



การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมรรณา¹ Using Thai culture to create supernatural conditions in the Benchamorranaa novel series¹

จางหยิ่ง^{2*} และ จันทรสุดา ไชยประเสริฐ³
Zhangying and Jansuda Chaiprasert

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติผ่านกลวิธีการแต่งในนวนิยายชุด เบญจมรรณา จำนวน 5 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมไทยที่ใช้ในการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมรรณา มี 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ได้แก่ ความเชื่อ ไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณ และความเชื่อศาสนาพุทธ และวัฒนธรรมไทยด้านวัตถุ ได้แก่ หัตถกรรม สถาปัตยกรรม คีตศิลป์ บทกวี และเครื่องแต่งกาย ผู้เขียนได้นำวัฒนธรรมไทยเหล่านี้สร้างภาวะเหนือธรรมชาติโดยผ่านโครงเรื่อง ตัวละคร และฉากและบรรยากาศ ในด้านโครงเรื่อง มีการใช้ความเชื่อ ไสยศาสตร์ และคำสาปแช่งเป็นเบื้องหลัง ทำให้วัตถุมีลักษณะเป็นของที่มีพลังวิเศษ และกลายเป็นต้นเหตุ ทำให้เกิดความขัดแย้ง มีการใช้ความเชื่อไสยศาสตร์และบทกวีไทยในการเปิดเรื่อง และมีการใช้ความเชื่อศาสนาพุทธเรื่องการให้อภัยในการปิดเรื่อง ในด้านตัวละคร มีการใช้ความเชื่อไสยศาสตร์เป็นองค์ประกอบสร้างตัวละครมนุษย์ให้มี

¹บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ “กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายชุด เบญจมรรณา” หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

This article is part of the thesis “Writing Techniques and Themes in the Benchamorranaa novel series” Master of Arts program Department of Communication Thai as a Second Language, Huachiew Chalermprakiet University.

^{2*}นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
e-mail : 1947835144bee@gmail.com

Master's degree students, Master of Arts program Department of Communication Thai as a Second Language, Huachiew Chalermprakiet University. E-mail : 1947835144bee@gmail.com

³อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

e-mail : jansuda_chaiprasert@yahoo.com

Lecturer of Thai Language and Culture Department, Faculty of Arts, Huachiew Chalermprakiet University.

e-mail : jansuda_chaiprasert@yahoo.com



ความสามารถเหนือธรรมชาติ และใช้ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณสร้างตัวละครผี ในด้านฉากและบรรยากาศ มีการใช้สถาปัตยกรรมไทยต่าง ๆ ที่มีกลิ่นอายความโบราณ และความลึกลับ นำไปสู่ฉากและบรรยากาศที่น่าตื่นเต้นและน่ากลัว การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ นอกจากทำให้ผู้อ่านได้เกิดความกลัวและความเพลิดเพลินในการอ่านแล้ว ยังให้ผู้อ่านสามารถสัมผัสถึงเสน่ห์ของวัฒนธรรมไทยและลักษณะความเป็นไทยอีกด้วย

คำสำคัญ: วัฒนธรรมไทย ภาวะเหนือธรรมชาติ นวนิยายชุด เบญจมนระนา



Abstract

This research article aimed to analysis of the use of Thai culture to create supernatural conditions in the Benchamorranaa novel series, amounting to 5 stories. The results showed that there were two main types of Thai culture used to create supernatural conditions in the Benchamorranaa novel series: Non-material culture, including belief, superstition, belief in spiritism and Buddhist beliefs. As for Thai culture, objects include handicrafts, architecture, composing arts, poetry, and costumes. The author had brought these Thai cultures to the supernatural through the plot, characters, setting and atmosphere. In the plot, Beliefs, Superstitions, and Curses were used in the background. Make objects look like they had magical powers and became the cause conflict. Superstitions were used and Thai poetry in the opening of the story. The Buddhist belief of forgiveness was used to close the story. In character, Superstition was used as an element to created human characters with supernatural abilities and used the belief in spirits to created ghost characters. In terms of scene and atmosphere, There was an ancient Thai architecture and mysterious to bring to exciting and scary scenes and atmosphere. Using Thai culture to create supernatural conditions, In addition to causing the reader to had an emotional shock, enjoyment of reading. It also allows readers to experience the charm of Thai culture and Thai characteristics as well.

Keyword: Thai culture, Supernatural, The Benchamorranaa novel series



1. บทนำ

ในปัจจุบัน มีนวนิยายประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง นั่นก็คือ นวนิยายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องผี เรื่องสยองขวัญ และเรื่องเหนือธรรมชาติ ซึ่งเห็นได้จากคำกล่าวของ กัมปนาท ขำแก้ว (2559, น.84) ที่กล่าวว่า เรื่องผี และสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นสิ่งที่คนในสังคม ปัจจุบันถวิลหา จนทำให้นวนิยายแนวนี้เป็นหนังสือขายดีในปัจจุบัน นอกจากนี้แล้ว พงษ์พรรณ บุญเลิศ (2564, ออนไลน์) ได้เขียนบทความเรื่อง ตามรอยนักเขียนนิยายสยองขวัญ! จากผีในตำนาน สู่ยุคดิจิทัล โดยได้อธิบายถึงความนิยมของนวนิยายสยองขวัญไทยว่า ไม่ว่าจะเกิดขึ้นจาก ประสบการณ์จริงหรือจากจินตนาการ เรื่องผีวิญญาณ เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติที่ร่ำลือกล่าวขาน ต่อกันมา ไม่ว่าจะยุคสมัยใด เทคโนโลยีจะก้าวไกลทันสมัยมากขึ้นอย่างไร มองในมนวนิยายที่มอบ ความบันเทิงยังคงมีมนต์เสน่ห์ นวนิยายสยองขวัญไทยยังคงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

นวนิยายสยองขวัญของประเทศไทยมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเสมอมา ได้รับการตีพิมพ์ ออกมาจำนวนมาก และมีหลายเรื่องถูกซื้อไปสร้างสรรค์เป็นละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น *เป็นซู้กับผี* ของ วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ออกฉายในปี พ.ศ. 2549 *นางชฎา* ของ ภาคนิย ออกอากาศในปี พ.ศ. 2558 *นางแค้น* ของ ภาคนิย ออกอากาศในปี พ.ศ. 2560 เป็นต้น ผลงาน เหล่านี้นอกจากมีกลุ่มผู้ชมคนไทยแล้ว ยังมีกลุ่มผู้ชมคนจีนจำนวนมาก ซึ่งมีกลุ่มนักแปลของ สาธารณรัฐประชาชนจีนหลายกลุ่ม ได้นำผลงานเหล่านี้มาแปลให้ผู้ชมคนจีน เช่น บีทีเอส, เอฟเอสที และอีวันถงหรีน ซึ่งบัญชีทางการใน Weibo ของกลุ่มอีวันถงหรีน มีผู้ติดตามมากกว่า 6 แสนคน ความนิยมจากผลงานละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ทำให้แฟนคลับคนจีนกลับมาสนใจอ่านนวนิยาย สยองขวัญของไทย (Weibo. 2564, ออนไลน์) ผู้วิจัยในฐานะเป็นหัวหน้าฝ่ายภาษาไทยของกลุ่ม อีวันถงหรีน ได้รับข้อความมากมายที่แฟนคลับส่งความคิดเห็นว่าอยากให้อ่านนวนิยาย แปลนวนิยายสยองขวัญไทยให้มากขึ้น ดังเช่น “ขอแปลนวนิยายสยองขวัญไทยมากมายนะ” “ชอบนวนิยายสยองขวัญไทย ขอแปลเยอะ ๆ นะ” เป็นต้น (แฟนคลับทีมอีวันถงหรีน. 2564, ออนไลน์) ได้เห็นว่าแฟนคลับคนจีนจำนวนมากตั้งตารออ่านนวนิยายสยองขวัญไทยซึ่งเป็นนวนิยาย ที่โดดเด่นน่าสนใจมาก

