตัวของผี แต่ไม่รู้ว่เมื่อไหร่หรือที่ไหน ซึ่งผู้ชมจะเกิดการลึ้นระทึกจากควมกลัว และด้วยเหตุนี้ทำให้คุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ จึงได้ออกแบบตัวละครที่ “ไม่มีตัวละครมีปรากฏให้เห็น” เป็นการทำให้ผู้ชมสัมผัสกับความสยองขวัญ ที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของภาพและเสียง และความกลัวจากความไม่รู้ว่าจะมีสิ่งใดปรากฏขึ้นในภาพยนตร์

พัทณี แสนไชย (2566) ศึกษาเรื่อง “การศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาค” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่เป็นตำนานของภาพยนตร์ผีไทย และศึกษามุมมองในการเล่าเรื่องที่ถูกผลิตซ้ำมาแล้ว 33 เรื่อง ซึ่งการถูกผลิตซ้ำไม่ใช่การทำซ้ำแบบเดิมเหมือนต้นฉบับ แต่เป็นการทำซ้ำที่ผ่านกระบวนการออกแบบทางความคิด อาทิ การตีความใหม่ เพิ่มตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง

ผลการศึกษาพบว่าการผลิตซ้ำในแต่ละครั้งนั้นไม่ได้ประสบผลสำเร็จทุกครั้ง มีเพียงแค่ 3 เรื่องเท่านั้นที่ประสบผลสำเร็จจนกลายเป็น “มรดกภาพยนตร์ของชาติ” ได้แก่ 1. พี่มาก...พระโขนง พ.ศ. 2556 ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รายได้ 1,000 ล้านบาท มีมุมมองการเล่าเรื่อง คือ ใช้วิธีการเปลี่ยนชื่อเรื่อง เล่าเรื่องผ่านมุมมองใหม่ ตัดทอน เพิ่มเติม ตัดแปลง และคงเดิมไว้ซึ่งโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์แต่ใช้วิธีการพลิกความคาดหมายของผู้ชม 2. เรื่องนางนาก พ.ศ. 2542 ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รายได้ 100 ล้านบาท มีจุดเด่นคือการออกแบบตัวละครนางนากใหม่ (ผมสั้น สวมผ้าแถบ) เน้นความสมจริงของการแสดงและบรรยากาศในภาพยนตร์ 3. แม่นาค พระโขนง พ.ศ. 2502 ภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายทำด้วยระบบ 16 มิลลิเมตร เรื่องแรกที่ได้รายได้ 1 ล้านบาท ถูกผลิตซ้ำผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วยการแสดงแบบใช้อารมณ์เกินจริง ถ่ายทอดความสนุกสนานในรูปวัฒนธรรมพื้นบ้านของภาคกลาง โดยรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาคเลือกใช้รูปแบบตระกูลผีสยองขวัญ ตลก และโรแมนติก-ดราม่า เหมือนกัน 2 ฉบับ คือ ฉบับ พ.ศ.2556 และฉบับ พ.ศ.2502 ส่วนฉบับ พ.ศ. 2542 ใช้รูปแบบตระกูลสยองขวัญที่เน้นความสมจริง

และกลุ่มงานวิจัยที่ศึกษาด้วยทฤษฎีประเภทวรรณกรรมสยองขวัญ ได้แก่ กาญจนา เจษฎาคม (2552) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์สิ่งเหนือธรรมชาติในเรื่องสั้นของหม เวชกร” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาลักษณะของสิ่งเหนือธรรมชาติในเรื่องสั้นของหม เวชกร และ 2. วิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างตัวละครเหนือธรรมชาติในเรื่องสั้นของหม เวชกร โดยศึกษาจากหนังสือชุด ภูตผีปิศาจไทย จำนวน 5 เล่ม รวมเรื่องสั้นทั้งหมด จำนวน 101 เรื่อง

ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะสิ่งเหนือธรรมชาติของหม เวชกร แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ เรื่องผี เรื่องไสยศาสตร์ และเรื่องเครื่องรางของขลัง โดยลักษณะสิ่งเหนือธรรมชาติในเรื่องสั้นของหม เวชกร ส่วนใหญ่เป็นเรื่องผี วิญญาณ หรือโอปปาติกะ ส่วนเรื่องไสยศาสตร์ และเรื่องเครื่องรางของ

หลัง เป็นเพียงส่วนประกอบในการเล่าเรื่อง ลักษณะของผี วิญญาณ หรือโอปปาติกะ สามารถแยกออกได้เป็น 8 ประเภท และการปรากฏของวิญญาณในเรื่องสั้นของเหม เวชกรเป็นไปได้หลายลักษณะ ส่วนกลวิธีการสร้างตัวละครเหนือธรรมชาติของเหม เวชกร พบว่าเหม เวชกร สร้างตัวละครเหนือธรรมชาติ แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ ตัวละครมนุษย์ ตัวละครอมมนุษย์ และตัวละครสัตว์ กลวิธีการสร้างตัวละครมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเหม เวชกร คือ การสร้างสรรค์ตัวละครอมมนุษย์เป็นผีที่เหมือนกับคน ปรากฏแก่สายตาคนทั่วไป โดยที่ไม่ทราบว่าได้พบกับผี แต่เมื่อเหตุการณ์นั้นได้ผ่านไป แล้วจึงทราบว่าตนพบกับผี

วิมลลา เอี่ยมวงศ์ (2561) ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญของภาคินัย” มีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญของภาคินัย และ 2. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสื่อสารเรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญของภาคินัย ด้วยวิจนภาษาและอวิจนภาษา โดยศึกษาจากนวนิยายของภาคินัยที่ตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์ไอโซฟาพับลิชชิ่งในชุด 4 ทิศตายเป็นรวมทั้งหมด 4 เล่ม

ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีการแต่งพบ โครงเรื่อง การเปิดเรื่องด้วยการบรรยายหรือพรรณนาฉากและบรรยากาศ เนื่องจากผู้แต่งต้องการจะเน้นความสนใจในฉากของเรื่องที่เหนือธรรมชาติ ส่วนการดำเนินเรื่อง มีปมความขัดแย้งในเรื่องของความรักและความอาฆาตแค้นเป็นหลัก สำหรับแก่นเรื่อง พบว่า แก่นเรื่องหลักจะสะท้อนปัญหาสำคัญเกี่ยวกับความรักซึ่งก่อให้เกิดความอาฆาตพยาบาท ส่วนการสร้างตัวละคร มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ผีหรือวิญญาณ และตัวละครอมมนุษย์ พบว่า ตัวละครที่เป็นผี วิญญาณ และอมมนุษย์ที่ผู้แต่งสร้างขึ้น สามารถปรากฏภายในรูปแบบต่าง ๆ ให้นมนุษย์เห็นได้ ในสภาพเหมือนคนทั่วไปที่ยังมีชีวิตอยู่ หรือจะปรากฏตัวในรูปแบบที่เป็นลักษณะของวิญญาณที่มีรูปร่างโปร่งแสง ส่วนการสร้างฉาก เน้นบรรยากาศและองค์ประกอบที่เหนือจริง เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มอรรถรสและเพิ่มความแปลกใหม่ที่สร้างขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน และท่วงทำนองการเขียน มีการเลือกใช้โวหารและภาพพจน์ที่เห็นชัดเจนโดยมีการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และเร้าอารมณ์ความรู้สึก

ปรีชญา สุขมี และ ณรงค์กรธร รอดทรัพย์ (2562) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับโครงเรื่องของประทีป เหมือนนิล (2519) ในการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ทั้ง 4 องค์ประกอบ มีดังนี้ 1. กลวิธีการเปิดเรื่อง พบการเปิดเรื่องลักษณะเดียวกันทุกเรื่องคือการพรรณนาเหตุการณ์ตื่นเต้นระทึกใจเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญ 2. กลวิธีการดำเนินเรื่อง พบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินและการดำเนินเรื่องย้อนต้น 3. กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งมีสาเหตุของความขัดแย้ง ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ปัญหาความรัก ความต้องการเอาชีวิตรอด การขัดผลประโยชน์ และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ รวมทั้งพบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งมีสาเหตุของความขัดแย้ง ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น และความต้องการเอาตัวรอด 4. กลวิธีการปิดเรื่อง พบการปิดเรื่องลักษณะเดียวกันทุกเรื่องคือการปิดเรื่องแบบหักมุมและการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม

จันทร์จิรา หัยกุล และนันทพร แสงมณี (2565) ศึกษาเรื่อง “ความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด "สาปคุณไสย"” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความเชื่อเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญชุด "สาปคุณไสย" จำนวน 4 เรื่อง คือ "พรายกุมาร" ของ RabbiRose "โอสถรสเลือด" ของ พลอยฝน "ปางอสูร" ของนายหมอก และ "เรือนรัก ตำนานแก้แค้น" ของสุรียาทิศ

ผลการศึกษาพบว่า ในนวนิยายสยองขวัญชุด "สาปคุณไสย" ปรากฏความเชื่อเหนือธรรมชาติ 5 ประเภท ดังนี้ 1. ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม เป็นเหตุและผลของการกระทำของตัวละครในเรื่อง ปรากฏเพียงผลกระทบจากการกระทำชั่ว 2. ความเชื่อเรื่องผี เป็นสภาพหลังความตายที่ปรากฏให้มนุษย์เห็น ปรากฏสองลักษณะ คือ ผีดีที่ปรากฏมาในรูปร่างลักษณะที่คงสภาพเดิม และผีร้ายที่ปรากฏมาในลักษณะที่น่าเกลียด น่ากลัว 3. ความเชื่อเรื่องคุณไสย เป็นวิชาทางไสยศาสตร์ที่ใช้ทำร้ายผู้อื่น ปรากฏสามชนิด คือ ยาสั่ง เสกของเข้าท้อง และน้ำมันพราย 4. ความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลัง เป็นของศักดิ์สิทธิ์ที่มนุษย์เชื่อว่าสามารถใช้ปกป้องคุ้มครองให้แก่แล้วคลาดปลอดภัย ปรากฏสามชนิด คือ เบี้ยแก้ สร้อยลงอาคม และตะกรุด และความเชื่อเหนือธรรมชาติ 5. ความเชื่อเรื่องป่าอาถรรพ์เป็นอำนาจลึกลับ และปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นในป่า

จุฑารัตน์ รุ่ง และวัชรภรณ์ ดิษฐปาน (2566) ศึกษาเรื่อง “คติชนกับการสร้างสรรค์เนื้อหาในนวนิยายแนวสืบสวนสยองขวัญ ชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ของอัยย์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานวนิยายชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ของอัยย์ซึ่งเป็นวรรณกรรมเยาวชนแนวสืบสวนสยองขวัญ ทั้งหมด 2 ภาค ได้แก่ ภาคหัวใจสีดำและภาคสลักบิดเบียนกรรม รวมจำนวน 19 เล่ม

ผลการศึกษาพบว่า มีการสร้างสรรค์เนื้อหาจากข้อมูลคติชน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. การนำเสนอข้อมูลคติชนเดิม 2. การดัดแปลงข้อมูลคติชนเดิม นอกจากนี้ยังพบการสร้างข้อมูลเชิงคติชนจากการ

นำสิ่งของเครื่องใช้มาผสมผสานกับจินตนาการ และการผสมผสานคติชนกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้เกิดไสยวัตถุและพิธีกรรมใหม่ การนำคติชนมาสร้างสรรค์พิธีกรรมและไสยวัตถุ พบว่ามักใช้วิธีการดัดแปลงจากความเชื่อต่าง ๆ ในสังคมไทยโดยเฉพาะความเชื่อตามอิทธิพลพุทธศาสนา วัฒนธรรมอื่น และความเชื่อท้องถิ่น

สรุปได้ว่า การศึกษาตัวบทประเภทเรื่องเล่าสยองขวัญเป็นการศึกษาที่มีความหลากหลายในด้านรูปแบบของตัวบทที่นำมาศึกษา เนื่องจากเรื่องเล่ากินความกว้าง ในที่นี้จึงรวบรวมการศึกษาโดยใช้ตัวบทภาพยนตร์กับสื่อสยองขวัญและวรรณกรรมสยองขวัญ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการศึกษาตัวบทประเภทดังกล่าวนี้โดยใช้หลายวิธีการตามวัตถุประสงค์ของการศึกษารั้งนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง เช่น สิ่งเหนือธรรมชาติในเรื่องสั้น ศึกษาวิธีการสร้างความหวาดกลัวในภาพยนตร์ ศึกษาการดัดแปลงภาพยนตร์สยองขวัญรูปแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีการศึกษาทางด้านคติชนวิทยา เช่น คติชนกับการสร้างสรรค์เนื้อหานวนิยาย สำหรับการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นทำให้ทราบถึงแนวทางการศึกษาตัวบทประเภทเรื่องเล่าทั้งในเรื่องการศึกษานุภาคโดยจำแนกออกเป็น อนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุสิ่งของ และอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรม แล้วนำมาจัดจำแนกเป็นกลุ่มใหญ่ตามความเกี่ยวข้องและโดดเด่นของอนุภาคเหล่านั้น รวมถึงทำให้ทราบถึงแนวทางการศึกษาแบบเรื่องโดยศึกษาเพื่อให้เห็นแบบเรื่องหรือลักษณะร่วมของชุดข้อมูล นอกจากนั้นแล้วงานวิจัยบางส่วนยังแสดงให้เห็นว่าในเรื่องเล่าสยองขวัญยังมีแง่มุมทางสังคมและวัฒนธรรมแฝงอยู่อย่างน่าสนใจ เรื่องเล่าสยองขวัญจึงไม่ได้เป็นเพียงสื่อเพื่อสร้างความหวาดกลัวน่าสยดสยองหรือสร้างความบันเทิงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถศึกษาให้ลึกซึ้งเพื่อให้เห็นถึงแง่มุมเหล่านั้นได้อีกด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางการศึกษาวิจัยเรื่องอนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย ซึ่งเป็นสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญเช่นกันในครั้งนี้

### บทที่ 3

#### อนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

การวิเคราะห์อนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ผู้วิจัยได้วิเคราะห์อนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. โดยนำแนวคิดของนักวิชาการที่แบ่งอนุภาคออกเป็นอนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุสิ่งของ และอนุภาคเหตุการณ์และพฤติกรรมมาใช้ศึกษาให้เห็นภาพรวมของอนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. แล้วนำมาจัดจำแนกออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ อันจะทำให้เห็นถึงความโดดเด่นของชุดข้อมูลซึ่งเป็นเรื่องเล่าสยองขวัญ ได้แก่ อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ และอนุภาคเหนือธรรมชาติ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 3.1 อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ

- 3.1.1 อนุภาควิญญาณ
- 3.1.2 อนุภาคการพบเจอวิญญาณ
- 3.1.3 อนุภาคการถูกหลอกหลอน
- 3.1.4 อนุภาคการถูกแฝงร่าง
- 3.1.5 อนุภาคการรับมือกับวิญญาณ

#### 3.2 อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์

- 3.2.1 อนุภาคผู้ถูกคุณไสย
- 3.2.2 อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์
- 3.2.3 อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์
- 3.2.4 อนุภาควัตถุอาถรรพ์
- 3.2.5 อนุภาคการถูกคุณไสย
- 3.2.6 อนุภาคการแก้คุณไสย

#### 3.3 อนุภาคเหนือธรรมชาติ

- 3.3.1 อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก
- 3.3.2 อนุภาคนักบวช
- 3.3.3 อนุภาคเทพ
- 3.3.4 อนุภาคสัตว์วิเศษ
- 3.3.5 อนุภาควัตถุมงคล
- 3.3.6 อนุภาคเครื่องรางของขลัง
- 3.3.7 อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

### 3.1 อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ

อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณเป็นอนุภาคอันเกี่ยวเนื่องกับวิญญาณในด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยซาย. อนุภาคในกลุ่มนี้ทำหน้าที่เป็นทั้งอนุภาคตัวละครและอนุภาคเหตุการณ์ และพฤติกรรมอันเป็นจุดเริ่มต้นไปจนถึงวิธีการเพื่อนำไปสู่การคลี่คลายเรื่องราว และยังมีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างความสยองขวัญให้กับเรื่องเล่า สามารถแบ่งได้เป็น 5 อนุภาค ได้แก่ อนุภาควิญญาณ อนุภาคการพบเจอวิญญาณ อนุภาคการถูกหลอกหลอน อนุภาคการถูกแผ่รัง และอนุภาคการรับมือกับวิญญาณ ดังต่อไปนี้

#### 3.1.1 อนุภาควิญญาณ

อนุภาควิญญาณเป็นอนุภาคหลักและอนุภาคที่ขาดไปไม่ได้ในเรื่องเล่าสยองขวัญเนื่องจากมีบทบาทในการสร้างความน่าหวาดกลัวให้กับเรื่องเล่าเหล่านั้นผ่านการปรากฏตัวและการหลอกหลอนของวิญญาณ ถึงอย่างนั้นอนุภาคตัวละครวิญญาณที่ลอยซายสร้างขึ้นยังมีแง่มุมอื่นนอกเหนือไปจากความน่ากลัวเท่านั้นอีกด้วย ผู้วิจัยแบ่งอนุภาควิญญาณออกเป็น วิญญาณคน วิญญาณสัตว์ และวิญญาณในความเชื่อของชาวไทย ดังตัวอย่าง

##### 1) วิญญาณคน

วิญญาณคนเป็นวิญญาณของคนที่เสียชีวิตไปแล้ว โดยอาจมีทั้งที่คงลักษณะใกล้เคียงกับเมื่อครั้งที่ยังมีชีวิตอยู่หรืออาจจะเปลี่ยนไปอย่างน่าหวาดกลัวและน่าเวทนาในบางครั้งก็ได้ตามแต่อำนาจของจิตของวิญญาณแต่ละดวง วิญญาณคนในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยซายมีทั้งที่ปรากฏตัวโดยสัมพันธ์กับสิ่งของหรือสถานที่ที่ตนเคยข้องเกี่ยว และวิญญาณที่ถูกผู้ใช้ไสยศาสตร์จับไปใช้งาน

ในเรื่อง *อีกครั้งที่หลับตา* ซึ่งเล่าเรื่องสลับกันระหว่างมุมมองของตัวละครวิญญาณอย่างทวิศักดิ์ที่ยังไม่รู้ตัวว่าเสียชีวิต กับหยาดทิพย์ภรรยาของเขาที่ต้องหวาดกลัวกับปรากฏการณ์ประหลาดภายในบ้านของตน เนื่องจากเมื่อตอนที่ทวิศักดิ์มีชีวิตเขาได้ใช้ความรุนแรงกับเธอจนแม้หลังความตายเขาจะไม่ได้มีเจตนาที่จะหลอกหลอนก็ยังทำให้เธอคิดไปเองว่าทวิศักดิ์มาเพื่อทำร้ายเธอและคนในครอบครัว การพบกันของทั้งคู่จึงเป็นดังตัวอย่าง

วิญญาณของทวิศักดิ์พยายามปรากฏตัวเพื่อสื่อสารกับหยาดทิพย์ ทว่าหยาดทิพย์มองเห็นเพียงทวิศักดิ์ในสภาพที่น่าหวาดกลัว เสียงของทวิศักดิ์เองก็กลายเป็นเสียงหวีดหวิวฟังไม่ได้ศัพท์ ทำให้หยาดทิพย์ที่หวาดกลัวหนีและพยายามทำลายรูปภาพของทวิศักดิ์

(อีกครั้งที่หลับตา, 2562)

จากตัวอย่างข้างต้น ในมุมมองของทวิศักดิ์เขาปรากฏตัวในรูปลักษณะปกติเหมือนสมัยที่ยังมีชีวิต แต่ด้วยความหวาดกลัวทำให้สำหรับหยาดทิพย์เธอเห็นสามเหมือนกับตอนที่เธอส่องร่างของเขาลงโลงแล้ว ทำให้แม้เขาจะพยายามขอโทษเธออย่างไรหยาดทิพย์ก็ไม่สามารถรับรู้ได้ เหมือนกับจิตของ

เธอปรุ้งแต่งสิ่งที่เธอรับรู้ด้วยความทรงจำเลวร้ายที่ทวีศักดิ์เคยทำไว้ นอกจากนั้นแล้วเรื่องนี้ยังมีความพิเศษตรงที่เป็นเรื่องสั้นซึ่งมีตัวละครวิญญาณเป็นหนึ่งในผู้เล่าเรื่อง

อีกตัวอย่างปรากฏในเรื่อง *ที่ครับ...ผมเลี้ยงผี* โดยมีตัวละครวิญญาณคือวิญญาณหญิงสาว และเด็กซึ่งตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้รับฝากไว้จากเจมส์ เจ้าของเดิมของทั้งคู่ซึ่งได้มาขอความช่วยเหลือ ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเพราะเขาไม่สามารถควบคุมวิญญาณทั้งสองได้แล้ว ในขณะที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้รับฝากทั้งคู่ไว้ นั่นเองที่ทำให้ได้พบการปรากฏตัวของทั้งคู่ ดังตัวอย่าง

วิญญาณของหญิงสาวและเด็กปรากฏตัวในห้องของผู้เล่าในสภาพที่น่าเวทนา วิญญาณหญิงสาวต้องทรมาณจากการผูกคอตนซ้ำแล้วซ้ำเล่าในเวลาเดิมของทุกวัน ฝ่ายวิญญาณเด็กเองก็ต้องทรมาณเพราะความหิวโหย เมื่อผู้เล่าพาทั้งคู่สุดมนต์จึงพอให้ทุเลาลงได้แต่ไม่ทั้งหมด เมื่อผู้เล่าถามว่าใครเป็นเจ้าของของทั้งคู่ วิญญาณจึงทั้งสองจึงแลบลิ้นให้เห็นอักขระที่ถูกสลักไว้ ซึ่งเป็นวิชามัดปากผีที่มีไว้ควบคุมดวงวิญญาณให้ทำตามคำสั่ง (ที่ครับ...ผมเลี้ยงผี)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกพบกับวิญญาณทั้งสองดวงเนื่องจากเขาเก็บวัตถุอาถรรพ์ที่เป็นสื่อของทั้งคู่ไว้ โดยวิญญาณหญิงสาวนั้นจะทำซ้ำเหตุการณ์ขณะที่เธอเสียชีวิตในเวลาเดิมทุกคืน ส่วนวิญญาณเด็กนั้นอยู่ในลักษณะที่น่าเวทนา อีกทั้งทั้งสองยังถูกอวิชาผูกมัดไว้ให้อยู่ได้ การควบคุม ดังนั้นในเรื่องเล่าสยองขวัญเรื่องนี้วิญญาณคนจึงไม่ได้มีแต่เพียงแง่มุมที่น่าหวาดกลัว เพราะรูปลักษณะที่แสดงออกเท่านั้น ทว่ายังสร้างภาพน่าเวทนาให้กับวิญญาณที่อยู่ภายใต้ไสยศาสตร์อีกด้วย

## 2) วิญญาณสัตว์

วิญญาณสัตว์เป็นอนุภาคตัวละครที่พบได้น้อยในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. วิญญาณสัตว์นั้นแม้ไม่ได้มีการบรรยายรายละเอียดโดยแน่ชัดแต่ยังเล่าผ่านบริบทแวดล้อมให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้ สำหรับอนุภาควิญญาณสัตว์นี้จะปรากฏในเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับกรรมและการทวงคืนตัวละครมนุษย์ที่เคยได้กระทำต่อสัตว์ไว้ ดังต่อไปนี้

ในเรื่อง *เริ่ม...* ยายของเพื่อนตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกมีอาการประหลาดในตอนกลางคืน โดยจะลุกขึ้นมาคลานไปมาบนพื้นและส่งเสียงร้องแปลก ๆ เมื่อเพื่อนของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกขอให้เขาช่วยเหลือ ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงได้สัมผัสมียายจนได้รู้ว่าสิ่งที่มาแผ่ร่างคุณยายคือวิญญาณแมว ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าลอบไปที่มือของคุณยายของเพื่อนและสัมผัสได้ถึงความรู้สึกสะอิดสะเอียน แล้วจึงได้รู้ว่าผู้แผ่ร่างของคุณยายอยู่คือใคร ผู้เล่าขอให้พวกเขาถอยไปเพื่อจะเจรจาทักอากาศแปลก ๆ ของคุณยายจึงสงบลง จากนั้นผู้เล่าจึงได้ยืนยันกับคุณแม่ของเพื่อนว่า

เมื่อก่อนคุณยายเคยได้ฆ่าแมวไปเป็นจำนวนมากด้วยความไม่พอใจ สิ่งที่เกิดขึ้นกับคุณยายจึงเป็นเพราะวิญญาณเหล่านั้นมาทวงคืน

(เริ่ม...)

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่อตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกสัมผัสมือยายแล้วถึงได้รู้ว่าสิ่งที่แฝงร่างของยายอยู่คือวิญญาณแมวที่ยายเคยฆ่าไปในสมัยก่อนแม้จะไม่ได้มีการบรรยายรูปร่างลักษณะของวิญญาณแมวกี่ตาม ทว่าเมื่อรวมเข้ากับเรื่องเล่าในอดีตจากแม่แล้วก็ทำให้ทุกอย่างชัดเจนขึ้นมา การปรากฏตัวของตัวละครวิญญาณสัตว์จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงผลของกรรมจากการกระทำของยายด้วย

### 3) วิญญาณในความเชื่อของชาวไทย

ความเชื่อทางวิญญาณนิยมของคนไทยโบราณนั้นมีความเชื่อที่ว่ามีผีอยู่ทุกที่เช่น ภูเขา ป่าไม้ จอมปลวก แม่น้ำ ลำธาร เป็นต้น ตามคติชนวิทยาไทยแล้วสามารถจำแนกประเภทของผีออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ (Wu Shengyang และ Li Bingbing, 2561 อ้างถึงใน ภาคอัครม์ โปะชะกฤษณะ, 2566) ผีดี มีหน้าที่ปกป้องรักษาคุ้มครองคนดี เช่น ผีฟ้า ผีแถน ผี บรรพบุรุษ ผีเจ้าเมือง ผีเสื้อบ้าน ที่จะมีหน้าที่คอยปกป้องรักษาคุ้มครอง บ้านเมือง และ ลูกหลาน ประเภทของผีดีก็ยังคงสามารถแบ่งลำดับชั้นได้ เช่น ผีฟ้า ผีแถน ลำดับศักดิ์รองลงมา คือ ผีประจำเมือง ลำดับศักดิ์ถัดมาคือ ผีบรรพบุรุษ ผีปู่ย่า (สามารถ ใจเตี้ย และ วรางคณา สินธูยา, 2562 อ้างถึงใน ภาคอัครม์ โปะชะกฤษณะ, 2566) และ ผีร้ายที่คอยลงโทษคนชั่ว ผีห่า ผีตายโหง ผีพราย ผีตายทั้งกลม เป็นต้น ที่เชื่อกันว่ามีฤทธิ์มากในการให้โทษแก่คน (วริศา จันทรขำ และ ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2560 ภาคอัครม์ โปะชะกฤษณะ, 2566)

ในเรื่อง *คิดสักนิด...* เล่าถึงเรื่องราวเมื่อตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกไปพักปฏิบัติธรรมที่วัดแห่งหนึ่ง เมื่อตกกลางคืนเขาก็ได้พบกับวิญญาณสูงใหญ่ ร่างกายเต็มไปด้วยแผลพุพอง ทำได้เพียงส่งเสียงแสดงความทรมาน ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าได้พบกับวิญญาณร่างกายสูงใหญ่ ดำทะมึน สูงราวตึก 2 ถึง 3 ชั้น ส่งเสียงเล็กแหลมหวีดหวืออย่างทุกข์ทรมาน ตามร่างกายเต็มไปด้วยแผลพุพอง เนื้อหนังแห้งติดกระดูกแต่ท้องป่องจนกลม ดวงตาสีโบทึมนางบางส่วนปกคลุมด้วยผ้าเหลืองเก่า ๆ ที่เประเอียดและขาดวิน ร่างนั้นเดินไปเรื่อย ๆ จนพบภาตอาหารสุนัขและก้มลงไปทำท่าเหมือนจะกินแต่ไม่สามารถกินได้ ร่างนั้นเดินต่อไปที่หน้าโบสถ์แล้วย่อตัวลงนั่งไหว้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า เมื่อผู้เล่าแผ่เมตตาให้กับร่างนั้นแล้วร่างนั้นก็ดีขึ้น แต่เพียงครู่เดียวความทรมานก็กลับมาอีกเหมือนเป็นการบอกให้รู้ว่าผู้เล่าไม่สามารถช่วยเขาได้

(คิดสักนิด...)

จากตัวอย่างข้างต้น ลักษณะของวิญญาณที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบตรงกับลักษณะของเปรตตามความเชื่อของชาวไทยที่ว่าเป็นวิญญาณรูปร่างสูงใหญ่ หิวโหยอยู่ตลอดเวลา ทว่าไม่สามารถ

ดื่มกินอะไรได้ด้วยปากที่มีลักษณะเล็ก จึงทำได้เพียงส่งเสียงหวีดหวิว โดยที่วิญญาณแปรทในเรื่องเล่า สยองขวัญเรื่องนี้เมื่อเป็นมนุษย์เคยบวชเป็นพระทว่าทำตัวเป็นมารศาสนา เมื่อเสียชีวิตแล้วจึง กลายเป็นเปรต ต้องทนทุกข์ทรมานจนกว่าจะนึกได้ เป็นอีกตัวอย่างของการแสดงผลของกรรมที่ตัวละครนั้นได้กระทำ

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคตัวละครวิญญาณในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. นั้นมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นอนุภาควิญญาณคน วิญญาณสัตว์ หรือวิญญาณตามความเชื่อของชาวไทยต่างมีลักษณะที่ต่างกันไปในแต่ละเรื่องราว ตัวอย่างเช่น วิญญาณติดที่ วิญญาณเจ้ากรรมนายเวร วิญญาณที่ยึดติดกับสิ่งของของตน วิญญาณสัตว์ที่มาเพื่อทวงคืนจากมนุษย์ วิญญาณปอบเชื้อ วิญญาณที่ถูกเลี้ยงด้วยวิชาอาคม เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะทำให้เรื่องราวมีความหลากหลาย น่าสนใจ และน่าหวาดกลัวแล้วนั้น ส่วนใหญ่แล้วยังเป็นการนำเสนอเรื่องกรรมที่ส่งผลต่อวิญญาณดวงต่าง ๆ ให้เห็นว่าสร้างกรรมเช่นนั้นแล้วส่งผลเช่นใด หรือเพราะมีกรรมอย่างไรต่อกันมาถึงเกิดเรื่องราวนั้น ๆ ขึ้น เพื่อเน้นย้ำความเชื่อเรื่องกรรมให้กับผู้อ่าน รวมถึงการใช้ตัวละครวิญญาณที่อยู่ในความเชื่อของชาวไทยอยู่แล้วยังทำให้ผู้อ่านสามารถคล้อยตามเรื่องราวได้ง่าย และเป็นการเล่าซ้ำเพื่อสืบทอดเรื่องผีและ วิญญาณต่าง ๆ ในสังคมไทยอีกด้วย

### 3.1.2 อนุภาคการพบเจอวิญญาณ

อนุภาคการพบเจอเป็นอีกอนุภาคที่พบได้บ่อยในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. อนุภาค เหตุการณ์ประเภทนี้มักเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวสยองขวัญในแต่ละครั้ง โดยมีลักษณะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ได้เข้าไปพบเจอกับปรากฏการณ์ทางวิญญาณด้วยเหตุผลบางประการและไม่สามารถจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง อนุภาคการพบเจอวิญญาณแบ่งออกเป็น วิญญาณที่ไม่สัมพันธ์กับผู้พบเจอโดยตรง และวิญญาณที่มีกรรมสัมพันธ์กับผู้พบเจอ ดังต่อไปนี้

#### 1) วิญญาณที่ไม่สัมพันธ์กับผู้พบเจอโดยตรง

วิญญาณที่ไม่สัมพันธ์กับผู้พบเจอโดยตรง คือ วิญญาณที่ไม่ได้มีกรรมสัมพันธ์หรือคำสัญญาใด ร่วมกับผู้พบเจอ ดังนั้นการพบเจอจึงจะเป็นไปอย่างบังเอิญ หรือมีปัจจัยอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องให้ตัวละครคนเป็นสามารถพบกับตัวละครวิญญาณได้ ดังเช่นในตัวอย่าง

จากเรื่อง *รักนั้น...ไม่เคยจาง* มีเหตุการณ์ที่ผู้เล่าพบกับเด็กชายชาวต่างชาติซึ่งมาเที่ยวพร้อมกับผู้เป็นพ่อเป็นอนุภาคตัวละครผู้พบเจอวิญญาณ ซึ่งในเรื่องเล่านี้เด็กชายคนดังกล่าวหายตัวไประหว่างทางไปห้องน้ำในสถานที่ท่องเที่ยว ผู้เล่าจึงได้ช่วยตามหาจนพบเด็กชายและวิญญาณ ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าพบกับคงไผ่ซึ่งมีจอมปลวกใหญ่ขึ้นอยู่รอบๆ และเด็กชายชาวต่างชาติซึ่งเขาตามหาอยู่ใกล้กันนั้นคือวิญญาณหญิงชราผิวหนังแห้งจนติดกระดูก แต่ไม่มีประสงค์ร้าย เมื่อสอบถามวิญญาณจึงได้ความว่าเด็กชายชาวต่างชาติที่มาเที่ยวเมืองเก่าตั้งใจจะ

แก๊งค์ฮอนแอบผู้ปกครองของตน แต่เปลอหกล้มจนได้แผล วิญญาณหญิงชราที่อยู่แถว  
นั้นสงสารอยากจะช่วยเด็กแต่เปลอพรางตาทำให้ไม่มีใครหาเด็กเจอไปด้วย ผู้เล่าจึงได้  
อุทิศบุญให้กับยายแล้วพาเด็กชายออกมา

(รักนั้น...ไม่เคยจาง)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า ตัวละครเด็กชายชาวต่างชาติเพียงบังเอิญได้พบ วิญญาณ  
หญิงชราเพราะไปอยู่ในสถานที่ และเวลาดังกล่าว พร้อมทั้งเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดทำให้วิญญาณยาย  
นึกสงสารจนใช้อำนาจพิเศษและปรากฏตัวให้เขาเห็น แสดงให้เห็นว่าการเป็นอนุภาคตัวละครผู้พบ  
เจอวิญญาณในบางครั้งก็เป็นเพียงความบังเอิญของตัวละครด้วยเช่นกัน

ส่วนในเรื่อง ' บ้านผมไม่มีคนอยู่ ' มีอนุภาคตัวละครผู้พบเจอวิญญาณคือกลุ่มของพีตัน ซึ่งได้  
มีการไปพิสูจน์ผีที่บ้านร้าง จนได้พบเจอวิญญาณและเรื่องสยองขวัญตามมาแม้จะกลับมาถึงบ้านของ  
พวกตนแล้ว ดังตัวอย่าง

เมื่อกลุ่มของพีตันกลับจากการทดสอบความกล้าที่บ้านร้างชื่อดังในพิษณุโลกก็  
ได้ซึ่รถไปจอดที่ร้านอาหารร้านประจำของพวกเขาด้วยความกลัว จนได้ป่าเจ้าของร้านมา  
ปอบบึงได้สติเล่าให้ฟังว่าพวกเขาได้พบกับวิญญาณผู้หญิงที่บ้านหลังนั้น ระหว่างทาง  
กลับเองก็เห็นวิญญาณผู้หญิงคนเดิมปรากฏตัวที่กลางถนนแล้วกระโจนเข้าใส่ ทำให้พีตัน  
ตกใจจนเกือบรถคว่ำ หลังจากนั้นพีตันยังพบกับเรื่องแปลก ๆ อย่างวิญญาณในบ้านของ  
ตนในเวลาต่อมา

(' บ้านผมไม่มีคนอยู่ ')

จากตัวอย่างข้างต้น กลุ่มตัวละครซึ่งเป็นผู้พบเห็นวิญญาณได้พบกับเหตุการณ์สยองขวัญหลัง  
เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับบ้านร้างซึ่งเคยมีคนเสียชีวิตมาก่อน และแม้หลังจากไปขอขมาดวงวิญญาณที่บ้านร้าง  
แล้วเหตุการณ์สยองขวัญก็ยังไม่จบลง ทั้งนี้เรื่องราวก็ได้เฉลยว่าที่พวกเขาพบวิญญาณดวงอื่นด้วยเป็น  
เพราะที่บ้านของพีตันเองก็มีวิญญาณถูกสะกดเอาไว้ และได้ดินคนตายซึ่งติดมากับรองเท้าตบไปที่  
บ้านร้างมาช่วยเสริมกำลังให้วิญญาณร้ายจนพีตันถูกหลอกหลอน แสดงให้เห็นว่าการพบเจอวิญญาณ  
ในลักษณะนี้มีตัวแปรเข้ามาร่วมด้วย

และในเรื่อง *ของเด็กเล่น...* มีเหตุการณ์ที่ผู้เล่าได้พบกับตัวละครน้องเพื่อนและน้องพีเมื่อไป  
สอนพิเศษที่บ้านของเด็กทั้งสอง ก่อนพบว่าเด็กทั้งคู่มีความสามารถในการมองเห็นวิญญาณได้ ซึ่งพี  
พจน์และพีรัตน์ผู้เป็นผู้ปกครองทราบเรื่องนี้แล้วเนื่องจากพีรัตน์เองก็มีความสามารถใกล้เคียงกัน  
เนื่องจากสืบสายเลือดผีฟ้า ดังตัวอย่าง

พีรัตน์เล่าให้ผู้เล่าฟังว่าบ้านเธอเป็นตระกูลผีฟ้า แต่เป็นฝั่งที่แยกตัวออกมา  
ความรู้บางอย่างจึงหายไป พีรัตน์เองก็ารู้เท่าที่ถูกสอนต่อมา ไม่ได้มีความเข้าใจมาก  
พอที่จะจัดการกับปัญญาวิญญาณภายในบ้านได้ แต่ก็เป็นที่มาที่ทำให้ได้รู้ว่าทำไมน้อง

เพื่อนและน้องพีสามารถมองเห็นวิญญาณได้ เพราะมีสายเลือดของตระกูลผีฟ้าเช่นกัน  
นั่นเอง

(ของเด็กเล่น...)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้พบเห็นวิญญาณอย่างน้องเพื่อนและน้องพีได้รับความสามารถในการมองเห็นวิญญาณเนื่องจากมีเชื้อสายผีฟ้าซึ่งตามความเชื่อของคนไทยอีสานนั้นมีการทรงผีฟ้าเพื่อรักษาโรคและขับเป่าภัยต่างๆ อีกทั้งยังมีการสืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น ในเรื่องเล่าสยองขวัญเรื่องนี้แม้วิชาความรู้ของผีฟ้ารุ่นก่อนจะไม่ได้ถูกถ่ายทอดกันมาอย่างครบถ้วน แต่ความสามารถเหนือธรรมชาติก็ยังคงส่งต่อมาถึงน้องเพื่อนและน้องพี นับเป็นการพบเจอวิญญาณเนื่องจากความพิเศษทางสายเลือด

## 2) วิญญาณที่มีกรรมสัมพันธ์กับผู้พบเจอ

คำว่ากรรมสัมพันธ์ในที่นี้มีความหมายทั้งในแง่บวกและแง่ลบ โดยที่ในแง่บวกนั้นคือวิญญาณที่มีความสัมพันธ์อันดีกับผู้พบเห็นตั้งแต่ชาติภพก่อนแล้วจึงได้มีโอกาสมาพบกันอีกครั้งในชาติภพนี้ ในขณะที่ในแง่ลบนั้นคือวิญญาณที่มีความอาฆาตมาดร้ายอย่างที่สามารถเรียกได้ว่าเจ้ากรรมนายเวรดังปรากฏในตัวอย่าง

ในเรื่อง *รักนั้น...ไม่เคยจาง* หลังจากที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับวิญญาณหญิงสาวที่เมืองเก่าแล้วเขาก็ได้พบกับชายคนหนึ่งที่เขาบอกว่ากำลังรอเขาอยู่ ผู้ชายคนนี้เหมือนจะมองเห็นเธอได้ ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงได้นั่งคุยกับเขาจนชายคนนั้นเล่าให้ฟังว่าเขามองเห็นเธอได้เพราะมีสัญญาต่อกันดังตัวอย่าง

เวลาผ่านไป การปฏิบัติเริ่มเห็นผล เขาสามารถรับรู้ได้ถึงเรื่องราวในอดีตของตัวเอง เขาเคยเป็นใคร ทำอะไร ที่ไหน และคราวนี้เขาดอกกลับมาทำอะไร มาปลดท่วงที่เหลืออยู่อย่างไร เมื่อได้ข้อสรุปเหล่านี้แล้วชีวิตของเขาก็เริ่มที่จะเปลี่ยนไปที่ละนิดๆ

เรื่องการงานนั้นไม่มีปัญหาอะไร แต่เรื่องคู่ครองนั้นเหมือนจะห่างไกลจากความเป็นจริงออกไปทุกทีๆ และแน่นอนว่าเมื่อเขารู้ว่าเขา ทำอะไรไว้ ในคราวก่อน คราวนี้ก็เป็นที่ที่เขาต้อง ชดใช้

เขาประสบอุบัติเหตุหลายต่อหลายครั้ง เขาบ้างหนักบ้าง แต่ทุกครั้งก็ถึงเลือดถึงเนื้อเสมอ มีอยู่ครั้งหนึ่งเพื่อนที่ขับรถไปด้วยกันเห็นเลยว่ามีคนมานั่งข้างๆเบาะคนขับที่เขาขับ ในสภาพน่าเกลียดน่ากลัว และรถเขาก็ประสบอุบัติเหตุ

เขาก็มหันมามองตาชดใช้ในสิ่งที่เขารู้ว่าเขา ก่อ มันด้วยตัวเอง น้อยคนนักที่จะคิดอย่างเขา เขาไม่เคยกล่าวโทษใคร เพียงแค่มิรับ และพร้อมที่จะตายในทุกๆลมหายใจ อาจเป็นเพราะความกำพริทำให้เขาไม่มีห่วงมากนัก

เวลาผ่านไปหลายปี จนวันหนึ่งเขาได้มีโอกาสมาเที่ยว ที่นี้ เขาเดินไปเรื่อยๆ เดินเหมือนคนลืมหัด เหมือนคนที่รู้ทาง เมื่อรู้สึกตัวอีกที เขาก็มาหยุดยืนอยู่ที่ตรงนี้ได้ ต้นไม้ต้นนี้ อยู่ดีๆ น้ำตาก็ไหลออกมาเสียดื้อๆ พร้อมกับร่างของหญิงสาว คนนี้ ที่ยืนรออยู่ก่อนนานแล้ว มันช่างนาน... จนไม่รู้วันรู้คืน รอจนหมดหวัง

