

อนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอก

เรื่อง การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์

Superstition Motifs and Their Roles Affecting Creation of Main Characters in

‘Karin’s Uncanny Files’¹

ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ²

Panuwat Sakulsueb

บทคัดย่อ

การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เป็นวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก ทั้งฉบับนวนิยายและการ์ตูน งานวิจัยนี้จึงสนใจที่จะศึกษาวรรณกรรมชุดนี้โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1. เพื่อวิเคราะห์อนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ และ 2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอก ผลการศึกษาด้านอนุภาคไสยศาสตร์พบว่า มีอยู่ 3 ลักษณะ คือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 ตัว อนุภาคที่เป็นวัตถุสิ่งของ/เครื่องมือมี 10 ชนิด และอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์มี 10 เหตุการณ์ รวมอนุภาคทั้งสิ้น 53 แบบ โดยอนุภาคไสยศาสตร์ทั้งหมดปรากฏบทบาทในเรื่อง 3 ลักษณะ คือ เพื่อการทำร้ายศัตรู เพื่อการป้องกันตนเอง และเพื่อการรักษา ส่วนการศึกษารoles บทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกพบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นเหตุเป็นผลเชิงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเอก ด้านการเป็นเครื่องมือเพื่อทำร้ายหรือป้องกันตัว และด้านการผลักดันตัวละครเอกให้เผชิญกับเหตุการณ์อาถรรพ์ต่าง ๆ ผลการศึกษารั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ยังคงอยู่ในความสนใจของคนไทยเสมอมา ทั้งยังสามารถปรากฏร่วมกับบริบทสังคมไทยร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม เช่น อนุภาคไสยศาสตร์ตัวละครที่เป็นผีอยู่ในเกมผีถ้วยแก้วออนไลน์ เป็นต้น

คำสำคัญ: อนุภาค, บทบาท, ไสยศาสตร์, การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง คติชนในเรื่องเล่าสมัยใหม่ : การศึกษาอนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกในนิยายแฟนตาซีเรื่อง การ์ตูน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย (ศศ.บ.) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

Abstract

Karin's Uncanny Files was a dark fantasy literature which was popular among Thai young readers. It was reproduced in form of novel and cartoon. This research aimed at 1) studying the superstition motifs in a series of Karin's Uncanny Files 2) analyzing the roles of superstition motifs on a creation of main characters with the motif concept of folk-literature. The result found that the superstition motifs were 3 types; 25 characters, 10 objects-tools, and 25 events. The total motifs were 53. These motifs had 3 roles in the series; to attack antagonist, to protect himself, and to treatment. The role of superstition motifs on main characters had 3 dimensions were behavioral reasons and personality, tools for attacking or protecting, and the push of main characters to encounter mysterious event. This result reflected that the beliefs of superstition existed in Thai people and appeared in Thai contemporary society appropriately for example the motif of ghost appeared in online Ouija board.

Keywords: Motif, Role, Superstition. 'Karin's Uncanny Files'

บทนำ

นวนิยายแนวแฟนตาซีเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีความนิยมนักอ่านชาวไทยมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะในหมู่เยาวชนที่ได้รับอิทธิพลจากการอ่านหรือได้ชมภาพยนตร์ที่สร้างจากวรรณกรรมแนวแฟนตาซีระดับโลก เช่น แฮร์รี่ พอร์ตเตอร์, ลอร์ดออฟเดอะริงส์, นาร์เนีย ฯลฯ จนเกิดกระแสการสร้างสรรค์วรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่เผยแพร่ในโลกอินเทอร์เน็ตโดยนักเขียนมือสมัครเล่นจำนวนมาก ดังเห็นได้จากเว็บไซต์ Dek-D.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่กลุ่มนักเขียนและนักอ่านวัยรุ่นให้ความสนใจเข้าไปใช้เป็นพื้นที่ในการอ่านและเผยแพร่ผลงานของตนโดยในหมวดนิยายแนวแฟนตาซีนั้น ปรากฏว่ามีเรื่องราวให้เลือกอ่านกว่าสามหมื่นเรื่อง และในจำนวนนี้ได้รับการตีพิมพ์เป็นเล่มจากสำนักพิมพ์ต่าง ๆ อีกไม่น้อยกว่า 300 เล่ม (บริษัท เด็กดี อินเทอร์เน็ตฟู้ด จำกัด, 2556)

อย่างไรก็ดี ปรากฏการณ์การสร้างและเสพวรรณกรรมแนวแฟนตาซีผ่านโลกออนไลน์นี้อาจพิจารณาได้จากผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปิดรับหนังสือวรรณกรรมแฟนตาซีของ ณัฏฐิศา รุ่งแสง (2554, น. 210-211) ที่ใช้แนวคิดด้านพฤติกรรมศาสตร์มาวิเคราะห์แล้วพบว่า ผู้อ่านวรรณกรรมแนวแฟนตาซีส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่ได้รับความนิยมอ่านเรียงจากมากไปน้อย 3 อันดับแรกคือ แฟนตาซีผจญภัย (adventure fantasy) ดาบและเวทมนตร์ (sword and sorcery) และโรแมนติกแฟนตาซี (romantic fantasy)

นอกจากนี้ กระแสความนิยมอ่านวรรณกรรมแนวแฟนตาซีที่มีอย่างต่อเนื่องก็เป็นอีกสิ่งที่ยืนยันถึงการตอบรับของกลุ่มผู้อ่านหรือตลาดได้เป็นอย่างดี ดังที่ศักดิ์ชัย วิจัยธรรมฤทธิ์ (กองบรรณาธิการฐานเศรษฐกิจ, 2013) กรรมการสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย ได้กล่าวถึงภาพรวมของการผลิตหนังสือในปี พ.ศ. 2556 ว่า

"เทรนด์หนังสือ...ที่มาแรงและคาดว่าจะผลักดันตลาดให้เติบโต คือหนังสือแนวแฟนตาซีการ์ตูน และหนังสือจากโซเชียลเน็ตเวิร์ก สาเหตุเพราะปัจจุบันพฤติกรรมผู้บริโภคอ่านหนังสือน้อยแต่จะเลือกดูภาพมากขึ้น ดังนั้นหนังสือที่ขายดีจะเป็นหนังสือที่เน้นภาพมากกว่าตัวอักษร ขณะเดียวกันเด็กผู้หญิงยุคใหม่ก็จะหันมาอ่านหนังสือแนวแฟนตาซีมากขึ้นและส่งผลให้หันไปแต่งตัวสไตล์ลึกลับ ๆ มากกว่าลุคหวาน"

ยิ่งไปกว่านั้นคือ แนวเรื่องแฟนตาซีได้ขยายอิทธิพลไปสู่ละครโทรทัศน์ในช่วงกลางคืนหรือที่เรียกว่าละครหลังข่าวอีกด้วย ดังที่ ฐนรัช กองทอง (2556, น. 41) นักวิจารณ์สื่อได้กล่าวถึงแนวโน้มนี้ว่า

“จากแผงหนังสือ เรื่องแฟนตาซีก็เข้ามามีอิทธิพลในจอโทรทัศน์ ความสำเร็จของละครโทรทัศน์ชุด ‘สื่อรักสัมผัสหัวใจ’ ซึ่งปัจจุบันมีชุดที่สองกำลังเสนอฉายอยู่ในขณะนี้ รวมถึง ‘ธิดาพญายม’ คือ ตัวอย่างอันดีของเรื่องแฟนตาซียุคปัจจุบัน ที่ผสมผสานระหว่างความเชื่อแบบไทย ๆ กับความเป็นสากล ตัวละครมุขมิตติมาจากดาวดวงอื่นและตามหาของวิเศษ มีต่างจากเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ ทว่าก็ยังใช้เทพปกรณัมแบบไทย ๆ อยู่ นอกจากอิทธิพลในแง่เรื่องราวแล้ว ยังได้รับอิทธิพลในแง่การนำเสนอเรื่องแฟนตาซีไทย ๆ จึงปล่อยแสงกันสนั่นจอ แข่งขันด้านเอฟเฟ็คต์กันชนิดสุดฝีมือ จนชักไม่แน่ใจว่านี่คือละครไทยหรือการ์ตูนยุคใหม่ในจอทีวี”

จึงอาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมแฟนตาซีเป็นหนึ่งในวรรณกรรมกระแสหลักของการผลิตหนังสือของประเทศไทยก็ได้ สำหรับเรื่องราวในวรรณกรรมแนวแฟนตาซีส่วนใหญ่มักจะเล่าเรื่องไปในลักษณะเดียวกันคือการได้เรียนในโรงเรียนของผู้วิเศษหรือการมารวมตัวกันของผู้มีเวทมนตร์ หลังจากนั้นได้ออกผจญภัยในดินแดนเหนือจินตนาการ มีการต่อสู้ระหว่างเทพและปีศาจ หรือการรบของสองเผ่าพันธุ์คู่ตรงข้าม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอเรื่องราวหรืออาวุธในตำนาน เช่น มังกร ยักษ์ ดาบเอสคาริเบอร์ ฯลฯ มาสร้างสีสันในเรื่องอีกด้วย อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่าเรื่องโดยใช้โรงเรียนเวทมนตร์เป็นฉากสำคัญมีจำนวนมากเข้า นักเขียนไทยก็ได้มีการเปิดพื้นที่ของเรื่องเล่าให้ขยายไปสู่จินตนาการหรือเวทมนตร์ที่อยู่ใกล้ตัวอีกอย่างหนึ่งคือ การใช้วิธีการเดินเรื่องจาก และตัวละครต่าง ๆ ที่อยู่ในเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ นักเขียนจะดำเนินเรื่องโดยให้ตัวละครในโลกปกติหลุดเข้าไปในโลกของเกมหรือให้ตัวละครในเกมออกมาสู่โลกของความเป็นจริง หลังจากนั้นจะมีการทดสอบหรือพัฒนาตนเองให้มีระดับที่สูงขึ้น มีการรวมกลุ่มผจญภัยเพื่อตะลุยผาด่านต่าง ๆ บ้างก็ร่วมมือกันสร้างกลุ่มของตนเองให้เข้มแข็งหรือเพื่อเป็นการป้องกันการโจมตีของฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ยังมีวรรณกรรมแฟนตาซีไทยอีกแนวหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ นั่นคือแฟนตาซีแนวสืบสวน-สอบสวน ที่มีเรื่องราวความลึกลับสยองขวัญต่าง ๆ เกิดขึ้น โดยเรื่องที่ได้รับการกล่าวถึงจากผู้อ่านมากที่สุดเรื่องหนึ่ง คือ “การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์” ดังจะเห็นได้จากความต่อเนื่องของการจัดพิมพ์และการขยายประเภทของเรื่องเล่าให้มีทั้งแบบหนังสือนวนิยายและหนังสือการ์ตูนโดยไม่ขาดตอนกัน สำหรับวรรณกรรมเรื่องนี้มีความน่าสนใจอยู่ที่การนำความเชื่อทางไสยศาสตร์ที่ปรากฏในสังคมไทยมาใช้ในการดำเนินเรื่อง แต่กระนั้นก็ได้มุ่งประเด็นไปที่การทำให้ผู้อ่านมาพบกับคุณไสยหรือเครื่องรางของขลังต่าง ๆ ในเรื่อง หากแต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงวิธีการเลือกทางเดินในการดำเนินชีวิตของตัวละครแต่ละตัว ดังที่ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2556, น. 149-150) แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาได้กล่าวถึงวรรณกรรมเรื่องนี้ไว้อย่างน่าสนใจว่า

ลัทธินิยามไม่แค่นใคร ทั้งที่ในอดีตลัทธินิยามประสบเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัว เธอกลับไม่แค่นเคืองใครพอ ๆ กับที่ไม่หวาดระแวงใคร ในหนังสือคดีที่ 1 บทแรก เปิดตัวลัทธินิยามได้น่าสนใจมาก

“ไปตายซะ” “น่ากลัวจังเนอะ” “ได้ยินว่าตายทั้งโรงเรียนเลยละ” “นั่งตัวขวย” ลัทธินิยามได้ยินเสียงความคิดของเพื่อน ๆ ขณะเดินผ่าน ...

“เอาแผลเป็นใส่กรอบไว้” ลัทธินิยามเก็บความทรงจำที่เจ็บปวดเอาไว้เพื่อเตือนตนเองมิให้ทำอะไรผิดพลาดซ้ำอีก ดูเผิน ๆ ลัทธินิยามดูคล้ายจะต้องเป็นผู้ป่วยโรคจิตสักวัน แต่เธอกลับเป็นคนรู้จักใช้ชีวิต เพราะเธอรู้ว่าตนเองมีแผล

คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่ยอมรับว่าแผลอยู่ที่ไหน จะใช้ชีวิตก็รู้จักระมัดระวังไม่เดินผ่านน้ำกรด ราดแผลนั้น คนที่มีสุขภาพจิตไม่ดีคือคนที่ไม่ยอมรับว่าตนเองมีแผล จึงใช้ชีวิตหาเรื่องใส่ตัวอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน

อย่างไรก็ดี ความนิยมของวรรณกรรมเรื่องนี้นอกจากจะสะท้อนได้จากจำนวนเล่มที่ตีพิมพ์ออกมาทั้งในรูปแบบนวนิยายและวรรณกรรมการ์ตูนแล้ว ยังอาจพิจารณาได้จากการนำไปทำเป็นภาพยนตร์อีกด้วย จึงเป็นที่น่าสนใจลักษณะพิเศษของวรรณกรรมเรื่องนี้ที่ทำให้เกิดกระแสตอบรับจนสามารถนำไปขยายช่องทางการนำเสนอได้อย่างหลากหลาย เช่นอนุภาคไสยศาสตร์ที่นักเขียนนำมาใช้ในการดำเนินเรื่อง ตลอดจนสนใจที่จะวิเคราะห์ถึงบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกได้อย่างสร้างสรรค์

สำหรับการศึกษาอนุภาค (motif) ในเรื่องเล่านี้มีที่มาจากนักคติชนชาวอเมริกันที่ชื่อว่า สติธ ธอมป์สัน (Sith Thompson, 1977, pp. 415-416 อ้างถึงใน เสาวลักษณ์ อนันตสานต์, 2558, น. 47) ที่ได้ศึกษาและจัดทำดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านจากการนำข้อมูลนิทานพื้นบ้านของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก มาจัดหมวดหมู่เป็นอนุภาคและแบบเรื่องขึ้น โดยอนุภาคที่ปรากฏในนิทานนั้นมีหลักในการพิจารณาคือ จะต้องเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด (Smallest element) ซึ่งมีลักษณะพิเศษในตัวเอง หรือมีความแตกต่างไปจากความธรรมดาโดยทั่วไปจนทำให้เป็นที่จดจำ ทั้งนี้ ศิราพร ณ ถลาง (2552, น.40) ได้กล่าวถึงอนุภาคของนิทานตามแนวคิดของสติธ ธอมป์สันว่ามีอยู่ 3 ลักษณะ คือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร อนุภาคที่เป็นวัตถุหรือสิ่งของต่าง ๆ และอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์

จากการสำรวจงานวิจัยที่ศึกษาอนุภาคในวรรณกรรมไทยพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ให้ความสนใจศึกษาอนุภาคที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นลักษณะอันเป็นสากลและลักษณะเฉพาะของนิทานพื้นบ้านของไทย งานศึกษาในลักษณะนี้เช่น วิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาสชาดก ของเอื้อนทิพย์ พิระเสถียร (2529) วิทยานิพนธ์เรื่อง อนุภาคสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทยของปริยารัตน์ เชาวลิขิตประพันธ์ (2547) การศึกษาเรื่องอนุภาคในนิทานคำกลอนเรื่องพระคาจูด: การศึกษาเปรียบเทียบกับอนุภาคในนิทานไทยของ วชิรวิชัย มั่งมูล (2553) การศึกษาอนุภาคเหนือธรรมชาติในนิทานเรื่องสังข์ทองของ เสาวลักษณ์ อนันตสานต์ (2558) เป็นต้น สำหรับการศึกษาอนุภาคจากตัวบทที่เป็นวรรณกรรมปัจจุบัน เช่น นวนิยาย จะมุ่งอธิบายลักษณะของอนุภาคที่ปรากฏในเรื่อง เช่น วิทยานิพนธ์เรื่อง ลักษณะเด่นของนวนิยายไทยที่มีตัวละครเป็นครุฑและนาค ของดวงพร แสงคำ (2557) และการศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์เรื่องเดอะไวท์โรดของ สรिता ปัจจุสานนท์ และทัศนีย์ ทานตวนิช (2560) เป็นต้น ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้จะนำแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของอนุภาคทั้ง 3 ลักษณะมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์อนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

วัตถุประสงค์

การศึกษา อนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาอนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์
2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกในวรรณกรรม เรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

อนุภาค หมายถึง ส่วนประกอบที่เล็กที่สุดในเรื่องเล่าซึ่งมีความโดดเด่นหรือมีความแปลกจนทำให้รู้สึกสะดุดใจผู้อ่านหรือทำให้จดจำลักษณะของอนุภาคนั้น ๆ ได้ เช่น พรหมลอยได้ ม้ามีปีก กระจกพูดได้

ไสยศาสตร์ หมายถึง ศาสตร์ลึกลับเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ เวทมนตร์ คาถา อำนาจจิต อำนาจ/พลังเหนือธรรมชาติ หรือความเชื่อในสิ่งเร้นลับที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ เช่น กุมารทอง ข้าวสารเสก เป็นต้น

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาอนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ที่ตีพิมพ์ในรูปแบบนวนิยายและการ์ตูน ระหว่างเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2551 ถึงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2556 แต่งโดย อัยย์ (นามแฝง) จำนวนรวมทั้งสิ้น 35 เล่ม โดยฉบับนวนิยายประกอบด้วยภาคที่ 1 ภาคที่ 2 และภาคพิเศษ (1 เล่ม) รวม 12 เล่ม จัดพิมพ์โดยพูนีก้า สำนักพิมพ์ และฉบับการ์ตูน ประกอบด้วยคดีที่ 1-9 และตอนพิเศษ (บทสุญ) รวม 23 เล่ม จัดพิมพ์โดยพูนีก้า คอมมิก เท่านั้น

วิธีการวิจัย

การศึกษาอนุภาคไสยศาสตร์และบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ มีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. รวบรวมข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์อนุภาคและบทบาทของอนุภาคที่มีต่อตัวละครเอกในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการแบ่งอนุภาคออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ อนุภาคที่เป็นตัวละครในเรื่อง อนุภาควัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ และอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์ (ศิริพร ณ ถลาง, 2552)
3. นำเสนอและสรุปผลการวิจัยด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

อนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่อง การินปริศนาคดีอาถรรพ์ มี 3 ลักษณะคือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร อนุภาคที่เป็นวัตถุสิ่งของ และอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์ ดังต่อไปนี้

1. อนุภาคตัวละคร

อนุภาคตัวละครในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ทั้งฉบับนวนิยายและฉบับการ์ตูนที่ศึกษาในครั้งนี้ มีอนุภาคไสยศาสตร์ที่เป็นตัวละครทั้งสิ้น 25 ตัว แบ่งตามลักษณะอนุภาคที่ปรากฏได้ดังนี้

