



คติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

วิทยานิพนธ์
ของ
สิริกานดา อุดรแผ้ว

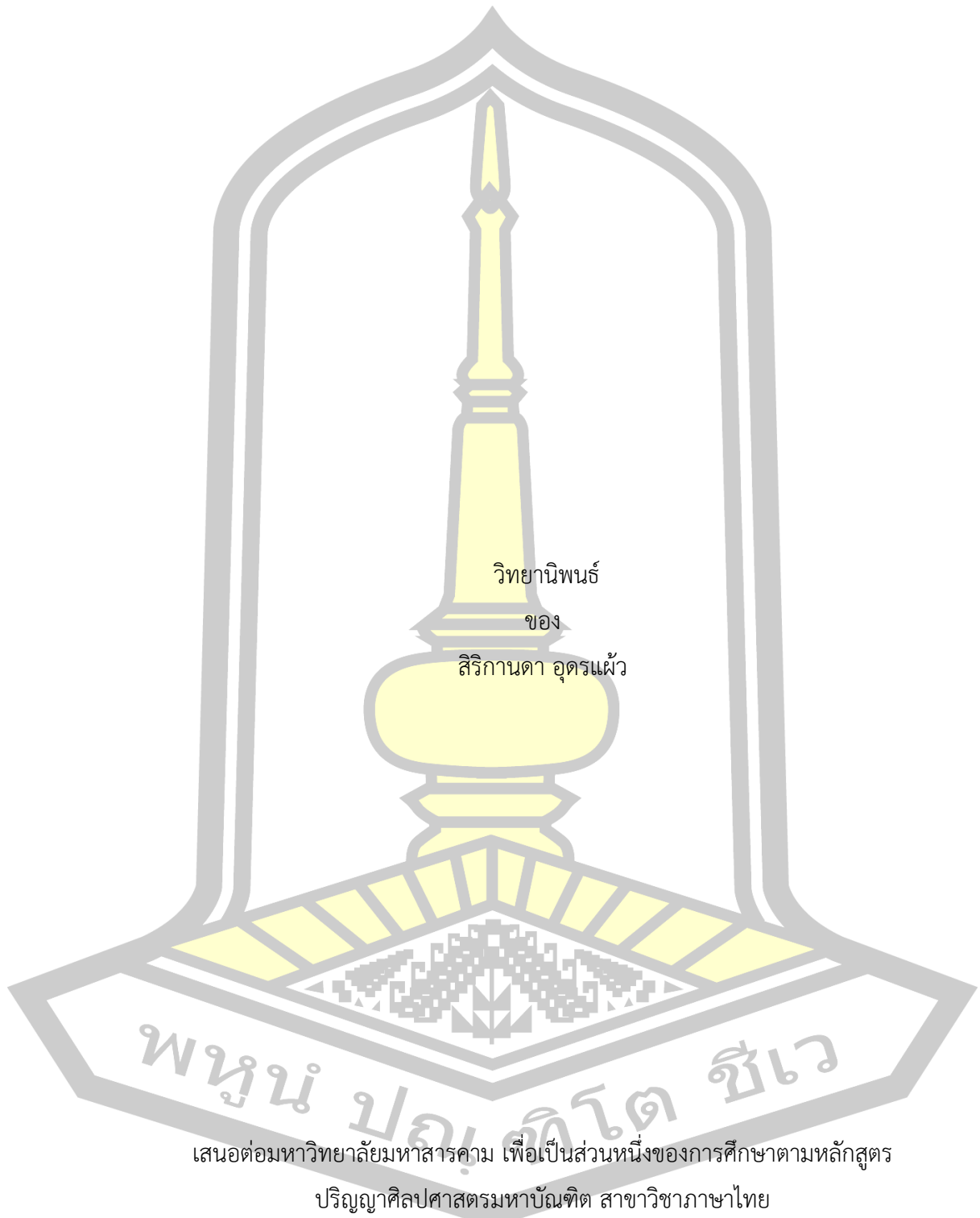
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

พฤษภาคม 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

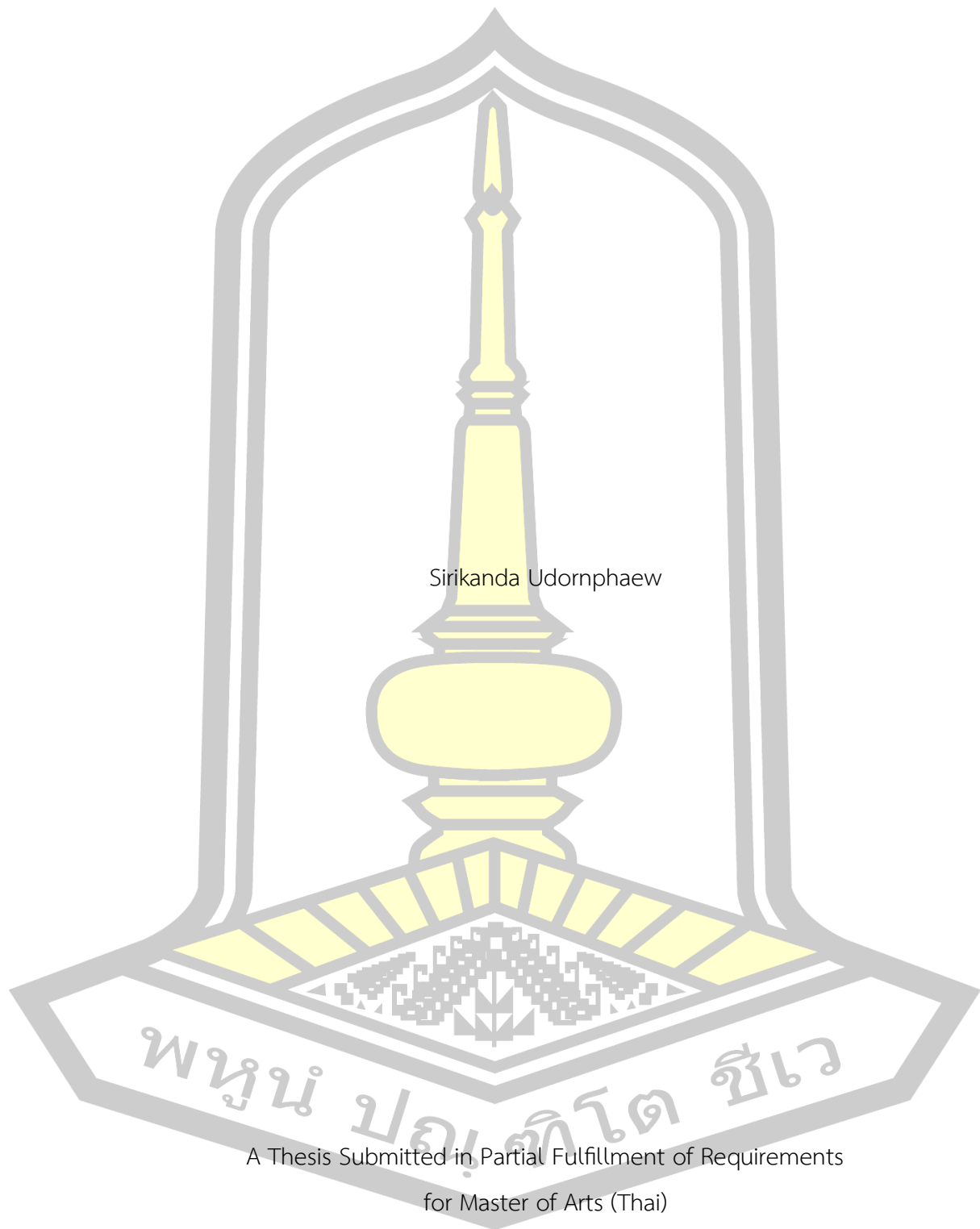
คติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์



พฤษภาคม 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Folklore in the novel Garin's uncanny file.



Sirikanda Udomphaew

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

May 2025

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวสิริกานดา อุดรแผ้ว
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. กীরติ ธนะไชย)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. นิตยา วรรณกิตร์)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. ราชนัย นิลวรรณภา)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. มารศรี สอทิพย์)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. นิตยา วรรณกิตร์)

.....
(ผศ. ดร. พลเดช เขาวรัตน์)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง คติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์
 ผู้วิจัย สิริกานดา อุดรแผ้ว
 อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. นิตยา วรรณกิตร์
 ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา ภาษาไทย
 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2568

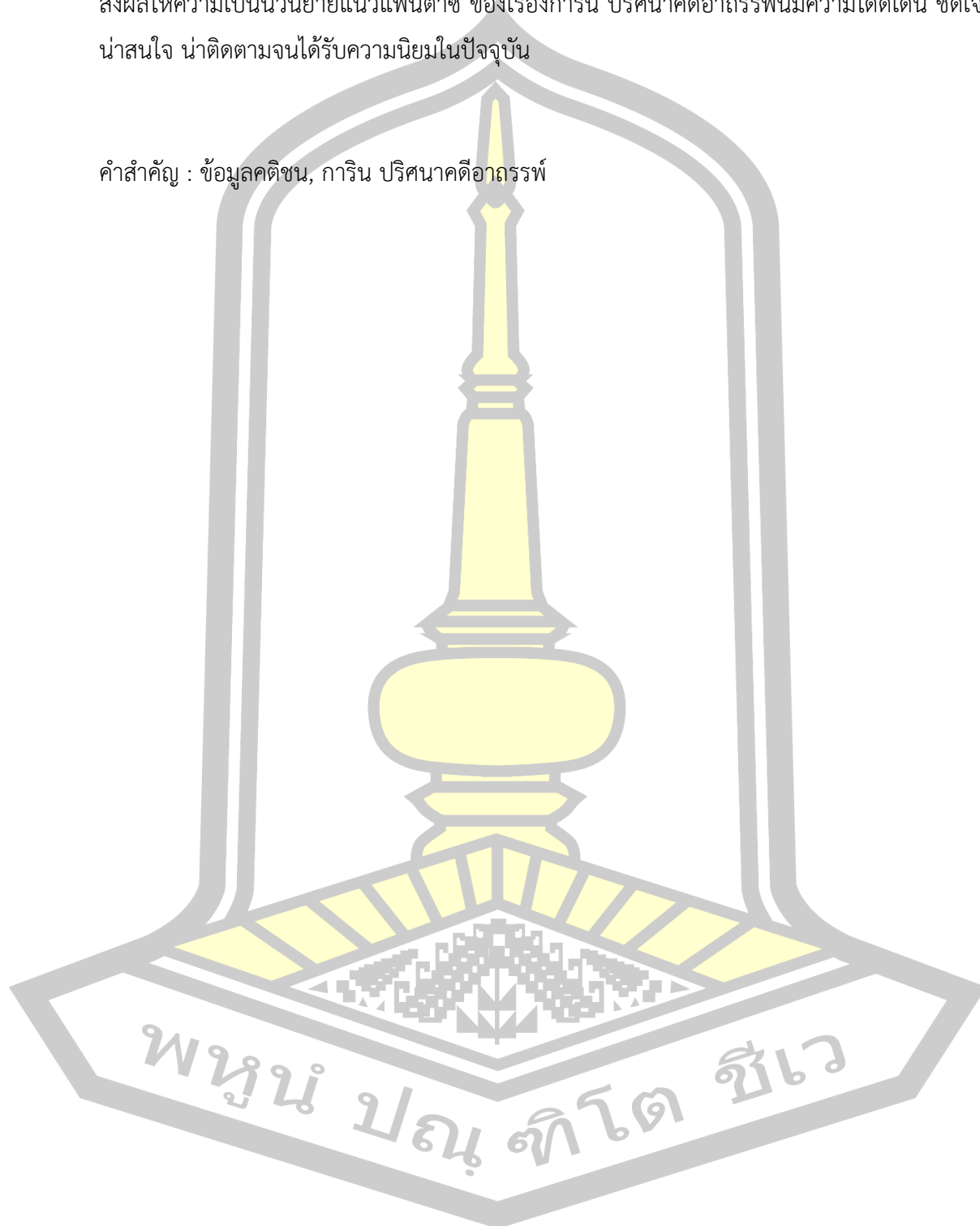
บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ และศึกษากลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ จำนวน ทั้งหมด 3 ภาค ได้แก่ ภาคหัวใจสีดำ ภาคสลับบิดเบือนกรรม และภาคพิเศษ จำนวน 21 เล่ม การศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้ ผู้ศึกษาพบว่า คติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ นำเสนอเกี่ยวกับเพลงพื้นบ้าน สุภาษิต และภูมินาม คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ นำเสนอเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมพื้นบ้าน และ หัตถกรรมพื้นบ้าน คติชนด้านศิลปะการแสดง นำเสนอเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านในรูปแบบของการละเล่นที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของ และคติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี นำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อ รวมไปถึงประเพณี และพิธีกรรม โดยคติชนที่ปรากฏมากที่สุดไปในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ คือ คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีปรากฏ 7 ลักษณะ ด้านความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเหนือธรรมชาติ และความเชื่อท้องถิ่น ด้านประเพณีปรากฏ ประเพณีการแต่งงาน และด้าน พิธีกรรม ได้แก่ พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ รองลงมาคือ คติชนด้านการใช้ ถ้อยคำปรากฏ 6 ลักษณะ ได้แก่ เพลงสมัยนิยม เพลงพื้นบ้าน สุภาษิตเกี่ยวกับศาสนา สุภาษิตสนทนาทั่วไป ภูมินามเฉพาะและภูมินามสร้างสรรค์ คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุปรากฏ 5 ลักษณะ ด้าน สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ สถาปัตยกรรมลูกผสม สถาปัตยกรรมไทยประเพณี และสถาปัตยกรรม ไทยพื้นถิ่น ด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ หัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติ และ หัตถกรรมพื้นบ้านไทย และ คติชนด้านศิลปะการแสดงปรากฏ 1 ลักษณะ ได้แก่ ศิลปะการแสดงที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของตามลำดับ

การศึกษานำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายนั้นพบ 4 ลักษณะ คือ การ สร้างโครงเรื่องหลักในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร การนำ ข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างฉาก และการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ ซึ่งคติชนที่ ปรากฏทุกประเภทนี้สะท้อนให้เห็นถึงพื้นฐานความเชื่อในสังคมไทยในทุก ๆ ด้าน ซึ่งทำให้นวนิยาย นั้นมีความน่าสนใจ อันเนื่องมาจากผู้อ่านมีพื้นฐานความเชื่อภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ทำ

ให้เข้าถึงความรู้สึกที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อสารถึงผู้อ่านได้เป็นอย่างดี จากข้อมูลคติชนที่ปรากฏนี้ ส่งผลให้ความเป็นนวนิยายแนวแฟนตาซี ของเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้มีความโดดเด่น ชัดเจน น่าสนใจ น่าติดตามจนได้รับความนิยมในปัจจุบัน

คำสำคัญ : ข้อมูลคติชน, การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์



TITLE Folklore in the novel Garin's uncanny file.
AUTHOR Sirikanda Udomphaew
ADVISORS Associate Professor Nittaya Wannakit , Ph.D.
DEGREE Master of Arts **MAJOR** Thai
UNIVERSITY Mahasarakham **YEAR** 2025
 University

ABSTRACT

This research aims to examine folklore elements in the "Garin's Uncanny File" novel series and to analyze the literary techniques employed in incorporating these folklore elements into the narrative structure. The study encompasses all 21 volumes across three sagas Garin's Uncanny File, Garin's Uncanny Files II, and the Special Part.

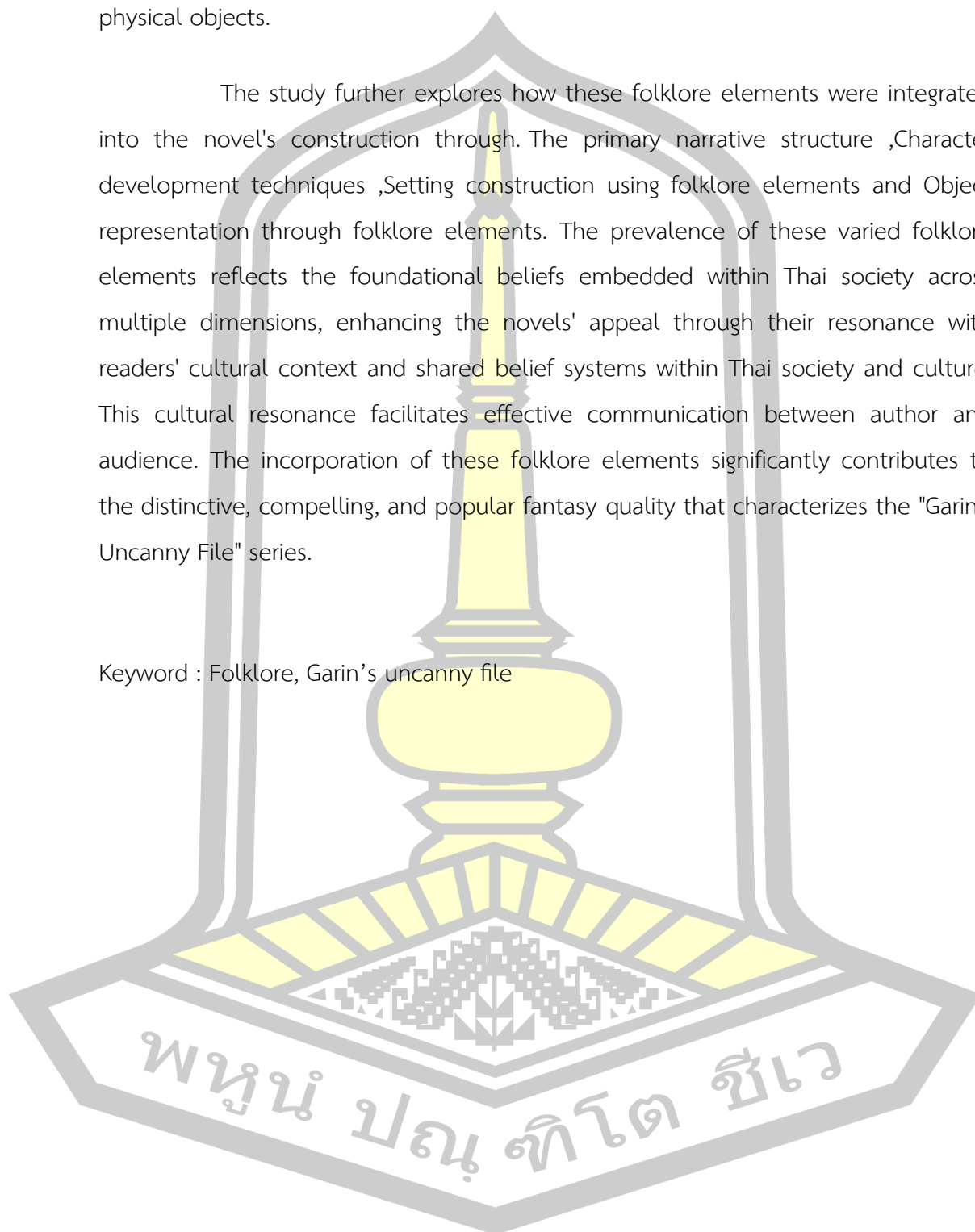
The analysis of folklore elements in "Garin's Uncanny File" reveals four primary categories. Verbal folklore, featuring folk songs, proverbs, and toponyms ,Material culture folklore, presenting local architecture and handicrafts ,Performing arts folklore, highlighting traditional games and play involving physical objects and Customs and traditions folklore, encompassing beliefs, traditions, and rituals.

Among these categories, customs and traditions folklore appeared most frequently, manifesting in seven distinct forms. These included supernatural beliefs, superstitions, and local beliefs in the realm of beliefs wedding traditions in the realm of customs and religious and magical rituals in the realm of rituals. The second most prevalent category was verbal folklore, appearing in six forms: contemporary songs, folk songs, religious proverbs, conversational proverbs, specific toponyms, and creative toponyms. Material culture folklore was presented in five forms: hybrid architecture, traditional Thai architecture, and vernacular Thai architecture in the architectural domain and international and Thai folk handicrafts in the handicraft

domain. Performing arts folklore appeared in one form performances requiring physical objects.

The study further explores how these folklore elements were integrated into the novel's construction through. The primary narrative structure ,Character development techniques ,Setting construction using folklore elements and Object representation through folklore elements. The prevalence of these varied folklore elements reflects the foundational beliefs embedded within Thai society across multiple dimensions, enhancing the novels' appeal through their resonance with readers' cultural context and shared belief systems within Thai society and culture. This cultural resonance facilitates effective communication between author and audience. The incorporation of these folklore elements significantly contributes to the distinctive, compelling, and popular fantasy quality that characterizes the "Garin's Uncanny File" series.

Keyword : Folklore, Garin's uncanny file



กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วรรณกิตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่สละเวลาอันมีค่าเพื่อถ่ายทอดความรู้ ตรวจสอบแก้วิทยานิพนธ์ด้วยความเมตตาและอดทน อีกทั้งยังให้คำปรึกษาและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยในทุก ๆ เรื่อง ทั้งงานวิจัยและการใช้ชีวิต จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงและส่งผู้วิจัยสู่เส้นทางสำเร็จการศึกษาอย่างภาคภูมิใจ อีกทั้งยังเป็นผู้จุดประกายให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญและความสนุกของการศึกษาอีกครั้ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิริติ ณะไชย ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ได้มอบความรู้และคำแนะนำทั้งการศึกษาและการใช้ชีวิตตลอดเส้นทางการศึกษาของผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณครอบครัว คุณพ่อโตม คุณแม่นิตยา และพี่สาวสิริภาณูจน์ อุดรแผ้ว ที่คอยเป็นผู้สนับสนุนกำลังใจอันยิ่งใหญ่แก่ผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วงและสำเร็จการศึกษาอย่างภาคภูมิใจเพราะครอบครัวเป็นพื้นที่แห่งความรัก ความเข้าใจ และเป็นชุมทรัพย์พลังใจล้ำค่าให้กับผู้วิจัยเสมอ

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ ชาว ศศ.ม.ภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่คอยเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยตลอดมา ทั้งนี้ผู้ที่เอ่ยนามและไม่ได้เอ่ยนามก็ล้วนเป็นพลังใจให้ผู้วิจัยฝ่าฟันอุปสรรคในการศึกษาจนสำเร็จ

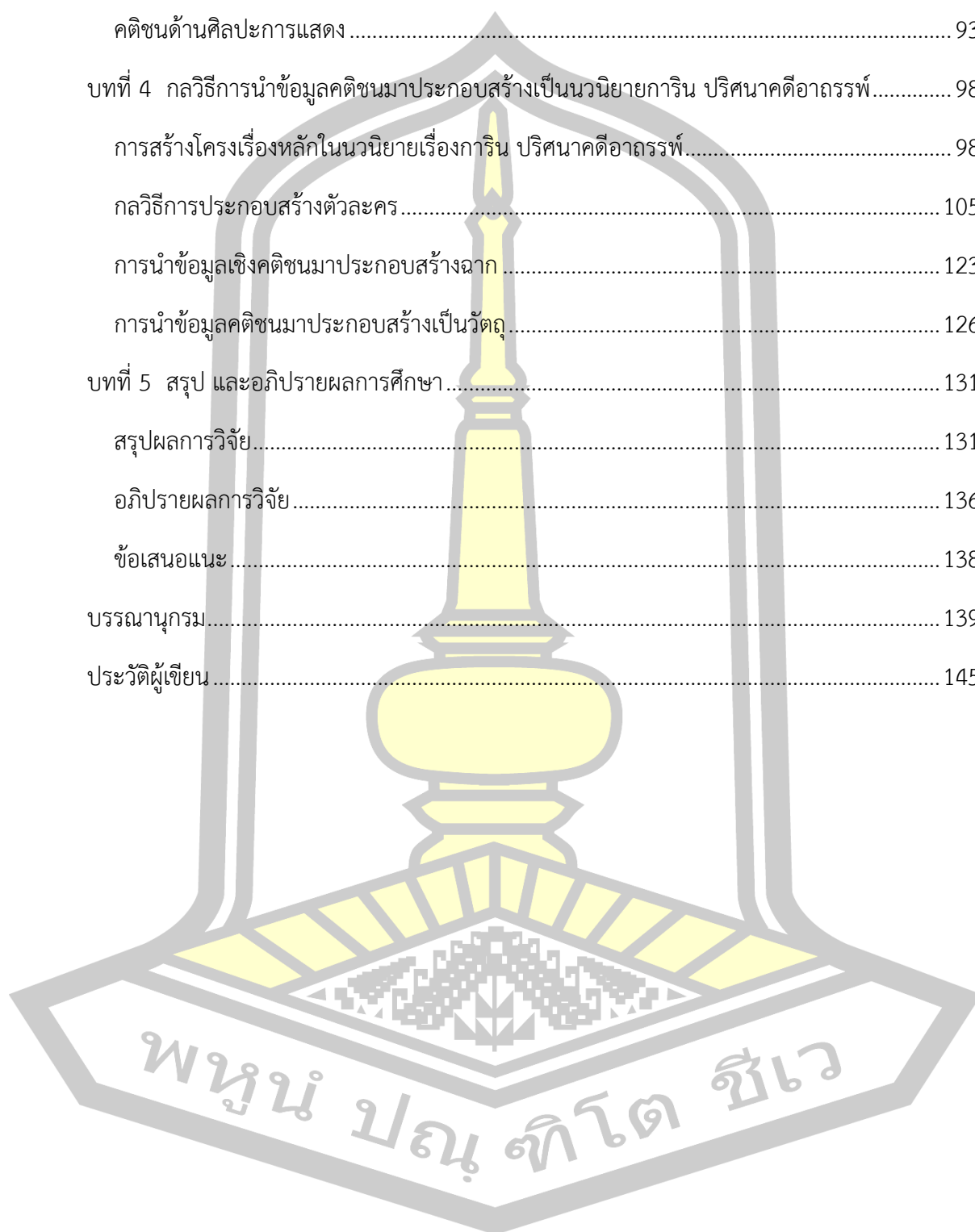
สิริกานดา อุดรแผ้ว

พูน ปณ จิต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามหลักในการวิจัย.....	9
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	9
ขอบเขตของการวิจัย.....	9
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	11
ทฤษฎีและแนวคิดในการวิจัย.....	12
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	15
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	16
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา.....	17
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค.....	27
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ.....	34
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับนวนิยายแฟนตาซี.....	37
บทที่ 3 ข้อมูลคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์.....	44
คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี.....	44
คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ.....	65

คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ.....	82
คติชนด้านศิลปะการแสดง	93
บทที่ 4 กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอากรรม.....	98
การสร้างโครงเรื่องหลักในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอากรรม.....	98
กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร.....	105
การนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้างฉาก.....	123
การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ.....	126
บทที่ 5 สรุปล และอภิปรายผลการศึกษา.....	131
สรุปลผลการวิจัย.....	131
อภิปรายผลการวิจัย.....	136
ข้อเสนอแนะ.....	138
บรรณานุกรม.....	139
ประวัติผู้เขียน.....	145



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

นวนิยาย เป็นบันเทิงคดีประเภทเรื่องเล่า เป็นงานเขียนที่มีได้มุ่งเน้นข้อเท็จจริง แต่เป็นเรื่องแต่งขึ้นจากจินตนาการ นวนิยายจึงมีลักษณะของการสมมติหรือเรื่องแต่งโดยนัยนี้อาจเรียกอีกอย่างว่าเป็น “วรรณกรรมแห่งจินตนาการ” โดยในการแต่งจะอาศัยจินตนาการของผู้แต่งเป็นสำคัญ และจินตนาการนั้นก็มิพื้นฐานมาจากความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม โดยมีความเกี่ยวข้องกับโลกและชีวิตจริงของมนุษย์ มีความหมายเพื่อเป็นตัวแทนชีวิตมนุษย์ ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้อาจเคยเกิดขึ้นหรือไม่เคยเกิดขึ้นเลยก็ได้ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539)

นวนิยายแบ่งออกได้หลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันออกไป สมพร มั่นตะสูตร (2525) ได้แบ่งประเภทนวนิยายตามเนื้อหา ดังนี้ ประเภทแรกคือนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ (Historical Novel) คือ นวนิยายที่นำเนื้อเรื่องตอนใดตอนหนึ่งของประวัติศาสตร์หรือบุคคลในประวัติศาสตร์มาผูกเป็นเรื่องราว ประเภทที่สอง คือ นวนิยายสังคมและการเมือง (Politics and Sociological Novels) คือ นวนิยายที่มีโครงเรื่องเกี่ยวเนื่องกับปัญหาทางการเมือง ปัญหาเศรษฐกิจ การปกครอง ตลอดจนปัญหาการขัดแย้งของสังคม ประเภทที่สามนวนิยายลูกทุ่ง (Peasant Novel) คือ นวนิยายที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับสภาพชีวิตในสังคมชนบท ซึ่งผู้เขียนมุ่งที่จะเสนอสภาพทางสังคม แนวคิด ปรัชญาชีวิตของสังคมอีกมุมหนึ่ง เป็นการสะท้อนสภาพชีวิตที่ยากแค้น การต่อสู้ดิ้นรน เพื่อการดำเนินชีวิตให้อยู่รอด ประเภทที่สี่นวนิยายต่างแดน (Exotic Novel) คือ นวนิยายที่ใช้นัก หรือสถานที่ต่างประเทศในการดำเนินเรื่อง ประเภทที่ห้านวนิยายอาชญากรรมและนักสืบ (Detective and Crime Novel) เป็นนวนิยายที่ผู้เขียน ผูกโครงเรื่องให้ซับซ้อน ชวนเร้า ชื่นชอบ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความระทึกใจ สะเทือนอารมณ์ไปตามตัวละคร ประเภทที่หกนวนิยายอิงศาสนา (Moral Novel) คือ นวนิยายที่มุ่งเสนอสาระทางจริยธรรมแก่สังคม แต่ไม่ได้เขียนแบบเทศนาโวหารแต่กลับผูกเรื่องเป็นนวนิยาย มีตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านจับประเด็นสำคัญของเรื่องเอาเอง หรือผู้เขียนพยายามเสนอแนวคิด คติธรรม จริยธรรม โดยผ่านพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสู่ และประเภทสุดท้ายคือ นวนิยายแฟนตาซี (Fantasy Novel) คือนวนิยายที่มีโครงเรื่องลึกลับ โดยผู้เขียนอาจจะจินตนาการเอาเองหรือใช้ความฝันประเภทฟุ้งเฟ้อของผู้เขียน นำเรื่องราวเหล่านั้นมาผูกเป็นโครงเรื่อง โดยไม่มีเจตนาจะให้เป็นอย่างจริง ผู้เขียนมีเป้าหมายให้ที่จะทำให้เกิดความเพลิดเพลัน และจินตนาการแปลก ๆ แก่ผู้อ่านมากกว่าสาระ เช่น นวนิยายภูตผีปีศาจ (Exorcism)

ผู้เขียนพยายามจะนำเสนอความลึกซึ้งเกี่ยวกับภูตผี ปีศาจ และความมหัศจรรย์ของไสยศาสตร์ อันได้แก่ เวทมนตร์ คาถาอาคมต่าง ๆ โดยจุดมุ่งหมายก่อให้เกิดความสั่นสะเทือนอารมณ์แก่ผู้อ่าน แต่ผู้อ่านก็นิยมเป็นอย่างมาก เช่น เรื่องเกี่ยวกับผี ผิดับคินซีพ วิญญาณพยาบาท เป็นต้น

ปนัดดา สดุดีวิชัย (2545) กล่าวว่า แฟนตาซีนั้นแรกเริ่มคือ การเล่าเรื่องพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ และเรื่องเหนือธรรมชาติ ก่อนที่จะมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาจนกลายเป็นงานเชิงจินตนาการ คงเป็นการยากหากจะให้คำจำกัดความของแฟนตาซีที่เฉพาะเจาะจง วรรณกรรมแนวแฟนตาซีจึงเป็นวรรณกรรมที่ไม่มีกรอบ หรือกฎเกณฑ์ใด ๆ มาบังคับ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ตามความปรารถนาของผู้แต่ง และจินตนาการของผู้อ่าน โดยสิ่งที่ผู้อ่านต้องยอมรับคือ การละลายความเคลงใจต่อสิ่งมหัศจรรย์อย่างเต็มที่ เปิดใจให้เชื่อในโลกจินตนาการที่ผู้แต่งสร้างสรรค์ขึ้น เช่น หากผู้แต่งบอกว่า หมูมีปีกบินได้เหมือนนก ผู้อ่านก็ต้องยอมรับว่าหมูบินได้ และถึงแม้วรรณกรรมแฟนตาซีจะกล่าวถึงสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ผู้แต่งก็มักจะบรรจุความจริงและความเป็นเหตุผลของตัวมันเองลงไปในจินตนาการนั้น ด้วยการเสริมสร้างความน่าเชื่อถือ บั่นแต่งรายละเอียด ประวัติความเป็นมาประหนึ่งว่าสิ่งเหล่านั้นมีตัวตนอยู่จริง ถือเป็นกลวิธีหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือ และโน้มน้าวให้ผู้อ่านเกิดการยอมรับว่าเป็นสิ่งประหลาดทั้งหลายที่เป็นไปไม่ได้สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกอื่น ซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการ

การแบ่งประเภทของนวนิยายนั้น ผู้วิจัยสนใจศึกษานวนิยายแนวแฟนตาซี (Fantasy Novel) เนื่องจากนวนิยายแนวแฟนตาซีนั้น เป็นเรื่องที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการจากความคิดจินตนาการของผู้แต่ง ทำให้มีความพิเศษในเนื้อเรื่องผ่านความคิด จินตนาการของผู้แต่งคนนั้น ๆ ที่มีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งอาจจะมีสิ่งที่มีอยู่จริง หรือไม่มีอยู่จริงบนโลกก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงสิ่งของ จึงเป็นนวนิยายที่น่าสนใจ ไม่สามารถคาดเดาได้ มีเรื่องเหนือความคาดหมาย มีสิ่งเหนือธรรมชาติที่เกิดจากจินตนาการได้ โดยเฉพาะในสังคมไทยยิ่งสนใจเรื่องนี้มากเมื่อนักประพันธ์ได้นำความเชื่อดั้งเดิมของไทยมาผสมผสานกับจินตนาการ และความสามารถในการใช้กลวิธีในการประพันธ์กระทั่งกลายเป็นนวนิยายแฟนตาซี จึงทำให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่านเป็นอย่างมาก ซึ่งในปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามีนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแฟนตาซีเพิ่มขึ้นอย่างมากมาโดยสามารถนำนวนิยายแฟนตาซีไปทำการผลิตเป็นภาพยนตร์ได้ และยังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากประชาชนทั่วโลกในปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นชุดนวนิยายแฟนตาซี ที่ประพันธ์โดยนักเขียนชาวอังกฤษ ชื่อ เจ.เค. โรว์ลิง ซึ่งเป็นนวนิยายเกี่ยวกับโลกของพ่อมดแม่มด และเวทมนตร์ต่าง ๆ นวนิยายเรื่องนี้เป็นนวนิยายที่ผลิตออกมาเป็นภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงโด่งดังทั่วโลก และเป็นนวนิยายที่มีคนอ่านอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก อีกทั้งยังมีนวนิยายเรื่องเพอร์ซิยัส แจ็กสัน เป็นนวนิยายแนวแฟนตาซี ประพันธ์โดยริก ไรออร์แดน ซึ่งมีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับตำนานเทพปกรณัมกรีก ในวัฒนธรรมสมัยนิยมของ

ยุคปัจจุบันนวนิยายเรื่องเพอร์ซีย์ แจ็กสัน ได้ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ชื่อเดียวกัน และยังมีซีรีส์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายอีกด้วย ซึ่งมีกระแสตอบรับอย่างดีทั่วโลก รวมถึงนวนิยายเรื่องสัตว์มหัศจรรย์และถิ่นที่อยู่ ของ เจ.เค. โรว์ลิง เป็นนวนิยายชุดพิเศษจากเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ โดยนวนิยายเรื่องนี้เกี่ยวกับโลกของพ่อมด แม่มดและเวทมนตร์ รวมถึงสัตว์วิเศษต่าง ๆ โดยจะเน้นเรื่องราวของสัตว์วิเศษเป็นหลัก ในปัจจุบันมีการนำนวนิยายเรื่องนี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์ และได้กระแสตอบรับที่ดีเช่นเดียวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์

ปัจจุบันนี้จะเห็นว่า มีช่องทางการเผยแพร่นวนิยายแฟนตาซีหลากหลายช่องทางด้วยกันไม่ว่าจะเป็นช่องทางผ่านสื่อออนไลน์ สื่อมวลชน ด้านสื่อสิ่งพิมพ์ นวนิยายแฟนตาซีจะได้รับการตีพิมพ์จากสำนักพิมพ์ออกมาเป็นรูปเล่มหนังสือ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกผ่านตัวอักษร และผสมผสานกับการจินตนาการของผู้อ่านร่วมด้วย ทำให้รู้สึกร่วมไปกับหนังสือได้อย่างเต็มที่จึงเกิดคุณค่าทางจิตใจเกิดขึ้น

นอกจากนี้กระแสความนิยมอ่านนวนิยายแนวแฟนตาซีที่มีอย่างต่อเนื่องก็เป็นอีกสิ่งที่ยืนยันถึงการตอบรับของกลุ่มผู้อ่านหรือตลาดได้เป็นอย่างดีดังที่ศักดิ์ชัย วิจัยธรรมฤทธิ์ (กองบรรณาธิการฐานเศรษฐกิจ, 2013) กรรมการสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย ได้กล่าวถึงภาพรวมของการผลิตหนังสือในปีพ.ศ. 2556 ว่า

“เทรนด์หนังสือ...ที่มาแรงและคาดว่าจะผลักดันตลาดให้เติบโต คือหนังสือแนวแฟนตาซี การ์ตูนและหนังสือจากโซเชียลเน็ตเวิร์ก สาเหตุเพราะปัจจุบันพฤติกรรมผู้บริโภคอ่านหนังสือน้อยแต่จะเลือกดูภาพมากขึ้น ดังนั้นหนังสือที่ขายดีจะเป็นหนังสือที่เน้นภาพมากกว่าตัวอักษร ขณะเดียวกันเด็กผู้หญิงยุคใหม่ก็จะหันมาอ่านหนังสือแนวแฟนตาซีมากขึ้น และส่งผลให้หันไปแต่งตัวสไตล์ลู่เท่ ๆ มากกว่าลูกหวาน”

ยิ่งไปกว่านั้นคือ แนวเรื่องแฟนตาซีได้ขยายอิทธิพลไปสู่ละครโทรทัศน์ในช่วงกลางคืนหรือที่เรียกว่าละครหลังข่าวอีกด้วย ดังที่ ฐนรัช กองทอง (2556) นักวิจารณ์สื่อได้กล่าวถึงแนวโน้มนี้ว่า

“จากแผงหนังสือ เรื่องแฟนตาซีก็เข้ามามีอิทธิพลในจอโทรทัศน์ความสำเร็จของละครโทรทัศน์ชุด ‘สื่อรักสัมผัสหัวใจ’ ซึ่งปัจจุบันมีชุดที่สองกำลังเสนอฉายอยู่ในขณะนี้รวมถึง ‘ธิดาพญายม’ คือ ตัวอย่างอันดีของเรื่องแฟนตาซียุคปัจจุบันที่ผสมผสานระหว่างความเชื่อแบบไทย ๆ กับความเป็นสากล ตัวละครมีมิติมาจากดาวดวงอื่นและตามหาของวิเศษ มีต่างจากเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ ทว่าก็ยังใช้เทพปกรณัมแบบไทย ๆ อยู่ นอกจากอิทธิพลในแง่เรื่องราวแล้ว ยังได้รับอิทธิพลในแง่การนำเสนอเรื่องแฟนตาซีไทย ๆ จึงปล่อยแสงกันสนั่นจอ แข่งขันด้านเอฟเฟ็คต์กันชนิดสุดฝีมือ จนชักไม่แน่ใจว่านี่คือละครไทยหรือการ์ตูนยุคใหม่ในจอทีวี”

จึงอาจกล่าวได้ว่านวนิยายแฟนตาซีเป็นหนึ่งในวรรณกรรมกระแสหลักของการผลิตหนังสือของประเทศไทยก็ว่าได้สำหรับเรื่องราวในนวนิยายแนวแฟนตาซีส่วนใหญ่มักจะเล่าเรื่องไปในลักษณะเดียวกันคือการได้เรียนในโรงเรียนของผู้วิเศษหรือการมารวมตัวกันของผู้มีเวทมนตร์หลังจากนั้นได้ออกผจญภัยในดินแดนเหนือจินตนาการ มีการต่อสู้ระหว่างเทพและปีศาจหรือการรบของสองเผ่าพันธุ์คู่ตรงข้าม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำสัตว์ร้ายหรืออาวุธในตำนาน เช่น มังกร ยักษ์ดาบเอสคาริเบอร์ ฯลฯ มาสร้างสีสันในเรื่องอีกด้วย อย่างไรก็ตามเมื่อการเล่าเรื่องโดยใช้โรงเรียนเวทมนตร์เป็นฉากสำคัญมีจำนวนมากเข้า นักเขียนไทยก็ได้มีการเปิดพื้นที่ของเรื่องเล่าให้ขยายไปสู่จินตนาการหรือเวทมนตร์ที่อยู่ใกล้ตัวอีกอย่างหนึ่งคือ การใช้วิธีการเดินเรื่องฉาก และตัวละครต่าง ๆ ที่อยู่ในเกมออนไลน์หรือเกมการ์ดมาใช้ในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ นักเขียนจะดำเนินเรื่องโดยให้ตัวละครในโลกปกติหลุดเข้าไปในโลกของเกมหรือให้ตัวละครในเกมออกมาสู่โลกของความเป็นจริง หลังจากนั้นจะมีการทดสอบหรือพัฒนาตนเองให้มีระดับที่สูงขึ้น มีการรวมกลุ่มผจญภัยเพื่อตะลุยผจญภัยต่าง ๆ บ้างก็ร่วมมือกันสร้างกลุ่มของตนเองให้เข้มแข็งหรือเพื่อเป็นการป้องกันการโจมตีของฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น

ในปัจจุบันมีนักเขียนนวนิยายแฟนตาซี ในประเทศไทยมีหลายท่านด้วยกัน เช่น นวนิยายของเดอะไวท์ไรต์ ของ Dr.Pop, นวนิยายเรื่อง The Last Fantasy Return ของแสงจันทร์, นวนิยายเรื่อง Curse of Lost Heaven สาปล่าสวรรค์ ของ Penguin Lord, นวนิยายเรื่อง Daemon Bakery ของ ลวิตร, นวนิยายเรื่อง บ่วง บรรจรณ์ ของ กิรติ ชนา ,นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยนวนิยายข้างต้นเป็นนวนิยายที่มีความนิยมกันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งนักเขียนนวนิยายเหล่านี้ยังมีผลงานเรื่องอื่น ๆ อีกมากมายที่เป็นที่แพร่หลายเช่นเดียวกัน และนวนิยายแฟนตาซีที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ได้รับการขึ้นชอจากผู้อ่านและกำลังอยู่ในขั้นตอนการจัดฉายภาพยนตร์และอยู่ในขั้นตอนการดำเนินการจัดทำซีรีส์นั้น คือเรื่องการินปริศนาคดีอาถรรพ์นั่นเอง

หากจะกล่าวถึงนวนิยายแฟนตาซีเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ นั้นนับว่าเป็นนวนิยายเรื่องที่มีความแพร่หลายเป็นอย่างมากในประเทศไทย ปัจจุบันจัดพิมพ์ออกมาเป็นฉบับนวนิยายภาคที่ 1 จำนวน 9 เล่ม และภาคที่ 2 ทั้งหมด 11 เล่ม อีกทั้งยังมีฉบับพิเศษจำนวน 2 เล่ม และทั้งหมดสามารถทำยอดขายหมดภายในระยะเวลาหนึ่งเดือนที่วางจำหน่าย เนื่องจากความนิยมของนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ นั้นมีความนิยมอย่างมาก ส่งผลให้มีการจัดพิมพ์ซ้ำอยู่หลายครั้ง นอกจากนี้ยังมีการแปลลิขสิทธิ์ในภาษามาลาเซีย โดยชื่อว่า “Fall aneh Garin” และยังมีตัวแทนจากหลากหลายประเทศเริ่มติดต่อกับผู้จัดทำเพื่อขอซื้อลิขสิทธิ์ รวมไปถึงประเทศเกาหลีใต้ที่มีโครงการนำนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ไปดำเนินการเป็นซีรีส์เป็นลำดับต่อไป อีกทั้งในประเทศไทยยังมีการเตรียมจัดฉายภาพยนตร์เรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์อีกด้วยจากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นถึงความนิยมของนวนิยายแฟนตาซีเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

เนื้อหาของนวนิยายการิน ปรีศนาคคืออาถรรพ์นั้นเป็นเรื่องราวของ "การิน" เด็กหนุ่มผู้คลั่งไคล้ในศาสตร์มืด และต้องการก้าวข้ามขีดจำกัดของมนุษย์ แต่ถึงแม้จะทุ่มเททุกวิถีทาง เขาก็ไม่อาจเข้าสู่โลกแห่งความมืดอย่างที่เขามองเห็นได้ จนกระทั่งเขาได้พบกับลัทธิตริมา เด็กสาวผู้ต้องการเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดา แต่เธอกลับเป็นคนครอบครองพลังที่เรียกว่า "ญาณอาถรรพ์" พลังต้องคำสาปที่สามารถดึงดูดอาถรรพ์ และความเลวร้ายเข้าสู่ตัวผู้เป็นเจ้าของรวมไปถึงสามารถอ่านใจคนอื่นและกระตุ้นด้านมืดของมนุษย์ ให้ลุกขึ้นเข่นฆ่ากันเองอย่างไรซึ่งมนุษย์ธรรมดาทางเดินที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงของทั้งสอง กลับถูกบิดเบือนให้เข้าหากันด้วยความริษยาของการิน ผู้ต้องการญาณอาถรรพ์มาเป็นของตนเอง การินเข้ามาเร่งความชีวิตลัทธิตริมา เพื่อใช้เธอเป็นเครื่องมือดึงดูดโสภณกรรมวิญญานและอาถรรพ์ ซึ่งเป็นทุกสิ่งที่เขาหลงใหลให้เข้ามา และบรรลุเป้าหมายของตนเอง

จากเรื่องราวที่น่าสนใจนี้ทำให้ผู้คนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ทำให้นวนิยายเรื่องนี้อยู่ในกระบวนกรขึ้นตอนผลิตสู่ภาพยนตร์อีกด้วย นอกเหนือจากนี้ผู้เขียนยังได้นำข้อมูลคติชนมาสร้างสรรค์เนื้อหาอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ พิธีกรรมต่าง ๆ ในสังคมไทยมาดัดแปลงเป็นไสยวัตถุและพิธีกรรม ทำให้ข้อมูลคติชนเหล่านี้ได้ถูกดัดแปลงมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์นวนิยายเรื่องนี้ขึ้น ทำให้เกิดความน่าสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่อง และจินตนาการที่คาดไม่ถึงที่ผู้เขียนใส่ความคิดของตนเองลงไป ดังตัวอย่าง

“ซินะปัญชะระ ปะริตตัง มัง รักชะตุ สัพพะทา” การินพูดบทคาถานี้ไม่สั้นไม่ยาว เน้นที่ละคำอยู่อย่างนั้นจนถึงสามรอบ

(ญาณอาถรรพ์, น.28)

บทสวดข้างต้นนับเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อบทสวดนี้เป็นบทสวดชินบัญชรขนาดสั้น (ธัญกร, 2563, น.283) จากในนวนิยายการินเป็นผู้สอนบทสวดนี้ให้แก่ลัทธิตริมาเพื่อใช้ในการขอขมากรรมต่อเจ้ากรรมนายเวร เพราะญาณอาถรรพ์ของเธอทำร้ายผู้อื่นจนมีผู้เสียชีวิต ส่งผลให้วิญญานนั้นเกิดความอาฆาตแค้น นวนิยายเรื่องการินปรีศนาคคืออาถรรพ์เรียกบทสวดชินบัญชรขนาดสั้น ของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) ว่า “บทสวดปลดปล่อยกรรม” นอกเหนือจากนี้สุชญา ศิริธัญกร (2563, น. 283) กล่าวถึงอานิสงส์ของการสวดชินบัญชรขนาดสั้นที่ว่า “ขอชินบัญชรปริตต์ จงคุ้มครองรักษาข้าพเจ้าทุกเมื่อเทอญ” จากอานิสงส์เพื่อคุ้มครองให้ปลอดภัยข้างต้น ผู้เขียนนวนิยายจึงใช้อานิสงส์ของการสวดคาถาชินบัญชรมาเรียกบทสวดปลดปล่อยกรรมเพื่อคุ้มครองให้ตัวละครเอกปลอดภัยจากวิญญานร้าย ทั้งนี้ในการสวดมนต์นั้นต้องอาศัยหลักความเชื่อเหนือธรรมชาติเสียก่อน คือเชื่อในเรื่องของภูต ผี วิญญาณหรือบาปบุญคุณโทษเป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถมองเห็นได้ นับว่าเป็นความเหนือธรรมชาติในรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งยังมีวัตถุสิ่งของในนวนิยายที่นับเป็นความเชื่อธรรมชาติ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“เมื่อยันต์บนตัวบนตัวเขียนเสร็จ บทสวดของการินก็เจีบบลงจากนั้นเด็กหนุ่มก็เริ่มขั้นตอนต่อไป เขาใช้เชือกสีขาวขุ่นถักเข้ากับสิ่งที่ดูคล้ายเส้นหนังสือดำ เกิดเป็นเงื่อนที่ดูแปลกประหลาดจนกลายเป็นกำไลแล้วจัดการคล้องมันไว้ที่ข้อมือของโชติกาล”

“เขากำลังทำอะไรนะ” เอมิกาทนความอยากรู้ไม่ไหว กระซิบถามลัลลิตริมา

“นี่เรียกว่าเชือกอาคมพิรอด ใส่บนข้อมือข้างถักเข้าไป ไว้ป้องกันสิ่งชั่วร้ายและความอัปมงคล” การินอธิบาย มือยังคงถักกำไลมัดไว้กับข้อมืออีกข้าง รวมถึงข้อเท้าของโชติกาลด้วย “ฉันเขียนยันต์สะกดวิญญาณของยัยผีนั่นไว้ เสริมจิตของไอ้แวนด้วยเชือกอาคมพิรอด อย่างน้อยก็พอถ่วงเวลาให้เราได้”

(สาปเจตภูต, น.204)

จากตัวอย่างข้างต้นผู้เขียนสร้างตัวละครการิน ให้เป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านพิธีกรรม เป็นผู้สร้างวัตถุทางไสยศาสตร์ นั่นคือเชือกอาคมพิรอดเสริมด้วยขนหางของช้าง นอกจากนี้ยังให้การิน เป็นผู้อธิบายอานุภาพของเชือกอาคมพิรอดว่าเชือกอาคมนี้จะช่วยเหลือโชติกาลให้พ้นจากสิ่งชั่วร้ายและอัปมงคล การินยังใช้เชือกพิรอดสะกดวิญญาณกิ้งก่าในร่างโชติกาลไม่ให้ไปทำร้ายใครอีก อีกทั้งยังเสริมสร้างพลังให้จิตใจของโชติกาลเข้มแข็งขึ้นจากเชือกอาคมพิรอดที่ป้องกันสิ่งชั่วร้าย ข้อมูลจากเว็บไซต์ MCOT.NET DIGITAL (2565) ได้อธิบายเกี่ยวกับแหวนพิรอดทางช้างว่า ตามความเชื่อมักจะนิยมถักเป็นแหวนในการเสริมบารมีไว้ป้องกันตัวจากสิ่งที่ไม่ดี และเชื่อกันว่าขนหางจะช่วยปิดเป่าสิ่งชั่วร้าย ขนหางของช้างจึงได้รับความนิยมในการพกติดตัวเพื่อป้องกันอันตราย อีกทั้งยังช่วยเสริมบารมีแก่ผู้สวมใส่อีกด้วย ผู้เขียนนั้นได้นำคุณสมบัติของเชือกพิรอดที่เป็นเครื่องรางผสมผสานกับความเชื่อขนหางช้าง ให้กลายเป็นเชือกอาคมพิรอดที่สามารถปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายไปได้ นอกเหนือจากนี้ยังมีความเชื่อ ตำนาน คาถาที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยที่ดัดแปลงมาสร้างสรรค์เป็นพิธีกรรมในนวนิยายดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ก็เดี๋ยวสิดันยังพูดไม่จบ ในหนังสือเล่มนั้นพูดถึงพิธีกรรมเปลี่ยนชีพ เป็นพิธีกรรมที่จะทำให้ผู้ประกอบพิธีนี้เหมือนเกิดใหม่กลายเป็นคนทั้งดงามตามแบบอย่างเบญจกัลยาณี ซึ่งการทำพิธีนี้จำเป็นต้องใช้ชิ้นส่วนร่างกายของคนที่ถูกประกอบพิธีเคียดแค้นและต้องเกิดในวันดี ทั้งหมดห้าชิ้นต้องตรงกับลักษณะสมบูรณ์ตามตำราเท่านั้น ประกอบด้วย ผิวหนัง ฟัน ริมฝีปาก เส้นผมและเลือด โดยหนึ่งชิ้นต่อหนึ่งคน นั่นก็หมายความว่าต้องใช้เหยื่อสังเวย ผู้ประกอบพิธีจะต้องท่องบทสวดและเขียนยันต์กำกับด้วย”

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น. 67)

ตัวอย่างข้างต้น ผู้เขียนนั้นมีการนำคุณสมบัติของหญิงงามเบญจกัลยาณี หรือ “วยกัลยาณี วยงาม” ของนางวิสาขา ซึ่งเบญจกัลยาณีนี้นั้น มีดังต่อไปนี้ 1) เกสกลยาณี ผมงาม คือหญิงที่มีผมหยาวถึงสะเอวแล้วปลายผมหงอนขึ้น 2) มงสกลยาณี เนืองาม คือหญิงที่มีริมฝีปากแดงดุจผลตำลึงสุก

และเรียบชิตสนิทกันดี 3) อนุภักถยาณํ กระดุกงาม คือหญิงที่มีฟันสีขาวประดุจสังข์ และเรียบเสมอกัน 4) ฉวิกัลยาณํ ผิวงาม คือหญิงที่มีผิวงามละเอียด ถ้าคำก็คำดังดอกบัวเขียว ถ้าขาขาขาวดังดอกกรรณิกา และ 5) วัยกัลยาณํ วัยงาม คือหญิงที่แม้จะคลอบุตรถึง 10 ครั้ง ก็ยังคงสภาพร่างกายสาวสวยดุจคลอครั้งแรกเดียว ซึ่งในนวนิยายมีการนำคุณสมบัติเหล่านี้มาดัดแปลงเป็นพิธีกรรมที่เรียกว่า “พิธีเปลี่ยนชีพ” และคุณสมบัติของเบญจกัลยาณีนั่น ผู้เขียนได้ดัดแปลงเบญจกัลยาณีนี้ออกสุดท้ายเป็นการใช้เลือดของมนุษย์เป็นเครื่องประกอบพิธีแทน เมื่อผู้ทำพิธีได้ขึ้นส่วนมาครบทั้ง 5 ชิ้นได้แก่ ผิวหนัง ฟัน ริมฝีปาก เส้นผม และเลือด และประกอบพิธีสำเร็จแล้วจะมีความงามตามแบบเบญจกัลยาณีในความเชื่อของสังคมไทยสมัยก่อน นับเป็นพิธีหนึ่งที่เกิดจากความเชื่อเหนือธรรมชาติที่มองไม่เห็น และไม่รู้ว่าจะเกิดขึ้นจริงได้หรือไม่ แต่ผู้เขียนได้นำความเชื่อของคนไทยมาปรับใช้ในพิธีกรรมต่าง ๆ ในนวนิยายได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความน่าสนใจ ควบคู่ไปกับความเชื่อที่มีอยู่จริงสังคมไทยอีกด้วย

จากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นจะเห็นถึงลักษณะเด่นของนวนิยาย การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ที่มีความแฟนตาซี โดยสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน เห็นได้ถึงเหตุการณ์ พงศัตถกรรม พิธีกรรม ความเชื่อ สิ่งของที่มีความไม่ธรรมดา ที่อาจจะไม่สามารถพบเจอในโลกแห่งความจริงได้ ทำให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่ง อีกทั้งเนื้อเรื่องยังมีเรื่องราวของความเชื่อ ตำนาน ไสยศาสตร์ต่าง ๆ ที่ต่อเนื่องกันไปในภาคต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนาน รอคอยกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงคุณค่าต่อผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

ทั้งนี้ มีผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ไว้ ได้แก่ ภาณุวัฒน์ สุกุลสืบ (2564) ยังได้ศึกษาเรื่องอนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ และเพื่อวิเคราะห์บทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอก ผลการศึกษาด้านอนุภาคไสยศาสตร์พบว่ามียอยู่ 3 ลักษณะ คือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 ตัว อนุภาคที่เป็นวัตถุสิ่งของ/เครื่องมือมี 10 ชนิดและอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์มี 10 เหตุการณ์รวมอนุภาคทั้งสิ้น 53 แบบ โดยอนุภาคไสยศาสตร์ทั้งหมดปรากฏบทบาทในเรื่อง 3 ลักษณะ คือ เพื่อการทำร้ายศัตรูเพื่อการป้องกันตนเอง และเพื่อการรักษา ส่วนการศึกษาบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกพบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นเหตุเป็นผลเชิงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเอก ด้านการเป็นเครื่องมือเพื่อทำร้ายหรือป้องกันตัว และด้านการผลักดันตัวละครเอกให้เผชิญกับเหตุการณ์อาถรรพ์ต่าง ๆ การศึกษารุ่นนี้เป็นการศึกษาเพื่อวิเคราะห์เพียงอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอก ซึ่งเป็นการเจาะจงเฉพาะอนุภาคไสยศาสตร์เท่านั้น ยังไม่ได้เป็นการศึกษาอนุภาคที่ปรากฏทั้งหมดในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

อีกทั้งจุฑารัตน์ รุ่ง (2565) ได้ศึกษาเรื่องนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์: กลวิธีการสร้างสรรค์และคุณค่าในฐานะวรรณกรรมเยาวชนแนวสืบสวนสยองขวัญ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์และคุณค่าของนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ในฐานะวรรณกรรมเยาวชนแนวสืบสวนสยองขวัญ จากนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ของอัยย์ 2 ภาค ได้แก่ ภาคหัวใจสีดำ และภาคสลักปิดเป็นอน ผลการศึกษาพบว่ากลวิธีการสร้างสรรค์โครงเรื่องนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์มีโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรอง โครงเรื่องหลักที่กำกับการดำเนินเรื่องในแต่ละภาค คือ ปัญหาความสัมพันธ์ของมารดาและบุตร และการแย่งชิงไสยวัตถุ อีกทั้งพบว่าในแต่ละตอนจะมีโครงเรื่องรองที่นำเสนอปัญหาของวัยรุ่นในลักษณะต่าง ๆ ผสมผสานกับการสืบสวนสอบสวนคดีแต่ละตอน ด้านกลวิธีการสร้างสรรค์เนื้อหาพบว่ามีการสร้างสรรค์เนื้อหาทั้งหมด 3 ลักษณะ ได้แก่ การนำข้อมูลคติชนมาสร้างสรรค์เนื้อหา การสร้างข้อมูลคติชน การผสมผสานข้อมูลคติชนกับเทคโนโลยี ปัจจุบัน ด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ตัวละคร ผู้ประพันธ์ให้ความสำคัญกับตัวละครวัยรุ่นมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ตัวละครในนวนิยายชุดนี้แบ่งได้ทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ ตัวละครวัยรุ่น ตัวละครผู้ใหญ่ และตัวละครผี ด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ฉาก ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ฉากที่เกี่ยวข้องกับการใช้พิธีกรรมไสยศาสตร์ในนวนิยาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นฉากสถานที่ที่เกิดการฆาตกรรมและพิธีลี้ลับ ได้แก่ สถานศึกษา บ้าน ฉากสถานที่ท่องเที่ยว และฉากเหนือจริง อีกทั้งยังศึกษาด้านคุณค่าของนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ด้วย จะเห็นได้ว่าการศึกษาคีกรครั้งนี้เป็นการศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์ของโครงเรื่องนวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เป็นการศึกษาภาพรวมของกลวิธีการสร้างสรรค์ไม่เฉพาะเจาะจงไปที่คติชนวิทยาในนวนิยาย

จากเหตุผลและการศึกษาที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษานวนิยายแฟนตาซี เนื่องจากนวนิยายแฟนตาซี (Fantasy Novel) เป็นนวนิยายที่เมื่อได้อ่านแล้วจะได้รับความผ่อนคลาย สนุกสนานเพลิดเพลินไปกับโลกแห่งจินตนาการของผู้เขียน อีกทั้งเหตุผลที่เลือกในเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เนื่องจากเป็นนวนิยายที่มีความนิยมกันอย่างแพร่หลายในประเทศไทย อีกทั้งยังมีบทแปลในภาษาต่าง ๆ ที่คนทั่วโลกสามารถอ่านได้ และมีกระแสบรรทัดที่ดีและยังอยู่ในขั้นตอนกระบวนการผลิตภาพยนตร์จากนวนิยายเรื่องนี้อีกด้วย และผู้วิจัยมีความตั้งใจที่จะศึกษานวนิยายเรื่องการินปริศนาคดีอาถรรพ์นี้ โดยการนำกรอบแนวคิดข้อมูลคติชนมาใช้เพิ่มเติมจากประเด็นที่มีผู้วิจัยที่เคยศึกษาไว้ โดยมีการแยกข้อมูลประเภทของคติชนที่ปรากฏอย่างชัดเจน และนำเสนอถึงกลวิธีการประกอบสร้างนวนิยายผ่านข้อมูลคติชนนี้ ซึ่งแตกต่างจากที่มีผู้ศึกษาไว้ข้างต้นเพื่อให้เกิดการศึกษาคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

คำถามหลักในการวิจัย

1. ผู้ประพันธ์ใช้ข้อมูลดิชนในนวนิยายเรื่องการินปริศนาคดีอากรรมพ์ในลักษณะใดบ้าง
2. กลวิธีการนำข้อมูลดิชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอากรรมพ์มีลักษณะใดบ้าง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลดิชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอากรรมพ์
2. เพื่อศึกษากลวิธีการนำข้อมูลดิชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอากรรมพ์

ขอบเขตของการวิจัย

นวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ในรูปแบบของนวนิยายเท่านั้น โดยพิมพ์ตั้งแต่ปี 2551 จนถึงเดือนพฤศจิกายน ปีพ.ศ.2566 จำนวน 3 ภาค รวมทั้งสิ้น 21 เล่ม ดังนี้

ตาราง 1 รายชื่อนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอากรรมพ์

รายชื่อนวนิยาย		ปีพ.ศ.ที่จัดพิมพ์
ภาคที่ 1 “หัวใจสีดำ”	1. พิธีเปลี่ยนชีพ	พิมพ์ครั้งที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ.2551
	2. ความทรงจำในซากดอกไม้	พิมพ์ครั้งที่ 1 กันยายน พ.ศ.2551
	3. เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ	พิมพ์ครั้งที่ 1 ธันวาคม พ.ศ.2551
	4. ความลับของกระจกเงา	พิมพ์ครั้งที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2552
	5. พระพรแห่งความเจ็บปวด	พิมพ์ครั้งที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2553

ตาราง 1 (ต่อ)

รายชื่อนวนิยาย		ปีพ.ศ.ที่จัดพิมพ์
ภาคที่ 2 “สลักปิดเปื้อนกรรม”	6. ตูกตาร้อยศรีธธา	พิมพ์ครั้งที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2553
	7. สุขสันต์วันถึงฆาต	พิมพ์ครั้งที่ 1 กันยายน พ.ศ.2553
	8. บันทึกเขียนกรรม	พิมพ์ครั้งที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ.2554
	9. ควันเผาผี	พิมพ์ครั้งที่ 1 กันยายน พ.ศ.2555
	10. เชือกปะกำศพ	พิมพ์ครั้งที่ 1 เมษายน พ.ศ.2556
	11. เสียงสะท้อนบาป	พิมพ์ครั้งที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ.2556
	12. วงกลจรีต	พิมพ์ครั้งที่ 1 มกราคม พ.ศ.2558
	13. คราสสีเลือด	พิมพ์ครั้งที่ 1 สิงหาคม พ.ศ.2558
	14. กริชสะกดวิญญาณ	พิมพ์ครั้งที่ 1 ตุลาคม พ.ศ.2558
	15. ตะปุดอกโลงผี	พิมพ์ครั้งที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ.2559
	16. สัปเจตมุต	พิมพ์ครั้งที่ 1 มิถุนายน พ.ศ.2560
	17. มรณะทูตทวงกรรม	พิมพ์ครั้งที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2561
	18. ญาณอาถรรพ์	พิมพ์ครั้งที่ 1 ตุลาคม พ.ศ.2561

ตาราง 1 (ต่อ)

รายชื่อนวนิยาย		ปีพ.ศ.ที่จัดพิมพ์
ภาคพิเศษ	19. ปัจฉิมบทลิติต ตอน อนุธการ	พิมพ์ครั้งที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2563
	20. เซียร พันธนาอิตตานรินทร	พิมพ์ครั้งที่ 1 สิงหาคม พ.ศ.2555
	21. สาปสยองป่าอาถรรพ์	พิมพ์ครั้งที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2559

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดหัวข้อในการศึกษา กำหนดข้อมูลและแนวทางในการศึกษา

1.2 รวบรวมนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ที่อยู่ในภาค 1 ภาค 2 รวมถึงภาคพิเศษ

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์นวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ที่นำมาศึกษา ดังนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลคติชนที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องการินปริศนาคดีอาถรรพ์

2.2 วิเคราะห์กลวิธีการนำข้อมูลคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

3. ขั้นสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

4. ขั้นนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

พจนัน ปณฺ ทิโต ชีเว

ทฤษฎีและแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาความเหนือธรรมชาติในนวนิยายเรื่องการปริศนาคดีอาถรรพ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีและกรอบแนวคิดเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 แนวคิดหลัก ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องคติชนวิทยา

คติชนวิทยา เป็นวิธีการศึกษาวิถีชีวิตของคนในทุกสังคม ทุกระดับชั้น ที่ล้วนมีผลผลิตทางวัฒนธรรมมากมายปรากฏอยู่ในสังคม เช่น เรื่องเล่า นิทาน ความเชื่อ พิธีกรรม ฯลฯ โดยสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นตัวแทนที่ใช้สื่อความคิดของกลุ่มคน ซึ่งคติชนวิทยานี้ทำให้ได้มาซึ่งข้อมูลคติชน เป็นข้อมูลที่ได้มาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ที่มีวิวัฒนาการของกลุ่มอย่างเด่นชัด โดยมุ่งเน้นไปยังกลุ่มคนที่ความเจริญแบบสมัยใหม่ยังเข้าไปไม่ถึงมากนัก ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะยังคงมีวิถีคล้าย ๆ กัน มีความสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่น ซึ่งกล่าวคืออาจมีชุดข้อมูลความคิด ความเชื่อและแบบของความประพฤติอย่างเดียวกัน ตลอดจนผลผลิตหรือการสร้างสรรค์ต่าง ๆ จากอดีตมาจนถึงปัจจุบันของมนุษย์สังคมหนึ่ง

การจำแนกประเภทแบบนี้เป็นการจำแนกอย่างกว้าง ๆ ตามเนื้อหาสาระของข้อมูล ดังนี้

1. วรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature) คือข้อมูลคติชนที่เล่าและถ่ายทอดด้วยปาก หรือใช้ขับร้อง หรือเป็นรูปแบบของการใช้เสียงตามแบบประเพณีที่มีการถ่ายทอดกันมาในลักษณะที่เป็นแบบแผนที่ซ้ำ ๆ กัน บางครั้งข้อมูลแบบนี้ก็เรียกว่า ศิลปะเกี่ยวกับถ้อยคำหรือการแสดงออกด้านวรรณกรรม เช่น เรื่องเล่าพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน สุภาษิต เป็นต้น

2. วัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในด้านกายภาพซึ่งตรงกันข้ามกับข้อมูลมุขปาฐะอย่างชัดเจน คือข้อมูลที่มองเห็นได้ ซึ่งคงอยู่มาก่อนสังคมอุตสาหกรรมที่ใช้อุปกรณ์เป็นเครื่องกลไก และคงอยู่ตลอดมา เช่น การแกะสลักชิ้นไม้ เครื่องสานขนสัตว์ด้วยมือ เป็นต้น

3. ประเพณีสังคมพื้นบ้าน (Social folk custom) คือการใช้ชีวิตตามแบบประเพณีที่ถ่ายทอดมา และเป็นข้อมูลที่อยู่กึ่งกลางระหว่างวรรณกรรมมุขปาฐะและวัฒนธรรมวัตถุ รวมถึงพิธีต่าง ๆ เช่น พิธีกรรมเกี่ยวกับการเกิด การแต่งงาน และการตาย เป็นต้น นอกจากความเชื่อที่เป็นพิธีกรรมแล้ว ยังมีการรักษาโรคด้วยความเชื่อทางศาสนาด้วย โดยมีสมุนไพรร่างต่าง ๆ และวิธีการตามแบบพื้นบ้าน เช่น การห้ามเลือด การรักษาแผลไฟไหม้ ซึ่งบางวิธีก็เป็นการใช้พลังอำนาจที่นอกเหนือไปจากวิธีการของแพทย์แผนปัจจุบัน

