

บทที่ ๑ การจำแนกนิทานพื้นบ้านตามรูปแบบ

การเล่านิทานเป็นสิ่งที่คงทนยั่งยืนอยู่ในสังคมมนุษย์ จัดว่าเป็นปรัมปราประเพณีที่กว้างและหลากหลาย เต็มไปด้วยความหมายและแนวคิดต่าง ๆ ที่เราสามารถตีความออกมาได้เรื่อย ๆ และไม่มีที่สิ้นสุด เป็นศิลปะที่กลุ่มชนหรือปัจเจกบุคคลสร้างสรรค์ขึ้น แล้วทำให้มันแพร่กระจายออกไป

นักคติชนวิทยาทั่วไปมักจะยอมรับว่า คำว่านิทานพื้นบ้าน (folk tale) เป็นคำที่ใช้เรียกเรื่องเล่าประเภทร้อยแก้วรวมกันไป และนิยมใช้มากกว่าคำว่า prose narrative เสียอีก นิทานเหล่านี้อาจจะเป็นนิทานประเภทนิยายปรัมปราหรือ myth ซึ่งเป็นที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับการอธิบายเหตุ หรือเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา นิทานในท้องถิ่นหรือ legend ซึ่งมักเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ส่วนเทพนิยายหรือ fairy tale นั้น มักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่มหัศจรรย์ แต่ลักษณะโดยส่วนรวมของนิทานพื้นบ้านที่นักวิชาการกล่าวถึงก็คือ มันเป็นสิ่งที่ “น่าสะพรึงกลัว ไร้เหตุผล และแปลกพิสดาร”¹ แม้ว่านิทานพื้นบ้านจะเป็นรูปแบบเบื้องต้นของความบันเทิงก็ตาม และอนุภาคบางส่วนที่เป็นส่วนประกอบในนิยายปรัมปรา ก็เป็นสิ่งที่แปลกประหลาดมหัศจรรย์ ซึ่งความแปลกมหัศจรรย์เหล่านี้เป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการรู้ต้องการฟัง

ในการที่เราจะแบ่งประเภทของนิทาน และอธิบาย หรือให้คำจำกัดความแก่นิทานชนิดใดชนิดหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ไม่มิดันเค้ามาจากความจริงเลย หรือเชื่อว่ามาจากมูลความจริงก็ตาม เราถือว่าเป็นการที่เราสร้างบทบาทให้กับนิทานที่มีอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมในช่วงเวลาที่จำเพาะเจาะจง เนื่องจากคนที่อยู่ในสังคมจะพิจารณานิทานในแง่มุมที่ต่างกันไป เช่นคนที่ได้รับการศึกษาสูง หรือคนที่ใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางอารยธรรมสมัยใหม่บางคนบางส่วนอาจจะให้ความสนใจในนิยายปรัมปราหรือตำนานท้องถิ่น หรืออาจจะไม่ได้สนใจอย่างจริงจัง แต่ก็สนใจอยู่บ้าง เพราะเชื่อว่าเป็นสิ่งที่มิดันเค้ามาจากความจริง และในเวลาเดียวกันก็คิดว่าเป็นสิ่งที่ลึกลับ แต่

¹Joseph Campbell, *The Flight of the Wild Gander* (New York : The Viking Press, 1969), p.30. แคมป์เบลอ้างว่าเป็นความคิดของนักวิชาการที่มีชื่อเสียงทางด้านนิทานพื้นบ้าน คือพี่น้องกริมม์ แมกซ์ มิลเลอร์ (Max Müller) และแอนดรู แลงก์ (Andrew Lang)

ว่าคนบางส่วนก็อาจจะเห็นว่านิยายปรัมปราหรือตำนานเหล่านี้มีลักษณะแบบเดียวกับเทพนิยาย ซึ่งไม่มีเหตุผล และเป็นเรื่องเหลวไหลไร้สาระก็ได้

หากเราจะพูดถึงเรื่องเล่าพื้นบ้านโดยทั่ว ๆ ไปแล้ว จะเห็นได้ว่าลักษณะของมันครอบคลุมถึงวรรณกรรมมุขปาฐะที่เป็นร้อยแก้วทุกประเภท นักวิชาการศึกษาเรื่องเล่าได้จัดประเภทของเรื่องเล่าเพื่อให้เกิดความสะดวกในการศึกษาเปรียบเทียบ และสะดวกในการอ้างอิงถึง เป็นที่เข้าใจได้ง่าย แต่นับตั้งแต่เจacob กริมม์ (Jacob Grimm) แถลงไว้ในเรื่อง *Deutsche Sagen* ที่ตีพิมพ์ใน ค.ศ. 1816 ว่า “das Märchen ist poetischer, die Sage historischer”¹ แล้ว คำพูดของเขากลายเป็นถ้อยคำสำคัญในประวัติศาสตร์ของการศึกษานิทาน และทำให้พวกนักคติชนวิทยายอมรับว่า นิทานมหัศจรรย์หรือเทพนิยาย (Märchen) กับนิทานในท้องถิ่นหรือตำนาน (Legend หรือ Sage) มีลักษณะและคุณสมบัติที่แตกต่างกันมาก ในสมัยแรก ๆ พวกเขามักจะเพ่งเล็งที่การเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาแตกต่างกัน 2 แบบ คือ เรื่องที่เชื่อได้หรือน่าจะเป็นความจริง และเรื่องที่ไม่เชื่อไม่ได้และเพ้อฝัน หรือหลีกหนีจากความเป็นจริง ซึ่งรูปแบบของวรรณกรรมทั้งสองประเภทนี้สอดคล้องกับทัศนคติดั้งเดิมในวัฒนธรรมของมนุษย์ นั่นก็คือ เทพนิยาย แสดงถึงการหลีกหนีจากความเป็นจริง และตำนานนั้นคือการเผชิญหน้ากับความจริง

นิทานพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เผยแพร่อยู่ท่ามกลางมวลมนุษย์ และในขณะที่มันแพร่หลายไปนั้น คนที่รู้จักนิทานและเล่านิทานก็จะปรับปรุงเนื้อเรื่องให้เข้ากับวิถีชีวิตของตัวเอง มีการเสนอรายละเอียดที่เข้ากับบรรยากาศและเหมาะสมกับขนบธรรมเนียมของท้องถิ่นด้วย ดังนั้นนิทานจึงไม่ใช่สิ่งที่ผู้เล่าตั้งใจเล่าสำหรับให้เด็กฟังเท่านั้น แต่ผู้ฟังจะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ดังนั้นคำ่านิทานพื้นบ้านจึงต้องรวมเรื่องเล่าหลายประเภทไว้ เช่น นิยายปรัมปรา (myth) ตำนาน (legend) นิยายผจญภัยในยุคกลาง (saga) นิทานคติ (fable) ฯลฯ แต่ในสมัยโบราณนั้นการศึกษานิทานส่วนใหญ่จะเน้นหนักไปในเรื่องของเทพนิยาย คือ fairy tale หรือ Märchen เพราะเป็นเรื่องที่น่าสนใจในแง่ที่ว่า ฉากของเรื่องเกิดขึ้นในโลกที่แปลกประหลาดพิสดาร ที่มนุษย์ธรรมดาอาศัยอยู่ร่วมกับสัตว์หรือมนุษย์อื่น ๆ เช่น ยักษ์ คนแคระ แม่มด สัตว์มหัศจรรย์ และในการดำเนินชีวิตประจำวันนั้นมีสิ่งแปลกประหลาดเกิดขึ้น เป็นต้นว่า สัตว์พูดภาษามนุษย์ได้ มนุษย์เปลี่ยนร่างเป็นสัตว์ เป็นวัตถุ วัตถุเปลี่ยนกลายเป็นมนุษย์ ฯลฯ และผู้เล่าก็จะใช้จินตนาการอันหลากหลายมาวาดภาพพรรณนาให้ผู้ฟังเกิดความตื่นตื้นสนใจ ดังนั้นนิทานประเภทอื่น ๆ จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร

¹Linda Dégh, “Folk Narrative,” in *Folklore and Folklife : An Introduction*. ed. Richard M. Dorson (Chicago : University of Chicago Press, 1972), p.58.

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 แล้ว ในวงการศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้านมีความเปลี่ยนแปลงอย่างมาก นักคติชนวิทยาเกิดความรู้สึกว่าพวกเขาควรจะต้องกำหนดความแตกต่างของประเภท (genre) ของคติชนแบบมุขปาฐะให้ละเอียดลออและมองเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ประกอบกับความเจริญทางเทคโนโลยีและการขยายตัวทางด้านอุตสาหกรรม ทำให้ชาวเมืองกับชาวบ้านมีความเป็นอยู่ที่ไม่แตกต่างกันมากนัก และมีความเสมอภาคกันมากขึ้น กล่าวคือ ผู้คนในเขตชนบทรอบนอกก็สามารถได้รับความเจริญทางวัตถุบางอย่าง และสื่อมวลชนก็เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทำให้เรื่องเล่าแบบเทพนิยายลดความสำคัญลงไปมาก เพราะผู้คนทั่วไปเริ่มมองว่าเทพนิยายเป็นสิ่งที่ค่อนข้างไร้สาระ และหันไปสนใจเรื่องเล่าที่ไม่ใช่เทพนิยาย (non-Märchen) มากกว่า¹

ความคิดความรู้สึกของพวกนักวิชาการที่ศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้านเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในวงการศึกษานิทาน พวกเขาตระหนักดีว่า นอกจากจะต้องกำหนดประเภทให้กับวรรณกรรมพื้นบ้านแล้ว ยังควรต้องเปลี่ยนวิธีการจากการศึกษาแบบเดิมซึ่งเป็นลักษณะที่เรียกว่า armchair folklorists คือศึกษาข้อมูลในหอเก็บเอกสาร มาเป็นการออกไปสัมผัสกับบรรยากาศใหม่ ๆ เช่นการออกปฏิบัติงานสนาม (fieldwork) การแสวงหาร่องรอยของนิทานจากจารึกตัวเขียน หรือจากความทรงจำของนักเล่านิทาน จึงพัฒนาขึ้นมาเป็นการพิจารณาความเคลื่อนไหวของนิทานด้วย คือมีการกำหนดหลักเกณฑ์ การสังเกต การประเมินผล ประเมินคุณค่า และการออกเสาะแสวงหาข้อมูลใหม่ ๆ ที่เชื่อถือได้เพื่อนำมาวิเคราะห์

การที่นิทานได้รับการถ่ายทอดตามประเพณีการบอกเล่า และแพร่กระจายไปในลักษณะของวรรณกรรมมุขปาฐะนั้น เป็นผลให้เกิดมีนิทานขึ้นมาโดยไม่จำกัดจำนวนและไม่จำกัดสำนวน ในขณะที่โครงเรื่อง (plot) ของนิทานยังคงมีจำนวนที่แน่นอนอยู่ ด้วยเหตุนี้ ลินดา เดก (Linda Dégh) จึงกล่าวว่า เพราะเหตุผลข้อนี้เองที่ทำให้เราไม่อาจจำแนกประเภทของนิทานให้ขึ้นอยู่กับรูปแบบ (form) เนื้อหา (content) และบทบาทหน้าที่ (function) ได้อย่างสมบูรณ์แบบแม้ว่าการศึกษารูปแบบ เนื้อหา และบทบาทหน้าที่นั้นจะเป็นสิ่งที่เราสามารถพบได้ในนิทานหลาย ๆ ประเภทก็ตาม²

ลักษณะเด่นของนิทานส่วนใหญ่คือเป็นเรื่องเรีงรมย์ ส่วนลักษณะที่รองลงไปคือ มันอาจจะเป็นสิ่งที่น่าเชื่อแบบตำนาน (legend) น่าเลื่อมใสแบบนิยายปรัมปรา (myth) หรือน่าหัวเราะแบบเรื่องขำขัน (jest หรือ joke) แต่ความลำบากในการแบ่งประเภทของนิทานอยู่ที่ตัวนิทานนั้น ๆ นั้นเอง เพราะนิทานแบบเทพนิยายในวัฒนธรรมหนึ่ง อาจจะเป็นตำนานเก่าแก่

¹Ibid.

²Ibid.

ในอีกวัฒนธรรมหนึ่งก็ได้ เนื่องจากคนที่อยู่ต่างวัฒนธรรมกันจะมีความคิด ความรู้สึก จิตใจ และแนวทางการดำเนินชีวิตแตกต่างกันไป ด้วยเหตุนี้การจบเรื่องแบบหักมุม หรือการคลี่คลายปมในเรื่องโศกเศร้าของคนในสังคมหนึ่ง อาจจะกลายเป็นเรื่องซ้ำกันในสังคมอื่นไปก็ได้เช่นเดียวกัน

ในการศึกษาตัวนิทานนั้น เราควรจะต้องจัดแบ่งประเภทของนิทานเพื่อความสะดวกในการค้นคว้า แม้ว่าผู้เล่านิทานอาจจะไม่ได้สนใจว่า นิทานที่เขา กำลังเล่าอยู่นั้นเป็นนิทานประเภทใดก็ตาม เพราะเขาเกิดความเคยชินกับนิทาน ประกอบกับทักษะในการเล่าเรื่อง และเขาอาจจะไม่สนใจด้วยซ้ำไปว่า วรรณกรรมที่เขา กำลังสื่อให้กับผู้ฟังนั้นเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง ในขณะที่นักวิชาการจะสนใจว่า วรรณกรรมร้อยแก้ว คือเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดจากคนกลุ่มหนึ่ง ไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง โดยการบอกเล่า หรือโดยการเขียน ซึ่งมันอาจจะกลายเป็นประวัติศาสตร์ นวนิยาย บทละคร เรื่องสั้น แต่ในเวลาเดียวกัน การเล่าเรื่องนั้นอาจจะเล่าเป็นร้อยกรอง เช่น บทขับขาน (ballad) มหาकाพย์ (epic) และเรื่องเหล่านี้ก็สามารถเป็นต้นเค้าของวรรณกรรมร้อยแก้วได้เช่นกัน

คำว่า **นิทานพื้นบ้าน** เป็นคำที่กินความหมายกว้างขวาง เพราะนักวิชาการบางคน เช่น สตีธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) มีความเห็นว่าความหมายของมันควรจะครอบคลุมไปถึงเรื่องเล่าที่เป็นร้อยแก้วทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นมุขปาฐะหรือลายลักษณ์ ซึ่งได้สืบทอดต่อ ๆ กันมาเป็นเวลาหลาย ๆ ปี ธอมป์สันมีความเห็นว่าการที่จะแยกมุขปาฐะกับลายลักษณ์ออกจากกัน อย่างเด็ดขาดนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ เพราะมีวรรณกรรมมุขปาฐะจำนวนมากที่เป็นต้นเค้าของวรรณกรรมลายลักษณ์ และวรรณกรรมลายลักษณ์เองก็ได้เข้าไปมีบทบาทอยู่ในการเล่านิทานมุขปาฐะ เช่นนิทานอีสป เรื่องซ้ำชั้น และตำนานเกี่ยวกับนักบุญ ตลอดจนเทพนิยายของแปร์โรลต์ (Perrault) หรือกริมม์ด้วย

ธอมป์สันเสนอว่า คำหรือชื่อ ที่ใช้ได้ทั่ว ๆ ไป เป็นสิ่งที่จำเป็นและช่วยในการศึกษา นิทานได้มาก เพราะว่ามันจะผูกเรื่องนิทานที่มีโครงสร้างสำคัญ ๆ คล้าย ๆ กันขึ้นมา เนื่องจากมนุษย์มีประสบการณ์เบื้องต้นคล้ายกัน ดังนั้นในวัฒนธรรมของมนุษย์ทุกแห่ง นิทานจะมีรูปแบบและสาระที่ค่อนข้างแน่นอน นิทานบางเรื่องอาจจะจำกัดอยู่กับขอบเขตพื้นที่ท้องถิ่น หรือแพร่หลายอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่งโดยเฉพาะ แต่นิทานทั้งหมดที่มีการเล่าต่อ ๆ กันมาจะมีชื่อเรียกเพื่อแยกเป็นประเภทใดประเภทหนึ่ง

การจำแนกนิทานพื้นบ้านตามรูปแบบ

ปัจจุบันนี้นักคติชนวิทยาอาจจะจัดนิทานเป็นประเภท เป็นระบบ ตามสภาพความเป็นจริงในวัฒนธรรม จัดตามเนื้อหาของนิทาน จัดตามลักษณะของตัวเอกในเรื่อง ฯลฯ ซึ่งก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจทั้งสิ้น แต่ธอมป์สัน¹ มีความเห็นว่า การศึกษานิทานโดยยึดตามรูปแบบ (form) จะทำให้จดจำชื่อได้ง่าย และศึกษาได้สะดวกกว่า แม้ว่าในสมัยโบราณนักเล่านิทานจะไม่ได้สนใจว่ารูปแบบของนิทานจะต่างกันอย่างไร และนิทานแบบไหนควรจะเรียกชื่ออย่างไรก็ตาม ธอมป์สันแบ่งนิทานตามรูปแบบไว้เป็น 11 ประเภท ในที่นี่จะใช้การจำแนกนิทานพื้นบ้านตามแบบของธอมป์สัน ถึงแม้ว่าบางรูปแบบจะไม่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านของไทยเลยก็ตาม เนื่องจากธอมป์สันให้ความสำคัญต่อนิทานทุกรูปแบบเท่าเทียมกัน

รูปแบบของนิทานมีดังต่อไปนี้

1. เทพนิยาย (Märchen)
2. นิทานชีวิต (Novella)
3. นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale)
4. นิยายปรัมปรา (Myth)
5. นิยายผจญภัยในยุคกลาง (Saga)
6. ตำนาน (Sage)
7. นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory tale)
8. นิทานสัตว์ (Animal Tale)
9. นิทานคติ (Fable)
10. เรื่องขำขัน มุขตลก (Anecdotes)
11. ตำนานนักบุญ (Saint's legends)

เทพนิยาย (Märchen)

นิทานประเภทนี้เป็นนิทานที่มีปัญหาเรื่องชื่ออยู่มาก² เนื่องจากในการศึกษานิทานสมัยแรก ๆ นั้นคนทั่วไปมักจะสับสนและเข้าใจว่า นิทานพื้นบ้านหรือ folktale ซึ่งเป็นคำที่มี

¹Stith Thompson, *The Folktale* (Berkeley : University of California Press, 1977).

²ผู้เขียนใช้คำว่าเทพนิยายตามชื่อภาษาอังกฤษว่า fairy tale เพราะเป็นชื่อที่ใช้กันมานานและคุ้นหูคนไทยส่วนใหญ่ ส่วนนักวิชาการอื่น ๆ ใช้ตามความเห็นของแต่ละคนต่างกันไป คือ ดร.กึ่งแก้ว อัดถาวร และวรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน ใช้ว่าเทพนิยาย คุณหญิงกุหลาบ มัลลิกะมาสใช้นิทานปรัมปรา ดร.ประคอง นิมมานเหมินท์ใช้นิทานมหัศจรรย์ และสำนักพิมพ์บางแห่งของไทยจัดพิมพ์นิทานแบบนี้ออกจำหน่าย เป็นหนังสือสำหรับเด็ก และนิทานภาพโดยใช้คำว่าเทพนิทาน

ความหมายรวมนั้นหมายถึงเทพนิยาย หรือ Märchen ในภาษาเยอรมัน และนักคติชนวิทยาที่ใช้ภาษาอังกฤษแปลคำว่า Märchen เป็นภาษาอังกฤษว่า fairy tale ซึ่งนักวิชาการบางคนก็ไม่พอใจที่จะใช้คำนี้จึงเลี่ยงไปใช้คำว่า magic tale แทน เพราะในเนื้อหาของนิทานประเภทนี้จะเต็มไปด้วยความมหัศจรรย์เหลือเชื่อ แต่ตามความเป็นจริงแล้ว พวกเขายังไม่อาจหาคำในภาษาอังกฤษที่เหมาะสมที่สุดมาเรียกนิทานประเภทนี้ได้

เมื่อความมหัศจรรย์เกิดขึ้น เมื่อคนประสบความสำเร็จบางอย่างโดยไม่นึกฝัน เมื่อบางสิ่งบางอย่างที่ไม่น่าจะเป็นไปได้กลับเป็นไปได้ในทางที่ดีและน่าพอใจ เรามักจะพูดกันว่า มันเหมือนกับเทพนิยาย (just like a fairy tale) เพราะเทพนิยายเป็นนิทานที่เหตุการณ์และสถานที่ต่าง ๆ ถูกสมมติขึ้นมากกว่าจะเป็นความจริง ใช้เล่าให้เด็ก ๆ หรือคนในครอบครัวฟัง เช่นพ่อแม่เล่าให้ลูกฟัง แม่มนมเล่าให้เด็กในความดูแลฟัง เช่นเดียวกับที่ชาร์ลส์ แปร์โรลต์ (Charles Perrault) เขียนนิทานสำหรับเด็กขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ความเพลิดเพลินแก่เด็กมากกว่าจุดประสงค์อื่น คำว่า fairy tale เป็นคำที่ใช้เพื่อความสะดวกเท่านั้น

สาเหตุที่มีการคิดคำว่า fairy tale ขึ้นมาใช้เรียกนิทานสำหรับเด็กนั้นเป็นเพราะว่า ชาวฝรั่งเศสมีคำศัพท์ที่ใช้เรียกนิทานแบบของแปร์โรลต์ว่า conte populaire นักคติชนวิทยาพวกที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางจึงพยายามหาคำ เช่น fairy tale หรือ household tale มาใช้แทน Märchen เพราะตามความเป็นจริงแล้ว นิทานประเภทนี้มีเพียงจำนวนน้อยที่จะมีบทบาทของนางฟ้า (fairy) เทวดาตัวเล็ก ๆ (elf) ผีแคระ (leprechaun) ดังนั้นนักคติชนวิทยาส่วนใหญ่จึงมีความเห็นสอดคล้องต้องกันว่า fairy tale นั้นควรจะรวมไว้ซึ่งเนื้อหาสาระแบบใด และควรตัดเนื้อหาสาระแบบใดออกไป และนักวิชาการบางส่วนก็มีความเห็นว่า คำว่า fairy tale นั้นควรจะใช้กับนิทานสำหรับเด็กที่เล่ากันอยู่ในยุโรปเท่านั้น¹ และถ้าหากมีนิทานที่มีลักษณะเนื้อหาคล้ายคลึงกันเล่าอยู่ในแถบพื้นที่อื่นนอกเหนือไปจากยุโรป เขาจะเลี่ยงไปใช้คำว่า magic tale แทน ซึ่งอาจจะทำให้ลักษณะเด่นคือความเป็นนิทานสำหรับเด็กเปลี่ยนแปลงไปบ้าง?

วรัณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน³ กล่าวว่า นิทานแบบเทพนิยายเป็นประเภทที่เล้ารู้จักกันเป็นสากลมากที่สุด แต่ในความเห็นของนักคติชนวิทยานั้น ชื่อ fairy tale เป็นชื่อที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะนิทานประเภทนี้อาจจะมีเทวดา นางฟ้า หรือเทพเจ้า เป็นตัวละคร

¹ผู้เขียนสัมภาษณ์ Dr. John William Johnson แห่งมหาวิทยาลัยอินเดียนา เดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1985

²ผู้เขียนสัมภาษณ์ Dr. Warren E. Roberts แห่งมหาวิทยาลัยอินเดียนา เดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1986

³วรัณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. "นิทาน เรื่องเล่าประเภทร้อยแก้ว." ใน *พิมพ์อื่น พิมพ์อื่น*. กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2531, หน้า 119.

