



กลวิธีการสร้าง “สาร” ในการ์ตูนผีเขมร

ชาญชัย คงเพ็ชรธรรม*

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ประเทศไทย

“Message” Generation Strategies in Khmer Ghost Cartoons

Chanchai Khongphianthum*

Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University, Thailand

Article Info

Academic Article

Article History:

Received 31 March 2023

Revised 6 September 2023

Accepted 15 September 2023

คำสำคัญ

สาร

กลวิธี

เรื่องผี

เขมร

* Corresponding author

E-mail address:

ganesanee96@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อให้ทราบถึงชนิดของผีที่ปรากฏในการ์ตูนผีของเขมร และ 2) ศึกษากลวิธีการสร้าง “สาร” โดยศึกษาจากการ์ตูนที่ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ Enjoy Reading จำนวน 25 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า ผีที่ปรากฏในการ์ตูนผีของเขมรแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกผีที่ใช้คำนามทั่วไปในการเรียกขาน คือ “โฆมจ” และ “วิญญาณ” และกลุ่มที่ 2 ผีที่มีการระบุชนิดอย่างชัดเจน ได้แก่ ผีตายทั้งกลม ผีบ้านผีเรือน ผีนางตะเคียน ผีน้ำ ผีกุมารทอง อสุรกาย และ ผีเนี่ยะตา ส่วนกลวิธีการสร้าง “สาร” ในการ์ตูนผีของเขมร ประกอบด้วย 4 ลักษณะ คือ 1) การดึงดูดความสนใจ 2) การสร้างให้เกิดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร 3) การตรงกับความต้องการของผู้รับสาร และ 4) การให้คำแนะนำแก่ผู้รับสาร กลวิธีที่กล่าวมาทั้งหมดนี้มีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้รับสารได้สัมผัสกับสุนทรียแห่งความสยองขวัญ และเกิดสังคมประกิตตามมาอีกด้วย

Keywords :

message,
strategies,
ghost story,
Khmer

Abstract

The objectives of this article are 1) to identify the types of ghosts appearing in Khmer spooky cartoons and 2) to study the method of “message” generation by studying 25 cartoon books published by Enjoy Reading Publishing House. The results are as follows. Firstly, ghosts appearing in Khmer spooky cartoons can be divided into 2 groups. Group 1: ghosts named with common nouns, namely ghosts /k^hmaoc/ and spirits /viñ - ñiəŋ/ and Group 2: ghosts that are clearly specified with certain types, such as Pregnant ghosts /k^hmaoc ph^uəŋ thom/, House ghosts /cum-naaj p^hteəŋ/, Iron Wood nymphs /niəŋ priəŋ daəm kəəkii/, Water ghosts /p^hsaot tək/, Kumanthong /mriñ kəŋ-viəŋ/, Monsters /a-so-ra-kaaj/, and Guardian ancestor spirits /ñeək taa/. Secondly, the four strategies for “message” generation in Khmer spooky cartoon books consists of: 1) to capture the reader’s attention; 2) to establish a shared experiential connection between the sender and the receiver; 3) to address the recipient’s specific needs, and 4) to provide the reader with guidance and advice. All of the strategies are instrumental in engrossing the audience within the realm of horror aesthetics and socialization.

1. บทนำ

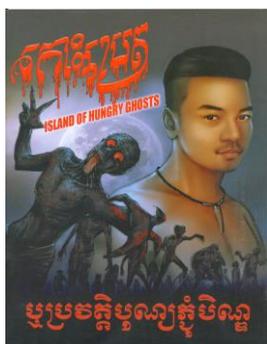
เรื่องผี (ghost stories) เป็นสิ่งที่มีอยู่ในทุกสังคม ผีบางประเภทไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหน เกิดขึ้นได้อย่างไร บางประเภทเป็นวิญญาณของคนที่ยังมีชีวิตอยู่แต่กลับมามีชีวิตใหม่ในร่างอื่น ผู้ที่มีชีวิตอยู่ด้วยรูปร่างและวิธีการต่าง ๆ ในหนังสือดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน (Motif-Index of Folk Literature) ของสตีท ทอมป์สัน (Stith Thompson) มีอนุภาคที่เกี่ยวกับผีในนิทานชาติต่าง ๆ หลายสิบอนุภาค เช่น รถเขยื่อนไม่ได้เพราะผีนั่งอยู่ นอนหลับบนทางเดินของผี ต้นไม้มีผีเฝ้าอยู่ นางฟ้าเปิดเผยสมบัติของผี เป็นต้น (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2545, น. 25)

คนเขมรก็มีความเชื่อเรื่องผีไม่ต่างจากกลุ่มชาติพันธุ์อื่น พวกเขาเชื่อว่า ความตายไม่ใช่จุดสิ้นสุดของชีวิต เพราะชีวิตหลังจากนี้มีโลกอีกโลกหนึ่งรออยู่เบื้องหน้า ส่วนคนที่ตายไปแล้วจะกลายเป็นผี ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ 1) ผีดี เช่น เทวดา อารักษ์ เนียะตา และ 2) ผีที่ไม่ดี เช่น ทุมบ (ผีปอบ) อาบ (ผีกระสือ) โขมจเห็มเจกชวา (ผีนางตานี) เป็นต้น เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผี ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น จากปากต่อปาก (มุขปาฐะ) มาสู่ตัวอักษร (ลายลักษณ์) จนกระทั่งเผยแพร่อยู่ตามสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ในปัจจุบันคนเขมรก็ยังคงเสพรื่องผืออย่างไม่รู้เบื่อหน่าย และมีแนวโน้มว่าจะได้รับการ “ผลิตซ้ำ” อย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากต้นทุนการผลิตไม่สูงมากนักเมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น

รายงานการวิจัยเรื่อง “การศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเขมร ประเภทเรื่องผี” ของ ชัญญชัช คงเพียรธรรม (2563) พบว่า วรณกรรมเยาวชนเขมร ประเภทเรื่องผีได้รับความนิยมมากกว่าแนวอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นนิทานชาดก นิทานพื้นบ้าน รวมทั้งนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ (ศาสนสุตราแปลง) เห็นได้จากจำนวนเรื่องที่พิมพ์ และจำนวนครั้งที่ตีพิมพ์ หนังสือเหล่านี้มีขนาด A 4 พิมพ์สีตลอดทั้งเล่ม เป็นหนังสือ 2 ภาษา (ภาษาเขมร-อังกฤษ) ราคาอยู่ระหว่าง 1.20-1.35 ดอลลาร์ ผลิตโดยสำนักพิมพ์ 2 แห่ง คือ สำนักพิมพ์ Reading Book และ สำนักพิมพ์ Book World และจัดจำหน่ายตามร้านหนังสือใหญ่ ๆ ทั่วประเทศ

ภาพที่ 1

หน้าปกวรรณกรรมเยาวชนเขมร ประเภทเรื่องผี เรื่อง “เกาะเปรต หรือประวัตินุญประชุมบิณฑ”