4. การแสดงศิลปะพื้นบ้าน (Performing folk arts) ในเรื่องของการแสดงพื้นบ้านนี้ ต้องประกอบด้วยผู้แสดงและผู้ชม เพราะต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองฝ่ายรวมด้วย เช่น การละคร การร่ายรำ รวมไปถึงการร้องรำของคนพื้นบ้านเป็นการละเล่นเพื่อความสนุกสนาน มีขึ้นเพื่อจุดประสงค์หลายประการเช่น การฉลองในเทศกาล งานรื่นเริง หรือเพื่อประกอบพิธีกรรมทางศาสนา เป็นต้น

2. แนวคิดเรื่องอนุภาค

อนุภาค คือองค์ประกอบขนาดเล็กในนิทาน ที่มีเรื่องราวที่พบในชีวิตประจำวัน ทำให้นิทานเรื่องนั้น ๆ มีความโดดเด่น เป็นที่จดจำ จนนำไปสู่การเล่าสืบต่อไป ซึ่งได้มีการจำแนกอนุภาคออกเป็นหมวดหมู่ A-Z สืบค้นได้จากเอกสาร ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ถึงแม้ว่าดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านนั้นจะมีรายละเอียดค่อนข้างมาก แต่หากจะจัดเป็นประเภทแล้ว จากเอกสารของสถิติทอมป์สัน ได้แบ่งอนุภาคออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. อนุภาคตัวละคร เช่น พระเจ้า สัตว์มหัศจรรย์ แม่มด ยักษ์ ภูต รวมทั้งตัวละครบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างจากในชีวิตจริง เช่น แม่เลี้ยงใจร้าย เป็นต้น
2. อนุภาควัตถุสิ่งของ เช่น กระจกวิเศษ พรหมวิเศษ เป็นต้น
3. อนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรม มีลักษณะเป็นเหตุการณ์เดียวที่ประกอบเป็นอนุภาคใหญ่ ซึ่งอนุภาคในหมวดนี้จะมีความเป็นอิสระในตัวเอง เช่น เหตุการณ์การหายตัว การล่องหน การฟื้นคืนชีพ เป็นต้น

3. แนวคิดเรื่องความเชื่อเหนือธรรมชาติ

ความเชื่อเป็นสิ่งธรรมชาติที่เกิดขึ้นในความคิด ความรู้สึกของมนุษย์ ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหนึ่ง ความเชื่อคือการยอมรับสิ่งต่าง ๆ ว่าเป็นจริง มีอยู่จริง ทั้งที่สิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งที่มิได้อยู่จริงหรือไม่มีอยู่จริงในโลกก็ได้ ขึ้นอยู่กับจิตสำนึก การยอมรับ ประสบการณ์ ข้อมูลต่าง ๆ ในบุคคลนั้น ๆ ที่ทำให้เกิดความรู้สึก การยอมรับ ทศนคติที่สร้างขึ้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีผู้ให้ความหมายของคำว่าความเชื่ออยู่หลายความหมาย ดังนี้

ธวัช ปุณณทก (2528) ได้กล่าวถึงความเชื่อไว้ว่า ความเชื่อ คือ การยอมรับอันเกิดขึ้นอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์นั้น ๆ หรือสิ่งคมมนุษย์นั้น ๆ แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ไม่สามารถที่จะพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมหนึ่งยอมรับและให้ความเคารพเกรงกลัวสิ่งเหล่านี้ เรียกว่าความเชื่อนั้นความเชื่อจึงมีขอบเขตกว้างขวางมาก ไม่เพียงแต่จะหมายถึงความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย (Belief in Spiritual being) ภูตผี คาถาอาคม โชคลาง ไสยเวทย์ต่าง ๆ ยังรวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มนุษย์ยอมรับนับถือ เช่น ต้นไม้ (ต้นโพธิ์ ต้นไทร) ป่าเขา เป็นต้น

อีกทั้ง มานิต มานิตเจริญ (2514) กล่าวว่าความเชื่อหมายถึง เห็นจริงด้วย วางใจ ไว้วางใจ มั่นใจ และนับถือ

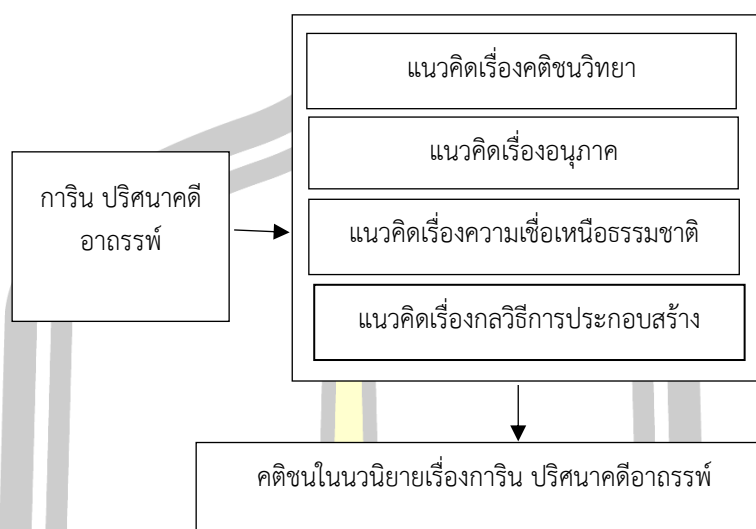
ความเหนือธรรมชาติ (supernatural) คือ สิ่งที่ไม่อยู่ภายใต้กฎธรรมชาติ หรือเป็นการอุปมาถึงสิ่งที่มีอยู่เหนือและพ้นธรรมชาติ ในวัฒนธรรมสมัยนิยมและบันเทิงคดี เหนือธรรมชาติเกี่ยวข้องอย่างประหลาดกับเหนือธรรมดาและรหัสญาณ ซึ่งต่างจากมโนทัศน์เดิมในบางศาสนา เช่น คาทอลิก ที่เชื่อว่าปาฏิหาริย์จากพระเจ้าถูกมองว่าเหนือธรรมชาติ

ความเชื่อเหนือชาตินั้น หมายถึง การที่มนุษย์ยอมรับนับถือสิ่งใดที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่ามีอำนาจดลบันดาลให้เกิดเรื่องดีหรือร้ายได้ ดังที่สายทิพย์ นุกูลกิจ (2533) ได้กล่าวว่า ความเชื่อเหนือธรรมชาติหรือความเชื่อในอำนาจของสิ่งที่ไม่มีความตัวตนว่ามนุษย์ในสมัยก่อนยังไม่มีความรู้ความเข้าใจธรรมชาติและปรากฏการณ์ธรรมชาติ มักจะเกิดความรู้สึกกลัวเมื่อประสบกับสภาพการณ์ที่เกิดไฟไหม้ป่า เกิดน้ำท่วม ฝนแล้ง เกิดโรคระบาด หรือเกิดสุริยุปราคา ฯลฯ และเกิดความรู้สึกพึงพอใจเมื่อประสบกับสภาพความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ธัญญาหาร ในแต่ละรอบปี ยังมีความเชื่อว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเองตามชาตินั้นเป็นผลที่มาจากการทำงานของสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ แล้วสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ก็จะบันดาลให้มนุษย์ประสบกับเคราะห์กรรมหรือภัยพิบัตินานาประการ

ความเชื่อเหนือชาตินั้นปรากฏอยู่ในทุกยุคทุกสมัย แม้ว่าปัจจุบันนี้จะมีโลกที่เปลี่ยนแปลงไป มีเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาอย่างมากมาย แต่ความเชื่อเหนือธรรมชาติยังมีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์

การศึกษาของขวัญจิตร นุชชำนาญ (2556) พบว่าความเชื่อเหนือชาตินั้นแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ความเชื่อเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับชีวิตหลังความ และความเชื่อเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวกับลาภสังหารณ์และความฝัน อีกทั้งยังมีความเชื่อเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับอำนาจจิต เช่น การใช้พลังจิตในการเคลื่อนย้ายสิ่งของ

ความเหนือชาตินั้นเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาควบคู่ไปกับการคิด ความเชื่อซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อส่วนบุคคลในเรื่องความเหนือชาตินั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อหลังความตาย ความเชื่อเกี่ยวกับภูต ผี วิญญาณ ความเชื่อเกี่ยวกับพลังจิต สามารถใช้พลังจิตทำสิ่งต่าง ๆ ได้ ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่มองไม่เห็น รวมถึงวัตถุต่าง ๆ ที่ไม่มีในโลกแห่งความจริง



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ข้อมูลคดีชน หมายถึง ความรู้ของชาวบ้าน ตั้งแต่ถิ่นที่ชาวบ้านเล่ากัน เพลงที่ชาวบ้านร้อง การแสดงพื้นบ้าน ความเชื่อประเพณี ฯลฯ อีกทั้งข้อมูลคดีชนนั้นจะประกอบด้วย ความเชื่อ ปรัมปรา ประเพณี เรื่องราว เพลง และคำกล่าวต่าง ๆ รวมไปถึงขนบธรรมเนียม และพิธีต่าง ๆ เช่น การสมรส การสืบทอดมรดก ชีวิตวัยเด็ก และผู้ใหญ่ พิธีเกี่ยวกับเทศกาลต่าง ๆ การทำสงคราม การล่าสัตว์ การประมง การเลี้ยงสัตว์ ฯลฯ ตลอดจนการเล่าเรื่องราวหลาย ๆ รูปแบบ

2. นวนิยายแนวแฟนตาซี หมายถึง นวนิยายที่มีการจินตนาการโลกที่คิดขึ้นมาเองของผู้เขียน สิ่งที่มีอยู่ และสิ่งที่เกิดขึ้นในนวนิยาย ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือมนุษย์ชาติอื่น ๆ รวมทั้งสิ่งแวดล้อมรอบตัว จะไม่เป็นไปตามปกติ โดยเนื้อเรื่องจะเต็มไปด้วยเรื่องของอำนาจเหนือธรรมชาติ มีอภินิหารที่เต็มไปด้วยความน่าพิศวง มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์คาถา เทพเจ้า ผู้วิเศษ พ่อมด ปีศาจ อาวุธ สัตว์วิเศษ และสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ทั้งที่อยู่ในฝ่ายธรรมะหรือฝ่ายอธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องในเรื่องด้วย

3. การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ หมายถึงชุดนวนิยายแฟนตาซี เขียนโดยอัยย์ ในการศึกษาครั้งนี้การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ หมายถึงแค่เฉพาะฉบับนวนิยายทั้งหมด 21 เล่ม คือ ภาคที่ 1 จำนวน 8 เล่ม ภาคที่ 2 จำนวน 11 เล่ม และภาคพิเศษจำนวน 2 เล่ม

4. กลวิธีการนำข้อมูลคดีชนมาประกอบสร้างนวนิยาย หมายถึง กระบวนการเลือกสรร ตัดแปลง และผสมผสานข้อมูลคดีชน เช่น ความเชื่อพื้นบ้าน ตำนาน นิทาน พิธีกรรม เข้ากับองค์ประกอบ

ของนวนิยายทั้งในด้านเนื้อหา ตัวละคร ฉาก และโครงเรื่อง เพื่อเสริมสร้างความชัดเจนของวัฒนธรรม
อัตลักษณ์เฉพาะถิ่น และมิติทางความคิดในนวนิยายอย่างมีระบบและสร้างสรรค์

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ผู้วิจัยจะใช้คำว่า Garin's Uncanny File ในชื่อภาษาอังกฤษของนวนิยายเรื่องการิน
ปริศนาคดีอากรรมนี้ เนื่องจากผู้ประพันธ์ได้ใช้คำว่า Garin's Uncanny File ในชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ
2. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ชื่อคดีของนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอากรรม ตามด้วย
เลขหน้าในการอ้างอิงตัวอย่าง



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ทฤษฎีและเนื้อหาความเหนือธรรมชาติในนวนิยายเรื่องการปริศนาคดีอาถรรพ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ตามเค้าโครงต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา
 - 1.1 ความหมายของคติชนวิทยา
 - 1.2 ประเภทของข้อมูลคติชนวิทยา
 - 1.3 คติชนสมัยใหม่
 - 1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาคในนิทานพื้นบ้าน
 - 2.1 ความหมายของอนุภาค
 - 2.2 ดัชนีอนุภาคในนิทานพื้นบ้าน
 - 2.3 อนุภาคเหนือธรรมชาติ
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาคในวรรณกรรม
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ
 - 3.1 ความหมายของความเชื่อเหนือธรรมชาติ
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ
4. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับนวนิยายแฟนตาซี
 - 4.1 ความหมายของนวนิยายแฟนตาซี
 - 4.2 ลักษณะนวนิยายแฟนตาซี
 - 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายแฟนตาซี

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา

คติชนวิทยา เป็นความรู้ที่ได้มาจากการศึกษาวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ที่มีวิวัฒนาการของกลุ่มอย่างชัดเจน โดยมุ่งเน้นไปยังกลุ่มคนที่มีความเจริญแบบสมัยใหม่ยังเข้าไปไม่ถึงมากนัก ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะยังคงมีวิถีชีวิตที่คล้าย ๆ กัน มีความสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่น เป็นแบบญาติพี่น้องกัน มีความคิด ความเชื่อ และแบบของความประพฤติอย่างเดียวกัน และมักจะแตกต่างจากสังคมเมือง หรือสังคมที่มีความเจริญทางวัตถุอย่างมากแล้ว

1. ความหมายของคติชนวิทยา

คำว่า คติชน คือผลผลิตทางวัฒนธรรมที่คติชนวิทยาสนใจนำมาศึกษา ส่วนคำว่าคติชนวิทยานั้น กิ่งแก้ว อรรถาการ ให้คำจำกัดความว่า คำว่า คติชนวิทยา คือ วิชาซึ่งว่าด้วยการศึกษาคติชนหรือผลผลิตทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน และผลผลิตทางวัฒนธรรมนี้เป็นมรดกที่รับทอดกันมาทั้งภายในชนกลุ่มเดียวกัน และที่แพร่กระจายไปสู่ชนต่างกลุ่มด้วย (กิ่งแก้ว อรรถาการ, 2520)

“คติชนวิทยา” คติชนหรือผลผลิตทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน และผลผลิตนี้จะเป็นมรดกที่ได้มีการสืบทอดต่อ ๆ กันมา ทั้งภายในกลุ่มชนเดียวกันและแพร่กระจายไปสู่ชนต่างกลุ่ม โดยได้ให้เหตุผลของการใช้คำว่า คติชนวิทยาแทนคติชาวบ้าน เนื่องจากคำว่าชาวบ้าน อาจจะสร้างความเข้าใจผิดได้ว่าเกี่ยวข้องกับเฉพาะชาวชนบทหรือบางระดับเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว Folklore จะเกี่ยวข้องกับทุกคนทุกสถานภาพที่มีลักษณะร่วมกันอย่างน้อยหนึ่งลักษณะ คติชาวบ้านจึงเป็นข้อมูลเพียงส่วนหนึ่งที่นักคติชนวิทยาสนใจที่จะศึกษา และในคำว่า คติชนวิทยาจะมีความหมายที่กว้างกว่าคติชาวบ้านด้วยตามศัพท์ Folklore จะเป็นเรื่องราวด้วยวิถีชีวิตตามชนบประเพณีของกลุ่มชน (กิ่งแก้ว อรรถาการ, 2520)

มัลลิกา คนานุรักษ์ (2550) ได้ให้ความหมายของ คติชนวิทยาไว้ว่า คติชนวิทยาเป็นความรู้เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในสังคมที่มีวัฒนธรรมของคนกลุ่มนั้นปรากฏให้เห็นเด่นชัด ผู้ศึกษาด้านคติชนวิทยาจึงมุ่งความสนใจไปที่กลุ่มคนพื้นบ้านที่ความเจริญทางเทคโนโลยียังเข้าไม่ถึงในหมู่บ้าน คนพื้นบ้านที่ความเจริญทางเทคโนโลยียังไม่เข้าถึงในหมู่บ้าน คนพื้นบ้านจะมีลักษณะเด่นตรงที่มีการดำเนินชีวิตที่คล้าย ๆ กัน แตกต่างจากคนในเมืองที่มีอาชีพต่างกัน ในขณะที่คนในเมืองจะอยู่แบบตัวใครตัวมัน สำหรับการศึกษาคติชนวิทยาในประเทศไทย มักเป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มหรือเฉพาะทางเท่านั้น เช่น การรวบรวมข้อมูลนิทานพื้นบ้าน สุภาษิต ปริศนาคำทาย เป็นต้น แต่ก็ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย จนกระทั่งในช่วงปี 2515 – 2525 สถาบันการศึกษาส่วนภูมิภาคได้เริ่มสนใจที่จะเก็บรวบรวมนิทานพื้นบ้านและเพลงพื้นบ้านในท้องถิ่น ด้วยเกรงว่ามรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้จะสูญหายไป อีกทั้งในช่วงปี 2520 เกิดกระแสนิยมศึกษาวรรณคดีท้องถิ่น สืบเนื่องจากวรรณคดีท้องถิ่นมีความหมายเกี่ยวข้องกับนิทานท้องถิ่นอยู่มาก จึงทำให้มีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างวรรณคดีท้องถิ่นกับนิทานท้องถิ่น (ศิริพร ณ ถลาง, 2537)

อีกทั้ง เบญจศักดิ์ เจริญมหาวิทยาลัย (2558) ได้กล่าวถึงคติชนวิทยาไว้ว่าเดิม “คติชน” มาจากคำว่า “คติชนชาวบ้าน” ประกอบด้วยคำสองคำ คือ “คติ” ซึ่งหมายถึงทาง หรือแนวทางหรือวิถี และ “ชน” หมายถึง ชาวบ้านหรือชาวชนบท ซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศ ดังนั้น เมื่อเอาคำมารวมเข้าด้วยกันเป็น “คติชน” จึงหมายถึง เรื่องราว แนวทางหรือวิถีดำเนินชีวิตของชาวบ้านหรือชาวชนบท โดยใช้การบอกกล่าว เล่าขาน กล่าวถึงแบบโจษขานออกมาทั้งในรูปแบบที่เป็นภาษาหรือถ้อยคำ (verbal) และไม่ใช่ถ้อยคำหรือวัตถุสิ่งของ (non-verbal or material) ต่าง ๆ ซึ่งได้แก่

นิทาน สำนวน ภาษิต คำพังเพย เพลง การละเล่น ความเชื่อ ศิลปะ และสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ แต่คนโดยทั่วไปมักจะคุ้นกับคติชนในรูปแบบภาษา เพราะไม่ว่าจะเป็น verbal folklore หรือ non-verbal folklore ก็จะต้องใช้ภาษา หรือ “verbal” เป็นสื่อในการเผยแพร่เรื่องราวคติชนทั้งนั้น จนถึงกับเรียกคติชนว่าเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ของชาวบ้านที่บอกเล่าสืบต่อกันมาโดยวิธีมุขปาฐะ

นอกจากนี้ นิตยา วรรณกิตต์ (2563) ได้กล่าวว่า คติชนวิทยาเป็นศาสตร์สาขาหนึ่งที่มุ่งศึกษาและตีความข้อมูลทางวัฒนธรรม จึงสนใจรวบรวม จัดจำแนก และวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีระบบ เพื่อมุ่งหวังให้เกิดความรู้และความเข้าใจในวิถีชีวิตของมนุษย์และสังคมมากขึ้น ขอบเขตความหมายของคำว่า “คติชน” หมายถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่หมุนเวียน แพร่กระจาย และถ่ายทอดตามแบบประเพณีที่ชุมชนกำหนด ทั้งนี้พัฒนาการของการศึกษาคติชนวิทยาได้เกิดขึ้นพร้อมกับการพยายามอธิบายและจำกัดความคำว่า folk และ lore ซึ่งเป็นคำสองคำที่ประกอบกันขึ้นเป็นศาสตร์

คติชนและคติชนวิทยามีความแตกต่างกันในความหมายเพียงเล็กน้อย กล่าวคือ คติชนหมายถึงเรื่องราวโบราณที่บอกเล่าถ่ายทอดสืบต่อกันมาด้วยคำพูดหรือมุขปาฐะ ซึ่งเรื่องที่บอกเล่าเหล่านั้นมักจะอยู่ในรูปของ นิทานปรัมปรา ตำนาน สำนวน ภาษิต พังเพย ปริศนาคำทาย เพลงพื้นบ้าน การแสดง การละเล่นพื้นบ้าน ศิลปะ และสิ่งประดิษฐ์ ส่วนคติชนวิทยาเป็นการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับคติชนประเภทต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้น トラバไตที่มนุษย์ยังอยู่เป็นสังคมและมีวัฒนธรรม トラบานั้นก็จะยังคงมีเรื่องราวเกี่ยวกับคติชนเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด

2. ประเภทของข้อมูลคติชนวิทยา

การจำแนกประเภทของคติชนตามเนื้อหาสาระของข้อมูล และวิถีชีวิตของกลุ่มชนที่เป็นเจ้าของข้อมูล ตามแนวคิดของดอร์สัน ปรากฏในงานเรื่อง The field of Folklore and Folklore Studies (Dorson, 1972) ดอร์สันได้จำแนกประเภทของข้อมูลคติชนไว้ 4 ประเภท ได้แก่ วรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature) วัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) ประเพณีสังคมพื้นบ้าน (Social folk custom) และศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (Performing folk arts) ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดของดอร์สัน ดังกล่าวมาจำแนกประเภทของข้อมูลคติชน โดยในการอธิบายความหมายและลักษณะของคติชนแต่ละประเภท โดยยึดกรอบแนวคิดที่ดอร์สันกล่าวไว้เป็นหลัก ประกอบกับการอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมจากนิยามของนักวิชาการท่านอื่น เพื่อให้เห็นลักษณะของข้อมูลคติชนแต่ละประเภทได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกประเภทของคติชนได้ 4 ประเภท ได้แก่

1. คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ

ดอร์สันเรียกข้อมูลคติชนประเภทนี้ว่า “วรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature)” ซึ่งบางครั้งอาจจะเรียกว่า “วรรณกรรมที่แสดงออก (expressive literature)” หมายถึงข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการใช้ถ้อยคำ (verbal art) ที่แสดงออกมาในรูปแบบของการใช้คำพูด การขับร้อง หรือใช้เสียงเปล่งออกมาเป็นแบบแผนซ้ำ ๆ ซึ่งมีการถ่ายทอดและแพร่กระจายไปในลักษณะของมุขปาฐะ โดยไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่ง ดังนั้นคติชนประเภทนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature) แต่ภายหลังจากจะมีการบันทึกข้อมูลไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของการจารึกหนังสือหรือบันทึกก็ได้ คติชนที่ใช้ถ้อยคำ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563) ซึ่งสามารถจำแนก ดังนี้

1.1 เรื่องเล่าพื้นบ้าน (folk narrative) การเล่าเรื่องเป็นศิลปะการใช้ถ้อยคำอย่างหนึ่งของมนุษย์ มนุษย์มีการเล่าเรื่องราวตั้งแต่เริ่มมีภาษาพูด เพื่อใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ แต่เดิมเรื่องเล่าเป็นข้อมูลที่มีการถ่ายทอดในลักษณะของมุขปาฐะ ต่อมาจึงมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อวิเคราะห์ ตีความและศึกษาการเล่าเรื่อง (Narration) คือ การแสดงออกทางถ้อยคำ ในลักษณะของการถ่ายทอดเรื่องราว เหตุการณ์หรือความคิดของมนุษย์ เรื่องที่นำมาใช้ในการเล่าเรื่องมักเกี่ยวข้องกับเรื่องแต่งหรือจินตนาการ (Fiction) มหาकाพย์ (Epic) รวมไปถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ (History) หรือข่าวท้องถิ่น (Local News) ฯลฯ

1.2 เพลงพื้นบ้าน (folksong) เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (oral literature) ซึ่งรวบรวมบทร่ายกรอง และดนตรีเข้าด้วยกัน มีลักษณะเด่นอยู่ที่ความเรียบง่ายของคำ การร้องและการแสดงออก ในกลุ่มของชาวบ้านถ้อยคำที่รจนาขึ้นเพื่อสื่อบารมณในรูปแบบของเพลงพื้นบ้าน นิยมนำเสนอในรูปแบบปากต่อปากมากกว่าในรูปแบบของภาษาเขียนซึ่งการถ่ายทอดแบบปากต่อปากถ้ามีการวางจังหวะของคำและเสียงก็จะก่อให้เกิดรูปแบบของร่ายกรองแบบง่าย ๆ ขึ้น เรียกว่า ร่ายกรองแบบมุขปาฐะ (oral poetry) นับเป็นพื้นฐานของร่ายกรองที่มีกฎเกณฑ์ในภาษาเขียน (สุกัญญา สุฉายา, 2543)

1.3 สุภาษิต (proverb) ในสังคมไทยเมื่อกล่าวถึงข้อมูลประเภทสุภาษิต มักจะมีความสับสนว่ามีข้อแตกต่าง อย่างไร กับสำนวน และคำพังเพย พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ – ไทย ของราชบัณฑิตยสถาน (2545) แปลความหมายของคำว่า proverb ว่าสุภาษิต หมายถึงประโยคสั้น ๆ หรือวลีสั้น ๆ และจำง่าย มักกล่าวถึงความจริงที่ยอมรับกันหรือข้อสังเกตที่หลักแหลมเกี่ยวกับชีวิต สุภาษิตมีขอบเขตเนื้อหาที่กว้างมาก เดิมเป็นมุขปาฐะแต่ก็อาจจะมีการถ่ายทอดกันมาเป็นลายลักษณ์อักษรด้วยเช่นกัน ส่วนพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2566 ให้ความหมายของสุภาษิตไว้ว่า ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้ว มีความหมายเป็นคติสอนใจ เช่น รักยาวให้บัน รักสั้นให้ต่อ น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

1.4 ปริศนาคำทาย (riddle) คติชนประเภทปริศนาคำทาย เป็นศิลปะการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงความฉลาดหลักแหลมของคนโบราณ ซึ่งสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ปริศนาคำทายเป็นภูมิปัญญาทางการใช้ภาษาที่ปรากฏในทุกสังคม ในบางสังคมการเล่นปริศนาเป็นประเพณีเก่าแก่ดั้งเดิมที่ใช้ทดสอบความเฉลียวฉลาด สติปัญญา และไหวพริบของผู้ถาม-ผู้ตอบ ในทางคติชนวิทยาปริศนาคำทายไม่ได้เป็นเพียงถ้อยคำที่สร้างขึ้นเพื่อทดสอบเขาว์ปัญญาเท่านั้น แต่เป็นความรู้พื้นบ้านที่สะท้อนการถ่ายทอดกระบวนการของความคิดมนุษย์ในลักษณะของถ้อยคำเปรียบเทียบเพื่อสอนหรือให้ความรู้กลาย ๆ ในลักษณะของการถามและตอบ ซึ่งมีความสำคัญเท่าเทียมกับคติชนประเภทอื่น ๆ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

1.5 ภาษาถิ่น (Dialect) ภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาที่ใช้ในท้องถิ่นต่าง ๆ ซึ่งมีคำพื้นฐานร่วมกับภาษาไทยมาตรฐาน หากแต่อาจมีสำเนียงแตกต่างกันไปบ้าง และอาจมีคำศัพท์บางคำเฉพาะท้องถิ่น แต่สามารถใช้สื่อสารทำความเข้าใจกันได้กับภาษาไทยมาตรฐานหรือภาษาไทยกลาง (ธวัช ปุณโณทก, 2560) ภาษาถิ่นเป็นภาษาเฉพาะของคนไทยในท้องถิ่นที่ใช้กันเป็นวงแคบ และเป็นที่เข้าใจเฉพาะถิ่นนั้น ๆ เกณฑ์สำคัญที่ใช้ในการจำแนกภาษาถิ่น ได้แก่ เขตพื้นที่หรือลักษณะสำเนียงภาษา โดยเฉพาะเสียงวรรณยุกต์ ที่ถือเป็นลักษณะเด่นของภาษาถิ่น ในประเทศไทยมีภาษาถิ่นที่ใช้ในทุกภูมิภาค หากจำแนกภาษาไทยถิ่นที่สำคัญตามการจำแนกภูมิภาคจะสามารถจำแนกได้ 4 กลุ่ม ได้แก่ ภาษาไทยถิ่นกลาง ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และภาษาไทยถิ่นใต้ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

1.6 ภูมินาม (Toponyms) หมายถึง การศึกษาชื่อหรือนามที่ใช้อธิบายประวัติความเป็นมาของสถานที่หรือภูมิศาสตร์ในชุมชนเป็นได้ทั้งสถานที่ตามธรรมชาติและสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยปกติภูมินามจะเป็นการใช้คำเรียกขานหมู่บ้าน ชื่อชุมชน ชื่อเมือง หรือองค์ประกอบทางกายภาพอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสภาพภูมิศาสตร์ ได้ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

2. คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ

คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) หมายถึงวัฒนธรรมที่ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่เป็นวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์หรือวัตถุอื่นใดที่วัฒนธรรมได้กำหนดความหมายหรือคุณค่าให้ วัฒนธรรมประเภทนี้นับเป็นข้อมูลวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตมนุษย์ทั้งทางร่างกาย และจิตใจวัฒนธรรมวัตถุยังหมายรวมถึงการประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ฝีมือมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้จึงครอบคลุมข้อมูลที่เป็นศิลปะพื้นบ้านหลากหลายประเภท (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

2.1 จิตรกรรมพื้นบ้าน (folk painting) หรือภาพเขียน หมายถึง การวาดหรือการขีดเขียนให้ปรากฏเป็นรูปภาพ โดยมีการใช้สีชนิดต่าง ๆ เป็นสื่อกลางในการนำเสนอผลงาน การสร้างงานจิตรกรรมมักสร้างบนวัตถุหรือวัสดุที่เป็นพื้นราบ เช่น กระดาษ ผ้า แผ่นไม้ เพดาน ฯลฯ ส่วนเนื้อหาเรื่องราวที่นำมาถ่ายทอดเป็นภาพเขียนเป็นได้ทั้งเรื่องจริงหรือความคิด ความทรงจำ และจินตนาการ จากนิยามดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า จิตรกรรมหรือภาพเขียนที่มีลักษณะเป็นศิลปะพื้นบ้านจึงหมายถึงภาพวาดหรือภาพเขียนที่วาดด้วยช่างชาวบ้าน ตามขนบหรือกรรมวิธีที่ถ่ายทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งนอกจากจะมีคุณค่าในด้านสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์แล้ว จิตรกรรมพื้นบ้านยังนับเป็นวัฒนธรรมวัตถุสำคัญที่สะท้อนให้เห็นคตินิยมของคนในแต่ละท้องถิ่นและเป็นหลักฐานสำคัญในการบันทึกภาพประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และสิ่งแวดล้อมของคนในชุมชนต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

2.2 ประติมากรรมพื้นบ้าน (folk sculpture) ประติมากรรมคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยการปั้น การแกะสลัก หรือการหล่อขึ้นมาจากวัสดุต่าง ๆ งานประติมากรรมจะแบ่งประเภทย่อยได้ 3 แบบ คือรูปลอยตัว รูปนูนสูง และรูปนูนต่ำ ซึ่งประติมากรรมแต่ละแบบอาจมีลักษณะเหมือนจริง มีลวดลายเป็นนามธรรม และทำด้วยวัสดุต่างกัน เช่น ดินเหนียว หิน ไม้ ปูน โลหะ ฯลฯ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546) ประติมากรรมพื้นบ้านจึงหมายถึง ผลงานประติมากรรมที่ชาวบ้านสร้างขึ้นตามคตินิยมของท้องถิ่นหรือกลุ่มชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นรูปเคารพ การเซ่นบูชา หรือใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งสถานที่ประกอบศิลปะพื้นบ้านประเภทอื่น เช่น บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย ศาสนสถาน ฯลฯ ทั้งนี้งานประติมากรรมที่พบว่าเป็นผลงานของชาวบ้านซึ่งปรากฏหลักฐานมาตั้งแต่โบราณ ได้แก่ประติมากรรมที่ทำด้วยไม้และประติมากรรมที่ปั้นด้วยดินเหนียว (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

2.3 สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน (folk architecture) หมายถึง สิ่งก่อสร้างที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่อยู่อาศัยหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอยในการทำกิจกรรมทางศาสนาหรือกิจกรรมอื่น ๆ ของคนในชุมชน เช่น บ้านเรือน อาคาร หอระฆัง โบสถ์ วิหาร สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่คนในแต่ละท้องถิ่นสร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับวิถีการดำเนินชีวิต โดยใช้วัสดุก่อสร้างที่อยู่ในท้องถิ่น สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นนอกจากจะเป็นข้อมูลคติชนที่สัมพันธ์กับสภาพภูมิศาสตร์ ภูมิอากาศ และทรัพยากรในแต่ละท้องถิ่นแล้ว ยังสามารถสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อของกลุ่มคนที่เป็นเจ้าของด้วย ยกตัวอย่างเช่น ความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างบ้านเรือนของคนไทย ทั้งความเชื่อเรื่องฤกษ์ยามสำหรับการยกเสาเอกหรือการเข้าไปอยู่อาศัยในเรือนใหม่ ความเชื่อเรื่องการสร้างเรือนใหม่ที่ไม่นิยมหันหน้าเรือนไปทางทิศตะวันตก เพราะเชื่อว่าเป็นทิศที่ไม่ดี การห้ามไม่ให้ปลูกเรือนคร่อมเนินหรือต่อไม้เพราะเชื่อว่าเป็นหลักหรือต่อไม้จะมีผีสิงนางไม้อาศัยอยู่จึงอาจรบกวนให้ผู้อยู่อาศัยในบ้านเจ็บป่วยหรือประสบอุบัติเหตุต่าง ๆ ได้ ฯลฯ

2.4 หัตถกรรมพื้นบ้าน (folk handicrafts) หมายถึง สิ่งของ อุปกรณ์ เครื่องมือ หรือเครื่องใช้ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันหรือใช้สำหรับการประกอบอาชีพ ลักษณะเด่นของหัตถกรรมพื้นบ้านคือเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ชาวบ้านสร้างขึ้นด้วยมือ ซึ่งจะแฝงไว้ด้วย ศิลปะและความงามเป็นลักษณะเฉพาะถิ่น งานหัตถกรรมพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นจะมีวัตถุประสงค์ในการสร้างคล้ายคลึงกัน คืออาจไม่ได้มุ่งเน้นจำหน่ายแลกเปลี่ยน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยเป็นสังคม เกษตรกรรมที่ต้องพึ่งพาผลผลิตทางเกษตร เป็นปัจจัยหลักในการดำรงชีวิต ส่งผลให้เกิดเป็น หัตถกรรมที่ต้องพึ่งพาผลผลิตทางเกษตร ความสะดวกในการดำรงชีวิต ส่งผลให้เกิดเป็นหัตถกรรม พื้นบ้านหลากหลายชนิดในแต่ละท้องถิ่น โดยวัฒนธรรมประเพณี เช่น เครื่องจักสาน เสื้อ ผ้าทอ เครื่องเงิน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือดักจับสัตว์ คันไถ ฯลฯ โดยเฉพาะเครื่องจักสานและผ้าทอ ที่ นับว่าเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับความนิยม และปรากฏในทุกท้องถิ่นของไทย

2.5 อาหารพื้นบ้านและยาพื้นบ้าน (folk food/folk medicine) คติชนประเภท อาหาร หมายถึงสูตรหรือเทคนิคการประกอบอาหารแบบพื้นบ้าน ส่วนยาพื้นบ้านหมายถึงตำรับ ยาพื้นบ้านของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์หรือแต่ละท้องถิ่น ซึ่งทั้งอาหารและยาพื้นบ้านส่วนใหญ่มักประกอบ ขึ้นจากพืชผักหรือสมุนไพรพื้นบ้านเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ในคติของชาวบ้านบางครั้งก็ไม่สามารถ แยกแยะได้ชัดเจนในความเป็นอาหารและยารักษาโรค ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงขออภิปรายข้อมูลคติชน ประเภทอาหารและยาพื้นบ้านไว้รวมกัน

3. คติชนด้านศิลปะการแสดง

ศิลปะการแสดงหรือศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (Performing folk arts) หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ ดนตรี การรำ การเต้น ละครและการละเล่น แบบพื้นบ้าน ลักษณะเด่นของศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ต่างจากการแสดงทั่วไป คือมักเป็นการแสดง อย่างไม่ตั้งใจ มากกว่าจะจงใจนำเสนออย่างเป็นทางการ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563) โดยจำแนก ประเภทดังนี้

3.1 การฟ้อนรำแบบพื้นบ้าน (folk dance) การร่ายรำเป็นการแสดงออกทาง พฤติกรรมที่เป็นสากลอย่างหนึ่งของมนุษย์ทั่วโลก โดยมีลักษณะของการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของ ร่างกายให้เป็นไปตามจังหวะ การฟ้อนรำแบบพื้นบ้านจึงหมายถึงการแสดงออกทางร่างกาย ท่วงท่า ลีลา การเคลื่อนไหว และการร้องรำที่เป็นแบบฉบับทางวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชน ซึ่งนอกจากจะ เป็นการแสดงเพื่อสร้างความบันเทิงแล้วยังอาจเป็นส่วนประกอบของพิธีกรรมที่สัมพันธ์กับศาสนาและ ความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ในลักษณะของการร่ายรำถึงพิธีกรรมและกึ่งนันทนาการ

3.2 การละเล่นพื้นบ้าน (folk game) การละเล่นพื้นบ้านเป็นข้อมูลคติชนที่เป็น รูปแบบหนึ่งของกิจกรรมการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อสร้างความ สนุกสนานเพลิดเพลิน นันทนาการ การแข่งขัน และการประกอบพิธีกรรม การละเล่นพื้นบ้านจึง

หมายรวมทั้งเกมและการเล่นประเภทต่าง ๆ การละเล่นพื้นบ้านจะมีความแตกต่างกันในแต่ละสังคม และวัฒนธรรม ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นจากความสมัครใจ ตามลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินและเพื่อให้เกิดความรักและความสามัคคีในหมู่คณะมากกว่าการแข่งขันอย่างจริงจัง หากเป็นเกมก็จะมีกติกาที่ง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เล่นยอมรับ หากเป็นการเล่นก็จะมีกติกาที่แน่นอน แต่เป็นการตกลงกันในกลุ่มผู้เล่นแต่ละครั้ง (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559) การเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่นในยามว่าง ในแต่ละท้องถิ่นจะมีขนบธรรมเนียมแตกต่างกัน การละเล่นบางประเภทอาจนิยมเล่นในปัจจุบัน ในขณะที่บางประเภทอาจสูญหายไปตามกาลเวลาปรากฏเพียงชื่อการละเล่นที่บันทึกไว้

3.3 ละครชาวบ้าน (folk drama) ละครชาวบ้านหมายถึงคติชนที่มีการแสดงเรื่องราว ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงของชาวบ้านในท้องถิ่นต่าง ๆ โดยปกติในทุกสังคมหรือทุกวัฒนธรรมจะมีวัฒนธรรมการแสดงละครที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างละครชาวบ้านในประเทศไทย เช่น ละครนอกละครชาตรี ลิเกทรงเครื่อง หนังสวด ละครขอ โนรา หมอลำเรื่อง ฯลฯ ละครชาวบ้านยังหมายถึงการแสดงละครที่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงด้วย เช่น หลังตะลุง หนังประโมทัย ฯลฯ

3.4 ดนตรีพื้นบ้าน (folk melody) ดนตรีเป็นเครื่องมือสื่อสารความหมายและความคิดประเภทหนึ่งของมนุษย์ทุกสังคมทั่วโลกจึงมีการถ่ายทอดความหมายผ่านดนตรีควบคู่ไปกับการใช้ภาษา ส่งผลให้เกิดความแตกต่างเป็นดนตรีเฉพาะถิ่นหรือภาษาถิ่น คติชนประเภทดนตรีพื้นบ้านมีความหมายถึงดนตรีและเพลงร้องเฉพาะถิ่นที่ชาวบ้านสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการร้องหรือการบรรเลง สืบทอดด้วยการจดจำและเลียนแบบ ดนตรีพื้นบ้านส่วนใหญ่มีจุดกำเนิด ทำนอง และจังหวะลีลาเฉพาะท้องถิ่นดนตรีพื้นบ้านในฐานะคติชนประเภทหนึ่งนั้นบ่งชี้ความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับคติชนประเภทเพลงพื้นบ้าน เนื่องจากดนตรีเป็นการกล่าวถึงท่วงทำนองและจังหวะลีลาของเพลงเป็นส่วนเสริมให้เพลงพื้นบ้าน ซึ่งเป็นเรื่องของเนื้อหาหรือเนื้อร้องของเพลงมีความสมบูรณ์ขึ้น

4. คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี

คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติทางสังคม หรือวิถีการดำเนินชีวิตตามแบบประเพณีที่ถ่ายทอดกันมา มีลักษณะของการเน้นปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม มากกว่าทักษะการแสดงออกของปัจเจกบุคคล ข้อมูลประเภทนี้จะ เป็นแบบแผนแห่งความประพฤติของกลุ่มชนซึ่งสังคมกำหนดขึ้น และบุคคลในสังคมก็ยอมรับยึดถือปฏิบัติ สืบต่อกันมาจนกลายเป็นความนิยมหรือเป็นวิถีแห่งชีวิต นับเป็นข้อมูลคติชนที่อยู่กึ่งกลางระหว่างวรรณกรรมมุขปาฐะและวัฒนธรรมวัตถุ ริชาร์ด ดอร์สันเรียกข้อมูลคติชนประเภทนี้ว่า “คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีสังคมพื้นบ้าน (Social folk custom)” ซึ่งสามารถจำแนกเป็นประเภทย่อยได้ 3 ประเภท ได้แก่

4.1 ความเชื่อ (Belief) หมายถึง การยอมรับนับถือหรือยึดมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งที่มีตัวตนหรือไม่มีตัวตน เมื่อเกิดการยอมรับจึงเกิดการแสดงออกของพฤติกรรมทั้งทางกายและทางใจ ความเชื่อหรือการยอมรับเป็นความรู้สึกนึกคิดที่เป็นนามธรรม อาจมีหลักฐานพิสูจน์หรือไม่ก็ได้ แต่จะเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวที่สำคัญในชีวิตมนุษย์ (ปราณี วงษ์เทศ, 2542) ระบุว่าความเชื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการศึกษาทำความเข้าใจวัฒนธรรมของมนุษย์เพราะความเชื่อเป็นที่รวมของความรู้สึกนึกคิดทั้งหลาย

4.2 ประเพณี (Tradition) ประเพณีเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีการประพฤติปฏิบัติสืบทอดกันมาจนกลายเป็นมรดกทางสังคม ประเพณียังหมายถึงระเบียบปฏิบัติที่มีพิธีการซึ่งเคยยึดถือกระทำกันมาแต่โบราณกาล ทั้งนี้อาจปฏิบัติในเทศกาลหรือเนื่องในโอกาสต่าง ๆ รวมไปถึงประเพณีที่สัมพันธ์กับศาสนา ประเพณีจึงนับเป็นแบบแผนแห่งความประพฤติที่คนในกลุ่มสังคมเดียวกันยึดถือเป็นหลักปฏิบัติ อย่างไรก็ตามประเพณีก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมตามกาลสมัยได้

4.3 พิธีกรรม (Ritual) หมายถึง การกระทำทางสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดอย่างเป็นทางการในโอกาสเฉพาะ มิใช่ทำเป็นกิจวัตรประจำวัน และมักอิงความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติหรืออำนาจลึกลับ พิธีกรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญในความเชื่อและขนบธรรมเนียมประเพณี เนื่องจากเป็นวิธีการที่มนุษย์แสดงออกเพื่อบรรลุเป้าหมายตามจุดประสงค์ ซึ่งในแต่ละพิธีกรรมก็จะมีกรรมวิธีหรือขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมที่แตกต่างกันไป (ปราณี วงษ์เทศ, 2559) อธิบายว่าหากความเชื่อคือที่รวมของความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่เป็นนามธรรม พิธีกรรมก็คือสิ่งสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของมนุษย์ที่แสดงออกมาอย่างเป็นรูปธรรม

3. คติชนสมัยใหม่

คติชนสมัยใหม่ หมายถึง คติชนที่มีการปรับเปลี่ยนไปจากคติชนที่สืบทอดมาในสังคมประเพณีแบบเดิม โดยเป็นคติชนที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่อาจสืบทอดหรืออาจดัดแปลงจากคติชนดั้งเดิมก็ได้ คติชนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นคติชนของกลุ่มคนรุ่นใหม่ ได้แก่ กลุ่มคนหนุ่มสาว นิสิต/นักศึกษา กลุ่มคนในวัยเริ่มทำงาน ในส่วนของกระบวนการถ่ายทอดมีทั้งแบบประเพณีมุขปาฐะ และการถ่ายทอดผ่านสื่อสมัยใหม่ (modern media) ที่มีความทันสมัยและเป็นสากล ไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ

ในโลกปัจจุบันที่มีการสื่อสารข้อมูลอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย และกว้างขวาง อินเทอร์เน็ตจึงนับเป็นช่องทางใหม่ (new channel) ในการสื่อสารข้อมูลทางวัฒนธรรม รวมถึงทำให้เกิดข้อมูลคติชนสมัยใหม่ที่รับรู้กันในกลุ่มคนเล่นอินเทอร์เน็ต นักวิชาการบางคนจึงเรียกคติชนประเภทนี้ว่า “คติชนในอินเทอร์เน็ต” (Netlore) ซึ่งหมายถึงคติชนที่เป็นผลของการถ่ายทอดเรื่องเล่าและเรื่องราวต่าง ๆ ในหมู่คนที่เข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เรื่องเล่า นิทาน

และปริศนาคำทายในเว็บไซต์หรือเว็บบล็อกต่าง ๆ ข้อมูลการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เรื่องเล่าในกระทู้ Forwarded mail ฯลฯ (ศิริพร ณ ถลาง ,2544)

ซึ่งการวิจัยครั้งนี้พบว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับคติชนสมัยใหม่เป็นอย่างมาก เนื่องจากมีการสร้างสรรค์คติชน ความเชื่อ พิธีกรรมต่าง ๆ ที่มีการดัดแปลงให้มีความทันสมัยผ่านเนื้อหาที่กล่าวถึงสื่อสมัยใหม่ เช่น การเล่นเกมด้วยแก้วออนไลน์ ซึ่งทำให้บริบทของข้อมูลคติชนที่ปรากฏนั้น มีความเป็นคติชนสมัยใหม่อยู่ด้วย และยังมีนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์ให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงได้ในรูปแบบหนังสือออนไลน์ ส่งผลให้เข้าถึงผู้อ่านเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งเนื้อหาที่มีความน่าสนใจส่งผลให้นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และยังมีการไปดัดแปลงนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์เป็นภาพยนตร์ และซีรีส์อีกด้วย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยาเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำข้อมูลเชิงคติชนซึ่งอาจเป็นเรื่องเล่าพื้นบ้าน ความเชื่อพื้นบ้านและขนบธรรมเนียมพื้นบ้านต่าง ๆ มาสร้างเป็นวรรณกรรมปัจจุบันทั้งที่เป็นนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์ ซึ่งมีผู้สืบค้นไว้ดังต่อไปนี้

จิรณัทย์ วิมุตติสุข (2550) ศึกษา “การใช้วรรณคดีและวรรณกรรมพื้นบ้านในนวนิยายของแก้วเก้า” เป็นการศึกษากระบวนการการนำวรรณคดีและวรรณกรรมพื้นบ้านมาสร้างเป็นนวนิยายของแก้วเก้า ทั้งหมด 13 เรื่อง โดยผลการวิจัยนั้นสรุปว่า แก้วเก้าดึงเอาองค์ประกอบของวรรณคดี และวรรณกรรมพื้นบ้านมาเล่าใหม่ให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ในโลกปัจจุบันในรูปแบบนวนิยายแนวจินตนิมิต (fantasy) ได้อย่างสมเหตุสมผลและสามารถยอมรับได้ในโลกปัจจุบัน ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ที่แก้วเก้าใช้ในนวนิยายแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ และองค์ประกอบในนวนิยาย วิทยา นิพันธ์ฉบับนี้จึงช่วยแสดงมุมมองด้านการสืบทอด และประยุกต์ใช้ข้อมูลคติชนโดยเฉพาะในวรรณกรรมท้องถิ่น และนำมาเป็นแนวทางในการสืบค้นที่มาของข้อมูลเชิงคติชนในนวนิยายของ พงศกรได้

อีกทั้งสันติวัฒน์ จันทรใจ (2550) ได้ศึกษาเรื่องการใช้วัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือในการสร้างสรรค์นวนิยายของมาลา คำจันทร์ ซึ่งเป็นการศึกษาการนำวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือทั้งความเชื่อ วิถีชีวิต เรื่องเล่า ตำนาน ประวัติศาสตร์ ภาษาถิ่นมาใช้สร้างนวนิยายของมาลา คำจันทร์ 9 เรื่อง ผลการวิจัยสรุปว่า นวนิยายของมาลา คำจันทร์สอดแทรกวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือลงไปในทุกองค์ประกอบการใช้ข้อมูลดังกล่าวแสดงแนวคิดที่มีพื้นฐานจากการทำตามจารีตและอนุรักษวัฒนธรรมของชาวเหนือ ทำให้นวนิยายของมาลา คำจันทร์นั้นมีคุณค่าอย่างยิ่งในแง่การสร้างบรรยากาศท้องถิ่นภาคเหนือ และแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของชาวล้านนาในรูปแบบบันเทิงคดีด้วยศิลปะการใช้ภาษาอย่างประณีตบรรจงที่ให้ความสนุกสนานและมีเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ อีกทั้งเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างนักเขียนและอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนเองอีกด้วย

ขณะเดียวกันศรีธรรมาภรณ์ บุญฮก (2558) ได้ศึกษา “คติชนในนวนิยายของพงศกร” ซึ่งมุ่งศึกษาข้อมูลเชิงคติชนและวิเคราะห์กลวิธีการนำข้อมูลเชิงคติชนนั้นมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายจากผลงานของพงศกร 8 เรื่อง โดยผลการวิจัยนั้นพบว่าพงศกรประกอบสร้างข้อมูลเชิงคติชนจากข้อมูลหลายประเภท ได้แก่ เรื่องเล่าพื้นบ้าน ความเชื่อและขนบธรรมเนียมพื้นบ้าน วรรณคดีและวรรณกรรมไทย ประวัติศาสตร์ และข้อมูลเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ โดยพงศกรใช้ข้อมูลเหล่านี้เป็นฐานแล้วจินตนาการต่อยอดอย่างสมจริงและนำเสนอเป็นเรื่องราวเชิงคติชนที่แทรกอยู่ในนวนิยาย เรื่องเล่าเชิงคติชนที่แรกอยู่นี้มีเนื้อหาสัมพันธ์กับการลงโทษที่มาจากกระทำความผิดของมนุษย์การบ่งบอกความเป็นมาของคนและชุมชน และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น แสดงให้เห็นว่าส่วนใหญ่แล้วจะเน้นไปการศึกษาที่ตัวนวนิยายที่มีตัวบทเกี่ยวกับความเชื่อ วัฒนธรรมของชนพื้นเมือง แต่ยังมีจำนวนไม่มากนักที่ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายแนวแฟนตาซี ผู้วิจัยจึงจะนำข้อมูลมุมมองที่หลากหลายในเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น มาต่อยอดพร้อมทั้งนำวิธีการศึกษาจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยกลุ่มการใช้ข้อมูลคติชนมาค้นหาความสัมพันธ์กลวิธีต่าง ๆ ที่นำข้อมูลเชิงคติชนนั้นมาใช้กับวรรณกรรมในมิติที่หลากหลายต่อไป

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาค

อนุภาค คือ องค์ประกอบเล็กที่สุดของนิทานพื้นบ้าน สามารถทำให้เห็นถึงวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ของเจ้าของนิทาน การวิเคราะห์อนุภาคในนิทานพื้นบ้านเป็นวิธีหนึ่งที่มีความสำคัญในการศึกษานิทานพื้นบ้าน นักวิชาการได้ศึกษาเรื่องอนุภาคไว้ ดังนี้

1. ความหมายของอนุภาค

คำว่า “อนุภาค” เป็นองค์ประกอบเล็ก ๆ ของนิทานพื้นบ้าน ตรงกับ Motif ในภาษาอังกฤษ มีนักวิชาการได้ให้อธิบายความหมายของอนุภาค ดังนี้

โดยมีผู้ให้คำนิยามความหมายดังต่อไปนี้ ประคอง นิมมานเหมินท์ (2545) กล่าวว่า อนุภาค (motif) เป็นองค์ประกอบเล็ก ๆ ของนิทานพื้นบ้านที่มีลักษณะแปลกสะดุดตา ซึ่งเป็นลักษณะเด่น ส่วนมากเป็นเรื่องธรรมดาศาสตร์ ซึ่งการวิเคราะห์อนุภาคในนิทานพื้นบ้าน สามารถทำให้เข้าใจวัฒนธรรมของกลุ่มชนเผ่าที่เป็นเจ้าของนิทาน อนุภาคสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ตัวละคร หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะเด่นและผิดจากปกติ ซึ่งเป็นตัวละครที่พิเศษในด้านหนึ่ง ตัวอย่างเช่น แมวที่พูดได้ บุคคลที่มีความสามารถพิเศษ เป็นต้น 2) วัตถุหรือสิ่งของ หมายถึง วัตถุสิ่งของที่มีลักษณะผิดธรรมดา เช่น ตะเกียงวิเศษ นอกจากนี้ ยังรวมถึงวัฒนธรรมที่แปลก ๆ เช่น การฆ่าคนกิน เป็นต้น 3) เหตุการณ์หรือพฤติกรรม หมายถึง เหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่ไม่

ธรรมดาซึ่งมีลักษณะที่เด่นและเป็นเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อ่านผู้ฟังรู้สึกแปลก เช่น การแปลงร่าง น้ำท่วมโลก เป็นต้น

ขณะที่ ปรียาร์ตน์ เซาวลิตประพันธ์ (2549) กล่าวว่า อนุภาค คือ สารัตถะของนิทานเค้าโครงความคิดของ สติธ ทอมป์สัน ว่าเป็นธาตุแท้หรือแก่นแท้หรือจุดสำคัญของนิทานเรื่องนั้นซึ่งมีอิทธิพลยืนยงอยู่ในเรื่องนั้นตลอดไปไม่เปลี่ยนแปลง เมื่อนิทานตกไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมใหม่อาจมีการปรับปรุงเจือปนให้มีส่วนที่เป็นของใหม่แทรกเข้าไปได้บ้าง แต่ส่วนที่เป็นแก่นแท้ของเรื่องจะยังคงอยู่เสมอ

นอกจากนี้ศิริพร ณ ถลาง (2548) กล่าวว่า อนุภาคเป็นเพียง “ข้อมูล” เป็นหน่วยที่พื้นฐานที่สุดในการศึกษานิทานพื้นบ้าน และการศึกษาอนุภาคก็ไม่มี “ทฤษฎี” การวิเคราะห์อนุภาคจะนำไปสู่ความเข้าใจธรรมชาติของข้อมูลที่เป็นนิทาน ธรรมชาติของมนุษย์และวัฒนธรรมของกลุ่มชนที่เป็นเจ้าของนิทาน สามารถแบ่งออกเป็นประเภทคือ ตัวละคร วัตถุหรือสิ่งของ และเหตุการณ์หรือพฤติกรรม

สรุปได้ว่าอนุภาค คือ องค์ประกอบเล็กที่สุดของนิทานพื้นบ้าน สามารถทำให้เห็นถึงวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ของเจ้าของนิทานได้ อีกทั้งยังต้องมีลักษณะเด่น หรือลักษณะที่สะดุดตาที่สามารถเป็นที่จดจำจนสามารถถ่ายทอดสืบต่อไปได้

2. ดัชนีอนุภาคในนิทานพื้นบ้าน

ดัชนีอนุภาคเป็นเพียงวิธีการจัดจำแนกอนุภาคเป็นหมวดหมู่และเป็นเพียง “ดัชนี” ในการแบ่งอนุภาคและเพื่อประโยชน์ในการศึกษาความคิดของมนุษย์

ในการศึกษานิทานพื้นบ้าน มักจะพบว่านิทานบางเรื่องมีส่วนคล้ายคลึงกับนิทานเรื่องอื่น ๆ เพียงบางส่วนหรือบางอนุภาคเท่านั้น ซึ่งนักคติชนวิทยา สติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson) ได้สร้างดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน (Motif – Index of Folk – Literature) ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับผู้ต้องศึกษานิทานพื้นบ้านอย่างละเอียดโดยจำแนกนิทานพื้นบ้านหมวดใหญ่

ปรียาร์ตน์ เซาวลิตประพันธ์ (2549) ได้สรุปหมวดหมู่ใหญ่ตามลำดับตัวอักษรภาษาอังกฤษ ดังนี้

หมวด A เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับนิทานปรัมปรา หรือเทวดาดำเนินการสร้างโลก และธรรมชาติของโลก

หมวด B เป็นอนุภาคเกี่ยวกับสัตว์ แต่ไม่ใช่สัตว์ทุกชนิดที่อยู่ในนิทานจะปรากฏอยู่ที่นี้แต่ในหมวดนี้จะรวบรวมสัตว์ที่มีความพิเศษบางอย่าง

หมวด C เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับความคิดดั้งเดิมเรื่องข้อห้าม

หมวด D เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องของวิเศษ

หมวด E เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับความคิดเรื่องความตาย

หมวด F เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องนามหัตถ์จรรยต่าง ๆ

หมวด G เป็นอนุภาคที่จัดเอาสิ่งมีชีวิตที่น้ำสะพรั่งกลั้วมารวมอยู่ด้วยกัน

หมวด H เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องการทดสอบ

หมวด J เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับความฉลาด ความเจ้าเล่ห์ และความง้อเขา

หมวด K เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับการหลอกลวง งานของขโมยคนพาล

หมวด L เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับความผันผวนของโชคชะตา

หมวด M เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับการกำหนดอนาคต

หมวด N เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องโชคและเคราะห์

หมวด P เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับระบบสังคม ขนบธรรมเนียม ความสัมพันธ์ระหว่าง

ตำแหน่งทางสังคมกับอาชีพ

หมวด Q เป็นอนุภาคเกี่ยวกับเรื่องรางวัลและการลงโทษ

หมวด R เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเซลยและผู้หลบหนี

หมวด S เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องความโหดร้ายที่ผิดธรรมชาติ

หมวด T เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ ความรัก การแต่งงาน ความสัมพันธ์ทาง

เพศการให้กำเนิดทารก

หมวด U เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับศาสนา

หมวด W เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับการจำแนกลักษณะนิสัยของตัวละคร

หมวด X เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ตลกขบขัน

หมวด Z เป็นการรวบรวมอนุภาคย่อยอื่น ๆ ที่ไม่อาจจัดรวมอยู่ในหมวดอื่น ๆ ได้

ปรียาร์ตน์ เซาวลิตประพันธ์ (2549) กล่าวว่า ภายในหมวดอนุภาคหมวดใหญ่ A-Z นี้ ยังได้จัดหมวดย่อยต่าง ๆ อีกโดยใช้ตัวเลขเรียงลำดับข้อย่อย ๆ เหล่านั้นตั้งแต่ศูนย์ขึ้นไปจนถึงร้อย หรือมากกว่า แล้วแต่ความมากน้อยของอนุภาคในหมวดนั้น ๆ การจัดเรียงลำดับข้อย่อยดังกล่าว จัดเรียงตามเนื้อหาที่สัมพันธ์กัน โดยเนื้อหาของข้อย่อย ๆ จะสัมพันธ์กันในกลุ่มละร้อย เช่น B0-B99 เกี่ยวกับสัตว์ในตำนาน B100-199 สัตว์วิเศษ B200-299 สัตว์ที่มีพฤติกรรมอย่างคน

ปรียาร์ตน์ เซาวลิตประพันธ์ (2549) กล่าวว่า ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านมีประโยชน์ในการศึกษานิทานพื้นบ้านหรือวรรณคดีที่มาจากนิทานพื้นบ้านโดยละเอียด ทั้งในส่วนของการศึกษา เเจาะจงแต่ละอนุภาค การศึกษาเปรียบเทียบสำนวนต่าง ๆ การศึกษาโครงสร้างของนิทาน แก่นหรือ จุดเด่นของนิทาน เป็นต้น

สรุปได้ว่า การจำแนกนิทานพื้นบ้านเป็นหมวดใหญ่โดยรวบรวมนิทานจากภูมิภาคต่าง ๆ เกือบทุกโลก ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านจึงมีประโยชน์ในการศึกษานิทานพื้นบ้าน หรือวรรณคดี วรรณกรรมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

3. อนุภาคเหนือธรรมชาติ

อนุภาคเหนือธรรมชาติ เป็นการศึกษาองค์ประกอบเล็ก ๆ เช่น ตัวละคร วัตถุสิ่งของ และเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่มีความเหนือธรรมชาติ อาจจะเป็นสิ่งที่สามารถพบเจอได้ในโลกหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากศึกษาจากวรรณกรรมต่าง ๆ ที่มีความแฟนตาซี ทำให้การศึกษานั้นมุ่งเน้นไปที่ความไม่ธรรมดา

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์ (2558) กล่าวว่า อนุภาคเหนือธรรมชาติ เป็นจินตนาการของผู้แต่งนิทาน แต่โดยทั่วไปแล้วผู้แต่งก็มักจะอาศัยตัวบุคคลในชีวิตจริง และพฤติกรรมที่แสดงออกในชีวิตจริงมาเป็นพื้นฐานไม่ว่าตัวละครนั้นจะเป็นตัวละครที่สมจริงหรือเหนือจริงก็ตามบทบาทของตัวละครในนิทานแต่ละเรื่องคือการแสดงความเป็นไปในชีวิตของมนุษย์ทั้งสุขและทุกข์การเผชิญกับโชคชะตาที่ไม่ได้อยู่ใต้อำนาจของมนุษย์และมนุษย์ไม่สามารถกำหนดหรือบังคับได้ดังนั้นในการสร้างตัวละครให้สมเหตุสมผลนั้นผู้แต่งจะต้องอาศัยพื้นฐานทางธรรมชาติของมนุษย์มาเป็นคุณลักษณะสำคัญ แล้วสอดแทรกคุณลักษณะแบบเหนือธรรมชาติบางอย่างที่จะทำให้ตัวละครนั้นเด่นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมีความแปลกน่าประทับใจมีพฤติกรรมน่าสนใจเป็นที่ติดใจและอยู่ในความทรงจำของผู้อ่านผู้ฟังนิทานไปนาน นอกจากนี้ก็ยังมีแทรกคุณลักษณะแบบเหนือธรรมชาติให้สัตว์วัตถุสิ่งของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทำให้เรื่องที่เป็นธรรมชาติกลายเป็นเรื่องที่มีผิดธรรมชาติ เพื่อก่อให้เกิดความบันเทิงแก่ผู้อ่านผู้ฟังนิทาน และยังมีจุดประสงค์ในด้านอื่น เช่น การควบคุมพฤติกรรมของคนในสังคม การจัดระเบียบสังคม เป็นต้น

สรุปได้ว่า อนุภาคเหนือธรรมชาตินั้น เกิดจากการศึกษาอนุภาคที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของผู้แต่งวรรณกรรม โดยถ่ายทอดเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติ เนื้อความเป็นจริง สร้างสรรค์ตัวละคร วัตถุสิ่งของ หรือเหตุการณ์พฤติกรรมที่มีความไม่ธรรมดา ผิดธรรมชาติทำให้ผู้อ่านนั้นมีความสนุกสนาน และมีการจดจำ ประทับใจต่อเรื่องราวจากอนุภาคเหล่านี้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาคในวรรณกรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอนุภาคพื้นบ้านมีผู้สืบค้นดังต่อไปนี้ นิตยา วรรณกิตร์ (2555) ศึกษาวิจัยเรื่องอนุภาคการกำเนิดเหนือธรรมชาติในชาดก ตำนานและนิทานพื้นบ้านไทย โดยนี้มุ่งอธิบายลักษณะอนุภาคการกำเนิดเหนือธรรมชาติ 2 อนุภาค ในอรรถกถาชาดก ปัญญาสชาดก ตำนาน และนิทานพื้นบ้านไทย ได้แก่อนุภาคการกำเนิดในดอกบัวและอนุภาคการกำเนิดจากการกินน้ำปัสสาวะ เพื่อให้เข้าใจแนวคิดและจุดมุ่งหมายของใช้อนุภาคการกำเนิดเหนือธรรมชาติในกลุ่มข้อมูลดังกล่าว ผลการศึกษาพบว่าวัตถุประสงค์ของการใช้อนุภาคการกำเนิดเหนือธรรมชาติทั้ง 2 อนุภาค สอดคล้องกับแก่นเรื่องและประเภทของวรรณกรรม ด้านที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์อนุภาค สันนิษฐานว่า น่าจะเป็นแนวคิดที่ปรากฏในพระไตรปิฎก และคัมภีร์ชั้นอรรถกถาเป็นเบื้องต้น ก่อนจะ

แผ่ขยายความคิดไปยังกลุ่มวรรณกรรมที่เป็นตำนาน ชาดกนอกนิบาตและนิทานพื้นบ้านในชั้นหลัง โดยเป็นการประยุกต์ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

นอกจากนี้เสาวลักษณ์ อนันตสานต์ (2558) ได้ศึกษาเรื่องอนุภาคเหนือธรรมชาติ ในนิทานเรื่องสังข์ทอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนุภาคเหนือธรรมชาติที่เด่น ๆ ในนิทานเรื่องสังข์ทอง อนุภาคนี้ออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มแรกได้แก่ตัวละครในนิทาน เช่น เทพเจ้า สัตว์แปลก พิศดาร หรือสัตว์โลกมหัศจรรย์ หรือมนุษย์ที่มีความแปลกพิสดาร กลุ่มที่สองคือวัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะปรากฏอย่างสม่าเสมอในการดำเนินเรื่อง เช่น ของวิเศษ ธรรมเนียมประเพณีที่ผิดไปจากปกติ ธรรมดา ความเชื่อที่แปลกประหลาด และอื่น ๆ ในลักษณะเดียวกัน กลุ่มที่สาม คือเหตุการณ์เดี่ยว ๆ ที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระ ซึ่งทำให้เกิดอนุภาคขึ้นเป็นจำนวนมาก ผลการวิจัยพบว่า นิทานเรื่องสังข์ทองเล่าเกี่ยวกับตัวเอกแบบเหนือธรรมชาติ ที่ได้เผชิญหน้ากับความแปลกประหลาดของโลกเหนือธรรมชาติ ทำให้เขามีคุณสมบัติและความสามารถในการกระทำแบบเหนือธรรมชาติ ตัวเอกมีกำเนิดที่ผิดปกติ และดังนั้นจึงถูกกำจัดออกจากบ้านเมือง มีสัตว์แปลกพิสดารและแม่ที่เป็นตัวละครเหนือธรรมชาติเลี้ยงดู เขาได้ปฏิบัติภารกิจที่ยากยิ่ง และเป็นไปไม่ได้ได้สำเร็จและได้เดินทางเพื่อค้นหาประสบการณ์ เขาแข็งแกร่งขึ้น มีรูปโฉมงดงามขึ้น และมีคุณค่ามากขึ้น เรื่องยังประกอบด้วยอำนาจเหนือธรรมชาติและความรู้ที่เหนือธรรมชาติ มีของวิเศษและการเน้นในเรื่องเหนือธรรมชาติอื่น ๆ ซึ่งแสดงว่ามนุษย์หลงใหลในการเดินทางผจญภัยซึ่งอยู่ในกรอบของความเหนือธรรมชาติด้วย นอกจากนี้นิทานเรื่องสังข์ทอง ยังแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างนิทานกับสังคม คือความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ กระตุ้นให้ผู้ฟังนิทานเกิดอารมณ์สะท้อนใจ เขว่นปัญญา และศีลธรรม นั่นก็คือนิทานจะชี้แนะ สั่งสอน และเร้าใจผู้ฟังนิทานให้ยอมรับการปลูกฝังจริยธรรมตามกฎเกณฑ์ของสังคม และมุ่งทำดีด้วยความเชื่อและความเคารพในสิ่งเหนือธรรมชาตินั้น

ขณะเดียวกันสริตา ปัจจุสานนท์ (2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์โรด ขอบเขตการวิจัย คือ นวนิยายมหัศจรรย์ เดอะไวท์โรด จำนวน 11 เล่ม ผลการวิจัยพบว่า เดอะไวท์โรด มีอนุภาคความพิเศษ 162 ชนิด จำแนกเป็นของวิเศษ 113 ชนิด และอำนาจวิเศษ 49 ชนิด รวมจำนวนอนุภาคทั้งสิ้น 1,386 อนุภาค เมื่อเปรียบเทียบอนุภาคความพิเศษกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของสตีล ทอมป์สัน พบว่า มีอนุภาคของวิเศษที่ปรากฏตรงกัน จำนวน 53 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่อง เดอะไวท์โรด จำนวน 60 อนุภาค อนุภาคอำนาจวิเศษปรากฏตรงกัน จำนวน 42 อนุภาค และที่ปรากฏเฉพาะในเรื่องเดอะไวท์โรด จำนวน 8 อนุภาค การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในเรื่อง เดอะไวท์โรด ได้แก่ การสร้างสรรค์ที่มาของอนุภาคความพิเศษ พบ 5 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างสรรค์อนุภาคโดยดัดแปลงจากนิทานมหัศจรรย์ เกมนิทานสวมบทบาท ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและจินตนาการ การนำเสนออนุภาคความพิเศษ

