

บทที่ 5

วรรณกรรมมุขปาฐะ ตอนที่ 1

คำว่าวรรณกรรมมุขปาฐะ (oral literature) เป็นคำที่มีความหมายกว้าง มีที่ใช้กว้างขวาง บางครั้งก็คาบเกี่ยวกับคำว่า ประเพณีปรัมปรามุขปาฐะ (oral tradition) แต่จะมีขอบเขตการครอบคลุม และความหมายอีกนัยหนึ่งที่ค่อนข้างจะแตกต่างกันไป

รูธ ฟินนิแกน กล่าวว่าความคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมที่ไม่มีการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษรนี้ เกิดขึ้นในผลงานของนักวิชาการสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 เพราะนักวิชาการบางคนมีความเห็นว่า ความเกี่ยวข้องกันระหว่างตัววรรณกรรมกับการเขียนนั้นเป็นความบังเอิญเท่านั้น และวรรณกรรมที่เป็นลายลักษณ์อักษรจะอยู่ในประวัติศาสตร์ของวรรณกรรมช่วงที่ 2¹ ซึ่งก็หมายความว่าในช่วงแรกนั้น วรรณกรรมจะต้องมีลักษณะเป็นมุขปาฐะทั้งหมด นักวิชาการต่างก็ใช้คำนี้กันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักมานุษยวิทยา เพื่อเรียกสิ่งที่เป็นรูปแบบทาง ‘วรรณกรรม’ ด้วยเหตุผลอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ไม่ได้บันทึกเป็นตัวเขียน²

อย่างไรก็ตาม คำว่าวรรณกรรมมุขปาฐะก็ไม่ใช่ว่าเป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล เนื่องจากดูเหมือนว่า คำนี้จะมีความขัดแย้งกันอยู่ในตัวของมันเอง เพราะคำว่า ‘วรรณกรรม’ นั้น น่าจะมีความหมายเป็นนัยถึงงานเขียน หรือการเขียน แต่วรรณกรรมมุขปาฐะกลับไม่ใช่งานเขียน คำว่า ‘มุขปาฐะ’ น่าจะหมายถึงลักษณะที่เป็นการใช้ถ้อยคำ ไม่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นสมบัติของปวงชน หรือ ‘คนพื้นบ้าน’ ซึ่งมีความหมายโดยนัยถึง คนที่ด้อยการศึกษา และถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง ซึ่งมักจะเป็นการถ่ายทอดจากชุมชน หรือจากคนพื้นบ้าน มากกว่าถ่ายทอดจากการปฏิบัติของปัจเจกบุคคล

Encyclopaedia Britannica แบ่งรูปแบบของคติชนออกเป็น 3 ประเภท คือ วรรณกรรมมุขปาฐะ วัฒนธรรมวัตถุ และประเพณีกับเทศกาล เฉพาะเรื่องของวรรณกรรมมุขปาฐะ มีคำอธิบายดังนี้

“ประเภทของวรรณกรรมมุขปาฐะนั้นครอบคลุมถึงการแสดงออกทางด้านการพูดและการขับร้อง และอาจจะแบ่งได้เป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 2 กลุ่ม คือ เรื่องเล่าพื้นบ้าน และเพลงพื้นบ้าน และมีประเภทย่อยออกไปอีกเช่น สุภาษิต ปริศนา ตลอดจนความเชื่อหรือความเชื่อโชคลาง คำว่า เรื่องเล่าพื้นบ้าน เป็นคำรวม ๆ ที่ใช้เรียกประเพณีปรัมปรามุขปาฐะที่เป็นร้อยแก้ว ซึ่งมีขอบเขตกว้างขวาง

มาก ประเภทหนึ่งที่ต้องกล่าวถึงก่อนอื่นก็คือ นิทานปรัมปรา ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยกึ่งศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้า หรือกึ่งเทพเจ้า ที่เกิดขึ้นในอดีตอันไกลโพ้น ต่อมาก็คือ เทพนิยาย (ซึ่งอาจเรียกว่า นิทานมหัศจรรย์ ก็ได้ และบางครั้งก็เรียกว่า นิทานพื้นบ้าน หรือนิทาน) ซึ่งหมายถึงเรื่องแต่งที่แพร่หลายอยู่ในกลุ่มประเทศในทวีปยุโรป มีตัวละครที่อยู่ในตระกูลสูง มีเนื้อเรื่องเป็นตอนที่ประกอบด้วยเวทมนตร์คาถา ความลึกลับ และความพิสดาร นอกจากนี้ก็ยังมีโครงสร้างที่ได้สัดส่วนสมดุลกันอีกด้วย อีกประเภทหนึ่งก็คือ ตำนาน ซึ่งเป็นเรื่องราวที่น่าเชื่อถือ เป็นการรายงานข้อเท็จจริงที่มักจะเล่ากันในการพูดคุยกัน และในการอ้างอิง หรือการอุปมาอุปไมย”³

Encyclopaedia Britannica ยังให้รายชื่อประเภทของวรรณกรรมมุขปาฐะอีกเป็นจำนวนมาก คือ “ นิทานผจญภัย ซึ่งมีลักษณะเป็นเรื่องของบุคคล ครอบครัวยุ หรือลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น และเล่ากันแบบประวัติศาสตร์มุขปาฐะ นอกจากนี้ก็มี นิยายแบบจินตนาการ คือเรื่องที่มีขนาดยาว เต็มไปด้วยการผจญภัยของตัวละครที่มีลักษณะเหมือนจริง นิทานคนโง่ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความโง่งมอย่างน่าขบขันของคนโง่ หรือหมู่บ้านที่เต็มไปด้วยคนโง่ มุขตลกหรือเรื่องขำขัน เป็นเรื่องแต่งสั้น ๆ ที่มุ่งความขบขันเป็นหลัก มักจะเป็นเรื่องลามก และมักจบลงตรงจุดสุดยอด (climax) ด้วยการใช้คำคมหรือสำนวนที่คมคาย ซึ่งจะคล้ายกับ เกร็ด ซึ่งเป็นเหตุการณ์สั้น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำที่น่าหัวเราะ หรือการพูดถึงบุคลิกภาพบางอย่างในประวัติศาสตร์ และยังมี นิทานสัตว์ ซึ่งมีตัวละครเป็นสัตว์ที่พูดได้ และมีลักษณะการแบบเดียวกับมนุษย์ มีเรื่องเล่าโดยมีเพลงหรือจังหวะประกอบ และก็ยังมีการมีรูปแบบอื่น ๆ อีกมากมาย”⁴

เพลงพื้นบ้าน เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่มีจำนวนมากมายเช่นเดียวกัน ดังที่มีคำอธิบายต่อไปอีกว่า “ลักษณะสำคัญของเพลงพื้นบ้านทุกประเภทก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท หรือเนื้อร้องกับทำนอง ซึ่งนักคติชนวิทยาจะต้องค้นคว้าศึกษาประวัติศาสตร์ของทำนองดนตรี เช่นเดียวกับประวัติศาสตร์ของเนื้อเพลง ประเภทที่ใหญ่และสำคัญที่ควรแยกออกมาก็คือ บัลลาด ซึ่งมีลักษณะเป็นการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ก็มีบทร้อยกรองที่รำพันความในใจ หรือ ลีริก ซึ่งเป็นการแสดงออกทางด้านอารมณ์ แต่ทั้งบัลลาดและลีริกซึ่งเป็นรูปแบบเบื้องต้นของเพลงพื้นบ้านก็สามารถรวมตัวกันได้ บัลลาดยังแยกย่อยออกไปเป็น บัลลาดของไชลด์ ซึ่งเป็นชื่อที่ได้มาจาก ฟรานซิส เจมส์ ไชลด์ (Francis James Child) ผู้รวบรวมบัลลาดของอังกฤษและสกอตแลนด์ ไว้ถึง 305 ชนิด และยังมี บัลลาดที่ดีพิมพ์บนกระดาษหน้าเดียว บัลลาดของยุโรป และบัลลาดของอเมริกัน ทางด้านรัสเซียก็มีบทกวีที่เป็นเพลงมหากาพย์ เล่าถึงวีรบุรุษสมัยกลาง ส่วนเพลงกล่อมเด็กนั้นใช้กล่อมเด็กทั่ว ๆ ไป

นอกเหนือไปจากเพลงพื้นบ้าน ก็มี คำพูดพื้นบ้าน ที่แตกต่างไปจากคำพูดที่เป็นพิธีรีตองหรือคำพูดแบบมาตรฐาน และการแสดงออกด้วยคำพูด ซึ่งสืบทอดมาแบบประเพณีปรัมปราแบบต่าง ๆ มี สุภาษิต หรือคำกล่าวแบบพื้นบ้านที่แต่งไว้ด้วยภูมิปัญญา ในเนื้อหาสาระที่มีลักษณะเป็นวลี ปริศนา หรือคำถามที่แฝงนัยลึกกลับซ่อนเงื่อน และมีคำตอบที่แฝงนัยหลอกลวงไว้ คำที่อ่านยาก ออกเสียงยาก หรือคำพวน คือการพูดที่ออกเสียงยากลำบากเพราะเสียงคำที่คล้ายคลึงกัน คำพูดตอนดื่มอวยพร คือการแสดงออกซึ่งความสนุกสนานเวลาที่มึนงานเลี้ยง และสุดท้ายก็คือรูปแบบของการใช้ภาษาที่พิเศษเฉพาะ แตกต่างไปจากธรรมดา คือการใช้ภาษาในความเชื่อและความเชื่อโชคลาง ซึ่งเป็นภาษาหรือคำกล่าวที่แต่งไว้ด้วยเขาวนัญญา สามารถปรากฏได้ทั้งในนิทานและในขนบธรรมเนียมประเพณี”⁵

การศึกษาวรรณกรรมมุขปาฐะ

ริชาร์ด เอ็ม. คอร์สัน อธิบายไว้ใน Folklore and Folklife: An Introduction ว่าวรรณกรรมมุขปาฐะ คือถ้อยคำที่เปล่งออกมาซ้ำ ๆ กันจนเป็นแบบแผนประเพณี และได้ให้ตัวอย่างไว้หลายแบบ ในที่นี้จะเลือกศึกษาเฉพาะบางกลุ่มเท่านั้น คือ

1. เรื่องเล่าพื้นบ้าน (folk narrative) เป็นวรรณกรรมกลุ่มใหญ่ที่สุด
2. เพลงพื้นบ้านหรือกวีนิพนธ์พื้นบ้าน (folk song หรือ folk poetry)
3. สุภาษิต คำพังเพย (proverb)
4. ปริศนา (riddle)
5. คำกล่าวพื้นบ้าน (folk speech)

วรรณกรรมกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เป็นประเพณีปรัมปราที่ในเวลาต่อมาได้รับการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ผู้ที่บันทึกคือกวีหรือนักเขียน ดังนั้นจึงอาจนับได้ว่าเป็นผลผลิตที่เป็นลายลักษณ์แต่ก่อนจะได้รับการบันทึกไว้นั้น วรรณกรรมเหล่านี้เผยแพร่ไปด้วยการเล่า สืบทอดด้วยปาก และไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่งที่แน่นอน ส่วนกลุ่มที่ 3 กับกลุ่มที่ 4 นั้น เป็นการแสดงออกแบบมุขปาฐะอย่างสั้น ๆ และมีการกำหนดประเภทที่แน่นอนอยู่แล้ว การแพร่กระจายและการถ่ายทอดก็เป็นแบบมุขปาฐะ แต่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์เพื่ออนุรักษ์ไว้ให้เป็นหลักฐาน สำหรับกลุ่มที่ 5 นั้นประกอบด้วย ภาษาของท้องถิ่นที่เบี่ยงเบนไปจากภาษามาตรฐาน หรือเป็นภาษาโบราณ ซึ่งอาจจะอยู่ในการใช้ภาษาทั่วไป หรือในนิทาน หรือในเพลงก็ได้ ลักษณะเด่นของประเพณีปรัมปราเหล่านี้

ก็คือ มีกำเนิดจากผู้แต่งนิรนาม การถ่ายทอด และการแพร่กระจายเป็นแบบปากเปล่า และมีขึ้นได้หลายสำนวน

เนื่องจากเนื้อหาของวรรณกรรมมุขปาฐะมีอยู่เป็นจำนวนมาก ในตอนที่ 1 นี้จึงจะศึกษาเฉพาะเรื่องเล่าพื้นบ้านเท่านั้น

เรื่องเล่าพื้นบ้าน

เรื่องเล่า (narrative) และการเล่าเรื่อง (narration) บางครั้งจะใช้ในความหมายที่กว้างมาก ตามปกติแล้วจะหมายถึงรูปแบบการใช้ถ้อยคำทุกประเภท ที่กล่าวถึงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตปัจจุบันหรือโลกปัจจุบัน มักจะมีความหมายที่เกี่ยวกับเรื่องแต่ง นวนิยาย นิทานปรัมปรา นิทานและตำนาน และตรงกันข้ามกับรูปแบบที่ไม่ใช่เรื่องเล่า เช่นการสนทนา สุภาษิต หรือปริศนา และในทางปฏิบัตินั้นมักจะไม่นับรวมถึงบทกวีนิพนธ์เอาไว้ด้วย

เอลเลียต ออริง กล่าวว่า narrative คือคำอีกคำหนึ่งที่ใช้กับเรื่องราว (story) และการเล่าเรื่อง ก็คือวิธีการที่ประสบการณ์ถูกเปลี่ยนแปลงให้เป็นเรื่องราวที่ใช้ถ้อยคำมาเล่า⁶ เรื่องเล่า คือการเชื่อมโยงการกระทำหรือบทบาท (action) และเหตุการณ์ (event) เข้าด้วยกัน นอกจากนี้เรื่องเล่ายังเป็นสิ่งที่กระทบใจอีกด้วย นั่นก็คือ มันมีส่วนร่วมในอารมณ์ เช่นเดียวกับในจิตใจ ไม่ว่าจะ เป็นอารมณ์โกรธ กลัว สุข เศร้าโศก เสียใจ สงสัย มีความหวัง หמדหวัง หรือลำพองในชัยชนะ ซึ่งเป็นอารมณ์ปกติของมนุษย์ จึงอาจกล่าวได้ว่าเรื่องเล่าทำหน้าที่เป็นสื่อหรือตัวนำในการสื่อสารอารมณ์เหล่านี้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ เรื่องเล่า เป็นสื่อสำคัญ หรือตัวกลางที่สำคัญในการสื่อสารประสบการณ์ ความสามารถในการผูกใจหรือเร้าอารมณ์ผู้ฟังส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับผู้เล่าเรื่องว่าจะมีศิลปะ และความไวต่อความรู้สึกเพียงใด

เรื่องเล่า จะกลายเป็นเรื่องเล่าพื้นบ้านได้อย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับแนวความคิดที่ว่า คติชนคืออะไร และเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าอย่างไร นักคติชนวิทยาส่วนใหญ่จะมีความเห็นว่า เรื่องเล่าเหล่านั้นเป็นของพื้นบ้านเพราะมันหมุนเวียนถ่ายทอดอยู่ในประเพณีปรัมปรามุขปาฐะตั้งแต่แรก และสื่อสารกันในขณะที่ผู้สื่อและผู้รับเผชิญหน้ากันอยู่ และด้วยเหตุที่เรื่องเล่าเหล่านี้สื่อสารด้วยปากเปล่ามากกว่าด้วยการเขียน จึงทำให้มีแนวโน้มที่จะมีลักษณะดังนี้คือ

1. เรื่องเล่าพื้นบ้านมีแนวโน้มที่จะคงอยู่ได้ในลักษณะที่มีหลายสำนวน ไม่มีต้นฉบับใดเลยที่จะเป็นฉบับที่น่าเชื่อถือมากที่สุด หรือเป็นฉบับที่ “ถูกต้อง” นอกจากนี้ ในการเล่าเรื่องแต่ละ

ครั้งจะมีผู้เล่าต่างกัน เล่าเรื่องในลักษณะที่ต่างกัน และในสถานการณ์แวดล้อมที่ต่างกัน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า เรื่องเล่าพื้นบ้านเรื่องหนึ่งจะได้รับการสร้างสรรค์ใหม่ทุกครั้งที่มีการเล่า

2. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการของการสร้างสรรค์ใหม่นี้ก็คือ เรื่องเล่าพื้นบ้านสะท้อนถึงอดีตเท่า ๆ กับปัจจุบัน ผู้เล่าจะต้องดึงเอาภาษา สัญลักษณ์ เหตุการณ์ และรูปแบบในอดีตมามีส่วนร่วมกับผู้ฟังในการเล่าเรื่องของเขา เพื่อให้เรื่องเล่าเหล่านั้นสำคัญ เต็มไปด้วยความหมาย และเข้าใจได้ดี และด้วยเหตุที่การเล่าเรื่องแต่ละครั้งคือการสร้างสรรค์ในช่วงเวลาหนึ่ง มันจึงเป็นสิ่งที่ทำให้ความคิดเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาในสถานการณ์ขณะนั้น และในเวลาเดียวกันก็สะท้อนให้เห็นคุณค่าและทัศนคติที่ร่วมสมัย เรื่องเล่าพื้นบ้านจึงเป็นเสมือนการปรับปรุง ทำให้มีชีวิตชีวาขึ้นมาใหม่เป็นการนำเอาอดีตมาพูดในปัจจุบัน

