การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย[1]

The analysis of plot strategies in the ghost novel set “Six Scream” by Phakhinay

Received: *June 18, 2019*; Revised: *July 12, 2019*; Accepted: *July 25, 2019*

ปรีชญา สุขมี[2], ณรงค์กรรณ รอดทรัพย์[3]

Preechaya Sukmee, Narongkan Rodsap

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ซึ่งมีทั้งหมด 6 เรื่อง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับโครงเรื่องของนวนิยายของประทีป เหมือนนิล ในการวิจัย ผลการวิจัยกลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ทั้ง 4 องค์ประกอบ มีดังนี้ 1) กลวิธีการเปิดเรื่อง พบการเปิดเรื่องลักษณะเดียวกันทุกเรื่องคือ การพรรณนาเหตุการณ์ตื่นเต้นระทึกใจเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญ 2) กลวิธีการดำเนินเรื่อง พบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินและการดำเนินเรื่องย้อนต้น 3) กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งมีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ปัญหาความรัก ความต้องการเอาชีวิตรอด การขัดผลประโยชน์และภาวะทางจิต กับทั้งความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งมีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น และความต้องการเอาตัวรอด 4) กลวิธีการปิดเรื่อง พบการปิดเรื่องลักษณะเดียวกันทุกเรื่องคือการ ปิดเรื่องแบบหักมุมและการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม

คำสำคัญ : กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง, นวนิยายผี, ภาคินัย

[1] เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาการวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย

[2] นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (Master's students Thai Language Department Faculty of Humanities Naresuan University) e-mail: two.river.pree@gmail.com

[3] อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (Lecturer of the Department of Thai Language Faculty of Humanities Naresuan University)

Abstract

The aim of this study was to analyze the plot strategies in the ghost novels set “Six Scream” by Phakhinay. For analyzing the plot strategies, used the Prathip Meuannil’s plot strategies concept. Based on the data obtained, the following conclusions were found in 4 parts of plot strategies; 1) beginning strategy started with depiction of excited situations to invite main characters; 2) rising action strategy was a chronological and a backward running; 3) conflict strategy included the conflict between man and man that caused by vengeance, mistake hiding, love problem, survival, conflict of interest and conflict of inappropriate behavior, including the discoveries in conflict between man and supernatural that caused by vengeance and survival; 4) ending strategy ended by twist ending and tragedy ending.

Keywords: plot strategies, ghost novels, Phakhinay

บทนำ

ความเชื่อเรื่องผีเป็นความเชื่อดั้งเดิมในสังคมไทยซึ่งเกิดขึ้นก่อนที่ศาสนาพราหมณ์ฮินดูและศาสนาพุทธจะเข้ามามีอิทธิพลต่อสังคม ความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยได้รับการพัฒนาและถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่งอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าต่อมาโลกจะมีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้นเพียงใด แต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคมโดยมิได้ถูกลบเลือนไปแต่อย่างใด หากแต่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอความเชื่อให้เป็นไปตามยุคสมัย โดยจะนำเสนอในรูปแบบของเรื่องสั้น นวนิยาย ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอในรูปแบบของนวนิยายหรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่านวนิยายผี ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอความเชื่อเรื่องผีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับคำกล่าวของ กัมปนาท ขำแก้ว (2559, หน้า 84) ที่กล่าวว่า เรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นสิ่งที่คนในสังคมปัจจุบันถวิลหา จนทำให้นวนิยายแนวนี้เป็นหนังสือขายดี (Best seller) ในปัจจุบัน

เนื่องด้วยนวนิยายผีได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน จึงมีการนำนวนิยายแนวนี้มาสร้างสรรค์เป็นละครโทรทัศน์และเผยแพร่ออกอากาศ ซึ่งนวนิยายผีของ “ภาคินัย” ก็เป็นผลงานที่มีความโดดเด่นจนได้รับเลือกให้นำมาสร้างเป็นละครโทรทัศน์หลายเรื่อง เช่น นางชฎา และบ่วงสไบ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 รวมทั้ง นางแค้น และนวนิยายชุด 7 วันจองเวร ซึ่งออกอากาศทางช่องเวิร์คพอยท์ เป็นต้น

ภาคินัย เป็นนามปากกาของ ภาคินัย กสิรักษ์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ วิชาเอกสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง ภาคินัยเริ่มต้นเป็นนักเขียนและมีผลงานตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2547 โดยมีผลงานการเขียนออกมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งงานประเภทรวมบทความและนวนิยาย ตลอดจนมีโอกาสได้ทำงานด้านการเขียนบทละครโทรทัศน์ (ชุมนุมคนรักการอ่านสำนักพิมพ์

ประพันธ์สาส์น, 2561) ภาคินัยเป็นนักเขียนอิสระที่นิยมเขียนนวนิยายผีหรือนวนิยายแนวสยองขวัญที่บอกเล่าเรื่องราวของวิญญาณ ภูตผีปีศาจ สิ่งเหนือธรรมชาติ ความลี้ลับ และเหตุการณ์ตื่นเต้นระทึกขวัญ นวนิยายผีของภาคินัยส่วนใหญ่นิยมนำเสนอในรูปแบบนวนิยายชุด โดยแต่ละชุดมีแนวทางการนำเสนอเรื่องที่แตกต่างกันไป เช่น นวนิยายชุด 7 วันจองเวร มีแนวทางการนำเสนอเรื่องผ่านสัมผัสพิเศษในการมองเห็นวิญญาณของคนที่เกิดในวันต่างๆ ทั้ง 7 วัน นวนิยายชุด Five Fear นำเสนอเรื่องราวความกลัวและกิเลสตัณหาของมนุษย์ที่นำพาไปสู่ความหายนะจำนวน 5 เรื่อง นวนิยายชุด 4 ทิศตาย นำเสนอเรื่องราวความตายที่เกิดขึ้นในทิศทั้ง 4 ทิศ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเวรกรรมที่ติดตามจองเวรผู้ก่อกรรมไปทุกทิศ นวนิยายชุด Home นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุฆาตกรรม ความสยองขวัญ และความผิดปกติทางจิตของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นในบ้านที่มีคนตาย และนวนิยายชุด Six Scream ซึ่งนำเสนอเรื่องราวระทึกขวัญจำนวน 6 เรื่อง ที่ภาคินัย (2554) ให้คำโปรยไว้ว่า เป็นเรื่องที่จะทำให้ผู้อ่านต้อง “ขวัญผวา ตื่นเต้นจนลืมหายใจ ลุ้นระทึกจนหยดสุดท้าย จนรู้สึกว่า ‘ความตาย’ กำลังหายใจรดต้นคอ” โดยมีแนวทางการนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก ทั้งความน่ากลัวของภูตผีและความน่ากลัวของมนุษย์ ผ่านแนวคิดสำคัญของแต่ละเรื่องที่แตกต่างกัน คือ เชือด หลอน ซ่อน ขัง ฝัง และฆ่า ตามลำดับ

