

ความสนใจของนักคติชนไทย : จาก Folklore ถึง Netlore*

ศิริพร ณ ถลาง**

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการชี้ให้เห็นว่า เท่าที่ผ่านมา นักคติชนวิทยายังให้ความสำคัญกับข้อมูลคติชนที่สืบทอดกันมาในสังคมประเพณี แต่ปัจจุบันนี้ สังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปมาก นักคติชนจึงควรสนใจพลวัตของข้อมูลทางคติชน รวมทั้งคติชนสมัยใหม่ที่อยู่ในวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ ตลอดจนคติชนในอินเทอร์เน็ตด้วย

ความนำ

เมื่อประมาณสามทศวรรษมานี้เองที่วงวิชาการในประเทศไทยได้รู้จักวิชาคติชนวิทยา (Folklore) และได้เริ่มหันมาสนใจข้อมูลที่อยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้านที่ถ่ายทอดโดยผ่านประเพณีบอกเล่า (oral tradition) ซึ่งเราเรียกว่า ข้อมูลประเภทคติชน ซึ่งมีทั้งคติชนประเภทใช้ถ้อยคำ (verbal folklore) เช่น นิทานพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน ภาษิต ปริศนาคำทาย, คติชนประเภทการแสดง (performing folklore) เช่น การละเล่น การแสดงพื้นบ้าน, คติชนประเภทวัตถุ (material folklore) เช่น ผ้าทอ เครื่องจักสาน ยาพื้นบ้าน, และคติชนประเภทประเพณี (customary folklore) เช่น ความเชื่อ พิธีกรรม ประเพณี

เมื่อ ดร. กิ่งแก้ว อัดถากร ผู้ได้รับปริญญาเอกทางด้านคติชนวิทยากลับมาจากสหรัฐอเมริกา ได้ทำหน้าที่ในฐานะศึกษานิเทศก์ในกระทรวงศึกษาธิการแนะนำให้คณาจารย์ทั้งในส่วนกลางและในส่วนภูมิภาค โดยเฉพาะคณาจารย์ในวิทยาลัยครู (ปัจจุบัน เรียกว่า สถาบันราชภัฏ) ออกไปเก็บข้อมูลภาคสนามโดยการพูดคุยสัมภาษณ์ผู้เฒ่าผู้แก่ในหมู่บ้าน ในช่วงทศวรรษ ๒๕๑๕-๒๕๒๕ จึงนับว่าเป็นช่วงเวลาที่ได้มีการรวบรวมข้อมูลทางคติชน โดยเฉพาะข้อมูลประเภทนิทานพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน ภาษิต ปริศนาคำทาย การละเล่น การแสดงพื้นบ้าน ฯลฯ ก่อนที่ข้อมูลในประเพณีบอกเล่าเหล่านั้นจะสูญหายไปตามกาลเวลาและตามความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ข้อมูลดังกล่าวนี้ อาจเรียกว่าเป็นข้อมูลคติชนในสังคมประเพณี เพราะเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดมาจากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่งในสังคมไทย

* ปรับปรุงจากบทความเสนอในการสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง “การศึกษาภาษาและวรรณกรรมท้องถิ่นในทศวรรษหน้า” จัดโดย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๓-๔ กรกฎาคม ๒๕๔๔.

** ศิริพร ณ ถลาง

อ.บ. (เกียรตินิยม) อ.ม. (วรรณคดีไทย) จุฬาฯ

Ph.D (Cultural Anthropology) Arizona

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อนึ่ง ข้อมูลทางคติชนเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมซึ่งสามารถมีการปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ผู้คนในท้องถิ่นต่างๆ ในประเทศไทยไม่เคยอยู่โดดๆ ต้องมีความสัมพันธ์กับคนในท้องถิ่นอื่นๆ คนในเมือง คนในเมืองหลวง และพลโลก ปัจจุบันนี้ คนไทยไม่ว่าจะอยู่ในท้องถิ่นใดก็รับรู้เรื่องราวของโลก ความก้าวหน้าทางการสื่อสารได้เชื่อมต่อการรับรู้ของคนในท้องถิ่นกับความเป็นไปในประเทศไทยและความเป็นไปในโลก คนในท้องถิ่นจึงมีหลาย identities คือมีทั้งความเป็นคนท้องถิ่น มีทั้งความเป็นคนไทย (ที่เหมือนกับคนทั้งหลายในประเทศไทย) และมีทั้งความเป็นคนของโลก คนคนหนึ่งเติบโตมาในท้องถิ่น พูดภาษาถิ่นที่บ้าน พูด “ภาษากลาง” ที่โรงเรียน รับรู้ข่าวสารในประเทศและต่างประเทศที่มาจากโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตทั้งที่เป็นภาษาไทยและที่เป็นภาษาอังกฤษ

