

บทที่ ๒

ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดีมีร์ พรอพพ์

๒.๑ ความเป็นมาของแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดีมีร์ พรอพพ์

วลาดีมีร์ พรอพพ์ เป็นนักคติชนวิทยาชาวรัสเซียผู้หนึ่งซึ่งมีบทบาทสำคัญในการศึกษาคติชนวิทยา เขาได้เสนอผลงานการวิเคราะห์นิทานออกสู่สาธารณชนเป็นภาษารัสเซีย เมื่อ ค.ศ. ๑๙๒๘ และต่อมาอีก ๓๐ ปี คือ ค.ศ. ๑๙๕๘ ผลงานเขาก็ได้รับการตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษ ผลงานเล่มนี้มีชื่อว่า *Morphology of the Folktale* ในหนังสือเล่มนี้พรอพพ์ได้ศึกษาวิเคราะห์นิทานมหัศจรรย์ (fairy tale) ของรัสเซียประมาณ ๑๐๐ เรื่อง แล้วให้ข้อสรุปว่า นิทานทั้ง ๑๐๐ เรื่องดำเนินไปบนโครงสร้างเดียวกัน หมายถึงว่ามีลำดับการดำเนินเรื่องคล้ายๆ กัน การวิเคราะห์นิทานครั้งนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวาง เพราะถือว่าเป็นครั้งแรกที่มีการวิเคราะห์ตัวนิทานในเชิงโครงสร้าง

พรอพพ์ได้กล่าวถึงปัญหาของการศึกษานิทานก่อนหน้าว่า ได้มีผู้ศึกษาวิเคราะห์นิทานมากมาย แต่เป็นการศึกษาที่ยังไม่เป็นไปตามหลักการทางวิทยาศาสตร์มากนัก ทั้งยังได้ผลสรุปที่ไม่ชัดเจน การศึกษาดังกล่าวมุ่งไปที่การจัดแบ่งประเภทนิทานให้เป็นหมวดหมู่ ผู้วิจัยแต่ละคนใช้หลักเกณฑ์ต่างๆ กันไปในการจัดแบ่งประเภทนิทาน Volkov เป็นนักคติชนวิทยาผู้หนึ่งที่ศึกษานิทานแล้วได้กำหนดคุณสมบัติของนิทานมหัศจรรย์ว่ามีแนวเรื่อง (theme) ๑๕ ประเภท เช่น ๑. เกี่ยวกับความไม่ยุติธรรม ๒. เกี่ยวกับความโง่เขลาของวีรบุรุษ ๓. เกี่ยวกับพี่ชาย ๓ คน ๔. เกี่ยวกับการต่อสู้กับมังกร ๕. เกี่ยวกับความพยายามให้ได้เจ้าสาวมา ๖. เกี่ยวกับความฉลาดของหญิงสาว ๗. เกี่ยวกับผู้ซึ่งถูกสะกดหรือถูกสาป ๘. เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของของวิเศษ ๙. เกี่ยวกับภรรยาที่ไม่ซื่อสัตย์ เป็นต้น

พรอพพ์วิจารณ์ว่า Volkov ใช้หลักเกณฑ์หลากหลายในการกำหนดคุณสมบัติของนิทานมหัศจรรย์ เช่น ที่ว่าคุณสมบัติของนิทานมหัศจรรย์อาจเกี่ยวกับความโง่เขลาของตัวเอง (ข้อ ๒) นั้นเป็นการกำหนดโดยใช้คุณสมบัติของตัวเอง ส่วนที่เกี่ยวกับพี่ชาย ๓ คน (ข้อ ๓) เป็นการใช้อำนาจตัวเองเป็นเครื่องกำหนด หรือส่วนที่เกี่ยวกับการต่อสู้กับมังกร (ข้อ ๔) เป็นการใช้อำนาจกระทำเป็นเครื่องกำหนด Aarne ก็เป็นนักคติชนวิทยาอีกผู้หนึ่งที่พรอพพ์กล่าวถึงว่า ได้กำหนดองค์ประกอบของนิทานมหัศจรรย์ไว้ยังไม่ชัดเจนนัก เช่น Aarne ตั้งข้อสังเกตว่านิทานมหัศจรรย์มักมีลักษณะดังนี้ ๑. คู่ต่อสู้เหนือปกติธรรมดา ๒. คู่ครองที่มีอำนาจเหนือ

ธรรมชาติ ๓. งานที่เหนือวิสัยที่จะทำได้ ๔. มีผู้วิเศษคอยช่วยเหลือ ๕. ของวิเศษ ๖. ความรู้หรือพลังวิเศษ ๗. อนุภาคอื่นๆ ของของวิเศษ พรอพพ์เห็นว่าการกำหนดดังนี้กว้างเกินไป เช่น ข้อ ๔. มีผู้วิเศษคอยช่วยเหลือ (a supernatural helper) กับข้อ ๒. คู่ครองที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ (a supernatural spouse) นั้น อาจเกิดความสับสนเพราะสามารถหมายถึงสิ่งเดียวกันได้ เช่น บางครั้งผู้วิเศษที่มาช่วยเหลืออาจเป็นคู่ครองที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจหมายถึงคนคนเดียวก็ได้ ถ้าเป็นเช่นนั้น การกำหนดคุณสมบัติในลักษณะดังกล่าวอาจซ้ำซ้อน ไม่อาจแยกให้ต่างกันโดยเด็ดขาด