ออล แม็กกาซีน (all magazine) ได้กล่าวถึงภาคินัยในคอลัมน์ “ล้อมวงอ่านเรื่องสยองของภาคินัย” (ภิญญ์สินี, 2560, หน้า 36-38) ซึ่งเป็นไปในทำนองเดียวกันว่าภาคินัยเป็นนักเขียนเรื่องสยองขวัญอันดับหนึ่งแห่งยุค เป็นดาวจรัสแสงแห่งวงการนิยายลึกลับสยองขวัญที่มีผลงานมากมายและนำไปสร้างเป็นละครดังจำนวนไม่น้อย มีผลงานที่มีผู้กล่าวถึงในโลกออนไลน์จำนวนมากทั้งในเว็บไซต์และบล็อกต่างๆ ว่าเป็นนวนิยายที่ดำเนินเรื่องคล้ายกับการชมละครโทรทัศน์ที่มีฉากระทึกขวัญ ขายความน่ากลัวอย่างตรงไปตรงมา ใช้ภาษาสละสลวย ดำเนินเรื่องกระชับรวดเร็ว รวมทั้งมีตอนจบของเรื่องที่ซับซ้อนกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความปรารถนาจะติดตามอ่านต่อไป

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษานวนิยายผีของภาคินัยโดยเฉพาะนวนิยายชุด Six Scream เพื่อมุ่งศึกษากลวิธีการสร้างโครงเรื่อง ว่ามีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจและน่าติดตามจนเป็นที่นิยมของนักอ่านที่ชื่นชอบนวนิยายผีในยุคปัจจุบันได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย

ขอบเขตของการวิจัย

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย คือ นวนิยายผีชุด Six Scream จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม (พ.ศ. 2554) พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต (พ.ศ. 2554) สาปอัปสรา (พ.ศ. 2554) สวนสนุกแดนนรก (พ.ศ. 2554) น้ำสังข์อาบศพ (พ.ศ. 2554) และพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว (พ.ศ. 2555)

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับโครงเรื่องของนวนิยายของประทีป เหมือนนิล (2519, หน้า 15-23) ซึ่งแบ่งองค์ประกอบของโครงเรื่องออกเป็น 4 ส่วน คือ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง ความขัดแย้ง และการปิดเรื่อง

การเปิดเรื่อง มีวิธีการเปิดเรื่อง 5 วิธี ดังนี้ การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา การเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร การเปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา และการเปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี บทเพลง หรือข้อความที่คมคายชวนคิด

การดำเนินเรื่อง มีวิธีการดำเนินเรื่อง 3 วิธี ดังนี้ การดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน การดำเนินเรื่องย้อนต้น และการดำเนินเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา

ความขัดแย้ง มีลักษณะของความขัดแย้ง 3 ประเภท ดังนี้ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งกับตัวเอง และความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก

การปิดเรื่อง มีวิธีการปิดเรื่อง 4 วิธี ดังนี้ การปิดเรื่องแบบหักมุม การปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม และการปิดเรื่องเรื่องแบบทิ้งไว้ให้คิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นศึกษาและรวบรวมข้อมูล

    1.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี

    1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างโครงเรื่อง

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

    วิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ตามกรอบแนวคิดเกี่ยวกับโครงเรื่องของนวนิยายของประทีป เหมือนนิล (2519)

3. ขั้นนำเสนอผลการวิจัย

    นำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

การศึกษากลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย จำนวน 6 เรื่อง พบกลวิธีการสร้างโครงเรื่องตามกรอบแนวคิดของประทีป เหมือนนิล (2519, หน้า 15-23) 4 กลวิธี ดังนี้ กลวิธีการเปิดเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง และกลวิธีการปิดเรื่อง

1. กลวิธีการเปิดเรื่อง

การเปิดเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง ซึ่งถือเป็นตอนสำคัญที่ดึงดูดคความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราว (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ซึ่งมีกลวิธีการเปิดเรื่องหลากหลายวิธี ในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบกลวิธีการเปิดเรื่องโดยการพรรณนาเหตุการณ์เพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่องในนวนิยายทุกเรื่อง ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย

1. กลวิธีการเปิดเรื่อง	**บันรากุ...หน้ากาก**	**พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต**	**สาปอัปสรา**	**สวนสนุกเดนนรก**	**น้ำสังข์อาบศพ**	**พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หัว**	**รวม**
1.1 การพรรณนา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
1.2 การบรรยาย	-	-	-	-	-	-	-
1.3 การกระทำของตัวละคร	-	-	-	-	-	-	-
1.4 การใช้บทสนทนา	-	-	-	-	-	-	-
1.5 การใช้สุภาษิต บทกวี	-	-	-	-	-	-	-

การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์และตัวละคร เป็นกลวิธีที่ผู้แต่งใช้ในการเปิดเรื่องนวนิยายผีทั้ง 6 เรื่อง ผู้แต่งมักพรรณนาถึงเหตุการณ์ที่มีความตื่นเต้น ระทึกใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความใคร่รู้และอยากติดตามเรื่องไปจนจบเรื่อง โดยนวนิยายแต่ละเรื่องต่างก็มีเหตุการณ์ที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านที่แตกต่างกันออกไป เช่น การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์เครื่องบินตก เหตุการณ์ในฝันร้าย เหตุการณ์โศกนาฏกรรมในงานเลี้ยงวันเกิด หรือเหตุการณ์สยองขวัญในห้องบันทึกรายการโทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งแต่ละเหตุการณ์นำไปสู่การแนะนำตัวละครของเรื่องให้ผู้อ่านได้ทำความรู้จักในเบื้องต้น โดยผู้แต่งมักสร้างจุดสนใจให้แก่ตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยในตัวละครสำคัญนั้นๆ และอยากติดตามจนจบเรื่อง ดังตัวอย่างจากเรื่องน้ำสังข์อาบศพ ที่เปิดเรื่องด้วยการนำเอาเหตุการณ์สำคัญในตอนกลางเรื่องมาพรรณนา โดยกล่าวถึง ‘พชรอร’ ตัวละครเอกฝ่ายหญิงกำลังถูกวิญญาณของ ‘ธีรรัตน์’ ในชุดเจ้าสาวตามหลอกหลอน พชรอรร้องขอความช่วยเหลือจาก ‘ศิลา’ ซึ่งเป็นชายคนรักของพชรอร แต่ศิลากลับไม่ได้ยินเสียงเรียก พชรอรจึงตะเกียกตะกายเพื่อหนีเอาตัวรอดจนตกจากบันไดบ้าน มีข้อความปรากฏดังนี้