หมายเหตุ. ภาพจาก ผู้เขียน

ในขณะที่วรรณกรรมเยาวชนเขมร ประเภทผี เจาะกลุ่มผู้บริโภคที่มีรายได้ปานกลาง ไปจนถึงมาก “การ์ตูนผี” ขนาด A 6 จำนวน 32 หน้า ซึ่งจัดจำหน่ายตามร้านหนังสือเล็ก ๆ กลับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิง เจาะกลุ่มผู้บริโภคที่มีรายได้ปานกลาง ไปจนถึงรายได้ต่ำเป็นหลัก เพราะราคาเพียงเล่มละ 1,200 เรียล เท่านั้น (ประมาณ 12 บาท) นอกจากราคาถูกแล้ว รูปเล่มยังมีขนาดกะทัดรัด สามารถพกพาไปได้ทุกหนทุกแห่ง แต่ละเล่มจะมีเรื่องผีอยู่ 2 เรื่อง การ์ตูนผีเหล่านี้ไม่ระบุชื่อผู้แต่ง ผู้วาดภาพประกอบ รวมทั้งปีที่พิมพ์ ให้ข้อมูลแต่เพียงว่าผลิตโดยสำนักพิมพ์ Enjoy Reading เท่านั้น

ผู้เขียนสนใจที่จะศึกษาคาร์ตูนผีของเขมร เนื่องจากไม่เคยมีนักวิชาการคนใดศึกษา มาก่อน งานวิทยานิพนธ์ระดับดุขุฎฐิบัณฑิตของสัจภูมิ ละออ (2564) เรื่อง “ภาพสะท้อนทางสังคม และกลวิธีการนำเสนอในเรื่องเล่าผีเขมร” ที่เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ศึกษาเรื่องผีจากนิทานพื้นบ้าน (เรื่องเพรง) วรรณกรรมเยาวชน ประเภทเรื่องผี นวนิยาย และเรื่องสั้น เท่านั้น ไม่มีการ์ตูนผี ที่ผู้เขียนสนใจแต่ประการใด

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของผีที่ปรากฏ รวมทั้งกลวิธีการสร้าง “สาร” ในการ์ตูนผีของเขมร เพื่อให้เกิดองค์ความรู้เรื่องผีในสังคมเขมร ที่แจ่มชัดและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้เขียนศึกษาคาร์ตูนผีของเขมร ที่ผลิตโดยสำนักพิมพ์ Enjoy Reading จำนวน 25 เรื่อง ได้แก่ 1) ของฝากจากผี (บุญญ์พีโขมจ) 2) คนเฝ้าหลุมศพ (อนกยามผูนว) 3) แรงอาฆาต (กมลิ่งอาฆาต) 4) คนรักผี (มนุสสุสรพาทย์โขมจ) 5) ดวงใจอสุรกาย (เบะงูงอสุรกาย) 6) ทองผิน้ำ (มาสโผส) 7) เทวรูปโลหิต (เทวรูปโลหิต) 8) บ้านสร้างบนป่าช้า (ผะสงเล็ บัจจา) 9) บุกเข้าบ้านผี (สมรุกผุทะโขมจ) 10) ไปกับผีได้ไหม? (เทาซามวยบงบานเต?) 11) ปล้นบ้านผี (ปล้นผุทะโขมจ) 12) ผีคู่สร้าง (โขมจจู่เพรง) 13) ผีเจอผี (โขมจจวบโขมจ) 14) ผีห้องใหญ่ (โขมจเพาะธ) 15) ผีนายคม (โขมจนายคม) 16) ผีผัวตัวดี (โขมจบุตตีเชิงล่อ) 17) ผีสาวนำหลงรัก (โขมจสุริควารโอยสรพาทย์) 18) พรายตันทหา (พรายตันทหา) 19) เมียผีมีชู (ปรพนธโขมจมานสุหาย) 20) ผาแฝดมรณะ (กุนเกลาละมรณะ) 21) วิญญาณอยู่หลังวัด (วิญญาณเนาโกรยวดต) 22) สตรีสองหน้า (สุริมุขพีร) 23) สัญญา ก่อนตาย (สนยามุนสลาบ) 24) ห้องผีสิง (บหนบโขมจจาก) และ 25) หมู่บ้านผีกินมนุษย์ (ภูมิโขมจสุ มนุสสุ)

2. ผีที่ปรากฏในการ์ตูนผีของเขมร

ชนิดของผีที่ปรากฏในการ์ตูนผีของเขมร แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 ผีที่ไม่ระบุชื่อเฉพาะ จะใช้คำนามทั่วไป (common nouns) เรียกขาน เช่น “โขมจ” (ខ្មែរ) โขมจ เป็นภาษาเขมร ภาษาไทยยืมคำนี้มาใช้เป็น “โขมด” หมายถึง ผีชนิดหนึ่ง) หรือ “วิญญาณ” (វិញ្ញាណ) (คำนี้เป็นคำที่เขมรยืมมาจากภาษาบาลี-สันสกฤต)

2.2 ผีที่มีการระบุชื่อเฉพาะ (proper nouns) เรียกขาน ได้แก่ โขมจเพาะธม (ออกเสียงว่า ขุ่มจ บัวะฮ ทม) ชมนางผุทะ (ออกเสียงว่า จุ่ม-เนียง เมตียะ) นางพรายกัณฐิคร (ออกเสียงว่า เนียง เปรียย เดิม โก-กี้), โผสตก๊ก (ออกเสียงว่า ผุซอด ต๊ก) เมรญคจวาล (ออกเสียงว่า มรีญ กง-เวียล) อสุรกาย (ออกเสียงว่า เนียะ ตา) รายละเอียดมีดังนี้

โขมจเพาะธม แปลตามศัพท์ว่า ผีท้องใหญ่ (ไทยเรียกผีชนิดนี้ว่า “ผีตายทั้งกลม”) บางครั้งก็เรียกว่า “ผีกล่อมลูก” (ออกเสียงว่า คุ่มจ บ้อม-เป โจน) เป็นผีที่ตายขณะตั้งครรภ์ เหตุที่เรียกเช่นนี้เพราะมักจะพบเห็นและได้ยินผีชนิดนี้กล่อมลูกในยามดึกสงัดอยู่เสมอ (อิริสส ฐวณ, 2558, pp. 315-316)

ชมนางผุทะ หรือ มนางผุทะ (ไทยเรียกว่า “ผีบ้านผีเรือน”) เป็นผีที่คอยปกป้องรักษาบ้านเรือน คอยดูแลทรัพย์สินมีค่าไม่ให้สูญหายหรือถูกทำลาย ช่วยปกป้องคุ้มครองบ้านเรือนให้รอดพ้นจากภูติผีปีศาจทั้งหลายที่จะเข้ามาทำอันตรายคนในบ้าน ผีประเภทนี้มีฤทธิ์เดชมาก เนื่องจากในชาติก่อนชอบทำบุญทำกุศล (อิริสส ฐวณ, 2558, p. 312)

นางพรายกัณฐิคร (ไทยเรียกว่า “ผีนางตะเคียน”) เป็นผีสาวที่สิงสถิตอยู่ภายในต้นตะเคียน เมื่อพึงพอใจชายคนใด ก็จะสะกดให้ชายคนนั้นมาอยู่กับกันฉันสามีภรรยา จนทำให้ชายคนนั้นซบผอมและถึงแก่ความตายในที่สุด

