

## คติชนในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์

สิริกานตา อูตรแผ้ว<sup>1</sup> และ นิตยา วรรณกิตร์<sup>2</sup>

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม<sup>1,2</sup>

E-mail: 65010183004@msu.ac.th<sup>1</sup>, nittaya.w@msu.ac.th<sup>2</sup>

วันที่รับบทความ: 14 กุมภาพันธ์, 2568

วันที่แก้ไขบทความ: 16 มิถุนายน, 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 19 มิถุนายน, 2568

### บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ประพันธ์โดยอัยย์ (นามปากกา) ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 3 ภาค ได้แก่ ภาคหัวใจ สีดำ ภาคสลักปิดเป็นกรรม และภาคพิเศษ จำนวน 21 เล่ม การศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้ ผู้ศึกษาพบว่า คติชนในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ 1. คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ นำเสนอเกี่ยวกับเพลงพื้นบ้าน สำนวนสุภาพ และภูมินาม 2. คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ นำเสนอเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมพื้นบ้าน 3. คติชนด้านศิลปะการแสดง นำเสนอเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านในรูปแบบของการละเล่นที่ต้องใช้วัตถุสิ่งของ 4. คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี นำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อ รวมไปถึงประเพณี และพิธีกรรมต่าง ๆ โดยคติชนที่ปรากฏมากที่สุดในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ คือ คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ปรากฏ 7 ลักษณะ รองลงมาคือ คติชนด้านการใช้ถ้อยคำปรากฏ 6 ลักษณะ คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุปรากฏ 5 ลักษณะ และคติชนด้านศิลปะการแสดง ปรากฏ 1 ลักษณะตามลำดับ ซึ่งคติชนที่ปรากฏทุกประเภทยังสะท้อนให้เห็นถึงพื้นฐานความเชื่อในสังคมไทยในทุก ๆ ด้าน ซึ่งทำให้นวนิยายนั้นมีความน่าสนใจ อันเนื่องมาจากผู้อ่านมีพื้นฐานความเชื่อภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ทำให้เข้าถึงความรู้สึกที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อสารถึงผู้อ่านได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การนำเสนอข้อมูลคติชนวิทยาในนวนิยายดังกล่าวมีบทบาท

สำคัญในการสร้างมิติแฟนตาซีอย่างเด่นชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งคติชน ด้านขนบธรรมเนียมประเพณีที่เกี่ยวข้องกับความเหนือธรรมชาติ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องผีสังนางไม้ ไสยศาสตร์ พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ และการนำอาถรรพ์ทั้งเวทมนตร์คาถาเข้ามาใช้ในการสร้างโครงสร้างเรื่องราว ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนตัวบทในเรื่องเท่านั้น หากยังสร้างเอกลักษณ์ของนิยายแฟนตาซีไทยผ่านการผสมผสานระหว่างแนวคิดสมัยใหม่กับภูมิปัญญาพื้นบ้าน ส่งผลให้เกิดบรรยากาศลึกลับ ความน่าสะพรึงกลัว และการสร้างโลกภายนอกความจริงที่ผู้อ่านสามารถเข้าถึงและสัมผัสได้ด้วยพื้นฐานทางวัฒนธรรมร่วม

**คำสำคัญ:** ข้อมูลคติชน การนิพนธ์นาถรรพ์ นวนิยายแฟนตาซี

# Folklore in the Novel *Garin: Mysterious Occult Case*

Sirikanda Udornphaew<sup>1</sup> and Nittaya Wannakit<sup>2</sup>

Faculty of Humanities and Social Sciences, Maharakham University<sup>1,2</sup>

E-mail: 65010183004@msu.ac.th<sup>1</sup>, nittaya.w@msu.ac.th<sup>2</sup>

*Received: February 14, 2025*

*Revised: June 16, 2025*

*Accepted: June 19, 2025*

## Abstract

The objective of this article is to study the folklore information in the novel *Garin's Uncanny File*. This novel is divided into three parts, *Garin's Uncanny File*, *Garin's Uncanny Files II*, and the *Special Part*, with a total of 21 volumes. Throughout the study of this novel “*Garin's Uncanny File*”, the researcher found that the folklore in this novel can be divided into 4 aspects. 1) Folklore in verbal arts. These are topics related to folk songs, proverbs, dialects and toponym. 2) Material folklore which presents topics related to folk architecture. 3) Performing folk arts which presents topics related to traditional games more specifically to, Games involving manipulation. 4) Social folk customs which presents topics related to beliefs, and rituals. The most prominent form of folklore in *Garin's Uncanny File* is Folklore in Verbal Arts which appears in 29 folklores. The next most common form of folklore is social folk customs which appears in 26 folklores. Next, we have Material folklore which appears in 14 folklores. Then, we have Performing folk arts which appears in 1 folklore. The folk beliefs present in all types of folklore reflect the fundamental beliefs in Thai society. This makes the novel even more interesting because it is not only relatable but, readers have a foundation of belief under the context of Thai society and culture. This enables the readers to connect with the emotions that the author intends to convey effectively.

**Keywords:** Folklore, *Garin's uncanny file*, fantasy novel

## บทนำ

นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เป็นนวนิยายแนวแฟนตาซีไทยที่แต่งโดยอัยย์ (นามปากกา) จัดพิมพ์โดยพูนีก้า สำนักพิมพ์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 โดยปัจจุบันมีฉบับนวนิยายจำนวน 3 ภาค ได้แก่ ภาคที่ 1 “หัวใจสีดำ” จำนวน 8 เล่ม ภาคที่ 2 “สลักบิตเป็อนกรรม” จำนวน 11 เล่ม และภาคพิเศษ จำนวน 2 เล่ม

เรื่องราวนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ นั้นเกี่ยวกับเรื่องราวของตัวละครหลักชื่อการิน จินตเมธ และลัทธริมา วิกรานต์วรสริต ตัวละครการินนั้นเป็นเด็กชายที่เกิดมาในครอบครัวที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ ทำให้การินมีประสบการณ์และความชื่นชอบเกี่ยวกับด้านไสยศาสตร์ตั้งแต่จำความได้ และตัวละครลัทธริมา เป็นหญิงสาวร่วมชั้นกับการิน ซึ่งเป็นตัวละครที่มีญาณอาถรรพ์ทำให้สื่อสารกับวิญญาณ รวมถึงดึงดูสิ่งชั่วร้ายในจิตใจของมนุษย์และวิญญาณให้ออกมา จนสามารถทำให้เกิดสิ่งชั่วร้ายถึงขั้นเกิดโศกนาฏกรรมได้ เป็นเหตุผลที่ทำให้การินมีความสนใจในความสามารถพิเศษของลัทธริมา เมื่อญาณอาถรรพ์ของลัทธริมาได้เกิดขึ้นในคดีแต่ละเล่ม ทำให้การินและลัทธริมารวมถึงตัวละครประกอบได้มีการช่วยเหลือกัน โดยมีการินที่เป็นผู้นำแก้ไข โดยนำความรู้เกี่ยวกับเรื่องคาถา อาถรรพ์ ไสยศาสตร์มนต์ดำต่าง ๆ มาใช้ ทำให้ผ่านพ้นแต่ละเหตุการณ์มาได้ด้วยดี

เนื้อหาของนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับ ความเชื่อ พิธีกรรม คาถา รวมไปถึงคติชนด้านต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดทางด้านข้อมูลคติชน ซึ่งใช้การวิเคราะห์ข้อมูลคติชนที่ยึดตามกรอบแนวคิดของดอร์สัน ประกอบกับการอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมจากนิยามของนักวิชาการท่านอื่น เพื่อให้ให้เห็นลักษณะของข้อมูลคติชนแต่ละประเภทได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกประเภทของคติชนได้ 4 ลักษณะ ได้แก่

คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ ซึ่งเป็นการแสดงออกทางถ้อยคำ ในลักษณะของการถ่ายทอดเรื่องราวเหตุการณ์หรือความคิดของมนุษย์ เรื่องที่นำมาใช้ในการเล่าเรื่องมักเกี่ยวกับเรื่องแต่งหรือจินตนาการ มหาकाพย์ รวมไปถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

หรือข่าวท้องถิ่น เช่น เรื่องเล่าพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน สุภาษิต ปริศนาคำทาย และ  
ภูมินาม

คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ เป็นวัฒนธรรมที่ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่เป็นวัตถุ  
ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์หรือวัตถุอื่นใดที่วัฒนธรรมได้กำหนดความหมายหรือคุณค่า  
ให้วัฒนธรรมประเภทนี้นับเป็นข้อมูลวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้น  
เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตมนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ วัฒนธรรมวัตถุยังหมาย  
รวมถึงการประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ฝีมือมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย  
เหตุนี้จึงครอบคลุมข้อมูลที่เป็นศิลปะพื้นบ้านหลากหลายประเภท เช่น จิตรกรรม  
พื้นบ้าน ประติมากรรมพื้นบ้าน สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน หัตถกรรมพื้นบ้าน อาหาร  
พื้นบ้าน และยาพื้นบ้าน