1.1. ตัวละครที่มีพลังเหนือธรรมชาติ/มีความสามารถพิเศษ ประกอบด้วยตัวละครทั้งสิ้น 5 ตัวละครได้แก่ 1. ลัลทริมา 2. เชียร์ 3. นัยเนตร 4. นารา และ 5. รุทร โดยทั้ง 5 ตัวละครนี้จะมีพลังเหนือธรรมชาติหรือเป็นผู้มีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ทั่วไป ดังสรุปไว้ในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงอนุภาคตัวละครที่มีพลังพิเศษ

ตัวละคร	ลักษณะของพลังพิเศษเหนือธรรมชาติ/ความสามารถเหนือคนทั่วไปที่ปรากฏ
ลัลทริมา	- เป็นผู้ที่สามารถได้ยินความคิดหรือความรู้สึกทั้งของมนุษย์และอมมนุษย์ได้ สามารถพูดคุยหรือติดต่อกับวิญญาณได้ - เป็นผู้ที่มีพลังที่เรียกว่า “ญาณอาถรรพ์” สามารถกระตุ้นความอาวรณ์ที่อยู่ในสิ่งของหรือสถานที่ต่าง ๆ ให้เกิดพลังอาถรรพ์ขึ้นมาได้
เชียร์	เป็นผู้มีพลังอมตะที่เรียกว่า “อิตตานรินด์ร” ทำให้เขาสามารถฟื้นคืนชีพได้ไม่ว่าจะพบอันตรายใด ๆ
นัยเนตร	เป็นผู้มีความสามารถพิเศษในการมองเห็นอนาคตที่จะเกิดขึ้นได้
นารา	จิตาบุชายัญ เป็นผู้นำทางจิตวิญญาณของลัทธิโลกาวินาศ มีความสามารถพิเศษในควบคุมน้ำและไฟ
รุทร	เป็นผู้ได้รับถ่ายทอดญาณอาถรรพ์มาจากลัลทริมา ทำให้เขาสามารถมองเห็นวิญญาณหรือรู้สึกถึงอาถรรพ์ต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกับลัลทริมา

ตัวอย่าง อนุภาคตัวละครที่มีพลัง/ความสามารถพิเศษ : ลัลทริมา (ผู้มีญาณอาถรรพ์)

ลัลทริมามีญาณอาถรรพ์ที่ทำให้เขามีความสามารถพิเศษคือ สามารถได้ยินความคิดหรือสัมผัสความรู้สึกของมนุษย์และอมมนุษย์ได้ นอกจากนี้ยังสามารถปลุกพลังงานด้านลบหรือกระตุ้นให้ความ “อาวรณ์” เพิ่มขึ้น

จนทำให้วิญญาณที่ยังยึดติดกับเรื่องบางอย่างสามารถปรากฏกายหรือกลับมามีชีวิตได้อีกครั้ง ตัวอย่างเช่น ครั้งหนึ่งพลังญาณอาถรรพ์ของลัทธริมาทำให้ตุ๊กตาตัวแทนที่วศินบอกเพื่อน ๆ ในห้องว่าจะช่วยให้พ้นจากเคราะห์ร้ายให้มีชีวิตขึ้นมาได้ ดังข้อความว่า

“หี...หี หี...หี เธอไม่เคยทำให้ฉันผิดหวังเลยนะยายแม่มด”

การินเหล่มองหุ่นเชิดด้านหลังที่หยุดขยับไปชั่วขณะ แสยะยิ้มจนลัทธริมาขลุกลงไปทั้งตัวเพราะเธอได้ว่าการินกำลังจะพูดอะไร

“เธอนี่ปลุกอะไรสนุก ๆ ขึ้นมาอยู่เรื่อยเลยนะ แถมดูครั้งนี้มันจะสนุกกว่าที่ฉันคิดเอาไว้เสียอีก”

แม้จะคาดเดาเอาไว้แล้ว แต่คำพูดของการินก็ทำเอาเด็กสาวตัวเบาหวิวจนแทบลืมความเจ็บปวดจากบาดแผลที่ถูกตี

นายรู้มาตลอด...แต่นายก็รอจนฉันเข้ามาติดกับ...รอจนมีคนตายอย่างนั้นหรือ

“แก! การิน!!!” วศินที่ยังหน้าซีดเพราะความกลัว กัดฟันแน่น จ้องการินด้วยความเคียดแค้น

“แก...กับยายแม่มดรู้มาตลอด ถ้าแกไม่เอาไอ้ตุ๊กตาตัวนี้มา เรื่องร้าย ๆ แบบนี้ก็คงไม่เกิดขึ้นแน่ ๆ แกจงใจเอามาทำให้ฉันกลัว และฆ่าฉันทีหลัง”...

...“ถ้าแกยังโง่คิดไม่ออก ฉันจะบอกให้เอาบุญ หี...หี” การินหัวเราะอย่างสะใจ เดินตรงเข้ามาหาลัทธริมาที่ยังนั่งตัวสั่นอยู่บนพื้น แขนขาหมดแรง “ตุ๊กตาตัวนี้มีชีวิตขึ้นมาได้เพราะความเชื่อที่แกเป็นคนก่อขึ้นมา ก็จากไอ้คำทำนายกำมะลอของแกนั่นล่ะ อ้อ! ไม่สิ ไม่ใช่แกคนเดียว ต้องมียายบ้านั้นช่วยขยายมันให้รุนแรงขึ้นด้วย”

(ตุ๊กตาร้อยศรีธา, น. 216-217)

พลังญาณอาถรรพ์ของลัทธริมา เป็นพลังที่เธอไม่ต้องการเพราะมักทำให้เธอตกอยู่ในสถานการณ์อันเลวร้าย ในขณะที่การินได้แต่อิงฉากลัทธริมาที่สามารถปลุกอาถรรพ์และความเลวร้ายในจิตใจของมนุษย์ขึ้นมาได้ จึงทำให้เขาคอยเฝ้าติดตามลัทธริมาอยู่เสมอ เพราะหวังว่าจะได้พบกับเหตุการณ์เร้นลับหรือได้ต่อสู้กับอาถรรพ์ต่าง ๆ ที่ตนยังไม่เคยได้สัมผัสด้วยตนเอง

1.2 อนุภาคตัวละครที่เป็นมนุษย์ ด้วยประกอบด้วยตัวละครที่เป็นวิญญาณและภูติทั้งสิ้น 10 ตัว ได้แก่ 1. มธุริน 2. หม่อนไหม 3. ระริล 4. ฉัตรยศ 5. รัก 6. ยม 7. พ่อผี 8. แม่ผี 9. เอมิลี แฮมมิลตัน และ 10. ชญา โดยตัวละครเป็นวิญญาณมีลักษณะดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงอนุภาคตัวละครที่เป็นมนุษย์

ตัวละคร	ลักษณะของมนุษย์/วิญญาณที่ปรากฏ
มธุริน	วิญญาณจากเกมผีถ้วยแก้วในอินเทอร์เน็ต
หม่อนไหม	วิญญาณในกระจกอาถรรพ์ (ฉายอดีต)
ระริล	วิญญาณเจ้าของคฤหาสน์แคววิเชียร
ฉัตรยศ	วิญญาณนักสะกดจิตของคฤหาสน์แคววิเชียร
รัก-ยม	วิญญาณรับใช้ของบ้านวรรณาวุฒย
พ่อผี	ผีป่าที่ครอบครองพื้นที่ป่าหลังโรงเรียนนิศาพนิชย์
แม่ผี	พระภูมิเจ้าที่ของโรงเรียนโรงเรียนนิศาพนิชย์
เอมิลี แฮมมิลตัน	วิญญาณผีเม้งที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นแพทย์อาสาที่ค่ายเชลยศึกที่สะพานข้ามแม่น้ำแคว เมื่อ 70 ปีก่อน
ชญา	วิญญาณที่อยู่ในเชือกปะกำศพ

ตัวอย่าง อนุภาคตัวละครที่เป็นมนุษย์ : มธุริน (วิญญาณในเกมออนไลน์)

มธุริน หรือวิญญาณในเกมออนไลน์ที่ชื่อว่า Ballentine ก่อนที่เธอจะตายได้รู้จักกับลัทธิตาจากการเล่น MSN มาก่อน ทั้งสองคุยกันถูกคอเพราะมีชีวิตคล้าย ๆ กัน ในช่วงที่ลัทธิตาเลิกเล่นอินเทอร์เน็ต มธุรินรู้สึกเหงาและสิ้นหวัง เธอจึงฆ่าตัวตายและกลายเป็นวิญญาณในเกมออนไลน์เพื่อตามหาลัทธิตาเพื่อนเพียงคนเดียวของเธอ ดังข้อความว่า

“...แต่จู่ ๆ เธอก็หายไป ฉันก็ติดต่อเธอไม่ได้อีกเลย สุดท้ายแล้วฉันก็กลับกลายมาเป็น คนไร้ค่า คนที่ไม่เหลืออะไรอีกเลยเหมือนเดิม มันเหงานะ ...มันเหงามากขึ้นกว่าแต่ก่อนอีก เพราะฉัน...ฉันไม่รู้ด้วยซ้ำว่าฉันทำอะไรผิดไป ฉันทำอะไรให้เธอไม่พอใจ เธอถึงหนีฉันไปอย่างนั้น...ฉันไม่รู้จะทำยังไงต่อไปอีกดี และความเหงามันก็ยิ่งเพิ่มขึ้นทุกวัน ทุกวัน มากขึ้นจนฉันทนมันไม่ได้อีกแล้ว ฉันทนไม่ไหว ในเมื่อไม่มีใครในโลกใบนี้ที่ต้องการฉันก็ไม่รู้จะอยู่ทำไม สุดท้ายฉันก็เลยตัดสินใจฆ่าตัวตาย”

