

การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาควินัย



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย

มีนาคม 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด  
“Six Scream” ของภาคินัย”

ของ นางสาวปรีชญา สุขมี

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. พิชรินทร์ อนันต์ศิริวัฒน์)

  
.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์กร รอดทรัพย์)

  
.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(ดร. สุวรรณิ ทองรอด)

อนุมัติ

  
.....  
(ศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล มุณีสว่าง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

17 ส.ค. 2553

## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์กรณ รอดทรัพย์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในความกรุณาที่อุทิศเวลาให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้และเข้าใจกระบวนการทำวิจัยเป็นอย่างดี อันจะเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยในอนาคต

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. พัทธินทร อินทร์ศิริวัฒน์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ดร. สุวรรณี ทองรอด กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้ให้คำแนะนำสำหรับแก้ไข และปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เหนือสิ่งอื่นใด ขอขอบคุณครอบครัว บิดา มารดา น้องสาว ผู้บังคับบัญชา และเพื่อนร่วมงาน ที่ให้ความรักและความปรารถนาดี ให้การสนับสนุนทั้งกำลังใจ และทุนทรัพย์ ตลอดจนให้คำปรึกษาและคอยเป็นกำลังใจเสมอมา ทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจที่ดีจนสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแต่ง และการศึกษาแนวคิดในนวนิยาย อันจะทำให้เกิดการพัฒนาต่อยอดความคิดสืบไป

ปรีชญา สุขมี

ชื่อเรื่อง	การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาควินัย
ผู้วิจัย	ปรีชญา สุขมี
สถานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์กรธร รอดทรัพย์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 2562
คำสำคัญ	การวิเคราะห์ กลวิธีการแต่ง แนวคิด นวนิยายผี ภาควินัย

#### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาควินัยด้านการสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างฉากและบรรยากาศ และแนวคิดของเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สัปอัสตรา สวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว โดยปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

ด้านการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องทั้ง 4 องค์ประกอบ พบว่า 1) กลวิธีการเปิดเรื่อง พบวิธีการเปิดเรื่องที่หลากหลายในนวนิยายเรื่องหนึ่ง ๆ ซึ่งปรากฏทั้งวิธีการพรรณนาเหตุการณ์ การบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง การใช้บทสนทนาระหว่างตัวละคร และการกระทำของตัวละคร 2) กลวิธีการดำเนินเรื่อง พบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินและการดำเนินเรื่องย้อนต้น 3) กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งมีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ทศนคติไม่ตรงกัน ความหึงหวง การขัดผลประโยชน์ และความต้องการเอาชีวิตรอด กับทั้งความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งมีสาเหตุมาจากความอาฆาต และความต้องการอยู่รอดของสิ่งเหนือธรรมชาติ รวมทั้งความขัดแย้งกับตนเอง ซึ่งมีสาเหตุมาจากภาวะทางจิต 4) กลวิธีการปิดเรื่อง พบการปิดเรื่องลักษณะเดียวกันทุกเรื่องคือผู้แต่งใช้ทั้งการปิดเรื่องแบบหักมุมและการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรมในนวนิยายทุกเรื่อง

ด้านการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละคร พบว่าในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาควินัย มีกลวิธีการสร้างตัวละครแบบสมจริง และกลวิธีการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง ซึ่งปรากฏทั้งประเภทตัวละครน้อยลักษณะ และประเภทตัวละครหลายลักษณะ



ด้านการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างฉาก พบว่ามีการสร้างฉากประเภทสถานที่ ซึ่งสร้างจากธรรมชาติรอบข้างและสร้างแบบจำลอง นอกจากนี้ยังพบฉากประเภทเวลา ทั้งจากเวลาในอดีตชาติ-ปัจจุบัน และจากเวลากลางวัน-กลางคืน ส่วนการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างบรรยากาศพบการสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีตามหัวข้อที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้น 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยการบรรยายวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม 2) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยเงาและภาพการเคลื่อนไหว 3) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยเสียง 4) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ 5) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยการไล่ล่า 6) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยการพรรณนาสภาพศพ 7) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยการสร้างภาพลักษณ์คน และ 8) การสร้างบรรยากาศที่นำกลวิธีด้วยการสร้างภาพลักษณ์ผี

ด้านการวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาควิชา พบแนวคิดแสดงทัศนะ แนวคิดแสดงอารมณ์ และแนวคิดแสดงพฤติกรรม



Title	THE ANALYSIS OF WRITING STRATEGIES AND IDEAS IN THE GHOST NOVELS SET "SIX SCREAM" BY PHAKHINAY
Author	Preechaya Sukmee
Advisor	Assistant Professor Narongkan Rodsup, Ph.D.
Academic Paper	Thesis M.A. in Thai, Naresuan University, 2019
Keywords	the analysis, writing strategies, ideas, ghost novels, Phakhinay

### ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the writing strategies in 4 aspects; plot, characters, setting and atmosphere. And to analyze ideas in the ghost novels set "Six Scream" by Phakhinay. Six ghost novels analyzed are Bunraku, Porcelain, Apsara, Dreamland, Wedding and Museum. The results of the study were as follows;

The analysis of the plot strategies in all 4 parts found that; 1) beginning strategy started with various opening in a novel, which reveals the incident description the narration to introduce the main characters, using the dialogue between characters and character's actions; 2) rising action strategy was a chronological order and flashback; 3) creating conflict strategy found the conflicts between man and man, which was caused by vengeance, mistake hiding, unmatched attitude, jealousy, conflict of interest and survival. And the conflicts between man and supernatural, which was caused by vindictiveness and survival of supernatural. Including individual conflict, which was caused by mental condition; 4) ending strategy found that ending stories in the same type, which used twist ending and tragedy ending.

The analysis of the character strategies found two character strategies; realistic character and surrealistic character. They were also presented in flat character and round character.

The analysis of the setting strategies found two setting types; 1) place setting which was natural setting and manufactured setting 2) time setting which was a past-present time and a day-night time. As for the analysis of the atmosphere, found scary

atmosphere separated into 8 aspects by the researcher; brutal killing, shadow and fast movement, strange sound, unusual weather, hunting, scary corpse, scary people and scary ghost.

The analysis of the ideas in the ghost novels found three ideas; attitude idea, temper idea and behavior idea.



## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
วิธีดำเนินการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนของภาคินัย.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี/ องค์ประกอบของนวนิยาย.....	14
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการแต่ง.....	14
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง.....	16
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร.....	20
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับฉากและบรรยากาศ.....	24
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด.....	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี.....	33

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 การวิเคราะห์ทฤษฎีการแตงนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	38
การวิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างโครงเรื่อง.....	38
การเปิดเรื่อง.....	38
การดำเนินเรื่อง.....	51
ความขัดแย้ง.....	62
การปิดเรื่อง.....	89
การวิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างตัวละคร.....	94
การวิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างฉากและบรรยากาศ.....	130
4 การวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	156
แนวคิดแสดงทัศนะ.....	156
แนวคิดแสดงอารมณ์.....	161
แนวคิดแสดงพฤติกรรม.....	162
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	165
สรุปผลการวิจัย.....	165
อภิปรายผลการวิจัย.....	169
ข้อเสนอแนะ.....	175
บรรณานุกรม.....	176
ประวัติผู้วิจัย.....	182

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการเปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	51
2 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการดำเนินเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	62
3 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการสร้างความขัดแย้งในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	89
4 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	93
5 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการสร้างตัวละครในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	128
6 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการสร้างฉากในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	139
7 แสดงผลการวิเคราะห์ทัศนวิธิการสร้างบรรยากาศในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	154
8 แสดงผลการวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย.....	164
9 แสดงสรุปทัศนวิธิการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย....	167

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

ความเชื่อเรื่องผีเป็นความเชื่อดั้งเดิมในสังคมไทย ซึ่งเกิดขึ้นก่อนที่ศาสนาพราหมณ์ฮินดู และศาสนาพุทธจะเข้ามามีอิทธิพลต่อสังคม โดยเชื่อว่าผีเป็นสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติที่มีฤทธิ์ และอำนาจเหนือคน มีลักษณะการปรากฏทั้งแบบมองไม่เห็น แบบโปร่งแสง และแบบสมจริง เหมือนมีชีวิต อาจให้ทั้งคุณประโยชน์หรือให้โทษแก่คนได้ ความเชื่อเรื่องผีมีที่มาจากคติผีสง เทวดา (animism) ซึ่งงามพิศ สัตย์สงวน (2543, น. 210-211) เชื่อว่าไม่มีเพียงแค่สิ่งมีชีวิตเท่านั้น ที่มีชีวิตและบุคลิกลักษณะ แต่สิ่งที่ไม่มีชีวิตก็มีชีวิตและมีบุคลิกลักษณะได้เช่นกัน ดังนั้นสิ่งไม่มีชีวิต หรือผีตามคติดังกล่าวจึงสามารถมีพฤติกรรม อารมณ์ และความรู้สึกนึกคิดเหมือนคนทั่วไป ผีจึงเข้ามาเกี่ยวข้องกับคนที่มีชีวิตอยู่ได้ในหลากหลายรูปแบบ ดังปรากฏหลักฐานเป็นลายลักษณ์อักษรในหลักศิลาจารึกสมัยสุโขทัยเมื่อปีพุทธศักราช 1826 ความว่า “เบื้องหัวนอนเมืองสุโขทัยนี้มีภูมิจี พินารปูครุอยู่ มีสัตว์ภองส มีป่าพร้าวปาลาง มีปาม่วง ป่าขาม มีน้ำโคก มีพระขพุงผีเทพดา ในเขาอันนั้น เป็นใหญ่กว่าทุกผีในเมืองนี้ ชุนผู้ใดถือเมืองสุโขทัยนี้แล้ว ไหว้ดีพลีตูก เมืองนี้เที่ยง เมืองนี้ดี ผีไหว้ดีพลีตูปฤก ผีในเขานัน บ่คุ้มบ่เกรง เมืองนี้หาย” (ประเสริฐ ฐ นคร, 2547, น. 75) แสดงว่าในสมัยสุโขทัยนั้นพระขพุงผีไม่ใช่ผีธรรมดา แต่เป็นเทวดาที่สิงสถิตอยู่ในเขาทิศหัวนอนเมืองสุโขทัย เป็นใหญ่กว่าทุกผีในเมือง และปกป้องคุ้มครองเมืองสุโขทัย ส่วนในสมัยอยุธยาเป็นราชธานีก็ปรากฏหลักฐานความเชื่อเรื่องผีเช่นเดียวกัน เห็นได้จากลิลิตโองการแช่งน้ำที่เชื่อว่าผีจะเป็นผู้ลงโทษขุนนางหรือข้าราชการที่ทำผิดคิดร้ายต่อบ้านเมือง “จุงมาสูบเอา เขาผู้บ่ชื่อ ชื่อใครใจคด ขบถเกียจกาย หว่ายกะฟู่ฟาดฟัน คว้านแคว้นมัดศอก หอกดินไธ้เต้าทำทก หลกทำให้บ่มีทันตาย หงายระงมระงม ยมพบาลลากไป ไพนรกปลาบปลิ้นดินพลาง เขาวางเห็นออพิจี” (ชลดา เรื่องรักษ์ลิลิต, 2547, น. 103) และคงเป็นไปในทำนองเดียวกันกับความเชื่อเรื่องพระสยามเทวาธิราชของกรุงรัตนโกสินทร์

ความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยได้รับการพัฒนา และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่งอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าต่อมาโลกจะมีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้นเพียงใด แต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคมโดยมิได้ถูกลบเลือนไปแต่อย่างใด หากแต่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอความเชื่อให้เป็นไปตามยุคสมัย โดยจะนำเสนอในรูปแบบของ

เรื่องสั้น นวนิยาย ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอในรูปแบบของ นวนิยายหรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่านวนิยายผี ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอความเชื่อเรื่องผีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับคำกล่าวของ กัมปนาท ขำแก้ว (2559, น. 84) ที่กล่าวว่า เรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นสิ่งที่คนในสังคมปัจจุบันถวิลหา จนทำให้นวนิยายแนวนี้ เป็นหนังสือขายดี (Best seller) ในปัจจุบัน นวนิยายผีจัดเป็นนวนิยายประเภทเหนือธรรมชาติ ซึ่ง วนิดา บำรุงไทย (2542, น. 76-79) กล่าวว่า นวนิยายเหนือธรรมชาติ เป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเร้นลับ อำนาจของดวงวิญญาณ ตลอดจนอำนาจของสิ่งลึกลับต่าง ๆ ซึ่งวรรณกรรมลักษณะนี้ จะให้ความบันเทิงเช่นเดียวกับวรรณกรรมหลักหนึ่งที่ทำให้ความเพลิดเพลิน ในจินตนาการแปลก ๆ และที่สำคัญคือการให้ความรู้สึกตื่นเต้นและท้าทายที่ได้เข้าไปใกล้ความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์อย่างหนึ่ง นวนิยายแนวเหนือธรรมชาติของไทยนี้ยังมีเอกลักษณ์เฉพาะตนที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก เพราะมีแนวเรื่องที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อทางพุทธศาสนาที่มักนำเสนอสาระและแนวคิดเรื่องกฎแห่งกรรม

เรื่องด้วยนวนิยายผีที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน จึงมีการนำนวนิยายแนวนี้มาสร้างสรรค์เป็นละครโทรทัศน์และเผยแพร่ออกอากาศ ซึ่งนวนิยายผีของ "ภาคินัย" ก็เป็นผลงานที่มีความโดดเด่นจนได้รับเลือกให้นำมาสร้างเป็นละครโทรทัศน์หลายเรื่อง เช่น นางชฎา และปวงสไบ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 รวมทั้ง นางแค้น และชีรีษชุด 7 วันจองเวร ซึ่งออกอากาศทางช่องเวิร์คพอยท์ เป็นต้น

ภาคินัย เป็นนามปากกาของ ภาคินัย กสิรักษ์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ วิชาเอกสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง เริ่มต้นเป็นนักเขียน และมีผลงานตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2547 มีผลงานการเขียนออกมามากอย่างต่อเนื่อง ทั้งงานประเภทรวมบทความ และนวนิยาย ตลอดจนมีโอกาสได้ทำงานด้านการเขียนบทละครโทรทัศน์ (ชุมนุมคนรักการอ่านสำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น, 2561) ภาคินัยเป็นนักเขียนอิสระที่นิยมเขียนนวนิยายผีหรือนวนิยายแนวสยองขวัญที่บอกเล่าเรื่องราวของวิญญาณ ภูตผีปีศาจ สิ่งเหนือธรรมชาติ ความลึกลับ และเหตุการณ์ตื่นเต้นระทึกขวัญ นวนิยายผีของภาคินัยส่วนใหญ่ิยมนำเสนอในรูปแบบนวนิยายชุด โดยแต่ละชุดมีแนวทางการนำเสนอเรื่องที่แตกต่างกันไป เช่น นวนิยายชุด 7 วันจองเวร มีแนวทางการนำเสนอเรื่องผ่านสัมผัสพิเศษในการมองเห็นวิญญาณของคนที่เกิดในวันต่าง ๆ ทั้ง 7 วัน นวนิยายชุด Five Fear นำเสนอเรื่องราวความกลัวและกิเลสตัณหาของมนุษย์ ที่นำไปสู่ความหายนะจำนวน 5 เรื่อง นวนิยายชุด 4 ทิศตาย นำเสนอเรื่องราวความตายที่เกิดขึ้นในทิศทั้ง 4 ทิศ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเวรกรรมที่ติดตามจองเวรผู้ก่อกรรม



ไปทุกทิศ นวนิยายชุด Home นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุฆาตกรรม ความสยองขวัญ และความผิดปกติทางจิตของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นในบ้านที่มีคนตาย และนวนิยายชุด Six Scream ซึ่งนำเสนอเรื่องราวระทึกขวัญจำนวน 6 เรื่อง ที่ภาคินัย (2554) ให้คำโปรยไว้ว่า เป็นเรื่องที่จะทำให้ผู้อ่านต้อง "ขวัญผวา ตื่นเต้นจนลืมหายใจ ลุ้นระทึกจนหยุดสุดท้ายจนรู้สึกทึ่งว่า 'ความตาย' กำลังหายใจรดต้นคอ" โดยมีแนวทางการนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก ทั้งความน่ากลัวของญาติและความน่ากลัวของมนุษย์ ผ่านแนวคิดสำคัญของแต่ละเรื่องที่แตกต่างกัน คือ เชื้อดื้อ หลอน ซ่อน ชัง ผัง และฆ่า ตามลำดับ

แก้วกล้า (2558) นักหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ กล่าวถึงภาคินัยในคอลัมน์ "ภาคินัย เจ้าตำรับนวนิยายสยองขวัญ นักเขียนในดวงใจ" ไว้ว่าภาคินัยเป็นนักเขียนสำนักพิมพ์โซฟา (Sofa publishing) มีชื่อเสียงมากสำหรับนักอ่านนวนิยายแนวสยองขวัญในปัจจุบัน ด้วยผลงานมากมาย และได้รับความนิยมจนสร้างยอดขายอันดับหนึ่งให้แก่สำนักพิมพ์และมียอดการพิมพ์ซ้ำมากกว่า 200,000 เล่ม ตลอดจนได้รับการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปแปลและวางจำหน่ายในต่างประเทศ ทั้งประเทศไต้หวัน ฮองกง และมาเลเซีย รวมทั้งได้รับการติดต่อซื้อลิขสิทธิ์นวนิยาย เพื่อนำไปดัดแปลงเป็นบทละครโทรทัศน์อีกด้วย นอกจากนี้ ออล แม็กกาซีน (all magazine) ได้กล่าวถึง ภาคินัยในคอลัมน์ "ล้อมวงอ่านเรื่องสยองของภาคินัย" (ปฏิญ์สินี, 2560, น. 36-38) ว่าภาคินัยเป็นนักเขียนเรื่องสยองขวัญอันดับหนึ่งแห่งยุค เป็นดาวจรัสแสงแห่งวงการนิยายลึกลับสยองขวัญที่มีผลงานมากมาย และนำไปสร้างเป็นละครดั่งจำนวนไม่น้อย มีผลงานที่มีผู้กล่าวถึงในโลกออนไลน์จำนวนมาก ทั้งในเว็บไซต์และบล็อกต่าง ๆ ว่าเป็นนวนิยายที่ดำเนินเรื่องคล้ายกับการชมละครโทรทัศน์ที่มีฉากระทึกขวัญ ขายความน่ากลัวอย่างตรงไปตรงมาใช้ภาษาสละสลวย ดำเนินเรื่องกระชับรวดเร็ว รวมทั้งมีตอนจบของเรื่องที่ซับซ้อนกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความปรารถนาจะติดตามอ่านต่อไป

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษานวนิยายผีของภาคินัย โดยเฉพาะนวนิยายชุด "Six Scream" เพื่อมุ่งศึกษากลวิธีการแต่งด้านการสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร และการสร้างฉากและบรรยากาศในนวนิยายว่ามีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจ และน่าติดตามจนเป็นที่นิยมของนักอ่านที่ชื่นชอบนวนิยายผีในยุคปัจจุบันได้อย่างไร รวมทั้งศึกษาแนวคิดสำคัญของเรื่องที่ทำให้นวนิยายผีของภาคินัยไม่ใช่เพียงนวนิยายเพื่อสร้างความบันเทิงเพียงด้านเดียวเท่านั้น แต่มีสาระแก่นสารที่เป็นประโยชน์และให้แง่คิดสำหรับผู้อ่านด้วย

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแต่งนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาควิชาการศึกษาด้านการสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างฉากและบรรยากาศ และแนวคิดของเรื่อง

### ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษากลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาควิชาการศึกษาด้านข้อมูลเป็นนวนิยาย ที่มีเรื่องราวของขั้วเกี่ยวกับผีหรือวิญญาณของภาควิชาการ จำนวน 6 เรื่อง ดังนี้

1. Bunraku บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม (2554)
2. Porcelain พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต (2554)
3. Apsara สถาปัสรา (2554)
4. Dreamland สรวงสนุกแดนรก (2554)
5. Wedding น้ำสังข์อาบศพ (2554)
6. Museum พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว (2555)

### กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยาย สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง คือ โครงเรื่อง แนวคิด ตัวละคร บทสนทนา ฉากและบรรยากาศ โดยในการศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายผีของภาควิชาการนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาและประมวลความรู้ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบของนวนิยายจากนักวิชาการเพื่อนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาและวิเคราะห์กลวิธีการแต่งนวนิยายผีของภาควิชาการ ซึ่งมีกรอบแนวคิดทฤษฎี ดังนี้

1. ขอบเขตการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีของภาควิชาการ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของประทีป เหมือนนิต (2519) เป็นหลักในการศึกษากลวิธีการแต่งด้านโครงเรื่อง ดังนี้

- 1.1 กลวิธีการเปิดเรื่อง
- 1.2 กลวิธีการดำเนินเรื่อง
- 1.3 กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง
- 1.4 กลวิธีการปิดเรื่อง

2. ขอบเขตการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายผีของภาคินัย ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546) เป็นหลักในการศึกษากลวิธีการแต่งด้านตัวละคร ดังนี้

2.1 ลักษณะตัวละคร

2.2 กลวิธีการสร้างตัวละคร

3. ขอบเขตการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างฉาก และบรรยากาศในนวนิยายผีของภาคินัย ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ Edgar V. Robert อ้างถึงใน ชูทิพย์ นาฏ (2547) เป็นหลักในการศึกษากลวิธีการแต่งด้านฉากและบรรยากาศ ดังนี้

3.1 องค์ประกอบของฉากและบรรยากาศ

3.2 กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ

4. ขอบเขตการวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผีของภาคินัย ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ สุदारตน์ เสรีวัฒน์ (2522) เป็นหลักในการศึกษาแนวคิดในนวนิยาย ซึ่งแบ่งแนวคิดเป็น 4 ประเภท ดังนี้

4.1 แนวคิดที่แสดงทัศนะ

4.2 แนวคิดที่แสดงอารมณ์

4.3 แนวคิดที่แสดงพฤติกรรม

4.4 แนวคิดแสดงภาพและเหตุการณ์

### ความสำคัญของการวิจัย

กลวิธีการแต่งด้านการสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างฉากและบรรยากาศ ทำให้นวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาคินัย มีความน่าสนใจ ตั้งแต่แรกที่ใจ มีความน่าสนใจ และน่าติดตาม โดยกลวิธีดังกล่าวสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการแต่งนวนิยายผีเรื่องอื่น ๆ รวมทั้งแนวคิดของเรื่อง มีข้อคิดสำคัญสำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการแต่ง และแนวคิดในนวนิยายผีของภาคินัย ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นศึกษาและรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารรวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนของภาคินัย

- 1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี
  - 1.2.1 ความหมายและสาระของกลวิธี
  - 1.2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง
  - 1.2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร
  - 1.2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับฉากและบรรยากาศ
  - 1.2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี
- 1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด
  - 1.3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด
  - 1.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด
- 1.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี
  - 1.4.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี
  - 1.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี
2. ทัศนวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์หลักวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีของภาคินัย มีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้
  - 2.1 วิเคราะห์หลักวิธีการแต่งด้านการสร้างโครงเรื่อง
    - 2.1.1 กลวิธีการเปิดเรื่อง
    - 2.1.2 กลวิธีการดำเนินเรื่อง
    - 2.1.3 กลวิธีการปิดเรื่อง
  - 2.2 วิเคราะห์หลักวิธีการแต่งด้านการสร้างตัวละคร
    - 2.2.1 ลักษณะตัวละคร
    - 2.2.2 กลวิธีการสร้างตัวละคร
  - 2.3 วิเคราะห์หลักวิธีการแต่งด้านการสร้างฉากและบรรยากาศ
    - 2.3.1 องค์ประกอบของฉากและบรรยากาศ
    - 2.3.2 กลวิธีการนำเสนอฉากและบรรยากาศ
  - 2.4 วิเคราะห์แนวคิดสำคัญของเรื่อง
    - 2.4.1 แนวคิดที่มุ่งแสดงทัศนะ
    - 2.4.2 แนวคิดที่มุ่งแสดงอารมณ์
    - 2.4.3 แนวคิดที่มุ่งแสดงพฤติกรรม
    - 2.4.4 แนวคิดแสดงภาพและเหตุการณ์

3. ชั้นสรุปผลการวิจัย การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์หลักวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีของภาคินัย มีขั้นตอนการสรุปผลการวิจัย ดังนี้

3.1 สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

3.2 ข้อเสนอแนะ

4. ชั้นนำเสนอผลการวิจัย

การเสนอผลการวิจัย เรื่องการวิเคราะห์หลักวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีของภาคินัย ผู้วิจัยนำเสนอด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์หลักวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีของภาคินัย ผู้วิจัยได้จำแนกเอกสารที่เกี่ยวข้องออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อสะดวกและครอบคลุมต่อการศึกษา ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี
  - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนของภาคินัย
  - 1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี/ องค์ประกอบของนวนิยาย
  - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการแต่ง
  - 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง
  - 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร
  - 2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับฉากและบรรยากาศ
  - 2.5 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี
  - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด
  - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี

#### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับนวนิยายผีนั้น ได้แบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ งานเขียนของภาคินัย และนวนิยายผี ดังนี้

#### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนของภาคินัย

ภาคินัย เป็นนามปากกาของ ภาคินัย กสิรักษ์ ซึ่งในปัจจุบันเป็นนักเขียนอิสระ มีผลงานการเขียนออกมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งงานประเภทรวมบทความ และนวนิยาย รวมทั้งยังเคยมีผลงานด้านการเขียนบทละครโทรทัศน์ โดยภาคินัยมีผลงานการเขียนที่ได้รับการตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ดังนี้

## 1. สำนักพิมพ์ Sofa Publishing

- 1.1 นางชฎา (2551)
- 1.2 The shoes รองเท้าอาถรรพ์ (2551)
- 1.3 Lift ลิฟต์ซ่อนศพ (2552)
- 1.4 โรงแรมศพ (2552)
- 1.5 The Dome เคาหาสน์สถาปสยอง (2552)
- 1.6 Ward ห้องคลอดมรณะ (2552): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.7 Mirror กระจกสังตาย (2553): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.8 Haunted อาถรรพ์เรือนล้ยม (2553): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.9 Theater ตีตัวไปตาย (2553): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.10 Stairs 12 ชั้น...บันไดผี (2553): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.11 Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย (2553): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.12 Holy ศพ-เสน-ศาล (2553): ชุด 7 วันจองเวร
- 1.13 Bunraku บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม (2554): ชุด Six Scream
- 1.14 Porcelain พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต (2554): ชุด Six Scream
- 1.15 Apsara สถาปัสตรา (2554): ชุด Six Scream
- 1.16 Dreamland สวมสนุก...แดนนรก (2554): ชุด Six Scream
- 1.17 Wedding น้ำสังข์อาบศพ (2554): ชุด Six Scream
- 1.18 Museum พิพิธภัณฑ์หุ่น-หิน-หัว (2555): ชุด Six Scream
- 1.19 Grave บ้านพญาสตับรรม (2555)
- 1.20 Touch ต่อตัดสัมพันธ์วา (2555): ชุด Five Fear
- 1.21 Diet ขนเมผลสมศพ (2555): ชุด Five Fear
- 1.22 Sleep หลับ-เป็น-ตาย (2556): ชุด Five Fear
- 1.23 Cage หอสังหาร (2556): ชุด Five Fear
- 1.24 Kill ร่วมห้องต้องฆ่า (2556): ชุด Five Fear
- 1.25 Neighbor บ้านข้างโลงเคียง (2556)
- 1.26 นางครวญ (2556): ชุด 4 ทิศตาย
- 1.27 นางแค้ง (2556): ชุด 4 ทิศตาย
- 1.28 นางคุก (2557): ชุด 4 ทิศตาย
- 1.29 นางคอย (2557): ชุด 4 ทิศตาย

- 1.30 ปวงสไบ (2557)
- 1.31 Ticket ตีตั๋วตายโหง (2558)
- 1.32 รอยรักเรือนแรม (2558)
- 1.33 Lost Land เกาะที่ถูกลืม (2558)
- 1.34 Time หมุนเวลาตาย (2558)
- 1.35 ดารันดา (2558)
- 1.36 Always เรือนร่วมใจ (2559)
- 1.37 Phub ถวิล (2559)
- 1.38 มั่ง-มี-ศรี-ศพ (2559): ชุด HOME
- 1.39 อยู่-ดี-มี-ศพ (2560): ชุด HOME
- 1.40 ร่ม-เย็น-เป็น-ศพ (2560): ชุด HOME
- 1.41 วัน-ขึ้น-คืน-ศพ (2560): ชุด HOME
- 1.42 Hundred Years ฆาตกาล (2560)
2. สำนักพิมพ์อักษรบ้านเทิง
  - 2.1 ความรักกัตขา (วันที่หมาติดปาก) (2548)
  - 2.2 ไข้หวัดหมา (อาการดัดจริตเป็นโรคติดต่อ) (2548)
  - 2.3 สุริยบุรุษ (ที่สุขในโลก) (2549)
  - 2.4 Post love พัดโบกกับของขวัญ ณ วันรักคืนใจ (2549)
  - 2.5 เมื่อไหร่เธอกับฉันจะรวมกันเป็นเรา (2550)
3. สำนักพิมพ์ Hug Publishing
  - 3.1 31 วันมหัศจรรย์รักโรแมนติก (2549)
  - 3.2 ถึงนายจอมซ่าส์แบบว่ารักจัง (2549)
  - 3.3 คู่รักสลักร้อยหัวใจสลักรุ่น (2551)
4. สำนักพิมพ์อื่น ๆ
  - 4.1 รักอลเวงของนายนักเลงกับนายเซอซ่า (2548)
  - 4.2 คลิกรักสาวพันธุ้รอด (2549)
  - 4.3 รักหมดใจคุณนายนิวยอร์ก (2550)
  - 4.4 รักแท้คู่สุดมุน (2551)
  - 4.5 ปริศนาพยาบาล (2552)
  - 4.6 ซีนเดอเรลล่ารองเท้าแตะ (2552)



#### 4.7 สูตรหวานจากรัก (2553)

##### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี

##### 1. ความหมายและลักษณะของนวนิยายผี

คำว่า "ผี" ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้คำจำกัดความไว้ว่า สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อกันว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่น ผีปู่ตายาย ผีเรือน ผีहां หรือเรียกคนที่ตายไปแล้วว่าผี หลวงวิจิตรวาทการ (2525) ก็ได้อธิบายเรื่องผีไว้ในหนังสือวิชาแปดประการว่า ผีหรือปีศาจ หมายความว่าธรรมชาติที่ดูร้าย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกายเรานี่เอง และมีอยู่ตั้งแต่เรามีชีวิตอยู่ ไม่ได้เกิดขึ้นเมื่อเราตายไปแล้ว ส่วนเสฐียรโกเศศ (2549) กล่าวถึงผีไว้ในเรื่องผีบางทวดว่า สิ่งใดตามปกติไม่สามารถมองเห็นตัวได้ แต่เราถือหรือเข้าใจเอาว่ามีฤทธิ์และอำนาจอยู่เหนือคน อาจให้ดีหรือให้ร้าย คือ คุณหรือให้โทษแก่เราได้ เป็นสิ่งที่เราเกรงกลัวและบางครั้งก็ต้องนับถือด้วย สรุปได้ว่า ผี คือ สิ่งลึกลับที่มองไม่เห็น ซึ่งคนเชื่อว่าสามารถสร้างคุณประโยชน์หรือโทษให้แก่คนได้ "ผี" ปรากฏเป็นลายลักษณ์ตามหลักฐานที่เก่าแก่ของไทยในหลักศิลาจารึก ตอนหนึ่งว่า "เบื้องหัวนอนเมืองสุโขทัย...มีพระขลุ่ยผี เพศคาในเขา อันนั้นแปนใหญ่กว่าทุกผีในเมืองนี้ ขุนผู้ใดถือเมืองสุโขทัยนี้แล้วให้วัดพลีถูก เมืองนี้เที่ยงเมืองนี้ดี ผีให้วัดพลีปลุก ผีในเขาอันนับคุมบเกรงเมืองนี้หาย..." วิชากรณ์ แสงมณี (2541, น. 31-33) วิเคราะห์ไว้ว่า จารึกนี้สร้างขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 1826 นับจนถึงปัจจุบันเป็นระยะเวลาเจ็ดร้อยกว่าปีแล้ว ซึ่งไม่ได้หมายความว่าคนไทยนับถือผีมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย แต่อาจนับถือผีกันมานานตั้งแต่รวมกันเป็นกลุ่มคนโดยการนับถือผีก็ยังคงปรากฏให้เห็นจนถึงทุกวันนี้ หลักฐานที่เด่นชัดที่สุดก็คือศาลหลักเมือง ศาลเจ้า ศาลพระภูมิเจ้าที่ต่าง ๆ ที่สร้างไว้ทั่ว

ความคิดความเชื่อเรื่องผีหรือวิญญาณยังคงปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่องในสังคมไทยผ่านงานเขียนประเภทวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องต่าง ๆ เช่น ขุนช้างขุนแผน พระอภัยมณี หรือสามก๊ก เป็นต้น ต่อมาแม้ว่าไทยจะรับศิลปวิทยาการจากทางตะวันตก เข้ามาแล้ว ความคิดความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงดำรงอยู่ซึ่งเห็นได้จากรูปแบบการเขียนที่เปลี่ยนไปเป็นร้อยแก้วประเภทเรื่องสั้น และนวนิยายแล้ว แต่ความคิดความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงแฝงตัวอยู่ในการเขียนรูปแบบใหม่ทำให้เกิดเป็นนวนิยายแนวเหนือธรรมชาติหรือนวนิยายผีเกิดขึ้นมากมาย

นวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องผีจัดเป็นนวนิยายประเภท (genre) นวนิยายสยองขวัญหรือนวนิยายผี (Gothic Novel) ซึ่งเป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติ ภูตผี วิญญาณ และความตาย มุ่งเสนอภาพที่น่ากลัว และพฤติกรรมของผีหรือวิญญาณที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัวและสยดสยอง (นิคม กองเพชร, 2543, น. 34)

เจือ สตะเวทิน (2518, น. 80) แบ่งนวนิยายเป็น 13 ประเภท โดยใช้เนื้อหาของ นวนิยายเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง และอธิบายความหมายของนวนิยายมหัศจรรย์ไว้ว่า เป็นเรื่องลึกลับ เกินความเป็นจริง และมีอิทธิพลต่าง ๆ เกิดขึ้นภายในเรื่อง

ประทีป เหมือนนิล (2519, น. 94) ให้คำจำกัดความนวนิยายมหัศจรรย์ไว้ว่าเป็น นวนิยายที่มีโครงเรื่องลึกลับ มหัศจรรย์ และตื่นเต้น อาจรวมไปถึงจินตนิยายด้วย

ธวัช ปุณโณทก (2527, น. 92) แบ่งนวนิยายออกเป็น 7 ประเภท และกล่าวถึง นวนิยายเหนือธรรมชาติไว้ว่า เป็นเรื่องที่มีโครงเรื่องลึกลับซับซ้อน ผูกโครงเรื่องโดยอาศัย จินตนาการหรือความฝันที่ฟุ้งเฟ้อ 'ไม่มีเจตนาให้เป็นความจริง แต่มุ่งให้ความเพลิดเพลินและ สร้างจินตนาการที่แปลกออกไปให้แก่ผู้อ่านมากกว่าจุดมุ่งหมายอื่น เช่น มุ่งเสนอเรื่องราวของ ภูตผีปีศาจ และไสยศาสตร์เวทมนตร์ เพื่อมุ่งล้นประสาทผู้อ่านให้เกิดความตื่นกลัว วรรณกรรม แนวนี้จึงได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นอย่างยิ่ง

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2537, น. 191) อ้างตามมานูเอล คอมรอฟ (Maunel Komroff) ซึ่งแบ่งประเภทนวนิยายตามลักษณะของเนื้อหาไว้ 15 ประเภท และอธิบายถึงความหมายของ นวนิยายเหนือธรรมชาติ (Horror and Supernatural) ไว้ว่าเป็นเรื่องราวที่มีภูตผีและจิตวิญญาณ เข้ามาเกี่ยวข้อง รวมทั้งเป็นเรื่องราวที่เกิดเหตุการณ์อันไม่สามารถหาข้อพิสูจน์ได้

บรรจง บรรเจิดศิลป์ (2538, น. 38) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนวนิยายผีว่า นวนิยายแนวนี้เริ่มเป็นที่สนใจตั้งแต่ปี พ.ศ. 2503 จากนั้นนวนิยายผีก็ได้รับความนิยม และแพร่หลายจนเป็นคอลัมน์แนะนำหนังสือใหม่ในนิตยสารบางฉบับ ต่อมาเมื่อนวนิยายผี มาสร้างเป็นภาพยนตร์ก็ได้รับการตอบรับจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก

วนิดา บำรุงไทย (2542, น. 76-79) กล่าวว่า นวนิยายเหนือธรรมชาติเป็นวรรณกรรม ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเร้นลับ อำนาจของดวงวิญญาณ ตลอดจนอำนาจของสิ่งลึกลับต่าง ๆ ซึ่งวรรณกรรมลักษณะนี้จะให้ความบันเทิง เช่นเดียวกับวรรณกรรมหลักหนี ที่ให้ความเพลิดเพลิน ในจินตนาการแปลก ๆ และที่สำคัญคือการให้ความรู้สึกตื่นเต้นและทำทนายที่ได้เข้าใกล้ ความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์อย่างหนึ่ง นวนิยายแนวเหนือธรรมชาติ ของไทยนี้ยังมีเอกลักษณ์เฉพาะตนที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก เพราะมีแนวเรื่องที่ตั้งอยู่บนพื้นฐาน ความเชื่อทางพุทธศาสนาที่มักนำเสนอสาระและแนวคิดเรื่องกฎแห่งกรรม

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546, น. 39) แบ่งประเภทนวนิยายเป็น 18 ประเภท และ กล่าวถึงนวนิยายลึกลับของชาวญ (Gothic Novel) ไว้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผี ความมหัศจรรย์ ของวิญญาณ อำนาจลึกลับน่าสะพรึงกลัว ปราสาทร้าง ลางบอกเหตุร้าย ภาพหลอน และความฝัน

ดังนั้นอาจสรุปความหมายและลักษณะของนวนิยายผีได้ว่า นวนิยายผีเป็นงานประพันธ์ที่มีเนื้อเรื่องกล่าวถึงภูตผีปีศาจ วิญญาณ หรือการตาย และมีเหตุการณ์น่ามหัศจรรย์ที่หาข้อพิสูจน์ไม่ได้เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งสร้างความสับสน น่ากลัว และสยองขวัญสู่ผู้อ่าน

## 2. พัฒนาการของนวนิยายผี

นวนิยายผี (Gothic Novel) แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 จนถึงต้นศตวรรษที่ 19 มีเนื้อหาเกี่ยวกับความลึกลับของสิ่งเหนือธรรมชาติ (Supernatural) จิตวิญญาณ และความตาย นวนิยายผีในยุคแรกนิยมนำเสนอในรูปแบบเหนือธรรมชาติ โดยมีฮอเรซ วอลโพล (Horace Walpole) นักเขียนชาวอังกฤษ เป็นผู้ให้กำเนิดนวนิยายประเภทนี้ จากนวนิยายเรื่อง The Castle of Otranto (1764) นภัสร์ ทองศิริสมบัติ (2553) กล่าวว่า นวนิยายเรื่องนี้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความชั่วร้าย ความรักที่รุนแรง และปีศาจ โดยอาศัยจากเป็นปราชญ์มิดในยุคกลางซึ่งมีทางเดินใต้ดิน คุก ห้องลับ และประตูกล นับได้ว่าวอลโพลเป็นผู้บุกเบิกนวนิยายเข้าไปสู่โลกแห่งความหวาดกลัว รวมทั้งสร้างอิทธิพลต่อการพัฒนานวนิยายประเภทนี้ จนได้ชื่อว่านวนิยายโกธิค (Gothic Novel) ในที่สุด

นวนิยายผีในยุโรปขยายอิทธิพลออกไปสู่นักอ่านทั่วโลก มีการแปลเป็นภาษาอื่นมากมาย แม้ว่านวนิยายไทยในยุคแรกได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมตะวันตกตั้งแต่ พ.ศ. 2472 และเข้าสู่ยุครุ่งเรืองของวรรณกรรมหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 แต่นวนิยายผีของไทยในช่วงแรกมีเนื้อหาที่มีความเป็นตัวเองมากที่สุด โดยไม่มีอิทธิพลจากตะวันตกเลย สอดคล้องกับ วนิตา บำรุงไทย (2542, น. 77) กล่าวว่านวนิยายผีของไทยมีที่มาจากเรื่องเล่าหรือเรื่องมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาจนเป็นที่รู้จักกันดี เช่น แม่นากพระโขนง ผีตานี ผีปอบ ผีกระสือ เป็นต้น ซึ่งล้วนมีลักษณะเป็นผีแบบไทย ๆ ที่มีการแลบลิ้นปลิ้นตา แหกอกหลอกผู้คน กลัวหมอผี และใบหนาด นอกจากนี้ ยศ วัชรเสถียร (2506, น. 174-175) กล่าวถึงนวนิยายผีของไทยว่ามักเป็นเรื่องที่มีมาแต่โบราณ ส่วนที่แต่งขึ้นใหม่ก็มีแต่มีกาคำยวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐานของเรื่องนวนิยายผีของไทยเริ่มต้นขึ้นในปี พ.ศ. 2476 โดยหม่อม เวชกร ซึ่งแต่งเรื่อง "ผี" ตีพิมพ์ในหนังสือเพลินจิตรายเดือน ซึ่งหม่อมได้วาดภาพประกอบเรื่องราวไว้ด้วย เป็นผลทำให้นวนิยายผีเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม การสำรวจนวนิยายผีของไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2476-2517 ของ สันติ ทองประเสริฐ (2519, น. 31) พบว่านวนิยายผีไทยมีพัฒนาการด้านเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับบาทจันทร์ อิมสำราญ (2527, น. 33-34) ที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างภูตผีกับมนุษย์นั้นพบว่าในยุคแรกนวนิยายผีของไทยเน้นการให้ภาพพจน์ของผีที่มีความน่าเกลียดน่ากลัวที่สุด ทั้งให้ภาพรูปร่างโครงกระดูก หรือดวงตาถลน เป็นต้น รวมทั้งเน้นการสร้างนิสัยของตัวละครผี ให้มีความโหดเหี้ยม

ดูร้าย ต่อมามีการนำเอาความรู้และจินตนาการที่สมเหตุสมผล ตามหลักวิชาการแขนงต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร ตลอดจนพัฒนาเนื้อเรื่องให้มีความหลากหลาย มีคุณภาพ และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งวนิดา บำรุงไทย (2542, น. 78-79) ที่ยกตัวอย่างแนวเรื่องนวนิยายผี เช่น แนวเรื่องเกี่ยวกับอาถรรพณ์ของดวงวิญญาณ แนวเรื่องเกี่ยวกับความมหัศจรรย์ของเทพหรืออมนุษย์ หรือแนวเรื่องเกี่ยวกับพลังจิต เป็นต้น

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี/ องค์ประกอบของนวนิยาย

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี/ องค์ประกอบของนวนิยายนั้น ได้แบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 5 ประเด็น ได้แก่ กลวิธีการแต่ง โครงเรื่อง ตัวละคร ฉากและบรรยากาศ และแนวคิด ดังนี้

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการแต่ง

นวนิยายเป็นบันเทิงคดีรูปแบบหนึ่งที่มีมุ่งสร้างความเพลิดเพลิน และจรรโลงใจผู้อ่าน นวนิยายจึงประกอบไปด้วยศาสตร์ และศิลป์ในการประพันธ์ที่ใช้โน้มน้าวผู้อ่านให้เข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการที่ผู้แต่งสร้างขึ้น ผู้อ่านจะสามารถเข้าถึง เข้าใจ และรับรสจากงานประพันธ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นส่วนหนึ่ง อยู่กับประสบการณ์การรับรู้ส่วนตัวของผู้อ่าน แต่ส่วนสำคัญนั้นขึ้นอยู่กับศิลปะการประพันธ์ที่เรียกว่า "เทคนิค" หรือ "กลวิธีการแต่ง" กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546, น.116) กล่าวว่า กลวิธีการแต่งนั้นเป็นคุณสมบัติสำคัญที่ทำให้งานประพันธ์มีคุณค่า เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสามารถและฝีมือของผู้แต่ง กลวิธีจึงมีหลากหลายรูปแบบและจะยิ่งมากขึ้นไป เสมอตราบเท่าที่งานศิลปะการประพันธ์เจริญก้าวหน้าต่อไป เพื่อให้เข้าใจการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องกลวิธีการแต่งดังนี้

พระยาอนุমানราชธนะ (2507, น. 92) อธิบายเรื่องเทคนิค ไว้ว่า เทคนิค (Technique) คือ ความรู้และฝีมือในการถอดเอาความรู้ลึกออกมา แต่ความหมายของคำว่า "เทคนิค" ในภาษาอังกฤษนั้นขยายออกไป หมายถึง กรรมวิธีที่ทำให้ได้ผลเรียบร้อยงดงาม จึงรวมถึงฝีมือและความรู้ความชำนาญในวิธีการทำ เทคนิคจึงเป็นอุปายที่แสดงความคิดให้ปรากฏออกมาภายนอกของจิตใจให้เกิดเป็นรูปธรรมและเป็นที่สขอารมณ์ของผู้อ่าน

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546, น. 29) กล่าวถึงเทคนิคว่า คือ กลวิธีหรือวิธีการที่ผู้แต่งนำมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้ลึกนึกคิดและอารมณ์สะเทือนใจ และเพื่อแสดงฝีมือการประพันธ์ของผู้แต่ง แต่เดิมใช้คำว่า "อุปาย" ซึ่งหมายถึงคุณสมบัติสำคัญในการสร้างคุณค่าให้แก่งานประพันธ์ ตลอดจนเป็นเครื่องแสดงความสามารถของผู้แต่งด้วย

ชลธิชา กัดดออยู่ (2517, น. 211-212) ให้ความหมายของเทคนิคหรือกลวิธีการแต่งไว้ว่า เป็นสิ่งที่ผู้แต่งจงใจใช้เพื่อเสนอผลงานการเขียนให้ออกมาในรูปแบบหรือลักษณะต่าง ๆ ด้วยการกำหนดโครงเรื่อง การวางเค้าโครงเรื่อง การลำดับเรื่อง การดำเนินเรื่องจากต้นจนจบเรื่อง การกำหนดลักษณะของตัวละคร การสร้างฉากหรือการกำหนดเวลา สถานที่ บรรยายภาค การเสนอแนวคิดหรือจุดมุ่งหมายของเรื่อง

วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (2518, น. 198) อธิบายเรื่องเทคนิคของการประพันธ์ว่า การรับรู้คุณค่าและความงามของงานประพันธ์นั้นจำเป็นจะต้องรู้เทคนิคการประพันธ์ชนิดนั้น เช่น นวนิยาย เนื้อเรื่องจะต้องประกอบด้วยสัดส่วนต่าง ๆ ที่เหมาะสม การสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครก็ต้องมีความสมเหตุสมผลกับเหตุการณ์ตามมาที่เกิดขึ้นในเรื่อง ส่วนการสร้างบทสนทนานั้นก็ต้องเข้ารูปเข้ารอยสนิทกับเนื้อเรื่องเพื่อทำให้เนื้อเรื่องก้าวหน้า ผู้อ่านจะได้เข้าใจนิสัยใจคอของตัวละครมากขึ้น

สมพร มั่นตระกูล (2525, น. 54) ให้ความหมายของกลวิธีไว้ว่า กลวิธี หรือกลวิธีทางวรรณศิลป์ คือ วิธีการที่ใช้แต่งหนังสือเพื่อดึงดูดให้อ่านสนใจในงานเขียน ด้วยการสร้างความประทับใจให้เกิดในงานเขียนของตนเองซึ่งประกอบด้วย การสร้างเรื่อง การเสนอเรื่อง และการใช้คำ

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2529, น. 115) กล่าวถึงกลวิธีไว้ว่า กลวิธีเป็นการกระทำเพื่อทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปตามโครงเรื่อง และบรรลุความมุ่งหมายของผู้แต่ง มีวิธีการ เช่น การแบ่งเรื่องเป็นบท ๆ วิธีการตั้งต้นเรื่องว่าจะเริ่มด้วยตัวละครเอกฝ่ายชายหรือฝ่ายหญิง การสร้างฉากว่าจะเลือกใช้เพียงฉากเดียวหรือจะสร้างฉากสลับไปมา การเลือกใช้สำนวนภาษาว่าจะให้มีความสละสลวยหรือเลือกใช้สำนวนเหมือนภาษาพูด การใช้อารมณ์ในเรื่องว่าจะใช้อารมณ์ขันหรือจะใช้อารมณ์จริงจังด้วยการแทรกการอธิบายปรัชญาชีวิต สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้คือ กลวิธีที่ผู้แต่งจะต้องกำหนดกระบวนการของกลวิธีทั้งหมด

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2537, น. 173) กล่าวถึงเทคนิค ซึ่งสรุปได้ว่าเทคนิคเป็นฝีมือและกรรมวิธีการประพันธ์ รวมทั้งเป็นส่วนเสริมให้วรรณกรรมสมบูรณ์ขึ้น

วนิดา บำรุงไทย (2542, น. 116) ให้ความหมายของกลวิธีในเชิงการประพันธ์ว่า กลวิธี (Technique) คือ วิธีที่ผู้แต่งเลือกใช้ในการสร้างสรรค์บทประพันธ์แต่ละเรื่อง เพื่อให้บรรลุผลที่ดีที่สุดในเชิงวรรณศิลป์

จากการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแต่งจากนักวิชาการข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า กลวิธีการแต่ง (Technique) คือ วิธีการที่ผู้แต่งนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานประพันธ์ เพื่อให้ผู้อ่าน

เกิดความสนใจหรือเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของผู้แต่ง ตลอดจนเป็นเครื่องแสดงฝีมือและความสามารถของผู้แต่งด้วย

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง

การวิเคราะห์หลักวิธีการแต่งด้านการสร้างโครงเรื่อง ในนวนิยายนั้นจำเป็นต้องทราบถึงความหมายและองค์ประกอบของโครงเรื่อง (Plot) ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมความรู้เกี่ยวกับโครงเรื่องจากนักวิชาการและผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

เจือ สตะเวทิน (2518, น. 76-82) อธิบายโครงเรื่องไว้ว่า โครงเรื่องเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่ติดต่อกัน และเป็นเหตุเป็นผลกัน ทุกส่วนของโครงเรื่องมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ไม่มีส่วนใดแยกจากเรื่องส่วนรวมได้ ซึ่งโครงเรื่องมีลักษณะหลายแบบ คือ

1. โครงเรื่องที่มีเหตุการณ์เบ็ดเตล็ด เป็นโครงเรื่องแบบหลวม ๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ต้องการมีความหมาย
2. โครงเรื่องที่เป็นแบบของเหตุการณ์ เป็นเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อเหตุการณ์อื่นอย่างน้อยอีกหนึ่งเหตุการณ์ที่ตามมา
3. โครงเรื่องแบบผสม เป็นการผสมโครงเรื่องที่มีเหตุการณ์เบ็ดเตล็ดและโครงเรื่องที่เป็นแบบของเหตุการณ์เข้าไว้ด้วยกัน

นอกจากนี้ เจือ สตะเวทิน ยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบของโครงเรื่องว่ามีส่วนต่าง ๆ ดังนี้ การเปิดเรื่อง (The opening) การผูกปม (Complication) การทวนเรื่อง (Suspense) จุดสุดยอด (Climax) การคลายปม (Denouement) และการปิดเรื่อง (Close) โดยมีกลวิธีในการวางโครงเรื่องหลากหลายวิธี เช่น

1. เริ่มต้นด้วยการเลือกสถานการณ์แล้วทำโครงเรื่อง (Plot) จากสถานการณ์นั้น จากนั้นเขียนคำย่อของเรื่อง (Synopsis) ด้วยการบรรยายอย่างตรงแนวเรื่องที่วางไว้
2. เริ่มต้นด้วยการเลือกฉากแรกของเรื่อง แล้ววางส่วนประกอบอื่น ๆ ให้เป็นไปตามของเรื่อง
3. เริ่มต้นด้วยตัวละครสำคัญ (Central character) จากประสบการณ์การรับรู้ของผู้แต่งเอง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้แต่งสร้างเหตุการณ์ของตัวละครขึ้นได้ตรงกับความต้องการของผู้แต่ง

ประทีป เหมือนนิล (2519, น. 15-23) อธิบายเกี่ยวกับโครงเรื่องไว้ว่า โครงเรื่องประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้

1. การเปิดเรื่อง คือ จุดเริ่มต้นของเรื่อง ซึ่งถือว่าเป็นตอนสำคัญที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป ซึ่งมีวิธีการเปิดเรื่องหลายวิธีดังนี้

1.1 การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย เป็นการเริ่มต้นเรื่องอย่างเรียบ ๆ แล้วทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ

1.2 การเปิดเรื่องโดยการพรรณนาจาก พรรณนาตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

1.3 การเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละครที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว เป็นการเปิดเรื่องที่สามารถทำให้ผู้อ่านสนใจติดตามเรื่องได้มากเป็นพิเศษ

1.4 การเปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา เป็นการใช้อ้อยคำเพื่อสร้างความสนใจผู้อ่านโดยมีการเชื่อมโยงบทสนทนามากับเรื่องให้เป็นไปอย่างแนบเนียน

1.5 การเปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี บทเพลง หรือข้อความที่คมคายชวนคิด

2. การดำเนินเรื่อง เป็นตอนกลางของเรื่อง ซึ่งผู้แต่งจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ผู้แต่งจึงต้องสร้างความขัดแย้งที่เร้าใจผู้อ่านแล้วคลี่คลายความขัดแย้งอย่างแนบเนียน ไปจนถึงจุดสุดยอดในตอนปิดเรื่อง มีกลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องหลายวิธีดังนี้

2.1 การเล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง

2.2 เล่าเรื่องย้อนต้น คือ การดำเนินเรื่องที่เล่ากลับไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน

2.3 เล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา เป็นการเล่าเหตุการณ์ที่ต่างสถานที่กันไปมา แต่เรื่องราวมักต่อเนื่องกันไปโดยตลอด

3. ความขัดแย้ง คือ สิ่งที่เกิดการต่อสู้ ซึ่งเป็นการต่อสู้ภายนอกหรือภายในของตัวละครก็ได้ การต่อสู้กันระหว่างสองฝ่ายจะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าสนใจและชวนติดตามในทราจบผลในตอนจบเรื่อง โดยแบ่งความขัดแย้งได้ดังนี้

3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันเอง เป็นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์ตั้งแต่สองคนขึ้นไป

3.2 ความขัดแย้งกับตัวเอง เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง ทำให้เกิดความทุกข์หรือความสับสนในใจ มักเป็นการต่อสู้ระหว่างความปรารถนากับศีลธรรมความดี

3.3 ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งภายนอกที่ล้อมรอบ

3.4 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากความคิดเห็นไม่ตรงกัน

4. การปิดเรื่อง คือ จุดจบของเรื่องที่เหมาะสมให้รู้ว่าผู้อ่านมีความประทับใจต่อวรรณกรรมมากน้อยเพียงใด ซึ่งมีวิธีการปิดเรื่องดังนี้

4.1 ปิดเรื่องแบบหักมุม เป็นการปิดเรื่องที่พลิกความคาดหมายของผู้อ่านทำให้ผู้อ่านเกิดความประหลาดใจ

4.2 ปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม เป็นการจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง หรือความสูญเสีย

4.3 ปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม เป็นการจบเรื่องด้วยความสุขของตัวละคร

4.4 ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต เป็นการจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอาเอง

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546, น. 101-107) กล่าวถึงโครงเรื่องว่า โครงเรื่องมีลักษณะใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องแต่สั้นกว่า เป็นการบอกรายละเอียดของเรื่องพอสังเขปเท่านั้น โครงเรื่องที่ดีและเป็นที่ยอมรับของผู้อ่านนั้นเป็นโครงเรื่องที่มีปัญหาความขัดแย้ง (Conflict) ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกของเรื่อง มีความเข้มข้นรุนแรง และมีอิทธิพลหรือผลกระทบต่อวิถีชีวิตของตัวละครเอกของเรื่อง ซึ่งมีวิธีการวิเคราะห์โครงเรื่อง 6 วิธีดังนี้

1. การอธิบายถึงสถานการณ์ในตอนเปิดเรื่อง (Exposition)
2. ปัญหาเริ่มปรากฏ (Inciting Moment)
3. การดำเนินเรื่องหรือการพัฒนาเรื่อง (Development)
4. การที่ปัญหาได้รับการแก้ไข เป็นระยะที่เรื่องเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง (Climax)
5. การคลี่คลายจุดจบ เป็นช่วงเวลาของการแก้ปัญหา (Denouement and final suspense)

6. จุดจบของปัญหา (Conclusion)

อุดม หนูทอง (2522, น. 111-114) กล่าวถึงโครงเรื่องว่าประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. การเปิดเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นที่นำผู้อ่านเข้าสู่เรื่อง
2. การผูกเรื่อง เป็นการสร้างความขัดแย้งหรือปัญหาในเรื่อง
3. การหน่วงเรื่อง เป็นการทำให้ผู้อ่านกระหายใคร่รู้การดำเนินต่อไปของเรื่อง
4. จุดสุดยอด เป็นเหตุการณ์หรือปัญหาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง
5. การคลายปม เป็นการคลี่คลายความขัดแย้ง โดยการให้ตัวละครหาทางออกอย่างใดอย่างหนึ่งจนนำไปสู่การจบเรื่อง



ธัญญา สังขพันธานนท์ (2538, น. 97-98) กล่าวว่า โครงเรื่องแบบเก่า (Tradition Plot) มีลักษณะค่อนข้างตายตัวและมีรูปแบบซ้ำกันเสมอ มักประกอบด้วย ตอนเริ่มเรื่อง ตอนกลางเรื่อง และตอนจบเรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning Exposition) เป็นตอนที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นส่วนที่กระตุ้นความสนใจของผู้อ่านให้อยากติดตามเรื่อง อาจเริ่มด้วยการแนะนำตัวละคร สถานที่ หรือเหตุการณ์สำคัญ โดยมีการเริ่มเรื่อง 2 ลักษณะ คือ การเริ่มเรื่องแบบเรียงเหตุการณ์ตามปฏิทิน กล่าวคือ เรื่องจะดำเนินไปตามลำดับเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดจบของเรื่องตามลำดับ และการเริ่มเรื่องโดยย้อนหลังไปมา กล่าวคือ เริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือตอนปลายเรื่องแล้วย้อนกลับไปกล่าวถึงเหตุการณ์เริ่มเรื่อง

2. ตอนดำเนินเรื่อง (Rising Action) เป็นขั้นตอนสืบเนื่องจากการเริ่มเรื่อง ผู้แต่งจะค่อย ๆ ลำดับเหตุการณ์ให้มีปมปัญหาและความขัดแย้งของเรื่องเพิ่มขึ้น

3. จุดวิกฤติของเรื่อง (Climax) หรือจุดสุดยอดของเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อความขัดแย้งพัฒนามาจนถึงจุดสูงสุดหรือทางตัน ทำให้เกิดผลบางอย่างที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

4. จุดคลี่คลายของเรื่อง (Falling Action) เป็นผลต่อเนื่องจากจุดวิกฤติ กล่าวคือ เมื่อเรื่องผ่านจุดวิกฤติไปแล้ว ผู้แต่งจะค่อย ๆ คลายปมต่าง ๆ ที่สร้างไว้

5. ตอนจบเรื่อง (Ending) มักจะจบลงเมื่อปัญหาต่าง ๆ คลี่คลายแล้ว อาจจบลงด้วยความสุข สมหวัง หรือผิดหวัง แต่บางเรื่องอาจจบลงด้วยความคาดไม่ถึง หรือทิ้งปมปัญหาให้ผู้อ่านต้องคิดเอาเอง

วนิดา บำรุงไทย (2542, น. 106-117) อธิบายลักษณะของโครงเรื่องที่มักพบในนวนิยาย มีดังนี้

1. โครงเรื่องส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากความขัดแย้ง โดยเรื่องที่น่าอ่านและน่าติดตาม ต้องไม่ใช่เรื่องเรียบง่ายแต่จะต้องมีปมปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งความขัดแย้งมีลักษณะดังนี้

1.1 ความขัดแย้งภายนอก เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อมอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความขัดแย้งกับมนุษย์ด้วยกัน ความขัดแย้งกับธรรมชาติ ความขัดแย้งกับสังคม

1.2 ความขัดแย้งภายใน เป็นปมความขัดแย้งภายในใจของตัวละคร

2. โครงเรื่องของนวนิยายมักมีความขัดแย้งมากกว่าหนึ่งประเภท เมื่อมีตัวละครมาก เหตุการณ์มาก ความขัดแย้งก็จะทวีมากขึ้นตามไปด้วย

3. โครงเรื่องที่ดีจะต้องกำหนดไว้อย่างสมบูรณ์ทั้งปมขัดแย้งและการคลี่คลายปัญหา เมื่อผู้แต่งกำหนดโครงเรื่องแล้วก็ต้องรักษาโครงเรื่องไว้ให้ตลอด โดยสร้างให้พฤติกรรมทุกอย่างของตัวละครทุกตัวต้องมีความหมายกับโครงเรื่องหรือการดำเนินเรื่อง

4. รูปแบบของโครงเรื่องค่อนข้างเป็นแบบแผนที่ยึด ประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้

4.1 จุดเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นส่วนที่ปูพื้นเรื่องให้ผู้อ่านรู้จักกับตัวละคร ตลอดจนสถานการณ์ขั้นต้นที่นำไปสู่ความเคลื่อนไหวขั้นต่อไป

4.2 จุดเริ่มต้นของปัญหา (Complication) เป็นการนำเข้าสู่ปัญหาของเรื่อง

4.3 จุดวิกฤติ (Crisis) ความขัดแย้งจะเข้มข้นจนเข้าสู่จุดก่อกวนหรือจุดหักเห

4.4 ปัญหาเริ่มคลี่คลาย (Falling action) เป็นการคลี่คลายสถานการณ์ที่ตึงเครียด

4.5 จุดจบของปัญหา (Resolution) เป็นการเข้าสู่การคลี่คลายปัญหาอย่างสมบูรณ์

5. โครงเรื่องในนวนิยายมักมีโครงเรื่องหลัก (Main Plot) อย่างน้อย 1 โครงเรื่องแล้ว มักจะมีโครงเรื่องรอง (Sub Plot) อีกหลายโครงเรื่อง ซึ่งโครงเรื่องรองมีลักษณะที่ช่วยขยายหรือสนับสนุนให้โครงเรื่องหลักเด่นชัดขึ้น ดังนี้

5.1. โครงเรื่องรองแบบผิดแผก (Contrast) เป็นโครงเรื่องรองแบบเน้นให้ผิดแปลกไปจากโครงเรื่องหลัก

5.2 โครงเรื่องรองแบบคู่ขนาน (Parallel) เป็นโครงเรื่องที่มีแนวการดำเนินเรื่องขนานไปกับโครงเรื่องหลักในลักษณะที่ทำให้โครงเรื่องสมบูรณ์ขึ้น

5.3 โครงเรื่องรองแบบเสริม (Complement) เป็นลักษณะของโครงเรื่องรองที่พบมากในนวนิยายทั่วไป โครงเรื่องรองลักษณะนี้อาจเป็นเรื่องของตัวเอกของเรื่องที่มีบทบาทความสัมพันธ์กับตัวละครประกอบอื่น ๆ หรืออาจเป็นเรื่องราวของตัวละครประกอบด้วยกัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับโครงเรื่องจากนักวิชาการข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า โครงเรื่อง หมายถึง การจัดลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องต่อเนื่องและเป็นเหตุเป็นผลกัน โครงเรื่องมักมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ 1) การเปิดเรื่อง 2) การดำเนินเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย ความขัดแย้งหรือปมปัญหา จุดสูงสุดของเรื่อง และการคลี่คลายเรื่อง และ 3) การปิดเรื่อง

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร

การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งด้านการสร้างตัวละครในนวนิยายนั้นจำเป็นต้องทราบถึงความหมาย ลักษณะ และกลวิธีการสร้างตัวละคร (Character) ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมความรู้เกี่ยวกับ

ตัวละครจากนักวิชาการและผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ ข้อมูล ดังนี้

เจือ สตะเวทิน (2518, น. 83-85) กล่าวถึงลักษณะของตัวละครว่า ตัวละคร มี 2 ลักษณะ คือ ตัวละครทางแบน (Flat) คือ ตัวละครที่แสดงออกด้านเดียว และตัวละครทางกลม (Round) คือ ตัวละครที่ผู้แต่งให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครทั้งตัว โดยมีวิธีการเสนอตัวละคร ดังนี้

1. มีเทคนิคในการเสนอตัวละคร คือ ไม่ให้มีตัวละครมากนัก เพราะควบคุมได้ยาก
2. การปรากฏตัวครั้งแรกของตัวละครมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการสร้างความประทับใจแรกระหว่างตัวละครกับผู้อ่าน
3. ควรแนะนำตัวละครสำคัญให้หมดในนวนิยายภายใน 3-4 บทแรก เพราะการสร้างให้ตัวเอกเข้าสู่เรื่องจะทำให้ผู้อ่านรำคาญ
4. ข้อที่ควรเสนอลักษณะของตัวละคร ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านปัญญา กิริยาท่าทาง ที่ตัวละครชอบทำจนติด ลักษณะของการสนทนาของตัวละคร และปฏิกิริยาที่มีต่อสิ่งแวดล้อมของตัวละคร

ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, และนพพร ประชากุล (2535, น. 19) กล่าวถึงกลวิธีการนำเสนอตัวละครในนวนิยาย ซึ่งมีวิธีการ 2 วิธี ดังนี้

1. การนำเสนอตัวละครโดยตรง (Direct Method) เป็นการให้ข้อมูลและรายละเอียดของตัวละครด้วยการบรรยายภาพตัวละครโดยอาศัยข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ ของตัวละคร ดังนี้
  - 1.1 ข้อมูลเชิงประวัติ ได้แก่ ชื่อ เพศ อายุ อาชีพ เป็นต้น
  - 1.2 ลักษณะทางกายภาพ ได้แก่ รูปร่างหน้าตา บุคลิกท่าทาง การแต่งกาย เป็นต้น
  - 1.3 ลักษณะทางจิตใจ ได้แก่ วิธีคิด ลักษณะนิสัย ความรู้สึกนึกคิด เป็นต้น
  - 1.4 วัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับตัวละคร ได้แก่ สิ่งของเครื่องใช้ประจำของตัวละครที่มีความหมายและสามารถบ่งบอกสภาวะของตัวละครนั้น ๆ

2. การนำเสนอตัวละครโดยอ้อม (Indirect Method) เป็นการนำเสนอตัวละคร โดยไม่ได้บรรยายโดยตรงไปตรงมา แต่เป็นการสอดแทรกเข้าไปในเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้อ่านสามารถรู้จักและเข้าใจตัวละครผ่านพฤติกรรม คำพูด การแสดงออกผ่านสายตาหรืออวัจนภาษา

วนิดา บำรุงไทย (2542, น. 130-137) อธิบายเกี่ยวกับตัวละครว่า ตัวละคร คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมติขึ้นในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่า เป็นองค์ประกอบสำคัญและเป็นจุดดึงดูดความสนใจของผู้อ่านมากกว่าส่วนอื่น ๆ ของนวนิยาย ซึ่งตัวละครในเรื่องเล่าทั่วไปมี 2 ประเภท คือ

1. ตัวละครเอก (Major character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง
2. ตัวละครประกอบ (Minor character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทน้อย แต่มีความสัมพันธ์กับตัวละครเอกอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือมีบทบาทเป็นส่วนประกอบเล็ก ๆ น้อย ๆ กลวิธีเกี่ยวกับตัวละคร ผู้แต่งจะสร้างตัวละครลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ดังนี้

2.1 ตัวละครมิติเดียว (Flat character) มักเป็นตัวละครประกอบที่มีบทบาทน้อย มีการปรากฏตัวน้อย ทำให้ผู้อ่านเห็นแง่มุมของนิสัยใจคอของตัวละครลักษณะนี้ได้ไม่มาก เช่น เรื่องสี่สวณ ผจญภัย หรือเรื่องขบขัน ตัวละครเอกมักจะเป็นตัวละครมิติเดียว เพราะเรื่องเล่ากลุ่มนี้เป็นวรรณกรรมหลักที่เน้นความบันเทิงด้วยโครงเรื่องซับซ้อน ตื่นเต้นเร้าใจเป็นหลัก

2.2 ตัวละครหลายมิติ (Round Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อนทางอารมณ์ มักเป็นตัวละครสำคัญที่มีบทบาทปรากฏในเรื่องมาก ซึ่งผู้แต่งต้องเสนอให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครนั้นอย่างหลากหลายแง่มุม

กลวิธีนำเสนอตัวละคร สามารถนำเสนอได้ 2 วิธี คือ

1. การบอกกล่าวโดยตรง (Telling Presentation) เป็นการบรรยายโดยผู้แต่ง หรือบอกผ่านด้วยตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ในเรื่องบอกเล่าเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของตัวละครด้วยกัน
2. การบอกกล่าวโดยอ้อม (Showing Presentation) เป็นการแสดงพฤติกรรมของตัวละครที่ให้อ่านอนุมานด้วยตนเอง โดยวิเคราะห์จากความคิด คำพูด และการกระทำของตัวละคร

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546, น. 111-114) กล่าวว่า ตัวละคร คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง จะเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ แต่ต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง เพราะจะกลายเป็นคนจริงในชีวิตประวัติหรือประวัติศาสตร์พงศาวดารไป การสร้างตัวละคร มี 3 วิธี ดังนี้

1. การสร้างลักษณะนิสัยตัวละคร (Trait) ผู้แต่งที่ไม่สันทัดในการเขียนมักสร้างนิสัยของตัวละครเป็นประเภทต่าง ๆ เช่น ประเภทสดใสร่าเริง ประเภทเฉื่อยชา ประเภทขี้โกรธ และประเภทเศร้า เป็นต้น แต่สำหรับนักเขียนที่มีฝีมือจะสร้างตัวละครให้มีลักษณะนิสัยที่หลากหลาย (Round Character) ผู้วิจารณ์สามารถพิจารณาลักษณะนิสัยของตัวละครได้ 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครน้อยลักษณะ (Flat Character) และตัวละครหลายลักษณะ (Round Character) ซึ่งการสร้างตัวละครหลายลักษณะนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากกว่าและอาศัยฝีมือหรือกลวิธีที่มากกว่า

2. ผู้แต่งต้องมีความเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ เพื่อจะได้นำความจำเป็นและความต้องการของมนุษย์มาใช้ในการสร้างตัวละครในเรื่องให้มีลักษณะสมจริง มีความรู้สึกนึกคิดและความต้องการอย่างมนุษย์

3. การเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นจะต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล โดยตัวละครจะต้องมีประสบการณ์สำคัญ ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งผู้แต่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความพึงพอใจของตนเอง

กลวิธีเกี่ยวกับการสร้างตัวละครในเรื่อง มี 7 วิธี ดังนี้

1. กลวิธีการสร้างตัวละครเด่นกว่าโครงเรื่อง เป็นวิธีที่ทำให้ลักษณะนิสัย จิตใจ หรือบุคลิกภาพของตัวละครมาเป็นจุดสนใจของเรื่อง

2. กลวิธีการสร้างตัวละครให้มีบทบาทเป็นไปตามเรื่อง ผู้อ่านจะสนใจเนื้อเรื่อง ความขัดแย้ง การแก้ปัญหา และความตื่นเต้นของโครงเรื่องมากกว่าตัวละคร

3. กลวิธีกระแสวิเคราะห์ เป็นการทำให้เนื้อเรื่องประสานเข้ากับความคิดของตัวละครอย่างกลมกลืน โดยแสดงการดำเนินไปของเนื้อเรื่องและการดำเนินไปของลักษณะนิสัยตัวละครในโอกาสเดียวกัน

4. กลวิธีการสร้างตัวละครให้สมจริง โดยอาศัยหลักจิตวิทยาและความเป็นจริงในชีวิต สร้างให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยหลายอย่าง และมีการเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ที่ได้พบ

5. กลวิธีการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง เป็นตัวละครในลักษณะที่เป็นภาพมายา แปลกแตกต่างออกไปจากมนุษย์ปกติทั่วไป

6. กลวิธีการบรรยายตัวละครแบบร่างภาพ เป็นการบรรยายลักษณะและเรื่องต่าง ๆ ของตัวละครอย่างละเอียด ทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครได้อย่างหลากหลายแง่มุม

7. กลวิธีการบรรยายแบบแนะ เป็นวิธีที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและรู้จักตัวละครผ่านการกระทำและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง

ซูทิจ์ นาฏ (2547, น. 48-57) อธิบายเกี่ยวกับตัวละครไว้ว่า ตัวละคร คือ ตัวแทนที่ผู้แต่งสมมติให้เป็นอย่างไรอย่างหนึ่ง อาจเป็นสิ่งไม่มีชีวิตที่ถูกสมมติให้เป็นเหมือนสิ่งที่มีชีวิตโดยจำแนกตัวละครออกเป็น 2 ลักษณะ ตามเกณฑ์การจำแนก ดังนี้

1. พิจารณาตามความสำคัญที่มีอยู่มากหรือน้อย ซึ่งแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1.1 ตัวละครสำคัญ (Major Character) เป็นตัวละครที่มีบทบาทมากในเรื่อง อาจเป็นตัวพระเอก นางเอก หรืออาจเป็นผู้ร้ายในเรื่องก็ได้

1.2 ตัวละครที่มีบทบาทน้อย (Minor Character) เป็นตัวละครที่ถูกกล่าวไว้เพียงครั้งเดียวแล้วไม่ได้พูดถึงอีกเลย อาจเรียกว่าตัวละครประกอบก็ได้

2. พิจารณาตามบทบาทหน้าที่ที่ผู้แต่งกำหนด แบ่งได้เป็น 5 ลักษณะ ได้แก่

2.1 ตัวละครที่มีบุคลิกหลายแบบ (Round Character) เป็นตัวละครที่มีบุคลิกซับซ้อน มักเป็นตัวละครในนวนิยายที่มีความยาวและเวลาพอที่จะให้ผู้แต่งแสดงบุคลิกของตัวละครในหลากหลายด้าน

2.2 ตัวละครที่มีบุคลิกไม่ซับซ้อน (Flat Character) เป็นตัวละครที่มีการแสดงนิสัยออกมาในด้านใดด้านหนึ่งอย่างเดียว