คติชนด้านศิลปะการแสดง มีหลากหลายด้านที่แยกย่อย ซึ่งมีลักษณะ  
ที่แตกต่างกัน เช่น การฟ้อนรำแบบพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน ละครพื้นบ้าน ดนตรี  
พื้นบ้าน

สุดท้ายคือคติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นคติชนที่กล่าวถึงทั้งใน  
ด้านความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากนำข้อมูลทางด้านคติชนมา  
วิเคราะห์เนื้อหาจะทำให้ทราบถึงข้อมูลที่ผู้ประพันธ์มีความตั้งใจจะสื่อถึงคติชนที่แฝง  
อยู่ในเนื้อหาได้ อีกทั้งนวนิยายเรื่องนี้ยังได้สะท้อนพื้นฐานความเชื่อของสังคมและ  
วัฒนธรรมไทยผ่านตัวบทที่มีความเกี่ยวข้องกับคติชนทั้ง 4 ลักษณะที่ปรากฏ ทำให้ตัว  
ละครนำพาผู้อ่านที่มีรากฐานและพื้นฐานความเชื่อภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรม  
ที่มีความใกล้เคียงกันได้รู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ทำให้เข้าถึงอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง  
จึงส่งผลให้นวนิยายเรื่องนี้มีความน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

## จุดประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาข้อมูลคติชนวิทยาในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคืออาถรรพ์

## ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดของการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลเชิงคติชนวิทยาที่นำมาประกอบสร้างนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ซึ่งใช้การวิเคราะห์ข้อมูลคติชนวิทยาที่ยึดตามกรอบแนวคิดของริชาร์ด ดอร์สัน ประกอบกับการอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมจากนิยามของนักวิชาการท่านอื่น เพื่อให้ให้เห็นลักษณะของข้อมูลคติชนวิทยาแต่ละประเภทได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกประเภทของคติชนวิทยาได้ 4 ลักษณะ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563) ดังนี้

1. คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการใช้ถ้อยคำ (verbal art) แสดงออกมาในรูปแบบของการใช้คำพูด การขับร้อง หรือใช้เสียงเปล่งออกมาเป็นแบบแผนซ้ำ ๆ มีการถ่ายทอดและแพร่กระจายในลักษณะของมุขปาฐะ โดยไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่งคือใคร ดังนั้น คติชนประเภทนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral literature) แต่ภายหลังอาจจะมีการบันทึกข้อมูลไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของการจารึก หนังสือ หรือบันทึกก็ได้ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

2. คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) หมายถึง วัฒนธรรมที่ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่เป็นวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์หรือวัตถุอื่นใดที่วัฒนธรรมได้กำหนดความหมายหรือคุณค่าให้ วัฒนธรรมประเภทนี้นับเป็นข้อมูลวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตมนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ วัฒนธรรมวัตถุยังหมายรวมถึงการประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ฝีมือมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้จึงครอบคลุมข้อมูลที่เป็นศิลปะพื้นบ้านหลากหลายประเภท (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

3. คติชนด้านศิลปะการแสดง (Performing folk arts) หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ ดนตรี การรำ การเต้น ละคร และการละเล่นแบบพื้นบ้าน ลักษณะเด่นของศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ต่างจากการแสดงทั่วไปคือมักเป็นการแสดงอย่างไม่ตั้งใจมากกว่าจะจงใจนำเสนออย่างเป็นทางการ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

4. คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติทางสังคม หรือวิถีการดำเนินชีวิตตามแบบประเพณีที่ถ่ายทอดกันมามีลักษณะของการเน้นปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม มากกว่าทักษะการแสดงออกของปัจเจกบุคคล ข้อมูลประเภทนี้จะเป็นแบบแผนแห่งความประพฤติของกลุ่มชนซึ่งสังคมกำหนดขึ้น และบุคคลในสังคมก็ยอมรับยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมาจนกลายเป็นความนิยมหรือเป็นวิถีแห่งชีวิต นับเป็นข้อมูลคติชนที่อยู่กึ่งกลางระหว่างวรรณกรรมมุขปาฐะและวัฒนธรรมวัตถุ ริชาร์ด ดอร์สันเรียกข้อมูลคติชนประเภทนี้ว่า “คติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณีสังคมพื้นบ้าน (Social folk custom)” ซึ่งสามารถจำแนกเป็นประเภทย่อยได้ 3 ประเภท ได้แก่ ความเชื่อ (Belief), ประเพณี (Tradition) และพิธีกรรม (Ritual) (นิตยา วรรณกิตร์, 2563)

### ขอบเขตของการวิจัย

นวนิยายเรื่องการริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ในรูปแบบของนวนิยายเท่านั้น โดยพิมพ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึงเดือนพฤศจิกายน ปี พ.ศ.2566 จำนวน 3 ภาค ได้แก่ ภาคหัวใจสีดำ ภาคสลักบิดเป็นอนกรรม และภาคพิเศษ รวมทั้งสิ้น 21 เล่ม

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีกระบวนการดำเนินงานวิจัย 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีคติชนวิทยาของริชาร์ด ดอร์สัน เพื่อกำหนดกรอบการวิเคราะห์ ประกอบกับการศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับความเชื่อ พิธีกรรม และไสยศาสตร์ในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย จากนั้นคัดเลือกและรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากนวนิยายเรื่องการริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ครอบคลุมภาคหัวใจสีดำ ภาคสลักบิดเป็นอนกรรม และภาคพิเศษ รวมทั้งสิ้น 21 เล่ม

โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกคือปรากฏองค์ประกอบทางคติชนประเภทความเชื่อ พิธีกรรม และไสยศาสตร์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยประยุกต์ใช้กรอบทฤษฎีคติชนวิทยาของดอร์สัน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกข้อมูลคติชนตามประเภท ได้แก่ คติชนประเภทมุขปาฐะ (Verbal Folklore) คติชนประเภทวัตถุ (Material Folklore) และคติชนประเภทวิถีชีวิต (Social Folk Custom) จากนั้นวิเคราะห์โครงสร้างองค์ประกอบของคติชนในด้านบริบทการปรากฏ ความสัมพันธ์เชิงเนื้อหาต่อบริบทประกอบของวรรณกรรม ตลอดจนการปรับเปลี่ยนและผสมผสานรูปแบบคติชนในนวนิยาย

ขั้นสรุปและนำเสนอผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อประมวลองค์ความรู้ด้านคติชนที่ปรากฏในนวนิยาย นำเสนอลักษณะเด่นของคติชนต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรม อภิปรายความสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรมระหว่างคติชนในนวนิยายกับบริบททางสังคม และนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Qualitative descriptive analysis) พร้อมข้อเสนอแนะเชิงวิชาการสำหรับการขยายผลการศึกษาวิจัยในอนาคต

## ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น ผู้วิจัยจะได้นำเสนอคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์นี้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

**1. คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ** หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการใช้ถ้อยคำ ที่แสดงออกมาในรูปแบบของการใช้คำพูด การขับร้อง หรือใช้เสียงเปล่งออกมาเป็นแบบแผนซ้ำ ๆ ซึ่งมีการถ่ายทอดและแพร่กระจายไปในลักษณะของมุขปาฐะ โดยไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่ง ดังนั้น คติชนประเภทนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ แต่ภายหลังอาจจะมีการบันทึกข้อมูลไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

ในรูปแบบของการจารึกหนังสือหรือบันทึกก็ได้ (นิตยา วรรณกิตร์, 2563) ซึ่งในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น พบคติชนด้านการใช้ถ้อยคำทั้งสิ้น 6 ลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 เพลงพื้นบ้าน ในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นนำเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับแต่ละคดี และเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งเป็นเพลงที่นำมาจากทั่วโลกเพื่อใช้ในการนำเสนอความรู้สึกหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องผ่านบทเพลง โดยเพลงพื้นบ้านปรากฏทั้งสิ้น 17 บทเพลง ผู้วิจัยแบ่งประเภทของเพลงพื้นบ้านออกเป็น 2 ลักษณะ คือ เพลงสมัยนิยม และเพลงพื้นบ้าน โดยเพลงส่วนใหญ่เป็นเพลงสากลที่คนนิยมฟัง เช่น A thousand years, See you again รวมไปถึงบทเพลงที่ใช้ในวันเกิด คือเพลง Happy birthday ซึ่งนิยมใช้กันทั่วโลก อีกทั้งยังปรากฏเพลงกล่อมเด็กที่สะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยมของคนไทยที่มีคุณค่า แฝงข้อคิดคติสอนใจผ่านบทเพลงกล่อมเด็กนี้ด้วย ซึ่งในนวนิยายมักจะปรากฏบทเพลงเหล่านี้ในบทสรุปของแต่ละคดี ดังตัวอย่าง