พบ 6 ลักษณะ ได้แก่ การใช้ภาษาสื่อจินตภาพ การใช้ความเปรียบเทียบหรือภาพพจน์ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้คำที่มีความหมายไม่ตรงตามพจนานุกรม การใช้ภาษาบรรยาย และการใช้ภาษาอธิบาย บทบาทของอนุภาคความวิเศษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่ เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง และเพื่อใช้ประกอบเรื่อง การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษดังกล่าว ทำให้เรื่องเดอะไวท์โรด ประสบความสำเร็จ ในฐานะของนวนิยายมหัศจรรย์

นอกจากนี้ นันต์ ลากุล (2561) ศึกษาวิจัยเรื่อง ตำนานเมืองลุ่มในภาษาอีสาน : ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรม ความเชื่อกับท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแบบเรื่องและอนุภาคสัตว์สี่เท้าในตำนานเมืองลุ่มที่แปรสภาพเป็นบึงน้ำในภาคอีสาน ขอบเขตของการวิจัย คือ รวบรวมตำนานทั้งประเภทลายลักษณ์และมุขปาฐะในพื้นที่ภาคอีสาน ทั้งหมด 10 เรื่อง จาก 30 สำนวน ผลการวิจัยพบว่า ตำนานเมืองลุ่มพบทั้งหมด 10 เรื่อง จาก 30 สำนวน จัดอนุภาคได้ 5 ประเภท คือ อนุภาคการกินปลาไหลเผือก อนุภาคการกินกระรอกเผือก อนุภาคการจับปลาตุ๊กเผือก อนุภาคการกินแก้งเผือก และอนุภาคการกินปลาผาเผือก โดยสาเหตุของเมืองลุ่มทั้งหมดนั้นเกิดจากการกระทำของสัตว์เผือกและเหล่าคน ก่อให้เกิดว่าสัตว์สี่เท้าจึงมีลักษณะแทนสัญญาของ “นาค” และ “การทำลาย” อย่างไรก็ตาม ในตำนานเมืองพานั้นได้ให้ฟังพอนเผือกแทนสัญญาในภาคอีสานจึงมีแทนกลางบอกเหตุหรือสิ่งผิดปกติ มีความหมายสองนัย กล่าวคือ สัตว์สี่เท้านัยยะของการทำลาย และสัตว์สี่เท้านัยยะการคุ้มครอง อนึ่งน่าสังเกตว่า ตำนานเหล่านี้มีการเล่าเรื่องกระจายอยู่ในพื้นที่แถบตอนบน และตอนกลางเท่านั้น

อีกทั้ง Tang Lihua (2562) ยังได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหาและอนุภาคในนิทานพื้นบ้านชนเผ่าจ้วง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและอนุภาคในนิทานพื้นบ้านชนเผ่าจ้วง ผู้วิจัยรวบรวมนิทานพื้นบ้านที่ตีพิมพ์เผยแพร่จำนวน 2 เล่ม ของสาธารณรัฐประชาชนจีน แล้ววิเคราะห์ตัวบทนิทาน (Textual Analysis) จำนวน 126 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่านิทานพื้นบ้านชนเผ่าจ้วงจัดประเภทเนื้อหา ตามได้ดังนี้ 1) นิทานมหัศจรรย์ เป็นนิทานที่เกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของชนเผ่าจ้วง 2) นิทานชีวิต เป็นนิทานเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของชนเผ่าจ้วง แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของชนเผ่าจ้วง 3) นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่เกี่ยวกับวีรบุรุษของชนเผ่าจ้วงที่นับถืออยู่ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อการนับถือวีรบุรุษของชนเผ่าจ้วง 4) นิทานประจำถิ่น เป็นนิทานที่เกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของชนเผ่าจ้วงแสดงให้เห็นถึงประเพณีของชนเผ่าจ้วง 5) นิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่เกี่ยวกับการอธิบายโลกของชนเผ่าจ้วงที่อาศัยอยู่ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อดั้งเดิมของชนเผ่าจ้วง 6) นิทานสัตว์ เป็นนิทานที่เกี่ยวกับสัตว์ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องการนับถือสัตว์ของชนเผ่าจ้วง 7) มุกตลก เป็นนิทานที่ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังนิทานสนุกสนาน แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมความสนุกสนานของชนเผ่าจ้วง การวิเคราะห์อนุภาคในนิทานพื้นบ้านชนเผ่าจ้วง โดยศึกษาความสัมพันธ์ของอนุภาคกับความคิดเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าจ้วง โดยแบ่งการวิเคราะห์อนุภาค

เป็น 3 อนุภาคได้แก่ 1) อนุภาคตัวละคร พบว่ามีอนุภาคตัวละครเป็นผู้วิเศษ อนุภาคตัวละครเป็นบุคคลธรรมดา อนุภาคตัวละครเป็นสัตว์ 2) อนุภาคของวิเศษ มีอนุภาคสำคัญ คือ อนุภาคของวิเศษที่ได้รับจากผู้วิเศษ อนุภาคของวิเศษที่มาจากธรรมชาติ อนุภาคของวิเศษที่ติดตัวละครมาตั้งแต่เกิด และอนุภาคของวิเศษที่ตัวละครสร้างขึ้น 3) อนุภาคเหตุการณ์ มีอนุภาคที่มีลักษณะเด่น คือ อนุภาคการสร้างโลก อนุภาคการแต่งงานที่ผิดปกติธรรมดา อนุภาคการร้องเพลง อนุภาคการเกิดใหม่ เป็นต้น อนุภาคเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมต่าง ๆ ของชนเผ่าจ้วง เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับการนับถือเทพเจ้า ความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณ ความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติ ความเชื่อเกี่ยวกับการนับถือสัตว์ประเพณีและค่านิยมในสังคมของชนเผ่าจ้วง

อีกทั้งรัชชานนท์ จิตีสรรรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ได้ศึกษาเรื่องอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หอนุภาคและแบบเรื่อง ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา โดยการประยุกต์วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสตี ทอมป์สัน มาวิเคราะห์เรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดาอันดับ 1-50 ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในห้องเซตอาถรรพ์ ซึ่งโพสต์จนจบเรื่องแล้ว และวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ ผลการวิเคราะห์พบว่าอนุภาคที่โดดเด่นและมีผลต่อการดำเนินเรื่อง 2 หมวดใหญ่ คือ ก.อนุภาคการหลอกหลอน และข. อนุภาคการรับมือกับผี นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้วิเคราะห์และจัดแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยเลือกจัดเรื่องเล่าที่มีลำดับ “เหตุการณ์หลักที่เหมือนกัน” ให้เป็นแบบเรื่องเดียวกัน ผู้วิจัยพบว่า สามารถจำแนกเรื่องได้เป็น 9 แบบ ได้แก่ 1. แบบเรื่องผีตามหาความจริง 2. แบบเรื่องสถานที่อาถรรพ์ 3. แบบเรื่องอาถรรพ์สัมผัสที่ 6 4. แบบเรื่องผีหาตัวตายตัวแทน 5. แบบเรื่องคนช่วยผี 6. แบบเรื่องผีช่วยคน 7.แบบเรื่องผีแก้แค้น 8.แบบเรื่องคำทำนายจากผี 9. แบบเรื่องผีที่คิดไปเอง โดยการศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา ทำให้เห็นวิวัฒนาการของการเล่าเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เป็นไปตามเทคโนโลยี สิ่งเหล่านี้จึงเป็นเครื่องยืนยันถึงความคิดอันเป็นสากลของมนุษย์ที่ถ่ายทอดผ่านวรรณกรรม ในขณะเดียวกันก็สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นตามบริบทของสังคมนั้น ๆ อีกด้วย

สรุปได้ว่าการวิเคราะห์หอนุภาคเป็นวิธีที่มีประโยชน์มากในการศึกษาวรรณกรรม สามารถเห็นถึงลักษณะเด่นของนิทานได้อย่างชัดเจน ซึ่งจากอนุภาคที่ปรากฏสามารถเห็นถึงวัฒนธรรมของเจ้าของวรรณกรรมนั้น ๆ ได้อีกด้วย ผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดอนุภาคนั้นมาศึกษาอนุภาคซึ่งเป็นหนึ่งในแนวคิดคติชนวิทยา มาศึกษาวิเคราะห์หอนุภาคที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งผู้วิจัยนั้นจะนำแนวคิดเรื่องอนุภาคมาศึกษาว่ามีอนุภาคใดที่ปรากฏในเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ

ความเชื่อเป็นสิ่งธรรมชาติที่เกิดขึ้นในความคิด ความรู้สึกของมนุษย์ ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหนึ่ง ความเชื่อคือการยอมรับสิ่งต่าง ๆ ว่าเป็นจริง มีอยู่จริง ทั้งที่สิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งที่มียุ่จริงหรือไม่มีอยู่จริงในโลกก็ได้ ขึ้นอยู่กับจิตสำนึก การยอมรับ ประสบการณ์ ข้อมูลด้านต่าง ๆ ในบุคคลนั้น ๆ ที่ทำให้เกิดความรู้สึก การยอมรับ ทศนคติที่สร้างขึ้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

1. ความหมายของความเชื่อเหนือธรรมชาติ

ธวัช ปุณโณทก (2528) ได้กล่าวถึงความเชื่อไว้ว่า ความเชื่อ คือ การยอมรับอันเกิดขึ้นอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์นั้น ๆ หรือสังคมมนุษย์นั้น ๆ แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ไม่สามารถที่จะพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมหนึ่งยอมรับและให้ความเคารพเกรงกลัวสิ่งเหล่านี้ เรียกว่าความเชื่อ ฉะนั้นความเชื่อจึงมีขอบเขตกว้างขวางมาก ไม่เพียงแต่จะหมายถึงความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย (Belief in Spiritual being) ภูตผี คาถาอาคม โชคลาง ไสยเวทต่าง ๆ ยังรวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มนุษย์ยอมรับนับถือ เช่น ต้นไม้ (ต้นโพธิ์ ต้นไทร) ป่าเขา เป็นต้น

อีกทั้ง มานิต มานิตเจริญ (2514) กล่าวว่าความเชื่อหมายถึง เห็นจริงด้วย วางใจ ไว้วางใจ และนับถือ

ความเหนือธรรมชาติ (supernatural) คือ สิ่งที่ไม่อยู่ภายใต้กฎธรรมชาติ หรือเป็นการอุปมาถึงสิ่งที่มีอยู่เหนือและพ้นธรรมชาติ ในวัฒนธรรมสมัยนิยมและบันเทิงคดี เหนือธรรมชาติเกี่ยวข้องอย่างประหลาดกับเหนือธรรมดาและรหัสญาณ ซึ่งต่างจากมโนทัศน์เดิมในบางศาสนา เช่น คาทอลิก ที่เชื่อว่าปาฏิหารย์จากพระเจ้าถูกมองว่าเหนือธรรมชาติ

ความเชื่อเหนือธรรมชาตินั้น หมายถึง การที่มนุษย์ยอมรับนับถือสิ่งใดที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่ามีอำนาจดลบันดาลให้เกิดเรื่องดีหรือร้ายได้ ดังที่สายทิพย์ นุกูลกิจ (2533) ได้กล่าวว่า ความเชื่อเหนือธรรมชาติหรือความเชื่อในอำนาจของสิ่งที่ไม่มิตัวตนว่า มนุษย์ในสมัยก่อนยังไม่มีความรู้ความเข้าใจธรรมชาติและปรากฏการณ์ธรรมชาติ มักจะเกิดความรู้สึกกลัวเมื่อประสบกับสภาพการณ์ที่เกิดไฟไหม้ป่า เกิดน้ำท่วม ฝนแล้ง เกิดโรคระบาด หรือเกิดสุริยุปราคา ฯลฯ และเกิดความรู้สึกพึงพอใจเมื่อประสบกับสภาพความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ธัญญาหารในแต่ละรอบปี ยังมีความเชื่อว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาตินั้นเป็นผลที่มาจากการทำงานของสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ แล้วสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ก็จะบันดาลให้มนุษย์ประสบกับเคราะห์กรรมหรือภัยพิบัตินานาประการ

ความเชื่อเหนือธรรมชาตินั้นปรากฏอยู่ในทุกยุคทุกสมัย แม้ว่าปัจจุบันนี้จะมีโลกที่เปลี่ยนแปลงไป มีเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาอย่างมากมาย แต่ความเชื่อเหนือธรรมชาติยังมีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์

สรุปได้ว่าความเชื่อเหนือธรรมชาตินั้นเป็นสิ่งที่ต้องใช้วิจารณญาณควบคู่ไปกับการคิดความเชื่อ ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อส่วนบุคคลในเรื่องความเชื่อเหนือธรรมชาตินั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อหลังความตาย ความเชื่อเกี่ยวกับภูต ผี วิญญาณ ความเชื่อเกี่ยวกับพลังจิต สามารถใช้พลังจิตทำสิ่งต่าง ๆ ได้ ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่เห็น รวมถึงวัตถุต่าง ๆ ที่ไม่มีในโลกแห่งความจริง

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเหนือธรรมชาติมีผู้สืบค้นดังต่อไปนี้

ขวัญจิตร นุชชำนาญ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง ความเชื่อเหนือธรรมชาติและการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกึ่งฉัตร การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ และความเชื่อเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในนวนิยายของกึ่งฉัตร จำนวน 9 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า ความเชื่อเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในนวนิยายของกึ่งฉัตรนั้น แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1.ความเชื่อเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย ได้นำเสนอเกี่ยวกับวิญญาณว่าเป็นสิ่งที่มีอยู่จริง และมนุษย์กับวิญญาณสามารถติดต่อกันได้ โดยการปรากฏร่างของวิญญาณ ซึ่งผู้ที่มีสัมผัสที่หกสามารถติดต่อกับวิญญาณได้ และการติดต่อโดยวิญญาณเข้าสิงร่างมนุษย์ 2.ความเชื่อเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวกับลางสังหรณ์ และความฝัน ได้นำเสนอความเชื่อเกี่ยวกับลางบอกเหตุ หรือการคาดการณ์ล่วงหน้าว่าจะเกิดอะไรขึ้น แต่ไม่สามารถระบุเหตุการณ์นั้น ๆ ได้ว่าเป็นเช่นไร และเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นนั้นมักจะเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ดี ส่วนความเชื่อเรื่องความฝัน มักจะเป็นความฝันเพื่อบอกเล่าเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต และความฝันนั้นเกิดขึ้นได้ด้วยผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติสร้างขึ้น 3.ความเชื่อเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับอำนาจจิต เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับพลังที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตของบุคคล เช่น การใช้พลังจิตในการเคลื่อนย้ายสิ่งของ การใช้พลังจิตในการหยั่งรู้เหตุการณ์หรือการทำนาย การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ ในนวนิยายกึ่งฉัตร พบว่า ด้านโครงเรื่อง ใช้การเปิดเรื่อง 4 แบบคือ เปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก เปิดเรื่องโดยการพรรณนาเหตุการณ์ เปิดเรื่องโดยการบรรยายพฤติกรรมของตัวละคร เปิดเรื่องโดยการพรรณนาลักษณะของตัวละคร การบรรยายพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งเป็นประเด็นที่พบมากที่สุด รวมถึงการสร้างปมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอมมนุษย์ ในด้านความรักและความอิจฉาริษยา การปิดเรื่องเป็นการปิดเรื่องแบบสุขนานุกรม โดยเน้นที่ความสำเร็จในหน้าที่การงาน และความรักของตัวละครเอก ด้านแก่นเรื่องพบว่าใช้แก่นเรื่องด้านความรัก ด้านครอบครัว และด้านสังคม เป็นแก่นเรื่องหลักในการนำเสนอ ด้านตัวละคร ใช้ตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์ แสดงพฤติกรรมที่ต่างจากมนุษย์ทั่วไป ด้านฉากและบรรยากาศมี 3 ประเภท คือ ฉากและบรรยากาศที่เน้นภาวะความแปรปรวนวิปริตของสภาพอากาศ เน้นการรับรู้

ด้วยประสาทสัมผัส ฉากและบรรยากาศที่เกิดจากความเชื่อและจินตนาการของผู้แต่ง ด้านบทสนทนา ใช้บทสนทนาในการดำเนินเรื่องที่ช่วยให้ผู้อ่านทราบพฤติกรรม และลักษณะของตัวละครหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนานเหมือนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย

อีกทั้ง สุประวีณ แสงอรุณเฉลิมสุข (2560) ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ความเชื่อเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความเชื่อเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร ผลการวิจัยพบว่า ความเชื่อเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดนี้ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ 1.ความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย ชาตภาพและภพภูมิ นำเสนอเกี่ยวกับวิญญาณ การกลับชาติมาเกิดและภพภูมิมนุษย์ 2.ความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ นำเสนอเกี่ยวกับอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อการคุ้มครองการลิขิตชีวิต การให้ความช่วยเหลือ และการลงโทษมนุษย์ 3.ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์นำเสนอเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์คาถาเพื่อทำให้ผู้อื่นหลงรัก เพื่อทำร้ายผู้อื่น เพื่อทำให้เกิดอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ และเพื่อขับไล่ผี 4.ความเชื่อเรื่องลางสังหรณ์ที่ปรากฏทางธรรมชาติ 5.ความเชื่อเรื่องอำนาจจิต นำเสนอเกี่ยวกับการใช้พลังจิตเคลื่อนย้ายวัตถุ การส่งโทรจิต การสะกดจิต และการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส

นอกเหนือจากนี้ อติวิษณุ เชียงควั และสมบัติ สมศรีพลอย (2564) ยังได้ศึกษาเรื่องการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือธรรมชาติผ่านตัวละครเอก “เดิร์ด” ในนวนิยายวายออนไลน์เรื่อง “Y-Destiny หรือเป็นที่พรหมลิขิต” ในฐานะสื่อวัฒนธรรมประชานิยม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือธรรมชาติในนวนิยายวายออนไลน์เรื่อง “Y-Destiny หรือเป็นที่พรหมลิขิต” ในฐานะสื่อวัฒนธรรมประชานิยม ผลการวิจัยพบว่า ที่มาของความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือธรรมชาติในนวนิยายเรื่องนี้มาจากความเชื่อเรื่องลักษณะประจำวันเกิดซึ่งเป็นแก่นสำคัญของเรื่อง โดยเฉพาะวันพฤหัสบดี ซึ่งมีลักษณะพิเศษต่างจากวันอื่น คือ “มีสัมผัสพิเศษ” และ “ชอบเรื่องลึกลับ” ผู้เขียนจึงสร้างเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่องให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครเอก รวมทั้งใช้ความเชื่อเรื่องผีมาสร้าง “พรหมลิขิต” ที่เหนือธรรมชาติให้กับตัวละคร ส่วนประเด็นการผลิตซ้ำพบว่าผู้เขียนได้นำความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือธรรมชาติมาผลิตซ้ำใน 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องลักษณะของผี 2) การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องความสามารถของผี 3) การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องร่างทรง 4) การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องการเล่นผีถ้วยแก้ว และ 5) การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องภพชาตินวนิยายเรื่องนี้นำความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมไทยมาสร้างบมปัญหาและอุปสรรคให้พระเอกและนายเอกฝ่าฟันร่วมกันตามชนบของนวนิยายวายและแสดงให้เห็นบทบาทของผีและอำนาจเหนือธรรมชาติในการลิขิตชีวิตตัวละครแทน “พระพรหม” การผสมผสานวัฒนธรรมนี้ทำให้เนื้อเรื่องโดดเด่น อีกทั้งยังทำหน้าที่ในการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือธรรมชาติผ่าน “สื่อประชานิยม” ที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าในสังคมประชานิยมเทคโนโลยีปัจจุบันกับความเชื่อเติบโตไปพร้อมกัน

สรุปได้ว่า ความเชื่อเหนือธรรมชาตินั้น เป็นการศึกษาที่มีประโยชน์มากในการศึกษานวนิยายที่มีลักษณะที่มีเรื่องความเชื่อ คติชนต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงนวนิยายที่มีตัวละครวัตถุสิ่งของที่ไม่สามารถเห็นได้จริงบนโลกมนุษย์ วิจัยข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการศึกษาเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อเหนือธรรมชาติมากขึ้น และทำให้เกิดองค์ความรู้ในการศึกษาวิจัยมากยิ่งขึ้น

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับนวนิยายแฟนตาซี

1. ความหมายของนวนิยายแฟนตาซี

ปนัดดา สดุดีวิถิชัย (2545) กล่าวว่า แฟนตาซีนั้นแรกเริ่ม คือ การเล่าเรื่องพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ และเรื่องเหนือธรรมชาติก่อนที่จะมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาจนกลายเป็นงานเชิงจินตนาการ คงเป็นการยากหากจะให้คำจำกัดความของแฟนตาซีที่เฉพาะเจาะจง วรรณกรรมแฟนตาซีจึงเป็นวรรณกรรมที่ไม่มีกรอบ หรือกฎเกณฑ์ใด ๆ มาบังคับ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ตามความปรารถนาของผู้แต่งและจินตนาการของผู้อ่าน โดยสิ่งที่ผู้อ่านต้องยอมรับ คือ การละความคลางแคลงใจต่อสิ่งมหัศจรรย์อย่างเต็มที่ เปิดใจให้เชื่อในโลกจินตนาการที่ผู้แต่งสร้างขึ้น เช่น หากผู้แต่งบอกว่า หมูมีปีกบินได้เหมือนนก ผู้อ่านก็ต้องยอมรับว่าหมูบินได้ และถึงแม้วรรณกรรมแฟนตาซีจะกล่าวถึงสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ผู้แต่งก็มักจะบรรจุความจริงและความเป็นเหตุผลของตัวเองลงไปในจินตนาการนั้น ด้วยการเสริมสร้างความน่าเชื่อถือ ปั้นแต่งรายละเอียด ประวัติความเป็นมาประหนึ่งว่าสิ่งเหล่านั้นมีตัวตนอยู่จริง ถือเป็นการวิธีหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือ และโน้มน้าวให้ผู้อ่านเกิดการยอมรับว่าเป็นสิ่งประหลาดทั้งหลายที่เป็นไปไม่ได้สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกอื่นซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการ

ณัฏฐิชา รุ่งแสง (2544) กล่าวว่า วรรณกรรมแฟนตาซี (Fantasy Fiction) เป็นงานวรรณศิลป์ประเภทหนึ่ง ที่มีเค้าโครงหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ และเรื่องเหนือจริงมักมีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในยุคกลางของยุโรป หรือมีลักษณะที่แสดงถึงยุคเดียวกันนั้น เช่น สถาปัตยกรรมสิ่งก่อสร้าง เครื่องแต่งกาย หรือเทคโนโลยี โลกแห่งแฟนตาซีมักยอมรับสภาวะเหนือจริง และเวทมนตร์ต่าง ๆ เหมือนเป็นเรื่องปกติ เส้นเรื่องของนิยายแฟนตาซี คือ ความหลากหลายของโครงเรื่อง และตัวละคร แต่ในความเป็นแฟนตาซีเกินจริงนั้น สิ่งสำคัญที่ผู้อ่านต้องการ คือ ความสมเหตุสมผลในตัวละครนั้น ถึงแม้จะไม่ใช้คนปกติ แต่ก็ต้องมีที่มาที่ไปตามหลักที่มนุษย์เข้าใจได้ ปัจจัยในด้านเนื้อหาการผูกปมของเรื่องจึงเป็นสิ่งที่ผู้อ่านให้ความสำคัญมากที่สุด รองลงมาคือแนวคิดแก่นของเรื่อง การวางโครงเรื่องด้วยเนื้อเรื่องที่เหนือความจริง และระดับภาษาที่ใช้ในบทสนทนาและบทบรรยายตามลำดับ

นฤมล สมรรถกร (2551) กล่าวว่า วรรณกรรมแฟนตาซีเป็นวรรณกรรมที่ผู้แต่งสร้างขึ้นจากจินตนาการ มีฉากหลังอยู่ในโลกสมมติซึ่งแตกต่างจากโลกจริง และเรื่องราวมักเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ พลังเหนือธรรมชาติ หรือสิ่งมีชีวิตที่ไม่สามารถพบได้ในโลกจริง

รินฤทัย สัจจพันธุ์ (2552) กล่าวถึง วรรณกรรมออนไลน์แนวแฟนตาซีมักได้อิทธิพลจากวรรณกรรมชื่อดัง และเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ โดยจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับโรงเรียนเวทมนตร์ มีการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะ และฝ่ายอธรรม ตัวละครมีความสามารถพิเศษเหนือกว่ามนุษย์ทั่วไป วรรณกรรมแฟนตาซียังมีการแตกแขนงจนออกนอกมาอีกหลากหลายแนว เช่น แนวแฟนตาซีผสมกำลังภายใน แนวดาร์กแฟนตาซี แนวรักข้ามภพ รักข้ามมิติ ตามไล่ล่าทะลุมิติหรือเรื่องอาณัติจักรในตำนาน โดยมักจะเน้นการต่อสู้ การฆ่ากันเป็นสำคัญ

สุกฤภา วิเศษ (2554) กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมแฟนตาซีในปัจจุบันเป็นวรรณกรรมแฟนตาซีสมัยใหม่ได้มีการแทรกประเด็นปัญหาต่าง ๆ ของสังคมไว้ โดยนำเสนอผ่านเนื้อเรื่องที่มีความมหัศจรรย์ เพื่อลดทอนความตึงเครียดของปัญหาให้กับผู้อ่านที่เป็นเยาวชน ประเด็นทางสังคมที่กำลังเป็นประเด็นที่ทุกคนในโลกกำลังตื่นตัวและให้ความสนใจอยู่ในขณะนี้ คือ ปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ที่ทำให้โลกและมนุษย์เราเผชิญกับวิกฤตทางธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลงทั้งทางภูมิประเทศและภูมิอากาศ ปรากฏการณ์เรือนกระจก หรือแม้แต่ภัยพิบัติทางธรรมชาติ เป็นต้น ประเด็นปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมจึงเป็นประเด็นหนึ่งที่ปรากฏในวรรณกรรมร่วมสมัย

สรุปได้ว่า วรรณกรรมแฟนตาซีเป็นการเสนอเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับโลกแห่งจินตนาการที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นจากความคิด เป็นวรรณกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว สิ่งใดก็สามารถเกิดขึ้นได้ตามความคิดของผู้แต่งเอง อาจจะมีสิ่งเหนือธรรมชาติเกิดขึ้น ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถพบเจอในความเป็นจริงเลยก็ได้ ซึ่งผู้แต่งก็มักจะใส่ความเป็นเหตุเป็นผล หรือสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเพื่อให้วรรณกรรมหรือเรื่องราวนั้นมีความน่าเชื่อถือ และให้ผู้อ่านได้เกิดการยอมรับ

2. ลักษณะนวนิยายแฟนตาซี

Eyre (1971) นักวิชาการคนหนึ่งของอังกฤษ ได้เสนอแนวทางการแบ่งลักษณะแนวแฟนตาซี โดยใช้ฉากที่ปรากฏในนวนิยายเป็นเกณฑ์ตัดสิน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เรื่องราวในชีวิตสามัญที่มีมหัศจรรย์ (Story about ordinary life but with some extra quality added) โดยใช้ฉากโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีการเกิดสิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ เช่น การที่สัตว์พูดได้ ต้นไม้พูดได้ จึงทำให้สิ่งเหล่านี้กลายเป็นสิ่งมหัศจรรย์

2. เรื่องราวในโลกสมมติ (Story about different world) ซึ่งเป็นโลกที่แตกต่างจากโลกจริงอย่างสิ้นเชิง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางกายภาพ และกาลเวลา

การแบ่งงานเขียนนวนิยายแฟนตาซี เป็นสองประเภทตามลักษณะที่มีความเกี่ยวข้องกับฉากนั้น ในแวดวงการศึกษาวรรณกรรมแฟนตาซีทั่วไป ก็มีการกล่าวไว้ในบทความที่ชื่อ “The

Secondary World of High Fantasy” โดยนักวิจารณ์วรรณกรรม Zahorski and Boyer (1982 as cited in Schlobin, 1994) ทั้งสองเห็นว่าควรแบ่งงานเขียนนวนิยายแฟนตาซีออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แฟนตาซีระดับล่าง หรือ Low Fantasy ซึ่งจะเป็นเรื่องราวที่ใช้โลกจริงเป็นฉากงานเขียนแบบนี้จะเป็นการกำหนดความมหัศจรรย์เกิดขึ้นในโลกจริงของเรา ซึ่งไม่มีเหตุผลหรือคำอธิบายใด ๆ มารองรับการเกิดสิ่งประหลาดเหล่านั้น

2. แฟนตาซีระดับบน หรือ High Fantasy เป็นโลกในจินตนาการของผู้แต่งที่คล้ายคลึงกับประเภทแรก โดยจะมีการบอกเล่าเรื่องราวที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ หากแต่ในเนื้อเรื่องของนวนิยายประเภทนี้ จะมีการสร้างสิ่งที่เรียกว่ากฎเกณฑ์ของตนเองขึ้นมา เพื่อรองรับเหตุและผลที่เกิดขึ้นเหนือธรรมชาติเหล่านั้น แล้วกฎเกณฑ์ที่ตั้งขึ้นก็จะเป็นกฎที่มีความน่าเชื่อถือจากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

ลักษณะนวนิยายแฟนตาซี จากการให้คำจำกัดความของคาร์ล เอ็ม ทอมลินสัน และแคโรล ลินซ์ บราวน์ ที่เขียนไว้ในหนังสือ Essentials of Children’s literature และคำจำกัดความที่ Russell (2024) เขียนไว้ในหนังสือ Literature for children a short introduction ได้แบ่งนวนิยายแฟนตาซีออกเป็น 8 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่ ซึ่งวรรณกรรมประเภทนี้จะมีตัวละครน้อย ประเด็นการขัดแย้งชัดเจน เดินเรื่องราวที่รวดเร็ว มีลักษณะคล้ายนิทานพื้นบ้าน แต่ก็จะมีชื่อผู้แต่งปรากฏด้วย

2. นวนิยายที่มีตัวละครเป็นสัตว์ ซึ่งวรรณกรรมประเภทนี้จะมีสัตว์ที่จำลองพฤติกรรมของมนุษย์ หรือมีสัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่อง เช่น The Tale of Peter Rabbit ของเบอาทริกซ์ พ็อตเตอร์ (Beatrix Potter)

3. นวนิยายที่มีของเล่นหรือวัตถุที่มีชีวิต วรรณกรรมประเภทนี้จะมีของเล่นหรือวัตถุมหัศจรรย์ ที่ลุกขึ้นมามีชีวิตเหมือนมนุษย์ เช่น เรื่อง Le Adventure di Pinocchio, Storia di un burattino ของ คาร์โล คอลโลดี

4. นวนิยายที่มีตัวละครที่แปลกและสถานการณ์ที่ประหลาด วรรณกรรมประเภทนี้มีตัวละครที่มีลักษณะแปลก มหัศจรรย์ที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่แปลก เช่น Alice adventure in Wonderland ของ เลวิส แครอล (Lewis Carol)

5. นวนิยายที่มีโลกของคนตัวจิ๋ว เป็นวรรณกรรมที่มีตัวละครย่อส่วน เช่น เรื่อง The Borrowers ของ แมรี นอร์ตัน

6. นวนิยายที่มีเหตุการณ์เหนือธรรมชาติและการเดินทางทะลุมิติ วรรณกรรมประเภทนี้มักเป็นเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติ และมีการเดินทางทะลุมิติ จากมิติหนึ่งไปอีกมิติหนึ่ง

7. นวนิยายแฟนตาซีแนวไซไฟ หรือแนววิทยาศาสตร์ วรรณกรรมประเภทนี้มักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยจินตนาการจากข้อเท็จจริงในวิทยาศาสตร์ที่อาจจะเกิดขึ้นจริง

8. นวนิยายที่มีการผจญภัยของวีรบุรุษ วรรณกรรมประเภทนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางผจญภัย เพื่อปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมาย และขณะเดียวกันเป็นการค้นหาตัวละครอื่นอีกด้วย

สรุปได้ว่า นวนิยายแฟนตาซีนั้นมีลักษณะที่หลากหลายออกไปตามแนวคิดของนักวิชาการ ซึ่งสิ่งสำคัญของลักษณะนวนิยายแฟนตาซีนั่นคือโลกแห่งจินตนาการ ที่เกิดจากการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ของผู้เขียน ทำให้เป็นเรื่องที่เหนือธรรมชาติและแตกต่างจากโลกความเป็นจริง

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายแฟนตาซี

โดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้น อุบลรัตน์ สุขมาก (2549) ได้วิจัยเรื่องความนิยมชมชอบในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่พ็อตเตอร์” และการปรับเปลี่ยนจินตนาการ (Fantasy) จากวรรณกรรมให้เข้ากับชีวิตจริงของชมรมคนรักแฮร์รี่ พ็อตเตอร์ในประเทศไทย งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีการแบ่งการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนคือ 1) การวิเคราะห์เนื้อหาสื่อวรรณกรรมเรื่อง “แฮร์รี่พ็อตเตอร์” จำนวน 4 เล่มด้วยกันคือแฮร์รี่พ็อตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์แฮร์รี่พ็อตเตอร์กับห้องแห่งความลับ แฮร์รี่พ็อตเตอร์กับนักโทษแห่งอัชคาบัน และแฮร์รี่พ็อตเตอร์กับถ้วยอัคนี 2) การสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกชมรมคนรัก “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” ซึ่งจัดตั้งขึ้นโดยบริษัทนานมีบุ๊คส์จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อวรรณกรรม ตลอดจนปัจจัยที่ก่อให้เกิดความนิยมชมชอบ และการปรับเปลี่ยนจินตนาการจากสื่อวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” ให้เข้ากับชีวิตจริงของกลุ่มสมาชิกชมรมคนรัก “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” ผลการศึกษาในส่วนที่ 1 พบว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” นั้นมีทั้งหมด 7 องค์ประกอบด้วยกัน คือ องค์ประกอบด้านโครงเรื่อง, องค์ประกอบด้านตัวละคร องค์ประกอบด้านฉาก องค์ประกอบด้านแก่นเรื่อง องค์ประกอบด้านกิจกรรม องค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ และองค์ประกอบด้านจินตนาการ ในส่วนของปัจจัยที่ก่อให้เกิดความนิยมชมชอบในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” นั้นประกอบไปด้วยปัจจัยหลัก 2 ประการด้วยกันคือ 1) การได้รับความบันเทิงจากตัวสื่อวรรณกรรมเกิดจากตัวสมาชิกชมรมเองที่เลือกอ่านวรรณกรรมเยาวชนเรื่องนี้แล้วรู้สึกว่ามันสนุก และเพลิดเพลินไปกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของหนังสือวรรณกรรมในโลกแห่งจินตนาการ ที่วรรณกรรมมีให้ถือเป็นการแสวงหาความบันเทิงอย่างหนึ่งของกลุ่มสมาชิกชมรมคนรัก “แฮร์รี่พ็อตเตอร์” จนทำให้เกิดเป็นความนิยมชมชอบในที่สุด 2) การได้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสนใจและให้ความสำคัญ และเวลากับเพื่อนมากจึงมักรวมกลุ่มกัน โดยการประพาดิปฏิบัติอย่างเดียวกัน มีการเอาแบบอย่างกันต่อไปเป็นทอด ๆ ความนิยมชมชอบในสื่อวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” จึงเกิดจากความต้องการ

อยากเข้ากลุ่มกับเพื่อนเมื่อเพื่อนในกลุ่มนิยม หรือชื่นชอบในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่ พอตเตอร์” จึงเกิดการเอาอย่างและแสดงความชื่นชอบตามกัน เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม สำหรับการปรับเปลี่ยนจินตนาการจากสื่อวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่ พอตเตอร์” ให้เข้ากับชีวิตจริงนั้น จากการศึกษาพบว่ามีความเป็นไปได้ 2 รูปแบบคือ 1) การทดแทนเนื้อหาสื่อวรรณกรรมด้วยความเป็นจริงในชีวิต คือการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของสิ่งที่พบซึ่งเป็นจินตนาการที่มีอยู่เฉพาะภายในสื่อวรรณกรรมให้เป็นไปตามความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน โดยการกระทำเช่นนี้ทำให้สิ่งที่เป็นไปได้ หรือเป็นสิ่งที่ไม่มีจริงในวรรณกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้ในชีวิตจริง 2) การเพิ่มเติมเนื้อหาสื่อวรรณกรรมด้วยความเป็นจริงในชีวิต เป็นการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเนื้อหาของสื่อวรรณกรรมไปตามความต้องการเฉพาะ หรือความสะดวกของผู้อ่านแต่ละคน ซึ่งแสดงออกมาด้วยการแต่งกายเลียนแบบตัวละครต่าง ๆ ในวรรณกรรมสมาชิกแต่ละคนอาจจะเลือกเลียนแบบในส่วนต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปตามความเข้าใจของแต่ละคน ซึ่งจากการศึกษาสามารถสังเกตได้ว่าการปรับเปลี่ยนจินตนาการให้เข้ากับชีวิตจริงของสมาชิกชมรมคนรัก “แฮร์รี่ พอตเตอร์” นั้นเป็นการรับมาแค่บุคลิกภาพภายนอกของตัวละคร โดยไม่ได้อ้างอิงถึงบุคลิกภาพภายในจิตใจเช่น นิสัยหรือคุณธรรมต่าง ๆ ของตัวละครด้วยเลย

นอกจากนี้ สุกุลภา วิเศษ (2554) ได้ศึกษาเรื่องวรรณกรรมเยาวชนชุดเซ็นจูรีของปีแอร์ โดเมนิโก บัคคาลาโร: วรรณกรรมแนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนึก โดยมุ่งศึกษาการใช้ลักษณะของแฟนตาซีในการนำเสนอนิเวศน์สำนึก ลักษณะแฟนตาซีที่ปรากฏในนวนิยายชุดนี้มีสามลักษณะ ลักษณะแรกเป็นการนำเสนอตัวละครเอกสี่ตัวที่มีพลังวิเศษสี่ด้าน คือ ดิน น้ำ ลม และไฟ ลักษณะที่สองเป็นการนำเสนอวัตถุวิเศษ เช่น ลูกข่างพยากรณ์ทั้งเจ็ด เป็นต้น และลักษณะที่สามเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อดาวหางล้างโลก ขณะเดียวกันผู้วิจัยได้พบว่าอนุภาคที่ปรากฏใน นวนิยายชุดนี้มีลักษณะร่วมกับอนุภาคที่ปรากฏในดัชนีอนุภาคของสตีฟ ทอมป์สัน อาจกล่าวได้ว่าผู้แต่งนำอนุภาคในนิทานพื้นบ้านมาสืบทอดและผลิตซ้ำ แต่ในขณะเดียวกันผู้แต่งยังได้ปรับเปลี่ยนเพื่อให้เนื้อหาของนวนิยายชุดนี้สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัย นั่นคือการเน้นแนวคิดนิเวศน์สำนึกในนวนิยายชุดนี้ด้วยการนำเสนอความสัมพันธ์ที่สมดุลระหว่างมนุษย์ด้วยกัน และมนุษย์กับธรรมชาติอีกด้วย

ขณะที่ อาริสสา ลิขิตภา (2560) ได้ศึกษาเรื่อง วรรณกรรมแฟนตาซี ชุด เซวิน่า มหานครแห่งมนตรา: การวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง ในวรรณกรรมแฟนตาซีชุดเซวิน่า มหานครแห่งมนตรา จำนวน 5 เล่ม โดยจะศึกษาองค์ประกอบที่สำคัญ คือ โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง โดยโครงเรื่องจะประกอบไปด้วย ความขัดแย้ง รูปแบบของโครงเรื่อง โครงเรื่องรอง และแนวคิด ส่วนกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่องนั้น ประกอบด้วยกลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างความสนใจ และกลวิธีการจบเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า โครงเรื่องมีทั้งความขัดแย้งภายใน และความขัดแย้งภายนอก รูปแบบของโครงเรื่อง ประกอบไปด้วย การเริ่มเรื่อง

การดำเนินเรื่อง จุดวิกฤติของเรื่อง จุดคลี่คลายของเรื่อง และจุดจบของเรื่อง โครงเรื่องรูปแบบเสริม ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับแนวคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมชุดนี้ เน้นเรื่องความเพียรพยายาม ความรับผิดชอบในหน้าที่ และการเสียสละเพื่อส่วนรวม โดยแนวคิดทั้งหมดล้วนเชื่อมโยงให้เห็นถึงเบื้องหลังความสมบูรณ์แบบอาณาจักรเขวีน่า อันเป็นหัวใจสำคัญของวรรณกรรมเรื่องนี้ ส่วนกลวิธีการเล่าเรื่อง ใช้การเล่าเรื่องแบบผู้แต่งเป็นผู้เล่าเอง กลวิธีการสร้างความสนใจ ประกอบไปด้วยการใช้ความกระหายใคร่รู้ การใช้ลางบอกล่วงหน้า และการใช้เหตุการณ์ประจวบเหมาะ หรือเหตุบังเอิญ และกลวิธีการจบเรื่องลงอย่างสมบูรณ์มีความสุข คลี่คลายปมของเรื่องได้อย่างชัดเจน จะเห็นได้ว่าผู้เขียนนั้นใช้การวางปมเรื่องที่ดี ในแต่ละเล่มสร้างความน่าสนใจให้โครงเรื่องโดยรวมได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้เขียนในการกำหนดโครงเรื่องให้มีความซับซ้อนและดำเนินเรื่องได้อย่างน่าสนใจ

นอกจากนี้ ธรรมจักร ฉิมพลีวัฒน์ (2564) ได้ศึกษาเรื่องความรุนแรงและความตายในแฟนตาซีกับการขัดเกลาเยาวชน กรณีศึกษานวนิยายเยาวชนชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาบทบาทของแฟนตาซีที่ประกอบด้วยความรุนแรงและความตายในนวนิยายเยาวชนชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งแต่งโดยอัยย์ โดยเลือกตอน ความลับของกระจกเงา เป็นข้อมูลหลักในการวิเคราะห์ การศึกษาพบว่า ความลับของกระจกเงา มีวัตถุประสงค์ที่จะปลูกฝังเยาวชนผู้อ่านให้รู้จักควบคุมตนเอง มิให้ดำเนินชีวิตตามความปรารถนาส่วนตนมากเกินไป เพราะอาจสร้างปัญหาและความเดือดร้อนให้กับทั้งตนเองและสังคม นักเขียนสร้างแฟนตาซีที่มีลักษณะโหดร้ายรุนแรงและเกี่ยวเนื่องกับความตาย เพื่อแสดงให้เห็นอันตรายของการดำเนินชีวิตตามความปรารถนาส่วนตนได้อย่างชัดเจน ประสพการณ์อันน่าสะพรึงกลัวที่ตัวละครหลักได้รับเปรียบได้กับบทลงโทษของการละเมิดกติกาของสังคม ความรุนแรงและความตายในแฟนตาซีจึงมีความสำคัญต่อการปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์เพื่อสร้างเยาวชนต้นแบบแก่ผู้อ่าน

อีกทั้ง จุฑารัตน รุ่ง (2566) ได้ศึกษาเรื่องคติชนกับการสร้างสรรค์เนื้อหาในนวนิยายแนวสืบสวนสยองขวัญ ชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ของอัยย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานวนิยายชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ของอัยย์ซึ่งเป็นวรรณกรรมเยาวชนแนวสืบสวนสยองขวัญมี 2 ภาค ได้แก่ ภาคหัวใจสีดำ และภาคสลักบิดเบียนกรรมรวมจำนวน 19 เล่ม ผลการวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์เนื้อหาจากข้อมูลคติชน 2 ลักษณะได้แก่ 1. การนำเสนอข้อมูลคติชนเดิม 2. การดัดแปลงข้อมูลคติชนเดิม นอกจากนี้ยังพบการสร้างข้อมูลเชิงคติชนจากการนำสิ่งของเครื่องใช้มาผสมผสานกับจินตนาการ และการผสมผสานคติชนกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้เกิดไสยวัตถุและพิธีกรรมใหม่ การนำคติชนมาสร้างสรรค์พิธีกรรมและไสยวัตถุ พบว่ามักใช้วิธีการดัดแปลงจากความเชื่อต่าง ๆ ในสังคมไทย โดยเฉพาะความเชื่อตามอิทธิพลพุทธศาสนา วัฒนธรรมอื่น และความเชื่อท้องถิ่นสำคัญ คติชนการสร้างสรรค์ นวนิยายแนวสืบสวนสยองขวัญการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์วรรณกรรมเยาวชน

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้ ผู้วิจัยจึงสามารถนำความรู้ที่ได้มาเป็นแนวทางประกอบในการทำวิจัย เพื่อให้ผู้วิจัยได้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับอนุภาคนิทานพื้นบ้าน คติชนวิทยา ความเชื่อเหนือธรรมชาติ และนวนิยายแนวแฟนตาซีมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการปริศนาคดีอากรรมนั้น เป็นนวนิยายแนวแฟนตาซี ที่มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ลึกลับ คดีที่มีความเกี่ยวข้องกับญาณอากรรม ไม่สามารถอธิบายด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ได้ อีกทั้งมีการใช้คำสาป พิธีกรรม ตำนาน และเกี่ยวข้องกับโลภวิญญาน รวมถึงมีตัวละครที่มีความพิเศษ มีพลังญาณอากรรม เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านไสยศาสตร์ต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำแนวทางการประกอบวิจัยนี้ ไปใช้ในการประกอบการศึกษาคติชนในนวนิยายเรื่องการปริศนาคดีอากรรมนี้ได้เป็นอย่างดี



ข้อมูลคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอกลวิธีการนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้างนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยศึกษาวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งใช้การวิเคราะห์ข้อมูลคติชนที่ยึดตามกรอบแนวคิดของดอร์สัน ประกอบกับการอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมจากนิยามของนักวิชาการท่านอื่น เพื่อให้ให้เห็นลักษณะของข้อมูลคติชนแต่ละประเภทได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกประเภทของคติชนได้ 4 ประเภท (นิตยา วรณกิตร์, 2563) ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลคติชนที่ปรากฏในนวนิยายการินปริศนาตามลำดับ ดังนี้

1. คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี
2. คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ
3. คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ
4. คติชนด้านศิลปะการแสดง

คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี

คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติทางสังคม หรือวิถีการดำเนินชีวิตตามแบบประเพณีที่ถ่ายทอดกันมา มีลักษณะของการเน้นปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม มากกว่าทักษะการแสดงออกของปัจเจกบุคคล ข้อมูลประเภทนี้จะเป็นแบบแผนแห่งความประพฤติของกลุ่มชนซึ่งสังคมกำหนดขึ้น และบุคคลในสังคมก็ยอมรับยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมาจนกลายเป็นความนิยมหรือเป็นวิถีแห่งชีวิต นับเป็นข้อมูลคติชนที่อยู่กึ่งกลางระหว่างวรรณกรรมมุขปาฐะและวัฒนธรรมวัตถุ ริชาร์ด ดอร์สันเรียกข้อมูลคติชนประเภทนี้ว่า “คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีสังคมพื้นบ้าน (Social folk custom)” ซึ่งสามารถจำแนกเป็นประเภทย่อยได้ 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ความเชื่อ (Belief)

ความเชื่อ หมายถึง การยอมรับนับถือหรือยึดมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งที่มีตัวตนหรือไม่ มีตัวตน เมื่อเกิดการยอมรับจึงเกิดการแสดงออกของพฤติกรรมทั้งทางกายและทางใจ ความเชื่อหรือการยอมรับเป็นความรู้สึกนึกคิดที่เป็นนามธรรม อาจมีหลักฐานพิสูจน์หรือไม่ก็ได้ แต่จะเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวที่สำคัญในชีวิตมนุษย์ (ปราณี วงษ์เทศ, 2542) ระบุว่าความเชื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่าง

หนึ่งในการศึกษาทำความเข้าใจวัฒนธรรมของมนุษย์เพราะความเชื่อเป็นที่รวมของความรู้สึกนึกคิดทั้งหลาย ความเชื่อที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการกล่าวถึงความเชื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งผู้วิจัยจะจำแนกความเชื่อออกเป็น 3 ลักษณะได้แก่ ความเชื่อเหนือธรรมชาติ ความเชื่อไสยศาสตร์ และความเชื่อท้องถิ่น ดังนี้

1.1 ความเชื่อเหนือธรรมชาติ

ความเชื่อเหนือธรรมชาติ หมายถึง ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากธรรมชาติหรือวิทยาศาสตร์สามารถอธิบายได้ เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น สัมผัสไม่ได้ แต่ผู้คนเชื่อว่ามีอยู่จริง และสามารถมีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ได้ สิ่งที่เกิดอยู่ในความเชื่อเหนือธรรมชาติมักเกี่ยวข้องกับเรื่องวิญญาณ ผี สัตว์ประหลาด เทวดา พลังลึกลับ คำสาป ปาฏิหาริย์ หรือสิ่งลึกลับต่างๆ ซึ่งมักปรากฏในความเชื่อพื้นบ้าน ศาสนา หรือตำนานของแต่ละวัฒนธรรม โดยนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ปรากฏความเชื่อเหนือธรรมชาติทั้งสิ้น 3 ความเชื่อ ดังนี้

1.1.1 ความเชื่อเรื่องวิญญาณ

ความเชื่อเรื่องวิญญาณ เป็นส่วนหนึ่งของวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ว่ามีความเชื่อจากวิถีการเกิด แก่ เจ็บ ตาย โดยปรากฏในทุกคดีของนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ดังตัวอย่าง

“และคงเป็นความอาวรณ์ของฉันละมัง ในวันที่ตายฉันถึงไม่ได้ไปไหนกลายมาเป็นวิญญาณสิงสถิตอยู่ในอินเทอร์เน็ตอย่างนี้ แต่ก็เพราะอย่างนี้แหละที่มันทำให้ฉันคิดถึงเธออีกครั้ง อยากจะเป็นเพื่อนเธออีกครั้ง เป็นเพื่อนโดยที่เธอจะไม่หนีฉันไปอีก”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.173)

“...จะว่าไปแกนี่ก็เจ๋งนะ เอาไสยศาสตร์มาใช้ร่วมกับวิทยาศาสตร์ได้ เปลี่ยนวิญญาณให้เป็นข้อมูลเพื่อเชื่อมต่อตัวเองเข้ากับคอมพิวเตอร์ได้ เข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ ถ้าไม่บ้ายัยแมวน้อย ปัญญาอ่อนนั้น เผลอ ๆ จะครองโลกเอาได้เลยนะเนี่ย...เจ๋งจริง ๆ”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.169)

“แหม...จะไม่เชื่อกันเลยหรือจ๊ะ อีอิ เอาเป็นว่าฉันขอเตือนไว้หน่อยดีกว่านะ... มาดิกากอดอกทำท่าซิงซัง เธอสองคนนี่กำลังดวงตก อย่าเข้ามาในห้องนี้ดีกว่า ที่สำคัญวิญญาณของคนตายโหง่นะ ยังไม่ไปไหนง่าย ๆ หรือก เดี่ยวพวกเธอจะกลายเป็นตัวตายตัวแทนนะ อีอิ”

(เชือกปะกำศพ, น.68)

จากข้อความข้างต้น สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเหนือธรรมชาติที่ปรากฏผ่านวัฒนธรรมและสังคมไทย ที่มีรากฐานจากศาสนาพุทธ พราหมณ์-ฮินดู และความเชื่อที่เกิดจากวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ โดยมีความเชื่อเรื่องวิญญาณผ่านเรื่องราวของมนุษย์ที่เป็นไปตามวงจรชีวิต อีกทั้งยังสะท้อนถึงความสัมพันธ์ของคนเป็นกับคนตายในสังคมได้อีกด้วย โดยวิญญาณนั้นมี

หลากหลายการเรียกขาน แตกต่างกันไปตามการตาย เช่น ผีบ้านผีเรือน มีความเชื่อว่าปกป้องรักษาบ้านเรือน ผีตายโหง คือวิญญาณผู้เสียชีวิตอย่างกะทันหัน มักดุร้ายและเขี้ยน สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่ปรากฏในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

1.1.2 ความเชื่อเรื่องผีสงนางไม้

ในนวนิยายการิน ปริศนาคติอาถรรพ์ มีการใช้ความเชื่อเรื่องผีสงนางไม้ โดยปรากฏอยู่ทุกคดี ดังข้อความ

“ความเชื่อของคนเรา เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาชะลัด อย่างในสมัยก่อน เวลาคนไม่สบาย ชาวบ้านก็เชื่อว่าเป็นเพราะผีสงนางไม้ ต้องอัญเชิญเจ้าเข้าทรงมารักษา แต่พอวิทยาศาสตร์เข้าถึงก็พิสูจน์ได้ว่าจริง ๆ แล้วสาเหตุเกิดมาจากเชื้อโรคไวรัส แบคทีเรีย ไม่ใช่ผีมือพวกผีสงนางไม้อย่างที่เคยเชื่อ เราก็หันมาเชื่อมั่นกับการรักษาสมัยใหม่แทน หรืออย่างเรื่องที่คนโบราณเชื่อว่าผีเข้า บุคลิกเปลี่ยนไปเป็นคนละคน พอมีการศึกษาด้านจิตเวช ก็อธิบายได้ด้วยอาการของคนสองบุคลิกโงะ”

(บันทึกเขียนกรรม, น.63)

“นี่คือผีกะ ซาลิส...ทำไมถึงเอาของร้ายแรงแบบนี้ไว้กับตัว ไกรสรถามขึ้น โดยไม่ละสายตาไปจากร่างผอมคล้ำ ที่ตอนนี้กำลังใช้มือกอบข้าวเข้าปากอย่างตะกละตะกลาม ลิ่นยาว เลื้อยเลื้อยไปตามง่ามนิ้ว”

(กริชสะกดวิญญาณ, น.78)

จากข้อความข้างต้นเห็นได้ถึงความเชื่อเรื่องผีสงนางไม้ที่ปรากฏ โดยผู้ประพันธ์ใช้ผีสงนางไม้เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างบรรยากาศลึกลับและอาถรรพ์ โดยนำเสนอผ่านสถานที่ที่ตัวละครหลักไปพบเจอผีสงนางไม้ที่มีความแตกต่างกันออกไป ทำให้เรื่องราวมีความน่าตื่นเต้นว่า จะพบเจอเรื่องราวใดต่อไป

1.1.3 ความเชื่อเรื่องเจ้าที่

เจ้าที่เป็นตัวแทนของจิตวิญญาณในธรรมชาติ เช่น ในสถานที่สำคัญหรือพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์ โดยในนวนิยายการินนั้นก็ปรากฏความเชื่อเรื่องเจ้าที่ ดังข้อความ

“แม่ฉันเล่าว่าคอนโดฯ นี่ส่วนมากมีคนอยู่เกือบทุกห้อง บางห้องประกาศขาย แค่อัปเป็เดียวก็มีคนมาติดต่อขอซื้อ ประกาศให้เข้าก็มีคนขอเช่าเร็วเหมือนกัน ห้องที่แม่ฉันซื้อไว้ก็อย่างที่เล่าให้ฟังนั่นแหละ สิ้นเดือนนี้ก็มีคนมาอยู่แล้ว”

“ลัลลิตมาพยักหน้าเอออไปตามสิ่งที่เพื่อนเล่า”

“แม่ฉันเคยได้ยินคนอื่นเขาเล่าให้ฟังว่าที่คอนโดฯ นี่มีเจ้าที่ดี คอยดูแลให้คนอยู่อาศัยร่ำรวย...แต่อย่างว่านะ แม่ฉันไม่ค่อยเชื่อเรื่องพวกนี้หรอก”

(เชือกปะกำศพ, น.64-65)

จากข้อความข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องเจ้าที่ได้ถูกนำเสนอในฐานะพลังหรือวิญญาณที่คอยคุ้มครองพื้นที่หรือบุคคล โดยมีลักษณะเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เกิดจากความเคารพต่อธรรมชาติและบรรพบุรุษ โดยความเชื่อเรื่องเจ้านั้นเข้ามาในเนื้อเรื่องเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยสิ่งเหนือธรรมชาติ และสะท้อนได้ถึงการเคารพในธรรมชาติของสังคมไทยได้อีกด้วย

2. ความเชื่อไสยศาสตร์

ความเชื่อไสยศาสตร์ หมายถึง ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพลังลึกลับหรืออำนาจเหนือธรรมชาติที่มนุษย์เชื่อว่าสามารถนำมาใช้ควบคุม โชคชะตา เหตุการณ์ หรือบุคคลต่างๆ ได้ โดยอาศัยพิธีกรรม เครื่องราง เวทมนตร์ หรือการสื่อสารกับสิ่งลึกลับ เช่น วิญญาณ ผี เทวดา หรือพลังบางอย่างที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์ โดยนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาธรรพ์นั้น ปรากฏความเชื่อไสยศาสตร์ทั้งสิ้น 4 ความเชื่อ ดังนี้

2.1 ความเชื่อเรื่องคำสาป/การสาปแช่ง

ความเชื่อเรื่องการสาปแช่ง เป็นหนึ่งในแนวคิดสำคัญที่ถูกนำเสนอผ่านเรื่องราวหลายตอน โดยมีลักษณะของการใช้พลังอาธรรพ์และไสยศาสตร์ ในการทำร้ายหรือส่งผลกระทบต่อบุคคลเป้าหมาย ดังข้อความ

“หากการสันนิษฐานของเธอถูกต้อง ผู้ปลดปล่อยในเว็บฯ นั้นต้องไม่หยุดเพียงแค่นี้ และจะต้องมีคนตกเป็นเหยื่อเพิ่มขึ้นอีกอย่างแน่นอน เพียงแต่เธอเองก็ไม่มีทางคาดเดาได้ว่าเหยื่อคนต่อไปจะเป็นใครและเมื่อไหร่ ยิ่งคิดลึกลับมาก็ยิ่งร้อนใจจนทนอยู่เฉย ๆ ไม่ได้ พอลงจากรถก็รีบคว้าโทรศัพท์ขึ้นมาโทรฯ หาโชติกาลในทันที แต่ดูเหมือนอีกฝ่ายจะปิดเครื่องลงโทรฯ อีกสองครั้ง สิ่งที่ได้ยินกลับมาก็มีเพียงเสียงของโอเปอเรเตอร์ซึ่งบอกว่าหมายเลขนั้นไม่สามารถติดต่อได้”

(สุขสันต์วันถึงฆาต, น.152)

“แล้วไง...เป็นแบบที่คนอื่นล้อกันรีเปาล่าล ว่ามันมีคำสาปทำให้คนที่เข้าไปฆ่าตัวตายนะ มันจินตนาการพร้อมกับลูปแขนที่ขลุ่ยขึ้นขึ้นมา

(สุขสันต์วันถึงฆาต, น.153)

“แก...แกจะต้องไม่ตายดี...ฉัน...ฉันฉันขอสาปแช่ง...ฉัน...จะจองเวรแก...อีก...แกจะไม่มีวันได้...ในสิ่งที่แกต้องการ”

(บันทึกเขียนกรรม, น.12)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ถึงมีการใช้คติชนในเรื่องของความเชื่อด้านการสาปแช่ง โดยในนวนิยายมีการสาปแช่งด้วยการใช้อาคมไสยศาสตร์ สาปแช่งผ่านพิธีกรรม สาปแช่งจากอารมณ์และจิตที่พยาบาท ทั้งนี้การปรากฏความเชื่อนั้นช่วยสร้างบรรยากาศลึกลับและน่าตื่นเต้นให้กับผู้อ่านได้

2.2 ความเชื่อเรื่องมนตร์บังตา

มนตร์บังตา เป็นไสยศาสตร์ที่เชื่อกันว่าสามารถทำให้คนมองไม่เห็น หรือเห็นภาพลวงตา ตามแต่ผู้ใช้ต้องการ มักใช้ในสองรูปแบบทั้งบังตาให้ล่องหน และบังตาให้เห็นสิ่งผิดปกติซ่อนอยู่ตาม

“พอการินอำปากเถียง มือเหยียนที่ร้อนระอุก็ยิ่งกดแรง เรือนหลังนี้ลงอาคมบังตาเอาไว้ ถ้าแกไม่ออกไป...ก็ไม่มีใครจะเข้ามาช่วย เอ้า...ของของแก ไกรสรยื่นโทรศัพท์มือถือไปยื่น เลือดเล็กน้อยคืนให้การิน ผลักหลานชายเร่งให้ทำตาม ในเขตอาคมบังตา โทรศัพท์ของแกก็ใช้ไม่ได้หรอก...รีบหนีออกไปซะ”

(บันทึกเขียนกรรม, น.117)

จากข้อความข้างต้น ปรากฏความเชื่อเรื่องมนตร์บังตา โดนที่ตัวละครในเรื่องใช้มนตร์บังตาไว้ไม่ให้เห็นเพื่อปกปิดความจริง อีกทั้งล่องหนเป้าหมาย อีกทั้งการปรากฏความเชื่อนี้สะท้อนความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ในสังคมไทย ที่เกี่ยวกับมนต์ดำและคาถา และทำให้ผู้อ่านนั้นเกิดความลึกลับระทึก และทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจจากความเชื่อนี้อีกด้วย

2.3 ความเชื่อเรื่องการสิงร่าง

การสิงร่าง คือความเชื่อที่วิญญาณหรือสิ่งเหนือธรรมชาติมาสิงในร่างกายของมนุษย์หรือสัตว์ ทำให้ผู้ที่ถูกสิงรู้สึกหรือแสดงออกในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากปกติ ดังข้อความ

“น่ากลัวจริง ๆ ฆ่าเท่าไรก็ไม่ตาย”

“รักที่พญไกรสรให้วิ่งตามมา ได้ยินเสียงหอบของชายชรา จำต้องหยุดพักเพราะดูท่าชายชราจะไม่สามารถวิ่งต่อไปได้ไกลกว่านี้แล้ว”

“จู่ ๆ เด็กหนุ่มได้ชะงัดดีแท้ หันกลับมามองอาการของตาด้วยสีหน้าเย็นชา รู้ว่า...มัน”

“อย่างที่แกคิดนั่นล่ะ มันคืออาคมสิงร่าง ฉะนั้นไม่ถึงเลยว่สมัยนี้ยังมีพวกที่กล้าใช้วิชาแบบนี้อยู่อีก คนคนนี้ไม่ธรรมดาเลย”

(บันทึกเขียนกรรม, น.120)

“อะไรบางอย่างเข้าสิงมัน...ทรงพลังมาก และกำลังใช้ร่างของมันพันพลังกลับมา ไกรสมองการต่อสู้ตรงหน้าอย่างหวาดหวั่น ทรุดนั่งอยู่กับพื้น หน้าซีดเนื่องจากเสียเลือดมากเกินไป”

(บันทึกเขียนกรรม, น.203)

จากข้อความข้างต้น ปรากฏความเชื่อเรื่องการสิงร่างซึ่งความเชื่อนี้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศเพื่อเสริมมิติของไสยศาสตร์ในนวนิยายให้มีความน่าสนใจ อีกทั้งสะท้อนถึงความเชื่อพื้นบ้านเกี่ยวกับวิญญาณและบรรพบุรุษที่เข้ามาสิงในร่างมนุษย์เพื่อขอความ

ช่วยเหลือ หรือสิ่งเพื่อมาอาฆาตพยายาบาท ซึ่งทำให้ตัวบทมีความน่าตื่นเต้นและสร้างบรรยากาศ
 อารมณ์ในเรื่องได้เป็นอย่างดี

2.4 ความเชื่อเรื่องรัก-ยม

รัก-ยม เป็นวัตถุอาถรรพ์ในไสยศาสตร์ไทย ลักษณะเป็นลูกกุมารฝาแฝดที่ถูกปลูก
 เสกขึ้นมา มีความเชื่อว่าผู้บูชาจะได้รับการคุ้มครอง โชคลาภและความช่วยเหลือจากวิญญาณเด็ก แต่
 หากเลี้ยงไม่ดี อาจเกิดโทษร้ายแรง ดังข้อความ

“ไม่มีเสียงร้อง ไม่มีการดิ้นรนเพราะความเจ็บปวด มีเพียงร่างเล็กซึ่งขยับไปมา
 ตามการเคลื่อนไหวของการรินเท่านั้น”

“พวกแกทั้งคู่ คือรัก-ยมของตาแก่นั่นใช่ไหมล่ะ เด็กหนุ่มแสบะยี้มเลือดกระเด็น
 เปื้อนข้างแก้ม ฉันไม่สนหรอกว่าทำไมแกถึงมาช่วยฉัน แต่ฉันก็ไม่ใจดีพอปล่อยให้แกมาแอบหักหลังฉัน
 ที่หลังรอกนะ”

“เป็นแค่ตุ๊กตา ไม่ต้องมาสะเออะทำสาออยให้ฉันสงสารรอกนะ แกยังไม่
 ประโยชน์กับฉันอีกเยอะ ที...ที ที...ที”

(บันทึกเขียนกรรม, น.90)

“เฮอะ...อย่างที่แกคิด สิ่งที่อยู่ในร่างของแกตอนนี้ละคือเลือดของตัวเอง...ฉันเอา
 มันมาสร้างแกนวิญญาณแกขึ้นมาใหม่อีกครั้ง ที...ที ที...ที ยากแต่สนุกเป็นบ้าเลยอะ เด็กหนุ่มลุกขึ้น
 จากพื้น เดินมาหยุดตรงหน้าของเด็กน้อย เอาละคำถามแรก แกคือ รักหรือยมล่ะ”

“รัก เสียงตอบแผ่วเบา รู้ได้จากสามัญสำนึกว่าตอนนี้ คนตรงหน้าคือเจ้านายคน
 ใหม่ของตนแล้ว”

(บันทึกเขียนกรรม, น.93)

“มีเวลาเพียงเสี้ยวนาที่เท่านั้น รักเริ่มจะรับมียมที่คลุ้มคลั่งไม่ไหว เด็กหนุ่มรีบ
 หยิบตุ๊กตาอาถรรพ์ในกระเป๋ากางเกงออกมา เอาเสื้อของยมพันเอาไว้ก่อน ก่อนจะหลบตาท่องคาถา
 จุดไฟแช็กซึ่งหยิบติดมือมาก่อนหน้านี้จ่อเข้าที่ตุ๊กตาอาถรรพ์”

(บันทึกเขียนกรรม, น.109)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้ความเชื่อเรื่องรัก-ยม ที่ถูกนำเสนอในแง่
 ของเครื่องรางอาถรรพ์ ที่มีพลังงานแฝงจากวิญญาณ ซึ่งการปรากฏความเชื่อเรื่องรัก-ยมนี้สะท้อนให้
 เห็นถึงความเชื่อของสังคมไทยเรื่องสิ่งกุมารทอง บางคนใช้เพื่อโชคลาภ บางคนใช้เพื่อปกป้องภัย ซึ่ง
 สร้างความตื่นเต้น ให้เรื่องราวมีความน่าสนใจที่ผู้อ่านอาจมีความเชื่อพื้นฐานเรื่องนี้ร่วมด้วย

3. ความเชื่อท้องถิ่น

ความเชื่อท้องถิ่น หมายถึง ความเชื่อหรือความศรัทธาที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ซึ่งมักสืบทอดกันมาแต่โบราณจากรุ่นสู่รุ่น โดยมีรากฐานจากวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญา และสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นนั้นๆ ความเชื่อเหล่านี้อาจเกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ วิญญาณ บรรพบุรุษ ผีसाง เทวดา การรักษาโรค การเกษตร หรือปรากฏการณ์ธรรมชาติต่างๆ และมักแสดงออกผ่านพิธีกรรม นิทานพื้นบ้าน หรือคำสอนต่างๆ โดยนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ปรากฏความเชื่อท้องถิ่นทั้งสิ้น 9 ความเชื่อ ดังนี้

3.1 ความงามตามลักษณะเบญจกัลยาณี 5 ประการ

ความงามของหญิงตามหลักเบญจกัลยาณี คือ สตรีที่มีลักษณะงามตามเบญจกัลยาณี 5 ด้านคือ 1. มีผิวพรรณงาม 2. มีเนื้องาม (มีมือ เท้า และริ้วฝีปากแดงงาม) 3. กระดูงาม 4. มีฟันงาม 5. มีวัยงาม (สตรีอายุ 120 ปี แต่ยังคงดูดีเหมือนหญิงสาวอายุ 16 เช่น นางวิสาขา) ในคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนาได้อธิบายว่า ลักษณะผ่องงาม คือ ผสมคล้ายกำหางนกยูง มีปลายเส้นผมงอนขึ้นสวยงาม ลักษณะผิวเนื้องาม เช่น สีของริมฝีปากคล้ายผลตำลึงสุก ลักษณะกระดูงาม เช่น มีฟันสีขาวดูเรียบร้อยไม่ห่างกัน งดงามเหมือนการจัดวางเพชรต่อกัน ลักษณะผิวงาม เช่น ผิวพรรณของคนดำที่ไม่ได้ทาเครื่องสำอางเป็นต้น ก็จะดำสนิท หรือขาวนวลเหมือนดอกกระดี่นการ์ และลักษณะวัยงาม คือ สตรีมีอายุมากแล้ว หรือหญิงที่คลอดลูกแล้ว แต่ยังคงดูสวยเหมือนสาว (มีคำอธิบายว่า คลอดลูกถึง 10 ครั้งแล้ว รูปร่างก็ยังดูดีเหมือนคลอดครั้งเดียว) (จินตนา เณิมชัยกิจ, 2558) ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ปรากฏความเชื่อเรื่องความงามตามหลักเบญจกัลยาณี ดังข้อความดังนี้

“ในหนังสือเล่มนั้นพูดถึงพิธีกรรมเปลี่ยนชีพ เป็นพิธีกรรมที่จะทำให้ผู้ประกอบพิธีนี้เหมือนเกิดใหม่กลายเป็นคนที่สมบูรณ์แบบตามอย่างเบญจกัลยาณี ซึ่งการทำพิธีนี้จำเป็นต้องใช้ชิ้นส่วนจากร่างกายของคนและผู้ประกอบพิธีเคียดแค้นและต้องเกิดในวันดี ทั้งหมดห้าชิ้นต้องตรงลักษณะสมบูรณ์ตามตำราเท่านั้น ประกอบด้วย ผิวหนัง ฟัน ริมฝีปาก เส้นผมและเลือด โดยหนึ่งชิ้นต่อหนึ่งคน นั่นก็หมายความว่าต้องใช้เหยื่อสังเวยในพิธีนี้ห้าคนด้วยกัน”

“และในขณะที่เอาชิ้นส่วนแต่ละชิ้นมาจากร่างกายของเหยื่อผู้สังเวยผู้ประกอบพิธีจะต้องท่องบทสวดและเขียนยันต์กำกับไปด้วย”

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น.67)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีนำความเชื่อตามหลักเบญจกัลยาณีมาใช้ในเรื่องของความงามที่สมบูรณ์แบบ แต่ในคัมภีร์พิธีเปลี่ยนชีพนั่น จะดัดแปลงลักษณะความงามจากวัยงามเป็นเลือดแทน ซึ่งนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่อ้างจากหลักเบญจกัลยาณีมาทำพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับพิธีเปลี่ยนชีพ

3.2 ความเชื่อเรื่องการทำนาย

ความเชื่อเรื่องการทำนายนั้น เป็นความเชื่อที่ฝังรากลึกในสังคมไทย ซึ่งคนไทยเชื่อว่าการทำนายนั้นสามารถช่วยให้มองเห็นอนาคต หลีกเลี่ยงเคราะห์ร้าย หรือเสริมดวงชะตาได้ดังข้อความ

“ฉันมีพลังพิเศษ มองเห็นอนาคตได้ ใครมีเรื่องอยากให้ช่วยดูให้ก็เชิญได้ทุกเวลานะ สันเสียงของวศิน เสียงหัวเราะก็ดังครืนขึ้นมาทั้งห้องกับมุกตลกของเพื่อนใหม่ ทำเอาเอมิกากับมณีนีหันกลับมาองหน้าลัลลธริมาด้วยใบหน้าแบบเหวอ ๆ ทั้งสองคน”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธธา, น.23-24)

“หลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น วศินก็ย้ายออกจากโรงเรียนไปท่ามกลางความเสียดายของใครหลาย ๆ คนที่ไม่มีโอกาสแม้จะได้เห็นหน้าของเขาเป็นครั้งสุดท้าย เมื่อเวลาผ่านไปไม่มีวศิน ข่าวเรื่องไฉววิญญานก็ไม่ค่อยมีคนคอยมากระดุ่น ไม่มีการทำนายทายทักเรื่องลาภหรือเคราะห์ ตุ๊กตาตัวแทนจึงถูกลืมเลือนไป ไม่นานนักหัวข้อสนทนาของโรงเรียนนิศพาณิซย์ก็เปลี่ยนไป เป็นเรื่องนักร้องวงเกาหลีสมาเมืองไทย ไม่มีใครพูดถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาเกี่ยวกับวศินอีก เจียบไปจนลัลลธริมายังอดแปลกใจไม่ได้ นี่ใช้ไหมที่เขาเรียกว่าความเชื่อ...”