โผสตก๊ก คำว่า “โผสตก” ในภาษาเขมร แปลว่า ปลาโลมา ส่วนคำว่า “ก๊ก” แปลว่า น้ำ ผีชนิดนี้มีลักษณะเหมือนกับผีน้ำ หรือที่เรียกว่า “โขมจก๊ก” (ออกเสียงว่า คุ่มจ ก๊ก)

เมรญคจวาล (คล้ายกับ “กุมารทอง” ของไทย) เป็นผีเด็ก ชอบนุ่งผ้าสีแดง อาศัยอยู่ร่วมกับคนตามบ้าน มีหน้าที่คอยดูแลบ้านเรือน ป้องกันไม่ให้โจรมาปล้นบ้าน ผีชนิดนี้อาศัยอยู่ในเรือนไม้หลังเล็ก ๆ ที่แขวนไว้ตามบ้านเรือน เจ้าของบ้านจะต้องถวายเครื่องเซ่นไหว้ให้เป็นประจำ โดยเฉพาะลูกอม ถือเป็นของที่ผีชนิดนี้โปรดปรานมากเป็นพิเศษ (อิริสส ฐวณ, 2558, p. 311)

ภาพที่ 2

ศาลเมรญคจวาล ที่เมืองเสียมเรียบ



หมายเหตุ. ภาพจาก ผู้เขียน

อสุรกาย (ระอูระอูระ) พจนานุกรมเขมรได้ให้ความหมายของอสุรกายว่าเป็นอภิมานกาย เป็นสัตว์ในอบายภูมิ อาศัยอยู่ในมนุษย์โลก ออกหากินในเวลากลางคืน ชอบกินของสกปรก เป็นอาหาร บางพวกชอบหลอกหลอนผู้คน บ้างก็อาศัยอยู่ตามศาลที่มีผู้สร้างถวาย ผีอารักษ์ก็รวมอยู่ในกลุ่มอสุรกายนี้ (อู๋จ ลลลล, ระอูระระอูระ, 1967, p. 1288)

อาครุก (ระอูระ) คำนี้ไม่ปรากฏในพจนานุกรมเขมร แต่เมื่อพิจารณาจากเนื้อเรื่องในการ์ตูนผีของเขมรที่นำมาศึกษาแล้วสรุปได้ว่า ผีประเภทนี้เป็นอสุรกายประเภทหนึ่ง มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว อาศัยอยู่ภายในถ้ำทำหน้าที่เฝ้ารักษาสมบัติ (คล้ายกับภูโสมเฝ้าทรัพย์) ผีชนิดนี้มีฤทธิ์มากสามารถจำแลงกายให้มีรูปร่างหน้าตาดี หรือเนรมิตบ้านเมืองที่สวยงามได้ เมื่อพอใจมนุษย์คนใด ก็จะพาดวงจิตของบุคคลนั้นไปอยู่ด้วย

อุนกตา (ระอูระ ไทยเรียกว่า “ผีปู้ตา”) เป็นผีบรรพบุรุษ เป็นคนแรกที่เข้ามาหักร้างทางพงตั้งถิ่นฐาน ณ ที่ใดที่หนึ่ง เมื่อตายลงดวงวิญญาณก็จะคอยดูแลคนในหมู่บ้าน โดยชาวบ้านจะปลูกศาลไว้ให้ที่บริเวณเนินดิน (ไทยเรียกว่า “ดอนปู้ตา” - ผูเขียน) ใต้ต้นไม้ใหญ่ หรือใกล้ ๆ วัด อุนกตามีหน้าที่คอยดูแลคนในหมู่บ้านให้อยู่เย็นเป็นสุข ดลบันดาลให้ฝนฟ้าตกต้องตามฤดูกาล พิษพรรณธัญญาหารอุดมสมบูรณ์ ในกรณีที่คนในหมู่บ้านประพฤติตนไม่เหมาะสม แสดงความไม่เคารพ ก็จะต้องมาขอขมาโทษ ของที่นิยมถวาย อุนกตา ได้แก่ ไก่ต้ม เหล้า แกง ผลไม้ รวมทั้งการแสดงดนตรี (อิระระ ระอูระ, 2558, pp. 314-315)

3. กลวิธีการสร้าง “สาร” ในการ์ตูนผีของเขมร

เบอร์โล (Berlo, 1960) กล่าวถึงความหมายของ “สาร” (Message) ไว้ในหนังสือชื่อ “The Process of Communication” สรุปได้ว่า สารคือสิ่งที่เกิดจากการเข้ารหัส (encode) ของผู้ส่งสาร (communication source) สารที่ดีต้องประกอบด้วย 1) รหัสของสาร (message code) เช่น ตัวอักษร รูปภาพ ฯลฯ 2) เนื้อหาของสารที่ต้องการสื่อ (content) และ 3) การจัดการกับสารเพื่อให้เหมาะกับการนำเสนอ (treatment)

การ์ตูนผีของเขมรใช้ตัวอักษรและรูปภาพในการเข้ารหัส เพื่อนำเสนอเนื้อหาคือ “เรื่องเล่า” ที่เกี่ยวกับผี นอกจากนี้ยังใช้กลวิธีการจัดการกับสารเพื่อให้เหมาะกับการนำเสนอ คือ 1) การดึงดูดความสนใจ 2) การทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกัน 3) การตรงกับความต้องการของผู้รับสาร และ 4) การให้คำแนะนำ รายละเอียดดังนี้

3.1 การดึงดูดความสนใจ (attention) ที่พบในการ์ตูนผีของเขมรทั้ง 25 เรื่อง มีทั้งการสร้างลักษณะเด่นเฉพาะตัว การให้รางวัลและการลงโทษ และการตอกย้ำบ่อย ๆ ดังนี้

3.1.1 การสร้างลักษณะเด่นเฉพาะตัว (contrast)

การสร้างลักษณะเด่นเฉพาะตัว ที่ทำให้การ์ตูนผีเหล่านี้แปลกแตกต่างไม่เหมือนใคร ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน คือ การตั้งชื่อเรื่อง การดัดแปลงเรื่องจากนิทานของต่างชาติให้ กลายมาเป็นเรื่องผีของเขมร การหักมุมจบ การใช้ภาพประกอบ

1) การตั้งชื่อเรื่อง พบว่า การ์ตูนผีของเขมรมีการตั้งชื่อเรื่องโดยใช้นามวลี กริยาวลี และประโยค กล่าวคือ

การตั้งชื่อเรื่องด้วยนามวลี (noun phrase) มี 8 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง “ของฝากจากผี” “ทองผิมน้ำ” “ผีคู่สร้าง” “ผีท้องใหญ่” “ผีนายคม” “ผีผ้าตัวดี” “ผีสาวน่าหลงรัก” และ “ห้องผีสิง”

การตั้งชื่อเรื่องด้วยกริยาวลี (verb phrase) มี 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง “บุกเข้าบ้านผี” และ “ปล้นบ้านผี”