นอกจากนี้ พรอพพ์ยังได้กล่าวถึงข้อจำกัดในการศึกษานิทานของ Aarne และนักคติชนวิทยาคนอื่น ๆ ที่ให้คำจำกัดความว่า อนุภาคเป็นหน่วยย่อยของนิทานที่แยกไม่ได้อีกแล้ว (indivisible unit) หากนักวิชาการที่เล่นเรื่องอนุภาค จะนับว่า “พ่อคนหนึ่งมีลูกชาย ๓ คน” คืออนุภาคหนึ่งอนุภาค “ลูกเลี้ยงสาวออกจากบ้าน” คือ อนุภาคหนึ่งอนุภาค “อีวานต่อสู้กับมังกร” ก็คืออนุภาคหนึ่งอนุภาค ซึ่งพรอพพ์ชี้ให้เห็นว่า ถ้าเรานับว่า “มังกรตัวหนึ่งลักพาลูกสาวของพระราชินี” เป็นหนึ่งอนุภาค จะพบว่าเราสามารถแทนที่ “มังกร” ด้วย Koscej, ลมบ้าหมู, ปีศาจ, เที้ยว, พ่อมดหมอผีได้ ซึ่งการแทนที่นี้ไม่ได้มีผลกระทบต่อนิทานแต่อย่างใด เพราะยังคงเหตุการณ์ของการลักพาเอาไว้ ในขณะที่เดียวกันเราก็สามารถแทนที่ “ลูกสาว” ด้วย พี่สาว, น้องสาว, เจ้าสาว และแทนที่ “พระราชินี” ด้วยชาวนา, พระ หรือนักบวช ได้เช่นเดียวกัน นี่จึงถือเป็นข้อบกพร่องของอนุภาค เพราะในแง่นี้ อนุภาคหนึ่งๆ อาจสมบูรณ์ในตัวเอง แต่มีลักษณะที่ “ไม่สิ้นสุด” เพราะสามารถแทนที่ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำได้

๒.๒ ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดีมีร์ พรอพพ์

จากข้อจำกัดของการศึกษานิทานด้วยวิธีการต่างๆ ที่ผ่านมา ทำให้พรอพพ์หันมาศึกษานิทานโดยพิจารณาไปที่พฤติกรรมของตัวละครแทน พรอพพ์ได้ยกตัวอย่างของนิทาน ๔ เรื่องมาเปรียบเทียบกันดังนี้

๑. *ซาร์ให้เหยี่ยวกับพระเอก เหยี่ยวพาพระเอกไปอีกเมืองหนึ่ง*
๒. *คนแก่ให้ม้ากับพระเอก ม้าพาพระเอกไปอีกเมืองหนึ่ง*
๓. *คนทรงให้เรือกับพระเอก เรือพาพระเอกไปอีกเมืองหนึ่ง*
๔. *เจ้าหญิงให้แหวนกับพระเอก แหวนพาพระเอกไปอีกเมืองหนึ่ง*

(Propp, ๑๙๗๗: ๑๙-๒๐)

พรอพพ์ไม่ได้ให้ความสำคัญกับตัวละครที่เปลี่ยนไป หากแต่เขาสนใจว่าขณะที่ตัวละครเปลี่ยน (เช่น ซาร์, คนแก่, คนทรง, เจ้าหญิง) แต่พฤติกรรมหรือการกระทำกลับไม่เปลี่ยน (การให้และการพา) เขาจึงลงความเห็นว่า นิทานแต่ละเรื่องมีพฤติกรรมที่คล้ายๆ กัน และมี

ลำดับพฤติกรรมที่คล้าย ๆ กัน เช่น มีตัวละครบางตัวให้บางอย่างกับพระเอก และสิ่งนั้นพาพระเอกไปอีกเมืองหนึ่ง ทำให้สามารถกำหนดลำดับของพฤติกรรมในนิทานได้

ในหนังสือที่พรอปป์ใช้ชื่อว่า Morphology of the Folktale พรอปป์ได้อธิบายความหมายของคำว่า “Morphology” ว่าโดยทั่วไปคำคำนี้หมายถึง การศึกษารูปแบบ (forms) เช่น ในวิชาพฤกษศาสตร์ หมายถึงการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ของต้นไม้ เช่น กิ่ง ก้าน ใบ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นโครงสร้างของต้นไม้ แต่สำหรับการศึกษาครั้งนี้ พรอปป์ได้ให้ความหมายของคำนี้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นั่นก็คือ ในนิทานจะมีองค์ประกอบ มีพฤติกรรมที่สัมพันธ์กัน เป็นโครงสร้างที่กำหนดการดำเนินเรื่องของนิทาน ในนิทานประเภทเดียวกัน เช่น นิทานประเภทนิทานมหัศจรรย์ ก็จะมีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ กันอย่างสม่ำเสมอ และเกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องกัน