เพลงจันทร์เอยจันทร์เจ้า

“เสียงตอกตะปูล่างน่ากลัว ผมกลัวว่าผานจะไม่ชอบ จึงร้องเพลงกล่อมเขา”

“จันทร์เอยจันทร์เจ้า ขอข้าวขอแกง ขอแหวนทองแดง ผูกมือน้องข้า ขอช้าง  
ขอม้าให้น้องข้าขี่ ขอเก้าอี้ให้น้องข้านั่ง”

(อัยย์, 2558ก, กริชสะกดวิญญูณ, น. 244)

จากเพลงดังกล่าว ผู้ประพันธ์ได้นำเพลงจันทร์เอย จันทร์เจ้ามาจากเพลงกล่อมเด็ก “จันทร์เจ้าเอ๋ย” จากหนังสือบทกลอนกล่อมเด็ก ซึ่งเพลงกล่อมเด็กนั้นเป็นเพลงที่ผู้ใหญ่ร้องขับกล่อมให้เด็กนอนหลับได้ง่ายขึ้น เพลงกล่อมเด็กส่วนใหญ่เป็นเพลงที่มีขนาดสั้น ทำนองลีลาเนิบช้าและมีจังหวะเอื้อนยาว ๆ เพลงเด็กในแต่ละภูมิภาคมีหลายชนิดแตกต่างกันไป ภาคกลางเรียกว่าเพลงกล่อมเด็ก ภาคใต้เรียกว่าเพลงชาน้อง เพลงร้องเรือ เพลงนอนนอน ภาคเหนือเรียกว่าเพลงอ้อลูก อ้อชา หรืออ้อจา ส่วนภาคอีสานเรียกว่าเพลงกล่อมลูก หรือเพลงนอนสาเด้อ (สุภัญญา สุจฉายา,

2543) โดยเพลงกล่อมเด็กที่ปรากฏข้างต้นนั้นมีข้อแตกต่างจากฉบับเดิมคือคำเริ่มต้นดั้งเดิมคือ จันทรเจ้าเอ๋ย โดยฉบับใหม่ได้ปรับเปลี่ยนเป็น จันทรเอ๋ยจันทรเจ้า ซึ่งเพลงนี้ไม่ทราบนามของผู้แต่งอย่างชัดเจน จากตัวอย่างนำมาจากคติตอนกริชสะกดวิญญูญาณ เป็นคติที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพี่ชายน้องชาย การนำบทเพลงกล่อมเด็กมาใช้ในนวนิยายนั้นส่งผลให้เกิดจินตภาพมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้รู้สึกถึงตัวละครมากยิ่งขึ้น ซึ่งบทเพลงกล่อมเด็กนี้ใช้ในตอนที่พี่ชายกล่อมน้องให้นอนหลับ จึงได้นำบทเพลงที่เกี่ยวข้องข้างต้นนี้มาใช้ในนวนิยาย นอกจากนี้ยังปรากฏเพลงสมัยนิยมเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นนวนิยายร่วมสมัยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมทั้งมีความเป็นนานาชาติอยู่ในตัวบท ดังนี้

เพลง Tears In Heaven

เป็นบทเพลงของ Eric Clapton ซึ่งปรากฏบทเพลงนี้ในคติคราสสี่เลือด ซึ่งแสดงถึงความเศร้า การจากลา การพบกันอีกครั้งในชีวิตหลังความตาย ดังตัวอย่าง

“เพลงที่พี่...ขอรับรอง...ร้องยังไง...นะ...ผม...ร้องไม่ได้”

“ผมอืม ตามองพระจันทร์บนท้องฟ้า และเริ่มร้องเพลงออกมาเบา ๆ ให้มีเพียงผมและเขาที่ได้ยิน”

“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 แต่ทำไม...ฟังแล้ว ถึงอยากร้องให้ก็  
ไม่รู้”

“คนที่ร้องเพลงนี้...อยากบอกกับลูกชายของเขาที่อยู่บนสวรรค์...ว่า เขาจะมีชีวิต  
อยู่ต่อไป”

“อืม...เด็กคนนั้น คงเหมือนกับผม...ณิฆมานเงยหน้าขึ้นมองผม

ที่วิญญู...แล้วเมื่อไหร่...ผมจะได้ไปสวรรค์”

(อัยย์, 2558ข, คราสสี่เลือด, น. 247)

จากบทเพลงข้างต้นผู้ประพันธ์เลือกใช้บทเพลง Tear in Heaven ซึ่งมีเนื้อหาสะท้อนถึงการจากลา การพบกันอีกครั้งบนสรวงสวรรค์หรือชีวิตหลังความตายว่าเราจะได้พบกันอีกครั้งหรือไม่ และสะท้อนความคิดถึงดังเช่นตัวละครหลักในคดีนี้ รู้สึกไม่อยากจะอยู่บนโลกนี้ อยากจบชีวิตและหวังว่าจะได้พบเจอคนที่รักหลังความตาย บทเพลงนี้ได้สะท้อนอารมณ์ของตัวละครที่รู้สึกร่วมกับบทเพลง ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเข้าถึงอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

1.2 สำนวนสุภาษิต ที่ปรากฏในนวนิยายการินปรากฏในรูปแบบของการสนทนาทั่วไปของตัวละคร ปรากฏทั้งสิ้น 8 สำนวนสุภาษิต ซึ่งผู้วิจัยจะแบ่งลักษณะ สำนวนสุภาษิตออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ สำนวนสุภาษิตสนทนาทั่วไป เช่น ปากไม่สิ้น กลิ่นน้ำนม ผีเงาะปากมาพูด และสำนวนสุภาษิตเกี่ยวกับศาสนา เช่น ความอุบัติแห่งผล ย่อมมีได้ด้วย การกระทำของตน (สภมมฺนา โหติ ผลูปตฺติ) และสวรรค์อยู่ในอก นรกอยู่ในใจ ซึ่งสำนวนสุภาษิตที่ปรากฏนั้นสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อด้าน พุทธศาสนาของคนไทย ทำให้การนำสำนวนสุภาษิตมาใช้นั้นสามารถเสริมแก่น เรื่องในด้านความเชื่อได้เป็นอย่างดี โดยจะใช้สำนวนสุภาษิตที่สอดคล้องกับบริบทของ การดำเนินเรื่องนั้น ๆ ดังตัวอย่างสุภาษิตความอุบัติแห่งผล ย่อมมีได้ด้วย การกระทำ ของตนเป็นพุทธศาสนสุภาษิตที่ใช้สั่งสอนในพระพุทธศาสนา ให้ผู้คนรู้จักสำรวม ระวังระมัดระวังในการกระทำของตนเอง ให้กระทำอย่างมีสติ ปรากฏในคดีปัจฉิมบทลิขิต อนุชการ ดังข้อความ

“สภมมฺนา โหติ ผลูปตฺติ”

“ความอุบัติแห่งผล ย่อมมีได้ด้วย การกระทำของตน”

(อัยย์, 2563, ปัจฉิมบทลิขิตอนุชการ, น. 16)

จากสุภาษิตข้างต้น ผู้ประพันธ์เลือกใช้พุทธศาสนสุภาษิตเพื่อสั่งสอนตัวละครในการดำเนินเรื่องราว รวมถึงสอดแทรกคำสั่งสอนในการดำเนินชีวิตให้กับผู้อ่าน อีกทั้งยังสามารถสะท้อนให้เห็นว่ามีความเชื่อทางพระพุทธศาสนาอีกด้วย

สวรรค์อยู่นอก นรกอยู่ในใจ

“ลัล... พวกเรายังเด็กน่ะก็คงมีอะไรที่ต้องทำผิดพลาดไปบ้างละ แต่ก็คงไม่ใช่บาปใหญ่โตนักหนาอะไรหรอก มาม้าฉันชอบบอกว่าสวรรค์อยู่นอก นรกอยู่ในใจ... ขอแค่เราไม่รู้ว่าเราไม่ได้เจตนาทำผิดบาปลงไป และไม่คิดทำผิดซ้ำสอง ก็น่าจะได้รับการให้อภัยไม่ใช่หรือ ไม่ได้ไปปล้นจี้ใครเสียหน่อย จริงไหม”

(อัยย์, 2556, เสียงสะท้อนบาป, น. 31)

