

การจักระเบียบในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นเมือง

ในการจัดทำดัชนีอนุภาคนิทานพื้นเมือง (Motif-Index of Folk-Literature) นั้น Stith Thompson ได้รวบรวมอนุภาคของนิทานตามท้องถิ่นต่างๆทั่วโลกจากนิทานหลายประเภท คือ

1. นิทานพื้นเมือง และ เทวปกรณ (Folktale and Myth)

นิทานพื้นเมือง คือนิทานที่เล่าสู่กันฟังในชนกลุ่มหนึ่ง ที่มีจุดร่วมกันอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง เช่น จุดร่วมทางประเพณี, ภาษา, ศาสนา, อาชีพ ฯลฯ และนิทานนั้นมีลักษณะดังนี้

(1) เป็นเรื่องเล่าด้วยถ้อยคำธรรมดา เป็นภาษาร้อยแก้วไม่ใช่ร้อยกรอง

(2) เล่ากันด้วยปากสืบกันมาเป็นเวลาช้านาน แต่ต่อมาในระยะหลังเมื่อการเขียนเจริญขึ้นก็อาจเขียนขึ้นตามเค้าเดิมที่เคยเล่าด้วยปากเปล่า

(3) ไม่ปรากฏว่าผู้เล่าดั้งเดิมเป็นใคร อ้างแต่ว่าเป็นของเก่า หังมาจากผู้เล่า ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญยิ่งในอศิศอีกต่อหนึ่ง ผิดกับนิยายสมัยใหม่ที่ทราบตัวผู้แต่ง เช่น นิทานของกริมม์ กริมม์ก็อ้างว่าเล่าตามเค้านิทานที่มีมาแต่เดิม ไม่ใช่ตนแต่งขึ้นเอง¹

เทวปกรณ คือนิทานที่เล่าเหมือนกับว่าเป็นเรื่องซึ่งเกิดขึ้นจริงในกาลก่อน กล่าวถึงความเชื่อเกี่ยวกับจักรวาลและสิ่งเหนือธรรมชาติ เกี่ยวกับพระเจ้า, เทพ, การสร้างโลก, การสร้างระบบต่างๆ, กำเนิดมนุษย์ เฝ้าพันธู์ วัฒนธรรม และความเชื่อทางศาสนา เป็นต้น ตัวอย่างเช่น นิทานเรื่องแดน ของภาคอีสาน

¹ ภูหลวง มัลลิกะมาส, คติชาวบ้าน. (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2518), หน้า 99-100.

Stith Thompson นำนิทานพื้นเมืองและเทพปกรณมาจากแหล่งต่าง ๆ
ดังต่อไปนี้

ก. นิทานทั่วไป เช่น The Mythology of All Races (14 เล่ม)
หนังสือชุด Folklore Fellows Communications¹

ข. นิทานภาคพื้นยุโรปและนิทานยุโรปที่ปรากฏในทวีปอื่นๆ เช่น Apollo-
dorus ของ Frazer ซึ่งมีหมายเหตุของผู้รู้เกี่ยวกับเทพปกรณกรีกด้วย, ผลงานการ
ศึกษาของ Baughman เกี่ยวกับนิทานพื้นเมืองของอังกฤษและอเมริกา, ผลงานการ
ศึกษาของ Rael เรื่องนิทานสเปนที่เกี่ยวกับ New Mexico

¹ Folklore Fellows คือกลุ่มการรวมตัวของนักคติชนวิทยา ตั้งขึ้นที่
Helsinki ประเทศฟินแลนด์ เมื่อ ค.ศ. 1907 โดย Kaarle Krohn, Johannes
Bolte, Axel Olrik และ C.W. von Sydow ซึ่งเป็นนักคติชนวิทยาผู้มีชื่อเสียง
ของฟินแลนด์ โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะนำคติชนจากทั่วโลกมาเพื่อการเปรียบเทียบ และ
ตีพิมพ์หนังสือและผลงานการศึกษาต่างๆในทางคติชนวิทยาเป็นภาษาที่ใช้อ่านกันโดยทั่วๆ
ไปในยุโรปตะวันตก หนังสือต่างๆของ Folklore Fellows ซึ่งเรียกว่าชุด Folk-
lore Fellows Communication (FF Communication หรือ FFC) นั้น จัดพิมพ์
โดย Academcian Martti Haavio และตีพิมพ์โดย Suomalainen Tiedeakatemia
(The Finnish Academy of Sciences) ซึ่งตั้งอยู่ที่ Snellmaninkatu
9-11, Helsinki ในปี ค.ศ. 1960 FFC ได้ตีพิมพ์เอกสาร 181 เรื่อง
ซึ่งหลายเรื่องในจำนวนนี้เป็นพื้นฐานทางการศึกษาคติชนวิทยา เช่น ผลงานของ Antti
Aarne ที่ Stith Thompson แก้ไขปรับปรุง คือ The types of the Folktale
(No. 74), งานของ Stith Thompson เอง คือ Motif-Index of Folk-
Literature (No. 106-109, 116-117) จาก Richmond, W. edson,
"The Study of Folklore in Finland," in Folklore Research Around
the World, ed. Richard M. Dorson (Indiana : Indiana University
Press, 1961), P. 46.