โดยนัยนี้ นักคติชนจึงควรสนใจข้อมูลคติชนในมิติของความเปลี่ยนแปลงด้วย อนึ่ง ในโลกปัจจุบันที่มีการสื่อสารข้อมูลโดยผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวาง อินเทอร์เน็ตจึงอาจนับเป็นช่องทางใหม่ (new channel) ในการสื่อสารข้อมูลทางวัฒนธรรม รวมถึงทำให้เกิดข้อมูลคติชนสมัยใหม่ที่รับรู้กันในกลุ่มคนเล่นอินเทอร์เน็ตด้วย

บทความนี้จึงต้องการเสนอความเห็น ว่า นักคติชนวิทยาในปัจจุบันควรรับรู้รับทราบทางสังคมที่มีหลายระดับ หลายมิติดังกล่าวข้างต้น การเรียนการสอนและการศึกษาวิจัยทางคติชนวิทยาในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นในโรงเรียน สถาบันราชภัฏ หรือในมหาวิทยาลัยต่างๆ จึงควรให้ความสำคัญกับข้อมูลคติชนทั้ง ๓ ประเภทดังต่อไปนี้

1. คติชนในท้องถิ่นที่สืบทอดมาในสังคมประเพณี (traditional folklore)
2. คติชนสมัยใหม่/พลวัตของคติชน (modern folklore/dynamics of folklore)
3. คติชนในอินเทอร์เน็ต (internet folklore/netlore)

คติชนในท้องถิ่นที่สืบทอดมาในสังคมประเพณี (Traditional Folklore)

ในอดีต หรือในยุคแห่ง “การสร้างชาติ” เราเน้นความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชาติ เด็กๆ ทั่วประเทศจึงรับรู้ “ประวัติศาสตร์ของชาติ” “วรรณคดีของชาติ” พูดภาษาไทยที่เป็น “ภาษากลาง” ในขณะที่เดียวกัน เราก็เน้นความทันสมัย เราจึงสนใจความเป็นไปในประเทศต่างๆ ที่เราเห็นว่า “เจริญ” เช่น ประเทศทางตะวันตก เช่น อังกฤษ สหรัฐอเมริกา เป็นต้น ส่วนการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวรรณคดีท้องถิ่นนั้น เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อประมาณ ๓๐ ปีมาแล้ว กระนั้นความสนใจของนักวิชาการเท่าที่ผ่านมาก็ยังอยู่ใน ระดับภาค เช่น ประวัติศาสตร์ล้านนา วรรณคดีล้านนา วรรณคดีอีสาน วรรณคดีทักษิณ ทั้งๆ ที่ในแต่ละภาคมีความต่างทางวัฒนธรรมในระดับจังหวัด อำเภอและท้องถิ่น ผู้คนในแต่ละภาคก็ประกอบด้วยคนหลายชาติพันธุ์

ตั้งแต่มีรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ คือประมาณช่วง พ.ศ. ๒๕๔๐ เป็นต้นมา มีกระแสแห่งการกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่นและกระแสการปฏิรูปการศึกษาที่ต้องการให้ท้องถิ่นมีส่วนในการจัดการการศึกษาให้ลูกหลานในท้องถิ่นด้วยตนเอง จึงเป็นโอกาสอันดีที่ครูบาอาจารย์ในท้องถิ่นระดับหมู่บ้าน ระดับตำบล หรือระดับอำเภอ จะหันมาสนใจเรื่องราวที่เป็นประวัติความเป็นมาของท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนข้อมูลทางคติชนของท้องถิ่น