3. เรื่องเล่าพื้นบ้านสะท้อนให้เห็นภาพของปัจเจกบุคคลและชุมชน นั่นก็คือ ผู้เล่าจะกำหนดรูปร่างของเรื่องเล่าที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นไปตามอารมณ์ และบุคลิกลักษณะของเขาเอง กับสภาพแวดล้อมที่เขาอยู่ การสร้างสรรค์ของเขานี้ไม่ใช่สิ่งที่ไม่ดีหรือไม่ดี เพราะการเล่าเรื่องของเขาจะขึ้นอยู่กับวิธีการตัดสินใจของชุมชนว่าจะยอมรับหรือไม่ยอมรับ การสร้างสรรค์เรื่องเล่าใหม่สักเรื่องหนึ่งนั้น จะต้องอาศัยการตกลงกันได้ระหว่างผู้เล่ากับผู้ฟัง ผู้เล่าจะต้องมีช่องทางให้คุณสมบัติเฉพาะตัวในเรื่องเล่าของเขาเป็นที่ยอมรับของชุมชน หากเขาต้องการมีบทบาทเป็นผู้เล่า และชุมชนยอมให้เขาเล่าเรื่องต่อไปในภายหน้า

นักคติชนวิทยา มักจะจำแนกเรื่องเล่าพื้นบ้านออกเป็นประเภทย่อย ๆ แต่อาจจะกลับกลายเป็นว่า การกำหนดคำเรียกชื่อเรื่องเล่าต่าง ๆ นี้ บางครั้งกลับทำให้สับสนมากกว่าจะทำให้เกิดความชัดเจน ดังนั้นพวกเขาจึงคำนึงถึงลักษณะที่แตกต่างกันบางประการที่ทำให้มองเห็นได้ค่อนข้างชัดภายในเนื้อหาสาระอันมากมายใหญ่หลวงของเรื่องเล่าพื้นบ้านนี้ นักวิชาการส่วนใหญ่จะแบ่งกลุ่มเรื่องราวที่เรียกว่า “เรื่องเล่าร้อยแก้ว” หรือ prose narrative ออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือมักจะยึดตามความคิดของวิลเลียม แบทคอม เป็นหลัก

วิลเลียม แบทคอม เคยเสนอคำว่า *ศิลปะเกี่ยวกับถ้อยคำ* หรือ *verbal art* ไว้ ในบทความเรื่อง Verbal Art ⁷ โดยอธิบายว่า เป็นคำที่สะดวกและเหมาะสมกับนิทานพื้นบ้าน นิทานปรัมปรา ตำนาน ปรีศนา และ “รูปแบบที่เป็นวรรณกรรม” อื่น ๆ ในความเป็น “ศิลปะการใช้ถ้อยคำ” นั้น มีข้อมูลประเภทที่สำคัญอยู่ประเภทหนึ่ง ซึ่งแบทคอมเรียกว่า “เรื่องเล่าร้อยแก้ว” และเรื่องเล่าร้อยแก้วนี้แบ่งออกเป็นรูปแบบใหญ่ ๆ 3 รูปแบบ คือ นิทานปรัมปรา ตำนาน และนิทาน หรือนิทานพื้นบ้าน แบทคอมยังระบุด้วยว่าการกำหนดเช่นนี้จะทำให้เกิดระบบการจำแนกที่ข้อมูลเดี่ยว ๆ จะได้รับการ

อธิบายในแง่ของรูปแบบอย่างเดียว ซึ่งสามารถนำไปเปรียบเทียบกับรูปแบบของสุภาษิต ปริศนา และศิลปะการใช้ถ้อยคำประเภทอื่นได้⁸

แบบสคอมได้อธิบายความหมายของรูปแบบทั้ง 3 รูปแบบไว้ดังนี้

นิทานปรัมปรา (myth) คือเรื่องเล่าร้อยแก้วที่ในสังคมที่มีการเล่าเรื่องพิจารณาว่าเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในอดีตอันไกลโพ้น เป็นเรื่องที่ได้รับการยอมรับในด้านความเลื่อมใสศรัทธา และสามารถนำมาเล่าหรือระบุในฐานะที่เป็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เพื่อตอบคำถามในความรู้ ปัญหาหรือความไม่เชื่อถือ นิทานปรัมปราเป็นที่รวมของหลักการ ลัทธิ หรือความเชื่อถือ มักจะเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์และบ่อยครั้งที่จะเกี่ยวข้องกับเทววิทยาและพิธีกรรม ตัวละครสำคัญในนิทานปรัมปรามักไม่ใช่มนุษย์ แต่จะมีคุณลักษณะเช่นเดียวกับมนุษย์ พวกเขาอาจเป็นสัตว์ เทพยดา หรือวีรบุรุษวัฒนธรรม ซึ่งมีบทบาทอยู่ในโลกยุคแรก ๆ เมื่อโลกยังมีลักษณะแตกต่างจากปัจจุบัน หรือในโลกอื่นเช่นสวรรค์ หรือใต้บาดาล นิทานปรัมปราจะเล่าถึงกำเนิดของโลก ของมนุษยชาติ ของความตาย หรือระบุลักษณะของนก สัตว์ต่าง ๆ ลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ นอกจากนี้ นิทานปรัมปราอาจจะเล่าถึงกิจกรรมต่าง ๆ ของเทพยดา ความรักและการมีคู่ครอง และความสัมพันธ์ในครอบครัวและเทพยดาทั้งหลาย ความเป็นมิตรและความเป็นศัตรู ชัยชนะและความพ่ายแพ้ อาจจะอธิบายรายละเอียดของสิ่งของเครื่องใช้ที่ใช้ในงานฉลองหรือพิธีกรรม หรือสาเหตุของการที่จะต้องสังเกตสิ่งต้องห้าม แต่ส่วนประกอบที่เป็นการอธิบายเหตุนี้ไม่จำกัดว่าต้องเป็นนิทานปรัมปราเสมอไป

ตำนาน (legend) คือเรื่องเล่าร้อยแก้วที่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นความจริงทั้งจากผู้เล่าและผู้ฟังเช่นเดียวกับนิทานปรัมปรา แต่ต่างกันตรงที่ว่าตำนานเกิดขึ้นในอดีตอันใกล้กว่า เมื่อโลกมีลักษณะเหมือนกับปัจจุบันมากกว่า ตำนานมีลักษณะเป็นโลกวิสัยมากกว่าจะเป็นเรื่องศักดิ์สิทธิ์ และตัวละครสำคัญเป็นมนุษย์ ตำนานจะเล่าถึงการอพยพ การทำสงคราม และชัยชนะ การกระทำของวีรบุรุษ หัวหน้าเผ่า และกษัตริย์ในอดีต และการสืบสันตติวงศ์ นอกจากนี้ตำนานยังมักเป็นสิ่งที่เหมือนกันในประเพณีปรัมปราที่ใช้ถ้อยคำของประวัติศาสตร์ที่บันทึกเป็นลายลักษณ์ แต่ก็จบรวมไว้ซึ่งนิทานของท้องถิ่นที่เป็นเรื่องสมบัติที่ฝังไว้ ผี นางฟ้า และนักบุญ

นิทานพื้นบ้าน (folktale) คือเรื่องเล่าร้อยแก้วที่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นเรื่องแต่ง ไม่ใช่หลักการ ลัทธิ ความเชื่อถือหรือประวัติศาสตร์ เป็นเรื่องที่จะเคยเกิดขึ้นแล้วหรือไม่เคยเกิดขึ้นก็ได้ และไม่จำเป็นต้องจริงจังมากนัก แต่ถึงแม้ว่าเรื่องเหล่านี้จะแต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงเสียเป็นส่วนใหญ่ ก็มีบทบาทหน้าที่สำคัญอื่น ๆ นอกเหนือไปจากความบันเทิงนี้ด้วย เช่นนิทานที่สอนศีลธรรม จริยธรรม เป็นต้น นิทานอาจจะเกิดขึ้นในเวลาใดก็ได้และในสถานที่ใดก็ได้ และด้วย

เหตุนี้เอง นิทานจึงเป็นเรื่องที่เกือบจะไร้กาลเวลาและไร้สถานที่ ชื่อเดิมของนิทานพื้นบ้านนั้นคือ “นิทานสำหรับเด็ก” แต่ก็ปรากฏว่าในหลาย ๆ สังคมไม่ได้จำกัดว่านิทานต้องเป็นเรื่องของเด็กเท่านั้น และอีกชื่อหนึ่งก็คือ “เทพนิยาย” ซึ่งก็ไม่เหมาะสม เนื่องจากเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับเทพดาและนางฟ้า นั้นมักจะได้รับการพิจารณาว่าเป็นเรื่องจริง และเทพดานางฟ้าก็ไม่ได้มีบทบาทปรากฏในนิทานพื้นบ้าน ส่วนใหญ่ และถึงแม้ว่านางฟ้า รากษส หรือเทพดาจะปรากฏในนิทานอยู่บ้าง นิทานก็ยังเล่าถึงการผจญภัยของตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือเป็นสัตว์ด้วยเช่นกัน

ออริง เสนอความเห็นที่ว่า คำเหล่านี้ คือ นิทานปรัมปรา ตำนาน และนิทานนั้น ไม่ได้อ้างถึงรูปแบบของเรื่องเล่ามากไปกว่าทัศนคติของชุมชนที่มีต่อเรื่องเล่าเหล่านี้ ดังนั้นเขาจึงขยายคำอธิบายของแบสคอมและสรุปได้ว่า นิทานปรัมปรา คือคำที่ใช้กับเรื่องเล่าซึ่งโดยทั่ว ๆ ไปจะได้รับการพิจารณาจากชุมชนที่เล่าเรื่องว่าเป็นความจริงและศักดิ์สิทธิ์ด้วย ผลที่ตามมาคือนิทานปรัมปรามีแนวโน้มที่จะกลายเป็นเรื่องเล่าแก่น (core narrative) ของระบบความคิดที่เป็นทฤษฎีที่กว้างใหญ่กว่าเดิม การเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงที่สุดทำให้นิทานปรัมปรามักจะถูกกำหนดให้เกิดขึ้นนอกเวลาประวัติศาสตร์ ก่อนที่โลกจะมีสถานะเช่นปัจจุบัน และบ่อยครั้งมากที่จะเกี่ยวข้องกับบทบาทของตัวละครที่ศักดิ์สิทธิ์หรือกึ่งศักดิ์สิทธิ์ และตามความเป็นจริงแล้ว การที่โลกมีสถานะเช่นปัจจุบันนั้น ก็เป็นเพราะกิจกรรมของตัวละครในนิทานปรัมปรานั้นเอง⁹

ออริงได้ยกตัวอย่างสนับสนุนความเห็นของเขาว่า เรื่องราวของแอดัมและอีฟในสวนอีเดน น่าจะเป็นตัวอย่างที่เหมาะสมที่สุดของนิทานปรัมปรา ถึงแม้ว่าเรื่องนี้จะมียุทธศาสตร์เป็นลายลักษณ์มากกว่าจะเป็นมุขปาฐะก็ตาม เพราะว่าเรื่องนี้มีลักษณะศักดิ์สิทธิ์และเชื่อกันว่าเป็นเรื่องจริง และกิจกรรมของมนุษย์คู่แรกที่สอดคล้องกับงูใหญ่ที่มาหลอกลวงและสอดคล้องกับเทพดานั้น เป็นสิ่งที่ช่วยอธิบายลักษณะเบื้องต้นของระเบียบของโลก คือเหตุใดงูใหญ่จึงถูกตำหนิ คำว่าอย่างรุนแรง เหตุใดผู้หญิงจึงอยู่ภายใต้การปกครองของสามี และต้องเจ็บปวดทรมานในการให้กำเนิดบุตร เหตุใดมนุษย์จึงต้องทำงานหนักเพื่อที่จะได้ดำรงชีวิตอยู่ และที่สำคัญมากที่สุดคือ บาปเข้ามาสู่โลกมนุษย์ได้อย่างไร และเหตุใดมนุษย์จึงต้องตาย น่าสังเกตว่าในคำอธิบายนี้ไม่มีการระบุไว้เลยว่า นิทานปรัมปราเป็นเรื่องที่ไม่จริง แต่กลับกลายเป็นว่าเรื่องเล่าที่เชื่อกันว่าจริงนั้น ในที่สุดจะมีลักษณะที่นักคติชนวิทยากำหนดว่าเป็นนิทานปรัมปรา

นอกจากนี้ นิทานปรัมปรายังมีบทบาทที่ต่างออกไปจากตำนานและนิทานพื้นบ้านตรงที่ว่ามันจะใช้ปฏิบัติในพิธีกรรมหรือในภาวะแวดล้อมที่เป็นงานพิธี และจะมีบุคคลพิเศษที่ทำหน้าที่

เล่าขาน สิ่งนี้เองที่แยกนิทานปรัมปราในสังคมออกมาจากการเล่าเรื่องแบบอื่น ๆ ด้วยเหตุนี้ ภาษาที่ใช้ในนิทานปรัมปราจึงควรศักดิ์สิทธิ์เช่นเดียวกับเนื้อหาสาระของมัน

เรื่องเล่าอีกประเภทหนึ่งที่นักคติชนวิทยาอ้างถึงอยู่เสมอก็คือตำนาน ตำนานคือเรื่องเล่าที่มีจุดสนใจอยู่ที่ตอนเดียว ๆ เพียงตอนเดียว ตอน (episode) ดังกล่าวจะนำเสนอในลักษณะที่อัศจรรย์ แปลกประหลาด (miraculous) ลึกลับ น่าขนลุก (uncanny) ผิดปกติพิสดาร (bizarre) และบางครั้งทำให้ตะขิดตะขวงใจหรือละอายใจ (embarrassing) การเล่าตำนานก็คือ การระบุความจริงเกี่ยวกับตอนต่าง ๆ เหล่านี้นั่นเอง แต่มีใ้ว่าตำนานจะเป็นเรื่องที่ถือว่าจริงเสมอไป แต่หมายถึงว่าที่แก่นของตำนานนั้น ก็คือการประเมินสถานภาพของความจริง เนื่องจากความเห็นของคนหลาย ๆ คนที่จะตัดสินว่าเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งจะเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริงนั้นย่อมไม่ตรงกัน ความเห็นที่แตกต่างกันนั้นไม่อาจทำให้สถานภาพของเรื่องเล่าเปลี่ยนไปได้ เพราะสถานภาพความเป็นจริงก็คือสิ่งที่ผู้เล่ากับผู้ฟังเจรจากันมากกว่า สำหรับตำนานเรื่องหนึ่งนั้น ปัญหาของความเป็นจริงจะต้องเป็นการให้ความบันเทิง ถึงแม้ว่าความจริงจะถูกละทิ้งไปในที่สุด ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าตำนานมักจะพรรณนาถึงความไม่น่าจะเป็นไปได้ในโลกที่มีแต่ความเป็นไปได้¹⁰

ออริงอธิบายว่าตำนานเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เป็นประวัติศาสตร์ ในโลกที่มีความเป็นไปแบบเดียวกับปัจจุบัน มักจะอ้างถึงบุคคลจริงและสถานที่จริง เวลาที่เล่ามักจะเล่าอย่างมีศิลปะ แต่การสร้างสรรค์เรื่องราวไม่ได้เน้นความพอใจทางด้านสุนทรียภาพมากเท่ากับความต้องการที่จะให้ผู้ฟังพิจารณาโลกทัศน์ของพวกเขาเอง นั่นก็คือความรู้สึกที่เป็นปกติวิสัย เขตแดนของธรรมชาติ แนวความคิดเกี่ยวกับโชค ชะตากรรม และเหตุบังเอิญที่เกิดขึ้น ดังนั้นการเล่าตำนานในการสนทนากันตามธรรมดาจะไม่แสดงออกอย่างชัดเจนอย่างง่ายดาย เพราะว่าศิลปะการใช้ถ้อยคำในการเล่าตำนานนั้นยากที่จะแยกออกมาจากศิลปะการใช้ถ้อยคำในการสนทนากันได้โดยง่าย¹¹

สำหรับนิทานพื้นบ้าน ซึ่งเป็นเรื่องเล่ากลุ่มสุดท้ายนั้น ออริงสรุปว่าเป็นเรื่องแต่งหรือเรื่องเพื่อฝัน เป็นจินตนาการ ไม่ศักดิ์สิทธิ์เหมือนนิทานปรัมปรา และไม่ทำลายโลกทัศน์ของผู้ฟังในลักษณะเช่นเดียวกับตำนาน นิทานจะปรากฏในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ค่อยปรากฏในประเพณีปรัมปรา मुखปาฐะของสังคมของพวกเรานัก ถึงแม้ว่าจะมีนิทานจำนวนมากที่พัฒนามาเป็นเรื่องบันเทิงสำหรับเด็กก็ตาม

นิทานจะมีการเน้นในพัฒนาการของตัวละครอยู่บ้าง ตัวละครไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์โดยทั่วไป จะเป็นที่รู้จักโดยลักษณะทางกายภาพ หรือโดยบทบาท และมักจะเสนอภาพของตัวละคร

เป็นสองมิติ ซึ่งจะตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง เช่นคนฉลาดกับคนโง่ คนแข็งแรงกับคนอ่อนแอ คนมั่งมีกับคนยากจน และในแต่ละฉากก็จะมีเพียงตัวละครสองตัวเท่านั้นที่มีการปฏิสัมพันธ์กัน