หลังจากที่พรอปป์ได้ศึกษาวิเคราะห์นิทาน เขาพบว่านิทานมีไวยากรณ์เช่นเดียวกับภาษา กล่าวคือ นิทานหนึ่งเรื่องเปรียบเสมือนประโยคหนึ่งประโยคที่ประกอบด้วยประธาน กริยา กรรม ซึ่งแต่ละภาษาจะเรียงสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาก่อน ก็แล้วแต่ลักษณะเฉพาะของภาษานั้นๆ นิทานก็เช่นเดียวกัน มีการเรียงร้อยพฤติกรรม (function) ของตัวละครไปตามลำดับจนจบเรื่อง

จากการศึกษานิทานรัสเซีย ๑๐๐ เรื่อง พรอปป์ได้ตั้งสมมติฐานว่า

๑. พฤติกรรม (function) ของตัวละครจะคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง ทั้งนี้จะไม่ขึ้นอยู่กับว่าใคร (who) เป็นผู้กระทำ และกระทำอย่างไร (how)
๒. จำนวนของพฤติกรรม (function) ในนิทานรัสเซียเท่าที่คนรัสเซียรู้จักและนำมาศึกษานั้นมี ๓๑ พฤติกรรม
๓. การลำดับพฤติกรรมในนิทานเรื่องต่างๆ จะเหมือนกัน
๔. นิทานมหัศจรรย์ทั้งหมดมีโครงสร้างอันเดียวกัน

(Propp, ๑๙๑๗: ๒๑-๒๓)

หลังจากที่พรอปป์ศึกษานิทานมหัศจรรย์ของรัสเซียทั้งหมดแล้วก็พบว่า นิทานรัสเซียมีพฤติกรรมหลักจำนวน ๓๑ พฤติกรรม ซึ่งเขาได้ให้ความหมายของพฤติกรรม (function) ไว้ว่า พฤติกรรมคือ คำนามที่บ่งบอกการกระทำ เช่น การห้าม การต่อสู้ การลักพา การทดสอบ เป็นต้น

พฤติกรรมที่ปรากฏในนิทานมีลักษณะดังนี้คือ

๑. มีสาระสำคัญอย่างย่อๆ
๒. มีคำจำกัดความ ๑ คำ
๓. ใช้สัญลักษณ์ธรรมดาๆ ที่เข้าใจง่าย

เช่น พฤติกรรม (γ) ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง นี่คือสาระสำคัญอย่างย่อๆ ซึ่งมีคำจำกัดความ คือ การห้าม และใช้สัญลักษณ์ตัว (γ)

๒.๒.๑ การจำแนกพฤติกรรม

รอปพ์แทนค่าพฤติกรรมทั้ง ๓๑ พฤติกรรมที่พบในนิทานรัสเซีย ดังนี้

๑. สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าหรือน้อยกว่าออกไปจากบ้าน แทนค่าด้วย (β)
๒. ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง แทนค่าด้วย (γ)
๓. ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด แทนค่าด้วย (δ)
๔. ตัวโกงพยายามสืบหาข้อมูลของตัวเอก แทนค่าด้วย (ϵ)
๕. ตัวโกงได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอก แทนค่าด้วย (ζ)
๖. ตัวโกงพยายามที่จะตบตาตัวเอก เพื่อที่จะลักพาตัวเอก หรือครอบครองทรัพย์สินของตัวเอก แทนค่าด้วย (η)
๗. ตัวเอกหลงเชื่อกลอุบายของตัวโกง แทนค่าด้วย (θ)
๘. ตัวโกงทำร้ายหรือทำอันตรายสมาชิกในครอบครัว แทนค่าด้วย (A)
- ๘a. สมาชิกในครอบครัวขาดบางสิ่งหรือปรารถนาบางสิ่ง แทนค่าด้วย (a)
๙. เมื่อเกิดความโกรธร้ายหรือความขาดแคลน ตัวเอกถูกร้องหรือได้รับคำสั่งให้ไปค้นหา ตัวเอกได้รับอนุญาตให้ไปหรือถูกส่งตัวไปหา แทนค่าด้วย (B)
๑๐. ตัวเอกยินยอมที่จะออกไปเสาะหา แทนค่าด้วย (C)
๑๑. ตัวเอกเดินทางออกจากบ้าน แทนค่าด้วย (\uparrow)
๑๒. ตัวเอกได้รับการทดสอบ, ตามคำถาม, ถูกโจมตี ซึ่งทำให้ต้องมีผู้วิเศษหรือคนมาช่วย แทนค่าด้วย (D)
๑๓. ตัวเอกมีปฏิกริยาต่อผู้วิเศษ (ในด้านบวกหรือในด้านลบ) แทนค่าด้วย (E)
๑๔. ตัวเอกได้ของขวัญวิเศษ แทนค่าด้วย (F)
๑๕. ตัวเอกถูกส่งตัวไปยังที่ซ่อน แทนค่าด้วย (G)
๑๖. ตัวเอกและตัวโกงต่อสู้กันตัวต่อตัว แทนค่าด้วย (H)