จากการสำรวจของผู้วิจัยได้เห็นว่า นวนิยายชุด เบญจมรณา เป็นนวนิยายโปรเจกต์พิเศษ ของสำนักพิมพ์ Sofa Publishing สำนักพิมพ์ที่เน้นผลิตเฉพาะหนังสือนวนิยายสยองขวัญ ได้รับการ พูดถึงอย่างกว้างขวางในวงการหนังสือ ว่า Sofa Publishing เป็นสำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์หนังสือนวนิยายแนวสยองขวัญไทยยุคใหม่ที่น่าจับตามองที่สุด และเรียกได้ว่าเป็นผู้นำในการสร้างกระแส



ความนิยมของนักอ่านคนไทยที่ชื่นชอบการอ่านนวนิยายแนวลึกลับ สยองขวัญ ระทึกขวัญ ได้ต่อเนื่องและยาวนานมาจนถึงปัจจุบัน (Sofa Publishing. 2564, ออนไลน์) เมื่อสถานีโทรทัศน์ สิกองทัพบกช่อง 7 ทราบว่าสำนักพิมพ์นิยายสยองขวัญที่มีชื่อเสียงที่สุดในประเทศไทยได้จัด นวนิยายชุด เบญจมนครา ออกมา ทางสถานีจึงไปซื้อลิขสิทธิ์ทันทีเพื่อนำไปผลิตเป็นละครโทรทัศน์ ซึ่งมี 3 เรื่องออกอากาศแล้ว ได้แก่ *บ่วงสไบ* *สาปสังคีต* และ *วังนางโหง* ส่วนอีกสองเรื่องกำลังถ่ายทำ กลุ่มนักแสดงหลายกลุ่มได้ร่วมกันแปลสามเรื่องที่ออกอากาศแล้วให้กับผู้ชมคนจีน ซึ่งได้รับกระแสตอบรับดีมากที่สาธารณรัฐประชาชนจีน โดยมีความคิดเห็นจากผู้ชมคนจีนอย่างมากมาย เช่น “กลัวเรื่องสยองขวัญอยู่แล้ว แต่ว่าเรื่อง *วังนางโหง* นอกจากให้เกิดความหวาดกลัวแล้ว ยังทำให้ผู้ชมซาบซึ้งในความรักของพระเอกกับนางเอก แม้จะต้องแก้แค้นเพื่อครอบครัว แต่ความรักทำให้นางเอกไม่ยอมทำร้ายพระเอกแม้แต่คนเดียว ยังได้รู้จักเครื่องเงินของประเทศไทยอีก ชอบมาก ๆ” “ตื่นเต้นมาก แต่ก็สนุกมากเลย” “จะแนะนำให้เพื่อนไปอ่านเลย” เป็นต้น (เข้าสู่ประเทศไทย. 2561, ออนไลน์) นอกจากนี้ ในช่วงครึ่งแรกของปี พ.ศ. 2562 เรื่อง *บ่วงสไบ* ยังเป็นละครที่มีเรตติ้งอันดับ 7 ของละครโทรทัศน์ไทย (กลุ่มแปลละครไทย ปีทีเอส. 2562, ออนไลน์) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษานวนิยายชุด เบญจมนครา จากสำนักพิมพ์ Sofa Publishing

ผู้วิจัยได้ศึกษาเบื้องต้นได้เห็นว่า ในนวนิยายชุด เบญจมนครา ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมต่าง ๆ ในการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ วัฒนธรรมในนวนิยายชุด เบญจมนครา จะมีลักษณะความเป็นไทยอย่างชัดเจน เช่น ใช้ สลึง เป็นสิ่งของสำคัญในการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ ซึ่งสลึงเป็นเครื่องเงินล้ำค่า ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจวัฒนธรรมไทยลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้วิจัยในฐานะชาวจีนที่ศึกษาสาขาวิชา การสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง จึงสนใจศึกษาเรื่องการใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมนครา ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจกลวิธีการแตงนวนิยายชุด เบญจมนครา และทำให้เข้าใจวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาในประเด็นนี้ต่อไป

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจ ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้วัฒนธรรมไทยในนวนิยาย และการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญไทย ดังนี้

จิรณัทย์ วิมุตติสุข (2550) ศึกษาเรื่องการใช้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมพื้นบ้านในนวนิยายของแก้วแก้วโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาจินตนิยายของแก้วแก้วที่ปรากฏอิทธิพลจากวรรณคดีไทยและวรรณกรรมพื้นบ้าน และเพื่อศึกษาวิธีการนำวรรณคดีไทยและวรรณกรรม



พื้นบ้านมาใช้ในการสร้างสรรค์จินตนิยาย เช่น การสร้างโครงเรื่อง การนำเสนอแนวคิด ตัวละคร ฉาก ภาษา และมุมมองในจินตนิยาย เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า แก้วแก้วไม่ได้นำวรรณคดีไทยหรือวรรณกรรมพื้นบ้านมาเล่าใหม่ แต่ได้นำเค้าเรื่องจากวรรณคดีเหล่านั้นมาสร้างโครงเรื่องใหม่ แก้วแก้วนำเนื้อหาส่วนย่อยจากวรรณคดีมาสร้างบางช่วงบางตอนของเนื้อเรื่อง ด้านตัวละคร มีสร้างตัวละครย้อนยุคให้คล้ายตัวละครจากเรื่องเดิม และสร้างตัวละครปัจจุบันให้คล้ายตัวละครจากเรื่องเดิม แก้วแก้ว สร้างฉากโดยมีพื้นฐานจากวรรณคดีเพื่อส่งเสริมความน่าเชื่อถือของเนื้อเรื่องและตัวละคร แก้วแก้วนำวรรณคดีมาใช้ในการสร้างสรรค์จินตนิยายได้อย่างน่าสนใจโดยปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมรายละเอียด ให้สมเหตุสมผล มีความเป็นไปได้และสอดคล้องกับปัจจุบัน เพื่อให้ผู้อ่านที่เป็นคนในปัจจุบันยอมรับเนื้อหาจากวรรณคดีได้ง่ายขึ้น ในขณะเดียวกันก็นำประเด็นบางเรื่องจากวรรณคดีมาเสนอแนวคิดและขยายมุมมองใหม่ของเนื้อเรื่องและของตัวละครในจินตนิยายได้อย่างกว้างขวางและสมเหตุสมผล

ขวัญจิตร นุชชำนาญ, จารุวรรณ ธรรมวัตร และชูศักดิ์ ศุภรันทน์ (2556) ศึกษาเรื่องความเชื่อเหนือธรรมชาติและการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกิ่งฉัตร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเชื่อเหนือธรรมชาติที่ปรากฏใน นวนิยายของกิ่งฉัตร และเพื่อวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกิ่งฉัตร ผลการวิจัยพบว่า ความเชื่อเหนือธรรมชาติแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ความเชื่อเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย 2) ความเชื่อเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวกับลางสังหรณ์และความฝัน 3) ความเชื่อเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับอำนาจจิต ส่วนการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ พบว่า ด้านโครงเรื่อง ใช้การเปิดเรื่อง 4 แบบ คือ เปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก เปิดเรื่องโดยการพรรณนาเหตุการณ์ เปิดเรื่องโดยการบรรยายพฤติกรรมของตัวละคร เปิดเรื่องโดยการพรรณนาลักษณะของตัวละคร การบรรยายพฤติกรรมของตัวละคร การปิดเรื่องเป็นการปิดเรื่องแบบสุขนานุกรม ด้านแก่นเรื่องพบว่า ใช้แก่นเรื่องด้านความรัก ด้านครอบครัว และด้านสังคมเป็นแก่น เรื่องหลักในการนำเสนอ ด้านตัวละคร ใช้ตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์แสดงพฤติกรรมที่ต่างจากมนุษย์ทั่วไป ด้านฉากและบรรยากาศมี 3 ประเภท คือ ฉากและบรรยากาศที่เน้นภาวะความแปรปรวนวิปริตของสภาพอากาศ เน้นการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส ฉากและบรรยากาศที่เกิดจากความเชื่อและจินตนาการของผู้แต่ง ด้านบทสนทนา ใช้บทสนทนาในการดำเนินเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านทราบพฤติกรรม และลักษณะของตัวละครหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น



สุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติใน นวนิยายชุดผ้าของพงศกร มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร ผลการวิจัยพบว่า พงศกรสร้างภาวะเหนือธรรมชาติใน 3 ด้าน ด้านโครงเรื่อง ผู้เขียนสร้างความขัดแย้ง 3 วิธี คือความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติกับสิ่งเหนือธรรมชาติ การเปิดเรื่องนิยมการเปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก กลวิธีในการดำเนินเรื่องนิยมกลวิธีการเล่าเรื่องราวตามปฏิกิณ การสร้างความสนใจใคร่รู้ พบ 2 วิธี คือการสร้างปมปัญหา และการใช้ลางบอกเหตุ กลวิธีในการปิดเรื่องนิยมจบลงด้วยความสุข ด้านตัวละครพบตัวละคร 2 ประเภท คือ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ที่มีความสามารถเหนือธรรมชาติ และตัวละครที่เป็นอมมนุษย์ ด้านฉากและบรรยากาศ พบ 4 ประเภท คือ ฉากและบรรยากาศที่เน้นความแปรปรวนของสภาพอากาศ บรรยากาศที่เน้นการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส บรรยากาศที่เกิดจากความเชื่อตามจินตนาการของผู้เขียน และบรรยากาศที่เน้นความลึกลับของสถานที่

LUYA (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมไทยด้านศาสนาพุทธที่มีต่อนวนิยายสยองขวัญไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมไทยด้านศาสนาพุทธที่มีต่อนวนิยายสยองขวัญไทย ผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลของคำสอนทางพุทธศาสนาที่มีต่อนวนิยายสยองขวัญของไทยนั้นไม่ใช่เรื่องเล็กน้อย นวนิยายสยองขวัญของไทยมีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมทางศาสนา และความหมายในการเทศน์นั้นแข็งแกร่งกว่านวนิยายสยองขวัญของญี่ปุ่นและเกาหลีที่ได้ตามสยองขวัญล้วน ๆ นวนิยายสยองขวัญของไทยเน้นเรื่องกฎแห่งกรรม การเวียนว่ายตายเกิด การโหลิกรรม เป็นต้น การแก้แค้น การฆ่าคนอื่นในนิยายไม่ได้เกิดขึ้นโดยไม่มีเหตุผล แต่สอนให้มนุษย์อย่าโลภ ทุกอย่างอยู่ในกรรม การพัฒนาที่ละน้อยของนวนิยายสยองขวัญของไทยมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับภูมิหลังทางศาสนาและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ มีสำนึกในการเทศน์อย่างมาก หลังจากอ่านนวนิยายจบ ผู้อ่านจะไม่เพียงประทับใจกับการกระตุ้นทางประสาทสัมผัสที่รุนแรงเท่านั้น แต่ยังได้รับแนวคิดการดำเนินชีวิตอีกด้วย

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องเหล่านี้ ผู้วิจัยได้รับความรู้เกี่ยวกับกลวิธีการสร้างสรรค์นวนิยาย และการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายสยองขวัญไทยอย่างมาก ซึ่งงานวิจัยเหล่านี้จึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางพื้นฐานสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ได้



3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติผ่านกลวิธีการแต่งในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ ตีพิมพ์โดย สำนักพิมพ์ Sofa Publishing ปี พ.ศ. 2557

4. ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ คือ นวนิยายชุด เบญจภรณ์ พิมพ์ครั้งแรก ปี พ.ศ. 2557 จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ Sofa Publishing มีจำนวน 5 เล่ม ได้แก่ *บ่วงสไบ* โดย ภาคนิย, *สาปสังคีต* โดย เจนศิลป์, *วังนางโหง* โดย เตมนัน, *ลิเนहारอยคำ* โดย อาพัชรินทร์ และ *ป้อมปางบรรพ์* โดย เตือนสิงห์

5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้กรอบแนวคิดในการวิจัย 2 แนวคิด คือ แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม และแนวคิดเกี่ยวกับกลวิธีการแต่งนวนิยาย

5.1 วัฒนธรรมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) วัฒนธรรมทางวัตถุเป็นวัฒนธรรมที่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ เป็นรูปธรรม เช่น หนังสือ แว่นตา รถยนต์ เป็นต้น เป็นสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ 2) วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ เป็นวัฒนธรรมที่มองไม่เห็น เป็นภาพนามธรรม เช่น ค่านิยม มารยาท ประเพณี บรรทัดฐาน สถาบัน สังคม ความเชื่อ เป็นต้น (กวี วรรกวิณ, 2554, น.36)

5.2 กลวิธีการแต่งเป็นศิลปะอย่างหนึ่งในการดำเนินเรื่อง ผู้เขียนที่มีประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต การทำงาน ความรู้ แนวความคิด หรือเทคนิคการเขียนที่แตกต่างกัน จะมีผลต่องานเขียนอย่างมาก ทำให้เกิดงานเขียนมีสีสันต่าง ๆ นานา หลากหลายลักษณะ องค์ประกอบต่าง ๆ ดังเช่น การใช้ถ้อยคำ การใช้ฉาก การสร้างตัวละครของเรื่องที่แตกต่างกัน ก็อาจทำให้รูปแบบของนวนิยายและความรู้สึกที่ผู้อ่านได้รับนั้นเกิดความแตกต่างกัน ซึ่งการวิเคราะห์กลวิธีการแต่งควรวิเคราะห์จากหัวข้อดังนี้ การตั้งชื่อ แก่นเรื่อง การสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างฉากและบรรยากาศ การใช้ทศนทนา การใช้ภาษา เป็นต้น องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะแสดงให้เห็นถึงลักษณะบุคลิกของผู้แต่งด้วย ดังนั้น กลวิธีการแต่งจึงมีความสำคัญอย่างมากในการแต่งนวนิยาย



6. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการวิเคราะห์ตัวบทนวนิยาย (Textual Analysis) โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

6.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย และกลวิธีการแต่งนวนิยาย เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย

6.2 ศึกษาประวัติความเป็นมาและองค์ประกอบของวรรณกรรมที่มีลักษณะเป็นนวนิยายชุด

6.3 ศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมที่มีลักษณะเป็นนวนิยายชุดของขวัญ

6.4 คัดเลือกนวนิยายชุด เบญจมรณา จำนวน 5 เล่ม ได้แก่ บ่วงสไบ สาปสังคิต วังนางโหง สีนหารอยคำ และป้อมปางบรรพ์

6.5 วิเคราะห์การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมรณา

6.6 นำเสนอผลการศึกษาวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ทำให้เข้าใจกลวิธีการแต่งในนวนิยายชุด เบญจมรณา

7.2 ทำให้เข้าใจวัฒนธรรมไทยที่ใช้ในสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมรณา

8. ผลการวิจัย

วัฒนธรรมไทยมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์นวนิยายชุด เบญจมรณา จากการวิเคราะห์พบว่า การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมรณา ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมไทย 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องผี และความเชื่อศาสนาพุทธ และวัฒนธรรมไทยด้านวัตถุ ได้แก่ หัตถกรรม สถาปัตยกรรม คีตศิลป์ บทกวี และเครื่องแต่งกาย โดยวัฒนธรรมไทยเหล่านี้จะใช้ในองค์ประกอบ 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านโครงเรื่อง ด้านตัวละคร และด้านฉากและบรรยากาศ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

8.1 ด้านโครงเรื่อง

ในด้านโครงเรื่อง ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมไทย ได้แก่ ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ คำสาปแช่ง หัตถกรรม คีตศิลป์ บทกวี และเครื่องแต่งกาย ในการสร้างความขัดแย้ง การเปิดเรื่องและการปิดเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



8.1.1 การสร้างความขัดแย้ง

ในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ ผู้เขียนได้นำวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุกับวัฒนธรรมทางวัตถุมาผสมผสานกัน ซึ่งได้ใช้ความเชื่อไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณและคำสาปแช่งเป็นเบื้องหลังของวัตถุต่าง ๆ ได้แก่ เพลงแขกมอญไทย สไบไทย เครื่องเงินล้านนา ทำให้วัตถุเหล่านี้มีลักษณะเป็นของที่มีพลังวิเศษ และกลายเป็นต้นเหตุทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ เพราะตัวละครได้รับผลกระทบและไม่สามารถฝ่าฝืนอำนาจเหนือธรรมชาตินั้นได้ดังเช่น