เขาบอกว่าในเวลานั้น เขารู้ว่านี่คือ ผี แต่ในใจเขาก็กลับไม่มีความกลัวอยู่เลย แม้แต่น้อย ในใจเขารู้เพียงแต่ว่า นี่คือนี่สิ่งที่เขาเข้าไป นี่คือนี่สิ่งที่เขาตามหา คนที่เขาทอดทิ้งไว้ข้างหลัง คนที่รอเขามาตลอด รอจนวันนี้ เขาวิ่งเข้าไปกอดเธอ แต่มันก็ได้เพียงอากาศธาตุเท่านั้น ไม่มีสัมผัสใดของสิ่งมีชีวิตหรือวัตถุเลย ผมไม่สามารถจะจินตนาการได้เลยว่า การที่เราเห็นคนที่เรารัก อยู่ตรงหน้า แต่ไม่แม้แต่จะสามารถสัมผัสเขาได้ มันจะทรมาณแค่ไหน

พี่เขาบอกว่าในเวลานั้นเรื่องราวเก่าๆ ที่ผ่านมา อดีตชาติกลับมาอย่างชัดเจน ความรู้สึกเหล่านั้นก็เช่นกัน รวมถึงเธอคนนี้ที่ไม่เปลี่ยนแปลงแม้แต่แต่น้อย หลังจากที่ชายคนนี้เล่าเรื่องราวของเขาให้ผมฟังจนจบ ก็ถึงคราวที่ เธอคนนี้จะพูดบ้าง

(รักนั้น...ไม่เคยจาง)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครชายคนนั้นมองเห็นเธอได้เนื่องจากกรรมที่มีต่อกันมาในอดีตชาติ โดยที่เขาและเธอเคยเป็นคนที่รักกันมาก่อน เมื่อเขาซึ่งเป็นทหารต้องออกไปสู้รบเธอจึงทำได้เพียงแต่รอจนเมื่อเสียชีวิตไปแล้วจิตสุดท้ายที่จดจ่อกับการรอจึงทำให้เธอติดอยู่ที่ตรงนั้น จนกระทั่งในภพชาตินี้ สัญญาที่มีต่อกันทำให้เขามองเห็นเธอได้และไม่หวาดกลัวแม้เธอคือวิญญาณ นับเป็นการถ่ายทอดความคิดเรื่องภพชาติผ่านเรื่องราวของสัตว์

ส่วนในเรื่อง *อาถรรพ์ 'ดาบเพชรฆาต'* ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับตัวละครพี่ทิวผู้พบเจอวิญญาณคอยติดตามเขา พี่ทิวเล่าว่าบ้านของเขาสร้างทับตะแลงแกงจึงทำให้เจอเรื่องประหลาดมาตั้งแต่เด็ก ถึงอย่างนั้นเมื่อเขาย้ายไปอาศัยที่คอนโดในต่างจังหวัดเพื่อทำงานพี่ทิวก็ยังคงพบวิญญาณเหล่านั้นอยู่ดี ทำให้ได้รู้ว่าสิ่งที่พี่ทิวพบเจอคือวิญญาณเจ้ากรรมนายเวร ดังตัวอย่าง

ห้องคอนโดทันสมัยที่ถูกเปิดไฟจนสว่างทั่วทั้งห้อง ตอนนี้มีร่างของใครต่อใครมากมายมาอาศัยอยู่ นั่งบ้างยืนบ้าง บ้างนอนระเกะระกะตามพื้นไม่เป็นระเบียบ

เสื้อผ้าเก่าๆโบราณบ่งบอกว่าไม่ใช่คนในสมัยนี้เป็นแน่ อีกทั้งบางคนยังไม่มีเสื้อผ้าใส่ บางคนมีแผลตามตัว แต่ที่ทุกคนเหมือนกันคือ ทุกร่างไม่มีหัว

ร่างพวกนั้นไม่ได้ขยับไปมาเหมือนในหนังที่เคยดู มันอยู่นิ่งๆ นิ่งอย่างนั้น แผลเหวอะหวะตรงลำคอมีเลือดหยดบ้าง พุงบ้างภาพนั้นมันน่ากลัวจนอยากจะหนีไป

พี่ทิวไม่มีแรงลุกขึ้นจากตรงนั้น ทำได้เพียงพยายามหลับตาหึแล้วยันตัวเองให้ติดกับกำแพงเตี้ยๆของระเบียงเหมือนว่ามันจะสามารถขยับออกไปได้

แต่แล้วก็มึนงงคาวคลั่งดีเข้าจุมูกอย่างแรง คนที่เจออุบัติเหตุบ่อยๆอย่างเขา  
จำได้ดี นี่คือกลิ่นของเลือด เลือดที่มีปริมาณมากพอจะทำให้กลิ่นคลั่งได้ขนาดนี้

ด้วยความตกใจจึงล้มตาคืนขึ้นมามองภาพตรงหน้า ทุกร่างยังคงอยู่ที่เดิม  
ระกะระกะไปหมด แต่ที่เพิ่มขึ้นมาคือข้างๆตัวเขานั้นเอง ร่างไร้ศีรษะหลายร่างนั่งเคียง  
กายเขาอยู่ไม่ห่าง ร่างหนึ่งพิงชิดแนบติดกับแขนล่างๆของเขา  
'พีสลบไปเลยละตอนนั้น'

พีทิวเล่าให้ฟังด้วยใบหน้าซีดๆ คงยังกลัวอยู่ หลังจากเรื่องนั้นยังมีเรื่องราว  
มากมายเกิดขึ้น บ่อยครั้งที่พีทิวอาบน้ำล้างหน้าแล้วมองกระจกในห้องน้ำพบกับร่างไร้  
ศีรษะยื่นมองเขาอยู่

พีทิวไปหาหมอตุ๋กที่วัดชื่อดังแห่งหนึ่งเพื่อตรวจดวงชะตาหาที่มาที่ไปของตัวเอง  
คำแรกที่หมอตุ๋กพีทิวคือ 'ไปทำอะไรมา ตามมาเป็นแถวเขียว ไม่มีหัวสักคน'

เพียงประโยคแรกก็ทำให้พีทิวเชื่อไปเลยหมดหัวใจ หมอตุ๋กทำหน้าที่คิดหนัก  
เหมือนไม่เข้าใจ หรือหนักใจกันแน่ พีทิวทำได้แค่นั่งรอนิ่งๆอย่างลึนระทึก  
'นี่เอ็งเกิดถูกซ์เพชฌฆาต นี่หว่า'

ตอนนั้นพีทิวยังไม่เข้าใจ แต่ก็ได้หมอคนนี้อธิบายจนได้ความรู้ใหม่มา หมอตุ๋ก  
บอกว่ามันแปลก มันไม่เหมือนกับว่าพีทิวโดนสิ่งไม่ดีติดตามหรือใครทำของร้ายอะไรใส่  
แต่มันเหมือนกับพีทิวเป็นผู้สร้างมันไว้เองเสียมากกว่า

หมอตุ๋กได้แต่ทำนายโชคชะตาต่างๆไปแล้วบอกว่ามันเป็น กรรมเก่า ยากเกิน  
กว่าจะเข้าไปยุ่งได้ อยากรู้ก็ให้อุ่นใจไว้ว่า ไม่ตายหรอก เอ็งดวงแข็ง พวกนี้มันทำร้าย  
เอ็งไม่ได้ ได้แต่ตามเท่านั้น

(อาถรรพ์ 'ดาบเพชฌฆาต')

จากตัวอย่างข้างต้น การที่พีทิวพบเจอวิญญาณตามติดจากทั้งที่บ้านและที่อื่นที่ย้ายไปอาศัย  
เป็นเพราะวิญญาณเหล่านั้นเป็นเจ้าของกรรมนายเวรของเขา เมื่อเรื่องราวดำเนินต่อไปจะเฉลยว่าพีทิวเคย  
เป็นเพชฌฆาตในภพชาติที่แล้ว วิญญาณที่พบทั้งหมดจึงเป็นวิญญาณนักโทษที่พีทิวเป็นผู้ประหาร เป็น  
การถ่ายทอดความเชื่อเรื่องภพชาติและแนวคิดเรื่องกรรมซึ่งยังคงมีผลแม้เปลี่ยนภพชาติแล้ว

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคเหตุการณ์การพบเจอวิญญาณนั้นมีเหตุปัจจัยการพบเจอที่  
ต่างกัน ไม่ว่าจะทั้งเกิดจากความบังเอิญ ตัวแปรภายนอก หรือสายเลือดที่สืบทอดความสามารถ  
เหล่านั้นต่อกันมา อีกทั้งยังมีเรื่องของกรรมสัมพันธ์ตามความเชื่อของคนไทยที่ทำให้ได้พบเจอวิญญาณ  
ในเรื่องอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน โดยที่ปัจจัยต่าง ๆ ที่ลือชานานได้นำมาใช้เพื่อสร้างอนุภาคการพบเจอ  
วิญญาณเหล่านี้ยังได้มีการเสริมความเชื่อที่ว่า การพบเจอวิญญาณนั้นไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นเพียงในเวลา  
กลางคืนเท่านั้นอีกด้วย แม้แต่ตอนกลางวันก็สามารถพบเจอวิญญาณได้โดยขึ้นอยู่กับโอกาส เวลา

และสถานที่ ปัจจัยภายนอก รวมถึงปัจจัยภายในตัวบุคคลซึ่งล้วนแต่มีผลทำให้อนุภาคการเจอ วิญญาณเกิดขึ้นในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป สะท้อนให้เห็นความเชื่อเรื่องวิญญาณของคนไทยที่ว่า วิญญาณนั้นไม่ได้อยู่ไกลตัวคนไทยเลย เพียงแต่คนส่วนใหญ่ไม่สามารถรับรู้หรือมองเห็นได้เท่านั้น

### 3.1.3 อนุภาคการถูกหลอกหลอน

อนุภาคการถูกหลอกหลอนเป็นอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่มักปรากฏคู่กับอนุภาค วิญญาณเมื่อสำหรับคนส่วนใหญ่แล้ววิญญาณเป็นสิ่งน่าหวาดกลัวและยากจะรับมือ อีกทั้งการพบเจอ วิญญาณในเรื่องเล่าสยองขวัญนั้นบ่อยครั้งที่จะสร้างความหวาดผวให้กับผู้พบเจอ อนุภาคในลักษณะ นี้จึงมีความสำคัญต่อการสร้างความกลัวให้กับตัวละครภายในเรื่องเล่า อนุภาคการถูกหลอกหลอน แบ่งออกเป็นการถูกหลอกหลอนโดยการปรากฏตัวให้เห็น การถูกหลอกหลอนโดยเสียง และการถูก หลอกหลอนโดยกลิ่น ดังต่อไปนี้

#### 1) การถูกหลอกหลอนโดยการปรากฏตัวให้เห็น

การถูกหลอกหลอนโดยการปรากฏตัวให้เห็นเป็นการที่ตัวละครถูกหลอกหลอนโดยตัวละคร วิญญาณที่ปรากฏตัวให้เห็น ไม่ว่าจะในรูปลักษณะที่น่ากลัวผิดมนุษย์หรือรูปลักษณะเหมือนมนุษย์ปกติก็ ตาม หากตัวละครคนที่ได้เห็นเกิดการหวาดกลัวลึ้นนับเป็นการหลอกหลอนโดยการปรากฏตัวให้ เห็นทั้งหมด

ในเรื่อง *รอยต่อ...เบญจเพส* พี่นนท์พบเหตุประหลาดมากมายเมื่ออายุย่างเข้าเบญจเพสซึ่งไม่ได้ หมายถึงช่วงที่อายุยี่สิบห้าปีเท่านั้น แต่หมายถึงช่วงที่ชีวิตตกต่ำลงที่สุดทำให้ผลกรรมสามารถแสดงผล ได้เต็มที่ เขาจึงถูกวิญญาณเจ้ากรรมนายเวรมากมายตามติดเพื่อทวงคืน ตัวอย่างต่อไปนี้คือหนึ่งใน เหตุการณ์ที่พี่นนท์พบกับวิญญาณเหล่านั้นด้วยตนเอง

เมื่อพี่นนท์จะเข้านอน เขาได้ยินเสียงเหมือนเหมือนมีคนคุยกันให้ได้ยินใกล้ ๆ เป็นเสียงเบา ๆ หลายเสียงสอดแทรกกันเป็นระยะเวลานานจนทำให้พี่นนท์ไม่สามารถ หลับได้ แม้จะหวาดกลัวพี่นนท์ก็ได้รวบรวมความกล้าหึตามองไปทางระเบียบห้องซึ่ง เป็นต้นเสียงและได้เห็นเงาร่างเงาร่างของคนกว่าสิบคนนั่งอยู่กับพื้นในท่างง ๆ กอด เข้า ทุกคนแต่งตัวในชุดโบราณด้วยสภาพสกปรกซอมซ่อ ร่างกายของทุกคนผอมซีดอิดโรย บางก็ไม่มีแขน บ้างก็มีแผลเหวอะที่ใบหน้า และบ้างก็มีเครื่องมือบางอย่างติดตรึงไว้ตามเนื้อตัว สายตาสีดำมองผ่านกระจกประตูระเบียบมายังพี่นนท์แล้วเปลี่ยนทำเป็น พยายามคลานเข้าหา แล้วภาพก็ตัดหายไปกลายเป็นความมืดว่างเปล่า

(รอยต่อ...เบญจเพส)

จากตัวอย่างข้างต้น ในขณะที่กำลังจะเข้านอนพี่นนท์ได้ยินเสียงพูดคุยจนต้องมองทางต้น เสียงและได้พบกับเงาร่างวิญญาณจำนวนมากกว่าสิบคนในชุดอย่างโบราณ ร่างกายไม่สมบูรณ์ไม่น่า

มอง พวกเขาต่างมองพื้นน้ด้วยความโกรธก่อนพยายามเข้าใกล้พื้นน้และหายวับไป โดยที่การปรากฏตัวดังกล่าวสร้างความหวาดกลัวให้พื้นน้ที่ได้ตั้งแต่เสียงที่ได้ยินไปจนถึงสิ่งที่ได้เห็น

## 2) การถูกหลอกหลอนโดยเสียง

การถูกหลอกหลอนโดยเสียงเป็นการที่ตัวละครถูกหลอกหลอนโดยเสียงที่ไม่มีอยู่จริง คือตัวละครได้ยินว่ามีเสียงเกิดขึ้นบริเวณนั้นแต่มองไม่เห็นที่มาของเสียง หรืออาจจะเป็นเสียงที่ไม่เป็นธรรมชาติ คือเสียงที่ตั้งในตำแหน่งที่ไม่สมควรจะเป็นไปได้หรือมีความสม่าเสมออย่างผิดปกติ

ในเรื่อง *หรือบังเอิญ* มีเหตุการณ์ที่ต้อมและนกเดินทางไปเที่ยวที่ต่างจังหวัด ทั้งคู่พบเหตุการณ์หลายอย่างระหว่างทางไม่ว่าจะถูกคุณยายที่ไม่รู้จักทายทักว่าให้ระวังอุบัติเหตุ นกบินมาติดที่ตะแกรงหน้ารถ และขับผ่านบริเวณที่เพิ่งเกิดอุบัติเหตุ จนมาถึงที่พักต้อมก็พบเรื่องประหลาดคือเสียงที่มีเพียงเขาที่ได้ยิน ดังตัวอย่าง

ต้อมและนกใช้เวลาที่ระเบียงห้องพักอยู่สักพักต้อมก็ได้ถามนกว่าได้ยินเสียงผีเท้าเดินบนดินนอนอยู่บริเวณใต้ระเบียงบ้านพักเหมือนกับเขาหรือไม่ แต่นกไม่ได้ยินเสียงอย่างที่ต้อมได้ยินและคิดว่าต้อมแกล้งหลอกเธอเล่น ทั้งสองจึงตัดสินใจบคืนนั้นและเข้าไปพักนอนในห้องพัก แล้วคืนนั้นต้อมยังได้ยินเสียงกระทบของอะไรสักอย่างดังขึ้นในบริเวณเดิมเป็นที่น่าหวาดกลัวสำหรับเขา

(หรือบังเอิญ)

จากตัวอย่างข้างต้น ต้อมได้ยินเสียงคล้ายเสียงผีเท้าหรือเสียงลมพัดบริเวณใต้ระเบียงบ้านพักในตำแหน่งเดิมซ้ำ ๆ ไม่เคลื่อนที่ อีกทั้งเสียงดังกล่าวยังมีเพียงต้อมที่ได้ยินจนนกที่ไปด้วยกันคิดว่าเขาแกล้งหลอกเธอ เป็นการสร้างความหวาดกลัวให้กับต้อมโดยไม่จำเป็นต้องมองเห็นสิ่งน่าหวาดกลัวใด ๆ

## 3) การถูกหลอกหลอนโดยกลิ่น

การถูกหลอกหลอนโดยกลิ่นเป็นการที่ตัวละครถูกหลอกหลอนโดยกลิ่นไร้ที่มา โดยมักเป็นกลิ่นไม่พึงประสงค์อย่างกลิ่นเหม็นสาบ หรือกลิ่นประเภทกลิ่นรูป กลิ่นน้ำอบ และกลิ่นที่ไม่สมควรมีในสถานที่และสถานการณ์นั้น ๆ ทำให้กลิ่นที่รับรู้เป็นกลิ่นที่ผิดปกติโดยสิ้นเชิง

ในเรื่อง *หรือบังเอิญ* ต่อจากเหตุการณ์ข้างต้น นอกจากเสียงแล้วต้อมยังได้กลิ่นประหลาด คือกลิ่นปูนเปียกทั้งที่ในตอนนั้นเขาและนกอาศัยอยู่ในบ้านกลางภูเขา ดังตัวอย่าง

นอกจากเสียงแล้วต้อมยังได้กลิ่นที่ไม่คุ้นเคยแต่เมื่อใช้เวลานึกต้อมรู้สึกได้ว่ามันคล้ายกับกลิ่นปูนเปียก กลิ่นนั้นเป็นกลิ่นปริศนาไร้ที่มา ในตอนนั้นในบ้านพักกลางเขาของต้อมจึงมีทั้งเสียงและกลิ่นปริศนา สิ่งที่ต้อมทำในหัวคือการสวดมนต์ผิด ๆ ถูก ๆ แล้วความเหนื่อยล้าจากการเดินทางก็ทำให้ต้อมหลับไปในคืนนั้น

(หรือบังเอิญ)

จากตัวอย่างข้างต้น ตามที่ต่อมอธิบาย กลิ่นที่ต่อมได้กลิ่นคือกลิ่นปูนเปียกซึ่งเหมือนกับกลิ่นบ้านปูนเปียกน้ำเวลาฝนตก โดยที่กลิ่นนี้เป็นกลิ่นที่อยู่ติดที่ติดทางเมื่อต่อมและนกไปอาศัยในบ้านพักกลางเขาอันไม่สมควรมีกลิ่นอย่างนี้ได้

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคการถูกหลอกหลอนเป็นอนุภาคที่ตัวละครมนุษย์ถูกหลอกหลอนโดยวิญญาณผ่านวิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการปรากฏตัวให้เห็นด้วยตา การส่งเสียงให้ได้ยินผ่านหู หรือการสร้างกลิ่นให้รับรู้ได้ด้วยจมูก ทั้งหมดเป็นการรบกวนประสาทสัมผัสโดยสิ่งอยู่นอกเหนือจากความเป็นปกติ ทั้งภาพน่าหวาดผวา รวมถึงเสียงและกลิ่นที่สามารถทำให้จิตประหวัดไปถึงเรื่องราวน่าหวาดกลัวได้ อนุภาคการถูกหลอกหลอนจึงเป็นอีกหนึ่งอนุภาคที่เป็นส่วนประกอบให้เรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชายมีความน่ากลัวขึ้นมาผ่านสิ่งที่ตัวละครผู้ประสบเหตุทั้งหลายได้สัมผัสและความหลากหลายของอนุภาคการถูกหลอกหลอนนั้นยังทำให้เรื่องราวไม่ซ้ำซาก มีความตื่นเต้น ระทึกขวัญ และน่าสนใจจากการหลอกหลอนของวิญญาณที่แตกต่างกันไปในแต่ละเรื่องเล่า

#### 3.1.4 อนุภาคการถูกแฝงร่าง

อนุภาคการถูกแฝงร่างเป็นอนุภาคที่พบได้ทั้งในเรื่องเล่าสยองขวัญที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณและไสยศาสตร์ ทว่าเนื่องจากเป็นการกระทำของวิญญาณผู้วิจัยจึงจัดจำแนกอนุภาคเหตุการณ์และพฤติกรรมนี้ไว้ในกลุ่มอนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ โดยอนุภาคการถูกแฝงร่างอาจเรียกได้อีกอย่างว่าอนุภาคการถูกสิงสู่ เป็นอนุภาคเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครวิญญาณเข้าควบคุมและใช้ร่างของตัวละครคนเป็นเพื่อสื่อสารหรือเพื่อจุดประสงค์บางอย่างซึ่งส่วนใหญ่จำเป็นต้องได้ตัวละครอื่นเข้ามาช่วยเหลือเพื่อให้ตัวละครคนเป็นนั้นกลับสู่สภาวะปกติ อนุภาคในลักษณะนี้จึงทำหน้าที่เป็นเหตุการณ์อุปสรรคภายในเรื่องราว

ในเรื่อง *ผี(ใน)บ้าน...ผี(ใน)เรือน* ซึ่งเกิดเรื่องในบ้านหลังใหม่ของพี่ปีคือครอบครัวของพี่ปีพบวิญญาณชายคนหนึ่งในบ้านตนเอง เป็นเหตุให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องเข้ามาช่วยเหลือโดยการตามหาสาเหตุจนพบว่ามาจากไม้แผ่นหนึ่งที่ถูกใช้ทำชั้นบันไดบ้าน ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงได้ถอนวิชาที่สะกดวิญญาณไว้กับไม้แผ่นนั้น จนวิญญาณชายที่เคยถูกสะกดไว้ไปแฝงร่างของคนรักพี่ปี ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าคล้ายสะกดวิญญาณด้วยการถอนวิชาหรือการเขียนยันต์ตามเส้นของยันต์ ทำให้วิชาที่สะกดวิญญาณไว้หายไป ในขณะที่ตนเองที่แฟนของพี่ปีได้ทรุดลงไปแล้วส่งเสียงเหมือนกับที่ผู้เล่าเคยได้ยินจากวิญญาณจนทำให้ไม่สามารถตอบคำถามได้ จึงต้องใช้วิธีให้ถามตอบเป็นข้อ ๆ และให้วิญญาณพยักหน้าตอบรับ จึงได้รู้ว่าวิญญาณตนนั้นต้องการไปเกิด และต้องการให้เผาไม้แผ่นนั้น

(ผี(ใน)บ้าน...ผี(ใน)เรือน)

จากตัวอย่างข้างต้น วิญญาณชายคนนั้นแฝงร่างของคนรักพี่ปีเพื่อต้องการสื่อสาร แม้ว่าเขาจะไม่ตอบรับด้วยถ้อยคำแต่ก็พยักหน้ารับคำถามจนได้ความว่าควรทำอย่างไรกับไม้แผ่นนั้นเพื่อ

ปลดปล่อยเขาให้สำเร็จได้ในที่สุด และสาเหตุที่เขาสามารถแผ่ร่างของคนที่ปีได้นั้นเนื่องจากเธอจิตตกเพราะเรื่องที่เกิดขึ้นภายในบ้าน

ต่อมาในเรื่อง *คุณเชื่อเรื่อง 'แม่ซื่อ' หรือเปล่า?* ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับแก้ว เด็กหญิงคนหนึ่งทีในบางวันจะมีอาการผิดปกติเมื่อตกกลางคืน โดยที่อาการผิดปกตินั้นคือการไม่เป็นตัวของตัวเองและลุกขึ้นมาร้ายรำทั้งที่ไม่เคยได้รำเรียนมาก่อน บ่งบอกให้รู้ว่ามิวิญญาณใครบางคนแผ่ร่างของเธออยู่ดังตัวอย่าง

เมื่อถึงเวลากลางคืนแก้วซึ่งเป็นเด็กหญิงในวัย 5 ขวบได้ลุกขึ้นมาร้ายรำอย่างอ่อนซ้อยเกินกว่าที่จะเป็นการแสดงของเด็กในวัยเท่านั้น และแก้วเองไม่เคยได้เรียนรำมาก่อน แก้วรำอยู่กับที่จนค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นการก้าวจากที่นอนไปยังชานหน้าบ้าน ดวงตาของแก้วที่เพ็งลึมขึ้นมาขึ้นเบิกกว้างและไร้วแว จากนั้นแก้วได้เริ่มรำเร็วขึ้นและรุนแรงจนน่ากลัว

(คุณเชื่อเรื่อง 'แม่ซื่อ' หรือเปล่า?)

จากตัวอย่างข้างต้น วิญญาณที่แผ่ในร่างของแก้วใช้ร่างของเด็กหญิงเพื่อร้ายรำอย่างที่ว่าตัวจริงไม่สามารถทำได้ จนยายของเด็กหญิงต้องสวดมนต์และใช้น้ำมันต์พรมลงบนศีรษะของเธอร่างของเด็กหญิงจึงค่อย ๆ สงบลง แสดงให้เห็นว่าแก้วถูกวิญญาณแผ่ร่างจริง ๆ โดยทีในเรื่องเล่าสยองขวัญเรื่องนี้ต้นเหตุเกิดมาจากการที่แม่ของแก้วเคยล้มนจนเกือบแท้งแก้วในบริเวณที่มีวิญญาณของเธอคนนี้อยู่ จึงทำให้วิญญาณของเธอติดไปกับแก้วด้วยความบังเอิญ ดังนั้นการแผ่ร่างในกรณีนี้จึงไม่ใช่การเข้ามาแผ่จากภายนอกแต่เป็นการออกไปไม่ได้จากภายใน

และในเรื่อง *จะก็ชาติ...เขาจะรอ* เมื่อพี่ณีที่ได้รับมรดกเป็นบ้านหลังหนึ่งย้ายเข้าไปอยู่ในบ้านหลังนั้นเธอก็พบกับสิ่งผิดปกติในตอนกลางคืน โดยที่ตัวของพี่ณีนั้นถูกหลอกหลอน ในขณะที่ครอบครัวของพี่ณีเห็นว่าร่างของพี่ณีลุกขึ้นมาทำอะไรบางอย่างที่เป็นการทำร้ายตัวพี่ณีเอง ดังตัวอย่าง

พี่ณีซึ่งมีอาการผิดปกติคือร่างของเธอลุกเดินออกจากที่นอนทำให้พ่อและแม่ของพี่ณีออกมาตามหาจนได้พบว่าเธอกำลังใช้นิ้วมือตะกุยลงไปบนพื้นเหมือนพยายามจะขูดเอาบางสิ่งขึ้นมาจนได้ผลอย่างไม่รู้เจ็บปวด พ่อและแม่จึงพยายามรั้งเธอไว้แต่ก็ไม่สามารถสู้แรงของพี่ณีได้ พ่อสวมสร้อยพระให้พี่ณี ส่วนแม่ได้เอาผ้าถุงที่ใส่นอนคลุมศีรษะพี่ณีด้วยความเป็นห่วง พี่ณีจึงสงบลงแต่ยังไม่หมดสติไป ทั้งสองคนทำได้แค่รอให้เธอคืนสติกลับมา จนกระทั่งถึงช่วงพระบิดนทบาทพี่ณีจึงสงบลงจนหลับไป

(จะก็ชาติ...เขาจะรอ)

จากตัวอย่างข้างต้น ในขณะที่พี่ณีหลับไปวิญญาณหญิงสาวได้เข้ามาแผ่ร่างของเธอเพื่อใช้ร่างของเธอขูดหาบางอย่างที่อยู่ในบริเวณบ้านด้วยมือเปล่า เมื่อพ่อและแม่ของพี่ณีไปพบเข้าจึงเห็นว่ามือของพี่ณีมีผลอย่างน่ากลัวแล้ว ที่วิญญาณในเรื่องนี้เข้ามาแผ่ร่างของพี่ณีเกิดจากการที่เธอเป็นเจ้าของ

กรรมนายเวรของพีณีย์จึงต้องการทวงคืนสิ่งที่พีณีย์ในอดีตเคยทำกับเธอไว้ การแผ่ร่างในกรณีนี้จึงเป็นการทำเพื่อทำร้ายผู้ถูกแผ่ร่าง

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคการถูกแผ่ร่างเป็นอนุภาคเหตุการณ์ที่สร้างความผิดปกติให้กับตัวละครคนเป็นผ่านการกระทำของตัวละครวิญญูณด้วยสาเหตุที่ต่างกัน ไม่ว่าจะมาจากความบังเอิญ ความพยายามสื่อสาร การทวงคืน หรือการถูกควบคุมโดยไสยศาสตร์ โดยที่อาจจะมีปัจจัยร่วมด้วยอย่างการที่เป้าหมายจิตตก หรือเป้าหมายมีคุณสมบัติที่ง่ายต่อการถูกวิญญูณแผ่เข้าไปควบคุมร่างกาย ในขณะที่คนเป็นนั้นอาจจะรับรู้หรือไม่รับรู้โดยสิ้นเชิงว่าร่างของตนถูกใช้งานก็ได้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของเรื่องเล่าสยองขวัญแต่ละเรื่อง นอกจากความน่ากลัวที่เกิดจากการสูญเสียความสามารถในการควบคุมร่างกายของตนอย่างเป็นปกติซึ่งในบางครั้งอาจนำมาซึ่งอันตรายแล้ว ยังเป็นอีกครั้งที่ลอยชาย ถ่ายทอดความเชื่อเรื่องอำนาจของจิตอย่างที่ว่าหากมีจิตเข้มแข็งย่อมไม่ตกเป็นเป้าหมายของวิญญูณได้โดยง่ายเท่าจิตที่อ่อนแอเพราะอารมณ์ด้านลบ และความเชื่อเรื่องผลของกรรมสัมพันธ์ดังที่ปรากฏในเรื่องราวที่วิญญูณสามารถแผ่ร่างคนเป็นได้เมื่อเคยมีกรรมต่อกันมาก่อน

### 3.1.5 อนุภาคการรับมือกับวิญญูณ

อนุภาคการรับมือกับวิญญูณเป็นอนุภาคที่ปรากฏเมื่อตัวละครในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย พบเจอกับวิญญูณหรือปรากฏการณ์ทางวิญญูณจึงต้องหาทางรับมือด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครรอดปลอดภัยจากเหตุการณ์นั้นๆ จึงเป็นอนุภาคที่มีบทบาทต่อการจบเรื่องราวในทางที่ดี อนุภาคการรับมือกับวิญญูณสามารถแบ่งออกได้เป็นการรับมือกับวิญญูณด้วยวิธีการเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา และการรับมือกับวิญญูณด้วยวิธีการเกี่ยวกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ ดังนี้

#### 1) การรับมือกับวิญญูณด้วยวิธีการเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา

การรับมือกับวิญญูณด้วยวิธีการเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาเป็นการรับมือกับวิญญูณด้วยการสวดมนต์ การใช้วัตถุมงคล หรือการทำพิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่อยู่ในความเชื่อทางศาสนา ดังปรากฏในตัวอย่างต่อไปนี้

ในเรื่อง *คนขายโลง* ซึ่งเป็นเรื่องเล่าที่ป้าสวยคนรักของลุงขวัญถูกวิญญูณแผ่ร่าง ซึ่งในขณะที่กลุ่มตัวละครในเรื่องกำลังคุยกันอยู่นั้นเองป้าสวยก็มีอาการแปลก ๆ ซึ่งคาดว่าเกิดจากการกระทำของวิญญูณ ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงให้เพื่อนของตนที่อยู่ในเหตุการณ์ด้วยลองแผ่เมตตาให้กับวิญญูณ ดังต่อไปนี้

ป้าสวยตัวสั้นร้องไห้ เธอจ้องตาผู้เล่าอย่างดูน่าสงสาร และทรมาน ผู้เล่าจึงได้ให้เพื่อนของตนแผ่เมตตาเนื่องจากเพื่อนคนนี้ได้สร้างบุญทุกคืนจากการช่วยเหลือผู้ประสบอุบัติเหตุร่วมกับทีมงาม เมื่อเขาแผ่เมตตาป้าสวยก็ค่อย ๆ หายใจช้าลงจนกลับมาอยู่ในสภาวะปกติ ร่างกายที่เกร็งค่อย ๆ คลายลงจนสุดท้ายป้าสวยก็สามารถนั่งหอบด้วยตัวเองได้

(คนขายโลง)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครป่าสยที่มีอาการผิดปกติสงบลงหลังจากที่ต้องแผ่เมตตาให้กับวิญญาณ โดยที่ตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาแล้วการแผ่เมตตาเป็นการมอบส่วนบุญส่วนกุศลเพื่อให้ผู้รับหรือดวงวิญญาณนั้นเป็นสุขจึงเลิกเบียดเบียนคนเป็น การแผ่เมตตาจึงเป็นอีกหนึ่งในวิธีการรับมือกับวิญญาณโดยวิธีการทางศาสนา

ส่วนในเรื่อง *ประสบการณ์ 'คนทำของ'* เมื่อมีเหตุผิดปกติกับคนรักของพี่ปลาคือเธอเห็นวิญญาณหญิงสาวร่วมรักกับคนรักของเธอในยามค่ำคืน อีกทั้งยังทำให้สุขภาพของฝ่ายชายทรุดโทรมลงอย่างเห็นได้ชัด พี่ปลาจึงรับสร้อยพระจากเพื่อนของเธอมาแอบสวมให้เขา ดังตัวอย่าง

คนรักของพี่ปลาทุกครั้งที่เขามีอาการเหมือนกำลังฝัน เขาดูมีความสุข แต่ร่างกายเขามันก็โทรมลงไป เขาพอมลงอย่างเห็นได้ชัด เวลาเขาเข้าห้องน้ำก็มีกลิ่นเหม็นคาว สภาพเขาผิดปกติจนเพื่อนสนิทคนหนึ่งของพี่ปลามาคุยกับเธอและมอบสร้อยพระให้ เธอจึงนำสร้อยสวมให้กับคนรักในขณะที่เขาหลับอยู่ แล้วในคืนนั้นก็ไม่มีปรากฏภาพน่ากลัวอย่างที่เธอเคยเห็นเหมือนทุกที

(ประสบการณ์ 'คนทำของ')

จากตัวอย่างข้างต้น พี่ปลารับมือกับความผิดปกติที่เกิดจากวิญญาณด้วยการใช้วัตถุมงคลหรือสร้อยพระซึ่งมีความเชื่อกันว่าเป็นวัตถุที่มีพุทธคุณ สามารถช่วยปัดเป่าสิ่งชั่วร้ายได้ และเมื่อสวมให้กับคนรักแล้วก็ทำให้ตัวพี่ปลาเองไม่เห็นวิญญาณหญิงสาวคนเดิม และฝ่ายคนรักก็ไม่ฝันถึงผู้หญิงคนนั้นอีก

## 2) การรับมือกับวิญญาณด้วยวิธีการเกี่ยวกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ

การรับมือกับวิญญาณด้วยวิธีการเกี่ยวกับความเชื่อเหนือธรรมชาติเป็นการรับมือกับวิญญาณด้วยการพึ่งพาสิ่งที่อยู่ในความเชื่อเหนือธรรมชาติต่าง ๆ เพื่อหาสาเหตุ หรือแก้ไขสถานการณ์อันเกิดจากวิญญาณเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการพึ่งพาหมอคนทรง หมอผีต่าง ๆ หรือการใช้เครื่องรางของขลังหรือวัตถุที่มีอำนาจป้องกันจากวิญญาณ ดังปรากฏในตัวอย่างต่อไปนี้

ในเรื่อง *ใครคนนั้น... ที่รออยู่* เกิดเหตุการณ์ประหลาดในบ้านของพี่ตันและพี่สา โดยเริ่มตั้งแต่ได้ยินเสียงที่ไม่ใช่ของทั้งคู่ ไปจนถึงพบคราบเปื้อนคล้ายบางสิ่งถูกลากภายในตัวบ้าน และในบริเวณบ้านยังพบซากสัตว์อยู่ที่เดิมบ่อยครั้ง พี่สาจึงหาต้นเหตุด้วยการสอบถามกับคนละแวกบ้านจนคนในหมู่บ้านชวนไปดูตรงกับร่างทรงคนหนึ่งด้วย พี่สาจึงไปกับพวกเขาเพื่อรู้สาเหตุของเรื่องแปลก ๆ ในบ้านของเธอ และถูกทายทัก ดังตัวอย่าง

พ่อปู่ทักพี่ว่าที่บ้านของพี่สามีวิญญาณ แล้วถามพี่สาวว่าเคยเจอเหตุการณ์แปลก ๆ บ้างหรือไม่ พี่สาจึงตัดสินใจเล่าเรื่องราวแปลกที่เกิดขึ้นภายในบ้านให้พ่อปู่ฟัง เมื่อฟังจบพ่อปู่บอกพี่สาวที่บ้านของเธอสร้างทับที่ เจ้าของหมู่บ้านคงไม่ได้ทำอะไรให้

ถูกต้อง เมื่อวิญญาณหิวจึงจับสัตว์มากินโดยอาศัยพวกสัตว์อื่นดังที่ปรากฏซากสัตว์ในบ้านของพี่สา แล้วเสนอทางออกให้พี่สาวว่าเธอควรเช่นวิญญาณเหล่านั้นให้อิ่ม วิญญาณดังกล่าวจะได้ไม่รบกวนคนในบ้าน

(ใครคนนั้น... ที่รออยู่)

จากตัวอย่างข้างต้น พี่สาวหาวิธีรับมือกับวิญญาณที่สร้างเหตุผิดปกติภายในบ้านด้วยการฟังคนทรง จนได้ความว่าบริเวณบ้านของพี่สาและที่ดินสร้างทับที่ดินที่มีเจ้าของ จึงต้องหาทางออกขั้นต้นด้วยการวางเครื่องเช่นเพื่อให้วิญญาณเหล่านั้นอิ่มตามคำแนะนำของคนทรง ถือเป็นการรับมือกับวิญญาณด้วยความเชื่อเหนือธรรมชาติ

ส่วนในเรื่อง *สะเดาะเคราะห์...ต่อชะตา* เป็นเรื่องราวของพี่มดที่พี่มดซึ่งประสบอุบัติเหตุเข้าโรงพยาบาลได้พบกับวิญญาณปรากฏตัวให้เห็นและหลอกหลอนจนเธอตกใจกลัว ทำให้ป้าตุ๊กผู้เป็นแม่ที่ได้ฟังเรื่องเล่าของพี่มดเป็นห่วงจนพาเธอไปสำนักทรงเจ้าหลังออกจากโรงพยาบาลแล้ว ดังตัวอย่าง

ป้าตุ๊กผู้เป็นแม่ของพี่มดพาเธอไปยังสำนักทรงเจ้าแห่งหนึ่งที่ป้าตุ๊กเคยไปมาหาสู่ โดยที่ร่างทรงได้ทักพี่มดว่าเธอชะตาขาดแล้ว เพียงเท่านั้นทั้งพี่มดและป้าตุ๊กก็เสียเงินให้กับร่างทรงมากมายทั้งเช่าบูชาเครื่องรางของขลัง ทั้งพิธีสะเดาะเคราะห์ต่างๆ นานา แต่อย่างหนึ่งที่สร้างเรื่องราวทุกอย่างขึ้นมาในครั้งนี่คือพิธีกรรมหนึ่งที่ร่างทรงให้พี่มดทำ

(สะเดาะเคราะห์...ต่อชะตา)

จากตัวอย่างข้างต้น ร่างทรงทายทักว่าพี่มดชะตาขาด โดยที่สำหรับพี่มดที่ผ่านประสบการณ์สยองขวัญมานั้นย่อมคิดว่าทั้งสองเรื่องมีความสัมพันธ์กัน เธอจึงยอมเสียเงินไปกับเครื่องรางของขลังและพิธีกรรมต่าง ๆ เนื่องจากความหวาดกลัวอันมีที่มาจากวิญญาณที่เธอได้พบเจอ จึงเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการรับมือกับวิญญาณด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคการรับมือกับวิญญาณเป็นอนุภาคเหตุการณ์ที่คนเป็นพยายามหาวิถีทางเพื่อตั้งรับ ป้องกัน หรือแก้ไขเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นโดยฝีมือของวิญญาณด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อศาสนาและวิธีการที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ ทั้งนี้การรับมือกับวิญญาณด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนามีจุดสังเกตอยู่ที่ส่วนใหญ่เป็นวิธีการตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติไทย แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของศาสนาพุทธในด้านการเป็นที่พึ่งให้กับชาวไทย อีกทั้งการรับมือกับวิญญาณด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติยังแสดงให้เห็นการพึ่งพาศาสตร์เร้นลับซึ่งเป็นความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทย การปรากฏความเชื่อทั้งสองลักษณะอย่างนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงการมีอยู่ของความเชื่อต่างแนวคิดซึ่งคงอยู่อย่างกลมกลืนในสังคมไทยโดยไม่ลดทอนซึ่งบทบาทของกันและกัน และอนุภาคการรับมือกับวิญญาณนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามเพื่อจัดการกับภัยคุกคามที่มีพื้นฐานมาจากความกลัวสิ่งที่ตนไม่สามารถรับมือได้ด้วยตัวเองอีกด้วย

### 3.2 อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์

อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์เป็นอนุภาคซึ่งเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์อันเป็นอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติจำพวกอวิชาและเวทมนตร์คาถาในด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. อนุภาคในกลุ่มนี้ทำหน้าที่เป็นทั้งอนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุสิ่งของ และอนุภาคเหตุการณ์และพฤติกรรมอันเป็นที่มาของความผิดปกติที่ทำให้ตัวละครต้องหาทางแก้ไข ไปจนถึงการแก้คุณไสยเพื่อให้เรื่องราวจบลง อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์มีบทบาทสำคัญในการสร้างความตื่นเต้นอันเนื่องมาจากสถานการณ์อันตรายให้กับเรื่องราว สามารถแบ่งได้เป็น 6 อนุภาค ได้แก่ อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ อนุภาควัตถุอาถรรพ์ อนุภาคการถูกคุณไสย และอนุภาคการแก้คุณไสย ดังต่อไปนี้

#### 3.2.1 อนุภาคผู้ถูกคุณไสย

อนุภาคผู้ถูกคุณไสยเป็นอีกอนุภาคที่พบได้บ่อยในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. อนุภาคตัวละครในลักษณะนี้มักเป็นผู้ที่เดือดร้อนจากการถูกคุณไสยจึงมีบทบาทในการนำเข้าสู่เรื่องราวเพื่อให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์ หรือตัวละครนักบวชต้องเป็นผู้เข้าช่วยเหลือ อันเป็นที่มาเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาในเรื่องเล่าแต่ละครั้ง

ในเรื่อง *อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ (เขียนใหม่)* มีตัวละครพีวืทเป็นผู้ถูกคุณไสยซึ่งจากคำบอกเล่าของเพื่อนพีวืทนั้นทำให้รู้ว่าพีวืทมีอาการไม่เป็นตัวของตัวเอง ถามคำตอบคำ เหมือนลอยอย่างผิดปกติ เมื่อเพื่อน ๆ ให้ดื่มน้ำมนต์ก็อาเจียน อีกทั้งสร้อยพระที่สวมติดตัวอยู่เสมอก็ถูกถอดออก ดังตัวอย่าง