๑๗. ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ แทนค่าด้วย (J)
๑๘. ตัวโกงแพ้ แทนค่าด้วย (I)
๑๙. ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นๆ หมดไป แทนค่าด้วย (K)
๒๐. ตัวเอกกลับบ้าน แทนค่าด้วย (\downarrow)
๒๑. ตัวเอกถูกตามล่า แทนค่าด้วย (Pr)
๒๒. การช่วยตัวเอกจากการตามล่า แทนค่าด้วย (Rs)
๒๓. ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น แทนค่าด้วย (o)
๒๔. ตัวเอกปลอม แทนค่าด้วย (L)
๒๕. มีการเสนองานยากให้ตัวเอกทำ แทนค่าด้วย (M)
๒๖. ตัวเอกทำงานสำเร็จ แทนค่าด้วย (N)
๒๗. ตัวเอกเป็นที่รู้จัก แทนค่าด้วย (Q)
๒๘. คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย แทนค่าด้วย (Ex)
๒๙. ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่ แทนค่าด้วย (T)
๓๐. ตัวโกงถูกลงโทษ แทนค่าด้วย (U)
๓๑. ตัวเอกแต่งงานและขึ้นครองบัลลังก์ แทนค่าด้วย (W)

โดยทั่วไปนิทานเรื่องหนึ่งจะเริ่มเรื่องด้วยการกล่าวถึงความเป็นมาของตัวละคร ซึ่งพรอพท์กล่าวว่า นี่คือเหตุการณ์เริ่มต้นของนิทานแทนค่าด้วย (α) แม้ว่าจะไม่ใช่พฤติกรรมแต่ มันก็คือองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในนิทาน ต่อจากเหตุการณ์เริ่มต้นก็มี ๓๑ พฤติกรรมดังต่อไปนี้

๑. สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวออกไปจากบ้าน (β)

๑.๑ สมาชิกที่มีอายุมากกว่าออกจากบ้านไป เช่น พ่อแม่ออกไปทำงาน พระราชาออกเดินทางไกลปล่อยให้มเหสีอยู่ในความดูแลของคนแปลกหน้า พ่อค้าเดินทางไปต่างแดน โดยทั่วไปรูปแบบของการขาดหายหรือการไม่อยู่ คือ การไปทำงาน ไปเที่ยวป่า การไปค้าขาย สงคราม

๑.๒ รูปแบบของการขาดที่รุนแรง คือ การตายของพ่อแม่

๑.๓ สมาชิกที่มีอายุน้อยกว่าออกจากบ้านไป เช่น ไปเที่ยว ตกปลา ออกไปเดินเล่น ออกไปเก็บผลไม้

๒. ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง (γ) เช่น ห้ามไม่ให้ออกไปจากทุ่งหญ้า ห้ามไม่ให้ออกจากหอคอย การห้ามจะเด่นชัดขึ้นเมื่อมีการขอร้องหรือมีการแนะนำ

๓. ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด (δ) พฤติกรรมการละเมิดจะสอดคล้องกับพฤติกรรม การห้าม เมื่อมีการห้ามก็จะมี การละเมิด เป็นช่องทางให้ตัวละครตัวใหม่ปรากฏในนิทาน “ตัวโกง” เป็นตัวละครใหม่ที่เข้ามาสืบบทบาทในนิทาน เพื่อรบกวนความสงบสุขของครอบครัว

ตัวโกงเป็นสาเหตุของความโชคร้าย ความเสียหายและอันตราย ตัวโกงอาจเป็นมังกร ปีศาจ โจร แม่มด เป็นต้น

๔. ตัวโกงพยายามสืบหาข้อมูลของตัวเอง (E) การสืบหาเป็นจุดประสงค์เพื่อให้รู้ที่อยู่ของตัวเองให้แน่ชัด และมีเป้าหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งบางครั้งตัวเอกก็เป็นผู้บอกข้อมูลของตนให้กับตัวโกงเอง

๕. ตัวโกงได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอง (Z) ตัวโกงได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองอย่างตรงไปตรงมา เช่น สิวตอบคำถามของหมีว่า “นำฉันไปในสวนและขวางฉันไปที่พื้น ที่ที่ฉันติดอยู่นั้นก็คือรังผึ้ง” และบางครั้งตัวโกงก็ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองโดยบังเอิญ เช่น แม่เลี้ยงถามกระจกว่าเธอสวยไหม กระจกตอบว่าสวยแต่ยังมีผู้ที่สวยกว่านั้นก็คือนกเล็กของท่านที่อยู่ในป่า ด้วยเหตุนี้จึงทำให้แม่เลี้ยงรู้ว่านกเล็กอยู่ที่ไหน

๖. ตัวโกงพยายามตบตาตัวเองเพื่อลักพาตัวเอง (η) ตัวโกงใช้วิธีการปลอมตัว เช่น มังกรปลอมตัวเป็นแพะทอง นอกจากการปลอมตัวก็จะใช้วิธีการโน้มน้าว เช่น แม่เลี้ยงแนะนำให้อาบน้ำในบ่อน้ำร้อน หรือใช้เวทมนต์คาถาในการตบตา ข้อสังเกตอันหนึ่งคือ การตบตาตัวเองมักจะประสบความสำเร็จ ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมต่อไป

๗. ตัวเอกหลงเชื่อกลอุบายของตัวโกง (θ) ตัวเอกเห็นด้วยกับคำโน้มน้าวของตัวโกง เช่น ให้อาบน้ำ ไปที่บ่อน้ำร้อนตามคำชักชวน และตัวเอกมีปฏิกิริยาตอบสนองเวทมนต์ทำให้ตัวโกงทำงานได้โดยสะดวก