“มันเป็นร่างของผู้หญิงในชุดแต่งงานสีขาวซึ่งเปรอะเปื้อนไปด้วยเลือด มีผ้าลูกไม้บางๆ ปิดบังใบหน้าแต่ไม่อาจบดบังความน่ากลัวของดวงตาอันแดงก่ำคู่นั้นได้เลย ในมือถือช่อบูเกต์ที่ทำจากดอกไม้จันทน์ไว้ มันเดินตรงมาหาในขณะที่พชรอรเดินถอยหลังหนีด้วยความกลัว...ทันทีที่พชอรเห็นใบหน้าของอีกฝ่าย เธอถึงกับเบิกตาโพลงด้วยความตกใจสุดขีด เพราะหญิงสาวคนนั้นคือ ‘ธีรรัตน์’ หรือ ‘รัตน์’ ที่ตายไปแล้ว! หญิงสาวคลานหนีด้วยความหวาดกลัว ปากก็ร้องขอความช่วยเหลือจากศิลาที่นอนอยู่ในห้องแต่ไร้ซึ่งปฏิกิริยาตอบกลับ ด้วยความตื่นตระหนกทำให้พชรอรลืมที่จะระวังตัวเอง หญิงสาวคลานไปข้างล่างโดยที่สายตายังเหลือบมองดูผีร้ายที่เดินตามมาด้านหลัง ผลคือเธอพลาดพลั้งตกบันไดไปยังเบื้องล่างอย่างรวดเร็ว!”

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, หน้า 13-14)

2. กลวิธีการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่อง คือ ตอนกลางของเรื่อง ซึ่งผู้แต่งจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ (ประทีป เหมือนนิล, 2519) นวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ซเลนซ์...ตุ๊กตาอาฆาต และพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว รวมทั้งพบการดำเนินเรื่องย้อนต้น จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสรา สวนสนุกแดนนรก และน้ำสังข์อาบศพ ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์กลวิธีการดำเนินเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย

2. กลวิธีการดำเนินเรื่อง	**บันรากุ...หน้ากาก**	**พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต**	**สาปอัปสรา**	**สวนสนุกแดนนรก**	**น้ำสังข์อาบศพ**	**พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว**	**รวม**
2.1 การดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน	✓	✓	-	-	-	✓	3 เรื่อง
2.2 การดำเนินเรื่องย้อนต้น	-	-	✓	✓	✓	-	3 เรื่อง
2.3 การดำเนินเรื่องต่างสถานที่สลับไปมา	-	-	-	-	-	-	-

2.1 การดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง (ประทีป เหมือนนิล, 2519) แม้ว่าการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินจะเป็นกลวิธีการดำเนินเรื่องที่สร้างแรงจูงในการอ่านได้น้อยกว่ากลวิธีการดำเนินเรื่องวิธีอื่น ผู้แต่งจึงนำกลวิธีอื่นมาช่วยสร้างความน่าสนใจให้แก่การดำเนินเรื่อง เช่น ให้ตัวละครสำคัญของเรื่องเผชิญกับเหตุการณ์ที่ตื่นเต้นระทึกใจเพื่อรักษาชีวิตของตนเองหรือเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นให้รอดพ้นจากความตาย ดังตัวอย่างเรื่องบันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม ผู้แต่งใช้การดำเนินเรื่องในลักษณะของการสืบสวนแบบนักสืบ โดยสร้างให้ตัวละครสำคัญเป็นนักสืบตามหาตัวฆาตกรมนุษย์บันรากุเพื่อจับตัวไปดำเนินคดีตามกฎหมาย ในเรื่องพอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต ผู้แต่งดำเนินเรื่องให้ตัวละครสำคัญของเรื่องหาวิธีทำลายตุ๊กตาผีที่ตามหลอกหลอนเพื่อจะได้มีชีวิตที่สงบสุข และในเรื่องพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว ดำเนินเรื่องโดยให้ตัวละครสำคัญทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือตัวละครที่เป็นเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งทำลายหุ่นของตัวเองเพื่อลบล้างอาถรรพ์

นอกจากนี้ผู้แต่งยังใช้กลวิธีการหักมุมขณะดำเนินเรื่องเพื่อพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน และจูงใจให้ผู้อ่านอยากติดตามอ่านจนจบเรื่อง ดังตัวอย่างเรื่องบันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม หักมุมการดำเนินเรื่องด้วยการให้มนุษย์บันรากุไม่ได้มีเพียงแค่คนเดียว แต่มีถึงสองคนที่ใช้หน้ากากบันรากุอำพรางตัวในการก่ออาชญากรรม ในเรื่องพอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต หักมุมการดำเนินเรื่องด้วยการให้วิญญาณที่สิงอยู่ในตุ๊กตาผีเป็นวิญญาณพี่สาวฝาแฝดของเจนสุดา ไม่ใช่วิญญาณของออยตามที่เจนสุดาคิดไว้ และในเรื่องพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว หักมุมการดำเนินเรื่องด้วยการให้ชินวุฒิไปพูดคุยและขอความช่วยเหลือเรื่องการแก้อาถรรพ์หุ่นขี้ผึ้งจากยามสมรักษ์ผู้มีวิชาอาคมซึ่งตายไปแล้ว