ความรู้สึกผิดถาโถมเข้าใส่ลัทธิตาจนแทบจะทำให้เธอร้องไห้ออกมาดัง ๆ

นี่ฉันทำร้ายเพื่อนคนนึงให้ต้องเจ็บปวดมากขนาดนี้เชียวนะหรือ

“และคงเป็นเพราะความอาวรณ์ของฉันละมั้ง ในวันที่ฉันตายถึงไม่ได้ไปไหน กลายเป็น วิญญาณสิงสถิตอยู่ในอินเทอร์เน็ตอย่างนี้ แต่ก็เพราะอย่างนี้แหละที่มันทำให้ฉันคิดถึงเธออีกครั้ง อยากจะเป็นเพื่อนกับเธออีกครั้ง เป็นเพื่อนโดยที่เธอจะไม่หนีฉันไปอีก”

(เกมเชื่อมความตายออนไลน์มรณะ, น. 173)

เมื่อวิญญาณของมธุรินสื่อสารกับลัทธิตาทางอินเทอร์เน็ตได้ เธอพยายามขอร้องและทำให้ลัทธิตาเข้ามาอยู่กับเธอในโลกออนไลน์ แต่ความพยายามนี้ต้องจบลงเพราะการินเข้าไปช่วยได้ทันและกักวิญญาณของมธุรินไว้ในแฟลชไดรฟ์ตอนท้ายเรื่อง

1.3 อนุภาคตัวละครที่เป็นจอมขมังเวทย์/ผู้ใช้ไสยศาสตร์ ด้วยประกอบด้วยตัวละครทั้งสิ้น 10 ตัว ได้แก่ 1. การิน 2. วรวรรณ 3. ริสา 4. ไกรสร 5. สหัสส์ 6. นฤนาถ 7. ปกรณ์ 8. ดาริน 9. วิรัช และ 10. นรพิน สำหรับตัวละครในกลุ่มนี้จะมีลักษณะเฉพาะที่ต่างไปจากข้อ 1.1 คือ ตัวละครจะอยู่ในกลุ่มของผู้ที่ใช้เวทมนตร์คาถาซึ่งต้องเรียนและฝึกฝนจนทำให้อาคมเกิดความเข้มแข็ง โดยตัวละครมีลักษณะดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงอนุภาคตัวละครที่เป็นจอมขมังเวทย์/ผู้ใช้ไสยศาสตร์

ตัวละคร	ลักษณะตัวละครที่ปรากฏ
การิน	เป็นผู้ลุ่มหลงในอาถรรพ์และฝึกใช้ไสยศาสตร์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง
วรวรรณ	เป็นผู้ทำพิธีเปลี่ยนชีพให้ตัวเองกลับมามีชีวิตอีกครั้งโดยสังเวยชีวิตของเพื่อน ๆ 4 คน
ริสา	เป็นผู้ใช้บันทึกเขียนกรรมเพื่อเปลี่ยนชะตาชีวิตของการิน แม้ต้องสังเวยด้วยชีวิตของตนเอง
ไกรสร	จอมขมังเวทย์ หัวหน้าแห่งตระกูลวรรณาเวทย์ที่คอยเก็บรักษาซ่อนบันทึกเขียนกรรมไว้
สหัสส์	จอมขมังเวทย์ผู้ใช้บันทึกเขียนกรรมให้สลักบิดเบียนกรรมขึ้นอื่น ๆ กลับมามีอาถรรพ์อีกครั้ง แม้ต้องสละชีวิตตนเองเป็นเครื่องสังเวย
นฤนาถ	ผู้ใช้เชือกปะกำศพเพื่อให้ตนเองร่ำรวยและบงการให้คนอื่น ๆ ทำตามที่ต้องการ
ปกรณ์	ผู้ใช้ควีนเฝ้าในการแก้แค้นให้กับคนรักที่เสียชีวิตไปจากเหตุเพลิงไหม้
ดาริน	ผู้ใช้กระดิ่งอาถรรพ์เพื่อสาปแช่งคนที่ทำให้น้องสาวของตนเอง
วิรัช	ผู้ทำพิธีกระเทยเพื่อคืนชีพให้กับภรรยาของตนเองโดยใช้วิญญาณของนักเรียนเป็นเครื่องสังเวย
นรพิน	ผู้ทำพิธีสาปตระกูลจินตเมธธด้วยศพแมวอัมบงค

ตัวอย่าง อนุภาคตัวละครที่เป็นจอมขมังเวทย์/คนเล่นของ : การิน

การิน เด็กหนุ่มที่ชอบเก็บตัวและไม่มีเพื่อน ในตอนที่เขาเป็นเด็ก แม่ของเขาใช้มีดแทงที่มือของเขา เพื่อทำพิธีกรรมบางอย่างจนทำให้เขามีแผลเป็นที่มือขวา การินเข้าใจผิดว่าแม่เกลียดและอยากให้เขาตาย ส่วนคนอื่น ๆ ต่างเชื่อว่าแม่ของเขาใช้การินเป็นเครื่องสังเวยในการสาปแช่งตระกูล “จินตเมธ” ของพ่อเขา แต่แม่จะเคยผ่านเหตุการณ์ร้ายแรงเช่นนั้น การินก็ยังชื่นชอบเรื่องราวความอาถรรพ์ของสถานที่หรือสิ่งของ ต้องคำสาปต่าง ๆ และไม่เพียงเท่านั้นเขายังให้ความสนใจวิชาไสยศาสตร์และหมั่นทดลองจนสามารถทำพิธีด้วยตนเองจนสำเร็จ ฉะนั้นไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ความรุนแรงอันเนื่องมาจากไสยศาสตร์หรือสิ่งเร้นลับ การินมักจะเอาตัวรอดได้ด้วยความรู้ทางไสยศาสตร์ที่เขาได้อยู่เสมอ ตัวอย่างตอนที่เขาต้องสู้กับตัวเอง (การินที่เกิดจากพลังญาณอาถรรพ์ของลัทธินิรมิต) ดังข้อความว่า

แต่ทุกอย่างกลับพลิกผัน...

จู่ ๆ ความอาวรณ์ของการินที่กำลังอย่างสามขุมเข้ามาอยู่นั้นก็สะดุ้งสุดตัว ดวงตาเหลือกค้าง ล้มกลิ้งลงไปด้วยความเจ็บปวดก่อนจะหันมาจับตัวเขา

“ไม่ง่ายขนาดนั้นมั้ง...” เด็กหนุ่มส่ายส่ายสะใจขณะค่อย ๆ ลุกขึ้นยืนจากพื้น ในมือของเขาถือตุ๊กตาอาถรรพ์ที่พันรอบด้วยเศษผ้าบางอย่างเอาไว้

“...ไอนี้แกก็รู้จักละมั้ง ถ้าจำไม่ผิดฉันรู้จักคุณไสยอันนี้มาตั้งแต่ตอนนั้นแล้วนี่... เพียงแต่กว่าจะได้ลองใช้จริงก็ปาเข้าไปตอนอายุสิบสี่ปีแล้ว หึ...หึ หึ...หึ”

ความอาวรณ์ของการินเงยหน้าขึ้นจากพื้นข้างวงพิธีมองมาอย่างเคียดแค้น มือกุมท่อนซึ่งเป็นผลมาจากคุณไสยกริดเลือดจนไม่อาจขยับตัวได้ ล้มลุกคลุกคลานทำอยู่ตรงหน้าเด็กหนุ่มที่หน้าตาเหมือนกับมันไม่ผิดเพี้ยน

การินฉวยโอกาสจังหวะนั้นเดินเข้าไปในวงพิธีแล้วทรุดตัวลงข้าง ๆ ลัทธินิรมิต ก่อนจะยื่นมือออกไปจับข้อมือตรวจชีพจรของเด็กสาว

ถึงแม้จะอ่อนล้าและแผ่วเบามาก แต่ก็ยังพอจะรู้สึกได้ถึงชีพจรซึ่งเต้นอยู่ที่ข้อมือ เธอยังไม่ตาย...

(ความลับของกระเจกเงา, น. 141-142)

ในตอนนี้อาจารย์ของการินได้จับลัทธินิรมิตทำพิธีเรียกปิศาจจากอีกโลกให้ออกมาทางกระเจกอาถรรพ์อีกครั้งหลังจากที่เคยทำล้มเหลวมาก่อน แต่พิธีก็ไม่สำเร็จอีกครั้งเพราะการินในปัจจุบันเข้ามาขัดขวางด้วยคุณไสยกริดเลือดที่เขาฝึกมาด้วยตนเอง และยุติอาวรณ์นี้ได้สำเร็จ

2. อนุภาควัตถุสิ่งของ/เครื่องมือทางไสยศาสตร์

อนุภาคลักษณะของหรือเครื่องมือที่ใช้การสร้างอาถรรพ์ต่าง ๆ ในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ทั้งฉบับนวนิยายและฉบับการ์ตูนที่ศึกษาในครั้งนี้ มีทั้งสิ้น 13 ชนิด ดังสรุปไว้ในตารางที่ 4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงอนุภาคลักษณะของ/เครื่องมือทางไสยศาสตร์

วัตถุสิ่งของ/เครื่องมือ	ลักษณะของวัตถุ/เครื่องมือที่ปรากฏ
ยันต์เลือด	- ยันต์ที่เขียนด้วยเลือดสำหรับทำร้ายผู้อื่น - ยันต์ที่เขียนด้วยเลือดของผู้มีอาถรรพ์จะดึงดูดวิญญาณมาหา
เชือกปะกำศพ	เชือกที่ถักขึ้นจากเนื้อ ผิวหนัง เส้นผม และเลือดของคนตาย ใช้สำหรับควบคุมผู้อื่น
ตุ๊กตาอาถรรพ์	- ตุ๊กตาคุณไสยของการิน สำหรับใช้ทำร้ายผู้อื่น - ตุ๊กตารับเคราะห์ของวศิน ใช้เป็นตัวแทนในการรับเคราะห์กรรมต่าง ๆ - ตุ๊กตาแทนตัวของครูวิรัชใช้สำหรับบงการให้นักเรียนทำตามที่ต้องการ