แจน แฮโรลด์ บรุนเวนค์ กล่าวถึงนิทานพื้นบ้านว่า นิทานพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่มีลักษณะเหมือนกับเรื่องสั้น คือถ้าเทียบกับตำนานแล้วตำนานเป็นประวัติศาสตร์พื้นบ้าน นิทานก็คือเรื่องที่ไม่ใช่ประวัติศาสตร์ คือไม่ใช่เรื่องจริง บรุนเวนค์อธิบายว่านิทานพื้นบ้านคือ เรื่องเล่าร้อยแก้วในประเพณีปรัมปราที่เป็นเรื่องแต่ง และมีจุดประสงค์ข้อแรกในการเล่าคือเล่าเพื่อความบันเทิง ถึงแม้ว่าเรื่องที่เล่านี้อาจจะแสดงถึงความจริงบางประการ หรือสั่งสอนศีลธรรมบางประการก็ตาม เนื้อหาของนิทานพื้นบ้านมักจะมีความยาวและประกอบด้วยความแปลกประหลาดมหัศจรรย์ และเหตุการณ์ที่เหนือวิสัยต่าง ๆ ¹²

การจำแนกประเภทของนิทานปรัมปรา

Encyclopaedia Britannica แบ่งนิทานปรัมปราทั่วโลกออกเป็น 12 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับกำเนิด (Myths of origin)
2. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับวาระสุดท้ายและการทำลาย (Myths of eschatology and destruction)
3. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับผู้มาโปรดโลกและปกครองโลกเป็นเวลาพันปี (Messianic and millenarian myths)
4. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับวีรบุรุษวัฒนธรรมและผู้ไถ่บาป (Myths of culture heroes and soteriological myths)
5. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับกาลเวลาและความไม่มีที่สิ้นสุด (Myths of time and eternity)
6. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับสิ่งที่พระเจ้าสร้างขึ้นและโชคชะตา (Myths of providence and destiny)
7. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับการเกิดใหม่และการเริ่มใหม่ (Myths of rebirth and renewal)
8. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับความทรงจำและการลืม (Myths of memory and forgetting)
9. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตระดับสูงและพระเจ้าบนสวรรค์ (Myths of high beings and celestial gods)
10. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับผู้ก่อตั้งลัทธิศาสนา และผู้มีบทบาทในศาสนา (Myths concerning founders of religions and other religious figures)
11. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับกษัตริย์และผู้บำเพ็ญตบะ (Myths of kings and ascetics)

12. นิทานปรัมปราเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลง (Myths of transformation)¹³

การจำแนกประเภทของตำนาน

การจำแนกประเภทของตำนานในที่นี้ ใช้หลักการจำแนกของนักวิชาการที่เสนอเป็นข้อสรุปในการประชุมของ International Society for Folk – Narrative Research เมื่อ ค.ศ. 1963 มีการจำแนกตำนานเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ และประเภทย่อย ดังนี้

1. ตำนานอธิบายเหตุและตำนานเกี่ยวกับวาระสุดท้ายของสิ่งต่าง ๆ (Etiological and Eschatological Legends)

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

ตำนานประเภทนี้แบ่งออกเป็นประเภทย่อย ๆ อีก 6 ประเภทคือ

2.1 ความเป็นมาของสถานที่และเครื่องใช้ที่เกี่ยวกับอารยธรรม (Origin of Places and Goods Relating to Civilization)

2.2 ตำนานเกี่ยวกับการตั้งถิ่นฐาน (Legends Concerning Localities)

2.3 ตำนานเกี่ยวกับยุคก่อนประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ยุคแรก (Legends Concerning Prehistory and Early History)

2.4 สงครามและความหายนะ (Wars and Catastrophes)

2.5 บุคคลที่มีคุณลักษณะพิเศษ (Outstanding Personalities)

2.6 การละเมิดคำสั่ง (Infraction of an Order)

3. ตำนานเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่เหนือวิสัย พลังอำนาจลึกลับหรือเรื่องโบราณ (Supernatural Beings and Forces of Mythical Legends)

ตำนานประเภทนี้แบ่งเป็นประเภทย่อย ๆ อีก 13 ประเภท คือ

3.1 โชคชะตา (Fate)

3.2 ความตายและคนตาย (Death and the Dead)

3.3 สถานที่สยองขวัญและการถูกผีหลอก (Haunted Places and Ghostly Apparitions)

3.4 กองทัพผีและการรบ (Processions and Battle of Ghosts)

3.5 การเดินทางไปสู่โลกอื่น (Sojourn in the Other World)

3.6 วิญญาณตามธรรมชาติ (Natural Spirits)

- 3.7 กุศผีในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับอารยธรรม (Ghosts of Places Relating to Civilization)
 - 3.8 สิ่งมีชีวิตที่แปลงร่างได้ (Transformed Beings)
 - 3.9 ปีศาจ (The Devil)
 - 3.10 กุศแห่งความชั่วร้ายและความเจ็บป่วย (Demons of Illness and Illnesses)
 - 3.11 บุคคลผู้มีพรสวรรค์และพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ (Persons with Supernatural [Magic] Gifts and Forces)
 - 3.12 สัตว์และพืชสมมติ (Mythic Animals and Plants)
 - 3.13 สมบัติ (Treasures)
4. ตำนานศาสนาหรือเรื่องราวของพระเจ้าและวีรบุรุษ (Religious Legends or Myths of Gods and Heroes)¹⁴

การจำแนกประเภทของนิทานพื้นบ้าน

การจำแนกประเภทของนิทานพื้นบ้านในที่นี้ ใช้หลักการจำแนกของสตีล ซอมป์สัน ซึ่งจำแนกตามรูปแบบ (form) ของนิทาน ซอมป์สันได้รวมนิทานปรัมปรา (myth) และ ตำนาน (Sage หรือ legend) ไว้ในกลุ่มนิทานด้วย ถึงแม้ว่านิทานบางประเภทจะไม่มีเล่ากันในประเทศไทย แต่ก็ได้กล่าวถึงไว้ด้วย

ซอมป์สันจำแนกนิทานไว้ดังต่อไปนี้

1. เทพนิยาย (Märchen) *
2. นิทานชีวิต (Novella)
3. นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale)
4. นิทานปรัมปรา (Myth)
5. นิทานผจญภัยในยุคกลาง (Saga)
6. ตำนาน (Sage) **

* คำว่า Märchen เป็นภาษาเยอรมัน นักวิชาการที่ใช้ภาษาอังกฤษจะใช้คำว่า Fairy Tale กับนิทานประเภทนี้

** คำว่า Sage เป็นภาษาเยอรมันเช่นเดียวกัน การที่ซอมป์สันไม่ใช้คำว่า Legend เนื่องจากเกรงจะสับสนกับ Saint's Legend นั้นเอง

7. นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory Tale)
8. นิทานสัตว์ (Animal Tale)
9. นิทานอุทาหรณ์ (Fable)
10. เรื่องขำขันหรือมุขตลก (Anecdote)
11. ตำนานนักบุญ (Saint's Legend)¹⁵

ในการแบ่งประเภทของเรื่องเล่า นั้น นักคติชนวิทยามักจะใช้หลักเกณฑ์กว้าง ๆ คล้าย ๆ กัน และมีรายละเอียดแตกต่างกันไปบ้าง แต่ละประเภทอาจจะปะปนกลมกลืนกันได้ เรื่องเล่าประเภทหนึ่งในสังคมหนึ่ง อาจจะกลายเป็นเรื่องเล่าอีกประเภทหนึ่งในอีกสังคมหนึ่งก็ได้ อย่างไรก็ตาม การแบ่งประเภทของเรื่องเล่าจะช่วยให้การศึกษาค้นคว้า การพิจารณา ทำได้สะดวก ไม่สับสน และจดจำได้ง่าย แต่สิ่งหนึ่งที่นักคติชนวิทยาควรคำนึงถึงก็คือ การแบ่งประเภทนี้ไม่อาจจะระบุลักษณะของเรื่องเล่าแต่ละประเภทได้อย่างชัดเจน โดยแยกจากกันอย่างเด็ดขาด เพราะเรื่องเล่าแต่ละประเภทต่างก็มีลักษณะที่คาบเกี่ยวกัน และเนื้อเรื่องก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามสภาพของชุมชนท้องถิ่น สังคม และวัฒนธรรม

การศึกษาเรื่องเล่าพื้นบ้าน

การศึกษาเรื่องเล่าพื้นบ้านหรือนิทานพื้นบ้านนั้นมีวิธีการอยู่มากมาย แต่วิธีการ หรือหลักเกณฑ์ที่นักคติชนวิทยาควรทราบในเบื้องต้น เป็นเรื่องที่แพร่หลายอยู่ในวงการศึกษาคติชนวิทยา และเป็นทฤษฎี หรือระเบียบวิธีที่เป็นมาตรฐาน มีหลักเกณฑ์และเป็นสากล สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้ทั่วโลก

ในการศึกษาเรื่องเล่าหรือนิทานพื้นบ้านนั้น มีการจัดทำแบบเรื่องและอนุภาคขึ้นมาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ และในวงการคติชนวิทยายอมรับว่าการใช้แบบเรื่องและอนุภาคนี้เป็นวิธีการที่เป็นมาตรฐานอย่างหนึ่งในการศึกษาข้อมูลคติชน

ความหมายของแบบเรื่องและอนุภาค

แบบเรื่อง (type) ตามคำอธิบายของสตริท ซอมป์สัน หมายถึงนิทานหรือเรื่องเล่าปรัมปราที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระ คนเล่านำมาเล่าในลักษณะของเรื่องที่สมบูรณ์ และไม่ต้องอาศัยความหมายหรือเนื้อความจากนิทานเรื่องอื่น ๆ มาช่วย การที่มันสามารถปรากฏตัวได้ตามลำพังนั้น หมายความว่ามันมีอิสระในตัวของมันเอง แบบเรื่องอาจจะประกอบด้วยอนุภาคเพียงอนุภาคเดียว

หรือหลาย ๆ อนุภาคก็ได้แล้วแต่รูปแบบของเรื่องเล่า นั้น ๆ เช่น นิทานสัตว์ เรื่องจำจันและมุขตลก ส่วนใหญ่จะประกอบด้วยอนุภาคเดียว ส่วนเทพนิยาย (Märchen) ทั่ว ๆ ไป (คือเรื่องแบบ Cinderella หรือ Snow White) เป็นแบบเรื่องที่ประกอบด้วยหลาย ๆ อนุภาค ¹⁶

อนุภาค (motif) คือส่วนประกอบที่เล็กที่สุด (smallest element) ในนิทานที่มีพลังที่จะคงอยู่ได้ในประเพณีปรัมปรา ในการที่จะมีพลังนี้ได้ อนุภาคจะต้องมีความแปลกและความน่าสะอูดตา สะอูดใจ อนุภาคส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในประเภทใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเภท คือ

1. ตัวละครในเรื่อง ซึ่งจะมีลักษณะที่แปลกหรือพิเศษผิดแผกไปจากคนธรรมดาสามัญ เช่น เทพเจ้า สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตที่แปลกพิสดาร เช่น แม่มด รากษส นางฟ้า หรือตัวละครมนุษย์ ที่มีบทบาทปรากฏซ้ำ ๆ กันเช่น ลูกคนสุดท้ายที่พ่อแม่รักมากที่สุด หรือแม่เลี้ยงใจร้าย เป็นต้น

2. วัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ ที่จะปรากฏอย่างสม่ำเสมอในการดำเนินเรื่อง เช่น วัตถุวิเศษ ธรรมเนียมประเพณีที่ผิดไปจากธรรมดา ความเชื่อที่แปลกประหลาด และสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะแบบเดียวกัน

3. เหตุการณ์เดี่ยว ๆ ที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระ มีจำนวนมากและทำให้เกิดมีอนุภาคขึ้นมาอย่างมากมาย ซึ่งอนุภาคเหล่านี้จะกลายเป็นแบบเรื่องที่แท้จริง ซึ่งต่อมาทำให้มีแบบเรื่องดั้งเดิมจำนวนมากที่ประกอบด้วยอนุภาคเดี่ยว ๆ เหล่านี้ ¹⁷

ส่วนพจนานุกรมศัพท์คติชน ได้อธิบายความหมายของคำว่าอนุภาคไว้ว่า อนุภาค หมายถึงองค์ประกอบในคติชนที่สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ และยังหมายรวมไปถึงแบบสร้าง (pattern) ที่เกิดซ้ำ ๆ กันในเพลงและดนตรี ส่วนอนุภาคของเรื่องเล่า นั้นจะพบได้เสมอในนิทานที่เล่าต่อ ๆ กันมา อาจเป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด หรือสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะแปลกพิสดารไปจากปกติ เช่น นางฟ้า แม่มด มังกร รากษส แม่เลี้ยงใจยักษ์ สัตว์พูดได้ และนอกเหนือไปจากนี้ก็ยังมีโลกที่มหัศจรรย์ ดินแดนที่เต็มไปด้วยมนต์ขลัง มีวัตถุวิเศษหรือปรากฏการณ์แปลก ๆ นำพิศวงอยู่ด้วย

อนุภาคอาจจะเป็นเรื่องสั้น ๆ และธรรมดาสามัญก็ได้แต่ว่ามันจะต้องกระตือรือร้นหรือจูงใจผู้อ่านผู้ฟัง แต่นักคติชนวิทยาบางคนมีความเห็นว่า การใช้คำว่าอนุภาคโดยหมายถึงองค์ประกอบย่อยในนิทานที่เล่าสืบต่อกันมานั้น เป็นการใช้ที่ไม่รัดกุมพอ แต่กระนั้นพวกเขาก็ยอมรับว่าก่อนที่มันจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีปรัมปราที่ถ่ายทอดกันต่อมานั้น องค์ประกอบนี้จะต้องมีอะไรสักอย่างหนึ่งที่ดึงดูดใจให้คนจำได้และนึกถึงมันซ้ำแล้วซ้ำเล่า ตัวอย่างเช่น

การพูดถึง “แม่คนหนึ่ง” ในที่นี้ไม่ใช่อนุภาค

แต่หากพูดถึง “แม่ใจยักษ์” แล้ว “แม่ใจยักษ์” ควรจะถือเป็นอนุภาค เพราะอย่างน้อยก็มีความผิดแปลกไปจากธรรมดา เนื่องจากแม่ส่วนใหญ่ก็จะต้องรักลูกและใจดีกับลูก ส่วน “แม่เลี้ยง

ใจักษ์” นั้นในความรู้สึกของคนทั่ว ๆ ไป ควรจะเป็นเรื่องธรรมดา แต่กลับกลายเป็นว่าแม่เลี้ยงใจักษ์ นั้นถือว่าเป็นอนุภาคหนึ่งในนิทานเพราะแม่เลี้ยงใจักษ์ในนิทานจะสามารถฆ่า หรือทำทารุณกรรม กับลูกเลี้ยงได้อย่างพิสดารกว่าในชีวิตจริง ¹⁸

ตัวอย่างของอนุภาคอีกเรื่องหนึ่งคือ

การดำเนินชีวิตแบบธรรมดาสามัญ เช่น นาย ก. แต่งตัวเสร็จแล้วเข้าไปเดินในเมือง ไม่ถือว่าเป็นอนุภาค

เหตุการณ์ที่ผิดไปจากปกติธรรมดา เช่น พระเอกสวมหมวกที่ทำให้หายตัวได้ ขึ้นนั่งบน พรหมวิเศษเหาะไปยังดินแดนที่ไม่มีใครเคยไปถึง คือดินแดนที่เรียกว่า ตะวันออกของดวงอาทิตย์ และตะวันตกของดวงจันทร์ ซึ่งถ้าเป็นเหตุการณ์อย่างนี้จะประกอบด้วยอนุภาคถึง 4 อนุภาค คือ

1. หมวกวิเศษ เพราะในชีวิตประจำวันไม่มี
2. พรหมวิเศษ เพราะในชีวิตประจำวันไม่มี
3. การเหาะเหินเดินอากาศ คือการเดินทางที่ผิดธรรมดา
4. ดินแดนมหัศจรรย์ ซึ่งเป็นดินแดนสมมติอยู่ในโลกจินตนาการ

อนุภาคเหล่านี้จะปรากฏเสมอในนิทาน และผู้เล่านิทานก็พอใจจะใช้มันให้เป็นประโยชน์ ในการเล่านิทานมาทุกยุคทุกสมัย

กล่าวโดยสรุปแล้ว แบบเรื่องเป็นสิ่งที่มีความหมายคือ มันจะช่วยจำแนกโครงเรื่องทั้งหมด (whole plot) ออกเป็นแบบต่าง ๆ ตามเนื้อหาของเรื่อง ทำให้สะดวกในการค้นคว้าและศึกษาเนื้อหาของนิทานในลักษณะของเค้าโครงใหญ่ ๆ ส่วนอนุภาคคือการวิเคราะห์ส่วนประกอบหรือเนื้อหาของย่อ ๆ เราอาจสรุปความแตกต่างระหว่างแบบเรื่องกับอนุภาคได้ว่า แบบเรื่องเกี่ยวข้องกับนิทานทั้งเรื่องซึ่งสืบทอดกันต่อมาอย่างอิสระ และค่อนข้างจำกัดอยู่กับเรื่องเล่าในพื้นที่ที่แน่นอน ส่วนอนุภาคนั้นเป็นการจำแนกส่วนประกอบย่อยในเรื่องที่เล่ากันทั่วโลก บางครั้งอนุภาค 1 อนุภาคจะมีค่าเท่ากับแบบเรื่อง 1 แบบ เพราะมีนิทานเป็นจำนวนมากที่ประกอบด้วยอนุภาคเพียงอนุภาคเดียว และอนุภาคหลาย ๆ อนุภาคก็ประกอบกันเข้าเป็นแบบเรื่องแบบหนึ่งก็ได้เหมือนกัน