ในเรื่อง แต่เรื่องจำนวนมากจะไม่มีเทวดา นางฟ้าหรือเทพเจ้า ข้อสังเกตที่วรรณิให้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องนี้คือ แม้แต่ในเรื่องที่มีเทวดา นางฟ้า หรือเทพเจ้า บุคคลเหล่านี้ก็จะไม่ได้เป็นตัวเอก เป็นพระเอก หรือนางเอกของเรื่อง แต่จะมีบทบาทเป็นผู้ช่วยพระเอก ผู้ช่วยนางเอก หรือในบางเรื่องอาจถูกอุปโลกน์ให้เป็นตัวโกงก็ได้ ที่มีบทบาทเป็นผู้ช่วยจะเห็นได้จากเรื่องซินเดอเรลลา ซึ่งเป็นนิทานที่รู้จักดีเรื่องหนึ่งของพี่น้องตระกูลกริมม์ มีนางฟ้า หรือ the fairy godmother เป็นผู้ช่วยนางซินเดอเรลลา

ทอมป์สันกล่าวว่าเขาพอใจที่จะใช้คำว่า Märchen มากกว่า fairy tale เพราะนิทานเหล่านี้เป็นแบบเดียวกับเรื่อง Cinderella, Snow White, Hansel and Gretel และอีกหลายเรื่อง ๆ ซึ่งแทบจะไม่มีบทบาทของนางฟ้าอยู่เลย เขาอธิบายว่า Märchen คือ “นิทานที่มีความยาวพอสมควรและเกี่ยวข้องกับอนุภาค (motifs) หรือตอน (episodes) ที่มีลักษณะต่อเนื่องกัน เรื่องจะดำเนินไปในโลกที่เป็นจินตนาการโดยไม่ระบุสถานที่ที่แน่นอน ไม่ระบุตัวละครที่แน่นอน และเต็มไปด้วยความแปลกมหัศจรรย์ ณ ดินแดนที่ไม่มีใครเคยไปถึงนี้ วีรบุรุษผู้ถ่อมตนได้เอาชนะศัตรู ครองราชอาณาจักร และอภิเษกสมรสกับเจ้าหญิง เพราะ Märchen เกี่ยวข้องกับโลกแห่งจินตนาการหรือความฝัน (chimerical world) จึงมีผู้เสนอว่า ควรใช้คำว่า chimera กับนิทานประเภทนี้...”¹

อย่างไรก็ตาม ทอมป์สันก็เห็นว่า ไม่ว่าจะใช้คำว่า fairy tale หรือ wonder tale ในภาษาอังกฤษก็ตาม มันก็จะมีลักษณะใหญ่ ๆ ร่วมกับนิทานในภาษาอื่น แม้ว่าความหมายจะไม่ตรงกันทีเดียว แต่ก็พออนุมานได้ดังนี้

- ภาษาเยอรมัน ใช้ Märchen
- ภาษาฝรั่งเศส ใช้ conte populaire
- ภาษานอร์เวย์ ใช้ eventyr
- ภาษาสวีเดน ใช้ saga
- ภาษารัสเซีย ใช้ skazka

สำหรับในภาษาไทยนั้น คำว่าเทพนิยายที่เคยใช้กันมาแต่เดิม เป็นคำที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ในนิทานที่เหมือนความฝันหรือเกิดขึ้นในลักษณะที่เหนือวิสัย ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในโลกสมมติ ดินแดนแห่งจินตนาการ จุดมุ่งหมายของเทพนิยายนั้นคือการนำผู้ฟังถอยกลับไปยัง

¹Thompson, *op.cit.*, p.8

เวลาที่ไม่มีการกำหนดแน่นอน จากไม่แน่นอน ไม่มีการจงใจสอนศีลธรรม จริยธรรม และไม่ได้จงใจสอดใส่ความรู้สึกที่เป็นศิลปะ จุดประสงค์เบื้องต้นของมันคือ สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเด็ก ๆ เท่านั้น คำว่าเทพนิยายในที่นี้จึงไม่เกี่ยวข้องกับ myth และ mythology ที่นักวิชาการบางคนใช้ภาษาไทยว่าเทพนิยายแต่อย่างใด

ลักษณะทั่วไปของเทพนิยายคือ เป็นเรื่องที่มีขนาดยาวพอสมควร ประกอบด้วยอนุภาค (motif) หลาย ๆ อนุภาค หรือตอน (episode) หลาย ๆ ตอน เหตุการณ์เกิดขึ้นในดินแดนสมมติที่ไม่มีใครเคยไปถึง หรือเกิดขึ้นในโลกจินตนาการ ไม่มีการระบุสถานที่ เวลา และตัวละครที่แน่นอน ตัวละครในเรื่องมักจะไม่มีการระบุชื่อเฉพาะ แต่จะถูกระบุว่าเป็น พระราชาและพระราชินี เจ้าชายองค์เล็ก หรือราชธิดาองค์สุดท้าย เจ้าชาย เจ้าหญิง ทหารคนหนึ่ง หญิงสาวคนหนึ่ง ฯลฯ หรือถ้ามีการระบุชื่อ ชื่อนั้นจะเป็นชื่อที่ธรรมดาสามัญที่สุด เช่น แจ็ค ในเรื่อง แจ็คผู้ฆ่ายักษ์ (Jack the Giant killer) หรือแจ๊คกับต้นถั่ว (Jack and the Beanstalk) เฮอร์รี่ในเรื่องเจ้าชายกบ (The Frog prince) หรือถ้าเป็นชื่อที่ไม่ธรรมดาสามัญ ก็จะเป็นชื่อที่บ่งบอกลักษณะพิเศษ เช่น ซินเดอเรลลา สโนว์ไวท์ ราพันเซล¹ แต่ตัวละครมีลักษณะเหมือนคนธรรมดาทั่วไปและมีบทบาทอยู่ในโลกสมมติ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในดินแดนสมมตินี้จะเป็นเหตุการณ์ที่เหนือวิสัยเต็มไปด้วยความแปลกประหลาดมหัศจรรย์ แต่ในที่สุดพระเอกผู้อ่อนโยนและนอบน้อมถ่อมตนก็ได้ชัยชนะต่อศัตรู และฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ เขาจะได้รับรางวัลชีวิตด้วยการขึ้นครองราชย์ และได้คู่ครองที่ดี

ลินดา เดก เรียกเทพนิยายนี้ว่า นิทานมหัศจรรย์หรือ magic tale เธอกล่าวว่า นิทานแบบนี้จะมีลักษณะเด่นอยู่ประการหนึ่งคือ สิ่งเหนือธรรมชาติ หรือเหนือวิสัย (supernatural) ในแบบเรื่องของแอนตี อาร์น (Antti Aarne) นิทานแบบนี้จัดอยู่ในแบบเรื่องที่ 300-749 เดกกล่าวว่า แบบเรื่องที่ 300-749 นี้ เฟื่องถึงเหตุการณ์และสิ่งเหนือวิสัยทั้งหลาย คือ

ศัตรูที่เหนือวิสัย (Supernatural Adversaries)

สามีหรือภรรยาที่เหนือวิสัย หรือถูกสาป หรือญาติอื่น ๆ (Supernatural or Enchanted Husband (wife) or Other Relative)

งานหนักที่เหนือวิสัย (Supernatural Tasks)

ผู้ช่วยที่เหนือวิสัย (Supernatural Helpers)

วัตถุมหัศจรรย์ (Magic Objects)

¹ Cinderella มาจาก cinder ที่แปลว่าขี้เถ้า เพราะนางเอกต้องอาศัยนอนที่เตาผิง Snow White มีชื่อเช่นนี้เพราะผิวขาวเหมือนหิมะ ส่วน Rapunzel มาจาก rampion ซึ่งเป็นพืชมีหัวกินได้จำพวก Campanula Rapunculus แม่ของราพันเซลชอบกินพืชนี้จึงขโมยพืชจากสวนของแม่มา แม่มาจึงเอาตัวราพันเซลไปอยู่ในหอคอย

พลังอำนาจและความรู้ที่เหนือวิสัย (Supernatural Power and Knowledge)

สิ่งเหล่านี้ทำให้มองเห็นแก่นแท้ของนิทานแบบเทพนิยายนั่นก็คือ การที่มนุษย์หลงไหลในการผจญภัยที่เหนือธรรมชาติ เกินกว่าจะเป็นความจริง โดยสร้างเรื่องให้มนุษย์ธรรมดาเข้าไปเผชิญกับสิ่งที่มหัศจรรย์ในโลกที่สมมติขึ้น และในโลกนั้น เขาจะกลายเป็นคนที่กระทำการกิจกรรมบางอย่างที่เหนือวิสัยได้ ดังที่เดกอ้างคำพูดของคัวร์ท รังเคอะ (Kurt Ranke) ว่า “แท้ที่จริง Märchen ก็คือเรื่องผจญภัยที่มีพระเอกคนเดียว พระเอกคนนั้นจะเป็นนักเดินทางระหว่างโลกต่อโลก”¹ นั่นก็คือในตอนแรกที่สุดพระเอก (หรือนางเอก) มีชีวิตอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ต่อมาโลกนั้นอาจจะไม่น่าอยู่เท่าที่ควร เขาจึงเข้าไปสู่โลกที่เหนือวิสัยโลกนี้ท้าทายให้เขาเดินทางเป็นระยะเวลาอันยาวนาน เพื่อที่จะไปสู่ความสุขในบั้นปลาย เขาจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ในรูปของความมหัศจรรย์และน่าพิศวง เช่น ป่าลึกลับที่เต็มไปด้วยเวทมนตร์มายา เขาอาจจะผ่านไปได้ด้วยตัวเอง หรือมีผู้ช่วยเหลือที่เหนือวิสัย และได้ทำลายอำนาจชั่วร้ายที่มีอิทธิพลเหนือมนุษย์ ต่อจากนั้นเขาจะได้ทำงานหนักและเหลือเชื่อ ที่คนธรรมดาทำไม่ได้ เขาจะถูกสบประมาท ถูกขบไล่ ถูกทรมาน ตกหลุมพราง ถูกทรยศหลอกลวง และบางครั้งก็ถูกทารุณอย่างโหดร้ายจนตายแล้วกลับฟื้นคืนชีวิตขึ้นมาอีก เรื่องแบบเทพนิยายจะมีเหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้งคือ พระเอกถูกสังหาร ถูกกลืนกิน ได้รับความเศร้าโศกพ่ายแพ้ หรือถูกสาปให้กลายเป็นสัตว์ ความทุกข์ทรมาน ความยากลำบากเหล่านี้จะทำให้เขากลายเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริง คือสามารถฝ่าฟันอุปสรรคและเข้มแข็งขึ้น ต่อไปเขาจะกลายเป็นคนที่มีคุณค่า มีบุคลิกที่สง่างาม ได้แต่งงานกับสตรีที่สวยงามและมีอาณาจักรครอบครอง และในที่สุด เขาจะเป็นคนที่น่าสนใจนำความยุติธรรมกลับไปสู่โลกมนุษย์ ให้รางวัลคนดี ลงโทษคนชั่วนั่นก็คือตัวพระเอกที่เป็นวีรบุรุษได้กลับคืนมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงแล้ว

เทพนิยายจะมีแบบแผนการเล่าเรื่องที่แน่นอน มีสูตร (formula) ของการเปิดเรื่องและปิดเรื่อง ซึ่งหลักหนีไปจากโลกแห่งความเป็นจริง ไปสู่อาณาจักรที่ไร้กาลเวลา ไร้สถานที่ เช่น

การเปิดเรื่อง

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ยังมี...

เวลาประมาณพันปีล่วงมาแล้ว...

นาน-นานมาแล้ว เมื่อพระราชองค์หนึ่งปกครองเมือง ๆ หนึ่ง...

ในอดีตอันเก่าแก่...

๗๗

¹Dégh, *op.cit.*

การปิดเรื่อง

และแล้วพวกเขาก็ครองคู่อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

พวกเขาอยู่ที่นั่น (งานเลี้ยง) ทั้งสุข ทั้งพอใจ ขณะที่ฉันทันเท้าเปล่า และเลียริมฝีปากอยู่
ชุลย

นิทานแบบเทพนิยายจะเล่าเป็นร้อยแก้วเสมอ แต่ในระหว่างการเล่า จะมีคำที่ใช้สัมผัส
แทรกอยู่บ้างในตอนที่สำคัญ ๆ และมักจะเป็นคำพูดของตัวละคร เช่น

Mirror, mirror on the wall,
Who is fairest of us all?

(จากเรื่อง Snow White)

Rapunzel, Rapunzel, let down your hair
That I may climb without a stair.

(จากเรื่อง Rapunzel)

Fair maid and true,
No blood in her shoe ;
She is the bride,
With the prince by her side.

(จากเรื่อง Cinderella ของกริมม์)

เทพนิยายเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจคนทั่วไป เพราะความซับซ้อนและสนุกสนานของเนื้อเรื่อง
และดึงดูดใจนักวิชาการให้พยายามคิดค้นหาความหมายที่แท้จริงว่า นิทานแบบนี้เป็นเรื่องเชิง
สัญลักษณ์ทั้งหมด หรือเป็นการสะท้อนให้เห็นความเป็นจริงในลักษณะของจินตนาการ หรือ
เป็นภาพที่เกิดขึ้นในความฝัน การสร้างเรื่องขึ้นมาในโลกที่เต็มไปด้วยการสาปสรร เป็นเครื่องมือ
ของการแสดงออกซึ่งความปรารถนาบางประการของมนุษย์เราที่แฝงอยู่ในจิตไร้สำนึกหรือ
ไม่ หรือว่ามันเป็นกวีนิพนธ์ที่บริสุทธิ์ นักคติชนวิทยาได้หยิบยกปัญหาเหล่านี้ขึ้นมาวิเคราะห์
ขณะที่เขาพิจารณาเทพนิยายที่มีเนื้อเรื่องอันสลับซับซ้อนนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพรรณนา
นาฏการ (action) ตัวละคร (actor) บรรยากาศ (climate) และฉาก (scene) แล้วพวกเขาก็ได้
คำตอบว่า เทพนิยายเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่พวกเขาเสนอมา และอาจจะเป็นมากกว่านี้เสียอีก

เทพนิยาย เป็นแหล่งสำคัญที่เราสามารถจะสืบสาวย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นของวิ-
วัฒนาการของมนุษย์ได้ โดยการนำเอาลำดับเหตุการณ์ในนิทานมาตั้งเป็นสมมติฐาน แล้ว
พิจารณาอนุภาคในนิทานที่มีลักษณะเหมือนกัน นักคติชนวิทยาสมัยปัจจุบันได้พบว่า เทพนิยาย

เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นภาพของโลกในบุรพกาลที่แปลกไปจากปัจจุบัน คือโลกที่ถูกครอบงำด้วยอิทธิพลของความเชื่อเก่าแก่ คติถือผีบางเทวดา สัตว์ต่าง ๆ พลังของธรรมชาติและวัตถุในจักรวาลที่ถูกทำให้เป็นบุคลาธิษฐาน (personification) ส่วนในแง่ของ totemistic¹ นั้น มนุษย์อาจจะทึกทักเอาว่า สัตว์ พืช หรือวัตถุบางอย่างนั้น สามารถมีอำนาจที่เหนือธรรมชาติเข้ามาสิงสู่อยู่ จากความเชื่อดั้งเดิมของมนุษย์ตั้งแต่ในสังคมดึกดำบรรพ์ ซึ่งเชื่อในเรื่องเวทมนตร์คาถาและมายาการต่าง ๆ โดยเชื่อว่า มนุษย์อาจจะกลายร่างเป็นสัตว์ เป็นพืช หรือเป็นวัตถุบางอย่างได้ โดยการถูกสาปหรือการใช้เวทมนตร์มายาด้วยตนเอง

นอกจาก totemism แล้ว เทพนิยายยังสะท้อนภาพของระบบ feudalism ด้วย คือฉากหรือโลกในเทพนิยายนั้น พระเอกจะใช้อาวุธไปในทางที่ดีคือต่อสู้และปราบศัตรู และได้พลังอำนาจมาในที่สุด นิทานมักจะกล่าวถึงพระราชินีที่ใจแคบ ปกครองอาณาจักรโดยขาดทศพิธราชธรรม ต่อมาก็มีการทำสงคราม การรบกันที่สนามรบซึ่งมักจะเป็นการต่อสู้ระหว่างพระราชากับพระราชินีด้วยกัน ระหว่างทหารกับทหาร จะมีการพรรณนาภาพปราสาทราชวัง เครื่องแต่งกายของพระเอก นางเอก ที่ได้รับอิทธิพลจากสมัยกลาง (Middle Ages) พระราชาจะอาศัยอยู่ในปราสาทที่หรูหรา ดาดไปด้วยทองคำที่ส่องแสงเป็นประกายแวววาว แต่อาจจะจ้างคนมาเลี้ยงหมูและนับจำนวนหมูทุกวันก่อนที่พระเอกจะตื่นหมูออกไปหากินในทุ่งนา การพรรณนาถึงความสัมพันธ์ระหว่างนายกับบ่าวเปรียบเสมือนกับระบบที่บิดาเป็นผู้ปกครองเหมือนในราชสำนักฟิวต์ล

ลักษณะอีกประการหนึ่งของเทพนิยายก็คือ เทพนิยายไม่มีข้อจำกัดใด ๆ ต่อมนุษย์ที่อยู่ในโลกแห่งจินตนาการนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของเวลาและสถานที่ เราจะเห็นว่าพระเอกที่เป็นหนุ่มน้อยอายุเยาว์ ได้ออกเดินทางไปจากสถานที่หนึ่งที่แคบและจำกัด คือบ้านที่อยู่อาศัยของเขา ไปยังโลกอื่นซึ่งอาจจะอยู่เหนือโลกมนุษย์ หรืออยู่ที่ใจกลางโลกมนุษย์ก็ได้

¹พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาอธิบายว่า totem คือสัตว์ พืช หรือวัตถุตามธรรมชาติ จะเป็นชนิดใดก็ได้ที่กลุ่มชนซึ่งสืบสายโลหิตเดียวกันใช้เป็นชื่อกลุ่มของตน สมาชิกของกลุ่มชนนี้จะรู้สึกมีความสัมพันธ์ และแสดงท่าที่เป็นพิเศษกับสัตว์ พืช หรือวัตถุตามธรรมชาติที่ถือว่าเป็น totem นั้น ส่วน totemism คือการจัดระเบียบทางสังคมและการปฏิบัติทางศาสนาแบบหนึ่ง ลักษณะสำคัญคือการเน้นความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างกลุ่มชนหนึ่งที่สืบสายโลหิตเดียวกันกับ totem ของกลุ่มชนนั้น totem ถือว่าเป็นบรรพบุรุษหรือมีความเกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งกับบรรพบุรุษของกลุ่มชนนั้น และเป็นที่มาของชื่อกลุ่มสมาชิกของกลุ่มถูกห้ามมิให้กินสัตว์หรือพืชที่เป็น totem เป็นอาหาร

เทพนิยายจะเสนอเรื่องที่คนแปลงร่างเป็นสัตว์ ㆍคนถูกสาปให้เป็นสัตว์ และคนแต่งงานกับสัตว์ ตลอดจนเป็นสัตว์เป็นจำนวนมาก เช่น The Frog Prince, Beauty and the Beast, Hans the Hedgehog, The Enchanted Stag เป็นต้น

หรืออาจจะเดินทางข้ามภูเขาแก้วผลึก ข้ามทะเลเพลิง ไปยังที่สิ้นสุดของโลก (the end of the world) หรือไปยังดินแดนที่เรียกว่า ตะวันออกของดวงอาทิตย์และตะวันตกของดวงจันทร์ (east of the sun and west of the moon) หรืออาจจะต้องเดินทางข้ามดินแดนถึง 7 ดินแดน เป็นเวลา 7 ครั้ง ในเวลา 7 ปี แต่ตัวพระเอกจะไม่แก่ชราเลย ตลอดจนตัวละครอื่น ๆ ด้วย ในบางครั้งอาจจะมีการจำกัดเวลาบ้าง แต่บุคลิกภาพของตัวละครก็จะไม่เปลี่ยนแปลง เช่นเจ้าหญิงนิทราผู้นอนหลับไปถึง 100 ปี เมื่อเธอตื่นขึ้นมาด้วยจูมพิตของเจ้าชาย เธอก็ยังมีความสาวสวยเหมือนเดิม และได้แต่งงานกับเจ้าชาย นอกจากนี้ในโลกแห่งจินตนาการนี้ยังเต็มไปด้วยความมหัศจรรย์อื่น ๆ เช่น วิญญาณ นางไม้ รุกขเทพ ผู้ปกป้องรักษาธรรมชาติ บรรพบุรุษของมนุษย์ผู้อาจให้ความเมตตาปราณีได้เท่า ๆ กับความประสงค์ร้าย ภูตผีปีศาจ ยักษ์ แม่มด อสุรกาย มังกร ฯลฯ ตัวละครเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อช่วยเสริมสร้างบทบาทของพระเอกในการที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งปวง

นอกเหนือไปจากนี้แล้ว เนื้อหาบางส่วนของเทพนิยายก็คือสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เล่านิทานนั่นเอง อนุภาคที่เป็นเหมือนชีวิตจริง หรือมาจากชีวิตจริง จะเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงจินตนาการหรือความเพ้อฝันเข้ากับความเป็นจริง และนำโลกในเทพนิยายมาพัฒนาให้ทันสมัยมากขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ เทพนิยายเป็นสิ่งที่เผยแพร่อยู่ในสังคมชนบทของยุโรปมาเป็นเวลานานหลายศตวรรษ และเสื่อมทราลงในช่วงที่มีการปฏิวัติอุตสาหกรรม ในช่วงทศวรรษที่ 3 ของศตวรรษที่ 20 นิทานเหล่านี้เสื่อมความนิยมลง แต่ตัวนิทานที่ถูกบันทึกไว้ในช่วง ค.ศ. 1930 นั้น แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมของผู้เล่าและผู้ฟัง เช่น หมู่บ้านที่เป็นที่อาศัยของพระเอก จะมีลักษณะคล้ายกับหมู่บ้านของผู้เล่านิทาน ตัวละครแบบเดิมถูกกำหนดให้เป็นแบบแผนใหม่ เช่นการเสนอบทบาทของพระราชา จะกลายเป็นการเสนอบทบาทของชาวนาที่ร่ำรวย มีที่ดินและปศุสัตว์มากมาย สัตว์บางประเภทเช่นมังกร จะมีพฤติกรรมแบบเดียวกับคนสามัญ แต่มีลักษณะเด่นคือชั่วร้ายเลวทราม ตัวเอก มักจะเป็นบุตรธิดาของคนยากจน หรือคนระดับผู้ใช้แรงงานทั้งหลาย งานที่ปรากฏในนิทานก็เป็นงานประจำวันในชีวิตชนบท เช่น การทำความสะอาดคอกม้า การช่วยทำงานในครัว การเลี้ยงสัตว์ เช่น ห่าน ไก่กวาง ม้า เป็นต้น และแม้แต่งานหนักที่ใช้ทดสอบพระเอก ซึ่งตามปกติแล้วจะเป็นไปไม่ได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ก็เป็นการทดสอบในเรื่องการกลืนกรรม เช่น พระเอกต้องปลุกข้าวโพดหรือหว่านข้าวสาลีตลอดทั้งคืน เก็บเกี่ยวในตอนเช้ามืด และทำขนมปังให้พระราชาเสวยเป็นอาหารเช้า หรือการทำความสะอาดคอกม้าวิเศษที่หากไม่รู้วิธีจะสกปรกยิ่งกว่าเดิม

อย่างไรก็ตาม เทพนิยายก็ยังคงมีลักษณะเด่นของมันอยู่ คือความแปลกประหลาดพิสดารเหลือเชื่อ ซึ่งเป็นลักษณะของเรื่องแต่งอย่างแท้จริง แม้ว่าเทพนิยายจะเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาให้สัมพันธ์กับชีวิตของบุคคลหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตของเขาก็ตาม มันก็เป็นเพียงจินตนาการของผู้แต่ง และจินตนาการนี้เป็นสิ่งที่กำหนดลักษณะของข้อมูลที่มาประกอบเป็นตัวนิทานนั้น

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของเทพนิยายมีดังนี้

- ขนาดของเรื่อง - ค่อนข้างยาว ประกอบด้วยตอนหลายตอน อนุภาคหลายอนุภาค
- โครงเรื่อง - ซับซ้อน มีเหตุการณ์แปลกประหลาดมหัศจรรย์ มีการผจญภัย
- ตัวละคร - เจ้าชาย เจ้าหญิง ลูกคนสุดท้าย พระราชา พระราชินี
- ฉาก - ดินแดนสมมติ โลกในจินตนาการที่ไม่มีใครเคยไปถึง ไร่กาลเวลา
- ตัวอย่าง - Snow White, Cinderella, Jack and the Beanstalk, The Frog Prince, Hansel and Gretel, Sleeping Beauty, Little Red Riding Hood ฯลฯ

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน¹ กล่าวถึงลักษณะเด่นที่เป็นลักษณะเฉพาะของนิทานประเภทเทพนิยายไว้ สรุปได้ดังนี้

1. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะไม่จำกัดเวลา ไม่จำกัดสถานที่จำเพาะเจาะจงแน่นอน ในภาษาอังกฤษอาจเริ่มเรื่อง Once upon a time... There was once... หรืออาจเริ่มเรื่องว่า กาลครั้งหนึ่ง (เวลา) ที่ชายป่าแห่งหนึ่ง (สถานที่) มีคนตัดไม้ยากจนคนหนึ่ง ฯลฯ

2. ในด้านความยาวของเรื่อง เทพนิยายมักจะมีความยาวพอสมควร และเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันไปจากจุดเริ่มเรื่องจนถึงจุดอวสาน โดยการดำเนินเรื่องตามเค้าโครงเรื่องง่าย ๆ ไม่มีการผูกเรื่องแบบวอกวน หลายซับหลายซ้อน ซ่อนเงื่อนแบบการแต่งนวนิยาย

3. เนื้อเรื่องบางเรื่องจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติ มีเหตุการณ์วิเศษมหัศจรรย์ซึ่งเกิดขึ้นแต่เฉพาะในโลกของนิทานเท่านั้น เช่น เจ้าชายที่ถูกสาปให้เป็นกบ ฟักทองที่กลายเป็นรถม้า และหนูที่กลายเป็นม้าเทียมรถในเรื่องซินเดอเรลลา แม่มดที่ชั่วร้ายมีอำนาจ เช่น แม่มดในเจ้าหญิงนิทรา

4. เนื้อเรื่องของนิทานเทพนิยาย และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมักจะมีลักษณะแตกต่างจากชีวิตหรือเหตุการณ์ที่เราเห็น ๆ กันในชีวิตจริง โดยที่ในตอนจบของเรื่อง พระเอกนางเอกจะเป็นฝ่ายชนะเสมอ มีชีวิตที่มีความสุขตลอดไปดังที่จะจบลงด้วยสำนวนภาษาอังกฤษว่า "And they live happily everafter" ส่วนตัวโกงจะถูกลงโทษโดยตรงบ้าง โดยทางอ้อมบ้าง...