พีวืทมีอาการผิดปกติอย่างเห็นได้ชัดจากการที่หลบเลี่ยงการพูดคุยกับเพื่อน ๆ เมื่อเพื่อน ๆ ถามไถ่แล้วไม่ได้รับคำตอบใด ๆ จึงจับพีวืทหันมาเพื่อบังคับให้สนทนา จนได้ความว่าเขาไม่ได้ใส่สร้อยพระซึ่งมักจะใส่ประจำและตอนนี้ถูกถอดวางทิ้งไว้บนหัวนอน เมื่อถามว่าทำไมก็ได้คำตอบว่าเกะกะ อึดอัด รำคาญ เพื่อน ๆ พยายามบังคับให้พีวืทใส่สร้อยพระอีกครั้งแต่พีวืทไม่ยินยอมจึงช่วยกันสวมมนต์แล้วจับมือพีวืทให้ขึ้นมานั่งสวดผลที่เกิดขึ้นคือพีวืทปฏิเสธและเริ่มร้องไห้ ซึ่งยิ่งตอกย้ำเข้าไปอีกว่ามีบางสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นกับพีวืท

(อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ (เขียนใหม่))

จากตัวอย่างข้างต้น อนุภาคผู้ถูกคุณไสยอย่างตัวละครพีวืทนั้นมีอาการอึดอัดเมื่อสวมสร้อยพระหรือสวดมนต์ ซึ่งตามความเชื่อของคนไทยแล้วสามารถปิดเป่าหรือป้องกันวิญญาณร้ายได้ เมื่อรวมกับอาการผิดปกติอื่น ๆ ของพีวืทแล้วจึงทำให้เพื่อน ๆ เป็นห่วงจนต้องติดต่อกับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกให้เข้ามาช่วยเหลือในเวลาต่อมา

ต่อมาในเรื่อง *ของฝาก...ที่ไม่อยากได้* ตัวละครต้น เพื่อนของผู้เล่าเป็นตัวละครผู้ถูกคุณไสย โดยที่หลังจากต้นไปซื้อตุ๊กตาหามาเป็นของฝากเพื่อน ๆ แล้วเก็บตุ๊กตาตัวที่ต้นคิดว่าไม่สวยพอให้ใครไว้กับตัวต้นก็มีอาการเหม่อลอย ไม่เป็นตัวของตัวเอง รวมทั้งยังถูกวิญญาณหลอกหลอนและทำร้าย ทำให้สุขภาพของต้นแยลง ดังตัวอย่าง

ต้นซึ่งมีอาการผิดปกติได้เล่าให้เพื่อน ๆ ฟังว่าพอกับแม่พาต้นไปอาบน้ำมนต์มา แต่สิ่งที่เกิดขึ้นกับต้นก็ยังไม่ดีขึ้น คือนั้นต้นฝันอีกและยังน่ากลัวกว่าทุกครั้ง ต้นฝันว่าวิญญาณผู้หญิงคนนั้นยังนั่งอยู่ข้างเตียงของตน มือเหยียดหึ่งมีเล็บยาวสีเหลืองสกปรก ค่อย ๆ ยื่นออกใกล้ต้น ในตอนนั้นเองต้นก็รู้สึกเจ็บที่หน้าอก มันเจ็บมากจนสะดุ้งตื่น เมื่อต้นเปิดเสื้อให้เพื่อน ๆ ดูก็ปรากฏรอยแดงเป็นแนวยาวสีรอยคล้ายรอยเล็บข่วน ในตอนนั้นต้นทั้งกลัวและจิตตก

(ของฝาก...ที่ไม่อยากได้)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครต้นเมื่อถูกคุณไสยแล้วมีอาการผิดปกติอันเกิดจากการรบกวนของวิญญาณ ทั้งหลอกหลอนในความฝันและทำให้เกิดบาดแผลขึ้นจริง อีกทั้งการอาบน้ำมนต์หรือสวมสร้อยพระยังไม่สามารถช่วยให้ต้นดีขึ้นได้ จึงเป็นสาเหตุให้เพื่อน ๆ และครอบครัวของต้นต้องช่วยกันหาทางออกเพื่อช่วยให้ต้นกลับมาเป็นปกติ

ตัวอย่างหนึ่งของการถูกคุณไสยประเภทเสน่ห์ปรากฏในเรื่อง *ด้วยรัก...และอาฆาต (เรื่องผี20+)* อนุภาคผู้ถูกคุณไสยคือพี่ตัวละครทอป คนรักของพีบี ทั้งคู่ได้เข้ามาปรึกษาตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเนื่องจากต่างสงสัยว่าพี่ทอปถูกทำเสน่ห์ใส่ ทั้งคู่ได้พูดถึงอาการผิดปกติของพี่ทอปในการเล่าเหตุการณ์เมื่อไปแก้คุณไสยกับพระที่แม่ของทั้งคู่นับถือ ดังตัวอย่าง

หลวงพ่อกถามพี่ทอปว่ามีอาการแปลกใดบ้างไหม และพี่ทอปได้ให้คำตอบว่าเขานึกถึงหน้าผู้หญิงที่ทำเสน่ห์ใส่เขา แต่ไม่ถึงขั้นคิดถึง หลวงพ่อถึงได้บอกว่าเป็นเพราะผู้หญิงคนนั้นส่งพรายมาเป่าหูให้พี่ทอปนึกถึง แล้วถ้าพี่ทอปไปเจอเธออีกคงถูกทำเสน่ห์มาหนักกว่านี้

(ด้วยรัก...และอาฆาต (เรื่องผี20+))

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครพี่ทอปเป็นอนุภาคผู้ถูกคุณไสยซึ่งถูกทำเสน่ห์ใส่โดยหญิงสาวคนหนึ่งที่พบกันที่งานสังสรรค์ โดยพี่ทอปได้บอกว่าคุณไสยดังกล่าวทำให้เขานึกถึงผู้หญิงคนนั้นซึ่งเกิดจากการที่ถูกพรายเป่าหู รวมทั้งแม่ของทั้งคู่ยังเห็นวิญญาณผู้หญิงคนนั้นตามติดพี่ทอปอยู่ จนเมื่อพระได้ฟังแล้วให้พี่ทอปอาบน้ำมนต์ล้างเอาสิ่งไม่ดีออกไปพี่ทอปจึงดีขึ้น

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคผู้ถูกคุณไสยต่างถูกคุณไสยซึ่งมีจุดประสงค์ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการทำร้ายหรือทำเสน่ห์ แต่จุดร่วมที่ทุกตัวละครพบเจอเหมือนกันคือการถูกคุณไสยนั้น ๆ ทำให้ผู้ถูกคุณไสยสูญเสียความเป็นปกติในการดำเนินชีวิตไป ทั้งจากการทำให้ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้

และการรบกวนโดยวิญญาณร้าย ยิ่งไปกว่านั้นแล้วยังทำให้เกิดอันตรายต่อร่างกายและชีวิตจากสิ่งที คนทั่วไปไม่สามารถรับมือได้ด้วยตัวเอง อนุภาคผู้ถูกไสยศาสตร์จึงเป็นอนุภาคตัวละครที่มีบทบาทเป็น ผู้รับการช่วยเหลือ รวมถึงยังเป็นการสะท้อนความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ที่ยังคงปรากฏในสังคมไทย เช่นเดียวกับอนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์และอนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ที่จะได้กล่าวถึงเป็นลำดับ ถัดไป

### 3.2.2 อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์

อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์เป็นอนุภาคตัวละครที่มักปรากฏพร้อมกับอนุภาคผู้ถูกคุณไสย หรือใน เรื่องเล่าต่าง ๆ ที่มีเหตุการณ์เหนือธรรมชาติอันเป็นผลมาจากวิชาอาคมต่าง ๆ อนุภาคในลักษณะนี้ทำ หน้าที่เป็นทั้งตัวละครปฏิกิริยา ตัวละครผู้ช่วยเหลือ และตัวละครที่ดำเนินเรื่องราวในส่วนของตนเอง ผู้วิจัยจึงแบ่งอนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ในเรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย เป็นตัวละครฝ่ายร้าย ตัวละคร ฝ่ายดี และตัวละครอื่นๆ ดังนี้

#### 1) ตัวละครฝ่ายร้าย

โดยเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์มนต์ดำที่ได้ใช้วิชาที่ตนทำคุณไสย หรือสร้างความเดือดร้อนให้กับตัว ละครมนุษย์ปกติ ทำให้ตัวละครอื่น ๆ ซึ่งมักเป็นตัวละครผู้มีสัมพันธที่หกหรือตัวละครนักบวชต้องเข้ามา แก้ไขสถานการณ์ เพื่อนำไปสู่การคลี่คลายเรื่องราวในแต่ละครั้ง

ในเรื่อง *คนจะตาย...ไม่ได้ตาย* ซึ่งเล่าถึงเหตุการณ์ขณะที่ผู้เล่าและเพื่อนของผู้เล่าไปเที่ยวบ้าน เพื่อนแล้วได้มีส่วนร่วมในงานศพของญาติเพื่อน มีการกล่าวถึงตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์ซึ่งเป็นตัวละคร ฝ่ายร้ายที่ถูกตัวละครญาติ ๆ ในเรื่องเรียกว่าปู่ใหญ่มาประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์หลังพิธีกรรม ทางศาสนาเสร็จสิ้น ดังตัวอย่าง

หลังพิธีกรรมทางศาสนาเสร็จไปญาติของคุณยายผู้เสียชีวิตก็ได้พาชายผู้ทีทุก คนเรียกว่าปู่ใหญ่มาที่บ้าน ชายคนนั้นทำพิธีกรรมบางอย่างที่หน้าโลงโดยเหลือบสายดา มองผู้เล่าที่อยู่ตลอดเป็นระยะ ๆ อย่างไม่เป็นมิตร เมื่อเสร็จสิ้นพิธีกรรมปู่ใหญ่ก็ได้ พุดจาข่มขู่ผู้เล่าไม่ให้เข้ามายุ่งกับเรื่องนี้ก่อนออกไปจากบ้านที่จัดงาน

(คนจะตาย...ไม่ได้ตาย)

จากตัวอย่างข้างต้น ปู่ใหญ่ซึ่งเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์เข้ามามีส่วนร่วมในเหตุการณ์ครั้งนี้เนื่องจาก ญาติของผู้เสียชีวิตเป็นผู้เชิญมาทำพิธีเพื่อผูกมัดวิญญาณของผู้เสียชีวิตไว้ตามความเชื่อของชุมชน และ เนื่องจากในเรื่องเล่าครั้งนี้ปู่ใหญ่เป็นตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์มนต์ดำที่มีแผนการจะหาผลประโยชน์ จากครอบครัวของญาติ ดังนั้นจึงมีการข่มขู่ตัวละครผู้มีสัมพันธที่หกไม่ให้เข้ามาขัดขวางเรื่องที่กำลังจะ เกิดขึ้นต่อไป

## 2) ตัวละครฝ่ายดี

โดยเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ที่เรียกว่าไสยขาว หรือเป็นผู้มีวิชาแต่ไม่นำไปใช้เพื่อทำร้ายใครก่อนซึ่งมักเป็นนายพรานเก่าหรือสัปเหร่อที่ต้องมีวิชาไว้ป้องกันตัวจากสิ่งที่มองไม่เห็น ตัวละครฝ่ายดีเหล่านี้มีส่วนเข้ามาให้ความช่วยเหลือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิญญูณหรือไสยศาสตร์

จากเรื่อง *เรื่อง...ผีๆสาๆ (ต่อ)* ซึ่งเป็นเรื่องราวต่อจากเหตุการณ์ที่ผู้เล่าได้ร่วมมือกับลุงหวังผู้เป็นตัวละครหมอวิชาไสยขาวจากหมู่บ้านอื่นจัดการกับปอบที่เข้ามาอาละวาดในหมู่บ้านของเพื่อนผู้เล่าแล้ว ลุงหวังก็ได้ให้ผู้เล่าติดตามตนกลับไปยังหมู่บ้านของลุงหวังเพื่อให้ผู้เล่ามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของหมู่บ้านนี้ด้วย โดยความสำคัญของลุงหวังปรากฏดังตัวอย่าง

พี่กล้าซึ่งเป็นลูกชายของลุงหวังเล่าให้กลุ่มของผู้เล่าฟังว่าลุงหวังเป็นหมอวิชาของหมู่บ้าน ซึ่งสืบทอดกันมายาวนานรุ่นสู่รุ่น จากพ่อสู่ลูก ไสยขาวอย่างที่ลุงหวังใช้นั้นหาได้ยาก ยิ่งชาวบริสุทธ์ยิ่งยากยิ่งเพราะสุดท้ายแล้วมันจะถูกเจ็ดด้วยวัตถุและกิเลส ในกรณีของลุงหวังนั้นเรียกว่าเป็นหนึ่งในล้านก็ไม่เกินจริงเสียเท่าไร

(เรื่อง...ผีๆสาๆ (ต่อ))

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครหมอวิชาไสยขาวอย่างลุงหวังมีการสืบทอดวิชาจากรุ่นสู่รุ่นเพื่อทำหน้าที่เป็นหมอวิชาประจำหมู่บ้าน คอยให้ความช่วยเหลือผู้ที่มีเรื่องเดือดร้อนซึ่งจำเป็นต้องพึ่งพาวิธีการทางไสยศาสตร์ แสดงให้เห็นว่าไสยศาสตร์อย่างไสยขาวนี้เป็นวิชาเพื่อช่วยเหลือ ไม่ใช่ทำร้ายทำลายอย่างไสยศาสตร์มนต์ดำ

## 3) ตัวละครอื่น ๆ

เป็นตัวละครที่ไม่ได้อยู่ฝั่งตรงข้ามหรือช่วยเหลือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกอย่างที่ปรากฏในหัวข้อก่อนหน้า และจะดำเนินเรื่องในส่วนของตัวเองเพื่อให้ตนเองบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ หรือเพื่อให้ไปถึงบทสรุปของตัวละคร

ในเรื่อง *คืนเดือนมืด* ปรากฏตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์คือหมอสิงห์ เขาเป็นหมอวิชาผู้ต้องการให้กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกช่วยถอนวิชาอาคมทั้งหมดที่เขาเมิ แต่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกปฏิเสธในครั้งแรก เขาจึงส่งวิญญูณไปรังควานคนรอบตัวของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกยอมช่วยเหลือ จึงนำไปสู่การบอกความต้องการของเขาอีกครั้งดังในตัวอย่าง แล้วจึงร่วมกันหาทางช่วยเหลือเขาต่อไป

หลังผู้เล่าตัดสินใจจะช่วยเหลือหมอสิงห์เพื่อยุติความวุ่นวายที่เกิดขึ้นกับคนรอบตัว กลุ่มของผู้เล่าจึงต้องมารวมตัวที่วัดซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ได้พบหมอสิงห์อีกครั้ง เมื่อถามเอากับหมอสิงห์ว่าเขาต้องการอะไรกันแน่ หมอสิงห์จึงได้ให้คำตอบว่าเขาอยากวาง

วิชา อยากให้กลุ่มผู้เล่าช่วยถอนวิชาทุกอย่างที่เขาถือไว้ จากนั้นเขาจะไปตามเส้นทาง  
ของเขาเองและจะไม่ก่อกวนทุกคนอีก

(คืนเดือนมืด)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์อย่างหมอลิงนั้นแม้จะปรากฏตัวในลักษณะตัว  
ละครฝ่ายร้ายที่ใช้วิชาทำร้ายผู้อื่นตามคำบอกเล่าของเขา แต่ในเรื่องเล่าเรื่องนี้เขายังเป็นตัวละครผู้ถูก  
ช่วยเหลือ การใช้ไสยศาสตร์เพื่อบีบบังคับให้กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมปัสที่หกช่วยถอนวิชาให้เขานั้นก็  
เป็นการใช้เพื่อบรรลุจุดประสงค์ของตนเอง

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์นั้นแม้จะมีความสามารถเหนือ  
ธรรมชาติเช่นเดียวกันแต่ยังสามารถแบ่งแยกออกเป็นหลายลักษณะ ทั้งตัวละครที่ใช้วิชาอาคมทำร้าย  
ผู้อื่น ตัวละครที่ใช้เพื่อช่วยเหลือผู้อื่น และตัวละครที่ใช้เพื่อสร้างผลลัพธ์บางอย่างให้ตัวเอง การที่  
ลอยชายสร้างตัวละครที่มีความแตกต่างกันตั้งนั้นนอกจากจะเป็นการสร้างความหลากหลายให้กับตัว  
ละครที่ปรากฏในเรื่องเล่าแล้ว ยังทำให้เห็นว่าไสยศาสตร์ที่มีภาพจำเป็นวิชาอาถรรพ์ชั่วร้ายนั้น  
สามารถทำไปใช้ได้ทั้งทางดีและทางร้าย ด้วยเจตนาและผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน โดยที่ยังไม่ลิมเลมาถึง  
ความน่ากลัวของการใช้ไสยศาสตร์ในทางชั่วร้ายผ่านผลของการกระทำที่ย้อนมาทำร้ายตัวละครผู้ใช้  
ไสยศาสตร์ฝ่ายร้ายในบางเรื่องเล่า

### 3.2.3 อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์

อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์เป็นอนุภาคตัวละครที่เข้าไปคลุกคลีกับไสยศาสตร์โดยที่ยัง  
ไม่มีวิชาความรู้มากพอจะเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ด้วยตนเอง ปรากฏในลักษณะของผู้ที่ใช้กำลังทรัพย์  
เพื่อให้ตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์ทำพิธีกรรมต่างให้ หรือรับวัตถุธาตุอาถรรพ์ต่าง ๆ มา ตัวละครประเภทนี้จึง  
มักเป็นผู้ที่เดือดร้อนจากไสยศาสตร์ที่ตนเข้าไปข้องเกี่ยว

ในเรื่อง *ประสบการณ์ 'คนทำของ'* มีอนุภาคตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์คือพี่ปลา ครึ่ง  
หนึ่งเธอได้ทำเสน่ห์ใส่อดีตคนรักของเธอเนื่องจากหวังว่าเธอจะรักและไม่ทิ้งเธอไปโดยการใช้น้ำมันพราย การทำหุ่น และการสีกน้ำมัน ทว่าแม้มันจะได้ผลจริงแต่เธอและเขาต่างได้พบเหตุการณ์  
ประหลาด จนกระทั่งมีคนทักอดีตคนรักของเธอว่าให้ไปแก้คุณไสย เขาจึงทำตามจนหลุดจากเสน่ห์ที่  
เธอทำใส่ได้ ถึงอย่างนั้นพี่ปลาก็ยังพบเรื่องผิดปกติอยู่ ดังที่ปรากฏในตัวอย่าง

พี่ปลาเล่าให้ผู้เล่าฟังว่าเรื่องที่เธอเคยทำเสน่ห์ใส่คนรักเก่าของเธอนั้นจบไป  
แล้วหลังเขาแก้เสน่ห์นั้นได้และตัดขาดจากเธอไป แต่เป็นตัวเธอเองที่มีอาการผิดปกติไป  
หลังจากนั้น คือเธอมีลักษณะคล้ายกับคนที่ถูกวิญญูณแผ่ร่าง บางครั้งก็คุ้มคลั่ง  
อาละวาดทำร้ายตนเอง เธอเริ่มอยากกินเลือดและของสดอย่างควบคุมไม่ได้ พี่ปลาไม่  
สามารถพึ่งศาสนาเพื่อหาทางออกได้เนื่องจากทุกครั้งเธอพยายามสวดมนต์จะครั้นเนื้อ  
ครั้นตัวเหมือนคนไม่สบาย ในที่สุดวันหนึ่งเธอก็ตัดสินใจไปหาหมอด้วยไม่รู้จะหาทาง

ออกอย่างไร หมอคุณนั้นไม่รับเงินเธอและบอกกับพี่ปลาเพียงว่ามีวิญญาณตายโหงอยู่  
กับเธอ

(ประสพการณ์ 'คนทำของ')

จากตัวอย่างข้างต้น พี่ปลาพบเหตุผิดปกติหลังจากเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับไสยศาสตร์อย่างการทำ  
เสน่ห์แล้วทำให้เธอมีอาการไม่เป็นตัวของตัวเอง ควบคุมตนเองไม่ได้ ครั้นเนื้อครั้นตัวเมื่อพยายามจะ  
สวดมนต์ ไปจนถึงพบเจอกับวิญญาณหญิงสาวคนหนึ่งซึ่งตรงตามที่ถูกทายทักว่ามีวิญญาณอยู่กับเธอ  
ซึ่งเป็นผลมาจากการสักน้ำมันที่หมอวิชาได้ใช้น้ำมันพรายสักยันต์ลงบนผิวของพี่ปลา ทำให้วิญญาณ  
ตนนั้นผูกติดอยู่กับเธอ จนตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องเข้ามาช่วยเหลือ แต่พี่ปลายังคงต้องทำบุญให้กับ  
วิญญาณตนนั้นอยู่เนื่องจากได้สร้างกรรมต่อกันแล้ว

ต่อมาในเรื่อง *ของขลัง...มันต้องลอง* มีอนุภาคตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์คือพี่คนหนึ่ง  
ที่มาปรึกษาตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกในเรื่องที่ตนถูกวิญญาณตามติด อีกทั้งยังถูกวิญญาณตนนั้นทำร้าย  
พี่คนนั้นเล่าให้ฟังว่าวิญญาณตนดังกล่าวบอกให้เขาคืนสิ่งที่เป็นของตนมา จึงเป็นที่มาที่เขาเล่า  
ย้อนกลับไปถึงอดีตที่ได้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับไสยศาสตร์คือของขลังและการสักยันต์ ดังที่ปรากฏใน  
ตัวอย่าง

พี่คนนั้นบอกกับพี่แล้วว่าในวัยหนุ่มเขาเป็นคนหมกมุ่นกับของขลัง ใช้เงินทอง  
สรรหาของขลังไปเรื่อย ๆ จนได้พบกับอาจารย์คนปัจจุบันและได้ของขลังที่ทำให้เขา  
แคล้วคลาดได้มาตลอดจึงทำให้พี่คนนี้นับถืออาจารย์มาก จนมีอยู่วันหนึ่งที่เขาได้ไปสัก  
ยันต์ที่มีฤทธิ์ด้านคงกระพัน แคล้วคลาด กันวิญญาณ กันคุณไสย ในขั้นตอนสุดท้าย  
ก่อนที่พี่คนนั้นจะไหว้ครูหลังรับวิชา อาจารย์ก็ได้บอกว่าจะมีวิธีสุดท้ายเพื่อให้วิชานั้นขลัง  
จริง ด้วยการไปขโมยเงินปากผีจากศพที่ตายโหง หากทำได้หมายความว่าพี่เขาผ่าน ของ  
ที่ได้ไปจึงจะขลังจริง

(ของขลัง...มันต้องลอง)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครพี่คือตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ โดยที่เขาได้มีการหาของ  
ขลังต่าง ๆ จากอาจารย์ที่ตนนับถือมาติดตัวเอาไว้ รวมทั้งได้มีการสักยันต์และรับวิชาซึ่งจำเป็นต้องมี  
การไปขโมยเงินปากผีตามความเชื่อที่ว่าจะทำให้สิ่งที่ตนรับมาขลังจริง โดยที่เขาตัดสินใจทำตามที่  
อาจารย์ของตนแนะนำ เป็นที่มาให้เกิดการสร้างกรรมกับวิญญาณเจ้าของเงินปากผีดังกล่าวจนเมื่อ  
วิชาเสื่อมลงจึงถูกวิญญาณตนนั้นตามมาทำร้ายด้วยความแค้น ทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องเป็น  
ผู้ช่วยหาทางออกให้กับเรื่องดังกล่าว

ต่อมาในเรื่อง *บ้าน...คนตาย* ซึ่งเกิดเหตุประหลาดภายในบ้านจนตัวละครที่พัดต้องมาปรึกษา  
และพาตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกไปที่บ้านจนพบว่ามีการใช้ไสยศาสตร์ทำร้ายคนในบ้าน รวมทั้งยังส่งมา

หาตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกแต่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกสามารถไล่กลับไปได้ ทำให้คุณไสยนั้นย้อนไปหาตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ ผลของมันปรากฏดังตัวอย่าง

พี่พิตรับผู้เล่าไปที่บ้านของเขาหลังเหตุการณ์ที่ผู้เล่าสามารถป้องกันอวิชาที่ถูกลงมาทำร้ายได้แล้ว พี่พิตรับเล่าที่บ้านเกิดเรื่องใหญ่เนื่องจากตอนนั้นรู้แล้วว่าผู้ที่ทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายที่บ้านทั้งหมดนั้นเป็นใคร เมื่อไปถึงจึงได้พบกันลูกเขยของบ้านนั่งอยู่ในท่ากอดเข้าหม่อมลอยคล้ายคนเสียดิ จากการทำเขาถูกคุณไสยซึ่งถูกป้องกันไว้ได้ ย้อนกลับมาทำร้ายตัวเอง นอกจากนั้นทุกคนก็ได้ไปรื้อบ้านของลูกเขยคนนี้โดยผลการและพบขวดน้ำมันซึ่งในนั้นมีกระดูกอยู่ชิ้นหนึ่งอยู่ในตู้เก็บของ นั่นคือผีภรรยาที่เลี้ยงไว้ใช้ทำร้ายคนในบ้านนั่นเอง

(บ้าน...คนตาย)

จากตัวอย่างข้างต้น ลูกเขยของบ้านเป็นตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ เขาได้ใช้วัตถุอาถรรพ์ทำให้คนในบ้านแตกคอกัน รวมถึงใช้วิญญาณเลี้ยงทำร้ายคนอื่น ๆ ภายในบ้าน และเมื่อตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกมีท่าทีที่จะเข้ามายุ่งเกี่ยวเรื่องในบ้านเขาจึงใช้ให้วิญญาณตนนั้นมาทำร้ายตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ทว่าตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกสามารถป้องกันตัวจากวิชาของเขาได้ ทำให้วิชานั้นย้อนเข้าตัวเขาจนมีสภาพคล้ายคนเสียดิอย่างในเรื่องเล่า

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์มักเป็นผู้ที่ใช้วิชาเหล่านี้กับผู้อื่น หรือผู้ที่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับไสยศาสตร์เพื่อผลลัพธ์ที่ตึงอย่างต่อตัวเอง โดยมีจุดร่วมตรงกันคือเป็นผู้ที่ใช้กำลังทรัพย์จ้างวานผู้อื่นให้เป็นผู้ใช้วิชานั้น ๆ รวมถึงอาจมีการซื้อหาวัตถุธาตุอาถรรพ์หรือของขลังต่าง ๆ มาใช้งานโดยที่ตนไม่มีความรู้ความสามารถด้านไสยศาสตร์มากพอ ดังนั้นเมื่อถูกแก๊งของหรือวิชาเสื่อมลงผลเสียจึงย้อนกลับเข้าหาผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ซึ่งไม่สามารถป้องกันตัวหรือแก้ไขได้ด้วยตัวเอง เป็นผลให้เกิดผลร้ายต่าง ๆ ตามมาดังที่ปรากฏในเรื่องเล่าหลาย ๆ เรื่อง การที่ลอยชาย นำเสนอผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครประเภทนี้จึงเป็นการชี้ให้เห็นถึงอันตรายของการเข้าไปข้องเกี่ยวกับอวิชา รวมทั้งยังเป็นการเล่าถึงเรื่องของกรรมว่าผู้ที่เข้าไปข้องเกี่ยวกับไสยศาสตร์นั้นเป็นผู้สร้างกรรมไม่ต้องมนุษย์ด้วยกันเองก็ต่อวิญญาณ และแม้ว่าวิชาอาถรรพ์ต่าง ๆ จะมีฤทธาานุภาพขนาดไหน เมื่อวิชาเหล่านั้นเสื่อมลงก็ไม่มีใครหนีพ้นจากกรรมที่ตนได้ก่อไปแล้ว

### 3.2.4 อนุภาควัตถุอาถรรพ์

อนุภาควัตถุอาถรรพ์เป็นอีกอนุภาคที่มักพบในเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ โดยวัตถุอาถรรพ์จะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางส่งผ่านคุณไสยมนต์ดำต่าง ๆ ไปยังผู้ถูกคุณไสย หรือทำหน้าที่ผูกมัดวิญญาณต่าง ๆ ไว้ด้วยอวิชา อนุภาควัตถุอาถรรพ์จึงเป็นอนุภาควัตถุที่มีบทบาทในการทำให้เกิดเรื่องราวและการทำให้จบเรื่องราวโดยการค้นหาหรือทำลายวัตถุอาถรรพ์เพื่อ แก้อคุณไสยหรือปลดปล่อยดวงวิญญาณในบางเรื่องเล่า

ในเรื่อง *บ้าน...คนตาย* ซึ่งเกิดเหตุการณ์ประหลาดที่ครอบครัวของพี่พัดถูกใครบางคนทำคุณไสยใส่คนในบ้าน มีอยู่ครั้งหนึ่งที่พ่อของพี่พัดพบเรื่องประหลาดในบริเวณบ้านคือมีหนูนามานอนตายอยู่บนพื้น เมื่อพ่อของพี่พัดลองขุดบริเวณนั้นดูจึงได้พบกับวัตถุอาถรรพ์อย่างบาตรแตก ดังตัวอย่าง

พ่อของพี่พัดได้ยินเสียงผิดปกติในบริเวณบ้านจึงตามไปดูที่ต้นเสียงและได้พบกับหนูนานในสภาพที่ตามตัวมีรอยกัดแทะจนเป็นแผลแหวอะหวะนอนตายอยู่ พ่อที่นึกถึงคำของหลวงพ่อบว่าในบ้านของตนอาจมีสิ่งไม่ชอบมาพากลอยู่จึงใช้จอบขุดบริเวณนั้นและได้พบว่าดินตรงนั้นร่วนกว่าจุดอื่น เมื่อขุดลึกลงไปถึงพบกับบาตรพระที่มีรอยแตกตรงก้นบาตรเป็นทางยาว มีตัวหนังสือสีแดงเหมือนยันต์เหมือนอักขระบางอย่างเขียนอยู่รอบ ๆ เมื่อพ่อของพี่พัดนำไปปรึกษาหลวงพ่ หลวงพ่อรับมันไว้แล้วนำไปลอยน้ำในภายหลัง ส่วนบ้านก็ต้องเชิญทานมาพรมน้ำมนต์ซ้ำอีก

(บ้าน...คนตาย)

จากตัวอย่างข้างต้น วัตถุอาถรรพ์ที่ปรากฏคือบาตรแตกซึ่งตามความเชื่อของไทยแล้ว หากนำไปฝังไว้ที่บ้านไหนจะทำให้บ้านหลังนั้นอยู่อย่างไม่เป็นสุข สมาชิกในบ้านแตกแยก ซึ่งตรงกับลักษณะของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับบ้านของพี่พัด วัตถุอาถรรพ์ดังกล่าวจึงเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายขึ้นในบ้าน

อีกตัวอย่างปรากฏในเรื่อง *พี่ศรีบ...ผมเลี้ยงผี* ที่ตัวละครเจมส์ซึ่งเคยเป็นตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ได้ปรึกษากับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเรื่องที่เขาไม่สามารถควบคุมพรายที่เขาเลี้ยงไว้ได้ แล้ว จึงต้องการความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงถามถึงวัตถุอาถรรพ์ที่เป็นสื่อของพรายจากเจมส์ ดังตัวอย่าง

เมื่อผู้เล่าถามหาสื่อของพรายจากเจมส์ เจมส์ก็ได้นำขวดแก้วเล็ก ๆ สูงขนาดประมาณ 5 เซนติเมตร ฝาขวดเป็นเกลียวปิดสนิท และหุ้มพลาสติกไว้อีกชั้นมาให้กับผู้เล่า ข้างในขวดใส่นั้น มีท่อนไม้เล็ก ๆ เกาะเป็นรูปคนอยู่ในน้ำมันสีเหลืองอ่อน เมื่อสังเกตดู จะเห็นร่องรอยอักขระอยู่ตามชิ้นงาน และยังมีไม้ชิ้นเล็กๆ อีกอันหนึ่ง ซึ่งถ้ามองผ่านๆ อาจคิดว่าเป็นเศษส่วนหนึ่งที่แตกออกมาอยู่ด้วย ผู้เล่าจึงถามเจมส์ว่าในนั้นไม่ได้มีพรายแค่ตนเดียวหรือ และได้รับคำตอบว่า อาจารย์บอกกับเจมส์ว่ามีลูกของพรายตนนั้นด้วย พอผู้เล่าถามเจมส์ว่าต้องการให้เขาช่วยเหลืออย่างไร เจมส์ก็ได้ตอบว่าต้องการให้ผู้เล่านำวิญญาณทั้งสองดวงไปจัดการ เพราะตัวเขาไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้อีกแล้ว

(พี่ศรีบ...ผมเลี้ยงผี)

จากตัวอย่างข้างต้น วัตถุอาถรรพ์ที่เจมส์นำออกมาให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกคือขวดแก้วเล็ก ๆ ที่บรรจุท่อนไม้และเศษไม้ไว้ในน้ำมันสีเหลืองอ่อน มันเป็นสื่อของวิญญาณผู้หญิงและเด็กคู่หนึ่งที่ถูกล

ผูกมัดไว้ด้วยมนต์ดำ ซึ่งจะถูกละครผู้มีสัมผัสที่หกนำไปฝากไว้กับบ้านของผู้ปฏิบัติธรรมเพื่อช่วยเหลือดวงวิญญาณทั้งสองให้หลุดพ้นจากอวิชชาต่อไป

อีกตัวอย่างในเรื่อง *ของเด็กเล่น...(ต่อ)* มีเรื่องเล่าในโรงเรียนที่เล่าถึงการมอบเลือดให้กับศาลภายในโรงเรียนเพื่อให้สิ่งที่อยู่ในศาลปกป้อง ทว่านั่นคือการทำสัญญากับวิญญาณปอบวิชาซึ่งอาศัยอยู่ในศาลนั้น กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงต้องแก้ไขสถานการณ์เพื่อช่วยเด็ก ๆ ด้วยการทำลายศาลและค้นหาวัตถุอาถรรพ์ซึ่งเป็นสื่อของปอบวิชา ดังตัวอย่าง

กลุ่มของผู้เล่าไม่รู้ว่าจุดเริ่มต้นที่ทำให้ปอบมาอาศัยอยู่ในศาลภายในบริเวณโรงเรียนคืออะไร ไม่รู้ที่มาที่ไปและจุดประสงค์แน่ชัด แต่การจะนำวิญญาณหญิงชรามาไว้ที่ศาลได้จำเป็นต้องมีสื่อบางอย่างเป็นสิ่งแทนตัว และสิ่งที่กลุ่มของผู้เล่าได้พบคือกล่องเหล็กชิ้นสนิมขนาดเล็กกล่องหนึ่งที่ภายในบรรจุเก้ากระดูกกับฟันจำนวนหนึ่ง ตาจบผู้เป็นภารโรงประจำโรงเรียนยื่นสายสัญญาณให้ผู้เล่านำไปมัดปิดกล่องกำกับไว้ไม่ให้วิญญาณออกไปเพ่นพ่านที่ไหนสักกระยะหนึ่ง

(ของเด็กเล่น...(ต่อ))

จากตัวอย่างข้างต้น วัตถุอาถรรพ์ซึ่งเป็นสื่อของปอบวิชาคือเก้ากระดูกกับฟันในกล่องเหล็กซึ่งถูกฝังเอาไว้บริเวณศาล ทำให้วิญญาณตนนี้สามารถอาศัยศาลตรงนั้นได้ อีกทั้งเมื่อได้เลือดที่เด็ก ๆ ในโรงเรียนมอบให้จึงมีพลังในระดับหนึ่งจนกลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องใช้สายสัญญาณฟันเอาไว้ก่อนจะนำไปฝากไว้ที่วัดต่อไป

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาควัตถุอาถรรพ์เป็นอนุภาคที่สัมพันธ์กับอนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ในด้านที่เป็นสื่อสำหรับวิชาต่าง ๆ วัสดุหลายอย่างที่ถูกลำมาสร้างเป็นวัตถุอาถรรพ์มักมีความเชื่อถึงความเป็นอาถรรพ์ในตัวเองอยู่แล้วอย่างเช่นชิ้นส่วนที่ได้มาจากร่างกายมนุษย์ หรือวัสดุตามความเชื่อเช่นบาตรแตก หรือดินจากป่าช้า นอกจากนี้ถึงเป็นวัสดุธรรมดาที่ถูกกำกับไว้ด้วยอวิชชาทั้งนี้ทั้งนั้นทั้งหมดล้วนมีขึ้นเพื่อให้ไสยศาสตร์สัมฤทธิ์ผลกับเป้าหมายหรือเพื่อเหนี่ยวรั้งดวงวิญญาณไว้ใช้งาน อนุภาควัตถุอาถรรพ์ในเรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย จึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความน่าหวาดกลัวและไม่น่าข้องเกี่ยวของไสยศาสตร์ตั้งแต่กระบวนการอันทำให้ได้มาซึ่งวัตถุอาถรรพ์ รวมถึงยังแสดงให้เห็นว่าการใช้ไสยศาสตร์ไม่เพียงแต่ใช้เพื่อทำร้ายผู้ถูกคุณไสยได้เท่านั้น ทว่าในอีกแง่มุมยังเป็นการทำร้ายวิญญาณที่ถูกผูกมัดเอาไว้ด้วยเช่นกัน

### 3.2.5 อนุภาคการถูกคุณไสย

อนุภาคการถูกคุณไสยเป็นอนุภาคที่พบได้พร้อมกับอนุภาคตัวละครผู้ถูกคุณไสย อนุภาคเหตุการณ์ในลักษณะนี้มักเป็นที่มาที่ทำให้ตัวละครผู้ถูกคุณไสยซึ่งได้รับความเดือดร้อนต้องเข้ามาปรึกษาตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่อง หรือในอีกความหมายคือเป็นหนึ่งในอนุภาคเหตุการณ์อันมีบทบาทต่อการนำไปสู่การเล่าเรื่องราวในแต่ละครั้ง

ในเรื่อง *อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ* มีตัวละครพีวาทเป็นผู้ถูกคุณไสยซึ่งทำให้ผู้เล่าซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ธรรมดาและเพื่อนซึ่งเป็นตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกถูกเพื่อนของพีวาทติดต่อให้เข้ามาช่วยเหลือ ทำให้กลุ่มของผู้เล่า เพื่อน รวมถึงเพื่อนของพีวาทต้องร่วมกันหาทางออก จนต้องเดินทางจากมหาวิทยาลัยไปหาแม่พีวาทที่ต่างจังหวัดเพื่อแก้ไขให้ทุกอย่างจบลงและทำให้ได้รู้ต้นเหตุของอนุภาคการถูกคุณไสย ดังตัวอย่าง

กลุ่มของผู้เล่านำพีวาทผู้ถูกคุณไสยมาถึงสระแก้วเพื่อไปหาแม่ของพีวาท จากนั้นจึงได้คุยกันถึงความผิดปกติที่เกิดขึ้นกับพีวาท โดยฝ่ายแม่เองก็เล่าว่าแม่ได้พบเหตุการณ์ประหลาดเช่นกันคือมีอยู่คืนหนึ่งแม่ได้กลิ่นอาหารของโปรดแม่ แต่แม่มีสติพอที่จะไม่ทักว่าใครทำ คืนถัดมาก็ได้ยินเสียงดังเหมือนบางอย่างร่วงตกพื้นจนแตกแต่เมื่อลงมาดูกลับไม่พบอะไร คืนต่อมาแม่ได้ยินเสียงบางอย่างกระทบหลังคาและหน้าต่างบ้าน แต่แม่ไม่ได้ทักเนื่องจากเสียงแบบนี้โบราณเขาถือว่าอย่าไปทัก แล้วแม่ก็ยังได้ยินเสียงผู้หญิงเรียกชื่อแม่ที่บ้านอยู่สองสามครั้งถึงเจียบไป ซึ่งแต่ละวันและช่วงเวลาที่แม่พบเหตุการณ์เหล่านั้นล้วนตรงกับที่พีวาทมีอาการแปลก ๆ เพื่อนของผู้เล่าที่เป็นผู้มีสัมผัสที่หกจึงได้บอกว่าความจริงแล้วคุณไสยถูกทำใส่แม่ แต่แม่ของพีวาทดวงแข็งและมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์คุ้มครอง ตอนเขามาหลอกให้ทักแม่ก็ไม่ทัก เมื่อทำใส่แม่ไม่ได้จึงทำใส่พีวาทที่เป็นลูกแทน ประจวบเหมาะกับผู้เล่าที่อยู่ในช่วงดวงตกจึงสามารถทำคุณไสยใส่ได้

(อีกเรื่องเล่าจาก...ลูกพระนเรศ)

จากตัวอย่างข้างต้น อนุภาคผู้ถูกคุณไสยอย่างตัวละครพีวาทนั้นไม่ใช่เป้าหมายแรกของผู้ทำไสยศาสตร์ แต่เป็นแม่ของพีวาทซึ่งไม่ได้เฝ้าระวังป้องกันต่าง ๆ ที่ถูกผู้ใช้คุณไสยส่งมา ทำให้พีวาทผู้มีศักดิ์เป็นลูกอีกทั้งกำลังดวงตกกลายเป็นผู้รับเคราะห์แทน จนเขามีอาการเหมือนถูกวิญญาณเข้าสิงอันเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวครั้งนี้ และจะเห็นได้ว่าทั้งที่ตัวพีวาทไม่ใช่เป้าหมายโดยตรงแต่ยังถูกคุณไสยได้นั้นเป็นเพราะอยู่ในช่วงที่ชีวิตมีแต่อุปสรรคหรือที่เรียกว่าดวงตกนั่นเอง

ต่อมาในเรื่อง *ของฝาก...ที่ไม่อยากได้* ตัวละครต้น เพื่อนของผู้เล่าเป็นตัวละครผู้ถูกคุณไสย โดยที่หลังจากต้นไปซื้อตุ๊กตาหามาเป็นของฝากเพื่อน ๆ แล้วเก็บตุ๊กตาตัวที่ต้นคิดว่าไม่สวยพอให้ใครไว้กับตัวต้นก็พบกับเรื่องประหลาด รวมทั้งยังถูกวิญญาณหลอกหลอน ทำให้ครอบครัวของต้นและผู้เล่าต้องร่วมกันแก้ไขสถานการณ์จนได้รู้ว่าต้นเหตุของอนุภาคการถูกคุณไสยคือตุ๊กตาตัวดังกล่าวแล้วได้เจ้าอวาสาวัตที่พ่อของต้นเคยมาบวชช่วยจัดการให้ ดังตัวอย่าง

หลวงพ่อดอนหายใจหอบเอาเทียนน้ำมันมาจุดพร้อมกับสวดมนต์ หยดน้ำตาเทียนลงบนหุ่นตัวนั้นซึ่งที่กระโถนน้ำหมากมารองไว้ก่อนหน้าแล้ว จากนั้นก็มีไฟลุกออกมาจากกระโถน หลวงพ่อนำชานหมากที่ท่านเคี้ยวโยนลงไป therein ปลอ่ยให้ไฟลุกอยู่ครู่หนึ่ง ระหว่างนั้นวิญญาณหญิงสาวก็ก้มตัวกรีดร้องอย่างทรมาน แล้วค่อย ๆ จาง

