

กลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยาย เรื่องโลงลิเกของภาคินัย Horror-Creating Techniques in the Novel Long Likay by Phakinai

นนทพร แสงมณี^{1*} (Nantaporn Sangmanee)^{1*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่อง โลงลิเก ของภาคินัย ใน 2 ประเด็นหลัก คือ (1) การผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านกับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรม และ (2) กลวิธีทางวรรณศิลป์ในการสร้างความสยองขวัญ การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางวรรณคดีวิจารณ์ โดยศึกษานวนิยายเรื่อง โลงลิเก (พ.ศ. 2563, สำนักพิมพ์โพธิ์ฟ้าพับลิชชิ่ง) เป็นแหล่งข้อมูลหลัก อาศัยกรอบแนวคิดเรื่องลักษณะนวนิยายสยองขวัญและการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ร่วมกับแนวคิดบทบาทวรรณกรรมต่อสังคมวัฒนธรรมและความเชื่อเรื่องวิญญาณในสังคมไทย เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ผลการวิจัยพบกลวิธีสำคัญ 2 ด้าน ด้านแรกคือการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านกับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรม ผ่านการใช้ลิเกและโรงลิเกร้างเป็นพื้นที่กำกวมระหว่างโลกคนเป็นกับคนตาย ผสานความเชื่อเรื่องวิญญาณไร้ความยุติธรรมกับหลักกรรม และพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกทอดทิ้งจนกลายเป็นพลังอันตราย ด้านที่สองคือกลวิธีทางวรรณศิลป์ ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ขัดแย้งทางความหมาย การบรรยายด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ตัวละครกำกวมระหว่างสองโลก และโครงเรื่องพลิกผันที่

¹ อาจารย์, สาขาวิชาภาษาและวรรณคดีไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี 94000, อีเมล: nantaporn.s@psu.ac.th

¹ Lecturer, Thai Language and Literature Section, Faculty of Humanities and Social Sciences, Prince of Songkla University, Pattani, 94000, Thailand, E-mail: nantaporn.s@psu.ac.th

*Corresponding author : E-mail: nantaporn.s@psu.ac.th

Received March 24,2026 Revised: August 3,2026 Accepted: August 3,2026

เชื่อมโยงกับหลักกรรม แสดงให้เห็นการผสมผสานสัญลักษณ์วัฒนธรรมไทยกับเทคนิควรรณกรรมสากลอย่างมีเอกลักษณ์

คำสำคัญ : กลวิธีการสร้างความสยองขวัญ, โลงลิเก, พื้นที่กำกวม, วัฒนธรรมพื้นบ้าน, ภาคินัย

Abstract

This study analyses the techniques of horror construction in Long Likay, a novel by Phakhinai, in two principal respects: (1) the interweaving of folk culture with beliefs concerning ghosts, spirits, and ritual, and (2) the literary devices through which horror is generated. Adopting a qualitative design and the methodology of literary criticism, the study takes Long Likay (2020, Sofa Publishing) as its primary source, and the analysis is guided by conceptual frameworks concerning the generic characteristics of the horror novel and perception through the five senses, in conjunction with concepts of the sociocultural function of literature and of spirit beliefs in Thai society. The findings identify two salient sets of techniques. The first is the fusion of folk culture with beliefs concerning ghosts, spirits, and ritual, effected through the deployment of Likay performance and the derelict Likay playhouse as a liminal space between the worlds of the living and the dead; through the conflation of beliefs about spirits denied justice with the doctrine of karma; and through the figuring of sacred space that, once abandoned, is transformed into a malevolent power. The second consists of literary devices, namely semantically contradictory symbolism, description mobilizing all five senses, characters liminally positioned between the two worlds, and plot reversals articulated with the law of karma. Taken together, these demonstrate a distinctive synthesis of Thai cultural symbolism with universal literary technique.

Keywords : Horror-Creating Techniques, Long Likay, Liminal space, Folk culture, Phakhinai

บทนำ

นวนิยายสยองขวัญเป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับความน่าสะพรึงกลัวของภูตผี ปีศาจ ความเร้นลับมหัศจรรย์ หรืออำนาจของดวงวิญญาณ พลังจิต ตลอดจนอำนาจของสิ่งลึกลับต่าง ๆ ดังที่วินดา บำรุงไทย (2544 : 17) ได้กล่าวไว้ว่า นวนิยายสยองขวัญมีลักษณะที่เด่นชัด คือ ความน่าสะพรึงกลัวและมีความลึกลับ สอดคล้องกับที่ วัชรีย์ อินทะชิต และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2568 : 17) อธิบายว่า นวนิยายแนวสยองขวัญเป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความน่าสะพรึงกลัวของภูตผี ปีศาจ ความเร้นลับมหัศจรรย์ หรืออำนาจของดวงวิญญาณ พลังจิต ตลอดจนอำนาจของสิ่งลึกลับต่าง ๆ รวมถึงความรุนแรง ความน่ากลัวที่เกิดจากผู้มีจิตวิปลาส

นอกจากนี้ นวนิยายไทยส่วนหนึ่งได้มีการเชื่อมโยงความน่ากลัวเข้ากับแนวคิดเรื่องความเชื่อ เห็นได้จาก นวนิยายบางเรื่องที่ตัวละครผิ้มักกลับมาเพื่อเปิดเผยความจริงที่เกิดขึ้นในอดีต หรือสะท้อนปมปัญหาที่ค้างคาอยู่จากการเสียชีวิตที่ผิดธรรมชาติ ทำให้ปมในเรื่องคลี่คลาย นอกจากนี้เรื่องผีแล้ว นวนิยายสยองขวัญไทยยังสะท้อนปัญหาทางสังคมและจิตใจของมนุษย์ เช่น ความกดดัน ความขัดแย้งในครอบครัว และด้านมืดของจิตใจ ไม่เพียงเท่านั้น นวนิยายสยองขวัญบางเรื่องนักเขียนได้นำเอาวัฒนธรรมพื้นบ้านไทยมาเป็นแกนหลักของความสยองขวัญ ซึ่งทำให้งานเขียนมีความโดดเด่นและแตกต่างจากนวนิยายสยองขวัญทั่วไป ดังเช่น นวนิยายสยองขวัญของภาคินัย

ภาคินัย กลสิรักษ์ เป็นนักเขียนที่มีผลงานนวนิยายหลากหลายแนวและต่อเนื่อง เกิดเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2525 เดิมทีที่จังหวัดเพชรบุรี ก่อนจะเข้ามาศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาในกรุงเทพมหานคร โดยนวนิยายแนวสยองขวัญของเขาได้รับความนิยมจากผู้อ่านอย่างแพร่หลาย และได้รับความสนใจจากนักวิชาการนำไปศึกษาอย่างต่อเนื่อง เช่น จิตติพร บุญพูล (2561) ศึกษาภาพเสนอผีในนวนิยายของภาคินัย กิจตปุ่นศ์ ดอนไพรเมือง (2562) ศึกษาการวิเคราะห์ตัวละครเอกในนวนิยายเรื่องนางชฎา วราพรณ ทังโคตร (2562) ศึกษาการใช้ภาษาสร้างจินตภาพในนวนิยายสยองขวัญ ชุด 4 ทิศตาย ปรีชญา สุขมี (2562) ศึกษากลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream และสุทธิดา สุวรรณพงษ์ (2566) ศึกษาสังคมเมืองร่วมสมัยในวรรณกรรมสยองขวัญของภาคินัย งานวิจัยที่พบส่วนใหญ่ศึกษา

ในประเด็นภาพแทนภาพเสนอเกี่ยวกับตัวละครผี การใช้ภาษาในการสร้างจินตภาพ การศึกษาโครงเรื่องและประเด็นทางสังคม ที่ปรากฏในนวนิยายของภาคินัย พบว่ามีช่องทางการวิจัย (Research gap) ที่สามารถศึกษาได้ในประเด็นกลวิธีการสร้างความสยองขวัญ แม้ว่า ภาคินัยจะเสียชีวิตไปเมื่อวันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2566 ด้วยอายุเพียง 41 ปี (มติชนออนไลน์, 2566) แต่ผลงานของเขายังคงได้รับความนิยมและมีคุณค่าทางวรรณศิลป์อย่างยิ่ง

นวนิยายสยองขวัญเรื่องโลงลิเก เป็นผลงานของภาคินัย กสิกรักษ์ ที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2563 ในเรื่องนี้ผู้แต่งได้นำลิเกซึ่งเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยมาเป็นแกนกลางในการสร้างความสยองขวัญ พร้อมทั้งผสมผสานความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรมเข้ากับโครงเรื่องอย่างแนบชิด โลงลิเกเป็นนวนิยายสยองขวัญที่ดำเนินเรื่องในฉากหลังของโรงลิเกร้างซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่หรือสมภาวะที่อยู่ “ระหว่างกลาง” คือ ระหว่างโลกแห่งความเป็นและความตาย ตัวละครหลักต้องเผชิญกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติและวิญญาณของนักแสดงลิเกผู้ล่วงลับที่ยังคงผูกพันอยู่กับเวที ก่อให้เกิดความสยดสยอง

ทั้งในเชิงจิตวิทยาและเชิงวัฒนธรรม ก่อนที่เรื่องราวจะคลี่คลายด้วยการเฉลยความจริงอันพลิกผันซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องกรรมและความยุติธรรมตามครรลองไทย

งานเขียนชิ้นนี้จึงมีความโดดเด่นและแตกต่างจากนวนิยายสยองขวัญเรื่องอื่น ๆ ทั้งในด้านเนื้อหาและกลวิธีการนำเสนอ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่องโลงลิเก ของ ภาคินัย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวรรณกรรมไทยร่วมสมัยและสะท้อนให้เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมพื้นบ้านในฐานะทุนทางวรรณศิลป์

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่องโลงลิเกของภาคินัย

การทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยเรื่องกลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่องโลงลิเกของภาคินัย ซึ่งจะวิเคราะห์การผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านเชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับนวนิยายสยองขวัญและกลวิธีการสร้างความสยองขวัญ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านในวรรณกรรม
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลงานของภาคินัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับนวนิยายสยองขวัญและกลวิธีการสร้างความสยองขวัญ

นวนิยายสยองขวัญ (Horror Fiction) เป็นประเภทวรรณกรรมที่มุ่งกระตุ้นความรู้สึกกลัวและความตื่นตระหนกให้ผู้อ่านผ่านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ความมืด และอันตราย ดังที่วินดา บำรุงไทย (2544 : 17) ให้คำนิยามว่า นวนิยายสยองขวัญมีลักษณะเด่นที่สุดคือความน่าสะพรึงกลัวและความลึกลับ ขณะที่ Joshi (2011, อ้างใน วัชรีย์ อินทะชิต และกาญจนา วิชญูปกรณ์, 2568 : 18) พบว่านวนิยายสยองขวัญมีลักษณะ 3 ประการ คือ (1) กระตุ้นความกลัวให้กับผู้อ่าน (2) บรรยายภาคในนวนิยายสยองขวัญสร้างความรู้สึกอันตรายและกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้อ่าน และ (3) เรื่องราวประกอบด้วยสิ่งเหนือธรรมชาติที่อันตราย ตั๋วประหลาด ภูตผี ปีศาจ วิญญาณ และฆาตกรต่อเนื่อง

ในบริบทของวรรณกรรมสยองขวัญ วัชรีย์ อินทะชิต และกาญจนา วิชญูปกรณ์ (2568 : 15-24) อธิบายว่านวนิยายสยองขวัญมีลักษณะเฉพาะที่ผู้อ่านสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ (1) ภาพ เกิดจากการรับรู้ด้วยตา เช่น การนองเลือด แผลเหวอะหวะ ศพเน่า การแปรเปลี่ยนสภาพร่างกาย อวัยวะหัก ขาด (2) รส เกิดจากการรับรู้ด้วยลิ้น เช่น ผิดิบกัดคอดูดเลือด ได้รับรสควา รสกร่อยของเลือด (3) กลิ่น เกิดจากการรับรู้ด้วยจมูก เช่น การได้กลิ่นเน่าของซากศพ กลิ่นสาบ กลิ่นตุ ๆ กลิ่นคาวเลือด

(4) เสียง เกิดจากการรับรู้ด้วยหู เช่น เสียงหมาหอน เสียงของมนุษย์ เสียงร้องโหยหวนทรมาน และ (5) สัมผัส เกิดจากการรับรู้ด้วยกาย เช่น สัมผัสกายผีดิบ สัมผัสโครงกระดูก

Noël Carroll (1990) เสนอแนวคิด “art-horror” โดยอธิบายว่าความสยองขวัญในงานศิลปะเกิดจากตัวละคร “อสูรกาย” (monster) ที่ละเมิดหมวดหมู่ทางความคิดปกติ เช่น เป็นทั้งสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต หรือมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ในร่างเดียว ทำให้เกิดความรู้สึกทั้ง “คุกคาม” (threatening) และ “แปดเปื้อน/น่ารังเกียจ” (impure) พร้อมกัน ปฏิกริยาของตัวละครในเรื่องต่ออสูรกายนี้เองที่ชี้นำอารมณ์ความกลัวของผู้ชม/ผู้อ่านให้คล้อยตาม

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านในวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้าน ในวรรณกรรม พบว่า ภาคินัยใช้ผี วิญญาณ หรือพิธีกรรมเพื่อสะท้อนและขับเคลื่อนโครงเรื่อง ไม่เพียงเพื่อความสยองขวัญเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อสะท้อนวัฒนธรรมพื้นบ้าน อาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมพื้นบ้านและความเชื่อถือเป็นส่วนสำคัญของสังคมไทยที่ผ่านมาเป็นเวลานานหลายศตวรรษ การศึกษาในด้านนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เข้าใจถึงรากเหง้าของวัฒนธรรมไทยเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมและความเชื่อในระบบสังคม รวมถึงการปรากฏตัวของวัฒนธรรมเหล่านั้นในวรรณกรรมไทยร่วมสมัย ดังที่ รัชนิกร กรรณสูต (2553) ได้เสนอมุมมองที่ครอบคลุมเกี่ยวกับ “วรรณกรรมไทยในมุมมองสังคมและวัฒนธรรม” สรุปได้ว่าวรรณกรรมเป็นสิ่งสะท้อนและสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม โดยชี้ให้เห็นว่าวรรณกรรมไทยสามารถสะท้อนภาพสังคมและความเชื่อในยุคสมัยต่าง ๆ ผ่านตัวละคร การดำเนินเรื่อง และสัญลักษณ์ นอกจากนี้ ยังวิเคราะห์ว่าวรรณกรรมมีบทบาทใน การหล่อหลอมอัตลักษณ์ ค่านิยม และความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม

วรรณกรรมเป็นกระจกที่สะท้อนภาพสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ และความเชื่อ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจบริบททางสังคมที่วรรณกรรมนั้น ๆ เกิดขึ้น นอกจากสะท้อนแล้ว วรรณกรรมยังมีพลังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ

วัฒนธรรมได้ โดยการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ทำทลายขนบเดิม และกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ อีกทั้งยังเน้นย้ำบทบาทของวรรณกรรมในการหล่อหลอมและประกอบสร้างอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลและกลุ่มคนในสังคม

นอกจากนี้ อัมพร โปษยะจินดา (2555) ที่ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของวิทยุญาณ ซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานในวัฒนธรรมไทย โดยมองว่าวิทยุญาณไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับศาสนา แต่ยังเป็นส่วนประกอบของความเข้าใจตัวตนและความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม วิทยุญาณเป็นศูนย์กลางของการดำรงอยู่และสังคม โดยทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างโลกมนุษย์และโลกอื่น และเป็นเครื่องมือควบคุมสังคม โดยมีบทบาททั้งในทางบวก เช่น การให้คุณช่วยเหลือ และในทางลบ เช่น การลงโทษ บันทอน และเป็นเครื่องมือในการรักษาความสงบ และได้เน้นว่าความเชื่อเรื่องวิทยุญาณส่งผลต่อ การดำเนินชีวิต การสร้างความสัมพันธ์ และการรักษาสัมพันธภาพทางสังคมผ่านพิธีกรรมและประเพณีต่าง ๆ

หากจะกล่าวถึงการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านในวรรณกรรมร่วมสมัย ได้มีนักวิชาการที่ศึกษาในประเด็นนี้ โดยที่ พิมพีใจ หาญพานิชย์ (2562) ได้ศึกษาการผสมผสานของวัฒนธรรมพื้นบ้านในวรรณกรรมไทยร่วมสมัย ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์วรรณกรรมสมัยใหม่นั้นมักสร้างสมดุลระหว่างการใช้ธรรมชาติ วัฒนธรรมพื้นบ้านและการพัฒนารูปแบบวรรณกรรมที่สอดคล้องกับความรู้สึกและประสบการณ์ของสมัยใหม่ พิมพีใจ หาญพานิชย์ วิเคราะห์ว่านักเขียนใช้มิติทางวัฒนธรรมพื้นบ้าน เช่น ตำนาน นิทาน ความเชื่อ หรือวิถีชีวิตท้องถิ่น มาเป็นเครื่องมือในการสร้างเรื่องราว ส่วน การผสมผสานกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ พบว่าวัฒนธรรมพื้นบ้านไม่ได้ถูกนำเสนอแบบดั้งเดิม แต่ถูกนำมาหลอมรวมกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ ทั้งในด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง แนวคิด และการนำเสนอ วัฒนธรรมพื้นบ้านทำหน้าที่เป็นทั้งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และเป็นพื้นที่สำหรับการวิพากษ์วิจารณ์และสะท้อนปัญหาของสังคม

“โลกลึก” ของ ภาคินัย (2563) เป็นนวนิยายแนวสยองขวัญที่นำเสนอให้เห็นถึงการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านและความเชื่อของไทยในรูปแบบวรรณกรรมสร้างสรรค์ ผลงานนี้สะท้อนให้เห็นว่าวรรณกรรมไทยร่วมสมัยยังคงมีความน่าสนใจต่อการสำรวจรากเหง้าของวัฒนธรรมและการปรับเปลี่ยนการตีความเหล่านั้น

เพื่อให้เหมาะสมกับผู้อ่านสมัยใหม่ ภาคินัย อาจ “ยืม” องค์ประกอบพิธีกรรมและความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรม มาเติมสีสันให้นวนิยายเพื่อสร้างบรรยากาศของความสยองขวัญที่เพิ่มมิติทางวัฒนธรรม

อาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรมถือเป็นหลักสำคัญที่ยังคงมีความหมายและมีการวิวัฒนาการต่อไปในสังคมและวรรณกรรมไทย วรรณกรรมไทยจึงไม่เพียงแต่บันทึกวัฒนธรรมเหล่านี้ไว้ แต่ยังเป็นตัวกลางในการตีความและสร้างความเข้าใจใหม่ต่อกับขนบธรรมเนียมประเพณีในสมัยที่เปลี่ยนแปลง

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลงานของภาคินัย

งานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับนวนิยายของภาคินัยมุ่งศึกษาในหลายมิติ ได้แก่ จิตติพร บุญพูล (2561) ศึกษาภาพเสนอผีในนวนิยายของภาคินัย พบว่าผู้แต่งนำเสนอผีในฐานะสัญลักษณ์ของความ อุดมธรรมทางสังคมและปมที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข โดยตีทำหน้าที่เปิดเผยความจริงและสร้างความยุติธรรมให้แก่ผู้ถูกกระทำ สะท้อนให้เห็นว่าความสยองขวัญในงานของภาคินัยมิได้มีเพียงมิติความหวาดกลัว แต่ยังแฝงนัยวิพากษ์สังคมอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ กิจตปนุณศ์ ดอนไพรเมือง (2562) วิเคราะห์ตัวละครเอกในนวนิยายเรื่อง นางชฎา พบว่าตัวละครมีความซับซ้อนทางจิตวิทยาและเป็นพื้นที่แสดงความขัดแย้งระหว่างโลกมนุษย์กับโลกเหนือธรรมชาติ ชี้ให้เห็นว่าภาคินัยใช้ตัวละครเป็นสื่อกลางในการสร้างความตึงเครียดเชิงอัตลักษณ์และเชื่อมโยงมิติกนิหการกับประสบการณ์มนุษย์ ส่วน วราพรพรณ ทังโคตร (2562) ศึกษาการใช้ภาษาสร้างจินตภาพในนวนิยายสยองขวัญชุด 4 ทิศตาย พบว่าผู้แต่งเลือกใช้ภาษาที่กระตุ้นประสาทสัมผัสได้อย่างเฉียบคม ทั้งด้านการมองเห็น การได้ยิน และการสัมผัส จนสามารถสร้างบรรยากาศสยองขวัญและดึงดูดผู้อ่านให้รู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ในตัวบท ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ปรีชญา สุขมี (2562) ศึกษากลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายชุด Six Scream พบว่า ภาคินัยใช้โครงเรื่องแบบพลิกผันและเทคนิคการเล่าเรื่องที่ซับซ้อน เช่น การซ่อนมุมมอง การหักมุมตอนท้าย และการเปิดเผยข้อมูลแบบทยอยเพื่อรักษาความตึงเครียดและสร้างความสยองขวัญได้อย่างต่อเนื่องตลอดเรื่อง

และสุทธิดา สุวรรณพงษ์ (2566) ศึกษาภาพสะท้อนสังคมเมืองร่วมสมัยในวรรณกรรม สยองขวัญของภาคินัย พบว่า นวนิยายไซ่ง่องค์ประกอบสยองขวัญเป็นเครื่องมือแสดงความวิตกกังวล ความแปลกแยก และความสัมพันธ์ที่เปราะบางของมนุษย์ในบริบทสังคมเมือง

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยทั้งหมดข้างต้นยังคงมุ่งเน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบ ภายในของตัวบทเป็นหลัก โดยยังไม่มียงานใดที่ศึกษากลวิธีการผสมผสานวัฒนธรรม พื้นบ้านในฐานะกลไกสร้างความสยองขวัญโดยตรง งานวิจัยชิ้นนี้จึงเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวด้วยการวิเคราะห์นวนิยายเรื่อง โลงลิเก อย่างเจาะจง

ตามที่ได้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของจิตติพร บุญพูล (2561) ปรีชญา สุขมี (2562) และสุทธิดา สุวรรณพงษ์ (2566) พบว่ามีจุดร่วมกันในการมองว่าความสยองขวัญในงานของภาคินัยมิได้มีเพียงมิติความบันเทิง แต่ทำหน้าที่สะท้อนและวิพากษ์ประเด็นทางสังคมควบคู่กันไปด้วย ขณะที่งานของ กิจตปุ่นศ์ ดอนไพรเมือง (2562) และ วราพรธร ทังโคตร (2562) สอดคล้องกันในแง่ที่ให้ความสำคัญกับกลวิธีการทางวรรณศิลป์ ได้แก่ การสร้างตัวละครและการใช้ภาษา ในฐานะเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดความสยองขวัญ

กล่าวโดยสรุป คือ งานวิจัยทั้งห้าชิ้นมีจุดเน้นที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือ จิตติพร บุญพูล (2561) และ สุทธิดา สุวรรณพงษ์ (2566) เน้นมิติสังคมและอุดมการณ์ ส่วนกิจตปุ่นศ์ ดอนไพรเมือง (2562) เน้นมิติจิตวิทยาของตัวละคร วราพรธร ทังโคตร (2562) เน้นกลวิธีการทางภาษา และปรีชญา สุขมี (2562) เน้นโครงสร้างการเล่าเรื่อง อย่างไรก็ตามงานวิจัยส่วนใหญ่ศึกษานวนิยายเรื่องอื่นของภาคินัย มิได้ศึกษานวนิยายเรื่องโลงลิเก โดยตรง

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า งานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษากลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่องโลงลิเก ของ ภาคินัย มากที่สุดคืองานของ ปรีชญา สุขมี (2562) เนื่องจากการศึกษาโครงเรื่องแบบพลิกผันและเทคนิคการเล่าเรื่อง มีความสอดคล้องกับลักษณะการประพันธ์ของภาคินัยที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องโลงลิเก รองลงมาคืองานของ วราพรธร ทังโคตร (2562) ที่ศึกษาการใช้ภาษากระตุ้นประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นกลวิธีที่ภาคินัยใช้อย่างเด่นชัดในการ

สร้างบรรยากาศของโรงละครลิเกร้างในนวนิยายเรื่องโลงลิเกเช่นกัน และงานของ จิตติพร บุญพูล (2561) ที่ศึกษาพื้นฐานสัญลักษณ์แห่งความอยู่ดีธรรม ก็มี ความสัมพันธ์กับแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับแนวคิดเรื่องกรรมและความยุติธรรมที่ปรากฏใน นวนิยายเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มีการวิจัยใดที่ศึกษาโดยตรงถึงกลวิธีการ ผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านใน นวนิยายเรื่องโลงลิเก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญ ของงานวิจัยนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยเลือกศึกษานวนิยายเรื่องโลงลิเกของภาคินัยเป็นกรณีศึกษา ด้วยเหตุผล สามประการ ประการแรก ผลงานดังกล่าวมีลักษณะเฉพาะในการผสมผสานศิลปะ การแสดงพื้นบ้านอย่างลิเก ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับความเชื่อ พิธีกรรม และครูบาอาจารย์ ในวงการ เข้ากับโครงเรื่องสยองขวัญได้อย่างกลมกลืน อันเป็นลักษณะที่ไม่ปรากฏ โดยทั่วไปในนวนิยายสยองขวัญไทยเรื่องอื่น จึงเหมาะสมต่อ การวิเคราะห์กลวิธีการ ผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านกับความสยองขวัญ ประการที่สอง ผู้แต่งเป็นนักเขียน ที่ได้รับการยอมรับในแวดวงวรรณกรรมสยองขวัญร่วมสมัย มีกลวิธีการประพันธ์ที่ มีเอกลักษณ์ และผลงานดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางนับแต่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2563 จึงเป็นตัวแทนที่เหมาะสมของนวนิยายสยองขวัญไทยร่วมสมัย ประการ สุดท้าย จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ยังไม่พบการศึกษาเชิงวิชาการที่วิเคราะห์ กลวิธีการสร้างความสยองขวัญของเรื่องนี้อย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้จึงมุ่งเติมเต็ม ช่องว่างทางองค์ความรู้ในประเด็นดังกล่าว (โครงการวิจัยนี้อยู่ระหว่างดำเนินการขอ ใ้รับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์)²

² บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสโครงการ PSU-IRB (อยู่ระหว่างดำเนินการ)

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นรวบรวมข้อมูล

1. สํารวจและศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับนวนิยายสยองขวัญและกลวิธีการสร้างความสยองขวัญ
 - 1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านในวรรณกรรม
 - 1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลงานของภาคินัย
2. ศึกษาบริบทของงานเขียนนวนิยายสยองขวัญของภาคินัย รวมทั้งประวัติของผู้แต่ง

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

3. อ่านและวิเคราะห์กลวิธีการสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่องโลงโลกของภาคินัย
4. ประเมินคุณค่างานเขียนตามหลักการวิจารณ์วรรณคดี

ขั้นตอนการสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5. เสนอผลการวิจัยโดยพรรณนา วิเคราะห์ สรุป อภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะ

แนวคิดและทฤษฎี

การวิเคราะห์นวนิยายเรื่อง โลงโลก อาศัยแนวคิดที่มีรากฐานมาจากวัฒนธรรมและโลกทัศน์ของสังคมไทยโดยเฉพาะ เนื่องจากภาคินัยได้ผูกโยงความสยองขวัญเข้ากับระบบความเชื่อ พิธีกรรม และสัญลักษณ์ที่ฝังลึกอยู่ในจิตสำนึกของผู้อ่านชาวไทย แนวคิดสำคัญในกลุ่มนี้ได้แก่ 1) แนวคิดเรื่องกรรมและความเชื่อพื้นบ้านไทย และ 2) แนวคิดสัญญาะทางวัฒนธรรม รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องกรรมและความเชื่อพื้นบ้านไทย

แนวคิดเรื่องกรรมในพระพุทธศาสนาเถรวาทอธิบายว่าการกระทำทุกอย่างย่อมส่งผลตอบสนองกลับมายังผู้กระทำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นชาตินี้หรือชาติหน้า หลักการนี้เรียกว่า “กฎแห่งกรรม” ซึ่งพระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตฺโต) (2546)

อธิบายไว้ว่า กรรมคือการกระทำที่ประกอบด้วยเจตนา และผลของกรรมย่อมตามสนองผู้กระทำตามความหนักเบาของการกระทำนั้น แนวคิดนี้เชื่อมโยงอย่างแนบแน่นกับความเชื่อพื้นบ้านไทยเรื่องวิญญาณผู้ตายโง่ กล่าวคือผู้ที่เสียชีวิตด้วยความอยุติธรรมหรือถูกกระทำโดยมิชอบ วิญญาณของผู้นั้นจะยังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์เพื่อทวงความยุติธรรม จนกว่าจะได้รับการปลดปล่อยอย่างถูกต้องตามพิธีกรรม ซึ่งสอดคล้องกับที่ เสฐียรโกเศศ (2514) ได้อธิบายไว้ว่าความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณในสังคมไทยนั้นผูกพันอย่างใกล้ชิดกับระบบคุณค่าทางศีลธรรมและความยุติธรรมของชุมชน

ในนวนิยายเรื่อง โลงลิเก แนวคิดนี้ปรากฏในสองระดับพร้อมกัน ระดับแรกคือระดับความเชื่อพื้นบ้าน วิญญาณของลุงชาตรีผู้ถูกฆาตกรรมยังคงสิงสถิตอยู่กับโรงลิเกเพราะความอาฆาตแค้นและความจริงที่ยังไม่ถูกเปิดเผย สะท้อนความเชื่อไทยที่ว่าวิญญาณผู้ตายไม่เต็มใจจะไม่ยอมไปจนกว่าจะได้รับความยุติธรรม ระดับที่สองคือระดับหลักกรรม เมื่อความจริงถูกเปิดเผยในตอนท้าย กวีซึ่งเป็นฆาตกรต้องเผชิญกับผลกรรมของตนเอง นอกจากนี้ “พ่อแก่” หรือเศียรครุฑประจำคณะลิเกยังสะท้อนโลกทัศน์ไทยที่มองว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ดำรงอยู่ในทุกพื้นที่แห่งชีวิต มีความสัมพันธ์เชิงพันธสัญญากับมนุษย์ในชุมชน ทำให้นวนิยายมีมิติทางจริยธรรมที่ลึกซึ้งควบคู่กับความสยองขวัญ

2. แนวคิดสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Symbolism)

แนวคิดสัญลักษณ์วิทยา (Semiotics) มีรากฐานมาจากงานของ Saussure (1983) ที่อธิบายว่าสัญลักษณ์ (sign) ประกอบด้วยสองส่วนคือ ตัวบ่งชี้ (signifier) อันได้แก่รูปลักษณ์ภายนอก และความหมายที่ถูกบ่งชี้ (signified) อันได้แก่ความหมายที่สังคมกำหนดให้ ต่อมา Barthes (1972) ได้ขยายแนวคิดนี้โดยอธิบายว่าสัญลักษณ์ในวัฒนธรรมมวลชนนั้นแบกรับความหมายซ้อนชั้น (myth) ที่สะท้อนอุดมการณ์และค่านิยมของสังคมนั้น ๆ ในบริบทวรรณกรรม สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมจึงหมายถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องที่แบกรับความหมายผูกพันกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมของผู้อ่านกลุ่มเป้าหมาย

ในนวนิยายเรื่อง โลงลิเก ภาคินัยใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยอย่างแนบเนียน ใน 4 ระดับ ได้แก่ ระดับแรกคือสัญลักษณ์ของสี ชุดลิเกสีแดงสื่อถึงเลือดและความตาย ในมิติสากล ขณะที่ในมิติวัฒนธรรมไทยสื่อถึงความโหดร้ายของการแสดงที่แปรสภาพเป็นสัญญาณแห่งอันตราย ระดับที่สองคือสัญลักษณ์ของพื้นที่ เวทีลิเกคือพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ที่แยกโลกผู้แสดงออกจากผู้ชม ส่วนได้เวทีเชื่อมโยงกับโลกวิญญาณตามคติพื้นบ้านไทย ระดับที่สามคือสัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย หน้ากากและชุดลิเกสื่อถึงการแปรอัตลักษณ์ระหว่างคนเป็นและคนตาย และระดับที่สี่คือสัญลักษณ์ของเสียงและความเจ็บ เสียงลิเกในยามดึกและความเจ็บของชุมชนต่างพลิกความหมายจากปกติกลายเป็นสัญญาณของอำนาจเหนือธรรมชาติ สัญลักษณ์เหล่านี้ทำให้ผู้อ่านชาวไทยรับรู้ความสยองขวัญได้อย่างเข้มข้นกว่า เพราะฝังอยู่ในจิตสำนึกและประสบการณ์ทางวัฒนธรรมโดยตรง

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

1. ผลการศึกษา

ตามที่ได้วิจัยได้วิเคราะห์นวนิยายเรื่อง โลงลิเก ของ ภาคินัย พบกลวิธีการสร้างความสยองขวัญสำคัญ 2 ด้านหลัก ดังนี้

1. กลวิธีการผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านกับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และพิธีกรรม

ผู้แต่งใช้ลิเก ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทย เป็นแกนกลางในการสร้างความสยองขวัญตลอดทั้งเรื่อง โดยเปลี่ยนโรงลิเกร้างให้กลายเป็น “พื้นที่กำกวม” ที่พรั่นเลือนลั่นแบ่งระหว่างโลกของคนเป็นและคนตาย ดังจะเห็นได้จากรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การใช้ลิเกเป็นแกนกลางของความสยองขวัญ

โลงลิเกเป็นนวนิยายที่ผู้แต่งนำศิลปะลิเกซึ่งเป็นการแสดงพื้นบ้านดั้งเดิมของไทย มาเป็นแกนหลักของโครงเรื่อง โดยโรงลิเกร้างทำหน้าที่เป็น “พื้นที่กำกวม” (liminal space) หรือพื้นที่ระหว่างโลกคนเป็นและโลกคนตาย ดังปรากฏในฉากที่ผีและเมลด้ายายเข้ามาอยู่บ้านใหม่ที่ติดกับ โรงลิเกร้างซึ่งเคยเกิดเหตุฆาตกรรมลุงชาติรี

เจ้าของโรงลิเก ภาคินัยสร้างบรรยากาศสยองขวัญผ่านสภาพทรุดโทรมของโรงลิเกร้างเงาของผ้าม่านเวที และเสียงที่หลงเหลือจากการแสดงในอดีต ดังตัวบทที่ปรากฏว่า “โรงลิเกมันเงียบสงัดอย่างที่ไมควรรจะเงียบ รวากับว่ามันกำลังกลืนหายใจ รอคอยบางสิ่งบางอย่างที่ยังไม่มาถึง เงาของผ้าม่านเวทีที่ขาดรูดไหวแกว่งเบา ๆ ทั้งที่ไม่มีลม” (ภาคินัย, 2563 : 47)

ตัวบทดังกล่าวสะท้อนให้เห็นการสร้าง liminal space ผ่านภาษาที่กระตุ้นประสาทสัมผัสด้านการมองเห็นและความรู้สึกความเงียบที่ “ไมควรรจะเงียบ” และเงาที่เคลื่อนไหวโดยไม่มีแรงผลักดันเป็นสัญญาณของพื้นที่ที่ขอบเขตระหว่างโลกทั้งสองเริ่มเลือนราง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Turner (1969) ที่อธิบายว่า liminal space คือพื้นที่ที่โครงสร้างปกติของโลกถูกระงับทำให้เกิดความไม่แน่นอนและความหวาดกลัว

การที่ผู้แต่งเลือกลิเกเป็นสัญลักษณ์หลักมีความลึกซึ้งในเชิงวัฒนธรรม เพราะลิเกเป็น การแสดงที่เกี่ยวข้องกับชีวิตชุมชนความเชื่อและพิธีกรรมการแปรสภาพจากพื้นที่แห่งชีวิตและ ความสนุกสนานมาเป็นพื้นที่แห่งความตายและความกลัว สร้างความขัดแย้งทางความหมายที่ทรงพลัง ชุติไลเกและเครื่องแต่งกายบนเวทีจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างความหวาดหวั่นเพราะสิ่งที่ควรสวมใส่เพื่อความบันเทิง กลับกลายเป็นเครื่องแบบของผู้กลับมาจากความตาย ดังที่ภาคินัยพรรณนาว่า “ชุติไลเก สีแดงแขวนอยู่บนราวตรงมุมห้อง หน้ากากนักแสดงจ้องมาที่เธออย่างว่างเปล่า แต่ในความว่างเปล่านั้นกลับมีบางอย่างซ่อนอยู่ เมล็ดไม่อาจหันตาไปที่อื่นได้ รวากับว่ามันกำลังจดจำหน้าเธออยู่” (ภาคินัย, 2563 : 83)

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นสัญญาณทางวัฒนธรรมไทย (Thai Cultural Sign) กล่าวคือ ชุติไลเกสีแดง ไม่ใช่เพียงเสื้อผ้า แต่คือสัญญาณที่ซ้อนกัน สีแดง หมายถึง เลือด, อันตราย, ความตาย ชุติไลเก หมายถึง ตัวตนของผู้แสดง, วิญญาณของนักแสดงที่ล่องลับ, พื้นที่ระหว่างโลก การ “แขวน” หมายถึง ความว่างเปล่าของร่าง, เหมือนร่างที่ไม่มีเจ้าของ กล่าวได้ว่าภาคินัยผสมผสานสัญลักษณ์สากล (สีแดง สื่อความหมายถึง อันตราย) เข้ากับสัญลักษณ์เฉพาะวัฒนธรรมไทย (ลิเก สื่อความหมายถึง พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์/พื้นที่ผี) ได้อย่างแนบเนียน

1.2 ความเชื่อเรื่องวิญญาณและกฎแห่งกรรม

ภาคินัยผสมผสานความเชื่อพื้นบ้านเรื่องวิญญาณที่ยังไม่ได้รับความยุติธรรมเข้ากับหลักกรรมของพระพุทธศาสนาได้อย่างแนบเนียน กล่าวคือ ในโลกลิเก วิญญาณของลูกชาตรีไม่ไปไหนเพราะยังมีความอาฆาตแค้น และความจริงที่ยังไม่ถูกเปิดเผย ลักษณะนี้สอดคล้องกับความเชื่อพื้นบ้านไทยที่ว่าผู้ตายไม่ตายดีหรือถูกกระทำด้วยความอยุติธรรมจะยังคงวนเวียนอยู่เพื่อทวงความยุติธรรม ขณะที่ผู้กระทำผิดจะต้องรับกรรมทำให้วนเวียนมีมิติทั้งในเชิงความสยองขวัญและในเชิงจริยธรรม ดังที่ปรากฏในตัวบท “เสียงกลองยาวดังกระหึ่มขึ้นกลางดึก กวีลืมนิทาน มองเพดาน หัวใจเต้นแรงโดยไม่มีเหตุ เขาไม่รู้ว่าทำไมถึงรู้สึกว่ามีใครบางคนกำลังรอให้เขาไปพบ รอมานานมากแล้ว” (ภาคินัย, 2563 : 112)

ป้าบุษบาภรรยาของลูกชาตรีเป็นตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างโลกคนเป็นและโลกวิญญาณ พฤติกรรมประหลาดของเธอ การแต่งชุดลิเก ออกมาร้องลิเกด้วยเสียงโหยหวนในตอนกลางคืน และการแอบมองบ้านของกวีและเมเลดด้วยความไม่พอใจ สร้างความหวาดกลัวที่เกิดจากความไม่แน่นอน ผู้อ่านไม่ทราบว่ป้าบุษบาเป็นเพียงคนที่มีพฤติกรรมแปลกหรือกำลังถูกวิญญาณเข้าสิง ความกำกวมนี้คือเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสยองขวัญ

นอกจากภาคินัยจะผสมผสานความเชื่อพื้นบ้านเรื่องวิญญาณแล้ว ยังแสดงให้เห็นความเชื่อเกี่ยวกับการเคารพนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงลิเก นั่นคือ พ่อแก่ เช่นในตอนท้องแม่บุษบาหาย ผู้เขียนบรรยายว่า

พ่อแก่คือสิ่งที่พวกเราทุกคนให้ความเคารพที่สุดในคณะลิเกชาตรีบุษบาเสียงสวรรค์ท่านเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คุ้มครองป้องกันคณะของเรามาช้านานที่เชื่อว่าไม่มีใครกล้าโกหกและลบหลู่ต่อหน้าพ่อแก่เป็นแน่ดังนั้นที่จะให้ทุกคนเดินมาสบานต่อหน้าเศียรพ่อแก่ว่าไม่ได้ขโมยทองของแม่บุษบาไปหากใครขโมยไปขอให้ตายโหงภายใน 3 วัน 7 วัน (ภาคินัย, 2563 : 156)

“พ่อแก่” หรือเศียรครุในวงการลิเก ถือเป็น เทวดาผู้พิทักษ์ (tutelary spirit) ประจำคณะการแสดง ความเชื่อนี้สะท้อนระบบความคิดแบบไทยที่มองว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ไม่ได้อยู่เฉพาะในวัดหรือ ศาสนสถาน หากแต่สิ่งสถิตอยู่กับอาชีพและชุมชนปฏิบัติ

(community of practice) โดยเฉพาะ ข้อความระบุชัดว่าพ่อแก่ “คุ้มครองป้องกัน คณะมาช้านาน” แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ต่อเนื่องเชิง พันธสัญญา (covenantal relationship) ระหว่างมนุษย์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์

1.3 โรงลิเกร้างในฐานะพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์อันน่าสะพรึงกลัว

ในวัฒนธรรมพื้นบ้านไทย สถานที่ประกอบการแสดงและพิธีกรรมถือเป็นพื้นที่ที่มีพลังงานพิเศษสะสมอยู่ โรงลิเกในนวนิยายเรื่อง โลงลิเก จึงมิใช่เพียงฉากหลังของเรื่อง หากแต่ทำหน้าที่เป็น (liminal space) กล่าวคือเป็นพื้นที่ที่ความศักดิ์สิทธิ์และความสยองขวัญดำรงอยู่ร่วมกันอย่างแยกไม่ออก ภาคินัยสร้างมิติทางวัฒนธรรมนี้ผ่านกลวิธีสองประการที่สำคัญ ดังนี้

ประการแรก การใช้ความเจ็บของชุมชนเป็นเครื่องบ่งชี้พลังเหนือธรรมชาติ ในความเชื่อพื้นบ้านไทย ความเจ็บของผู้คนต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมักสื่อถึงการยอมรับอำนาจที่มองไม่เห็นโดยปริยาย มิใช่การไม่รู้รู้ ดังปรากฏในตัวอย่าง “ได้ฐานเวทีมีบางอย่างที่ไม่ควรมี ทุกคนในละแวกนั้นรู้ดีแต่ไม่มีใครพูดถึง เพราะบางความจริงนั้นน่ากลัวกว่าการที่ไม่รู้เสียอีก” (ภาคินัย, 2563 : 156) ตัวบทนี้เผยให้เห็นว่าชุมชนมิได้เพิกเฉยต่อความผิดปกติ แต่เลือกที่จะนิ่งเงียบอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสะท้อนพฤติกรรมที่พบได้ทั่วไปในสังคมไทยที่มีความเชื่อว่าการกล่าวถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งเหนือธรรมชาติโดยไม่จำเป็นอาจนำมาซึ่งอันตราย ความเจ็บจึงกลายเป็นรูปแบบหนึ่งของการยอมรับอำนาจและในขณะเดียวกันก็เป็นกลไกสร้างความสยองขวัญที่ทรงพลังยิ่งกว่าการบรรยายโดยตรง

ประการที่สอง การใช้ตำแหน่งใต้เวทีเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมซ้อนชั้นในนวนิยาย ภาคินัยเลือกให้ความลับฝังอยู่ “ใต้ฐานเวที” อันเป็นตำแหน่งที่มีนัยทางวัฒนธรรมลึกซึ้ง เพราะในการแสดงลิเก เวทีคือพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ที่แยกโลกของผู้แสดงออกจากผู้ชม และในพิธีกรรมไทยโบราณ พื้นที่ใต้เวทีมักเชื่อมโยงกับโลกใต้ดินหรือโลกของวิญญาณ ดังปรากฏในตัวอย่างที่ว่า “เวทีผู้ฟังแต่ยังคงตั้งตระหนักราวกับมันปฏิเสธที่จะสูญเสียไปพร้อมกับความทรงจำที่ควรถูกลืม บางคืนได้ยินเสียงดังมาจากใต้พื้น เหมือนมีคนเดินอยู่ในที่ที่ไม่มีทางลง” (ภาคินัย, 2563 : 89) ตัวบทนี้แสดงให้เห็นการทำงานของสัญลักษณ์สองชั้นอย่างชัดเจน กล่าวคือเวทีที่ “ปฏิเสธการสูญเสีย”

สื่อถึงพลังของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกทอดทิ้งแต่ยังคงทรงอำนาจ ขณะที่เสียงจากใต้พื้นบ่งชี้ถึงพรมแดนระหว่างโลกคนเป็นและโลกวิญญาณ ที่บางเฉียบจนแทบไม่อาจแยกออกจากกัน

โดยรวมแล้ว ภาคินัยใช้โรงลิเกร้างเป็นพื้นที่ซึ่งความศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกทอดทิ้งได้แปรสภาพเป็นพลังอันน่าสะพรึงกลัว สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง liminal space ของเทอร์เนอร์ (Turner, 1969) ที่อธิบายว่าพื้นที่ระหว่างสถานะสองชั่ว ทั้งศักดิ์สิทธิ์และเสื่อมโทรม ทั้งอดีตและปัจจุบัน คือพื้นที่ที่ทรงพลังและอันตรายที่สุด