สำนวนสุภาษิตข้างต้นมีความหมายว่า ความสุขที่เกิดจากการทำความดี หรือความทุกข์ที่เกิดจากการทำความชั่ว ย่อมรับรู้ได้ด้วยใจของผู้กระทำเอง ซึ่งปรากฏจากบริบทที่ตัวละครสนทนากัน สื่อให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องสวรรค์และนรกได้ด้วย ในพระพุทธศาสนาเถรวาทนั้น นรกคือสถานที่ลงโทษผู้ทำความชั่ว เป็นสถานที่ปราศจากความสุขความเจริญมีแต่ความทุกข์ทรมาน เป็นสถานที่ลงโทษสัตว์ผู้ทำความชั่วหลังละโลกนี้ไปแล้ว และสวรรค์คือสถานที่เสวยสุขของผู้ทำความดีมี 6 ชั้น การตั้งชื่อชั้นสวรรค์นั้นตั้งตามชื่อเทวดาผู้ปกครอง และลักษณะหรือสมบัติของสวรรค์นั้น ๆ ด้วย นวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น เป็นเรื่องที่มีความเชื่อเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา บาปบุญคุณโทษ สวรรค์และนรก จึงทำให้ปรากฏความเชื่อในรูปแบบการใช้สำนวนสุภาษิต

1.3 ภูมินาม ในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น เป็นการกล่าวถึงสถานที่ที่ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของแต่ละคดี ว่าตัวละครหลักนั้นได้เดินทางไปสถานที่อื่น ๆ หรือไม่ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ภูมินามเฉพาะ ซึ่งแต่ละแห่งนั้นเป็นภูมินามที่คนไทยทั่วไปรู้จักเป็นอย่างดี เช่น ชะอำ เขาวราช เชียงใหม่ และภูมินามสร้างสรรค์ คือ ภูมินามที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ทั้งนี้มีความใกล้เคียงกับบริบทของภูมินามของประเทศไทย ได้แก่ เกาะบุหลัน ภูมินามต่าง ๆ ที่ปรากฏนั้นสามารถเสริมฉากให้ตัวบทมีความน่าสนใจ น่าค้นหา เนื่องจากภูมินามที่ปรากฏนั้นมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับคนไทย ดังเช่นจังหวัดเชียงใหม่ เป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือของประเทศไทย มีประวัติอันยาวนานเคยเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรล้านนา มีภาษาคำเมือง หรือภาษาไทยถิ่นเหนือเป็นภาษาถิ่น และมีศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบฉบับ

ของทางภาคเหนือ อีกทั้งมีสถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นถิ่นภาคเหนือ ดังตัวอย่าง

“พอทานอาหารมือเช้าที่ทางเกสต์เฮาส์จัดให้เรียบบร้อย ทั้งสามก็ออกเดินทางท่องเที่ยวเชียงใหม่ โดยรสดีตัดลิ้นใจเริ่มทริปด้วยการพาเด็ก ๆ ไปนมัสการพระธาตุดอยสุเทพซึ่งอยู่ไม่ห่างจากตัวเมืองและที่พักมากนัก”

(อัยย์, 2556, เสียงสะท้อนบาป, น. 30)

จากตัวอย่างปรากฏภูมินามซึ่งกล่าวถึงจังหวัดเชียงใหม่ ทั้งยังปรากฏวัดที่มีความสำคัญของจังหวัดเชียงใหม่คือพระธาตุดอยสุเทพ ซึ่งเป็นสถานที่ที่คนท้องถิ่นรวมถึงนักท่องเที่ยวมักไปสักการบูชา อีกทั้งยังสามารถชมทิวทัศน์ของเมืองเชียงใหม่ได้อีกด้วย ในนวนิยายนั้นได้นำภูมินามจังหวัดเชียงใหม่และสถานที่สำคัญมานำเสนอ ทำให้ผู้อ่านเห็นองค์ประกอบของฉากที่มีสถานที่จริงในประเทศไทยชัดเจนมากยิ่งขึ้น สะท้อนให้เห็นความเชื่อทางด้านพระพุทธศาสนาอีกด้วย

เกาะบุหลัน เป็นภูมินามที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมา โดยใส่กิจกรรมที่คนไทยและชาวต่างชาตินิยมมาท่องเที่ยวในไทยเป็นจำนวนมากคือกิจกรรม Full Moon Party ดังข้อความ

“ดูเหมือนจะรู้อะไรมาบ้างนี่ ชายหนุ่มขยับแว่นกรอบเหลี่ยม เบือนหน้าจากการ์ตูนไปยิ้มให้ลัลลิตริมา คุณลัลล รู้จักเกาะบุหลันหรือเปล่าครับ”

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

(อัยย์, 2558ข, คราสสีเลือด, น. 38)

จากข้อความข้างต้นปรากฏภูมินามเกาะบุหลัน ซึ่งผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้ดำเนินเรื่องให้มีการเกิดโศกนาฏกรรมนั้นเป็นไปได้อย่างที่ผู้อ่านสามารถจินตนาการตามได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสังคมไทยมีที่ท่องเที่ยวยอดนิยมคือท้องทะเลซึ่งมีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ทำมากมายรวมถึงการปาร์ตี้ริมชายหาด อีกทั้งผู้ประพันธ์ยังนำ

คำว่า Full Moon Party มาใช้กับคดีที่เกี่ยวข้องกับพระจันทร์ที่ทำให้เกิดคนตายได้อีกด้วย

**2. คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ (Material culture)** หมายถึง วัฒนธรรมที่ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่เป็นวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์หรือวัตถุอื่นใดที่วัฒนธรรมได้กำหนดความหมายหรือคุณค่าให้ วัฒนธรรมประเภทนี้นับเป็นข้อมูลวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตมนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ วัฒนธรรมวัตถุยังหมายรวมถึงการประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ฝีมือมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้จึงครอบคลุมข้อมูลที่เป็นศิลปะพื้นบ้านหลากหลายประเภท (นิติยา วรรณกิติร์, 2563) ซึ่งในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นพบคติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุทั้งสิ้น 5 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

2.1 สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน (folk architecture) ที่ปรากฏในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้นแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ สถาปัตยกรรมลูกผสม เช่น ศาลาสนับทิววิเชียร สถาปัตยกรรมไทยประเพณี เช่น วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดอุโมงค์ ถ้ำเชียงดาว และสถาปัตยกรรมไทยพื้นถิ่น เช่น บ้านเรือนไทย ทั้งนี้สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น ได้สะท้อนถึงพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมไทยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านฉากที่ปรากฏในองค์ประกอบของตัวสถาปัตยกรรม อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อด้านต่าง ๆ เช่น พระพุทธศาสนาที่ปรากฏในวัดต่าง ๆ ที่มีสถานที่จริงในประเทศไทย และยังเป็นวัดที่มีความสำคัญที่คนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงใหม่และคนไทยต่างนับถือด้วย ดังตัวอย่าง วัดอุโมงค์ หรือสวนพุทธธรรม ถือเป็นวัดยุคแรกๆ ของเมืองเชียงใหม่ โดยมีเอกลักษณ์สำคัญคือมีเจดีย์ประธานเก่าแก่ที่สุดในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเจดีย์นั้นตั้งอยู่บนอุโมงค์ที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้พระภิกษุใช้ปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานหรือศึกษาพระธรรมคำสอนได้ดังตัวอย่าง

“วัดอุโมงค์เป็นอีกวัดที่เก่าแก่อีกแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ วัดแห่งนี้ดูกว้างขวางกว่าที่ลัทธิมามองเห็นจากด้านนอกมากนัก สองสาวเดินเที่ยวด้านนอก

จนวนครบรอบแล้ว จึงเดินไปยังส่วนที่มีซากของพระพุทธรูปเก่าแก่ประดิษฐาน  
อยู่หลายองค์ เป็นภาพที่ทั้งสวยงามและน่าเกรงขาม ซึ่งมีฉันทินีกี่ถ้วยเอาไว้หลายรูป”

(อัยย์, 2556, เสียงสะท้อนบาป, น. 46)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ถึงสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้สอย  
ในการทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา คือ วัดอุโมงค์ เป็นสถานที่ในการดำเนินเรื่อง  
ที่ตัวละครเดินทางไป การเลือกสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้ของผู้ประพันธ์สามารถ  
สะท้อนความเชื่อทางพระพุทธศาสนาทำให้การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจและ  
น่าติดตามมากยิ่งขึ้น ปรากฏผ่านองค์ประกอบฉากที่ทำให้คนไทยสามารถเข้าถึงได้  
เนื่องจากมีสถานที่จริงที่สามารถติดตามและศึกษาประวัติของสถานที่นั้น ๆ ได้เพิ่มเติม  
ทำให้ตัวบทมีความน่าเชื่อถือและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