๘. ตัวโกงทำร้ายหรือทำอันตรายสมาชิกในครอบครัว (A) พฤติกรรมนี้มีความสำคัญมาก เพราะทำให้เกิดปมปัญหา และนำไปสู่เรื่องราวต่างๆ มากมายในนิทาน ทั้งนี้พฤติกรรมก่อนหน้านี้นี้ไม่ว่าจะเป็น การขาด การละเมิด การได้รับข้อมูล การตบตาตัวเอง ล้วนเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อเตรียมไว้สำหรับพฤติกรรมที่ ๘ นี้โดยตรง ลักษณะของการทำร้ายมีหลากหลายวิธี เช่น การลักพาตัว การปล้นสะดม การทำลายพืชผล การทำร้ายร่างกาย การหลอกล่อ และการขับไล่ เป็นต้น

๘a. สมาชิกในครอบครัวขาดบางสิ่งหรือปรารถนาบางสิ่ง (a) รูปแบบของการขาดมีทั้งการขาดแคลนเจ้าสาว ความต้องการของวิเศษ จะเห็นว่านิทานทุกเรื่องจะเริ่มต้นที่ความขาดแคลน ความไม่พอเพียง ซึ่งนำไปสู่สถานการณ์อันเลวร้าย

๘. เมื่อเกิดความโชคร้าย ตัวเอกถูกขอร้องหรือได้รับคำสั่งให้ไปค้นหา ตัวเอกได้รับอนุญาตให้ไปหรือถูกส่งตัวไปหา (B) พฤติกรรมนี้ทำให้เห็นบทบาทของตัวเอกชัดเจนขึ้น ซึ่งลักษณะของตัวเอกมี ๒ ประเภท คือ ผู้ค้นหา และ victimized heroes สาเหตุที่ตัวเอกต้องออกจากบ้าน อาทิเช่น ได้รับการขอร้อง ได้รับคำสั่งโดยตรงให้ออกไปค้นหา ถูกเนรเทศออกจากบ้าน เป็นต้น

๘๐. ตัวเอกยินยอมที่จะออกไปเสาะหา (C) การที่ตัวเอกถูกส่งตัวไปหา ไม่ว่าจะเป็นการถูกเนรเทศ การถูกมนต์สะกด เป็นสิ่งที่ตัวเอกไม่ได้ยินดีที่จะกระทำ

๑๑. ตัวเอกเดินทางออกจากบ้าน (↑) การออกจากบ้านของตัวเอก ทำให้ตัวเอกได้ชื่อว่าเป็น the donor การออกจากบ้านทำให้ตัวเอกสามารถกำจัดความโชคร้ายให้หมดไป ซึ่งมีการกระทำที่หลากหลายและทำให้ได้รับของขวัญพิเศษในเวลาต่อมา

๑๒. ตัวเอกได้รับการทดสอบ, ถามคำถาม, ถูกโจมตี ซึ่งทำให้ต้องมีผู้วิเศษหรือคนมาช่วย (D) หลังจากที่ตัวเอกออกจากบ้าน ก็จะต้องเผชิญกับอุปสรรคต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการทดสอบความสามารถ การตอบคำถาม ซึ่งถ้าตอบคำถามอย่างสุภาพอ่อนโยนก็จะได้รับความช่วยเหลือ แต่ถ้าเป็นในทางตรงกันข้าม ตัวเอกก็จะไม่ได้รับความช่วยเหลือใดๆ และในบางครั้งตัวเอกอาจได้รับเกียรติให้เป็นคนกลางที่จะตัดสินปัญหา ซึ่งก็ถือว่าเป็นการแสดงความสามารถอีกประการหนึ่ง

๑๓. ตัวเอกมีปฏิกริยาต่อผู้วิเศษ (ในด้านบวกหรือในด้านลบ) (E) การตอบสนองการกระทำของผู้ช่วยเหลือในอนาคต ก็คือ การให้ความช่วยเหลือผู้เคราะห์ร้าย สำหรับการตอบคำถามถามผู้ทดสอบ ตัวเอกอาจจะตอบหรือไม่ตอบคำถามก็ได้

๑๔. ตัวเอกได้ของขวัญ (F) ของขวัญที่ตัวเอกได้รับ มีทั้งสัตว์ และที่เป็นสิ่งของ ซึ่งอาจมีผู้ให้มา ซ้อมา หรือได้รับมาด้วยความบังเอิญ เช่น ตัวเอกพบม้าวิเศษในที่นาของเขานั่นเอง หรือ เมื่อตัวเอกอยู่ในภาวะคับขันก็มีของขวัญมาช่วยทันที ตัวเอกจะมีคุณสมบัติที่พิเศษเหนือผู้อื่น

๑๕. ตัวเอกถูกส่งตัวไปยังที่ซ่อน (G) การซ่อนตัวของตัวเอกมีหลากหลายวิธี เช่น ไปทางอากาศ เหาะไป ไปทางน้ำ เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นควบคู่ไปกับพฤติกรรมตัวเอกออกเดินทางจากบ้าน (↑)

๑๖. ตัวเอกและตัวโกงต่อสู้กันตัวต่อตัว (H) รูปแบบต่างๆ ของการต่อสู้ เช่น ต่อสู้กันในทุ่งโล่ง การแข่งขัน เป็นต้น