¹วรรณิ, *เรื่องเค็ม*, หน้า 119-120.

พระเอกบางเรื่องจะเก่งกล้าสามารถเกินมนุษย์ธรรมดา การวาดภาพพระเอกเช่นนี้เป็นลักษณะของการขยายเรื่องให้เกินความเป็นจริง เพื่อตอกย้ำให้ผู้ฟังนิทานเห็นความเป็นพระเอก ความเป็นบุคคลพิเศษ ไม่มีผู้ใดเสมอเหมือน ในบางเรื่อง ผู้เป็นพระเอกจะต้องผ่านการทดสอบความเฉลียวฉลาด ความดี และความสามารถ กล้าหาญ ผ่านการผจญภัย ผ่านวิกฤติการณ์แทบเอาชีวิตไม่รอด แต่ในที่สุดก็สามารถพิสูจน์ความเป็นเลิศของตนได้...

5. ตัวเอกของเรื่อง ส่วนมากมักจะเป็นคนธรรมดาสามัญ บ้างก็เป็นคนจน ๆ เป็นชาวบ้านธรรมดา ๆ เป็นลูกกำพร้า แต่ด้วยความดี ความกล้าหาญ ความเฉลียวฉลาด หรือความอุตสาหะวิริยะ จึงประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัล ได้เป็นพระราชาครองเมืองบ้าง ได้แต่งงานกับเจ้าชายรูปงามหรือเจ้าหญิงแสนสวยบ้าง หรือได้ร่ำรวยมีเงินมีทองเป็นมหาเศรษฐี...

ภัทธา ตั้งคำ¹ สรุปลักษณะเฉพาะและแนวเรื่องของนิทาน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเทพนิยายของกริมม์ไว้ดังนี้

1. ตัวเอกของเรื่อง เป็นเจ้าหญิง เจ้าชาย
2. ตัวเอกไม่มีชื่อเฉพาะ นิทานจะเล่าแต่เพียงว่า “เจ้าชาย เจ้าหญิง ลูกเจ้าของโรงส์” นอกจากชื่อที่แสดงลักษณะภายนอกเช่น schneewittchen เป็นต้น ตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องก็ไม่มีชื่อเฉพาะเช่นเดียวกัน แต่จะแสดงชนิดหรือประเภทของคนว่าเป็นใคร โดยไม่แยกแยะลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ผู้อ่านและผู้ฟังนิทานสามารถเห็นลักษณะได้ง่าย ชัดเจน
3. บุคคลในนิทานมีลักษณะเด่นชัดอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่มีลักษณะใดที่พุดอย่างกำกวมหรือเป็น 2 แบบผสมกัน เช่น ดี-เลว สวย-น่าเกลียด ใหญ่-เล็ก แก่-เด็ก แข็งแรง-อ่อนแอ ฯลฯ
4. สี ชัดเจน สดใส ไม่มีสีผสม เช่น แดง ขาว ดำ ส่วนวัตถุต่าง ๆ ก็มีรูปแบบที่แน่นอนมั่นคง เช่น เหล็ก แก้ว เงิน ทอง
5. ตัวเอก มักจะเป็น เจ้าโง่ ลูกคนที่ 3 คนสุดท้าย คนอ่อนแอที่สุด แต่ในตอนท้ายของเรื่องกลับมีชัยชนะเหนือคนที่ใหญ่กว่า แข็งแรงกว่า หรือแก่กว่า
6. ตัวเอก เป็นคนธรรมดาและได้พบสิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งเหนือวิสัยซึ่งเป็นสิ่งสำคัญคู่กับนิทาน ตัวเอกของเรื่องต่อสู้ป้องกันตนเองให้พ้นจากสิ่งเหนือธรรมชาตินั้น หรือสิ่งเหนือธรรมชาติช่วยเหลือตัวเอกของเรื่องให้พ้นภัย นิทานจะผสมเรื่องจริง เรื่องเหลือเชื่อ และสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม
7. ตัวละครในเรื่องไม่ประหลาดใจ ตกใจ เมื่อพบสิ่งมหัศจรรย์ หรือสิ่งเหนือธรรมชาติ

¹ภัทธา ตั้งคำ, *วรรณกรรมพื้นบ้านของเยอรมัน*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2529, หน้า 134-5.

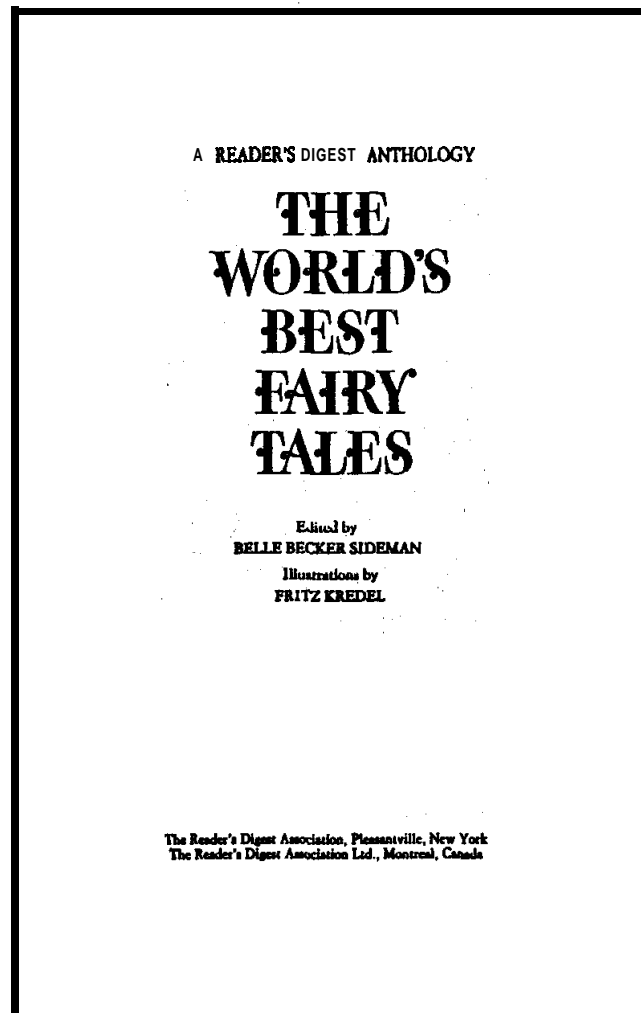
8. นิทานไม่บรรยายความรู้สึก ความเจ็บปวด ความขัดแย้งในใจและความดุร้ายทารุณต่าง ๆ นิทานกล่าวสั้น ๆ แต่เพียง “เศร้า เสียใจ กลัว” แต่สภาพ อากาการเป็นอย่างไรไม่บรรยายอย่างละเอียดเพราะความรู้สึกต่าง ๆ ในนิทานไม่ใช่สิ่งจำเป็น

9. สิ่งสำคัญสำหรับนิทาน คือ เหตุการณ์ในเรื่องและโครงสร้างหลักของนิทาน ซึ่งผู้อ่านจะพบเสมอคือ

ก. คนดีตกอยู่ในอันตรายเนื่องจากคนเลว

ข. มีความยุ่งยาก-ได้รับความช่วยเหลือ -ได้รับชัยชนะ

10. เหตุการณ์ในนิทานจะบ่งชี้ตัวอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่วนมากนิทานแบ่งออกเป็น 2-3 ตอน คือ ตัวเอกตกอยู่ในความยุ่งยาก แก้ไขความยุ่งยากนั้น และได้รับชัยชนะ ต่อมาตัวเอกได้พบความยุ่งยากใหม่ และได้รับความช่วยเหลืออีกครั้งหนึ่ง



ตัวอย่างหนังสือเทพนิยาย

11. โครงสร้างของเรื่อง มักแบ่งเป็น 3 ชั้น คือ ตัวเอกต้องแก้ปัญหาความยุ่งยากถึง 3 ครั้ง และสามารถมีชัยชนะได้ทั้ง 3 ครั้ง

12. เวลาและสถานที่ ไม่ระบุชัดเจน จะพูดแต่เพียงว่า “ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” หรือ “ในป่าใหญ่แห่งหนึ่ง...” เป็นต้น

13. มีการขึ้นต้นเรื่องและจบเรื่องเป็นแบบนิทาน คือ “Es war einmal...” “...und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.”

14. นิทานจบลงด้วยดี มีความสุขเสมอ

15. คนเลวจะถูกลงโทษทัณฑ์ตอนท้ายเรื่อง บางครั้งนิทานชี้ให้เห็นว่า คนเลวจะถึงจุดจบหรือถูกทำลายด้วยการกระทำของตนเอง

นิทานชีวิต (Novella)

Novella หรือ Nouvella มีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Romantic Tale ดร. กิ่งแก้ว อัดถาวร ใช้ภาษาไทยว่า นิทานชีวิต ส่วน วรณี วิบุลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน ใช้ว่า นิทานชวนฝัน นิทานชีวิตโดยทั่ว ๆ ไปจะมีโครงสร้างคล้าย ๆ กับเทพนิยาย แต่เป็นเรื่องที่ไม่ยาวมาก และมักจะอ้างอิงฉากของเหตุการณ์ในเรื่องว่าเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริง คือระบุว่าเรื่องนี้เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง และระบุเวลากับสถานที่ที่แน่นอน นิทานชีวิตมักจะใช้อุปมาแบบเดียวกับนิทานพื้นบ้านทั่ว ๆ ไป บางครั้งก็พูดถึงความมหัศจรรย์และสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เหนือวิสัย แต่จะเป็นไปในลักษณะที่ชักชวนให้ผู้ฟังเกิดความเชื่อถือ ในขณะที่เทพนิยายนั้นไม่ได้ต้องการความเชื่อถือที่แตกต่างกันจากผู้ฟังเลย

ลินดา เดก¹ กล่าวว่า นิทานชีวิต เป็นนิทานที่รวมไว้ซึ่งนิทานที่มีปมซับซ้อนของธรรมชาติที่แตกต่างกัน แต่มีแนวโน้มแห่งความเป็นจริงร่วมกัน นิทานแบบนี้จะมีลักษณะการแต่งแบบเดียวกับเทพนิยาย แต่มีบทบาทของส่วนประกอบที่เป็นจินตนาการน้อยกว่า พระเอกหรือนางเอกในนิทานชีวิตมีแนวโน้มที่จะเป็นบุคคลธรรมดาสามัญมากกว่าที่จะเป็นคนในราชวงศ์ และมักจะมีชื่อเฉพาะของตนเอง เรื่องที่เล่าแบบนิทานชีวิตจะเกิดขึ้นในโลกที่แท้จริง ไม่ใช่โลกในจินตนาการ มีเวลาที่กำหนดแน่นอน และมีสถานที่ที่แน่นอน ตัวพระเอกจะไม่ออกแสวงหาโชคกลางของเขาเกินไปกว่าขีดจำกัดของมนุษย์ แม้ว่าความปรารถนาที่จะผจญภัยหรือความมีโชคร้ายจะดึงตัวเขาออกไปห่างจากบ้านเกิดของเขาเพียงไรก็ตาม

¹ Dégh, *op. cit.*, p. 82.

ในขณะที่เทพนิยายประกอบด้วยตัวละครที่เหนือวิสัย นำพิศวง คือ อมนุษย์ต่าง ๆ เช่น ยักษ์ คนแคระ นางฟ้า มังกร ฯลฯ ซึ่งเป็นเรื่องที่เหลือเชื่อ นิทานชีวิตจะมีเพียงเทวดาและภูตผีปีศาจที่แสดงอำนาจที่เหนือมนุษย์ และพอเชื่อได้ว่าเป็นตัวละครที่มีอยู่ในชีวิตจริง ส่วนตัวละครอื่น ๆ ที่มีอำนาจเหนือมนุษย์นั้นจะเป็นสิ่งมีชีวิตที่อยู่ในโลกนี้ ตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์ (antagonist) ในเทพนิยายนั้นมักเป็นยักษ์ แม่มด หรือมังกร แต่ตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์ในนิทานชีวิตมักจะไม่ใช่ภูตผีปีศาจ อสุรกาย หรือสัตว์ประหลาดใดๆ แต่จะเป็นมนุษย์ธรรมดาที่มีจิตใจอำมหิตโหดเหี้ยม ปราศจากความเมตตาปราณี ซึ่งความโหดร้ายนี้เป็นสิ่งที่เป็นไปได้ในตัว ของมนุษย์เอง

แก่นของนิทานชีวิตจะเป็นการผจญภัย การแสดงถึงความรู้สึกในใจ อารมณ์สะท้อนใจ มากกว่าจะเป็นเรื่องที่มีมหัศจรรย์และก่อให้เกิดความสงสัย ตัวเรื่องจะเน้นถึงคุณภาพของมนุษย์ เช่น ความเฉลียวฉลาด เซวาน์ปัญญา ไหวพริบ ความสุขุมรอบคอบ เล่ห์กระเท่ห์ ความอดทน อดกลั้น ขันติ ฯลฯ มากกว่าจะเน้นความเก่งกล้าสามารถแบบวีรบุรุษ เดกกล่าววว่า หากจัดประเภทของนิทานชีวิตตามแบบเรื่องของอาร์น-ธอมป์สันแล้ว นิทานชีวิตจะเป็นแบบเรื่องที่ 850-999 และยกตัวอย่างเหตุการณ์ในนิทานชีวิตเกี่ยวกับเรื่องความสามารถในการแก้ปัญหา และไหวพริบของตัวละครในการตอบคำถาม เพื่อที่จะบรรลุถึงความสำเร็จดังความปรารถนาไว้ดังนี้

การทลายปริศนาของเจ้าหญิง เพื่อได้ชัยชนะและแต่งงานกับเธอ (Type 851)

การทำให้เจ้าหญิงหัวเราะ หรือค้นพบเครื่องหมายที่ซ่อนไว้ (Type 850)

เด็กสาวชาวนาที่เฉลียวฉลาดแต่งงานกับท่านลอร์ด ผู้พิศวงงงงวยกับคำพูดอันเฉียบแหลมของเธอ (Type 875)

พระราชินีให้รางวัลหนุ่มน้อยผู้ยากจนผู้ทลายปริศนาของพระองค์และข้าราชการบริวาร (Type 922-927)

ผู้ที่มาให้หญิงสาวเลือกคู่ ชนะหญิงสาวด้วยการพูดเท็จ (Type 852)

โจรที่ฉลาดถูกทดสอบในการค้า (Type 950)

เด็กสาวผู้เฉลียวฉลาด ล้อลวงคนที่มาติดพันและหลอกลวงเธอ (Type 879)

หญิงที่ยิงยะโสถูกคนรักสั่งสอน (Type 900)

จากแบบเรื่องที่ยกมาเป็นตัวอย่างนี้จะเห็นได้ว่า แก่นหรือแก่นกลางของเรื่องนั้นคือ ความเฉลียวฉลาดเสียเป็นส่วนใหญ่ พระเอก-นางเอกที่มีสติปัญญา และมีการวางตัว-ปฏิบัติตัวดี จะได้รับความสุขในบั้นปลาย แต่นักคติชนวิทยาบางคนเช่นธอมป์สัน ก็มีความเห็นว่า

นิทานชีวิตกับเทพนิยายนั้น มีลักษณะที่คาบเกี่ยวกันมากจนไม่อาจบ่งบอกได้แน่นอน คือนิทานเรื่องเดียวกันนั้นเมื่อเล่าในที่แห่งหนึ่งจะมีลักษณะเป็นเทพนิยาย แต่ถ้าไปเล่าในที่อีกแห่งหนึ่งจะเป็นนิทานชีวิต

แอนที อาร์น จัดหัวข้อของนิทานชีวิต ซึ่งเขาใช้ชื่อว่า *Novelle (Romantic Tales)* เป็นหัวข้อใหญ่ ๆ ดังนี้

เจ้าหญิงพ่ายแพ้ (*The Princess's Hand is Won*)

นางเอกแต่งงานกับเจ้าชาย (*The Heroine Marries the Prince*)

ความซื่อสัตย์จงรักภักดีและความไร้เดียงสา (*Fidelity and Innocence*)

ภรรยาผู้ร้ายกาจกลับตัว (*The Shrewish Wife is Reformed*)

คำสั่งสอนที่ดี (*The Good Precepts*)

การกระทำและถ้อยคำที่เฉลียวฉลาด (*Clever Acts and Words*)

นิทานเกี่ยวกับโชคชะตา (*Tales of Fate*)

โจรและฆาตกร (*Robbers and Murderers*)

นอกจากเรื่องเหล่านี้แล้ว นิทานชีวิตกลุ่มอื่น ๆ ยังมีเรื่องเกี่ยวกับหญิงสาวที่ถูกกล่าวหาถูกขบไล่ ทั้ง ๆ ที่เป็นผู้บริสุทธิ์ และได้รับความทุกข์ทรมาน ต้องอดทนจนสามารถพิสูจน์ตัวเองได้ เรื่องของพรหมลิขิตที่ไม่มีใครหลีกเลี่ยงได้ การกำหนดโชคชะตาที่มนุษย์ทั่วไปฝืนไม่ได้ เป็นต้น

แหล่งที่มาของนิทานชีวิตส่วนใหญ่จะเป็นวรรณกรรมลายลักษณ์ เรื่องที่เข้ามาอยู่ในปริมปราประเพณีคือ เรื่องจากแหล่งรวบรวมนิทานของอินเดีย เปอร์เซีย และอาหรับ วรรณกรรมเกี่ยวกับศาสนา วรรณกรรมคลาสสิก กรีกโรมัน เรื่องโรมานซ์สมัยกลาง มหาकाพย์ และหนังสือนิทานนิยายสมัยเรอเนสซองส์ ดังนั้นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นในนิยายชีวิตก็คือปรัชญาและอุดมคติของศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนายิว และศาสนาคริสต์ ตลอดจนลักษณะของโลกที่มีวัฒนธรรมต่าง ๆ กัน

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน¹ กล่าวถึงนิทานประเภทนี้ว่า “ตัวอย่างของนิทานประเภทนี้ที่นำมาดัดแปลงเสนอในรูปแบบของวรรณกรรมคือ นิทานอาหรับราตรี (*Arabian Nights*)...อาหรับราตรี วางฉากของเรื่องในอาเรเบีย ในรัชสมัยของพระเจ้าฮารูนอาราสาจ... ตัวพระเอกประกอบกิจกรรมเช่นมนุษย์ธรรมดา มิได้มีอำนาจวิเศษ จากการที่บังคับกำหนดสถานที่และตัวบุคคลแน่นอน มีพฤติกรรมอันเป็นปกติของมนุษย์ นิทานประเภทนี้จะเรียกความเชื่อถือจากผู้ฟังว่า ควรเป็นเรื่องจริงมากกว่าเทพนิยาย...

¹วรรณิ, *เรื่องเดิม*, หน้า 127.

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิทานชีวิตมีดังนี้

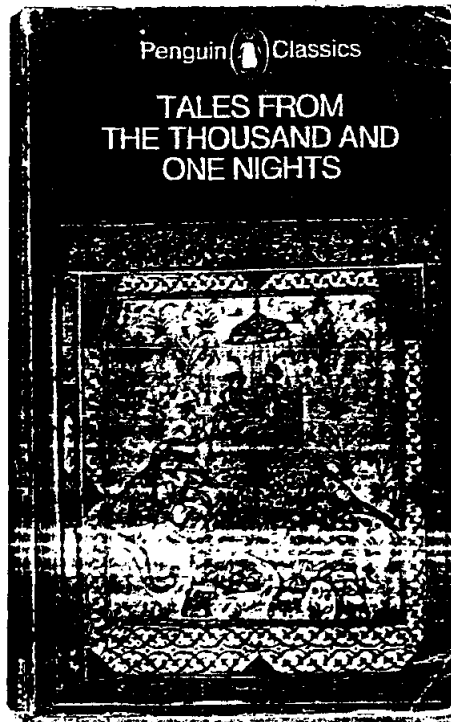
- ขนาดของเรื่อง - ค่อนข้างยาว ประกอบด้วยตอนหลายตอน อนุภาคหลายอนุภาค
- โครงเรื่อง - ค่อนข้างซับซ้อน มีการผจญภัย
- ตัวละคร - พระเอก นางเอก มักเป็นบุคคลธรรมดาที่มีคุณภาพ
- ฉาก - โลกแห่งความเป็นจริง ระบุเวลาและสถานที่
- ตัวอย่าง - นิทานอาหรับราตรี, The Decameron

นิทานอาหรับราตรีเรื่องที่แพร่หลายมากที่สุดก็คือเรื่องการผจญภัยของซินแบด ยอดนักเดินเรือ ผู้ออกเดินทางผจญภัยและเผชิญกับภัยธรรมชาติ สัตว์ประหลาด อมนุษย์ เชื่อกันว่าเรื่องของกะลาสีซินแบด (Sinbad the Sailor) นี้แต่งขึ้นมาจากประสบการณ์ของพวกที่เดินทางไปค้าขายทางทะเล ปัจจุบันได้มีการพิสูจน์ว่านิทานเหล่านี้มีต้นเค้ามาจากความจริง มิใช่เป็นเรื่องที่จินตนาการขึ้นมาเท่านั้น เช่น เรื่องของนกกร็อก (Roc) ในการผจญภัยครั้งที่ 2 จากต้นฉบับเรื่องอาหรับราตรีที่แปลโดย “เสฐียรโกเศศ” ดังนี้

“...นกใหญ่บินพะเยิบ ๆ ตรงเข้ามาหาข้าพเจ้า ในทันใดนั้นเองข้าพเจ้ารู้สึกขึ้นมาได้ว่า เคยได้ยินพวกกลาสีที่เป็นเพื่อนเดินเรือมาด้วยกันแล้วถึงนกยักษ์ชนิดนั้น เรียกกันว่ากร็อก ตัวของมันใหญ่โตเท่าภูเขา พอนึกได้ดังนั้นจึงสันนิษฐานเอาว่า ลูกกลมใหญ่สีขาวที่กำลังเดินตรวจอยู่นั้นคงเป็นไข่ของนกตัวใหญ่นั้นเอง ความสันนิษฐานข้อนี้ไม่ผิด พอนกตัวมหึมาบินมาจวนจะถึงลูกกลมใหญ่มันก็ค่อย ๆ ร่อนถลาลง แล้วกางปีกคลุมลูกกลมใหญ่ทำท่วงท่าเหมือนปีกไขว่ ขณะนั้นข้าพเจ้ายืนอยู่ข้างไข่ได้ปีกของมัน ตีนข้างหนึ่งห้อยอยู่ตรงหน้าข้าพเจ้า ท่านพอจะคาดได้ว่านกตัวนั้นจะใหญ่มหึมาเพียงไร เพราะตีนของมันใหญ่เท่าต้นไม้ใหญ่ ๆ เล็บของมันแต่ละเล็บใหญ่เท่าเสาเรือน เวลานั้นถึงจะยังไม่คำก็จริง แต่ก็เท่ากับอยู่ในถ้ำมืดคลุ้มไปทุกด้าน ข้าพเจ้าขยายผ้าพันศีรษะออก เอาชายหนึ่งมัดพันรอบเข้ากับตัว อีกชายหนึ่งผูกไว้กับเล็บของมัน เพื่อว่ารุ่งเช้าขึ้นถ้ำนกบินไปจะได้พาข้าพเจ้าไปเสียจากเกาะเปล่าเปลี่ยวนั้น ครั้นแล้วข้าพเจ้าก็นอนหลับไป ความหวังที่จะไปจากเกาะนั้นเป็นผลสำเร็จตามคาดหมาย รุ่งขึ้นเช้า นกยักษ์ก็ขยับปีกบินพะเยิบ ๆ ไป ข้าพเจ้ายังไม่ไว้ใจเกรงว่าผ้าที่พันไว้รอบตัวจะคลายหลุดออกจึงเอามือทั้งสองจับยึดไว้เหนือปมที่มัด นกพาบินสูงขึ้นเป็นลำดับจนกระทั่งข้าพเจ้าแลดูลงมาไม่เห็นพื้นดิน แลเห็นเป็นฟ้าไปทุกด้าน นกบินต่อไปเช่นนั้นนาน ในที่สุดมันร่อนถลาลงโดยเร็ว เร็วจนกระทั่งข้าพเจ้าแทบหมดสติ พอลงมาถึงพื้นดิน ข้าพเจ้ารีบคว้าผ้าออกจากเล็บของมัน พอแก้หลุดออกยังไม่ทันไร มันกระโจนเข้าจิกงูใหญ่ยาวจนเหลือที่จะวัดได้ ครั้นแล้วมันก็คาบบินไป ทิ้งข้าพเจ้าไว้อยู่ที่นั่น...”



ภาพวาดนกร็อกที่ทะเลสาบซินแบคแอบเกาะติดขาของมันไป
ภาพจากตัวย่ตุนฉบับรวมชุดสุรสีห์วิเศษ



ตัวอย่างหนังสือนิทานชีวิต

ไอคิว 45¹ กล่าวว่า นกหรือคนนี้เป็นนกยักษ์ที่เชื่อว่ามีอยู่ในจินตนาการ เดิมนักชีววิทยา นักสัตววิทยา และนักปักษีวิทยาต่างเชื่อกันว่านกที่ใหญ่ที่สุดคือ นกอัลบาทรอสส์ (Albatross) แต่ต่อมาพวกเขาก็พบว่ามัลดีฟส์มีสัตว์ปีกดำบรรพ์ประเภทนกใหญ่ ชื่อ นกเอพิออร์นิส (Aepyornis) เคยอาศัยอยู่แถบเกาะมาดากัสการ์และสุญพันธุ์ไปแล้ว นกชนิดนี้มีขนาดตัวใหญ่มาก แข็งขาใหญ่โต แต่บินไม่ได้ ไอคิว 45 อธิบายถึงนกชนิดนี้ว่า “...ก่อนที่มันจะสูญพันธุ์เชื่อว่านักเดินเรือชาวอาหรับคงเคยพบปะและทำความรู้จักกับมันเป็นอย่างดี ชินแบคจึงได้กล่าวว่าเพื่อนกลาสีคนอื่น ๆ เคยเล่าเรื่องนกยักษ์ให้ฟังมาก่อนที่เขาจะเห็นตัวมัน...ไม่ว่ากลาสีชินแบคจะมีตัวจริงหรือไม่ก็ตาม แต่ต้องมีกลาสีคนหนึ่งหรือหลายคนนำเอาเรื่องราวความใหญ่โตของนกยักษ์แห่งมาดากัสการ์ มาเล่าสู่กันฟังจนแพร่หลาย พวกเขาจึงเอาเปลือกไขขนาดมหึมาของมันมาใช้บรรจุเหล้ารัม...”² และ “ด้วยเหตุนี้นิยายของชินแบคจึงไม่ใช่จะเป็นเรื่องผืนเพื่องเสียดเยยทีเดียว หากมีพื้นฐานข้อเท็จจริงอยู่ด้วย...”³

ธอมป์สันกล่าวถึงนิทานอาหรับราตรีว่าเป็นนิทานที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร แต่เรื่องนี้ได้รับการเล่าอย่างแพร่หลายโดยคนที่ไม่รู้หนังสือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพวกคนที่อยู่ในแถบตะวันออกไกล นาฏการของเรื่องอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง มีเวลาและสถานที่ที่แน่นอน และแม้จะมีความมหัศจรรย์เกิดขึ้น ก็เป็นไปในทางที่จะทำให้ผู้ฟังเชื่อถือ⁴

นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale)

นิทานประเภทนี้ ดร. กิ่งแก้ว อัฒถากร และนักวิชาการไทยคนอื่น ๆ ใช้ชื่อว่าวีรบุรุษ ตามความหมายในภาษาอังกฤษ แต่ลินดา เดก ได้นำรวมเป็นนิทานมหัศจรรย์ คือ magic tale หรือ Märchen เนื่องจากนิทานวีรบุรุษนี้มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับเทพนิยาย และนิทานชีวิต คุณสมบัติพิเศษของมันก็คือ สามารถดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของเทพนิยายได้ และในขณะที่เดียวกันก็ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกยุคก่อนอารยธรรมของนิทานชีวิตได้เช่นเดียวกัน

¹ไอคิว 45. “อสูรมีปีก.” ใน*ด้วย'ทุนฉบับรวมชุดอสูรสัตว์พิศวง*, กรุงเทพฯ : บริษัทพี. วาทิน พับลิเคชั่น จำกัด, ม.ป.ป., หน้า 26-8.

²เรื่องเดียวกัน, หน้า 28.

³เรื่องเดียวกัน, หน้า 29.

⁴Thompson, *op. cit.*, p.8.

การที่ธอมป์สันแยกนิทานประเภทนี้ออกมาจากเทพนิยายและนิทานชีวิตก็เพราะว่า ถึงแม้ว่า ในเทพนิยายและนิทานชีวิตจะมีวีรบุรุษเป็นตัวละครเอกอยู่ก็จริง แต่เขาเห็นว่าไม่ควรเรียก เทพนิยายและนิทานชีวิตว่านิทานวีรบุรุษเพราะว่ามันไม่ได้เน้น หรือระบุถึงการผจญภัยหลาย ๆ ครั้งของวีรบุรุษคนเดียวกัน

ลักษณะเด่นของนิทานวีรบุรุษคือ มันสามารถเกิดขึ้นได้ทุกแห่งที่มีพวกที่มีคุณสมบัติเหนือมนุษย์ (superhuman) อยู่ พวกนี้จะมีความสามารถเกินกว่ามนุษย์ธรรมดา เช่น เฮอรัคลีส (Hercules) เป็นวีรบุรุษผู้ทรงพลังที่สุดของกรีก โอดิซซุส (Odysseus) ผู้เดินทางผจญภัยใน ท้องทะเลและได้พบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ มากมาย เพอร์ซุส (Perseus) ผู้สามารถตัดหัวนาง กอร์กอนเมดูซาได้สำเร็จโดยไม่กลายเป็นหินไป หรือธีซุส (Theseus) ผู้ฉลาด เข้มแข็ง และ กล้าทำในสิ่งที่ผู้อื่นไม่กล้า นิทานแบบนี้จะแพร่หลายในสังคมบรรพชนเมื่อยังไม่มีอารยธรรม เกิดขึ้น หรือยุคที่วีรบุรุษเฟื่องฟูและก่อให้เกิดวัฒนธรรมขึ้นมา เช่น พวกกรีกโบราณ หรือ กลุ่มคนพื้นบ้านเยอรมันในช่วงเวลาที่พวกเขากำลังอพยพ เรียกว่ายุควีรบุรุษ (heroic age) คือ ยุคก่อนคริสตกาล เช่น ยุคมหากาพย์ที่มีวีรบุรุษเช่น พระราม พระอรชุน วีรบุรุษในนิยาย ปรัมปราของกรีก เป็นต้น

นิทานวีรบุรุษเป็นงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่สะท้อนให้เห็นความคิดเห็นของมนุษย์ ในยุคใกล้เคียงกับนิยายปรัมปรา หรือ myth และแสดงถึงความสัมพันธ์ขั้นพื้นฐานระหว่าง มนุษย์ที่มีต่อเทพเจ้า บางทีจะมีลักษณะเป็นแบบที่เรียกว่า มหากาพย์มุขปาฐะ (oral epic) นิทาน วีรบุรุษนี้เปรียบเสมือนบันทึกประวัติศาสตร์เรื่องราวของมนุษย์ ประวัติศาสตร์ของชาติ และ การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของวีรบุรุษนั้น

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน¹ กล่าวว่า “...ตัวเอกของเรื่องในนิทานประเภทนี้คือ พระเอก มิใช่นางเอก ถึงแม้จะมีนางเอก ตัวนางเอกจะมีบทบาทจำกัด อาจจะช่วยแต่ช่วยตนเอง ไม่ได้ พระเอกต้องให้ความช่วยเหลือ ช่วยชีวิตให้พ้นภัยจากสัตว์ร้าย ยักษ์ แม่มด หมอผี หรือ ตัวโกง ในบางเรื่องจะเห็นว่าไม่มีแม่แต่ตัวนางเอก

ด้วยวิธีการวางเรื่องให้พระเอกประกอบวีรกรรมกล้าหาญเช่นนี้ นิทานวีรบุรุษจึงมัก จะเป็นตำนานเกี่ยวกับบุคคลที่เป็นวีรบุรุษในวัฒนธรรมหรือในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง โดยที่ ในทุก ๆ วัฒนธรรมจะมีตัวเอกในนิทานตัวหนึ่งเป็นวีรบุรุษ บ้างก็เป็นมนุษย์ บ้างก็เป็นสัตว์ บ้างก็เป็นทั้งมนุษย์และสัตว์ คือ บางตอนของเรื่องจะมีรูปลักษณะเป็นมนุษย์ บางตอนมีรูปลักษณะ เป็นสัตว์ หรือเป็นสัตว์ที่กลายรูปเป็นมนุษย์ เป็นมนุษย์ที่แปลงเป็นสัตว์ได้ ที่ตัวเอกนี้ได้รับ

¹วรรณิ, *เรื่องคม*, หน้า 126.

สมญาว่าเป็นวีรบุรุษในวัฒนธรรม หรือ Culture hero ก็เพราะบุคคลผู้นี้มักจะเป็นผู้ที่มีบุญคุณอย่างยิ่งแก่มนุษย์ ก่อให้เกิดสรรพสิ่งต่าง ๆ หรือหลาย ๆ อย่างในโลก ทำให้โลกมีสภาพดังในปัจจุบัน...”

นิทานวีรบุรุษบางเรื่องจะเกี่ยวข้องกับนิทานปรัมปราอย่างใกล้ชิด เช่น เรื่องของโพรมิทิวส (Prometheus) วีรบุรุษในวัฒนธรรมผู้ได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งมนุษยชาติ และผู้ขโมยไฟซึ่งความยุติธรรม เขาเป็นผู้นำไฟจากที่ศักดิ์สิทธิ์มาให้มวลมนุษย์ได้ใช้ และเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านการกดขี่ หรือความอยุติธรรมทั้งปวง ตัวอย่างของนิทานวีรบุรุษมีดังต่อไปนี้

เรื่องของโพรมิทิวส (Prometheus)

โพรมิทิวส กับน้องชายชื่อเอพิมิทิวส (Epimetheus) ได้รับมอบหมายจากเทพเจ้าซุส (Zeus) ให้สร้างมนุษย์และสัตว์ เอพิมิทิวสประทานพรดี ๆ ให้สัตว์เสียหมด โพรมิทิวสจึงทูลขอไฟศักดิ์สิทธิ์จากซุสมาให้มนุษย์ ซุสไม่ยอมให้ โพรมิทิวสจึงขโมยไฟนี้มาจากสวรรค์

เรื่องของเฮอร์คิวลีส (Hercules) หรือ เฮราคลีส (Heracles)

เฮอร์คิวลีสเป็นวีรบุรุษผู้ทรงพลังและแสดงพลังนี้ให้ปรากฏตั้งแต่ยังเป็นทารก โดยบีบคองูที่มำทำร้ายเขา แต่เป็นวีรบุรุษที่ไม่ฉลาดเท่าไรนัก จึงชำนาญของตนเองในยามขาดสติ เขาต้องประกอบภารกิจหนักและลำบากยากเข็ญเกินกว่ามนุษย์ธรรมดาสามัญจะทำได้ เรียกว่า Twelve Labors of Hercules คือ

1. ช่าสิงโตแห่งนี้เมียแล้วนำหนังกลับมา
2. ช่าตัวไฮดรา
3. จับหมูป่าบนยอดเขาอีริแมนตุส
4. ยิงนกปากเหล็กและปีกเหล็กที่กินเนื้อมนุษย์
5. จับกวางเขาทองและกีบเป็นทองสำริด
6. ล้างคอกวัวเผือกที่สกปรกมากภายในวันเดียว
7. จับวัวบ้า
8. จับม้าที่กินเนื้อมนุษย์
9. ชิงเข็มขัดจากราชินีแห่งอเมซอน
10. ช่าสัตว์ประหลาด
11. นำแอปเปิ้ลทองคำจากสุดขอบโลกมา
12. นำสุนัข 3 หัวที่เฝ้าบาดาลมาและนำไปคืน

จะเห็นว่าตัววีรบุรุษนั้นมักเป็นผู้กล้าหาญ ผู้มีพลังและความสามารถเหนือกว่าผู้อื่น เขาสามารถที่จะปฏิบัติภารกิจที่ยากลำบากได้ และอาจจะมีกำเนิดผิดจากมนุษย์ธรรมดา คือ มีบรรพบุรุษเป็นเทพเจ้าหรือผู้ที่เหนือมนุษย์ก็ได้

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิทานวีรบุรุษมีดังนี้

- ขนาดของเรื่อง - ค่อนข้างยาว ประกอบด้วยอนุภาคหลายอนุภาค ตอนหลายตอน
- โครงเรื่อง - ค่อนข้างซับซ้อน มีการผจญภัย การต่อสู้ แสดงความกล้าหาญ
- ตัวละคร - วีรบุรุษที่มีความสามารถเหนือมนุษย์
- ฉาก - ดินแดนในชีวิตจริง
- ตัวอย่าง - การผจญภัยของเฮอรัคลีส ซีซุส



ภาพเฮอรัคลีสกับสิงโตแห่งนีเมีย

คุณหญิงกุหลาบ มัลลิกะมาส¹ กล่าวถึงความหมายของนิทานวีรบุรุษและให้ตัวอย่างจากนิทานไทยไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

นิทานวีรบุรุษ เป็นเรื่องเล่าถึงคุณธรรม ความสามารถ ความฉลาด ความมองจากล้าหาญ หรือความเก่งกล้าในวิทยาอาคมของบุคคล ซึ่งส่วนมากเป็นวีรบุรุษของบ้านเมือง หรือท้องถิ่น นิทานรูปแบบนี้จะคล้ายกับนิทานปรัมปรา² เพราะนิทานปรัมปราจะมีตัวเอกเป็นวีรบุรุษเหมือนกัน แต่แตกต่างกันที่ว่า นิทานท้องถิ่นแบบวีรบุรุษมักมีกำหนดของสถานที่แน่นอนว่าเป็นที่ใด มีกำหนดเวลาของเรื่องแน่ชัดขึ้น และถึงแม้ว่าเป็นเรื่องพื้นบ้านจิวสมัยมนุษย์ธรรมดา แต่ก็พอจะทำให้เชื่อได้ว่ามีตัวตนจริงมากกว่านิทานปรัมปรา นิทานรูปแบบนี้ได้แก่เรื่องท้าวแสนปม พระร่วงวาจาสิทธิ์ เจ้าสายน้ำผึ้ง ไกรทอง นิยายวิกรมชาติของอินเดีย เรื่องเฮอรัคิวลีส เรซซิงส์ของกรีก เป็นต้น ชื่อบ้านเมือง ตลอดจนเค้าเรื่องมีส่วนที่เป็นความจริงอยู่ หากแต่เป็นเรื่องเก่าก่อนนานมาแล้ว จึงเล่าตกแต่งเพิ่มเติมจนพิสดารเป็นรูปนิทาน

นิยายปรัมปรา (Myth)

คำว่า myth เป็นคำที่ก่อให้เกิดความสับสนในการเรียกชื่อเป็นภาษาไทยพอสมควร³ ทั้งเรื่องราวของนิทานหรือเรื่องเล่าประเภทนี้ก็เป็นเรื่องที่กว้างและสับสนอยู่ไม่น้อย นักคติชนวิทยาส่วนใหญ่จะเข้าใจว่า นิยายปรัมปรา คือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสมัยที่โลกมีกำเนิดขึ้นมาเป็นครั้งแรก มักจะอธิบายปรากฏการณ์ของจักรวาล ปรากฏการณ์ของสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ระบุถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น วีรบุรุษที่มีลักษณะเป็นกึ่งเทพ คือ เป็นมนุษย์ธรรมดาสามัญที่มีบรรพบุรุษเป็นเทพเจ้า และพวกเขาจะไม่มีสภาพเป็นอมตะ แต่อาจจะได้รับอนุญาตให้ไปอยู่

¹ คุณหญิงกุหลาบ มัลลิกะมาส, ผลงานด้านวรรณกรรมของศาสตราจารย์กุหลาบ มัลลิกะมาส, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์, ม.ป.ป., หน้า 58-9.

² นิทานปรัมปรา เป็นศัพท์ที่คุณหญิงกุหลาบ มัลลิกะมาส ใช้กับคำว่า fairy tale

³ คุณหญิงกุหลาบ มัลลิกะมาส ดร. สิทธา พิณภูวดล และนักวิชาการบางคนใช้คำว่า เทพนิยาย ดร. กิ่งแก้ว อัดถการ และ ดร. ประคอง นิมมานเหมินท์ ใช้ เทพปกรณัม วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน ใช้ ศาสนนิทาน ทองสุข เกตุโรจน์ แปล myth ว่า เรื่องทวยเทพ และ นิทานปรัมปรา พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาฉบับราชบัณฑิตยสถาน ใช้ ปุราณะ และความเชื่อปรัมปรา ส่วนคนอื่น ๆ อาจใช้ว่า คำานความเชื่อ เทพปกรณัม หรือ เทพปกรณัม คำเหล่านี้ส่วนใหญ่จะหมายถึงเรื่องราวของเทพเจ้า แต่ผู้เขียนมีความเห็นว่า myth นั้นน่าจะเป็นเรื่องราวที่กว้างกว่าเรื่องของเทพเจ้าและการสร้างสรรค์ และอาจจะไปเกี่ยวข้องกับความเชื่อในลัทธิการนับถือสัตว์เป็นบรรพบุรุษ ผู้เขียนคิดว่า คำว่าปุราณะ เป็นคำที่ค่อนข้างเหมาะสม เพราะหมายถึงเรื่องโบราณ แต่อาจจะทำให้สับสนกับปุราณะที่หมายถึงคัมภีร์ในศาสนาฮินดูได้ จึงเห็นว่าควรใช้คำภาษาไทยว่า นิยายปรัมปรา

บนสวรรค์หลังจากที่สิ้นชีวิตไปแล้ว เช่น เฮอร์คิวลีสในนิยายปรัมปราของกรีก เป็นต้น นอกจากนี้ยังระบุถึงต้นกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และนิยายปรัมปราจะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความเชื่อทางศาสนาของมนุษย์และการประพฤติปฏิบัติ เช่น พิธีกรรมต่าง ๆ

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา¹ อธิบายว่า myth หรือปรัมประ หรือความเชื่อปรัมปรา คือ นิยายตามประเพณีที่มีความสำคัญทางศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมของสิ่งมีอำนาจเหนือธรรมชาติ หรือเป็นสมมตินิยายในรูปของการบรรยายเกี่ยวกับต้นกำเนิดของพิธีกรรมทางศาสนา ธรรมเนียมทางสังคม หรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ ส่วน mythology ซึ่งพจนานุกรมใช้ศัพท์ว่า ปรัมประ หรือปรัมประวิทยา คือความเชื่อปรัมปรา (myth) ในวัฒนธรรมหนึ่ง หรือการศึกษาเชิงวิทยาศาสตร์ที่ว่าด้วยความเชื่อปรัมปราและเรื่องราวของเทพเจ้าทั่ว ๆ ไป

Encyclopaedia Britannica² อธิบายว่า นิยายปรัมปราเป็นเรื่องที่แสดงถึงรูปแบบเบื้องต้นของสัญลักษณ์ทางศาสนา ความหมายของนิยายปรัมปราคือเรื่องราวเฉพาะที่เกี่ยวกับพระเจ้าหรือสิ่งมีชีวิตที่เหนือมนุษย์ (superhuman beings) และจะปรากฏในสถานการณ์หนึ่งที่มีสถานที่และเวลาที่ไม่เคยอยู่ในประสบการณ์ของมนุษย์ธรรมดา กล่าวคือ มันจะประกอบด้วยเหตุการณ์ (events) และภาวะเหตุการณ์ (state of affairs) ที่เหนือกว่าโลกมนุษย์ และเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่แตกต่างไปจากเวลาในประสบการณ์ด้านประวัติศาสตร์ของมนุษย์ธรรมดา คือ ส่วนใหญ่จะเป็นเวลาในอดีตอันแสนนานจนไม่อาจกำหนดได้ ไม่อาจจินตนาการได้ ตัวละครในเรื่องมักเป็นเทพเจ้า หรือสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะพิเศษกว่าอย่างอื่น เช่น สัตว์ตัวแรก พืชต้นแรก มนุษย์คนแรกสุด หรือคนที่มีความยิ่งใหญ่พอที่จะเปลี่ยนเงื่อนไขบางอย่างของมนุษย์ได้ ดังนั้นในกรณีนี้เราจะเห็นว่ารูปแบบของนิยายปรัมปรานี้ใกล้เคียงกับนิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale) มาก แต่ขณะที่นิทานอธิบายเหตุตอบคำถามว่า **ทำไม**สิ่งนั้นจึงเป็นอย่างนั้น อย่างนี้ นิยายปรัมปราจะตอบคำถามว่า **จากที่ไหน จากแหล่งไหน**

ในความหมายทั่วไป นิยายปรัมปราหมายถึงเรื่องราวที่เก่าแก่ หรือความเชื่อปรัมปราของมนุษย์ แต่ละเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ หรือสังคม ต่างก็มีเรื่องปรัมปราของตนเอง แต่เป็นเรื่องที่เก่าแก่ที่สุดจนไม่อาจทราบได้ว่า เกิดขึ้นเมื่อใดและที่ไหน แต่จะมีการเล่าสืบทอดกันมาตั้งแต่

¹ พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, หน้า 236.

² Encyclopaedia Britannica : Macropaedia, 1974.

โบราณ เรื่องราวนี้มักจะประกอบด้วยความเชื่อในสิ่งต่าง ๆ เช่น อำนาจเหนือธรรมชาติ อำนาจ ลึกลับ อิทธิปาฏิหาริย์ ความลึกลับที่ไม่สามารถหาเหตุผลมาอธิบายได้

คำว่านิยายปรัมปรานั้นจะมีลักษณะพื้นฐานของคำเกี่ยวกับศาสนา คำภาษากรีกว่า mythos ซึ่งเป็นรากฐานของคำ mythology นั้น แต่เดิมหมายถึงเรื่องราวประเภทใดก็ได้ นัก คติชนวิทยาบางคน เช่น โยฮันน์ โบลท (Johannes Bolte) ใช้คำว่า mythos ในความหมายของ คติชน (folklore) และเทพนิยาย (fairy tale) อยู่เป็นประจำ แต่ปัจจุบันเราถือกันว่านิยายปรัมปรา (myth) คือเรื่องราวที่เป็นประมวลเรื่องเล่าสืบต่อกันมาแต่บรรพบุรุษ และในความรู้สึกของ คนที่นับถือศาสนาต่าง ๆ นั้น นิยายปรัมปราจะมีลักษณะเช่นเดียวกับความจริง (truth) กล่าว คือ คนในกลุ่มสังคมวัฒนธรรมที่มีนิยายปรัมปราเล่ากันอยู่นี้จะเชื่อว่าเรื่องเป็นความจริง ซึ่ง เรื่องนี้จะอธิบายถึงความเป็นมาของโลก มนุษย์ หรือสิ่งต่าง ๆ ทั้งหลายทั้งปวง ตลอดจนคำชี้แจง แสดงเหตุผลในเรื่องประเพณีและข้อปฏิบัติของสังคม และความเห็นชอบในกฎเกณฑ์ที่เราใช้ ในการดำเนินชีวิต

นิยายปรัมปราแยกตัวของมันจากนิทานรูปแบบอื่น ๆ โดยความแตกต่างของเนื้อหาสาระ มากกว่าที่จะเป็นลีลาโวหารหรือท่วงทำนองการเล่า เพราะส่วนใหญ่มันจะเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่ เหนือมนุษย์ (superior beings) และกำเนิด (origins) ตลอดจนประวัติศาสตร์ในยุคแรกเริ่ม คำ อธิบายนี้จะครอบคลุมถึงเรื่องราวของคนในสังคมใหญ่ ๆ ที่เป็นที่ยึดกันมาจนสมัยปัจจุบัน คือ พวกกรีก นอร์เวย์ ไอริช และอียิปต์ เรื่องเหล่านี้มักมีความสัมพันธ์เกี่ยวกับความเชื่อทาง ศาสนา ลัทธิความเชื่อต่าง ๆ แต่ในสมัยก่อนยังไม่มีการศึกษาแยกประเภทของเรื่องเล่าเหล่านี้ อย่างจริงจัง ทั้ง ๆ ที่คนในสังคมบรรพชนนั้นได้ให้ความสำคัญกับนิทาน หรือเรื่องราวของ โลกสมัยก่อนที่แตกต่างไปจากโลกปัจจุบัน ดังนั้นความคิดเกี่ยวกับนิยายปรัมปรา (myth) กับ เรื่องราว หรือนิทาน (tale) จึงปะปนสับสนกันอยู่ นักชาติพันธุ์วรรณาจึงเรียกนิยายปรัมปรา นี้ว่า mythical tale

การโต้แย้งหรือการออกความเห็นในด้านวิชาการเกี่ยวกับนิยายปรัมปรามักจะเกี่ยวข้องกับ mythology เรื่องใหญ่ ๆ แต่ความสนใจเบื้องต้นมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเทพเจ้า และการ สร้างสรรค์ แต่ก็มีผู้เสนอข้อคิดเห็นที่ต่างไป เช่น ยูฮีมีริส (Euhemerus) เป็นคนแรกที่เสนอ ความคิดว่า พระเจ้าในนิยายปรัมปราของกรีกนั้นเดิมเป็นมนุษย์ธรรมดาตนเอง แต่ด้วยการ กระทำที่มีชื่อเสียง นายกองบูซา จึงทำให้เกิดความนิยม ความเลื่อมใส ในที่สุดก็ถูกตั้งให้ เป็นเทพเจ้าไป เช่นเดียวกับกษัตริย์ของชาวอียิปต์และจักรพรรดิของโรม ทฤษฎีของเขาชื่อ ว่า euhemerism อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีนี้ก็ไม่ใช่ที่ยอมรับเนื่องจากตัวละครที่เป็นเทพเจ้า

หรือเป็นวีรบุรุษ เช่น ชุส และ เฮอร์คิวลีส ก็มีพฤติกรรมแบบเดียวกับมนุษย์และไม่นายกองเท่าที่ควร

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการบางสำนักที่เสนอความคิดเกี่ยวกับนิยายปรัมปราในลักษณะของการเปรียบเทียบและมีเจตนาเชิงสั่งสอน ทฤษฎีนี้คือการจำกัดตัวนิยายปรัมปราให้เป็นเพียงตัวแทนของพลังอำนาจของธรรมชาติ เช่น การที่ถูกใบไม้ผลิมิซึซึชชนะต่อฤดูหนาว แสงอาทิตย์สามารถพิชิตพายุ และเรื่องต่างๆ ในทำนองเดียวกันนี้ แต่การพยายามนำคำอธิบายเกี่ยวกับธรรมชาติมาประยุกต์ใช้กับนิยายปรัมปราในส่วนต่างๆ ของโลก เพื่อที่จะอธิบายเหตุผลของการที่นิยายปรัมปราของชาติต่าง ๆ คล้ายคลึงกันนั้นทำให้การตีความนี้แคบ และเท่ากับว่านิยายปรัมปราทั้งหมดคือเรื่องราวของสิ่งที่อยู่บนฟ้าหรือในสวรรค์เท่านั้น

อลัน ดันดีส (Alan Dundes)¹ อธิบายว่า นิยายปรัมปราคือวรรณกรรมเรื่องเล่าที่ศักดิ์สิทธิ์ (sacred narrative) ที่ระบุถึงความเป็นมาของโลกและมนุษย์ เขากล่าวว่าคำว่าศักดิ์สิทธิ์นี้เป็นคำที่แยกนิยายปรัมปราออกมาจากเรื่องเล่าแบบอื่น ๆ เช่น นิทานธรรมดา ๆ ที่เป็นเรื่องจริงและเป็นเรื่องทางโลก เขายกตัวอย่างนิยายปรัมปราเรื่องหนึ่งคือ myths of the Old Testament ซึ่งเป็นเรื่องของการสร้างมนุษย์ เรื่องน้ำท่วม ทั้งยังเพิ่มเติมว่าโดยทั่วไปแล้วนิยายปรัมปราจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมของพวกเทพเจ้าและพวกกึ่งเทพ วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน² ให้คำจำกัดความคำว่า ศาสนนิทาน ในลักษณะคล้ายกัน คือ "...มักจะเป็นนิทานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา...ดังนั้นศาสนนิทานจึงมักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเทพเจ้า หรือผู้ที่เชื่อถือว่าเป็นผู้ศักดิ์สิทธิ์ในความเชื่อทางศาสนาซึ่งรวมถึงเทวดา นางฟ้า นางไม้ สัตว์หรือมนุษย์ ผี... ศาสนนิทานยังอาจบรรยายเกี่ยวกับการสร้างโลก กำเนิดของมนุษย์ในโลก กำเนิดของสัตว์สิ่งต่าง ๆ ในจักรวาล..."

นักคติชนวิทยาบางคนเชื่อว่า นิยายปรัมปราเป็นบ่อเกิดของวัฒนธรรม และนิทานพื้นบ้านก็มีกำเนิดขึ้นมาจากบ่อเกิดนี้ด้วยเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพิจารณาถึงบทบาทหน้าที่ของนิยายปรัมปรา บรอนิสลอร์ มาลินอสกี (Bronislaw Malinowski) เสนอความคิดว่านิยายปรัมปราคือสิ่งที่สนองความปรารถนาในการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับวัฒนธรรมเดิมของมนุษย์ เป็นสิ่งที่แสดงออกและรวบรวมความเชื่อต่าง ๆ ที่เป็นหลักเกณฑ์ ปกป้องคุณธรรม และบังคับวัฒนธรรมให้อยู่ในหลักจริยธรรม รับรองพิธีกรรมว่าเชื่อถือได้ มีกฎเกณฑ์ที่ปฏิบัติตามได้และเป็นเครื่องนำทางให้แก่มนุษย์ นอกจากนี้นิยายปรัมปรายังเป็นส่วนประกอบใน

¹ Alan Dundes, ed. *Sacred Narrative* (Berkeley : University of California Press, 1984).

² วรรณิ, *เรื่องเดิม*, หน้า 124.

อารยธรรมของมนุษย์ เป็นองค์ประกอบที่มีชีวิตชีวา กล่าวคือ มันไม่ได้เป็นนิทานนิยายที่เล่าขึ้นมามีสาระ แต่เป็นเรื่องที่มีพลังที่จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดแรงศรัทธาในสังคมของบรรพชน และก่อให้เกิดความเฉลียวฉลาดและเขาวานัญญาอีกด้วย

หากจะกล่าวโดยทั่วไปแล้ว นิยายปรัมปราคือเรื่องราวที่เกี่ยวกับเทพเจ้า เรื่องราวที่ศักดิ์สิทธิ์ และยังขยายความไปถึงพฤติกรรมของพระเจ้าและพวกสิ่งมีชีวิตที่เหนือมนุษย์ แต่ไม่ได้เป็นประวัติศาสตร์ บางครั้งนิยายปรัมปรานี้มีลักษณะเป็นเรื่องราวเรียงร้อยที่มีความหมาย เช่น ความเชื่อว่าเผ่าพันธุ์ของมนุษย์สืบทอดมาจากมนุษย์ชายหญิงคู่แรก คือ แอดัมและอีฟ นอกจากนี้ก็อาจจะเกี่ยวกับศาสนา แต่ก็ไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนี้เสมอไป ในนิยายปรัมปราบางเรื่องไม่มีบทบาทของเทพเจ้าปรากฏอยู่เลย แต่มันจะอธิบายถึงประวัติศาสตร์และหลักแห่งเหตุผลของชุมชน สถาบัน ธรรมเนียมประเพณี และพัฒนาการของสังคม แต่ว่าการเล่านิยายปรัมปราเป็นศิลปะที่เก่าแก่ก่อนการบันทึกประวัติศาสตร์ และคุณค่าของนิยายปรัมปราไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถูกต้องในแง่ของประวัติศาสตร์แต่อย่างใด

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิยายปรัมปรามีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - ไม่แน่นอน แล้วแต่การกำหนดของคนในกลุ่มสังคม

โครงเรื่อง - การสร้างสรรค์ ต้นกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ จักรวาล สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อทางศาสนา และความเชื่ออื่น ๆ

ตัวละคร - เทพเจ้า วีรบุรุษ กึ่งเทพ มนุษย์ สัตว์ พืช

ฉาก - แล้วแต่กรณี

ตัวอย่าง - เรื่องน้ำท่วมโลก เทพเจ้าของกรีก ฮินดู อียิปต์ ไอร์ริช นอร์เวย์ อินเดียนแดงเผ่าต่าง ๆ ฯลฯ

นอกจากนี้ นิยายปรัมปรายังอาจเกี่ยวข้องกับลัทธิบูชาสัตว์ประจำเผ่า หรือสัตว์บรรพบุรุษ เช่น พวกอินเดียนแดง พวกอียิปต์ ดังที่ ส. พลายน้อย ได้ยกข้อความที่พระยาอนุমানราชชนกล่าวไว้ในหนังสือศาสนาเปรียบเทียบดังนี้¹

“ชนชาวอียิปต์เมื่อสมัยราวเจ็ดพันปีล่วงมาแล้ว อยู่กันเป็นโคตรเป็นตระกูลมีอยู่ร่วมกันทั้งหมด 42 โคตร พวกเหล่านี้แต่ละโคตรบูชาผีหรือเทวดาซึ่งสิงสถิตอยู่ในสัตว์ชนิดใดชนิดหนึ่งเป็นเฉพาะ และถือว่าเป็นผู้ให้ความคุ้มครองป้องกันโคตรของตน เช่น ชาวชนในโคตรหนึ่งนับถือแกะผู้ อีกโคตรหนึ่งนับถือโคผู้ และโคตรอื่น ๆ ก็นับถือสิงโต งู แมว แพะ ลา นกเหยี่ยว

¹ พระยาอนุমানราชชน, *ศาสนาเปรียบเทียบ*. อ้างถึงใน ส.พลายน้อย, *สัตว์นิยาย*, กรุงเทพฯ: รวมสาส์น, ม.ป.ป., หน้า 5-6.

ฮิปโปโปแตมัส หมูและแร้ง เป็นต้น ลักษณะที่นับถือสัตว์ชนิดใดชนิดหนึ่งเป็นสัญลักษณ์และใช้เป็นชื่อโคตรและตระกูลของตน และถือว่าสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ของตนเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ใครจะฆ่าจะกินไม่ได้เป็นอันขาด เพราะสัตว์นั้น ๆ เท่ากับเป็นบรรพบุรุษของตนในทางวิญญาณและจิตใจ อย่างนี้เรียกเป็นคำเฉพาะในภาษาว่า โทเทม (Totem) อันเป็นคติที่ถือกันเป็นส่วนใหญ่ในหมู่ชาวอินเดียนแดงในทวีปอเมริกา และในหมู่ชนล้าหลังในทวีปออสเตรเลีย เป็นต้น ศาสนาของชาวอียิปต์ในสมัยโบราณก็อาจมีลักษณะนับถือคติโทเทม (Totemism) นี้ก็เป็นได้

ครั้นชนชาวอียิปต์มีความเจริญก้าวหน้าในทางวัฒนธรรมการนับถือเรื่องเหล่านี้ก็เริ่มหมดไป อำนาจที่ถือว่าเป็นสัตว์ต่าง ๆ ก็กลายเป็นถือว่าอำนาจนั้นคือเทพซึ่งมีสัตว์อย่างนั้น ๆ เป็นสัญลักษณ์ รูปเคารพบูชาของชาวอียิปต์ซึ่งเดิมแกะสลักเป็นรูปสัตว์อย่างง่าย ๆ จนบัดนี้ก็แกะสลักเป็นรูปคน แต่มีศีรษะเป็นอย่างสัตว์ ซึ่งนับถือเทียบได้กับเทพเจ้าของอินเดีย เช่น วราหาวตาร นรสีหาวตาร พระคเณศ เป็นต้น ลางคราวกลับกัน แกะสลักตัวเป็นสัตว์หัวเป็นคนอย่างรูปสฟิงซ์ก็มี แต่ไม่ดกดื่นเหมือนอย่างแรก ครั้นจำเนียรกาลมาชาวอียิปต์หมดสภาพเป็นชาวเร่ร่อนแล้วก็ตั้งภูมิลำเนาลงเป็นบ้านเป็นเมือง ในดินแดนที่ต่อไปเรียกว่า อียิปต์ เทพซึ่งมีรูปครึ่งสัตว์ครึ่งคน ก็กลายเป็นเทพประจำถิ่นนั้น ๆ ไป เช่น เทพอะมอน (Amon) ซึ่งมีสัญลักษณ์เป็นแกะผู้ ก็เป็นเทพประจำหมู่บ้านเทเบส (Thebes) เทพปทา (Ptah) ซึ่งมีศีรษะโคผู้ ก็เป็นเทพประจำหมู่บ้านเมมฟิส (Memphis) เซต (Set) เทพศีร์ชะลา ก็เป็นเทพประจำหมู่บ้านอมบอส (Ombos) ทุกหัวเมืองหมู่บ้านมีเทวาลัยก่อด้วยศิลา สำหรับประดิษฐานเทวรูปประจำถิ่นนั้น และมีปุโรหิตเป็นผู้ดูแลทำหน้าที่เป็นพระหรือเสียดทุกแห่งคอยปฏิบัติบำเรอเทวรูปเป็นเหมือนอย่างเทวดาจริง ทั้งเช้า กลางวันและกลางคืน”

เรื่องสัตว์ประจำเผ่าหรือประจำตระกูลของชนชาติบางชนชาติ ทำให้ทราบว่าคนในสังคมบรรพชนบางกลุ่มมีความคิดผูกพันอยู่กับสัตว์ นักคติชนวิทยา และนักมานุษยวิทยาบางคนก็เชื่อว่า นิยายปรัมปราบางเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ (และเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับสัตว์ก็มี) เป็นต้นเค้าของเทพนิยายที่ตัวละครเอกเป็นสัตว์ หรือกล่าวถึงการแต่งงานของมนุษย์กับสัตว์ เช่น เจ้าชายกบ บิวตี้กับสัตว์ป่า เป็นต้น

ความสัมพันธ์ระหว่างนิยายปรัมปรากับนิทานรูปแบบอื่น ๆ

เนื่องจากนิยายปรัมปราเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาค่อนข้างสับสนและคาบเกี่ยวกับนิทานแบบอื่น ๆ หลายรูปแบบ จึงควรกล่าวถึงความคาบเกี่ยวสัมพันธ์นั้น ซึ่งถึงแม้ว่าอาจจะไม่ใช่การแยกเนื้อหาสาระของนิยายปรัมปราออกจากนิทานอื่นอย่างเด็ดขาด แต่จะทำให้มองเห็นลักษณะ

ของนิทานแบบนี้เด่นชัดขึ้น นิทานรูปแบบอื่นที่มีความสัมพันธ์กับนิยายปรัมปรา มี 5 ประเภท ดังนี้

1. นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale หรือ Etiological Tale) นิทานแบบนี้ดูเหมือนว่าจะมีความใกล้เคียงกับนิยายปรัมปรามากที่สุด เพราะปัจจุบันนี้เราใช้คำว่า สมภูฐานวิทยา (etiology) กับการพรรณนาถึงกำเนิดหรือต้นเหตุ นิทานอธิบายเหตุจะกล่าวถึงกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ เช่น ธรรมเนียมประเพณี ลักษณะเด่นของธรรมชาติ โลกมนุษย์ หรือแม้แต่โลกของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และมีความหมายเป็นนัยไปถึง “สิ่งเริ่มแรก” หรือ “ภาวะเริ่มแรก” ที่สร้างสรรพสิ่งทุกอย่างขึ้นมา ดังที่ธอมป์สันให้ข้อสังเกตไว้ว่า นิยายปรัมปรากล่าวถึงกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ ก็จริง แต่มิใช่ว่าเรื่องเกี่ยวกับกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ จะเป็นนิยายปรัมปราทั้งหมด เรื่องเหล่านี้อาจจะเป็นนิทานอธิบายเหตุก็ได้

2. นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale) ธอมป์สันศึกษานิยายปรัมปราของพวกชนดึกดำบรรพ์ และพบว่าสิ่งมีชีวิตที่เหนือธรรมชาติที่ปรากฏในเรื่องตามปกติมักเป็นพระเจ้า หรือวีรบุรุษในวัฒนธรรม ซึ่งตัววีรบุรุษในวัฒนธรรมนี้จะแยกบุคลิกเป็น 2 ลักษณะ คือลักษณะที่จริงจังกับลักษณะที่เป็นตัวตลก หรือเรียกว่าวีรบุรุษเจ้าปัญญา (trickster – hero) การเล่าเรื่องวีรบุรุษเจ้าปัญญานี้เองที่เกี่ยวข้องกับนิยายปรัมปรา คือ นอกจากจะเล่าในโอกาสใดก็ได้แล้ว ยังมีการเจาะจงให้เล่าในเวลาที่เหมาะสมคือ ในพิธีกรรม และในเวลาหรือฤดูกาลที่เหมาะสม ในกลุ่มพวกอินเดียนแดงในอเมริกาเหนือ เมื่อมีการเล่านิทาน พวกเขามักจะคิดว่านั้นคือการเล่านิยายปรัมปรา แต่ความจริงเป็นการเล่าถึงวีรบุรุษกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะนิทานวีรบุรุษมากกว่า

3. เทพนิยาย (Fairy Tale) นิทานแบบนี้จะเล่าถึงสิ่งมีชีวิตที่ผิดปกติ ผิดไปจากธรรมชาติและเหตุการณ์ที่ไม่ปกติธรรมดา เช่น ตัวละครเหนือวิสัยในเทพนิยายของยุโรปเรื่องซินเดอเรลลา และสโนว์ไวท์ ซึ่งมีลักษณะเหมือนตัวละครในนิยายปรัมปรา ทำให้ดูเหมือนว่าเทพนิยายและนิยายปรัมปราคล้ายคลึงกัน แม้จะแตกต่างกันในประเด็นอื่น เทพนิยายนั้นแม้จะเป็นสิ่งที่เราถือว่า “ไร้กาลเวลา” ก็ตาม แต่เวลาในเทพนิยายนั้นก็คือเวลาในประสบการณ์ธรรมดาของมนุษย์นั่นเอง ขณะที่เทพนิยายทั่วไปขึ้นต้นว่า “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” นิยายปรัมปราอาจจะขึ้นต้นว่า “กิระดังไต้ยีนมา...” และจุดประสงค์ของการเล่าเทพนิยายก็คือเล่าเพื่อความบันเทิง แม้จะมีปาฏิหาริย์หรือความเหลือเชื่อปรากฏอยู่ในเรื่อง ดังนั้นเทพนิยายจะต่างกับนิยายปรัมปราที่ความมุ่งหมายนี้เอง และตัวละครที่เหนือวิสัยในเทพนิยาย เช่น ราکشส แม่มด พ่อมดยักษ์ ฯลฯ อาจจะเป็นการเปลี่ยนแปลงร่าง (metamorphosis) จากตัวละครในนิยายปรัมปราก็ได้

4. นิทานคติ (Fable) การกล่าวว่านิยายปรัมปราเกี่ยวข้องกับนิทานคติเป็นเพราะคำ ว่า fable นั้น มาจากภาษาละตินว่า fabula ซึ่งเดิมมีความหมายเช่นเดียวกับ mythos ของกรีก แต่คำว่า fable ถูกนำมาใช้ในความหมายของเรื่องแบบบันเทิงคดี ซึ่งตรงกันข้ามกับจุดประสงค์ ของการเล่านิยายปรัมปรา

5. นิยายผจญภัยในยุคกลาง (Saga) และมหากาพย์ (Epic) นิยายผจญภัยเป็นรูปแบบ ที่ต้องการให้คนเชื่อ และในประเด็นนี้เองที่มันคล้ายคลึงกับนิยายปรัมปรา นอกจากนี้เวลาของ นานุกรการที่เกิดขึ้นก็เป็นเวลาที่จำกัดว่าต้องเป็นอดีตเช่นเดียวกัน เมื่อนิยายผจญภัยขยายตัวมา เป็นมหากาพย์แล้ว เวลาของนานุกรการในมหากาพย์คือเวลาที่แน่นอนในอดีต และในนิยายผจญภัย จะมีตัวละครเหมือนมนุษย์ที่นำโชคดีมาสู่มวลมนุษย์อยู่ด้วย

นิยายผจญภัยในยุคกลาง (Saga)

คำว่า saga เป็นคำที่พวกไอซ์แลนด์ (Icelandic) ใช้ แรกที่สุดพวกเขาใช้คำนี้กับการ เล่าเรื่อง (narration) แบบใดก็ได้ หรือการรายงานเหตุการณ์ (report) โดยไม่คำนึงถึงความ ยาว หรือความเป็นวรรณคดีอันไพเราะแต่อย่างใด เพราะคำ ๆ นี้มีความหมายว่า “พูด” แต่ ในความหมายปัจจุบันนั้น คำนี้ขยายความเพิ่มเติมเป็นเรื่องราวร้อยแก้วที่มีลักษณะเหมือนนวนิยาย และเป็นเรื่องที่เริ่มจากสมัยกลาง นิยายผจญภัยนี้มีหลายประเภทต่างกัน และแยกเป็นประเภท ต่าง ๆ ตามเนื้อหาคือเป็นส่วนใหญ่ แต่บางทีก็เป็นไปตามลีลาและโครงสร้างของเรื่องด้วย เช่น

ชีวิตของพวกบาทหลวงชาวไอซ์แลนด์

ชีวประวัติของพระเจ้าแผ่นดินของนอร์เวย์

เรื่องของชาวไอซ์แลนด์ในยุคแรกเริ่ม

เรื่องของวีรบุรุษในตำนาน

การเล่านิยายผจญภัยนี้เกิดขึ้นจากการรวมตัวของพวกกลุ่มหัวรุนแรงและนิยมการ ปกครองแบบคณาธิปไตยที่เห็นการพยายามล้มล้างอำนาจของพวกขุนนางในประเทศนอร์เวย์ ไปตั้งถิ่นฐานอยู่ที่เกาะไอซ์แลนด์ ในช่วงเวลา 50 ปี หลัง ค.ศ. 874 พวกทายาทที่สืบตระกูล ต่อมาจากพวกนี้ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นชาวไร่ชาวนาได้แต่งวรรณกรรมมหากาพย์เป็นร้อยแก้ว ขึ้นมาเพื่อเล่าสู่กันฟังในเวลาว่างของฤดูหนาว เป็นวรรณกรรมที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิง ด้วยและเป็นประวัติศาสตร์ด้วย

นิยายผจญภัยนี้มีการเล่าแบบมุขปาฐะมาจนถึงศตวรรษที่ 12 เป็นการเล่ารอบกองไฟ และสืบทอดกันมาด้วยการจดจำ แต่ใน ค.ศ. 1000 คริสต์ศาสนาได้เข้าไปมีอิทธิพลในไอซ์แลนด์ และมีการเผยแพร่ความรู้จากหนังสือที่เขียนเป็นภาษาละติน พวกเขาไอซ์แลนด์จึงบันทึกเรื่องราวของเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะที่เป็นรูปแบบของสแกนดิเนเวียนโบราณ มักจะถูกบันทึกไว้ด้วยจุดประสงค์ที่จะให้เป็นศิลปะที่งดงามนำอัครรรย แต่ในเวลาเดียวกันพวกเขาก็ต้องกำหนดลีลาการเล่าและสำนวนที่ใช้ในเรื่องด้วย

ในช่วงเวลาที่มีการถ่ายทอดเรื่องราวแบบมุขปาฐะนี้ รูปแบบของนิยายผจญภัยได้พัฒนาขึ้นมาอย่างมากและดึงดูดใจคนฟังเป็นพิเศษ ลีลาของนิยายผจญภัยร้อยแก้วจะแตกต่างไปจากลีลาของนิยายภาษาพื้นเมืองในสมัยกลางเพราะไม่ได้รับอิทธิพลจากภาษาละตินอีกต่อไป ลักษณะของมันคือเป็นภาษาง่าย ๆ ธรรมดา ๆ และสั้นกะทัดรัดแต่ได้ใจความ แต่จะไม่ระบุผู้แต่งและมีแนวโน้มที่จะไม่เห็นอารมณ์ แต่การเล่าแบบไม่พรรณนารายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ หรืออารมณ์ความรู้สึกอย่างเต็มที่ และการแสดงถึงภาวะของจิตใจโดยการแสดงท่าทางประกอบ การเล่าเท่านั้น กลับเป็นการสร้างลีลาของนิยายผจญภัยขึ้นมาอย่างพิถีพิถันเป็นพิเศษ คือไม่มีการแสดงออกของอารมณ์และความรู้สึกที่รุนแรง

โจเซฟ ที. ชิปลีย์ (Joseph T. Shipley)¹ กล่าวถึงนิยายผจญภัยว่า ลีลาการเล่านิยายผจญภัยนั้นแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

1. Family Saga เป็นนิยายที่เล่าตั้งแต่แรกเริ่มก่อนแบบอื่น ๆ และเป็นเรื่องราวของปัจเจกบุคคลที่กระทำคุณงามความดีหรือความกล้าหาญ และความอาฆาตพยาบาทระหว่างตระกูลที่ต่อเนื่องกันเป็นเวลายาวนานของพวกเขาไอซ์แลนด์ดั้งเดิม ความสัมพันธ์ทางสายเลือดของฝ่ายปฏิบัติที่เข้ามาเกี่ยวข้องบ้างเป็นบางครั้ง

2. Historical Saga คือ การหวนกลับไปสู่ถิ่นเดิมของผู้แต่ง ที่ผู้แต่งต้องจากมา เนื้อหาสาระของเรื่องเกี่ยวกับประเทศนอร์เวย์และด้วยเหตุที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับนอร์เวย์นี้เอง ในครั้งแรกคนจึงเข้าใจว่านิยายแบบนี้เกิดขึ้นก่อนแบบอื่น

3. Lying Saga เป็นเรื่องแต่ง หรือบันเทิงคดีที่แท้จริง และเกิดขึ้นทีหลังสุด เมื่อพวกเขาไอซ์แลนด์เริ่มตระหนักว่าการเล่าเรื่องเป็นภาษาร้อยแก้วนั้นไม่จำเป็นต้องตรงตามความจริงเสมอไป แต่เรื่องแบบนี้มีพัฒนาการอย่างเต็มที่เมื่อวัฒนธรรมของพวกเขาไอซ์แลนด์เริ่มเสื่อมลง

¹ Joseph T. Shipley, ed. *Dictionary of World Literary Terms* (Boston : The Writer, Inc., 1970), P. 285.

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 13 แรงกระตุ้นในการสร้างสรรค์นิยายผจญภัยนี้เสื่อมลง อารมณ์ความรู้สึกและลักษณะการบางอย่างที่เป็นสิ่งสำคัญในการแต่ง เช่น บุคคลที่เลือดร้อน หัวหาญหรือความหยิ่ง ความภูมิใจในสายเลือด ก็ไม่มีอิทธิพลต่อผู้แต่งมากเพียงพอ นักแต่งนิยายได้หันไปหาหัวข้อหรือเรื่องราวที่เป็นบันเทิงคดีมากขึ้น และนั่นก็คือพวกเขาหันไปนิยมแบบของต่างชาติมากขึ้นด้วย เพราะไม่มีข้อจำกัดว่าจะต้องไม่ให้มีอิทธิพลของเรื่องภายนอกเข้ามาปะปนขณะที่วัฒนธรรมของพวกเขาเองเสื่อมทรามลง พวกนี้ก็ยึดเอาแหล่งข้อมูลจากต่างชาติแทน นักแต่งนิทานนิยายนิยมแปลเรื่อง romance ของฝรั่งเศส เกี่ยวกับยุควีรบุรุษ ค่านิยมในยุคนั้น ความพิสมัยในการแก้แค้น เป็นต้น นักคติชนวิทยาบางคนจึงกล่าวว่ายุคของนิยายผจญภัยที่แท้จริงนั้นคืออดีตเท่านั้น

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิยายผจญภัย มีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - แล้วแต่กรณี

โครงเรื่อง - เดิมเป็นเหตุการณ์ของบุคคลในประวัติศาสตร์ ต่อมากลายเป็นเรื่องแบบบันเทิงคดี

ตัวละคร - บุคคลในแถบถิ่นที่เกิดนิทาน

ฉาก - เฉพาะแถบสแกนดิเนเวีย ยุโรปตอนเหนือ

ตัวอย่าง - The Old Norse Sagas, The Icelandic Sagas

อย่างไรก็ตาม ธรอมป์สันได้เตือนนักคติชนวิทยาว่าศัพท์ saga นี้เป็นคำที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดได้ง่าย เพราะเขามีความเห็นที่คำนี้ควรจำกัดการใช้กับนิทานลายลักษณ์ในยุควีรบุรุษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแถบสแกนดิเนเวีย และไอร์แลนด์ และไม่ควรรนำมาใช้ในความหมายของ “ประสบการณ์” หรือ “เรื่องราวเรื่องหนึ่ง” แต่อย่างใด และควรระวังการใช้สับสนระหว่าง saga กับคำว่า Sage ในภาษาเยอรมัน ซึ่งมีความหมายต่างกันโดยสิ้นเชิง

ตำนาน (Sage)

Sage เป็นภาษาเยอรมันที่ธรอมป์สันใช้ในความหมายคล้าย ๆ กับ legend เพราะเขาแบ่งนิทานอีกรูปแบบหนึ่งโดยให้ชื่อว่า saint's legend คือตำนานนักบุญ คำศัพท์ในภาษาอังกฤษและฝรั่งเศสที่มีความหมายแบบเดียวกันมีหลายคำคือ ภาษาอังกฤษมี local tradition, local legend, migratory legend ส่วนฝรั่งเศสใช้ว่า tradition populaire นักคติชนวิทยาบางคนก็พยายามแยก legend กับ tradition ออกจากกัน ซึ่งทำให้คนที่ใช้ภาษาอังกฤษเกิดความสับสน เพราะไม่มีคำในภาษาอังกฤษที่แปลความหมายของ Sage ได้อย่างสมบูรณ์ บางคนจึงเรียก Sage หรือ

Sagen (พหูพจน์) ว่า legend and tradition รวมกันไป การใช้คำภาษาไทยในที่นี้ยึดความหมายของ legend ตามที่ลินดา เดก อธิบายไว้ เพราะเดกไม่สนใจคำว่า Sage¹

ตำนานคือเรื่องเล่าประเภทร้อยแก้วที่ผู้เล่าและผู้ฟังเชื่อว่าเกิดขึ้นจริง เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และไม่ว่าจะเกี่ยวกับตัวบุคคลหรือสถานที่ก็ตาม บุคคลนั้นและสถานที่นั้นก็จะมียุ่ตำนานเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อของคนพื้นบ้านในท้องถิ่นที่มีการเล่าเรื่องนั้น คุณลักษณะอย่างหนึ่งของมันคือสามารถเคลื่อนย้ายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง หลังจากที่มันเกิดขึ้นมาและเล่ากันในสถานที่นั้นแล้ว ด้วยเหตุนี้มันจึงได้ชื่อว่า migratory legend ด้วย แต่ถ้าเรื่องนี้ได้รับการบันทึกว่ามันเกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่งแน่นอน มันก็จะกลายเป็น local legend หรือนิยายประจำท้องถิ่นนั้น ๆ

ตำนาน มักจะแพร่กระจายไปในลักษณะของชุดของเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อันหนึ่ง บุคคลคนหนึ่ง หรือแก่นสำคัญแก่นหนึ่ง ดังนั้นตำนานจะเป็นเรื่องเล่าประเภทที่กินความหมายกว้างขวางมาก และเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมพื้นบ้านทุกสาขา ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตพื้นบ้าน วัฒนธรรมวัตถุ หรือวรรณกรรมมุขปาฐะ เช่น ภาษิต คำพังเพย คำกล่าว ฯลฯ และยังเกี่ยวข้องกับวิชาการบางสาขา เช่น ประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ศิลป์ และวรรณคดี นักคติชนวิทยาพบว่า การให้คำจำกัดความหรือพรรณนาความหมายของตำนานนั้นเป็นสิ่งที่ยากลำบากอย่างมาก และการกำหนดรูปแบบของตำนานก็ทำได้ยากเช่นเดียวกัน เพราะตำนานเป็นเรื่องที่มีอยู่ทั่วไปในโลกนี้ ทั้งยังเป็นเรื่องที่มีเนื้อหากว้างขวาง หลากหลายกว่านิทานรูปแบบอื่น ๆ เราจึงไม่อาจใช้หลักเกณฑ์ใด ๆ มาจำกัดลักษณะของตำนานได้อย่างแน่นอนตายตัว

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าบรรดานักคติชนวิทยาจะยอมรับว่าตำนานไม่มีรูปแบบที่แน่นอน และเนื้อหาสาระเป็นสิ่งสำคัญ พวกเขาก็พยายามที่จะทำให้การศึกษาตำนานง่ายขึ้น ลินดา เดกกล่าวว่า เคยมีการพยายามจัดตำนานให้เป็นระบบโดยใช้แบบเรื่อง (type) กับอนุภาค (motif) แบบที่แอนโทนี อาร์น เคยทำ แต่ต่างกันไปบ้าง คือแยกเนื้อหาออกเป็นหน่วยเล็ก (motif) กับหน่วยใหญ่ (type) แต่ก็ยังไม่มีการยอมรับ เพราะดูเหมือนกับว่าจะไม่มีเป้าหมายและหลักเกณฑ์ที่แน่นอน เดกเสนอความคิดเห็นประการหนึ่งว่า นักวิชาการที่ศึกษาด้านตำนานพิจารณาว่า องค์ประกอบสำคัญในการเล่าตำนานคือ ความเชื่อ แม้บางคนจะเห็นว่าตำนานพื้นบ้าน (folk legend) คือเรื่องเล่าที่ไม่มีมูลความจริง แต่เป็นเพียงจินตนาการที่ถูกเสนอในลักษณะของเรื่องที่คุณเหมือนจะเกิดขึ้นจริง ๆ ก็ตาม เดกก็ยังมีความเห็นว่า ธรรมชาติของตำนานนั้นคือการเรียกร้องให้

¹ คุณหญิงกุหลาบ มัลลิกะมาส ใช้คำว่านิทานท้องถิ่น ส่วน ดร. กิ่งแก้ว อัดถากร ใช้นิยายประจำถิ่น

เกิดความเชื่อถือทั้งจากผู้เล่าและผู้ฟัง และแม้ว่าคนบางส่วนจะคิดว่าตำนานไม่ได้เพ่งเล็งความจริง แต่ผู้เล่าและผู้ฟังก็มีแนวโน้มที่จะเชื่อว่าเป็นเรื่องจริง ตัวอย่างเช่นเรื่องของ UFO ซึ่งเล่าเกี่ยวกับการมาเยือนของมนุษย์ต่างดาว ก็จัดว่าเป็นตำนานที่คณะผู้เชี่ยวชาญการค้นคว้าเรื่อง UFO จริง ๆ ยังไม่ได้สรุปหรือลงมติใด ๆ กับปรากฏการณ์นี้

เดกยกตัวอย่างอีกเรื่องหนึ่งคือตำนานของ Petöfi วีรบุรุษชาวฮังการีและกวีผู้ยิ่งใหญ่ เขาเสียชีวิตตอนที่อายุได้ 26 ปีในการสงคราม ค.ศ. 1848-1849 มีการเล่าเรื่องของ Petöfi ไว้ถึง 3 ลักษณะ ดังนี้

เรื่องที่ 1 เล่าว่า Petöfi ถูกฆ่าในสนามรบ และถูกฝังอยู่ในหลุมฝังศพใกล้ ๆ กับที่เขาตาย แต่หลุมฝังศพนั้นไม่ได้ระบุอะไร ก่อนตายเขาได้รับบาดเจ็บและรวบรวมกำลังใช้เลือดจากหัวใจของเขาเขียนคำว่า Hazám (My Country) ลงไปบนพื้น แล้วล้มลงตาย

เรื่องที่ 2 เล่าว่า Petöfi ไม่ได้ถูกฆ่า แต่ถูกพวกรัสเซียจับตัวไปและมีชีวิตอยู่ต่อมาในไซบีเรีย

เรื่องที่ 3 เล่าว่า Petöfi ไม่ตายเช่นเดียวกัน แต่ซ่อนตัวอยู่ ณ ที่ใดที่หนึ่ง และปรากฏตัวเป็นบางครั้งคราว โดยปลอมตัวเป็นคนพเนจร

เดกกล่าวว่าเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 เป็นเรื่องที่รายละเอียดทั้งหมดไม่อาจเป็นความจริงได้ แต่เรื่องที่ 1 มีบางส่วนที่น่าจะเป็นความจริง จากตำนานนี้ทำให้นักวิชาการกลุ่มหนึ่งเริ่มค้นหาหลักฐานต่าง ๆ เพื่อคลี่คลายความลึกลับนี้ โดยการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ และขุดหลุมฝังศพดู แต่การค้นคว้านี้ก็จะทำให้เกิดปัญหาตามมาแน่นอน ดังนั้นเธอจึงสรุปว่า คำจำกัดความส่วนหนึ่งของตำนานจะเกี่ยวข้องกับความจริง คือ ตามความเห็นของนักคติชนวิทยาหลายคน ตำนานคือ เรื่องราวที่ทั้งผู้เล่าและผู้ฟังเชื่อว่าเป็นความจริง

นักคติชนวิทยาบางคนได้จำแนกประเภทของตำนานเพื่อความสะดวกในการศึกษา เช่น แจน แฮโรลด์ บรุนแวนด์ (Jan Harold Brunvand) แบ่งตำนานเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ตำนานเกี่ยวกับศาสนา (Religious Legends) คือ เรื่องเล่าเกี่ยวกับชีวิตของนักบุญคริสเตียน เป็นวรรณกรรมศาสนาที่ได้รับการค้นคว้าและยืนยันโดยผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับชีวิตของนักบุญ และได้รับการตีพิมพ์ แต่แพร่กระจายไปโดยการเล่าด้วยปากเปล่า และในความหมายของบรุนแวนด์ ตำนานนี้มีไว้เป็นเพียงเรื่องราวของนักบุญเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงเรื่องเล่าในปรัมปราประเพณีที่เกี่ยวกับปาฏิหาริย์ เรื่องของพระเจ้า การตอบสนองผู้สวดมนต์ภาวนา รูปบูชาที่มหัศจรรย์ ตลอดจนเรื่องราวในพระคัมภีร์ เช่น ศัพท์ "Adam's Apple" คือ ศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ว่าอดัมรับผลไม้มองห้ามจากอีฟแต่กลืนไม่ลง ผลไม้มติดยอยู่ที่คอหอย เรื่องของชายิปซี

ผู้เร่ร่อนซึ่งตำนานกล่าวว่าพวกเขาได้รับอนุญาตให้พักอยู่ที่สวนใดก็ได้ของโลก เพราะมีคน ยิปซีคนหนึ่งขโมยตะปูที่หลอมขึ้นมาสำหรับตอกหัวใจพระไครสต์ตอนที่ถูกตรึงกางเขน นอกจากนี้ยังมีสัตว์และพืชบางชนิดที่ถูกกำหนดรูปร่าง ได้รับรางวัลหรือถูกลงโทษ โดยเป็นเรื่อง ที่เกี่ยวกับพระเจ้า เช่น แมลงวันซึ่งเกาะอยู่บนร่างของพระเยซูคริสต์ตอนถูกตรึงกางเขนนั้น มองดูเหมือนกับหัวตะปูติดอยู่ ทำให้พระเยซูไม่ถูกตอกตะปูมากไปกว่านั้น ด้วยเหตุนี้แมลงวัน จึงสามารถบินไปหาอาหารกินได้ทุกแห่งแม้แต่ที่โต๊ะเสวยของพระราชินี หรือต้น Aspen กับ ต้น Poplar เป็นต้นไม้ที่ถูกสาปแช่ง เพราะไม้กางเขนทำจากต้นไม้ชนิดนี้

2. ตำนานเหนือธรรมชาติ (Supernatural Legends) ตำนานแบบนี้มักเป็นเรื่องของความ เชื่อในสิ่งที่เกิดขึ้นแบบเหนือวิสัย ทั้งเหตุการณ์ต่าง ๆ และประสบการณ์ของคนทั่วไป ตำนาน ชนิดนี้ คาร์ล วิลเฮล์ม ฟอน ซีโดว์ (Carl Wilhelm von Sydow) เรียกว่า memorate แต่บรันเวนด์ เสนอว่าน่าจะเรียกว่า “belief tales” เพราะเป็นเรื่องของความเชื่อของคนพื้นบ้าน เช่น ความ เชื่อในสิ่งมีชีวิตที่เหนือวิสัย ความเชื่อว่าคนตายแล้วกลับฟื้นขึ้นมาอีก เชื่อในมนตร์มายา และ สิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ตัวอย่างคือตำนานของยุโรปจะเป็นเรื่องของสิ่งมีชีวิตที่เหนือวิสัยเป็น ต้นว่า ผีดูดเลือด (vampire) มนุษย์หมาป่า ยักษ์ทะเลแถบสแกนดิเนเวีย (troll) และอสูรกาย (monster) ซึ่งเป็นพวกที่มีบทบาทชั่วร้าย แต่บางพวกก็เป็นผู้ช่วยเหลือที่ดี เช่น เทวดาหรือภูต ตัวเล็ก ๆ ที่อาศัยอยู่ตามป่าไม้ (elf) เทวดาสีน้ำตาลที่คอยช่วยงานบ้าน (brownie) นางฟ้า (fairy) และ “คนตัวเล็ก ๆ” แต่ในโลกปัจจุบันสิ่งมีชีวิตเหล่านี้จะค่อย ๆ เปลี่ยนไป กลายเป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง หรือเป็นสิ่งที่เชื่อว่าเป็นไปได้มากกว่า คือ ผีดิบซอมบี้ (zombi หรือ zombie) หรือวิญญาณที่กลับมาปรากฏให้คนเห็น

3. ตำนานบุคคล (Personal Legends) คือ เรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลแต่ละคน และนำมา เล่าโดยเชื่อกันว่าเป็นความจริง ในปรัมปราประเพณีเก่าแก่จะมีเรื่องราวของวีรบุรุษของชาติ ต่าง ๆ เช่น พระเจ้าอาเธอร์ (King Arthur) โรบินฮู้ด (Robin Hood) นักบุญแพทริก (St. Patrick) เป็นต้น ส่วนในอเมริกาเหนือ ตำนานวีรบุรุษไม่ปรากฏชัด ในสมัยแรก ๆ จะมีบุคคลจำพวก เดวี คร็อกเกต (Davy Crockett) ต่อมาเรื่องก็แคบลงเป็นบุคคลในท้องถิ่น เช่น จอห์นนี่ แอปเปิ้ลseed (Johnny Appleseed) บิลลี เดอะ คிட (Billy the Kid) แต่เรื่องของบุคคลในอเมริกามักจะเป็นคน ที่อยู่ในแต่ละรัฐ และจะไม่เป็นที่รู้จักในรัฐอื่น นอกจากจะมีชื่อเสียงจริง ๆ

บรันเวนด์ยังจัดประเภทย่อยของตำนานบุคคลออกไปอีกเป็นเรื่องสั้น ๆ ซึ่งดูเหมือนว่าจะ เป็นเรื่องจริง แต่ก็ยังน่าสงสัยอยู่ว่าเป็นเรื่องที่แท้จริงหรือไม่ เขาเรียกตำนานนี้ว่า anecdote

เป็นเหตุการณ์ในช่วงชีวิตของบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น เรื่องของยอร์ช วอชิงตัน (George Washington) กับต้นเซอรี หรือ ยอร์ช เบอ์นาร์ด ชอว์ (George Bernard Shaw) ที่มีหญิงสาวมาขอแต่งงานด้วยเพื่อที่จะได้มีลูกที่มีรูปร่างสวยงามเหมือนเธอ และสมองอัจฉริยะเหมือนเขา

4. ตำนานท้องถิ่น (Local Legends) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานที่เฉพาะ อาจจะเป็นชื่อ ลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์ หรือประวัติศาสตร์ที่นั้น ๆ

นักคิดชนบางคนก็เสนอการศึกษาตำนานโดยแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ แล้วแยกประเภทย่อยออกไป เช่น เอกสารวิชาการเรื่อง A Basic Guide to Fieldwork for Beginning Folklore Students แบ่งตำนานดังนี้

1. ตำนานประวัติศาสตร์ (Historical Legends) คือ เรื่องที่เล่าได้โดยไม่มีสิ่งมหัศจรรย์หรือเหตุการณ์ที่เหนือวิสัยเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นเรื่องที่มีเหตุผล พอเชื่อได้ว่าเป็นเรื่องจริงและน่าจะเกิดขึ้นจริง ๆ ในอดีต โดยสามารถระบุเวลาที่เกิดและสถานที่เกิดที่แน่นอน ในการเล่าบางครั้งก็จะเปิดโอกาสให้มีการถกเถียงวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์นี้ด้วย แต่ถึงแม้ว่ามันจะเป็นตำนานประวัติศาสตร์ซึ่งขึ้นอยู่กับความจริงก็ตาม ผู้เล่าแต่ละคนจะมีวิธีการเล่าและวิธีการตีความเหตุการณ์นี้ไม่เหมือนกัน ตำนานแบบนี้แบ่งเป็นประเภทย่อยหลายประเภทคือ