“หากมันมาจากการบ่มเพาะโดยอาศัยสิ่งแวดล้อมที่สัมผัสเป็นประจำจนเกิดการยอมรับ วันใดที่สิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไป ความเชื่อก็ย่อมเปลี่ยนแปลงยิ่งเป็นความเชื่อในระยะสั้น ๆ ก็ยิ่งเป็นความเชื่อที่ไม่ถาวร”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธธา, น.229-230)

จากข้อความข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของสังคมไทย ที่มีต่อเรื่องการทำนายอนาคต เพื่อหลีกเลี่ยง หรือเพื่อเสริมดวงชะตาได้ จนเกิดเป็นอาชีพที่มีในสังคมไทยคือหมอดู โดยเป็นความเชื่อที่มีคนนิยมเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการดูดวงผ่านโหราศาสตร์ ผ่านราศี การเสี่ยงเซียมซี ไพ่ยิปซี หรือญาณสัมผัส โดยสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่ปรากฏเพื่อเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้กับมนุษย์ได้ อีกทั้งการใช้ความเชื่อเรื่องนี้ทำให้ผู้อ่านนั้นสามารถเข้าถึงบริบทและเข้าใจตัวบทได้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากมีพื้นฐานความเชื่อที่สามารถพบเจอได้ในวิถีชีวิตของคนไทย

3.3 ความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ

ความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษในสังคมไทยนั้น มีรากฐานมาจากศาสนาพุทธ และความเชื่อพื้นบ้านของไทย โดยมีแนวคิดว่าการกระทำส่งผลต่อชีวิตทั้งปัจจุบันและอนาคต โดยบุญนั้นคือการกระทำดี ส่งผลให้มีความสุขและเจริญรุ่งเรือง ส่วนบาปนั้นคือการกระทำที่ไม่ดี ส่งผลให้เกิดความทุกข์ เช่นการฆ่าตัวตาย ลักขโมย ดังข้อความ

“อะ อะ ไม่ใช่วันนี้หรอก ผมไม่ยอมตายอย่างไร้ค่าหรอก ผมจะไม่ยอมให้หมอพวกนั้นเอาร่างกายผมไปชำแหละอีกแล้ว แล้วเด็กชายก็กระโดดเข้ามา เอียงหัวแถบหนึ่งแล้วเปิดเส้นผมให้ลัทธริมาเห็นรอยผ่าที่ยาวเกือบจะเท่าครึ่งหนึ่งของกะโหลกที่ดูน่าขนลุก”

“นะโม...ลัทธริมาพยายามปรับเสียงให้เป็นปกติ”

“คิดแบบนี้ไม่ได้นะ คนเราเกิดมาแล้วจะฆ่าตัวเองไม่ได้ มันบาป และคนที่รักเราจะต้องเสียใจ พ่อแม่ของเธอจะเจ็บปวดมากนะ ถ้าเธอทำอะไรโง่ ๆ แบบนั้นลงไป ลัทธริมาพยายามเตือนสติเด็กชาย แต่คำพูดของเธอกลับกระตุ้นอะไรบางอย่างที่ทำให้เธอโมกัฒนแน่น ดวงตาคู่นั้นจ้องลัทธริมาเหมือนจะกินเลือดกินเนื้อ และผลึกเธออย่างแรงจนเด็กสาวหายใจไม่ลง”

(สุขสันต์วันถึงชาติ, น.113-114)

“หมอดูบอกว่าช่วงนี้จะโชคร้าย น่ากลัวจริง ๆ หรือว่ายายแม่ผมนี่กำลังเริ่มสาปแช่งใครอีกแล้ว เมื่อไหร่หล่อนจะโดนกรรมตามสนองเสียทีนะ”

(บันทึกเขียนกรรม, น.23)

“กรรมคือผลของการกระทำ มันคือพลังส่วนหนึ่งที่ขับเคลื่อนโลกใบนี้ การกระทำบางอย่าง แม้เพียงเล็กน้อย ไม่ว่าจะเจตนาหรือไม่ก็ตามแต่มันก็สามารถส่งผลกระทบต่อใหญ่หลวงให้กับโลกใบนี้ได้ แล้วถ้ามันเป็นกรรมที่สร้างมาจากเจตนาอันแน่วแน่ล่ะ มันจะผลักดันขับเคลื่อนความเป็นไปในโลกใบนี้ได้สักเพียงไหน”

(บันทึกเขียนกรรม, น.149)

“กรรมก็คือเส้นทางแห่งชีวิตที่ดำเนินไปตามเหตุและผล การทำให้โลกที่คงอยู่ด้วยเหตุและผลผิดเพี้ยนไป จะต้องเกิดผลกระทบที่รุนแรงอย่างแน่นอน หากมันดีกับใครสักคนหนึ่ง มันก็ต้องเกิดจากความเจ็บปวดของคนอื่นเป็นทวีคูณอย่างแน่นอน เหมือนอย่างทฤษฎีผีเสื้อขยับปีก Butterfly Effect ที่ว่าด้วยการกระพือปีกของผีเสื้อในซีกโลกหนึ่งซึ่งสามารถส่งผลกระทบต่อกันไปเรื่อย ๆ จนสุดท้ายแล้วกลายเป็นเหตุการณ์ใหญ่ ๆ ได้”

(บันทึกเขียนกรรม, น.150)

“พ่อของเธอเป็นหมอผี สาปแช่งคน แม่บอกว่ามันเป็นบาป...พวกแกต้องตกนรกแน่ ๆ ฮี ฮี ฮี”

(บันทึกเขียนกรรม, น.219)

ความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ปรากฏในเกือบทุกคดี เนื่องจากแก่นเรื่องนั้นเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต การประกอบพิธีกรรมทางศาสนา คาทา ไสยศาสตร์ ดังนั้นย่อมมีความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นคดีที่คนคิดฆ่าตัวตาย หรือการสอดแทรกคำสั่งสอนทางพระพุทธศาสนา ทำให้เรื่องราวนี้เป็นไปที่น่าสนใจ

อันเนื่องจากผู้อ่านมีพื้นฐานความเชื่อที่อยู่ภายใต้บริบทของสังคมไทย จึงทำให้รู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้ดี และเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น

3.4 ความเชื่อเรื่องนางสังหรณ์

ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น มีการปรากฏความเชื่อเรื่องนางสังหรณ์ โดยมีบทบาทที่สำคัญในการดำเนินเรื่อง เพราะเกี่ยวข้องกับ พลังอาถรรพ์ เหตุการณ์ลึกลับ และคดีปริศนาที่ตัวละครหลักต้องเผชิญ โดยนางสังหรณ์มักเป็นจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่ตัวละครค้นหาความจริง ดังข้อความ

“เด็กสาวสงสัยว่าทำไมเธอถึงได้ฝันเรื่องราวของการินติดต่อกันถึงสองวัน แถมยังเป็นฝันที่เหมือนจริงจนน่ากลัว ราวกับว่าความทรงจำอันเจ็บปวดของริสาได้ตามติดเธอมาจากโรงพยาบาล ทำให้ได้เห็นสิ่งเหล่านี้หรือไม่มันก็เป็นเพราะเธอกำลังกังวลเรื่องที่เด็กหนุ่มหายตัวไป...ไม่หรอก...ไม่ใช่ลัทธินิยามรู้ดี”

“นี่คือนางสังหรณ์จากญาณอาถรรพ์ของตัวเองต่างหาก”

(บันทึกเขียนกรรม, น.61)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการปรากฏความเชื่อเรื่องนางสังหรณ์ขึ้น โดยมีตัวละครที่มีนางสังหรณ์ที่เด่นชัดนั้นคือลัทธินิยาม โดยมีญาณอาถรรพ์ เธอมักมีอาการผิดปกติเมื่อมีนางสังหรณ์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นหนาวสั่น ใจเต้นเร็ว ใดกลิ่นเหม็น ฝัน ได้ยินเสียงผิดปกติ โดยการใช้ความเชื่อเรื่องนางสังหรณ์นั้น เป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้เรื่องราวมีความเข้มข้นและน่าตื่นเต้น โดยเฉพาะตัวละครของลัทธินิยาม ความเชื่อนี้สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมไทย ที่ยังคงมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนจนถึงปัจจุบัน

3.5 ความเชื่อเรื่องประตูป่า

ประตูป่า เป็นแนวคิดความเชื่อพื้นบ้านไทยที่หมายถึง ทางเข้าหรือจุดเชื่อมต่อระหว่างโลกมนุษย์และโลกวิญญาณ ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ปรากฏความเชื่อเรื่องประตูป่าในคดีตะปูตอกโลงผี ดังข้อความ

“ประตูป่า ชายหนุ่มตอบอย่างไม่มีปี่มีขลุ่ย เห็นเด็กสาวกะพริบตาอย่างจุนงง ก็อมยิ้มเล็กน้อย และอธิบายต่อ นอกเหนือจากองค์ประกอบอื่น ๆ สิ่งทีปลายเท้าของศพชี้ไป นี่เรียกว่าประตูป่า ความความเชื่อดั้งเดิมมีไว้เพื่ออัญเชิญวิญญาณออกจากสถานที่ที่เสียชีวิต และให้ตามไปรับส่วนบุญในงานศพ ซึ่งพอเสร็จพิธีจะทำลายประตูป่าทิ้งเพื่อไม่ให้วิญญาณย้อนกลับมา แต่ประตูป่าที่เห็น...มีการดัดแปลงพิธีกรรมอย่างเห็นได้ชัด หากให้ผมเดาก็คงเป็นการเชิญวิญญาณของผาณิตาออกมา เพื่อจุดประสงค์บางอย่าง”

(ตะปูตอกโลงผี, น.115)

จากตัวอย่างข้างต้นทำให้เห็นความเชื่อในเรื่องของประตูป่า ที่ประกอบพิธีเกี่ยวกับความตาย โดยมีคนอัญเชิญวิญญาณที่ตายนั้นออกมาจากร่างเพื่อใช้วิญญาณในการดำเนินเรื่องต่อไป โดยดั้งเดิมจะมีความเชื่อว่าประตูป่าจะทำให้วิญญาณจำทางกลับบ้านไม่ได้ แต่ในนวนิยายมีการดัดแปลงเพื่อเป็นการอัญเชิญวิญญาณออกมา อีกทั้งยังทำให้เห็นถึงองค์ประกอบของตัวละครและฉากที่มีความโดดเด่นในเรื่องของความเชื่อที่ปรากฏนี้ด้วย และยังเสริมให้พล็อตเรื่องมีความโดดเด่น สมจริงอันเนื่องมาจากความเชื่อที่มีอยู่จริงในสังคมนี้

3.6 ความเชื่อเรื่องการเสี่ยงเซียมซี

การเสี่ยงเซียมซี เป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อพื้นบ้านไทยที่มีประเพณีและพิธีกรรมการทำนายมาตั้งแต่โบราณ เพื่อช่วยในเรื่องของความสบายใจ เป็นคำตอบที่ทำให้คนมีความพอใจ อีกทั้งยังระมัดระวังในการใช้ชีวิตได้ด้วย ดังตัวอย่าง

“เซียมซีวัดนี้แม่นนะ ลัลลองอธิษฐานขอตุลีสี่”

“เสียงแห่งไม้จำนวนมากมายกระทบกันอยู่ในกระบอกดังก้องอุโบสถ รอจนกระบอกเซียมซีว่าง ลัลทริมาก็หยิบมันขึ้นมา อธิษฐานถามหาทางออกของเรื่องที่หนักอึ้งอยู่ภายในใจ มือเขย่ากระบอกไม้ไผ่สีแดงไปเรื่อย ๆ”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.103)

จากข้อความข้างต้น ปรากฏความเชื่อเรื่องการเสี่ยงเซียมซี เพื่อเป็นเครื่องมือในการทำนาย เพื่อไขปริศนาที่มีอยู่ในใจ อีกทั้งสะท้อนถึงความเชื่อและประเพณีไทยที่ผสมผสานระหว่างความเหนือธรรมชาติ และตรรกะในชีวิตประจำวัน ช่วยเพิ่มมิติให้กับเรื่องราวและเชื่อมโยงความเชื่อของผู้อ่านกับความเชื่อที่ยังคงมีอิทธิพลในสังคมไทยปัจจุบัน

3.7 ความเชื่อเรื่องผีตาโขน

ผีตาโขน คือ ภูตผีปีศาจในตำนานความเชื่อพื้นบ้านไทยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นด้วยการปิดบังตาด้วยหน้ากากหรือผ้าปิดตา สัญลักษณ์นี้สร้างความลึกลับน่ากลัว เนื่องจากตาเป็นหน้าต่างสู่จิตใจและวิญญาณ การปิดตาเปรียบเสมือนการซ่อนความจริง หรือพลังลึกลับไว้เบื้องหลัง อีกทั้งผีตาโขนยังเป็นเทศกาลที่จัดขึ้นในอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากมหาเวสสันดรชาดก และยังมีความเชื่อว่า สำหรับคนที่เล่นหรือแต่งกายเป็นผีตาโขนใหญ่ ต้องถอดเครื่องแต่งกายผีตาโขนออกไปให้หมด และนำไปทิ้งในน้ำหมัน ห้ามนำเข้าบ้าน โดยปรากฏความเชื่อเรื่องผีตาโขน ดังตัวอย่าง

“คือหน้ากากสีขาวโพลนของทั้งคู่ที่ส่วนปากนั้นเต็มไปด้วยคมเขี้ยว และมีรูปทรงคล้ายไค้เงี้ยวพระจันทร์หงาย...ดูราวกับเป็นปากกำลังแสยะยิ้ม”

“วิญญาณสีดำ...สวมหน้ากากผีตาโขน”

(ญาณอาถรรพ์, น.143)

ผีตาโขนในเรื่องการิน ปรีศนาศิตอาถรรพ์นั้น เป็นการสะท้อนถึงสัญลักษณ์ของความเชื่อและตำนานของไทยที่ผสมผสานกับความลึกลับทางไสยศาสตร์ อีกทั้งยังได้อธิบายถึงลักษณะในการแต่งกายของผีตาโขน และยังสามารถกระตุ้นผู้อ่านให้เกิดความน่าสนใจ อยากรู้เรื่องราวผีตาโขนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งสามารถสะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยยังปรากฏความเชื่อเรื่องผีตาโขนจนมาถึงปัจจุบัน

3.8 ความเชื่อเรื่องเสาร์ห้า

เสาร์ห้า ในวัฒนธรรมไทยหมายถึงวันเสาร์ที่เชื่อว่าโชคร้ายหรือจะเกิดเหตุการณ์ไม่ดีได้ มักเชื่อว่าเป็นวันที่ไม่เหมาะสมกับการเริ่มต้นสิ่งใหม่ ๆ หรือทำการสำคัญ ดังข้อความ

“พรุ่งนี้เป็นวันเสาร์ห้า พลังอาถรรพ์จะแกร่งที่สุด รอฟุ่งนี้ ยัยแม่มดก็หมดทางรอดแล้ว เรามีเวลาแค่คืนนี้เท่านั้น”

(ญาณอาถรรพ์, น.178)

จากข้อความข้างต้น ปรากฏความเชื่อเรื่องเสาร์ห้า ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนไทย ที่ยังมีอิทธิพลในการดำเนินชีวิต โดยความเชื่อถือเป็นความเชื่อส่วนบุคคลที่เป็นความสบายใจ รู้เพื่อหลีกเลี่ยง การปรากฏความเชื่อนั้นเพิ่มความลึกซึ้งของเนื้อเรื่องโดยการผสมผสานความเชื่อเรื่องวันที่มีอยู่จริงในสังคมไทย

3.9 ความเชื่อเรื่องหมาดำ

ความเชื่อเรื่องหมาดำ เป็นความเชื่อที่ถือเป็นลางไม่ดีหรือเป็นอาเพศ บางครั้งมีความเชื่อว่าหมาดำเป็นตัวแทนแห่งความตายหรือโชคร้าย อาจมีความเชื่อมโยงกับวิญญาณ ดังข้อความ

“พูดถึงหมาดำที่เธอเห็น ความเชื่อพวกนี้มีทั้งในเอเชียและยุโรป แต่ทุกความเชื่อล้วนว่าด้วยเรื่องของความตายกับสิ่งไม่เป็นมงคล”

“ความเชื่อของคนไทย หากป้ายน้ำตาหมาดำที่ตาจะมองเห็นวิญญาณหรือใช้เลือดเพื่อล้างอาคม ในลัทธิเต๋า เลือดของหมาดำใช้เขียนยันต์ป้องกันภูตผี ในยุโรปหมาดำคือตัวแทนของความตาย”

“นอกจากความเชื่อแล้ว หมาดำยังถูกนักเขียนคนหนึ่งใช้เปรียบเปรยถึงอาการของคนที่เป็นโรคซึมเศร้า ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกถูกความเศร้าและความหดหู่ครอบงำ เหมือนกับมีหมาดำคอยตามเป็นเงาอยู่ตลอดเวลา อยากสลัดออกก็ไม่ได้”

(ปัจฉิมบทตอนนอนธการ, น.146)

จากความเชื่อเรื่องหมาดำที่ปรากฏข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่ามีหลากหลายวัฒนธรรมที่มีความเชื่อเรื่องหมาดำ โดยส่วนมากเป็นตัวแทนของความอัปมงคล ความตาย ความเศร้า อีกทั้งยังเปรียบเปรยถึงอาการของคนที่เป็นซึมเศร้าได้ด้วย โดยการใช้ความเชื่อนี้สะท้อนให้เห็นถึง

วิถีชีวิตของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันกับสัตว์ต่าง ๆ และยังทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจจากพื้นฐานความเชื่อได้อีกด้วย

จากความเชื่อที่กล่าวมาข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงรากฐานทางวัฒนธรรมที่หลากหลายที่ปรากฏในสังคมไทย ทั้งเรื่องผีนางไม้ เจ้าที่ ประตูป่า ฯลฯ ซึ่งใช้ความเชื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศ ทำให้เรื่องราวมีมิติที่น่าติดตาม สร้างความระทึก ความอยากรู้อยากเห็นของผู้อ่านว่าความจริงเชื่อนั้นอาจจะมีอยู่จริงได้ อีกทั้งยังสะท้อนถึงความผูกพันของคนไทยกับตำนานและประเพณีที่มีความเชื่อมากมาย ที่ยังคงมีอิทธิพลในสังคมไทยจนถึงปัจจุบัน

4. ประเพณี (Tradition)

ประเพณีเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีการประพฤติปฏิบัติสืบทอดกันมาจนกลายเป็นมรดกทางสังคม ประเพณียังหมายถึงระเบียบปฏิบัติที่มีพิธีการซึ่งเคยยึดถือกระทำกันมาแต่โบราณกาล ทั้งนี้อาจปฏิบัติในเทศกาลหรือเนื่องในโอกาสต่าง ๆ รวมไปถึงประเพณีที่สัมพันธ์กับศาสนา ประเพณีจึงนับเป็นแบบแผนแห่งความประพฤติที่คนในกลุ่มสังคมเดียวกันยึดถือเป็นหลักปฏิบัติ อย่างไรก็ตามประเพณีก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมตามกาลสมัยได้ ประเพณีที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการกล่าวถึงประเพณีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งพบลักษณะที่เป็นการกล่าวถึงประเพณีทั้งสิ้นเพียงหนึ่งลักษณะดังนี้

4.1 การแต่งงาน

การแต่งงาน คือ การรวมตัวกันของบุคคลสองคนสองคนในฐานะชีวิตคู่ผ่านพิธีกรรมทางสังคม ศาสนาหรือกฎหมาย เพื่อแสดงถึงการเป็นครอบครัวเดียวกัน ดังข้อความ

“สิ้นเดือนนั้น...วันพิธีแต่งงานของรสดีและภักระก็มาถึง”

“วันถูกกำหนดตามฤกษ์สวดก คู่บ่าวสาวมีการทำบุญตักบาตรอย่างเรียบง่ายในตอนเช้า โดยมีคนในครอบครัวตามไปด้วย”

(ญาณอาถรรพ์, น.119)

จากตัวอย่างข้างต้น ปรากฏประเพณีการแต่งงานโดยตัวละครรสดีและภักระในคดีญาณอาถรรพ์ อีกทั้งยังปรากฏความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยามยามดี จะเห็นได้ถึงประเพณีการแต่งงานซึ่งเป็นประเพณีที่มีตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งมีหลักฐานที่เก่าแก่ที่สุดของการแต่งงานถูกบันทึกไว้เกิดขึ้นในช่วงปี 2530 ปีก่อนคริสตกาล มีการบันทึกว่าคู่รักได้แลกเปลี่ยนคำมั่นสัญญาต่อกันและกัน ต่อหน้าพยาน พิธีแต่งงานในสมัยนั้นเรียบง่าย มักจะเป็นการจัดงานเลี้ยงเล็ก ๆ ในครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน ต่อมางานแต่งงานได้พัฒนารูปแบบและพิธีกรรมต่าง ๆ มากขึ้นตามยุคสมัยจนกลายเป็นประเพณีที่สืบทอดต่อกันมา เพื่อแสดงความรักต่อกันและกันโดยมีพยานเป็นแขกผู้มาร่วมงาน อีกทั้งยังปรากฏความเชื่อด้านฤกษ์ยามยามดีที่เป็นความเชื่อมาช้านาน คำว่าฤกษ์นั้น แปลว่าการมองดู การตรวจการ

พิจารณาดูคราวที่เหมาะสม เวลาที่เหมาะสม จังหวะที่เหมาะสมเพื่อประกอบการงานที่เป็นมงคลนั้น ๆ ซึ่งมีความเชื่อว่าจะทำให้กิจที่ทำนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

4.2 พิธีกรรม (Ritual)

พิธีกรรม หมายถึง การกระทำทางสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดอย่างเป็นทางการในโอกาสเฉพาะ มิใช่ทำเป็นกิจวัตรประจำวัน และมักอิงความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติหรืออำนาจลึกลับ พิธีกรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญในความเชื่อและขนบธรรมเนียมประเพณี เนื่องจากเป็นวิธีการที่มนุษย์แสดงออกเพื่อบรรลุเป้าหมายตามจุดประสงค์ ซึ่งในแต่ละพิธีกรรมก็จะมีกรรมวิธีหรือขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมที่แตกต่างกันไป (ปราณี วงษ์เทศ, 2559) อธิบายว่าหากความเชื่อคือที่รวมของความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่เป็นนามธรรม พิธีกรรมก็คือสิ่งสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของมนุษย์ที่แสดงออกมาอย่างเป็นรูปธรรม

พิธีกรรมที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น เป็นการกล่าวถึงการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งผู้วิจัยจะจำแนกพิธีกรรมออกเป็น 2 ลักษณะได้แก่ พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ และพิธีกรรมทางศาสนา ดังนี้

1. พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ หมายถึง การกระทำหรือกระบวนการที่ประกอบขึ้นตามความเชื่อในไสยศาสตร์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อเรียกใช้พลังลึกลับหรืออำนาจเหนือธรรมชาติในการบันดาลผลบางอย่าง เช่น ป้องกันภัย เสริมดวง เสริมเสน่ห์ ทำร้ายศัตรู หรือขอความช่วยเหลือจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ วิญญาณ หรือพลังลึกลับ ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ปรากฏพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ทั้งสิ้น 8 พิธีกรรม ดังนี้

1.1 พิธีเปลี่ยนชีพ พิธีเปลี่ยนชีพในนวนิยายการินนั้น เป็นพิธีที่ผู้แต่งคิดขึ้นมา เป็นพิธีกรรมที่มีความเชื่อเรื่องการเกิดใหม่ การเปลี่ยนรูปลักษณะให้สมบูรณ์แบบมากขึ้น ดังข้อความดังต่อไปนี้

“ในหนังสือเล่มนั้นพูดถึงพิธีกรรมเปลี่ยนชีพ เป็นพิธีกรรมที่จะทำให้ผู้ประกอบพิธีนี้เหมือนเกิดใหม่กลายเป็นคนที่สมบูรณ์แบบตามอย่างเบญจกัลยาณี ซึ่งการทำพิธีนี้จำเป็นต้องใช้ชิ้นส่วนจากร่างกายของคนที่ถูกประกอบพิธีเคียดแค้นและต้องเกิดในวันดี ทั้งหมดห้าชิ้น ต้องตรงลักษณะสมบูรณ์ตามตำราเท่านั้น ประกอบด้วย ผิวหนัง ฟัน ริมฝีปาก เส้นผมและเลือด โดยหนึ่งชิ้นต่อหนึ่งคน นั่นก็หมายความว่าต้องใช้เหยื่อสังเวยในพิธีนี้ห้าคนด้วยกัน”

“และในขณะที่เอาชิ้นส่วนแต่ละชิ้นมาจากร่างกายของเหยื่อผู้สังเวย ผู้ประกอบพิธีจะต้องท่องบทสวดและเขียนยันต์กำกับไปด้วย”

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น.67)

พิธีเปลี่ยนชีพในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์คดีเปลี่ยนชีพนั้น เป็นพิธีกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยอาศัยความเชื่อเรื่องเบญจกัลยาณี โดยพิธีเปลี่ยน

ชีพนั่นช่วยเปลี่ยนร่างกายของผู้ประกอบพิธีให้ดังตามลักษณะ 5 ประการของเบญจกัลยาณี กล่าวคือเป็นผู้มีพวงมณี พวงมณี พวงมณี พวงมณี และพวงมณี แต่การจะทำพิธีนี้ให้สำเร็จผู้ประกอบพิธี จะต้องหา 5 คนเพื่อมาเป็นเครื่องสังเวยพิธีกรรมในวันศุภ และมิฉะนั้นตามข้อใดข้อหนึ่งในห้า ประการ พิธีนี้ปรากฏในตอนที่ว่าวรรณถูกเพื่อน ๆ แก๊งจนได้รับบาดเจ็บจากไฟคลอก เธอแค้นเพื่อน ๆ ที่ทำให้เธอได้รับบาดเจ็บและเสียโฉม เธอจึงออกตามล่าทุกคนที่มีส่วนในการทำให้เธอบาดเจ็บ เพื่อนำอวัยวะของแต่ละคนที่มีคุณลักษณะที่ต้องการมาทำพิธีเพื่อเปลี่ยนร่างกายตัวเองให้มาดังตามอีกครั้ง โดยพิธีกรรมนี้ทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจ น่าติดตาม และเสริมความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

1.2 พิธีกรรมสะกดวิญญาณ ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของศาสตร์มืดและไสยเวท ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมหรือกักขังวิญญาณ ดังข้อความ

“ขอให้มีความสุขอยู่ในแฟลชไดรฟ์นะ ชิดสุดท้ายที่นิ้วการินลาก บรรจบครบวงเป็นอันสิ้นสุดพิธีกรรมสะกดวิญญาณ อำนาจอาคมจากยันต์อักขระและการบริการรรม คาทาทั้งหมดดึงเอาวิญญาณของเด็กสาวที่สิงอยู่ในอินเทอร์เน็ตกลับคืนเข้าสู่ร่างแห่งกรังบนเตียง ก่อนที่จะโดนดูดดึงตามมนตร์สะกดไหลผ่านเข้าสู่แฟลชไดรฟ์รูปแมวอ่อนโยนที่เสียบเอาไว้อย่างไม่อาจฝืน ด้านทานอะไรได้”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.169)

จากข้อความข้างต้น ปรากฏพิธีกรรมสะกดวิญญาณ เพื่อกักขัง วิญญาณให้อยู่ในวัตถุใดวัตถุหนึ่ง ให้ไม่ออกมาสู่โลกมนุษย์ โดยปรากฏพิธีกรรมสะกดวิญญาณนี้ในคดี เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ ที่มีวิญญาณสิงสถิตในโลกออนไลน์ เพื่อตามหาเพื่อนของตนเอง และฆ่าให้มาอยู่ด้วยกัน การินจึงทำพิธีกรรมนี้ขึ้นเพื่อกักขังวิญญาณร้ายให้อยู่ในแฟลชไดรฟ์ โดยมีการ ใช้ทั้งยันต์ การบริการรรมคาทา โดยพิธีกรรมนี้ผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยอาศัยความเชื่อ พื้นฐานของคนไทย สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องวิญญาณ และพลังเหนือความธรรมชาติ ทำให้เรื่องราวนี้ มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.3 พิธีกรรมการสังเวย เป็นการใช้เครื่องสังเวยเพื่อเรียกอำนาจ พลังเหนือ ธรรมชาติ หรือสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง ดังข้อความ

“การิน จินตเมธ เด็กหนุ่มผู้หลงใหลศาสตร์มืดมนตร์ดำมองลูกหมา ตัวนั้นด้วยใบหน้าเรียบเฉยไร้ความรู้สึก ไม่แตกต่างจากตอนที่ฆ่าแม่ของมันตายไปกับมือ เขามอง เหมือนว่ามันไม่ใช่สิ่งมีชีวิต แต่เป็นเพียงตุ๊กตา เป็นเพียงของที่ใช้ในพิธีกรรมอย่างหนึ่งเท่านั้น”

“มันเป็นแค่เครื่องสังเวย...”

“มือของเด็กหนุ่มจับแท่งถ่านซึ่งมาจากพื้นที่ใช้ในการเผาศพผิตายโหงจรตบนพื้นห้องแล้วเขียนตัวอักษรที่ไม่มีใครเคยเห็น พร้อม ๆ กับปริศนาคาไปด้วย กระทั่งบนพื้นกลายเป็นรูปร่างกลมซึ่งเกิดจากตัวหนังสือเหล่านั้น ในวงพิธีมีกระจกวงกลมโบราณบานใหญ่ กรอบไม้ฉลุวดลายแปลก ๆ บานเดียวกับที่ถูกเก็บไว้ในห้องเก็บของแห่งนี้ เทียนสิบสามเล่มถูกจุดขึ้นแล้วปักล้อมรอบวงกลมนั้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการอัญเชิญภูผามาสิงสถิตรับใช้ในพิธีกรรมนี้”

“สุดท้ายก็คือดาราสำคัญของพิธีกรรม...เลือดของเครื่องสังเวย”

(ความลับของกระจกเงา, น.74-75)

“ตามกฎเกณฑ์ของพิธีกรรม เครื่องเช่นสังเวยแก่เหล่าภูติซึ่งถูกผู้ทำพิธีเรียกมารับใช้จะต้องอยู่ในวงพิธีหลังจากได้เรียกภูติมาทั้งสิบสามตนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเครื่องสังเวยนั้นต้องอาบด้วยเลือดเป็นการเชื่อมต่อระหว่างสองโลก เพื่อให้ภูติเหล่านั้นสัมผัสและกินได้ นั่นหมายความว่าถึงแม้ร่างกายภายนอกของเครื่องเช่นจะไม่มีบาดแผลใด ๆ ปรากฏ แต่วิญญาณจะถูกกัดแทะจนไม่เหลือซาก มันจึงเป็นความทรมานเหมือนกำลังโดนกัดกินทั้งเป็น”

(ความลับของกระจกเงา, น.108)

การสังเวยในนวนิยายการิน ปริศนาคติอาถรรพ์นั้น ใช้มนุษย์เป็นเครื่องสังเวย เพื่อให้ได้สิ่งที่ตนเองต้องการ ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของสังคมไทย ในเรื่องของไสยศาสตร์ ที่มีพิธีการสังเวยชีวิตต่าง ๆ แลกกับความปรารถนาของตนเอง นับได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่เสริมความเป็นไสยศาสตร์ของแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี

1.4 พิธีกรรมพระพรแห่งความเจ็บปวด พิธีกรรมนี้เกี่ยวข้องกับศาสตร์มืดไสยศาสตร์ และมักจะนำมาซึ่งความทุกข์ทรมานของผู้เข้าร่วมพิธีกรรม มีจุดประสงค์เพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่างผ่านความเจ็บปวด โดยปรากฏในคดีพระพรแห่งความเจ็บปวด ดังข้อความ

“พระพรแห่งความเจ็บปวด...พิธีกรรมโบราณที่รวบรวมความเจ็บปวดของคนอื่น และแพร่กระจายออกไป ยิ่งคนที่ได้รับกลืนอายแห่งความเจ็บปวดมากเท่าไร ค่าตอบแทนของผู้ที่ประกอบพิธีกรรมก็คือพรอันยิ่งใหญ่เท่านั้น การินจ้องหน้าซิวาลที่ยืนนิ่งไม่พูดอะไร ปลอ่ยให้อีกฝ่ายได้แต่กำหมัดแน่นปลอ่ยให้เหงื่อเม็ดเล็ก ๆ ให้ไหลลงมาข้าง ๆ แก้มทั้ง ๆ ที่ภายในห้องเย็นเฉียบ นายแค่อายรายการตามปกติก็เพื่อให้คนเริ่มมีสมาธิจดจ่ออยู่กับมันจากนั้นก็เริ่มฉายความเจ็บปวดของเจ้าพวกที่เข้าแข่งให้พวกนั้นดู ป่านนี้พวกในท้องส่งคงเหมือนต้องมนตร์ ถูกสะกดจิตหมู่ไปแล้วแน่ ๆ ฉลาดดีนี่ทำพิธีกรรมโดยใช้รายการของตัวเอง เลยได้คนเข้ามารับกลืนอายแห่งความเจ็บปวดมากมายขนาดนี้ หี...หี หี...หี”

(พระพรแห่งความเจ็บปวด, น.168)

“พระพรแห่งความเจ็บปวดจะมอบให้กับผู้ที่บริกรรมคาถาและมีบันทึกแห่งความเจ็บปวด”

(พระพรแห่งความเจ็บปวด, น.207)

จากข้อความข้างต้นพิธีกรรม “พระพรแห่งความเจ็บปวด” ในนวนิยายการิน ปรีศนาตืออาถรรพ์ อาจสะท้อนถึงความเชื่อด้านไสยศาสตร์และพิธีกรรมของคนไทย ซึ่งฝังรากลึกในวัฒนธรรมมาช้านาน โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนความทุกข์ทรมานและบาปบุญ ที่ยังคงพบเห็นได้ในหลายแง่มุมของสังคมไทย ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่ผู้ประพันธ์นั้นได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ความเกี่ยวเนื่องกับตัวคดี โดยพิธีกรรมนี้ทำให้คดีดำเนินไปอย่างสนุกสนาน และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.5 พิธีกรรมเรียกความทรงจำ เป็นหนึ่งในพิธีกรรมที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปรีศนาตืออาถรรพ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสตร์มืดและการเข้าถึงข้อมูลหรือความลับที่ถูกลืมเลือนไปดังข้อความ

“การินปิดประตู เดินไปยังตรงกลางห้อง ดูกตาฟางห้อยอยู่ที่นั่นในขณะที่เด็กหนุ่มรีบเดินให้เลื่อนออกไป เปิดพื้นที่ให้เขาวาดวงเวทลงบนพื้นที่เต็มไปด้วยฝุ่น ท้องคาถาบทสั้น ๆ แล้วทิ้งดูกตาฟางลงบนพื้นกลางวงเวท”

“ออกมาซิ...ออกมา”

“ทำไม...ทำไมถึงไม่มี! มันอยู่ที่ไหนกันแน่ บอกฉันมาว่ามันอยู่ที่ไหน”
การินตะโกนเสียงเกรี้ยวกราด เดินไปประบาศอารมณ์กับเตียงเหล็กตรงหน้า”

“ทำไมถึงมีแต่ยัยนั่นที่เห็น ทั้ง ๆ ที่ฉัน...”

“พูดยังไม่ทันจบอากาศในห้องที่เคยนิ่งก็ไหลวนเป็นลมเอื่อย ๆ พัดมาระบายหน้าของการิน ชั่วพริบตาที่มองเห็น วงเวทที่เขาวาดเอาไว้สว่างวาบขึ้นมา ร่างของการินก็ลอยขึ้นกระแทกเพดานอย่างแรง ก่อนจะถูกเหวี่ยงลงมานอนกองที่พื้นเอาแขนข้างที่เจ็บลงกระแทกเจ็บจนร้องไม่ออก”

“เสียงร้องให้โหยหวนดังก้องอยู่ภายในห้อง แล้วเด็กหนุ่มก็ถูกอะไรบางอย่างที่มองไม่เห็นอัดเข้ากระแทกกับผนัง ตรึงร่างเอาไว้จนไม่อาจขยับตัว ได้แต่มองเปลวไฟซึ่งลุกขึ้นกลางวงเวท เผาตุ๊กตาฟางที่เขาวางเอาไว้จนเหลือแต่ซากก่อนจะได้ยินเสียงตะโกนที่เหมือนดังมาจากที่ไกล ๆ”

“ออกไป ออกไปให้พ้น!!!”

“ฟังดูเกรี้ยวกราด แต่ดังแว่วเหมือนเสียงกระซิบ เพียงแวบเดียวแล้วทุกอย่างหายไป ห้องกลับสู่สภาพเดิม การินสามารถขยับตัวได้อีกครั้ง”

“เป็นไปอย่างที่เขาคิด ทั้ง ๆ ที่คราวก่อนห้องไม่เคยมีปฏิกริยากับ พิธีกรรมแต่ครั้งนี้นั้นกลับดึงเอาความทรงจำและความเจ็บปวดซึ่งฝังอยู่ในห้องออกมาได้จริง เพียงยัย แม่มดเหี้ยมโหดโรงพยาบาลนี้เท่านั้น”

(สุขสันวันถึงชาติ, น.120-121)

“ชั้นวางของที่สูงพอจะใส่แฟ้มเอกสารขนาดใหญ่ได้อย่างสบาย ถูก แปลงให้กลายเป็นห้องบูชาขนาดจิ๋ว การนยัยไฟฉายเข้าไปในตู้จนมองเห็นวงแหวนขนาดเล็กเขียนด้วย ดินสอพองสีขาวที่ชั้น พร้อมเทียนซึ่งถูกจุดและดับไปแล้วติดเอาไว้ 4 แท่งตามทิศทั้งสี่”

(สุขสันวันถึงชาติ, น.193)

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าปรากฏพิธีกรรมนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อ ปลุกความทรงจำที่ถูกปิดกั้นหรือหลงลืม โดยอาศัย พลังอาถรรพ์หรือสิ่งเร้นลับเป็นตัวช่วย มักใช้ ในกรณีที่ต้องการรื้อฟื้นอดีตของบุคคล หรือไขปริศนาที่ถูกซ่อนเร้น อีกทั้งต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้าน ไสยศาสตร์ในการประกอบพิธีกรรม ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของคนไทยที่มีต่อไสยศาสตร์ เพื่อ ใช้ในการเรียกสิ่งที่ไม่เห็นธรรมชาติมาให้ได้ซึ่งคำตอบ ทำให้เรื่องราวเป็นไปด้วยความน่าตื่นเต้น ลุ้น ระทึก

1.6 พิธีต่อชะตา เป็นหนึ่งในพิธีกรรมอาถรรพ์ที่ปรากฏในนวนิยาย การิน ปริศนาดีอาถรรพ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการยืดอกอายุขัย หรือลบล้างเคราะห์กรรม ผ่านการประกอบ พิธีกรรม ดังข้อความ

“การินกุมหน้าอกที่ยังเจ็บแปลบ ๆ ก่อนจะหันไปทางนุชนารถและ หัวเราะออกมาด้วยความสะใจ แก่ก็ฉลาดดีนี่ พิธีต่อชะตาที่เกิดขึ้น ฉันไม่คิดว่าจะมีคนคิดได้ด้วยซ้ำ ดูนะ เอาจานชีวิตของคนที่จะฆ่าตัวตาย ให้วิญญาณซึ่งเต็มไปด้วยความบาปพวกนั้นสละพลังให้ก่อนตาย ด้วยการประทับยันต์และกรีดแทงตัวเองเป็นเครื่องสังเวยให้ ฉลาดทีเดียว แหมยังเลือกคนที่เกิดวันดี เดือนดีตามความเชื่อโบราณเพื่อเพิ่มพลังให้รุนแรงขึ้นไปอีก”

“วันดีเดือนดี... พิชยะที่พึ่งอยู่ด้วยอดงไม่ได้ แต่ก็ निकออกได้ไม่ยากเมื่อ การินเอ่ยถึงเรื่องของความเชื่อโบราณขึ้น นับเดือนแบบไทย เดือนธันวาคมเป็นเดือน 1 นี้”

(สุขสันวันถึงชาติ, น.226-227)

“อาจารย์คะ ถึงพวกฉันจะไม่คุ้นเคยกับอะไรแบบนี้ แต่พวกฉันไม่ได้โง่ นะ ชื่อก็บอกอยู่แล้วว่าเป็นพิธีกรรมต่อชะตา ถ้าปกติก็ต้องลงไปในนอนในโลงเอง แต่การินต้องการลัลไล ใหม่ละ และอาจารย์ก็เป็นคนพูดเองว่าต้องหาสิ่งมาผ่อนพลังด้านลบของลัลไล แล้วตอนนี้จะหาอะไรได้ ละ ต่อให้การินหากก็เถอะ...นอกจาก...เด็กสาวผมสั้นจ้องอาจารย์หนุ่มเข้มแข็ง”

(ตะปุดอกโลงผี, น.222)

พิธีต่อชะตาในนวนิยายการินนั้น ปรากฏขึ้นเพื่อต่ออายุชีพให้กับตัวละครที่กำลังจะเสียชีวิต หรืออ่อนแรง คล้ายกับการสะเดาะเคราะห์หรือต่อชะตาแบบโบราณในสังคมไทย อันมีรากฐานมาจากความเชื่อพื้นบ้าน อีกทั้งปรากฏร่วมกับการนับเดือนแบบไทย ที่เริ่มนับ 1 จากเดือนธันวาคม ทำให้มีความแปลกใหม่กับผู้อ่าน รู้สึกตื่นเต้น ละทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น

1.7 พิธีกรรมตึงวิญญาณ เป็นหนึ่งในพิธีกรรมอาถรรพ์ที่ปรากฏในนวนิยาย การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสะกดวิญญาณหรือกักขังดวงจิตของบุคคลให้อยู่ในสถานที่หรือวัตถุบางอย่าง โดยไม่ให้ไปผุดไปเกิด หรือเพื่อใช้ประโยชน์จากพลังของดวงวิญญาณนั้นดังข้อความ

“มันคือวงเวทขนาดใหญ่ที่ถูกวาดเอาไว้บนพื้นด้วยกิ่งไม้จนมองเห็นเป็นร่องเพราะน้ำฝน สหสส์สก็มลงมองพื้นที่เขากำลังเหยียบอยู่ แม้จะเลื่อนรางเพราะถูกฝนชะล้างไปบ้าง แต่คนที่ศึกษาศาสตร์ด้านนี้มานานอย่างเขามองแวบเดียวก็รู้ได้ในทันทีว่ามันคืออักขระของพิธีกรรมตึงวิญญาณ”

(บันทึกเขียนกรรม, น.168)

พิธีกรรมตึงวิญญาณนั้น เป็นพิธีกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้เนื้อหาของเรื่องมีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ โดยการให้ตัวละครการินเป็นผู้ชำนาญเรื่องไสยศาสตร์มาเป็นคนประกอบพิธีกรรมหรือมีความรู้เรื่องไสยศาสตร์นี้ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อด้านไสยศาสตร์ในสังคมไทยที่มีจนถึงปัจจุบัน

1.8 พิธีกรรมสาปอสูร เป็นพิธีที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งปรากฏในคดีสาปสยองป่าอาถรรพ์ เพื่อให้เนื้อหาของนวนิยายมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

“หิ...หิ ก็เพราะมันอยากทดลอง พิธีกรรมสาปอสูร นะสิ จะอะไรเสียอีก การินเสริมให้ มองเชียร์ด้วยความระแวง เพราะในตอนนี้อยู่ในที่เย็นยะเยือกเหมือนรูปปั้นน้ำแข็ง กลับมีรอยยิ้มมุมปากขึ้นมาอย่างมีเลศนัย”

(สาปสยองป่าอาถรรพ์, น.185)

จากตัวอย่างข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประพันธ์ได้มีการสร้างสรรค์พิธีกรรมที่ไม่มีปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เพื่อเป็นการสร้างสรรค์เรื่องราวให้มีความแปลกใหม่ ตามบริบทของเนื้อหาในตอนสาปสยองป่าอาถรรพ์ เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความสนุกสนาน และมีพิธีกรรมอันแปลกใหม่ที่น่าค้นหาและติดตามมากยิ่งขึ้น

2. พิธีทางศาสนา หมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมที่จัดขึ้นตามหลักความเชื่อและคำสอนของศาสนา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความเคารพบูชาพระเจ้า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเป็นการประกอบกรรมเนียมเพื่อความ เป็นสิริมงคล สะท้อนความศรัทธา และส่งเสริมจิตใจของผู้ร่วมพิธีให้สงบและบริสุทธิ์ อีกทั้งเพื่อปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายอีกด้วย โดยนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ปรากฏพิธีทางศาสนา 2 พิธีกรรม ดังนี้

2.1 พิธีหนีกรรม เป็นพิธีที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้น ร่วมกับบทคาถาที่ปรากฏขึ้นจริงในทางพระพุทธศาสนา คือ บทชุมนุมเทวดา ซึ่งปรากฏในคติมรณะทูตทวงกรรม ดังข้อความ

“พิธีจะเริ่มในอีกไม่ช้า หนูลัลรับบทสวดกับประคำนี้ไป ตั้งจิตให้หนึ่ง ไม่ว่าจะเกิดอะไรห้ามวอกแวก อย่าหยุดสวดจนกว่าจะครบสิบสองจบ”

“สิบสองจบหรือคะ”

“บทสวดนี้เป็นบทชุมนุมเทวดา พลบค่ำวันนี้จะเป็นเวลาที่หนักหนาที่สุด ตาตุจากดวงของหนู พรุ่งนี้เป็นต้นไปก็จะพ้นเคราะห์ชั่วคราว ดังนั้นสิ่งที่เราทำได้คือรอให้ผ่านพ้นคืนนี้ไปเสียก่อน”

“เราจะเลียนแบบพิธีกรรมตั้งแต่สมัยพุทธกาล อัญเชิญเทพเทวดาทุกชั้นฟ้าลงมาชุมนุมกัน ภูผาชั้นต่ำไม่อาจย่างกรายเข้าใกล้ได้ กลายเป็นเกราะคุ้มกันภัยให้เธอจนกว่าจะถึงพรุ่งนี้เช้าแล้วค่อยทำพิธีเชิญเทพกลับ”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.175)

จากตัวอย่างข้างต้นนั้นจะปรากฏเห็นถึงการสร้างสรรค์พิธีกรรม ซึ่งผู้ประพันธ์เรียกว่า “พิธีหนีกรรม” โดยพิธีนั้นจะใช้บทสวด “บทชุมนุมเทวดา” ซึ่งในพระพุทธศาสนาเรียกว่า “ชุดสัคเค” ประกอบพิธีเพื่อเชิญเทวดามาร่วมฟังพระปริตรที่จะสวด และเป็นการแสดงไมตรีจิตของผู้สวด โดยหวังให้เทวดามีความสุขปราศจากทุกข์ และขอให้เทวดาคุ้มครองให้มนุษย์พ้นภัยอันตราย ไม่มีสิ่งชั่วร้ายกล้ำกลายในพื้นทีนั้น ในนวนิยายปรากฏพิธีกรรมนี้ในคติมรณะทูตทวงกรรม ซึ่งเป็นตอนที่ลัลลิมานันมีวิญญาณเข้ามาหวังจะเอาชีวิตรอยู่มากมาย จึงได้ประกอบพิธีกรรมนี้ขึ้นโดยนำบทสวดชุมนุมเทวดา ซึ่งมีในพระพุทธศาสนา มาประกอบด้วย

2.2 การเพ่งกลืน คือวิธีการปฏิบัติสมาธิแบบหนึ่งในพระพุทธศาสนา มีความหมายว่าเพ่งอารมณ์ เพื่อฝึกฝนจิตสมาธิของตนเอง ซึ่งปรากฏในคดีปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ ดังตัวอย่าง

“ที...หี จะเรียกว่าพิธีกรรมอาถรรพ์ก็ไม่เชิง สิ่งทีโล่ฟิไค้ช่นันทำเรียกว่า การเพ่งกลืน”

“พ่อเคยได้ยินว่ามันเป็นการนั่งสมาธิอย่างหนึ่ง เมื่อก่อนเชื่อกันว่าหากสำเร็จแล้วจะเสกไฟจากอากาศ เสกน้ำจากทราย หรือเปลี่ยนแปลงจิตใจคนก็ทำได้ แต่ไม่ใช่เรื่องที่จะทำกันได้ง่าย ๆ เลย แล้วภักโธไปรู้จักวิธีนี้ได้อย่างไร แล้วมันทำให้เขาถึงกับฆ่าตัวตายได้เลยหรือ”

(ปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ, น.221)

“จิตของคนเรา เหมือนหยดน้ำที่กลิ้งบนใบบัว ดันไปมาตลอดเวลา เพราะถูกกระตุ้นด้วยกิเลส และความรู้สึกรัก โลภ โกรธ หลง การจะทำให้มันนิ่งต้องอาศัยการฝึกฝน ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายที่ใคร ๆ ก็ทำได้ นรินทร์เห็นลูกชายคร้านจะตอบจึงช่วยอธิบาย แต่การเพ่งกสิณ เปรียบเสมือนทางลัดพาจิตให้มันจนเกิดนิมิต ล่องไปสู่ฌานต่าง ๆ หรือควบคุมสภาวะต่าง ๆ ได้ด้วยจิตอันแข็งแกร่ง”

(ปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ, น.222)

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นถึงพิธีกรรมที่สะท้อนถึงความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของสังคมไทย ที่มีการเพ่งจิตหรือที่เรียกว่า การเพ่งกสิณ ผู้ประพันธ์เลือกใช้ในบริบทของการประกอบพิธีการการดำเนินเรื่องให้จิตของตัวละครนั้นได้ไปดำเนินการทำเรื่องราวต่าง ๆ ส่งผลให้ตัวบทมีความสมจริง จากความเชื่อที่ผู้อ่านมี ทำให้รู้สึกไปกับเนื้อหาที่ผู้ประพันธ์สื่อได้เป็นอย่างดี

จากพิธีกรรมที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ทั้งหมดนั้น สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประพันธ์ได้มีการใช้คติชนทางด้านพิธีกรรมเข้ามาใช้ในนวนิยาย ทั้งพิธีกรรมที่มีอยู่จริง และพิธีกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้น ทั้งที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและไสยศาสตร์ ทำให้เนื้อหาของนวนิยายนั้นมีความน่าเชื่อถือ อีกทั้งผู้อ่านที่มีพื้นฐานความเชื่อของสังคมไทย สามารถเข้าใจสถานการณ์ที่ปรากฏได้เป็นอย่างดี ทำให้เข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร และคาดการณ์สถานการณ์ต่อไปที่จะเกิดขึ้น คติชนด้านพิธีกรรมจึงส่งผลให้นวนิยายนั้นมีความสนุกสนาน อีกทั้งยังสะท้อนความเชื่อของสังคมไทยได้อีกด้วย คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีที่ปรากฏข้างต้นนั้น สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมที่มีอยู่ในบริบทของสังคมไทย อันจะสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่ปรากฏในสังคมนั้น ๆ ผ่านคติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีนี้ ส่งผลให้ผู้อ่านที่มีพื้นฐานความเชื่อที่อยู่ในบริบทของสังคมไทยมีความเข้าใจความเชื่อ ประเพณีและพิธีกรรมที่ปรากฏได้เป็นอย่างดี อีกทั้งความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรมที่ปรากฏข้างต้นยังช่วยเสริมความเป็นนวนิยายแนวแฟนตาซีให้มีความชัดเจนมากขึ้น จากทั้งพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ความเชื่อทางไสยศาสตร์ และความเชื่อเหนือธรรมชาติ อันส่งผลให้นวนิยายนั้นมีความสนุกสนาน น่าสนใจ น่าติดตามมากยิ่งขึ้น

คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ

ดอร์สันเรียกข้อมูลคติชนประเภทนี้ว่า “วรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature)” ซึ่งบางครั้งอาจจะเรียกว่า “วรรณกรรมที่แสดงออก (expressive literature)” หมายถึงข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการใช้ถ้อยคำ (verbal art) ที่แสดงออกมาในรูปแบบของการใช้คำพูด การขับร้อง หรือใช้เสียงเปล่งออกมาเป็นแบบแผนซ้ำ ๆ ซึ่งมีการถ่ายทอดและแพร่กระจายไปในลักษณะของมุขปาฐะ โดยไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่ง ดังนั้นคติชนประเภทนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature) แต่ภายหลังอาจจะมีการบันทึกข้อมูลไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของการจารึกหนังสือหรือบันทึกก็ได้ คติชนที่ใช้ถ้อยคำ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563) ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้นพบคติชนด้านการใช้ถ้อยคำดังต่อไปนี้

1. เพลงพื้นบ้าน (folksong) เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (oral literature) ซึ่งรวบรวมบทร้อยกรอง และดนตรีเข้าด้วยกัน มีลักษณะเด่นอยู่ที่ความเรียบง่ายของคำ การร้อง และการแสดงออก ในกลุ่มของชาวบ้านถ้อยคำที่รจนาขึ้นเพื่อสื่ออารมณ์ในรูปแบบของเพลงพื้นบ้าน นิยมนำเสนอในรูปแบบปากต่อปากมากกว่าในรูปแบบของภาษาเขียนซึ่งการถ่ายทอดแบบปากต่อปาก ถ้ามีการวางจังหวะของคำและเสียงก็จะก่อให้เกิดรูปแบบของร้อยกรองแบบง่าย ๆ ขึ้น เรียกว่าร้อยกรองแบบมุขปาฐะ (oral poetry) นับเป็นพื้นฐานของร้อยกรองที่มีกฎเกณฑ์ในภาษาเขียน (สุกัญญา สุขฉายา, 2543) เพลงพื้นบ้านในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการนำเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับแต่ละคดี และเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งเป็นเพลงที่นำมาจากทั่วโลก เพื่อใช้ในการนำเสนอความรู้สึกหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องผ่านบทเพลง ซึ่งผู้วิจัยจะขอจำแนกประเภทเพลงพื้นบ้านที่ปรากฏเป็น 2 ลักษณะได้แก่ เพลงสมัยนิยม และเพลงพื้นบ้าน ดังนี้

1.1 เพลงสมัยนิยม หมายถึง เพลงที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้คนในช่วงเวลาหนึ่ง โดยมีลักษณะการประพันธ์ ทำนอง และเนื้อหาที่สอดคล้องกับค่านิยม รสนิยม และบริบททางสังคมในสมัยนั้น ๆ มักมีเป้าหมายเพื่อความบันเทิง ถ่ายทอดอารมณ์ และสะท้อนถึงวัฒนธรรมด้วย โดยเพลงสมัยนิยม ที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้ คือเพลงที่ผู้ประพันธ์เลือกใช้เพลงสากลที่เป็นที่นิยม อีกทั้งมีเนื้อหาของบทเพลงที่มีความคล้ายคลึงความรู้สึก อารมณ์ของตัวละครแต่ละคดีที่มีความแตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร เข้าถึงความรู้สึกได้มากยิ่งขึ้นผ่านบทเพลงที่เป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป โดยปรากฏเพลงสมัยนิยม 15 บทเพลงดังนี้

1.1.1 เพลง I will always love you เป็นเพลงที่ประพันธ์โดย Whitney Houston ซึ่งเป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับคติพิธีเปลี่ยนชีพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในคดี ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความรักอันเป็นนิรันดร์ที่กรกฎมีต่ออรรณพ ดังข้อความว่า

“ผมเข้าใจแล้วว่าในวันที่พระเอก A Walk to Remember ตัดสินใจขอลา
นางเอกแต่งงานทั้ง ๆ ที่รู้ว่าเธอกำลังจะตายในอีกไม่กี่อาทิตย์ข้างหน้ามันรู้สึกอย่างไร....”

“และผมก็เข้าใจแล้วว่าเพลง I will always love you ที่ผมเคยฟังนั้นมันกิน
ใจได้มากถึงขนาดไหน And I will always love you. I will always love you. You, darling, I
love you. I'll always... I'll always love you.”

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น.205-206)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้ประพันธ์นำบทเพลงสากลซึ่งมีเนื้อหาที่
เกี่ยวข้องกับความรัก อีกทั้งผู้ประพันธ์ทำให้บทเพลงนี้เป็นบทเพลงที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละคร ทำให้เพลงนั้นสะท้อนอารมณ์ของตัวละครออกมาผ่านบทเพลงนี้ได้เป็นอย่างดี เป็นความรักนิรันดร์ของ
กรกฎที่มีต่อวราวรรณ ถึงแม้จะจากกันแต่ความรู้สึกจะยังคงอยู่ตลอดไป บทเพลงที่เกี่ยวข้องนี้ส่งผลให้
ตัวบทมีความน่าสนใจได้มากขึ้นอีกด้วย

1.1.2 เพลง You've got a friend in me เป็นเพลงที่ประพันธ์โดย Randy
Newman จากเรื่อง Toy Story 4 ที่เกี่ยวเนื่องกับเพื่อน ซึ่งเป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับคติเกมเชื่อความ
ตายออนไลน์มรณะ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาตัวละครหลักที่กล่าวถึงเพื่อน ดังข้อความว่า

“เป็นเพียงวันเกือบสุดท้ายในสุดสัปดาห์หยุดยาวหนึ่งของหน้าร้อนที่ฉัน คุณ
พ่อและคุณแม่กำลังนั่งรถกลับมาจากต่างจังหวัด เสียงหัวเราะรอยยิ้มและเสียงเพลงจากอัลบั้มรวม
เพลงดิสนีย์ ทุกอย่างอบอวลอยู่ในห้องโดยสารรถญี่ปุ่นขนาดกลางสำหรับครอบครัว”

“You've got a friend in me.* You've got a friend in me.”

“เนื้อร้องภาษาอังกฤษง่าย ๆ ที่เราสามคนพ่อแม่ลูกร้องตามกันดังลั่นกลัว
หัวเราะ ถนนเข้าเมืองในวันสุดท้ายอย่างนี้รถไม่เยอะแยะมากมายจนหงุดหงิดเสียอารมณ์ ทำให้คุณพ่อ
เตะคันเร่งพอประคองให้ความเร็วคงที่เท่านั้น ไม่ต้องเหยียบเบรกหรือไม่ต้องรีบออกตัวเพิ่มความเร็
วตาหยีร้องเพลงได้เรื่อย ๆ เท่า ๆ ความเร็วในการขับขึ้น ถนนเส้นนั้นดูยาวสุดตา เช่นเดียวกับนาที่
ความสุขที่กำลังดำเนินอยู่ของฉันและครอบครัวของฉัน”

“If you've got troubles, and I got'em too. There isn't anything I
wouldn't do for you. We stick together we can see it through,”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.193)

จากบทเพลงข้างต้น เป็นเพลงที่สื่อถึงความเป็นเพื่อน เนื่องจากตัวละครหลัก
ในคดีได้เกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ สูญเสียครอบครัว และสูญเสียการได้ยินไปตลอดกาล ทำให้ได้แต่ปิด
ตัวเองไว้กับคอมพิวเตอร์ และได้มีเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ตเท่านั้น และเมื่อเพื่อนหายไปเธอก็ได้ผูกจิต
ตัวเองเข้าไปอยู่ในเกมออนไลน์เพื่อตามหาเพื่อนที่เธอรักต่อไป ทำให้เพลงนี้เป็นบทเพลงที่มีเนื้อความ
ที่จะสามารถสะท้อนความรู้สึกของตัวละครได้

1.1.3 เพลง Tears In Heaven บทเพลงโดย Eric Clapton ที่เกี่ยวเนื่องกับความตาย ชีวิตที่อยู่บนสรวงสวรรค์ ซึ่งเป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับคติความลับของกระจกเงา ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาตัวละครหลักที่กล่าวถึงเพื่อน ดังข้อความว่า

“Would you know my name If I saw you in heaven Will it be the same If I saw you in heaven”

“ไม่รู้เหมือนกันว่ามันเป็นสัญญาณอะไรบางอย่างรีเปลา บนระเบียงของห้องนี้ ที่อยู่บนชั้นสิบห้า ซึ่งมันสูงพอจะทำตามความปรารถนาของฉันได้ เมื่อเปิดประตูออกไปเสียงเพลงก็แว่วมาจากไหนไม่รู้ แต่มันทำให้ฉันซึ้งและหยุดฟังมันจนถึงท่อนสุดท้าย”

“I must be strong, and carry on Cause I know I don’t belong Here in Heaven*”

“ก่อนจะร้องให้ออกมา...”

(ความลับของกระจกเงา, น.180-181)

จากบทเพลงข้างต้น เป็นบทเพลงที่มีนัยทางความหมายที่แฝงไปด้วยความตาย ความเศร้าที่สะท้อนผ่านเนื้อหาของบทเพลง ความโดดเดี่ยวของตัวละคร ทำให้บทเพลงนี้นับเป็นบทเพลงที่แทนความรู้สึกของตัวละครหลักของเรื่องนี้ได้ ที่ตัวละครมีความคิดที่จะไม่ยากอยู่บนโลกใบนี้ อีกทั้งยังรู้สึกโดดเดี่ยวเช่นเดียวกับบทเพลง

1.1.4 เพลง So Sick เป็นบทเพลงของ Ne-Yo ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับคติตุ๊กตาร้อยศรีธธา เนื้อเพลงกล่าวถึงคนรักที่ต้องจากกัน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ดังข้อความว่า “ผมพูดอะไรไม่ออก ไม่กล้าจะบอกเพื่อนว่าผมต้องย้ายโรงเรียนแม้แต่วันสุดท้ายที่ไปโรงเรียน ผมก็ได้แต่นั่งเงียบ ๆ เสียบหูฟัง MP3 ไว้ในหู พยายามไม่คิดถึงนาฬิกาที่จะต้องบอกลาทุกคน”

“And I’m so sick of love songs So tired of tears So done with wishing you were still here Said I’m so sick of love songs so sad and slow So why can’t I turn off the radio?”

“เนื้อเพลงกล่าวถึงคนรักที่ต้องจากกัน เมื่อก่อนผมฟังผ่าน ๆ เพราะถูกใจทำนอง แต่ครั้งนี้ผมกลับถูกใจคำคำหนึ่งในเนื้อเพลงของมัน ‘So Sick’ ใช้ผมเบื่อการจากลาแบบนี้จนแทบอ้วก ความเขินอายบ้างบอกก็ทำเอาผมแทบไม่ได้พูดอะไร สุดท้ายก็จากกันโดยไม่ได้รู้ลาลักคำแม้แต่กลุ่มเพื่อนสนิทของตัวเอง”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธธา, น.243)

จากบทเพลงข้างต้น มีเนื้อหาที่เกี่ยวเนื่องกับคนรักที่ต้องจากกัน ผ่านการจากลา เหนือกับความรู้สึกนั้น จนเบื่อทุกสิ่ง เบื่อเพลงเกี่ยวกับความรัก เพราะรู้ว่าสุดท้ายก็ต้องจากลาอีกครั้ง เป็นความรู้สึกของตัวละครที่ผ่านการจากลาอยู่เสมอ ที่จากลาเพื่อน ๆ โดยที่ได้ย้ายโรงเรียน

ตลอด ทำให้ต้องการการยอมรับของเพื่อน ๆ ในกลุ่มถัดไป และความรู้สึกโดดเดี่ยวก็ต้องกลับมาอีกครั้ง จึงทำให้บทเพลงนี้สะท้อนอารมณ์ของตัวละครหลักของคดีนี้ได้เป็นอย่างดี

1.1.5 เพลง Happy Birthday to Me, Happy Death Day to Me เป็นบทเพลงที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์เนื้อเพลงขึ้นมาเอง โดยทำให้เป็นเนื้อความหรือบทเพลงหลักในคดีตอนสุขสันต์วันถึงฆาต ดังข้อความว่า

“แล้วเธอก็คิดว่าไงละ การโยกตัวไปมา แล้วหยิบตุ๊กตาฟางออกมาแกว่งเล่น พลาจร้องเพลงเดียวกับเหยื่อทั้งสองคนร้องออกมาเบา ๆ”

“Happy Birthday to Me, Happy Death Day to Me...ฉัน...จะไม่ตายอย่างไร้ค่า”

“เหมือนที่ฉันได้ยินเลย...ใช่แล้ว สองคนนั้นฆ่าตัวตายในวันเกิดของตัวเอง พวกเขาร้องเพลงแบบนี้เหมือนกันทั้ง ๆ ที่ไม่น่ารู้จักกัน แสดงว่าต้องมีอะไรบางอย่างเชื่อมสองคนนี้เข้าด้วยกัน ริ้วเว้า ๆ นั้นส่งให้คนพวกนั้นฆ่าตัวตายในวันเกิด? ถ้าอย่างนั้นเพราะอะไรละ ทำแบบนั้นจะได้อะไรขึ้นมา”

(สุขสันต์วันถึงฆาต, น.91-92)

“แล้วนักเรียนทั้ง 4 คนก็พร้อมใจกันร้องเพลงซึ่งฟังดูน่าขนลุกให้กับเพื่อนที่พวกเธอพร้อมจะเดินทางไปสู่โลกใบใหม่ด้วยกัน”

“Happy Birthday to You, Happy Death Day to You”

(สุขสันต์วันถึงฆาต, น.181)

เป็นเพลงที่เกี่ยวข้องในคดีสุขสันต์วันถึงฆาต ที่มีกระแสนิยมในการฆ่าตัวตาย ซึ่งมีความเชื่อว่าจะถูกปลดปล่อยจากโลกที่โหดร้ายจากผู้ปลดปล่อย และผู้ที่ถูกเลือกหลังจากลงทะเบียนเป็นสมาชิกในเว็บไซต์จะอยากฆ่าตัวตาย และถ้าถูกผู้ปลดปล่อยคัดเลือกแล้ว จะมี SMS แจ้งเตือนเข้ามาที่โทรศัพท์และทำการฆ่าตัวตายเพื่อการตายนั้นจะไม่ไร้ค่า ทำให้คนที่ได้รับกระแสเช่นนี้นิยมฆ่าตัวตายตามกัน อีกทั้งก่อนฆ่าตัวตาย จะพูดว่า “Happy Birthday to Me, Happy Death Day to Me...ฉัน...จะไม่ตายอย่างไร้ค่า” ก่อนเสมอ ซึ่งผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์บทเพลงนี้ขึ้นมาเพื่อให้องค์ประกอบของเรื่องและตัวบทนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.1.6 เพลง Vincent

เป็นบทเพลงของ Don McLean ที่มีเนื้อเพลงกล่าวถึงศิลปินชื่อดัง วินด์ เซ็นต์ แวนโก๊ะ ที่สะท้อนความรู้สึกของการยากที่จะมีคนเข้าใจในตัวเราผ่านบทเพลง โดยมีความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับคดีสุขสันต์วันถึงฆาต ดังข้อความว่า

“เพลงๆ เดิม แต่ตอนนี้ผมเข้าใจความหมายของมันแล้ว มันเป็นเพลงที่แต่ง

ให้กับศิลปินชื่อก้องโลก วินด์เซนต์ แวนโก๊ะ ชายซึ่งมีมุมมองโลกได้แตกต่างจากคนทั่วไป จนไม่มีใครเข้าใจ สุดท้ายเขาก็ต้องตายเพราะจิตใจซึ่งทนโหยหาความรักไม่ได้”

“โลกอาจมองว่าเขาเป็นคนบ้า แต่สำหรับผม...เขาคือผู้กล้า”

“One that starry, starry night, You took your life, as lovers often do. But I could have told you, Vincent, This world was never meant for one As eautiful as you.”