๑๗. ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J) ตัวเอกได้รับบาดเจ็บในระหว่างการต่อสู้

๑๘. ตัวเอกชนะและตัวโกงแพ้ (I) เช่น แพ้ในสนามรบ เล่นเกมไม่ชนะ และถูกเนรเทศ เป็นต้น

๑๙. ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั้นๆ หมดไป (K) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นควบคู่กับพฤติกรรมของตัวโกง เพราะตัวโกงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความโชคร้าย ซึ่งความโชคร้ายหมดไปอาจเป็นเพราะความฉลาดและความสามารถของตัวเอก หรืออาจมีผู้มาช่วยเหลือ

๒๐. ตัวเอกกลับบ้าน (↓) เมื่อความโชคร้ายต่างๆ หมดไป ตัวเอกก็จะเดินทางกลับบ้าน

๒๑. ตัวเอกถูกตามล่า (Pr) ตัวโกงตามล่าตัวเอกด้วยวิธีการต่างๆ เช่น เหาะไปในอากาศ ปลอมตัวเป็นสัตว์ พยายามทำลายต้นไม้ที่พระเอกหลบอยู่ เป็นต้น

๒๒. การช่วยตัวเอกจากการตามล่า (Rs) เช่น ผู้ช่วยเหลืออุ้มตัวเอกแล้วเหาะหนีไปอย่างรวดเร็ว หลบหนีเข้าไปในโบสถ์ และตัวเอกได้แปลงร่างเป็นสัตว์ พืช และก้อนหิน

๒๓. ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น (o)

๒๔. ตัวเอกปลอม (L) ตัวโกงปลอมเป็นตัวเอก

๒๕. มีการเสนองานยากให้ตัวเอกทำ (M) ซึ่งเป็นการทดสอบความสามารถของตัวเอก พฤติกรรมนี้เป็นที่นิยมมาก งานที่ตัวเอกได้รับมอบหมายให้ทำนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ให้อาบน้ำในบ่อน้ำร้อน

๒๖. ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N) พฤติกรรมนี้จะสอดคล้องกับพฤติกรรมลำดับที่ ๒๕.

๒๗. ตัวเอกเป็นที่รู้จัก (Q) มีผู้จำตัวเอกได้จากรอยแผลเป็น ตัวเอกถูกจำได้หลังจากที่ทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ

๒๘. คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย (Ex) พฤติกรรมนี้จะสอดคล้องกับพฤติกรรมลำดับที่ ๒๗ เพราะเมื่อตัวเอกทำงานสำเร็จ แก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ ความลับต่างๆ ก็จะถูกเปิดเผย ทำให้ตัวโกงไม่สามารถหลบซ่อนได้

๒๙. ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่ (T) ตัวเอกจะมีรูปลักษณ์ใหม่ หรืออาจจะสร้างปราสาทใหม่

๓๐. ตัวโกงถูกลงโทษ (U) หลังจากที่ตัวโกงถูกเปิดเผยความลับก็จะถูกลงโทษด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ถูกยิง ถูกเนรเทศ และถูกฆ่า เป็นต้น

๓๑. ตัวเอกแต่งงานและขึ้นครองบัลลังก์ (W)

จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมทั้ง ๓๑ พฤติกรรม เป็นเหตุเป็นผลกันสืบเนื่องกันเป็นลำดับ และหากพิจารณาให้ดี จะพบว่ามีความสัมพันธ์ที่เข้าคู่กัน เช่น การห้ามก็จะคู่กับการละเมิด การต่อสู้คู่กับการได้รับชัยชนะ เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะสัมพันธ์กัน ทำให้เห็นว่าในนิทานหนึ่งเรื่องจะมีการลำดับพฤติกรรมที่เรียงร้อยกันเป็นอย่างดี น่าสังเกตว่าพฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D) ตัวเอกมีปฏิกิริยาต่อผู้วิเศษ(ในด้านบวกหรือในด้านลบ) (E) ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่จะพบในนิทานแทบจะทุกเรื่อง แต่ทั้งนี้ไม่ใช่ว่านิทานเรื่องหนึ่งจะมีพฤติกรรมครบทั้ง ๓๑ พฤติกรรม เพราะบางเรื่องที่เน้นพฤติกรรม การต่อสู้ การได้รับชัยชนะ (H-I) ก็อาจไม่มีพฤติกรรมทดสอบและตัวเอกผ่านการทดสอบ (M-N) ก็ได้

๒.๒.๒ ตัวอย่างการวิเคราะห์นิทานรัสเซีย

พรอพที่ไดลองนำนิทานรัสเซียเรื่อง “หงส์-ห่าน” (The Swan-Geese) มาวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง ดังนี้

เรื่อง หงส์-ห่าน (The Swan-Geese)

- | | |
|---|--|
| - ณ ที่แห่งหนึ่งมีสองสามีภรรยาอาศัยอยู่ พวกเขามีลูกสาวหนึ่งคนและลูกชายหนึ่งคน | ความเป็นมาของตัวละคร
เหตุการณ์เริ่มต้น (α) |
|---|--|