การตั้งชื่อเรื่องด้วยประโยค (sentence) มี 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง “คนรักผี” “ผีเจอผี” “เมียผีมีซู้” และ “หมู่บ้านผีกินมนุษย์”

ประเด็นที่น่าสนใจของการตั้งชื่อเรื่อง คือ การ์ตูนผีของเขมรส่วนใหญ่มักปรากฏคำว่า “โหลมจ” เสมอ ทั้งนี้เพื่อแสดงแบบเรื่องว่าเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับผี (Ghost story) โดยตรง (จากเรื่องที่น่าสนใจจำนวน 25 เรื่อง พบว่ามีการ์ตูนตั้งชื่อในลักษณะดังกล่าวมากถึง 14 เรื่อง) ส่วนการ์ตูนผีของเขมรที่เหลือ ถึงแม้ว่าจะไม่มีคำว่า “โหลมจ” ปรากฏอยู่ แต่ก็จะมีคำอื่น ๆ ที่มีความหมายแทนผี หรือมีความหมายไปในทางน่ากลัว สยองขวัญ ปรากฏอยู่ ได้แก่ “คนเฝ้า หลุมศพ” (“หลุมศพ” เป็นสถานที่ที่เกี่ยวกับผี) “แรงอาฆาต” (“อาฆาต” ให้ความรู้สึกในเชิงลบ เป็นคำที่แสดงความโกรธและเกลียดผสมกัน และมีมากจนยากที่จะให้อภัย) “ดวงใจอสุรกาย” (“อสุรกาย” เป็นคำที่หมายถึงสัตว์ในอบายภูมิประเภทหนึ่ง มีความดุร้ายน่ากลัว) “เทวรูป โลहित” (“เทวรูป” ให้ความหมายที่เป็นบวก แสดงถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่เมื่อขยายด้วยคำว่า “โลहित” ที่แปลว่า เลือด กลับให้ความหมายที่เป็นลบ หมายถึงความวิบัติ และความตาย) “บ้านสร้างบน ป่าช้า” (“ป่าช้า” เป็นสถานที่ที่เกี่ยวกับผี) “พรายตันทา” (“พราย” เป็นชื่อผีประเภทหนึ่ง) “ฝาแฝดมรณะ” (“มรณะ” แปลว่า ตาย เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับผี) “วิญญาณอยู่หลังวัด” (“วิญญาณ” ใช้แทนคำว่า ผี ส่วน “วัด” คือที่อยู่ของผี) และ “สัญญาก่อนตาย” (“ตาย” เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับผี) ส่วนการ์ตูนที่ตั้งชื่อโดยไม่สื่อถึงแบบเรื่องผี มีเพียง 2 เรื่องเท่านั้น คือ เรื่อง “สตรี 2 หน้า” และ “ไปกับพี่ได้ไหม?” ทั้ง 2 เรื่องนี้ ผู้อ่านไม่อาจเดาได้ว่าเป็นเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับอะไร ซึ่งอาจมองว่า เป็นการดึงดูดความสนใจ โดยการสร้างลักษณะเด่นเฉพาะตัวก็ได้

2) การดัดแปลงนิทานของชาติอื่นให้กลายเป็นเรื่องผีแบบเขมร เช่น การดัดแปลง นิทานอีสปเรื่อง “เทพารักษ์กับคนตัดไม้” มาเป็นนิทานเรื่อง “ทองผิมน้ำ” เรื่องมีอยู่ว่า ตายูกับ ตาแสงเป็นเพื่อนรักกัน วันหนึ่งตายูไปทำธุระที่ริมบึงและได้ทำพริ้วตกลงไปในน้ำ ตายูได้

ขอร้องไห้ให้น้ำนำพารำมาคืนให้ ไม่นานผิวน้ำก็ปรากฏกายขึ้นมาพร้อมกับพรัทองคำ ตายูไม่ยอมรับพรานั้น เพราะไม่ใช่ของตน ผิวน้ำชื่นชมในความซื่อสัตย์จึงได้มอบพรัทองคำให้ เมื่อตายูมาเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ตาแสงฟัง ตาแสงคิดอยากที่จะรวยทางลัด จึงตั้งใจทำจอบตกลงไปในบึงนั้นบ้าง แล้วแสรงทำเป็นร้องไห้ขอให้ผิวน้ำช่วย ต่อมาไม่นาน ผิวน้ำได้ปรากฏกายขึ้นพร้อมด้วยจอบธรรมดา ตาแสงโกหกว่า นั้นไม่ใช่จอบของตน เพราะจอบของตนทำมาจากทองคำ ทำให้ผิวน้ำไม่พอใจมาก และหลอกจอบตาแสงเกิดความกลัว รีบหนีกลับบ้านไปอย่างรวดเร็ว

3) การหักมุมจบ หรือ twist ending เป็นการหลอกคนอ่านให้เชื่อในสิ่งที่เล่า แต่ตอนจบกลับจบแบบที่คนอ่านคาดไม่ถึง เช่น เรื่อง “ไปกับพี่ได้ไหม?” ที่กล่าวถึงหญิงสาวคนหนึ่ง เธอทำงานอยู่ที่สถานบันเทิงยามราตรี คืนหนึ่งเธอได้มาหาลูกผู้ชายที่เคยได้พบปะพูดคุยกัน เธอขอร้องไห้เขาช่วยพาเธอไปไหนก็ได้สักแห่งหนึ่ง โดยเธอจะขอติดตามเขาไปทุกที่ แต่เขาได้ตอบปฏิเสธ เพราะเหตุที่เพิ่งรู้จักกันได้ไม่นาน ทั้งคู่พูดคุยกันจนใกล้รุ่ง ผู้หญิงคนนั้นจึงขอตัวลากลับบ้าน วันรุ่งขึ้น เพื่อน ๆ ของผู้หญิงคนนั้นได้มาขอร้องไห้เขาช่วยขับรถพาไปงานศพที่วัด เมื่อเขาไปถึงสถานที่จัดงาน ก็ต้องตกใจมาก เพราะรูปที่ตั้งตรงหน้าศพ คือรูปของผู้หญิงที่มาหาเขาเมื่อคืนนั่นเอง ทำให้เขาสงสัยว่า เมื่อคืนวานเขาคูญอยู่กับใคร ?

4) การใช้ภาพประกอบเพื่อเล่าเรื่อง การ์ตูนผิของเขมรมีการใช้ภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจผู้อ่าน ได้แก่ ภาพผิที่มีลักษณะน่าเกลียดน่ากลัว เช่น หัวขาด ตาถลนออกนอกเบ้า มีเขี้ยวยาวโค้ง มีหนอนโตตามตัว เป็นต้น ส่วนตัวอักษรที่เขียนชื่อเรื่องก็มีลักษณะผิดไปจากปกติ เช่นตัวอย่างจากภาพด้านล่าง

ภาพที่ 3

ภาพหน้าปกการ์ตูนผิของเขมร เรื่อง “ผิห้องใหญ่” และเรื่อง “ผิเจอดี”



หมายเหตุ. ภาพจาก ผู้เขียน

3.1.2 การให้รางวัลและการลงโทษ (reward and punishment)

แม้การตุนผีของเขมรจะไม่มีกรให้รางวัลหรือการลงโทษผู้อ่าน ทว่ามีการให้รางวัลและลงโทษตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องโดยมีตัวละคร “ผี” เป็นผู้กระทำ ได้แก่

“ของฝากจากผี” ชายคนหนึ่งหัวใจวายตายหลังจากร่วมรักกับภรรยาจนไม่ได้พักผ่อน ต่อมาภรรยาของเขามีชายคนใหม่ ทำให้เขาโกรธมาก จึงพยายามจะเข้าไปภายในบ้าน แต่ถูกผีบ้านผีเรือนขัดขวาง ด้วยความตื้อตึงของเขา จึงถูกผีบ้านผีเรือน **ลงโทษ** ด้วยการไล่ทำถีบไปที่ใบหน้า พร้อมทั้งกำชับว่า ห้ามเขาเข้ามาวุ่นวายที่บ้านหลังนี้อีก

“คนเฝ้าหลุมศพ” ยมทูต ให้รางวัลแก่ นายธนู เป็นทรัพย์สินเงินทองจำนวนมาก เพราะเขาเป็นคนรักษาคำสัตย์ และมีจิตใจโอบอ้อมอารี

“แรงอาฆาต” ชายคนหนึ่งขับรถไปทับงูตาย ทำให้ดวงวิญญาณที่สิงอยู่ในร่างของงูนั้นอาฆาตแค้น และ**ลงโทษ** ด้วยการเอาชีวิตลูกของเขาไป

“คนรักผี” เทพี ถูก**ลงโทษ** โดยหัวหน้าผีได้กักขังดวงวิญญาณของเธอไว้ภายในถ้ำ หลังจากเธอและบิดาบุกรุกเข้าไปในถ้ำโบราณเพื่อหาสมบัติ ต่อมาดวงวิญญาณของเธอได้หนีกลับเข้าร่างได้สำเร็จ ทำให้เธอฟื้นกลับมามีชีวิตอีกครั้ง

“ดวงใจสุรกาย” หมอผีที่คอยไล่ล่า 2 พ่อลูก เพราะอยากได้หญิงสาวมาเป็นภรรยา ถูก**ลงโทษ** จนต้องเสียชีวิต ส่วนอสุรกายนั้นก็ถูก**ลงโทษ**จนต้องตาย เพราะเหตุที่ดูร้ายฆ่าคน

“ทองผิมน้ำ” ตายู ได้รับรางวัลเป็นพราตทองคำ เพราะตอบผิมน้ำไปว่า พราตทองคำที่ผิมน้ำมขื่นมาให้มันไม่ใช่พราตของตนที่หาคกลงไปในน้ำ ทำให้ผิมน้ำพอใจมาก ส่วนตาแสงนั้น โทกผิมน้ำว่า จอบที่ตนหาคกลงไปในน้ำนั้นเป็นจอบทองคำ ทำให้ผิมน้ำโกรธและ**ลงโทษ**ด้วยการหลอกจอบตาแสงต้องหนีหัวซุกหัวซุน

“เทวรูปโลหิต” โถง ได้ใช้มีดปาดคอตนเองฆ่าตัวตาย เพื่อถวายเป็นเครื่องบูชาแต่เทวรูปศักดิ์สิทธิ์ เทวรูปจึงให้รางวัลแก่เขาด้วยการให้เขาได้ฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง พร้อมทั้งหายจากความพิการ หลังจากนั้น เขาได้ออกเดินทางผจญภัย เพื่อไป**ลงโทษ** คนที่ทำความเลว

“บ้านสร้างบนป่าช้า” บ้านของ ผาวิ สร้างอยู่บนที่ที่เคยเป็นป่าช้าเก่า โดยที่เธอไม่ทราบมาก่อน ทำให้เหล่าบรรดาผีไม่พอใจ พวกมันมา**ลงโทษ**เธอ ทำให้เธออาศัยอยู่ในบ้านหลังนั้นไม่ได้

“บุกรุกบ้านผี” ผีสามภรรยา ได้รับรางวัลเป็นการตอบแทนที่ปฏิบัติตามคำสอนของพี่ชายที่ให้เลิกอาละวาดหลอกหลอนชาวบ้าน โดยพี่ชายได้ทำบุญอุทิศส่วนกุศลไปให้ผีสามภรรยาผู้เป็นน้อง ทำให้ดวงวิญญาณทั้ง 2 ดวงไปสู่สุคติภพ

“ไปกับพี่ได้ไหม?” เรื่องนี้ไม่มีกรให้รางวัลหรือลงโทษแต่ประการใด

“ปล้นบ้านผี” ครอบครัวผี (สมาชิกในครอบครัว คือ บิดา มารดา และบุตรสาว ที่ล้นแล้วแต่เป็นผี) **ลวงโทษ** 3 คน ที่เข้าไปปล้นบ้านผี และพยายามข่มขืนผีบุตรสาว ทำให้ครอบครัวผีไม่พอใจและหลอกใจทั้ง 3 คนจนต้องจบชีวิตลงอย่างน่าอนาถ

“ผีคู่สร้าง” ผียายนวน ให้รางวัลแก่ชายหนุ่มที่คอยช่วยเหลือเธอให้รอดพ้นจากคนที่หวังสมบัติจากเธอ รวมทั้งหมอมผี ด้วยการทำให้เขาระลึกชาติได้ว่า ในอดีตเขาและยายนวน เคยเป็นสามีภรรยาที่รักกันมากมาก่อน ยายนวนบอกเขาว่า เธอจะรีบไปเกิดใหม่ และจะขอกลับมาเป็นภรรยาของเขาอีกครั้ง

“ผีเจอผี” นายฉาย **ลวงโทษ**ภรรยาที่นอกใจตนด้วยการฆ่าให้ตาย และ**ลวงโทษ**ตนเอง ด้วยการฆ่าตัวตายตามเพื่อหนีความผิด

“ผีห้องใหญ่” ผีตายทั้งกลม **ลวงโทษ**เพื่อนของสามีที่มักชวนสามีของเธอไปดื่มสุรา รวมทั้งพวกผู้หญิงที่ชอบให้สามีของเธอ ด้วยการตามไปหลอกหลอนจนคนเหล่านั้นเลิกข้องเกี่ยวกับสามีของเธอ

“ผีนายคม” ผีนายคม **ลวงโทษ** 2 คนที่หมายจะข่มขืนภรรยาของเขา จนหวาดกลัว ต้องหนีหัวซุกหัวซุน

“ผีผัวตัวดี” ผีตามุม ถูกหมอมผี**ลวงโทษ**ด้วยการจับลงหม้อ เพราะคอยขัดขวางความรัก ระหว่าง มะลิ ผู้เป็นอดีตภรรยา กับ ตาม่วง สามีใหม่ของมะลิ