2. กลวิธีทางวรรณศิลป์ในการสร้างความสยองขวัญ

นวนิยายเรื่องนี้สร้างความสยองขวัญผ่านกลวิธีทางวรรณศิลป์หลายประการที่ทำงานประสานกัน ทั้งการบรรยายบรรยากาศ การใช้ภาษา และการลำดับเหตุการณ์ ซึ่งในส่วนนี้จะเริ่มวิเคราะห์จากกลวิธีการสร้างบรรยากาศและฉากสยองขวัญเป็นประเด็นแรก

2.1 การสร้างบรรยากาศและฉากสยองขวัญ

ภาคินัยใช้การบรรยายบรรยากาศอย่างพิถีพิถัน เพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับอันตรายและความไม่ปลอดภัย บ้านที่ติดกับโรงลิเกร้างถูกบรรยายด้วยรายละเอียดที่กระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้าน ทั้งภาพของเงาในยามค่ำคืน เสียงที่ไม่ควรได้ยิน และกลิ่นที่ทำให้นึกถึงความเน่าเปื่อย การวางฉากในสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย เช่น บ้านพักอาศัยสร้างความตึงเครียดที่มีพลังมากกว่าการวางฉากในสถานที่ลึกลับที่ผู้อ่านไม่คุ้นเคย เพราะความกลัวที่เกิดขึ้นในสถานที่ที่ควรปลอดภัยที่สุดนั้นทรงพลังที่สุด ดังตัวบทที่ว่า “แสงไฟในบ้านดับลงเองโดยไม่ทราบสาเหตุ ทั้งที่เพิ่งเปลี่ยนหลอดไฟเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว ในความมืดนั้น เมลดาได้กลิ่นบางอย่างที่ทำให้เธอนึกถึงดอกไม้ที่เหี่ยวเฉาบนหลุมศพ” (ภาคินัย, 2563 : 68)

นอกจากนี้ ผู้แต่งยังใช้เสียงโหยหวนของการร้องลิเกในยามดึก เป็นกลวิธีสร้างความสยองขวัญที่ตรึงใจ เสียงลิเกที่ควรเป็นสัญลักษณ์ของความสนุกสนานและงานรื่นเริง กลับกลายเป็นสัญญาณแห่งความน่าสะพรึงกลัวเมื่อดังขึ้นในเวลาที่ไม่ควรมีการแสดง จากการวิเคราะห์พบว่าภาคินัยใช้กลวิธีตามแนวคิดของ Morreall (2009)

ที่อธิบายว่า incongruity³ ไม่ใช่แค่ทำให้ซ้ำ แต่สามารถสร้างบรรยากาศของขวัญได้ในเวลาเดียวกัน ดังบทรื่องลิเกที่ป้าบุษบาไขปริศนาว่าใครคือฆาตรกรที่ฆ่าป้าและสาม

กุแสนจงเกลียด	กุแสนจงซัง
คิดถึงครึ่งหลัง	ที่มันทำไว้
อยากจะหักแขน	หักขามันให้ตาย
เผาไหม้อดไหม้	ควักตากลบดิน
ดิ่งเล็บสิบนิ้ว	ตัดหัวประจานเสีย
ที่หน้าบ้าน	ให้รู้กันทั่ว
ว่าลูกที่เลี้ยง	มันเห็นแก่ตัว
ใจดำแสนชั่ว	ใจให้หมากิน
มันหาไขใคร	ก็ไอ้ “กริ”
ลูกทรพี	ฆ่าบุพการีสิ้น (ภาคินัย, 2563 : 108)

ฉากนี้ในบริบทนวนิยายของขวัญ บทกลอนนี้ทำหน้าที่หลายอย่างพร้อมกันในโครงสร้าง นวนิยายกล่าวคือ สร้างตัวร้ายที่มีมิติ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจว่าเหตุการณ์ของขวัญไม่ได้เกิดจากสิ่งเหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่มีรากจากความเจ็บปวดของมนุษย์จริง ๆ อีกทั้งสร้างความสยองขวัญ สองชั้น ชั้นแรกคือความรุนแรงในเนื้อหา ชั้นที่สองคือความตระหนักว่ามนุษย์ธรรมดาสามารถรู้สึกแบบนี้ได้ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การเชื่อมพื้นที่ลิเกกับความรุนแรง โดยการใช้นิทกลอนลิเกเป็นพาหะของความเกลียดชัง ตอกย้ำว่าโรงลิเกไม่ใช่พื้นที่บันเทิงอีกต่อไป หากแต่กลายเป็นพื้นที่ที่อารมณ์มืดดำของมนุษย์ถูกปลดปล่อย

กล่าวโดยสรุปบทกลอนนี้สร้างความสยองขวัญที่ทรงพลัง โดยอาศัยความขัดแย้งระหว่างรูปแบบที่งดงาม กับ เนื้อหาที่โหดร้าย ระหว่างความรักที่ควรมีความเกลียดที่ปรากฏ และระหว่างระเบียบศักดิ์สิทธิ์ กับ การล้มล้างระเบียบนั้น ความสยองขวัญที่ปรากฏในข้อความนี้จึงไม่ใช่ภาพความรุนแรงทางร่างกาย แต่คือการเผยให้เห็นว่า ความรักและความเกลียดชังสามารถอาศัยอยู่ในที่เดียวกันได้อย่างไร น่าสะพรึงกลัว

³ Incongruity หมายถึง ภาวะที่สิ่งสองสิ่ง (หรือมากกว่า) มาอยู่ร่วมกันโดยขัดกับความคาดหวังของผู้อ่าน สิ่งที่ไม่ควรจะอยู่ด้วยกัน” กลับปรากฏพร้อมกัน สร้างความตึงเครียดทางความรู้สึกในจิตใจผู้อ่าน

2.2 การบรรยายด้วยประสาทสัมผัส

ตามที่วัชรีย์ อินทะชิต และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2568) ชี้ให้เห็นว่า นวนิยายสยองขวัญ มีความสามารถในการกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 5 ภาคินัยใช้กลวิธีนี้เพื่อสร้างความสยองขวัญในนวนิยายเรื่องโง่โลก โดยเฉพาะการบรรยายเสียง ซึ่งเป็นสื่อหลักของลิเก เสียงร้องโหยหวนที่ได้ยินในยามดึก เสียงฝีเท้าบนเวทีร้าง และเสียงกระแทกของโง่ไม้ ล้วนทำหน้าที่สร้างบรรยากาศสยองขวัญที่เข้าถึงผู้อ่านอย่างตรงไปตรงมา ดังที่ภาคินัยพรรณนาเสียงไว้ว่า “เสียงร้องลิเกแว่วมาจากด้านโรงเก่า เนื้อเพลงไม่อาจได้ยินชัดเจน แต่ท่วงทำนองโหยหวนนั้นแทงเข้าในหัวใจเหมือนเสียงคร่ำครวญของคนที่รอคอยอยู่นานเกินไป” (ภาคินัย, 2563 : 95)

ในด้านภาพ ผู้แต่งบรรยายรายละเอียดของเครื่องแต่งกายลิเกที่ชำรุดทรุดโทรม หน้ากากที่ร้าวแตก และแสงเทียนในความมืด ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพได้ชัดเจน ส่วนการบรรยายภาพของโรงลิเกร้าง ความชำรุดทรุดโทรมกร้าง ยิ่งสร้างความรู้สึกขนลุกและหวาดกลัวให้แก่ผู้อ่าน ดังตัวอย่าง

คืนนี้มันเงียบเงียบเสียงจนได้ยินเสียงยอดหญ้าที่กำลังปลิวไสวด้วยแรงลมส่งเสียงแข็งเขรากับเป็นเสียงของมนุษย์กำลังจับกลุ่มคุยกันอยู่หน้าโรงลิเกร้างกลางใจเมืองหลวง ซึ่งรายล้อมด้วยรั้วสังกะสีที่ปิดไว้ไม่ให้ผู้ใดมาบุกรุกได้ แสงจันทร์ในคืนวันเพ็ญส่องสว่างจนทำให้มองเห็นโรงลิเกไม้ที่ผู้ฟังตามกาลเวลาดังตระหง่านชัดเจน ผ่าระบายที่แขวนเป็นกรอบเวทีนั้นห้อยรู้งิ่งไม่มีสีสันทสวยงามแบบเมื่อก่อน ข้ายังดันไม้เลื้อยขึ้นไปพันตามตามเสาจนกรู้งิ่ง ตรงกลางเวทีนั้นมีตั้งไม้สภาพทรุดโทรมตั้งอยู่ ขาที่หักไปข้างหนึ่งทำให้มันเอียงกระเท่เร่ ต้นหญ้าโผล่ขึ้นจากพื้นเวทีไปอองงามบนนั้นเสียแล้ว (ภาคินัย, 2563 : 259)

ผู้อ่านจะพบว่าภาคินัยใช้ภาษาเชิงประสาทสัมผัสอย่างละเอียด เพื่อสร้างบรรยากาศของความงามที่เสื่อมสลาย ควบคู่กับความน่าสะพรึงกลัวที่แฝงอยู่ อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศผ่านการผสมผสานระหว่างความเงียบสงัดกับเสียงหญ้าที่ปลิวราวเสียงมนุษย์ แสงจันทร์เพ็ญที่ส่องสว่างทำให้ โรงลิเกร้างปรากฏชัดในความมืด สร้างความรู้สึกขัดแย้งระหว่างความสว่างและความน่ากลัว

