

พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่อง “ผี” ของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า

กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี:

กลวิธีการเล่าและการสร้างความขบขัน

Humor in the Royal Ghost Narratives of Her Royal Highness Princess

Maha Chakri Sirindhorn: Narrative Techniques and the Construction of Humor

อภิรักษ์ณ เกษมผลกุล¹

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

*Corresponding Author E-mail: aphalak.kas@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี ของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี: กลวิธีการเล่าและการสร้างความขบขัน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการสร้างความขบขัน และลักษณะพระอารมณ์ขันที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ตัวบทจำนวน 25 เรื่อง จาก เรื่องผีสั้น ๆ และประชุมพระราชนิพนธ์ จำนวน 7 เรื่อง และ ผีพลอยประสม จำนวน 18 เรื่อง ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาและกลวิธีทางวรรณศิลป์ ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีการเล่าเรื่องที่สำคัญมี 5 ประการ ได้แก่ 1) การเล่าผ่านประสบการณ์และคำบอกเล่า 2) การใช้ฉากจริงและสถานที่ใกล้เคียง 3) การซ้อนเรื่องเล่าจากผู้พบเห็นหรือผู้เกี่ยวข้อง 4) การใช้บทสนทนา และ 5) การผสมผสานรายละเอียดสามัญในชีวิตประจำวันเข้ากับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ กลวิธีดังกล่าวทำให้เรื่องผีมีลักษณะใกล้เคียงเรื่องจริงและเชื่อมโยงโลกเหนือธรรมชาติเข้ากับชีวิตประจำวัน ส่วนกลวิธีการสร้างความขบขันพบ 5 ประการ ได้แก่ 1) การพลิกภาพจำของผี 2) การวางเหตุการณ์ผีร่วมกับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน 3) การสร้างความไม่ลงรอยและพลิกความคาดหมาย 4) การใช้ภาษา ชื่อเรื่อง และน้ำเสียงที่เป็นกันเอง และ 5) การนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผีอย่างใกล้ชิด กลวิธีเหล่านี้ช่วยลดทอนความน่ากลัวและเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องจากความหวาดกลัวไปสู่ความรื่นรมย์ นอกจากนี้ ยังพบพระอารมณ์ขัน 4 ลักษณะ ได้แก่ พระอารมณ์ขันจากการพลิกความคาดหมาย พระอารมณ์ขันจากการสังเกตชีวิตประจำวัน พระอารมณ์ขันจากภาษาและการตั้งชื่อเรื่อง และพระอารมณ์ขันที่มีลักษณะอ่อนโยน ละเมียด และไม่มุ่งเยาะเย้ยความกลัวหรือความทุกข์ของผู้อื่น ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ความขบขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีมิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความบันเทิง หากเป็นกลไกสำคัญในการ “ปลดปล่อยจากความหลอน” ด้วยการลดทอนอำนาจของความกลัวและทำให้สิ่งเหนือธรรมชาติกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกชีวิตประจำวัน เรื่องผีจึงเป็นทั้งพื้นที่ของความรื่นรมย์ ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสถานที่ อันสะท้อนพระอารมณ์ขันที่มีลักษณะเฉพาะ ตลอดจนพระปรีชาสามารถด้านการเล่าเรื่องที่ทรงเปลี่ยนเรื่องชวนหวาดกลัวให้เป็นเรื่องที่สร้างทั้งความเพลิดเพลินและแง่คิดแก่ผู้อ่าน

คำสำคัญ: พระอารมณ์ขัน, เรื่องผี, กลวิธีการเล่าเรื่อง, ความขบขัน, สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า

Abstract

This research article, entitled “Royal Humor in Royal Writings on Ghosts: Narrative Strategies and the Creation of Humor,” aims to examine the narrative strategies, techniques of humor creation, and characteristics of royal humor found in the ghost writings of Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn. Employing a qualitative research approach, the study analyzes 25 texts: seven stories from Short Ghost Stories and Collected Royal Writings and eighteen stories from Phi Phloi Prasom. The texts are examined through content analysis and literary analysis. The findings reveal five major narrative strategies: (1) narrating through personal experiences and accounts told by others; (2) using real and familiar settings; (3) embedding narratives from witnesses or related individuals; (4) employing dialogue; and (5) integrating ordinary details of everyday life with supernatural events. These strategies lend a sense of realism to the ghost stories while bringing the supernatural into close contact with everyday life. Five techniques of humor creation are also identified: (1) subverting conventional images of ghosts; (2) juxtaposing supernatural incidents with ordinary daily activities; (3) creating incongruity and reversing expectations; (4) employing informal language, titles, and narrative tone; and (5) portraying intimate and affectionate relationships between humans and ghosts. These techniques diminish the frightening qualities of ghosts and transform fear into amusement. Furthermore, four distinctive characteristics of royal humor are found: humor arising from reversed expectations, humor derived from observations of everyday life, humor created through language and story titles, and gentle, subtle humor that does not ridicule the fears or suffering of others. The study demonstrates that humor in these royal writings is not merely a device for entertainment but functions as a significant narrative mechanism for “releasing ghosts from horror.” By diminishing the power of fear and incorporating the supernatural into the realm of everyday life, the ghost stories become spaces of amusement, memory, and relationships between people and places. This distinctive use of humor reflects Her Royal Highness’s literary artistry in transforming

frightening subject matter into narratives that provide both pleasure and meaningful reflection.

Keywords: royal humor, ghost stories, narrative strategies, humor, Princess Maha Chakri Sirindhorn

บทนำ

เรื่องผีเป็นเรื่องเล่าประเภทหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน และมีความสัมพันธ์กับระบบความเชื่อ วิถีชีวิต ประเพณี ตลอดจนจินตนาการของผู้คนเกี่ยวกับโลกที่อยู่นอกเหนือการรับรู้ตามปกติ ผีอาจปรากฏในฐานะวิญญาณของผู้ตาย ผู้คุ้มครองสถานที่ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรืออำนาจลึกลับที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้ ด้วยเหตุนี้ เรื่องผีจึงมักประกอบสร้างบรรยากาศของความไม่แน่นอน ความพิศวง และความหวาดกลัว อย่างไรก็ตาม เรื่องผีมิได้มีหน้าที่เพียงสะท้อนความเชื่อหรือสร้างความสยองขวัญเท่านั้น หากยังทำหน้าที่ให้ความบันเทิง อธิบายประสบการณ์ของผู้คน และส่งต่อความทรงจำเกี่ยวกับสถานที่หรือชุมชนด้วย (Sindhuprama, N.,2017)

ความน่าสนใจของเรื่องผีอยู่ที่ความสามารถในการทำให้สิ่งที่อยู่ห่างไกลจากชีวิตประจำวันกลายเป็นสิ่งใกล้ตัว ผีอาจเป็นตัวแทนของความกลัวต่อความตาย ความไม่รู้ หรือสิ่งที่มนุษย์ไม่อาจพิสูจน์ได้ แต่ขณะเดียวกัน ผีก็อาจมีบุคลิก มีอารมณ์ และมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์อย่างมีชีวิตชีวาเช่นเดียวกับตัวละครประเภทอื่น ด้วยเหตุนี้ ผู้ประพันธ์จึงสามารถนำผีมาเป็นองค์ประกอบในการสร้างความตื่นเต้น ความประหลาดใจ หรือแม้แต่ความขบขันได้ เรื่องผีจึงมิได้จำเป็นต้องดำเนินไปสู่ความน่ากลัวอย่างเคร่งเครียดเสมอไป หากอาจผสมผสานความกลัวกับความสนุกสนาน จนทำให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ทางอารมณ์ที่หลากหลายภายในเรื่องเดียวกัน

เมื่อพิจารณาในเชิงวรรณศิลป์ ความสัมพันธ์ระหว่าง “ผี” กับ “อารมณ์ขัน” เป็นประเด็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะเป็นการวางสิ่งที่ดูตรงข้ามกันไว้ในพื้นที่เดียวกัน กล่าวคือ ผีมักเชื่อมโยงกับความน่ากลัว ความตาย และความผิดปกติ ขณะที่อารมณ์ขันเชื่อมโยงกับความรื่นรมย์ ความผ่อนคลาย และเสียงหัวเราะ การนำองค์ประกอบทั้งสองมาประกอบกันจึงทำให้เรื่องเล่ามีความพลิกผันทางอารมณ์ ผู้อ่านอาจเริ่มต้นด้วยความระแวงระวังต่อเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ แต่กลับคลายความตึงเครียดลงเมื่อพบรายละเอียดหรือปฏิกิริยาของตัวละครที่ขวนขวาน ความขบขันในลักษณะนี้มีได้ลดทอนคุณค่าของเรื่องผี หากช่วยเพิ่มชั้นเชิงในการเล่าเรื่อง และทำให้เรื่องผีมีเสน่ห์แตกต่างจากเรื่องสยองขวัญทั่วไป

การสร้างอารมณ์ขันในเรื่องเล่าอาจเกิดขึ้นได้จากหลายองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์ บทสนทนา การใช้ภาษา หรือการวางจังหวะของเรื่อง ผู้ประพันธ์อาจสร้างความขบขันจากความไม่

สอดคล้องระหว่างสิ่งที่ผู้อ่านคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง เช่น เหตุการณ์ที่ควรน่ากลัวแต่กลับจบลงด้วยเรื่องเล็กน้อย ตัวละครที่ควรหวาดกลัวแต่กลับแสดงท่าทีเฉยเมย หรือผีที่ควรมีลักษณะน่าสยองขวัญแต่กลับมีพฤติกรรมอย่างมนุษย์ทั่วไป นอกจากนี้ การใช้คำเปรียบเทียบ การกล่าวเกินจริง การล้อเลียน การใช้ถ้อยคำกำกวม หรือการหักมุม ก็อาจทำให้อ่านเกิดความรู้สึกขบขันได้

งานศึกษาของ Boonkaew, T. (2023) เสนอให้เห็นว่า การสร้างอารมณ์ขันสัมพันธ์กับองค์ประกอบ การเล่าเรื่องอย่างใกล้ชิด ทั้งในด้านโครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง อีกทั้งยังอาจปรากฏผ่านกลวิธีต่าง ๆ เช่น ความลึกลับ การล้อเลียนเสียดสี ไหวพริบทางภาษา และกลไกของโครงเรื่อง แม้งานดังกล่าวจะศึกษาภาพยนตร์ตลกไทย แต่แนวคิดนี้สามารถนำมาใช้พิจารณาบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีได้ในฐานะกรอบสำหรับวิเคราะห์ว่า ความขบขันมิได้เกิดจากถ้อยคำตลกเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการจัดวาง องค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องให้สัมพันธ์กันอย่างมีจังหวะ