2.2 การดำเนินเรื่องย้อนต้น คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าสลับไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน (ประทีป เหมือนนิล, 2519) การดำเนินเรื่องด้วยกลวิธีนี้ผู้แต่งใช้ในการดำเนินเรื่องที่ตัวละครมีความแค้นในอดีตและต้องการกลับมาแก้แค้นในปัจจุบัน การเล่าเรื่องราวในอดีตจึงเป็นการบอกเล่าความเป็นมาและสาเหตุสำคัญที่ทำให้ตัวละครเกิดความอาฆาตแค้นจนเป็นเหตุทำให้ตัวละครนั้นๆ กลับมาแก้แค้นในปัจจุบัน ดังตัวอย่างจากเรื่อง สาปอัปสรา เล่าเรื่องราวในอดีตของนางบารายที่เจ็บปวดเพราะรักสามเส้าและถูกใส่ร้ายจนต้องตายจึงต้องการกลับมาแก้แค้นในชาติปัจจุบัน ในเรื่องสวนสนุกแดนนรก เล่าเรื่องราวในอดีตของธนาที่ถูกเพื่อนแกล้งจนพิการจึงต้องการกลับมาแก้แค้น และในเรื่องน้ำสังข์อาบศพ เล่าเรื่องราวอดีตของพชรอรที่ถูกคนรักหลอกลวงเพื่อหวังกอบโกยทรัพย์สมบัติ ทำให้พชรอรต้องการแก้แค้น การเล่าเรื่องราวในอดีตสลับไปมากับเรื่องราวในปัจจุบันเป็นกลวิธีหนึ่งที่ทำให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจ เพราะการเล่าย้อนเรื่องราวในอดีตเป็นการคลี่คลายปมความแค้นของตัวละครที่เคยเผชิญจนเป็นเหตุทำให้เกิดความขัดแย้งตามมาในปัจจุบัน เมื่อผู้อ่านรับรู้ถึงความเป็นมาในอดีตของตัวละครจะยิ่งทำให้เข้าใจเรื่องราว เหตุและผลในการกระทำของตัวละคร ซึ่งทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ลึกซึ้งมากขึ้น

3. กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง คือ สิ่งที่ก่อให้เกิดการต่อสู้ ซึ่งเป็นการต่อสู้ภายนอกหรือภายในจิตใจของตัวละครก็ได้ การต่อสู้กันระหว่างสองฝ่ายจะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าสนใจและชวนติดตามให้ทราบผลในตอนจบเรื่อง (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบความขัดแย้ง 2 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งพบในนวนิยายทุกเรื่อง และความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สาปอัปสรา น้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์กลวิธีสร้างความขัดแย้งในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย

3. กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง	**บันรากุ...หน้ากาก**	**พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต**	**สาปอัปสรา**	**สวนสนุกแดนนรก**	**น้ำสังข์อาบศพ**	**พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว**	**รวม**
3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
3.2 ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก (ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ)	-	✓	✓	-	✓	✓	4 เรื่อง
3.3 ความขัดแย้งกับตัวเอง	-	-	-	-	-	-	-

3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันเอง เป็นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เป็นความขัดแย้งของโครงเรื่องหลักมีสาเหตุของความขัดแย้งมาจาก 6 สาเหตุ ดังนี้

1) ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น

ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น มักเป็นความขัดแย้งที่เป็นผลมาจากความขัดแย้งของตัวละครในอดีตที่ไม่ได้รับความยุติธรรม ถูกกลั่นแกล้งใส่ร้าย ถูกทำร้ายร่างกายหรือจิตใจ เก็บสะสมความรู้สึกเจ็บปวดเหล่านี้จนก่อให้เกิดความต้องการแก้แค้นตามมา ดังตัวอย่างจากเรื่องสวนสนุกแดนนรก ที่ธนาถูกเพื่อนกลั่นแกล้งจนกลายเป็นคนพิการจึงต้องแก้แค้นเพื่อนเพื่อทวงความยุติธรรมให้แก่ตนเอง มีข้อความปรากฏดังนี้

“ความแค้นของธนามันถูกถ่ายทอดเป็นตัวหนังสือในสมุดบันทึกซึ่งอำนวยแอบไปอ่านอยู่บ่อยๆ ความแค้นต่อเพื่อนสมัยมัธยมทั้งแปดคน แม็กกี้ รวิน ไตร เคน ชุน นกฮูก ฝน ทราย ยังคงวนเวียนอยู่ในสมองของลูกชายไม่เคยเหือดหายไปตามกาลเวลา คนทั้งแปดที่ทำให้ชีวิตของคนคนหนึ่งต้องพังลงทำให้ธนากลายเป็นคนพิการทั้งกายและใจ”

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, หน้า 240)

2) ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการปกปิดความผิด

ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการปกปิดความผิด เกิดขึ้นตามสัญชาตญาณมนุษย์ที่ต้องการปกป้องตนเองให้ปลอดภัย ซึ่งในเรื่องมักเป็นความปลอดภัยจากการถูกดำเนินคดีตามกฎหมายในความผิดโทษฐานฆ่าผู้อื่น จึงต้องพยายามหาวิธีอำพรางคดีเพื่อปกปิดความผิดของตน ดังตัวอย่างจากเรื่องพอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต ที่เจนสุดาพยายามหาวิธีอำพรางศพของออยเพื่อปกปิดความผิดของตนที่พลั้งมือฆ่าออยซึ่งเป็นลูกบุญธรรม มีข้อความปรากฏดังนี้

“หญิงสาวขับรถขึ้นทางด่วนไปลงแถวชานเมือง ไม่รู้หรอกว่าจะเอาศพเด็กนรกนั่นไปถ่วงแม่น้ำที่ไหนดี แต่ยังไงก็ต้องหาสักที่ที่ปลอดคนแล้วจัดการให้เรียบร้อยให้ได้ ...เจนหันมองซ้ายขวาอีกทีเพื่อความแน่ใจว่าจะไม่มีสิ่งมีชีวิตอื่นใดมาเห็นพฤติกรรมอันชั่วร้ายของเธอ หลังจากนั้นถุงดำก็ถูกลากลงมาจากกระโปรงรถ นี่เธอต้องทำอย่างนี้จริงๆ หรือ? แต่ถ้าเธอไม่ทำชีวิตของเธอก็จบสิ้น”

(พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, หน้า 90)

3) ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากปัญหาความรัก

ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากปัญหาความรัก มักเกิดจากปัญหารักสามเส้า เพราะความรักเมื่อประกอบด้วยคนมากกว่าสองคนก็มักจะเกิดปัญหาและความวุ่นวายตามมาอีกมากมาย ทั้งปัญหาความหึงหวง ความอิจฉาริษยา การวางแผนเพื่อช่วงชิงและครอบครองคนรัก ดังตัวอย่างจากเรื่องสาปอัปสรา ที่นางบารายถูกเจ้ากัณฑาใส่ร้ายเพื่อหวังให้พระเจ้าวรมันธันวาเกลียดนางบารายแล้วเจ้ากัณฑาจะได้ครอบครองพระเจ้าวรมันธันวาเพียงผู้เดียว มีข้อความปรากฏดังนี้