นอกจากนี้ ยังมีคำที่สำคัญซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องเล่าอีกคำหนึ่ง คือคำว่า *สำนวน* (*version* หรือ *variant*) พจนานุกรมศัพท์คติชน อธิบายเกี่ยวกับคำว่า *variant* ไว้ว่า ธรรมชาติของคติชนนั้นก็คือ เป็นประเพณีที่เก่าแก่ดั้งเดิมที่เก็บรักษาไว้ด้วยความทรงจำเสียเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ข้อมูลต่าง ๆ จึงขึ้นอยู่กับกรกล่าวหรือบอกเล่าซ้ำ ๆ กัน ส่วนกระบวนการเรียนรู้ของผู้ที่จะสืบทอดข้อมูลเหล่านี้ก็คือ การฟังและจดจำมาถ่ายทอด ดังนั้นการเล่าเรื่องหรือการขับเพลงแต่ละครั้ง

ย่อมจะแตกต่างจากของเดิมอย่างแน่นอน ความแตกต่างกันนี้เป็นไปโดยไม่ได้ตั้งใจ เพราะผู้เล่าเรื่องหรือผู้ขับเพลงย่อมต้องการที่จะเล่าหรือขับมิให้ผิดไปจากของเดิม หรือถ้าหากเป็นไปโดยตั้งใจก็หมายความว่าผู้เล่าเรื่องหรือผู้ขับเพลงนั้นเจตนาสร้างสรรค์เรื่องเล่า หรือเพลงขึ้นมาในเค้าโครงเดิม ดังนั้นการเล่าซ้ำหรือขับซ้ำทุกครั้งจะทำให้เนื้อหาของเรื่อง หรือเพลงแตกต่างกัน จึงเรียกข้อมูลนี้ว่า variant แต่หากผู้เล่าเรื่องหรือผู้ขับเพลงไม่มีความคิดที่จะทำให้ข้อมูลนี้แตกต่างไปจากเดิม ก็จะเรียกว่า version ¹⁹

ดัชนีแบบเรื่องของนิทานพื้นบ้าน

แอนที อาร์น นักคติชนวิทยาชาวฟินน์ เป็นผู้จัดทำแบบเรื่องของนิทานพื้นบ้านขึ้นมาและตีพิมพ์ครั้งแรกใน ค.ศ. 1910 นิทานพื้นบ้านส่วนใหญ่เป็นนิทานเก่าแก่ของยุโรป ธิอมป์สันได้แปลแบบเรื่องนี้ใน ค.ศ. 1928 เป็นภาษาอังกฤษ และขยายเนื้อความเพิ่มเติมอีก เมื่อ ค.ศ. 1960 ธิอมป์สันปรับปรุงแก้ไขแบบเรื่องนี้อีกครั้งหนึ่ง ตีพิมพ์ใน Folklore Fellows Communications ฉบับที่ 184 ชื่อเรื่อง The Types of the Folktale ซึ่งบางครั้งนักวิชาการก็เรียกว่า ดัชนีแบบเรื่อง (Type Index) ถือว่าเป็นมาตรฐานสำหรับวงการศึกษาคติชนวิทยา

อาร์น และธิอมป์สัน แบ่งนิทานพื้นบ้านออกเป็น 5 หมวด และแบ่งเป็นกลุ่มแบบเรื่อง ดังนี้

เค้าโครงการจำแนกนิทานพื้นบ้าน

I. นิทานสัตว์

หมายเลข

1 – 99	สัตว์ป่า
100 – 149	สัตว์ป่าและสัตว์บ้าน
150 – 199	คนและสัตว์ป่า
200 – 219	สัตว์บ้าน
220 – 249	นก
250 – 274	ปลา
275 - 299	สัตว์ประเภทอื่น ๆ และวัตถุต่าง ๆ

II. นิทานพื้นบ้านทั่วไป

- | | | |
|-------------|----|--|
| 300 – 749 | A. | นิทานเกี่ยวกับเวทมนตร์มายา |
| 300 – 399 | | ศัตรูที่เหนือวิสัย |
| 400 – 459 | | สามี (ภรรยา) หรือญาติพี่น้องที่เหนือวิสัย หรือถูกสาป |
| 460 – 499 | | งานหนักที่เหนือวิสัย |
| 500 – 559 | | ผู้ช่วยที่เหนือวิสัย |
| 560 – 649 | | วัตถุวิเศษ |
| 650 – 699 | | พลังอำนาจหรือความรู้ที่เหนือวิสัย |
| 700 – 749 | | เรื่องเหนือวิสัยอื่น ๆ |
| 750 – 849 | B. | นิทานศาสนา |
| 850 – 999 | C. | นิทานชีวิต |
| 1000 – 1199 | D. | เรื่องของยักษ์หรือรากษสที่โง่เขลา |

III. นิทานซ้ำชั้นและมุขตลก

- | | | |
|-------------|--|---------------------------------|
| 1200 – 1349 | | เรื่องของคนโง่ |
| 1350 – 1439 | | เรื่องของกลุ่มแต่งงาน |
| 1440 – 1524 | | เรื่องของหญิงสาว (เด็กสาว) |
| 1525 – 1874 | | เรื่องของชายหนุ่ม (เด็กหนุ่ม) |
| 1525 – 1639 | | ชายที่เฉลียวฉลาด |
| 1640 – 1674 | | การโชคดีโดยบังเอิญ |
| 1675 – 1724 | | ชายที่โง่เง่า |
| 1725 – 1849 | | มุขตลกเกี่ยวกับนักบวชและคณะสงฆ์ |
| 1850 – 1874 | | เรื่องตลกของคนกลุ่มอื่น ๆ |
| 1875 - 1999 | | การโกหกหลอกลวง |

IV. นิทานเข้าแบบ

- | | | |
|-------------|--|--------------------|
| 2000 – 2199 | | นิทานลูกโซ่ |
| 2200 – 2249 | | นิทานหลอกผู้ฟัง |
| 2300 - 2399 | | นิทานเข้าแบบอื่น ๆ |

ดัชนีอนุภาคของวรรณกรรมพื้นบ้าน

สตีล ธิมปีสัน สนใจในการจำแนกส่วนประกอบของเรื่องเล่ามาเป็นเวลานาน เขาต้องการจัดเนื้อความของเรื่องเล่าปรัมปราทุกประเภทให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ใช้ได้ดีกับเรื่องเล่าทั่ว ๆ ไป เมื่อแอนโทนี อาร์น จัดทำแบบเรื่องของนิทานจีนมานั้น ข้อมูลของอาร์นจำกัดอยู่เฉพาะนิทานในยุโรป ซึ่งจะมีแบบเรื่องบางแบบเรื่องเท่านั้นที่นำไปใช้กับข้อมูลในพื้นที่อื่น ๆ ได้ ธิมปีสันเห็นว่า นอกเหนือไปจากแบบเรื่องแล้ว ยังมีสิ่งที่มีลักษณะร่วมกันอยู่ในนิทานและวรรณกรรมพื้นบ้านทั่วโลก คือเนื้อหา รายละเอียด และเหตุการณ์ปลีกย่อยต่าง ๆ ซึ่งลักษณะร่วมนี้จะไม่ปรากฏในนิทานที่สมบูรณ์ทั้งเรื่อง แต่จะปรากฏในลักษณะของอนุภาคเดี่ยว ๆ เขาจึงรวบรวมเหตุการณ์และลักษณะการที่เป็นส่วนประกอบย่อยมาจัดให้เป็นหมวดหมู่ เป็นประเภทเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน และใช้ตัวอักษรประจำแต่ละหมวด (chapter) ตั้งแต่หมวด A ถึงหมวด Z ยกเว้นตัวอักษร I, O และ Y จึงมีการจำแนกอนุภาค รวมทั้งหมด 23 หมวด ใช้ชื่อว่า ดัชนีอนุภาคของวรรณกรรมพื้นบ้าน หรือ Motif-Index of Folk Literature มีจำนวน 5 เล่ม เล่มที่ 6 เป็นดัชนีค้นเรื่อง

รายละเอียดของดัชนีอนุภาคของวรรณกรรมพื้นบ้าน มีดังนี้

Chapter A เป็นอนุภาคที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ และธรรมชาติของโลก มีผู้สร้างคือพระเจ้า พวกกึ่งเทพเจ้า การสร้างจักรวาลและธรรมชาติของจักรวาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างโลก กำเนิดของสิ่งมีชีวิต การสร้างสัตว์และพืช

Chapter B เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ แต่ไม่ได้หมายความว่านิทานที่เกี่ยวกับลักษณะของสัตว์ทั้งหมดจะรวมอยู่ในหมวดนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นบทบาทของสัตว์ที่แปลกประหลาด เช่น สัตว์ในเทพนิยาย เป็นต้นว่ามังกร สัตว์ที่มีคุณสมบัติพิเศษมหัศจรรย์ เช่นนกที่พูดแต่ความจริง สัตว์ที่มีการกระทำแบบคน อาณาจักรของสัตว์ การแต่งงานของสัตว์ การแต่งงานของสัตว์กับคน สัตว์ป่าที่มาช่วยเหลือหรือมีความกตัญญู และความคิดจินตนาการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับสัตว์ ซึ่งจะเน้นหนักไปทาง คติโทเท็ม หรือ Totemism

Chapter C คือความคิดดั้งเดิมในเรื่องสิ่งต้องห้ามหรือตายนู (taboo) ดังนั้นในหมวดนี้จะเกี่ยวข้องกับสิ่งต้องห้ามทุกประเภท และรวมไปถึงสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสิ่งต้องห้ามคือการบังคับ

Chapter D เป็นหมวดที่มีเนื้อหากว้างคือ เป็นเรื่องของความมหัศจรรย์ เช่น การแปลงร่าง การถูกสาป การแก้คำสาป วัตถุวิเศษ การใช้ของวิเศษ อำนาจวิเศษต่าง ๆ

Chapter E เป็นเรื่องของความตาย การกลับเป็นขึ้นมาใหม่ ภูตผีปิศาจ การเกิดใหม่ และความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของวิญญาณ

Chapter F เป็นเรื่องของความแปลกประหลาดมหัศจรรย์ต่าง ๆ คือการเดินทางไปสู่โลกอื่น สิ่งมีชีวิตที่พิเศษพิสดารเช่น นางฟ้า วิญญาณ ภูต มาร สถานที่ที่มหัศจรรย์ เช่น ปราสาทใต้ทะเล บุคคล และเหตุการณ์ที่แปลกประหลาด

Chapter G คือสิ่งน่ากลัวที่มีบทบาทเด่น เช่น รากษส แม่แมด สำหรับหมวด E, F และ G จะมีลักษณะคาบเกี่ยวกัน แต่ขอบปีสันเห็นว่าควรแยกหมวด G นี้ออกมาต่างหาก

Chapter H คือการทดสอบ เช่นนิทานที่เกี่ยวกับการจำได้ ความทรงจำต่าง ๆ การทดสอบหลักฐาน รูปพรรณสัณฐาน การทายปัญหา การทดสอบความเฉลียวฉลาด การให้ทำงานหนัก การสืบหา การทดสอบความกล้าหาญ ฯลฯ

Chapter J ประกอบด้วย ความสุขุมรอบคอบ ความเฉลียวฉลาด ความโง่ ความสุขุมรอบคอบมักปรากฏในนิทานอุทาหรณ์ ส่วนความเฉลียวฉลาด และความโง่มักปรากฏในมุขตลก

Chapter K เป็นเรื่องเกี่ยวกับการหลอกลวง เรื่องของโจร คนทujurิต การล่อลวง การปลอมแปลง และการผิประเวณี

Chapter L คือการกลับมาของโชค เช่นความสำเร็จของเด็กที่มีทิพว่าล้มเหลวมาแต่แรก หรือความหายนะของผู้ที่เย่อหยิ่ง การที่ชะตากลับ

Chapter M คือการกำหนดอนาคต เช่น การตัดสินใจที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ การต่อรอง คำมั่นสัญญา และการสาบาน

Chapter N เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโชค การเสี่ยง การพนัน โชคชะตา

Chapter P เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับระบบสังคม ระเบียบของสังคม เช่นประเพณีของสถาบัน กษัตริย์ ความสัมพันธ์ในสังคม การปกครอง ประเพณีต่างๆ

Chapter Q เป็นเรื่องเกี่ยวกับการให้รางวัลและการลงโทษ

Chapter R เป็นเรื่องเกี่ยวกับการจับกุมและการลี้ภัย

Chapter S เป็นเรื่องเกี่ยวกับความโหดร้าย

Chapter T เป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ การเกี่ยวพาราสิ การแต่งงาน ชีวิตแต่งงาน การเกิด และความสัมพันธ์ระหว่างเพศ

Chapter U เป็นอนุภาคที่มักเกิดในนิทานอุทาหรณ์ เป็นเรื่องที่ทำให้คิดสอใจ

Chapter V เป็นเรื่องเกี่ยวกับความแตกต่างในทางศาสนา หรือการปฏิบัติบูชาในศาสนา

Chapter W เป็นเรื่องเกี่ยวกับลักษณะนิสัย สันดาน ทั้งในทางที่น่าชื่นชมและไม่น่าชื่นชม

Chapter X เป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ขันทั้งหมด

Chapter Z เป็นสารัตถะหรืออนุภาคย่อย ๆ ผสมกัน ที่ไม่อาจจะจัดเข้ากลุ่มอื่นได้ ²¹

ตัวอย่างการใช้แบบเรื่องและอนุภาคของนิทานพื้นบ้าน

แบบเรื่องและอนุภาคที่ถือว่าเป็นมาตรฐานสากล มีตัวอย่างดังนี้

Type 931 Oedipus. มีคำทำนายล่วงหน้า, พระเอกฆ่าบิดา และสมรสกับมารดาของตัวเอง

อนุภาค:

M 343. คำทำนายว่าจะทำปิตุฆาต. M 344. คำทำนายว่าจะผิดประเวณีกับมารดา. M 371. 2 การนำเด็กไปประหารเพื่อป้องกันคำทำนายเรื่องปิตุฆาต. K 512. ผู้ประหารเกิดความเมตตา. R 131. เด็กที่ถูกนำไปประหารหรือนำไปปล่อยได้รับการช่วยเหลือ. S 354. ทารกที่ถูกทิ้งได้รับการเลี้ยงดูในราชสำนักของกษัตริย์อื่น (โจเซฟ, อีดิพัส). N 323. คำทำนายเรื่องปิตุฆาตเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ. T 412. การผิดประเวณีระหว่างมารดากับบุตร ²²

เรื่องของพระเจ้าอีดิพัสนี้คล้ายกับเรื่องพระยากง พระยาพานของไทยเรามาก และถ้าหากจะวิเคราะห์เรื่องพระยากง พระยาพาน ก็สามารถใช้แบบเรื่องที่ 931 นี้ได้ทันที รูปแบบของการใช้อาจเป็น *Type 931* หรือ *AT 931* หรือ *AaTh 931* ก็ได้ ซึ่ง A หรือ Aa นั้นหมายถึง Aarne และ T หรือ Th นั้นหมายถึง Thompson เนื่องจากในการตีพิมพ์ *The Types of the Folktale* ครั้งหลังสุดนี้ ฆอมป์สันได้วิเคราะห์อนุภาคเพิ่มเติมเข้าไปในเค้าโครงของแบบเรื่องด้วย

แบบเรื่องที่มีเค้าโครงตรงกับนิทานของไทยมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

Type 480 หญิงทอผ้าที่ขังน้ำฟู. หญิงใจดีและหญิงใจร้าย. (*The Spinning – Women by the Spring. The Kind and the Unkind Girls.*) ตรงกับเรื่องพิกุลทอง

Type 510 ซินเดอเรลลาและหมวกที่สานด้วยต้นกก. (*Cinderella and Cap o' Rushes*) ตรงกับเรื่องปลาบู่ทอง

Type 510 A ซินเดอเรลลา. (*Cinderella.*) ตรงกับเรื่องปลาบู่ทอง

Type 510 B เสื้อผ้าที่ประดับด้วยทอง ด้วยเงิน และด้วยดวงดาว. (*The Dress of Gold, of Silver, and of Stars.*) ตรงกับเรื่องปลาบู่ทอง

ฯลฯ

ตัวอย่างการใช้แบบเรื่องวิเคราะห์นิทานของไทย คือ แง่คิดจากนิทานเปรียบเทียบแบบเรื่อง “พญากงพญาพาน” และแบบเรื่อง “นางสิบสอง” ของ ดร. กิ่งแก้ว อรรถการ ในหนังสือ “คติชนวิทยา”²³ นอกจากนี้ก็มีงานวิจัยและวิทยานิพนธ์อีกหลายเรื่อง