“ผีสวานาหลงรัก” จันตา **ลวงโทษ**สุณ ชายที่มาหลอกให้เธอหลงรักและทิ้งเธอไป ทำให้เธอเสียใจจนต้องฆ่าตัวตาย ด้วยการหลอกสุณและจับกดน้ำจนตาย

“พรายตัณหา” อาจารย์ปราบผี**ลวงโทษ**ผีนางตะเคียน ที่ต้องการนำตัวชายหนุ่มที่ชื่อยุง ไปเป็นสามี

“เมียผีมีซู้” ผีตามูญ **ลวงโทษ**ภรรยาของตนและนายผน บุตรชายของเพื่อนรักที่ลักลอบเป็นซู้กันจนถึงแก่ความตาย และได้ให้รางวัลตาผูน บิดาของผนด้วยการให้ทรัพย์สินสมบัติจำนวน 1 ไร่

“ฝาแฝดมรณะ” วุช หลอกให้นางหลงรักเพราะหวังพรหมจรรย์และทรัพย์สินสมบัติของเธอ หลังจากนั้นก็ฆ่าเธอ ก่อนจะไปคบหากับนวน ซึ่งเป็นน้องสาวของนางแทน ต่อมานวนจับได้ว่า วุชแอบไปมีผู้หญิงคนใหม่ ทำให้วุชไม่พอใจและจะฆ่าเธอเหมือนที่เคยทำกับพี่สาวของเธอ ทันใดนั้นดวงวิญญาณของนางก็ปรากฏกายขึ้นและ **ลวงโทษ**วุช โดยการหักคอเขาจนถึงแก่ความตาย

“วิญญาณอยู่หลังวัด” ผีสามีภรรยา**ลวงโทษ**ชายหนุ่ม 2 คนที่เดินผ่านบริเวณที่สิงสถิตของตนในยามค่ำคืน ทั้ง ๆ ที่มีชาวบ้านได้พยายามห้ามปรามแล้ว

“สตรี 2 หน้า” ฝ้ายสนให้รางวัลแก่ นารี หลานสาวผู้มีความกตัญญู ด้วยการปกป้องคุ้มครองให้แคล้วคลาดจากภัยอันตราย และช่วยให้เธอได้รับมรดก รวมทั้งได้คู่ครองที่เหมาะสมกันด้วย

“สัญญาก่อนตาย” ถุน รักษาสัญญาที่ได้ให้ไว้กับเศรษฐีว่า เขาจะคอยเฝ้าศพให้อย่างดีเป็นเวลา 3 คืน ทำให้เขาได้รับรางวัล เป็นทรัพย์สินเงินทองจำนวนมาก (โครงเรื่องเหมือนกับเรื่อง “คนเฝ้าหลุมศพ”)

“ห้องผีสิง” ผีสาวที่สิงอยู่ภายในคอนโดมิเนียมแห่งหนึ่ง ลงโทษคู่รักคู่หนึ่งที่ย้ายเข้ามาอยู่ในห้องของตนจนถึงแก่ความตาย เพราะวิญญาณยังหวงแหนในทรัพย์สินสมบัติของตนอยู่นั่นเอง

“หมู่บ้านผีกินมนุษย์” บรรดาผีที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านผี ลงโทษบิดา มารดาของวูซ ที่ไปนำเต้ายักษ์มาเพื่อรับประทาน ทำให้บิดา มารดาของวูซต้องกลายเป็นคนที่มีหน้าตาเหมือนผี

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการ์ตูนผีของเขมรเน้นเรื่องการลงโทษเป็นหลัก กล่าวคือมีเรื่องผีที่มีอนุภาคการลงโทษมากถึง 17 เรื่อง ซึ่งการลงโทษนั้นมีทั้งแบบที่ผีลงโทษคน เช่น การหลอกให้กลัว การทำให้บาดเจ็บ ไปจนกระทั่งถึงทำให้ตาย (“การทำให้ตาย” เป็นบทลงโทษที่พบมากที่สุด) และแบบที่คนลงโทษผี เช่น จับผีถ่วงน้ำ

การ์ตูนผีที่เน้นการให้รางวัลมีจำนวน 5 เรื่อง มีทั้งแบบที่ผีให้รางวัลแก่คน เช่น การให้ทรัพย์สินเงินทอง ซึ่งพบมากที่สุด) การให้ให้มีคู่ครองที่ดี การช่วยให้รอดพ้นจากภัยอันตราย และการช่วยให้พ้นจากความตาย ส่วนแบบที่คนให้รางวัลแก่ผี เช่น การอุทิศผลบุญกุศลไปให้แก่ผี ทำให้ผีได้ไปสู่สุคติภูมิ

การ์ตูนผีที่มีทั้งการให้รางวัลและการลงโทษอยู่ในเรื่องเดียวกันมี 2 เรื่อง (เรื่อง “ทองผีน้ำ” และเรื่อง “เทวรูปโลหิต”) ส่วนการ์ตูนผีที่ไม่มีการให้รางวัลและการลงโทษเลยมีเพียง 1 เรื่อง (เรื่อง “ไปกับพี่ได้ไหม?”) เท่านั้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า “การลงโทษ” ถือเป็นอนุภาคที่สำคัญยิ่ง เพราะเป็นเครื่องมือที่ทำให้คนกลัวผี ไม่กล้าทำความชั่ว รongลงมาคือการให้รางวัล เป็นอนุภาคที่ช่วยสนับสนุนให้คนตั้งใจทำความดีทั้งทางกาย วาจา และใจ ส่วนการที่การ์ตูนบางเรื่องได้ให้ผีเป็นฝ่ายถูกกระทำนั้น เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักว่า ไม่มีใครหนีกฎแห่งกรรมพ้นแม้แต่ผี “ทำดียอมได้ดี ทำชั่วยอมได้ชั่ว” ไม่มีข้อยกเว้น นี่เป็นคำสอนที่สำคัญของพระพุทธศาสนา ซึ่งมีอิทธิพลต่อระบบความคิดของคนเขมรมาจนถึงปัจจุบัน

3.1.3 การตอกย้ำบ่อย ๆ (repetition or availability)

เรื่อง “คนเฝ้าหลุมศพ” (អ្នកទ្រព្យ) มีโครงเรื่อง (plot) ซ้ำกับเรื่อง “สัญญาก่อนตาย” (សន្យាមុនស្លាប់) แตกต่างเพียงรายละเอียดเล็กน้อย เช่น ชื่อตัวละคร ชื่อสถานที่ เรื่องนี้กล่าวถึงชายคนหนึ่งที่ทำสัญญากับเศรษฐีว่าจะช่วยเฝ้าศพให้เศรษฐีหลังจากที่เศรษฐีเสียชีวิตลงเป็นเวลา

3 คืน ซึ่งในช่วงที่เผาศพนี้ เขาต้องพบกับยมทูตที่มาคอยรับดวงวิญญาณของเศรษฐี เขาพยายามขัดขวางยมทูต และหลอกให้ยมทูตมอบทรัพย์สมบัติให้แก่เขา พอครบกำหนดแล้ว เทวดาได้มารับดวงวิญญาณของเศรษฐีขึ้นสู่สวรรค์ ส่วนชายผู้นั้นก็ร่ำรวยขึ้นจากทรัพย์สมบัติที่ยมทูตนำมามอบให้ เขาไม่ลืมนึกว่าตนเคยลำบากยากจนมาก่อน จึงนำทรัพย์ส่วนหนึ่งออกแจกจ่ายให้แก่ผู้ยากไร้ เพื่อเป็นการสร้างความดี

การที่เรื่องนี้ได้รับการผลิตซ้ำ (reproduction) อาจเป็นเพราะเนื้อหาสนุกสนานเร้าใจ เพราะผู้อ่านต้องคอยเอาใจช่วยชายผู้นี้ว่าจะผ่านกับอุปสรรคที่หนักหน่วงที่สุดในชีวิตไปได้หรือไม่ นอกจากนี้เรื่องดังกล่าวยังแสดงถึงคุณธรรมของตัวละครเอกที่เป็นคนรักชาติจะ และ มีจิตใจโอบอ้อมอารี รวมทั้งแสดงถึงความสามารถของตัวละครเอกที่สามารถเอาชนะผีได้ด้วยการใช้สติปัญญา

นอกจากการผลิตซ้ำทั้งเรื่องแล้ว ผู้เขียนยังพบลักษณะของการซ้ำอนุภาค (motif) เช่น เรื่อง “กำลังอาฆาต” ที่ซ้ำเรื่องของการตาย หลังจากที่ชายคนหนึ่งขับรถขับขี่ยานะกำลังจะกลับบ้าน ต่อมาวิญญาณร้ายนั้นได้ตามมาเอาชีวิตลูกของเขาไปเพื่อแก้แค้น เป็นการเอาชีวิตแลกชีวิต หรือเรื่อง “ผาแฝดมรณะ” ที่ซ้ำอนุภาคการฆาตกรรม เริ่มจากฆูรฆานาถ เพื่อที่จะได้ไปรักกับนวน ต่อมาฆูร ก็พยายามที่จะฆานวนอีก เพื่อที่จะไปรักกับผู้หญิงคนใหม่ การซ้ำในลักษณะนี้ทำให้เรื่องมีความเข้มข้น ชวนติดตาม ทำให้ผู้อ่านรู้สึกตื่นเต้น เพราะต้องคาดเดาว่า ประวัติศาสตร์จะซ้ำรอยอีกหรือไม่

การซ้ำนี้ ไม่ได้หวังผลเพียงเพื่อความตื่นเต้นสยองขวัญเท่านั้น เห็นได้จากการ์ตูนบางเรื่องก็ซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์อื่น เช่น เรื่อง “ของฝากจากผี” ที่ซ้ำอนุภาค “การถีบ” ซึ่งเป็นเหมือนของฝากจากผีบ้านผีเรือน เรื่องมีว่า ครั้งแรก ดวงวิญญาณของชายคนหนึ่งต้องการที่จะเข้าไปภายในบ้านของตนเพื่อไปเล่นงานชายคนใหม่ที่เข้ามาติดพันภรรยาของเขา แต่ผีบ้านผีเรือนไม่อนุญาตให้เข้าไป เพราะตามกฎของโลกวิญญาณ ผีบ้านผีเรือนจะไม่อนุญาตให้ดวงวิญญาณใด ๆ ผ่านเข้าไปภายในบ้านได้ รวมทั้งดวงวิญญาณของเจ้าของบ้านด้วย เมื่อเขาต้อดิ่ง ผีบ้านผีเรือนจึงต้องสั่งสอนด้วยการถีบไปที่ใบหน้า และห้ามอย่างเด็ดขาดไม่ให้เขาเข้ามาวุ่นวายในบริเวณนี้อีก ครั้งที่ 2 เขาจึงได้จ้างหมอผีให้ไปจัดการกับผีบ้านผีเรือน แต่หมอผีกลับต้องตาย ดวงวิญญาณของหมอผีกลับมาบอกชายคนนั้นว่า ผีบ้านผีเรือนฝากของมาให้แล้วก็ถีบไปที่ดวงวิญญาณของชายผู้นั้น เพราะเหตุที่เขาเป็นคนต้อด่าง ไม่รู้จักเชื่อฟัง การซ้ำในลักษณะนี้ไม่ได้ทำให้เกิดความน่ากลัว แต่เป็นการซ้ำเพื่อให้เกิดความขบขัน ซึ่งเป็นสุนทรียะอีกแบบหนึ่งที่ได้จากการเสพเรื่องผี

3.2 การทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกัน (common experience)

การ์ตูนผีเขมรพยายามทำให้ผู้อ่านเกิดประสบการณ์ร่วมไปกับผู้เล่าเรื่อง โดยเฉพาะประสบการณ์ทางอ้อม และตอกย้ำให้ผู้อ่านตระหนักว่า ประสบการณ์ทางอ้อมนี้อาจจะกลายมาเป็นประสบการณ์ตรงของผู้อ่านได้ไม่วันใดก็วันหนึ่ง ดังปรากฏข้อความในเรื่อง “ห้องผีสิง” ที่ว่า

สูญบุษย์ลู่...!! **เรื่องระทึกขวัญ** **ใยบะระและลือลือลือ** **เรื่องระทึกขวัญ**

(**เดอะซองอิท**, n.d. , p. 1)

โปรดระวัง ...!! เรื่องราวเลวร้าย ๆ แบบนี้อาจจะเกิดขึ้นกับท่าน

(แปลและเรียบเรียงโดยผู้เขียน)

เรื่อง “กำลังอาฆาต” ผู้เล่ากล่าวถึงความรู้สึกร่วมของคนทั่วไปว่า มักไม่ชอบเดินทางในเวลากลางคืน นอกจากจะมีความจำเป็นจริง ๆ นี่คือนี่ที่เป็นประสบการณ์ร่วมที่ทั้งผู้เล่าและผู้อ่านมีส่วนร่วม เมื่อผู้เล่าเล่าจบ ผู้เล่าพยายามเน้นย้ำว่า ทั้งหมดนี้เป็นประสบการณ์จริง และอาจเกิดขึ้นกับใครก็ได้ในอนาคต

3.3 การตรงกับความต้องการของผู้รับสาร (needs)

ความต้องการของคนที่ชอบเรื่องผีเกือบทุกคนคือ ต้องการที่จะดื่มด่ำกับสุนทรียะแห่งความน่ากลัว (Aesthetics of Horror) การ์ตูนผีของเขมรนั้นช่วยสนองตอบความต้องการดังกล่าวของกลุ่มเป้าหมายมากบ้างน้อยบ้างขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเรื่อง รวมทั้งรสนิยมส่วนบุคคล ตัวอย่างเช่นเรื่อง “ภรรยาผีมีซู้” ผู้เขียนได้บอกผู้อ่านไว้ตั้งแต่หน้าแรกว่า “อย่าอ่านเวลาที่อยู่คนเดียว” เพราะความหมายที่ซ่อนอยู่ระหว่างบรรทัด คือ เรื่องผีที่น่ากลัวมาก เมื่อผู้อ่านเห็นประโยคคำสั่งดังกล่าว แทนที่จะปฏิบัติตาม กลับรู้สึกเหมือนถูกยั่วเยว เพราะความต้องการของผู้อ่านก็คือต้องการเสพความบันเทิงจากความสยองขวัญนั่นเอง

อย่าอ่านเวลาที่อยู่คนเดียว

(**เดอะซองอิท**, n.d. , p. 1)

อย่าอ่านเวลาที่อยู่คนเดียว

(แปลและเรียบเรียงโดยผู้เขียน)

3.4 การให้คำแนะนำ (suggestion)

การ์ตูนผีของเขมรทุกเรื่องจะทำหน้าที่สั่งสอนผู้อ่านทางอ้อม ซึ่งเป็นกระบวนการของการขัดเกลาทางสังคม (socialization) ผูกโยงเข้ากับหลักกรรมทางพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็น

4. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ถึงแม้ว่าการ์ตูนผีของเขมรจะเป็นความบันเทิงที่ราคาไม่แพง แต่กลับมีคุณภาพมาก การ์ตูนผีของเขมรใช้กลวิธีการสร้าง “สาร” โดยเริ่มต้นจากการดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน โดยการทำให้เรื่องผีมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ การตั้งชื่อเรื่องให้สะดุดหู เช่น มักมีคำว่า “โหมจ” (ผี) หรือคำที่มีความหมายสื่อไปในทางน่ากลัว เช่น “อาฆาต” “มรณะ” ปรากฏอยู่ มีการดัดแปลงนิทานอีสปให้กลายมาเป็นนิทานผีแบบเขมรเพื่อให้น่าสนใจ มีการหักมุมจบเพื่อทำให้ผู้อ่านรู้สึกประหลาดใจเพราะคาดไม่ถึง และมีการใช้ภาพประกอบที่สะดุดตา โดยใช้รูปที่หน้าเกลียดน่ากลัว ทำให้ผู้อ่านสนใจ และต้องการที่จะซื้อการ์ตูนผีเหล่านั้น

การดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านที่ปรากฏในการ์ตูนผีเขมรยังมีในเรื่องของการตอกย้ำซ้ำบ่อย ๆ กล่าวคือ อาจมีการผลิตซ้ำทั้งเรื่อง (เปลี่ยนเฉพาะชื่อเรื่องและรายละเอียดบางส่วน) หรือซ้ำเพียงบางส่วนเฉพาะอนุภาคใดอนุภาคหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อทำให้ผู้อ่านสามารถจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น (การซ้ำทำให้จำง่าย) นอกจากนี้การ์ตูนผีเขมรยังเน้นในเรื่องของการลงโทษ (มากกว่าการให้รางวัล) เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเกรงกลัวต่ออำนาจของผี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถูกผีเอาชีวิต

กลวิธีต่อมาที่การ์ตูนผีเขมรใช้ในการสร้างสาร คือ การทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกัน ไม่ว่าผู้อ่านจะเคยเห็นผีมาก่อนหรือไม่ก็ตาม การ์ตูนผีจะต้องทำให้ผู้อ่านเชื่อว่า “ผีมีอยู่จริง” นี่คือข้อตกลงเบื้องต้นของการอ่านเรื่องผี ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านบรรลุถึงเป้าหมายสำคัญ ซึ่งเป็นความต้องการสูงสุดของผู้รับสาร นั่นคือ การได้เสพ “สุนทรียะแห่งความน่ากลัว” นั่นเอง

กลวิธีสุดท้ายที่จะทำให้อ่าน “สาร” ยังมีคุณค่าเพิ่มมากขึ้น นั่นคือ การให้คำแนะนำแก่ผู้อ่าน จะเห็นได้ว่า การ์ตูนผีของเขมรได้สอนให้ผู้อ่านละชั่วกลัวบาป ตั้งใจทำแต่กรรมดีตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา ผลลัพธ์ที่ได้คือ ทำให้เกิดสังคมประคอง หรือกระบวนการขัดเกลาทางสังคมขึ้น

เรื่องผีจึงไม่ใช่ “เรื่องงมงาย” หากแต่คือแง่มุมทางความคิดของคนเขมร และ “การ์ตูน” ก็ไม่ใช่ “เรื่องไร้สาระ” อีกต่อไป เพราะอย่างน้อยที่สุดก็ช่วยชำระไว้ซึ่งประเพณี พิธีกรรม หลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับผีอีกด้วย

ข้อมูลที่ได้จากบทความนี้ คงจะช่วยทำให้คนไทยเข้าใจ “ระบบความคิด ความเชื่อ” ของคนเขมร ซึ่งเป็นประเทศเพื่อนบ้านมากยิ่งขึ้น (อย่างน้อยที่สุดก็จะได้ทราบ ว่า “ครูกายแก้ว” ไม่ได้อยู่ในสารบบผีของเขมรตามที่คนไทยบางกลุ่มอ้างถึง ซึ่งเรื่องนี้กลายเป็นข่าวโด่งดังมากในช่วงเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2566 ที่ผ่านมา จนทำให้สื่อเขมรหลายสำนักออกมามีพาดพิงไทยที่กราบไหว้อสุรกาย แล้วคิดไปเองว่าเป็นพระอาจารย์ของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 มหาราชผู้ยิ่งใหญ่แห่งอาณาจักรเขมรโบราณ) และการเรียนรู้ การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งนี้เองจะเป็น

แนวทางสำคัญที่จะช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่าง 2 ประเทศให้แน่นแฟ้นและยั่งยืนต่อไป
ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อมูลนี้สามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อยอด ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผู้รับสารและ
ปฏิกิริยาตอบสนอง หรืออาจนำไปใช้ศึกษาเปรียบเทียบกับกรณีของประเทศไทย เช่น
ประเทศไทย เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง/References

ชาญชัย คงเพ็ชรธรรม. (2563). *การศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเขมร ประเภทเรื่องผี*. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, คณะศิลปศาสตร์, ฝ่ายสนับสนุนและส่งเสริมงานวิจัย.

ประคอง นิมานเหมินท์. (2545). *นิทานพื้นบ้านศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

สัจจภูมิ ละออ. (2564). *ภาพสะท้อนสังคมและกลวิธีการนำเสนอในเรื่องเล่าผีเขมร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Berlo, D. K. (1960). *The Process of Communication*. Holt, Rinehart & Winston.

เฌอสมถิต. (n.d.). *เฌอสมถิต*. Enjoy Reading.

เฌอสมถิต. (n.d.). *เบญจกิติเฌอสม*. Enjoy Reading.

เฌอสมถิต. (n.d.). *เบญจเฌอสมถิต*. Enjoy Reading.

เฌอสมถิต. (n.d.). *เบญจเฌอสมถิต*. Enjoy Reading.

ฐิต ภาสกร, สหะชะประเสริฐ. (1967). *เบญจกิติเฌอสม*. คุษฎีสารานุกรม.

ธีระเดช ภาสกร. (2558). *เบญจกิติ เฌอสมถิต คุษฎีสารานุกรม: เฌอสมถิต*. คุษฎีสารานุกรม.