เป็นบทเพลงที่สะท้อนความโศกเศร้า เนื้อเพลงกล่าวถึงโลกที่ไม่คู่ควรกับคนที่งดงามเช่นวินเซนต์ ซึ่งยากที่จะมีคนเข้าใจได้ เช่นเดียวกับตัวละครที่อยู่ในคดีสุสานต์วันถึงฆาตที่มีการฆ่าตัวตายจนเกิดเป็นกระแสที่ตายตามกัน ทำให้ผู้ประพันธ์ได้เลือกใช้บทเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการยากที่จะอยู่บนโลกใบนี้ ซึ่งบทเพลงนี้นับเป็นบทเพลงที่สามารถสะท้อนอารมณ์นั้นได้เป็นอย่างดี

1.1.7 เพลง You Raise Me Up เป็นบทเพลงของ Josh Groban เป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับการให้กำลังใจ ซึ่งอยู่ในคดีบันทึกเขียนกรรม ที่มีเนื้อหาของนรินทร์ที่ให้กำลังใจริสา ที่คิดมากในเรื่องของการินที่มีสุขภาพที่ไม่ดี ดังข้อความว่า

“แล้วหูของฉันก็ได้ยินเสียงบรรเลงของเพลงที่ฟังดูอ่อนหวานและเศร้าสร้อย
ดังขึ้น”

“When I am down and, oh my soul, so weary; When troubles come and my heart burdened be; Then, I am still and wait here in the silence, Until you come and sit awhile with me.”

“เพราะจ๊ะ...”

“เวลาที่มีคนพูดอะไรไม่เข้าหูหรือไม่อยากรับรู้อะไร ก็ใส่ใจเอาไว้ริสา”

“จากนั้นฉันกับพินรินทร์ก็ฟังเสียงเพลงบรรเลงต่อไป เนื้อเพลงที่กำลังร้องอยู่เหมือนกับกำลังใจที่เขาส่งมาให้ฉัน”

“You raise me up, so I can stand on mountains;

You raise me up, to walk on stormy seas;

I am strong, when I am on your shoulders;

You raise me up: To more than I can be.”

(บันทึกเขียนกรรม, น.225)

จากบทเพลงข้างต้น เป็นบทเพลงที่มีนัยทางความหมายที่เกี่ยวกับการให้กำลังใจ การอยู่เคียงข้าง ทำให้บทเพลงนี้นับเป็นบทเพลงที่แทนความรู้สึกของตัวละครแม่ของการินของเรื่องนี้ได้ ที่การินเกิดมาร่างกายอ่อนแอ ทำให้ผู้เป็นแม่รู้สึกเป็นห่วง สิ้นหวัง จึงใช้บทเพลงนี้ในตอนที่นรินทร์ สามียของริสา แม่ของการินให้กำลังใจ เพื่อเสริมอารมณ์ของตัวบทได้เป็นอย่างดี

1.1.8 เพลง Don't cry เป็นบทเพลงของ Guns N'Roses ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการปลอบประโลมใจ ที่แฝงไปด้วยความเศร้าไปพร้อม ๆ กัน ดังตัวอย่าง

“And please don't cry
I know how you feel inside I've
I've been there before
Somethin' is changin' inside you
And don't you know”

“ท่วงทำนองบาดลึก เนื้อเพลงปลอบประโลมแต่เศร้าสร้อย น้ำเสียง มีหนัก ยาว สั้นเบาแบบคนร้องเพลงอย่างชำนาญ ผมยืนฟังชายคนนั้นร้องเพลงโดยไม่รู้ตัวว่าน้ำตาที่กลั้นมา ตลอดสอบสัปดาห์ไหลออกมาเหมือนเทียนแตกจนต้องยกมือขึ้นมาปิดหน้า ทరుกลงไปคุกเขาร้องไห้มัน ตรงนั้น พยายามกลั้นยังงี้ก็หยุดไม่อยู่”

“พ่อ...ผมขอโทษ...ผมขอโทษที่เป็นลูกที่ดีให้พ่อไม่ได้...ผมเสียใจ...”

“Don't you cry tonight
I still love you baby
Don't you cry tonight”

“แทนที่จะหยุดร้อง เขากลับพยักหน้าบอกไม่ให้คนอื่นยุ่ง แต่ตั้งใจร้องเพลง เพลงนี้ให้ผมฟังทั้งเพลง วนไปมาเหมือนไม่มีเพื่อนจบ”

(ควีนเฟาผี, น.219)

จากบทเพลงข้างต้นได้ใช้เพลง Don't cry มาใช้ในคดีควีนเฟาผีเพื่อใช้ในการปลอบใจ ที่ไม่สามารถเป็นอย่างที่พ่อต้องการได้ เกิดมาเป็นผู้ชายแต่หัวใจกลับไม่ใช่ ทำให้ผู้ประพันธ์เลือกใช้เพลงที่เข้ากับอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเหมาะสม

1.1.9 เพลง Wonderful Tonight เป็นเพลงของเอริก แคลปตัน ที่มีความหมายที่เกี่ยวข้องคือความรู้สึกของนฤนาถที่มีต่อสามี ดังเพลงว่า

“เสียงเพลงที่ผมและเธอชอบฟังด้วยกัน...”

“ประโยคที่เธอชอบถาม มันดังก้องอยู่ในหัวทุกครั้งที่ผมไม่สบายใจ รอยยิ้มอันอ่อนหวาน จะปลอบประโลมผมเหมือนผู้หญิงในเนื้อเพลง”

“It's late in the evening, she's wondering what clothes to wear
She puts on her makeup and brushes her long blond hair
And then she asks me, Do I look alright?
And I say, Yes, you look wonderful tonight”

(เชือกปะกำศพ, น.222)

จากบทเพลงข้างต้นเป็นเพลงที่แสดงถึงความรัก การปลอบประโลมคนที่รัก ผ่านใจความของเพลง เป็นเพลงที่เชื่อมโยงตัวละครเข้าด้วยกันเนื่องจากเป็นเพลงที่ทั้งสองชอบฟังด้วยกัน ทำให้การกล่าวถึงบทเพลงนั้นเพิ่มความน่าสนใจของตัวละคร อีกทั้งยังแสดงถึงคติชนทางบทเพลงได้อย่างดีด้วย

1.1.10 เพลง A Thousand years เป็นบทเพลงของ Christina Perri โดยผู้ประพันธ์ใช้บทเพลงนี้ในคดีเสียงสะท้อนบาป ที่สื่อถึงความรักของตัวละคร ดังตัวอย่าง

“Heart beats fast
Colors and promises
How to be brave
How can I love when I’m afraid To fall
But watching you stand alone
All of my doubt
Suddenly goes away somehow
One step closer”

“เพลงอะไรนะหยา คูน ๆ ฉันทาม เมื่อได้ยินเพลงเพลงหนึ่งเปิดคลออยู่ในห้องนอน เห็นฟังซ้ำ ๆ มาหลายรอบแล้วนี่”

(เสียงสะท้อนบาป, น.191)

จากบทเพลงข้างต้นสื่อให้เห็นว่าผู้ประพันธ์ใช้บทเพลงแสดงถึงความชอบของตัวละคร รวมถึงแสดงถึงความรู้สึกของตัวละครที่อารมณ์คล้ายกับบทเพลงที่มีความรักเป็นนิรันดร์ ส่งผลให้ตัวบทมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.1.11 เพลง If We Hold On Together เพลงของ ไดอานา รอสส์ ที่ปรากฏในคดีวงกลจรีต ที่แสดงถึงความรู้สึกตัวละครที่หวงคิดถึงความรักที่ยังมีครอบครัว ดังตัวอย่าง

“เสียงคลิ่นเคล้าเสียงเพลงจากเครื่องเล่น MP3 ที่เล่นวนไปมา”
“Don’t lose your way With each passing day
You’ve come so far Don’t throw it away”

“ผมได้ยินเพลงนี้ครั้งแรกเมื่อไหร่กันนะ...เหมือนมันผ่านมานานานี่เอง แต่ผมกลับโหยหาวันคืนในความทรงจำความรู้สึกโหวงในอก”

“ผมมักจะทำอย่างนี้เสมอเวลาอยู่คนเดียว ฟังเพลงแล้วก็ปล่อยจิตใจให้ท่องเที่ยวกลับไปหาวันอันแสนสุข ซึ่งมีทั้งเสียงหัวเราะและเรื่องราวมากมายที่ทำให้ผมรู้สึกได้...”

“ว่าตัวเองมีชีวิตชีวาแค่ไหนที่มีใครอยู่ข้าง ๆ”

(วงกลจรีต, น.243)

“แผ่นหนังอนิเมชันเรื่องเก่าที่พี่ชัญญาชอบดูตั้งแต่เด็ก ๆ ถูกเปิดอีกครั้ง มันเป็นหนังที่ผมก็ชอบดู เป็นเรื่องของลูกไดโนเสาร์ 5 ตัวที่พยายามฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกันเหมือนพี่น้อง”

“เหมือนพวกเราเลย”

“เพลงนี้เป็นเพลงประกอบอนิเมชันเรื่องนี้ ทำนองของมันเพราะมากจนผมฮัมตามได้ ทั้งที่ยังไม่เข้าใจความหมายของเนื้อเพลง”

“เพลงนี้มีความหมายว่าถ้าเรามีกันและกัน ก็จะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคไปถึงความฝันได้ ไดโนเสาร์ในการ์ตูนก็เหมือนพวกเราพี่น้องงูซา”

(วงกตวิมลจรีต, น.249)

จากบทเพลงข้างต้นแสดงถึงบทเพลงที่มีความเชื่อมโยงกับตัวละคร ที่มีอดีตที่เหมือนกับเรื่องราวในบทเพลง มีครอบครัวที่อบอุ่น แต่กลับกลายเป็นห่างเหิน เป็นการจากลา การใช้บทเพลงนี้ทำให้การแสดงอารมณ์ของตัวละครสื่อออกมาให้ผู้อ่านได้รับรู้ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี

1.1.12 เพลง Tears In Heaven เป็นบทเพลงของ Eric Clapton ซึ่งปรากฏบทเพลงนี้ในคดีคราสสีเลือดซึ่งแสดงถึงความเศร้า การจากลา การพบกันอีกครั้งในชีวิตหลังความตาย ดังตัวอย่าง

“เพลงที่พี่...ชอบร้อง...ร้องยังงั้น...นะ...ผม...ร้องไม่ได้”

“ผมฮัม ตามองพระจันทร์บนท้องฟ้า และเริ่มร้องเพลงออกมาเบา ๆ ให้มีเพียงผมและเขาที่ไต่ยีน”

“Would you know my name

If I saw you in heaven?

Would it be the same

I must be strong and carry on

Cause I know I don't belong here in heaven...”

“ผมชอบ...เพลงนี้...ผมไม่รู้จักความหมาย แต่ทำเม...ฟังแล้ว ถึงอยากร้องให้ก็ไม่รู้”

“คนที่ร้องเพลงนี้ อยากบอกกับลูกชายของเขาที่อยู่บนสวรรค์...ว่า เขาจะมีชีวิตอยู่ต่อไป”

“อืม...เด็กคนนั้น คงเหมือนกับผม...นิชฌามณเฑียรหน้าชั้นมองผม พี่วิญญู...แล้วเมื่อไหร่...ผมจะได้ไปสวรรค์”

(คราสสีเลือด, น.247)

จากบทเพลงข้างต้นผู้ประพันธ์เลือกใช้บทเพลง Tear in Heaven ซึ่งมีเนื้อหาสะท้อนถึงการจากลา การพบกันอีกครั้งบนสรวงสวรรค์หรือชีวิตหลังความตาย ว่าเราจะได้พบกันอีกครั้งหรือไม่ และสะท้อนความคิดถึงดังเช่นตัวละครหลักในคดีนี้รู้สึกไม่อยากจะอยู่บนโลกนี้ อยากจบชีวิตและหวังว่าจะได้พบเจอคนที่รักหลังความตาย บทเพลงนี้ได้สะท้อนอารมณ์ของตัวละครที่รู้สึกร่วมกับบทเพลง ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเข้าถึงอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

1.1.13 เพลง See you again เป็นบทเพลงของ Wiz Khalifa เป็นเพลงที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นเพื่อน การจากลาด้วยความตายที่ไม่รู้จะได้พบกันอีกเมื่อไหร่ โดยปรากฏในคดีตะปูตอกโลงฝังข้อความ

“เพลงอะไรอะ เพราะดี หนึ่งในสองคนถามขึ้น”

“เพลงประกอบหนัง ดั่งนะ ไม่ได้ดูหรือไง อ้อ...จำได้ละ ตอนนั้นนายยังบวชอยู่นี่นา ไว้ชื่อแผ่นมาดูกัน อีกคนตอบ มียังคงอยู่อยู่กับงานตรงหน้า แต่งให้หนึ่งในนักแสดงที่ตายก่อนถ่ายหนังจบ”

“แบบนี้เอง...เนื้อเพลงท่อนนี้ คงหมายถึงคนคนนี้นี่ละ”

“It’s been a long day without you, my friend

And I’ll tell you all about it when I see you again”

(ตะปูตอกโลงฝัง, น.281)

จากบทเพลงข้างต้นสะท้อนถึงบทเพลงของความเป็นเพื่อน โดยคดีนี้เกี่ยวข้องกับความเป็นเพื่อน การจากลาของเพื่อนด้วยความตาย ความสนิทสนมกันจนความผูกพันรั้งความตายของวิญญาณไว้ ส่งผลให้บทเพลงที่ตั้งทั่วโลกนี้สะท้อนความเป็นเพื่อนที่จากลากันด้วยความตายได้เป็นอย่างดี

1.1.14 Rang’N’Bone Man เป็นบทเพลงของ Human ที่ปรากฏในคดีสาปเจตภูต ดังข้อความ

“But I’m only human after all,

I’m only human after all

Don’t put your blame on me

Don’t put your blame on me”

“เนื้อเพลงข้างโดนใจ จนฉันต้องตั้งใจฟัง ฉันกับไผ่นั่งฟังด้วยกันภายในห้องพักพื้นเล็ก ๆ แห่งนี้”

(สาปเจตภูต, น.279)

จากข้อความข้างต้น ผู้ประพันธ์เลือกใช้บทเพลง Rang’N’Bone Man ที่สื่อถึงความรู้สึกของตัวละครที่มีความสนิทสนมกันในความเป็นเพื่อน ซึ่งทำให้อารมณ์ของบริบทตัวบทมีอารมณ์ที่ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงตัวบทได้ดียิ่งขึ้น เมื่อได้เข้าใจถึงเนื้อหาของบทเพลงที่มีอยู่จริง

1.1.15 เพลง Black Night เป็นบทเพลงโดย Shermaan feat.MaleRose ที่ปรากฏในคดีสุดท้ายคือ คดีปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ ซึ่งเป็นบทเพลงที่สะท้อนถึงการสิ้นสุด แต่ก็มีการเฝ้ารอให้เกิดขึ้นอีกครั้ง ดังข้อความ

“หากโลกนี้ยังไม่สิ้นหนทาง ก็ยังอยากได้พบกับแสงสว่าง จะยังคงเฝ้ารอจนถึงสักวันที่ฝันนั้นได้เป็นจริง”

(ปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ, น.276)

จากบทเพลงข้างต้นสะท้อนถึงเนื้อหาของบทเพลงที่มีการเฝ้ารอให้มีคดีต่อไปของเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งบทเพลงข้างต้นเป็นการเลือกใช้เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเฝ้ารอ ทำให้ผู้อ่านที่ติดตามนวนิยายเรื่องนี้เข้าถึงเนื้อหาของบทเพลง และเฝ้ารอนวนิยายเรื่องนี้ให้กลับมาอีกครั้ง

1.2 เพลงพื้นบ้าน หมายถึง เพลงที่เกิดจากวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น ซึ่งถ่ายทอดกันมาโดยปากเปล่าจากรุ่นสู่รุ่น มักมีเนื้อหาสะท้อนสภาพแวดล้อม อารมณ์ ความคิด หรือประสบการณ์ของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยเพลงพื้นบ้านที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นบทเพลงที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษย์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และปรากฏในทุก ๆ สังคม เช่นบทเพลงที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความยินดีเนื่องในวันคล้ายวันเกิด และบทเพลงที่ใช้ขับกล่อมเด็ก ซึ่งเพลงพื้นบ้านในนวนิยายการินนั้น ปรากฏจำนวนสองบทเพลง ดังนี้

1.2.1 เพลง Happy Birthday เป็นบทเพลงที่ไม่ปรากฏผู้แต่งที่แน่ชัด ซึ่งผู้ประพันธ์นวนิยายเลือกใช้เพลงนี้ในบริบทของวันเกิด ซึ่งเป็นบทเพลงที่คนทั่วโลกนิยมใช้กันในวันเกิด ดังข้อความ

“Happy birthday to you...Happy birthday to you...”

“เสียงเพลงดังขึ้นจากภริกรหนุ่มในเครื่องแบบสีขาวและดำ ซึ่งเดินตรงไปยังโต๊ะริมหน้าต่างที่มองเห็นทิวทัศน์มุมสูงของกรุงเทพฯ ยามค่ำคืน ก่อนจะบรรจงวางเค้กทรงกลมชิ้นใหญ่ลงบนโต๊ะ”

(กริชสะกดวิญญาณ, น.217)

จากบทเพลงข้างต้นปรากฏเพลง Happy birthday ในคดีกริชสะกดวิญญาณ ซึ่งมีบริบทของตัวละครฉลองวันเกิดร่วมกัน จึงปรากฏบทเพลงที่นิยมใช้ในงานวันเกิดทั่วโลก ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงบทสนทนา เข้าถึงอารมณ์ของตัวละครผ่านบทเพลงที่ผู้อ่านรู้จักเป็นอย่างดี

1.2.2 เพลงจันทร์เอยจันทร์เจ้า เป็นเพลงที่ไม่ปรากฏผู้ประพันธ์ ซึ่งเป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับคติกริษสกะกวีนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในคดี อีกทั้งเป็นเพลงกล่อมเด็ก ที่เกี่ยวข้องกับคติที่แสดงถึงความรักของพี่ที่มีต่อน้อง ดังข้อความ

“เสียงตอกตะปูล่างน่ากลัว ผมกลัวว่าผานจะไม่ชอบ จึงร้องเพลงกล่อมเขา”

“จันทร์เอยจันทร์เจ้า ขอข้าวขอแกง ขอแหวนทองแดง ผูกมือน้องข้า
ขอช้างขอม้า ให้น้องข้าขี่ ขอเก้าอี้ ให้น้องข้านั่ง”

(กริษสกะกวีนิพนธ์, น.244)

จากเพลงดังกล่าว ผู้ประพันธ์ได้นำเพลงจันทร์เอย จันทร์เจ้ามาจากเพลงกล่อมเด็ก “จันทร์เจ้าเอ๋ย” จากหนังสือบทกลอนกล่อมเด็ก ซึ่งเพลงกล่อมเด็กนั้น เป็นเพลงที่ผู้ใหญ่ร้องขับกล่อมให้เด็กนอนหลับได้ง่ายขึ้น เพลงกล่อมเด็กส่วนใหญ่เป็นเพลงที่มีขนาดสั้น ทำนองลีลาเนิบช้าและมีจังหวะเอื้อนยาว ๆ เพลงเด็กในแต่ละภูมิภาคมีหลายชนิดแตกต่างกันไป ภาคกลางเรียกว่าเพลงกล่อมเด็ก ภาคใต้เรียกว่า เพลงชาน้อง เพลงร้องเรือ เพลงน้องนอน ภาคเหนือเรียกว่า เพลงอ้อลูก อ้อชา หรืออ้อจา ส่วนภาคอีสานเรียกว่าเพลงกล่อมลูก หรือเพลงนอนสาเด้อ (สุกัญญา สุฉายา, 2543) โดยเพลงกล่อมเด็กที่ปรากฏข้างต้นนั้นมีข้อแตกต่างจากฉบับเดิมคือคำเริ่มต้น ดังเดิมคือ จันทร์เจ้าเอ๋ยโดยฉบับใหม่ได้ปรับเปลี่ยนเป็น จันทร์เอยจันทร์เจ้า ซึ่งเพลงนี้ไม่ทราบนามของผู้แต่งอย่างชัดเจน จากตัวอย่างนำมาจากคติตอนกริษสกะกวีนิพนธ์ซึ่งเป็นคติที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพี่ชายน้องชาย การนำบทเพลงกล่อมเด็กมาใช้ในนวนิยายนั้นส่งผลให้เกิดจินตภาพมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้รู้สึกถึงตัวละครมากยิ่งขึ้น ซึ่งบทเพลงกล่อมเด็กนี้ใช้ในตอนที่พี่ชายกล่อมน้องให้นอนหลับ จึงได้นำบทเพลงที่เกี่ยวข้องข้างต้นนี้มาใช้ในนวนิยาย

จากเพลงสมัยนิยม และเพลงพื้นบ้านที่ปรากฏในนวนิยายการินทั้งสิ้นจำนวน 17 บทเพลงนั้น สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประพันธ์เลือกใช้บทเพลงที่นิยมฟังกันอย่างแพร่หลาย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ผ่านเนื้อหาบทเพลงที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักในคดีนั้น ๆ โดยการใช้บทเพลงในบทส่งท้ายของแต่ละคดี อีกทั้งยังมีเพลงที่สอดแทรกในบริบทของการดำเนินเรื่อง และยังปรากฏบทเพลงกล่อมเด็ก และ Happy Birthday ที่ในทุกสังคมใช้กันในวิถีดำเนินชีวิต ทำให้การใช้บทเพลงในนวนิยายนั้นสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร อีกทั้งส่งเสริมให้องค์ประกอบของเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3. สุภาษิต (proverb) ในสังคมไทยเมื่อกล่าวถึงข้อมูลประเภทสุภาษิต มักจะมีความสับสนว่ามีข้อแตกต่างอย่างไรกับสำนวน และคำพังเพย พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ – ไทย ของราชบัณฑิตยสถาน (2545: 343) แปลความหมายของคำว่า proverb ว่าสุภาษิต หมายถึงประโยคสั้น ๆ หรือวลีสั้น ๆ และจำง่าย มักกล่าวถึงความจริงที่ยอมรับกันหรือข้อสังเกตที่หลักแหลมเกี่ยวกับชีวิต สุภาษิตมีขอบเขตเนื้อหาที่กว้างมาก เดิมเป็นมุขปาฐะแต่ก็อาจจะมีการถ่ายทอดกันมาเป็น

ลายลักษณ์อักษรด้วยเช่นกัน ส่วนพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2566 (2566: 1245) ให้ความหมายของสุภาชิตไว้ว่า ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้ว มีความหมายเป็นคติสอนใจ เช่น รักยาวให้บัน รักสั้นให้ต่อ น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

สุภาชิตในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ที่ปรากฏในนวนิยายการินนั้น จะปรากฏในรูปแบบของการสนทนาทั่วไปของตัวละคร โดยผู้วิจัยจะจำแนกสุภาชิตเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ สุภาชิตเกี่ยวกับศาสนา และสุภาชิตสนทนาทั่วไป ดังนี้

1. สุภาชิตเกี่ยวกับศาสนา สุภาชิตเกี่ยวกับศาสนาเป็นถ้อยคำที่สะท้อนหลักธรรม คำสอน หรือคุณค่าทางศาสนา โดยเน้นให้ผู้คนดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม ศีลธรรม และละเว้นความชั่ว ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ปรากฏสุภาชิตเกี่ยวกับศาสนาทั้งสิ้น ดังนี้

1.1 สวรรค์อยู่ในอก นรกอยู่ในใจ เป็นสุภาชิตที่ใช้ในบทสนทนาที่กล่าวถึงการกระทำที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งปรากฏในคดีเสียงสะท้อนบาป ดังข้อความ

“ลัล... พวกเรายังเด็กนะก็คงมีอะไรที่ต้องทำผิดพลาดไปบ้างละ แต่ก็คงไม่ใช่บาปใหญ่โตนักหนาอะไรหรอก มาม้าฉันขอบอกว่าสวรรค์อยู่ในอก นรกอยู่ในใจ...ขอแค่เราไม่รู้ว่าเราไม่ได้เจตนาทำผิดบาปลงไป และไม่คิดทำผิดซ้ำสอง ก็น่าจะได้รับการให้อภัยไม่ใช่เหรอ ไม่ได้ไปปล้นจี้ใครเสียหน่อย จริงไหม”

(เสียงสะท้อนบาป, น.31)

สุภาชิตข้างต้นมีความหมายว่า ความสุขที่เกิดจากการทำความดี หรือความทุกข์ที่เกิดจากการทำความชั่ว ย่อมรับรู้ได้ด้วยใจของผู้กระทำเอง ซึ่งปรากฏจากบริบทที่ตัวละครสนทนากัน สื่อให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องสวรรค์และนรกได้ด้วย ในพระพุทธศาสนาเถรวาทนั้น นรกคือสถานที่ลงโทษผู้ทำความชั่ว เป็นสถานที่ปราศจากความสุขความเจริญ มีแต่ความทุกข์ทรมาน เป็นสถานที่ลงโทษสัตว์ผู้ทำความชั่วหลังละโลกนี้ไปแล้ว และสวรรค์ คือสถานที่เสวยสุขของผู้ทำความดี มี 6 ชั้น การตั้งชื่อชั้นสวรรค์นั้นตั้งตามชื่อเทวดาผู้ปกครอง และลักษณะหรือสมบัติของสวรรค์นั้น ๆ ด้วย ซึ่งนวนิยายการินปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น เป็นเรื่องที่มีความเชื่อเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา บาป บุญคุณโทษ สวรรค์และนรก จึงทำให้ปรากฏความเชื่อในรูปแบบการใช้สุภาชิต

1.2 ความอูบตีแห่งผล ย่อมมีได้ด้วยการกระทำของตน เป็นพุทธศาสนสุภาชิตที่ใช้สั่งสอนในพระพุทธศาสนา ให้ผู้คนรู้จักสำรวม ระมัดระวังในการกระทำของตนเอง ให้กระทำอย่างมีสติ ปรากฏในคดีปัจฉิมลิขิตอนธการ ดังข้อความ

“สกมมูนา โหติ ผลูปตติ”

“ความอูบตีแห่งผล ย่อมมีได้ด้วยการกระทำของตน”

(ปัจฉิมลิขิตอนธการ, น.16)

จากสุภาษิตข้างต้น ผู้ประพันธ์เลือกใช้พุทธศาสนสุภาษิตเพื่อใช้สั่งสอนตัวละครในการดำเนินเรื่องราว รวมถึงสอดแทรกในการสั่งสอนในการดำเนินชีวิตให้กับผู้อ่าน อีกทั้งยังสามารถสะท้อนให้เห็นว่ามีความเชื่อทางพระพุทธศาสนาอีกด้วย

2. สุภาษิตสนทนาทั่วไป มักเป็นคำพูดสั้น ๆ ที่ให้ข้อคิดหรือแฝงคติสอนใจใช้ในการสื่อสารประจำวันเพื่อเตือนสติ หรือชี้แนะแนวทางการใช้ชีวิตอย่างมีปัญญา ชั่ว ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ปรากฏสุภาษิตสนทนาทั่วไปทั้งสิ้น ดังนี้

2.1 งงเป็นไก่ตาแตก หมายถึง การมีงงจนทำอะไรไม่ถูก ปรากฏสำนวนในบริบทของการสนทนาทั่วไปของตัวละครในนวนิยาย ซึ่งปรากฏในคดีตุ๊กตาร้อยศรีธธา ดังข้อความ “แล้วอาจารย์ผู้ดีก็สะบัดหน้า เดินกลับขึ้นตึกไป ทิ้งให้เด็กหนุ่มยืนงงเป็นไก่ตาแตกอยู่เพียงลำพัง”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธธา, น.158)

จากสุภาษิตข้างต้น จะเห็นได้ถึงคติชนทางถ้อยคำที่ผู้ประพันธ์ได้เลือกใช้ ซึ่งปรากฏในการสนทนาของตัวละครในการดำเนินเรื่องให้เป็นไปอย่างธรรมชาติ เหมือนที่มนุษย์สนทนากัน จากสำนวนนี้ผู้ประพันธ์ได้เลือกใช้ในบริบทของการปล่อยให้ตัวละครยืนงงว่าทำอะไรผิดไป จึงได้เลือกใช้สำนวนที่มีความหมายให้เข้ากับสถานการณ์ดังกล่าว

2.2 เลี้ยงเสียข้าวสุก หมายถึง เลี้ยงแล้วไม่ได้ประโยชน์อะไร ปรากฏสำนวนในบริบทของการสนทนาทั่วไปของตัวละครในนวนิยาย ซึ่งปรากฏอยู่ในคดีควั่นเผาผี ดังข้อความ “ด้วยความที่เป็นห่วงทรัพย์สินมูลค่าหลายร้อยล้านบาทและภาพลักษณ์ที่ดีเป็นมูลค่าเงินอีกมหาศาล กรรมการบริหารใหญ่คนนั้นจึงตะโกนโหวกเหวกกรารกับเจ๊กต้นไฟ รีบโบกไม้โบกมือไล่บรรดานักข่าวหันไปสั่งเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยด้วยภาษาที่เริ่มหยาบคายขึ้นเรื่อย ๆ”

“ไอ้พวกบ้า!...มาช่วยฉันก่อน...ไอ้พวกเลี้ยงเสียข้าวสุก!”

(ควั่นเผาผี, น.11)

จากสุภาษิตข้างต้น จะเห็นได้ถึงสำนวนที่ปรากฏโดยมีการเลือกใช้ให้เข้ากับความหมายที่ตัวละครต้องการจะสื่อสาร โดยการเลี้ยงหรือดูแลอีกคนหนึ่งมา แล้วไม่ได้รับอะไรตอบแทน ไม่ได้ได้รับความช่วยเหลือ จึงทำให้สุภาษิตนี้ทำให้บทสนทนาเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ

2.3 ปากไม่ลั่นกลืนน้ำนม หมายถึง ยังเป็นเด็ก (มักใช้ในเชิงตำหนิติเตียน) ปรากฏสำนวนนี้ในคดีควั่นเผาผี ดังข้อความ

“เฮ้ ๆ...อย่ามาปากดีดีกว่าไอ้หนู ที่ฉันยอมมาถามนายเพราะคิดว่านายน่าจะรู้อะไรดี ๆ แต่อย่างว่า ฉันอาจจะประเมินนายสูงไปหน่อย เฮอะ! เด็กปากยังไม่ลั่นกลืนน้ำนมอย่างนาย จะมารู้ดีกว่านักข่าวได้ยังไง”

(ควั่นเผาผี, น.99)

จากสุภาษิตข้างต้น จะเห็นได้ถึงการเลือกใช้สุภาษิตในบทการสนทนา เพื่อให้เป็นไปอย่างธรรมชาติ โดยใช้ในบริบทที่มีตัวละครประกอบต่อว่าการิน ที่ทำตัวรู้ดีเกินความเป็นเด็ก จึงมีการปรากฏสำนวนที่มีความหมายนี้ขึ้น

2.4 คาหนังคาเขา หมายถึง จับได้ขณะที่กำลังทำผิด หรือมีของกลางอยู่ที่ตัว โดยปรากฏสำนวนนี้ในคดีควั่นเผาผี ดังตัวอย่าง

“ที...ที จับได้คาหนังคาเขาแบบนี้ ยังจะทำเป็นผู้ร้ายปากแข็งอีกรึ?”

(ควั่นเผาผี, น.163)

จากสุภาษิตข้างต้น ใช้ในบริบทของการสนทนาของตัวละครในการดำเนินเรื่อง บริบทของเรื่องการิน ปรินาคดีอาถรรพ์ จะเป็นการตามหาบุคคลต้นตอว่าใครเป็นผู้ก่อเหตุ จึงทำให้ปรากฏการใช้สำนวนคาหนังคาเขา ซึ่งมีความหมายถึงการจับคนร้ายได้

2.5 ผีเจาะปากมาพูด หมายถึง พูดตลอดเวลา พูดไม่หยุด ปรากฏในคดีเสียงสะท้อนบาป ดังข้อความ

“ผีเจาะปากมาพูดหรือไง...ไม่เห็นเหรอว่าพวกเราก็ออยู่กับเธอตลอด... แล้วลัลจะไปทำให้เือกตายได้ยังไง เลิกพูดมั่วได้แล้ว ไม่งั้นฉันไม่เกรงใจละนะ”

(เสียงสะท้อนบาป, น.51)

จากสุภาษิตข้างต้น แสดงให้เห็นถึงการเลือกใช้สุภาษิตที่มีความหมายเหมือนกับการพูดตลอดเวลา อีกทั้งสุภาษิตนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องผีอีกด้วย ผ่านบริบทของคำในสุภาษิต การใช้สุภาษิตนั้น ทำให้บทสนทนาของตัวละครดำเนินไปได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเพลิดเพลินได้

2.6 หนึ่งคนหัวหาย สองคนเพื่อนตาย หมายถึง คนเดียวทำอะไรก็อาจเป็นอันตรายได้ ถ้ามีเพื่อนร่วมคิดร่วมปรึกษาก็จะดีขึ้น โดยปรากฏในคดีมรณะทูตทวงกรรม ดังข้อความ

“ตอนนี้เราไม่ได้อยู่คนเดียวแล้วนะ มีพวกเรายู่ด้วย ทีมงานแข็งแกร่งกา รันตีผลงาน หนึ่งคนหัวหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนรอดสบาย”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.50)

จากสุภาษิตข้างต้น ผู้ประพันธ์เลือกใช้สุภาษิตนี้ในบริบทของการดำเนินเรื่องที่เพื่อนลัลทริมาเป็นคนกล่าว โดยใช้สุภาษิตนี้ในการร่วมแก้ไขปัญหาไปด้วยกัน ทำให้บทสนทนาของตัวละครมีความเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

จากสุภาษิตข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประพันธ์มีการเลือกใช้สำนวนสุภาษิตให้เข้ากับบริบทการสนทนาของตัวละคร เพื่อให้ตัวบทและบทสนทนาเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังสอดแทรกสุภาษิตที่นำเสนอให้เห็นถึงความเชื่อทางพระพุทธศาสนา อันเสริมบริบทของแก่นเรื่องที่ มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่ปรากฏในสังคมไทยที่มีความเชื่อทางด้าน

พระพุทธศาสนา ทำให้ผู้อ่านที่มีพื้นฐานความเชื่อในบริบทสังคมไทยนั้นสามารถเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดีผ่านสุภาษิตที่ปรากฏ

3. ภูมินาม (Toponyms) หมายถึง การศึกษาชื่อหรือสถานที่ที่ใช้อธิบายประวัติความเป็นมาของสถานที่หรือภูมิศาสตร์ในชุมชนเป็นได้ทั้งสถานที่ตามธรรมชาติและสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยปกติภูมินามจะเป็นการใช้คำเรียกขานหมู่บ้าน ชื่อชุมชน ชื่อเมือง หรือองค์ประกอบทางกายภาพอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสภาพภูมิศาสตร์ได้ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

ภูมินามในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการกล่าวถึงสถานที่ที่ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของแต่ละคดี ว่าตัวละครหลักนั้นได้เดินทางไปสถานที่อื่น ๆ หรือไม่ โดยผู้วิจัยจะแบ่งภูมินามออกเป็น 2 ลักษณะได้แก่ ภูมินามเฉพาะ และภูมินามสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ภูมินามเฉพาะ หมายถึง ชื่อเฉพาะของสถานที่จริงที่มีอยู่ในโลก ซึ่งถูกตั้งขึ้นเพื่อใช้เรียกหรือระบุสถานที่นั้น ๆ โดยเฉพาะ และไม่สามารถนำไปใช้เรียกสถานที่อื่นได้ โดยนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ปรากฏภูมินามเฉพาะทั้งสิ้น 3 ภูมินาม ได้แก่

1.1 เยวราช เป็นถนนสายหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ได้รับการกล่าวขานและขนานนามว่า “ถนนมังกร” โดยมีจุดเริ่มต้นของห้ามังกรที่ซุ้มประตูเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษาบริเวณวงเวียนโอเดียน สร้างขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นแหล่งชุมชนของชาวจีน และชาวไทยเชื้อสายจีนเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นย่านธุรกิจการค้า การเงิน การธนาคาร ร้านทอง ร้านอาหารต่าง ๆ ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้นปรากฏภูมินามนี้ในคดีควั่นเผาผี ดังข้อความ

“น้ำโรสต่างหาก...เด็กสาวนั่นเสียง วันนี้เห็นน้ำโรสบอกว่าจะพาไปกินอาหารจีน แถว ๆ เยวราชนะ”

“เอ...นั่นแถวบ้านฉันเลยนี่? มันจีนี่แสร้งทำเสียงเหมือนกำลังอิจฉาเล็ก ๆ แหม ๆ ว่าแต่ไปจะไปกินอะไรละ หูฉลาม เป็ดปักกิ่ง หรือหมูหัน?”

(ควั่นเผาผี, น.22)

จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นถึงบริบทของตัวละครในการดำเนินเรื่องในการเดินทางไปรับประทานอาหารจีนในย่านเยวราช ซึ่งเป็นแหล่งร้านอาหารจีนขึ้นชื่อในประเทศไทย สะท้อนให้เห็นว่าปรากฏวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทย อีกทั้งการปรากฏภูมินามที่มีสถานที่ที่อยู่จริงนั้น ส่งผลให้ผู้อ่านสามารถเกิดจินตภาพได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถไปสัมผัสสถานที่จริงได้ ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

1.2 เชียงใหม่ เป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือของประเทศไทย โดยจังหวัดเชียงใหม่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน เคยเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรล้านนา ซึ่งมีวัฒนธรรมและศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น โดยภูมินามเชียงใหม่ปรากฏในคดีเสียงสะท้อนบาป ดังข้อความ

“พอทานอาหารมื้อเช้าที่ทางเกสต์เฮาส์จัดให้เรียบร้อยแล้ว ทั้งสามก็ออกเดินทางท่องเที่ยวเชียงใหม่ โดยรสดีตัดสินใจเริ่มทริปด้วยการพาเด็ก ๆ ไปนมัสการพระธาตุดอยสุเทพซึ่งอยู่ไม่ห่างจากตัวเมืองและที่พักมากนัก”

(เสียงสะท้อนบาป, น.30)

“เด็กสาวทั้งสองจึงมือเดินตามรสดีไป จู่ ๆ ก็มีรถสองแถวสีแดงซึ่งเป็นรถโดยสารประจำถิ่นของที่นี่โฉบเข้ามาจอด จากนั้นกลุ่มเด็กวันรุ่นหน้าตาคุ้นเคยทั้งห้าคนก็เดินลงมาจากรถ”

(เสียงสะท้อนบาป, น.42)

จากตัวอย่างจะปรากฏภูมินามซึ่งกล่าวถึงจังหวัดเชียงใหม่ อีกทั้งยังปรากฏวัดที่มีความสำคัญของจังหวัดเชียงใหม่ คือพระธาตุดอยสุเทพซึ่งเป็นสถานที่ที่คนท้องถิ่นรวมถึงนักท่องเที่ยวมักไปสักการะบูชา อีกทั้งยังสามารถชมทิวทัศน์ของเมืองเชียงใหม่ได้อีกด้วย ในนวนิยายนั้นได้นำภูมินามจังหวัดเชียงใหม่และสถานที่สำคัญมานำเสนอ ทำให้ผู้อ่านนั้นเห็นองค์ประกอบของฉากที่มีสถานที่จริงในประเทศไทยชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นความเชื่อทางด้านพระพุทธศาสนาอีกด้วย

1.3 ชะอำ เป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดเพชรบุรี และยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัด มีหาดทรายขาวและยังเป็นแหล่งเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวที่สำคัญ โดยปรากฏในคดีวงกตวิกจริต ดังข้อความ

“เสาร์อาทิตย์นี้ทุกคนว่างไหมอะ ผมอยากชวนไปเที่ยวบ้านพักของครอบครัวที่ชะอำ ออกจากกรุงเทพฯ เข้าวันเสาร์ พอวันอาทิตย์เย็น ๆ ก็กลับอะ”

“ว้าว! ชะอำเหรอ...!”

“เอมิกาและมัทธนีโผล่ขึ้นมาพร้อมกันจนพนักงานเสิร์ฟหันมามอง”

“ยอไปเลย ไม่ได้ไปเที่ยวทะเลนานแล้ว ฉันอยากไปเล่นน้ำได้คลื่นให้หน้าใจสักหน่อย ถ้าได้เล่นบานาน่าโบ๊ตด้วยยิ่งเจ๋ง เอมิการ่ายยาวเป็นคนแรก”

(วงกตวิกจริต, น.27)

จากข้อความดังกล่าว ปรากฏภูมินามคือชะอำ โดยมีตัวละครที่มีบ้านพักตากอากาศอยู่ริมทะเล ที่อำเภอชะอำ และได้ชวนตัวละครหลักเพื่อไปดำเนินเรื่องในภูมินามนี้

ด้วย การปรากฏภูมินามที่มีอยู่จริงนั้น ทำให้ผู้อ่านอาจจะมีประสบการณ์ตรงในสถานที่นั้น ๆ รวมถึงสามารถไปเยี่ยมชมสถานที่นั้น ๆ ได้จริง ทำให้รู้สึกเข้าถึงตัวละครได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นการดำเนินชีวิตของสังคมไทยที่มีการละเล่น การท่องเที่ยวทะเลเนื่องจากประเทศไทยมีอากาศร้อนทำให้ผู้คนนิยมไปเที่ยวทะเล เล่นน้ำกัน ชมวิวทิวทัศน์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจกันเป็นจำนวนมาก

2. ภูมินามสร้างสรรค์ หมายถึง ชื่อสถานที่ที่ถูกแต่งขึ้นโดยอาศัยจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสถานที่นั้น อาจไม่มีอยู่จริงในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ถูกใช้ในวรรณกรรม นิทาน ตำนาน ภาพยนตร์ เกม หรือเรื่องเล่าอื่น ๆ เพื่อใช้ในการดำเนินเรื่องหรือสร้างบรรยากาศเฉพาะ โดยนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาธรรพ์นั้นปรากฏภูมินามสร้างสรรค์ทั้งสิ้น 1 ภูมินาม ดังนี้

2.1 เกาะบุหลัน เป็นภูมินามที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมา โดยมีการใส่กิจกรรมที่คนไทยและชาวต่างชาตินิยมมาท่องเที่ยวในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก คือกิจกรรม Full Moon Party ดังข้อความ

“ดูเหมือนจะรู้อะไรมาบ้างนี่ ชายหนุ่มขยับแว่นกรอบเหลี่ยม เบือนหน้าจากการินไปยิ้มให้ลัลลิตา คุณลัล รู้จักเกาะบุหลันหรือเปล่าครับ”

“เกาะนี้เพิ่งเปิดตัวได้ไม่นานนัก จุดขายของเกาะนั้น นอกจากจะมีรูปร่างที่เหมือนพระจันทร์เสี้ยวกับธรรมชาติที่สวยงามแล้ว ยังมี Full Moon Party ที่เริ่มเป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยวอีกด้วย และเพราะเป็นเกาะขนาดเล็กที่มีรีสอร์ทใหญ่เพียงแค่แห่งเดียว คนที่มาก็เลยรู้สึกเหมือนได้มาปาร์ตี้บนเกาะส่วนตัวนะครับ”

(คราสลีเลือด, น.38)

จากข้อความข้างต้นปรากฏภูมินามเกาะบุหลัน ซึ่งผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การดำเนินเรื่องให้มีการเกิดโศกนาฏกรรมนั้นเป็นไปได้อย่างที่ผู้อ่านสามารถจินตนาการตามได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสังคมไทยมีที่ท่องเที่ยวยอดนิยมคือท้องทะเล ซึ่งมีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ทำมากมายรวมถึงการปาร์ตี้ริมชายหาด อีกทั้งผู้ประพันธ์ยังนำคำว่า Full Moon Party มาใช้กับคดีที่เกี่ยวข้องกับพระจันทร์ที่ทำให้เกิดคนตายได้อีกด้วย

จากภูมินามที่ปรากฏในนวนิยายการินปริศนาคดีอาธรรพ์นั้น ปรากฏทั้งภูมินามที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และภูมินามที่ปรากฏอยู่จริงในประเทศไทย ทำให้ผู้อ่านที่มีบริบทในสังคมไทยนั้นสามารถเข้าถึงเรื่องราวนี้ได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งเกิดจินตภาพ และความรู้สึกร่วมกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

ข้อมูลคติชนด้านถ้อยคำที่ปรากฏในนวนิยายการินนั้น สะท้อนให้เห็นว่าบทสนทนาที่มีการสอดแทรกสุภาษิตที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาถิ่นที่เป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมของแต่ละท้องที่ อีกทั้งบทเพลงที่ทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันออกไป

ตามบริบท รวมถึงภูมินามที่ปรากฏให้ผู้อ่านได้เห็นถึงความเป็นมาเป็นไปของแต่ละท้องถิ่นที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหานั้น ส่งผลในนวนิยายการินปริศนาคดีอาถรรพ์นี้มีความเป็นธรรมชาติของเนื้อหา บทสนทนา และทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนใจในสถานที่ที่ปรากฏอยู่จริงในสังคม ภาษา บทเพลงที่สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคม และอารมณ์ของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น ทำให้นวนิยายนี้มีความน่าติดตาม น่าค้นหา อีกทั้งมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้นผ่านคติชนด้านถ้อยคำที่ปรากฏ

คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ

คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) หมายถึงวัฒนธรรมที่ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่เป็นวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์หรือวัตถุอื่นใดที่วัฒนธรรมได้กำหนดความหมายหรือคุณค่าให้ วัฒนธรรมประเภทนี้นับเป็นข้อมูลวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตมนุษย์ทั้งทางร่างกาย และจิตใจวัฒนธรรมวัตถุยังหมายถึงการประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ฝีมือมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้จึงครอบคลุมข้อมูลที่เป็นศิลปะพื้นบ้านหลากหลายประเภท (นิตยา วรณกิตร์, 2563)

คติชนประเภทวัฒนธรรมวัตถุ หรือศิลปะพื้นบ้านที่สำคัญในสังคมไทย ที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ดังนี้

1. สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน (folk architecture) หมายถึง สิ่งก่อสร้างที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่อยู่อาศัยหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอยในการทำกิจกรรมทางศาสนาหรือกิจกรรมอื่น ๆ ของคนในชุมชน เช่น บ้านเรือน อาคาร หอระฆัง โบสถ์ วิหาร สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่คนในแต่ละท้องถิ่นสร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับวิถีการดำเนินชีวิต โดยใช้วัสดุก่อสร้างที่อยู่ในท้องถิ่น สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นนอกจากจะเป็นข้อมูลคติชนที่สัมพันธ์กับสภาพภูมิศาสตร์ ภูมิอากาศ และทรัพยากรในแต่ละท้องถิ่นแล้ว ยังสามารถสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อของกลุ่มคนที่เป็นเจ้าของด้วย ยกตัวอย่างเช่น ความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างบ้านเรือนของคนไทย ทั้งความเชื่อเรื่องฤกษ์ยามสำหรับการยกเสาเอกหรือการเข้าไปอยู่อาศัยในเรือนใหม่ ความเชื่อเรื่องการสร้างเรือนใหม่ที่ไม่นิยมหันหน้าเรือนไปทางทิศตะวันตก เพราะเชื่อว่าเป็นทิศที่ไม่ดี การห้ามไม่ให้ปลูกเรือนคร่อมเนินหรือต่อไม้เพราะเชื่อว่าเป็นหลักหรือต่อไม้จะมีผีสิงนางไม้อาศัยอยู่จึงอาจรบกวนให้ผู้อยู่อาศัยในบ้านเจ็บป่วยหรือประสบอุบัติเหตุต่าง ๆ ได้ ฯลฯ

สถาปัตยกรรมในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการกล่าวถึงสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งผู้วิจัยขอจำแนกสถาปัตยกรรมที่ปรากฏออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ สถาปัตยกรรมลูกผสม สถาปัตยกรรมไทยประเพณี และสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น ดังนี้

1. สถาปัตยกรรมลูกผสม หมายถึง สถาปัตยกรรมที่ออกแบบจากการผสมผสานองค์ประกอบจากสถาปัตยกรรมหลายรูปแบบ หลายวัฒนธรรม หรือหลายยุคสมัยเข้าด้วยกัน โดยในนวนิยายการปริศนาคดีอาชกรรมนี้ ปรากฏสถาปัตยกรรมลูกผสมทั้งสิ้น 3 สถาปัตยกรรม ดังนี้

1.1 คฤหาสน์แคววี่เซียร เป็นคฤหาสน์ล่างที่มีประวัติความเป็นมาที่น่ากลัว เนื่องจากไม่มีใครอาศัยอยู่แล้ว แต่ยังมีคนเห็นหญิงสาวหรือคนในคฤหาสน์บ้างบางที จึงเป็นที่เลื่องลือกันว่า เป็นคฤหาสน์เหี้ยน ซึ่งมีตัวอย่างเกี่ยวกับคฤหาสน์ดังข้อความต่อไปนี้

“รูปที่ลัทธิมาถายมาได้นั้น แต่ละรูปเป็นรูปของส่วนต่าง ๆ จากคฤหาสน์ทรงยุโรปขนาดใหญ่ ซึ่งให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศของยุโรปในยุคสมัยเจ้าขุนมูลนาย หรุหร่าฟู่ฟ่า แต่ภาพที่ถ่ายมานั้นแสดงให้เห็นถึงความสวยงามสับสนกับที่ลัทธิมานั่นออกมันใจจริง ๆ”

“ที่น่าประหลาดใจคือถึงแม้จะดูเก่าสกปรกและรกรุงรังไปบ้าง แต่ตัวอาคารก็ไม่ได้ทรุดโทรม ชัดกับสภาพที่ปราศจากคนดูแลอย่างนี้... และที่สำคัญในเมืองอย่างนี้มีคฤหาสน์ร้างอันหรุหร่าแบบนี้ซ่อนอยู่ด้วยหรือ”

(ความทรงจำในซากดอกไม้, น.23)

“ภายในคฤหาสน์มีสภาพตรงข้ามกับด้านนอกอย่างสิ้นเชิง ทิวทัศน์หลังเหมือนได้รับการทำความสะอาดมาเป็นอย่างดีจนมองไม่เห็นรอยฝุ่นแม้แต่หย่อม ส่วนที่เป็นไม้ก็ถูกขัดจนเงา ส่วนที่เป็นเงินเป็นโลหะก็ถูกเช็ดจนวาว พื้นก็สะอาดแทบจะส่องแทนกระจกได้”

“ห้องรับแขกตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์สไตล์โบราณ ดูเข้ากับชุดและรับกับสไตล์ของตัวคฤหาสน์เหมือนสิ่งทำมาพร้อมกัน แจกันตามมุมต่าง ๆ ประดับไว้ด้วยดอกไม้หลากชนิด คละเคล้ากันซึ่งมันก็ให้บรรยากาศที่ดูแปลกไปอีกแบบ”

(ความทรงจำในซากดอกไม้, น.51)

“การินพาเดินเข้าไปอีกสักพักหนึ่งก็มาหยุดที่ลานกว้าง ซึ่งคะเนดูแล้วน่าจะเป็นพื้นที่ด้านหลังของตัวคฤหาสน์แห่งนี้ และที่ทำให้ลัทธิมาตกตะลึงก็คือ...ที่แห่งนี้แทนที่จะเป็นพื้นที่รกชัฏจากพงหญ้าซึ่งขึ้นสะเปะสะปะเหมือนตรงอื่นภายในรั้ว แต่มันกลับเป็นทุ่งดอกแคววี่เซียรขนาดใหญ่ที่กำลังออกดอกบานสะพรั่งทั่วทั้งบริเวณโบกไหวไปตามสายลมอ่อน ๆ ที่กำลังพัดโชย”

(ความทรงจำในซากดอกไม้, น.43)

“คฤหาสน์สไตล์ยุโรปที่ตั้งตระหง่านอยู่เบื้องหน้า ประดับประดาไปด้วยสวนดอกไม้ต่างชนิดรอบ ๆ เรือนตึก มีเส้นโค้งของรั้วประดับหลังอย่างถูกตำแหน่ง รวากับเป็นโลกอีกใบที่ขัดแย้งกับหมู่ตึกภายใต้มหานครทุนนิยม และตรงกันข้ามกันอย่างชัดเจนกับความรวดเร็วของชีวิตนอกรั้วแห่งนี้”

(ความทรงจำในซากดอกไม้, น.180)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงสถาปัตยกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาให้สถานที่ที่มีความเกี่ยวเนื่องกับคติความทรงจำในชาดอกไม้ ซึ่งละครหนักในคตินี้ก็น่าจะอยู่ที่อุทยานสวรรค์แห่งนี้ อีกทั้งยังมีสวนดอกไม้เพื่อเป็นตัวแทนของตัวละคร ผู้ประพันธ์ได้พรรณนาให้ผู้อ่านได้จินตนาการอุทยานสวรรค์แห่งนี้ได้อย่างละเอียด ส่งผลให้ผู้อ่านได้เกิดจินตภาพและสร้างบรรยากาศในตัวบทให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1.2 Season Mall เป็นสถาปัตยกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาให้มีความเกี่ยวเนื่องกับบริบทของสถานที่เขาวราช ซึ่งปรากฏในคดีควนเผาะ ดังข้อความ

“ในที่สุดลัทธิมาก็มาถึง เธอเงยหน้าทองห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ที่มีความสูงห้าชั้น มีป้ายตัวอักษรสีแดง Season Mall อยู่บนหลังคา ตัวตึกถูกสร้างอย่างทันสมัยหรูหรา แต่ยังคงเอกลักษณ์ความเป็นย่านคนจีนของเขาวราชด้วยการประดับตกแต่งโคมไฟสีสดหลายร้อยดวงไว้เหนือทางเดินหินสีขาวหน้าห้างฯ นอกจากนั้นยังมีป้ายประกาศลดราคาสินค้าลงเปิดสาขาใหม่ สีสดใสด้วยอักษรสีทองและรูปพระอินทร์ดาราสาวยแต่งกายในชุดที่เพาสิ่แดงสดใสยืนต้อนรับอยู่เต็มไปหมด”

(ควนเผาะ, น.23)

“แล้วคำตอบก็อยู่ตรงหน้า เมื่อเด็กสาวเดินไปถึงโถงใหญ่ทรงแปดเหลี่ยมกลางห้างฯ แ่งนี้ที่เปิดเป็นลานกว้าง มองทะลุขึ้นไปจนถึงเพดานกระจกชั้นบนสุด แฉวระเบียงถูกออกแบบให้เป็นสถาปัตยกรรมจีนทาสีขาวโปร่งตา บุกระจกหนาทำให้ผู้คนที่ยืนมองลงมายังลานด้านล่างดูเหมือนกำลังยืนลอยอยู่กลางอากาศ โอบล้อมโถงเอาไว้ ส่วนด้านข้างมีลิฟต์แก้วโปร่งใสทันสมัยสามตัวเคลื่อนขึ้นลงไปรับรองลูกค้า”

“ที่ดูจะพิเศษไปกว่านั้น คือตู้กระจกขนาดใหญ่ ซึ่งสร้างเลียนแบบระเบียงทรงแปดเหลี่ยมของชั้นห้าที่ภายในบรรจุน้ำ และปลาทะเลสวยงามดูอลังการงานสร้าง เมื่อมองตามแนวนอนได้เลื่อนขึ้นไป จะรู้สึกเหมือนกำลังเดินเข้าสู่เมืองบาดาลอย่างโรยารัณนั้น”

(ควนเผาะ, น.24)

จากข้อความข้างต้น ผู้ประพันธ์ได้อธิบายถึงลักษณะของห้างได้อย่างละเอียด เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพที่มีความชัดเจน เพื่อให้เข้าถึงบริบทของการดำเนินเรื่องได้เป็นอย่างดี อีกทั้งผู้ประพันธ์ยังได้สร้างสรรค์สถานที่นี้ให้แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นย่านของชาวจีน โดยการใช้สีแดง อีกทั้งยังได้กล่าวถึงย่านเขาวราช เพื่อให้ผู้อ่านสามารถรู้สึกเข้าถึงสถานที่นั้นได้จริงได้อีกด้วย

1.3 Art in Heaven เป็นสถาปัตยกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นให้ออกมาในรูปแบบของสถานที่ที่แสดงศิลปะผ่านรูปภาพ โดยมีความใกล้เคียงกับสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศไทย คือ Art in Paradise พัทยา โดยปรากฏในคดีวงกลวิจิตร ดังข้อความ

“โชติกาลพาสสามสาวแวะกินอาหารกลางวันที่บ้านริมทะเลซึ่งที่บ้านชอบไปกิน ทั้งหมดใช้เวลาไม่นานนักก็ออกจากบ้าน ก่อนมุ่งหน้าสู่ Art in Heaven สถานที่ท่องเที่ยวแนว Art Gallery ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่ภาพวาดลวดลายสามมิติหลากหลายแนว จัดแสดงไว้ให้ผู้เข้าชมได้ถ่ายรูปเก็บไว้”

(วงกตวิมลจรีต, น.71)

“แกลเลอรีที่กว้างขวางออกแบบพื้นที่ต่าง ๆ ไว้เป็นอย่างดี งานศิลป์ก็ถูกจัดวางไว้อย่างมีเอกลักษณ์ เพื่อให้ผู้เข้าชมตื่นตาตื่นใจไปกับศิลปะสามมิติอันน่าอัศจรรย์ แต่แม้ว่าผู้เข้าชมจะเดินตามทางที่แกลเลอรีจัดเอาไว้ให้ ก็ยังมองเห็นว่ามีทางเลี้ยวแยกย่อยไปอีกหลายทาง ทั้งบนพื้นและผนังต่างตกแต่งด้วยศิลปะสามมิติที่พร้อมจะหลอกให้สมองงุนงง”

(วงกตวิมลจรีต, น.72-73)

จากข้อความข้างต้น ผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์สถาปัตยกรรมที่มีความใกล้เคียงกับสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้สึกและจินตนาการไปพร้อมกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้อธิบายรายละเอียดของสถาปัตยกรรมทั้งภายนอกและภายในได้อย่างละเอียด เสริมให้องค์ประกอบฉากของตัวบทมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2. สถาปัตยกรรมไทยประเพณี หมายถึง รูปแบบสถาปัตยกรรมที่สะท้อนแนวคิด ความเชื่อ และค่านิยมของสังคมไทยในอดีต ซึ่งปรากฏอย่างชัดเจนในการก่อสร้างวัด หรือศาสนสถานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นปรากฏสถาปัตยกรรมไทยประเพณี ดังต่อไปนี้

2.1 วัดพระธาตุตอดยสุเทพราชวรวิหาร เป็นวัดที่มีความสำคัญในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นสถานที่ที่คนนิยมไปสักการบูชาเมื่อไปถึงที่เชียงใหม่ ปรากฏสถาปัตยกรรมนี้ในคดีเสียงสะท้อนบาป ดังข้อความ

“พอทานอาหารมื้อเช้าที่ทางเกสต์เฮาส์จัดให้เรียบร้อยแล้ว ทั้งสามก็ออกเดินทางท่องเที่ยวเชียงใหม่ โดยรสวดีตัดสินใจเริ่มทริปด้วยการพาเด็ก ๆ ไปนมัสการพระธาตุตอดยสุเทพซึ่งอยู่ไม่ห่างจากตัวเมืองและที่พักมากนัก”

“เมื่อตกลงกันเสร็จเรียบร้อยแล้ว รสวดีก็เดินไปซื้อตั๋วสำหรับขึ้นลิฟต์โดยสาร ซึ่งมีรางทอดยาวเป็นแนวเฉียงเลาะขึ้นไปตามสันเขา”

“พอทั้งสามเดินออกมาจากลิฟต์และเดินไปตามลูกศรความยิ่งใหญ่อยู่ล่างการของวัดพระธาตุตอดยสุเทพ ก็ปรากฏชัฏต่อหน้าเด็กสาวทั้งสอง”

“บริเวณรอบ ๆ ภูเขาด้วยหินอ่อนซึ่งมีการแสดงของเด็กในชุดไทย กำลังพ้อนรำแบบชาวเหนือคลอเพลงไพเราะที่กำลังบรรเลงอยู่ โดยมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติยืนถ่ายรูป ชื่อดอกไม้มากมายประดับประดาเอาไว้ ทำให้ดูสดชื่นตระการตา”

(เสียงสะท้อนบาป, น.30)

จากข้อความข้างต้น ปรากฏสถาปัตยกรรมคือ วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศไทย เป็นสถานที่ที่คนเคารพบูชา และยังได้อธิบายสถานที่ได้อย่างสมจริง สามารถสะท้อนได้ถึงความเชื่อทางด้านพระพุทธศาสนา อีกทั้งยังเสริมให้ตัวบทมีความสมจริงมากขึ้นผ่านสถานที่ที่ผู้อ่านสามารถเข้าถึงได้ อีกทั้งยังเสริมให้ตัวบทนั้นมีฉากที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ทำให้องค์ประกอบของเรื่องมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.2 วัดอุโมงค์ นับเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่เป็นวัดเก่าแก่ในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นที่ที่คนนิยมไปสักการบูชา อีกทั้งยังมีประวัติที่มีความน่าสนใจ โดยปรากฏในคดีเสียงสะท้อนบาป ดังข้อความ

“วัดอุโมงค์เป็นอีกวัดที่เก่าแก่อีกแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ วัดแห่งนี้ดูกว้างขวางกว่าที่ลี้ลหริมามองเห็นจากด้านนอกมากนัก สองสาวเดินเที่ยวด้านนอกจนวนครบรอบแล้ว จึงเดินไปยังส่วนที่มีซากของพระพุทธรูปเก่าแก่ประดิษฐานอยู่หลายองค์ เป็นภาพที่ทั้งสวยงามและน่าเกรงขาม ซึ่งมันนี่ก็ถ่ายรูปเอาไว้หลายรูป”

“เราเดินตรงนี้แล้ว...ต่อไปก็เหลือแต่ในอุโมงค์แล้วละ มันนี่ชี้ไปยังสถานที่บนแผนที่ท่องเที่ยวซึ่งตั้งเอาไว้ภายในวัด”

“อุโมงค์ที่วานี้ถือเป็นไฮไลต์ของที่นี่ เพราะมันเป็นอุโมงค์ที่สร้างขึ้นมาน้ำด้วยน้ำมือของมนุษย์โดยมีลักษณะเหมือนช่องทางเดิน ทะลุผ่านเข้าไปยังส่วนด้านในที่เหมือนกำแพงเก่า บริเวณรอบ ๆ มีต้นไม้สีเขียวครึ้มขึ้นเกาะเต็มไปหมด”

(เสียงสะท้อนบาป, น.46)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ถึงสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้สอยในการทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา คือวัดอุโมงค์ โดยตัวละครเดินทางไปยังวัดอุโมงค์และได้มีการดำเนินเรื่องที่วัดอุโมงค์ ซึ่งผู้ประพันธ์ได้เลือกใช้สถานที่ที่สามารถสะท้อนให้เห็นความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่จะดำเนินเรื่องภายในสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้ ให้มีความน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้นผ่านองค์ประกอบฉากที่ทำให้คนไทยนั้นสามารถเข้าถึงได้ เนื่องจากมีสถานที่จริงที่สามารถติดตามและศึกษาประวัติของสถานที่นั้น ๆ ได้เพิ่มเติม ทำให้ตัวบทมีความน่าเชื่อถือ และสามารถเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

2.3 ถ้าเชียงดาว เป็นถ้ำที่ตั้งอยู่ในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ โดยภายในถ้ำจะมีความงามของทั้งหินงอก หินย้อย อีกทั้งยังมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน โดยปรากฏสถาปัตยกรรมขึ้นในคดี เสียงสะท้อนบาป ดังข้อความ

“รถมอเตอร์ไซด์ฝ่าหมอกหนาไปตามถนนที่เริ่มเล็กลงทุกที ใช้เวลาชั่วโมงกว่า ๆ เกือบสองชั่วโมงกับการคลำทางที่ไม่คุ้นชิน ในที่สุดทั้งคู่ก็มาถึงถ้ำเชียงดาวในตอนเช้าที่แสงแดดอ่อน ๆ ส่องทาบลงบนอุโบสถ จนแสงเรืองรองสวยงาม”

(เสียงสะท้อนบาป, น.133)

จากข้อความข้างต้น ผู้ประพันธ์ได้ดำเนินเรื่องโดยการให้ตัวละครหลักนั้นเดินทางไปท่องเที่ยวที่จังหวัดเชียงใหม่ ทำให้ได้เดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ รวมถึงถ้ำเชียงดาว ซึ่งเป็นสถานที่ที่นักท่องเที่ยวนิยมไป สะท้อนได้ถึงความเป็นภาคเหนือ ความเป็นเชียงใหม่ผ่านสถานที่ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงการเลือกใช้สถานที่ที่มีอยู่จริง ทำให้ตัวบทความน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

3. สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นไทย หมายถึง สถาปัตยกรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นชาวไทยในแต่ละภูมิภาค ซึ่งพัฒนาและสืบทอดต่อกันมาโดยไม่อิงหลักการออกแบบจากตะวันตก แต่เป็นผลจากการสร้างเพื่อตอบสนองการใช้งานต่อภูมิอากาศ วัฒนธรรม วิถีชีวิต ดังนี้

3.1 บ้านเรือนไทย สถาปัตยกรรมบ้านเรือนไทยนี้ เป็นค่านิยมของคนไทยในเรื่องของการเล่าตำนานต่าง ๆ แสดงถึงความเก่าแก่ ซึ่งสถาปัตยกรรมนี้แสดงถึงความเป็นไทยสมัยเก่า ดังข้อความ

“ผ่านไปเกือบครึ่งชั่วโมง ทั้งคู่ก็มาหยุดยืนอยู่หน้าบ้านเรือนไทยหลังใหญ่ พื้นกว้างขวาง มีรั้วไม้เก่า ๆ กั้นเอาไว้ อีกทั้งป้ายบอกเลขที่บ้านก็เก่าจนแทบอ่านไม่ออก บริเวณภายในบ้านมีหิ้งฐานพระพุทธรูป มองเห็นเรือนไม้เก่าแก่สีน้ำตาลเข้มตั้งอยู่ไม่ห่างออกไป ดุยงใจก็ไม่มีร่องรอยคนพักอาศัยมานานมากแล้ว”

(บันทึกเขียนกรรม, น.103)

“โซ...เธออยู่ที่นี้หรือเปล่า ตอบฉันหน่อย ลัทธรีมาเปิดประตูห้องสุดท้ายของเรือนเล็กด้านหลัง สิ่งของภายในนั้นทำให้เธอถึงกับตะลึงได้ะหมู่บูชาขนาดใหญ่แบบโบราณตั้งตระหง่าน มีพระพุทธรูปหินและทองเหลืองประดิษฐานไว้อย่างมีระเบียบ สายสัญญาณสีขาวอมเหลืองโยงไปมาทั่วห้อง หน้าต่างภายในห้องถูกปิดเอาไว้ทุกบานจนมืดสลัว ความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กสาวเดินเข้าไปข้างใน”

(บันทึกเขียนกรรม, น.114)

จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นถึงสถาปัตยกรรมของคนไทย ที่นิยมสร้างบ้านเรือนไทยในสมัยก่อน อีกทั้งในมุมมองของคนไทยบ้านเรือนไทยนี้ยังมีกลิ่นอายความเก่าแก่ ความโบราณ ความหลังของสถานที่ที่เป็นเรือนไทย อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏร่วมด้วยในตัวบท โดยมีการใช้พระพุทธรูป สายสัญญาณที่โยงไปจนทั่ว ทำให้เห็นถึงความเชื่อของคนไทยที่มีความเชื่อทางด้านพระพุทธศาสนา มีพระอยู่เกือบทุกหลัง ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร และเกิดจินตภาพของสถานที่ที่ใกล้เคียงกับค่านิยมของคนไทยได้เป็นอย่างดี

จากสถาปัตยกรรมที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สะท้อนให้เห็นถึงการเลือกใช้สถาปัตยกรรมรวมถึง การสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ที่มีความใกล้เคียงกับสถานที่จริง รวมถึงกล่าวถึงสถาปัตยกรรมที่มีอยู่จริงในประเทศไทย อีกทั้งมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทย ที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกเข้ามา ทำให้ปรากฏสถาปัตยกรรมที่มีความแตกต่าง สวยงามอีกมากมาย ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นโดยส่วนใหญ่แล้วเป็นสถาปัตยกรรมที่ปรากฏจะมีเพื่อใช้สอยในทางด้านศาสนา อันเสริมให้แก่เรื่องนั้นมีความชัดเจน ทำให้ฉากสถาปัตยกรรมที่ปรากฏนั้นมีความน่าสนใจในการดำเนินเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งลึกลับนี้ อีกทั้งส่งผลให้ผู้อ่านสามารถเกิดจินตภาพ และมีความสนใจที่จะไปสถานที่จริงตามนวนิยายได้อีกด้วย

4. หัตถกรรมพื้นบ้าน (folk handicrafts) หมายถึง สิ่งของ อุปกรณ์ เครื่องมือ หรือ เครื่องใช้ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันหรือใช้สำหรับการประกอบอาชีพ ลักษณะเด่นของหัตถกรรมพื้นบ้านคือเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ชาวบ้านสร้างขึ้นด้วยมือ ซึ่งจะแฝงไว้ด้วยศิลปะและความงามเป็นลักษณะเฉพาะถิ่น งานหัตถกรรมพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นจะมีวัตถุประสงค์ในการสร้างคล้ายคลึงกัน คืออาจไม่ได้มุ่งเน้นจำหน่ายแลกเปลี่ยน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมที่ต้องพึ่งพาผลผลิตทางเกษตร เป็นปัจจัยหลักในการดำรงชีวิต ส่งผลให้เกิดเป็นหัตถกรรมที่ต้องพึ่งพาผลผลิตทางเกษตร ความสะดวกในการดำรงชีวิต ส่งผลให้เกิดเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านหลากหลายชนิดในแต่ละท้องถิ่น โดยวัฒนธรรมประเพณี เช่น เครื่องจักสาน เสื้อ ผ้าทอ เครื่องเงิน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือดักจับสัตว์ คันไถ ฯลฯ โดยเฉพาะเครื่องจักสานและผ้าทอ ที่นับว่าเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับความนิยม และปรากฏในทุกท้องถิ่นของไทย

หัตถกรรมพื้นบ้านในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น เป็นการกล่าวถึงหัตถกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งผู้วิจัยจะแบ่งหัตถกรรมพื้นบ้านเป็น 2 ประเภท ได้แก่ หัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติ และหัตถกรรมพื้นบ้านไทย ดังนี้

1. หัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติ หมายถึง ผลิตภัณฑ์หรือผลงานหัตถกรรมที่มีลักษณะเป็นงานฝีมือดั้งเดิม ซึ่งสะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละภูมิภาคทั่วโลก โดยหัตถกรรมนั้นสามารถรักษาเอกลักษณ์พื้นถิ่นไว้ได้ แม้จะอยู่ในบริบทสากล โดยนวนิยายการินปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ปรากฏหัตถกรรมพื้นบ้านสากลทั้งสิ้น 6 ลักษณะ โดยส่วนมากที่ปรากฏแล้วจะปรากฏในรูปแบบตุ๊กตา ซึ่งอยู่ในคดีตุ๊กตาร้อยศรีธธา และนอกเหนือจากนี้ยังมีหัตถกรรมที่สร้างขึ้นมาเป็นเครื่องรางในคดีวันเผาผี ดังนี้

1.1 ตุ๊กตาหุ่นกระบอก (มาริโอเน็ต) เป็นหัตถกรรมที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้น เนื่องจากยังมีความเชื่อเรื่องการใช้ตุ๊กตาที่ทำมาจากวัสดุต่าง ๆ เช่น ผ้า ดินเหนียว ขี้ผึ้ง ไม้ มาประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ เพื่อใช้ในการรักษา การปกป้อง การทำร้าย โดยปรากฏในคดีตุ๊กตาร้อยศรีธธา ดังตัวอย่าง

“มาริโอเน็ต... อาจารย์ฐิติภาพูดเบา ๆ ด้วยน้ำเสียงที่เย็นเฉียบ เธอชอบให้คนเรียกแบบนั้นนะจ๊ะ แต่เพียงแวบเดียว สีหน้าของเธอก็กลับมายิ้มแย้มจนลึลลทริมาปรับอารมณ์ตามแทบไม่ถูก เด็กสาวเริ่มกลัวนิด ๆ ที่จะถามถึงที่มาของตุ๊กตาตัวนี้ แต่ถึงอย่างไร เธอก็อยากรู้...”