แบบเรื่องตำนานพื้นบ้าน

ดัชนีแบบเรื่องนิทานพื้นบ้านของอาร์นได้รับการยอมรับว่าเป็นแบบเรื่องมาตรฐานที่ใช้วิเคราะห์นิทานได้ทั่วโลก แต่อาร์นไม่ได้จัดทำแบบเรื่องของตำนานไว้ จึงมีนักวิชาการอื่น ๆ พยายามที่จะจัดทำบ้าง ไรดาร์ คริสเตียนเซน (Reidar Christiansen) ชาวนอร์เวย์ ได้จัดตำนานที่เล่ากันอยู่ในประเทศนอร์เวย์ให้เป็นระบบอย่างเดียวกัน คือเขาแบ่งประเภทของตำนานตามแบบเรื่อง (type) ในลักษณะเดียวกันกับดัชนีแบบเรื่องของอาร์น เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาดำเนินต่อไป คริสเตียนเซนให้เหตุผลว่า การที่เราไม่อาจจัดตำนานให้เข้าไปอยู่ในแบบเรื่องของนิทานได้ เพราะตำนานนั้นขึ้นอยู่กับความเชื่อเป็นสำคัญ ขณะที่นิทานขึ้นอยู่กับการเชื่อเป็นสำคัญ ยกเว้นตำนานบางเรื่องที่มีตัวละครแบบนิทาน ก็อาจจะจัดเข้าแบบของนิทานไป

คริสเตียนเซนจัดระบบตำนานของเขาโดยใช้ตัวเลขชุดใหม่ ต่างจากตัวเลขชุดของอาร์น และต่อจากตัวเลขชุดของอาร์นเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน เขาเรียงแบบเรื่องโดยใช้จำนวน 5 เป็นหลัก นั่นก็คือ แบบเรื่องนิทานพื้นบ้านของอาร์นมี 2499 แบบ คริสเตียนเซนก็เริ่มแบบเรื่องตำนานที่เลข 3000 และเพิ่มตัวเลขขึ้นทีละ 5 ดังนี้

แบบเรื่องตำนาน

หมายเลข

3000 – 3025	สมุดปกดำเกี่ยวกับมายากร ผู้เชี่ยวชาญ
3000	การหนีจาก Black School ที่วิตเทนเบิร์ก
3005	ผู้ที่กำลังจะเป็นปีศาจ
3010	การใช้ปีศาจลากรถ

3015	นักเล่นไฟกับปีศาจ
3020	การใช้สมุดปกดำอย่างไร้ประสบการณ์. เชือกทราย
3025	การถูกปีศาจหรือวิญญาณที่ชั่วร้ายครอบงำ
3030 – 3080	แม่มดและเวทมนตร์มายา
3030	งูขาว
3035	ลูกสาวแม่มด
3040	แม่มดทำเนย
3045	การตามแม่มด
3050	วันศักดิ์สิทธิ์ของแม่มด
3055	แม่มดที่ถูกทำร้าย
3060	การทำลายงู
3065	คางคกกับงูใหญ่
3070	ภูตนักเต็นรำ
3075	ปีศาจกับมาลัยของเจ้าสาว
3080	ผู้สื่อข่าวชาวฟินน์
4000 – 4050	ตำนานเรื่องวิญญาณมนุษย์ ผี และวิญญาณที่กลับมา
4000	วิญญาณของมนุษย์ที่นอนหลับออกจากร่างท่องเที่ยวไป
4005	สามีที่เป็นมนุษย์หมาป่า
4010	การแต่งงานกับความฝันร้าย
4015	พีธีแมส (Mass = พิธีของศาสนาคริสต์) ตอนเที่ยงคืนสำหรับผู้ตาย
4020	ผู้ตายที่ไม่ได้รับการยกโทษ
4025	ทารกที่ถูกฆ่าตายก่อนการรับศีลล้างบาปหลอกหลอนมารดา
4030	มารดาที่ตายแล้วกลับมาเยี่ยมบุตร
4050 – 4090	วิญญาณในแม่น้ำ ทะเลสาบ และทะเล
4050	แม่น้ำเรียกเรือให้มนุษย์มาหา

4055	คำเตือนอันลึกลับของพายุ
4060	ข่าวจากนางเงือก
4065	คนตายจากทะเลและจากแผ่นดิน
4070	ปิศาจทะเลขึ้นมาบนเรือ
4075	การไปถึงเกาะแห่งพร
4080	มนุษย์แมวน้ำ
4085	ม้าน้ำและงูทะเล
4090	ผีน้ำสอนคนตรี
5000 – 5050	อสุรกายและยักษ์
5000	อสุรกายโกรธผู้ที่มารบกวน
5005	การเดินทางไปกับอสุรกาย
5010	การไปพบอสุรกายชรา, การจับมือกัน
5015	ของเล่นของอสุรกาย
5020	อสุรกายพายเรือข้ามทะเลสาบ, อสุรกายสร้างทางผ่านที่ลุ่ม
5050 – 6070	นางฟ้า
5050	ความหวังของนางฟ้าที่จะช่วยชีวิต
5055	นางฟ้าและความเชื่อในคริสตศาสนา, พระ ฯลฯ
5060	นางฟ้านักล่า
5070	หมอต้าแยะของนางฟ้า
5075	การเคลื่อนย้ายสิ่งก่อสร้างที่ตั้งอยู่เหนือที่อยู่ของพวกนางฟ้า
5080	อาหารจากนางฟ้า
5085	การสืบเปลี่ยนเด็ก
5090	การแต่งงานกับนางฟ้า
5095	นางฟ้าติดตามชายผู้เป็นคนรัก
6000	การหลอกคนรักที่เป็นนางฟ้า
6005	การขัดจังหวะงานแต่งงานของนางฟ้า

6010		การจับตัวนางฟ้า
6015		ผู้มาเยือนตอนคริสต์มาส
6020		แม่ทูนหัวผู้เป็นนางฟ้าใจดีและช่วยเหลือ
6025	- 6030	ข้าวของนางฟ้า
6025		การเรียกหญิงรีดนม
6030		นางฟ้าให้ข้าว
6035		นางฟ้าช่วยชาวนาทำงาน
6040		นักรบที่เป็นนางฟ้า
6045		การขโมยถ้วยน้ำจากนางฟ้า
6050		หมวกของนางฟ้า
6055		วิวของนางฟ้า
6060		สัตว์ของนางฟ้า
6065		การตกปลาในทะเลสาบของนางฟ้า
6070		นางฟ้าส่งข้าว
6070	B.	ราชาแห่งแมว
7000	- 7020	วิญญาณในบ้าน
7000		วิญญาณรับใช้ชาวนา
7005		ภาระอันหนัก
7010		การแก้แค้นที่ถูกยั่วแหย่
7015		เสื้อชุดใหม่
7020		ความพยายามอย่างไร้ผลที่จะหนีจากวิญญาณ
7050	- 8025	ตำนานท้องถิ่นเกี่ยวกับสถานที่ เหตุการณ์ และบุคคล
7050		การโยนแหวนลงไปใต้ม่าน้ำและพบในท้องปลา
7060		การโต้แย้งกันเรื่องสถานที่ตั้งโบสถ์
7065		การสร้างโบสถ์
7070	- 7075	ตำนานเรื่องระฆังโบสถ์

7080 - 7095	ตำนานที่เกี่ยวข้องกับโรครระบาด (ความตาย)
8000 - 8005	ตำนานเกี่ยวกับสงครามและนักรบ
8010	ตำนานเกี่ยวกับการซ่อนสมบัติ
8025	ขโมยและหญิงสาวที่ถูกจับเป็นเชลย ²⁴

เมื่อพิจารณาแบบเรื่องของคริสเตียนเสนแล้ว จะเห็นว่าเขาวิเคราะห์ตำนานที่เล่ากันในประเทศนอร์เวย์เป็นหลัก และระบุไว้ด้วยว่าเขาได้พบแบบเรื่องนี้ที่ใด ได้จากหนังสือ หรือแหล่งรวบรวมนิทานแหล่งใดบ้าง เช่น พบในนอร์เวย์ตะวันออก นอร์เวย์ใต้ นอร์เวย์ตะวันตก นอร์เวย์เหนือ เทเลมาร์ค ฯลฯ ซึ่งถึงแม้ว่าแบบเรื่องตำนานของคริสเตียนเสนจะไม่แพร่หลายเท่ากับแบบเรื่องนิทานพื้นบ้านของอาร์นก็ตาม แต่ก็มีแบบเรื่องบางส่วนที่นำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลในเขตพื้นที่อื่น ๆ ที่ไม่ใช่ยุโรปได้

ตัวอย่างการใช้แบบเรื่องตำนาน

แบบเรื่องตำนานของคริสเตียนเสน มีตัวอย่างดังนี้

3065. คางคกกับงูใหญ่ (*The Toad and the Serpent*)

ชายคนหนึ่งมองเห็นคางคกกับงูกำลังต่อสู้กัน (A), และเมื่อคางคกมีท่าทีว่าจะชนะ, เขาส่งสารงู จึงฆ่าคางคกเสีย (B). หลังจากนั้นไม่นาน เขาเดินผ่านที่ตรงนั้น และเหยียบกระดูกคางคก ซึ่งกระดูกก็ดำเท้าของเขา. เนื่องจากเขาเดินเท้าเปล่า เท้าของเขาจึงบวมขึ้นมาน่ากลัว (C). เขาป่วยมาก แต่คืนหนึ่ง เขาตื่นขึ้นมาและพบว่างูตัวนั้นกำลังรักษาเท้าของเขา งูออกไปข้างนอกช่วงขณะหนึ่ง และนำสมุนไพรที่รักษาแผลที่เท้าของเขากลับมาให้ ²⁵

4000. วิญญาณของมนุษย์ที่นอนหลับออกจากร่างท่องเที่ยวไป (*The Soul of a Sleeping Person Wanders on its Own*)

เรื่องมีอยู่ว่าชายคนหนึ่ง (A) ออกไปกับชายอีกคนหนึ่ง, และเหนื่อยจนนอนหลับไป (B 1), หรือเขาทั้งสองออกไปล่าสัตว์ (B 2). ชายคนหนึ่งตื่นอยู่ (C 1) และมองเห็นสัตว์เล็ก ๆ ชนิดหนึ่งออกมาจากปากของคนที่นอนหลับ (C 2), สัตว์นั้นเดินข้ามลำธาร (C 3) หรือเข้าไปในกระโหลกศีรษะของม้า (C 4) แล้วมันก็กลับมา เดินกลับเข้าไปในปากของคนที่นอนหลับ (C 5) พอชายที่นอนหลับตื่นขึ้น เขาเล่าว่าเขาฝันประหลาดมาก (D 1) คือฝันว่าเดินข้ามสะพานข้ามแม่น้ำ (D 2) หรือได้เข้าไปในบ้านที่มีห้องหลายห้อง (D 3) ²⁶

นอกเหนือไปจากการใช้แบบเรื่องและอนุภาควิเคราะห์ข้อมูลคติชนที่เป็นเรื่องเล่า นิทาน ตำนาน หรือแม้แต่เพลงพื้นบ้านแล้ว ยังมีหลักเกณฑ์ที่สามารถนำมาใช้ศึกษาข้อมูลเหล่านี้ได้ แต่เป็นหลักเกณฑ์ที่ผู้นำเสนอระบุไว้ว่า ใช้กับข้อมูลที่เป็นเรื่องเล่าพื้นบ้าน หลักเกณฑ์นี้ก็คือ *กฎดึกดำบรรพ์ของเรื่องเล่าพื้นบ้าน* ซึ่งเป็นบทความของแอกเซล ออลริก นักคติชนวิทยาจากเดนมาร์ก ฉบับที่แปลเป็นภาษาอังกฤษเป็นครั้งแรกได้ตีพิมพ์ใน *The Study of Folklore* ของอลัน คันทิส และนักคติชนวิทยาที่มีชื่อเสียงบางคนเช่น ริชาร์ด เอ็ม. คอร์ทสัน ก็ได้ยอมรับว่านักเล่านิทานมุขปาฐะชาวอเมริกันจำนวนมากที่ปรับพฤติกรรมในเรื่องเล่าพื้นบ้านให้เข้ากับ “กฎดึกดำบรรพ์” ของออลริก ²⁷

กฎดึกดำบรรพ์ของเรื่องเล่าพื้นบ้าน

การศึกษาคติชนวิทยาในขั้นพื้นฐานวิธีหนึ่ง คือการใช้กฎที่นักคติชนวิทยาชาวเดนมาร์ก คือแอกเซล ออลริก (Axel Olrik) เสนอขึ้นมา กฎนี้เป็นหลักการที่นำมาประยุกต์ใช้กับเรื่องเล่ามุขปาฐะทั่วไปได้ ถึงแม้ว่าอาจจะไม่ครบทุกข้อ ก็ถือว่าเป็นการศึกษาที่สำคัญอย่างหนึ่ง

ออลริคมีความเห็นว่า นิทานที่เล่ากันอยู่ในสังคมต่าง ๆ นั้น ล้วนมีลักษณะบางอย่างที่ร่วมกัน เขาศึกษาค้นคว้าโดยใช้ข้อมูลจากนิทานยุโรป และเน้นรายละเอียดเกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่อง ซึ่งดูเหมือนว่าจะเป็นลักษณะร่วมของเรื่องเล่ามุขปาฐะตั้งแต่สมัยดั้งเดิม และถ่ายทอดมาจากกลุ่มคนพื้นบ้านในลักษณะของมุขปาฐะ ออลริกเรียกกฎนี้ว่า กฎดึกดำบรรพ์ของเรื่องเล่าพื้นบ้าน (Epic Laws of Folk Narrative)

กฎดึกดำบรรพ์ของเรื่องเล่าพื้นบ้าน คือการอธิบายถึงกฎสำคัญ ๆ ที่เป็นหลัก และเค้าโครงในการแต่งเรื่องเล่าพื้นบ้าน และเป็นที่ยอมรับกันแพร่หลายในวงการคติชนวิทยาของยุโรป ทั้งยังสืบทอดมาถึงนักคติชนวิทยารุ่นใหม่ ๆ ในปัจจุบัน ออลริกเสนอบทความเรื่องนี้ใน ค.ศ. 1908 ในการประชุมแบบสหวิทยาการที่เบอร์ลิน และใช้คำว่า *Sagenwelt* ในความหมายว่า โลกของ Sage

คำว่า Sage ที่ออลริกอธิบายนั้น เป็นคำที่มีความหมายรวมถึงรูปแบบต่าง ๆ คือนิทานพื้นบ้าน นิทานปรัมปรา ตำนาน และเพลงพื้นบ้าน ดังนั้นออลริกจึงไม่ได้มีความรู้สึกว่า “กฎ” ของเขาต้องจำกัดอยู่กับข้อมูลประเภทใดประเภทหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่สามารถนำมาใช้กับหลาย ๆ ประเภทได้ ออลัน คันทิส กล่าวว่า สำหรับออลริกแล้ว โลกของ Sage เป็นอาณาเขตที่เป็นอิสระ เป็นอาณาจักรของความเป็นจริงที่แยกตัวออกมาจากโลกแห่งความเป็นจริง และขึ้นอยู่กับกฎและระเบียบของตัวเอง กฎของ *Sagenwelt* นี้คือกฎที่มีอยู่ก่อนแล้วนอกเหนือไปจากกฎเกณฑ์ประจำวันในโลกแห่งความเป็นจริง ดังนั้นออลริกจึงอ้างว่า ด้วยเหตุผลข้อนี้เอง ที่ทำให้ข้อมูลของคติชนจะต้องใช้

กฎเกณฑ์ของคติชนมาวัด ไม่ใช่กฎของชีวิตประจำวัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ คติชนไม่จำเป็นต้องยอมตามกฎใด ๆ ทั้งสิ้นนอกจากกฎของคติชนเอง

คันดีสอธิบายว่า แนวความคิดของออลริคที่เกี่ยวกับกฎเหล่านี้เปรียบเหมือนกับ สิ่งที่นักมานุษยวิทยาเรียกว่า แนวความคิดแบบเหนืออินทรีย์ของวัฒนธรรม (a superorganic conception of culture) สำหรับลักษณะที่เป็นเหนืออินทรีย์ หรือ superorganic นั้น นักมานุษยวิทยาหมายถึงว่า วัฒนธรรมนั้นเป็นกระบวนการทางนามธรรมที่เป็นอิสระ เป็นลักษณะเฉพาะ หรือเป็นแบบฉบับของตัวเอง ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีการอ้างอิงถึงปรากฏการณ์ระดับอื่น ๆ เพื่อที่จะอธิบายถึงกำเนิดวิวัฒนาการ และการปฏิบัติการของมัน ถ้าหากระดับอินทรีย์ หรือ organic รวมเอามนุษย์ไว้ด้วย ระดับเหนืออินทรีย์ก็คือสิ่งที่ “เหนือ” มนุษย์ และเป็นอิสระ จึงไม่ต้องลดตัวลงมาเป็นฐานะของมนุษย์อย่างแท้จริง เหตุผลเรื่องนี้ก็คือ ถ้ามนุษย์ถูกพิจารณาว่าเป็นอะไรที่มากกว่าผลรวมของส่วนประกอบของอนินทรีย์สารทางเคมี (inorganic chemical) ที่มาประกอบแต่งเป็นตัวเขาแล้ว ระดับเหนืออินทรีย์ก็คือ สิ่งที่มากกว่าส่วนประกอบของอินทรีย์ที่เป็นฐานอยู่ข้างใต้ผลรวมของอนินทรีย์สารนั้น ซึ่งระดับเหนืออินทรีย์ในมานุษยวิทยาจะมีแบบแผน หรือหลักเกณฑ์ที่เป็นนามธรรม เช่น วิวัฒนาการ มาควบคุมความประพฤติของมนุษย์และวัฒนธรรม