ค. นิทานจากประเทศตะวันออกไกลและอินเดีย เช่น Bibliographie des Ovrages Arabes อันเป็นผลงาน 12 เล่ม ของ Chauvin ซึ่งวิเคราะห์นิทานภาษาอาหรับ และนิทานซึ่งมาจากอินเดียและเปอร์เซียซึ่งปรากฏในภาษาอาหรับ ซึ่งมีนิทานเรื่องพันหนึ่งทิวา ของเปอร์เซียรวมอยู่ด้วย สำหรับเรื่องราวทางพุทธศาสนา นั้น นำมาจาก Jataka (6 เล่ม) ของ Cowell และ Cing Cent Contes et Apologues ของ Chavannes ซึ่งมีที่มาจากประเทศจีน นอกจากนั้น ก็มีผลงานการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับนิทานพื้นเมืองของเตอร์กี, ยิว, อินเดีย ซึ่งรวมทั้ง ปัจจุบันตระ อันเป็นหนังสือที่ได้รับความสนใจอย่างมากจากนักคติชนวิทยา

ง. นิทานจากประเทศตะวันออกไกล รวมรวมนิทานจากประเทศจีน ญี่ปุ่น เกาหลี และประเทศในคาบสมุทรอินโดจีน เช่น Myths and Legends of China ของ Werner, Indo-China Mythology ของ Scott และ Folk Tales from Korea ของ Zong In-Sob

นิทานจากประเทศภาคพื้นสมุทร เช่น Filipino Folktales ของ Fansler, Oceanic Mythology ของ Dixon, Hawaiian Mythology ของ Beckwith และผลงานการศึกษานิทานจากออสเตรเลีย เมลानीเซีย โพลินีเซีย และไมโครนีเซีย

จ. นิทานของชาวอินเดียนแดงจากอเมริกาเหนือและใต้ เช่น Tales of the North American Indians อันเป็นผลงานของ Stith Thompson เอง The Handbook of South American Indians (6 เล่ม) และยังรวมถึงนิทานชุดเอสกีโม ของ Bjorn Winger ด้วย

ฉ. นิทานจากอัฟริกา ได้แก่ African Tales with Foreign Analogues ของ Klipple และนิทานที่เกี่ยวข้องจากหนังสือรวมนิทานอื่นๆ

2. นิยายประจำถิ่น (Local Legends) คือนิทานเกี่ยวกับบุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์ที่อาจมีเค้าความจริง หรือเชื่อว่าเป็นจริง ตัวอย่างเช่น นิยายเกี่ยวกับหนอง-หาน ของภาคอีสาน ซึ่งเล่าว่า เมืองล่มเพราะชาวเมืองกินเนื้อกระรอกเผือกซึ่งเป็นลูกพญานาคแปลงมา, นิทานเรื่องท้าวปาจิต นางอรพิม ซึ่งเชื่อว่าเกิดขึ้นที่พิมาย เป็นต้น

Stith Thompson กล่าวว่า ในบรรดานิทานประเภทต่างๆ ที่นำมาศึกษาในการจัดทำคัทซีเล่มนี้นั้นนิยายประจำถิ่นเป็นประเภทที่รวบรวมมาได้น้อยที่สุด โดยได้จาก Die Sage ของ Werhahn, ผลงานการค้นคว้าเกี่ยวกับ Sagen หรือเรื่องประเภทนิยายใน FF Communications และเอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

3. นิทานชีวิตจากยุคกลาง (Mediaeval Romances)

นิทานชีวิต คือนิทานซึ่งมีฉากที่อิงชีวิตจริง ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครคล้ายบุคคลในชีวิตจริง มักมีโครงเรื่องยาว ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น นิทานประเภทจักรๆ วงศ์ๆ ของไทย เช่น ไกรทอง, มณีพิชัย, ไชยเชษฐ ส่วนยุคกลาง ในที่นี้หมายถึงช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ยุโรป นับจากการเสื่อมของอารยธรรมโรมันในคริสต์ศตวรรษที่ 5 จนถึงยุคนั้นฟูซิลปวิทยาการในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16 หรือประมาณ ค.ศ. 395-1500¹ ซึ่งในยุคนั้น คริสต์ศาสนามีอิทธิพลมากทั้งในด้านการเมือง ความคิด เชื้อถือ และแม้แต่ในวรรณคดี

เอกสารนิทานชีวิตจากยุคกลางซึ่งนำมาจัดทำคัทซีนีออนภาคนี้ มีเช่น Manual of Writings in Middle English ของ Well, งานศึกษาเฉพาะเรื่อง เช่น Tristan and Isolt ของ Miss Schoepperle, Valentine and Orson ของ Dickson และ Morte Darthur ของ Malory เป็นต้น

4. นิทานคำสอนและนิยายเกี่ยวกับนักบุญ (Exempla and Saints' Legends)

นิทานคำสอน หมายถึงนิทานสั้นๆ หรือเรื่องตัวอย่างสั้นๆ ซึ่งพวกนักสอนศาสนาในยุคกลางนำมารวมไว้ในบทเทศน์ของตน เพื่อที่จะย้ำถึงศีลบางข้อ หรือพรรณนาหลักศาสนา นิทานพวกนี้้นำมาจากพวกนิทานเรื่องสัตว์บ้าง นิทานพื้นเมืองบ้าง และนิยายประจำถิ่นบ้าง ส่วนนิยายเกี่ยวกับนักบุญเป็นเรื่องชีวิตประวัติของนักบุญในศาสนาคริสต์องค์ต่างๆ ซึ่งมักเกี่ยวกับคุณงามความดีของนักบุญองค์นั้นๆ หรือเกี่ยวกับบอภินิหารบางประการ

นิทานในประเภทนี้ได้จากหนังสือ เช่น Exempla of Jaques de Vitry

¹Martin Brett, "Middle Ages," The New Encyclopaedia Britannica 12 (1974) : 138.