2.3 Static Character คือ ตัวละครที่มีบทบาทคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

2.4 Developing Character คือ ตัวละครที่ตื่นตัวกับสิ่งแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา และตกอยู่ภายใต้การควบคุมของสิ่งรอบข้างที่มีอิทธิพลเหนือกว่าจนทำให้ตัวละครเปลี่ยนไปในที่สุด

2.5 Antagonist คือ ตัวละครขัดแย้ง เป็นตัวละครที่ขัดขวางหรือเป็นอุปสรรคกับความสำเร็จของตัวละครอื่น

การสร้างตัวละคร มี 2 วิธี ดังนี้

1. แบบตรง (Directly) เป็นการแนะนำตัวละครอย่างตรงไปตรงมา เช่น บอกชื่อหรือรูปร่าง การใช้วิธีนี้ทำให้เกิดความชัดเจน ไม่กำกวม แก่ผู้อ่าน

2. แบบอ้อม (Indirectly) เป็นวิธีที่ผู้แต่งให้ผู้อ่านพิจารณาตัวละครเอง ซึ่งพิจารณาได้จากเหตุการณ์ที่บรรยายเกี่ยวกับตัวละครหรือสิ่งที่ตัวละครกระทำสม่ำเสมอ การสนทนาของตัวละคร และความคิดหรือความรู้สึกของตัวละคร

จากการศึกษาเกี่ยวกับตัวละครจากนักวิชาการข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ตัวละครคือ ผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อเรื่องที่ทำให้เหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องดำเนินไปได้ สามารถจำแนกวิธีการสร้างตัวละครได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ตัวละครแบบแบน และตัวละครแบบกลม รวมทั้งมีวิธีการนำเสนอตัวละคร 2 วิธี ได้แก่ การนำเสนอตัวละครแบบตรง และแบบอ้อม

#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับฉากและบรรยากาศ

การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งด้านการสร้างฉากและบรรยากาศ ในนวนิยายนั้น จำเป็นต้องทราบถึงความหมาย ประเภท และกลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ (Setting) ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมความรู้เกี่ยวกับฉากและบรรยากาศจากนักวิชาการและผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

เจ็ท สเตเวทิน (2518, น. 8-89) กล่าวว่า จาก มีความหมาย 2 ประการ ประการแรก หมายถึง สถานที่ที่มีเหตุการณ์บังเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับตัวละครด้วย ส่วนอีกประการหนึ่งหมายถึง บรรยากาศหรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นส่วนประกอบของเรื่อง ดังนั้น จากจึงเกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส

วนิดา บำรุงไทย (2542, น. 141-148) กล่าวว่า จาก เป็นส่วนที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นสำหรับนวนิยาย เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นและรู้สึกในเรื่องราวที่เกิดขึ้น และกล่าวถึงกลวิธีเกี่ยวกับจากไว้ว่า

1. การใช้จากจริงและจากสมมติ การใช้จากจริงแม้จะทำให้เรื่องมีความเป็นจริงมากขึ้น แต่ก็มีข้อควรระวังคือต้องไม่บรรยายภาพจากนั้น ๆ ผิดพลาดไปจากความจริง และต้องสำรวจสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่จะสร้างเป็นจากจำนวนมาก ส่วนจากสมมติแม้จะไม่ต้องคำนึงเรื่องของคุณถูกต้องของข้อมูลตามความเป็นจริง แต่ก็ต้องคำนึงเรื่องของการสร้างจากไม่ให้มีความผิดแผกไปจากที่กำหนดไว้ในครั้งแรก รวมทั้งต้องคำนึงถึงความสอดคล้อง สมจริง และเป็นไปได้ด้วย

2. การเสนอจากอย่างมีประสิทธิภาพ อ้างถึงข้อเสนอแนะของ รอคเวลล์ (F.A. Rockwell, pp. 92-95) ที่กล่าวถึงกลวิธีการสร้างบรรยากาศและจาก ดังนี้

- 2.1 สร้างอารมณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นผลจากบรรยากาศโดยทันที
- 2.2 โน้มน้าวให้เกิดความรู้สึกด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ซึ่งทำให้เกิดความสนใจและทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าได้เข้าไปอยู่ในบรรยากาศนั้น ๆ
- 2.3 ให้ภาพชัดเจนเหมือนมีชีวิตด้วยการใช้โวหารเปรียบเทียบหรือสัญลักษณ์ที่เหมาะสม
- 2.4 ใช้ภาพพจน์บุคคลวัตเพื่อทำให้จากหรือบรรยากาศมีชีวิตจิตใจหรือประหนึ่งว่าเป็นสิ่งมีชีวิตขึ้น
- 2.5 ใช้สำนวนคมคายที่น่าสนใจ
- 2.6 ให้อายละเอียดในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจ หรือข้อมูลที่ยังไม่ได้นำเสนอในเรื่องมาก่อน

3. ความสอดคล้องระหว่างตัวละครกับจาก คือ พฤติกรรมของตัวละครจะต้องมีความสอดคล้องกับลักษณะความเป็นไปหรือความเป็นจริงของสถานที่ และยุคสมัยที่กำหนดให้เป็นฉากของเรื่องหรือเหตุการณ์

สร้อยสน สกลรักษ์ (2542, น. 56-57) อธิบายเกี่ยวกับหน้าที่และบทบาทของฉาก ดังนี้

1. ฉากในฐานะเป็นที่รองรับเหตุการณ์และบอกภูมิหลังของตัวละคร กล่าวคือ ฉากช่วยรองรับเหตุการณ์ว่าเกิดขึ้นที่ไหน เวลาใด และสามารถบอกให้ผู้อ่านทราบพื้นเพของตัวละคร

2. ฉากในฐานะเป็นตัวละครฝ่ายตรงข้าม กล่าวคือ ฉากเป็นตัวบีบคั้นตัวละครเอกให้เกิดปัญหาขึ้นหรือเป็นอุปสรรคที่ทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นมาต่อสู้

3. ฉากเป็นตัวสร้างบรรยากาศของเรื่อง กล่าวคือ ฉากบางฉากสามารถบอกให้ผู้อ่านทราบว่าบรรยากาศในเรื่องเป็นอย่างไร และบางกรณีก็เป็นเครื่องสร้างอารมณ์ให้กับตัวละคร

4. ฉากมีอิทธิพลทำให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร ฉากมีส่วนทำให้ตัวละครมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ความคิด และอารมณ์ หรือบางกรณีฉากก็ทำให้ผู้อ่านทราบลักษณะที่แท้จริง (Trait) ของตัวละคร

5. ฉากเป็นสัญลักษณ์ของแก่นเรื่อง เช่น ในเรื่องแม่เบี้ย ของวณิช จรุงกิจอนันต์ มีฉากงูเห่าที่มักปรากฏตัวในเงามืด เมื่อตัวละครเอกของเรื่องเกิดความรู้สึกไม่ดี โดยงูและเวลาคำคือเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงกิเลสตัณหาในใจมนุษย์และนำชีวิตไปสู่ความหายนะในที่สุด

ซูทิพย์ นาฏ (2547, น. 63-64) กล่าวถึงฉากไว้ว่า ฉาก หมายถึง เหตุการณ์ที่ผู้แต่งสมมติขึ้นเพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบในเรื่องต่อไปนี้

1. สถานที่ (Place) มักบอกที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ รายละเอียดของที่ตั้งของสถานที่
2. เวลา (Time) อาจเป็นเวลาปัจจุบัน หรือประวัติศาสตร์
3. สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ (Human Environment) มักบอกสภาพที่เกี่ยวข้องกับสังคม ศีลธรรม ศาสนา เศรษฐศาสตร์ การเมือง ประเพณี หรืออาชีพ

4. บรรยากาศ (Atmosphere) เป็นการบอกความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในฉาก

วิธีสร้างฉาก อ้างอิงการแบ่งวิธีการสร้างฉากของ Edgar V. Roberts ซึ่งแบ่งประเภทของฉากออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. Natural Setting เป็นการนำเอาธรรมชาติที่อยู่รอบข้างตัวละครมาเป็นฉากเพื่อชี้ให้เห็นถึงความสวยงาม หรือน่าสะพรึงกลัวของธรรมชาติ ซึ่งธรรมชาติเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการสร้างบุคลิกของตัวละครรวมทั้งทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้น

2. Manufactured Setting เป็นการสร้างขึ้นโดยจำลองจากสิ่งที่เป็นจริง เช่น สังคมใด สังคมหนึ่ง หรือสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง การสร้างฉากแบบนี้จะทำให้เรื่องเล่าดูสมจริงมากขึ้น



พรสุข บุญสุภา, และรมณี กอวัฒนา (2553, น. 7-36) กล่าวถึงการบรรยายฉาก (Setting) ว่ามี 3 แบบ ดังนี้

1. Natural Setting หมายถึง การบรรยายเวลาและสถานที่ที่เรื่องนั้นเกิดขึ้นโดยไม่ละเอียดมากนัก

2. The Spiritual Setting หมายถึง การบรรยายสิ่งที่ผู้อ่านคาดว่าจะได้พบไว้ในใจ แม้ว่าผู้แต่งจะไม่ได้ให้รายละเอียดมากนักแต่ผู้อ่านก็สามารถสร้างจินตนาการขึ้นมาจากการรับรู้และประสบการณ์ของตนเองได้

3. Setting as Dynamic หมายถึงการบรรยายให้ฉากมีการเปลี่ยนแปลงไป พร้อมกับการดำเนินเรื่อง โดยที่ฉากและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องต่างมีอิทธิพลต่อการดำเนินไปของกันและกัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับฉากและบรรยากาศจากนักวิชาการทางด้าน ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ฉากและบรรยากาศ หมายถึง สถานที่และเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง รวมถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์นั้น ๆ ซึ่งมี 2 ประเภท ได้แก่ ฉากที่สร้างจากสิ่งที่มีอยู่จริง และฉากที่ประดิษฐ์ขึ้น

#### 5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด

การวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายนั้นจำเป็นต้องทราบถึงความหมาย ประเภท และกลวิธีการนำเสนอแนวคิด (Theme) ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมความรู้เกี่ยวกับแนวคิดจากนักวิชาการและผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

เจือ สตะเวทิน (2518, น. 75-76) กล่าวถึงแนวคิดว่า นวนิยายและบทละครทุกเรื่องย่อมมีความหมายสำคัญที่ก่อให้เกิดข้อคิดหรือความหมายของเรื่องนั้น ภาษาอังกฤษเรียกความคิดสำคัญของเรื่องว่า Theme และกล่าวถึงประเภทของแนวคิดว่ามี 2 ประเภท ดังนี้

1. ความคิดของเรื่องทั้งเรื่อง เรียกว่า ความคิดใหญ่ (Major theme)
2. ความคิดเฉพาะบางตอนของเรื่อง หมายความว่า ในเรื่องนั้น ๆ อาจมีข้อคิดน้อย ๆ (Minor theme) อยู่ในตอนต่าง ๆ ของเรื่องอีก

สุภารัตน์ เสรีวัฒน์ (2522, น. 13-14) แบ่งแนวคิดเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. แนวคิดแสดงทัศนะ คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น แนวคิดแสดงทัศนะต่อค่านิยมในสังคม ได้แก่ สังคมยกย่องผู้ที่มีเกียรติยศ มีฐานะร่ำรวย และมีการศึกษาสูง ว่าเป็นบุคคลที่น่านับถือ เป็นต้น หรือแนวคิดแสดงทัศนะต่อคุณธรรม ได้แก่ ความกตัญญูต่อบุพการี ความเมตตาปราณี ความเชื่อเพื่อเผื่อแผ่ เป็นต้น

2. แนวคิดแสดงอารมณ์ คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงอารมณ์ของตัวละคร โดยผู้แต่งต้องการให้ผู้อ่านรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร หรือต้องการให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในความรู้สึกของตัวละครและเกิดอารมณ์คล้ายตามตัวละครในเรื่อง เช่น ความรู้สึกหว่าเหว่ ความอิจฉาริษยา ความรัก ความหึงหวง ความเกลียดชัง ความกลัว ความแค้น เป็นต้น

3. แนวคิดแสดงพฤติกรรม คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงพฤติกรรมของตัวละคร และพฤติกรรมของตัวละครที่เกิดขึ้นนั้นเป็นส่วนสำคัญของเรื่อง ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

3.1 ทักษะค่านิยมหรือคุณธรรมบางประการ เช่น ทักษะต่อคุณธรรมเรื่องความกตัญญูทำให้เกิดพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงการตอบแทนพระคุณ

3.2 ความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ เช่น ความรัก ความแค้น ความหึงหวง หรือความกลัว สามารถทำให้ตัวละครแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ผู้แต่งต้องการนำเสนอได้

4. แนวคิดแสดงภาพและเหตุการณ์ คือ แนวคิดที่มุ่งแสดงภาพบางอย่างหรือเหตุการณ์บางช่วงบางตอนของชีวิตตัวละคร เช่น ภาพความวุ่นวายของเมืองใหญ่ ๆ ภาพความยากจนของชาวชนบท หรือเหตุการณ์ช่วงหนึ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร เช่น เหตุการณ์ความวุ่นวายทางการเมือง เหตุการณ์ความไม่สงบจากสงคราม เป็นต้น

รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2524, น. 59-60) กล่าวถึง สารัตถะหรือแนวคิด ซึ่งสรุปได้ว่า สารัตถะหรือแนวคิด คือ ความตั้งใจของผู้แต่งประการหนึ่งหรือหลายประการที่ต้องการถ่ายทอดมายังผู้อ่าน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้อ่านได้จากการอ่านนวนิยายหรือเรื่องสั้นเรื่องหนึ่ง ๆ ในการค้นหาแนวคิดของเรื่องนั้น ผู้แต่งอาจจะบอกผู้อ่านโดยตรง หรือปรากฏในชื่อเรื่อง แต่ส่วนมากผู้แต่งมักให้ผู้อ่านค้นหาแนวคิดสำคัญของเรื่องเอง แนวคิดในนวนิยายและเรื่องสั้นมักเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์

พรพิมล สาลิการินทร์ (2535) กล่าวถึงแนวคิดว่า หมายถึงทักษะที่ผู้แต่งมุ่งเสนอให้เป็นสาระสำคัญของเรื่อง ซึ่งแบ่งแนวคิดที่ผู้แต่งต้องการเสนอเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสังคม คือ แนวคิดเกี่ยวกับสภาพสังคมเมือง สังคมชนบท และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเมือง คือ แนวคิดที่แสดงลักษณะความคิด ความเชื่อ และการกระทำที่เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีของสังคม เพื่อสนับสนุนความสุขความเจริญของมนุษย์ เช่น แนวคิดเกี่ยวกับการปกครอง แนวคิดเกี่ยวกับการจัดอุปสรรคความยุติธรรม เป็นต้น

3. แนวคิดเกี่ยวกับชีวิต คือ แนวคิดที่แสดงธรรมชาติของมนุษย์ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับความรัก แนวคิดเกี่ยวกับการสะท้อนปัญหาชีวิต และแนวคิดเกี่ยวกับกฎแห่งกรรม เป็นต้น

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546, น. 107-108) อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดไว้ว่า แนวคิดคือ ทศนะที่ผู้แต่งแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติอย่างใดอย่างหนึ่งของมนุษย์ หรือทศนะที่ผู้แต่งมองดูความเป็นไปในโลกมนุษย์ แล้วนำมาแสดงให้ผู้อ่านได้ประจักษ์โดยใช้เนื้อเรื่องเป็นเครื่องสื่อสารแนวคิดจึงเป็นจุดมุ่งหมายที่เป็นแก่นกลางของเรื่อง มีความกว้างขวางตามเจตนารมณ์ของผู้แต่งที่มุ่งจะเสนอลักษณะสภาพวิสัยของสังคมและมนุษย์ในด้านต่าง ๆ แนวคิดที่ดีจึงต้องมีลักษณะดังนี้

1. มีลักษณะสมจริงต่อสภาพของสังคม ทำให้ผู้อ่านเข้าใจมนุษย์และพฤติกรรมของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง
2. แสดงลักษณะอันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ได้อย่างชัดเจน ไม่คลุมเครือ
3. มีลักษณะเป็นไปในทางสร้างสรรค์ ยกกระตือรือร้น ส่งเสริมให้ตระหนักในอุดมการณ์ของมนุษย์ หรือช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจโลกและชีวิต

ฐิติพันธ์ นาฎ (2547, น. 33) อธิบายเกี่ยวกับ แก่นเรื่อง หรือ แนวคิด ว่าเป็นศูนย์กลางของเรื่อง มักมีลักษณะดังนี้

1. แนวคิดมีจุดมุ่งหมาย 2 ประการ คือ
  - 1.1 เพื่อตีแผ่ความจริงในชีวิตมนุษย์ที่เป็นภาวะอันธรรมดาของมนุษย์ ทั้งอารมณ์ความรู้สึก หรือการแสดงออก เช่น ความรัก ความเกลียด เป็นต้น
  - 1.2 เพื่อพิสูจน์กฎเกณฑ์หรือทฤษฎีเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ โดยผูกเรื่องให้มีความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง มักเป็นแนวคิดที่มุ่งเสนอหลักปรัชญาหรืออภิปรัชญา

2. แนวคิดอาจมีลักษณะคล้ายกับคำสอนทางศีลธรรม แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องเกี่ยวกับคุณค่าทางศีลธรรมเสมอไป เพียงมุ่งให้ผู้อ่านตระหนักรู้และเข้าใจชีวิตเป็นสำคัญ

3. แนวคิด มักเป็นประโยคบอกเล่าที่รวบรวมเอาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสาระสำคัญหรือความคิดอันเป็นศูนย์กลางของเรื่องไว้ ซึ่งจะเกิดขึ้นภายหลังที่ผู้อ่านได้อ่านเรื่องจบลงหรือสามารถสรุปได้ในขณะที่อ่าน

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดจากนักวิชาการข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า แนวคิด (Theme) คือ ทศนะของผู้แต่งที่มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อต้องการนำเสนอและถ่ายทอดมายังผู้อ่าน

โดยอาศัยกลวิธีต่าง ๆ ในการนำเสนอ ทั้งนำเสนอผ่านตัวละคร จาก บทสนทนา และโครงเรื่อง ซึ่งแนวคิดมีหลากหลายประเภทตามเกณฑ์การแบ่งของนักวิชาการที่แตกต่างกัน แต่โดยส่วนมาก ผู้แต่งมักจะเสนอแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับชีวิตมนุษย์

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ทฤษฎีการแต่งและแนวคิด ในนวนิยายที่ชุด "Six Scream" ของภาคิณัย แบ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี

#### 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี

มีทนา นาคะบุตร (2523) ศึกษาวิจัยเรื่องศิลปะการแต่งผู้ชนะสิบทิศของยาขอบ ในด้านท่วงทำนองแต่งและกลวิธีเสนอเรื่อง ผลการศึกษาด้านชีวประวัติของยาขอบพบว่า ผู้ชนะสิบทิศบางส่วนมีผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ในชีวิต บุคลิกภาพและอุปนิสัยของ ยาขอบเอง รวมทั้งบุคคลผู้ใกล้ชิดกับยาขอบ ส่วนการศึกษาศิลปะการแต่งด้านท่วงทำนองแต่งและ กลวิธีเสนอเรื่อง พบว่า ท่วงทำนองด้านภาษามีความประณีตในการใช้ภาษา และมีลักษณะ เฉพาะตัวของยาขอบเอง ท่วงทำนองแต่งคือท่วงทำนองแต่งที่แสดงปรัชญาและแนวนิยมในการ แต่งผู้ชนะสิบทิศ ยาขอบใช้แนวนิยมทางศิลปะการแต่งแบบโรแมนติกติสซึม์ ซึ่งสอดคล้องเป็นอย่างดี กับหลักปรัชญาชีวิต ส่วนกลวิธีการเสนอเรื่องมีความสมจริงตามลักษณะนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ และให้ความบันเทิงใจแก่ผู้อ่าน

เพลินพิศ เทียรฆมาต (2525) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ท่วงทำนองแต่งและ กลวิธีการแต่งนวนิยายของสุวรรณี สุคนธา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์ท่วงทำนองแต่ง และกลวิธีการแต่งนวนิยายของสุวรรณี สุคนธา ผลการศึกษากลวิธีการแต่งพบว่า มีวิธีการเล่าเรื่อง หลายวิธี แต่ที่นิยมใช้มากที่สุด คือ การให้ผู้แต่งเป็นผู้เล่า รองลงมา คือ วิธีการให้ตัวละครในเรื่อง เป็นผู้เล่าและวิธีการเล่าเรื่องแบบกระแสดิจประหวัด ส่วนการดำเนินเรื่องนิยมดำเนินเรื่อง ตามลำดับเวลา และเหตุการณ์มากกว่าการดำเนินเรื่องย้อนต้น การสร้างฉากในนวนิยาย ใช้สถานที่ที่มีอยู่จริงเป็นฉาก และบรรยายฉากด้วยฉากด้วยภาษาที่ประณีตชัดเจน ตัวละครในเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นตัวละครประเภทหลายลักษณะ พฤติกรรมของตัวละครสอดคล้องกับบุคลิก และสิ่งแวดล้อมของตัวละครอย่างสมเหตุผล นิยมนำเสนอตัวละครโดยการบรรยายลักษณะ และรายละเอียดของตัวละครโดยตรง และใช้วิธีเสนอตัวละครโดยการแนะนำผู้อ่านสังเกตจาก ลักษณะนิสัยของตัวละครเอง ส่วนบทสนทนาของตัวละครมีความเหมาะสมกับบุคลิก ช่วยในการดำเนินเรื่องและยังแสดงลักษณะนิสัยของตัวละคร

ปราณี พรหมจรรย์ (2531) ศึกษาวิจัยเรื่องวิเคราะห์เรื่องสั้นของ "ร.จันทพิมพะ" ในแง่กลวิธีการแต่งศิลปะการใช้ภาษาและแนวคิด ผลปรากฏว่ามีกลวิธีการแต่งที่หลากหลาย ดังนี้ การตั้งชื่อเรื่องที่ดึงดูดความสนใจหลายแบบโดยแบบที่นิยมมากที่สุดคือการตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะของเรื่อง รองลงมา คือ การตั้งชื่อเรื่องให้งงงันในความหมาย ตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่ และตั้งชื่อเรื่องตามชื่อตัวละครเอก ตามลำดับ ส่วนกลวิธีการเล่าเรื่องมี 3 วิธี คือ กำหนดให้ผู้ประพันธ์ในฐานะผู้รู้แจ้งเห็นจริงเป็นผู้เล่าซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้มากที่สุด วิธีเล่าเรื่องแบบผสมผสาน โดยให้ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องสลับกับตัวละคร และการให้ตัวละครสำคัญรองลงมาเป็นผู้เล่า ใช้การเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย การใช้ภาษาพูด บทกวี หรือข้อความคมคาย บทสนทนา และการพรรณนาจาก มีการเสนอปัญหาการขัดแย้งระหว่างมนุษย์ในสังคม ดำเนินเรื่องไปตามลำดับปฏิทินเป็นส่วนใหญ่ มีบางเรื่องดำเนินเรื่องแบบย้อนกลับ และมีวิธีการปิดเรื่องหลายวิธี ซึ่งการปิดเรื่องด้วยสุภาษิตเป็นวิธีที่นิยมใช้มากที่สุด ด้านกลวิธีการสร้างตัวละครนั้นนิยมให้ผู้แต่งเป็นผู้แนะนำตัวละคร บางเรื่องให้ตัวละครแนะนำด้วยพฤติกรรมของตัวละคร และบางเรื่องให้ตัวละครอื่นแนะนำตัวละคร ซึ่งตัวละครส่วนใหญ่เป็นตัวละครประเภทน้อยลักษณะ มีความสมจริง การสร้างฉากและบรรยากาศมี 2 วิธี ได้แก่ ฉากที่บรรยายโดยผู้แต่ง และฉากที่บรรยายผ่านสายตาของตัวละคร

จิตรานนท์ ทองมี (2554) ศึกษาวิจัยเรื่องกลวิธีการแต่งและภาพสะท้อนปัญหาของวัยรุ่นในนวนิยายชีวิตวัยรุ่นอเมริกันบางเรื่องตามที่เลือกสรร ผลการศึกษาพบว่า โครงเรื่องส่วนใหญ่เกี่ยวกับปัญหาวัยรุ่นในปัจจุบัน นิยมเริ่มเรื่องตามลำดับเวลาและมีการเล่าเรื่องย้อนกลับไปในอดีต ผู้แต่งใช้มุมมองแบบบุรุษที่ 1 โดยตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง การดำเนินเรื่องมักใช้ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งมักเป็นความขัดแย้งระหว่างวัยรุ่นกับผู้ปกครอง การสร้างตัวละครวัยรุ่นส่วนใหญ่มีบุคลิกคล้ายคลึงกับวัยรุ่นในชีวิตจริง นอกจากนี้ จากในนวนิยายมีความสัมพันธ์แนวคิดและตัวละคร มักสะท้อนให้เห็นมุมมองของนักเขียนแต่ละคนต่อปัญหาวัยรุ่น และมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ออกคิดแก่วัยรุ่น รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้อ่านเห็นถึงพฤติกรรมที่พึงปฏิบัติและมีส่วนในการพัฒนาสังคมให้มีคุณภาพ

วรรณะรัตน์ ไชยวงศ์ (2550) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและคุณค่าของนวนิยายแปลเกาหลี ผลการศึกษาพบว่านวนิยายแปลเกาหลีใช้กลวิธีการแต่งในด้านต่าง ๆ ดังนี้ กลวิธีการสร้างโครงเรื่องนวนิยายแปลเกาหลีมีการดำเนินโครงเรื่องที่กระชับ มีปมขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับตัวเอง และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นปมปัญหาเกี่ยวกับครอบครัวจากการหย่าร้าง ความไม่เข้าใจกัน และขาดการสื่อสารภายในครอบครัว

การเลี้ยงดู บัญหาเด็กวัยรุ่นที่ขาดความรักความอบอุ่น ขาดการดูแลจากผู้ใหญ่ จึงแสดงออกทางพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ความทะยานอยาก และความริษยา จนเรื่องด้วยไศกนาฏกรรมเป็นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของนวนิยายแปลเกาหลี แก่นเรื่องเสนอแนวคิดเรื่องของการรักระหว่างชายหญิงที่เกิดจากความผูกพันและเกิดเป็นรักที่ไม่ได้ครองคู่กันเป็นส่วนใหญ่ กลวิธีการสร้างตัวละครเป็นลักษณะแบบกลม ตัวละครมีความสัมพันธ์เป็นรักที่เส้า กลวิธีการสร้างฉากสถานที่มีความสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง มีความเหมาะสมกับเหตุการณ์ทั้งสถานที่จริงและสถานที่สมมติ

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด

บาทัน อิมสำราญ (2527) ศึกษาวิจัยเรื่องนวนิยายไทยระหว่าง พ.ศ. 2501-2506: การวิเคราะห์แนวคิด ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดในนวนิยายระหว่าง พ.ศ. 2501-2506 มี 5 ลักษณะ คือ แนวคิดเรื่องความรัก แนวคิดเรื่องชีวิต แนวคิดเรื่องครอบครัว แนวคิดเรื่องผู้หญิง และแนวคิดด้านสังคม ซึ่งพบแนวคิดเรื่องความรัก และแนวคิดเรื่องชีวิตเป็นส่วนใหญ่ และมีวิธีการเสนอแนวคิด 3 วิธี ได้แก่ การเสนอแนวคิดผ่านตัวละคร การเสนอแนวคิดผ่านโครงเรื่อง และการเสนอแนวคิดผ่านตัวละครและโครงเรื่องประกอบกัน

พรพิมล สาลิการินทร์ (2535) ศึกษาวิจัยเรื่องวิเคราะห์แนวคิดและคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ของเรื่องสั้นรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน ผลการวิจัยพบว่าแนวคิดที่ปรากฏในเรื่องสั้น 3 ประเภท ได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับสังคม ปรากฏแนวคิดเกี่ยวกับสภาพปัญหาสังคมชนบท แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมและความเชื่อ แนวคิดเกี่ยวกับสภาพปัญหาสังคมเมือง แนวคิดเกี่ยวกับสภาพการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเมือง และแนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ 2) แนวคิดเกี่ยวกับชีวิต ปรากฏแนวคิดเกี่ยวกับธาตุแท้ของมนุษย์ แนวคิดเกี่ยวกับความสุข แนวคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตให้มีความสุข แนวคิดเกี่ยวกับกฎแห่งกรรม แนวคิดเกี่ยวกับความรัก และแนวคิดเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกัน 3) แนวคิดเกี่ยวกับการเมือง ปรากฏแนวคิดเกี่ยวกับการสะท้อนสภาพเหตุการณ์ทางการเมือง และแนวคิดเกี่ยวกับการปกครอง

มันหนี่ บุญฤทธิ์ (2539) ศึกษาวิจัยเรื่องวิเคราะห์แนวคิดและคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ในวรรณกรรมเยาวชนของมาลา คำจันทร์ ที่ได้รับรางวัลดีเด่นจากคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ผลการวิจัยพบว่า วรรณกรรมเยาวชนของมาลา คำจันทร์ มีแนวคิด 3 ประเภท ได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับสังคม ปรากฏแนวคิดเกี่ยวกับสภาพทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมและความเชื่อ และแนวคิดเกี่ยวกับระเบียบวินัย 2) แนวคิดเกี่ยวกับชีวิต ปรากฏแนวคิดเกี่ยวกับเกียรติยศและศักดิ์ศรี แนวคิดเกี่ยวกับความรัก แนวคิดเกี่ยวกับความสามัคคี แนวคิดเกี่ยวกับธาตุแท้ของมนุษย์ และแนวคิดเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ 3) แนวคิดเกี่ยวกับการเมือง

และปรากฏแนวคิดอื่น ๆ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาในการดำเนินชีวิต แนวคิดเกี่ยวกับสังคมนิยม และแนวคิดเกี่ยวกับบาปบุญ

สุภาณี ชุนรักษ์ (2542) ศึกษาวิจัยเรื่องวิเคราะห์แนวคิดในเรื่องสั้นและนวนิยายของพนม นันทพฤกษ์ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดในเรื่องสั้นและนวนิยายของพนม นันทพฤกษ์ มีแนวคิดดังนี้ 1) แนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบท 2) แนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ 3) แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเมืองการปกครอง 5) แนวคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต โดยมีกลวิธีเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา การเล่าเรื่อง และฉาก

ภณิดา จิตนุกูล (2547) ศึกษาวิจัยเรื่องวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีการเสนอแนวคิดในเรื่องสั้นและนวนิยายของศิลา โคมฉาย ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดในเรื่องสั้นและนวนิยายของศิลา โคมฉาย มีดังนี้ แนวคิดเกี่ยวกับสังคม แนวคิดเกี่ยวกับการเมืองการปกครอง แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเชื่อ และแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว โดยมีวิธีนำเสนอแนวคิด 4 วิธี ได้แก่ 1) วิธีการเสนอผ่านตัวละคร มีการเสนอผ่านกระแสสำนึกของตัวละคร ผ่านการบรรยายลักษณะของตัวละคร และผ่านบทสนทนาของตัวละคร 2) วิธีการเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่อง 3) วิธีการเสนอผ่านฉาก ทั้งฉากที่เป็นเวลา ฉากที่เป็นสถานที่ และฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร 4) วิธีการเสนอแนวคิดผ่านสัญลักษณ์

พัชรดา หนองแดง (2552) ศึกษาวิจัยเรื่องวิเคราะห์แนวคิดและกลวิธีการนำเสนอแนวคิดในนวนิยายที่ได้รับรางวัลของปิยะพร ศักดิ์เกษม พ.ศ. 2537-2550 ผลการวิจัยพบว่า เรื่องสั้นและนวนิยายของปิยะพร ศักดิ์เกษม มีแนวคิดดังนี้ 1) แนวคิดด้านการดำเนินชีวิต ปรากฏการแสดงแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสม ดีแก่ธาตุแท้ของมนุษย์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับสังคม แสดงแนวคิดความเสียสละต่อสังคม แนวคิดที่สะท้อนปัญหาสังคม เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักถึงความจริงของชีวิต ปลุกจิตสำนึกเรื่องความถูกต้อง และความรับผิดชอบต่อสังคมประเทศชาติ โดยมีกลวิธีการนำเสนอแนวคิดผ่านชื่อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร และการเล่าเรื่อง

### 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายผี

ทฤษฎี เสมอ (2541) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องสั้นแนวสยองขวัญของเหม เวชกร โดยมุ่งวิเคราะห์กลวิธีการแต่งด้านการสร้างโครงเรื่อง การสร้างฉากและบรรยากาศ และกลวิธีการเล่าเรื่อง พบว่าเรื่องสั้นของเหม เวชกร นิยมสร้างโครงเรื่องแบบเก่า ประกอบด้วยการเริ่มเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง มักเปิดเรื่องด้วยการบรรยายที่มาของเรื่อง ดำเนินเรื่องด้วยการสร้างสถานการณ์และการเรียงลำดับเหตุการณ์ และมักจบเรื่องแบบโคกนาฏกรรม ส่วนกลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศใช้การบรรยาย

จากประสบการณ์ผสมผสานกับจินตนาการ รวมทั้งแสดงสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตของคนไทยในชนบทของยุคสมัยนั้น สำหรับกลวิธีการเล่าเรื่องนั้น ผู้แต่งให้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอกเกือบทุกเรื่อง มีกลวิธีการใช้ภาษาที่เลือกใช้คำและประโยคที่สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย ใช้สำนวนโวหารและภาพพจน์ที่ทำให้เกิดความรู้สึก สะเทือนอารมณ์ ส่วนกลวิธีการนำเสนอเรื่องนั้นใช้วิธีการบอกเล่าจากผู้เล่าเรื่อง

นิคม กองเพชร (2543) ศึกษาวิจัยเรื่องกลวิธีการแตงนวนิยายสยองขวัญไทย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแตงนวนิยายสยองขวัญไทย ด้านกลวิธีการวางโครงเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร และกลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ ด้านการวางโครงเรื่องมีการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง โดยการสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับตัวละครภูตผีปีศาจ และมีตอนจบเรื่องด้วยการบรรยายฉากและบรรยากาศ และแสดงการกระทำของตัวละคร โดยใช้กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง กลวิธีการเรียงลำดับเหตุการณ์ และกลวิธีการเล่าเรื่อง ส่วนการปิดเรื่องนั้นมักจบด้วยความสุขของตัวละครเป็นส่วนใหญ่ สำหรับกลวิธีการสร้างตัวละคร มี 2 ประเภท คือ ตัวละครประเภทมนุษย์ฝ่ายดี ฝ่ายร้าย และตัวละครมนุษย์ที่สามารถแสดงพฤติกรรมที่เกินกว่ามนุษย์จะทำกับตัวละครภูตผีปีศาจหรือวิญญาณได้ ด้านกลวิธีการนำเสนอตัวละครนิยมนำเสนอด้วยการพรรณนาหรือบรรยาย และบอกเล่าผ่านตัวละครอื่น ส่วนกลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ ผู้แต่งใช้การบรรยายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภัยอาวมณ์ ความรู้สึกของสัตว์บางประเภท การใช้สิ่งของเครื่องใช้แทนตัวละครเพื่อสร้างความสมจริง

วิภาพ ศัญทัพ (2547) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ฉากต้นตอสำคัญ ในนวนิยายสยองขวัญของจินตวีร์ วิวัธน์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างฉากต้นตอสำคัญในเรื่อง และเพื่ออธิบายแนวคิดและเอกลักษณ์ในนวนิยายสยองขวัญของจินตวีร์ วิวัธน์ ซึ่งพบว่าผู้แต่งสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ฝ่ายมนุษย์และตัวละครฝ่ายอำนาจลับ เป็นภูมิหลังทางจิตใจของตัวละครในฉากต้นตอสำคัญ มีการเสนอแนวคิดเรื่องทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ผ่านฉากต้นตอสำคัญในงานนวนิยาย ผู้แต่งเลือกใช้องค์ประกอบต่าง ๆ โดยใช้ความรู้ และความสงสัยเพื่อทำให้เกิดการติดตาม สืบสวน จินตนาการ และคาดเดา ส่วนลักษณะสำคัญ อีกประการคือมีลักษณะคล้ายวรรณกรรมกอธิคใหม่ มีการสร้างรูปทรงสถาปัตยกรรมกอธิค โดยใช้จินตนาการออกแบบให้มีความสง่างาม ผสมผสานสถาปัตยกรรมไทย ตัวละครที่อยู่ในฐานะเจ้าบ้านสร้างให้มีลักษณะทางสังคม ที่แตกต่างจากสามัญโดยกำหนดให้เป็นเจ้าจากต่างเมือง ส่วนตัวละครที่มีอำนาจลับนั้น ผู้แต่งออกแบบให้มีความหลากหลาย ทั้งภูตผีปีศาจตามความเชื่อ



ทางไสยศาสตร์ รวมถึงมนุษย์ต่างดาวที่ปรากฏในรูปพลังงานซึ่งสร้างขึ้นตามความเชื่อแบบวิทยาศาสตร์

นักสาร ทรวงศิริสมบัติ (2553) ศึกษาวิจัยเรื่องนวนิยายกับการเมือง: พิจารณาอำนาจรัฐในนวนิยายผีไทย โดยมุ่งศึกษาเกี่ยวกับขอบเขตและขีดจำกัดของอำนาจรัฐสมัยใหม่ โดยมองว่าเรื่องของผี วิญญาณ และโลกหลังความตาย เป็นพื้นที่ที่แสดงให้เห็นถึงขอบเขตและขีดจำกัดของรัฐได้ ผลการศึกษาและพิจารณาโครงสร้างของนวนิยายที่น่าเสนอเรื่องราวของผี วิญญาณ และปีศาจ ผ่านความสัมพันธ์เชิงคู่ตรงข้ามสำคัญ 4 คู่ คือ 1) คู่ตรงข้ามระหว่างคนเป็นกับคนตาย 2) คู่ตรงข้ามระหว่างโลกคนเป็นกับโลกของคนตาย 3) คู่ตรงข้ามระหว่างอำนาจรัฐกับอำนาจอื่นที่ไม่ใช่อำนาจรัฐ (อำนาจผี) 4) คู่ตรงข้ามระหว่างพระ/หมอมผีกับผี พบว่า ความตายเท่ากับขีดจำกัดของอำนาจรัฐ ส่วนโลกหลังความตายเท่ากับอาณาบริเวณอันจำกัดของรัฐ ด้วยฐานะของคนเป็นที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของอำนาจรัฐ แต่เมื่อเป็นผี วิญญาณ หรือปีศาจ กลับอยู่นอกเหนืออำนาจรัฐตามนัยยะดังกล่าว อำนาจรัฐจึงจำกัดอยู่ในโลกของคนเป็นและเรื่องของคนเป็นเท่านั้น

ฉัตรชัย รุจิเสถียร (2554) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์นวนิยายเหนือธรรมชาติของพงศกร ซึ่งมุ่งศึกษาสิ่งเหนือธรรมชาติและกลวิธีการสร้างความเหนือธรรมชาติในนวนิยายเหนือธรรมชาติของพงศกร โดยพบสิ่งเหนือธรรมชาติ 7 สิ่ง คือ ผี สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อำนาจจิต ไสยเวท เครื่องรางของขลัง อาถรรพ์ ลางสังหรณ์ และโชคกลาง รวมทั้งมีกลวิธีการสร้างความเหนือธรรมชาติด้านโครงเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับของวิญญาณและชาติภพ โครงเรื่องเกี่ยวกับความมหัศจรรย์ โครงเรื่องเกี่ยวกับการเชื่อมลักระหว่างเรื่องเหนือธรรมชาติกับวิทยาศาสตร์ การเปิดเรื่องมักบรรยายความลึกลับเพื่อทำให้อ่านอยากติดตาม การดำเนินเรื่องใช้ความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับตัวละครอมมนุษย์ ระหว่างตัวละครมนุษย์กับธรรมชาติ และความขัดแย้งที่เป็นปริศนา รวมทั้งดำเนินเรื่องด้วยการสร้างความอยากรู้ มีการปิดเรื่องแบบคงความเร้าลับไว้และแบบทิ้งท้ายไว้ให้คิด ตัวละครเหนือธรรมชาติมีหลายแบบ คือ ตัวละครมนุษย์ที่มีลักษณะพิเศษ ตัวละครอมมนุษย์ ตัวละครสัตว์และต้นไม้ที่มีลักษณะเหนือธรรมชาติ ฉากเหนือธรรมชาติมีฉากจากตำนาน ฉากต่างสมัย ฉากต่างภพภูมิ และฉากจากจินตนาการสมมุติ

เรื่องด้วยนวนิยายผีเป็นนวนิยายที่เต็มไปด้วยความลึกลับ ความตื่นเต้น ความลุ้นระทึก และความสยองขวัญอันประหลาด จึงทำให้นวนิยายแนวนี้เป็นที่สนใจและน่าติดตามสำหรับผู้อ่านที่ "จิตแข็ง" นิยมความตื่นเต้นระทึกใจ และต้องการหลีกเลี่ยงจากความเบื่อหน่ายหรือความจำเจในการอ่าน ปัจจุบันนวนิยายผีก็ยังคงเป็นที่นิยมสำหรับนักอ่านทั้งหลาย จึงทำให้

เกิดนักเขียนนวนิยายแนวนี้จำนวนมาก ซึ่งนักเขียนที่ถือได้ว่าประสบความสำเร็จและมีผลงานที่เป็นที่กล่าวขวัญถึง ในวงการนักเขียนนวนิยายสมัยของขวัญรุ่นใหม่ คือ งานเขียนของ "ภาคนิย" นวนิยายผีของภาคนิยนั้น เป็นงานเขียนที่เต็มไปด้วยพลังดึงดูดใจและกระตุ้นให้อ่าน รู้สึกสยของขวัญ ลึกลับพิลึก หลอกหลอน หวาดกลัว รวมทั้งมีอารมณ์ร่วมและคล้อยตามไปกับตัวละครในเรื่อง แม้ว่านวนิยายผีจะมีโครงเรื่องที่เป็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งเหนือธรรมชาติกับมนุษย์ แต่นวนิยายแต่ละเรื่องของภาคนิยก็มีรายละเอียดของการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันไปและไม่ซ้ำแบบกัน นวนิยายแต่ละเรื่องยังมีการสร้างลักษณะตัวละครเหนือธรรมชาติที่มีความน่าสะพรึงกลัวได้อย่างแตกต่างหลากหลาย มีการสร้างฉากและบรรยากาศที่ส่งเสริมความสยของขวัญให้แก่เรื่อง รวมทั้งมีการเสนอแนวคิดสำคัญของเรื่องที่น่าขบคิด ทำให้ผู้อ่านเข้าใจธรรมชาติของชีวิตมนุษย์ ตลอดจนเข้าใจความรู้สึกของสิ่งเหนือธรรมชาติผ่านทัศนะของผู้แต่งด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษานวนิยายผีของภาคนิยในแง่กลวิธีการแต่ง ซึ่งเป็นการศึกษาที่ยังไม่มีผู้ใดทำมาก่อน และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาต่อไป โดยอาศัยกรอบแนวคิดทฤษฎีจากนักวิชาการหลากหลายท่านในการวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. กลวิธีการแต่งด้านการสร้างโครงเรื่อง ใช้กรอบแนวคิดของประทีป เหมือนนิล (2519) เป็นหลักในการศึกษากลวิธีการแต่งด้านโครงเรื่อง ดังนี้

- 1.1 กลวิธีการเปิดเรื่อง
- 1.2 กลวิธีการดำเนินเรื่อง
- 1.3 กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง
- 1.4 กลวิธีการปิดเรื่อง

2. กลวิธีการแต่งด้านการสร้างตัวละคร ใช้กรอบแนวคิดของ กุหลาบ มัลลิกะมาส (2546) เป็นหลักในการศึกษากลวิธีการแต่งด้านตัวละคร ดังนี้

- 2.1 ลักษณะตัวละคร
- 2.2 กลวิธีการสร้างตัวละคร

3. กลวิธีการแต่งด้านการสร้างฉากและบรรยากาศ ใช้กรอบแนวคิดของ Edgar V. Robert อ้างถึงใน ชูทิพย์ นาถ (2547) เป็นหลักในการศึกษากลวิธีการแต่งด้านฉากและบรรยากาศ ดังนี้

- 3.1 องค์ประกอบของฉากและบรรยากาศ
- 3.2 กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ

4. แนวคิดสำคัญของเรื่อง ให้กรอมนแนวคิดของ สุदारัตน์ เสรีวัฒน์ (2522) เป็นหลัก  
ในการศึกษาแนวคิดโนววินิยาย ซึ่งแบ่งแนวคิดเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- 4.1 แนวคิดที่มุ่งแสดงทัศนะ
- 4.2 แนวคิดที่มุ่งแสดงอารมณ์
- 4.3 แนวคิดที่มุ่งแสดงพฤติกรรม
- 4.4 แนวคิดแสดงภาพและเหตุการณ์



### บทที่ 3

#### การวิเคราะห์กลวิธีการแตงนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย

ในการวิเคราะห์นวนิยายผี ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีการแตงจากโครงสร้างนวนิยาย ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ฉากและบรรยากาศ เพื่อจะให้เห็นวิธีการสร้างความน่าสนใจ ความตื่นเต้นสยองขวัญ ความน่ากลัว จนทำให้ผู้อ่านลุ้นระทึกและอยากติดตามอ่านจนจบเรื่อง ตลอดจนนำแนวคิดสำคัญจากเรื่องมาใช้เป็นแง่คิดในการดำเนินชีวิต ซึ่งมีการวิเคราะห์กลวิธีการแตง 3 ประเด็น ดังนี้

#### การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง

การวิเคราะห์โครงเรื่องตามแนวคิดของประทีป เหมือนนิล (2519) ได้แบ่งโครงเรื่องออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง ความขัดแย้ง และการปิดเรื่อง

1. การเปิดเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง ซึ่งถือว่าเป็นตอนสำคัญที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป ซึ่งมีวิธีการเปิดเรื่องหลายวิธีดังนี้ การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องโดยการพรรณนาจาก พรรณนาตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง การเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร และการเปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา

การเปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย กลวิธีการเปิดเรื่องที่ผสมผสานกันระหว่างการพรรณนาเรื่อง การบรรยายเรื่อง การกระทำของตัวละคร และการใช้บทสนทนา โดยมักกล่าวถึงเหตุการณ์ที่มีความตื่นเต้น ระทึกใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความใคร่รู้และอยากติดตามเรื่องไปจนจบเรื่อง โดยนวนิยายแต่ละเรื่องต่างก็มีเหตุการณ์ที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านที่แตกต่างกันออกไป เช่น การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์เครื่องบินตก เหตุการณ์ในฝันร้าย เหตุการณ์โศกนาฏกรรมในงานเลี้ยงวันเกิด หรือเหตุการณ์สยองขวัญในห้องบันทึกการโทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งแต่ละเหตุการณ์นำไปสู่การแนะนำตัวละครของเรื่องให้ผู้อ่านได้ทำความรู้จักในเบื้องต้น โดยผู้แตงมักสร้างจุดสนใจให้แก่ตัวละครเพื่อให้อ่านเกิดความสงสัยในตัวละครสำคัญนั้น ๆ และอยากติดตามจนจบเรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

1.1 บันรากู...หน้ากาฆาตกรรม เปิดเรื่องด้วยการพรรณนาบรรยากาศบริเวณหน้าห้องเก็บศพ รวมทั้งบรรยายเหตุการณ์สนทนาเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่องจำนวน 2 ตัว ได้แก่ วิน และลุงคม ซึ่งวินคือชายหนุ่ม อายุ 22 ปี ทำงานเป็นยามเฝ้าห้องเก็บศพเป็นคืนแรก

เนื่องจากมีวุฒิการศึกษาไม่สูงและมีภาระทางเศรษฐกิจครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบ แม้ว่าจกัฉัฝฝัก็ตาม ดังข้อความว่า

...มันคงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างทำใจได้ยากสำหรับ 'วิน' ชายหนุ่มวัยยี่สิบสองปีที่ต้องมานั่งเฝ้าหน้าห้องเก็บศพแห่งนี้ ถ้ามีอย่างอื่นที่เขาทำได้ เขาคงเลือกทำไปแล้ว แต่ด้วยเพราะวุฒิการศึกษาและภาระเศรษฐกิจเช่นนี้ทำให้เขาไม่มีทางเลือก ในเมื่อปากยังร้องท้องยังหิว ภาระรอบตัวอีกมากมาย การมาสมัครเป็นยามเฝ้าห้องเก็บศพในราคาค่าจ้างเดือนละห้าพันบาทก็คงพอจะทำให้อยู่ได้บ้าง ดีกว่าไปทำงานรับจ้างที่ได้วันละแคหนึ่งร้อยยี่สิบ แถมงานนี้ยังสบาย แค่นั่งเฝ้าเฉย ๆ ไม่ต้องใช้แรงงาน ใช้แต่แรงใจอย่างเดียว... แรงใจที่จะต่อสู้กับความกลัวรอบด้านไงล่ะ!

(บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 8-9)

การแนะนำตัวละคร "วิน" เปิดตัวละครสำคัญของเรื่องอีกตัวหนึ่ง คือ "ลุงคม" ลุงคม เป็นชายชรา อดีตยามเฝ้าห้องเก็บศพ สาเหตุที่ต้องออกจากงานเพราะเจ็บป่วย และเป็นผู้แนะนำให้ วิน มาทำงานที่นั่นแทน ลุงคมเป็นคนไม่กลัวผีแต่ก็ไม่ลบหลู่แล้วยังสามารถติดต่อสื่อสารกับวิญญาณได้ ลุงคมประกอบอาชีพนี้มานานกว่า 13 ปี จึงมีโอกาสได้ฟังวิญญาณในห้องนี้เล่าเรื่องที่ตัวเองตาย ดังข้อความว่า

...แล้วนี่ลุงมาทำไมตึก ๆ ตึน ๆ ? วินเอ่ยถามชายชรา สายตายังแอบเหลือบไปมองในห้องเก็บศพเป็นระยะ เพราะกลัวจะมีใครเผลอมาร่วมสนทนาด้วย

...ก็ข้าเป็นห่วงเอ็งนะสิไอ้วิน มาทำงานเป็นคนเฝ้าห้องเก็บศพวันแรก จะปอดแหกได้ยินเสียงนั่นเสียงนี้แล้วจึงเตลิดหนีไปไม่ทำงานทำการแบบนั้นหรือเปล่าก็ไม่รู้ ถ้าเป็นอย่างนั้น ข้าก็เสียชื่อแยะ ชุดสำหรับเอาเอ็งไปรับรองกับ ผอ. ของโรงพยาบาลว่าเป็นคนมีความรับผิดชอบ แล้วเป็นไงล่ะ...พอไหวไหม? ลุงคมเอ่ยถามแล้วลากเก้าอี้มานั่งลงเอนพิงพนักอย่างคู้ชิน

...ว่าแต่ตอนที่ลุงทำงานเฝ้า ลุงไม่เบื่อบ้างหรือ ต้องนั่งเงียบ ๆ ทั้งคืน...เมื่อก่อนก็เบื่อนะ แต่อยู่ไปอยู่มากก็สนุกดี มีเพื่อนคุย นั่งฟังเขาเล่าเรื่องของตัวเองตายก็เพลินไปอีกแบบ...ลุงจะบ้าหรือคนที่ไหนจะมาเล่าเรื่องของตัวเองตาย...ใครบอกเอ็งว่าคนแล้ว

ผีเล่าต่างหาก...ผี!!! วินสะตุงจนสุดตัว...คืนนี้ข้าจะอยู่เป็นเพื่อนถึงสักคืนดีไหม?...ดีสูง  
วินตอบอย่างไม่คิดมาก...งั้นข้าจะเล่าเรื่องของคนที่ตายแปลก ๆ ให้เอ็งฟัง

(บันราก...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 12-14)

ตัวละคร ลุงคม เป็นตัวละครสำคัญที่เล่าเรื่องผีจำนวน 6 เรื่อง ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาควิชา ลุงคมอาสาอยู่ยามเป็นเพื่อนวิน และเล่าเรื่องผีให้วินฟังจำนวน 6 เรื่อง เริ่มเรื่องแรกคือเรื่องหน้ากากบันราก ซึ่งเป็นเรื่องราวฆาตกรรมที่ฆาตกรยังลอยนวลไม่สามารถจับตัวได้ เพราะไม่มีหลักฐานยืนยันที่มีน้ำหนักเพียงพอ และใช้คำให้การของวิญญาณมาใช้เป็นหลักฐานเอาผิดฆาตกรไม่ได้ ดังข้อความว่า

...เรื่องนี้เป็นเรื่องที่น่ากลัวที่สุดเรื่องหนึ่งตั้งแต่ข้าอยู่ที่นี้ ฆาตกรโหดเหี้ยม  
เกินคนและก็ยังลอยนวลจับตัวไม่ได้จนถึงวันนี้ ถึงตอนนี้ศพบางศพจะถูกฝังบ้าง  
เผาบ้างไปแล้ว แต่ดวงวิญญาณยังคงวนเวียนอยู่ในห้องแห่งนี้แหละ แม้ข้าจะรู้ว่าฆาตกร  
เป็นใครจากคำบอกเล่าของดวงวิญญาณ แต่ข้าก็ทำอะไรไม่ได้ ใครเขาจะเชื่อว่าข้านั่งคุย  
กับดวงวิญญาณในห้องเก็บศพทุกคืนวะ...ถ้าเชื่อก็บ้าแล้ว

(บันราก...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 14)

1.2 พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต เปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์ความฝัน  
ซึ่งเป็นฝันร้ายของเจนสุดา โดยในความฝันนั้นเป็นการบรรยายเพื่อการแนะนำตัวละครสำคัญ  
ของเรื่องจำนวน 2 ตัว ได้แก่ เจนสุดา และตุ๊กตาผี ในความฝันกล่าวถึงการกระทำของตัวละคร  
ที่บอกเล่าปมในวัยเด็กของเจนสุดา เกี่ยวกับความเกลียดตุ๊กตาพอร์ชเลน ซึ่งเป็นตุ๊กตาที่แม่ของ  
เจนสุดารักมากจนเจนสุดาเชื่อว่าแม่รักตุ๊กตามากกว่าตน เจนสุดาจึงคิดจะทำลายตุ๊กตาพอร์ชเลน  
ตัวนั้นเสมอ แต่ก็ทำไม่สำเร็จเพราะเป็นห่วงความรู้สึกของแม่ ดังข้อความว่า

...เจนเดินอย่างช้า ๆ ตรงไปที่หน้าต่างบานนั้น เธออยากรู้ว่าหลังผ้าม่านนั้น  
มีอะไรแอบอยู่ แม่หรือเปล้า...แม่อยู่หลังผ้าม่านหรือเปล้า? เด็กน้อยตั้งสติก่อนเอื้อมมือ  
ไปเปิดผ้าม่านฝันสลายออกอย่างแรง ด้วยหวังว่าจะได้เจอกับสิ่งที่เคลื่อนไหวอยู่ข้างหลัง  
แต่เปล้าเลย...มันไม่มีอะไรในนั้นนอกเสียจาก...ตุ๊กตาพอร์ชเลนของแม่...ตุ๊กตาตัวที่เธอ  
เกลียดมันมากที่สุด! มันนั่งนิ่งอยู่ตรงนั้น ตุ๊กตาผมสีมะฮอกกานีตัดหยิกม้วนเป็นลอน

แบบตุ๊กตาฝรั่ง สวมชุดที่แม่ลงทุนตัดให้มันเองกับมือ ใบหน้าของมันยิ้มแย้มท่าทางมีความสุข เจนเกลียดรอยยิ้มของมัน! เกลียดดวงตาสีฟ้าของมัน เกลียดจนบางทีอยากจะเอามันไปเผาทิ้งเสียให้รู้แล้วรู้รอด แต่ก็ไม่ได้เพราะมันเป็นของรักของแม่ บางทีเธอยังอดคิดไม่ได้ว่าแม่รักมันมากกว่าเธอเสียอีก

(พอริชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 13)

ความฝันนอกจากจะแนะนำตัวละครเจนสุดาแล้วยังแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่องอีกตัวหนึ่งคือ ตุ๊กตาผี ตุ๊กตาผีคือตุ๊กตาพอริชเลนตัวที่แม่ของเจนสุดา รักมาก แต่เจนสุดา กลับเกลียดตุ๊กตาตัวนี้มากเพราะแม่ทุ่มเทความรักความเอาใจใส่ตุ๊กตาตัวนี้มากกว่าตน รวมทั้งเจนสุดาเชื่อว่าตุ๊กตาตัวนี้มีวิญญาณร้ายสิงอยู่ ซึ่งในตอนท้ายเรื่องเจนสุดาก็ได้ทราบความจริงว่า วิญญาณร้ายที่สิงอยู่ในตุ๊กตาพอริชเลนนั้นคือวิญญาณที่สาวฝาแฝดของตนที่ตายตั้งแต่แรกเกิด เพราะเจนสุดาและพี่สาวเป็นฝาแฝดตัวติดกัน มีหัวใจดวงเดียวที่ใช้ร่วมกัน แม่จึงต้องเลือกรักษาชีวิตลูกได้เพียงแค่มดเดียว ซึ่งแม่ก็ได้เลือกให้เจนสุดารอดชีวิต เพราะหัวใจดวงนั้นเอนไปอยู่ทางเจนสุดา มากกว่าพี่สาวฝาแฝด เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นผลให้วิญญาณที่สาวฝาแฝดของเจนสุดาโกรธแค้นจึงสิงอยู่ในตุ๊กตาพอริชเลนเพื่อคอยตามรังควานชีวิตของเจนสุดาไม่ให้สงบสุข ดังข้อความว่า

...ตุ๊กตาผีสิงค่อย ๆ ลุกขึ้นเองราวกับมันมีชีวิต ไม่ใช่สิ...มันมีชีวิต...มันมีชีวิต เป็นของมันเอง! มันมองเห็นเจนอนอย่างอาฆาตแค้นก่อนจะเดินตรงมาหาเด็กน้อยด้วยความไม่ประสงค์ดี อีกฝ่ายถอยหนีจนไปชนเข้ากับชุดเก้าอี้รับแขก กำลังจะลุกขึ้นวิ่งหนี แต่ตุ๊กตาปีศาจกลับกระโดดเกาะเธอราวกับรักใคร่เหลือเกิน เด็กน้อยกรี๊ดร้อง...ร้องจนสุดเสียง...ร้องด้วยความเกลียดแค้นและกลัวจนสุดชีวิต

(พอริชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 13-14)

การเปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครเอกของเรื่องนั้น เป็นวิธีการเปิดเรื่อง ที่กระตุ้นความอยากรู้ของผู้อ่านว่าความฝันนี้เกี่ยวข้องกับเจนสุดาอย่างไร และเพราะเหตุใดความฝันนั้นจึงคอยตามหลอกหลอนเจนสุดาเรื่อยมาจนต้องพบจิตแพทย์เพื่อทำการบำบัดรักษา ดังข้อความว่า

...หญิงสาวสะดุ้งเฮือกตื่นขึ้นจากที่นอนอันหนานุ่ม เหงื่อไหลโชกกายทั้งที่อากาศภายในห้องเย็นกำลังดี...ไม่มีอะไรหรอก ผันก็คือผัน ชายหนุ่มบอกก่อนจะหันไปเปิดไฟที่หัวเตียง หยิบยาเม็ดสีขาวในกระปุกสีขาวขึ้นมาหนึ่งเม็ดแล้วเทน้ำในเหยือกลงแก้ว เชนรู้หน้าที่ของตัวเองทันที เธอรับมันมาใส่ปากแล้วดื่มน้ำตาม มันคือยานอนหลับที่หมอจ่ายมาให้ใช้ยามจำเป็น

(ฟอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 14)

นอกจากนี้การเปิดตัวตัวละครตุ๊กตาผีในตอนต้นเรื่องยิ่งช่วยส่งเสริมให้เรื่องน่าติดตามเพื่อค้นหาคำตอบว่าตุ๊กตาผีตัวนี้เป็นใคร เป็นเพียงความฝัน หรือการคิดไปเองของเจนสุดา หรือมีความจริง

1.3 สถาปัสรา เปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์และการบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง จำนวน 3 ตัว ได้แก่ นางบาราย (นางอัปสร) ดนัย และแทนกาย เป็นการเปิดเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในตัวละครเหล่านี้ว่ามีความเกี่ยวข้องกับอย่างไรแล้วจะเกิดเหตุการณ์ใดบ้างที่เชื่อมโยงตัวละครเหล่านี้ไว้ด้วยกัน

ผู้แต่งพรรณนาเกี่ยวกับตัวละครว่า นางบาราย เป็นนางอัปสรหรือนางรำแห่งนครเวียงเพียงภมในสมัยขอมโบราณ และเป็นนางสนมที่โปรดปรานของพระเจ้าวรมันธันวาคม ต่อมาชีวิตของนางบารายก็ตกต่ำลง เนื่องด้วยพระเจ้าวรมันธันวาคจะต้องอภิเษกกับเจ้ากัณฑา เจ้าหญิงจากต่างแคว้นเพื่อรักษาความมั่นคงของบ้านเมือง นางบารายถูกเจ้ากัณฑาใส่ร้ายเพื่อทำให้พระเจ้าวรมันธันวาคเกลียดชังในตัวนางบาราย นอกจากนี้ นางบารายยังถูกพระเจ้าสมันต์ประทายเป็นโทษให้วางยาพิษพระเจ้าวรมันธันวาคแต่ไม่สำเร็จ นางบารายจึงถูกลงโทษประหารชีวิตด้วยความโกรธแค้นอย่างยิ่งนางบาราย จึงสาปแช่งบ้านเมืองให้เกิดความหายนะ และจะผูกจิตอาฆาตคนที่ทำให้นางต้องตายทุกคน ด้วยอำนาจแห่งคำสาปของนางอัปสรทำให้ปราสาทขอมที่เจริญรุ่งเรืองกลายเป็นปราสาทร้างและทำให้อาณาบริเวณโดยรอบกลายเป็นป่าอาถรรพ์ ซึ่งปัจจุบันอยู่ในแนวชายป่าเทือกเขาพนมดงรักจังหวัดบุรีรัมย์ โดยป่าอาถรรพ์แห่งนี้ไม่มีใครสามารถเดินทางเข้าไปแล้วกลับออกมาได้เลย

ผู้แต่งบรรยายเรื่องราวของนางอัปสรผ่านบทสนทนาโดยให้ตัวละคร "ลุงคม" เป็นผู้เล่าเรื่องผีให้ "วิน" ฟังขณะทำหน้าที่อยู่เวรเฝ้าห้องเก็บศพในโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง ลุงคมเป็นคนไม่กลัวผีและทำงานเป็นยามเฝ้าห้องเก็บศพมานาน ก่อนจะลาออกไปเพราะปัญหาสุขภาพแล้วได้วินมาทำหน้าที่ยามแทน ลุงคมสามารถติดต่อพูดคุยกับเหล่าวิญญาณที่เคย



อยู่ในห้องเก็บศพแห่งนี้ได้จึงมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีจำนวนมากมาเล่าให้วินฟัง ซึ่งเรื่องราวของผีนางอัปสราก็เป็นเรื่องผีเรื่องที่ 3 ที่ลุงคมจะเล่าให้วินฟัง โดยลุงคมได้ฟังเรื่องราวนางอัปสรานี้จากผีนายพรานชื่อบุญมีซึ่งเป็นชาวบุรีรัมย์มาอีกทอดหนึ่ง ดังข้อความว่า

...ยิ่งดึกมันยิ่งทวีความหนาวรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เสียจนวินแทบจะคุมริมฝีปากของตัวเองไม่ให้สั่นไม่ได้ ยิ่งได้ฟังเรื่องราวสยองขวัญของลุงคมเหมือนยิ่งเพิ่มความหนาวเย็นมากขึ้นไปอีก...

...ชายแก่ทำท่าก๊ากเรื่องที่จะเล่า แต่เมื่อเห็นแววตาของอีกฝ่ายที่ตั้งหน้าตั้งตา รอฟังอย่างใจจดใจจ่อก็เริ่มเล่าต่อทันที “เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับนางอัปสร่า เอ็งรู้จักนางอัปสร่าไหมไอ้วิน”...วินพยักหน้ารับ “แล้วผีตัวไหนมาเล่าเรื่องนี้ให้ลุงฟังเนี่ย”... “ผีตนนี้เป็นเพื่อนของข้าที่อยู่แถวบุรีรัมย์ เป็นนายพราน ชื่อว่าไอ้บุญมี มันเชือดคอตัวเองตาย วิญญาณของมันเลยยังไม่ไปผุดไปเกิด ช่วงนั้นเลยมาวนเวียนคุยกับข้าทุกวัน เรื่องมันมีอยู่ว่า”...

(สาปอัปสร่า, 2554, น. 8-11)

สำหรับ ดนัย เป็นตัวละครอีกตัวหนึ่งของนวนิยายเรื่องนี้ที่มีส่วนสำคัญในการนำเสนอแนวคิดของเรื่อง ดนัยเป็นนักบินฝึกหัดที่ประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกในบริเวณป่าอากาศพร้อมกับเพื่อนนักบินอีกคนหนึ่งชื่อเมฆ เนื่องจากป่าอากาศเป็นป่าที่ต้องคำสาปทำให้ดนัยและเมฆไม่สามารถหาทางออกจากป่าได้ และไม่มีใครสามารถหาพวกเขาพบ และด้วยผลของคำสาปทำให้ป่าอากาศเป็นป่าที่มีความขาดแคลนทั้งน้ำและอาหารจึงทำให้ดนัยต้องเอาชีวิตรอดด้วยการฆ่าเพื่อนนักบินที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสแล้วกินเครื่องในจากศพเป็นอาหารเพื่อประทังชีวิต ดังข้อความว่า

...ดนัยแทบสัมนวันสัมนคืนไปเลยว่าเขาเดินวนอยู่ในป่าแห่งนี้มานานเท่าไรแล้ว เขารู้แต่ว่ามันนานเสียเหลือเกิน...เขาหาทางออกจากป่าแห่งนี้ไม่ได้ ติดต่อใครก็ไม่ได้ ยิ่งเดินมันก็เหมือนยิ่งไกล ไม่มีทางจะพ้นเขตป่าหรือพบผู้คนเอาเสียเลย

...ความเหนียวแน่นและความทิวโหยทำให้दनัยเริ่มหมดแรง ร่างกายซูบผอม ไม่มีปลาสดตัวในน้ำ ไม่มีนกสดตัวให้ยิง ไม่มีผลไม้สดผลให้ลิ้มรส หันไปทางไหนก็เจอ แต่ร่างของพี่เมฆที่นอนนิ่งอยู่... ดนัยมองร่างของเมฆแล้วกลืนน้ำลายดังเอือก... ซื่อๆกินได้ แล้วทำไมเขาจะกินไม่ได้ เขาไม่ยอมตายอยู่ในป่านี้หรือ กายหนุ่มลี้ลับมีดีขึ้นมากรีดเข้าที่หน้าท้องของเมฆแล้วลี้ลับเอาตัวออกมา นำไปเสียบไม้แล้วย่างไฟ มันอร่อยอย่างไม่น่าเชื่อ!

(สถาปัสตรา, 2554, น. 248)

การแนะนำตัวละคร “दनัย” เปิดตัวตัวละครอีกตัวหนึ่งคือ “ไบบัว” คนรักของदनัย ซึ่งในเวลาต่อมาไบบัวได้ออกเดินทางเข้าไปในป่าอาถรรพ์เพื่อตามหาเขาจนพบ แต่ไบบัวกลับต้องมาพบदनัยพร้อมกับความลับเรื่องที่दनัยกินศพเป็นอาหาร จึงทำให้ไบบัวต้องถูกदनัยฆ่าเพื่อเป็นอาหารประทังชีวิตเช่นเดียวกับเมฆ ดังข้อความว่า

...ไบบัวกลับมานอนตรงที่เดิมด้วยร่างกายอันสิ้นที่ม ภาพที่दनัยกินอวัยวะของพี่เมฆยังคงติดตา เสียงฝีเท้าของदनัยดังใกล้เข้ามาแล้ว... ชายหนุ่มบักมีดีเข้าที่หน้าอกของไบบัวอย่างแรงจนหญิงสาวกระอัก ไม่อยากเชื่อว่าคนที่รักกันจะทำกันได้ขนาดนี้... ขอบใจนะไบบัว สำหรับอาหารที่จะประทังชีวิตผมไปอีกหลายวัน

(สถาปัสตรา, 2554, น. 251)

ส่วน แทนกาย เป็นตัวละครสำคัญอีกตัวหนึ่งที่ผู้แต่งแนะนำในตอนเปิดเรื่อง แทนกายเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาประวัติศาสตร์ของมหาวิทยาลัยชื่อดังแห่งหนึ่ง ดังข้อความว่า

...ภายในห้องเรียนวิชาประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้วันนั้น ชายหนุ่มรูปร่างล่ำสันหน้าตาคมเข้มแบบฉบับหนุ่มไทย ยืนอยู่หน้าห้องบรรยายที่ปิดไฟมีดีมีเพียงแสงจากเครื่องฉายสไลด์เท่านั้นที่ยังคงให้แสงสว่างอยู่บนกระดานไวท์บอร์ด ภาพเจดีย์โบราณในอุทยานประวัติศาสตร์มัยสุโขทัยปรากฏขึ้นพร้อมกับคำบรรยายของ ‘อาจารย์แทนกาย’

(สถาปัสตรา, 2554, น. 14)

ความรู้ความสามารถด้านประวัติศาสตร์ของแทนกายเชื่อมโยงไปเปิดตัวตัวละคร  
อีกตัวหนึ่ง คือ ภาคย์ เพื่อนสนิทของแทนกายซึ่งเป็นนายแพทย์ประจำโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง  
ที่มีความชื่นชอบในการสะสมวัตถุโบราณ ภาคย์จึงมักปรึกษาและขอคำแนะนำเกี่ยวกับวัตถุโบราณ  
จากแทนกายเสมอ ดังข้อความว่า

...เสียงโทรศัพท์มือถือของแทนกายดังขึ้น เขารับล้วงโทรศัพท์ที่ขึ้นมาดูชื่อ  
คนโทรเข้า เมื่อเห็นว่าเป็นสายของ 'หมอมภาคย์' เพื่อนรักก็รับสายทันที... 'โอ้อาจารย์  
แทนกาย ฉันได้ของเก่าชิ้นเด็ดมาสด ๆ ร้อน ๆ อยากให้แกมาช่วยดูหน่อยว่ามันเป็น  
ของจริงไหม?

(สาปอัปสรร, 2554, น. 16)

ในอดีตชาติแทนกายคือพระเจ้าวรมันธรรมาคนรักของนางบาราย จึงเป็นบุคคล  
หนึ่งที่วิญญานของนางบารายต้องการแก้แค้น โดยนางบารายเป็นผู้บันดาลให้นำท่วมถ้ำขณะที่  
แทนกายเดินทางเข้าไปเพื่อผ่านเข้าไปยังปราสาทร้าง ทำให้แทนกายถูกท่อนซุงกระแทกจนหมดสติ  
แล้วเห็นภาพในอดีต ดังข้อความว่า

...ร่างของชายหนุ่มกระแทกกับท่อนซุงอย่างแรง ในที่สุดอาจารย์แทนกายก็  
หมดสติไป การหมดสติครั้งนี้กำลังจะพาเขากลับไปพบกับอดีตชาติ...หมอมภาคย์พยายาม  
เขย่าตัวอาจารย์แทนกาย ชายหนุ่มจึงค่อย ๆ ได้สติแล้วหยุดนิ่ง สูดลมหายใจเข้าลึก ๆ  
เพื่อเรียกสติตัวเองกลับมา...เขาจำได้ทันทีว่าพระเจ้าวรมันธรรมาในนิมิตนั้นคือเขา

(สาปอัปสรร, 2554, น. 207)

ส่วนอดีตชาติของภาคย์คือพระเจ้าสมันต์ประทาย พระอนุชาในพระเจ้าวรมัน  
ธรรมา เป็นผู้ที่หลอกใช้นางบารายให้วางยาพิษพระเจ้าวรมันธรรมา เพื่อหวังตำแหน่งองค์รัชทายาท  
แต่ไม่เป็นผลสำเร็จจึงโยนความผิดทั้งหมดให้นางบารายจนนางถูกประหารชีวิต ภาคย์จึงเป็นอีกคน  
หนึ่งที่นางบารายต้องการแก้แค้น นางจึงสร้างนิมิตให้หมอมภาคย์เห็นอดีตของตนเอง

...ภาพตรงหน้าทำให้หมอกาศย์ถึงกับผงะ เพราะเงาที่สะท้อนนั้นเป็นใบหน้าของ เขาในชุดแปลกประหลาด แว่นตาที่สวมใส่กลับหายไป...จิตวิญญาณของหมอกาศย์ถูก ดูดเข้าไปในผืนน้ำนั้น...ปรากฏภาพแห่งอดีตกาล ชายรูปงามนามว่า 'พระเจ้าสมันต์ ประทาย'

(สาปอัปสรา, 2554, น. 161)

1.4 สนวนสนุกแดนนรก เปิดเรื่องด้วยการพรรณนาและบรรยายโศกนาฏกรรมชีวิต ของ "รวิน" ที่ต้องตายเพราะถูกไฟช็อตในงานวันเกิดของตนเอง โดยคาดว่าตุ๊กตามาสคอต ที่มาร่วมงานมีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของรวินเพราะต้องการแก้แค้น ดังข้อความว่า

...เสียงเพลงสากลที่กำลังได้รับความนิยมถูกเปิดขึ้นกล่อมเหล่าบรรดาหนุ่มสาว ที่พากันมาอวยพรและร่วมฉลองงานครบรอบวันเกิดสามสิบปีของรวิน ชายหนุ่ม รูปงามที่กำลังหัวเราะอย่างมีความสุข ของขวัญกองโตถูกจัดวางไว้บนโต๊ะด้วยาว วางด้านหนึ่งของสนามหญ้าหน้าบ้าน อีกด้านหนึ่งของสนามเป็นสระน้ำขนาดใหญ่ ที่ตกแต่งด้วยลูกโป่งหลากสีล้วน

...แต่แล้วทุกอย่างก็ต้องหยุดชงัก เมื่อมี 'แขกที่ไม่ได้รับเชิญ' ใครบางคนในชุด มาสคอตตัวตลกหรือโบไซ เดินเข้ามาร่วมอวยพรด้วย ใบหน้าที่ขาวโพลนที่ถูกตกแต่งด้วย ลิปสติกที่ทาเกินขอบปากมานั้นชวนให้ขบขันสมกับเป็นสัญลักษณ์แห่งความรื่นเริง แต่ถ้า หากสังเกตดูให้ดีแล้วภายในดวงตากลมโตของมาสคอตโบไซคู่นั้นกลับฉายแววประกาย เพลิงแห่งความแค้นลุกโชนอยู่ในใจ

...ไม่ทันได้ตั้งตัว มาสคอตโบไซเดินตรงเข้าไปหารวินแล้วคล้องพวงหรีดลงในคอ ของอีกฝ่าย รวินทำท่าจะต่อยมมาสคอตโบไซแต่เข้าไปเสียแล้ว 'ใครคนนั้น' ใช้มือทั้งสอง ข้างผลักรวินลงสระว่ายน้ำ สายไฟที่พันไว้ตรงพวงหรีดเมื่อโดนน้ำจึงเกิดกระแสไฟฟ้า ลัดวงจรขึ้นทันที ไฟทั้งงานดับพร้อมพร้อมกับเสียงหวีดร้องของผู้ร่วมงาน ไม่นานนัก ไฟสำรองในบ้านก็ถูกเปิดขึ้น ทุกสายตามองไปยังสระว่ายน้ำ เห็นร่างของรวินลอย เสียชีวิตอยู่ในนั้น

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 10-13)

การเปิดเรื่องด้วยการกระทำที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์สยองขวัญ และมีเงื่อนไข รวมทั้งการทิ้งท้ายว่าการตายของรวิณ เป็นจุดเริ่มต้นของการแก้แค้นยิ่งกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ว่าใครคือผู้ที่อยู่เบื้องหลังการตายของรวิณ และมีความแค้นมากเพียงใดจึงต้องฆ่าผู้อื่นเพื่อระบายความแค้น

1.5 น้ำสังข์อาบศพ เปิดเรื่องด้วยการนำเหตุการณ์สำคัญในตอนกลางเรื่องมาพรรณนา โดยกล่าวถึง "พชรอร" ตัวละครเอกฝ่ายหญิงกำลังถูกวิญญาณของ "ธีรรัตน์" ในชุดเจ้าสาวตามหลอกหลอน พชรอรร้องขอความช่วยเหลือจาก "ศิลา" ซึ่งเป็นชายคนรักของพชรอร แต่ศิลากลับไม่ได้ยินเสียงเรียก พชรอรจึงตะเกียกตะกายเพื่อหนีเอาตัวรอดจนตกจากบันไดบ้าน ดังข้อความว่า

...ฉันต้องการของของฉันคืน! เสียงเสียงของอีกฝ่ายร่างอันน่าสะพรึงก็ปรากฏขึ้นตรงบานประตูบานนั้น...ใช่จริง ๆ ด้วย มันเป็นร่างของผู้หญิงในชุดแต่งงานสีขาวซึ่งเปรอะเปื้อนไปด้วยเลือด มีผ้าลูกไม้บาง ๆ ปิดบังใบหน้าแต่ไม่อาจบดบังความน่ากลัวของดวงตาอันแดงก่ำคู่นั้นได้เลย ในมือถือช่อชุกเก็ตที่ทำจากดอกไม้จันทร์ไว้ มันเดินตรงมาหาในขณะที่พชรอรเดินถอยหลังหนีด้วยความกลัว เอาของกูคืนมา เอาของกูคืนมา! ทันทีที่พชรอรเห็นใบหน้าของอีกฝ่าย เธอถึงกับเปิดตาโผลงด้วยความตกใจสุดขีด เพราะหญิงสาวคนนั้นคือ 'ธีรรัตน์' หรือ 'รัตน์' ที่ตายไปแล้ว! หญิงสาวคลานหนีด้วยความหวาดกลัว ปากก็ร้องขอความช่วยเหลือจากศิลาที่นอนอยู่ในห้องแต่ไร้ซึ่งปฏิกิริยาตอบกลับ ด้วยความตื่นตระหนกทำให้พชรอรลืมนที่จะระวังตัวเอง หญิงสาวคลานไปข้างหน้าโดยที่สายตายังเหลือบมองดูผีร้ายที่เดินตามมาด้านหลัง ผลคือเธอพลาดพลั้งตกบันไดไปยังเบื้องล่างอย่างรวดเร็ว!