คันดีสสรุปว่า บทความเรื่องกฎศักดิ์บาบรรพ์ของออลริค คือแนววิเคราะห์รูปแบบที่เน้นระดับเหนืออินทรีย์ และเป็นแนวความคิดที่แข็งแกร่งเรื่องหนึ่ง ที่นำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลคติชนนอกเหนือไปจากของทวีปยุโรปได้อย่างดี

สำหรับคำว่า Sage ในข้อเขียนของออลริคนี้ ผู้เขียนจะใช้คำว่า “เรื่องเล่า” แทน

ออลริคกล่าวถึงการค้นคว้าทางด้านคติชนวิทยาว่า มักจะมีการศึกษาที่เป็นเฉพาะด้านเพิ่มขึ้นมาเรื่อย ๆ และหลากหลาย ซึ่งเป็นประโยชน์มาก แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องสนใจในเรื่องทั่ว ๆ ไปด้วย เรื่องหนึ่งที่น่าสนใจก็คือเรื่องเกี่ยวกับชีววิทยาของเรื่องเล่า

ใครก็ตามที่คุ้นเคยกับเรื่องเล่าพื้นบ้าน (folk narrative) จะสังเกตได้ว่าเมื่อเขาอ่านข้อมูลของผู้คนที่อยู่ห่างไกลแล้วจะเกิดความรู้สึกมักคุ้น จำได้ ทั้ง ๆ ที่ตัวเขาเองก็เป็นคนพื้นบ้านคนละกลุ่ม และไม่เคยได้รู้จักโลกของ เรื่องเล่าในประเพณีปรัมปราของผู้คนอีกกลุ่มหนึ่งนั้นเลย

คำอธิบายเรื่องนี้ มีองค์ประกอบ 2 ประการคือ

- (1) คุณสมบัติ หรือลักษณะในการใช้สติปัญญาที่เหมือนกันของมนุษย์ในสมัยดั้งเดิม
- (2) นิทานปรัมปราสมัยเก่าแก่ดั้งเดิมและแนวความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ

คุณสมบัติ หรือลักษณะนี้

อย่างไรก็ตาม ออลริกมีความเห็นว่า สิ่งที่มากระทบใจพวกนักวิชาการมากที่สุดนั้น ไม่ใช่แนวความคิดที่เราคุ้นเคยในโลกของเรื่องเล่าทั้งหมด แต่เป็นการจดจำและการยอมรับรายละเอียดของลักษณะต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้ว ตัวอย่างเช่น เหตุใดน้องชายคนสุดท้องจึงต้องเป็นคนที่โชคดีที่สุด หรือเหตุใดการสร้างโลก หรือการสร้างมนุษย์จึงเกิดขึ้นเป็น 3 ขั้นตอน ท่ามกลางผู้คนทั้งโลกเก่าและโลกใหม่

ออลริกเสนอว่าเราควรพยายามนำเอาความคล้ายคลึงที่แพร่กระจายอยู่นี้มารวมเข้าด้วยกัน ซึ่งเราจะได้ทั้งเรื่องชีวิตวิทยาของเทพนิยาย (Märchen) ทั้งการแบ่งประเภทของนิทานปรัมปรา (myth) และยังได้ศาสตร์ที่เป็นระบบของเรื่องอีกประเภทหนึ่ง คือเรื่องเล่า (Sage ซึ่งแปลว่าตำนาน) เรื่องเล่านี้จะรวมไว้ซึ่งนิทานปรัมปรา เพลง นิทานผจญภัยของวีรบุรุษ (heroic saga) และตำนานท้องถิ่น (local legend) ด้วย กฎที่เป็นกฎร่วมกันสำหรับการแต่งเรื่องเล่าทุกรูปแบบที่กล่าวมานี้ เราสามารถเรียกได้ว่า กฎศักดิ์สิทธิ์ของเรื่องเล่าพื้นบ้าน (epic laws of folk narrative) กฎเหล่านี้นำไปประยุกต์ใช้กับคติชนของยุโรปได้ทั้งหมด และยังสามารถขยายออกไปได้ออกเหนือจากนี้อีก สิ่งที่ต้องด้านภูมิหลังของกฎเหล่านี้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบเดียวกัน ก็คือลักษณะของชาติ ซึ่งก็น่าจะเป็นเพียงภาษาของท้องถิ่นเท่านั้น แม้แต่การแบ่งประเภทของเรื่องเล่าพื้นบ้านตามแบบประเพณีปรัมปรา ก็จะถูกครอบงำโดยหลักเกณฑ์ทั่ว ๆ ไปของการสร้างเรื่องเล่า เราสามารถเรียกหลักดังกล่าวว่า “กฎ” เพราะว่าหลักเหล่านี้เป็นสิ่งที่จำกัดเสรีภาพในการประกอบแต่งวรรณกรรมมุขปาฐะ ในวิถีทางที่แตกต่างกว่าและตายตัวกว่าวรรณกรรมลายลักษณ์

กฎศักดิ์สิทธิ์ของออลริกมีดังนี้

1. กฎแห่งการเปิดเรื่องและกฎแห่งการปิดเรื่อง (Law of Opening และ Law of Closing) เป็นกฎที่รู้จักกันดีที่สุดในการเล่าเรื่อง เรื่องเล่าจะไม่เริ่มต้นด้วยบทบาทหรือเหตุการณ์ที่กระทันหันรวดเร็ว อย่างไม่มีใครคาดคิดมาก่อน และก็จะไม่จบลงอย่างฉับพลันเช่นเดียวกัน แต่จะเริ่มต้นจากการเคลื่อนไหว จากความสงบไปสู่ความตื่นเต้น และหลังจากเหตุการณ์สรุป คือตัวละครสำคัญมักจะพบกับจุดจบ เรื่องเล่าจะจบลงด้วยการเคลื่อนไหวจากความตื่นเต้นไปสู่ความสงบ

ตัวอย่างของออลริกก็คือ เรื่องจะไม่จบลงด้วยลมหายใจสุดท้ายของ โรแลนด์ (Roland) ก่อนที่จะจบ จะต้องให้พระเอกคลายมือที่กำลังกำออกเสียก่อน เรื่องจะต้องมีการฝังศพพระเอก มีการแก้แค้น ผู้เป็นที่รักตายเพราะความเศร้าโศก และการประหารผู้ทรยศ ซึ่งเรื่องที่เล่านี้ถ้าหากเป็นเรื่องขนาดยาว ก็จะต้องการจุดพักเรื่องเช่นนี้หลายจุด เรื่องที่สั้นกว่าอาจต้องการจุดเดียว มีเพลงจำนวนมากที่ไม่ได้จบลงที่การตายของคู่รักทั้งสอง แต่จบลงตรงที่มีกิ้งกือหลายตัวสองกิ้งกือที่ขึ้นอยู่บนหลุมฝังศพของ

ทั้งสองมาเกาะเกี่ยวพันกัน และในตำนานเป็นพัน ๆ เรื่อง จะพบว่ามี การแก้แค้นของผู้ตาย หรือ การลงโทษตัวโกง ที่เพิ่มเติมเข้ามาหลังจากที่ระบุนถึงเหตุการณ์สำคัญไปแล้ว และบ่อยครั้งที่ตอนจบ จะมีรูปแบบของการสร้างความต่อเนื่องของโครงเรื่องในลักษณะที่เป็นของท้องถิ่น คือผีในปราสาท ที่ปรักหักพัง การพรรณนาถึงสุสาน การที่เหยือกกลับคืนมาตลอดกาล หรือเหตุการณ์ที่คล้าย ๆ กัน นี้ ซึ่งส่วนประกอบแบบที่เป็นความสงบในตอนท้ายที่เกิดซ้ำ ๆ กันอย่างคงที่นี้แสดงให้เห็นว่ามันมี พื้นฐานอยู่บนการจำกัดรูปแบบของกฎคดีคำบรรพ์ ไม่ใช่ความโน้มเอียงของผู้เล่าที่เป็นปัจเจกบุคคล

มีนักวิชาการที่พยายามจะหาข้อยกเว้นของกฎข้อนี้ และศึกษาเทพนิยายของประเทศเดนมาร์ก จำนวนมาก ซึ่งมักจะจบลงด้วยการแก้คำสาป ออลริคอธิบายว่าผู้ศึกษาคาดหวังที่จะได้พบการจบ ลงอย่างทันทีทันควัน แต่เทพนิยายจะไม่จบลงด้วยคำพูดที่ว่า “เธอได้รับการปล่อยให้เป็นอิสระ” บางครั้งเมื่อมีการปลดปล่อยหรือแก้คำสาปแล้ว จะมีตอนใหม่ที่คลี่คลายเนื้อเรื่องเพิ่มเติมเข้ามา ส่วนใหญ่จะเป็นจุดจบหรือจุดสุดยอดของเรื่อง บางเรื่องอาจจะมีการปล่อยตัวละครรองออกมา หรือมีการเนะถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และถ้าหากไม่สามารถที่จะหาอะไรมาต่อได้แล้ว ผู้เล่าเรื่องก็จะกล่าวถึงสูตรปิดเรื่องที่ยาวและตลก เพื่อให้ให้อารมณ์ของผู้ฟังสงบราบคาบลง ซึ่ง เปรียบเหมือนการใช้ใบมะเดื่อปิดบังความเปลือยเปล่าของเทพนิยาย ด้วยเหตุนี้เอง กฎแห่งการปิด เรื่องจึงเป็นสิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลงสำหรับการเล่าเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่ารูปแบบไหนก็ตาม

2. กฎแห่งการซ้ำ (Law of Repetition) เป็นกฎที่มีความสำคัญอีกข้อหนึ่ง ออลริคกล่าวว่า ในวรรณคดีทั่วไปจะมีวิธีการเน้นอยู่หลายวิธี ซึ่งการเน้นนี้ไม่ใช่การซ้ำ ตัวอย่างเช่นมิติและความ สำคัญของบางสิ่งบางอย่างจะสามารถวาดภาพให้เห็นได้ด้วยระดับของการพรรณนา และรายละเอียด ของการพรรณนาสิ่งนั้น หรือเหตุการณ์นั้น แต่เรื่องเล่าพื้นบ้านจะเป็นสิ่งตรงกันข้าม เพราะเรื่อง เล่าจะไม่มีรายละเอียดที่เข้มข้นแบบนี้ การพรรณนาในเรื่องเล่า ซึ่งจะมีอยู่น้อยมากและยังสั้นเกิน กว่าที่จะใช้วิธีเน้นให้ได้ผล ดังนั้นเรื่องเล่าปรัมปราจึงจำเป็นต้องใช้วิธีการซ้ำนี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ตัวอย่างเช่น เด็กหนุ่มคนหนึ่งเข้าไปในอาณาจักรของยักษ์สามวันติดต่อกัน และแต่ละวันเขาจะฆ่า ยักษ์ตนหนึ่ง หรือพระเอกพยายามที่จะปีนขึ้นภูเขาแก้วสามครั้ง หรือหญิงสาวใช้เวทมนตร์ทำให้ผู้ ที่อยากจะเป็นคู่รักของเธอสามคนขยับเขยื้อนตัวไม่ได้ ในเวลาคืนเดียว นั่นก็คือทุกครั้งที่มีฉากที่ นำตื่นเต้นเกิดขึ้นในเรื่องเล่า และสามารถต่อเนื่องไปได้ ฉากนี้ก็จะเกิดซ้ำ ซึ่งสิ่งนี้เป็นความจำเป็น ต่อการเล่าเรื่อง เพราะนอกจากจะเป็นการสร้างความเข้มข้นให้เรื่องเล่าแล้ว ยังทำให้เนื้อหาของ เรื่องเล่าสมบูรณ์ขึ้นอีกด้วย การซ้ำนี้มีทั้งการซ้ำแบบที่ทำให้เรื่องเข้มข้นขึ้น และการซ้ำแบบ ธรรมดา แต่จุดสำคัญของเรื่องนี้ก็คือ ถ้าหากไม่มีการซ้ำ รูปแบบของเรื่องเล่าก็จะไม่สมบูรณ์เต็มที่

การซ้ำมักจะผูกพันอยู่กับจำนวนสามเสมอ แต่จำนวนสามก็เป็นกฎอยู่ในตัวของมันเองอยู่แล้ว จำนวนสามนี้ปรากฏขึ้นในเทพนิยาย นิทานปรัมปรา และแม้แต่ตำนานท้องถิ่น บ่อยอย่างไม่น่าเชื่อ ในประเพณีปรัมปราพื้นบ้านจำนวนเป็นหลายร้อยหลายพันเรื่อง ถือว่าจำนวนสามเป็นจำนวนสูงสุดที่เกี่ยวข้องอยู่ในเรื่องเล่า ถึงแม้ว่าจะมีจำนวนเจ็ด และจำนวนสิบสองปรากฏอยู่ด้วยก็ตาม จำนวนเหล่านี้ก็จะแสดงเฉพาะปริมาณทั้งหมดเท่านั้น ออลริกมีความเห็นว่า จำนวนสามคือจำนวนสูงสุดของมนุษย์ และวัตถุที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่าปรัมปรา และยืนยันว่าไม่มีอะไรที่จะแบ่งแยกเรื่องเล่าพื้นบ้านจำนวนมากมาออกจากรวมกรรมสมัยใหม่ และจากความเป็นจริงได้มากเท่ากับจำนวนสาม

3. กฎแห่งจำนวนสาม (*Law of Three*) และ กฎแห่งจำนวนสี่ (*Law of Four*) กฎแห่งจำนวนสามนี้ สอดคล้องกับการซ้ำ และมีจำนวนมากก็จริง แต่ออลริกล่าว่า ในโลกของเรื่องเล่าพื้นบ้านนั้น ก็มีใช้ว่าจะมีคนเชื่อในกฎแห่งจำนวนสามไปเสียหมด และในนิทานอินเดีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องที่เขียนเป็นวรรณกรรม มักจะมีกฎแห่งจำนวนสี่เข้ามาแทน ซึ่งสิ่งนี้เกี่ยวข้องกับแนวความคิดทางศาสนาของคณินเดียด้วย ในอินเดียมีแหล่งรวบรวมนิทานมุขปาฐะในประเพณีปรัมปราที่หลีกเลี่ยงการใช้เลขสาม เพราะพยายามที่จะสะท้อนให้เห็นความเหมาะสมและสภาพสูงสุดของชีวิตอย่างแท้จริง ซึ่งเคยมีนักวิชาการศึกษานิทานจากแหล่งรวบรวมเหล่านี้และพบว่าเดิมเคยมีการนำเสนอจำนวนสามอยู่เหมือนกัน แต่ผู้เล่าได้ตั้งใจที่จะจำนวนสามไปเสีย

อย่างไรก็ตาม จำนวนสามก็ยังคงยืนหยัดอยู่ได้ในประเพณีปรัมปราที่กว้างขวางแพร่หลาย และมีจำนวนมาก ของกรีก พวกเคลต์และพวกเยอรมัน นอกจากนี้ยังมีอยู่ในเทพนิยาย นิทานปรัมปรา พิธีกรรม และตำนาน ซึ่งเป็นของสมัยดั้งเดิม กฎแห่งจำนวนสามขยายตัวไปเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจอย่างมากในโลกของประเพณีปรัมปราพื้นบ้าน เป็นเวลานับร้อยนับพันปีในวัฒนธรรมของมนุษย์

ออลริกยังได้ยกตัวอย่างรายละเอียดในมหากาพย์ของโฮเมอร์ ว่ามีเหตุการณ์ที่อะคิลลิส (Achilles) ไล่ตามเฮคเตอร์ (Hector) ไปรอบ ๆ กรุงทรอยสามครั้ง นอกจากนี้จำนวนสามยังปรากฏมากในเพลงที่เก่าแก่โบราณ และสำหรับเรื่องเล่าที่เคยตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของจำนวนสามมาตั้งแต่สมัยโบราณนั้น กฎแห่งจำนวนสามจะเป็นกฎที่ยืนหยัดอยู่ได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องเล่าที่เป็นตำนานมุขปาฐะอย่างแท้จริง

4. กฎแห่งบุคคลสองคนในฉากหนึ่ง (*Law of Two to a Scene*) เป็นกฎที่เข้มงวดและจำกัดอยู่ว่า จำนวนตัวละครจะปรากฏพร้อมกันในเวลาเดียวกันได้เพียงสองตัวเท่านั้น ถ้าหากตัว

ละครมีเพิ่มขึ้นเป็นสามตัว และแต่ละตัวมีเอกลักษณ์ของตนเองกับมีบทบาทด้วยกันทั้งสิ้น จะเป็นการละเมิดกฎข้อนี้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือการพรรณนาถึงการต่อสู้ระหว่างซิกฟรีด (Siegfried) กับมังกร และสำหรับเรื่องนี้ตั้งแต่ต้นจนจบ จะมีตัวละครเพียงสองตัวเท่านั้นที่ปรากฏตัวในฉากหนึ่งในเวลาเดียวกัน ตัวอย่าง

ซิกฟรีดกับเรจิน (Regin) เรจิน หมายถึงความมืด (darkness) เป็นชื่อมังกร

ซิกฟรีดกับมารดาของเขา

ซิกฟรีดกับโอดิน (Odin) โอดิน คือเทพเจ้าองค์หนึ่ง

ซิกฟรีดกับฟาฟเนียร์ (Fafnir) ฟาฟเนียร์ คือพี่ชายหรือน้องชายของเรจิน และแปลงตัวเป็นมังกร ซิกฟรีดได้กินหัวใจและดื่มเลือดมังกร ทำให้เขามีคุณสมบัติพิเศษบางอย่าง

ซิกฟรีดกับนก

กฎแห่งบุคคลสองคนในฉากหนึ่งนี้เคร่งครัดจนถึงขนาดที่ว่า นกจะพูดกับซิกฟรีดได้ก็ต่อเมื่อเรจินกลับไปแล้ว ซึ่งเหตุการณ์ตอนนี้ ออริควิจารณ์ว่ามากเกินไปสำหรับกฎศึกษาดำรพ์เอง และด้วยเหตุผลอย่างเดียวกันนี้เอง ที่ทำให้ตัวละครในนิทาน เช่น เจ้าหญิงที่เฝ้าดูการต่อสู้ระหว่างพระเอกกับมังกร จะเป็นเพียงผู้ที่เฝ้าดูอยู่เฉย ๆ ไม่มีบทบาท ไม่มีการพูดจาเลย และการปฏิสัมพันธ์กันของตัวละครตั้งแต่สามตัวขึ้นไป ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในวรรณกรรมอื่น ๆ เช่นบทละคร จะไม่ปรากฏขึ้นในเรื่องเล่าพื้นบ้านเป็นอันขาด

5. กฎแห่งความตรงกันข้าม (Law of Contrast) เป็นกฎสำคัญที่มีความสัมพันธ์กับกฎแห่งบุคคลสองคนในฉากหนึ่ง ซึ่งออริคอธิบายว่า เรื่องเล่าจะมีลักษณะเป็นขั้วที่อยู่ตรงกันข้ามกันอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ธอร์ (Thor – เทพเจ้าแห่งสายฟ้าของพวก Norse) ผู้ทรงพลัง ต้องการผู้ใกล้ชิดคือโอดินผู้ชาญฉลาด หรือโลคิ (Loki – เทพเจ้าแห่งไฟ) ผู้เจ้าเล่ห์แสนกล อีกตัวอย่างหนึ่งคือใกล้ ๆ กับหญิงผู้เสว้าไสกจะมีหญิงอีกคนหนึ่งที่ร้ายแรง สบายอกสบายใจอยู่ด้วย ซึ่งความตรงกันข้ามแบบพื้นฐานนี้เป็นกฎหลักของการแต่งเรื่องราวเลขที่เดียว ความตรงกันข้ามนี้มีตัวอย่างเช่น วิทยุห่ม กับวิทยุขร ขนาดใหญ่และขนาดเล็ก มนุษย์กับสัตว์ประหลาด ความดีและความชั่ว ฯลฯ

กฎแห่งความตรงกันข้ามเป็นผลจากตัวเอกของเรื่องเล่า ส่งมาถึงปัจเจกบุคคลคนอื่น ๆ ผู้ซึ่งมีบุคลิกลักษณะและบทบาทตามที่กำหนดไว้ว่า จะต้องเป็นความตรงกันข้ามหรือการต่อต้านกับตัวเอกเสมอ เช่น กษัตริย์รอล์ฟ (Rolf) ของเดนมาร์ก เป็นตัวเอกในนิทานผจญภัย ซึ่งมีลักษณะนิสัยใจกว้างขวาง จะต้องมียุทธ์ต่อสู้ที่ใจแคบ เป็นต้น

ออลริคได้ยกตัวอย่าง โครงเรื่องบางแบบที่สอดคล้องโดยตรงกับกฎแห่งความตรงกันข้ามนี้ ดังนี้

(1) ตัวเอกต้องตายเพราะตัวโกงกระทำการทรยศ ตัวอย่างเช่น โรแลนด์ ซีกฟรีด

(2) กษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่มีทายาทสืบทอดผู้ไร้ความสำคัญ และครองราชย์ในระยะเวลาอันสั้น เช่น คอนโคบาร์ (Conchobar) กษัตริย์แห่งอัลสเตอร์ ซึ่งมีชอร์ตแฮร์ (Shorthair) เป็นทายาท เรื่องของทั้งสองมีเล่าอยู่ในประเพณีปรัมปราของพวกเคลต์

6. กฎของฝาแฝด (Law of Twins) สำหรับเรื่องนี้ออลริคตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อไรก็ตามที่บุคคลสองคนปรากฏตัวพร้อมกันและมีบทบาทอย่างเดียวกัน จะมีการพรรณนาว่าบุคคลทั้งสองนั้นอ่อนแอและด้อย ซึ่งถ้าหากเป็นเช่นนี้แล้วบุคคลทั้งสองก็จะหลีกเลี่ยงกฎแห่งความตรงกันข้ามได้ และกลับไปเข้ากับกฎของฝาแฝด ซึ่งคำว่า “ฝาแฝด” ที่ใช้ในกฎนี้ก็คำบริบูรณ์จะมีความหมายกว้าง คือ หมายถึงฝาแฝดจริง ๆ ที่เป็นพี่น้องกัน หรือหมายถึงบุคคลสองคนที่ปรากฏตัวพร้อมกันและมีบทบาทอย่างเดียวกันก็ได้

ออลริคยกตัวอย่างว่าเด็กที่เป็นโอรสของกษัตริย์กรีกและโรมันที่ถูกนำไปปล่อยมักจะเป็นฝาแฝดจริง ๆ และตัวอย่างที่รู้จักกันดีที่สุดก็คือ โรมิวลัส (Romulus) และรีมัส (Remus) นอกจากนี้ก็มีเรื่องเล่ากันในยุโรปตอนเหนือหลายเรื่องที่ระบุถึงโอรสกษัตริย์สององค์ที่จะถูกติดตามหรือถูกสังหารในเวลาเดียวกัน ส่วนเทพนิยายก็มีตัวอย่างคือเรื่องแฮนเซล และเกรเทล (Hansel and Gretel)

อย่างไรก็ตาม กฎของฝาแฝดก็ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงฝาแฝดจริง ๆ หรือบุคคลสองคนที่มีบทบาทอย่างเดียวกันเท่านั้น แต่ยังหมายถึงผู้ที่ปรากฏตัวเป็นคู่ เช่น

ไดออสคูรี (Dioscuri) ในนิทานปรัมปราของกรีก หมายถึงแคสเตอร์ (Castor) และพอลลักซ์ (Pollux) พี่น้องฝาแฝด บุตรของมหาเทพซุส (Zeus) และทำหน้าที่เป็นผู้สื่อข่าวของซุสด้วย

นกกางเขนหนึ่งที่เรียกว่า raven หรือแวลเคอรี (Valkyrie) คู่หนึ่ง เป็นผู้สื่อข่าวของเทพโอดิน แวลเคอรีเป็นหญิงสาวสวยที่รับใช้โอดิน และเป็นผู้ช่วยนำดวงวิญญาณของผู้กล้าหาญไปยังปราสาทแวลเฮลลา (Valhalla – ปราสาทของโอดิน)

ออลริคอธิบายด้วยว่า ถ้าหากฝาแฝดจะมีฐานะสูงขึ้น ก็ถูกยกขึ้นมาให้มีบทบาทสำคัญ ก็จะยังมีฐานะเป็นรองกฎแห่งความตรงกันข้ามกัน และทั้งสองฝ่ายจะกลายเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน เช่น นิทานปรัมปราที่เล่าถึงไดออสคูรี ซึ่งคนหนึ่งจะสละโล่สำเร็จ อีกคนหนึ่งจะเส้ราโศกห่อเหี่ยว คนหนึ่ง

เป็นอมตะ อีกคนหนึ่งจะไม่เป็นอมตะ และต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงผู้หญิงคนเดียวกัน ท้ายที่สุดคือฆ่ากันตาย

7. ความสำคัญของตำแหน่งแรกและตำแหน่งสุดท้าย (*The Importance of Initial and Final Position*) คือกฎที่ออลริคอธิบายว่า เมื่อไรก็ตามที่มีชุด (series) ของบุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ ปรากฏขึ้น บุคคลหรือสิ่งที่สำคัญจะต้องมาก่อนอย่างอื่น ส่วนผู้ที่มาทีหลังสุดคือผู้ที่ได้รับความเห็นอกเห็นใจ เขาเปรียบเทียบความสัมพันธ์เหล่านี้กับการเดินเรือ คือ “น้ำหนักของหัวเรือ” หรือ “The Weight of the Bow” กับ “น้ำหนักของท้ายเรือ” หรือ “The Weight of the Stern” คือจุดศูนย์กลางของเรื่องเล่าจะอยู่ตรงท้ายเรือเสมอ เมื่อมีการเสนอหลักเกณฑ์ข้อนี้แล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องพิสูจน์หรืออธิบายอีก เพราะเป็นหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนในตัวของมันเอง ทุกคนที่อ่านนิทานจะทราบถึงความพยายามครั้งสุดท้ายของน้องชายคนสุดท้ายของนิทานประเภทเทพนิยายนั้นมีความหมาย หรือความสำคัญเพียงใด หรือเป็นสัญลักษณ์ของอะไร เพราะน้องชายคนสุดท้ายของนิทานจะเป็นผู้ที่ได้ชัยชนะ ดังนั้น “ท้ายเรือ” ซึ่งผสมผสานกับกฎแห่งจำนวนสาม จึงเป็นลักษณะที่สำคัญของเรื่องเล่าพื้นบ้าน และเป็นกฎดึกดำบรรพ์ข้อหนึ่งด้วย

ออลริคให้ข้อสังเกตว่า สำหรับเรื่องของตำแหน่งแรกและตำแหน่งสุดท้ายนี้ หากเราอยู่ในภาวะแวดล้อมทางศาสนาแล้ว กฎของหัวเรือ จะเป็นกฎหลัก ตัวอย่างเช่น โอดิน จะยิ่งใหญ่กว่าเทพเจ้าอีกสององค์ที่เกี่ยวข้อง แต่ถ้าหากเทพเจ้าทั้งสามปรากฏในเรื่องเล่าพื้นบ้าน ก็จะต้องเป็นไปตามกฎของท้ายเรือ นั่นก็คือโอดินจะไม่ใช่เทพเจ้าองค์สำคัญของกลุ่มสามนี้อีกต่อไป แต่ความสำคัญจะตกอยู่ที่เทพเจ้าองค์สุดท้ายของกลุ่มสามนี้คือ โลกิ

สิ่งที่ออลริคอธิบายมานี้เปรียบเหมือนกับสูตร (formula) ของเรื่องเล่าพื้นบ้าน และเขาก็ยังเปิดโอกาสให้ใครก็ตามที่ต้องการทำให้โครงสร้างที่สำคัญของเรื่องที่ยังหลงเหลืออยู่รวมกลุ่มกันเข้าเป็นสูตรได้อีก แต่ออลริคจะกล่าวถึงเฉพาะหลักเกณฑ์ทั่ว ๆ ไปที่เป็นการแสดงออกซึ่งคุณลักษณะของบุคคล หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมาเป็นบทบาทเท่านั้น สำหรับเรื่องนี้ อลัน ดันคิส ผู้เป็นบรรณาธิการได้ยกตัวอย่างเพื่ออธิบายกฎข้อนี้เพิ่มเติมไว้ในเชิงอรรถว่า

“หากเราขึ้นต้นนิทานด้วยข้อความที่ว่า “ครั้งหนึ่งยังมีเด็กสาวกำพร้าแม่ ที่ไร้ความสุขแต่เป็นคนสวยและมีใจเมตตามาก ... ” เพียงเท่านี้จะเป็นความคิดที่ซับซ้อนเกินไปสำหรับเทพนิยายสักเรื่องหนึ่ง แต่ถ้าจะให้ดีแล้ว ควรจะแสดงความคิดเหล่านี้ออกมาเป็นบทบาท และจะดียิ่งขึ้นเมื่อบทบาทเหล่านี้เกี่ยวข้องกันทั้งหมด คือ

(1) ลูกเลี้ยง (เด็กสาว) ถูกบังคับให้ออกไปในทุ่งกว้างเพื่อเก็บดอกไม้ป่า แต่กลับหาได้เพียงขนมคลุกจี๊ถั่ว

(2) เธอพูดจาอย่างสุภาพอ่อนโยนกับชายตัวเล็ก ๆ สวมหมวกสีแดง ผู้แอบมองอยู่หลังเนินดอกไม้ และเธอให้ขนมคลุกจี๊ถั่วแก่เขา

(3) ชายตัวเล็กให้พรแก่เธอ คือเมื่อเธอหิวทุกครั้งจะมีไข่มุกร่วงลงมาจากผม และเวลาที่พูดก็จะมีขี้ผึ้งทองคำร่วงออกมาจากปาก
ด้วยเหตุนี้ ความไร้ความสุขของเด็กสาว ความเมตตากรุณา และความสวยงามของเธอ จึงเป็นดั่งนำโครงเรื่องเป็นสามระยะด้วยกัน”

อย่างไรก็ตาม ออลริกได้ให้ความสำคัญกับตำแหน่งสุดท้ายมากกว่าตำแหน่งแรก ถึงแม้ว่าเขาจะพูดถึงกฎของตำแหน่งทั้งสองในเวลาเดียวกันก็ตาม แต่ในตอนท้าย เขาเน้นที่ตำแหน่งสุดท้ายมากกว่า เนื่องจากตำแหน่งสุดท้ายจะมีความสัมพันธ์กับกฎแห่งจำนวนสามด้วย

8. กฎแห่งโครงเรื่องเชิงเดี่ยว (Law of Single Strand) ออลริกอธิบายถึงกฎข้อนี้ โดยเทียบกับวรรณกรรมสมัยใหม่ เขากล่าวว่าวรรณกรรมสมัยใหม่ทั่วไป มักจะใช้โครงเรื่องแบบต่อเนื่องและโยงกันไปมาทำให้โครงเรื่องและความเป็นไปของเรื่องซับซ้อน แต่เรื่องเล่าพื้นบ้านจะยึดถือโครงเรื่องและความเป็นไปของเรื่องที่เป็นลักษณะเดี่ยวอยู่เสมอไม่มีการเปลี่ยนแปลง การเล่าเรื่องจะไม่มีการย้อนกลับมาเพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดที่ขาดหายไป ถ้าหากจำเป็นที่จะต้องให้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นภูมิหลังก่อนอย่างอื่นแล้ว ข้อมูลนี้จะปรากฏในรูปของบทสนทนา ตัวอย่างเช่น พระเอกในนิทานได้ยื่นเรื่องมังกรกินคน ซึ่งทำความเดือดร้อนลำบากไปทุกหย่อมหญ้า ขณะที่เขาใช้ชีวิตอยู่ในเมือง และเรื่องเล่าพื้นบ้านจะไม่มีลักษณะซับซ้อน เพราะถ้าเกิดลักษณะซับซ้อนขึ้นมาเมื่อไรก็ตาม ก็จะไม่ใช้เรื่องเล่าพื้นบ้านอีกต่อไป

9. กฎแห่งการทำแบบแผน (Law of Patterning) กฎข้อนี้อาจจะทำให้ผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับเรื่องเล่าพื้นบ้านเกิดความงุนงงสับสนที่อยู่บ้าง ตามที่ออลริกอธิบายถึงแบบแผนบางอย่างเช่น บุคคลสองคนและสถานการณ์ในลักษณะเดียวกัน แต่ไม่ต่างกันอย่างที่ควรจะเป็น แต่กลับคล้ายกันมากเท่าที่จะเป็นไปได้ เด็กหนุ่มออกไปในทุ่งกว้างที่เขาไม่คุ้นเคยเป็นเวลาสามวันติด ๆ กัน แต่ทุกวันเขาจะได้พบยักษ์ตนหนึ่ง มีการพูดจาปราศรัยกับยักษ์แต่ละตนด้วยบทสนทนาอย่างเดียวกัน และฆ่ายักษ์ตายด้วยวิธีเดียวกัน

การทำให้ชีวิตเข้ามาอยู่ในรูปแบบอย่างตายตัวเช่นนี้ มีคุณค่าทางสุนทรียะเป็นพิเศษอยู่ในตัวของมันเอง และจะมีการตัดทุกสิ่งทุกอย่างที่เกินความพอดีออกไป เหลืออยู่แต่สาระสำคัญที่โดดเด่น และเร้าใจให้สนใจเท่านั้น

10. การใช้ฉากแบบภาพนิ่ง (Tableaux Scenes) คำว่า tableau หมายถึงการแสดงฉาก โดยใช้คนจริง ๆ อยู่บนเวทีโดยไม่ต้องพูด หรือละครนิ่ง ในฉากเหล่านี้ ตัวแสดงจะเข้ามาอยู่ใกล้ ๆ กัน เช่น ตัวเอกกับม้าของเขา หรือตัวเอกกับสัตว์ประหลาด (monster) ออลริคยกตัวอย่างภาพฮอร์คิงเอาอสรพิษแห่งโลก (World Serpent) ขึ้นมาพาดกับแคมเรือ ภาพนี้กรบผู้กล้าหาญนอนตายอยู่ใกล้ซัดกับกษัตริย์ที่พวกเขาปกป้องจนตัวตาย ภาพซีกมุนด์ (Siegmund – บิดาของซีกฟรีด) อุ้มบุตรชายของเขาที่ตายแล้ว เป็นต้น

ออลริควิจารณ์ว่าสถานการณ์แบบรูปสลักนี้เป็นสถานการณ์ที่ขึ้นอยู่กับจินตนาการมากกว่าความเป็นจริง คือ

ดาบของตัวเอกไหม้เกรียมไปเพราะลมหายใจของมังกร

หญิงสาวผู้ยืนอยู่บนหลังวัวหรืองูใหญ่ อยู่ในฉาก

ราชินีผู้ถูกเนรเทศบีบให้น้ำนมจากถันใส่จะงอยปากของหงส์ และนกกระสา

มีนักวิชาการบางคนให้ข้อสังเกตว่า บ่อยครั้งที่ฉากแบบภาพนิ่งจะไม่ได้มีความหมายเพียงชั่วคราว แต่จะเป็นคุณสมบัติที่คงอยู่ตลอดกาล ตัวอย่างเช่น

แซมสัน ยืนอยู่ระหว่างเสาสองต้น ในวิหารของพวกฟิลิสไตน์

ฮอร์กับอสรพิษแห่งโลกที่ถูกเบ็ดตกปลาเกี่ยว

วิดาร์ (Vidarr – บุตรของโอดิน) เผชิญหน้ากับการแก้แค้นของสุนัขป่าเฟนริร์ (Fenrir)

หรือเฟนริส (Fenris Wolf)

เพอร์ซีอุส (Perseus) ยืนชูศีรษะของเมดูซา (Medusa – นางออร์กอนที่มีผมเป็นงู)

บทบาทเหล่านี้ ซึ่งยังคงอยู่ แม้ว่ากาลเวลาผ่านไปนานเพียงใดก็ตาม เป็นบทบาทที่สำคัญมากในสถานการณ์แบบรูปสลัก และมีพลังอำนาจแปลกประหลาดเฉพาะตัว ในการที่จะแกะสลักตัวมันเองลงไปในความทรงจำของผู้คนทั่วไป

11. เหตุผลของเรื่อง (Logic) สำหรับกฎข้อนี้ ออลริคอธิบายว่า แก่นเรื่อง (theme) ที่นำเสนอจะต้องให้มีอิทธิพลต่อโครงเรื่อง (plot) และยิ่งไปกว่านั้นก็คือ การที่สัดส่วนมีอิทธิพลต่อการขยายตัวและนำหน้าในเรื่องเล่า เหตุผลของเรื่องจะไม่สามารถวัดได้ในหลักเกณฑ์เดียวกันกับเหตุผลในโลกแห่งความเป็นจริงเสมอไป ความโน้มเอียงที่มีต่อคติถือผีสาขาทเวดา (animism)

และต่อปาฏิหาริย์ (miracle) และมายาการ (magic) เป็นสิ่งที่สร้างกฎพื้นฐานของมันขึ้นมา สิ่งสำคัญที่จะต้องตระหนักก็คือ เหนืออื่นใดทั้งหมด ความถูกต้อง และมีเหตุผลจะขึ้นอยู่กับพลังอำนาจของความชอบด้วยเหตุผล ซึ่งอยู่ภายในของโครงเรื่อง ซึ่งความถูกต้องและมีเหตุผลนี้จะวัดได้ยากมาก หากจะวัดกันด้วยความเป็นจริงที่อยู่ภายนอก

12. *เอกภาพของโครงเรื่อง (Unity of Plot)* เอกภาพของโครงเรื่องนี้เป็นสิ่งที่เป็นมาตรฐานสำหรับเรื่องเล่า ซึ่งเราจะมองเห็นกฎข้อนี้ได้ชัดเจนที่สุด ถ้าหากเราเปรียบเทียบเรื่องเล่าที่แท้จริงกับงานวรรณกรรม การนำเสนอองค์ประกอบอย่างหลวมๆ และบทบาทที่ไม่แน่นอนไว้ในโครงสร้างของโครงเรื่อง เป็นเครื่องหมายที่แน่นอนที่สุดในการพัฒนาโครงเรื่อง แต่อย่างไรก็ตาม กรณีที่เป็นพิเศษเฉพาะก็มีคือ เอกภาพนั้นมีระดับต่าง ๆ กัน นั่นก็คือ ในเทพนิยาย เพลง และตำนานท้องถิ่น ระดับของเอกภาพจะสูง ส่วนในนิทานปรัมปรา และนิทานผจญภัยของวีรบุรุษ ระดับของเอกภาพจะลดลง แต่ก็ยังคงสังเกตได้ง่ายและชัดเจน

ออลริกยังแยกเอกภาพนี้ออกไปเป็น 2 กลุ่ม คือ เอกภาพตามความเป็นจริง (actual epic unity) และเอกภาพในอุดมคติ (ideal epic unity) เอกภาพตามความเป็นจริงคือ ส่วนประกอบของเรื่องเล่าแต่ละส่วนที่ปฏิบัติการอยู่ จะสร้างสรรค์เหตุการณ์อย่างหนึ่งขึ้นมา ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เล่าได้เห็นตั้งแต่เริ่มเล่าเรื่อง และเขาจะไม่มีวันลืมภาพเหตุการณ์นี้เป็นอันขาด ตัวอย่างก็คือทันทีที่มีการสัญญาว่าจะยกเด็กที่ยังไม่เกิดให้กับสัตว์ประหลาด ทุกสิ่งทุกอย่าง (ที่เล่าออกมา) จะขึ้นอยู่กับคำถามที่ว่า เด็กคนนี้จะหนีจากอำนาจของสัตว์ประหลาดได้อย่างไร

สำหรับเอกภาพในอุดมคตินั้น หมายถึงส่วนประกอบของเรื่องเล่าจำนวนมากที่นำมาจัดเป็นกลุ่มเข้าด้วยกัน เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครได้อย่างชัดเจนแจ่มแจ้งที่สุด เช่น โอรสของพระราชารับเสรีภาพ เพราะความเฉลียวฉลาดของธิดาสาวของอสุรกาย แต่ส่วนประกอบต่อไปก็คือ เขาลืมเธอ และต่อไปเธอจะได้รับชัยชนะอีกครั้งหนึ่ง

13. *การมุ่งความสนใจที่ตัวละครเอก (Concentration on a Leading Character)* กฎข้อนี้เป็นข้อสุดท้าย และออลริกกล่าวว่าเป็นประเพณีปรัมปราพื้นฐานที่ยิ่งใหญ่ที่สุด คือเมื่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์เกิดขึ้นในเรื่องเล่า สิ่งที่เราควรพิจารณาก่อนอื่นก็คือ การมุ่งให้ความสนใจนี้เอง

บางครั้งโชคชะตาของตัวละครเอกจะทำให้เกิดการรวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนอย่างหลวม ๆ ของการผจญภัย ตัวอย่างเช่นนิทานเรื่อง “Strong John” ซึ่งกล่าวถึงเด็กหนุ่มผู้แข็งแรงที่ออกเดินทางจากบ้านไป เขาได้แสดงพลังอันมหาศาล และมีผู้พยายามฆ่าเขา กับเรื่อง “The Youth Who Wanted to Learn What Fear Is” ซึ่งเป็นเรื่องของเด็กหนุ่มผู้ออกเดินทางไปค้นหาความกลัว เขาได้

พบกับปิศาจต่าง ๆ และรู้จักความกลัวตอนที่แต่งงานแล้วและถูกสาธด้วยน้ำเย็น หรือมีคนเอาปลาไหล มาปล่อบนหลังของเขาขณะที่กำลังนอนหลับ ซึ่งมีแต่โครงเรื่องเชิงเดี่ยว และการให้ความสนใจตัวละครเท่านั้นที่จะรวมเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ มาไว้ด้วยกัน แต่อย่างไรก็ตาม ออลริกก็ยืนยันว่า โดยทั่วไปตัวละครและโครงเรื่องจะเป็นของกันและกัน

สิ่งที่น่าสนใจอย่างหนึ่งก็คือการพิจารณาว่า เรื่องเล่าพื้นบ้านจะดำเนินไปได้อย่างไร เมื่อเรื่องเล่านั้น ๆ มีตัวเอกสองตัว ตัวหนึ่งจะเป็นตัวเอกตามรูปแบบที่กำหนดไว้เสมอ ซึ่งเรื่องเล่าจะเริ่มต้นด้วยเรื่องราวของเขา และเขาจะเป็นตัวละครสำคัญในสายตาของบุคคลภายนอก โอรสของพระราชินี เป็นตัวเอกตามที่กำหนดไว้ในนิทานเรื่องคู่หมั้นที่ถูกลืมนั่น ไม่ใช่ธิดาของอสูรกายแต่อย่างใด และในเรื่องเล่าที่ตัวละครฝ่ายชายกับตัวละครฝ่ายหญิงมีบทบาทพร้อม ๆ กัน หรือปรากฏตัวด้วยกัน ตัวละครฝ่ายชายจะเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุด แต่กระนั้นความสนใจทั่วไปก็มักจะตกอยู่ที่ฝ่ายหญิงคือตัวคู่หมั้นที่ถูกลืมนั่นจะเป็นตัวละครที่ผู้อ่านผู้ฟังเห็นอกเห็นใจมากกว่าโอรสของพระราชินี

ในตอนท้าย ออลริกได้กล่าวถึงข้อจำกัดของกฎของเขาว่า ผู้อื่นยังศึกษาค้นคว้าได้มากกว่านี้ เพราะตัวเขาเองไม่ได้เกี่ยวข้องกับปัญหาบางอย่าง เช่น “ภาษาเยอรมันที่สาบสูญไปแล้ว” หรือ “อารยัน” และ “ลึกลับ” กับ “พิธีกรรม” ขณะที่คนอื่น ๆ อาจจะนึกถึงประวัติศาสตร์ ศาสนา เช่น เวลาที่เขาพูดถึงกฎของฝาแฝด คนหลายคนจะนึกถึงเรื่องราวของไดออสคูริในนิทานปรัมปราของกรีก เวลาที่พูดถึงกฎแห่งจำนวนสาม คนหลายคนจะนึกถึงพิธีกรรมของกลุ่มสาม แต่ออลริกเองไม่ต้องการที่จะอธิบายถึงเรื่องศาสนาเลย เพราะขณะที่เขากล่าวถึงไดออสคูริซึ่งมีลักษณะเป็นเทพเจ้านั้น กฎของฝาแฝดของเขาก็นำมาใช้กับพวกเวลเคอริของโอดินได้ด้วย ซึ่งพวกเวลเคอรินี้จะไม่เกี่ยวกับการบูชาหรือพิธีกรรมเลย กฎนี้เป็นเพียงหลักที่ใช้กับเรื่องเล่าดั้งเดิมทั่วไป ที่ว่ามีคนเพียงสองคนเท่านั้นที่จะมีบทบาทอยู่ด้วยกัน²⁸

สำหรับกฎแห่งจำนวนสามนั้น ในเรื่องเล่าพื้นบ้านจะปรากฏอยู่เสมอว่า จำนวนสามเป็นจำนวนของพลังอำนาจอันศักดิ์สิทธิ์ในลักษณะที่ว่า สิ่งที่ยิ่งใหญ่ทุกอย่างจะคงอยู่เป็นจำนวนสาม ออลริกมีความเห็นว่าไม่จำเป็นต้องสืบสาวกลับไปถึงจุดเริ่มต้นทางศาสนาเลย เพราะการจัดระบบของธรรมชาติเองก็เป็นจำนวนสามอยู่แล้ว ตัวอย่างเช่น

สัตว์ นก ปลา

โลก ไฟ ทะเล

โลก สวรรค์ นรก

ซึ่งเป็นการจัดสรรของธรรมชาติที่เป็นจำนวนสามทั้งสิ้น และถ้าหากไม่มีการจำกัดหรือบังคับแล้ว จำนวนสามจะเป็นจำนวนสูงสุดของบุคคลและสิ่งของ ซึ่งจะทำให้เกิดคำถามขึ้นมาว่า จำนวนสามที่เกี่ยวข้องกับศาสนาขึ้นอยู่กับจิตวิทยาพื้นบ้าน โบราณเช่นเดียวกับกลุ่มสามที่เป็นกฎศีกคำบรรพ์หรือไม่

สำหรับเรื่องนี้ อลัน ดันคิส ได้ให้ข้อสังเกตไว้ว่า ออลริกมีความเห็นว่า จำนวนสามอยู่ในธรรมชาติของธรรมชาติ (nature of nature) มากกว่าจะอยู่ในธรรมชาติของวัฒนธรรม (nature of culture) แต่ก็ทำให้ออลริกไม่อาจมองเห็นว่า การแบ่งประเภทของ “ความเป็น 3 เท่า” หรือ “การมี 3 ฝ่ายอยู่ร่วมกัน” ตามแบบพื้นบ้านหรือตามของท้องถิ่นนั้นได้แทรกซึมเข้าไปอยู่ในสิ่งที่เราเรียกว่าระบบการจัดเชิงวิเคราะห์วัตถุ เพราะธรรมชาติจะไม่เป็นจำนวนสาม แต่ผู้คนในสังคมตะวันตกมองเห็นธรรมชาติเป็นจำนวนสาม (ส่วนพวกอเมริกันอินเดียนจะมองธรรมชาติเป็นจำนวนสี่)

ดันคิสอธิบายต่อไปว่า ไม่ใช่ทุกคนทุกคนจะแบ่งลำดับขั้นของความแตกต่างกันของเวลา และพื้นที่เป็นจำนวนสาม เช่น อดีต ปัจจุบัน อนาคต หรือ ความยาว ความกว้าง ความลึก ไม่ใช่ทุกคนที่กินอาหารสามมื้อต่อวันและใช้อุปกรณ์พื้นฐานสามชนิด ไม่ใช่ทุกคนที่มีชื่อสามชื่อ ไม่ใช่ทุกคนที่มีระดับการศึกษาสามระดับ (ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา) และปริญญาอีกสามระดับ (ปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก) ไม่ใช่ทุกภาษาที่แบ่งบุรุษออกเป็นสาม คือ บุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สอง และบุรุษที่สาม และการเปรียบเทียบสามระดับ คือ ดี ดีกว่า ดีที่สุด

ส่วนในทางวิทยาศาสตร์ ก็มีสิ่งที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของกฎแห่งจำนวนสามเช่นเดียวกัน เช่น อวัยวะบางอย่าง คือ หู แบ่งออกเป็นหูชั้นนอก ชั้นใน และชั้นกลาง หรือขั้นตอนการพัฒนาของสิ่งมีชีวิต จากตัวอ่อน เป็นดักแด้ และเติบโตเต็มที่ ด้วยเหตุนี้ดันคิสจึงสรุปว่าในทางคติชนวิทยาที่หนีไม่พ้นกฎข้อนี้ เราจึงพบว่า เรื่องเล่าแบบร้อยแก้วแบ่งออกเป็นสามกลุ่มคือ นิทานปรัมปรา นิทานพื้นบ้าน และตำนาน เป็นต้น

อลริกได้เสนอแนะให้มีการนำกฎศีกคำบรรพ์แต่ละข้อ ไปใช้กับการศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ให้เต็มที่ ซึ่งการกระทำเช่นนี้จะช่วยอธิบายถึงความสำคัญของสูตรที่ใช้ประกอบแต่งเหล่านี้ในวิวัฒนาการของมนุษย์ด้วย

เชิงอรรถบที่ 5

1. Ruth Finnegan, **Oral Traditions and the Verbal Arts** (London: Association of Social Anthropologists, 1996) , p. 9.
2. Ibid., p. 10.
3. **Encyclopaedia Britannica: Macropaedia 24.** , pp. 308 – 309.
4. Ibid., p. 308.
5. Ibid., p. 309.
6. Elliott Oring, “Folk Narratives,” in **Folk Groups and Folklore Genres: An Introduction.** ed. Elliott Oring (Logan, Utah: Utah State University Press, 1986) , p. 121.
7. William Bascom, “Verbal Art,” **Journal of American Folklore 68** (1955) : 245 – 252.
8. William Bascom, “The Forms of Folklore: Prose Narratives,” **Journal of American Folklore 78** (1965) : 3 – 20.
9. Elliott Oring, ed. **Folk Groups and Folklore Genres: An Introduction**, p. 124.
10. Ibid., p. 125.
11. Ibid., p. 126.
12. Jan Harold Brunvand, **The Study of American Folklore: An Introduction** (New York: W. W. Norton & Co., Inc., 1968) , p. 103.
13. **Encyclopaedia Britannica: Macropaedia 24**, pp. 718 – 721.
14. Wayland D. Hand, “Status of European and American Legend Study.” **Current Anthropology 6** (1965) : 439 – 446.
15. Stith Thompson, **The Folktale** (Berkeley: University of California Press, 1977) , p. 9.
16. Ibid., pp. 415 – 416.
17. Ibid.

18. Maria leach, ed. **Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend** (New York: Funk & Wagnalls, 1959), P. 753.
19. Ibid., pp. 1154 – 1155.
20. Antti Aarne, **The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography**, Tr. & Enl. Stith Thompson (Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1961).
21. Stith Thompson, **Motif – Index of Folk Literature**, 6 Vols. (Bloomington: Indiana University Press, 1966).
22. Antti Aarne, **The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography**, p. 328.
23. กิ่งแก้ว อัดถากร, **คติชนวิทยา**, เอกสารนิเทศการศึกษ ฉบับที่ 184 หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพฯ ฯ : 2519, หน้า 119 – 124.
24. Reidar Christiansen, **The Migratory Legends** (Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientiarum Fennica, 1958).
25. Ibid., p. 52.
26. Ibid., p. 57.
27. Jan Harold Brunvand, **Folklore, A Study and Research Guide** (New York: St. Martin's Press, Inc., 1976), p. 80.
28. Axel Olrik, "Epic Laws of Folk Narrative," in **The Study of Folklore**. ed. Alan Dundes (Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice – Hall, Inc., 1965), pp. 129 – 141.