2.2 หัตถกรรมพื้นบ้าน ที่ปรากฏในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพณ์นั้น  
เป็นการกล่าวถึงสิ่งของ อุปกรณ์ และเครื่องมือที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยมือ แฝงไปด้วยศิลปะ  
และความงามเป็นลักษณะเฉพาะถิ่น ซึ่งปรากฏทั้งสิ้น 2 ลักษณะ ได้แก่ หัตถกรรม  
พื้นบ้านนานาชาติ เช่น ตุ๊กตาดารูมะ ตุ๊กตาชวาบติ ตุ๊กตาจูโม จงกว่อเจีย และ  
หัตถกรรมพื้นบ้านไทย เช่น ตุ๊กตาตัวแทน ตุ๊กตาหุ่นกระบอก ซึ่งแสดงให้เห็นถึง  
ความเชื่อที่หลากหลายของคนไทย ที่มีความเชื่อที่ผสมผสานทางวัฒนธรรม ซึ่งได้รับ  
อิทธิพลจากประเทศใกล้เคียง เช่น ประเทศจีน ประเทศญี่ปุ่น อาทิ จงกว่อเจีย  
เป็นศิลปะเชือกถักจีน โดยเริ่มมาจากการมัดผูกเครื่องมือต่าง ๆ ก่อนจะได้รับ  
การพัฒนาารูปแบบที่หลากหลาย จนกลายเป็นเครื่องประดับตกแต่งที่มีความหมาย  
มงคล ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษรคำว่า เจีย มีส่วนประกอบของคำว่า จี ที่แปลว่ามงคล  
เชื่อมโยงกับความป็นสิริมงคลจึงนิยมนำมาเป็นเครื่องรางพกติดตัว ดังตัวอย่าง

“อันนี้เรียกว่าจงกว่อเจีย เป็นเชือกถักแบบจีน เขาวามันจะนำแต่เรื่องดี ๆ  
มาให้ อันนี้ฉันพกติดตัวมานานแล้ว รัปไว้เถอะ ฉันรู้สึกถูกชะตากับเธอยังไงก็ไมรู้อ แล้วถือ  
ว่าขอใจที่ช่วยฉันเมื่อวานด้วย”

(อัยย์, 2551, ควันเผาผี, น. 52)

จากตัวอย่างข้างต้น ทำให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลังที่ปรากฏ ซึ่งเป็นเครื่องรางที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีน เพื่อขจัดสิ่งชั่วร้ายและเสริมความมงคลให้กับผู้ที่พกติดตัว ในเรื่องควีนเมอาสิจจะเห็นว่าตัวละครมีการมอบจกแก้วเจียให้กัน นอกจากนี้จะเป็นการมอบของขวัญเพื่อแสดงความรู้สึกที่ดีของตัวละคร ยังสะท้อนให้เห็นได้ว่าคนไทยมีความหลากหลายทางความเชื่อและวัฒนธรรมที่ปรากฏในสังคม

**3. คติชนด้านศิลปะการแสดง (Performing folk arts)** คือ ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ ดนตรี การรำ การเต้น ละครและการละเล่นแบบพื้นบ้าน ลักษณะเด่นของศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ต่างจากการแสดงทั่วไป คือมักเป็นการแสดงอย่างไม่ตั้งใจ มากกว่าจะจงใจนำเสนออย่างเป็นทางการ (นิตยา วรณกิตร์, 2563) สามารถจำแนกได้ ดังนี้

3.1 การละเล่นพื้นบ้าน คือการกล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านมีบริบทแตกต่างกันไปตามรูปแบบของผู้ประพันธ์ ซึ่งในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ พบคติชนศิลปะการแสดงเพียงหนึ่งรูปแบบ คือ การละเล่นผีถ้วยแก้ว เป็นการละเล่นอย่างที่พบทั่วโลก มีความเชื่อว่าผีหรือวิญญาณเข้ามาสิงสถิตที่ถ้วยแก้วเพื่อทำนายเรื่องราวในอนาคต ในประเทศแถบตะวันตกผีถ้วยแก้วจะเรียกว่า “วิจาบอร์ด” หรือ “กระดานวิญญาณ” ในนวนิยายการินนั้นปรากฏการละเล่นผีถ้วยแก้วในรูปแบบที่แตกต่างออกไป โดยมีการใช้สื่อออนไลน์เข้ามาใช้เพื่อให้เท่าทันยุคทันสมัยดังตัวอย่าง

“เธอรู้จักเกม Ballentine มั้ย”

“เกมออนไลน์ที่กำลังฮิตกันในตอนนี้แหละ”

“ใช่... เกมที่กำลังฮิตนั่นแหละ ในเกมนั้นมันจะมีดันเจี้ยนลับที่ถ้าใครได้เข้าไปเล่นแล้วหากผ่านออกมาจะได้ค่าประสบการณ์กับเงินคุณสามตลอดหนึ่งอาทิตย์...”

“แต่ทั้งนี้ไอ้ดันเจี้ยน ทั้งการคุณสามพวกนั้นมันเป็นเหมือนเหยื่อล่อให้คนหลงเข้ามาเล่นในเกมนั้นมากกว่า เพราะดันเจี้ยนที่ว่านั้นมันเป็นผีถ้วยแก้วในอินเทอร์เน็ต”

(อัยย์, 2551, เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น. 122)

ในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์พบการเล่นผีถ้วยแก้วในคดีเกม เชื่อมความตายออนไลน์มรณะ เป็นการละเล่นผีถ้วยแก้วในรูปแบบออนไลน์ ที่เรียกกัน ในนวนิยายว่า เกม Ballentine เป็นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะคล้ายกับกระดานเกม เศรษฐีออนไลน์ แต่เป็นกระดานผีถ้วยแก้วที่ผู้สร้างมีความแค้นสร้างขึ้นเพื่อรอคอย เพื่อนสนิทให้กลับมาเล่นด้วยกัน เป็นเกมที่ใครสามารถเข้าเล่นได้ล้วนมีอันเป็นไป การละเล่นผีถ้วยแก้วสามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ ได้ ซึ่งในนวนิยาย นั้นการใช้การละเล่นพื้นบ้านส่งผลให้ผู้อ่านเข้าถึงบทได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสังคมไทย รู้จักผีถ้วยแก้วกันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งยังเสริมให้องค์ประกอบของตัวบทนั้นมี ความน่าสนใจจากการใช้คติชนร่วมกับสื่อออนไลน์ที่เท่าทันยุคทันสมัย

**4. คติชนด้านขนบธรรมเนียม** หมายถึง ข้อมูลคติชนที่เกี่ยวข้องกับ แนวปฏิบัติทางสังคม หรือวิถีดำเนินชีวิตตามแบบประเพณีที่ถ่ายทอดกันมา ซึ่งในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้นปรากฏคติชนด้านขนบธรรมเนียมทั้งสิ้น 7 ลักษณะ ที่สัมพันธ์กับความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมต่าง ๆ ดังนี้

4.1 ความเชื่อ ที่ปรากฏในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการกล่าวถึงความเชื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งพบลักษณะ ที่เป็นการกล่าวถึงความเชื่อทั้งสิ้น 3 ลักษณะ ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อ เหนือธรรมชาติ และความเชื่อท้องถิ่น ซึ่งความเชื่อที่ปรากฏในนวนิยายนั้นสะท้อนให้ เห็นถึงวิถีชีวิตของคนไทยที่มีต่อความเหนือธรรมชาติที่มองไม่เห็นเป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับความเชื่อด้านพระพุทธศาสนา ซึ่งความเชื่อเหล่านี้เสริมให้แก่นเรื่อง มีความชัดเจน และความเป็นเอกลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยที่นับถือ พระพุทธศาสนา อีกทั้งยังมีความเชื่อด้านไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยดังตัวอย่าง ความเชื่อเรื่องประตูปา นับเป็นหนึ่งในเป็นพิธีราษฎร์ของโชลกทวาร ซึ่งหมายถึง ประตู่ ที่สร้างขึ้นชั่วคราวสำหรับใช้ในพิธีกรรมที่เป็นสิริมงคลและขจัดความอัปมงคล การประกอบพิธีเรียกว่า พิธีโชลกทวาร หรือพิธีเบิกโชลกทวาร ซึ่งปรากฏอยู่ในตำรา พิชัยสงคราม โชลกทวารนั้นมีทั้งพิธีหลวงและพิธีราษฎร์ ซึ่งประตูปานั้นเป็นพิธีราษฎร์