1.1 ตำนานชื่อสถานที่ (Place Name Legends) คือ ตำนานที่อธิบายว่าเหตุใดสถานที่ต่าง ๆ จึงมีชื่อแบบนี้ บางที่สถานที่แห่งเดียวอาจจะมีตำนานเล่าอยู่หลายเรื่องก็ได้

1.2 ตำนานท้องถิ่น (Local Legends) คือ เรื่องที่เล่าถึงเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์แต่จำกัดสถานที่ ที่เรื่องนั้นเกิดขึ้นมา คือเป็นสถานที่ที่แน่นอน

1.3 ตำนานเกี่ยวกับชาติ สงคราม และเหตุการณ์ที่ร้ายแรง (Legends about National Figures, Wars and Catastrophes) เรื่องเหล่านี้จะเกิดขึ้นในบริเวณที่กว้างขวางกว่าตำนานท้องถิ่น กล่าวคือ มีการแพร่กระจายกว้างกว่า คนในชาติจะรู้จักตำนานนี้และคนทั่วโลกอาจจะรับรู้ด้วย เช่น เรื่องของยอร์ช วอชิงตัน และอับราฮัม ลินคอล์น ซึ่งเป็นเรื่องที่เล่ากันมานานแล้วในอเมริกา แต่ปัจจุบันจะพบได้ในหนังสือเรียนและสิ่งพิมพ์ทางประวัติศาสตร์มากกว่าจะเป็นการเล่าสู่กันฟังหรือการสังหารประธานาธิบดีเคนเนดี ซึ่งอาจจะเป็นเหตุการณ์ที่ค่อนข้างใหม่สำหรับการพิจารณาว่ามันเป็นคติชน แต่ถึงแม้ว่าเนื้อหาของเรื่องคือการสังหารเคนเนดีจะใหม่ก็ตาม แก่นหรือสาระสำคัญของมันก็เป็นเรื่องเก่า นั่นคือการสังหาร ในสมัยโบราณมีการสังหารบุคคลสำคัญมากมาย เช่น การสังหารพระเยซู เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบที่ทำให้ควรพิจารณาว่าเรื่องการสังหารเคนเนดีเป็นตำนานก็คือ คนบางกลุ่มเชื่อว่าประธานาธิบดีเคนเนดียังมีชีวิตอยู่และอยู่ในความดูแลของแพทย์ที่โรงพยาบาลแมรีแลนด์ หรือบางทีก็เชื่อว่าเขาอาศัย

อยู่บนเกาะแห่งหนึ่ง ซึ่งบรูซ โรเซนเบิร์ก (Bruce Rosenberg) นักคติชนวิทยาคนหนึ่งได้ศึกษาเรื่องนี้โดยสืบสาวย้อนไปยังเรื่องของกษัตริย์อาเธอร์ แห่งอังกฤษ และกษัตริย์เฟรเดอริค บาร์บารอสซา (Barbarossa Frederick I) แห่งเยอรมัน แล้วสรุปว่าพลเมืองของประเทศเหล่านี้เชื่อว่ากษัตริย์หรือวีรบุรุษของพวกเขายังไม่ตาย แต่นอนหลับอยู่ในลักษณะที่เหมือนกับตายไปแล้ว เช่น บาร์บารอสซา นอนอยู่ในถ้ำในภูเขา เพื่อคอยที่จะกลับมาในยามที่ประเทศและประชาชนต้องการความช่วยเหลือ อีกสำนวนหนึ่งเล่าว่า เขานั่งอยู่ที่โต๊ะหินอ่อนในคูหาในภูเขา จนหวอดเครายาวออกมาทะเลโต๊ะ หรือพันรอบโต๊ะนั้น บางตำนานก็เล่าว่า ถ้าเคราของเขาพันรอบโต๊ะครบ 3 รอบ เขาจะตื่นขึ้นมา¹ เรื่องของประธาณาธิปไตยเคนเนดีมีลีลาและลักษณะการสื่อให้ผู้ฟังทราบเช่นเดียวกับตำนานเก่าแก่นี้ คือ มีคนเล่าเรื่องการที่เคนเนดีนอนหลับเหมือนตายราวกับว่าเป็นเรื่องจริง และถ่ายทอดกันด้วยการเล่าด้วยปาก

2. ตำนานเกี่ยวกับความเชื่อ (Belief Legends) เป็นเรื่องที่ตรงกันข้ามกับตำนานประวัติศาสตร์ คือ มีเหตุการณ์เหนือธรรมชาติเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ แต่ตำนานทางประวัติศาสตร์บางเรื่องก็จะมีเหตุการณ์นี้มาเกี่ยวข้องบ้าง เช่น การนอนหลับของวีรบุรุษนั้นเป็นการหลับในลักษณะที่ถูกเวทมนตร์คาถาบังคับไว้ ตำนานเกี่ยวกับความเชื่อมีเล่ากันมากมาย เช่น เรื่องผี อสุรกาย มนุษย์ต่างดาว ปรากฏการณ์ของวิญญาณ สิ่งมีชีวิตที่แปลกมหัศจรรย์และเหตุการณ์ประหลาดพิสดารที่เกิดขึ้นมา โดยที่วิทยาศาสตร์ไม่อาจพิสูจน์ได้ การเล่าตำนานเหล่านี้ในชุมชน อาจจะทำให้เกิดการโต้แย้งถกเถียงกัน เพราะคนบางคนจะเชื่อ บางคนก็จะไม่เชื่อ ตำนานเกี่ยวกับความเชื่อแยกเป็นประเภทย่อยดังนี้

2.1 ตำนานเกี่ยวกับความตายและคนตาย (Legends about Death and the Death) ซึ่งมีเรื่องเกี่ยวกับผี การทำพิธีกรรม การทรงเจ้าเข้าผี ความฝันที่เป็นลางก่อนตาย และเรื่องอื่น ๆ เนื้อหาของเรื่องจะหลากหลายและแตกต่างกันมาก เนื่องจากผู้เล่าแต่ละคนจะมีประสบการณ์ที่ไม่ซ้ำกัน

2.2 ตำนานเกี่ยวกับสถานที่สยองขวัญ (Legends about Haunted Places) เช่น ป่าช้า บ้านผีสิง สะพาน และที่อื่น ๆ ที่เคยมีเหตุการณ์น่ากลัว น่าสยดสยองเกิดขึ้น

¹ ความเชื่อนี้ทำให้เกิดอนุภาคขึ้นมาในเรื่องเล่า คือ อนุภาคที่ D|1960.2 King asleep in the mountain คนบางกลุ่มยังเชื่อกันต่อไปอีกว่า มีกษัตริย์ยุโรปอีกหลายองค์ที่รอเวลาออกมาพบกับประชาชน คือ พระเจ้าอาร์เธอร์ ของอังกฤษ พระเจ้าชาลมาญ (Charlemagne) ของฝรั่งเศสโบราณ และทางตะวันออกก็มีกัมกัรปุราณะของฮินดู ที่พูดถึงกษัตริย์มัจจุนดา (Mucukunda) ที่นอนหลับอยู่ในถ้ำ และพระกฤษณะเป็นผู้ปลุกให้ตื่นขึ้นมาทำลายข้าศึก

การศึกษาตำนานที่น่าสนใจไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน คือ ผลงานของลินดา เดก¹ เธอกล่าวว่า นักคติชนวิทยาได้ศึกษาดำเนินการด้วยวิธีการต่าง ๆ คือ เก็บรวบรวมตัวบท หรือต้นฉบับของเรื่อง จัดเข้าหอเก็บเอกสาร ตีพิมพ์ แบ่งประเภท และวิเคราะห์ตัวบท แต่กระนั้นการจะอธิบายถึงคำจำกัดความหรือพรรณาลักษณะของตำนานให้กระชับรัดกุมก็เป็นสิ่งที่ทำได้ลำบาก เดกได้รวบรวมลักษณะเด่น ๆ ของตำนานจากคำจำกัดความที่นักวิชาการหลายคนอธิบายไว้ดังนี้

คำอธิบายของกริมม์ (Jacob, Wilhelm Grimm)

1. ตำนานเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับเทพนิยาย
2. มีการเกิดจำกัดอยู่ในท้องที่ใดท้องที่หนึ่ง
3. เป็นจริงเป็นจัง และเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์

คำอธิบายของธีโอดอร์ เบนฟีย์ (Theodor Benfey)

4. มีลักษณะเป็นเชิงสังสอน

คำอธิบายของไรน์โฮลด์ โคห์เลอร์ (Reinhold Köhler)

5. เป็นแหล่งเก็บเรื่องราวก่อนประวัติศาสตร์ของมนุษย์

คำอธิบายของคาร์ล เวร์มานน์ (Karl Wehrmann)

6. เป็นความเชื่อพื้นบ้านที่แสดงบทบาท

คำอธิบายของฟรีดริช รังเคอะ (Friedrich Ranke)

7. เป็นการเรียนรู้แบบไม่เพียงสาและไม่ผ่านมาตรฐานการวิเคราะห์ของคนพื้นบ้านในการเกี่ยวข้องกับประสพการณ์พิเศษ หรือเหตุการณ์ที่เชื่อกันว่าเป็นความจริง

ใน ค.ศ. 1963 บรรดานักคติชนวิทยาได้ลองแยกประเภทของตำนานตามข้อมูลที่รวบรวมได้ เป็น 4 ประเภทคือ

1. ตำนานอธิบายเหตุ (Etiological and Eschatological Legends) คือการรวมเรื่องราวที่อธิบายถึงการสร้างโลก กำเนิดของสิ่งต่าง ๆ ปราภฏการณ์ธรรมชาติที่น่าตื่นเต้น ธรรมชาติของพืชและสัตว์ ซึ่งมนุษย์คอยเฝ้าสังเกตอย่างใกล้ชิด เรื่องราวเหล่านี้เป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ ซึ่งทำให้คนพื้นบ้านเพิ่มพูนสติปัญญาและความเฉลียวฉลาดขึ้น

¹ Dégh, *op. cit.*, pp. 72-7.

2. ตำนานประวัติศาสตร์และตำนานประวัติศาสตร์อารยธรรม (Historical Legends and Legends of the History of Civilization) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งจัดว่าเป็นส่วนหนึ่งหรือตอนหนึ่งของประวัติศาสตร์ของชาติ

3. ตำนานเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่เหนือวิสัย อำนาจลึกลับหรือเรื่องโบราณ (Supernatural Beings and Forces or Mythical Legends) คือเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อ ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว ความเชื่อของคนพื้นบ้านจะเป็นต้นเค้าของตำนานที่เรียกว่า belief-legend ตำนานนี้จะเกี่ยวข้องกับความเคร่งครัดในศาสนา ความมีศรัทธาแรงกล้าของคนพื้นบ้านด้วย เนื้อเรื่องจะมีสิ่งเหล่านี้เข้ามาเป็นส่วนประกอบ คือ สิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติ อำนาจเหนือธรรมชาติ คนที่มีความรู้ทางเวทมนตร์คาถา วิญญาณ ไสยศาสตร์ ฯลฯ

4. ตำนานศาสนาหรือเรื่องราวของพระเจ้าและวีรบุรุษ (Religious Legends or Myths of Gods and Heroes) ส่วนใหญ่จะเป็นตำนานของพวกคริสเตียน และเป็นตำนานแบบเดียวที่เป็นวรรณกรรมลายลักษณ์ แต่นักวิชาการได้จัดเข้าเป็นตำนานพื้นบ้านด้วยและในที่สุดก็ถูกกลืนโดยวัฒนธรรมพื้นบ้าน เรื่องราวของนักบุญต่าง ๆ ต่างก็มีความเชื่อสมัยก่อนศาสนาคริสเตียนจะมีบทบาทเข้าไปปะปนอยู่ด้วย และในที่สุดเรื่องเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ของนักบุญคริสเตียนก็ค่อย ๆ แทรกซึมเข้าไปในปรัมปราประเพณี

อย่างไรก็ตาม การแบ่งประเภทของตำนานก็เป็นการแบ่งตามเนื้อหา เนื่องจากเค้าโครงและรูปแบบของตำนานไม่คงที่เหมือนกับนิทานอื่น ๆ ลีลาการเล่าตำนานก็ไม่มีกรอบตายตัวเหมือนการเล่านิทานทั่วไป นักคติชนวิทยาผู้หนึ่งคือ ไรเดอร์ คริสเตียนเซน (Reidar Christiansen) จึงพยายามจัดตำนานให้เป็นระบบโดยแบ่งประเภทตามแบบ (type) ของมันในลักษณะเดียวกับดัชนีแบบเรื่องของแอนที อาร์น เพราะอาร์นไม่ได้จัดทำแบบเรื่องของตำนานไว้ด้วย คริสเตียนเซนต้องการที่จะจัดตำนานที่เล่ากันอยู่ในประเทศนอร์เวย์ให้เป็นระบบ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ตำนานต่อไป เขาให้เหตุผลว่าการที่เราไม่อาจจัดตำนานให้เข้าไปอยู่ในแบบเรื่องของนิทานได้ เพราะว่าตำนานนั้นขึ้นอยู่กับความเชื่อขณะที่นิทานขึ้นอยู่กับเนื้อหาเป็นสำคัญ ยกเว้นตำนานบางประเภทที่มีตัวละครแบบนิทาน ก็อาจจะจัดเข้าแบบของนิทานไป คริสเตียนเซนใช้ตัวเลขชุดใหม่ต่างจากตัวเลขชุดของอาร์นเพื่อมิให้เกิดความสับสน และเรียงแบบเรื่องโดยใช้จำนวน 5 เป็นหลัก กล่าวคือ แบบเรื่องนิทานของอาร์น มี 2499 แบบ คริสเตียนเซนก็เริ่มแบบเรื่องที่ 3000 และเพิ่มตัวเลขทีละ 5 คือ 3005-3010-3015 ตัวอย่างเช่น

3030-3080 : แม่มดและเวทมนตร์คาถา

3030 : งูขาว

3035 : บุตรสาวของแม่มด

3040 : แม่มดทำเนย

3045 : การติดตามแม่มด

ฯลฯ

แบบเรื่องทั้งหมดของคริสเตียนเสนแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ ตั้งแต่แบบที่ 3000 ถึงแบบที่ 8025 ดังนี้

3000 - 3025 หนังสือปกดำของมายาการ ผู้เชี่ยวชาญ

3030 - 3080 แม่มดและเวทมนตร์คาถา

4000 - 4050 ตำนานเกี่ยวกับวิญญาณมนุษย์ กูตผีปิศาจ และวิญญาณที่กลับมา

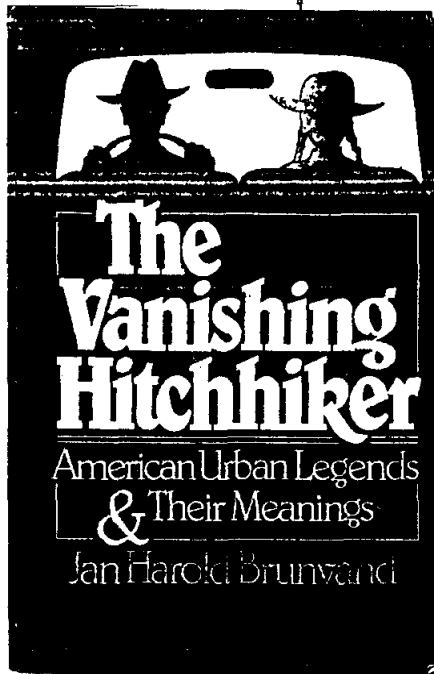
4050 - 4090 กูตผีแห่งแม่น้ำ ทะเลสาบ ทะเล

5000 - 5050 ยักษ์และรากษส

5050 - 6070 นางฟ้า

7000 - 7020 วิญญาณในบ้าน

7050 - 8025 ตำนานท้องถิ่นของสถานที่ เหตุการณ์ และบุคคล



ตัวอย่างหนังสือเกี่ยวกับตำนาน

แบบเรื่องตำนานของคริสเตียนเสนออาศัยการวิเคราะห์ตำนานที่เล่ากันในประเทศนอร์เวย์เป็นหลัก และไม่แพร่หลายเท่ากับแบบเรื่องของอาร์น แต่ก็คงจะนำมาใช้วิเคราะห์ตำนานแถบประเทศในยุโรปได้ เพราะควรจะมีเนื้อหาและรูปแบบคล้ายคลึงกัน อย่างไรก็ตาม นักคติชนวิทยาส่วนใหญ่ก็เชื่อว่าตำนานไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ทั้งเหตุผลในการเล่าและจุดประสงค์ในการเล่าก็มีได้เล่าเพื่อความบันเทิงเช่นเดียวกับนิทาน แต่เพื่อให้ผู้คนที่ได้รู้ถึงความจริงบางอย่างที่สำคัญ จุดประสงค์ของเรื่องแบบตำนานคือ การตอบคำถามเกี่ยวกับโลกแคบ ๆ ของมนุษย์ว่าสิ่งนั้นสิ่งนี้คืออะไร ทำไมมันจึงเป็นเช่นนั้น ตำนานจะอธิบายถึงปรากฏการณ์พิเศษ หรือเหตุการณ์ที่ควรแก่การทรงจำ และเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ปรัมปราประเพณีบางอย่างโดยเฉพาะให้กับพวกเด็ก ๆ หรือหนุ่มสาวที่ไม่ได้ผ่านพิธีแรกรับ (initiation) ช่วยแนะให้ผู้ที่ได้ยินได้ฟังรู้ว่าควรจะทำปฏิบัติตัวอย่างใดในสถานการณ์ที่เป็นวิกฤติการณ์ เพราะในตำนานจะสอดแทรกความเป็นจริงที่ทำให้เรื่องที่เล่าเป็นเรื่องที่น่าเชื่อถือ แต่ไม่ได้หมายความว่าคนที่ฟังตำนานทุกคนจะต้องเชื่อในเรื่องที่เขาได้ฟัง ดังนั้น ในการเล่าตำนานซึ่งมักจะเป็นรูปของการสนทนากันตามธรรมดาจึงขึ้นอยู่กับผู้เล่าว่าเขามีศิลปะในการทำให้เรื่องที่เล่าที่น่าเชื่อถือเพียงไร แต่ก็จะไม่มีการใช้ถ้อยคำตกแต่งเรื่องมากนัก และผู้เล่าก็จะเล่าไปตามความพอใจของตน ทำให้ลีลาการเล่าหรือ style ไม่แน่นอน แต่กระนั้นตำนานก็มีโครงสร้างที่คนทั่ว ๆ ไปยอมรับ คือมีบทนำซึ่งเสนอสิ่งที่จำเป็นเพื่อทำให้เรื่องน่าเชื่อถือขึ้น เช่น เวลา วัน เดือน ฤดูกาล ปี ฯลฯ ที่แน่นอน มีการกล่าวถึงฉาก ชื่อตัวละคร และหากเป็นประสบการณ์ของผู้เล่าเอง เขาจะอ้างบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น ญาติ หรือเพื่อนบ้าน เพื่อให้ผู้ฟังเชื่อถือ

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของตำนานมีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - ไม่แน่นอน แต่ส่วนใหญ่ไม่ยาวนัก

โครงเรื่อง - ไม่ซับซ้อน เป็นการกระทำของบุคคล ผีสิง หรือพลังอำนาจบางอย่าง

ตัวละคร - บุคคล สัตว์ เทวดา ภูตผีปิศาจ

ฉาก - ดินแดนในชีวิตจริง มีสถานที่และเวลาที่แน่นอน

ตัวอย่าง - เรื่องมนุษย์หมาป่า ผีดิบซอมบี้ โรบินฮู้ด แม่นาคพระโขนง วังบัวบาน
ประวัติสถานที่ต่าง ๆ ฯลฯ

นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale)

นิทานอธิบายเหตุนี้มีชื่อภาษาอังกฤษอีกชื่อหนึ่งว่า Etiological Tale ภาษาเยอรมันใช้ว่า Natursage ภาษาฝรั่งเศสใช้ว่า pourquoi story นิทานแบบนี้อธิบายปรากฏการณ์เกี่ยวกับการเกิดและกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ นักคติชนวิทยาบางคนก็จัดเรื่องการสร้างโลกไว้ในนิทานประเภทนี้ด้วย

ซึ่งจะเห็นว่ามันเกี่ยวข้องกับนิยายปรัมปราโดยตรง ตัวอย่างของนิทานอธิบายเหตุคือ กำเนิดของสิ่งต่าง ๆ ตามธรรมชาติ เช่น ภูเขา หน้าผา แม่น้ำ ลำธาร ปราภฏการณ์ธรรมชาติ บางอย่างเช่น สภาพการเปลี่ยนแปลงของพื้นผิวโลก และธรรมชาติของพืชและสัตว์ที่มนุษย์ได้สังเกตอย่างใกล้ชิด ลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม พิธีกรรม ข้อห้าม ธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ เงื่อนไขบางอย่าง และบางทีก็เกี่ยวกับโลกของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ด้วย นิทานแบบนี้สามารถปะปนอยู่ในวรรณกรรมเรื่องเล่าทุกรูปแบบ

โดยทั่วไป นิทานอธิบายเหตุคือเรื่องของการตอบคำถามว่า **ทำไม** สิ่งนั้นสิ่งนี้จึงเป็นอย่างที่เรามองเห็นหรือรับรู้ และมักจะมีเกร็ดเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือสาระของความบันเทิงเข้ามาเกี่ยวข้องโดยไม่เน้นการแสดงความจริง แต่นักคติชนวิทยาบางคนบอกว่า นิทานอธิบายเหตุคือสิ่งที่แสดงถึง “เงื่อนไขในบุรพกาล” และเป็น “ภาวะแรกที่สร้างสรรค์ทุกสิ่งทุกอย่างอยู่เสมอ” แต่อย่างไรก็ตาม การเล่านิทานอธิบายเหตุจะเน้นความสนุกมากกว่า และถึงแม้จะเป็นการเล่าอย่างจริงจังก็เป็นลักษณะที่ไม่เป็นพิธีรีตอง เป็นการบอกเล่าว่าทำไมสิ่งนั้นจึงเป็นเช่นนั้น สิ่งนี้จึงเป็นเช่นนั้นเช่น ทำไมจระเข้จึงไม่มีลิ้น

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิทานอธิบายเหตุมีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - ไม่ยาว

โครงเรื่อง - อธิบายความเป็นมา หรือเป็นการตอบคำถามว่า ทำไม เพราะเหตุใด

ตัวละคร - แล้วแต่กรณี

ฉาก - แล้วแต่กรณี

ตัวอย่าง - ทำไมจระเข้จึงไม่มีลิ้น ทำไมกาจึงมีขนสีดำ ฯลฯ

นิทานสัตว์ (Animal Tale)

นิทานสัตว์ เป็นเรื่องที่มีสัตว์เป็นตัวละครสำคัญ และมีบทบาทเป็นตัวสำคัญคือเป็นตัวเอกของเรื่อง ส่วนตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องส่วนใหญ่ก็เป็นสัตว์ด้วย แต่สัตว์เหล่านี้จะมีความคิด พฤติกรรม และคุณสมบัติเช่นเดียวกับมนุษย์ธรรมดา คือมีความเฉลียวฉลาด ความโง่เขลา ความดี ความชั่ว ฯลฯ นิทานแบบนี้อาจจะเป็นเรื่องเล่าสั้น ๆ ที่เป็นการผจญภัยของสัตว์ และตัวละครในเรื่องมักจะมีบุคลิกตรงกันข้ามกัน คือตัวหนึ่งฉลาด อีกตัวหนึ่งโง่ หรือถ้ามีตัวละครเอกตัวเดียวก็อาจจะมีพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ความขำขันแก่ผู้ฟัง

เรื่องของสัตว์จะปรากฏในนิยายปรัมปราด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยโบราณที่นิยายปรัมปราของบางชนชาติมีวีรบุรุษในวัฒนธรรมเป็นสัตว์ (คือเป็นตัวละครที่ปรากฏในรูปของสัตว์) ถึงแม้ว่าตัววีรบุรุษจะเป็นที่ยอมรับว่ามีความคิดและการกระทำอย่างมนุษย์ และบางทีก็มีรูปร่างเป็นมนุษย์ก็ตาม นักคติชนวิทยาก็ใช้คำว่านิทานสัตว์เพื่อแยกมันออกมาจากเรื่องที่เป็นนิยายปรัมปรา หรือเป็นเรื่องที่เรียกว่า non-mythological story

โลกของสัตว์ในนิทานแบบนี้ก็เปรียบเสมือนกับโลกของมนุษย์นั่นเอง ตัวละครมักจะมีลักษณะดังนี้คือ สัตว์ตัวหนึ่งเฉลี่ยฉลาด ตัวอื่น ๆ โง่ สัตว์ที่เป็นจอมเพทุบาย (อาจจะฉลาดหลักแหลมหรือโง่งาก็ได้) พยายามที่จะหลอกลวงสัตว์อื่นให้มาติดกับของตนเอง และก็มักจะทำได้สำเร็จ กล่าวโดยสรุปแล้วนิทานสัตว์คือความพยายามที่จะอธิบายถึงรูปแบบและอุปนิสัยของสัตว์ต่าง ๆ ซึ่งเรื่องเหล่านี้กลายเป็นแหล่งกำเนิดของข้อมูลแหล่งใหญ่ของนักเล่านิทานในสมัยโบราณ ตัวละครสามารถไปปรากฏตัวอยู่ในเรื่องเล่าหลายประเภท คืออาจจะไปปรากฏในนิทานอธิบายเหตุ เช่น การอธิบายสาเหตุว่า ทำไมหมีจึงมีหางสั้น ปรากฏในนิทานคติ (fable) และในนิทานสัตว์ที่เรียกว่า beast epic ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับนิทานอธิบายเหตุ คือใน beast epic นั้นจะมีอนุภาคหนึ่งที่แพร่หลายไปในนิทานสัตว์ทั่วโลก คือการที่สัตว์สืบเปลี่ยนส่วนต่าง ๆ ของร่างกายกัน เป็นต้นว่าการซื้อขายขนน้ตาหรือยืมขนน้ตากัน การยืมขน (fur) กัน หรือยืมส่วนอื่นเช่น เขา แล้วอาจจะไม่ได้คืนทำให้สัตว์นั้น ๆ เป็นศัตรูกันในที่สุด

นิทานสัตว์เป็นเรื่องที่เล่าเพื่อความบันเทิงของเด็ก ๆ ในสังคมตะวันตกถือว่านิทานสัตว์เป็นประเภทหนึ่งของนิทานสั่งสอน หรือ didactic tales และนิทานสัตว์จะได้รับอิทธิพลจากนิทานสั่งสอนในสังคมตะวันออกมาก เช่น นิทานชาดก (Jātaka) และปัญจตันตระ (Panchatantra) ของอินเดีย และนิทานของอีสป (Aesop) ซึ่งมีจุดประสงค์ในการสอนศีลธรรมและจริยธรรมสูง

นิทานสัตว์ได้แพร่หลายไปทั่วยุโรปในสมัยเรอเนสซองส์ และเป็นที่นิยมเล่านิยามฟังกันอย่างกว้างขวางทั่วโลก แอนโท อาร์โนได้จัดนิทานสัตว์ไว้ในแบบเรื่องที่ 1 - 299 ดังนี้

- แบบเรื่องที่ 1 - 99 สัตว์ป่า แบ่งเป็น
 - 1 - 69 หมาจิ้งจอก = สัตว์ที่เฉลียวฉลาด
 - 30 - 35 การช่วยเหลือออกจากบ่อ
 - 70 - 99 สัตว์ป่าอื่น ๆ นอกเหนือไปจากหมาจิ้งจอก
- 100 - 149 สัตว์ป่าและสัตว์บ้าน
- 150 - 199 มนุษย์และสัตว์ป่า

- 200 - 219 สัตว์บ้าน
- 220 - 249 นก
- 250 - 274 ปลา
- 275 - 299 สัตว์อื่น ๆ และวัตถุ

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิทานสัตว์มีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - ไม่ยาว

โครงเรื่อง - แสดงความเฉลียวฉลาดของสัตว์ตัวหนึ่ง และความโง่ของสัตว์อื่น ๆ

ตัวละคร - สัตว์ (พูดได้และมีบทบาท พฤติกรรมเช่นเดียวกับมนุษย์)

ฉาก - แล้วแต่กรณี

ตัวอย่าง - นิทานที่เล่าถึงการสับเปลี่ยนส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของสัตว์ ฯลฯ

นิทานคติ (Fable)

นิทานคติ คือรูปแบบที่เก่าแก่ที่สุดของการสั่งสอน การสั่งสอนนั้นไม่ได้เป็นโดยตรงไปตรงมาแต่เป็นลักษณะของการเปรียบเทียบ ซึ่งอาจเป็นนาฏการ หรือเป็นคำพูดที่คมคาย แรกที่สุดนิทานคติแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. Rational Fables ซึ่งบางทีก็เรียกว่านิทานเปรียบเทียบ (parable) ด้วย เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับการแนะนำชักจูงใจเกี่ยวกับธรรมะ นิทานแบบนี้ผู้สอนบางคนนิยมใช้มาก เช่น พระเยซูคริสต์ ตัวอย่างเช่น นิทานเกี่ยวกับเรื่องบุคคลที่มีใจเมตตาช่วยเหลือผู้อื่น และเกี่ยวกับบุตรชายผู้สุรุ่ยสุร่าย เป็นต้น

2. Moral Fables ซึ่งบางทีก็เรียกว่า นิทานแฝงคติ (apologues) และยังเรียกว่า Aesopic Fables ด้วย นิทานพวกนี้มีตัวละครเป็นสัตว์ สัตว์นี้มีบทบาทพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ พูดภาษามนุษย์ได้ และไม่เพียงแต่สัตว์ป่าเท่านั้นที่ถูกสมมติให้พูดและทำกิริยาอาการแบบมนุษย์ได้ แต่จะมีสิ่งอื่น ๆ เช่น วัตถุ หรือต้นไม้ ที่ถูกสมมติในลักษณะบุคคลาธิษฐาน (personification) และคนทั่วไปก็ยอมรับว่าเป็นเรื่องแต่งที่เป็นไปไม่ได้ แต่แต่งขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์อันหนึ่ง

3. Mixed Fables คือเรื่องที่น่าเอา Rational Fables กับ Moral Fables มาผสมผสานกัน หรือเรื่องที่มีมนุษย์กับสัตว์ได้ฉลาดมีบุคลิกภาพกลับกัน แต่จะเป็นนัยถึงการสั่งสอน หรือการให้ความจริงบางประการ

ต่อมานิทานคติดูเหมือนจะจำกัดรูปแบบลงเป็นนิทานที่เกี่ยวกับสัตว์มากกว่า ฆอมป์สันกล่าวว่านิทานคติมีจุดประสงค์เฉพาะคือการสั่งสอน เขาจึงแยกมันออกมาจากนิทานสัตว์ ลักษณะโดยทั่วไปของนิทานคติคือเป็นเรื่องสั้น ๆ ที่มีสัตว์เป็นตัวละครเอก พุคภาษามนุษย์ มีพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด และคุณสมบัติเช่นเดียวกับมนุษย์ แม้ว่าจะมีลักษณะประจำตัวของสัตว์อยู่ก็ตาม นิทานคติมีลักษณะเด่นที่แตกต่างไปจากนิทานสัตว์คือ มันมักจะประกอบด้วยเนื้อหา 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องที่มีตัวอย่างหรืออุทาหรณ์เพื่อแสดงศีลธรรมและจริยธรรม และส่วนที่ 2 เป็นการเพิ่มเติมการสั่งสอนศีลธรรมในรูปของสุภาษิต

นิทานคตินั้นเท่ากับว่าเป็นวิวัฒนาการของนิทานสัตว์นั่นเอง กล่าวคือ แรกที่สุดนิทานสัตว์นี่จะเป็นลักษณะแบบนิทานอธิบายเหตุ ซึ่งอธิบายว่าเหตุใดสัตว์จึงมีลักษณะ หรือพฤติกรรมอย่างที่เป็นอยู่ ต่อมาเนื้อเรื่องก็ขยายมาเป็นนิทานสัตว์ที่มีสัตว์เป็นตัวละครเอก และในที่สุดก็พัฒนามาเป็นนิทานสัตว์ที่เป็นคติสั่งสอน การที่นิทานคติใช้สัตว์เป็นตัวละครนั้นไม่ใช่จุดประสงค์ที่จะอธิบายถึงลักษณะและพฤติกรรมของสัตว์ แต่ใช้เพื่ออบรมสั่งสอนศีลธรรมให้คน หรือเพื่อเสียดสีการกระทำของคน ด้วยเหตุนี้ฆอมป์สันจึงเสนอความเห็นว่ นิทานคติไม่น่าจะเป็นนิทานที่แต่งโดยกลุ่มคนพื้นบ้านธรรมดา แต่น่าจะเป็นผลผลิตจากสังคมของคนที่มีความรู้ พวกที่ได้ รับการศึกษา อย่างไรก็ตาม คนพวกนี้ควรจะได้รับอิทธิพลจากนิทานคติที่เก่าแก่ที่หลงเหลือ อยู่ในกรีซและอินเดีย เอ็ม.เอช.เอแบรมส์¹ กล่าวว่า “... Fable เป็นเรื่องสั้น ๆ ที่ให้ตัวอย่างเพื่อชี้ให้เห็นคำสั่งสอนหรือหลักความประพฤติของมนุษย์ ตามปกติตอนท้ายเรื่อง ผู้เล่าหรือตัวละคร ตัวหนึ่งจะกล่าวคติสอนใจไว้ในรูปของคำคม (epigram) ที่เป็นธรรมดาที่สุดคือนิทานสัตว์ (beast fable) ซึ่งสัตว์ทั้งหลายพูดได้ และประพฤติตัวตามอย่างของมนุษย์ที่ตนต้องการเปรียบเทียบ ในเรื่องสุนัขจึงจอกกับผลองุ่นที่เราเคยได้ยินได้ฟังหลังจากสุนัขจึงจอกไข้อย่างต่าง ๆ เพื่อจะคว้า ผลองุ่นที่ห้อยอยู่ห่างมือเอื้อมไม่สำเร็จ ก็ถึงความเห็นว่ผลองุ่นเหล่านั้นเปรี้ยว คติที่เห็นได้ชัด ก็คือมนุษย์จะดูแคลนสิ่งที่ตนไขว่คว้าไม่ถึง...”

นิทานคติเกี่ยวกับสัตว์ชุดแรก ๆ นั้น คือนิทานของฮีสป ทาสชาวกรีก นักเล่านิทานผู้มี บทบาทอยู่เมื่อ 600 ปีก่อนคริสตกาล และตัวนิทานที่บันทึกเป็นตัวเขียนปรากฏในสมัยศตวรรษที่ 4 เรื่องที่มีชื่อเสียงมากคือ หนูบ้านนอกกับหนูในเมือง (The Country Mouse and the City Mouse) นกกระสากับหมาป่า (Crane Pulls Bone from Wolf's Throat) หมาจึงจอกกับองุ่นเปรี้ยว (Fox and the Grapes) หนูกับราชสีห์ (Mouse Frees Lion by Gnawing Net)

¹ เอ็ม. เอช. เอแบรมส์. *อธิบายศัพท์วรรณคดี*. แปลจาก A Glossary of Literary Terms, โดยทองสุข เกตุโรจน์. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2529. หน้า 11.

นิทานคติกลายเป็นปรัมปราประเพณีที่แพร่หลายไปในสมัยกลาง คือมีผู้นำไปใช้ประกอบการแสดงวรรณคดี ซึ่งบางทีก็เรียกว่านิทานอุทาหรณ์ (exemplum) และยังเข้าไปปรากฏในวรรณคดีสมัยหลัง เช่น นักเขียนฝรั่งเศสคือ ลา ฟองแตน (La Fontaine) และนักเขียนเยอรมันชื่อเลสซิง (Lessing) ได้รับอิทธิพลจากนิทานคตินี้และได้สร้างวรรณคดีที่มีคุณค่าขึ้นมา นอกจากนี้ก็มีนิทานของชาวอเมริกันที่กำหนดให้ Uncle Remus เล่า ซึ่งเป็นนิทานสัตว์ที่เล่าเป็นภาษาถิ่นของคนผิวดำทางภาคใต้

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของนิทานคติมีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - ไม่ยาว

โครงเรื่อง - พฤติกรรมของสัตว์ที่เป็นคติสอนใจมนุษย์

ตัวละคร - สัตว์ (พูดได้และมีบทบาทเช่นเดียวกับมนุษย์)

ฉาก - แล้วแต่กรณี

ตัวอย่าง - นิทานอีสป ปัญจตันตระ

เรื่องขำขันหรือมุขตลก (Anecdotes)

เรื่องแบบนี้เป็นเรื่องเล่าสั้น ๆ ที่มุ่งถึงความตลกขบขัน นักคติชนวิทยาบางคนก็เรียกว่า jest and anecdotes หรือ joke คำว่า joke, jest, anecdote ใช้ปะปนกันอยู่โดยมีลักษณะเปลี่ยนแปลงต่างไปบ้าง คำเหล่านี้ใช้แทนคำเดิมในภาษาเยอรมันที่แอนทิจ อาร์นใช้ว่า Schwank

เนื้อเรื่องของนิทานแบบนี้มักเป็นสิ่งที่ไม่น่าเป็นไปได้ มันเล่าถึงการพูดจาที่เฉียบแหลม มีไหวพริบ หรือสิ่งที่ตรงกันข้ามไปเลยคือความโง่งม กล่าวถึงการเดินทาง สงคราม การทำงาน การผจญภัย โชค การโกหก และอื่น ๆ ลักษณะเด่นของมันคือ เป็นเรื่องเล่าที่ไม่มีจินตนาการ หรืออิทธิปาฏิหาริย์เข้ามาปะปน มีอารมณ์ขันที่ปรากฏชัดเจนและเข้าใจง่าย สถานที่หรือฉาก คือเมืองเล็ก ๆ หมู่บ้านเล็ก ๆ ตัวละครได้แก่คนในชนบท พวกช่างฝีมือ ทหาร นักท่องเที่ยว บางทีตัวละครอาจจะเป็สัตว์ แต่มีพฤติกรรมแบบเดียวกับคน และพฤติกรรมนั้นเป็นการหลอกลวง หรือการทำสิ่งที่โง่งม นิทานแบบนี้มักจะประจาน (แต่แท้ที่จริงคือมีคติสอนอยู่เบื้องหลังการเล่า) เด็กผู้หญิงที่ขี้เกียจ สกปรก พูดมาก ขี้เซา ชุ่มซำม ไร้มารยาท หรือสาวที่นทีกที่ใช้วิธีการโง่ ๆ จับผู้ชาย ภรรยาที่ตะกละตะกลามแต่ขี้เหนียว และไม่มีคุณสมบัติของแม่บ้าน แม่เรือน สามเณรโง่งมที่ภรรยาขี้ขี้ เด็กหนุ่มปัญญาที่บ่ที่ถูกหลอก เป็นต้น

อันที่จริงเรื่องเล่าแบบขบขันนี้มีต้นเค้ามาจาก Schwank ซึ่งไม่ได้มีจุดประสงค์หลักอยู่ที่การเล่าเรื่องที่สนุกและทำให้คนหัวเราะโดยง่าย แต่โครงเรื่องของมันคือการสั่งสอนหรือ

พยายามปรับปรุงแก้ไขคนที่นิสัยไม่ดี โดยการยกย่องสรรเสริญแกมประชด หรือแสดงออกว่าไม่เห็นด้วยกับการกระทำนั้น เด็กได้อธิบายถึงเรื่องซ้ำชั้นตามลักษณะการแบ่งแบบเรื่องของอาร์นเป็นประเภทย่อยดังนี้¹

นิทานคนโง่ (Numskull Stories – แบบเรื่องที่ 1200 – 1349) นิทานแบบนี้คนอเมริกันเรียกว่า noodle tales คือเรื่องที่เล่าถึงการกระทำที่เหลวไหลน่าหัวเราะของบุคคลที่มักจะกระทำกันเป็นกลุ่ม ตามปกติเป็นเรื่องสั้น ๆ และมักจะลดทอนลงไปเป็นการพูดแบบคำอุปมาหรือคำพังเพย ตัวอย่างนิทานที่เล่ากันในอังกฤษ คือ The Wise Men of Gotham

นิทานโกหก (Tales of Lying – แบบเรื่องที่ 1875 – 1999) เป็นนิทานที่เล่ากันอย่างกว้างขวางและแพร่หลาย ความตลกอยู่ที่ลีลาการเล่ามากกว่าเนื้อหา ปัจจุบันมีนิทานสำนวนใหม่ ๆ พัฒนาขึ้นมามาก เช่น เรื่องการผจญภัยของทหาร กะลาสี นักเดินทาง ชาวประมง

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของเรื่องซ้ำชั้นมีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - ไม่ยาว

โครงเรื่อง - การกระทำที่โง่งม การหลอกลวง การโกหก

ตัวละคร - คนทุกประเภท สัตว์ที่มีบุคลิกภาพเหมือนคน

ฉาก - แล้วแต่กรณี

ตัวอย่าง - ศรีธนญชัย

ภัทธา ตั้งคำ² กล่าวถึงนิทานมุขตลกว่า ลักษณะสำคัญของนิทานมุขตลกคือ ตัวเอกของเรื่องเป็นคนเดียวกันทุกเรื่อง เช่นเรื่องตลกของทิลล์ ออยเลอร์ชปีเกิล (Till Eulenspiegel) ซึ่งคล้ายกับเรื่องศรีธนญชัยของไทย และเรื่องการเดินทาง การผจญภัย และการท่องเที่ยวของบารอน ฟอน มินซ์เฮาเซ่น (Baron von Münchhausen) ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นจอมโกหก เพราะเรื่องที่เขาเล่าเป็นเรื่องโกหกทั้งสิ้น คือเล่าถึงการผจญภัยและการท่องเที่ยวไปในที่ต่าง ๆ ตามจินตนาการ ไม่เคยประสบด้วยตนเองเลย เรื่องเล่าของมินซ์เฮาเซ่นนิยมอ่านกันอย่างแพร่หลายในยุโรป และตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษในต้น ค.ศ. 1785

¹ Dégh, *op. cit.*, p. 71.

² ภัทธา, *เรื่องเค็ม*, หน้า 278.

ตำนานนักบุญ (Saint's Legends)

หมายถึงนิทานศาสนา หรือเรื่องราว ชีวประวัติของนักบุญในศาสนาคริสต์ บุคคลในนิทานจะมีทั้งมนุษย์ที่ดีงามและชั่วร้ายเลวทราม และตัวละครที่จัดว่าเหนือวิสัย เช่น พระผู้เป็นเจ้า พระเยซูคริสต์และนักบุญแห่งสวรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับอำนาจมืดของซาตาน และบริวารภูตผีปีศาจในนรก นิทานแบบนี้มีความยาวไม่แน่นอน บางเรื่องก็สั้นมาก บางเรื่องก็ค่อนข้างยาวและซับซ้อน

ภักตรา ตั้งคำ¹ กล่าวถึงตำนานนักบุญ ซึ่งในภาษาเยอรมันใช้ว่า Heiligenlegende ว่า การเล่าตำนานนักบุญในปัจจุบันคงมีอยู่ในเฉพาะกลุ่มคริสตศาสนิกชนที่นับถือนิกายคาทอลิกเท่านั้น และให้ลักษณะไว้ว่าตำนานนักบุญเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้

1. พระผู้เป็นเจ้า พระเยซู และพระแม่มาเรีย ขณะอยู่บนโลกมนุษย์
2. ประวัตินักบุญต่าง ๆ ในคริสต์ศาสนา
3. ชีวิต หรือเหตุการณ์ของคนดีซึ่งเชื่อมั่นในศาสนาคริสต์
4. ความมหัศจรรย์ที่พระผู้เป็นเจ้าบันดาลให้เกิดขึ้น
5. ความมหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นหลังจากนักบุญสิ้นชีวิตแล้ว เช่น ซากศพไม่เน่าเปื่อย ของใช้และเสื้อผ้าของนักบุญสามารถช่วยให้พ้นจากโรคภัยไข้เจ็บได้ เป็นต้น

แอนที อาร์นจัดเรื่องเกี่ยวกับศาสนาไว้เป็นหัวข้อใหญ่ ๆ 4 หัวข้อคือ

แบบเรื่องที่ 750 - 779 พระเจ้าตอบแทนและลงโทษ

แบบเรื่องที่ 780 - 789 ความจริงปรากฏ

แบบเรื่องที่ 800 - 809 มนุษย์ในสวรรค์

แบบเรื่องที่ 810 - 814 มนุษย์สัญญากับปีศาจ

ตำนานนักบุญและนิทานสั่งสอนศีลธรรมเป็นเครื่องมือของพระในการแสดงธรรมเทศนามาตั้งแต่ประมาณศตวรรษที่ 10 เรื่องเหล่านี้ถูกแปลและดัดแปลงจากภาษาเขียนของละตินมาเป็นภาษาพื้นเมืองของยุโรป แก่นเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของพระเยซูคริสต์และนักบุญปีเตอร์ และแพร่หลายออกไปในลักษณะปรัมปราประเพณีมุขปาฐะ แต่ตัวเนื้อเรื่องส่วนใหญ่จะสืบทอดกันมาในลักษณะของวรรณกรรมลายลักษณ์

ลักษณะทั่ว ๆ ไปโดยสรุปของตำนานนักบุญมีดังนี้

ขนาดของเรื่อง - แล้วแต่กรณี

¹เรื่องเดียวกัน, หน้า 191.

- โครงเรื่อง - การกระทำความดี คุณงามความดีของนักบุญแต่ละองค์
- ตัวละคร - นักบุญในศาสนาคริสต์นิกาย มนุษย์ที่เกี่ยวข้อง
- ฉาก - แล้วแต่กรณี
- ตัวอย่าง - นักบุญปีเตอร์ นักบุญคริสโตเฟอร์ ฯลฯ

การแบ่งประเภทของนิทานตามรูปแบบนี้ อาจจะมีน้อยหรือไม่ครบตามความต้องการของนักคิดชนวิทย์บางคน แต่ธอมป์สันมีความเห็นว่า ในการพิจารณาเรื่องเล่าแบบมุขปาฐะนั้น ประเภทที่เขาให้มานี้ควรจะเพียงพอสำหรับการอภิปราย และเพียงพอสำหรับการศึกษาพิจารณานิทานพื้นบ้านที่เล่ากันในท้องถิ่นต่าง ๆ ทั่วโลกนี้ อย่างไรก็ตาม เราจะพบว่ารูปแบบเหล่านี้ไม่ได้เป็นสิ่งตายตัวอย่างที่นักวิชาการคิดและคาดหวังไว้ เนื่องจากแต่ละรูปแบบสามารถเข้าไปปะปนผสมผสานกันได้อย่างง่ายดายจนน่าพิศวง และเกิดความเปลี่ยนแปลง เช่น เทพนิยายกลายเป็นนิยายปรัมปรา หรือนิทานสัตว์ หรือตำนานท้องถิ่น เพราะเรื่องราวต่าง ๆ จะมีความเปลี่ยนแปลงเนื่องจากปัจจัยหลายด้าน เช่น กาลเวลา สถานที่ และการเดินทางจากโลกสมัยเก่ามาสู่โลกปัจจุบัน หรือจากโลกปัจจุบันกลับไปสู่สังคมของบรรพชน บ่อยครั้งที่มันจะประสบกับความเปลี่ยนแปลงในลีลาการเล่าและจุดประสงค์ของเรื่องเล่า ดังนั้นแม้รูปแบบของนิทานจะไม่ตายตัว แต่โครงเรื่องและโครงสร้างของนิทานจะเป็นสิ่งที่แน่นอน มั่นคง และยืนยงกว่าด้วยเหตุนี้การแบ่งประเภทของนิทานจึงเป็นการช่วยให้พูดถึงนิทานได้อย่างไม่สับสน สะดวก และจดจำง่าย ส่วนการศึกษาวิเคราะห์ในเนื้อเรื่อง โครงเรื่อง หรือโครงสร้าง จะเป็นสิ่งที่ลึกซึ้งมากกว่าการพิจารณารูปแบบอย่างเดียว