ของ Crame, Exempla of the Rabbis ของ Gaster, Motif-Index of Spanish Exempla ของ Keller เป็นต้น

5. นิทานมุขตลก (Jestbooks and Novelle)

นิทานมุขตลก มักเป็นนิทานสั้นๆมีปมขัดแย้งปมเดียว เมื่อปมนี้คลี่คลายก็เป็นอันจบเรื่อง หากตัวเอกสร้างปมขัดแย้งเรื่อยไป เรื่องก็จะจบเป็นตอนๆ เมื่อคลายแต่ละปมได้ การคลี่คลายปมขัดแย้งดังกล่าวจะเป็นจุดตลก ทำให้ผู้ฟังหัวเราะ ปมขัดแย้งนั้นจึงต้องเป็นเรื่องที่ผู้เล่าผู้ฟังไม่ถือสา ไม่ถือเป็นเรื่องจริงจัง หรือมีทัศนคติที่ต่อปมขัดแย้งในเรื่องนั้น ตัวอย่างเช่น นิทานศรีธนญชัย

นิทานมุขตลกที่นำมาจัดทำครั้งนี้ ไม่รวมถึงนิทานมุขตลกที่มุ่งเฉพาะความหยาบโลน หรือนิทานที่ใช้การเล่นคำเป็นมุขตลกซึ่งไม่อาจถ่ายทอดเป็นภาษาอื่นได้ นิทานในประเภทนี้ส่วนใหญ่ได้มาจากงานของ Wesselski เกี่ยวกับเรื่องของ Hodscha Nasreddin, Bebel, Arlotto และคนอื่นๆ, Les Cent Nouvelles Nouvelles และ The Heptameron ของ Marguerite of Navarre, The Hundred Merry Tales อันเป็นหนังสือนิทานมุขตลกของอังกฤษ เป็นต้น

6. นิทานร้อยกรองล้อเลียน

นิทานประเภทนี้ หมายถึงนิทานร้อยกรองสั้นๆ มีเนื้อหาเป็นท่านองล้อเลียนเย้ยหยัน มีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงโดยเฉพาะ นิทานประเภทนี้ มีกำเนิดในยุคกลางที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศฝรั่งเศส¹

ส่วนใหญ่ของนิทานร้อยกรองล้อเลียนได้จาก Les Fabliaux ของ Bedier และ Gesamtabenteuer ของ von der Hagen และจากที่อื่นๆ เช่น Sources and Analogues of Chaucer's Canterbury Tales

¹L.C. Harmer, "Fabliaux," Chamber's Encyclopaedia

7. นิทานเรื่องสัตว์ (Fables)

นิทานเรื่องสัตว์มักเป็นเรื่องสั้นๆ มีสัตว์เป็นตัวละคร และมีคติสอนใจ ไม่ว่าจะโดยทางอ้อมหรือทางตรง ตัวอย่างเช่น นิทานอีสป, ปัญญาชนตระ ของอินเดียน

นิทานเรื่องสัตว์ได้จาก ผลงานการจัดหมวดหมู่ นิทานเรื่องสัตว์ของกรีกและโรมันของ Wienert ใน FF Communication No. 56

8. การคัดลอกจากวารสาร (Periodicals Excerpted)

เป็นการคัดลอกจากบทความในวารสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับนิทานพื้นเมือง เช่น วารสาร Folk Lore, Journal of American Folklore, Revue de Traditions Populaires, Anuario de la Sociedad Folklorica de Mexico ฯลฯ