“จริงสิ...ครูได้มันมายังไงกันนะ...มันนานมากแล้วละ เธอคนนี้จะเก็บจะเป็นตุ๊กตาตัวแรก ๆ ที่ครูตั้งใจสะสมเลยก็ได้ อาจารย์ฐิติภายื่นมือออกไปทำท่าจะแตะมือของตุ๊กตาตรงหน้า แต่กลับชักออก”

“...ตอนนั้นคนที่ให้ครูมาบอกว่า เธอคนนี้เป็นตุ๊กตาโบราณสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ลึลลทริมาใช้ใหม่ว่าตั้งแต่สมัยก่อน ตุ๊กตามักจะมีการนำมาใช้ในหลาย ๆ หน้าที่ อย่างการเป็นของเล่นสำหรับเด็ก การใช้ประกอบในพิธีกรรมอาถรรพ์ต่าง ๆ แลคนสมัยนั้นยังเชื่อเรื่องตุ๊กตาตัวแทนด้วย ดังนั้นเธอคนนี้อาจจะเป็นตุ๊กตาตัวแทนของเด็กสาวที่มีหน้าตาคล้ายแบบนี้เมื่อหลายร้อยปีก่อนก็ได้นะ และเด็กคนนั้นคงต้องสำคัญมากแน่ ๆ ถึงได้เจาะจงสร้างให้มีขนาดเท่าคนจริง ๆ แล้วครูนะหักคอเอามาจากเพื่อนที่ทำงานอยู่ในพิพิธภัณฑ์ของเก่า ครูติดใจเธอตั้งนานแล้ว พอรู้ว่าพิพิธภัณฑ์กำลังจะปิดกิจการ ก็เลยไปขอซื้อต่อมานะ...รับรองไม่มีอาถรรพ์อะไรทั้งนั้น”

(ตุ๊กตาร้อยศรีทรา, น.120)

“แต่ลึลลทริมาสะดุ้งเฮือก ตัวแข็งทื่อ ใบหน้าเริ่มซีดเผือก เมื่อเห็นร่างหนึ่งยื่นคอดก แขนทั้งสองข้างทั้งลงข้างลำตัวเหมือนร่างไร้ชีวิตที่ถูกเก็บเอาไว้ในตู้ใส รวากับซากศพที่ถูกเก็บรักษาเอาไว้อย่างดี แต่เมื่อเดินเข้าไปใกล้จึงเห็นว่านั่นเป็นตุ๊กตาหุ่นเชิดขนาดเท่าคนจริงที่มีใบหน้าสัดส่วนและเส้นผมยาวสลวยสีน้ำตาลยาวถึงกลางหลัง ดวงตาสีเขียวเข้มเบิกโพลงมองกลับออกมาจากในตู้ ชุดที่สวมใส่ดูฟูฟ่องแม้จะเก่าจนสีหม่น แต่ก็ดูออกมาถูกตัดเย็บอย่างประณีตด้วยเนื้อผ้าชั้นดี ตุ๊กตาทุกตัวด้านนอกไม่มีตัวไหนสวยและเหมือนมนุษย์ได้เท่าตัวนี้เลย”

(ตุ๊กตาร้อยศรีทรา, น.59)

จากตัวอย่างข้างต้น ผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์หุ่นกระบอก ซึ่งเป็นคติชนทางด้านวัตถุ ที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ โดยในเนื้อเรื่องตุ๊กตานั้นมีชีวิต สามารถทำร้ายคนได้ อีกทั้งผู้ประพันธ์ยังได้อธิบายถึงลักษณะของตุ๊กตาได้อย่างละเอียด รวากับเป็นมนุษย์ ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ และยังมีค่านิยมต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องสยองขวัญในไทยที่นำตุ๊กตามาเป็นตุ๊กตาผี ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครได้เป็นอย่างดี

1.2 ตุ๊กตาดารุมะ ถือว่าเป็นตุ๊กตาที่แสดงถึงความเป็นญี่ปุ่น อีกทั้งยังเป็นเครื่องรางยอดนิยมของคนญี่ปุ่น แสดงถึงความโชคดี พลังงานด้านบวก โดยปรากฏในคดีตุ๊กตาร้อยศรีทรา ดังข้อความ

“ตุ๊กตาดารุมะนั้นเป็นตุ๊กตาที่ไม่มีวันล้ม เหมือนกับคนเราที่ต้องมีเป้าหมายและไปให้ถึงไม่ว่าจะผ่านอุปสรรคอะไร ตามความเชื่อของคนโบราณ ช่างทำตุ๊กตาคงไม่ระบายสีตาของ

ดารุมะ เหมือนให้เขาหลับตาใจจะ...เจ้าของคนใหม่ได้มันไป ก็ระบายนาคำข้างหนึ่ง เมื่อคนคนนั้นมีเป้าหมายที่ตั้งใจว่าต้องทำให้ได้ และตั้งมั่นว่าดารุมะจะได้ลืมตาอีกข้างก็ต่อเมื่อเป้าหมายนั้นบรรลุแล้ว ใครที่มีดารุมะลืมตาสองข้าง ก็เหมือนเป็นรางวัลแห่งความสำเร็จที่จะเตือนให้ระลึกถึงความเหนื่อยยากที่ผ่านมา”

(ตุ๊กตาร้อยศรีทรา, น.118)

จากตัวอย่างข้างต้น จะสะท้อนได้ถึงความเชื่อของประเทศญี่ปุ่น ที่มีการนับถือตุ๊กตาดารุมะ และนิยมนำตุ๊กตาดารุมะมาใช้เป็นเครื่องรางในการปิดเป่าสิ่งชั่วร้าย อีกทั้งยังได้อธิบายถึงรายละเอียดความเชื่อที่สอดแทรกอยู่ในตัวบทด้วย โดยคนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าเมื่อบูชาตุ๊กตาดารุมะแล้วให้ทาตาดารุมะก่อนเพียงหนึ่งข้าง เมื่อวันใดที่ความปรารถนาเป็นจริงแล้ว ให้กลับมาเดิมสีที่ตาดารุมะเพื่อลืมตาทั้งสองข้าง และนำไปเก็บไว้กับตัวก่อน แล้วจึงนำมาไว้ที่วัดต่อไป โดยผู้อ่านจะเข้าถึงเรื่องราวความเชื่อนี้มากขึ้น เนื่องจากเป็นหัตถกรรมที่มีอยู่จริง

1.3 ตุ๊กตาชาวบติ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ซอว์บติและอุซบติ เป็นตุ๊กตาที่ใช้ประกอบพิธีศพในอียิปต์โบราณ ซึ่งมีความเชื่อว่าจะติดตามผู้ตายไปสู่ปรโลก คำว่าชาวบติในภาษาอียิปต์แปลว่า ไม้ สอดคล้องคำว่า คำตอบในภาษาอียิปต์ ดังนั้นตุ๊กตาชาวบติจึงเป็นที่รู้จักในชื่อ ผู้ตอบคำถาม โดยปรากฏในคดีตุ๊กตาร้อยศรีทรา ดังตัวอย่าง

“ส่วนเขาคันนี้ จู๊ ๆ ฐิติภาก็นละจากตุ๊กตาดารุมะ เดินไปหาตุ๊กตาไม้หน้าตาประหลาดที่ดูเหมือนแท่งไม้แกะสลักเก่า ๆ ชาวบติ...ตุ๊กตาตัวเนี้ยครูลงทุนบินไปถึงอียิปต์ เดินหาอยู่ในตลาดของเก่าตั้งนานกว่าจะเจอตัวที่ถูกใจ จนผิวเสียดำปื้ออยู่หลายเดือนเลยละ เธอกล่าวด้วยความตื่นเต้น แต่รู้ไหมพอเจออะพอคำเกิดไม่อยากจะขาย อ้างว่าจะมีคำสาปจากสุสาน ครูเลยขอร้องอยู่ตั้งนานกว่าเขาจะยอมขายให้ครู”

(ตุ๊กตาร้อยศรีทรา, น.119)

จากตัวอย่างข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงการนำหัตถกรรมที่หลากหลายชาติในนวนิยาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในประเทศต่าง ๆ ตุ๊กตาชาวบตินับเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อหลังความตายของชาวอียิปต์ ทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และมีองค์ประกอบที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วย

1.4 ตุ๊กตาจูโม เป็นตุ๊กตาที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้คดีที่มีความเกี่ยวเนื่องกับตุ๊กตานี้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

“แล้วนี่ละคะ ลัลลิตามองตาม ชี้ไปตุ๊กตาหน้าตาประหลาดที่มีขนตาและผมที่ดกดำจนเกินพอดี”

“ตุ๊กตาจูโมจะ หายากมากนะ กว่าจะประมูลมาได้ เล่นเอาครูตัวเบาไปหลายเดือนเชียวละ”

(ตุ๊กตาร้อยศรีทรา, น.119)

จากตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นให้ ตุ๊กตา อันเป็นตัวละครหลักของคติตุ๊กตาร้อยศรีทรา มีความหลากหลายแตกต่างออกไป โดยมีการอธิบาย ลักษณะของตัวละครไว้ เพื่อให้ผู้อ่านนั้นเกิดจินตภาพร่วมกับตัวละครได้

1.5 จงกว้อเจี๋ย เป็นเชือกถักที่นับว่าเป็นเครื่องรางในประเทศจีน ซึ่งมีความเชื่อว่า ถ้าพกไว้กับตัวจะป้องกันสิ่งชั่วร้าย และนำสิ่งดี ๆ มาให้ โดยปรากฏในคติควันเผาผี ดังข้อความ

“อันนี้เรียกว่าจงกว้อเจี๋ย เป็นเชือกถักแบบจีน เขาวามันจะนำแต่เรื่องดี ๆ มา ให้ อันนี้ฉันพกติดตัวมานานแล้ว รับไว้เถอะ ฉันรู้สึกถูกชะตากับเธออย่างไก็ไม่รู้ แล้วถือว่าขอบใจที่ช่วย ฉันเมื่อวานด้วย”

(ควันเผาผี, น.52)

“จงกว้อเจี๋ยที่เด็กหนุ่มใส่เอาไว้ในกระเป๋าสีเสื้อร้อนจนการินเจ็บหน้าอกแต่นั้น ยังดีกว่าถูกวิญญาณกัดกินทั้งเป็น สภาพของเด็กหนุ่มในตอนนี้เป็นมีแผลไฟลวก น้ำตาไหลจนแทบลืม ตาไม่ขึ้น แสบคอ เนื้อตัวเต็มไปด้วยรอยกริดจนเลือดอาบ”

(ควันเผาผี, น.186)

“การินเองต่อให้มีเครื่องราง ก็แทบจะไม่ช่วยอะไรเขาไม่ได้ ร่างกายของเด็กหนุ่มเริ่มถูกกริดแทงนับไม่ถ้วน ลมหายใจที่สุดเข้าไปร้อนจนแทบไปทั่วทั้งปอด ทว่าวิญญาณอาฆาตใน ควันเผาผีกลับไม่สามารถปลิดชีวิตของเด็กหนุ่มได้สักที”

(ควันเผาผี, น.192)

“แค่เชือกถักธรรมดา ๆ เป็นไปได้ยังไง!?”

“ควันเผาผีคือกลุ่มก้อนของความเคียดแค้นที่เข้มข้นสูง ดังนั้นมันไม่ชอบอะไร ที่เป็นวัตถุมงคลนักรอก อย่างไอ้เชือกปมแดง ๆ ที่เรียกว่าจงกว้อเจี๋ย อ้อ!...แถมยังเป็นจงกว้อเจี๋ย พิเศษที่ถูกย้อมแม่มดเพิ่มพลังให้ด้วย... หึ...หึ ไม่ใช่วิญญาณทุกตัวจะอยากแก้แค้นเหมือนแกหรอกนะ”

(ควันเผาผี, น.194)

จากตัวอย่างข้างต้น จะทำให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลังที่ปรากฏ ซึ่งเป็นเครื่องรางที่รับมาจากอิทธิพลประเทศจีน เพื่อขจัดสิ่งชั่วร้ายและเสริมความมงคลให้กับผู้ที่พก ติดตัว จากตัวอย่างจะเห็นว่าตัวละครมีการมอบจงกว้อเจี๋ยให้กัน เป็นการมอบของขวัญเพื่อแสดง ความรู้สึกที่ดีได้อีกด้วย อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นได้ว่าคนไทยมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ปรากฏ ในสังคม ทำให้คนไทยนั้นมีความเชื่อ และวัฒนธรรมที่หลากหลายนั่นเอง

2. เหตุการณ์พื้นบ้านไทย หมายถึง งานฝีมือที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนไทย ซึ่งถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น สะท้อนถึงวัฒนธรรม และความเชื่อของท้องถิ่นนั้น ๆ โดยเหตุการณ์ พื้นบ้านไทยที่ปรากฏคือ ตุ๊กตาดัวแทน จากคติตุ๊กตาร้อยศรีทรา ดังนี้

2.1 ตึกตาตัวแทน เป็นหัตถกรรมผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ให้มีความเกี่ยวเนื่องกับการดำเนินเรื่อง โดยอาศัยความเชื่อในสังคมไทยเรื่องตึกตาคุณไสย ที่ใช้เป็นตัวแทนของผู้ที่ต้องการทำร้าย โดยปรากฏในคดีตึกตาร้อยศรีธธา ดังข้อความ

“เป็นตึกตาที่อยู่ในคดีตึกตาร้อยศรีธธา ซึ่งมีความเชื่อว่าถ้ามีตึกตาไว้ แล้วถึงผมตัวเองพันคอตึกตา ตึกตาจะสามารถเป็นตัวรับเคราะห์และความโชคร้ายแทนเราได้ ดังข้อความว่า “ใจเย็น ๆ ก่อนทุกคน อย่าเพิ่งตกใจเกินไป วศินพยายามปรามให้ทุกคนอยู่ในความสงบ เอาแบบนี้ดีกว่า พวกเราต้องหาอะไรที่จะมาแก้เคล็ด นำความโชคร้ายไปจากเราหรือไม่ก็รับเคราะห์แทนเรา ฉันทก็อยากให้ทุกคนทำตึกตาตัวแทนขึ้นมา”

“ตึกตาตัวแทน? เป็นยังงี้ละแล้วหาซื้อจากที่ไหน”

“จะซื้อหรือทำขึ้นมาเองก็ได้ แต่ต้องเป็นตึกตารูปคนตัวเล็ก ๆ ที่กะหรือทำมาจากไม้ไผ่คนละตัว แล้วถึงผมตัวเองพันคอตึกตาเอาไว้ จากนั้นก็หาเชือกหรือโบผูกทับไว้ซะ เพื่อให้ตึกตาตัวนั้นเป็นตัวรับเคราะห์และความโชคร้ายแทนเราไป”

(ตึกตาร้อยศรีธธา, น.142)

จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นถึงหัตถกรรมพื้นบ้านไทยที่มีการทำตึกตาขึ้นมา โดยอาศัยความเชื่อตึกตาตัวแทน ที่คล้ายคลึงกับการทำคุณไสยโดยการใช้ตึกตามาเป็นตัวแทนเพื่อรับเคราะห์แทนคนที่ต้องการ โดยมีการนำเส้นผมหรือสิ่งอื่น ๆ ของคนที่ต้องการมาผูกไว้กับตึกตา สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในสังคมไทยที่ยังมีในเรื่องของไสยศาสตร์ต่าง ๆ ทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจ น่าค้นหาว่ามีประวัติเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ จริงหรือไม่

2.2 เชือกอาคมพิรอด เป็นหัตถกรรมพื้นบ้านไทย ที่ถูกนำมาเป็นเครื่องรางของขลังที่มีอาณภาพป้องกันอันตรายจากสิ่งชั่วร้าย ซึ่งมักเป็นเชือกถักที่มีลวดลายพิเศษ มีการลงอักขระหรือยันต์คาถาเพิ่มพลังอาคม ดังข้อความ

“นี่เรียกว่าเชือกอาคมพิรอด ใส่ชนของทางช้างถักเข้าไป ไว้ป้องกันสิ่งชั่วร้ายและความอับมงคล การินอธิบาย มียังคงถักกำไลมัดไว้กับข้อมืออีกข้าง รวมถึงข้อเท้าของโชติกาลด้วย ฉันทเขียนยันต์สะกดวิญญาณของยัยผีนั่นเอาไว้ เสริมจิตของไอ้แวนด้วยเชือกอาคมพิรอด อย่างน้อยก็พอถ่วงเวลาให้เราได้”

(สาปเจตภูต, น.204)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้ประพันธ์ได้นำเชือกอาคมพิรอดมาใช้ในการปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายจากโชติกาล อีกทั้งยังปรากฏความเชื่อในการนำทางช้างมาทำเป็นเครื่องรางของขลัง อีกทั้งมีการลงยันต์ อักขระต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพลัง มีความเชื่อว่าทำให้ผู้สวมใส่คงกระพัน ฟันแทงไม่เข้า ขบไล่วิญญาณ ป้องกันมนต์ดำ สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเชื่อที่ปรากฏในสังคมไทยในเรื่องคาถาอาคม การเล่นของ ที่มีการใช้วัตถุต่าง ๆ มาป้องกันสิ่งชั่วร้าย

2.3 เปี้ยแก้ว เป็นหัตถกรรมพื้นบ้านไทยอีกหนึ่งขั้นที่ได้รับความนิยมนำมาใช้เป็นเครื่องรางของขลังที่มีชื่อเสียงในวัฒนธรรมไทย เชื่อกันว่ามีพลังอาคมช่วยป้องกันคุณไสย และสิ่งไม่ดีต่าง ๆ ดังข้อความ

“เปลือกหอยขึ้นเล็กวางอยู่บนมือ พริบตานันเด็กสาวสัมผัสได้ถึงความเย็นฉ่ำเบาสบายและผ่อนคลาย จิตใจซึ่งเคยร้อนรุ่มสงบลงได้อย่างบอกไม่ถูก”

“นี่เรียกว่า เปี้ยแก้ว เป็นเครื่องรางโบราณเก่าแก่ผ่านการปลุกเสกมานาน มีอาณภาพป้องกันคุณไสยสิ่งชั่วร้าย มันจะปกป้องเธอ รักษาให้ดี อันเดียว”

(มรณะชุดทวงกรรม, น.86)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการอธิบายถึงลักษณะของเปี้ยแก้ว อีกทั้งบอกอาณภาพของเปี้ยแก้วว่าทำจากเปลือกหอย ภายในเปลือกหอยบรรจุปรอทหรือวัตถุอื่น ๆ ที่ผ่านการปลุกเสก ปิดปากหอยด้วยชันยาเร็ว หรือวัสดุอื่น ๆ ที่สามารถปิดฝาหอยในแนบหนาเพื่อไม่ให้ของข้างในไหลออก มักถูกบรรจุในเชือกถักหรือในตะกรุดเพื่อให้พกพาได้สะดวก อีกทั้งยังมีอาณภาพป้องกันคุณไสยสิ่งชั่วร้ายได้อีกด้วย สะท้อนให้เห็นถึงสังคมไทยที่มีความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

จากหัตถกรรมที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ทั้งหัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติ และหัตถกรรมพื้นบ้านไทยนั้น ปรากฏหัตถกรรมที่มีความเชื่อที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศที่ต่างออกไป ไม่ว่าจะเป็นประเทศจีน ญี่ปุ่น อียิปต์ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่มีอยู่อย่างหลากหลายของสังคมไทย และยังมีหัตถกรรมที่สร้างขึ้นจากความเชื่อไทยดั้งเดิมด้วย อีกทั้งหัตถกรรมที่ปรากฏนั้นส่งผลให้องค์ประกอบของตัวบทนั้นมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ส่งผลให้ตัวบทเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้มีความเป็นสากล ที่ได้นำความเชื่อที่สร้างสรรค์มาจากความเชื่อที่หลากหลาย ทำให้เกิดความน่าสนใจและน่าค้นหาของตัวบท อีกทั้งเสริมความเป็นแฟนตาซีผ่านการใช้หัตถกรรมพื้นบ้านเหล่านี้จากการกระทำ ความเชื่อของตัวละครนี้ได้เป็นอย่างดี

คติชนด้านศิลปะการแสดง

ศิลปะการแสดงหรือศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (Performing folk arts) หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ ดนตรี การรำ การเต้น ละครและการละเล่นแบบพื้นบ้าน ลักษณะเด่นของศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ต่างจากการแสดงทั่วไป คือมักเป็นการแสดงอย่างไม่ตั้งใจ มากกว่าจะจงใจนำเสนออย่างเป็นพิธีการ

การละเล่นพื้นบ้าน (folk game) เป็นข้อมูลคติชนที่เป็นรูปแบบหนึ่งของกิจกรรมการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน

นันทนาการ การแข่งขัน และการประกอบพิธีกรรม การละเล่นพื้นบ้าน จึงหมายรวมทั้งเกมและการเล่นประเภทต่าง ๆ การละเล่นพื้นบ้านจะมีความแตกต่างกันในแต่ละสังคมและวัฒนธรรม ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นจากความสมัครใจ ตามลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินและเพื่อให้เกิดความรักและความสามัคคีในหมู่คณะมากกว่าการแข่งขันอย่างจริงจัง หากเป็นเกมก็จะมี การตั้งกฎกติกาแบบง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เล่นยอมรับ หากเป็นการเล่นก็จะมีกติกาที่แน่นอน แต่เป็นการตกลงกันในกลุ่มผู้เล่นแต่ละครั้ง การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น ในยามว่าง ในแต่ละท้องถิ่นจะมีขนบธรรมเนียมแตกต่างกัน การละเล่นบางประเภทอาจนิยมเล่นในปัจจุบัน ในขณะที่บางประเภทอาจสูญหายไปตามกาลเวลาปรากฏเพียงชื่อการละเล่นที่บันทึกไว้

การละเล่นที่เป็นเครื่องหย่อนใจ (Pastimes) หรือทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (amusement) มีลักษณะของการละเล่นกึ่งนันทนาการ ไม่ใช่การละเล่นที่แท้จริง เนื่องจากไม่มีกฎเกณฑ์และไม่จำเป็นต้องมีการแข่งขันเพื่อแพ้ชนะ การละเล่นประเภทนี้อาจมีผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคน แต่ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นสามารถทำได้เองตามลำพัง ยกตัวอย่างเช่น การเล่นเตาเซวบอล การเล่นเกมลูกข่าง การเล่นเกมลูกดิ่ง การเล่นเกมกระโดดเชือก ฯลฯ

การละเล่นที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Games of physical action) เป็นการละเล่นที่เน้นทักษะและความแข็งแรงของร่างกายของบุคคลหรือกลุ่มคนที่เป็นผู้เล่นเป็นการแข่งขันด้านสุขภาพ ยกตัวอย่างเช่น การเล่นเกมไล่จับ การเล่นเกมซ่อนหา การเล่นเกมกระโดดเชือกเป็นทีม ฯลฯ

การละเล่นที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของ (Games involving manipulation of objects) หมายถึงการละเล่นที่ต้องมีการใช้วัตถุสิ่งประกอบการเล่น ทั้งวัตถุตามธรรมชาติและวัตถุที่ประดิษฐ์ขึ้น เช่น ก้อนหิน กิ่งไม้ พืช กระสุนดิน ลูกบอล ไฟ ฯลฯ การละเล่นประเภทนี้ผู้เล่นต้องมีความชำนาญ

การละเล่นเกี่ยวกับความคิด (Games of mental activity) เป็นการละเล่นที่มีลักษณะของการใช้ความคิดประกอบการเล่น บางครั้งอาจเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ยกตัวอย่างเช่น การทายคำ การทายปริศนา การคิดเลข การทายหัว-ก้อย ฯลฯ

การละเล่นในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น เป็นการกล่าวถึงการละเล่นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งพบลักษณะที่เป็นการเล่นเพียงหนึ่งลักษณะ ดังนี้

1. ฝึกล้วยแก้ว ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นปรากฏการเล่นฝึกล้วยแก้วในคดีเกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ ซึ่งเป็นการเล่นฝึกล้วยแก้วในรูปแบบออนไลน์ ที่เรียกกันนวนิยายว่า เกม Ballentine เป็นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะคล้ายกับกระดานเกมเศรษฐีออนไลน์ แต่เป็นกระดานฝึกล้วยแก้ว ซึ่งมีผู้สร้างที่มีความแค้น มีการรอคอยเพื่อนสนิทให้กลับมาเล่นด้วยกัน และใครที่เข้าเล่นและสามารถเข้าได้จะมีอันเป็นไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“เธอรู้จักเกม Ballentine มั้ย”

“เกมออนไลน์ที่กำลังฮิตกันในตอนนี้นะเธอ”

“ใช่...เกมที่กำลังฮิตนั่นแหละ ในเกมนั้นมันจะมีดันเจี้ยนลับที่ถ้าใครได้เข้าไปเล่นแล้ว หากผ่านออกมาจะได้ค่าประสบการณ์กับเงินคุณสามตลอดหนึ่งอาทิตย์...”

“แต่ทั้งไอดันเจี้ยน ทั้งการคุณสามพวกนั้นมันเป็นเหมือนเหยื่อล่อให้คนหลงเข้ามา เล่นในเกมนั้นมากกว่า เพราะดันเจี้ยนที่ว่ำนั้นมันเป็นผีถ้วยแก้วในอินเทอร์เน็ต”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.122)

“...และหลังจากวันนั้นพวกเราเริ่มประสบอุบัติเหตุกันทีละคน นารถพงษ์ วิสุทธิ์ และณัฐภูมิไถ่กันมาเรื่อย ๆ”

“แต่แค่เล่นผีถ้วยแก้ว ถ้าเล่นตามกฎมันก็ไม่มีใครต้องตายไม่ใช่เหรอ พวกคุณไปบลูหู่อะไรในเกมนี้อะ” เธอถามขึ้นด้วยความสงสัย

“ไม่ ๆ พวกเราไม่กล้าบลูหู่อะไรหรอก ถึงตอนแรกจะคิดลองของก็เถอะ แต่พวกเราก็ค่อยากรู้อย่างมันเป็นผีถ้วยแก้วจริง ๆ รีบเล่าเท่านั้นเอง”

“...ไอ้ผีในเกมผีถ้วยแก้วนั้นมันต้องการจะล่อให้คนเข้าเล่นเยอะ ๆ เพื่อจะตามหาอะไรบางอย่างเท่านั้นแหละ...”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.123)

ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้นปรากฏการเล่นผีถ้วยแก้วในคดีเกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ ซึ่งเป็นการเล่นเกมผีถ้วยแก้วในรูปแบบออนไลน์ ที่เรียกกันในนวนิยายว่าเกม Ballentine เป็นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะคล้ายกับกระดานเกมเศรษฐีออนไลน์ แต่เป็นกระดานผีถ้วยแก้ว ซึ่งมีผู้สร้างที่มีความแค้น มีการรอคอยเพื่อนสนิทให้กลับมาเล่นด้วยกัน และใครที่เข้าเล่นและสามารถเข้าได้จะมีอันเป็นไป อีกทั้งการละเล่นนั้นยังสามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ ได้ ซึ่งในนวนิยายนั้นการใช้การละเล่นพื้นบ้านส่งผลให้ผู้อ่านเข้าถึงบทได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสังคมไทยรู้จักผีถ้วยแก้วกันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งยังเสริมให้องค์ประกอบของตัวบทนั้นมีความน่าสนใจจากการใช้คติชนร่วมกับสื่อออนไลน์ที่เท่าทันยุคทันสมัย ทั้งยังทำให้องค์ประกอบของเนื้อหานั้นมีความเป็นแฟนตาซีมากยิ่งขึ้นผ่านการกระทำของตัวละครที่ใช้การละเล่นในรูปแบบที่เหนือธรรมชาติอีกด้วย

คติชนด้านศิลปะการแสดงที่ปรากฏข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงการละเล่นพื้นบ้านที่ปรากฏในสังคม ที่เป็นการละเล่นที่สังคมทั่วโลกรู้จักในบทบาทของการละเล่นที่สะท้อนถึงความเชื่อด้านวิญญาณ อีกทั้งการปรากฏคติชนด้านศิลปะการแสดงนี้ ทำให้ผู้อ่านที่รู้จักการละเล่นอย่างแพร่หลายที่ปรากฏในนวนิยายนั้น สามารถเข้าถึง เข้าใจในตัวบท และรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้นผ่านความเชื่อที่มีร่วมกับผู้อ่านกับตัวละคร อีกทั้งทำให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่มีศิลปะการแสดงที่มีความแตกต่างออกไปในแต่ละสังคมอีกด้วย

จากคติชนทั้ง 4 ด้านที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ข้างต้นนั้น คติชนที่ปรากฏมากที่สุดในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ คือ คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีปรากฏ 7 ลักษณะ ด้านความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเหนือธรรมชาติ และความเชื่อท้องถิ่น ด้านประเพณีปรากฏ ประเพณีการแต่งงาน และด้านพิธีกรรม ได้แก่ พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ รองลงมาคือ คติชนด้านการใช้ถ้อยคำปรากฏ 6 ลักษณะ ได้แก่ เพลงสมัยนิยม เพลงพื้นบ้าน สุภาษิตเกี่ยวกับศาสนา สุภาษิตสนทนาทั่วไป ภูมินามเฉพาะและภูมินามสร้างสรรค์ คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุปรากฏ 5 ลักษณะ ด้านสถาปัตยกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ สถาปัตยกรรมลูกผสม สถาปัตยกรรมไทยประเพณี และสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น ด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ หัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติ และ หัตถกรรมพื้นบ้านไทย และคติชนด้านศิลปะการแสดงปรากฏ 1 ลักษณะ ได้แก่ ศิลปะการแสดงที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของตามลำดับ ซึ่งคติชนที่ปรากฏทุกประเภทนี้สะท้อนให้เห็นถึงพื้นฐานความเชื่อในสังคมไทยในทุก ๆ ด้าน ซึ่งทำให้นวนิยายนั้นมีความน่าสนใจ อันเนื่องมาจากผู้อ่านมีพื้นฐานความเชื่อภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ทำให้เข้าถึงความรู้สึกที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อสารถึงผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ที่มีความเป็นแฟนตาซีทั้งในบริบทของการสร้างสรรค์หัตถกรรมจากความเชื่อที่หลากหลาย พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่มีความเหนือธรรมชาตินี้ ดึงความเป็นแฟนตาซีของตัวบทนั้นให้มีความโดดเด่น น่าสนใจ น่าติดตามจนได้รับความนิยมในปัจจุบัน

นอกจากนี้ การศึกษาข้อมูลคติชนที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” พบว่าผู้เขียนได้นำเอาความเชื่อ ตำนาน และพิธีกรรมพื้นบ้านมาผสมผสานเข้ากับโครงเรื่องอย่างแนบเนียน ส่งผลให้นวนิยายมีมิติความเป็นแฟนตาซีที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ข้อมูลคติชนที่ปรากฏในเรื่องได้เสริมความเป็นแฟนตาซีให้กับนวนิยายในหลายประการ ประการแรก ในด้านความเชื่อเรื่องวิญญาณและความเหนือธรรมชาติที่แทรกอยู่ตลอดเนื้อเรื่อง ได้สร้างโลกคู่ขนานระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกแห่งความเหนือธรรมชาติ ที่มีทั้งเรื่องไสยศาสตร์ วิญญาณ ภูตผี คาถาต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความลึกลับและมหัศจรรย์ที่แฝงอยู่ ประการที่สอง ตำนานท้องถิ่นเกี่ยวกับสถานที่อาถรรพ์และสิ่งลึกลับที่ถูกนำมาผูกโยงกับเหตุการณ์ในเรื่อง ได้เพิ่มความซับซ้อนให้กับโครงเรื่องและทำให้การไขคดีต้องอาศัยความเข้าใจในมิติทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อีกทั้งปรากฏพิธีกรรมโบราณและเวทมนตร์คาถาในนวนิยายเป็นกลไกสำคัญในการดำเนินเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อตัวละครการินต้องเผชิญกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติและต้องใช้ความรู้ทางไสยศาสตร์เพื่อไขคดีต่าง ๆ ความสมจริงของรายละเอียดเกี่ยวกับพิธีกรรมและความเชื่อที่ผู้เขียนนำเสนอ ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อในโลกแฟนตาซีที่ถูกสร้างขึ้นได้เป็นอย่างดี

จากข้อมูลคติชนที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” ไม่เพียงแต่เป็นองค์ประกอบเสริมเท่านั้น แต่ยังเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างโลกแฟนตาซีที่มีมิติทางวัฒนธรรมอัน

ลึกซึ้งและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การผสมผสานระหว่างสืบสวนสอบสวนและคติชนพื้นบ้านได้สร้างรูปแบบงานแฟนตาซีแนวใหม่ที่สะท้อนรากเหง้าทางวัฒนธรรมไทยและความซับซ้อนของสังคมร่วมสมัยได้อย่างน่าสนใจ นำไปสู่ประเด็นสำคัญที่จะวิเคราะห์ในบทที่ 4 เกี่ยวกับกลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายเรื่อง "การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์" ซึ่งจะศึกษาถึงกลวิธีที่ผู้ประพันธ์นั้นได้มีการนำข้อมูลคติชนมาประยุกต์ใช้ในโครงเรื่องและความขัดแย้ง รวมถึงตัวละคร ฉากต่าง ๆ ในการถ่ายทอดมิติทางคติชนวิทยา ทั้งหมดนี้จะช่วยให้เข้าใจการประพันธ์ที่ผู้เขียนใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัวได้มากยิ่งขึ้น



กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอกลวิธีการนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้างนวนิยายเรื่องการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์ พบว่าข้อมูลเชิงคติชนมีกลวิธีการนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้าง ดังนี้

1. การสร้างโครงเรื่องหลักในนวนิยายเรื่องการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์
2. กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร
3. การนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้างฉาก
4. การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ

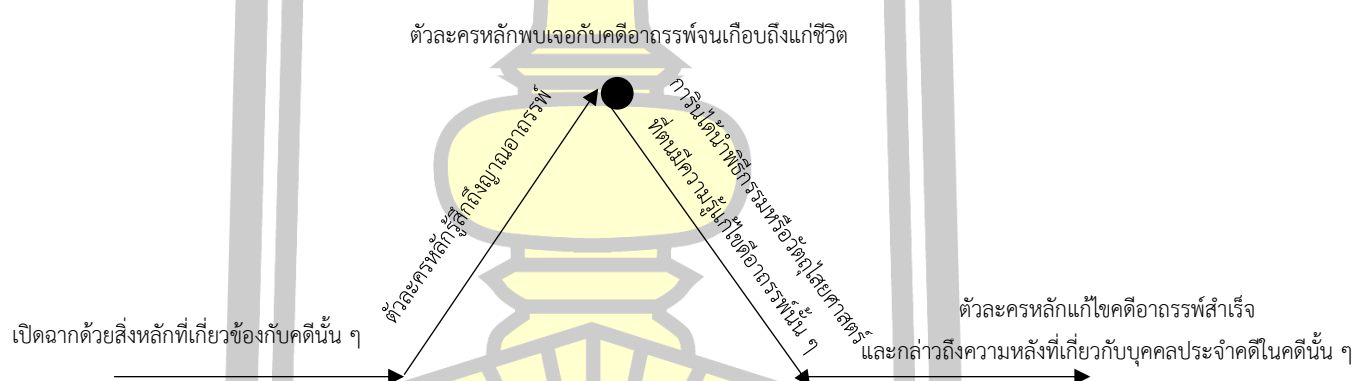
การสร้างโครงเรื่องหลักในนวนิยายเรื่องการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์

โครงเรื่อง (Plot) คือ ลำดับเหตุการณ์ที่นำเสนอสู่ผู้อ่าน (order of presentation) ลำดับของเหตุการณ์อาจเล่าอย่างตรงไปตรงมา สลับไปมาย้อนอดีต สลับผู้เล่าหรือวิธีอื่น ๆ ก็ได้ จุดสำคัญคือ โครงเรื่องต้องมีความเป็นเหตุเป็นผล (sense of causality) ที่ทำให้เหตุการณ์แต่ละส่วนสัมพันธ์กัน โดยโครงเรื่องแตกต่างจากเนื้อเรื่อง (story) ตรงที่เนื้อเรื่องเปรียบเหมือนเรื่องย่อ (summary) ที่เล่าตามลำดับเวลาซึ่งผู้อ่านเรียงเรียงได้ภายหลังอ่านเรื่องทั้งหมด (อิรวดี ไตลังคะ 2543, Peck and Coyle 2002)

การจัดเรียงเหตุการณ์ในโครงเรื่องมีผลต่อการเสนอเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ดังเช่นวรรณกรรมแนวสืบสวนสอบสวน มักเปิดเรื่องจากคดีอาชญากรรม ก่อนที่เรื่องจะเล่าย้อนให้เกิดความน่าสงสัยเพื่อหาร่องรอยของผู้ก่ออาชญากรรม ผ่านการสลับเวลากลับไปมาบ้าง การพบร่องรอย พบผู้ต้องสงสัย จนค้นพบตัวผู้กระทำผิดในตอนท้าย เป็นต้น การจัดเรียงลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องมีส่วนเร้าความรู้สึกของผู้อ่านให้อยากติดตามและมีผลต่อการนำเสนอแนวคิดในตอนจบ โดยการวิเคราะห์กลวิธีการประกอบสร้างโครงเรื่องจำเป็นต้องพิจารณา “การจัดเรียงลำดับเหตุการณ์” และ “เหตุผลที่เชื่อมโยง” ลำดับเหตุการณ์เป็นหลัก

1. การลำดับเหตุการณ์ในนวนิยายเรื่องการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์ เมื่อวิเคราะห์การจัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ใช้เชื่อมโยงเหตุการณ์ในนวนิยายเรื่องการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์แล้วพบว่า นวนิยายการิน ปรีศนาคตือาถรรพ์ที่ผู้วิจัยศึกษานั้นมีโครงเรื่องไปในทิศทางเดียวกัน คือ เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์จากตัวละครหลัก คือ ลัทธริมา หรือการิน และมีเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครหลักนั้นมีความรู้สึกถึงสิ่งลึกลับ หรือวิญญาณต่าง ๆ ที่ถูกดึงดูดให้แสดงออกมาอย่างชัดเจนขึ้นจาก “ญาณ

อาถรรพ์” ของลัทธิมาน ที่มีความสามารถติดตัวมาแต่เกิด คือเธอสามารถดึงดูดความชั่วร้ายต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งลึกลับให้มาพัวพันกับตัวเอง ทำให้เธอจำเป็นต้องพบเจอกับอาถรรพ์ต่าง ๆ รอบตัว โดยมีการิน เด็กหนุ่มผู้ซึ่งชอบในศาสตร์มืด สนใจในไสยศาสตร์ ศึกษาทุกวิถีทางที่จะอยากมีความสามารถที่ติดต่อกับสิ่งเหล่านี้ได้ แต่เมื่อเขาได้พบเจอกับลัทธิมานก็ได้มาช่วยลัทธิมานนั้นแก้ไขคดีอาถรรพ์ต่าง ๆ ด้วยความอัจฉริยะที่อยากมีญาณอาถรรพ์นั้นด้วย โดยทิศทางของโครงเรื่องคือ เปิดฉากโดยมีสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคดีต่าง ๆ ในแต่ละคดี และลัทธิมานมีความรู้สึก แปลก ๆ ที่เกี่ยวข้องกับญาณอาถรรพ์กับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น และมีตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องที่เกิดคดีอาถรรพ์ต่าง ๆ อย่างน่าประหลาดใจ ทำให้ลัทธิมาน และการินได้มีส่วนเกี่ยวพันในการแก้ไขคดีนั้น ๆ ให้คลี่คลาย เนื่องจากการินคิดว่าลัทธิมานนั้นเป็นผู้ก่อให้เกิดเหตุการณ์จาก “ญาณอาถรรพ์” ที่ดึงดูดความชั่วร้ายต่าง ๆ ออกมา และจุดสูงสุดคือลัทธิมานพบกับสิ่งชั่วร้ายจนเกือบถึงแก่ชีวิต และการินนั้นได้เข้ามาช่วยและแก้ไขคดีต่าง ๆ ได้สำเร็จโดยมีไสยศาสตร์ หรือพิธีกรรมต่าง ๆ ที่การินได้ศึกษามาจากไสยศาสตร์ที่ตนเองชอบ และปิดเรื่องด้วยความทรงจำต่าง ๆ ที่ตัวละครที่เกิดคดีอาถรรพ์นั้นว่าเกิดขึ้นมาได้อย่างไร โดยลำดับเหตุการณ์ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์สามารถแสดงเป็นแผนภาพดังภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 2 แผนภาพแสดงทิศทางลำดับเหตุการณ์ของนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

จากแผนภาพข้างต้นอธิบายได้ว่าโครงเรื่องหลักของนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ในทุกคดีนั้นเริ่มต้นด้วยการที่ตัวละครหลักหรือตัวละครที่เกี่ยวข้องกับคดีนั้น ๆ เล่าถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคดี และบทนำเริ่มที่การใช้ชีวิตทั่วไปของตัวละครหลักซึ่งเป็นนักเรียนในโรงเรียนนิศาวาณิช โดยตัวละครหลักนั้นจะรู้สึกได้ถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งเกี่ยวกับญาณอาถรรพ์ของลัทธิมานที่ดึงดูดความชั่วร้ายนั้นออกมา จนตัวละครหลักนั้นได้พบเจอกับต้นตอของคดีและจะหาวิธีทางแก้ไขจนตัวเองนั้นเกือบถึงแก่ชีวิตในที่สุด โดยเหตุการณ์ต่าง ๆ มีการินที่เป็นผู้สนใจในไสยศาสตร์เป็นชีวิตจิตใจ เขาจึงคอยติดตามลัทธิมานว่าจะมีเหตุการณ์อะไรที่ลัทธิมานดึงดูดให้เกิดเรื่อง ทำ

ให้เขาได้เข้าไปเกี่ยวพันและช่วยเหลือลัทธินาโดยการใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับไสยศาสตร์ที่มีแก้ไขคดีต่าง ๆ จนช่วยเหลือลัทธินาสำเร็จ และตอนจบในส่วนใหญ่จะมีการกล่าวถึงเหตุผลในรูปแบบของความทรงจำหรือความหลังของตัวละครประจำคดีนั้น ๆ โดยคดีนั้นส่งผลต่อโครงเรื่องหลัก

2. การใช้ปมปัญหาของตัวละครหลักมาประกอบเป็นโครงเรื่องหลัก เมื่อพิจารณาบทบาทของข้อมูลคดีในโครงเรื่องหลักนั้นพบว่า มีการนำปมของตัวละครหลัก คือการินที่ถูกแม่ของตนเองทำร้ายตั้งแต่ยังเด็ก จึงทำให้เกิดปมในใจและทำให้ส่งผลต่อพฤติกรรมของการิน ที่สนใจในเรื่องไสยศาสตร์ด้วย ดังข้อความ

2.1 ปมปัญหาของการิน ตัวละครการินนั้นมีปมปัญหาในเรื่องของครอบครัว โดยเกิดมาในครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ คาถาอาคม หมอผี อีกทั้งเป็นเด็กที่เกิดมาแล้วร่างกายไม่แข็งแรง ทำให้แม่ของการินใช้พิธีกรรมทางไสยศาสตร์เข้ามาช่วย ทำให้การินเข้าใจผิดแม้ไปจากความทรงจำวัยเด็กที่มี ดังข้อความ

“ภรรยาดอกเตอร์หนุ่มไฟแรงคลั่งฆ่าลูกตัวเองเพราะความเครียด”

“ลัทธินากวาดตาข้ามรายละเอียดที่ไม่สำคัญอื่น ๆ ของข่าว รีบเปิดเข้าไปอ่านส่วนเนื้อหาด้านในทันที”

“ทางตำรวจ ได้รับแจ้งจากเพื่อนบ้านว่าได้ยินเสียงร้องออกมาจากบ้านของดร. นรินทร์ จินตเมธ นักรักษาการซึ่งกำลังเป็นที่จับตามอง ภายในบ้านพบเด็กชาย ก. นามสมมติ วัยห้าขวบถูกแทงด้วยของมีคมเข้าที่มือ สภาพภายในบ้านเต็มไปด้วยเครื่องรางของขลัง โดยตำรวจได้ทำการควบคุมตัวนางริสา จินตเมธผู้เป็นมารดาของเด็กชาย ก. ไว้เป็นผู้ต้องหาในข้อหาพยายามฆ่า ซึ่งต่อมาภายหลัง แพทย์ได้ลงความเห็นว่าการของนางริสาก่อจากความเครียดสะสมเนื่องด้วยอาการป่วยเรื้อรังของลูกชายจนมีอาการประสาทหลอน จึงคิดจบชีวิตของลูก บางกระแสให้ข่าวว่านางริสาเป็นพวกฝึกฝนในไสยศาสตร์ และเธอกำลังทำพิธีมนตร์ดำบางอย่างอยู่ก็เป็นได้...”

“เขียนแบบนี้ได้ยังไงกัน แย่ที่สุด แม่จะฆ่าลูกตัวเองทำไม ลัทธินาเมื่อไหร่ถึงจะเคยรู้เรื่องนี้จากผอ. นรินทร์มาบ้างแล้วก็ตาม แต่การได้มาอ่านข่าวที่เขียนออกมาขนาดนั้นมันดูจะเกินไปสำหรับครอบครัวของผู้เสียหาย...แล้วสำหรับการินในตอนนั้นล่ะ จะมีสภาพเป็นยังไง”

(บันทึกเขียนกรรม, น.73)

“ตอนที่เห็นการินครั้งแรก ฉันก็นึกถึงริสาสมัยที่ล่อนยังเป็นเด็ก ๆ...เธอกับแม่มีอะไรบางอย่างที่คล้ายกันมาก รักเงยหน้าขึ้นมองเด็กหนุ่มแบบไม่กลัวว่าตัวเองอาจจะต้องเจ็บตัวเมื่อพูดถึงริสาขึ้นมาในตอนนั้น”

“ริสาก่อมาในครอบครัว คนทรง และหมอผี ถูกตราหน้าจากสังคมว่าเป็นพวกตมตุน ทำให้เธอไม่มีเพื่อน เติบโตขึ้นมาโดยใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก สุดท้ายริสาก็เลือกที่จะทิ้งที่นี่ไปเพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ และได้พบรักกับนรินทร์พ่อของเธอ ในตอนนั้นฉันคิดว่าริสาก็ได้เริ่มต้นชีวิตใหม่แบบ

ที่คนคนหนึ่งควรมี แต่กลับกลายเป็นว่า...ความเป็นคนจากตระกูลวรรณเวทย์ ยังคงตามไปหลอกหลอนเธอ เมื่อตระกูลจินตเมธรรู้เรื่องของริสา พวกเขาคัดค้านการแต่งงานครั้งนั้นอย่างรุนแรง และแม้ทั้งสองจะผืนแต่งงานกันจนมีลูกด้วยกัน แต่ทุกคนก็ยังกดดันเพื่อให้ทั้งสองเลิกกันให้ได้ ทั้งดูถูก ถากถาง จนในที่สุดริสาซึ่งพยายามวิงหนีจากการใช้ไสยศาสตร์ ก็ต้องชมซานกลับมาเอาบันทึกเขียนกรรมไปใช้ตัดห่วงโซ่แห่งความทุกข์ที่ตัวเองเผชิญอยู่”

(บันทึกเขียนกรรม, น.179)

“คุณริสา...ใช้บันทึกเขียนกรรม...แก้กรรมของการิน...โดยเอาชีวิตของตัวเองเป็นเครื่องสังเวย”

(บันทึกเขียนกรรม, น.192)

“ตอนนั้นแก็ยังเป็นเด็กอ่อนแอ เจ็บป่วยบ่อยมาก จนสุดท้ายหมอก็วินิจฉัยว่าแก็คงมีชีวิตอยู่ได้อีกไม่นาน...ในขณะที่พ่อของแก็กำลังสิ้นหวัง ริสาซึ่งหนีจากฉันไปได้ยอมกลับเข้าสู่เส้นทางของไสยศาสตร์ที่เธอเกลียดมาตั้งแต่เด็ก และเลือกที่จะใช้บันทึกเขียนกรรมแลกชีวิตตัวเองกับแก็ “ไกรสรไม่มีความจำเป็นต้องปิดบังอีกต่อไป ทุกอย่างคงถูกลิขิตไว้แล้วให้การินได้รับรู้เรื่องนี้เข้าสักวันหนึ่ง บาดแผลมือข้างขวาที่อยู่ใต้ผ้าพันแผลของแก็ มันคือสัญลักษณ์แห่งพันธชีวิตในตอนนั้น!”

(บันทึกเขียนกรรม, น.193)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครการิน มีปมปัญหาชีวิตตั้งแต่เกิด ที่มี ความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทำให้เขารู้สึกสนใจ และหลงใหลในไสยศาสตร์เพื่อใช้ความรู้นั้นไปไขคำตอบปมในใจของตนเอง ทำให้ตัวละครการินนี้ เป็นตัวละครที่เกี่ยวข้องกับคติชนทางความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ อีกทั้งเป็นตัวละครหลักที่มีความน่าสนใจ และดำเนินเรื่องได้เป็นไปอย่างธรรมชาติ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกอยากติดตามจากนิสัยกล้าตัดสินใจของการิน ว่าเนื้อหาของนวนิยายจะเป็นอย่างไรต่อไป และตัวละครการินนี้จะใช้พิธีกรรมหรือการแก้ไขคดีได้อย่างไร

2.2 ปมปัญหาของลัทธริมา ปมปัญหาของตัวละครลัทธรินั้น กล่าวถึงเด็กสาวที่รอดชีวิตจากอุบัติเหตุที่ครอบครัวของเธอนั้นตายทุกคน เหลือรอดเพียงแค่เธอคนเดียว ทำให้ความรู้สึกที่มีในตอนที่ยังสูญเสียดังคู่สิ่งชั่วร้าย และพลังเหนือธรรมชาติเข้าไปในตัวเธอ โดยที่ลัทธริมาไม่รู้ตัวว่าเกิดอะไรขึ้นและเหตุการณ์ใดทำให้เธอมีพลังพิเศษที่เรียกว่า “ญาณอาถรรพ์” ดังข้อความ

“เหตุนองเลือดที่โรงเรียนไอรินวิทยาเป็นข่าวใหญ่โต เมื่อนักเรียนในโรงเรียนคลุ้มคลั่งโดยไม่รู้สาเหตุ เกิดการนองเลือด เปลี่ยนโรงเรียนให้กลายเป็นลานสังหารหมู่ ตอนที่ตำรวจมาถึง ไฟก็ลุกไหม้เผาตึกไปสองตึกมีแต่กองซากศพเกลื่อนกลาด”

“และมีเพียงลัทธรินาเท่านั้นที่เป็นผู้รอดชีวิต”

“นี่คือจุดเริ่มต้นของข่าวลือที่ทำให้คนทั้งนิคาพาณิย์ต่างพากันรังเกียจหวาดกลัว และเรียกเธอว่า ยัยแม่มด”

(ญาณอาถรรพ์, น.185-186)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครลัทธิมานนั้น เป็นตัวละครที่มีปมปัญหาที่ต้องการแก้ไข หรือรับรู้ให้ได้ว่าญาณอาถรรพ์ของตัวเองเกิดมาได้เช่นไร และเหตุการณ์อุบัติเหตุในคตินั้นของครอบครัวเธอเป็นไปเช่นไร ทำให้เรื่องราวมีความน่าตื่นเต้น น่าติดตามผ่านปมปัญหาของตัวละครดังกล่าว

3. การใช้ความเชื่อเรื่องญาณอาถรรพ์ในโครงเรื่องหลัก เมื่อพิจารณาบทบาทของการใช้ญาณอาถรรพ์ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษของตัวละครหลักในโครงเรื่องนั้นพบว่า มีเหตุการณ์ที่ปรากฏการใช้ญาณอาถรรพ์ในโครงเรื่องทุกคดี กล่าวคือในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น จะมีการกล่าวถึงญาณอาถรรพ์ของลัทธิมานอยู่ในทุก ๆ คดี เพื่อเป็นการเริ่มคดี อีกทั้งยังปรากฏในการนำญาณอาถรรพ์มาแก้ไขปัญหาหรือแก้ไขเรื่องราวของคดีนั้น ๆ ในแต่ละเล่ม ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่มีในสังคมไทยที่เชื่อในเรื่องของญาณอาถรรพ์ พลังวิเศษ การมองเห็นสิ่งเหนือธรรมชาติ สัมผัสที่หก โดยความเชื่อนี้มีการเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของมนุษย์ซึ่งมีการเกิดแก่เจ็บตาย การเวียนว่ายตายเกิด ทำให้นวนิยายมีความสนุกสนานน่าติดตาม

พลังอาถรรพ์ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นพลังของตัวละครหลักที่ชื่อว่าลัทธิมาน ซึ่งจะดึงดูดสิ่งชั่วร้ายให้ปรากฏออกมาจากภายใต้จิตใจของมนุษย์และอมมนุษย์ จนทำให้ญาณอาถรรพ์นั้นมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ดังตัวอย่าง

“ลัทธิมานขมวดคิ้วสงสัย แล้วจู่ ๆ วินาทีนั้นพลังญาณอาถรรพ์ของเธอก็สัมผัสได้ถึงความอาวรณ์รุนแรง มันเหมือนมีคลื่นความโกรธแค้น เคลียดซังปะปนไปด้วยความเจ็บปวดพุดมาปะทะร่างกาย จนเด็กสาวขนเซเหมือนจะเป็นลม”

(เชือกปะกำศพ, น.50)

“เด็กคนนี่...น่ารักดีนี่”

“จู่ ๆ ความคิดหนึ่งจากคนกลุ่มนี้ก็ดังแว่วเข้ามาในหัวของลัทธิมานจนเธอสะดุ้ง น้ำเสียงนั้นแฝงไว้ด้วยความหมั่นไส้มากกว่าจะชื่นชมนั่นเป็นเพราะพลังญาณอาถรรพ์ พลังที่ทำให้เธอได้ยินเสียงในใจของคนอื่นที่มีต่อตนเอง ทำให้เธอทำหน้าที่ไม่ถูก เมื่อได้ยินความคิดแบบนี้ลอยมา”

(เสียงสะท้อนบาป, น.22)

“นี่...พวกเธอเพิ่งเข้ามาอยู่ใหม่หรือ ฮีฮี มาดิกาลามขึ้น แล้วมุมปากของเธอก็เผยรอยยิ้มอันแปลกประหลาด ญาณของฉัน...นิมิตเห็นเธอ...กับเธอ...สาวน้อยทั้งสองคน...พวกเธอกำลังจะมีเคราะห์...เรื่องเรียนจะลำบาก...เรื่องความรักจะสับสน โอ้...ไม่สิ...ไม่ใช่แค่นั้น ฉันเห็น...ฉันเห็นมากกว่านั้น โอ้...น่ากลัวเหลือเกิน...ฉันเห็น ความตาย!”

(เชือกปะกำศพ, น.56)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีกลวิธีการใช้ข้อมูลคติชน โดยนำญาณอาถรรพ์ หรือพลังเหนือธรรมชาติเข้ามาใช้ โดยทำให้ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องนั้นมีพลังเหนือธรรมชาติ สามารถติดต่อสื่อสารกับสิ่งลี้ลับได้ จนทำให้เกิดคติเรื่องราวต่าง ๆ เกิดขึ้นในแต่ละคติ อีกทั้งยังทำให้ ตัวละครมีความโดดเด่น เป็นที่จดจำ ส่งผลให้ตัวบทนั้นมีความน่าสนใจอันเนื่องมาจากพื้นฐานความ เชื่อเรื่องพลังเหนือธรรมชาติ การติดต่อสื่อสารวิญญาน ที่มีอิทธิพลความเชื่อในสังคมไทยในปัจจุบัน

4. การใช้ข้อมูลคติชนทางพระพุทธศาสนาในโครงเรื่องหลัก เมื่อพิจารณาบทบาทของ ข้อมูลคติชนในโครงเรื่องนั้นพบว่า มีเหตุการณ์ในการทำพิธีกรรมไสยศาสตร์หรือไสยวัตถุต่าง ๆ ใน โครงเรื่องรอง กล่าวคือในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น จะมีการใช้ข้อมูลคติชนทาง พระพุทธศาสนาสอดแทรกในแต่ละคติ เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาหรือแก้ไขเรื่องราวของคตินั้น ๆ ในแต่ละ เล่ม และยังมีจุดสังเกตอีกว่า ในจุดสูงสุดของโครงเรื่องคือการเกือบถึงแก่ชีวิตของตัวละครหลัก จะได้นำข้อมูลคติชนทางพระพุทธศาสนาเข้ามาช่วยแก้ไขปัญหาลำนั้นเพื่อให้เหตุการณ์คลี่คลาย

ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ผู้เขียนได้ใช้ข้อมูลคติชนทาง พระพุทธศาสนาแก้ไขปัญหในการดำเนินเรื่อง โดยนำเสนอคาถา และบทสวดโดยยึดตามความเชื่อ ทางพระพุทธศาสนาเข้ามาเพื่อให้ตัวบทมีความน่าเชื่อถือ สร้างบรรยากาศของเรื่องให้มีความน่า ตื่นเต้น โดยอาศัยบริบทพื้นฐานสังคมไทยที่มีความเคารพบูชาในพระพุทธศาสนา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. คาถาอัญเชิญเทวดา คาถาอัญเชิญเทวดาที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดี อาถรรพ์นั้น มีลักษณะการดัดแปลงจากความเชื่อไทยดั้งเดิม ผสมผสานกับแนวคิดไสยศาสตร์แฟนตาซี ซึ่งผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ค่านิยมดัดแปลงขึ้นมา ดังข้อความ

“เด็กสาวปลุกปลอบตัวเองแล้วกางบทสวด มือนับลูกประคำเม็ดเล็ก”

“เริ่มได้แล้ว...หนูลัล”

“เสียงตาไกรสรดังก้องในหัวจนเธอสะดุ้ง สูดลมหายใจลุกตั้งสมาธิ”

“สะมันตา จักกะ...วาเฟ...สุ อัคราจารย์...ตุ เทเวตา สัทธัมมัง มุนิรา...ซัสสะ สุณณ...ตุ สักกะโมก...ชะทั้ง”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.176)

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นกลวิธีการนำบทสวด คาถาอันเชิญเทวดา อันมีรากฐานมาจากความเชื่อเรื่องเทวดาในสังคมไทย ให้มาช่วยปกป้องรักษา ทำให้เรื่องราวมีความ น่าสนใจ และทำให้ผู้อ่านรู้สึกอยากรู้อยากเห็นว่ามีบทสวดต่าง ๆ อยู่จริงหรือไม่

2. คาถาปลดปล่อยกรรม บทสวดปลดปล่อยกรรมนี้ เป็นบทสวดของสมเด็จพระ พุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) โดยปรากฏในนวนิยายการินถึง 2 ครั้งเพื่อป้องกันวิญญานร้ายจากลัทธินา ดังข้อความ

“ชินะปัญชะระ ประติตัง มังรักชะตุ สัพพะทา”

“การินพูดบทสวดไม่สั้นไม่ยาว เน้นทีละคำอยู่อย่างนั้นจนถึงสามรอบ”

(ญาณอาถรรพ์, น.28)

3. บทสวดภาณยักษ์ บทสวดภาณยักษ์ในนวนิยายการิน บทสวดนี้ตัวละครการินเป็นผู้สวดบทเพื่อป้องกันภัย ในเหตุการณ์ที่การินและลัทธริมาช่วยกันกำจัดหมาดำที่เข้ามาทำร่วมผู้ร่วมกิจกรรมจากการเข้ามานสมานธิ โดยมีบทสวดปรากฏดังข้อความ

“อัปปะสันเนหิ นาถัสสะ สาสะเน สารุสสัมมะเต...”