“ไม่จริงเพคะ ข้าบาทไม่ได้ทำ แม้แต่เพียงคิดข้าบาทยังไม่กล้า เหตุใดต้องใส่ความข้าบาทด้วย นางบารายดิ้นพราด น้ำตาอาบหน้า มองคนรักด้วยหัวใจแตกสลายที่เห็นพระเจ้าวรมันธันวาใช้สายพระเนตรที่รังเกียจมองตรงมายังนางราวกับนางเป็นเศษสวะที่หาส่วนดีไม่ได้...ทหาร! จับนางไปโบยสามสิบหวาย...พระเจ้าวรมันธันวากำลังลุ่มหลงเจ้ากัณฑาจนเหมือนคนตาบอด ต่อให้เอาความจริงมากราบทูลก็คงเป็นดั่งสายลมที่พัดผ่านไปแค่นั้น นางบารายจึงก้มหน้ารับโทษทัณฑ์ที่ตัวเองไม่ได้เป็นคนก่อ”

(สาปอัปสรา, 2554, หน้า 186-187)

4) ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการเอาชีวิตรอด

ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการเอาชีวิตรอด เกิดจากตัวละครต้องเผชิญเหตุการณ์คับขันที่ต้องเอาชีวิตรอด แม้จะต้องแสดงพฤติกรรมด้านมืดของตนเองออกมาด้วยการฆ่าผู้อื่นเพื่อให้ตัวเองมีชีวิตรอดก็ตาม ดังตัวอย่างจากเรื่องสวนสนุกแดนนรก ที่เพื่อนกลุ่มเดียวกันต้องฆ่าฟันกันเองเพราะถูกธนาจับมาขังไว้ในสวนสนุกเพื่อแก้แค้นด้วยการให้เพื่อนแต่ละคนฆ่าฟันกันเพื่อให้เหลือผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียวเท่านั้น มีข้อความปรากฏดังนี้

“กรุณาอยู่ในความสงบแล้วตั้งใจฟัง ที่ผมจับพวกคุณมาที่นี่เพราะอยากให้พวกคุณรับรู้ถึงการถูกรุมทำร้ายว่าเป็นเช่นไร อาจจะต่างกันที่คราวนี้ไม่ได้ถูกรุมทำร้าย แต่ต่างคนต่างต้องทำร้ายกันเองเพื่อเอาชีวิตรอด...กติกาที่จะบอกต่อไปคือทุกคนต้องฆ่ากันเองเพื่อให้ได้เป็นผู้รอดชีวิตสองคนสุดท้าย แล้วผมจะบอกกติกาต่อไปเมื่อถึงเวลานั้น”

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, หน้า 127-128)

5) ความขัดแย้งที่เกิดจากการขัดผลประโยชน์

ความขัดแย้งที่เกิดจากการขัดผลประโยชน์ เกิดจากความโลภของตัวละครที่ต้องการครอบครองอำนาจ อาณาจักร หรือทรัพย์สินเงินทองแต่เพียงผู้เดียว ทำให้ผู้เสียผลประโยชน์ต้องหาวิธีทวงคืนผลประโยชน์ในส่วนของตน ดังตัวอย่างเรื่องน้ำสังข์อาบศพ ที่ศิลาโกงค่าตอบแทนของธีรรัตน์ ศิลาจึงถูกธีรรัตน์ฆ่าตายและกอบโกยเอาทรัพย์สมบัติในบ้านของศิลาเพื่อเป็นค่าตอบแทนที่ธีรรัตน์สมควรได้รับ มีข้อความปรากฏดังนี้

“หญิงสาวแสร้งทำมีอารมณ์ร่วม ในขณะที่มืออีกข้างเลื่อนใบคัตเตอร์ให้ออกมาจากด้าม เมื่อได้จังหวะเหมาะแล้ว เธอก็ยกมันขึ้นมาปาดเข้าที่คอหอยของศิลาทันที ศิลาดิ้นพราด มองธีรรัตน์ด้วยสายตาอาฆาตแค้น ก่อนที่จะค่อยๆ หมดลมหายใจไปในที่สุด...ทรัพย์สินที่มีในบ้านที่พอจะมีค่า ธีรรัตน์ก็นำติดตัวไปด้วย แม้มันจะไม่ได้เท่ากับเงินล้านที่เธอสมควรได้ ที่ขาดหายไปถือว่าทำบุญ”

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, หน้า 257)

6) ความขัดแย้งที่เกิดจากภาวะทางจิต

ความขัดแย้งที่เกิดจากพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ เกิดจากตัวละครแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และมีจิตใจอำมหิตโหดเหี้ยมจนสามารถทำร้ายและฆ่าผู้อื่นได้ จึงเกิดความขัดแย้งกับตัวละครอื่น ดังตัวอย่างจากเรื่องพอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต ที่ออยซึ่งเป็นเด็กกำพร้า อายุเพียงห้าขวบแต่กลับมีนิสัยก้าวร้าว มีจิตใจโหดเหี้ยมจนลงมือฆ่าผู้อื่นได้ ออยทำร้ายเจนสุดาจนได้รับบาดเจ็บทำให้เจนสุดาพลั้งมือฆ่าออย มีข้อความปรากฏดังนี้

“อีเด็กเวร! มึงข่วนหน้ากูเหรอ! เมื่อความเดือดดาลพุ่งถึงขีดสุด เจนทุ่มแรงทั้งหมดที่มีบีบคอน้องออยที่กำลังดิ้นรนหาอากาศหายใจ เด็กน้อยอ้าปากกว้าง ดวงตาเหลือกขึ้นมองเพดาน ร่างกายที่เคยดิ้นรนต่อสู้กลับค่อยๆ อ่อนลงจนแน่นิ่งไปในที่สุด”

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, หน้า 83)

3.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับตัวละครที่เป็นผีหรือวิญญาณ (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ตามความเชื่อที่ว่าผีมีอำนาจเหนือมนุษย์จึงสามารถบันดาลโทษให้แก่มนุษย์ได้ ในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยมีสาเหตุของความขัดแย้ง 2 สาเหตุ ดังนี้

1) ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น

ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น เกิดขึ้นจากตัวละครเหนือธรรมชาติไม่ได้รับความเป็นธรรมหรือถูกผู้อื่นทำร้ายในอดีตขณะยังเป็นมนุษย์ เมื่อตายกลายเป็นผีจึงใช้อำนาจเหนือมนุษย์กลับมาแก้แค้นตัวละครที่เคยกระทำชั่วไว้กับตน ดังตัวอย่างจากเรื่องสาปอัปสรา ที่นางบารายถูกใส่ร้ายว่าลอบวางยาพิษพระเจ้าวรมันธันวาจึงถูกตัดสินประหารชีวิต ทำให้นางบารายอาฆาตแค้นทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องทำให้นางถึงแก่ความตาย มีข้อความปรากฏดังนี้

“เพชฌฆาตอีกคนย่องมาทางด้านหลังของนางบาราย แล้วใช้จังหวะที่นางเผลอเงื้อดาบขึ้นสุดแล้วฟันฉับทันควัน ดาบคมกริบตัดผ่านข้อกระดูกข้อต่อคอและกล้ามเนื้อออกไปทางด้านหน้า หัวของนางบารายหลุดออกจากบ่า กลิ้งหลุนๆ ไปหยุดที่หน้าตั่งของพระเจ้าวรมันธันวา ปากของนางอ้าออก เปล่งเสียงที่ไม่อาจทราบได้ว่าออกมาจากทางใดในเมื่อนางถูกตัดหัวออกจากร่างแล้ว ด้วยความแค้นอย่างแสนสาหัส เรื่องที่เป็นไปไม่ได้ก็เป็นไปได้อย่างน่าอัศจรรย์”

(สาปอัปสรา, 2554, หน้า 204-205)

2) ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการเอาตัวรอด

ความขัดแย้งที่เกิดจากความต้องการเอาตัวรอด เกิดจากตัวละครเหนือธรรมชาติซึ่งเป็นวิญญาณเร่ร่อนต้องการหลุดพ้นจากการถูกพันธนาการในโลกมนุษย์จนกว่าจะหมดกรรมจึงจะสามารถไปสู่ภพภูมิอื่นได้ ตัวละครผีดังกล่าวจึงต้องพยายามทำร้ายมนุษย์เพื่อนำดวงวิญญาณของมนุษย์มาแลกเปลี่ยนกับอิสรภาพของตน ดังตัวอย่างจากเรื่องพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว ที่ตัวละครสัมภเวสีพยายามทำร้ายเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งเพื่อทำให้ดวงวิญญาณของเจ้าของหุ่นถูกพันธนาการในพิพิธภัณฑ์แทนตน สัมภเวสีจะได้เป็นอิสระและไปสู่ภพภูมิอื่นตามแต่บุญกรรม มีข้อความปรากฏดังนี้

“ตามความเชื่อเรื่องผีแล้ว สัมภเวสีเหล่านี้จะไม่สามารถไปเกิดในภพภูมิอื่นได้เพราะไม่มีผู้ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ ต้องอาศัยการแย่งชิงดวงวิญญาณดวงอื่นให้มาสถิตอยู่ในสถานที่ตนเคยอยู่แทน สัมภเวสีจึงจะได้ไปสู่ภพภูมิอื่นเร็วขึ้น ด้วยเหตุนี้สัมภเวสีทั้งหลายต่างพากันแย่งชิงดวงวิญญาณของเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งทุกตัวตามลำดับการสร้าง”

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว, 2555, หน้า 192)

4. กลวิธีการปิดเรื่อง

การปิดเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่เข้าสู่การคลี่คลายปัญหาอย่างสมบูรณ์ อาจจบลงด้วยความสุข ความเศร้า ความคาดไม่ถึง หรือทิ้งปมปัญหาให้ผู้อ่านคิดเอาเอง (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ทั้ง 6 เรื่อง ปรากฏกลวิธีการปิดเรื่อง 2 วิธี ได้แก่ การปิดเรื่องแบบหักมุม และการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 สรุปผลการวิเคราะห์กลวิธีการปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย

4. กลวิธีการปิดเรื่อง	**บันรากุ...หน้ากาก**	**พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต**	**สาปอัปสรา**	**สวนสนุกเดนนรก**	**น้ำส้งข่อาบศพ**	**พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว**	**รวม**
4.1 การปิดเรื่องแบบหักมุม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
4.2 การปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
4.3 การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม	-	-	-	-	-	-	-
4.4 การปิดเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้คิด	-	-	-	-	-	-	-

4.1 กลวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุม เป็นการปิดเรื่องที่พลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดความประหลาดใจ (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ซึ่งผู้แต่งเลือกใช้กลวิธีปิดเรื่องแบบหักมุมในนวนิยายผีชุด Six Scream เพื่อเน้นย้ำแนวคิดสำคัญของเรื่องที่ว่า “คนน่ากลัวกว่าผี” โดยพลิกความคาดหมายเดิมของผู้อ่านที่เชื่อว่าผีมีความน่ากลัวและมักทำร้ายมนุษย์ และเผยให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้วผู้ที่ทำร้ายมนุษย์อย่างโหดเหี้ยมน่ากลัวคือมนุษย์ด้วยกันเอง ดังตัวอย่างเรื่องสาปอัปสรา ที่ใบบัวรอดพ้นจากการถูกผีนางบารายตามแก้แค้น แต่กลับถูกดนัยฆ่าตายเพื่อปกปิดความผิดที่ดนัยฆ่าเพื่อนนักบินและกินอวัยวะจากศพเป็นอาหารประทังชีวิต มีข้อความปรากฏดังนี้

“ทันทีที่หญิงสาวหันไปมองก็พบร่างของดนัยที่ยืนจังก้าถือมีดอยู่ ชายหนุ่มปักมีดเข้าที่หน้าอกของใบบัวอย่างแรงจนหญิงสาวกระอัก ไม่อยากเชื่อว่าคนที่รักกันจะทำได้ขนาดนี้ ขอบใจนะสำหรับอาหารที่จะประทังชีวิตผมไปอีกหลายวัน!”