หายไป เหลือไว้เพียงต้นที่นอนหอบอยู่บนพื้น ต่อมาหลวงพ่อดูชะตากับบังสุกุลเป็นบังสุกุลตายให้ต้น หลวงพ่อบอกว่าสิ่งที่ต้นประสบเหมือนลมเพลมพัด วิญญาณผู้หญิงคนนั้นนะเป็นผีเลี้ยงที่ถูกเลี้ยงไว้ทำร้ายคน แต่คนที่ควรจะโดนได้ทำตุ๊กตาตัวแทนให้รับเคราะห์แทน ต้นที่ได้รับตุ๊กตานั้นมาจึงได้รับคุณไสยไปแทน

(ของฝาก...ที่ไม่อยากได้)

จากตัวอย่างข้างต้น หลวงพ่อจัดการกับคุณไสยลมเพลมพัดที่ต้นโดนด้วยการสวดมนต์ พรมน้ำมนต์ที่ตัวต้น และทำลายหุ่นซึ่งเป็นสื่อคุณไสยโดยตรง ทำให้วิญญาณที่ทำร้ายต้นหายไป ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าการถูกคุณไสยในครั้งนี้นั้นมีต้นเหตุมาจากความบังเอิญที่ได้รับตุ๊กตาตัวนั้นมาโดยที่ต้นไม่ใช่แม้แต่เป้าหมายของคุณไสยแต่แรก นอกจากนี้ยังกล่าวถึงความเชื่อในการทำบังสุกุลเป็นบังสุกุลตายซึ่งเป็นเหมือนการเริ่มต้นชีวิตใหม่อีกครั้งหลังให้ได้พบเจอแต่สิ่งที่ดีหลังจากผ่านเรื่องเลวร้ายมา ซึ่งในที่นี้คือเหตุการณ์ที่ต้นถูกคุณไสยแล้วผ่านพ้นมาได้

ตัวอย่างหนึ่งของอนุภาคการถูกคุณไสยประเภทเสน่ห์ปรากฏในเรื่อง *ด้วยรัก...และอาฆาต (เรื่องผี20+)* อนุภาคผู้ถูกคุณไสยคือพี่ตัวละครทอป คนรักของพีบี ทั้งคู่ได้เข้ามาปรึกษาตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเนื่องจากต่างสงสัยว่าพี่ทอปถูกทำเสน่ห์ใส่ แต่หลังจากทั้งคู่ได้ปรึกษาพระที่รู้จักจนท่านช่วยแก้คุณไสยให้แล้วพีบีและพี่ทอปกลับยังฝันถึงวิญญาณผู้หญิงอีกคนอยู่ โดยส่วนที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้เป็นเหตุการณ์ในขณะที่พี่ทอปไปแก้คุณไสยกับพระ ดังตัวอย่าง

หลวงพ่อก็ได้ตรวจดวงชะตาของพี่ทอปและพีบีแล้วทักว่าทั้งคู่กำลังดวงตกและฝ่ายพี่ทอปถูกทำเสน่ห์ใส่ แล้วจึงถามต่อว่าพี่ทอปมีอาการอย่างไรบ้าง เมื่อได้รับคำตอบแล้วหลวงพ่อก็ได้ให้เด็กวัดหาชุดขาวมาให้พี่ทอปเปลี่ยน และเตรียมข้าวของให้พี่ทอปได้ใช้อาบน้ำมนต์แก้เสน่ห์ที่ถูกทำใส่มา

(ด้วยรัก...และอาฆาต (เรื่องผี20+))

จากตัวอย่างข้างต้น ผลของอนุภาคการถูกคุณไสยนั้นทำให้พี่ทอปนึกถึงผู้หญิงคนดังกล่าว ในเรื่องเล่านี้เป็นอีกครั้งที่ผู้ถูกคุณไสยพึ่งพาพระและพุทธคุณเพื่อสล้างอำนาจมนต์ดำดังกล่าว ทว่าต่อมาพี่ทอปยังโดนพีบีคนรักของตนทำเสน่ห์ใส่ซ้ำ เป็นเหตุให้ผู้เล่าต้องเข้ามาช่วยแก้ไขอีกครั้ง

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคการถูกคุณไสยเกิดจากสาเหตุและจุดประสงค์ที่ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการที่ดวงตก บังเอิญได้รับสื่อคุณไสยมา หรือเป็นเป้าหมายของการทำคุณไสยโดยตรง โดยที่มักจะพบว่าคุณไสยต่าง ๆ เหล่านั้นถูกใช้เพื่อทำร้าย หรือเพื่อให้หลงเสน่ห์ อันเป็นคุณไสยสองประเภทที่พบมากในเรื่องเล่าสยองขวัญของไทย การที่ลอสชาย ไข่อุภาคเหตุการณ์ประเภทนี้เข้ามาประกอบในเรื่องเล่าสยองขวัญนั้นนอกจากจะเป็นการสร้างที่มาที่ไปของเรื่องราวแล้ว ยังเป็นการเล่าซ้ำความเชื่อที่สืบทอดต่อกันมาในสังคมไทยต่อไปอีกด้วย

### 3.2.6 อนุภาคการแก้คุณไสย

อนุภาคการแก้คุณไสยเป็นอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครผู้ถูกคุณไสยหรือบุคคลใกล้ชิดของตัวละครผู้ถูกคุณไสยไปขอความช่วยเหลือจากตัวละครที่มีความสามารถในการรับมือกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ นำไปสู่การจัดการกับอวิชาเหล่านั้น อนุภาคการแก้คุณไสยจึงมีบทบาทในการทำให้เรื่องราวในแต่ละครั้งคลี่คลายไปในทางที่ดี โดยอนุภาคการแก้คุณไสยแบ่งออกเป็นการแก้ที่ตัวผู้ถูกคุณไสย และการแก้ที่วัตถุอาถรรพ์ ดังต่อไปนี้

#### 1) แก้ที่ตัวผู้ถูกคุณไสย

การแก้คุณไสยที่ตัวผู้ถูกคุณไสยเป็นการแก้คุณไสยด้วยการใช้วิธีการต่าง ๆ ซึ่งกระทำกับตัวผู้ถูกคุณไสยโดยตรง โดยส่วนใหญ่มักเป็นการกินหรืออาบน้ำมันต์ และการทำพิธีกรรมโดยผู้มีวิชาไม่ว่าจะเป็นตัวละครผู้มีวิชาอาคมต่าง ๆ หรือตัวละครพระ เพื่อขับไล่สิ่งไม่ดีออกไปจากตัวผู้ถูกคุณไสย

ในเรื่อง *อีกเรื่องเล่า...จากลูกพระนเรศ (เขียนใหม่)* ซึ่งมีตัวละครพีวาทเป็นผู้ถูกคุณไสยจนเพื่อน ๆ ของพีวาทและตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องพาพีวาทกลับไปบ้านที่ต่างจังหวัด แม่ของพีวาทจึงให้ทุกคนพาพีวาทไปแก้คุณไสยกับร่างทรงที่คนในละแวกนั้นนับถือ โดยวิธีที่ร่างทรงช่วยแก้คุณไสยให้พีวาทก็คือการให้พีวาทดื่มน้ำมันต์ก่อนทำพิธีกรรม ดังตัวอย่าง

ร่างทรงทำน้ำมันต์ให้พีวาทดื่ม หลังจากดื่มไปแล้วร่างของพีวาทก็เอนไปมา เล็กน้อยเหมือนทรงตัวไม่อยู่ แต่พอปู่ก็ใช้มือประคองให้นั่งตัวตรงอยู่อย่างนั้น พอปู่จับข้อมือข้างหนึ่งของพีวาทขึ้นมาแล้วใช้ด้ายสายสิญจน์ผูกไว้อย่างแน่นหนาพร้อมว่าคาถาต่าง ๆ เป่าลงบนข้อมือนั้น จากนั้นใช้มีดที่อยู่ใกล้ ๆ ตัดสายสิญจน์ออกในทันที ก็อันด้ายที่ถูกตัดนั้นถูกนำมาเผาไฟด้วยเทียนน้ำมันต์ที่ยังเหลืออยู่ สิ้นสุดพิธีการทั้งหมดพีวาทก็ได้แต่นั่งฟังผนังบ้านอย่างหมดแรง

(อีกเรื่องเล่า...จากลูกพระนเรศ (เขียนใหม่))

จากตัวอย่างข้างต้น พอปู่ช่วยแก้คุณไสยด้วยการให้พีวาทดื่มน้ำมันต์ แล้วจึงจับข้อมือข้างหนึ่งของพีวาทมาผูกสายสิญจน์พร้อมบริกรรมคาถา ก่อนตัดสายสิญจน์แล้วเผาเพื่อส่งสิ่งไม่ดีที่ทำร้ายพีวาทให้ออกไป เป็นการแก้คุณไสยที่ทำกับตัวผู้ถูกคุณไสยโดยตรง

อีกตัวอย่างในเรื่อง *ประสบการณ์แสนแพงของคนชอบ 'ดูดวง'* พืมดมีอาการไม่เป็นตัวของตัวเองหลังจากไปดูดวงกับหมอดูคนหนึ่ง ครอบครัวของพืมดจึงพาพืมดไปให้หลวงพ่อบุญที่นับถือช่วยเหลือ หลวงพ่อบุญได้ใช้ไม้เท้าสัมผัสศีรษะของพืมดพร้อมบริกรรมคาถา ดังตัวอย่าง

หลวงพ่อบุญให้ผู้ชายแข็งแรงช่วยกันจับตัวพืมดไว้ ในขณะที่หลวงพ่อบุญใช้ปลายไม้เท้าจิ้มลงไปกลางกระหม่อมของพืมดพร้อมบริกรรมคาถา เมื่อปลายไม้เท้าถูกลากลงมาถึงต้นคอพืมดก็เริ่มมีอาการสั่นรุนแรงจนคนที่จับตัวพืมดไว้เกือบสู้แรงไม่ได้ เธอรู้สึกไม่สบายและอยากอาเจียน เมื่อหลวงพ่อบุญเปลี่ยนมาใช้อีกด้านของไม้เท้าเคาะเคาะที่ศีรษะ

ของพื้ต วนขวาเจริญพระพุทธรมนต์ เธอก็อาเจียนเอา เศษอาหารและน้ำมันสีเหลืองปน  
เขียว หลังหลวงพ่อใช้ไม้เท้ากระแทกลงไปกลางหลังพื้ตอีกทีหนึ่งเบา ๆ เธอก็อาเจียน  
เอาแมลงสีดำตัวเล็กมีหางยาวออกมา

(ประสบการณ์แสนแพงของคนชอบ 'ดูดวง')

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่อหลวงพ่อใช้ไม้เท้าสัมผัสศีรษะของพื้ตพร้อมบริกรรมคาถาพื้ตก็มี  
อาการไม่สบายตัวแล้วจึงอาเจียนเอาสิ่งแปลกปลอมรวมถึงแมลงตัวหนึ่งออกมา ซึ่งตามความเชื่อแล้ว  
หากแก้คุณไสยหรือสิ่งไม่ดีแล้วอาเจียนออกมาจะเหมือนเป็นการขับไล่สิ่งไม่ดีออกมาด้วย จึงเป็นอีก  
ตัวอย่างการแก้คุณไสยที่ตัวผู้ถูกคุณไสย

## 2) แก้ที่วัดอุทธาธรรพ์

การแก้คุณไสยที่วัดอุทธาธรรพ์เป็นการแก้คุณไสยโดยการใช้วิธีการต่าง ๆ ซึ่งกระทำต่อวัดอุ  
ธธรรพ์อันเป็นต้นเหตุของคุณไสยในแต่ละครั้ง ไม่ว่าจะเป็นการทำลายวัดอุทธาธรรพ์ หรือนำวัดอุ  
ธธรรพ์เหล่านั้นไปไว้ที่วัดหรือห้องพระซึ่งสามารถรับมือกับวัดอุทธาธรรพ์เหล่านั้นได้

ในเรื่อง *ของฝาก...ที่ไม่อยากได้* ต้นถูกคุณไสยเนื่องจากตุ๊กตาตัวหนึ่งที่ติดมากับตุ๊กตาที่ต้นซื้อ  
เหมามาเป็นของฝากให้กับเพื่อน ๆ หลวงพ่อที่ครอบครัวของต้นรู้จักจึงได้ช่วยแก้คุณไสยให้ต้นตามคำ  
ขอของครอบครัวของต้น ทว่าเมื่อวิญญาณที่ถูกส่งมากับคุณไสยดังกล่าวไม่ยอมประนีประนอมแต่โดย  
ดี หลวงพ่อจึงต้องทำลายวัดอุทธาธรรพ์ ดังตัวอย่าง

หลวงพ่อดอนหายใจหอบเอาเทียนน้ำมันมาจุดพร้อมกับสวดมนต์ หยด  
น้ำตาเทียนลงบนหุ่นตัวนั้นซึ่งที่กระโถนน้ำหมากมารองไว้ก่อนหน้าแล้ว จากนั้นก็มีไฟลุก  
ออกมาจากกระโถน หลวงพ่อนำชานหมากที่ท่านเคี้ยวโยนลงไป therein ปล่อยให้ไฟลุกอยู่  
ครู่หนึ่ง ระหว่างนั้นวิญญาณหญิงสาวก็ก้มตัวกรีดร้องอย่างทรมาณ แล้วค่อย ๆ จาง  
หายไป เหลือไว้เพียงต้นที่นอนหอบอยู่บนพื้น ต่อมาหลวงพ่อดูชะตากับบังสุกุลเป็น  
บังสุกุลตายให้ต้น หลวงพ่อบอกว่าสิ่งที่ต้นประสบเหมือนลมเพลมพัด วิญญาณผู้หญิงคน  
นั้นน่าจะเป็นผีเลี้ยงที่ถูกเลี้ยงไว้ทำร้ายคน แต่คนที่ควรจะโดนได้ทำตุ๊กตาตัวแทนให้รับ  
เคราะห์แทน ต้นที่ได้รับตุ๊กตานั้นมาจึงได้รับคุณไสยไปแทน

(ของฝาก...ที่ไม่อยากได้)

จากตัวอย่างข้างต้น หลังจากหลวงพ่อดอนหยดน้ำตาเทียนลงบนหุ่นที่เป็นวัดอุ  
ธธรรพ์ก็เกิดไฟลุกเผาไหม้ตุ๊กตาและชานหมากที่หลวงพ่อใส่ลงไปทีหลัง เป็นผลให้วิญญาณที่ทำร้าย  
ต้นได้รับความทรมาณก่อนที่เธอจะหายไป ถือเป็นการทำลายวัดอุทธาธรรพ์เพื่อช่วยแก้คุณไสยให้กับตัว  
ละครผู้ถูกคุณไสยอย่างต้น

อีกตัวอย่างปรากฏในเรื่อง *อีกครั้ง...กับพระนเรศฯ* เมื่อลุงของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกถูกทำคุณไสยใส่บ้านที่เขาอาศัย กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงต้องไปที่บ้านของลุงและนำวัตถุอาถรรพ์ออกมา หลังจากนั้นจึงได้นำไปไว้ในห้องพระที่บ้านของปู่ที่ผู้มีสัมผัสที่หกนับถือต่อไป ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าและปู่ที่ผู้เล่าเคารพเข้าไปยังบ้านของลุงและเก็บวัตถุอาถรรพ์ทุกชิ้นที่ถูกลูกช้อนไว้ในบ้านใส่ถุง นำกลับมาที่บ้านของปู่ที่จังหวัดพิษณุโลก เมื่อกลับมาถึงแล้วปู่ได้ยกถุงที่บรรจุวัตถุอาถรรพ์ทั้งหมดนั้นไปไว้ในห้องพระ เนื่องจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภายในห้องพระนั้นสามารถกำราบวิญญาณเหล่านั้นได้

(อีกครั้ง...กับพระนเรศฯ)

จากตัวอย่างข้างต้น ปู่ผู้เป็นหนึ่งในกลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกนำวัตถุอาถรรพ์ซึ่งนำออกมาจากบ้านของลุงไปไว้ในห้องพระที่บ้านของปู่เอง เหมือนเป็นการให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ปู่นับถือช่วยจัดการกับอวิชชาในวัตถุเหล่านั้นให้ไม่สามารถมาทำร้ายลุงได้อีก เป็นการจัดการกับวัตถุอาถรรพ์โดยไม่ต้องทำลายแต่ใช้อำนาจศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ เข้าช่วย

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคการแก้คุณไสยเป็นอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่จำเป็นต้องมีการช่วยเหลือจากภายนอกเมื่อตัวละครผู้ถูกคุณไสยไม่สามารถแก้ไขความผิดปกติเหล่านั้นได้ด้วยตัวเอง โดยความช่วยเหลือดังกล่าวอาจมาจากตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์ หรือตัวละครนักบวช ซึ่งในแต่ละครั้งอาจต้องใช้วิธีแก้คุณไสยที่ตัวผู้ถูกคุณไสยหรือที่วัตถุอาถรรพ์แตกต่างกันไปตามแต่ความจำเป็นในแต่ละเรื่องราว สำหรับอนุภาคการแก้คุณไสยนั้นสามารถแสดงให้เห็นถึงความน่าหวาดกลัวของไสยศาสตร์ผ่านความยากลำบากในการแก้คุณไสยในแต่ละครั้ง แต่ในขณะเดียวกันไสยศาสตร์ประเภทไสยขาวก็สามารถใช้เพื่อแก้คุณไสยมนต์ดำได้เช่นกัน สอดคล้องกับอนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ที่ว่าแม้ไสยศาสตร์จะเป็นสิ่งมีอำนาจเหนือธรรมชาติซึ่งมักมีภาพจำว่าเป็นสิ่งชั่วร้ายก็ยังสร้างผลลัพธ์ที่ต่างกันได้ตามเจตนาของผู้ใช้ นอกจากนี้แล้วยังพบสิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่งในเรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย คือความเชื่อที่ว่าน้ำล้างเท้าบุพการีสามารถช่วยแก้คุณไสยได้ แสดงให้เห็นถึงความใกล้ชิดและความเคารพบุพการีในสังคมไทย ดังคำกล่าวที่ว่าพ่อแม่คือพระในบ้าน

### 3.3 อนุภาคเหนือธรรมชาติ

อนุภาคเหนือธรรมชาติคืออนุภาคซึ่งมีความพิเศษด้านอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่าง ๆ ซึ่งไม่อยู่ภายใต้กฎแห่งธรรมชาติ ไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นชัดด้วยหลักวิทยาศาสตร์ ในที่นี้เป็นอนุภาคเหนือธรรมชาติที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิญญาณหรือไสยศาสตร์ซึ่งปรากฏในเรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย. อนุภาคในกลุ่มนี้ทำหน้าที่เป็นทั้งอนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุสิ่งของ และอนุภาคเหตุการณ์และพฤติกรรม ซึ่งมีบทบาทในการสนับสนุนให้เรื่องราวดำเนินไปตามโครงเรื่องได้อย่างราบรื่น สามารถแบ่งได้เป็น

7 อนุภาค ได้แก่ อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก อนุภาคนักบวช อนุภาคเทพ อนุภาคสัตว์วิเศษ อนุภาควัตถุมงคล อนุภาคเครื่องรางของขลัง และอนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ดังต่อไปนี้

### 3.3.1 อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก

อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หกเป็นอนุภาคที่พบมากในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. มักทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญส่วนใหญ่ที่ضمมองบุรุษที่หนึ่ง โดยมีลักษณะเด่นอยู่ที่สามารถมองเห็นและสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติ มีวิชาความรู้สามารถรับมือกับสิ่งลึกลับเหล่านั้นได้ จึงมักทำหน้าที่เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนจากวิญญาณหรือไสยศาสตร์ซึ่งเข้ามาปรึกษาและขอความช่วยเหลือ

เช่นในเรื่อง *อีกเรื่องเล่า... จากลูกพระนเรศ (เขียนใหม่)* ที่เป็นเรื่องแรก ๆ ซึ่งลอยชาย. เคยเล่าโดยใช้มุมมองของตัวละครอื่นแล้วนำมาเขียนใหม่ในมุมมองของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ในเรื่องนี้พีพีวิทเป็นผู้ถูกคุณไสย จึงมีเหตุการณ์ที่เพื่อนของพีพีวิทโทรศัพท์มาขอความช่วยเหลือจากผู้เล่า ดังตัวอย่าง

พีพีวิทโทรศัพท์หาผู้เล่าซึ่งเป็นผู้มีสัมผัสที่หกระหว่างกิจกรรมของมหาวิทยาลัย เพื่อขอความช่วยเหลือให้ช่วยพีพีวิทซึ่งมีอาการผิดปกติไป หลังออกจากงานกลุ่มของผู้เล่า จึงได้ซักรไปยังหอพักของพีพีวิทโดยมีพีพีวิทมารอรับและนำทางไป เมื่อไปถึงพีพีวิทก็ได้เล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ผู้เล่าฟังอีกครั้งอย่างเร่งรีบรวมถึงสิ่งที่เพิ่งเกิดและสาเหตุว่าทำไมจึงต้องเรียกให้เขาเข้ามาภายในคืนนี้อย่างกะทันหัน และได้ถามกับผู้เล่าหลังจากกล่าวจบแล้วว่าเขาสามารถช่วยพีพีวิทได้ไหม

(อีกเรื่องเล่า... จากลูกพระนเรศ (เขียนใหม่))

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้เล่าได้รับการติดต่อขอความช่วยเหลือจากตัวละครอื่นที่รู้ถึงความสามารถของเขา ซึ่งนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกิดจากคุณไสยต่อไป ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงเป็นอนุภาคตัวละครที่มีความพิเศษ สามารถใช้ความสามารถและวิชาความรู้ที่ตนมีช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนได้

แต่ไม่ใช่ทุกครั้งที่มีสัมผัสที่หกจะสามารถช่วยให้เรื่องราวนั้น ๆ จบลงได้ อย่างในเรื่อง *คืนนั้น...ฉันตาย* ที่ผู้เล่าได้รับคำไหว้วานจากคนรู้จักให้ช่วยเหลือพี่ฝนซึ่งมีปัญหาถูกวิญญาณสิงสู่ จนในที่สุดได้รู้ว่าวิญญาณตนนั้นเป็นหญิงสาวที่เคยจบชีวิตของตนลงเพราะพี่ฝนแย่งคนรักของเธอไปในอดีต นอกจากนั้นแล้วยังมีวิญญาณที่มากับของอาถรรพ์ซึ่งพี่ฝนบูชาไว้แล้วคุณไสยที่เคยใช้ปกป้องตัวนั้นเสื่อมลงวิญญาณเหล่านั้นจึงกำลังรอโอกาสเข้าทำร้ายพี่ฝนด้วย ผู้เล่าจึงพยายามไกล่เกลี่ยขอให้พี่ฝนวางอวิชาที่มีเพื่อแก้ปัญหาแต่พี่ฝนปฏิเสธ เรื่องจึงจบลงโดยที่ผู้เล่าได้เพียงปล่อยให้ทุกอย่างเป็นไปตามกรรม ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าพยายามถามหาทางออกร่วมกันกับพี่ฝนว่าเธอต้องการให้เขาช่วยเหลืออย่างไร พี่ฝนให้คำตอบว่าอยากให้เราขับไล่วิญญาณเหล่านั้นโดยไม่มีความรู้สึกผิดต่อสิ่ง

ที่ตนเองได้กระทำลงไป ครั้นเมื่อผู้เล่าขอให้เธอมองวิชาเพื่อหยุดทุกอย่างเธอก็ปฏิเสธ ผู้เล่าจึงไม่สามารถช่วยอะไรเธอได้เมื่อเธอผู้เป็นเจ้าของผีเลี้ยงไม่ยอมปล่อย วิญญาณเหล่านั้นก็ไปไหนไม่ได้ ส่วนวิญญาณที่เป็นเจ้ากรรมนายเวรของพี่ฝนนั้นก็รอเวลาเช่นนี้อยู่ ตัวผู้เล่าไม่สามารถทำอะไรได้อีกเพราะไม่ใช่ทุกเรื่องราวที่เราจะคลี่คลายและจัดการได้อย่างใจนึก

(คืนนั้น...ฉันตาย)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า แม้ตัวละครพี่ฝนจะเข้ามาติดต่อขอความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเหมือนอย่างในหลาย ๆ เรื่องเล่าอื่น ๆ แต่เนื่องจากการตัดสินใจของตัวเธอเองทำให้ผู้เล่าไม่สามารถช่วยเหลือเธอจากสิ่งที่เธอหามาและทำลงไปด้วยตัวเองได้ เรื่องเล่านี้จึงจบลงโดยที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกทำได้เพียงเข้าไปรับรู้เท่านั้น

และมีบางครั้งที่ผู้มีสัมผัสที่หกไม่สามารถแก้ไขปัญหาทุกอย่างได้อย่างราบรื่นนัก อย่างเช่นในเรื่อง *หม้ายผมแดง* มีส่วนหนึ่งกล่าวถึงเหตุการณ์ที่ผู้เล่ากับลุงฝ่ายผู้เป็นหม้ายยกวัดได้ออกตามหาวิญญาณพรายผมแดงเพื่อช่วยเหลือหญิงสาวซึ่งถูกพรายตนนี้สิงอยู่ และได้พบกับพรายตนดังกล่าวที่ศาลในบ้านร้างในชุมชน ในขณะที่พรายได้หลอกหลอนให้ผู้มีสัมผัสที่หกหวาดกลัว ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าและลุงฝ่ายพบกับวิญญาณพรายยงอยู่เหนือหลังคาศาลพระภูมิ เธอพยายามหลอกให้ผู้เล่ากลัวด้วยรูปลักษณะอันสยดสยองและการแลบลิ้นหลอกหลอนสร้างความหวั่นไหว ในขณะที่ผู้เล่าเผลอกลัวนั่นเองที่วิญญาณได้กระโจนเข้าไป เกิดเป็นความรู้สึกเหมือนลมวูบหนึ่งพัดผ่านตัวผู้เล่าที่ยกสองมือขึ้นปิดป้อง ก่อให้เกิดความรู้สึกพะอืดพะอมจนต้องสำรอกออกมา แล้วเมื่อรู้ตัวอีกครั้งวิญญาณตนนั้นก็ได้หายไปแล้ว

(หม้ายผมแดง)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า แม้ผู้มีสัมผัสที่หกจะมีความสามารถที่จะมองเห็นและได้รับมือกับวิญญาณมาหลายตนแล้วจากเรื่องเล่าก่อนหน้าหลาย ๆ เรื่อง ทว่าผู้มีสัมผัสที่หกเองก็ยังหวั่นไหวไปกับภาพความน่ากลัวที่พรายแสดงให้เห็น ทำให้พรายมีอำนาจจิตในขณะนั้นสูงกว่าจนสามารถหนีไปจากผู้เล่าและลุงฝ่ายได้

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย มีบทบาทในการเป็นผู้เล่าเรื่องส่วนใหญ่ซึ่งมักเป็นเรื่องที่ตัวผู้เล่าได้เข้าไปมีส่วนร่วมและแก้ไขเหตุการณ์เหล่านั้น หรือมีบ้างที่เพียงเข้าไปรับรู้โดยไม่สามารถทำอะไรได้ ทั้งนี้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกยังมีลักษณะเป็นมนุษย์ที่สมจริงตรงที่มีความหวาดกลัว ยังคงกังวล ยังถูกขับเคลื่อนด้วยอารมณ์ความรู้สึก ไม่ใช่ตัวละครที่มีแต่ความมั่นใจว่าตนสามารถจัดการสถานการณ์ทุกอย่างได้เป็นอย่างดี และไม่ได้เหนือกว่ามนุษย์ธรรมดาแต่อย่างใด อีกทั้งยังมีข้อสังเกตอยู่ที่ในเรื่องเล่าสยองขวัญเรื่องแรก ๆ ของลอยชาย ไม่ได้มีการใช้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเป็นผู้เล่าเรื่อง แต่จะใช้ตัวละครเพื่อนของผู้มีสัมผัสที่หก

เป็นผู้เล่า และเปลี่ยนมาเป็นการใช้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเป็นผู้เล่าเรื่องในระยะยาวเมื่อผู้อ่านยอมรับได้และสนใจที่จะอ่านเรื่องผ่านมุมมองของผู้เล่าที่เป็นผู้มีสัมผัสที่หก สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยยังคงมีความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติอย่างที่สามารถยอมรับได้หากในสังคมมีผู้ที่มีความสามารถแตกต่างดังนี้อยู่

### 3.3.2 อนุภาคนักบวช

อนุภาคนักบวชในที่นี่หมายถึงอนุภาคตัวละครพระและแม่ชีในพระพุทธศาสนา อนุภาคนักบวชนั้นมักปรากฏในเรื่องเล่าที่มีผู้เดือดร้อนจากวิญญานหรือคุณไสย โดยจะมีความสามารถในการรับรู้ได้ถึงวิญญานหรือสิ่งเร้นลับเหนือธรรมชาติ บ้างก็มีความสามารถในการจัดการกับอวิชาต่าง ๆ จึงมีบทบาทในการทำหน้าที่เป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือตัวละครผู้เดือดร้อนดังกล่าวด้วยพุทธคุณและพิธีกรรมทางศาสนาเป็นหลัก

ในเรื่อง *ยามฟ้าหม่น* มีอนุภาคตัวละครนักบวชปรากฏในตอนที่ตัวเอกของเรื่องหรือทานตะวันซึ่งประสบปัญหาจากการพึ่งพาวิญญานในทางที่ผิดเพื่อผลในการทำนายดวงชะตาถูกผีฟ้าใช้ร่างเพื่อช่วยเหลือเธอจากวิญญานร้ายเหล่านั้นพามายังโบสถ์หลังหนึ่งที่มีแม่ชีชราอยู่ แม่ชีรับรู้ถึงวิญญานที่ตามทานตะวันมารวมถึงผีฟ้าในร่างเธอ แม่ชีจะไม่สามารถช่วยเหลือเธอได้โดยตรงก็ยังสามารถเป็นที่พึ่งให้เธอได้ในยามลำบาก ดังตัวอย่าง

วิญญานผีฟ้าใช้ร่างของทานตะวันร้ายรำเพื่อสักการะและกราบพระประธานอย่างนอบน้อม ก่อนหันมาหาแม่ชีสูงวัยซึ่งนั่งยิ้มอยู่ด้านข้าง แล้วฝากฝังให้แม่ชีดูแลทานตะวันให้เนื่องจากผีฟ้าไม่มีกำลังมากพอจะปกป้องทานตะวัน แม่ชีพยักหน้ารับ ทว่าตัวท่านเองก็เชื่อว่าจะสามารถช่วยเหลืออะไรได้มากนัก นอกจากการภาวนาขอขบารมีพระพุทธรูปช่วยคุ้มครองหญิงสาวเคราะห์ร้ายตรงหน้าเท่านั้น

(ยามฟ้าหม่น, 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครแม่ชีเป็นอนุภาคตัวละครนักบวชที่มีส่วนช่วยเหลือตัวละครทานตะวันเมื่อผีฟ้าที่ใช้ร่างของเธอไม่สามารถช่วยเหลือเธอจากวิญญานร้ายที่ตั้งใจทำร้ายเธอทั้งหมดได้ ดังนั้นแม่ชีจึงเข้ามามีบทบาทรับช่วงต่อโดยการขอขบารมีพระพุทธรูปให้ช่วยคุ้มครองทานตะวัน ทำให้ทานตะวันรอดพ้นจากเหตุการณ์ตรงนี้ได้ โดยเป็นการช่วยเหลืออย่างไม่เข้าไปก้าวล่วงกรรมของทานตะวันที่กำลังทำงาน

ตัวอย่างถัดมาปรากฏในเรื่อง *เจอบ้าง...อะไรบ้าง* เมื่อตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกบังเอิญตกวิญญานหญิงสาวจนถูกเธอคนนั้นตามติดและพยายามสื่อสารด้วย แต่ความพยายามนั้นก็กลับทำให้ผู้เล่าเดือดร้อนจนต้องปรึกษากับตัวละครพระ ตัวละครพระจึงให้ทางออกรวมทั้งว่ากล่าวกับผู้เล่าดังตัวอย่าง

ผู้เล่าซึ่งพบเจอเหตุการณ์ผิดปกติจากวิญญาณได้ปรึกษาพระท่านว่าจะหาทางออกจากเรื่องนี้อย่างไร หลังจากเล่าเรื่องทุกอย่างเรียบร้อยแล้วพระท่านก็ได้ให้ผู้เล่าไปซื้อของตามรายการที่กำหนด นำกลับมาที่วัดแล้วถวายท่าน โดยที่ท่านรับถวายแล้วสวดอุทิศให้วิญญาณสัมภเวสีต่างๆ พร้อมทั้งให้ผู้เล่ากรวดน้ำแล้วนำไปกรวดที่ดินข้างล่าง โดยที่มีท่านเดินลงมาด้วย ระหว่างนั้นท่านได้กล่าวว่าบ่อยครั้งที่สัมภเวสีที่ต้องทนทุกข์ในภพนี้ได้พบผู้ที่พอจะสื่อสารกับเขาได้จึงพยายามขอส่วนบุญ ขอความช่วยเหลือ แต่เพราะสัมภเวสีไม่สามารถพูดคุยได้โดยตรงจึงต้องใช้วิธีการต่าง ๆ ให้คนเป็นรู้สึกตัว ซึ่งเมื่อรวบรวมเข้ากับการที่สัมภเวสีมีสภาพน่ากลัวเพราะบุญน้อย คนส่วนใหญ่จึงมักคิดว่าพวกเขามาร้าย ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วพวกเขาต่างเป็นวิญญาณที่น่าสงสาร ผู้เล่าฟังแล้วรับคำว่าจะไม่โกรธเธอแล้วกรวดน้ำลงดิน วิญญาณของเธอจึงปรากฏตัวให้เห็นเพื่อขอบคุณผู้เล่าแล้วจากไป

(เจอบ้าง...อะไรบ้าง)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครพระช่วยเหลือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกด้วยการแนะนำให้ทำบุญและกรวดน้ำให้กับวิญญาณตนนั้น รวมถึงบอกให้ผู้เล่าได้รู้ถึงธรรมชาติของสัมภเวสีที่ไม่สามารถสื่อสารเพื่อขอส่วนบุญจากคนเป็นได้โดยตรงจึงทำให้ต้องใช้วิธีการในลักษณะที่น่าหวาดกลัว ซึ่งคำแนะนำให้แก้ปัญหาตามหลักพุทธศาสนาแบบนี้ก็นอกจากจะเป็นการแก้ปัญหาให้กับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้แล้วยังเป็นการช่วยเหลือดวงวิญญาณอีกด้วย

และในเรื่อง (ด้วยรัก...และอาฆาต (เรื่องผี20+)) มีเหตุการณ์ที่พีทอปและพีบีเข้ามาปรึกษากับผู้เล่าเนื่องจากพีทอปได้ถูกผู้หญิงที่เจอกันที่งานสังสรรค์ครั้งหนึ่ง พีทอปเล่าให้ฟังว่าครั้งนั้นแม่ของพีทอปและพีบีพาพีทอปไปให้พระที่รู้จักช่วยแก้คุณไสย ดังตัวอย่าง

หลวงพ่อบอกให้พีทอปทำใจนิ่ง ๆ แล้วนึกถึงแต่สิ่งดี ๆ ขอให้บาร์มีของพระพุทธรูป พระธรรม พระสงฆ์ปิดเป่าสิ่งไม่ดีให้หายไปกับสายน้ำ หลวงพ่อเริ่มสวดมนต์และดักน้ำมนต์ในถังรดลงไปตามตัวของพีทอป หลวงพ่อรัดน้ำมนต์จนหมดถังก็หยิบเอาใบว่านที่ติดตามตัวพีทอปมารวมเป็นทรงกรวย แปะไว้ตรงหน้าผากพร้อมกับสวดมนต์ เมื่อเสร็จพิธีแล้วหลวงพ่อก็ให้พีทอปเปลี่ยนชุดแล้วนำชุดขาวที่สวมเมื่อครูโยนลงไปเผาในกองไฟ แล้วจึงให้พีทอปทำการสะเดาะเคราะห์ด้วยบังสุกุลเป็นบังสุกุลตาย ในขั้นตอนสุดท้ายหลังจากที่หลวงพ่อสวดมนต์เสร็จนั่นเองที่พีทอปรู้สึกคลื่นไส้จนต้องวิ่งออกมาอาเจียน หลวงพ่อก็ได้บอกพีทอปและครอบครัวว่าเสน่ห์นั้นถูกแก้แล้ว แต่กรรมใดใครก่อคนนั้นก็ต้องแก้ต่อไป

(ด้วยรัก...และอาฆาต (เรื่องผี20+))

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครหลวงพ่ช่วยเหลือตัวละครที่ทอที่ถูกลูกไสยประเภทเสน่ห์ด้วยการทำพิธีสวดมนต์และให้อาบน้ำมนต์ รวมถึงทำบังสุกุลเป็นบังสุกุลตายให้พี่ทอทำให้เขาอาเจียนออกมา โดยตามความเชื่อแล้วการอาเจียนหลังพิธีกรรมนั้นเป็นการอาเจียนนำสิ่งไม่ดีออกมา แสดงให้เห็นว่าตัวละครหลวงพ่ช่วยแก้คุณไสยให้กับพี่ทอสำเร็จแล้ว อีกทั้งยังมีการกล่าวถึงกรรมที่ตนจะไม่ก้าวท้าวซึ่งนำไปสู่เรื่องราวต่อไปอีกด้วย

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคตัวละครนักบวชอย่างพระและแม่ชีมีความสามารถในการรับรู้และรับมือกับวิญญานหรือไสยศาสตร์ซึ่งมักเป็นสิ่งรบกวนความปกติของตัวละครในเรื่องเล่าสยองขวัญ โดยวิธีการที่ตัวละครนักบวชใช้นั้นมักเป็นวิธีการตามหลักของพระพุทธศาสนาอย่างเช่น การสวดมนต์ การทำบุญ การแผ่เมตตา ทั้งนี้ทั้งนั้นนอกจากหน้าที่ช่วยเหลือตัวละครที่ได้รับความเดือดร้อนมาแล้วตัวละครนักบวชของลอยชาย ก็ยังไม่ทิ้งการเป็นผู้เผยแผ่ความเชื่อทางศาสนาซึ่งได้กล่าวถึงบุญและกรรมตามความเชื่อของพุทธศาสนาเพื่อให้ผู้อ่านเห็นค่าของการทำบุญ ไปจนถึงละอายและเกรงกลัวต่อบาป อีกทั้งการปรากฏตัวของนักบวชในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย ยังแสดงให้เห็นว่าพระยังคงเป็นที่พึ่งพิงลำดับต้น ๆ ของคนไทยเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

### 3.3.3 อนุภาคเทพ

อนุภาคเทพเป็นอนุภาคที่มักพบในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย เมื่อถึงคราวคับขันที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกไม่สามารถจัดการสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิญญานหรือไสยศาสตร์ อนุภาคเทพจึงมีบทบาทเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือโดยส่วนใหญ่จะปรากฏผ่านเสียงที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกรับรู้ได้ เพื่อให้ความช่วยเหลือโดยตรงหรือให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เล่าสามารถผ่านเหตุการณ์เหล่านั้นไปได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงให้อาณาจักรความช่วยเหลือเมื่อมีการร้องขอบ้างในบางครั้ง

ในเรื่อง *คนเดินดิน...กับเส้นทางอีกสายหนึ่ง (ต่อ 2)* มีเหตุการณ์ที่ป่าคนหนึ่งมาให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกช่วยดูดวงชะตาให้ ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกมองเห็นวิญญานเด็กติดตามป่าคนนั้นมาด้วยแต่ไม่สามารถสื่อสารด้วยได้ จนตัวละครเทพองค์หนึ่งต้องเข้ามาช่วย ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าพยายามสื่อสารกับวิญญานเด็กที่ติดตามป่าคนนั้นทุกวิถีทาง จนกระแสเสียงของเทพซึ่งอยู่กับผู้เล่าตั้งขึ้นบอกว่าวิญญานเด็กกลัวท่าน ก่อนที่ผู้เล่าจะสัมผัสได้ถึงอีกกระแสพลังของเทพผู้เสนอตัวเข้าช่วยเหลือ ท่านนั้นเป็นผู้หญิง เป็นท่านที่เคยแวะเวียนมาหาผู้เล่าเพื่อมาคุยหรือสอนอะไรเล็ก ๆ น้อย ๆ ให้กับเขาบ้าง ท่านได้เข้ามาปลอบโยนวิญญานเด็กจนเด็กอยู่ในอาการสงบและยอมคุยกับผู้เล่า จนได้ความว่าเด็กคนนี้เป็นวิญญานที่ถูกทำแท้ง เขาหวาดกลัวป่าซึ่งควรจะเป็นคนที่เขาได้เรียกว่าแม่แต่กลับเป็นคนพรากอนาคตของเขาไปอย่างไม่ไยดี

(คนเดินดิน...กับเส้นทางอีกสายหนึ่ง (ต่อ 2))

จากตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นคุณสมบัติของตัวละครเทพแต่ละองค์ว่าต่างกัน อย่างที่องค์หนึ่งเป็นที่ยำเกรงของวิญญาณต่าง ๆ ทำให้วิญญาณเด็กคนดังกล่าวหวาดกลัว จนเทพอีกองค์ซึ่งมีความอ่อนโยนอันมาพร้อมความเป็นหญิงเข้ามาช่วยปลอบวิญญาณเด็กจนสงบลงให้สามารถสื่อสารกันได้ ทั้งนี้จากตัวอย่างยังกล่าวถึงการที่เทพเป็นผู้สอนสั่งมนุษย์อีกด้วย

อีกตัวอย่างปรากฏในเรื่อง *คืนเดือนมืด* ซึ่งมีเหตุการณ์ที่กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องช่วยถอนวิชาให้กับหมออาคม เมื่อวิชาบางส่วนของหมออาคมถูกถอนออกไปแล้วจนวิญญาณที่มีความแค้นกับหมออาคมอาละวาดและใช้ร่างของหมออาคมทำร้ายตนเอง ในตอนนั้นตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกไม่สามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ด้วยตนเองตัวละครเทพจึงปรากฏเพื่อช่วยเหลือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ดังตัวอย่าง

ในขณะที่ทำพิธีเพื่อถอนวิชาของหมออาคมนั้น วิญญาณที่โกรธแค้นต่อเขาได้เข้ามาแผ่ร่างเพื่อให้หมออาคมใช้ศิระภายใต้บาตรโลหะโขกลงกับพื้นปูนของโบสถ์อย่างบ้าคลั่ง ภาพนั้นน่าขนลุกและดูเจ็บปวด หลวงตาเดินมาพุงผู้เล่าบอกให้หยุดเรื่องนี้ได้แล้ว แต่สติของผู้เล่าในตอนนั้นสับสนด้วยความหวาดกลัว ในขณะที่ตนเองที่กระแสนเสียงอันคุ้นเคยดังแทรกความวุ่นวายเข้ามานำทางเขาในยามคับขันโดยการบอกให้เขาเจรจากับวิญญาณ ให้วิญญาณเหล่านั้นสงบลง

(คืนเดือนมืด)

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่อตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกรู้สึกว่าจะไม่สามารถจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง ตัวละครเทพจึงช่วยเหลือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกด้วยการให้คำแนะนำให้เขาไปคุยกับวิญญาณที่กำลังทำร้ายหมออาคม เป็นการชี้แนะสิ่งที่ควรทำเพื่อแก้ไขสถานการณ์ รวมถึงทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกรู้สึกอุ่นใจจนสามารถรวบรวมสติกลับมาเพื่อจัดการให้เรื่องนี้จบลงด้วย