ตารางที่ 4 แสดงอนุภาคสิ่งของ/เครื่องมือทางไสยศาสตร์ (ต่อ)

วัตถุสิ่งของ/เครื่องมือ	ลักษณะของวัตถุ/เครื่องมือที่ปรากฏ
ควันเผาผี	ทำจากถ่านที่มาจากเถากระดุกคนตายด้วยอุบัติเหตุไฟไหม้ ใช้จุดร่วมกับกระดุกคนตายด้วยไฟไหม้ใช้ในการทำร้ายเป้าหมาย
จกกว๋อเจีย	เครื่องรางทำจากเชือกถักสีแดงสามารถป้องกันอาถรรพ์จากควันเผาผีได้
ตุ๊กตาตัวแทน	ตุ๊กตาไม้ขนาดเล็กพันด้วยผมของเจ้าของ ใช้สำหรับรับเคราะห์แทนเจ้าของ
เกมผีถ้วยแก้วออนไลน์	เกมผีถ้วยแก้วที่เล่นในระบบออนไลน์ สามารถถามคำถามอะไรก็ได้
กระดิงอาถรรพ์	กระดิงที่สามารถส่งเสียงสะท้อนบาปในใจของคน ๆ นั้นให้ได้ยินตลอดเวลาจนต้องฆ่าตัวตายในที่สุด
มีดหมอ	มีดอาคมของหมอผีใช้ต่อสู้กับผู้มีอาคมและตุ๊กตารัก-ยม
ลูกแก้วทำนาย	ลูกแก้วของจอมขมังเวทย์สำหรับใช้ทำนายอนาคตที่จะเกิดขึ้น
บันทึกเขียนกรรม	บันทึกอาถรรพ์ที่สามารถบันทึกลงให้ความปรารถนาของผู้ทำพิธีเป็นไปตามที่เขียนไว้ในบันทึก
แมวอ๋ปมงคล	แมวอ๋ปมงคลที่ผ่านพิธีสาปแช่งเมื่อส่งไปให้ใครก็จะส่งผลให้คนผู้นั้นต้องประสบกับเหตุการณ์ตามลักษณะของแมวอ๋ปมงคลชนิดนั้น ๆ เช่น แมวอ๋ปมงคลที่ชื่อว่า ทุพลเพศ จะทำให้ญาติพี่น้องของผู้ที่รับแมวนั้นไว้เสียชีวิต

ตัวอย่าง อนุภาคสิ่งของ : บันทึกเขียนกรรม

บันทึกเขียนกรรม เป็นบันทึกที่สามารถเปลี่ยนโชคชะตาของคนให้เป็นไปตามที่ผู้เขียนได้กำหนดไว้ในบันทึก โดยการเขียนบันทึกแต่ละครั้งผู้ประกอบพิธีจะต้องเขียนวงเวทย์ลงบนพื้นก่อนจากนั้นทำพิธีสังเวยด้วยชีวิตของใครบางคนจึงจะทำให้พิธีกรรมสำเร็จ ดังข้อความว่า

“ไ้อบันทึกเล่มนั้น...มันก็แค่ของหลอกตา แค่ก...แค่ก...” ไกสรพุดขึ้นมาก่อนจะนั่งเงยไป

“...เพราะสิ่งที่สำคัญที่ซ่อนอยู่มันคือบันทึกเขียนกรรมที่มีอำนาจเปลี่ยนแปลงกรรมบนโลกนี้ต่างหาก”

การินเห็นชายชรายังไม่พูดเสียที จึงพุดแทรกขึ้นมา “จริงมัยละ...ตาแก่ หี...หี...หี”

“บันทึกเขียนกรรม...เปลี่ยนแปลงกรรมบนโลก” โชติกาลทวนคำพูดของการินเบา ๆ คล้ายกับพยายามจะทำความเข้าใจ

“เธอสองคนคงไม่เชื่อ แต่จริง ๆ แล้วบันทึกเล่มนี้มีพลังอันเลวร้ายที่ทำให้ผู้ครอบครองสามารถใช้มันเปลี่ยนกรรมของใครก็ได้ เปลี่ยนกรรมก็คือ การเปลี่ยนอนาคตไม่ว่าจะเป็นหรือตาย...โดยมีเครื่องสังเวยเป็นของแลกเปลี่ยน”

(บันทึกเขียนกรรม, น. 82)

บันทึกเขียนกรรมเป็นวัตถุอาถรรพ์ที่ตระกูลวรรณเวทย์เฝ้าเก็บรักษาไม่ให้ออกมาสู่โลกภายนอกตั้งแต่สมัยอยุธยา จนเมื่อมาถึงรุ่นของริสาซึ่งเป็นแม่ของการิน เธอได้นำมันออกมาเปลี่ยนชะตาชีวิตของการินเสียใหม่ คือ เปลี่ยนจากเด็กชู้โรคที่จะอยู่ได้อีกไม่นานให้กลายเป็นเด็กแข็งแรงและเติบโตอย่างคนปกติโดยแลกกับชีวิตที่เหลือของริสา และนั่นก็ทำให้จอมขมังเวทย์เช่น สหสวัส ได้พบเบาะแสของบันทึกเขียนกรรมและตามมาจนพบแล้วได้ใช้มันกระตุ้นสลับบิดเบือนกรรมหรือวัตถุอาถรรพ์ชิ้นอื่น ๆ ให้กลับมาสร้างความวุ่นวายอีกครั้ง

3. อนุภาคเหตุการณ์

อนุภาคเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับไสยศาสตร์ที่ซึ่งในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ทั้งฉบับวนิยาย และฉบับการ์ตูนที่ศึกษาในครั้งนี้ มีอนุภาคทั้งสิ้น 15 เหตุการณ์ ดังสรุปไว้ในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงอนุภาคเหตุการณ์

เหตุการณ์	ลักษณะของเหตุการณ์ที่ปรากฏ
พิธีเปลี่ยนชีพ	การนำชิ้นส่วนร่างกายของหญิงสาว 5 คน (เบญจกัลยาณี) คนมาประกอบพิธีกรรมเพื่อคืนความงามให้แก่ผู้ทำพิธี
พิธีบูชาญ	การบูชาญเพื่อเรียกวิญญาณจากอีกโลกมายังโลกมนุษย์ผ่านกระจกเงาอาถรรพ์
พระพรแห่งความเจ็บปวด	พิธีกรรมโบราณที่ต้องร้ายคาถาในขณะที่คนอื่น ๆ ได้เห็นความเจ็บปวดของใครคนหนึ่ง โดยผู้ทำพิธีได้นี้จะได้รับพรที่ต้องการเป็นการตอบแทน
การใช้อาคมบังตา	บ้านของตระกูลนี้ถูกอาคมบดบังทำให้ไม่มีใครพบเห็นหรือติดต่อได้
พิธีกรรมตรึงวิญญาณ	การเขียนวงเวทย์ไว้บนพื้นด้วยอักขระโบราณ เมื่อศัตรูเข้ามาอยู่ในวงเวทย์นี้บนพื้นที่สว่างวบ จะมีลมพายุและฟ้าผ่าไปทั่วบริเวณ ร่างกายจะปวดสับสนปวดรื้อราวกับถูกไฟเผา
หลับตาแล้วเดินเวียนซ้าย	เดินเวียนซ้ายเวลากลางคืนจะทำให้เห็นโลกของคนตาย
จุดเทียนหน้ากระจกตอนเที่ยงคืน	จุดเทียนแล้วส่องกระจกที่หน้ากระจกตอนเที่ยงคืนจะทำให้เห็นหน้าคนตายในกระจก
สาปแข่งศัตรูด้วยวงไสยเลือด	เขียนวงไสยด้วยเลือดของตนเองแล้วสาปแข่งศัตรู
พิธีล้างบาปแบบไหสัตว์พิษ (โคโคกู)	นำคนบาปที่คัดเลือกมาอยู่ด้วยกันในเขตอาคมแล้วให้ต่อสู้กันเอง ผู้ที่รอดเป็นคนสุดท้าย จะได้รับการไถ่บาป/ได้รับพลังอิตตานิรันดร์
การข้ามมิติไปในอดีต	การกลับไปปลดปล่อยดวงวิญญาณโดยข้ามมิติไปยังอดีตเมื่อ 70 ปีก่อน
พิธีสะพานข้ามปรภพ	นำคนเป็นไปสู่ปรภพแล้วกลับมาด้วยพลังอิตตานิรันดร์
พิธีกรรมแมวอาถรรพ์	ส่งศพแมวอัมพมงคลไปยังศัตรูเพื่อสาปแข่งให้มีอันเป็นไป
พิธีบายศรีสังหาร	เปลี่ยนพิธีผูกข้อมือในงานบายศรีสู่ขวัญเป็นการสังหารจากสายสัญญาณ
ลมเพลมพัด	ผู้มีอาคมจะปล่อยอาคมของตนให้ลอยไปตามลม หากมีใครทักก็จะถูกอาถรรพ์นั้นทำร้าย
มรณาสันนิวัติ	ผู้ตายจะไม่รู้ตัวว่าได้เสียชีวิตแล้วใน 3 วันแรก วิญญาณจะล่องลอยออกไปตามที่ต่าง ๆ ที่ยังฝังใจอยู่