ที่เกี่ยวข้องกับความตาย มีการสร้างประตูป่าสำหรับซักรศพลอดผ่านจากบ้านไปยังวัด เพื่อทำพิธีเผาหรือฝังหรือเก็บไว้รอทำพิธี ต้องตั้งประตูป่าตรงประตูที่จะนำศพออก โดยการนำกิ่งไม้ 2 กิ่งมาปักตั้งปลายขึ้น จับเป็นวงโค้งผูกประกบกัน เอาปลายศพหันเข้าประตูป่าก่อนเพื่อไม่ให้วิญญาณผู้ตายมองเห็นบ้าน ทำให้เกิดอาลัยหวนกลับบ้านเสร็จแล้วก็รื้อประตูป่าทิ้งทันทีเพื่อทำลายเส้นทางไม่ให้วิญญาณจำทางเข้าบ้านได้ดังตัวอย่าง

“ประตูป่า ชายหนุ่มตอบอย่างไม่มีปี่มิขลุ่ย เห็นเด็กสาวกะพริบตาอย่างงุนงง ก็อมยิ้มเล็ก ๆ และอธิบายต่อ นอกเหนือจากองค์ประกอบอื่น ๆ สิ่งที่ปลายเท้าของศพขึ้นไป นี้เรียกว่าประตูป่า ตามความเชื่อดั้งเดิมมีไว้เพื่ออัญเชิญวิญญาณออกจากสถานที่ที่เสียชีวิต และให้ตามไปรับส่วนบุญในงานศพ ซึ่งพอเสร็จพิธีจะทำลายประตูป่าทิ้งเพื่อไม่ให้วิญญาณย้อนกลับมา แต่ประตูป่าที่เห็น... มีการดัดแปลงพิธีกรรมอย่างเห็นได้ชัด หากให้ผมเดาก็คงเป็นการเชิญวิญญาณของผาณิตาออกมา เพื่อจุดประสงค์บางอย่าง”

(อัยย์, 2559, ตะปุดตอกโลงผี, น. 115)

จากตัวอย่างข้างต้นทำให้เห็นความเชื่อในเรื่องของประตูป่าที่ประกอบพิธีเกี่ยวกับความตาย โดยมีคนอัญเชิญวิญญาณคนที่ตายนั้นออกมาจากร่างเพื่อใช้วิญญาณในการดำเนินเรื่องต่อไป โดยดั้งเดิมจะมีความเชื่อว่าประตูป่าจะทำให้วิญญาณจำทางกลับบ้านไม่ได้ แต่ในนวนิยายมีการดัดแปลงเพื่อเป็นการอัญเชิญวิญญาณออกมาอีกทั้งยังทำให้เห็นถึงองค์ประกอบของตัวละครและฉากที่มีความโดดเด่นในเรื่องของความเชื่อที่ปรากฏนี้ด้วย และยังเสริมให้โครงเรื่องมีความโดดเด่นสมจริงอันเนื่องมาจากความเชื่อที่มีอยู่จริงในสังคมนี้

4.2 ประเพณี ที่ ปรากฏในนวนิยายการ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์นั้น เป็นการกล่าวถึงประเพณีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละคดี ซึ่งพบลักษณะที่เป็นการกล่าวถึงประเพณีทั้งสิ้น 1 ลักษณะ คือ การแต่งงาน เป็นการทำพิธีเพื่อให้ชายหญิงอยู่กินเป็นผัวเมียกันตามประเพณี ทั้งนี้ การแต่งงานเป็นการประกอบพิธีเพื่อให้บุคคลสองคนสามารถใช้ชีวิตร่วมกันอย่างถูกต้องตามจารีตประเพณี ในประเทศ

ไทยยังมีคำอื่น ๆ อีกมากมายที่สื่อสารสาระเดียวกัน เช่น วิวาท์ สมรส ฯลฯ ซึ่งในกาาริน  
ปริศนาคดีอาถรรพ์ ปรากฏประเพณีการแต่งงานของตัวละครสวดีและภัทระ อีกทั้งยัง  
ปรากฏความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยามยามดี ดังตัวอย่าง

“สิ้นเดือนนั้น... วันพิธีแต่งงานของรสวดีและภัทระก็มาถึง”

“วันถูกกำหนดตามฤกษ์สะดวก คู่บ่าวสาวมีการทำบุญตักบาตรอย่างเรียบง่าย  
ในตอนเช้า โดยมีคนในครอบครัวตามไปด้วย”

(อัยย์, 2561ข, ญาณอาถรรพ์, น. 119)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ถึงประเพณีการแต่งงานซึ่งเป็นประเพณีที่มี  
ตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งมีหลักฐานที่เก่าแก่ที่สุดของการแต่งงานถูกบันทึกไว้เกิดขึ้น  
ในปีพ.ศ. 2451 โดยอ้างอิงจากการนับการจดทะเบียนสมรสครั้งแรกในประเทศไทย  
มีการบันทึกว่าคู่รักได้แลกเปลี่ยนคำมั่นสัญญาต่อกันและกัน ต่อหน้าพยาน พิธีแต่งงาน  
ในสมัยนั้นเรียบง่าย มักจะเป็นการจัดงานเลี้ยงเล็ก ๆ ในครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน  
ต่อมางานแต่งงานได้พัฒนารูปแบบและพิธีกรรมต่าง ๆ มากขึ้นตามยุคสมัย  
จนกลายเป็นประเพณีที่สืบทอดต่อกันมา เพื่อแสดงความรักต่อกันและกันโดยมีพยาน  
เป็นแขกผู้มาร่วมงาน อีกทั้งยังปรากฏความเชื่อด้านฤกษ์ยามยามดีที่เป็นความเชื่อมา  
ช้านาน คำว่าฤกษ์นั้น แปลว่าการมองดู การตรวจการพิจารณาดูคราวที่เหมาะสม เวลาที่  
เหมาะสม จังหวะที่เหมาะสมเพื่อประกอบกิจการที่เป็นมงคลนั้น ๆ ซึ่งมีความเชื่อว่าจะทำให้  
กิจที่ทำนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

4.3 พิธีกรรม หมายถึง การกระทำทางสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดอย่างเป็นทางการ  
ในโอกาสเฉพาะ มิใช่ทำเป็นกิจวัตรประจำวัน และมักอิงความเชื่อในสิ่งเหนือ  
ธรรมชาติหรืออำนาจลึกลับ ในนวนิยายกาาริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ปรากฏการประกอบ  
พิธีกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์และอาถรรพ์ต่าง ๆ ทั้งสิ้น 2 ลักษณะ ได้แก่  
พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ และพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับ  
ไสยศาสตร์รวมถึงผสมผสานกับความเชื่อด้านพระพุทธศาสนาเข้าด้วยกัน เช่น  
พิธีกรรมสะกดวิญญาณ พิธีกรรมการสังเวย พิธีเปลี่ยนชีพ พิธีกรรมเรียกความทรงจำ

และพิธีต่อชะตา เป็นต้น ซึ่งแต่ละพิธีกรรมในแต่ละคตินั้นยังส่งผลให้โครงเรื่องและฉาก มีความชัดเจนในความสัมพันธ์ของกับไสยศาสตร์ อีกทั้งยังส่งผลให้ตัวละครได้แสดง ความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการประกอบพิธีกรรม ดังเช่นพิธีหนีกรรมที่ผู้ประพันธ์ สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้ตัวละครหลักมีเกราะคุ้มกันภัย อีกทั้งยังปรากฏการสวดบทชุมนุม เทวดา ซึ่งเป็นบทคุ้มครองให้มนุษย์พ้นภัย ดังตัวอย่าง

“พิธีจะเริ่มในอีกไม่ช้า หนูลั้รับบทสวดกับประคำนี้ไป ตั้งจิตให้มั่น ไม่ว่าจะเกิด อะไรห้ามวอกแวก อย่าหยุดสวดจนกว่าจะครบสิบสองจบ”

“สิบสองจบหรือคะ”

“บทสวดนี้เป็นบทชุมนุมเทวดา พลบค่ำวันนี้จะเป็นเวลาที่หนักหนาที่สุด ดาตุจากดวงของหนู พรุ่งนี้เป็นต้นไปก็จะพันเคราะห์ชั่วครว ดั่งนั้นสิ่งที่เราทำได้คือรอให้ ผ่านพ้นคืนนี้ไปเสียก่อน”

“เราจะเลียนแบบพิธีกรรมตั้งแต่สมัยพุทธกาล อัญเชิญเทพเทวดาทุกชั้นฟ้าลง มาชุมนุมกัน ภูต ผีชั้นต่ำไม่อาจย่างกรายเข้าใกล้ได้ กลายเป็นเกราะคุ้มกันภัยให้เธอ จนกว่าจะถึงพรุ่งนี้เช้าแล้วค่อยทำพิธีเชิญเทพกลับ”

(อัยย์, 2561ก, มรณะทูตทวงกรรม, น. 175)

จากตัวอย่างข้างต้นปรากฏภาพการสร้างสรรคพิธีกรรม ซึ่งผู้ประพันธ์ เรียกว่า “พิธีหนีกรรม” โดยจะใช้บทสวด “บทชุมนุมเทวดา” ซึ่งในพระพุทธศาสนา เรียกว่า “ชดสัคเค” ประกอบพิธีเพื่อเชิญเทวดามาร่วมฟังพระปริตรที่จะสวด และเป็น การแสดงไมตรีจิตของผู้สวด โดยหวังให้เทวดามีความสุขปราศจากทุกข์ และขอเทวดา คุ้มครองให้มนุษย์พ้นภัยอันตราย ไม่มีสิ่งชั่วร้ายมากล้ำกรายในพื้นที่นั้น ในนวนิยาย ปรากฏพิธีกรรมนี้ในคติมรณะทูตทวงกรรม ซึ่งเป็นตอนที่ลัทธิมามีวิญญาณเข้ามาหวัง จะเอาชีวิตอยู่มากมาย จึงได้ประกอบพิธีกรรมนี้ขึ้นโดยนำบทสวดชุมนุมเทวดา ซึ่งมีใน พระพุทธศาสนาประกอบด้วย

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาธรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า คติชนที่ปรากฏในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาธรรมได้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อในสังคมไทยผ่านการผสมผสานของวัฒนธรรม สะท้อนให้เห็นได้จากถ้อยคำ การกระทำ วิถีชีวิต จนทำให้เกิดเป็นประเพณี ความเชื่อที่สืบทอดต่อกันมาในแต่ละท้องถิ่นที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งผู้ประพันธ์ได้นำเสนอความเชื่ออันหลากหลายทั้งจากประเทศไทยและความเชื่อที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศใกล้เคียง เช่น ประเทศจีนและญี่ปุ่น เป็นการสื่อสารคติชนด้านต่าง ๆ ผ่านตัวละครที่ดำเนินเรื่องไปในสถานที่ที่มีความเชื่อที่แตกต่างกันออกไป

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาขึ้น ผู้วิจัยมีทัศนะว่าคติชนสามารถสะท้อนถึงมุมมองทางด้านข้อมูลคติชนในนวนิยายทั้ง 4 ลักษณะ ได้แก่ คติชนด้านการใช้ถ้อยคำ คติชนด้านวัฒนธรรมวัตถุ คติชนด้านศิลปะการแสดง และคติชนด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ได้เป็นอย่างดี จึงทำให้ตัวบทนั้นมีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์สะท้อนผ่านความเชื่อและวัฒนธรรมต่าง ๆ ทำให้เนื้อหาในนวนิยายมีความสนุกสนานทั้งแฝงไปด้วยความเชื่อที่สามารถอ้างอิงได้จากวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่จริงของคนไทย ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงอารมณ์ในนวนิยายและสนุกสนานเพลิดเพลินดังที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อสารได้เป็นอย่างดี

การศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายการิน ปริศนาคดีอาธรรมนั้น พบว่ามีพิธีกรรม ความเชื่อ ไสยวัตถุต่าง ๆ ที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ผู้วิจัยพบว่ามีความสอดคล้องกับการศึกษาของจุฑารัตน์ รีสุง และวัชรภรณ์ ดิษฐ์บ้าน (2566) พบว่ามีการสร้างสรรค์เนื้อหาข้อมูลคติชน 2 ลักษณะ ได้แก่ การนำเสนอข้อมูลคติชนเดิม และการดัดแปลงข้อมูลคติชนเดิม นอกจากนี้ยังพบการสร้างข้อมูลคติชนจากการนำสิ่งของเครื่องใช้มาผสมผสานกับจินตนาการ และการผสมผสานคติชนกับเทคโนโลยีทำให้เกิดไสยวัตถุและพิธีกรรมใหม่อีกด้วย

คติชนทั้ง 4 ลักษณะส่งผลให้นวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้มีผู้นิยมติดตามเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังส่งผลให้ตัวละคร โครงเรื่อง ฉาก และบทสนทนามีความเป็นธรรมชาติ สามารถดำเนินเรื่องไปได้เหมาะสม อีกทั้งผู้ประพันธ์ยังดึงความสามารถของตัวละครผ่านการประกอบพิธีกรรม วิถีชีวิตได้เป็นอย่างดีอีกด้วย ทำให้ผู้อ่านมีความผูกพันและเชื่อถือตัวละคร อีกทั้งยังมีการดำเนินเรื่องไปยังสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านเห็นได้ถึงสถาปัตยกรรม ภูมินาม ทัศนกรรม อาหารและยาพื้นบ้าน และประเพณีที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละท้องที่ โดยมีการอ้างอิงผ่านบริบทความเชื่อของคนไทย นอกจากนี้ยังปรากฏสถานที่ ที่มีจริงในประเทศไทยอีกด้วย ทำให้การศึกษาในครั้งนี้มีความครอบคลุมและปรากฏข้อมูลคติชนทุกประเภทได้อย่างครบถ้วน

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาข้อมูลคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ นำมาสู่ประเด็นอภิปรายที่น่าสนใจหลายประการ ดังนี้

**1. ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลคติชนวิทยากับงานวรรณกรรมแนวแฟนตาซี** การใช้ข้อมูลคติชนวิทยานumerous ในนวนิยายแนวแฟนตาซีเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ระหว่างคติชนดั้งเดิมกับการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมสมัย การที่ผู้ประพันธ์นำคติชนดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่สอดคล้องกับแนวคิดของศิริพร ณ ถลาง (2559) ที่กล่าวว่า “คติชนสร้างสรรค์” (Creative Folklore) เป็นการนำองค์ความรู้ดั้งเดิมมาปรับใช้ในบริบทร่วมสมัย ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เกิดมิติใหม่ในการนำเสนอวรรณกรรม ทั้งนี้ การผสมผสานระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในนวนิยายยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสุกัญญา สุจฉายา (2557) ที่ได้ศึกษาการปรับตัวของคติชนในสังคมไทยร่วมสมัยพบว่า คติชนมีการปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป

ข้อค้นพบที่สำคัญคือ การใช้คติชนในนวนิยายแนวแฟนตาซีไม่เพียงเป็นองค์ประกอบเสริมเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนโครงเรื่องและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเนื้อหา ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยของกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2563) ที่พบว่า คติชนในนวนิยายแนวแฟนตาซีส่วนใหญ่มักถูกใช้เป็นเพียงองค์ประกอบเสริมเพื่อสร้างบรรยากาศเท่านั้น แต่ในกรณีของนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ คติชนกลับเป็นแกนหลักที่กำหนดทิศทางของเรื่องและพัฒนาการของตัวละคร สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนารูปแบบการประยุกต์ใช้คติชนในวรรณกรรมร่วมสมัยที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

**2. การผสมผสานทางวัฒนธรรมผ่านคติชนในนวนิยาย** การผสมผสานความเชื่อและวัฒนธรรมจากหลากหลายแหล่งทั้งไทย จีน และญี่ปุ่น ในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ สะท้อนปรากฏการณ์พหุวัฒนธรรมในสังคมไทยร่วมสมัย สอดคล้องกับแนวคิดของ Dundes (1980) ที่เสนอว่า คติชนไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งแต่มีการเคลื่อนไหวและแพร่กระจายข้ามวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) อันเป็นผลมาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน

ข้อค้นพบใหม่จากการศึกษาคือ การข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมของคติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังสะท้อนกระบวนการ “การปรับตัวเชิงวัฒนธรรม” (Cultural Adaptation) ที่ความเชื่อต่างวัฒนธรรมสามารถหลอมรวมและสร้างอัตลักษณ์ใหม่ได้ ซึ่งแตกต่างจากงานของเสาวลักษณ์ อนันตสานต์ (2562) ที่มุ่งเน้นการศึกษาคติชนไทยในวรรณกรรมแบบแยกส่วน งานวิจัยนี้พบว่ากระบวนการผสมผสานคติชนข้ามวัฒนธรรมสร้างความน่าสนใจและมิติใหม่ให้กับงานวรรณกรรม ทำให้ผู้อ่านได้สัมผัสกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านประสบการณ์การอ่าน

**3. การสร้างสรรค์คติชนใหม่ในบริบทวรรณกรรมร่วมสมัย** การสร้างสรรค์พิธีกรรม ความเชื่อ และไสยวัตถุใหม่ในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยการผสมผสานคติชนดั้งเดิมกับจินตนาการและเทคโนโลยี สะท้อนให้เห็นถึง

กระบวนการสร้างสรรค์ “คติชนสมัยใหม่” (Modern Folklore) ที่สอดคล้องกับแนวคิดของ Ben-Amos (1971) ที่กล่าวว่า คติชนไม่ใช่เพียงมรดกทางวัฒนธรรมที่หยุดนิ่ง แต่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีชีวิตและสามารถปรับเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม

งานวิจัยของกิ่งแก้ว อัดถากร (2558) ระบุว่า การเปลี่ยนแปลงของคติชนในสังคมไทยเป็นไปในลักษณะค่อยเป็นค่อยไปและมักยังคงรักษาแก่นเดิมไว้ แต่ข้อค้นพบใหม่จากการศึกษานวนิยายเรื่องการินกลับพบว่า การสร้างสรรค์คติชนใหม่ในวรรณกรรมร่วมสมัยมีลักษณะของการปฏิวัติมากกว่าการค่อย ๆ เปลี่ยนแปลง โดยการนำเอาเทคโนโลยีและวิทยาการสมัยใหม่มาผสมผสานกับความเชื่อดั้งเดิมอย่างก้าวกระโดด จนเกิดเป็นมิติใหม่ของคติชนที่น่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑารัตน์ ธีสูง และวัชรภรณ์ ดิษฐ์บ้าน (2566) ที่พบการสร้างสรรค์ข้อมูลคติชนใหม่จากการผสมผสานระหว่างสิ่งของเครื่องใช้ จินตนาการ และเทคโนโลยี

**4. อิทธิพลของคติชนต่อองค์ประกอบวรรณกรรม** คติชนทั้ง 4 ลักษณะที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อองค์ประกอบทางวรรณกรรม ทั้งตัวละคร โครงเรื่อง ฉาก และบทสนทนา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bascom (1965) ที่กล่าวถึงบทบาทของคติชนในการสร้างอรรถสททางวรรณกรรม อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบที่แตกต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมาคือ คติชนในนวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ไม่เพียงแต่สร้างอรรถสทเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาบุคลิกภาพและความสามารถของตัวละคร เป็นปรากฏการณ์ที่ไม่พบในงานวิจัยของวิมล คำศรี (2554) ที่ศึกษาบทบาทของคติชนในนวนิยายไทยร่วมสมัย จากการเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ นันทนัย ประสานนาม (2561) ที่ศึกษาเรื่อง “การประยุกต์ใช้คติชนในนวนิยายไทยร่วมสมัย” พบว่า นวนิยายเรื่องการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ มีการใช้คติชนในระดับที่ลึกซึ้งและเป็นระบบมากกว่า โดยคติชนไม่เพียงเป็นภูมิหลังของเรื่องเท่านั้น แต่ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขับเคลื่อนพลวัต

ของตัวละครและโครงเรื่อง ทำให้ผู้อ่านรู้สึกผูกพันและเชื่อในโลกของเรื่องเล่าได้อย่างลึกซึ้ง

**5. การฟื้นฟูและสืบทอดคติชนผ่านวรรณกรรมร่วมสมัย** ผลการวิจัยพบว่า นวนิยายเรื่องการริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ มีบทบาทสำคัญในการฟื้นฟูและสืบทอดคติชน ให้เป็นที่รับรู้ในกลุ่มผู้อ่านยุคใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดของ กิ่งแก้ว อัทธจักร (2558) ที่กล่าวว่า การนำคติชนมาใช้ในสื่อร่วมสมัยเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ การที่ผู้อ่านจำนวนมากให้ความสนใจติดตามนวนิยายเรื่องการริน แสดงให้เห็นว่าคติชนยังคงมีพลังในการดึงดูดความสนใจของคนรุ่นใหม่ หากนำเสนอในรูปแบบที่ร่วมสมัยและเข้าถึงได้ ซึ่งแตกต่างจากข้อสรุปของธนานันท์ ตรงดี (2564) ที่เห็นว่าคติชนกำลังสูญหายไปจากความสนใจของคนรุ่นใหม่ การนำคติชนมาประยุกต์ใช้ในนวนิยายเรื่องการริน ปริศนาคดีอาถรรพ์ จึงเป็นการสร้างพื้นที่ใหม่ให้กับคติชนในบริบทร่วมสมัย ทำให้คติชนยังคงมีชีวิตและมีความหมายต่อผู้รับสารยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอผ่านตัวละครที่มีความสามารถพิเศษ อันเนื่องมาจากความเชื่อและพิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลวิธีที่ทำให้คติชนดูมีพลังและน่าสนใจในสายตาของผู้อ่านร่วมสมัย

### **ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ**

ในปัจจุบันยังมีนวนิยายแฟนตาซีเรื่องอื่น ๆ ที่อาจมีการนำเสนอคติชน แต่ยังไม่มีการนำมาศึกษา ดังนั้นกรอบแนวคิดที่ได้จากการศึกษาคีกรุ่นนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์คติชนในผลงานวรรณกรรมอื่น ๆ ได้

การศึกษาคีกรุ่นนี้มีข้อจำกัดในเรื่องของการศึกษาเฉพาะนวนิยายชุดเดียวและการใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงคุณภาพเป็นหลัก สำหรับงานวิจัยในอนาคต ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบคติชนในนวนิยายแฟนตาซีไทยหลาย ๆ เรื่อง การวิเคราะห์เชิงปริมาณ การศึกษาการรับรู้ของผู้อ่าน และการใช้แนวทางสหวิทยาการที่ผสมผสานมุมมองทาง

มานุษยวิทยาและสังคมวิทยา เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในวรรณกรรมสมัยใหม่

## เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา วิชญาปกรณ์. (2563). *คติชนในนวนิยายแนวแฟนตาซี*. มหาวิทยาลัยนเรศวร. กิ่งแก้ว อัดถาวร. (2558). *คติชนวิทยา*. ม.ป.พ.
- จุฑารัตน์ รีสูง และ วัชรภรณ์ ดิษฐ์บ้าน. (2566). คติชนกับการสร้างสรรค์เนื้อหาในนวนิยายแนวสืบสวนของขวัญชุด การ์ิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ของอัยย์. *วรรณวิจักษ์*, 14(1), 45–60. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/VANNAVIDAS/article/view/263869>
- ธนานันท์ ตรงดี. (2564). *องค์ความรู้เชิงนิเวศแบบดั้งเดิมในวรรณกรรมพื้นบ้านไทย*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นัทธนัย ประสานนาม. (2561). *การประยุกต์ใช้คติชนในนวนิยายไทยร่วมสมัย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิตยา วรรณกิติร์. (2563). พิธีจ ‘คติ’ และ ‘คน’ ด้วยศาสตร์ ‘คติชนวิทยา’ (พิมพ์ครั้งที่ 3). หจก. อภิชาติการพิมพ์.
- วิมล คำศรี. (2554). *บทบาทของคติชนในนวนิยายไทยร่วมสมัย (ดุขฎิ์นิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศิราพร ณ ถลาง. (2562). *คติชนสร้างสรรค์: บทสังเคราะห์และทฤษฎี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- สุกัญญา สุกฉายา. (2543). *เพลงพื้นบ้านศึกษา*. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา สุกฉายา. (2557). *วรรณคดีนิทานไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2562). *การศึกษาคติชนแบบแยกส่วนในสังคมไทยร่วมสมัย*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- อัยย์. (2555). *การिन ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน ควันเผาผี*.  
พูนิก้า.
- อัยย์. (2556). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน เสียงสะท้อน*  
บาป. พูนิก้า.
- อัยย์. (2558ก). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน กริชสะกด*  
วิญญาณ. พูนิก้า.
- อัยย์. (2558ข). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน คราสลีเลือด*.  
พูนิก้า.
- อัยย์. (2559). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน ตะปุดอกโลงผี*.  
พูนิก้า.
- อัยย์. (2560). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เล่ม 3 เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ*.  
พูนิก้า.
- อัยย์. (2561ก). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน มรณะทูต*  
ทวงกรรม. พูนิก้า.
- อัยย์. (2561ข). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักปิดเบือนกรรม ตอน ญาณอาถรรพ์*.  
พูนิก้า.
- อัยย์. (2563). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาค สลักปิดเบือนกรรม ตอน ปัจฉิมบทลิขิต*  
อนธการ (ภาคจบ). พูนิก้า.
- Bascom, W. (1965). *The forms of folklore: Prose narratives*. University of  
California Press. <https://doi.org/10.2307/538099>
- Ben-Amos, D. (1971). Toward a definition of folklore in context.  
*The Journal of American Folklore*, 84(331), 3–15.  
<https://doi.org/10.2307/539729>.
- Dundes, A. (1980). *Interpreting folklore*. Indiana University Press.  
<https://doi.org/10.2979/2067.0>