“เสียงสวดของเด็กหนุ่มนั้นเปี่ยมด้วยสำเนียงดุติ้น ทว่ามีบางจังหวะก็แหบแห้ง สลัดไห้อหวน แล้วจู่ ๆ ลัทธริมาก็รู้สึกว่เล็ดภายในกายกำลังพลุ่งพล่านจนใบหน้าร้อนผ่าว”

(ปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ, น.253)

จากข้อความข้างต้นกล่าวถึงการสวดภาณยักษ์ ซึ่งเป็นบทขับไล่สิ่งอัปมงคลออกจากร่างกาย และเสริมมงคลให้กับชีวิต ซึ่งบทสวดนี้มีในบทบาทของชาวพุทธ โดยมีความเชื่อถึงท้าวจุลโลกบาลทั้งสี่ ได้วางอารักขาพระผู้มีพระภาคเจ้า เพราะอาจจะเกิดอันตรายจากยักษ์ตนอื่น ๆ ที่ไม่เลื่อมใส จึงมองอาภานาฏิยะไว้ให้เพื่อปกป้องสาวก บทอาภานาฏิยะจึงเป็นบทคุ้มครองให้มีความปลอดภัย ซึ่งได้นำมาใช้ในตัวเรื่องการิน ปรศนาคติอาถรรพ์ ทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจจากบทคาถาต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

5. การใช้ไสยศาสตร์ในโครงเรื่องหลัก เมื่อพิจารณาถึงโครงเรื่อง มีการใช้ไสยศาสตร์โดยเกิดจากตัวละครหลักในแต่ละเล่ม โดยจะมีการใช้ไสยศาสตร์ การประกอบพิธีกรรมแตกต่างกันออกไป โดยไสยศาสตร์นั้นเกิดมาจากการดึงดูดของญาณอาถรรพ์ของลัทธริมา ที่ทำให้เกิดโศกนาฏกรรมในแต่ละคดี ทำให้การิน และตัวละครประกอบอื่น ๆ มีที่ความเกี่ยวข้องทางไสยศาสตร์นั้นช่วยเหลือโดยการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ขึ้น ดังตัวอย่าง

“ริสาเกิดมาในครอบครัว คนทรง และหมอผี ถูกตราหน้าจากสังคมว่าเป็นพวกดัมตุ้น ทำให้เธอไม่มีเพื่อน เติบโตขึ้นมาโดยใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก สุดท้ายริสาเลือกที่จะทิ้งที่นี้ไปเพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ และได้พบกับบรินทร์พ่อของเธอ ในตอนนั้นฉันคิดว่าริสาจะได้เริ่มต้นชีวิตใหม่แบบที่คนคนหนึ่งควรมี แต่กลับกลายเป็นว่า...ความเป็นคนจากตระกูลวรรณเวทย์ ยังคงตามไปหลอกหลอนเธอ เมื่อตระกูลจินตเมธรรู้เรื่องของริสา พวกเขาคัดค้านการแต่งงานครั้งนี้เป็นอย่างรุนแรง และแม้ทั้งสองจะฝืนแต่งงานกันจนมีลูกด้วยกัน แต่ทุกคนก็ยังกดดันเพื่อให้ทั้งสองเลิกกันให้ได้ ทั้งดูถูก ถากถาง จนในที่สุดริสาซึ่งพยายามวิ่งหนีจากการใช้ไสยศาสตร์ ก็ต้องชมซานกลับมาเอาบันทึกเขียนกรรมไปใช้ตัดห่วงโซ่แห่งความทุกข์ที่ตัวเองเผชิญอยู่”

(บันทึกเขียนกรรม, น.179)

“คุณริสา...ใช้บันทึกเขียนกรรม...แก่กรรมของการิน...โดยเอาชีวิตของตัวเองเป็นเครื่องสังเวย”

(บันทึกเขียนกรรม, น.192)

จากตัวอย่าง จะเห็นได้ถึงตัวละครหลักการินนั้นเกิดมาในครอบครัวคนทรง หมอผี ทำให้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับด้านไสยศาสตร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จนทำให้มีความชื่นชอบความหลงใหลในศาสตร์มืด อีกทั้งเพื่อเรียนรู้ไปใช้ในการหาคำตอบที่มีในใจของตนเองในเรื่องของแม่ว่าเหตุการณ์วันที่แม่การินเสียชีวิตเกิดขึ้นเพราะอะไร แม้ต้องการฆ่าการินจริงหรือไม่ ทำให้การดำเนินเรื่องราวโดยการิน ที่เป็นตัวละครหลักในนวนิยาย สร้างความเกี่ยวข้องกับเรื่องไสยศาสตร์ในทุกคดี อีกทั้งยังได้รู้จักกับลัทธินิยม หลงใหลผู้มีญาณวิเศษ ทำให้การินมีความสนใจพลังพิเศษของเธอ และรอคอยการเกิดพลังแห่งความมืดนี้ในทุกคดีจนปรากฏการใช้คติชนทางด้านความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ในโครงเรื่องหลัก

กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร

กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร คือ การนำข้อมูลคติชนมาสร้างสรรค์นวนิยายในองค์ประกอบต่าง ๆ รวมถึงตัวละคร ซึ่งบุคคลที่ถูกเสนอตัวเข้ามาแสดงบทบาท ในละครหรือในนวนิยายเพื่อให้คนอ่านสามารถตีค่าทางความคิด หรือจริยธรรมต่าง ๆ จากอารมณ์ การสนทนาหรือการกระทำของตัวละคร ไปตามพล็อตเรื่องที่นักเขียนต้องการจะสื่อความคิดให้แก่คนอ่าน (ฟิลิปดา, 2552)

ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่ผู้อ่านมักจดจำได้ ยิ่งในนวนิยายขนาดยาวที่บรรยายตัวละครไว้อย่างละเอียด ผู้อ่านจะมองเห็นตัวละครอย่างมีชีวิตจิตใจและมีความรู้สึกร่วมกับตัวละคร ตัวละครไม่เพียงแต่เป็นมนุษย์เท่านั้น อาจเป็นสัตว์ เป็นวิญญาณ อมนุษย์หรือแม้แต่สิ่งของก็ได้ หากที่สำคัญตัวละครต้องมีอารมณ์ ความรู้สึก หรือความนึกคิดแบบมนุษย์ (อิรวดี ไตลังคะ, 2543) โดยการสร้างตัวละครขึ้นมา ผู้แต่งมักจำลองแบบมาจากสังคมจริง โดยคัดเลือกแง่มุมบางอย่างจากคนในสังคม มาใช้ในนวนิยายซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสังคมไว้ (Peck and Coyle, 2002) ในแง่นี้ตัวละครจึงไม่เพียงบุคคลที่ถ่ายทอดเรื่องราวมาสู่ผู้อ่านเท่านั้น แต่ตัวละครยังเป็นตัวแทนของกลุ่มคนในสังคมที่เราอาศัยอยู่

การใช้แนวคิดเรื่องอนุภาคมาประกอบสร้างตัวละครหลักในนวนิยายการินนั้น เป็นการประกอบสร้างที่ทำให้ตัวละครในนวนิยายเป็นที่น่าจดจำ มีลักษณะพิเศษ โดยมีความเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่องในด้านไสยศาสตร์ ญาณอาถรรพ์ต่าง ๆ โดยทำให้นวนิยายนั้นมีความสนุกสนาน และทำให้ตัวละครมีลักษณะเด่น และมีความเฉพาะ ดังนี้

1. ตัวละครการิน การิน จินตเมธร์ ชื่อเล่นคือการิน เป็นเด็กหนุ่มอัจฉริยะ มีโลกส่วนตัวสูง เป็นคนที่มีความมีดม่น มีบุคลิกที่ซับซ้อน เจ็บขรุขระ ไม่ค่อยแสดงอารมณ์ และมักถูกมองว่าเป็นคนน่ากลัวจากท่าทางและความสนใจในเรื่องที่ผิดปกติของเขา การินมีความสนใจในเรื่องไสยศาสตร์ อาถรรพ์ และเรื่องลึกลับ จนอยากก้าวข้ามขีดจำกัดมนุษย์ธรรมดา ต้องการมีญาณอาถรรพ์อย่าง ที่ลัทธินามิ จะได้ติดต่อสื่อสาร รับรู้ในเรื่องใต้ไสยศาสตร์ได้ อีกทั้งการินยังมีทักษะในการวิเคราะห์ และสืบสวนปริศนาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาถรรพ์ ไสยศาสตร์ สิ่งลึกลับต่าง ๆ จึงทำให้เขามีความรู้ ลึกซึ้งในเรื่องของศาสตร์มืด เขาสามารถรับรู้และจัดการกับสิ่งอาถรรพ์ได้ เนื่องจากเขาได้ศึกษาวิธีการ ทำพิธีกรรมต่าง ๆ ทั้งการสร้างและการทำลาย ไม่เกรงกลัวต่อสิ่งลึกลับแม้จะเป็นสิ่งที่อันตรายถึงชีวิตก็ตาม ทำให้การินนั้นตามติดลัทธินามิผู้ซึ่งมีญาณอาถรรพ์ ดึงดูดสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดเรื่องไม่ดีขึ้น ทำให้การินนั้นเป็นตัวละครที่มีความลึกลับซับซ้อน ซึ่งทำให้เขาเป็นหนึ่งในตัวละครหลักที่มีเอกลักษณ์และ น่าจดจำ ในนวนิยาย โดยมีตัวอย่างลักษณะของตัวละครดังข้อความต่อไปนี้

“อ้อ...บางทีลูกสาวไอ้แกที่ซื้อริสาที่ตายไปแล้วนั้น...ไม่น่าเชื่อว่ายายนั้นจะมีลูกด้วย ฉันทึกว่าตระกูลนี้จะเหลือแค่ไอ้แกไกรสร คนเดียวซะอีก มิน่าแกถึงรู้เรื่องไสยเวท เพราะเป็นทายาทตระกูลวรรณเวทย์นี่เอง”

(บันทึกเขียนกรรม, น.160)

“ลูกชายของแกป่วยเป็นโรคทางพันธุกรรม แต่ฉันจะพยายามรักษาอย่างดีที่สุดก็แล้ว กัน นายแพทย์นรินทร์ เจ้าของโรงพยาบาลเมธร์เมโมเรียล พี่ชายของนรินทร์พูดขึ้นมา แม้ว่าเขาจะไม่ชอบฉัน แต่อาจจะเป็นเพราะพี่นรินทร์ก็ได้จึงยอมรักษาการินให้ทั้ง ๆ ที่ไม่อยาก”

(บันทึกเขียนกรรม, น.223)

“ถึงแม้สิ่งที่ชายหนุ่มพูดจะมีส่วนที่เป็นความจริง เพราะการินจะไม่มีทางปล่อยสิ่งที่ เขาต้องการ โดยเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้องกับอาถรรพ์ และบางครั้งต่อให้ต้องมีคนสละชีวิต เขาก็ไม่สน แต่ วิญญาณจะทำอย่างนั้นได้จริง ๆ นะหรือ ทั้งเรื่องที่จะทำให้การินสิ้นหวังจนไม่ยอมถอดใจ เลิกยุ่งกับ สลักบิดเบียนกรรม หรือแม้กระทั่งเรื่องที่เขาจะเอาชนะการินในเกมครั้งนี้ได้”

(คราสสีเลือด, น.40)

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าตัวละครการินเป็นตัวละครที่สะท้อนคติชนเกี่ยวกับ ไสยศาสตร์ การแสวงหาความรู้ต้องห้าม และการทำหายโชคชะตา ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีอยู่ในตำนานไทย มานาน ความคล้ายคลึงกับคติชนไทย หรือคล้ายหมอผีหรือผู้ใช้ไสยศาสตร์ที่แสวงหาความรู้โดยไม่สน กฎแห่งกรรม เป็นตัวแทนของ "ผู้ที่ลุ่มหลงศาสตร์มืด" อีกทั้งเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง และเป็นตัวละครที่มีลักษณะพิเศษ โดยมีความรู้ความสามารถเรื่องไสยศาสตร์ การประกอบพิธีกรรม ต่าง ๆ เนื่องจากเกิดมาในครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับการเป็นหมอผี คาถาอาคม และยังมีปม

ปัญหาในชีวิตที่มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ในเรื่องของผู้เป็นแม่ ทำให้ตัวละครนี้เป็นตัวละครหลักที่มีบทบาทที่น่าจดจำ และโดดเด่น

2. ตัวละครลัทธริมา ลัทธริมา วิกรานต์วรสริต เป็นเด็กสาวที่มีชีวิตราวกับต้องคำสาป เนื่องจากเธอได้สูญเสียครอบครัวในอุบัติเหตุทางรถยนต์ ซึ่งจากเหตุการณ์นั้นทำให้เธอมีญาณอาถรรพ์เกิดขึ้น ญาณอาถรรพ์ทำให้เธอได้สัมผัสกับพลังงานที่ลึกลับเหนือธรรมชาติ ดึงดูดความชั่วร้ายในใจคน ทำให้เกิดแรงที่ทำให้เกิดโศกนาฏกรรม แม้ว่าเธอจะไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในด้านไสยศาสตร์เหมือนกับการิน แต่ก็ได้มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นเนื่องจากมีพลังนี้อยู่ ลักษณะนิสัยของลัทธรินั้น เป็นคนจิตใจดี อ่อนโยน มั่นคง รักเพื่อน มองโลกในแง่ดี และมีความเสียสละมาก เธอมักจะเป็นคนยิ้มแย้ม แจ่มใสและมีท่าที่เป็นมิตรต่อคนรอบข้าง อีกทั้งเธอยังมีความกล้าหาญและมุ่งมั่น แม้ว่าบางครั้งจะพบกับสถานการณ์ที่น่ากลัวหรืออันตราย ทำให้เธอเป็นที่รักของคนรอบข้าง โดยมีความสำคัญในเรื่องคือ เป็นคนที่มีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนกับการิน เธอมองการินด้วยความสงสาร อยากช่วยเหลือให้เขาเข้าใจถึงความสำคัญของการทำสิ่งดี ๆ แม้ว่าการินจะเชื่อในเรื่องอาถรรพ์และหลอกใช้เธอในการดึงความชั่วร้ายของสิ่งต่าง ๆ และอยู่ใกล้ตัวเธอเนื่องจากอยากรับรู้ อยากสัมผัสกับเหตุการณ์อาถรรพ์ เธอก็ยังอยากเป็นส่วนสำคัญในการดัดการินออกจากความมืดนั้น และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เขาได้เรียนรู้กับความรักและเมตตา โดยมีตัวอย่างลักษณะของตัวละครดังข้อความต่อไปนี้

“ความจริงฉันไม่ได้เป็นลมเพราะแดดร้อน... เด็กสาวกลืนน้ำลายอีกอักครู่หนึ่งจึงยอมพูดต่อ”

“แต่...แต่เป็นเพราะว่าฉัน...สามารถสัมผัสกับสิ่งลึกลับได้...อย่างพวกวิญญาน หรือพลังอาถรรพ์ต่าง ๆ เวลาที่สัมผัสหรือมองเห็นมัน ฉันจะรู้สึกไม่ค่อยดีแบบที่เธอเห็นนี่ละ”

(บันทึกเขียนกรรม, น.105)

“การินพูดทิ้งท้าย หลังจากอธิบายแผนการให้ทุกคนฟัง มันเป็นแผนการง่าย ๆ ที่ต้องพึ่งญาณอาถรรพ์ของเด็กสาวอย่างบ้าระห่ำ แต่เธอก็ยอมเสี่ยง เพราะที่ผ่านมาถึงเฉียดตายแค่ไหน แผนของเด็กหนุ่มคนนี้ก็ทำให้ลัทธรินรอดมาได้ทุกครั้ง”

(บันทึกเขียนกรรม, น.171)

“บ๊าย! เจอหน้าไม่พอ ยังเดินชนยายแม่มดตั้งแต่เช้าอีก แล้ววันนี้ฉันจะชวยไหมเนี่ย?”

“เสียงความคิดของนักเรียนหญิงซึ่งเดินจากไปแล้วดังขึ้นในศรีษะ เสียงที่มีเพียงเธอที่ได้ยิน เป็นความสามารถพิเศษที่เกิดขึ้นมาโดยไม่ได้ร้องขอและไม่อาจยินดี เพราะทุกคำที่ได้ยิน ล้วนแล้วแต่เป็นคำพูดதாகทางให้เจ็บปวดใจ เมื่อใจของเธอผลอไปเปิดรับมันเข้า ความคิดต่าง ๆ ของหลายต่อหลายคนก็หลั่งไหลเข้ามา”

“อ้าว...? ยังมาเรียบอยู่อีกหรือเนี่ยยัยตัวช่วย...หายไปตั้งหนึ่งอาทิตย์นี้กว่าลาออกไปแล้วซะอีก”

“โธ่เอ๊ย! อุตส่าห์อยู่อย่างสงบมาตั้งหนึ่งอาทิตย์แล้วแท้ ๆ แกยังจะมาทำลายความสงบสุขซะได้”

“หน้าด้านหน้าทนจริง ๆ คนอื่น ๆ ไม่ชอบยังแก้งลวยหน้าลอยตามาเรียนอยู่ได้เฮอะ...คราวนี้ใครจะตายเพราะหล่อนอีกล่ะ ยัยแม่มด!!!”

“คนธรรมดาที่ไหนจะทำแบบนี้ได้ เด็กสาวสุดลมหายใจเข้าลึก ๆ พลังหลับตาตั้งสมาธิ พยายามไม่สนใจเสียงความคิดเหล่านั้น ก่อนจะก้มหน้าเดินเข้าไปในโรงเรียนนิสาพาณิश्यอดทนกับสายตาทุกคู่ซึ่งจ้องมองมายังตัวเองอย่างนึกถึงภัยเดียดฉินที่ตั้งแต่วันแรกที่เธอเข้ามาเรียนที่นี่”

“เพราะไม่มีใครรู้ความจริงกับเรื่องที่เกิดขึ้น จะโทษพวกเขาก็ไม่ได้ในเมื่อความตายทุกครั้งที่เกิดขึ้น มักจะวนเวียนอยู่รอบ ๆ ตัวเธอเสมอ...”

“ใครบ้างล่ะจะยินดีต้อนรับเพื่อนใหม่ ซึ่งย้ายมาจากโรงเรียนไอริณวิทยาเพราะเกิดเหตุการณ์ตายหมู่ที่โรงเรียนเก่า ซ้ำร้ายยังเหลือเธอเป็นผู้รอดตายเพียงคนเดียวอย่างเป็นปริศนา เพียงแค่เธอเข้ามาในโรงเรียน ขาวลือมากมายก็แพร่สะบัด บวกกับความจริงที่เธอไม่อาจปฏิเสธได้ว่ามีความตายเกิดขึ้นรอบตัวเธออย่างน่าสะพรึงกลัว”

“ลัลลิตา วิกิรานต์วรสริต...เด็กสาวผู้ซึ่งมีญาณอาถรรพ์...นั่นเอง”

(ควีนเฟาฟี, น.18)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครลัลลิตานี้ ปรากฏร่วมกับคติชนความเชื่อเรื่องญาณอาถรรพ์ พลังเหนือธรรมชาติ อีกทั้งยังเป็นตัวละครสำคัญในการนิพนธ์ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งมีบทบาทในฐานะ หญิงสาวผู้มีพลังเหนือธรรมชาติที่ดึงดูดอาถรรพ์เข้าหาตัวเอง ตัวละครนี้สะท้อนถึงแนวคิดในคติชนไทยเกี่ยวกับผู้มีบุญ-ผู้มีเคราะห์ในคราวเดียวกันที่เกิดมาแล้วมีพลังเหนือธรรมชาติที่สามารถติดต่อสื่อสารกับสิ่งลี้ลับได้ แต่ในอีกมุมหนึ่งก็ถือเป็นสิ่งที่ไม่ดี เนื่องจากไม่ได้ใช้ชีวิตตามปกติ และได้คอยระแวดระวังสิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องพลังเหนือธรรมชาติ การติดต่อสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติในสังคมไทย ตัวละครหลักลัลลิตานี้ทำให้การดำเนินเรื่องมีจุดเริ่มต้นในปมปัญหาจากพลังเหนือธรรมชาติที่เธอมี ทำให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน และน่าสนใจได้จากตัวละครลัลลิตา

ตัวละครหลักในแต่ละคดี โดยนวนิยายเรื่องการนิพนธ์ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น แต่ละเล่มจะมีคติที่แตกต่างกันออกไป โดยมีตัวละครหลักประจำคตินั้น ๆ อยู่ด้วย ซึ่งเป็นผู้ทำให้เรื่องราวอาถรรพ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นเช่นกัน โดยการนิพนธ์มีความเชื่อว่าลัลลิตาเป็นผู้ดึงดูดความชั่วร้าย หรือวิญญาณต่าง ๆ

ให้อายากออกมาแสดงตนเอง หรือทำให้เกิดเรื่องราวขึ้นได้ โดยแต่ละคดีมีตัวละครหลักในแต่ละคดีที่มีความพิเศษแตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 รายชื่อตัวละครหลักประจำแต่ละคดี

	รายชื่อนวนิยาย	รายชื่อตัวละครหลักในแต่ละคดี
ภาคที่ 1 “หัวใจสีดำ”	1. พิธีเปลี่ยนชีพ	วรวรรณ
	2. ความทรงจำในซากดอกไม้	ระริล
	3. เกมเชื่อมความตาย ออนไลน์มรณะ	มธุริน
	4. ความลับของกระจกเงา	หมอนไหม
	5. พระพรแห่งความเจ็บปวด	ซัชวาล
	6. ตึกตาร้อยศรัทธา	วศิน สาโรชวิรัตน์
	7. สุขสันต์วันถึงฆาต	พิชยะ
	8. บันทึกเขียนกรรม	สหัสวัส
ภาคที่ 2 “สลักปิดเบือนกรรม”	9. ควันเผาผี	ปกรณ
	10. เชือกปะกำศพ	นฤนาถ
	11. เสียงสะท้อนบาป	ดาริน
	12. วงกลจรีต	ชาคร
	13. คราสสีเลือด	ณิฆมาน
	14. กริชสะกดวิญญาณ	วิญญาณ
	15. ตะปุดอกโลงผี	พงศ์พันธุ์
	16. สาปเจตภูต	กิ้งไฟ
	17. มรณะทูตทางกรรม	วิญญาณ
	18. ญาณอาถรรพ์	ลัทธริมา
ภาคพิเศษ	19. ปัจฉิมบทลิจิต ตอน อนธการ	ภัทระ
	20. เขียร พันธนาอัตตานรินทร์	เขียร
	21. สาปสยองป่าอาถรรพ์	เขียร

ตัวละครหลักในแต่ละคดีนั้นจะปรากฏในแต่ละตอนต่างกันไป ซึ่งมักเป็นบุคคลที่ประสบปัญหา เพื่อให้ตัวละครหลักลัทธริมาเข้าไปสัมผัสได้ และการพบกับตัวละครอื่น ๆ ได้เข้าไปช่วย

คลี่คลาย จนทำให้เกิดเรื่องราวที่ปรากฏพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ต่าง ๆ โดยมีตัวละครหลักแต่ละคดีนั้น เป็นปมในเรื่องราว ซึ่งผู้วิจัยจะจำแนกตัวละครหลักในแต่ละคดีออกเป็น 2 ลักษณะได้แก่ ตัวละครมนุษย์ และตัวละครอมมนุษย์ ดังต่อไปนี้

1. ตัวละครมนุษย์ หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นมนุษย์ แต่มีคุณลักษณะเฉพาะหรือพลังอำนาจที่แฝงอยู่ในตัวบุคคล ซึ่งทำให้บุคคลนั้นแตกต่างจากมนุษย์ปกติ และมีลักษณะพิเศษที่ทำให้เป็นที่โดดเด่นและจดจำของผู้อ่านได้ โดยตัวละครมนุษย์ที่เป็นตัวละครหลักในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ปรากฏทั้งสิ้น 9 ตัวละคร ได้แก่

1.1 วรวรรณ เป็นตัวละครหลักประจำคดีพิธีเปลี่ยนชีพ เป็นหญิงสาวที่โดนเพื่อน ๆ ในกลุ่มกลั่นแกล้ง และมีความรักที่ไม่สามารถบอกใครได้ เนื่องจากกลัวเพื่อนไม่ยอมรับ จนทำให้มีความคิดเปลี่ยนแปลงตัวเองด้วยการใช้พิธีเปลี่ยนชีพ ดังข้อความ

“ฉันต้องถูกพวกมันกดขี่อยู่ตลอดเวลา แก้วมัยว่ามันธรรมดาแค่นั้นที่ต้องใช้ชีวิตอย่างนั้น จนกระทั่งวันหนึ่งฉันได้มาเจอกับกฎ และเราทั้งสองได้รักกัน แต่ฉันก็ต้องมาคอยระวังพวกมัน ระวังว่ามันจะมาทำลายสิ่งดี ๆ ที่เหลืออยู่เพียงอย่างเดียวในชีวิต ระวังว่าพวกมันจะทำให้ฉันต้องเลิกกับกฎ”

“จนกระทั่งเกิดเรื่องขึ้น พวกมันทำไฟคลอกฉัน ทำลายทุกสิ่งทุกอย่างของฉัน ทำให้ฉันกลายเป็นอีหน้าผีจนขนาดตัวฉันเองยังไม่กล้าส่องกระจก และมันกำลังจะพรากกฎไปจากฉัน”

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น.153)

“อีกเดี๋ยวนะคะกฎ พอรรณสวยแล้ว กฎก็ไม่ต้องอายใครอีกแล้ว และต่อจากนี้ไปก็ไม่มียัยพวกนั้นมาคอยขัดขวางเราอีกแล้ว เราจะได้คบกันอย่างเปิดเผยแล้วนะคะ แล้ววรรณกำลังจะกลายเป็นผู้หญิงที่สวยที่สุดให้กฎภูมิใจนะคะ”

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น.166-167)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครวรรณได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาให้เป็นคนอ่อนแอ ถูกกดขี่ข่มเหง อีกทั้งยังโดนไฟคลอกเนื่องจากเกิดอุบัติเหตุ ทำให้มีรูปร่างหน้าตาที่ตนเองยอมรับไม่ได้ จึงคิดประกอบพิธีเปลี่ยนชีพ โดยอาศัยความเชื่อเรื่องของเบญจกัลยาณีเข้ามาเป็นพื้นฐานความสวยที่เธอต้องการ ตัวละครวรรณนี้นับเป็นตัวแทนของคนในสังคมที่สะท้อนให้เห็นว่ายังมีการกดขี่ข่มเหง การกลั่นแกล้งอันเนื่องมาจากมีมาตรฐานความสวยงามอยู่จนถึงปัจจุบัน

1.2 ชัชวาล เป็นตัวละครประจำคดีหลักในคดีพระพรแห่งความเจ็บปวด เป็นโปรดิเวเซอร์รายการที่เขามีความตั้งใจสร้างมันขึ้นมา ดังข้อความ

“8 ปีนับตั้งแต่ผมเข้าทำงานที่บริษัทผลิตรายการชื่อดัง ONE-TV ในที่สุดวันที่พวกเขามองเห็นศักยภาพในตัวผมก็มาถึง ผมยิ้ม...ไม่ได้หัวเราะยินดีเหมือน เด็ก ๆ ที่เพิ่งได้รับ

มอบหมายงาน เพียงแต่เอ่ยปากขอบคุณแล้วรับแฟ้มโครงการรายการตอบปัญหา ประลองปัญญาของนักเรียน Let's Be Clever คืนมาเท่านั้น”

(พระพรแห่งความเจ็บปวด, น.222)

“พวกแกมันก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรตติ้งรายการของฉันทกนั้นแหละ สวมครแล้วที่จะตายเพื่อมาสังเวทให้กับรายการใหม่ของฉันทที่จะเกิดใหม่จากพระพรแห่งความเจ็บปวด ฮ่า ฮ่า ฮ่า”

(พระพรแห่งความเจ็บปวด, น.172)

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าชัชวาลมีความตั้งใจในการสร้างรายการขึ้นมา แต่เมื่อเวลาผ่านไปกระแสเริ่มถดถอย ทำให้เขาไม่สามารถรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ จนได้คิดประกอบพิธีกรรมโดยการนำความเจ็บปวดของคนมาเรียกกระแสในรายการ สะท้อนให้เห็นว่าเป็นตัวละครที่เห็นถึงความแค้น ทำทุกอย่างไม่สนใจความทุกข์ของคนอื่น ๆ เพื่อให้ตนเองมีความสุข

1.3 วศิน สาโรชวิรัตน์ เป็นตัวละครประจำคดีตุ๊กตาร้อยศรีธธา ดังข้อความ

“ฉันมีพลังพิเศษ มองเห็นอนาคตได้ ใครมีเรื่องอยากให้อะไรก็เชิญได้ทุกเวลานะ”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธธา, น.23)

“หิ...ไฉ่ความมิดบ้อบออะไรนั่น ฉันไม่เคยสัมผัสมันได้เลยสักนิด ไม่เคยเลยสักครั้ง ฉันก็แค่พูดไปลอย ๆ สุ่ม ๆ เพื่อให้พวกนั้นหันมาสนใจฉันก็เท่านั้น”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธธา, น.204)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าวศินอวดอ้างว่าตนสามารถมองเห็นอนาคตได้ เพื่อยกให้คนรอบข้างมาสนใจตนเอง และยอมรับในตนเอง ไม่ได้สนใจในเรื่องความจริง จนทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่คนอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยยังมีการต้องการการยอมรับ ถึงแม้จะต้องโกหก พูดอวดอ้างสรรพคุณที่ตนเองทำไม่ได้ ก็ต้องสร้างเรื่องราวขึ้นเพื่อให้สังคมยอมรับ

1.4 พิษยะ เป็นตัวละครประจำคดีสุขสันต์วันถึงชาติ ซึ่งเป็นคดีที่เกี่ยวข้องกับวันเกิดในวันเดียวกับการตาย ดังตัวอย่าง

“หลังพิธีกรรมนี้เสร็จสิ้น ฉันก็จะได้เห็นอำนาจที่อยู่เหนือกฎธรรมชาติ อยู่เหนือความตาย ฉันนี่ละผู้ปลดปล่อยที่แท้จริง แล้วไอ้คนอ่อนแอพวกนั้นจะต้องคลานมากกราบกรานฉันฮ่า ฮ่า ฮ่า”

(สุขสันต์วันถึงชาติ, น.199)

“แล้วทำแบบนี้นายจะได้อะไร”

“ได้เป็นพระเจ้าไฉ่ ฉันไม่เคยรู้สึกดีอย่างนี้มาก่อนเลย ความรู้สึกที่มีคนรอคอยฟังคำพูดของฉัน บอกให้รอกี๊รอ บอกให้ตายก็ตาย เจ๋งไหมล่ะ”

(สุขสันต์วันถึงชาติ, น.216)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าพิชยะสร้างกระแสการฆ่าตัวตาย ซึ่งอ้างถึงพระเจ้าที่ส่งสารมาให้คนนั้น ๆ ถึงเวลาตายได้แล้ว ซึ่งที่เขาทำแบบนี้เนื่องจากเขารู้สึกดี มีคนเชื่อฟัง บอกให้ตายก็ตายได้ ทำให้คนอื่น ๆ เตือนรื้อนเป็นจำนวนมาก สะท้อนให้เห็นถึงคนที่ต้องการมีอำนาจในสังคม อยากมีอำนาจจนเกินไปไม่สนการอยู่หรือเป็นตายของคนอื่น ๆ แค่ว่าเพื่อให้ตนเองได้รู้สึกเหนือกว่าอื่น ๆ เท่านั้น

1.5 สหสวัส เป็นตัวละครประจำคดีบันทึกเขียนกรรม โดยเป็นคนมีความเกี่ยวข้องกับคาถาอาคม ไสยศาสตร์ ดังข้อความ

“อย่างที่แกคิดนั่นล่ะ มันคืออาคมสิงร่าง ฉันนึกไม่ถึงเลยว่าสมัยนี้ยังมีพวกที่กล้าใช้วิชาแบบนี้อยู่อีก คนคนนี้ไม่ธรรมดาเลย”

(บันทึกเขียนกรรม, น.120)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครสหสวัสถูกสร้างสรรคขึ้นมาเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวการใช้คาถาอาคม การสิงร่างที่ในวัฒนธรรมไทยยังปรากฏความเชื่อนี้มาจนถึงปัจจุบัน

1.6 ปกรณ์ เป็นตัวละครประจำคดีควันเผาผี เป็นเพศทางเลือกที่ครอบครัวไม่สามารถยอมรับได้ ดังข้อความ

“ไอ้เด็กบ้า! แกไม่ใช่ลูกฉัน! ฉันไม่ได้เลี้ยงแกเพื่อให้โตมาผิดเพศแบบนี้!”

“พ่อของผมตวาดลั่นบ้าน และตบโหนกหน้าผกขนาดใหญ่จนหน้าชา มันไม่ได้เจ็บปวดที่โหนก แต่กลับเจ็บปวดที่ใจ นั่นเป็นครั้งแรกที่ผมตระหนักได้ว่าการเกิดมารักชอบอะไรไม่เหมือนคนอื่นคือการเป็นคนเลวและวิปริตในสายตาผู้ชายซึ่งรับผมมาเลี้ยงจากสถานเลี้ยงเด็กกำพร้า”

“เพียงเพราะผมบอกเขาว่า...ผมคิดว่าผมรักผู้ชายครับพ่อ”

(ควันเผาผี, น.217)

“ความทรงจำของผมจบลงเพียงเท่านั้น”

“ตอนนี้มือของผมกำท่อนกระดูกของคุณฐธเอาไว้ เตรียมใจจะกระโดดลงไป จะได้หายไปจากโลกนี้...ผมจะอยู่ไปทำไม ในเมื่อรักแท้ของผมจากไปแล้ว”

“ผมก้าวออกไปข้างหน้า ทั้งน้ำหนักเตรียมปล่อยร่างให้ตกลงไป จู่ ๆ ก็ได้ยินเสียงฝีเท้ามาหยุดอยู่ใกล้ ๆ”

“ถ้าถ้าน้ำหนักที่จะกระโดดลงไปละก็...ไม่นึกอยากแก้แค้นบ้างหรือ?”

(ควันเผาผี, น.228)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครปรกรณ์นั้น เป็นตัวละครเพศทางเลือกที่ไม่ถูกยอมรับโดยครอบครัว สะท้อนให้เห็นว่าในสังคมที่เปิดกว้างในปัจจุบันนั้น ยังมีคนที่ไม่อาจจะยอมรับเพศทางเลือกที่มีความหลากหลายได้ อีกทั้งสะท้อนให้เห็นถึงโลกที่เปลี่ยนไปได้เป็นอย่างดี

1.7 นฤนาถ เป็นตัวละครประจำคติเชือกประกาศพ ดังข้อความ

“หิ...หิ แกเอาผิวหนังกับเส้นผมและเลือดของสามิแกมาทำเป็นเชือกประกาศสินะ การินพูดอย่างเย้ยหยัน รวากับไม่เกรงกลัวแม้ตนจะถูกเชือกรัดอยู่ก็ตาม ไม่รู้จริง ๆ เหนือว่ามันเป็น การักวิญญูณเอาไวให้กลายเป็นสัสมเวสัซันต่ำ ที่ต้องถูกผูกเอาไว้กับเชือกประกาศ ไม่ได้ไปผูกไปเกิด หิ...หิ”

(เชือกประกาศพ, น.206)

“เงินจั้นเธอ...นฤนาถพูดขึ้นอย่างเลื่อนลอยด้วยน้ำตานองหน้า ถ้าแค่มีเงิน... ชีวิตพวกเราก็จะไม่เป็นแบบนี้”

“ผมมีวิธีที่ทำให้คุณหาเงินมาได้มาก ๆ”

“ไม่...มันไม่สำคัญอีกต่อไปแล้ว...มันหายไปแล้ว”

“ไม่หายไปหรอก เขาไม่ได้อยากให้คุณตาย แต่เขาอยากให้คุณมีความสุข...เชือกผม สิบ ชายแปลกหน้ายิ้มมุมปาก ผมจะพิสูจน์ให้คุณดูเอง ลองพนันกันสักตาก็ยังได้”

“ผมจะเสี่ยงและแหวดตาที่เย็นเยือกนั้นได้ไม่มีวันล้ม เขาสอนเธอให้ทำอะไร บางอย่างผมได้แต่มองนฤนาถที่แสนอ่อนโยน ต้องก้มหน้าร้องไห้เหมือนจะขาดใจ ตอนที่ตัดเนื้อของ ผมออกมา”

“ผมอยากห้ามเธอ แต่หลังตานั้น สิ่งที่ผมสัมผัสได้กลับมีเพียงความมืด...”

“ผมถูกขังเอาไว้ในเชือกประกาศ และได้แต่เฝ้ามองดูเธอใช้เชือกนี้หาโชคลาภให้ ตัวเองเมื่อมีเงิน ความเหงาก็ถูกแก้ไขได้ไม่ยาก”

“ไม่นานก็มีคนเข้ามารักษานาถของผมแล้ว แม้จะหวังในเงินทอง แต่ก็ยังดีที่ทำให้ เธอยิ้มได้”

“เธอเริ่มแจกจ่ายเศษเชือกให้คนมากมาย เพราะความหวังดีและอยากเห็นคนอื่น พ้นทุกข์เหมือนเธอ นาถ...ที่น่าสงสาร เธอไม่รู้ว่าเชือกเส้นนี้นั้นเป็นสิ่งเลวร้าย”

“แต่เพียงไม่นานความตายที่เชือกนำพามาให้ ก็ไม่ใช่เรื่องน่าตกใจสำหรับเธออีกต่อไป”

“รอยยิ้มบนความรำรวยของนาถ ได้ลายศีลธรรมและความรู้สึกผิดชอบสงสารใน ใจของเธอไปแล้ว”

(เชือกประกาศพ, น.233-234)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครนฤนาถเป็นตัวละครที่ ฝักใฝ่ในเรื่องเงินทอง โดยมีการใช้เชือกประกาศพหุที่สร้างขึ้นจากความเชื่อขึ้นมาเป็นนัยยะในการผูกการรั้งตัวละครไว้ไม่ให้จากไปอย่างสงบ โดยเธอได้แจกจ่ายเชือกเพื่อหาเงิน แต่มั่นกลับนำมาซึ่งความตาย

1.8 ดาริน เป็นตัวละครประจำคดี เสียงสะท้อนบาป ซึ่งได้ดำเนินเรื่องราวจากความสัมพันธ์ของตัวละครจนทำให้เกิดคดีฆาตกรรม ดังข้อความ

“คิ คิ ฉันเล่าอะไรให้ฟังไหมล่ะ...ฉันนะมีน้องสาวอายุห่างกันไม่กี่เดือนที่สนิทกันมาก...เธอเป็นลูกติดพ่อเลี้ยงมา เราเจอกันครั้งแรกตอนอายุประมาณสิบขวบ น้ำเสียงของดารินสั้นเครือ เมื่อต้องพูดถึงเรื่องนี้ เธอชื่อว่าบั่นหยา”

“เด็กสาวสงบใจแล้วเล่าต่อ สายตาของเธอฉายแววแห่งความเจ็บปวด”

“เราเรียนกันอยู่คนละโรงเรียนก็จริง แต่หยาก็ชอบเอาเรื่องที่โรงเรียนมาเล่าให้ฟัง ชอบเอารูปเพื่อน ๆ ตอนที่ไปเที่ยวด้วยกันบ่อย ๆ เอามาขึ้นเฟซบุ๊ก บอกว่าเพื่อนนะดีอย่างนั้นอย่างนี้...อ้อ...รวมถึง เอก แฟนของเธอด้วย”

“หยาคควรจะมีความสุข เธอน่ารัก มีแฟน มีเพื่อน ๆ แต่รู้ไหมล่ะ...หยากลับต้องมาตายด้วยน้ำมือของเพื่อนที่เธอรัก...นี่ยิ่งโง่ละ! ดารินพูดพลางหันมาจ้องมองอัญญาตาลูกวาวทำไม...ทำไมพวกแกถึงรอดแล้วปล่อยให้น้องสาวของฉันต้องตาย”

(เสียงสะท้อนบาป, น.153)

“เธอแค่น...คนพวกนั้นมากสินะ”

“ฉันไม่ตอบ ได้แต่จ้องใบหน้าของชายแปลกหน้า และกระดิ่งในมือของเขา”

“กระดิ่งนี้...สามารถทำให้ความหวังของเธอเป็นจริงได้”

“ฉันได้ยินเสียงร้องไห้ของพวกคนพวกนั้น ดังก้องอยู่ในความคิด”

“จะให้ฉัน...จริง ๆ นะเธอ มันจะใช้แก่แค่นได้จริง ๆ ไหม”

(เสียงสะท้อนบาป, น.198)

จากข้อความข้างต้นดารินเป็นตัวละครที่มีความแค่นในใจ อยากแก้แค้นโดยการฆ่าผู้ที่เกี่ยวข้องที่ทำให้น้องสาวเธอต้องตาย สะท้อนให้เห็นว่าความรักของครอบครัวที่มีคนอื่นมารังเก้นั้น เป็นความรักที่สามารถทำอะไรก็ได้เพื่อปกป้องรักษาคนที่เรารัก อีกนัยหนึ่งตัวละครดารินเป็นตัวแทนของคนที่ไม่สามารถปล่อยวางในความเป็นไปของชีวิตได้

1.9 ชาคร เป็นตัวละครประจำคดีวงกตวิกลจริต ซึ่งเป็นน้องชายของโชติกาลซึ่งเป็นเพื่อนของตัวละครการินและสลัทธิมา ดังข้อความ

“รูปคีสี่ตัววางอยู่ในกล่อง พร้อมจดหมายซึ่งบอกสรรพคุณและวิธีการใช้มัน มีคนส่งมันมาให้ผมปะปนมากับของขวัญวันเกิด มันจะได้ผลหรือเปล่าไม่รู้ แต่นี่เป็นโอกาสเดียวของผมที่

จะช่วยพีโซได้ ทุกอย่างจะต้องเรียบร้อย และเมื่อไม่มีพวกผู้ใหญ่ใจร้ายพวกนั้นแล้ว พีโซก็จะได้เป็นอิสระจากภาระทั้งหมด”

“ผมพร้อมแล้ว...ไม่ว่าสวรรค์หรือนรกจะเป็นผู้ส่งของชิ้นนี้มาให้ ผมก็ไม่กลัวอีกต่อไปขอเพียงแค่...ช่วยฟังความปรารถนาของผมด้วย”

“จะแลกด้วยอะไรก็ได้ ผมขอพี ๆ ของผม...กลับมาเถอะครับ”

(วงกตวิกิลจรีต, น.259)

จากข้อความข้างต้นตัวละครชาคร ได้ถูกนำเสนอผ่านมุมมองของตัวละครที่รักครอบครัว แต่ครอบครัวกลับไม่ได้คิดถึงเขา มีเพียงแค่พี่ชายนั่นคือโชติกาล ซึ่งโชติกาลก็ถูกครอบครัวรังแกสารพัดเพราะเป็นลูกเลี้ยง ทำให้น้องมีความแค้นแทนพี่ อยากแก้แค้นแทน จึงใช้รูปซึ่งเป็นไสยวัตถุมาช่วยพีในการล้างแค้น ทำให้เรื่องราวนี้มีความเหนือธรรมชาติจากวัตถุไสยศาสตร์ที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับปมของตัวละครที่มีความน่าสนใจ

1.10 พงศ์พันธุ์ เป็นตัวละครที่ปรากฏในคดีตะปุดอกโลงผี ซึ่งถูกสร้างสรรค์ให้เป็นนักเรียนรุ่นพี่ของลัทธิตริมาและการิน อีกทั้งยังมีความแค้นภายในใจ ทำให้เกิดคดีดังข้อความ

“ข้าง ๆ กันคือพงศ์พันธุ์ ชายหนุ่มร่างเล็ก ใบหน้าตกรกระ ท่าทางเรียบร้อย กำลังตั้งใจดูสคริปต์และกำหนดการต่าง ๆ อย่างเคร่งครัดอยู่ กับ เจตภาค ชายหนุ่มรูปร่างอ้วนท้วม ผิวขาว แก้มแดงระเรื่อที่มีเหงื่อซึมตามใบหน้าเกือบจะตลอดเวลา”

(ตะปุดอกโลงผี, น.37)

“พิธีกรรมนี้เกิดขึ้นเพราะแค้นที่รู้สึกผิดที่ทำให้เพื่อนตาย ถึงปากจะบอกว่าอยากให้ย่นไปสู่สคติ แต่พิธีกรรมที่สังเวยชีวิตคนเป็นให้คนตาย...ไม่มีทางไหนที่ทำให้มันเป็นแบบนี้ได้หรอก นอกจาก...แห้วปลุกให้วิญญาณดวงนั้นฟื้น ขึ้นมา...ยัยแม่มดก็แค่ฟังคำว่า รู้ตื่นจงรู้ดับ ผิดไปเพราะแท้จริงแล้วมันคือ รู้ดับจงรู้ตื่น คนตาย...จงฟื้น...ใช่ไหมล่ะ”

(ตะปุดอกโลงผี, น.237)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครพงศ์พันธุ์ได้ถูกสร้างสรรค์ให้น่าสนใจถึงคนที่อยากปลุกวิญญาณให้ฟื้นคืนมา เพราะมีความรู้สึกผิดเรื่องเพื่อนของคนที่ไม่ใช่ชีวิต จึงประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ขึ้นมาทำให้มีคนเสียชีวิตไปหลายคน อีกทั้งยังนำเสนอถึงความเชื่อเรื่องประตูป่าผ่านพิธีกรรมนี้ด้วย เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสังคมไทยที่มีความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์อยู่ในปัจจุบัน

1.11 ภัทร เป็นตัวละครที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ในคดีปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ ซึ่งใช้ดนตรีเพื่อกระตุ้นผู้ฟังให้เกิดความเจ็บปวด ดังข้อความ

“จิตอาวรณ์ของไอโลฟไค์ซันนี่คือแก่นของอาถรรพ์ในครั้งนี้ ดนตรีที่เขาแต่งขึ้นมาเพื่อกระตุ้นสมองของคนฟัง ความจริงแล้วหล่อหลอมเอาไว้ด้วยความเจ็บปวดและพลังด้านลบที่อัดแน่น จะทำลายมันก็ต้องอาศัยอาถรรพ์ที่แกร่งยิ่งกว่าเท่านั้น หี...หี”

(ปัจฉิมลิขิตตอนอนธการ, น.258)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงภักษะที่เป็นตัวละครที่มีความอาวรณ์ในเรื่องของความเจ็บปวด จึงอยากแก้แค้นคนอื่น ๆ โดยการแต่งบทเพลงผ่านเพื่อให้ผู้ฟังมีความเจ็บปวดเมื่อได้ฟังบทเพลง ซึ่งได้นำไสยศาสตร์เข้ามามีใช้ในการประกอบพิธี ทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจในการแก้ไขปัญหามาของเรื่องจากตัวละครหลัก

2. ตัวละครมนุษย์ หมายถึง ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ตามธรรมชาติหรือกำเนิด แต่มีบทบาทในเรื่องเล่าหรือตำนานต่าง ๆ ทั้งในคติชน นิทาน วรรณคดี หรือศาสนา โดยตัวละครเหล่านี้ อาจมีรูปร่างคล้ายมนุษย์ หรือมีลักษณะเหนือธรรมชาติ อาจมีจิตใจ ความคิด พฤติกรรมคล้ายมนุษย์ หรือมีพลังอำนาจพิเศษ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขอนำตัวละครที่เป็นภาพทรงจำ วิญญาณ ที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาดีอาลธรรพ์เป็นตัวละครมนุษย์ โดยปรากฏทั้งสิ้น 7 ตัวละคร ดังนี้

2.1 ะรัล เป็นตัวละครหลักประจำคติความทรงจำในชากดอกไม้ ซึ่งเป็นเด็กสาวที่มีโรคประจำตัว ไม่ได้ออกไปพบปะผู้คน ได้อาศัยอยู่แค่ในบ้านของตนเอง จนเสียชีวิต ดังข้อความ “วัน ๆ ฉันก็นอนอยู่แต่ในห้อง ไม่เคยได้เจอใครเลยนอกจากคุณหมอ คุณพยาบาลแล้วก็คุณฉัตรยศ ฉันไม่รู้จักใครอื่นหรอก ถ้าฉันต้องตาย...ก็คงจะตายไปโดยที่ไม่มีใครรู้จักฉัน...ไม่มีตัวตนเหมือนตอนที่ฉันยังมีชีวิตอยู่ตอนนี้ละมัง”

(ความทรงจำในชากดอกไม้, น.167)

“นี่แหละตัวตนที่แท้จริงของฉัน เป็นเด็กอย่างนี้แหละ...ไม่ต้องแปลกใจหรอกก็ฉันตายไปตั้งแต่ตอนเด็ก ๆ แล้วนี่นา ส่วนร่างที่เธอเห็นนั่นมันเป็นแค่ความคิดของคุณฉัตรยศที่จินตนาการไปเองว่า ถ้าวันหนึ่งฉันยังมีชีวิตอยู่จะเป็นยังไง วีระเองก็เหมือนกัน เขาก็ถูกด้านมืดครอบงำขึ้นมาอีกครั้งก็เพราะว่าเธอปลุกคุณฉัตรยศขึ้นมา พวกเราทั้งสองคนต่างก็เป็นส่วนหนึ่งของจิตอาวรณ์ของคุณฉัตรยศเท่านั้น...”

(ความทรงจำในชากดอกไม้, น.169)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นว่าตัวละครระรัล มีชีวิตที่มีโรคประจำตัว ไม่ได้ออกไปพบเจอใครภายนอก ด้วยโรคของเธอทำให้ผู้ที่ดูแลเธอมีความเป็นห่วงเธอจนเกินเหตุ จนเธอเสียชีวิต อีกทั้งยังสร้างจินตนาการว่าเธอมีชีวิตรอยู่ ว่าถ้าเธอยังอยู่เธอจะเติบโตมาเป็นเช่นไร จนเธอได้กลายเป็นตัวแทนความคิดที่ผู้ต้องการให้เป็น สะท้อนให้เห็นถึงความผูกพัน ความรักที่มีต่อบุคคลใดคนหนึ่ง จนไปจุดรั้งความเป็นไปของความตาย เกิดบ่วงโซ่ที่ทำให้คนที่อยู่นั้นไม่สามารถเดินทางชีวิตต่อไปได้

2.2 มธุริน เป็นตัวละครประจำคติเกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ มีเรื่องราวที่ต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวละครหลัก ดังข้อความ

“ฉันชื่อมธุริน ฉันเคยประสบอุบัติเหตุทำให้พ่อกับแม่ของฉันต้องตาย และตัวฉันเองก็ต้องกลับเป็นไปนับตั้งแต่นั้น ก็เลยต้องออกจากโรงเรียน ไม่มีเพื่อนไม่เหลืออะไรอีก วันๆ ได้แต่นั่ง

เหงาอยู่ในห้อง มีแค่การเล่นอินเทอร์เน็ตเท่านั้นที่ทำให้ฉันได้พูดคุยเหมือนเป็นปกติกับคนอื่น ๆ และมันก็ทำให้ฉันมีเพื่อน...ก็คือเธอนั่นแหละแมวน้อยโคตเดียว เธอทำให้วันแต่ละวันของฉันสดใส มากขึ้น เธอทำให้ฉันรู้สึกเหมือนกับฉันยังเป็นคนปกติธรรมดา ๆ คนหนึ่ง...”

“และคงเป็นเพราะความอาวรณ์ของฉันละมั้ง ในวันที่ตายฉันถึงไม่ได้ไปไหนกลายมาเป็นวิญญาณสิงสถิตอยู่ในอินเทอร์เน็ตอย่างนี้ แต่ก็เพราะอย่างนี้แหละที่มันทำให้คิดถึงเธออีกครั้ง อยากจะเป็นเพื่อนกับเธออีกครั้ง เป็นเพื่อนโดยที่เธอจะไม่หนีฉันไปอีก”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น.172-173)

มธุรินซึ่งเป็นคนที่เคยประสบอุบัติเหตุจนทำให้เป็นใบ้ ทำให้เขาไม่สามารถใช้ชีวิตได้เหมือนเคย ไม่กล้าไปโรงเรียน ไม่กล้าใช้ชีวิตประจำวันภายนอก จนทำให้เธอสื่อสารปกติได้แค่ในโลกอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แม้กระทั่งตนเองเสียชีวิตเธอได้ผูกจิตกับโลกอินเทอร์เน็ต เธอต้องการค้นหาเพื่อนที่เคยสัญญาไว้ว่าจะจะเป็นเพื่อนกันตลอดไป นั่นคือลลทริมา ทำให้ตัวละครหลักได้มาเกี่ยวเนื่องและคลี่คลายคดีนี้ ตัวละครมธุรินนี้เป็นตัวแทนของคนที่ยึดถือในคำมั่นสัญญา อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงสังคมว่าถ้าผิดปกติแล้ว คนนั้นอาจจะไม่กล้าใช้ชีวิตในสังคมอันมีความกดดันในโลกปัจจุบันได้

2.3 หม่อนไหม เป็นตัวละครประจำคติความลับของกระจกเงา ดังข้อความ

“หม่อนไหม กิรติ!!! เด็กสาวที่มีผมเปียสองข้างยื่นหน้าเรียบเฉยอยู่ตรงนั้น อยู่ในชุดเครื่องแบบนักเรียนโรงเรียนสหศึกษานุกูล ชุดเดียวกับที่เธอใส่อยู่ในพิธีกรรม”

(ความลับของกระจกเงา, น.117)

“ไม่นะคะคุณน้า...เรื่องเมื่อสองปีที่แล้วเป็นอุบัติเหตุจริง ๆ การินไม่เกี่ยว นะคะ คำพยายามจะช่วยหม่อนไหมด้วยซ้ำ ลลทริมาที่ยืนอยู่ตรงนั้นแทรกขึ้นมาบ้าง เพราะตอนนี้เธอรู้ความจริงของเหตุการณ์เมื่อสองปีก่อนทั้งหมดแล้ว และเธอก็เริ่มเข้าใจอะไรบางอย่างที่หม่อนไหมเคยขอร้องกับเธอไว้”

“ปลดปล่อยคนที่ฉันรัก”

(ความลับของกระจกเงา, น.162)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่า หม่อนไหมเป็นตัวละครเด็กสาวที่เคยเกิดอุบัติเหตุ โดยมีการินเข้าไปอยู่ในที่เกิดเหตุ คนอื่น ๆ จึงคิดว่าการินมีส่วนผิดในการทำร้ายเธอ แต่เธอไม่สามารถบอกความจริงกับคนอื่น ๆ ได้เนื่องจากเธอได้กลายเป็นเจ้าหญิงนิทรา ลลทริมาจึงได้สัมผัสถึงวิญญาณของเธอ และได้ปลดปล่อยความอาฆาตของแม่หม่อนไหมที่คิดว่าการินทำร้าย เธอจึงได้จากไปอย่างสงบสุข สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องการปล่อยวาง ความห่วงในสังคมที่ยังมีความเชื่อในเรื่องไม่อยากจะคนกำลังจะเสียชีวิตมีห่วง เขาจะได้จากไปด้วยความสงบ

2.4 นิชฌมาน ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอากรรมพตอนคราสสีเลือด เป็นบุคคลที่ถูกกักขังวิญญาณเอาไว้ ดังข้อความ

“เด็กคนนั้นคือ...นิชฌมาน น้องชายของคุณวิญญาณที่ตายไปแล้ว...”

“ว่าไงนะ...แล้วไอ้เด็กนี่มัน...ยังได้อินสิ่งที่เด็กสาวพูด ความสับสนที่มีอยู่แล้วก็ยิ่งเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ยัยแม่มด...เธอรูสึกอะไร สลักบิตเป็นกรรมอยู่ที่ไหน!?”

“ร่างกายของเด็กสาวอ่อนระทวย ริมฝีปากสั่นเครือค่อย ๆ เปล่งคำพูดออกมา”

“เด็กคนนี่...คือสลักบิตเป็นกรรม”

(คราสสีเลือด, น.217)

“ที่แท้...แสงจันทร์สีเลือดก็คือสลักบิตเป็นกรรม และแก้ไขวิญญาณไอ้เด็กนั้นเป็นภาระเพื่อกักมันเอาไว้”

(คราสสีเลือด, น.218)

จากข้อความจะเห็นได้ว่านิชฌมานเป็นเด็กชายที่เสียชีวิตไปแล้ว แต่ยังถูกกักขังวิญญาณด้วยแสงจันทร์ สะท้อนถึงความเชื่อของคนไทยเรื่องวิญญาณยังไม่ไปผุดไปเกิด อีกทั้งตัวละครนี้นับเป็นตัวละครหลักในคดีที่เป็นสลักบิตเป็นกรรมที่ทำให้ดำเนินเรื่องราวไปด้วยความเชื่อของสังคมไทยได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

2.5 วิญญาณ เป็นตัวละครที่เป็นญาติกับตัวละครหลักคือการิน เป็นตัวละครที่มีความสามารถทางด้านไสยศาสตร์เช่นเดียวกัน ดังข้อความ

“พอชายหนุ่มก้าวขึ้นไปบนลาน ตาไกรสรก็ถึงกับอุทานและรีบเดินมาต้อนรับ วิญญาณยกมือไหว้เจ้าบ้านและผู้ร่วมชุมนุมคนอื่น ๆ อย่างสุภาพจนทุกคนในงานต่างก็พากันสงสัย ว่าเด็กหนุ่มที่หน้าตาละม้ายคล้ายการินอย่างกับแกะคนนี่คือใคร”

(กริชสะกดวิญญาณ, น.45)

“นี่คุณ...วิญญาณ...เป็นลูกบ้านรัตนอาคมใช่ไหม ผมเชื่อมั่นจิต เราอาจจะเคยเจอกันนะแต่ตอนนั้นคงยังเด็กมาก”

“ครับ วิญญาณตอบสั้น ๆ แต่อีกฝ่ายก็ยังไม่หยุดจ้อ”

“ดูจากหน้าวัยแล้ว ผมว่าคุณคงไม่ได้ศึกษาอาคมหรือพวกพิธีกรรมอากรรมมาเลยสินะ เพราะไม่ได้ยินสกุลของคุณในวงการมานานแล้ว แต่ก็ินะ...ผมเข้าใจดีว่าคุณคงไม่มีใครถ่ายทอดอะไรให้ แปลกใจจริง ๆ ที่พ่อครูเชิญคุณมาร่วมงาน”

(กริชสะกดวิญญาณ, น.46)

“บ้านรัตนอาคมตายยกบ้าน และมีหมอนี่รอดตายมาคนเดียวท่ามกลางกองเลือด”

(กริชสะกดวิญญาณ, น.48)

“ฉันความสับสนตาย ถึงได้เจอกับที่เข้าไปที่เกิดเหตุ ในที่สุดตาแก่ที่หลอนถึงขนาดหนีไปวชก็ยอมเปิดปากเล่าให้ฟังว่า ตอนนั้นพวกเขาเก็บซากได้อีกหนึ่งซากที่ดูเหมือนกองเนื้อใหม่ ๆ ที่กระดุกถูกความร้อนหลอมจนปน แต่ไม่อาจจะบัตวนได้ แก่นะ...ตายไปแล้ว ตั้งแต่ตอนที่แกพยายามทำลาย สลักเขี้ยวสมิง”

“ไม่สิ! แกไม่ได้ทำลายมัน แต่แกใช้มันสร้างร่างของตัวเองขึ้นมา เพราะคุณสมบัติของสลักเขี้ยวสมิงก็คือการสร้างภาพลวงตาเป็นคุณลักษณะเปลี่ยนรูปรอยของเดรัจฉานให้เป็นคน คนให้เป็นเดรัจฉาน”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.196)

“เฮ้อ...เวรกรรมแท้ ๆ เพียงเพราะยึดติดถึงได้ก่อกรรมไม่รู้จบ เมื่อถึงเวลาวิญญูณ์เองก็ต้องรับกรรมที่ตนได้ก่อเอาไว้อย่างสาสม ตอนนี้เขาเองก็ยังติดอยู่ในบ่วงของสลักเขี้ยวสมิง ดวงวิญญูณ์ต้องคงอยู่ไปจนกว่าความปรารถนาที่ตั้งไว้จะเป็นจริง ไม่อาจไปหลุดไปเกิดตามกระแสกรรมของตนเอง”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.215)

ตัวละครวิญญูณ์เป็นตัวละครหลักในคดีที่ปรากฏเพิ่มเติมอีกหลายตอน ซึ่งมีบทบาทเป็นคู่แข่งของการินในการตามล่าหาสลักบิตเบียนกรรม คือไสยวัตถุต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นคนคอยช่วยเหลือการินในบางตอน เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีความสามารถทางด้านไสยศาสตร์เนื่องจากเกิดในครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ และเป็นญาติของการินอีกด้วย อีกทั้งวิญญูณ์ได้ผูกจิตตนเองที่ตายไปแล้วให้มีรูปร่างเหมือนมนุษย์ เพราะจิตยังผูกอยู่กับการตามล่าหาสลักบิตเบียนกรรมอยู่

2.6 กิ่งไผ่ เป็นตัวละครที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ในคดีสาปเจตภูต ให้เป็นจิตที่ไม่กลับเข้าร่างของคน ดังข้อความ

“ทางนั้น...คือโรงพยาบาลที่ยืนยันอยู่ การินกุมแฟลชที่ห้อง ยืนยันไม่ใช่วิญญูณ์ แต่เป็น...เจตภูต หรือก็คือจิตที่หลุดออกจากร่าง และที่ยังไม่กลับเข้าร่างก็เพราะเข้าใจว่าตัวเองตายแล้ว จิตจึงยึดติดอยู่ที่นี้ ซึ่งเป็นสถานที่สุดท้ายด้วยเจตนาอันรุนแรงที่จะทวงความบริสุทธิ์ให้ตนเอง หึ...หึ มีน้ำละ สลักอาถรรพ์ถึงดูดแกไม่ได้”

(สาปเจตภูต, น.251)

“ในนี้เขียนว่าแกถูกจับได้ว่าโกง และมีแก้งของแกเป็นผู้สมรู้ร่วมคิด หึ...หึ แต่หลังจากนั้นหลังจากนั้นกลับมีรอยขีดฆ่าบนเอกสาร ซึ่งมันถูกแก้ไขว่าตรวจสอบแล้วเป็นเรื่องเข้าใจผิด แท้จริงคือกระตาดขเลยที่โรงเรียนหนึ่งออกให้นักเรียน แต่ไม่มีนักเรียนคนใดอ้างความเป็นเจ้าของหมายความว่า...ที่เพื่อนของแกบอกว่าไม่รู้เรื่องและไม่ได้ปรักปรำแกคือความจริง เป็นไงละ...แกอยากให้คนอื่นเชื่อแก แต่แกเคยเชื่อคนอื่นบ้างไหม?”

(สาปเจตภูต, น.236-237)

จากข้อความข้างต้น ตัวละครกิ่งไผ่ได้ถูกนำเสนอให้เป็นตัวละครที่ถูกปรักปรำใส่ร้าย จนคิดฆ่าตัวตาย และมีแม่เข้าไปช่วยจนแม่ของเธอเสียชีวิตแทน ทำให้เกิดความอาฆาตแค้น และจิตไม่กลับเข้าร่าง สะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่ใส่ร้ายป้ายสีกัน คนที่มีอำนาจน้อยกว่าไม่สามารถต่อสู้ได้ จนคิดจบชีวิตของตนเอง อีกทั้งสะท้อนให้เห็นความเชื่อเรื่องวิญญาณที่ไม่สามารถไปสู่สุคติได้เพราะยังมีความแค้นในใจ

2.7 เชียร ตัวละครเชียร ได้ถูกนำเสนอในคติเชียร พันธนา อัตตานรินทร์ และสาปสยองป่าอาถรรพ์ ดังข้อความ

“ผมเป็นมนุษย์...และไม่ใช่มนุษย์...ผมเป็นผู้หลุดพ้นแห่งความมืด...หนึ่งในล้านล้านผู้ได้ครอบครองอัตตานรินทร์...ชื่อของผมคือ...เชียร...ยินดีที่ได้รู้จักครับ”

(เชียร พันธนา อัตตานรินทร์, น.186)

ตัวละครเชียรเป็นตัวละครที่มีความลึกลับ ปรากฏในนวนิยายทั้งสองคดียุคคือ เชียรพันธนา อัตตานรินทร์ และสาปสยองป่าอาถรรพ์ ซึ่งเป็นตัวละครที่ไม่สามารถเดาทิศทางทางปรากฏได้ เป็นมนุษย์ก็ไม่ใช่ และมนุษย์ผู้ประพันธ์ก็ได้กล่าวรายละเอียดในเรื่องของการเป็นไป ทำให้ตัวละครนี้มีความน่าสนใจ และน่าติดตามในคดีต่อไปในอนาคต

ตัวละครหลักในแต่ละคดีนั้น ผู้ประพันธ์จะเน้นในการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีปมปัญหาในชีวิต ซึ่งเป็นตัวละครที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนจนถึงแก่ชีวิต จนตัวละครหลักได้แก่การินและลลทริมานั้นต้องเข้ามาช่วยแก้ไขปมปัญหานั้น ๆ ทำให้ตัวละครของแต่ละคดีมีความพิเศษ น่าสนใจแตกต่างกันไปตามปมปัญหาของแต่ละบุคคล ส่งผลให้ตัวละครเป็นที่น่าจดจำ และมีบทบาทที่โดดเด่นในคดี อีกทั้งทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจ และน่าติดตาม รวมทั้งสะท้อนสังคมให้เห็นว่ายังมีบุคคลที่มีปมปัญหาหรือความเชื่อที่มีการแก้ไขปัญหาที่แตกต่างกันออกไป และยังสามารถสะท้อนให้เห็นมุมมองของการดำเนินชีวิตของตัวละครประจำแต่ละคดี ที่ยังมีวิถีชีวิตที่มาจากพื้นฐานความเชื่อของคนไทยได้อีกด้วย

การประกอบสร้างตัวละครประกอบ ตัวละครประกอบ (Minor character) หมายถึงตัวละครที่มีบทบาทรองลงไป จะมีบทบาทเสริมหรือสนับสนุนตัวละครหลักให้มีบทบาทโดดเด่นยิ่งขึ้น (เถกิง พันธุ์กิ่งอมร, 2551) โดยตัวละครประกอบที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นครอบครัวหรือเพื่อนฝูงของตัวละครหลัก ได้แก่

1. นรินทร์ จินตเมธ เป็นตัวละครที่เป็นพ่อของการิน อีกทั้งยังเป็นผู้อำนวยการโรงเรียนนิสาพาณิชย์ ซึ่งมีความสัมพันธ์ในช่วงแรกกับการินไม่ตีสักเท่าไรนัก อันเนื่องมาจากปมปัญหาทางด้านครอบครัวของการิน โดยผู้ประพันธ์ได้นำเสนอนรินทร์ถึงความเป็นพ่อที่ไม่ได้สมบูรณ์แบบ แต่พยายามที่จะเข้าใจ และหวังดีต่อลูกอยู่เสมอ ดังข้อความ

“หากการินยังมีแม่จะมีนิสัยแบบนี้หรือเปล่า เขาเฝ้าถามตัวเองมาตลอดหลายปี และก็ได้เพียงปลอบตัวเองว่าเขาเองเป็นนักเรียนทำไม่จะขึ้น่าลูกให้มีอนาคตที่ดีไม่ได้ ทั้ง ๆ ก็เห็นได้ชัดว่าเขาล้มเหลวมาตลอด การินไม่มีเพื่อน และไม่ใช่ว่าเขาจะไม่รู้ถึงคำพูดนินทาจากเพื่อนร่วมชั้น และบรรดาครู เพียงแต่ไม่รู้จะแก้ไขอย่างไรจึงปล่อยผ่านมาจนถึงตอนนี้ ริสา...ผมมันแย่จริง ๆ”

(ตะปุดอกโลงผี, น.28-29)

“การเป็นคุณพ่อเลี้ยงเดี่ยวให้กับเด็กอย่างการิน เขาควรเป็นคุณพ่อนำนับถือที่สุดคนหนึ่งในโลกเลยด้วยซ้ำ”

“เราทำได้เพียงใช้ประสบการณ์ที่มากกว่าคอยระวังให้พวกเขาเติบโตไปได้อย่างปลอดภัยบนทางเลือกของตนเอง ไม่ใช่คนกำหนดทางเดินให้พวกเขา ชายวัยกลางคนยี้มเบา ๆ ไม่ใช่ว่าผมมีความสุขกับการินที่แตกต่างจากคนอื่น...ฮะ ๆ ออกจะแตกต่างไปมากเสียด้วย แต่ผมเองก็มองเขาอยู่ไม่เคยคลาดสายตา และมันใจมากยิ่งขึ้นว่าเขาจะเติบโตได้อย่างดีเมื่อมีเพื่อนอย่างหนูลัล หรือว่าคุณโรส...มองไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงอะไรเลยในหนึ่งปีที่ผ่านมา”

(ปัจฉิมบทตอนอนธการ, น.165)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงผู้ประพันธ์ได้นำเสนอตัวละครนรินทร์ที่มีความบกพร่องในหน้าที่ของพ่อไปบ้างตามความคิดของตนเอง แต่เขาก็พยายามถึงที่สุดที่จะเข้าหาลูก อีกทั้งได้นำเสนอถึงการเลี้ยงดูด้วยตัวคนเดียว จึงปล่อยให้ลูกได้เลือกทางของตนเองและดูแลประคับประคองอยู่ห่าง ๆ สะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่มีความแตกต่างกันในด้านการดูแลลูกในแต่ละครอบครัว บางคนอาจจะได้เลี้ยงลูกคนเดียวทำให้ต้องอาศัยความพยายามเป็นอย่างมาก การนำเสนอตัวละครนี้ถือเป็นการสะท้อนปัญหาสังคมไทยได้เป็นอย่างดีและมีความน่าสนใจ

2. ริสา เป็นตัวละครที่เป็นแม่ของการิน เป็นตัวละครที่เสียชีวิตไปแล้วแต่มีเบื้องลึกเบื้องหลังที่ทำให้เกิดปมในตัวละครหลักในการค้นหาคำตอบ อีกทั้งยังเป็นตัวละครที่เกิดขึ้นมาในครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องทางไสยศาสตร์ และให้กำเนิดการินที่ร่างกายอ่อนแอ เขาจึงอาศัยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์เพื่อต่อชีวิตของการิน ดังข้อความ

“ภาพสุดท้ายของแม่ที่เขาเห็นคือภาพฉันทันกำลังใช้มีดแทงลงไปตรงมือของเขา และใบหน้าของแม่ที่เปราะเปื้อนไปด้วยเลือดและน้ำตาแห่งความเจ็บปวด”

“ไม่ว่าในความทรงจำของหนูจะจำแม่เป็นอย่างไรก็ตาม...แต่แม่อยากบอกหนูว่า”

“ชีวิตของแม่ให้หนูได้เสมอ...การินของแม่”

(บันทึกเขียนกรรม, น.232)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าตัวละครริสาถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้เป็นแม่ของการิน เธอยอมสละชีวิตของตนเองเพื่อประกอบพิธีทางไสยศาสตร์เพื่อต่ออายุชีวิตของการินแลกกับความตายของตัวเอง ซึ่งทำให้ความทรงจำของการินมีเพียงแม่ที่ทำร้ายตนเอง จนทำให้เกิดปมปัญหา

และต้องการหาคำตอบในคดีอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นความรักของแม่ที่มีต่อลูก ถึงจะแลกกับอะไรก็ตาม แม่จะให้ลูกได้เสมอ

3. คุณตาไกรสร เป็นผู้นำตระกูลของวรรณเวชย์ ครอบครัวหมอผี ที่มีความเชี่ยวชาญ ด้ายไสยศาสตร์ เป็นคุณตาของการิน เป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือและพยายามคลี่คลายปมปัญหาในใจของการิน ดังข้อความ

“ไม่ได้นะการิน! แกต้องลืมเรื่องสลักกรรมชะ อย่าเข้ามายุ่งเกี่ยวกับเรื่องนี้ กลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุขให้สมกับที่แม่ของแก...”

“หุบปากชะตาแก!”

“การินหันขวับ ตวาดเสียงดังไม่ยอมฟังจนจบประโยค ลูกสาวแกมันอ่อนแอ จนยอมแพ้ต่อชะตากรรมอย่างเงี้ยต่างหาก”

“แม่ของแก...ยอมตายเพื่อให้แกอยู่รอดนะ! ขายชรา”

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงความผูกพันของตัวละครไกรสรที่มีความรักความเป็นห่วงหลานชาย เพราะทราบนิสัยของหลานชายดี จึงยอมบอกสิ่งที่เป็นปมในใจของการินที่มีมาช้านาน อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่าต้องเป็นตัวละครที่มีความเข้มแข็ง ถึงแม้จะเสียลูกสาวไป จึงไม่ยอมให้การินเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ที่ครอบครัวมีมา

4. รสวดี เป็นน้ำสาวของลัลลทริมา เป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือตัวละครหลัก มีอาชีพเป็นนักข่าว เธอดูแลลัลลทริมาเป็นอย่างดี เข้าใจและห่วงใยลัลลทริมาเสมอ ดังข้อความ

“น้ำโรสลำบากเพราะหนูมาก หนูรู้ว่ามันเหนื่อย แต่เพราะมีน้ำโรสหนูถึงมีชีวิตอยู่ถึงทุกวันนี้ หนูทำได้ทุกอย่างเพื่อน้ำโรสมีความสุขและพร้อมจะปกป้องน้ำโรสค่ะ ลัลลทริมาตั้งใจพูดมองหน้าฝ่ายตรงข้าม สื่อสารบางอย่างให้เขาตระหนักได้ว่าหากเขาทำให้น้ำสาวของเธอเสียใจเธอจะไม่มีวันยอม”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.31)

“ครอบครัวของฉันเหลือแค่ลัลเท่านั้น อย่างคุณจะไปเข้าใจอะ...เธอพยายามพูดออกมาไม่จบประโยค เห็นสีหน้าของนรินทร์ก็รู้ว่าพลังปากไปแล้ว คนที่ควรจะเข้าใจเธอที่สุดก็ยืนอยู่ตรงหน้าไม่ใช่หรือ”

(ปัจฉิมบทตอนอนธการ, น.165)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นว่าตัวละครรสวดี เป็นตัวละครที่เป็นครอบครัวเพียงคนเดียวที่ยังเหลือของลัลลทริมา เนื่องจากพ่อแม่และพี่ชายของเธอเสียชีวิตขณะเกิดอุบัติเหตุ และลัลลทริมา เป็นเพียงคนเดียวที่รอดชีวิต ทำให้น้ำสาวต้องดูแลเธอในฐานะผู้ปกครอง รสวดีดูแลลัลลทริมาไม่ให้ขาดตกบกพร่อง เข้าใจหลานในทุก ๆ เรื่องเพื่อเติมเต็มสิ่งที่หลานขาดหายไป เป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือตัวละครหลักในทุก ๆ คดี

5. เอมิกา มัณทิณี และโชติกาล ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาให้เป็นเพื่อนของการินและลัลทริมา คอยช่วยเหลือตัวละครหลักจากเหตุการณ์ต่าง ๆ คอยสนับสนุน เป็นกำลังใจและยอมรับในสิ่งที่ตัวละครหลักเป็น ดังนี้

“พักก่อนเถอะลัล พวกเราตัดสินใจได้แล้ว ถึงพิธีกรรมนี้จะน่ากลัว แต่ถ้าเราสองคนช่วยกันผ่อนพลัง มันก็น่าจะเบาลงได้อีกใช่ไหมล่ะ เอมิกายิ้มกว้าง”

“ใช่แล้วล่ะ ก่อนหน้านั้นเราไม่เคยรู้ว่าเธอต้องแบกรับอะไรมาขนาดนี้ มัณทิณีพยักหน้า เราเป็นเพื่อนกันไม่ใช่หรอ เธอยอมโดนพวกเราโกรธเพราะปกป้องเรา ตอนนี้อยู่ความจริงแล้วทำไมเราจะทำอะไรเพื่อเธอบ้างไม่ได้ล่ะ”

(ตะปุดอกโลงผี, น.222)

“จริงสิ เมื่อไหร่บอกว่ามีอะไรจะบอกกับพวกเราเธอโซ มัณทิณีรีบเปิดบทสนทนา ก่อนที่บรรยากาศในโต๊ะจะคุกรุ่นมากไปกว่านี้”

“เสาร์อาทิตย์นี้ทุกคนว่างไหมละ ผมอยากชวนไปเที่ยวบ้านพักของครอบครัวที่ชะอำ ออกจากกรุงเทพฯ เข้าวันเสาร์ พอวันอาทิตย์เย็น ๆ ก็กลับชะ”

(วงกตวิกลจริต, น.27)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงความผูกพันของเพื่อนที่มีต่อลัลทริมา โดยตัวละครทั้งสามนี้จะปรากฏในนวนิยายการิน ปรศนาคติอาถรรพ์เกือบทุกคดี เพื่อให้เบาแสบ้าวล้อของตัวละครหลักในแต่ละคดีต่าง ๆ และยังคงคอยให้ข้อมูลเพิ่มเติมในการดำเนินเรื่องให้เป็นไปอย่างธรรมชาติตามวิถีของเด็กนักเรียน อีกทั้งยังคอยช่วยเหลืองานต่าง ๆ ในโรงเรียน คอยเป็นห่วงตัวละครหลักอยู่เสมอ อีกทั้งตัวละครประกอบนั้นยังมีการดำเนินเรื่องที่ทำให้ตัวละครหลักมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้นด้วย

การนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้างฉาก

ฉาก หมายถึง สถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละคร และเป็นที่ใช้สำหรับการแสดง สถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อจะเน้นการกระทำและความขัดแย้งของตัวละคร ฉากต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในระยะเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ยุคสมัยใด มีทั้งของจริงและสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ โดยในนวนิยายการินนั้นมีฉาก 2 ประเภทได้แก่ ฉากทั่วไป และฉากเหนือธรรมชาติ ดังนี้

1. ฉากทั่วไป ข้อมูลเชิงคติชนกับการประกอบสร้างฉากสถานที่ทั่วไป ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นมีการสร้างสรรค์ฉากสถานที่ทั่วไปเช่นเดียวกับวิถีชีวิตของมนุษย์ทั่วไป ซึ่งตัวละครยังเป็นนักเรียนจึงมีสถานที่ทั่วไปปรากฏส่วนใหญ่ได้แก่ บ้าน และสถานศึกษา

1.1 บ้านวรรณาเวทย์ เป็นบ้านของคุณตาไกรสร ซึ่งเป็นคุณตาของการิน เป็นครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องไสยศาสตร์ คาถาอาคม เป็นบ้านเรือนไทยขนาดใหญ่ ซึ่งผู้ประพันธ์มักนำเสนอฉากบ้านวรรณาเวทย์ในแง่ของการประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ดังข้อความว่า

“คว้นจากรูปไม้กฤษณาส่งกลิ่นอบอวล ขณะที่ดวงตาคู่หนึ่งซึ่งเต็มไปด้วยริ้วรอย แห่งกาลเวลาได้หริ่มองเกลียววันรูปลอยหมุนวนหายไปใแสงเทียนสลัว ก่อนดวงตาคู่นั้นจะเลื้อบมายังอีกหนึ่งสิ่งที่วางอยู่ตรงหน้า”

“พานทองเหลืองซึ่งเคยมีของสำคัญบัดนี้กลับว่างเปล่า ทิ้งไว้เพียงความวิตกให้ชายวัยชราคนหนึ่งเพ่งเสิร์จจากการสวดมนต์กำหนดจิต และทันใดนั้น ร่างสูงโปร่งร่างหนึ่งก็ได้ปรากฏขึ้นด้านหลังของชายชรา แม้ประตูห้องพระจะปิดสนิท ก่อนร่างในเงามืดนั้นจะคุกเข่าลงกับพื้นเยื้องไปทางด้านหลัง พนมมือก้มลงกราบโต๊ะหมู่บูชาขนาดใหญ่แห่งตะกูลวรรณาเวทย์”

(ญาณอาถรรพ์, น.22)

จากข้อความข้างต้นจะพบว่าบ้านวรรณาเวทย์นั้น เป็นฉากที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นให้มีความเกี่ยวข้องกับประวัติของครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ มักใช้ในการประกอบพิธีกรรม หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ ทั้งยังสะท้อนถึงวิถีชีวิตของคนไทยที่มักปลูกบ้านเรือนไทยในสมัยก่อน เพื่อรักษาวัฒนธรรม ทำให้ได้กลิ่นอายความเก่าแก่ ความขลังผ่านฉากบ้านวรรณาเวทย์นี้ได้เป็นอย่างดี

1.2 สถานศึกษา การิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ฉากที่ตัวละครดำเนินวิถีชีวิตตามปกติ โดยมีตัวละครในวันเรียน ดังนั้นจึงสร้างสรรค์ฉากโดยการสร้างสรรค์สถานศึกษาเพื่อสะท้อนให้เห็นสถานศึกษาในหลากหลายมุม ที่เป็นพื้นที่เกิดเหตุต่าง ๆ ในคดี ไม่ว่าจะเป็นการฆ่าตัวตาย การกลั่นแกล้งกันในสถานศึกษา โดยใช้สถานศึกษา “นิศาวาณิช” ซึ่งเป็นฉากหลักในนวนิยายที่สร้างสรรค์ให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในขณะที่ตัวละครดำเนินชีวิต ทั้งนี้ฉากของโรงเรียนนิศาวาณิชจึงถูกนำเสนอให้เป็นสถานที่ที่ประกอบพิธีกรรม การเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ดูอันตราย น่าหวาดระแวง ดังข้อความว่า

“ท่ามกลางเสียงโห่ร้องอย่างสะใจ โกวิทดินจนตกลงมาจากเก้าอี้ นั่งคุ้ยอยู่กับพื้นห้อง และยังไม่ทันตั้งตัว ถึงขยะใบใหญ่หลังห้องที่เพ่งส่งกลิ่นเหม็นเน่าก็ถูกเทลงมาตรงศีรษะของเขา ทำให้พวกเศษขยะเหล่านั้นเปรอะเปื้อนติดตามตัว หัวและเสื้อผ้านักเรียนที่เปื้อกฉะของเด็กหนุ่มอย่างน่าเวทนา”

“โอ๊ะ...โทษทีค่ะ ดูเหมือนพวกฉันจะลืมเอาชนะไปทิ้งหลายวันไปหน่อย แต่มันก็
เหมาะกับแกแล้วนี่เนอะ โอ๊ยอะ! อะ อะ สุขสันต์วันเกิดนะโว้ย”

(สุขสันต์วันถึงชาติ, น.32)

จากข้อความจะเห็นได้ว่าผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ฉากสถานศึกษา “โรงเรียนนิศ
พาณิชย์” ขึ้นมาในการดำเนินเรื่องในแต่ละคดี โดยตัวละครหลักได้ดำเนินเรื่องราวตามวิถีชีวิตของการ
เป็นนักเรียน จึงเป็นสถานที่สำคัญในการดำเนินเรื่องราว สะท้อนให้เห็นถึงสังคมไทยที่โรงเรียนอาจยัง
มีการกลั่นแกล้งกัน การดูถูก ความเครียด ความคิดอยากฆ่าตัวตายของนักเรียน ทำให้ผู้อ่านที่มี
รากฐานในสังคมนั้นเข้าถึงความรู้สึกของตัวละคร ผ่านฉากที่นำเสนอภายใต้บริบทของสังคมไทยอีก
ด้วย

2. สถานที่เหนือธรรมชาติ

2.1 โลกวิญญาณ คือ ฉากที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นให้มีความเกี่ยวเนื่องของความ
เชื่อเรื่องวิญญาณ โดยการันและลัทธินี้ได้หลุดไปในโลกของวิญญาณ ดังข้อความ

“ที่นั่นคือโลกวิญญาณ มิติของกระแสวัฏสงสาร วิญญาณทุกดวงต้องไหลผ่าน
กระแสกรรมไปตามทางของตน วิญญาณหลุดขณะกระชากมีดอาคมออกจากต้นคอผีตายซากร่างหนึ่ง
ถีบมันห่างออกไป แล้วกระชากไปยังตัวใหม่ที่ขวางทาง ดวงจิตที่สิ้นหวัง บาปหนาต้องเวียนว่ายรับ
กรรมของตน ลัทธินี้เหมือนแสงสว่างในความมืด จะไม่ดึงดูดพวกมันได้ยังไง”

(ญาณอาถรรพ์, น.226)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงการสร้างสรรค์ฉากโลกวิญญาณขึ้นมาตามความ
เชื่อของพระพุทธศาสนาที่มีการเวียนว่ายตายเกิด ตามสิ่งที่เรียกว่า “วัฏสงสาร” จึงมีการนำเสนอฉากนี้
เพื่อเป็นการย้ำถึงแก่นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับความตายได้เป็นอย่างดี

2.2 นรก คือ สถานที่ที่มนุษย์ที่ปฏิบัติไม่ดีจะต้องไปตามกรรมของตนเพื่อรับใช้กรรม
ที่ได้ก่อไว้ โดยผู้ประพันธ์ได้นำเสนอเปลวไฟขนาดใหญ่ มีโชติการลงทณฑ์ ดังข้อความ

“เด็กสาวมองตามร่างหลุ่ดร่วงลงไป จึงได้เห็นว่าเบื้องล่างนั้นคือเปลวไฟแฉ่งใหญ่
คล้ายปากอสุรกายขนาดเท่าสนามฟุตบอล อีกทั้งยังมีโชติรวนอาบเปลวไฟวัดไปมาราวกับแส้ที่คอย
กวัดเกี่ยวร่างเหล่านั้นให้หล่นลงไปจนต้องถูกแผดเผา ทว่านั่นยังไม่เลวร้ายที่สุด เมื่อร่างใด ๆ ก็ตามที่
ตกลงไปนั้นล้วนยังมีชีวิตอยู่ทั้งร่างที่ถูกโชติด้วยไฟกรด”

“เปลวไฟแห่งการพิพากษา...กับโชติรวนแห่งการลงทณฑ์ หลุมลึกด้านล่างจะเป็น
อะไรไปได้...นอกจาก...”

“มะ...ไม่...ฉันยังไม่อยากตกนรก”

(ญาณอาถรรพ์, น.229)

จากข้อความข้างต้น ผู้ประพันธ์ได้นำเสนอให้เห็นนรกตามจินตนาการของผู้ที่มีความเชื่อในการเกิดแก่เจ็บตาย นรก สวรรค์ มีการเปรียบเทียบความยิ่งใหญ่ของแ่งไฟ มีการจินตนาการถึงอสุรกายที่อยู่ในนรก ความร้อนที่จะถูกแผดเผาอย่างทุกข์ทรมาร การสร้างฉากนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในสังคมไทยให้ปฏิบัติตนให้ดี ให้มีความเกรงกลัวต่อบาป และเกรงกลัวต่อนรกซึ่งเป็นสถานที่ที่มนุษย์ไม่สามารถหยั่งรู้ได้ว่ามีจริงหรือไม่

การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ

วัตถุ หมายถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่มีความสำคัญในการดำเนินเรื่องในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เช่น วัตถุที่ช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย หรือวัตถุสิ่งของที่ใช้ในการประกอบพิธีไสยศาสตร์ต่าง ๆ โดยในนวนิยายการินนั้นมีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ 2 ประเภท ได้แก่ การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุอาถรรพ์ และการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นเครื่องรางของขลังดังนี้

1. การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุอาถรรพ์

1.1 กระดิ่งเรียกวิญญาณ เป็นวัตถุที่มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ ซึ่งมีความเชื่อว่าเมื่อสั่นกระดิ่งแล้วจะเรียกวิญญาณออกมา และกักขังวิญญาณเหล่านั้นได้ ดังข้อความ

“อ้อ...! ฉันทืมบอกไปรีว้ากระดิ่งแม่นะ เป็นกระดิ่งที่ใช้เรียกวิญญาณตามความเชื่อของชาวจีน และเมื่อเรียกมาแล้ว จะกักขังวิญญาณนั้บร้อยเหล่านั้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสาปแช่งอีกต่อหนึ่ง เอนี่โชคดีเป็นบ้า หี...หี หี...หี”

(เสียงสะท้อนบาป, น.146)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่ากระดิ่งเรียกวิญญาณเป็นวัตถุอาถรรพ์ที่สามารถเรียกวิญญาณได้ อีกทั้งยังสะท้อนความเชื่อของชาวจีนในเรื่องของการสั่นกระดิ่งเพื่อปลุกวิญญาณเพื่อมาสื่อสาร ทำให้เห็นถึงความเชื่อที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในนวนิยาย

1.2 กระดานวิจา เป็นกระดานที่ใช้ในพิธีกรรมหรือเกมที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อวิญญาณ โดยเชื่อกันว่าจะสามารถใช้เพื่อสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติได้ ดังตัวอย่าง

“ใช่แล้ว...เจ้าแผ่นนี้คือสิ่งที่คนนิยมอาถรรพ์รู้จักในฐานะกระดานวิจาหรือกระดานผีถ้วยแก้ว ของอาถรรพ์ที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาพลังของคนใช้ แต่พร้อมทำงานเพียงมีวิญญาณรายล้อมที่เข้มข้นเพียงพอ”

(คราสสี่เลือด, น.76)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการนำกระดานวิจามาใช้ในนวนิยายในการเล่นผีถ้วยแก้ว เพื่อที่จะต้องการติดต่อสื่อสารกับวิญญาณ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่มีในเรื่องของ

วิญญานและสะท้อนถึงวัฒนธรรมของสังคมที่มีการเล่นผีถ้วยแก้ว อีกทั้งทำให้เรื่องราวของนวนิยายมีความน่าสนใจเนื่องจากรากฐานความเชื่อของคนไทยที่มีต่อวัตถุกระดานวิจาหรือที่คนไทยรู้จักว่า ผีถ้วยแก้วนี้

2. การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นเครื่องรางของขลัง

2.1 ตะปูสังฆวานร เป็นตะปูที่มีลักษณะคล้ายตะปูทั่วไป แต่ผ่านพิธีกรรมปลุกเสกโดยพระเกจิอาจารย์หรือผู้ที่มีคาถาอาคม โดยปรากฏในคติตะปุดอกโลงผี ดังข้อความ

“ตะปูสังฆวานร เป็นตะปูที่เคยยึดบานประตูพระอุโบสถ พูด่าง ๆ ก็ของมงคลนั้นแหละ เท่าที่เห็นยายแก่คงชอบใจน่าดู อย่างน้อยก็คงช่วยผีนึกไม่ให้ไอ้พวกนั้นโผล่ขึ้นมาได้อีกสักร้อยปี”

(ตะปุดอกโลงผี, น.267)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึงการนำตะปูสังฆวานรมาใช้ในการยึดบานประตูพระอุโบสถ ซึ่งเป็นของขลังที่จัดสิ่งชั่วร้าย อีกทั้งสะท้อนความเชื่อเรื่องตะปูสังฆวานรนี้ เชื่อว่าหากมีตะปูสังฆวานรไว้กับตัว จะช่วยให้แคล้วคลาดจากอันตราย และสามารถไล่สะกดวิญญานชั่วร้ายไม่ให้ออกมาได้อีกด้วย

2.2 เชือกอาคมพิรอด เป็นเครื่องรางของขลังที่มีอนุภาพป้องกันอันตรายจากสิ่งชั่วร้าย ซึ่งมักเป็นเชือกถักที่มีลวดลายพิเศษ มีการลงอักขระหรือยันต์คาถาเพิ่มพลังอาคม ดังข้อความ

“นี่เรียกว่าเชือกอาคมพิรอด ใส่ขนของหางช้างถักเข้าไป ไว้ป้องกันสิ่งชั่วร้ายและความอัปมงคล การินอธิบาย มื่อยังคงถักกำไลมัดไว้กับข้อมืออีกข้าง รวมถึงข้อเท้าของโชติกาลด้วย ฉันทเขียนยันต์สะกดวิญญานของยัยผีนั่นเอาไว้ เสริมจิตของไอ้แวนด้วยเชือกอาคมพิรอด อย่างน้อยก็พอถ่วงเวลาให้เราได้”

(สาปเจตภูต, น.204)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นว่าผู้ประพันธ์ได้นำเชือกอาคมพิรอดมาใช้ในการปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายจากโชติกาล อีกทั้งยังปรากฏความเชื่อในการนำหางช้างมาทำเป็นเครื่องรางของขลัง อีกทั้งมีการลงยันต์ อักขระต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพลัง มีความเชื่อว่าทำให้ผู้สวมใส่คงกระพัน ฟันแทงไม่เข้า ขับไล่วิญญาน ป้องกันมนต์ดำ สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเชื่อที่ปรากฏในสังคมไทยในเรื่องคาถาอาคม การเล่นของ ที่มีการใช้วัตถุต่าง ๆ มาป้องกันสิ่งชั่วร้าย

2.3 เบี้ยแก้ว เป็นเครื่องรางของขลังที่มีชื่อเสียงในวัฒนธรรมไทย เชื่อกันว่ามีพลังอาคมช่วยป้องกันคุณไสย และสิ่งไม่ดีต่าง ๆ ดังข้อความ

“เปลือกหอยชิ้นเล็กวางอยู่บนมือ พริบตานันเด็กสาวสัมผัสได้ถึงความเป็นฉ่ำเบาสบายและผ่อนคลาย จิตใจซึ่งเคยร้อนรุ่มสงบลงได้อย่างบอกไม่ถูก”

“นี่เรียกว่า เปี้ยแก้ว เป็นเครื่องรางโบราณเก่าแก่ผ่านการปลุกเสกมานาน มีอานุภาพ ป้องกันคุณไสยสิ่งชั่วร้าย มันจะปกป้องเธอ รักษาให้ดี อันเดียว”

(มรณะทูตทวงกรรม, น.86)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการอธิบายถึงลักษณะของเปี้ยแก้ว อีกทั้งบอกอานุภาพของเปี้ยแก้วว่าทำจากเปลือกหอย ภายในเปลือกหอยบรรจุปรอทหรือวัตถุอื่น ๆ ที่ผ่านการปลุกเสก ปิดปากหอยด้วยชันยาเรือ หรือวัสดุอื่น ๆ ที่สามารถปิดฝาหอยในแนบหนาเพื่อไม่ให้ของข้างในไหลออก มักถูกบรรจุในเชือกถักหรือในตะกรุดเพื่อให้พกพาได้สะดวก อีกทั้งยังมีอานุภาพป้องกันคุณไสยชั่วร้ายได้อีกด้วย สะท้อนให้เห็นถึงสังคมไทยที่มีความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

2.4 อักขระนะตริงไตรภพ เป็นหนึ่งในอักขระยันต์ที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ไทย อีกทั้งมีความเกี่ยวเนื่องกับพระพุทธศาสนาในเรื่องของการใช้บทสวด เชื่อกันว่ามีพลังอาคมสูงสุดสามารถตรึงสรรพสิ่งในสามโลกไตรภพ ได้แก่ โลกมนุษย์ โลกสวรรค์ และโลกบาดาลได้ ปรากฏในคัมภีร์ญาณอาถรรพ์ ดังข้อความ

“อักขระนะตริงไตรภพ...เป็นยันต์ที่ลงอักขระสำหรับใช้กันภูตผี แต่ไม่รู้จะกันได้นานแค่ไหน”

(ญาณอาถรรพ์, น.193)

จากข้อความจะเห็นได้ว่าการปรากฏใช้อักขระนะตริงไตรภพ เพื่อใช้กันภูตผีปีศาจที่จะเข้ามาทำร้ายลัทธินั้นไว้ อีกทั้งยังสามารถตรึงพลังเหนือธรรมชาติที่ชั่วร้ายไว้ได้

จากการศึกษาการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายนั้นพบว่า 1) การสร้างโครงเรื่องหลักในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ 2) กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร 3) การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างฉาก 4) การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ ซึ่งกลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างนั้น ผู้ประพันธ์ได้นำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวบทได้อย่างเป็นธรรมชาติ และยังมีองค์ประกอบที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ในชีวิตจริง ส่งผลให้นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้มีความน่าสนใจ และองค์ประกอบของนวนิยายนี้มีความโดดเด่น น่าสนใจ อันเนื่องมาจากองค์ประกอบที่ปรากฏทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่องหลัก โครงเรื่องรอง ตัวละคร ฉาก วัตถุต่าง ๆ ทำให้องค์ประกอบที่กล่าวมานั้นเป็นที่น่าจดจำ และส่งผลให้ความเป็นนวนิยายดาร์กแฟนตาซีนี้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

การศึกษากลวิธีการประกอบสร้างนวนิยายเรื่อง “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” แสดงให้เห็นถึงศิลปะการผสมผสานข้อมูลคติชน ความเชื่อ และโลกแฟนตาซีได้อย่างลงตัว ก่อให้เกิดงานวรรณกรรมที่มีมิติและเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยผู้เขียนสร้างโครงเรื่องที่มีความปมขัดแย้งของตัวละครหลักให้มีความน่าสนใจ ผ่านความเชื่อด้านไสยศาสตร์ และความเชื่อเหนือธรรมชาติ โดยทำให้ตัวละคร

นั้นมีพลังญาณอาถรรพ์ การดำเนินเรื่องผ่านคติต่าง ๆ ที่มีการเชื่อมโยงกับความเชื่อ ตำนานท้องถิ่น และพิธีกรรมเก่าแก่ ทำให้ผู้อ่านได้ติดตามการคลี่คลายปมปริศนาไปพร้อมกับการเรียนรู้ข้อมูลคติชน ในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ การเล่าเรื่องสลับระหว่างเหตุการณ์ปัจจุบันและอดีต รวมถึงการเชื่อมโยงระหว่างโลกมนุษย์และโลกวิญญาณ ยิ่งเพิ่มความซับซ้อนและน่าติดตามให้กับโครงเรื่อง อีกทั้งยังมีกลวิธีสำคัญโดยการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างพุทธศาสนาและไสยศาสตร์ในบริบทสังคมไทย ผ่านเหตุการณ์และตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง แทนที่จะนำเสนอทั้งสองสิ่งเป็นข้อตรงข้าม ผู้เขียนแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานและการดำรงอยู่ร่วมกันของความเชื่อทั้งสองในวิถีชีวิตไทย ในพิธีกรรมทางพุทธศาสนา เช่น การสวดมนต์ การทำบุญ และการใช้วัตถุมงคล ถูกนำมาใช้ควบคู่ไปกับความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ เวทมนตร์คาถา และวิญญาณ สะท้อนความเชื่อแบบผสมผสานที่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทย การิน ลัทธริมา และตัวละครอื่น ๆ ต้องพึ่งพาทั้งหลักธรรมทางพุทธศาสนาและความรู้ทางไสยศาสตร์ ในการแก้ปัญหาและเผชิญหน้ากับภัยอันตราย ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญาและวิถีแก้ปัญหาแบบไทยได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งตัวละครในเรื่องถูกสร้างขึ้นอย่างโดดเด่นโดยเฉพาะตัวละครที่มีความสามารถพิเศษ ซึ่งสะท้อนความเชื่อเรื่องผู้มีญาณพิเศษในวัฒนธรรมไทย ลัทธริมาตัวละครหลักของเรื่อง มีพลังญาณอาถรรพ์ที่สามารถมองเห็นและสื่อสารกับวิญญาณได้ ทำให้เธอเป็นตัวกลางระหว่างโลกของคนเป็นและคนตาย ความสามารถนี้แม้จะเป็นพรสวรรค์ แต่ก็เป็นการที่ต้องแบกรับและเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับมัน นอกจากลัทธริมา ยังมีตัวละครอื่นๆ ที่มีความสามารถทางไสยศาสตร์ เช่น การิน และคุณตาของการิน ซึ่งเป็นครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ หมอผี ร่างทรง พิธีกรรมโบราณ ซึ่งแต่ละคนมีบทบาทในการช่วยเหลือตัวละครหลักแก้ไขปริศนาคดีอาถรรพ์ การพัฒนาตัวละครเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการนำเสนอความสามารถเหนือธรรมชาติเท่านั้น แต่ยังลงลึกไปถึงประวัติความเป็นมา แรงจูงใจ และความขัดแย้งภายในจิตใจ ทำให้ตัวละครมีมิติและความสมจริงแม้จะอยู่ในบริบทแฟนตาซี

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังนำเสนอประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านมุมมองแฟนตาซี เช่น การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความขัดแย้งระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับโลกสมัยใหม่ และการแสวงหาอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง ทำให้งานแฟนตาซีนี้มีความลึกซึ้งทางความคิดและสามารถสะท้อนสังคมไทยปัจจุบันได้อย่างแยบยล ผู้เขียนได้มีการใช้ข้อมูลคติชนที่สอดคล้องกับทิศทางของโครงเรื่องและนำมาปรับแต่งให้เข้ากับบริบทร่วมสมัย ข้อมูลคติชนถูกนำเสนอผ่านหลายช่องทาง ทั้งบทสนทนาระหว่างตัวละคร เหตุการณ์ในอดีตที่ถูกเล่าย้อน การกระทำของตัวละครผ่านวิถีชีวิต ทำให้ข้อมูลถูกส่งผ่านไปยังผู้อ่านอย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งการวางโครงเรื่องที่มีความขัดแย้งเกี่ยวกับความเชื่อและข้อมูลคติชนเป็นแกนหลัก ทำให้ข้อมูลคติชนกลายเป็นส่วนสำคัญที่ไม่สามารถแยกออกจากเนื้อเรื่องได้ การสร้างตัวละครที่มีความสามารถพิเศษสอดคล้องกับ

ความเชื่อในสังคมไทย เช่น ผู้มีญาณอาถรรพ์ ร่างทรง ผู้เชี่ยวชาญด้านไสยศาสตร์ ยิ่งเน้นย้ำถึงการนำคติชนมาเป็นรากฐานในการพัฒนาตัวละคร

ในขณะเดียวกัน การผสมผสานพุทธศาสนาและไสยศาสตร์ในโครงเรื่อง สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของระบบความเชื่อในสังคมไทยที่ไม่ได้แบ่งแยกอย่างชัดเจน แต่หลอมรวมและดำรงอยู่ร่วมกันในวิถีชีวิต การนำเสนอในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่สร้างมิติความลึกซึ้งให้กับงานแฟนตาซี แต่ยังทำให้ผู้อ่านได้ตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาและมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ นวนิยายเรื่อง “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” จึงไม่เพียงเป็นงานบันเทิงคดีแฟนตาซีเท่านั้น แต่ยังเป็น การบันทึก และตีความคติชนไทยในบริบทร่วมสมัย ก่อให้เกิดงานวรรณกรรมที่มีคุณค่าทั้งในแง่ความบันเทิงและการสืบสานวัฒนธรรม เป็นแบบอย่างของการสร้างสรรค์งานแฟนตาซีที่มีพื้นฐานจากวัฒนธรรมท้องถิ่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว



สรุป และอภิปรายผลการศึกษา

การวิจัย เรื่อง คติชนในนวนิยายเรื่องการินปริศนาคดีอาถรรพ์ ผู้วิจัย ได้สรุป และอภิปรายผลตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ และวิเคราะห์กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาจากนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ในรูปแบบของนวนิยายเท่านั้น โดยพิมพ์ตั้งแต่ปี 2551 จนถึงเดือนพฤศจิกายน ปีพ.ศ.2566 จำนวน 3 ภาค รวมทั้งสิ้น 21 เล่ม และได้ตั้งวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ว่า ศึกษาคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ และเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ผู้วิจัยจะสรุปผลการวิจัยเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

ข้อมูลคติชนในนวนิยายการินปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น มีทั้งสิ้น 4 ประเภท ได้แก่ คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ คติชนด้านศิลปะการแสดง และคติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี โดยคติชนทั้ง 4 ประเภทนั้นทำให้นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ดังนี้

คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ปรากฏทั้งสิ้น 6 ลักษณะ มีการนำเสนอถึงความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรม โดยความเชื่อนั้นปรากฏทั้งสิ้น 3 ลักษณะ ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเหนือธรรมชาติ และความเชื่อท้องถิ่น ซึ่งความเชื่อที่ปรากฏนั้นสะท้อนให้เห็นถึงรากฐานทางวัฒนธรรมที่หลากหลายที่ปรากฏในสังคมไทย ทั้งเรื่องผีสังนางไม้ เจ้าที่ ประตูป่า ฯลฯ การปรากฏความเชื่อนี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างบรรยากาศ ที่ทำให้เรื่องราวมีมิติที่น่าติดตาม สร้างความหวาดระแวงในขณะอ่าน ทำให้มีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครได้เป็นอย่างดี และประเพณีปรากฏเพียงหนึ่งประเพณีคือการแต่งงาน สะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่มีประเพณีวัฒนธรรมที่ให้เกียรติฝ่ายหญิง และยังปรากฏพิธีกรรมทั้งสิ้น 2 ลักษณะ ได้แก่ พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมทางไสยศาสตร์

โดยพิธีกรรมนั้นสะท้อนให้เห็นถึงพื้นฐานความเชื่อในสังคมไทย และทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งพิธีกรรม ความเชื่อ และประเพณีที่ปรากฏนี้ยังเสริมความเป็นนวนิยายแนวแฟนตาซีให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น จากความเหนือธรรมชาติ และไสยศาสตร์เหล่านี้

คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ ปรากฏทั้งสิ้น 6 ลักษณะ โดยมีการนำเสนอถึงเพลงพื้นบ้าน ซึ่งผู้วิจัยจำแนกเป็น 2 ลักษณะคือ เพลงสมัยนิยม และเพลงพื้นบ้าน เพื่อใช้ในการนำเสนอความรู้สึกของตัวละครหรือนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องผ่านบทเพลง เพลงพื้นบ้านนั้นปรากฏในบทส่งท้ายของแต่ละคดี อีกทั้งสอดแทรกในเนื้อหาบางเล็กน้อย อีกทั้งยังปรากฏเพลงกล่อมเด็ก และ Happy birthday ที่นิยมใช้กันในทุกสังคม ทำให้การนำเสนอเพลงพื้นบ้านนั้นสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร อีกทั้งยังเสริมองค์ประกอบให้เรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังนำเสนอสุภาษิตโดยผู้วิจัยจำแนกเป็น 2 ลักษณะคือ สุภาษิตเกี่ยวกับศาสนา และสุภาษิตสนทนาทั่วไป ซึ่งผู้ประพันธ์ได้นำสุภาษิตมาใช้ในการบริบทของการสนทนาของตัวละคร เพื่อให้บทสนทนานั้นเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังสอดแทรกสุภาษิตที่นำเสนอให้เห็นถึงความเชื่อทางพระพุทธศาสนาอีกด้วย ส่งผลให้องค์ประกอบของนวนิยายมีความสมบูรณ์ทางบทสนทนามากยิ่งขึ้น และคติชนทางด้านถ้อยคำนั้นยังได้ปรากฏภูมินาม 2 ลักษณะได้แก่ ภูมินามเฉพาะ และภูมินามสร้างสรรค์ โดยผู้ประพันธ์นั้นสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และมีปรากฏจริงในสังคมไทย ทำให้ผู้อ่านที่มีความเชื่อ มีบริบทในสังคมไทยนั้นสามารถเข้าถึงได้ ทำให้ตัวบทนั้นมีความน่าสนใจและน่าติดตาม

คติชนด้านวัตถุ ปรากฏทั้งสิ้น 5 ลักษณะ โดยมีการนำเสนอข้อมูลสถาปัตยกรรม หัตถกรรมพื้นบ้าน โดยปรากฏสถาปัตยกรรม 3 ลักษณะ ได้แก่ สถาปัตยกรรมลูกผสม สถาปัตยกรรมไทยประเพณี และสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ให้เข้ากับบริบทเนื้อหา อีกทั้งปรากฏสถาปัตยกรรมที่มีอยู่จริงในประเทศไทย โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้สอยในทางด้านศาสนา ทำให้ฉากสถาปัตยกรรมที่ปรากฏนั้นมีความน่าสนใจและเข้ากับการดำเนินเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับ ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพมากยิ่งขึ้น และปรากฏหัตถกรรมพื้นบ้านทั้งสิ้น 2 ลักษณะ ได้แก่ หัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติ และหัตถกรรมพื้นบ้านไทย ซึ่งปรากฏหัตถกรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศที่แตกต่างออกไป ไม่ว่าจะเป็นจีน ญี่ปุ่น อียิปต์ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อที่มีอยู่อย่างหลากหลายในสังคมไทย อีกทั้งยังปรากฏอาหารและยาพื้นบ้านได้แก่อาหารจีน เนื่องจากตัวละครได้เดินทางไปยังเยาวราช ซึ่งเป็นย่านชุมชนของชาวจีน ทำให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายที่ปรากฏในสังคมไทย อีกทั้งคติชนด้านวัตถุที่ปรากฏเหล่านี้เสริมให้นวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้ให้มีความเป็นนานาชาติ มีความสากลด้านข้อมูล ทำให้เนื้อหานั้นมีความน่าสนใจ อันมีรากฐานความเชื่อที่หลากหลายอีกด้วย

คติชนด้านศิลปะการแสดง มีการนำเสนอถึงการละเล่นพื้นบ้านเพียงการละเล่นเดียว เป็นการละเล่นที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับพิธีกรรม และความเหนือธรรมชาติเข้ามา

เกี่ยวข้องนั้นคือการเล่นผีถ้วยแก้ว สะท้อนให้เห็นถึงสังคมไทยที่มีการละเล่นเกี่ยวกับความเชื่อเหนือธรรมชาติ อีกทั้งผีถ้วยแก้วที่ปรากฏนั้นมีคติชนสมัยใหม่เข้ามาเกี่ยวข้องนั้นคือมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในการนำเสนอรูปแบบของผีถ้วยแก้วนี้ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และเท่าทันยุคทันสมัยมากยิ่งขึ้น อีกทั้งศิลปะการแสดงที่นำมาใช้นี้สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นแฟนตาซีของนวนิยายได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านที่นำมาใช้ให้เกิดความเหนือธรรมชาติ ที่สามารถจินตนาการได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ส่งผลให้นวนิยายมีความสนุกสนาน น่าติดตามมากขึ้น

โดยคติชนที่ปรากฏมากที่สุดในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ คือ คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีปรากฏ 6 ลักษณะ ด้านความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเหนือธรรมชาติ และความเชื่อท้องถิ่น ด้านประเพณีปรากฏ ประเพณีการแต่งงาน และด้านพิธีกรรม ได้แก่ พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ลำดับสองที่มีข้อมูลปรากฏเท่ากันคือคติชนด้านการใช้อ้อยคำปรากฏ 6 ลักษณะ ได้แก่ เพลงสมัยนิยม เพลงพื้นบ้าน สุภาษิตเกี่ยวกับศาสนา สุภาษิตสนทนาทั่วไป ภูมินามเฉพาะและภูมินามสร้างสรรค์ คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุปรากฏ 5 ลักษณะ ด้านสถาปัตยกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ สถาปัตยกรรมลูกผสม สถาปัตยกรรมไทยประเพณี และสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น ด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ หัตถกรรมพื้นบ้านนานาชาติและหัตถกรรมพื้นบ้านไทย และคติชนด้านศิลปะการแสดงปรากฏ 1 ลักษณะ ได้แก่ ศิลปะการแสดงที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของตามลำดับ ซึ่งคติชนที่ปรากฏทุกประเภทนี้สะท้อนให้เห็นถึงพื้นฐานความเชื่อในสังคมไทยในทุก ๆ ด้าน ซึ่งทำให้นวนิยายนั้นมีความน่าสนใจ อันเนื่องมาจากผู้อ่านมีพื้นฐานความเชื่อภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ทำให้เข้าถึงความรู้สึกที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อสารถึงผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ที่มีความเป็นแฟนตาซีทั้งในบริบทของการสร้างสรรค์หัตถกรรมจากความเชื่อที่หลากหลาย พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่มีความเหนือธรรมชาตินี้ดึงดูดความเป็นแฟนตาซีของตัวบทนั้นให้มีความโดดเด่น น่าสนใจ น่าติดตามจนได้รับความนิยมในปัจจุบัน

ความเป็นแฟนตาซีในนวนิยายเรื่อง “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” มีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากแฟนตาซีทั่วไป เนื่องจากการผสมผสานระหว่างคติชนไทยในบริบทของคติชนร่วมสมัย คติชนที่ปรากฏในเรื่องไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบเสริมเพื่อสร้างสีสันเท่านั้น แต่เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนโครงเรื่องและพัฒนาตัวละคร การนำคติชนด้านความเชื่อไสยศาสตร์และความเชื่อเหนือธรรมชาติมาเป็นแกนหลักของเรื่อง ทำให้โลกแฟนตาซีในนวนิยายมีรากฐานที่แข็งแกร่งและมีระบบที่สมเหตุสมผลภายใต้บริบทของตัวเอง หัตถกรรมจากความเชื่อที่หลากหลาย เช่น เครื่องรางของขลัง และวัตถุไสยศาสตร์ต่าง ๆ ไม่เพียงเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในฐานะเครื่องมือที่มีพลังวิเศษที่ตัวละครใช้ในการต่อสู้กับอำนาจเหนือธรรมชาติ อีกทั้งการปรากฏพิธีกรรมทางไสยศาสตร์เป็นอีกองค์ประกอบสำคัญที่เสริมความเป็นแฟนตาซี ซึ่งการพรรณารายละเอียดของ

พิธีกรรมอย่างละเอียดและการอธิบายผลของพิธีกรรมที่มีต่อโลกเหนือธรรมชาติในเนื้อเรื่องนั้น ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความมหัศจรรย์และลึกลับที่แฝงอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน

2. ผลการวิเคราะห์กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ออกมาทั้งสิ้น 5 กลวิธี ได้แก่ โครงเรื่องหลักในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โครงเรื่องรองในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างฉาก และการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นวัตถุ ดังนี้

โครงเรื่องหลักในนวนิยายการินปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น มีทั้งการกล่าวถึงการลำดับเหตุการณ์ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ การใช้ปมปัญหาของตัวละครมาประกอบสร้างเป็นนวนิยาย อีกทั้งมีการใช้ความเชื่อเรื่องญาณอาถรรพ์ในโครงเรื่องรอง เนื่องจากตัวละครลัทธินาซึ่งเป็นหญิงสาวผู้มีพลังเหนือธรรมชาตินั้นคือญาณอาถรรพ์ ซึ่งเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง สามารถติดต่อกับสิ่งลี้ลับ จนทำให้เกิดเรื่องราวคดีต่าง ๆ อีกทั้งยังใช้ข้อมูลคติชนทางพระพุทธศาสนาในโครงเรื่อง โดยการนำคาถาและบทสวดซึ่งยึดตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเข้ามาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศของเรื่องราวให้มีความน่าเชื่อถือ โดยอาศัยบริบทพื้นฐานสังคมไทยที่มีความเคารพบูชาในพระพุทธศาสนา อีกทั้งยังมีการใช้ไสยศาสตร์ในโครงเรื่องเนื่องจากตัวละครหลักมีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ ทั้งการินที่เกิดมาในครอบครัวตระกูลที่มีความเชี่ยวชาญทางไสยศาสตร์ และลัทธินาเด็กสาวผู้มีญาณอาถรรพ์ทำให้การดำเนินเรื่องนั้นเต็มไปด้วยไสยศาสตร์ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง

กลวิธีการประกอบสร้างตัวละคร มีการประกอบสร้างตัวละครหลัก ตัวละครประกอบที่มีจากพื้นฐานการดำเนินวิถีชีวิต ซึ่งสร้างตัวละครให้มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องอาถรรพ์ ทำให้ตัวละครนั้นได้นำเสนอเรื่องราวลี้ลับนี้ ประกอบกับมโนคติต่าง ๆ ที่ปรากฏตัวละครประจำแต่ละคดีที่มีปมปัญหาชีวิตที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ปรากฏทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์ และอมมนุษย์ด้วย ซึ่งญาณอาถรรพ์ของลัทธินาดึงดูดความมืดในจิตใจให้ออกมาจนทำให้เกิดเรื่องราวโศกนาฏกรรม ทำให้มีการใช้พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ คาถาอาคมเพื่อเข้ามาคลี่คลายปมปัญหานั้น ๆ ทำให้ตัวละครที่มีความพิเศษเช่นนี้เป็นที่น่าจดจำ และโดดเด่น ผ่านแนวคิดเรื่องอนุภาคเป็นอย่างดี

การนำข้อมูลเชิงคติชนมาประกอบสร้างฉาก มีการนำเสนอฉากที่สร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ และฉากที่มีอยู่จริง โดยมีฉากทั่วไป และฉากเหนือธรรมชาติ ฉากทั่วไปนั้นจะนำเสนอถึงโรงเรียนนิศพาณิษฐ์ ซึ่งเป็นสถานที่หลักที่ตัวละครนั้นดำเนินชีวิตตามปกติ และบ้านวรรณวาทย์ ซึ่งเป็นบ้านของคุณตาของการิน ที่ใช้ประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ และยังมีฉากเหนือธรรมชาติ ได้แก่ โลกวิญญาณ และนรกซึ่งเป็นสถานที่ที่สะท้อนถึงความเชื่อในสังคมไทยที่มีต่อการเวียนว่ายตายเกิด

การกระทำตนเองที่จะต้องรับผลกระทบตามการกระทำของตนเอง ซึ่งฉากที่ปรากฏทั้งหมดนั้นทำให้จินตนาการของผู้อ่านได้เกิดภาพอย่างชัดเจน โดยอาศัยจากความเชื่อพื้นฐานของสังคมไทยด้วย

การนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างวัตถุ มีการประกอบสร้างเป็นวัตถุอาถรรพ์ และประกอบสร้างเป็นเครื่องรางของขลัง เพื่อใช้ในการดำเนินเรื่องที่มีความเกี่ยวเนื่องกับการประกอบพิธีกรรมหรือความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ โดยมีข้อมูลคติชนที่นำมาประกอบสร้างเป็นวัตถุโดยอาศัยจากความเชื่อในสังคมไทยที่เชื่อเรื่องโชคลาง การปกป้องจากสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ ทำให้องค์ประกอบในเรื่องมีความน่าสนใจมากขึ้น

กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ผู้ประพันธ์ได้นำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวบทได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏแสดงให้เห็นความเป็นแฟนตาซีของนวนิยายเรื่องนี้ ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ญาณอาถรรพ์ อันทำให้นวนิยายนี้มีความโดดเด่น แปลกใหม่ และน่าสนใจผ่านองค์ประกอบที่มีความเหนือธรรมชาตินี้ อีกทั้งยังมีองค์ประกอบที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ในชีวิตจริง ส่งผลให้นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้มีความน่าสนใจ และได้รับความนิยมในปัจจุบัน

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าการนำข้อมูลคติชนมาใช้ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ กลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ได้ส่งผลให้ผู้อ่านที่มีรากฐานความเชื่อในบริบทสังคมไทย มีความเข้าใจ สนุกสนานไปกับเรื่องราวที่ผู้อ่านมีความเชื่อร่วมไปด้วย อีกทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏในนวนิยายนั้นมีความแปลกใหม่ มีความเหนือธรรมชาติ ซึ่งทำให้เห็นถึงความเป็นนวนิยายแนวแฟนตาซีภายในเรื่องได้เป็นอย่างดี ผ่านบริบทการประกอบพิธีทางไสยศาสตร์ต่าง ๆ ความเชื่อเรื่องพลังอาถรรพ์ ที่ผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ขึ้นผ่านตัวละคร ฉาก วัตถุต่าง ๆ ประกอบกับการสร้างองค์ประกอบให้อยู่ในบริบทของความเชื่อ วัฒนธรรมในสังคมไทยทำให้นวนิยายเรื่องนี้มีความน่าสนใจ ลึกซึ้ง น่าค้นหา และเป็นที่ยอมรับ

จากกลวิธีการนำข้อมูลคติชนมาประกอบสร้างเป็นนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ข้างต้น จะปรากฏกลวิธีหลากหลายอย่าง ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการที่ตัวละครหลักคือการินมีความสามารถพิเศษในด้านไสยศาสตร์ และลัทธิที่มีญาณอาถรรพ์ สามารถมองเห็นและสื่อสารกับวิญญาณสะท้อนความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับผู้มีญาณพิเศษในสังคมไทย แต่ในขณะเดียวกันตัวละครหลักนี้ก็คือนักสืบที่ใช้หลักการเหตุผลและวิทยาศาสตร์ในการทำงาน ความขัดแย้งนี้สร้างมิติความซับซ้อนให้กับตัวละครและโลกแฟนตาซีที่ถูกสร้างขึ้น อีกทั้งการนำเสนอความเชื่อเรื่องวิญญาณและความเชื่อเหนือธรรมชาติ อีกทั้งฉากที่ปรากฏในเรื่อง ยังสะท้อนให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของความเชื่อดั้งเดิมท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคม และเป็นการตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์และความเชื่อในยุคปัจจุบัน จากกลวิธีเหล่านี้จะเห็นได้ว่า "การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์" มีการผสมผสานข้อมูลคติชนกับแนวแฟนตาซีได้อย่างกลมกลืนและมีเอกลักษณ์ การนำเอาความเชื่อเหนือธรรมชาติ

พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ และการสร้างสรรค์หัตถกรรมจากความเชื่อที่หลากหลายมาเป็นส่วนหนึ่งของโลกแฟนตาซี ไม่เพียงสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านเท่านั้น แต่ยังเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่คติชนไทยในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้เห็นมุมมองใหม่ของคติชนที่มักถูกมองว่าเป็นเรื่องมกายหรือล้าสมัย ปรับเปลี่ยนมาเป็นการใช้ข้อมูลคติชนในบริบทของการแก้ปัญหาและการค้นหาความจริง ทำให้คติชนมีความร่วมสมัยและมีความหมายในสังคมปัจจุบัน ทำให้นวนิยายเรื่องกาทริน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้ได้นำเสนอข้อมูลคติชนที่สะท้อนถึงความเป็นนวนิยายแฟนตาซีได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาคติชนในนวนิยายกาทริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ พบว่านวนิยายชุดนี้ได้นำเสนอข้อมูลคติชนได้ครบทุกองค์ประกอบ และมีกลวิธีการนำเสนอข้อมูลคติชนที่มีความน่าสนใจ ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อและวัฒนธรรมในสังคมไทยที่มีต่อความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ และพิธีกรรมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นได้นำเสนอความเป็นแฟนตาซีของนวนิยายที่มีความแปลกใหม่ เนื้อหาที่ผสมผสานกับความเชื่อที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับองค์ประกอบนั้น ๆ ให้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และมีความเชื่อของผู้อ่านร่วมด้วยได้เป็นอย่างดี

นวนิยายกาทริน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการสร้างสรรคคติชนที่นำมาใช้ในนวนิยายกาทรินนี้ เนื่องจากมีการใช้ความเชื่อ พิธีกรรม ขนบธรรมเนียมต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ในเนื้อหา ทั้งนี้พบว่ามีการศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายของพงศกร จากการศึกษาของศรัณย์ภัทร บุญธ (2558) ข้อมูลคติชนที่ปรากฏในนวนิยายของพงศกรนั้น ปรากฏการประกอบสร้างข้อมูลเชิงคติชนจากข้อมูลหลายประเภท ได้แก่ เรื่องเล่าพื้นบ้าน ความเชื่อและขนบธรรมเนียมพื้นบ้าน วรรณคดีและวรรณกรรมไทย ประวัติศาสตร์ และข้อมูลเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ โดยพงศกรใช้ข้อมูลเหล่านี้เป็นฐานแล้วจินตนาการต่อยอดอย่างสมจริง และนำเสนอเป็นเรื่องเล่าเชิงคติชนที่แทรกอยู่ในนวนิยาย อีกทั้งยังมีการศึกษานวนิยายชุดกาทริน ปริศนาคดีอาถรรพ์: กลวิธีการสร้างสรรค์และคุณค่าในฐานะวรรณกรรมเยาวชนแนวสืบสวนสยองขวัญของ จุฑารัตน์ รุ่ง (2565) ได้ศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์เนื้อหาการนำข้อมูลคติชนมาสร้างสรรค์เนื้อหา กลวิธีการสร้างสรรค์ตัวละคร และกลวิธีการสร้างฉาก อีกทั้งยังศึกษาด้านคุณค่าของนวนิยายชุดกาทริน ปริศนาคดีอาถรรพ์อีกด้วย

อีกทั้งยังสอดคล้องกับ สุกุลภา วิเศษ (2554) ที่ได้ศึกษาเรื่องวรรณกรรมเยาวชนชุดเซ็นจูรีของปีแอร์โดเมนิโก บัคคาลาริโอ: วรรณกรรมแนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนึก โดยมุ่งศึกษาการใช้ลักษณะของแฟนตาซีในการนำเสนอนิเวศน์สำนึก ลักษณะแฟนตาซีที่ปรากฏในนวนิยายชุดนี้มีสามลักษณะ ลักษณะแรกเป็นการนำเสนอตัวละครเอกสี่ตัวที่มีพลังวิเศษสี่ด้าน คือ ดิน น้ำ ลม และไฟ ลักษณะที่สองเป็นการนำเสนอวัตถุวิเศษ เช่น ลูกข่างพยากรณ์ทั้งเจ็ด เป็นต้น และลักษณะที่สามเป็น

การนำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อดาวหางล้างโลก ขณะเดียวกันผู้วิจัยได้พบว่าอนุภาคที่ปรากฏในนวนิยายชุดนี้มีลักษณะร่วมกับอนุภาคที่ปรากฏในดัชนีอนุภาคของสตีฟ ทอมป์สัน อาจกล่าวได้ว่าผู้แต่งนำอนุภาคในนิทานพื้นบ้านมาสืบทอดและผลิตซ้ำ แต่ในขณะเดียวกันผู้แต่งยังได้ปรับเปลี่ยนเพื่อให้เนื้อหาของนวนิยายชุดนี้สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัย นั่นคือการเน้นแนวคิดนิเวศน์สำนึกในนวนิยายชุดนี้ ด้วยการนำเสนอความสัมพันธ์ที่สมดุลระหว่างมนุษย์ด้วยกัน และมนุษย์กับธรรมชาติอีกด้วย

ทั้งนี้ จะพบองค์ประกอบที่ปรากฏในนวนิยายที่มีความเป็นแฟนตาซี อันส่งผลให้นวนิยายนั้นมีความแปลกใหม่ เหนือธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับอาริสตา ลินิฆา (2560) ได้ศึกษาเรื่องวรรณกรรมแฟนตาซี ชุด เซวิน่า มหานครแห่งมนตรา: การวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่องในวรรณกรรมแฟนตาซี ชุดเซวิน่า มหานครแห่งมนตรา จำนวน 5 เล่ม โดยจะศึกษาองค์ประกอบที่สำคัญ คือ โครงเรื่อง และกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง โดยโครงเรื่องจะประกอบไปด้วย ความขัดแย้ง รูปแบบของโครงเรื่องโครงเรื่องรอง และแนวคิด ส่วนกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่องนั้น ประกอบด้วย กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างความสนใจ และกลวิธีการจบเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า โครงเรื่องมีทั้งความขัดแย้งภายใน และความขัดแย้งภายนอก รูปแบบของโครงเรื่อง ประกอบไปด้วย การเริ่มเรื่อง การดำเนินเรื่อง จุดวิกฤติของเรื่อง จุดคลี่คลายของเรื่อง และจุดจบของเรื่อง โครงเรื่องรองแบบเสริม ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับแนวคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมชุดนี้ เน้นเรื่องความเพียรพยายาม ความรับผิดชอบ ในหน้าที่ และการเสียสละเพื่อส่วนรวม โดยแนวคิดทั้งหมดล้วนเชื่อมโยงให้เห็นถึงเบื้องหลังความสมบูรณ์แบบอาณาจักรเซวิน่า อันเป็นหัวใจสำคัญของวรรณกรรมเรื่องนี้ ส่วนกลวิธีการเล่าเรื่อง ใช้การเล่าเรื่องแบบผู้แต่งเป็นผู้เล่าเอง กลวิธีการสร้างความสนใจ ประกอบไปด้วยการใช้ความกระหายใคร่รู้ การใช้ลางบอกล่วงหน้า และการใช้เหตุการณ์ประจวบเหมาะ หรือเหตุบังเอิญ และกลวิธีการจบเรื่องลงอย่างสมบูรณ์มีความสุขคลี่คลายปมของเรื่องได้อย่างชัดเจน จะเห็นได้ว่าผู้เขียนนั้นใช้การวางปมเรื่องที่ดี ในแต่ละเล่มสร้างความน่าสนใจให้โครงเรื่องโดยรวมได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้เขียนในการกำหนดโครงเรื่องให้มีความซับซ้อนและดำเนินเรื่องได้อย่างน่าสนใจ

ข้อเสนอแนะ

1. การ린 ปรีศนาคดีอากรรมในรูปแบบการตูนก็มีเนื้อหาที่น่าสนใจ จึงควรค่าแก่การนำมาศึกษาในมิติต่าง ๆ
2. วิธีการศึกษาข้อมูลคดีชนเช่นนี้ยังสามารถนำมาใช้ได้กับงานของนักเขียนอื่นได้อีก ซึ่งจะช่วยวิเคราะห์คดีชนเรื่องอื่น ๆ ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *วัฒนธรรม : วิถีชีวิตและภูมิปัญญา*. [ออนไลน์] ได้จาก:
<http://magazine.culture.go.th/newbook/other/watthanatham/files/assets/downloads/publication.pdf> [สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2566].
- กองบรรณาธิการ ฐานเศรษฐกิจ. 2556. *แฟนตาซี-การ์ตูน แรงพีเวอร์! สยามหนังสือ นิยายรัก ธรรมะแฉว*. [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://www.thansettakij.com> [สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2566].
- กิ่งแก้ว อัดถากร. (2520). *คติชนวิทยา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ขวัญจิตร นุชขำนาญ. (2556). ความเชื่อเหนือธรรมชาติและการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ
ในนวนิยายของกิ่งฉัตร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), 55-63.
- จินตนา เฉลิมชัยกิจ. (2558). *ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดเรื่องความงามของสตรีในพระพุทธศาสนา*.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรณัทย์ วิมุตติสุข. (2550). *การใช้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมพื้นบ้านในนวนิยายของแก้วแก้ว*.
วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑารัตน์ รุ่ง. (2565). *นวนิยายชุดการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์: กลวิธีการสร้างสรรค์และคุณค่าใน
ฐานวรรณกรรมเยาวชนแนวสืบสวนของขวัญ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธวัช ปุณโณทก. (2528). *ความเชื่อพื้นบ้านอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในสังคมอีสาน. ในวัฒนธรรมพื้นบ้าน:
คติ ความเชื่อ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช ปุณโณทก. (2560). *วิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. กรุงเทพฯ : นาคร.
- นิตยา วรรณกิตร์. (2555). *อนุภาคการกำเนิดเหนือธรรมชาติในชาดก ตำนาน และนิทานพื้นบ้านไทย*.
วารสารมนุษยศาสตร์, 19(2), 60-86.
- นิตยา วรรณกิตร์. (2563). *พินิจคติและคนด้วยศาสตร์คติชนวิทยา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). มหาสารคาม:
อภิชาติการพิมพ์.
- เบญจภักค์ เจริญหาวิทย์. (2558). *คติชนวิทยาประยุกต์*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.
- ปนัดดา สดุดีวิชัย. (2545). *การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซีของ โรอัลด์ ดาห์ล
กับ มิชา เอล เอนเตอ*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2545). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี วงษ์เทศ. (2542). *สังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปราณี วงษ์เทศ. (2559). *เพศและวัฒนธรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: นาคาแซก
- ปริยารัตน์ เขวลิตประพันธ์. (2549). *การสมพาสที่มีอิทธิพลชาติในนิทานไทย การศึกษา อนุภาคทางคติชนวิทยา*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ. (2564). *การวิเคราะห์อนุภาคและตัวละครเอกในนิยายแฟนตาซีเรื่อง การินปริศนาคดีอาถรรพ์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มัลลิกา คณานุรักษ์. (2550). *คติชนวิทยา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- มานิต มานิตเจริญ. (2514). *พจนานุกรมใหม่-ทันสมัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การพิมพ์พระนคร.
- รัชชานนท์ จิตธีรสรพ และนรุฒม์ คุปต์ธโนโรจน์. (2562). อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลด้า. *งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 972-983.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: บริษัท นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ – ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2552). *จากเก่าสู่ใหม่วรรณศิลป์ไทยไม่ลืมนิยาย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2546). *พจนานุกรมหัตถกรรมเครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- ศรัณย์ภัทร์ บุญฮก. (2558). *คติชนในนวนิยายของพงศกร. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ศิราพร ฐิตะฐาน ณ กลาง. (2537). *ในท้องถิ่นนิทานและการละเล่น : การศึกษาคติชนในบริบททางสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ศิราพร ณ กลาง. (2544). ความสนใจของนักคติชนไทย: จาก Folklore ถึง Netlore. *ภาษาและวรรณคดีไทย*, 18, 53-61
- ศิราพร ณ กลาง. (2544). *ไวยากรณ์ของนิทาน: การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริพร ณ ถลาง. (2548). *ทฤษฎีคติชนวิทยาวิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน*.

กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมพร มั่นตะสูตร. (2525). *การเขียนสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : บาร์มมีการพิมพ์.

สรีตา ปัจจุสานนท์. (2560). การสร้างสรรค์อนุภาคความพิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่อง เดอะไวท์
โรด. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 26(47), 149-170.

สันติวัฒน์ จันทร์โต. (2550). *การใช้วัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือในการสร้างสรรค์นวนิยายของ
มาลา คำจันทร์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2533). *วรรณคดีเกี่ยวกับชนบประเพณี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร-
วิโรฒบางเขน.

สุกัญญา สุฉายา. (2543). *เพลงพื้นบ้านศึกษา*. กรุงเทพฯ : โครงการตำรา คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุกุลภา วิเศษ. (2554). *วรรณกรรมเยาวชนชุดเซ็นจูรี่ของปีแอร์โดเมนโก บัคคาลาริโอ : วรรณกรรม
แนวแฟนตาซีกับนิเวศน์สำนัก (Unpublished Master's thesis)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

สุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข. (2560). *การวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้า
ของพงศกร*. การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2558). *การวิเคราะห์บทบาทที่เป็นแบบฉบับสากลของตัวเอก ใน
วรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อติวิทย์ เชียงคิ้ว และ สมบัติ สมศรีพลอย. (2564). การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือ
ธรรมชาติผ่านตัวละครเอก “เดิร์ด ” ในนวนิยายวายออนไลน์เรื่อง “Y-DESTINY หรือเป็นที่
พรหมลิขิต” ในฐานะสื่อวัฒนธรรมประชานิยม. *วารสารจันทร์เกษมสาร*.

อนันต์ ลากุล. (2561). *ตำนานเมืองลุ่มในภาษาอีสาน : ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรม ความเชื่อกับ
ท้องถิ่น*. ขอนแก่น: ศูนย์วิจัยพหุลักษณะสังคมลุ่มน้ำโขง มหาวิทยาลัยขอนแก่น

อัยย์. (2551). *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ ตอน เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ*.
กรุงเทพฯ: พูนิก้า.

อัยย์. (2551). *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ ตอน ความทรงจำในซากดอกไม้อ*. กรุงเทพฯ:
พูนิก้า.

อัยย์. (2551). *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ ตอน พิธีเปลี่ยนชีพ*. กรุงเทพฯ: พูนิก้า.

อัยย์. (2552). *การิน ปริศนาคดีอากรรม ภาคหัวใจสีดำ ตอน ความลับของกระจกเงา*. กรุงเทพฯ:
พูนิก้า.

อัยย. (2553). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอน ตึกตาร้อยศรีทรา*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2553). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอน พระพรแห่งความเจ็บปวด*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2553). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอน สุขสันต์วันถึงฆาต*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2554). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคหัวใจสีดำ ตอน บ้านทักเขียนกรรม*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2555). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคพิเศษ ตอน เขียร พันธนาอิตตานีรันดร์*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2555). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน ครันเผาผี*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2556). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน เชือกปะกำศพ*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2556). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน เลียงสะท้อนบาป*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2558). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน กริชสะกดวิญญาณ*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2558). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน คราสลีเลือด*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2558). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน วงกตวิกลจริต*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2559). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคพิเศษ ตอน สาปสยองป่าอากรรมพ์*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2559). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน ตะปูตอกโลงผี*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2560). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน สาปเจตภูต*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย. (2561). *การริน ปริศนาคดีอากรรมพ์ ภาคสลักปิดเบื่อนกรรม ตอน ญาณอากรรมพ์*. กรุงเทพฯ:

พูนิก้า.

อัยย์. (2561). *การจินตนาการที่อาถรรพ์ ภาคลึกลับติดเป็นกรรม ตอน มรณะชุดทองกรรม*.

กรุงเทพฯ: พูนิก้า.

อัยย์. (2563). *การจินตนาการที่อาถรรพ์ ภาคลึกลับติดเป็นกรรม ตอน ปัจฉิมบทตอนอนธการ*.

กรุงเทพฯ: พูนิก้า.

อาริสสา ลิขิต. (2560). *วรรณกรรมแฟนตาซี ชุด เซวินามหานครแห่งมนตรา: การวิเคราะห์โครงเรื่อง และกลวิธีการนำเสนอโครงเรื่อง*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อุบลรัตน์ สุขมาก. (2549). *ความนิยมชมชอบในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แฮร์รี่พ็อตเตอร์” และการปรับเปลี่ยนจินตนาการ (Fantasy) จากวรรณกรรมให้เข้ากับชีวิตจริงของชมรมคนรักแฮร์รี่พ็อตเตอร์ในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

Dorson, R. M. (1972). *Folklore and folklife: An introduction*. In Dutta, op.cit.

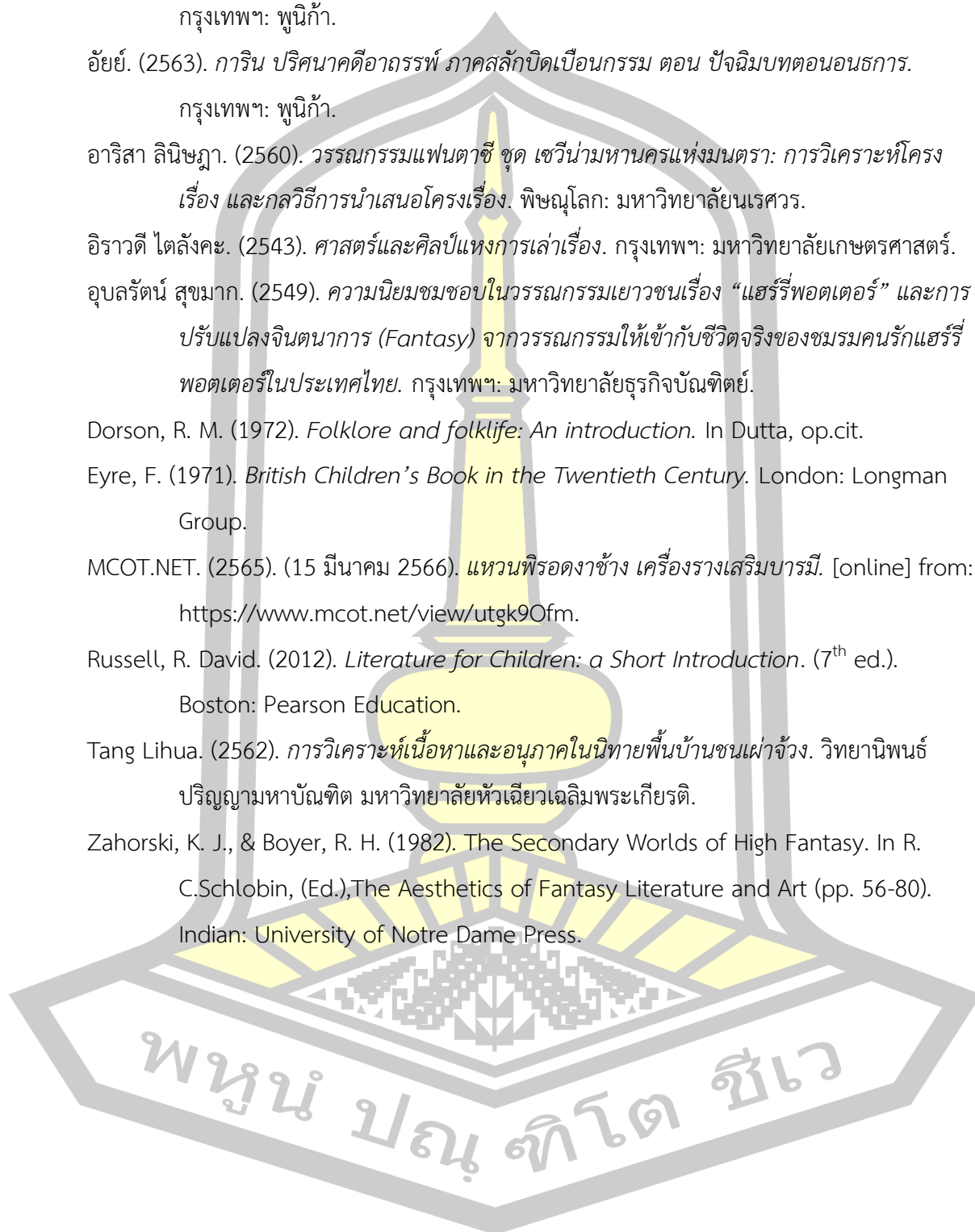
Eyre, F. (1971). *British Children's Book in the Twentieth Century*. London: Longman Group.

MCOT.NET. (2565). (15 มีนาคม 2566). *แหวนพิรอดงาช้าง เครื่องรางเสริมบารมี*. [online] from: <https://www.mcot.net/view/utgk9Ofm>.

Russell, R. David. (2012). *Literature for Children: a Short Introduction*. (7th ed.). Boston: Pearson Education.

Tang Lihua. (2562). *การวิเคราะห์เนื้อหาและอนุภาคในนิยายพื้นบ้านชนเผ่าจ้วง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

Zahorski, K. J., & Boyer, R. H. (1982). *The Secondary Worlds of High Fantasy*. In R. C. Schlobin, (Ed.), *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art* (pp. 56-80). Indian: University of Notre Dame Press.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาวสิริกานดา อุดรแผ้ว
วันเกิด วันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2542
สถานที่เกิด จังหวัดกาฬสินธุ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 659 หมู่ที่ 1 ตำบลบัวขาว อำเภอกุฉินารายณ์
จังหวัดกาฬสินธุ์ รหัสไปรษณีย์ 46110
ตำแหน่งหน้าที่การงาน ข้าราชการครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนกุฉินารายณ์ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาฬสินธุ์
ประวัติการศึกษา
พ.ศ. 2556 มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบัวขาว
พ.ศ. 2559 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบัวขาว
พ.ศ. 2565 การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (กศ.บ.)
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พ.ศ. 2568 ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.)
สาขาวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ จิต ชีวะ