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 13-14)

การบรรยายเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นในตอนเปิดเรื่องยังเป็นการแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง 3 ตัว ได้แก่ พชรอร ศิลา และธีรรัตน์ อีกด้วย พชรอร เป็นนักแสดงสาวที่มีชื่อเสียงโด่งดัง มีรางวัลการันตีความสามารถด้านการแสดง จึงทำให้พชรอรเป็นนักแสดงที่มีค่าตัวสูงรวมทั้งเป็นที่หมายปองของผู้ชายทั้งในและนอกวงการบันเทิง พชรอรเลือกที่จะแต่งงานกับศิลา ซึ่งเป็นนักธุรกิจหนุ่ม แต่สุดท้ายพชรอรกลับถูกศิลาร่วมมือกับธีรรัตน์หลอกหลวงเพราะต้องการครอบครองทรัพย์สินมบัติของพชรอร

ศิลา เป็นนักธุรกิจที่มีความโลภ หวังจะครอบครองทรัพย์สินสมบัติของพชรอร จึงวางแผนแต่งงานกับเธอ รวมทั้งร่วมมือกับธีรรัตน์โกงทรัพย์สินสมบัติของพชรอรมาเป็นของตน แต่ศิลาเกิดความโลภโกงเงินค่าจ้างธีรรัตน์ ทำให้ศิลาถูกธีรรัตน์ฆ่าตาย

ส่วนธีรรัตน์ เป็นหญิงสาวสวยที่มีความต้องการเงินจำนวนหนึ่งเพื่อนำไปใช้ เริ่มต้นชีวิตใหม่กับชายคนรักของตน จึงยอมร่วมมือกับศิลาโกงเอาทรัพย์สินสมบัติของพชรอร แต่สุดท้ายธีรรัตน์ก็ไม่ได้เริ่มต้นชีวิตใหม่อย่างที่ตั้งใจเพราะถูกวิญญาณของพชรอรฆ่าตายในงานแต่งงานของธีรรัตน์เอง

การเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละครในเหตุการณ์ต้นต้นระทึกใจ การตามไล่ล่าของตัวละคร "วิญญาณ" หรือ "ผี" มีส่วนสร้างความสนใจใคร่รู้ให้แก่เนื้อเรื่องในตอนต่อไป รวมทั้งการแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่องทั้งสามตัว ได้แก่ พชรอร ศิลา และธีรรัตน์ เป็นการเปิดเรื่องที่ชักจูงให้เกิดความอยากรู้ความเป็นมาของตัวละครที่ทำให้เกิดเหตุการณ์อาฆาตแค้นเกิดขึ้น และอยากติดตามเหตุการณ์ในตอนต่อไปจนจบเรื่อง

1.6 พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว เปิดเรื่องด้วยการพรรณนาและบรรยายเหตุการณ์ การบันทึกเทปรายการโทรทัศน์เล่าเรื่องสยองขวัญรายการหนึ่ง ผ่านบทสนทนาระหว่างพิธีกรและ "เหยี่ยว" แขกรับเชิญ ซึ่งเป็นนักศึกษาคณะหนึ่งที่มีเรื่องราวสยองขวัญมาเล่าประสบการณ์เล่าทำผี ในพิพิธภัณฑน์หุ่นที่ฝั่งร้างแห่งหนึ่ง ดังข้อความว่า

...กลับมาสู่ช่วงที่สามของรายการมิตติสยองขวัญแล้วนะครับ ช่วงนี้จะเชิญคุณที่มี ประสบการณ์สยองขวัญมาถ่ายทอดเรื่องราวให้ท่านผู้ชมฟัง...

...วันนี้เป็นเรื่องราวที่ฟังแค่ชื่อก็ขนลุกแล้วครับ ชื่อเรื่องว่า พิพิธภัณฑน์ขนหัวลุก... ขอเชิญคุณเหยี่ยวเลยครับ

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 10)

การบรรยายเหตุการณ์ระหว่างเหยี่ยวและเพื่อนอีกสองคน คือ โป๊ป และ เดช ขณะเข้าไปยังพิพิธภัณฑน์เพื่อใช้กล้องโฟลารอยด์ถ่ายรูปบรรยากาศ และหวังจะให้ติดภาพถ่าย วิญญาณที่ปรากฏ แต่ภาพถ่ายกลับปกติมีเพียงภาพนักศึกษาทั้งสามคนกับหุ่นที่ฝั่งนับสิบ ในพิพิธภัณฑน์ เรื่องราวกลับพลิกผันสร้างความระทึกใจมากขึ้นเมื่อโป๊ปเห็นข่าวหุ่นที่ฝั่งในพิพิธภัณฑน์

ร่างแห่งนั้นถูกทำลายทั้งหมดแล้ว แสดงว่าภาพถ่ายหุ่นขี้ผึ้งเหล่านั้นเป็นภาพถ่ายของวิญญาณอย่างแน่นอน ดังข้อความว่า

...ทั้งสามคนก็เข้าไปในพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งร่างแห่งนั้นซึ่งทุกอย่างปกติดี...  
ความแปลกก็ยังมีอยู่ บางสิ่งเหมือนไม่มีอะไร...แต่กลับมี

...เช้าวันต่อมา โป๊ปตรงดิ่งเข้ามาหาเหยี่ยวกับเดซที่กำลังกินขนมอยู่บริเวณ  
โต๊ะม้าหินอ่อนหน้าคณะ รูปถ่ายจากกล้องโพลารอยด์ถูกวางลงบนโต๊ะทั้งที่โดยไร้คำพูด  
ใด ๆ เหยี่ยวจำได้ดีว่าพวกเขาเข้าไปถ่ายภาพกันเพียงแค่สามใบเท่านั้น เพราะข้างในมัน  
มีดีมากจนแทบไม่เห็นว่ามีหุ่นตัวไหนคือหุ่นตัวไหน เห็นแต่เงาตะคุ่ม ๆ ยืนเรียงรายกันเป็น  
ทิวแถว ในใจหวังอยากให้ถ่ายติดรูปคู่กับหุ่นขี้ผึ้งของใครสักคนที่กำลังทำหน้าที่ยับย่น  
มีเชื้อไวรัสหรืออาจจะติดรูปผีมาให้ตื่นเต้นบ้าง...แต่ก็ไม่

...ก็ปกติดีนี่หว่า ทำไมจึงทำท่าเหมือนเห็นผีวะไอ้โป๊ป หรือมันมีผีอยู่ตรงไหนวะ?  
โป๊ปไม่ตอบอะไรแต่กลับโยนกระดาษใบหนึ่งที่ปริ้นท์มาจากอินเตอร์เน็ตให้ทั้งคู่  
ดูมันเป็นชาวเกาเมื่อสัปดาห์ที่แล้วพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งร่าง เจ้าของที่เตรียมหุบหิ้ง นำหุ่น  
ทั้งหมดทำลายแล้วเมื่อวานนี้ หุ่นทั้งหมด! นั่นหมายถึง เมื่อคืนที่พวกเขาเข้าไปจะต้อง  
ไม่เจอหุ่นขี้ผึ้งสักตัวในนั้น ถ้าอย่างนั้นสิ่งที่พวกเขาเห็นว่ามีหุ่นนับสิบที่ยืนเรียงรายอยู่  
สองข้างทางในพิพิธภัณฑ์คืออะไร หุ่นขี้ผึ้งในภาพโพลารอยด์ที่ปรากฏตรงหน้านี่ละ  
คือใคร ในเมื่อความจริงคือข้างในนั้นไม่มีหุ่นขี้ผึ้งเหลือแล้ว

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 12-13)

ความสยองขวัญของเรื่องเล่ายังไม่จบ เมื่อเหยี่ยวเล่าเรื่องหักมุมในตอนท้ายว่า  
เขาถูกรถชนตายหน้ามหาวิทยาลัยหลังกลับจากไปล่าทำผีที่พิพิธภัณฑ์ร่างมา บรรยากาศ  
ในรายการจึงมีแต่ความเงิบสงัด ความตื่นเต้นระทึกใจกับเรื่องราวที่ได้ฟังกลายเป็น  
ความหวาดกลัวที่มีต่อผู้เล่าแทน แล้วความสยองขวัญที่รายการอยากนำเสนอกลับเกิดขึ้นจริง  
ในรายการแทน ดังข้อความว่า

...หลังจากนั้นไปกับเดชก็จับใช้หัวโกรน ต้องไปรดน้ำมนต์แก้วัดแก้วาครับ  
ถึงดีขึ้น...แล้วคุณเหยี่ยวละครับ ไม่ต้องไปรดน้ำมนต์หรือ?...ไม่ต้องหรอกครับ ชายหนุ่ม  
หัวเราะเสียงต่ำ ๆ แล้วพูดต่อ เพราะเย็นวันนั้นผมก็ถูกรถชนตายที่หน้ามหาวิทยาลัยครับ  
ทันทีที่พูดจบใบหน้าของชายหนุ่มก็เปลี่ยนเป็นข้าเลือดข้าหนอง เลือดสีขึ้นคลั่งไคล้ย่อย  
ออกมาจากจมูกและปาก ก่อนจะหัวเราะลั่นเสียงดังก้องสตูดิโอ ทันใดนั้นไฟก็ดับพร้อม  
พร้อมกับเสียงกรี๊ดร้องของทีมงานทุกคน แต่เพียงแค่อึดใจเดียว แสงไฟก็สว่างขึ้นพร้อม  
กับการหายไปของชายผู้เล่า

(พิพิธภัณฑท์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 14)

การเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์สยองขวัญของพิพิธภัณฑท์ หุ่นซึ่งมีขึ้น เป็นการสร้างความ  
ความน่าสนใจและน่าติดตามให้แก่เรื่องราวที่เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑท์แห่งนี้ รวมทั้งกระตุ้นความอยากรู้  
เรื่องวิญญาณในหุ่นซึ่งมีขึ้นในพิพิธภัณฑท์แห่งนี้เป็นเรื่องจริงหรือไม่ อย่างไร

การเปิดเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง ซึ่งถือเป็นตอนสำคัญที่ดึงดูดความสนใจ  
ของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราว ซึ่งมีกลวิธีการเปิดเรื่องหลากหลายวิธี ในนวนิยายผีชุด "Six Scream"  
ของภาควิชาฯ ไม่ได้ใช้เพียงกลวิธีใดกลวิธีหนึ่งในการเปิดเรื่องเท่านั้น แต่พบกลวิธีการเปิดเรื่องโดย  
การพรรณนาเหตุการณ์ การบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง และบทสนทนาระหว่าง  
ตัวละคร ในนวนิยายทุกเรื่อง และพบกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร จำนวน 3 เรื่อง  
ได้แก่ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม สนวนสนุกแดนนรก และน้ำสังข์อาบศพ แสดงดังตาราง 1



ตาราง 1 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream"  
ของภาคินัย

กลวิธีการเปิดเรื่อง	บันราก...หน้ากาภาคกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต	สถาปัสรา	สวนสนุกแดนนรก	น้ำสังข์อาบศพ	พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว	รวม
1. การพรรณนา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
2. การบรรยาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
3. การกระทำของตัวละคร	-	✓	-	✓	✓	-	3 เรื่อง
4. การใช้บทสนทนา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
5. การใช้สุภาษิต บทกวี	-	-	-	-	-	-	-

2. การดำเนินเรื่อง ผู้แต่งจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่อ อยู่เสมอ ผู้แต่งจึงต้องสร้างความขัดแย้งที่เร้าใจผู้อ่านแล้วคลี่คลายความขัดแย้งอย่างแนบเนียน ไปจนถึงจุดสุดยอดในตอนปิดเรื่อง มีกลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องหลายวิธีดังนี้ การเล่าเรื่อง ตามลำดับปฏิทิน การเล่าเรื่องย้อนต้น และการเล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" พบกลวิธีการดำเนินเรื่อง ดังนี้

2.1 การดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับก่อนหลัง ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง ด้วยการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินจะเป็นกลวิธีการดำเนินเรื่อง ที่สร้างแรงจูงใจในการอ่านได้น้อยกว่ากลวิธีการดำเนินเรื่องวิธีอื่น ผู้แต่งจึงนำกลวิธีอื่นมาช่วยสร้างความน่าสนใจให้แก่การดำเนินเรื่อง เช่น ให้ตัวละครสำคัญของเรื่องเผชิญกับเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น ระทึกใจเพื่อรักษาชีวิตของตนเองหรือเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นให้รอดพ้นจากความตาย นอกจากนี้ผู้แต่ง ยังใช้กลวิธีการหักมุมขณะดำเนินเรื่องเพื่อพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน และจูงใจให้ผู้อ่านอยาก ติดตามอ่านจนจบเรื่อง ซึ่งพบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันราก... หน้ากาภาคกรรม พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต และพิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว ดังรายละเอียด การวิเคราะห์ต่อไปนี้

2.1.1 บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม ดำเนินเรื่องตามปฏิทิน เริ่มต้นเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร “มนุษย์บันรากุ” ซึ่งเป็นฆาตกรต่อเนื่องที่สวมใส่หน้ากากบันรากุของประเทศญี่ปุ่นขณะก่ออาชญากรรม รวมทั้งสวมหน้ากากบันรากุให้แก่เหยื่อด้วย โดยใช้แนวคิดเรื่องการแสดงหุ่นกระบอกบันรากุ ที่มักแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับการฆาตกรรมและการแก้แค้นดังข้อความว่า

...บันรากุ ได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลกจากองค์การยูเนสโกมาตั้งแต่ปี 2546 เป็นการแสดงที่มีคณะเชิดหุ่นประกอบการบรรยายเรื่องโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาญี่ปุ่นแบบโบราณ ซึ่งผู้ที่ชมบั้งละครนี้ต้องได้รับการฝึกการชมบั้งเป็นอย่างดีเพราะต้องบรรยายให้ได้อารมณ์ที่แตกต่างของแต่ละตัวละคร... ส่วนเรื่องราวที่จัดแสดงส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของซามูไรและโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นในชนชั้นขุนนางและการแก้แค้นกัน

(บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 83-84)

ผู้แต่งได้บรรยายถึงลักษณะของตัวละครมนุษย์บันรากุให้มีลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว หน้ากากมีสีขาว มีดวงตากลมโตสีเหลืองอมแดง ริมฝีปากอ้ายาว มีฟันซี่แหลมเล็กคมกริบอยู่ในปาก ผมทำจากไหมสีดำเกล้าขึ้นแบบญี่ปุ่น มีดอกไม้ประดับ และมีเขาทะลุออกมาจากบนหัว สวมชุดกิโมโนสีแดงรุ่มร่าม ดังข้อความว่า

...นั่นมันเหมือนหน้ากากของการแสดงอะไรสักอย่างของแดนซากุระ ใบหน้าอันขาวโพลนนั้นทำให้ดวงตาอันกลมโตสีเหลืองอมแดงดูโดดเด่นเสียจนขวัญผวาริมฝีปากอ้ายาวจนแทบจะฉีกออกจากกัน ฟันซี่แหลมเล็กที่อยู่ในปากนั้นแสดงถึงความคมกริบของมัน บนศีรษะนั้นมีผมซึ่งทำจากไหมสีดำ ถูกเกล้าขึ้นแบบที่เคยเห็นในละครย้อนยุคของญี่ปุ่น แม้จะมีดอกไม้หลากหลายสีส้นที่ประดับประดาอยู่ แต่นั่นไม่ได้ช่วยทำให้มันงดงามขึ้นมาเลยแม้แต่น้อย เขาอันแหลมคมสองอันทะลุออกมาจากบนหัวดูคล้ายสัตว์ประหลาด ชุดกิโมโนสีแดงที่มันสวมใส่นั้นดูรุ่มร่ามน่าเกลียดน่ากลัวเป็นที่สุด

(บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 18-19)

มนุษย์บันราก็มีหน้าที่จับตัวคนที่ตนคิดว่าผิดและสมควรถูกลงโทษ แต่ลายนวลจากกฎหมายมากักขังไว้ในห้องมืดของอะพาร์ตเมนต์ร้างแห่งหนึ่ง จากนั้นก็อธิบายกฎกติกาการเล่นเกม เพื่อให้เหยื่อเป็นผู้เลือกหนทางในการเอาชีวิตรอดจากมนุษย์บันรากุด้วยตนเอง ดังข้อความว่า

...แกเป็นใคร? จับฉันมาทำไม?...เราเป็นใครท่านอย่ารู้เลย สิ่งที่ท่านควรรู้ตอนนี้ก็คือทำยังไงให้ตัวเองมีชีวิตรอดไปจากเงื้อมมือของเราได้...ไม่ว่าจะอยากเลือกหรือไม่อยากเลือก ท่านเป็นคนตัดสินใจเองเพราะชีวิตเป็นของท่าน ถ้าท่านไม่เลือก...ก็ต้องตาย! แต่ถ้าท่านกล้าเลือกกล้าแลกแล้วรอด ท่านก็จะมีชีวิตกลับไป เอาล่ะ เสียเวลามากมาแล้ว เราเริ่มกันเลยดีกว่า

(บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 19)

แต่ก่อนจะให้เหยื่อเลือกเส้นทางชีวิตนั้น มนุษย์บันรากุจะทำความเข้าใจถึงความผิดของเหยื่อแต่ละรายที่เคยทำว่ามีความผิดสถานใด สมควรได้รับโทษทัณฑ์ที่มนุษย์บันรากุกำลังมอบให้ ซึ่งเหยื่อแต่ละรายก็จะมีทางเลือกที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทความผิดของแต่ละคน และปิดท้ายการสนทนาด้วยประโยคเดิมว่า “มีหัวต้องรู้จักคิด...อยากมีชีวิตก็ต้องแลก” เสมอ

มนุษย์บันรากุเกิดขึ้นจากอาจารย์ศศิณา อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งซึ่งเป็นคนรักของอาจารย์คณิน อาจารย์ในมหาวิทยาลัยเดียวกัน ฆ่าตัวตายเพราะถูกอธิการบดีไล่ออก เนื่องจากอาจารย์ศศิณาต่อว่าอติชา นักศึกษาซึ่งเป็นลูกสาวของรัฐมนตรีท่านหนึ่ง อติชาเกิดความไม่พอใจจึงให้พ่อผู้เป็นรัฐมนตรีใช้อำนาจสั่งสอนอาจารย์ศศิณา หลังจากอาจารย์ศศิณาฆ่าตัวตายวิญญาณก็ยังคงวนเวียนอยู่ในบ้านและปรากฏตัวกระทำการฆ่าตัวตายในเวลาเดิมซ้ำ ๆ ทุกวัน ให้อาจารย์คณินเห็นจนเกิดความแค้นและคิดจะพวงคืนความยุติธรรมให้แก่คนรัก จึงใช้มนุษย์บันรากุเป็นสัญลักษณ์ของการแก้แค้น

เหยื่อในการเรียกร้องความยุติธรรมของมนุษย์บันรากุมักเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยที่คณินทำงานหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยทั้งสิ้น เหยื่อรายแรกคือ อติชา เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เมื่อถูกมนุษย์บันรากุจับตัวไปและไม่สามารถทำตามกติกาที่มนุษย์บันรากุกำหนดได้ ทำให้อติชาถูกไฟครอกตาย และศพของเธอก็ถูกสวมหน้ากากบันรากุไว้ ทำให้เป็นข่าวฆาตกรรมที่เลื่องลือมาก

เหยื่อรายที่สอง คือ คีตา เพื่อนร่วมคณะของอลิซา คีตาปลั่งปากนิทานว่าร้ายอาจารย์ศศิณา ซึ่งคณินได้ยื่นเข้าโดยบังเอิญจึงจับตัวคีตาไปลงโทษ ซึ่งคีตาสามารถทำตามกติกาของมนุษย์บันรากูจึงรอดชีวิตมาได้ แต่ก็รอดชีวิตมาได้ไม่ครบสมบูรณ์เนื่องจากคีตาต้องยอมตัดเท้าทั้งสองข้างของตนเองออกครึ่งหนึ่งเพื่อให้ใส่รองเท้าส้นสูงที่มีขนาดเล็กกว่าเท้าของคีตาตามกติกาที่มนุษย์บันรากูกำหนดไว้

ข่าวการฆาตกรรมโดยมนุษย์บันรากูเป็นที่เลื่องลือและสะเทือนขวัญผู้คนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง ทำให้นายตำรวจวีรภาพได้รับมอบหมายให้เป็นเจ้าของคดีและจับตัวฆาตกรให้ได้ แต่เมื่อวีรภาพพบความจริงว่ามนุษย์บันรากูคือคณินซึ่งเป็นเพื่อนรักของตน วีรภาพก็ไม่สามารถจับคณินไปดำเนินคดีได้ คณินจึงอธิบายเหตุผลที่ขาต้องเป็นมนุษย์บันรากูว่าเกิดจากความต้องการทวงความยุติธรรมให้แก่ตนเอง ซึ่งรอกฎหมายหรือเวรกรรมมาเอาผิดคนเหล่านี้ไม่ได้ เป็นเหตุให้วีรภาพร่วมมือกับคณินใช้มนุษย์บันรากูเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมตามอุดมการณ์ของคนทั้งคู่

เหยื่อรายที่สาม คือ วสุ นักศึกษาที่เข้ารับราชการยานยนต์ชนพีชายของวีรภาพตาย วีรภาพจึงแก้แค้นโดยให้วสุเข้ารับราชการยานยนต์กระซางศิระคนรักของวสุให้ขาดออกจากร่าง วสุเสียใจจนแทบสิ้นสติ จึงไปมอบตัวกับตำรวจและถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

เหยื่อรายที่สี่ คือ อธิการบดีที่ไล่คดีนางออกจากงาน จึงถูกมนุษย์บันรากูจับขังในกรงเหล็กและถูกเหล็กแหลมในกรงเหล็กทิ่มแทงร่างจนตาย

เหยื่อรายที่ห้า คือ บีม นักศึกษาที่ทำแฟนนักศึกษาห้องแล้วไม่ยอมรับผิดชอบบังคับให้ไปทำแท้ง คณินจึงลงโทษโดยระเบิดท้องบีมแล้วนำศพไปแขวนที่ต้นไม้ใหญ่ในมหาวิทยาลัย

เหยื่อรายที่หก คือ ฮิมและแจ๊ค หัวหน้านักศึกษาต่างสถาบันที่มีเรื่องทะเลาะตีกันแล้ววีรภาพไม่สามารถปราบปรามได้ จึงจับฮิมและแจ๊คมาขังไว้ให้ฆ่าฟันกันเอง ผู้ที่ชนะคือผู้ที่จะได้รอดชีวิตออกไป ซึ่งฮิมเป็นฝ่ายเสียที่ถูกแจ๊คฆ่าตาย วีรภาพจึงตัดหัวไปเสียบไว้ที่ป้ายหน้าห้างสรรพสินค้าในละแวกเดียวกันกับมหาวิทยาลัยที่ฮิมเรียน

การตายที่แปลกประหลาดของเพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยทำให้มานะ อาร์ท เติ้ล และวงนิดา ต้องการตามล่าหาตัวฆาตกรมาลงโทษ เพราะเกรงว่าเหยื่อรายต่อไปจะกลายเป็นพวกเขาแทน การดำเนินเรื่องในตอนนี้อาจมีลักษณะเป็นการสืบสวนสอบสวน โดยมีนักศึกษาในกลุ่มนี้เป็นผู้ดำเนินเรื่องในการตามหาตัวฆาตกรมาดำเนินคดี เมื่อนักศึกษาในกลุ่มนี้

เดินทางเข้าไปใกล้ความจริงมากขึ้นและพบว่าอาจารย์คณินคือผู้ต้องสงสัย มานะก็หายสาบสูญไป เต็ม อาร์ท และวนิดา จึงพากันไปตามหามานะในละแวกบ้านอาจารย์คณิน แต่แล้วก็ถูกอาจารย์คณินและวีรภาพร่วมมือกันฆ่าปิดปาก อาร์ทถูกฆ่าตายเป็นรายแรก ส่วนเต็มถูกฆ่าและสร้างหลักฐานเท็จป้ายความผิดให้เป็นมนุษย์บันราก็แล้วไว้ชีวิตวนิดาเพื่อกันเป็นพยาน

2.1.2 พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต ดำเนินเรื่องตามปฏิทิน เริ่มดำเนินเรื่องด้วยการกล่าวถึงเจนสุดาและโรมซึ่งเป็นสามีภรรยาที่แต่งงานกันมานานแต่ยังไม่มีลูกเนื่องด้วยปัญหาสุขภาพ เจนสุดาต้องการมีลูกเพื่อแก้เหงาและจะได้ไม่ต้องสนใจเรื่องผีร้ายเกี่ยวกับตุ๊กตาพอร์ชเลน ซึ่งเจนสุดาเชื่อว่าเป็นตุ๊กตาผีที่ตามหลอกหลอนในฝันทุกคืนจนต้องพบจิตแพทย์และกินยาคลายเครียด เจนสุดาและโรมแก้ปัญหาเรื่องลูกด้วยการตัดสินใจไปรับเด็กกำพร้ามาเลี้ยงเป็นลูกบุญธรรม แต่เองเด็กกำพร้าที่เจนสุดาอยากรับเลี้ยงกลับมีฝาแฝดชื่อออยผู้มีนิสัยแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เล็งเป็นเด็กเรียบร้อยน่ารัก ส่วนออยนั้นมีนิสัยก้าวร้าวหยาบคาย ระหว่างที่เจนสุดา นำเด็กมาทดลองเลี้ยงที่บ้านออยได้แสดงนิสัยเลวร้ายออกมาถึงขั้นคิดจะฆ่าน้องสามีของเจนสุดา รวมถึงตัวเจนสุดาเองด้วย ทำให้เกิดความขัดแย้งกันจนเจนสุดาพาลังมือฆ่าออยและนำไปฝังไว้ที่อะพาร์ตเมนต์ร้างแล้วแกล้งบอกทุกคนว่าออยหายออกไปจากบ้านเอง

เมื่อแม่ครูผู้ดูแลสถานเลี้ยงเด็กทราบความจริงจากเองจึงทำให้แม่ครูถูกเจนสุดาฆ่าตายเพื่อปิดปาก จากนั้นเหตุการณ์แปลก ๆ ในบ้านก็เกิดขึ้นกับเจนสุดามากมาย เจนสุดาถูกวิญญาณที่สิงอยู่ในตุ๊กตาคูกความหมายเอาชีวิต ซึ่งโรมไม่เคยเชื่อในสิ่งที่เจนสุดาบอกซ้ายังคิดว่าเธอกำลังป่วยทางจิต เจนสุดาจึงต้องกำจัดตุ๊กตาผีด้วยตนเองโดยใช้วิธีการต่าง ๆ ทั้งฝังนำไปโยนทิ้งให้ไกลจากบ้าน แต่ตุ๊กตาก็กลับมาได้ทุกครั้ง จนเจนสุดาพบกับลับปะเทร่อที่พอมีวิชาจึงให้ช่วยสะกดวิญญาณในตุ๊กตาไว้ แต่สุดท้ายวิชาก็ถูกทำลายทำให้ตุ๊กตาคลับมาหาเจนสุดาที่บ้านเหมือนเดิม จนโรมทนไม่ได้ที่เห็นเจนสุดาเครียดกับการทำลายตุ๊กตาจึงนำตุ๊กตาไปกำจัดให้เอง แต่แล้วพบความจริงว่าตุ๊กตามีวิญญาณสิงอยู่จริง ตุ๊กตาผีโกรธโรมมากที่คิดจะนำตุ๊กตาไปทิ้งจึงฆ่าโรมตาย

เมื่อเจนสุดารู้ข่าวการตายของโรมจึงคิดจะเผาบ้านพร้อมกับเอ็งให้ตายเพื่อล่อให้วิญญาณของออยออกมาปรากฏตัวขึ้น ไฟไหม้บ้านทั้งหลังพร้อมกับเอ็งแต่เจนสุดาถูกรอดมาได้และทราบความจริงว่าวิญญาณที่สิงในตุ๊กตาไม่ใช่ออย แต่เป็นที่สาวฝาแฝดของเธอที่ตายตั้งแต่แรกเกิด เจนสุดาคิดจะขอใช้ชีวิตด้วยชีวิตจึงโดดลงมาจากตึกของโรงพยาบาลที่ไปรักษาตัวจากไฟไหม้แต่ไม่ตาย เจนสุดากลายเป็นอัมพาตทั้งตัว และต้องอยู่กับตุ๊กตาพอร์ชเลนที่เธอกลัวในโรงพยาบาลตลอดไป

2.1.3 พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิว ดำเนินเรื่องตามปฏิทิน ซึ่งความน่าสนใจของการดำเนินเรื่องอยู่ที่การสร้างความขัดแย้งและการคลี่คลายความขัดแย้งที่มีการหักมุมพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน รวมทั้งมีเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกลุ้นระทึกไปกับตัวละครในเรื่องที่ต้องถูกวิญญูณตามไล่ล่า

เรื่องราวของ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิว เริ่มต้นขึ้นเมื่อมินจง นักธุรกิจชาวเกาหลีเข้ามาซื้อกิจการพิพิธภัณฑน์สยามเวิร์ลตจากเจ้าของคนเก่าแล้วแต่งตั้งให้ชินวุฒิเป็นผู้จัดการดูแล มินจงมีแนวคิดที่พัฒนาพิพิธภัณฑน์ด้วยการสร้างหุ่นของคนดังที่มีชีวิตอยู่จำนวน 6 ตัว ได้แก่ คิมยงวอน นักร้องดังชาวเกาหลี ฮีรเทพ นักกีฬายิงปืนทีมชาติไทย อินดี อรดี ซูเปอร์โมเดล เสาวนีย์ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรพรรคไทยเจริญยิ่ง อาจารย์วัชรพล จิตรกรชื่อดังและนักเขียนรางวัลไอเชียนไรเตอร์ แพน รวีญา นักแสดงดาวรุ่ง

แต่การสร้างหุ่นของคนเป็นนั้นขัดแย้งกับความเชื่อดั้งเดิมของคนไทย เพราะการสร้างหุ่นของคนเป็นนั้นจะทำให้ดวงชะตาของคนที่มีชีวิตอยู่อ่อนแอและเป็นที่ต้องการของสัมภเวสีเร่ร่อน ความเชื่อดังกล่าวนี้นำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างมินจงกับยามสมรภัษ ยามผู้ดูแลพิพิธภัณฑน์ในช่วงกลางคืนซึ่งรับรู้ถึงการมีอยู่ของวิญญาณสัมภเวสีในพิพิธภัณฑน์แห่งนี้และความขัดแย้งดังกล่าวส่งผลให้มินจงได้สมรภัษออกจากงาน

ตามความเชื่อดั้งเดิมของไทยดังกล่าว การสร้างหุ่นคนดังที่ยังมีชีวิตอยู่จะทำให้ดวงชะตาชีวิตของคน ๆ นั้นอ่อนแอลง สัมภเวสีจะมาแย่งเอาวิญญาณไป โดยสัมภเวสีได้ตามเอาวิญญาณของเจ้าของหุ่นทีละคน ๆ ตามลำดับการสร้างหุ่น โดยเริ่มจากงานเปิดตัวพิพิธภัณฑน์ใหม่มีอุบัติเหตุไฟไหม้เกิดขึ้นทำให้คิมยงวอนถูกไฟครอกตายใกล้กับหุ่นของตัวเอง มินจงจึงสั่งให้บริษัทสร้างหุ่นของตัวเองขึ้นมาแทนหุ่นของคิมยงวอน เพื่อมาต้อนรับแขกของพิพิธภัณฑน์ ต่อมาก็มีข่าวการตายของฮีรเทพที่ถูกยิงในสนามซ้อมยิงปืน ตามมาด้วยอินดี อรดี ที่เสียชีวิตในงานเดินแบบแฟชั่นโชว์

ชินวุฒิสงสัยในสาเหตุการตายที่แท้จริงของทุกคนจึงไปปรึกษายามสมรภัษ ยามคนเก่าของพิพิธภัณฑน์ผู้มีวิชาอาคม ชินวุฒิจึงได้รับคำแนะนำว่าเจ้าของหุ่นที่ยังมีชีวิตอยู่จะทยอยตายทีละคนตามลำดับการสร้างหุ่น ซึ่งมีวิธีแก้ไขโดยให้คนที่มีชีวิตอยู่ในลำดับต่อจากคนที่ตายคนล่าสุด ให้ไปตัดคอหุ่นของตนเองก่อนเวลาเที่ยงคืนของอีกวันหนึ่งหลังจากมีการตายของเจ้าของหุ่นลำดับก่อนหน้า แต่ก็อาจจะถูกขัดขวางจากเหล่าสัมภเวสีทั้งหลายที่อาศัยอยู่ในพิพิธภัณฑน์ซึ่งเคยเป็นสุสานเก่ามาก่อน ซึ่งเรื่องราวกลับหักมุมเมื่อยามสมรภัษที่ชินวุฒิไปขอคำปรึกษานั้นเป็นเพียงวิญญาณเท่านั้น เพราะยามสมรภัษถูกนักเลงในละแวกบ้านฆ่าตาย

ชินวุฒิมิพยายามช่วยเหลือต้นแบบที่เหลือทุกวิถีทางแต่ก็ไม่สำเร็จ เจ้าของหุ่นทยอยตายตามลำดับการสร้างหุ่นอย่างที่ยามสมรักษ์บอก จาก ส.ส. เสาวรีย์ อาจารย์วัชรพล มินจง และแพน วิทยา ตามลำดับ แต่การตายของแพนนั้นมีผู้อยู่เบื้องหลังคือ บอม ยามคนใหม่ ของพิพิภภักดิ์ ซึ่งเป็นอดีตสามีของแพน วิทยา ก่อนที่เธอจะมาเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง เนื่องด้วยแพนทิ้งบอมและยอมตกเป็นของคู่กำกับละครเพื่อแลกกับการเป็นนักแสดงทำให้บอมโกรธแค้นจนหาโอกาสแก้แค้นแพนได้สำเร็จ

2.2 การดำเนินเรื่องย้อนต้น คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าสลับไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน การดำเนินเรื่องด้วยกลวิธีนี้ผู้แต่งใช้ในการดำเนินเรื่องที่ตัวละครมีความแค้นในอดีตและต้องการกลับมาแก้แค้นในปัจจุบัน การเล่าเรื่องราวในอดีตจึงเป็นการบอกเล่าความเป็นมาและสาเหตุสำคัญที่ทำให้ตัวละครเกิดความอาฆมาตแค้นจนเป็นเหตุทำให้ตัวละครนั้น ๆ กลับมาแก้แค้นในปัจจุบัน การเล่าเรื่องราวในอดีตสลับไปมากับเรื่องราวในปัจจุบันเป็นกลวิธีหนึ่งที่ทำให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจ เพราะการเล่าย้อนเรื่องราวในอดีตเป็นการคลี่คลายปมความแค้นของตัวละครที่เคยเผชิญจนเป็นเหตุทำให้เกิดความขัดแย้งตามมาในปัจจุบัน เมื่อผู้อ่านรับรู้ถึงความแค้นในอดีตของตัวละครจะยิ่งทำให้เข้าใจเรื่องราว เหตุและผลในการกระทำของตัวละครซึ่งทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ลึกซึ้งมากขึ้น ซึ่งพบการดำเนินเรื่องย้อนต้น จำนวน 3 เรื่อง ดังรายละเอียดการวิเคราะห์ต่อไปนี้

2.2.1 สาปอัปสร่า ใช้กลวิธีการดำเนินเรื่องในลักษณะเล่าเรื่องย้อนต้น กล่าวถึงเรื่องราวสองช่วงเวลาทั้งเรื่องราวในอดีตและปัจจุบัน ผู้แต่งดำเนินเรื่องด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ในช่วงเวลาปัจจุบันก่อนโดยเล่าถึงเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครสำคัญของเรื่อง ได้แก่ เหตุการณ์แรกเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับแทนกายและภาคย์ ส่วนอีกเหตุการณ์หนึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับदनัยและไบบัว แล้วผู้แต่งได้สร้างจุดเชื่อมโยงตัวละครทั้งหมดด้วยการเดินทางเข้าไปในป่าอาถรรพ์ซึ่งเป็นที่ตั้งของปราสาทร้างแห่งนครเวียงเพ็ญธม โดยแต่ละคนต่างก็มีจุดประสงค์แห่งการเดินทางที่แตกต่างกันออกไป

การดำเนินเรื่องในปัจจุบันเหตุการณ์แรกเกิดขึ้นกับदनัยและไบบัว กล่าวคือ ดนัยเป็นนักบินฝึกหัดที่ประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกและติดอยู่ในป่าอาถรรพ์ไม่สามารถหาทางออกมาได้หรือขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นได้ ทำให้ไบบัวคนรักของदनัยร้อนใจและออกตามหานัยด้วยตนเองโดยขอความช่วยเหลือจากดิน ซึ่งเป็นลูกชายของพรานบุญมีผู้เป็นพรานคนเดียวที่เคยเดินทางเข้าไปในป่าอาถรรพ์และขโมยทับหลังอัปสร่าออกมาขายแล้วถูกผีนางอัปสร่าฆ่าตายในภายหลัง ส่วนเหตุการณ์อีกเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นกับแทนกาย อาจารย์ประจำภาควิชา

ประวัติศาสตร์และเป็นเพื่อนสนิทของภาคณ์นายแพทย์ผู้มีงานอดิเรกเป็นนักสะสมของโบราณ หลังจากทั้งสองคนเข้ามายุ่งเกี่ยวกับของโบราณขึ้นหนึ่งคือทับหลังอัสราภัก์มักพบเห็นวิญญาณของนางอัสราตามมารังควานหลอกหลอน ทั้งสองคนจึงตกลงใจนำเอาทับหลังอัสราไปคืนยังปราสาทร้างในป่าอาถรรพ์

ส่วนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตนั้น ผู้แต่งให้ตัวละครเอกที่เป็นตัวละครเหนือจริง (นางอัสรา) เป็นผู้เล่าเรื่อง ด้วยการสร้างนิมิตในตัวละครมนุษย์ทั้ง 4 ตัว ได้แก่ แทนกาย ภาคณ์ ไบบัว และดิน รับรู้เรื่องราวในอดีตชาติของตนเอง ซึ่งแต่ละตัวมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน และเป็นต้นเหตุทำให้นางอัสราต้องถูกประหารชีวิต เพื่อคลี่คลายปมปัญหาเรื่องความแค้นระหว่างตัวละครผีและตัวละครมนุษย์ กล่าวคือ นางบารายเป็นนางอัสราที่งดงามและมีฝีมือในการรำร่ามากที่สุดในนครเวียงเพียงธม เป็นที่โปรดปรานของพระเจ้าวรมันธันวา (แทนกาย ในชาติปัจจุบัน) แต่เมื่อเจ้ากัณหา (ไบบัว ในชาติปัจจุบัน) เจ้าหญิงจากต่างแคว้นที่ถูกส่งตัวมาเพื่ออภิเษกเป็นพระชายาของพระเจ้าวรมันธันวาก็เกิดเป็นความขัดแย้งเรื่องความรักระหว่างชายหนึ่งหญิงสอง นอกจากนี้นางบารายยังถูกพระเจ้าสมันต์ประทายเป็น (ภาคณ์ ในชาติปัจจุบัน) พระอนุชาต่างพระมารดาของพระเจ้าวรมันธันวาร่วมมือกับพนมโศ (ดิน ในชาติปัจจุบัน) หลอกใช้ให้นางบารายให้วางยาพิษพระเชษฐาแต่ไม่สำเร็จจึงโยนความผิดทั้งหมดให้แก่นางบาราย นางบารายจึงถูกลงโทษประหารชีวิต เมื่อนางบารายตายไปพร้อมกับความโกรธแค้นจึงสาปแช่งบ้านเมือง แล้วผูกจิตอาฆาตต่อบุคคลทั้งสี่คนที่ทำให้นางต้องตาย ดังข้อความว่า

...ดาบคมกริบตัดผ่านข้อกระดูกข้อต่อคอและกล้ามเนื้อออกไปทางด้านหน้าหัวของนางบารายหลุดออกจากปากลิ้นหลุน ๆ ไปหยุดที่หน้าตักของพระเจ้าวรมันธันวา ผู้ปิดตาหลุดออก ดวงตาของนางเบิกโพลง และยังคงลอกกลับมาราวกับว่านางยังมีชีวิตอยู่...นางบารายยังไม่ยอมตายจนกว่าจะได้สาปแช่งทุกคนที่ทำร้ายนาง ปากของนางอ้าออก เปล่งเสียงที่ไม่อาจทราบได้ว่ามันออกมาจากทางใดในเมื่อนางถูกตัดหัวแล้วด้วยความแค้นอย่างแสนสาหัส...เรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ก็เป็นไปได้ที่น่าอัศจรรย์!

(สาปอัสรา, 2554, น. 205)

นางบารายสร้างนิมิตให้บุคคลทั้งสี่ ได้แก่ แทนกาย ภาคณ์ ไบบัว และดิน เห็นภาพอดีตชาติของพวกเขาพร้อมกัน และเมื่อแต่ละคนได้สติก็จดจำเรื่องราวในอดีตชาติของตนเองได้ ดังข้อความว่า



...นี่มันเป็นเรื่องจริงหรือความฝันกันแน่ เขาเป็นคนเดียวหรือเปล่าที่เห็นภาพนิมิตเหล่านั้น จนเมื่อไบบิวค่อยปากขึ้น อาจารย์แทนกายจึงรู้ว่าไม่ใช่เขาคนเดียวเท่านั้นที่ฝันพิลึกพิลั่นแบบนี้...ฝันที่ไม่ใช่ฝัน...มันเป็นคำสาปของนางบารายที่ต้องการแก้แค้นพวกเราในชาติปางก่อน จึงดลบันดาลให้พวกเราสี่คนเดินทางเข้าป่ากลับมายังนครเวียงเพียงธมแห่งนี้...เพื่อที่นางบารายจะชำระแค้นที่พวกเราเคยก่อกรรมกับนางไว้ในชาติปางก่อน

(สาปอัปสรร, 2554, น. 207)

2.2.2 สนวนสนุกแดนนรก เป็นการเล่าเรื่องย้อนต้น มีการเล่าเรื่องสลับกันไปมา ระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน ซึ่งเรื่องราวเริ่มดำเนินเหตุการณ์ในอดีตก่อน กล่าวถึงกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาประจำจังหวัดแห่งหนึ่ง โดยมีธนาเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่ของห้องเรียนห้องหนึ่ง แต่ไม่มีเพื่อนคนใดหุดคุดหรือคบหาเป็นเพื่อนเลย ธนามักถูกเพื่อนรุมแกล้งมากกว่าโดยมีแม็กก็ป็นหัวหน้ากลุ่มอันธพาลที่ประกอบไปด้วยวรินเคน ไตร และซุน มีเพียง นกฮูก เท่านั้นที่ยอมเป็นเพื่อนกับธนา การที่นกฮูกสนิทสนมกับธนาส่งผลให้แม็กก็โกรธเคือง เพราะนกฮูกคือคนรักของแม็กก็ แม็กก็จึงวางแผนร่วมกับเพื่อนในกลุ่มอีกหกคน หลอกให้ธนาไปที่หอคอยร้างในสวนสนุกดรีมแลนด์ขณะไปทัศนศึกษา แล้วกลั่นแกล้งธนาจนพลัดตกจากหอคอยและพิการตามมา เหตุการณ์ดังกล่าวไม่มีใครเชื่อธนาเลยว่าเป็นการกลั่นแกล้งจากกลุ่มเพื่อน แต่กลับเชื่อว่าเป็นเพียงอุบัติเหตุเท่านั้น

เมื่อผู้แต่งดำเนินเหตุการณ์ในอดีตมาถึงส่วนนี้ก็ดำเนินเรื่องสลับไปเล่าถึงเหตุการณ์ในปัจจุบัน กล่าวถึงกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่เคยเรียนมัธยมฯ ห้องเดียวกัน จำนวน 7 คน คือ แม็กก็ นกฮูก เคน ไตร ซุน ทราย และฝน มารวมตัวกันเพื่อไปร่วมงานสวดพระอภิธรรมศพของวรินที่ต่างจังหวัด ระหว่างทาง รถตู้ของสมาชิกทั้ง 7 คนเจอกับกรู๊ป ซึ่งเป็นเพื่อนของวรินที่เรียนด้วยกันที่ต่างประเทศริมทางโดยบังเอิญจึงชวนให้กรู๊ปร่วมเดินทางไปด้วย การเดินทางครั้งนี้ไม่ได้นำทุกคนไปร่วมงานศพของวรินแต่กลับพาทุกคนมายังสวนสนุกดรีมแลนด์ ทุกคนถูกขังไว้ในสวนสนุกร้างและถูกบังคับให้ทำตามกฎกติกาของธนาที่ต้องการแก้แค้นทุกคนด้วยการบังคับให้ทุกคนออกตามหาอาวุธที่เขาซ่อนไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ในสวนสนุกเพื่อนำมาฆ่าผู้อื่นให้เหลือเพียงแค่สองคนสุดท้าย หากมีคนที่ตายเกิดขึ้นจะมีเสียงพลูดังบอกเป็นสัญญาณ

การดำเนินเรื่องต่อจากนี้เป็นการแข่งขันเพื่อหาผู้รอดชีวิตคล้ายกับการแข่งขันเกมโชว์ในรายการโทรทัศน์ แต่ต่างกันเพียงผู้แพ้ต้องตายจริง ๆ เท่านั้นเอง การแข่งขัน

เริ่มต้นขึ้นเมื่อไตร่ได้มีคดีได้เป็นอาชญากรแล้วใช้สังหารทนาย จากนั้นก็ตามมาสังหารขุนที่ได้อาชญากรเป็นเพียงเชือกเท่านั้น ส่วนฝนก็ใช้ยาพิษฆ่าเคนซึ่งเป็นทั้งเพื่อนและคนรักที่กำลังจะแต่งงานกัน ส่วนแม็กก็ไม่น่าอยากฆ่าเพื่อนจึงพยายามตามหาคนตั้งกฎอำมหิตนี้ แม็กก็พบกรูปร่างขี้ขี้ค่อมจอมอนิเตอร์อยู่บนหอคอยจึงฆ่ากรูปร่างเพราะคิดว่าเป็นผู้บงการ แล้วประกาศเรียกเพื่อนที่เหลือให้มารวมตัวกันเพื่อออกไปจากสวนสนุกได้แล้ว ฝน ไตร และนกฮูก ที่รอดชีวิตต่างก็มารวมตัวกับแม็กก็ ที่หน้าประตูสวนสนุก ขณะที่ฝนกำลังจะออกไปจากประตูกลับถูกไฟช็อตจนตายแล้วมีเสียงพลุดังขึ้น ทำให้ทั้งสามคนที่เหลือทั้งตกใจและต่างก็รับรู้ได้ด้วยตนเองว่าเกมการแข่งขันยังไม่จบ ไตรจึงคิดจะฆ่าเพื่อนที่เหลือเพื่อเอาตัวรอด แต่นกฮูกกับแม็กก็ร่วมมือกันฆ่าไตรได้สำเร็จ เมื่อเหลือผู้รอดชีวิตสองคนสุดท้ายตามกติกาแล้ว แม็กก็และนกฮูกต้องมาแข่งขันกันต่อในกติกาใหม่เพื่อหาผู้ชนะแค่คนเดียว แม็กก็ใช้ไหวพริบพูดจาหวานล่อมให้ผู้บงการตัวจริงซึ่งคือธนา ออกมาปรากฏตัว เพราะแม็กก็อยากรู้เหตุผลของการกระทำทั้งหมด

เรื่องทั้งหมดคลี่คลายเมื่อแม็กก็และนกฮูกทราบความจริงว่าคนตั้งกฎนั้นคือ ธนา เพื่อนนักเรียนสมัยมัธยมฯ ที่พวกเขาทั้งคู่เคยมีส่วนทำให้ธนาต้องตกจากหอคอยจนเป็นคนที่พิการและต้องออกจากโรงเรียน ธนากลายเป็นผู้ที่มีปัญหาทางจิตจึงต้องการแก้แค้นทุกคนที่ทำให้เขาต้องพิการทั้งทางร่างกายและจิตใจ แม็กก็ช่วยโอกาสที่ธนาเจอต่อสู้กับเขาเพื่อช่วยให้นกฮูกหนีไป ธนาฆ่าแม็กก็ตายและตามไปฆ่านกฮูกที่กำลังขึ้นรถตู้เพื่อเตรียมหนี นกฮูกจึงถอยรถเหยียบธนาจนตายและขับรถหนีออกจากดริมแลนด์ไปได้ แต่หลังจากขับรถออกจากดริมแลนด์ไปได้ไม่นานนกฮูกก็ถูกพ่อของธนาที่ปลอมตัวเป็นคนขับรถตู้และแอบซ่อนตัวอยู่ในรถตู้ฆ่าตายเพื่อแก้แค้นให้ธนาตามแผนการที่ธนาวางไว้ จากนั้นพ่อของธนาที่ฆ่าตัวตายตามในที่สุด

2.2.3 น้ำสังข์อาบศพ เป็นการเล่นเรื่องสลับกันไปมาระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน โดยเล่นเหตุการณ์ในอดีตเพื่อคลี่คลายปมปัญหาในเรื่อง ซึ่งเหตุการณ์ในอดีตมักมีจุดหักมุมเพื่อหักเหแนวเรื่อง ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแปลกใจและคาดเดาทิศทางของเรื่องได้ยาก

เรื่องราวเริ่มขึ้นด้วยพชรอรซึ่งเป็นนักแสดงสาวชื่อดังประกาศแต่งงานกับศิลา นักธุรกิจหนุ่มผ่าฟานสื่อมวลชนจำนวนมาก แต่ขณะที่พชรอรกำลังให้สัมภาษณ์นักข่าวนั้น ธีร์รัตน์ก็มาประกาศตัวว่าเป็นคนรักอีกคนของศิลาที่ถูกพชรอรแย่งไป จากเหตุการณ์วันนั้นชีวิตของพชรอรก็ไม่ได้มีความสุขอีกเลยเพราะถูกธีร์รัตน์ตามรังควานด้วยความหึงหวง จนกระทั่งในวันแต่งงานของพชรอรกับศิลา ธีร์รัตน์ใช้ปืนข่มขู่เพื่อทำลายงานแต่งงานของพชรอร จนเกิดการต่อสู้กันระหว่างศิลาและธีร์รัตน์ แต่ปืนพลาดยิงถูกธีร์รัตน์จนตาย พชรอรยอมรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้จึงหนีออกไปจากโรงแรมและประสบอุบัติเหตุจนหน้าเสียโฉมรวมทั้งสูญเสียดวงตาข้างซ้ายไป ศิลา

จึงพาพรออร์ไปพักรักษาตัวที่บ้านพักตากอากาศของพรออร์ที่จังหวัดบุรีรัมย์ พรออร์กลับถูกคุกคาม จากวิญญาณของธีรรัตน์อย่างหนักจนศิลาต้องพาไปรักษาตัวที่โรงพยาบาลจิตเวช พรออร์ถูกกักตัว ให้อยู่ภายในโรงพยาบาลแต่เธอรู้ตัวเองว่าเธอไม่ใช่คนบ้าและไม่ได้มีปัญหาทางจิต เธอจึงคิดจะหนี ออกจากโรงพยาบาลและทำได้สำเร็จ พรออร์เดินทางกลับไปหาศิลาที่บ้านพักตากอากาศที่บุรีรัมย์ เพื่อพิสูจน์ว่าเธอไม่ได้บ้า แต่ต้องพบกับความจริงที่ว่าธีรรัตน์ยังไม่ตาย ธีรรัตน์ร่วมมือกับศิลา วางแผนสร้างสถานการณ์ทุกอย่างขึ้นเพื่อหวังจะกอบโกยทรัพย์สินสมบัติของพรออร์ไป พรออร์เสียใจ มากจึงกลับไปที่คอนโดมิเนียมของตัวเองเพื่อฆ่าตัวตาย แต่เจ้เกรวีผู้จัดการส่วนตัวของเธอห้ามไว้และ วางแผนแก้แค้นศิลาโดยใช้แผนซ้อนแผนให้พรออร์แก๊งตายเพื่อหลอกผีศิลา ท้ายที่สุดพรออร์ คิดจะจัดการกับศิลาที่บ้านพักตากอากาศโดยใช้กฎหมายจัดการแต่กลับพลังมือฆ่าศิลาจึงนำศพ ศิลาไปฝังไว้ในสวนหลังบ้าน แต่กลับพบความจริงที่ว่าศิลาตายและถูกฝังไว้หลังบ้านมาหลายวัน แล้ว ตายก่อนที่พรออร์จะลงมือหลอกผีเพื่อแก้แค้นศิลาเสียอีก ซึ่งศิลาไม่รู้ตัวว่าตนเองตายไปแล้ว เมื่อศิลา รู้ตัวว่าเป็นวิญญาณเขาจึงฆ่าพรออร์ให้ตายตกตามกันไป แต่ก่อนตายพรออร์ได้เขียน พินัยกรรมยกทรัพย์สินส่วนหนึ่งให้สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าที่พรออร์เคยอาศัยอยู่ก่อนจะมาเป็น นักแสดง และทรัพย์สินอีกส่วนหนึ่งมอบให้แก่ผู้จัดการส่วนตัวของพรออร์เอง

การดำเนินเรื่อง ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบการ ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บ้านราก...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลนซ์... ตึกตาอาฆาต และพิพิภรณ์ หุ่น-หุ่น-หิว รวมทั้งพบการดำเนินเรื่องย้อนต้น จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สัปอัสรา สวนสนุกแดนนรก และน้ำสังข์อาบศพ แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีการดำเนินเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream"  
ของภาคินัย

กลวิธีการดำเนินเรื่อง	บันราก...หน้ากาฆาตกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาฆาต	สถาปัสรา	สวนสนุกแดนนรก	น้ำล้างศพ	พิพิธภัณฑฯ หุ่น-หัน-หัว	รวม
1. การดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน	✓	✓	-	-	-	✓	3 เรื่อง
2. การดำเนินเรื่องย้อนต้น	-	-	✓	✓	✓	-	3 เรื่อง
3. การดำเนินเรื่องต่างสถานที่สลับไป มา	-	-	-	-	-	-	-

3. ความขัดแย้ง คือ สิ่งที่เกิดการต่อสู้ ซึ่งเป็นการต่อสู้ภายนอกเรื่องหรือภายในของตัวละครก็ได้ การต่อสู้กันระหว่างสองฝ่ายจะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าสนใจและชวนติดตามให้ทราบผลในตอนจบเรื่อง ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบกลวิธีการสร้างความขัดแย้ง ดังนี้

3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยตนเอง เป็นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เกิดจากสาเหตุสำคัญ 6 สาเหตุ ดังนี้

3.1.1 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการแก้แค้น พบความขัดแย้งดังกล่าว จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

1) บันราก...หน้ากาฆาตกรรม พบความขัดแย้งดังนี้

1.1) ความขัดแย้งระหว่าง คณิน กับ อลิษา ศิตา และอธิการบตี เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากความต้องการแก้แค้นให้คนรัก ซึ่งตัวละครทั้ง 3 ตัวนี้ มีส่วนเกี่ยวข้องกับ การฆ่าตัวตายของศศิณาซึ่งเป็นคนรักของคณินทั้งสิ้น คณินจึงคิดแก้แค้นบุคคลเหล่านี้โดยใช้มนุษย์ บันรากเป็นเครื่องมือในการอำพรางตัวตน

ความขัดแย้งระหว่างคณินและอลิษา เกิดขึ้นเพราะอลิษานำโทรศัพท์มือถือขึ้นมาใช้ในห้องเรียนและรบกวนขณะที่อาจารย์ศศิณา (คนรักของอาจารย์คณิน) กำลังสอนอยู่ ศศิณาจึงต่อว่าอลิษาทำให้อลิษาไม่พอใจ อลิษาจึงไปขอร้องให้พ่อซึ่งมีตำแหน่งเป็นรัฐมนตรีใช้อำนาจเงินติดสินบนอธิการบดีให้ไล่ศศิณาออกจากงาน เมื่อศศิณาถูกไล่ออกก็เกิดความเครียดจนคิดสั้นฆ่าตัวตาย คณินรู้สึกโกรธแค้นแทนศศิณาที่ไม่ได้รับความเป็นธรรมจึงใช้มนุษยสัมพันธ์เป็นเครื่องมือในการแก้แค้นให้แก่คนรัก และจับอลิษามาขังไว้ในอะพาร์ตเมนต์ร้างใต้ถุนแถวเมื่อลือติดกับเตียงนอนไว้ แล้วยื่นขวานให้แก่อลิษาเพื่อใช้ในการเอาชีวิตรอดจากการคุมขังให้ได้ภายในเวลา 1 นาที หากเกินเวลาที่กำหนดก็ต้องตาย ทำยที่สุดอลิษาก็ถูกไฟครอกตาย เพราะไม่สามารถเอาตัวรอดภายในเวลาที่กำหนดได้

ความขัดแย้งระหว่างคณินและศศิณา เกิดจากศศิณาพูดจาล่วงเกินอาจารย์ศศิณาที่ไปต่อว่าอลิษากับเพื่อนนักศึกษาอย่างสนุกสนาน โดยไม่รู้ว่าศศิณาฆ่าตัวตายไปแล้ว ซึ่งคณินบังเอิญได้ยินเข้าจึงใช้มนุษยสัมพันธ์จับตัวศศิณาลงมาลงโทษเพื่อแก้แค้นให้แก่ศศิณามนุษย์สัมพันธ์จับศศิณามาขังไว้ในอะพาร์ตเมนต์ร้างแล้วส่งมีดอโต้ได้กับรองเท้าส้นสูงที่มีขนาดเล็กกว่าเท้าของศศิณามาก โดยศศิณาต้องใส่รองเท้าส้นสูงที่มนุษย์สัมพันธ์กำหนดให้ภายในเวลา 1 นาที ศศิณาจึงกลั้นใจตัดเท้าครึ่งหนึ่งออกเพื่อใส่รองเท้าส้นสูงให้ทันเวลาเพื่อรักษาชีวิตของตัวเองไว้

ความขัดแย้งระหว่างคณินและอธิการบดี เกิดจากอธิการบดีเป็นผู้มีส่วนสำคัญที่ทำให้ศศิณาต้องตาย ด้วยการรับสินบนจากพ่อของอลิษาแล้วบีบบังคับให้ศศิณาลาออกจากมหาวิทยาลัยจนเป็นเหตุให้ศศิณาฆ่าตัวตาย คณินจับตัวอธิการบดีมาขังไว้ในกรงซึ่งมีเหล็กแหลมอยู่โดยรอบ และจับตัวก๊อฟซึ่งเป็นลูกเลี้ยงของอธิการบดีมาด้วย แล้วให้ก๊อฟเป็นผู้ตัดสินใจชีวิตของอธิการบดี แต่เนื่องจากก๊อฟเป็นเพียงลูกเลี้ยงของอธิการบดีและเคยถูกอธิการบดีข่มขืนมาก่อน ก๊อฟจึงเลือกที่จะปล่อยให้อธิการบดีถูกลูกกรงเหล็กแหลมแทงตาย

1.2) ความขัดแย้งระหว่างวีรภาพและวสุ เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากความต้องการแก้แค้นให้พี่ชาย เนื่องจากวิวัตซึ่งเป็นนายตำรวจตำแหน่งสารวัตร พี่ชายของวีรภาพเสียชีวิตเพราะเข้าสังกัดนักศึกษาซึ่งแข่งรถจักรยานยนต์จึงถูกรถชน ตำรวจไม่สามารถเอาผิดกับนักศึกษาคนนั้นได้เพราะไม่มีหลักฐาน จนกระทั่งวีรภาพรู้ในภายหลังว่าเป็นฝีมือของวสุ นักศึกษามหาวิทยาลัยเดียวกันกับอลิษาและศศิณา ร่วมกับได้รับแรงสนับสนุนจากคณินให้ใช้มนุษยสัมพันธ์แก้แค้น วีรภาพจึงกลายเป็นมนุษยสัมพันธ์ตัวที่สอง แล้วจับตัววสุมาแก้แค้น โดยให้วสุซึ่งรถจักรยานยนต์กระซางศีรษะของเป๊ยซึ่งเป็นคนรักของวสุเพื่อแลกกับการรักษาชีวิตของวสุเอง เพื่อให้วสุรับรู้ถึงความรู้สึกของการสูญเสียคนอันเป็นที่รัก

2) **น้ำสังข์อาบศพ** พบความขัดแย้งระหว่างพชรอและศิลา ซึ่งมีสาเหตุมาจากความโลภของศิลาที่หวังจะครอบครองทรัพย์สมบัติทั้งหมดของพชรอแต่เพียงผู้เดียว เนื่องจากพชรอเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงโด่งดังและมีความสามารถด้านการแสดงจึงพชรอมีค่าตัวสูง ทำให้พชรอมีทรัพย์เงินทองเก็บสะสมไว้จำนวนมาก ด้วยเหตุนี้ศิลาจึงหลอกให้พชรอแต่งงานกับตน และว่าจ้างธีรรัตน์ให้คอยตามรังควานชีวิตของพชรอ ด้วยการให้ธีรรัตน์แกล้งเป็นอดีตคนรักของศิลาที่ตามหึงหวงและทวงตาคืนจากพชรอ จากนั้นศิลา ก็สร้างสถานการณ์ให้ธีรรัตน์ถูกยิงตายในงามแต่งงานของตนกับพชรอ เพื่อให้พชรอเสียสติจนเป็นบ้า แต่พชรอกลับหนีออกจากงานและประสบอุบัติเหตุ

ศิลาแกล้งดูแลพชรออย่างดี และแสดงความรักต่อพชรอแม้ว่าพชรอจะเสียใจและดวงตาข้างซ้ายพิการ เพื่อหลอกให้พชรอจดทะเบียนสมรสด้วย ศิลาให้ธีรรัตน์ดำเนินแผนการต่อไปด้วยการหลอกผีพชรอเพื่อให้พชรอเกิดความเครียด ศิลาจะได้ใช้โอกาสนี้นำตัวพชรอเข้ารับการรักษาอาการทางจิตที่โรงพยาบาลจิตเวช จากนั้นศิลาจะใช้อำนาจเงินให้แพทย์ผู้รักษาออกหนังสือรับรองว่าพชรอมีอาการทางจิตไม่สามารถจัดการมรดกของตนเองได้ ศิลาจะได้มีสิทธิในการดูแลและจัดการทรัพย์สมบัติของพชรอแต่เพียงผู้เดียว

ความขัดแย้งระหว่างพชรอกับศิลาเริ่มต้นหลังจากที่พชรอหนีออกจากโรงพยาบาลจิตเวชและทราบความจริงว่าศิลาร่วมมือกับธีรรัตน์หลอกหลวงเธอเพื่อหวังครอบครองทรัพย์สมบัติของเธอ ดังข้อความว่า

...หญิงสาวถึงกับเข่าอ่อนจนแทบล้มทั้งยืนไม่อยากจะเชื่อว่าตัวเองจะถูกสนตะพายมาเป็นแรมปี นี่หมายความว่าที่ผ่านมา ศิลาร่วมมือกับธีรรัตน์ในการพยายามทำให้เธอกลายเป็นบ้า เพื่อที่หวังจะเอาสมบัติของเธอไปครอบครองอย่างนั้นหรือ?

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 192)

พชรอจึงแก้แค้นศิลาด้วยการร่วมมือกับเจ้าเกรวีผู้จัดการส่วนตัวของตนสร้างสถานการณ์ว่าพชรอฆ่าตัวตาย จะได้หลอกผีศิลาให้เขาเกิดความหวาดกลัวเช่นเดียวกับที่พชรอเคยรู้สึกมาก่อน ดังข้อความว่า

...ไม่มีอะไรที่เจ้ทำไม่ได้ มันทำยังไงไว้กับเรา เราก็ต้องทำแบบนั้นกับมัน ให้มันซึ่งถึงใจไปเลย...แผนการที่เจ้เกรวีคิดได้อย่างสด ๆ ร้อน ๆ ถูกถ่ายถอดลงบนกระดาษที่ละชั้นตอนอย่างละเอียดรอบคอบ ปฏิบัติการคนหลอกคนจึงเริ่มขึ้นด้วยการที่เจ้เกรวีแก๊งโทรไปหาศิลาในเช้าวันต่อมา เพื่อแจ้งข่าวการตายของพชรอ และหลอกให้ชายหนุ่มมาเจอที่วัดซึ่งจัดฉากทุกอย่างเสมือนจริง...พชรอลงทุนลงไปในอนในโรงศพของจริง ยอมถูกมัดตราสังข์จริง แม้กระทั่งยอมหายใจทางปากเพื่อเอาสำลีอุดจมูก เธอไม่กลัวหรือกับผีสาวแบบนี้

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 240)

จากนั้นพชรอคิดจะจัดการกับศิลาด้วยกฎหมายด้วยการให้ตำรวจควบคุมตัวศิลาไปดำเนินคดี แต่ศิลากลับพูดจายั่วยุจนพชรอควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ปลั้งมือฆ่าศิลา ดังข้อความว่า

...มึงจะเอายังไงกับกู อีพีช...ไม่เอายังไงหรอก เพราะคนอย่างแกไม่มีอะไรให้ฉันต้องเอา พวกยาจกที่ปลอมตัวมาหลอกเงิน ไม่มีค่าพอที่จะไปหลังอะไร อีกไม่นานหลังจากฉันโทรหาเจ้เกรวี เจ้เกรวีก็จะมาพร้อมกับตำรวจ แล้วทุกอย่างก็จะกลับมาเป็นของฉัน ฉันจะเอาแกเข้าคุก ไปเสวยสุขอยู่ในนั้นให้สาสม อีมันวีรวัตมีอีกคน ฉันจะเอามันมาขดใช้ในสิ่งที่ทำกับฉัน ทำให้ชีวิตฉันพังจนกลายเป็นพชรอหน้าผีแบบนี้!

...อีหน้าผี คนอย่างมึง ใครจะมารัก อยู่กับมึงก็ไม่ต่างจากอยู่กับผี อีหน้าโง่ อีผีไร้ญาติ อีหน้าบาก อีหน้าอัปลักษณ์ มีแต่คนบ้าเท่านั้นที่เอามึง...ฉันบอกให้หยุด...กูไม่หยุด อีหน้าผี อีหน้าบาก กูไม่เคยรักมึง กูไม่เคยรักมึงเลย จำใส่กะโหลกไว้...หยุดพูดนะ กูรีดดดดดดดดดดดดดดดดด...บั้ง!

พชรอเข้าอ้อนลงกับพื้น ดวงตาเบิกโพลงมองตรงไปยังร่างของศิลาที่บัดนี้ถูกกระสุนทะลุเข้าที่กลางหน้าผากไปทะลุที่ท้ายทอยจนสมองแตกกระจาย หญิงสาวโยนปืนทิ้ง ตัวสั่นด้วยความตกใจ เธอฆ่าคนตาย! เธอยิงคนตาย! ฆ่าคนตายติดคุก! ไม่นะ เธอไม่ยอมติดคุกหรอก...ผีมัน เอาจริงไปผีง!"

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 249-250)

3) พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หั้น-หิ้ว พบความขัดแย้งระหว่างบอมกับแพน รวียา ซึ่งเกิดขึ้นเพราะบอมและแพนเคยเป็นสามีภรรยากันมาก่อนที่แพนจะมาเป็นนักแสดง และเคยทำงานในโรงงานลับประดกกระป๋องที่ต่างจังหวัดด้วยกันมาก่อน แต่ด้วยความสวดยของแพนทำให้ได้รับการชักจูงจากผู้กำกับให้ไปเป็นนักแสดง โดยแพนเลือกที่จะทิ้งบอมเพื่อไปมีชีวิตใหม่ที่ดีกว่าโดยไม่รำลึบบอมเลย ดังข้อความว่า

...บอมกับเพลิน เพลินพิณ หรือที่คนอื่นรู้จักกันในนามแพน รวียา เดินทางมาทำงานที่โรงงานลับประดกกระป๋องหลังจากเรียนจบมัธยมปลายด้วยกันในอำเภอ บางสะพานน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สาเหตุความแค้นที่ก่อร่างสร้างตัวภายในใจของชายหนุ่ม เริ่มมาจากรวันนั้น...เพลิน เพลินพิณ ถูกเลือกเป็นนักแสดง จากที่คิดว่าจะได้สาวโรงงานหน้าตาธรรมดา กลับได้สาวที่สวยงามถูกตาต้องใจผู้กำกับ เพลิน เพลินพิณ หายตัวออกไปจากโรงงานโดยไม่ได้บอกกล่าวชายคนรัก มีหลายคนบอกว่าเขาเห็นรถตู้คันงามมารับหญิงสาวที่หน้าโรงงานก่อนพักเที่ยง บอมพยายามโทรติดต่อกับแพนสาว แต่ปรากฏว่าโทรศัพท์ถูกยกเลิกเบอร์ เขาถูกทิ้งหรือ? นั่นเป็นคำถามที่ถูกถามซ้ำไปซ้ำมา เหล้าถูกกรอกเข้าปากไม่ต่างจากน้ำ งานการไม่ได้ไปทำหลายสัปดาห์ติดต่อกันจนถูกไล่ออก ใฝ่แต่รอ รอเพลิน เพลินพิณกลับมาอีกครั้ง แล้ววันหนึ่งหญิงสาวก็กลับมาจริง ๆ แต่กลับมาในตู้สี่เหลี่ยมที่เรียกว่าโทรศัพท์

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หั้น-หิ้ว, 2555, น. 268-269)

เมื่อบอมทราบว่าแพนเป็นนักแสดงจึงอยากไปพบเพื่อปรับความเข้าใจกัน แต่กลับถูกแพนปฏิเสธ นอกจากนี้แพนยังสั่งให้เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยจับบอมส่งตำรวจโทษฐานมาก่อกวนแพน อีกทั้งผู้กำกับที่นำแพนมาเป็นนักแสดงยังทำร้ายร่างกายและข่มขู่ไม่ให้บอมมาอยู่กับแพนอีก ด้วยเหตุนี้บอมจึงโกรธแค้นแพนมากที่ทำร้ายจิตใจที่เต็มไปด้วยความรักของบอม ดังข้อความว่า

...ชายหนุ่มเดินตรงไปหาดาราสาว มือเอื้อมไปจับมือของอีกฝ่ายขึ้นมากุม ขณะที่แพน รวียารีบสะบัดมือชายหนุ่มออกแล้วแสวงทำเป็นไม่รู้จักรัก...เพลิน นี่ที่เองไงที่เอง สามีของเพลินไง! จะบ้าหรือ! แพนไม่รู้จักรักผู้ชายคนนี้นะคะ จับตัวไปส่งตำรวจเลยคะ หญิงสาวตอบอย่างไรเสีย ที่ทำเหมือนว่าเธอกับเขาไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชาตินี้



ยิ่งบอมเห็นว่าได้ผู้กำกับคนนี้วิ่งออกมาประคองตัวหญิงสาวซึ่งรถ เขายังมั่นใจว่าตอนนี้ตัวเองไม่มีค่าอันใดแล้ว อีเพลิน...อีวีลิมตี้ม! มันยังไม่เจ็บใจเท่าการที่ผู้กำกับที่เป็นคนพาเพลิน เพลินพิณ ไปจากชีวิต ย้อนกลับมาเอาตัวของเขาไปซ่อมเสียจนปางตายก่อนจะทิ้งท้ายด้วยคำพูดว่า ถ้ามันคิดจะมาอยู่กับแพนอีก คราวหน้ากูไม่แค่ซ่อมแน่ แต่จะทำให้มันหายไปจากโลกนี้เลย!