อีกตัวอย่างในเรื่อง *ประสบการณ์แสนแพงของคนชอบ 'ดูดวง'* ตัวละครที่มืดที่พบเหตุการณ์ประหลาดหลังจากไปดูดวงได้มาขอความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก โดยที่ตัวเธอเองได้มีการไปแก้คุณไสยบางส่วนกับพระที่นับถือแล้วแต่ทุกอย่างก็ยังไม่สิ้นสุด ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงพาพี่มืดไปขอความช่วยเหลือจากตัวละครเทพ ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าพาพี่มืดเดินไปหน้าเซนทรัลเวิลด์เพื่อให้เธอได้สักการะเทวรูปของมหาเทพสองพระองค์ที่อยู่ตรงนั้น และให้พี่มืดอธิษฐานขอพรให้เทพเจ้าผู้เป็นตัวแทนแห่งการทำลายช่วยล้างสิ่งไม่ดีออกไปโดยมีผู้เล่าช่วยสื่อสารให้จนผู้เล่าได้รับกระแสนยินดีกลับมาเหมือนการตอบรับ แล้วจึงให้พี่มืดสักการะเทพเจ้าแห่งความสำเร็จจนได้รับสัญญาณตอบรับกลับมาถึงให้พี่มืดเด็ดดอกมะลิจากพวงมาลัยที่ใช้ถวายมากิน คืนนั้นพี่มืดถึงได้อาเจียนนำสิ่งสกปรกออกมา และยังทำให้เธอรู้สึกเบาสบายกว่าทุกที โดยผู้เล่าได้อธิบายว่าในบางครั้งก็ต้องใช้ทั้งพุทธคุณและเทวฤทธิ์ควบคู่กันจึงสำเร็จผล

(ประสบการณ์แสนแพงของคนชอบ 'ดูดวง')

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกพาตัวละครพิมพ์ดีที่กำลังเดือดร้อนไปอธิษฐานขอความช่วยเหลือจากรูปเคารพของเทพเจ้า โดยมีตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกช่วยสื่อสารและถ่ายทอดให้ผู้อ่านรับรู้ว่าตัวละครเทพตอบรับให้ความช่วยเหลือพิมพ์ดี ซึ่งผลลัพธ์ของการช่วยเหลือแสดงออกมาในลักษณะที่ทำให้พิมพ์ดีเอาเงินเอาสิ่งไม่ต้อออกมา

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคตัวละครเทพทำหน้าที่เป็นตัวละครช่วยเหลือตัวละครมนุษย์ที่กำลังเดือดร้อน ไม่ว่าจะเป็ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกที่สามารถสื่อสารได้โดยตรงหรือผู้ที่อธิษฐานด้วยจิตศรัทธา นอกจากนั้นยังมีการเล่าถึงเรื่องทีตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้รับการสั่งสอนจากตัวละครเทพ ซึ่งตรงกับเรื่องเล่าโบราณอันว่าด้วยเรื่องทีเทพเป็นผู้สอนสังศาสตร์ต่าง ๆ ให้กับมนุษย์ อีกทั้งการทีตัวละครเทพไม่ได้เข้ามาช่วยเหลือโดยตรงแต่มอบคำแนะนำเพื่อแก้ไขสถานการณ์ให้มันยังเป็นการทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้เติบโตขึ้นด้วยตนเอง ทั้งนี้ทั้งนั้นตัวละครเทพจะปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือหากตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเรื่องทีไม่ใช่เรื่องของตน เหมือนเป็นการบอกกล่าวไม่ให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับกรรมของผู้อื่น การทีลอยชายนำตัวละครเทพในศาสนาพราหมณ์มาใช้ประกอบในเรื่องเล่าสยองขวัญยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่ออันเป็นพหุวัฒนธรรมของชาวไทย รวมถึงความเชื่อเรื่องการพึ่งพาเทพเจ้าที่ยังคงสืบทอดกันมาในสังคมไทย

### 3.3.4 อนุภาคสัตว์วิเศษ

อนุภาคสัตว์วิเศษเป็นอนุภาคทีพบเพียงสองครั้งในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ครั้งหนึ่งเป็นตัวละครพญานาคซึ่งมีบทบาทเป็นตัวละครสมทบ ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับตัวละครพญานาคเมื่อแก้คุณไสยออกจากหินซึ่งเคยเป็นของพญานาคแต่ถูกนำมาใช้เป็นวัตถุอาถรรพ์ได้สำเร็จ และอีกครั้งคือตัวละครเสื้อสมิงซึ่งมีบทบาทเป็นตัวละครปฏิปักษ์ ปรากฏตัวเมื่อตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้เข้าไปมีส่วนช่วยเหลือเรื่องเหตุการณ์คนหายเข้าไปในป่าจนได้รู้ว่าเสื้อสมิงคือต้นเหตุของเหตุการณ์ดังกล่าว

ในเรื่อง *อีกครั้ง...กับพระนเรศฯ* มีเหตุการณ์ทีลุงของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกถูกผู้ประสังค์ร้ายทำคุณไสยใส่บ้านทีเขาอาศัยอยู่ ทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจำเป็นต้องจัดการกับวัตถุอาถรรพ์ต่าง ๆ ทีถูกนำมาไว้ในบ้านโดยทีหนึ่งในนั้นคือหินซึ่งถูกฝังผีพรายมาด้วย เมื่อกลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่ปลดปล่อยพรายจากหินก่อนนั้นแล้วจึงมีโอกาสได้สื่อสารกับตัวละครพญานาคทีเป็นเจ้าของหิน ดังตัวอย่าง

หลังจากกลุ่มของผู้เล่าปล่อยวิญญาณพรายซึ่งถูกฝังมากับไม้กลายเป็นหิน เพื่อให้มาทำอันตรายลุงของผู้เล่าไปแล้ว ในระหว่างทีกำลังตัดสินใจกันว่าจะเอาอย่างไรกับหินก้อนนั้นต่อไปดีนั้น ผู้เล่าก็ได้ฝันถึงเจ้าของหินก้อนนั้นซึ่งได้พาผู้เล่าลงไปยังถ้ำน้ำลึก และได้พบกับร่างงูใหญ่ 7 เศียร ดวงตาสีแดงกำ ฝิวมันวาวสีดำสนิทขลิบสีทองทั่ว

ทั้งลำตัวอย่างสวยงาม ร่ามนั้นกลายเป็นมนุษย์พร้อมกับที่ผู้เล่าตื่นขึ้นมาในตอนเช้า โดยมีเสียงในหัวบอกว่ายีนดีที่หินนั้นได้อยู่ในมือของกลุ่มผู้เล่า เมื่อผู้เล่านำไปบอกปู่ ก็ได้บอกว่าเขามาหาปู่เช่นกันเพื่อมาขออนุญาตบอกกล่าวให้ใช้หินเป็นสื่อกับเขา

(อีกครั้ง...กับพระนเรศฯ)

จากตัวอย่างข้างต้น มีการกล่าวถึงลักษณะของตัวละครพญานาคว่ามีรูปลักษณ์เหมือนงูขนาดใหญ่ มีเกล็ดแวววาว มีหลายเศียร อีกทั้งยังเป็นเจ้าของหินซึ่งเป็นไม้กลายเป็นหินอันเป็นของหายาก ลักษณะทั้งหมดใกล้เคียงกับลักษณะของพญานาคในความเชื่อของคนไทยที่มีลักษณะเป็นงูใหญ่และมีสมบัติอันมีค่าอยู่มาก

และในเรื่อง *เรื่อง...ผีๆสาๆ (ต่อ)* เกิดเหตุการณ์ที่ชาวบ้านถูกแฝงร่างแล้วพาหายเข้าไปในป่า จนเสียชีวิต เป็นเหตุให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกต้องช่วยตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์ยุติเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยการตามเหยื่อรายล่าสุดเข้าไปในป่าเพื่อพยายามสื่อสารกับสิ่งที่ใช้ร่างของชายคนนั้นอยู่จนได้รู้ว่าสิ่งนั้นคือตัวละครเสื้อสมิง ดังตัวอย่าง

เสื้อสมิงในร่างของชายชาวบ้านค่อย ๆ พุดทีละคำ แต่ผู้เล่านำมาเรียบเรียงให้ฟังว่าเธอในร่างของเขาคือเสื้อสมิง แต่ไม่ใช่เพียงเสื้อหนึ่งตัว เธอคือตัวแทนความนึกคิดจากสรรพสัตว์หลายตัวที่ถูกคร่าชีวิตด้วยน้ำมือของคนในหมู่บ้านเมื่อนานมาแล้ว ในอดีตเมื่อคนในหมู่บ้านเข้ามาหาของป่าและชายตรงหน้าค่อย ๆ พุดทีละคำเหมือนไม้คุ่นชินกับการใช้ภาษา แต่ผมจะสรุปให้ฟังก็แล้วกัน

เธอในร่างของเขา เธอคือ เสื้อสมิง อย่างที่ทุกคนเชื่อ แต่เธอไม่ใช่เสื้อหนึ่งตัว เธอคือตัวแทนของความนึกคิดจากสรรพสัตว์หลายๆตัวที่ถูกคร่าชีวิตไปด้วยน้ำมือของคนในหมู่บ้านนี้เมื่อนาน นานมาแล้วคนในหมู่บ้านเคยเข้ามาหาของป่า เบียดเบียนชีวิตภายในป่า จนบางครั้งก็ถูกรวมตามทันจนเสียชีวิต แต่ชาวบ้านกลับคิดว่าเป็นผีมือผีสาๆที่มากทำร้าย จึงทำการเผาป่าและทำพิธีสวดส่งกับสะกดเอาไว้ ในตอนที่ไฟกำลังเผาป่านั้น เธอและสัตว์หลายตัวต่างโกรธแค้นต่อสิ่งที่เกิดจนหลอมรวมกันและกลายเป็นสมิงขึ้นเพื่อทวงคืนสิ่งที่พวกเขาเสียไป เพื่อทวงถามและสั่งสอนว่าคนในหมู่บ้านทำสิ่งใดลงไปกับพวกเขา

(เรื่อง...ผีๆสาๆ (ต่อ))

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครเสื้อสมิงเกิดจากการรวมตัวของวิญญาณแค้นของสัตว์มากมายที่เสียชีวิตเพราะถูกชาวบ้านเผาทำลายป่าโดยมีวิญญาณเสื้อเป็นตัวแทนแสดงออกความโกรธที่มีต่อมนุษย์ด้วยการทำร้ายชาวบ้านเช่นเดียวกับที่พวกตนถูกรักษา แตกต่างจากเสื้อสมิงในความเชื่อของชาวไทยที่ว่าเสื้อสมิงเป็นเสื้อที่กินมนุษย์เข้าไปเป็นจำนวนมากจนสามารถปลอมแปลงตัวเป็นมนุษย์ได้

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคสัตว์วิเศษในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.ปรากฏเป็นจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับอนุภาคเหนือธรรมชาติอื่นๆ ถึงอย่างนั้นก็เป็นการสร้างความหลากหลายให้กับอนุภาคตัวละครที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. แม้อนุภาคตัวละครสัตว์วิเศษทั้งสองประเภทจะมีบทบาทต่างกันไปแต่ยังมีจุดร่วมคือการมีต้นทุนมาจากความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทย กล่าวคือ ตัวละครพญานาคนั้นมักปรากฏในเรื่องเล่าทางพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาหลักของชาวไทยจึงนับเป็นการเล่าซ้ำความเชื่อที่อยู่ในสังคมไทย และตัวละครเสือสมิงมีความแปลกแตกต่างไปจากความเชื่อที่ว่าเสือสมิงเกิดจากเสือที่กินมนุษย์เข้าไปจำนวนมาก นับเป็นการดัดแปลงความเชื่อที่มีอยู่แต่เดิมเพื่อสร้างความสมเหตุสมผล ความแปลกใหม่และความน่าสนใจให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญ

### 3.3.5 อนุภาควัตถุมงคล

อนุภาควัตถุมงคลในที่นี้หมายถึงอนุภาควัตถุที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา อนุภาคดังกล่าวเป็นอนุภาคที่มักปรากฏในเรื่องราวสยองขวัญเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณแล้วตัวละครที่ได้รับผลกระทบพยายามหาทางออกด้วยตนเอง อนุภาควัตถุมงคลจึงเป็นอนุภาควัตถุที่มีหน้าที่ในการสนับสนุนเรื่องราวทั้งในด้านการปกป้องคุ้มครองตัวละคร หรือใช้แก้ไขเหตุการณ์อย่างง่ายและเข้าถึงได้สะดวกที่สุด กระทั่งเป็นสิ่งที่ใช้ชี้วัดว่าเรื่องที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับเรื่องเหนือธรรมชาติหรือไม่

ในเรื่อง *ครอบครัว...ในบ้านเช่า* พี่ส้มซึ่งได้ย้ายเข้าไปอาศัยในบ้านเช่าหลังใหม่ถูกเพื่อนบ้านทักว่าบ้านของเธอมีสิ่งเร้นลับ รวมถึงเธอก็ได้พบกับวิญญาณในบ้านหลังนั้น ทำให้พี่ส้มตัดสินใจบูชาพระพุทธรูปจากร้านเครื่องสังฆภัณฑ์กลับไปที่บ้านด้วย ดังตัวอย่าง

พี่ส้มคุยกับเจ้าของร้านบะหมี่เรื้อยเปื่อยจนสามารถวกไปถึงเรื่องบ้านพักของเธอจนเจ้าของร้านเล่าให้ฟังว่า เขาได้ยินมาว่าบ้านหลังที่เธออาศัยอยู่มีวิญญาณอยู่ด้วย บ้านหลังนั้นมีผู้เช่าบ่อยแต่ก็เปลี่ยนบ่อยเหมือนอยู่กันไม่ได้ คำตอบที่ได้ทำให้เธอกังวลจนเมื่อมองเห็นร้านขายเครื่องสังฆภัณฑ์ระหว่างทางกลับบ้านเธอจึงเข้าไปบูชาพระพุทธรูปองค์เล็กมาองค์หนึ่ง ในคืนนั้นพี่ส้มรู้สึกทุกอย่างในบ้านดูเรียบริบหรี่ดี อาจจะเป็นเพราะพระพุทธรูปที่เธอเพิ่งบูชามาก็เป็นได้

(ครอบครัว...ในบ้านเช่า)

จากตัวอย่างข้างต้น พี่ส้มบูชาพระพุทธรูปองค์เล็กกลับมาตั้งที่หลังโทรทัศน์ด้วยหวังว่าพระพุทธรูปจะสามารถช่วยเหลือเธอจากเหตุการณ์ประหลาดที่เธอพบได้ แสดงให้เห็นว่าวัตถุมงคลนั้นเป็นที่พึ่งทางใจอย่างแรก ๆ ของชาวพุทธ อีกทั้งยังบูชามาได้ง่าย และช่วยให้สถานการณ์ภายในบ้านดีขึ้นได้ในระยะเวลาหนึ่ง

อีกตัวอย่างในเรื่อง *อย่าลืม...ฉัน* มีหนึ่งในเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในบ้านของพี่หญิงคือสามีของเธอถูกวิญญาณแฝงร่าง ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงต้องช่วยเหลือด้วยการไล่วิญญาณตนนั้น

ออกมาจากร่างของเขา ในระหว่างที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกพยายามเจรจากับเธออยู่นั้นเองพระรูปหนึ่งปรากฏตัวจากพระเครื่องที่พี่ผู้ชายสวมอยู่เพื่อมาโปรดเธอ ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าให้วิญญาณที่เคยแฝงร่างของพี่ผู้ชายออกมาจากร่างของเขา จึงได้เห็นว่าเธอเป็นวิญญาณสัมภเวสีร่างผอมแห้ง เมื่อสื่อสารกันจึงได้รู้ว่าเธอมาแฝงร่างของเขาด้วยความหิว และเพราะมีกรรมต่อกันจึงสามารถแฝงร่างได้ เธอยังไม่ยอมไปแม้พี่ผู้ชายจะอโหสิกรรมให้เธอแล้ว ผู้เล่าจึงได้เจรจาว่าจะให้พี่ผู้ชายตักบาตรให้เธอ ในตอนที่เธอลังเลนั้นเองที่ปรากฏร่างพระคุณเจ้าเหมือนกับบนพระเครื่องที่พี่ผู้ชายสวมมายืนเบื้องหน้าสัมภเวสีและโปรยเมตตาทานสู่เธอพร้อมสั่งสอนให้เลิกยึดติด วิญญาณตนนั้นจึงยอมอโหสิกรรมให้พี่ผู้ชาย ทวงสัญญาเรื่องการตักบาตรจากเขา แล้วจากไป

(อย่าลืม...ฉัน)

จากตัวอย่างข้างต้น ในขณะที่การตอรองกับวิญญาณหญิงสาวยังไม่บรรลุผลนั้น พระคุณเจ้าซึ่งเหมือนกับบนเหรียญได้ปรากฏตัวมาช่วยสอนสั่งให้วิญญาณตนนั้นคิดได้และยอมจากไป เป็นการแสดงพุทธคุณของพระเครื่องที่ได้ช่วยเหลือทั้งพี่ผู้ชายและได้ช่วยให้วิญญาณหญิงสาวปล่อยวางแล้วไปตามทางของเธอ

และในเรื่อง *ชายข่าว...ให้ใคร* ตัวละครพีตีและพีแป๊ะซึ่งเปิดร้านอาหารพบเหตุการณ์ผิดปกติเมื่อร้านอาหารของพวกตนไม่มีลูกค้าเข้าเหมือนเก่า ซ้ำยังเหมือนถูกรบกวนโดยสิ่งที่มองไม่เห็น ทั้งคู่จึงปรึกษากับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจนเขาให้คำแนะนำว่าให้ลองใช้พระพุทธรูปวางหันหน้าออกไปทางหน้าร้าน จึงได้ผลดังตัวอย่าง

พีตีชวนผู้เล่าเข้าไปในร้านอาหาร ผู้เล่าจึงได้พบว่าหน้าประตูร้านด้านในมีพระพุทธรูปวางอยู่บนเก้าอี้พลาสติกเหมือนที่เขาบอกให้วางไว้ พีแป๊ะเล่าว่าตั้งแต่นำพระพุทธรูปมาวางไว้ร้านอาหารของทั้งคู่ก็กลับมาขายดี มีลูกค้าแน่นร้าน แต่การนำพระพุทธรูปมาวางไว้ตรงนี้ตลอดคงไม่ดี จึงถามผู้เล่าว่ามีวิธีอื่นแนะนำหรือไม่ แต่สำหรับผู้เล่าแล้วการที่นำพระพุทธรูปมาวางแล้วได้ผลนั้นทำให้รู้ว่าปัญหาไม่ได้อยู่ที่ฝีมือทำอาหารของพีตีและพีแป๊ะ แต่เป็นปัญหาจากสิ่งที่มองไม่เห็นซึ่งมาจากภายนอก (ชายข่าว...ให้ใคร)

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่อพีตีและพีแป๊ะวางพระพุทธรูปไว้ตามคำแนะนำของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกแล้วกิจการของทั้งคู่ก็กลับมาเป็นปกติ จึงเป็นการยืนยันว่าเหตุผิดปกติดังกล่าวเกิดจากฝีมือของสิ่งเร้นลับจริงๆ อีกทั้งยังทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้รู้ว่าที่มาของความผิดปกตินั้นมาจากภายนอกไม่ใช่สิ่งที่อยู่ภายในร้าน

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาควัตถุมงคลอย่างพระพุทธรูปหรือพระเครื่องนั้นเป็นอนุภาควัตถุที่ทำได้ง่ายสำหรับคนไทย ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของพระพุทธเจ้าและ พระสงฆ์ที่ผู้คนในสังคมให้

ความเคารพนับถือ โดยที่ตามความเชื่อของคนไทยแล้วนั้นวิญญานร้ายต่าง ๆ ล้วนกลัวเกรงพระ  
 ดังนั้นวัตถุมงคลที่เป็นตัวแทนของพระจึงถูกเชื่อว่ามีอำนาจพุทธคุณเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากกร  
 ที่ถูกนำมาใช้ต่อกรกับวิญญานหรือคุณไสยในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ซึ่งในหลาย ๆ ครั้งได้  
 ทำให้เรื่องราวเป็นไปในทางที่ดีขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อและความศรัทธาที่เกี่ยวข้องกับ  
 พระพุทธศาสนาของชาวไทยอย่างที่ว่าหากเคารพและศรัทธาจะนำมาซึ่งสิ่งที่ดี อีกทั้งยังถือเป็นหนึ่งใน  
 ที่พึ่งทางใจที่คนไทยเชื่อว่ามีพลังศักดิ์สิทธิ์อีกด้วย

### 3.3.6 อนุภาคเครื่องรางของขลัง

อนุภาคเครื่องรางของขลัง คือ อนุภาควัตถุที่เชื่อกันว่ามีความศักดิ์สิทธิ์ในตัวเอง สามารถช่วย  
 ปกป้องรักษาผู้ครอบครองไม่ให้เกิดอันตราย อนุภาคเครื่องรางของขลังในเรื่องเล่าสยองขวัญของ  
 ลอยชาย. มักแสดงอิทธิฤทธิ์เมื่อต่อกรหรือป้องกันวิญญาน จึงเป็นอนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าซึ่งมี  
 เหตุการณ์เกี่ยวข้องกับวิญญานร้าย

ในเรื่อง *คนจะตาย...ไม่ได้ตาย* มีเหตุการณ์ที่วิญญานยายของเพื่อนผู้มีสัมผัสที่หกปรากฏตัว  
 เพื่อหลอกหลอนคนในบ้านซึ่งทั้งตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก เพื่อน และลุงของเพื่อนต่างรู้สึกถึงความ  
 ผิดปกติจึงพยายามหาทางคุยกับวิญญานยาย ทว่าก็ถูกวิญญานตนอื่นเข้ามาขัดขวางและทำร้ายเพื่อน  
 จนลุงต้องไข้เขี้ยวเสื่อมาใช้ต่อกรกับวิญญานร้าย ดังตัวอย่าง

เมื่อกลุ่มผู้เล่าซึ่งประกอบไปด้วยผู้เล่า เพื่อน และลุงของเพื่อนพยายามสื่อสาร  
 กับวิญญานยายก็ได้มีผีกะถูกส่งมาขัดขวางพวกเขา สิ่งที่คุณเล่าเห็นคือวิญญานหญิงสาว  
 นอนคว่ำอยู่กับอื่น สองมือจับขาเพื่อนและจิกเล็บลงไปจนทำให้เพื่อนรู้สึกเจ็บ ลุงของ  
 เพื่อนจึงได้หยิบเอาเขี้ยวเสื่อที่ห้อยคออยู่มากำไว้แล้วพาดลงไปตรงขาของเพื่อน วิญญาน  
 ผีกะจึงยอมปล่อยมือแล้วหายไป ทิ้งไว้เพียงรอยแดงที่ขาของเพื่อน

(คนจะตาย...ไม่ได้ตาย)

จากตัวอย่างข้างต้น วิญญานที่เข้ามาขัดขวางไม่ให้กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกสื่อสารกับ  
 วิญญานทำร้ายเพื่อนของผู้มีสัมผัสที่หกด้วยการจับขาและใช้เล็บจิกลงไป แต่เมื่อลุงผันใช้เขี้ยวเสื่อ  
 พากลงไปวิญญานก็ต้องยอมปล่อยมือ แสดงให้เห็นว่าเขี้ยวเสื่อมีอำนาจตามความเชื่อที่ว่าใช้ป้องกัน  
 สิ่งลึกลับได้

อีกตัวอย่างปรากฏในเรื่อง *ของเด็กเล่น...* ซึ่งมีตัวละครน้องพีที่สามารถมองเห็นวิญญานได้  
 น้องพีประสบปัญหาจากวิญญานที่พยายามเข้ามาสื่อสารว่าทำได้เพียงส่งความเจ็บปวดให้น้องพี  
 เท่านั้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งต้องการหาทางออกให้กับเรื่องนี้แต่ไม่สามารถมองเห็นวิญญาน  
 เหล่านั้นได้เท่าที่ควรจึงถามกับพ่อและแม่ของน้องพีว่าในบ้านมีสิ่งที่มีพลังที่ป้องกันไม่ให้วิญญานแสดงตน  
 หรือไม่ และได้ผลดังตัวอย่าง

ในห่อผ้าซึ่งถูกเก็บไว้ใต้หลังคาบ้านคือบางสิ่งที่มีลักษณะคล้ายรากไม้แห้งมี  
หนังวัวแห้งพันอยู่ชั้นนอก รวมไปถึงเขี้ยวสัตว์ที่ยาวประมาณเกือบศอก บนเขี้ยวมีการ  
แกะสลักบางอย่างไว้บางจุด พี่รัตน์เล่าว่าได้มาจากพระอาจารย์ที่นับถือในตอนทีไป  
ปรึกษาท่านว่าทำอย่างไรลูกชายจึงจะไม่เห็นและถูกรบกวนโดยวิญญาณ ซึ่งวัตถุนี้มีไว้คุ้ม  
ภัยทำให้วิญญาณไม่สามารถปรากฏตัวจริง ผู้เล่าที่พยายามสื่อสารกับวิญญาณในบ้านจึง  
ต้องขออนุญาตจากผู้สร้างวัตถุนั้นให้เปิดทาง จนทำให้รู้ว่าสิ่งที่บรรจุอยู่ภายในวัตถุนั้น  
คือพุทธคุณ และเขี้ยวและหนังคงได้มาจากวิธีการที่ไม่ใช่การไปล่าเอามา

(ของเด็กเล่น...)

จากตัวอย่างข้างต้น สิ่งที่เกิดวิญญาณภายในบ้านไว้ไม่ให้เห็นสามารถแสดงตนได้อย่างชัดเจนคือ  
เขี้ยวสัตว์ที่พันไว้ด้วยหนังวัวและรากไม้ ในของขลังดังกล่าวบรรจุพุทธคุณเอาไว้ เมื่อนำไว้ใต้หลังคา  
บ้านจึงสามารถช่วยป้องกันไม่ให้น้องพิณถูกวิญญาณรบกวน แต่ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้ตัวละครผู้มี  
สัมผัสที่หกไม่สามารถสื่อสารกับดวงวิญญาณได้จึงต้องมีการขออนุญาตกับวัตถุที่คุ้มครองบ้านหลังนี้  
อยู่ก่อน

และในเรื่อง *กลับ 'ป่าช้า' กันเถอะ* พี่ตันมีอาการไม่เป็นตัวของตัวเองรวมถึงถูกวิญญาณตาม  
ติดเนื่องจากเคยยุ่งเกี่ยวกับไสยศาสตร์ในสมัยหนุ่ม จนได้พระรูปหนึ่งมอบสร้อยห้อยเขี้ยวเสือให้อาการ  
จึงทุเลาลง แต่พี่ตันก็ยังพบวิญญาณเหล่านั้นอยู่ ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นเหตุการณ์คืนหนึ่งที่พี่ตันได้พบกับ  
วิญญาณ ทว่าวิญญาณก็หายไปเมื่อได้มือเข้าใกล้เขี้ยวเสือ

พี่ตันตื่นขึ้นมากลางดึกพร้อมร่างกายที่ไม่สามารถขยับได้ เมื่อมองไปรอบห้อง  
ก็ได้เห็นวิญญาณหลายดวงล้อมเขาไว้อยู่ในสภาพน่าสยดสยอง พี่ตันได้ยินเสียงกล่าวว่า  
ถึงเวลาแล้วพร้อมกับที่วิญญาณตนอื่นลอยห่างออก แทนที่ด้วยวิญญาณหญิงชราที่ร่าง  
ลงบนอกของพี่ตัน วิญญาณตนนั้นบอกพี่ตันว่ากลับป่าช้าได้แล้ว นิ้วมือเรียๆที่มีเล็บยาว  
สกปรกค้อย ๆ ลูบไล้ไปบนใบหน้าของพี่ตัน เล็บชูดกับผิวหนังจนรู้สึกเจ็บ เมื่อมีอนันต์ได้  
ลงมาถึงเขี้ยวเสือที่ห้อยคออยู่ วิญญาณก็หายไปจากตรงหน้าเสียคือ ๆ

(กลับ 'ป่าช้า' กันเถอะ)

จากตัวอย่างข้างต้น ขณะที่พี่ตันถูกวิญญาณหลายตนปรากฏตัวหลอกหลอนด้วยเหตุผลบาง  
ประการนั่นเอง วิญญาณหญิงชราที่มือสัมผัสใบหน้าของพี่ตันจนลงมาถึงเขี้ยวเสือที่พี่ตันห้อยไว้  
วิญญาณนั้นก็หายไป เป็นเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นว่าในคืนนั้นเขี้ยวเสือได้ปกป้องพี่ตันไว้จากวิญญาณ  
ที่มีเจตนาร้าย

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคเครื่องรางของขลังที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของ  
ลอยชายส่วนใหญ่แล้วคือเขี้ยวเสือ ซึ่งตรงกับความเชื่อของคนไทยที่ว่าเขี้ยวเสือเป็นของขลังซึ่งมี  
อิทธิฤทธิ์สามารถช่วยป้องกันภัยจากสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติได้ การที่ลอยชายนำของขลังดังกล่าวมา

ประกอบในเหตุการณ์เผชิญหน้ากับวิญญาณแล้วทำให้ตัวละครผู้ครอบครองของคลังแคล้วคลาดจึงเป็นการเล่าซ้ำและสืบทอดความเชื่อดังกล่าวให้กับผู้อ่าน อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติของคนไทยที่เชื่อว่าเครื่องรางของขลังมีอำนาจในตัวเองซึ่งอาจไม่ขึ้นตรงต่ออำนาจศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา เป็นการบ่งบอกว่าคนไทยมีความเชื่อและสิ่งนับถือที่หลากหลายไม่ใช่เพียงความเชื่อทางด้านศาสนาเท่านั้น

### 3.3.7 อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครในเรื่องเล่าสยงขวัญพยายามติดต่อหรือได้รับการติดต่อจากตัวละครเหนือธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นตัวละครวิญญาณหรือตัวละครเทพด้วยวิธีการต่าง ๆ อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยงขวัญของลอยชาย มีบทบาทในการนำไปสู่ทางออกของเรื่องราว นั้น ๆ เนื่องจากในหลายครั้งตัวละครจะได้รับคำใบ้หรือความช่วยเหลือจากตัวละครเทพ หรือสิ่งที่ตัวละครวิญญาณต้องการ สามารถแบ่งออกเป็น การติดต่อผ่านจิต การติดต่อผ่านร่าง และการติดต่อผ่านอุปกรณ์ ดังต่อไปนี้

#### 1) การติดต่อผ่านจิต

การติดต่อผ่านจิตเป็นการติดต่อเพื่อสื่อสารโดยส่งสารผ่านเข้ามาทางจิตโดยตรงไม่ใช่ทางประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยส่วนใหญ่แล้วการติดต่อดังวิธีนี้เป็นวิธีที่ตัวละครเทพใช้สื่อสารกับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก

ในเรื่อง *บางสิ่ง...ที่สูญหาย* มีเหตุการณ์ที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกพบกับวิญญาณชายคนหนึ่งเมื่อครั้งไปทัศนศึกษา เมื่อพยายามสอบถามกลับไม่ได้รับคำตอบจากชายคนนั้น แต่เป็นตัวละครเทพที่ติดต่อมาให้คำตอบตัวละครผู้มีสัมผัสที่หก ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าได้ไปทัศนศึกษาที่เมืองเก่าแห่งหนึ่งในจังหวัดอยุธยาเมื่อสมัยมัธยมปลาย ระหว่างเดินผ่านซากเจดีย์เก่าเขาก็ได้เห็นพระพุทธรูปปูนเก่า ๆ ประดิษฐานอยู่โดยมีวิญญาณชายร่างกำยำนั่งคุกเข่าพนมมือแล้วก้มลงกราบก่อนจะกลับมาทำท่าเดิม ด้วยความสงสัยผู้เล่าจึงเผลอถามในใจว่าเขาทำอะไรอยู่แต่ไม่ได้รับคำตอบใดกลับมา แล้วจึงเป็นกระแสเสียงของเทพที่ให้คำตอบกับเขาว่า วิญญาณตนดังกล่าวเสียชีวิตที่นั่น จิตจำได้แค่นั้น จึงไม่ได้ยินคำถามของผู้เล่า เป็นสิ่งที่เรียกกันว่าจิตสุดท้าย คือความหวังจนทำให้ติดบ่วงแบบนี้

(บางสิ่ง...ที่สูญหาย)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครเทพติดต่อกับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเพื่อบอกกล่าวแทนวิญญาณที่ไม่สามารถได้ยินคำถามของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจนไม่สามารถตอบอะไร โดยที่การติดต่อของตัว

ละครเท่นั้นมักถูกบรรยายว่าเป็นเสียงที่ดังขึ้นในห้วงคิดไม่ใช่เสียงที่ได้ยินผ่านหู เป็นการสื่อสารผ่านจิตไม่ใช่การสร้างเสียงให้ได้ยินจากภายนอก

## 2) การติดต่อผ่านร่าง

การติดต่อผ่านร่างเป็นการติดต่อโดยจำเป็นต้องมีร่างให้สิ่งเหนือธรรมชาติใช้แฝงเพื่อสื่อสาร การติดต่อโดยวิธีการนี้อาจเป็นการติดต่อโดยวิญญาณ เทพ หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ ก็ได้ อย่างที่คนไทยมักเรียกกันว่าทรงเจ้าเข้าผี

ในเรื่อง *กลิ่นพิกุลในคืนวันพฤหัสบดี* ที่เกิดเรื่องประหลาดอันเกี่ยวข้องกับวิญญาณในบ้านของพี่โต้งจนเขาต้องขอความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกให้ช่วยค้นหาสาเหตุเพื่อยุติเหตุการณ์ ผิดปกติ จนตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับวิญญาณหญิงสาวซึ่งบอกว่าต้องการสื่อสารกับลูกหลานผ่านร่างที่เป็นสายเลือดของเธอ โดยมีตัวละครที่ตุ๊กตาก็ตอบรับเนื่องจากต้องการรู้เหตุผลของเรื่องราว ดังตัวอย่าง

ผู้เล่าและพี่ตุ๊กตานั่งลงบนพื้นโดยหันหน้าเข้าหากัน เมื่อผู้เล่าอนุญาตให้วิญญาณเข้ามาสื่อสารเขาก็รู้สึกได้ถึงกระแสเย็นเยียบของคนไร้ชีวิตผ่านไปยังพี่ตุ๊กตา เมื่อเขารู้ว่าคนตรงหน้าไม่ใช่พี่ตุ๊กตาอีกแล้วจึงได้ถามว่าวิญญาณตนนั้นเป็นใคร และได้ความว่าเป็นคนแก่หรือต้นตระกูลของบ้านนี้ วิญญาณตนนี้มาเพื่ออยากสื่อสารบอกว่าเธออยู่ที่นั่นเพื่อดูแลเชื้อสายของเธอมาตลอด แต่ตอนนี้เธอเหนื่อยแล้วและอยากหยุดมันไว้เพียงเท่านี้

(กลิ่นพิกุลในคืนวันพฤหัสบดี, 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น วิญญาณของต้นตระกูลสามารถสื่อสารกับทุกคนในบ้านได้โดยการแฝงร่างของตุ๊กตาซึ่งมีสายเลือดของเธอ เป็นความต้องการติดต่อจากตัวละครวิญญาณเองและได้รับการตอบรับโดยตัวละครคนเป็นจนทำให้รู้ที่มาของเรื่องที่เกิดภายในบ้านและสามารถแก้ไขได้ต่อไป

## 3) การติดต่อผ่านอุปกรณ์

การติดต่อผ่านอุปกรณ์เป็นการติดต่อที่ต้องใช้อุปกรณ์บางอย่างเป็นสื่อกลางเพื่อสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งมักเป็นวิญญาณต่าง ๆ อุปกรณ์เหล่านั้นอาจเป็นสิ่งที่มีความหมายเพื่อใช้ในการสื่อสารโดยตรง หรืออาจเป็นอุปกรณ์ทำนายทายทักต่าง ๆ ที่สามารถให้ผลลัพธ์ที่ต้องการก็ได้

ในเรื่อง *'บ้านผมไม่มีคนอยู่'* พี่บอลพบเรื่องราวประหลาดในบ้านหลังเขาและกลุ่มเพื่อนไปพิสูจน์ความกล้าที่บ้านร้าง พี่บอลจึงชวนเพื่อน ๆ มาร่วมเล่นผีถ้วยแก้วซึ่งเป็นการละเล่นเพื่อติดต่อกับวิญญาณโดยใช้กระดานและแก้ว ดังตัวอย่าง

กลุ่มของพี่บอลร่วมกันเล่นผีถ้วยแก้วด้วยความอยากสื่อสารให้รู้ว่าวิญญาณที่ปรากฏตัวภายในบ้านต้องการอะไรกันแน่ โดยมีพี่ตันนำกระดานที่พี่บอลขโมยมาจากห้องพักรูมาวางไว้กลางวง จุดรูปหนึ่งดอกเป็นสัญญาณเรียกสัมภเวสีปักไว้ข้าง ๆ วงผู้

เล่น แก้วเป็กจะถูกนำมาวางในแนวคว่ำเอาปากลงโดยลนคว้นรูปไว้ข้างในก่อนจะวางลงบนกระดาน การเล่นนี้จะมีคาถาเพื่อเรียกดวงวิญญาณอยู่โดยต้องผลัดกันท่องคนละคำวนซ้ายไปจนกว่าจะครบคำ ปลายนิ้วแตะไว้ที่กันแก้วเบาๆ แต่เพียงยังไม่ทันจบบทคาถาที่ว่านั้นแก้วก็เริ่มขยับไปมาราวกับจะบอกถึงการมาของใครบางคน พี่บอลที่เป็นเจ้าของบ้านจะต้องเป็นคนคำถามแรกเพื่อตรวจสอบว่าใช่ดวงวิญญาณที่มีความสัมพันธ์กับเขาจริงหรือไม่ แต่คำถามว่าชื่ออะไรนั้นไม่ได้รับคำตอบ จนมาถึงคำถามว่าอยู่ในบ้านหลังนี้ใช่ไหม แก้วจึงเลื่อนไปหยุดตรงคำว่าใช่

( ' บ้านผมไม่มีคนอยู่ ' )

จากตัวอย่างข้างต้น กลุ่มของพีตันติดต่อกับวิญญาณที่ลลอกหลอนในบ้านของพีตันด้วยการเล่นผีถ้วยแก้วซึ่งตามความเชื่อแล้วเป็นการเรียกวินญาณมาสื่อสารผ่านการขยับถ้วยตามตัวอักษรบนตารางจนกลายเป็นข้อความเพื่อให้ได้คำตอบของคำถามที่ต้องการ โดยที่การเล่นผีถ้วยแก้วในเรื่องนี้มีความพิเศษตรงที่ในเรื่องเล่าสยองขวัญส่วนใหญ่มักเล่ากันว่าวิญญาณที่ถูกเชิญมานั้นอยู่ในถ้วย ทว่าเรื่องนี้วิญญาณทั้งสองดวงนั้นปรากฏให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเห็นในลักษณะที่นั่งอยู่ข้างพี่บอลและจับมือของเขาเพื่อขยับถ้วยแก้ว

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติมีได้หลายวิธีการไม่ว่าจะเป็นการติดต่อผ่านจิตซึ่งเป็นการส่งสารผ่านการรับรู้ด้วยจิตโดยไม่ต้องผ่านประสาทรับรู้ภายนอก การติดต่อผ่านร่างซึ่งจำเป็นต้องมีกายเนื้อให้ตัวละครสิ่งเหนือธรรมชาติเข้ามาแฝงเพื่อสื่อสารกับตัวละครคนเป็น และการติดต่อผ่านอุปกรณ์เพื่อให้ได้คำตอบเป็นข้อความหรือการแสดงออกแทนคำตอบ โดยวิธีการที่หลากหลายเหล่านี้จะถูกใช้อย่างเหมาะสมกับโอกาส สถานการณ์และเงื่อนไขในเรื่องเล่านั้น ๆ การที่ลอยชายนำอนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติมาใช้ในเรื่องเล่าสยองขวัญยังสะท้อนให้เห็นความเชื่อที่ว่าสิ่งเหนือธรรมชาติไม่ใช่สิ่งที่อยู่ไกลตัวดังจะเห็นได้จากการที่มีวิธีการติดต่ออย่างหลากหลาย อีกทั้งวิธีการเหล่านี้ยังมีความเป็นสากลอย่างที่สามารพบได้ในวัฒนธรรมอื่น ๆ อย่างเช่นผีถ้วยแก้วที่คล้ายคลึงกับการละเล่นวีจาของชาวยุโรป หรือคกคริซิงของชาวญี่ปุ่นอีกด้วย

กลุ่มอนุภาค	อนุภาค	จำนวนเรื่องที่พบ
อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ	อนุภาควิญญาณ	92
	อนุภาคการพบเจอวิญญาณ	72
	อนุภาคการถูกหลอกหลอน	72
	อนุภาคการถูกแฝงร่าง	44
	อนุภาคการรับมือกับวิญญาณ	44

	รวมพบทั้งหมด	<u>92</u>
อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์	อนุภาคผู้ถูกคุณไสย	15
	อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์	16
	อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์	11
	อนุภาควัตถุอาถรรพ์	34
	อนุภาคการถูกคุณไสย	17
	อนุภาคการแก้คุณไสย	18
	รวมพบทั้งหมด	<u>52</u>
อนุภาคเหนือธรรมชาติ	อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก	86
	อนุภาคนักบวช	14
	อนุภาคเทพ	25
	อนุภาคสัตว์วิเศษ	2
	อนุภาควัตถุมงคล	21
	อนุภาคเครื่องรางของขลัง	8
	อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ	75
	รวมพบทั้งหมด	<u>87</u>

กล่าวโดยสรุป เรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.ปรากฏอนุภาคด้วยกันหลายอนุภาค สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณ ได้แก่ อนุภาควิญญาณ อนุภาคการพบเจอวิญญาณ อนุภาคการถูกหลอกหลอน อนุภาคการถูกแผ่รัง อนุภาคการรับมือกับวิญญาณ อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ได้แก่ อนุภาคผู้ถูกคุณไสย อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ อนุภาควัตถุอาถรรพ์ อนุภาคการถูกคุณไสย อนุภาคการแก้คุณไสย และอนุภาคเหนือธรรมชาติ ได้แก่ อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก อนุภาคนักบวช อนุภาคเทพ อนุภาคสัตว์วิเศษ อนุภาควัตถุมงคล อนุภาคเครื่องรางของขลัง อนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยสามารถจัดเรียงกลุ่มอนุภาคตามความถี่ที่พบได้เป็น อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณพบมากที่สุด พบทั้งหมดใน 92 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 39.83 รองลงมาคืออนุภาคเหนือธรรมชาติ พบทั้งหมดใน 87 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 37.66 และพบอนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์น้อยที่สุด พบทั้งหมดใน 52 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 22.51