การเรียงเรียงอนุภาค

Stith Thompson ได้จัดแบ่งอนุภาคจากนิทานที่เขารวบรวมเป็นกลุ่มใหญ่ๆ 23 กลุ่ม (chapter) ตามเนื้อหาสาระ โดยใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษเป็นชื่อของกลุ่ม เรียงลำดับตั้งแต่กลุ่ม A จนถึงกลุ่ม Z (ไม่มีกลุ่ม I, O และ Y) และในแต่ละกลุ่มใหญ่ดังกล่าว ก็แบ่งเป็นข้อย่อยๆ มากมาย โดยใช้ตัวเลขเรียงลำดับข้อย่อยๆ เหล่านั้นตั้งแต่ 0 ขึ้นไปจนถึงลำดับนั้นน้อยๆ แล้วแต่ความมากน้อยของอนุภาคในกลุ่มนั้นๆ การจัดเรียงลำดับข้อย่อยดังกล่าว จัดเรียงตามเนื้อหาที่สัมพันธ์กัน โดยเนื้อหาของข้อย่อยๆ จะสัมพันธ์กันภายในกลุ่มละร้อย (เช่น กลุ่ม 0-99, 100-199, 200-299 ฯลฯ) และภายในกลุ่มละร้อย ก็ยังจัดเป็นกลุ่มละสิบที่มีเนื้อหาในทำนองเดียวกัน ซึ่งกลุ่มละสิบกลุ่มแรก (0-9) จะเป็นอนุภาคเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป หรือเรื่องโดยกว้างๆ ของหัวข้อของกลุ่มละร้อยกลุ่มนั้นและอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องที่เฉพาะเจาะจงลงไป ก็จะจัดอยู่ในกลุ่มละสิบต่อมา (กลุ่ม 10-19, 20-29, 30-39 ฯลฯ) จนถึงกลุ่มละสิบสุดท้าย (90-99) จะเป็นเรื่องเบ็ดเตล็ดปลีกย่อย ซึ่งจัดเข้าในกลุ่มอื่นๆ ไม่ได้ ตัวอย่างเช่น กลุ่ม B อนุภาคเกี่ยวกับสัตว์ แบ่งเป็นกลุ่มละร้อย ได้แก่ B0-B99 สัตว์ในนิยาย, B100-B199 สัตว์วิเศษ, B200-B299 สัตว์ที่มีพฤติกรรมอย่างคน ฯลฯ ในกลุ่ม B0-B99 สัตว์ในนิยาย อันเป็นหัวข้อโดยกว้างๆ ของกลุ่ม B อนุภาคเกี่ยวกับสัตว์นั้น ยังแบ่งเป็นกลุ่มละสิบ คือ B0-B9 สัตว์ในนิยายทั่วไป ซึ่งก็เป็นหัวข้อกว้าง ๆ ของกลุ่มละร้อยเช่นกัน จากนั้นจึงเป็นหัวข้อที่เฉพาะเจาะจง คือ B10-B19 อสุรินนิยาย, B20-B29

อสุรครึ่งคน, B30-B39 นกในนินาย, B40-B49 นกครึ่งคน, B50-B59 นกครึ่งคน,
B60-B69 ปลาในนินาย, B70-B79 ปลาครึ่งอสุร, B80-B89 ปลาครึ่งคน, B90-
B99 สัตว์ในนินายอื่นๆ อันเป็นหัวข้อปลีกย่อย

นอกจากนั้น ภายในกลุ่มละติบดังกล่าว การจัดเรียงอนุภาคทั้งสิบก็เป็นไปใน
ทำนองเดียวกันคือ อนุภาคอันดับแรก (ลงท้ายด้วย 0) จะเป็นเนื้อหากว้างๆ และอันดับ
ต่อมา ก็จะเป็นเรื่องที่เฉพาะเจาะจงลงไปแต่ละอย่างๆ และอันดับสุดท้าย (ลงท้ายด้วย 9)
ก็จะเป็นเรื่องเบ็ดเตล็ดปลีกย่อย หรือเรื่องที่เพิ่มเติมเข้ามา เช่น ในกลุ่มละติบ B10-B19
อสุรในนินาย อนุภาคย่อยแต่ละข้อก็คือ B10 อสุรในนินาย, B11 มังกร, B12 รูปประหลาด¹
B13 ตัวยูนิคอร์น (ม้ามีเขาเดี่ยวที่หน้ามาก), B14 สัตว์ครึ่งพันธุ์, B15 สัตว์ที่มีอวัยวะ
หรือแขนขาพิสดาร,, B19 สัตว์ในนินายอื่นๆ ตามปกติบางอันดับจะเว้นว่างไว้
เพื่อว่าอาจมีการเพิ่มเติมภายหลัง เมื่อมีข้อมูลอนุภาคสำคัญๆ ขึ้น และหากไม่อาจใส่ไว้
ในอันดับใดๆแล้ว ก็สามารถนำไปรวมไว้ในอันดับสุดท้ายของกลุ่มละติบ (ลงท้ายด้วย 9)
ได้โดยไม่จำกัด โดยวิธีแยกย่อยลงไปอีก เช่น 19.1, 19.2 ฯลฯ

ในอนุภาคแต่ละอันดับหรือแต่ละข้อนี้ มักจำเป็นต้องแบ่งเป็นข้อย่อยๆ ลงไปอีก
ชั้นหนึ่งเสมอ โดยใส่เลขลำดับตามหลังจุดทศนิยมเรื่อยไป เช่น B11 มังกร แบ่งเป็น
ข้อย่อยๆ คือ B11.1 กำเนิดมังกร ; B11.1.1 มังกรที่เกิดจากไข่, B11.1.2 มังกร
เกิดจากม้าแปลงร่าง B11.2 รูปร่างของมังกร ; B11.2.1 มังกรครึ่งสัตว์อื่น เป็นต้น
การจัดข้อย่อยตามวิธีนี้ ย่อมทำได้โดยไม่จำกัด และเป็นวิธีที่เอื้อแก่การอธิบายอนุภาคย่อย
ที่แยกแยะออกมาได้อย่างชัดเจนไม่ว่าจะแยกย่อยละเอียดเพียงใด

การอ้างอิงเชื่อมโยง (cross-references)

อนุภาคหลายรายการในดัชนี มีเนื้อหาเกี่ยวโยงหรือใกล้เคียงกับอนุภาคอื่น ๆ
อาจนำไปรวมในหัวข้ออื่น ๆ ได้อีกหลายหัวข้อ ดังนั้น Stith Thompson จึงจัดทำ
การอ้างอิงเชื่อมโยงไว้ โดยในตอนต้นของการจำแนกหัวข้อใหญ่ ๆ จะมีรายการอ้างอิง
เชื่อมโยงถึงหัวข้ออื่นหรืออนุภาคอื่นที่เกี่ยวข้องคล้ายคลึงกันแสดงไว้ เป็นต้นว่า อนุภาคใน