- หญิงชราพูดกับลูกสาวว่า “ลูกจ๊ะ, ลูกจ๊ะ” “พ่อกับแม่กำลังจะออกไปทำงานข้างนอก แล้วพ่อกับแม่จะเอาขนมปังชิ้นเล็กๆ มาให้หนูนะ แล้วจะกลับมาเย็บเสื้อผ้าใหม่ให้หนู และซื้อผ้าพันคอผืนเล็กๆ มาฝากด้วย แต่ลูกต้องดูแลน้องชายคนเล็ก และอย่าให้เขาออกไปที่สนามหน้าบ้านนะ”
 - หลังจากนั้น พ่อและแม่ก็ออกจากบ้านไป
 - และลูกสาวก็ลืมเรื่องที่พ่อและแม่สั่งให้เธอทำอะไร
 - เธอวางน้องชายตัวเล็กของเธอใต้หน้าต่างบนสนามหญ้า แล้ววิ่งออกไปที่สนาม เธอเพลิดเพลินกับการเล่นอย่างสนุกสนาน
 - ระหว่างนั้นมีหงส์-ห่านบินลงมาจับตัวเด็กชายตัวน้อยไปด้วยปีกอันแข็งแรง
 - เมื่อเด็กสาวกลับมาถึงและมองหาน้องชาย เธอก็พบว่าน้องชายของเธอไม่ได้อยู่ที่นั่นเสียแล้ว
 - เธอรีบวิ่งไปทางนี้ที่ ทางโน้นที่ ด้วยความเหนื่อยหอบ แต่ก็ยังไม่พบน้องชายของเธอเลย เธอตะโกน น้ำตาไหลอาบแก้ม และร้องครวญคราง เหมือนว่ามีใครมาทำร้ายพรากเธอไปจากพ่อและแม่ แต่ก็ไม่มีเสียงตอบ
 - เธอวิ่งออกไปที่ทุ่งกว้าง
 - หงส์-ห่านบินไปอย่างรวดเร็ว และหายไปในปีรมืด
 - หงส์-ห่านมีชื่อเรื่องความชั่วร้ายมายาวนาน เพราะได้ทำความเสียหายไว้มาก อีกทั้งยังชอบขโมยเด็ก เด็กสาวเดาว่าพวกหงส์-ห่านคงจะพาน้องชายเธอไป และเธอก็ตั้งใจว่าจะไล่จับมันให้ทัน
 - เธอวิ่งและวิ่งจนกระทั่งมาพบเตาอบอันหนึ่ง
- การห้าม (γ)
- สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน (β^1)
- แรงกระตุ้นที่ทำให้ละเมิดข้อห้าม (M)
- ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอก (ζ^1)
- ตัวโกงลักพาตัวเอก (A^1)
- ความโศคร้ายในรูปแบบต่างๆ (B^4)
- รายละเอียดของการซ้ำ ๓ ทน
- ตัวเอกยินยอมที่จะออกไปเสาะหา (C)
- ตัวเอกออกเดินทางจากบ้าน(\uparrow)
- ความโศคร้าย
- การปรากฏตัวของผู้ทดสอบโดยบังเอิญ

- “เตาจ๋า, เตาจ๋า ช่วยบอกฉันที่ห้ามบินไปที่ไหน”
“ถ้าเธอกินเค้กข้าวไรย์ฉันก็จะบอกเธอ”
 - “ฉันไม่กินเค้กที่ทำจากข้าวสาลีที่ปลูกในบ้านของพ่อฉันหรอก” หลังจากนั้นเด็กสาวก็วิ่งไปพบกับต้นแอปเปิลและแม่น้ำ ได้ขอร้องให้ต้นแอปเปิลและแม่น้ำช่วย แต่ก็ได้รับคำตอบอย่างเดียวกัน
 - เธอวิ่งผ่านทุ่งนา และคงจะวิ่งเตลิดไปในป่าอย่างไร้จุดหมาย ถ้าเธอไม่โชคดีที่ได้พบกับเม่นเสียก่อน
 - เธออยากกระทุ้งเม่นเบาๆ แต่ก็กลัวว่าจะถูกขนของเม่นทิ่ม
 - “เม่นน้อยจ๋า เม่นน้อยจ๋า” เธอร้องถาม “เธอไม่เห็นไข่ไหมว่าห้ามบินไปทางไหน”
 - “ไกลออกไปทางโน้น” เม่นชี้
 - เด็กสาววิ่งออกไปตามทิศทางที่เม่นชี้ และพบกระท่อมแห่งหนึ่งเสาทำด้วยขาค่าน มันกำลังเย็นและหม่นไปรอบๆ
 - ในกระท่อมนั้น Baba Jaga นั่งอยู่ โบกหน้าซูบซีด ขาเปื้อนดิน
 - มีน้องชายของเธอนั่งอยู่บนม้านั่งตัวเล็กๆ ด้วย
 - และเขากำลังเล่นแอปเปิลสีทอง
 - เด็กหญิงเห็นน้องชายและย่องไปคว้าตัวน้องชายและพาเขาออกไปทันที
 - และท่านก็บินไล่ตามเธอมา เจ้าปีศาจจู่โจมจะจับพวกเขา เด็กสาวและน้องชายจะไปซ่อนที่ไหนดี
- บทสนทนาของผู้ทดสอบและผู้ถูกทดสอบ
คำตอบที่เป็นการปฏิเสธ
- ได้พบกับผู้วิเศษ
ผู้อาสาช่วยเหลือ (F_6^9)
ผู้วิเศษมาช่วยเหลือโดยปราศจากการร้องขอ (d^7)
ให้ความช่วยเหลือ (E^7)
บนสนทนา
- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือเมื่อได้รับการร้องขอ (F^9)
ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกชักนำ (G^4)
ที่พักของผู้ร้าย
- ลักษณะทางกายภาพของตัวโกง
- การปรากฏตัวของตัวละครที่ถูกตามหา
ทองคือคุณสมบัติหนึ่งหรือรายละเอียดโดยทั่วไปของตัวละครที่ถูกตามหา
ได้รับการช่วยเหลือโดยการใช้พลังกำลังหรือด้วยเล่ห์เหลี่ยม (K^1)
การเหาะไปในอากาศ (Pr^1)