2.3 การสร้างตัวละครที่กำกวมระหว่างโลกทั้งสอง

ป้าบุษบาเป็นตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้นด้วยความตั้งใจให้มีความก้ำกวมในเชิงอัตลักษณ์ ผู้อ่านไม่แน่ใจตลอดเวลาว่าเธอเป็นเพียงหญิงชราที่เสียสติจากเหตุการณ์สูญเสีย หรือเธอเป็นผู้ที่ถูกวิญญูณของลุงซาตริเข้าสิง หรือแม้แต่เธอเองเป็นผู้กระทำบางสิ่ง ความก้ำกวมนี้สร้างความตึงเครียดตลอด ทั้งเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ความเงิ่นว้างน่าหวาดหวั่น” (uncanny) ของฟรอยด์ ที่อธิบายว่าความกลัวที่ทรงพลังที่สุดคือสิ่งที่คุ้นเคยแต่กลับกลายเป็นสิ่งแปลกประหลาด (ฟรอยด์, 1999 : 217-256) ดังที่ปรากฏในตัวบท “ป้าบุษบาขึ้นอุยุมิรวัว ขุดลิเกสีทองที่สวมอยู่สว่างวาบในแสงจันทร์ เธอหันมามองกิดด้วยดวงตาที่ดูเหมือนจะเห็นอะไรบางอย่างอยู่เบื้องหลังเขา ไม่ใช่ตัวเขา” (ภาคินัย, 2563 : 134)

หากกล่าวถึงแง่มุมของอัตลักษณ์ในบริบทวัฒนธรรมไทย บริบทโลก และความเชื่อไทย ตัวละครที่ “มองเห็นสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น” มักมีอัตลักษณ์พิเศษ เช่น คนทรง ผู้มีญาณทิพย์ หรือผู้ที่ใกล้จะสิ้นใจ การที่ป้าบุษบาइनอยู่ริมรั้วโรงละครร้าง ในชุดการแสดง ผู้แต่งจิ้งจางเธอไว้ในเส้นกึ่งกลางระหว่างโลกมนุษย์กับโลกอื่น ข้อความที่ยกมานี้สร้างความกำกวมทางอัตลักษณ์ได้อย่างลึกซึ้ง โดยทำให้ทั้ง ป้าบุษบาและกวี(ลูกชาย)สูญเสียตัวตน ในขณะเดียวกันก็เปิดคำถามว่า สิ่งที่อยู่ เบื้องหลังของกวีคืออะไร ซึ่งเป็นคำถามที่ชวนค้างอยู่ในใจผู้อ่านและขับเคลือน แรงดึงเครียดให้ผู้อ่าน

2.4 โครงเรื่องแบบพลิกผัน (Twist Ending)

กลวิธีสำคัญที่สุดในโลงโลกคือโครงเรื่องแบบพลิกผัน ที่ทำให้ผู้อ่านค้นพบในตอนท้ายว่าสิ่งที่เชื่อตลอดมานั้นผิด ความจริงเบื้องหลังการฆาตกรรมของลุงชาตรีและต่อมาป่าบุษบา ถูกเปิดเผยในลักษณะที่ทำให้ผู้อ่านต้องทบทวนการตีความเหตุการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมา กลวิธีนี้ไม่เพียงสร้างความตื่นเต้นในเชิงบันเทิง แต่ยังสะท้อนแนวคิดเรื่องกฎแห่งกรรม เพราะการเปิดเผยความจริงนำมาซึ่งความยุติธรรมสำหรับผู้ถูกกระทำ ดังปรากฏในดับทตอนคลี่คลายเรื่องราว “ทุกอย่างมันเชื่อมกันหมด ลิเก โลง และเลือด ลุงชาตรีไม่ได้ตายเพราะอุบัติเหตุ และคนที่รู้ความจริงก็ไม่ได้ฉวยเพราะไม่รู้ แต่เพราะรู้ดีเกินไปว่ากรรมจะตามทัน” (ภาคินัย, 2563 : 198)

เหตุการณ์เช่นนี้พบได้อีกในตอน “กวี” ซึ่งแท้จริงแล้วเป็นชาตกรฆ่าลูกชาตรีและป่าบุษบา ผู้ที่เป็นพ่อและแม่ ดังตัวอย่าง

จากนั้นกวีก็เล่าเรื่องราวที่เมลดาไม่เคยรู้มาก่อน...เมื่อความจริงถูกเฉลยเมลดาถึงกับยืนตัวแข็งทื่อไม่อยากจะเชื่อในสิ่งที่ได้ยินไม่อยากจะเชื่อว่าเรื่องที่คิดว่าไกลตัวจะเป็นเรื่องที่ใกล้มากกว่าที่เคยรู้ชาตกรใจชั่วแท้ที่จริงคือสามีที่นอนเคียงข้างเธออยู่ทุกคืนแต่จะว่าใจชั่วก็คงน้อยไปเพราะชาตกรคนนี้เป็นลูกของเหยื่อที่ถูกฆ่าฝังไว้หลังโรงเลิ...ลูกทรีพี (ภาคินัย, 2563 : 162-216)

ภาคินัยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องจากมุมมองของกวีและเมลดาซึ่งเป็นผู้มาใหม่ที่ไม่รู้ประวัติศาสตร์ของสถานที่ ทำให้ผู้อ่านค้นพบความจริงพร้อมกับตัวละครกระบวนการไขปริศนาที่สร้างทั้งความตึงเครียดและความพึงพอใจเมื่อปมถูกคลี่คลาย

2. อภิปรายผล

ผลการวิจัยชี้ว่าภาคินัยสร้างความสยองขวัญใน โลงเลิ ผ่านการนำ “เลิเก” มาเป็นแกนกลางของเรื่อง แทนที่จะใช้สัญลักษณ์สากลอย่างบ้านผีสิงหรือปราสาทดังนวนิยายสยองขวัญทั่วไป การเลือกนี้สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่านักเขียนร่วมสมัยมักผสมผสานทางวัฒนธรรมพื้นบ้านเข้ากับรูปแบบวรรณกรรมสมัยใหม่ (พิมพ์ใจหาญพาณิชย์, 2562) และทำให้ผีในเรื่องทำหน้าที่มากกว่าการสร้างความน่ากลัว หากยังสะท้อนระบบจริยธรรมของสังคมไทยที่วิญญูณทำหน้าที่ทั้งให้คุณและลงโทษ (อัมพร โปษยะจินดา, 2555) ในด้านกลวิธี เสียงเลิเกโหยหวนที่ถูกบิดความหมายจากสัญญาแห่งความรื่นเริงให้กลายเป็นลางร้าย เป็นตัวอย่างเด่นของการกระตุ้นประสาทสัมผัสเพื่อสร้างความสยองขวัญ (วัชรีย์ อินทะชิต และกาญจนา วิชญาปกรณ์, 2568) และตอกย้ำหลักที่ว่าวรรณกรรมสยองขวัญที่ทรงพลังต้องอาศัยทุนทางวัฒนธรรมที่ผู้อ่านผูกพัน (Joshi, 2011)

เมื่อเทียบกับงานวิจัยที่ศึกษาผลงานเรื่องอื่นของภาคินัย พบว่าโลงเลิเกมิได้เพียงยืนยันข้อค้นพบเดิม แต่ขยายพรมแดนความรู้ในหลายมิติ กล่าวคือ หาก จิตติพร บุญพูล (2561) อธิบายว่าผีทำหน้าที่เปิดเผยความอยุติธรรมทางสังคม งานนี้ชี้ให้เห็น “กลไกเชิงพื้นที่” ที่รองรับหน้าที่ดังกล่าว โดยโรงเลิเกร้างถูกสร้างให้เป็นพื้นที่กำกวม (liminal space) ตามแนวคิดของ Turner (1969) อันเป็นเงื่อนไขให้ผีดำรงอยู่ได้

ในประเด็นตัวละครกำกวม แม้ กิจตปณศ์ ดอนไพรเมือง (2562) จะพบความกำกวมเชิงจิตวิทยาในตัวละครเรื่องนางชญา แต่ความกำกวมของป้าบุษบาในโลงลิเกกลับตั้งอยู่บนความเชื่อเรื่องการทรงเจ้าเข้าผีและอัตลักษณ์ “คนทรง” อันเป็นการเสนอมิติวัฒนธรรม (cultural liminality) เพิ่มจากมิติจิตวิทยาเดิม เช่นเดียวกัน แม้ วราพรณ ทั้งโคตร (2562) จะพบว่าภาคินัยใช้ภาษากระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้านอย่างเท่าเทียมในชุด 4 ทิศตาย แต่ในโลงลิเก เสียงกลับทำหน้าที่เป็น “แกนกลาง” เพียงหนึ่งเดียวที่ผูกพันโดยตรงกับอัตลักษณ์ศิลปะการแสดง ส่วนโครงเรื่องพลิกผันที่ ปรีชญา สุขมี (2562) พบในชุด Six Scream นั้น ในโลงลิเกถูกผูกเข้ากับหลักกรรมทางพุทธศาสนาอย่างแนบแน่น ทำให้จุดเฉลยความจริงทำหน้าที่ทั้งพลิกผันทางวรรณศิลป์และคลี่คลายทางจริยธรรมไปพร้อมกัน และต่างจากสุทธิดา สุวรรณพงษ์ (2566) ที่พบว่าความสยองขวัญในงานของภาคินัยมักวิพากษ์สังคมเมือง โลงลิเกกลับหันไปรื้อฟื้นคุณค่าวัฒนธรรมพื้นบ้านที่กำลังเสื่อมความนิยม สะท้อนว่าความสยองขวัญของภาคินัยทำหน้าที่ทางสังคมได้หลากหลายทิศทางตามบริบทของแต่ละเรื่อง

จากการเปรียบเทียบดังกล่าว องค์ความรู้ใหม่ของงานวิจัยนี้จึงมิได้อยู่ที่การค้นพบองค์ประกอบความสยองขวัญแยกส่วน ผี ตัวละครกำกวม ภาษาเชิงประสาทสัมผัส หรือโครงเรื่องพลิกผันซึ่งเคยถูกกล่าวถึงมาแล้ว หากอยู่ที่การเสนอ “แบบจำลองการสร้างความสยองขวัญเชิงบูรณาการ” (integrative horror-construction model) ที่แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบเหล่านี้ถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันผ่านแกนกลางเดียวคือ ศิลปะการแสดงลิเก ซึ่งทำหน้าที่พร้อมกันสี่ประการ ได้แก่ (1) เป็นพื้นที่กำกวมที่รองรับการดำรงอยู่ของวิญญาณ (2) เป็นแหล่งกำเนิดสัญญาณทางวัฒนธรรมหลายชั้น ทั้งสี พื้นที่ เครื่องแต่งกาย และเสียง (3) เป็นตัวกำหนดอัตลักษณ์กำกวมของตัวละครผ่านคติการทรงเจ้าเข้าผี และ (4) เป็นพาหะเชื่อมโครงเรื่องพลิกผันเข้ากับหลักกรรม

แบบจำลองนี้ยังชี้ให้เห็นข้อจำกัดของกรอบทฤษฎีตะวันตก อาทิแนวคิด art-horror ของ Carroll (1990) ที่เน้น “อสุรกาย” เป็นตัวกระตุ้นความกลัวหลัก โดยมิได้ผนวกมิติจริยธรรมแบบกรรมและความยุติธรรมไว้ด้วย ผลการวิจัยนี้จึงสะท้อนว่าความสยองขวัญแบบไทยมีโครงสร้างซับซ้อนกว่านั้น กล่าวคือ แฝงระบบจริยธรรมที่คลี่คลายความกลัวไปสู่ความยุติธรรมในท้ายที่สุด อันเป็นลักษณะเฉพาะที่สะท้อนโลกทัศน์แบบพุทธศาสนาและความเชื่อพื้นบ้านไทยอย่างแนบแน่น และเป็นกรอบวิเคราะห์

ที่อาจนำไปประยุกต์ใช้กับวรรณกรรมสยองขวัญไทยเรื่องอื่นที่มีรากฐานจากศิลปะการแสดงพื้นบ้านต่อไป

สรุปเนื้อหาและข้อเสนอแนะ

1. สรุปเนื้อหา

ผลการวิจัยนวนิยายสยองขวัญเรื่องโลงลึก ของ ภาคินัย แล้วพบว่า มีกลวิธีในการสร้างความสยองขวัญ 2 กลวิธี สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านที่ 1 การผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้าน ผู้แต่งนำลักษณะที่เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยมาเป็นแกนกลางของความสยองขวัญได้อย่างแนบเนียนและมีความหมาย โรงละครร้างทำหน้าที่เป็นพื้นที่กำกวมระหว่างโลกคนเป็นและโลกวิญญาณ ขณะที่ความเชื่อเรื่องผีและกฎแห่งกรรมถูกนำมาใช้เป็นกลไกของโครงเรื่องและมิติทางจริยธรรม สัญลักษณ์ของโลงศพ ขุดลึก และเสียงโหยหวนของการร้องลึกในยามดึก สร้างชั้นความหมายที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและความทรงจำของผู้อ่านชาวไทยอย่างลึกซึ้ง

ด้านที่ 2 กลวิธีทางวรรณศิลป์ ผู้แต่งใช้การบรรยายสร้างบรรยากาศสีดำที่กระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้าน การสร้างตัวละครที่มีความกำกวมในเชิงอัตลักษณ์ มุมมองการเล่าเรื่องของ “คนนอก” ที่ค่อย ๆ ค้นพบความจริง และโครงเรื่องแบบพลิกผันที่สร้างทั้งความตื่นเต้นและสะท้อนหลักกรรม โลงลึกจึงเป็นนวนิยายที่ประสบความสำเร็จในการสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในฐานะนวนิยายสยองขวัญไทยแท้

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 สำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีในการสร้างความสยองขวัญใน นวนิยายของภาคินัยเรื่องอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อให้เห็นพัฒนาการและรูปแบบเฉพาะตัวของผู้แต่ง เช่น เปรียบเทียบโลงลึกกับชุด Six Scream และชุด 4 ทิศตาย

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบนวนิยายสยองขวัญไทยร่วมสมัยในบริบทวัฒนธรรมอาเซียน เพื่อระบุลักษณะร่วมและลักษณะเฉพาะของนวนิยายสยองขวัญที่รากฐานอยู่บนวัฒนธรรมพื้นบ้าน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สันต์ธวัช ธัญวงษ์ ที่กรุณาชี้แนะในการเขียนบทความภาษาอังกฤษและขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พินามณัฐ วรรณชาติ ที่กรุณาให้ข้อชี้แนะในแง่ของการวิจารณ์วรรณกรรมอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

บรรณานุกรม

- กิตติพล ดอนไพรเมือง. (2562). **การศึกษาวิเคราะห์ตัวละครเอกในนวนิยายเรื่องนางงูของภาคินัย** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). อุดรดิตต์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์.
- จิตติพร บุญพล. (2561). ภาพเสนอ “ผี” ในนวนิยายของภาคินัย. ใน **การนำเสนอโครงการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานระดับชาติของนักศึกษา ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 1/2561**, หน้า 19-31. 15 กันยายน, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ : มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.
- ปรีชญา สุขมี. (2562). **การวิเคราะห์หลักวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตโต). (2546). **พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม** (พิมพ์ครั้งที่ 12). พระนครศรีอยุธยา : มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พิมพ์ใจ หาญพานิชย์. (2562). **การผสมผสานวัฒนธรรมพื้นบ้านในวรรณกรรมไทยร่วมสมัย, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**. 38(4), 99–114.
- ภาคินัย. (2563). **โลงลิเก**. กรุงเทพฯ : โขฟ้าพับลิชชิง.
- มติชนออนไลน์. (2566). **อาลัย ‘ภาคินัย’ นักเขียนชื่อดัง เสียชีวิตแล้ว ด้วยวัย 41 ปี**. มติชนออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 18 มีนาคม 2569 จาก <https://>

www.maticchon.co.th

รัชนิกร กรวรรณสุต. (2553). **วรรณกรรมไทยในมุมมองสังคมและวัฒนธรรม.**

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วนิดา บำรุงไทย. (2544). **ศาสตร์และศิลป์แห่งนวนิยาย.** กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วราพรรณ ทังโคตร และนนทชา คัยนันท์. (2562). การใช้ภาษาสร้างจินตภาพ

ในนวนิยายสยองขวัญชุด 4 ทิศตายเป็นภาคินัย, **วิจิตรวรรณสาร.** 3(2), 63-80.

วัชรีย์ อินทะชิต และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2568). ลักษณะเฉพาะความ

สยองขวัญในนวนิยายของตรี อภิรุณ, **วารสารครุฑบุล คณะครุศาสตร์**

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. 12(1), 15–26.

สำนักพิมพ์โซฟาพับลิชชิง. (2563). **ประวัตินักเขียน ภาคินัย กสิรักษ์, โซฟา**

พับลิชชิง. สืบค้นเมื่อ 18 มีนาคม 2569, จาก [https://www.sofa-](https://www.sofa-publishing.com)

[publishing.com](https://www.sofa-publishing.com)

สุทธิดา สุวรรณพงษ์. (2564). **สังคมเมืองร่วมสมัยในวรรณกรรมสยองขวัญ**

ของภาคินัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

เสฐียรโกเศศ. (2514). **ความเชื่อถือของไทย.** กรุงเทพฯ : องค์การค้าของคุรุสภา.

อัมพร ไปษยะจินดา. (2555). **วิญญาณในวัฒนธรรมไทย: การศึกษาเชิง**

มานุษยวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Barthes, R. (1972). **Mythologies** (A. Lavers, Trans.). New York :

Hill and Wang.

Carroll, N. (1990). **The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart.**

London : Routledge

Freud, S. (1999). The “uncanny.” In J. Strachey (Ed. & Trans.), **The standard**

edition of the complete psychological works of Sigmund Freud.

17, 217–256.

- Joshi, A. D. (2011). **Ramsey Campbell as a writer of horror fiction**
(Doctoral dissertation), Kolhapur : Shivaji University.
- Morreall, J. (2009). **Comic relief: A comprehensive philosophy of humor.**
Massachusetts : Wiley-Blackwell.
- Saussure, F. de. (1983). **Course in general linguistics (R. Harris, Trans.).**
London : Duckworth.
- Turner, V. (1969). **The ritual process: Structure and anti-structure.** Chicago : Aldine Publishing.