ตัวอย่าง อนุภาคเหตุการณ์ : พิธีเปลี่ยนชีพ

พิธีเปลี่ยนชีพ คือ พิธีกรรมที่ช่วยเปลี่ยนร่างกายของผู้ประกอบพิธีให้คงงามตามลักษณะ 5 ประการของเบญจกัลยาณี กล่าวคือ เป็นผู้มีพินางาม ผมงาม เนื้องาม ผิวงาม และวัยงาม แต่การจะทำพิธีนี้ให้สำเร็จผู้ประกอบพิธีจะต้องหาคน 5 คนมาเป็นเครื่องสังเวย พิธีกรรมในวันคืน และมีคุณลักษณะตามข้อใดข้อหนึ่งในห้าประการ พิธีนี้ปรากฏในตอนทีวีวรรณถูกเพื่อน ๆ แก่งจนได้รับบาดเจ็บจากไฟคลอก เธอแค้นเพื่อน ๆ ที่ทำให้เธอได้รับบาดเจ็บและเสียโฉมจึงออกตามฆ่าทุกคนที่มีส่วนทำให้เธอบาดเจ็บแล้วนำอวัยวะของแต่ละคนมาทำพิธีเพื่อเปลี่ยนร่างกายตัวเองให้กลับมางดงามอีกครั้ง ดังข้อความว่า

แสงสลับจากเปลวไฟ ผ้ายันต์ซึ่งแข็งแกร่งจากคราบเลือดทั้งสี่แผ่น ถูกวางทับไว้ด้วย
แต่ละชิ้นส่วนอยู่ทั้งสี่ที่ครอบตำแหน่งของวงยันต์
ทิศใต้...พื้นทุกซีกที่ได้มาจากปากของสุตาพร
ทิศตะวันออก...เส้นผมที่ถูกถลกมาพร้อมกับหนังหัวของปีนมาลา
ทิศเหนือ...ริมฝีปากซึ่งเฉือนจากใบหน้าของนารฎุติทั้ง ๆ ที่ยังเป็น ๆ
ทิศตะวันตก...ผืนหนังตั้งแต่คอมาจรดเอวซึ่งเพิ่งได้มาจากร่างของวาสิณี โดยที่ยังคง
ชุ่มโชกไปด้วยเลือดสด ๆ อยู่
และชิ้นส่วนสุดท้ายที่กลางวงยันต์

(พิธีเปลี่ยนชีพ, น. 164)

สำหรับพิธีกรรมนี้มีที่มาจากการที่วรรณบัณเฑาะว์ได้พบข้อมูลเกี่ยวกับพิธีเปลี่ยนชีพจากบันทึกที่การินได้ทำหายไป ด้วยความเจ็บแค้นและกลัวสูญเสียชายอันเป็นที่รัก วรรณบัณเฑาะว์จึงอาศัยความเข้าใจผิดของทุกคนที่คิดว่าเธอยังรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาล โดยออกตามล่าและลอบทำร้ายเพื่อน ๆ แต่พิธีกรรมดังกล่าวก็ไม่สำเร็จเพราะถูกการินขัดขวางไว้ในตอนท้าย

อย่างไรก็ดีเมื่อพิจารณาถึงบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ทั้ง 3 แบบ คือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร อนุภาคที่เป็นสิ่งของ/เครื่องมือ และอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์ จะพบว่าอนุภาคต่าง ๆ นี้ถูกนำมาใช้ใน 3 ลักษณะคือ การทำร้ายศัตรู การป้องกันตนเอง และการรักษาตัว ซึ่งบทบาทที่ปรากฏนี้สอดคล้องกับลักษณะทั่วไปของไสยศาสตร์ที่อยู่ในวัฒนธรรมไทยอย่างมาก ดังทัศนะของกวีล คัชชิมา (2547, น. 251) ที่กล่าวถึง ประเภทของไสยศาสตร์ที่แบ่งตามวัตถุประสงค์ของการใช้ไว้ว่ามีอยู่ 3 ประการ คือ 1. ไสยศาสตร์เพื่อการรักษา หรือที่เรียกอีกอย่างว่าเป็นไสยขาว 2. ไสยศาสตร์เพื่อการป้องกัน และ 3. ไสยศาสตร์เพื่อการทำลายหรือไสยดำ โดยบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในเรื่องถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำร้ายกันมีจำนวนมากที่สุดส่งผลให้เรื่องราวของการิน ปรินาคคืออาการที่เต็มไปด้วยการต่อสู้กันของผู้ใช้ไสยศาสตร์ผ่านอาการในรูปแบบต่าง ๆ

ในการศึกษาบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีผลต่อการสร้างตัวละครเอกของเรื่อง คือ การิน และลัทธริมา นั้นพบว่ามีบทบาทใน 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. บทบาทต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเอก

1.1. การิน จินตเมธ หรือตัวละครพระเอกของเรื่อง เขาได้รับผลกระทบจากอนุภาคไสยศาสตร์ตั้งแต่ยังเล็ก ๆ เริ่มจากอาการของบันทึกเขียนกรรมที่เปลี่ยนแปลงเขาให้หายจากโรคภัยโดยแลกกับชีวิตของแม่ตัวเอง แต่เหตุการณ์นั้นเขาจำได้เพียงแค่ตอนที่แม่ปักมีดไปที่มือแล้วก็สลบไปด้วยความเจ็บปวด ดังข้อความว่า

ฉันจำร่างเล็กๆ ของเขาให้นอนอยู่ตรงกลางวงเวทย์ และจากนั้น...ลูกที่ฉันไม่เคยคิดแม้แต่จะตีด้วยมือ แต่ตอนนี้ฉันกลับกำลังใช้มีดแทงลงบนมือของเขาอย่างเลือดเย็น

“ไม่เอา...หนูเจ็บ แม่อย่า...พ่อช่วยหนูด้วย” เด็กคนนั้นร้องไห้เสียงดังแบบที่ฉันไม่เคยได้ยิน ดวงตาสีดำขลับซึ่งถอดแบบมาจากพ่อของเขาเต็มไปด้วยน้ำตา กำลังมองมาทางฉันก่อนจะสลบไปเพราะความเจ็บปวดที่เกินกว่าเด็กอายุห้าขวบจะรับไหว

ภาพสุดท้ายของ “แม่” ที่เขาเห็นก็คือภาพฉันกำลังใช้มีดแทงลงไปที่ตรงมือของเขา และใบหน้าของแม่ที่เปราะเปื้อนไปด้วยเลือดและน้ำตาแห่งความเจ็บปวด

(บันทึกเขียนกรรม, น. 232)

แม้ต่อมาเขาจะรอดตายแต่ก็ถูกคนในตระกูลจินตเมธรังเกียจ เพราะคิดว่าแม่ของการินคือนักต้มตุ๋นที่คอยสลับแข่งตระกูลจินตเมธ จากผลกระทบของ 2 เหตุการณ์นี้เองทำให้การินกลายเป็นเด็กเก็บตัวและไม่เชื่อใจในความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวหรือมิตรภาพระหว่างเพื่อน ต่อมาเมื่อได้พบกับเซียร์ผู้เป็นอมตะ การินไม่อาจเอาชนะเขาได้และยังต้องรับมือกับการเล่นงานของเซียร์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การส่งสมุนมารบกวนเพื่อยุยงปลุกปั่นให้การินเข้าสู่ด้านมืดของจิตใจมากขึ้นการินจึงไม่สนใจผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับคนรอบข้างหรือแม้แต่ชีวิตของตนเอง หากต้องสู้กับเซียร์การินจะใช้ทุกวิถีทางที่เขานึกได้มาใช้ทันที อย่างไรก็ตามเพราะเขามีลัทธริมาอยู่ใกล้ตัว แม้ในตอนแรกเขาจะรู้สึกอิจฉาและใช้เธอเป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับอาการต่าง ๆ แต่หลังจากผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ มาด้วยกัน ทำให้การินได้เห็นแง่มุมที่ดีงามของความเป็นมนุษย์ผ่านการกระทำของลัทธริมา จนเกิดความรู้สึกหวงแหนและไม่อาจตัดสัมพันธ์จากลัทธริมาได้ แม้ต้องทำให้ตนเองกลายเป็นวิญญาณเพื่อไปตามดวงจิตของลัทธริมาให้กลับเข้าร่าง แต่เขาก็ยินดีทำโดยไม่นึกเสียดายชีวิต

1.2. ลัทธริมา วิกรานต์วรลิต หรือตัวละครนางเอกของเรื่อง เธอเป็นคนจิตใจดีงาม เด็บโตขึ้นมาในครอบครัวที่อบอุ่น มีพี่ชายและพ่อแม่คอยเคียงข้างตั้งแต่เด็ก จนกระทั่งวันที่พี่ชายเสียชีวิตและลัทธริมาได้พาลังญาณอาถรรพ์ซึ่งทำให้ผู้คนรอบตัวต้องพบกับเหตุการณ์ประหลาดและเสียชีวิต หลังจากโศกนาฏกรรมครั้งใหญ่ทำให้เธอเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลจิตเวช โดยมีรสนวดีญาติที่เหลือเพียงคนเดียวคอยดูแลเธอ เมื่อลัทธริมาได้ย้ายมาเรียนที่โรงเรียนนิศาศาสนิกได้พบกับการินและเพื่อนกลุ่มใหม่ที่ไม่สนใจเรื่องราวอาถรรพ์ต่าง ๆ ที่คนอื่นใช้ต่อว่าหรือเล่าถึงเธอ การได้ออกไปเผชิญหน้ากับไสยศาสตร์ต่าง ๆ ร่วมกับการินทำให้ลัทธริมาได้เห็นอีกมุมหนึ่งของการใช้ญาณอาถรรพ์ที่สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น การช่วยเหลือดวงวิญญาณของเคลย์ศึกและการปลดปล่อยผีเม้งที่ถูกจองจำไว้ในสุสานโบราณของสะพานข้ามแม่น้ำแคว การปลดปล่อยดวงวิญญาณของนัยเนตรที่ถูกพ่อผีจับไว้ในป่าหลังโรงเรียน การปลดปล่อยดวงวิญญาณหมอนไหมที่ถูกขังไว้ในกระแจอาถรรพ์ หรือการสลายอาวรณ์ของคุณหนูระริลและพ่อบ้านฉัตรยศแห่งคฤหาสน์แวววิเชียรได้ในที่สุด ยิ่งไปกว่านั้นคือ การได้เห็นคุณค่าและให้อภัยตนเองจากเหตุการณ์เลวร้ายในอดีต ลัทธริมาจึงเกิดความเข้มแข็ง และสามารถยืนหยัดขึ้นได้จากด้านในของตัวเองอีกครั้ง แม้ต้องร่วมมือกับการินในการต่อสู้กับเชียรที่มีพลังอมตะ เธอก็ไม่ได้รู้สึกกลัวหรือโดดเดี่ยวเช่นที่ผ่านมา เพราะในทุกครั้งที่พบกับความเลวร้ายจะมีการินและเพื่อน มาคอยช่วยเหลือ ดังข้อความว่า

“เพราะนายแท้ๆการิน ฉันกับอัญญาถึงรอดมาได้” ลัทธริมาไม่สนใจคำว่ายูกวนอารมณ์ของอีกฝ่าย แต่กลับยิ้มบางๆ ออกมา “นายรู้มั๊ย ฉันว่าเสียงมันมีพลังมากกว่าที่คิดนะ อย่างแรกคือ เสียงคำของนาย มันช่วยผลักดันให้ฉันก้าวเดินไปข้างหน้าได้ แต่ก็มีเสียงอีกเสียงหนึ่งนะที่ช่วยให้ฉันเร่ก้าวไปข้างหน้าได้ นั่นคือคำว่า ...ขอบคุณยังงี้ละ”

การินหันตามองหน้าลัทธริมาแบบเดาศีหน้าไม่ถูก จากนั้นเด็กสาวก็หยิบกระดิ่งออกมาจากกระเป๋าส่งให้การิน

“หิ! แบบนี้สีก้อยได้เรื่องหน่อย” การินส่ายส่ายกระซกกระดิ่งออกไปจากมือของเด็กสาวแล้วหันหน้าเดินไปอีกทาง โดยไม่รู้ว่าอีกฝ่ายกำลังอมยิ้มและมองแผ่นหลังของเขาด้วยสีหน้าเหมือนอยากจะพูดอะไรบางอย่าง แต่สุดท้ายเด็กสาวก็ทำได้เพียงพูดคำคำนั้นในใจเท่านั้น

“ขอบคุณนะ...การิน”

(เสียงสะท้อนบาป, น. 185)

คำกล่าวของลัทธริมาข้างต้น เกิดขึ้นหลังจากที่เธอและอัญญารอดพ้นจากอำนาจของกระดิ่งอาถรรพ์ที่มีพลังทำให้ผู้ที่โดนอาถรรพ์พบกับคนตายหรือโดนวิญญาณอาฆาตมาทำร้ายจนกว่าคนผู้นั้นจะเสียชีวิต จากเหตุการณ์นี้ทำให้ลัทธริมาได้ปรับความเข้าใจกับอัญญาซึ่งเป็นน้องสาวของผู้ตายในเหตุการณ์โศกนาฏกรรมที่เกิดจากพลังญาณอาถรรพ์ของเธอเอง และยังเกิดความรู้สึกเข้มแข็งในการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ลัทธริมากล่าวขอบคุณการินที่ช่วยให้เธอก้าวข้ามความรู้สึกผิดบาปที่อยู่ในใจตลอดมา

2. บทบาทด้านการเป็นเครื่องมือของตัวละครเอกเพื่อใช้ทำร้ายฝ่ายตรงข้ามหรือเพื่อป้องกันตัว

การิน และลัทธริมา ต่างก็เป็นตัวละครภายใต้โทนภาคไสยศาสตร์ กล่าวคือ การินเป็นผู้ที่ใช้อาคมหรืออาถรรพ์ต่างๆ ส่วนลัทธริมาเป็นผู้มีญาณอาถรรพ์ซึ่งเป็นพลังเหนือธรรมชาติ แต่ถึงอย่างนั้นทั้งสองคนกลับใช้ความพิเศษนี้ทำร้ายใครก่อน เว้นแต่จะได้พบกับฝ่ายตรงข้าม เช่น เชียร ซึ่งเป็นผู้มีพลังอมตะ(อิตตานิรันดร์) ทำให้ทั้งคู่ต้องใช้ทุกอย่างที่ตนมีเข้าต่อสู้ โดยเครื่องมือที่การินมักใช้อยู่เสมอคือ ตุ๊กตาหรือหุ่นอาถรรพ์กับคุณไสยกริดเลือด ส่วนลัทธริมาแม้จะไม่อยากใช้พลังญาณอาถรรพ์ ตัวอย่างเช่น ตอนพิพิธภัณฑสถานบาป การินได้ใช้ตุ๊กตาคุณไสยมาช่วยปิดฝาโลงที่มีเขาและลัทธริมาอยู่ข้างใน ส่วนข้างนอกนั้นให้ตุ๊กตาที่ถูกพลังญาณอาถรรพ์ของลัทธริมาปลุกความบ้าคลั่งขึ้นมาเข้าไปรุมทำร้ายเชียรจนเสียชีวิต แม้ในตอนท้ายเชียรจะสามารถคืนชีพได้อีกครั้ง แต่นี่ก็เป็น

ครั้งแรกที่ลัทธริมาได้รู้ว่าพลังของเธอนอกจากใช้ทำร้ายผู้อื่นได้แล้ว ยังสามารถใช้ปกป้องตัวเองได้อีกด้วย ดังบทสนทนาต่อไปนี้



ภาพที่ 1 การินและลัทธริมาออกมาจากโรงศพและได้พบว่าเชียร์ที่โดนหุ่นทำร้ายจนเหลือเพียงเศษเนื้อสามารถคืนชีพได้อีกครั้ง (คดีที่ 4 บทจบ : พิพิธภัณฑสถานบาป, น. 139-140)

3. บทบาทในการผลักดันตัวละครเอกให้เผชิญกับเหตุการณ์อาถรรพ์ต่าง ๆ

การศึกษาในครั้งนี้ มีอนุภาคไสยศาสตร์รวมทั้งสิ้น 53 แบบ จากเนื้อเรื่องทั้งสิ้น 21 ตอน แบ่งเป็นอนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุสิ่งของ/เครื่องมือ และอนุภาคเหตุการณ์ จำนวนของอนุภาคเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าตัวละครเอก คือ การินและลัทธริมาจะต้องประสบกับอาถรรพ์ต่าง ๆ ไปจนตลอดเรื่อง และเป็นเครื่องมือสร้างความสนใจใคร่รู้ชวนให้ผู้อ่านร่วมลุ้นไปกับการผจญภัยในแต่ละตอนตามไปด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่าอนุภาคไสยศาสตร์เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการผลักดันให้ตัวละครโดยเฉพาะตัวละครเอก คือ การินและลัทธริมาให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อาถรรพ์ ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาของการินในการเปิดเรื่องส่วนใหญ่ว่าเขาจะคอยเฝ้าสังเกตการใช้พลังของลัทธริมาว่าจะทำให้เกิดเหตุการณ์สยองขวัญใดติดตามมา เช่น ในคดีที่ 7 บทแรก : บายศรีสังหาร การินจับตาดูพิธีกรรมบายศรีที่กำลังจัดขึ้นและเฝ้าลัทธริมา ให้ระวังแผนการร้ายจากเชียร์ และเหตุร้ายที่การินได้พูดไว้ก็ได้เกิดขึ้นจริงๆ กับรุ่นน้องที่ได้รับการผูกข้อมือจากรุ่นพี่ ความรุนแรงของอาถรรพ์นี้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนทำให้น้องรหัสของลัทธริมาเสียชีวิต จากการสูญเสียครั้งนี้เองทำให้ลัทธริมาตัดสินใจที่จะเผชิญหน้ากับเชียร์ในที่สุด ดังบทสนทนาต่อไปนี้



ภาพที่ 2 การินเข้าไปประกาศเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อก่อกวนพิธีปฐมนิเทศปีการศึกษาใหม่ (คดีที่ 7 บทจบ : บายศรีสังหาร, น. 20-21)

สำหรับการศึกษาบทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกใน 3 ลักษณะ ได้แก่ บทบาทด้านความเป็นเหตุเป็นผลเชิงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเอก บทบาทด้านการเป็นเครื่องมือเพื่อทำร้ายหรือป้องกันตัว และบทบาทด้านการผลักดันตัวละครเอกให้เผชิญกับเหตุการณ์อาถรรพ์ต่างๆ พบว่าเป็นไปในลักษณะเดียวกับข้อค้นพบของ อวยพร แสงคำ (2557, น. 77) ที่ศึกษาลักษณะเด่นของนวนิยายไทยที่มีตัวละครเป็นครุฑและนาคแล้วพบว่าการสร้างสรรค์อนุภาคต่าง ๆ โดยเฉพาะอนุภาคของวิเศษจะช่วยให้เรื่องราวน่าสนใจ ทำให้การดำเนินเรื่องสนุกสนาน ชวนติดตาม และยังสอดคล้องกับการศึกษาของเสาวลักษณ์ อนันตสานต์ (2558) ที่ศึกษาอนุภาคเหนือธรรมชาติในนิทานเรื่องสังข์ทองซึ่งพบว่า อนุภาคเหนือธรรมชาติทั้ง 3 แบบที่ปรากฏในเรื่องมีบทบาทในการช่วยแก้ปัญหาของตัวละครเอกคือ พระสังข์ ให้ลุกล่งไปได้ ทั้งยังช่วยสนับสนุนให้พระสังข์เป็นวีรบุรุษที่กล้าหาญ สามารถเอาชนะศัตรูได้ และช่วยให้การดำเนินชีวิตของพระสังข์ให้เป็นไปโดยปกติอีกด้วย จึงกล่าวได้ว่าอนุภาคไสยศาสตร์มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างพัฒนาการให้กับตัวละครเอกคือ การินและลัลลิตา ทั้งยังช่วยให้เนื้อเรื่องของวรรณกรรมชุดนี้มีความน่าสนใจชวนให้ผู้อ่านติดตามการเผชิญหน้ากับอาถรรพ์ต่างๆ ที่จะเข้ามาและเข้มข้นขึ้นทุกขณะ

อภิปรายผล

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ 1. เพื่อวิเคราะห์อนุภาคไสยศาสตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ และ 2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างตัวละครเอกในวรรณกรรมเรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ผลการศึกษาด้านอนุภาคไสยศาสตร์พบว่ามีอยู่ 3 ลักษณะคือ อนุภาคที่เป็นตัวละคร อนุภาคที่เป็นวัตถุสิ่งของ/เครื่องมือ และอนุภาคที่เป็นเหตุการณ์ รวมอนุภาคทั้งสิ้น 53 แบบ ผลการศึกษาดังกล่าวมีข้อค้นพบที่น่าสนใจดังนี้

1. การนำความเชื่อและประเพณีไทยมาปรับเปลี่ยนให้เป็นอนุภาคไสยศาสตร์ในบริบทสังคมร่วมสมัย

ข้อค้นพบนี้เกิดจากการที่ผู้เขียนได้สร้างอนุภาคไสยศาสตร์หลายอย่าง que เชื่อมโยงกับการรับรู้ของคนไทย เช่น การนำผีถ้วยแก้วมาเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตและจับขังไว้ในแฟลชไดรฟ์ ในตอน เกมเชื่อมออนไลน์ความตายมรณะ หรือการนำประเพณีสู่ขวัญรับน้องใหม่ที่มักจัดขึ้นในหลายสถาบันการศึกษามาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างโศกนาฏกรรมในตอน บายศรีสังหาร ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ช่วยให้ผู้อ่านโดยเฉพาะที่เป็นวัยรุ่นมีความรู้สึกคุ้นเคยและทำให้นึกตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น

2. การนำอนุภาคไสยศาสตร์ต่างวัฒนธรรมมาปรับใช้ในเรื่อง

การสร้างอนุภาคไสยศาสตร์ในวรรณกรรมเรื่อง การินปริศนา คดีอาถรรพ์ นอกจากจะใช้ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติและสิ่งเร้นลับต่าง ๆ ที่ปรากฏในสังคมและวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังมีการนำอนุภาคจากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ในการดำเนินเรื่องด้วย เช่น การนำรูปแบบการต่อสู้ของสัตว์มาผนวกเข้ากับเรื่องเพื่อสร้างสถานการณ์อันน่าสนใจ ดังปรากฏในตอนพิพธภัณฑ์คนบาป ที่กล่าวถึงการนำคนบาปมาขังรวมกันให้ต่อสู้และค้นหาผู้ชนะ จากนั้นจะให้รางวัลเป็นการรับพรเพื่อชำระบาป แนวคิดการต่อสู้ที่เปลี่ยนแบบการชิงสัตว์มีพิษในโศโศของญี่ปุ่น เป็นต้น

จากข้อค้นพบทั้ง 2 ประการข้างต้น สามารถใช้เป็นข้อสังเกตเกี่ยวกับความสำเร็จของวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ว่าการนำเรื่องราวไสยศาสตร์มาเล่าใหม่ให้ได้รับความนิยมจากนักอ่านวัยรุ่นนั้น นักเขียนจะต้องรู้จักไสยศาสตร์ในวัฒนธรรมไทยให้หลากหลายและ ควรต้องรู้จักนำความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมทั้งของท้องถิ่นและของต่างประเทศมาใช้ในการเล่าเรื่องด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป คือ ควรมีการศึกษาอนุภาคภาคไสยศาสตร์ในวรรณกรรมชุด การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ให้ครบบริบูรณ์ เนื่องด้วยข้อจำกัดของการวิจัยครั้งนี้ศึกษาจากตัวบทที่มีการตีพิมพ์ครั้งแรก เริ่มตั้งแต่กรกฎาคม พ.ศ. 2551-พฤศจิกายน พ.ศ.2556 จำนวนรวมทั้งสิ้น 35 เล่มเท่านั้น นอกจากนี้คือ วรรณกรรมชุดนี้ได้มีการนำเอาข้อมูลคติชนในวัฒนธรรมไทย เช่น ตำนานผีตาโขน ตำนานผีเม็ง หรือลักษณะของ เเบบงูกัลยาณี และข้อมูลคติชนในวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น ไหล่สัตว์พิษ ของประเทศญี่ปุ่น ฯลฯ มาใช้ในการสร้างปม ของเรื่อง จึงน่าสนใจศึกษาต่อว่ากลวิธีเช่นนี้มีในตอนที่อื่น ๆ อีกหรือไม่ (ฉบับนวนิยายตีพิมพ์ล่าสุด พ.ศ.2563 ชื่อตอนว่า ปัจฉิมบท ลิขิตอนธการ และฉบับการ์ตูนตีพิมพ์ล่าสุด พ.ศ.2563 ชื่อตอนว่า จตุรอาถรรพ์สถาน) และนักเขียนนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าให้น่าสนใจอย่างไร

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์ ปัจจุบันมีการสร้างเรื่องเล่าในลักษณะเดียวกับวรรณกรรม เรื่อง การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ เป็นจำนวนมาก หากมีการศึกษาอนุภาค (motif) ต่าง ๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรม ในกลุ่มนี้มากขึ้นก็จะทำให้เห็นวิธีการ “แตกเรื่อง” ที่ใช้ฐานคิดจากอนุภาคไสยศาสตร์ได้อย่างหลากหลาย และทำให้เห็นถึงคุณค่าของอนุภาคไสยศาสตร์ที่มีต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าของนักเขียนรุ่นใหม่ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กองบรรณาธิการฐานเศรษฐกิจ. (2013). *แฟนตาซี-การ์ตูน แรงพีเวอร์! สมาคมหนังสือชี้ นิยายรัก ธรรมะแฝง*, 11 ธันวาคม 2556. <https://www.thansettakij.com/>
- กังวล ศัชชีมา. (2547). ไสยศาสตร์เขมรเบื้องต้น : การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ. *วารสารดำรงวิชาการ คณะโบราณคดี*, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3(5), 249-260.
- ฐนรัช กองทอง. (2556). “แฟนตาซีแบบไทย ๆ ในละครโทรทัศน์”. All Magazine, 8 (7), 41.
- ณัฏฐิศา รุ่งแสง. (2554). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปิดรับหนังสือวรรณกรรมแฟนตาซี*. รายงานโครงการ เฉพาะบุคคล วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บริษัท เด็กดี อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด. (2556). *ผลงานที่ได้ตีพิมพ์ (ออนไลน์)*, 11 ธันวาคม พ.ศ.2556. [http:// www.dek-d.com/writer/publish/?mode=4](http://www.dek-d.com/writer/publish/?mode=4)
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2556). *100 ปี การ์ตูนไทย จากสยามคลาสสิกสู่ไทยโมเดิร์น*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- วชิรวิทย์ มั่งมุล. (2553). อนุภาคในนิทานคำกลอนเรื่องพระคาจูด: การศึกษาเปรียบเทียบกับอนุภาคในนิทานไทย. *วารสารดำรงวิชาการ คณะโบราณคดี*, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 9(1), 171-188.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา: วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรिता ปัจจุสานนท์ และทัศนีย์ ทานตวนิช. (2560). การสร้างสรรค์อนุภาคความวิเศษในนวนิยายมหัศจรรย์ เรื่อง เดอะไวท์โรด. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, มหาวิทยาลัยบูรพา, 25(47), 149-170.
- เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2558). อนุภาคเหนือธรรมชาติในนิทานเรื่องสังข์ทอง. *วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์*, มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 34(2), 42-62.
- อวยพร แสงคำ. (2557). *ลักษณะเด่นของนวนิยายไทยที่มีตัวละครเป็นครุฑและนาค*. ปริญญาอักษรศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัยย์ (นามแฝง). (2551-2554). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคหัวใจสีดำ (เล่ม 1-8)*. กรุงเทพฯ: พูนิก้า.
- อัยย์ (นามแฝง). (2555-2556). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคสลักบิดเบียนกรรม (เล่ม 1-3)*. กรุงเทพฯ: พูนิก้า.
- อัยย์ (นามแฝง). (2554). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ ภาคพิเศษ ตอน เขียว พันธนาอัฏธานินทร์*. กรุงเทพฯ: พูนิก้า.
- อัยย์ (นามแฝง). (2551-2552). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ (การ์ตูน) (เล่ม 1-6)*. กรุงเทพฯ: พูนิก้า.

อัยย์ (นามแฝง). (2552-2553). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ (การ์ตูน) (เล่ม 7-9)*. กรุงเทพฯ: อี.คิว.พลัส.

อัยย์ (นามแฝง). (2553-2555). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ (การ์ตูน) (เล่ม 10-17)*. กรุงเทพฯ: พูนิก้า คอมมิก.

อัยย์ (นามแฝง). (2555-2556). *การินปริศนาคดีอาถรรพ์ (การ์ตูน) (เล่ม 18-22)*. กรุงเทพฯ: ซีซีเอน์.

อัยย์ (นามแฝง). (2554). *การิน ปริศนาคดีอาถรรพ์ (การ์ตูน) ตอนพิเศษ บทสูญ*. กรุงเทพฯ: พูนิก้าคอมมิก.