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าในอดีตเราอาจสนใจข้อมูลคติชนระดับภาค ปัจจุบันนี้เราควรให้ความสนใจกับข้อมูลทางคติชนในท้องถิ่นในระดับย่อยๆ ลงไปกว่านั้นอีก ในแต่ละภาคประกอบด้วยคนหลายชาติพันธุ์ คนแต่ละชาติพันธุ์ก็มีวัฒนธรรมย่อยที่ต่างกัน เช่น ทางภาคเหนือมีทั้งชาวเขาเผ่าต่างๆ จึงควรได้ศึกษาคติชนของม้ง เย้า กะเหรี่ยง ฯลฯ รวมทั้งคติชนของคนไทที่อพยพมาจากที่อื่น ๆ เช่น มีไทใหญ่จากรัฐฉานที่อยู่ในหลายอำเภอในจังหวัดแม่ฮ่องสอน, มีไทเขินจากเชียงตุงที่อาศัยอยู่ในเชียงราย เชียงใหม่, มีไทลื้อจากสิบสองปันนากระจายอยู่ในพะเยา เชียงราย เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง แพร่ น่าน, มีผู้ไท ซึ่งเป็นคนไทดำที่อพยพมาจากลาวและเวียดนามที่อาศัยอยู่ในสกลนคร มุกดาหาร กาฬสินธุ์, คนไทที่อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในท้องถิ่น ตำบล อำเภอต่างๆ ในประเทศไทยย่อมเอาวัฒนธรรมติดตัวมาด้วย วัฒนธรรมเหล่านี้ย่อมยังคงดำรงอยู่บ้างในระดับหนึ่งเพื่อที่ผู้เฒ่าผู้แก่จะบอกลูกหลานว่า เราเป็นใคร เรามีความเชื่ออย่างไร ประเพณี “บ้านเรา” ทำอย่างไร ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่า ความเชื่อ พิธีกรรม ลายผ้าขึ้น เครื่องจักสาน ตลอดจนภาษาถิ่นที่ใช้พูดกันในท้องถิ่น ล้วนเป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่ใช้ในการธำรงรักษาเอกลักษณ์ชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม ซึ่งความหลากหลายทางวัฒนธรรมถิ่นเหล่านี้นับเป็นความร่ำรวยทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่างๆ ในประเทศไทย (ซึ่งนับวันจะหมดไป เพราะ ตัวตนของคนท้องถิ่นถูกกลืนกลายเป็นด้วยวัฒนธรรม “ไทย” และวัฒนธรรมสมัยใหม่)

ดังนั้น การศึกษาเพื่อให้ได้รู้จักท้องถิ่นของตน โดยเฉพาะในการศึกษาในระดับประถมศึกษา-มัธยมศึกษา จึงควรให้เด็กค้นคว้าสอบถามผู้เฒ่าผู้แก่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่ ที่มาของชื่อหมู่บ้าน ตำบลหรืออำเภอ, เรื่องเล่าต่างๆ ในท้องถิ่น ซึ่งอาจเป็นนิยายที่อธิบายสถานที่ในท้องถิ่น เช่น นิยายเรื่อง *ตาม่องล่าย* ที่ผูกเรื่องราวเพื่ออธิบายลักษณะแปลกๆ ของภูเขา เกาะ ทะเลแถบชายฝั่งทะเลตะวันออก, นิยาย เรื่อง *ก่องข้าวน้อย* ที่อธิบายประวัติของพระธาตุก่องข้าวน้อย, นิยายเรื่อง *อุสสาবারส* ที่อธิบายลักษณะโชดหินแปลกๆ ในแถบภูพระบาท, นิทาน *พระรอดเมรี* ที่เล่ากันแถบอำเภอราชสาส์น พนมสารคามที่โยงชื่อต่างๆ ในนิทานพระรอกับชื่อสถานที่ในท้องถิ่น เป็นต้น ซึ่งนิยายท้องถิ่นเช่นนี้มีอยู่เกือบทุกท้องถิ่น เพราะเป็นการผูกนิยายเพื่อ “ผูก” คนในท้องถิ่นไว้ด้วยกัน คนที่รับรู้นิยายเรื่องเดียวกันคือคนที่อยู่ในท้องถิ่นเดียวกัน ซึ่งมีนัยยะรวมไปถึงว่าร่วมวัฒนธรรมประเพณีเดียวกัน

น่าสังเกตว่าเวลาคนเราอพยพจากท้องถิ่นหนึ่งไปยังอีกท้องถิ่นหนึ่งมักเอาเชื้อสถานที่ในภูมิภาคที่เคยอยู่ ภูมิภาคต่างๆ รวมทั้งนิทานนิทานติดตัวไปด้วย เช่น ผู้เขียนเคยไปที่ท้องถิ่นแห่งหนึ่งในลำปาง มีภูเขาที่คนท้องถิ่นเรียกว่า “ดอยปู่ยักษ์” ถามไปถามมาว่า “ยักษ์อะไร” ได้ความว่า “ยักษ์อาฬวี” ผู้เขียนจึงสันนิษฐานว่าผู้คนในท้องถิ่นนั้นอาจเป็นคนไทลื้อที่อพยพมาจากเชียงรุ่ง สิบสองปันนา เพราะในตำนานเมืองเชียงรุ่งพูดถึงยักษ์อาฬวีอาฬวโวกัมาจับมนุษย์กิน ในแง่นี้ การเก็บนิทานท้องถิ่นที่อธิบายสถานที่ในท้องถิ่นจึงอาจบอกที่มาว่า “เราเป็นใคร อพยพมาจากไหน” ได้