ในนวนิยายเรื่อง *สาปสังคีต* ผู้เขียนใช้เพลงแขกมอญและคำสาปแช่งมาผสมผสานกันมาสร้างความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ ผู้อ่านสามารถเห็นภาวะเหนือธรรมชาติที่เต็มไปด้วยลักษณะความเป็นไทย เมื่อ "โฉมยงค์" ร้องเพลงพราयคลั่ง สิ่งแปลกและอธิบายเหตุไม่ได้ก็เกิดขึ้น ทำให้โฉมยงค์ควบคุมตัวเองไม่ได้ หยุตร้องเพลงไม่ได้ ขยับตัวไม่ได้ เลือดไหลออกจากอวัยวะจนเสียชีวิต ทั้งนี้เนื่องจากว่าเพลงนี้มีคำสาปแช่งของ "ครูเทิด" ใครจะร้องเพลงนี้ จะต้องเอาชีวิตมาแลก ดังความว่า

เสียแรงกูรักเลี้ยงเยี่ยงดวงมัลย์ เสร็จงานชั่วชาติอนาใจ
กูขอสาปตราบลันดินแลน้ำ ให้ฉิบหายตายตกตามแม่ชาติไหน
ให้เลือดท่วมธรณีอิจัญไร ฟ้าทลายมีอาจคล้ายคำสาปกู

[...]

“อย่าร้องเพลงพราयคลั่ง”

ขณะร้องเพลงโฉมยงค์เริ่มรู้สึกว่ามีใครมายืนอยู่ข้างหลัง แต่มองจากกระจกเงาแล้วไม่พบใครอื่นนอกจากภาพสะท้อนของตัวเอง หล่อนเริ่มหายใจติดขัด รู้สึกแน่นตื้อในอก ดวงตาเบิกกว้างขึ้นเมื่อมองกระจกเงาแล้วเห็นของเหลวสีแดงไหลออกมาจากรูจมูกตนเอง หล่อนสั่งตัวเองให้หยุดร้องแต่หยุดไม่ได้ ปากยังคงร่ายบทเพลงพราयคลั่งขณะที่เลือดเริ่มไหลออกจากดวงตาและรูหูทั้งสอง โฉมยงค์ไม่อาจควบคุมตนเองได้อีกต่อไป หล่อนยืนนิ่งทั้งที่อยู่กว้างใหญ่ รู้สึกเหมือนอวัยวะภายในช่องท้องและช่องอกกำลังถูกบดขยี้ หล่อนกระอักเอาลิ้มเลือดออกมาจำนวนมาก ของเหลวสีแดงบางส่วนกระเซ็นไปเกาะบนกระจกเงาตรงหน้า

(สาปสังคีต. 2557, น.40, 49)



จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้นำเพลงแขกมอญที่ชื่อว่าพรายคลั่งและคำสาปแช่งมาผสมผสานกัน เพลงพรายคลั่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่าง "โฉมยงค์" กับวิญญาณของ "ครูเทิด" ซึ่งเพลงพรายคลั่งประพันธ์ขึ้นด้วยคำสาปแช่งของ "ครูเทิด" เพลงพรายคลั่งมีบทบาทเป็นสัญลักษณ์แห่งความอาฆาตพยาบาท และเพลงที่ประพันธ์ขึ้นด้วยคำสาปแช่งเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงทั้งเรื่อง นำไปสู่เหตุการณ์น่ากลัวเกิดขึ้นคือ หลังจากตัวละครหลายคนได้ร้องเพลงนี้แล้วตายด้วยลักษณะเหมือนกัน

ในนวนิยายเรื่อง *ลิเน่หารอยคำ* ผู้เขียนใช้สลุและคำสาปแช่ง ผสมผสานกันมาสร้างความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ ผู้อ่านสามารถเห็นภาวะเหนือธรรมชาติที่เต็มไปด้วยลักษณะความเป็นลึกลับ “วงศ์ตะวัน” ได้ยินเสียงสาปแช่งและเสียงต้องสลุ ทั้ง ๆ ที่รอบข้างไม่มีใครและไม่มียะไรด้วย ทั้งนี้เนื่องจากว่า “สร้อยฟ้า” ได้ลงคำสาปในสลุ ดังความว่า

รอเหย...รอคอย

ผ่านคืนวันนับร้อยชวบปี

ต้องสลุสลุรอทุกนาที่

หือได้มีวันที่มาปะกัน

ยอมมือ...ไหว้สา...

แลกดวงวิญญาณกับความฝัน

หือได้สาปสลุแค้นลงตัวมัน

หือสุเจ้าสลุฝันดังตัวกู

เขาจำได้แน่วแน่เป็นเสียงเดียวกับที่เขาได้ยินก่อนฝันคืนสติใน

บ้านพักของตัวเองเมื่อวานเย็น และทันใดนั้น เขาก็ได้ยินแว่วเสียงต้องสลุ

ดังขึ้น...แล้วหันกลับไปมองยังเรือนปั้นหยาทันที

แต่เรือนปั้นหยาก็ยังคงตั้งตระหง่านอย่างสงบ ไม่มีอะไรหรือ

ใครคอยยืนจ้องมองกลับมาอย่างที่ใจกลัว

(ลิเน่หารอยคำ. 2557, น.22)

จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้นำสลุซึ่งเป็นเหตุการณ์เครื่องเงินล้านนาและคำสาปแช่งมาผสมผสานกัน โดย “สร้อยฟ้า” เคยถูกกักขังไว้ และถูกบังคับให้ทำสลุสำหรับงานแต่งของ “วงศ์ตะวัน” กับ “นิรา” แต่ “วงศ์ตะวัน” ซึ่งเป็นคนที่ “สร้อยฟ้า” รักมาก ไม่ได้มาช่วย “สร้อยฟ้า” “สร้อยฟ้า” ผิดหวังมาก จนฆ่าตัวตาย หลังจาก “สร้อยฟ้า” ตาย วิญญาณของ “สร้อยฟ้า”



ลงคำสาปในสลุงที่ตัวเองทำเพื่อแก้แค้น สลุงที่มีคำสาปจึงเป็นเครื่องมือในการแก้แค้น มีบทบาทเป็นสัญลักษณ์แห่งความแค้น นำไปสู่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในต่อไป คือ “วงศ์ตะวัน” จะฝันร้าย และได้ยินเสียงสาปแช่งบ่อยครั้ง

8.1.2 การเปิดเรื่อง

ในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ ผู้เขียนได้ใช้ความเชื่อทางไสยศาสตร์เรื่องเวทมนตร์คาถา บทกวีไทย และผ้าสไบในการเปิดเรื่อง เพื่อนำไปสู่เหตุการณ์เหนือธรรมชาติ ทำให้เรื่องน่าติดตามอ่าน ดังเช่นในนวนิยายเรื่อง *สาปสังคีต* ผู้เขียนได้ใช้ความเชื่อทางไสยศาสตร์เรื่องเวทมนตร์คาถาในการเปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก และบรรยากาศในคืนวันเพ็ญ ทุกอย่างเงียบสงบ มีตัวละครชายชราคนหนึ่งกำลังร้ายคาถาด้วยความแค้นไม่ยอมหยุด ดังความว่า

นภาภาศในคืนวันเพ็ญโดดเด่นด้วยพระจันทร์เต็มดวง สายลมพัดมาเอื่อยเอื่อย ทุกอย่างสงบนิ่งไร้การเคลื่อนไหว บ้านเรือนน้อยใหญ่ล้วนดับไฟ ชาวบ้านต่างพรางกายอันอ่อนล้าเข้าสู่ห้วงนิทรารมย์

ท่ามกลางความสงบ บนเรือนหลังหนึ่งกลับยังมีเสียงร้ายคาถาอย่างต่อเนื่องไม่ยอมหยุด ยิ่งนานยิ่งหวั่นไหวการสวดยิ่งกระชั้น ทุกพยางค์แผ่ไวกว้างด้วยความดุเดือด แสงจากเปลวเทียนที่เรียงล้อมรอบกายผู้สวดลูกโซนสูงขึ้นเรื่อยๆ ปรากฏเป็นเงาดำวูบไหวคล้ายร่างของคนนับสิบบนผนังห้อง เปลวเทียนแผ่ขยายใหญ่ขึ้น ร้อนระอุขึ้น รวาก็จะครอบคลุมเพื่อเผาผลาญทุกสิ่งให้กลายเป็นจุล

(สาปสังคีต. 2557, น.4)

จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้เปิดเรื่องโดยใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ คือความเชื่อทางไสยศาสตร์เรื่องเวทมนตร์คาถา ซึ่งคนไทยถือว่าเวทมนตร์คาถาเป็นข้อความมีอำนาจลึกลับแฝงเร้นอยู่ และเชื่อกันว่าจะเกิดความศักดิ์สิทธิ์หรือเกิดความชั่ว ผู้เขียนได้พรรณนาฉากและบรรยากาศ ที่มีคนร้ายคาถาอย่างต่อเนื่องในกลางคืน ซึ่งได้นำความเชื่อเรื่องเวทมนตร์คาถาช่วยนำเหตุการณ์ไปสู่การปรากฏตัวของตัวละครและการถูกกักขังของตัวละคร เพื่อไม่ให้ตัวละครฝ่อออกไปทำร้ายคนอื่น

ในนวนิยายเรื่อง *บ่วงสไบ* ผู้เขียนได้ใช้บทกวีไทย และผ้าสไบในการเปิดเรื่อง โดยเปิดเรื่องด้วยการประพันธ์บทกวี ใช้บทกวีมาเล่าสรุปเหตุการณ์ คือเรื่องราวเกี่ยวกับวิญญาณของผู้หญิงคนหนึ่งเต็มไปด้วยความแค้น สิ่งในผ้าสไบ ฝักรอคอยการปลดปล่อย ดังความว่า



ลักรา ลมโชยพัด สะบัดโบก
เสียงฟ้าร้อง ร้องกรรโชก ช่างโคกคัลย์
วิญญานหญิง ลิงสไบ ในวานวัน
ร่ำร้องเร่า โปรดปล่อยฉัน ในวันนี้
บ่วงสไบ ได้พันผูก ปลุกความแค้น
ฝังแนบแน่น แม้นตัวตาย กลายเป็นผี
พันนาการ ปิดหีบไว้ในปฐพี
หากหลุดพ้น จะราวี อีชั่วเอย

(บ่วงสไบ. 2557, น.8)

จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้เปิดเรื่องเพื่อนำไปสู่ภาวะเหนือธรรมชาติ โดยใช้วัฒนธรรมทางวัตถุ คือ บทกวีไทย และผ้าสไบไทย จากคำที่ใช้ในการประพันธ์ว่า กรรโชก วิญญาน ความแค้น พันนาการ ผู้อ่านก็สามารถรับรู้ว่าเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ ส่วนสไบเป็นของใช้ในการแต่งกายของผู้หญิงไทยที่มีลักษณะความเป็นไทยอย่างชัดเจน ผู้เขียนได้สร้างสไบเป็นสิ่งที่วิญญานให้สไบมีนัยเกี่ยวกับความแค้น เป็นสัญลักษณ์แห่งความตาย ซึ่งได้ใช้วัฒนธรรมทางวัตถุของไทยในเปิดเรื่องแล้วนำไปสู่เหตุการณ์ต่อไปจะมีตัวละครผีที่ถูกขังในสไบได้หลุดพ้นเพื่อแก้แค้นคนที่ทำร้ายตัวเองตอนที่ยังมีชีวิตอยู่

8.1.3 การปิดเรื่อง

ในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ คือ ความเชื่อทางศาสนาพุทธเรื่องการให้อภัยและการอโหสิกรรมในการปิดเรื่อง ซึ่งทุกเรื่องปิดเรื่องแบบสุขนานุกรมคือสุดท้ายให้ตัวละครปล่อยวางความแค้น และความอาฆาตพยาบาท ให้อภัยซึ่งกันและกัน ดังเช่น

ในนวนิยายเรื่อง บ่วงสไบ ผู้เขียนได้ใช้ความเชื่อเรื่องการให้อภัยในการปิดเรื่อง โดยใช้ถ้อยคำบรรยายถึงวิธีแก้บ่วงที่ดีที่สุดคือการให้อภัยซึ่งกันและกัน การให้อภัยจะทำให้ใจของคนเรามีความสุข ดังความว่า

วิธีแก้บ่วงที่ดีที่สุด...คือการไม่ผูกบ่วงตั้งแต่ตอนนี้ เวรกรรม
ใดที่เคยก่อกันไว้ให้อโหสิกรรมให้แก่กันเถอะเจ้าคะ การให้อภัยเป็นสิ่งที่ดี ใจ
เราเป็นสุขเท่านั้นพอแล้ว

(บ่วงสไบ. 2557, น.272)



จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุในการปิดเรื่อง คือหลักคำสอนเรื่องการให้อภัย เนื่องจากคนไทยนับถือศาสนาพุทธและมีความเชื่อเรื่องการให้อภัย ทำให้ผู้เขียนนำความเชื่อเรื่องนี้ใช้ในการแก้แค้นต่าง ๆ โดยได้นึกถึงว่า การให้อภัยซึ่งกันและกัน ไม่ผูกมัดอีกเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดที่ทำให้ชีวิตกลับมามีความสุขได้

ในนวนิยายเรื่อง *ป้อมปางบรรพ์* ผู้เขียนได้ใช้ความเชื่อเรื่องการให้อภัยในการปิดเรื่อง โดยใช้ถ้อยคำบรรยายถึงความสำคัญของการให้อภัยที่มีต่อการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ดังความว่า

เอกเช่นความรัก...ที่อาจพ้นจากการเราเอาไว้ชั่วนาน ยากต่อการหลุดพ้น
และเช่นเดียวกับความแค้น...ที่สามารถผูกมัดเราเอาไว้กับความรุ่มร้อนทรมาน
ทรมาน หากใจไม่อาจ 'อภัย' ก็ไม่มีทางจะพบความสุข
รักและแค้น... มีอานุภาพรุนแรงไม่แตกต่าง แต่ผลลัพธ์ของมันนั้นแตกต่าง
กันลิบลับ

(ป้อมปางบรรพ์. 2557, น.218)

จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้ใช้หลักคำสอนเรื่องการให้อภัย ปิดเรื่องแบบสุนทรภู่กรรมซึ่งได้คลี่คลายปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยความเชื่อการให้อภัย จะทำให้ชีวิตของทุกคนกลับมีความสุขอีกครั้ง วิญญาณที่เมื่อก่อนไม่ได้เกิดใหม่ สามารถไปเกิดใหม่ได้ เนื่องจากใช้ความเชื่อเรื่องการให้อภัยเป็นแนวทางการดำเนินชีวิต ทำให้ตัวละครไม่ได้ติดอยู่ที่ความแค้น ได้ให้อภัยซึ่งกันและกัน

สรุปได้ว่า ในด้านโครงเรื่อง ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมไทยในด้านทั้งวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุและวัฒนธรรมทางวัตถุ มาสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ วัฒนธรรมทางวัตถุ ได้แก่ คีตศิลป์ บทกวี เครื่องแต่งกาย หัตถกรรม มาผสมกับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ได้แก่ คำสาปแช่ง ความเชื่อทางไสยศาสตร์ และคำสาปแช่ง มาสร้างความขัดแย้ง ใช้ความเชื่อทางไสยศาสตร์เรื่องเวทมนตร์คาถา ผ่าสไบ และบทกวี ในการเปิดเรื่อง และใช้ความเชื่อทางศาสนาพุทธเรื่องการให้อภัย และการอโหสิกรรมในการปิดเรื่อง ซึ่งวัฒนธรรมไทยเหล่านี้นอกจากทำโครงเรื่องไปสู่ความเหนือธรรมชาติแล้วยังทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยอีกด้วย



8.2 ด้านตัวละคร

ในด้านตัวละคร ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมไทย ได้แก่ ใช้ความเชื่อไสยศาสตร์ และความเชื่อเรื่องผีวิญญาณในการสร้างตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

8.2.1 ตัวละครมนุษย์

ในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ คือ ใช้ความเชื่อไสยศาสตร์เป็นองค์ประกอบสร้างตัวละครมนุษย์ ให้ตัวละครที่เป็นมนุษย์ มีความสามารถเหนือธรรมชาติที่มนุษย์ทั่วไปไม่สามารถทำได้ ดังเช่น

ในนวนิยายเรื่อง บ่วงสไบ ผู้เขียนได้ใช้ความเชื่อความเชื่อทางไสยศาสตร์สร้างตัวละครผู้ชายคนหนึ่งที่มีความสามารถพิเศษสามารถเห็น สื่อสาร และสามารถปราบผีวิญญาณได้ คือ “พ่อหมอ” เมื่อ “แก้ว” ได้พบวิญญาณของ “พุดจิบ” จึงไปขอพ่อหมอช่วยปราบวิญญาณของ “พุดจิบ” ดังความว่า

“มาคราวนี้ข้าไม่อยากได้ยาอันใดดอกพ่อหมอ แต่ข้าอยาก
ให้พ่อหมอช่วยปราบวิญญาณร้ายสักหน่อย” คำพูดของแก้วทำเอาชายชรา
หยุดหัวเราะแล้วจ้องหน้าแก้ว ก่อนจะถามอีกครั้ง

...“เอ็งมาหาถูกคนแล้วนะอีแก้ว เรื่องปราบผีขอให้บอกข้า
ไม่ว่ามันจะร้ายเพียงใด ข้าจัดการได้หมด แต่เอ็งต้องเข้าใจอย่างหนึ่งว่า การ
จะให้ปราบหรือสะกดวิญญาณนั้น หมายความว่าดวงวิญญาณจะต้องยังอยู่
หรือสิงในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง...”

(บ่วงสไบ. 2557, น.214)

จากตัวอย่างที่ยกมา ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ คือ ความเชื่อทางไสยศาสตร์มาสร้างตัวละครชายชราคนหนึ่งให้เป็นผู้มีคาถาอาคม ซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ที่มีความสามารถเหนือธรรมชาติที่มนุษย์ทั่วไปทำไม่ได้ คือ สามารถปราบผีวิญญาณได้ สามารถเห็นผีวิญญาณได้ สามารถสื่อสารกับผีวิญญาณได้ การนำความเชื่อทางไสยศาสตร์มาสร้างตัวละครทำให้ตัวละครนี้แตกต่างจากตัวละครมนุษย์อื่น ๆ เพื่อให้ตัวละครนี้มีความสามารถสื่อสารกับตัวละครผีแล้วปูพื้นฐานให้การปรากฏตัวของตัวละครผี ช่วยให้การดำเนินเรื่องมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น

8.2.2 ตัวละครผี

นวนิยายชุด เบญจภรณ์ ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ คือ ใช้ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณ มาสร้างตัวละครผี เป็นวิธีการโดยตรงที่สุดในการใช้วัฒนธรรมสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ



ในนวนิยายชุดนี้ ตัวละครส่วนใหญ่เป็นผีที่ไม่ยอมไปอยู่ที่ภูมิภพของวิญญาณหรือไม่ยอมไปเกิดใหม่ ด้วยสาเหตุที่มีความอาฆาตพยาบาท ต้องการแก้แค้น ดังเช่น

ในนวนิยายเรื่อง *บ่วงสไบ* ผู้เขียนได้ใช้ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณสร้างตัวละครผี คือ วิญญาณของ “พุตจิบ” ปรากฏตัวเพื่อแก้แค้น “แก้ว” เนื่องจาก “แก้ว” เป็นคนที่ทำให้ “พุตจิบ” เสียชีวิต ดังความว่า

“อีแก้วเอ็งจะไปไหนนั่น อีแก้ว...อีแก้ว!”

แก้วเดินมาหยุดอยู่ที่หน้ากระท่อมหลังนั้นด้วยหัวใจที่เต้นระล่ำ

หากไม่มีเรื่องจำเป็น เธอจะไม่กลับมาที่นี่เด็ดขาด ในวันนี้เธอรับรู้ได้ว่ามี

วิญญาณของพุตจิบตามราวอยู่ข้างกาย

(บ่วงสไบ. 2557, น.213)

จากตัวอย่างที่ยกมา ผู้เขียนได้ใช้ ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณและการปรากฏตัวของผี วิญญาณ มาสร้างตัวละครผี คือ ดวงวิญญาณของ “พุตจิบ” ซึ่งเป็นดวงวิญญาณผีที่มีความอาฆาต พยาบาท ไม่ยอมไปอยู่ที่ภูมิภพของวิญญาณ แล้วมาหา “แก้ว” อยากจะแก้แค้น “แก้ว” ทำให้ “แก้ว” รู้สึกกลัวมาก ซึ่งผู้เขียนนำความเชื่อเรื่องผีวิญญาณมาสร้างตัวละครผี จะทำให้นเนื้อเรื่องชวนติดตาม และทำให้การดำเนินเรื่องมีความตื่นเต้น

สรุปได้ว่า ในด้านตัวละคร ผู้เขียน ได้ใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุของไทยมาสร้าง ภาวะเหนือธรรมชาติ คือความเชื่อทางไสยศาสตร์ สร้างตัวละครมนุษย์โดยให้ตัวละครมนุษย์มี ความสามารถเหนือธรรมชาติ และใช้ความเชื่อเรื่องผีวิญญาณสร้างตัวละครผีโดยให้ตัวละครผี ปรากฏตัวอยู่ในชีวิตของมนุษย์ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงภาวะเหนือธรรมชาติโดยตรงได้ และรับรู้ถึง วัฒนธรรมไทยในด้านความเชื่อได้

8.3 ด้านฉากและบรรยากาศ

ในด้านฉากและบรรยากาศ ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมไทย คือ สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ที่มี กลิ่นอายความโบราณ และความลึกซึ้งและด้วยวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศที่เน้นความลึกซึ้ง ของสถานที่เป็นหลัก สร้างความสะเทือนอารมณ์ให้ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกน่ากลัวพร้อมกับ ฉากและบรรยากาศที่ผู้เขียนสร้างขึ้น ดังเช่น



ในนวนิยายเรื่อง *สาปสังคีต* ผู้เขียนได้ใช้บ้านโบราณแบบไทยในการสร้างฉากและบรรยากาศ เป็นบ้านโบราณหลังหนึ่งที่มีวิญญูณ ที่มักจะไม่ค่อยมีคนเขาไป ช้างในมีห้องเก็บเครื่องดนตรี ห้องนอนของบรรพบุรุษ มีรูปภาพขาวดำ รูปภาพของบรรพบุรุษรุ่นก่อน ดังความว่า

ห้องที่ใช้เก็บรวบรวมบทประพันธ์ด้านดนตรีรวมถึงเครื่องดนตรี
คู่ชีพของบรรพบุรุษสกุลวิจิตรวาทินตั้งอยู่บนชั้นสอง ค่อนไปทางปีกซ้าย
ของตัวบ้าน เป็นห้องสี่เหลี่ยมจัตุรัสพื้นที่แปดสิบตารางเมตร ซึ่งครั้งหนึ่ง
เคยเป็นห้องนอนของครูพุก สิ่งแรกที่มองเห็นเมื่อก้าวผ่านประตูเข้ามาคือตู้
ไม้สักแบบโบราณใบใหญ่ซึ่งตั้งตระหง่านกินพื้นที่ผนังทั้งแถบ ส่วนผนัง
ด้านซ้ายและขวาเรียงรายด้วยกรอบรูปไม้สลักทอง บางกรอบเป็นภาพถ่าย
ขาวดำ บางกรอบเป็นภาพวาดเหมือนจริงจากฝีมือจิตรกรยุคโบราณ...
บุคคลในกรอบรูปเหล่านั้นคือบรรพบุรุษรุ่นแล้วรุ่นเล่าของตระกูลนี้ ไหลลง
มาถึงบุพการีของยชฌ์ด้วย

(สาปสังคีต. 2557, น.22)

จากตัวอย่างที่ยกมา ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมทางวัตถุ ด้านสถาปัตยกรรมไทย คือบ้านโบราณ แบบไทย มีตู้ไม้สักแบบโบราณ มีความเกี่ยวข้องกับบรรพบุรุษหลาย ๆ รุ่น ซึ่งเป็นบ้านหลังหนึ่งที่ เต็มไปด้วยความเจ็บปวด มีลักษณะความเก่าแก่และความโบราณ ผู้เขียนสร้างบ้านโบราณแบบไทย นี้เป็นสถานที่ที่มีตัวละครผิซงอยู่ จะทำให้ผู้อ่านสามารถเห็นฉากตามบทที่ผู้เขียนสร้างขึ้น และเกิด ความกลัว ขณะเดียวกันได้เห็นลักษณะของบ้านโบราณแบบไทยอีกด้วย

ในนวนิยายเรื่อง *ลิเนहारอยคำ* ผู้เขียนได้ใช้เรือนโบราณล้านนาในการสร้างฉากและ บรรยากาศ เป็นเรือนที่เก่าแก่ ดูขรุขระ มีวิญญูณสิ่งอยู่ ดังความว่า

วงศ์ตะวันได้มาเจอเรือนปั้นหยาหลังนี้ ก็เพราะได้ซื้ออาคารเก่า
แบบโคโลเนียลจากเจ้ากวินตรา อดีตเจ้านายฝ่ายเหนือตระกูลหนึ่ง
ซึ่งตั้งอยู่บนที่ดินผืนติดกันนี้เอง จึงได้มาเห็นเรือนร้างนี้มีแผ่นสังกะสี ปิดสูง
รอบทิศแทนรั้วหลังกว้างรื้อไปทั้งบ้าน แต่ก็ไม่อาจบังเรือนไม้ทรง
ปั้นหยาสีทึบมีลักษณะสวยงามแบบสถาปัตยกรรมสมัยเก่าเอาไว้ได้

(ลิเนहारอยคำ. 2557, น.9)

จากตัวอย่างที่ยกมา ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมทางวัตถุ ด้านสถาปัตยกรรมไทย คือ เรือนโบราณล้านนา เป็นสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะความเป็นไทย ทรงปั้นหยา มีลักษณะความ



เก่าแก่และความโบราณ ไม่มีคนอยู่และไม่มีคนดูแลมาช้านาน เต็มไปด้วยความลึกลับ เจ็บสจัด ผู้เขียนสร้างเรือนโบราณล้านนาคือเป็นสถานที่ที่มีตัวละครผีสิงอยู่ และเป็นสถานที่ที่สามารถย้อนไปชาติก่อนได้ ซึ่งจะผู้อ่านเกิดความกลัวพร้อมกับฉากที่ผู้เขียนสร้างขึ้น ขณะเดียวกันได้เห็นลักษณะของเรือนโบราณแบบล้านนาอีกด้วย

ในนวนิยายเรื่อง *ป้อมปางบรรพ์* ผู้เขียนได้ใช้เรือนป้อมปราการสมัยโบราณในการสร้างฉากและบรรยากาศ โดยมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีกำแพงแข็งแกร่งที่สร้างไว้ในยุคสมัยก่อนดังความว่า

“อยู่ในป้อมโบราณมีถ้ำอยู่ด้วย เก่าแก่ขณะไหนก็ไม่รู้ละ สมัยเด็ก ๆ ป้าเคยถูกห้ามไม่ให้ไปเล่นไกลถึงโน่น แต่มีอยู่ครั้งหนึ่งคะ ตามประสาเด็กกำลังซน...เราก็จวนกันเข้าไปจนถึงถ้ำนั้น มันรกมาก”...

“จากปากถ้ำก็ไม่มีอะไรนะคะ จำได้แม่นยำว่ามันรกมาก เกววัลย์คลุมเกือบจะมืดเพราะไม่มีใครไปวนวายอะไรกับมัน มองเข้าไปข้างในก็มีมืด แต่พอขึ้นไปถึงปากถ้ำ ปากก็ลั่ว ๆ กลัว ๆ นะคะคุณ ป้ายืนเล็งอยู่พักใหญ่ทีเดียว จนกระทั่งรู้สึกเหมือนมีกลิ่นเหม็นลอยวูบจากในถ้ำออกมาพัดผ่านหน้าไป ...เพื่อนคนอื่นพากันวิ่งสุดชีวิต ไม่มีใครรอใคร ไม่มีใครสนใจกันทั้งนั้น ”

(ป้อมปางบรรพ์. 2557, น.75)

จากตัวอย่างที่ยกมา ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมทางวัตถุ ด้านสถาปัตยกรรมไทย คือ ป้อมปราการของอุทยานประวัติศาสตร์จังหวัดสุโขทัย มีลักษณะความเก่าแก่ เต็มไปด้วยความมืด ไม่ค่อยมีคนเข้าไป ผู้เขียนสร้างป้อมปราการเป็นสถานที่ผู้ใหญ่มองไม่ให้เห็น เด็ก ๆ เข้าไป แต่เข้าไปแล้วจะรู้สึกน่ากลัว ลึกลับ ซึ่งจะส่งผลต่อผู้อ่านได้เกิดความกลัวพร้อมกับฉากที่ผู้เขียนนำมาใช้ และได้ปูพื้นฐานให้กับเหตุการณ์ที่พระเอกกับนางเอกเข้าไปที่ป้อมปราการแล้วได้นึกถึงเรื่องราวในชาติที่แล้วในตอนหลัง

สรุปได้ว่า ในด้านฉากและบรรยากาศ ผู้เขียนได้ใช้วัฒนธรรมทางวัตถุ ได้แก่ สถาปัตยกรรมไทยต่าง ๆ ได้แก่ บ้านโบราณแบบไทย เรือนโบราณล้านนา ป้อมปราการ โดยใช้กลิ่นอายความโบราณ และความลึกลับของสถาปัตยกรรมไทยต่าง ๆ นำไปสู่ฉากและบรรยากาศที่น่าตื่นเต้นและน่ากลัว ซึ่งจะสามารถทำให้อ่านรู้สึกถึงภาวะเหนือธรรมชาติ และรับรู้และสัมผัสถึงวัฒนธรรมไทยในด้านสถาปัตยกรรมได้



9. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติผ่านกลวิธีการแต่งในนวนิยายชุด เบญจมรณา จำนวน 5 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมไทยที่ใช้ในการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจมรณา มี 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ ได้แก่ คำสาปแช่ง ความเชื่อทางไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องผีวิญญูณ และความเชื่อทางศาสนาพุทธ และวัฒนธรรมทางวัตถุของไทย ได้แก่ หัตถกรรม สถาปัตยกรรม คีตศิลป์ บทกวี และเครื่องแต่งกาย ผู้เขียนได้นำวัฒนธรรมไทยเหล่านี้สร้างภาวะเหนือธรรมชาติโดยผ่านโครงเรื่อง ตัวละคร และฉากและบรรยากาศ ในด้านโครงเรื่อง ผู้เขียนใช้วัฒนธรรมทางวัตถุของไทย ด้านคีตศิลป์ บทกวี เครื่องแต่งกาย หัตถกรรมไทย และวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุของไทยด้านความเชื่อทางไสยศาสตร์ คำสาปแช่ง ความเชื่อเรื่องผี และความเชื่อทางศาสนาพุทธ ในด้านตัวละคร ผู้เขียนใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุของไทย คือ ความเชื่อทางไสยศาสตร์และความเชื่อเรื่องผีวิญญูณมาสร้างตัวละคร ในด้านฉากและบรรยากาศ ผู้เขียนใช้วัฒนธรรมทางวัตถุ ได้แก่ สถาปัตยกรรมไทยต่าง ๆ สร้างฉากและบรรยากาศที่น่าตื่นเต้นและน่ากลัว ซึ่งวัฒนธรรมไทยที่ปรากฏในวรรณกรรมแนวสยองขวัญของไทยนั้น เป็นวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุนั้นเชื่อมโยงกับสถาปัตยกรรมไทยโบราณ รวมทั้งวัตถุสิ่งของที่เป็นสิ่งลึกลับหรือเป็นวัตถุโบราณเป็นหลัก ส่วนวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุนั้น โยงเชื่อมลัทธิความเชื่อเหนือธรรมชาติ ความเชื่อแบบวิญญูณนิยม และความเชื่อทางศาสนา ซึ่งวัฒนธรรมต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างเสริมภาวะเหนือธรรมชาติและความลึกลับในวรรณกรรมไทยแนวสยองขวัญ ผู้วิจัยในฐานะชาวจีน มีความคิดเห็นว่า งานเขียนประเภทสยองขวัญของไทยได้รับความนิยมนักจากชาวจีน มีสาเหตุสำคัญคือ คนไทยมีความเชื่อดังกล่าวมาช้านาน ซึ่งความเชื่อเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่สามารถช่วยวรรณกรรมแนวนี้น่าอ่านมากกว่าวรรณกรรมแนวนี้นี้ของประเทศจีน

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้เขียนใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในองค์ประกอบใน 3 ด้านหลัก คือ ด้านโครงเรื่อง ด้านตัวละครและด้านฉากและบรรยากาศ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข (2560) ที่ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติใน นวนิยายชุดผ้าของพงศกร ที่ได้พบว่าพงศกรสร้างภาวะเหนือธรรมชาติใน 3 ด้าน คือด้านโครงเรื่อง ด้านตัวละครและด้านฉากและบรรยากาศ และในการปิดเรื่องก็สอดคล้องกัน นวนิยายชุด เบญจมรณา ทั้ง 5 เรื่องได้ปิดเรื่องแบบสุขนานุกรม และนวนิยายชุดผ้าของพงศกร ก็นิยมจบลงด้วยความสุข



การใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติ จะทำให้ผู้อ่านสามารถสัมผัสถึงเสน่ห์ของวัฒนธรรมไทยและลักษณะความเป็นไทย โดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นคนต่างชาติ จะรู้สึกประทับใจกับวัฒนธรรมไทยอย่างมาก ผู้วิจัยในฐานะชาวจีนที่ศึกษาสาขาวิชาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สองได้รู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมไทยยิ่งขึ้น ในด้านวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุของไทยได้เรียนรู้ความเชื่อของคนไทยต่าง ๆ เช่น ความเชื่อเรื่องการให้อภัย นวนิยายชุด เบญจภรณ์ เป็นนวนิยายของขวัญ มีความเกี่ยวข้องกับภาวะเหนือธรรมชาติ ในกระบวนการอ่านนวนิยายจะเกิดความหวาดกลัว เนื้อหาจะมีสิ่งที่โหดร้าย การทำร้ายคนอื่น แต่ว่าในสุดท้ายก็ได้ปล่อยวาง ให้อภัยซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ทำให้ผู้อ่านได้เห็นอิทธิพลของศาสนาพุทธที่มีต่อคนไทย นอกจากสะท้อนให้เห็นในการดำเนินชีวิต การปฏิบัติตนแล้ว ยังมีอยู่ในนวนิยายประเภทของขวัญอีกด้วย และการที่ใช้ความเชื่อเรื่องการให้อภัยของศาสนาพุทธในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ เป็นนวนิยายของขวัญ จะสอดคล้องกับผลการวิจัยของ LUYA (2561) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมไทยด้านศาสนาพุทธที่มีต่อนวนิยายของขวัญไทย ที่ได้พบว่าหลักคำสอนของศาสนาพุทธมีอิทธิพลต่อนวนิยายของขวัญไทยอย่างมาก เช่น กฎแห่งกรรม อโหสิกรรม เป็นต้น ซึ่งศึกษาการใช้วัฒนธรรมไทยสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุด เบญจภรณ์ เป็นแง่มุมหนึ่งที่ช่วยเข้าใจวัฒนธรรมไทย นวนิยายของขวัญไทย และอิทธิพลของสังคมไทยที่มีต่อการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติของนวนิยายประเภทของขวัญของประเทศไทย

10. ข้อเสนอแนะ

10.1 ข้อเสนอแนะสำหรับบุคคลและสังคม

- 1) ควรนำผลการวิจัยไปเผยแพร่ให้กับกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจในการเขียนนวนิยายประเภทของขวัญไทย เพื่อให้ได้แนวทางพื้นฐานในการเขียนงานนวนิยายประเภทของขวัญ
- 2) ควรนำผลการวิจัยไปเผยแพร่ให้กับกลุ่มบุคคลทั่วไป เพื่อให้เข้าใจวัฒนธรรมไทยที่ผู้เขียนได้นำเสนอในนวนิยายชุด เบญจภรณ์

10.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรวิเคราะห์การนำเสนอวัฒนธรรมไทยในนวนิยายชุดอื่น เช่น นวนิยายชุด แม่ของแผ่นดิน
- 2) ควรวิเคราะห์นวนิยายชุด เบญจภรณ์ ในด้านอื่น ๆ เช่น ภาพสะท้อน คุณค่า เป็นต้น



เอกสารอ้างอิง

- กวี วรรณ. (2554). *สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พ.ว.) จำกัด.
- กัมปนาท ขำแก้ว. (2559). “ผี” ปฐมบทแห่งความน่าสะพรึงกลัว พัฒนาการของผีไทย “ผีบุพกาล” สู่ “ผีพาณิชย์”. *วารสารรุสมิแล*, 37(3), 63 - 87.
- ขวัญจิตร นุชชำนาญ, จารุวรรณ ธรรมวัตร และชูศักดิ์ ศุภรันทน์. (2556). ความเชื่อเหนือธรรมชาติ และการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกิ่งฉัตร. *ว.มรม. (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 7(2), 55-63.
- จิรณัท วิมุตติสุข. (2550). *การใช้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมพื้นบ้านในนวนิยายของแก้วแก้ว*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- เจนศิลป์. (2557). *สาปสังคีต*. กรุงเทพมหานคร : Sofa Publishing.
- เดือนสิงห์. (2557). *ป้อมปางบรรพ*. กรุงเทพมหานคร : Sofa Publishing.
- เตม้น. (2557). *วังนางโหลง*. กรุงเทพมหานคร : Sofa Publishing.
- ภาคนิย. (2557). *ปวงสไบ*. กรุงเทพมหานคร : Sofa Publishing.
- สุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข. (2560). การวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร. *ประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4 สถาบันวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏ-กำแพงเพชร*, กำแพงเพชร.
- อาพัชรินทร์. (2557). *ลิเนहारอยคำ*. กรุงเทพมหานคร : Sofa Publishing.
- LUYA. (2561). *การวิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมไทยด้านศาสนาพุทธที่มีต่อนวนิยายของขวัญไทย*. เทียนจิน : มหาวิทยาลัยครุศาสตร์เทียนจิน.



ฐานข้อมูลออนไลน์

กลุ่มแปลละครไทย ปีทีเอส. (2562). *เปิดเรตติ้งละครไทยช่วงครึ่งแรกของปี พ.ศ. 2562*. สืบค้นจาก

<https://mp.weixin.qq.com/s/97xF4aB2zrtldT7hUVi8HA>

เข้าสู่ประเทศไทย. (2561). *ละครไทย เรื่องราวมนุษย์กับผี*. สืบค้นจาก

https://mp.weixin.qq.com/s/YsjXsfFVZB6_p1BxAX_pig

คมชัดลึก. (2557). *เบญจมาภรณ์...ความตายทั้ง 5*. สืบค้นจาก

<https://www.komchadluek.net/news/knowledge/192011>

พงษ์พรรณ บุญเลิศ. (2564). *ตามรอยนักเขียนนิยายสยองขวัญ! จากผีในตำนานสู่ยุคดิจิทัล*.

สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/article/265211/>

แฟนคลับของทีมแปลอันองหรีน. (สิงหาคม 2564). *ข้อความทางออนไลน์*.

Sofa Publishing. (ม.ป.ป.). *เกี่ยวกับเรา*. สืบค้นจาก https://www.sofapublishing.com/shop/about_us

Weibo. (2564). *บัญชีทางการของทีมแปลอันองหรีน*. สืบค้นจาก

<https://weibo.com/u/5998891553>