¹ Stith Thompson ใช้คำว่า **Basilisk** หมายถึง รูปประหลาด ขนาดใหญ่
เกิดจากไข่ของไก่ตัวผู้และฟักโดยงู สามารถใช้ลมหายใจหรือสายตาทำลายศัตรูได้

ข้อ P11.2 ผู้ชนะการแข่งขันจะได้เป็นนักรักบี้ ก็จะเกี่ยวข้องกับอนุภาคในกลุ่ม H ซึ่งเกี่ยวกับการทดสอบด้วย ได้แก่ อนุภาคในกลุ่ม H500-H529 การทดสอบความฉลาดหรือความสามารถ การอ้างอิงเชื่อมโยงที่จัดแสดงไว้ดังกล่าวจะช่วยให้การค้นหาอนุภาคในดัชนีง่ายและละเอียดลออยิ่งขึ้น

กลุ่มอนุภาคและหัวข้อของกลุ่ม

กลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยในดัชนีอนุภาคนี้แทนพื้นเมืองจัดแบ่งและมีหัวข้อเนื้อหา ดังนี้

คือ

กลุ่ม A อนุภาคเกี่ยวกับเทพปกรณัม

A0-A99	พระผู้สร้าง
A100-A499	เทพเจ้า
	A100-A199 เทพเจ้าทั่วไป
	A200-A299 เทพเจ้าในโลกเบื้องต้น
	A300-A399 เทพเจ้าในโลกเบื้องล่าง
	A400-A499 เทพเจ้าในโลกมนุษย์
A500-A599	คนครึ่งเทพ และวีรบุรุษผู้สร้างวัฒนธรรม
A600-A899	การสร้างจักรวาล และเรื่องของจักรวาล
	A600-A699 จักรวาล
	A700-A799 สวรรค์
	A800-A899 โลก
A900-A999	ลักษณะทางภูมิประเทศของโลก
A1000-A1099	การทำลายล้างโลก
A1100-A1199	การสร้างระบบธรรมชาติ
A1200-A1699	การสร้างและการวางระเบียบวิถีชีวิตมนุษย์
	A1200-A1299 การสร้างมนุษย์
	A1300-A1399 การวางระเบียบชีวิตมนุษย์
	A1400-A1499 บ่อเกิดวัฒนธรรม
	A1500-A1599 กำเนิดชนบทธรรมนิยม
	A1600-A1699 การกระจายและการแบ่งแยกมนุษย์

A1700-A2199 กำเนิดของสัตว์

A1700-A1799	กำเนิดของสัตว์โดยทั่วไป
A1800-A1899	กำเนิดของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม
A1900-A1999	กำเนิดคนก
A2000-A2099	กำเนิดแมลง
A2100-A2199	กำเนิดปลาและสัตว์อื่น ๆ

A2200-A2299 ลักษณะของสัตว์

A2200-A2299	ที่มาของลักษณะของสัตว์
A2300-A2399	ที่มาของลักษณะของสัตว์ ในด้าน รูปร่าง
A2400-A2499	ที่มาของลักษณะสัตว์ ในด้านกิริยา
A2500-A2599	อาการและพฤติกรรม
A2500-A2599	ลักษณะสัตว์ เบ็ดเตล็ด
A2600-A2699	กำเนิดคนไม้และพืช
A2700-A2799	ที่มาของลักษณะพืช
A2800-A2899	เรื่องอธิบายเบ็ดเตล็ด

กลุ่ม B อนุภาคเกี่ยวกับสัตว์

B0-B99	สัตว์ในนิยาย
B100-B199	สัตว์วิเศษ
B200-B299	สัตว์ที่มีพฤติกรรมอย่างคน
B300-B599	สัตว์ที่เป็นมิตรกับคน
B300-B349	สัตว์ที่ช่วยเหลือคน
B350-B399	สัตว์กตัญญู
B400-B499	ชนิดของสัตว์ที่ช่วยเหลือคน
B500-B599	การช่วยเหลือที่สัตว์กระทำ
B600-B699	การแต่งงานระหว่างสัตว์กับคน
B700-B799	ลักษณะประหลาดของสัตว์
B800-B899	อนุภาคเบ็ดเตล็ดเกี่ยวกับสัตว์

กลุ่ม C อนุภาคเกี่ยวกับข้อห้าม

C0-C99	ข้อห้ามเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ
C100-C199	ข้อห้ามเกี่ยวกับเพศ
C200-C299	ข้อห้ามเรื่องการดื่ม การกิน
C300-C399	ข้อห้ามเรื่องการมอง
C400-C499	ข้อห้ามเรื่องการพูด
C500-C549	ข้อห้ามเรื่องการแตะต้อง
C550-C599	ข้อห้ามของบางชนชั้น
C600-C699	ข้อห้ามและข้อบังคับประการ เดียว
C700-C899	ข้อห้ามเบ็ดเตล็ด
C900-C999	โทษจากการฝ่าฝืนข้อห้าม