อนุภาคในกลุ่มอนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณที่พบมากที่สุดนั้นเป็นอนุภาคทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ชื่อน่าสังเกตของอนุภาคในกลุ่มนี้ คือ ในเรื่องเล่าสยอง

ขวัญเกือบทุกเรื่องของลอยชาย.ต่างมีการปรากฏตัวของวิญญาณหรือปรากฏการณ์ทางวิญญาณทั้งสิ้น แสดงให้เห็นว่าลอยชาย.นำอนุภาคในกลุ่มอนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณมาเป็นอนุภาคหลักในการสร้างความสยองขวัญให้กับเรื่องราว ส่วนอนุภาคกลุ่มถัดไปก็คืออนุภาคเหนือธรรมชาติอันอยู่นอกเหนือจากอนุภาคในอีกสองกลุ่ม อนุภาคที่น่าสนใจในกลุ่มนี้คืออนุภาคผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งมักเป็นอนุภาคตัวละครผู้เล่าเรื่องจึงสามารถพบได้บ่อยทำให้อนุภาคในกลุ่มนี้มีความถี่รองลงมา อีกทั้งการนำตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเข้ามาใช้ยังทำให้เรื่องเล่าสยองขวัญมีมิติมากกว่าเป็นเพียงเรื่องเล่าของผู้ที่ประสบพบเจอวิญญาณ แต่ยังสามารถรู้ถึงเหตุผลของวิญญาณ และวิธีการแก้ไขสถานการณ์ในเรื่องราวนั้น ๆ อีกด้วย และอนุภาคกลุ่มที่พบน้อยที่สุด คือ อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ อนุภาคในกลุ่มนี้มีการปรากฏร่วมของอนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณด้วยในลักษณะที่มักเป็นวิญญาณซึ่งถูกควบคุมโดยอวิชาและอนุภาคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัไสยศาสตร์ยังเพิ่มความอันตรายให้เหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่องราว นั้น ๆ ได้ประสบ เป็นการสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราว และเป็นอีกส่วนที่ส่งผลให้ผู้อ่านได้ลุ้นระทึกว่าตัวละครในเรื่องจะหาทางออกอย่างไร

ในภาพรวม อนุภาคมีผลทั้งต่อโครงเรื่องของ กล่าวคือ อนุภาคปรากฏทั้งในลักษณะที่เป็นตัวละครดำเนินเรื่อง ตัวละครหลักในแต่ละเรื่องราว ตัวละครปฏิกิริยา แล้วยังเป็นเหตุให้เกิดเรื่องเล่า จุดขัดแย้ง และทางออกของแต่ละเรื่องด้วย อย่างเช่นการถูกหลอกหลอนโดยวิญญาณจนต้องรับมือกับวิญญาณโดยมีการหลอกหลอนของวิญญาณเป็นอุปสรรค และการถูกคุณไสยจึงต้องหาวิธีแก้คุณไสย โดยมีอำนาจเร้นลับเหล่านั้นเป็นตัวขัดขวาง เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วอนุภาคยังสร้างความสยองขวัญ น่าสนใจ และน่าติดตามให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.อีกด้วย



## บทที่ 4

### แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

การวิเคราะห์แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยการศึกษาโครงเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. แล้วนำเรื่องเล่าสยองขวัญที่มีโครงเรื่องลักษณะเดียวกันมาจัดเข้าเป็นแบบเรื่องเดียวกัน จากการศึกษาสามารถจำแนกแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ออกได้เป็น 13 แบบเรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 4.1 แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์
- 4.2 แบบเรื่องกฎแห่งกรรม
- 4.3 แบบเรื่องหลังความตาย
- 4.4 แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูก
- 4.5 แบบเรื่องผีในบ้าน
- 4.6 แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ
- 4.7 แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ
- 4.8 แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ
- 4.9 แบบเรื่องแก้คุณไสย
- 4.10 แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์
- 4.11 แบบเรื่องรับขันธ
- 4.12 แบบเรื่องผู้มีสัมผัสที่หก
- 4.13 แบบเรื่องเบ็ดเตล็ด

#### 4.1แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์

แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์เป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้ที่ได้พบกับวิญญาณที่มีความสัมพันธ์กับตนมาตั้งแต่ภพชาติก่อน ไม่ว่าจะเป็วิญญาณที่มีเจตนาดีหรือเจตนาร้าย และไม่ว่าจะเป็นการพบเพื่อสนทนาหรือพบเพราะถูกทำร้ายด้วยความอาฆาตก็ตาม โครงเรื่องของแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์มี 2 แบบ ได้แก่

ก. โครงเรื่องแบบเจ้ากรรมนายเวร มีโครงเรื่องหลักคือ

- ตัวละครได้พบกับวิญญาณ
- ตัวละครได้รู้ว่าวิญญาณตนนั้นมีความเกี่ยวข้องกับตนจากอดีตชาติ
- ตัวละครชดใช้หรือถูกทวงคืน

แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ในแบบ ก. เจ้ากรรมนายเวร มีรายละเอียดการพบวิญญาณจนได้รู้ว่าเป็นวิญญาณอาชวาทจากภพชาติก่อนแตกต่างกันไปตามแต่ละเรื่องเล่า ดังที่ในบางเรื่องปรากฏเหตุการณ์ที่ตัวละครย้ายไปอาศัยในบ้านหลังใหม่แล้วพบเจอเหตุประหลาดอันเกิดจากวิญญาณซึ่งรอให้ตัวละครกลับมาอยู่ หรือในบางเรื่องวิญญาณเหล่านั้นอาจตามติดตัวตามผลกรรมที่ได้ทำต่อกันมา แต่ก็มีแก่นเรื่องที่สำคัญร่วมกันคือการกล่าวถึงบาปกรรมที่สัมพันธ์ระหว่างตัวละครมนุษย์และตัวละครวิญญาณซึ่งเป็นเจ้ากรรมนายเวร ดังตัวอย่างจากเรื่อง *จะก็ชาติ... เขาจะรอ* ดังนี้

จากการสื่อสารกับวิญญาณที่เข้าแฝงร่างพี่ณีเพื่อใช้ร่างของเธอขุดหาบางสิ่งนั้นทำให้รู้ว่าวิญญาณตนดังกล่าวเป็นวิญญาณเจ้ากรรมนายเวรของพี่ณีที่รอเธออยู่ตรงนั้นมาหลายชาติจนจำไม่ได้แล้วว่านานเท่าไร และยังคงจำพี่ณีได้อย่างแม่นยำด้วยความแค้น เมื่อถามกับวิญญาณตนดังกล่าวว่าปล่อยพี่ณีไปได้ไหม เธอพยักหน้าตอบรับกลุ่มของผู้เล่าจึงต้องช่วยกันตามหาสิ่งที่พี่ณีเคยพรากไปจากวิญญาณหญิงคนนั้นในอดีต ด้วยการให้พี่ณีทำสมาธิจนได้รู้ว่าในอดีตชาติพี่ณีเคยทำอะไรลงไป ครั้นได้รู้แล้วพี่ณีก็ร้องไห้ด้วยความเศร้าเสียใจ เพราะเธอได้รู้แล้วว่าตนเป็นคนเริ่ม จึงไม่สามารถกล่าวโทษใครอื่นได้อีก

(จะก็ชาติ... เขาจะรอ)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครพี่ณีได้พบกับวิญญาณหญิงสาวเมื่อย้ายเข้าไปในบ้านที่เป็นมรดกจากนั้นจึงถูกวิญญาณดังกล่าวแฝงร่าง เมื่อพี่ณีพยายามหาทางออกจนได้รู้ว่าวิญญาณตนนั้นคือเจ้ากรรมนายเวรที่พี่ณีเคยทำร้ายเมื่อภพชาติก่อน พี่ณีกับพ่อแม่และผู้มีสัมพันธ์ที่หกจึงต้องสื่อสารกับเธอเพื่อให้รู้ว่าเธอต้องการพบลูกที่พี่ณีเคยพรากไปในอดีตถึงจะยอมปล่อยพี่ณีไป

ข. โครงเรื่องแบบมีสัญญาร่วมกัน มีโครงเรื่องหลักคือ

- ตัวละครฝันถึงเรื่องราวในอดีต
- ตัวละครปฏิบัติจนได้รู้ถึงอดีตชาติ
- ตัวละครได้พบวิญญาณที่มีสัญญากับตน

แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์แบบ ข. มีสัญญาร่วมกัน แตกต่างจากแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ในแบบ ก. เจ้ากรรมนายเวรตรงที่วิญญาณในแบบเรื่อง ก. นั้นเป็นวิญญาณที่ผูกจิตอาชวาทกับตัวละคร ในขณะที่วิญญาณที่ได้พบในแบบเรื่องนี้เป็นวิญญาณที่เคยมีสัญญาร่วมกันในอดีตชาติ ทำให้วิญญาณยังรอตัวละครอยู่แม้ตัวละครจะเปลี่ยนภพชาติไปแล้ว ดังตัวอย่างจากเรื่อง *รักนั้น...ไม่เคยจาง* ดังนี้

ชายหนุ่มผู้เคยฝันถึงเรื่องราวในอดีตจนปฏิบัติพอให้รู้ว่าตนเคยเป็นอะไรมาก่อนได้มีโอกาสไปเที่ยวยังเมืองเก่า เขาเดินไปเรื่อย ๆ เหมือนลืมหัดจนไปหยุดใต้ต้นไม้ที่วิญญาณหญิงสาวรออยู่ เขารู้ว่าเธอเป็นวิญญาณแต่ในขณะเดียวกันก็รู้ว่าเธอคือสิ่งที่เขาตามหามาตลอด ทว่าในตอนนั้นเขาไม่สามารถสัมผัสเธอได้แล้ว ส่วนฝ่ายหญิงสาวในอดีต

เคยเป็นคนรักของชายหนุ่ม แล้วในวันหนึ่งคนรักของเธอก็ต้องจากบ้านไปทำสงคราม เธอรอเขาวันแล้ววันเล่าจนถึงวันที่เธอจบชีวิตลงที่ตรงนั้น เธอไม่ได้ไปเกิดอาจด้วยห่วงหรือสัญญาที่ผูกมัดเธอเอาไว้ที่นี่ จากจิตสุดท้ายของเธอที่ยังจดจ่อกับการรอทำให้เธอรอเขาเรื่อยมาอย่างไร้จุดหมายจนทั้งคู่ได้กลับมาพบกันในที่สุด

(รักนั้น...ไม่เคยจาง)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมพันธ์ที่หกได้พบกับชายหนุ่มและวิญญาณหญิงสาวซึ่งมีกรรมสัมพันธ์ต่อกัน ฝ่ายชายได้เล่าให้ฟังว่าเขาจำเรื่องในอดีตชาติได้บ้างและปฏิบัติจนรู้ว่าอดีตชาติของตนเป็นอย่างไร แล้วได้กลับมาพบวิญญาณหญิงสาวซึ่งรอเขาอยู่ จากคำบอกเล่าของเธอทำให้ตัวละครผู้มีสัมพันธ์ที่หกได้รู้ว่าทั้งคู่มีสัญญาต่อกันอยู่ คือฝ่ายวิญญาณหญิงสาวมีห่วงรอเขากลับมาพบกันอีกครั้ง

แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์จึงเป็นแบบเรื่องที่น่าความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด และผลจากการสร้างกรรมมาเล่าซ้ำ ในรูปแบบที่ว่ากรรมที่เคยสร้างต่อกันนั้นยังส่งผลให้ตัวละครได้รับความทุกข์ ความเจ็บปวดจากวิญญาณของคนที่คุณเคยทำร้ายในภพชาติก่อนแม้ในปัจจุบันจะเปลี่ยนภพชาติไปแล้วก็ตาม เป็นการส่งต่อแนวคิดที่ว่าสิ่งที่ตนได้กระทำลงไปนั้นย่อมต้องชำระคืนด้วยตัวเองไม่ช้าก็เร็ว โดยที่ไม่มีใครหลีกเลี่ยงได้พ้น รวมถึงความรักความผูกพันอย่างที่เคยมีสัญญาร่วมกันมาก็เป็นสิ่งที่ส่งผลให้ตัวละครได้บังเอิญมาพบเจอกันอีกครั้งในชาติภพใหม่ แต่ในขณะที่เดียวกันสัญญานั้นยังเป็นเหมือนห่วง เช่นเดียวกับความแค้นของวิญญาณอาฆาต คือเป็นสิ่งที่เหนี่ยวรั้งดวงวิญญาณให้ติดค้างอยู่บนภพภูมิของคนเป็นอย่างไม่ควรจะเป็นอีกด้วย

#### 4.2 แบบเรื่องกฎแห่งกรรม

แบบเรื่องกฎแห่งกรรมเป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้ที่ได้รับความทุกข์เนื่องกรรมที่ได้กระทำในชาติปัจจุบันส่งผลกับตัวละครในเรื่องราวนั้น ๆ โดยมีเรื่องวิญญาณเข้ามาร่วมด้วยในแต่ละเหตุการณ์อันเกิดจากการที่กรรมทำงาน แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครได้รับความเดือดร้อนจากวิญญาณ
- ตัวละครหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครพยายามหาทางออก
- ได้รู้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นผลมาจากสิ่งที่ตัวละครเคยได้ทำลงไป

แบบเรื่องกฎแห่งกรรมมีรายละเอียดการได้รับความเดือดร้อนจากวิญญาณในแต่ละเรื่องเล่าแตกต่างกันออกไป เช่น ถูกแฝงร่าง ถูกหลอกหลอน ถูกตามติด โดยที่วิธีการช่วยเหลือตัวละครดังกล่าวก็แตกต่างกันออกไป แต่มีแก่นเรื่องที่เหมือนกันคือทุกคนย่อมได้รับผลจากการกระทำของตน และไม่มีผู้ใดหนีจากกรรมที่ได้ทำไปแล้วพ้น ดังตัวอย่างจากเรื่อง *บ้าน...คนตาย* ดังนี้

หลังสิ้นสุดเรื่องวุ่นวายเนื่องจากไสยศาสตร์ภายในบ้าน ผู้เล่าขอให้พี่พัดและพ่อของพี่พัดนำไปหาปู่ และได้พบกับวิญญาณของชาย หญิง และเด็กกรายล้อมปู่เอาไว้ พวกเขาบอกว่าบ้านหลังนี้คือบ้านของเขา ผู้เล่าจึงถามปู่ว่าได้บ้านหลังนี้มาได้อย่างไร ปู่

เล่าให้ฟังว่าเมื่อก่อนทวดและเพื่อนเคยปล่อยเงินกู้ รวมถึงปล่อยให้กับครอบครัวซึ่งเคยอาศัยในบ้านหลังนี้แล้วร่วมกันหลอกยึดบ้านของครอบครัวดังกล่าวมา ด้วยความกดดันครอบครัวนั้นจึงจบชีวิตตัวเองลงทั้งหมดโดยทิ้งไว้เพียงจดหมายสาปแช่งทวดและเพื่อนปูซึ่งรับรู้ทุกอย่างมาตั้งแต่เด็กแม่ไม่ได้เป็นผู้ก่อกรรมโดยตรงก็ยังคงต้องใช้ บุญกรรมของบรรพบุรุษบางครั้งก็ตกทอดมาสู่ลูกหลาน บาบที่ไม่ได้ก่อแต่ร่วมเป็นพยานก็ส่งผลไม่แพ้กัน วิญญาณเหล่านั้นยังคงยวนเวียนสร้างความทรมานให้ปูเช่นเดียวกับที่ทวดและเพื่อนเคยประสบ

(บ้าน...คนตาย)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับพีพัตซึ่งที่บ้านมีปัญหาครอบครัวแตกแยกกันเรื่องมรดก มีการทำคุณไสยใส่คนในครอบครัว อีกทั้งยังมีหมอดูทายทักว่าที่ดินบริเวณนั้นเป็นที่คนตาย คนเป็นจะอยู่กันไม่เป็นสุข หลังพีพัตพาผู้มีสัมผัสที่หกไปจัดการเรื่องคุณไสยที่บ้านแล้วผู้มีสัมผัสที่หกก็ได้ขอพบกับปูของพีพัต จึงทำให้รู้ว่าสาเหตุที่ส่งผลให้เกิดเหตุประหลาดทั้งหมดในบ้านเป็นเพราะผลกรรมที่บรรพบุรุษกระทำต่อเจ้าของบ้านคนเดิม

แบบเรื่องกฎแห่งกรรมจึงเป็นแบบเรื่องเล่าถึงผลจากการก่อกรรมที่เกิดขึ้นกับตัวละครภายในชาติปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องข้ามภพชาติเหมือนแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการส่งต่อแนวคิดที่ว่ากรรมนั้นสามารถส่งผลได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนภพชาติ กรรมที่ได้ถูกกระทำไปแล้วไม่ว่าด้วยตนเองก็ดี หรือเป็นผู้มีส่วนร่วมรู้เห็นก็ดี ย่อมจะส่งผลต่อตัวละครนั้น ๆ อย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยง ดังคำกล่าวของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่ว่า สัตว์ทั้งหลายมีกรรมเป็นของตน เป็นทายาทแห่งกรรม มีกรรมเป็นกำเนิด มีกรรมเป็นเผ่าพันธุ์ มีกรรมเป็นที่พึ่งอาศัย กรรมย่อมจำแนกสัตว์ให้เลวและประณีตได้ (อุทานธรรม, ม.ป.ป.) เป็นการทำให้ผู้อ่านเกิดความละเอียดและเกรงกลัวต่อบาป ไม่ให้ทำผิดซ้ำจนนำไปสู่ผลลัพธ์อย่างตัวละครในเรื่องเล่าของขวัญ

#### 4.3 แบบเรื่องหลังความตาย

แบบเรื่องหลังความตายเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครวิญญาณที่ได้สัมผัสกับเหตุการณ์หลังจากที่ตนเสียชีวิตไปแล้ว ทว่ายังไม่ใช่การเปลี่ยนภพภูมิตามบุญและบาปที่ได้กระทำตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนา แต่เป็นเรื่องราวที่ยังดำเนินไปในโลกมนุษย์ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครเสียชีวิต
- ตัวละครได้ประสบเหตุการณ์หลังความตาย

เรื่องเล่าที่จัดอยู่ในแบบเรื่องหลังความตายมีทั้งหมด 2 เรื่องซึ่งมีรายละเอียดต่างกันไป คือในเรื่อง *อีกครั้งที่หลับตา* เล่าเรื่องของตัวละครวิญญาณที่ยังไม่รู้ตัวว่าตนเองเสียชีวิต ตามความเชื่อที่ว่าเมื่อเสียชีวิตแล้ววิญญาณจะยังไม่รู้ตัวในทันทีและจะกลับไปทำกิจวัตรเดิมของตน ส่วนในเรื่อง  $21,038,400 - 1,440 = ?$  ตัวละครวิญญาณได้รับโอกาสให้กลับไปหาสิ่งสำคัญของตนอีกครั้ง ทั้งสอง

เรื่องมีประเด็นที่ต้องการสื่อสารต่างกัน แต่โครงเรื่องหลักยังเป็นการสื่อสารสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากเสียชีวิตไปแล้วเช่นเดียวกัน ดังตัวอย่างจากเรื่อง  $21,038,400 - 1,440 = ?$  ดังนี้

ชลนที วิธีทึ่งกาลซึ่งเสียชีวิตไปแล้วได้รับโอกาสให้กลับไปพบกับใครบางคนที่ยังมีชีวิตอยู่และสามารถรับรู้รวมถึงสื่อสารกับเขาได้ โดยที่ตัวชลนทีก็ไม่รู้ว่าใครคนนั้นเป็นใคร รู้เพียงว่าใครคนนั้นจะมองเห็นชลนทีได้ด้วยตัวเองโดยที่เขาไม่ต้องพยายามทำอะไร เพียงปล่อยให้กระแสจิตนำทางตัวเขาไปก็พอ ในขณะที่ชลนทีนึกหนักใจว่าใครจะอยากคุยกับเขาในรูปลักษณะแบบนี้ อันเป็นรูปลักษณะจากความทรงจำของวาระสุดท้ายที่ติดอยู่ในจิต ทั้งนี้ทั้งนั้นเมื่อรูปลักษณะของชลนทีก็เปลี่ยนแปลงไปตามการสั่นไหวของจิตด้วยเช่นกัน

$$(21,038,400 - 1,440 = ?, 2563)$$

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครชลนทีเป็นตัวละครที่เสียชีวิตไปแล้วและได้โอกาสให้กลับไปพบคนคนเดียวที่สามารถสื่อสารกับเขาได้เพื่อคลายบ่วงที่เคยมีในชีวิต เรื่องราวต่อจากนั้นจะเป็นการเล่าผ่านภาพในชีวิตที่ชลนทีเคยได้ประสบซึ่งถูกนำมาแสดงให้ตัวชลนทีได้เห็น โดยที่ตัวของชลนทีเองก็จะมีเปลี่ยนแปลงไปตามอำนาจของจิตและอารมณ์ในขณะนั้นด้วยเช่นกัน

แบบเรื่องหลังความตายจึงแบบเรื่องที่เล่าถึงสิ่งที่วิญญูณได้ประสบหลังความตายอันเป็นการวนเวียนอยู่ในภพภูมิของคนเป็นก่อนวิญญูณจะถูกนำไปตามผลบุญและกรรมตามความเชื่อของคนไทย ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงสภาวะของจิตซึ่งส่งผลต่อดวงวิญญูณอย่างที่ไม่ลือชา. มักนำเสนอในเรื่องเล่าสยองขวัญเรื่องอื่นถึงความสำคัญของจิต อีกทั้งในอีกเรื่องเล่ายังมีการเล่าถึงคนเป็นที่มองเห็นวิญญูณในลักษณะนำหวาดกลัวซึ่งเป็นภาพที่เกิดจากความหวาดกลัวของคนเป็นร่วมกับพฤติกรรมไม่ดีที่วิญญูณได้เคยทำไว้เมื่อครั้งยังมีชีวิต เรื่องเล่าในแบบเรื่องนี้จึงเป็นการนำเสนอสิ่งที่เกิดขึ้นกับวิญญูณโดยมีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านย้อนระลึกว่าสิ่งที่ได้กระทำลงไปจะส่งผลตามหลังเช่นไร เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ด้วยความไม่ประมาท อีกทั้งแบบเรื่องนี้ยังมีข้อแตกต่างใหญ่ที่สุดกับแบบเรื่องอื่น ๆ ตรงที่มีตัวละครวิญญูณเป็นผู้ดำเนินเรื่อง

#### 4.4 แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูก

แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูกเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ได้พบกับวิญญูณหรือปรากฏการณ์อันเกี่ยวเนื่องกับวิญญูณ โดยไม่ได้มีการได้รับความเดือดร้อนใด่มากไปกว่าความหวาดกลัว และไม่จำเป็นต้องรับมือด้วยวิธีอื่นๆ เรื่องราวมักจบลงโดยอาจรู้ถึงต้นสายปลายเหตุหรือไม่ก็ได้ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครได้พบวิญญูณหรือปรากฏการณ์อันเกี่ยวเนื่องกับวิญญูณ
- ตัวละครได้รับความหวาดกลัว
- ตัวละครไม่รับมือกับวิญญูณ

เรื่องเล่าในแบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูกมีรายละเอียดการพบเจอเหตุการณ์อันเกี่ยวข้องกับวิญญาณและความสยองขวัญที่เกิดขึ้นแตกต่างกันไปตามแต่ละเรื่องเล่า ตัวอย่างเช่น การได้ยินเสียงเดินวนเวียนไปมา การได้ยินเสียงฝีเท้าเดินตาม และการพบเห็นวิญญาณ แบบเรื่องประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายหลักคือการถ่ายทอดความสยองขวัญที่ตัวละครได้สัมผัสให้กับผู้อ่าน ดังตัวอย่างจากเรื่อง 'ยาม' วิกาล ดังต่อไปนี้

ในหมู่บ้านของผู้เล่าเคยมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับยามซึ่งเสียชีวิตไปแล้วปรากฏตัวออกมาให้คนในหมู่บ้านเห็น คืบหนึ่งผู้เล่าก็ได้ยินเสียงยกแสก ตามด้วยเสียงกระดิ่งเก่า ๆ ดังเป็นระยะ ๆ ด้วยความอยากรู้ผู้เล่าจึงชะเง้อผ่านหน้าต่างห้องนอนเพื่อมองหาต้นตอเสียงนั้น จนได้รู้ว่ามีมาจากจักรยานคันเก่าซึ่งมีร่างพอมแห่งกำลังขี่จักรยานผ่านหน้าบ้านของเขาไปอยู่ แต่สิ่งที่ทำให้ร่างพอมแห่งแตกต่างจากมนุษย์ปกติคือร่างนั้นไม่มีศีรษะ เมื่อเห็นดังนั้นผู้เล่าก็ตกใจทำอะไรไม่ถูก ทำได้เพียงกลับมานอนกอดผ้าห่มน้ำตาคลอด้วยความหวาดกลัว

(‘ยาม’ วิกาล)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครได้เล่าเรื่องย้อนไปในวัยเด็กที่ผู้คนในหมู่บ้านได้พบวิญญาณของยามที่เสียชีวิตไปแล้ว และเล่าถึงเหตุการณ์ที่ตนได้พบวิญญาณของยามคนนั้นในลักษณะที่เป็นร่างไร้ศีรษะปั่นจักรยานผ่านหน้าบ้านของผู้เล่า สร้างความกลัวให้กับผู้พบเห็น และท้ายเรื่องยังได้เล่าถึงที่มาและเหตุการณ์ต่อจากนั้นว่ายังคงมีการพบเห็นวิญญาณหรือได้ยินเสียงกระดิ่งจักรยานของยามคนนั้นอยู่บ้าง

แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูกจึงเป็นแบบเรื่องที่เล่าเรื่องของเหล่าผู้คนที่ได้ประสบความน่าหวาดกลัวของวิญญาณด้วยวิธีที่แตกต่างกันออกไป โดยอาจมีการเล่าถึงที่มาของวิญญาณเหล่านั้นหรือไม่มีเลยโดยสิ้นเชิงก็ได้ แบบเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นถึงจุดเน้นที่สำคัญที่สุดของเรื่องเล่าสยองขวัญนั้นคือการสร้างความกลัวให้กับผู้อ่านผ่านการมีอยู่และการประสบปรากฏการณ์ทางวิญญาณของตัวละครภายในเรื่องเล่า ดังจะเห็นได้จากการที่มีเรื่องเล่าสยองขวัญในแบบเรื่องนี้อยู่จำนวนไม่น้อยและยังได้รับความสนใจจากนักอ่านอยู่เสมอแม้ไม่ใช่โครงเรื่องที่มีความสลับซับซ้อน เนื่องจากเรื่องเล่าสยองขวัญเหล่านี้สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านได้แล้ว

#### 4.5 แบบเรื่องผีในบ้าน

แบบเรื่องผีในบ้านเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ได้พบกับวิญญาณภายในบ้านของตนไม่ว่าจะเป็นบ้านหลังใหม่ที่เพิ่งย้ายเข้าไป หรือบ้านที่เคยอาศัยอยู่มาแล้ว ทำให้ตัวละครได้รับความหวาดกลัวจากวิญญาณเหล่านั้น โครงเรื่องของแบบเรื่องผีในบ้านมี 2 แบบ ได้แก่

ก. แบบเรื่องวิญญาณติดที่ มีโครงเรื่องหลักคือ

- ตัวละครพบวิญญาณภายในบ้านของตน

- ตัวละครพยายามหาทางออก
- ได้รู้ว่าเป็นวิญญาณที่อยู่ในบ้านแต่เดิม

แบบเรื่องผีในบ้านแบบ ก. แบบเรื่องวิญญาณติดที่ มีรายละเอียดวิญญาณที่ได้พบต่างกันไป ในแต่ละเรื่องเล่า อันได้แก่ เป็นวิญญาณที่เสียชีวิตภายในบ้าน และเป็นวิญญาณของผู้ที่ถูกฝังเอ้า กระดุกไว้ในบริเวณพื้นที่บ้าน โดยจุดร่วมของแบบเรื่องลักษณะนี้อยู่ที่วิญญาณที่ตัวละครได้พบภายใน บ้านมีความสัมพันธ์กับตัวบ้านหรือพื้นที่บริเวณบ้าน ดังตัวอย่างจากเรื่อง *ครอบครัว...ในบ้านเช่า* ดังนี้

ร่างทรงเดินสำรวจบ้านหลังใหม่ของพี่ส้มแล้วบอกกับเธอว่าในบ้านของเธอมี วิญญาณอาศัยอยู่จริง น่าจะเป็นวิญญาณของผู้ที่เคยอาศัยอยู่ที่นี่มาก่อนแต่ไม่รู้มานานเท่าไร ด้วยผลกรรมและการตายที่ผิดธรรมชาติทำให้วิญญาณทั้งสองดวงยังคงอยู่ที่นี่ ใช้ชีวิตในแบบที่เขาเคยใช้มาเท่านั้น พี่ส้มที่เป็นผู้มาใหม่จึงไม่จำเป็นต้องทำการขับไล่ใด ๆ โดยที่ร่างทรงคนนี้ไม่ใช่คนแรกที่บอกพี่ส้มว่าในบ้านหลังนี้ยังมีใครอื่นอาศัยอยู่ รวมถึงพวกเขาไม่ใช่สิ่งไม่ดี ร่างทรงได้มอบยันต์ให้พี่ส้มเพื่อให้เธอไม่ต้องสัมผัสถึงพวกเขาอีก และทุกอย่างก็ปกติสุขจริง ๆ จนวันหนึ่งขณะสวดมนต์ก่อนนอนพี่ส้มเผลอคิดไปว่าถ้าอยู่ด้วยกันแล้วไม่มีปัญหา ก็อยู่ด้วยกันได้นะ จากนั้นเรื่องประหลาดก็หวนกลับมาเกิดกับพี่ ส้มคือสุขภาพของเธอเริ่มแยลง เธอเริ่มถูกรบกวนจากวิญญาณภายในบ้าน และยิ่ง เหมือนถูกตามติดออกไปภายนอกบ้านอีกด้วย

(ครอบครัว...ในบ้านเช่า)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครพี่ส้มได้ย้ายเข้าไปอาศัยในบ้านเช่าหลังหนึ่งแล้วได้พบกับ วิญญาณของเด็กหญิงและหญิงสาวภายในบ้านหลังนั้น ทั้งคู่ สร้างความหวาดกลัวให้พี่ส้มจนเธอต้อง หาทางออกโดยการปรึกษาร่างทรง เมื่อร่างทรงคนนั้นสำรวจในตัวบ้านแล้วถึงได้บอกว่าวิญญาณทั้งคู่ เป็นวิญญาณของผู้ที่เคยอาศัยอยู่ที่นี่มาก่อนและติดอยู่ภายในบ้าน พี่ส้มจึงไม่จำเป็นต้องขับไล่พวก เขาออกไป

ข. แบบเรื่องวิญญาณจากภายนอก มีโครงเรื่องหลักคือ

- ตัวละครพบวิญญาณภายในบ้านของตน
- ตัวละครพยายามหาทางออก
- ได้รู้ว่าเป็นวิญญาณซึ่งมีที่มาจากภายนอกแล้วถูกนำเข้ามา

แบบเรื่องผีในบ้านแบบ ข. แบบเรื่องวิญญาณจากภายนอกมีลักษณะหลากหลายกว่าเรื่องเล่า สยองขวัญในแบบเรื่องผีในบ้านแบบ ก. เนื่องจากวิญญาณที่มีที่มาจากภายนอกบ้านนั้นมีด้วยกันหลาย ลักษณะ ไม่ว่าจะเพราะถูกวิญญาณตามติดมา เพราะไสยศาสตร์ หรือเพราะวัตถุอาถรรพ์ โดยแบบ เรื่องลักษณะนี้มีจุดร่วมอยู่ที่วิญญาณซึ่งตัวละครได้พบเจอภายในบ้านไม่ได้มีความสัมพันธ์ใดๆ กับ พื้นที่บ้าน ดังตัวอย่างจากเรื่อง *สวัสดี(ผี)ใหม่* ดังนี้

ภายในบ้านของพี่ป้อมเกิดเหตุประหลาดอันเกิดจากวิญญาณจำนวนมาก พี่ป้อมจึงได้ปรึกษาผู้เฒ่าเพื่อหาทางออก โดยผู้เฒ่าได้เจรจากับวิญญาณหญิงคนหนึ่งที่ติดมากับศาลที่พี่ป้อมเคยนำไปทิ้งแล้วเก็บกลับมาให้เธอช่วยบอกว่าสาเหตุของเรื่องที่เกิดขึ้นในบ้านหลังนี้คืออะไร วิญญาณตนนั้นจึงนำทางกลุ่มผู้เฒ่าไปยังเรือนเล็กและเงยขึ้นมองบนฝ้าของห้อง ที่นั่นเมื่อเปิดฝ้าออกดูแล้วก็ได้พบกับวัตถุอาถรรพ์จำนวนมากซึ่งเป็นที่มาของวิญญาณต่าง ๆ ภายในบ้าน

(สวัสดี(ผี)ใหม่)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้รับการปรึกษาจากพี่ป้อมเนื่องจากพี่ป้อมและครอบครัวพบเหตุการณ์ประหลาดภายในบ้านหลังจากไปเก็บศาลประจำบ้านที่พวกเขาไปทิ้งกลับมาไว้ภายในบ้านอีกครั้ง ทว่าเมื่อแก้ที่สิ่งซึ่งถูกทำให้ติดมากับศาลแล้วเรื่องทุกอย่างก็ยังไม่จบลง ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงขอให้วิญญาณหญิงสาวจากศาลนำทางไปหาต้นตออีกอย่างของปัญหาภายในบ้าน และได้พบกับวัตถุอาถรรพ์มากมายซึ่งถูกเก็บไว้บนฝ้าของเรือนเล็ก โดยที่วัตถุเหล่านี้เองที่ได้ส่งผลให้ภายในบ้านมีวิญญาณมากมาย

แบบเรื่องผีในบ้านจึงเป็นแบบเรื่องที่เล่าเรื่องราวของขวัญซึ่งเกิดภายในบ้านของตัวละครในเรื่องนั้นๆ เป็นสำคัญ แบบเรื่องนี้มีคล้ายคลึงกับแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์บางส่วนที่เกิดเรื่องขึ้นเมื่อตัวละครย้ายไปอาศัยในบ้านหลังใหม่ก่อนจึงเกิดเรื่องตามมา แต่จุดสังเกตนั้นอยู่ที่วิญญาณในแบบเรื่องผีในบ้านนี้ไม่มีกรรมสัมพันธ์กับตัวละครในเรื่อง แต่จะเกี่ยวข้องกับที่ดินหรือตัวบางดั่งที่ปรากฏในแบบเรื่องผีในบ้านแบบ ก. วิญญาณติดที่ หรือถูกนำเข้ามาในบ้านดั่งที่ปรากฏในแบบเรื่องผีในบ้านแบบ ข. แบบเรื่องวิญญาณจากภายนอก แบบเรื่องผีในบ้านนั้นนำเสนอความน่ากลัวผ่านสถานการณ์ที่ว่าเป็นที่ควรเป็นสถานที่ปลอดภัยให้สมาชิกในบ้านได้พักผ่อนอย่างสบายใจกลับกลายเป็นสถานที่น่าหวั่นใจเสียเอง ตัวละครในแต่ละเรื่องจึงต้องเร่งหาทางออกจนกลายมาเป็นที่มาของเรื่องเล่าของขวัญแต่ละเรื่อง

#### 4.6 แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ

แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณเป็นแบบเรื่องเกี่ยวกับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งได้พบกับวิญญาณ ร่วมสนทนา และจากนั้นก็กับวิญญาณตนนั้นด้วยดีโดยไม่ได้รับการหลอกหลอนหรือความเดือดร้อนใดๆ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกพบวิญญาณ
- ได้สนทนากับวิญญาณ
- ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกแยกจากวิญญาณโดยไม่ได้รับความเดือดร้อน

แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณมักเป็นการสนทนากับวิญญาณในมหาวิทยาลัยเนื่องจากพื้นหลังของผู้เฒ่าหรือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกในขณะนั้นเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยซึ่งเกี่ยวข้องกับ

ประวัติศาสตร์อย่างหนึ่งของชาวไทย จึงทำให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกมีโอกาสได้พบวิญญาณนั้นๆ ดังตัวอย่างจากเรื่อง *บางสิ่ง...ที่สูญหาย* ดังนี้

ในขณะที่นั่งอยู่ในเขตนมหาวิทยาลัย ผู้เล่าได้พบกับวิญญาณนายทหารร่างเล็ก ในชุดเกราะ ถือดาบบ่งบอกว่าเป็นทหารชั้นขุนนางในระดับหนึ่ง วิญญาณตนนั้นทรุดตัวนั่งลงข้างผู้เล่าแล้วจึงได้สนทนากัน วิญญาณทหารบอกว่าไม่ได้มีเรื่องอะไรพิเศษหรือต้องการอะไร เพียงเห็นว่าผู้เล่ามาคนเดียวจึงได้โอกาสมาสนทนาด้วยเท่านั้น รวมถึงวันดังกล่าวค่อนข้างพิเศษกับดวงวิญญาณตรงที่ทำให้พอสื่อสารกับคนเป็นได้บ้าง ถ้าไม่ใช่กับผู้เล่าหรือคนที่มีสัมผัสพิเศษคล้ายผู้เล่าแล้วก็คงเห็นได้เพียงเงาเลื่อนลางเท่านั้น

(บางสิ่ง...ที่สูญหาย)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับวิญญาณทหารขณะที่เขานั่งพักผ่อนอยู่ในพื้นที่ลานของมหาวิทยาลัย วิญญาณตนนั้นมาเพื่อสนทนากับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเท่านั้นไม่มีเจตนาอื่น จนเป็นโอกาสให้ผู้มีสัมผัสที่หกได้ไต่ถามเรื่องที่ค้างคาใจกับวิญญาณทหารตนนั้น

แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณจึงเป็นแบบเรื่องที่ไม่ได้เน้นความน่าหวาดกลัวของวิญญาณ เนื่องจากการปรากฏตัวอย่างเป็นมิตรและไม่ได้มาในรูปแบบลักษณะที่น่าหวาดผวา อีกทั้งผู้ที่ได้พบกับวิญญาณคือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งผู้อ่านต่างรู้ว่าสามารถรับมือกับวิญญาณได้ การได้พบกับวิญญาณในแบบเรื่องนี้จึงเป็นการพบเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนเท่านั้น ทำให้นักอ่านได้รู้แง่มุมที่ถูกเล่าผ่านตัวละครที่เป็นวิญญาณ อีกทั้งยังส่งต่อแนวคิดที่ว่าวิญญาณทหารในบริเวณมหาวิทยาลัยนั้นไม่ได้มีเจตนาร้าย ที่ยังตกค้างกันอยู่บนภพภูมินี้ก็เป็นเพราะบาปที่เข่นฆ่าศัตรูและห่วงสุดท้ายที่มีต่อแผ่นดินและเป็นการชี้ให้เห็นคุณงามความดีของทหารกล้าในอดีตซึ่งเคยได้สละชีพเพื่อปกป้องแผ่นดินไว้

#### 4.7 แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ

แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษที่ได้พบกับวิญญาณซึ่งเดือดร้อนในลักษณะต่าง ๆ โดยอาจเป็นตัวละครวิญญาณที่เข้ามาขอความช่วยเหลือ หรือเป็นตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งได้รับรู้ความเดือดร้อนของวิญญาณเอง แล้วตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงได้ช่วยเหลือวิญญาณเหล่านั้นไว้ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษพบวิญญาณ
- ได้รู้ว่าวิญญาณกำลังเดือดร้อน
- ตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษช่วยเหลือวิญญาณ

เรื่องเล่าสยองขวัญในแบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณมักมีตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเป็นตัวละครหลักซึ่งเนื่องจากเป็นตัวละครที่มีความสามารถสื่อสารกับวิญญาณ ดังนั้นจึงสามารถช่วยเหลือวิญญาณที่เดือดร้อนได้ หรือในบางเรื่องเล่าตัวละครผู้มีสัมผัสยังได้พบตัวละครอื่น ๆ ที่มีปัญหาอันเนื่องมาจากวิญญาณทว่าวิญญาณเหล่านั้นเองก็กำลังเดือดร้อนเช่นเดียวกัน ในที่นี้จะยกตัวอย่างเรื่องเล่าสยอง

ขวัญในกรณีแรกของแบบเรื่องประเภทนี้ คือตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเป็นตัวละครหลักดังตัวอย่างจากเรื่อง *เรื่องเล่า...จากต่างโลก* ดังนี้

กลุ่มของผู้เล่าได้ช่วยถอนวิชาที่สะกดวิญญาณไร้ศีรษะในเขตมหาวิทยาลัย ต่อมาคืนนั้นผู้เล่าก็ได้ฝันแล้วได้รับรู้เรื่องราวของชายคนนั้นว่าเขาเคยเป็นหัวหน้าหมู่บ้านเล็ก ๆ เป็นทัพหน้าในช่วงสงคราม คืนหนึ่งเขาและลูกน้องจำนวนหนึ่งได้เป็นเหยื่อล่อทัพพม่าที่เข้ามาโจมตีเพื่อให้ทัพใหญ่หนีไปตั้งหลักได้ ส่วนกลุ่มของตัวเขาถูกสังหารลงตรงนั้น แต่ก็ทำให้ทัพหลวงไปตั้งหลักได้อย่างปลอดภัย ทางกลุ่มของผู้เล่าจึงได้ตกลงกันว่า จะตั้งศาลให้กับวิญญาณตนนั้น พิธีผ่านไปได้อย่างราบรื่น ผู้เล่าเห็นวิญญาณของชายคนดังกล่าวที่หน้าศาลซึ่งเพิ่งถูกตั้งใหม่พร้อมกับคำขอบคุณที่ว่าเขาจะอยู่ตรงนั้นเพื่อเป็นกำลังให้กับองค์เหนือหัว

(เรื่องเล่า...จากต่างโลก)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้พบกับวิญญาณไร้ศีรษะบริเวณต้นโพธิ์ในมหาวิทยาลัยที่เขาศึกษาอยู่ ต่อมาเขาได้รู้ว่าวิญญาณตนนั้นเป็นวิญญาณของทหารที่ได้สละชีวิตเพื่อให้ทัพหลวงรอดปลอดภัยจากการโจมตี แต่เมื่อมีผู้พบเห็นการปรากฏตัวของวิญญาณก็ได้ให้ผู้มีวิชาสะกดดวงวิญญาณตนนั้นไว้ กลุ่มของตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกจึงช่วยกันถอนสะกดและตั้งศาลให้กับวิญญาณทหาร

แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณจึงเป็นอีกแบบเรื่องที่ไม่ได้เน้นเพียงความสยองขวัญจากการพบเจอวิญญาณเท่านั้น เมื่อไม่ได้มีเพียงคนเป็นในเรื่องเล่าสยองขวัญเท่านั้นที่ได้รับความเดือดร้อนจากวิญญาณ วิญญาณเองก็มีสิ่งที่ต้องการให้คนเป็นช่วยเหลือในการทำสิ่งที่วิญญาณซึ่งไม่มีกายหยาบไม่สามารถทำได้ด้วยตนเองเช่นกัน โดยมีหลายครั้งที่ความเดือดร้อนเหล่านั้นมาจากฝีมือของคนเป็น สร้างข้อแตกต่างให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญปกติที่วิญญาณมักเป็นสิ่งชั่วร้าย นำหวาดกลัว ด้วยการสร้างมุมมองใหม่ให้กับผู้อ่านว่าตัวละครวิญญาณเหล่านั้นเองก็เคยเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตมาก่อน เมื่อเสียชีวิตไปแล้วหากยังติดอยู่บนภพภูมิของคนเป็นก็ย่อมประสบเรื่องเดือดร้อน หรือได้รับความทุกข์ที่ไม่ต่างจากคนทั่วไป โดยไม่ได้ปฏิเสธแง่มุมที่ว่ายังสร้างความหวาดกลัวให้ผู้พบเห็นไปพร้อมกันอย่างเลี่ยงไม่ได้

#### 4.8 แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ

แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ประสบความเดือดร้อนจากวิญญาณหรือปรากฏการณ์จากวิญญาณ จนต้องได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษ หรือตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์เพื่อให้เรื่องราวนี้ผ่านพ้นไป แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครคนเป็นได้รับความเดือดร้อนจากวิญญาณ
- ตัวละครพยายามหาทางออก
- ตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษช่วยรับมือให้สถานการณ์คลี่คลาย

แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณมีรายละเอียดการประสบประสบการณ์ทางวิญญาณในแต่ละเรื่องเล่าแตกต่างกันไป อย่างเช่น การถูกตามรังควาญ การสร้างความเดือดร้อนให้เพื่อขอส่วนบุญหรือเพื่อทำร้าย การทำสัญญากับวิญญาณ รวมถึงมีวิธีการแก้ไขสถานการณ์หลากหลายวิธีการให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ อย่างเช่น การใช้วิธีการทางศาสนา การสะกดวิญญาณ การทำลายสื่อของวิญญาณ เป็นต้น โดยเรื่องเล่าในแบบเรื่องนี้มีจุดร่วมคือการรับมือกับวิญญาณเพื่อหาทางออกให้กับความผิดปกติที่เกิดขึ้น ดังปรากฏในตัวอย่างเรื่อง *เจอบ้าง...อะไรบ้าง* ดังนี้

ผู้เล่าซึ่งพบเจอเหตุการณ์ผิดปกติจากวิญญาณได้ปรึกษาพระท่านว่าจะหาทางออกจากเรื่องนี้อย่างไร หลังจากเล่าเรื่องทุกอย่างเรียบร้อยแล้วพระท่านก็ได้ให้ผู้เล่าไปซื้อของตามรายการที่กำหนด นำกลับมาที่วัดแล้วถวายท่าน โดยที่ท่านรับถวายแล้วสวดอุทิศให้วิญญาณสัมภเวสีต่างๆ พร้อมทั้งให้ผู้เล่ากรวดน้ำแล้วนำไปกรวดที่ดินข้างล่าง โดยที่มิที่ท่านเดินลงมาด้วย ระหว่างนั้นท่านได้กล่าวว่าบ่อยครั้งที่สัมภเวสีที่ต้องทนทุกข์ในภพนี้ได้พบผู้ที่พอจะสื่อสารกับเขาได้จึงพยายามขอส่วนบุญ ขอความช่วยเหลือ แต่เพราะสัมภเวสีไม่สามารถพูดคุยได้โดยตรงจึงต้องใช้วิธีการต่าง ๆ ให้คนเป็นรู้สึกตัว ซึ่งเมื่อรวบรวมเข้ากับการที่สัมภเวสีมีสภาพน่ากลัวเพราะบุญน้อย คนส่วนใหญ่จึงมักคิดว่าพวกเขาทำร้าย ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วพวกเขาต่างเป็นวิญญาณที่นางสงสาร ผู้เล่าฟังแล้วรับคำว่าจะไม่โกรธเธอแล้วกรวดน้ำลงดิน วิญญาณของเธอจึงปรากฏตัวให้เห็นเพื่อขอบคุณผู้เล่าแล้วจากไป

(เจอบ้าง...อะไรบ้าง)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครผู้มีสัมผัสที่พบกับวิญญาณหญิงสาวผู้เป็นสัมภเวสีพยายามขอส่วนบุญแต่ไม่สามารถสื่อสารกับผู้สัมผัสที่หกดได้ จึงใช้วิธีการสร้างความเดือดร้อนให้กับเขา เป็นเหตุให้ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกดต้องรับมือด้วยวิธีการทางศาสนาคือการทำบุญและกรวดน้ำให้กับวิญญาณดวงนั้นจนเธอได้บุญแล้วถึงหายวับไป

แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณจึงเป็นแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญเกี่ยวกับผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนจากวิญญาณและพยายามหาทางออกด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครสามารถกลับมาใช้ชีวิตอย่างปกติได้อีกครั้ง เป็นการสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้อ่านว่าตัวละครในเรื่องเล่าจะสามารถรับมือกับวิญญาณจากแต่ละเรื่องได้อย่างไร โดยวิธีการที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญนั้นมีทั้งวิธีการทางพระพุทธศาสนาและวิธีการตามความเชื่อดั้งเดิมของไทย แสดงให้เห็นถึงความเชื่ออันผสมผสานร่วมกันในสังคมอย่างที่มีความเชื่อดั้งเดิมยังอยู่ในความเชื่อของชาวไทยแม้ในปัจจุบัน รวมทั้งพระพุทธศาสนาก็ยังเป็นที่พึ่งของชาวไทยซึ่งส่วนใหญ่เป็นชาวพุทธเมื่อเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

#### 4.9 แบบเรื่องแก้คุณไสย

แบบเรื่องแก้คุณไสยเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ถูกคุณไสย เป็นผลให้ตัวละครนั้นหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครดังกล่าวต้องขอความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมพันธพิเศษหรือตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์เพื่อแก้คุณไสยให้กับตัวละครที่ถูกคุณไสยในเรื่องรำนั้นๆ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครถูกคุณไสย
- ตัวละครหรือตัวละครที่เกี่ยวข้องพยายามหาทางออก
- ตัวละครผู้มีสัมพันธพิเศษหรือตัวละครผู้ใช้ไสยศาสตร์ช่วยแก้คุณไสย

แบบเรื่องแก้คุณไสยเป็นอีกแบบเรื่องที่มีรายละเอียดเหตุการณ์และสาเหตุการถูกคุณไสยแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็นคุณไสยเพื่อทำร้ายหรือคุณไสยเพื่อทำเสน่ห์ ส่งผลให้เกิดความพยายามในการแก้คุณไสยที่ต่างกันไปด้วย อันมีตั้งแต่วิธีการทางศาสนาไปจนถึงวิธีการตามความเชื่อดั้งเดิม ดังตัวอย่างจากเรื่อง *อีกเรื่องเล่า...จากลูกพระนเรศ (เขียนใหม่)* ดังนี้

ร่างทรงตรวจดวงชะตาให้พีวาทซึ่งเป็นผู้ถูกคุณไสยแล้วทำน้ามนต์ให้พีวาทดื่ม หลังจากดื่มไปแล้วร่างของพีวาทก็เอนไปมาเล็กน้อยเหมือนทรงตัวไม่อยู่ แต่พอปู่ก็ใช้มือประคองให้นั่งตัวตรงอยู่อย่างนั้น พอปู่จับข้อมือข้างหนึ่งของพีวาทขึ้นมาแล้วใช้ด้ายสายสิญจน์ผูกไว้อย่างแน่นหนาพร้อมว่าคาถาต่าง ๆ เป่าลงบนข้อมือนั้น จากนั้นใช้มีดที่อยู่ใกล้ ๆ ตัดสายสิญจน์ออกในทันที ก่อนด้ายที่ถูกตัดนั้นถูกนำมาเผาไฟด้วยเทียน น้ามนต์ที่ยังเหลืออยู่ สิ้นสุดพิธีการทั้งหมดพีวาทก็ได้แต่นั่งฟังผนังบ้านอย่างหมดแรง

(อีกเรื่องเล่า...จากลูกพระนเรศ (เขียนใหม่))

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวละครพีวาทถูกคุณไสยที่ภรรยาของพ่อตั้งใจทำใส่แม่ของพีวาท แต่ทำไม่สำเร็จเป้าหมายจึงกลายเป็นพีวาทแทน กลุ่มของพ่อพีวาทรวมถึงตัวละครผู้มีสัมพันธที่ทักจึงพาพีวาทเดินทางไปยังบ้านของพีวาทเพื่อหาทางแก้ไข เมื่อแม่ของพีวาทเข้าใจสถานการณ์แล้วถึงนำทุกคนไปพบกับคนทรงเพื่อให้ช่วยแก้คุณไสยให้พีวาทจนสำเร็จดังที่ปรากฏในตัวอย่าง

แบบเรื่องแก้คุณไสยจึงมีจุดสนใจหลักอยู่ที่การหาวิธีแก้คุณไสยให้กับตัวละครที่ถูกคุณไสย โดยการฝ่าฟันอุปสรรคระหว่างทางซึ่งมักเป็นฝีมือของวิญญูณหรือไสยศาสตร์ที่ตั้งใจขัดขวางไม่ให้แก้คุณไสยได้สำเร็จ ในหลาย ๆ เรื่องนั้นอุปสรรคดังกล่าวมักมีเจตนาเพื่อสร้างอันตรายให้กับกลุ่มตัวละครภายในเรื่อง ความตื่นเต้นและน่าสนใจของเรื่องเล่าในแบบเรื่องนี้จึงมาจากการเอาตัวรอดจากอุปสรรคและดำเนินการแก้คุณไสยจนประสบผลสำเร็จ นอกจากนั้นแล้วแบบเรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นความเชื่อของคนไทยคล้ายคลึงกับในแบบเรื่องรับมือกับวิญญูณ คือคนในสังคมไทยยังพึ่งพาความเชื่อแบบเก่า ความเชื่อทางศาสนาพุทธ และยังมี การปรากฏความเชื่อของศาสนาอื่นเมื่อมีเหตุเดือดร้อนจากไสยศาสตร์อันเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ

#### 4.10 แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์

แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์เป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้ที่เข้าไปข้องเกี่ยวกับไสยศาสตร์แขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะด้วยการศึกษาโดยตรง หรือเพียงจ้างวานผู้ใช้ไสยศาสตร์ แล้วได้รับความเดือดร้อนจนต้องหาทางออกจนได้ตัวละครผู้มีสัมผัสมิพิเศษช่วยเหลือ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครเคยข้องเกี่ยวกับไสยศาสตร์
- ตัวละครได้รับความเดือดร้อนจากไสยศาสตร์ดังกล่าว
- ตัวละครผู้มีสัมผัสมิพิเศษช่วยแก้ไข

แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์มีรายละเอียดตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ สาเหตุ และวิธีการที่เกี่ยวข้องแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง ตัวอย่างเช่นผู้ใช้ไสยศาสตร์ ผู้ที่ศึกษาไสยศาสตร์ โดยตรงแล้ววางมือไป ผู้ที่เล่าเรียนวิชามาบ้าง ผู้ที่ใช้เงินจ้างวานให้ผู้ใช้ไสยศาสตร์ทำคุณไสยใส่ เป้าหมาย เป็นต้น โดยมีจุดร่วมตรงกันคือตัวละครเหล่านั้นล้วนได้รับความเดือดร้อนจากไสยศาสตร์ โดยที่ตนไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยตนเอง ดังตัวอย่างจากเรื่อง *ประสบการณ์ 'คนทำของ'* ดังนี้

พี่ปลาถูกวิญญาณแฝงร่างหลังจากเธอเคยเป็นผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ในการทำเสน่ห์ใส่คนรักของตน ผู้เล่าจึงพยายามเจรจาและต่อรองกับวิญญาณหญิงสาวในตัวของเธอพี่ปลาให้เธอผ่อนผันลงเสียหน่อย จนได้รู้ว่าเธอคือวิญญาณหญิงสาวซึ่งถูกหมอผีที่ถูกหมอผีเลี้ยงไว้ใช้งาน เมื่อหมอผีสักน้ำมันพรายของเธอไว้ที่พี่ปลาเธอจึงถูกผูกติดกับพี่ปลาอย่างช่วยไม่ได้ ผู้เล่าจึงต้องช่วยถอนวิชาให้กับพี่ปลาเพื่อปลดปล่อยวิญญาณหญิงสาวออกมา แต่พี่ปลาก็ยังต้องทำบุญชดใช้ให้กับเธอคนนั้นเพราะได้สร้างบาปต่อกันไปแล้ว

(ประสบการณ์ 'คนทำของ')

จากตัวอย่างข้างต้น พี่ปลาเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับคุณไสยทำเสน่ห์เนื่องจากต้องการให้คนรักของตนไม่ห่างหายไป หลังจากนั้นคนรักของเธอก็มีอาการไม่เป็นตัวของตัวเองจนถูกทักว่าถูกคุณไสย เขาจึงแก้คุณไสยและเลิกรักกับเธอไป ทว่าพี่ปลายังมีอาการถูกแฝงร่างอันเป็นผลจากสิ่งที่คุณไสยรับมาเป็นที่มาให้ต้องขอความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสมิที่หกด้วยการถอนวิชาในตัวอย่าง

แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์จึงเป็นแบบเรื่องที่ชี้ให้เห็นความน่าหวาดกลัวของการเข้าไปข้องเกี่ยวกับคุณไสยมนต์ดำแม้จะไม่ได้เป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์โดยตรงก็ตาม อีกทั้งยังเป็นการสร้างกรรมไม่เพียงกับเป้าหมายของคุณไสยเท่านั้น ยังสร้างกรรมต่อวิญญาณที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์เหล่านั้นด้วย ดังจะเห็นได้จากเรื่องเล่าหลายเรื่องในแบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์นี้ที่แม้ตัวละครผู้มีสัมผัสมิที่หกจะช่วยแก้ไขเหตุการณ์อันเกิดจากไสยศาสตร์ได้ ตัวละครผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ก็ยังคงสร้างบุญกุศลเพื่อชดใช้ต่อกรรมที่ตนได้สร้าง หรือเพื่อผ่อนหนักเป็นเบากันไป นับเป็นการส่งต่อแนวคิดเรื่องความน่ากลัวของไสยศาสตร์ให้กับผู้อ่าน

#### 4.11 แบบเรื่องรับชั้น

แบบเรื่องรับชั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ถูกหลอกให้รับชั้นผีโดยการอ้างว่าเป็นชั้นเทพหรือชั้นรักษาซึ่งเป็นสิ่งที่ดี จนทำให้เกิดเรื่องผิดปกตึขึ้น เมื่อตัวละครไม่สามารถรับมือได้อีกต่อไปจึงขอความช่วยเหลือจากตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครได้รับชั้น
- ตัวละครได้รู้ว่าชั้นที่ตนนับถือเป็นชั้นผี
- ตัวละครผู้มีสัมผัสพิเศษช่วยแก้ไข

แบบเรื่องรับชั้นปรากฏเรื่องเล่าในแบบเรื่องนี้ทั้งหมดสองลักษณะ คือในเรื่อง *ทรงเจ้าเข้าผี* ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ถูกหลอกให้รับชั้นผีโดยอ้างว่าเป็นชั้นครุ เพื่อให้เธอสามารถดูดวงได้อย่างแม่นยำ ทว่าก็ถูกวิญญาณตนนั้นแฝงร่างในเวลาต่อมา และเรื่อง *สะเดาะเคราะห์...ต่อชะตา* ที่ตัวละครในเรื่องถูกทายทักว่าดวงตกจนอาจถึงขั้นเสียชีวิต เพื่อป้องกันเรื่องนั้นหมอดูจึงให้เธอรับชั้นรักษาซึ่งแท้จริงแล้วเป็นชั้นผีจนดึงดูดสิ่งไม่ดีเข้ามาและทำให้เธอย่ำแย่ลง ทั้งสองเรื่องมีจุดร่วมอยู่ที่การถูกหลอกให้รับชั้น ดังปรากฏตัวอย่างในเรื่อง *สะเดาะเคราะห์...ต่อชะตา* ดังนี้

พืมดซึ่งถูกหมอดูทายทักว่าเธอชะตาขาดฝันเห็นชายในชุดโจงกระเบนสีแดงจมาเอาตัวเธอไป วันต่อมาเธอจึงไปหาหมอดูอีกครั้งและถูกหมอดูบอกให้รับชั้นซึ่งมีค่าครุราคาแพง พืมดจึงรับชั้นนั้นมาก่อนจะพบว่าตนเองถูกหลอก ทว่าในวันเดียวกันนั้นพืมดก็ได้รับงานใหม่ซึ่งเป็นงานที่ดีมาก พืมดจึงเชื่อว่าชั้นนั้นทำให้ชีวิตเธอดีขึ้น แต่ในขณะเดียวกันพืมดก็เริ่มมองเห็นวิญญาณ เกิดเหตุการณ์แปลก ๆ ภายในบ้าน และเธอเริ่มอยากกินลาบเลือด

(สะเดาะเคราะห์...ต่อชะตา)

จากตัวอย่างข้างต้น พืมดประสบอุบัติเหตุเข้าโรงพยาบาลและได้ถูกวิญญาณหลอกหลอนที่นั่น เมื่อพืมดนำไปปรึกษาแม่ แม่ของพืมดก็ได้พาเธอไปหาหมอดูผู้ได้ทายทักว่าเธอต้องต่อชะตา และได้ให้เธอรับชั้น หลังจากนั้นจึงเกิดเรื่องแปลกประหลาดขึ้นกับพืมด เนื่องจากชั้นนั้นเป็นชั้นผีสิ่งไม่ดีทั้งหลายจึงถูกดึงดูดเข้ามาด้วย

แบบเรื่องรับชั้นจึงเป็นแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญที่เล่าถึงตัวละครผู้รับชั้นจากผู้มีวิชาอาคมต่าง ๆ โดยเชื่อว่าชั้นนั้นเป็นสิ่งที่ดี จะช่วยให้ชีวิตเป็นไปในทางที่ดีขึ้น ทว่าแท้จริงแล้วชั้นดังกล่าวกลับเป็นชั้นที่มีวิญญาณสิงสู่ และวิญญาณเหล่านั้นจะรุกรานชีวิตของผู้รับชั้นในเวลาต่อมา เป็นการส่งต่อแนวคิดเกี่ยวกับชั้นและการรับชั้นซึ่งยังหลงเหลือในสังคมไทย รวมถึงเป็นการเตือนให้ผู้อ่านได้หยุดคิดก่อนที่จะรับชั้นอันเป็นสิ่งที่ตนไม่รู้จักร์ เนื่องจากชั้นที่ถูกเสนอให้อาจไม่ใช่ชั้นสิ่งศักดิ์สิทธิ์เสมอไป หากพลาดพลั้งไปอาจนำมาซึ่งผลลัพธ์ย่ำแย่เช่นเดียวกับตัวละครในเรื่องเล่าสยองขวัญได้

#### 4.12 แบบเรื่องผู้มีสัมพัทธ์ที่หก

แบบเรื่องผู้มีสัมพัทธ์ที่หกเป็นแบบเรื่องเกี่ยวกับตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หกซึ่งได้รับผลเสียจากสัมพัทธ์ที่หกเมื่อตอนยังไม่สามารถควบคุมสิ่งที่ตนมีได้อย่างเต็มที่ โดยผลเสียดังกล่าวนั้นมักเป็นประสบการณ์เกี่ยวกับวิญญาณ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หก
- ตัวละครได้รับผลเสียจากสัมพัทธ์ที่หก
- ตัวละครได้รับการช่วยเหลือ

แบบเรื่องผู้มีสัมพัทธ์ที่หกมีรายละเอียดตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หกแตกต่างกันไปตามเรื่องเล่าในแบบเรื่องนี้ ทั้งตัวละครผู้เล่า และตัวละครที่ผู้เล่าได้พบ โดยมีจุดร่วมคือการทำสัมพัทธ์พิเศษและไม่สามารถควบคุมได้ ทำให้อาจได้พบเห็น ถูกหลอกหลอน และถูกแผ่รังจากวิญญาณได้ ดังปรากฏตัวอย่างในเรื่อง *ของเด็กเล่น...* ดังนี้

ในบ้านของน้องพีมีเหตุการณ์ผิดปกติเนื่องจากวิญญาณ ผู้เล่าจึงขออนุญาตเครื่องรางที่คุ้มครองบ้านอยู่ให้วิญญาณสามารถแสดงตนเพื่อสื่อสารให้รู้ว่าควรรหาทางออกอย่างไร แต่เมื่อทำอย่างนั้นแล้วน้องพีซึ่งเป็นตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หกกลับได้รับผลกระทบจากการที่วิญญาณเหล่านั้นพยายามเข้ามาสื่อสาร พวกเขาไม่ได้มีเจตนาทำร้าย แต่วิญญาณเหล่านั้นกำลังพยายามร้องขอความช่วยเหลือจากการส่งผ่านความทรงจำผ่านร่างน้องพี จนความเจ็บปวดเป็นอย่างเดียวที่น้องพีสามารถรับรู้ได้

(ของเด็กเล่น...)

จากตัวอย่างข้างต้น น้องพีเป็นตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หกซึ่งเคยมีประสบการณ์พบเห็นวิญญาณทั้งที่โรงเรียนที่บ้านของตน และยังเคยกินเครื่องเช่นจากศาลตามคำทำนายของเพื่อน เมื่อผู้เล่ารู้เรื่องนี้จึงบอกกับผู้ปกครองของน้องพีให้รู้เพื่อหาวิธีแก้ร่วมกัน เมื่อพยายามหาทางสื่อสารกับวิญญาณภายในบ้านก็ทำให้เกิดเหตุการณ์ดังตัวอย่างที่น้องพีถูกวิญญาณเหล่านั้นพยายามแผ่รังพร้อมทำให้น้องพีเจ็บปวดทรมาน

แบบเรื่องผู้มีสัมพัทธ์ที่หกจึงเป็นแบบเรื่องว่าด้วยความทุกข์อันเนื่องมาจากฝีมือของสิ่งเหนือธรรมชาติสำหรับตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หกซึ่งยังไม่สามารถรับมือหรือป้องกันตนเองได้ ตัวละครผู้มีสัมพัทธ์ที่หกในเรื่องเล่าของขวัญในแบบเรื่องประเภทนี้มักถูกวิญญาณต่าง ๆ ครอบงำความเป็นปกติ ไม่ว่าจะเป็นการปรากฏตัวให้เห็น การหลอกหลอน การรบกวนต่างๆ ที่นอกจากจะทำให้เกิดความกลัวแล้วยังอาจทำให้เจ็บปวดด้วย แบบเรื่องผู้มีสัมพัทธ์ที่หกแสดงให้เห็นอีกแง่มุมของการมีความสามารถเหนือธรรมชาติให้กับผู้อ่านได้เห็นว่าไม่ได้มีแต่เพียงด้านที่พิเศษอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังมีที่น่ากลัวและอันตรายอยู่ด้วยเช่นกัน เป็นการสร้างมิติให้กับตัวละครและสร้างความน่าสนใจให้กับผู้อ่านที่ได้อีกด้านของตัวละครเหล่านี้

#### 4.13 แบบเรื่องเบ็ดเตล็ด

แบบเรื่องเบ็ดเตล็ดเป็นแบบเรื่องที่ไม่สามารถจัดประเภทเข้ากับแบบเรื่องอื่น ๆ ได้เนื่องจากมีเหตุการณ์บางส่วนในเรื่องเล่าแตกต่างจากโครงเรื่องหลักของแบบเรื่องที่ใกล้เคียง เรื่องเล่าของขวัญในแบบเรื่องเบ็ดเตล็ดนี้มักเป็นเรื่องที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้เข้าไปพบเจอแต่ไม่ได้มีส่วนร่วม ไม่ได้ช่วยแก้ไข หรือไม่สามารถทำให้เรื่องราวดำเนินไปในทางที่ดีได้ แบบเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักดังนี้

- ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกพบปรากฏการณ์อันเกี่ยวเนื่องกับวิญญาณ
- ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกไม่มีส่วนร่วมกับเรื่อง หรือไม่สามารถทำให้เรื่องคลี่คลายได้

เรื่องเล่าของขวัญในแบบเรื่องเบ็ดเตล็ดมีด้วยกันหลายลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเพียงผ่านไปพบเห็น เรื่องที่เลือกจะไม่ช่วยเหลือ เรื่องที่ตัวละครในเรื่องปฏิเสธความช่วยเหลือ แต่มีจุดตรงตรงกันคือเรื่องราวไม่สามารถคลี่คลายไปในทางที่ดีได้ ดังปรากฏตัวอย่างจากเรื่อง แม่ความตาย...จะไม่แยกเรา (เรื่องผี 20+) ดังนี้

ผู้เล่าและพีกิตเดินทางไปที่บ้านเกิดของฟ้าผู้เป็นอดีตคนรักของพีกิต เนื่องจากในตอนนั้นวิญญาณของฟ้ากำลังตามติดพีกิตอยู่ เมื่อไปถึงที่บ้านของฟ้าจึงได้รู้เรื่องจากครอบครัวของฟ้าว่าฟ้าเสียใจที่ถูกคลุมถุงชนกับชายที่ไม่ได้รัก อีกทั้งเขาคอนั้นยังทำร้ายฟ้า จนฟ้าเลือกจะใช้ชีวิตของตนเพื่อทำพิธีกรรมสาปด้วยชีวิตเป็นการสาปแข่งให้ตัวฟ้าเองผูกติดกับพีกิต เมื่อรู้แล้วผู้เล่าทำได้เพียงถอนวิชาจากวัดอุทธาธรพินในท้องของฟ้าเท่านั้น เพราะพีกิตบอกผู้เล่าเอาไว้ว่าให้ปล่อยเขาและวิญญาณของฟ้าไว้อย่างนั้น อย่าแยกทั้งคู่จากกันอีกเลย

(แม่ความตาย...จะไม่แยกเรา (เรื่องผี 20+))

จากตัวอย่างข้างต้น พีกิตปรึกษากับตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเรื่องที่เขาถูกคุณไสย แต่เมื่อเรื่องคุณไสยคลี่คลายแล้วยังพบว่ามีวิญญาณหญิงสาวตามติดเขาอยู่อีกคนหนึ่ง เธอคือฟ้า คนรักเก่าของพีกิตที่จำเป็นต้องเลิกหากันเนื่องจากครอบครัวของฟ้าต้องการให้เธอแต่งงานกับคนในชุมชน ด้วยความเสียใจนั้นฟ้าจึงทำคุณไสยโดยใช้ชีวิตของตนเพื่อให้วิญญาณของเธอได้ไปหาพีกิต เมื่อได้รู้แบบนี้พีกิตจึงขอให้ปล่อยเขาและเธอไว้อย่างนี้ในตอนจบเรื่อง

แบบเรื่องเบ็ดเตล็ดจึงเป็นแบบเรื่องที่มีเหตุการณ์บางส่วนไม่ตรงกับโครงเรื่องหลักของแบบเรื่องใกล้เคียงจนไม่สามารถจัดประเภทเข้ากับแบบเรื่องอื่นได้แม้จะเล่าถึงวิญญาณและคุณไสยมนต์ดำต่าง ๆ ด้วยก็ตาม เรื่องเล่าในแบบเรื่องเบ็ดเตล็ดมีทั้งเรื่องที่เล่าเกี่ยวกับคนทรงซึ่งครั้งหนึ่งเคยถูกผู้คนกราบไหว้ แต่เมื่อไม่ใช่ในเวลาออกไปเลขรางวัลก็ถูกผู้คนกลุ่มเดิมด้อยค่า เรื่องของหญิงสาวผู้พึ่งพาไสยศาสตร์โดยไม่นึกเสียใจหรือสำนึกผิดต่อผู้ที่ตนได้ทำร้ายไปจนตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกปฏิเสธการช่วยเหลือ และเรื่องของคุณรักที่จบลงอย่างไม่สุขสม เป็นการแสดงแง่คิดในผู้อ่านได้ติดตาม ได้รู้สึกไม่เห็นด้วยกับพฤติกรรมหรือทางเลือกของตัวละครภายในเลือก แตกต่างไปจากเรื่องเล่าของขวัญส่วน

ใหญ่ที่ผู้สัมผัสที่หกมักจะช่วยแก้ไขให้เรื่องราวเป็นไปได้ สร้างมิติเพิ่มเติมให้กับเรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย.ว่าไม่ใช่ทุกเรื่องราวที่จะสามารถจบลงอย่างมีความสุขได้

แบบเรื่อง	จำนวนที่พบ
แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์	7
แบบเรื่องกฎแห่งกรรม	10
แบบเรื่องหลังความตาย	2
แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูก	10
แบบเรื่องผีในบ้าน	9
แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ	2
แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ	9
แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ	15
แบบเรื่องแก้คุณไสย	10
แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์	8
แบบเรื่องรับขันซ์	3
แบบเรื่องผู้สัมผัสที่หก	5
แบบเรื่องเบ็ดเตล็ด	3

กล่าวโดยสรุป เรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย.สามารถจำแนกแบบเรื่องออกได้เป็น 13 แบบเรื่อง ได้แก่ แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ แบบเรื่องกฎแห่งกรรม แบบเรื่องหลังความตาย แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูก แบบเรื่องผีในบ้าน แบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ แบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ แบบเรื่องแก้คุณไสย แบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์ แบบเรื่องรับขันซ์ แบบเรื่องผู้สัมผัสที่หก และแบบเรื่องสุดท้ายคือแบบเรื่องเบ็ดเตล็ด

สามารถเรียงลำดับความถี่ของแบบเรื่องที่พบได้เป็น แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณพบมากที่สุด พบทั้งหมด 15 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 16.13 รองลงมาคือแบบเรื่องกฎแห่งกรรม แบบเรื่องประสบการณ์ชนหัวลูก และแบบเรื่องแก้คุณไสย พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10.75 ถัดมาคือแบบเรื่องผีในบ้าน และแบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 9.68 และแบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์ พบทั้งหมด 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 8.60 ลำดับต่อไปคือแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ พบทั้งหมด 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 7.53 และแบบเรื่องผู้มี

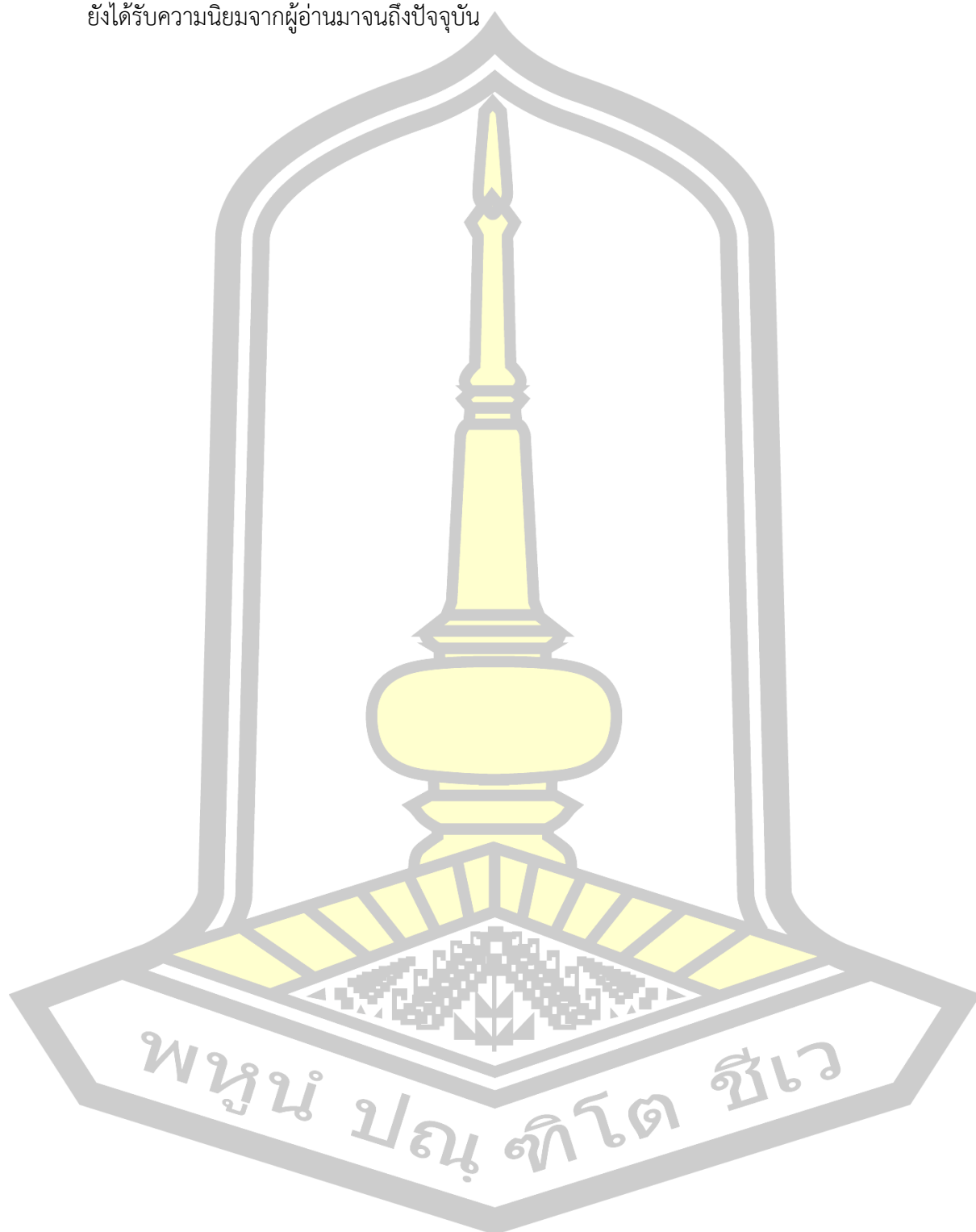
สัมผัสที่หก พบทั้งหมด 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5.38 ต่อไปคือแบบเรื่องรับฉันท์ และแบบเรื่อง เบ็ดเตล็ด พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 3.23 แบบเรื่องที่พบน้อยที่สุดคือแบบเรื่อง หลังความตายและแบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 2.15

แบบเรื่องที่พบบ่อยที่สุดหรือแบบเรื่องรับมือกับวิญญาณนั้น แสดงให้เห็นถึงความพยายาม ต่อกรกับตัวละครวิญญาณซึ่งได้มีบทบาทในการเข้ามาหลอกหลอนและคุกคามตัวละครคนเป็นให้ ได้รับความหวาดกลัว และยังมีส่วนให้ผู้อ่านได้ลุ้นระทึกไปกับกรหาทางออกในเรื่องราวเหล่านั้น ใน ขณะเดียวกัน แบบเรื่องที่พบน้อยที่สุดหรือแบบเรื่องหลังความตายและแบบเรื่องสนทนากับวิญญาณ เป็นแบบเรื่องที่มีลักษณะคือ เป็นเรื่องราวของสิ่งที่ตัวละครวิญญาณได้พบหลังจากเสียชีวิตไปแล้ว และเป็นเรื่องราวที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้มีโอกาสสนทนากับตัวละครวิญญาณโดยไม่ถูกหลอก หลอน จึงเป็นแบบเรื่องในลักษณะที่ไม่ได้มีจุดเน้นที่ความหวาดกลัวของตัวละครวิญญาณอย่างเด่นชัด ซึ่งจะทำให้เห็นถึงความแตกต่างของแบบเรื่องที่พบบ่อยที่สุดและน้อยที่สุดคือการนำตัวละครวิญญาณ มาสร้างความกลัวให้กับเรื่องเล่าของขวัญดังที่ได้กล่าวไป

นอกจากนั้นแล้วสิ่งที่เห็นได้อีกอย่างหนึ่งจากแบบเรื่องทั้งหมดคือความเชื่อที่ถูกใช้เพื่อ ประกอบสร้างเรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย. มีอยู่ด้วยกันสองลักษณะคือความเชื่อดั้งเดิมและความ เชื่อทางพระพุทธศาสนา ตัวอย่างเช่น ความเชื่อดั้งเดิมจากแบบเรื่องรับมือกับวิญญาณ และความเชื่อ ทางพระพุทธศาสนาจากแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ ลอยชาย. มีการใช้ความเชื่อดั้งเดิมในเรื่องราวที่ เกี่ยวข้องกับการพบเจอภูตผีวิญญาณต่าง ๆ ซึ่งนำความหวาดกลัวมาให้กับผู้พบเจอ อีกทั้งลอยชาย. ยัง ได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างไสยศาสตร์กับวิญญาณในเรื่องเล่าของขวัญของเขาไว้ในลักษณะที่ไสย ศาสตร์ส่วนใหญ่ซึ่งปรากฏในเรื่องเล่าเป็นอวิชชาที่ใช้ประโยชน์จากวิญญาณ เรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับ ไสยศาสตร์จึงมีการปรากฏของวิญญาณร่วมด้วย ในขณะที่ความเชื่อทางศาสนาปรากฏในเรื่องราว เกี่ยวกับการพบเจอวิญญาณในลักษณะต่าง ๆ ทว่ามีแก่นเรื่องเกี่ยวข้องกับเวรกรรมซึ่งเป็นคำสอนของ พระพุทธศาสนาพร้อมด้วย ลอยชาย. ได้แสดงให้เห็นผลของการก่อกรรมของตัวละครทั้งในชาติภพ ปัจจุบันและในอดีตชาติที่ได้ส่งผลต่อตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความละอายและเกรงกลัวต่อบาปไป พร้อมความสยองขวัญของเรื่องราวที่มีวิญญาณเข้ามาเกี่ยวข้อง การพบแบบเรื่องความเชื่อทางศาสนา ถัดจากแบบเรื่องความเชื่อดั้งเดิมจึงแสดงให้เห็นการมีบทบาทร่วมของสองความเชื่อจากต่างแหล่งที่มา ซึ่งได้ผสมผสานกันในสังคมไทยอย่างเกือบแนบสนิท

ในภาพรวม เรื่องเล่าของขวัญของลอยชาย. แม้จะมีแบบเรื่องคล้ายคลึงกันจนสามารถนำมา จัดหมวดหมู่ไว้ด้วยกันได้ แต่รายละเอียดซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่องเล่าที่ตัวเองที่ทำให้เรื่องเล่า

สยองขวัญของลอยชาย.ไม่ซ้ำซากจำเจไปกับเรื่องเล่าเรื่องอื่นที่มีโครงเรื่องหลักเช่นเดียวกัน และทำให้ยังได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาจนถึงปัจจุบัน



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรัชญา และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง อนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีขอบเขตของการศึกษาเป็นเรื่องเล่าสยองขวัญและเรื่องสั้นแนวสยองขวัญทั้งหมดของลอยชาย. จากเว็บไซต์พันทิป เว็บไซต์อีบุ๊กดอทคอม หนังสือรวมเรื่องสั้นของลอยชาย. และหนังสือรวมเรื่องสั้นร่วมกับนักเขียนคนอื่น ตั้งแต่ธันวาคม 2557 ซึ่งเป็นเดือนที่เผยแพร่เรื่องเล่าเรื่องแรก ถึง กุมภาพันธ์ 2567 ซึ่งได้มีการเผยแพร่เรื่องเล่าล่าสุด รวมทั้งหมด 93 เรื่อง

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. พบอนุภาคที่ปรากฏทั้งหมด 3 กลุ่มใหญ่ ๆ โดยจัดเรียงตามความถี่ที่พบได้เป็น อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณพบมากที่สุด พบทั้งหมดใน 92 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 39.83 รองลงมาคืออนุภาคเหนือธรรมชาติ พบทั้งหมดใน 87 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 37.66 และพบอนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์น้อยที่สุด พบทั้งหมดใน 52 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 22.51

อนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณเป็นอนุภาคอันเกี่ยวเนื่องกับวิญญาณในด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. สามารถแบ่งได้เป็น 5 อนุภาค ได้แก่ อนุภาควิญญาณ อนุภาคการพบเจอวิญญาณ อนุภาคการถูกหลอกหลอน อนุภาคการถูกแผ่รังสี และอนุภาคการรับมือกับวิญญาณ

อนุภาคเหนือธรรมชาติเป็นอนุภาคซึ่งมีความพิเศษด้านอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิญญาณหรือไสยศาสตร์ซึ่งปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. สามารถแบ่งได้เป็น 7 อนุภาค ได้แก่ อนุภาคผู้มีสัมผัสที่หก อนุภาคนักบวช อนุภาคเทพ อนุภาคสัตว์วิเศษ อนุภาควัตถุมงคล อนุภาคเครื่องรางของขลัง และอนุภาคการติดต่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

อนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์เป็นอนุภาคซึ่งเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ในด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. สามารถแบ่งได้เป็น 6 อนุภาค ได้แก่ อนุภาคผู้ใช้ไสยศาสตร์ อนุภาคผู้เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ อนุภาควัตถุอาถรรพ์ อนุภาคการถูกคุณไสย และอนุภาคการแก้คุณไสย

ส่วนแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.พบทั้งหมด 13 แบบเรื่อง โดยจัดเรียงตามความถี่ที่พบได้เป็น แบบเรื่องรับมือกับวิญญาณพบมากที่สุด พบทั้งหมด 15 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 16.13 รองลงมาคือแบบเรื่องกฎแห่งกรรม แบบเรื่องประสบการณ์ขนหัวลุก และแบบเรื่องแก้คุณไสย พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10.75 ถัดมาคือแบบเรื่องผีในบ้าน และแบบเรื่อง

ช่วยเหลือวิญญาน พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 9.68 และแบบเรื่องผลร้ายจากไสยศาสตร์ พบทั้งหมด 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 8.60 ลำดับต่อไปคือแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ พบทั้งหมด 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 7.53 และแบบเรื่องผู้มีสัมผัสที่หก พบทั้งหมด 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5.38 ต่อไปคือแบบเรื่องรับขันธุ์ และแบบเรื่องเบ็ดเตล็ด พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 3.23 แบบเรื่องที่พบน้อยที่สุดคือแบบเรื่องหลังความตายและแบบเรื่องสนทนากับวิญญาน พบทั้งหมดแบบเรื่องละ 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 2.15

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ปรากฏอนุภาคทั้งหมด 3 กลุ่ม อนุภาคกลุ่มที่มากที่สุดคืออนุภาคเกี่ยวกับวิญญาน แสดงให้เห็นถึงความเป็นเรื่องสยองขวัญซึ่งความน่าหวาดกลัวส่วนใหญ่มาจากเหตุการณ์อันเกี่ยวเนื่องกับวิญญาน ต่อมาคืออนุภาคเหนือธรรมชาติซึ่งมักเป็นอนุภาคตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกซึ่งเป็นผู้ดำเนินเรื่องเล่าเป็นส่วนใหญ่ ลำดับสุดท้ายคืออนุภาคเกี่ยวกับไสยศาสตร์ แม้จะพบน้อยที่สุดแต่อนุภาคในหมวดหมู่นี้มักปรากฏอนุภาคเกี่ยวกับวิญญานด้วยเช่นกัน เมื่อลอยชาย.สร้างภาพของไสยศาสตร์ให้เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและใช้งานวิญญาน ไม่ว่าจะด้วยความพอใจของวิญญานหรือไม่ก็ตาม อนุภาคทั้ง 3 กลุ่มนั้นต่างสร้างความ น่าสนใจให้กับเรื่องราวเคียงคู่ไปกับความน่าหวาดกลัวซึ่งเป็นความรู้สึกที่ขาดไปไม่ได้สำหรับเรื่องราวสยองขวัญ สอดคล้องกับ ชลธิชา หอมทุ่ง (2563) ที่ได้กล่าวไว้ว่าอนุภาคมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสนุกสนานให้แก่กลุ่มชน และเป็นสะพานส่งผ่านวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ดังจะเห็นได้จากการที่อนุภาคมีส่วนสร้างความน่าสนใจให้กับเรื่องราวไปพร้อมกับที่ส่งต่อความเชื่ออันอยู่ในสังคมไทยแต่เดิมให้กับผู้อ่านซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ เป็นการส่งผ่านวัฒนธรรมความเชื่อเหล่านั้นไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา ดังที่จะได้กล่าวถึงต่อไป