(สาปอัปสรา, 2554, หน้า 251)

4.2 กลวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม เป็นการจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง หรือความสูญเสีย (ประทีป เหมือนนิล, 2519) ผู้แต่งเลือกใช้กลวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรมเพื่อเน้นย้ำแนวคิดสำคัญที่ว่า “คนน่ากลัวกว่าผี” เช่นเดียวกัน โดยให้ตัวละครมนุษย์ที่พยายามต่อสู้กับตัวละครเหนือธรรมชาติต้องพบกับความตายเพราะฝีมือมนุษย์ด้วยกันเอง ดังตัวอย่างเรื่องพิพิธภัณฑ์หุ่น-หั่น-หัว ที่แพน รวิยา พยายามแก้อาถรรพ์หุ่นขี้ผึ้งเพื่อให้รอดพ้นจากการตามล่าเอาชีวิตของสัมภเวสี แต่กลับถูกยามบอมซึ่งเป็นอดีตคนรักฆ่าเพื่อแก้แค้น มีข้อความปรากฏดังนี้

“ในที่สุดมึงก็ไปตัดหัวหุ่นแล้วสินะ แต่อย่างที่กูบอก กูไม่ได้มีแค่แผนเดียว ยังไงมึงต้องตายอีเพลิน! ตายอยู่ที่นี่พร้อมกับกู! ไม่พูดเปล่า เขาโยนถังน้ำมันทิ้ง ก่อนจะล้วงไฟแช็กจากในกระเป๋ากางเกงออกมาแล้วจุดไฟโยนใส่กองน้ำมัน...เพียงพริบตาเดียวเท่านั้น คานไม้ที่ถูกไฟไหม้ก็หล่นลงมาทับร่างของหญิงสาวต่อหน้าต่อตา แพน รวิยากรีดร้องเสียงโหยหวนด้วยความเจ็บปวด”

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว, 2555, หน้า 281-282)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์ตื่นเต้นระทึกใจ เพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง ในนวนิยายผีทุกเรื่อง ซึ่งเหตุการณ์ในนวนิยายแต่ละเรื่องมีความแตกต่างกันออกไปแม้ว่าจะเป็นนวนิยายชุดเดียวกันก็ตาม ผู้แต่งได้พรรณนาเหตุการณ์เปิดเรื่องแต่ละเรื่องได้หลากหลายอรรถรสโดยไม่จำเจ

กลวิธีการดำเนินเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ปรากฏวิธีการดำเนินเรื่อง 2 วิธี ได้แก่ กลวิธีการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน จำนวน 3 เรื่อง และกลวิธีการดำเนินเรื่องย้อนต้น จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งผู้แต่งได้สร้างความน่าติดตามให้แก่การดำเนินเรื่องด้วยการหักมุมขณะคลี่คลายเหตุการณ์บางเหตุการณ์เพื่อพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านคาดเดาทิศทางของเรื่องได้ยากจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการติดตามเรื่อง นอกจากนี้ผู้แต่งยังดำเนินเรื่องกระชับ รวดเร็ว และวางแนวทางการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันออกไปทั้ง 6 เรื่อง โดยอาศัยตัวละครสำคัญบางกลุ่มเป็นผู้ดำเนินเรื่องให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้นระทึกใจ เช่น ให้ตัวละครดำเนินเรื่องในลักษณะของนักสืบ หาวิธีกำจัดผีที่ตามหลอกหลอน ผจญภัยในป่าอาถรรพ์ ต่อสู้ฆ่าฟันเพื่อรักษาชีวิต และหลอกลวงกันไปมาเพื่อแก้แค้น เป็นต้น

กลวิธีการสร้างความขัดแย้งในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย ปรากฏความขัดแย้ง 2 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยพบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์มากที่สุด เพราะมนุษย์มีการคลุกคลีอยู่กับมนุษย์ด้วยกันจึงมักเกิดเหตุขัดแย้งกันได้เสมอ ซึ่งพบสาเหตุของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์มาจาก 6 สาเหตุ ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ปัญหาความรัก ความต้องการเอาชีวิตรอด การขัดผลประโยชน์ และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งสาเหตุของความขัดแย้งเหล่านี้นำไปสู่การเกิดโศกนาฏกรรมของตัวละครมนุษย์ในตอนท้ายเรื่อง สอดคล้องกับผลการวิจัยของสุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข (2560, หน้า 444) ได้ศึกษาวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร พบว่าความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ผู้เขียนมักสร้างความขัดแย้งที่เป็นสาเหตุทำให้ตัวละครเกิดความโกรธแค้นหรือทุกข์ใจอย่างที่สุดจนนำไปสู่ความอาฆาตพยาบาทจองเวรกัน ส่วนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติเกิดจากสาเหตุสำคัญ 2 สาเหตุ ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น และความต้องการเอาตัวรอด ซึ่งความขัดแย้งประเภทนี้มักเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิคม กองเพชร (2543, หน้า 222) ที่ศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายสยองขวัญไทย พบว่าการสร้างความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นเรื่องเกี่ยวกับความพยาบาทของวิญญาณผีร้ายที่ตายลงไปเนื่องจากการกระทำของมนุษย์ในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ด้วยกัน เมื่อบุคคลนั้นตายลงไปกลายเป็นภูตผียังคงมีความโกรธแค้นชิงชังอยู่ จึงกลับมาแก้แค้น

กลวิธีการปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด Six Scream ของภาคินัย พบกลวิธีการปิดเรื่อง 2 วิธี ได้แก่ กลวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุม และกลวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม

ความน่าสนใจของนวนิยายผีชุด Six Scream ประการแรกคือกลวิธีการปิดเรื่องที่นิยมปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรมเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์มากกว่าความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งช่วยเน้นย้ำแนวคิดสำคัญของเรื่องที่ต้องการนำเสนอความน่ากลัวของมนุษย์ที่มีมากกว่าผี ส่วนการปิดเรื่องแบบหักมุมนั้นเป็นการพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านคาดเคาทิศทางของเรื่องได้ยาก จึงทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการติดตามเรื่อง และสามารถปรับเปลี่ยนมุมมองการรับรู้เรื่องผีของผู้อ่านให้แตกต่างออกไป โดยทำให้ผู้อ่านเห็นว่าบางครั้งมนุษย์สามารถทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองได้อย่างโหดเหี้ยมและน่ากลัวมากกว่าผีเสียอีก

ลักษณะที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งของนวนิยายผีชุด Six Scream คือการเล่าเรื่องของนวนิยายชุดนี้ทั้ง 6 เรื่อง เล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทาน โดยให้ตัวละคร ‘ลุงคม’ เป็นผู้เล่าเรื่อง และให้ตัวละคร ‘วิน’ เป็นผู้ฟัง ขณะอยู่เวรยามกลางคืนเพื่อเฝ้าห้องเก็บศพของโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง ซึ่งเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีของลุงคมมีจำนวน 6 เรื่อง ตามลำดับการเล่าเรื่อง ดังนี้ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สาปอัปสรา สวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว โดยเรื่องเล่าทั้ง 6 เรื่องนี้เป็นเรื่องราวของผีหรือวิญญาณที่เคยอยู่ในห้องเก็บศพเป็นผู้เล่าให้ลุงคมฟังอีกทอดหนึ่ง

กลวิธีการเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทาน แม้จะเป็นกลวิธีแบบโบราณที่นิยมมากในสังคมอินเดียโบราณ ปรากฏให้เห็นผ่านวรรณกรรมสันสกฤตทั้งหิโตปเทศและนิทานเวตาล ซึ่งใช้นิทานเพื่อสอดแทรกอุปโลบายในการสั่งสอนมนุษย์ (ณรงค์กรรณ รอดทรัพย์ และคณะ, 2557 หน้า 37) แต่ภาคินัยนำกลวิธีการเล่าเรื่องดังกล่าวมาใช้สร้างงานเขียนแนวหักมุม เพื่อสร้างความน่าสนใจและความแปลกใหม่ให้แก่นวนิยายผี ด้วยการเล่าเรื่องผีที่พลิกความคาดหมายของผู้อ่านที่คาดหวังว่าจะได้อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับผีที่น่ากลัวและทำร้ายมนุษย์ แต่กลับพบว่ามนุษย์ต่างหากที่ทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองไม่ใช่ภูตผีปิศาจ การสร้างความซับซ้อนให้แก่นวนิยายผีด้วยการใช้นิทานซ้อนนิทานจึงส่งผลทำให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน ชวนติดตาม และไม่เกิดความเบื่อหน่ายจำเจ สอดคล้องกับผลการวิจัยของสันติภาพ ชารัมย์ และคณะ (2555, หน้า 68) ที่ศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องแบบแปลกใหม่จากเรื่องสั้นในนิตยสารช่อการะเกด พ.ศ. 2550-2553 พบว่าการเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทานเป็นกลวิธีหนึ่งที่นักเขียนนิยมนำมาใช้เพื่อนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ไม่ซ้ำเดิมตามความเปลี่ยนแปลงและความซับซ้อนของสังคมปัจจุบัน จึงส่งผลให้นักเขียนแสวงหากลวิธีการเขียนแบบใหม่ หรือจำเป็นต้องเลือกรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับเรื่องมากที่สุด

กลวิธีการสร้างนิทานซ้อนนิทานจึงเป็นกลวิธีที่น่าสนใจที่จะนำมาใช้ในการสนับสนุนแนวคิดสำคัญของนวนิยายผีชุด Six Scream ที่ต้องการนำเสนอให้ผู้อ่านเห็นว่า ‘คนน่ากลัวกว่าผี’ ผ่านเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีของลุงคม (นิทานซ้อน) จำนวน 6 เรื่อง สอดคล้องกับผลการวิจัยของประภาษ เพ็งพุ่ม (2558, หน้า 601) ที่ศึกษา “นิทานซ้อนนิทาน” ในนิทานนางตันไตรของไทยที่ได้รับอิทธิพลจากตันโตรปาขยานะ: กลวิธีการสร้าง องค์ประกอบ ศิลปะการใช้ภาษา และโลกทัศน์ พบว่าการเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทานประกอบด้วยนิทานหลักซึ่งมีนิทานย่อยแทรกอยู่อย่างน้อยหนึ่งเรื่อง โดยนิทานซ้อนเหล่านี้มักใช้เป็นอุทาหรณ์ หรือใช้เพื่อสนับสนุนความคิดเห็นของตนว่าถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรจะมีการศึกษากลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุดอื่นของภาคินัย
2. ควรจะมีการศึกษานวนิยายผีของภาคินัยในประเด็นอื่นๆ เช่น ภาพสะท้อนสังคม โลกทัศน์ หรือความเชื่อ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กัมปนาท ขำแก้ว (2559). “ผี” ปฐมบทแห่งความน่าสะพรึงกลัว พัฒนาการของผีไทย “ผีบุพกาล” สู่ “ผีพาณิชย์”. **วารสารรูสมิแล**, 37(3), 63-87.

ชุมชนคนรักการอ่าน สำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น. (2561). **ทำเนียบนักประพันธ์**. สืบค้นเมื่อ 31 มีนาคม 2561, http://www.praphansarn.com/home/detail_author_th/57

ณรงค์กรรณ รอดทรัพย์. (2557). ภาพลักษณ์ด้านลบของผู้หญิงในวรรณกรรมโบราณสันสกฤตพากย์ไทย. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**. 8(1), 31-40

นิคม กองเพชร. (2543). **กลวิธีการแต่งนวนิยายสยองขวัญไทย**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ประทีป เหมือนนิล. (2519). **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: สารสยาม.

ประภาษ เพ็งพุ่ม. (2558). **"นิทานซ้อนนิทาน" ในนิทานนางตันไตรของไทยที่ได้รับอิทธิพลจากตันโตรปาขยานะ: กลวิธีการสร้าง องค์ประกอบ ศิลปะการใช้ภาษา และโลกทัศน์**. วิทยานิพนธ์ ปร.ด., มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

ภาคินัย (นามแฝง). (2554). **น้ำสังข์อาบศพ.** กรุงเทพฯ: โซฟา.

ภาคินัย (นามแฝง). (2554). **บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม.** กรุงเทพฯ: โซฟา.

ภาคินัย (นามแฝง). (2554). **พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต.** กรุงเทพฯ: โซฟา.

ภาคินัย (นามแฝง). (2554). **สวนสนุกแดนนรก.** กรุงเทพฯ: โซฟา.

ภาคินัย (นามแฝง). (2554). **สาปอัปสรา.** กรุงเทพฯ: โซฟา.

ภาคินัย (นามแฝง). (2555). **พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว.** กรุงเทพฯ: โซฟา.

ภิญญ์สินี (นามแฝง). (2560). ล้อมวงอ่านเรื่องสยองของ 'ภาคินัย'. **ออล แม็กกาซีน**. 12 (1), 36-38

สันติภาพ ชารัมย์ และคณะ. (2555). กลวิธีการเล่าเรื่องแบบแปลกใหม่จากเรื่องสั้นในนิตสารช่อการะเกด. **วารสารบรรณศาสตร์ มศว**. 5(1), 57-69.

สุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข. (22 ธันวาคม 2560). การวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4**. (441-449). กำแพงเพชร: สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.