ในทำนองเดียวกัน วิธีการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการกำหนดอารมณ์และการรับรู้ของผู้อ่านเป็นอย่างมาก เหตุการณ์เหนือธรรมชาติเหตุการณ์เดียวกันอาจให้ความรู้สึกแตกต่างกันไปตามวิธีที่ผู้เล่าเลือกนำเสนอ หากผู้เล่าค่อย ๆ เปิดเผยข้อมูล ใช้ฉากที่มืดสลัวหรือเงียบสงัด และเน้นรายละเอียดผิดปกติ เหตุการณ์นั้นอาจก่อให้เกิดความหวาดกลัวได้มากขึ้น แต่หากผู้เล่าใช้ถ้อยคำที่เป็นกันเอง แทรกข้อสังเกตที่ชวนยิ้ม หรือเล่าถึงเหตุการณ์ประหลาดด้วยท่าทีไม่เคร่งขรึมจนเกินไป ผู้อ่านอาจรับรู้เหตุการณ์เดียวกันนั้นในฐานะเรื่องราวที่น่าขันและน่าติดตามได้

Sukkun, S. (2022) ศึกษาเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีและพบว่าองค์ประกอบอย่างฉากเวลา ฉากสถานที่ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับผู้เล่าเรื่อง และบทบาทของผู้เล่าเรื่อง ล้วนมีส่วนสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศและทำให้อ่านรับสารมีความรู้สึกร่วมกับเรื่องเล่า ข้อค้นพบดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การเล่าเรื่องผีมิได้ขึ้นอยู่กับการมีตัวละครผีหรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว หากขึ้นอยู่กับเชื่อมโยงรายละเอียดต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเชื่อและคล้อยตามโลกของเรื่องด้วย ดังนั้น การวิเคราะห์บทพระราชนิพนธ์เรื่องผีจึงควรพิจารณาทั้งผู้เล่า ลำดับเหตุการณ์ ฉาก ตัวละคร บทสนทนา และน้ำเสียงในการเล่าเรื่องควบคู่กันไป

บทพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีความน่าสนใจในฐานะตัวบทที่นำเสนอโลกของสิ่งลึกลับด้วยลีลาการเล่าที่รื่นรมย์และแฝงพระอารมณ์ขัน เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผีหรือสิ่งเหนือธรรมชาติจึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการสร้าง ความหวาดหวั่น หากยังชวนให้อ่านมองเห็นความแปลกประหลาดของชีวิต ผ่านรายละเอียด เหตุการณ์ และปฏิกิริยาของตัวละครที่มีความเป็นกันเอง ความขบขันในบทพระราชนิพนธ์จึงมีบทบาททำให้เรื่องผีมีบรรยากาศใกล้ชิด และช่วยเชื่อมโลกของสิ่งลึกลับเข้ากับประสบการณ์ของผู้อ่าน

พระอารมณ์ขันที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์มีได้หมายถึงการทำให้ผู้ฟังเป็นเพียงตัวตลก หากเป็นการใช้มุมมองที่ช่วยให้ผู้อ่านมองสิ่งน่ากลัวอย่างมีระยะห่าง การเล่าเรื่องด้วยน้ำเสียงที่ไม่ตื่นตระหนกเกินไป การเน้นรายละเอียดที่เกินความคาดหมาย หรือการทำให้เรื่องผิดปกติดูเป็นเรื่องธรรมดา ล้วนทำให้ความน่ากลัวถูกผ่อนคลายลงและแปรเปลี่ยนเป็นความเพลิดเพลินได้ ลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความสามารถในการควบคุมน้ำเสียงของเรื่อง และการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ที่มีทั้งความตื่นเต้น ความประหลาดใจ และความขบขันร่วมกัน

นอกจากนี้ ความขบขันยังอาจทำหน้าที่มากกว่าการสร้างเสียงหัวเราะ เพราะอาจเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านพิจารณาความเชื่อและความกลัวของตนเองในมุมใหม่ เมื่อเรื่องผีมิได้ถูกนำเสนออย่างจริงจังหรือสยดสยองเพียงด้านเดียว ผู้อ่านย่อมมีโอกาสมองเห็นความเป็นมนุษย์ในสถานการณ์เหนือธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นความตกใจ ความสงสัย ความเขินอาย หรือการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า อารมณ์ขันจึงอาจทำหน้าที่ลดระยะห่างระหว่างมนุษย์กับผี ระหว่างสิ่งปกติกับสิ่งผิดปกติ และระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกแห่งจินตนาการ

จากการทบทวนแนวคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง จะเห็นได้ว่าการศึกษารื่องผีสามารถพิจารณาได้ทั้งในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรม พื้นที่ของความเชื่อ และงานสร้างสรรค์ที่มีกลวิธีการเล่าเฉพาะตัว อย่างไรก็ตาม การศึกษาบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีผ่านประเด็นพระอารมณ์ขันยังมีความสำคัญ เพราะช่วยให้เห็นว่าเรื่องผีมิได้ดำรงอยู่ภายใต้กรอบของความกลัวเท่านั้น แต่ยังมีศักยภาพในการสร้างความบันเทิงและอารมณ์ทางวรรณศิลป์ การวิเคราะห์กลวิธีการเล่าและการสร้างความขบขันจึงช่วยขยายความเข้าใจต่อเรื่องผีจากการพิจารณาเนื้อหาไปสู่การพิจารณาวิธีนำเสนอ

ด้วยเหตุนี้ บทความวิจัยเรื่อง “พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี: กลวิธีการเล่าและการสร้างความขบขัน” จึงมุ่งศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องและกลวิธีการสร้างความขบขันที่ปรากฏในตัวบท เพื่อวิเคราะห์ลักษณะพระอารมณ์ขันและบทบาทของความขบขันต่อการสร้างอารมณ์ของเรื่องผี การศึกษานี้จะช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งลึกลับกับลีลาการเล่าที่รื่นรมย์ รวมทั้งช่วยให้เข้าใจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของบทพระราชนิพนธ์ในอีกมิติหนึ่ง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

2. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างความขบขันและลักษณะพระอารมณ์ขันที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีวิจัยเอกสารและการวิเคราะห์ตัวบท เพื่อศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างความขบขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี
2. ข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ พระราชนิพนธ์ 2 เล่มของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี คือ *เรื่องผีสั้นๆ และประชุมพระราชนิพนธ์ และ ผีพลอยประสม*
3. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากการอ่านพระราชนิพนธ์ทั้ง 2 เล่มอย่างละเอียด แล้วบันทึกข้อความ เหตุการณ์ และลักษณะการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย
4. ผู้วิจัยวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องที่ปรากฏในพระราชนิพนธ์เรื่องผี
5. ผู้วิจัยวิเคราะห์กลวิธีการสร้างความขบขันที่ปรากฏในพระราชนิพนธ์เรื่องผี
6. ผู้วิจัยจัดหมวดหมู่และสังเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นการวิเคราะห์ เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างความขบขัน
7. นำเสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์ โดยยกตัวอย่างข้อความและเหตุการณ์จากตัวบทประกอบการอภิปราย

ผลการวิจัย

1. ภูมิหลังของพระราชนิพนธ์เรื่องผี

การวิจัยนี้ศึกษาพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จำนวน 25 เรื่อง จากพระราชนิพนธ์ 2 เล่ม ได้แก่ *เรื่องผีสั้นๆ และประชุมพระราชนิพนธ์ และ ผีพลอยประสม* ตัวบททั้งสองเล่มนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับผี เหตุการณ์ลึกลับ และความเชื่อเหนือธรรมชาติในบริบทใกล้ตัว ทั้งสถานที่พักอาศัย โรงพยาบาล โรงเรียน หน่วยงาน และสถานที่สำคัญต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ลักษณะเด่นของเรื่องมิได้มุ่งสร้างความสยองขวัญเพียงอย่างเดียว แต่ทรงถ่ายทอดเรื่องราวด้วยลีลาการเล่าที่เป็นกันเอง ชวนติดตาม และแฝงพระอารมณ์ขัน



ปกหนังสือพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า

กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

เรื่องผีสั้นๆ และประชุมพระราชนิพนธ์ และ ผีพลอยประสม

1.1 เรื่องผีสั้นๆ และประชุมพระราชนิพนธ์

เรื่องผีสั้นๆ และประชุมพระราชนิพนธ์ จัดพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2564 ภายในเล่มแบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วน “เรื่องผีสั้นๆ” และส่วน “ประชุมพระราชนิพนธ์ แสดงในวันสถาปนาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 26 มีนาคม” งานวิจัยนี้เลือกศึกษาส่วน “เรื่องผีสั้นๆ” เท่านั้น เนื่องจากเป็นส่วนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและเหตุการณ์เหนือธรรมชาติโดยตรง จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ ค้นหาปรัชญานฤมล, ผีดูดเลือด, ผีในภาพ, ผีในโรงพยาบาลและผีเด็ก, เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม, ฝันว่าเป็นผี และอิงเจผี (Princess Maha Chakri Sirindhorn, 2021)

โดยภาพรวม เรื่องผีในเล่มนี้มีลักษณะเป็นเรื่องสั้นที่น่าประสพการณ์ เหตุการณ์ใกล้ตัว และเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีมาถ่ายทอดผ่านรายละเอียดของสถานที่ บุคคล และสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ชื่อเรื่องสะท้อนความหลากหลายของพื้นที่และรูปแบบการปรากฏของผี ทั้งผีในภาพ ผีใน

โรงพยาบาล ผีเด็ก ผีในความฝัน และผีที่สัมพันธ์กับสถานที่สำคัญ เช่น วังสระปทุม ด้วยเหตุนี้ ผีในพระราชนิพนธ์จึงมิได้เป็นเพียงสิ่งลึกลับที่แยกขาดจากโลกของมนุษย์ หากปรากฏอยู่ร่วมกับชีวิตประจำวัน ความทรงจำและประสบการณ์ของผู้คน

ลักษณะสำคัญของเรื่องในเล่มนี้คือการทำให้เรื่องราวที่อาจก่อให้เกิดความหวาดกลัวกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจได้อย่างเพลิดเพลิน การเล่าเรื่องมิได้เน้นการเร้าอารมณ์หรือการสร้างบรรยากาศสยองขวัญอย่างต่อเนื่อง แต่ใช้รายละเอียดและน้ำเสียงในการเล่าช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ส่งผลให้ผู้อ่านสามารถรับรู้เรื่องผีในอีกมิติหนึ่ง คือเป็นทั้งเรื่องแปลกประหลาด เรื่องชวนสงสัย และเรื่องที่ชวนยิ้มไปพร้อมกัน

1.2 ผีพลอยประสม

ผีพลอยประสม จัดพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2565 เป็นพระราชนิพนธ์สำหรับอ่านเพื่อความบันเทิงภายในเล่มแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วน “ผีพลอยประสม” ซึ่งรวบรวมเรื่องผีและเรื่องลึกลับขนาดสั้น ส่วน “ชวนชมรสชาติ” ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับอาหาร และส่วน “นิราศวิรัชภาค” ซึ่งเป็นเรื่องราวการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศในรูปแบบร้อยกรอง งานวิจัยนี้เลือกศึกษาส่วน “ผีพลอยประสม” เท่านั้น เนื่องจากสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

เนื้อเรื่องส่วน “ผีพลอยประสม” ประกอบด้วยเรื่องผีและเรื่องลึกลับจำนวน 18 เรื่อง ได้แก่ คณิศคิดสนุก, บทสวดมนต์ คาถาป่าสง่า, ผีเข้า, ผีทางศาสนา, ผีที่วังไกลกังวล, ผีในห้องพัก, ผีไม่มีจริงในโลกนี้, ผีสิงคโปร์, ผีเสื้อสีแดง, ผีหมากมีน๊ะ, ใส่เสื้อตะเข็บออก ผีหลอกกลางวัน, กลัวผีพี่ประพจน์, ผีต้นไทร, ผีมูลนิธิชัยพัฒนา, อควินหัวขาดขี่ม้าสามขา, เรื่องลึกลับในสภาพัฒน์, เด็กหญิงตัวกับเพื่อน และผีในโรงเรียน (Princess Maha Chakri Sirindhorn, 2022)

เรื่องในส่วนนี้มีที่มาจากทั้งประสบการณ์ส่วนพระองค์และเรื่องที่ทรงได้ยินมา เนื้อหาจึงมีความหลากหลายทั้งด้านตัวละคร สถานที่ และเหตุการณ์ ตั้งแต่ความเชื่อเรื่องผีทางศาสนา ผีในสถานที่ทำงาน ผีในสถานศึกษา ผีในที่พัก ผีในต่างประเทศ ตลอดจนเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับสัตว์และความฝัน ความหลากหลายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องผียังคงปรากฏอยู่ในบริบทต่าง ๆ ของสังคมไทยและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตร่วมสมัยได้อย่างแนบแน่น (Princess Maha Chakri Sirindhorn, 2022)

แม้ชื่อเรื่องจำนวนมากจะสื่อถึงความน่ากลัวหรือความลึกลับ แต่การนำเสนอมีลักษณะผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียด ผู้เล่าทรงใช้รายละเอียดเกี่ยวกับบุคคล สถานที่ และปฏิกิริยาต่อเหตุการณ์ลึกลับเป็นส่วนสำคัญในการสร้างอารมณ์ ความขบขันจึงอาจเกิดขึ้นจากความไม่สอดคล้องระหว่างสิ่งที่คาดว่าจะน่ากลัว

กับท่าทีของผู้เล่าหรือตัวละคร จากการพลิกความคาดหมาย หรือจากการทำให้เหตุการณ์เหนือธรรมชาติดูเป็นเรื่องใกล้ตัวและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตปกติ

กล่าวโดยสรุป พระราชนิพนธ์ทั้ง 2 เล่มมีตัวบทที่ใช้ศึกษา 25 เรื่อง โดย *เรื่องผีสั้นๆ และประชุมพระราชนิพนธ์* ให้ภาพของเรื่องผีขนาดสั้นที่สัมพันธ์กับประสบการณ์และสถานที่ใกล้ตัว ขณะที่ *ผีพลอยประสม* นำเสนอเรื่องผีและเรื่องลึกลับในบริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้น ทั้งสองเล่มจึงเป็นตัวบทที่เหมาะสมต่อการศึกษา กลวิธีการเล่าเรื่องและกลวิธีการสร้างความขบขัน เพราะสะท้อนให้เห็นการผกผันระหว่างความน่ากลัว ความพิศวง และความรื่นรมย์ อันเป็นลักษณะสำคัญของพระอารมณ์ขันที่ปรากฏในพระราชนิพนธ์เรื่องผี

2. กลวิธีการเล่าเรื่องในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี

การวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี ใช้แนวคิดการวิเคราะห์เรื่องเล่าเป็นกรอบพิจารณา โดยให้ความสำคัญกับโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง ฉาก ตัวละคร บทสนทนา และการใช้ภาษา เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้ร่วมกันกำหนดทิศทางการดำเนินเรื่องและอารมณ์ของผู้อ่าน

Boonkaew, T. (2023) เสนอว่า โครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก และมุมมองการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเรื่องและสร้างความหมายแก่ตัวบท ขณะที่ Sukkun, S. (2022) ชี้ให้เห็นว่าผู้เล่า ฉากเวลา และฉากสถานที่ มีบทบาทอย่างมากในการเชื่อมโยงเหตุการณ์และทำให้เรื่องเล่ามีบรรยากาศสมจริง

จากการศึกษาพระราชนิพนธ์เรื่องผีจำนวน 25 เรื่อง พบว่ามีกลวิธีการเล่าเรื่องที่สำคัญ คือ การเล่าเรื่องแบบประสบการณ์และคำบอกเล่า การสร้างความสมจริงผ่านฉากที่มีอยู่จริง การซ้อนเรื่องเล่าจากผู้เล่าหลายระดับ และการใช้บทสนทนาย่อยละเอียดใกล้ตัวเพื่อลดระยะห่างระหว่างโลกของมนุษย์กับโลกของผี

2.1 การเล่าเรื่องแบบประสบการณ์และคำบอกเล่า

กลวิธีเด่นประการหนึ่งคือการนำเสนอเหตุการณ์ผีผ่านประสบการณ์ของผู้เล่า หรือผ่านเรื่องที่ผู้เล่าได้รับฟังจากบุคคลอื่น แทนการยืนยันว่ามีอยู่จริงโดยตรง วิธีการดังกล่าวทำให้เรื่องมีลักษณะคล้ายการบอกเล่าประสบการณ์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้อ่านใช้วิจารณญาณของตนเองต่อเหตุการณ์ Sindhuprama, N. (2017) อธิบายว่า เรื่องผีไทยร่วมสมัยมักสร้างความน่าเชื่อถือด้วยการเชื่อมโยงเหตุการณ์ลึกลับเข้ากับตัวละครสถานที่ และประสบการณ์ที่มีลักษณะเฉพาะ

ตัวอย่างจากเรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์ราชวังสระปทุม* ผู้เล่าถ่ายทอดเหตุการณ์ผ่านคำบอกเล่าของอาจารย์ผู้ดูแลการซ่อมพระตำหนักใหญ่ กล่าวถึงคนงานที่ไปตกปลาในบ่อและพบผู้หญิงแต่งกายโบราณมาห้ามจับปลา ภายหลังคนงานจึงเห็นพระรูปภายในพระตำหนักและเชื่อมโยงบุคคลในเหตุการณ์เข้ากับพระรูปนั้น การเล่าเรื่องในลักษณะนี้มีการส่งต่อข้อมูลเป็นลำดับจากคนงานสู่อาจารย์ และจากอาจารย์สู่ผู้เล่า ทำให้เหตุการณ์ลึกลับมีน้ำหนักในฐานะเรื่องเล่าที่มีพยานและมีร่องรอยให้ตรวจสอบ

กลวิธีดังกล่าวมิได้บังคับให้ผู้อ่านเชื่อเรื่องผี แต่ทำให้ผู้อ่านติดตามกระบวนการที่ผู้ประสบเหตุพยายามอธิบายสิ่งที่ตนพบเห็น ความน่าสนใจจึงอยู่ที่การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เห็นกับความทรงจำ ประวัติของสถานที่ และหลักฐานที่ปรากฏภายหลัง มากกว่าการเน้นภาพความน่ากลัวของผีเพียงอย่างเดียว

2.2 การใช้ฉากจริงและสถานที่ใกล้ตัว

ฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องผี เพราะทำให้เหตุการณ์เหนือธรรมชาติมีพื้นที่รองรับ และมีความใกล้ชิดกับผู้อ่าน Sukkun, S. (2022) เสนอว่า ฉากเวลาและฉากสถานที่มีส่วนสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกร่วมในเรื่องเล่าผี พระราชนิพนธ์เรื่องผีจึงเลือกใช้สถานที่ที่มีความหมายในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นวัง โรงพยาบาล ห้องพัก โรงเรียน หรือหน่วยงานราชการ ดังปรากฏในชื่อเรื่อง *ผีในโรงพยาบาลและผีเด็ก ผีในห้องพัก ผีในโรงเรียน ผีมูลนิธิชัยพัฒนา* และ *เรื่องลึกลับในสภาพัฒน์*

เรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์ราชวังสระปทุม* แสดงให้เห็นการใช้วังสระปทุมเป็นฉากของเรื่อง โดยมีได้สร้างพื้นที่ลึกลับขึ้นใหม่ หากเชื่อมโยงเหตุการณ์ผีเข้ากับพื้นที่จริง ประวัติของสถานที่ และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นั้น ทำให้ผีมีสถานะเป็น “เจ้าบ้านเจ้าเรือน” หรือผู้พิทักษ์พื้นที่ มากกว่าจะเป็นสิ่งคุกคามมนุษย์ การกำหนดบทบาทเช่นนี้ช่วยลดทอนภาพผีแบบน่าสะพรึงกลัว และทำให้เรื่องมีลักษณะของการเคารพความทรงจำและประวัติศาสตร์ของสถานที่

ในทำนองเดียวกัน เรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* ใช้วังไกลกังวลเป็นพื้นที่หลักของเรื่อง ผู้เล่ากล่าวถึงเรือนพักริมทะเล ผู้คนที่เคยพบเห็นเหตุการณ์แปลกประหลาด ตลอดจนความเชื่อเรื่องผู้ที่เสียชีวิตจากการตกน้ำและศาลเจ้าแม่ทับทิมที่คอยคุ้มครองผู้เดินเรือ รายละเอียดดังกล่าวช่วยสร้างบริบทให้ผีมิได้ปรากฏขึ้นอย่างไร้ที่มา แต่สัมพันธ์กับภูมิประเทศ ประวัติการใช้พื้นที่ และความเชื่อของผู้คนในท้องถิ่น

2.3 การซ้อนเรื่องเล่าจากผู้พบเห็นหรือผู้เกี่ยวข้อง

การซ้อนเรื่องเล่า คือการที่ผู้เล่านำเรื่องของบุคคลอื่นมาเล่าต่อภายในเรื่องหลัก กลวิธีนี้ช่วยเพิ่มมิติให้แก่เรื่องผี เพราะทำให้เหตุการณ์หนึ่งไม่ได้รับการรับรู้จากบุคคลเพียงคนเดียว แต่มีหลายเสียงร่วมกันยืนยันหรือขยายความ

ในเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* ผู้เล่าเริ่มต้นด้วยคำบอกเล่าว่าวังไกลกังวลเป็นสถานที่ที่มีเรื่องผีจำนวนมาก จากนั้นจึงยกเหตุการณ์หลายเหตุการณ์มาประกอบกัน ได้แก่ เรื่องหญิงชราที่มาเล่นกับเด็ก เรื่องเสียงเด็กและผู้หญิงแต่งหน้าปากแดงในเรือนพัก และเรื่องผู้ดูแลวังที่ทหารยามเห็นว่ามีบุคคลสองคนเดินตามอยู่ ทั้งที่ผู้ดูแลยืนยันว่าเดินเพียงลำพัง การจัดวางเรื่องเล่าเป็นตอนสั้น ๆ ต่อเนื่องกันเช่นนี้ ทำให้ผู้อ่านรับรู้ว่ามีสถานที่เดียวกันมีเรื่องเล่าหลายชั้นและหลายผู้พบเห็น

ตอนที่ทหารยามบอกว่าผู้ดูแลวังมีบุคคลสองคนเดินตาม และผู้ดูแลสามารถระบุได้ว่าคนทั้งสองคือบิดาและอดีตลูกน้องของบิดาที่ล่องลับไปแล้ว เป็นตัวอย่างของการใช้ “การรับรู้ภายหลัง” เพื่อคลี่คลายปริศนา กล่าวคือ ผู้อ่านได้รับข้อมูลจากสายตาของทหารยามก่อน แล้วจึงได้รับคำอธิบายจากผู้ดูแลในภายหลัง กลวิธีดังกล่าวช่วยสร้างจังหวะชวนสงสัยโดยไม่ต้องใช้ฉากรุนแรงหรือภาพสยองขวัญ

2.4 การใช้บทสนทนาเพื่อสร้างจังหวะและความใกล้ชิด

บทสนทนาเป็นกลวิธีที่ช่วยให้เรื่องผีมีความกระชับและมีชีวิตชีวา เพราะทำให้ผู้อ่านรับรู้เหตุการณ์ผ่านคำพูดของตัวละครโดยตรง ในเรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* คำพูดสั้น ๆ ที่ใช้ห้ามคนงานจับปลา ทำให้การปรากฏของผีมีลักษณะเป็นการสื่อสาร ไม่ใช่การหลอกหลอนอย่างรุนแรง ผีจึงถูกนำเสนอในฐานะผู้มีเจตนาปกป้องสิ่งที่อยู่ในพื้นที่ของตน

ส่วนเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* บทสนทนายาระหว่างทหารยามกับผู้ดูแลวังเป็นจุดสำคัญของการดำเนินเรื่อง ทหารยามตั้งข้อสังเกตว่ามีบุคคลเดินตามผู้ดูแล ขณะที่ผู้ดูแลยืนยันว่าตนเดินเพียงคนเดียว ความต่างระหว่างสิ่งที่ทหารยามเห็นกับสิ่งที่ผู้ดูแลรับรู้สร้างความพิศวงให้แก่เรื่อง ก่อนที่การบรรยายลักษณะของบุคคลทั้งสองจะนำไปสู่การเปิดเผยตัวตนในตอนท้าย

การใช้บทสนทนาลักษณะนี้ทำให้เรื่องผีมีน้ำเสียงเป็นกันเอง คล้ายการสนทนาและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของผู้คนในชีวิตประจำวัน จึงช่วยลดความตึงเครียดของเรื่อง และเป็นพื้นฐานสำคัญที่เอื้อต่อการสร้างความขบขันในตัวบท

2.5 การผสมผสานรายละเอียดสามัญในชีวิตประจำวันเข้ากับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ

พระราชนิพนธ์เรื่องผีมีได้ใช้รายละเอียดเพื่อสร้างความสยองขวัญเพียงอย่างเดียว แต่เลือกนำเสนอสิ่งใกล้ตัว เช่น การตกปลา การตรวจความเรียบร้อยของสถานที่พักอาศัย การเดินตรวจงาน หรือบทสนทนาระหว่างผู้ปฏิบัติงาน รายละเอียดดังกล่าวทำให้เหตุการณ์ผีเกิดขึ้นท่ามกลางกิจวัตรที่ผู้อ่านเข้าใจได้

ตัวอย่างจากเรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* เหตุการณ์เริ่มต้นจากการที่คนงานไปตกปลาในบ่อ ซึ่งเป็นกิจกรรมธรรมดา ก่อนจะเกิดเหตุการณ์ลึกลับขึ้น ขณะที่เรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* เหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นระหว่างการเดินตรวจความเรียบร้อยของผู้ดูแลวังในยามค่ำคืน การใช้กิจกรรมปกติเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นทำให้ความลึกลับไม่ห่างไกลจากชีวิตประจำวัน

กลวิธีดังกล่าวทำให้ผู้อ่านรับรู้ผีในฐานะส่วนหนึ่งของประสบการณ์และความทรงจำของสถานที่ มากกว่าจะเป็นสิ่งที่มีไว้เพื่อสร้างความหวาดกลัวเพียงอย่างเดียว เมื่อความน่ากลัวดำเนินอยู่ร่วมกับรายละเอียดธรรมดาและน้ำเสียงการเล่าที่ไม่เคร่งเครียด เรื่องผีจึงมีบรรยากาศที่นุ่มนวลและเปิดทางไปสู่การสร้าง ความขบขันได้อย่างเป็นธรรมชาติ

โดยสรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีมีลักษณะเด่น คือ การเล่าผ่านประสบการณ์และคำบอกเล่า การใช้ฉากจริงเป็นฐานของเรื่อง การซ่อนเรื่องเล่าจากผู้พบเห็นหลายคน การใช้บทสนทนาเพื่อสร้างจังหวะ และการนำรายละเอียดในชีวิตประจำวันมาผสมกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ กลวิธีดังกล่าวทำให้เรื่องผีมีลักษณะใกล้เคียงเรื่องจริงและเชื่อมโยงโลกเหนือธรรมชาติเข้ากับชีวิตประจำวัน ทั้งยังทำให้เรื่องผีมีความน่าเชื่อถือ ความพิศวง และความเพลิดเพลิน อีกทั้งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสร้างพระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์

3. กลวิธีการสร้างความขบขันและลักษณะพระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี

บทพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีลักษณะน่าสนใจตรงที่มีได้มุ่งนำเสนอผีในฐานะสิ่งน่ากลัวหรือเป็นภัยคุกคามต่อมนุษย์เพียงด้านเดียว หากทรงทำให้เรื่องผีมีบรรยากาศที่นุ่มนวล ผ่านการวางเหตุการณ์ การสร้างตัวละคร การใช้ภาษา และน้ำเสียงในการเล่าเรื่อง อารมณ์ขันจึงมีข้อประกอบที่ปรากฏเสริมขึ้นภายหลัง แต่เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องผีในมิติของความเพลิดเพลิน ความใกล้ชิด และความแปลกประหลาดของชีวิต

Woraseeha, K. (2024) อธิบายว่าอารมณ์ขันสามารถพิจารณาได้จากทฤษฎีสำคัญ 3 แนวทาง ได้แก่ ทฤษฎีความเหนือกว่า ทฤษฎีความไม่ลงรอย และทฤษฎีการผ่อนคลายจากความตึงเครียด สำหรับการศึกษา

ทฤษฎีความไม่ลงรอยและทฤษฎีการผ่อนคลายจากความตึงเครียดเหมาะสมต่อการวิเคราะห์เป็นพิเศษ เพราะเรื่องผีเป็นเรื่องราวที่สร้างความกังวล ความสงสัย หรือความกลัวแก่ผู้อ่านอยู่แล้ว เมื่อผู้ประพันธ์นำเหตุการณ์ที่ผิดปกติไปเชื่อมโยงกับรายละเอียดธรรมดา หรือนำเสนอผีในลักษณะที่ไม่เป็นไปตามภาพจำ ความตึงเครียดจึงเปลี่ยนเป็นความขบขันได้

Ngamluea, S. (2021). เสนอว่า การสร้างอารมณ์ขันอาศัยการพาผู้รับสารไปสู่ความคาดหวังอย่างหนึ่ง ก่อนคลี่คลายหรือหักไปสู่อีกความหมายหนึ่งอย่างรวดเร็ว กระบวนการดังกล่าวทำให้เกิดความไม่ลงรอยระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่รับรู้จริง เมื่อประยุกต์ใช้กับเรื่องผี จึงอาจกล่าวได้ว่า ผู้อ่านย่อมคาดหวังว่าผีจะปรากฏในฐานะสิ่งน่าสะพรึงกลัว แต่บทพระราชนิพนธ์กลับทำให้ผีมีพฤติกรรมใกล้เคียงมนุษย์ มีความผูกพันกับสถานที่ หรือเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องเล็กน้อยในชีวิตประจำวัน ความแตกต่างดังกล่าวเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างความขบขัน

3.1 การสร้างความขบขันจากการพลิกภาพจำของผี

กลวิธีที่เด่นชัดประการแรก คือ การพลิกภาพจำของผีจากสิ่งน่ากลัวไปสู่สิ่งที่มีบุคลิก หน้าตา และความสัมพันธ์กับมนุษย์ ภาพผีในเรื่องเล่าทั่วไปมักเชื่อมโยงกับความมืด ความตาย ความอาฆาต หรือการหลอกหลอน แต่ผีในบทพระราชนิพนธ์จำนวนหนึ่งปรากฏในฐานะผู้ดูแลสถานที่ ผู้ร่วมรับรู้เหตุการณ์ หรือบุคคลที่ยังผูกพันกับหน้าที่เดิมของตนอยู่ ความขบขันจึงเกิดจากการทำให้ผีมีความเป็นมนุษย์ และทำให้สิ่งเหนือธรรมชาติเข้ามาอยู่ในกรอบความสัมพันธ์แบบปกติของสังคม

ตัวอย่างสำคัญคือเรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* ซึ่งเล่าถึงคนงานที่ไปตกปลาในบ่อและพบผู้หญิงแต่งกายโบราณเข้ามาห้ามจับปลา ภายหลังคนงานพบพระรูปภายในพระตำหนัก จึงเชื่อมโยงบุคคลที่ปรากฏเข้ากับผู้ที่เคยประทับอยู่ ณ สถานที่นั้น เหตุการณ์นี้มิได้ทำให้ผีมีลักษณะเป็นผู้คุกคามคนงาน แต่ทำให้ผีมีบทบาทคล้ายเจ้าของบ้านหรือผู้พิทักษ์ที่เข้ามาดูแลสิ่งมีชีวิตในพื้นที่ของตน

ความขบขันในเรื่องดังกล่าวเกิดจากความไม่ลงรอยระหว่างสิ่งที่ผู้อ่านคาดหวังกับการกระทำของผี กล่าวคือ ผู้อ่านอาจคาดว่าผีจะทำให้คนงานตกใจหรือเกิดเหตุร้าย แต่ผีกลับเข้ามาห้ามจับปลา การกระทำนี้มีลักษณะเรียบง่าย เป็นเหตุเป็นผล และคล้ายการเตือนของเจ้าของบ้านมากกว่าการหลอกหลอน ความน่ากลัวจึงถูกลดทอนด้วยบทบาทที่มีลักษณะคุ้มครองและดูแล

ในเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* ผียังถูกนำเสนอในฐานะผู้ที่มีความสัมพันธ์กับสถานที่และผู้คน เช่น เรื่องผู้ดูแลวังที่ทหารยามเห็นว่ามีบุคคลสองคนเดินตามอยู่ ทั้งที่ผู้ดูแลเดินเพียงคนเดียว เมื่อมีการบรรยาย

ลักษณะของบุคคลทั้งสอง ผู้ดูแลจึงทราบว่าเป็นบิดาและอดีตผู้ได้บังคับบัญชาของบิดาที่ล่วงลับไปแล้ว ผิดในเหตุการณ์นี้จึงมิได้เป็นผู้กรรณ แต่มีลักษณะคล้ายผู้ร่วมงานเก่าที่ยังคงติดตามและช่วยดูแลสถานที่อยู่

การนำผีมาเชื่อมกับความสัมพันธ์ในที่ทำงานเป็นการทำให้เรื่องเหนือธรรมชาติมีลักษณะใกล้เคียง ตัวผู้อ่านสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลผ่านกรอบของหน้าที่ ความผูกพัน และความคุ้นเคยมากกว่าจะรับรู้ผีในฐานะสิ่งแปลกปลอมอย่างสิ้นเชิง กลวิธีนี้สะท้อนพระอารมณ์ขันแบบอ่อนโยน เพราะมิได้ล้อเลียนผีหรือผู้ประสบเหตุ หากชวนให้ผู้อ่านมองเห็นความน่าเอ็นดูของความผูกพันที่ยังดำรงอยู่แม้บุคคลนั้นจะล่วงลับไปแล้ว

3.2 การสร้างความขบขันจากการวางเหตุการณ์ผีร่วมกับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

กลวิธีอีกประการหนึ่ง คือ การนำเหตุการณ์ผีมาผสานกับกิจกรรมสามัญของมนุษย์ เช่น การตกปลา การเดินตรวจสถานที่ การพักอาศัย การเรียนหนังสือ หรือการทำงานในหน่วยงานต่าง ๆ การวางเหตุการณ์ลึกลับไว้ในบริบทเช่นนี้ทำให้เรื่องผีไม่ห่างไกลจากผู้อ่าน และช่วยให้ความน่ากลัวถูกแทนที่ด้วยความรู้สึกที่ว่า “ผีก็อาจปรากฏในที่ที่คนใช้ชีวิตตามปกติ”

เรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* เริ่มต้นจากกิจกรรมตกปลา ซึ่งเป็นกิจกรรมธรรมดาและไม่มีลักษณะน่ากลัวในตัวเอง แต่เมื่อคนงานพบหญิงแต่งกายโบราณ เหตุการณ์สามัญจึงเปลี่ยนเป็นเหตุการณ์ลึกลับ ขณะเดียวกัน ความธรรมดาของกิจกรรมดังกล่าวก็ทำให้เรื่องไม่มีตึงเครียดเกินไป เพราะผู้อ่านสามารถเห็นภาพคนงานไปตกปลาและถูกตักเตือนอย่างเรียบง่าย

ส่วนเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* เหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นระหว่างการเดินตรวจความเรียบร้อยของผู้ดูแลวังในเวลากลางคืน การตรวจงานเป็นกิจวัตรของผู้รับผิดชอบสถานที่ แต่การที่ทหารยามเห็นบุคคลล่องลับเดินตามผู้ดูแล ทำให้กิจวัตรดังกล่าวมีมิติของความพิศวงขึ้นมา การวางผีไว้ในบริบทการทำงานจึงช่วยสร้างความขบขันจากความแตกต่างระหว่างความเป็นทางการของหน้าที่กับความไม่เป็นทางการของเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ

ชื่อเรื่อง *ผีในโรงพยาบาลและผีเด็ก ผีในห้องพัก ผีในโรงเรียน ผีมูลนิธิชัยพัฒนา* และ *เรื่องลึกลับในสภาพณ์* สะท้อนแนวโน้มการวางผีไว้ในสถานที่ใกล้ตัวและมีหน้าที่ใช้สอยอย่างชัดเจน ชื่อเรื่องเหล่านี้ทำให้เห็นว่าพื้นที่ของผีมิได้จำกัดอยู่เฉพาะบ้านร้าง ป่าช้า หรือสถานที่เปลี่ยว หากอาจเป็นโรงพยาบาล ห้องพัก โรงเรียน หรือหน่วยงานราชการได้ การนำสถานที่ธรรมดามาเชื่อมกับเรื่องผีจึงเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้อ่านเกิดทั้งความสงสัยและความรู้สึกขบขันจากความไม่เข้ากันขององค์ประกอบทั้งสอง

3.3 การสร้างความขบขันจากความไม่ลงรอยและการพลิกความคาดหมาย

ทฤษฎีความไม่ลงรอยอธิบายว่า ความขบขันเกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่ปรากฏไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้รับสารคาดหวัง (Woraseeha, K., 2024) กลวิธีนี้ปรากฏได้ทั้งในระดับเหตุการณ์ ตัวละคร และภาษา โดยเฉพาะในเรื่องผีที่ผู้อ่านมักคาดหวังการปรากฏตัวของผีในเวลากลางคืน สถานที่น่ากลัว หรือเหตุการณ์ที่รุนแรง

ชื่อเรื่อง *ไล่เสียดะเข็บบอก ผีหลอกกลางวัน* แสดงความไม่ลงรอยตั้งแต่ระดับชื่อเรื่อง เพราะการไล่เสียดะเข็บบอกเป็นความผิดพลาดเล็กน้อยในชีวิตประจำวัน ขณะที่การถูกผีหลอกเป็นเหตุการณ์ที่ควรน่ากลัว เมื่อนำมาวางไว้ในประโยคเดียวกันจึงทำให้ความน่ากลัวถูกลดระดับลง นอกจากนี้ การระบุว่า “ผีหลอกกลางวัน” ยังพลิกภาพจำของผีที่มักปรากฏในเวลากลางคืน ความไม่สอดคล้องระหว่างเวลากลางวันกับการหลอกหลอนจึงสร้างความน่าสนใจและเปิดช่องให้เกิดความขบขัน

ชื่อเรื่อง *ผีไม่มีจริงในโลกนี้* ก็มีลักษณะย้อนแย้งเช่นเดียวกัน เพราะเป็นชื่อเรื่องผีที่เริ่มต้นด้วยข้อความปฏิเสธการมีอยู่ของผี ชื่อเรื่องจึงทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามว่า หากผีไม่มีจริง เหตุใดจึงมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีเกิดขึ้น ความย้อนแย้งนี้เป็นกลวิธีที่ชวนให้ผู้อ่านเข้าสู่เรื่องด้วยท่าทีไม่เคร่งเครียด และทำให้ผีเป็นเรื่องที่สามารถตั้งคำถามหรือหยอกล้อได้

ในทำนองเดียวกัน เรื่อง *อัศวินหัวขาดขี่ม้าสามขา* สร้างภาพที่ผิดธรรมดาซ้อนกันหลายระดับ ทั้งอัศวินหัวขาดและม้าสามขา ภาพดังกล่าวมีลักษณะทั้งพิสดารและเกินจริงจนทำให้ผู้อ่านรับรู้ความแปลกประหลาดในเชิงขบขันได้ ชื่อเรื่องจึงทำหน้าที่สร้างจินตภาพที่ไม่จำเป็นต้องอาศัยการบรรยายยาว แต่สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้อ่านผ่านความไม่สมเหตุสมผลของภาพที่นำเสนอ

3.4 การสร้างความขบขันจากการใช้ภาษาที่เป็นกันเองและน้ำเสียงแบบเล่าเรื่อง

พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์มิได้ปรากฏจากเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ยังปรากฏผ่านน้ำเสียงที่เป็นกันเองและการเลือกใช้ภาษาในลักษณะคล้ายการสนทนาหรือการเล่าประสบการณ์แก่ผู้อ่าน ภาษาที่ไม่เคร่งขรึมช่วยทำให้ผ่อนคลายความห่างไกล และทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่กำลังฟังเรื่องเล่าจากบุคคลใกล้ชิดมากกว่ากำลังอ่านเรื่องสยองขวัญ

ตัวอย่างเช่น ชื่อเรื่อง *ผีหมากมีนะ* มีคำลงท้าย “ก็มีนะ” ซึ่งเป็นภาษาพูดและให้ความรู้สึกคล้ายการบอกเล่าเรื่องแปลกที่พบเจอ การใช้คำเช่นนี้ลดทอนความจริงจังของคำว่า “ผี” และทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าผู้เล่ากำลังชวนสนทนามากกว่ากำลังสร้างความหวาดกลัว ขณะที่ชื่อเรื่อง *กลัวผีที่ประพจน์* และ *เด็กหญิงตัวกับเพื่อน* ใช้ชื่อบุคคลและความสัมพันธ์แบบใกล้ชิด ทำให้เรื่องผีมีบรรยากาศของเรื่องเล่าในกลุ่มคนรู้จัก

ในเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* การกล่าวถึงเสียงเด็กหัวเราะและกลุ่มเด็กผีในบริเวณเรือนพัก เป็นตัวอย่างของการใช้รายละเอียดที่เปลี่ยนบรรยากาศจากความเงิบวังเวงไปสู่ภาพของเด็ก ๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์กัน

การนำผีเด็กมาวางในภาพที่มีเสียงหัวเราะจึงทำให้เกิดอารมณ์สองด้านพร้อมกัน คือความพิศวงจากการเป็นผี และความคุ้นเคยจากการเป็นเด็กที่เล่นสนุก

Ngamluea, S. (2021). ชี้ว่า การใช้ภาษาเพื่อให้ผู้รับสารคาดหมายไปในทิศทางหนึ่ง แล้วพลิกไปสู่อีกทิศทางหนึ่ง เป็นกลวิธีสำคัญของการสร้างอารมณ์ขัน น้ำเสียงในพระราชนิพนธ์เรื่องผีมีบทบาทในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ แม้เรื่องจะเกี่ยวกับสิ่งลึกลับ แต่ภาษาที่ใช้ไม่ได้เร้าให้ผู้อ่านหวาดกลัวตลอดเวลา กลับทำให้ผู้อ่านมีระยะห่างพอที่จะสังเกตและยิ้มกับความแปลกประหลาดของเหตุการณ์

3.5 การสร้างความขบขันจากความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผีอย่างใกล้ชิด

ความขบขันยังเกิดจากการที่ผีมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ในลักษณะที่มีได้เป็นคู่ตรงข้ามอย่างเด็ดขาด ผีอาจเป็นผู้คุ้มครองสถานที่ ผู้ร่วมงาน ผู้ติดตาม หรือผู้ที่มีเรื่องราวผูกพันกับพื้นที่ ความสัมพันธ์เช่นนี้ทำให้ผีมีสถานะทางสังคมและทำให้ผู้อ่านมองผีในฐานะ “บุคคล” ที่มีบทบาทมากกว่าสิ่งน่ากลัว

เรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* แสดงภาพผีในฐานะผู้รักษาพื้นที่ ส่วนเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* แสดงภาพผีในฐานะบุคคลที่ยังเชื่อมโยงกับการทำหน้าที่ดูแลวัง การนำเสนอผีเช่นนี้สอดคล้องกับข้อเสนอของ Phromchatsunthon, C., & Anawatsiriwong, T. (2012) ที่ว่า ความขบขันในเรื่องแนวสยองขวัญเกิดได้จากความขัดแย้งหรือความไม่เป็นปกติขององค์ประกอบในเรื่อง และอารมณ์ขันสามารถทำหน้าที่ผ่อนคลายความระทึกขวัญได้

กล่าวได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผีในพระราชนิพนธ์มิได้ตั้งอยู่บนความหวาดกลัวเท่านั้น หากยังตั้งอยู่บนความคุ้นเคย ความทรงจำ และความเอ็นดู เมื่อผีได้รับบทบาทที่คล้ายคนในครอบครัว ผู้ร่วมงาน หรือผู้ดูแลพื้นที่ ความน่ากลัวจึงถูกแปรเปลี่ยนเป็นอารมณ์ขันที่อ่อนโยนและไม่ทำร้ายตัวละคร

3.6 การผ่อนคลายความตึงเครียดของเรื่องผี

เรื่องผีโดยธรรมชาติมักสร้างความตึงเครียดจากความไม่รู้และความไม่แน่นอน ผู้อ่านไม่อาจคาดเดาได้ว่าสิ่งที่พบเห็นคืออะไร หรือจะเกิดเหตุใดตามมา อย่างไรก็ตาม บทพระราชนิพนธ์เรื่องผีใช้ความขบขันเป็นกลไกสำคัญในการผ่อนคลายอารมณ์ดังกล่าว Woraseeha, K. (2024) อธิบายว่า อารมณ์ขันช่วยลดปฏิกิริยาการตกใจและทำให้ผู้รับสารรู้สึกผ่อนคลายหลังเผชิญสถานการณ์ที่สร้างความกังวล

ในเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* ผู้เล่าเปิดเรื่องด้วยข้อมูลว่าวังดังกล่าวมีเรื่องผีอยู่มาก ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านคาดหวังบรรยากาศอันน่ากลัว แต่เมื่อเรื่องดำเนินไป ผู้อ่านกลับพบรายละเอียดของหญิงชราที่มาเล่นกับเด็ก เสียงเด็กหัวเราะ และบุคคลล่องลับที่ยังติดตามผู้ดูแลวัง รายละเอียดเหล่านี้ทำให้บรรยากาศเรื่องผีเปลี่ยนจากความสยองขวัญไปสู่ความพิศวงที่มีความอบอุ่นแฝงอยู่

การผ่อนคลายความตึงเครียดเช่นนี้ทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านเรื่องผีได้โดยไม่รู้สึกถูกครอบงำด้วยความกลัว และช่วยให้เรื่องผีทำหน้าที่เป็นเรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงได้อย่างชัดเจน พระอารมณ์ขันจึงมิได้ทำลายบรรยากาศของเรื่องผี แต่ทำหน้าที่ควบคุมระดับความน่ากลัวให้เหมาะสม และทำให้ผู้อ่านเปิดรับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติด้วยท่าทีที่รื่นรมย์

3.7 ลักษณะพระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี

จากการวิเคราะห์บทพระราชนิพนธ์เรื่องผี พบว่า พระอารมณ์ขันมิได้เกิดจากการนำเสนอเรื่องเหนือธรรมชาติในลักษณะล้อเลียนหรือปฏิเสธความเชื่อเรื่องผี หากเกิดจากการจัดวาง “สิ่งที่น่ากลัว” ไว้ในบริบทของชีวิตประจำวัน จนเกิดความคลาดเคลื่อนระหว่างภาพที่ผู้อ่านคาดหวังกับสิ่งที่ปรากฏในเรื่อง กลวิธีดังกล่าวทำให้เกิดเหตุการณ์ซึ่งโดยทั่วไปมักสัมพันธ์กับความมืด ความตาย ความไม่แน่นอน และความหวาดกลัว กลับมีมิติของความใกล้ตัว ความเป็นธรรมชาติ และความรื่นรมย์มากขึ้น จากการวิเคราะห์พบลักษณะสำคัญของพระอารมณ์ขัน 4 ประการ ดังนี้

ประการแรก พระอารมณ์ขันจากการพลิกความคาดหมาย (incongruity)

ลักษณะเด่นประการหนึ่งคือ การสร้างความขบขันจากความไม่สอดคล้องระหว่าง “ภาพจำของผี” กับ “พฤติกรรมของผี” ที่ปรากฏในเรื่อง โดยทั่วไปผีมักถูกจินตนาการว่าเป็นสิ่งที่สร้างความหวาดกลัว เป็นภัยคุกคาม หรือปรากฏขึ้นเพื่อทำร้ายมนุษย์ แต่ในบทพระราชนิพนธ์ ผีจำนวนหนึ่งกลับมีพฤติกรรมที่แตกต่างจากภาพจำดังกล่าว เช่น เข้ามาห้ามการจับปลา ปรากฏตัวเพื่อเตือนหรือบอกกล่าวบางสิ่ง หรือยังคงปรากฏอยู่ในสถานที่ที่ตนเคยมีความผูกพัน การกำหนดบทบาทเช่นนี้ทำให้สถานะของ “ผี” เปลี่ยนจากสิ่งที่ควรหวาดกลัวไปเป็นตัวละครที่มีเหตุผล มีความผูกพัน และมีลักษณะเฉพาะของตนเอง

ความขบขันจึงไม่ได้เกิดจากการทำให้ผีมีลักษณะตลกโดยตรง แต่เกิดจากการที่พฤติกรรมของผีไม่เป็นไปตามความคาดหมายของผู้อ่าน กล่าวคือ ผู้อ่านอาจคาดหวังว่าจะพบเหตุการณ์ที่น่าไปสู่ความหวาดกลัว แต่กลับพบพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับกิจกรรมธรรมดาของมนุษย์ ความคลาดเคลื่อนดังกล่าวเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้บรรยากาศของเรื่องเปลี่ยนจากความตึงเครียดไปสู่ความประหลาดใจและความขบขัน

นอกจากนี้ การพลิกความคาดหมายยังปรากฏในระดับของการตีความเหตุการณ์ กล่าวคือ เหตุการณ์ที่ในตอนแรกอาจดูเป็นปรากฏการณ์ลึกลับ เมื่อพิจารณาร่วมกับบริบทกลับสามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลหรือเงื่อนไขบางประการภายในเรื่อง การเปิดพื้นที่ให้คำอธิบายหลายระดับเช่นนี้ ทำให้เรื่องผีมิได้จำกัดอยู่เพียงการตัดสินว่า “จริง” หรือ “ไม่จริง” แต่เปิดโอกาสให้ผู้อ่านเพลิดเพลินกับความกำกวมของเหตุการณ์ ซึ่งเป็นอีกแหล่งหนึ่งของอารมณ์ขัน

ประการที่สอง พระอารมณ์ขันจากการเชื่อมโยงเรื่องเหนือธรรมชาติกับชีวิตประจำวัน

พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีมีลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การนำเหตุการณ์เหนือธรรมชาติมาเชื่อมโยงกับกิจกรรมและประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ผีมิได้ถูกแยกออกเป็นโลกอีกโลกหนึ่งที่มีบรรยากาศมืดมนและน่ากลัว หากปรากฏร่วมกับบริบทของการทำงาน การพักอาศัย การเดินทาง การตกปลา การเดินตรวจสถานที่ ตลอดจนการพบปะและสนทนาระหว่างบุคคล

การวางเรื่องผีไว้ในบริบทดังกล่าวทำให้ความเหนือธรรมชาติกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ชีวิตมากกว่าจะเป็นเหตุการณ์ที่ดำรงอยู่อย่างโดดเดี่ยว ตัวอย่างเช่น เมื่อเหตุการณ์ผีเกิดขึ้นระหว่างการทำงานหรือกิจกรรมที่ดำเนินไปตามปกติ ความสนใจของผู้อ่านจึงมิได้อยู่ที่ความน่ากลัวของผีเพียงอย่างเดียว แต่ยังอยู่ที่ปฏิกิริยาของผู้คนต่อเหตุการณ์นั้นด้วย ความแตกต่างระหว่างความธรรมดาของกิจกรรมกับความผิดปกติของเหตุการณ์เหนือธรรมชาติทำให้เกิดมิติของความขบขันขึ้นโดยธรรมชาติ

ลักษณะดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นว่า เรื่องผีในบทพระราชนิพนธ์มิได้ถูกนำเสนอในฐานะเรื่องราวของความตายเพียงด้านเดียว แต่สัมพันธ์กับ “ชีวิต” และความทรงจำของผู้คนด้วย ผีบางตนยังคงผูกพันกับสถานที่หรือกิจกรรมที่เคยเกี่ยวข้องกับตนในขณะที่มีชีวิต ความสัมพันธ์เช่นนี้ทำให้ตัวละครผีมีลักษณะคล้ายมนุษย์มากขึ้น และทำให้เรื่องเหนือธรรมชาติสามารถสื่อสารกับประสบการณ์ร่วมของผู้อ่านได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ประการที่สาม พระอารมณ์ขันจากการใช้ภาษาและการตั้งชื่อเรื่อง

ภาษาและการตั้งชื่อเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดน้ำเสียงของบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี ชื่อเรื่องจำนวนหนึ่งมีลักษณะใกล้เคียงภาษาพูด ใช้ถ้อยคำที่เป็นกันเอง หรือเลือกถ้อยคำที่มีลักษณะหักมุมจากภาพจำเกี่ยวกับเรื่องผี เช่น ผีหมากมีมะ ผีไม่มีจริงในโลกนี้ และ ไล่เลื้อยตะเข็บออก ผีลอกกลางวัน เป็นต้น

ชื่อเรื่องในลักษณะดังกล่าวทำหน้าที่มากกว่าการบอกเนื้อหาของเรื่อง แต่เป็นกลวิธีในการกำหนดกรอบการอ่านตั้งแต่ต้น กล่าวคือ ก่อนที่ผู้อ่านจะเข้าสู่เหตุการณ์ ชื่อเรื่องได้สร้างความรู้สึกประหลาดใจ ขวนสงสัย หรือขวนยั้งขึ้นแล้ว การใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการเมื่อกล่าวถึงสิ่งที่ตามสมควรเป็นเรื่องน่ากลัว จึงก่อให้เกิดความแตกต่างระหว่าง “หัวข้อของเรื่อง” กับ “น้ำเสียงของการเล่า” และความแตกต่างดังกล่าวเป็นพื้นฐานสำคัญของอารมณ์ขัน

นอกจากชื่อเรื่องแล้ว การใช้ถ้อยคำในเนื้อเรื่องยังมีส่วนช่วยลดระยะห่างระหว่างผู้เล่ากับผู้อ่าน การกล่าวถึงรายละเอียดเล็ก ๆ ด้วยภาษาที่เป็นธรรมชาติ ทำให้เหตุการณ์ที่มีลักษณะเหนือธรรมชาติถูก

นำเสนออย่างไม่ว่างจนเกินไป ผู้อ่านจึงสามารถติดตามเรื่องในฐานะประสบการณ์ที่น่าสนใจและชวนขบคิด มากกว่าการรับสารในฐานะเรื่องสยองขวัญโดยตรง

กล่าวได้ว่า ภาษาในบทพระราชนิพนธ์มีบทบาทในการ “กำกับอารมณ์” ของเรื่อง กล่าวคือ เนื้อหาที่มีศักยภาพในการสร้างความหวาดกลัวได้รับการนำเสนอผ่านภาษาที่เป็นกันเองและมีจังหวะของการเล่าเรื่องที่ผ่อนคลาย ส่งผลให้ความรู้สึกของผู้อ่านเคลื่อนจากความระทึกไปสู่ความสนใจ ความประหลาดใจ และความเพลิดเพลิน

ประการสุดท้าย พระอารมณ์ขันที่มีลักษณะอ่อนโยนและไม่มุ่งเยาะเย้ย

พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องนี้มีลักษณะสำคัญคือ ไม่ได้ตั้งอยู่บนการเยาะเย้ยบุคคลที่มีความกลัว ไม่ได้มุ่งลดทอนความเชื่อเรื่องผี และไม่ได้ใช้ความทุกข์ ความตาย หรือความสูญเสียของผู้ใดเป็นเครื่องมือสร้างเสียงหัวเราะ หากเป็นอารมณ์ขันที่เกิดจากการมองเห็นความแปลกประหลาดของสถานการณ์และความไม่คาดคิดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

ลักษณะเช่นนี้ทำให้ “ผี” มิได้ถูกสร้างขึ้นในฐานะคู่ตรงข้ามของมนุษย์อย่างเด็ดขาด หากมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ สถานที่ และความทรงจำในลักษณะที่ซับซ้อน บางกรณีผีมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความผูกพัน ความห่วงใย หรือการดำรงอยู่ต่อเนื่องกับสถานที่เดิม การนำเสนอเช่นนี้ทำให้ภาพของผีมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น และทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างโลกของคนกับโลกเหนือธรรมชาติมีลักษณะเป็นการอยู่ร่วมกันมากกว่าการเผชิญหน้ากัน

ความอ่อนโยนของพระอารมณ์ขันจึงอยู่ที่ “น้ำเสียงของการมอง” มากกว่าการสร้างสถานการณ์ตลกโดยตรง กล่าวคือ เรื่องเล่าเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านมองเหตุการณ์ที่ผิดปกติด้วยความผ่อนคลาย และมองรายละเอียดของชีวิตด้วยความสนใจ เมื่อสิ่งเหนือธรรมชาติถูกวางอยู่เคียงข้างกิจกรรมธรรมดา ความน่ากลัวจึงไม่ได้หายไปโดยสิ้นเชิง แต่ถูกทำให้มีมิติอื่นเข้ามาประกอบ ทั้งความแปลก ความน่าเอ็นดู ความประหลาดใจ และความรื่นรมย์

จากลักษณะทั้ง 4 ประการข้างต้น จะเห็นได้ว่า พระอารมณ์ขันในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีเกิดจากการทำงานร่วมกันของ โครงสร้างเหตุการณ์ ภาพจำเกี่ยวกับผี บริบทชีวิตประจำวัน และการใช้ภาษา โดยเฉพาะการสร้างความคิดเคลื่อนระหว่างสิ่งที่ผู้อ่านคาดหวังกับสิ่งที่เรื่องนำเสนอ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ความขบขันมิได้เกิดขึ้นเพราะผู้เขียนปฏิเสธความน่ากลัวของผี แต่เกิดจากการจัดวางความเหนือธรรมชาติให้อยู่ในบริบทที่มนุษย์สามารถทำความเข้าใจและมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้

ดังนั้น พระอารมณ์ขันจึงทำหน้าที่สำคัญในระดับโครงสร้างของการเล่าเรื่อง กล่าวคือ ช่วยควบคุมระดับความตึงเครียดของเรื่องผี ทำให้จังหวะการอ่านมีความหลากหลาย และเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่าน

พิจารณาปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติจากมุมมองที่มากกว่าความหวาดกลัวเพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกันยังทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติปรากฏในลักษณะที่มีความซับซ้อนและเป็นธรรมชาติมากขึ้น

เมื่อพิจารณาในภาพรวม พระอารมณชั้นจึงมิใช่องค์ประกอบที่มีหน้าที่เพียงสร้างความเพลิดเพลิน หากเป็น **กลวิธีการเล่าเรื่องที่กำหนดวิธีการรับรู้เรื่องผีของผู้อ่าน** จากเหตุการณ์ที่อาจก่อให้เกิดความหวาดกลัว กลายเป็นเหตุการณ์ที่เปิดให้เกิดความสงสัย การตีความ ความประหลาดใจ และรอยยิ้มไปพร้อมกัน อันเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้บทพระราชนิพนธ์เรื่องผีมีน้ำเสียงแตกต่างจากการเล่าเรื่องผีในรูปแบบสยองขวัญโดยทั่วไป

อภิปรายผล

อภิปรายผล

ผลการศึกษาชี้ว่า พระราชนิพนธ์เรื่องผีทั้ง 25 เรื่องไม่ได้ใช้ “ผี” เพื่อผลิตความกลัวเพียงอย่างเดียว หากใช้ผีเป็นกลไกทางวรรณศิลป์ที่ทำให้เรื่องเล่ามีทั้งความพิศวง ความใกล้ชิด และความขบขัน จุดเด่นจึงไม่ได้อยู่ที่การทำให้ผู้อ่านหวาดกลัวต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่อยู่ที่การทำให้ผู้อ่านมองสิ่งเหนือธรรมชาติผ่านโลกของประสบการณ์จริง ความทรงจำ และชีวิตประจำวัน ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ Sindhuprama, N. (2017) ที่เสนอว่าเรื่องผีไทยร่วมสมัยมีบทบาทด้านความบันเทิงและการสะท้อนความเชื่อควบคู่กับการสร้างความกลัว

ประการแรก กลวิธีการเล่าเรื่องทำให้ผีมีความน่าเชื่อถือโดยไม่จำเป็นต้องพิสูจน์ว่าผีมีอยู่จริง ผู้เล่าใช้ประสบการณ์ คำบอกเล่า และความทรงจำของผู้ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ที่เป็นฐานของเรื่อง ส่งผลให้ผีปรากฏในฐานะส่วนหนึ่งของประวัติและความสัมพันธ์ของผู้คน มากกว่าจะเป็นสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาคุกคามมนุษย์ เช่น เรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* เชื่อมเหตุการณ์ผีเข้ากับเรื่องเล่าของคนงานและพระรูปภายในพระตำหนัก ส่วนเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* เชื่อมผีเข้ากับผู้ดูแลวัง บุคลากร และเรื่องเล่าที่สืบทอดกันในสถานที่นั้น กลวิธีดังกล่าวสอดคล้องกับ Sukkun, S. (2022) ที่เห็นว่าผู้เล่า ฉาก และความสัมพันธ์ของตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เรื่องผีมีพลังในการสร้างความรู้สึกร่วม

ประการที่สอง ฉากจริงทำให้เรื่องผีมีความสมจริงและความขบขัน วัง โรงพยาบาล ห้องพัก โรงเรียน และหน่วยงานราชการ ล้วนเป็นพื้นที่ที่ผู้อ่านคุ้นเคย เมื่อพื้นที่เหล่านี้กลายเป็นพื้นที่ของผี ความน่ากลัวจึงถูกทำให้แปลกไปจากชนบเรื่องผีแบบเดิม ผีไม่ได้อยู่เฉพาะในบ้านร้างหรือป่าช้า แต่อาจอยู่ในสถานที่ที่ผู้คนทำงาน เรียน หรือพักอาศัยตามปกติ ความใกล้ชิดของฉากจึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกทั้งเชื่อและยิ้มไปพร้อมกัน

ประการที่สาม ความซับซ้อนเกิดจากการพลิกภาพจำของผิอย่างมีชั้นเชิง ผู้อ่านคาดว่าผีจะหลอกหลอน แต่ผีกลับมีบทบาทเป็นผู้พิทักษ์ ผู้ติดตาม หรือผู้ร่วมรับรู้เหตุการณ์ ตัวอย่างในเรื่อง *เจ้าบ้านเจ้าเรือนผู้พิทักษ์รักษาวังสระปทุม* ผีเข้ามาห้ามจับปลา จึงมีสถานะคล้ายผู้ดูแลพื้นที่มากกว่าผู้สร้างความหวาดกลัว ขณะที่ในเรื่อง *ผีที่วังไกลกังวล* ผีของผู้ดูแลวังและอดีตผู้ได้บังคับบัญชากลับมีลักษณะคล้ายผู้ร่วมงานที่ยังไม่ละทิ้งหน้าที่เดิม

ลักษณะดังกล่าวอธิบายได้ด้วยทฤษฎีความไม่ลงรอย ซึ่งชี้ว่าความซับซ้อนเกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ตรงกับ ความคาดหวังของผู้รับสาร (Woraseeha, K., 2024) ในที่นี้ ความไม่ลงรอยเกิดจากการที่ผีซึ่งควรน่ากลัวกลับมีความเป็นมนุษย์ มีหน้าที่ และมีความผูกพันกับสถานที่ ผู้อ่านจึงไม่ได้หวั่นระแวงผี แต่ยึดกับความแปลกประหลาดที่ผีเข้ามาอยู่ร่วมกับระเบียบของชีวิตประจำวัน

ประการที่สี่ พระอารมณชั้นปรากฏเด่นชัดผ่านการใช้ภาษาและการตั้งชื่อเรื่อง ชื่อเรื่อง เช่น *ผีไม่มีจริงในโลกนี้ ผีหมากมีนะ* และ *ไล่เสือตะเข็บออก ผีหลอกกลางวัน* มีลักษณะย้อนแย้ง เป็นภาษาพูด และหักล้างภาพจำของเรื่องผีตั้งแต่ระดับชื่อเรื่อง ภาษาจึงทำหน้าที่กำหนดน้ำเสียงให้ผู้อ่านเข้าสู่เรื่องด้วยความสงสัยและความรื่นรมย์ มิใช่ด้วยความหวาดกลัวเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับ Ngamluea, S. (2021) ที่อธิบายว่าความซับซ้อนเกิดจากการพาผู้รับสารไปสู่ความคาดหวังอย่างหนึ่ง ก่อนพลิกความหมายไปสู่อีกทิศทางหนึ่ง

กล่าวโดยสรุป พระอารมณชั้นในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีมีลักษณะอ่อนโยน ละเมียด และตั้งอยู่บนการสังเกตชีวิต มิได้มุ่งล้อเลียนความทุกข์หรือความกลัวของผู้อื่น แต่ทำให้สิ่งน่ากลัวกลายเป็นสิ่งที่ผู้อ่านเข้าใจได้ ความซับซ้อนจึงมิใช่เพียงเครื่องปรุงของเรื่องผี หากเป็นกลไกที่เปลี่ยนความหลอนให้เป็นความเพลิดเพลิน และเปลี่ยนผีจากสิ่งที่อยู่ “นอก” ชีวิต ให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำ ความสัมพันธ์ และโลกสามัญของมนุษย์

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลและข้อเสนอแนะ สรุปผล การวิจัยเรื่อง “พระอารมณชั้นในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผี: กลวิธีการเล่าและการสร้างความซับซ้อน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการสร้างความซับซ้อน และลักษณะพระอารมณชั้นในบทพระราชนิพนธ์เรื่องผีของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดยศึกษาตัวบทจำนวน 25 เรื่อง จาก เรื่องผีสั้น ๆ และประชุมพระราชนิพนธ์ จำนวน 7 เรื่อง และ ผีพลอยประสม จำนวน 18 เรื่อง

ผลการศึกษาพบว่า ด้านกลวิธีการเล่าเรื่องมี 5 กลวิธีสำคัญ ได้แก่ การเล่าผ่านประสบการณ์และคำบอกเล่า การใช้ฉากจริงและสถานที่ใกล้ตัว การซ้อนเรื่องเล่าจากผู้พบเห็นหรือผู้เกี่ยวข้อง การใช้บทสนทนา

และการนำรายละเอียดสามัญในชีวิตประจำวันมาผสมผสานกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ กลวิธีเหล่านี้ทำให้เรื่องมีลักษณะใกล้เคียงเรื่องจริง ขณะเดียวกันก็เปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านพิจารณาความจริงของเหตุการณ์ด้วยวิจารณญาณของตนเอง ด้านกลวิธีการสร้างความขบขัน พบ 5 กลวิธี ได้แก่ การพลิกภาพจำของผีจากสิ่งน่ากลัวให้มีบทบาทอื่น เช่น ผู้พิทักษ์ ผู้ร่วมงาน หรือผู้ผูกพันกับสถานที่ การนำเหตุการณ์ผีมาวางร่วมกับกิจกรรมธรรมดาในชีวิตประจำวัน การสร้างความไม่ลงรอยและพลิกความคาดหมาย การใช้ภาษา ชื่อเรื่อง และน้ำเสียงที่เป็นกันเอง ตลอดจนการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผีในลักษณะใกล้ชิดและน่าเอ็นดู กลวิธีดังกล่าวช่วยลดระดับความน่ากลัวของผี และเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องจากความหวาดหวั่นไปสู่ความรื่นรมย์ ทั้งยังทำให้ผีมิได้ดำรงอยู่ในฐานะสิ่งเหนือธรรมชาติที่แยกขาดจากมนุษย์ หากกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกชีวิตประจำวันและความทรงจำเกี่ยวกับผู้คนและสถานที่ พระอารมณชั้นที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์สามารถจำแนกได้ 4 ลักษณะ ได้แก่ พระอารมณชั้นจากการพลิกความคาดหมาย พระอารมณชั้นจากการสังเกตชีวิตประจำวัน พระอารมณชั้นจากภาษาและการตั้งชื่อเรื่อง และพระอารมณชั้นที่มีลักษณะอ่อนโยน ละเมียด และไม่มุ่งเยาะเย้ยความกลัวหรือความทุกข์ของผู้อื่น

ผลการศึกษาจึงแสดงให้เห็นว่า ความขบขันมิได้เป็นเพียงองค์ประกอบเพื่อสร้างความบันเทิง หากเป็นกลไกสำคัญของการเล่าเรื่องที่ช่วยทำให้เกิดอารมณ์ขัน โดยลดทอนอำนาจของความกลัวและเปลี่ยนสิ่งเหนือธรรมชาติให้กลายเป็นเรื่องที่มนุษย์สามารถพูดถึง เล่น และอยู่ร่วมได้ เรื่องผีจึงมิได้มีความหมายเพียงในฐานะเรื่องเล่าเกี่ยวกับสิ่งลึกลับ หากยังเป็นพื้นที่ของความทรงจำ ความสัมพันธ์ และประสบการณ์ร่วมของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนพระอารมณชั้นอันอ่อนโยนและพระปรีชาสามารถในการนำเรื่องที่ชวนหวาดกลัวมาเล่าให้เกิดทั้งความเพลิดเพลินและแง่คิดแก่ผู้อ่าน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาพระอารมณชั้นในพระราชนิพนธ์ประเภทอื่น เช่น บันทึกการเสด็จพระราชดำเนิน บทกวี และพระราชนิพนธ์แปล เพื่อเปรียบเทียบลักษณะและกลวิธีการสร้างพระอารมณชั้นในงานพระราชนิพนธ์ต่างประเภท
2. ควรศึกษากลวิธีทางภาษาในการสร้างความขบขันในระดับละเอียด ทั้งการเลือกใช้คำ การเล่นคำ การเปรียบเทียบ การใช้บทสนทนา การตั้งชื่อเรื่อง และน้ำเสียงของผู้เล่า เพื่อให้เห็นกระบวนการสร้างพระอารมณชั้นในเชิงวรรณศิลป์ชัดเจนยิ่งขึ้น
3. ควรศึกษาพระราชนิพนธ์เรื่องผีในมิติทางคติชนวิทยา โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องผี ความเชื่อ พื้นที่ และความทรงจำ เพื่อทำความเข้าใจบทบาทและความหมายของเรื่องผีในสังคมและวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย

4. ควรนำพระราชนิพนธ์เรื่องผีไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาและวรรณกรรมไทย โดยใช้เป็นตัวอย่างสำหรับฝึกการวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา อารมณ์ขัน และความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเห็นว่าเรื่องผีมิได้ให้เพียงความบันเทิง แต่ยังเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้วรรณศิลป์และการทำความเข้าใจสังคมวัฒนธรรมไทยอีกด้วย

=====

กิตติกรรมประกาศ: 'ไม่มี'

แหล่งทุน: 'ไม่มี'

ผลประโยชน์ทับซ้อน: 'ไม่มี'

การอนุมัติทางจริยธรรม: 'ไม่มี'

เอกสารอ้างอิง

- Boonkaew, T. (2023). *Film narration and humor production in Thai comedy films* [Master's thesis, Rangsit University]. Rangsit University Institutional Repository. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/2646> (In Thai)
- Ngamluea, S. (2021). Language play in humorous joke dialogues. *Journal of Liberal Arts, Thammasat University*, 21(1), 440–458. <https://doi.org/10.14456/lartstu.2021.17> (In Thai)
- Phromchatsunthon, C., & Anawatsiriwong, T. (2012). Creating humor in the suspenseful crime television series *Supernatural*. *Journal of Communication Arts*, 30(4). (In Thai)
- Princess Maha Chakri Sirindhorn. (2021). *Short ghost stories and collected royal writings* ๙ performed on Chulalongkorn University's Foundation Day, March 26. Princess Maha Chakri Sirindhorn Foundation. (In Thai)
- Princess Maha Chakri Sirindhorn. (2022). *Ghosts join in*. Princess Maha Chakri Sirindhorn Foundation. (In Thai)
- Sindhuprama, N. (2017). *Ghost stories in contemporary Thai society: Functions and cultural hybridization* [Bachelor's thesis, Chulalongkorn University]. (In Thai)

Sukkun, S. (2022). Ghost stories in *The Ghost Radio*: Beliefs and narrative-linking strategies.

Payap University Journal, 31(2), 227–243. <https://doi.org/10.14456/pyuj.2021.29>

(In Thai)

Woraseeha, K. (2024). Linguistic strategies for creating humor in the variety sitcom

Talok hok chak. *University of the Thai Chamber of Commerce Journal Humanities and Social Sciences*, 44(4), 117–135. (In Thai)