แบบเรื่องทั้งหมดของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.มีด้วยกัน 13 แบบเรื่อง โดยแบบเรื่องที่พบมากที่สุด คือ แบบเรื่องรับมือกับวิญญาน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการปรากฏแบบเรื่องลักษณะนี้มากที่สุด สอดคล้องกับการพบอนุภาคที่เกี่ยวกับวิญญานมากที่สุด กล่าวคือ ลอยชาย.ได้มีการใช้อนุภาควิญญานเป็นหลักเพื่อสร้างความสยองขวัญให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญ และเมื่อรวมเข้ากับการประกอบสร้างโครงเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้น จึงทำให้เกิดเป็นแบบเรื่องการรับมือกับวิญญานซึ่งมีทั้งความน่าหวาดกลัวจากวิญญานและการลุ้นระทึกไปกับการหาทางออกให้กับเรื่องราว และแบบเรื่องที่พบน้อยที่สุด คือ แบบเรื่องหลังความตายและแบบเรื่องสนทนากับวิญญาน โดยที่แบบเรื่องหลังความตายเป็นแบบเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่วิญญานได้พบเจออันจะเป็นการสืบทอดความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย และยังเพิ่มความหลากหลายให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.ด้วยการถ่ายทอดผ่านมุมมองของตัวละครที่เป็นวิญญาน ส่วนแบบเรื่องสนทนากับวิญญานเป็นแบบเรื่องที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกได้ใช้เวลาพูดคุยกับตัวละครวิญญานซึ่งไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหลอกหลอน ดังนั้นจึงเป็นสองแบบ

เรื่องที่ผู้วิจัยเห็นว่าพบน้อยเนื่องจากไม่ได้มีจุดเน้นที่ความน่าหวาดกลัวของวิญญาณเหมือนกับในแบบเรื่องที่พบบ่อย

### อนุภาคและแบบเรื่องต่อการสร้างลักษณะเด่นให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.

จากการศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ผู้วิจัยเห็นถึงลักษณะร่วมอย่างหนึ่งของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. ที่ไม่ได้มีการกำหนดแก่นเรื่องตามแก่นเรื่องหลักของหนังสือไว้ว่ามักเป็นเรื่องของเหล่าผู้ที่ได้พบกับวิญญาณหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับคุณไสยมนต์ดำ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนหรือผู้ที่มีส่วนร่วมในการใช้ไสยศาสตร์ก็ตาม โดยมีตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเป็นผู้เล่าเรื่องหลักจึงทำให้มีการถ่ายทอดมุมมองของวิญญาณในเรื่องเล่าสยองขวัญเหล่านั้นด้วย นอกเหนือไปจากวิญญาณร้ายในบางเรื่องแล้ว ลอยชาย. ยังได้สร้างตัวละครวิญญาณที่มีความน่าสงสาร น่าเวทนา มาทำหน้าที่เป็นดวงวิญญาณที่ยังติดบ่วง ยังต้องชดใช้กรรม ยังถูกรบกวนงำโดยไสยศาสตร์ หรือมีเหตุปัจจัยต่าง ๆ ให้ตกค้างอยู่บนโลกอย่างไม่สมควรจะเป็น ในส่วนนี้เองที่เป็นอนุภาคอันน่าสนใจประการหนึ่ง ตามที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วว่าอนุภาคเกี่ยวกับวิญญาณเป็นอนุภาคหลักที่ลอยชาย. ใช้สร้างความน่าหวาดกลัวให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญ ทว่าในขณะเดียวกันแง่มุมที่ถูกเพิ่มเข้ามานี้ยังสอดคล้องกับ นลิน สิริบุษปะภา (2560) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่าอนุภาคผีแสดงให้เห็นว่ามีจำนวนมากไม่ได้มีเจตนาร้าย แต่เป็นดวงวิญญาณที่ต้องการความช่วยเหลือ เพื่อให้หลุดพ้นจากสถานที่ที่ตนเองสิงสู่หรือยึดติดอยู่ได้

ในส่วนต่อมาคือการที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติทำให้สามารถถ่ายทอดให้ผู้อ่านรู้ได้ว่าข้อมูลเกี่ยวกับคุณไสยมนต์ดำต่าง ๆ อาทิ ชื่อเรียก คุณสมบัติ หรือผลลัพธ์พร้อมกันนั้นในเรื่องเล่าของลอยชาย. ยังเสนอภาพผู้ได้รับความเดือดร้อนจากไสยศาสตร์ที่ตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยตนเองดังที่เคยได้กล่าวไป ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกในฐานะผู้เล่าเองก็มักย้ำเตือนในเรื่องเล่าเสมอว่าไสยศาสตร์มนต์ดำเป็นสิ่งที่ไม่ควรเข้าไปข้องเกี่ยว ในขณะเดียวกันในบางเรื่องเล่ายังมีเหตุการณ์ที่ไสยศาสตร์ถูกใช้เพื่อช่วยเหลือตัวละครที่กำลังเดือดร้อนอยู่ด้วย ลักษณะของอนุภาคที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์นี้จึงสอดคล้องกับ (วนิดา ขำเขียว, 2550) ที่ได้กล่าวว่า ไสยศาสตร์เป็นความเชื่อที่มีทั้งคุณและโทษที่เปรียบเหมือนกับมีด ที่ผู้ใช้จะต้องระมัดระวังในการใช้เพราะถ้าขาดปัญญาและขาดคุณธรรมประจำใจ ก็อาจจะถูกใช้ไปในทางทำลายมากกว่าสร้างสรรค์

และสุดท้าย ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกยังเป็นตัวอย่างอนุภาคในกลุ่มอนุภาคเหนือธรรมชาติที่โดดเด่นขึ้นมาจากการทำงานที่ เป็นผู้เล่าเรื่องสยองขวัญส่วนใหญ่ ความสามารถเหนือธรรมชาติที่ตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกมีนำไปสู่อนุภาคบางส่วนในกลุ่มเดียวกันด้วยเช่นกัน ถึงอย่างนั้นตัวละครผู้มีสัมผัสที่หกเองก็ได้รับผลเสียจากความสามารถของตนหรืออนุภาคอื่นในกลุ่มนี้ ไกลเคียงกับ โยธิน ช่างฉลาด และอุมารินทร์ ตูลารักษ์ (2565) ที่ได้ศึกษาเรื่อง อนุภาคเหนือธรรมชาติในรายการช่องส่องผีที่

นำเสนอผ่านเว็บไซต์ยูทูบ พ.ศ. 2562-2563 และพบว่าอนุภาคเหนือธรรมชาติในรายการช่องส่องผี มีความเชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติของสังคมไทยร่วมสมัย โดยแสดงให้เห็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับที่มีพลังอำนาจ สามารถให้คุณหรือให้โทษได้

อนุภาคในเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย จึงถูกนำเสนอในลักษณะที่ไม่ได้ชี้ชัดว่าอนุภาคเหล่านั้นมีคุณสมบัติอย่างไรโดยหนึ่งโดยเฉพาะ แต่จะเป็นการเล่าถึงทุกแง่มุมที่ตัวละครผู้เล่าได้ประสบ เพื่อให้ผู้อ่านได้สัมผัสทุกมุมมองก่อนชี้แนะแนวคิดบางประการ เช่น วิญญาณไม่ได้มีเพียงมุมที่น่าหวาดกลัว ไสยศาสตร์แม้จะให้ผลลัพธ์อย่างง่ายดายแต่ก็เป็นสิ่งอันตรายด้วยเช่นกัน และสิ่งเหนือธรรมชาติไม่ได้นำมาเพียงคุณอย่างเดียว โดยไม่ได้ปฏิเสธคุณสมบัติประการอื่นด้วยเช่นกัน นอกจากนี้แล้วในด้านของโครงเรื่อง อนุภาคยังเป็นทั้งจุดเริ่มต้นให้เกิดเรื่องราว เป็นอุปสรรคและเป็นสิ่งสนับสนุน ไปจนถึงเป็นสิ่งที่นำไปสู่การจบเรื่องราว ทำให้เรื่องเล่าดำเนินไปตามโครงเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบอย่างราบรื่นและสมเหตุสมผล

สำหรับแบบเรื่องนั้นมีการปรากฏลักษณะโครงเรื่องหลักอันสามารถจัดจำแนกหมวดหมู่ตามความเชื่อที่ได้กล่าวไปแล้ว โดยที่แบบเรื่องบางแบบเรื่องมีลักษณะคล้ายคลึงกับแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญที่มีผู้ศึกษาไว้แล้ว กล่าวคือ ในงานวิจัยของ กฤติกา ขุนพล, พงศ์สุนทร อิมชื่น, อาทิตย์ บุปโธ และศรัณย์ภัทร์ บุญฮก (2564) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง เรื่องเล่าผีในรายการวิทยุ The Ghost Radio : แบบเรื่องและบทบาททางสังคม พบว่าแบบเรื่องของเรื่องเล่าผีในรายการวิทยุ The Ghost Radio มี 2 แบบ คือ แบบเรื่องการให้ความช่วยเหลือระหว่างผีและคน และแบบเรื่องการอาฆาตระหว่างผีต่อคน ซึ่งคล้ายคลึงกับแบบเรื่องช่วยเหลือวิญญาณ และแบบเรื่องกรรมสัมพันธ์ในงานวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นถึงความนิยมในการผลิตซ้ำสื่อรูปแบบใกล้เคียงกันอันไม่ใช่สิ่งใหม่ ทว่ามีการสร้างความแปลกแตกต่างโดยใช้อนุภาคอันหลากหลายเข้ามาร่วมในการสร้างสรรค์เรื่องราว

กล่าวโดยสรุป การที่ลอยชาย นำอนุภาคซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในความเชื่อของชาวไทยอยู่แล้วมาใช้ในเรื่องเล่าสยองขวัญ สัมพันธ์กับ อรณิชา เจริญสุข (2562) ที่ได้กล่าวว่าสังคมไทยมีความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ แม้เทคโนโลยีจะพัฒนามากเพียงใด ความเชื่อเหล่านี้ก็ยังปรากฏอยู่ เช่น ภาพยนตร์ผีไทยที่ได้รับความนิยมและถูกผลิตขึ้นอย่างหลากหลาย โดยสร้างภาพจำเกี่ยวกับตัวผี ให้มีลักษณะจำเพาะด้วยเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่าที่มีอยู่ในสังคม โดยลอยชาย ได้มีการความเชื่อเหล่านั้นนำมาขยายมุมมองและตีความใหม่กับบางอนุภาค ทำให้อนุภาคจากความเชื่อดั้งเดิมได้รับพื้นที่ในการนำมาเล่าซ้ำอีกครั้งอันเป็นเหมือนการสืบทอดให้กับผู้อ่านเพื่อให้ความเชื่อจากอดีตยังคงอยู่ในสังคมปัจจุบัน อีกทั้งยังมีความหลากหลายขึ้นอย่างน่าสนใจ และกลายมาเป็นลักษณะเด่นให้กับเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. จนสามารถดึงดูดผู้อ่านอันเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้สนใจอ่านเรื่องเล่าสยองขวัญซึ่งเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอไปจากเดิมตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไปได้แม้จะใช้ต้นทุนจากความเชื่อดั้งเดิมก็ตาม

### เรื่องเล่าสยองขวัญกับแนวคิดที่ลอยชาย.พยายามสื่อสาร

นอกจากความน่าสนใจในเรื่องอนุภาคกับการสร้างสรรค์แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.แล้วนั้น ผู้วิจัยยังเห็นถึงความน่าสนใจบางอย่างที่ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องราวสยองขวัญในฐานะสื่อรูปแบบหนึ่งคือแนวคิดที่ผู้เขียนหรือลอยชาย.สอดแทรกในเรื่องเล่าสยองขวัญให้ผู้อ่านได้ขบคิดตามดังนี้

ประการแรกเกี่ยวข้องกับเรื่องกรรม ลอยชาย.ได้ใช้ประเด็นเรื่องกรรมหลายครั้งกับเรื่องเล่าสยองขวัญในหมวดหมู่แบบเรื่องกรรมสัมพันธ์และหมวดหมู่กฎแห่งกรรมในความหมายที่ว่าป็นกรรมดีและกรรมชั่ว คือบุญและบาปที่เมื่อกระทำลงไปแล้วจะส่งผลย้อนหลังในลักษณะเหนือธรรมชาติต่อตัวละคร แต่ในขณะเดียวกันก็มีเรื่องที่ลอยชาย.ได้ให้ความหมายของกรรมว่าเป็นการกระทำ เมื่อทำสิ่งใดลงไปแล้วย่อมต้องได้รับผลของสิ่งนั้น ดังปรากฏในเรื่องสั้นที่ไม่แน่ชัดว่าตัวละครในเรื่องเสียชีวิตเพราะไม่รักษาสุขภาพหรือเพราะมีวิญญาณมาทวงแค้นกันแน่ ลอยชาย.พยายามนำเสนอว่าไม่ใช่ทุกอย่างที่เป็นฝีมือของสิ่งเหนือธรรมชาติ ให้ลองพิจารณาสิ่งที่ได้กระทำลงไปก่อนที่จะโทษอำนาจลึกลับเหล่านั้น

ประการถัดมาเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับธรรมชาติ ในเรื่องเล่าสยองขวัญบางเรื่องของลอยชาย.มีการกล่าวถึงเจ้าป่าเจ้าเขาซึ่งตามความเชื่อของชาวไทยแล้วเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งมีหน้าที่ปกป้องดูแลพื้นที่ป่า การเล่าถึงเจ้าป่าเจ้าเขาเช่นนี้จึงเป็นเหมือนการบอกว่าป่ายังมีผู้ปกป้องไม่ให้ผู้ไม่หวังดีเข้าไปทำลาย อีกทั้งลอยชาย.ยังได้เล่าเรื่องของเสือสมิงซึ่งเกิดจากวิญญาณอาฆาตของสัตว์ป่าซึ่งเสียชีวิตเพราะถูกมนุษย์ที่เข้าไปเก็บของป่าเผาป่า ภาพหลังจึงได้กลับมาทวงคืนมนุษย์เหล่านั้น จะเห็นได้ว่าลอยชาย.กำลังส่งต่อแนวคิดที่ว่าป่านั้นสามารถให้คุณได้หากมนุษย์รู้จักการรักษาและใช้ประโยชน์อย่างถูกวิธี และสามารถให้โทษได้หากมนุษย์กอบโกยผลประโยชน์และทำลายป่าอย่างเกินพอดี

ประการต่อไปเกี่ยวกับสถาบันครอบครัวอันเป็นสถาบันที่เล็กที่สุดก่อนนำไปสู่สังคมที่ใหญ่ขึ้น ลอยชาย.ได้มีการชี้ให้เห็นความสำคัญของครอบครัวในฐานะพระในบ้านเมื่อกล่าวถึงอนุภาค การแก้คุณไสยที่ต้องใช้น้ำล้างเท้าบุพการี และในบางเรื่องเล่ายังแสดงภาพของวิญญาณซึ่งแม้จะเสียชีวิตไปแล้วก็ยังคงวนเวียนอยู่บนโลกเพราะเป็นห่วงคนในครอบครัว แต่ในเรื่องสั้นเรื่องอื่นยังได้มีการกล่าวถึงความรุนแรงในครอบครัวของพ่อและแม่ว่าเป็นสิ่งที่ลูกจะจดจำและทำพฤติกรรมเลียนแบบต่อไป รวมถึงการละเลยผู้สูงอายุจนวิญญาณรู้จักแต่การทานอาหารที่ปล่อยให้จมน้ำเสียเนื่องจากญาติไม่ใส่ใจในการดูแล เป็นการให้ผู้อ่านได้อ่านแล้วย้อนคิดเพื่อให้ไม่หลงลืมความสำคัญของสถาบันครอบครัวไป

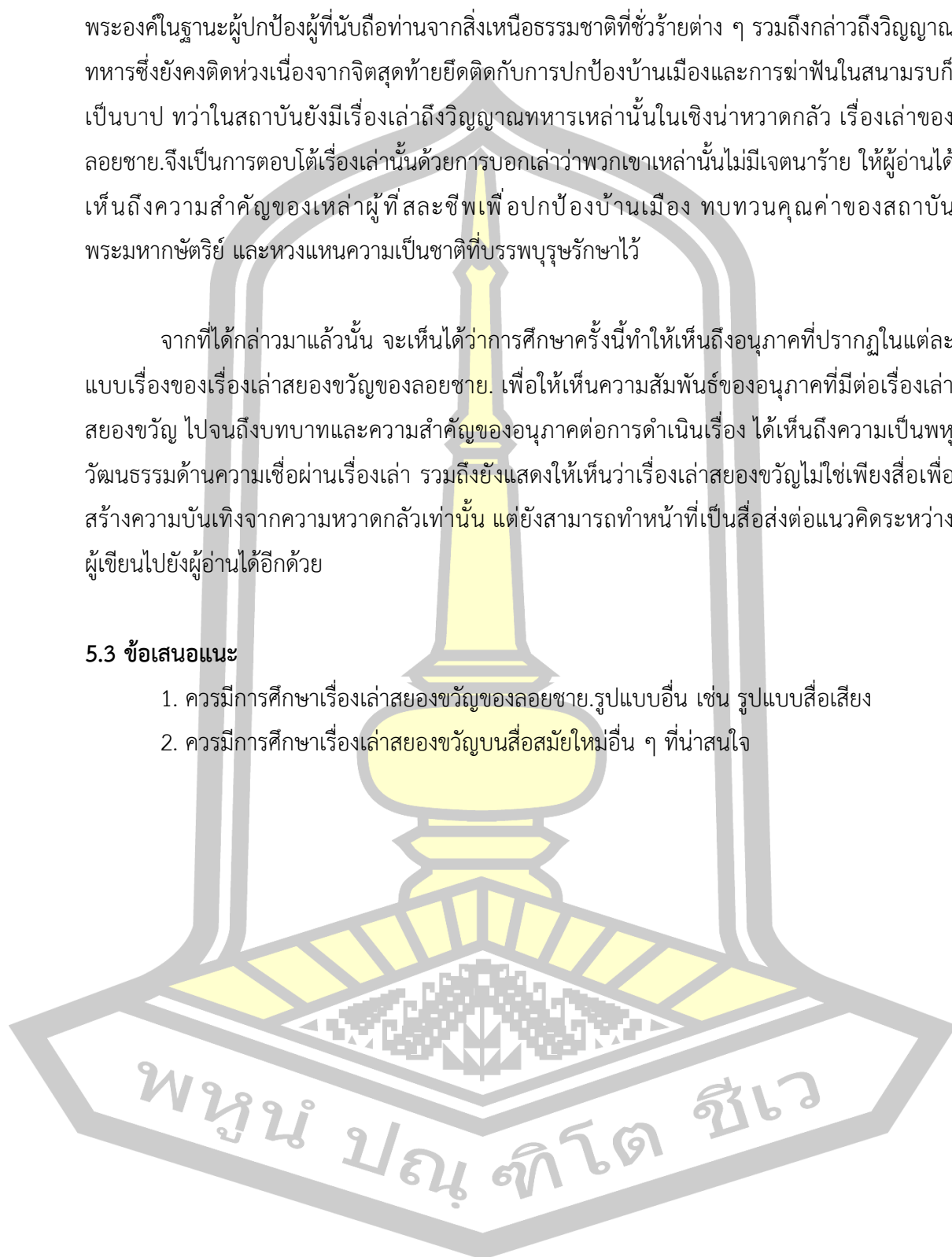
ประการสุดท้ายเกี่ยวกับบูรพกษัตริย์และทหารกล้าของไทยซึ่งได้ต่อสู้เพื่อปกป้องรักษาแผ่นดินไทยเอาไว้ให้กับชนรุ่นหลัง เนื่องจากปุมหลังของตัวละครผู้เล่าของลอยชาย.นั้นได้เคยศึกษาในสถาบันที่นับถือบูรพกษัตริย์พระองค์หนึ่งในฐานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำสถาบัน ดังนั้นจึงจะมีการกล่าวถึง

พระองค์ในฐานะผู้ปกป้องผู้ที่นับถือท่านจากสิ่งเหนือธรรมชาติที่ชั่วร้ายต่าง ๆ รวมถึงกล่าวถึงวิญญานทหารซึ่งยังคงติดหัวเนื่องจากจิตสุดท้ายยึดติดกับการปกป้องบ้านเมืองและการฆ่าฟันในสนามรบก็เป็นบาป ทว่าในสถาบันยังมีเรื่องเล่าถึงวิญญานทหารเหล่านั้นในเชิงน่าหวาดกลัว เรื่องเล่าของลอยชาย จึงเป็นการตอบโต้เรื่องเล่านั้นด้วยการบอกเล่าว่าพวกเขาเหล่านั้นไม่มีเจตนาร้าย ให้ผู้อ่านได้เห็นถึงความสำคัญของเหล่าผู้ที่สละชีพเพื่อปกป้องบ้านเมือง ทบทวนคุณค่าของสถาบันพระมหากษัตริย์ และห่วงหาอาลัยความเป็นชาติที่บรรพบุรุษรักษาไว้

จากที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น จะเห็นได้ว่าการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้เห็นถึงอนุภาคที่ปรากฏในแต่ละแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย. เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของอนุภาคที่มีต่อเรื่องเล่าสยองขวัญ ไปจนถึงบทบาทและความสำคัญของอนุภาคต่อการดำเนินเรื่อง ได้เห็นถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมด้านความเชื่อผ่านเรื่องเล่า รวมถึงยังแสดงให้เห็นว่าเรื่องเล่าสยองขวัญไม่ใช่เพียงสื่อเพื่อสร้างความบันเทิงจากความหวาดกลัวเท่านั้น แต่ยังสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อส่งต่อแนวคิดระหว่างผู้เขียนไปยังผู้อ่านได้อีกด้วย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญของลอยชาย.รูปแบบอื่น เช่น รูปแบบสื่อเสียง
2. ควรมีการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญบนสื่อสมัยใหม่อื่น ๆ ที่น่าสนใจ



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กฤติกา ขุนพล, พงศ์สุนทร อิมชื่น, อาทิตย์ บุพโต และศรัณย์ภัทร์ บุญฮอก. (2564). เรื่องเล่าผีในรายการวิทยุ The Ghost Radio : แบบเรื่องและบทบาททางสังคม. *วารสารดอกแก้วปริทัศน์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 1(2), 1-15. <https://www.human.nu.ac.th/wp-content/uploads/2024/10/DK-12-pp-1-15.pdf>
- กองบรรณาธิการนานมีบุ๊คส์. (2556a). *ปาร์ตี้ผีญี่ปุ่น&จีน*. นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- กองบรรณาธิการนานมีบุ๊คส์. (2556b). *ผีฝรั่งคลังสยอง*. นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- กาญจนา เจษฎาคม. (2552). *การวิเคราะห์สิ่งเหนือธรรมชาติในเรื่องสั้นของเหม เวชกร* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง]. ThaiLIS. <https://bit.ly/3Fjftti>
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2516). *คดีชาวบ้าน*. โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น กรมการปกครอง.
- เกศสุดา นาสิเคน. (2557). เรื่องเล่าแนว "รักโคก" และกลวิธีการให้คำปรึกษาในพื้นที่สื่อสาธารณะ: กรณีศึกษารายการวิทยุ "คลับฟรายเดย์" [วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.]. Chulalongkorn University Intellectual Repository. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/44520>
- ขวัญแก้ว งามโสภณ. (2561). เรื่องเล่าในรายการวิทยุเดอะ ซ็อก: ในฐานะนิทานผีในวัฒนธรรมประชานิยม [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Digital Collections. [https://digital.library.tu.ac.th/tu\\_dc/frontend/info/item/dc:165474](https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/info/item/dc:165474)
- คมกฤษ อยู่เด็กเค่ง. (2560). *ภารตะ-สยาม? ผี พราหมณ์ พุทธ? มติชน*.
- คมกฤษณ์ วรเดชนัยนา, & พรพิมล เพ็งประภา. (2564). พิษ : อนุภาคในวรรณกรรมนิทานอีสานกับการศึกษาความหมายเชิงวัฒนธรรม. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 41(6), 41-52. <https://doi.org/https://doi.org/10.14456/sujthai.2021.44>
- จันทร์จิรา หยั่งกุล, & นันทพร แสงมณี. (2565). ความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด "สาปคุณไสย". *วารสารรัฐมิตแล*, 43(2), 133-152. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rusamelae/article/view/269382/180198>
- จิตติพร บุญพูล. (2561). ภาพเสนอ "ผี" ในนวนิยายของ ภาคินัย. ใน *การนำเสนอโครงการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 1/2561*, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา.

- จิตรา ศรีมงคล. (2552). การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง นิทานไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า กบินทร์บุรี อำเภอ กบินทร์บุรี จังหวัดปราจีนบุรี [สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. Central Library Srinakharinwirot university. [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec\\_Ed/Jitra\\_S.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec_Ed/Jitra_S.pdf)
- จุฑารัตน์ รุ่ง และวัชรามรณ ดิษฐปาน. (2566). คติชนกับการสร้างสรรค์เนื้อหาในนวนิยายแนวสืบสวน สยองขวัญ ชุด การิน ปริศนาคดีอากรรม ของอัยย์. *วรรณวิทัศน์*, 23(2), 127-169. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/VANNAVIDAS/article/view/263869>
- ชลธิชา ทอมฟุ้ง. (2563). การวิเคราะห์ท่อนุภาคในนิทานพื้นบ้านรัฐ“เกรละ”ประเทศอินเดีย: ภาพสะท้อนความเชื่อและวิถีชีวิต. *มนุษยศาสตร์สาร*, 21(1), 9-33. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JHUMANS/article/view/235117>
- ณัฐกร คำปวน. (2561). การพลิกกลับอำนาจของผู้หญิงในภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่น: กรณีศึกษาซีรีส์ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง ริงงู และ จูอน. *วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา*, 8(3), 44-57. <https://doi.org/https://doi.org/10.14456/jsnjournal.2018.31>
- ณัฐนันท์ ฤกษ์พิงดี และกฤษณ์ ทองเลิศ. (2562). การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวในรายการ คนอวดผี. ใน *งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562*, ณ อาคาร พระพิฆเนศ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ณัฐวัตร อินทร์ภักดี. (2567). การศึกษาอนุภาคทางคติชนวิทยาและบทบาทหน้าที่ในสังคมไทย ของบทเพลงที่เกี่ยวกับพระเกจิอาจารย์. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, 8(1). <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Patanasilpa/article/view/271311>
- ชนกฤต วรรณวนิช และบรรจง โกศลวัฒน์. (2565). การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฏ์. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร*, 5(2), 33-42. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ISSC/article/view/248737>
- ธนัท อนุรักษ์. (2555). *มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย* [วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.]. ThaiLIS. <https://bit.ly/43APe9r>
- ธวรรณเทพ มงคลศิริ. (2565). *พลวัตของเรื่องเล่าและพิธีกรรมบูชาสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชในพื้นที่ฝั่งธนบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา]. ThaiLIS. <https://bit.ly/4jmwpmS>
- นพพร ประชากุล. (2552). *ยอกอักษรย้อนความคิด*. อ่านและวิภาษา.

- นลิน สีนุประภา. (2560). *เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม* [ปริญญาานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. ศูนย์คติชนวิทยา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.arts.chula.ac.th/folklore/wp-content/uploads/2020/06/ปริญญาานิพนธ์-เรื่องผีร่วมสมัยในสังคมไทย-บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม-ฉบับสมบูรณ์.pdf>
- นิตยา วรรณกิติร์. (2563). พิธีจ “คติ” และ “คน” ด้วยศาสตร์ “คติชนวิทยา” (พิมพ์ครั้งที่ 3). หจก.อภิชาติการพิมพ์.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2551). *นิทานพื้นบ้านศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชญา สุขมี และณรงค์กรณ รอดทรัพย์. (2562). การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย. *มังรายสาร*, 7(2), 1-16. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/mrsj/article/view/194081/142962>
- พัชนี แสนไชย. (2566). การศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาก. *วารสารวิชาการคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 2(1), 101-125. <https://doi.org/https://doi.org/10.69598/decorativeartsjournal.2.101-125>
- พัชรี จันทร์ทอง. (2562). *อนุภาค แบบเรื่องและการดัดแปลงละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง ทวิภพ และ บุพเพสันนิวาส* [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula Digital Collections. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/9266/>
- พัชรี จันทร์ทอง. (2564). การวิเคราะห์อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส: ความสัมพันธ์กับต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย. *มนุษยศาสตร์สาร*, 22(1), 9-26. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JHUMANS/article/view/241482/168819>
- พิมพ์นภัส จินดาวงศ์. (2561). ลักษณะและความสัมพันธ์ของอนุภาคผู้ฉลาดและผู้โง่เขลา ในนิทานประกอบสุภาษิตเขมร. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 15(3), 57-72. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhnu/article/view/169500>
- ภคอัศม์ โปษะกฤษณะ. (2566). ความเชื่อเรื่องวิญญาณนิยมในสังคมไทย. *วารสาร มจร. ตรีภูมูช่วยปริทรรศน์*, 7(4), 284-294. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMHR/article/view/aA-019/182449>
- ภาณุวัฒน์ สุกุลสืบ. (2564). อนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์. *มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ปริทัศน์*, 9(1), 110-125. <http://www.human.lpru.ac.th/husocojs/index.php/HUSOCReview/article/download/223/156>

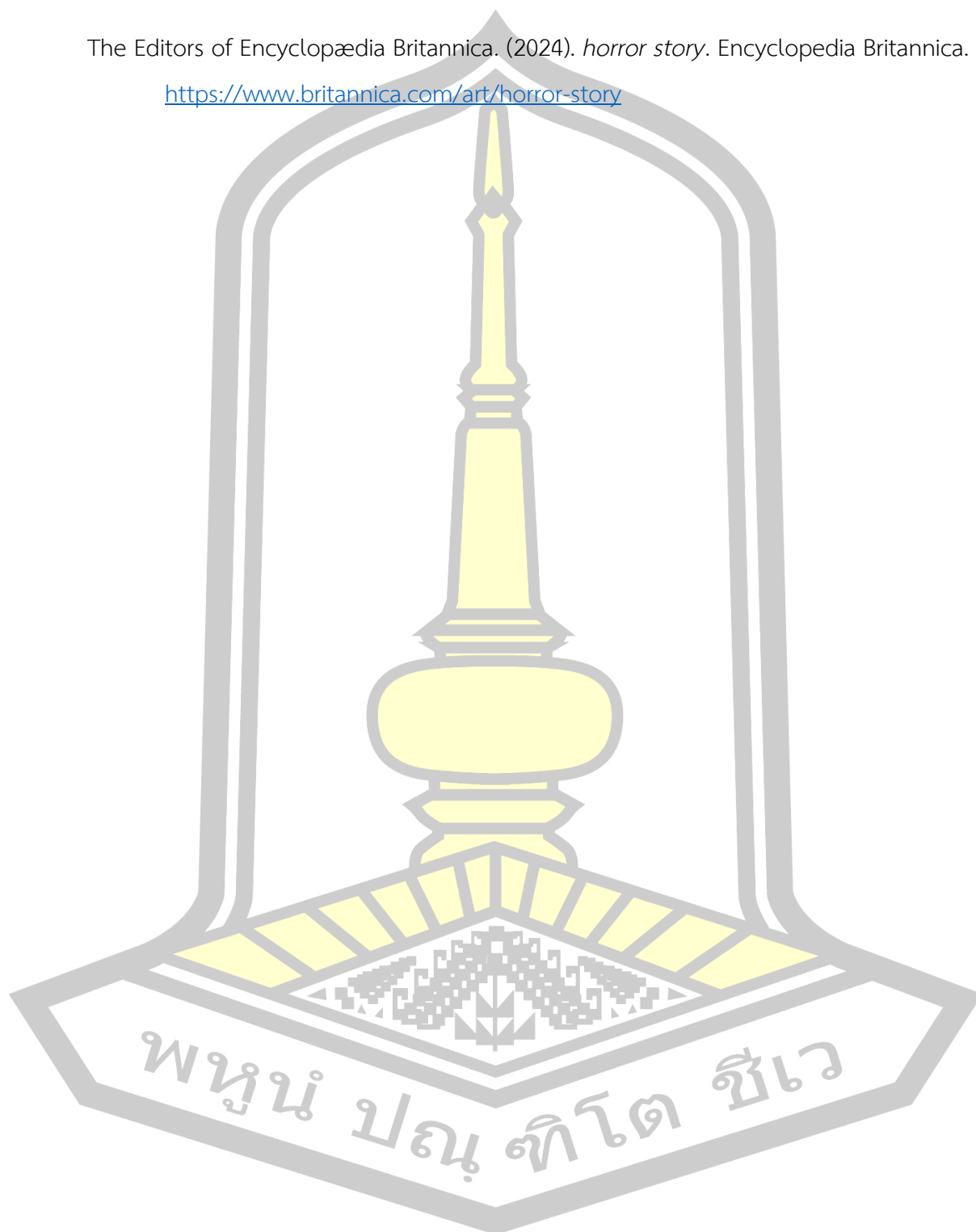
- โยธิน ช่างฉลาด และอุมารินทร์ ตูลารักษ์. (2565). อนุภาคเหนือธรรมชาติในรายการช่องส่องผีที่น่าเสนอผ่านเว็บไซต์ยูทูบ พ.ศ. 2562-2563. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(12), 971-981. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/view/263083/178146>
- รัชชานนท์ จิตธีรสรรพ และนรุทธิ์ คุปต์ธนโรจน์. (2562). อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดตา. ใน *งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562*, อาคารพระพิฆเนศ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ธัญวรัชญ์ พูลศรี และปพนพัชร์ กอบศิริธีร์วรา. (2560). ลักษณะร่วมอันเป็นสากลของมนุษยชาติในนิทานพื้นบ้านอาเซียนและเกาหลีใต้: กรณีศึกษานิทานพื้นบ้านไทยเรื่องปลาบู่ทองและนิทานพื้นบ้านเกาหลีใต้เรื่องคงจิวัดจิว. ใน *การประชุมทางวิชาการชุมนุมมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 55*, อาคารจุฬารามณ์พิศาลศิลป์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วนิดา ขำเขียว. (2550). โสยศาสตร์เป็นที่พึ่งของคนในสังคมไทยจริงหรือ. *มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 29(1), 21-32. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/hm/article/view/603/602>
- วิมลลา เอี่ยมวงศ์. (2561). การสื่อสารเรื่องเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญของภาคินัย [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง]. ThaiLIS. <https://bit.ly/4k7WEYt>
- วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์. (2552). การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ [การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. Chiang Mai University Digital Collections. <https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:111197>
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2563). *ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ พลายน้อย. (2552). *ตำนานผีไทย*. พิมพ์คำ.
- สรिता ปัจจุสานนท์ และทัศนีย์ ทานตวนิช. (2560). การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 25(47), 149-170. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/husojournal/article/view/76723/61651>
- สุภา ศิริรัตนบัลล์. (2562). นิทานซินเดอเรลลาของชนกลุ่มน้อยตอนใต้ของจีน. *วารสารช่วงฝน*, 14(2019), 178-203. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/khuangpaya/article/view/235857/161978>
- สุรศักดิ์ คำพุทธ. (2561). *นิทานประจำถิ่นภาคใต้ : แบบเรื่อง ลักษณะเด่น และบทบาทในสังคม* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง]. ThaiLIS. <https://bit.ly/3ShvMcV>

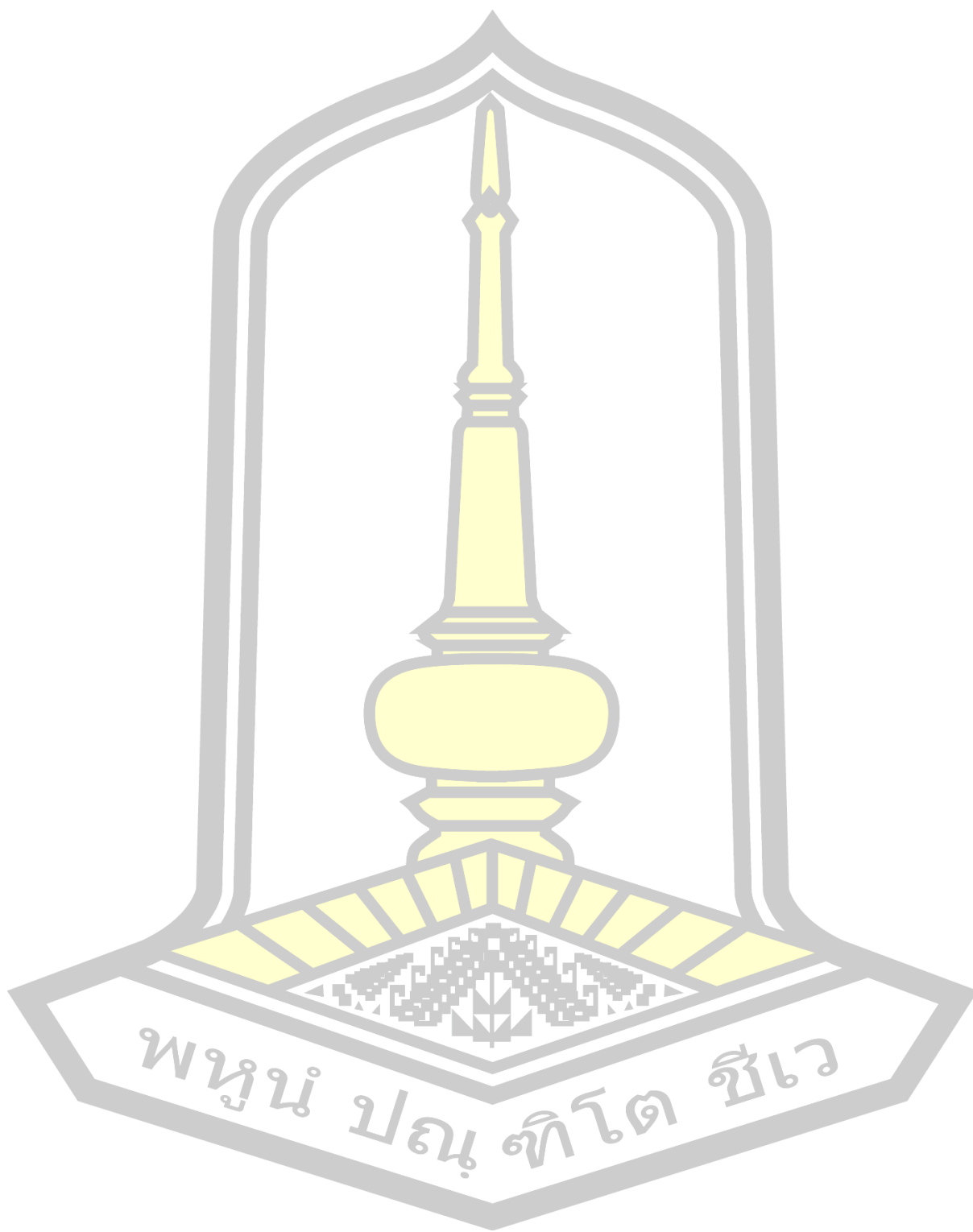
- เสาวภาคย์ ชันมัน. (2560). *เรื่องเล่าของผู้หญิงที่มีภาวะซึมเศร้า: แบบเรื่องและความสัมพันธ์กับสังคมไทยร่วมสมัย* [ปริญญาานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. ศูนย์คติชนวิทยา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
<https://www.arts.chula.ac.th/folklore/wp-content/uploads/2020/06/ปริญญาานิพนธ์-เรื่องเล่าของผู้หญิงที่มีภาวะซึมเศร้า.pdf>
- เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2543). *ทฤษฎีคติชนวิทยาและวิธีการศึกษา Folklore Theory and Techniques*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อติวิทย์ เชียงคิ้ว และภาณุพงศ์ อุดมศิลป์. (2563). ตำนานนักษัตร : การศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องตำนานบุคคลศักดิ์สิทธิ์ ในคริสต์ศาสนานิกายโรมันคาทอลิก. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, 4(2), 73-89. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Patanasilpa/article/view/252253/170650>
- อติวิทย์ เชียงคิ้ว และภาณุพงศ์ อุดมศิลป์. (2565). แบบเรื่องมรดกสักขี: การสละชีพเพื่อศาสนาในเรื่องเล่าศาสนบุคคลในคริสต์ศาสนานิกายโรมันคาทอลิกในนิตยสารอุดมสานต์. *ทัศน์วัฒนธรรม*, 21(2), 19-42. <https://culture.bsru.ac.th/wp-content/uploads/2022/12/02ที่ทัศน์-21-๑2-ปี-65-แบบเรื่องมรดกสักขีการสละชีพเพื่อศาสนาในเรื่องเล่าศาสน.pdf>
- อนันต์ ลากุล และอุมารินทร์ ตูลารักษ์. (2561). แบบเรื่องและอนุภาคสัตว์สี่เฝือกในตำนานเมืองลุ่มภาคอีสาน. *วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม*, 6(2), 37-50. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/gshskku/article/view/92486/85154>
- อรณิชา เจริญสุข. (2562). *ความสัมพันธ์ของคนกับผีในภาพยนตร์ผีไทย กรณีศึกษาภาพยนตร์ตระกูลปอบ* [รายงานการศึกษาเฉพาะบุคคล ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository.  
[https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/15282/BA\\_Onnicha\\_Charensuk.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/15282/BA_Onnicha_Charensuk.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- เอกชัย แสงโสภา. (2566). การศึกษามโนทัศน์การตั้งชื่อและการเล่าเรื่องของหนังผีไทยตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์. *วิจิตรวรรณสาร*, 7(1), 55-71. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/wiwitwannasan/article/view/261292>
- เอื้อนทิพย์ พีระเสถียร. (2529). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาสชาดก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. ศูนย์คติชนวิทยา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/27862>

## ภาษาอังกฤษ

The Editors of Encyclopædia Britannica. (2024). *horror story*. Encyclopedia Britannica.

<https://www.britannica.com/art/horror-story>





พหุ ประยูร ทิโตะ ชีวะ

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวธนาภา มาบุญธรรม
วันเกิด	วันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2543
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	4/58 รัฐกิจโคกคลา ตำบลโนเมือง อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด 45000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2564 จบการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  พ.ศ. 2565-ปัจจุบัน กำลังศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนัน ปณุกิตโต ชีวะ