นอกจากนิทานนิยายท้องถิ่นที่จะช่วยให้เข้าใจความเป็นมาของท้องถิ่นของเรา ข้อมูลทางคติชนประเภทอื่นๆ เช่น เพลงกล่อมเด็ก การละเล่น ความเชื่อ พิธีกรรมประเพณี ลายผ้าทอ ลายเครื่องจักสาน สมุนไพรในท้องถิ่น เหล่านี้ล้วนเป็นคติชนในท้องถิ่นที่จะช่วยให้เด็กเข้าใจรากเหง้าของตนเองในท่ามกลางภาวะที่เปลี่ยนแปลงไปในสังคมปัจจุบัน ผู้เขียนเห็นว่าในกระแสที่ความเป็นท้องถิ่นกำลังถูกรื้อฟื้น (เพราะความเป็นท้องถิ่นกำลังจะหมดไป) ควรที่นักคติชน ซึ่งคือ ครูบาอาจารย์ในท้องถิ่นจะได้สนใจเก็บรวบรวมข้อมูลคติชนประเภทต่างๆ ที่สั่งสมมาในแต่ละท้องถิ่นหรือในแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์เพื่อให้ลูกหลานในท้องถิ่นได้รู้ที่มาของตนเองเป็นพื้นฐานก่อนที่จะเลือกและพิจารณาวัฒนธรรมจากภายนอกที่หลั่งไหลเข้ามาตลอดเวลา

คติชนสมัยใหม่/พลวัตของคติชน (Modern Folklore/Dynamics of Folklore)

ในขณะที่การศึกษาคติชนในท้องถิ่นมีความจำเป็นเพื่อให้คนในท้องถิ่นได้รู้คุณค่าวัฒนธรรมของตนเอง แต่ในความเป็นจริง วัฒนธรรมความเป็นไปในชีวิตของคนเราเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ข้อมูลทางคติชนซึ่งเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมก็เปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน แม้ว่า *ประเภท* ของข้อมูลคติชนยังคงอยู่ แต่ *เนื้อหา* และ *วิธีการถ่ายทอด* อาจเปลี่ยนแปลง ดังนั้น นักคติชนจึงควรสนใจจะศึกษาด้วยว่า นิทานเก่าๆ ที่นำมาเล่าใหม่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร เพลงร้องเล่น และการเล่นเกมของเด็กๆ ยังเหมือนเดิมหรือไม่ หรือมีเพลงใหม่ๆ การละเล่นแบบใหม่ อย่างไรก็ตาม ปริศนาคำทายที่เด็กทายกันสมัยนี้ต่างไปจากเดิมอย่างไร สะท้อนให้เห็นอะไร ผู้เขียนขอเรียกข้อมูลคติชนที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยด้วยการเสพลักษณ์และสร้างสรรค์ของเด็กรุ่นใหม่ว่า “คติชนสมัยใหม่” หรือ “พลวัตของคติชน”

นิทานสมัยใหม่

เราจะเห็นว่าข้อมูลที่จัดว่าเป็นนิทานสมัยใหม่มีทั้งนิทานเรื่องเก่าที่นำมาเล่าใหม่ (ไม่ว่าจะเป็น *สังข์ทอง* *ลักษณวงศ์* *นางสิบสอง* *ปลาบู่ทอง* *เต้าน้อยของคำ* *โสนน้อยเรือนงาม* *การะเกด* *ผาแดงนางไอ่* เป็นต้น) นิทานเหล่านี้นำมาถ่ายทอดโดยผ่านสื่อสมัยใหม่ทั้งที่เป็น

หนังสือภาพนิทานสำหรับเด็ก การ์ตูน เทปคาสเซ็ท วิดีทัศน์ ซีดี โทรทัศน์ นิทานพื้นบ้านอีสาน ที่นำมาทำเป็นเทป เป็นวีดิทัศน์ และที่หมอลำเอามาเล่าเรื่องต่อกลอน หรือ นิทาน เรื่อง พระรถ เเมรี หรือเรื่อง แก้วหน้าม้า ที่นำมาผลิตและฉายทางโทรทัศน์ทั้งช่อง ๓ และช่อง ๗ ล้วนแล้วแต่ เกิดตามศึกษาว่ามีการปรับเปลี่ยนไปอย่างไร มี “วัฒนธรรม” สมัยใหม่เข้าไปสอดแทรกอยู่ มากน้อยเพียงไร และอย่างไร