- มีการทดสอบอีก ๓ ครั้ง คือเด็กสาวไปซอร้อง แม่ น้ำตาล แอปเปิล และเตาอบให้ช่วย คราวนี้ทั้งแม่ น้ำตาล แอปเปิล และเตาอบ ช่วยเหลือให้ที่ซ่อนกับเด็กสาวและน้องชาย นิทานเรื่องนี้จบลงที่เด็กทั้งสองกลับถึงบ้านโดยปลอดภัย
- หลบหนีไปได้ในขณะที่ต่อสู้ (Rs⁴)

พรอพพีได้นำพฤติกรรมทั้งหมดมาเรียงต่อกันดังนี้

$$\gamma' \beta' \delta' A' C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} [DE'] \\ d' E' F' \end{array} \right\} G' K' \downarrow [Pr' D' E' F' = Rs']^3$$

๒.๒.๓ การเรียงลำดับเหตุการณ์

พรอพพีได้ตั้งข้อสังเกตการลำดับพฤติกรรมของนิทานอย่างกว้างๆ ไว้ ๔ ประเภท ดังนี้

๑. ถ้านิทานเรื่องใดมีแต่เรื่องการต่อสู้และการได้รับชัยชนะของตัวเอก โครงสร้างของนิทานจะเป็นดังนี้

$$ABC \uparrow DEFGHJK \downarrow Pr Rs LQ Ex TUW^*$$

๒. ถ้านิทานเรื่องใดมีแต่เรื่องของการทดสอบความสามารถ โครงสร้างของนิทานจะเป็นดังนี้

$$ABC \uparrow DEFGLMJNK \downarrow Pr Rs Q Ex TUW^*$$

จะเห็นได้ว่าโครงสร้างทั้งสองประเภทนี้มีการลำดับพฤติกรรมที่เหมือนกัน มีเพียงพฤติกรรมการต่อสู้ (H-I) และการทดสอบความสามารถ (M-N) ที่จะเปลี่ยนไป และมีการปลอมเป็นตัวเอก (L) มาอยู่ก่อนพฤติกรรม (M-N) และถ้านิทานเรื่องใดมี ๒ ตอน (move) พฤติกรรมการต่อสู้ (H-I) จะมาก่อนพฤติกรรมการทดสอบความสามารถ (M-N)

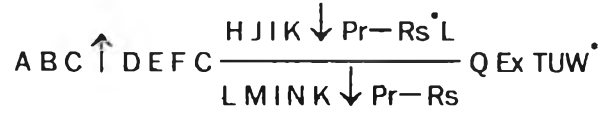
๓. ถ้านิทานเรื่องใดมีทั้งเรื่องการต่อสู้และการทดสอบความสามารถ โครงสร้างของนิทานจะเป็นดังนี้

$$ABC \uparrow FH-IK \downarrow L M-N Q Ex TUW^*$$

๔. ถ้านิทานเรื่องใดไม่มีทั้งการต่อสู้และไม่มีการทดสอบความสามารถ โครงสร้างของนิทานจะเป็นดังนี้

$$ABC \uparrow DEFGK \downarrow Pr Rs Q Ex TUW^*$$

ดังนั้นเมื่อนำการลำดับพฤติกรรมทั้ง ๔ ประเภทมารวมกัน ก็จะได้การลำดับพฤติกรรมที่เป็นโครงสร้างหลักของนิทานรัสเซียดังนี้



(Propp, ๑๙๗๗:๑๐๔-๑๐๕)

จะเห็นได้ว่า พรอพพ์ได้นำพฤติกรรมการต่อสู้ (H-I) ไว้ด้านบน และการทดสอบความสามารถ (M-N) ไว้ด้านล่าง ทั้งนี้ เพราะการต่อสู้จะเกิดก่อนการทดสอบความสามารถ แต่ถ้าเรื่องใดไม่พบทั้ง ๒ พฤติกรรมดังกล่าว นิทานเรื่องนี้ก็จะลำดับพฤติกรรมตามข้อ ๔

ในบทต่อไปนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โครงสร้างวรรณกรรมของนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทย แต่ละภาคโดยใช้แนวทางการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครในนิทานรัสเซียเรื่อง “หงส์-ห่าน” และวิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบโครงสร้างหลักของนิทานรัสเซียตามแนวของพรอพพ์