(พิพิธภัณฑทร์ หุ่น-หิ้น-หั่ว, 2555, น. 271-272)

บอมกลับมาพบกับแพนอีกครั้งที่พิพิธภัณฑทร์ หุ่นหิ้นหิ้นในฐานะยามคนใหม่ของพิพิธภัณฑทร์ บอมใช้โอกาสเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องสัมภเวสีตามเช่าเจ้าของหุ่นหิ้นหิ้นที่ยังมีชีวิตอยู่มาใช้แก้แค้นแพน โดยอาศัยสัมภเวสีให้ฆ่าแพนเพราะจะได้ไม่ต้องลงมือฆ่าแพนด้วยตนเองให้ผิดกฎหมาย บอมจึงพยายามขัดขวางแพนทุกวิถีทางไม่ให้แพนตัดคอหุ่นหิ้นหิ้นของเธอได้สำเร็จ ดังข้อความว่า

...หลังจากที่เกิดเรื่องราวไม่ว่าเรื่องขึ้นที่พิพิธภัณฑทร์สยามเวสต์ ผมก็เฝ้ารอเวลาเวลาที่ถึงคิวของแพน รวียา ให้ตายเป็นรายต่อไป แต่เพราะมีคุณชินวุฒิตที่คอยช่วยมันอยู่ ผมจึงต้องหาทางที่จะถ่วงเวลาให้ได้นานที่สุด ไม่ว่าจะเป็นแอบใส่ยานอนหลับลงในแก้วน้ำที่เอาไปเสิร์ฟให้คุณกับเจ้เกรวี แต่ยากจะไม่แรงพอเลยทำให้ตื่นก่อนเวลาที่คิดไว้ ผมแกล้งเอาหุ่นหิ้นหิ้นของมันไปซ่อนแล้วล๊อคห้อง แต่ก็ยังถ่วงเวลาไม่สำเร็จ มีหน้าข้าคุณชินวุฒิตยังเสือกตาดิไปหาเจอหุ่นของมันที่ผมซ่อนไว้ในห้องเก็บของได้บันไดอีกแผนการทุกอย่างเลยทั้ง แต่ผมไม่ยอมหรอก ผมมีแผนสำรองอีกมากมาย ผมเลยเอาตัวอีเพลินไปซ่อนไว้ ทำเหมือนมันหนีหายไป ทั้ง ๆ ที่ความจริงผมนี่แหละลากตัวมันมาเอง

(พิพิธภัณฑทร์ หุ่น-หิ้น-หั่ว, 2555, น. 275)

บอมวางแผนการแก้แค้นแพนสุดท้ายด้วยการปรับนาฬิกาข้อมือของคุณชินวุฒิตที่คอยช่วยเหลือแพนทำลายหุ่นหิ้นหิ้นให้เดินช้าลง แม้ว่าสุดท้ายแพนจะสามารถตัดคอหุ่นหิ้นหิ้นได้สำเร็จแต่ก็ต้องตายเพราะไม่ทันตามเวลาที่กำหนด แผนการแก้แค้นของบอมจึงสำเร็จได้ด้วยดี ดังข้อความว่า

...แผนสำรองอย่างหนึ่งของยามบอม...คือการให้นาฬิกาที่ตั้งเวลาช้ากว่าปกติ  
 สิบนาทีกับเขาอย่างนี้หรือ! ชินดุมิหันไปมองแพน รวียา เธอทำหน้าที่ไม่เข้าใจกับสายตา  
 ที่ชายหนุ่มต้องการสื่อ เพียงพริบตาเดียวเท่านั้น คานไม้ที่ถูกไฟไหม้ก็หล่นลงมาทับร่าง  
 ของหญิงสาวต่อหน้าต่อตา แพน รวียากรีดร้องเสียงโหยหวนด้วยความเจ็บปวด เงามืดดำ  
 ของสัมภเวสีต่างปีนป่ายเข้ามาหาร่างของหญิงสาวผู้ถึงคราวเคราะห์

(พิพิธภัณฑทร์ หุ่น-หัน-หัว, 2555, น. 282)

3.1.2 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการปกปิดความผิด  
 พบความขัดแย้งดังกล่าวจำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์บันรากุ  
 คือ คณินและวีรภาพ กับนักศึกษา 4 คน คือ มานะ อารต เต็ด และวนิดา เนื่องจากนักศึกษาทั้ง  
 4 คน ต้องการสืบหาตัวฆาตกรที่ก่ออาชญากรรมอันน่าสยดสยองแก่เพื่อนร่วมสถาบัน มานะ  
 ซึ่งเป็นนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นเป็นผู้ให้ข้อมูลเรื่องหน้ากากบันรากุซึ่งเป็นศิลปะการแสดงของ  
 ญี่ปุ่นและเป็นผู้ชี้แนะให้เพื่อนในกลุ่มเกิดความหวาดระแวงสงสัยในตัวอาจารย์คณินผู้เป็นอาจารย์  
 ประจำภาควิชาภาษาญี่ปุ่น ว่าเป็นฆาตกร มานะจึงแอบเข้าไปหาหลักฐานที่บ้านของคณินและ  
 ถูกฆ่าปิดปาก เพื่อนนักศึกษาอีกสามคนคือ อารต เต็ด และวนิดา จึงออกตามหาตัวมานะ อารต  
 และเต็ดถูกมนุษย์บันรากุฆ่าปิดปาก จากนั้นเลือกโยนความผิดให้แก่เต็ดว่าเป็นมนุษย์บันรากุ  
 และปล่อยวนิดาที่นอนสลบให้รอดชีวิตเพียงคนเดียวเพื่อกันไว้เป็นพยานยืนยันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น  
 และยืนยันความบริสุทธิ์ให้แก่คณินและวีรภาพ

2) พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบความขัดแย้งระหว่างเจนสุดากับแม่ครู  
 เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเพราะออยซึ่งเป็นเด็กในความดูแลของแม่ครูผู้ดูแลสถานรับเลี้ยงเด็ก  
 กำพร้าเกิดหายตัวไปอย่างไม่ทราบสาเหตุหลังจากย้ายเข้ามาทดลองอยู่กับเจนสุดาซึ่งเป็นแม่บุญ  
 ธรรมคนใหม่ของออยและเอ็ง แม่ครูจึงตามสืบค้นหาตัวออยจนได้เบาะแสว่าเป็นฝีมือของเจนสุดา  
 จึงจะไปแจ้งความเอาผิดเจนสุดา แต่เจนสุดา รู้เข้าเสียก่อนจึงวางแผนฆ่าแม่ครูเพื่อปกปิดความผิด  
 ของตนด้วยการลวงแม่ครูไปในซอยเปลี่ยวแล้วขับรถเหยียบทับร่างของแม่ครูจนถึงแก่ความตาย

3.1.3 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากทัศนคติไม่ตรงกัน พบความขัดแย้งดังกล่าว  
 จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบความขัดแย้งระหว่างเจนสุดากับโรม  
 เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเพราะมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันเรื่องตุ๊กตาพอร์ชเลน โรมคิดว่าตุ๊กตา

พอร์ชเลนเป็นเพียงตุ๊กตาธรรมดา และสาเหตุที่เจเนสสุดาไม่ชอบตุ๊กตาตัวนี้เพราะมีความตั้งใจว่าแม่รักตุ๊กตามากกว่าจึงเก็บไปหมกมุ่นจนฝันร้ายและกลายเป็นอาการป่วยทางจิต ตุ๊กตาพอร์ชเลนไม่ได้มีวิญญาณสิงอยู่อย่างที่เจเนสสุดาเข้าใจ ดังข้อความว่า

...บางที่การให้ตุ๊กตาพอร์ชเลนตัวนั้นกับน้องเองอาจเป็นสิ่งที่ดีก็ได้นะ ดีกว่าเก็บไว้ในตู้เฉย ๆ ก่อนคุณแม่เสียคุณแมื่กับบอกไม่ใช่หรือว่าให้เจเนเอาออกมาดูแลมาทำความสะอาดบ้าง แต่เจเนก็ไม่เคยทำ น้ำเสียงของชายหนุ่มเหมือนตำหนิภรรยาสาว กลาย ๆ...ก็เพราะเจเนเกลียดมัน เจเนเกลียดมัน เข้าใจไหมคะพี่โรม...ก็เพราะความเกลียดนี้ไปถึงได้ทำให้เจเนตั้งใจชอบฝันอะไรแปลก ๆ ถ้าเจเนทำลายกำแพงความเกลียดของเจเนให้มันหายไปได้ ชีวิตของเจเนจะมีความสุขกว่านี้ มันก็แค่ตุ๊กตาตัวนึง...เจเนจะเอาอะไรรักษา! โรมถอนหายใจยาว ๆ อย่างอ่อนใจ

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 128-129)

ส่วนเจเนสสุดานั้นก็มีความเชื่ออย่างที่สุดว่าตุ๊กตาพอร์ชเลนนั้นมีวิญญาณร้ายสิงอยู่ เจเนสสุดารับรู้ได้เสมอว่าวิญญาณนั้นต้องการรังควาญหลอกลอนเพราะมีจิตอาฆาตเธอ เจเนสสุดาจึงพยายามบอกความจริงข้อนี้กับโรมเสมอว่ามีวิญญาณร้ายอยู่ในตุ๊กตาพอร์ชเลนจริง ดังข้อความว่า

...พี่โรม...พี่โรมช่วยเจเนด้วย ตุ๊กตา ตุ๊กตาตัวนั้นมันจะฆ่าเจเน! มันจะฆ่าเจเน! ตุ๊กตาอะไร...ตุ๊กตาพอร์ชเลนตัวนั้นของแม่ไงคะ มันมีวิญญาณของ...เกือบจะหลุดปากว่า 'วิญญาณของนังเด็กออยสิง' เข้าแล้ว ดีที่เจเนไม่พั้งปากไป วิญญาณผีสิงอยู่จะจริง ๆ นะคะพี่โรม...ผีเผลอที่ไหนกัน ไม่มีหรอก...มีสิคะ พี่โรมเชื่อเจเนนะคะ พี่โรมต้องเชื่อเจเนนะคะ! หญิงสาวเขย่าตัวสามีเหมือนต้องการจะให้เขาเชื่อในสิ่งที่เธอบอกให้ได้

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 136)

2) สนวนสนุกแดนนรก พบความขัดแย้งระหว่างธนาทักกับกลุ่มเพื่อน ซึ่งมีสาเหตุมาจากธนาเป็นนักเรียนที่ย้ายเข้ามาเรียนใหม่ มีนิสัยเรียบร้อย เจียมขริ่ม จึงดูเป็นเด็กอ่อนแอ ทำให้เป็นที่หมั่นไส้ของเพื่อนผู้ชายในห้อง โดยเฉพาะแม็กกี้ เคน ไตร ชุน และรวิน ซึ่งมักใช้

กำลังกลั่นแกล้งธนาที่อ่อนแอกว่าเสมอ เช่น แก๊งฆวนธนาเล่นฟุตบอลแล้วเตะฟุตบอลถูกใบหน้าของธนาจมเลือดกำเดาไหลและปากแตก ดังข้อความว่า

...ลูกฟุตบอลที่อยู่ในการควบคุมของซุนจึงถูกเลี้ยงฝ่าอีกฝ่ายตรงไปส่งให้กับเคน ก่อนที่เคนจะส่งต่อไปให้ไตรและสุดท้ายก็ถูกโยนไม่ไปที่แม็กก็ เขาเลี้ยงลูกอย่างชำนาญตรงไปที่หน้าประตูฟุตบอลฝั่งที่ธนาทำหน้าที่เป็นผู้รักษาประตูอยู่ รวบรวมกำลังขาทั้งหมด เป้าหมายไม่ได้อยู่ที่หน้าประตูแต่อยู่ที่ใบหน้าของธนา

...ลูกฟุตบอลถูกเตะอัดเข้าที่ใบหน้าของธนาอย่างแรง อีกฝ่ายหงายหลังล้มลงทันที พร้อมกับเสียงเฮของเพื่อน ๆ เด็กใหม่รู้สึกว่าการที่มีแม่จะมีแสงแดดจ้าของดวงตะวันยามเที่ยงอยู่บนเหนือหัว แวนตาหลุดออกจากใบหน้าหล่นไปในทิศทางใดก็ไม่อาจทราบได้ ที่ใบหน้าเจ็บปวดจนรู้สึกชาไปหมด รสชาติที่อยู่ในปากตอนนี้คือรสควของเลือดและเมื่อใช้มือเลื่อนไปจับที่บริเวณจมูก ของเหลวบางอย่างก็ไหลออกมา เขาทั้งเลือดกำเดาไหลและปากแตก

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 25)

ความขัดแย้งระหว่างเพื่อนกลุ่มนี้กับธนามีความรุนแรงมากขึ้น เป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างธนากับแม็กก็ เพราะนกฮูกซึ่งเป็นคนรักของแม็กก็ให้ความสนิทสนมกับธนามากเกินไป แม็กก็ซึ่งเป็นหัวหน้ากลุ่มเพื่อนจึงวางแผนกลั่นแกล้งธนาขณะไปทัศนศึกษาที่สวนสนุกดรีมแลนด์ โดยแผนการครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากเพื่อนในกลุ่มจำนวน 7 คน ได้แก่ แม็กก็ เคน ไตร ซุน วิน ทราย และฝน แผนการเริ่มต้นด้วยทรายและฝนทำหน้าที่กีดกันนกฮูกให้อยู่ห่างจากธนา จากนั้นซุนจะลวงธนาให้ไปที่หอคอยร้างโดยมีสมาชิกที่เหลือคอยแกล้งธนา แม็กก็สวมชุดมาสคอตโบโซ่มาหลอกให้ธนาเกิดความกลัวจนธนาวิ่งหนีอย่างไม่คิดชีวิตแล้วพลัดตกลงมาจากกระเบื้องหอคอย ดังข้อความว่า

...มาสคอตตุ๊กตาโบโซ่ตัวเดิมที่เขาเจอด้านล่าง มันยืนนิ่งอยู่ในความมืดก่อนจะค่อย ๆ ก้าวเท้าออกมาจากมุมอับตรงนั้น ธนาตัวสั่น เดินถอยหลังจนไปชิดกับฝาผนังของหอคอยในขณะที่ดวงตายังจับจ้องไปที่อีกฝ่ายอย่างหวดกลัว ทุกย่างก้าวที่มันเดินเข้ามา นั้นธนาจะเดินถอยหลังไปอีกก้าวหนึ่งเช่นกัน 'กูจะฆ่ามึง' ลี้นเสียงของ

มาสกอดตึกตาโบไซ่มักก็พุ่งตรงเข้ามาหาธรรารวกับหมายจะเอาชีวิต ธนารีบวิ่งหนี ออกไปทางประตูด้านบนหอคอยสู่ระเบียบที่วนอยู่รอบหอคอยร้างแห่งนี้

...ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เร็วเสียจนไม่มีใครคาดคิด เมื่ออยู่ ๆ ธนาก็หงาย หลังจากระเบียงบนหอคอย ร่างของธนาลอยละลิวผ่านอากาศเพียงพริบตาเดียวเท่านั้น ก่อนที่จะเกิดเสียงดัง ตูบ! ...ร่างของธนาอนึ่งอยู่ข้างล่าง ขาข้างหนึ่งพับหักอย่างผิดรูป

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 82-83)

3) พิพิธภณท์ หุ่น-หุ่น-หิว พบความขัดแย้งระหว่างมินจงกับ ยามสมรักษ์ เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากความเชื่อที่แตกต่างกันระหว่างความเชื่อดั้งเดิมเรื่องภูตผี หรือวิญญาณของยามสมรักษ์กับความเชื่อสมัยใหม่ของมินจงที่เชื่อว่าปัจจุบันเป็นยุคแห่ง เทคโนโลยีและความเจริญทางการค้าหรือการทำธุรกิจ ทำให้ความคิดเห็นของนายจ้างและลูกจ้าง ขัดแย้งกันอย่างรุนแรงจนยามสมรักษ์ถูกไล่ออกจากพิพิธภณท์ ดังข้อความว่า

...คือผมได้ยินว่าคุณจะตัดต้นโพธิ์กับบร้อศาลพระภูมิทิ้ง คุณจะทำอย่างนั้นไม่ได้ นะครับ ที่ตรงนี่คือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ไม่ควรทำลายทิ้ง เจ้าที่เจ้าทางท่านคุ้มครองสถานที่แห่งนี้

...เก็บความหวังดีของแกไว้เถอะ อย่ามาวุ่นวาย เพราะไม่อย่างนั้นฉันจะไล่แกออก ที่นี้ฉันเป็นเจ้าของ ฉันจะทำอะไรกับมันก็ได้ แล้วไอ้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แกว่า หน้าตามันเป็น ยังไง ถ้ามันศักดิ์สิทธิ์จริง ทำไมถึงปล่อยให้ที่นี่เจ๊งแล้วเจ๊งอีก? เป็นคำถามที่ดูเป็นคำถามกลางเสียมมากกว่า ยามสมรักษ์ได้แต่ยั้ง ออบไม่ถูก เรื่องธุรกิจกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้น ไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นไปด้วยกัน แต่ปวยการที่จะพูดไป คนไม่เชื่อต่อให้พูดยังไงก็คงไม่เชื่อ

(พิพิธภณท์ หุ่น-หุ่น-หิว, 2555, น. 40)

3.1.4 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความหึงหวง พบความขัดแย้งดังกล่าว จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

1) **สาปอุปสรรค** พบความขัดแย้งระหว่างนางบารายกับเจ้ากัณหา ซึ่งเกิดจากพระเจ้าวรมันธรรวาสัญญากับนางบารายว่าจะแต่งตั้งให้นางเป็นพระชายา แต่เมื่อเจ้ากัณหา เจ้าหญิงจากต่างแคว้นถูกส่งตัวมาเป็นพระคู่หมั้นของพระเจ้าวรมันธรรวา ประกอบด้วย

พระเจ้าวรมันธรรมาเป็นคนหูเบาจึงหลงเชื่อคำยุยงของเจ้ากัณฐาจนเกิดความชิงชังในตัวนาง บางราย พระเจ้าวรมันธรรมาจึงตั้งพระทัยที่จะอภิเษกและแต่งตั้งเจ้ากัณฐาเป็นพระชายาโดยไม่สนใจคำมั่นสัญญาที่เคยให้ไว้กับนางบาราย เมื่อนางบารายถูกกล่าวหาว่าเป็นผู้วางยาพิษในสำรับอาหาร พระเจ้าวรมันธรรมาก็ไม่ได้ทำการสอบสวนเรื่องราวให้ถ้วนถี่ก็สั่งประหารชีวิตของนางจึงเป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้นางบารายเกิดความโกรธแค้นและผูกใจอาฆาตที่จะกลับมาแก้แค้น

ปัญหาความรักระหว่างพระเจ้าวรมันธรรมา นางบาราย และเจ้ากัณฐามีปัญหาและความวุ่นวายมากมายจนถึงขั้นเลวร้ายที่ต้องมีผู้สังเวทชีวิต เมื่อเจ้ากัณฐาต้องการครอบครองพระเจ้าวรมันธรรมาเพียงผู้เดียวจึงทิ้งพุดจาถากถางให้นางบารายเจ็บช้ำใจ คิดจะทำร้ายให้นางเสียรูปโฉม และพุดจาโลร้ายเพื่อให้นางถูกลงโทษ ส่วนนางบารายก็พยายามทำทุกวิถีทางเช่นเดียวกันเพื่อรักษาสถานภาพคนรักของพระเจ้าวรมันธรรมา เมื่อพระเจ้าสมันต์ประทាយยุยงว่าเจ้ากัณฐาใช้เสน่ห์เล่ห์กลกับพระเจ้าวรมันธรรมา นางบารายก็หลงเชื่อและยอมทำตามคำสั่งของพระเจ้าสมันต์ประทายด้วยการนำเอายาพิษที่นางคิดว่าเป็นยาแก้คุณไสยผสมลงไปในสำรับของพระเจ้าวรมันธรรมา จนเป็นเหตุให้นางบารายถูกลงโทษประหารชีวิต

นอกจากนี้ ยังพบความขัดแย้งที่เกิดจากความหึงหวงระหว่างนางบาราย พระเจ้าวรมันธรรมา และพนมโศก ซึ่งเกิดขึ้นเพราะพนมโศกหลงรักนางบาราย และเมื่อเห็นว่านางบารายไม่เป็นที่สนพระทัยของพระเจ้าวรมันธรรมาแล้ว พนมโศกจึงคิดจะพานางบารายหนีไปอยู่กินกันฉันสามีภรรยา แต่นางบารายปฏิเสธจึงทำให้พนมโศกใช้กำลังคิดจะข่มเหงนางบาราย นางบารายต่อสู้อย่างสุดกำลัง เมื่อคว้ามัดได้ก็แทงพนมโศกจนได้รับบาดเจ็บเป็นเหตุให้พนมโศกเกิดความเจ็บแค้น พนมโศกจึงถือโอกาสแก้แค้นนางบารายด้วยการปิดปากเงียบไม่พูดความจริง จนทำให้นางบารายถูกตัดสินโทษประหารชีวิตในข้อหาวางยาพิษพระเจ้าวรมันธรรมา

2) สนวนสนุกแดนนรก พบความขัดแย้งระหว่างแม็กกี้กับธนา มีสาเหตุสำคัญมาจากความหึงหวง เนื่องจากนกฮูกซึ่งเป็นคนรักของแม็กกี้ให้ความสนิทสนมกับธนาและคอยให้ความช่วยเหลือธนามากเป็นพิเศษ แม็กกี้เกิดความหึงหวงจึงหาทางกลั่นแกล้งและข่มขู่ธนาเพื่อเตือนไม่ให้มายุ่งเกี่ยวกับนกฮูก แต่เมื่อนกฮูกรู้ว่าธนาถูกแม็กกี้แกล้งก็ยิ่งยืนยันธนาจะเป็นเพื่อนกับธนาต่อไปจนทำให้แม็กกี้โกรธจนทำร้ายร่างกายธนาเพื่อระบายอารมณ์ของตน ดังข้อความว่า

... ข้อที่นกฮูกใช้ตักข้าวและเตรียมที่จะป้อนให้เพื่อนนั้นถูกแม็กกี้ปิดออกอย่างแรง เสียงเฮของเพื่อน ๆ ในโรงอาหารดังขึ้นทันที... ทำแบบนี้หมายความว่ายังไงนกฮูก! เด็กหนุ่มขึ้นเสียงพลางจ้องเขม็งตรงไปที่คนรักอย่างไม่พอใจ... ทำอะไร?

เราต่างหากที่ต้องถามแม็กก็ว่าเธอทำอะไร? มีสิทธิอะไรมาปิดข้อในมือของเราออก... ในเมื่อพวกผู้ชายไม่มีใครคิดจะช่วยเพื่อนทั้ง ๆ ที่เพื่อนแขนเจ็บ เราซึ่งเป็นเพื่อนคนหนึ่ง จะมาช่วยเพื่อนให้ได้กินข้าว แม็กก็ นายอย่ามาทำตัวไร้เหตุผลแบบนี้ละ

...แม็กก็ต่อหน้าของธนาจนอีกฝ่ายล้มคว่ำไม่เป็นท่าเท่านั้นดูจะยังไม่พอใจพอ แม็กก็ขึ้นไปนั่งคร่อมร่างขอลธนาไว้ เจ็บหมัดทำท่าจะตอยศ์ตรูอีกครั้งแต่ก็ต้องหยุดชะงัก เมื่อเสียงของอาจารย์ดุจดาวดังขึ้นมาเป็นเหมือนระฆังบอกหมดยก

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 44-45)

3) น้ำสังข์อาบศพ พบความขัดแย้งระหว่างพชรอภกับธีรรัตน์ เนื่องด้วย ธีรรัตน์หวังจะได้เงินค่าจ้างจากศิลาเพื่อนำไปใช้เริ่มต้นชีวิตใหม่กับชายคนรัก ธีรรัตน์จึงยอมทำตาม แผนการของศิลาทุกอย่างเพื่อเงิน โดยเริ่มจากการแกล้งเป็นอดีตคนรักของศิลาที่คอยตาม รังควานพชรอภเพราะความหึงหวง ธีรรัตน์ก็ด้นแกล้งและทำร้ายพชรอภในทุกสถานที่ที่พชรอภไป เช่น ร้านอาหาร โรงแรม หรือร้านนวดสปา เป็นต้น เพื่อรังควานให้ชีวิตของพชรอภไร้ความสงบสุข ดังข้อความว่า

...แต่แล้วพชรอภก็ต้องตกตะลึงเมื่อเห็นว่าใบหน้าที่ยื่นเข้ามาหาเธอนั้นไม่ใช่ใบหน้า ของพนักงานสาวจิ้มลิ้มคนเดิม แต่เป็นใบหน้าของธีรรัตน์แฟนเก่าของศิลา หญิงสาวบิก ตาโพล่งกำลังจะอ้าปากร้องแต่อีกฝ่ายใช้มือข้างหนึ่งบีบปากพชรอภไว้ ส่วนมืออีกข้าง หนึ่งนั้นเลื่อนลงไปที่ลำคออันงามระหงพร้อมทั้งออกแรงบีบราวกับต้องการฆ่าเธอให้ตาย เสียคามือ พชรอภดิ้นพรวด มือไม้ตบตีไปอย่างสุดแรงเท่าที่จะทำได้...กลัวตายขึ้นมาละสิ อีพ๊ช อีหน้าด้าน! มึงแย่งผัวกู! ธีรรัตน์ถลึงตาใส่ศัตรู ราวกับต้องการจะกินเลือดกินเนื้อ มือข้างที่บีบคอของพชรอภนั้นออกแรงขึ้นเรื่อย ๆ จนพชรอภหน้าแดง รู้สึกเหมือนคนใกล้ ตายเพราะขาดอากาศหายใจ ธีรรัตน์หัวเราะร่วนก่อนจะคลายมือออกพร้อมทั้งกระซิบ ที่ข้างหูพชรอภว่า กูไม่ฆ่ามึงหรืออีพ๊ช มันง่ายไป กูแค่อยากเตือนมึงอีกครั้งให้เลิกกับ ศิลาละ ไม่อย่างนั้นมึงจะโดนยิ่งกว่านี้

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 74-75)

ความขัดแย้งที่รุนแรงที่สุดระหว่างพชรกับธีรรัตน์คือการที่ธีรรัตน์มาทำลายงานแต่งงานของพชรด้วยการนำปืนมาข่มขู่ในงาน และร่วมมือกับศิลาในการสร้างสถานการณ์ให้เกิดอุบัติเหตุ ธีรรัตน์ถูกปืนลั่นใส่ตัวจนตายในงานแต่งงาน ทำให้พชรเสียใจจนหนีออกจากงานเลี้ยงและประสบอุบัติเหตุ ดังข้อความว่า

...ช่วงจังหวะนั้น ศิลาใช้ข้อศอกของตัวเองกระทืบเข้าที่ท้องของธีรรัตน์ แล้วดีดตัวเองออกมาจากอ้อมกอดของหญิงสาวจิตไม่ปกติ เสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด ธีรรัตน์ยืนนิ่งพลอยปืนในมือของตัวเองลง สายตาก็มอมที่หน้าอกด้านซ้ายของตัวเอง ลูกกระสุนทะลวงเข้าไปข้างในแล้ว เลือดสีเข้มคลั่งไหลเยิ้มออกมาจากรอยกระสุนนั้น ร่างของธีรรัตน์ค่อย ๆ เข่อ่อนแล้วล้มลงบนพื้น เมื่อเห็นว่าทุกอย่างเป็นไปตามแผน ศิลาจึงก้มลงกระซิบข้างหูของธีรรัตน์เบา ๆ เยี่ยมมาก นิ่งเข้าไว้ ละครกำลังจะจบแล้ว

...ธีรรัตน์นอนนิ่งตามคำสั่ง ขณะที่ศิลาเริ่มแสดงละครต่อ เขาหลุดออก ต้องเอาตัวคนเจ็บส่งโรงพยาบาล...คนเจ็บ...ที่ไม่เจ็บ!

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 197)

นอกจากนี้ธีรรัตน์ยังแกล้งปลอมเป็นผีเพื่อหลอกให้พชรเกิดความหวาดกลัวจนกลายเป็นโรคเครียด อาศัยอยู่ในบ้านพักตากอากาศด้วยความรู้สึกหวาดระแวงและกระวนกระวายใจ เพื่อศิลาจะได้ใช้เป็นข้ออ้างในการนำตัวพชรเข้ารับการรักษาอาการทางจิต ดังข้อความว่า

...คืนสุดท้าย..จากใหญ่อีกจากคุณก็ทำได้ดีนะ ถือว่าเป็นการปิดการแสดงได้อย่างงดงาม...ใช่จริง ๆ ด้วย มันเป็นร่างของผู้หญิงในชุดแต่งงานสีขาวซึ่งเปรอะเปื้อนไปด้วยเลือด มีผ้าลูกไม้บาง ๆ ปิดบังใบหน้าแต่ไม่อาจบดบังความน่ากลัวของดวงตาอันแดงก่ำคู่นั้นได้เลย ในมือถือช้อนบูเกต์ที่ทำจากดอกไม้จันทน์ไว้ มันเดินตรงมาหาในขณะที่พชรเดินถอยหลังหนีด้วยความกลัว เขาของกูคืนมา เขาของกูคืนมา! ทันทีกพชรเห็นใบหน้าของอีกฝ่าย เธอถึงกับเบิกตาโพลงด้วยความตกใจสุดขีด เพราะหญิงสาวคนนั้นคือ 'ธีรรัตน์' หรือ 'รัตน์' ที่ตายไปแล้ว! เธอไม่ได้บ้า ไม่ได้คิดไปเองนี่คือเรื่องจริง! พชรอกรีดร้องแล้วล้มลงกับพื้น...ธีรรัตน์ที่อยู่ในชุดแต่งงานวิ่งตามลงมา



พร้อมเอ่ยถาม มันเป็นไงบ้าง ตายไหม?...ไม่ตายนี่สิ แต่ไม่เป็นไร รีบเอาตัวมันส่งโรงพยาบาลก่อน คุณช่วยผมยกมันไปใส่ที่รถ พอมันฟื้นจะได้พาตัวมันส่งโรงพยาบาลบ้าง ผมตกลงกับหมอไว้แล้วเรื่องไม่รับรองปลอม

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 203-204)

3.1.5 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากการขัดผลประโยชน์ พบความขัดแย้งดังกล่าว จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) สาปอัปสรฯ พบความขัดแย้งระหว่างพระเจ้าวรมันอันธพาลกับพระเจ้าสมันต์ประทาย การปกครองในทุกพื้นที่ย่อมมีปัญหาเรื่องการแย่งชิงอำนาจและความเป็นใหญ่ ทั้งนี้ ผู้คนส่วนใหญ่จึงมักจะทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ ด้วยความเชื่อที่ว่าอำนาจจะสามารถบันดาลทุกสิ่งให้เป็นไปตามใจปรารถนา ทั้งทรัพย์สินเงินทอง ยศถาบรรดาศักดิ์ สตรีและข้าทาสบริวาร ใน สาปอัปสรฯ นครเวียงเพียงธมก็ประสบปัญหาการแย่งชิงอำนาจเช่นกัน เนื่องจากพระเจ้าสมันต์ประทาย โอรสที่เกิดจากพระชายารองต้องการตำแหน่งรัชทายาทของพระเจ้าวรมันอันธพาลโอรสที่เกิดจากพระอัครมเหสี โดยอ้างสิทธิแห่งความรู้ความสามารถของตนที่เชี่ยวชาญมากกว่าพระเชษฐาจึงสมควรจะได้ครองทั้งตำแหน่งรัชทายาทและได้ครองรักกับเจ้ากัณฑา พระเจ้าสมันต์ประทายจึงวางแผนและร่วมมือกับพนมโศทหารคนสนิทวางยาพิษในสำรับอาหารของพระเจ้าวรมันอันธพาลโดยหลอกใช้นางบารายให้เป็นผู้ลงมือ แต่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดด้วยเจ้ากัณฑามาร่วมเสวยพระกระยาหารสำรับนั้นด้วย แผนโค่นตำแหน่งรัชทายาทจึงไม่ประสบความสำเร็จ

2) น้ำสังข์อาบศพ พบความขัดแย้งระหว่างศิลา กับธีรรัตน์ ซึ่งเกิดขึ้นเพราะความโลภของศิลา หลังจากแผนการยึดครองสมบัติของพชรอรที่ทั้งสองคนร่วมมือกันทำจนสำเร็จ ทำให้ศิลา มีสิทธิในทรัพย์สินของพชรอรโดยสมบูรณ์ แต่ศิลา กลับโกงเงินค่าจ้างธีรรัตน์ ด้วยการให้เช็คเงินสดที่ไม่สามารถเบิกจ่ายเงินได้ ดังข้อความว่า

...ทำอย่างนี้หมายความว่ายังไง...เช็คที่ศิลาให้ธีรรัตน์ไปเมื่อวันก่อนถูกโยนลงมาวางบนโต๊ะ เจ้าของเหลือบตามองแล้วหัวเราะที่หิโงในลำคอ...ยังจะมาแก้งทำเป็นไม่รู้ไม่ชี้อีก เช็คนั้นแต่ง บัญชีไม่มีเงิน!...อ้อ! อย่างนั้นหรือ ขอโทษที่สงสัยมีการผิดพลาดทางเทคนิคนิดหน่อย หนึ่งก่อน ๆ

...ใจเย็น ๆ กาแฟสักแก้วใหม่ เดี่ยวไปชงให้...ไม่ ฉันมาคุยธุระ ไม่ได้มากินกาแฟ  
ฉันต้องการเงินส่วนแบ่งของฉัน...เดี๋ยวนี้!

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 253)

ธีรรัตน์จึงกลับมาเจรจากับศิลาเพื่อให้จ่ายเงินตามสัญญาที่ให้ไว้  
แต่ศิลากลับมักมากในกามอยากได้ตัวธีรรัตน์เป็นการตอบแทนด้วย แม้ธีรรัตน์จะปฏิเสธเพราะ  
ธีรรัตน์มีคนรักอยู่แล้ว ศิลากลับใช้อำนาจเงินข่มขู่ธีรรัตน์ ธีรรัตน์จึงฆ่าศิลาแล้วนำไปฝังไว้ใน  
สวนหลังบ้าน จากนั้นก็ขนเอาทรัพย์สินสมบัติของพรออร์ที่มีอยู่ในบ้านไปแทนเงินค่าจ้างที่ควรจะได้รับ  
ดังข้อความว่า

...อยากได้เงินรักใช้ไหม? ได้...ฉันจะให้ ให้มากกว่าจำนวนเงินในเช็คที่เขียนให้เธอ  
เสียอีก เพียงแต่ต้องมีของแลกเปลี่ยนนิดหน่อย...ฉันรู้เธอไม่ได้โง่หรือกธีรรัตน์  
ถ้าเธอยอมเป็นของฉัน ฉันจะให้ในสิ่งที่เธอต้องการ

...หญิงสาวแสวงทำมีอารมณ์ร่วม จับที่โบหน้าของศิลาขึ้นมาบรรจุจุมพิตอย่าง  
ดูดีเต็ม ในขณะที่มืออีกข้างเลื่อนใบคัตเตอร์ให้ออกมาจากด้าม เมื่อได้จังหวะเหมาะแล้ว  
เธอก็ยกมันขึ้นมาปาดเข้าที่คอหอยของศิลาทันที เลือดสีแดงพุ่งกระชูดเต็มทีนอนสีสาว  
จนแดงเถือก ศิลาพยายามเอ่ยปากร้อง ดวงตาเบิกโพลงด้วยความตกใจ แม้มือทั้งสอง  
ข้างจะพยายามปิดที่คอของตัวเองที่ว่าเลือดนั้นยังพุ่งแรงจนยากที่จะควบคุม ธีรรัตน์  
กระโดดลงจากเตียง ยืนมองภาพนั้นด้วยความรู้สึกเฉยชา ศิลาดิ้นพรวด มองธีรรัตน์ด้วย  
สายตาอาฆาตแค้น ก่อนที่จะค่อย ๆ หมดลมหายใจไปในที่สุด

...ทรัพย์สินที่มีในบ้านที่พอจะมีค่า ธีรรัตน์ก็นำติดตัวไปด้วย แม้มันจะไม่ได้เท่ากับ  
เงินล้านที่เธอสมควรจะได้ แต่ถ้านับพวกเงินสดกับเครื่องเพชรเครื่องทองจำนวนหนึ่ง  
ในห้องนอนของพรออร์แล้ว ก็คงเฉียด ๆ แปะเก้าแสน ที่ขาดหายไปถือว่าทำบุญ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 255-258)

### 3.1.6 ความขัดแย้งความต้องการเอาชีวิตรอด พบความขัดแย้งดังกล่าว จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) **สาปอัปสรร** พบความขัดแย้งระหว่างตนัยกับไบบัว เนื่องจากตนัย ซึ่งเป็นนักบินฝึกหัดประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกในแนวเขาพนมดงรักที่เชื่อว่าเป็นป่าอาถรรพ์ เพราะต้องคำสาปนางบารายทำให้ผู้ที่หลงเข้าไปในบริเวณนั้นหาทางออกจากป่าไม่ได้ ตนัยจึงต้องรักษาชีวิตของตัวเองด้วยการฆ่าเมฆเพื่อนนักบินที่ได้รับบาดเจ็บสาหัส เพื่อตัดปัญหาที่ตนัยจะต้องมาดูแลคนเจ็บ เมื่อต้องอดอาหารเป็นระยะเวลาอันยาวนานไปทำให้ตนัยกลายเป็นมนุษย์กินคน เพื่อประทังชีวิตด้วยการนำเครื่องในและชิ้นเนื้อของเมฆมาอย่างกิน ต่อมาเมื่อตนัยได้พบกับไบบัว ซึ่งเป็นคนรักของเขาที่หนีรอดจากการถูกนางบารายตามแก้แค้น แต่กลับถูกตนัยฆ่าตายเพราะต้องการปิดปากไบบัวที่รู้ความลับเรื่องตนัยกลายเป็นมนุษย์กินคน และตนัยต้องการเครื่องในของไบบัวสำหรับประทังชีวิตต่อไปจนกว่าเจ้าหน้าที่ทางการจะค้นหาตัวตนัยพบ

2) **สวนสนุกแดนนรก** พบความขัดแย้งระหว่างสมาชิกในกลุ่มเพื่อนด้วยกันเอง เกิดขึ้นเพราะแต่ละคนต้องการเอาชีวิตรอด เนื่องจากทุกคนถูกหนากักขังไว้ในสวนสนุกภายใต้กติกาการแก้แค้นที่บีบบังคับให้เพื่อนทุกคนฆ่าฟันกันเองเพื่อหาผู้รอดชีวิตคนสุดท้าย โดยเริ่มจากการให้เพื่อนแต่ละคนออกตามหาอาวุธสำหรับใช้ในการฆ่าตามสถานที่ต่าง ๆ ที่ธนา กำหนดไว้ภายในสวนสนุก เมื่อได้อาวุธแล้วก็สามารถลงมือฆ่าผู้อื่นได้เลยในทันที หากมีการตายเกิดขึ้นจะมีเสียงพลุดังขึ้นเพื่อเป็นสัญญาณแจ้งให้ทุกคนได้รับรู้ร่วมกัน ดังข้อความว่า

...กรุณาอยู่ในความสงบแล้วตั้งใจฟัง ที่ผมจับพวกคุณมาที่นี่เพราะอยากให้พวกคุณรับรู้ถึงการถูกรุมทำร้ายว่าเป็นเช่นไร อาจจะมีคนที่คราวนี้ไม่ได้ถูกรุมทำร้าย แต่ต่างคนต่างต้องทำร้ายกันเองเพื่อเอาชีวิตรอด พวกคุณเป็นเพื่อนที่รักกันมาก ผมเองก็อยากรู้ว่าเพื่อนที่รักกันมากยามที่ต้องเอาชีวิตรอดตัวเองรอดแล้วยังจะรักกันมากอยู่ไหม กติกาบางอย่าง ๆ ที่หลังรถตู้มีซองอยู่ 7 ซอง แต่ละซองมีแผนที่ที่จะนำท่านไปหา 'ของขวัญ' ที่ผมจะมอบให้ หลังจากนั้นก็แค่ให้ทุกคนระวังตัวเองและเลิกไว้ใจคนรอบข้าง เพราะกติกาที่จะบอกต่อไปคือทุกคนต้องฆ่ากันเองเพื่อให้ได้เป็นผู้รอดชีวิตสองคนสุดท้าย แล้วผมจะบอกกติกาต่อไปเมื่อถึงเวลานั้น จะมีเพียงหนึ่งคนที่จะรอดจากสวนสนุกดิรมแลนด์แห่งนี้ ถ้าหากมีคนรอดมากกว่าหนึ่ง ผมพร้อมจะเล็งกระบอกปืนแล้วยิงกบาลพวกคุณทั้งหมด!

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 127-128)

กติกาดังกล่าวทำให้เพื่อนต้องฆ่าฟันกันเองจริง ๆ โดยเริ่มจาก ไตรลงมือฆ่าทรายและซุน ส่วนฝนก็ฆ่าเคนตาย ส่วนแม็กก็ไม่ต้องการฆ่าเพื่อนด้วยตัวเอง จึงตามหาผู้บงการและฆ่ากริปเพราะคิดว่าเป็นผู้บงการ แต่เมื่อผู้รอดชีวิตที่เหลือมารวมตัวกัน เพื่อออกไปจากสวนสนุกก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดขณะที่ฝนกำลังจะเปิดประตูสวนสนุกกลับถูก ไฟช็อตตาย ทำให้เพื่อนที่รอดชีวิตที่เหลือต้องเล่นเกมฆ่ากันต่อ ซึ่งแม็กก็และนกฮูกร่วมมือกัน เพื่อฆ่าไตรได้สำเร็จ ดังข้อความว่า

...ในขณะที่ชายหนุ่มสองคนกำลังสู้กันเพื่อเอาชีวิตรอดนั้น นกฮูกรีบดึงลูกกระสุนปืนที่เธอได้เป็นของขวัญจากบุคคลที่ไม่หวังดียัดลงไปในลูกไม้ เธอไม่เคยยิงปืนและไม่เคยคิดว่าชาตินี้จะได้ใช้มันด้วย แต่ในเมื่อถึงตาจน อะไรที่ไม่เคยก็อาจต้องเคยสักครั้ง เพื่อความอยู่รอด กระบอกปืนถูกดึงไปที่ร่างของไตรซึ่งกำลังหมายมั่นที่จะเอาชีวิตแม็กก็

...หญิงสาวแบหนึ่งถึงสามในใจก่อนจะออกแรงที่นิ้วชี้กดลั่นลูกกระสุนตรงไปยังร่างของผู้บ้าคลั่ง เกิดเสียงดังปังมาจากกระบอกปืนหนึ่งครั้งก่อนที่ทุกอย่างจะเงียบลง ร่างของไตรเบิกตาโหลง มือที่ถืออึดี้ค่อย ๆ อ่อนแรง ในที่สุดเขาก็ปล่อยมีดอันคมกริบตกลงกับพื้นก่อนที่ร่างของไตรจะล้มคว่ำลงไปในที่สุด

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 199-200)

หลังจากเหลือผู้รอดชีวิตเพียงสองคน คือ แม็กก็กับนกฮูก ต่างก็ต้องมาฆ่าฟันกันเองเพื่อหาผู้ชนะเพียงหนึ่งเดียว แม็กก็อยากทราบตัวผู้บงการและเหตุผลที่ทำให้เพื่อนที่รักกันต้องมาฆ่าฟันกันเองเช่นนี้ จึงพูดจาหวานล่อมให้ผู้บงการแสดงตัว ทั้งสองจึงทราบความจริงว่าเหตุการณ์ทั้งหมดเป็นแผนการของธนาที่ต้องการแก้แค้น ธนาจึงลงมือฆ่าทั้งสองคนด้วยตนเอง แม็กก็ถูกธนาฆ่าตายเพราะแม็กก็เสียสละตัวเองต่อสู้กับธนาเพื่อช่วยให้นกฮูกหนีรอดออกไปได้ นกฮูกต้องต่อสู้และลงมือฆ่าธนาเพื่อเอาชีวิตรอดออกไปจากสวนสนุกแห่งนี้ ดังข้อความว่า

...หญิงสาวเข้าเกียร์เดินหน้า มองกระจกหลังด้วยสายตามุ่งมั่น ก่อนจะเข้าเกียร์ถอยหลังอีกครั้ง คราวนี้เกิดเสียงดัง 'กร็อบ!' คล้ายกระตุกแตก หญิงสาวถอยหลังแล้วถอยหลังอีกพลาจกร็อรัองลั่น เพื่อต้องการปลดปล่อยความรู้สึกอัดอั้นข้างในจิตใจ

ที่ถูกสะสมมาตลอดทั้งคืน ตายไปซะใช้สารเลย! ...รถตู้เคลื่อนออกจากที่ตรงนั้น ร่างของ  
ธนาเหล็กเหล็กของอยู่ที่พื้นจนแทบมองไม่ออกว่ารูปร่างเดิมเป็นอย่างไร

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 227)

3.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ พบสาเหตุของความ  
ขัดแย้ง จำนวน 2 สาเหตุ ดังนี้

3.2.1 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความอาฆาตของสิ่งเหนือธรรมชาติ  
พบความขัดแย้งดังกล่าว 3 เรื่อง ดังนี้

1) พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์  
กับสิ่งเหนือธรรมชาติ จำนวน 2 คู่ ดังนี้

1.1) ความขัดแย้งระหว่างตุ๊กตาผีกับเจนสุดา เป็นความขัดแย้งที่เกิด  
จากความแค้นในอดีต เพราะตุ๊กตาผีคือวิญญาณที่สาวฝาแฝดของเจนสุดาที่ต้องตายตั้งแต่คลอด  
เนื่องจากฝาแฝดทั้งคู่ตัวติดกันและใช้หัวใจร่วมกัน แม่ของเจนสุดาจึงเลือกที่จะผ่าแยกร่าง  
เพื่อรักษาชีวิตของลูกคนใดคนหนึ่งไว้ แม่จึงเลือกรักษาชีวิตของเจนสุดาไว้เพราะหัวใจเอนมาทาง  
เจนสุดามากกว่า ทำให้ที่สาวฝาแฝดที่ตายไปอาฆาตแค้นน้องสาวและจะตามฆ่า ดังข้อความว่า

...ลูกของคุณเป็นแฝดครับ แต่เป็นแฝดที่มีหน้าท้องและหน้าอกติดกัน มีหัวใจ  
ดวงเดียว มีตับซุดเดียวและอวัยวะอื่น ๆ อีกหลายอย่างที่มีเพียงชิ้นเดียว ทางกายแพทย์  
เรียกว่า Thoracopagus ซึ่งอาการของทั้งคู่ค่อนข้างแย่นะครับเพราะคลอดก่อนกำหนด  
แถมคนน้องยังดูแย่กว่าคนที่เสียชีวิต ดีที่หัวใจเอียงไปทางคนน้องมากกว่า...เราจำเป็นต้อง  
เลือกเพียงหนึ่งครับ เพราะถ้าเอาไว้ทั้งสองคงไม่รอดทั้งคู่ คุณแม่ต้องตัดสินใจด่วนเลย  
นะครับว่าจะเอาคนไหนไว้คนชายหรือคนชวา

...เด็กทารกตัวน้อยถูกห่อผ้าขนหนูสีชมพูอ่อนนอนอยู่ในตู้อบ ตอนนี้ร่างกายของ  
เด็กน้อยแข็งแรงขึ้นว่าแต่ก่อนมาก น่าเสียดายที่วันนี้เหลือเพียงแค่นี้...ไม่ใช่สอง  
ที่หน้าประตูมีป้ายชื่อแปะไว้ว่า ด.ญ. เจนสุดา นันทพิกุลโกศล (เจน)

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 230)

แม่ของเจนสุดาทราบเรื่องจากการไปปรึกษาหมอผีว่าวิญญาณลูกสาวที่ตายไม่ยอมไปผุดไปเกิด จึงให้หมอผีเชิญวิญญาณพี่สาวฝาแฝดมาสถิตไว้ในตุ๊กตาพอร์ซเลนและเลี้ยงดูอย่างดี แม่จึงต้องแสดงความรักกับตุ๊กตามากกว่าเจนสุดาเพราะไม่อยากสูญเสียลูกสาวที่ยังมีชีวิตอยู่ไป ดังข้อความว่า

...สิ่งที่เกิดขึ้นกับมิ่งมันไม่ใช่มิ่งคิดไปเองหรอก มีวิญญาณเด็กผู้หญิงอีกคนหนึ่งติดตามมิ่งอยู่ตลอดเวลาไม่ยอมไปไหน วิญญาณที่มีแรงอาฆาตอย่างแรงกล้ามันพยายามที่จะเอาลูกของมิ่งไปอยู่กับมันด้วย มันบอกว่ามันเกลียดมิ่ง! เกลียดลูกมิ่ง! เกลียดมิ่งที่เลือกอีกคนที่ไม่ใช่มัน มิ่งต้องทำให้วิญญาณมีที่สิงสถิต ในเมื่อมันไม่ยอมไปก็ให้มันอยู่ด้วย มิ่งต้องดูแลมันอย่างดีให้ดีกว่าลูกของมิ่ง รักมัน...ดูแลมันให้เหมือนมันมีชีวิต นั่นอาจทำให้ความอาฆาตแค้นของมันทุเลาลงได้ แต่นั่นคือมิ่งต้องทำตลอดไปตราบไต่ที่มิ่งยังอยากให้ลูกของมิ่งมีชีวิตอยู่ หากวันใดมิ่งไม่ดูแลมัน ไม่รักมันและทิ้งมัน...มันจะกลับมาเอาลูกมิ่งไป!

(พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 232)

ก่อนแม่ตายได้สั่งเสียให้เจนสุดาดูแลตุ๊กตาอย่างดีแต่เจนสุดาไม่ได้ปฏิบัติตามคำขอของแม่ ตุ๊กตาจึงตามทำร้ายเจนสุดาเพราะความแค้นเรื่อยมา ดังข้อความว่า

...เธอให้สัญญาแต่ไม่ได้ทำ! ฉันขอโทษ...ฉันไม่รู้จริง ๆ ว่ามีเรื่องอย่างนี้เกิดขึ้นถ้าฉันรู้...ฉันจะดูแลเธออย่างดี ยกโทษให้ฉันนะ...ยกโทษให้ฉันนะ เจนเอ๋ยทั้งน้ำตาขอความเห็นใจ แต่ความอาฆาตแค้นของวิญญาณร้ายมันรุนแรงยิ่งกว่าไฟบรรลัยกัลป์ มันจ้องเขม็งมาที่เจนจนดวงตาแทบถลนออกมาจากเบ้าแล้วตะคอกใส่! ฎไม่มีวันยกยให้มิ่ง! ผีร้ายบอกเจตนาอย่างชัดแจ้ง

(พอร์ซเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 234)

ตุ๊กตาตามหลอกหลอนรังควานเจนสุดาเริ่มต้นจากการขยับหน้าและดวงตาเพื่อสื่อให้เจนสุดารู้ว่าตุ๊กตาพอร์ซเลนเป็นตุ๊กตามีชีวิต จากนั้นก็เพิ่มความน่ากลัวมากขึ้นด้วยการที่ตุ๊กตาผีสามารถขยับตัวได้ เดินได้ วิ่งได้ พุดและหัวเราะได้ อากาสดังกล่าวยิ่งหลอกหลอนเจนสุดาจนทำให้เจนสุดาคิดที่จะกำจัดตุ๊กตาผีให้สิ้นซาก ดังข้อความว่า

...ร่างของเจนชนเข้ากับตู้โชว์ตุ๊กตาพอร์ชเลนของแม่อย่างแรงจนทำให้บานประตูตู้เปิดออก ตุ๊กตาในนั้นล้มคว่ำระเนระนาดและหล่นมาจากตู้ ทั้งใต้นั้นตุ๊กตาที่ดูเหมือนไร้ชีวิตมาตลอดเกือบสามสิบปีนับตั้งแต่เธอเกิดมากลับลุกขึ้นมายืนเหมือนมีชีวิต โบหน้าที่เคยสะสวยกลายเป็นยับย่นน่าเกลียดน่ากลัว พวกมันต่างพากันเดินตรงมาหาเจนอย่างหมายเอาชีวิต หญิงสาวหวีดร้อง จะวิ่งหนีขึ้นไปบนบ้านแต่มีน้องเืองกับตุ๊กตาพอร์ชเลนผีสิงยืนขวางอยู่ มันหัวเราะชอบใจที่เห็นเธอกลับเธอเกลียดเสียงหัวเราะของมัน...เกลียดจนไม่รู้จะเกลียดยังไง...ทำยังไงดี...จะหนีไปที่ไหนดี!

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 197)

ความขัดแย้งระหว่างเจนสุดาและตุ๊กตาผียิ่งทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นจากการหลอกหลอนนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย จนถึงการลงมือฆ่าทั้งสามตัวของเจนสุดา รวมถึงตัวเจนสุดาเองที่ถูกตุ๊กตาผีบีบคั้นจนยอมกระโดดตึกฆ่าตัวตาย แต่สุดท้ายตุ๊กตาผีก็เลือกวิธีการแก้แค้นที่ให้ผลลัพธ์ที่เจ็บปวดที่สุดแก่เจนสุดาด้วยการให้เจนสุดารอดชีวิต แต่กลายเป็นอัมพาตทั้งตัวและต้องนอนอยู่ในโรงพยาบาลโดยมีตุ๊กตาพอร์ชเลนคอยหลอกหลอนตลอดไป พร้อมกับยึดเยียดข้อกล่าวหาร้ายแรงให้เป็นฆาตกรโรคจิตต่อเนื่อง 4 ศพ เพื่อให้เป็นตราบาปในชีวิตรของเจนสุดาต่อไป ดังข้อความว่า

...ผู้เป็นพี่สาวพูดจบก็หัวเราะชอบใจ จ้องมองเข้าไปในดวงตาของน้องสาวที่น้ำตาไหลเอ่อด้วยความสะใจอย่างเป็นที่สุด มึงคงกำลังจะถามกูสินะว่าทำไมกูไม่ฆ่ามึงทิ้งเสียให้สิ้นซาก ในเมื่อสิ่งนั้นคือสิ่งที่กูต้องการมาตลอด แต่วันนี้กูเปลี่ยนใจแล้วกูไม่ยอมให้มึงตายแล้ว กูอยากให้มึงอยู่อย่างนี้...อยู่อย่างทรมาณอย่างนี้ต่อไป ในเมื่อมึงแย่งชีวิตของกูไป มึงก็ต้องใช้มันให้ถึงที่สุด กูพอใจแล้วที่จบแบบนี้...กูพอใจแล้ว!

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 240)

1.2) ความขัดแย้งระหว่างตุ๊กตาผีกับโรม เป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างตุ๊กตาผีกับเจนสุดา ด้วยโรมต้องการแก้ไขปัญหาคความหวาดกลัวตุ๊กตาผีของเจนสุดา โรมจึงนำตุ๊กตาผีไปกำจัดเองด้วยการนำไปทิ้งลงแม่น้ำ เพราะโรมไม่เชื่อว่าในตุ๊กตาพอร์ชเลนมีวิญญาณผีสิงอยู่ เมื่อโรมทิ้งตุ๊กตาผีลงไปในแม่น้ำแล้วก็ต้องพบกับความจริงว่าตุ๊กตาพอร์ชเลน

ตัวนี้มีวิญญาณสิงอยู่จริง ๆ ตึกตาผีโกรธมากที่โรมคิดจะกำจัดมันและไม่ทำตามสัญญาที่เคยให้ไว้กับแม่ว่าจะดูแลตึกตาต่อจากแม่ ตึกตาผีจึงทำร้ายโรมจนถึงแก่ความตาย ดังข้อความว่า

...ตึกตาผีสิงหั่นขวับมามองคนที่ทำร้ายทันที ใบหน้าที่เคยสดสวยกลับยับย่นจนน่าขยะแขยง ยามที่มันอ้าปากเผยให้เห็นฟันซี่แหลมเล็กเรียงกันอย่างเป็นระเบียบอยู่ในเงื้อม ดวงตากลายเป็นสีแดงประกายเลือดจ้องเขม็งมาที่โรมอย่างไม่พอใจ มึงทิ้งกู...มึงทำร้ายกู...กูจะไม่ไว้ชีวิตมึง! มันพุ่งเข้ามาจู่โจมทำร้ายโรมโดยที่ชายหนุ่มยังไม่ทันได้ตั้งตัว เขาพยายามแกะมันออกจากร่างกายแล้วแหกปากร้องลั่น นี่มันเรื่องจริงหรือ? ตึกตาตัวนี้มีผีจริง ๆ หรือ?

...ตอนนี้งานทั้งร่างของชายหนุ่มปวดร้าวจนแทบกระดิกตัวไม่ได้ หากดวงตายังคงมองตรงไปยังซากรถของตัวเอง ตึกตาฟอร์ชเลนตัวนั้นกระโดดออกจากรถ วิ่งกลับไปยังทิศทางที่เขาพามันมา มันกำลังจะกลับไปบ้านของเขา...กลับไปฆ่าเจเน ไม่นะ...เขาไม่ยอมให้มันฆ่าเจเน ชายหนุ่มพยายามลากตัวเองไปตามพื้นถนนอย่างช้า ๆ ขณะที่ลมหายใจค่อย ๆ แผ่วลงไปทุกวินาที

(ฟอร์ชเลน...ตึกตาอาฆาต, 2554, น. 208-209)

2) **สาปอัปสรร** พบความขัดแย้งระหว่างตัวละครผีกับแทนกาย ภาคย์ ไบบัว และดิน เกิดขึ้นจากวิญญาณนางบารายโกรธเคืองแทนกาย ไบบัว ภาคย์ และดินนั้น เป็นผลมาจากการกระทำในอดีตชาติของตัวละคร ทั้ง 4 ตัวนี้ที่มีส่วนทำให้นางบารายถูกประหารชีวิต ซึ่งเรื่องราวเกิดขึ้นจากพระเจ้าสมันต์ประทาย (ภาคย์) และพนมไฉ ทหารคนสนิทของพระเจ้าสมันต์ประทาย (ดิน) ร่วมมือกันวางแผนหลอกใช้นางบารายให้วางยาพิษพระเจ้าวรมันธันวา (แทนกาย) เพราะหวังในตำแหน่งรัชทายาท แต่เคราะห์ร้ายที่เจ้ากัณหา (ไบบัว) พระคู่หมั้นของพระเจ้าวรมันธันวาเป็นผู้เสวยอาหารที่ใส่ยาพิษแทน พระเจ้าวรมันธันวาโกรธมากไม่ฟังข้อแก้ตัวจากนางบาราย รวมทั้งไม่สอบสวนเรื่องราวให้รอบคอบก็สั่งให้ประหารนางบารายทันที แม้นางบารายถูกประหารไปแล้วกลับมีเสียงสาปแช่งเกิดขึ้นในลานประหารอันเนื่องมาจากความแค้นอย่างแสนสาหัสของนางบาราย รวมทั้งเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้นตามมา ดังข้อความว่า



...ปากของนาง้าออก เปล่งเสียงที่ไม่อาจทราบได้ว่ามันออกมาจากทางใด เมื่อนางถูกตัดหัวออกจากร่างแล้ว ด้วยความแค้นอย่างแสนสาหัส...เรื่องที่ไม่มาเป็นไปได้ ก็เป็นไปได้ที่น่าอัศจรรย์!...สิ้นเสียงคำสาปแช่งของนางบาราย ไฟาฝนก็เกิดอาเพศ เป็นการใหญ่ ท้องฟ้าในยามกลางวันอยู่ ๆ กลับมืดมิดราวกับอยู่ในยามรัตติกาล ลมแรง จนเสียงจมนเหมือนจะเกิดพายุใหญ่ ต้นไม้บริเวณนั้นล้มโค่น ผู้คนต่างพากันหนีเอาชีวิตรอด เม็ดฝนสีเลือดหลังไหลลงมาจกฟากฟ้าอย่างที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

(สาปอัปสรร, 2554, น. 205)

ด้วยอำนาจแห่งคำสาปแช่งที่เต็มไปด้วยความแค้นของนางบาราย ทำให้นครเวียงเพียงมเกิดอาเพศใหญ่ พนมโตถูกผีนางบารายหลอกจนต้องผูกคอตาย พระเจ้าสมันต์ประทายเป็นเสียดพระสติจนใช้ดาบเขียดคอตตัวเองตาย พระเจ้าวรมันนั้นนั้นก็คึดมคลั่งจุดไฟเผา พระนครจนถูกไฟครอกตาย ส่วนเจ้ากัณฐาก็พยายามหนีจากไฟไหม้แล้วถูกหินจากปราสาทถล่มทับร่างจนตาย จากนั้นก็เกิดฝนตกหนักจนนครเวียงเพียงมจมนอยู่ใต้น้ำและหายสาบสูญไป

3) น้ำสังข์อาบศพ พบความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ จำนวน 2 คู่ ดังนี้

3.1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครผี (ศิลา) กับพชรอร เกิดขึ้นเพราะพชรอรแก้แค้นศิลาที่โกงเอาทรัพย์สมบัติของเธอไปด้วยการหลอกผีศิลา และปลั่งมือฆ่าศิลาตาย แต่เมื่อเหตุการณ์กลับพลิกผันเพราะศิลาที่พชรอรปลั่งมือฆ่ามันตายไปก่อนหน้านี้หลายวันแล้ว แต่ศิลาไม่รู้ตัวจึงยังปรากฏตัวและใช้ชีวิตเป็นปกติเช่นเดิม แต่เมื่อศิลาระลึกได้ว่าตัวเองตายแล้วก็คิดจะแก้แค้นพชรอรคืนด้วยการหลอกหลอนจนพชรอรตกใจสุดขีดจนตายตกไปตามกัน ดังข้อความว่า

...เมื่อความทรงจำที่ขาดหายได้กลับมา...ศิลาก็ถึงกับเข่าอ่อนทรุดลงที่หน้าหลุมศพของตัวเอง...นี่เขาตายไปแล้วหรือ เขาตายแบบที่ไม่รู้ว่าตัวเองตาย ไม่จริง ไม่จริง! พชรอรยืนนิ่งด้วยความตกตะลึงที่ได้ฟังเรื่องราวเหล่านั้น วิญญาณของศิลาหัวเราะลั่นแข่งกับเสียงฟ้าผ่าที่โหมกระหน่ำ ก่อนจะตะคอกใส่พชรอรด้วยน้ำเสียงอันเกรี้ยวกราดและน่ากลัวเหลือเกิน มึงมันโง่! ถูกกูหลอกได้ตลอดเวลา รักกูนักใช่ไหม มึงรักกูนักใช่ไหม อีพ้ช ร่างของศิลาค่อย ๆ เดินตรงเข้ามาหาพชรอร หญิงสาวถอยหนีทันทีที่พลงใช้มือ

ปิดป้องไม่ให้วิญญาณร้ายเข้าใกล้...ออกไปนะ อย่ามาใกล้ฉันนะ ช่วยด้วย! ใครก็ได้ช่วยด้วย!...ร้องให้ตายก็ไม่มีใครช่วยมึงหรอก! รักกูมาก ก็ไปอยู่ด้วยกันซะเลย! กร๊อดดดดดด  
(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 258)

3.2) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครผี (พชรอร) กับธีรรัตน์ เกิดขึ้นเพราะ ธีรรัตน์มีส่วนสำคัญทำลายชีวิตของพชรอรจนพังพินาศ เพียงเพราะหวังเงินค่าจ้างเท่านั้น ผีพชรอรยอมทำบาปแม้ต้องตกนรกก็ยอมเพียงขอให้ได้แก้แค้นธีรรัตน์ โดยฆ่าธีรรัตน์ในงามแต่งงานของเธอเองเช่นเดียวกับที่ธีรรัตน์เคยทำลายงานแต่งงานของพชรอร ในขณะที่ธีรรัตน์กำลังตัดเค้กแต่งงานอยู่นั้น ผีพชรอรก็ใช้อำนาจเหนือมนุษย์ตัดสายสลิงผ้ามาขนาดแล้วบันดาลให้สายลวดตวัดไปตัดคอของธีรรัตน์จนขาด หัวของธีรรัตน์จึงหลุดไปตั้งอยู่บนเค้กแต่งงานแทน ดังข้อความว่า

...เพียงอดีตใจ ไฟก็สว่างขึ้นมาอย่างเดิม เสียงกร๊อดลั่นดังขึ้นในห้องจัดเลี้ยง เจ้าบ่าวหันมองเจ้าสาวข้างตัวแล้วตาค้าง มือที่ถือกระบี่ร่วงลงพื้น เข่าอ่อนทรุดลงข้าง ๆ ร่างของคนรักที่บัดนี้...ไร้เงาหัว ศีรษะของธีรรัตน์ถูกลวดสลิงตัดขาดจากตัวกระเด็นไปตั้งตระหง่านอยู่บนชั้นสูงสุดของเค้กแต่งงาน ดวงตาของหญิงสาวเบิกโพลง ปากอ้ากว้างราวกับจะส่งเสียงซึ่งไม่มีวันได้ออกมาจากปาก วิญญาณของพชรอรที่เกาะอยู่ที่ฝาผนังของจัดเลี้ยงยิ้มอย่างพอใจ...ในเมื่องานแต่งงานของกู มึงแก่งัดทำเป็นวันตายของมึง วันนี้นางานแต่งงานของมึง...กูเลยส่งเคราะห์ให้เป็นงานตายอย่างที่มึงอยาก ยินดีต้อนรับสู่ห้วงอเวจีร่วมกัน

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 275-276)

3.2.2 ความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากความต้องการอยู่รอดของสิ่งเหนือธรรมชาติ พบจำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) **สาปอัปสร** พบความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ จำนวน 2 คู่ ดังนี้

1.1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับเสื้อมิง เสื้อมิงเป็นตัวละครเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในป่าอาถรรพ์ และด้วยความสามารถในการอ่านใจมนุษย์และความสามารถในการแปลงกาย เสื้อมิงจึงสามารถหลอกล่อให้ใบบัวหลงกลเพื่อหวังจะกินเป็น

อาหาร แต่ดินช่วยชีวิตของไบบิวเอาไว้ เพราะดินมีวิชาอาคมและมีความรู้เรื่องภูตผีปีศาจที่เคยเรียนรู้มาจากพ่อผู้เป็นนายพราน ดังข้อความว่า

...กดับขึ้นมาที่เดิมเถอะคุณไบบิว ผมบอกคุณแล้วว่านั่นไม่ใช่คนรักของคุณ มันเป็นเสื้อสมิง เสื้อสมิงที่มีวิญญาณของผีตายโหงสิงอยู่ มันอ่านจิตคุณออกว่าคุณกำลังโหยหาถึงใครเลยแปลงร่างมาหลอกคุณให้ลงไปหา มัน หลังจากนั้นมันก็จะกินคุณที่นี้คุณเชื่อผมหรือยังละคุณไบบิว

(สถาปัสตรา, 2554, น. 126)

1.2) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับผีโป่ง ผีโป่งก็เป็นตัวละครเหนือธรรมชาติอีกตัวหนึ่งในป่าอาถรรพ์ที่สามารถเข้ามาคุกคามมนุษย์เพื่อกินเป็นอาหารด้วยความขาดแคลนน้ำระหว่างการเดินทางในป่าอาถรรพ์จึงทำให้ดินและไบบิวต้องเข้าไปในป่าลึกเพื่อหาน้ำจากเถาวัลย์มากักตุนสำหรับการเดินทางต่อไป ซึ่งระหว่างการหาน้ำในป่าลึกนั้นก็ได้พบกับผีโป่งที่แปลงตัวเป็นลิงและค้างมาดักรอกินเหยื่อที่บริเวณดินโป่ง ดังข้อความว่า

...ไบบิวเบิกตาโพล่งในสภาพช็อคสุดขีด มีดินใช้มือของเขาปิดปากเธอไว้ โชคดีที่ไหวตัวทันเขารีบพาตัวของไบบิวย้ายมาหลบหลังต้นไม้ใหญ่ได้เสียก่อน ไม่อย่างนั้นมิหวังได้ตายคาป่าอาถรรพ์แห่งนี้แน่ ๆ ...ที่คุณเห็นระมันเป็นผีป่า ผีที่แปลงร่างเป็นพวกลิงพวกค้าง ตามประสาชาวบ้านเรียกว่าผีโป่งหรือผีโป่งค้าง มันจะแก้งปลอมตัวเป็นสัตว์มากินดินตามโป่งดิน เพื่อรอให้มีเหยื่อลงไปกินดินในโป่งนั้นก่อนจะมาพวกเหยื่อเป็นอาหาร มันกินทุกอย่างที่มีชีวิต รวมกระทั่งคน

(สถาปัสตรา, 2554, น. 133-134)

2) พิพิธภัณฑ หุ่น-หุ่น-ห้าว พบความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับสัมภเวสี เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งที่ยังมีชีวิตอยู่กับสัมภเวสีที่สิงสถิตอยู่ในพิพิธภัณฑ เนื่องจากแต่เดิมพื้นที่ของพิพิธภัณฑเคยเป็นสุสานเก่า ทำให้มีวิญญาณเร่ร่อนหรือสัมภเวสีอาศัยอยู่มาก ซึ่งตามความเชื่อเรื่องผีแล้ว สัมภเวสีเหล่านี้จะไม่สามารถไปเกิดในภพภูมิอื่นได้เพราะไม่มีผู้ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ ต้องอาศัยการแข่งชิงดวงวิญญาณดวงอื่นให้มาสถิตอยู่ในสถานที่ตนเคยอยู่แทน สัมภเวสีจึงจะได้ไปสู่ภพภูมิอื่นเร็วขึ้น ด้วยเหตุนี้สัมภเวสีทั้งหลายต่างพากันแข่งชิงดวงวิญญาณของเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งทุกตัวตามลำดับการสร้าง ดังข้อความว่า

...ยามสมรภักษ์บอกผมว่าที่นี่เคยเป็นสุสานเก่า มีวิญญาณสัมภเวสีมากมาย ที่อยู่ในที่แห่งนี้รอวันไปผุดไปเกิด พวกมันถูกจองจำไว้ด้วยสิ่งศักดิ์สิทธิ์และการสังเวย เช่น ไห้ว แต่เมื่อคุณมินจงเข้ามา คุณมินจงกลับสั่งทำลายทุกอย่างที่ปกป้องที่นี่ ให้ปลอดภัย มีหน้าซำยังสั่งปั้นหุ่นขี้ผึ้งของคนเป็นอีก ตามความเชื่อโบราณบอกไว้ว่า ไม่นิยมให้สร้างหุ่นของคนที่ยังมีชีวิต เพราะมันเป็นเหมือนการสาปแช่งให้ถึงชาติไร้อื่น กว่าปกติ โดยทั่วไปแล้วการจะสร้างหุ่นขี้ผึ้งมักจะสร้างมาจากคนที่เสียชีวิตไปแล้ว เพื่อเก็บไว้เป็นที่ระลึกถึง เพราะฉะนั้นการที่เราจะเอาพวกคุณมาเป็นแบบจึงเป็นสิ่งผิด มันทำให้ดวงของพวกคุณอ่อนแอ บวกกับเหล่าวิญญาณพวกนั้นพร้อมจะทำร้ายพวกคุณ ได้ทุกเมื่อ เพื่อแลกกับการให้ดวงวิญญาณของพวกมันได้หลุดพ้นจากที่นี่ เพื่อให้ดวงวิญญาณของคนที่เป็นแบบหุ่นขี้ผึ้งกลายเป็นสัมภเวสีเฝ้าที่นี่ต่อไปแทน

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น.192-193)

ชินวุฒิจึงเป็นผู้จัดการพิพิธภัณฑน์พยายามหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยการปรึกษายามสมรภักษ์ ซึ่งเป็นยามคนเก่าที่ดูแลพิพิธภัณฑน์แห่งนี้และเคยเตือนชินวุฒิเรื่อง สัมภเวสี ชินวุฒิจึงคิดว่ายามสมรภักษ์น่าจะช่วยหาวิธีแก้ไขปัญหานี้ได้

การต่อสู้กับอำนาจของสิ่งเหนือธรรมชาติมีความยากลำบาก ทำให้เจ้าของหุ่นขี้ผึ้งทุกตัวต้องตายอย่างน่าเวทนา เช่น อาจารย์วัชรพลที่ถูกสัมภเวสีหลอกหลอนจนเกิดความกลัวแล้วคลุ้มคลั่งกราดยิงผู้คนเพราะคิดว่าเป็นสัมภเวสีบนสถานีรถไฟฯ ดังข้อความว่า

...กูไม่ยอมให้พวกมันเอากูไปหรอก อาจารย์วัชรพลประกาศกร้าวกับลมฟ้า ในสายตาของคนอื่น ๆ ที่ต่างพากันกรูดด้วยความกลัว เพราะคิดว่าชายร่างอ้วน เป็นคนเสียดสี ปืนที่อาจารย์วัชรพลพกมาถูกดึงขึ้นจากนั้นแล้ว ก่อนจะจ่อยิงไปที่ร่าง ของสัมภเวสีตรงหน้า เสียงปืนดังบั้ง! ดังขึ้นพร้อมกับเสียงกรีดร้องของพนักงาน และผู้โดยสารที่อยู่บริเวณนั้น เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยรีบติดต่อสถานีตำรวจ ที่ใกล้ที่สุดให้มาที่เกิดเหตุทันที...อย่าเข้ามานะโว้ย! กูมีปืน! กูจะยิงให้หมด ผีก็ผีเถอะ กูไม่กลัว ฮ่า ๆ ๆ ๆ ชายร่างอ้วนหัวเราะลั่นขณะที่เดินถอยหลังหวังจะหนีออกไปจากที่นี่

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 206-207)

แต่สุดท้ายสัมภเวสีก็ใช้อำนาจเหนือมนุษย์ฆ่าอาจารย์วัชรพลให้ตาย  
อย่างเลือดเย็น ดังข้อความว่า

...อยู่ ๆ ไฟในสถานีรถไฟก็เกิดขัดข้อง ที่กั้นประตูต้นเข้าหากันโดยอัตโนมัติ  
ทำให้มันหนีบร่างของอาจารย์วัชรพลอย่างแรง ชายร่างอ้วนร้องลั่นพยายามที่จะดัน  
ตัวเองให้ออกมาจากที่ตรงนั้นแต่ทว่าไม่สามารถทำได้ ร่างของสัมภเวสีหลายตนเข้ามาล้อม  
ขวางทางไม่ให้ผู้ถึงฆาตรอดพ้นจากความตาย จะเดินหนีก็ไม่ได้ จะถอยหลังก็ไม่ได้  
ในขณะที่ที่กั้นประตูก็เหมือนแรงใจจะปลิดชีพของอาจารย์วัชรพล มันหนีบเข้าที่ร่างของ  
ชายสูงวัยแรงขึ้น...แรงขึ้น

...อาจารย์วัชรพลดวงตาแทบกลนออกจากเบ้าด้วยความเจ็บปวด ใบหน้า  
แดงก่ำจนกลายเป็นสีเขียวอย่างทรมาน ที่กั้นประตูมันบีบแรงขึ้น...แรงขึ้นทุกที อาจารย์  
วัชรพลแหกปากร้องอย่างสุดเสียง เลือดสีเข้มคลั่งไหลเยิ้มออกมาจากทวารที่ว่าง  
หน้าท้องที่เต็มไปด้วยไขมันปริออกจนอวัยวะภายในกระเด็นกระดอน ผู้คนต่างพากัน  
กรี๊ดร้องด้วยความเสียขวัญ ก่อนที่กระแสไฟฟ้าจะกลับมาใช้งานได้ตามปกติอีกครั้งหลัง  
ได้พรากวิญญูณของชายร่างอ้วนคนนั้นไปแล้ว

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หิ้น-หิ้ว, 2555, น. 207-208)

3.3 ความขัดแย้งกับตนเอง พบความขัดแย้งที่มีสาเหตุมาจากภาวะทางจิต จำนวน  
1 เรื่อง ได้แก่

พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต เนื่องจากออยมีภาวะทางจิตที่ผิดปกติ ทำให้ออย  
แสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ นิสัยก้าวร้าว พุดจาหยาบคาย และจิตใจอำมหิต แม้ออย  
จะเป็นเด็กแต่กลับมีจิตใจที่โหดเหี้ยมคิดจะฆ่ารันซึ่งเป็นน้องสาวของสามีเจนสุดา รวมทั้งคิดจะฆ่า  
เจนสุดาด้วย เพราะไม่ยอมให้เจนสุดารับเลี้ยงเอ็งซึ่งเป็นน้องสาวฝาแฝดของออย ออยอยากให้ตน  
กับน้องออยด้วยกันที่สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้ามากกว่า ดังข้อความว่า

...แกไขใหม่ที่สลักน้องรันจนตกบันได? เป็นแกไขใหม่หนึ่งเด็กผี!...ใช่ กูผลัดมันเอง  
มันค่ากู! กูก็ผลัดมันบ้างสิ ไม่ใช่แค่นั้นหรอก ที่กูวิ่งไปกลางถนนก็เพื่อจะแกลั้งทำให้มึง  
ตกใจ ที่กูเอามือปิดตามึงตอนขับรถก็เพราะอยากให้มึงขับรถชน อ้อ...เรื่องปลั๊กนั้น

ภูก็ดึงออกเอง ภูอยากให้มันตาย มันจะได้ลุกขึ้นมาฟ้องคนอื่นไม่ได้ว่าภูเป็นคนผลักมันตก บันได โชคร้ายที่ทำไม่สำเร็จ มันพุดราวกับเป็นเรื่องสนุกที่เด็กห้าขวบสมควรทำ เจนกัดฟันกรอด ๆ อยากจะลุกขึ้นไปตบหน้ามันสักขาด...มึงคิดจะแยกภูกับน้องภูออกจากกัน มึงไม่ได้อยาก...มึงจะเอาภูไปคืนบ้านเด็กกำพร้า มึงพามาที่นี่ มึงก็ต้องรับผิดชอบ ภูต่อไป!