กลุ่ม D อนุภาคเกี่ยวกับความวิเศษ

D0-D699	การแปลงร่าง
D10-D99	การแปลงร่าง ; จากคนหนึ่ง เป็นอีกคนหนึ่ง
D100-D199	การแปลงร่าง ; จากคนเป็นสัตว์
D200-D299	การแปลงร่าง ; จากคนเป็นสิ่ง ของ
D300-D399	การแปลงร่าง ; จากสัตว์เป็นคน
D400-D499	การแปลงร่างอื่น ๆ
D500-D599	วิธีแปลงร่าง
D600-D699	เหตุการณ์เบ็ดเตล็ดเกี่ยวกับการ แปลงร่าง
D700-D799	การถอนคำสาป
D800-D1699	ของวิเศษ
D800-D899	การได้มาซึ่งของวิเศษ
D900-D1299	ชนิดต่างๆ ของของวิเศษ
D1300-D1599	อำนาจของของวิเศษ
D1600-D1699	ลักษณะพิเศษของของวิเศษ

D1700-D2199 อานาจิวิเศษและการแสดงอานาจิวิเศษให้ปรากฏ

D1710-D1799 การไ้มาและการใช้อานาจิวิเศษ

D1800-D2199 การแสดงอานาจิวิเศษ

กลุ่ม E อนุภาคเกี่ยวกับความตาย

E0-E199 การฟื้นคืนชีพ

E200-E599 ผู้ตายที่กลับมา

E200-E299 ผู้ตายที่กลับมาด้วยประสงค์ร้าย

E300-E399 ผู้ตายที่กลับมาด้วยประสงค์ดี

E400-E599 ผู้ตายที่กลับมา ; เบ็ดเตล็ด

E600-E699 การกลับชาติมาเกิด

E700-E799 วิญญาณ

กลุ่ม F อนุภาคเกี่ยวกับเรื่องมหัศจรรย์

F0-F199 การเดินทางสู่โลกอื่น

F200-F699 บุคคลมหัศจรรย์

F200-F399 นางฟ้าและพราาย

F400-F499 ภูตและปีศาจ

F500-F599 คนที่มีความแปลกประหลาด

F600-F699 คนที่มีพลังพิเศษ

F700-F899 สถานที่และสิ่งประหลาดมหัศจรรย์

F900-F1099 ปรากฏการณ์ประหลาด

กลุ่ม G อนุภาคเกี่ยวกับยักษ์

G10-G399 ชนิดของยักษ์

G10-G99 คนกินคนและลัทธิกินคน

G100-G199 ยักษ์ใหญ่

G200-G299 แม่มด

G300-G399 ยักษ์อื่นๆ

- G400-G499 การตกอยู่ในอำนาจยักษ์
 G500-G599 การพ่ายแพ้ของยักษ์
 G600-G699 อนุภาคอื่นๆ เกี่ยวกับยักษ์

กลุ่ม H อนุภาคเกี่ยวกับการทดสอบ

- H0-H199 การพิสูจน์หลักฐานเพื่อชี้ตัวบุคคล
 H200-H299 การพิสูจน์ความจริงหรือคัดค้านความ
 H300-H499 การทดสอบเพื่อแต่งงาน
 H500-H899 การทดสอบความฉลาดเฉลียว
 H500-H529 การทดสอบความฉลาดหรือความ
 สามารถ
 H530-H899 ปรีศนา
 H900-H1199 การทดสอบอำนาจคว้งงานที่กำหนดให้
 H900-H999 ข้อกำหนดและการปฏิบัติงานที่
 กำหนดให้
 H1000-H1199 ลักษณะงานที่กำหนดให้
 H1200-H1399 การทดสอบอำนาจคว้งการค้นหา
 H1200-H1249 เหตุการณ์แวดล้อมระหว่างการ
 ค้นหา
 H1250-H1399 ลักษณะการค้นหา
 H1400-H1599 การทดสอบอื่น ๆ
 H1400-H1449 การทดสอบความกลัว
 H1450-H1499 การทดสอบความระมัดระวัง
 H1500-H1549 การทดสอบความอดทนและความ
 สามารถอยู่รอด
 H1550-H1569 การทดสอบลักษณะนิสัย
 H1570-H1599 การทดสอบเบ็ดเตล็ด

กลุ่ม ๖ อนุภาคเกี่ยวกับคนฉลาดและคนโง่

๖๐-๖๑๙๙	ที่มาและการได้มาซึ่งความฉลาด
๖๒๐๐-๖๓๐๙๙	พฤติกรรมของคนฉลาดและคนโง่
๖๓๐๐-๖๔๙๙	การเลือก
๖๕๐๐-๖๕๙๙	ความระมัดระวังและความรอบคอบ
๖๖๐๐-๖๗๙๙	การมองการณ์ไกล
๖๘๐๐-๖๘๔๙	การปรับคัว
๖๘๕๐-๖๘๙๙	การปลอบใจตนเองเมื่อได้รับโชคร้าย
๖๙๐๐-๖๙๙๙	การถ่อมตัว
๖๑๐๐๐-๖๑๑๐๙๙	แง่อื่นๆของความฉลาด
๖๑๑๐๐-๖๑๑๖๙๙	ความเจ้าเล่ห์
๖๑๑๑๐-๖๑๑๒๒๙	คนเจ้าเล่ห์
๖๑๑๓๐-๖๑๑๓๙๙	ความเจ้าเล่ห์ในศาลยุติธรรม
๖๑๑๒๐๐-๖๑๑๒๒๒๙	คนเจ้าเล่ห์ทำให้ผู้อื่นได้รับความ อับอาย
๖๑๑๒๓๐-๖๑๑๒๔๔๙	การแบ่งอย่างเจ้าเล่ห์
๖๑๑๒๕๐-๖๑๑๒๔๙๙	การโต้ตอบด้วยคำพุกมีเล่ห์เหลี่ยม
๖๑๑๒๕๐๐-๖๑๑๒๖๔๔๙	การโต้ตอบด้วยการกระทำมี เล่ห์เหลี่ยม
๖๑๑๒๖๕๐-๖๑๑๒๖๕๙๙	การกระทำมีเล่ห์เหลี่ยมเบ็ดเตล็ด
๖๑๑๒๖๕๐๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๙๙	คนโง่
๖๑๑๒๖๕๑๐๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๔๙๙	คนโง่โดยทั่วไป
๖๑๑๒๖๕๑๐๕๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๘๔๙๙	การเข้าใจผิดอย่างโง่เง่า
๖๑๑๒๖๕๑๐๘๕๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๘๙๙๙	การละเลยข้อเท็จจริงอย่างโง่เง่า
๖๑๑๒๖๕๑๐๙๐๐๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๙๐๔๔๙๙	ความขาดสติอย่างโง่เง่า
๖๑๑๒๖๕๑๐๙๐๕๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๙๐๘๙๙๙	ตาฝาดอย่างโง่เง่า
๖๑๑๒๖๕๑๐๙๑๐๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๙๑๒๕๙๙	การขาดเหตุผลอย่างโง่เง่า
๖๑๑๒๖๕๑๐๙๑๒๖๐-๖๑๑๒๖๕๑๐๙๑๒๒๙๙	ทฤษฎีวิทยาศาสตร์โง่เง่า



จ2300-จ2349	คนเข็
จ2350-จ2369	คนโง่ข้างพุก
จ2370-จ2399	คนโง่สอครุ้สอคเห็น
จ2400-จ2449	การเลี่ยนแบบอย่างโง่เง่า
จ2450-จ2499	คนโง่เถนตรงตามคำสั่งสอน
จ2500-จ2549	ที่สุดของความโง่
จ2550-จ2599	คนโง่กคัญญ
จ2600-จ2649	คนโง่ซี้ซลาค
จ2650-จ2699	คนโง่ห้าแถม
จ2700-จ2749	การทำปัญหาต่างๆ ให้เป็นเรื่อง ยุ่งยาก

จ2750-จ2799 แจ่มอื่น ๆ ของความฉลาดและความโง่

กลุ่ม K อนุภาคเกี่ยวกับการหลอกลวง

K0-K99	ชนะการแข่งชันด้วยการหลอกลวง
K100-K299	การทอรองโดยหลอกลวง
K300-K499	การขโมยและกลโกง
K500-K699	การหลบหนีโดยกลลวง
K700-K799	การจับกุมด้วยอุบาย
K800-K999	การลวงฆ่า
K1000-K1199	กลลวงให้ทำร้ายตนเอง
K1200-K1299	กลลวงให้ไ้ไ้อาย
K1300-K1399	การล่อลวงหญิง หรือการแต่งงานอย่างลวงๆ
K1400-K1499	ทรัพย์สินของผู้ถูกลวงถูกทำลาย
K1500-K1599	การหลอกลวงเกี่ยวกับการฉีคประเวณี
K1600-K1699	ผู้หลอกลวงหลงกลตนเอง
K1700-K2099	การหลอกลวงโดยมารยา
K1700-K1799	กลลวงโดยวิธีขู่
K1800-K1899	การหลอกลวงโดยการปลอมแปลง หรือลวงตา

K1900-K1999 การสวมรอย
K2000-K2099 อุบายเสแสร้ง

K2100-K2199 การใส่ความ
K2200-K2299 ผู้ร้ายกับคนทรยศ
K2300-K2399 การหลอกลวงอื่นๆ

กลุ่ม L อนุภาคเกี่ยวกับความผันผวนของโชคชะตา

L0-L99 เด็กเล็กที่สุดกลับได้รับชัยชนะ
L100-L199 พระเอก (นางเอก) ซึ่งไม่มีทีท่าว่าจะดีเกินมาก่อน
L200-L299 ความถ่อมตัวนำมาซึ่งรางวัล
L300-L399 ชัยชนะของผู้อ่อนแอ
L400-L499 คนหยิ่งยโสถูกดึงให้ตกต่ำ

กลุ่ม M อนุภาคเกี่ยวกับกฎกำหนดอนาคต

M0-M99 คำตัดสินและคำประกาศิต
M100-M199 คำปฏิญาณและคำสาบาน
M200-M299 คำตกลง และความมั่นสัญญา
M300-M399 คำทำนาย
M400-M499 คำสาป

กลุ่ม N อนุภาคเกี่ยวกับโชคและเคราะห์

N0-N99 การพนันและการเสี่ยงโชค
N100-N299 วิธีทางแห่งโชคและเคราะห์
N300-N399 เหตุบังเอิญอันเป็นโชคร้าย
N400-N699 เหตุบังเอิญอันเป็นโชคดี
N410-N439 การเสี่ยงทางค้าขายที่ได้รับโชคดี
N440-N499 บังเอิญเรียนรู้ความลับที่มีค่า
N500-N599 ชุมทรัพย์
N600-N699 เหตุบังเอิญอันเป็นโชคดีอื่นๆ
N700-N799 การพบปะอย่างบังเอิญ
N800-N899 ผู้ช่วยเหลือ

กลุ่ม P อนุภาคเกี่ยวกับสังคม

- P0-P99 พระราชวงศ์ และตระกูลขุนนาง
 P100-P199 ลำดับชั้นอื่นๆ ในสังคม
 P200-P299 ครอบครัว
 P300-P399 ความสัมพันธ์รูปแบบอื่นๆ ในสังคม
 P400-P499 การค้าและอาชีพอื่น ๆ
 P500-P599 รัฐบาล
 P600-P699 ชนบทธรรมเนียม
 P700-P799 สังคม : อนุภาคเบ็ดเตล็ด

กลุ่ม Q อนุภาคเกี่ยวกับรางวัลและโทษ

- Q10-Q99 การกระทำที่ได้รางวัล
 Q100-Q199 ชนิดของรางวัล
 Q200-Q399 การกระทำที่ได้รับโทษ
 Q400-Q599 ประเภทของการลงโทษ

กลุ่ม R อนุภาคเกี่ยวกับเชลยและผู้หลบหนี

- R0-R99 การกักขัง
 R100-R199 การช่วยเหลือ
 R200-R299 การหลบหนีและการติดตาม
 R300-R399 ที่หลบซ่อน และการถูกจับอีกครั้ง

กลุ่ม S อนุภาคเกี่ยวกับความโหดร้ายผิดธรรมชาติ

- S0-S99 ญาติผู้โหดร้าย
 S100-S199 การฆ่าที่น่ายสยดสยอง หรือการทำให้พิการ
 S200-S299 การบูชาบุญอย่างโหดร้าย
 S300-S399 เด็กที่ถูกนำไปทิ้ง หรือถูกฆ่า
 S400-S499 การไล่ล่าอย่างโหดร้าย

กลุ่ม T อนุภาคเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ

- T0-T99 ความรัก

T100-T199	การแต่งงาน
T200-T299	ชีวิตการแต่งงาน
T300-T399	พรหมจรรย์ และความเป็นโสด
T400-T499	ความสัมพันธ์ทางเพศโดยลึกลับ
T500-T599	การตั้งครรภ์ และการเกิด
T600-T699	การเลี้ยงดูเด็ก

กลุ่ม B อนุภาคเกี่ยวกับธรรมชาติของชีวิต

U0-U99	ความไม่เสมอภาคของชีวิต
U100-U299	อนุภาคเบ็ดเตล็ดเกี่ยวกับธรรมชาติของชีวิต

กลุ่ม V อนุภาคเกี่ยวกับศาสนา

V0-V99	การรับใช้ศาสนา
V100-V199	ศาสนสถาน และศาสนวัตถุ
V200-V299	ปูชนียบุคคล
V300-V399	ความเชื่อทางศาสนา
V400-V449	การทำบุญทำทาน
V450-V499	ระเบียบแบบแผนทางศาสนา
V500-V599	อนุภาคเบ็ดเตล็ดเกี่ยวกับศาสนา

กลุ่ม W อนุภาคเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของตัวละคร

W0-W99	ลักษณะนิสัยของตัวละครที่น่านิยม
W100-W199	ลักษณะนิสัยของตัวละครที่ไม่่านิยม
W200-W299	ลักษณะนิสัยของตัวละคร : เบ็ดเตล็ด

กลุ่ม X อนุภาคเกี่ยวกับความขบขัน

X0-X99	ความขบขันจากสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก
X100-X199	ความขบขันจากความพิการทางกายภาพ
X200-X599	ความขบขันจากชนชั้นต่างๆ ในสังคม
X200-X299	ความขบขันเกี่ยวกับพ่อค้า

x300-x499	ความขบขันเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ
x500-x599	ความขบขันเกี่ยวกับชนชั้นอื่นๆ ในสังคม
x600-x699	ความขบขันเกี่ยวกับเผ่าพันธุ์และเชื้อชาติ
x700-x799	ความขบขันเกี่ยวกับเรื่องเพศ
x800-x899	ความขบขันจากการ เมาเหล้า
x900-x1899	ความขบขันจากเรื่องโกหกและเรื่องมั่ว

กลุ่ม Z อนุภาคเบ็ดเตล็ด

Z0-Z99	นิทานซ้ำแบบ
Z100-Z199	สัญลักษณ์
Z200-Z299	พระเอก
Z300-Z399	ข้อยกเว้นประการเดียว
Z400-Z499	อนุภาคเกี่ยวกับประวัติศาสตร์, การสืบวงศ์ หรือชีวประวัติ
Z500-Z599	เรื่องสยองขวัญ

อนุภาคเหล่านี้จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับอนุภาคในปัญญาสชาดก โดยพิจารณาอนุภาคในปัญญาสชาดก ที่เกี่ยวเนื่องกับบทบาทและพฤติกรรมของตัวละคร รวมทั้งความมหัศจรรย์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร เพื่อให้เห็นลักษณะตัวละครและแนวความคิดต่าง ๆ ได้โดยแจ่มชัด อันจะนำไปสู่การวิเคราะห์เกี่ยวกับค่านิยมและวัฒนธรรมของชนผู้เป็นเจ้าของนิทานในขั้นต่อไป

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย