

## บทที่ 4 การจำแนกนิทานตามเนื้อหา

สตีธ ธรอมป์สัน (Stith Thompson)<sup>1</sup> ได้จำแนกนิทานไปตามรูปแบบรวม 11 รูปแบบ แต่เขาก็แยกแยะรายละเอียดของเนื้อหาของนิทานด้วย เพราะนิทานบางเรื่องมีโครงสร้างที่ซับซ้อน เขาต้องการแยกให้เห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ในนิทานที่แบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ 2 ประเภทคือ  
นิทานที่มีโครงเรื่องซับซ้อน (Complex Tale)  
นิทานที่มีโครงเรื่องธรรมดา (Simple Tale)

### นิทานที่มีโครงเรื่องซับซ้อน (Complex Tale)

1. เทพนิยาย (Märchen) และวรรณกรรมเรื่องเล่าอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง  
เทพนิยายคือนิทานประเภทที่เนื้อหาเป็นแบบเรื่องแต่ง และนิทานยุโรปกับนิทานแถบเอเชียตะวันตกที่มีลักษณะเป็นเทพนิยายที่เล่ากันอยู่อย่างแพร่หลายนั้นคือนิทานที่อยู่ในบัญชีรายชื่อของแอนตี อาร์น (Antti Aarne) ประมาณ 700 แบบเรื่อง นิทานเหล่านี้แพร่กระจายจากยุโรปและเอเชียตะวันตกไปยังอเมริกาและแอฟริกา เทพนิยายจะมีองค์ประกอบที่ค่อนข้างซับซ้อน ดังนี้คือ
2. ศัตรูที่เหนือวิสัย (Supernatural Adversaries)  
เทพนิยายที่มีเนื้อเรื่องซับซ้อนจะผูกเรื่องให้พระเอกต้องฝ่าฟันอุปสรรค เพื่อที่จะได้ชัยชนะและได้รับรางวัลในบั้นปลาย มีนิทานจำนวนมากที่สร้างเรื่องให้พระเอกพบอุปสรรคในรูปของศัตรูที่เหนือวิสัยแบบเดียวกัน เช่น ศัตรูอาจเป็นมังกร เป็นสัตว์ที่น่าสะพรึงกลัว หรืออสูรกายที่ไม่ได้พรรณานารูปร่างลักษณะ ตัวอย่างเช่น แบบเรื่องที่ 300 ผู้ฆ่ามังกร พระเอกต้องฆ่ามังกรที่จะกินเจ้าหญิงหรือทำลายพืชผลก่อน แล้วจึงได้แต่งงานกับเจ้าหญิง ศัตรูเหล่านี้แบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 4 ประเภท คือ

<sup>1</sup>Stith Thompson, *The Folktale* (Berkeley :University of California Press, 1977)

- A. รากษสและแม่มด (Ogres and Witches)
  - B. ผีดูดเลือดและวิญญาณที่กลับมา (Vampires and Revenants)
  - C. ปีศาจและภูต (Devils and Demons)
  - D. ความตายของบุคคล (Death in Person)
3. ผู้ช่วยที่เหนือวิสัย (Supernatural Helpers) ประกอบด้วย
- A. เครื่องปั่นฝ้ายวิเศษ (Supernatural Spinners)
  - B. คนแคระหรือนางฟ้าที่ช่วยเหลือ (Helpful Dwarfs or Fairies)
  - C. คนตายที่กตัญญู (The Grateful Dead)
  - D. เพื่อนร่วมทางที่มีลักษณะพิเศษ (The Extraordinary Companions)
  - E. สัตว์ที่ช่วยเหลือ (Helpful Animals)
  - F. ม้าที่ช่วยเหลือ (Helpful Horses)
  - G. ปีศาจหรือภูตที่ช่วยเหลือ (Helpful Devil or Demon)
4. ความแปลกประหลาดมหัศจรรย์ มนต์ขลังหรือมายาการ (Magic and Marvels) ประกอบด้วย
- A. อำนาจวิเศษ (Magic Powers)
  - B. วัตถุวิเศษ (Magic Objects)
  - C. การเยียวยาโรคโดยใช้เวทมนตร์ (Magic Remedies)
  - D. ความชำนาญที่แปลกมหัศจรรย์ (Marvellous Skill)
  - E. ความรู้ในภาษาสัตว์ (Knowledge of Animal Speech)
  - F. พละกำลังที่ผิดธรรมดา (Extraordinary Strength)
  - G. ขนาดที่เล็กผิดปกติ (Extraordinary Smallness)
5. คู่รักและคู่แต่งงาน (Lovers and Married Couples)
- A. ภรรยาที่เหนือวิสัย (Supernatural Wife)
  - B. ภรรยา (คู่รัก) ที่ถูกสาปพ้นจากคำสาป (Enchanted Wife [Sweetheart] Disenchanted)
  - C.สามี (คู่รัก) ที่ถูกสาปพ้นจากคำสาป (Enchanted Husband [Lover] Disenchanted)
  - D. คู่รักที่บาดเจ็บได้รับการเยียวยา (Wounded Lover Healed)
  - E. ภรรยาที่ปากกล้า-อารมณ์ร้ายปรับตัว (Shrewish Wife Reformed)

## 6. งานหนักและการค้นหา (Tasks and Quests)

เรื่องนี้เป็นจุดเด่นอยู่ในนิทานพื้นบ้านจำนวนมาก การทำงานหนัก ซึ่งบางทีก็เป็นงานที่เป็นไปไม่ได้ และการค้นหาที่เหนือวิสัย เช่นเรื่อง The Sea-Hare ของกริมม์ (Grimm) ที่เป็นนิทานเกี่ยวกับเจ้าหญิงองค์หนึ่งที่มีกระจกหน้าตาวิเศษ ซึ่งช่วยให้เธอมองเห็นทุกสิ่งทุกอย่าง และต้องการให้คนที่มาขอแต่งงานกับเธอซ่อนตัวให้พ้นจากสายตาของเธอ ถ้าเธอค้นหาผู้ใดพบผู้นั้นจะถูกตัดศีรษะเสียบประจานไว้หน้าพระราชวัง มีพี่น้อง 3 คนได้พยายามที่จะเข้าไปร่วมในการประลองนี้ สองคนแรกเสียชีวิต คนสุดท้ายได้รับความช่วยเหลือจากสัตว์หรือคนที่กตัญญูต่อเขาให้ซ่อนตัวครั้งแรกในไข่มุก ครั้งที่สองในท้องปลา แต่เจ้าหญิงก็หาพบ ครั้นสุดท้ายเขาแปลงร่างเป็นแมลงซ่อนอยู่ในผมของเจ้าหญิง เจ้าหญิงหาไม่พบก็โกรธและทุบกระจกหน้าตาทั้ง ขาขุ่นจึงกลายเป็นคนและแต่งงานกับเธอ

## 7. ความซื่อสัตย์ (Faithfulness)

ในนิทานมักจะมีบทบาทของอำนาจสองชนิดที่ตรงกันข้ามกัน และมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน เช่น ความดีและความชั่ว ความฉลาดและความโง่ นางเอกและฝ่ายปฏิปักษ์ คนซื่อสัตย์และคนโกง ฯลฯ มักจะมีการกล่าวถึงญาติหรือผู้เกี่ยวข้องที่เป็นคนซื่อสัตย์ คือ ภรรยา น้องสาว หรือคนรัก เป็นต้นว่าไซคี (Psyche) หรือหญิงอื่น ๆ ที่ต้องเดินทางไปยังถิ่นที่ทुरกันดาร หรือใช้ความอดทนอย่างมากเพื่อช่วยคนรักหรือสามี เรื่องความซื่อสัตย์นี้ประกอบด้วย

- A. ภรรยาที่ซื่อสัตย์ตามหาสามี (Faithful Wife Seeks Her Husband)
- B. น้องสาวที่ซื่อสัตย์ (Faithful Sister)
- C. คนรับใช้ที่ซื่อสัตย์ (Faithful Servant)

## 8. ญาติที่ดีและเลว (Good and Bad Relatives)

แม้ว่านิทานจะกล่าวถึงศัตรูของพระเอก ว่าเป็นศัตรูที่เหนือวิสัยก็ตาม ญาติหรือผู้เกี่ยวข้องที่ไม่เหนือวิสัยก็อาจจะทำตัวเป็นศัตรูกับเขาได้เช่นเดียวกัน เช่น แม่ทำตัวเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับลูกชาย พี่สาวทำตัวเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับน้องสาว และบางทีภรรยาก็ต่อต้านสามี ข้อสังเกตประการหนึ่งในการเล่านิทานทั่ว ๆ ไปก็คือ ถ้ามีคนที่มึนบทบาทชั่วร้ายอยู่ในครอบครัว คน ๆ นั้นจะเป็นผู้หญิงเสมอ ญาติที่ดีและเลวประกอบด้วย

- A. แม่ พี่สาว (น้องสาว) หรือภรรยาที่ไม่ซื่อสัตย์ (Faithless Mother, Sister, or Wife)
- B. เจ้าสาวที่มาแทนที่ (Substituted Bride)

- C. ภรรยาหรือหญิงที่ถูกขับไล่ (Banished Wife or Maiden)
  - D. ลูกคนสุดท้ายที่ประสบความสำเร็จ (Successful Youngest Child)
9. อำนาจที่สูงกว่า (The Higher Powers) ประกอบด้วย
- A. ความยุติธรรม (Justice) แบ่งเป็น
    - 1) ความยุติธรรมของพระเจ้า (God's Justice)
    - 2) ความปรารถนาที่ได้รับรางวัลและถูกลงโทษ (Wishes Rewarded and Punished)
    - 3) ความจริงที่ประจักษ์ (Truth Comes to Light)
  - B. การทำนาย (Prophecies)
  - C. โชค (Luck)
10. โลกทั้งสามโลก (The Three Worlds) ประกอบด้วย
- A. การเดินทางไปยังโลกอื่น (Journey to the Other World)
  - B. ที่ประตูสวรรค์ (At the Gate of Heaven)
  - C. นักบุญลงมาท่องเที่ยวในโลก (Saints Wander on Earth)
11. นิทานเกี่ยวกับความเป็นจริง (Realistic Tales) ประกอบด้วย
- A. ความฉลาด (Cleverness) ประกอบด้วย
    - 1) เจ้าหญิงพ่ายแพ้ความฉลาด (Princess Won by Cleverness)
    - 2) ผู้ทายปริศนาที่เฉลียวฉลาด (Clever Riddle Solvers)
    - 3) ข้อคิดเห็นที่ฉลาด (Clever Counsels)
  - B. การหลอกลวง (Cheats)
  - C. ขโมย (Robbers)

### นิทานที่มีโครงเรื่องธรรมดา (Simple Tale)

นิทานที่มีโครงเรื่องธรรมดา ๆ ไม่ซับซ้อน แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. เรื่องขำขัน (Jests and Anecdotes)
2. นิทานสัตว์ (Animal Tales)
3. นิทานเข้าแบบ (Formula Tales)
4. ตำนาน (Legends and Traditions)

ธอมป์สัน<sup>1</sup> กล่าวถึงนิทานเหล่านี้ในรายละเอียดดังนี้

1. เรื่องขำขัน (Jests and Anecdotes)

ธอมป์สันได้พิจารณานิทานที่มีโครงเรื่องซ้ำซ้อน และแจกแจงให้เห็นว่านิทานเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของคติชนที่เป็นปรัมปราประเพณีอยู่ในทวีปต่าง ๆ หลายแห่ง แต่เขามีความเห็นว่าเป็นส่วนหนึ่งของคติชนเหล่านี้จะต้องเป็นสิ่งที่ซ้ำซ้อนเสมอไป เพราะจะมีนิทานหรือเรื่องเล่าที่เป็นมุขตลกธรรมดา ๆ มีอนุภาคเพียงอนุภาคเดียว และอาจจะเป็นเรื่องของคนหรือสัตว์ก็ได้ ในยุโรปและเอเชียก็มีเรื่องขำขันทำนองนี้เป็นจำนวนมาก และสามารถยืนยงอยู่ได้เช่นเดียวกับนิทานที่มีโครงเรื่องซ้ำซ้อน เนื่องจากมีความน่าสนใจพอ ๆ กัน ธอมป์สันแนะนำว่าหากจะศึกษานิทานแบบนี้ให้สมบูรณ์อย่างแท้จริงก็ควรจะดูใน Types of the Folktale ของอาร์นด้วย

นิทานแบบนี้ประกอบด้วยเรื่องต่อไปนี้

- A. เรื่องของความฉลาด (Tales of Cleverness)
- B. คนโง่และทึม (Fools and Numskulls)
- C. การใช้กลลวงมาชนะการแข่งขัน (Contests Won by Deception)
- D. การต่อรองด้วยกลลวง (Deceptive Bargains)
- E. การลักขโมยและการหลอกลวง (Thefts and Cheats)
- F. การหนีโดยใช้กลลวง (Escape by Deception)
- G. กลลวงที่ทารุณ (Cruel Deceptions)
- H. การล่อลวงและการผิดประเวณี (Seduction and Adultery)
- I. การล่อลวงโดยการขู่ขวัญ (Deception through Bluffing)
- J. การโก่ง (Impostures)
- K. การกล่าวหาผิด ๆ (False Accusations)
- L. ภรรยาที่เลว (The Bad Wife)
- M. ความเกียจคร้าน (Laziness)
- N. การที่หูหนวก (Deafness)
- O. นักบวช (Parsons)
- P. การไปปดและการไม้ (Lies and Exaggerations)

---

<sup>1</sup>Ibid., p. 188-271.

## 2. นิทานสัตว์ (Animal Tales)

ไม่ว่าจะเป็นอดีตหรือปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นสังคมบรรพชนที่ด้อยอารยธรรมหรือสังคมที่มีวัฒนธรรมและอารยธรรมเช่นสังคมตะวันตก โลกของคนและสัตว์ไม่เคยอยู่ห่างไกลกันเลย ในพื้นที่ทุกส่วนของโลกจะมีนิทานที่ตัวละครมีลักษณะคลุมเครือ คือระบุไม่ได้ว่าเป็นคนหรือสัตว์กันแน่ และความคิดที่คลุมเครือนี้ยังแผ่อิทธิพลไปถึงเรื่องราวที่ถือว่าศักดิ์สิทธิ์ และทำให้เกิดนิยายปรัมปราขึ้นมา ด้วยเหตุนี้จึงมีเทพเป็นจำนวนมากที่ครั้งแรกสุดจะปรากฏรูปร่างเป็นมนุษย์ และครั้งต่อไปปรากฏรูปร่างเป็นสัตว์ เพราะว่าผู้คนเป็นจำนวนมากจะคุ้นเคยกับความนึกคิดแบบที่มีนัยคลุมเครือแบบนี้จากการอ่านบันทึกคดีหรือเรื่องแต่งและพบว่าตัวละครเอกมีลักษณะแบบเดียวกัน มีนิทานจำนวนมากที่กล่าวถึงตัวละครที่เป็นสัตว์ในสถานการณ์แบบมนุษย์อย่างชัดเจน ในบางครั้งปรัมปราประเพณีพื้นบ้านจะเอาใจใส่ในการเลือกประเภทของสัตว์ และบุคลิกภาพของสัตว์มาก ดังนั้นเราจะเห็นว่า โดยทั่วไปแล้วหมีจะเป็นสัตว์ที่โง่ หมาจึงจอกมีเล่ห์กระเท่ห์เต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยม กระต่ายว่องไวและเจ้ามารยา แต่ไม่จำเป็นว่าในการแต่งนิทานสัตว์ทุกเรื่อง สัตว์จะต้องเป็นแบบแผนอย่างนี้เสมอไป เพราะว่าพฤติกรรมของสัตว์อาจจะเป็นไปได้ในทางไม่เหมาะสม เพราะผู้แต่งเผอเรอไม่ระมัดระวัง หรือเกี่ยวกับเรื่องอื่น เช่นเหตุผลทางศาสนา เป็นต้น

ธอมป์สันระบุว่านิทานสัตว์ที่แพร่หลายอยู่ในปรัมปราประเพณีทางตะวันตก น่าจะมาจาก 4 แหล่งคือ

1. แหล่งเก็บวรรณกรรมลายลักษณ์ที่เป็นนิทานคติจากอินเดีย
2. นิทานคติของอียิปต์ ขณะที่มีการเล่าอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในต้นยุคกลาง
3. นิทานสัตว์สมัยกลางที่เป็นวรรณกรรมลายลักษณ์ และมีการรวบรวมโดยอาศัยเรื่องหมาจิ้งจอกเรย์นาร์ด (Reynard the Fox) เป็นแกนกลาง
4. ปรัมปราประเพณีมุขปาฐะที่บริสุทธ์ ซึ่งบางส่วนมีวิวัฒนาการขึ้นในแถบรัสเซียและประเทศต่าง ๆ ในแหลมบอลข่าน

นิทานเหล่านี้เข้ามาผสมผสานกันโดยใช้ระยะเวลาอันยาวนานและเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน แต่พวกนักวิชาการต่างเชื่อกันว่า นิทานสัตว์ที่เป็นคติทั้งหลายนั้นได้รับการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเรียบร้อยแล้ว และดูเหมือนว่ามันจะไม่ได้มีลักษณะเป็นคติชนของคนทั่ว ๆ ไปอีกต่อไป แต่ก็ยังมีบางเรื่องที่นักเล่านิทานผู้ไม่รู้หนังสือยังได้ฟังได้เรียนรู้ เช่นเรื่อง Le Roman de Renart

## นิทานสัตว์ ประกอบด้วย

A. นิทานคติลายลักษณ์ (The Literary Fable) มักเป็นนิทานของอินเดียและกรีซ และเป็นที่ยอมรับกันในฐานะนิทานคติทางตะวันออก

B. ชุดของนิทานสัตว์ทางเหนือและหมาจิ้งจอกเรย์นาร์ด (The Northern Animal Cycle and Reynard the Fox) ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมนิทานสมัยกลางในยุโรปตะวันตก

C. เรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (Other Literary Relations) คือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนิทานคติ และชุดของนิทานสัตว์สมัยกลาง เป็นนิทานที่แพร่หลายอยู่ในปรัมปราประเพณี เช่น นิทานชาดก (Jātaka) และการแต่งนิทานสัตว์ในสมัยเรอเนสซองส์

## 3. นิทานเข้าแบบ (Formula Tales) ประกอบด้วย

### A. นิทานที่มีเค้าโครงเป็นแบบแผน (Tales with Formulistic Framework)

ธอมป์สันเสนอความคิดว่าในการพิจารณานิทานที่เป็นปรัมปราประเพณีมุขปาฐะของยุโรปและเอเชียตะวันตกนั้น มีวิธีการทำให้สะดวกได้โดยแบ่งเรื่องเล่าออกเป็น 3 กลุ่มคือ

- 1) นิทานที่มีโครงเรื่องซับซ้อน
- 2) นิทานที่มีโครงเรื่องธรรมดา มีตัวละครเป็นมนุษย์
- 3) นิทานที่มีโครงเรื่องธรรมดา มีตัวละครเป็นสัตว์

ที่เป็นเช่นนี้เพราะนิทานต่าง ๆ มีลักษณะที่คาบเกี่ยวกัน จนไม่อาจแบ่งแยกความแตกต่างได้อย่างชัดเจนตายตัว แม้แต่ตัวละครเองบางทีก็ยังมีลักษณะคาบเกี่ยวระหว่างสัตว์กับมนุษย์ และนิทานบางเรื่องก็ไม่อาจจัดเข้ากลุ่มได้ ธอมป์สันกล่าวถึงนิทานที่จัดเข้ากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งใน 3 กลุ่มนี้ไม่ได้ว่า อาจจะเป็นเพราะนิทานเหล่านี้มีโครงเรื่องที่ซับซ้อนมาก หรือบุคลิกภาพของตัวละครไม่เด่นชัด ในนิทานกลุ่มนี้ สิ่งที่สำคัญมากก็คือรูปแบบ (form) เพราะลักษณะการเล่าของมันเป็นแบบแผนและสำคัญกว่าส่วนประกอบอย่างอื่น ตัวละครไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็แทบจะไม่ต่างกันเลย การเล่าที่เป็นแบบแผนนี้เองที่น่าจะทำให้เกิดความซับซ้อนและจึงถูกเรียกว่า นิทานเข้าแบบ แบบแผนมีวิวัฒนาการไปขณะที่สถานการณ์ไม่เปลี่ยนแปลง

นิทานที่มีเค้าโครงเป็นแบบแผนอย่างง่ายและธรรมดาที่สุดก็คือ นิทานไม่รู้จบ (Endless Tale) ซึ่งเป็นการย่ำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ โดยไม่มีการจำกัดว่าจะย่ำกี่ครั้ง ตัวอย่างเช่น แกะ 1,000 ตัว กระโดดข้ามลำธารทีละตัว ผู้เล่าจะเล่าซ้ำจนผู้ฟังทนฟังไม่ได้

นิทานแบบนี้บางทีจะมีการยั่วผู้ฟังด้วยการหยุด เมื่อเล่าไปถึงตอนที่น่าตื่นเต้น แต่จะจบลงในลักษณะที่ผู้ฟังไม่คาดคิด เช่นผู้เล่าจะบอกว่า "If the bowl had been stronger, my tale had been longer." หรืออาจจะเป็นเหมือนการละเล่น คือผู้เล่าวางเค้าโครงของนิทานไว้ในลักษณะ

ที่ว่า ผู้ฟังถูกบังคับให้ถามคำถาม และคำถามนั้นผู้เล่าจะตอบคำตอบที่ตลกขบขันมา เรียกว่า Catch-Tales

B. นิทานลูกโซ่ (Cumulative Tales) คือนิทานที่จัดเป็นแบบลูกโซ่ และรูปแบบของมัน มักจะไม่เปลี่ยนแปลง ตัวอย่างนิทานลูกโซ่ที่รู้จักกันดีมากที่สุดเรื่องหนึ่งคือ The House That Jack Built ส่วนอีกเรื่องหนึ่งคือ Type 2030 **The Old Woman and Her Pig** คือหมูของหญิงชรา ไม่ยอมกระโดดข้ามกำแพง หญิงชราจะต้องหมัดหวังไปจนกระทั่งวัวให้นม ซึ่งสูตรการเล่าเรื่อง ในตอนสุดท้ายมีดังนี้คือ<sup>1</sup> cow give milk for the cat, cat kill rat, rat gnaw rope, rope hang butcher, butcher kill ox, ox drink water, water quench fire, fire burn stick, stick beat dog, dog bite pig, pig jump over stile

เราจะเห็นว่านิทานลูกโซ่นั้นมีสูตรสุดท้ายที่พรรณนาถึงตัวนิทานทั้งหมด และนิทานลูกโซ่นั้นมักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องต่อไปนี้

1) ความตายของสัตว์ตัวหนึ่ง ซึ่งมักเป็นไก่ เช่น

Type 2022 **The Death of the Little Hen** ความตายของไก่น้อย มักจะมีสัตว์อื่น ๆ และวัตถุที่มาร้องให้คร่ำครวญอาลัยมัน เช่น หมัด ประตูนู ไม้กวาด เกวียน ขี้เถ้า ดินไม้ เด็กหญิง รอมบี้สันกล่าวนิทานเรื่องนี้ น่าจะมาจากปัญญาตันตระ และมาขยายเนื้อเรื่องเพิ่มเติม ในฝรั่งเศสและเดนมาร์ก ซึ่งผู้คร่ำครวญแต่ละคนได้แสดงอาการและการใช้ถ้อยคำใหม่ ๆ แปลก ๆ ออกไปมาก

2) การกินวัตถุ ไม่ว่าจะเป็ผลตอนจบของเหตุการณ์ หรือเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ นั้น ๆ เช่น

Type 2027 **The Fat Cat** คือแมวที่กินพอร์ริตจ์ กินอ่าง และทัพพีจนหมดขณะที่ นายของมันไม่อยู่ พอนายของมันกลับมา ก็อุทานกับแมวว่า “เจ้าช่างอ้วนอะไรอย่างนี้!” แมวก็ตอบว่า “ฉันกินพอร์ริตจ์ กินอ่าง กินทัพพี และฉันจะกินท่านด้วย” พอกินนายของมันแล้ว แมวก็ไปพบสัตว์ต่าง ๆ และมีคำพูดโต้ตอบในทำนองเดียวกัน ในที่สุดแมวกินสัตว์เหล่านั้นหมด นิทานจบลงตอนที่แมวกินมากเกินไปและท้องแตก

นิทานเข้าแบบจะมีคุณสมบัติแบบเดียวกับการละเล่น และทำให้เด็ก ๆ ได้รับความบันเทิง การซ้ำของมันจะเป็นจังหวะ และมีเหตุการณ์เพิ่มขึ้นมาเรื่อง ๆ อย่างสม่ำเสมอ ทำให้มันมีลักษณะที่เป็นตัวของตัวเองและมีคุณค่าของสุนทรียะอยู่ในตัว

<sup>1</sup> ตัวอย่างนี้เขียนตามต้นฉบับ Types of the Folktale



#### 4. ตำนาน (Legends and Traditions)

ทอมป์สันระบุว่านิทานเก่าที่นำเสนอมาในส่วนใหญ่จะเป็นนิทานที่มีเนื้อเรื่องซับซ้อน เช่น เรื่องของนักฆ่ามังกร มุขตลกเกี่ยวกับคู่แต่งงานที่โง่เง่า นิทานเกี่ยวกับเหล่าเหยี่ยวของสัตว์ บางประเภท และเรื่องอื่น ๆ ที่ตัวละครส่วนใหญ่จะอยู่ในโลกสมมติ แต่นิทานที่เล่ากันอยู่ใน ยุโรปและเอเชียก็มีได้เป็นเรื่องบันเทิงคดี หรือเป็นจินตนาการทั้งหมด เพราะยังมีเรื่องที่เป็น ประวัติศาสตร์ของมนุษย์ทั่วไป เป็นเรื่องที่เชื่อว่าเกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์ เป็นลักษณะ ตำนาน เช่น เรื่องในพระคัมภีร์ไบเบิล หรือเรื่องในลักษณะเดียวกัน ประกอบด้วย



การศึกษาเรื่องนางฟ้าของนักคติชนวิทยาอังกฤษ

##### A. ตำนานปรัมปรา (Mythological Legends)

คือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโลกมนุษย์ ความแปลกประหลาดของโลก และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในอดีต กำเนิดของโลก การเริ่มต้นของสิ่งต่าง ๆ เช่น การสร้างมนุษย์ สร้างสัตว์ คนที่นับถือ ศาสนาคริสต์นิกาย มุสลิม และศาสนายิว จะรู้เรื่องการสร้างสรรค์จากคัมภีร์ Old Testament แต่เขาจะไม่เน้นในเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ เรื่องราวส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านี้คือ

1) การสร้างมนุษย์ผู้ชายจากดินเหนียว และสร้างมนุษย์ผู้หญิงจากกระดูกซี่โครง ของชาย แต่บางที่เราอาจจะได้ยินเรื่องเล่าว่า ร่างกายของแอดัมประกอบจากสรรพสิ่ง 8 ชนิด คือ ลำตัวจากดิน กระดูกจากหิน เส้นโลหิตจากรากไม้ โลหิตจากน้ำ ขนจากหญ้า ความคิด จากลม และวิญญาณจากเมฆ

2) ความสำเร็จของชาตानในการล่อให้อีฟและแอดัมกินผลไม้ต้องห้าม และผลไม้ ติดอยู่ที่คอแอดัม

3) เรื่องเกี่ยวกับน้ำท่วม ซึ่งปรากฏในตำนานทั่วโลก

4) เรื่องเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ทางช้างเผือก ดาวหมีใหญ่ จินตนาการที่เกี่ยวกับพระอาทิตย์ พระจันทร์ ดาว

B. สิ่งมีชีวิตและวัตถุที่แปลกประหลาด (Marvelous Beings and Objects)

นอกเหนือไปจากสิ่งมีชีวิตในจินตนาการที่ปรากฏในนิทานยุโรป และเอเชียตะวันตก ซึ่งผู้เล่าและผู้ฟังรู้ว่าไม่เป็นความจริงแล้ว ยังมีสิ่งมีชีวิตอีกจำนวนหนึ่งที่ปรากฏตัวในรูปแบบของมนุษย์หรือสัตว์ในนิทานของทุกประเทศ และทั้งผู้เล่า ผู้ฟังต่างก็เชื่อว่ามีอยู่จริง ๆ ตามความเป็นจริงแล้ว เราไม่อาจขีดเส้นแบ่งแยกสิ่งมีชีวิตหรือสัตว์โลกทั้งสองประเภทนี้ได้ชัดเจน แต่สัตว์โลกประเภทหลังนี้จะมีความสำคัญในแง่จิตวิทยา คือมันเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อของมนุษย์ที่ด้อยการศึกษา ในแต่ละสังคม แต่ละประเทศจะมีความเชื่อที่แตกต่างกันไป เช่น ไอร์แลนด์มี sidhe หรือนางฟ้าใจดี รัสเซียมี baba yaga หรือแม่มด พวกตะวันออกใกล้มี jinns หรือภูต อินเดียมี rakshasas คือราक्षส สัตว์โลกเหล่านี้อยู่ในโลกของสิ่งมีชีวิตที่เหนือวิสัย และแม้ว่ามันจะอยู่ต่างสถานที่กัน มันก็อาจจะมึลักษณะเด่นบางอย่างร่วมกัน สัตว์โลกเหล่านี้แยกเป็น

1) สัตว์แปลกมหัศจรรย์ (Marvelous Animals) ในสังคมตะวันตกนั้นมีสัตว์ที่รู้จักกันดีที่สุดคือมังกร นอกจากนั้นก็มึพวกเงือก พรายน้ำ สัตว์ประหลาดในทะเล ฯลฯ

2) สัตว์โลกอื่น ๆ ที่แปลก (Other Marvelous Creatures) สำหรับความเชื่อในยุโรปตะวันตกส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับนางฟ้า (fairy) ซึ่งมีชื่อหลายอย่าง คือ

ไอริช	เรียกว่า	sidhe หรือ little folk
อังกฤษ	เรียกว่า	fairy หรือ elf
เยอรมัน	เรียกว่า	elf หรือ fee
ฝรั่งเศส	เรียกว่า	fée
อิตาลี	เรียกว่า	fata

นอกจากนางฟ้าแล้วก็มึยักษ์ (giant) ซึ่งมักจะเป็นคำที่สับสนกับคำภาษาฝรั่งเศสว่า ogre ซึ่งภาษาไทยเรามักใช้ว่าราक्षส บางครั้งยักษ์จะมีฐานะเท่ากับมังกร คือมีลักษณะประหลาด เป็นต้นว่ามีหัว 7 หัวเท่ากับมังกร หรืออาจจะมีลักษณะเป็นมนุษย์ เช่น โกลิแอธ (Goliath) ดังนั้น ในปรัมปราประเพณีของยุโรปตอนเหนือจึงอาจถือว่า giant เป็นตัวละครที่มีรูปร่างเหมือนคนแต่ร่างใหญ่กว่าคนมาก มีชีวิตความเป็นอยู่เหมือนคนธรรมดา มีครอบครัวและความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว

ยักษ์ที่อยู่ในตำนานที่คนรู้จักกันดีคือ โพลีฟีมัส (Polyphemus) ในเรื่องการผจญภัยของโอดิสซุสหรือยูลิสซีส เพราะมีนัยน์ตาดวงเดียวอยู่กึ่งกลางหน้าผาก ยักษ์บางคนอาจจะมึ

ขนยาวรุงรังทั้งตัว บางทีก็มีเครายาว ยักษ์บางคนก็บุกลุยลงไปในทะเล มหาสมุทร และเหวี่ยง  
ก้อนหินไปรอบ ๆ ทำให้ภูมิประเทศเปลี่ยนแปลงไป

ตำนานชุดยักษ์ที่ได้รับการกล่าวถึงเป็นพิเศษในปรัมปราประเพณีของยุโรปคือ  
ยักษ์ในฝรั่งเศสที่เรียกว่า Gargantua แต่เราก็ไม่อาจจะบอกได้อย่างแน่นอนว่า ยักษ์มีบทบาท  
แบบใดกันแน่ โดยทั่วไปแล้วคนมักจะคิดว่ายักษ์เป็นผู้ช่วยที่ใจดี แต่ติดจะโง่เขลา บางครั้งก็โง่เง่า  
ที่สุด แต่ยักษ์ก็จะมีบทบาทเป็นรากษสที่น่ากลัวอยู่บ่อยครั้ง แต่กระนั้นธรรมชาติของยักษ์ก็  
ยังเป็นไปในลักษณะเดียวกับคนแคระมากกว่า คือไม่สู้จะมีพิษมีภัยเท่าไรนัก บทบาทที่ชั่วร้าย  
มักจะตกอยู่ที่แม่มด หรือปิศาจมากกว่า

แม่มด (witch) ปกติมักจะปรากฏรูปร่างเป็นหญิงชราที่น่าเกลียดน่าชัง มีอำนาจ  
ลึกลับหรือพลังที่ชั่วร้ายอยู่ในตัว ตัวอย่างแม่มดในวรรณกรรมสายลักษณะที่รู้จักกันดีคือ แมคเบธ  
(Macbeth) ของเชกสเปียร์ เป็นแม่มด 3 คนพี่น้องที่มีลักษณะเหนือมนุษย์ และอยู่ในโลกจินตนา-  
การแบบเดียวกับนางฟ้ามากกว่าที่จะเป็นหญิงชรา แม่มดมักจะเป็นพี่น้องกันและมีจำนวนสามคน  
อาจจะปรากฏตัวในรูปแบบใดก็ได้ นอกเหนือไปจากหญิงชรา บางทีจะปรากฏตัวเป็นสัตว์ เช่น  
ม้า บางครั้งตำนานระบุว่าแม่มดเป็นสัตว์โลกที่มีหัว 7 หัว หรือมีเท้าเป็นห่าน บางทีก็มีเครา  
มีขนเต็มตัวและมักจะมีจิตใจโหดเหี้ยม แม่มดมักเป็นตัวละครฝ่ายชั่วร้ายและเป็นปฏิปักษ์กับ  
คริสต์ศาสนา

นิสัยของแม่มดที่เป็นที่รู้จักกันดี คือ ชอบขโมยกวาดเหาะไป ขี่หลังสัตว์บางประเภท  
ซึ่งไม่แน่นอน อาจเป็นแพะ หม่าป่า หรือแมว ชอบขโมยเด็ก ดูดเลือด ขโมยกลางคืน ทำให้วัว  
มีนมเป็นเลือด เป็นต้น บางครั้งแม่มดจะมีรูปร่างเป็นหญิงสาวสวยที่ล่อลวงผู้ชายแล้วทิ้งไป เช่น  
เรื่อง La Belle Dame sans Merci ของคีทส์ (Keats) และเซอร์ซี (Circe) กับคาลิปโซ (Calypso)  
ในนิยายปรัมปราเป็นต้น

ปิศาจ (devil) เป็นสัตว์โลกที่เกี่ยวข้องกับแม่มดมาก เพราะมีพลังอำนาจแห่งความ  
ชั่วร้ายเช่นเดียวกัน ปิศาจเป็นสิ่งที่คนในอารยธรรมตะวันตกทั่วไปรู้จักดี ธรรมเนียมกล่าวว่าปิศาจ  
น่าจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) ซาดานจากคัมภีร์ไบเบิลที่ปรากฏตัวอย่างไม่สม่าเสมอ
- 2) วิญญาณที่ชั่วร้ายของคนชาติอื่นสังคมอื่น
- 3) เทพเจ้าแพน (Pan) ในนิยายปรัมปรา ซึ่งมีท่อนล่างเป็นแพะ และแซเทออร์  
(Satyrs) เทพารักษ์รูปร่างครึ่งคนครึ่งแพะ ชอบหมกมุ่นในตัณหาราคะ

4) ภูตของทางตะวันตก หรือ jinn

5) บางครั้ง รากษส (ogre) จะหมายถึงปีศาจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปรัมปรา  
ประเพณีเยอรมัน

บทบาทของปีศาจในนิทานมักจะเป็นเรื่องของการต่อรองกับคนที่จะมีบอดี้หรือ  
มอบวิญญาณให้ปีศาจโดยมีการทำสัญญาหรือมีกำหนดเวลาที่แน่นอน บางทีปีศาจก็โง่เง่า จุด  
มุ่งหมายของนิทานบางเรื่องก็คือการหลอกปีศาจ บางทีคนจะวาดภาพว่าปีศาจอยู่ในนรก และ  
มีค่าเท่าเทียมกับความตาย ตำนานเกี่ยวกับปีศาจจะแพร่หลายอยู่ในยุคกลาง ในความคิดของคน  
ในโลกตะวันตก ปีศาจจะมีบุคลิกที่ตรงกันข้ามกับพระเจ้า พระไครสต์ แต่เป็นแบบเดียวกับ  
ซาตานในพระคัมภีร์ และมีรูปร่างที่เป็นที่รู้จักกันดีทั่ว ๆ ไป คือมีกีบเท้าที่แยก (cloven-hoof)  
ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของซาตาน และมีหาง ในกรณีเช่นนี้ปีศาจมักปรากฏตัวในลักษณะของชาย  
รูปงาม แต่จะมีเท้าและหางฟุ้งอยู่

3) วัตถุที่แปลกมหัศจรรย์ (Marvelous Objects) วัตถุเหล่านี้จะเกี่ยวกับความเชื่อ  
ในเวทมนตร์คาถา เป็นสิ่งที่ทำหายและฝืนธรรมชาติ และมีเหตุผลในความลึกลับและปาฏิหาริย์  
วัตถุบางอย่างจะเป็นสิ่งที่เรารู้จัก แต่บางอย่างก็ไม่คุ้นเคยและมันอยู่ในโลกของจินตนาการ  
ในนิทานอาหรับราตรีและนิทานพื้นบ้านของไอริชจะมีจินตนาการเกี่ยวกับวัตถุอย่างหลากหลาย  
ตัวอย่างวัตถุเหล่านี้คือ ลำธารเหล้าองุ่น น้ำผึ้ง เลือด นม และแม้แต่ไฟก็มี เกาะมหัศจรรย์ ภูเขา  
เมืองที่แปลกประหลาด ปราสาทที่มหัศจรรย์ เช่น ปราสาททอง ปราสาทเงิน ปราสาทเพชร  
ปราสาทที่มียักษ์แบกเอาไว้ ปราสาทในทะเล ฯลฯ

### C. การฟื้นจากความตาย (Return from the Dead)

เรื่องนี้จะอยู่ใน Chapter E ทั้งหมดของดัชนีอนุภาคของธอมป์สัน เป็นเรื่องของการ  
ที่คนตายไปแล้วกลับมา อาจจะเป็นรูปลักษณะของวิญญาณ ลักษณะเดิม หรืออาจกลายเป็น  
สิ่งที่น่ากลัวเช่นผีดูดเลือด ในนิทานจะระบุว่าคนตายแล้วสามารถฟื้นขึ้นมาได้โดยวิธีการต่าง ๆ  
ดังนี้

1) ตัดหัวศพ

2) นำร่างไปเผา

3) เอาผลไม้้อาบยาพิษออกจากปาก (เรื่องสโนว์ไวท์)

4) เอาน้ำมันวิเศษทาศพ

5) เอาชิ้นส่วนของศพมารวมกัน

- 6) เอน้ำอมฤตประพรม
- 7) ใช้สมุนไพรรหรือใบไม้
- 8) ใช้ผลไม้วิเศษ
- 9) ใช้เลือด

นอกจากนี้เรื่องนี้ก็ยังเกี่ยวข้องกับการเกิดใหม่ คือเชื่อว่าคนตายไปแล้วไปเกิดเป็นสัตว์ หรือเป็นคน และอาจจะกลับมาผูกพันกับผู้ใกล้ชิดในชาติเดิม แต่ถ้าหากวิญญาณนั้นไม่ได้ไปเกิด แต่กลับมาอยู่ในโลกมนุษย์ จะมีลักษณะดังต่อไปนี้คือ

- 1) เป็นวิญญาณที่เร่ร่อนรอความตายอย่างแท้จริง
- 2) กลับมาใช้หนี้ความกตัญญู
- 3) กลับมาอย่างประสงคร้าย อาฆาต เช่น มานำตัวคู่รักไปด้วย
- 4) มีลักษณะเหมือนคน แต่เป็นผีที่ออกมาจากหลุมและตุดเลือด ซึ่งปรากฏมากในยุโรปและอินเดีย และมีวิธีการต่าง ๆ กัน เช่น เอลิมตอกอก เป็นต้น

D. อำนาจที่มหัศจรรย์และการปรากฏ (Marvelous Powers and Occurrences) ประกอบด้วย

1) การเปลี่ยนแปลงร่างและการพ้นคำสาป (Transformation and Disenchantment) นิทานที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงร่าง และการเกิดใหม่เป็นเรื่องที่แยกจากกันลำบาก การที่บุคคล สัตว์ หรือวัตถุเปลี่ยนแปลงรูปแบบของมันและปรากฏตัวในรูปร่างใหม่นั้น เราเรียกว่าเปลี่ยนแปลงร่าง แต่ถ้ามันตายในระหว่างขั้นตอนทั้งสองขั้นตอนนี้ เราเรียกว่าการเกิดใหม่

นิยายปรัมปราของสังคมต่าง ๆ จะเต็มไปด้วยลักษณะการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง (metamorphosis) ซึ่งส่วนใหญ่ไม่ได้เป็นหนัยถึงความตายและการกลับมาจากความตาย transformation คือการสรุปรูปอย่างช้า ๆ ชาก ๆ ในนิทานทุกหนทุกแห่ง ตัวอย่างความเชื่อชนิดหนึ่งคือมนุษย์หมาป่า (werewolf) คือคนที่กลายร่างเป็นหมาป่าที่น่ากลัวเป็นครั้งคราว คน ๆ นี้เมื่ออยู่ในรูปลักษณะของมนุษย์จะดูเป็นคนสุภาพอ่อนโยน มีเมตตา และการกลายร่างจะเป็นไปโดยไม่ได้ตั้งใจ เมื่ออยู่ในรูปลักษณะของหมาป่า เขาจะมีทั้งสภาพจิตใจที่เป็นมนุษย์ และมีความทรงจำแบบหมาป่าคือโหดร้าย ละโมภ ตะกละตะกราม แต่การที่จะทราบว่าเป็นคน ๆ นั้นเป็นมนุษย์หมาป่าหรือไม่นั้นไม่ใช่ของง่าย และดังนั้นจะมีคนที่ถูกสงสัย

เรื่องของการกลายร่างนี้มักจะมีการพ้นจากคำสาปในตอนท้าย ซึ่งก็จะมียุ่หลายวิธีการ

2) อำนาจมนตร์มายาอื่น ๆ (Other Magic Powers) ซึ่งความจริงการเปลี่ยนแปลงร่างและการฟื้นคำสาปก็เป็นเรื่องที่อยู่รวมอยู่ในหัวข้อนี้ด้วย ในโลกของมนตร์มายานั้นจะมีบางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นอย่างมหัศจรรย์ เช่น คน ๆ หนึ่งเกิดมีความเฉลียวฉลาดอย่างไม่น่าเชื่อขึ้นมา เพราะกินบางสิ่งบางอย่างเข้าไป เช่น บางส่วนของงู ตัวอย่างคือซิกฟรีดกินเลือดมังกร หรือพลังอันแข็งแกร่งของแซมซันอยู่ในผมของเขา หรือคนบางคนอาจมีนัยน์ตาทิพย์เพราะมีน้ำมนต์พิเศษ ทาตา หรือความชั่วร้ายของตาปิศาจ (evil eye) ซึ่งมองใครแล้วทำให้คน ๆ นั้นเจ็บป่วยโดยไม่ทราบสาเหตุ

3) ปรากรุกการณที่มหัศจรรย์ (Marvelous Occurrences) เรื่องแบบนี้มักปรากฏในตำนานนักบุญ ส่วนใหญ่เป็นปาฏิหาริย์ และศักดิ์สิทธิ์ เช่น เรื่องของโบสถ์ที่จมลงไปในดินหรือใต้ทะเล และวันดีคืนดีจะได้ยินเสียงคนที่มาชุมนุมกันจากที่นั่น เมืองทั้งเมืองที่จมลงไปในมหาสมุทร และบางขณะจะมองเห็นเป็นเมืองใต้น้ำ นอกจากนี้ก็มีเรื่องปรากฏการณ์ที่ผิดธรรมชาติ เช่น ดอกไม้บานในหน้าหนาว ดอกกุหลาบผุดขึ้นมาจากโต๊ะหรือก้อนหิน กิ่งไม้แห้งแตกแขนง ผลิบา เป็นต้น

#### E. ขุมทรัพย์ (Treasure Trove)

เป็นเรื่องในความฝันหรือจินตนาการของมนุษย์ มนุษย์มีชีวิตที่เต็มไปด้วยการต่อสู้เพื่อหาอาหารมายังชีพ หาที่อยู่อาศัย บางครั้งก็ประสบความล้มเหลวในชีวิตและเกิดความคับข้องใจต่าง ๆ เป็นเรื่องแน่นอนว่ามนุษย์จะต้องฝันถึงความสุขสบาย ความปราศจากเรื่องยากลำบากเหล่านี้ และจินตนาการของมนุษย์จะไกลไปถึงอุปกรณ์ที่ให้ความสะดวกสบาย เช่น ผ้าปูโต๊ะพิเศษที่มีอาหารและเครื่องดื่มเกิดขึ้นเอง อาวุธวิเศษสำหรับต่อสู้ศัตรู พรมหิเศษที่เหาะได้ เครื่องรางของขลังที่เป็นเสน่ห์ให้คนรัก หรือการได้ชัยชนะต่อความเจ็บไข้ได้ป่วยและความตาย ฯลฯ การคิดฝันถึงสิ่งเหล่านี้จะเปรียบเสมือนยาที่มำบำบัดให้ความเจ็บปวดในชีวิตประจำวันบรรเทาลง อย่างไรก็ตาม มนุษย์ตระหนักดีว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงความฝันเท่านั้น และในความเป็นจริงแล้วพวกเขาจะนึกถึงสิ่งที่เป็นไปได้คือเงิน หรือทรัพย์สมบัติจำนวนหนึ่งเพื่อซื้อทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาต้องการ และพวกเขาเกิดความเชื่อว่ามีคนที่มีพลังสมบัติจำนวนมากไว้ในช่วงเวลาที่ถูกเงิน เช่น ถูกโจรปล้น สงคราม หรืออพยพโยกย้าย ฯลฯ แล้วลืมสมบัติเหล่านั้นไว้หรือไม่มีโอกาสกลับไปเอา ดังนั้นจึงอาจจะมีใครไปขุดพบบ้างก็ได้

นิทานเกี่ยวกับการขุดหาสมบัติเป็นเรื่องธรรมดาสามัญที่พบได้ทั่วไปและมีเป็นจำนวนมาก คนที่เป็นเจ้าของสมบัติมักจะฝังสมบัติไว้ในที่ที่หาพบลำบาก แต่ก็ยังคงมีวิธีค้นหา แม้จะเป็นวิธีที่ลำบากยากเย็นสักเพียงไร เช่น คนที่จะหาสมบัติต้องไปที่สุดสายรุ้ง และบ่อยครั้งที่จะระบุถึงแสงที่นำไปยังขุมทรัพย์ ตำนานที่เล่ากันมากคือลายแทงที่มีบางสิ่งบางอย่างเป็นเครื่องสังเกต เช่น รูปปั้นหรือก้อนหิน และมักกล่าวถึงผู้เฝ้าสมบัติ เช่นเดียวกับปูโซมของไทย ในตำนานทางตะวันตกมักเป็นมังกร ภูตผีบางชนิด หูยงลึกลับ หรือกษัตริย์ที่อยู่ใต้ดินเช่น บาร์บารอสซา (Barbarossa) นอกจากนี้ยังกล่าวถึงเงื่อนไขในการนำสมบัติไปโดยไม่ให้อันตราย เช่น ต้องทำพิธีบวงสรวง หรือมีข้อห้ามบางอย่าง คือ ห้ามพูด ห้ามมองไปรอบ ๆ ห้ามดูคำสาปสัตว์ และมีภารกิจโคลง คือ การเผชิญกับสิ่งที่ทำให้โชคร้ายกลางทาง หรือพบคำสาปแช่ง และแม้ว่าจะใช้ความระมัดระวังจนนำสมบัติออกมาได้แล้ว ก็อาจจะเอาติดตัวไปไม่ได้เพราะเจ้าของแช่งเอาไว้หรือนำไปแล้วสมบัตินั้นกลายเป็นถ่านหินหรือซีลีอียไปเสีย

#### F. ตำนานเกี่ยวกับสถานที่และบุคคล (Legends of Places and Persons)

เรื่องแบบนี้เป็นความเชื่อทั่ว ๆ ไปที่จะพบได้ในเรื่องดั้งเดิมของยุโรปและเอเชียตะวันตก แต่เราไม่อาจตัดสินได้ว่า ที่ใดเป็นจุดกำเนิดที่แท้จริงของเรื่อง เรื่องเหล่านี้จะมีลักษณะคล้ายเรื่องแต่ง แบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้เป็น

ตำนานเกี่ยวกับคน บางที่มีลักษณะเหมือนนิยายปรัมปรา เช่น เรื่องของกษัตริย์อาเธอร์

ตำนานเกี่ยวกับข้อห้าม เช่น เรื่องเลดี้โกไดวาและผู้แอบมอง (Lady Godiva and Peeping Tom) คือเลดี้โกไดวาต้องการปลดปล่อยประชาชนจากการเสียภาษี ก็ยอมเปลือยกายขี่ม้า ใช้ผมปกคลุมร่างกาย ชาวเมืองถูกสั่งให้ปิดประตูหน้าต่างอยู่แต่ในบ้าน ทุกคนเชื่อฟังยกเว้น Peeping Tom ซึ่งแอบดูจึงตาบอด

ตำนานเกี่ยวกับความมหัศจรรย์ เช่น เรื่องกษัตริย์ไมดาส (Midas) มีหูเป็นลาหรือตะตุทุกสิ่งแล้วเป็นทอง

ตำนานเกี่ยวกับพระคัมภีร์ เช่น ความฉลาดของกษัตริย์โซโลมอน (Solomon) ผู้ตัดสินคดีแย่งลูกกันโดยให้แบ่งร่างเด็กคนละครึ่ง เรื่องของโมเสส (Moses) ที่ถูกกลอยน้ำไป

## นิทานปริศนา (Riddle Tale)

นิทานปริศนาไม่ได้รวมอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ของนิทานที่ธอมป์สันแยกประเภทไว้ แต่ก็มีลักษณะที่น่าสนใจอยู่ไม่น้อย นิทานประเภทนี้คือนิทานที่มีการตั้งปริศนาเป็นจุดสำคัญของเนื้อเรื่อง โดยทั่วไปจะเป็นปริศนาเกี่ยวกับการเลือกบุคคลที่เหมาะสมจะเป็นคู่ครอง ในดัชนีแบบเรื่องของแอนโทอาร์น และสตีธ ธอมป์สัน ระบุว่านิทานเกี่ยวกับเรื่องนี้คือ แบบเรื่องที่ 851 A *Turandot* ซึ่งแสดงให้เห็นว่านิทานพื้นบ้านกับการทายปริศนามีความสัมพันธ์กันมาก และนิทานแบบนี้จะไม่สู้มีเวทมนตร์มายาและปาฏิหาริย์เข้ามาเกี่ยวข้อง

นักวิชาการบางคนจะเรียกนิทานแบบนี้ว่า “novella fairy tales” หรือ “riddle fairy tales” และเรื่องที่รู้จักกันดีที่สุดคือ ทูแรนดอต ซึ่งเป็นหญิงสาวที่ไม่ต้องการแต่งงาน จึงตั้งปริศนาให้คนที่มาติดเนื้อต้องใจเธอแก้ และถ้าหากพวกเขาแก้ปริศนาไม่ได้จะต้องถูกตัดหัว ปริศนา 3 ข้อของทูแรนดอตจะเกี่ยวกับพระอาทิตย์ ทะเล และปี ซึ่งเป็นนัยถึงความสำคัญของจักรวาลคล้ายกับการทายปริศนาของอิดิปัส (Oedipus) ในตำนานกรีก แต่นิทานปริศนาบางเรื่องจะเป็นเพียงการผูกปริศนาที่น่าขบขัน แต่ให้คนตอบเปรียบเทียบกันระหว่างชาวนาที่ร่ำรวยและขั้วร่ำรวย กับชาวนาที่ยากจนและชื่อ แต่มีบุตรสาวที่เฉลียวฉลาดคอยตอบคำถามที่ถูกต้องให้ เช่น

ปริศนา-อะไรที่ใหญ่ อ้วน หรืออุดมสมบูรณ์ หรือมัน (greasy) ที่สุดในโลก

ชาวนาที่ร่ำรวย - เบคอน

บุตรสาวชาวนาผู้ยากจน - โลก

ปริศนา - อะไรที่หวานที่สุดในโลก

ชาวนาที่ร่ำรวย - น้ำผึ้ง

บุตรสาวชาวนาผู้ยากจน - การนอนหลับ

ปริศนา - อะไรที่ขาวที่สุดในโลก

ชาวนาที่ร่ำรวย - นม

บุตรสาวชาวนาผู้ยากจน - พระอาทิตย์

ปริศนา - อะไรที่สูงที่สุด

ชาวนาที่ร่ำรวย - ยอดหลังคาโบสถ์

บุตรสาวชาวนาผู้ยากจน - ดาว



จากตัวอย่างนี้แสดงว่าชาวนาที่ร่ำรวยยังติดข้องอยู่กับสิ่งแวดล้อมของตัวเอง และสิ่งที่เป็นสมบัติของเขา แต่หญิงที่ฉลาดจะพิจารณาโลกทั้งหมด

การทายปริศนานั้นเป็นคติชนเก่าแก่ดั้งเดิม และมีหลักฐานปรากฏอยู่ในวรรณกรรมหลายลักษณะของชนชาติต่าง ๆ ทางตะวันออก ในคัมภีร์ไบเบิล ในตำนาน และนิยายปรัมปราในนิทานยุโรป บทขับขาน และจารึกเก่าแก่ของวรรณคดีสมัยกลาง ปริศนาที่เล่ากันอยู่ในนิทานเก่าแก่ที่ตกทอดมาจนปัจจุบันและเป็นที่ยุติกันดี คือปริศนาของตัวละครที่เป็นบุคคลที่อยู่กึ่งตำนานและกึ่งประวัติศาสตร์ คือแซมซัน และอีดิฟัส

ในคัมภีร์ Old Testament บันทึกปริศนาของแซมซันไว้ในลักษณะที่เป็นการแข่งขันทายปริศนา ซึ่งถือว่าเป็นการประลองปฏิภาณไหวพริบของมนุษย์ เมื่อมนุษย์ต้องเสี่ยงโชคโดยการพนันขันต่อในการทายปริศนา และเดิมพันเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผู้ทาย คือภรรยา บุตรสาว หรือแม้แต่ชีวิตของตัวเอง ในสโมสรมทายปริศนาของแซมซัน ซึ่งมีขึ้นเมื่อประมาณพันปีก่อนคริสต์ศักราชนั้น แซมซันผูกปริศนาให้ฝ่ายตรงกันข้ามจำนวน 30 คน จำนวน 2 ข้อคือ

ข้อแรก : Out of the eater came forth meat, and out of the strong came forth sweetness.

ข้อที่สอง : What is sweeter than honey? and what is stronger than a lion?

ข้อแรกฝ่ายตรงข้ามตอบไม่ได้ แต่ข้อที่สองพวกเขาตอบได้ว่า “Love” เพราะแซมซันรักหญิงสาวคนหนึ่งอย่างมาก จึงบอกคำตอบให้หญิงนั้น และหญิงนั้นก็แอบบอกให้ฝ่ายตรงข้ามกับแซมซันรู้ก่อน การที่แซมซันตั้งปริศนาเช่นนี้ขึ้นมาเพราะเขาเพิ่งใช้พลังกำลังอันมหาศาลฆ่าสิงโตตายไป

อีดิฟัส ก็เป็นวีรบุรุษผู้หนึ่งที่เกี่ยวข้อกับการทายปริศนาที่มีชีวิตเป็นเดิมพัน ระหว่างอีดิฟัส กับตัวสฟิงซ์ ปริศนาของสฟิงซ์คือ

What walks on four legs in the morning, on two at noon, and on three in the evening?

หรืออีกสำนวนหนึ่งผูกเป็นโคลงว่า

Walks on four feet

On two feet, on three

The more feet it walks on,

The weaker it be

อีดิฟัสตอบว่า “Man! who creeps in infancy on all fours, walks erect on his two legs in the prime of life, and hobbles with a cane for a third leg when an old man.”

นอกจากนี้ยังมีปริศนาที่มีที่มาจากเรื่องเล่า หรือเรื่องเล่าที่อาศัยปริศนามาดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นปริศนาประเพณีของยุโรปตอนเหนือและแอฟริกาบางแคว้น เป็นปริศนาที่ไม่ได้มุ่งหมายจะตั้งเป็นคำถามที่ต้องการคำตอบแต่จะแสดงออกในลักษณะของส่วนประกอบในนิทาน และมีชื่อเรียกว่า ปริศนาตัดคอ (Neck Riddle)<sup>1</sup> ปริศนาชนิดนี้จะช่วยชีวิตนักโทษในสมัยก่อนที่จะต้องถูกประหารโดยการตัดคอ นักโทษจะต้องช่วยตัวเองให้พ้นจากการถูกตัดคอโดยการทายปริศนาที่ไม่มีใครตอบได้ ปริศนาแบบนี้ไม่ใช่ของใหม่ แต่มีอยู่ในไบเบิล เช่นปริศนาของแซมซัน ที่กล่าวมาแล้ว คือ

Out of the eater came forth meat, and out of the strong came forth sweetness.

คำตอบคือ รวงผึ้งในซากศพของสิงโต

นิทานที่เป็นภาษาอังกฤษจะเล่าถึงปริศนาแบบนี้ ซึ่งอ้างถึงประสบการณ์ที่ผู้ผูกปริศนาเคยพบเห็นมา และจะทายได้จากการพรรณนาแบบการบอกใบ้<sup>2</sup> ตัวอย่างปริศนาแบบนี้จากนิทานที่เล่ากันอย่างแพร่หลายเป็นภาษาอังกฤษ คือ<sup>3</sup>

ครั้งหนึ่ง ยังมีสุภาพสตรีผู้หนึ่งที่สวยงามและอยู่ในตระกูลสูง แต่ด้วยเหตุผลบางประการ เธอถูกลงโทษโดยการตัดสินประหารชีวิต เธอได้อุทธรณ์ต่อศาล ซึ่งประทับใจในความงามและความดีของเธอมากจนยอมตกลงว่า ถ้าเธอสามารถผูกปริศนาที่พวกเขาไม่สามารถตอบได้ภายในสามวัน เธอก็จะไม่ถูกตัดคอ พวกเขาให้เธอเตรียมตัวคิดปริศนาเป็นเวลาหนึ่งวัน และเมื่อพวกเขาเข้าไปถามปริศนาเธอในคุก เธอผูกปริศนาดังนี้

---

<sup>1</sup> การแบ่งประเภทของปริศนาคือเป็นไปตามหนังสือ English Riddles from Oral Tradition ของ อาร์เชอร์ เทย์เลอร์ (Archer Taylor) แจน แฮโรลด์ บรุนแวนด์ (Jan Harold Brunvand) นำมาขยายความ ดังนี้

1. ปริศนาแท้ (True Riddle)
2. ปริศนาตัดคอ (Neck Riddle)
3. ปริศนาเรื่องเพศ (Pretended Obscene Riddle)
4. ปริศนาเขาวงกต (Riddling Question หรือ Clever Question)
5. ปริศนาคำนวณภาษา (Conundrum)
6. ปริศนาหยอกล้อ (Catch Questions หรือ Catch-Riddle)

<sup>2</sup> ปริศนาของไทยที่คล้ายกันคือเรื่องตำนานสงกรานต์ที่หัวกบิลพรหมถามปัญหาธรรมบาลกุมาร แต่กลับกันกับปริศนาตัดคอของนิทานอังกฤษ คือ ธรรมบาลกุมารเป็นผู้ตอบปัญหา ถ้าตอบไม่ได้จะต้องถูกฆ่าตาย เพราะลักษณะของปริศนาตัดคอนั้นคือ ผู้ที่จะถูกฆ่า (ตัดคอ) เป็นผู้ตั้งคำถาม และถ้าผู้ฆ่า (เพชฌฆาต) ตอบไม่ได้เขาจึงจะรอดตาย

<sup>3</sup> F.J. Norton, "Prisoner Who Saved His Neck with a Riddle," *Folk-Lore* 53 (1942) : 35-6.

Love I sit  
Love I stand;  
Love I hold  
Fast in hand.  
I see Love,  
Love sees not me.  
Riddle me that  
Or hanged I'll be.

พวกตุลาการไม่สามารถตอบปัญหาได้ ดังนั้นเธอจึงถูกปล่อยตัวไป แต่ก่อนจะไปเธออธิบายถึงคำตอบว่า เธอเคยมีสุนัขชื่อ “Love” เธอขำมัน และเอาหนังของมันมาทำถุงเท้า เธอยืนบนถุงเท้านั้น เธอเอาหนังมาทำถุงมือด้วยและนั่นคือเธอถือมันไว้ และเอามาทำเก้าอี้หนัง เธอนั่งบนตัวมัน เธอมองที่ถุงมือและมองเห็น Love แต่ Love ไม่อาจมองเห็นเธออีกต่อไป

ปริศนาแบบนี้ไม่ได้มุ่งหมายที่จะตั้งเป็นคำถามที่ต้องการคำตอบ แต่จะเป็นส่วนประกอบในนิทาน และกลวิธีของการทำให้ผู้ฟังงงคือ การใช้ลักษณะเด่นที่ตรงกันข้ามกัน หรือลักษณะเด่นที่ถูกเลือกสรรมาแล้ว สิ่งที่ทำให้พิศวงก็คือ ผู้ผูกปริศนาคนเดียวเท่านั้นที่สามารถรู้คำตอบ เพราะรู้จักธรรมชาติเฉพาะตัวของหัวข้อปริศนานั้น ๆ



แซมซันกับสิงโต