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 80-81)

การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงคล้ายกับเด็กโรคจิตของออยเกิดขึ้นบ่อยครั้ง จนทำให้เจนสุดาทนไม่ไหว เนื่องด้วยออยทำร้ายเจนสุดา จับเจนสุดามัดไว้ กร้อนผม และขู่บังคับ ให้เจนสุดาดูแลตุ๊กตาพอร์ชเลนให้ดี เจนสุดารู้สึกทนไม่ไหวจนไม่สามารถควบคุมสติของตนเองได้ เป็นเหตุทำให้พลังมือออย แล้วนำศพไปฝังไว้ที่อะพาร์ตเมนต์ร้างแห่งหนึ่งพร้อมกับตุ๊กตาผี เพื่ออำพรางคดี ดังข้อความว่า

...เด็กน้อยอ้อมตุ๊กตาพอร์ชเลนตรงมาหาเจนที่นอนอยู่ทางด้านหนึ่งของ ฝาผนังบ้าน ก่อนจะสับกรรไกรลงบนเนคไทที่ตัวเองพันธนาการผู้อุปการะไว้...เจนตรงเข้าหาน้องออยทันที ก่อนจะตบตีเด็กน้อยด้วยความโกรธแค้นอย่างแสนสาหัส น้องออย หัวดีร้อง มือข้างหนึ่งกอดตุ๊กตาไว้แน่น อีกข้างกระชากผมของเจนอย่างรุนแรงจนหลุดมา อีกหนึ่งกระจุกใหญ่ นั่นยิ่งเพิ่มความเดือดดาลให้กับหญิงสาวมากขึ้น เธอใช้มือทั้งสองข้างบีบไปที่คอของน้องออย เด็กน้อยดิ้นพรวด ใช้มือข้างที่ถือตุ๊กตาพอร์ชเลนฟาดไปที่หัวของเจน จนใบหน้าของตุ๊กตาที่ทำจากเซรามิกแตก ยังไม่พอ...มืออีกข้างยังข่วนเข้าที่แก้มนวลของเจ้าของบ้านจนเป็นรอยถลอกยาวเลือดไหลซึม ๆ

...อีเด็กเวร! มึงชวนหน้ากูเหวอ! เมื่อความเดือดดาลพุ่งถึงขีดสุด เจนทุ่มแรงทั้งหมดที่มีบีบคั้นน้องออยที่กำลังดิ้นรนหาอากาศหายใจ เด็กน้อยอ้าปากกว้าง ดวงตาเหลือกขึ้นมองเพดาน ร่างกายที่เคยดิ้นรนต่อสู้กลับค่อย ๆ อ่อนลงจนแน่นิ่งไปในที่สุด

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 82-83)

ในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย พบความขัดแย้ง 3 ประเภท ได้แก่

- 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งพบในนวนิยายทุกเรื่อง โดยมีสาเหตุของความขัดแย้งจำนวน 6 สาเหตุ ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ทศนคติไม่ตรงกัน ความหึงหวง การขัดผลประโยชน์ และความต้องการเอาชีวิตรอด
- 2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ พบจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สถาปัสรา น้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว
- 3) ความขัดแย้งกับตนเอง พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต แสดงดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีสร้างความขัดแย้งในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย

กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง	บันรูก...หน้ากากฆาตกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต	สถาปัสรา	สวนสนุกแดนนรก	น้ำสังข์อาบศพ	พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว	รวม
1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
2. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ	-	✓	✓	-	✓	✓	4 เรื่อง
3. ความขัดแย้งกับตัวเอง	-	✓	-	-	-	-	1 เรื่อง

4. การปิดเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่เข้าสู่การคลี่คลายปัญหาอย่างสมบูรณ์ อาจจบลงด้วยความสุข ความเศร้า ความคาดหวังไม่ถึง หรือทิ้งปมปัญหาให้ผู้อ่านคิดเอาเอง กลวิธีการปิดเรื่องที่ปรากฏในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาคินัย ทั้ง 6 เรื่อง ไม่ได้ปรากฏกลวิธีการปิดเรื่องเพียงกลวิธีเดียวในแต่ละเรื่อง แต่พบว่าผู้แต่งใช้กลวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุมและกลวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรมในนวนิยายผีทุกเรื่อง ผู้แต่งเลือกใช้กลวิธีปิดเรื่องแบบหักมุมในนวนิยายผีชุด “Six Scream” เพื่อเน้นย้ำแนวคิดสำคัญของเรื่องที่ว่า “คนน่ากลัวกว่าผี” โดยพลิกความคาดหมายเดิมของผู้อ่านที่เชื่อว่าผีมีความน่ากลัวและมักทำร้ายมนุษย์ และเผยให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้ว

ผู้ที่ทำร้ายมนุษย์อย่างโหดเหี้ยมมากแล้วคือมนุษย์ด้วยกันเอง นอกจากนี้ผู้แต่งยังเลือกใช้กลวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรมซึ่งเป็นการจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง หรือความสูญเสีย เพื่อเน้นย้ำแนวคิดสำคัญที่ว่า "คนน่ากลัวกว่าผี" เช่นเดียวกัน โดยให้ตัวละครมนุษย์ที่พยายามต่อสู้กับตัวละครเหนือธรรมชาติต้องพบกับความตายเพราะผีมีมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์นวนิยายทั้ง 6 เรื่อง ดังนี้

4.1 บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม ปิดเรื่องแบบหักมุมและแบบโศกนาฏกรรม ผู้แต่งเฉลยในตอนท้ายเรื่องว่ามนุษย์บันรากุไม่ได้มีเพียงคนเดียว แต่คือ คณินและวีรภาพ ที่ใช้มนุษย์บันรากุในการก่ออาชญากรรม นอกจากนี้ตัวละครวินดาไม่ได้ถูกมนุษย์บันรากุฆ่าพร้อมกับอาร์ตและเดิ้ล เพราะต้องการเก็บวินดาไว้เป็นพยานยืนยันว่ามนุษย์บันรากุคือเดิ้ล แต่วินดาก็กลับถูกฆ่าปิดปากในท้ายที่สุดเพราะวินดาทราบความจริงว่าเดิ้ลไม่ใช่มนุษย์บันรากุ เนื่องจากมนุษย์บันรากุตัวจริงถูกวินดาแทงที่ขาซ้ายแต่บนร่างของเดิ้ลตอนชั้นสุดท้ายกลับไม่พบรอยแผลนั้น วินดาจึงบอกเรื่องนี้กับอาจารย์คณินแล้วถูกฆ่าปิดปากในที่สุด

4.2 พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต ปิดเรื่องแบบหักมุมและแบบโศกนาฏกรรม ในตอนท้ายเรื่องเจนสุดาทราบความจริงว่าวิญญาณที่สิงอยู่ในตุ๊กตาพอร์ชเลนไม่ใช่เด็กกอยที่เธอฆ่าตาย แต่เป็นวิญญาณของพี่สาวฝาแฝดของตนที่ตายตั้งแต่แรกคลอด เพราะแม่เลือกที่จะรักษาชีวิตของเจนสุดาแล้วยอมปล่อยให้พี่สาวฝาแฝดตาย เจนสุดาจึงยอมตายเพื่อขอใช้ชีวิตให้แก่วิญญาณพี่สาวฝาแฝด แต่พี่สาวฝาแฝดไม่ยอมให้ตายเพียงแค่ทำให้น้องสาวฝาแฝดเป็นอัมพาตทั้งตัว ต้องอยู่ขอใช้กรรมในคดีฆ่าคนตาย 4 ศพ และต้องทนทุกข์อยู่กับตุ๊กตาพอร์ชเลนในห้องพักของโรงพยาบาลตลอดไป

4.3 สาปอัปสร้า ปิดเรื่องแบบหักมุมและแบบโศกนาฏกรรม เนื่องจากการคลี่คลายเรื่องเป็นไปในทางที่ดี โบบัว ได้รับการให้อภัยและปล่อยให้เป็นอิสระจากคำสาปป่าอาถรรพ์ แต่เหตุการณ์กลับพลิกความคาดหมายเมื่อโบบัวไม่ได้มีชีวิตรอดกลับออกไปจากป่าอาถรรพ์ แต่กลับถูกคนร้ายคนรักของโบบัวที่มีชีวิตรอดจากอุบัติเหตุเครื่องบินตกในป่าอาถรรพ์ฆ่าตาย เนื่องจากโบบัวล่วงรู้ความลับเรื่องคนร้ายกินศพคนเพื่อประทังชีวิต ดังข้อความว่า

...ทันทีที่หญิงสาวหันไปมองก็พบร่างของคนร้ายที่ยืนจังก้ำถือนมีดอยู่ ชายหนุ่มบักมีดเข้าที่หน้าอกของโบบัวอย่างแรงจนหญิงสาวระอึก ไม่อยากเชื่อว่าคนที่รักกันจะทำได้ขนาดนี้



...ขอใบโงะใบบัวสำหรับอาหารที่จะประทังชีวิตผมไปอีกหลายวัน!

(สถาปัสตรา, 2554, น. 251)

4.4 สนวนสนุกแดนนรก ปิดเรื่องแบบหักมุมและแบบโศกนาฏกรรม ตัวละครทุกตัว ตกเป็นเหยื่อความแค้นของธนา ต้องมาจบชีวิตลงในสวนสนุกดิรมแลนด์ สถานที่ที่เป็นจุดเริ่มต้นของความโกรธแค้น แม้แต่ตัวของธนาและพ่อของธนาเองก็ต้องตายเพราะถูกไฟความแค้นของธนาแผดเผาเช่นเดียวกัน ส่วน นกฮูกที่เป็นผู้ชนะและควรเป็นผู้รอดชีวิตออกไปจากสวนสนุกกลับต้องถูกพ่อของธนาฆ่าตายตามแผนการที่ธนาได้วางไว้ ดังข้อความว่า

...ลุงอำวนวยคือพ่อของธนา กว่าจะคิดได้ก็สายไปแล้ว เมื่อร่างของลุงอำวนวย ไผ่ล่อออกมาจากทางเบาะหลัง จัดการใช้มือปิดปากของนกฮูกแล้วกระชิบที่ข้างหู จะไม่มีใครรอดจากดิรมแลนด์ รวมถึงแกด้วย มีดอีโต้ถูกปาดเข้าที่คอของหญิงสาว นกฮูกคืนรนสุดชีวิต รู้สึกเจ็บแปลบที่ลำคอ ปากที่อ้ากว้างมีเพียงลมออก ไม่มีเสียงร้องอีกแล้ว หญิงสาวตาเหลือกขึ้น ปล่อยมือออกจากพวงมาลัยรถก่อนจะขาดใจตายในที่สุด

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 231)

หลังจากนั้นพ่อของธนา ก็ฆ่าตัวตายด้วยการขับรถตู้ไปจอดขวางทางรถไฟ เพราะหมดหวังเรื่องธนาและต้องการไปชดใช้กรรมตามความผิดที่ได้ทำไว้ ดังข้อความว่า

...เอ็งจะรู้ว่าความรักของพ่อมันยิ่งใหญ่แค่ไหน ยอมที่จะทำทุกอย่างทั้งที่รู้ว่าผิดแล้วที่มันฆ่าตัวตายนะ เพราะมันคิดว่าภรรยาที่มันสัญญาอยู่กับลูกชายไว้จบสิ้นแล้ว 'ไม่มีอะไรต้องห่วงอีก' พร้อมทั้งจะไปชดใช้กรรมในนรก ถ้าเป็นไปได้มันคงขอให้กรรมแทนลูกชายไปเสียด้วยซ้ำ

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 244)

นอกจากนี้ยังปรากฏการจบเรื่องแบบหักมุมอีกประเด็นหนึ่งคือ การที่พ่อของธนาปล่อยให้นกฮูกฆ่าธนาทั้ง ๆ ที่ตนอยู่ในเหตุการณ์ด้วยตลอดเพราะแอบอยู่ในรถตู้กลับปล่อยให้ธนาตายโดยไม่ช่วยเหลือเพราะพ่อก็ต้องการฆ่าธนาเช่นกันเพื่อไม่ให้ธนาออกไปทำร้ายใครได้อีก ดังข้อความว่า

...ไม่มีใครกล้าฆ่าลูกของตัวเอง ก็เหมือนไอ้อำวนวยนี่แหละ มันไม่กล้าฆ่าลูกของตัวเอง มันจึงไม่ยอมฆ่านกฮูกตั้งแต่ที่แรก รอจนนกฮูกฆ่าลูกชายของตัวเองเสียก่อน มันรักธนามากจนไม่ยอมให้ลูกชายทำผิดอะไรอีกหลังจากเรื่องคีนั่น แอบคิดว่าสักวัน จะฆ่าลูกของตัวเองให้ตายพร้อมกับตายตามลูกชายไป ผู้เป็นพ่อนะ รู้แก่ใจว่าลูกเป็นอันตรายต่อสังคม ให้อยู่นานไปจะยิ่งเพิ่มความร้ายกาจมากขึ้นทุกวัน เขายอมให้ลูกฆ่าระเด่นเป็นครั้งสุดท้ายและปล่อยให้ตายไปเสีย

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 244)

4.5 น้ำสังข์อาบศพ ปิดเรื่องแบบหักมุมและแบบโคกนาฏกรรม เรื่องด้วยพรอร ที่คิดว่าตัวเองมีอำนาจเหนือกว่าศิลาและสามารถจัดการแก้แค้นศิลาได้สำเร็จ กลับถูกศิลาซึ่งตายเป็นผีฆ่าตาย ส่วนธีรรัตน์ที่คิดว่าชีวิตจะมีความสุขสวยงามในตอนท้ายเรื่องเพราะได้แต่งงานกับชายคนรักกลับถูกวิญญาณของพรอรฆ่าตายในงานแต่งงานของตนเอง เช่นเดียวกับที่ธีรรัตน์ เคยแก้มตายในงานแต่งงานของพรอร งานแต่งงานที่ควรมีแต่ความสุขกลับกลายเป็นโคกนาฏกรรมแทน

4.6 พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หั่น-หิว ปิดเรื่องแบบหักมุมและแบบโคกนาฏกรรม ในตอนท้ายเรื่องชินวุฒิกลับเข้ามาที่พิพิธภัณฑน์เพื่อเก็บข้าวของของตัวเองเพราะพิพิธภัณฑน์กำลังจะปิดตัวลง แล้วเขาก็ต้องแปลกใจที่เห็นของขวัญวันเกิดของตนเองอยู่ในห้อง เมื่อแกะกล่องของขวัญขนาดใหญ่ออกยิ่งกลับทำให้เขาตกใจมากกว่าเดิมอีกเนื่องจากของขวัญที่เขาได้รับจากมินจงเจ้านายที่ตายไปแล้วนั้นคือหุ่นขี้ผึ้งของเขาเอง แต่ชินวุฒิตกใจได้ไม่นานก็ถูกเหล่าสัมภเวสีร้ายคร่าชีวิตไป ดังข้อความว่า

...ชินวุฒิน้ำซัดขณะที่สายตามองไปยังกล่องของขวัญ ได้แต่ภาวนาว่าขออย่าให้เป็นอย่างที่คิดเลย ชายหนุ่มฉีกกระดาษห่ออย่างไม่บรรจบแล้วแกะมันออกอย่างรวดเร็ว ทันทีที่เห็นของขวัญภายในกล่องนั้น ชินวุฒิตึ่งกับเข่าอ่อนลงบนพื้นทันที จะไม่ให้มีอาการอย่างนั้นได้อย่างไร ในเมื่อข้างในเป็นหุ่นขี้ผึ้ง...หุ่นของเขาเอง!

...เขาไม่ได้ถามว่าถ้าหากมีหุ่นส่งมาใหม่จะแก้ไขด้วยการตัดหัวได้หรือไม่ แล้วต้องตัดก่อนเที่ยงคืนนับจากเวลาที่หุ่นมาถึงหรือเปล่า จะไปถามยามสมัครี่ตอนนี่ แกก็ตายไปแล้ว บางคำถามกว่าจะหาคำตอบได้ก็อาจสายไป เสียครางต่ำ ๆ ของพวกมัน

ตั้งขึ้นอีกแล้ว ชินวุฒิสู้ถึงกลิ่นความตายที่เริ่มโถมมาในท้อง ความตายที่มาพร้อมกับ  
ของขวัญวันเกิด ช่วย.....ด้วยยยยยยยยย

(พิพิธภัณฑทร์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 287)

กลวิธีการปิดเรื่องที่ปรากฏในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัยทั้ง 6 เรื่อง  
ใช้ทั้งกลวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุมและกลวิธีการปิดเรื่องแบบไคกนาฏกรรม เพื่อเน้นย้ำแนวคิด  
สำคัญของนวนิยายชุดนี้ที่ต้องการนำเสนอความน่ากลัวของมนุษย์ที่มีมากกว่าความน่ากลัวของผี  
แสดงดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีการปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream"  
ของภาคินัย

กลวิธีการปิดเรื่อง	บันราก็...หน้ากษัตริกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาซาต	สาปอัปสรร	สวนสนุกแดนนรก	น้ำล้างบาปศพ	พิพิธภัณฑทร์ หุ่น-หุ่น-หัว	รวม
1. การปิดเรื่องแบบหักมุม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
2. การปิดเรื่องแบบไคกนาฏกรรม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6 เรื่อง
3. การปิดเรื่องแบบสุขนานกรรม	-	-	-	-	-	-	-
4. การปิดเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้คิด	-	-	-	-	-	-	-

การวิเคราะห์โครงเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบว่า  
มีกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาและการบรรยายการกระทำของตัวละครและเหตุการณ์  
ตั้งแต่เริ่มระทึกใจผ่านการใช้บทสนทนาของตัวละคร เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่เรื่อง มีกลวิธีการ  
ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินและการดำเนินเรื่องย้อนต้น โดยอาศัยกลวิธีการหักมุมเพื่อพลิก  
ความคาดหมายของผู้อ่าน มาช่วยสร้างแรงจูงใจในการติดตามเรื่อง มีกลวิธีการสร้างความขัดแย้ง  
ทั้งความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

โดยสร้างปมปัญหาระหว่างตัวละครที่น่าติดตาม และนำไปสู่การคลี่คลายเรื่องที่ยากต่อการคาดเดาทิศทางของเรื่องเพื่อสร้างความตื่นเต้นระทึกใจในการติดตามเรื่อง ตลอดจนมีกลวิธีการปิดเรื่องแบบโคกนาฏกรรมและแบบหักมุมเพื่อพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ไม่เกิดความเบื่อในการติดตามอ่านจนจบเรื่อง โดยนวนิยายผีแต่ละเรื่องมีกลวิธีการสร้างโครงเรื่องที่แตกต่างกันออกไปตามแนวทางการนำเสนอเรื่อง ได้แก่ เชือด หลอน ซ่อน ผัง ชัง และฆ่าตามลำดับ รวมถึงมีการสร้างโครงเรื่องหลักที่ช่วยร้อยรัดให้นวนิยายทั้ง 6 เรื่อง ที่มีโครงเรื่องที่แตกต่างกันให้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกันได้อย่างมีสัมพันธภาพ

### การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละคร

ตัวละคร (กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2543, น. 111-114) คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง จะเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ แต่ต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง เพราะจะกลายเป็นคนจริงในชีวประวัติหรือประวัติศาสตร์พงศาวดารไป โดยมีการสร้างตัวละครด้วยการสร้างลักษณะนิสัยตัวละคร (Trait) สำหรับผู้แต่งที่มีฝีมือจะสร้างตัวละครให้มีลักษณะนิสัยที่หลากหลาย (Round Character) ต้องมีความเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ เพื่อจะได้นำความจำเป็นและความต้องการของมนุษย์มาใช้ในการสร้างตัวละครในเรื่องให้มีลักษณะสมจริง มีความรู้สึกนึกคิดและความต้องการอย่างมนุษย์ และสร้างการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความพึงพอใจของผู้แต่ง

กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายผีหรือนวนิยายแนวสยองขวัญ ผู้แต่งมักสร้างตัวละครที่เป็นวิญญาณ ภูตผีปีศาจ ซึ่งสามารถแสดงพฤติกรรมที่มนุษย์ธรรมดาทั่วไปไม่สามารถกระทำได้ มักเน้นสร้างให้ตัวละครมีความน่ากลัว ด้วยการสร้างรูปลักษณ์ภายนอกที่น่าเกลียด ไบหน่าน่าเฟะ ดวงตาเหลือกถลน ตลอดจนมีลักษณะนิสัยที่โหดร้าย เต็มไปด้วยอารมณ์โกรธแค้น คอยอาฆาตพยาบาทและคุกคามตัวละครที่เป็นมนุษย์

การวิเคราะห์ตัวละครตามแนวคิดของกุหลาบ มัลลิกะมาส (2543) ได้แบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครน้อยลักษณะ (Flat Character) และตัวละครหลายลักษณะ (Round Character) และมีกลวิธีการสร้างตัวละคร 7 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการสร้างตัวละครเด่นกว่าโครงเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละครให้มีบทบาทเป็นไปตามเรื่อง กลวิธีการเสียดสีประหวั่น กลวิธีการบรรยายตัวละครแบบร่างภาพ กลวิธีการบรรยายแบบแนะ กลวิธีการสร้างตัวละครแบบสมจริง และกลวิธีการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคนิย ปรากฏกลวิธีการสร้างตัวละคร ดังนี้

1. กลวิธีการสร้างตัวละครแบบสมจริง เป็นตัวละครมนุษย์ที่ผู้แต่งสร้างขึ้นโดยอาศัยหลักจิตวิทยาและความเป็นจริงในชีวิต สร้างให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยหลายอย่าง และมีการเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ที่ได้พบ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของตัวละครสมจริงได้ดังนี้

1.1 ตัวละครเอกฝ่ายหญิง ตัวละครสมจริงที่เป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงในนวนิยาย ผีชุด "Six Scream" ของภาควิชา ปรากฏทั้งตัวละครประเภทน้อยลักษณะและหลายลักษณะ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

1.1.1 ตัวละครน้อยลักษณะ ปรากฏตัวละครเอกฝ่ายหญิงที่มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมด้านเดียว มักแสดงด้านดีหรือด้านร้ายเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งพบตัวละครเอกฝ่ายหญิงประเภทตัวละครน้อยลักษณะ จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) วนิดา ใน บ้านราก...หน้ากากฆาตกรรม เป็นตัวละครสมจริง ประเภทตัวละครน้อยลักษณะ ผู้แต่งเสนอให้เห็นแต่ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมด้านดีของตัวละครเพียงด้านเดียว ซึ่งวนิดาเป็นตัวละครสำคัญในการดำเนินเรื่องและสะท้อนแนวคิดสำคัญของเรื่อง เพราะจุดจบของวนิดามุ่งนำเสนอเรื่องมนุษย์มากกว่าผีได้อย่างเด่นชัด

วนิดา เป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งเกิดคดีสะเทือนขวัญขึ้นกับนักศึกษา โดยถูกมนุษย์บ้านรากทำร้ายและฆ่าอย่างโหดเหี้ยมทารุณ วนิดาและเพื่อนนักศึกษาชายอีก 3 คน คือ มานะ อารัต และเตีล ตั้งตัวเป็นนักสืบเพื่อตามหาตัวฆาตกรรมมาลงโทษให้ได้ก่อนที่วนิดาและเพื่อนในคณะจะเป็นเหยื่อรายต่อไป วนิดา อารัต และเตีล เริ่มสืบหาความจริงจากการหาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับหน้ากากบ้านรากจากมานะ ซึ่งเป็นนักศึกษาวิชชาเอกภาษาญี่ปุ่น จากนั้นวนิดาก็บังเอิญเห็นหน้ากากบ้านรากในห้องทำงานของคุณิน ทุกคนจึงตั้งข้อสงสัยว่าคุณิน คือ มนุษย์บ้านราก เมื่อมานะแอบเข้าไปสืบหาความจริงที่บ้านของคุณินแล้วถูกฆ่าปิดปาก ทำให้วนิดา อารัต และเตีล ไปแจ้งความเพื่อขอความช่วยเหลือจากนายตำรวจวิโรภาพ แต่แล้วทั้งวนิดา อารัต และเตีลต่างถูกมนุษย์บ้านรากจับตัวไปเพื่อฆ่าปิดปาก อารัตและเตีลถูกมนุษย์บ้านรากฆ่าตาย ส่วนวนิดานั้นรอดชีวิตเพราะคุณินและวิโรภาพจัดฉากโยนความผิดว่ามนุษย์บ้านราก คือ เตีลที่ตายไปแล้ว และต้องการใช้วนิดาเป็นพยานปากสำคัญในการยืนยันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่สุดท้ายวนิดาก็รู้ความจริงว่าเตีลไม่ใช่มนุษย์บ้านราก เพราะเตีลไม่มีบาดแผลถูกแทงที่ขาซ้ายที่วนิดาเป็นคนแทงเองด้วยมือตนเองขณะที่ต่อสู้กัน วนิดาจึงติดต่อคุณินเพื่อบอกความจริงเรื่องนี้ แต่แล้ววนิดาก็ถูกคุณินฆ่าปิดปากโดยนำร่างที่ไร้สติไปวางพาดไว้กับรางรถไฟเพื่อให้รถไฟทับร่างจะได้เป็นการตายโดยอุบัติเหตุ วิญญาณของวนิดาที่ยังวนเวียนอยู่ในห้องเก็บศพเป็นผู้เล่นเรื่องราวชีวิตของตนให้ลงคมซึ่งเป็นนยามเฝ้าห้องเก็บศพฟัง

2) ธีรรัตน์ โน น้ำสังข์อาบศพ เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครน้อย ลักษณะที่ผู้แต่งนำเสนอแต่เพียงด้านร้ายของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ธีรรัตน์เป็นคนที่เห็นแก่ผลประโยชน์ของตน คือ เงินค่าตอบแทนที่จะได้จากศิลา หากธีรรัตน์ช่วยให้ศิลาได้ครอบครองสมบัติของพชรอร ธีรรัตน์ยอมทำตามแผนการทุกอย่างของศิลาแม้ว่าต้องแลกกับการทำร้ายชีวิตผู้หญิงบริสุทธิ์คนหนึ่งก็ตาม

ธีรรัตน์เริ่มดำเนินแผนการชั่วร้ายด้วยการแกล้งเป็นอดีตคนรักของศิลาคอยตามรังควานหึงหวงพชรอรที่กำลังเตรียมตัวเป็นเจ้าสาวของศิลาด้วยการไปประกาศตัวว่าเป็นคนรักอีกคนของศิลาในงานแถลงข่าวแต่งงานของพชรอรกับศิลา กลั่นแกล้งพชรอรให้ตกใจ ขณะไปลองชุดแต่งงาน ทำร้ายร่างกายพชรอรในร้านนวดสปา เป็นต้น เพื่อข่มขู่ให้พชรอรเลิกยุ่งเกี่ยวกับศิลา ดังข้อความว่า

...หญิงนิรนามล้วงเข้าไปในกระเป๋าถือของตัวเอง ก่อนจะหยิบซองกระดาษสีน้ำตาลออกมา เธอจ้องหน้าพชรอรราวกับอยากจะกินเลือดกินเนื้อแล้วหยิบซองกระดาษสีน้ำตาลนั้นออกมาโชว์ มันคือรูปคู่ของศิลา กับหญิงนิรนามคนนั้น เธอโยนไปตรงหน้าของพชรอรแล้วแจกจ่ายให้กับสื่อมวลชนรอบข้างราวกับประกาศตัวว่าเธอเป็นใคร พชรอรหยิบรูปถ่ายนั้นมาดูแล้วถึงกับตกใจยิ่งกว่าเดิม ไซแน นี่คือรูปของศิลา คนที่เธอกำลังจะแต่งงานด้วยในอีกไม่กี่วันข้างหน้า!

...แบบนี้ก็หมายความว่าผู้หญิงคนนั้นคือแฟนของคุณศิลาอีกคนหรือครับ? พชรอรได้แต่นั่งนิ่ง เหมือนโลกทั้งโลกหมุนคว้าง ความรู้สึกคลื่นไส้ทำให้หญิงสาวอยากอาเจียนขึ้นมาอย่างกะทันหัน พชรอรลุกขึ้นแล้ววิ่งออกไปจากที่ตรงนั้นทันทีโดยไม่ฟังเสียงเรียกร้องของสื่อมวลชน

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 21)

ความเลวร้ายของธีรรัตน์เพิ่มมากขึ้นตามแผนการที่วางไว้ด้วยการสร้างสถานการณ์ถูกยิงตายในงานแต่งงานของพชรอร จากนั้นก็ปลอมเป็นผีตามหลอกหลอน เพื่อให้พชรอรเกิดความเครียด จะได้กลายเป็นคนบ้าหรือมีปัญญาทางจิต ศิลาจะได้ใช้โอกาสนี้นำพชรอรเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวช และใช้เงินจ้างแพทย์เจ้าของไข้ทำให้พชรอรเป็นผู้ป่วยทางจิตและเป็นผู้ไร้ความสามารถตามกฎหมาย ศิลาจะได้รับสิทธิในการดูแลและ

ครอบครัวทรัพย์สินสมบัติของพรรอรอย่างถูกต้องสมบูรณ์ แล้วธีรรัตน์ก็จะได้รับเงินส่วนแบ่งเมื่อแผนการสำเร็จ ดังข้อความว่า

...ศิลาเดินเข้ามานั่งฝั่งตรงข้าม เขายื่นกระดาษใบหนึ่งให้กับหญิงสาวคนนั้น...  
นี่คือเช็คใบแรกที่คุณจะได้ตามสัญญา ระบุเลขศูนย์ที่ต่อท้ายก่อนสิ บางทีฉันอาจจะคิด  
โกงด้วยการใส่เลขศูนย์ขาดไปสักตัวสองตัวก็ได้นะ...ไม่จำเป็นหรอก ฉันเชื่อใจคุณ เรายัง  
ต้องร่วมงานกันอีกเยอะ ฉันเชื่อว่าคุณจะไม่โกงฉัน เพราะไม่อย่างนั้นความลับของคุณฉัน  
ก็จะแฉให้หมด...ธีรรัตน์บอกอย่างผู้ที่ยืนอยู่เสมอกัน ศิลาหัวเราะหึหึในลำคอ แบบนี้สิ  
ถึงจะร่วมงานกันได้นาน

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 188-189)

การที่ธีรรัตน์ยอมร่วมมือกับคนเลวเพื่อทำร้ายผู้อื่น สุดท้ายคนเลว  
อย่างศิลาก็อ้อนกลับมาทำร้ายธีรรัตน์เช่นเดียวกัน เนื่องจากศิลาโกงเงินค่าจ้างของธีรรัตน์ รวมทั้ง  
ให้อำนาจต่อรองชมภูให้ธีรรัตน์ยอมตกเป็นของศิลา สุดท้ายธีรรัตน์ก็ต้องรักษาชีวิตและ  
ผลประโยชน์ของตนเองด้วยการฆ่าศิลา แล้วเก็บเอาสมบัติของพรรอรเท่าที่มีอยู่ในบ้านไปแทน  
เงินค่าจ้างที่ควรจะได้รับ ดังข้อความว่า

...เลือดสีแดงพุ่งกระชูดเต็มทีบนสีขาจางแดงเลือด ศิลาพยายามเอี้ยวปากร้อง  
ดวงตาเบิกโพลงด้วยความตกใจ แม้มือทั้งสองข้างจะพยายามปิดที่คอกของตัวเอง  
ทว่าเลือดนั้นยังพุ่งแรงจนยากที่จะควบคุม ธีรรัตน์กระโดดลงจากเตียง ยืนมองภาพนั้น  
ด้วยความรู้สึกเฉยชา ศิลาตื่นพราด มองธีรรัตน์ด้วยสายตาอาฆาตแค้น ก่อนที่จะค่อย ๆ  
หมดลมหายใจไปในที่สุด...ทรัพย์สินที่มีในบ้านที่พอจะมีค่า ธีรรัตน์ก็นำติดตัวไปด้วย  
แม้มันจะไม่ได้เท่ากับเงินล้านที่เธอสมควรได้ แต่ถ้านับพวกเงินสดกับเครื่องเพชรเครื่อง  
ทองจำนวนหนึ่งในห้องนอนของพรรอรแล้ว ก็คงเฉียด ๆ แปะดก้าแสน ที่ขาดหายไปถือว่า  
ทำบุญ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 257-258)

...หลังจากฆ่าศิลาตายแล้วชีวิตของธีรรัตน์น่าจะมีความสุขเพราะได้สมบัติของพชรอรเป็นค่าตอบแทนไปไม่น้อย เพื่อไปเริ่มต้นชีวิตใหม่กับผู้ชายที่ตนรัก แต่ด้วยเวรกรรมที่เคยกระทำไว้กับพชรอร วิญญาณของพชรอรจึงตามมาแก้แค้น ทำให้ธีรรัตน์ตายในงานแต่งงานของตนเองเหมือนที่ธีรรัตน์เคยทำไว้ในงานแต่งงานของพชรอร

...เพียงอึดใจเดียวไฟก็สว่างขึ้นมาอย่างเดิม เสียงกรีดลั่นดังขึ้นในห้องจัดเลี้ยง เจ้าบ่าวหันมองเจ้าสาวข้างตัวแล้วตาค้าง มือที่ถือกระบี่ร่วงลงพื้น เข่าอ่อนทรุดลงข้าง ๆ ร่างของคนรักที่บัดนี้ไร้เงาหัว ศีรษะของธีรรัตน์ถูกลวดสลิงตัดขาดออกจากตัวกระเด็นไปตั้งตระหง่านอยู่บนชั้นสูงสุดของเด็กแต่งงาน ดวงตาของหญิงสาวเบิกโพลง ปากอ้ากว้างราวกับจะส่งเสียงซึ่งไม่มีวันได้ออกมาจากปาก วิญญาณของพชรอรที่เกาะอยู่ที่ฝาผนังห้องจัดเลี้ยงยิ้มอย่างพอใจ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 275-276)

1.1.2 ตัวละครหลายลักษณะ ปรากฏตัวละครเอกฝ่ายหญิงที่มีพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ที่ตัวละครได้รับ อาจส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้นหรือเลวร้ายลงก็ได้ ซึ่งพบตัวละครเอกฝ่ายหญิงประเภทตัวละครหลายลักษณะจำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

1) เจนสุดา ใน พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ โดยผู้แต่งสร้างความจริงด้วยการสร้างภูมิหลังประวัติส่วนตัวทั้งชื่อนามสกุล และชื่อเล่น มีการสร้างปมชีวิตของตัวละครที่สมจริงเป็นไปได้ ด้วยการสร้างเจนสุดาให้มีปัญหาสุขภาพ แต่อยากมีลูกมากจึงต้องไปรับเด็กกำพร้ามาเป็นบุตรบุญธรรม รวมทั้งการสร้างปมเรื่องแม่ โดยให้แม่แสดงความรักต่อตุ๊กตาพอร์ชเลนซึ่งมีวิญญาณที่สาวฝาแฝดของเจนสุดาสิงอยู่มากกว่าแสดงความรักต่อเธอ จึงทำให้เจนสุดาเกลียดและอยากกำจัดตุ๊กตาตัวนั้น

การสร้างภูมิหลังของตัวละครเจนสุดา โดยเฉพาะภูมิหลังเรื่องตุ๊กตาผี จึงส่งผลต่อสภาพจิตใจและการแสดงพฤติกรรมของเจนสุดาอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้การที่ออยและเอ็ง ลูกบุญธรรมฝาแฝดของเจนสุดารักและสนใจตุ๊กตาพอร์ชเลนยิ่งทำให้เจนสุดาเกิดความรู้สึกเกลียดชังลูกบุญธรรมตามไปด้วย ดังข้อความว่า



...เจนเดินตรงไปที่ห้องออย ชุ่มเด็กน้อยลงมาพุ่มลงบนโซฟาจนหายใจหลังก่อนจะ  
 ดึงเอาตุ๊กตาพอร์ชเลนของแมกกลับคืน...กลัวดียังไงมาเอาตุ๊กตาในตู้...มันเรียกกู! บอกว่า  
 อายากเล่นด้วย กูก็เลยป็นไปเอามันลงมา ในที่สุดความน่ารักที่เคยแสดงมาก็หายไป  
 อากาทรหยาบซ้ำปรากฏขึ้นอีกครั้ง...โกหก! ตุ๊กตามันจะพูดได้ยังไง ถ้าอยากจะอยู่ที่นี้  
 ด้วยกันต่อ นี่คือการสั่ง ห้ามเอาตุ๊กตาจากในตู้ออกมาเด็ดขาด เข้าใจไหม? เจนตะเบ็ง  
 เสียงเอ่ยถาม แต่ห้องออยยังไม่ตอบ เธอจึงเขย่าตัวของเด็กน้อยอย่างแรงแล้วถามย้ำอีก  
 ครั้ง ถ้ามว่าเข้าใจไหม?...เข้าใจ! เด็กน้อยตอบเสียงแข็งพลางจ้องเขม็งตรงมาที่เจน  
 อย่างไม่พอใจ เจนเงื้อมมือขึ้นเกือบจะห้ามใจตัวเองไว้ไม่อยู่ ดีที่เสียงโทรศัพท์ดังขึ้น  
 ชัดจังหวะเสียก่อน

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 76)

ผลจากปมความเกลียดชังตุ๊กตาผีที่สะสมมานาน ร่วมกับพฤติกรรม  
 ของออยที่หยาบคายก้าวร้าว และพฤติกรรมโหดเหี้ยมเข้าขั้นโรคจิต ทำให้เจนสุดาควบคุมตัวเอง  
 ไม่ได้จนขาดสติหลังมีอฆาตออย ด้วยสัญชาตญาณมนุษย์เจนสุดาจึงต้องปกป้องตนเองด้วย  
 การปกปิดความผิดที่ได้กระทำไว้ เจนสุดาจึงหาทางแก้ไขปัญหาด้วยการนำศพของออยไปซ่อน  
 เพื่ออำพรางคดี ดังข้อความว่า

...ตอนนี้ใกล้ป้ายสามโมงแล้ว กว่าที่โรมจะแวะไปเยี่ยมห้องวันแล้วกลับถึงบ้าน  
 ก็คงค่ำ ๆ เธอยังพอมีเวลาจัดการกับศพท้ายรถ หญิงสาวขับรถขึ้นทางด่วนไปลงแถว  
 ขานเมือง ไม่รู้หรือว่าจะเอาศพเด็กนรกนั้นไปถ่วงแม่น้ำที่ไหนดี แต่ยังไงก็ต้องหาสักที่  
 ที่ปลอดภัยแล้วจัดการให้เรียบร้อยให้ได้

...เจนหันมองซ้ายขวาอีกทีเพื่อความแน่ใจว่าจะไม่มีสิ่งมีชีวิตอื่นใดมาเห็น  
 พฤติกรรมอันชั่วร้ายของเธอ หลังจากนั้นถุงดำก็ถูกลากลงมาจากกระบะไปจรด นี่เธอต้อง  
 ทำอย่างนี้จริง ๆ หรือ? แต่ถ้าเธอไม่ทำชีวิตของเธอก็จบสิ้น ที่จริงแล้วเรื่องนี้จะไม่เกิดขึ้น  
 เลยถ้าเธอไม่ดันทุรังจะรับเด็กแฝดมาเลี้ยง เธอไม่มาหาเรื่องเลย

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 90)

ด้านมืดของเจณสูตายังปรากฏให้เห็นอีกครั้งเมื่อแม่ครูผู้ดูแลอยู่ในสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าออกตามหาตัวออยที่หายไป และพบความจริงว่าเจณสูตเป็นฆาตกรฆ่าออย เจณสูตจึงต้องปกปิดความผิดของตนเองอีกครั้งด้วยการฆ่าแม่ครูอีกคนหนึ่ง เจณสูตจึงกลายเป็นฆาตกรต่อเนื่องโดยสมบูรณ์ ดังข้อความว่า

...หญิงชราตาโตด้วยความตกใจ รีบวิ่งหนีอย่างไม่คิดชีวิต แต่ด้วยเพราะร่างกายที่ชราทำให้เธอล้มลงกับพื้น รถคันงามจึงชนเข้าอย่างแรงจนแม่ครูหงายหลังนอนลงเลือดทะลักออกมาจากทางปากและจมูก แต่นั่นไม่ได้ทำให้เธอยอมแพ้ แม่ครูพยายามตะเกียกตะกายหนี อายากจะส่งเสียงร้องขอความช่วยเหลือ ทว่าปากคอมันรู้สึกตีบตันไปเสียหมด มืออันแห้งเหี่ยวตะกุกพื้นดินจนเล็บเปิด เสียงรถตรงกระหึ่มดังขึ้นอีกครั้ง แม่ครูหันไปมอง รถคันนั้นแล่นเข้ามาทับเธออย่างแรงจนกระดูกแตก ลมหายใจสุดท้ายขาดหาย...ปิดฉากการตายของแม่ครูผู้สุดดี!

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 113)

ตัวละครเจณสูตเป็นตัวละครหลายลักษณะ นอกจากมีด้านมืดเรื่องการเป็นฆาตกรแล้ว ผู้แต่งยังสร้างด้านดีให้แก่ตัวละครเจณสูตในตอนท้ายเรื่องด้วย โดยให้เจณสูตเห็นแก่ความเจ็บแค้นของวิญญาณที่สาวฝาแฝดจึงยอมตายเพื่อชดใช้ชีวิตและให้พี่สาวฝาแฝดให้อภัยแก่เธอ ดังข้อความว่า

...แล้วจะให้ฉันทำยังไง? บอกมาสิ ทำยังไงถึงจะทำให้เธออภัยให้ฉันได้...ตายซะสิ! มึงตายซะ! มึงตายเมื่อไหร่ นั่นแหละกูจะให้อภัยมึง! คำพูดของอีกฝ่ายทำให้เจณสูตหยุดชะงัก เธอวิ่งไปอธิษฐานหนึ่งก่อนลุกขึ้นยืน ถ้าย่อนเวลาได้ ฉันจะให้แม่เลือกเธอแทนฉัน และฉันจะไม่มีวันทำร้ายพี่สาวของตัวเอง แต่ไม่ว่าเมื่อความตายคือสิ่งที่เธอต้องการ ฉันก็จะทำตามที่เธอร้องขอ เมื่อพูดจบเจณก็ค่อย ๆ เดินถอยหลังลงไปจากตาดฟ้า...ร่างของหญิงสาวลอยละลิวลงสู่เบื้องล่าง....ความตายเท่านั้นจะจบเรื่องทุกอย่างได้!

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 234)

2) ไบบัว ใน สาปอัปสร เป็นตัวละครสมจริง ประเภทตัวละครหลายลักษณะ ไบบัวเป็นหญิงสาวธรรมดาคนหนึ่ง มีคนรักคือคนัยซึ่งเป็นนักบิน หลังจากที่คนัยประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกและหายสาบสูญในป่าแถบเทือกเขาพนมดงรัก ไบบัวจึงพยายามตามหา

และออกเดินทางเข้าป่าพร้อมกับแพนกาย ภาคย์ และดินที่ต้องเข้าป่าเพื่อนำทับหลังอัปสรากลับไปคืนยังปราสาทขอมในป่าอาถรรพ์

ไบบัวได้รับการให้อภัยจากนางบาราย จึงถูกปล่อยตัวให้เป็นอิสระจากคำสาปและการแก้แค้นของนางบาราย แต่เมื่อไบบัวพบคนร้ายที่ยังติดอยู่ในป่าอาถรรพ์ก็กลับถูกคนร้ายฆ่าตายเพราะไปพบความลับที่คนร้ายฆ่าเพื่อนนักบินและกินเครื่องในจากศพเพื่อประทังชีวิต

ไบบัวมีอดีตชาติคือเจ้ากัณหาเจ้าหญิงจากแคว้นหนึ่งที่ถูกละทิ้งตัวให้เป็นพระชายาของพระเจ้าวรมันธันวารัชทายาทแห่งนครเวียงเพียงธม เจ้ากัณหาเมื่อทราบข่าวพระเจ้าวรมันธันวามีนางบำเรออยู่ก่อนแล้วคือนางบาราย เจ้ากัณหาที่ใช้มารยาใส่ร้ายนางบารายจนพระเจ้าวรมันธันวาเกลียดชังนางบาราย เมื่อเจ้ากัณหาได้รับเคราะห์เสวยยาพิษในสำรับอาหารของพระเจ้าวรมันธันวาที่นางบารายแอบใส่ยาพิษลงไปเพราะถูกพระเจ้าสมันต์ประทายเป็นเหตุให้ส่งผลทำให้พระเจ้าวรมันธันวาโกรธนางบารายมากจนสั่งลงโทษประหารชีวิตนางบาราย

3) นกฮูก ใน สนวนสนุกแดนนรก เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ นกฮูกเป็นตัวละครที่เผยให้ด้านดีมากกว่าด้านร้าย นกฮูกในวัยเด็กเป็นเด็กที่ดี มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือเพื่อนเสมอ โดยเฉพาะธนาที่เป็นนักเรียนใหม่ มีนิสัยขี้อายและขี้กลัว นกฮูกจึงให้ความห่วงใยและคอยช่วยเหลือธนาเสมอ ดังข้อความว่า

...ธนา นั่งอยู่ตรงโต๊ะตัวท้ายสุดในโรงอาหารแต่เพียงลำพัง ตรงหน้ามีจานข้าวราดแกงวางอยู่ และเพราะมือข้างขวาที่เข้าเฝือกอ่อนยังใช้การได้ไม่สะดวกนัก ผลคือข้าวในจานหกเลอะเทอะ ไม่มีใครคิดจะมีน้ำใจมาช่วย ทุกคนต่างมองธนาราวกับว่าเขากำลังนั่งแสดงตลกให้ดู...นี่กินข้าวหรือหวานข้าวเหนียว เดี่ยวเราไปอนให้ มัวแต่ทำแบบนี้ก็ไม่ได้กินข้าวกันพอดี เด็กสาวแย่งช้อนในมือของธนามาก่อนจะตักข้าวขึ้นแล้วทำท่าจะป้อนเขา แต่แล้วธนากลับทำท่าอีกอีกไม่ยอมรับไมตรีจากอีกฝ่าย...เฮ้! ข้าปากลิ ถ้านายไม่กิน เราก็ไม่ได้กินสักทีนะ นกฮูกเอาเรื่องปากท้องของตัวเองขึ้นมาต้อรอง ธนาจึงจำเป็นต้องอ้าปากรับข้าวจากช้อนที่เด็กสาวป้อน

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 43)

เนื่องจากนกฮูกเป็นคนรักของแม็กก็ซึ่งมีนิสัยอันธพาล จึงทำให้มิตรภาพของนกฮูกและธนาถูกแม็กก็ก่อกวนเสมอ แต่นกฮูกยังคงยืนกรานที่จะปกป้องธนาและเป็นเพื่อนกับธนาต่อไป ดังข้อความว่า

...ธนาภักหม่นหน้าจูด ๆ เดินไปนั่งที่โต๊ะของตัวเอง เขาไม่กล้าสบตาใคร รู้สึกอับอาย เสียจนอยากกระโดดลงจากตึกเสียให้รู้แล้วรู้รอดแต่ก็ทำไม่ได้ นกฮูกเองเห็นดังนั้น ก็เหลืออด เดินไปที่กลุ่มของแม็กก็ก่อนจะใช้หนังสือเรียนฟาดลงบนโต๊ะเกิดเสียงดังปัง ทำให้ห้าหนุ่มที่กำลังคร่ำครวญกับการเอาเรื่องทุเรศของคนอื่นมาล้อเลียนถึงกับหยุดมอง

...หยุดเสียทีเถอะ! สนุกมากนักหรือไง เอาเรื่องน่าอายของคนอื่นมาล้อเลียน ที่สำคัญนะ เรื่องนี้จะไม่เกิดขึ้นเลยถ้าพวกนายไม่ไปแกล้งธนา คนที่น่าประณามคือพวก นายต่างหาก

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 57)

มิตรภาพระหว่างนกฮูกกับธนาขาดลงเมื่อนกฮูกเลือกที่จะเป็นพยาน ให้ฝ่ายแม็กก็ว่าเรื่องที่เกิดขึ้นบนหอคอยร้างในสวนสนุกดรีมแลนด์นั้นเป็นเพียงอุบัติเหตุไม่ใช่ การกลั่นแกล้ง เพราะนกฮูกกลัวว่าจะถูกแม็กก็ใส่ร้ายว่ามีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งธนาแล้วจะถูก ลงโทษหนักตามไปด้วย นกฮูกจึงเลือกที่จะยอมคล้อยตามคำพูดของแม็กก็ ดังข้อความว่า

...นกฮูกขี้ขลาด ความดีกับความชั่วกำลังต่อสู้กันอย่างรุนแรง เธอรักและเห็นใจธนา แต่ทว่าเธอก็ต้องรักตัวเองด้วย ถึงเธอเล่าความจริงที่เธอไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง และธนาก็เป็นพยานให้เธอได้ว่าเธอไม่ได้แกล้งเขา แต่อีกเจ็ดคนล่ะ? อีกเจ็ดเสียงที่พร้อม จะสร้างเรื่องเพื่อบอกว่าเธอก็มีส่วนเกี่ยวข้องเหมือนกันแต่ธนาไม่รู้ คนอย่างแม็กก็ ตลบตะแลงได้ตลอด เธอตามเขาไม่ทันหรอก เจ็ดต่อสองเสียงยังงี้ก็แพ้...จริงอย่างที่ แม็กก็พูดค่ะ พวกเราเล่นซ่อนแอบกันแล้วเกิดอุบัติเหตุ ตอนนั้นทุกคนตกใจกลัว ความผิดเลยไม่มีใครพูดอะไรออกมาค่ะ

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 102-103)

ธนาจึงโกรธแค้นนกฮูกในเรื่องนี้และรวมนกฮูกไว้เป็นหนึ่งในสมาชิก ที่ธนาต้องการแก้แค้น ขณะที่ถูกจับมายังสวนสนุกร้างและได้พบกับธนา นกฮูกก็เลือกใช้วิธีการ เจรจาเพื่อให้ธนาคลายความแค้นแล้วปล่อยตนกับแม็กก็ไป เพราะไม่อยากเห็นการฆ่าฟันที่ต้องมี การสูญเสีย แต่ก็ไม่เป็นผลสำเร็จ ดังข้อความว่า

...ธนา...หยุดทำร้ายคนอื่นเสียทีเถอะ สิ่งที่เราทำมันผิด ฉันรู้ว่าเธอก็รู้ กลับตัวกลับใจเสียเถอะนะ อย่าฆ่าใครอีกเลย ฉันขอรับรอง จะให้ฉันไหว้วานก็ยอม นกฮูกทำน้ำเสียงแว่ววอนแต่ธนากลับถลึงตาใส่แล้วตะคอกเสียงดังลั่นจนหญิงสาวสะดุ้งเฮือก...หุบปากไปซะสิแพศยา! มึงมันก็ไม่ได้ดีกว่าคนอื่นสักเท่าไรหรอก มึงมันก็เห็นแก่ตัว ไม่เคยเห็นใจคนอื่น ที่กูเป็นอย่างนี้ก็เพราะมึง มึงจะต้องตายตามคนอื่นไปด้วยเหมือนกัน

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 219)

สุดท้ายนกฮูกก็ต้องใช้สัญญาตมณาด้านมืดของตนเพื่อเอาชีวิตรอดด้วยการฆ่าธนา นกฮูกต่อสู้กับธนาอย่างไม่คิดถึงมิตรภาพที่ดีที่เคยมีให้แก่กัน เมื่อนกฮูกเป็นฝ่ายได้เปรียบก็อาศัยรถตู้ที่จะพาไปงานศพวินัยขับขานร่างของธนาจนตายแล้วหนีรอดออกไปจากสวนสนุก

...หญิงสาวเข้าเกียร์เดินหน้า มองกระจกหลังด้วยสายตามุ่งมั่น ก่อนจะเข้าเกียร์ถอยหลังอีกครั้ง คราวนี้เกิดเสียงดัง 'กร็อบ!' คล้ายกระดุกแตก หญิงสาวถอยหลังแล้วถอยหลังอีกพลาจกร็อบร็อบลั่น เพื่อต้องการปลดปล่อยความรู้สึกอัดอั้นข้างในจิตใจที่ถูกสะสมมาตลอดทั้งคืน ตายไปซะไอ้สาวเลย! ...รถตู้เคลื่อนออกจากที่ตรงนั้น ร่างของธนาแหวกเหลวกองอยู่ที่พื้นจนแทบมองไม่ออกว่ารูปร่างเดิมเป็นอย่างไร

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 227)

4) พชรอร ไน น้ำสังข์อาบศพ เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ ที่มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมทั้งด้านดีและร้ายตามประสบการณ์ที่ได้รับ พชรอรอดีตเป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยในสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าแห่งหนึ่ง แต่ภายหลังได้รับการช่วยเหลือจากเจ้าเกรวีผู้จัดการส่วนตัวในการผลักดันให้เป็นนักแสดง พชรอร เป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงโด่งดัง เพราะมีความสามารถด้านการแสดงและได้รับรางวัลการันตีความสามารถด้านการแสดง จึงทำให้พชรอรมีค่าตัวในการจ้างงานสูง รวมทั้งความสวยของพชรออร์ก็นำให้เป็นที่หมายปองของชายหนุ่มทั้งในและนอกวงการบันเทิง แม้ว่าพชรอรจะเป็นนักแสดงที่มีความสามารถแต่กลับถูกศิลาและธีรรัตน์หลอกลวงจนชีวิตต้องพังพินาศ เนื่องจากพชรอรเป็นคนที่มีจิตใจอ่อนไหวง่ายจึงหลงเชื่อคำพูดและการกระทำที่แฝงไปด้วยเล่ห์เหลี่ยมของศิลาได้ง่าย ดังข้อความว่า

...ศึลาได้ยืนดั่งนั้นก็อดหัวเราะตัวเองไม่ได้ 'ไม่เ็นกว่าเขาจะอินขนาดนั้น อาจเพราะช่วงเวลาที่อยู่กับพชรอร เขาต้องแสดงละครตลอดเวลาเพื่อไม่ให้อีกฝ่ายที่เป็นนักแสดงจับได้ว่าเขากำลังสวมหน้ากากอยู่...เหนือฟ้ายังมีฟ้า...เหนือพชรอรัยยังมีศึลา ฮ่าๆๆๆ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 201)

จุดอ่อนดังกล่าวเป็นผลทำให้พชรอรยอมแต่งงานและจดทะเบียนสมรสกับศึลา ทั้ง ๆ ที่ชีวิตของพชรอรัยมีแต่ความเดือดร้อนวุ่นวายใจโดยมีสาเหตุมาจากศึลาทั้งสิ้น ส่งผลให้ศึลาใช้จุดอ่อนของพชรอรัยดังกล่าวครอบงำผลประโยชน์ของพชรอรัยมาเป็นของตน ดังข้อความว่า

...หญิงสาวถึงกับเข่าอ่อนจนแทบล้มทั้งยืนไม่อยากจะเชื่อว่าตัวเองจะถูกสนตะพายมาเป็นแรมปี นี่หมายความว่าที่ผ่านมา ศึลาพร้อมมือกับธีร์รัตน์ในการพยายามทำให้เธอกลายเป็นบ้า เพื่อที่หวังจะเอาสมบัติของเธอไปครอบครองอย่างนั้นหรือ? นึกแล้วก็ขำนะ ยายพิชนี่ก็โง่ให้เราหลอกตั้งนาน เริ่มตั้งแต่วันที่ฉันแกล้งไปสร้างสถานการณ์ว่าเป็นแฟนของคุณอีกคนในงานวันแถลงข่าว 'ไหนจะวันที่ไปกวนประสาทมันที่ร้านเวดดิ้ง ที่สปาเนั้น คุณก็เป็นคนนัดเวลาให้ฉันไปตัดกรอ... หรือตอนที่คุณกวนประสาทมันที่ร้านอาหาร อันนั้นฉันชอบนะ คุณนี่มันจอมวางแผนจริง ๆ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 192)

นอกจากนี้ พชรอรัยยังเป็นผู้ที่ขาดสติรู้คิดในการพิจารณาสถานการณ์รอบตัว พชรอรัยจึงมีแต่ความรู้สึกที่นกลัวและอ่อนแอที่จะลุกขึ้นเพื่อเผชิญกับความกลัวที่ได้รับ เป็นผลให้ธีร์รัตน์ใช้อุบายหลอกหลอนรังควานชีวิตของพชรอรัยให้หวาดกลัวได้สำเร็จเสมอ หากพชรอรัยมีสติและสามารถควบคุมความหวาดกลัวของตัวเองได้ พชรอรัยคงไม่ต้องถูกกักขังอยู่ในโรงพยาบาลจิตเวชอย่างแน่นนอน ดังข้อความว่า

...ทันทีที่พชรอรัยเห็นใบหน้าของอีกฝ่าย เธอก็ถึงกับเบิกตาโพลงด้วยความตกใจสุดขีด เพราะหญิงสาวคนนั้นคือ ธีร์รัตน์ ซึ่งตายไปแล้ว! เธอไม่ได้บ้า ไม่ได้คิดไปเอง นี่เป็นเรื่องจริง...กรี๊ดดดดดดดดดดด พชรอรัยกรี๊ดร้องแล้วล้มลงกับพื้น ในขณะที่อีกฝ่ายกำลังเดินตรงเข้ามาหาคู่่อริด้วยความอาฆาตแค้น เจ้าของบ้านพยายามชันตัวให้ลุกขึ้น แต่ไม่

สามารถทำได้ ครั้นเมื่อหันไปมองทางด้านหลังของตัวเอง บัดนี้วิญญาณเจ้าสาวกำลังเดินตรงมาหาเธออย่างช้า ๆ หญิงสาวคลานหนีด้วยความหวาดกลัว ด้วยความตื่นตระหนกทำให้พชรอริ้มระวังตัวเอง หญิงสาวคลานไปข้างหน้าโดยที่สายตายังเหลือบมองดูมีร้ายที่เดินตามมาด้านหลัง ผลคือเธอพลาดพลั้งตกบันไดไปยังเบื้องล่างอย่างรวดเร็ว

... พัชต้องไปหาหมอ หมอที่กรุงเทพฯ เก่งกว่าที่นี่ ผมจะไม่ยอมให้พัชเห็นภาพหลอนอีกแล้ว โชคดีเท่าไรแล้วที่ตกบันไดเมื่อคืนไม่เป็นอะไรมาก ถ้าพัชเจ็บมากกว่านี้ ผมจะไม่ให้อภัยตัวเองเลย

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 159-160)

ชีวิตหลังจากที่พชรอรหราบความจริงเรื่องที่ดินถูกศิลาและธีรรัตน์ร่วมมือกันหลอกหลวงตนเพราะหวังในทรัพย์สินสมบัติของตนนั้น พชรอริกยังคงอ่อนแอยอมแพ้ต่อชะตากรรมจนคิดฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา ดังข้อความว่า

...คนสองคนในบ้านกำลังสำราญกับบรันนี่และเรื่องความโง่เขลาของหญิงคนหนึ่งที่ถูกชายคนรักหลอกมานานเป็นปี และถูก 'ผี' ที่เป็น 'คน' สร้างเรื่องให้เธอตกอยู่ในสถานการณ์แห่งความน่าเวทนา พชรอรหัน่าชาวยิ่งกว่าโดนตบหน้า เธอเดินออกมาจากบ้านของตัวเองที่อีกไม่นานกำลังจะกลายเป็นของผู้อื่นอย่างคนเลื่อนลอย ไม่รู้ว่าตัวเองคิดอะไรอยู่ ไม่รู้ว่าตัวเองจะไปไหน มันเหมือนคนที่กำลังตายทั้งเป็น ตายทั้งที่ยังอยู่ ไม่รู้จะจัดการกับตัวเองอย่างไรดี คนที่เธอรักและไว้ใจที่สุดกลับทำร้ายเธอได้อย่างเจ็บแสบที่สุด แล้วเธอจะมีชีวิตอยู่ไปทำไมกัน ใครก็ได้ตอบที ฉันจะอยู่ไปเพื่ออะไรกัน

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 206)

แต่เมื่อเจ้าเกรวีผู้จัดการส่วนตัวของพชรอรเตือนสติและให้กำลังใจ พชรอริ้มจึงตัดสินใจที่จะลุกขึ้นสู้เพื่อตัวเอง พชรอริ้มแก้แค้นศิลาด้วยการใช้แผนการหลอกผีศิลาเช่นเดียวกับที่ศิลาเคยทำกับพชรอริ้ม ดังข้อความว่า

...เงิเกรวี่ถึงกับหลุดหัวเราะทันทีที่รถแล่นออกมาจากวัด ภาพใบหน้าของศิลา  
ที่กั้วอย่างสุดซัดทำให้ความแค้นทุเลาลงมาก ผิดกับร่างของพชรอที่นิ่งอยู่ข้าง ๆ  
กลับนิ่งสงบราวกับคนกำลังคิดอะไรบางอย่างอยู่...น้องพัชจะกลับไปทำไมอีก แคนี่มันก็  
กั้วจะแยอยู่แล้ว ต่อไปเราก็ให้ทางกฎหมายจัดการ ในเมื่อเราไม่ได้บ้าจริง พาไปตรวจ  
ที่ไหนก็ได้ คำสั่งศาลก็เป็นโมฆะ ทุกอย่างจะกลับมาเป็นของน้องพัช ถ้าน้องพัชไปหา  
มันอีก ขึ้นมันน้ำคั่งฆ่าน้องพัชขึ้นมาจะทำยังไง...พัชไม่กั้วมันทรอกคะ พัชอยากจะคุย  
กับมันตัวต่อตัว อยากเห็นธาตุแท้คนสารเลวแบบมันกับตา อยากได้ยื่นมันพูดกับ  
พัชและสารภาพความจริงกับพัชให้หมด อยากเห็นมันมากกราบตี้นพัชเพื่อขอชีวิต พัชถึง  
จะหายแค้น!

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 246)

เมื่อมนุษย์ถูกสถานการณ์ดึงเครียดบีบคั้น มนุษย์ก็มักจะแสดงตัวตนด้าน  
มืดของตนเองออกมา เช่นเดียวกับพชรอที่ทนต่อคำพูดยั่วยุของศิลาไม่ได้จึงปลั้งมือฆ่าศิลา  
แล้วคิดจะนำศพของศิลาไปฝังไว้ในสวนหลังบ้านเพื่ออำพรางความผิดของตน ดังข้อความว่า

...หยุดพูดเดี๋ยวนี้นะ! ฉันบอกให้หยุด กูไม่หยุด! อีหน้าผี! คนอย่างมึง ใครจะมารัก  
อยู่กับมึงก็ไม่ต่างจากอยู่กับผี อีหน้าโง่! อีผีไร้ญาติ! อีหน้าบาก! อีหน้าอัปลักษณ์! มีแต่  
คนบ้าเท่านั้นที่เอามึง! หยุดพูดนะ กรีดดดดดดดดดดดดดดด...บั้ง! พชรอเฝ้าอ่อนลง  
กับพื้น ดวงตาเบิกโพลงมองตรงไปยังร่างของศิลาที่บัดนี้ถูกกระสุนทะลุเข้าที่กลาง  
หน้าผากไปทะลุที่ท้ายทอยจนสมองแตกกระจาย หญิงสาวโยนปืนทิ้ง ตัวสั่นด้วย  
ความตกใจ เธอฆ่าคนตาย! เธอยิงคนตาย! ฆ่าคนตายติดคุก! ไม่นะ เธอไม่ยอมติดคุก  
ทรอก...ฝังมัน เอมันไปฝัง!

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 249-250)

แต่สุดท้ายพชรอกลับพบความจริงว่าศิลาที่พชรอเพิ่งฆ่ามันตายไปก่อน  
หน้านั้นหลายวันแล้วแต่ศิลาไม่รู้ตัว พชรอจึงถูกศิลาหลอกหลอนจนเกิดความกั้วสุดซัดแล้ว  
ช็อคตายในที่สุด ดังข้อความว่า



...พชรอรยีนึงด้วยความตกตะลึงที่ได้ฟังเรื่องราวเหล่านั้น วิญญาณของศิลาหัวเราะลั่นแข่งกับเสียงฟ้าผ่าที่โหมกระหน่ำ ก่อนจะตะคอกใส่พชรอรด้วยน้ำเสียงอันเกรี้ยวกราดและน่ากลัวเหลือเกิน มึงมันโง่! ถูกถูหลอกได้ตลอดเวลา รักกูนักใช่ใหม มึงรักกูนักใช่ใหมอีพซ ร่างของศิลาค่อย ๆ เดินตรงเข้ามาหาพชรอร หญิงสาวถอยหนีทันที หลางใช้มือปิดป้องไม่ให้วิญญาณร้ายเข้าใกล้...ออกไปนะ อย่ามาใกล้ฉันนะ ช่วยด้วย! ใครก็ได้ช่วยด้วย!...ร้องให้ตายก็ไม่มีใครช่วยมึงหรอก! รักกูมาก ก็ไปอยู่ด้วยกันซะเลย!

กรีดดดดด

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 258)

แม้ว่าพชรอรจะมีจุดอ่อนเรื่องความใจอ่อน ขี้กลัว ขาดสติรู้คิด หรือมีจิตใจอาฆาตพยาบาทคู่แค้น แต่ในตอนท้ายเรื่องพชรอรก็เผยให้เห็นด้านดีของตนเองด้วยการแสดงความกตัญญูรู้คุณทั้งต่อผู้จัดการส่วนตัวที่รักและคอยดูแลพชรอรด้วยดีเสมอมา พชรอรจึงมอบสมบัติของตนส่วนหนึ่งให้แก่ผู้จัดการส่วนตัว และให้แบ่งเงินจำนวนหนึ่งมอบให้แก่สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าที่พชรอรเคยอาศัยอยู่ ดังข้อความว่า

...ถึงเจ้เกรวี...นำพินัยกรรมฉบับนี้ไปให้ศาลจัดการนะคะเจ้ พซขอขอบคุณเจ้ทุกอย่างที่ช่วยเหลือดูแลพซมาตลอด พซเกิดมาบุญน้อยเลยต้องไปขอใช้กรรมเร็วกว่าที่คิด เกิดมาก็อาภัพ เป็นเด็กกำพร้า ไตมาก็เจอคนไม่จริงใจหลอกจนชีวิตพลิกผันหลังจากเจ้ได้ทรัพย์สินทุกอย่างของพซแล้ว ขอให้เจ้นำส่วนหนึ่งไปบริจาคบ้านเด็กกำพร้าของแม่ครู บ้านที่พซเคยอยู่เมื่อบอนเด็ก ๆ แล้วแต่เจ้เห็นสมควร เจ้เห็น้อยกับพซมามาก เจ้สมควรที่จะได้รับสิ่งนี้

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 270)

5) แพน รวีญา ใน พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หัว เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ เป็นตัวละครที่เผยให้เห็นทั้งด้านดีและร้ายของตัวละคร แพน เป็นนักแสดงดาวรุ่งที่มีชื่อเสียงและได้รับรางวัลนักแสดงหน้าใหม่ยอดเยี่ยม และมีผู้จัดการคนเดียวกับพชรอร (ใน น้ำสังข์อาบศพ) คือเจ้เกรวี ซึ่งเป็นผู้รับข้อเสนอให้พิพิธภัณฑ์สยามเวสต์สร้างหุ่นขี้ผึ้งของแพน รวีญา การที่แพนเป็นหนึ่งในเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งทำให้แพนตกเป็นเหยื่อของเหล่าสัมภเวสีที่ต้องการ

ตัวตายตัวแทน ซึ่งแพนได้รับความช่วยเหลือจากชินวูฉินในการพยายามทำลายหุ่นขี้ผึ้งของตัวเอง เพื่อทำลายอาถรรพ์ แต่ไม่เป็นผลสำเร็จ แพนจึงต้องตายในที่สุด ดังข้อความว่า

...ชินวูฉินหันไปมองแพน รวียา เธอทำหน้าที่ไม่เข้าใจกับสายตาที่ชายหนุ่มต้องการ สื่อ เพียงพริบตาเดียวเท่านั้น ความไม้ที่ถูกไฟไหม้ก็หล่นลงมาทับร่างของหญิงสาวต่อหน้า ต่อตา แพน รวียากวีร้องเสียงโหยหวนด้วยความเจ็บปวด เงาสีดำของสัมภเวสี ต่างปีนป่ายเข้ามาหาร่างของหญิงสาวผู้ถึงคราวเคราะห์

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิว, 2555, น. 282)

สาเหตุการตายของแพนนั้นเกิดจากเหล่าสัมภเวสีส่วนหนึ่ง แต่อีกส่วนหนึ่งเกิดขึ้นเพราะอดีตอันเลวร้ายของแพนที่เคยทำไว้กับยามบอม ยามคนใหม่ของพิพิธภัณฑน์ ซึ่งเคยเป็นสามีของแพนมาก่อน แพน รวียา เดิมชื่อเพลิน เพลินพิณ เคยทำงานเป็นสาวโรงงาน สืบปะรดกระป๋องด้วยกันกับบอม แต่ด้วยรูปร่างหน้าตาผิวพรรณดีแพนจึงมีโอกาสได้เข้ามาสู่วงการบันเทิงจนกลายเป็นนักแสดงดาวรุ่ง ทำให้แพนต้องสร้างประวัติส่วนตัวของตนเองใหม่ทั้งหมด ดังข้อความว่า

...เรื่องราวที่หญิงสาวเล่ามานั้นเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ทั้งหมด ทั้งเรื่องครอบครัว ที่บอกว่าเกิดจากตระกูลผู้ดีเก่า สัมภากเหง้าที่เป็นชาวประมงไปเสียเฉย ๆ ประวัติ การศึกษาที่จบมาจากมหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน ทั้งที่จบมัธยมปลายมาจากโรงเรียน บางสะพานน้อยวิทยาไปด้วยกันแท้ ๆ แต่ก็นั่นแหละ การเป็นดาราที่มีชื่อเสียงจำเป็นต้อง สร้างภาพให้ตัวเองดูดี

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิว, 2555, น. 270)

ด้วยความต้องการมีชีวิตที่สุขสบาย แพนจึงเลือกที่จะเป็นนักแสดงและทิ้งบอมไว้ที่ต่างจังหวัดโดยไม่รู้ว่า เมื่อบอมตามหาแพนจนพบ แพนก็แกล้งทำไม่รู้จักับบอมและสั่งให้เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยจับตัวบอมส่งตำรวจ ดังข้อความว่า

...ปล่อย...บอกให้ปล่อย! ผมไม่ใช่คนบ้า เพลิน นี่พี่เองไง พี่เอง! สามีของเพลินไง!  
...จะบ้าเหรอ! แพนไม่รู้จักผู้ชายคนนี้นะคะ จับตัวไปส่งตำรวจเลยคะ หญิงสาวตอบ  
อย่างไรเสีย ที่ทำเหมือนว่าเธอกับเขาไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตนี้ ยิ่งบอมเห็นว่า  
'ไอ้ผู้กำกับคนนั้นวิ่งออกมาประคองตัวหญิงสาวที่หนีรถ เขายังมั่นใจว่าตอนนี้ตัวเองไม่มีค่า  
อันใดแล้ว...อ๊เปลิน...อ๊วล์มตี้น!

(พิพิธภัณฑทร์ หุ่น-หัน-หัว, 2555, น. 271-272)

เหตุผลดังกล่าวทำให้บอมอาฆาตแค้นและแก้แค้นด้วยการขัดขวาง  
ไม่ให้แพนทำลายหุ่นซีฟิ่งได้สำเร็จจนต้องตายในที่สุด

1.2 ตัวละครเอกฝ่ายชาย ตัวละครสมจริงที่เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายในนวนิยาย  
ผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏทั้งตัวละครประเภทน้อยลักษณะและหลายลักษณะ ซึ่งมี  
รายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

1.2.1 ตัวละครน้อยลักษณะ ปรากฏตัวละครเอกฝ่ายชายที่มีลักษณะนิสัยและ  
พฤติกรรมด้านเดียว มักแสดงด้านดีหรือด้านร้ายเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งพบตัวละครเอกฝ่ายชาย  
ประเภทตัวละครน้อยลักษณะ จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) ศิลา ใน น้ำสังข์อาบศพ เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละคร  
น้อยลักษณะ ที่มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมชั่วร้ายตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ศิลาในตอนต้นเรื่องแกล้ง  
แสดงลักษณะนิสัยที่สุภาพ อ่อนโยน ดูแลเอาใจใส่พชรอซึ่งเป็นคนรักของศิลาเป็นอย่างดี แม้ว่า  
พชรอจะประสบอุบัติเหตุจนเสียชีวิตและมีอาการผิดปกติทางจิตก็ตาม ดังข้อความว่า

...ศิลาจะทิ้งพี่ไปใช่ไหม? อยู่ ๆ คำถามที่ทำร้ายจิตใจคนถามเองก็หลุดออกมา  
จากปากของพชรอ หญิงสาวใช้ดวงตาข้างเดียวที่เหลืออยู่มองหน้าชายคนรัก ศิลาถอน  
หายใจยาว ๆ ดึงมือของพชรอเข้ามากุมไว้อีกหน

...ทำไมถามแบบนี้ล่ะพี่ ผมรักพี่ ไม่ว่าพี่จะอยู่ในสภาพไหน ผมก็รัก ตอนนี้  
พี่อย่าเพิ่งคิดอะไรมากเกินไป พี่ต้องทำจิตใจให้เข้มแข็ง ร่างกายจะได้แข็งแรงและ  
หายเร็วขึ้น ผมสัญญา...ถ้าวันไหนพี่พร้อม เราจะจัดงานแต่งงานขึ้นมาใหม่ เอาให้ดีกว่า  
เดิม เอาให้สวยกว่าเดิม พี่เชื่อผมสิ ผมจะไม่มีวันทิ้งพี่ จะไม่มีวันนั้นเด็ดขาด

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 99)

แต่พฤติกรรมดังกล่าวกลับไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงของศิลาเลย ศิลาเป็น  
ผู้ชายที่มีความหยาบคายทั้งคำพูดและจิตใจ ซึ่งในสถานการณ์ที่ศิลาไม่ต้องแก้งแสดงเป็นสามีที่ดี  
คำพูดของศิลาหยาบคายและทำร้ายความรู้สึกดีของพชรอที่เคยมีให้ศิลาอย่างยิ่ง ดังข้อความว่า

...ฉันขอถามอะไรแกอย่างหนึ่ง ที่ผ่านมา...ไม่เคยรักฉันบ้างสักนิดเลยหรือ  
สิ่งที่ฉันทุ่มเทไปทั้งกายใจ มันไม่ทำให้ซึ่งใจบ้างเลยหรือ...ทำไมถึงทำร้ายฉันได้อย่าง  
ร้ายกาจขนาดนี้ กูจะบอกอะไรให้อาบุญ ตลอดเวลาที่กูอยู่กับมิ่ง กูไม่เคยพิศวาสรักมิ่ง  
เลยแม้แต่นิดเดียวสิพี่ช 'ไม่ว่ามิ่งจะเป็นคนสวยขนาดไหน แต่สิ่งที่กูรักคือทรัพย์สินสมบัติ  
ของมิ่งต่างหาก อีหน้าเ้ง...โง่สินดี

...ความร้ายกาจของศิลาคือความโลภอยากได้ทรัพย์สินสมบัติของผู้อื่น จึงยอมทำ  
ทุกอย่างแม้จะผิดศีลธรรมเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ศิลาแก้งทำดีกับพชรอเพื่อให้  
พชรอตายใจยอมแต่งงานและจดทะเบียนสมรสกับตน แล้วศิลาจะได้ครอบครองทรัพย์สิน  
สมบัติของพชรอได้ง่ายขึ้น

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 249)

นอกจากนี้ศิลายังวางแผนเพื่อให้พชรอกลายเป็นผู้มีปัญหาทางจิต  
ต้องถูกควบคุมดูแลอยู่ในโรงพยาบาลจิตเวช โดยที่ศิลาใช้อำนาจเงินซื้อใบรับรองอาการป่วย  
ทางจิตของพชรอเพื่อนำไปขึ้นศาล จะได้ขอมีสิทธิในการดูแลทรัพย์สินของพชรอแต่เพียงผู้เดียว  
ดังข้อความว่า

...หมอมุ่มยิ้มแล้วหันไปหานางพยาบาลซึ่งเตรียมเอกสารไว้ให้ศิลาเซ็นยินยอม  
อยู่แล้ว ชายหนุ่มรับกระดาษสองแผ่นขึ้นมา แผ่นแรกเป็นข้อตกลงในการรักษาซึ่งอ่าน  
แบบผ่าน ๆ แล้วก็ไม่มีอะไรน่ากังวล ปากกาหมึกซึมที่เสียบอยู่ในกระเป๋าเสื้อจึงถูกดึง  
ออกมาเตรียมเซ็นยินยอมลงในเอกสารแผ่นที่เหลือ คุณศิลาไม่ต้องเป็นห่วงนะครับ  
เรื่องทุกอย่างจะเป็นความลับเมื่อเงินถูกโอนเข้าบัญชีของหมอ หมอจะทำให้เธอเป็นบ้า  
ตามที่คุณศิลาบอกให้ได้นานที่สุด นานเท่าที่คุณศิลาต้องการ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 191-192)

2) ชินวุฒิ ใน พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครน้อยลักษณะที่ผู้แต่งนำเสนอด้านดีของตัวละครออกมา ทำให้ ชินวุฒิ เป็นตัวละครที่มีทั้งความรับผิดชอบต่อนหน้าที่การงาน และมีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ ด้วยลักษณะนิสัยที่ดีดังกล่าวทำให้ชินวุฒิเป็นผู้ดำเนินเรื่องที่สำคัญในการทำภารกิจช่วยเหลือตัวละครอื่น ๆ ให้รอดพ้นจากเหล่าสัมภเวสี

ชินวุฒิ เป็นผู้บริหารพิพิธภัณฑ์สยามเวิลด์ เนื่องจากชินวุฒิเคยเป็นผู้ช่วยส่วนตัวของมินจง นักธุรกิจชาวเกาหลีผู้เป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์สยามเวิลด์คนใหม่ ชินวุฒิ จึงได้รับความไว้วางใจจากมินจงให้ดูแลพิพิธภัณฑ์แทน เพราะมินจงต้องเดินทางไปมาต่างประเทศเสมอ ดังข้อความว่า

...นี่เป็นครั้งแรกที่ชินวุฒิมิ่ห้องทำงานเป็นตัวเอง นั่นเพราะโดยปกติแล้วเขามักจะเป็นผู้ช่วยที่ติดสอยห้อยตามคุณมินจงเดินทางไปทั่วโลก "ไม่มีห้องทำงานส่วนตัวมีแค่โน้ตบุ๊กเท่านั้น แต่คราวนี้เขากำลังจะมีห้องทำงานเป็นหลักแหล่งเนื่องจากการบริหารพิพิธภัณฑ์สยามเวิลด์แห่งนี้ถือเป็นโปรเจกต์ใหญ่ คุณมินจงต้องการคนที่ไว้วางใจมาดูแลที่นี่แทนเขาในขณะที่ต้องเดินทางไปไหนมาไหนอยู่ตลอดเวลา

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว, 2555, น. 41)

หลังจากชินวุฒิทำงานที่พิพิธภัณฑ์ได้ไม่นานก็เกิดปัญหาที่ส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ เพราะเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งในพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นผู้มีชื่อเสียงที่ยังมีชีวิตอยู่ต่างเสียชีวิตติดต่อกัน ด้วยความรับผิดชอบต่องานและชีวิตของเพื่อนมนุษย์จึงทำให้ชินวุฒิพยายามคิดหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการปรึกษาและขอความช่วยเหลือจากยามสมัครซึ่งเคยเป็นยามของพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มาก่อนและเคยเตือนชินวุฒิเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องการสร้างหุ่นขี้ผึ้งของไทยว่าการสร้างหุ่นขี้ผึ้งของคนที่ยังมีชีวิตอยู่เป็นการสาปแช่งบุคคลเหล่านั้นให้ถึงฆาตเร็วขึ้น ดังข้อความว่า

...ชินวุฒิถึงกับกุมขมับเมื่อได้รับรู้ว่าอินดี้ อดีเสียชีวิตเมื่อช่วงบ่ายวันนี้ การตายของหญิงสาวเป็นที่โจษจันกันไปทั่วทั้งเมืองถึงความสยดสยอง แม้จะไม่เห็นภาพแต่ชายหนุ่มก็จินตนาการถึงมันได้อย่างไม่ยากเย็น เขาจะอยู่เฉยไม่ได้แล้ว การที่มิตคนตายติด ๆ กันถึงสามคนและแต่ละคนล้วนเป็นแบบให้ปั้นหุ่นขี้ผึ้งของพิพิธภัณฑ์

สยามเวสต์อาจไม่ใช่เรื่องบังเอิญอย่างที่คนอื่นเข้าใจ เสียงของยามสมรภักซ์ที่เคยเอ่ยเตือน  
ดังก้องในหูทันทีราวกับอีกฝ่ายมากระซิบเตือนสติอีกครั้งหนึ่ง ดังข้อความว่า

...ถ้าคุณชินวุฒิสั่งเกต พิพิธภักซ์ของคนไทยมักไม่สร้างหุ่นซีฟิ่งของคนที่ยังมี  
ชีวิตอยู่ หุ่นซีฟิ่งมักเป็นคนที่เสียชีวิตไปแล้วหรือไม่ก็มาจากจินตนาการผู้ปั้น ไม่นิยม  
สร้างหุ่นซีฟิ่งของคนที่ยังมีชีวิต คนโบราณเขาถือครับว่าเป็นการแข่งให้คนคนนั้นตายก่อน  
ถึงฆาต เพราะปกติการปั้นหุ่นซีฟิ่งของคนตายนั้นมักมีไว้เพื่อระลึกถึงยามอีกฝ่าย  
ได้ลาโลกไปแล้ว ...ชินวุฒิดินรนไปวนมาอย่างใช้ความคิด เขาจะไปหายามสมรภักซ์  
เพื่อหาวิธีแก้ไขเรื่องที่เกิดขึ้น

(พิพิธภักซ์ หุ่น-หั้น-หั่ว, 2555, น. 156)

เมื่อชินวุฒิรู้วิธีแก้ปัญหาจากยามสมรภักซ์ โดยให้เจ้าของหุ่นตัดหัวหุ่น  
ให้ขาดออกจากตัวหุ่นก่อนเวลาเที่ยงคืนของวันถัดไปนับจากวันที่มีเจ้าของหุ่นตายคนล่าสุด  
หากทำไม่สำเร็จคน ๆ นั้นก็จะตายเป็นรายต่อไป ดังข้อความว่า

...คนที่จะทำลายหุ่นได้คือเจ้าของหุ่น วิธีการทำลายคือการตัดหัวหุ่นให้หลุดจาก  
ตัวก่อนเวลาเที่ยงคืนในคืนถัดไปจากคนที่ตายล่าสุด หากทำไม่ได้ คนนั้นก็จะตายเป็น  
รายต่อไป ซึ่งบอกไม่ได้ว่าตอนไหน เมื่อไหร่ บางคนก็หลังจากนั้นสามวัน บางคนก็ยัง  
หายใจได้อีกหลายชั่วโมง บางคนก็หลังเที่ยงคืนเพียงเสี้ยววินาที แต่ที่แน่ ๆ ถ้าตัด  
หัวหุ่นของตัวเองไม่ทันก่อนเที่ยงคืนหลังวันที่มีคนตาย คนนั้นต้องตายแน่ ๆ

(พิพิธภักซ์ หุ่น-หั้น-หั่ว, 2555, น. 166)

ชินวุฒิบอกความเชื่อและแนวทางแก้ไขเรื่องหุ่นซีฟิ่งนี้ให้แก่เจ้าของหุ่น  
ที่เหลือที่ยังมีชีวิตอยู่ แม้ว่าจะมีทั้งผู้เชื่อและไม่เชื่อในคำเตือนของชินวุฒิ แต่ชินวุฒิก็มินดีที่จะตาม  
ช่วยเหลือทุกคน แม้จะทำที่สุดแล้วจะไม่มีผู้ใดสามารถรอดชีวิตได้เลยก็ตาม ดังข้อความว่า

...ชินวุฒิวางสายกำลังจะวิ่งเข้าไปในตัวอาคารเพื่อช่วยเสาวนีย์ แต่ทุกอย่างดู  
จะสายไปแล้วเมื่อมีเสียงรังก์ดลันดังขึ้นอีกครั้ง เป็นเสียงรังก์ดที่ดูน่าสะพรึงจนขนลุก  
ไปทั่วร่าง และเมื่อเขาเงยหน้าขึ้นไปมอง ร่างของเสาวนีย์ก็หงายหลังลอยละลิวลงมา

จากบนนั้นพอดี มันไม่ใช่ลักษณะของคนทีกระโดดลงมา แต่เป็นการถูกผลักให้หงายหลัง ตกลงมามากกว่า! ร่างของเสาวนีย์กระเด็นไปเสียบเข้ากับรั้วเหล็กของฝั่บสุดหุรุ เหล็ก ทะลุเข้าปากโผล่ออกทางกะโหลกด้านหลัง ร่างของเจ้าหล่อนห้อยโตนงตรงนั้เป็นที ่น่าเวทนายิ่งนัก ...ชินวุฒิเข้าอ่ลนลงกับพื้นก่อนหยิบโทรศัพท์ของตัวเองขึ้นมาดูหน้าจอ มันบอกเวลา 00.01 นาที...ตายหลังจากเวลาตัดหัวเพียงหนึ่งนาที่เท่านั้น!

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว, 2555, น. 190-191)

แม้ว่าชินวุฒิจะตามช่วยเหลือเจ้าของหุ่นซี่ฝั่บคนอื่น ๆ ให้รอดชีวิต แต่เขากลับต้องตายเช่นเดียวกับเจ้าของหุ่นทุกตัว เพราะมันจงได้สั่งทำหุ่นซี่ฝั่บของชินวุฒิเพิ่มอีก หนึ่งตัวเพื่อเป็นของขวัญวันเกิดให้แก่ชินวุฒิ ดังข้อความว่า

...ชินวุฒิหน้าซีดขณะที่สายตามองไปยังกล่องของขวัญ ได้แต่ภาวนาว่าขออย่า ให้เป็นของขวัญที่คิดเลย ชายหนุ่มฉีกกระดาษห่ออย่างไม่บรรจจแล้วแกะมันออกอย่าง รวดเร็วทั้งทีที่เห็นของขวัญภายในกล่องนั้น ชินวุฒิถึงกับเข้าอ่ลนลงบนพื้นทันที จะไม่ให้ มีอาการอย่างนั้นได้อย่างไร ในเมื่อข้างในเป็นหุ่นซี่ฝั่บ...หุ่นของเขาเอง!

...เขาไม่ได้ถามว่าถ้าหากมีหุ่นส่งมาใหม่จะแก้ไขด้วยการตัดหัวได้หรือไม่ แล้วต้อง ตัดก่อนเที่ยงคืนนับจากเวลาที่หุ่นมาถึงหรือเปล่า จะไปถามตอนนี แกก็ตายไปเสียแล้ว บางคำถามกว่าจะหาคำตอบได้ก็อาจสายไป เสียครงตำ ๆ ของพวกมันตั้งขึ้นอีกแล้ว ชินวุฒิรู้สึกถึงกลิ่นความตายที่เริ่มโชนมาในท้อง ความตายที่มาพร้อมกับของขวัญวันเกิด ช่วย.....ด้วยยยยยยยยย

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หั่น-หัว, 2555, น. 287)

1.2.2 ตัวละครหลายลักษณะ ปรากฏตัวละครเอกฝ่ายชายที่มีพฤติกรรมและ ลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ที่ตัวละครได้รับ อาจส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ไปในทิศทางที่ดีขึ้นหรือเลวร้ายลงก็ได้ ซึ่งพบตัวละครเอกฝ่ายชายประเภทตัวละครหลายลักษณะ จำนวน 7 ตัว ดังนี้

1) คณิน ใน บันรากุ...หน้ากาฆาตกรรม เป็นตัวละครสมจริงประเภท ตัวละครหลายลักษณะ คณิน เป็นอาจารย์ประจำภาควิชาภาษาญี่ปุ่นในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง

มีคนรักคือ ศศิณา ซึ่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเดียวกัน ศศิณาฆ่าตัวตายเพราะมีปัญหาขัดแย้งกับนักศึกษาชื่อ อลิษา จนถูกอธิการบดีบีบบังคับให้ออกจากมหาวิทยาลัย วิญญาณของศศินายังคงวนเวียนอยู่ในบ้าน และปรากฏตัวให้คนอื่นเห็นจึงทำให้คุณนิโกลธแค้นทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของศศิณา ได้แก่ อลิษา ศิธา และอธิการบดี การเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาญี่ปุ่นคุณนิจึงเลือกศิลปะการแสดงของญี่ปุ่นอย่างบันรากุ ซึ่งเป็นการแสดงที่เกี่ยวข้องกับเรื่องฆาตกรรมและการแก้แค้นมาใช้เป็นเครื่องอำพรางตัวและแก้แค้นให้แก่คนรัก

มนุษย์บันรากุ มีรูปลักษณ์ที่ดูน่าเกลียดน่ากลัวในคราวเดียวกัน แต่งกายด้วยชุดกิโมโนสีแดง สวมหน้ากากสีขาว มีปากกว้างถึงโหนก มีดวงตาสีเหลืองโพลน มีผมสีดำทำจากเส้นไหมเกล้าขึ้นแบบญี่ปุ่น และมีเขาโผล่ออกมาจากบนหัว รวมทั้งมีภาษาพูดที่แตกต่างไปจากภาษาพูดที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ซึ่งมนุษย์บันรากุจะใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า “เรา” และใช้สรรพนามแทนตัวผู้ฟังว่า “ท่าน” เช่น บทสนทนาระหว่างมนุษย์บันรากุกับอลิษา ขณะที่หน้ากากบันรากูกำลังชี้แจงถึงความผิดของอลิษาที่ไม่สนใจเรียน ถ่ายรูปตัวเองและสนทนาผ่านโทรศัพท์ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น จึงทะเลาะกับอาจารย์ประจำวิชาอย่างอาจารย์ศศิณาที่ต่อว่าอลิษาไม่พอใจจึงใช้อำนาจของพ่อผู้เป็นรัฐมนตรีใช้อำนาจบีบบังคับศศิณาให้ออกจากมหาวิทยาลัย จนเป็นเหตุให้ศศิณาฆ่าตัวตายในภายหลัง ดังข้อความว่า

...คุณอย่างท่าน พวกที่ใช้เทคโนโลยีผิดที่ผิดทาง พวกที่มีมือก็สักแต่ใช้แซทใช้กดถ่ายรูป ลองไม่มีมือบ้างสิ จะได้สำนึก ที่นี้เราคงตอบข้อข้องใจของท่านเรียบร้อยแล้ว ก่อนเล่นเกมแล้วนะ เออละ ขอให้โชคดีกับชีวิตที่ท่านจะเป็นคนเลือกเอง ทั้งที่ที่พูดจบมนุษย์ที่สวมหน้ากากประหลาดนั้นก็เดินออกไปจากห้อง ทิ้งให้อลิษานั่งนิ่งอยู่บนเตียงด้วยความสับสน

(บันรากุ... หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 22)

เมื่อมนุษย์บันรากุจับตัวเหยื่อมาขังไว้ในห้องก็จะทำความเข้าใจแสดงความคิดหรือความชั่วร้ายเลวทรามของเหยื่อก่อน จากนั้นก็จะอธิบายกติกาในการเล่นเกมที่โหดร้ายทารุณเพื่อให้ตัวเองมีชีวิตรอด เช่น ต้องตัดเท้าเพื่อใส่รองเท้าที่มีขนาดเล็กกว่าเท้าตัวเองมาก ต้องตัดข้อมือของตัวเองเพื่อเอาชีวิตรอดจากการคุมขัง เป็นต้น โดยทุกกติกาจะมีเวลากำหนดให้ 1 นาที และมนุษย์บันรากุมักจบการบอกกติกาด้วยประโยคเดียวกันว่า “มีหัวต้องรู้จักคิด



...อยากมีชีวิตก็ต้องแลก” แล้วเมื่อเหยื่อเสียชีวิตแล้วก็สวมหน้ากากบ้านรากูให้แก่ศพเพื่อเป็นสัญลักษณ์บอกให้รู้ว่าเป็นฝีมือของมนุษย์บ้านรากูเอง

2) วีรภาพ ใน บ้านรากู...หน้ากาฆาตกรรม เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ วีรภาพเป็นนายตำรวจตำแหน่งสารวัต เป็นเพื่อนรักของคณิน มีหน้าที่ติดตามคดีมนุษย์บ้านรากูที่กำลังเป็นข่าวโด่งดัง แต่เมื่อวีรภาพพบความจริงว่าคณินคือมนุษย์บ้านรากูกลับไม่จับกุมคณินไปดำเนินคดีตามกฎหมาย ในทางตรงกันข้ามวีรภาพกลับเลือกให้มนุษย์บ้านรากูเพื่อแก้แค้นให้แก่พี่ชายตามข้อเสนอแนะของคณิน

มนุษย์บ้านรากูตัวแรกเริ่มต้นจากความแค้นส่วนตัวของคณิน ส่วนมนุษย์บ้านรากูตัวที่สองเกิดขึ้นจากความแค้นส่วนตัวของวีรภาพ จากนั้นคณินและวีรภาพก็ใช้มนุษย์บ้านรากูเป็นศาลเตี้ยตัดสินความผิดและพิพากษาลงโทษผู้ที่สมควรได้รับโทษทัณฑ์ แต่กฎหมายหรือกฎแห่งกรรมดำเนินการล่าช้ากว่าความคิดของทั้งสองคน แล้วสุดท้ายมนุษย์บ้านรากูก็ถูกนำมาใช้เพื่อปกปิดความผิด และโยนความผิดไปให้ผู้อื่น เพื่อเอาตัวรอด

มนุษย์บ้านรากูจึงเป็นตัวละครสมจริงที่มีทั้งด้านดีและด้านร้าย มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพการณ์ที่ต้องเผชิญ และสุดท้ายก็ปิดฉากลงแบบมนุษย์ปูลูชนทั่วไปที่มีความรักตัวเองและทำทุกอย่างเพื่อเอาชีวิตรอดโดยไม่สนใจชีวิตผู้อื่นรอบข้าง

3) แทนกาย ใน สัปอัสรา เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ แทนกายเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาประวัติศาสตร์ในมหาวิทยาลัยชื่อดังแห่งหนึ่ง และเป็นเพื่อนสนิทของภาคย์ตั้งแต่เรียนโรงเรียนมัธยม แทนกายมักจะให้ความช่วยเหลือภาคย์ เรื่องการพิสูจน์ของโบราณที่ภาคย์ชื่อมาสะสมเสมอ จนได้พบกับหลังอัสราขึ้นหนึ่งซึ่งมีวิญญาณร้ายสิงอยู่ แทนกายและภาคย์จึงต้องนำกลับไปคืนยังปราสาทร้างที่ตั้งอยู่ในป่าอาถรรพ์แถบจังหวัดบุรีรัมย์

เมื่อแทนกายต้องเผชิญหน้ากับนางบารายที่อาฆาตแค้น แทนกายตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยการยอมอยู่กับวิญญาณนางบารายตลอดไปแลกเปลี่ยนกับการให้อภัยและปล่อยตัวไปจากปราสาทร้างและป่าอาถรรพ์

ในอดีตชาติแทนกายคือพระเจ้าวรมันธันวาคมแห่งนครเวียงเพียงธม ในยุคสมัยขอมรุ่งเรือง พระเจ้าวรมันธันวาคมเป็นโอรสที่เกิดจากพระอัศรมเทสีจึงได้รับการแต่งตั้งให้เป็นองค์รัชทายาทสืบต่อราชบัลลังก์ พระเจ้าวรมันธขวามีนางบำเรอชื่อบาราย ซึ่งเป็นที่สนิทเสนหาจนสร้างทับหลังปราสาทของพระองค์เองเป็นรูปนางบาราย แต่ต่อมาต้องเข้าพิธีอภิเษกกับ

เจ้ากัณฐาเจ้าหญิงที่มาจากแคว้นอื่น จึงทำให้เกิดความอิจฉาริษยาระหว่างเจ้ากัณฐาและนางบาราย นางบารายถูกเจ้ากัณฐาใส่ร้ายจนพระเจ้าวรมันธรรมาเกลียดชังนาง รวมทั้งนางบารายถูกพระเจ้าสมันต์ประทายเป็นโทษให้ลอบวางยาพิษพระเจ้าวรมันธรรมา พระเจ้าวรมันธรรมาจึงส่งลงโทษประหารชีวิตนางบาราย

4) ดนัย ใน **สาปอัปสร** เป็นตัวละครสมจริงประเภทหลายลักษณะ ดนัย เป็นคนรักของโบบัว มีอาชีพเป็นนักบินฝึกหัดที่ประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกพร้อมกับเพื่อนนักบินอีกคนหนึ่งในป่าแถบแนวเขาพนมดงรักจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งชาวบ้านเชื่อกันว่าเป็นป่าอาถรรพ์ทางการพยายามตามหานักบินทั้งสองคนแต่ไม่พบจึงทำให้ดนัยและเพื่อนนักบินที่ได้รับบาดเจ็บติดอยู่ในป่าเป็นเวลานาน ดนัยจึงตัดสินใจฆ่าเพื่อนนักบินที่เจ็บหนักเพื่อตัดภาระในการดูแลและอาศัยเครื่องในของศพเป็นอาหารประทังชีวิต

หลังโบบัวหนีรอดจากการแก้แค้นของนางบารายมาได้ก็พบกับดนัยที่ยังติดอยู่ในป่าอาถรรพ์ แต่สุดท้ายก็ถูกดนัยฆ่าตายเพราะโบบัวลวงรู้ความลับเรื่องที่ดนัยฆ่าเพื่อนนักบินและกินเครื่องในศพเป็นอาหาร

ผู้แต่งสร้างให้ตัวละคร "ดนัย" มีความผิดปกติทางจิตเนื่องจากความเครียดที่ต้องทนอยู่ในสภาพที่กดดันและขาดแคลนอาหาร จนต้องแสดงสัญชาตญาณการเอาชีวิตรอดออกมาด้วยการฆ่าคนและสามารถกินศพเพื่อประทังชีวิตได้ เป็นการสะท้อนด้านมืดมืดของมนุษย์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงหากต้องเผชิญกับปัญหาเช่นเดียวกับดนัย ซึ่งพฤติกรรมของดนัยนั้นสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (เจดิมเกียรติ ผิววรรณ, 2544) เรื่องจิตใต้สำนึก (Id) ซึ่งเป็นระดับจิตใต้สำนึกและทำงานตามหลักการแห่งความสุข (Principle of Pleasure) โดยระดับจิตใต้สำนึก (Id) จะแสวงหาแนวทางเพื่อให้มนุษย์ได้รับความสุข หลีกเลียงความเจ็บป่วยและความเครียด และทำให้เกิดความยินดี ระดับจิตใต้สำนึก (Id) จึงประกอบด้วยความต้องการทางชีววิทยาและสัญชาตญาณ ไม่มีความสามารถที่จะคิดหรือศึกษา ไม่นับว่าเป็นตรรกวิทยา และไม่สามารถชี้ว่าถูกหรือผิด ดังนั้น ระดับจิตใต้สำนึก (Id) จึงทำงานในแนวทางที่ไม่มีเหตุผลและไม่มีศีลธรรม

5) ธนา ใน **สวนสนุกแดนนรก** เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ มีทั้งด้านดีและด้านร้าย โดยมีการเปลี่ยนแปลงด้านความคิดและพฤติกรรมตามประสบการณ์ที่ได้เผชิญ ธนาในวัยเด็กเป็นเด็กรักเรียน ชี้อาย และเงียบขี้นม ดังข้อความว่า

...ภาพของเด็กชายร่างอ้วนสวมแว่นตาทาหนาเดอะ ถอดกระเป๋านักเรียนใบโตที่ยัดหนังสือเรียนมาเต็มทีในวันเปิดเทอมนั้น เป็นที่จับจ้องของนักเรียนเก่าอย่างห้ามไม่ได้ แน่ละ...คนแปลกหน้าย่อมเป็นที่น่าสนใจของทุกคนอยู่แล้ว ธนาจำใจลุกขึ้นแล้วเดินมายืนหน้าชั้น เขายังคงก้มหน้าไม่กล้าสบตาเพื่อน ๆ ในห้อง น้ำเสียงที่พูดออกมานั้นเบาเสียงจนแทบจะไม่ได้ยิน

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 15-16)

นอกจากนี้ธนายังมีลักษณะที่กลัวไม่สู้คนจึงมักถูกกลุ่มเพื่อนอันธพาลกลั่นแกล้งเสมอ เช่น ธนาถูกกลุ่มเพื่อนแกล้งด้วยการบังคับข่มขู่ให้กินอาหารที่เตรียมกัน ทำให้ธนาอาเจียนจนหมดแรงและต้องอับอายเพื่อนในโรงอาหารด้วย ดังข้อความว่า

...ความคิดเลว ๆ บังเกิดขึ้นในหัวของแม็กก็ทันที! เด็กหนุ่มหันไปคว้าจานข้าวของพวกเขาเพื่อนปากดีขึ้นมาเตรียมกัน ก่อนจะนำไปเทใส่จานของธนาแล้วหัวเราะร่วนธนาเงยหน้ามองแม็กก็อย่างไม่เข้าใจว่าทำแบบนี้ทำไม...กินเข้าไปสิ ญูดสำหรับหวังดี คุณกลัวข้าวให้มึงไง!...คำพูดของแม็กก็ทำเอาธนาต้องกลืนน้ำลายดังเอือก มองจานข้าวตรงหน้าที่แทบแยกไม่ออกว่าเป็นข้าวของคนหรือข้าวของหมา เด็กหนุ่มลั่นเล เงยหน้ามองเพื่อนผู้ชายที่ต่างก็รอดูว่าเด็กใหม่จะกล้าทำตามคำพูดของเขาหรือไม่ แล้วเสียงเฮก็ดังขึ้นเมื่อธนาหยิบช้อนขึ้นมาตักข้าวเข้าปาก แม็กก็หัวเราะลั่นอย่างชอบใจ...เด็กหนุ่มรู้สึกพะอืดพะอมจนถึงกับต้องวิ่งออกไปจากโรงอาหาร เสียงหัวเราะไล่หลังด้วยความสมเพชเวทนาดังก้องโรงอาหาร การแกล้งคนที่ด้อยกว่าสนุกนักแล!

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 20-21)

การกลั่นแกล้งเล็ก ๆ น้อย ๆ จากเพื่อนทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกวันจนถึงขั้นทำให้ธนาขาหักและพิการตามมา เพราะเพื่อนกลุ่มนี้ลวงธนาไปแกล้งหลอกผีบนหอคอยร้างในสวนสนุกดรีมแลนด์จนทำให้ธนาพลัดตกลงมาจากหอคอยและได้รับบาดเจ็บ ดังข้อความว่า

...ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว...เร็วเสียจนไม่มีใครคาดคิด อยู่ ๆ ธานาก็หงายหลังจากระเบียงบนหอคอย โดยมีกระเป่าเป้ของเขาที่เต็มไปด้วยหนังสือ เหมือนเป็นตัวดึงร่างของเด็กหนุ่มให้ตกลงไปข้างล่างของหอคอย ร่างของธานอลอยละลิวผ่านอากาศ เพียงพริบตาเดียวเท่านั้นก่อนจะเกิดเสียงดังดับ!

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 82)

ความเจ็บป่วยทางร่างกายสำหรับธานแล้วไม่ทำให้เขาเจ็บปวดเท่ากับ ความบอบช้ำทางจิตใจเนื่องจากทุกคนคิดว่าธานาโกหกว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่สวนสนุกเป็นการกลั่นแกล้งกัน แต่กลับเชื่อว่าเป็นเพียงอุบัติเหตุเท่านั้น ดังข้อความว่า

...พวกผมยอมรับครับว่าเข้าไปในหอคอยจริง แต่พวกเราเข้าไปเล่นกัน พวกเราเล่นซ่อนแอบ ธานาก็มาเล่นด้วย แต่พอผมจะแปะโป้ง ธานาเค้ากลับตกใจจนหงายหลังตก จากระเบียงหอคอย พวกเราตกใจมากไม่รู้จะทำยังไงดี นกฮูกมีสติมากที่สุดเลยไปตามอาจารย์ดูจตุรมาช่วยธานา เรื่องราวก็มีเท่านี้แหละครับ...ธานาได้ยินดังนั้นก็รีบแย้งขึ้นเพราะมันไม่ใช่เรื่องจริงที่ทุกคนก็รู้อยู่แก่ใจว่าไม่มีการเล่นซ่อนแอบอะไร ทั้ง มันเป็นการหลอกให้เขาไปติดกับดักเพื่อจะหลอกผีจนสติแตกต่างหาก

...อาจารย์ดูจตุรหันไปถามความเห็นแม่ของธาน เธอถอนหายใจยาว ๆ เข้าใจว่า ลูกของตัวเองไปปดเพราะกลัวโดนดุที่เล่นไม่ระวัง...เด็กเล่นกันคงทำโทษอะไรไม่ได้หรอกค่ะ ดิฉันเองต่างหากที่ต้องทำโทษลูกของตัวเองที่โกหก คงเพราะกลัวจะถูกตี ที่บ้านสั่งสอนเรื่องการเล่นเสมอว่าให้ระวังตัว ถ้าเจ็บตัวขึ้นมาจะโดนทำโทษซ้ำ แกคงกลัวเลยสร้างเรื่องขึ้นมาล่ะค่ะ

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 103)

ความเจ็บปวดทางใจส่งผลต่อชีวิตของธานอย่างมาก ธานากลายเป็นคนเก็บตัว ทำร้ายตัวเอง จนกลายเป็นปัญหาทางจิตที่ต้องไปบำบัดรักษาที่จิตแพทย์ อาการป่วยทางจิตที่ไม่ได้รับการรักษาอย่างต่อเนื่องร่วมกับความแค้นกลุ่มเพื่อนที่ฝังใจและสะสมมานาน ทำให้ธานาวางแผนที่ร้ายกาจและโหดเหี้ยมเพื่อแก้แค้นเพื่อนทุกคนที่มีส่วนทำให้ชีวิตของธานาที่ทนทุกข์ทรมาน ดังข้อความว่า

...อำนาจต้องพาลูกชายไปหาจิตแพทย์ที่โรงพยาบาลศรีธัญญาทุกเดือน ๆ เพื่อรับยา และให้ลูกชายได้เปิดใจคุยกับจิตแพทย์ ด้วยหวังว่าสักวันหนึ่งธนาจะกลับมาเป็นลูกชายที่น่ารักแบบเดิม...แต่ก็ไม่ ความแค้นถูกเพาะบ่มอยู่ในห้องนอนของธนามันเติบโตเร็วยิ่งกว่าต้นไม้ที่ได้รับการใส่ปุ๋ย ยามที่ได้เข้าไปในห้องของลูกชาย อำนาจรับรู้ได้ถึงกลิ่นไอของความเจ็บปวดที่เพิ่มมากขึ้นทุกวัน เด็กหนุ่มไม่มีสังคม จมอยู่กับโลกอินเตอร์เน็ต ชอบเสิร์ชหาข่าวอาชญากรรมมาอ่าน ไม่ยอมไปเรียนหนังสือ ชูจะฆ่าตัวตาย ทุกครั้งที่เขาหรือแม่ทำเรื่องขัดใจ

...ความแค้นของธนามันถูกถ่ายทอดเป็นตัวหนังสือในสมุดบันทึกซึ่งอำนาจแอบไปอ่านอยู่บ่อย ๆ ความแค้นต่อเพื่อนสมัยมัธยมทั้งแปดคน แม็กกี้ รวิน ไตร เคน ชุน นกสูท ฝน ทราย ยังคงวนเวียนอยู่ในสมองของลูกชายไม่เคยเหือดหายไปตามกาลเวลา คนทั้งแปดที่ทำให้ชีวิตของคนคนหนึ่งต้องพังลงทำให้ธนากลายเป็นคนพิการทั้งกายและใจ

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 238-240)

ประสบการณ์ที่เลวร้ายในชีวิตของธนาทำให้ธนามีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และพฤติกรรมอย่างเห็นได้ชัด จากเด็กขี้อาย ขี้กลัว และไม่สู้คน กลายเป็นผู้ใหญ่ที่เก็บกด ชอบความรุนแรง และมีความแค้นที่ฝังรากลึกจนกลัววางแผนที่โหดเหี้ยมเพื่อฆ่าคนที่เคยเป็นเพื่อนของตัวเองได้อย่างไม่รู้สึกผิด ดังข้อความว่า

...แกจะให้พ่อทำยังไง? แม้ไม่ได้รับคำว่ายินดีจะทำ แต่คำถามที่ถามกลับเหมือนคำตอบรับภารกิจที่ลูกชายมอบหมายให้แต่โดยดี ธนายิ้มกว้าง เป็นยิ้มแรกในรอบสิบห้าปีที่ผู้เป็นพ่อเห็น แค่นี้เขาก็นอนตายตาหลับแล้ว...ผมจะให้พ่อไปฆ่าไ้รวินตามแผนที่ผมวางไว้ ชาญวัยอย่างสามสิบยื่นกระดาษที่เขียนแผนการไว้ให้กับผู้เป็นพ่อดู

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 240)

พฤติกรรมรุนแรงของธนาดังกล่าวเป็นผลมาจากอาการป่วยทางจิต เนื่องจากความแค้นที่สะสมอยู่ในความคิดเป็นระยะเวลาอันยาวนานย่อมต้องการการปลดปล่อยเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ความแค้นให้บรรเทาลง ซึ่งธนาได้เลือกวิธีการที่รุนแรงในการแก้ไขปัญหา ผลร้ายจึงเกิดกับทั้งตนเองและผู้อื่น

6) แม็กกี้ ใน สนวนสนุกแดนนรก เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะที่มีทั้งด้านดีและด้านร้ายในคน ๆ เดียว แม็กกี้ในวัยเด็กนั้นมีนิสัยเป็นอันธพาล เป็นหัวหน้ากลุ่มเพื่อนคอยวางอำนาจข่มเหงรังแกเพื่อนที่อ่อนแอกว่าตน โดยเฉพาะธนาที่มายุ่งเกี่ยวสนิทสนมกับนกฮูกซึ่งเป็นคนรักของแม็กกี้ ยิ่งทำให้แม็กกี้กล้าแก่งอแงรุนแรงมากขึ้น ดังข้อความว่า

...ธนาค่อย ๆ ขยับตัวถอยหนีเรื่อย ๆ ในขณะที่ดวงตาดำยังคงจับจ้องไปที่ร่างของผีร้ายตรงหน้าต่าง แต่แล้วก็ต้องหยุดชะงักเมื่อร่างของเขาไปชนเข้ากับใครคนหนึ่ง ครั้นเมื่อหันไปดูธนาถึงกับต้องผงะรอบสอง เมื่อเห็นว่าคนที่เขากำลังประจันหน้าอยู่นั้นคือร่างของแม็กกี้ที่อาบเลือด บนศีรษะมีสีแดงชันคลั่งไหลเยิ้ม เลื่อนนักเรียนสีขาวกลายเป็นสีแดงเดือดเหิมแล้วนำขนพองสยองเกล้า เด็กใหม่ร้องลั่น ตัวสั่นทิมจนถึงกับบัสสาวะราดทางเกง แม็กกี้เห็นดังนั้นก็หลุดขำหัวเราะชอบใจ รีบปาดน้ำแดงที่กำลังจะไหลเข้าตาออกทันที...เฮ้ย! ไอ้ธนาจี้ราดทางเกง! ดูเป็นเรื่องขำเสียเหลือเกินสำหรับแม็กกี้

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 51)

พฤติกรรมการกล้าแก่งอแงที่รุนแรงที่สุดของแม็กกี้คือการสวมมาสคอตตุ๊กตาโบไซ้เพื่อหลอกผีธนาบนหอคอยร้างในสวนสนุกดรีมแลนด์ จนทำให้ธนาพลัดตกลงมาจากหอคอยแล้วขาหัก ดังข้อความว่า

...มึงหนีกูไม่พ้นหรอก ไอ้ธนา วันนี้คือวันตายของมึง...ร่างของมาสคอตโบไซ้พุ่งตรงเข้าหาธนา ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว...ร่างของธนาลอยละลิวผ่านอากาศเพียงพริบตาเดียวเท่านั้นก่อนจะเกิดเสียงดังตูบ! แม็กก็รีบถอดหัวมาสคอตโบไซ้ออก เขายืนหน้าออกไปมองนอกระเบียงด้วยความตกใจไม่น้อย ร่างของธนาอนอนนิ่งอยู่ข้างล่าง ขาข้างหนึ่งพับหักอย่างผิดรูป...เด็กหนุ่มยืนตัวแข็งก่อนจะสบถกับตัวเองเบา ๆ

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 83)

นอกจากแม็กกี้จะทำร้ายร่างกายของธนาจนพิการแล้วยังมีส่วนสำคัญในการทำร้ายจิตใจของธนาให้บอบช้ำมากขึ้น ด้วยการข่มขู่เพื่อนในกลุ่มให้ยื่นกรานว่าเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นเพียงอุบัติเหตุไม่ใช่การกล้าแก่งอแงกันอย่างที่ธนากล่าวอ้าง เมื่อแม็กกี้และกลุ่มเพื่อน

ที่มีเสียงสนับสนุนมากกว่าทำให้ธนาถูกกล่าวหาว่าพูดโกหกเพราะไม่อยากถูกผู้ปกครองลงโทษ ธนารู้สึกเสียใจมากที่ไม่มีใครเชื่อและอยู่ฝ่ายเดียวกับเขาแม้แต่นกฮูกซึ่งเป็นเพื่อนคนเดียวของธนา ความเสียใจในครั้งนั้นส่งผลสำคัญให้ธนามีปัญหาทางจิตและบ่มเพาะความรุนแรงเพื่อคอย การแก้แค้น ดังข้อความว่า

...ต่างฝ่ายต่างส่งเสียงทะเลาะกันดังลั่น ไม่มีใครอยากช่วย ไม่มีใครอยากถูก ทำโทษ ต่างคนก็ต่างแสดงธาตุแท้ของการรักตัวเองออกมาด้วยกันทั้งนั้นในเวลานี้...หยุด! จะทะเลาะกันให้มันได้อะไรวะ ในเมื่อเรื่องก็เกิดขึ้นมาแล้ว ทางที่ดีเราต้องร่วมมือกัน เพราะถ้าเราไม่ร่วมมือกันมันจะช่วยกันหมดนี่แหละ! แม็กก็ตะโกนขึ้นกลางวงสนทนา จนทุกคนต้องเงยบเสียงลง คิดให้ดี ถ้าเราเจ็ดคนรวมเสียงกันต่อสู้กับหนึ่งเสียงทำไม จะไม่ชนะวะ!

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 97)

เมื่อแม็กก็โตขึ้นและต้องเผชิญกับการแข่งขันเพื่อเอาชีวิตรอดกับ เพื่อน ๆ ตามกฎกติกาอันโหดเหี้ยมทารุณของธนาในนั้น แม็กก็กลับไม่มีความเป็นอันธพาลในวัยเด็ก เหลืออยู่เลย แม็กก็เห็นความสำคัญขอเพื่อนมากกว่าจะฆ่าเพื่อเอาชีวิตรอด แม็กก็เป็นตัวละคร เพียงตัวเดียวเท่านั้นที่ตามหาผู้บงการเพื่อจัดการกับคนต้นคิดจะได้จบเรื่องเพื่อช่วยให้เพื่อนทุกคน รอดชีวิตออกไปด้วยกัน ดังข้อความว่า

...พลุจุดขึ้นฟ้าอีกหนึ่งนัด แม็กก็กำลังวิ่งสะเปะสะปะอยู่ถึงกับหยุดแหงมมองดูพลุ บนฟ้า ให้ตายสิ! นี่มีคนฆ่ากันอีกแล้วหรือ เขาจะรอช้าไม่ได้แล้ว ยิ่งปล่อยเวลาไว้ เน้นนานยิ่งมีคนตายมากขึ้น เขาต้องตามหาตัวไอ้คนบงการ มันต้องอยู่ที่ไหนสักแห่ง ในสวนสนุกดิรมแลนด์แห่งนี้ ว่าแต่ตรงไหนละ มันอยู่ตรงไหน? และแล้วสายตาของแม็กก็ ก็เหลือบไปเห็นหอคอยร้างที่อยู่ทางด้านหลังสวนสนุกซึ่งเปิดไฟสว่างจ้าอยู่ทางด้านบน หากเพ่งมองดี ๆ จะเห็นร่างของใครคนหนึ่งนั่งอยู่บนนั้น ไซ้แน่! ต้องใช่มันแน่ ๆ เขาไม่ รอช้า ล้วงปืนจากเอวขึ้นมาเตรียมพร้อมที่จะสังหารไอ้โรคจิตนั่นทันทีที่พบตัว หวังว่า จะเป็นมันที่อยู่บนหอคอยนั้น

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 178-179)

ในตอนท้ายเรื่องแม็กก็ขอมทำทุกอย่างแม้กระทั่งลดศักดิ์ศรีของตัวเองก็กราบธนาเพื่อหาทางรอดให้แก่ตนเองและนกฮูก แม้สุดท้ายแม็กก็จะต้องลงชีวิตตนเองเพื่อให้นกฮูกมีชีวิตรอดออกไปจากสวนสนุกก็ตาม ดังข้อความว่า

..นกฮูกหันมองตามสายตาของชายหนุ่ม รีบวิ่งไปคว้าพวงกุญแจไว้ ก่อนหยุดยืนมองภาพธนาที่แม็กก็กำลังยื้อแย่งปืนในมือไปมา 'ไม่อยากคาดเดาว่าเรื่องราวจะจบลงที่ใด...' ไปสิ! บอกให้รีบไป นับหนึ่งถึงร้อย ถ้าฉันยังไม่ไปถึงที่รถตู้ให้หนีไปเลยนะ...แม็กก็ตะโกนบอกนกฮูก หญิงสาวน้ำตาร่วง 'ไม่อยากทิ้งให้แม็กก็ต่อสู้กับธนาเพียงลำพัง แม้ว่าถึงมีเธออยู่ก็ไม่อาจช่วยอะไรได้ก็ตามที่...บอกให้ไป! น้ำเสียงดุตันของแม็กก็บ่งบอกให้เธอรีบไปตามคำสั่ง หญิงสาวหันไปมองแม็กก็เป็นครั้งสุดท้ายก่อนจะวิ่งออกไป

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 220-221)

7) บอม ใน พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว เป็นตัวละครสมจริงประเภทตัวละครหลายลักษณะ มีทั้งลักษณะนิสัยและพฤติกรรมทั้งด้านดีและด้านร้ายตามประสบการณ์ที่ได้รับ บอมเป็นยามคนใหม่ของพิพิธภัณฑน์สยามเวสต์เทรนยามสมรัักษ์ ซึ่งบอมรับหน้าที่ดูแลความปลอดภัยของพิพิธภัณฑน์ในช่วงเวลากลางคืน แม้ว่าบอมจะเป็นคนกลัวผีแต่ก็ปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเต็มกำลังความสามารถ ดังข้อความว่า

...การที่รับรู้ว่ามีหุ่นขี้ผึ้งของคนเพิ่งเสียชีวิตอยู่ข้างในพิพิธภัณฑน์ถึงสองตัว ไม่ใช่เรื่องน่ายินดีสำหรับยามบอมเลยแม้แต่น้อย ชายหนุ่มแทบจะนิมนต์พระทั้งหิ้งนำมาสวมไว้ที่คอในค่ำคืนที่ต้องอยู่เพียงลำพังกับอะไรก็ไม่รู้ที่อยู่ข้างในพิพิธภัณฑน์แห่งนี้ อากาศภายนอกเย็นยะเยือกชวนให้แอบหลบยามเสียมีอะไร แต่กระนั้นยามบอมก็ยังนั่งเบิกตาโผลงอยู่ที่โต๊ะทำงานตัวประจำ อยากจะหมุนเข็มนาฬิกาให้เวลาผ่านไปถึงเช้าในพริบตาแต่ก็รู้ว่าทำไม่ได้ สิ่งเดียวที่ทำได้ในตอนนี่คือนั่งนิ่ง ๆ พยายามเอาหูไปนาเอาตาไปไร่เสียจะได้ไม่ต้องเจอกับอะไรที่น่าสะพรึง

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว, 2555, น. 143)

นอกจากนี้บอมยังให้ความร่วมมือกับชินวุฒิในการช่วยเหลือเจ้าของหุ่นทำลายหุ่นขี้ผึ้งเพื่อทำลายอาถรรพ์ และรักษาชีวิตของเจ้าของหุ่นไว้ ดังข้อความว่า



...มีเวลาอีกแค่สี่สิบห้านาทีเท่านั้น ไม่อย่างนั้นคุณเสาวนีย์จะต้องตาย ไม่ใช่สิ ถ้าจะเอากันจริง ๆ มีเวลาแค่สิบห้านาทีในการตามหาตัว ไหนจะต้องกลับไปพิพิธภัณฑสถานอีก ไม่ได้การแน่ คิดสิ คิดสิ จะทำยังไงดี...บอมโง่! ชินวุฒิโทรหายามบอมซึ่งอยู่รอที่พิพิธภัณฑสถานเวสต์เพียงจิตใจเดียวเท่านั้น อีกฝ่ายก็กดรับสาย...บอม ฉันมีเรื่องให้นายช่วย...อะไรหรือขอบคุณชินวุฒิ? ยามบอมทำเสียงกระดืออ้อ...เรียกแท็กซี่แล้วเอาหุ่นซีผึ้งของคุณเสาวนีย์มาที่นี้ด่วน เป็นผ้าที่เลยรัฐสภามาหนึ่งแยกไฟแดง อยู่ทางขวามือนะ เดียวถ้ามาใกล้ ๆ ถึงแล้วโทรหาฉันอีกทีนะ รับมาเลยนะ

(พิพิธภัณฑสถาน หุ่น-หิ้ง-หิ้ว, 2555, น. 186)

แต่สุดท้ายบอมก็เผยด้านมืดของตัวเองให้เห็น บอมเลือกใช้ประโยชน์จากอาถรรพ์หุ่นซีผึ้งในการแก้แค้นแพน รวียา ด้วยการขัดขวางไม่ให้แพนทำลายหุ่นซีผึ้งของตัวเองได้สำเร็จ บอมจะได้ฆ่าแพนให้ตายโดยอาศัยสัมภเวสีเหล่านั้น บอมจะได้ไม่ต้องฆ่าคนให้ผิดกฎหมาย แล้วบอมก็ตัดสินใจเลือกจุดจบชีวิตของตัวเองด้วยการยิงตัวตายจะได้ตายไปพร้อมกับแพน ดังข้อความว่า

...ในที่สุดมึงก็ไปตัดหัวหุ่นแล้วสินะ แต่อย่างที่กูบอก กูไม่ได้มีแค่แผนเดียว ยังไงมึงก็ต้องตายอ้อเพลิน! ตายอยู่ที่นี้พร้อมกับกู! ไม่พูดเปล่า เขาโยนถังน้ำมันทิ้งก่อนจะล้วงไฟแท็กจากในกระเป๋ากางเกงออกมาแล้วจุดไฟโยนใส่กองน้ำมัน ไฟลุกพริบขึ้นอย่างรวดเร็ว ปืนกระบอกโตถูกเส็งมาทางที่ชินวุฒิกับแพน รวียา ใครมาเห็นต้องคิดว่าชายหนุ่มต้องสังหารชินวุฒิกับแพน รวียาเป็นแน่ แต่เปล่าเลย กระบอกปืนถูกนำมาจ่อที่ขมับคนถือ ยามบอมยิ้ม โบกมือลาทั้งสองคนราวกับเป็นเรื่องสนุกสนานกับสิ่งที่ทำ... เสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด หัวสมองของชายหนุ่มแตกกระจุย ร่วงลัมลงในกองเพลิงทันที

(พิพิธภัณฑสถาน หุ่น-หิ้ง-หิ้ว, 2555, น. 281)

2. กลวิธีการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง เป็นการสร้างตัวละครในลักษณะที่เป็นภาพมายา แปลกแตกต่างออกไปจากมนุษย์ปกติทั่วไป ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบทั้งตัวละครเหนือจริงประเภทตัวละครน้อยลักษณะและหลายลักษณะตามประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

2.1 ตัวละครน้อยลักษณะ พบตัวละครเหนือจริงประเภทตัวละครน้อยลักษณะ ที่มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมด้านร้ายเพียงด้านเดียว ปรากฏตัวละครดังกล่าวในนวนิยายมีจำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

2.1.1 ตึกตาผี ใน พอร์ชเลน...ตึกตาอาฆาต เป็นตัวละครเหนือจริงประเภทตัวละครน้อยลักษณะ ซึ่งผู้แต่งสร้างให้ตึกตาพอร์ชเลนมีรูปลักษณ์ภายนอกที่สวยงามน่ารักร่าทูลงมด ดังข้อความว่า "...ตึกตามผมสีมะฮอกกานีตัดหยิกม้วนเป็นลอนแบบตึกตาฝรั่ง สวมชุดที่แม่ลงทุนตัดให้มันเองกับมือ ใบหน้าของมันยิ้มแย้มท่าทางมีความสุข เจนเกลียดรอยยิ้มของมัน! เกลียดดวงตาสีฟ้าของมัน" (พอร์ชเลน...ตึกตาอาฆาต, 2554, น. 13)

แต่เมื่อตึกตาผีต้องการหลอกหลอนทำร้ายผู้อื่นก็จะกลายสภาพเป็นตึกตาที่มีความน่าเกลียดน่ากลัว สามารถเดินและเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งมีพลังอำนาจเหนือมนุษย์ ดังข้อความว่า

...มึงทิ้งกู! กูจะไม่ไว้ชีวิตมึง! ตึกตาพอร์ชเลนตัวเล็กแผดเสียงใส่เจนแล้วยกมีดปลายแหลมขึ้นชู มันจ้องหน้าอีกฝ่ายแล้วเดินตรงมาหาอย่างหมายเอาชีวิต ดวงตาของมันแดงจางดูเลือด ใบหน้ายับย่นไร้ความงามของตึกตาพอร์ชเลนสุดสวย ทันใดนั้นมันก็วิ่งจู่โจมเข้ามาหาโดยที่หญิงสาวไม่ทันได้ตั้งตัว เจนล้มลงกับพื้นในขณะที่ตึกตาผีกระโดดขึ้นไปเหยียบหน้าอกของเจ้าบ้าน มีดปลายแหลมถูกจ่อไว้ตรงที่หน้าอกของหญิงสาว รวากับอยากจะทำมันออกเสียให้ได้

(พอร์ชเลน...ตึกตาอาฆาต, 2554, น. 160)

ผู้แต่งสร้างให้ตึกตาผีเป็นตัวละครลักษณะเดียวตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โดยมีความร้ายที่เพิ่มมากขึ้นในตอนจบเรื่อง ตึกตาผีมีแรงผลักดันในการรังควานหลอกหลอนเจนสุดาเนื่องจากสาเหตุสองประการ ประการแรกเพราะเจนสุดาได้รับเลือกให้มีชีวิตรอด ส่วนตนนั้นต้องตาย และสาเหตุของความแค้นอีกประการคือ เจนสุดาผิดสัญญาที่ให้ไว้กับแม่ว่าจะดูแลตึกตาพอร์ชเลนเป็นอย่างดี ในทางตรงกันข้ามเจนสุดากลับคิดจะทำลายตึกตาพอร์ชเลนทิ้งเสีย ยิ่งทวีความโกรธแค้นให้วิญญาณที่สาวฝาแฝดของเจนสุดา จนท้ายที่สุดตึกตาผีก็เลือกที่จะแก้แค้นเจนสุดาอย่างโหดเหี้ยมและเจ็บปวดที่สุดด้วยการทำให้เจนสุดาอยู่ในสภาพที่เป็นอัมพาตไม่สามารถขยับตัวหรือพูดคุยได้ รวมทั้งต้องทนทุกข์กับข้อกล่าวหาให้เป็นฆาตกรโรคจิตต่อเนื่อง

4 ศพ แม้ว่าอีก 2 ศพ เจนสุดาจะไม่ได้ทำแล้วถูกตุ๊กตาผีใส่ร้ายก็ตาม เจนสุดาต้องทนอยู่ต่อไป ร่วมกับตุ๊กตาผีในโรงพยาบาลตลอดไป

2.1.2 สัมภเวสี ใน พิพิธภณท์ หุ่น-หุ่น-หัว เป็นตัวละครเหนือจริงประเภท น้อยลักษณะ สัมภเวสี คือ วิญญาณหรือผีที่สิงสถิตอยู่ในพิพิธภณท์สยามเวสต์ เพราะที่ดินของ พิพิธภณท์เคยเป็นสุสานเก่า แต่เดิมสัมภเวสีถูกสะกดด้วยสิ่งศักดิ์สิทธิ์คือพระภูมิเจ้าที่ โดยที่ผ่านมาก็มีการทำบุญเซ่นไหว้ให้เป็นประจำ สัมภเวสีจึงอยู่อย่างสงบเพื่อรอเวลาไปสู่ภพภูมิอื่น ดังข้อความว่า

...ออกมากินกันได้แล้ว กินอิ่มแล้วก็อยู่กันอย่างสงบ อย่างมาก่อความวุ่นวายกับคนอื่น พุดจบยามสมรัชก็วางตะเกียบลงแล้วลุกขึ้นก่อนเดินอย่างช้า ๆ ออกไปจากห้องแสดง และในขณะที่กำลังเอื้อมมือจะปิดประตูนั้น สิ่งที่เขาไม่อยากจะเห็นและไม่อาจทำให้ใจให้คืนชินได้แม้จะอยู่กับมันมาร่วมยี่สิบปีก็ปรากฏขึ้น ถึงจะเก่งกล้าวิชา แต่การเผชิญหน้ากับสิ่งที่เรียกว่า 'ผี' นั้น ถ้าไม่จำเป็นก็ไม่อยากเกี่ยวข้องกับภรรษา สิ่งที่ยามสมรัชเห็นคือเงาดำนับสิบต่างวิ่งมารุมที่เครื่องเช่นแล้วหยิบอาหารคาวหวานขึ้นมากินอย่างหิวโหย ซายชราหลับตาแล้วค่อย ๆ เอื้อมมือไปปิดประตูให้เบาที่สุด..เบาที่สุดในชีวิต!

(พิพิธภณท์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 31)

หลังจากที่ศาลพระภูมิเจ้าที่ถูกทำลาย สัมภเวสีเหล่านี้ก็ออกมาปรากฏตัวให้เห็นในลักษณะของเงาสีดำ ไม่มีรูปร่างหน้าตา แต่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ สามารถเคลื่อนที่ได้ อย่างอิสระ เช่น คลานออกจากประตู พื้น หรือไต่ตามผนัง เป็นต้น ดังข้อความว่า

...เงาสีดำลึกลับนับสิบต่างค่อย ๆ พวกมันคืบคลานออกมาจากทางหน้าประตู บ้างก็คลานออกมาตามพื้น บ้างก็ไต่มาตามฝาผนัง บ้างก็เดินออกมาอย่างช้า ๆ มันไม่มีรูปร่างหน้าตา ทุกตนเป็นเพียงเงามีสีดำที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายมนุษย์ และจุดมุ่งหมายของมันคือรถของคุณมิงจง ยังไม่ทันที่ยามสมรัชจะร้องห้าม เงาสีดำของพวกสัมภเวสีต่างก็พากันกรูเข้าไปที่รถของเจ้านายใหม่ มันไต่ไปตามตัวถังรถพลางส่งเสียงครางต่ำ ๆ ชวนขวัญผวา

(พิพิธภณท์ หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 77)

นอกจากนี้ สัมภเวสียังสามารถใช้อำนาจเหนือมนุษย์บันดาลสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมนุษย์ให้สามารถหลอกหลอน ทำร้ายร่างกาย หรือฆ่ามนุษย์ได้ เช่น สัมภเวสีบันดาลให้ หุ่นผีมีลิ้นยาวออกมารัดคอของชินวุฒิจนหายใจไม่ออก เป็นต้น ดังข้อความว่า

...เขาปีนขึ้นไปบนแท่นแสดงหุ่นของแพน รวียา จ้องตาของอีกฝ่ายราวกับหญิงสาวมีชีวิต...ทันใดนั้น ปากที่เคยอวบอิมของดาราสาวกลับกลายเป็นปากที่อ้ากว้างจนลึกออกจากรากัน เผยให้เห็นฟันซี่เหลืองเต็มปาก ลิ้นยาวออกมาวัดเข้าที่คอของชินวุฒิจนชายหนุ่มตื่นพราด รู้สึกเหมือนจะขาดอากาศหายใจ มือไม้มัดทุกสิ่งที่ยวางหน้าเท้าตีไปมาอย่างคนตื่นระแวงชีวิตรอด เสียงหัวเราะของพวกมันดังก้องราวกับกำลังดูการแสดงมหรสพชั้นเยี่ยมที่ตัวเองกำลังจะถูกปลิดชีพให้สิ้นลงตรงหน้า

(พิพิธภักดิ์ หุ่น-หิ้ง-หัว, 2555, น. 124)

2.2 ตัวละครหลายลักษณะ ปราภภูตัวละครเหนือมนุษย์ที่มีพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ที่ตัวละครได้รับ อาจส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้นหรือเลวร้ายลงก็ได้ ซึ่งพบตัวละครเหนือมนุษย์ประเภทตัวละครหลายลักษณะจำนวน 1 ตัวได้แก่

นางบาราย ใน สัปอัสรา นางบาราย เป็นนางอัปสรที่มีความสามารถในการฟ้อนรำเป็นเลิศจนเป็นที่โปรดปรานของพระเจ้าวรมันธันวา พระเจ้าวรมันธันวาจึงรับนางบารายเป็นนางบำเรอและสัญญาว่าจะแต่งตั้งให้เป็นพระชายา แต่เมื่อเจ้ากัณหาถูกส่งตัวมาถวายเป็นพระชายาพระเจ้าวรมันธันวาก็ไม่สนใจในตัวนางบาราย เมื่อเจ้ากัณหาให้ร้ายนางบารายพระเจ้าวรมันธันวาก็หลงเชื่อจนเกิดความเกลียดชังในตัวนางบาราย เมื่อพนมโศกทหารคนสนิทของพระเจ้าสมันต์ประทาย ซึ่งหลงรักนางบารายอยู่เห็นว่าพระเจ้าวรมันธันวาไม่สนใจในตัวนางก็ชวนนางบารายหนีไปจากเมืองเพื่อไปอยู่กับกันจันสามีภรรยา แต่นางบารายปฏิเสธพนมโศกจึงพยายามข่มเหงนาง นางบารายจึงใช้มีดแทงพนมโศกเพื่อเอาตัวรอดทำให้พนมโศกใจเจ็บนางบาราย

นางบารายถูกพระเจ้าสมันต์ประทายหลอกใช้ให้วางยาพิษไปใส่ในสำรับอาหารของพระเจ้าวรมันธันวาเพราะหมายในตำแหน่งรัชทายาทแห่งนครเวียงเพียงถม นางบารายหลงเชื่อคิดว่ายาพิษเป็นยาแก้คุณไสยของเจ้ากัณหาที่ทำให้พระเจ้าวรมันธันวาสุมหลง จึงยอมทำตามแต่โดยดี เมื่อเจ้ากัณหามาร่วมเสวยกับพระเจ้าวรมันธันวาก็ถูกยาพิษแต่หมอลองช่วยชีวิตไว้ได้ทันการ พระเจ้าวรมันธันวาโกรธนางบารายมากจึงสั่งประหารชีวิตนางบารายโดยไม่สอบสวน

ความอยุ่อย่างถึงถิ่นและเป็นธรรมชาติ กลับเชื่อเพียงคำให้การที่ไปปิดของพระเจ้าสมันต์ประทายและพนมโตโดยไม่รับฟังคำแก้ตัวจากนางบารายเลย เมื่อนางบารายถูกประหารชีวิตก็โกรธแค้นจึงสถาปนาแข่งให้นครเวียงเพียงล้มสลาย และจะตามอาฆาตแค้นผู้ที่ทำให้นางต้องตาย

เมื่อพระเจ้าวรมันธรรมา พระเจ้าสมันต์ประทาย เจ้ากัณหา และพนมโต ไปเกิดในภพใหม่เป็นแทนกาย ภาคย์ ไบบัว และดินตามลำดับ วิญญาณนางบารายก็ตามไปแก้แค้นโดยสร้างปัญหาเพื่อทำให้ทุกคนกลับมาพบกันและต้องเดินทางไปยังปราสาทร้างของนครเวียงเพียงเพื่อรอรับการแก้แค้นจากนางบาราย

นางบารายเลือกที่จะฆ่าทุกคนเพื่อแก้แค้น จึงฆ่าดินและภาคย์ได้สำเร็จ แต่แทนกายใช้เหตุและผลโน้มน้าวใจนางบารายและยื่นข้อเสนอที่จะอยู่ในปราสาทร้างกับนางบารายตลอดไปเพื่อให้นางให้อภัยทุกคนและยอมปล่อยไบบัวไปซึ่งนางบารายก็ยอมทำตามข้อเสนอของแทนกาย

การสร้างตัวละครนางบารายนั้นมีความพิเศษตรงที่นำเอาข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาผสมผสานเพื่อสร้างสรรค์ตัวละครให้สมจริง ด้วยการนำเอาข้อมูลนางอัปสรในสมัยขอมโบราณมาสร้างตัวละคร 'นางบาราย' อย่างละเอียดละออเพื่อความสมจริง ดังนั้นนางบารายมีใบหน้างดงาม สวมชฎา 3 ยอดบนศีรษะ มีกระบังหน้า จอนหู และหางพวงมาลัยข้างละอัน ผมแสดตรงกลางหน้าเก็บปลายผมหนีบไว้ด้านหลังปล่อยผมยาวลงมาและประดับด้วยดอกกลิ่นหอม ทางด้านซ้ายของชฎามีพวงมาลัยอุบะห้อยอยู่

การแต่งกายของนางอัปรานั้นเปลือยท่อนบน ประดับกรองคอที่ทำจากผ้ากำมะหยี่สีแดงประดับด้วยเครื่องทอง มีระย้าทรงใบไม้ ตรงกลางมีจี๋นางขนาดเล็กสำหรับใส่สังวาล แขนประดับด้วยรัดต้นแขนสลักลายนูนต่ำและมาลัยกร สวมผ้าชิ้นสี่ขาจนวลยกดินเงินจับหน้านางกลีบเล็ก รัดเข็มขัดแน่น และสวมกำไลข้อเท้า

เรื่องด้วยนางบารายเป็นตัวละครประเภทเหนือจริง ผู้แต่งจึงสร้างให้นางบารายเป็นวิญญาณร้ายที่มีนิสัยโกรธแค้นและอาฆาตพยาบาท รวมทั้งมีรูปลักษณะภายนอกที่น่าเกลียดน่ากลัว มีใบหน้าแห้งเหี่ยว ตาไม่มีหนอน ปากกว้าง รวมทั้งแสดงอาการที่มนุษย์ธรรมดาทั่วไปไม่สามารถกระทำได้ เช่น นั่งอยู่บนยอดไม้สูง หมุนคอได้โดยที่ลำคานี้ไม่ได้หันตาม ดวงตาคอออกมาจากเบ้าตา เป็นต้น

เมื่อนางบารายต้องการหลอกหลอนแทนกายให้เกิดความกลัวเพื่อจะได้รับนำเอาทับหลังอัปราที่ขโมยมาซึ่งไปคืนยังปราสาทร้างในป่าอาถรรพ์ จึงบันดาลให้แทนกายเห็นนางในลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัวในความฝัน ดังข้อความว่า



## ตาราง 5 (ต่อ)

กลวิธีการสร้างตัวละคร		บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม	พอร์เชเลน...ตุ๊กตาอากาศ	สาวอัปสร	สวนสนุกแดนนรก	น้ำสังข์อาบศพ	พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หัว	รวม
2. กลวิธีการสร้าง	ตัวละครน้อย							
ตัวละครแบบ	ลักษณะ	-	✓	-	-	-	✓	2 เรื่อง
เหนือจริง	ตัวละคร							
	หลาย							
	ลักษณะ	-	-	✓	-	-	-	1 เรื่อง

นวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย มีกลวิธีการนำเสนอตัวละครประเภท สมจริงและเหนือจริง ทั้งที่มีน้อยลักษณะและหลายลักษณะตามประสบการณ์ที่ตัวละครแต่ละตัว ได้เผชิญ โดยภาคินัยใช้ความรู้แขนงอื่น ๆ เพื่อช่วยสร้างความสมจริงและความน่าเชื่อถือให้แก่ตัวละคร เช่น ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ ความรู้ทางด้านจิตวิทยา เป็นต้น เช่น ใช้ความรู้เรื่อง หน้ากากบันรากุของประเทศญี่ปุ่นในการสร้างภูมิลักษณ์ให้แก่ตัวละคร "มนุษย์บันรากุ" ใช้ความรู้เรื่อง นางอัปสรตามความเชื่อแบบขอมโบราณในการสร้างตัวละคร "นางบาราย" เป็นต้น นอกจากนี้ ภาคินัยยังสร้างความเชื่อมโยงให้แก่ตัวละครในนวนิยายทั้ง 6 เรื่อง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่แนบแน่นจนทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกผูกพันกับตัวละคร ส่วนการสร้างตัวละครประเภทเหนือจริงนั้น ภาคินัยก็ได้อาศัยจินตนาการในการเติมแต่งความน่ากลัวและภูมิลักษณ์ของความพยายามทออากาศ แค้นให้แก่ตัวละครเหนือจริง เพื่อจะได้สร้างความโหดเหี้ยมน่ากลัวอย่างสมเหตุสมผล

## การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ

### 1. การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างฉาก

การวิเคราะห์ฉากตามแนวคิดของซูทิตซ์ นามู (2547) ได้กล่าวว่า ฉาก คือ เหตุการณ์ที่ผู้แต่งสมมติขึ้นเพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบในเรื่องต่อไปนี สถานที่ เวลา สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ และบรรยากาศ และแบ่งกลวิธีการสร้างฉากออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การนำเอาธรรมชาติที่อยู่รอบข้างตัวละครมาเป็นฉาก (Natural Setting) และการสร้างขึ้นโดยจำลองจากสิ่งที่เป็นจริง (Manufactured Setting) และผู้วิจัยได้วิเคราะห์ฉากประเภทเวลาออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ฉากเวลาในอดีต-ปัจจุบัน และ 2) ฉากเวลากลางวัน-กลางคืน ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

1.1 การสร้างฉากประเภทสถานที่ กล่าวถึงสถานที่ที่เกิดเรื่องราวและเหตุการณ์ในเรื่อง มีทั้งการสร้างฉากประเภทสถานที่โดยอาศัยธรรมชาติที่มีอยู่จริงมาสร้าง รวมทั้งอาศัยการจำลองจากผสมผสานกับจินตนาการของผู้แต่ง ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

1.1.1 กลวิธีการสร้างฉากโดยอาศัยธรรมชาติรอบข้าง ปรากฏกลวิธีดังกล่าวใน สัปอัสตรา ซึ่งมีสถานที่หลักในการดำเนินเรื่องโดยใช้ธรรมชาติรอบข้างที่มีอยู่จริงมาสร้างเป็นฉากของเรื่อง คือ ป่าอาถรรพ์

การสร้างฉากป่าอาถรรพ์นั้นอาศัยสถานที่จริงเพื่อช่วยสร้างความสมจริงให้แก่เนื้อเรื่อง โดยใช้ป่าในแนวเทือกเขาพนมดงรักจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นสถานที่ที่ตัวละครต้องดำเนินเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ผู้แต่งเน้นการสร้างบรรยากาศความน่ากลัวให้แก่ป่าอาถรรพ์ด้วยการสร้างให้ป่ามีบรรยากาศที่ผิดปกติไปจากป่าธรรมดาทั่วไปเพื่อสร้างบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัวและสร้างอุปสรรคให้แก่ตัวละคร เช่น ความเงียบสงัดที่ผิดปกติธรรมดา การคุกคามสัตว์ร้าย การขาดแคลนแหล่งน้ำ การคุกคามของผีป่า เป็นต้น

แทนกาย ภาคย์ ไบบัว และดิน ออกเดินทางร่วมกันจากหมู่บ้านมาจนถึงทางแยกเข้าไปในป่าอาถรรพ์ ซึ่งมีบรรยากาศที่น่ากลัว ทั้งเรื่องความผิดปกติของต้นไม้ริมทางเดินเข้าไปในป่าที่ยืนต้นตายแต่ต้นไม้ที่อยู่รอบข้างกลับเขียวชอุ่ม นอกจากนี้ยังมีสายสัญญาณและกระตังเครื่องเช่นไหว้ที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อเรื่องผีสง่าเทวดาของชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในละแวกนั้น ซึ่งเป็นการเพิ่มความน่ากลัวเรื่องผีสง่าที่อยู่ในป่าอาถรรพ์ว่ามีอยู่จริง ดังข้อความว่า

... ดินขึ้นไปทางด้านหนึ่งของป่า แม้จะมีต้นไม้รกครึ้มแต่กลับมีช่องว่างช่องหนึ่งปรากฏขึ้นอย่างเห็นได้ชัด มันเป็นช่องว่างที่คล้ายกับดินตรงนั้นไม่ยอมให้ต้นไม้ขึ้นเข้า ต้นไม้รอบข้างยังยืนต้นตาย กิ่งก้านแห้งราวกับโครงกระดูกอยู่สองข้างทางของช่องว่าง



นั้น ในขณะที่รอบข้างต้นไม้กลับเขียวชอุ่มและรกรกรึ่ม มีสายสัญญาณสีขาวสภาพเก่าแก่ ล้อมรอบทางเข้า หากมองดูบนพื้นดินจะพบกับกระทงที่ใส่เครื่องเซ่นไหว้ลี้มระเนระนาด บ้างเก่าบ้างใหม่มากมาย

(สาปอัปสรฯ, 2554, น. 108)

1.1.2 กลวิธีการสร้างแบบจำลอง ปรัชญาวิธีดังกล่าวในนวนิยายผี ชุด "Six Scream" จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

1) สาปอัปสรฯ พบกลวิธีการสร้างจากแบบจำลอง คือ ปราสาทขอม ผู้แต่งสร้างปราสาทขอมของนครเวียงเพียงธมในเรื่อง โดยอาศัยข้อมูลจริงในประวัติศาสตร์ กล่าวคือ จังหวัดบุรีรัมย์เดิมเป็นที่ตั้งของปราสาทขอมในสมัยโบราณ เห็นได้จากหลักฐานทางโบราณสถานที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน เช่น ปราสาทหินพนมรุ้ง นอกจากนี้ผู้แต่งยังอาศัยจินตนาการในการแต่งเติมปราสาทนครเวียงเพียงธมให้มีทั้งบรรยากาศที่รื่นรมย์สวยงาม และบรรยากาศแห่งความน่ากลัวให้แก่ปราสาท เช่น สร้างให้มีคุกใต้ดินที่อยู่ในความมืดและมีวิญญาณร้ายสิงสถิตอยู่จำนวนมาก สร้างให้ลานประหารให้มีเรื่องราวความตายและความโหดร้ายของวิญญาณร้ายที่สาปแช่งบ้านเมืองจนทำให้อาณาจักรล่มสลาย และสร้างห้องสำหรับตั้งรูปเคารพที่ดูน่ากลัว เป็นต้น

จากห้องครรภคฤหะ ในปราสาทขอมโบราณ เป็นห้องที่ตั้งรูปเคารพสูงสุด มีไว้สำหรับภษัตริย์และนักบวชเข้ามาสักการะรูปเคารพ ซึ่งตัวละครทั้ง 3 ตัว ได้แก่ แทนกาย ภาคย์ และไบบัว หลงเข้าไปเนื่องจากกำลังหนีผีนางอัปสรฯที่ตามมาแก้แค้น ด้วยบรรยากาศภายในห้องที่มีดสนิท แทนกายจึงใช้ไฟฉายส่องไปรอบ ๆ เพื่อสำรวจภายในห้อง แต่พอส่องไฟไปยังรูปเคารพก็เกิดความตกใจและร้องเสียงดังโวยวาย เพราะรูปเคารพที่ทุกคนกำลังเพ่งพินิจนั้นกลายเป็นร่างนางอัปสรฯยังสร้างความหวาดกลัวให้แก่ตัวละครมากขึ้น ดังข้อความว่า

...มันเป็นห้องครรภคฤหะ ถ้าเขาเดาไม่ผิด เพราะกลางห้องมีรูปเคารพอะไรสักอย่างตั้งตระหง่านอยู่ เมื่อไฟฉายส่องไปที่รูปเคารพนั้น หมอภาคย์ก็ถึงกับร้องโวยวายด้วยความตกใจ อาจารย์แทนกายใช้ไฟฉายส่องไปที่รูปเคารพอย่างพิลึกพิลึกระทั่งว่ามันเป็นรูปปั้นของสิ่งใด ทันใดนั้นเองร่างของนางอัปสรฯก็ปรากฏตัวขึ้น นางโผล่เข้ามาหาคนทั้งสามอย่างรวดเร็วโดยไม่มีใครทันได้ตั้งตัว ต่างคนต่างร้องโวยวายด้วย

ความตกใจ ไฟฉายส่องลงพื้นอย่างแรง ไฟที่เคยสว่างไสวกลับมืดสนิท

(สาปอัปสรร่า, 2554, น. 219-220)

เมื่อตัวละครทุกตัวเห็นรูปเคารพกลายเป็นผีนางบารายก็เกิดอาการตกใจ วิ่งหนีกันไปคนละทิศละทางเพื่อเอาชีวิตรอด โดยไม่มีทางรู้ว่าแต่ละคนจะมีโอกาสได้กลับมาพบกันอีกหรือไม่

2) สนวนสนุกแดนนรก พบกลวิธีสร้างฉากแบบจำลอง จำนวน 2 แห่ง  
ดังนี้

2.1) อาคารเรียน ผู้แต่งสร้างอาคารเรียนให้มีความน่ากลัวด้วยการบรรยายอาคารเรียนหลังเลิกเรียนให้มีลักษณะเงียบสงัด บานประตูหรือหน้าต่างมีเสียงปิดเปิดเองได้ ดังข้อความว่า

...บ๊ิง! เสียงหน้าต่างบนตึกเรียนกระแทกกับวงกบดังสนั่นในความเงียบ ธนาสะดุ้งโหยง เขารีบเงยหน้าขึ้นไปมองบนตึกเรียนความสูงสี่ชั้นทั้งที่ หน้าต่างห้องเรียนทุกห้องถูกปิดสนิท เว้นเสียแต่หน้าต่างบานหนึ่งบนชั้นสองที่ค่อย ๆ แง้มออก รวากับว่าหน้าต่างไม่ได้ลื้อกกลอนจากภายในแล้วถูกลมพัดปิดไปอีกครั้ง เพียงจิตใจเดียว หน้าต่างบานเดิมก็ค่อย ๆ แง้มออกอีกครั้งอย่างช้า ๆ หัวใจของธนาเต้นตึกตักราวกับมันกำลังจะทะลุออกมาจากหน้าต่างอย่างไรอย่างนั้น เหงื่อของเด็กหนุ่มไหลโซมกายด้วยความตื่นกลัว

(นวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 50)

รวมทั้งสร้างตำนานผีให้แก่อาคารเรียน เช่น ห้องนาฏศิลป์ที่มีวิญญาณนางรำวนเวียนอยู่ และมีเสียงดนตรีไทยบรรเลงขึ้นเองได้ ดังข้อความว่า

...บรรยายกาศรอบข้างตอนนี้เงียบและวังเวงเสียจนน่าขนลุก นี่มันก็เย็นมากแล้วนะโว้ย ที่สำคัญมีงไม่เคยได้ยินประวัติของตึกสามหระอ ที่เค้าว่ากันว่าบนชั้นสี่ที่ห้องดนตรีไทยนะ พอดก้ามักจะได้ยินเสียงเครื่องดนตรีไทยเล่นเอง เคยมีนักเรียนลืมนมุดการบ้านแล้วเอามาที่โรงเรียนตอนกลางคืน พอวิ่งไปบนตึกได้ยินเสียงระนาดดัง เท่านั้นยังไม่พอมีวิญญาณของนางรำมารำที่หน้าห้องด้วยนะ เคนเล่าไปขนลุกไป

(นวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 53)

2.2) สนวนสนุกสร้าง ปราบกฏจากสถานที่ต่าง ๆ ภายในสวนสนุกสร้าง ขณะกล่าวถึงตัวละครแต่ละตัวที่ออกตามหาอาวุธของตนตามตำแหน่งต่าง ๆ ที่ธนากำหนดให้ ผู้แต่งบรรยายบริบทของสถานที่ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ของสวนสนุกดรีมแลนด์ระหว่างช่วงที่เปิดใช้งานซึ่งมีแต่ความสวยงามและความรื่นเริง กับช่วงที่กลายเป็นสวนสนุกร้างที่มีแต่ความเงียบเหงา หดหู่ โดยสถานที่แต่ละแห่งในสวนสนุกร้างจะปรากฏความรกร้างเพื่อสร้างความน่ากลัวให้แก่ตัวละครขณะตามหาอาวุธของตน เช่น จากบริเวณม้าหมุนซึ่งเป็นตำแหน่งที่เคนต้องไปตามหาอาวุธ ผู้แต่งได้บรรยายจากม้าหมุนที่เคยสวยงามน่ารื่นรมย์ก็กลายเป็นทชุดโถม รกร้าง ดูน่ากลัว ดังข้อความว่า

...หากม้าหมุนคือสิ่งที่สวยงามที่สุดในสวนสนุกดรีมแลนด์...อยากให้ลบภาพความสวยงามนั้นออกไปจากความทรงจำซะ เพราะตอนนี้ทุกอย่างในดรีมแลนด์ข้างดูน่ากลัวและหดหู่ไม่ต่างจากการเดินเข้าป่าช้าที่รกร้าง รถพิกทองที่เคยสวยงามและเป็นพาหนะของซินเดอเรลล่าตอนไปงานเลี้ยงเจ้าชาย ตอนนี้ดูทชุดโถมด้วยสีกระดูกดำกระด้าง ลอกล่อน รถม้าที่เคยสง่างามกลับดูน่าขนพองสยองเกล้า เมื่อม้าตัวนั้นดวงตากลวงโบ๋ หงส์สีขาวที่เด็ก ๆ มักขึ้นไปนั่งในตัวของมัน เวลานี้กลับเต็มไปด้วยวัชพืชเลื้อยปกคลุม จนแทบมองไม่ออกว่าเคยสวยงามอย่างไรในอดีต ดวงไฟที่ติดอยู่ตรงขอบหลังคาทรงโดมนี้ กระพริบถี่ ๆ รวากับหลอดกำลังจะขาด ฝนเกาะแขนแขนไม้ก้านที่เดินเข้าไปในเขตของม้าหมุนใกล้กว่านี้ มันเหมือนมีพลังงานประหลาดชวนให้หวาดกลัวได้ทุกวินาที

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 149)

นอกจากนี้จากบริเวณสวนอาหารก็ปรากฏสภาพที่เงียบเหงา มีโต๊ะเก้าอี้วางระเกะระกะ ขาดการดูแลจึงมีสภาพที่รกร้าง ช่วยสร้างบรรยากาศที่หดหู่ น่ากลัวให้แก่ตัวละคร ดังข้อความว่า

...ฝนไม่คุ้มกับ Food center ที่เงียบเชียบแบบนี้เท่าไรหรอก...เพราะถ้าขึ้นชื่อว่าสวนอาหารแล้ว มันมักจะดูวุ่นวายเสมอไม่ว่าจะอยู่ในช่วงเวลาไหน เข้า สาย ป้าย เย็น คนเราก็สรรหาของกินกันได้ตลอด แต่ที่ Food center ของดรีมแลนด์ในเวลานี้ มันเงียบเชียบเสียจนน่ากลัวเหลือเกิน โดยเฉพาะเมื่อมองขึ้นไปบนป้ายที่เป็นรูปใบหน้าของตัวโบไซม์แยมนั่น มันดูไม่น่าจรรโลงใจเลยแม้แต่น้อย และยังเมื่อก้าวเท้าเข้าไป

ในสวนอาหารแล้ว ทุกอย่างยิ่งน่ากลัวมากขึ้นเป็นทวีคูณ ไต้อะและเก้าอี้ล้มระเนระนาด กระจัดกระจายอย่างไม่เป็นระเบียบ ทางด้านร้านรวงต่าง ๆ ที่ถูกแบ่งช่องไว้ต่างรกร้าง แต่ยังคงมีป้ายที่ร้านที่เขียนบอกไว้ให้พอเดาได้ว่าตรงไหนเคยขายอะไรมาก่อน

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 154)

### 3) น้ำสังข์อาบศพ พบกลวิธีการสร้างฉากแบบจำลอง จำนวน 2 แห่ง ดังนี้

3.1) บ้านพักตากอากาศ ผู้แต่งสร้างฉากบ้านพักตากอากาศในยามปกติให้มีความสวยงามและน่าอยู่ บ้านพักตากอากาศของพชรอรตั้งอยู่ในจังหวัดบุรีรัมย์ ตัวบ้านเป็นบ้านไม้สักทองขนาดใหญ่ ภายในตกแต่งสวยงามด้วยข้าวของเครื่องใช้ราคาแพง รวมทั้งมีอาณาบริเวณนอกบ้านที่ร่มรื่น ดังข้อความว่า

...ศิลาเย็นอยู่ที่บ้านไม้สักทองหลังงามตรงหน้า มันเป็นบ้านหลังใหญ่ขนาดสองชั้น ทางด้านหนึ่งเป็นห้องกระจกรอบด้านเปิดรับวิวทิวทัศน์ของท้องทุ่งสีเขียวขจีที่กว้างใหญ่ เสียจนไม่รู้ว่าจะรู้เขตแดนอยู่ตรงส่วนไหน หน้าบ้านทำเป็นชานยื่นออกมาเพื่อรับลมในวันที่อากาศดี ต้นไม้ใบหญ้าถูกตัดแต่งสวยงามอยู่รอบ ๆ บริเวณ ไม่แปลกใจเลยที่บ้านหลังนี้เคยถูกใช้ถ่ายละครหลายเรื่อง มันสวย สวยเสียจนไม่อาจจะละลายตาไปได้

...ภายในนั้นถูกตกแต่งสไตล์คันทรี่ตามภูมิประเทศ เฟอร์นิเจอร์ไม้ราคาแพง ถูกจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสม ศิลาพาพชรอรไปนั่งที่ห้องรับแขกซึ่งยื่นออกมาจากตัวบ้านในลักษณะห้องหกเหลี่ยมที่มีหน้าต่างรอบทิศ เปิดโล่งขึ้นไปถึงชั้นสอง มองเห็นระเปียงไม้ที่ยื่นออกมา

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 111)

แต่ในสถานการณ์ระทึกขวัญนั้น ผู้แต่งได้สร้างฉากบ้านพักตากอากาศให้มีความน่ากลัว โดยการใช้ความมืด และพรรณนาสภาพแวดล้อมในบ้านให้อึมครึมไร้ความรื่นรมย์เพื่อให้แตกต่างไปจากสภาพปกติ

...ภายในห้องอ่านหนังสือนั้นไม่ได้มีตีสนิท หากแต่มีฟ้าแลบสาดส่องเข้ามาทางหน้าต่างจนเห็นเฟอร์นิเจอร์ที่ตั้งอยู่ภายในห้องนั้นเย็นทระมึงราวกับมันมีชีวิต หน้าต่างทุกบานยังคงปิดสนิท ไม่มีร่างของคนแปลกหน้าภายในห้องอย่างที่กังวล ไฟฉายถูกส่องไปที่บริเวณห้องเพื่อหาว่าเสียงเหมือนของแตกที่ได้ยินมาจากตรงไหน แล้วศิลาก็ได้พบว่ามันเป็นกรอบรูปภาพงานแต่งงานของเขากับพชรอร ซึ่งตั้งตระหง่านอยู่บนโต๊ะทำงานหล่นลงพื้นจนกระจกแตกกระจาย ศิลาก็มองเก็บกรอบรูปนั้นขึ้น กำลังจะนำมันไปทิ้งลงถังขยะเสีย แต่แล้วก็ได้สะดุ้งโหยงเมื่อได้ยินเสียงครางต่ำ ๆ ดังมาจากใต้โต๊ะทำงานของอดีตคนรัก ฮือ...ฮือ...ฮือ...

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 232)

3.2) คอนโดของพชรอร ผู้แต่งสร้างความน่ากลัวให้แก่สถานที่ด้วยการใช้กลิ่นน้ำหอมของคนตายที่ยังคงอบอวลอยู่ในห้องราวกับคนตายยังคงวนเวียนอยู่ในห้อง และทำให้สภาพอากาศในห้องเย็นยะเยือกกว่าปกติ ดังข้อความว่า

...แม้จะทำความสะอาดเรียบร้อยแล้ว แต่กลิ่นของความตายยังคงอบอวลอยู่ในห้องอย่างน่าขนลุก ไม่รู้สิ ศิลาารู้สึกได้ถึงกลิ่นน้ำหอมที่พชรอรชอบใช้บ่อย ๆ ลอยแคว้งคว้างอยู่ในอากาศ ราวกับเจ้าของห้องยังคงเดินวนไปวนมาอยู่ในนี้ อากาศภายในห้องเย็นยะเยือกทั้ง ๆ ที่ไม่ได้เปิดเครื่องปรับอากาศ หน้าต่างทุกบานถูกปิดสนิท เป็นบรรยากาศที่ไม่น่าอยู่นานนัก เขารีบทำธุระให้เสร็จแล้วไปเปิดโรงแรมหรู ๆ นอนไม่ยอมทนอยู่ในห้องที่มีคนตายแน่ ๆ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 219-220)

4) พิพิธภัณฑ หุ่น-หุ่น-หิ้ว พบกลวิธีการสร้างฉากแบบจำลอง คือ พิพิธภัณฑสยามเวสต์ ห้องจัดแสดงในพิพิธภัณฑสยามเวสต์ มีความน่ากลัวด้วยมีหุ่นขี้ผึ้งอยู่เป็นจำนวนมาก แล้วหุ่นขี้ผึ้งแต่ละตัวก็มีความสมจริงราวกับมีชีวิต มีลมหายใจจริง ๆ ดังข้อความว่า

...ชินวุฒิมือที่กำลังเขียนบันทึกอยู่ลงแทบจะทันที เมื่อรู้สึกว่าคุณเองกำลังตกเป็นเป้าสายตาของบางสิ่ง เขาหันมองรอบตัว หากสิ่งที่มีเพียงเขาเ็นอยู่กลางห้องจัดแสดงโดยมีหุ่นขี้ผึ้งนับสิบยืนเรียงรายอยู่รอบข้าง หุ่นขี้ผึ้งที่ไม่มีชีวิตแต่ทว่าเหมือน

มันมี ดวงตาทุกคู่เหมือนมันเหลือบมามองทางชินวุดมิราวกับสงสัยว่าเขาเป็นใครและ มาทำอะไรที่นี่ ชายหนุ่มเริ่มรู้สึกไม่ดี เขาเดินถอยหลังเพื่อจะไปที่หน้าประตู สายตายังคง จับจ้องไปที่หุ่นเหล่านั้นอย่างไม่วางตา กลัว...กลัวว่ามันจะกระโดดลงมาจากแท่นแสดง แล้วตรงดิ่งมาย่ำคอแบบในหนังสือของขวัญ

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หิ้ง-หิ้ว, 2555, น. 34)

ห้องจัดแสดงในพิพิธภัณฑน์ยิ่งทวีความน่ากลัว เมื่อต้องมีพิธีเช่นไหว้ สัมภเวสีที่หิวโหย เพราะภายในห้องจัดแสดงนั้นเต็มไปด้วยวิญญาณสัมภเวสีที่มารอของเช่นไหว้ ดังข้อความว่า

...เสียงฟ้าร้องครืน ๆ ดังมาแต่ไกล ลมพัดแรงเสียดจนบรรยากาศของพิพิธภัณฑน์ หุ่นหิ้งหิ้วสยามเวสต์ดูน่าขนลุกขนพองสยองเกล้ามากกว่าทุกคืน หมูเห็ดเปิดไถ่ของคาว ของหวานถูกนำใส่ถาดมาวางไว้ทางด้านหนึ่งภายในพิพิธภัณฑน์หุ่นหิ้งหิ้วแห่งนี้ แม่บ้าน เพียรศรีวางถาดผลไม้ลงพลงหิ้งซ้ายแลขวาด้วยความระแวง นั่นเพราะเธอรู้ดีว่า ในคำคืนแห่งการเช่นไหว้จะเกิดอะไรขึ้น มันเป็นคำคืนที่จางสั๊กหมื่นให้มานั่งอยู่เฉย ๆ เธอยังปฏิเสธ

...ไม่ต้องรอรยามสมรภักษ์ได้ แม่บ้านเพียรศรีรีบจำอ้าวออกมาจากบริเวณนั้น อย่างรวดเร็วก่อนที่อีกฝ่ายจะเริ่มทำพิธี เสียงปิดประตูห้องจัดแสดงดังขึ้นก่อนที่ ความเงียบจะเข้ามาครอบคลุมอีกครั้ง ยามสมรภักษ์ได้ยินเสียงลมหายใจของตัวเองดัง ฟัดฟาด แต่นั่นยังไม่น่าขนลุกเท่าถ้าปิดจุมูกของตัวเอง เขาก็ยังได้ยินเสียงลมหายใจ ลึกลับของคนอีกนับสิบดังขึ้นเบา ๆ ...เสียงลมหายใจของคนที่ไม่ใช่คน!

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หิ้ง-หิ้ว, 2555, น. 30-31)

1.2 การสร้างจากประเภทเวลา กล่าวถึงเวลาที่เกิดเรื่องราวและเหตุการณ์ในเรื่อง มีทั้งการสร้างจากประเภทเวลาในอดีตชาติและปัจจุบัน รวมทั้งการสร้างจากประเภทเวลากลางวัน และกลางคืน

1.2.1 จากประเภทเวลาในอดีตชาติ-ปัจจุบัน ปราบกฏจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ สาบอัปสรฯ ซึ่งกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตชาติของตัวละครทั้ง 4 ตัว ได้แก่ แทนกาย ไบบัว

ภาคย์ และดิน โดยตัวละครที่เป็นวิญญาณจะเป็นผู้สร้างนิมิตที่ทำให้ตัวละครเหล่านี้ฝันเห็นภาพเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยขอมโบราณที่กำลังเจริญรุ่งเรือง แต่ละแคว้นมีอิสระในการปกครองตนเอง มีการรักษาอำนาจด้วยการแต่งงานระหว่างแคว้นเพื่อรวมอำนาจของทั้งสองแคว้นให้เหนียวแน่นมั่นคง ดังข้อความว่า

...นครเวียงเพ็ญธม เป็นนครเล็ก ๆ ที่ปกครองตนเองแบบเทศมมุตหรือเทศกัณฐิทธิ ตั้งอยู่ในพื้นที่เขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยปัจจุบัน นครเวียงเพ็ญธมปกครองโดยกษัตริย์นามว่า 'พระเจ้าธรมันอันตรา' และพระมเหสี โดยมีพระโอรสร่วมกันพระองค์หนึ่งนามว่า 'พระเจ้าวรมันธนว' ซึ่งพระบิดาได้ทำการหมั้นหมายไว้ให้อภิเษกกับเจ้าหญิงแคว้นที่แคว้นน้องตั้งแต่ยังทรงพระเยาว์

(สถาปัสตรา, 2554, น. 177)

1.2.2 จากประเภทเวลากลางวัน-กลางคืน ปรากฏในนวนิยาย จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1) บันรากู...หน้ากาตฆาตกรรม มักสร้างฉากตื่นเต้นน่ากลัวโดยใช้ช่วงเวลากลางคืน เพราะความมืดในช่วงเวลากลางคืนมีส่วนสำคัญในการสร้างความน่ากลัวและความระทึกใจให้แก่ตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อของมนุษย์บันรากู เพราะความมืดทำให้มองบรรยากาศโดยรอบและตัวฆาตกรได้อย่างชัดเจน เป็นผลให้ตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อรู้สึกหวาดระแวงกับสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น เหตุการณ์ขณะที่มนุษย์บันรากูจับตัวอภินิหารบดีเพื่อมาแก้แค้นนั้นก็เกิดขึ้นในเวลากลางคืน มีความมืดและสายฝนเข้ามาช่วยสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวให้เพิ่มมากขึ้น ดังข้อความว่า

...ฝนภายนอกยังตกปรอย ๆ บนตึกปิดไฟมืดจนหมด ท่านอภินิหารบดีแอบตำหนิคนดูแลตึกอยู่ไม่น้อยที่ไม่รู้จักทำหน้าที่ของตัวเองด้วยการเดินมาเปิดไฟที่ตึกเพื่อให้ความสว่าง ขยărăงอ้วนถอนหายใจยาว ๆ อย่างโล่งใจ มองซ้ายมองขวาให้แน่ๆ ไม่มีใช้มนุษย์ประหลาดนั้นอยู่แล้ว ก่อนจะเดินกลับเข้ามาในห้องทำงานอีกครั้ง แต่เรื่องบางเรื่องก็คิดว่าจบ...บางทีมันอาจเป็นเพียงจุดเริ่มต้นก็ได้ อยู่ ๆ ไฟในห้องทำงานก็ดับพริบ เกิดควันสีขาวพวยพุ่งออกมาอย่างไร้ทิศทาง ท่านอภินิหารบดีร้องโวยวายด้วย

ความตกใจ ยกป็นขึ้นเตรียมตัววิ่งในความมืดทันที

(บันรากุ...หน้ากาภฆาตกรรม, 2554, น. 107)

2) **สาปอัปสรร** ปราณภูเหตุการณัที่เกดขึ้นในเร่องสวณใหญ่เกดในช่วงเวลากลางคีน เพื่อสร้างควมตื่นเตันระทิกใจ โดยอาศัยควมมืดในช่วงเวลากลางคีน ในการสร้างควมน่าสะพร้งกลัวให้แก่ผู้อ่านเกดควมรู้สึกวังเวง และตื่นกลัว ตลอดจนใช้เสียงต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศและเร้าอารมณ์ให้เกดควมหวาดกลัวกับเหตุการณัที่กำลังจะเกดขึ้น เช่น เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า เสียงหัวเราะ เสียงเดิน และเสียงลมหายใจ

จากกลางคีนในป่าอาถรรพ์คีนหนึ่ง หมอภาคย์กำลังนั่งเขี่ยกองไฟอยู่ ในควมมืดแต่แล้วหมอภาคย์ก็ได้ยินเสียงคล้ายคนกำลังเดินลากเท้าผ่านเศษใบไม้แห้ง ดังข้อความว่า

...แครกกกกกกกกกกก...แครกกกกกกกกกกกกกก เสียงอะไรบางอย่างดัง ในควมมืด หมอภาคย์สะดุ้งโหยง เสียงมันคล้ายคนกำลังเดินลากเท้าผ่านทางเศษใบไม้แห้งอย่างโรอย่างนั้น เขาหันมองรอบตัว หัวใจเต้นส่ำอย่างไรไม่มีเหตุผล...เสียงของกิ่งไม้เสียดสีกันไช้ไหม? เสียงของลมตึนนะ? ชายหนุ่มพยายามที่จะคิดในแง่ดี แครกกกกกกกกก กกกก...แครกกกกกกกกกกกกกก"

(สาปอัปสรร, 2554, น. 122-124)

ภาคย์ได้ยินเสียงนั้นใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ จนทำให้เกิดควมกลัว จึงรีบเข้าไปหลบอยู่ในเตันท์ ทันใดนั้นก็ปรากูเงาสะท้อนร่างของนางอัปสรรลอยอยู่รอบเตันท์ หมอภาคย์พยายามบอกตัวเองว่ามันไม่ใช่ควมจริง จากนั้นภาคย์ก็ตกใจตื่นขึ้นและหายใจหอบแรงราวกับคนเพิ่งออกกำลังกายมา

นวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบจากประเภทสถานที่ โดยอาศัยกลวิธีการสร้างจากโดยอาศัยธรรมชาติรอบข้าง จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ **สาปอัปสรร** และพบจากที่อาศัยกลวิธีการสร้างแบบจำลอง จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ **สาปอัปสรร** สวณสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภัณฑ หุ่น-หัน-หัว นอกจากนี้ยังพบจากประเภทเวลา 2 ลักษณะ ได้แก่ จากเวลาในอดีตชาติ-ปัจจุบัน พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ **สาปอัปสรร** และจาก



เวลากลางวัน-กลางคืน พบจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม และสาปอัปสร  
แสดงดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างจากในนวนิยายผีชุด "Six Scream"  
ของภาคินัย

กลวิธีการสร้างจาก		บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาฆาต	สาปอัปสร	สวนสนุกแดนนรก	น้ำล้างอาบศพ	พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หัว	รวม
1. จากประเภท สถานที่	กลวิธีการสร้าง โดยอาศัยธรรมชาติ							
	รอบข้าง	-	-	✓	-	-	-	1 เรื่อง
	กลวิธีการสร้าง							
	แบบจำลอง	-	-	✓	✓	✓	✓	4 เรื่อง
2. จากประเภทเวลา	เวลาใน							
	อดีตชาติ-ปัจจุบัน	-	-	✓	-	-	-	1 เรื่อง
	เวลา							
	กลางวัน-กลางคืน	✓	-	✓	-	-	-	2 เรื่อง

## 2. การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างบรรยากาศ

กลวิธีการสร้างบรรยากาศ กล่าวถึง สภาพแวดล้อมที่เกิดเรื่องราวและเหตุการณ์  
สำคัญในเรื่อง ที่สร้างความน่ากลัว ตื่นเต้น ระทึกใจ ให้แก่ผู้อ่าน ในนวนิยายผีชุด "Six Scream"  
ของภาคินัย พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวให้แก่เรื่องตามหัวข้อที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และ  
สังเคราะห์ขึ้น 8 ลักษณะ ดังนี้

## 2.1 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม ปรากฏจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่

บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม ผู้แต่งสร้างความน่ากลัวของฉากผ่านวิธีการฆ่าเหยื่อของมนุษย์บันรากู โดยให้มนุษย์บันรากูเป็นผู้ยื่นข้อเสนอที่โหดเหี้ยม ให้แก่ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อในการแก้แค้นหรือถูกพิพากษาให้ได้รับโทษ ซึ่งข้อเสนอดังกล่าวมีทั้งที่ทำให้เหยื่อรอดพ้น จากความตายแต่ต้องแลกกับการสูญเสียอวัยวะสำคัญของร่างกาย เช่น แขน เท้า เป็นต้น แม้ว่าจะสามารถแลกชีวิตมาได้ ก็ได้มาพร้อมกับสภาพจิตใจที่ไม่ปกติสุข แต่เหยื่อส่วนมากมักถูกตัดสินให้ตายมากกว่า เช่น อธิการบดีของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นหนึ่งในเหยื่อความแค้นของมนุษย์บันรากู เนื่องจากอธิการบดีมีส่วนสำคัญที่ทำให้คนรักของคณินต้องฆ่าตัวตาย

คณินจึงใช้หน้ากากบันรากูพรางตัวเพื่อแก้แค้น ด้วยการจับอธิการบดีมาขังไว้ในกรงเหล็กที่ดัดแปลงขึ้นให้มีเหล็กแหลมสำหรับทรมานเหยื่อ พร้อมกับนำลูกเลี้ยงของอธิการบดีมาด้วยแล้วยื่นเงื่อนไขให้ลูกเลี้ยงเป็นผู้เลือกชะตาชีวิตให้แก่ผู้เป็นพ่อเลี้ยงอย่างอธิการบดีด้วยการกดปุ่มอัตโนมัติที่ทำให้กรงเหล็กแหลมหยุดทำงาน แต่ด้วยความแค้นของลูกเลี้ยงที่มีต่อพ่อเลี้ยงเช่นกันจึงยอมปล่อยให้พ่อเลี้ยงถูกเหล็กแหลมทิ่มแทงร่างจนตาย ดังข้อความว่า

...กรงที่ท่านกำลังนั่งอยู่นั้น เป็นเครื่องทรมานอย่างหนึ่งของเอลิซาเบธ บาโลว์ที่ใช้ในการฆ่าสาวพรหมจรรย์ เพื่อที่จะเอาเลือดมาอาบร่างกายให้ผิวพรรณแดงดังตามความเชื่อของเธอ วิธีการนะหรือ? ง่ายนิดเดียว คือจับคนเข้าไปในกรงนั้น เหมือนที่เราจับท่านให้เข้าไปในตอนนี่ ก่อนจะใช้ฟันเฟืองยกกรงเหล็กขึ้นแล้วจัดการเขย่า เขย่า และเขย่า จนร่างที่อยู่ในกรงเหล็กแหลมทิ่มแทงจนพรุน เลือดในร่างกายของคนที่อยู่ในกรงก็จะหลั่งไหลออกมาเหมือนสายฝน จนสุดท้ายคนที่อยู่ในกรงนั้นก็ตาย ในที่สุด ท่านอธิการฯ น่าจะดีใจนะที่เราอุตส่าห์ไปเลือกซื้อกรงหมาขนาดใหญ่ที่สุดของร้านแล้วมานั่งเชื่อมเหล็กแหลมที่อยู่ภายในตัวกรงด้วยตนเองเป็นเวลาสองวันสองคืน เพื่อให้ท่านได้ตื่นเต้นกับสิ่งนี้โดยเฉพาะ สิ้นเสียงคำอธิบายมันก็หัวเราะชอบใจในคำพูดของตัวเอง ในขณะที่ท่านอธิการบดีกำลังตาค้าง ไม่ช้า...ไม่ช้าเลยสักนิด

(บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 109-110)

## 2.2 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเงาและภาพการเคลื่อนไหว ปรากฏ จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่

พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบบรรยากาศนี้ขณะที่ตุ๊กตาผีตามรั้วความ หลอกหลอนให้เจนสุดาเกิดความหวาดกลัว ด้วยการสร้างเงาและภาพเคลื่อนไหวขณะเจนสุดา อยู่ลำพังคนเดียว เพื่อให้เจนสุดาตกใจและเกิดความหวาดระแวงตามมา เช่น ขณะที่เจนสุดา ลงมาในครัวยามดึกเพราะได้ยินเสียงของหล่น จึงถูกตุ๊กตาผีหลอกหลอน ดังข้อความว่า

...หญิงสาวเอ่ยถามเข้าไปในความเงียบ แต่ไม่มีเสียงตอบจากอีกฝ่าย ก่อนจะมี เสียงของหล่นดัง 'แกริ่ง' มาจากในครัว เจนค่อยๆ เดินไปที่ในครัวอย่างระมัดระวัง เจนยืนตั้งสติอยู่ไม่กี่วินาทีก่อนจะไหลไปที่ห้องครัว เงาสีดำวิ่งผ่านตัวเธอไปอย่างรวดเร็ว จนหญิงสาวหวีดร้องด้วยความตกใจ ประตูตู้เย็นถูกเปิดออก ข้าวของข้างในถูกรื้อค้น มีร่องรอยของขนมดุกแคะ ใครกัน...มันเป็นใคร! เจนหันหลังกลับมาที่ห้องรับแขก กวาดตามองรอบข้างด้วยความหวาดกลัว ตอนนี้อยู่เหมือนกำลังต่อสู้กับสิ่งที่ไม่รู้ว่ามัน คืออะไร แกเป็นใคร? ออกมานะ ถ้าไม่ออกมาฉันจะแจ้งตำรวจ แต่ดูเหมือนคำขู่จะไร้ผล ไม่มีใครออกมาแสดงตัว

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 123)

## 2.3 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเสียง ปรากฏ จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.3.1 พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเสียง โดยผู้แต่งมักใช้เสียงฝีเท้าหรือเสียงของหล่นดัง ๆ เพื่อสร้างความตกใจและความหวาดกลัวให้แก่ ตัวละคร เช่น เจนสุดาได้ยินเสียงฝีเท้าที่ดังขึ้นนอกห้องนอนก็เกิดความหวาดระแวง ว่าเป็นเสียง ฝีเท้าของตัวเองหรือตุ๊กตาผีกันแน่ ยิ่งกระตุ้นความรู้สึกลุ้นระทึกให้แก่ผู้อ่านตามไปด้วย ดังข้อความว่า

...หญิงสาวก็ต้องหยุดชะงักเมื่อได้ยินเสียงห้องข้าง ๆ เปิดประตูเบา ๆ ก่อนจะมี เสียงฝีเท้าดังขึ้นมา มันเดินอย่างช้า ๆ ตรงมาหยุดที่หน้าห้องของเธอ หยุดอยู่นาน เสียงจนเจ้าของห้องแทบไม่กล้าหายใจแรงด้วยกลัวว่าคนที่อยู่อีกฝั่งของประตูจะรู้ว่าเธอ ไม่ได้หลับ

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 159)

2.3.2 **น้ำสังข์อาบศพ** พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเสียง ผู้แต่งมักสร้างบรรยากาศน่ากลัวให้แก่ตัวละครในเรื่อง ด้วยการทำให้เกิดเสียงที่ทำให้ตัวละครรับรู้ถึงความผิดปกติที่เกิดขึ้น เช่น ได้ยินเสียงร้องไห้ ได้ยินเสียงร้องเท้าส้นสูงเดินในบ้านในเวลากลางคืน เป็นต้น เสียงจะเป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นตัวละครให้เกิดความหวาดกลัวและหวาดระแวงถึงที่มาของเสียง ดังข้อความว่า

...ก๊อก...ก๊อก...ก๊อก...ก๊อก...เสียงเหมือนคนใส่รองเท้าส้นสูงเดินขึ้นบันไดบ้านมาอย่างช้า ๆ แม้จะพยายามไม่สนใจ แต่หญิงสาวก็ยังได้ยินอย่างชัดเจน มันไม่ใช่เวลาที่เธอแกล้งนอนเฉยแล้วคิดว่านั่นคืออาการหูฟาดอีกแล้ว พงศอรดีตัวลุกขึ้นนั่งอีกครั้ง ก่อนจะหันไปเขย่าตัวชายคนรักอย่างแรงเพื่อหวังให้เขาตื่น เขายังนอนนิ่ง นิ่งเสียจนราวกับว่าเป็นคนตาย ก๊อก...ก๊อก...ก๊อก...ก๊อก...เสียงเดินขึ้นบันไดยังดังไม่หยุด หญิงสาวรู้สึกหวาดกลัวมากขึ้นทุกที ใจหนึ่งอยากจะคลุมโปงแล้วข่มตาให้หลับสนิทไปเสียแบบที่ฝ่ายสามีทำ แต่อีกใจกลับอยากลุกขึ้นเปิดประตูไปเผชิญหน้ากับเสียงลึกลับที่ว่าให้รู้แล้วรู้รอด

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 156-157)

2.3.3 **พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว** พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเสียง โดยผู้แต่งมักสร้างให้เกิดเสียงที่ผิดแปลกไปจากปกติ เพื่อทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกสะพรึงกลัวที่มาของเสียง เช่น บอมขณะอยู่ยามตอนกลางคืนก็ได้ยินเสียงผิดปกติเกิดขึ้น ซึ่งบอมต้องพึ่งพาสังค์คีตลีลิตีเพื่อบรรเทาความกลัวของตัวเอง ดังข้อความว่า

...ครืด...ตึง...ครืด...ตึง! อีกแล้ว...เสียงประหลาดมาอีกแล้ว! ยามบอมหลับตาปีเอามือปิดหู ชูหน้าลงที่โต๊ะทำงานของตัวเอง เสียงที่ว่าดังเข้ามาใกล้...ใกล้มากขึ้นทุกที ยามบอมตัวสั่นเทา ยกมือขึ้นพนม สวดมนต์มั่วไปมั่วมาเพราะสติแตกกระเจิง...ครืด...ตึง...ครืด...ตึง! เสียงมันช่างน่าสะพรึงเหลือเกิน ชายหนุ่มพยายามทำตัวให้เล็กที่สุดเพื่อไม่ให้อีกฝ่ายสังเกตเห็นเขา ซึ่งมันไม่มีทางเป็นไปได้เลย เพียงอึดใจเดียว เสียงนั้นก็หายไป เงียบเสียจนคนที่เฝ้ายามจนงง ค่อย ๆ ลืมเปลือกตาขึ้นมองรอบข้างที่ว่างเปล่า ไม่มีสิ่งอื่นใดนอกจากตัวเขา ยามหนุ่มถอนหายใจยาว ๆ อย่างโล่งอก

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว, 2555, น. 143)

2.4 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ  
ปรากฏ จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.4.1 พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยสภาพ  
อากาศที่ไม่ปกติ ซึ่งผู้แต่งมักสร้างสภาพอากาศที่ไม่ปกติขณะตัวละครต้องเผชิญกับเหตุการณ์  
ที่ตื่นเต้นลุ้นระทึก เช่น ขณะที่เจนสุดากำลังนำตุ๊กตาผีไปให้สปีเธอร์ที่ป่าช้าเพื่อเผาทำลาย สภาพ  
อากาศก็เกิดการแปรปรวน มีลมพายุเกิดขึ้น ดังข้อความว่า

...เสียงผีเห่าที่เหยียบย่ำเศษใบไม้แห้งดังกรอบแกรบแข่งกับเสียงลมเสียงฟ้า  
ที่กำลังร้องคำรามราวกับกำลังจะเกิดพายุ สปีเธอร์ร่างผอมเดินนำเจนลัดเลาะผ่านโกศ  
เล็กใหญ่ที่ตั้งเรียงรายกันอยู่สองข้างทางไปยังป่าช้าทางด้านหลังวัด เจนหอบตุ๊กตา  
พอร์ชเลนตัวนั้นตามไปด้วยหัวใจที่หวาดหวั่น หวาดกลัวในหลาย ๆ อย่าง ทั้งกลัวว่า  
นางตุ๊กตาปีศาจอาจจะลุกขึ้นมากัดคอเธอได้ในยามเผลอ กลัวบรรยากาศที่วังเวงเสียง  
น่านขนลุก ที่สำคัญตอนนี้เธอเริ่มกลัวสปีเธอร์ เขาจะพาเธอไปที่เชิงตะกอนจริงหรือเปล่า  
ก็ไม่รู้

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 173)

ขณะที่โรมนำตุ๊กตาผีไปทิ้งลงแม่น้ำก็เกิดสภาพอากาศที่ไม่ปกติ เกิดฝนตก  
ซึ่งขณะขับรถโรมก็มองเห็นฝนเป็นสีเลือดอีกด้วย ดังข้อความว่า

...ทันใดนั้นเกิดเสียงหล่นดัง 'ตุ๊บ' ลงบนหลังคารด เขาสะดุ้งเฮือกด้วยความตกใจ  
ครั้นเมื่อมองไปที่หน้ากระจกรด เลือดสีแดงสดก็ไหลเอี่ยมลงมาเป็นทางยาว ยิ่งพอที่ปิด  
น้ำฝนบัดมันผสมกับน้ำฝนแล้วยิ่งทำให้เลือดแดงฉานไปทั่วทั้งบานกระจก โรมแหกปาก  
ร้องลั่น รีบเหยียบเบรกกะทันหันจนหน้าชนกับพวงมาลัยรถอย่างแรง ชายหนุ่มหายใจ  
ฟืดฟาดด้วยความตระหนก ก่อนจะค่อย ๆ เยกหน้าขึ้นมองไปยังหน้ารถอีกครั้ง เปล่าเลย  
...มันไม่มีเลือดอย่างที่เห็นเมื่อครู่ ที่ปิดน้ำฝนยังคงทำหน้าที่ของมันตามปกติ

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 207)

2.4.2 น้ำสังข์อาบศพ พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายสภาพ  
อากาศที่ไม่ปกติ ผู้แต่งมักอาศัยลมพายุ ฟ้าร้อง และฝนตก มาช่วยสร้างบรรยากาศที่มีความน่ากลัว  
และตื่นเต้นระทึกใจมากขึ้น เพราะสภาพอากาศเช่นนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงสถานการณ์ที่บีบคั้น

มากกว่าปกติ เช่น เหตุการณ์ที่พชรอรต้องเผชิญหน้ากับวิญญาณของธีรรัตน์ (ที่ปลอมตัวมาแกล้ง หลอกผี) ก็มักจะมีสภาพอากาศที่มีสภาพอากาศที่ไม่ปกติเสมอ ดังข้อความว่า

...เปรี้ยว! เสียงฟ้าผ่าดังขึ้นอย่างแรงจนพชรอรสะดุ้งเฮือก หญิงสาวประคองตัวเอง ให้ลุกขึ้นนั่ง ทอดสายตามองออกไปยังระเบียงห้องนอนที่เป็นประตูกระจกซึ่งถูกเปิดออก เพื่อรับลมเมื่อตอนหัวค่ำ เผยให้เห็นต้นไม้ใหญ่ที่กำลังเอนไหวไปตามแรงลม ที่กระพือพัดอย่างบ้าคลั่ง เสียงฝนเริ่มเทลงบนหลังคาบ้านดังซ่า ๆ บรรยากาศรอบตัวเย็นยะเยือกในความมืด... มนุษย์มักจะจินตนาการอะไรที่น่ากลัวสำหรับจิตใจของตัวเองเสมอ พชรอรก็เช่นกัน เธอไม่ไว้ใจบานประตูกระจกของห้องนอนมันเปิดกว้างจนเกินไปในเวลา นี้ ถ้ารู้ตัวมันปิดสักหน่อยเธออาจจะชมตาหลับได้ง่ายขึ้น ไม่ต้องคอยระวังแสงสว่างวาบ ของท้องฟ้าที่จะปรากฏเมื่อใดก็ไม่รู้ ครั้นนอนหันหลังให้ เงานูบวบของต้นไม้ก็พานทำให้ เจ้าของบ้านจินตนาการถึงร่างของใครสักคนกำลังเคลื่อนไหวอยู่ข้างนอก ที่สำคัญฝน กำลังตกหนัก ขึ้นเปิดทิ้งไว้แบบนี้ มีหวังน้ำฝนได้สาดเข้ามาในห้องเป็นแน่

...ทันใดนั้น เจ้าสาวกลางสายฝนก็เงยหน้าขึ้นมองตรงมายังห้องนอนของ พชรอร ร่างของอีกฝ่ายซีดเผือดราวกับคนไร้สีเลือด ดวงตากลมโตคู่นั้นจ้องเขม็งตรง มายังคนที่ส่องไฟมาหาพชรอรเบิกตาโพล่งอย่างไม่อยากเชื่อตัวเอง... ไซ้แล้ว ธีรรัตน์! ผู้หญิงคนนั้นคือธีรรัตน์จริง ๆ กรี๊ดดดดดดด

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 117-119)

2.4.3 พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ ผู้แต่งมักสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยาย ความแปรปรวนของสภาพอากาศที่มีท้องฟ้ามืดครึ้ม มีลมพายุ หรือมีเสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า เพื่อสร้าง สถานการณ์ที่น่ากลัวให้มีบรรยากาศที่ตื่นเต้นระทึกใจมากขึ้น เช่น ขณะที่มินจงสั่งให้ร้อยถอน ศาลพระภูมิ สภาพอากาศก็เกิดการแปรปรวน ท้องฟ้ามืดครึ้ม เกิดลมพายุ และฟ้าผ่าเกิดขึ้น ดังข้อความว่า

...อยู่ ๆ ท้องฟ้าที่เคยสว่างกลับค่อย ๆ มืดครึ้มลง ก้อนเมฆสีดำทะมึนเคลื่อนตัวเข้ามาครอบคลุมบริเวณพิพิธภัณฑสถานราวกับเป็นสัญญาณของสิ่งชั่วร้ายที่กำลังเข้ามาในสถานที่แห่งนี้ ลมพัดแรงจนกิ่งต้นโพธิ์เอนไหวไปมา ยิ่งเวลาใบโพธิ์กระทบกันนั้น มันส่งเสียงดังซู่ซ่า แต่ถ้าหากตั้งใจฟังดี ๆ คล้ายเสียงคำรามของอะไรบางอย่างที่กำลังบ่งบอกถึงความไม่พอใจ ทันใดนั้นฟ้าก็ผ่าเปรี้ยงเสียงดังสนั่นพสุธา ส่งผลให้กิ่งต้นโพธิ์หักลงมายังร่างของคุณมินจาง โชคดีที่เขาหลบได้ทัน ผลกรรมจึงตกไปที่สถาปนิกหนุ่มที่โดนกิ่งไม้ฟาดเข้าไปที่แผ่นหลังเต็ม ๆ จนถึงขั้นล้มลงไปนอนร้องโอดโอยอยู่กับพื้น

(พิพิธภัณฑสถาน หุ่น-หิ้ง-ห้าว, 2555, น. 40-41)

## 2.5 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการไล่ล่า ปราบกฏ จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

### 2.5.1 บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการไล่ล่า บรรยากาศขณะที่ตัวละครที่เป็นเหยื่อต่อสู้กับตัวละครผู้ล่าอย่างมนุษย์บันรากู ผู้แต่งมักสร้างให้เกิดบรรยากาศที่ลุ้นระทึก ตื่นเต้น และบีบคั้นความรู้สึก ด้วยความมืด เสียงฝีเท้าของผู้ล่า ความรู้สึกถูกจับจ้อง หรือตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องต่อสู้เพียงลำพังโดยปราศจากผู้อื่นช่วยเหลือ เช่น ขณะที่วนิดาต้องเผชิญหน้ากับมนุษย์บันรากูที่ตีกรังเพียงลำพัง ผู้แต่งก็สร้างบรรยากาศที่บีบคั้นความรู้สึกให้แก่วนิดาด้วยเสียงฝีเท้าของมนุษย์บันรากูที่ตามล่า ส่วนวนิดาต้องรีบหาทางเอาตัวรอดและพยายามหลบซ่อนให้พ้นจากการไล่ล่าของมนุษย์บันรากู ดังข้อความว่า

...ก็ก...ก็ก...ก็ก...เสียงฝีเท้าหนัก ๆ ดังขึ้นจากอีกทางหนึ่งของตึก วนิดาตีใจนึกว่าเป็นเตี๋ยหรือไม่กี่อาร์ต แต่ครั้นเมื่อมองไปเห็นว่าร่างนั้นสวมหน้ากากบันรากู หันซ้ายหันขวาเหมือนกำลังตามหาใครอยู่ วนิดาก็รีบหลบหนีอย่างรวดเร็ว โชคดีที่ตรงนั้นมีกองล้างกระดาษตั้งอยู่ หญิงสาวจึงไปหลบข้างหลังด้วยความกลัว สายตายังแอบมองอีกฝ่ายที่เดินถือไฟฉายส่องไปที่วบริเวณ หญิงสาวพยายามทำตัวให้นิ่งและเล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ในใจภาวนาขอให้อีกฝ่ายรีบเดินไปทางอื่นเสีย...อย่าได้เจอเธอเลย

(บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 217-218)

2.5.2 สนวนสนุกแดนนรก ปราบกฏบรรยากาศการไล่ล่าและการหนีเอาตัวรอดของตัวละครที่เป็นเพื่อนกัน ซึ่งเป็นบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัวและน่าลุ้นระทึกเป็นอย่างมากจะเป็นอย่างไรใครจะเป็นผู้รอดชีวิตเพียงหนึ่งเดียว เพราะเมื่อถึงคราวคับขันที่ต่างคนต่างต้องเอาชีวิตรอด มนุษย์ก็มักแสดงสัญชาตญาณมีดของตนเองออกมา มนุษย์ทุกคนย่อมรักชีวิตและต้องการรักษาชีวิตของตนเองเอาไว้ แม้จะต้องแลกด้วยการฆ่าอีกชีวิตหนึ่งซึ่งเป็นเพื่อนของตนก็ตาม แสดงให้เห็นถึงด้านมืดของมนุษย์ที่น่ากลัวกว่าผีหรือวิญญาณเสียอีก เช่น จากการตามล่าระหว่างไตรกับซุน ที่ทำให้คนที่สังเกตรถอย่างแม็กก็หวาดกลัว ในความโหดเหี้ยมที่เพื่อนรักทั้งสองคนมีให้แก่กัน ดังข้อความว่า

...เสียงดังซวบซวบเหมือนคนกำลังวิ่งฝ่าพวงหรีดตรงมาทางเขา แม็กก็รีบลุกขึ้นจากเก้าอี้แล้วไปหลบหลังต้นไม้ต้นใหญ่ ใฝ่มองว่าอีกฝ่ายเป็นใครก่อนที่จะพบว่าป็นซุนที่วิ่งหน้าตั้งราวกับตกใจอะไรสักอย่าง แม็กก็กำลังจะอ้าปากทักแต่ไม่ทันเสียแล้ว เมื่อผู้เป็นเพื่อนวิ่งไปอีกทางหนึ่ง ยังไม่ถึงนาที่เสียงวิ่งของใครอีกคนก็ดังตามขึ้นมาอีก แม็กก็ใฝ่มองดูคล้ายคนที่กำลังใฝ่มองสัตว์กำลังไล่ล่าเหยื่อกันอยู่ในป่า ผิดกันตรงที่นี่คือมนุษย์ที่กำลังไล่ล่ากันเองเพื่อเอาชีวิตรอด ชายหนุ่มแทบไม่กล้าหายใจแรง รู้สึกตื่นเต้นจนหัวใจเต้นระรัว เขาเสียด่าวิ่งผ่านมาตรงหน้าก่อนที่จะมาหยุดยืนแล้วหลบเหยื่อ แสงน้อยนิดจากดวงจันทร์ทำให้เขาเห็นว่าใครคนนั้นคือไตร ไตรที่ถือมีดอีโต้เล่มโตอยู่ในมือ...ไอ้ซุน มึงหนีกูไม่พ้นหรอก ว่าแล้วไตรก็วิ่งตรงไปยังทิศที่ซุนวิ่งหนี

(สนวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 160-161)

2.6 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการพรรณาสภาพศพ ปราบกฏ จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.6.1 บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการพรรณาสภาพศพ เนื่องจากมนุษย์บันรากูมีวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยมจึงส่งผลให้สภาพศพของเหยื่อแต่ละรายที่ถูกมนุษย์บันรากูจัดการตกอยู่ในสภาพที่น่าขยะแขยงและน่าสยดสยอง ส่งผลให้บรรยากาศของเรื่องเต็มไปด้วยความน่ากลัว และรู้สึกหวาดกลัวความอำมหิตของฆาตกรรมมนุษย์บันรากูตามไปด้วย เช่น สภาพศพของอภิการบตีที่ถูกเหล็กแหลมแทงจนตายจึงมีสภาพศพที่เป็นก้อนเนื้อเหล็กเหลวกองอยู่ในถงขยะพลาสติกสีดำ ดังข้อความว่า



...นับเป็นเรื่องที่น่าสยดสยองสำหรับผู้พบเห็น ภาพก่อนเนื้อที่เหล็กเหลวกองอยู่ในถงพลาสติกสีดำที่ถูกวางไว้หน้ามหาวิทยาลัยโดยมีศีรษะไหล่ออกมานอกถงซึ่งสวมหน้ากากบ้านรากูเอาไว้เหมือนศพรายอื่น ๆ ที่ผ่านมา นักศึกษาที่พบเห็นภาพสยดสยองดังกล่าวต่างพากันกล่าวขานถึงเรื่องที่เกิดขึ้นทั่วทั้งมหาวิทยาลัย แน่ละ... เพราะมันเป็นการตายของท่านอธิการบดีนี่นา

(บ้านรากู... หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 120-121)

2.6.2 สวณสนุกแดนนรก พรรณนาการตายของตัวละครได้นำสยดสยองและน่าสะพรึงกลัวอย่างยิ่ง ด้วยการบรรยายสภาพการตายที่ละเอียดทำให้เห็นภาพชัดเจนจนสามารถรู้สึกหวาดกลัวคล้อยตามไปกับตัวละครได้ง่าย เช่น การพรรณนาสภาพการตายของทรายที่ถูกไตรใช้มีดอโต้ลับศีรษะจนขาดกิ้ง ดังข้อความว่า

...ทรายพยักหน้ารับแล้วเดินนำหน้า หารู้ไม่ว่าเธอกำลังติดกับของผู้เป็นเพื่อน ไตรยิ้มกริ่มล้วงมีดอโต้ลับคมกริบออกมาจากทางด้านหลังของตัวเอง ก่อนจะพุ่งตรงเข้าไปลับอโต้เข้าที่ศีรษะของทรายเป็นดั่งจับ หญิงสาวตาเหลือก เลือดพุ่งออกมาเป็นสาย ก่อนจะกลิ้งลงบันไดไปทางด้านล่างโดยมีไทรยื่นชิ้นนมผลงานของตัวเองอยู่ ขอโทษด้วยนะทราย ฉันไม่น่าเจอเธอก่อนคนแรกเลย ไม่อย่างนั้นเธอก็ยังมีชีวิตอยู่ได้นานกว่านี้อีกสักนิด

(สวณสนุกแดนนรก, 2554, น. 140)

รวมทั้งการพรรณนาสภาพการตายของฝนที่ถูกไฟฟ้าแรงสูงบริเวณประตูสวณสนุกที่ธนาติดตั้งไว้ที่จอจอนร่างใหม่เกรียม ดังข้อความว่า

...กรี๊ดดดดดดดดดดดดดดดดด... ช่วยด้วย ใครก็ได้ช่วยฉันด้วย! ฝนตื่นทรนทราย ตะเกียกตะกายเพื่อที่จะขอความช่วยเหลือจากเพื่อนแต่กลับไม่มีใครกล้าเข้าใกล้ กระทั่งเสียงร้องของหญิงสาวค่อย ๆ หายไปพร้อมกับร่างที่แข็งที่อดำเป็นตอตะโกในสภาพที่น่าเวทนายิ่งนัก ฝนอยู่ในท่ากำลังเอื้อมมือราวกับกำลังจะไขว่คว้าอะไรสักอย่าง ร่างของฝนดำเมี่ยม เห็นรอยแตกของผิวหนังเป็นเนื้อสีแดง ๆ กลิ่นเหม็น

‘ไหม้คละคลุ้ง ดวงตาที่เบิกโพลงนั้นจ้องมองมาที่คนทั้งสามอย่างอาฆาตแค้น นกฮูกถึงกับเข้าอ๋อน ล้มลงกับพื้นแล้วใช้สองมือปิดหน้าร้องไห้ มันโหดร้ายเกินกว่าที่เธอจะรับไหวแล้ว

(สวนสนุกแดนนรก, 2554, น. 191)

2.6.3 พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว พบการบรรยายภาพที่น่ากลัวด้วยการพรรณนาสภาพศพ ผู้แต่งบรรยายสภาพการตายของตัวละครที่ถูกสังหารเวสีตามลำดับอย่างน่าสยดสยองด้วยการบรรยายให้เห็นชัดเจนจนทำให้รู้สึกคล้อยตามเรื่องได้ง่าย เช่น ภาพการตายของอินดี้ อรดี ที่ถูกเชิงเทียนเสียบทะลุกะโหลกศีรษะจนดวงตาระเด็นแล้วมีเลือดกระจายทั่วห้อง ดังข้อความว่า

...อินดี้ อรดี ค่อย ๆ ลืมเปลือกตาอันหนักอึ้งขึ้น เมื่อมองตรงไปยังเบื้องหน้าของตัวเองแล้วก็ถึงกับกรี๊ดร้องลั่น เธอเห็นเงาสีดำนับสิบต่างกระโจนเข้ามาหา หญิงสาวผลักพีเปิดออกทันที กำลังจะวิ่งหนีลงจากเวทีแต่รองเท้าส้นสูงเจ้ากรรมดันเกิดลื่นขึ้นมา ราวกับมีคนเจตนาให้เป็นอย่างนั้น กรี๊ดดดดดดดดดดดดด...ร่างของอินดี้ห้อยหลังตกลงจากเวที นั้นยังไม่น่าสยดสยองเท่าศีรษะของเธอที่ทิ้งตัวลงกลางโต๊ะอาหารซึ่งมีเชิงเทียนตั้งอยู่ มันเสียบเข้าทางด้านหลังทะลุด้านหลังกะโหลกของนางแบบสาว ลูกตาข้างหนึ่งกระเด็นออกจากเบ้าลงในแก้วไวน์ของผู้ร่วมชมงานคนหนึ่ง เลือดสีแดงกระเด็นเซ็นชาน เป็นภาพที่น่าสยดสยองเกินจะกล่าว

(พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว, 2555, น. 155)

2.7 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์คน ผู้แต่งพรรณนาตัวละครมนุษย์ให้มีความผิดปกติเกินกว่ามนุษย์ธรรมดา ด้วยการสร้างเหตุการณ์เพื่อแสดงพิธีหรือร่องรอยให้ตัวละครอื่นมองเห็นถึงความผิดปกตินั้น ปรัชญาจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.7.1 บ้านราก...หน้ากาฆาตกรรม พบการสร้างคนที่น่ากลัวด้วยการทำให้ผู้กระทำความผิดรอดพ้นจากการถูกดำเนินคดีตามกฎหมายนั้นสร้างบรรยากาศน่ากลัวและหวุ่นวิตกต่อสังคม เนื่องจากกฎหมายไม่สามารถจัดการผู้กระทำความผิดได้ หรือแม้แต่มหากรรมการที่ผู้กระทำความผิดสมควรได้รับในตอนท้ายเรื่องก็ไม่ได้เกิดขึ้นกับตัวละครผู้กระทำความผิด สะท้อนให้เห็นว่าการที่คนผิดยังคงลอยนวลและสามารถใช้ชีวิตได้อย่างปกติในสังคมเป็นความน่ากลัวที่แท้จริง ดังข้อความว่า

...ชายหนุ่มทั้งสองคนนั่งหัวเราะร่วน นึกสะใจกับสิ่งที่ได้ทำลงไป คนเลวมันต้องได้รับกรรม...คนที่ชอบสอดรู้มันก็ต้องพบจุดจบแบบนี้ ในที่สุดคดีของมนุษย์บันราก็ปิดฉากลง ด้วยข้อสรุปที่ว่าเด็กหนุ่มนักศึกษาที่มีอาการทางจิตได้ฆ่าทุกคนที่ตัวเองเหม็นช้ำหน้า โธ...พ่อหนุ่มน้อย อยู่ ๆ ก็ได้จารึกลงในประวัติศาสตร์อาชญากรรมของไทยไปโดยปริยาย ทั้ง ๆ ที่ฆาตกรตัวจริงสองคนกำลังนั่งฉลองอิสรภาพกันอยู่ที่บ้านหลังงามท้ายซอยสิบสามนี่เอง

(บันราก็...หน้ากากฆาตกรรม, 2554, น. 257)

2.7.2 สัปอัสรา ผู้แต่งสร้างให้ ดนัย มีความผิดปกติทางจิตสามารถกินเครื่องในมนุษย์เป็นอาหารได้ ซึ่งมีส่วนทำให้บรรยากาศของเรื่อง มีความน่าขยะแขยงและน่ากลัวในขณะเดียวกัน ซึ่งผู้ที่ต้องพบกับความน่ากลัวนี้คือ ไบบัว หญิงคนรักของดนัยเอง ซึ่งต่อมาไบบัวก็ถูกดนัยฆ่าเพื่อปิดบังอาการผิดปกติของดนัย ดังข้อความว่า

...ดนัยกำลังพยายามควานหาเศษอวัยวะภายในจากร่างของพี่เมฆกินด้วยความหิวโหย หญิงสาวเบิกตาโพลงเดินถอยหลังด้วยความกลัว พลันทำตัวไปเหยียบเศษกิ่งไม้หักดังเป๊าะ คนที่กำลังรุ่มร่ามกับการกินคนหันไปมองตามเสียง เห็นเงาดำ ๆ วิ่งออกไป จึงรู้ว่ามันคือความลับที่เขาซ่อนเอาไว้ในเวลานี้ ไบบัวรีบกลับมานอนตรงที่เดิมด้วยร่างกายอันลั่นทม แม้จะพยายามควบคุมไม่ให้มันลั่นเหมือนใจคิดแล้วก็ตาม เสียงฝีเท้าของดนัยดังเข้ามาใกล้แล้ว หญิงสาวรีบหลับตาปี แสร้งทำเป็นหลับ...ชายหนุ่มบักมีดเข้าที่หน้าอกของไบบัวอย่างแรงจนหญิงสาวกระอัก ไม่อยากเชื่อว่าคนที่รักกันจะทำกันได้ขนาดนี้

(สัปอัสรา, 2554, น. 250)

2.7.3 น้ำสังข์อาบศพ พบการสร้างคนให้มีความน่ากลัว โดยผู้แต่งสร้างตัวละคร "ธีร์รัตน์" และ "พชรอร" ให้มีความน่ากลัวขณะปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอนตัวละครอื่นด้วยการทำให้ตัวละครเหล่านี้มีรูปลักษณ์ที่น่ากลัวหรือมีอาการที่ผิดแปลกไปจากมนุษย์ปกติ เช่น ธีร์รัตน์ขณะปรากฏตัวเพื่อหลอกพชรอาก็ปรากฏตัวในชุดเจ้าสาว ใบหน้าเปื้อนเลือด นั่งร้องไห้สะอึกสะอื้น และถลึงตาใส่พชรอร ดังข้อความว่า

...พรีบ! อยู่ ๆ ไฟก็ดับลงทั้งบ้าน หญิงสาวที่นั่งอยู่ถึงกับสะดุ้งเฮือก ฟ้าผ่าดังเปรี้ยงจนทำให้กระจกทั้งบานสั่นดังตึง ๆ นั่นไม่น่าตกใจเท่าการที่บัดนี้บนโต๊ะอาหารมีบุคคลไม่ได้รับเชิญนั่งอยู่ตรงข้ามกับพชรอร ยามที่แสงฟ้าแลบสาดเข้ามาในห้องทานอาหาร ทำให้พชรอรเห็นเธอคนนั้นได้ชัดเจน เธอเป็นหญิงสาวผมยาวในชุดแต่งงานนั่งก้มหน้าก้มตา พลังสะท้อนเหมือนคนกำลังเสียใจอย่างเป็นที่สุด พชรอรตัวแข็งที่อร่ามทั้งร่างสั่นสะท้านไปด้วยความหวาดกลัว...ทุกอย่างที่ ความเลวร้ายขึ้นเมื่อหญิงสาวคนนั้นค่อย ๆ หันมามองพชรอร โบท้าเจ้าสาวเบือนไปด้วยเลือด ดวงตากลมโตแสดงถึงความอาฆาตแค้นที่มีในจิตใจ

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 132)

หรือเหตุการณ์ที่พชรอรหลอกศิลาเพื่อแก้แค้นก็ปรากฏตัวบนต้นโพธิ์ใหญ่ในสภาพนั่งห้อยขา ร่างกายเต็มไปด้วยเลือด และเดินวนรอบรถเพื่อก่อกวนศิลา ดังข้อความว่า

...บัดนี้ร่างของพชรอรที่นั่งห้อยขาแล้วแกว่งไปมาอยู่บนต้นโพธิ์ต้นใหญ่ ร่างของเธอโชกไปด้วยเลือด ดวงตาที่จ้องเขม็งตรงมายังคนรักนั้นช่างดูน่ากลัวเสียเหลือเกิน ศิลาเบิกตาโพลงด้วยความตกใจ รีบปิดกระจกรถขึ้นทันทีแล้วหลับตาลง ในขณะที่ร่างกายยังคงสั่นเทาไปด้วยความหลอน ปากยังคงสวดมนต์ทุกบทเท่าที่จะจำได้ ทว่าร่างของผีสาวกลับกระโดดลงมาจากต้นโพธิ์นั้นแล้วค่อย ๆ เดินอย่างช้า ๆ ตรงมาหาศิลาที่รถเท่านี้ยังไม่พอวิญญาณร้ายก่อกวนอีกฝ่ายด้วยการเดินวนเวียนอยู่รอบ ๆ รถของศิลา พลังใช้มือเคาะตัวถังรถดังก๊อก...ก๊อกไปทั่วทั้งคัน จนคนที่อยู่ข้างในแทบประสาทเสีย

(น้ำสังข์อาบศพ, 2554, น. 227)

การสร้างตัวละครให้มีรูปลักษณะที่น่ากลัวและมีอาการผิดปกติไปจากมนุษย์ปกติจะช่วยส่งเสริมบรรยากาศที่น่ากลัวให้แก่ตัวละครและการดำเนินเรื่องมากยิ่งขึ้น

2.8 การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์ผี ผู้แต่งมักพรรณนาผีให้มีรูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว รวมถึงให้มีอำนาจเหนือมนุษย์ สามารถปรากฏตัวหรือหายตัวได้ในเวลารวดเร็ว มีอำนาจในการสะกดจิตหรือสร้างนิมิตให้แก่ตัวละครมนุษย์ และมีอำนาจในการบันดาลสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นไปตามที่ตัวละครผีปรารถนา ปรากฏจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.8.1 พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต พบว่าผู้แต่งไม่ได้สร้างเพียงความน่ากลัว ด้านรูปลักษณะภายนอกให้แก่ตัวละครเหนือจริงอย่างตุ๊กตาผีเท่านั้น แต่ยังสร้างความน่ากลัว ประการอื่น ๆ ไว้ด้วย ดังนี้

1) การสร้างให้ตุ๊กตาผีมีอำนาจเหนือมนุษย์ ผู้แต่งสร้างตุ๊กตาผี มีความสามารถในการเคลื่อนไหวตัวเองได้ และสามารถจู่โจมทำร้ายมนุษย์ด้วยแรงและอำนาจ ที่มหาศาลจนทำให้มนุษย์ต้องเป็นฝ่ายเพลี่ยงพล้ำได้ ดังข้อความว่า

...พลันสายตาของเจนเหลือบไปเห็นอะไรบางอย่างวิ่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว มันเร็วเสียจนแทบจับทิศทางไม่ได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไรและวิ่งหายไปทางไหน หัวใจของหญิงสาวเต้นถี่ด้วยความตื่นเต้น ทั้งยังรู้สึกเสียวตามสันหลังวาบขึ้นมาอย่างไม่มีเหตุผล เธอลุกขึ้นจากเก้าอี้รับแขกแล้วกวาดตามองไปจนทั่วห้องอย่างระแวงระวังตัว ซิกแล้ว...มันวิ่งผ่านไปอีกแล้ว ไซแน...มันต้องเป็นตุ๊กตาตัวนั้นแน่ ๆ นั่งตุ๊กตาปีศาจ! ทັນใด่มันเจนก็รับรู้ได้ถึงบางสิ่งบางอย่างมากระโดดเกาะที่หลังของเธอ หญิงสาวกรี๊ดร้องทันที พยายามจะแกะมันออกแต่ไม่สำเร็จ มันค่อย ๆ ไต่มาทางด้านหน้าของตัวหญิงสาว ดวงตาสีแดงดุจเลือดฉายแววในความมืด มันอ้าปากกว้างแล้วตรงเข้ากัดที่ใบหน้าของเจนอย่างแรง

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 40-41)

นอกจากนี้ผู้แต่งสร้างให้ตุ๊กตาผีมีความเป็นอมตะ เจนสุดาไม่สามารถทำลายได้ ไม่ว่าจะใช้วิธีการใด ๆ ก็ตาม ตุ๊กตาผีก็จะกลับมามีชีวิตและสามารถกลับมายังบ้านของเจนสุดาได้เสมอ ยิ่งทำให้เจนสุดารู้สึกเครียดมากขึ้นเพราะไม่รู้ว่าจะจัดการกับตุ๊กตาผีตัวนี้ได้อย่างไร ดังข้อความว่า

...เจนใช้มีดปลายแหลมปักไปที่ร่างของมันทันที เกิดเสียงกรี๊ดร้องครวญครางอย่างเจ็บปวดดังกึกก้อง เลือดสีแดงเข้มคลั่งพุ่งออกมาจากร่างของตุ๊กตาพอร์ชเลนราวกับท่อประปาแตก..หญิงสาวหัวเราะลั่นอย่างผู้ชนะ กำลังจะเดินออกจากห้องนอนของน้องหญิงที่ยังนอนหลับอย่างไม่รู้เรื่องรูราว แต่ทันใดนั้นร่างที่เคยไว้วางใจว่ามันตายสนิทแล้วกลับลุกขึ้นมาใช้ชีวิตใหม่ มันพุ่งตรงเข้ามาหาเจนพลางคำรามเสียงโสร่ง หญิงสาวหวีดร้อง จะวิ่งออกจากประตูห้องแต่ดูเหมือนตุ๊กตาผีสิงจะเร็วกว่าที่คิด มันกระโดด

ไปกระซอกผมของเจนนหญิงสาวร้องโอดโอยด้วยความเจ็บปวด เธอเจ็บจนรู้สึกเหมือน  
หนังศีรษะแทบจะหลุดออกมา

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 133-134)

2) การสร้างตุ๊กตาผีให้เป็นผู้ล่า ผู้แต่งสร้างให้ตุ๊กตาผีเป็นเสมือนผู้ล่าคอย  
ตามรั้งความหลอกหลอนจนสุดตาตลอดทั้งเรื่อง เพื่อแก้แค้นตามแรงอาฆาตที่สะสมมา ซึ่งเจนนสุดา  
มักต้องเป็นฝ่ายตั้งรับหรือคอยหลบหนีเพื่อเอาชีวิตรอดเสมอ ดังข้อความว่า

...หญิงสาวหวีดร้องจะวิ่งหนีขึ้นไปบนบ้านแต่มีน้องเองกับตุ๊กตาพอร์ชเลนผีสิง  
ยืนขวางอยู่ มันหัวเราะชอบใจที่เห็นเธอกลัว เธอเกลียดเสียงหัวเราะของมัน จะทำอย่างไรดี  
จะหนีไปไหนดี...หญิงสาววิ่งตรงไปที่ห้องใต้บันไดบ้าน เปิดมันออกแล้วรีบชุกตัว  
เข้าไปข้างในก่อนจะปิดประตูแล้วขังตัวเองอยู่ในนั้น เสียงหัวเราะของพวกมันดังก้อง  
ในบ้าน หญิงสาวนั่งตัวสั่นนั่งกอดอยู่ข้างในนั้น มีเพียงแสงจากช่องบานเกล็ดประตู  
ที่สาดส่องเข้ามาข้างใน เจนนทำให้ กอดตัวเองแน่นด้วยความกลัว กลัวจนสุดชีวิต ดูป ดูป  
ดูป ดูป เสียงผีเท้าหนัก ๆ เดินกระแทกบันไดบ้านดังเป็นจังหวะ ก่อนจะมีเสียงของ  
น้องเองร้องเพลงดังขึ้นแล้วหัวเราะชอบใจ...เสียงเพลงที่มีเนื้อหาน่าสะพรึงกลัว  
ดังซ้ำแล้วซ้ำเล่า

(พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต, 2554, น. 198)

2.8.2 สัปอัสรา ตอนต้นเรื่องผีนางบารายออกมาปรากฏตัวให้ภาคย์เห็น  
เพื่อส่งสัญญาณให้ภาคย์รู้ว่านางกำลังติดตามภาคย์เพราะมีจุดประสงค์บางอย่าง ซึ่งภาคย์ได้  
ทราบต่อมาในภายหลังว่าผีนางบารายนั้นต้องการแก้แค้นภาคย์ที่เคยใส่ร้ายนางบารายในอดีตชาติ  
โดยผีนางบารายปรากฏให้ภาคย์เห็นครั้งแรกขณะขับรถกลับบ้านด้วยการสร้างนิมิตให้ภาคย์เห็น  
ร่างของนางในลักษณะที่น่ากลัว หลอกหลอนด้วยการสัมผัสและใช้กำลังจนภาคย์หวาดกลัว  
ดังข้อความว่า

...หมอมุ่มย่อเข่าลงกับพื้นถนน สูดลมหายใจให้เต็มปอดเพื่อเรียกความมั่นใจ  
ก่อนค่อย ๆ ก้มตัวลงไปมองยังใต้ท้องรถของตัวเองด้วยหัวใจระทึก...มีแสงสีแดง  
แวววาวอยู่ในความมืดคล้ายดวงตาของมนุษย์กำลังจับจ้องมาที่เขา เสียงหัวเราะ

ข้าพเจ้าสะพรึงกลัวตั้งขึ้นมาในความเงียบ ร่างกายของอีกฝ่ายหักงอไปมาส่งผลให้กระดูก ทั้งร่างส่งเสียงดังกร๊อบแกร็บ ร่างกายหักงอราวกับไม่ใช่คน แน่ละ..ไม่ใช่คน แน่ ๆ นี่คือนี่คือ...นี่จริง ๆ! หมอภาคย์ตาเหลือกด้วยความตกใจ รับลูกชิ้นจากพื้นถนนเตรียมจะถอยหนี แต่ดูจะเข้าไปเสียแล้ว มืออันขาวซีดคว้าหมับเข้าที่ข้อเท้าของชายหนุ่มแล้วลากเข้าใต้ท้องรถ หมอภาคย์แหกปากร้องลั่น มือทั้งสองข้างพยายามตะเกียกตะกายกับพื้นถนนเพื่อรั้งไม่ให้ตัวเองหลุดเข้าไปใต้ท้องรถ แต่ดูเหมือนจะสู้แรงของผีสาวไม่ไหวร่างของเขาหายไปใต้ท้องรถอย่างรวดเร็ว...เร็วเสียจนทุกอย่างราวกับความฝัน

(สาปอัปสรร, 2554, น. 46)

2.8.3 พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว พบการสร้างผีที่น่ากลัว ได้แก่ สัมภเวสี โดยผู้แต่งสร้างให้สัมภเวสีสามารถปรากฏตัวหรือเคลื่อนที่ไปได้ทุกแห่ง รวมทั้งมีพลังอำนาจเหนือมนุษย์ สัมภเวสีจึงสามารถรังควานและหลอกหลอนมนุษย์ให้เกิดความกลัว รวมทั้งสามารถฆ่ามนุษย์ได้ ดังข้อความว่า

...เมื่อเห็นว่าไม่ได้เรื่องแล้ว แพน รวียา จึงตัดสินใจจะวิ่งออกไปตามคนอื่นมาช่วย แต่แล้วก็ต้องหยุดชะงักแทบจะทันทีเมื่อสายตาเหลือบไปเห็นเงาดำรูปร่างคล้ายมนุษย์ กำลังค่อย ๆ ปีนป่ายออกมาจากประตูห้องน้ำ มันไม่มีหน้าตา เห็นแต่เพียงรูปร่างสีดำ ทมิฬที่ส่งเสียงครวญครางไม่เป็นภาษา หญิงสาวเบิกตาโพลงด้วยความตกตะลึงพลาง ขยับตัวถอยหลังหนีจนไปชนกับอ่างล้างหน้า ปากกำลังจะกรีดร้องแต่กลับไม่มีเสียง เกิดลอดออกมาแม้แต่น้อย ทันใดนั้นก็สัมผัสเย็น ๆ มาจับที่ไหล่ของหญิงสาว แพน รวียา หนีไปมองทางด้านหลังของตัวเองซึ่งเป็นกระจกเงาบานใหญ่ สิ่งที่เห็นมันน่ากลัว จนเงาแทบอ่อน มือมันสปีนออกมาจากในกระจกเงาราวกับต้องการดึงเธอให้เข้าไปอยู่ในนั้นกับพวกมัน ดาราสาวล้มลงกับพื้นแล้วรวบรวมกำลังทั้งหมดกรีดร้องทันที กรีดดดดดดดดดดด

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว, 2555, น. 57-58)

นวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคนิยาย พบการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวให้แก่เรื่องตามหัวข้อที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้น 8 ลักษณะ แสดงดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างบรรยากาศในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย

กลวิธีการสร้างบรรยากาศ	บันทึ...หน้าปกฆาตกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอากาศ	สถาปัตยกรรม	สวนสนุกแดนนรก	น้ำสังข์อาบศพ	พิพิธภัณฑสถาน-หิ้ง-หัว	รวม
1. การสร้างความน่ากลัวด้วยการบรรยายวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม	✓	-	-	-	-	-	1 เรื่อง
2. การสร้างความน่ากลัวด้วยเงาและภาพการเคลื่อนไหว	-	✓	-	-	-	-	1 เรื่อง
3. การสร้างความน่ากลัวด้วยเสียง	-	✓	-	-	✓	✓	3 เรื่อง
4. การสร้างความน่ากลัวด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ	-	✓	-	-	✓	✓	3 เรื่อง
5. การสร้างความน่ากลัวด้วยการไล่ล่า	✓	-	-	✓	-	-	2 เรื่อง
6. การสร้างความน่ากลัวด้วยการพรรณนาสภาพศพ	✓	-	-	✓	-	✓	3 เรื่อง
7. การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์คน	✓	-	✓	-	✓	-	3 เรื่อง
8. การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์ผี	-	✓	✓	-	-	✓	3 เรื่อง

กลวิธีการสร้างจากและบรรยากาศในนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาคินัย มีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความน่ากลัว ความสยองขวัญ และความตื่นตระหนกใจให้แก่เรื่อง โดยภาคินัยได้สร้างจากประเภทเวลาที่เป็นช่วงเวลากลางคืน เพราะความมืดและบรรยากาศที่ลึบในเวลากลางคืนเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความขวัญมวให้แก่เรื่องได้เป็นอย่างดี รวมทั้งมีการใช้ฉากประเภทสถานที่ทั้งแบบธรรมชาติและแบบจำลองขึ้น โดยอาศัย



จินตนาการในการสร้างสรรค์ให้จากประเภทสถานที่ที่มีความน่ากลัวและสมจริงมากที่สุด ส่วนบรรยากาศที่น่ากลัวในเรื่องนั้นภาคนิยายอาศัยปัจจัยหลายอย่างเพื่อส่งเสริมความสยองขวัญให้แก่การดำเนินเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้น 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม 2) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเงาและภาพการเคลื่อนไหว 3) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเสียง 4) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ 5) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการไล่ล่า 6) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการพรรณนาสภาพศพ 7) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์คน และ 8) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์ผี



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาควิชา

แนวคิด (Theme) คือ ทศนะของผู้แต่งที่มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อต้องการนำเสนอและถ่ายทอดมายังผู้อ่าน โดยอาศัยกลวิธีต่าง ๆ ในการนำเสนอ ทั้งนำเสนอผ่านตัวละคร จากบทสนทนา และโครงเรื่อง ซึ่งแนวคิดมีหลากหลายประเภทตามเกณฑ์การแบ่งของนักวิชาการที่แตกต่างกัน แต่โดยส่วนมากผู้แต่งมักจะเสนอแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์

ในการวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผี ชุด “Six Scream” ของภาควิชา ผู้วิจัยใช้แนวคิดของสุธารัตน์ เสรีวัฒน์ (2522, น. 13-14) ในการวิเคราะห์ ซึ่งแบ่งแนวคิดเป็น 4 ประเภท ได้แก่ แนวคิดแสดงทศนะ แนวคิดแสดงอารมณ์ แนวคิดแสดงพฤติกรรม และ แนวคิดแสดงภาพและเหตุการณ์ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

#### แนวคิดแสดงทศนะ

แนวคิดแสดงทศนะ คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น แนวคิดแสดงทศนะต่อค่านิยมในสังคม หรือแนวคิดแสดงทศนะต่อคุณธรรม เป็นต้น ในนวนิยายผีชุด “Six Scream” ของภาควิชา พบแนวคิดแสดงทศนะ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

#### 1. แนวคิดแสดงทศนะเรื่องคนน่ากลัวกว่าผี พบจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

1.1 บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม แสดงทศนะสำคัญของเรื่องที่ว่า คนน่ากลัวกว่าผี ซึ่งสะท้อนผ่านความคิดของตัวละคร “ลุงคม” ผู้เล่าเรื่องผีเรื่องนี้ให้แก่วินระหว่างอยู่เวรไฝยามที่โรงพยาบาล ความน่ากลัวของคนในทศนะของลุงคมนั้นสะท้อนผ่านตัวละคร 2 ตัว คือ คณินและวีรภาพ ความน่ากลัวของตัวละครทั้งสองเริ่มต้นจากการฆ่าคนเพื่อแก้แค้นให้แก่คนที่ตนรัก จากนั้นการฆ่าคนก็ถูกใช้เพื่อเหตุผลที่เข้าข้างตนเอง ทั้งทำเพื่อแก้แค้นหรือทวงความยุติธรรมให้แก่ผู้อื่น หรือฆ่าเพื่อปราบปรามอันธพาลตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย จนนำไปสู่การฆ่าคนเพื่อปกปิดความผิดของตนเอง การกระทำทั้งของคณินและวีรภาพถือเป็นการกระทำที่โหดเหี้ยมและโหดร้ายต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน รวมถึงการที่คนผิดอย่างคณินและวีรภาพรอดพ้นจากการถูกจับกุมเพื่อนำไปดำเนินคดีตามกฎหมาย ยิ่งตอกย้ำให้เห็นว่าคนมีความร้ายกาจ สามารถหลอกหลวงและทำร้ายคนด้วยกันเองได้มากกว่าผี

1.2 น้ำสังข์อาบศพ แสดงทศนะคนน่ากลัวกว่าผีสะท้อนผ่านตัวละครสำคัญของเรื่องคือศิลา กล่าวคือ ศิลาในตอนต้นเรื่องถูกนำเสนอให้ผู้อ่านมองเห็นว่าศิลาเป็นคนที่ดี

และเป็นสามีที่มีความรักที่หนักแน่นมั่นคงต่อภรรยา แม้ว่าภรรยาจะเสียใจและพิการดวงตาข้างซ้ายก็ตาม ศิลาก็กังคองเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิดเสมอ แต่ในตอนท้ายเรื่อง ผู้แต่งได้เผยธาตุแท้ของศิลปินอีกด้านที่ตรงกันข้ามกับตอนต้นเรื่องอย่างสิ้นเชิง ศิลปินผู้ชายที่มีความหยาบคาย ทั้งคำพูดและจิตใจ มีความโลภที่ไม่สิ้นสุด ยอมทำร้ายชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่งเพื่อต้องการครอบครองทรัพย์สินสมบัติของเธอเท่านั้นโดยไม่สนใจว่าชีวิตของภรรยาจะเป็นอย่างไร

การกระทำของศิลปินจึงสะท้อนให้เห็นว่าจิตใจของมนุษย์มีความน่ากลัวอย่างไร มนุษย์มีความรักตัวเอง และเห็นแก่ผลประโยชน์ของตนเองมากกว่าที่มนุษย์ที่คนจะคาดเดาได้ แม้จะต้องทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองทั้งที่เป็น "คนรัก" ก็ตาม ทศณะดังกล่าวยิ่งสะท้อนแนวคิดสำคัญที่ผู้แต่งมักเน้นย้ำเสมอว่า "คนน่ากลัวกว่าผี" ให้แจ่มชัดยิ่งขึ้นอีกเรื่องหนึ่ง เพราะมนุษย์สามารถทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองได้มากกว่าผีเสียอีก

1.3 พิพิธภักดิ์ หุ่น-หุ่น-หิว มุ่งนำเสนอแนวคิดเรื่องคนน่ากลัวกว่าผีผ่านตัวละคร "บอม" และ "แพน" การตายของแพนอาจไม่เกิดขึ้นเพราะแพนสามารถตัดหัวหุ่นขี้ผึ้งของตัวเองได้สำเร็จ เพียงแต่ไม่ทันตามเวลาที่กำหนด สาเหตุสำคัญที่ทำให้แพนทำลายหุ่นไม่สำเร็จเป็นเพราะบอมคอยขัดขวางทุกวิถีทาง บอมใช้โอกาสเรื่องสัมภเวสีตามฆ่าเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งทุกคนในการแก้แค้นแพน เนื่องจากแพนเคยเป็นอดีตภรรยาของบอมที่ทิ้งบอมไปเพื่อเป็นนักแสดง แสร้งไม่รู้จำกับบอมที่เข้ามาทักทายแล้วสั่งให้เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยจับบอมส่งตำรวจโทษฐานสร้างความวุ่นวายให้แก่แพน การแก้แค้นของบอมจึงแสดงให้เห็นว่ามนุษย์สามารถทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองได้ ซึ่งไม่แตกต่างจากสัมภเวสีหรือผีเลย

## 2. แนวคิดแสดงทัศนะเรื่องกฎแห่งกรรม พบจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.1 พอร์ชเลน... ตุ๊กตาอาฆาต มีแนวคิดมุ่งแสดงทัศนะเรื่องกฎแห่งกรรม ด้วยการนำเสนอทัศนะที่ว่า "กรรมใดใครก่อกรรมนั้นคืนสนอง" เห็นได้จากแนวคิดหลักที่ผู้แต่งต้องการนำเสนอผ่านเรื่องนี้คือ "หลอน" ซึ่งหลอนอาจตีความได้ว่ากรรมชั่วที่ใครได้ทำไว้ก็จะตามหลอกหลอนรังควานชีวิตของคน ๆ นั้น ไม่มีวันสิ้นสุด เช่นเดียวกับตัวละครเจนสุดาที่กระทำกรรมชั่วเอาไว้ด้วยการฆ่าออยและแม่ครูเพื่อปกปิดความผิดของตนเอง ในตอนท้ายเรื่องเจนสุดาจึงต้องตกอยู่ในฐานะจำเลยคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง 4 ศพ แม้ว่าอีก 2 ศพ จะเป็นการใส่ร้ายจากตุ๊กตาผีก็ตาม รวมทั้งการที่เจนสุดาผิดสัญญาที่ให้ไว้กับแม่ว่าจะดูแลตุ๊กตาพอร์ชเลนเป็นอย่างดี แต่เจนสุดากลับคิดทำลายเสียให้สิ้นซาก เจนสุดาจึงถูกวิญญาณที่สาวฝาแฝดที่สิงอยู่ในตุ๊กตาดำนั้นแก้แค้นอย่างโหดร้ายทารุณ การที่เจนสุดาต้องกลายเป็นอัมพาตและต้องมีชีวิต

ติดอยู่ในโรงพยาบาล อยู่ร่วมกับตุ๊กตาพอร์ซเลนในห้องที่กักตลอออกไปชี้ให้เห็นถึงผลกระทบที่เคยกระทำไว้กับผู้อื่น สะท้อนแนวคิดเรื่องเวรกรรมอย่างแท้จริง

2.2 สนวนสนุกแดนนรก มุ่งนำเสนอทัศนะเรื่องกฎแห่งกรรม โดยสะท้อนผ่านตัวละครทุกตัวในเรื่องโดยเฉพาะเพื่อนทั้ง 8 คนของธนา ได้แก่ แม็กกี้ นกฮูก ชุน ไตร รวิน เคน ผาน และทราย ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำร้ายธนาทั้งกายและทางใจ เนื่องจากเพื่อนกลุ่มนี้มีส่วนสำคัญทำให้ธนาพลัดตกลงมาจากหอคอยจนขาหักและพิการตามมา นอกจากนี้ เพื่อนทั้งกลุ่มยังร่วมมือกันยื่นกรานว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนหอคอยนั้นเป็นเพียงอุบัติเหตุ ไม่ใช่การลั่นแกล้งกัน ธนาจึงถูกมองว่าเป็นคนโกหกไป

กรรมที่เพื่อนทุกคนได้ก่อไว้กับธนานั้นส่งผลย้อนกลับที่ร้ายแรงมาก แก่ทุกคนอย่างไม่มีใครคาดคิด เพราะความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจในครั้งนั้น บ่มเพาะให้ธนากลายเป็นคนที่มีปัญหาทางจิต รักความรุนแรง และมุ่งมั่นที่จะแก้แค้นเพื่อนทุกคนที่ทำให้ตนต้องทุกข์ทรมานอย่างที่เป็นอยู่ ธนาแก้แค้นด้วยการลวงกลุ่มเพื่อนมาขังไว้ในสวนสนุกร้างแล้วแจกจ่ายอาวุธเพื่อให้ทุกคนฆ่าฟันกันเองเพื่อหาผู้รอดชีวิตเพียงหนึ่งเดียว ซึ่งธนาไม่ได้คิดจะปล่อยให้ใครรอดชีวิตออกไปจากสวนสนุกเลย ข้อเสนอดังกล่าวเป็นเพียงแรงกระตุ้นให้เพื่อนทุกคนตื่นตัวที่จะรักษาชีวิตของตนเองเท่านั้น เพื่อนทุกคนต่างรู้สึกหวาดกลัวกฎกติกาของธนา และหวาดระแวงเพื่อนด้วยกันเอง ความรู้สึกหวาดหวั่นที่เพื่อนทุกคนได้รับในครั้งนั้นคงไม่น้อยไปกว่าที่ธนาเคยได้รับมาตลอดชีวิตการเป็นนักเรียนใหม่ในโรงเรียนแห่งนั้น รวมทั้งร่างกายที่พิการของธนา ก็ได้รับการชดใช้ด้วยชีวิตของเพื่อนทุกคนตามเจตนารมณ์ของธนาอย่างครบถ้วน แม้ว่ากรรมที่เพื่อนเคยกระทำกับธนาจะถูกสะล้างด้วยชีวิต แต่สุดท้ายธนาที่คิดร้ายต่อคนอื่นก็ต้องตายและมีจุดจบไม่ต่างจากเพื่อนของธนาเลย แสดงให้เห็นว่า สนวนสนุกแดนนรก ต้องการมุ่งนำเสนอให้เห็นแนวคิดเรื่องเวรกรรมที่ว่ากรรมใดใครก่อกรรมนั้นคืนสนอง ใครที่เคยทำกรรมชั่วใดไว้ กรรมชั่วนั้นก็จะตามมาสนองผู้ทำกรรมนั้นในสักวันหนึ่ง

2.3 น้ำสังข์อาบศพ มุ่งนำเสนอทัศนะเรื่องกฎแห่งกรรม ผ่านตัวละครสำคัญทุกตัวในเรื่อง ได้แก่ พชรอร ศิลา และธีรรัตน์ พชรอรมีลักษณะนิสัยขี้ขลาดและต้องการพึ่งพาแต่ผู้อื่นเสมอ จึงทำให้หลงเชื่อใจและไว้ใจผู้อื่นโดยง่าย เป็นเหตุทำให้ชีวิตต้องเผชิญกับเหตุการณ์ที่โหดร้าย และสะเพื่อนใจ รวมทั้งไม่สามารถรักษาทรัพย์สินสมบัติและชีวิตของตนเองเอาไว้ได้ เมื่อพชรอรแก้แค้นศิลาที่เคยทำร้ายตนด้วยการหลอกผีและฆ่าศิลา แต่สุดท้ายกลับต้องถูกผีศิลาหลอกหลอนให้พชรอรเกิดความกลัวจนช็อกตายตกไปตามกัน

ส่วนศิลานั้นมีความโลภอยากครอบครองทรัพย์สินสมบัติของพรออร์ จึงวางแผนทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มา แม้ต้องแลกกับการทำลายชีวิตของพรออร์ให้ย่อยยับก็ตาม ด้วยความโลภที่ไม่สิ้นสุดทำให้ศิลาโกงเงินค่าจ้างของธีรรัตน์ที่ช่วยศิลาโกงสมบัติของพรออร์ แล้วยังต้องการข่มเหงธีรรัตน์ เพื่อแลกเปลี่ยนกับเงินค่าจ้างที่ศิลาจะจ่ายให้ ศิลาจึงถูกธีรรัตน์ฆ่าตายอย่างเลือดเย็น นอกจากนี้กรรมที่ศิลาเคยทำไว้กับพรออร์ก็ถูกพรออร์แก้แค้นด้วยการแก้งตายแล้วหลอกผีให้ศิลาเกิดความกลัวเช่นเดียวกับที่พรออร์เคยรู้สึก

สำหรับธีรรัตน์ที่มีส่วนในการทำลายชีวิตของพรออร์ ด้วยการตามรังควานชีวิตของพรออร์ ทำลายงานแต่งงานของพรออร์ และแก้งหลอกผีจนทำให้พรออร์ตื่นกลัวจนแทบเป็นบ้า นั่น ธีรรัตน์จึงถูกวิญญาณของพรออร์ตามแก้แค้นอย่างสาสมในตอนท้ายเรื่อง ด้วยการฆ่าธีรรัตน์ให้ตายในงานแต่งงานของธีรรัตน์เอง เช่นเดียวกับที่ธีรรัตน์เคยสร้างสถานการณ์ในงานแต่งงานของพรออร์ ผลลัพธ์ของตัวละครสำคัญทั้ง 3 ตัว เป็นการสะท้อนให้เห็นว่ากรรมใดที่ตัวละครเคยกระทำไว้ สุดท้ายก็ย่อมได้รับผลแห่งกรรมที่ตนก่อไว้

### 3. แนวคิดแสดงทัศนะเรื่องความเชื่อ พบจำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หั่น-หั่ว มุ่งนำเสนอความเชื่อ 2 ความเชื่อที่แตกต่างกัน ผ่านตัวละคร 2 ตัว ได้แก่ ยามสมรภักซ์ ซึ่งเป็นตัวแทนความเชื่อดั้งเดิม คือความเชื่อผีสงเวทดา และมีนจง ซึ่งเป็นตัวแทนความเชื่อสมัยใหม่ที่ไม่เชื่อเรื่องลี้ลับ สนใจเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจและใช้เทคโนโลยีมากกว่า เมื่อมีนจงเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑน์คนใหม่ มีนจงจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาให้พิพิธภัณฑน์กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สร้างรายได้มากกว่าเดิม ด้วยการปรับปรุงภูมิทัศน์ของพิพิธภัณฑน์ให้ทันสมัยจึงทำการรื้อถอนศาลพระภูมิที่มีสภาพเก่าออก รวมทั้งให้สร้างหุ่นขี้ผึ้งของคนที่มีชื่อเสียงที่ยังมีชีวิตอยู่เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว ดังข้อความว่า

...เก็บความหวังดีของแกไว้เถอะ อย่ามาวุ่นวาย เพราะไม่อย่างนั้นฉันจะได้แกออกที่นี้ฉันเป็นเจ้าของ ฉันจะทำอะไรกับมันก็ได้ แล้วไอ้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แกว่า หน้าตามันเป็นยังไง ถ้ามันศักดิ์สิทธิ์จริง ทำไมถึงปล่อยให้ที่นี่เจ๊งแล้วเจ๊งอีก? เป็นคำถามที่ดูเป็นคำถามกลางเสียมมากกว่า ยามสมรภักซ์ได้แต่ยืนอึ้ง ตอบไม่ถูก เรื่องธุรกิจกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นไม่ใช่เรื่องที่ได้เดินไปด้วยกัน แต่ป่วยการที่จะพูดไป คนไม่เชื่อต่อให้พูดยังไงก็คงไม่เชื่อ

(พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หั่น-หั่ว, 2555, น. 40)

แนวความคิดแบบนักธุรกิจสมัยใหม่ของมินจง ชัดแย้งกับความเชื่อดั้งเดิมของยามสมรักษ์โดยสิ้นเชิง การรื้อถอนศาลพระภูมิจะเป็นการปลดปล่อยวิญญาณสัมภเวสี ให้เป็นอิสระ วิญญาณร้ายเหล่านี้จะออกมาสร้างความ ผู้คนอย่างแน่นอนโดยเฉพาะเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งที่ยังมีชีวิตอยู่ เพราะเจ้าของหุ่นเหล่านั้น จะมีดวงจิตที่อ่อนแอกว่าคนปกติจึงถูกวิญญาณสัมภเวสีทำร้ายได้ง่าย ด้วยเหตุนี้ยามสมรักษ์จึงพยายามคัดค้านมินจงให้เปลี่ยนความคิด ดังข้อความว่า

...ที่ดินของพิพิธภัณฑสถานเคยเป็นสุสานเก่า แขนงอนว่าดวงวิญญาณบางส่วนยังคงอยู่ที่นั่น พวกมันเคยถูกสะกดให้อยู่ในนั้นด้วย และสิ่งศักดิ์สิทธิ์คือเจ้าที่ศาลพระภูมิ ทำให้พวกมันไม่สามารถออกมาอาละวาดนอกสถานที่ได้ ที่ผ่านมาก็มีการทำบุญให้ทุกเดือนเป็นประจำ พวกมันจึงอยู่อย่างสงบ รอเวลาไปสุดไปเกิด แต่พอพวกคุณหรือศาลพระภูมิออกแถมยังไม่ยอมทำบุญให้พวกมัน พวกมันจึงเริ่มอาละวาดออกมาให้ผู้คนพบเห็น ที่เคยอยู่อย่างสงบก็จะเป็นอย่างนั้นแล้ว มันจะออกเพ่นพ่านไปทั่ว เหมือนนกที่ออกจากกรง แต่นั่นเป็นเพียงอิสระชั่วคราวนะ เพราะอิสระที่มันต้องการอย่างแท้จริงคือการได้ไปซดใช้กรรมในนรกจะได้ไปสุดไปเกิดเสียที มิหนำซ้ำพวกคุณยังสร้างหุ่นขี้ผึ้งจากคนเป็น ซึ่งนั่นทำให้คนที่เป็แบบเหมือนมีดวงวิญญาณ ก้ำกึ่งอยู่สองโลก นั่นคือโลกของคนเป็นกับโลกของคนตาย ชะตาจะอ่อน ดวงจะตก และทำให้พวกสัมภเวสีพวกนั้นหมายจะเอาชีวิต เพื่อให้มาสิงสถิตแทนตนเองซึ่งถูกจองจำอยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ พวกมันจะได้ออกไปสู่โลกภายนอก...และพวกมันก็ทำได้สำเร็จ

(พิพิธภัณฑสถาน หุ่น-หุ่น-หัว, 2555, น. 162)

แต่เมื่อความเชื่อสมัยใหม่ของผู้เป็นเจ้าของพิพิธภัณฑสถาน มีอำนาจมากกว่าความคิดเชื่อของยามรักษาความปลอดภัย การเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑสถานตามแนวทางของมินจง จึงดำเนินการต่อไป การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวกลับไม่ได้ทำให้พิพิธภัณฑสถานเจริญรุ่งเรืองขึ้นดังคาดไว้ แต่กลับนำหายนะมาสู่ทั้งพิพิธภัณฑสถานและเจ้าของหุ่นขี้ผึ้งที่ยังมีชีวิตอยู่อย่างรวดเร็ว พิพิธภัณฑสถานกลายเป็นที่รกร้าง ส่วนเจ้าของหุ่นต่างต้องสังเวทชีวิตให้แก่สัมภเวสีทุกคน เหตุการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าความเชื่อดั้งเดิม ที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์นั้น ยังคงมีผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทยปัจจุบัน ดังนั้นการรับฟังความเชื่อดั้งเดิมแล้วปรับใช้ให้เหมาะสม

กับชีวิตในปัจจุบันอาจเป็นประโยชน์มากกว่าการละทิ้งหรือลบหลู่ความเชื่ออันอย่างเช่นตัวละคร "มินจง" ที่ต้องพบเจอกับหายนะ

### แนวคิดแสดงอารมณ์

แนวคิดแสดงอารมณ์ คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงอารมณ์ของตัวละคร โดยผู้แต่งต้องการให้ผู้อ่านรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร หรือต้องการให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในความรู้สึกของตัวละครและเกิดอารมณ์คล้ายตามตัวละครในเรื่อง ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบแนวคิดแสดงอารมณ์ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

#### 1. แนวคิดแสดงอารมณ์โกรธ พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่

สาปอัปสรร่า สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์โกรธแค้นผ่านตัวละครสำคัญ คือ นางบาราย ซึ่งมีความแค้นมาจากหลายสาเหตุ ทั้งความผิดหวังเรื่องความรัก ความอิจฉาริษยา และการตกเป็นเครื่องมือในการแย่งชิงอำนาจ โดยความแค้นที่เกิดขึ้นจากสาเหตุดังกล่าว ถูกส่งผ่านระยะเวลาที่ยาวนานข้ามภพชาติ และเมื่อถึงวาระแห่งกรรมของตัวละคร กรรมที่เคยกระทำร่วมกันมาในอดีตก็ถูกเปิดเผย และรอรับผลแห่งการกระทำนั้น วิญญาณนางบารายใช้พลังเหนือธรรมชาติในการนำพาผู้แค้นทั้งสี่คน คือ แทนกาย ภาคย์ ดิน และใบบัว ให้กลับมายังปราสาทขอม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นแห่งความแค้นของนางบาราย นางบารายเลือกที่จะแก้แค้นด้วยการเอาชีวิตภาคย์และดินให้ตายตกไปตามกัน แต่เมื่อได้เจรจาพูดคุยทำความเข้าใจกับทั้งแทนกายและใบบัว นางบารายก็เห็นว่าวิธีการที่ดีที่สุด และประเสริฐที่สุดในการแก้ปัญหาคือการให้อภัย จึงปล่อยให้กฎแห่งกรรมเป็นผู้พิพากษาโทษทัณฑ์ให้แต่ละคนเอง

#### 2. แนวคิดแสดงอารมณ์กลัว พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่

สวนสนุกแดนนรก สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์กลัวผ่านตัวละครสำคัญ คือ แม็กกี้ และนกฮูก ที่ต้องเผชิญกับความกลัวจากการถูกไล่ล่าของกลุ่มเพื่อน เพื่อหาผู้ชนะ และเป็นผู้รอดชีวิตออกไปจากสวนสนุกดรีมแลนด์ เหตุการณ์สยองขวัญดังกล่าว เป็นผลมาจากธนาต้องการแก้แค้นกลุ่มเพื่อนที่เคยทำร้ายตนในอดีตให้ได้รับความทุกข์ทรมานเช่นเดียวกับที่ธนาเคยได้รับ จึงจับตัวกลุ่มเพื่อนที่เคยแกล้งธนาในวัยเด็กมาขังไว้ในสวนสนุก และให้ฆ่าฟันกันเองเพื่อหาผู้รอดชีวิต ส่งผลให้ตัวละครในเรื่องมีความตื่นตระหนก หวาดกลัว และหวาดระแวงกันเองตลอดทั้งเรื่อง เพราะไม่คาดคิดว่าเพื่อนที่เคยเรียนด้วยกันมาจะต้องกลายมาเป็นศัตรูที่หมายเอาชีวิตของซึ่งกันและกันเพื่อความอยู่รอดของตนเอง

### 3. แนวคิดแสดงอารมณ์เศร้า พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่

พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์เศร้าผ่านตัวละครสำคัญ คือ เจนสุดา เมื่อเจนสุดาได้ทราบความจริงว่าวิญญาณที่สิงอยู่ในตุ๊กตาพอร์ชเลน ไม่ใช่วิญญาณของน้องออยที่เจนสุดาฆ่าตาย แต่กลับเป็นวิญญาณอาฆาตของพี่สาวฝาแฝดของเจนสุดาเองที่ตายไปตั้งแต่แรกเกิด ทำให้เจนสุดารู้สึกสงสารและเห็นใจพี่สาวฝาแฝดของตนเป็นอย่างมากที่ไม่ได้มีโอกาสมีชีวิตรอด เช่นเดียวกับตน เจนสุดาจึงยอมให้พี่สาวฝาแฝดเอาชีวิตตนเพื่อจะได้ระบายความโกรธแค้น แต่จุดจบของเจนสุดาน่าเศร้ากว่าที่คาดคิด เนื่องด้วยพี่สาวฝาแฝดเลือกที่จะระบายความแค้นด้วยการทำให้เจนสุดาเป็นอัมพาตต้องนอนอยู่ในโรงพยาบาลกับวิญญาณพี่สาวฝาแฝดในตุ๊กตาผีตลอดไป

#### แนวคิดแสดงพฤติกรรม

แนวคิดแสดงพฤติกรรม คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงพฤติกรรมของตัวละคร และพฤติกรรมของตัวละครที่เกิดขึ้นนั้นเป็นส่วนสำคัญของเรื่อง ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากสาเหตุ 2 ประการ คือ ทศนะค่านิยมหรือคุณธรรมบางประการ รวมทั้งความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ ในนวนิยายชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบแนวคิดแสดงพฤติกรรม ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

#### 1. แนวคิดแสดงพฤติกรรมการแก้แค้น พบจำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1.1 บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม แสดงพฤติกรรมการแก้แค้นของตัวละครสำคัญในเรื่อง 2 ตัว ได้แก่ คณิน และวีรภาพ ตัวละครทั้งสองตัวเป็นตัวแทนด้านมืดในจิตใจมนุษย์ที่ภายนอกเป็นผู้ที่มีเกียรติในสังคม เป็นผู้ที่สังคมให้ความเคารพนับถือ เป็นผู้พิทักษ์กฎหมายและความถูกต้องของสังคม แต่อีกด้านหนึ่งของชีวิตภายใต้หน้ากากบันรากูกลับเป็นผู้ที่กระทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับบทบาทหน้าที่ของตนในสังคม ตั้งตนเป็นศาลเดี่ยวเพื่ออ้างสิทธิอันชอบธรรมในการพิพากษาการกระทำของผู้อื่น โดยใช้วิธีการที่โหดเหี้ยมไร้ความปรานีด้วยการบังคับให้ผู้ที่ถูกพิพากษาว่าเป็นจำเลยกระทำตามเงื่อนไขของตนทั้งให้ตัดแขน ตัดขาของตนให้ขบรถจักรยานยนต์กระชากศีรษะของคนรัก ฆ่าฟันกันเองเพื่อหาผู้ชนะที่รอดชีวิต แม้ว่าพฤติกรรมของตัวละครทั้งสองจะสามารถช่วยกำจัดคนเลวในสังคมให้หมดไปก็ตาม แต่ท้ายที่สุดแล้วตัวละครมนุษย์บันรากู ก็ต้องรักษาชีวิตของตนเองให้อยู่รอด โดยใส่ร้ายและปกปิดความผิดของตนเองด้วยการฆ่าผู้บริสุทธิ์ การกระทำที่เริ่มต้นจากการตั้งตนเป็นผู้พิพากษาความผิดของผู้อื่นว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง แต่สุดท้ายก็กลับกลายเป็นผู้กระทำผิดเสียเองแล้ว



ยังลอยนวลในสังคม อาจปรากฏให้พบเห็นอยู่ทั่วไปในสังคมปัจจุบัน บุคคลเหล่านี้จึงเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมอันตรงควรหลีกเลี่ยงให้ไกลจากชีวิตเป็นดีที่สุด

1.2 สนวนสนุกแดนนรก ปรากฏแนวคิดสำคัญของเรื่องที่มีมุ่งแสดงพฤติกรรม การแก้แค้นผ่านตัวละคร "ธนา" ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง ธนาเป็นตัวละครที่เต็มไปด้วย ความเคียดแค้นซึ่งเป็นการแค้นในวัยเรียน จากการถูกเพื่อนกลั่นแกล้งจนทำให้ร่างกายพิการ รวมทั้งเพื่อนร่วมมือกันปกปิดความผิดที่กลั่นแกล้งธนา ทำให้เรื่องจริงที่ธนาเล่ากลายเป็นเรื่อง โทกในสายตาของครูและแม่ ธนาตัดสินใจที่จะจัดการกับความแค้นที่มีด้วยการเก็บตัวเอง สะสมความโกรธแค้นและเสพติดความรุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายร่างกายตนเอง ธนากลายเป็นผู้ที่มี ปัญหาทางจิตแต่เลือกที่จะไม่เข้ารับการรักษา แต่กลับปมพะพะความแค้นจนสามารถวางแผนลง เพื่อที่ธนาแค้นมาซึ่งไว้ในสวนสนุกร้างเพื่อให้ฆ่ากันเอง พฤติกรรมของธนาจึงเป็นการกระทำ ที่แสดงถึงความโหดเหี้ยมทารุณ เกินกว่าที่มนุษย์ปกติจะกระทำต่อกัน อาจเป็นผลจากความ ผิดปกติทางจิต เนื่องด้วยพฤติกรรมที่รุนแรงเป็นกลไกหนึ่งของการทำงานทางจิตของมนุษย์ เพื่อหาทางระบายความรู้สึกเก็บกดที่อยู่ในใจออกมาเพื่อผ่อนคลายอารมณ์รุนแรงนั้นให้ ผ่อนคลายลง

## 2. แนวคิดแสดงพฤติกรรมและการเอาชีวิตรอด พบจำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

สถาป อธิปสรุ ยังสะท้อนแนวคิดที่แสดงพฤติกรรมด้านลบของตัวละครอีกด้วย กล่าวคือ เมื่อมนุษย์ต้องเผชิญกับวิกฤตของปัญหาในการดำเนินชีวิตก็มักจะแสดงสัญชาตญาณ ด้านมืดในด้านเห็นแก่ตัวของตนเองออกมา เพื่อดำรงชีวิตของตนให้ได้ในสถานการณ์ที่คับขัน แม้จะต้องแลกกับชีวิตของผู้อื่น หรือต้องกระทำในสิ่งที่ผิดปกติไปจากชีวิตมนุษย์ธรรมดาทั่วไป ซึ่งด้านมืดของมนุษย์ดังกล่าวนี้ บ้างครั้งก็สร้างความหายนะและความน่าสะพรึงกลัวให้แก่มนุษย์ ได้มากกว่าญาติปีศาจ ตัวละคร "โบบัว" แม้ว่าจะหนีรอดจากการตามแก้แค้นของนางบารายได้ แต่ในที่สุดก็กลับถูก "दनัย" คนรักของตนฆ่าตาย เพราะदनัยต้องการชอนความลับเรื่องที่กินศพ เป็นอาหาร และต้องการอวัยวะของโบบัว สำหรับเป็นอาหารประทังชีวิตให้รอดในป่าอภรรพ ต่อไปจนกว่าจะมีคนมาช่วยเหลือ พฤติกรรมของदनัยจึงเป็นการแสดงออกด้านจิตใต้สำนึก ของมนุษย์ที่ใช้สัญชาตญาณมืดเพื่อเอาชีวิตรอด

นวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบแนวคิดแสดงทัศนะ จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ บันรภา...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สนวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์ อาบศพ และพิพิธภัณฑ หุ่น-หุ่น-หิว พบแนวคิดแสดงอารมณ์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สถาป อธิปสรุ

พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต และ สวนสนุกแดนนรก พบแนวคิดแสดงพฤติกรรม จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันจากรู...หน้ากากฆาตกรรม สาปอัปสรา และสวนสนุกแดนนรก แสดงดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการวิเคราะห์แนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย

แนวคิด	บันจากรู...หน้ากากฆาตกรรม	พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต	สาปอัปสรา	สวนสนุกแดนนรก	น้ำสังข์อาบศพ	พิพิภรณ์ท์ หุ่น-หุ่น-หัว	รวม
1. แนวคิดแสดงทัศนะ	✓	✓	-	✓	✓	✓	5 เรื่อง
2. แนวคิดแสดงอารมณ์	-	✓	✓	✓	-	-	3 เรื่อง
3. แนวคิดแสดงพฤติกรรม	✓	-	✓	✓	-	-	3 เรื่อง
4. แนวคิดแสดงภาพและเหตุการณ์	-	-	-	-	-	-	-

แนวคิดในนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏแนวคิดแสดงทัศนะ เรื่องมนุษย์มีความน่ากลัวและสามารถทำร้ายมนุษย์ได้มากกว่าผี ทัศนะเรื่องเวรกรรมตามหลัก พุทธศาสนา ที่มุ่งนำเสนอว่าผู้ใดก่อกรรมใดไว้ย่อมได้รับกรรมนั้นตอบสนอง และทัศนะเกี่ยวกับ ความเชื่อที่ต่างกััน ระหว่างความเชื่อเรื่องผีสิงเทวดาและความเชื่อแบบทุนนิยมในปัจจุบัน โดยนวนิยายบางเรื่องมุ่งนำเสนออารมณ์ และพฤติกรรมที่สะท้อนทัศนะเรื่องเวรกรรมและ ทัศนะเรื่องมนุษย์น่ากลัวกว่าผี ซึ่งทัศนะเรื่องมนุษย์น่ากลัวกว่าผีเป็นแนวคิดสำคัญที่สะท้อน ผ่านนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ทุกเรื่อง ถือเป็นการนำเสนอความเชื่อเกี่ยวกับผีที่แตกต่าง ออกไปจากนวนิยายผีเรื่องอื่น ๆ ในปัจจุบัน อาจเป็นผลมาจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไปทำให้มุมมอง เรื่องผีของคนเปลี่ยนไป ถือเป็นการวิพากษ์มนุษย์ในสังคมปัจจุบันของภาคินัยเพื่อกระตุ้นเตือน ให้ผู้อ่านตระหนักถึงความน่ากลัวของคนในสังคม และคอยระแวดระวังมนุษย์ด้วยกันเองมากกว่า การคอยหวาดกลัวภูตผีหรือวิญญาณ

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง นันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สาปอัปสรฯ สวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หิ้ว มีประเด็นในการศึกษา 4 ประเด็น ได้แก่ กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ และแนวคิดของเรื่อง ซึ่งมีผลการศึกษาดังนี้

1. กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง ใช้แนวคิดของประทีป เหมอินนิล (2519) ในการวิเคราะห์ปรากฏผลการศึกษา ดังนี้ 1) กลวิธีการเปิดเรื่อง พบกลวิธีการเปิดเรื่องที่หลากหลายในนวนิยายเรื่องหนึ่ง ๆ ปรากฏทั้งวิธีการพรรณนาเหตุการณ์ การบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง การใช้บทสนทนาระหว่างตัวละคร และการกระทำของตัวละคร 2) กลวิธีการดำเนินเรื่อง พบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทินและการดำเนินเรื่องย้อนต้น 3) กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งมีสาเหตุมาจาก 6 สาเหตุ ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ทศนคติไม่ตรงกัน ความหึงหวง การขัดผลประโยชน์และความต้องการเอาชีวิตรอด กับทั้งความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งมีสาเหตุมาจากความอาฆาต และความต้องการขู่ขอดของสิ่งเหนือธรรมชาติ รวมทั้งความขัดแย้งกับตนเอง ซึ่งมีสาเหตุมาจากภาวะทางจิต 4) กลวิธีการปิดเรื่อง พบการปิดเรื่องลักษณะเดียวกันทุกเรื่อง คือ ในการปิดเรื่องของนวนิยายเรื่องหนึ่ง ๆ ผู้แต่งใช้ทั้งวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุมและวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม

2. กลวิธีการสร้างตัวละคร ใช้แนวคิดของกุหลาบ มัลลิกะมาส (2546) ในการวิเคราะห์พบว่า ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย มีกลวิธีการสร้างตัวละครแบบสมจริงและตัวละครแบบเหนือจริง ทั้งประเภทตัวละครน้อยลักษณะและประเภทตัวละครหลายลักษณะ

3. กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ ใช้แนวคิดของฐิติพิชญ์ นาฎ (2547) ในการวิเคราะห์ พบว่านวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏฉากประเภทสถานที่และฉากที่อาศัยกลวิธีการสร้างแบบจำลอง นอกจากนี้ยังพบฉากประเภทเวลา 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) จากเวลาในอดีตชาติ-ปัจจุบัน และ 2) จากเวลากลางวัน-กลางคืน สำหรับกลวิธีการสร้างบรรยากาศ พบการสร้างบรรยากาศที่นำกลัวให้แก่เรื่อง 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การสร้างบรรยากาศ

ที่นำกลัวด้วยการบรรยายวิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม 2) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยเงาและภาพการเคลื่อนไหว 3) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยเสียง 4) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ 5) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยการไล่ล่า 6) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยการพรรณนาสภาพศพ 7) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์คน และ 8) การสร้างบรรยากาศที่นำกลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์ผี

4. แนวคิดของเรื่อง ใช้แนวคิดของสุดาร์ตน์ เสรีวัฒน์ (2522) ในการวิเคราะห์ พบว่า โฉนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏแนวคิดแสดงทัศนะ แนวคิดแสดงอารมณ์ และแนวคิดแสดงพฤติกรรม

การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผี ชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏกลวิธีการสร้างโครงเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ รวมทั้ง ปรากฏแนวคิดสำคัญของเรื่อง โดยสามารถสรุปผลดังตาราง 9





กลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบกลวิธีการเปิดเรื่องโดยใช้กลวิธีการเปิดเรื่องหลากหลายกลวิธี ในเรื่องเดียวไม่ได้ใช้เพียงกลวิธีใดกลวิธีหนึ่ง แต่ปรากฏกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาเหตุการณ์ การบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง และบทสนทนาระหว่างตัวละคร ในนวนิยายทุกเรื่อง และพบกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม สวนสนุกแดนนรก และน้ำสังข์อาบศพ กลวิธีการดำเนินเรื่อง พบการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลนซ์...ตุ๊กตาอาฆาต และ พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว รวมทั้งพบการดำเนินเรื่องย้อนต้น จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสรร่า สวนสนุกแดนนรก และ น้ำสังข์อาบศพ กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง พบความขัดแย้ง 3 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งพบในนวนิยายทุกเรื่อง ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ พบจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลนซ์...ตุ๊กตาอาฆาต สาปอัปสรร่า น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว และความขัดแย้งกับตนเอง พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลนซ์...ตุ๊กตาอาฆาต กลวิธีการปิดเรื่อง พบกลวิธีการปิดเรื่อง 2 วิธี ได้แก่ การปิดเรื่องแบบหักมุม และการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม ในนวนิยายทุกเรื่อง

กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบกลวิธีการสร้างตัวละครแบบสมจริง ประเภทตัวละครน้อยลักษณะ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว และประเภทตัวละครหลายลักษณะ ในนวนิยายทุกเรื่อง นอกจากนี้ยังพบกลวิธีการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง ประเภทตัวละครน้อยลักษณะ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลนซ์...ตุ๊กตาอาฆาต และ พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว และประเภทตัวละครหลายลักษณะ จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสรร่า

กลวิธีการสร้างฉาก ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบฉากประเภทสถานที่ โดยอาศัยกลวิธีการสร้างฉากโดยอาศัยธรรมชาติรอบข้าง จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสรร่า และพบฉากที่อาศัยกลวิธีการสร้างแบบจำลอง จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสรร่า สวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑ์ หุ่น-หุ่น-หิว นอกจากนี้ยังพบฉากประเภทเวลา 2 ลักษณะ ได้แก่ ฉากเวลาในอดีตชาติ-ปัจจุบัน พบจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสรร่า และฉากเวลากลางวัน-กลางคืน พบจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม และ สาปอัปสรร่า

กลวิธีการสร้างบรรยากาศ ในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบการสร้างบรรยากาศที่นำกลัวให้แก่เรื่อง 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยาย

วิธีการฆ่าที่โหดเหี้ยม จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม 2) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเงาและภาพการเคลื่อนไหว จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต 3) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยเสียง จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว 4) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการบรรยายสภาพอากาศที่ไม่ปกติ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว 5) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการไล่ล่า จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม และ สวนสนุกแดนนรก 6) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการพรรณนาสภาพศพ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม สวนสนุกแดนนรก และ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว 7) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์คน จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม และ สาปอัปสร และ 8) การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยการสร้างภาพลักษณ์ผี จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สาปอัปสร และ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว

แนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบแนวคิดแสดงทัศนะ จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และ พิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว พบแนวคิดแสดงอารมณ์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สาปอัปสร พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต และ สวนสนุกแดนนรก พบแนวคิดแสดงพฤติกรรม จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ บันรากุ...หน้ากากฆาตกรรม สาปอัปสร และ สวนสนุกแดนนรก

### อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏว่ากลวิธีการสร้างโครงเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายและพรรณนาเหตุการณ์ที่เด่นชัดที่ใจ เพื่อแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่องในนวนิยายผีทุกเรื่อง ผ่านการกระทำและบทสนทนาของตัวละคร ซึ่งเหตุการณ์ในนวนิยายแต่ละเรื่องมีความแตกต่างกันออกไปแม้ว่าจะเป็นนวนิยายชุดเดียวกันก็ตาม ผู้แต่งได้พรรณนาเหตุการณ์เปิดเรื่องแต่ละเรื่องได้หลากหลายอรรถรสโดยไม่จำเจ

กลวิธีการดำเนินเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏวิธีการดำเนินเรื่อง 2 วิธี ได้แก่ กลวิธีการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน และกลวิธีการดำเนินเรื่องย้อนต้น ซึ่งผู้แต่งได้สร้างความน่าติดตามให้แก่การดำเนินเรื่อง ด้วยการหักมุมขณะคลี่คลายเหตุการณ์ บางเหตุการณ์เพื่อพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านคาดเดาทิศทางของเรื่องได้ยาก จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการติดตามเรื่อง นอกจากนี้ผู้แต่งยังดำเนินเรื่องกระชับ รวดเร็ว และ

วางแผนทางการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันออกไปทั้ง 6 เรื่อง โดยอาศัยตัวละครสำคัญบางกลุ่ม เป็นผู้ดำเนินเรื่องให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้นระทึกใจ เช่น ให้ตัวละครดำเนินเรื่องในลักษณะของนักสืบ หาวิธีกำจัดผีที่ตามหลอกหลอน ผจญภัยในป่าอาถรรพ์ ต่อสู้ฆ่าฟันเพื่อรักษาชีวิต และหลอกลวงกันไปมาเพื่อแก้แค้น เป็นต้น

กลวิธีการสร้างความขัดแย้งในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ปรากฏความขัดแย้ง 3 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ และความขัดแย้งกับตนเอง โดยพบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์มากที่สุด เพราะมนุษย์มีการคลุกคลีอยู่กับมนุษย์ด้วยกันจึงมักเกิดเหตุขัดแย้งกันได้เสมอ ซึ่งพบสาเหตุของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์มาจาก 6 สาเหตุ ได้แก่ ความต้องการแก้แค้น ความต้องการปกปิดความผิด ทศนคติไม่ตรงกัน ความหึงหวง การขัดผลประโยชน์ และความต้องการเอาชีวิตรอด ซึ่งสาเหตุของความขัดแย้งเหล่านี้นำไปสู่การเกิดโศกนาฏกรรมของตัวละครมนุษย์ในตอนท้ายเรื่อง สอดคล้องกับผลการวิจัยของสุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข (2560, น. 444) ได้ศึกษาวิเคราะห์การสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร พบว่าความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ผู้เขียนมักสร้างความขัดแย้งที่เป็นสาเหตุทำให้ตัวละครเกิดความโกรธแค้นหรือทุกข์ใจอย่างที่สุดจนนำไปสู่ความอาฆาตพยาบาทของเวรกัน ส่วนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติเกิดจากสาเหตุสำคัญ 2 สาเหตุ ได้แก่ ความอาฆาต และความต้องการอยู่รอดของสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งความขัดแย้งประเภทนี้มักเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิคม กองเพชร (2543, น. 222) ที่ศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายสยองขวัญไทย พบว่า การสร้างความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นเรื่องเกี่ยวกับความพยาบาทของวิญญาณผีร้ายที่ตายลงไปเนื่องจากกรกระทำของมนุษย์ในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ด้วยกัน เมื่อบุคคลนั้นตายลงไปกลายเป็นภูตผียังคงมีความโกรธแค้นจริงซังอยู่ จึงกลับมาแก้แค้น

กลวิธีการปิดเรื่องในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบกลวิธีการปิดเรื่อง 2 วิธี ได้แก่ กลวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุม และกลวิธีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม ความน่าสนใจของนวนิยายผีชุด "Six Scream" ประการแรกคือกลวิธีการปิดเรื่องที่นิยมปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรมเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มากกว่าความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งช่วยเน้นย้ำแนวคิดสำคัญของเรื่องที่ต้องการนำเสนอความน่ากลัวของมนุษย์ที่มีมากกว่าผี ส่วนการปิดเรื่องแบบหักมุมนั้นเป็นการพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านคาดเดาทิศทางของเรื่องได้ยาก จึงทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการติดตาม



เรื่อง และสามารถปรับเปลี่ยนมุมมองการรับรู้เรื่องผีของผู้อ่านให้แตกต่างออกไป โดยทำให้ผู้อ่านเห็นว่าบางครั้งมนุษย์สามารถทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองได้อย่างโหดเหี้ยม และน่ากลัวมากกว่าผีเสียอีก

ลักษณะที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งของนวนิยายผีชุด "Six Scream" คือ การเล่าเรื่องของนวนิยายชุดนี้ทั้ง 6 เรื่อง เล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทาน ซึ่งการเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทาน (tales within tales) มีลักษณะเด่น คือ การนำเสนอแนวคิดคำสอนผ่านการเล่านิทานของตัวละคร โดยเชื่อมโยงแนวคิดจากนิทานซ้อนมาเสริมให้ประเด็นคำสอนของนิทานหลักชัดเจนขึ้น (ทศพลศรีพุ่ม, 2557, น. 61) สอดคล้องกับกุสุมา รัชชมนณี (2525, น. 53) ที่กล่าวถึงนิทานซ้อนนิทานไว้ว่า แนวคิดเรื่องนิทานหลักมีความสำคัญในการกำหนดประเภทของนิทานที่ควิดึงมาจาก "คลังนิทาน" นั้น เพราะวัตถุประสงค์ของนิทานจะเปลี่ยนไปตามแนวเรื่องหลัก โดยแนวเรื่องหลักของนวนิยายผีชุด "Six Scream" ให้ตัวละคร "ลุงคม" เป็นผู้เล่าเรื่องผี และให้ตัวละคร "วิน" เป็นผู้ฟัง ขณะอยู่เวรยามกลางคืนเพื่อเฝ้าห้องเก็บศพของโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง ซึ่งเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีของลุงคมเป็นนิทานซ้อน มีจำนวน 6 เรื่อง ตามลำดับการเล่าเรื่อง ดังนี้ บันรากู...หน้ากากฆาตกรรม พอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต สัปอัสรา สวนสนุกแดนนรก น้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภณท์ หุ่น-หั่น-หัว โดยเรื่องเล่าทั้ง 6 เรื่องนี้เป็นเรื่องราวของผีหรือวิญญาณที่เคยอยู่ในห้องเก็บศพเป็นผู้เล่าให้ลุงคมฟังอีกทอดหนึ่ง

กลวิธีการเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทาน แม้จะเป็นกลวิธีแบบโบราณที่นิยมมากในสังคมอินเดียโบราณ ปรากฏให้เห็นผ่านวรรณกรรมสันสกฤตทั้งที่โตปเทศและนิทานเวตาล ซึ่งใช้นิทานเพื่อสอดแทรกกุศโลบายในการสั่งสอนมนุษย์ (ถนรงค์วรรณ รอดทรัพย์, 2557 น. 37) แต่ภาคินัยนำกลวิธีการเล่าเรื่องดังกล่าวมาใช้สร้างงานเขียนแนวหักมุม เพื่อสร้างความน่าสนใจและความแปลกใหม่ให้แก่นวนิยายผี ด้วยการเล่าเรื่องผีที่พลิกความคาดหมายของผู้อ่านที่คาดหวังว่าจะได้อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับผีที่น่ากลัวและทำร้ายมนุษย์ แต่กลับพบว่ามนุษย์ต่างหากที่ทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองไม่ใช่ภูตผีปีศาจ การสร้างความซับซ้อนให้แก่นวนิยายผีด้วยการใช้นิทานซ้อนนิทาน จึงส่งผลทำให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน ชวนติดตาม และไม่เกิดความเบื่อหน่ายจำเจ สอดคล้องกับผลการวิจัยของสันติภาพ ชาร์มย์ (2555, น. 68) ที่ศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องแบบแปลกใหม่จากเรื่องสั้นในนิตยสารช่อการะเกด พ.ศ. 2550-2553 พบว่า การเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทานเป็นกลวิธีหนึ่ง ที่นักเขียนนิยมนำมาใช้เพื่อนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ไม่ซ้ำเดิมตามความเปลี่ยนแปลง และความซับซ้อนของสังคมปัจจุบัน จึงส่งผลให้นักเขียนแสวงหากลวิธีการเขียนแบบใหม่ หรือจำเป็นต้องเลือกรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับเรื่องมากที่สุด

กลวิธีการสร้างนิทานซ้อนนิทาน จึงเป็นกลวิธีที่น่าสนใจที่จะนำมาใช้ในการสนับสนุนแนวคิดสำคัญของนวนิยายผีชุด "Six Scream" ที่ต้องการนำเสนอให้ผู้อ่านเห็นว่า "คนนำกลัวกว่าผี" ผ่านเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีของลุงคม (นิทานซ้อน) จำนวน 6 เรื่อง สอดคล้องกับผลการวิจัยของประภาส เพ็งพุ่ม (2558, น. 601) ที่ศึกษา "นิทานซ้อนนิทาน" ในนิทานนางตันโตรีของไทยที่ได้รับอิทธิพลจากตันโตรีปาชยานะ: กลวิธีการสร้าง องค์ประกอบ ศิลปะการใช้ภาษา และโลกทัศน์ พบว่าการเล่าเรื่องแบบนิทานซ้อนนิทานประกอบด้วยนิทานหลักซึ่งมีนิทานย่อยแทรกอยู่อย่างน้อยหนึ่งเรื่อง โดยนิทานซ้อนเหล่านี้มักใช้เป็นอุทาหรณ์ หรือใช้เพื่อสนับสนุนความคิดเห็นของตนว่าถูกต้อง

ตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย พบทั้งตัวละครสมจริงที่เป็นมนุษย์และตัวละครเหนือจริงที่เป็นภูตผีหรือวิญญาณ โดยตัวละครแต่ละประเภทมีทั้งตัวละครที่มีน้อยลักษณะและหลายลักษณะตามประสบการณ์ที่ตัวละครได้เผชิญ สอดคล้องกับผลการวิจัยของเยาวภา มุลเจริญ (2559, น. 203) ที่ศึกษาเรื่องการศึกษาเชิงวรรณศิลป์ในนวนิยายชุดสุภาพบุรุษจุฑาเทพ โดย ธาราและคณะ พบว่ากลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายชุดสุภาพบุรุษจุฑาเทพจะใช้ตัวละครหลายมิติในการดำเนินเรื่อง ส่วนตัวละครรองและตัวละครประกอบในนวนิยายเป็นตัวละครมิติเดียว ซึ่งมีหน้าที่ช่วยดำเนินเรื่องและสร้างสีสันให้แก่เนื้อเรื่องสำหรับความน่าสนใจของกลวิธีการสร้างตัวละครของภาคินัย มี 3 ประเด็น ประเด็นแรก คือ ผู้แต่งสร้างให้ตัวละครประเภทเหนือจริง ที่เป็นผีหรือวิญญาณทำร้ายมนุษย์โดยมีสาเหตุมาจากความขัดแย้งในอดีตที่ตัวละครผียังมีชีวิตอยู่ สอดคล้องกับผลการวิจัยของนิคม กองเพชร (2543, น. 227) ที่ศึกษากลวิธีการแตงนวนิยายสยองขวัญไทย พบว่าตัวละครที่เป็นภูตผี เมื่อตายลงไปจากการพ่ายแพ้แก่ตัวละครที่เป็นมนุษย์ เมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ พอตายเป็นผีจึงไม่ยอมไปผุดไปเกิดเพราะต้องการต่อสู้เพื่อความถูกต้อง จึงเกิดเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นภูตผีกับตัวละครมนุษย์ แต่ตัวละครผีที่ภาคินัยสร้างขึ้นนั้นไม่ได้สร้างความเดือดร้อนอย่างที่สุดให้แก่ตัวละครมนุษย์ในตอนท้ายเรื่อง กลับเป็นตัวละครมนุษย์ด้วยกันเองที่สร้างความหายนะให้เกิดแก่มนุษย์ด้วยกันเอง

ความน่าสนใจในการสร้างตัวละครของภาคินัยประเด็นที่สอง คือ ตัวละครสำคัญในนวนิยายทุกเรื่องมีการสร้างความน่าสนใจ โดยอาศัยข้อมูลทางความเชื่อและวัฒนธรรมจากแต่ละประเทศที่มีความแตกต่างกันในการสร้างความสมจริงให้แก่ตัวละคร กล่าวคือ ตัวละคร "บ้านรากู" ในเรื่องบ้านรากู...หน้ากากฆาตกรรม ผู้แต่งได้นำความเชื่อและวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นเกี่ยวกับหน้ากากบ้านรากู ซึ่งเป็นการแสดงที่กล่าวถึงการฆาตกรรมและการแก้แค้น

ตามความเชื่อของชาวญี่ปุ่นมาใช้เป็นภูมิลักษณ์ข้อมูลให้แก่ตัวละคร ในเรื่องพอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต และเรื่องสวนสนุกแดนนรก ผู้แต่งก็ใช้ตัวละคร "ตุ๊กตาพอร์ชเลน" และตัวละคร "ตัวตลกโบโซ่" ซึ่งเป็นตัวละครที่มีความน่าเกลียดน่ากลัวในทัศนะของชาวตะวันตก มาใช้ในการสร้างตัวละครผี ในเรื่องสาปอัปสร ผู้แต่งสร้างตัวละคร "นางอัปสร" ตามความเชื่อของชาวกัมพูชา ที่มีความลึกลับน่ากลัวมาสร้างเป็นตัวละครสำคัญ และในเรื่องน้ำสังข์อาบศพ และพิพิธภัณฑน์ หุ่น-หุ่น-หัว ผู้แต่งก็อาศัยความเชื่อของไทยในเรื่องพิธีแต่งงาน และเรื่องการสร้างหุ่นของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ มาใช้ในการสร้างความน่ากลัวให้แก่ตัวละคร

ความน่าสนใจในการสร้างตัวละครประเด็นสุดท้าย คือ ตัวละครในนวนิยายแต่ละเรื่องมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ หรือมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน โดยในโครงเรื่องหลักมีตัวละครสำคัญในการดำเนินเรื่องร่วมกัน 2 ตัว ได้แก่ ลุงคม และวิน ซึ่งเป็นผู้เล่าและผู้ฟังเรื่องผีในนวนิยายทั้ง 6 เรื่อง ส่วนตัวละครในนวนิยายแต่ละเรื่องจะมีความเชื่อมโยงกันและมีการกล่าวถึง ในนวนิยายอีกเรื่องหนึ่ง เช่น "แทนกาย" ตัวละครในเรื่องสาปอัปสร เป็นอาจารย์ภาควิชาประวัติศาสตร์ในมหาวิทยาลัยเดียวกันกับ "คณิน" ในเรื่องบันรากู...หน้ากากฆาตกรรม ซึ่งเป็นอาจารย์ภาควิชาภาษาญี่ปุ่น นอกจากนี้ "แทนกาย" ยังเป็นเพื่อนนักเรียนสมัยมัธยมฯ ของนงศุก แม็กกี้ และธนา ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่องสวนสนุกแดนนรกอีกด้วย การสร้างตัวละครให้มีความเกี่ยวข้องกันเป็นเส้นลึกลับอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านได้ย้อนรำลึกไปถึงตัวละครในแต่ละเรื่อง ทำให้เกิดความผูกพันกับตัวละคร ซึ่งมีส่วนสำคัญในการทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามและเข้าถึง เข้าใจ เรื่องราวในเรื่องได้ง่ายและมีความผูกพันกับเนื้อเรื่องอย่างแนบแน่นมากขึ้น

กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศที่น่าสนใจในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย คือ การใช้สถานที่บางแห่งในนวนิยายคนละเรื่องในการสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน เช่น ฉากอพาร์ทเมนต์ร้างในเรื่องบันรากู...หน้ากากฆาตกรรม ที่ใช้เป็นสถานที่ในการฆ่าเหยื่อของมนุษย์บันรากู ก็ปรากฏเป็นสถานที่ในเรื่องพอร์ชเลน...ตุ๊กตาอาฆาต ที่เจนจิรากำลังพิจารณาเลือกใช้ให้เป็นที่พักพิงของออยเพื่อปกปิดความผิดของตนเอง การที่นวนิยายคนละเรื่องใช้สถานที่เดียวกันในการเล่าเรื่อง จึงเป็นกลวิธีที่น่าสนใจอย่างหนึ่งในการสร้างฉากของนวนิยายผีชุดนี้ เนื่องจากเป็นการสร้างความคุ้นเคยให้แก่ผู้อ่านเกี่ยวกับสถานที่ในเรื่อง ซึ่งเป็นการสร้างผูกพันให้แก่ผู้อ่านกับเรื่องราวให้มีความใกล้ชิดสนิทสนมกันมากขึ้น ตลอดจนเป็นการสร้างความสมจริงให้แก่เนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องด้วยปรากฏซ้ำของสถานที่ที่จะเป็นการเน้นย้ำให้ผู้อ่านเห็นว่าสถานที่นั้น ๆ มีอยู่จริง

ส่วนการสร้างจากประเภทเวลานั้นมักเป็นช่วงเวลากลางคืน เนื่องจากผู้แต่งสามารถสร้างบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัวได้มากกว่าช่วงเวลากลางวัน โดยอาศัยสภาพอากาศที่ไม่ปกติ เสียงที่แปลกไปจากปกติ และเงาหรือการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ในการสร้างความตื่นเต้นระทึกใจให้แก่เหตุการณ์ในเรื่อง สอดคล้องกับผลการวิจัยของขวัญจิตร นุชชำนาญ (2556, น. 62) ได้ศึกษาความเชื่อเหนือธรรมชาติและการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกึ่งฉัตร พบว่าจากที่ผู้แต่งสมมติขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในขณะนั้น ทำให้ฉากและบรรยากาศมีความเหมาะสมในการดำเนินเรื่อง เช่น ฉากและบรรยากาศในยามค่ำคืน ความมืดสลัว มีเมฆหมอกบดบัง มีกลิ่นเหม็นซากศพ กลิ่นดอกไม้ ซึ่งฉากและบรรยากาศเหล่านี้จะช่วยสร้างความลึกลับ ตื่นกลัว และน่าติดตามได้เป็นอย่างดี

ฉากและบรรยากาศที่โดดเด่นในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย ไม่ได้เกิดจากความน่ากลัวของตัวละครผีเพียงอย่างเดียว แต่มักเกิดจากบรรยากาศการฆ่าที่โหดเหี้ยมของตัวละครมนุษย์ และบรรยากาศการไล่ล่า เพื่อเอาชีวิตรอดของตัวละครมนุษย์จากตัวละครมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งมีส่วนในการสร้างความตื่นเต้นระทึกใจให้แก่เรื่องเป็นอย่างมาก รวมถึงการพรรณนาสภาพศพที่น่าสยดสยองของตัวละครมนุษย์ ก็เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างบรรยากาศความน่าสะพรึงกลัวให้แก่การดำเนินเรื่องได้มากกว่าบรรยากาศในการหลอกหลอนของตัวละครผี

การนำเสนอแนวคิดในนวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัย สะท้อนให้เห็นความเชื่อทางพุทธศาสนาเรื่องเวรกรรมอย่างเด่นชัด ผู้แต่งเสนอแนวคิดดังกล่าวผ่านตัวละครสำคัญในนวนิยายทุกเรื่อง เพื่อเน้นย้ำให้เห็นว่าผู้ใดทำกรรมใดไว้ย่อมได้รับผลแห่งกรรมนั้นเป็นการตอบแทนเสมอ โดยมีทั้งตัวละครที่ได้รับการให้อภัยและไม่ได้รับการให้อภัยจากตัวละครผีหรือวิญญาณ การปิดเรื่องโดยที่ตัวละครไม่ได้รับความสุขสมหวังนั้นจะเป็นตัวละครที่ผู้อ่านตระหนักว่าจุดจบของผู้ที่ทำความชั่ว อาจไม่ได้รับความเห็นใจและให้อภัยก็ได้ เป็นการส่งเสริมให้คนในสังคมเกรงกลัวต่อการกระทำชั่วได้ สอดคล้องกับสุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข (2559, น. 172) ที่ศึกษาวิเคราะห์ความเชื่อเหนือธรรมชาติในนวนิยายชุดผ้าของพงศกร พบว่าความเชื่อเหนือธรรมชาติแม้จะถูกมองว่าเป็นเรื่องมลายสำหรับคนบางกลุ่ม แต่กลับมีบทบาทในการควบคุมสังคมทางอ้อม และมีส่วนในการควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ด้วย

ความน่าสนใจในการนำเสนอแนวคิดของภาคินัยอีกประการหนึ่ง คือ การนำเสนอความเชื่อเกี่ยวกับผีที่มีความแตกต่างออกไปจากนวนิยายผีของผู้แต่งคนอื่น ๆ ในยุคเดียวกัน กล่าวคือ นวนิยายผีชุด "Six Scream" ของภาคินัยทุกเรื่อง มุ่งนำเสนอให้เห็นความน่าสะพรึงกลัว

ของตัวละครมนุษย์ที่สามารถทำร้าย หรือให้โทษตัวละครมนุษย์ด้วยกันเองได้มากกว่าตัวละครที่เป็นภูตผีหรือวิญญาณ ซึ่งการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับผีดังกล่าวอาจเป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนแนวคิดไปตามยุคสมัยที่ผู้แต่งเล็งเห็นว่ามนุษย์ในปัจจุบันมีจิตใจที่โหดเหี้ยมทารุณ และสามารถทำร้ายผู้อื่นอย่างไร้ซึ่งคุณธรรม ถือเป็นภาระกระตุ้นเตือนผู้อ่านให้ระแวดระวังมนุษย์ด้วยกันเองมากกว่าการหวาดกลัวภูตผีหรือวิญญาณ

#### ข้อเสนอแนะ

1. ควรจะมีการศึกษาทฤษฎีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายผีชุดอื่นของภาคินัย
2. ควรจะมีการศึกษานวนิยายผีของภาคินัยในประเด็นอื่น ๆ เช่น ภาพสะท้อนสังคมโลกทัศน์ หรือความเชื่อ เป็นต้น





## บรรณานุกรม

- กฤษณะ คุปตามร. (2554). *สุนทรียภาพการดัดแปลงข้ามสื่อจากวรรณกรรมเรื่องสั้นและภาพเขียนชุดภูตผีของเหม เวชกร เป็นละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัมปนาท ขำแก้ว (2559). "ผี" ปฐมบทแห่งความน่าสะพรึงกลัว พัฒนาการของผีไทย "ผีบุพกาล" สู่ "ผีพาณิชย์". *วารสารรัฐสมิแล*, 37(3), 63 - 87.
- กฤษมา รัชชเมณี. (2525). *นิทานอุทาหรณ์ในวรรณคดีสั้นสกฤต*. นครปฐม: ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- กฤษดาบ มัลลิกะมาส. (2546). *วรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- แก้วกล้า [นามแฝง]. (25 มกราคม 2558). *ภาคินัย เจ้าตำรับนวนิยายสยองขวัญ นักเขียนในดวงใจ*. สืบค้น 31 มีนาคม 2561, จาก <https://www.dailynews.co.th/article/296194>
- ขวัญจิตร นุชชำนาญ. (2556). *ความเชื่อเหนือธรรมชาติและการสร้างภาวะเหนือธรรมชาติในนวนิยายของกิ่งฉัตร*. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), 55 - 63.
- งามพิศ สัตย์สงวน (2543). *หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: รามการพิมพ์.
- จิณณะ รุจิเสนีย์. (2554). *การวิเคราะห์นวนิยายเหนือธรรมชาติของพงศกร* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สาขาวิชาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จิตราภรณ์ ทองมี. (2554). *กลวิธีการแต่งและภาพสะท้อนปัญหาของวัยรุ่นในนวนิยายชีวิตวัยรุ่นอเมริกันบางเรื่องตามที่ได้เลือกสรร* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สงขลา: สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- เจือ สตะเวทิน. (2518). *ประวัตินวนิยายไทย*. กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์.
- ชลดา เรื่องรักซ์ลิขิต. (2547). *อ่านโองการแข่งน้ำ : ฉบับวิเคราะห์และถอดความ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลธิรา กลัดออยู่. (2517). *การใช้ภาษา*. กรุงเทพฯ: เกล็ดไทย.
- ชุมชนคนรักการอ่าน สำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น. (2561). *ทำเนียบนักประพันธ์*. สืบค้น 31 มีนาคม 2561, จาก [http://www.praphansarn.com/home/detail\\_author\\_th/57](http://www.praphansarn.com/home/detail_author_th/57)
- ชูทิพย์ นาฏ. (2547). *องค์ประกอบของเรื่องสั้น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, และเนเพพร ประชากุล. (2535). *การศึกษาวรรณกรรม: ศาสตร์เฉพาะกับสหวิทยาการ*. ใน *มนุษยศาสตร์: พรมแดนปัจจุบัน เส้นทางสู่นาคต* (น. 19).

- พนธรงค์กรณ รอดทรัพย์. (2557). ภาพลักษณ์ด้านลบของผู้หญิงในวรรณกรรมโบราณสันสกฤต  
พากย์ไทย. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 8(1), 31 – 40.
- พฤษฏี เสมอ. (2541). วิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องสั้นแนวสยของขวัญของเหม เวชกร  
พ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: สาขาวิชาภาษาไทย  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิศพล ศรีฟูม. (2557). การช้อนนิตานกับการนำเสนอคำสอนในวรรณคดีชาดกของไทย.  
พิ วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,  
พิ 21(1), 59 - 89.
- พิช ปุณโณทก. (2527). วรรณกรรมไทยร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- พิชญญา สังข์พันธ์านนท์. (2538). ปรัชญาการแห่งวรรณกรรม. กรุงเทพฯ: นาคร.
- ภักดิ์ ทองศิริสมบัติ. (2553). นวนิยายกับการเมือง : พิจารณาอำนาจรัฐในนวนิยายผีไทย  
ภ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สาขาการปกครอง  
ภ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภนิคม กองเพชร. (2543). กลวิธีการแต่งนวนิยายของขวัญไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).  
ภ มหาสารคาม: สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภบรรจง บรรเจิดศิลป์. (2538). วรรณวิจารณ์. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ภบาทย์ อิมล้ำราญ. (2527). "นวนิยายไทยระหว่าง พ.ศ.2501-2506 : การวิเคราะห์แนวคิด"  
ภ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สาขาวิชาภาษาไทย  
ภ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภบุญเหลือ เทพยสุวรรณ. (2529). แว่นวรรณกรรม. กรุงเทพฯ: อ่านไทย.
- ภประทีป เหมือนนิล. (2519). วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: สารสยาม.
- ภประภาส เหิงฟูม. (2558). "นิตานช้อนนิตาน" ในนิตานนางต้นไทรของไทยที่ได้รับอิทธิพลจาก  
ภ ต้นไทรปานานะ: กลวิธีการสร้าง องค์ประกอบ ศิลปะการใช้ภาษา และโลกทัศน์  
ภ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภประเสริฐ ณ นคร. (2547). การอธิบายศิลาจารึกสมัยสุโขทัย. กรุงเทพฯ:  
ภ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภปราณี พรหมจรรย์. (2531). วิเคราะห์เรื่องสั้นของ "ร. จันทพิมพะ" ในแง่กลวิธีการแต่ง ศิลปะการ  
ภ ใช้ภาษาและแนวคิด (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:  
ภ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- เขาวภา มุลเจริญ. (2559). *การศึกษาเชิงวรรณศิลป์ในนวนิยายชุด สุภาพบุรุษจุฑาเทพ โดย  
ณารวและคณะ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.  
ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (พิมพ์ครั้งที่ 2).  
กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.*
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2524). *ความรู้ทั่วไปทางภาษาและวรรณกรรมไทย. กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- วนิดา บำรุงไทย. (2542). *ศาสตร์และศิลป์แห่งนวนิยาย. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.*
- วรรณะรัตน์ ไชยวงศ์. (2550). *การวิเคราะห์กลวิธีการแต่งและคุณค่าของนวนิยายแปลเกาหลี  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- วิจิตรวาทการ, หลวง. (2525). *วิชาแปลประการ (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ:  
เสริมวิทย์บรรณาคาร.*
- วิชาภรณ์ แสงมณี. (2541). *ผีในวรรณคดี (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.*
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2518). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ:  
แพรวพทยา.*
- วิภาพ คัญทัพ. (2547). *การวิเคราะห์ฉากต้นตอสำคัญในนวนิยายของขวัญของจินตวีร์ วิวัณ  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ส.พลายน้อย (2552). *ตำนานผีไทย. กรุงเทพฯ: วี พับลิช.*
- สมพร มั่นตะสุตร. (2525). *สัมมนาการใช้ภาษาไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.*
- สร้อยสน สกลรักษ์. (2542). *วรรณกรรมไทยปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา.  
กรุงเทพฯ: สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- สันติ ทองประเสริฐ. (2519). *วิวัฒนาการเนื้อหาของนวนิยายไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2476-2517  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- สันติภาพ ชาร์มย์. (2555). *กลวิธีการเล่าเรื่องแบบแปลกใหม่จากเรื่องสั้นในนิตยสารช่อการะเกด.  
วารสารวรรณศาสตร์ มศว, 5(1), 57 - 69.*
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2537). *วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: ชัยศิริการพิมพ์.*
- สุดารัตน์ เสรีวัฒน์. (2522). *วิวัฒนาการของเรื่องสั้นในเมืองไทยตั้งแต่แรกจนถึง พ.ศ. 2475.  
กรุงเทพฯ: กรมการฝึกหัดครู.*