นอกจากนิทานเก่าที่นำมา “เล่า” ใหม่ด้วยสื่ออื่นๆแล้ว ยังมีนิทานที่แต่งใหม่อีก จำนวนมาก (แต่ส่วนใหญ่ นิทานที่แต่งใหม่นี้มีที่มาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่น) ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนโดเรมอนสำหรับเด็กๆทุกคนชื่นชอบ นิทานที่อยู่ในซีดีเกมจำนวนมากที่เด็กไทย สมัยใหม่รับรู้ ไม่ว่าจะเป็น เรื่อง โปเกมอน, Final Fantasy, Legend of the Zelda, Popolocrois เป็นต้น ซึ่งนับเป็น นิทานมหัศจรรย์สมัยใหม่ (modern fairytales) ที่เต็มไปด้วยอภินิหาร มหัศจรรย์เช่นนิทานมหัศจรรย์ในอดีต ซึ่งเด็กทุกคนไม่ว่าจะในกรุงเทพฯหรือในต่างจังหวัด รู้จักดี ครูผู้สอนคติชนวิทยาจึงควรจะรู้จักด้วย

ข้อมูลทางคติชนที่เป็นนิทานสมควรจะจำกัดอยู่เฉพาะนิทานเก่าๆเท่านั้น นิทานสมัย ใหม่ที่เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ด้วยจินตนาการและการรับรู้ของคนสมัยใหม่ ก็ควรจะนับเป็น ข้อมูลคติชนสมัยใหม่ที่น่าสนใจ เพราะมีผู้เผยแพร่จำนวนมากและกลายเป็นนิทานของ folk รุ่นใหม่

เพลงร้องเล่นสมัยใหม่

เด็กๆ สมัยนี้ยังอาจร้องเพลงจ้ำจี้ มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร ซึ่งเป็นเพลงร้องเล่นที่ สืบทอดมาในสังคมไทย แต่ปัจจุบันนี้พบว่ามีการร้องเล่นของเด็กเกิดขึ้นอีกจำนวนมาก ซึ่งนับว่ามี ลักษณะเป็นข้อมูลทางคติชนในแง่ที่ว่า ไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่ง และเริ่มร้องกันมาตั้งแต่เมื่อไร แต่มีลักษณะการแพร่กระจายในวงกว้างทั่วประเทศ และสืบทอดจากนักเรียนรุ่นพี่มาสู่รุ่นน้อง หรือสืบทอดระหว่างพี่น้องในครอบครัว ตัวอย่างของเพลงเหล่านี้ เช่น

(เพลงประกอบการเล่นตบแปะ)

นางเงือกน้อย ตบบนตบล่าง ตบหน้าตบหลัง ตบพร้อมๆกัน

One two three four five six seven eight nine ten-ten-ten

(เพลงประกอบการเล่นเป้ายิงซูบ)

โดเรมอน ๆ ๆ โดเรมี ๆ ๆ ชูชุกะ โนมิตะ ใครชนะได้เป็นใจแอนท์

ยา หย่า ยา คุณแม่ซักผ้า คุณยายสระผม ลูกอมโบตัน

ยาสีฟันคอลเกต สบู่วิเศษ ปีกกะเป้ายิงซูบ

น้ำปลาตราหัวสิงห์ จับผู้หญิงมาทรมาน จับผู้ชายมาทรมาน จับแม่มดมาดั่งเสด็จ
จับกิ้งกือมามัดก่ายเตี้ย จับแมวเหมียวมาเดินระบำ จับแมวดำมาเป่าขลุ่ย

การเล่นสมัยใหม่

เกมที่เด็กสมัยใหม่เล่นมีทั้งที่สืบทอดมาจาก “ของเดิม” เช่น วีรชาวัสสาร มอญซ่อนผ้า
งูกินหาง จাঁจี้ หมากเก็บ ชายของ กระโดดเชือก โปลิตจับขโมย และเกมสมัยใหม่ที่เรียกว่า
Game play station, VDO game, computer game, CD game

เกมสมัยใหม่ที่เด็กเล่นมี ๕ ประเภทใหญ่ๆ (แบ่งตามที่ใช้เล่นกันในอินเทอร์เน็ตโดย
ทั่วไป) คือ

- action games เป็นเกมระทึกใจที่ผู้เล่นต้องมีการเคลื่อนไหว แก้ปัญหาบนเส้นทาง
ที่มีอุปสรรค เช่น เกมแบบ pacman ที่มีการไล่กันบนเส้นทางวกวน, เกมที่มีการ
ยิงกัน เช่น ยิงกำจัดยานอวกาศของศัตรู
- fighting games เป็นเกมที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นคู่ต่อสู้แข่งกับคอมพิวเตอร์ ถ้า
ชนะคู่ต่อสู้ก็จะผ่านไปสู้กับคู่ต่อสู้ที่เก่งกว่าไปเรื่อยๆ จนกว่าจะชนะหมดทุกตัว
- sport games ซึ่งเป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล
- strategy games เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนและแก้ปัญหา เป็นการ
จำลองสถานการณ์ เช่น เกม Simcity ๒๐๐๐
- role-playing games เป็นเกมที่ต้องใช้ภาษา ผู้เล่นต้องพูดคุยกับตัวละครในเกม
มีเนื้อเรื่องเป็นนิทาน มีการผจญภัย มีตัวละครประเภทพ่อมด คนแคระ สัตว์
ประหลาด มีเวทมนตร์ การเล่นเป็นการเดินทางร่วมกับตัวละครต่างๆ เพื่อแย่งชิง
สิ่งของต่างๆ เรื่องที่เป็นที่นิยมมาก คือ Final Fantasy

นอกจากนี้ยังมีเกมประเภท puzzle เป็นเกมปริศนา, ประเภท dance เป็นเกมที่ต้อง
ใช้ท่าทางประกอบ คือ การเต้นแล้วเหยียบไปบนลูกศรที่ตรงกับที่คอมพิวเตอร์กำหนดได้

ข้อมูลที่เป็นเกมสมัยใหม่เหล่านี้แม้ครูสอนวิชาคณิตศาสตร์จะ “เล่นไม่เป็น” แต่ก็
ต้องติดตามบ้างเพื่อให้เข้าใจว่าเด็กสมัยนี้ “เล่น” อะไร เพราะการเล่นของคนแต่ละสมัยย่อม
เปลี่ยนไป สมัยนี้เป็นยุคเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร วิธีการเล่นจึงเป็นเล่นที่ต้องใช้เทคโนโลยี แต่
ถ้าสังเกตดู จะเห็นว่าประเภทของการเล่นก็ไม่ต่างไปจากเดิมมากนัก เช่น สมัยก่อน เรามี
ประเภทที่เรียกว่า strategy games เช่น หมากกรุก หมากฮอส หมากขุม เป็นต้น ในขณะที่เด็ก
สมัยนี้ก็เล่นเกมการวางแผน เช่น การวางแผนลงทุนทำธุรกิจพันล้าน จะทำอย่างไร, หรือ
ปัจจุบันเด็กชอบเล่นเกมประเภท role-playing (RPG) เช่น Final Fantasy แต่ก่อนก็มีการเล่น
สวมบทบาทเช่นกันเช่น การเล่นชายของ โปลิตจับขโมย เป็นต้น

ปริศนาคำทายสมัยใหม่

ในระยะหลายปีมานี้ มีความนิยมในการทายปริศนาใหม่ๆ เป็นพัก ๆ น่าสังเกต ปริศนาที่นำมาทายกันทุกวันนี้เผยแพร่มาจากเด็ก ๆ นำมาทายกันเองบ้าง เด็ก ๆ นำมาทายผู้ใหญ่บ้าง ล้วนเป็นปริศนาที่ผู้ทายไม่มีวันจะทายถูกทั้งสิ้น เพราะจุดประสงค์ของการทายไม่ใช่เพื่อลึบสมอง ลองปัญญาจริง ๆ แต่เป็นการทายเพื่อให้ผู้ทายหัวเราะเมื่อได้ฟังคำตอบ ปริศนาเหล่านี้จึงไม่ใช่ “ปริศนาแท้” เช่นที่สอนกันในวิชาคติชนวิทยาซึ่งเป็นปริศนาโบราณที่ผู้ทายต้องมีความสังเกตความเป็นไปในธรรมชาติและในสังคม เพราะปริศนาของไทยแต่เดิมมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ พืช สัตว์ แต่ปริศนาในปัจจุบันหรือที่อาจเรียกได้ว่าปริศนาสมัยใหม่นั้นเป็นปริศนาที่เป็นการ “เล่นภาษา” ในลักษณะแปลก ๆ เช่น

- ล้อเลียนคนจีนที่พูดไม่ชัด เช่น “บังอะโรยู่ในห้าง” บัง-ไล-เลี่ยน (บันไดเลื่อน)
- ล้อเลียนเด็กที่พูดไม่ชัด เช่น “งูตกถังขยะจะฉกอะไร” ฉก-กะ-ปก (สกปรก)
- ล้อเลียนคนสมัยใหม่ที่พูด “ร ล” ไม่ชัด เช่น “ปาอะไรที่ผู้หญิงกลัวที่สุด” ปาเข้าไปสามสิบแล้วยังไม่มีแฟน
- คำผวน เช่น “ม้าอะไรที่พูดมาก ด่าเก่ง” ม้า-แค่ (แม่ข้า)
- คำพ้องรูปพ้องเสียง เช่น “มันอะไรน่าแค้นใจที่สุด” มันมากับผัวมัน
- คำตอบที่ต้องแยกพยางค์ เช่น “ปุอะไรมี ๑๒ ขา” ปุชฌีบุคคูล (ปูมี ๘ ขา, ชะนีมี ๔ ขา บุคคูลมี ๒ ขา)

ส่วนปริศนาสองแง่สองง่ามนั้นเป็นปริศนาที่มีในทุกยุคทุกสมัย ปริศนาสมัยใหม่ที่เด็ก ๆ คิดขึ้นใหม่ที่เป็นเรื่องเพศ สองแง่สองง่ามก็มีอยู่มาก บางครั้งคำถามฟังดูเกี่ยวกับเรื่องเพศ แต่ปรากฏว่าคำตอบไม่ใช่เรื่องเพศ หรือกลับกัน เช่น

- “อะไรเอ๋ยติดตัวผู้ชายมาแต่กำเนิด พอแต่งแล้วให้ผู้หญิงใช้ด้วย” นามสกุล

นอกจากนั้น เด็กสมัยใหม่ยังสร้างสรรค์ปริศนาชนิดใหม่ เช่น ปริศนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน หรือรายการโทรทัศน์ เช่น

- “วันอาทิตย์มีดาวกี่ดวง” ดาวล้านดวง
- “คนจ่ายไม่ได้ใช้ คนใช้ไม่ได้จ่าย” รถประจำตำแหน่ง ส.ส.

ปริศนาสมัยใหม่เหล่านี้มีเป็นร้อยๆ ปริศนา เล่นทายกันและแพร่กระจายในวงกว้าง อันที่จริงปริศนาสมัยใหม่เหล่านี้มีที่มาจากอินเทอร์เน็ต จากเว็บไซต์ประเภท www.sawook.com หรือ www.lemononline.com ในแง่นี้เราจึงต้องรับรู้เช่นกันว่าสมัยนี้ข้อมูลทางคติชนไม่ใช่การถ่ายทอดจากมุขปาฐะไปสู่ลายลักษณ์ หรือจากลายลักษณ์ไปสู่มุขปาฐะเท่านั้น แต่มีการถ่ายทอด

จากสื่อสมัยใหม่ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ตไปสู่ชุมชนและลายลักษณ์และในทางกลับกันด้วย

คติชนในอินเทอร์เน็ต (Internet Folklore/Netlore)

ข้อมูลที่เป็น modern folklore ที่กล่าวมาข้างต้น บางส่วนก็เป็นข้อมูลที่มาจากอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะข้อมูลประเภทการเล่นคอมพิวเตอร์เกมทั้งหลาย หรือการเล่นทายปริศนา แต่ในอินเทอร์เน็ตเอง ยังมีข้อมูลอีกประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอด และ “เล่าสู่กันฟัง” ทางอินเทอร์เน็ต ถ้าค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับ folklore จะพบคำใหม่ๆที่เป็นข้อมูลคติชนประเภทใหม่ๆที่น่าสนใจอีกหลายคำ เช่น internet folklore หรือ netlore, urban folklore, urban legend, urban myth, email folklore, current folklore

การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตนอกจากจะเป็นไปเพื่อการค้นหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นสาระประโยชน์แล้ว ยังเป็นวิธีการสื่อสารเพื่อความบันเทิงของคนรุ่นใหม่ที่ใช้คอมพิวเตอร์อีกด้วย และในการใช้คอมพิวเตอร์ก็มี “เรื่องเล่า” เช่น เรื่องของ virus ประเภทต่างๆ, เรื่องเล่าที่เรียกว่าเป็น urban legend คือ เรื่องราวของเด็กวัยรุ่นสมัยนี้ เรื่องเกี่ยวกับนิสิตนักศึกษาในรั้วมหาวิทยาลัย เรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรมต่างๆ เรื่องนิทานดาราในภาพยนตร์ เรื่องนิทานนักการเมืองกับผู้หญิง เรื่อง (stories) ทั้งหลายเหล่านี้มีอยู่ในเว็บไซต์ต่างๆที่ใครจะเข้าไปเปิดอ่านก็ได้ กลายเป็น “เรื่องเล่าในอินเทอร์เน็ต” ที่เป็นที่นิยมในกลุ่ม folk ที่เล่นคอมพิวเตอร์

นอกจากนั้น ยังมีความนิยมอีกอันหนึ่งของผู้เล่นอินเทอร์เน็ต คือ สิ่งที่เรียกว่า email folklore หรือ forwarded mail ซึ่งเป็นการส่งเรื่องประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นสาระความรู้ เรื่องตลกขำขัน นิทานประเภทต่างๆ นิทานเรื่องผี เรื่องเพศ เป็นต้น การ forward mail นี้กำลังเป็นที่นิยมในบรรดานิสิตในมหาวิทยาลัย ข้อมูลที่นิสิตส่งต่อไปให้เพื่อนๆ ทาง email ปรากฏว่าเป็นข้อมูลที่อาจนับเป็นข้อมูลคติชนได้ทั้งสิ้น เช่น นิทานตลกเบาสมอง นิทานเรื่องผีๆ ที่เล่ากันตามหอพักนิสิต นิทานหลอกผู้ฟัง นิทานคติสอนใจที่ลงท้ายว่า เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า... ความเชื่อเกี่ยวกับอาถรรพ์ต่างๆในจุฬาฯ เช่น เชื่อกันว่าถ้านิสิตชายหญิงคูใดที่ไม่ได้เป็นคู่กันแต่ได้ลอยกระทงร่วมกันที่สระน้ำจุฬาฯ จะได้แต่งงานกัน, เชื่อว่าหากหนุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์ “ลานเกียร์” จะต้องแต่งงานกับสาววิศวกรรม, เชื่อว่าหากใครไปให้อาหารปลาที่สระน้ำคณะวิทยาศาสตร์แล้วเจอเต่า แสดงว่าเขื่อนนั้นจะมีคนเลี้ยงข้าวเขื่อน เป็นต้น นิสิตนิยมส่งผ่านเรื่องเล่าเหล่านี้ทาง email ให้กับเพื่อนฝูงทั้งในสถาบันเดียวกันและต่างสถาบัน เกิดเป็นธรรมเนียมการเผยแพร่ข้อมูลคติชนสมัยใหม่ทางอินเทอร์เน็ต กลายเป็น “วัฒนธรรม” ของคน (folk) ที่เล่นอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

อลัน ดันดีส (Alan Dundes) นักคติชนวิทยาชาวอเมริกันผู้มีชื่อเสียงได้ให้ความเห็นว่า แม้ว่าในอดีต คำว่า folk จะหมายถึงชาวบ้าน ชาวชนบท แต่ปัจจุบันนี้ เพื่อให้ขอบเขตของคำว่า folk กว้างขึ้น จึงควรขยายขอบเขตของคำว่า folk ให้หมายถึง “กลุ่มคนที่มีความสนใจบางประการร่วมกัน เช่น กลุ่มคนที่มีอาชีพเดียวกัน กลุ่มคนที่มีนิกายศาสนาเดียวกัน” (Dundes ๑๙๗๗: ๖-๗) ถ้าใช้กรอบความคิดนี้ในการขยายขอบเขตของการศึกษาคติชนในประเทศไทย ก็จะทำให้สามารถรวมการศึกษาคติชนของกลุ่มคนในเมือง กลุ่มเด็กวัยรุ่น กลุ่มชาวหอพัก กลุ่มคนที่เล่นอินเทอร์เน็ต ฯลฯ ได้

ผู้เขียนเห็นว่านักคติชนในปัจจุบันควรสนใจข้อมูลทางทั้งที่เป็น *คติชนในท้องถิ่น* ที่เป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น *คติชนสมัยใหม่* ที่ปรับเปลี่ยนไปจากเดิมและที่มีการสร้างสรรค์ใหม่โดยคนรุ่นใหม่ รวมทั้ง *คติชนในอินเทอร์เน็ต* ที่เป็นผลของการถ่ายทอดเรื่องเล่าและเรื่องราวต่างๆ ในหมู่คนที่เข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ เพื่อที่จะทำให้การศึกษาคติชนในปัจจุบันครอบคลุมวิถีชีวิตของ folk กลุ่มต่างๆ ในสังคมไทย ในฐานะที่คติชนเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมของคนไทย

บรรณานุกรม

Dundes, Alan. “Who Are the Folk?” in *Interpreting Folklore*. ed. by Alan Dundes. Bloomington: Indiana University Press, 1977, pp. 1-19.

www.sanook.com

www.lemononline.com

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย