



บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว

โดย

กมลชนก ยวดยง

ดุชนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาสื่อสารวิทยา

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2565

HAUNTED HOUSE: COMMUNICATION SPACE AND
A CONSTRUCTION OF FEAR

BY

KAMOLCHANOK YUADYONG



A DISSERTATION SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF DOCTOR OF PHILOSOPHY
PROGRAM IN COMMUNICOLOGY
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2022

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

ดัชนีนิพนธ์

ของ

กมลชนก ยวดยง

เรื่อง

บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว

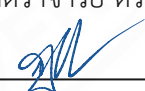
ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สื่อสารวิทยา)

เมื่อ วันที่ 7 กรกฎาคม พ.ศ. 2565

ประธานกรรมการสอบดัชนีนิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร. ชาติร์ ใต้ฟ้าพูล)

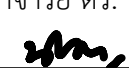
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาดัชนีนิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน)

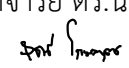
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาดัชนีนิพนธ์ร่วม


(รองศาสตราจารย์ ดร. กัจกร หลุยยะพงศ์)

กรรมการสอบดัชนีนิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิดา แสงสิงแก้ว)

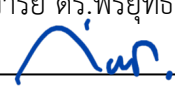
กรรมการสอบดัชนีนิพนธ์


(รองศาสตราจารย์รุจน์ โกมลบุตร)

กรรมการสอบดัชนีนิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิรยุทธ์ โอธพันธ์)

คณบดี


(รองศาสตราจารย์กัลยกร วรกุลธัญไย)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว
ชื่อผู้เขียน	นางสาวกมลชนก ยวดยง
ชื่อปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สื่อสารวิทยา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่สื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจถึงการสร้างสภาวะความจริงเสมือนที่มาจากทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับความกลัวผ่าน การเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์หรือความแตกต่าง ในการถอดรหัสความหมายความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และความชื่นชอบ ในเรื่องผีที่แตกต่างกัน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ตัวบท (บ้านผีสิง) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ส่วนที่ 2 คือ การวิเคราะห์ผู้รับสาร (ผู้เล่นบ้านผีสิง) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จำนวนบ้านละ 10 คน เพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมาย ความกลัวที่เกิดขึ้นหลังจากเล่นบ้านผีสิง แนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการศึกษา ได้แก่ ทฤษฎีและ แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว แนวคิดเรื่องพื้นที่ (space) แนวคิดเรื่องสภาวะความจริงเสมือนและสภาวะ เหนือจริงของโบตรียาร์ด ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) แนวคิดเกี่ยวกับผี และแนวคิดเรื่อง ผู้รับสารของ Stuart Hall

ผลการวิจัยพบว่า บ้านผีสิง ซึ่งเป็นพื้นที่เหนือจริงมีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ผ่านองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่อง โดยมีการออกแบบโครงเรื่องด้วยเทคนิคสัมพันธ์บท นำเอา เรื่องราวตำนานเกี่ยวกับผีในอดีตมาประกอบสร้างร้อยเรียงเรื่องราว สื่อสารผ่านตัวละคร สถานที่ และ เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง เพื่อสร้างความสมจริง ให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปในพื้นที่ในอดีต เวลา กลางคืนเจอผี และเกิดความรู้สึกกลัวและสนุกไปพร้อมกัน

ในส่วนของการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวไทย พบว่า ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าว มีการถอดรหัสความหมาย ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงไม่แตกต่างกัน โดยรูปแบบความกลัวที่ปรากฏในบ้านผีสิง เป็นอารมณ์ด้านลบที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการบริหารอารมณ์ความตื่นเต้น เพื่อหลีกเลี่ยงชีวิตประจำวันอันน่าเบื่อหน่ายได้เป็นอย่างดี และการที่ผู้เล่นชาวไทยสามารถถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของบ้านผีสิง บ้านแม่นาค ได้อย่างสอดคล้องในหลายประเด็นมากกว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และให้ความเห็นว่า บ้านผีสิงแบบไทย น่ากลัวกว่าบ้านผีสิงที่มีรูปแบบการนำเสนอแบบตะวันตก อาจเป็นเพราะผีไทยเคยถูกติดตั้งความกลัวให้กับผู้เล่นมาก่อนหน้า และมีสัญลักษณ์บางอย่างที่สามารถกระตุ้นความจำในสมองที่คุ้นเคย และมีการใช้เทคนิคการสื่อสารแบบสัมผัสรับบทที่อิงกับวัฒนธรรม ตำนานที่ให้ความรู้สึกใกล้ชิด จึงสามารถถอดรหัสความหมายได้ง่าย

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, ความกลัว, สภาวะความจริงเสมือน, บ้านผีสิง, ถอดรหัสความหมาย

Dissertation Title	HAUNTED HOUSE : COMMUNICATION SPACE AND A CONSTRUCTION OF FEAR.
Author	Miss Kamolchanok Yuadyong
Degree	Doctor of Philosophy
Major Field/Faculty/University	Communicology Journalism and Mass Communication Faculty Thammasat University
Dissertation Advisor	Associate Professor Somsuk Hinviman, Ph.D.
Dissertation Co-Advisor	Associate Professor Kamjohn Louiyapong, Ph.D.
Academic Year	2022

ABSTRACT

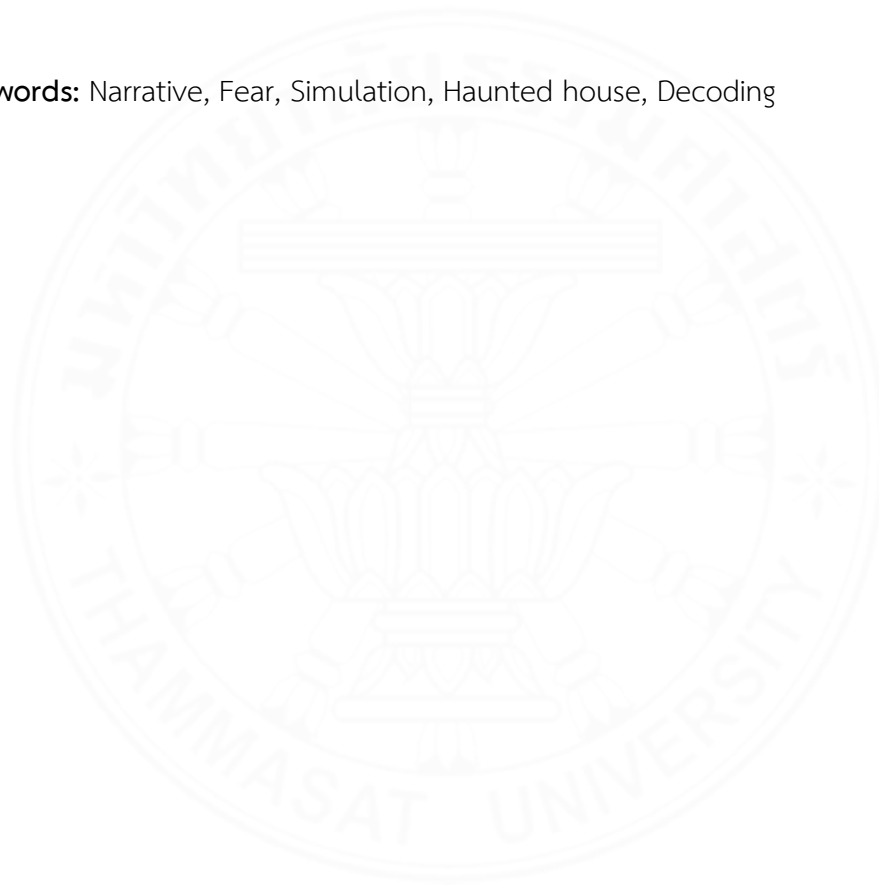
This research studied how to simulate cultural capital from fear through storytelling and specific communication techniques in haunted houses, while analyzing relationships and differences in decoding meaning of fear among haunted house participants through different experiences and preferences for ghost stories. Qualitative research was done by 1) textual analysis (haunted houses) with samples Ripley's Haunted Adventure Pattaya and Baan Mae Nak; and 2) in-depth interviews with ten participants per haunted house to analyze decoding of the fear occurring after participation. The theoretical conceptual framework included fear theory, space theory, simulation and hyperreality of Jean Baudrillard, narrative theory, ghost theory, and Stuart Hall's audience theory and encoding system.

Results were that the haunted house simulated hyperrealistic fear through narrative elements intertextually with historical ghosts to formulate stories, communicate through characters, places and specific haunted house techniques to make participants feel like they had experienced a ghost, retroactively, nocturnally, and with simultaneous anguish and delight.

In decoding the meaning of participants, those claiming or not claiming direct past experience with spirits decoded haunted house fear identically as a

negative emotion responding to the wish for emotional control, excitement and escape humdrum daily life. Participants decoded the hegemonic significance position of fear in Ban Mae Nak more than Ripley's Haunted Adventure Pattaya, claiming that Thai-style haunted houses are scarier than Western ones, possibly because Thai ghosts were innate lore for them. Certain symbols potentially trigger memories, employing intertextual techniques based on culture and local myths, for easily decoded significance.

Keywords: Narrative, Fear, Simulation, Haunted house, Decoding



กิตติกรรมประกาศ

แม้โรคระบาด และโรคร้ายจะทำให้หวาดกลัว เสียกำลังใจอยู่หลายครั้ง แต่ทุกปัญหาอุปสรรคก็ผ่านพ้นไปด้วยดี โดยเฉพาะดุขุณิพนธ์เล่มนี้ที่สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากกำลังใจและการโอบอุ้มจากบุคคลมากมาย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน อาจารย์ที่ปรึกษาดุขุณิพนธ์ ที่กรุณารับเป็นที่ปรึกษาให้ผู้วิจัยได้ทำวิจัยในเรื่องที่สนใจ เปิดโลกการทำวิจัยในสื่อโลกเสมือน โดยคอยให้คำชี้แนะเกี่ยวกับการทำวิจัยเชิงคุณภาพให้ผู้วิจัยเข้าใจกระจ่างชัดขึ้นเป็นอย่างมาก และมีความสุขในการทำงานขึ้นนี้ ผู้วิจัยขอบพระคุณความเมตตา พลังบวก พลังคนเก่งจากอาจารย์ที่ถ่ายทอดให้ลูกศิษย์เสมอมา

ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. กำนจกร หลุยยะพงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาดุขุณิพนธ์ร่วมที่สละเวลาในการชี้แนะให้ผู้วิจัยเห็นภาพชัดในการทำวิจัยได้มากขึ้น จนชิ้นงานเสร็จสมบูรณ์

ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. ธาตรี ใต้ฟ้าพูล ประธานกรรมการสอบดุขุณิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิดา แสงสิงแก้ว รองศาสตราจารย์ รุจน์ โกมลบุตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิรุทธิ์ โอพันธ์ ที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการ รวมถึงให้ความรู้ ข้อเสนอแนะ และแนวทางที่เป็นประโยชน์อย่างมาก จนดุขุณิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านของหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สื่อสารวิทยา) ที่เป็นต้นแบบในการแสวงหาความรู้ และถ่ายทอดความรู้ให้ศิษย์อย่างเต็มที่

ขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่เป็นกำลังใจในการเรียน และการใช้ชีวิตเสมอมา

ขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมที่ให้โอกาสผู้วิจัยได้ลาศึกษา รวมถึงคณบดี และอาจารย์ในหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ ทุกท่าน

ขอบพระคุณพี่ ๆ เจ้าหน้าที่ทุกท่านของคณะ และห้องสมุดที่ให้ความช่วยเหลือเป็นอย่าง

มาก

ขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ชาว JC หลาย ๆ ท่าน ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันเสมอ รวมถึงการไปร่วมเล่น เก็บข้อมูลที่บ้านผีสิงเป็นเพื่อน แม้บางท่านจะกลัวผี ผู้วิจัยซาบซึ้งใจเป็นอย่างมาก

สุดท้าย..ขอบพระคุณคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน ที่เปรียบเสมือนบ้านอันอบอุ่น วางรากฐานความรู้ด้านสื่อสารมวลชน ตั้งแต่ผู้วิจัยศึกษาปริญญาตรี การได้กลับมาเรียนที่คณะเสมือนได้กลับบ้านที่มีความอบอุ่น อุดมปัญญา อยู่เสมอ

กมลชนก ยวดยง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(12)
สารบัญภาพ	(14)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.1.1 ความสำคัญของความกลัว	1
1.1.1.1 ความสำคัญของความกลัวในสังคมดั้งเดิม	2
1.1.1.2 ความสำคัญของความกลัวในสังคมสมัยใหม่	5
1.1.2 การสื่อสารและการประกอบสร้างความกลัว	6
1.1.2.1 ยุคการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา	6
1.1.2.2 ยุคการสื่อสารผ่านสื่อมวลชน	7
1.1.2.3 ยุคการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน	11
1.1.3 บ้านผีสิงกับการประกอบสร้างความกลัว	12
1.2 ปัญหานำวิจัย	17
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	18
1.4 ขอบเขตในการวิจัย	18
1.5 ข้อจำกัดทางการวิจัย	19
1.6 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	19
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	20

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
2.1 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว	22
2.1.1 ความหมายของความกลัว	22
2.1.2 แนวทางการศึกษาความกลัวในสาขาวิชาต่าง ๆ	23
2.1.2.1 การแพทย์ และจิตวิทยา	23
2.1.2.2 จิตวิเคราะห์	27
2.1.2.3 สังคมวิทยา	30
2.1.2.4 ด้านการสื่อสาร	32
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับผี	42
2.2.1 หน้าที่ของผีในสังคม	42
2.2.2 ผีในฐานะทุนทางวัฒนธรรม	44
2.3 แนวคิดเรื่องพื้นที่ (space)	46
2.3.1 ความหมายของพื้นที่	46
2.3.2 แนวทางการศึกษาพื้นที่	47
2.3.3 การประกอบสร้างทางสังคมของพื้นที่	48
2.4 แนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสภาวะเหนือจริงของโบดริยาร์ด	48
2.5 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)	55
2.5.1 ความหมายของเรื่องเล่า	55
2.5.2 การศึกษาเรื่องเล่า	55
2.5.3 องค์ประกอบของเรื่องเล่า (component of narrative)	56
2.6 แนวคิดเรื่องผู้รับสารและระบบรหัสแห่งความหมาย (Audience and Coding System)	63
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	64
2.7.1 งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารกับความกลัวเรื่องผี	64
2.7.2 งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารกับการสร้างสมมติฐานความจริงเสมือน	66
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	70
3.1 รูปแบบการวิจัย	73
3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง	73

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	79
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	80
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	81
3.6 การนำเสนอข้อมูล	82
 บทที่ 4 การสร้างพื้นที่สื่อสาร เพื่อประกอบสร้างความกลัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และการถอดรหัสความหมายความกลัวของผู้เล่น	84
4.1 บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง	85
4.1.1 พัทยา – พื้นที่ท่องเที่ยวระดับสากล	85
4.1.2 Ripley's ENTERTAINMENT – อาณาจักรแห่งความแปลก	88
4.2 Ripley's World of Entertainment พัทยา – ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสภาวะเหนือจริง	93
4.3 Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	99
4.3.1 ความกลัวระดับโลกสู่ระดับท้องถิ่น	100
4.3.2 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง	103
4.3.2.1 โครงเรื่อง (Plot)	103
4.3.2.2 แก่นความคิด (Theme)	126
4.3.2.3 ตัวละคร (Character)	128
(1) ตัวละครที่มนุษย์แสดง รับบทบาท	129
(2) ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์	152
4.3.2.4 ฉาก (Setting)	155
4.3.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)	164
4.3.2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	164
4.3.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	164
4.4 การถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	175
4.4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง	175
4.4.2 การถอดรหัสการสร้างพื้นที่สื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	178

4.4.2.1	โครงเรื่อง (Plot)	178
4.4.2.2	แก่นเรื่อง (Theme)	188
4.4.2.3	ตัวละคร (Character)	189
4.4.2.4	ฉาก (Setting)	200
4.4.2.5	ความขัดแย้ง (Conflict)	206
4.4.2.6	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	207
4.4.2.7	สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	208
4.5	สรุป	218
บทที่ 5	การสร้างพื้นที่สื่อสาร เพื่อประกอบสร้างความกลัวในบ้านแม่นาคและ การถอดรหัสความหมายความกลัวของผู้เล่น	228
5.1	บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง	228
5.1.1	พหุวิทยา – พื้นที่นำเสนอความเป็นไทย	228
5.2	เลเจนด์ สยาม (Legend Siam) – เมื่ออดีตกลับมามีชีวิตอีกครั้ง	229
5.2.1	สยามวิไลซ์	231
5.2.2	ไทยอารยะ	233
5.2.3	ภูมิแผ่นดิน (ปิดปรับปรุงเนื่องจากสถานการณ์ COVID-19, 2564)	235
5.3	บ้านแม่นาค	237
5.3.1	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว “บ้านแม่นาค” ตามทฤษฎี การเล่าเรื่อง (Narrative Theory)	239
5.3.1.1	โครงเรื่อง (Plot)	239
5.3.1.2	แก่นความคิด (Theme)	245
5.3.1.3	ตัวละคร (Character)	245
5.3.1.4	ฉาก (Setting)	255
5.3.1.5	ความขัดแย้ง (Conflict)	263
5.3.1.6	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	263
5.3.1.7	สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	263
5.4	การถอดรหัสความหมาย (decode) ความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่นาค	267
5.4.1	ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง	267

5.4.2 การถอดรหัสการสร้างพื้นที่สื่อสารและการประกอบสร้างความกลัว ของ บ้านแม่นาค	269
5.4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)	269
5.4.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)	277
5.4.2.3 ตัวละคร (Character)	279
5.4.2.4 ฉาก (Setting)	284
5.4.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)	287
5.4.2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	288
5.4.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	289
5.5 สรุป	297
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	305
6.1 สรุปผลการศึกษา	306
6.1.1 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค	306
6.1.2 การถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค	317
6.2 อภิปรายผลการวิจัย	329
6.2.1 คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ	329
6.2.1.1 บ้านผีสิงในฐานะการเป็นพื้นที่ความจริงเสมือน	330
6.2.1.2 บ้านผีสิงเป็นสื่อที่มีการสื่อสารแบบผสมผสาน	331
6.2.1.3 บ้านผีสิงเป็นสื่อที่สร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ ผู้รับสาร (Immediate experience)	332
6.2.1.4 บ้านผีสิงเป็นสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modern) ที่มี เส้นแบ่งที่พร่าเลือน	333
6.2.2 กลวิธีการสร้างความกลัวในบ้านผีสิง	337
6.2.2.1 รสนิยมแบบชนชั้นกลาง	338
6.2.2.2 การเล่าเรื่อง	339
6.2.2.3 การนำเสนอความกลัวแบบย้อนแย้ง (paradox)	343

6.2.3 การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่า	346
6.2.3.1 ต้องการความกลัวรูปแบบใหม่	347
6.2.3.2 การคาดหวังในสิ่งที่ไม่สามารถคาดหวังได้ (expected the unexpected)	347
6.2.3.3 ประสบการณ์ส่วนบุคคล	348
6.3 ข้อเสนอแนะ	349
รายการอ้างอิง	351
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แบบบันทึกการสังเกต	368
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์	369
ประวัติผู้เขียน	373

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ระเบียบวิธีวิจัย	70
4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก	176
4.2 เปรียบเทียบการถอดรหัสเรื่องราวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	179
4.3 เปรียบเทียบการถอดรหัสการทำให้กลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	181
4.4 เปรียบเทียบการถอดรหัสเหตุการณ์ของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	184
4.5 เปรียบเทียบการถอดรหัสแก่นเรื่องของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	188
4.6 เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของตัวละครจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	189
4.7 เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของฉากจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	200
4.8 เปรียบเทียบการถอดรหัสความขัดแย้งจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	206
4.9 เปรียบเทียบการถอดรหัสมุมมองการเล่าเรื่องจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	207
4.10 เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	208
4.11 สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาแบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง	218
4.12 เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	221
5.1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก	268
5.2 เปรียบเทียบการถอดรหัสเรื่องราวของผู้เล่นบ้านแม่นาค	270
5.3 เปรียบเทียบการถอดรหัสการทำให้กลัวของผู้เล่น บ้านแม่นาค	271

5.4	เปรียบเทียบการถอดรหัสเหตุการณ์ของผู้เล่น บ้านแม่นาค	273
5.5	เปรียบเทียบการถอดรหัสแก่นเรื่องของผู้เล่น บ้านแม่นาค	277
5.6	เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของตัวละครจากผู้เล่น บ้านแม่นาค	279
5.7	เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของฉากจากผู้เล่น บ้านแม่นาค	284
5.8	เปรียบเทียบการถอดรหัสความขัดแย้งจากผู้เล่น บ้านแม่นาค	287
5.9	เปรียบเทียบการถอดรหัสมุมมองการเล่าเรื่องจากผู้เล่น บ้านแม่นาค	288
5.10	เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่นบ้านแม่นาค	289
5.11	สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ บ้านแม่นาค แบ่งตาม ทฤษฎีการเล่าเรื่อง	297
5.12	เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นบ้าน แม่นาค	300
6.1	สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาและบ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง	307
6.2	เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค	318
6.3	แสดงรายละเอียดตัวละครใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	340
6.4	แสดงรายละเอียดตัวละครในบ้านแม่นาค	341

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure	14
1.2 บ้านผีสิงบ้านแม่นาค	14
1.3 บ้านผีสิง Big Double Shock	15
1.4 ปราสาทผีสิง ดรีมเวิร์ล	15
1.5 บ้านผีสิงในสวนสนุกโยโยแลนด์	16
1.6 Mystery Mansion	16
2.1 แนวคิด Sequence ของ Tororov	58
2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย	69
4.1 โลโก้ของบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT	88
4.2 โรเบิร์ต ลีรอย ริปลีย์ ผู้ก่อตั้ง บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT	88
4.3 พิพิธภัณฑร์ิปลีย์ เชื่อหรือไม่ที่ก่อตั้งขึ้นครั้งแรกใน ค.ศ. 1933	89
4.4 แบรินด์ต่าง ๆ ภายใต้การดูแลของบริษัท Ripley's Entertainment	91
4.5 Attractions ต่าง ๆ ของบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT	92
4.6 ศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พัทยา	93
4.7 ส่วนหน้าของเครื่องบินที่แสดงถึงที่ตั้งของ Ripley's World of Entertainment พัทยา	94
4.8 ทางเข้า Ripley's World of Entertainment พัทยา	95
4.9 เครื่องเล่นใน Ripley's World of Entertainment พัทยา	96
4.10 การแบ่งพื้นที่ภายใน Ripley's World of Entertainment พัทยา	98
4.11 ป้าย Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	99
4.12 Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ North Ocean Boulevard สหรัฐอเมริกา	100
4.13 Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ San Antonio, Texas สหรัฐอเมริกา	101
4.14 Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ Gatlinburg สหรัฐอเมริกา	101
4.15 Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ประเทศไทย	102
4.16 ตัวอาคาร Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	102
4.17 บรรยากาศภายนอกโดกังผีสิงที่มีความแตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน	106

4.18	หุ่นผีมีมมีและซอมบี้ที่ปรากฏในเหตุการณ์นี้	107
4.19	หุ่นผีกระสือ และแม่มด	107
4.20	การเปิดเผยเหตุการณ์บางอย่างที่อยู่ในโกดังผีสิงแก่ผู้เล่นที่อยู่ภายนอก	108
4.21	ตัวละครสัปเหร่อ	109
4.22	การถ่ายภาพของผู้เล่นเป็นที่ระลึก	110
4.23	โรงศพขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่กลางห้อง และการปรากฏตัวของผีเจ้าของโรงงาน	111
4.24	บรรยากาศทางเดินที่เต็มไปด้วยหุ่นผีที่ถูกทรมาน	112
4.25	ห้องผ่าตัดของหมอฆ่าและศพ	112
4.26	อ่างปฏิกิริยาของผู้เล่นที่โดนปาของใส่	113
4.27	บรรยากาศห้องเก็บโรงศพที่เต็มไปด้วยร่างแวมไพร์	115
4.28	แวมไพร์ที่ออกมาจากโรงศพและวิ่งไล่ตามจับผู้เล่น	116
4.29	ผีดิบที่ปรากฏตัวเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เล่นกำลังหนีแวมไพร์	117
4.30	ทางเดินในคุกใต้ดิน	118
4.31	คุกใต้ดิน	119
4.32	ห้องลงตา	120
4.33	อุโมงค์ลงตา	121
4.34	ทางเดินที่เต็มไปด้วยกะโหลกและโครงกระดูก	121
4.35	รูปภาพที่เปลี่ยนจากภาพบุคคลปกติเป็นผีร้ายที่มีความน่ากลัว	123
4.36	ผีมือเลื่อยกำลังไล่ล่าผู้เล่น	123
4.37	บริเวณทางออกจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	124
4.38	ลำดับโครงเรื่องนำเสนอความน่ากลัวของโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	126
4.39	อีไลนส์ กริมส์บี้ และเฮนรี สตรีปเปอร์ เจ้าของผู้ก่อตั้ง กริมส์บี้ แอน สตรีปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานี	127
4.40	การฝึกอบรมนักแสดงผี ภายในโรงเรียนหลอกให้หลอนของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	129
4.41	ตัวละครสัปเหร่อ	130
4.42	ตัวละครสัปเหร่อใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาที่รับบทโดยนักแสดงที่แตกต่างกันไปในแต่ละวัน	131
4.43	ฉากเปิดตัวสัปเหร่อ ที่ผู้เล่นต่างให้ความสนใจ	132
4.44	ตัวละครผีเจ้าของบริษัทผลิตโรงศพ	134

4.45 ตัวละครเจ้าของบริษัทใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg สหรัฐอเมริกา	135
4.46 การปรากฏตัวของผีเจ้าของบริษัท	136
4.47 การแต่งกายของตัวละครที่เหมือนกับเจ้าของจริงในตำนาน	137
4.48 การหลอกด้วยเทคนิค Jump Scare ที่สร้างความตกใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี	138
4.49 หมอผ่าตัดใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg สหรัฐอเมริกา	139
4.50 ตัวละครหมอผ่าตัดผู้มีอาการทางจิต	140
4.51 หมอผ่าตัดหยาบคายของศพขึ้นมาพูดคุยกับผู้เล่น	140
4.52 หมอผ่าตัดปาอวัยวะภายในของมนุษย์ใส่ผู้เล่น	142
4.53 ผีมือเลื่อยใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE อื่น ๆ	142
4.54 ตัวละครผีมือเลื่อยใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	143
4.55 ตัวละคร Leatherface จากเรื่อง The Texas Chain Saw Massacre	144
4.56 ผีมือเลื่อยคอยไล่ล่าผู้เล่นอย่างไม่ลดละ	145
4.57 ตัวละครแวมไพร์	147
4.58 ผีบริเวณด้านหน้าทางเข้าโกดังผีลิ	148
4.59 การแต่งหน้าตัวละครที่สื่อถึงความเป็นผีในภาพยนตร์การ์ตูน Coco	149
4.60 ความหวาดกลัวของผู้เล่นที่อายุน้อยต่อตัวละครผี	150
4.61 การถ่ายภาพกับนักแสดงผีของผู้เล่น	151
4.62 ผีที่เป็นที่รู้จักในระดับสากล	152
4.63 รูปภาพที่เปลี่ยนจากภาพบุคคลปกติเป็นผีร้ายที่มีความน่ากลัว	153
4.64 ผีที่ถูกทำร้ายตามตำนานเนื้อเรื่อง	154
4.65 ตัวละครผีที่ปรากฏอยู่นอกพื้นที่โกดังผีสิง	155
4.66 อาคารโกดังผีสิงภายนอก	156
4.67 ลิฟต์ของโกดังผีสิง	157
4.68 ห้องโถงศพ	158
4.69 ห้องเก็บศพ	159
4.70 พื้นที่ภายนอกอาคารที่ถูกประกอบสร้างในโกดังผีสิง	160
4.71 ห้องผ่าตัด	161
4.72 ห้องแวมไพร์	162
4.73 ฉากคุกที่ปรากฏตามส่วนต่าง ๆ ของพื้นที่	163
4.74 ฉากที่มีความแฟนตาซีในพื้นที่	163

4.75	โรงศพที่ตั้งอยู่ด้านหน้าโกดังผีสิง	165
4.76	เก้าอี้หนังและป้ายโดยรอบโกดังผีสิงที่มีลักษณะคล้ายโรงศพ	165
4.77	ระดับความมืดภายในโกดังผีสิง ที่อยู่ในระดับสลัว ไม่ได้มืดมิดจนเกินไป	167
4.78	การจัดไฟจากด้านล่างเพื่อสื่อสารความน่ากลัวภายในพื้นที่โกดังผีสิง	168
4.79	การใช้แสงสีน้ำเงินในการประกอบสร้างเวลากลางคืน	169
4.80	แสง สีบริเวณโดยรอบของโกดังผีสิง	169
4.81	แสงสีภายในโกดังผีสิง	170
4.82	ฝีมือเลื่อยบริเวณระเบียงที่เปิดโล่ง	172
4.83	บริเวณประตูทางออกที่เป็นภาพกราฟิกและเสียงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เหมือน พาลู่เล่นกลับมาสู่ปัจจุบัน	173
4.84	เอฟเฟกต์น้ำฝนสัมผัสผู้เล่น	174
5.1	ทางเข้าเลเจนด์ สยาม	229
5.2	การแบ่งพื้นที่ และเครื่องเล่นต่าง ๆ ภายในเลเจนด์ สยาม	230
5.3	สถาปัตยกรรมไทยยุค ร.4 และ ร.5 ในโซน สยามวิไลซ์	231
5.4	พระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ ภายในโซนสยามวิไลซ์	232
5.5	พระวิหารและพระสถูปเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์	233
5.6	เครื่องเล่นในบริเวณงานวัดป่าหิมพานต์	234
5.7	ตลาดบกของภาคกลาง	235
5.8	แปลงนาสาธิต โชนภูมิแผ่นดิน	236
5.9	ลำดับโครงเรื่องนำเสนอความน่ากลัวของบ้านแม่นาค	244
5.10	แม่นาคที่ปรากฏตามสื่อของเลเจนด์ สยามที่คล้ายคลึงกับในบ้านแม่นาค	246
5.11	การแต่งกายและรายการของผีนางรำที่ปรากฏในบ้านแม่นาค	252
5.12	ตัวละครผีในภาพยนตร์จูออน	253
5.13	บริเวณทางเดินเข้าไปยังบ้านแม่นาค	256
5.14	ศาลไอ้แดง	256
5.15	ศาลพ่อปู่เสียดิษ	257
5.16	ต้นตะเคียนคู่ที่อยู่ใกล้ ๆ บ้านแม่นาค	258
5.17	รูปปั้นแม่นาคอุ้มลูกที่อยู่ด้านหน้าทางเข้า	259
5.18	บริเวณด้านหน้าทางขึ้นบ้านแม่นาค	262

6.1 ตัวละครของ Ripley's Haunted Adventure - San Antonio เมืองTexas และ Gatlinburg ที่ไม่ปรากฏในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	313
6.2 บ้านผีสิง แมคคามี่ เมเนอร์	316
6.3 คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ	330
6.4 ยุคของการสื่อสารเรื่องผี	332
6.5 เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลือนของตัวละครที่ปรากฏใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	334
6.6 เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลือนของตัวละครที่ปรากฏในบ้านแม่นาค	335
6.7 ตัวละครผีที่มีความเป็นโลก ในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	336
6.8 ตัวละครผีไทยที่ปรากฏ ในพื้นที่บ้านแม่นาค	337
6.9 กลวิธีการประกอบสร้างความกลัวในบ้านผีสิง	338
6.10 การวิเคราะห์ผู้เล่นบ้านผีสิง	346

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

1.1.1 ความสำคัญของความกลัว

“ความคิดสร้างสรรค์” (Creative Ideas) ถือเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญมากในโลกยุคปัจจุบัน หลายประเทศได้มีการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะในการคิด (Thinking skills) และการมีความคิดริเริ่ม (Originality) เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน เกิดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ขึ้นมาได้

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ได้ถูกพูดถึงครั้งแรกในหนังสือของ จอห์น ฮาวกินส์ (John Howkins) ที่มีชื่อว่า The Creative Economy: How People Make Money from Ideas ซึ่งจัดพิมพ์ขึ้นในปี 2001 เพื่อเผยแพร่แนวคิดเกี่ยวกับระบบเศรษฐกิจใหม่ที่จะเข้ามาแทนที่ระบบเศรษฐกิจที่เน้นการผลิต (Manufacturing) ที่ใช้ทรัพยากรแรงงานและทุนรูปแบบเก่าในที่สุด ดังนั้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และไอเดียใหม่ ๆ ของปัจเจกบุคคลในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และมีความหมายครอบคลุมทุกกิจกรรมในระบบเศรษฐกิจ (พัฒน์ดา มิตรภักดี, 2561)

ประเทศที่พัฒนาแล้ว มักอาศัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นตัวขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ จนประสบความสำเร็จ แต่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแต่ละประเทศกลับไม่มีสมการที่ตายตัวหรือสูตรสำเร็จใด ๆ ที่แน่ชัด โดยมีความแตกต่างกันไปตามบริบททางวัฒนธรรม และการสั่งสมความรู้ของสังคมนั้น ๆ ที่มีทุนมนุษย์ (Human Capital) ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) และทุนทางสังคม (Social Capital) ที่แตกต่างกันไป ซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่า ในหลาย ๆ ประเทศได้นำทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องที่เราคุ้นเคย ความกลัวผี ความกลัวต่าง ๆ มาต่อยอดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาล

“ความกลัว” เป็นหนึ่งในอารมณ์พื้นฐานและสำคัญที่สุดของมนุษย์ (Fu, 2016) โดย Öhman (2000) ได้อธิบายถึง “ความกลัว” ในเชิงจิตวิทยาไว้ว่า เป็นกลไกของอารมณ์ที่ตอบสนองต่อความไม่ปลอดภัย อันได้แก่ สิ่งที่ทำให้เกิดความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นในร่างกาย รวมถึงการเห็นสิ่งมีชีวิตที่กำลังเจ็บปวดตรงหน้า

ความกลัว มีอิทธิพลอย่างมากกับความสุขและการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากคนเราปราศจากความกลัว เราอาจจะไม่สามารถมีชีวิตรอดอยู่ได้นาน โดยเราอาจจะพาตัวเองเข้าไปยังสถานที่ที่เสี่ยงอันตราย เข้าไปสัมผัสสัตว์มีพิษ หรือเข้าไปในสถานที่เกิดเหตุภัยพิบัติต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดอันตรายถึงชีวิตได้

ข้อดีของความกลัว คือ การส่งผลต่อระดับอารมณ์ ความรู้สึกและการเปลี่ยนแปลงทางชีวเคมีในร่างกาย ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างอัตโนมัติในลักษณะเตรียมพร้อมที่จะต่อสู้ ทำให้คนเรามีการโต้ตอบ และป้องกันตนเองจากอันตรายในช่วงวิกฤตได้ทันท่วงที (สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์, 2555) นอกจากนี้ ความกลัวในระดับที่พอเหมาะพอดี และสอดคล้องกับบุคลิกภาพ สามารถทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกตื่นเต้น ทำลาย เป็นสิ่งกระตุ้นให้มนุษย์เกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ ผลักดันให้ออกไปผจญภัยในโลกกว้าง (Tuan, 2013)

แต่หากมองในอีกมุมหนึ่ง ความกลัวเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการหนีให้ห่างไกล เพราะเป็นเสมือนอารมณ์ด้านลบ โดยหากปล่อยให้ความกลัวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต มันอาจสร้างความทุกข์ทรมาน บั่นทอนสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเราให้อ่อนแอลง เกิดการชะงัก หรือสับสนในการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน ทำให้เราหลีกเลี่ยงหรือหลบหนีจากวัตถุ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เป็นต้นเหตุของความกลัว รวมถึงขัดขวางไม่ให้เราทำสิ่งที่อยากทำได้

จะเห็นได้ว่า ความกลัวนั้นเป็นสิ่งติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด และสามารถเกิดขึ้นได้จากทั้งการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมภายนอก โดยนักจิตวิทยาจากสาขาจิตเวชศาสตร์จากมหาวิทยาลัยเวย์นสเตต (Wayne State University) ในรัฐมิชิแกนชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวนั้น ขึ้นอยู่กับบริบทรอบตัว (พรรณพร กะตะจิตต์, 2561) ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างมาก และแสดงให้เห็นว่า ความกลัวสามารถถูกประกอบสร้างขึ้นได้ ซึ่งหากผู้ใดก็ตามสามารถประกอบสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นได้ บุคคลผู้นั้นถือว่าเป็นผู้มีอำนาจอย่างมากในการกำกับอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์

1.1.1.1 ความสำคัญของความกลัวในสังคมดั้งเดิม

ความกลัวนั้นอยู่กับมนุษย์มาตั้งแต่แรกเริ่ม โดยเมื่อมนุษย์เผชิญหน้ากับสิ่งที่ไม่รู้ อาทิ ความเจ็บปวด ภัยพิบัติจากธรรมชาติ และความอยู่ดีศรีสุขในสังคม ทำให้มนุษย์เกิดความหวาดกลัว และมักจะอธิบายสาเหตุของสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ว่า เกิดขึ้นตามเจตนาของมนุษย์ หรือการแทรกแซงของอำนาจศักดิ์สิทธิ์ต่อชีวิตมนุษย์ (กัมปนาท ขำแก้ว, 2559) ซึ่งอาจจะเห็นได้ทั้งพระเจ้า ปีศาจ ภูตผีวิญญาน หรือสัตว์ประหลาด ตามแต่จินตนาการของมนุษย์ ก่อเกิดเป็นตำนานและเรื่องเล่าต่าง ๆ อาทิ สังคมจีนโบราณเชื่อว่า โรคภัยไข้เจ็บเกิดจากการกระทำของภูตผีวิญญาน (AllCreativeTeam, 2018) มนุษย์จึงได้แสวงหาวิธีการที่จะแสดงออกถึงความเคารพบูชาด้วยการเซ่นไหว้

เพื่อการแสดงความอ่อนน้อมรักดี ยอมรับอำนาจเหนือมนุษย์ และยอมอยู่ภายใต้อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความอบอุ่นทางจิตใจ

การดำเนินชีวิตของมนุษย์จึงมีความผูกพันกับความเชื่อมาตั้งแต่ดึกดำบรรพ์ และกลายเป็นมูลเหตุหรือสิ่งที่กำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์ ความกลัวถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่ก่อให้เกิดความเชื่อ โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ

Cixous (1976) กล่าวว่า ผี หมายถึง สิ่งที่แต่งขึ้นจากความสัมพันธ์เกี่ยวกับความตาย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ได้ให้ความหมายว่า ผี คือ สิ่งที่มนุษย์เชื่อว่า เป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตน มีทั้งดีและร้าย ให้คุณหรือโทษได้ หรือเป็นคำเรียกคนที่ตายไปแล้ว ซึ่งคล้ายคลึงกับที่เสฐียรโกเศศ-นามปากกาของพระยาอนุมานราชธน (2539 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2558) ที่อธิบายไว้ว่า ผี คือ อะไร ๆ ที่ลึกลับ ซึ่งเรายังไม่รู้และยังคิดไม่ออก ทั้งโดยปกติก็ไม่เคยเห็นตัว หากว่าเคยเห็นผีก็ต้องเป็นรูปร่างจาง ๆ แล้วแต่ผู้เห็น เพราะฉะนั้น ผีจึงเป็นพวกไม่ใช่คน เป็นอมมนุษย์ อยู่เหนือคน แต่ผีก็มีลักษณะบางอย่างคล้ายคน คือ มีทั้งผีชั้นสูงชั้นต่ำ มีทั้งผีดีผีร้าย

เจือ สตะเวทิน (2517) เขียนในหนังสือคติชาวบ้านไทยถึงผีว่าเป็นความเชื่อของชาวบ้าน มีอยู่มากมายหลายชนิด ผีที่ให้คุณจะได้รับบูชาเช่นไหว้ ส่วนผีที่ให้โทษก็จะใช้วิธีคล้ายกัน แต่การวิงวอนขอจะให้ไม่ทำอันตราย หรือต่างคนต่างอยู่

Edward Burnett Tylor (1871) ได้อธิบายความเชื่อเรื่องผี หรือ วิญญาณนิยม (Animism) โดยอ้างถึงคำในภาษากรีกว่า Animate หมายถึง มีชีวิต โดยอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตและวิญญาณ ศาสนาผีจึงเป็นความเชื่อที่ว่าด้วยกฎแห่งชีวิต กล่าวคือ ทุกสิ่งทุกอย่างมีชีวิต ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ ต้นไม้ หิน ดิน น้ำ ไฟ โดยกำเนิดขึ้นมาจากการประกอบกันของสองสิ่ง คือ ชีวิต และ วิญญาณ โดยสิ่งมีชีวิตที่เกิดการขาดกันของสองสิ่งนี้ อาจหมายถึง การป่วยหรือการตาย ซึ่งไม่ได้หายไป คนที่ตายไปแล้ว วิญญาณยังอยู่และมีกำลังในการให้คุณให้โทษได้ (Bowen, 2011)

จะเห็นได้ว่า มีการอธิบายความหมายของ “ผี” ว่า ผีมีลักษณะบางอย่างคล้ายคน แต่มีลักษณะที่เป็นอื่นแตกต่างไปจากคน และมีลักษณะเด่นที่มีกำลังในการให้คุณให้โทษสังคมไทย จึงมักมีคำกล่าวว่า “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ซึ่งหมายความว่า แม้เราจะพิสูจน์เรื่องผีไม่ได้ด้วยสัมผัสทั้งห้า แต่เราก็พร้อมจะเชื่อ หรือ “ศรัทธา” เกี่ยวกับผี ซึ่งศรัทธาก็ดูจะมีที่มาจาก “ความกลัว” และ “ความไม่รู้” ด้วยเช่นกัน

ความเชื่อเรื่องผี เทวดา ได้ฝังรากลึกในสังคมไทยมานานก่อนที่ศาสนาพุทธหรือศาสนาพราหมณ์จะเข้ามามีอิทธิพลในสังคม ทั้งนี้เป็นเพราะสังคมไทยดั้งเดิมนั้นเป็นสังคมเกษตรกรรม วิถีชีวิตของผู้คนจึงต้องพึ่งพิงธรรมชาติอย่างแนบชิดและแน่นแฟ้น เมื่อยังไม่มีความรู้และยังไม่มีแนวคิดเรื่องศาสนา การเกิดปรากฏการณ์ธรรมชาติ อาทิ ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ฝนตก ไฟป่า พายุ แผ่นดินไหว ก่อให้เกิดความหวาดกลัวและยำเกรง เช่นเดียวกันกับมนุษย์ยุคบุพกาล (primitive man) ของชนชาติอื่น นานวันเข้ามนุษย์ผู้หวาดกลัวเหล่านั้นจึงพยายามหาทางออกเพื่อสยบความกลัว และมีความต้องการเอาชนะปรากฏการณ์ธรรมชาตินั้น ๆ จนก่อให้เกิดเป็นความเชื่อและพิธีกรรมต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับผีและสิ่งลี้ลับขึ้นมา

ประเทศไทยมีการค้นพบหลักฐานเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยเป็นราชธานี สืบทอดต่อมาในสมัยกรุงศรีอยุธยา จนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (กัมปนาท ขำแก้ว, 2559) สิ่งนี้จึงเป็นข้อที่ยืนยันได้ว่า เรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กับสังคมไทยมาตั้งแต่ยุคเดิม

หากย้อนไปดูรากเหง้าของผี จะพบว่า มีความเชื่อเดียวกันนี้กระจายอยู่แทบทั่วโลก เกือบทุกชาติทุกภาษา มักมีเรื่องเล่าประเภทย่อยๆ เกี่ยวกับชุมชนเสมอ สิ่งเหล่านี้เองที่บ่งบอกได้ว่า ความเชื่อเรื่องผีมีความเป็นสากล (universal) แม้จะมีผู้คนที่ไม่เชื่อเพราะไม่สามารถพิสูจน์ได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ก็ตาม แต่นักสังคมวิทยาและนักมานุษยวิทยาที่สามารถอธิบายได้ว่า ความเชื่อเรื่องผีนั้นยังคงดำรงอยู่ เนื่องจากนักวิชาการในสาขานี้เชื่อว่า ความจริงที่มีอยู่รอบตัวมนุษย์แบ่งเป็น 2 ระดับด้วยกัน (สมสุข หินวิมาน, 2558) คือ ความจริงเชิงวัตถุ (material reality) อันหมายถึง ความจริงที่มนุษย์สัมผัสได้ด้วยประสาททั้งห้า และความจริงเชิงจิตวิญญาณ (spiritual reality) หรือที่ ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2543 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2558) กล่าวว่า ความจริงแบบนี้เป็นพื้นที่ที่จิตวิญญาณ เทพ มาร และผีต่าง ๆ ทำงานอยู่

ความจริงเชิงจิตวิญญาณนี้เองที่ทำให้ผู้คนในทุกสังคมทั่วโลกมีความเชื่อเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ ถือเป็นทุนวัฒนธรรมของประเศนั้น ๆ ที่สามารถนำมาต่อยอดในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างภาพยนตร์ และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก อาทิ ประเทศญี่ปุ่นได้มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหญิงตัวเอกหลุดเข้าไปในโลกของภูต ซึ่งเป็นความเชื่อของชาวตะวันออก มาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชื่อดัง เรื่อง Spirited Away ซึ่งได้รับการยอมรับและได้รางวัลระดับโลกอย่างรางวัลออสการ์ (ไฉจิต ทิพย์เทียมพงษ์, 2561) หรือแม้แต่ในสังคมอเมริกาที่สถาปนาตัวเป็นสังคมแห่งวัตถุนิยมและวิทยาศาสตร์อย่างสูง ก็ยังมีหลักฐานการผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับผีมากมายในปัจจุบัน อาทิ Annabelle, The Nun, The Curse of La Llorona, The Demonologist, It และ The Prodigy เป็นต้น

1.1.1.2 ความสำคัญของความกลัวในสังคมสมัยใหม่

เมื่อมนุษย์มีกระบวนการหาความรู้แบบศาสตร์มากขึ้น ความหวาดกลัวในปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือเหตุการณ์บางอย่างสามารถอธิบายได้ด้วยหลักทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ความเชื่อในสิ่งเร้นลับลดน้อยลงไป นักวิทยาศาสตร์จำนวนหนึ่งพยายามอธิบายเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ อาทิ งานวิจัยของ Persinger (1983) ที่เชื่อว่า ผี คือ พลังงานแม่เหล็กไฟฟ้า คนที่อ้างว่า รับรู้ได้ถึงวิญญาณ แท้จริงแล้วเป็นเพราะ สมอกลีบขมับ (temporal lobes) ไวต่อคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า คล้ายคลึงกับงานวิจัยของนักวิทยาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ที่ชื่อว่า ผีไม่มีจริง แต่เกิดจากสมองแปลงสัญญาณผิดพลาด คิดว่ามีสิ่งเร้ามาจากสิ่งที่มองไม่เห็น จึงรู้สึกว่ามีผีสิงหรือเทพยดาอยู่ใกล้ตัว แม้ว่าจะอยู่คนเดียวก็ตาม (Putic, 2015) ประสาทสัมผัสที่ 6 ที่คิดว่า เป็นความสามารถพิเศษเฉพาะบุคคลในการติดต่อกับคนตาย หรือ ผี นั้น แท้จริงแล้วอธิบายได้ด้วย การรับรู้เกี่ยวกับปฏิกิริยา (proprioception) ในระดับยีน โดยเป็นการกลายพันธุ์ของยีน PIEZO2 ที่ช่วยในการส่งสายใยสื่อประสาท ทำให้เส้นประสาทไม่สามารถป้องกันการสัมผัสหรือการเคลื่อนไหวของแขนขาได้อย่างปกติ (Chesler, Szczot, Goebel, et al., 2016) ส่วนนักจิตวิเคราะห์เชื่อว่า ผี เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปของ id ที่ดำรงอยู่ในจิตไร้สำนึก (unconscious) มาเป็นระบบความเชื่อของมนุษย์ (กำพร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

จะเห็นได้ว่า วิทยาศาสตร์ปฏิเสธการมีอยู่ของผี พยายามทำให้คนลดความกลัวเกี่ยวกับสิ่งเร้นลับ และหันไปให้ความสำคัญกับการพัฒนาประเทศ สังคมกลัวความล้าหลัง จึงได้มีการให้ความสนใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต วิทยาศาสตร์ได้เข้าไปช่วยพัฒนาระบบการผลิต ก่อให้เกิดความก้าวหน้าในเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ เกิดการทำงานการผลิตแบบอุตสาหกรรม และสังคมได้เข้าสู่การเป็นสังคมการผลิต เกิดระบบเศรษฐกิจแบบตลาด กลายเป็นโลกระบบทุนนิยมอย่างในปัจจุบัน

ทัศนะของสำนักแฟรงค์เฟิร์ต ได้มองระบบทุนนิยมนี้ว่า ก่อให้เกิดการผลิตชีวิตและวัฒนธรรมในแบบมาตรฐานเดียวกัน โดยปรากฏชัดเจนในโลกของสื่อมวลชนที่ทั้ง ข่าว หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือจากช่องทางสื่อใหม่นั้นนำเสนอข่าวเดียวกันในแทบจะทุกช่องทาง แม้อาจจะแตกต่างกันบ้างที่ความสดใหม่ รวดเร็ว แต่เนื้อหาก็คือซ้ำซาก แทบจะไม่ต่างกันเลย หรือกรณีละครโทรทัศน์ที่มีสูตรการเล่าเพียงไม่กี่สูตร หรือนำเรื่องเก่ามาสร้างใหม่แบบวนเวียนไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งสำนักแฟรงค์เฟิร์ตได้แสดงจุดยืนต่อปรากฏการณ์การผลิตวัฒนธรรมแบบเป็นมาตรฐานเดียวนี้อย่างถาวรว่า ถ้ามนุษย์เราเสพแต่วัฒนธรรมเดิม ๆ ซ้ำซาก ชีวิตของมนุษย์ก็มีแนวโน้มที่จะกลายเป็นชีวิตแบบถัวเฉลี่ย (average life) คือ เป็นชีวิตที่ราบเรียบ ไร้ความแตกต่าง (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2560)

เฮอเบิร์ต มาคุเซอ (Herbert Marcuse) ได้เขียนหนังสือเรื่อง One Dimensional Man (1964) โดยเขาขานรับข้อคิดของ Horkheimer โดยเรียกวัฒนธรรมมวลชนที่ Horkheimer วิพากษ์ว่า “Affirmative culture” คือ เป็นวัฒนธรรมที่ก้ำกั้นยอมรับสภาพที่เป็นอยู่ ปัจเจกบุคคลที่เติบโตและมีชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมนี้ จะกลายเป็น “มนุษย์ผู้มีมิติเดียว” (one-dimensional man) ที่มองแต่สิ่งที่เห็นและยอมรับสิ่งที่เป็นอย่าง ไม่กล้าคิดนอกกรอบ โดยมนุษย์จะมีความเฉื่อยชา ยอมจำนนต่อระบบ ไม่เห็นแก่นสารของชีวิต ไม่เห็นคุณค่าความเป็นมนุษย์ของตัวเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2549)

กระบวนการที่ระบบทุนนิยมทำก็คือ ทำให้ชีวิตทางสังคมของผู้คนให้วนเวียน ซ้ำซาก เป็นมนุษย์มิติเดียวที่ไม่เหลือแก่นสารัตถะที่สำคัญอันใด ซึ่ง Marcuse สนใจศึกษาในอีกสิ่งหนึ่ง คือ เวลาว่าง (Leisure) ที่ระบบอุตสาหกรรมได้สร้างวัฒนธรรมเข้ามาเติมเต็มช่วงเวลาว่าง เพื่อช่วยกระตุ้นความรู้สึกแบบมนุษย์ที่หายไปในช่วงเวลาทำงาน โดยกิจกรรมที่จะทำในเวลาว่างจะมีลักษณะที่ตรงข้ามกับงาน มีความสนุกสนาน มีความแปลกใหม่ เช่น การซื้อตัวภาพยนตร์เข้าไปรับชม ภาพยนตร์สยองขวัญในโรงภาพยนตร์เพื่อความตื่นเต้น และผ่อนคลาย ถือเป็นรางวัลที่ระบบทุนนิยมจ่ายให้การมีความทุกข์ระทมในเวลางาน ที่มนุษย์ผู้เป็นลูกจ้างที่ยอมจำนนต่อระบบ ต้องเข้าระบบทำงานซ้ำ ๆ ในรูปแบบเดิมเป็นเวลานาน

จะเห็นได้ว่า ชีวิตแบบถ่วงเฉื่อย ทำให้มนุษย์เริ่มแสวงหาความตื่นเต้นให้กับชีวิต ความกลัวผี คือ หนึ่งในความบันเทิง ตำนานความเชื่อและจินตนาการเรื่องผีต่าง ๆ ที่สั่งสมมาตั้งแต่อดีตในแต่ละสังคม จึงถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมชั้นยอดที่เหล่าบรรดาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นำมาออกแบบ สร้างรสชาติและประสบการณ์ ให้ชีวิตของผู้คนมีสีสันและแตกต่างออกไป การเกิดขึ้นของภาพยนตร์สยองขวัญ หรือพื้นที่เหนือจริงอย่าง สวนสนุก บ้านผีสิง และเครื่องเล่นรถไฟเหาะต่าง ๆ จึงมีขึ้นเพื่อบริหารความตื่นเต้น สนองความต้องการของคนในสังคมยุคปัจจุบันนี้เช่นกัน

1.1.2 การสื่อสารและการประกอบสร้างความกลัว

สำหรับการพิจารณาการสื่อสาร และการประกอบสร้างความกลัวเกี่ยวกับเรื่องผี วิญญาณ นั้น เราอาจจะแบ่งได้ 3 ยุคใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ

1.1.2.1 ยุคการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face-to-face communication)

เป็นที่น่าสนใจว่า มนุษย์ต่างสร้างความบันเทิงให้กันด้วยการเล่าเรื่องราวที่น่าขนลุกมานานหลายศตวรรษ (Heller, 2017) ในอดีตกาล ผู้คนมีประสบการณ์ตรงในการพบเห็น วิญญาณ หรือพบเจอเรื่องราวชวนขนลุก แล้วนำมาเล่าสื่อสารกันเมื่อพบเจอ จากหลักฐานภาพวาดบนฝาผนังถ้ำของมนุษย์ในยุคอดีตกาล ทำให้เห็นว่า มนุษย์เรามีการนั่งล้อมรอบกองไฟ เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับปีศาจ วิญญาณ สัตว์ป่า และเทพเจ้าที่พวกเขาเคารพนับถือมาแต่ครั้งโบราณ

สำหรับประเทศไทยในอดีตที่ผู้คนมีการสื่อสารแบบเผชิญหน้า การเล่าเรื่องผี ผ่านเสภาขุนช้างขุนแผน ผสานลึลลางับรับของผู้สื่อสาร ก็สามารถปลุกเร้าจินตนาการของผู้ฟังจนเห็นภาพ “โหงพรายโขมดผี” ที่ฝังอยู่ในความเชื่อ ในวิถีชีวิตสมัยกรุงศรีอยุธยาได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังเชื่อว่าผู้ที่มีความสามารถในการเห็นผี คือ ผู้ที่มีประสาทสัมผัสที่หก ซึ่งไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่า จะพบหรือทำการสื่อสารกับผีเมื่อไร

การสื่อสารเรื่องความกลัวผีในยุคนี้ จึงถือเป็นการสื่อสารที่ผู้คนต่างมีปฏิสัมพันธ์กัน แบบเผชิญหน้า ได้ใช้ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัส ตลอดจนการลิ้มรส และมีปฏิกิริยาตอบสนองแบบปัจจุบันทันที ซึ่งทำให้ผู้สื่อสาร ทราบถึงผลของการสื่อสารได้ทันทีเช่นกัน

1.1.2.2 ยุคการสื่อสารผ่านสื่อมวลชน (Mass Mediated communication)

เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนา ก่อให้เกิดสื่อมวลชนขึ้นหลายรูปแบบที่สามารถนำ “ความกลัว” มาประกอบสร้าง สื่อสารเพื่อ “หลอก” เอาเงินผู้เสพ ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้ สาเหตุที่ความกลัวเกี่ยวกับ “ผี” ที่ยังดำรงอยู่ได้ในสังคม เพราะทางหนึ่ง วิทยาศาสตร์ก็ไม่ใช่คำตอบที่เบ็ดเสร็จของมนุษยชาติ โดยพิธีกรรมทางความเชื่อต่าง ๆ คงเป็นพื้นที่หนึ่ง ซึ่งสืบทอดผิเอาไว้ ซึ่งในโลกของสื่อ พิธีกรรมแห่งสื่อ ได้ทำหน้าที่เกี่ยวกับผี ใน 2 ระดับ (สมสุข หินวิมาน, 2558) คือ ระดับแรก สื่อเป็นพื้นที่ที่ธำรงรักษาผิเอาไว้ ระดับที่สอง สื่อก็เป็นเสมือนพื้นที่ที่เปิดให้ผีและวิทยาศาสตร์โคจรมาพบกัน ซึ่งสามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะ คือ

เมื่อปะทะกันแล้ว เกิดความกลมกลืน อาทิ การนำเสนอว่า ผีและคนสามารถยอมรับและอยู่ร่วมกันได้ในภาพยนตร์ เรื่อง พี่มาก..พระโขนง (2556)

ลักษณะถัดมา คือ การที่ผีกับวิทยาศาสตร์ ต่างอยู่กันแบบทางใครทางมัน คล้าย ๆ กับรายการวิทยุที่มีทั้งรายการข่าว เพลง และรายการเล่าเรื่องผี ซึ่งนำเสนอเนื้อหาแตกต่างกันไป ผู้ฟังที่มีอิสระในการเลือกรับฟังตามรสนิยมของตน

สำหรับลักษณะสุดท้าย คือ เกิด ความขัดแย้ง (conflict) หรือความไม่ประสาน ประองตอง (tension) กัน ดังที่ปรากฏให้เห็นตามข่าว หรือสารคดีเกี่ยวกับการพิสูจน์เรื่องผี ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยให้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์เพื่อหักล้าง หรือเอาชนะเกี่ยวกับเรื่องผี วิญญาณ

การนำเสนอเรื่องผี หรือการประกอบสร้างความกลัวเรื่องผี ยังคงปรากฏให้เห็นผ่านสื่อต่าง ๆ ของไทยในหลายช่องทาง อาทิ

(1) **สื่อสิ่งพิมพ์** ตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการการถ่ายทอดเรื่องผีผ่านเรื่องสั้นประกอบภาพ ออกมา โดยเหม เวชกร ถือเป็นนักประพันธ์ที่โดดเด่นคนแรกที่น่าเสนอวรรณกรรมแนวสยองขวัญ หรือเรื่องผี ถึง 108 เรื่อง (อรรพรรณ บัณฑิตกุล, 2546) ซึ่งผลงานเรื่องผีของเหม เวชกร มีความแตกต่างจากผลงานของนักประพันธ์ท่านอื่น ๆ ตรงที่การบรรยายฉากต่าง ๆ ในท้องเรื่อง มักจะสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งตัว ตลอดจนวิถีชีวิตต่าง ๆ ของคนไทยในช่วง พ.ศ. 2476 - 2512 เรื่องผีของท่านไม่ได้โหดอำมหิต แหกอกปลิ้นตา หลอกหลอนผู้คนอย่างไม่มีเหตุผล ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของความหวั่นหาอาทรรพ์ของดวงวิญญาณ ที่ผูกพันกับโลกมนุษย์ หรือเป็นเรื่องราวระหว่างสองภพที่ซาบซึ้งตรึงใจ โดยสอดแทรกวัฒนธรรมและคตินิยมไว้ในเรื่องราวอย่างน่าประทับใจ และที่สำคัญ ท่านได้วาดภาพประกอบเรื่อง ที่เข้าถึงบรรยากาศได้ อารมณ์อย่างลึกซึ้ง

หลังจากนั้น สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่เริ่มหันมาเอาใจตลาดด้วยการ์ตูนผี ประโลมโลกย์เล่มละบาท หลังปี พ.ศ. 2525 นิยายและการ์ตูนผีเริ่มระทิกใจแบบต่างชาติ และได้มีการนำเสนอเรื่องผีออกมาอย่างต่อเนื่องในหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การ์ตูนผีบ้าน ๆ ราคา 5-10 บาท นิยายสารการ์ตูนลายเส้นญี่ปุ่นประกอบเรื่องผีสารทั้งไทย-เทศ นวนิยายไทย นวนิยายแปลจากต่างชาติ ที่ยังคงสั่นประสาทคนอ่านได้ดีไม่แพ้อดีต

(2) **สื่อวิทยุ** ในช่วงปี พ.ศ. 2500 ละครวิทยุผี ตามคลื่น AM ยามค่ำคืน คือความบันเทิงใหม่ล่าสุดของเมืองกรุง การนำเสนอเรื่องผีผ่านเสียงของคณะผู้ผลิตแข่งขันกันออกอากาศ หลอกหลอนแฟน ๆ ให้ติดงอมแงมไปไกลถึงต่างจังหวัด และเมื่อคลื่นวิทยุ FM เกิดการพัฒนาขึ้นมา รายการเล่าเรื่องสยองขวัญ “The Shock” โดยตีเจ ปอง กพล ทองพลับ ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และยาวนานมาจนถึงปัจจุบัน โดยรายการมีเอกลักษณ์ในการเปิดสายให้ผู้ฟังจากทางบ้านโทรศัพท์เข้ามาเพื่อเล่าเรื่องราวสยองขวัญ รวมทั้งมีการออกไปทำพิธีจุดสถานที่สยองขวัญต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังมี The Ghost Radio คลื่นสยองของคนรุ่นใหม่ ที่ออกอากาศผ่านสื่อออนไลน์ ทุกวันเสาร์-อาทิตย์ เวลา 22.00 น. - 01.00 น. โดยเป็นการเปิดสายให้ผู้ฟังจากทางบ้านโทรศัพท์เข้ามาเพื่อเล่าประสบการณ์เจอผีที่เคยพบเจอ

(3) **สื่อโทรทัศน์** มักจะนำเสนอในรูปแบบละคร และรายการต่าง ๆ อาทิ รายการ “มูโนท์” ที่ออกอากาศทางไทยรัฐทีวี เป็นวาไรตี้ที่มีการพูดถึงเรื่องเหนือธรรมชาติ ผี วิญญาณ รายการ “ช่องส่องผี” ที่ออกอากาศทางช่อง 8 นำเสนอเรื่องบาปบุญคุณโทษ และโลกวิญญาณหลังความตาย รายการ “คนอวดผี” ซึ่งเป็นรายการที่น่าเสนอในเรื่องราวของสิ่งเหนือธรรมชาติ ผี วิญญาณ และเรื่องราวชีวิตหลังความตาย ผลิตรายการโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ออกอากาศตั้งแต่ พ.ศ. 2553 จนถึงปัจจุบัน โดยงานวิจัยของ วริศา จันทรขำ (2560)

ได้ทำการศึกษาถึงการสื่อสารถ่ายทอดความหมายของผี พบว่า รายการนี้ได้สื่อสารและประกอบสร้างความกลัวเรื่องผี ทั้งความหมายดั้งเดิม ได้แก่ ผีร้าย คือ วิญญาณที่ทำให้คนตกใจหวาดกลัว ผีดี คือ ผีเจ้าที่ที่คอยคุ้มครองและดักเตือนคน และ ผีที่มาปรากฏตัวเพื่อต้องการขอส่วนบุญ และได้พบว่าการต่อรองความหมายผีดั้งเดิมกับความหมายผีในรายการคนอวดผี ได้แก่ ผีคือวิญญาณที่แสดงถึงและผีที่มีความเป็นตัวบุคคลหรือปัจเจกบุคคลเพิ่มขึ้น ผีคือวิญญาณที่ถูกเรียกด้วยลักษณะ คำนิยามใหม่ ผีมีความรู้สึกและอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวผี ผีคือวิญญาณ ทำให้คนมีความทุกข์ใจ ผีมาปรากฏตัวเมื่อคนทำทนายผีด้วยการติดต่อสื่อสารผ่านพิธีกรรม ผีมาเข้าสิงร่างคนเพื่อขอให้ช่วยเหลือค้นหาศพหรือมาร้องขอความเป็นธรรม ผีเจ้ากรรมนายเวรสามารถมาทำร้ายและอาฆาตคนได้ ผีเป็นวิญญาณที่โกรธแค้น อาฆาตและรอคอยทวงหนี้จากคนที่ฆ่า และผีที่ไม่ไปผุดไปเกิดหรือไม่สงบสุข เพราะยังจับคนร้ายไม่ได้ และประการสุดท้าย ได้ถ่ายทอดความหมาย ผีแบบใหม่ ได้แก่ ผีดีหรือเทพารักษ์ที่ปกป้องและดูแลธรรมชาติ ผีบรรพบุรุษและผีวีรบุรุษที่คอยคุ้มครองชุมชนและบ้านเมือง และ ผีดีที่来帮助เหลือและรักษาอาการเจ็บป่วยให้หาย

(4) สื่อภาพยนตร์ ตระกูล (genre) ของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากความกลัวและจินตนาการ ได้แก่ ภาพยนตร์ตระกูลวิทยาศาสตร์ แฟนตาซี และสยองขวัญ โดยมักจะเรียกว่า สามเหลี่ยมมหัศจรรย์ (fantastic triangle) ซึ่งเป็นตระกูลภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมาอย่างยาวนาน (Prohászková, 2012)

ภาพยนตร์ผีหรือหนังผี จัดอยู่ในภาพยนตร์สยองขวัญ โดยในปึกโลกตะวันตก ได้ถือกำเนิดมาได้เกือบหนึ่งศตวรรษมาแล้ว ตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบ (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552) และในโลกฮอลลีวูดก็มีการสร้างเป็นจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1930 ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

กรณีของประเทศไทยนั้น ปรากฏการณ์ภาพยนตร์ผีไทยในยุคแรก คือ เรื่อง “ไม่เชื่อน้ำมนต์หมอผี” (พ.ศ. 2470) ที่ผลิตโดยกาชาดสยาม (ปัจจุบัน คือ สภากาชาดไทย) ที่ต้องการให้คนในยุคนั้นเลิกมกมายกับการรักษาโรคด้วยวิธีของพ่อมดหมอผี แล้วหันมารักษาด้วยวิธีการแพทย์ที่ถูกต้อง (ทอปัด เอี่ยมอุดม, 2554) แต่ทว่าความน่าสนใจของภาพยนตร์ผีไทยได้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ผีไทย เรื่องที่สอง ที่มีชื่อว่า “นางนาคพระโขนง” (พ.ศ. 2476) โดย ม.ร.ว. อนุศักดิ์ หัสตินทร์ จึงถือว่า นางนาคพระโขนง เป็นภาพยนตร์ผีเรื่องแรกที่สร้างชื่อเสียง จนเป็นที่รู้จักและประสบความสำเร็จเรื่องรายได้ (ทศพร กรกิจ, 2550) มีผู้ชมให้ความสนใจนางนาคพระโขนงเป็นอย่างมาก ถึงขนาดคนแน่นโรง จนต้องนำมาฉายซ้ำกว่า 20 ครั้ง (พรรณราย โอสถาภิรัตน์, 2543)

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ผีไทย (หนังผีไทย) มีการผลิตมาอย่างยาวนาน ถือเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นจากคลังของทุนวัฒนธรรม ความเชื่อที่ตกผลึกผ่านกาลเวลามาช้านาน กรูผีไทยในภาพยนตร์ จึงมีทั้งผีที่น่ากลัว ผีแนวตลก ผีคุ้มครอง ผีศักดิ์สิทธิ์ ผีสยองขวัญ ผีเป็นมิตร ผีเป็นศัตรู และยังมีผีที่มาจากรากทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย เช่น ผีนางตะเคียน ผีกระสือ ผีเสื้อสมิง หรือ ผีปอบ รวมไปถึงสายพันธุ์ผีที่เกิดจากการผสมผสาน หยิบยืมทุนวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามาในคลังผีของไทย เช่น ผีแบบแดร์คิวคลาดูเลียด เป็นต้น (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

ในปัจจุบัน ภาพยนตร์ผีไทย ได้มีการพัฒนาจากหนังเกรดบี ทุนต่ำ ที่เน้นนำเสนอความน่ากลัว ผสมความตลกไปเป็นภาพยนตร์คุณภาพ ที่สามารถทำเงินทะลุร้อยล้านบาท ความก้าวหน้าด้านเทคนิคภาพและเสียง ผสมความทุ่มเทของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทั้งเบื้องหน้าและหลัง ตั้งแต่ ผู้กำกับ นักเขียนบท ผู้กำกับศิลป์ คนทำเอฟเฟกพิเศษ นักออกแบบเสียง นักแสดง ไปจนถึงผู้อำนวยการสร้าง ต่างมีส่วนสำคัญในอุตสาหกรรมหนังสยองขวัญร่วมสมัยที่ให้ความสนุกและตื่นเต้น ถูกใจทั้งคนไทย และขายดีในต่างแดน โดยในปี 2564-2565 มีการนำเสนอภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์ผีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้แก่ ร่างทรง แข่ง ฟีนาศ 1-3 แสงกระสือ กระสือสยาม บางกอก...สยอง ส้วมซ่อนผี ช่องส่องผี บุษบา สาป ซ่อน ศพ คนตายทำบุญ จอมขมังเวทย์ 2020

(5) สื่อใหม่ ได้แก่ เว็บไซต์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องผี สื่อสังคมต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ Pantip.com ที่มีพื้นที่ในการเรื่องเล่าสยองขวัญ ประสบการณ์เกี่ยวกับผี วิญญาณ หรือ เกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผี เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า การนำเสนอเรื่องผี วิญญาณ ผ่านสื่อต่าง ๆ นั้นมีมาอย่างยาวนาน โดยในยุคสมัยแรกนั้น เปรียบเสมือนการสะท้อนความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับผี เปรียบเสมือนขนบ (convention) ที่นำมาถ่ายทอด ผลิตซ้ำความเชื่อของคนในสังคม เพื่อให้เห็นว่า ผีมีความน่ากลัว ผีมีอำนาจ มีความเป็นอื่นไปจากมนุษย์ และต้องอยู่ภายใต้กฎแห่งกรรม อาทิ ความเชื่อเกี่ยวกับผีกระสือของไทยในสมัยก่อน คือ ผียายแก่ที่มีความน่ากลัวที่เข้าไปสิงในร่างหญิงสาว ชอบรับประทานของสดคาว มักออกหากินเวลากลางคืน และไปแต่หัวกับดัดไต้ไฟฟุ้ง ซึ่งนวนิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ก็จะมีการนำเสนอภาพเกี่ยวกับผีกระสือในภาพที่น่ากลัวเช่นนี้ แต่ในปัจจุบัน การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับผีกระสือมีการเปลี่ยนแปลง มีการประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาด้วยพลังแห่งจินตนาการและการเล่าเรื่อง ภาพของผีกระสือที่สื่อแนะนำเสนอจึงไม่ได้เป็นหญิงชราที่น่ากลัวอีกต่อไป แต่กลับเป็นผีกระสือสาวสวยแทน ดังปรากฏในภาพยนตร์ไทยเรื่อง แสงกระสือ (2562)

การที่ผู้รับสารต่างรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับผี ผ่านการประกอบสร้างจากสื่อในยุคนี้เองที่นักวิชาการชาวฝรั่งเศสชื่อ กี เดอบอร์ด (Guy Debord) มองว่า ก่อให้เกิดสังคมแห่งการเป็นผู้ชม (society of the spectacle) คือ ทุกอย่างที่มีมนุษย์เคยอยู่หรือสัมผัสได้โดยตรงจากสภาพ

การที่ผู้รับสารต่างรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับผี ผ่านการประกอบสร้างจากสื่อในยุคนี้เองที่นักวิชาการชาวฝรั่งเศสชื่อ กี เดอบอร์ด (Guy Debord) มองว่า ก่อให้เกิดสังคมแห่งการเป็นผู้ชม (society of the spectacle) คือ ทุกอย่างที่มีมนุษย์เคยอยู่หรือสัมผัสได้โดยตรงจากสภาพความจริง (the real) บัดนี้กลายเป็นการอยู่และสัมผัสผ่าน ภาพตัวแทน (representation) ที่สื่อสร้างให้เปรียบเสมือนการตัดความจริงเชิงจิตวิญญาณ (spiritual reality) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผีดำรงอยู่ออกไป และนำเสนอความน่ากลัวของผีผ่านสื่อต่าง ๆ ในโลกความจริงเชิงวัตถุ (material reality) ที่ผู้รับสาร สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการได้ยิน สิ่งที่ได้รับจึงเป็นเพียงสภาพความจริงเสมือน (the simulation) ที่ทำให้มวลชนมีโอกาสดกเป็นเหยื่อของภาพตัวแทนที่ผู้อื่นหยิบยื่นหรือสร้างให้ได้

1.1.2.3 ยุคการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน (Simulation)

เมื่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น มาร์แชล แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) เชื่อว่า เทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับสังคม เมื่อมีการเกิดขึ้นของสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ก็ยังนำไปสู่การขยายศักยภาพการสื่อสารของมนุษย์ เห็นได้จากความสามารถในการนำเสนอภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่นำเสนอสัตว์ประหลาด เอเลี่ยนส์ และก๊อตซิลล่า หรือดินแดนของไดโนเสาร์ในจูราสสิคพาร์ค ได้อย่างน่าตื่นเต้นเร้าใจ ผ่านภาพลวงตา (fantasy) โดยฌอง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard) มองว่า สื่อไม่ได้สนใจของจริงอีกต่อไป จะมีหรือไม่หรือเป็นเช่นไรไม่สำคัญ เพราะเทคโนโลยีสามารถสร้างขึ้น ให้กลายเป็น ความจริงของตัวเอง (reality of its own) เรียกว่า การสร้างสภาวะความจริงเสมือน (simulation) นั่นเอง

เทคโนโลยีการสร้างสภาวะความจริงเสมือน (simulation) นี้เองที่ช่วยส่งเสริมการเกิดขึ้นของสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อความหลอน (haunted attractions) อย่างบ้านผีสิงขึ้นมา ซึ่งสามารถมองได้ว่า บ้านผีสิง ก็คือสื่อชนิดหนึ่ง เนื่องจากเกิดจากการออกแบบพื้นที่ให้มีความน่ากลัว โดยนักวิชาการด้านการสื่อสารเชื่อว่า “ทุกพื้นที่ที่สามารถสื่อสารได้” (Harris, 2005) เพราะพื้นที่ก็คือเวที ที่เกิดการปะทะ ประสาน และต่อรอง โดยก่อให้เกิดการสร้างความหมายอยู่ตลอดเวลาตนเอง (Yoshimi, 1992)

ผู้เล่นที่เข้าไปเล่นยังบ้านผีสิง หรือพื้นที่เหนือจริงในยุคนี้ ได้เปลี่ยนจากการเป็นผู้ชม ผู้รับสารผ่านสื่อทางการมองเห็นและการได้ยิน ไปเป็นผู้เล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับสัญญาณต่าง ๆ ที่ถูกจำลองขึ้นมาภายในพื้นที่เสมือน ซึ่งสามารถสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้า ทั้งจากการมองเห็น ได้ยินเสียง การรับรู้กลิ่น รส และกายสัมผัส การสื่อความหมายในยุคนี้ จึงไม่ได้เกิดขึ้นจากผู้ส่งสารแต่เพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับผู้รับสารที่จะตีความหมายด้วยเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า เมื่อความกลัวเกี่ยวกับความตาย ผิ ยังคงเป็นเรื่องใหญ่ โลกวิญญานและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ยังคงเดินคู่ขนานไปกับวิทยาการสมัยใหม่ พัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารจะกลายเป็นกำลังสำคัญสนับสนุนให้ความเชื่อเรื่องนี่ยังคงดำเนินไปได้ โดยโลกได้ก้าวเข้าสู่การผัน “ต้นทุนจากความกลัว” สู่อุตสาหกรรมแห่งการเปลี่ยนจินตนาการไร้สาระ มาเป็นเรื่องราวผ่าน ภาพ เสียง ที่มองเห็น ได้ยิน และสัมผัสได้จริง ตั้งแต่วรรณกรรม หนังสือการ์ตูน ละครวิทยุและโทรทัศน์ ภาพยนตร์ มาจนถึงโลกสถานะความจริงเสมือน (simulation) เกิดเป็นธุรกิจสื่อบันเทิงที่เมื่อคิดมูลค่ารวมแล้วสามารถทำเงินเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจได้ไม่แพ้ธุรกิจสร้างสรรค์แขนงอื่นใด

1.1.3 บ้านผีสิงกับการประกอบสร้างความกลัว

“บ้านผีสิง” เปรียบเสมือนพื้นที่สถานะความจริงเสมือนที่มีการประกอบสร้างเรื่องราวที่มีความน่ากลัวขึ้นมา ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เน้นเรื่องราว (Story) เน้นเรื่องความรู้สึกทางใจ (Affect) เน้นอารมณ์ (Emotion) เน้นการมีเหตุผล (Validation) เน้นด้านจิตใจ (Mental) เข้าชมได้หลากหลาย เน้นที่ภูมิทัศน์และการออกแบบ (Landscape and Design) เน้นที่รายละเอียด (Dramatic Detail) เน้นสุนทรียภาพ (Aesthetic State) เน้นความบันเทิงเพลิดเพลิน (Entertainment) ก่อเกิดวัฒนธรรม (Culture) และเน้นสร้างประสบการณ์ที่ทรงคุณค่า (Value) คล้ายกับธีมปาร์ค (King, 2002)

บ้านผีสิง (Haunted house) เป็นประเภทหนึ่งของสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อความหลอน (Haunted attractions) ถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งในอุตสาหกรรมบันเทิงเชิงสยองขวัญที่ได้รับคามนิยมอย่างต่อเนื่องและยาวนาน

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการออกแบบสถานที่ที่มีความน่ากลัวอย่างบ้านผีสิง พบว่า มนุษย์รู้จักการออกแบบพื้นที่เพื่อประกอบสร้างความกลัวมา ตั้งแต่ยุคอียิปต์โบราณ โดยพีรามิดถือเป็นตัวอย่างที่เด่นชัดและเก่าแก่ที่สุดในการออกแบบพื้นที่ให้เปรียบเสมือนเขาวงกต มีกำแพงหลอกตา กับดัก ภู และแมลงร้าย ซึ่งสามารถกระตุ้นความกลัวให้กับผู้คนได้เป็นอย่างดี (Mckendry, 2018)

ชาวกรีกและชาวโรมัน ถือได้ว่าเป็นชนชาติที่บุกเบิกสถานที่ท่องเที่ยวผีสิง (haunted attractions) โดยไม่รู้ตัว เริ่มจากเรื่องเล่าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผีที่นำมาจัดแสดงที่โรงละคร โดยถือเป็นการเริ่มต้นของการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ทำเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ในการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นหมอก เลือดปลอม หรือการทำให้นักแสดงสามารถบินได้

มีการกล่าวถึงต้นกำเนิดของบ้านผีสิงในฝั่งยุโรปว่า เกิดขึ้นจากการนำเสนอหุ่นขี้ผึ้งของ มารี ทูสซอ (Marie Tussaud) หรือมาตามทูสซอที่มีผลงานนำเสนอไปทั่วโลกนั่นเอง (Heller, 2017) โดย Tussaud ถือเป็นคนปั้นหุ่นขี้ผึ้งชื่อดังที่ได้รับหน้าที่ทำ ‘หน้ากาก’ ให้คนที่ถูกประหารชีวิตโดยกิโยติน เพื่อนำไปใช้ในพิธีศพและถ่ายภาพ โดยทำหน้ากากและหุ่นขึ้นมาจากศพของผู้ถูกประหาร

ในปี 1802 Marie Tussaud ได้มีการจัดแสดงงานปั้นหุ่นขี้ผึ้งของเธอในอังกฤษ และได้จัดแสดงงานเป็นการถาวรที่ลอนดอน โดยตั้งชื่อคอลเล็กชันของเหล่านักโทษประหารนี้ว่า Chamber of Horrors ซึ่งเป็นห้องหุ่นที่ได้รับความนิยมอย่างถล่มทลาย เนื่องจากมีความสมจริงและทำให้ผู้คนเกิดความหวาดกลัว จนลูกเมื่อได้รับชม ถือเป็นคนกำเนิดของบ้านผีสิงในยุคแรก ๆ ของโลก

โดยธุรกิจบ้านผีสิง เกี่ยวข้องกับเทศกาลฮาโลวีน ที่มีจุดกำเนิดจากการเฉลิมฉลองการสิ้นสุดฤดูร้อน (ฤดูเก็บเกี่ยว) ร่วมกับผีบรรพบุรุษในสมัยโบราณได้ถูกยกระดับเป็นเทศกาลปล่อยผีระดับนานาชาติ ที่สามารถทำเงินมหาศาลได้ทั่วทุกมุมโลก ถือว่ามีอันดับใหญ่รองจากธุรกิจเกี่ยวกับเทศกาลคริสต์มาส ดังนั้น จึงถือเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่มีความสำคัญ โดยได้มีการจัดตั้งองค์กรที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและดำเนินธุรกิจบ้านผีสิง (International Association of Haunted Attractions) (IAHA) ขึ้นในปี 1998 และยังมีนิตยสารที่รวมเรื่องราวบ้านผีสิงที่น่าสนใจ ได้แก่ Huanworld Magazine, Haunted Attraction Magazine

ธุรกิจบ้านผีสิง สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ด้วยกัน (Mckendry, 2018) คือ 1. ธุรกิจบ้านผีสิงตามงานเทศกาลขนาดใหญ่ เช่น งาน Halloween Horror Nights ที่จัดโดย Universal Studios 2. ธุรกิจบ้านผีสิงแบบมืออาชีพ มีสถานที่ตั้งแน่นอน ชัดเจน ได้แก่ บ้านผีสิงที่อยู่ในสวนสนุกต่าง ๆ 3. บ้านผีสิงเพื่อการกุศล จัดขึ้นชั่วคราว ตามการออกงานต่าง ๆ หรือในวันสำคัญตามพิธีทางศาสนา และ 4. บ้านผีสิงตามบ้านที่ชาวตะวันตกสร้างขึ้นเองในช่วงเทศกาลฮาโลวีน โดยบ้านผีสิงต่าง ๆ มักจะประกอบสร้างความหลอนด้วยการใช้นักแสดงมารับบทบาทเป็นผี หรือใช้หุ่น และกราฟิกต่าง ๆ และออกแบบภายในตัวบ้านด้วยระบบแสง สี เสียง ให้ดูน่ากลัว โดยแต่ละสถานที่จะมีการกำหนดธีม (Theme) การหลอนให้แตกต่างกันไป

สำหรับในประเทศไทย บ้านผีสิงในสวนสนุก เป็นเครื่องเล่นที่ได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน โดยในอดีตจะเป็นบ้านผีสิงประเภทเพื่อการกุศลตามงานวัดต่าง ๆ และได้มีการสร้างเป็นบ้านผีสิงแบบมืออาชีพ เมื่อเริ่มมีสวนสนุกเกิดขึ้นในประเทศไทย

ก่อนสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัส โควิด-19 (Covid-19) ประเทศไทย มีบ้านผีสิง (Haunted house) ที่ได้รับความนิยมอยู่ 8 สถานที่ด้วยกัน แต่สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค ทำให้เกิดการเว้นระยะห่างทางสังคม กิจกรรมบ้านผีสิงที่ผู้เล่นต้องเข้าไปรวม กันเป็นกลุ่มต้องถูกระงับไป โดยบ้านผีสิงในประเทศไทยได้ปิดกิจการลง 1 ที่ และได้ปรับเปลี่ยน

รูปแบบจากบ้านผีสิงเป็นเกมเอสเคป (Escape Room) ทดแทน ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทย มีบ้านผีสิง ที่ได้รับความนิยมอยู่ 6 สถานที่ด้วยกัน และจะเปิดให้บริการอีก 1 แห่ง ในปี 2566 (รวบรวมข้อมูล ล่าสุดวันที่ 1 มีนาคม 2566) ได้แก่

1. Ripley's Haunted Adventure จังหวัดชลบุรี

ภาพที่ 1.1

บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure



หมายเหตุ. บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure จาก Ripley's Haunted Adventure โดย RenownTravel, 2020

(<https://www.renown-travel.com/daytrips Pattaya/ripleys haunted adventure.html>)

บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure นี้เป็นสภาวะความจริงเสมือน (simulation) ที่ประกอบสร้างความน่ากลัวจากเรื่องจริงของโรงงานผลิตโรงศพขนาดใหญ่ “GRIMSBY & STREAPER” ที่ต้องปิดตัวลงโดยไม่ทราบสาเหตุ โดยมีการจำลองกันว่า ผู้ที่ลอบเข้าไปใน โกดังร้างแห่งนี้ ไม่มีใครสามารถกลับออกมาได้ หรือหากออกมาได้ก็กลายเป็นคนเสียสติ

2. บ้านแม่นาค เลเจนธ์ สยาม จังหวัดชลบุรี

ภาพที่ 1.2

บ้านผีสิงบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. บ้านผีสิงบ้านแม่นาค จาก สวนสนุก สถานที่ถ่ายรูปแบบไทยย้อนยุค เปิดใหม่ Legend Siam พัทยา โดย Legend siam pattaya, 2019

(<https://pantip.com/topic/39108673>)

บ้านแม่นาค เป็นบ้านผีสิงที่ได้จำลองบรรยากาศความน่ากลัวของแบบไทยโบราณ และตำนานความรักของแม่นาคพระโขนง พร้อมผีไทยต่าง ๆ มานำเสนอ จำกัดจำนวนเล่นรอบละไม่เกิน 4 คน

3. Big Double Shock สวนสยาม กรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 1.3

บ้านผีสิง Big Double Shock



หมายเหตุ. Big Double Shock จาก กล้าเล่นผี 4 บ้านผีสิงสุดสยองขวัญ! ในประเทศไทย โดย Sistacafe, 2016

(<https://v1.sistacafe.com/summaries/12552>)

บ้านผีสิง Big Double Shock แห่งนี้ ได้จำลองบรรยากาศให้เหมือนหลุดเข้าไปในโลกวิญญาณ ประกอบด้วย ผีไทยและผีต่างชาติ รวมทั้งสถานที่อย่างนรกและสวรรค์มาจัดแสดงด้วย

4. ปราสาทผีสิง ดรีมเวิลด์ กรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 1.4

ปราสาทผีสิง ดรีมเวิลด์



หมายเหตุ. ปราสาทผีสิง ดรีมเวิลด์ จาก กล้าเล่นผี 4 บ้านผีสิงสุดสยองขวัญ! ในประเทศไทย โดย Sistacafe, 2016,

(<https://v1.sistacafe.com/summaries/12552>)

ปราสาทผีสิง ดรีมเวิร์ล เป็นบ้านผีสิงที่จำลองลักษณะของปราสาทในประเทศตะวันตก เป็นความน่ากลัวในบรรยากาศลึกลับ และผีนานาชาติ

5. บ้านผีสิง โยโยแลนด์ ซีคอนสแควร์ ศรีนครินทร์ กรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 1.5

บ้านผีสิงในสวนสนุกโยโยแลนด์



หมายเหตุ. บ้านผีสิง โยโยแลนด์ จาก บ้านผีสิง - Ghost House | สวนสนุก YoYo Land ซีคอนศรีนครินทร์ โดย Suansanook, 2018

(<https://www.youtube.com/watch?v=GRIHvqm7tm4>)

บ้านผีสิง โยโยแลนด์ ซีคอนสแควร์ ศรีนครินทร์ เป็นบ้านผีสิงที่จำลองลักษณะของโลกวิญญาณที่ประกอบไปด้วย ผีนานาชาติ รวมถึงปีศาจร้ายต่าง ๆ มากมาย

6. Mystery Mansion เอเซียทีก กรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 1.6

Mystery Mansion



หมายเหตุ. Mystery Mansion จาก เปิดแล้ว! MYSTERY MANSION รถไฟผีสิงแบบห้อยขาแห่งเดียวในไทย ที่เอเชียทีก โดย Thaiticketmajor, 2019

(<https://www.thaiticketmajor.com/variety/travel/11186/>)

Mystery Mansion เป็นบ้านผีสิงหนึ่งเดียวในประเทศไทยที่ผู้เล่นไม่ต้องเดิน แต่สามารถนั่งห้อยขาอยู่บนกองโศลาเข้าไปชมภายในตัวบ้าน เปรียบเสมือนนั่งรถไฟเข้าชมปราสาทผี ความยาวของรางรถไฟประมาณ 160 เมตร โดยภายในได้จำลองความหลอนแบบผี ปีศาจ ตะวันตก ผ่านหุ่นยนต์ และเทคนิคคอมพิวเตอร์

จะเห็นได้ว่า บ้านผีสิงเป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างความน่ากลัวขึ้นมา มีลักษณะพิเศษในการจำลองบรรยากาศให้ดูสมจริง น่าเชื่อถือ ซึ่งถือว่าเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีความน่าสนใจอย่างมาก เพราะผู้เล่นที่เข้าไปยังสถานที่แห่งนั้น จะมีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมากกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือแม้แต่เกม VR เพราะผู้รับสารจะทำหน้าที่ได้เพียงเป็นผู้ชมเท่านั้น การศึกษาถึงการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงได้รับความนิยมศึกษาในงานวิจัยด้านจิตวิทยาอยู่เช่นกัน ซึ่งความกลัวในสถานที่แห่งนี้ค่อนข้างมีความย้อนแย้ง (paradox) แตกต่างกับความกลัวทางด้านจิตวิทยาโดยปกติทั่วไป เนื่องจากมักจะมาพร้อมกับความสนุกควบคู่กัน แต่ยังไม่ได้มีการศึกษาด้านการสื่อสารมากนักว่าต้องออกแบบการสื่อสารอย่างไรถึงจะก่อให้เกิดความสนุกและความกลัวในจุดที่พอเหมาะ ผู้วิจัยจึงมีความน่าสนใจเป็นอย่างมากที่จะศึกษาว่า บ้านผีสิงในประเทศไทยที่ได้รับความนิยมนั้น มีการนำทฤษฎีวัฒนธรรมความกลัวมาสื่อสารขับเคลื่อนความคิดสร้างสรรค์ จนก่อให้เกิดโลกสภาวะความจริงเสมือน ที่สร้างรายได้ได้อย่างไร มีการสร้างความกลัวและความสนุกสนานให้เกิดขึ้น ผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร รวมถึงเป็นที่น่าสนใจศึกษาว่า ผู้รับสารในฐานะที่เป็นผู้เล่น มีการรับรู้ ถอดรหัสความหมาย ความน่ากลัวของผีแตกต่างกันหรือไม่ ในผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวิญญาณ และคนตายที่แตกต่างกัน

1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 บ้านผีสิงมีการสื่อสารความกลัวในสภาวะความจริงเสมือน ผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร

1.2.2 ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวิญญาณและคนตายในโลกของความเป็นจริง และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าวจะมีการถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.3.1 เพื่อทำความเข้าใจถึงการสร้างสถานะความจริงเสมือนที่มาจากทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับความกลัว ผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง

1.3.2 เพื่อศึกษา วิเคราะห์ความสัมพันธ์หรือความแตกต่างในการถอดรหัสความหมายความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และความชื่นชอบในเรื่องผีที่แตกต่างกัน

1.4 ขอบเขตในการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีวิเคราะห์ด้วยบท (บ้านผีสิง) ในฐานะที่เป็นพื้นที่สื่อสารความกลัว โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูล และลงพื้นที่สังเกตภาคสนาม เก็บข้อมูลในประเด็น วิธีการสื่อสารประกอบสร้างพื้นที่ การประกอบสร้างความน่ากลัว ผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่อง และเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ในบ้านผีสิงแบบมืออาชีพ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ติดอันดับ 1 ใน 5 บ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุดในประเทศไทย (SuansanookTH, 2018) มีเกณฑ์กำหนดระดับความเหมาะสมของผู้เล่นที่เท่ากัน คือ กำหนดให้ผู้เล่นควรมีอายุเกิน 8 ปีขึ้นไป และมีลักษณะการประกอบสร้างความหลอนที่โดดเด่น คือ ใช้นักแสดงรับบทบาทเป็นตัวละครผี ซึ่งได้แก่

1. Ripley's Haunted Adventure พัทยา จังหวัดชลบุรี
2. บ้านแม่นาค

ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยยังออกแบบการศึกษาจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของบ้านผีสิง ของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และความชื่นชอบในเรื่องผีที่แตกต่างกัน

ระยะเวลาในการดำเนินงาน และเก็บข้อมูลเป็นเวลา 1 ปี 7 เดือน โดยแยกออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ด้วยบทใช้เวลาในการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ด้วยบท และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เล่น Ripley's Haunted Adventure พัทยา ตั้งแต่เดือน มกราคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือน มิถุนายน พ.ศ. 2564
2. การวิเคราะห์ด้วยบทใช้เวลาในการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ด้วยบท และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เล่น บ้านแม่นาค ตั้งแต่เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2564

1.5 ข้อจำกัดทางการวิจัย

1.5.1 ข้อจำกัดด้านการลงพื้นที่

งานวิจัยในครั้งนี้ ดำเนินการศึกษาในช่วงของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ที่รัฐบาลประกาศล็อกดาวน์ในช่วง พ.ศ. 2563-2564 ทำให้กิจการบ้านผีสิงทั้ง 2 สถานที่ ต้องดำเนินการตามมาตรการของรัฐบาล คือ หยุดการให้บริการ ทำให้ไม่สามารถลงพื้นที่เก็บข้อมูลบ้านผีสิง ทั้ง 2 สถานที่ ในช่วงเวลาที่ปิดบริการได้ ทำให้เกิดความล่าช้าในการเข้าไปเก็บข้อมูล และสัมภาษณ์ผู้เล่น

1.5.2 ข้อจำกัดด้านการสัมภาษณ์

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า งานวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการศึกษาในช่วงของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ทำให้การนัดสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้เล่นบางคน บางครั้งต้องทำการเว้นระยะห่าง สัมภาษณ์ผ่านโปรแกรมการสื่อสารแบบออนไลน์ ซึ่งอาจให้การปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกันอย่างเป็นธรรมชาติ และความเป็นกันเองได้ไม่เท่ากับการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า

1.6 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

ความกลัว หมายถึง อารมณ์ที่เกิดขึ้นในจิตใจที่ทำให้อยากหลีกเลี่ยง โดยเน้นไปที่ความกลัวแบบหลอนหรือความกลัวผี อาจมีอาการแสดงออกทางร่างกาย โดยมีการเต้นของหัวใจเร็วขึ้น มือเท้าเย็น หรือกรีดร้อง ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อการเจอเหตุการณ์ เรื่องราว ฉาก ตัวละคร และการสื่อสารผ่านผัสสะด้านต่าง ๆ ภายในบ้านผีสิง

บ้านผีสิง (Haunted house) หมายถึง สถานที่ท่องเที่ยวที่ถูกสร้างขึ้นในพื้นที่ที่มีขอบเขตจำกัดในร่ม (indoor) ภายในมีการออกแบบ กำหนดเนื้อเรื่อง และสร้างบรรยากาศด้วยระบบไฟ แสง สี เสียง และระบบหุ่น หรือนักแสดงที่รับบทเป็นผี ให้เกิดความน่ากลัว ในการศึกษาครั้งนี้จะสนใจทำการศึกษาใน 2 สถานที่ด้วยกัน คือ 1. Ripley's Haunted Adventure พัทยา 2. บ้านแม่นาค

พื้นที่สื่อสาร หมายถึง บ้านผีสิงในฐานะพื้นที่เหนือจริง ถือเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีความสมจริง มีการสร้างความน่ากลัวตามเนื้อเรื่องที่วางไว้ โดยผู้เล่นสามารถเข้ามาทำการเล่นในฐานะผู้บริโภคการสื่อสาร

การประกอบสร้างความน่ากลัว หมายถึง การวิเคราะห์ถึงการสื่อสารความน่ากลัวผ่านองค์ประกอบของทฤษฎีการเล่าเรื่อง ซึ่งได้แก่ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นความคิด (Theme) 3. ตัวละคร (Character) 4. ฉาก (Location) 5. ความขัดแย้ง (Conflict) 6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และ 7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

สภาวะความจริงเสมือน หมายถึง กระบวนการสร้างความจริงเสมือน เป็นการจำลองพื้นที่บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และ บ้านผีสิงบ้านแม่นาคขึ้นมา โดยอ้างอิงจากตำนานเรื่องเล่า ผ่านองค์ประกอบของทฤษฎีการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง

การถอดรหัสความหมาย หมายถึง การรับรู้และมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเนื้อหาสาระที่มีความน่ากลัวในบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และ บ้านผีสิงบ้านแม่นาค ตามแนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall ว่า มีจุดยืนแบบเดียวกับที่ผู้ส่งสาร ตีความความหมายใหม่ หรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารสื่อสารมา

ผู้เล่น หมายถึง ผู้รับสารที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับภาพนิมิตในพื้นที่บ้านผีสิง ในการศึกษาครั้งนี้ สนใจทำการศึกษาค้นหาความเหมือน หรือแตกต่างในการให้ความหมาย “ความน่ากลัวของบ้านผีสิง” โดยแบ่งเป็น 1. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี หรือวิญญาณโดยตรง ซึ่งจะชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบเรื่องผีก็ได้ 2. ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ซึ่งจะชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบเรื่องผีก็ได้เช่นกัน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ประโยชน์ต่อโลกวิชาการ

1.7.1.1 เป็นการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสร้างสภาวะความจริงเสมือน โดยได้ทราบถึงปัจจัยสำคัญในการสร้างสภาวะความจริงเสมือนของบ้านผีสิง

1.7.1.2 ทราบถึงพลังของทฤษฎีการเล่าเรื่องต่อการประกอบสร้างความน่ากลัวของผีในสื่อที่แปลกใหม่ไปจากเดิม ที่ผู้รับสารสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ได้มากกว่าสื่อทางภาพและเสียง

1.7.1.3 ทราบถึงองค์ประกอบที่น่าสนใจในการประกอบสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้น และเป็นสิ่งที่ผู้รับสารจดจำ และตีความหมายออกมา ในผู้รับสารที่มีความแตกต่างกัน

1.7.1.4 สร้าง และขยายการยอมรับพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงในฐานะของการเป็นสื่อ และสื่อมวลชนให้กว้างขวางมากขึ้น

1.7.1.5 สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการสร้างสภาวะความจริงเสมือนในพื้นที่อื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

1.7.2 ประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

1.7.2.1 ได้องค์ความรู้เพิ่มเติมในการออกแบบเนื้อหาสาระสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทุกประเภท โดยเป็นตัวอย่างของการผันศิลปะและวัฒนธรรมให้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรม และส่งออกผ่านเครื่องมือทางสื่อสารอย่างบ้านผีสิง

1.7.2.2 ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้ข้อมูลเพิ่มเกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหาสาระเพื่อนำไปพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industry) และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ของประเทศ

1.7.2.3 ผู้ประกอบธุรกิจบ้านผีสิง ได้ทราบถึงองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีอิทธิพลต่อผู้เล่นในบริบทประเทศไทย และสามารถนำไปพัฒนาเพื่อความเป็นสากลต่อไป

1.7.2.4 ผู้ประกอบธุรกิจบ้านผีสิงสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและพัฒนากิจการตลาดให้กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” นี้ เป็นการศึกษาอยู่บนวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ

1. เพื่อทำความเข้าใจถึงการสร้างสภาวะความจริงเสมือนที่มาจากทุนวัฒนธรรม เกี่ยวกับความกลัวผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง

2. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ความสัมพันธ์หรือความแตกต่างในการถอดรหัสความหมาย ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และความชื่นชอบในเรื่องผีที่แตกต่างกัน

ผู้วิจัย จึงได้เลือกใช้ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาประยุกต์ใช้เป็น กรอบแนวทางในการศึกษา ระเบียบวิธีวิจัย การวิเคราะห์ และประมวลผล รวมทั้งการสรุปอภิปราย ผลตามวัตถุประสงค์ และปัญหานำวิจัยที่ตั้งเอาไว้ อันประกอบด้วย ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 2.1 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับผี
- 2.3 แนวคิดเรื่องพื้นที่ (space)
- 2.4 แนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสภาวะเหนือจริงของโบดริยาร์ด
- 2.5 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)
- 2.6 แนวคิดเรื่องผู้รับสารและระบบรหัสแห่งความหมาย (Audience and Coding System)
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว

2.1.1 ความหมายของความกลัว

Gullone (2000) กล่าวว่า ความกลัว (Fear) หมายถึง ปฏิกริยาการตอบสนอง ตามธรรมชาติที่มีต่อภัยคุกคามทั้งที่เกิดขึ้นจริงหรือเกิดจากจินตนาการ โดยมักทำการศึกษาวิจัย เกี่ยวกับความกลัว โดยมุ่งเน้นไปที่ความกลัว 2 ประเภท คือ ความกลัวปกติ (Normal fear) และ ความกลัวทางคลินิก (Clinical fear) หรือโฟเบีย (Phobia) โดยความกลัวปกติจะเป็นความกลัวที่เป็น พื้นฐานของมนุษย์ ทำให้มนุษย์เกิดการปรับตัวและมีชีวิตอยู่รอด

McNeil, Vargovich, Ries and Turk (2012) ได้ให้ความหมายของความกลัวไว้ว่า ความกลัว คือ อารมณ์ลักษณะหนึ่งที่บุคคลตอบสนองต่อบุคคล สถานที่ กิจกรรม เหตุการณ์และวัตถุ เช่น เราเกิดความรู้สึกกลัวเมื่อกระสุนปืนพุ่งตรงมาหาเรา

Kreddig and Hasenbring (2017) กล่าวว่า ความกลัว (fear) เป็นอารมณ์ที่เป็นรูปธรรมที่เป็นปัจจุบันที่เกิดกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าที่มากระทบ โดยมีความแตกต่างอย่างมากกับความวิตกกังวล (anxiety) ที่มักจะเป็นอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนรับมือเรื่องที่ยังไม่เกิดขึ้น คล้ายกับการบริหารความเสี่ยง ดังนั้น ความกลัวจึงมีความเป็นปัจจุบันขณะมากกว่านั่นเอง

จะเห็นได้ว่า ความหมายของความกลัว คือ อารมณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า ความกลัวเป็นสิ่งที่สามารถถูกประกอบสร้างขึ้นได้

2.1.2 แนวทางการศึกษาความกลัวในสาขาวิชาต่าง ๆ

“ความกลัว” ถูกนำมาศึกษา และอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละสาขาวิชา รวมทั้งทางด้านการสื่อสารด้วยเช่นกัน โดยแต่ละสาขามีการทำ ความเข้าใจ เห็นความสำคัญของความกลัว ดังนี้

2.1.2.1 การแพทย์ และจิตวิทยา

ในสาขาวิชาด้านนี้ ได้ทำการศึกษาความกลัวในหลายแง่มุม โดยพบว่า ความกลัวเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดที่ฝังรากลึกอยู่ในจิตใจ แต่สามารถเกิดขึ้นได้จากบริบทหรือสิ่งภายนอกที่มากระตุ้นได้เช่นกัน ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) แหล่งกำเนิดความกลัว

ความกลัวมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการทำงานของสมอง สมองมีการทำงานที่ซับซ้อน เส้นใยประสาทจำนวนมากกว่าพันล้านเซลล์ มีโครงข่ายสื่อสารที่ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึก การสื่อสารเหล่านี้นำไปสู่ความคิดและการกระทำในขณะที่เรารู้ตัว พื้นที่ของสมองประมาณ 12 ส่วน เชื่อมโยงกับความกลัว ซึ่งบางส่วนก็ทำงานในลักษณะตอบสนองอย่างอัตโนมัติ อาจกล่าวได้ว่าการตอบสนองต่อความกลัวเกือบทั้งหมดมีลักษณะเป็นไปโดยอัตโนมัติ จากรายงานการวิจัย พบว่าสมองหลายส่วนมีบทบาทสำคัญในเรื่องความกลัว เช่น

- 1) Thalamus ทำหน้าที่ตัดสินใจว่าจะส่งข้อมูลที่ได้รับจากประสาทสัมผัสไปที่ใด
- 2) Sensory Cortex ทำหน้าที่แปลข้อมูลจากประสาทสัมผัส

3) Hippocampus ทำหน้าที่เก็บสะสมข้อมูลและดึงขึ้นมาใช้
กระบวนการกำหนดสิ่งเร้าที่จะสร้างเนื้อหาในสมอง

4) Amygdala ทำหน้าที่ใส่รหัสของอารมณ์ เช่น ประเมินว่าการคุกคาม
นั้นเป็นไปได้เพียงใด เก็บหน่วยความจำเรื่องความกลัว

5) Hypothalamus ทำหน้าที่กระตุ้นปฏิกิริยาตอบสนองแบบ เตรียม
พร้อมสู้ (fight-or-flight)

ผลจากปฏิกิริยาถูกใช้ในสมองที่เกิดจากความกลัว สามารถส่งผลต่อ
ร่างกายและจิตใจของเราได้หลายลักษณะ เช่น หัวใจเต้นแรง หายใจถี่เร็ว หน้าซีด เหงื่อออกที่มือ
ปวดมวนในช่องท้อง แน่นหน้าอก มือเท้าสั่น กล้ามเนื้ออ่อนแรง ปวดปัสสาวะ อาเจียน รวมถึง
การเตรียมพร้อมสู้ในสถานการณ์ฉุกเฉิน ฯลฯ ประการสำคัญ คือ กระบวนการเกิดความกลัวเกิดขึ้นใน
สมองและอยู่ในระดับจิตใต้สำนึก

(2) การพัฒนาความกลัว

คนส่วนใหญ่มีการพัฒนาความกลัวตามวิถีชีวิตที่ต่างกัน มีการค้นพบว่า
หลายรูปแบบเป็นเส้นทางที่พัฒนาความกลัวขึ้นในบุคคล ลองพิจารณาจากเส้นทาง ดังนี้

1) เส้นทางการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อม

Rachman (1977) เสนอว่า ความกลัวเป็นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ
แบบหนึ่งหรือหลายแบบรวมกัน คือ ประสบการณ์ตรง ประสบการณ์จากการสังเกต และข้อมูลหรือ
การสอนด้านลบ ซึ่งเป็นแนวคิดในทิศทางเดียวกับ Whitehead (1983) ที่เชื่อว่า ความกลัวเป็นผลมา
จากการเรียนรู้ที่ผิดพลาด ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้ของหนูน้อยอัลเบิร์ตที่กลัวหนูขาว อันเนื่องมาจากการ
การเรียนรู้ที่ได้รับการวางเงื่อนไข

2) เส้นทางที่ไม่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น

โดยหลักใหญ่เกี่ยวข้องกับความพร้อมทางร่างกาย (Biological Preparedness) หลายคนเชื่อว่า ความกลัวบางอย่างมีมาแต่กำเนิด ถือเป็นความกลัวธรรมชาติและเป็น
ปกติในมนุษย์ โดยแบ่งประเภทคร่าว ๆ คือ ระยะ 0-2 ปีแรก เด็กกลัวเสียงดัง คนแปลกหน้า
การแยกจากพ่อแม่ หรือวัตถุที่มีขนาดใหญ่ ระยะอายุ 3-6 ปี เด็กกลัวสิ่งที่เกิดจากความคิด
จินตนาการ กลัวผี กลัวตัวประหลาด กลัวความมืด กลัวการนอนคนเดียว และระยะอายุ 7-16 ปี
ความกลัวเริ่มสอดคล้องกับความเป็นจริง กลัวการบาดเจ็บ กลัวผลการเรียน กลัวความตาย กลัวภัย
ธรรมชาติ ซึ่งความกลัวเหล่านี้ เมื่อมนุษย์มีวุฒิภาวะมากขึ้นก็จะมี การปรับตัวมากขึ้น จึงพบว่าคนส่วน
ใหญ่เมื่ออายุเพิ่มขึ้นไม่รู้สึกลัวบางเรื่องแล้ว เช่นเดียวกับข้อค้นพบในการวิจัยที่ว่าปริมาณความกลัว
ลดลงในกลุ่มผู้ที่อายุเพิ่มขึ้น (โสภิตา นันทพรภิรมย์, 2548) แต่อย่างไรก็ตาม ความกลัวอย่างท่วมท้น

จากประสบการณ์ในวัยเด็กก็อาจฝังแน่นในจิตใต้สำนึก และมีผลต่อการกระทำเมื่อเวลาผ่านไปได้

3) สัญลักษณะ

บางคนเชื่อว่า ความกลัวเป็นสัญลักษณ์ที่ฝังแน่นอยู่ในจิตใต้สำนึก เมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์ความไม่พอใจ ความขัดแย้ง หรือความเจ็บปวดจากวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์ใดก็ตาม หรือจากบุคคลที่สำคัญสำหรับเขาและมีอิทธิพลเหนือกว่าเขา เขาจะเก็บกด ความไม่พอใจ ความเจ็บปวดเหล่านั้นลงในระดับจิตใต้สำนึกแล้วแปรสภาพออกมาเป็นความกลัว ในวิถีทางที่ได้รับการยอมรับมากกว่า

(3) ธรรมชาติของความกลัว

1) สถานการณ์เฉียบพลันรุนแรง หรือวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลอาจ ไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้เขาเป็นโรคกลัวเสมอไป ขณะที่สถานการณ์ปกติทั่วไปอาจเป็นสาเหตุให้บุคคลคนหนึ่งเกิดโรคกลัวได้

2) ความกลัวที่เกิดขึ้นในวัยเด็กมีแนวโน้มพัฒนาดีขึ้น เมื่อเขาอายุเพิ่มขึ้น หรือมีวุฒิภาวะแล้ว แต่ความกลัวบางลักษณะยังฝังลึกในจิตใต้สำนึกจนบุคคลผู้นั้นโตขึ้น บางครั้ง บุคคลผู้นั้นก็ไม่สามารถอธิบายเหตุผลของความกลัวได้

3) การเรียนรู้ที่ผิดพลาดทำให้เกิดความกลัว

4) ความกลัวเป็นเรื่องเฉพาะส่วนบุคคล สิ่งของ วัตถุหรือเหตุการณ์ บางอย่างก่อให้เกิดความกลัวในบุคคลหนึ่ง แต่อีกบุคคลหนึ่งอาจไม่รู้สึกละเลย

5) ความกลัวที่ถือเป็นปัญหา คือ ความกลัวที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนิน ชีวิตปกติ หากมิได้ส่งผลกระทบใด ๆ หรือนาน ๆ ครั้งจะต้องเผชิญกับสิ่งของ วัตถุ หรือเหตุการณ์นั้น ก็ยังไม่ถือเป็นปัญหา

6) ความกลัวมีทั้งลักษณะที่คนส่วนใหญ่กลัวกัน และความกลัวที่เฉพาะ เจาะจงในสังคม ศาสนาหรือวัฒนธรรมนั้น การอธิบายต้นเหตุของความกลัวต้องอาศัยข้อมูลจากหลาย ส่วนประกอบกัน

7) ความกลัวที่จับคู่กับความตื่นเต้นตามสัญชาตญาณมนุษย์ อาจเป็น ความท้าทายทำให้บางคนรู้สึกสนุกที่จะรู้สึกกลัว เพราะสิ่งเร้าเป็นที่น่าพอใจและกระตุ้นการตอบสนอง ปฏิกริยาในร่างกายแบบเตรียมพร้อมสู้ จึงเป็นคำอธิบายว่า เหตุใดบุคคลจึงชอบดูภาพยนตร์สยองขวัญ หรือเล่นกีฬาที่โลดโผน

(4) รูปแบบและลักษณะความกลัว

สามารถแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ความกลัวที่พบกันโดยทั่วไป ความวิตกกังวล และความกลัวอย่างมากหรือโรคกลัว

1) ความกลัวที่พบกันโดยทั่วไป ได้แก่ 1. การกลัววัตถุเฉพาะ เช่น กลัวหนู กลัวแมงมุม กลัวงู กลัวสุนัข ฯลฯ 2. การกลัวต่อเหตุการณ์ สามารถแบ่งเป็น การกลัวสภาพแวดล้อมธรรมชาติ เช่น กลัวความสูง กลัวพายุ กลัวน้ำ กลัวที่มืด ฯลฯ และการกลัวสถานการณ์เฉพาะ เช่น กลัวที่แคบ กลัวการขึ้นเครื่องบิน กลัวการอยู่ในที่โล่งแจ้ง กลัวการขับรถ กลัวโรงเรียน กลัวสะพาน กลัวอุโมงค์หรือทางใต้ดิน กลัวการพูดในที่สาธารณะ ฯลฯ 3. การกลัวการเจ็บป่วย เช่น กลัวว่ากำลังจะตาย กลัวความตาย ฯลฯ 4. การกลัวเลือด เข็มฉีดยา การบาดเจ็บ เช่น กลัวเลือด กลัวการบาดเจ็บ กลัวเข็ม กลัวการรักษาทางการแพทย์ ฯลฯ 5. ความกลัวอื่น ๆ เช่น กลัวการหายใจไม่ออก กลัวเชื้อโรค ฯลฯ

2) ความวิตกกังวล โดยความวิตกกังวลคล้ายความกลัว แต่บางเบากว่า ความกลัว ความวิตกกังวลเกิดขึ้นอย่างไม่ค่อยมีเหตุผล เป็นผลจากสถานการณ์ที่ไม่ใช่ตัวมันเองที่ไปกระตุ้นให้เกิด โดยเป็นอารมณ์ ความรู้สึกที่อยู่ระหว่างความสงบกับความกลัว มีระดับที่ต่างกัน และความหลากหลายของสิ่งเดียวกัน ความวิตกกังวลน้อย ๆ เป็นสิ่งที่ไม่ค่อยเห็นความแตกต่างมากนัก บางสถานการณ์ความวิตกกังวลก็ไม่เกิดขึ้น แต่ในบางสถานการณ์ความวิตกกังวลก็เพิ่มระดับมากขึ้นจนถึงความกลัว

3) ความกลัวอย่างมากหรือโรคกลัว เป็นความกลัวที่ไม่มีเหตุผลต่อวัตถุ สิ่งของหรือเหตุการณ์ที่ชัดเจน ความกลัวนี้มีระดับมากกว่าความไม่มีเหตุผลเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือเพียงแค่ความรังเกียจ สิ่งที่ถูกกลัวดูเหมือนรุนแรงเกินจริงหรืออาจไม่มีอยู่จริง โดยอาจขัดขวางการดำเนินชีวิตหรือกิจกรรมประจำวันได้

จะเห็นได้ว่า ในทางการแพทย์ และจิตวิทยา พยายามทำความเข้าใจความกลัว โดยศึกษาในระบบต่าง ๆ ของร่างกาย อาทิ สมอง ฮอร์โมน ระบบประสาท และการเต้นของหัวใจ และพยายามเข้าใจถึงที่มาของการเกิดความกลัว โดยมีงานวิจัยจำนวนหนึ่ง ศึกษาถึงสาเหตุของคนที่ยื่นชอบเรื่องสยองขวัญ ชอบเที่ยวสถานที่หลอน โดยใช้ความรู้ในสาขาวิชานี้ อาทิ John Kuziel นักจิตบำบัดจาก Ingalls Hospital ศึกษาว่า คนที่เพลิดเพลินไปกับการดูภาพยนตร์สยองขวัญ ก็เพราะ “อารมณ์กลัว” ที่เกิดขึ้นระหว่างดู ร่างกายจะหลั่งฮอร์โมนความเครียด “คอร์ติซอล” และ “อะดรีนาลีน” ฮอร์โมนความตื่นเต้นเพิ่มขึ้น ทำให้เรามีอารมณ์ร่วมไปกับหนังที่เราดูอยู่ และช่วยให้คนดูสามารถรับมือกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและจัดการกับความวิตกกังวลของตัวเองได้ดีขึ้น (Potatotechs, 2017) คล้ายคลึงกับงานวิจัยของ Robinson, Callahan, & Evans (2014) ที่พบว่า เมื่อผู้ชมได้ชมภาพยนตร์สยองขวัญ สมองส่วน Amygdala จะตื่นตัวทันทีเมื่อเผชิญกับความกลัวโดยจะรีบส่งสัญญาณผ่าน HPA หรือสมองส่วน Hypothalamus ต่อมา Pituitary และต่อมา Adrenal ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความเครียด ความตื่นตัว และความกลัว โดยในเวลานั้น ฮอร์โมนต่าง ๆ เช่น อะดรีนาลีน

รวมทั้งโดพามีน พุ่งพล่านทั่วร่างกาย ส่งผลให้รู้ม่านตาจะเริ่มขยาย เหงื่อเริ่มออก หัวใจเต้นเร็ว ซึ่งเป็นระยะที่เรียกว่า ตอบสนองโดยสู้หรือหนี ซึ่งจะมีคนกลุ่มหนึ่งที่ยังกล้าทำสิ่งที่ตื่นเต้น หวาดเสียว หรือน่ากลัวอยู่ เพราะว่าจิตใต้สำนึกของพวกเขารู้ว่าพวกเขาปลอดภัย ไม่ได้เป็นอันตราย และไม่มีทางต้องตายแน่นอน โดยคนกลุ่มนี้จะใช้ประโยชน์จากสารเคมีในสมองและฮอร์โมนที่พุ่งพล่านภายในท่ามกลางความกลัว ณ เวลานั้น เพื่อสร้างความรู้สึกที่ดี หรือที่เรียกว่า High ในอีกรูปแบบหนึ่ง (Voathai, 2017)

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Ironside (2019) จาก Oxford University ระบุว่า การเห็นภาพสยองขวัญบ่อย ๆ ทำให้เรากลัวน้อยลง นักวิจัยได้ทำการทดสอบปฏิกิริยาของต่อมทอมซิลพบว่า การหลั่งฮอร์โมนความเครียดมีปริมาณลดลงเมื่อเวลาผ่านไป ในกลุ่มผู้ที่ดูหนังสยองขวัญเป็นประจำ ส่วนงานวิจัยของ Zald (2003) พบว่า สมองของแต่ละคนตอบสนองต่อโดพามีน ฮอร์โมนแห่งความสุขที่หลั่งออกมาในหัวเวลาที่เรารู้สึกตื่นเต้นหรือหวาดเสียว หรือน่าตื่นเต้นแตกต่างกัน บางคนก็ตอบสนองมากกว่า บางคนก็น้อยกว่า ตรงนี้เองที่ทำให้บางคนก็สนุกกับความกลัว แต่กับบางคนก็ไม่ค่อยสนุก

2.1.2.2 จิตวิเคราะห์

บิดาของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ชาวเวียนนา ประเทศออสเตรีย ผู้มีชื่อเสียง ทฤษฎีของเขาเริ่มจากการศึกษาคนไข้โรคจิตในคลินิกของตนเอง จุดเน้นของจิตวิเคราะห์อยู่ที่การประยุกต์วิธีใหม่ในการบำบัดรักษาบุคคลที่มีพฤติกรรมที่ผิดปกติ ข้อมูลส่วนใหญ่จึงได้จากการสังเกตในคลินิก มิได้มาจากการทดลองในห้องปฏิบัติการ พื้นฐานแนวคิดนี้มาจากความสนใจเกี่ยวกับจิตใต้สำนึก และเชื่อว่าแรงขับทางเพศมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์มาก ความคิดหลักของ Freud คือ จิตมีลักษณะเป็นพลังงาน เรียกว่า พลังจิต ซึ่งควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคล อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีของ Freud ได้รับการต่อต้านจากกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

Freud อธิบายว่า จิตของมนุษย์มี 3 ระดับ โดยเปรียบเทียบกับภูเขาน้ำแข็ง (Ice burg) คือ

1. จิตสำนึก (Conscious mind) เปรียบเหมือน Ice burg ส่วนที่พ้นผิวน้ำ ซึ่งมีปริมาณเล็กน้อย เป็นสภาพที่บุคคลมีสติ รู้ตัว การแสดงออกเป็นไปอย่างมีเหตุผลและแรงผลักดันภายนอก สอดคล้องกับหลักของความจริง (Principle of Reality)

2. จิตใต้สำนึก (Subconscious mind) หรือจิตกึ่งสำนึก (Preconscious) เปรียบเหมือน Ice burg ที่อยู่ใต้มิวน้ำ เป็นสภาพที่บุคคลมีพฤติกรรมไม่รู้ตัวในบางขณะ หรือพูดโดยไม่ตั้งใจ ประสพการณ์ที่ผ่านมากลายเป็นความทรงจำในอดีตที่จะถูกเก็บไว้ในจิตส่วนนี้ เมื่อไม่นึกถึงก็จจะไม่รู้สึกอะไร แต่เมื่อนึกถึงจะสะท้อนใจทุกครั้ง

3. จิตไร้สำนึก (Unconscious mind) เปรียบเหมือน Ice burg ที่อยู่ใต้ผิวน้ำ ซึ่งมีปริมาณมากเป็นส่วนของพฤติกรรมภายในที่บุคคลกระทำโดยไม่รู้ตัว ซึ่ง Freud วิเคราะห์ว่า อาจเกิดจากการถูกเก็บกดหรือพยายามจะลืม เช่น ความอิจฉา ความเกลียดชัง ความขมขื่น ปวดร้าว บางเหตุการณ์เหมือนจะลืมไปจริง ๆ แต่ Freud อธิบายว่า แท้จริงสิ่งเหล่านั้นมิได้หายไปไหน แต่จะถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึกและจะปรากฏออกมาในรูปของความฝัน การละเมอ เป็นต้น

Freud กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของจิตไว้ 3 ส่วน คือ Id Ego และ Super ego รวมเรียกว่า พลังจิต

1. Id เป็นสัญชาตญาณ และแรงขับที่ติดตัวมาแต่กำเนิดเป็นความต้องการดั้งเดิมของมนุษย์ เป็นแหล่งเก็บพลังงานจิตทั้งหมดที่มีอยู่ในจิตไร้สำนึก เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ การขับถ่าย การเคลื่อนไหว ความต้องการทางเพศ รวมทั้งสัญชาตญาณแห่งการทำลาย และสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) มนุษย์ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลแห่งความพอใจจะพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ตนเองได้ตามความต้องการ โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลหรือกฎระเบียบของสังคมใด ๆ Id จึงเป็นความต้องการใฝ่ต่ำที่มีพลังขับให้ทำตามความต้องการที่มีมาแต่เกิด และพลังขับที่มีแรงผลักดันมากคือ สัญชาตญาณทางเพศ

2. Ego เป็นพลังจิตส่วนที่ควบคุมพฤติกรรมให้เหมาะสม ซึ่งบุคคลได้จากการเรียนรู้และการอบรม เป็นพลังที่ควบคุม Id ไม่ให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีและศีลธรรม เป็นความพยายามในการปรับปรุงตัวให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ทางออกของ Ego ส่วนหนึ่ง คือ การใช้กลวิธีในการป้องกันตนเอง (Defense Mechanism) เพื่อให้ร่างกายผ่อนคลายความทุกข์จากการเก็บกดและการระงับความขัดแย้งระหว่างความต้องการของตนเองกับความรู้สึกผิดชอบชั่วดี Ego เป็นตัวควบคุมพฤติกรรมให้เป็นไปอย่างเหมาะสม ระหว่าง Id และ Super ego

3. Super ego เป็นผลของการถูกลงโทษจากสังคม ทำให้เกิดการเรียนรู้จนกลายเป็นทัศนคติ (Attitude) คุณค่า (Value) และอุดมคติ (Ideal) เป็นความสามารถในการควบคุมตนเอง สามารถแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงได้ ดังนั้น Super ego จึงหมายถึง ค่านิยม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม คุณธรรม หลักศีลธรรมเป็นพลังที่กำหนดให้บุคคลแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับหลักแห่งความจริง และเลือกใช้กลวิธีในการป้องกันตนเอง (Defense Mechanism) อย่างเหมาะสม (ต้องรัก จิตรบรรเทา, 2560)

Freud อธิบายว่า พัฒนาการทางบุคลิกภาพของมนุษย์เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะขั้นวัยทารก วัยเด็ก และวัยรุ่น ระบบทั้งสามจะทำงานประสานกันดีขึ้น เนื่องจากเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือโลกภายนอกมากขึ้น ยิ่งโตขึ้น Ego ก็ยิ่งแข็งแกร่งขึ้น

และสามารถที่จะควบคุม id ได้มากขึ้น องค์ประกอบที่มีส่วนในพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ Freud ได้กล่าวไว้ มีดังนี้

1. วุฒิภาวะ หมายถึง ขั้นพัฒนาการตามวัย
2. ความคับข้องใจที่เกิดจากความสมหวังไม่สมหวัง เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก
3. ความคับข้องใจ เนื่องมาจากความขัดแย้งภายใน
4. ความไม่พร้อมของตนเอง ทั้งทางด้านร่างกาย เชื้อชาติ ปัญหา การขาดประสบการณ์

5. ความวิตกกังวล เนื่องมาจากความกลัวหรือความไม่กล้าของตน
จะเห็นได้ว่า สาขาวิชานี้ยอมรับว่า ความกลัวเป็น สัญชาตญาณ (id) ที่ติดตัวมาอยู่กับทุกคน หากมีการพัฒนาอย่างเหมาะสมจะทำให้บุคคลนั้นมีบุคลิกภาพที่ปกติ หากมีการพัฒนาการอย่างไม่เหมาะสม อาจทำให้บุคคลนั้นเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพวิตกกังวลได้

หากนำไปอธิบายประเด็นเกี่ยวกับ “ผี” ที่คนมักจะมอง ผี ว่าเป็น อมนุษย์ อันหมายความว่า ผีคือบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ใช่มนุษย์ ต่างจากมนุษย์ หรือมีความเป็นอื่นกับมนุษย์ เช่น งานของ Wong (2000) มองว่า นางนากเป็นผี ซึ่งเป็นสิ่งอื่น ไม่ควรอยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างอ้าวมามาก โดย สมสุข หินวิมาน (2558) กล่าวว่า ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก น่าจะเป็นภาพแสดงแทนอีกด้านหนึ่งของสัญชาตญาณ (id หรือ instinct) ของมนุษย์ที่ถูกครอบงำโดยศีลธรรมหรือความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (superego) กำกับไว้อีกชั้น ดังที่แสดงแทนไว้ด้วยภาพสมเด็จพระพุฒาจารย์ในภาพยนตร์ และหากนักจิตวิเคราะห์เชื่อว่า ภาพยนตร์ คือ การแปลงรูปหรือการใช้โลกสัญลักษณ์แสดงภาพแทนจิตไร้สำนึก (unconscious) ที่ด้านดึก ซึ่งถูกเก็บกดและด้านผิดชอบชั่วดีกำลังทำสงครามกัน ภาพยนตร์เรื่องนางนาก ก็คงจะทำหน้าที่สนามรบเชิงสัญลักษณ์ในลักษณะที่ไม่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ Freud ยังได้อธิบายถึงอารมณ์ในแง่สุนทรียศาสตร์ว่า ถูกกระตุ้นจากภายนอกได้เช่นกัน โดยเขาได้เขียนบทความเกี่ยวกับทฤษฎี “The Uncanny” (Freud, 1976) ที่สามารถนำมาอธิบายสาเหตุที่บุคคลชื่นชอบรับชมภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้ง ๆ ที่เกิดความรู้สึก 2 อารมณ์ ที่ตรงข้ามกัน คือ สนุกสนานและหวาดกลัว ไปพร้อมกัน

โดยคำว่า “uncanny” ถูกนิยามในทางจิตวิทยาครั้งแรก โดย Ernst Jentsch นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ในบทความชื่อ "On the Psychology of the Uncanny." และต่อมา فروยด์ได้นำแนวคิดนี้มาขยายความในบทความเรื่อง “The Uncanny”

Jentsch ได้ให้ความหมายของ “uncanny” ไว้ว่า เป็นความรู้สึกสงสัยว่า สิ่งมีชีวิตที่ปรากฏนั้นมีชีวิตอยู่จริงหรือไม่ หรือในทางกลับกัน วัตถุไร้ชีวิตนั้นที่จริงแล้วอาจจะมีชีวิต

(“doubts whether an apparently animate being is really alive; or conversely, whether a lifeless object might be, in fact, animate”) ซึ่งความรู้สึกนี้จะสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงต่อความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลและสร้างความสับสนต่อธรรมชาติของสิ่งนั้น ๆ

Freud ได้นำแนวคิดข้างต้นมาศึกษาต่อ และอธิบายว่า uncanny นั้นหมายถึง ความรู้สึกไม่มั่นใจ และไม่มั่นคงต่อบางสิ่งบางอย่างของความเป็นเหตุเป็นผล จนเกิดเป็นความสับสนต่อธรรมชาติของสิ่งนั้น ๆ เช่น รู้ว่าวัตถุไม่มีชีวิต แต่อาจมีชีวิตขึ้นมา เป็นภาวะความรู้สึกไม่สบายใจในขณะที่ได้พบกับบางสิ่งที่ทำให้ความรู้สึกคุ้นเคย แต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้สึกคุ้นเคย ซึ่งความเหมือนความคุ้นเคย แต่ไม่ใช่ทำให้เกิดความรู้สึกกลัวขึ้นมา เช่น กลัวตัวตลกที่มีรูปลักษณ์เหมือนคน แต่พฤติกรรมและการกระทำบางอย่างทำให้รู้สึกว่าเขาต่างและมีความน่ากลัว

นอกจากนี้ uncanny ยังหมายถึง สิ่งที่สะท้อนภาพแทนความต้องการภายในลึกลงไปจิตใจของคน ๆ นั้น ซึ่งหมายความว่า uncanny ไม่ได้หมายถึงเพียงความคุ้นเคยและความไม่คุ้นเคย แต่ยังไปถึงเรื่องของสิ่งที่จินตนาการกลายเป็นความน่ากลัวด้วยเช่นกัน อาทิ เด็กที่อยากให้อุบัติการณ์ประหลาดของเขามีชีวิต (Freud, 1919)

ต่อมา Boyle and Johnstone (2020) ได้ทำการศึกษาเพิ่มเติม และพบว่า ประเด็นสำคัญที่ทำให้ uncanny กลายเป็นความน่ากลัวนั้น คือ “Double” นั่นคือ แท้จริงแล้วคนเราไม่น่าจะกลัวคนที่เหมือนตนเอง สาเหตุของความกลัวมาจากการที่เราหลงรักตนเอง และรู้สึกกลัวด้านมืดที่ปรากฏของตัวเอง ซึ่งมุมมองนี้ถูกต่อยอดเป็นแนวคิด “Uncanny double” ซึ่งได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้กับวรรณกรรม หรือภาพยนตร์สยองขวัญ เรียกว่า Doppelganger

Doppelganger คือ บางสิ่งบางอย่างที่ทำให้เกิดความกระอักกระอ่วนใจ ความรู้สึกพิศวงและความน่าหวาดกลัว เนื่องจากสิ่ง ๆ นั้นมีความเหมือนกับเรา แต่กลับมีความแตกต่างบางอย่าง ซึ่งในภาพยนตร์ต่าง ๆ สามารถปรากฏได้ในหลายรูปแบบ เช่น มัมมี่ ผี ซอมบี้ หรือออกแบบให้เป็นตัวละครที่มักจะมีความโหดร้าย ทำสิ่งที่คนไม่กล้าทำ หรือเป็นด้านมืดของจิตใจของมนุษย์ซึ่งมักจะออกมาเพื่อไล่ล่า หรือกำจัดตัวละคร (อรณิชา เจริญสุข, 2562)

2.1.2.3 สังคมวิทยา

องค์ความรู้ด้านสังคมวิทยาได้มีการกล่าวถึง ความกลัว ใน “วัฒนธรรมความกลัว” (Culture of fear) หรือ บรรยากาศความกลัว (climate of fear) ซึ่งเป็นแนวคิดของ Barry Glassner นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันที่ชี้ให้เห็นว่า ความกลัวที่เกิดขึ้นในสังคมเป็นสิ่งที่คนในสังคมประกอบสร้างขึ้น ซึ่งเมื่อสังคมมีบรรยากาศความกลัว บุคคลจะมีความรู้สึกวิตกกังวลเมื่อต้องเข้าไปอยู่ในบรรยากาศสาธารณะที่มีความเห็นไม่ตรงกัน จนก่อให้เกิดอคติทางอารมณ์อย่างความกลัวขึ้นมาได้และสิ่งนี้อาจส่งผลกระทบต่อวิธีที่ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ โดยเขาได้อธิบายถึงวัฒนธรรม

ความกลัวในสังคมการเมือง สังคมในองค์กร และการรับรู้ของสังคมจากสื่อมวลชน

ด้านการเมือง

คำกล่าวของนักการเมืองนาซี อย่าง Hermann Göring กล่าวถึงการทำให้ผู้คนรู้สึกหวาดกลัวและสนับสนุนสงครามที่ตนเองต่อต้านไว้อย่างน่าสนใจ (Gilbert, 1947) ว่า

“ผู้ที่ไม่ต้องการทำสงคราม แต่เขาเหล่านี้ถูกทำให้เชื่อฟังคำสั่งของผู้นำได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมาก สิ่งที่คุณต้องทำ คือ บอกพวกเขาว่า พวกเขา กำลังถูกโจมตี และปรักปรำ ผู้ที่รักสงบว่า ขาดความรักชาติและทำให้ประเทศตกอยู่ในอันตราย ซึ่งมันได้ผลในทุกประเทศ”

ในหนังสือของ Maria Helena Moreira Alves (1985) ชื่อ “State and Opposition in Military Brazil” พบว่า “วัฒนธรรมความกลัว” นี้เป็นเครื่องมือหนึ่งทางการเมืองตั้งแต่ปี 1964 ซึ่งเป็นเครื่องมือเพื่อความมั่นคงในบราซิลที่นำไปใช้เพื่อลดความเสี่ยงในการต่อต้านรัฐบาล โดยเธอได้ศึกษาถึงกฎหมายความมั่นคงของชาติ เมื่อปี 1969 ที่เป็นข้อกำหนดที่ล้นแสงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ข้อกฎหมาย ระบบเซ็นเซอร์ที่เข้มงวดเหล่านี้ควบคุมการแสดงออกทางร่างกาย เปรียบเสมือนการเริ่มต้นสร้าง “วัฒนธรรมความกลัว” ในบราซิล

ส่วนประกอบของ “วัฒนธรรมความกลัว” 3 อย่าง ได้แก่ การทำให้เงียบ โดยการเซ็นเซอร์ การอยู่อย่างโดดเดี่ยว และปิดกั้นทุกช่องทางที่นำเสนอตรงกันข้าม สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความสั่นไหว และลดทอนสิทธิของฝ่ายที่ตรงกันข้าม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นกลไกในการลงโทษสมาชิกในสังคม โดยทำให้คนกลัวนั่นเอง

Zbigniew Brzezinski (2007) ที่ปรึกษาด้านความมั่นคงของสหรัฐอเมริกา กล่าวว่า เหตุการณ์ก่อการร้ายที่เกิดขึ้นในสังคม จึงก่อให้เกิดวัฒนธรรมความกลัว เพราะเป็นการกระทำที่ไม่มีเหตุผล ยั่วยุอารมณ์และเป็นการปลุกกระดมสังคมให้ต่อต้านเรื่องการเมืองทางหนึ่งด้วย (Hoagland, 2017)

Frank Furedi (2006) นักวิชาการผู้ก่อตั้งนิตยสาร Spiked กล่าวว่า วัฒนธรรมความกลัวไม่ได้เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ 11 กันยายน แต่ผู้คนในสังคมมีความหวาดกลัวมานานแล้ว เนื่องจากการเสพสื่อ ไม่ว่าจะทางโทรศัพท์มือถือ การรับรู้เรื่องภาวะโลกร้อน หรือโรคติดต่ออย่างมือเท้าเปื่อย ซึ่งเขามองว่า การรับรู้ความเสี่ยง แนวคิดเกี่ยวกับความปลอดภัยเกี่ยวกับสุขภาพหรือสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี ถือเป็นวิทยาศาสตร์ หลักฐานเชิงประจักษ์มากกว่าการไปโทษความอ่อนแอของมนุษย์ เขากล่าวว่า คนเราต้องเติบโตขึ้น และสามารถอภิปรายเกี่ยวกับเหตุการณ์ 11 กันยายน อย่างมีเหตุผล เพื่อประเมินและหาทางแก้ไข มากกว่าอยู่กับความหวาดกลัวอย่างไม่มีเหตุผลต่อไปในอนาคต

งานวิจัยของ Wu, Klahm and Atoui (2017) พบว่า เหตุวินาศกรรม 11 กันยายน พ.ศ. 2544 หรือ 9/11 ก่อให้เกิดบรรยากาศของความกลัวของคนอเมริกัน เชื่อสายอาหรับในรัฐมิชิแกน ว่าภาพลักษณ์ตนเองถูกมองว่าน่ากลัว เป็นแหล่งของความกลัว เป็นคนนำพาความน่ากลัว ทั้งที่พวกเขาก็ต้องการความช่วยเหลือเหมือนกัน และงานวิจัยของ Hernández (2007) พบว่า เกิดวัฒนธรรมความกลัวเพิ่มขึ้นหลังเหตุการณ์นี้ โดยทำให้เกิดบรรยากาศที่ส่งเสริมให้บุคคลมีความสุขจากการดูถูกคนอื่นเพิ่มมากขึ้น และทำให้ชาวตะวันตกและตะวันตกไม่ถูกกันมากยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่า โศกนาฏกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมในแต่ละประเทศ ก่อให้เกิดบรรยากาศแห่งความกลัวเกิดขึ้นในสังคม จนในบางครั้งคนในสังคมก็ถูกขึ้นสู่กับความกลัวนั้น อาทิ การต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมกันของคนผิวสีและชนชั้นทาสในสหรัฐ ซึ่งการต่อสู้นี้ได้เปิดโอกาสให้คนจำนวนมากเริ่มหลุดพ้นจากความกลัวทางสังคม เศรษฐกิจ ด้วยการสร้างรัฐที่เคารพในสิทธิและเสรีภาพของคน ซึ่งก็ได้สร้างความก้าวหน้าของมนุษย์ขึ้นมาระดับหนึ่ง

การต่อสู้กับ ความกลัว ในเชิงบวก สามารถทำให้ความกลัวในระดับสังคมนั้น (Positive Encounter) ค่อย ๆ ลดลงได้ และที่สำคัญสังคมได้แปรไปสู่การเผชิญหน้ากับความกลัวในเชิงที่ยอมรับสภาพความกลัวนั้นว่า ดำรงอยู่ (Negative Encounter) และต้องอยู่ร่วมด้วยพร้อมกับความกลัวให้ได้ โดยการแสดงออกของสังคมในเชิงของการยอมรับว่า ต้องเผชิญกับความกลัวนั้นมี การนำเสนอผ่านภาพยนตร์ของฮอลลีวูด โดยเฉพาะการสร้างและนำซูเปอร์ฮีโร่กลับมาช่วยเหลือสังคมและโลก ความนิยมในภาพยนตร์เหล่านี้เป็นภาพสะท้อนของความปรารถนาที่จะมีผู้มาช่วยเหลือให้พ้นจากความกลัวนั่นเอง แต่ภาพยนตร์ก็แสดงให้เห็นว่า “การแก้แค้น/ล้างแค้น” เป็นเรื่องที่ต้องทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแค้นที่เกิดจากความบกพร่องของกลไกอำนาจรัฐหรือเกิดจากการถูกกลั่นแกล้งกระทำอย่างไม่ถูกต้อง

จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมความกลัว แสดงให้เห็นว่า ความกลัวเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาได้ เป็นการเน้นย้ำถึงอำนาจของผู้ที่สามารถกำกับความกลัวของคนในสังคมในบริบทต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อมวลชน ซึ่งมีอิทธิพลเป็นอย่างมาก

2.1.2.4 ด้านการสื่อสาร

สำหรับสาขาวิชาการสื่อสาร มีการศึกษาถึงประโยชน์ของความกลัว และนำองค์ความรู้เกี่ยวกับความกลัวมาเป็นทุนวัฒนธรรมในการสร้างสาร (Message) ผ่านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อสื่อสารไปยังผู้รับสารผ่านสื่ออันหลากหลายด้วยกัน อาทิ สาขาโฆษณาศึกษาถึง การสร้างเนื้อหาสารด้วยการจูงใจด้วยความกลัว (fear appeals) แต่ความกลัวที่งานวิจัยชิ้นนี้สนใจศึกษา คือ ความกลัวผี และความกลัวประเภทสยองขวัญ ซึ่งมีการศึกษาถึงความกลัวประเภทนี้ผ่านงานวรรณกรรมโกthic ภาพยนตร์ และการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน ดังนี้

(1) สาขาวรรณกรรม

มีการกล่าวถึงการสื่อสารความน่ากลัวแบบหลอน ผ่านนวนิยายกอทิก (Gothic novel) ซึ่งเป็นนวนิยายที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับและความน่าสะพรึงกลัว นวนิยายประเภทนี้มีส่วนประกอบที่เป็นเรื่องเหนือธรรมชาติและมีฉากเป็นบ้านผีสิง เหตุการณ์ในเรื่องมักเกิดขึ้นในปราสาทสมัยกลาง ซึ่งมีทางเดินลึกลับ คุกใต้ดิน บันไดเวียน บรรยากาศแห่งความหายนะ เคารห์กรรม และความเศร้าโศกลึกลับ ตลอดจนมีเหตุการณ์สยองขวัญและเสียงปีศาจ โช้ตรวน นวนิยายกอทิกแพร่หลายมากในตอนปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีการฟื้นฟูสถาปัตยกรรมแบบกอทิก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศอังกฤษ ใน ค.ศ. 1747 ฮอเรซ วอลโพล ได้มาตั้งบ้านเรือนที่ Strawberry Hill, Twickenham ใกล้กรุงลอนดอน เขาได้สร้างบ้านเป็น “ปราสาทแบบกอทิกหลังเล็ก” และสร้างโรงพิมพ์ส่วนตัวขึ้นที่นั่นด้วย “Strawberry Hill Gothic” จึงกลายเป็นชื่อเรียกให้กับสถาปัตยกรรมแบบกอทิกทั่ว ๆ ไปในสมัยนั้น

ค.ศ.1764 วอลโพล ได้ตีพิมพ์ The Castle of Otranto เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับความชั่วร้าย ความรักอย่างรุนแรง เลือดและปีศาจ ที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 12 และ 13 นวนิยายเรื่องนี้เป็นงานชิ้นสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาวรรณกรรมประเภทนี้ ซึ่งในที่สุดได้ชื่อว่า นวนิยายกอทิก ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะว่า วอลโพลเขียนหนังสือเล่มนี้ใน “ปราสาทแบบกอทิก” ของเขา และส่วนหนึ่งเป็นเพราะว่า เนื้อหาของนวนิยายเหล่านี้เกี่ยวข้องกับสมัยกลาง รวมทั้งสิ่งรุนแรง ร้ายกาจ และป่าเถื่อนของอดีตกาลไกลโพ้น (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545)

สำหรับนวนิยายไทยมีกำเนิดหลังนวนิยายของตะวันตกประมาณหนึ่งศตวรรษ พัฒนาการของนวนิยายไทย จึงนับว่ายังห่างไกลจากของตะวันตกเป็นอันมาก สภาพสังคมและการเมืองไทยบางประการเป็นอุปสรรคต่อพัฒนาการนวนิยายไทย สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับนวนิยายไทย ในขณะนี้ คือ การพัฒนาเนื้อหาให้สอดคล้องกับชีวิตของผู้คนในยุคสมัย (ตรีศิลป์ บุญขจร, 2546)

นวนิยายไทยมีวิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงยุคปัจจุบัน โดยระหว่างการเล่นผ่านยุคของนวนิยายนั้น มีนวนิยายเกิดขึ้นมากมายหลายประเภท ตั้งแต่นวนิยายแนวจินตนิมิต (Fantasy Novel) เช่น ทวิภพ ของ ทมยันตี นวนิยายรัก (Romantic Novel) เช่น นางแมวป่า ของ อรวรรณ นวนิยายจดหมาย (Letters Novel) ในฝัน ของ โรสลาเลน นวนิยายชีวิตเสเพล (Picaresque Novel) เช่น พันธุ์หมาบ้า ของ ชาติ กอบจิตติ จนไปถึงนวนิยายลึกลับสยองขวัญ (Gothic Novel) เช่น บ่วงอิฐฐาน ของ ทักษิณา เจ้าบ้านเจ้าเรือน ของ แก้วแก้ว

เป็นที่น่าสังเกตว่า นวนิยายลึกลับสยองขวัญของไทย หรือที่เรียกว่า นวนิยายผีนั้น เป็นที่ชื่นชอบและติดตามของผู้คนเป็นอย่างมากยิ่ง จากเหตุผลที่ว่า สังคมไทยผูกพันกับความเชื่อเรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติมาตั้งแต่โบราณ เมื่อโลกมีความเจริญก้าวหน้าของวัตถุและการผลิตมากขึ้น ความเชื่อเรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติที่เคย และยังคงมีอยู่ในสังคมจึงถูกนำไปถ่ายทอดซ้ำผ่านหนังสือ ผู้คนจึงถวิลหาความเชื่อและวิถีปฏิบัติเกี่ยวกับเรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติตามที่ตนเคยรับรู้มา คนไทยจึงสนใจนวนิยายผีและสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นจำนวนมาก

(2) สาขาภาพยนตร์

มีการศึกษาถึงตระกูลของภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ โดยภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) สร้างความหลอน มักเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในระดับสูง โดยภาพยนตร์ประเภทนี้อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากนี้จะมีลักษณะที่ร่วมกัน คือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาจากการงานในแนวนิยายวิทยาศาสตร์อีกด้วย นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด นอกจากนั้นแล้ว ยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวทางพาดพิงกับงานแนวลึกลับ ตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller) (กฤษดา เกิดดี, 2541)

ภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรแห่งจินตนาการ มักจะตอบสนองความต้องการของคนดูได้อย่างวิเศษเสมอ หากพิจารณาไปที่อันดับภาพยนตร์ทำเงินตลอดกาลของอเมริกาก็จะพบว่า ใน 10 อันดับแรก เกือบทั้งหมดเป็นภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ส่วนภาพยนตร์สยองขวัญ ถึงแม้จะไม่ทำเงินมากมายมหาศาลจนเกาะกลุ่มเด่นชัด แต่ก็มีสถิติที่น่าสนใจไม่น้อย

การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุดก็คือ การเป็นภาพยนตร์ที่แสดงความน่าสยดสยอง อันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนถึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง

ภาพยนตร์สยองขวัญที่มี “ผู้ฆ่า” เป็นฆาตกรโรคจิต ก็เช่น Friday the 13th หรือถ้าเป็นปีศาจร้ายก็ต้องนึกถึง เฟร็ดดี้ ครูเกอร์ จาก A Nightmare on Elm Street เป็นอันดับแรก ส่วนถ้าเป็นสัตว์ประหลาดหรือพวกที่มาจากต่างดาว ก็เช่น The Blob (1988) หรือ The Thing (1982) เป็นต้น ส่วนการนำเอาปลาที่ขึ้นชื่อว่า คุร้ายที่สุดมาเป็นผู้ล่าใน Piranha (1978) ถือว่าเป็นการยกเอาสัตว์ที่มีอยู่จริงมากล่าวเพื่อสร้างความหวาดกลัวและชวนให้สยอง ซึ่งฉลามขาวใน Jaws ก็จัดอยู่ในกรณีนี้เช่นกัน

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า ภาพยนตร์แนวนี้นี้มีลักษณะที่พาดพิงถึงภาพยนตร์ ลึกลับ ตื่นเต้น และภาพยนตร์เขย่าขวัญ แต่ก็มี ความแตกต่างกันในหลายประเด็น ภาพยนตร์ลึกลับ ตื่นเต้น มักจะเป็นงานที่เน้นทางด้านการกำหนดเรื่องราวให้เต็มไปด้วยความซับซ้อน เงื่อนงำ พยายาม ดึงความสนใจให้ต้องติดตาม แล้วในที่สุดก็มีการเฉลยหรือคลี่คลายปมในตอนท้าย ส่วนภาพยนตร์ เขย่าขวัญ มักจะเน้นที่การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะใกล้ชิดกับภาพยนตร์ สยองขวัญ ความแตกต่างก็คือ เป็นงานที่ไม่เน้นการฆ่าฟัน ไม่แสดงถึงเลือดและความตายอย่างเด่นชัด

สิ่งที่นับว่าน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งก็คือ ภาพยนตร์สยองขวัญบางเรื่องอาจ เป็นแนวเขย่าขวัญหรือเป็นแนวตื่นเต้น ลึกลับก็ได้ เช่น Jaws ในกรณีแรก และ Psycho ในกรณีหลัง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาที่องค์ประกอบหลัก จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ในกลุ่มดังกล่าว คือ ภาพยนตร์ สยองขวัญ เขย่าขวัญ และลึกลับ ตื่นเต้น ต่างก็ต้องพึ่งพาองค์ประกอบหลักที่ไม่แตกต่างกัน องค์ประกอบที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ น่าจะเป็นปัจจัยสำคัญในการสนองความพึงพอใจของคนดู และทำ ให้ภาพยนตร์กลุ่มนี้มีชีวิตยืนยาวอยู่ได้

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (อ้างถึงใน กฤษฎา เกิดดี, 2541) ได้เคยกล่าวว่า ภาพยนตร์แนวนี้นี้มีองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ที่สำคัญซึ่งประกอบด้วย Moments of Suspense, Helpless Character, Trapped Situation และ Psychic Element ซึ่งแต่ละองค์ประกอบก็ได้ทำ หน้าที่และส่งผลกระทบต่อคนดูแตกต่างกันออกไป ดังนี้

1. Moments of Suspense เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ เป็น ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการผวาสุดขีด ซึ่งจะ มากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากเป็นช่วงเวลา ที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง อย่างเช่นใน The Silence of the Lambs ช่วงในขณะที่ตำรวจนำอาหารเข้าไปในกรงขังของ ดร.เล็คเตอร์ แล้วถูก ทำร้าย ก็น่าจะเป็นตัวอย่างได้เด่นชัด ในเรื่อง Sea of Love (แสดงโดยอัล ปาซิโน) พบว่า ตนกำลัง อยู่ร่วมห้องกับหญิงสาวที่ตกเป็นผู้ต้องสงสัยว่า จะเป็นฆาตกรที่สังหารคู่นอนของเธอ ก็ถือว่าเป็น ตัวอย่างที่ใช้องค์ประกอบนี้เช่นกัน

2. Helpless Character เป็นองค์ประกอบในส่วน of ตัวละคร เป็นตัว ละครที่ตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่าง ๆ ตามแต่จะ กำหนด แต่ส่วนมากมักเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยว และถูกตัดขาดจากสังคมภายนอก (อย่างน้อยก็ชั่วขณะ) ลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมาก ได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ที่พักตาม ลำพังและถูกฆาตกรคุกคาม โดยเธอไม่สามารถจะกระทำการต่อกรได้เลย คนดูจึงต้องพยายามเอาใจ ช่วยเพื่อให้เธอรอดพ้น ซึ่งทำให้คนดูได้รับความบันเทิงเป็นอย่างมากจากการเอาใจช่วยดังกล่าว

ในภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการบางเรื่องก็มีการนำองค์ประกอบนี้ไปใช้เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพื่อให้คนดูเอาใจช่วย เช่น ใน The Terminator ฉากที่ลินดา แฮมิลตัน ดันรถหนีการตามล่าอย่างสุดชีวิตให้รอดพ้นเงื้อมมือของคนเหล็ก (อาร์โนลด์ ชวาร์ซเน็กเกอร์) ถือว่าเป็นการนำองค์ประกอบนี้ไปใช้ได้อย่างดีเยี่ยม ดูเหมือนว่า Alien ก็จะมีการใช้ในลักษณะนี้และทำได้ดีเช่นกัน

3. Trapped Situation ได้แก่ สถานการณ์จมนม อาจจะเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานในช่วงสั้น ๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง ในเรื่อง Tremors เมืองอยู่ในเขตชนบท ห่างไกลจากความเจริญ ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก แล้วเจอการคุกคามของสัตว์ประหลาด ในเรื่องนี้เป็นสถานการณ์ที่จมนมที่มีอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ถ้าเป็นช่วงสั้น ๆ ก็อาจจะเป็นตอนที่ตัวละครเข้าไปอยู่ในสถานที่ซึ่งคับแคบและไม่รู้จักทางออกเลย ต้องมีลักษณะจมนม เช่น การที่เอฟบีไอสาว (เจดี ฟอสเตอร์) บุกเข้าไปในบ้านของฆาตกรแล้วไฟดับ ในเรื่อง The Silence of the Lambs ซึ่งถือว่าเป็นการตกอยู่ในสถานการณ์จมนมโดยสมบูรณ์

นอกจากนั้น การใช้องค์ประกอบดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ฉากที่เฟิงกล่าวไปถึงข้างต้นใน The Silence of the Lambs เมื่อเอฟบีไอสาวตกอยู่ในสถานการณ์จมนม ทำให้เธอกลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moments of Suspense ติดตามมาในที่สุดอีก ตัวอย่างของการจมนมที่ชัดเจนก็คือ เมื่อคณะล่าฉลามอยู่บนเรือที่กำลังจะจม และต้องต่อสู้กับฉลามร้ายใน Jaws

4. Psychic Element เป็นเหตุผลทางด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะมีการกำหนดไปที่ผู้เป็นฆาตกรอย่างเฉพาะเจาะจง ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมาก หากตัวละครเป็นผู้ร้ายหรือนักฆ่า ถ้าหากเป็นมนุษย์แล้ว มักจะป่วยเป็นโรคจิตเสมอ ตัวอย่างคือ นอร์แมน เบตส์ ใน Psycho หรืออย่างใน Sea of Love เป็นชายที่ตามฆ่าคู่นอนทุกคนของอดีตภรรยาตน ใน Fatal Attraction แสดงภาวะผิดปกติทางจิตของหญิงสาวที่พยายามทำร้ายชายที่มีความสัมพันธ์ด้วยแล้วเขาพยายามที่จะตีจาก

ฉากและสถานที่มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกื้อหนุนให้เกิดองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ประการ ในเรื่องของสถานที่ ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว ห่างไกลผู้คน ซึ่งตั้งอยู่และมีฆาตกรรอคอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ใน Friday the 13th ถือว่าเป็นตัวอย่างที่ดี แคมป์ คริสตัล เลค ตั้งอยู่ในป่า ห่างไกลชุมชน มีฆาตกรโรคจิตหลบซ่อนอยู่และดักฆ่านักท่องเที่ยวอย่างโหดเหี้ยมที่ละคน

ภาพยนตร์สยองขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำ เป็นฉากภายใน อาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ทำให้ฆาตกร ชุกซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉาก ในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบขนาดถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่าง ๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกร หรือสัตว์ร้าย

ใน Jaws ซึ่งเป็นงานชั้นนำในหลายแนวทาง มีสัตว์ร้าย คือ ฉลามขาวเป็น ฆาตกรซึ่งอยู่ในทะเล ใน Piranha ก็ใช้น้ำเหมือนกัน ส่วนในเรื่อง Tremors สัตว์ร้ายอาศัยอยู่ใต้ดิน ถึงแม้ว่าทั้งสามเรื่องจะมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในสถานที่เปิดโล่งและมีแสงสว่าง ปราศจากชอกมูม แต่น้ำและพื้นดินก็เป็นข้อทดแทนที่ดี และสามารถทำให้องค์ประกอบสำคัญทั้ง 4 ประการ ถูกใช้ได้ อย่างเต็มประสิทธิภาพ

หากมอยย้อนกลับไปในอดีตกาล ภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องนิยมเอา ลักษณะของภาพยนตร์ต้นตื้นลึกกลับมาใช้ เพื่อการวางปมเรื่องให้คนดูติดตาม ตลอดจนมีการสร้าง บรรยากาศให้น่าหวาดกลัว ใช้อุปกรณ์ของสื่อที่มีอยู่เพื่อหลอกคนดู อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก นับว่าเป็น ปารมาจารย์ทางด้านนี้ การใช้มูมกล้อของเขาในฉากสังหารมาเรียนในห้องน้ำ จากเรื่อง Psycho ทำให้คนดูในยุคนั้นถึงกับหวาดผวามากที่สุด หรืออีกตัวอย่างหนึ่ง คนแต่งดนตรี ใน Jaws ก็กำหนดให้ ใช้เครื่องดนตรีเพียงไม่กี่ชิ้นเพื่อให้นักดูกลัวฉลาม

ทว่า ในระยะหลัง ผู้กำกับต่างพากันนำเสนอความน่าสยดสยองจาก การฆ่าฟันเป็นหลัก โดยละเลยในเรื่องการสร้างบรรยากาศและการชักจูงอารมณ์ ภาค 5 6 7 (หรือ อาจจะมากกว่านั้น) เป็นแบบอย่างที่คนดูทุกคนพอจะมองเห็นความแตกต่าง

อย่างไรก็ตาม ต้องยอมรับว่า การแสดงออกในเรื่องเพศและความรุนแรง เป็นธรรมชาติของภาพยนตร์สยองขวัญในระยะหลัง โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มีการสร้างตั้งแต่ทศวรรษ 80 เป็นต้นมา เป็นไปได้ว่าความต้องการของกลุ่มคนดูที่ผันแปรไปตามสภาพแวดล้อมแห่งยุคสมัย น่าจะเป็นปัจจัยกำหนดที่สำคัญยิ่ง

การสังหารโหดที่เต็มไปด้วยเลือดและความสยดสยองเป็นสิ่งที่ขาดเสีย มิได้ หลายฝ่ายแสดงทัศนะว่า มันเป็นการชี้แนะความรุนแรง แต่ฝ่ายที่ไม่เห็นด้วยก็ได้โต้แย้งว่า แท้ที่จริงแล้วมันเป็นการสนองต่อความรุนแรงในชีวิตจริงได้ หรือในอีกความเห็นหนึ่งก็กล่าวว่า มัน เป็นการปลดปล่อย เป็นการระบายความรุนแรงที่อัดแน่นอยู่ในจิตใจให้ผ่อนคลายลงหลังจากดู

ทางด้านการแสดงออกทางเพศก็จัดว่า อยู่ในขอบเขตที่ใกล้เคียงกัน บ่อยครั้งที่เหยื่อในภาพยนตร์สยองขวัญเป็นหญิงสาวที่อยู่ในบ้านตามลำพัง แล้วถูกฆาตกรโรจจิตตามล่า ภาพยนตร์หลายเรื่องกำหนดให้ฆาตกรเข้าไปสังหารเหยื่อที่เป็นหญิงสาว ขณะเปลือยกายอาบน้ำ

เปลี่ยนเสื้อผ้า หรือไม่ก็อยู่ในชุดที่เปิดเผยเนื้อหนัง ลักษณะการคุกคามของฆาตกรและกิริยาของผู้ตกเป็นเหยื่อล้วนแสดงนัยเรื่องเพศทั้งสิ้น

หากจะมองในเชิงจิตวิทยา การที่หญิงสาวตกเป็นเหยื่อในสถานการณ์เช่นนั้น น่าจะสร้างความพึงพอใจให้กับคนดูที่เป็นผู้ชาย โดยเป็นการสนองอารมณ์เร้นลับ กล่าวคือ การที่ได้เห็นหญิงสาวในชุดชวนวาบหวนอารมณ์กำลังถูกทำร้าย เป็นการระบายความคับข้องใจทางเพศอย่างหนึ่ง ซึ่งต้องยอมรับว่า คนดูผู้ชายส่วนมากคาดหวังจะได้ดูฉากทำนองนี้จากภาพยนตร์สยองขวัญ หรือในมุมมองของเฟมินิสต์ การมีฉากประเภทยั่วยุก็คือ การแสดงออกถึงความเหนือกว่าของเพศชาย อย่างน้อยที่สุดก็คือ อำนาจในการจ้องมอง

ภาพยนตร์สยองขวัญมีจุดกำเนิดหลังจากการที่มีการสร้างภาพยนตร์เพียงไม่กี่ปี Dr.Jekyll and Mr.Hyde เป็นเรื่องที่ได้รับการนำมาสร้างมากที่สุด ในภาพยนตร์สยองขวัญยุคบุกเบิก ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1908 จากนั้นมีการสร้างอีก 3 ครั้ง ในปี 1915 และได้มีการสร้างอีกเกือบ 10 ครั้ง ในปี 1920 แฟรงเก็นสไตน์เข้ามาอยู่ในภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี 1910 ส่วนมนุษย์หมาป่า กลายเป็นตัวละครผู้มืบทบาที่สำคัญ ตั้งแต่ปี 1913

ภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่มได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมคลาสสิกและภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสต์ของเยอรมัน ในยุคดังกล่าวมักจะดัดแปลงเรื่องจากวรรณกรรมมีชื่อส่วนมากเป็นงานเขียนของ เอช.จี.เวลส์ และจูลส์ เวิร์น จนถึงในปี 1932 The Mummy จึงถูกสร้างขึ้นมาแล้วกลายเป็นงานที่โดดเด่นชิ้นแรกที่ได้ดัดแปลงจากวรรณกรรม กล่าวโดยสรุป วรรณกรรมที่มีชื่อเสียงและภาพยนตร์ที่เอ็กเพรสชันนิสต์ของเยอรมัน มีส่วนอย่างมากต่อความสำเร็จของภาพยนตร์สยองขวัญในยุคบุกเบิกจนถึงยุค 1930

นอกเหนือจากแรงผลักดันสองประการที่กล่าวแล้ว ผู้มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของภาพยนตร์สยองขวัญ คือ วัล ลูว์ตัน ผู้อำนวยการสร้าง ซึ่งเป็นผู้นำในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญ จนกลายเป็นแบบแผนที่ดี ระหว่างปี 1942 - 1946 ลูว์ตันเป็นผู้มีบทบาทในการสร้างภาพยนตร์ 7 เรื่อง โดยการกำกับของ โรเบิร์ต ไวส์ , มาร์ค ร็อบสัน และจาคส์ ทุเนอร์ ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง (เช่น Cat People) เป็นงานที่ลูว์ตันให้คำนิยามว่าเป็น “สยองขวัญเชิงจิตวิทยา” โดยเน้นที่การวางปมและการสร้างความตื่นเต้นแทนที่จะเป็นการแสดงภาพความสยดสยองอย่างโจ่งแจ้งเกินไป นอกจากนั้น วัล ลูว์ตัน ยังเป็นผู้สร้างที่ผลิตภาพยนตร์เกรดบี ที่มีบทบาทต่ออุตสาหกรรม ทั้งยังเป็นผู้ที่ริเริ่มขยายขอบเขตของภาพยนตร์ให้กว้างขวางออกไป เช่น การนำเนื้อหาเข้าสู่เรื่องราวเกี่ยวกับสตรีและประเด็นทางการเมือง

ระหว่างรอบต่อทศวรรษที่ 40 และ 50 ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง อาทิ การใช้สถานที่และเหตุการณ์ที่มีลักษณะร่วมสมัย ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มละทิ้งโลกแห่งนิทานและงานวรรณกรรมเข้าสู่เหตุการณ์ และประเด็นทางสังคมที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ขณะนั้น งานในยุค 50 มีแก่นเรื่องลูก ที่จิตวิทยาและความคิดทางการเมือง การที่ภาพยนตร์สยองขวัญมีการกล่าวถึงสัตว์นอกโลกและผู้เยี่ยมชมจากต่างดาว ได้สะท้อนให้เห็นถึงปฏิกิริยาของคนดูและผู้สร้างที่มีต่อ “การบุกรุก” และการแผ่ขยายลัทธิคอมมิวนิสต์ ตลอดจนการแสดงสภาวะตึงเครียดของสงครามเย็นในยุคแรกได้เป็นอย่างดี

เมื่อเริ่มต้นทศวรรษที่ 1960 อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก ได้สร้างแบบอย่างขึ้นมาในภาพยนตร์ตระกูลนี้ ถึงแม้จะเป็นนักทำภาพยนตร์ที่ได้ชื่อว่า เชี่ยวชาญและโด่งดังจากภาพยนตร์สยองขวัญ แต่ฮิตช์ค็อกก็หันมาทำงานแนวนี้อย่างเต็มตัว เมื่ออายุถึง 60 ปีแล้ว และมีงานเพียง 2 เรื่องเท่านั้น ได้แก่ Psycho ในปี 1960 และ The Birds ในอีก 3 ปีต่อมา ในตอนปลายทศวรรษ ยอร์จ โรเมโร ก็เปิดแนวทางใหม่ โดยการนำขอมบี้มาสู่จอเงินใน Night of the Living Dead (1968)

เมื่อล่วงเข้าสู่ทศวรรษ 1970 ภาพยนตร์สยองขวัญก็กลายเป็นงานที่สร้างชื่อให้ผู้กำกับมากมาย ไม่ว่าจะเป็น วิลเลียม ฟรีดกิน (The Exorcist, 1973) สตีเวน สปีลเบิร์ก (Jaws, 1975) จอห์น คาร์เพ็นเตอร์ (Halloween, 1978) ไบรอัน เดอ พัลมา (Carrie, 1976) แม้แต่ผู้กำกับอย่างสแตนลีย์ คูบริก ก็เคยเข้ามาทำงานแนวนี้ (Clockwork Orange, 1971) แต่มีการยอมรับกันว่างานที่เต็มไปด้วยความคิดแปลกใหม่และก้าวหน้า มักจะมาจากผู้สร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ ยิ่งไปกว่านั้นยังต้องบันทึกไว้ด้วยว่า ผู้กำกับที่มีฝีมือหลายคนเติบโตและโด่งดังมาได้ โดยการหล่อหลอมจากคนที่ชื่อโรเจอร์ คอร์แมน

ในทศวรรษ 1980 วงการภาพยนตร์สยองขวัญได้รู้จักผู้กำกับอย่าง โจ ดันเต (The Howling) จอห์น แลนดิส (An American Werewolf in London) เวส คราเวน (A Nightmare on Elm Street) และฌอน คัมมิงแฮม (Friday the 13th) สองคนแรกนั้นเริ่มต้นด้วยการหยิบเอามนุษย์หมาป่ามาเสนอ ส่วนสองคนหลังหันไปสร้างตำนานปีศาจร้ายและฆาตกรโรคจิต โดยเฉพาะ A Nightmare on Elm Street ซึ่งได้มีการสร้างภาคต่อ ๆ มาอีกหลายภาค ถือว่าเป็นแหล่งผลิตผู้กำกับรุ่นใหม่อีกหลายคน คือ แจ็ค ชิลเดอร์ (ภาค 2) ซัค รัสเซลล์ (ภาค 3) และเรนนี ฮาร์ลีน (ภาค 4)

ภาพยนตร์สยองขวัญไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีแนวทางเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน พัฒนาการและจุดเริ่มต้น ล้วนเป็นผลจากการหยิบยืมลักษณะของภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ ที่เด่นชัดมาก ได้แก่ นิยายวิทยาศาสตร์ มีหลายเรื่องที่เป็นงานที่จัดอยู่ในแนวที่ผสมผสานกัน เช่น Alien, The Blob และ Critters เป็นต้น ยังมีภาพยนตร์สยองขวัญอีกหลายเรื่องที่เกิดรับลักษณะต่าง ๆ

ที่มาจากแนวอื่น เช่น การทำออกมาในแนวที่มีองค์ประกอบบางอย่างของตลก แบบ parody แอบแฝงอยู่ด้วย ตัวอย่างที่เด่นชัด ได้แก่ An American Werewolf in London (1981) และ From Dusk Till Dawn (1996)

(3) สาขาการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน

นักวิชาการสื่อสารจำนวนหนึ่งมีความสนใจที่จะศึกษาการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน โดยสวนสนุกหรืออิมเมอร์ส เป็นพื้นที่ที่เหนือจริงที่มีการศึกษากันมาอย่างยาวนาน โดยงานวิชาการหลายชิ้นสนใจที่จะศึกษาการสร้างสภาวะความจริงเสมือนของดิสนีย์แลนด์ (Ang, 1985; Bourdieu, 1986; Bryman, 1995 and Baker, 2018) ซึ่งเป็นตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดในการเปลี่ยนทุนวัฒนธรรม เป็นทุนเศรษฐกิจ ซึ่งได้พบว่า ดิสนีย์แลนด์ ไม่ใช่สถานที่ที่ไร้เดียงสา มอบแต่ความสนุกสนานรื่นรมย์ให้กับผู้เล่น แต่แฝงด้วยการประกอบสร้างเรื่องราวที่ลวงความคิดอย่างมากมาย โดยงานวิจัยของ DeMeo (2014) พบว่า สิ่งที่ทำให้ดิสนีย์แลนด์ประสบความสำเร็จ ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ยาวนาน คือ ความสามารถในการสร้างบรรยากาศและทำให้ทุกคนมีอารมณ์ร่วมและเชื่อว่า สถานที่นั้นเป็น “ดินแดนที่มีความสุขที่สุดในโลก” ซึ่งเป็นการสร้างสภาวะความจริงเสมือนผ่านการเล่าเรื่องอย่างแยบยล ทำให้ผู้เล่นทั้งหลายมองการใช้จ่ายใช้สอยในสถานที่ดังกล่าวว่า เป็นการใช้จ่ายอย่างมีความสุข โดยไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลทางเศรษฐกิจแต่อย่างใด

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Wu, Li and Li. (2018) ที่ได้ทำการศึกษาสวนสนุก Janfusan Fancyworld of Taiwan พบว่า คุณภาพของประสบการณ์ที่เขาได้รับจากสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญในการกลับมาใช้บริการ และงานวิจัยของ Milman and Tasci (2017) ที่พบว่า ประสบการณ์ของลูกค้าประเภท FEEL (ความรู้สึกว่าอยู่ในอาณาจักรเวทมนต์) มีอิทธิพลมากที่สุดที่จะทำให้ลูกค้ากลับมาใช้บริการ หรือมีความจงรักภักดีต่อสวนสนุก

จะเห็นได้ว่า ออกแบบการสื่อสารเพื่อสร้างบรรยากาศให้พื้นที่ที่มีความสมจริงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก มีการศึกษาถึงสวนสนุกที่จะเกิดขึ้นในปี 2100 พบว่า สวนสนุก

ที่จะได้รับความนิยม คือ สวนสนุกที่เกี่ยวกับเรื่องสยองขวัญ โดยเขาพบว่า เรื่องเกี่ยวกับความตาย เรื่องสยองขวัญ จะเป็นสิ่งที่ผู้คนให้ความสนใจมากสำหรับนักท่องเที่ยวทุกเพศทุกวัย รถไฟเหาะที่เล่นเข้าไปในความมืดน่ากลัว หรือโลกวิญญูณ จะได้รับความนิยมมากกว่ารถไฟเหาะทั่วไป (Wright, 2018) ดังนั้น การสร้างสรรค์บรรยากาศให้มีความสมจริง การทำให้ผู้มาเที่ยวเกิดความรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในพื้นที่เหนือจริงนี้ ล้วนเกิดจากการประกอบสร้างความหมายของผู้ผลิตสารทั้งสิ้น และบ้านผีสิง ถือเป็นพื้นที่ของการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือนประเภทหนึ่งสื่อสารความกลัวที่มี

ความน่าสนใจศึกษาเป็นอย่างมาก สถิติของดิสนีย์แลนด์ระบุว่า คฤหาสน์ผีสิงที่เปิดในวันที่ 12 สิงหาคม 1969 มีผู้เข้าเล่นมากกว่า 82,000 คน ภายในวันเดียว

บทความเกี่ยวกับบ้านผีสิง จากสมาคมบ้านผีสิงของอเมริกา (Haunted House Association, 2011) พบว่า บ้านผีสิง มีการเข้ารหัสสัญญาณบางอย่างที่เป็นลักษณะเฉพาะ ได้แก่

1. ที่มาของเรื่อง มักมีการนำเสนอเนื้อหาที่มาจากเรื่องจริง เรื่องเล่า หรือมาจากนวนิยายสยองขวัญ

2. ตัวละครมักประกอบด้วยสิ่งที่น่ากลัวที่อาศัยอยู่ในโลกหลังความตาย อาทิ ปีศาจ ผี สัตว์ประหลาด พ่อมด/แม่มด ฆาตรกรต่อเนื่อง และ/หรือ ฆาตรกรโรคจิต ซึ่งในบางสถานที่จะไม่ได้มีแค่ตัวละครที่น่ากลัว แต่จะมีตัวละครที่สร้างความตลก ผ่อนคลายอารมณ์อยู่เช่นกัน

3. การแต่งกายของตัวละครมีการออกแบบอย่างประณีต ช่วยส่งเสริมให้เกิดความน่ากลัว อาจจะเสริมแต่งผ่านหน้ากาก หรืออวัยวะเทียม

4. การแสดงของตัวละครมักจะทำให้ตกใจ หรือข่มขู่และออกมาในจังหวะที่คาดไม่ถึง โดย Ferro (2014) เป็นหนึ่งในผู้ออกแบบบ้านผีสิง Terror Behind the Walls บ้านผีสิงที่ได้รับการยกย่องว่า น่ากลัวเป็นอันดับ 1 จากการจัดอันดับของนิตยสาร FORBES กล่าวว่า ในบ้านผีสิงแห่งนี้ เธอประกอบสร้างความกลัวไว้ 3 ประเภทด้วยกัน คือ ความกลัวแบบทำให้ตกใจ สอง คือ ความกลัวในสิ่งที่ไม่รู้ สงสัยและพยายามค้นหาว่าคืออะไร และ สุดท้าย เป็นความกลัวที่ผู้เล่นเหมือนจะสามารถคาดเดาได้ว่าอยู่ตรงไหน แต่กลับเป็นสิ่งที่หลอก และให้สิ่งที่น่ากลัวกว่าปรากฏออกมาให้คุณตกใจ กริธร้องและวิ่งหนี ซึ่ง “จังหวะเวลา” ถือว่ามีความสำคัญมากในการออกแบบความกลัวทั้งสามประเภทนี้

5. ฉาก/สถานที่ สามารถนำเสนอได้อย่างหลากหลายมาก อาทิ การออกแบบให้ดูเป็นบ้านร้าง โรงพยาบาลร้าง คุกร้าง สวนสนุกร้าง เรือผีสิง โรงงานร้าง โรงนรกร้าง หรือแม้แต่ว่าส่วนของห้างสรรพสินค้าก็สามารถนำมาจำลองเป็นฉากของบ้านผีสิงเช่นกัน ซึ่งไม่เพียงแต่สถานที่ในร่มเท่านั้น บ้านผีสิงยังสามารถสร้างในพื้นที่นอกอาคาร อย่างการทำให้กลายเป็นเขาวงกต ฟาร์ม ทุ่งข้าวโพดป่า หรือแม้แต่สวนสาธารณะก็ได้ นอกจากนี้ยังตกแต่งสถานที่ในหลายรูปแบบ อาทิ แบบย้อนยุคที่ดูน่ากลัว มีภาพถ่ายเปื้อนเลือด เต็มไปด้วยความสยองขวัญ น่ากลัว มีอุปกรณ์สำหรับทรมาน ฆาตรกรรม ข้าวของที่เสียหาย หรือของที่ช่วยสร้างความตลกขบขันเพื่อผ่อนคลายบรรยากาศ

6. การใช้เทคนิคพิเศษที่หลากหลาย เช่น การจัดไฟในรูปแบบต่าง ๆ ให้สามารถสื่อสารอารมณ์ได้แตกต่างออกไป การใช้หุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหวได้เสมือนจริง การใช้ CGI ฉากจากคอมพิวเตอร์ เครื่องผลิตหมอกควัน เครื่องระบายอากาศเครื่องอัด/เป่าลม นอกจากนี้ยังมีการเข้าการเข้ารหัสด้านเสียง และกลิ่น เพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสทุกด้านอีกด้วย

จะเห็นได้ว่า การอธิบายถึงความกลัวจากทฤษฎีในสาขาต่าง ๆ ยืนยันให้เห็นว่า ความกลัวไม่ใช่เพียงสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดเพียงอย่างเดียว แต่สามารถประกอบสร้างขึ้นมาได้ ถือเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริงที่ต้องการทำ การศึกษาได้เป็นอย่างดี

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับผี

เนื่องจากการวิจัยชิ้นนี้ สนใจถึงการนำเอาทฤษฎีวัฒนธรรมเกี่ยวกับผี มาประกอบสร้างและสื่อสารออกมาเป็นสถานะความจริงเสมือน การทำความเข้าใจเกี่ยวกับผี ในแง่มุมต่าง ๆ จะช่วยให้เห็นความเป็นมาในการผลิตซ้ำ โลกทัศน์ทางสังคมผ่านสื่อต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดียิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดได้แก่

2.2.1 หน้าที่ของผีในสังคม

สำหรับสังคมไทยนั้น ความเชื่อเรื่องผียังคงดำรงอยู่ได้นั้น อาจจะเป็นเพราะว่า ผียังคงมีพันธกิจ (function) หรืออำนาจหน้าที่บางอย่างบนโลกมนุษย์เอาไว้ (สมสุข หินวิมาน, 2558) ซึ่งได้แก่

2.2.1.1 หน้าที่ในการขับเคลื่อนสังคม

การที่คนทั่วไปเชื่อว่า ผีมีทั้งที่เป็น ผีดี และ ผีร้าย นั้นหมายความว่า ผีทำหน้าที่ประหนึ่งกลไกควบคุมทางสังคม (social control) เพราะด้านหนึ่ง ผีจะพิทักษ์ปกป้อง หากผู้คนในสังคมประพฤติดี (ดังสำนวนไทย “คนดีผีคุ้ม”) คนจีนมีคำกล่าวว่าไม่ต้องกลัวหากผีจะมาเคาะประตูเรียกกลางดึก หากคุณเป็นคนดี (Zhang, 2009) กับอีกด้านหนึ่ง ผีจะลงทัณฑ์ผู้ใดก็ตามที่ประพฤติชั่ว (ดังข้อห้ามในสังคมไทยที่ว่า “อย่ากระทำความผิดผี” หรือ “อย่ากระทำความเสียผี”) การให้คุณให้โทษของผีในลักษณะการนี้ ทำให้สังคมเกิดบูรณาการและขับเคลื่อนต่อไปได้

สำหรับในสังคมตะวันตกเอง ผีก็ได้ทำหน้าที่นี้เช่นกัน โดยนักวิชาการพบว่า เรื่องผีก็ไม่ได้ต่างอะไรกับนิยายพื้นบ้านที่มีการบอกเล่าจากปากต่อปากมายาวนาน เรื่องผีมักถูกนำมาใช้เป็นบทเรียนให้แก่เด็ก โดยผีผู้หญิงสามารถจะเป็นตัวอย่างให้กับเด็กผู้หญิง เช่น ถ้าไม่ปฏิบัติตามจารีตประเพณีหรือเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเวทมนตร์ เราก็จะกลายเป็นแม่มดหรือวิญญาณชั่วร้าย มันเป็นวิธีที่ใช้เพื่อควบคุมพฤติกรรมของคนด้านศีลธรรม (ซัซรพล เพ็ญโฉม, 2559)

2.2.1.2 หน้าที่ในการสร้างแรงยึดเหนี่ยวจิตใจ

ความเชื่อเรื่องผี ก่อรูปมาในสังคมแบบชุมชน (collective society) ในลักษณะของสังคมดั้งเดิมแบบไทยดังกล่าว ภาษาและระบบสัญลักษณ์บางอย่างถูกสร้างเพื่อทำหน้าที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คนในสังคม โดยความเชื่อหรือพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับผีหรือวิญญาณ ถือเป็นระบบสัญลักษณ์หนึ่งที่ทำงานบนเงื่อนไข อาทิ พิธีเล็งขมิ้นจุ่มแม่ตมอญ และพิธีกรรมปญฺโงลมะมีวดของชาวจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเป็นการเซ่นไหว้ผีที่คอยรักษาคุ่มครองชาวบ้านให้อยู่เย็นเป็นสุข เป็นการให้ความเคารพในผีบรรพชน ทำให้ผู้คนมีที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ เกิดความรู้สึกปลอดภัย อุ่นใจ เป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตของบุคคลในชุมชน เกิดระเบียบทางสังคม เกิดความสามัคคี มีความรักใคร่กลมเกลียวกัน เกิดความพร้อมเพรียงกันเป็นหมู่คณะ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อกระทำในสิ่งเดียวกัน เป็นต้น (พระปลัดวีระชนม์ เขมวีโร และคณะ, 2560)

2.2.1.3 หน้าที่ในการให้คำอธิบายแก่สังคม

โดยธรรมชาติแล้ว มนุษย์เป็นเผ่าพันธุ์สัตว์โลกที่มีความอยากรู้อยากเห็น โดยมีวิทยาศาสตร์เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการสนองความอยากรู้อยากเห็นดังกล่าว แต่ขีดจำกัดของวิทยาศาสตร์ตั้งอยู่บนตรรกะของเหตุผล และต้องพิสูจน์สรรพสิ่งให้เห็นได้ด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ แต่ในความเป็นจริง วิทยาศาสตร์ไม่สามารถให้คำตอบทุกอย่างทั้งหมดแก่มนุษย์ได้ ผีและคติความเชื่อดั้งเดิมจึงยังคงเป็นคำอธิบายที่ยิ่งใหญ่และสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ในภาพยนตร์เรื่องชัตเตอร์ ภาพยนตร์ไทยที่สามารถขายลิขสิทธิ์ได้ใน 30 ประเทศทั่วโลก ตัวพระเอกของเรื่องมีอาการปวดคอตลอดเวลา โดยไม่สามารถรักษาให้หายได้ ทั้งนี้เป็นเพราะผีเจ้ากรรมนายเวรผู้หญิง ซึ่งอาฆาตมานั่งชัตเตอร์เพื่อติดตามทวงหนี้กรรมอยู่ตลอดเวลาตนเอง

ด้วยพันธกิจหน้าที่หลัก ๆ ของผีดังกล่าวนี้ ทำให้ผีจึงยังยืนหยัดดำรงอยู่ในสังคมไทย อย่างไรก็ดี สมสุข หินวิมาน (2558) เห็นว่า ผีก็ไม่ต่างจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่มีการวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลา เช่น เมื่อมีแนวคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์เข้ามาในเมืองไทย ปราชญ์ชาวพุทธของเราก็เริ่มอธิบายว่า อันที่จริงวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์นั้น พระพุทธเจ้าค้นพบมานานแล้ว เพียงแต่มิได้ให้คุณค่ามากนัก เนื่องจากเป็นความคิดทางโลกและวัตถุ ในขณะที่พุทธต่างหากที่มุ่งสนองต่อการหลุดพ้นในเชิงจิตใจ แต่อย่างไรก็ดี คุณูปการของวิทยาศาสตร์ก็ช่วยปลดปล่อยผู้คนจากความงมงายของไสยศาสตร์และการนับถือผี และวางระดับของผีไว้ได้ทั้งพุทธและวิทยาศาสตร์อีกคำรบหนึ่ง ดังจะเห็นได้จาก การนำเสนอเรื่องราว อิทธิฤทธิ์ของผีแม่นาค ที่ยอมสยบอยู่ใต้อำนาจของพระสงฆ์แห่งศาสนาพุทธ ดังที่ปรากฏในการนำเสนอเรื่องราวแม่นาคผ่านสื่อต่าง ๆ และเราก็ได้เห็นเรื่องราวของผีที่ยอมสยบอยู่ใต้อำนาจวิทยาศาสตร์ในสังคมปัจจุบันเช่นกัน อาทิ ผีที่โดนปราบด้วยเครื่องมือด้านวิทยาศาสตร์ไฮเทคในละครโทรทัศน์เรื่องหมอผีไซเบอร์

จะเห็นได้ว่า ความกลัวเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้เกิดความเชื่อเกี่ยวกับผี วิญญาณเกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ ซึ่งถือเป็นความจริงเชิงจิตวิญญาณที่เป็นที่ยอมรับและถ่ายทอดให้คำอธิบายกับสังคมมาได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะเป็นองค์ความรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลา ก็ตาม

2.2.2 ผีในฐานะทุนทางวัฒนธรรม

คมกฤช อยู่เต็กเค่ง (2560) กล่าวว่า ศาสนาผีก็คือ ศาสนาก่อนยุคประวัติศาสตร์ที่มาพร้อมมนุษยชาติ ซึ่งมีความเชื่อในธรรมชาติอยู่แล้ว ความคิดเหล่านี้เชื่อว่า มีอยู่ในตัวมนุษย์มานานแล้วเพราะมนุษย์ในอดีตนั้นมีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติอย่างมาก สิ่งเหล่านี้จึงเป็นพื้นฐานของมนุษยชาติมายาวนาน เป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้จิตใจสำนึก “ความเชื่อเรื่องผีนี้มาพร้อมกับมนุษยชาติ” คล้ายคลึงกับที่ ชัชพรพล เพ็ญโฉม (2559) กล่าวว่า ผีและปีศาจปรากฏอยู่ในทุกวัฒนธรรม พวกมันมีอยู่ด้วยเหตุผลสำคัญทางวัฒนธรรมบางอย่าง และยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของการต่อต้านบรรทัดฐานของสังคม ในยุคที่การแสดงออกของฝ่ายที่เห็นต่างยังไม่เป็นที่ยอมรับจากคนหมู่มากในสังคม

2.2.2.1 ความเชื่อเรื่องผีในเอเชีย

ความเชื่อเรื่องผีในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อินเดีย และจีน โดยส่วนใหญ่แล้วจะสะท้อนผ่านวัฒนธรรมและพิธีกรรมในการบูชาเช่นไหว้ โดยเฉพาะเทศกาลใน “เดือนผี” เหตุที่ต้องมีช่วงเวลาเช่นไหว้ผี สืบเนื่องจากเป็นช่วงเวลาของฤดูกาลเก็บเกี่ยวผลผลิต ในทุกวัฒนธรรมดังกล่าวจะมีการเช่นไหว้บูชาเพื่อเสริมสิริมงคลและตอบแทนแก่ผี ซึ่งมักตรงกับช่วงเดือนสิบตามปฏิทินจันทรคติ ยกเว้น แต่ในจีนจะตรงกับเดือนเจ็ด โดยจีนมีฤดูกาลเก็บเกี่ยวผลผลิตที่ต่างจากที่อื่น จึงมีเดือนผีขึ้นก่อน แต่เชื่อว่าหากฤดูกาลตรงกับวัฒนธรรมอื่นเป็นไปได้อาจจะมีเดือนผีตรงกับกับอินเดียและไทย

สำหรับผีจีนจะผูกพันกับผีบรรพบุรุษเสียเป็นส่วนใหญ่ สะท้อนผ่านพิธีกรรมในวันสารทจีน ซึ่งเป็นเดือนผี นอกจากนี้ยังมีขอพรผีบรรพบุรุษในช่วงต้นปีหรือช่วงวันตรุษจีน และในปลายปีก็มีการเช่นไหว้ขอบคุณผีบรรพบุรุษ ด้วยเหตุที่พื้นฐานความคิด สังคม และวัฒนธรรมจีนผูกพันกับระบบครอบครัวขนาดใหญ่ จึงทำให้ผีบรรพบุรุษจีนมีความสำคัญอย่างมาก

แต่สำหรับผีไทยนั้น ไม่ได้มีเฉพาะผีบรรพบุรุษเท่านั้น จะมีผีทางวิชาชีพ เช่น โนรา หนังตะลุง ตีดาบ ทำหม้อ จะมีผีเป็นครู และต้องไหว้ผีหรือไหว้ครูกัน และจะทิ้งผีเหล่านั้นไม่ได้เพราะเชื่อว่าจะทำให้เกิดหายนะ นิพัทธ์พร เพ็งแก้ว (2562) ได้กล่าวถึงผีไทยไว้อย่างน่าสนใจว่า “ผีคือเสาเข็มอันเป็นฐานรากในชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ศรัทธา ความเชื่อให้กับคนไทยทุกกลุ่ม ทุกชนชั้น ทุกวิชาชีพ ทุกอุดมการณ์ ทุกยุคทุกสมัย ผีสนับสนุนได้หมด จะหาอะไรมานะศรัทธาเท่าผีไม่มีอีกแล้ว”

ส่วนในอินเดียปรากฏในยุคนั้นที่ศาสนาพราหมณ์และพุทธจะมีอิทธิพล แต่ผีของอินเดียในปัจจุบันก็อยู่ในรูปศาสนาพราหมณ์ฮินดู เช่น เทพเจ้าพื้นบ้าน และผีที่สำคัญของอินเดียก็คือ ผีบรรพบุรุษ พิธีเกี่ยวกับบรรพบุรุษจะทำพิธีให้ 3 รุ่นก่อนเท่านั้น คือ รุ่นพ่อ รุ่นปู่ และ รุ่นทวด หากรุ่นปัจจุบันเสียชีวิตเชื่อว่า คนรุ่นทวดจะกลายเป็นเทพเจ้า จะไม่ทำพิธีให้ผีรุ่นทวดอีก โดยชาวอินเดียจะไปแม่น้ำคงคา ตำบลคยา เพื่อเซ่นไหว้บูชาทิศอาหารให้บรรพบุรุษ โดยผู้ชายจะ โยนหัวสวมชุดขาวเป็นสัญลักษณ์การไว้ทุกข์และความบริสุทธิ์ จะมีการกรวดน้ำถวายข้าวบิณฑกซึ่งเป็น ก้อนข้าวปั้นมอบให้บรรพบุรุษ โดยจะโยนให้อีกากิน ซึ่งถือว่าเป็นตัวแทนของบรรพบุรุษ นอกจากนี้ ผีบรรพบุรุษของอินเดียมีสถานะแฝงอีกประการ คือ เป็นเจ้าที่เจ้าทางด้วย

นอกจากนี้ ยังมีงานที่วิเคราะห์ถึงลักษณะผีผู้หญิงในแถบเอเชียว่า ผีผู้หญิง มักจะเป็นวิญญาณที่เสียชีวิตอย่างน่าโศกเศร้าและน่ากลัว ไม่ว่าจะเป็นการถูกข่มขืนตายหรือการถูก ทำร้ายจนตาย ถึงแม้ว่าวิญญาณผีเอเชียจะดูเป็นวิญญาณที่โหดร้ายเพราะการตายอันผิดธรรมชาติ แต่เราก็จะยังรู้สึกสงสารในเรื่องราวอันรันทดของการต้องถูกทำให้กลายเป็นผี

2.2.2.2 ความเชื่อเรื่องผีในโลกตะวันตก

มีการวิเคราะห์ถึงผีในวัฒนธรรมตะวันตก เมื่อเราพูดถึงผีผู้หญิง พบว่า มักจะเป็นผีที่ปรากฏในชุดขาวหรือชุดดำที่งามสง่า และเป็นวิญญาณที่ติดอยู่ในปราสาท ผีใน วัฒนธรรมตะวันตกไม่มีเพศและไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน โดยเราจะเห็นว่าผีในยุคแรกแรกจะเป็นเพียงแค่ ผ่าขาวที่ลอยได้เท่านั้น และปรากฏการณ์ผีหลอกนั้นจะมีอยู่ในเฉพาะสถานที่ที่พวกเขาเสียชีวิตเท่านั้น ซึ่งมีความแตกต่างกับผีผู้หญิงเอเชียที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น

นอกจากนี้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในการนำวัฒนธรรมเรื่องผีไปสร้างเป็น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คงหนีไม่พ้นผีที่ช็อกโลกอย่าง “แดร์กคูลา” โดยชีวิตของแดร์กคูลานั้นยาวนาน และมีวิวัฒนาการแบบก้าวกระโดด จากที่เป็นเรื่องราวที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องแดร์กคูลา ในปี 1897 ได้พัฒนาเป็นละครเวทีในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20

หลังจากนั้น ได้มีการนำเอาเรื่องราวของแดร์กคูลามานำเสนอในรูปแบบ ภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 1913 และได้มีการผลิตซ้ำอีกในหลายครั้ง โดยหลากหลายชาติ ไม่ว่าจะเป็นเอเชีย เรื่อยไปจนถึงตะวันออกกลางในลักษณะที่แตกต่างกันไป อาทิ แดร์กคูลาที่ถูกนำเสนอโดยภาพยนตร์ ประเทศเยอรมันี่จะปรับเปลี่ยนจากปีศาจร้ายที่มีมาดเคร่งขรึมไปเป็นตัวแทนแห่งความน่าหวาดกลัว และ มีการนำเสนอทั้งเพศหญิง เพศชาย และสองเพศ

จนมาถึงยุคปัจจุบัน แดร์กคูลาได้เริ่มไปมีบทบาทในโลกของแฟชั่นและ เกมคอมพิวเตอร์ มีการนำเสนอตัวละครให้มีบุคลิกเข้ายวนทางเพศมากขึ้น จนทำให้ความน่ากลัว หายไป ผู้ชมเกิดความรู้สึกชื่นชอบ รัก อยากจะเป็นแวมไพร์กันมากกว่าจะฆ่าพวกมัน

2.3 แนวคิดเรื่องพื้นที่ (space)

แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างความน่ากลัวในบ้านผีสิงที่เป็นพื้นที่เหนือจริงที่ต้องการการศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากพื้นที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมที่ประจุไว้ด้วยความหมาย พื้นที่ทางกายภาพต่าง ๆ มิได้เป็นเพียงวัตถุหรือที่ว่าง แต่ด้วยวิธีการจัดการพื้นที่เหล่านั้น สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวิถีคิดที่มีต่อพื้นที่ดังกล่าวได้ โดยสื่อทุกรูปแบบมีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่ แต่ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับพื้นที่ได้เท่าสวนสนุก อาทิ ดิสनीแลนด์ ที่พื้นที่ได้กลายมาเป็นชนิดของสื่อที่จริงกว่ามาก และหากต้องการจะศึกษาถึงความกลัว บ้านผีสิงซึ่งเป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเพื่อการท่องเที่ยวนี้แหละ คือ ห้องทดลองสำหรับการศึกษาอย่างแท้จริง (Baker, 2018)

2.3.1 ความหมายของพื้นที่

Henri Lefebvre นักวิชาการด้านสังคมชาวฝรั่งเศส เป็นนักวิชาการสายมาร์กซิสต์ให้ความสำคัญกับการอธิบายเรื่องพื้นที่และเวลาไว้อย่างน่าสนใจ จากผลงานที่มีชื่อว่า Production of Space ในปี 1974 โดยเขาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลายเป็นเมือง (urbanization) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการศึกษาทางด้านทฤษฎีสังคมเมือง (Urban theory) และแนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างพื้นที่ (production of space) โดยให้ความสำคัญต่อเงื่อนไขของเมืองที่มีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของผู้คน ต่อประสบการณ์ของมนุษย์ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่ (Lefebvre, 1991)

โดย Lefebvre สนใจเรื่องการผลิต เขาได้นิยามเรื่อง การผลิตว่า ไม่ใช่เพียงการคำนึงถึงเรื่องของผลผลิตและแรงงาน แต่ยังรวมถึงความรู้ ภาษา และ สัญลักษณ์ด้วย โดยเขาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับวิธีการผลิต (mode of production) ว่า การผลิตทางสังคมมีความสัมพันธ์ระหว่าง 2 ส่วน คือ

1. พลังทางการผลิต (force of production) คือ พลังที่นำมาใช้ในการผลิตซึ่งไม่ใช่แค่เพียงพลังจากธรรมชาติ อาทิ ภูมิอากาศ ภูมิประเทศ แต่รวมถึงความรู้และอุดมการณ์ด้วย
2. ความสัมพันธ์ทางการผลิต (relation of production) ซึ่งเป็นสิ่งที่เข้ามากำหนดกระบวนการผลิตและกระบวนการบริโภค อาทิ การแบ่งแรงงาน (division of labor) ว่าใครจะต้องทำอะไร

ดังนั้น พื้นที่ทางสังคมจึงเป็นที่ที่เกิดปฏิสัมพันธ์ ระหว่างการผลิตทางสังคม (social production) และการสืบทอดทางสังคม (social reproduction) โดยเขาแบ่งความหมายของพื้นที่ออกเป็น 3 ระดับ ด้วยกัน คือ

1. Physical space หมายถึง พื้นที่ที่เป็นธรรมชาติด้านกายภาพ จักรวาล
2. Mental space เป็นพื้นที่ตามทัศนะของนักปรัชญาและนักคณิตศาสตร์ซึ่งหมายถึง การรับรู้พื้นที่ในทางจิตใจ เช่น ความรู้สึกผูกพันกับพื้นที่ ความรู้สึกสะดวกสบาย ฯลฯ
3. Social space & Social practice เป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นด้วยกิจกรรม / ปฏิบัติการ / โครงการต่าง ๆ โดยใช้สัญลักษณ์ รวมทั้งการทำให้เป็นปริณิชนิต โดยทุกหนทุกแห่งในสังคมสามารถถูกประกอบสร้างขึ้นเป็น “พื้นที่ทางสังคม” (social space) ได้ทั้งสิ้น หากว่ามีการปฏิบัติในสังคมต่าง ๆ เกิดขึ้นในบริเวณดังกล่าว

2.3.2 แนวทางการศึกษาพื้นที่

Alfred Weber (1929 อ้างถึงใน ธนวรรณ นิธิพานันท์, 2558) ให้แนวคิดที่ว่าพื้นที่เกิดขึ้นได้อย่างไร โดยมีแนวทางในการศึกษาเรื่องพื้นที่ ดังนี้

2.3.2.1 การแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วน ๆ เช่น การแบ่งพื้นที่ในบ้านออกเป็นห้องต่าง ๆ โดยการเปลี่ยนแปลงการแบ่งพื้นที่ สามารถสะท้อนแนวคิดที่เปลี่ยนแปลงไปได้ด้วยเช่นกัน

2.3.2.2 การกำหนดกิจกรรมที่กระทำในพื้นที่ต่าง ๆ เช่น ในหนังสือแบบไทย ๆ เรา จะเห็นหมอนำเอาสายสิญจน์มาแกว่งอาณาบริเวณที่ทำพิธี และกำหนดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมพิธีว่า จะปลอดภัยเฉพาะเมื่ออยู่ในวงสายสิญจน์เท่านั้น

2.3.2.3 การกำหนดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) โดยเมื่อกล่าวถึงกฎระเบียบบรรทัดฐานต่าง ๆ ของสังคม สมาชิกในสังคมจะเข้าใจว่า ในแต่ละกาละ/เทศะจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไร โดยจะแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม เช่น ในสังคมไทย ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคู่รักในรูปแบบการจูบกันนั้นเป็นสิ่งที่ห้ามกระทำในพื้นที่สาธารณะ แต่เป็นสิ่งที่พึงกระทำในสังคมฝรั่งเศส หรือในพื้นที่บ้านผีสิงเพื่อการท่องเที่ยว ผีจะต้องทำหน้าที่หลอกผู้ที่เข้าไปเล่น เป็นต้น

2.3.2.4 การศึกษาระยะห่างระหว่างพื้นที่ต่าง ๆ โดยแต่ละสังคมได้กำหนดระยะห่างทั้งในแง่ รูปธรรม และ นามธรรม ระหว่างบุคคลในบทบาทต่าง ๆ เอาไว้ เช่น บางสังคมอนุญาตให้ผู้หญิงและผู้ชายยืนใกล้กันได้ แต่ไม่อนุญาตระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย หรือกฎระเบียบของหลักการบริหารบ้านผีสิงที่เป็นสากล คือ นักแสดงผีต้องระมัดระวัง ทั้งระยะห่าง ไม่สามารถถูกตัวผู้ที่เข้ามาเล่นได้

2.3.2.5 โอกาสในการเปลี่ยนแปลงการใช้พื้นที่ เช่น การโยกย้ายพื้นที่ เช่นคนที่เคยอาศัยอยู่บนพื้นที่แนวนอน เมื่อต้องย้ายไปอยู่พื้นที่แนวตั้งอย่างคอนโดมิเนียม จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ สังคม และวัฒนธรรมได้

2.3.3 การประกอบสร้างทางสังคมของพื้นที่

Lefebvre กล่าวว่า พื้นที่จริงในสังคมนั้นเกิดมาจากพื้นที่ในความคิด โดยสื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการสร้างพื้นที่ทางกายภาพให้กลายเป็นพื้นที่ทางสังคม โดยเขาได้แบ่งพื้นที่ทางสังคมเป็น 3 ประเภทด้วยกัน คือ

2.3.3.1 Spatial Space หมายถึง ปฏิบัติการทางสังคมต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดให้อยู่ในพื้นที่ทางกายภาพ เช่น ห้องสมุด เป็นพื้นที่สำหรับปฏิบัติการเก็บความรู้สำหรับอาจารย์ แต่เป็นพื้นที่เพื่อการพบปะเพื่อนฝูงสำหรับนักศึกษา และเป็นพื้นที่เพื่อปฏิบัติการใช้ระเบียบวินัยสำหรับบรรณารักษ์ หรือบ้านผีสิง เป็นพื้นที่ทำงานของนักแสดงที่รับบทบาทผี เป็นต้น

2.3.3.2 Representations of Space หมายถึง พื้นที่ที่มีอยู่ในความคิดของผู้คน เช่น นักวางผังเมือง สถาปนิก นักออกแบบบ้านผีสิง เป็นต้น เป็นพื้นที่ที่จะใช้ความรู้ ความเข้าใจสำหรับการจัดการใช้ประโยชน์ในแง่มุมต่าง ๆ โดยพิจารณาจากส่วนประกอบของพื้นที่ เช่น เป็นพื้นที่ที่มีแสงสว่าง มีลมพัดผ่าน ฯลฯ

2.3.3.3 Representational Space หมายถึง สัญลักษณ์/รหัสต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพื้นที่ ตัวอย่างเช่น ภูเขาสูง ๆ มีความหมายว่า เป็นที่อยู่ของเทพเจ้าสำหรับคนโบราณ พื้นที่ที่มีแสงสว่าง คือความหมายถึงความอบอุ่น พื้นที่ที่มีโลงศพเป็นพื้นที่ที่มีความน่ากลัว เป็นต้น ซึ่งพื้นที่ในความหมายสุดท้ายนี้เกี่ยวข้องอย่างมากกับสื่อมวลชน ทั้งในกระบวนการประกอบสร้างและในกระบวนการแปรเปลี่ยนความหมายของพื้นที่

จะเห็นได้ว่า การทำความเข้าใจเรื่องพื้นที่ จะสามารถทำให้เข้าใจถึงการประกอบสร้าง ความน่ากลัวในบ้านผีสิงได้ดียิ่งขึ้น แต่บ้านผีสิงถือเป็นพื้นที่เหนือจริงที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์มากมาย การทำความเข้าใจเรื่องแนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสถานะเหนือจริงของโบดริยาร์ด จะทำให้สามารถเข้าใจการประกอบสร้างความน่ากลัวได้ชัดเจนมากขึ้น

2.4 แนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสถานะเหนือจริงของโบดริยาร์ด

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ชื่อ ฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard, 1994) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับตรรกะวิทยาแห่งการบริโภค (logic of consumption) และทัศนะเรื่องความจริงเสมือน โดยเขาได้รับอิทธิพลจาก กียี เดอบอร์ด (Guy Debord) ในเรื่องการบริโภคความจริงเสมือน ทำให้เขาเริ่มหันมาสนใจเรื่อง การบริโภคความจริงเสมือน ตามแนวคิดของนักวิชาการชาวฝรั่งเศส Guy Debord (1931-1994) ผู้เป็นเจ้าของแนวคิดเรื่อง สังคมแห่งการเป็นผู้ชม (society of the spectacle)

ตามประวัติชีวิตแล้ว Debord ได้เข้าเป็นสมาชิกของกลุ่มเคลื่อนไหว ชื่อ Situationist International (SI) ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจผลิตงานศิลปะแนวก้าวหน้า โดยอาศัยทัศนะพื้นฐานตามแนวคิดลัทธิมาร์กซ์ และผลงานชิ้นสำคัญของเขาที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มเคลื่อนไหวนี้ก็คือ *The Society of the Spectacle* (1967) อย่างไรก็ตาม แม้ภายหลังกลุ่ม SI ได้เริ่มลดบทบาทการเคลื่อนไหวทางการเมืองลง แต่ทว่า Debord ก็ยังคงอ่านและเขียนงานเชิงการเมืองออกมาอย่างต่อเนื่อง (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

จุดเด่นในงานของ Debord ก็คือ การขยายวิธีวิเคราะห์แนวมาร์กซิสต์ออกไป จากเดิมที่มาร์กซ์สนใจศึกษากระบวนการผลิตทางเศรษฐกิจ (economic production) ไปสู่กระบวนการผลิตวัฒนธรรมและสื่อ (cultural and media production) โดย Debord ย้ำว่า ทุกวันนี้ มนุษย์เรามีแนวโน้มจะอยู่ใน สังคมแห่งการเป็นผู้ชม (society of the spectacle) หรือสังคมที่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ถูกเชื่อมเข้าหากันผ่านตัวกลางที่เป็นสื่อต่าง ๆ (mediated social relations) ซึ่ง Debord อธิบายว่า ทุกอย่างที่มีมนุษย์เคยอยู่หรือสัมผัสได้โดยตรง บัดนี้กลายเป็นการอยู่และสัมผัสผ่านภาพตัวแทน (representation) ทั้งหมด ทำให้มวลชนมีโอกาสดกเป็นเหยื่อของภาพตัวแทน ที่ผู้อื่นหยิบยื่นหรือสร้างให้ มากกว่าจะได้เป็นผู้ที่ผลิตความหมายต่าง ๆ นั้นเอง

Debord ยังได้ขยายแนวคิดของมาร์กซ์ เรื่อง สภาวะแปลกแยก (alienation) ออกไป โดย Debord กล่าวว่า จุดสูงสุดในการพัฒนาของระบบทุนนิยม คือ การสร้างเรื่องสภาวะแปลกแยกขึ้นมา มนุษย์ในระบบทุนนิยมนี้ไม่เพียงแต่จะแปลกแยกกับตนเอง กับเพื่อนร่วมงาน หรือกับผลผลิตที่ตนเองสร้างขึ้นเท่านั้น ทว่า พวกเขายังแปลกแยกกับ ตัวตนที่แท้จริงของตนเอง (his/her true self) ด้วยเช่นกัน โดยเขาอธิบายว่า ภาพข่าวโทรทัศน์ที่เรานั่งดูอยู่ที่บ้านทุกวันนี้ มีจำนวนมากที่ไม่เกี่ยวข้องอะไรกับชีวิตเราเลย ตัวเราจึงอยู่ในสภาวะแปลกแยกกับภาพข่าวที่เราเสพผ่านสื่อโทรทัศน์นั้นเอง

Debord ชี้ให้เห็นว่า ในสังคมที่สื่อมวลชนเข้ามาเป็นตัวกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์นั้น มวลชน (the masses) จะมีสถานะเป็นเพียง ผู้ชม (the spectacle) ที่ถูกตัดขาดจากวิถีการผลิต ทั้งนี้เนื่องจากการเป็นเพียงผู้เสพสารที่อยู่ในสื่อ ทำให้มวลชนมีโอกาสดกเป็นเหยื่อของภาพตัวแทน ที่ผู้อื่นหยิบยื่นหรือสร้างให้ มากกว่าจะได้เป็นผู้ผลิตความหมายต่าง ๆ นั้นเอง อาทิ ผู้ชมกีฬาทางโทรทัศน์ที่ได้แต่ดูภาพของกีฬาที่คนอื่นเล่น แต่ไม่ได้เล่นกีฬานั้น ๆ เอง หรือผู้อ่านนิตยสารท่องเที่ยว ที่จะได้เสพเพียงภาพสถานที่และทิวทัศน์ต่าง ๆ โดยที่เขาเองก็อาจจะยังไม่เคยได้ไปสัมผัสประสบการณ์ตรงจากสถานที่นั้นเลยก็ตาม เพราะฉะนั้น จากสภาพความจริง (the real) ที่ผู้คนเคยสัมผัสเอง จึงเป็นเพียง สภาพความจริงเสมือน (the simulation) ที่เราสัมผัสจากที่ผู้อื่นสร้างให้

นอกจากนี้ Debord ยังเปรียบเทียบให้เห็นด้วยว่า ในอดีตนั้น มนุษย์ใช้การสื่อสาร / ปฏิสัมพันธ์กันแบบเห็นหน้าค่าตา (face – to – face interaction) เป็นพื้นฐาน ความรู้หรือประสบการณ์ที่คนเราได้รับ จึงมาจากการสัมผัสของจริงโดยตรง แต่พอมาในยุคสังคมสมัยใหม่ ระบบการสื่อสารแบบใหม่มีแนวโน้มจะเข้ามาแทนที่แบบแผนปฏิสัมพันธ์เดิมของมนุษย์ ยิ่งผนวกกับคุณลักษณะของสื่อใหม่เหล่านี้ที่ทั้งเร็ว แรง และมีปริมาณมากมาย ทำให้ประสบการณ์ที่เราสัมผัสมีแนวโน้มจะเป็นของปลอมมากขึ้นทุกวัน ด้วยเหตุดังกล่าว อำนาจทางสังคมทุกวันนี้ จึงเริ่มย้ายจากมือของมวลชนไปอยู่ในมือของผู้ที่ทำหน้าที่ผลิตภาพตัวแทนอันมหาศาลที่ป้อนผ่านโลกของสื่อสมัยใหม่แทน

จากทัศนะของ Debord ข้างต้น Baudrillard ได้นำมาสานต่อ โดยเขาเห็นด้วยว่าในโลกปัจจุบันนี้ ช่องทางการสื่อสารและวาทกรรมที่สื่อต่าง ๆ ผลิตออกมาได้เข้ามาสร้างความแปลกแยกระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภคสื่อ หรือระหว่างผู้มีอำนาจกับผู้ไร้อำนาจในการกำกับควบคุมภาพตัวแทน โดย Baudrillard ยังได้อธิบายเพิ่มเติมว่า มนุษย์เราทุกวันนี้อาจไม่ได้อยู่ใต้อิทธิพลของเนื้อหาสาร (substance) ที่สื่อต่าง ๆ ถ่ายทอดให้กับเรา แต่ตรงกันข้าม อิทธิพลของสื่อกลับเนื่องมาจากรูปแบบ (form) อันแยบยลของสื่อสมัยใหม่ ต่างหากที่ถูกผลิตขึ้นอย่างซับซ้อนและแนบเนียน จนทำให้เราแยกไม่ออกระหว่างโลกความจริงกับโลกความจริงเสมือน

อย่างไรก็ดี แม้โดยพื้นฐานแล้ว Baudrillard จะเห็นด้วยกับ Debord ในเรื่องของอำนาจที่ชุกซ่อนอยู่เบื้องหลังการผลิตภาพตัวแทนของสื่อ แต่จุดต่างที่สำคัญในความคิด ของ Baudrillard นั้นกลับเชื่อว่า โลกของความจริงเสมือนนั้นไม่ใช่ของปลอม (fake) ที่สื่อถูกสร้างขึ้นมาจนดูเหมือนจริง แต่ความจริงเสมือนเป็น ความจริงอีกชนิดหนึ่ง (another type of reality) ที่มนุษย์เราสัมผัสอยู่รอบตัว หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ในสังคมแห่งการบริโภคนั้น เราไม่ได้เสภาพภาพตัวแทนที่ปลอมแบบทำเทียมและเลียนแบบ หากแต่เป็นการเสพ สัญญา ในภาพตัวแทนที่สื่อได้ประกอบขึ้นมา

นอกจากนี้ แนวคิดของ Baudrillard ยังมีกลิ่นอายของ ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (communication technological determinism theory) หรือ ทฤษฎีสำนักโตรอนโต (The Toronto School) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การได้รับอิทธิพลทางความคิดจากงานเขียนของ มาร์แชล แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) ที่ทฤษฎีนี้เชื่อว่า เทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับสังคม เมื่อมีการเกิดขึ้นของสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ก็ยิ่งนำไปสู่การขยายศักยภาพการสื่อสารของมนุษย์ให้ก้าวข้ามทั้งเวลาและพื้นที่ออกไป จนในที่สุดอาจนำไปสู่การก่อกำเนิดเป็นหมู่บ้านโลก ที่มีนัยยะว่าไม่ว่าเราจะอยู่ในเส้นแบ่งเวลาใดหรือพื้นที่ใดของโลกใบนี้ โลกของเราก็สามารถที่จะเล็กลง จนเราสามารถเสพวัฒนธรรม

ข่าวสาร และความรู้ร่วมกับคนอื่น ๆ ได้ โดยมีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวเชื่อมอยู่ตรงกลาง

Baudrillard มองว่า เทคโนโลยีสื่อไม่ได้เป็นเครื่องมือปลดปล่อยมนุษยชาติอย่างแท้จริง ตรงกันข้าม กลับเป็นกลไกของการครอบงำมากกว่า โดยในความเป็นหมู่บ้านโลก อำนาจที่ชาติตะวันตกจะครอบงำประเทศโลกที่สามนั้น กระทำผ่านการสร้างภาพลวงตา (fantasy) ขึ้นมา ซึ่งภายหลัง Baudrillard ได้พัฒนาความคิดนี้ออกไป และเรียกภาพลวงตาดังกล่าวว่าการสร้างสภาวะความจริงเสมือน (simulation) นั่นเอง เช่น กรณีของสำนักข่าว CNN ที่สร้างข่าวหรือภาพลวงตาให้ประเทศอเมริกาเจริญก้าวหน้าและมีอารยะ ในขณะที่ภาพของประเทศโลกที่สามอื่น ๆ จะเต็มไปด้วยความหมายด้านลบเกือบทั้งสิ้น

โดยสรุปแล้ว Baudrillard เป็นผู้ที่สนใจการทำงานของสัญญาณ โดยเขาได้ย้ายจุดยืนการวิเคราะห์จากความสนใจในการผลิต (production) ไปสู่ในการบริโภค (consumption) กล่าวคือ ในยุคศตวรรษที่ 19 อันเป็นช่วงที่ มาร์กซสนใจวิเคราะห์ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมนั้น ความกังวลของผู้คนจะอยู่ในมิติการผลิตเป็นหลัก ซึ่งมาร์กซมองเห็นว่า การผลิตแบบทุนนิยมในสมัยนั้น ชนชั้นและการขูดรีดจะชุกช่อนอยู่ในความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงทรัพยากรการผลิต แต่ Baudrillard สนใจวิเคราะห์สิ่งที่เรียกว่า ภาพตัวแทน (representation) โดยเขาเห็นว่า ภาพตัวแทนเป็นระบบภาษาที่เชื่อมโลกของสัญญาณ (sign) กับโลกของความเป็นจริง (the real) เข้าไว้ด้วยกัน ทั้งนี้ Baudrillard ได้แบ่งยุคความคิดเกี่ยวกับสัญญาณออกเป็น 4 ช่วง ด้วยกัน

1. ยุคก่อนสมัยใหม่ (pre-modern phase) เป็นยุคที่สัญญาณกับของจริงนั้นเชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่น โดยผ่านการสื่อสาร/ ปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้าค่าตา (face-to-face encounter) เช่น การให้ของขวัญก็เป็นสัญญาณแทนความหมายตรง ๆ ถึงความรู้สึกผูกพันระหว่างกันจริง ซึ่ง Baudrillard สรุปว่า ยุคนี้สัญญาณจะทำหน้าที่สะท้อนซึ่งวัตถุที่เป็นของจริง (reflection of profound reality)

2. ยุคฟื้นฟูศิลปปะวิทยาการในยุโรป (European Renaissance phase) เป็นยุคที่สัญญาณเริ่มเป็นมากกว่าภาพตัวแทนตรง ๆ และทำหน้าที่ชุกช่อนและเปลี่ยนแปลงลักษณะตามธรรมชาติของวัตถุอ้างอิงของจริง (masks and denatures a profound reality) เช่น การสร้างงานศิลปะหรือภาพวาดของจิตรกรเอกอย่างดาร์วินซี ที่เริ่มมีการจัดวางลายเส้น/ ความสมดุลในองค์ประกอบ ภาพ ดังปรากฏในภาพ Mona Lisa และ The Last Supper

3. ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution phase) หรือยุคที่สัญญาณ ชุกช่อนการหายไปของวัตถุอ้างอิง (masks the absence of a profound reality) อันเป็นจุดเริ่มต้นของสังคมบริโภคที่สัญญาณได้ถูกใช้เป็นเครื่องหมายแสดงสถานะและอำนาจ ผ่านการบริโภคสินค้า/วัตถุต่าง ๆ

4. ยุคหลังอุตสาหกรรม (post-industrial phase) หรือตั้งแต่หลังช่วงสงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน อันเป็นยุคการเข้าสู่สังคมสารสนเทศที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในวิถีการผลิตของผู้คน และสัญญาณไม่มีความสัมพันธ์อันใดกับความเป็นจริงเลย (has no relation to any reality whatsoever) ในยุคนี้เองที่ตรรกะการผลิต/บริโภคของสังคมทุนนิยมได้เปลี่ยนผ่านเข้าสู่ ตรรกะของการสร้างภาพนิมิต (logic of simulation)

Baudrillard จึงสนใจตั้งคำถามว่า อำนาจนั้นมีหน้าที่ผลิตความหมายอันใดออกมาให้กับเราบ้าง และคำตอบของ Baudrillard ก็คือ ในยุคของเทคโนโลยีสื่อใหม่ ผลผลิตของสื่อเหล่านี้จะรู้กันในเรื่องของ ภาพนิมิต/โลกเสมือนจริง ซึ่งมีการใช้คำเรียกหลายคำ ดังนี้

1. ภาพนิมิต (simulacrum/simulacra) เป็นตัวผลผลิตของความจริงเสมือน ซึ่งศัพท์คำนี้ปรากฏมาตั้งแต่งานของเพลโตในยุคกรีก
2. การสร้างภาพนิมิต (simulation) ใช้เป็นคำเรียกกระบวนการสร้างความจริงเสมือน
3. สภาวะเหนือจริง (hyperreality) ใช้เพื่อเน้นไปที่ลักษณะนามธรรมหรือสภาวะของความจริงเสมือน

ด้วยจุดยืนแบบนักทฤษฎีหลังสมัยใหม่ Baudrillard ค่อนข้างสนใจศึกษาตรรกะของการสร้างภาพนิมิตที่อยู่ในยุคแห่งการผลิตสัญญาณในสังคมหลังอุตสาหกรรม ในหนังสือเรื่อง Symbolic Exchange and Death (1993) Baudrillard เห็นว่า สภาวะหลังสมัยใหม่ (post-modernism) เป็นจุดสิ้นสุดของทุกสิ่งทุกอย่าง ตั้งแต่การล่มสลายของแรงงาน และการผลิต การสิ้นสุดความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบสัญญาณและความหมายสัญญาณ การลบเลือนของมูลค่าเชิงประโยชน์ใช้สอยและสัญลักษณ์ หรือโดยรวมก็คือ การสิ้นสุดของยุคสัญญาณแบบดั้งเดิม (the end of classical era of sign) โดยนัยดังกล่าวนี้ สัญญาณของยุคหลังสมัยใหม่อาจไม่ได้มีความสัมพันธ์ อันใดกับของจริงเลย หรืออาจกลายเป็นภาพนิมิตที่สมบูรณ์ในตัวเอง (a sign is “its own pure simulacrum”) ดังตัวอย่างของภาพยนตร์ที่สามารถสร้างสัญญาณแบบภาพนิมิตของสัตว์ประหลาด เอเลี่ยนส์ และก๊อตซิลล่า หรือดินแดนของไดโนเสาร์ในจูราสสิคพาร์ค

ภาพนิมิตและสภาวะเหนือจริง

จิลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) นักปรัชญาด้านภาษาชาวฝรั่งเศส ได้เคยอธิบายว่าอันที่จริงแล้ว ภาพนิมิตก็มีใช้สิ่งแปลกใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นในยุคสมัยนี้ แต่ภาพนิมิตที่มีรากที่มาจากฐานคิดของคริสต์ศาสนาที่เชื่อว่า พระเจ้า (Gods) ทรงสร้างมนุษย์ขึ้นมาจากพระฉายา (image) ของพระองค์เอง แต่พอมนุษย์เริ่มสะสมบาปมากขึ้น พวกเขา ก็แยกตัวออกไปจากพระเจ้า มนุษย์จึงมีสถานะกลายเป็นภาพนิมิต และไม่ใช่ภาพสะท้อน (reflection) ของพระเจ้าอีกต่อไป

จากอิทธิพลของทฤษฎีหลังสมัยใหม่ และวิธีคิดของศาสนาคริสต์ดังกล่าว Baudrillard ได้ลงมือวิเคราะห์กระบวนการสร้างภาพนิมิต ซึ่งสามารถจำแนกได้ สามช่วงใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ยุคการสร้างภาพนิมิตในลำดับแรก (first-order simulation) หรือยุคคลาสสิก หมายถึง ช่วงฟื้นฟูศิลปวิทยาการในโลกตะวันตก ในยุคนี้ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์และของจริงจะอยู่ในลักษณะการทำเทียมและเลียนแบบ (counterfeit) ผู้คนยังพอจำแนกได้ว่า อะไรเป็นของจริงของปลอม เช่น ภาพวาด ปูนปั้น แผนที่ การเล่นเกมแร่ปรธาตุ ฯลฯ

2. ยุคการสร้างภาพนิมิตในลำดับที่สอง (second-order simulation) หรือยุคอุตสาหกรรม อันเป็นยุคของการอัดสำเนา (copy) เพื่อผลิตซ้ำของจริงได้เหมือนยิ่งกว่าจริง เช่น การเกิดขึ้นของภาพถ่าย ภาพข่าว การสำเนาด้วยเครื่องถ่ายเอกสาร ฯลฯ ในยุคนี้ของจริงเป็นเช่นไร สำเนา ก็จะทำซ้ำออกมาเหมือนกันกับต้นฉบับเช่นนั้น โดยที่ยังมีตัวอ้างอิงของจริงอยู่เช่นกัน และเมื่อเป็นสำเนา ก็สามารถผลิตซ้ำออกมาได้เป็นจำนวนมาก ๆ

3. ยุคการสร้างภาพนิมิตในลำดับที่สาม (third-order simulation) หรือยุคสถานะเหนือจริง/ความจริงเสมือน (hyperreality/ virtual reality) เป็นยุคที่การสร้างความเป็นจริงสัมพันธ์กับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ภายใต้เงื่อนไขดังกล่าว ของจริงจะมีหรือไม่หรือเป็นเช่นไร ไม่สำคัญ เพราะเทคโนโลยีสามารถสร้างขึ้น ให้กลายเป็น ความจริงของตัวเอง (reality of its own) เช่น คอมพิวเตอร์กราฟิกในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่สามารถสร้างความตื่นเต้นเร้าใจจากความสมจริง หรือการตกแต่งภาพริชของนางแบบให้เรือนร่างเป็นอย่างไรก็ได้บนหน้าปกนิตยสาร ฯลฯ ในแง่นี้ ภาพนิมิตถูกสร้างขึ้น จึงไม่ต้องอาศัยตัวอ้างอิงรองรับอยู่เสมอไป โดยโบตริยาร์ด กล่าวว่า โลกแห่งภาพนิมิตที่กล่าวมา จะมีลักษณะทั้งเป็นของปลอมที่ถูกทำขึ้น (hype / deception) และเป็นของที่พรางเลือนความจริงออกไป (obfuscation / obscure)

ในท่ามกลางการสร้างภาพนิมิตสามยุคนี้ Baudrillard สนใจภาพนิมิตลำดับที่สามมากที่สุด ทั้งนี้ ตัวอย่างหนึ่งที่เขายกขึ้นมาวิเคราะห์ศึกษา คือ ดิสนีย์แลนด์ (Disneyland) ว่า เป็นภาพนิมิตที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างความจริงกับจินตนาการ โดยมีสิ่งก่อสร้างและอาณาบริเวณที่เป็นพื้นที่จริง กับการผสมสิ่งก่อสร้างในจินตนาการที่ได้รับอิทธิพลจากโลกของภาพยนตร์ เช่น มีปราสาทราชวัง มีผู้คนแต่งกายย้อนยุค หรือมีพนักงานต้อนรับในชุดแบบเทพนิยาย (ทั้ง ๆ ที่ตัวจริงของเขา กำลังหาเงินยังชีพ) เป็นต้น เพราะฉะนั้นผู้คนที่เขามาเยือนดินแดนแห่งนี้ ไม่ว่าจะเป็นเพศใด วัยใด ก็จรรู้สึกเหมือนกับว่า พวกเขา กำลังอยู่ในแฟนตาซีวัยเด็ก

ภายใต้การสร้างภาพนิมิตดังกล่าว Baudrillard เห็นว่า โลกด้านนอกของดิสนีย์แลนด์ นั่นก็คือ ประเทศอเมริกาที่เป็นของจริง ซึ่งอาจจะมัลักษณะเป็นแบบใดแบบหนึ่ง แต่ข้างในรั้วของ ดินแดนที่ผู้คนเข้าไปเยือนนั้น ไม่ใช่อเมริกาจริง ๆ แต่ทว่าด้วยความคลุมเครือของโลกเสมือนจริง ดังกล่าว ผู้ที่เข้าไปในดิสนีย์แลนด์จะกลับรู้สึกว่ โลกข้างในนั้นมีความเป็นอเมริกาจริงยิ่งกว่าโลกภายนอก ที่เป็นของจริงเสียอีก เช่น ดิสนีย์แลนด์เป็นอเมริกาที่น่ารื่นรมย์ น่าสนุกสนาน อบอวลด้วยมิตรภาพ และ พร้อมหน้าความเป็นครอบครัว ในแง่นี้ โลกเสมือนจริงก็คือ ความจริง แม้ว่ามันจะไม่ได้มีอยู่จริง ๆ เลยก็ตาม

Baudrillard ได้ให้คำอธิบายว่า เหตุผลสำคัญที่ทำให้ภาพนิมิตมีอำนาจแห่งการหลอกลวง (power of seduction) ก็เนื่องมาจากด้านหนึ่ง สัญญะได้ถูกสร้างขึ้นอย่างแนบเนียน และมีกลยุทธ์อันแยบยล จนผู้คนแยกของจริงกับของลวงไม่ได้ชัดเจน

ในขณะเดียวกัน Baudrillard ยังได้ย้ำเพิ่มเติมอีกว่า อำนาจของภาพนิมิตนั้นไม่ได้เกิดขึ้นแต่เพียงเพราะว่า อำนาจแยกแยะของผู้บริโภคคลดลงเท่านั้น ในอีกด้านหนึ่ง การที่ผู้คนมีแนวโน้มที่จะเสพภาพตัวแทน/ ภาพนิมิต โดยที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับของจริงรองรับนั้น ก็คืออีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เราตกอยู่ใต้อำนาจล่อลวงของโลกสัญญะดังกล่าวได้

ดังนั้น ในการวิเคราะห์ภาพนิมิตทุกครั้ง คำถามที่สำคัญ คือ ใครบ้างที่มีอำนาจประกอบสร้างภาพนิมิต (power to simulation) และกำหนดความเป็นจริง (reality) มาล่อลวงเรา

จะเห็นได้ว่า แนวคิดของ Baudrillard เกี่ยวกับสถานะเหนือจริงนี้ แสดงถึงพลัง อันมหาศาลของสัญญะได้เป็นอย่างดี โดยในการศึกษาด้านสื่อสาร ได้มีการพยายามศึกษาในประเด็นนี้อยู่ไม่มากนัก โดยเฉพาะในบริบทประเทศไทย การศึกษาพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงยังไม่ได้ มีการศึกษา มากนัก โดยเปรียบเสมือนการที่ผู้เล่นที่เข้าไปเล่นยังบ้านผีสิง ได้เปลี่ยนจากแค่การเป็นผู้ชมผ่านสื่อ กลับเข้าไปเป็นผู้เล่น โดยมีปฏิสัมพันธ์กับสัญญะต่าง ๆ ที่ถูกจำลองขึ้นมา

การวิจัยในครั้งนี้จึงได้นำแนวคิดของ Baudrillard มาเป็นแนวคิดหลักในการศึกษาใน ครั้งนี้ โดยมุ่งทำการศึกษถึงการสร้างภาพนิมิตของพื้นที่บ้านผีสิงที่ถูกประกอบสร้างขึ้น มา และศึกษา ว่าผู้เล่นที่มีประสบการณ์ต่างกัน จะมีผลต่อการตีความภาพนิมิตแตกต่างกันหรือไม่ เพื่อให้ได้ข้อมูล ที่แสดงให้เห็นถึงพลังของการสร้างภาพนิมิตมากที่สุด

2.5 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง มีการก่อตัวขึ้นตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1920 เรื่อยมาจนถึงทศวรรษ 1970 โดยเรื่องเล่า (narrative) นั้นเป็นสิ่งที่คงอยู่กับชีวิตความเป็นอยู่มาทุกยุคทุกสมัย ทุกเผ่าพันธุ์ และชนชาติมีวัฒนธรรมของการเล่าเรื่องในหลายรูปแบบ ตั้งแต่การวาดภาพในผนังถ้ำ การเล่านิทาน การเขียนตำนานเกี่ยวกับเทพเจ้า การร้องเพลง จนมาถึงการเล่าเรื่องราวเป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบวรรณกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการเล่าเรื่องด้วยภาพ และภาพเคลื่อนไหว กล่าวได้ว่า เรื่องเล่าอยู่คู่กับประวัติศาสตร์มนุษยชาติ เพราะเรื่องเล่าเป็นทั้งความทรงจำของเผ่าพันธุ์ เป็นการส่งผ่านคุณค่า รวมทั้งเป็นการสร้างความบันเทิงและจินตนาการ ซึ่งจะเห็นได้ว่า เมื่อสื่อมีการเปลี่ยนชนิดไป รูปแบบการเล่าเรื่องก็มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย โดย ธิมปาร์คถือว่าเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีการนำเสนอเรื่องเล่าเพื่อสร้างบรรยากาศ โดยเปรียบเสมือนการรวมเอาสื่อหลาย ๆ ชนิดอย่างภาพยนตร์ เรื่องเล่า หรือเกมส์ มารวมกัน (Baker, 2018) การนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการทำความเข้าใจถึงการสื่อสารความกลัวในพื้นที่เหนือจริง จะสามารถช่วยให้เข้าใจถึงการประกอบสร้างความกลัวขึ้นมาได้

2.5.1 ความหมายของเรื่องเล่า

“เรื่องเล่า” แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า “narrative” ซึ่งมีรากศัพท์จากภาษาละตินว่า “gnarus” มีความหมายว่า “รู้” (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560) ฌ็อง ฟร็องซัวส์ เลียตาร์ด (Jean-Francois Lytard) นักทฤษฎีหลังสมัยใหม่จึงมีความเห็นว่า เรื่องเล่าเป็นความรู้ลักษณะหนึ่ง คือ เป็นความรู้ที่สื่อสารกันในสังคมนั่นเอง

2.5.2 การศึกษาเรื่องเล่า

การศึกษาเรื่องเล่าในยุคแรกจะอยู่ในแวดวงของการละครหรือวรรณคดี และเป็นการศึกษาเรื่องเล่าในกระบวนทัศน์แบบเดิม ต่อมาในช่วงกลางทศวรรษ 1970 เกิดปรากฏการณ์ Linguistic Turn หรือปรากฏการณ์ที่ภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ขึ้นมามีบทบาทในแวดวงสังคมศาสตร์ หลังจากที่สังคมศาสตร์ถูกอิทธิพลจากวิทยาศาสตร์ครอบงำมาเป็นเวลานาน ทำให้ส่งผลต่อการศึกษาเรื่องเล่าด้วยเช่นกัน ดังที่ นพพร ประชากุล (2542) ได้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ใหม่ในการศึกษา ซึ่งมีจุดสำคัญอยู่ 3 จุด ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงนิยามของเรื่องเล่า จากเดิมที่มองเรื่องเล่าในฐานะภาพสะท้อนความเป็นจริง มาเป็นการมองใหม่ว่า เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง การศึกษาจึงควรสนใจกับการประกอบสร้างของเรื่องเล่า

Reflection → Construction

2. การเปลี่ยนแปลงขอบเขตของเรื่องเล่า จากเดิมจำกัดอยู่เฉพาะเรื่องแต่งหรือเรื่องสมมติ ได้ขยายไปสู่ตัวบทประเภทอื่นที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง เช่น ข่าว สารคดี

Fiction —————> Non-fiction

3. การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ในการศึกษา จากเดิมที่เน้นศึกษาเรื่องความซาบซึ้ง ความประทับใจในเรื่องเล่าว่ามีมากน้อยเพียงใด เป็นการเน้นการทำความเข้าใจกับตัวเรื่องเล่ามากกว่า เป็นการทำความเข้าใจว่า เพราะเหตุใดจึงมีการประกอบสร้างความหมายเช่นนั้น

Appreciation —————> Understanding

กาญจนา แก้วเทพ (2553) ได้ขยายความเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์เรื่องการศึกษาเรื่อง การศึกษาเรื่องเล่าแบบใหม่เพิ่มเติม ใน 3 ประเด็นสำคัญ คือ

1. การเปลี่ยนแปลงมิติที่เป็นจุดเน้นหนักของการศึกษา จากเดิมที่เน้นมิติว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ไปสู่การเน้นมิติวิธีการเล่าที่ทำให้เนื้อหานั้นถูกสื่อสารออกมาได้อย่างที่ควรจะเป็น

What to narrate —————> How to narrate

2. การเปลี่ยนแปลงเครื่องมือที่ใช้ในการเล่าเรื่อง จากเดิมที่มีเฉพาะภาษาเขียนและภาษาพูด มาเป็นเครื่องมือทุกชนิดที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น การ์ตูน องค์ประกอบด้านภาพ องค์ประกอบด้านเสียง

ภาษา —————> เครื่องมือทุกชนิดในการสื่อสาร

3. การเปลี่ยนแปลงแนวทางในการวิเคราะห์ จากเดิมที่มองเรื่องเล่าเป็นการเลียนแบบโลกแห่งความจริง ทำให้นาแนวคิด ตรรกะต่าง ๆ ที่ใช้ศึกษาโลกแห่งความจริงมาศึกษาเรื่องเล่า เช่น นำตรรกะจากจิตวิทยามาศึกษาความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร นำความรู้ด้านประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์บทสนทนาของละครย้อนยุค ฯลฯ แต่เมื่อมองนิยามของเรื่องเล่าใหม่ว่า เป็นการประกอบสร้าง การศึกษาเรื่องเล่าจึงไม่จำเป็นต้องอิงกับโลกภายนอก แต่มีองค์ประกอบภายในตัวเอง และมีตรรกะ ความสัมพันธ์ภายในของตัวเอง หรือที่เรียกว่า ตรรกะของเรื่องเล่า (Internal logic)

ปัจจัยภายนอกเรื่องเล่า —————> ปัจจัยภายในตัวเรื่องเล่า

การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าดังกล่าว สามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษาการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความน่ากลัวในบ้านผีสิงได้เป็นอย่างดี

2.5.3 องค์ประกอบของเรื่องเล่า (component of narrative)

การประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องนั้น จะอยู่ที่การเลือกสรร และการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่ามานำเสนอ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ ได้แก่

2.5.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นชุดของสัญญาณที่ถูกร้อยเชื่อมด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล และเมื่อร้อยกันแล้ว ก่อให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

(1) การเริ่มเรื่อง เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ โดยอาจนำเสนอประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้ง ตั้งแต่แรกเริ่มเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์ อาจจะเริ่มจากตอนกลางเรื่อง หรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

(2) การพัฒนาเหตุการณ์ คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุผล ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ เริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครต้องเผชิญกับเรื่องที่ลำบากใจมากขึ้นและสถานการณ์ก็ยิ่งอยู่ในช่วงยุ่งยาก

(3) ภาวะวิกฤตจะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

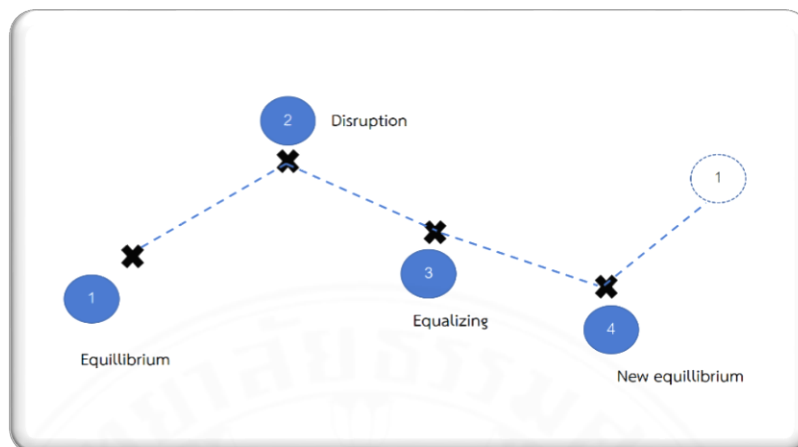
(4) ภาวะคลี่คลาย เป็นสภาพหลังที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว ประเด็นปัญหาต่าง ๆ ได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

(5) การยุติเรื่องราว คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบ อาจหมายถึงการสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดที่เกี่ยวกับการลำดับเหตุการณ์ที่น่าสนใจ อย่างแนวคิดของ ซวีแทน โทโรซอฟ (Tzvetan Tororov, 1977) ได้เสนอเกณฑ์ภาวะการณ์ที่ใช้ในการศึกษาโครงเรื่อง หรือการลำดับการเดินเรื่อง (sequence) ว่า มีอยู่ 4 ช่วงจังหวะ (moment) คือ ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium) ภาวะการณ์วิกฤตหรือปัญหา (Disruption) ภาวะการณ์แก้ไขปัญหา (Equalizing) และภาวะการณ์กลับสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New equilibrium) ดังภาพ

ภาพที่ 2.1

แนวคิด Sequence ของ Tororov



หมายเหตุ. แนวคิด Sequence ของ Tororov จาก แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา โดย กาญจนา แก้วเทพ, 2553

ช่วงจังหวะที่ 1 ภาพการณ์สงบสุข (Equilibrium) ได้แก่ ฉากเปิดของภาพยนตร์และเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นสภาวะปกติของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง หรือ “สภาวะที่สงบสุข”

ช่วงจังหวะที่ 2 ภาพการณ์วิกฤตหรือปัญหา (Disruption) คือ ช่วงเวลาที่เริ่มมีเหตุการณ์บางอย่างที่ผิดปกติไปจากสภาวะที่สงบสุขเกิดขึ้น

ช่วงจังหวะที่ 3 ภาพการณ์แก้ไขปัญหา (Equalizing) เป็นช่วงเวลาที่ตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นและสร้างปัญหาให้กับชุมชน ตัวละครเอกเริ่มพยายามแก้ปัญหาด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่อนำชุมชนกลับมาสู่สภาวะปกติ

ช่วงจังหวะที่ 4 ภาพการณ์กลับสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New equilibrium) เป็นช่วงจังหวะที่ปัญหาทั้งหมดได้คลี่คลาย ชีวิตของตัวละครหรือกลุ่ม/ชุมชนก็จะกลับเข้าสู่วงจรของช่วงเวลา 1 (ภาพการณ์สงบสุขแบบเดิม หรือแบบใหม่) และก็จะไปจนถึงช่วงจังหวะที่ 2/3/4 ต่อไป

สำหรับช่วงจังหวะที่ 4 นี้ Tororov ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมว่า ในเรื่องเล่าเรื่องหนึ่ง ๆ ตัวเรื่องทั้งหมด (The whole) อาจจะประกอบด้วย 4 ช่วงจังหวะ หรือว่าในส่วนย่อย ๆ ของเรื่อง อาจจะประกอบไปด้วย 4 ช่วงจังหวะ แต่ละส่วนย่อยก็อาจจะมาร้อยเรียงเชื่อมกันได้เช่นกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ แนวคิดของ Tororov ที่นำเสนอถึงการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องมีความเหมาะสมที่สามารถนำมาใช้ในการพิจารณาโครงเรื่องของบ้านผีสิง

2.5.3.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง หมายถึง แนวคิดหลักในการดำเนินเรื่อง แนวความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งได้แก่

(1) แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือ แก่นเรื่องที่ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

(2) แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิตของมนุษย์ที่ต้องพบเจออุปสรรคต่าง ๆ

(3) แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

(4) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งสะท้อนภาพทางสังคม ซึ่งทำได้ทั้งแนวลอก เลียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม

(5) แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถาม เรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

2.5.3.3 ตัวละคร (character)

ตัวละครถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องที่น่าไปสู่การประกอบสร้างความหมายต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นได้ โดยอาจจะพิจารณาถึง ประเภทของตัวละคร โดยอาศัยแนวคิดเรื่อง paradigmatic structure ของ V.Propp ที่แบ่งตัวละครออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1. บทเด่น หรือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่องและเป็นบทบาทของตัวละครที่น่าไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด โดยเป็นตัวละครที่มีพัฒนาการความเติบโต อาทิ พระเอก นางเอกของเรื่อง

2. บทเสริม หรือ บทบาทของตัวละครที่มีบทบาทคอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะเป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตที่เกิดขึ้นกับตัวละครบทเด่น

3. ศัตรู เป็นบทบาทของตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่นหรือบทบาทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลดีและผลไม่ดี

4. ตัวเร่ง เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ หรือข้อมูลใหม่ ๆ เพื่อให้ตัวละครเด่น แต่ไม่ได้มีบทบาทหน้าที่หลักที่จะต้องเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

5. บทสนับสนุน เป็นบทบาทหนึ่งที่เปรียบเสมือนตัวเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มสีสันให้กับเรื่อง เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดภูมิหลังและช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

6. บทประกอบ คือ บทของตัวละครที่สร้างขึ้นตามสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง ถือเป็นบทที่เพิ่มขึ้น เป็นสีสัน เพื่อแต่งเติม เป็นส่วนประกอบรอบ ๆ สถานการณ์ในเรื่องให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

นอกจากการแบ่งประเภทของตัวละคร เป็นตัวละครที่มีบทบาทหน้าที่ต่าง ๆ กันแล้ว ก็ยังอาจจะแบ่งละครตามแบบของ E.M. Forster (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ซึ่งแบ่งตัวละคร เป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ ตัวละครมิติเดียว (flat character) และตัวละครหลายมิติ (round character)

1. ตัวละครมิติเดียว (flat character) คือ ตัวละครสองมิติ ที่ขาดความลึกหรือบุคลิกที่แท้จริง โดยปกติแล้ว ตัวละครมิติเดียวจะมีลักษณะนิสัยเด่นชัดเพียงหนึ่งหรือสองอย่าง มักจะถูกมองว่าเป็น “ตัวละครธรรมดา” มีบุคลิกไม่ซับซ้อน สามารถสรุปได้ในคำเดียว (เช่น คนพาล) และไม่เคยที่จะเปลี่ยนก้าวข้ามบทบาทของพวกเขาแต่อย่างใด ซึ่งมักจะมีการออกแบบตัวละครมิติเดียวเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างในเรื่อง และมีลักษณะคงที่ไปจนจบเรื่อง (MasterClass, 2021)

2. ตัวละครหลายมิติ (round character) คือ ตัวละครที่มีลำดับความลึกในเรื่องราว ถือเป็นตัวละครที่น่าสนใจสำหรับผู้ชมเพราะสามารถทำให้รู้สึกคล้ายกับความเป็นมนุษย์ที่มีหลากหลายอารมณ์ ทำให้ผู้ชมติดตามชมเป้าหมาย ความสำเร็จ ความล้มเหลว จุดแข็งและจุดอ่อนของตัวละครเหล่านี้

ในการประกอบสร้างความหมาย/กระบวนการสร้างตัวละครนั้น ได้แก่ การสร้างตัวละคร โดยปรากฏให้เห็นลักษณะภายนอก (Characterization by Appearance) เช่น ลักษณะทางรูปร่าง หน้าตา เครื่องแต่งกาย ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ฯลฯ การสร้างตัวละครผ่านบทพูด (Characterization through Dialogue) เพื่อเปิดเผยความเป็นตัวตน การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization through External Action) การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่าเรื่อง (Characterization through Narrator) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action) การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่น ๆ (Characterization through Reaction of Other Character) การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงกันข้าม (Characterization through Contrast) และการสร้างตัวละครผ่านการเรียกชื่อ (Characterization through Choice of Name)

2.5.3.4 ช่วงเวลา (time)/ สถานที่ (location) / ฉาก (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่องทุกประเภท เหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ ซึ่งฉากถือว่ามีความสำคัญอย่างมากที่ช่วยให้ผู้รับสารสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละคร โดยสามารถแบ่งเป็น

(1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่า-เข้า ในแต่ละวัน

(2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

(3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

(4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร อาจเป็นลักษณะของสถานที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่

(5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นตัวแทนความเชื่อ หรือความคิดของตน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

2.5.3.5 ความขัดแย้ง (conflict)

ความขัดแย้งถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเล่าเรื่องซึ่งผู้เล่าเรื่องไม่ควรจะยึดติดเพียงแค่แก่นเรื่องเท่านั้น แต่ควรที่จะพัฒนาความขัดแย้งเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ โดยความขัดแย้ง สามารถแบ่งออกเป็น 7 ประเภทหลัก (Nichol, 2013) ได้แก่

- (1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งที่ศรัทธาหรือพระเจ้า
- (2) ความขัดแย้งภายในตัวเองของตัวละคร
- (3) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร
- (4) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม
- (5) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ
- (6) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งเหนือธรรมชาติ
- (7) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับเทคโนโลยี

2.5.3.6 มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of view)

ผู้เล่าเรื่อง ในการเล่าเรื่องแต่ละเรื่องจะมีจุดยืนที่แตกต่างกัน และจากจุดยืนที่ต่างกันนี้เอง ที่ทำให้มีการมองดูเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครแตกต่างกัน เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องเดินตามหลัง หรือ ยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้เล่า ดังนั้น มุมมองของผู้รับสาร จึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) โดยมุมมองในการเล่าเรื่อง สามารถแบ่งเป็น

(1) ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่ 1 (The First-Person Narrator) คือ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะได้อิน คำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอด เนื่องจากผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เล่าด้วยตนเอง เป็นเจ้าของเรื่องโดยตรง ดังนั้น จึงมีข้อเด่นตรงที่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ข้อด้อยก็คือ อาจจะมีอคติเจือปนด้วย

(2) ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเปรียบเสมือนเป็นผู้เล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก

(3) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้อ่านตัดสินใจเอง โดยข้อเสียของการเล่าแบบนี้ คือ ไม่สามารถช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจอารมณ์ ความคิด และจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

(4) การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้อาจจะมีจุดร่วมกับทั้ง 3 แบบที่กล่าวมา คือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลาง หากทว่า วิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษ คือ หยั่งรู้ไปหมดทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นความคิดหรือจิตใจของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้ามกาลเวลา ข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชมได้รับรู้ตาม

2.5.3.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพ สัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์ ละคร หรืองาน ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ แบ่งเป็น 2 ชนิด ดังนี้

(1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของเรื่องที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ โดยที่สัญลักษณ์ทางภาพเป็นได้ทั้งภาพเดี่ยวหรือกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

(2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายอื่น ๆ อาจจะทำเพื่อตอกย้ำจากภาพหรือเพื่อเปรียบเทียบกับภาพเพื่อให้ได้ความหมายที่ต่างไปก็ได้

จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของการเล่าเรื่องนี้สามารถนำมาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงได้เป็นอย่างดี

2.6 แนวคิดเรื่องผู้รับสารและระบบรหัสแห่งความหมาย (Audience and Coding System)

Stuart Hall คือ นักคิดรุ่นใหม่ที่มีความคิดโดดเด่นมากในช่วงปี 1960-70 โดยมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อน “ศูนย์แห่งการศึกษาวัฒนธรรมร่วมสมัย” (Centre for Contemporary Cultural Studies) แห่งมหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม ประเทศอังกฤษ ให้เป็นที่รู้จักในแวดวงวิชาการ วัฒนธรรมศึกษาและสื่อสารมวลชน

Hall ได้รับอิทธิพลความคิดและประสานแนวคิดใหม่ ๆ จากสำนักหลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralism) เข้ากับงานนักวิพากษ์อย่าง Antonio Gramsci งานเขียนทฤษฎีของเขาจึงเกี่ยวข้องกับแนวคิดสำคัญ ๆ 3 เรื่อง คือ วัฒนธรรม อุดมการณ์ และอัตลักษณ์ โดยงานศึกษาด้านสื่อสารมวลชนนั้น เขาสนใจค้นคว้าเรื่องกลยุทธ์การใส่รหัสและการถอดรหัส (Encoding & Decoding)

Hall ได้แย้งแนวคิดที่มีต่อผู้รับสารของการศึกษาเรื่องผลกระทบและทฤษฎีมวลชน (Media Effect Theory) ซึ่งเชื่อว่า ผู้รับสารมีลักษณะตั้งรับ (passive) ต่ออิทธิพลของสื่อ หากแต่เขาได้เสนอ การเข้ารหัสและถอดรหัส (Encoding & Decoding) ที่อธิบายว่า ระบบรหัส (Coding System) ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสการสื่อสารชุดเดียวกันเสมอไป โดยกาญจนา แก้วเทพ (2557) ได้อธิบายว่า ในการอ่าน ความหมายของสารนั้น ผู้รับสารสามารถมีจุดยืนได้ 3 แบบ อันจะทำให้อ่านความหมายได้ 3 แบบ ดังนี้

1. จุดยืนแบบผู้ผลิตสารต้องการ (Dominant – hegemonic position) หมายถึง ผู้รับสารจะยืนอยู่ที่เดียวกับผู้ส่งสารและจะใช้รหัสของผู้ส่งสาร ความหมายที่ผู้รับสารได้ จึงเป็นดังที่ผู้ส่งสารต้องการ
2. จุดยืนที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายใหม่ (Negotiated position) หมายถึง ผู้รับสารจะอ่านความหมายหลักตามผู้ส่งสารต้องการ แต่จะต่อรองรายละเอียด ปลีกย่อย เป็นการพบกันครึ่งทาง
3. จุดยืนที่ผู้รับสารตีความต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา หมายถึง ผู้รับสารรู้ถึงความหมายที่ผู้ส่งสารส่งมา แต่อ่านความหมายคัดค้านความหมายดังกล่าว

Hall กล่าวว่า ในการส่งข่าวสารแต่ละครั้งจะเกิดจุดยืนการตีความทั้ง 3 แบบ อยู่ตลอดเวลา เพียงแต่ว่าสัดส่วนของแต่ละอันจะมีมากน้อยอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใส่รหัสของผู้ผลิตสาร สำหรับผลกระทบของสื่อสารมวลชนตามแนวคิดของ Hall นั้น หมายถึง ผลในทางอุดมการณ์มากกว่าการมีผลต่อพฤติกรรมโดยตรงไปตรงมา โดยที่ในฐานะของการเป็นผู้ถอดรหัสนั้น

ผู้รับสารจะมีความเป็นอิสระในการตีความของตนอยู่ระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตามแม้การถอดรหัส อาจเป็นได้หลายแบบหลายความหมายตามประสบการณ์ การเรียนรู้ทางสังคม แต่กระบวนการเข้ารหัส – ถอดรหัสใด ๆ ก็มักจะมีลักษณะการครอบงำอยู่ไม่มากก็น้อย

หากพิจารณาจากเนื้อหาข้างต้นจะพบว่าผู้รับสารเองสามารถตีความในทิศทางที่แตกต่างกับผู้ผลิต/ ผู้ส่งสารได้ และความหมายที่ดีความได้นั้นจะมีผลกระทบต่อผู้รับสารหรือไม่ ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องร่วมด้วย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการตีความไปใช้ในการศึกษาว่าผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายของความกลัวผีเหมือนหรือต่างจากเจตนาของผู้ส่งสารหรือไม่อย่างไร และมีปัจจัยใดที่เกี่ยวข้อง ส่งผลต่อการตีความได้ โดยงานวิจัยหลายชิ้นที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการตีความหมายของผู้รับสารในสภาวะความจริงเสมือน ต่างให้ความสนใจต่อผู้รับสารเป็นอย่างมาก ซึ่งเน้นไปที่ visitor interpretation (Harris, 2005) ซึ่งอาจจะได้แก่ประสบการณ์ของผู้เล่นความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสถานที่นั้น หรือภูมิหลังเกี่ยวกับสถานที่ดังกล่าว โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาค้นหาปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตีความหมายของผู้เล่นเป็นลำดับต่อไป

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับการศึกษาเรื่อง “บ้านผีสิง: พื้นที่สื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน 2 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารความกลัวเรื่องผี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารกับการสร้างโลกเสมือน ดังมีรายละเอียดดังนี้

2.7.1 งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารกับความกลัวเรื่องผี

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า มีการศึกษาถึงเรื่องการประกอบสร้างความน่ากลัวในหลายสื่อด้วยกัน โดยงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ ได้แก่

นฤชิต เสงวัฒนาภา (2559) ทำการศึกษาการใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลัวใน “หนังผี” ไทย พบว่า การออกแบบเสียง โดยใช้เสียงรอบทิศทาง สามารถสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นกับผู้ชมมากกว่า สามารถดึงให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับสถานที่ที่ฉากกำลังแสดงให้เห็น และการใช้ความดังอย่างฉับพลัน สามารถส่งผลให้เกิดอาการสะดุ้งสะเทือนตกใจกลัวได้ แต่จำเป็นต้องมีการเบี่ยงเบนความสนใจผู้ชมเพื่อลดกำแพงป้องกันความกลัวลงเสียก่อน

บิลันลัน ปุณญประภา และ สามินี รัตนยงค์ไพโรจน์ (2559) กล่าวถึงการนำเสนอผีในส่วนภาพยนตร์ ผีร่วมสมัยของไทยว่า มีการปรับตัวที่สำคัญหลายด้าน เช่น ด้านมิติของเรื่องเล่าพบว่า การเล่าเรื่องเกี่ยวกับผีในยุคปัจจุบันนั้นไม่ได้ยึดติดกับคติความเชื่อและตำนานโบราณ ตัวละครผีหรือวิญญาณมีลักษณะที่หลากหลาย มีการผสมผสานกับบุคลิกของผีต่างชาติมากขึ้น แต่ส่วนที่ไม่แตกต่างจากอดีตก็คือ ผีส่วนใหญ่ยังเป็นเพศหญิงเช่นเดิม สำหรับพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์ผีสามารถปรากฏตัวได้ไม่จำกัดทั้งกลางวันและกลางคืน และสามารถปรากฏตัวได้ทุกสถานที่ไม่ว่าจะในเมืองใหญ่และชนบท

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาถึงการสื่อสารความกลัว ด้านการท่องเที่ยวประเภททัวร์สยองขวัญ โดยงานวิจัยของ Lee (2018) ได้ทำการศึกษา ถึงปัจจัยที่ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจ จดจำและอยากจะไปเที่ยวยังบ้านผีสิง Minxióng Ghost House ในประเทศไต้หวัน งานวิจัยพบว่า การนำเสนอเรื่องราว เป็นสถานที่มรดกทางประวัติศาสตร์ และ สภาพแวดล้อมที่มีผีสิงของสถานที่นี้ เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้สถานที่แห่งนี้ประสบความสำเร็จ มีนักท่องเที่ยวจดจำและสนใจเดินทางมาท่องเที่ยวอยู่เสมอ

งานวิจัยของ Garrido (2014) ได้ทำการศึกษาถึง การนำเสนอเรื่องแฟนตาซีในบ้านผีสิง แล้วพบว่า สถานที่อย่างบ้านผีสิงเปรียบเสมือนเวทีที่ดีที่สุดในการนำเสนอเรื่องผี เพราะด้วยสภาพแวดล้อมที่จำกัดขอบเขตไว้ ทำให้นักแสดงสามารถแสดงได้เข้าถึงบทบาทมากที่สุด

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่ได้ศึกษาในฝั่งผู้รับสาร ทั้งในสื่อภาพยนตร์และบ้านผีสิง ซึ่งส่วนมากเป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะนิสัย ความรู้สึกของผู้ที่เปิดรับสาร และการจัดการกับความกลัว อาทิ งานวิจัยของ Graham (1990) ที่ศึกษาว่า เมื่อต้องเผชิญหน้ากับความกลัวเด็กที่อายุน้อยสามารถเรียนรู้วิธีการจัดการกับอารมณ์ได้ ความกลัวและความวิตกกังวลถือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันที่เราต้องเผชิญ พวกเด็ก ๆ จะพยายามรับมือกับสิ่งพวกนี้อย่างเต็มที่เท่าที่สามารถทำได้ โดยส่วนหนึ่งมาจากเรื่องราวแฟนตาซีที่เขาได้ปลดปล่อย

งานวิจัยของ Clasen, Kjeldgaard-Christiansen and Johnson (2018) และ Lang, Bradley, Sparks and Lee (2017) พบว่า บุคคลที่มีนิสัยชอบเปิดรับประสบการณ์ใหม่ ๆ และต้องการค้นหาสิ่งที่ตอบสนองความพึงพอใจ มีแนวโน้มที่จะชอบภาพยนตร์สยองขวัญมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบอื่น

ส่วนงานวิจัยของ Clasen, Andersen and Schjoedt (2019) ได้ทำการศึกษาว่า บุคคลทั้งประเภทที่ชอบความท้าทาย ตื่นเต้น และบุคคลที่ซื่อสัตย์ซึ้งแล้ว จะมีการจัดการกับความกลัวแตกต่างกันหรือไม่ เมื่อต้องเข้าไปเล่นในบ้านผีสิงแห่งหนึ่งในประเทศเดนมาร์ก โดยผลการทดลอง พบว่า บุคคลแม้จะมีความแตกต่างกัน แต่ผู้เล่นทั้งสองบุคลิกก็มีความสุขเท่ากัน

เมื่อสามารถจัดการกับความกลัวได้อย่างเหมาะสม ในการเข้าไปเล่นที่บ้านผีสิง

จะเห็นได้ว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ที่ศึกษาการประกอบสร้างความน่ากลัวที่เกี่ยวข้องกับผี มีการศึกษาในหลายสื่อด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นสื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ โดยมีสื่อสถานที่, พื้นที่เป็นจำนวนน้อยมาก จึงสมควรเป็นอย่างยิ่งในการที่จะศึกษาเกี่ยวกับพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงเพิ่มเติม เพื่อให้ได้องค์ความรู้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การที่มีศึกษาในฝั่งผู้รับสารประกอบจำนวนหนึ่ง ข้อมูลด้านนี้สามารถนำมาเป็นเกณฑ์ในการศึกษาผู้รับสารได้อีกด้วย

2.7.2 งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารกับการสร้างสถานะความจริงเสมือน

จากการทบทวนวรรณกรรม ทำให้พบว่า มีการศึกษาถึงการสื่อสารกับการสร้างโลกเสมือนจริงทั้งในบริบทไทยและต่างประเทศ ได้แก่

งานวิจัยของ Pretes (1995) ได้มีการศึกษาถึงการสร้างสถานที่ท่องเที่ยวอย่างหมู่บ้านซานตาครอส ที่เป็นเรื่องราวเล่าขานให้ออกมาเป็นรูปธรรม โดยศึกษาถึงการออกแบบและประกอบสร้าง จนกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวชื่อดังที่ประสบความสำเร็จ

งานวิจัยของ Ong and Jin (2017) ที่ได้ทำการศึกษาสถานะความจริงเสมือนของธีมปาร์ควัฒนธรรม North Song Dynasty โดยเป็นการจำลองสถานที่ให้มีความย้อนยุคโบราณ โดยจำลองขึ้นมาจากภาพวาดของจิตรกรอีกทีหนึ่ง ซึ่งการประกอบสร้างสถานที่ผ่านการแต่งกาย การออกแบบฉากทำให้ผู้ไปเที่ยวรู้สึกมีความสนใจในประวัติศาสตร์และเที่ยวอย่างสนุกสนานมากขึ้น

วรท สวนดอก (2549) ได้ทำการศึกษาถึง “การสื่อความหมายตรรกะบริโภคนิยมของงานมหรหรรณแสดงสินค้า” พบว่า งานมหรหรรณแสดงสินค้า เป็นสื่อชนิดใหม่ในสังคมการบริโภคที่ถูกผลิตสารประกอบสร้างความหมายจากชุดของสัญญาณ (Set of Sign) ที่ผสมผสานคุณค่าแท้จริงและคุณค่าเชิงสัญญาณของงานมหรหรรณฯ เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อกระตุ้นการบริโภคของผู้บริโภค ทั้งนี้ ผลวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงฐานะภาพนิมิต (Simulacra) ของงานมหรหรรณฯ ที่กำลังบิดเบือนความแตกต่างระหว่างความจริงและสิ่งที่ถูกอุปโลกน์ขึ้นให้อยู่มีจริง อันสอดคล้องกับผู้ผลิตสารที่ต้องการหล่อหลอมผู้บริโภค ไม่ต้องใช้ตรรกะการบริโภคที่อยู่ในโลกความจริงมากนัก แต่ให้มาใช้ตรรกะการบริโภคในโลกความจริงเชิงสมมติ (Hyperreality) ให้มากขึ้น

วุฒินันท์ สุนทรขจิต (2550) ได้ทำการศึกษา ร้านอาหารญี่ปุ่นสมัยใหม่ : พื้นที่การสื่อสารความหมายอัตลักษณ์และความเป็นญี่ปุ่น พบว่า ร้านอาหารญี่ปุ่นสมัยใหม่ถูกยกระดับจากสินค้าธรรมดาให้กลายมาอยู่ในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรมหรือสินค้าสัญญาณ โดยกระบวนการสำคัญที่ค้นพบว่า มีการนำมาใช้ ก็คือ การทำเสมือนจริง (Simulation or Simulation Model) ประกอบสร้าง ผลิตซ้ำ และเน้นย้ำสัญญาณ หรือความหมาย อัตลักษณ์ หรือตัวตน รสนิยม (taste) และภาพนิมิต

(Simulacrum or Simulacra) เกี่ยวกับความเป็นญี่ปุ่น รวมทั้งด้านอื่น ๆ ผ่านตัวของอาหาร ราคาอาหาร ชื่อร้าน ตราสินค้า การตกแต่งร้าน การเตรียมที่นั่ง และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการรับประทานอาหาร และการนำสื่อ และสื่อมวลชนต่าง ๆ มาใช้ เป็นต้น

ธนวรรธน์ นิธิภานันท์ (2558) ได้ทำการศึกษา กระบวนการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว: ศึกษากรณีเพลินวาน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า 1. เพลินวานมีกระบวนการสร้างพื้นที่ (เชิงกายภาพ) แบบนำอดีตมาดัดแปะ โดยได้ทำการคัดเลือกช่วงเวลาในอดีตที่เป็นช่วงเวลาที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป โดยเลือกนำข้อมูลในอดีตมาผสมผสาน สร้างเป็นความหมายใหม่ โดยไม่ต้องการอ้างอิงบริบทของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม 2. ผู้วิจัยพบว่า การสร้างความหมายที่เกิดขึ้นนั้นมีความแตกต่างกันระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภคที่ทำการถอดรหัสหรือตีความหมาย ซึ่งเห็นว่าความหมายสามารถสร้างขึ้นจากผู้บริโภคได้เช่นกัน

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบบรรยากาศของสถานที่เหนือจริงของสวนสนุกว่า มีความสำคัญเป็นอย่างมาก อาทิ งานวิจัยของ Pikkemaat and Schuckert (2007) ได้ศึกษาปัจจัยที่ทำให้ธีมปาร์คประสบความสำเร็จ โดยได้พบว่า ในการออกแบบธีมหรือรูปแบบหลักเพื่อเล่าเรื่องราวในสถานที่นั้น ต้องมีวิธีการเล่าเรื่องที่ดี เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี ซึ่งจะตามมาด้วยความประทับใจ อีกทั้งต้องสามารถสร้างจินตนาการได้ดี เพราะนักท่องเที่ยวต้องการจะหลีกเลี่ยงจากชีวิตประจำวันและคาดหวังว่า จะได้เปลี่ยนบรรยากาศแม้ในเวลาอันสั้น โดยในการออกแบบธีมปาร์ค จำเป็นต้องใช้ปรัชญาแห่งการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ (The Icon Design Philosophy) เพื่อสร้างจุดสนใจและจุดจดจำให้กับสถานที่ให้ได้ จึงจะประสบความสำเร็จ ซึ่งคล้ายคลึงกับงานวิจัยของ Hu (2013) ที่ได้ทำการศึกษาถึงการออกแบบสถานที่ท่องเที่ยวประเภทธีมปาร์คที่ประสบความสำเร็จอย่างดิสนีย์แลนด์เซี่ยงไฮ้ โดยเขาพบว่า การออกแบบฉาก สถานที่อย่างสร้างสรรค์ เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดบรรยากาศที่นักท่องเที่ยวชื่นชอบ และงานวิจัยของ Cabanas (2018) ก็ได้เน้นย้ำว่า การใช้เทคนิคเล่าเรื่องแบบเน้นอารมณ์มีความสำคัญมากกับการออกแบบบรรยากาศให้นักท่องเที่ยวรู้สึกมีส่วนร่วมในสวนสนุก

งานวิจัยของ Yeh (2008) ที่ได้ทำการศึกษาถึงแรงจูงใจและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อธีมปาร์ค Janfusun ประเทศไต้หวัน ซึ่งพบว่า ธีมปาร์คแห่งนี้ถูกออกแบบเพื่อความต้องการของนักท่องเที่ยวในหลายมิติ ทั้งในเชิงวัฒนธรรมและเชิงความบันเทิง กล่าวคือ ทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในต่างประเทศ (exotic culture) และในเวลาเดียวกันก็ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกสนุกสนาน และมีโอกาสได้เข้าสู่สังคม

งานวิจัยเรื่อง “เที่ยวเมืองไทยเหมือนไปเมืองนอก: ปฏิสัมพันธ์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยกับฮิมพาร์คแนวยุโรป” ของ กุณทิญา จิรติวราช (2558) ที่ได้ศึกษาฮิมพาร์คแนวยุโรป 5 แห่ง ได้แก่ ซีเนอรี่ วินเทจ ฟาร์ม (สวนผึ้ง) เดอะ เวเนเซีย (หัวหิน) มิโมซ่า (พัทยา) ปาลิโอ (เขาใหญ่) และซานโตรินี่ พาร์ค (ชะอำ) ซึ่งได้ศึกษาถึงรูปแบบการ ชม ชิม ช้อป แชะ และแชร์ของนักท่องเที่ยวพบว่า ฮิมพาร์คแนวยุโรปในประเทศไทยที่ได้รับความนิยมนี้จะเน้นการประกอบสร้างสถานที่และบรรยากาศให้นักท่องเที่ยวสามารถถ่ายรูปได้ทุกมุม โดยเป็นพื้นที่แสดงรสนิยมด้านการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ชอบความแปลกใหม่ แตกต่างจากสถานที่ท่องเที่ยวที่พบเห็นทั่วไปในชีวิตประจำวัน

จะเห็นได้ว่า ในการศึกษาการสื่อสารกับการสร้างความน่ากลัว และการสื่อสารเพื่อสร้างโลกเสมือนจริงหรือพื้นที่เหนือจริง ส่วนมากแล้วจะเป็นการศึกษาในสื่ออื่น ๆ อย่างภาพยนตร์ และสถานที่อย่างร้านอาหาร โดยในบริบทต่างประเทศมีการศึกษาถึงพื้นที่เหนือจริงอย่างฮิมพาร์คจำนวนหนึ่ง แต่ยังมีการศึกษาน้อยมากในบริบทประเทศไทย และยังไม่มีการนำบ้านผีสิงมาศึกษาถึงการประกอบสร้างความน่ากลัวอย่างจริงจัง จึงเป็นที่น่าสนใจอย่างมากในการที่จะทำการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารความน่ากลัวของธุรกิจบ้านผีสิงในครั้งนี้

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยจึงขอสรุปการประยุกต์ใช้ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ที่นำเสนอไว้ มาสรุปในกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) ที่จะใช้ในครั้งนี้

ภาพที่ 2.2

กรอบแนวคิดในการวิจัย



หมายเหตุ. กรอบแนวคิดในการวิจัย โดย ผู้เขียน, 2564

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” เป็นการศึกษาที่ต้องการศึกษาถึงการสร้างความกลัวเหมือนผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่ส่งผลต่อการตีความหมายเกี่ยวกับความน่ากลัวที่เกิดขึ้นกับผู้รับสารที่เป็นผู้เล่น ดังนั้น วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Methodology) จึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดสำหรับงานวิจัยนี้ โดยมีการใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ รวมถึงเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ อภิปรายผล และนำเสนอผลการวิจัย ตามปัญหาคำถามวิจัย ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 3.1

ระเบียบวิธีวิจัย

ปัญหาคำถามวิจัย	แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ระเบียบวิธีวิจัย
1. บ้านผีสิงมีการสื่อสารความกลัวในสภาวะความจริงเหมือนผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร	1. แนวคิดเรื่องความกลัว 2. แนวคิดเรื่องพื้นที่ (space) 3. แนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสภาวะเหนือจริงของโบดริยาร์ด 4. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) 5. แนวคิดเกี่ยวกับผี	<u>การเก็บรวบรวมข้อมูล</u> - สัมภาษณ์ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสวนสนุก บ้านผีสิง - จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในพื้นที่บ้านผีสิงที่ต้องการศึกษา - เอกสาร คลิปวิดีโอจากช่องทางต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบ้านผีสิงและการประกอบสร้างความน่ากลัว <u>ประชากร</u> - บ้านผีสิงในประเทศไทย <u>กลุ่มตัวอย่าง</u> 1. Ripley's Haunted Adventure พัทยา 2. บ้านแม่นาค <u>การสุ่มตัวอย่าง</u> - สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling)

ตารางที่ 3.1

ระเบียบวิธีวิจัย (ต่อ)

ปัญหานำวิจัย	แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ระเบียบวิธีวิจัย
2. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวิญญาณและคนตายในโลกของความเป็นจริง และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าวจะมีการถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร	1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) 2. แนวคิดเรื่องผู้รับสารและระบบรหัสแห่งความหมาย (Audience and Coding System)	<u>การเก็บรวบรวมข้อมูล</u> - จากการสัมภาษณ์ผู้เล่น <u>ประชากร</u> - ผู้เล่นชาวไทยที่เคยมีประสบการณ์เล่นบ้านผีสิง <u>กลุ่มตัวอย่าง</u> - ผู้เล่นชาวไทยที่เคยมีประสบการณ์เล่นบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา จำนวน 10 คน - ผู้เล่นชาวไทยที่เคยมีประสบการณ์เล่นบ้านผีสิง บ้านแม่นาค จำนวน 10 คน <u>การสุ่มตัวอย่าง</u> - สุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) <u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u> - การสัมภาษณ์เจาะลึก (Depth or In-depth Interview) <u>การนำเสนอข้อมูล</u> - นำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพที่รวบรวมมาได้ โดยทำการวิเคราะห์ร่วมกันทั้งหมดด้วยการพรรณนาความ (Descriptive)

การศึกษาในครั้งนี้ ดำเนินการศึกษาวิจัยด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลที่หลากหลาย โดยใช้เครื่องมือที่แตกต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องมือในการวิจัย โดยใช้ปัญหานำการวิจัยมาเป็นข้อพิจารณา โดยการศึกษาครั้งนี้ได้ตั้งปัญหานำวิจัยไว้ว่า

1. บ้านผีสิงมีการสื่อสารความกลัวในสภาวะความจริงเสมือน ผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร

2. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวิญญาณและคนตายในโลกของความเป็นจริง และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าวจะมีการถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

จากปัญหานำวิจัยดังกล่าว ทำให้เห็นได้ว่า การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาทั้งในด้านผู้ผลิตเนื้อหาสาระ ที่ประกอบสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้นในพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิง และสนใจศึกษาในฝั่งของผู้รับสารที่ได้เข้าไปเล่นในพื้นที่บ้านผีสิงด้วยเช่นกัน โดยแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ส่วนด้วยกัน

ส่วนแรก จะเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเอกสาร คลิปภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่ายต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบ้านผีสิง การออกแบบ ประเภทของบ้านผีสิง รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับบ้านผีสิงที่ต้องการศึกษามาเป็นข้อมูลประกอบกับการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ด้วยการสังเกตภาคสนามแบบมีส่วนร่วม (Field Participant Observation Research) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ส่วนนี้ มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาถึงการแปลงทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับความกลัวเป็นบ้านผีสิงที่ถือเป็นพื้นที่เหนือจริง ผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง

ส่วนที่สอง ผู้วิจัยนำการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) มาใช้เพื่อหากลุ่มตัวอย่างทั้งตัวผู้ส่งสาร และผู้รับสาร (ผู้เล่นบ้านผีสิง) มาทำการเก็บข้อมูลเชิงลึกด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก (Depth or In-depth Interview) และการสังเกตภาคสนามแบบมีส่วนร่วม (Field Participant Observation Research) จากกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นชาวไทยที่เข้าไปเล่นในสถานที่ดังกล่าว จากนั้นนำมาวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ถึงการถอดรหัสความน่ากลัวจากผู้รับสารว่าเป็นอย่างไร

ข้อมูลทั้งหมดของทั้ง 2 ส่วนนี้ จะถูกนำมาใช้ประกอบร่วมกันในการวิเคราะห์ประมวลผลอภิปรายผลการศึกษา และนำเสนอข้อมูล อันมีรายละเอียดแบบเชิงลึกในการศึกษาวิจัย ดังต่อไปนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

รูปแบบการวิจัยในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ อภิปรายผล และนำเสนอผลการวิจัย โดยใช้เครื่องมือหลัก 3 เครื่องมือ คือ 1. การสังเกตภาคสนามแบบมีส่วนร่วม (Field Participant Observation Research) 2. การวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) 3. การสัมภาษณ์เจาะลึก (Depth or In-depth Interview) มาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) จากแหล่งข้อมูลทั้งในระดับปฐมภูมิ (Primary Source) อันได้แก่ ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลจากบ้านผีสิง ผู้เกี่ยวข้องกับการออกแบบบ้านผีสิง และผู้เล่น และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) คือ จากเอกสาร บทความ และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผ่านเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 แบบ ประกอบด้วย

3.1.1 แบบบันทึกการสังเกต (Observed Form) ในการสังเกตภาคสนามแบบมีส่วนร่วมสำหรับบันทึกพฤติกรรมของผู้เล่น

3.1.2 แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง (Structured Interview Form) ในการสัมภาษณ์เจาะลึก

3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.2.1.1 บ้านผีสิง ซึ่งเป็นพื้นที่สื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ที่อยู่ในประเทศไทย เป็นธุรกิจบ้านผีสิงประเภทมืออาชีพ มีความปลอดภัยตามมาตรฐาน และมีที่ตั้งที่แน่นอน

3.2.1.2 ผู้เล่นชาวไทยที่เคยมีประสบการณ์เข้าไปยังบ้านผีสิงในประเทศไทย

3.2.1.3 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างความน่ากลัวบ้านผีสิง

3.2.1.4 เอกสาร งานวิจัย บทความ เว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง และการสุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จะแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ตามประชากร และรูปแบบการวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.2.2.1 บ้านผีสิง

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างบ้านผีสิงในประเทศไทยแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ด้วยรูปแบบการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(1) เกณฑ์ใช้นักแสดงจริงในการรับบทเป็นผี วิญญาณ

โดยจากการจัดอันดับบ้านผีสิง 31 แห่ง ที่น่ากลัวที่สุดในปี 2018 โดยนิตยสาร Hunted Attraction พบว่า บ้านผีสิงทุกสถานที่ที่ติดอันดับ ล้วนมีการใช้นักแสดงมารับบทเป็นตัวละครที่มีความน่ากลัวทั้งสิ้น (Massive Noise, 2018) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกบ้านผีสิงที่จะนำมาศึกษา เนื่องจากตัวละครถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีการเล่าเรื่องที่สามารประกอบสร้างความหลอนได้ และนักแสดงจริงสามารถเข้าไปใกล้ชิดผู้เล่นและก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกับผู้เล่นได้มากกว่าตัวละครที่เป็นหุ่น หรือกราฟิกคอมพิวเตอร์ เปรียบเสมือนเป็นการสื่อสารสองทาง มากกว่าการสื่อสารผ่านสื่อกลางอย่างหุ่นยนต์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ

(2) เกณฑ์การติดอันดับความน่ากลัว คือ

เป็นบ้านผีสิงที่ติดอันดับความน่ากลัว 1 ใน 5 ของประเทศ จากการจัดอันดับของ Suansanook Thai (2019) ที่มีการกำหนดระดับความเหมาะสมของผู้เล่นในระดับที่เท่ากัน คือ ผู้เล่นควรมีอายุเกิน 8 ปีขึ้นไป โดยอันดับความน่ากลัวและได้รับความนิยมถือเป็นเกณฑ์ที่น่าสนใจ ซึ่งบ้านผีสิงส่วนใหญ่ที่ได้รับความนิยมมักจะมีการออกแบบโครงเรื่องและลักษณะทางกายภาพต่าง ๆ ในสถานที่ไว้เป็นอย่างดี เหมาะสมในการเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา

จากเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้บ้านผีสิงที่สามารถเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 แห่ง ด้วยกัน คือ 1. Ripley's Haunted Adventure พัทยา และ 2. บ้านแม่นาค จะเห็นได้ว่า เมื่อใช้เกณฑ์ทั้งสองในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแล้ว ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างด้านบริบทวัฒนธรรม มีบริบทในการประกอบสร้างความเป็นไทยและตะวันตกอย่างเด่นชัด ผู้วิจัยคิดว่ามีความน่าสนใจเป็นอย่างมากในเรื่องมิติทางวัฒนธรรม จึงนำไปเป็นเกณฑ์ในการกำหนดการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นเพิ่มเติมด้วย

3.2.2.2 ผู้เล่นชาวไทย

ผู้วิจัยจะศึกษาผู้เล่นที่เคยมีประสบการณ์เข้าไปยังบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และ บ้านแม่นาค ในฐานะของผู้รับสาร (Receiver) อันเป็นแหล่งข้อมูลระดับปฐมภูมิ (Primary Source) โดยใช้การสุ่มอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ด้วยรูปแบบการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์คุณสมบัติ คือ

(1) ผู้เล่นทั้งเพศชายและเพศหญิงที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

(2) เกณฑ์การมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี หรือมีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคนตายหรือวิญญาณโดยตรง

(3) เกณฑ์การชื่นชอบภาพยนตร์ผีต่างชาติ และภาพยนตร์ผีไทย

โดยใช้เกณฑ์จากงานวิจัยของ ปรัชญา ทองชุม (2557) ที่ศึกษาการสร้างเสียงในตระกูลหนังผี แล้วพบว่า ผู้ที่ประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี หรือมีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคนตายหรือวิญญาณโดยตรง มีความสามารถในการตีความหมายเสียงที่แสดงถึง “ความเป็นผี” ได้แตกต่างกับผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ต้องการที่จะศึกษาถึงความแตกต่างในการตีความหมายความน่ากลัวของผี ในผู้รับสารที่ต่างกัน อีกทั้งต้องการศึกษาพลังของการเล่าเรื่องที่นำมาประกอบสร้างพื้นที่เสมือนในการสื่อสารความน่ากลัวของผีกับผู้ที่ไม่มีความประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีอีกด้วย

(4) เป็นผู้ให้ความยินยอมในการศึกษาครั้งนี้

ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนตัวอย่างสถานที่ละ 10 คน แบ่งตามหลักเกณฑ์ข้างต้น โดยเป็น

1) ผู้เล่น Ripley's Haunted Adventure พัทยา จำนวน 10 คน

โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มด้วยกัน คือ

ผู้เล่นกลุ่มที่ 1 คือ ผู้เล่นทั่วไปที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี จำนวน 8 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย ได้แก่

- กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก จำนวน 4 คน ซึ่งผู้เล่นที่ได้คัดเลือกมา มีคุณสมบัติตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการ ประกอบไปด้วย เพศชาย จำนวน 2 คน เพศหญิง จำนวน 2 คน การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ขออนุญาตจากกลุ่มตัวอย่างในการเผยแพร่คำสัมภาษณ์เรียบร้อยแล้ว แต่จะใช้นามสมมติ และปกปิดข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อเคารพสิทธิส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้เล่นกลุ่มนี้ได้แก่

ปิ่นส์ เพศชาย อายุ 39 ปี อาชีพ พนักงานมหาวิทยาลัย เป็นผู้ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก รวมถึงภาพยนตร์ผีของเอเชีย ทั้งญี่ปุ่น เกาหลี และไทย โดยเป็นการรับชมเพื่อผ่อนคลาย รู้สึกว่าผีตะวันตกเป็นสิ่งไกลตัวและไม่น่ากลัวเท่าผีเอเชีย

คลีน เพศชาย อายุ 22 ปี อาชีพ นักศึกษา เป็นผู้ที่ไม่ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ผีของตะวันตก อาทิ แอนนาเบล คอนเจริง (The Conjuring) เนื่องจากชื่นชอบจังหวะการดำเนินเรื่องในการทำให้ผู้ชมตกใจ รู้สึกสนุก อยากทราบเทคนิคการสร้างภาพยนตร์ประเภทนี้ เพราะเรียนด้านนิเทศศาสตร์ และคิดว่าผีฝรั่งน่ากลัวน้อยกว่าผีไทย รู้สึกกลัวผีไทยจึงไม่ค่อยรับชม

มีน เพศหญิง อายุ 24 ปี อาชีพ นักศึกษา เป็นผู้ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ผีของฝั่งตะวันตก โดยไม่ชื่นชอบรับชมภาพยนตร์ผีไทย เนื่องจากมีความรู้สึกลัวตัวและน่ากลัว แต่ผีฝรั่งไม่รู้จัก ดูแล้วสนุก ตื่นเต้น ตกใจ

น้ำชา เพศหญิง อายุ 38 ปี อาชีพ พนักงานมหาวิทยาลัย เป็นผู้ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ประเภท ซอมบี้ ผีที่แปลก เหนือจริง และเป็นการรับชมเพื่อความบันเทิง

- ผู้ให้ข้อมูลอีกกลุ่ม คือ ผู้ที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก จำนวน 4 คน ประกอบไปด้วย เพศชาย จำนวน 2 คน เพศหญิง จำนวน 2 คน ได้แก่

ป๊อบบี้ เพศชาย อายุ 38 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้ที่ไม่ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ผีไทยมากกว่าผีต่างชาติ โดยคิดว่า ผีต่างชาติเป็นผีที่ถูกสร้างขึ้นมา บังคับให้กลัวในความโหดร้าย หรือพวกซอมบี้ก็เป็นผีสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิง ไม่ได้รู้สึกเชื่อหรือกลัวแต่อย่างใด

ยักษ์ เพศชาย อายุ 25 ปี อาชีพ นักศึกษา เป็นผู้เล่นที่ชื่นชอบฟังรายการวิทยุเดอะซ็อคเป็นอย่างมาก เนื่องจากชอบใช้จินตนาการนึกตามสิ่งที่ได้ยินทางเสียง ไม่ต้องการรับชมทางภาพ จึงไม่ชอบรับชมภาพยนตร์สยองขวัญทั้งไทยและต่างชาติ

เดียร์ เพศหญิง อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานมหาวิทยาลัย เป็นผู้เล่นที่หวาดกลัวผี ไม่ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์เกี่ยวกับผีทั้งฝั่งตะวันตกและไทย

ไหม เพศหญิง อายุ 18 ปี อาชีพ นักศึกษา เป็นผู้เล่นที่ชื่นชอบภาพยนตร์ผีไทย และติดตามรับฟังรายการเดอะซ็อค ตั้งแต่ประมาณชั้นประถมปีที่ 4 – 5 เนื่องจากผู้ปกครองเปิดให้ฟัง และเมื่อโตขึ้นชั้นมัธยมก็เปิดรับฟังเอง เนื่องจากคิดว่ามีความกลัวตัว สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ อาทิ การสังเกตสิ่งต่าง ๆ ในการเข้าพักตามโรงแรมว่ามีผีหรือไม่

สำหรับผู้เล่นกลุ่มที่ 2 คือ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี โดยไม่จำกัดว่าจะต้องชื่นชอบภาพยนตร์เกี่ยวกับผีแต่อย่างใด เนื่องจากในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาด้วยว่า “ผี” ในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ผู้เล่นบางกลุ่มสามารถสัมผัสได้ด้วยปัจจัยบางอย่างที่แตกต่างจากคนทั่วไป อาทิ การมีสัมผัสพิเศษ (Sixth Sense) ซึ่งจะสามารถเป็นข้อมูลให้ทราบวาพื้นที่บ้านผีสิงที่เป็นพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้มีการประกอบสร้างพื้นที่ สร้างภาพนิมิตจากสิ่ง ผีที่มีอยู่ในโลกความเป็นจริงหรือไม่ มีความสอดคล้องการประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้อย่างไร โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มนี้มีจำนวน จำนวน 2 คน โดยเป็นผู้ที่มีสัมผัสพิเศษเฉพาะตัว หรือ

สัมผัสที่หก (Sixth Sense) กล่าวคือ เป็นความสามารถพิเศษเฉพาะบุคคลที่ยังไม่มีข้อพิสูจน์แน่ชัดซึ่งสามารถรับรู้ข้อมูลนอกเหนือจากสัมผัสปกติทั้ง 5 ของมนุษย์ทั่วไป คือ การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรับรส และการสัมผัสทางกาย ซึ่งได้เก็บข้อมูลจากผู้เล่น จำนวน 2 คน ได้แก่

วิลลี่ เพศชาย อายุ 43 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน ซึ่งเคยทำงานในศาลเจ้าของศาสนาพุทธนิกายมหายาน เป็นผู้นำสวด และประทับร่างทรงถือไม้เท้า ในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของศาลเจ้า เป็นผู้สัมผัสที่หก และคอยช่วยเหลือวิญญาณต่าง ๆ ที่มาขอความช่วยเหลือให้พ้นทุกข์ ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับการเคารพนับถือจากผู้ที่นับถือศาสนาพุทธนิกายมหายานเป็นอย่างมาก

แหวน เพศหญิง อายุ 39 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน โดยมีสัมผัสที่หก บ้านพักอาศัยปลูกสร้างอยู่ในทางสามแพร่งและเป็นป่าช้าเก่า ทำให้สามารถสัมผัสถึงวิญญาณได้ตั้งแต่เด็ก เชื่อถือเรื่องกุมารและพิธีต่าง ๆ เกี่ยวกับวิญญาณ โดยส่วนมากจะเป็นนิมิตความฝันที่ได้คุยกับวิญญาณ ซึ่งมักจะพิสูจน์ความจริงและหาข้อมูลจากคนรอบข้าง ถึงที่มาตามรูปพรรณสัณฐานตามที่สัมผัสได้ และพบว่ามีความสอดคล้องกับบุคคลนั้น ๆ จริง

2) ผู้เล่น บ้านแม่น้ำค จำนวน 10 คน

โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มด้วยกัน คือ

ผู้เล่นกลุ่มที่ 1 คือ ผู้เล่นทั่วไปที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี จำนวน 8 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย ได้แก่

- กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย จำนวน 4 คน ซึ่งผู้เล่นที่ได้คัดเลือกมา มีคุณสมบัติตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการ ประกอบไปด้วย เพศหญิง จำนวน 3 คน เพศชาย จำนวน 1 คน การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ขออนุญาตจากกลุ่มตัวอย่างในการเผยแพร่คำสัมภาษณ์เรียบร้อยแล้ว แต่จะใช้นามสมมติ และปกปิดข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อเคารพสิทธิส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้เล่นกลุ่มนี้ ได้แก่

หมวย เพศหญิง อายุ 18 ปี อาชีพ นักศึกษา เป็นผู้เล่นที่ชื่นชอบภาพยนตร์ผีไทย นับถือศาสนาอิสลาม อาศัยอยู่ติดกับกุโบร์ของทางอิสลาม เป็นผู้ชื่นชอบผีไทยเนื่องจากมีความสนุกและน่ากลัวผสมผสานกัน

แอม เพศหญิง อายุ 38 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้เล่นที่ชื่นชอบภาพยนตร์ผีไทย เนื่องจากสามารถสร้างความตื่นเต้นให้กับชีวิตได้ รวมถึงชอบฟังเรื่องผีจากเดอะซ็อค หรืออังกะลุงโป่ง ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการพบเจอผีรูปแบบต่าง ๆ ของคนไทย

มะลิ เพศหญิง อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้เล่นที่ชื่นชอบภาพยนตร์ผีไทย เนื่องจากเห็นว่าเป็นหนังตลก ผ่อนคลายสมอง ไม่ต้องคิดซับซ้อน

สาย เพศชาย อายุ 44 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ชอบสวดมนต์ ทำบุญ และชอบเรียนรู้การดำรงอยู่ของผีผ่านภาพยนตร์ผีไทย

- ผู้ให้ข้อมูลอีกกลุ่ม คือ ผู้ที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย จำนวน 4 คน ประกอบไปด้วย เพศชาย จำนวน 2 คน เพศหญิง จำนวน 2 คน ได้แก่

ชาย เพศชาย อายุ 39 ปี อาชีพ พนักงานมหาวิทยาลัย เป็นผู้ชื่นชอบภาพยนตร์ผีเอเชีย ผีจีนมากกว่าผีไทย เนื่องจากการชอบรับชมภาพยนตร์จีนเป็นทุนเดิม รู้สีกว่าผีดิบจีนตลก กระโดดไปมา ไม่น่ากลัว

น้อง เพศหญิง อายุ 38 ปี อาชีพ พนักงานมหาวิทยาลัย เป็นผู้ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตกมากกว่าผีไทย และเป็นการรับชมเพื่อความบันเทิง สร้างความตื่นเต้นให้กับชีวิต

กบ เพศชาย อายุ 27 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ผีของฝั่งตะวันตก เพื่อความบันเทิง

แวน เพศหญิง อายุ 38 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้ชื่นชอบภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีของเกาหลีและตะวันตก และเป็นการรับชมเพื่อความบันเทิง

สำหรับผู้เล่นเกมที่ 2 คือ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี โดยไม่จำกัดว่า จะต้องชื่นชอบภาพยนตร์เกี่ยวกับผีแต่อย่างใด เนื่องจากในการศึกษาคั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาด้วยว่า “ผี” ในโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้เล่นบางกลุ่มสามารถสัมผัสได้ด้วยปัจจัยบางอย่างที่แตกต่างจากคนทั่วไป อาทิ การมีสัมผัสพิเศษ (Sixth Sense) ซึ่งจะสามารถเป็นข้อมูลให้ทราบว่าพื้นที่บ้านผีสิงที่เป็นพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้มีการประกอบสร้างพื้นที่ สร้างภาพนิมิตจากสิ่ง ผีที่มีอยู่ในโลกความเป็นจริงหรือไม่ มีความสอดคล้องการประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้อย่างไร โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มนี้มีจำนวน 2 คน โดยเป็นผู้ที่มีสัมผัสพิเศษเฉพาะตัวหรือสัมผัสที่หก (Sixth Sense) กล่าวคือ เป็นความสามารถพิเศษเฉพาะบุคคลที่ยังไม่มีข้อพิสูจน์แน่ชัด ซึ่งสามารถรับรู้ข้อมูลนอกเหนือจากสัมผัสปกติทั้ง 5 ของมนุษย์ทั่วไป คือ การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรับรส และการสัมผัสทางกาย ซึ่งได้เก็บข้อมูลจากผู้เล่น จำนวน 2 คน ได้แก่

วิลลี่ เพศชาย อายุ 43 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน ซึ่งเคยทำงานในศาลเจ้าของศาสนาพุทธนิกายมหายาน เป็นผู้นำสวด และประทับร่างทรงถือไม้กัในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของศาลเจ้า เป็นผู้สัมผัสที่หกและคอยช่วยเหลือวิญญาณต่าง ๆ ที่มาขอความช่วยเหลือให้พ้นทุกข์ ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับการเคารพนับถือจากผู้ที่นับถือศาสนาพุทธนิกายมหายานเป็นอย่างมาก

แมน เพศชาย อายุ 38 ปี อาชีพ พนักงานเอกชน เป็นผู้ที่ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ผีไทย มีสัมผัสที่หก เนื่องจากชอบเห็นวิญญาณบรรพบุรุษตั้งแต่เด็ก แต่เป็นคนที่ไม่ชอบผี และกลัวความมืดเป็นอย่างมาก

3.2.2.3 ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสวนสนุก บ้านผีสิง

ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ศุภเดช ทิมกลับ สุดยอดแพนพันธุ์แท้ “สวนน้ำ สวนสนุกไทย” 2018 ซึ่งเป็นที่ปรึกษาในการออกแบบความน่ากลัวของบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค

3.2.2.4 เอกสาร งานวิจัย บทความ เว็บไซต์ต่าง ๆ

เป็นการเก็บข้อมูลจากการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ด้วยรูปแบบการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่าง คือ เอกสาร งานวิจัย บทความ และเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับบ้านผีสิง และมีเนื้อหาเกี่ยวกับ Ripley's Haunted Adventure และบ้านแม่นาค

การสุ่มตัวอย่าง และกลุ่มตัวอย่างที่นำเสนอไปข้างต้น ก็เพื่อการกระจายตัวความหลากหลาย และความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งเป็นวิธีการสุ่ม และกลุ่มตัวอย่างหลักที่นำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อนำมาทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษา วิเคราะห์ประมวลผล อภิปรายผลการศึกษา และนำเสนอข้อมูล ตามเป้าหมาย วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ระเบียบวิธีวิจัย และรูปแบบการวิจัยที่นำมาใช้ในการศึกษาดังที่กล่าวถึงไว้ในข้างต้น

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลนั้น จำแนกเป็น 2 ส่วน คือ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในบ้านผีสิงและการวิเคราะห์ตัวบท และการสัมภาษณ์แบบเป็นทางการกับผู้เล่น ซึ่งเป็นผู้รับสารโดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.3.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในบ้านผีสิง และการวิเคราะห์ตัวบท

จากการที่ผู้วิจัยมีมุ่งหมายที่จะหาคำตอบเกี่ยวกับการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง และผู้เล่นมีปฏิกิริยาหรือการแสดงออกเมื่ออยู่ในบ้านผีสิงว่าเกิดความกลัวเช่นใด

ดังนั้น ผู้วิจัยจะดำเนินการสังเกตแบบมีส่วนร่วมในการเข้าไปเป็นผู้เล่นบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure และบ้านแม่นาค เพื่อเก็บบันทึกข้อมูลของผู้เล่น รวมถึงบันทึกเกี่ยวกับการสร้างภาพนิมิต และประกอบสร้างความน่ากลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง โดยการเข้าไปเล่นและจดจำ ออกมาจดบันทึก รายละเอียดหลังจากการเล่นทันที รวมทั้งทำการถ่ายภาพเพื่อบันทึกข้อมูลในบริเวณที่อนุญาตให้สามารถบันทึกภาพได้ โดยแบบบันทึกการสังเกต

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการสังเกต (Observed Form) มาบันทึกลงตารางบันทึกข้อมูล (coding sheet) เพื่อบันทึกข้อมูลจำแนกตามองค์ประกอบ การเล่าเรื่อง เพื่อศึกษาถึงการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงทั้ง Ripley's Haunted Adventure และบ้านแม่นาค

3.3.2 แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง (Structured Interview Form)

ในการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบสวนสนุก บ้านผีสิง และผู้เล่นบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ซึ่งทั้งหมดนี้จะเป็นคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questions) เพื่อความง่าย และถูกต้องทั้งในการสอบถาม การสร้างความเข้าใจ และการตอบให้แก่ทั้งผู้สัมภาษณ์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ให้สัมภาษณ์

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ จะแบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

3.4.1 การเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลระดับปฐมภูมิ

โดยใช้เครื่องมือวิจัย อันได้แก่ แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างในการสัมภาษณ์ เจาะลึกเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างของผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบสวนสนุก บ้านผีสิง และผู้เล่นบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ร่วมกับการใช้แบบบันทึกการสังเกตในการบันทึกพฤติกรรม และบันทึกการเล่าเรื่องประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่ที่ทำการวิจัย เพื่อการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง และเหมาะสม

3.4.2 การเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลระดับทุติยภูมิ

จากการวิจัยเอกสาร อันได้แก่ เอกสาร บทความ หนังสือ และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากงานวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทั้ง 2 แหล่ง ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างสภาวะความจริงเสมือน ของบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ว่า

มีการใช้ชุดสัญญาณใดบ้างที่ประกอบสร้างความน่ากลัวในการสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อสร้างประสาทสัมผัสที่ทกให้กับผู้เล่น

3.5.2 วิเคราะห์ถึงการนำทุนวัฒนธรรมเรื่องความกลัวผีมาประกอบสร้างความน่ากลัวของบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative)

ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.5.2.1 โครงเรื่อง (Plot) การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยวิเคราะห์การออกแบบโครงเรื่องของบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ว่ามีการออกแบบเนื้อเรื่องภายในบ้านผีสิงอย่างไรเพื่อสื่อสารถึงความน่ากลัวแก่ผู้เล่น

3.5.2.2 แก่นความคิด (Theme) การวิเคราะห์แก่นความคิด (Theme) เพื่อให้ทราบถึงแนวคิดหลักที่บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ที่ต้องการนำเสนอ

3.5.2.3 ตัวละคร (Character) เป็นการวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง หุ่น หรือตัวละครที่เกิดจากอุปกรณ์ดิจิทัลที่ปรากฏในบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค โดยวิเคราะห์ทั้งการแต่งกาย แต่งหน้า และบทสนทนาของตัวละคร

3.5.2.4 ฉาก (Setting) การวิเคราะห์ฉาก (เวลาและสถานที่) เพื่อศึกษาว่าบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค มีการนำเสนอฉาก สถานที่เพื่อสื่อสารความน่ากลัวอย่างไร

3.5.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict) การวิเคราะห์ความขัดแย้งที่ผู้ส่งสารนำเสนอในบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาคว่าช่วยสร้างความน่ากลัวอย่างไร

3.5.2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) การวิเคราะห์ว่า มุมมองการเล่าเรื่องมาจากใคร และช่วยสื่อสารความน่ากลัวได้อย่างเหมาะสมหรือไม่

3.5.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษทั้งภาพ เสียง และลักษณะเฉพาะของบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ช่วยสร้างความน่ากลัวอย่างไร

3.5.3 วิเคราะห์ถึงการถอดรหัสความหมายของผู้เล่น

โดยศึกษาความแตกต่างของการถอดความหมายของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี กับผู้ที่ไม่มีประสบการณ์เลย ว่ามีการถอดรหัสความหมาย ความน่ากลัวของผี เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ และ เป็นไปตามที่ผู้ส่งสารตั้งใจสื่อสารมาหรือไม่ และคนที่ชื่นชอบผีต่างชาติ และผีไทย มีการวิเคราะห์ ถอดรหัสความน่ากลัวของบ้านผีสิงทั้ง 2 ที่ เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ โดยแยกวิเคราะห์ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

3.6 การนำเสนอข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการเข้าศึกษาพื้นที่ วิเคราะห์ตัวบท สัมภาษณ์เจาะลึก และวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพที่รวบรวมมาได้มาวิเคราะห์ โดยจะนำเสนอข้อมูลให้สอดคล้องกับเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ทั้งหมด โดย

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ บ้านผีสิง “Ripley's Haunted Adventure พัทยา” และทำการวิเคราะห์บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) และการถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดยได้นำเสนอข้อมูลเชิงบรรยายพรรณนา (Descriptive) และภาพถ่าย รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการตีความความหมายความน่ากลัวของผีของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ด้านตรงเกี่ยวกับผี หรือมีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคนตาย กับผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

บทที่ 5 ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” และทำการวิเคราะห์บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง การสื่อสาร และประกอบสร้าง

ความกลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) และ การถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวของผู้เล่น บ้านแม่นาค โดยได้นำเสนอข้อมูลเชิงบรรยายพรรณนา (Descriptive) และ ภาพถ่าย รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการตีความความน่ากลัวของผีของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ด้านตรงเกี่ยวกับผี หรือมีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคนตาย กับผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

บทที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอถึงผลการวิจัย อภิปราย ข้อสรุป และข้อเสนอแนะของงานวิจัย ในอนาคต



บทที่ 4

การสร้างพื้นที่สื่อสาร เพื่อประกอบสร้างความกลัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และการถอดรหัสความหมายความกลัวของผู้เล่น

ในบทนี้ จะเป็นการวิเคราะห์ถึงการสื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เนื้อจริงของบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา หรือที่เรียกว่า โกดังผีสิง ถือเป็นสถานที่ท่องเที่ยวของขวัญ (Haunted Attraction) หรือบ้านผีสิงจากตะวันตกที่เข้ามาดำเนินการในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ได้รับการกล่าวขวัญว่า เป็นบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุดในประเทศไทย (Suansanook Thai, 2019) โดยสามารถดำเนินการมายาวนานกว่า 18 ปี จึงเป็นที่น่าสนใจเป็นอย่างมากว่า ผู้ออกแบบพื้นที่มีเทคนิคในการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวอย่างไรที่สามารถทำให้ผู้รับสารหรือผู้เล่นเกิดความกลัว และสนุกสนานไปพร้อมกัน รวมถึงศึกษา การถอดรหัสความหมาย (decode) ความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาว่า ตรงกับผู้เข้ารหัสหรือไม่ ซึ่งผู้วิจัยจะทำการนำเสนอข้อมูลทั้งในส่วนข้อเท็จจริงและในส่วนของการวิเคราะห์ออกเป็นส่วนตัวต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

4.1 บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เนื้อจริง

4.1.1 พัทยา – พื้นที่ท่องเที่ยวระดับสากล

4.1.2 Ripley's ENTERTAINMENT – อาณาจักรแห่งความแปลก

4.2 Ripley's World of Entertainment พัทยา – ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสภาวะเนื้อจริง

4.3 Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

4.3.1 ความกลัวระดับโลสู่ระดับท้องถิ่น

4.3.2 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง

(Narrative Theory)

4.4 การถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

4.5 สรุป

4.1 บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง

หากพิจารณาจะพบว่า ในการประกอบสร้างและสื่อความหมายในพื้นที่บ้านผีสิงในแต่ละสถานที่นั้น บริบทโดยรอบถือเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ซึ่งบริบท หรือข้อมูลเบื้องต้นที่ผู้วิจัยพบว่า มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริงของบ้านผีสิง ได้แก่ พื้นที่ทางกายภาพที่บ้านผีสิงตั้งอยู่ และลักษณะเฉพาะของสถานที่ท่องเที่ยว (Theme Attraction) ที่บ้านผีสิงเป็นเครื่องเล่นชนิดหนึ่งในพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

4.1.1 พัทยา – พื้นที่ท่องเที่ยวระดับสากล

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ตั้งอยู่ในพื้นที่ของพัทยา ซึ่งถือเป็นเขตปกครองพิเศษ ในจังหวัดชลบุรี และเป็นหนึ่งในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC) ที่รัฐบาลให้ความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพในการท่องเที่ยว โดย “พัทยา” ถือเป็นเมืองท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมอย่างมากของทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยมีจำนวนนักท่องเที่ยวเดินทางมาสูงเป็นอันดับ 2 รองจากกรุงเทพมหานคร (แอดสยามทัวร์, 2563) และสามารถสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวได้สูงถึงร้อยละ 96 ของรายได้จากการท่องเที่ยวทั้งหมดในจังหวัดชลบุรี

ประวัติศาสตร์เมืองพัตยานั้น มีการเล่าไว้ 2 กระแส คือ กระแสหนึ่งพูดถึงพัทยาในฐานะที่มีส่วนเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของชาติไทยว่า เมื่อครั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ในปี พ.ศ. 2310 ถูกพม่าล้อม พระยาตาก (สิน) เจ้าเมืองตาก ทรงนำกำลังพลประมาณ 500 นาย ตีฝ่าวงล้อมของพม่าออกมาเพื่อมาตั้งหลักต่อสู้ โดยทรงเดินทางมาแวะพักทัพในบริเวณอันเป็นที่ตั้งของ “เมืองพัทยา” ในปัจจุบันก่อนที่จะเดินทางต่อไปยังเมืองจันทบุรี และกลับไปต่อสู้ขับไล่ข้าศึกออกจากประเทศไทย ดังนั้น สถานที่บริเวณที่สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชได้เดินทางมาแวะพักทัพนั้น ชาวบ้านจึงได้เรียกขานกันว่า “ทัพพระยา”

ส่วนอีกกระแสหนึ่ง ได้กล่าวถึงตำนานไว้ว่า “พัทยา” ตรงบริเวณที่สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชมาแวะพักทัพนั้น เป็นบริเวณที่มีทำเลดีและมีลมทะเลชนิดหนึ่งชื่อว่า “ลมพัทยา” ซึ่งได้พัดผ่านเข้ามาที่นี่เป็นประจำทุกปีในตอนต้นฤดูฝน จึงได้เรียกสถานที่บริเวณนี้ว่า “หมู่บ้านพัทยา” และต่อมาได้เรียกเป็น “พัทยา” ในที่สุด (เมืองพัทยา, 2563)

จุดเริ่มต้นที่ทำให้พัทยา เป็นเมืองท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก เนื่องมาจากเมื่อมีการตัดถนนสายพัทยา-นาเกลือ เสร็จได้ไม่นาน มีนักหนังสือพิมพ์ “เพลิจิตต์” และนักประพันธ์

ชื่อดังมาเที่ยวชายหาดพัทยา และเกิดความชอบและประทับใจมาก ต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า “อ่าวนี้ช่างสวยงาม” เมื่อกลับไปได้นำเรื่องราวของหาดพัทยา เขียนลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เพลินิตต์จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้คนได้รู้จักพัทยากันมากขึ้นเรื่อย ๆ

สำหรับชาวต่างชาติ ได้รู้จักเมืองพัทยาเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2502 ที่กองทัพสหรัฐมาขอใช้สนามบินอู่ตะเภาเป็นฐานที่มั่นประจำการเพื่อส่งกองกำลังทหารอเมริกันเข้าร่วมรบในสงครามเวียดนาม โดยในช่วงวันหยุดราชการ ทหารอเมริกันจะเดินทางมาพักผ่อนที่อ่าวพัทยา และเมื่อสงครามสงบ ชื่อเสียงของเมืองพัทยาก็เริ่มขจรไกล จนประมาณช่วงปี พ.ศ. 2520 นักท่องเที่ยวชาวยุโรปเริ่มเข้ามาท่องเที่ยว ทำให้เมืองพัทยาดิบโตขึ้นมาก มีโรงแรมใหม่ ๆ ผุดขึ้นมากมาย ตั้งแต่พัทยาเหนือไปจนถึงพัทยากลางและพัทยาใต้ และขยายต่อไปจนถึงหาดจอมเทียน โดยในยุคสมัยหนึ่ง พัทยารุ่งเรืองสุดขีด ถึงกับได้รับการขนานนามว่าเป็น “ริเวียร่าแห่งเอเชีย” (มีความสวยงามเทียบเท่าชายหาดของอิตาลี ชื่อว่า “อิตาลี ริเวียร่า” ทางฝั่งยุโรปได้ชื่อว่า อากาศดีมาก ดินอันดี เมืองท่องเที่ยว) เลยทีเดียว (เมืองพัทยา, 2563)

ในปัจจุบัน พัทยาแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ พัทยาเหนือ พัทยากลาง พัทยาใต้ และหาดจอมเทียน โดยพัทยาคือเป็นหนึ่งในพื้นที่ของแผนปฏิบัติการการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตพัฒนาพิเศษ ภาคตะวันออก พ.ศ. 2560-2564 ที่ต้องการผลักดันให้จังหวัดชลบุรีเป็นพื้นที่แห่งความทันสมัยของภาคตะวันออก (Modern of the East) เพราะมีความทันสมัยผสมผสานกับความเป็นท้องถิ่น โดยเฉพาะพัทยา ถือเป็นเมืองท่องเที่ยวหลักระดับโลกและเป็นเสมือนแม่เหล็กดึงดูดด้านการท่องเที่ยวและการทำธุรกิจ และเป็น 1 ใน 5 MICE City ของประเทศไทย

จากการคาดการณ์แนวโน้มการท่องเที่ยวในพื้นที่ EEC พบว่า ผู้มาเยี่ยมเยือนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจาก 29.89 ล้านคน ในปี พ.ศ. 2560 เป็น 46.72 ล้านคน ในปี พ.ศ. 2564 และคาดว่าจะมีรายได้จากการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นจาก 285,572 ล้านบาท ใน พ.ศ. 2560 เป็น 508,590 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564¹ โดยพัทยา จังหวัดชลบุรี ถือเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวมากที่สุดโดยผู้ที่มาเยี่ยมเยือนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 70 เป็นนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ โดยเป็นชาวจีนมากที่สุด จำนวน 1,865,227 คน รองลงมา คือ รัสเซีย (569,442 คน) และ เกาหลี (460,375 คน) ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อคนค่อนข้างสูง ในขณะที่นักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาท่องเที่ยวในเมืองพัทยาเป็นคนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงในภาคกลาง (35.5%) ภาคตะวันออก (30.1%) รวมถึงกรุงเทพฯ (17.4%) (สำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก, 2561)

¹ ข้อมูลจากการคาดการณ์ก่อนการเกิดสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 ในปีพ.ศ. 2563

รัฐบาลจึงได้มีการมุ่งเน้นในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่พัทยาให้มีคุณภาพได้มาตรฐาน และสามารถรองรับนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยมุ่งเน้นให้เป็นเมืองท่องเที่ยวชั้นนำด้านการและเชิงสุขภาพ ศูนย์การให้บริการด้านการแพทย์นานาชาติ ศูนย์ประชุมและศูนย์แสดงสินค้านานาชาติชั้นนำในอาเซียน และเมืองท่องเที่ยวชายทะเลที่มีชีวิตชีวา

สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสันทนาการนั้น นักท่องเที่ยวจะสามารถพบเห็นแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-made Attraction) ระดับนานาชาติมากมายในพื้นที่เมืองพัทยาแห่งนี้ ไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้า สวนสนุก สวนน้ำ อาทิ The Escape Hunt Experience เกมส้นักสืบอันโด่งดังจากลอนดอน พิพิธภัณฑ์ตุ๊กตาหมี (Teddy Bear Museum by Teddy Island) ที่มีความโดดเด่นในการเป็นพิพิธภัณฑ์ตุ๊กตาหมีแห่งแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากพิพิธภัณฑ์ตุ๊กตาหมีที่ประเทศเกาหลี สวนน้ำ Cartoon Network Amazone ซึ่งถือเป็นสวนน้ำในธีมการ์ตูนเน็ตเวิร์กแห่งแรกของโลก รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยว (Theme Attraction) อย่าง Ripley's World of Entertainment พัทยา ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวชื่อดังจาก บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT สหรัฐอเมริกา ด้วยเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า ในพื้นที่ของพัทยา จังหวัดชลบุรีนั้น เปรียบเสมือนพื้นที่ที่มีการไหลเวียนของวัฒนธรรมในระดับโลก (Global) เข้ามาปะทะกับความเป็นท้องถิ่น (Local) ก่อให้เกิดความเป็นสากล (cosmopolitan) ขึ้นในพื้นที่แห่งนี้ โดยมีลักษณะเฉพาะ มีความแตกต่างกับพื้นที่อื่น ๆ ในจังหวัดชลบุรี หรือจังหวัดอื่น ๆ ในประเทศไทย สามารถรองรับการไหลเวียนของวัฒนธรรมระดับโลกที่เข้ามาผสมผสานกับท้องถิ่นอย่างเปิดกว้าง โดยเห็นได้จากธุรกิจแฟรนไชส์จากประเทศต่าง ๆ เลือกเข้ามาทำธุรกิจในพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งการที่แฟรนไชส์บ้านผีสิงของสหรัฐอเมริกาที่มีการสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวแบบตะวันตกได้เข้ามาเปิดบ้านผีสิงในประเทศไทย การเลือกสร้างพื้นที่เหนือจริง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ในเขตพื้นที่เมืองพัทยาก็ถือว่ามีความเหมาะสมเป็นอย่างมาก แต่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นั้นมีลักษณะเฉพาะ หรือมีความเป็นสากล ผสมผสาน ในรูปแบบใดเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการทำการศึกษาต่อไป

4.1.2 Ripley's ENTERTAINMENT – อาณาจักรแห่งความแปลก

ภาพที่ 4.1

โลโก้ของบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT



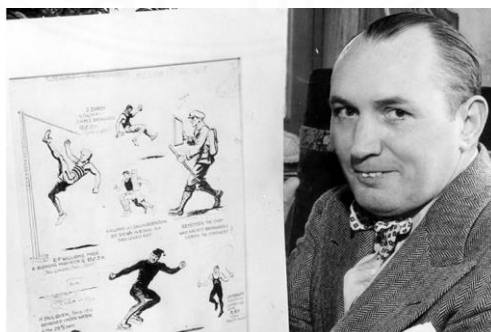
หมายเหตุ. โลโก้ของบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT จาก The Strange but true. History of Robert Ripley โดย Kruse, 2018

(<https://www.ripleys.com/weird-news/robert-ripley-history/>)

บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT เกิดขึ้นจากก่อตั้งโดย โรเบิร์ต ลีรอย ริปลีส (Robert L. Ripley) ผู้ซึ่งเป็นทั้งนักเขียนการ์ตูน นักสำรวจ นักข่าว นักผจญภัยและนักสะสม ที่ออกเดินทางไปใน 201 ประเทศทั่วโลก ตลอดระยะเวลา 35 ปี จนได้รับการขนานนามว่า เป็นนักสำรวจ มาร์โค โปโล (Marco Polo) ในยุคสมัยใหม่ (Kruse, 2018)

ภาพที่ 4.2

โรเบิร์ต ลีรอย ริปลีส ผู้ก่อตั้ง บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT



หมายเหตุ. โรเบิร์ต ลีรอย ริปลีส จาก The Strange but true. History of Robert Ripley โดย Kruse, 2018

(<https://www.ripleys.com/weird-news/robert-ripley-history/>)

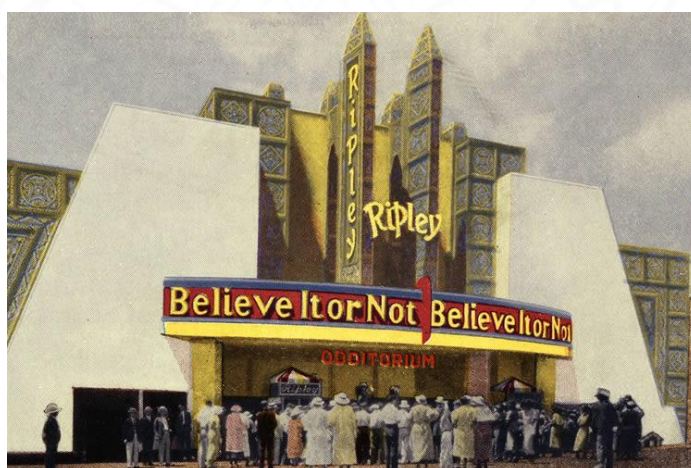
ริปลีย์ได้ย้ายจากบ้านเกิดเมือง ซานตา โรซา (Santa Rosa) มาสู่เมืองนิวยอร์ก เพื่อเป็นนักวาดภาพประกอบข่าวกีฬาให้หนังสือพิมพ์ New York Globe และเมื่อวันหนึ่งในฤดูหนาวที่ไม่มีข่าวกีฬาใดเลย เขาจึงได้วาดภาพการ์ตูนสรุปเกี่ยวกับกีฬาที่น่าสนใจ และมีความน่าเชื่อถือ โดยใช้ชื่อหัวข้อว่า “เชื่อหรือไม่!” (Believe It or Not!) ซึ่งได้ตีพิมพ์ครั้งแรกในวันที่ 19 ธันวาคม ค.ศ. 1918 และสิ่งนี้เองก็เป็นจุดเริ่มต้นในการเกิดขึ้นของอาณาจักรริปลีย์

การ์ตูน “เชื่อหรือไม่!” (Believe It or Not!) ของริปลีย์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก แต่เรื่องราวที่นำมาเสนอส่วนมากยังเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา จนในปี ค.ศ. 1922 เขาได้ออกเดินทางไปรอบโลกเพื่อค้นหาความแปลกประหลาด ลึกลับ พิสดาร ที่เกิดขึ้นในส่วนต่าง ๆ ของโลก จนสามารถนำเสนอในรูปแบบหนังสือ ในปี ค.ศ. 1929

ในช่วงปี ค.ศ. 1930 ริปลีย์ได้เพิ่มการนำเสนอรายการ “เชื่อหรือไม่!” มาออกอากาศทางสถานีวิทยุ และสถานีโทรทัศน์ ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก และแม้ว่าเศรษฐกิจของอเมริกาในขณะนั้นจะซบเซา แต่กิจการของเขากลับได้รับความนิยมและมีชื่อเสียงขึ้นเรื่อย ๆ และในปี ค.ศ. 1933 เขาได้รวบรวมสิ่งของแปลกประหลาดทั้งหลายจากทั่วโลกมาทำการจัดการแสดง ในรูปของพิพิธภัณฑ์ของแปลก โดยได้จัดแสดงที่งานเวิร์ดแฟร์ในชิคาโกเป็นครั้งแรก ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก มีผู้เข้าชมกว่า 2 ล้านคน ริปลีย์จึงได้มีการนำสิ่งของแปลกเหล่านี้ตระเวนจัดแสดงไปทั่วโลก

ภาพที่ 4.3

พิพิธภัณฑ์ริปลีย์ เชื่อหรือไม่ที่ก่อตั้งขึ้นครั้งแรกใน ค.ศ. 1933



หมายเหตุ. พิพิธภัณฑ์ริปลีย์ ค.ศ. 1933 จาก The Strange but true. History of Robert Ripley โดย Kruse, 2018

(<https://www.ripleys.com/weird-news/robert-ripley-history/>)

ธุรกิจพิพิธภัณฑ์ การ์ตูน หนังสือ ภาพยนตร์ รวมถึงรายการโทรทัศน์ของริปลีย์ ประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูงมาอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าผู้คนจำนวนหนึ่งจะตั้งฉายาเขาว่าเป็น “จอมลวงโลก” แต่เขาก็กลับไม่สนใจ และผู้คนก็ยังสนใจที่จะเข้าชมเรื่องแปลกต่าง ๆ ที่เขานำเสนอ โดยผลสำรวจทางหนังสือพิมพ์ ในปี ค.ศ. 1936 พบว่า ริปลีย์เป็นบุคคลที่ได้รับความนิยมสูงสุด มากกว่านักแสดงชื่อดังอย่างเจมส์ แคกนีย์ (James Cagney) ประธานาธิบดีรูสเวลท์ (Roosevelt) แจ็ค เดมปีชี (Jack Dempsey) นักมวยผู้ยิ่งใหญ่ หรือแม้แต่บุคคลสำคัญของโลกอย่างลินด์เบิร์ก (Lindbergh) (Thomson, 2013)

จนกระทั่ง ริปลีย์เสียชีวิตลงอย่างกะทันหัน ในปี ค.ศ. 1949 ระหว่างทำการบันทึกเทปรายการโทรทัศน์ “เชื่อหรือไม่!” สิ่งของสำคัญของเขาได้ถูกนำออกประมูล โดยส่วนใหญ่ถูกนายจอห์น อาเธอร์ (John Arthur) นักธุรกิจในเมืองนิวยอร์กเป็นผู้ประมูลไป ซึ่งเขาได้เปิดพิพิธภัณฑ์ของแปลก Believe It or Not! ของริปลีย์อย่างถาวรแห่งแรก ขึ้นที่เซนต์ออกัสตินในฟลอริดา เมื่อเดือนธันวาคม ค.ศ. 1950 และธุรกิจของริปลีย์ได้เปลี่ยนมาอยู่ในมือของ Thomas Alexander (T. Alec) Rigby ในปี 1969 และถูกซื้อไปโดย Jim Pattison Group ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1985 โดยได้ดำเนินงานภายใต้ชื่อบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT จนถึงปัจจุบัน (Faktorovich, 2018)

จะเห็นได้ว่า กิจการที่เกิดจากแนวคิดของริปลีย์นั้นมีอายุยืนยาวมากกว่า 100 ปี โดยในปัจจุบัน อาณาจักรของริปลีย์ไม่ได้มีเพียงพิพิธภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังคงกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบธีม (Theme Attraction) ที่มีชื่อเสียงระดับโลก มีการแตกบริษัทเป็นแบรนด์ย่อย ๆ มากมาย อาทิ Ripley's AQUARIUMS , Ripley's GHOST TRAIN ADVENTURE , Ripley's Marvelous MIRROR MAZE และ Ripley's HAUNTED ADVENTURE เป็นต้น

ภาพที่ 4.4

แบรนด์ต่าง ๆ ภายใต้การดูแลของบริษัท Ripley's Entertainment



หมายเหตุ. แบรนด์ต่าง ๆ ภายใต้การดูแลของบริษัท Ripley's Entertainment จาก *A Century of Strange* โดย Ripleys, 2020

(<https://www.ripleys.com/a-century-of-strange/>)

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994 เป็นต้นมา บริษัท Ripley's Entertainment ได้เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด มีสถานที่ท่องเที่ยว (attraction) มากกว่า 1,000 ที่ ใน 10 ประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยด้วย (Ripleys, 2020) โดยในปี 2020 นี้ ประกอบไปด้วย

1. พิพิธภัณฑ์ปริศน์ เชื่อหรือไม่ (Ripley's Believe It or Not!) จำนวน 30 แห่ง
2. มหัศจรรย์เขาวงกต (Ripley's INFINITY MAZE) จำนวน 10 แห่ง
3. โรงภาพยนตร์ทะลุมิติ (Ripley's MOVING THEATER) จำนวน 9 แห่ง
4. ตะลุยเขาวงกตเลเซอร์ (Laser Maze Challenge) จำนวน 8 แห่ง
5. พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งมาดามทุสโซ (LOUIS THUSSAUD's waxworkers) จำนวน 5 แห่ง
6. พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ (Ripley's AQUARIUMS) จำนวน 3 แห่ง
7. โกดังผีสิง (Ripley's HAUNTED ADVENTURE) จำนวน 4 แห่ง

ภาพที่ 4.5

Attractions ต่าง ๆ ของบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT



หมายเหตุ. Attractions ต่าง ๆ ของบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT จาก *A Century of Strange* โดย Ripleys, 2020

(<https://www.ripleys.com/a-century-of-strange/>)

จะเห็นได้ว่า แนวคิดหลักของอาณาจักรริปลีย์ในการนำเรื่องราวที่มีความแปลกประหลาด ลึกลับ มหัศจรรย์ หรือพิสดาร ผิดแปลกไปจากสิ่งที่มนุษย์ต้องพบเจอในชีวิตประจำวันมาเสนอ นั้น ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก โดยได้รับการยอมรับจากผู้คนหลากหลายชาติ หลายภาษาทั่วโลกมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1918 ซึ่งหากนำแนวคิดของ เฮร์เบิร์ต มาคูเซอ (Herbert Marcuse) ที่กล่าวถึงชีวิตแบบถั่วเฉลี่ยในชีวิตประจำวันของมนุษย์นั้นแสนน่าเบื่อ จนทำให้ผู้คนเริ่มแสวงหาความตื่นเต้นให้กับชีวิตของตนให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง มาตีความ จะพบว่า สถานที่ท่องเที่ยว (attraction) ต่าง ๆ ของริปลีย์นั้น มีการออกแบบให้สามารถกระตุ้นความตื่นเต้นและเพิ่มสีสันให้ชีวิตของผู้คนในโลกทุนนิยมได้อย่างดี

ในปัจจุบัน บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT ได้ถือเป็นบริษัทแฟรนไชส์ระดับโลกแบบตะวันตกที่มีการขยายแฟรนไชส์ไปกว่า 10 ประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ซึ่งเมื่อวัฒนธรรมของแฟรนไชส์ระดับโลกเข้ามาปะทะกับความบันเทิงในไทยแล้วจะมีลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างสภาวะเหนือจริงเป็นเช่นไร เป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาอย่างมาก

4.2 Ripley's World of Entertainment พัทยา – ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสภาวะเหนือจริง

ภาพที่ 4.6

ศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พัทยา



หมายเหตุ. ศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พัทยา จาก รอยัล การ์เด้น พลาซ่า โดย ยูโฮเทลรีสอร์ท, 2563

(<https://www.uhotelsresorts.com/th/upattaya/attractions/royal-garden-plaza>)

บริเวณชั้น 3 ของศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พัทยา (Royal Garden Plaza) เป็นสถานที่ตั้ง ของ Ripley's World of Entertainment ซึ่งเป็นการซื้อเฟรนไชส์เอนเตอร์เทนเมนต์ระดับโลกจากบริษัท Ripley's ENTERTAINMENT มาดำเนินกิจการเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย

ศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พัทยา เป็นห้างสรรพสินค้าที่เก่าแก่ที่สุดในพัทยา ก่อสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2535 และเปิดให้บริการในปี พ.ศ. 2536 (Wikipedia, 2016) โดยตั้งอยู่บนถนนเลียบชายหาดและถนนสายสอง พัทยาใต้ บริหารงานโดยบริษัท รอยัลการ์เด้นพลาซ่า จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทฯ ในเครือของ The Minor Group ซึ่งดำเนินธุรกิจชั้นนำในประเทศไทย ในกลุ่ม 3 ธุรกิจอันได้แก่

1. The Minor Food Group : ธุรกิจด้านอาหารภายใต้แบรนด์ The Pizza Company , Sizzler , Burger King , Dairy Queen , Swenzen , The Coffe Club
2. Minor Corporation : ธุรกิจด้านแฟชั่น โลฟส์สไตล์ ภายใต้แบรนด์ Gap , Bossini , Esprit , Tumi , Charles&Keith , Bloom, Red Earth , Smashbox , Laneige

3. Minor International : ธุรกิจโรงแรม สปา สันทนาการและการพักผ่อนภายใต้แบรนด์ Marriott , Anantara, St.Regis , Four Seasons , Royal Garden Plaza และ Ripley's

โดยบริษัท รอยัลการ์เด้น พลาซ่า จำกัด ดำเนินการธุรกิจศูนย์การค้าและธุรกิจบันเทิงภายใต้ชื่อ ศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า ในสาขาพทยา กรุงเทพฯ และเทอร์เทิล วิลเลจ ภูเก็ต

ศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พทยา เป็นอาคารที่มีความสูง 4 ชั้น โดย ชั้นหนึ่งและชั้นสอง เป็นร้านค้าและร้านอาหารชั้นนำ อาทิ Guess, Chaps, Jaspal, Swarovski, Esprit, iStudio, French Connection, the Coffee Club, the Pizza Company, Swensens, Starbucks, และ McDonald's เป็นต้น ชั้นสามเป็นที่ตั้งของ Ripley's World of Entertainment และชั้นสี่เป็นศูนย์อาหารนานาชาติ Food Wave ที่มีบรรยากาศหรูหรา และสามารถชมวิวทิวทัศน์ทะเลพทยาที่สวยงามที่สุด ประกอบด้วย ร้านอาหารชั้นนำทั้งไทย อิตาลี อินเดีย เวียดนาม และจีน

จุดเด่นที่สำคัญของศูนย์การค้ารอยัล การ์เด้น พลาซ่า พทยา คือ เครื่องบินสีแดงตัวหนังสือสีขาว Ripley's พงชนอาคาร ซึ่งถือว่ามีโดดเด่น และผิดแปลกไปจากวิถีชีวิตปกติของผู้คนหรือสิ่งที่ผู้คนคุ้นเคยเป็นอย่างมาก เนื่องจากตัวอาคารหรือที่พักอาศัย ที่มีความปกติที่ทุกคนรับรู้ได้ คือ การเป็นอาคารที่ตั้งตรง สะอาด ปลอดภัย ไม่มีพื้นที่ไต่บวบสลายหรือถูกทำลายไป แต่ศูนย์การค้าแห่งนี้ตั้งใจจะสื่อสารถึงการเป็นที่ตั้งของ Ripley's World of Entertainment อยู่แล้ว จึงได้มีการออกแบบตัวอาคารที่แตกต่างไปจากอาคารอื่น ๆ

ภาพที่ 4.7

ส่วนหน้าของเครื่องบินที่แสดงถึงที่ตั้งของ Ripley's World of Entertainment พทยา



หมายเหตุ. ส่วนหน้าของเครื่องบินที่แสดงถึงที่ตั้งของ Ripley's World of Entertainment พทยา โดย ผู้เขียน, 2564

โดยเครื่องบินสีแดง สามารถสื่อความหมายถึงการออกเดินทางสำรวจโลกของริบลิสส์ได้เป็นอย่างดี แต่ลักษณะของเครื่องบินที่มีหน้าต่างต่ำลง เหมือนพุ่งลงจอด สามารถสื่อความหมายถึงการมาหยุด ตั้งมั่น ณ สถานที่แห่งนี้ โดยส่วนหน้าของเครื่องบินได้หายเข้าไปในตัวอาคาร ซึ่งได้ไปปรากฏอยู่ภายในอาคาร บริเวณชั้น 3 ซึ่งเป็นชั้นที่เป็นที่ตั้งของสถานที่ Ripley's World of Entertainment นั่นเอง

ภาพที่ 4.8

ทางเข้า Ripley's World of Entertainment พัทยา



หมายเหตุ. ทางเข้า Ripley's World of Entertainment พัทยา โดย ผู้เขียน, 2564

Ripley's World of Entertainment พัทยา แห่งนี้เปิดตัวอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2536 (Wikipedia, 2016) ดำเนินกิจการโดย บริษัท ไมเนอร์ สกายไรเดอร์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือไมเนอร์ กรุ๊ป โดยเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่รวบรวมเรื่องลึกลับ แปลกประหลาด ก่อให้เกิดความตกตะลึง และเกิดความประทับใจในคราวเดียวกัน มีวัตถุประสงค์ในการเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจสำหรับครอบครัว ประกอบด้วย พิพิธภัณฑ์ 1 แห่ง คือ พิพิธภัณฑ์ริบลิสส์ เชื่อหรือไม่! (Ripley's Believe It or Not!) และอีก 6 เครื่องเล่น ได้แก่ ตะลุยเขาวงกต เลเซอร์ (The Vault Laser Maze Challenge) โรงภาพยนตร์ทะลุมิติ (Moving Theater 9Dx) สวอนสนุกสุดสยอง (Scream in The Dark) มหัศจรรย์หุ่นขี้ผึ้งบันลือโลก (LOUIS THUSSAUD's Waxworks) มหัศจรรย์เขาวงกต (Infinity Maze) และโกดังผีสิง (Ripley's HAUNTED ADVENTURE) ซึ่งจะเห็นได้ว่า แต่ละเครื่องเล่นเป็นการออกแบบพื้นที่เนื้อจริงในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งถือได้ว่า บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT เป็นผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสภาวะเนื้อจริงเป็นอย่างมาก โดยมีรายละเอียดของแต่ละเครื่องเล่น ดังนี้

ภาพที่ 4.9

เครื่องเล่นใน Ripley's World of Entertainment พัทยา



หมายเหตุ. เครื่องเล่นใน Ripley's World of Entertainment พัทยา จาก Attraction โดย Ripley, 2020
(<https://ripleysthailand.com/>)

1. พิพิธภัณฑ์ รีบลีส เชื่อหรือไม่! (Ripley's Believe It or Not!)

พิพิธภัณฑ์ รีบลีส เชื่อหรือไม่! เป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ ที่มีชื่อเสียงของโลก ต้นกำเนิดจากประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงสิ่งของจากทั่วโลกที่มีความแปลกมหัศจรรย์ ลึกลับ พิศดาร ซึ่งเป็นของสะสมของริบลีสมาจัดแสดง เป็นจำนวนกว่า 350 ชิ้น โดยแบ่งเป็น 10 ห้องด้วยกัน อาทิ ห้องของสะสมของแปลก (Ripley's Study Gallery) ห้องภาพมายาลวงตา (Illusion Gallery) ห้องสัตว์และมนุษย์พิศวง (Human and Oddities Gallery) และห้องชนเผ่ายุคโบราณ (Primitive Gallery) เป็นต้น

2. ตะลุยเขาวงกต เลเซอร์ (The Vault Laser Maze Challenge)

เป็นเครื่องเล่นที่ได้จำลองภารกิจของสายลับ นักจารกรรม ให้ผู้เล่นได้เข้าไปในพื้นที่ลึกลับ ซับซ้อน ดั่งเขาวงกต เต็มไปด้วยกับดักแสงเลเซอร์สีเขียว จนกว่าจะเข้าถึงห้องนิรภัย ซึ่งหากส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายของผู้เล่นสัมผัสลำแสงเลเซอร์ เวลาของภารกิจนี้จะเพิ่มขึ้น และอาจจะส่งผลให้ภารกิจนั้นล้มเหลวได้ ผู้เล่นต้องระมัดระวังเพื่อการกลับออกมาให้ได้เร็วที่สุด

3. โรงภาพยนตร์ทะลุมิติ (Moving Theater 9Dx)

เป็นโรงภาพยนตร์แห่งเดียวในประเทศไทยที่ผู้เล่นจะได้สัมผัสกับประสบการณ์การชมภาพยนตร์แบบสมจริงมากที่สุด เสมือนได้หลุดเข้าไปในพื้นที่แห่งนั้น ประกอบไปด้วยจอภาพขนาดใหญ่ถึง 70 มม. ที่นั่งชมสามารถเคลื่อนไหวได้ 8 ทิศทาง พร้อมทั้งสเปเชียลเอฟเฟค 9 ชนิด

ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านกลิ่นหรือผัสสะ รวมถึงแวน 3 มิติ ที่ทำให้ผู้เล่นเสมือนหลุดเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์จริง

4. สวนสนุกสุดสยอง (Scream in The Dark)

เครื่องเล่นนี้ ถือเป็นเครื่องเล่นใหม่ล่าสุด ของ Ripley's World of Entertainment พัทยา ที่ได้จำลองพื้นที่เกี่ยวกับโลกรอภัยอันตรายไว้ คล้ายคลึงกับโกดังผีสิง (Ripley's HAUNTED ADVENTURE) แต่ในพื้นที่เครื่องเล่นแห่งนี้เป็นการจำลองสวนสนุกร้างที่เต็มไปด้วยผีร้าย และผู้เล่นจะได้นั่งรถไฟเข้าไปในสถานที่แห่งนี้ และทำการกำจัดภูตผี โดยใช้ปืนเลเซอร์ยิงกำจัด

5. มหัศจรรย์หุ่นขี้ผึ้งบันลือโลก (LOUIS THUSSAUD's Waxworks)

เป็นพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งที่ทำการจัดแสดงหุ่นขี้ผึ้งเหมือนจริงของบุคคลสำคัญ และคนดังระดับโลกทั้งชาวไทยและต่างชาติที่ยังมีชีวิตอยู่ รวมทั้งเสียชีวิตไปแล้ว มากกว่า 60 ตัว โดยแบ่งห้องจัดแสดงออกเป็น 9 โซน ได้แก่ THAI SUNSET GARDEN PARTY, SPORT, POP STAR, CHAMBER OF THE SECRET, BRITISH ROYALTY, POLITICAL AND HUMANITARIAN LEADERS, HORROR DEN, BATMAN AND FRIENDS, CELEBRITIES IN CHARACTER โดยมีการจัดแสง สี เสียง และกลิ่น เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับสถานที่มากที่สุด

6. มหัศจรรย์เขาวงกต (Infinity Maze)

เครื่องเล่นที่จะทำให้ผู้เล่นเปิดโลกแห่งจินตนาการ ด้วยการเดินทางในพื้นที่เขาวงกต หรือ “อินฟินิตี้” (Infinity) จำนวน 16 ห้อง ที่มีการนำเทคนิคด้านแสง-สี-เสียงมาประกอบสร้างพื้นที่อันน่าพิศวง ที่ทุกคนในครอบครัวสามารถเข้าไปเล่นด้วยกัน โดยผู้เล่นจะต้องหาทางออกจากวงกตนี้ให้ได้

7. โกดังผีสิง (Ripley's HAUNTED ADVENTURE)

โกดังผีสิง (Ripley's HAUNTED ADVENTURE) ถือเป็นบ้านผีสิงที่เลื่องชื่อของริบลิส์ ที่ได้ดำเนินานอันสยดสยองของโรงงานผลิตโรงศพที่หายสาบสูญไปกว่า 80 ปี ของสหรัฐอเมริกา มาจำลองเป็นโกดังผลิตโรงศพผีสิง ซึ่งเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยภูตผีปีศาจและวิญญาณชั่วร้าย ให้ผู้เล่นได้เข้าไปพิสูจน์ความกล้า

จะเห็นได้ว่า เครื่องเล่นต่าง ๆ ภายในพื้นที่ของ Ripley's World of Entertainment พัทยา ล้วนมาจากแฟรนไชส์ระดับโลก มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีจุดเด่นในการเป็นสถานที่แห่งเรื่องลึกลับ แปลกประหลาดไปจากชีวิตประจำวันที่ต้องการให้ผู้ที่ได้เข้ามาเยือนเกิดความรู้สึกตกตะลึง ประหลาดใจ ตกใจ สนุกสนาน และเกิดความประทับใจในคราวเดียวกัน ซึ่งการที่ Ripley's World of Entertainment พัทยา ได้เลือกที่ตั้งในห้างสรรพสินค้า อาจเป็นเพราะห้างสรรพสินค้า ถือเป็นพื้นที่ที่ผู้คนเข้าไป โดยมีจุดประสงค์เพื่อผ่อนคลายและจับจ่ายใช้สอยหลีกเลี่ยงหนีจากชีวิตประจำวันที่น่าเบื่อของชนชั้นกลางถือเป็น

การคัดเลือกที่ตั้งที่เหมาะสม เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ถูกออกแบบให้สามารถหลีกเลี่ยงจากความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 4.10

การแบ่งพื้นที่ภายใน Ripley's World of Entertainment พัทยา



หมายเหตุ. การแบ่งพื้นที่ภายใน Ripley's World of Entertainment พัทยา โดย ผู้เขียน, 2564

นอกจากนี้ หากพิจารณาเครื่องเล่นแต่ละชิ้นของ Ripley's World of Entertainment พัทยา จะเห็นว่าเป็นการออกแบบพื้นที่สร้างสภาวะเหนือจริงแทบทั้งสิ้น อาทิ การออกแบบพิพิธภัณฑ์ ระเบิด เชื้อหรือไม่! (Ripley's Believe It or Not!) ที่ไม่ใช่เพียงการนำสิ่งของจัดแสดงเท่านั้น แต่ยังมี การออกแบบบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ แบ่งเป็นโซนต่าง ๆ อย่างสอดคล้องกับสิ่งของที่นำมาจัดแสดง หรือเครื่องเล่นตระกูลเขาวงกต เลเซอร์ (The Vault Laser Maze Challenge) ที่ได้มีการออกแบบพื้นที่ให้กลายเป็นพื้นที่เหนือจริง เสมือนการจำลองฉากโจรกรรม ให้ผู้เล่นรู้สึกเสมือนได้หลุดเข้าไปยังพื้นที่และได้เข้าไปปฏิบัติการจริง ๆ ซึ่งการออกแบบสร้างสภาวะเหนือจริงสำหรับเครื่องเล่นเหล่านี้ ทำให้ทราบว่า Ripley's World of Entertainment พัทยา คือ ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างพื้นที่เหนือจริงที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่อย่างจริงจัง ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมเป็นอย่างมากในการนำโกดังผีสิง ซึ่งเป็นพื้นที่เหนือจริงที่มาวิเคราะห์ถึงการประกอบสร้างและสื่อสารความกลัว

4.3 Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ภาพที่ 4.11

ป้าย Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. ป้าย Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดย ผู้เขียน, 2563

บ้านผีสิงหรือโกดังผีสิง (Ripley's HAUNTED ADVENTURE) ของอาณาจักรริปลีย์นั้น ถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 1999 จากตำนานเรื่องราวยองขวัญของนักธุรกิจ 2 คน คือ อีไลแอส กริมส์บี้ (ELIAS GRIMSBY) และเฮนรี สตรีปเปอร์ (HENRY STREAPER) ที่ได้ร่วมกันก่อตั้งบริษัทผลิตโรงศพ กริมส์บี้ แอน สตรีปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) ขึ้น ในปี ค.ศ. 1913 ณ เมืองซาน แอนโทนีโอ รัฐเท็กซัส สหรัฐอเมริกา โดยโรงงานหรือตัวโกดังผลิตโรงศพ แห่งนี้ได้สร้างอยู่บนถ้ำร้าง ชื่อ “เดอะ ซิงค์” (The Sink) ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้คนรำลึกถึงเหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการหายตัวอย่างลึกลับของผู้ที่ได้ไปเยือน การทารุณกรรมคนงานอย่างโหดร้าย บ้างก็ว่าสถานที่แห่งนี้มีการปรากฏตัวของแขกที่ไม่ได้รับเชิญจากอีกภพ ทำให้ผู้คนเกิดความหวาดกลัวเป็นอย่างมาก และในที่สุดเจ้าของบริษัททั้งสองก็ได้หายสาบสูญไปด้วย และบริษัทก็ปิดตัวลง ในปี ค.ศ. 1926

ปี ค.ศ. 1999 บริษัท Ripley's ENTERTAINMENT ได้ซื้อลิขสิทธิ์เรื่องราวของบริษัทผลิตโรงศพแห่งนี้มาสร้างเป็นโกดังผีสิง เปรียบเสมือนการปลุกตำนานให้กลับมีชีวิตอีกครั้ง โดยเป็นการจำลองพื้นที่เหนือจริงจากเรื่องเล่าที่ถูกรำลือ จนกลายมาเป็นบ้านผีสิงที่มีชื่อเสียง ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ยาวนานมาจนปัจจุบัน (Ripleyentertainment, 2020)

4.3.1 ความกลัวระดับโลกสู่ระดับท้องถิ่น

เครื่องเล่นบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE ของริปลีย์ในสหรัฐอเมริกา มีการดำเนินธุรกิจมายาวนานกว่า 22 ปี (ค.ศ. 1999 - ค.ศ.2021) ถือเป็นธุรกิจบ้านผีสิงแบบมืออาชีพ ที่ไม่ได้เปิดทำการเฉพาะแค่ช่วงเทศกาลฮาโลวีนเท่านั้น แต่ได้เปิดทำการปีละ 365 วัน และยังคงประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จนได้มีการนำบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE จากสหรัฐอเมริกามาเปิดให้บริการในประเทศไทย ในชื่อ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ซึ่งถือเป็นเครื่องเล่นสยองขวัญ (haunted attractions) ที่มีชื่อเสียงระดับโลก

โดย Ripley's HAUNTED ADVENTURE นั้นมีเพียง 4 แห่ง ในโลก (2020) ซึ่งได้แก่

4.3.1.1 Ripley's HAUNTED ADVENTURE North Ocean Boulevard, Myrtle Beach สหรัฐอเมริกา

ภาพที่ 4.12

Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ North Ocean Boulevard สหรัฐอเมริกา



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ North Ocean Boulevard จาก Ripley's Haunted Adventure โดย Familydaysout, 2020
(<https://www.familydaysout.com/attractions-usa/ripleys-haunted-adventure>)

4.3.1.2 Ripley's HAUNTED ADVENTURE San Antonio, Texas

สหรัฐอเมริกา

ภาพที่ 4.13

Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ San Antonio, Texas สหรัฐอเมริกา



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ San Antonio จาก Ripley's San Antonio Haunted Adventure Haunted House โดย Viator, 2020

(<https://www.viator.com/en-GB/tours/San-Antonio/Ripleys-Haunted-Adventure-Haunted-House/d910-182384P3>)

4.3.1.3 Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg สหรัฐอเมริกา

ภาพที่ 4.14

Ripley's HAUNTED ADVENTURE ที่ Gatlinburg สหรัฐอเมริกา



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg จาก Ripley's Haunted Adventure โดย Relaxgatlinburg, 2020

(<https://relaxgatlinburg.com/visits/ripleys-haunted-adventure/>)

4.3.1.4 Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ประเทศไทย

โดยสาขานี้ถือว่าเป็นสถานที่ที่มีเนื้อที่มากที่สุดของ Ripley's HAUNTED

ADVENTURE

ภาพที่ 4.15

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ประเทศไทย



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ประเทศไทย โดย ผู้เขียน, 2563

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เปิดให้บริการครั้งแรก ในวันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2547 ซึ่งในปัจจุบัน เปิดดำเนินการมาทั้งสิ้นเกือบ 18 ปี (พ.ศ. 2565) ถือเป็นเครื่องเล่นที่สามารถดำเนินการกิจการมาอย่างยาวนาน ถือเป็นพื้นที่หนึ่งจริงที่สามารถตอบสนองรสนิยมแบบหวิอหาวแปลกตา (exoticism) ที่ชนชั้นกลางชื่นชอบและแสวงหาได้เป็นอย่างดี โดยเป็นเครื่องเล่นที่ก่อสร้างภายหลังจาก Ripley's World of Entertainment พัทยาเปิดให้บริการมาแล้ว 11 ปี

ภาพที่ 4.16

ตัวอาคาร Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดย ผู้เขียน, 2563

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ได้ถูกออกแบบให้เป็นอาคารโกดังผลิตโลหะของตะวันตก ขนาด 2 ชั้น ภายในมีการออกแบบพื้นที่ให้กลายเป็น “เดอะ ซิ้งค์” ตามตำนานที่เกิดขึ้น โดยนำเสนอเรื่องราว และใช้เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงประกอบสร้างพื้นที่ที่น่ากลัว โดยส่วนมากเป็นลิขสิทธิ์เฉพาะของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เปิดทำการทุกวัน ตั้งแต่เวลา 11.00 – 23.00 น. อัตราบัตรคนไทย 300 บาท/คน (พ.ศ. 2565)

4.3.2 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

วัฒนธรรมแบบแปลกประหลาดตื่นตา (exoticism) หรือความกลัวที่ชนชั้นกลางเสพในพื้นที่บ้านผีสิงทั้งหลาย ล้วนถูกปรุงแต่งมาแล้วด้วยโลกแบบ simulacrum ทั้งสิ้น ซึ่งการศึกษาถึงการออกแบบบ้านผีสิงของเหล่านักสร้างสรรค์ของสวนสนุกต่าง ๆ พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้บ้านผีสิงได้รับความนิยม คือ กลวิธีการเล่าเรื่องให้สนุก และน่าสนใจ ให้ผู้เล่นมีความรู้สึกร่วมและเกิดสัมผัสที่ 6 คือ เชื่อว่าบ้านผีสิงแห่งนั้นมีเหล่าภูตผีวิญญาณอาศัยอยู่จริง ๆ (Nate, 2012) นอกจากนี้ งานวิจัยทางด้านจิตวิทยาได้มีการทำการศึกษาถึงความสนุก และความกลัวที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นอยู่ในบ้านผีสิง พบว่า อัตราความกลัวและความสนุกต้องอยู่ในจุดที่พอเหมาะ (just right) ถึงทำให้ผู้เล่นชื่นชอบการเล่นบ้านผีสิง (Andersen, Schjoedt, Price, et al., 2020) แต่ยังไม่มีการศึกษาถึงการสื่อสารความกลัวที่อยู่ในจุดที่พอเหมาะว่าควรเป็นเช่นไร ทำให้ผู้วิจัยเลือกทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) มาใช้เป็นแนวคิดในการวิเคราะห์ถึงการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ ซึ่งมีความเหมาะสมเป็นอย่างมากในการนำมาวิเคราะห์ โดยจะพิจารณาทั้ง 7 องค์ประกอบ คือ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นเรื่อง (Theme) 3. ตัวละคร (Character) 4. ฉาก (Setting) 5. ความขัดแย้ง (Conflict) 6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และ 7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.3.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องมีความสำคัญอย่างมากในการออกแบบบ้านผีสิง ให้ผู้เล่นเกิด ความกลัวและความสนุกไปพร้อมกัน ซึ่ง Gomi Hirofumi ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบบ้านผีสิงของประเทศญี่ปุ่น กล่าวถึงการวางโครงเรื่องอย่างน่าสนใจว่า การวางโครงเรื่องมีความสำคัญเป็นอย่างมากที่จะต้องทำเป็นอันดับแรก โดยควรคำนึงถึง 3 s คือ เรื่องราว (story) การทำให้กลัว (Scare) และเหตุการณ์ (Spectacle) (Nippon.com, 2016)

จากการศึกษาโกดังผีสิงแห่งนี้ทำให้พบว่า ได้มีการนำตำนานเล่าขานเกี่ยวกับบริษัทผลิตโรงศพอาหารรพมาเป็นวัตถุดิบสำคัญในการเล่าเรื่องในพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งการศึกษาในด้านสังคมศาสตร์นั้นเชื่อว่า ผีเป็นสิ่งที่ไม่สามารถรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า แต่สามารถรับรู้ได้จากความเชื่อและความศรัทธาที่ถูกเล่าขานสืบต่อกันมา (อรณิชา เจริญสุข, 2562) สื่อต่าง ๆ จึงมักใช้ทรัพยากรสำคัญในการผลิต คือ “ความเชื่อเรื่องผี” มาสร้างเป็นเรื่องราวความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้นพื้นที่เหนือจริงของโกดังผีสิงแห่งนี้ก็นำตำนานความเชื่อเรื่องผีในโกดังผลิตโรงศพร้างแห่งนี้มาสื่อสารกับผู้เล่น สร้างเป็นพื้นที่เหนือจริง ให้ผู้เล่นได้มีประสบการณ์ร่วมโดยตรงกับโลกวิญญาน โดยไม่ต้องผ่านสื่อใด ๆ ซึ่งจากการวิเคราะห์ พบว่า พื้นที่เหนือจริงแห่งนี้ได้นำเสนอเรื่องราวของผีร้าย สร้างสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นให้มองเห็นขึ้นมาผ่านโครงเรื่องหลัก (Main-Plot) และโครงเรื่องรอง (Sub-Plot) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) โครงเรื่องหลัก (Main-Plot) เรื่องราวที่เกิดขึ้นในพื้นที่โกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา แห่งนี้เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น โดยได้นำโครงเรื่องของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE จากอเมริกามาเล่าขาน ถ่ายทอดเป็นเรื่องราวอันน่าสยดสยอง โดยที่ไม่ได้มีการดัดแปลงตำนานที่เล่าขานถึงความโหดร้าย น่ากลัว ของโกดังผลิตโรงศพ กริมส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) แต่อย่างใด

เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นเมื่อผู้เล่นต้องการจะเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวของโรงงานผลิตโรงศพ กริมส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) ที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ร้างห่างไกลผู้คน ที่เรียกว่า “เดอะซังค์” ที่มีตำนานว่า เมื่อเข้าไปแล้วยังไม่มีใครที่สามารถรอดชีวิตกลับออกมาได้ โดยผู้เล่นจะได้เดินทางเข้าไปพิสูจน์ตำนานนี้ในช่วงเวลากลางคืน ซึ่งเมื่อผู้เล่นเข้าไปยังสถานที่ดังกล่าวแล้วจะได้พบกับผีร้าย ผีที่ถูกกักขังทรมาน ที่จะหลอกหลอน และแสดงความโหดร้าย ทารุณ น่าสยดสยองภายในโกดังผลิตโรงศพแห่งนี้ จนหัวใจแทบหยุดเต้น รวมถึงพบเจอกับสถานที่ผิดแปลกไปจากชีวิตประจำวัน คล้ายจมดิ่งอยู่ในความฝันที่เป็นฝันร้าย ซึ่งผู้เล่นต้องพยายามหนีเอาตัวรอดกลับออกมาในโลกภายนอกให้ได้

(2) โครงเรื่องรอง (Sub-Plot) จากโครงเรื่องหลักที่ต้องการเล่าถึงความโหดร้ายทารุณที่เกิดขึ้นจากผีร้ายในโรงงานผลิตโรงศพแห่งนี้ ได้ถูกนำมาร้อยเรียง ประกอบสร้างความหมาย โดยยังยึดติดอยู่กับเรื่องของกาลและเทศะ คือ ผีต้องปรากฏกาย แสดงตัว ทำร้ายผู้คนในเวลากลางคืนเท่านั้น และมีพื้นที่เฉพาะที่สามารถปรากฏออกมาได้ (ปีลันลัน ปุณณูประภา และสามินี รัตนรงค์ไพโรจน์, 2559) นั่นคือ โกดังร้างแห่งนี้ โครงเรื่องหลักจึงกำหนดให้ผู้เล่นเข้าไปในโกดังผีสิงในเวลากลางคืน โดยมีโครงเรื่องย่อยที่สามารถแบ่งออกเป็น 5 เหตุการณ์ด้วยกัน คือ

1) การเดินทางเข้าสู่ฝันร้าย

- 2) เผลอหนีหน้าหมอลำแหล่ศพ
- 3) ผจญแวมไพร์ ผีดิบ
- 4) คุกจองจำวิญญาณ ดำดิ่งสู่จิตใต้สำนึก
- 5) เอาตัวรอดจากผีมือเลื้อยผู้คลุ้มคลั่ง

ผู้วิจัยพิจารณาแล้วว่า แนวคิดของ Tororov (1977) สามารถนำมาวิเคราะห์พิจารณาโครงเรื่องได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีรายละเอียดของการสื่อสารและการประกอบสร้างความกลัว ดังนี้

เหตุการณ์ที่ 1 การเดินทางเข้าสู่ฝันร้าย

เรื่องราวความสยองขวัญของโกดังผีสิงแห่งนี้ เริ่มจากการที่ผู้เล่นได้เดินทางจากโลกปัจจุบันที่คุ้นเคยตามปกติในชีวิตประจำวัน เข้าไปยังพื้นที่ที่รกร้าง “เดอะซิงค์” ในเวลากลางคืน ซึ่งเป็นโกดังผลิตโรงศพที่ถูกทิ้งร้างปิดตัวลง ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1926 โดยผู้เล่นจะได้พบเจอกับความน่ากลัวของภูตผีวิญญาณต่าง ๆ ไประหว่างทาง จนกว่าจะถึงทางเข้าโกดังผีสิง ไม่ว่าจะเป็นเหล่าซอมบี้ แม่มด มัมมี่ และผีปอบ และเมื่อผู้เล่นพบกับทางเข้าโกดังผีสิง สับหรือผู้เฝ้าสถานที่ที่จะปรากฏตัวขึ้น และเป็นผู้นำพาผู้เล่นเข้าไปยังโกดังผีสิงที่เปรียบเสมือนสถานที่แห่งความตาย เมื่อตัดสินใจเดินเข้าลิฟต์ทางเข้าไปแล้ว จะไม่สามารถกลับออกมาได้อีก !

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium)

ผู้เล่น เริ่มเดินทางเข้าสู่เรื่องราวความสยองขวัญของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดยการเข้าสู่พื้นที่ที่รกร้างในช่วงเวลากลางคืน เพื่อเดินทางสู่ “เดอะซิงค์” ซึ่งระหว่างทาง ผู้เล่นจะได้พบกับรถม้าที่ใช้ในการขนย้ายศพมายังบริษัทผลิตโรงศพแห่งนี้ และพบเจอกับซอมบี้ มัมมี่ ผีกระสือ ตลอดจนได้พบเจอเหตุการณ์ความน่ากลัวบางอย่างที่อยู่ภายในโกดังแห่งนี้ ที่เปิดเผยให้เห็นอย่างประปราย

จะเห็นได้ว่า การวางโครงเรื่องในส่วนนี้ ค่อย ๆ เป็นการเปลี่ยนผ่านความปกติในชีวิตประจำวัน ที่ผู้เล่นคุ้นเคยเข้าสู่พื้นที่เหนือจริงของโกดังผีสิงผ่านการประกอบสร้างบรรยากาศ โดยได้มีการประกอบสร้างพื้นที่ให้ผู้เล่นรู้สึกได้ว่า กำลังเข้าสู่พื้นที่ “เดอะซิงค์” ในช่วงเวลากลางคืน ผ่านการจัดแสงสว่างในบริเวณพื้นที่แห่งนี้ให้ผิดแปลกไปกว่าพื้นที่บริเวณอื่นใน Ripley's World of Entertainment พัทยาที่เป็นแสงไฟสีขาว โดยใช้แสงไฟสีน้ำเงินมาประกอบสร้างบรรยากาศบริเวณโดยรอบของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เพื่อสื่อสารว่าเป็นช่วงเวลากลางคืน นอกจากนี้ ยังมีการใช้เสียงลม เสียงร้องของนกกลางคืนเข้ามาช่วยประกอบสร้างบรรยากาศให้เห็นว่า นอกจากจะเป็นช่วงเวลากลางคืนที่แล้วยังเป็นคืนที่มีบรรยากาศน่ากลัวและวังเวงอีกด้วย

นอกจากนี้ ทางเดินของพื้นที่โดยรอบโกดังผีสิงที่เป็นกระเบื้องหินสีดำก็มี ความแตกต่างไปจากทางเดินปกติภายใน Ripley's World of Entertainment พัทยา สามารถสื่อ ความหมายถึงการเป็นบริเวณภายนอกอาคาร (outdoor) และฝาไม้ผนังโกดังที่ดูเก่า ผุพัง รวมถึงธำมา ที่ใช้ในการขนย้ายศพที่เต็มไปด้วยหยากไย่ ที่จอดอยู่ด้านนอกโกดังผีสิงแห่งนี้สามารถประกอบสร้าง ความหมายให้ผู้เล่นได้รู้สึกว่าการเดินทางเข้าสู่พื้นที่มืดที่ถูกล้อมรั้ว เป็นสถานที่ห่างไกลผู้คน ไร้ร่องรอยของสิ่งมีชีวิต ได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 4.17

บรรยากาศภายนอกโดกัังผีสิงที่มีความแตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน



หมายเหตุ. บรรยากาศภายนอกโดกัังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

ผีที่ปรากฏในเหตุการณ์นี้คือ ซอมบี้ แมมด มัมมี่ และผีปอบ ซึ่งล้วนเป็นผี ที่มีชื่อเสียง ถูกนำเสนอผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ บ่อยครั้ง ทั้งสื่อไทยและสื่อต่างชาติ เป็นผีที่บุคคลทั่วไป รู้จักได้เป็นอย่างดี ถือเป็นการเลือกนำเสนอตัวละครผีด้วยเทคนิคสัมพันธบท (intertextuality) คือนำเอาตัวละครผีจากสื่อต่าง ๆ ที่มีความน่ากลัวและโด่งดัง มาประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่แห่งนี้ด้วยการตัดปะ (cut & mix) ให้เป็นผีซอมบี้ แมมด มัมมี่ และผีปอบ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดยผีทั้งหมดเป็นหุ่นผีที่มีความน่ากลัวแตกต่างไปจากมนุษย์โดยสิ้นเชิง คือ มีใบหน้าผิดรูปร่าง มีแผลและเลือดจำนวนมากตามร่างกาย ซึ่งเป็นการประกอบสร้างความกลัวแบบจงใจ มีความแฟนตาซี ทำให้ผู้คนที่รู้สึกกลัวได้เพียงแค่เห็นเพราะมีความแตกต่างไปจากคนปกติในชีวิตประจำวันทั่วไปอย่างสิ้นเชิง ซึ่งการประกอบสร้างความกลัวแบบนี้จะไม่ขึ้นอยู่กับเวลา สถานที่ และเนื้อเรื่องแต่อย่างใด (อรณิชา เจริญสุข, 2562) จึงมีการนำผีต่างชาติและผีไทยมาอยู่รวมกันได้ในพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้ เป็นการสร้างบรรยากาศความน่ากลัวเบื้องต้นให้กับผู้เล่นโดยไม่ยึด

กับเรื่องจริงหรือตำนานของบริษัทโลศพแห่งนี้ว่า เป็นพื้นที่ในประเทศอเมริกาเท่านั้น

ภาพที่ 4.18

หุ่นผีมีมมีและซอมบี้ที่ปรากฏในเหตุการณ์นี้



หมายเหตุ. หุ่นผีมีมมีและซอมบี้ โดย ผู้เขียน, 2563

ภาพที่ 4.19

หุ่นผีกระสือ และแม่มด



หมายเหตุ. หุ่นผีกระสือ และแม่มด โดย ผู้เขียน, 2564

นอกจากนี้การดำเนินเรื่องในช่วงนี้ยังมีการเปิดเผยเรื่องราวภายในบางอย่างภายในโกดังผีสิงแห่งนี้ ให้ผู้เล่นได้รับทราบผ่านพื้นที่ที่เป็นกระจกใส เพื่อเป็นการกระตุ้นความกลัว ให้ผู้เล่นอยากรู้และเตรียมใจว่า ภายในโกดังผีสิงแห่งนี้จะต้องเจออะไรบ้าง

ภาพที่ 4.20

การเปิดเผยเหตุการณ์บางอย่างที่อยู่ในโกดังผีสิงแก่ผู้เล่นที่อยู่ภายนอก



หมายเหตุ. การเปิดเผยเหตุการณ์บางอย่างที่อยู่ในโกดังผีสิงแก่ผู้เล่นที่อยู่ภายนอก โดย ผู้เขียน, 2564

2) ภาพการณ์วิกฤติ (Disruption)

เมื่อผู้เล่นตัดสินใจที่จะเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวภายในโกดังแห่งนี้ สัปเหร่อจะปรากฏตัวขึ้น และพาผู้เล่นทุกคนเข้าไปในลิฟต์อันเก่าแก่ที่มีตำนานอันน่าสยดสยองว่าเป็น “ประตูแห่งความตาย” ซึ่งเมื่อประตูลิฟต์ปิดสนิท เปรียบเสมือนทุกคนได้เข้าไปในพื้นที่แห่งความน่ากลัวของโกดังผีสิงโดยสมบูรณ์!

จะเห็นได้ว่า เหตุการณ์ในช่วงแรก ผู้เล่นจะได้พบเจอกับหุ่นผีที่ไม่ได้เคลื่อนไหว หรือหากเคลื่อนไหวก็อยู่ในพื้นที่ของตนเอง มีระยะจกกันระหว่างผู้เล่นและหุ่นผี เสมือนมีการแบ่งพื้นที่กันชัดเจนระหว่างผู้เล่นกับผี แต่เมื่อเข้าสู่เหตุการณ์ภาวะวิกฤติ ผู้เล่นจะได้พบเจอกับสัปเหร่อที่เป็นนักแสดงรับบทบาท ซึ่งสามารถเดินเข้ามาใกล้ชิดผู้เล่น ประกอบกับอาชีพสัปเหร่อเปรียบเสมือนอาชีพของมนุษย์ที่เป็นผู้เชื่อมระหว่าง 2 โลก คือ โลกของมนุษย์และโลกของผี แต่การแต่งหน้า แต่งกาย ดวงตาอันแข็งกระด้างและการพูดเสียงต่ำ ก่อให้เกิดความสับสน ไม่แน่ใจแก่ผู้เล่นว่า สัปเหร่อ คือ มนุษย์หรือผี ถือเป็นการประกอบสร้างความกลัวแบบ Uncanny ทำให้ผู้เล่นเกิดความไม่แน่ใจและกลัว ซึ่งสามารถเพิ่มระดับความกลัวให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้มากกว่า การพบเจอตัวละครแบบหุ่นในเหตุการณ์ก่อนหน้านี้เป็นอย่างมาก

ภาพที่ 4.21

ตัวละครสัปเหร่อ



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

นอกจากนี้ หากพิจารณาการออกแบบพื้นที่ในส่วนนี้ให้เป็นพื้นที่ปิดของลิฟต์ จะเห็นว่าสามารถช่วยเพิ่มระดับความกลัวให้เกิดขึ้นในจิตใจผู้เล่นขึ้นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากลิฟต์เป็นสถานที่ที่มีพื้นที่จำกัด คล้ายกับทำให้ผู้เล่นตกอยู่ใน Trapped Situation หรือสถานการณ์จมนม ตามแนวคิดของการสร้างความสยองขวัญ ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้ และการกล่าวถึงประตูลิฟต์ว่า เป็นประตู่แห่งความตาย เปรียบเสมือนการสื่อสารกับผู้เล่นว่า ผู้เล่นได้ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก และกำลังจะเข้าสู่โลกเสมือน ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งความตาย

3) ภาพการณ์แก้ไขปัญหา (Equalizing)

ตำนานอันน่ากลัวของสถานที่แห่งนี้ ที่สัปเหร่อได้เน้นย้ำให้ผู้เล่นฟัง ทำให้ผู้เล่นหลายคนเริ่มมีความกังวลและหวาดกลัว แต่แล้วผีเจ้าของโรงงานคนหนึ่งที่ปรากฏตัวขึ้นเพื่อเชิญชวนให้ทุกคนได้ถ่ายภาพกับสัปเหร่อเพื่อเป็นที่ระลึก สร้างความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์กลัวให้กับผู้เล่นได้ไปพร้อมกัน

จะเห็นได้ว่าเหตุการณ์ในช่วงนี้ ประกอบสร้างขึ้น โดยไม่สนใจที่จะยึดติดกับตำนานเรื่องเล่าสยองขวัญของพื้นที่แห่งนี้แต่อย่างใด การดึงผู้เล่นเข้าสู่โลกปัจจุบัน โดยการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลที่มีความเป็นปัจจุบันที่ผู้เล่นคุ้นเคย เปรียบเสมือนการเปลี่ยนบรรยากาศให้ความน่ากลัวลดลง ไม่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวเกินไปจนไม่กล้าเข้าไปเล่นจนจบ

ภาพที่ 4.22

การถ่ายภาพของผู้เล่นเป็นที่ระลึก



หมายเหตุ. วัลลภ พัทธา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

4) เปรียบเทียบเหตุการณ์น่ากลัวใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)

เมื่อถึงระยะเวลาให้ผู้เล่นถ่ายภาพและสามารถปรับสายตาให้คุ้นชินกับความมืดในระดับหนึ่งแล้ว สัปเหร่อก็ได้พูดแนะนำเกี่ยวกับประวัติของสถานที่อีกครั้ง โดยได้มีการพูดเน้นย้ำว่าเป็นสถานที่ที่ไม่สามารถถอยออกไปได้! และการเดินทางเข้าสู่ฝันร้ายกำลังจะเริ่มขึ้นแล้ว!

หากพิจารณาโครงเรื่องรองของเหตุการณ์ในส่วนนี้จะพบว่า เป็นการเริ่มต้นนำพาผู้เล่นเดินทางเข้าสู่พื้นที่เหนือจริงที่ประกอบสร้างเป็นโกดังผีสิง โดยผู้เล่นจะได้รับรู้เรื่องราวประวัติความเป็นมาของพื้นที่แห่งนี้ก่อน การได้เข้าไปสัมผัสความสยองขวัญภายใน ซึ่งเหมือนเป็นการบอกเล่าให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการในสิ่งที่ไม่รู้และก่อให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจได้ ซึ่ง Hirofumi นักออกแบบบ้านผีสิงชาวญี่ปุ่นชื่อดัง ได้เน้นว่า การบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้เล่นรู้จักความเป็นมาของบ้านผีสิงในช่วงแรกๆที่ผู้เล่นได้เข้ามาในบ้านผีสิงมีความสำคัญมากที่สุด เสมือนเป็นการย้าให้ผู้เล่นเข้าใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นอยากเข้าไปเล่นในพื้นที่ความจริงเสมือนแห่งนี้ (Nippon.com, 2016)

เหตุการณ์ที่ 2 เปรียบเทียบหน้าหมอฆ่าและศพ

ผู้เล่นจะเข้าสู่พื้นที่โกดังผีสิงอย่างสมบูรณ์ โดยได้พบเจอกับเรื่องราวสยองขวัญ ความทุกข์ทรมานของผู้ที่ถูกเหล่าผีที่มีความเหี้ยมโหดทำร้าย ไม่ว่าจะเป็นการโดน ฆ่าหั่นศพ ถูกฆ่าและศพ ผู้เล่นจะรับรู้ได้ถึงอันตรายและความน่ากลัวที่เพิ่มมากขึ้นในสถานที่แห่งนี้ จนต้องหาทางหนีออกไปให้ได้

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium)

สัปเหร่อเดินนำผู้เล่นเข้าไปยังห้องโถงส่วนกลางของบริษัทที่เปรียบเสมือนพื้นที่จัดแสดงประเภทของโลศพต่าง ๆ ที่บริษัทผลิต จัดงานศพ ซึ่งมีโลศพขนาดใหญ่ที่มีบุคคลนอนอยู่ในโลงตั้งไว้กลางห้อง ผีเจ้าของโรงงานผลิตโลศพอีกคนหนึ่งก็จะปรากฏตัวขึ้น อธิบายกติกาการเล่นก่อนจะยินยอมให้ผู้เล่นเข้าสู่พื้นที่โรงงานของตน

ในเหตุการณ์นี้ ผู้เล่นจะพบเจอกับวิญญาณที่ถูกจองจำ ทำร้าย ขำแหละ ชิ้นส่วนร่างกาย จนได้รับบาดเจ็บแผลเหวอะหวะ เต็มไปด้วยเลือด และนำศพไปแขวนเก็บไว้ ผู้เล่นต้องหาทางหนีสิ่งน่ากลัวเหล่านั้นไปให้ได้

ภาพที่ 4.23

โลศพขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่กลางห้อง และการปรากฏตัวของผีเจ้าของโรงงาน



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

จะเห็นได้ว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้ ผู้เล่นถูกทำให้ตกอยู่ใน Trapped Situation หรือสถานการณ์จมนมอีกครั้งหนึ่ง เมื่อจู่ ๆ สัปเหร่อก็หายตัวไปอย่างลึกลับ ทั้งผู้เล่นไว้กับห้องที่มีโลศพและศพที่ตั้งอยู่กลางห้อง แต่เมื่อผีเจ้าของโรงงานปรากฏตัวขึ้น ความน่ากลัวเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเจ้าของบริษัทอนุญาตให้ผู้เล่นเข้าไปยังพื้นที่ภายในโรงงานแห่งนี้ได้ ซึ่งสองข้างทางเต็มไปด้วยการกระทำอันโหดเหี้ยมของเหล่าผีโรคจิต ซึ่งเป็นการประกอบสร้างความกลัวผ่านตัวละครหุ่นผีต่าง ๆ ภายในพื้นที่อันจำกัด มีการแยกพื้นที่ของผีและคนอย่างชัดเจน ผ่านกรงเหล็กทั้งสองข้างทาง

ภาพที่ 4.24

บรรยากาศทางเดินที่ได้มีไปด้วยหุ่นผีที่ถูกทรมาน



หมายเหตุ. วัลลภ วัลลภ จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

2) ภาวะการณวิฤติ (Disruption)

ผู้เล่นหนีความโหดร้ายในพื้นที่แห่งนี้ไปจนถึงห้องผ่าตัดที่มีหมอซึ่งมีอาการดูเหมือนจะปกติคนหนึ่งกำลังตั้งใจฆ่าและ ตกแต่งศพ อย่างชะมัดเข้มข้น ซึ่งหมอได้มีพูดคุยกับผู้เล่น คล้ายคนปกติ แต่แล้วก็เริ่มแสดงอาการของคนที่มีสภาพจิตใจไม่ปกติขึ้น โดยไม่มีสาเหตุ แสดงออกด้วยความโมโห ตะโกนไล่ และขว้างปาชิ้นส่วนของศพใส่ผู้เล่นด้วยความเกรี้ยวกราด ทำให้ผู้เล่นตกใจเป็นอย่างมาก

ภาพที่ 4.25

ห้องผ่าตัดของหมอฆ่าและศพ



หมายเหตุ. บ้านผีสิงวัลลภ วัลลภ จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

จะเห็นว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้สื่อสารประกอบสร้างความกลัวด้วยแนวคิดแบบ Uncanny คือ สร้างความน่ากลัวให้กับตัวละคร โดยการประกอบสร้างให้ตัวละครนี้มีความคล้ายคนปกติที่พูดคุย เชิญชวนผู้เล่นให้เข้าไปดูการผ่าตัดใกล้ ๆ แต่แล้วตัวละครก็มีน้ำเสียง ที่เปลี่ยนไปคล้ายเกิดความหงุดหงิดในจิตใจ ก่อให้เกิดความสับสนและความกลัวขึ้นในจิตใจผู้เล่นขึ้น และเมื่อหมอมืออากัฏฐิยาที่เกรี้ยวกราด ปาชิ้นส่วนอวัยวะใส่ผู้เล่นด้วยความโมโห คล้ายกับต้องการทำร้ายร่างกาย ซึ่งแม้จะมีลูกกรงกัน แต่น้ำหรือชิ้นส่วนนั้นก็กระเด็นมาถูกผู้เล่น ถือเป็นเหตุการณ์ที่สามารถสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นแก่ผู้เล่นเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้เล่นส่วนมากจะสะดุ้ง ผงะ กรีดร้อง และวิ่งหนีออกไปด้วยความตกใจ

ภาพที่ 4.26

อากัฏฐิยาของผู้เล่นที่โดนปาของใส่



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

3) ภาพการณ์แก้ไขปัญห (Equalizing)

ผู้เล่นต้องหนีเอาตัวรอดจากหมอที่เกิดอาการคลุ้มคลั่งให้ได้ โดยได้หนีเข้าไปยังพื้นที่ป่าแห่งหนึ่งที่มีมืดและเงียบเชียบ มีรากไม้รกรุงรังปรากฏขึ้นบ้างสองข้างทาง

ในเหตุการณ์นี้ได้มีการใช้การออกแบบทางพื้นที่เข้ามาช่วยลดความน่ากลัวที่เกิดขึ้นในใจของผู้เล่นลงได้ โดยบรรยากาศความกลัวได้ผ่อนคลายลง เมื่อผู้เล่นวิ่งหนีหมอผู้คลุ้มคลั่งจากพื้นที่ในห้องผ่าตัดออกไปยังพื้นที่นอกอาคาร (outdoor) คือ พื้นที่ป่า เปรียบเสมือนผู้เล่นสามารถหนีไปได้ไกลในสถานที่ที่มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยที่หมอผ่าตัดไม่ได้ออกจากพื้นที่ของตนเอง

วิ่งตามผู้เล่นมา และไม่มีผีตนใดปรากฏตัวเพิ่ม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลายความกลัวลงไปได้

4) เผชิญกับเหตุการณ์น่ากลัวใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)

ผู้เล่นเดินทางผ่านพื้นที่ป่าที่เงียบเชียบ มีรากไม้ปกคลุมบ้างในบางพื้นที่ จนเข้าสู่พื้นที่ภายในอาคารอีกครั้ง ซึ่งผู้เล่นจะได้ยินเสียงดนตรีคลาสสิคบรรเลงเพลงอย่างช้า ๆ เหมือนบรรยากาศได้ผ่อนคลายลง แต่แล้วก็ต้องตกใจเมื่อมีเสียงร้องตะโกนร้องขอความช่วยเหลืออย่างโกรธเกรี้ยวดังขึ้น ทำให้ผู้เล่นรู้ว่ากำลังจะเข้าสู่ความน่ากลัวอีกครั้ง

หากพิจารณาโครงเรื่องรองของเหตุการณ์ในส่วนนี้จะพบว่า มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวที่เพิ่มมากขึ้นกว่าโครงเรื่องรองที่ 1 ผ่านการพบเจอกับผีจำนวนมากขึ้น พบเจอเหตุการณ์สยองขวัญมากขึ้น รวมถึงอาภัพภัยการแสดงออกของหมอที่คลุ้มคลั่งที่จะทำร้ายร่างกาย ซึ่งไม่ได้เพิ่มระดับความกลัวให้รุนแรง จนมีความแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง แต่เป็นการค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวให้เกิดขึ้น แต่ตัวละครที่แสดงความน่ากลัวก็ยังคงเว้นระยะห่าง อยู่ในพื้นที่ของตนเอง ไม่ได้เข้าไปใกล้ชิดกับผู้เล่นแต่อย่างใด

เหตุการณ์ที่ 3 ผจญแวมไพร์ ผีดิบ

ผู้เล่นจะได้เดินทางเข้าสู่ห้องเก็บโลงศพที่มีร่างไร้วิญญาณนอนอยู่ในโลงเป็นจำนวนมาก เมื่อผู้เล่นใกล้จะเดินออกจากห้องนี้ไป แวมไพร์ตนหนึ่งกลับได้กลิ่นของมนุษย์ เมื่อลิ้มตาขึ้นมาเห็นจึงออกไล่ล่า ซึ่งผู้เล่นจะต้องหาทางหนีออกไปให้ได้ แต่ดูเหมือนว่าจะยิ่งหนีก็ยิ่งได้พบเจอกับภูติผีต่าง ๆ ที่ตามมาหลอกหลอน และพบเจอกับความโหดร้ายมากยิ่งขึ้น อาทิ การทรมานวิญญาณที่ถูกคุมขังด้วยการจับข้อมือเก้าอี้ไฟฟ้า

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium)

ผู้เล่นจำต้องเดินผ่านห้องเก็บโลงศพที่มีร่างไร้วิญญาณนอนอยู่ในโลงเป็นจำนวนมาก ซึ่งทุกอย่างอยู่ในความสงบนิ่ง และบรรยากาศมีเพียงเสียงดนตรีคลาสสิคคลอเบา ๆ

ภาพที่ 4.27

บรรยากาศห้องเก็บโลศพที่เต็มไปด้วยร่างแวมไพร์



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

ในเหตุการณ์นี้ เป็นการพาผู้เล่นเข้าสู่สถานที่ปิด (indoor) อีกครั้ง ซึ่งเมื่อผู้เล่นเข้ามาก็จะพบกับห้องที่เต็มไปด้วยโลศพเรียงราย โดยร่างที่นอนอยู่ในโลศพล้วนเป็นหุ่นนิ่ง ที่มีทั้งหน้าตาปกติและหน้าตาละ มีเลือด สดสยอง ซึ่งสามารถเพิ่มระดับความกลัวให้กับผู้เล่นมากขึ้น จากการเดินป่า จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล พบว่า บรรยากาศที่ดูสงบนิ่ง มีเพียงเสียงดนตรีคลาสสิกเบา ๆ ทำให้ผู้เล่นบางคนรู้สึกปลอดภัยไปร่ำสบายใจขึ้น และเดินทางต่อไปอย่างไม่ได้ระมัดระวังกับเหตุการณ์ร้ายที่กำลังจะเกิดขึ้น

2) ภาวะการฉีกขาด (Disruption)

เมื่อผู้เล่นเดินไปจนเกือบจะออกจากห้อง แวมไพร์ตนหนึ่งก็พุ่งตัวออกจากโลศพ ส่งเสียงคำราม ตามไล่ล่าผู้เล่น คล้ายต้องการจับมาดูดเลือด

ภาพที่ 4.28

แวมไพร์ที่ออกมาจากโลงศพและวิ่งไล่ตามจับผู้เล่น



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019 (https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

เหตุการณ์นี้ทำให้ผู้เล่นเกิดความตกใจและกรี๊ดร้อง วีนกันเป็นจำนวนมาก เป็นช่วงที่เนื้อเรื่องเพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นอย่างรวดเร็ว จากเหตุการณ์ปกติที่ไม่มีการเคลื่อนไหวใด ๆ ของผีในห้องนี้ เป็นการตามไล่ล่าของแวมไพร์ ถือเป็นการหลอกที่ทำให้ผู้เล่นตกใจอย่างมาก ด้วยเทคนิค Jump Scare ที่มักจะใช้ในการเพิ่มอรรถรสความน่ากลัวในการรับชมภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ คือ ทำให้ผู้ชมตกใจกลัวโดยไม่มีสัญญาณเตือน หรือทำให้คาดเดาได้ล่วงหน้าได้ (sanook, 2020)

จะเห็นได้ว่า การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัวในโกดังผีสิงแห่งนี้เพิ่มความน่ากลัวมากขึ้นในช่วงเหตุการณ์นี้ ที่ตัวละครแวมไพร์สามารถวิ่งออกจากฉากหรือพื้นที่อันจำกัดออกมาเดินตามเข้าไปใกล้ชิดกับผู้เล่นได้ ถือว่าเป็นการลดระยะความห่างระหว่างผู้เล่นกับผี ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย ซึ่งผู้เล่นสามารถรับรู้ได้ว่า ผีไม่ได้อยู่แต่ในพื้นที่ที่จำกัดเท่านั้น แต่ยังมีอำนาจติดตามผู้เล่นไปยังพื้นที่อื่น ๆ อีกด้วย และแม้ลักษณะการแต่งหน้า และการแสดงออกของท่าทางของผีแวมไพร์ที่แม้จะไม่เหมือนกับภาพเหมารวม (stereotype) ของตัวละครแวมไพร์ที่ใส่ชุดเสื้อคลุมสีดำ มีเขี้ยว แต่ก็สามารถทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความน่ากลัวของตัวละครนี้ได้ โดยผ่านการแสดงออกทางแวตาท่าอาฆาต การส่งเสียงร้อง รวมถึงท่าทางการเดินที่ผิดปกติไปจากคนทั่วไป

3) ภาวะการแก้ไขปัญา (Equalizing)

ผู้เล่นต้องวิ่งหนีแวมไพร์ออกไปจากห้อง จนพบกับบริเวณที่เป็นสุสานอยู่ภายนอก แต่แล้วผู้เล่นก็ต้องพบกับผีดิบอีกกลุ่มหนึ่งปรากฏตัวขึ้น ทำให้ผู้เล่นต้องวิ่งหนีต่อไปยังคุกใต้ดิน ซึ่งเต็มไปด้วยการทรมานนักโทษที่ถูกคุมขังอย่างทรมาน ไม่ว่าจะถูกจับมัดข้อตักไอ้ไฟฟ้าหรือทรมานร่างกายรูปแบบต่าง ๆ เหมือนผู้เล่นจะไม่มีวันหนีพ้นร้ายนี้ออกไปได้

ภาพที่ 4.29

ผีดิบที่ปรากฏตัวเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เล่นกำลังหนีแวมไพร์



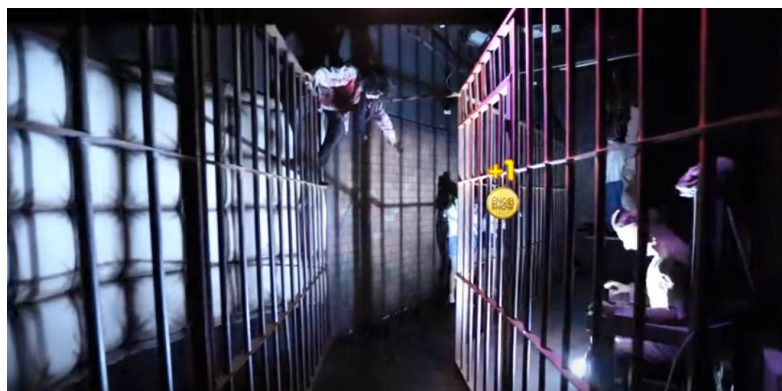
หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019 (https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

จะเห็นได้ว่า เนื้อเรื่องในส่วนนี้ ลดความน่ากลัวลงมาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ความกลัวที่ถูกประกอบสร้างยังอยู่ในระดับสูง เนื่องจากผู้เล่นจะได้พบกับตัวละครผี ที่เป็นนักแสดงที่สามารถเดินติดตามผู้เล่นในระยะประชิดได้ จำนวนเกินกว่า 1 ตัว

เมื่อผู้เล่นหนีกลุ่มผีที่เดินติดตามไปได้ ก็ต้องพบกับผีต่าง ๆ ที่ถูกทรมานอยู่ในกรงขัง ซึ่งมีการใช้เทคนิคด้านแสงสี เสียงของอุปกรณ์ต่าง ๆ อาทิ แก๊สไอ้ข้อตักไฟฟ้าสร้างความน่ากลัวเป็นระยะ ๆ โดยตัวละครผีส่วนใหญ่เป็นหุ่น และอยู่ในรั้วกัน มีเพียงบางตัวเท่านั้นที่ปีนรั้วออกมาขอความช่วยเหลือจากผู้เล่น

ภาพที่ 4.30

ทางเดินในคุกใต้ดิน



หมายเหตุ. ระเบิด พัทธยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

4) เผชิญกับเหตุการณ์น่ากลัวใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)

ในที่สุดผู้เล่นจะสามารถหนีจนหลุดพ้นพื้นที่คุกจองจำอันโหดร้ายไปได้ และบรรยากาศรอบตัวก็กลับสู่ความมืดมิดและเงียบวังเวงอีกครั้ง ถือเป็นความเงียบที่ผิดปกติไปจากบรรยากาศปกติของสถานที่แห่งนี้

หากพิจารณาโครงเรื่องรองของเหตุการณ์ในส่วนนี้จะพบว่า เหตุการณ์ความวุ่นวายความน่ากลัวต่าง ๆ จะลดลงเมื่อผู้เล่นได้เดินทางเข้าสู่พื้นที่ที่เงียบเชียบ และมืด แต่เมื่อผู้เล่นต้องเดินไปเรื่อย ๆ ก็สามารถรับรู้ได้ถึงความผิดปกติเนื่องจากมีความมืดและเงียบเกินไปซึ่งการศึกษาทางจิตวิทยา พบว่า ความมืดสามารถทำให้คนรู้สึกอ่อนแอ ไม่มั่นคง เพราะไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ตรงหน้าได้ สมองของเราจึงตีความความมืดตรงหน้าว่า จะมีสิ่งลึกลับออกมาทำอันตรายกับเรา (Free spirit club, 2018) ซึ่งคนโดยทั่วไป เมื่อตกอยู่ในความมืดประมาณ 20 วินาที จะเริ่มเกิดความหวาดกลัว และสงสัยว่าจะออกไปจากพื้นที่แห่งนี้ได้อย่างไร และหากต้องอยู่ในความมืดยาวนานถึง 1 นาที ความกลัวจะเริ่มเพิ่มระดับมากยิ่งขึ้น ซึ่งมักเป็นการหวาดกลัวอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับชีวิต (Lewis, 2015) ซึ่งโกดังผีสิงแห่งนี้ก็นำหลักจิตวิทยาดังกล่าวมาใช้ในการประกอบสร้างพื้นที่เพื่อสื่อสารความกลัวให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นอีกครั้ง

เหตุการณ์ที่ 4 คุณจงจำวิญญาณ ดำดิ่งสู่จิตใต้สำนึก

เมื่อผู้เล่นหลุดพ้นจากความมืดก็จะพบว่า ตนเองยังคงเดินทางอยู่ในสถานที่คุกใต้ดิน แต่ดูแปลกตาออกไป โดยเป็นคุกที่มีสภาพเหมือนในถ้ำลึกลงไปใต้ดิน ซึ่งดูเหมือนผู้เล่นจะยังไม่สามารถหนีออกจากฝันร้ายนี้ได้ ยังคงถูกพาดำดิ่งไปสู่จิตใต้สำนึกที่เต็มไปด้วยความน่ากลัว ความสยองขวัญที่ยังคงวนเวียน ไม่จบสิ้น

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium)

ผู้เล่นเดินผ่านคุกใต้ดินที่ไร้สิ่งมีชีวิต พบเจอเพียงร่างไร้วิญญาณหลาย ๆ ศพที่ถูกฆ่าตายอย่างทรมาน บางคนเหลือแต่กระดูก ซึ่งเรียงรายอยู่ตามสองข้างทาง และยังคงจำไม่สามารถหนีออกไปได้

ภาพที่ 4.31

คุกใต้ดิน



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก พากานต์มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง * สุดท้ายกลัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์) โดย Bearhug, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>)

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่ปรากฏในเหตุการณ์นี้มีเพียงหุ่นผีที่มีทั้งสภาพปกติสภาพที่ถูกทำร้าย และผีที่มีแต่โครงกระดูก ซึ่งเป็นผีที่อยู่ในกรงขังเป็นจำนวนมาก ผู้เล่นเพียงเดินผ่านพื้นที่แห่งนี้ไปเท่านั้น ทำให้ระดับความน่ากลัวไม่ได้เพิ่มขึ้นแต่อย่างใด

2) ภาวะการฉีกขาด (Disruption)

ผู้เล่นเดินไปจนสุดทางก็ต้องเจอกับสภาพพื้นที่ที่แตกต่างออกไป โดยกลายเป็นห้องที่เต็มไปด้วยจุดลายตา อำพรางทิศทาง และเข้าสู่อุโมงค์ทางเดินที่หมุนวนที่ทำให้ผู้เล่นเวียนหัว คล้ายถูกสะกดจิตให้ยังคงอยู่กับฝันร้ายอย่างไม่สามารถหลุดพ้นออกไปได้

ภาพที่ 4.32

ห้องลวงตา



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

โครงเรื่องในเหตุการณ์นี้เปรียบเสมือนการนำพาผู้เล่นดำดิ่งเข้าสู่จิตใต้สำนึก ซึ่งทางจิตวิทยาเชื่อว่า เป็นพื้นที่ของผี โดยเข้าไปในอยู่ในฉากที่ถูกประกอบสร้างขึ้นแบบแฟนตาซี ลวงตาให้ผู้เล่นไม่สามารถมองสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน และมีการใช้เทคนิค Jump Scare หลอกผู้เล่นให้ตกใจ เพิ่มความน่ากลัวอีกครั้งเมื่อผู้เล่นเดินผ่านกำแพงที่มีผียืนพรางตัวกลืนไปกับกำแพงอยู่

3) ภาวะการแก้ไขปัญา (Equalizing)

ผู้เล่นต้องพยายามหนีจากห้องลวงตา เดินผ่านอุโมงค์ลวงตาออกไป จึงจะสามารถหนีออกไปจากฝันร้ายนี้ได้ โดยเมื่อหลุดพ้นไปได้ จะเข้าสู่ความมืด เงียบสงัดอีกครั้ง

ภาพที่ 4.33

อุโมงค์ลวงตา



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

4) เผชิญกับเหตุการณ์น่ากลัวใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)

ผู้เล่นจะเข้าสู่ทางเดินที่แคบและมีดเป็นระยะเวลาหนึ่ง แต่แล้วผนังของบริเวณสองข้างทางเริ่มเปลี่ยนเป็นผนังที่มีโครงกระดูกฝังอยู่มากมาย เหมือนผู้เล่นจะกลับเข้าสู่สถานการณ์ที่น่ากลัวอีกครั้ง

ภาพที่ 4.34

ทางเดินที่เต็มไปด้วยกะโหลกและโครงกระดูก



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563
(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

หากพิจารณาโครงเรื่องรองของเหตุการณ์ในส่วนนี้ทั้งหมดจะพบว่ามี การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว โดยออกแบบพื้นที่ให้มีความเหนือจริง แฟนตาซี และแตกต่าง ไปจากชีวิตประจำวัน โดยการใช้ห้องและอุโมงค์พรางตาให้ผู้เล่นเกิดความสับสน งุนงง แทนการเน้น ไปที่การปรากฏตัวของผีที่มีความดุร้าย น่ากลัว เนื้อเรื่องในส่วนนี้จึงคล้ายการผจญภัยอารมณ์ไม่ให้ ผู้เล่นพบกับความกลัวตลอดเวลาที่อยู่ในพื้นที่แห่งนี้ เพราะจะทำให้ผู้เล่นหวาดกลัวและเหนื่อย จนไม่ อยากที่จะเล่นอีกต่อไป

แต่ความน่ากลัวก็เกิดขึ้นใหม่อีกครั้งเมื่อผู้เล่นได้ พบว่า สองข้างทางที่เดิน ผ่านเต็มไปด้วยกะโหลกและโครงกระดูก เปรียบเสมือนการสื่อสารในระดับความหมายโดยนัย (connotation) กับผู้เล่นว่า ทุกคนที่เข้ามาในสถานที่แห่งนี้ไม่มีใครรอดพ้นออกไปได้ จะต้องตายและ กลายเป็นโครงกระดูกที่ถูกฝังอยู่ในสถานที่แห่งนี้เท่านั้น

เหตุการณ์ที่ 5 เอาตัวรอดจากผีมือเลื้อยผู้คลุ้มคลั่ง

ผู้เล่นที่ต้องการจะหลุดพ้นไปจากสถานที่แห่งนี้ จะต้องเดินทางต่อไป โดยจะ ต้องเดินทางผ่านป่าทึบ และหาทางขึ้นไปยังชั้นที่ 2 ของโกดังผีสิง ซึ่งระหว่างทางจะมีภูตผีคอยหลอก หลอนอยู่ระหว่างทาง และจะต้องผ่านพื้นที่อันตรายที่สุดของโกดังผีสิงแห่งนี้ ซึ่งเป็นที่สิงสถิตของผีมือ เลื้อย ไรจิตผู้คลุ้มคลั่ง ดุร้าย และมีความเกรี้ยวกราด โกรธเคืองมนุษย์ทุกคนที่เข้ามาทำหายในพื้นที่ แห่งนี้ จึงได้ออกอาละวาดไล่ล่าผู้เล่น ซึ่งหากผู้เล่นสามารถหนีรอดจากมือเลื้อยไปได้ ก็จะสามารถ หลุดพ้น ออกจากฝันร้ายที่เกิดขึ้นในสถานที่แห่งนี้ไปได้ในที่สุด

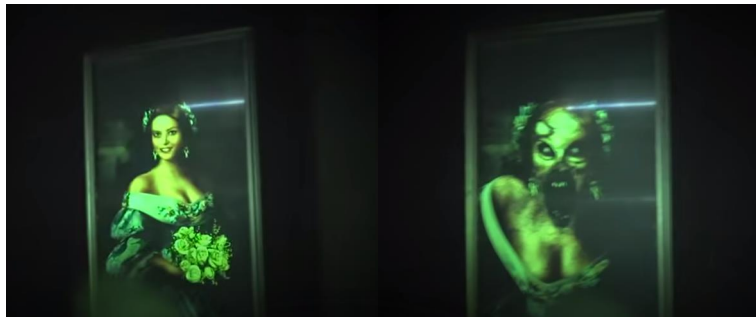
โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium)

ผู้เล่นจะได้เดินไปตามทางที่มีดสนิท โดยรับรู้ได้ว่าเป็นบริเวณป่า มีรากไม้ เถาวัลย์ปกคลุม มีเสียงน้ำไหล มีเสียงแมลงต่าง ๆ เดินบนพื้น จนเมื่อเดินทางไปเรื่อย ๆ จะได้พบเจอกับบันไดพาไปสู่ชั้น 2 ของโกดัง ซึ่งเมื่อขึ้นไปแล้วจะพบกับกระเบื้องทางเดินยาวที่ประดับด้วยกรอบ รูปภาพบุคคลมากมาย แต่แล้วเมื่อผู้เล่นเดินผ่าน บุคคลในภาพทั้งหลายก็ได้เปลี่ยนจากคนปกติกลายเป็นผีที่มีความน่ากลัว และบางภาพ กรอบรูปถูกเลื่อนลง และมีผีร้ายโผล่ปรากฏตัวหลอกแทน ซึ่งดูเหมือนว่าเหตุการณ์จะเริ่มเข้าสู่ความน่ากลัวอีกครั้ง

ภาพที่ 4.35

รูปภาพที่เปลี่ยนจากภาพบุคคลปกติเป็นผีร้ายที่มีความน่ากลัว



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก พากานต์มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง * สุดท้ายกลัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์) โดย Bearhug, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>)

หากพิจารณาแล้วจะพบว่า โครงเรื่องรองในช่วงนี้จะค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่การขึ้นบันไดสู่พื้นที่ชั้น 2 ของโกดัง ไปยังสถานที่ที่ผู้เล่นไม่เคย ความน่ากลัวมีเพิ่มขึ้น เมื่อผู้เล่นเดินผ่านระเบียงระดับกรอบรูป ซึ่งเป็นภาพ CGI จากคอมพิวเตอร์ ซึ่งเปลี่ยนภาพคนในกรอบรูปจากสวยงามเป็นภาพผีร้ายที่มีความสยดสยอง และมีผีร้ายโผล่ออกมาจากกรอบรูปภาพ ถือเป็นการกระตุกอารมณ์ ทำให้ผู้เล่นกลัวด้วยเทคนิค Jump Scare

2) ภาพการฉีกกฎ (Disruption)

เมื่อผู้เล่นหนีผีร้ายไปจนถึงสิ้นสุดทางระเบียง จะปรากฏเป็นพื้นที่ห้องเก็บลังไม้ ที่ไม่ปรากฏความน่ากลัวใด ๆ แต่แล้วผู้เล่นจะได้ยินเสียงสตาร์ทเปิดเลื่อยไฟฟ้าดังขึ้น และพบกับผีมือเลื่อยผู้คลุ้มคลั่งปรากฏตัวขึ้นจากทางด้านหลัง มือถือเลื่อยไฟฟ้าวิ่งตามไล่ล่าผู้เล่น ถือเป็นผีตนที่ดุร้ายที่สุด ทำให้ผู้เล่นตกใจกลัวเป็นอย่างมาก

ภาพที่ 4.36

ผีมือเลื่อยกำลังไล่ล่าผู้เล่น



หมายเหตุ. ผีมือเลื่อยกำลังไล่ล่าผู้เล่น โดย ผู้เขียน, 2563

หากพิจารณาเหตุการณ์ในส่วนนี้จะพบว่า เป็นเหตุการณ์ที่มีความน่ากลัวมากที่สุดในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ เนื่องจากมีการใช้เทคนิค Psychic Element ของการสร้าง ความสยองขวัญมาประกอบสร้างลักษณะของผีร้ายตนนี้ให้เปรียบเสมือนเป็นนักฆ่าที่ป่วย มีอาการทางจิต ใช้อาวุธอันร้ายแรงไล่ทำร้ายผู้เล่น ซึ่งการที่ผีร้ายตนนี้รับบทโดยนักแสดง ใช้อาวุธมีคมขนาดใหญ่ และสามารถออกจากพื้นที่ของตนเองเพื่อติดตามไล่ล่าผู้เล่นอย่างใกล้ชิด สามารถก่อให้เกิดความน่ากลัวมากที่สุดในพื้นที่แห่งนี้

3) ภาวะการแก้ไขปัญหา (Equalizing)

ผู้เล่นจะต้องหนีมือเลื้อยที่คอยวิ่งไล่ล่าออกไปให้ได้ ซึ่งหากหนีพ้นไปก็จะเข้าสู่พื้นที่ส่วนสุดท้ายของโกดัง

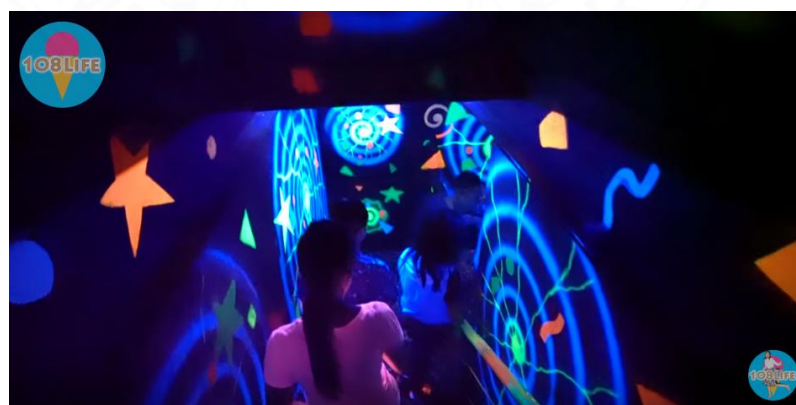
จะเห็นได้ว่า หากผู้เล่นสามารถหนีรอดจากผีมือเลื้อยผู้คุมคลั่งไปได้แล้ว ความกลัวของผู้เล่นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่เสมือนแห่งนี้ก็จะลดลงเป็นอย่างมาก เสมือนว่าตนเองสามารถรอดชีวิตจากเหตุการณ์อันตรายน

4) การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขอีกครั้ง (New Equilibrium)

ในที่สุดผู้เล่นจะได้พบกับบันไดทางลงไปยังชั้น 1 ซึ่งจะนำไปสู่ทางที่แสนพิศวง และประตูทางออก ซึ่งหากผู้เล่นได้เปิดประตูทางออกออกไปได้เมื่อไร ถือว่าผู้เล่นได้หลุดพ้นจาก เดอะซิ้งค์ สามารถมีชีวิตรอดกลับออกไปได้ในที่สุด !

ภาพที่ 4.37

บริเวณทางออกจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

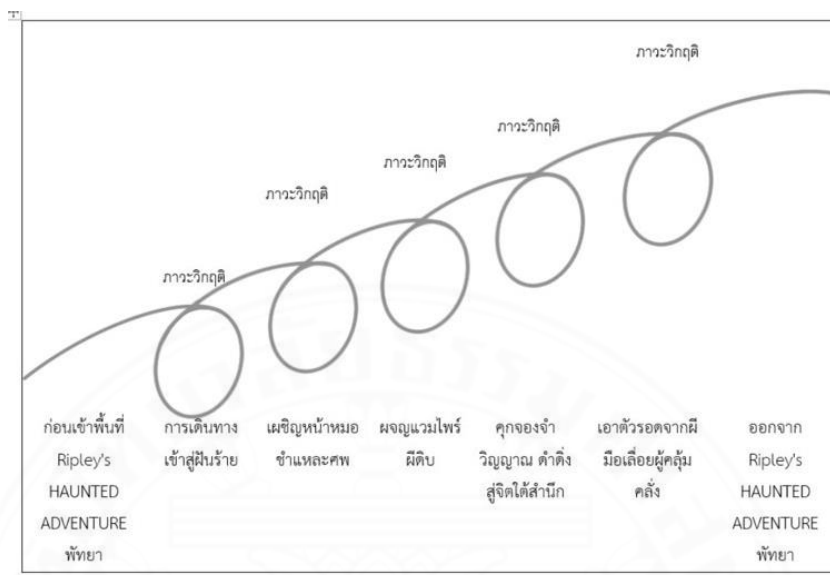
(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

จะเห็นได้ว่า โครงเรื่องหลักของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาแห่งนี้ใช้เทคนิคสัมพันธ์ (intertextuality) คือ นำโครงเรื่องหลักของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE อเมริกามาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้ โดยนำมาร้อยเรียงและเล่าเรื่องราว ผสมผสานความแฟนตาซี แต่ยังยึดติดอยู่กับเรื่องของกาลและเทศะ คือ ฆีต้องปรากฏกายแสดงตัว ทำร้ายผู้คนในเวลากลางคืนเท่านั้น และฆีจะอยู่และปรากฏตัวในพื้นที่เฉพาะ ที่สามารถปรากฏตัวออกมาได้ ในที่นี้ก็คือ โกดังร้าง แห่งนี้นั่นเอง

หากพิจารณาการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านโครงเรื่อง จะเห็นได้ว่า โครงเรื่องหลักจะมีการค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวของเรื่องราวขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงจุดสูงสุด (Climax) ก่อนจะคลี่คลายลง โดยเล่าเรื่องผ่านโครงเรื่องรองในแต่ละเหตุการณ์ มีการกระตุ้นระดับความน่ากลัวในแต่ละช่วงคล้ายกับคลื่น เทียบได้กับอารมณ์ของมนุษย์ที่ไม่ได้เกิดความกลัวในระดับเดิมอยู่ตลอดเวลา แต่มีการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนระดับไปอยู่เสมอ เป็นการออกแบบโครงเรื่องที่สอดคล้องกับตรรกะอารมณ์ของมนุษย์ นอกจากนี้บ้านผีสิงเป็นสื่อที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับเหตุการณ์ในโลกเสมือน โดยที่ไม่ต้องผ่านสื่อกลางชนิดอื่นใด ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การสื่อสารความน่ากลัวที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นำมาใช้ คือ การแสดงออกของความใกล้ชิดของตัวละครผีกับผู้เล่น ซึ่งไ้ระดับความน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ จากเหตุการณ์ในโลกปกติค่อย ๆ เปลี่ยนผ่านสู่โลกแห่งความตาย โดยในช่วงแรกเป็นการสร้างความน่ากลัวผ่านผีที่เป็นหุ่นนิ่ง ต่อมาผู้เล่นจะได้พบเจอความน่ากลัวเพิ่มมากขึ้น เมื่อพบเจอกับผีที่รับบทบาทโดยนักแสดงที่ทำการหลอกหลอน แต่ยังคงอยู่ในพื้นที่หลังกึ่งซัง ไม่ออกมารุกล้ำพื้นที่ทางเดินของผู้เล่น และเรื่องราวมีความน่ากลัวมากยิ่งขึ้นเมื่อตัวละครผีสามารถออกจากพื้นที่ของตนเองเข้ามาใกล้ชิด อยู่ในระยะประชิดกับผู้เล่นมากยิ่งขึ้น และเหตุการณ์สุดท้ายที่ระดับความน่ากลัวมากที่สุด คือ เหตุการณ์ที่ตัวละครผี สามารถวิ่งไล่ตามผู้เล่นได้อย่างใกล้ชิด พร้อมกับมีอาวุธที่ใช้ในการทำร้ายร่างกาย ซึ่งเมื่อผู้เล่นผ่านสถานการณ์เหล่านี้ไปได้ เรื่องราวทั้งหมดจะคลี่คลาย และลดระดับความกลัวลง โดยสามารถแสดงได้ ดังภาพ

ภาพที่ 4.38

ลำดับโครงเรื่องนำเสนอความน่ากลัวของโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. ลำดับโครงเรื่องนำเสนอความน่ากลัวของโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE

พัทยา

โดย ผู้เขียน, 2564

4.3.2.2 แก่นความคิด (Theme)

หากพิจารณาพื้นที่ส่วนสนุกของ Ripley's World of Entertainment พัทยา แห่งนี้จะพบว่า เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่คงความเป็น Ripley's ไว้อย่างเด่นชัด คือ เป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวลึกลับ ขวณพิศวง แปลกประหลาดไปจากชีวิตประจำวัน ที่ต้องการให้ผู้ที่ได้เข้ามาเยือนเกิดความรู้สึกตกตะลึง ประหลาดใจ ตกใจ สนุกสนาน และเกิดความประทับใจในคราวเดียวกัน ซึ่งถือได้ว่า เป็นแก่นความคิดหลักของอาณาจักร Ripley's

พิพิธภัณฑ์ และเครื่องเล่นต่าง ๆ ทุกชนิดในพื้นที่ Ripley's World of Entertainment พัทยา แห่งนี้ จึงล้วนมีความโดดเด่นในเรื่องของความแปลก ขวณพิศวงเป็นหลัก ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงแก่นความคิดหลักที่ โกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยานำเสนอ ก็พบว่ามีความสอดคล้องกับพื้นที่ส่วนสนุกแห่งนี้ โดยเป็นตำนานสยองขวัญที่ไม่มีผู้ใดสามารถหาคำตอบได้ว่า เหตุใดผู้ที่ย่างกรายเข้าไปในโรงงานผลิตโลงศพกริมส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) จึงมักหายตัวไปอย่างลึกลับ ไม่สามารถกลับมาออกมาได้อย่างปกติ ซึ่งรวมถึงเจ้าของบริษัทด้วยเช่นกัน

ดังนั้น แก่นความคิดในการนำเสนอเรื่องราวเนื้อหา (message) ผ่านสื่อ ซึ่งคือ พื้นที่แห่งนี้ คือ โกดังผีสิงนี้เป็นสถานที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง และวิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปในโกดังผีสิงซึ่งเป็นโกดังร้างแห่งนี้ ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการพิสูจน์ความกล้า หรือต้องการปลุกตำนานเรื่องราวอันน่าสยดสยองที่เลือนหายไปให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง ถือเป็นการสร้างแก่นความคิดที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการหลีกเลี่ยงชีวิตแบบถัวเฉลี่ยตามแนวคิดของ Marcuse ที่ทำให้ชนชั้นกลางสามารถทำสิ่งท้าทายในสิ่งที่ไม่เคยพบเจอในชีวิตประจำวัน เพื่อความตื่นเต้น และสีสันในชีวิต

ภาพที่ 4.39

อีไลนส์ กริมส์บี้ และเฮนรี สตรีปเปอร์ เจ้าของผู้ก่อตั้ง กริมส์บี้ แอน สตรีปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

นอกจากนี้ ผู้ออกแบบโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ยังได้กล่าวเพิ่มเติมว่า แท้จริงแล้วชื่อบริษัทผลิตโลงศพแห่งนี้ก็ซ่อนปริศนาคำที่น่าสยดสยองขวัญไว้ โดยหากตัดบางตัวอักษรออกไปจากชื่อเจ้าของทั้งสอง (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) จะพบกับคำว่า GRIM & REAPER ซึ่งหมายถึง “ยมทูต” สื่อถึงการพาไปยังดินแดนแห่งความตาย

คล้ายคลึงกับสุวรรณและสุวาน ตามความเชื่อในแบบไทย ดังนั้น ผู้เล่นที่ต้องการเข้าไปยังบริษัทของบุคคลทั้งสองนี้ คือ ผู้ที่ต้องการเดินทางไปสู่โลกวิญญาณหรือโลกหลังความตายที่เต็มไปด้วยความสยดสยองน่ากลัว นั่นเอง (อิง ทิ้ง เสียว, 2560)

4.3.2.3 ตัวละคร (Character)

งานวิจัยของ Garrido (2014) พบว่า การนำเสนอเรื่องราวที่น่ากลัว สยองขวัญในบ้านผีสิงนั้น ปัจจัยอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การแสดงของนักแสดงที่รับบทบาทผี เพราะเปรียบเสมือนการแสดงละครเวทีที่ผู้ชมได้เข้ามามีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด โดยบ้านผีสิงประเภทนี้อาชีพมักจะให้ความสำคัญกับตัวละครเป็นอย่างมาก โดยบ้านผีสิงของอเมริกา ส่วนมากจะมีทีมงานที่ดูแลเรื่องการออกแบบตัวละคร ได้แก่ การมีผู้จัดการเวที (Stage Manager) ผู้จัดการนักแสดง (Actor Manager) ผู้ฝึกซ้อมนักแสดง และผู้ควบคุมแสงไฟ โดยทีมงานทั้งหมดนี้ต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้ตัวละครนั้นดูมีชีวิต และมีความสมจริงมากที่สุด ดังนั้น ตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในบ้านผีสิงนั้นถือว่าเป็นกลไกที่สำคัญมากในการสื่อสารความกลัวในพื้นที่แห่งนี้

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เป็นบ้านผีสิงที่ให้ความสำคัญกับนักแสดงที่มารับบทเป็นตัวละครผีต่าง ๆ มากเช่นกัน โดยได้ยึดถือหลักในการฝึกสอนนักแสดงที่รับบทผี ให้มีมาตรฐานในการหลอก หรือทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัวเทียบเท่าต้นฉบับจากอเมริกา โดยได้กำหนดให้นักแสดงทุกคนต้องเข้ารับการอบรมจาก “โรงเรียนหลอกให้หลอน” ก่อนที่จะทำงานจริง โดยจะเป็นการอบรมการแต่งหน้าผี การใช้เสียง การแสดงการหลอก และกฎกติกาต่าง ๆ ในการทำงานให้กับนักแสดงในภาคทฤษฎีเป็นเวลา 4 ชั่วโมง แล้วถึงได้ฝึกปฏิบัติและเริ่มงานต่อไป (อิง ทิ้ง เสียว, 2560) โดยส่วนมากจะเป็นนักแสดงชาวไทยที่ทำงานรับบทบาทเป็นผีตะวันตกในรูปแบบต่าง ๆ

ภาพที่ 4.40

การฝึกอบรมนักแสดงผี ภายในโรงเรียนหลอกให้หลอนของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. การฝึกอบรมนักแสดงผี ภายในโรงเรียนหลอกให้หลอนของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา จาก หลักสูตร สอนคนให้เป็นผี!!! โดย อั้ง ทิ้ง เสียว, 2560 (<https://www.youtube.com/watch?v=J6JRtHiFU1s>)

หากพิจารณาการออกแบบตัวละครภายใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. ตัวละครที่มนุษย์แสดง รับบทบาท
2. ตัวละครที่ไม่ใช้มนุษย์แสดง

(1) ตัวละครที่มนุษย์แสดง รับบทบาท

สำหรับตัวละครของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ที่มนุษย์แสดง รับบทบาทมี 6 ตัวละคร หลักด้วยกัน รายละเอียดของตัวละคร ดังนี้

1) สัปเหร่อ

ภาพที่ 4.41

ตัวละครสัปเหร่อ



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด
โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

สัปเหร่อ ในภาษาอังกฤษ คือ Undertaker หรือ mortician โดยในปัจจุบัน ประเทศทางตะวันตก เรียกว่า ผู้อำนวยการพิธีฌาปนกิจศพ (funeral director) เป็นบุคคลที่มีหน้าที่ เกี่ยวกับการจัดการพิธีฌาปนกิจศพ ซึ่งอาจจะเป็นการฝัง หรือเผา รวมทั้งเป็นผู้ที่ทำการวางแผนและ จัดการเกี่ยวกับพิธีด้วย

ผู้อำนวยการพิธีฌาปนกิจศพ จะต้องเตรียม และแต่งศพ บรรจุศพ ให้พร้อม ในการทำพิธีสวด โดยต้องประชุมร่วมกับครอบครัวของผู้ตายเพื่อวางแผนจัดการงานพิธี นอกจากนี้ แล้ว ผู้อำนวยการพิธีฌาปนกิจศพ ยังทำหน้าที่ให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือแก่ครอบครัวของ ผู้ตายในการเตรียมเอกสารที่จำเป็นสำหรับการแจ้งตายด้วย ในหลายประเทศ การฌาปนกิจศพ ถือว่า เป็นธุรกิจบริการ (funeral service) ที่สำคัญยิ่งอีกธุรกิจหนึ่ง (นครินทร์ วนกิจไพบูลย์, 2560)

แก่นความคิดหลัก (Theme) ของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา แห่งนี้เกี่ยวข้องกับโรงงานผลิตโลงศพ ซึ่งรับประกอบพิธีศพ โดยมีการจัดเตรียมและแต่งศพให้ เหมาะสมกับโลงศพและงานพิธี ตัวละครสัปเหร่อนี้จึงถือเป็นตัวละครที่สอดคล้องกับเนื้อหาของ เรื่องราว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครสัปเหร่อของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นำเสนอ ผ่านนักแสดง ซึ่งจากการเก็บข้อมูล พบว่า นักแสดงที่รับบทบาทจะไม่ใช่นักแสดงคนเดิมตลอดเวลา

แต่มีการสลับเปลี่ยน โดยจะเป็นนักแสดงที่มีขนาดร่างกายแตกต่างกันไป แต่จะมีการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์เด่นชัด

ภาพที่ 4.42

ตัวละครสัปเหร่อใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พักยาที่รับบทโดยนักแสดงที่แตกต่างกันไป ในแต่ละวัน



หมายเหตุ. ตัวละครสัปเหร่อ โดย ผู้เขียน, 2563

สัปเหร่อจะแต่งกายด้วยชุดเอี้ยมยีนส์และเสื้อเชิ้ต คล้ายกับการแต่งกายของคอนงานในไร่ของชาวตะวันตก โดยโครงสร้างของเอี้ยมยีนส์ผู้ชายมีต้นแบบมาจากชุดหมီးของกองทัพบกชาวอังกฤษ ในช่วงศตวรรษที่ 18 และพัฒนาต่อมาจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแบบของนักขุดเหมือง คอนงานและอีกหลาย ๆ อาชีพในช่วงเวลานั้น (Mover, 2017) ซึ่งการแต่งกายของสัปเหร่อด้วยชุดนี้แสดงถึงการรับหน้าที่เป็นคอนงานที่ดูแลสถานที่แห่งนี้ ซึ่งชุดที่ดูเก่า โทรม มอมแมม ประกอบกับการสวมถุงมือเก่าขาด ผมยารุงรัง แต่งหน้าโทนสีขาว-ดำ คล้ายกับผี ปากสีดำ ตาแข็ง สีหน้าเรียบเฉยอยู่ตลอดเวลา สวมหมวก และถือพลั่วในมือเป็นอุปกรณ์ประจำตัว และในบางครั้งเนื้อตัวก็เปื้อนเลือด แสดงให้เห็นว่าเป็นตัวละครอยู่ในสถานที่นี้มาอย่างยาวนาน และด้วยอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศพ ทำให้เนื้อตัวมอมแมมและเปื้อนเลือดเพราะต้องขุดดินเพื่อฝังศพอยู่ตลอดเวลา

(2) การแสดงออก

ตัวละครสัปเหร่อ ใช้นักแสดงในการรับบทบาท โดยถือเป็นตัวละครแรก ที่ปรากฏตัวพูดคุยกับผู้เล่น เพื่อนำผู้เล่นเข้าสู่พื้นที่แห่งความตายในโกดังผีสิงแห่งนี้ โดยสัปเหร่อที่ปรากฏตัวจะมีแวตานิ้ง สีหน้าเรียบเฉย ไม่หัวเราะหรือพูดคุยกับผู้เล่น ในตอนแรกจะมีลักษณะ การเดินที่เชื่องช้า การพูดที่เชื่องช้า แต่ในบางครั้งก็แสดงออกบางอาการด้วยความเร็วและรุนแรงทำให้ผู้เล่นเกิดความตกใจและหวาดกลัว เช่น การเปิดประตูลิฟต์อย่างแรงทำจนเกิดเสียงดัง ผู้เล่นบางคนมีอาการสะดุ้ง หรือร้องกรี๊ดออกมาด้วยความตกใจที่ได้ยินเสียง หรือบางคนก็หัวเราะกับท่าทางที่น่ากลัวนี้

ภาพที่ 4.43

ฉากเปิดตัวสัปเหร่อ ที่ผู้เล่นต่างให้ความสนใจ



หมายเหตุ. รีบลิส์ พัทยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

(3) บทพูด

สัปเหร่อจะเป็นตัวละครที่มีลักษณะการพูดที่แตกต่างจากคนปกติทั่วไป โดยจะพูดด้วยโทนเสียงต่ำ และมีจังหวะการพูดเชื่องช้าอยู่ตลอดเวลา โดยมีหน้าที่พูดคุยกับผู้เล่น บอกเล่า เน้นย้ำเรื่องราวเล่าตำนานความสยองขวัญของพื้นที่แห่งนี้ โดยเมื่อผู้เล่นทุกคนเข้าไปในลิฟต์ และลิฟต์เริ่มหมุนเข้าสู่ตัวโกดังผีสิงอย่างเชื่องช้า สัปเหร่อจะเริ่มทำการสื่อสารกับผู้เล่น

“ลิฟต์ที่ท่านกำลังยืนในขณะนี้ ในอดีต ถูกเรียกว่า ประตูแห่งความตาย เป็นประตูที่ขนย้ายศพเข้ามาในโกดัง เพื่อเอาศพมาตกแต่งให้สวยงามก่อนจะเอาออกไปทำพิธี หรือนำไปฝังในสุสาน โดยรณม้าสีดำที่ทุก ๆ ท่านเห็นอยู่ข้างโกดังแห่งนี้”

จะเห็นได้ว่า สัปเหร่อมีการสื่อสารความกลัวผ่านบทสนทนาไปยังผู้เล่น โดยได้เปรียบเทียบว่า สถานที่หรือลิฟต์ที่ผู้เล่นกำลังยืนอยู่นั้น ไม่ใช่เพียงแค่พาหนะที่ช่วยในการเดินทางเคลื่อนย้ายปกติเท่านั้น แต่ในระดับความหมายโดยนัย (connotation) หมายถึง ประตูละอองความตาย ซึ่งเปรียบเสมือนการบอกเล่าว่า พื้นที่เสมือนแห่งนี้เป็นพื้นที่เชื่อมโยงระหว่างความเป็นกับความตาย ซึ่งหากเข้ามาถึงพื้นที่ลิฟต์แล้วก็จะนำผู้เล่นทุกคนไปสู่โลกหลังความตายได้

นอกจากนี้ สัปเหร่อยังได้กล่าวแนะนำตัวและพูดถึงประวัติความเป็นมาของโกดังผีสิงแห่งนี้ เปรียบเสมือนการเน้นย้ำโครงเรื่องให้ผู้เล่นได้รับทราบอีกครั้ง

“ขอต้อนรับทุกท่านเข้าสู่บริษัทผลิตโรงศพที่ใหญ่ที่สุดในโลก และกระผม คือ สัปเหร่อภายในโกดังแห่งนี้”

“ก่อนที่ท่านจะเข้าไปในโกดังร้างแห่งนี้..จะขอเล่าประวัติความเป็นมา...คริสต์ศักราช 1913 มิสเตอร์สตรียเปอร์ และมิสเตอร์กริมสบี้ ได้ร่วมกันก่อตั้งบริษัทแห่งนี้ ตัวอาคารได้ถูกสร้างบนถ้ำร้างที่แฝงไปด้วยตำนานอันน่ากลัว ด้วยความเชื่อที่ว่า คนใดก็ตามที่เข้าไปในโกดังร้างแห่งนี้ จะไม่มีวันย้อนกลับมา...หรือถ้าหนีกันออกมาได้ ก็จะไม่ปลอดภัย..โดยโรงงานผลิตโรงศพแห่งนี้จะเปิดทำการ 24 ชั่วโมง มีเรื่องราวแปลกประหลาดมากมายจนคนพื้นที่นี้ก็ไม่กล้าจะพูดถึง...”

จะเห็นได้ว่า บทพูดของสัปเหร่อมีความสำคัญอย่างมากในการให้ข้อมูลของการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริงนี้แก่ผู้เล่น เปรียบเสมือนการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการความน่ากลัวที่จะต้องพบเจอเมื่อเข้าไปในโกดังร้างแห่งนี้

(4) การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

สัปเหร่อจะเป็นตัวละครที่ปรากฏตัวอยู่ในช่วงแรกของการเข้าสู่พื้นที่บ้านผีสิง ถือเป็นตัวละครที่ช่วยสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นในจิตใจผู้เล่นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีการแสดงออกของสีหน้าที่เรียบเฉย สายตาที่เย็นชา รวมถึงวิธีการพูดซ้ำ ๆ ด้วยเสียงต่ำ สลับกับการกระทำที่แตกต่างไปจากคนปกติทั่วไป ซึ่งเมื่อได้พาผู้เล่นเข้าไปในพื้นที่ของโกดังผีสิงและอธิบายถึงเรื่องราวของพื้นที่เสร็จแล้ว ก็เพียงแต่กล่าวอวยพรให้ผู้เล่นโชคดีเพราะหมดหน้าที่ของตน และหายตัวไปในความมืดอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดความสับสนในใจของผู้เล่นเป็นอย่างมากว่า แท้ที่จริงตัวละครนี้เป็นคนหรือผีกันแน่ ซึ่งการคาดเดาไม่ได้นี้เองที่ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจผู้เล่นตามแนวคิด Uncanny

นอกจากนี้ การออกแบบให้ตัวละครตัวแรกที่ผู้เล่นต้องพบเจอสลับหรือเป็นตัวละครแรก ถือว่ามีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากสลับหรือถือเป็นอาชีพที่บุคคลทั่วไปทราบได้ว่า มีความเชื่อมโยงระหว่างโลกของคนเป็นกับคนตาย ดังนั้น การที่ผู้เล่นได้พบเจอกับตัวละครที่ยังมีบางส่วนที่ปกติกลายคนทั่วไป สามารถเชื่อมโยงกับตนเองได้ ถือว่าเป็นการค่อย ๆ เพิ่มระดับความผิดปกติ ความน่ากลัวให้เกิดขึ้นในใจของผู้เล่นได้ ซึ่งเปรียบเสมือนการค่อย ๆ สื่อสารกับผู้เล่นถึงความน่ากลัวที่ต้องเผชิญ ซึ่งหากให้ผู้เล่นได้เจอกับตัวละครอื่นที่เป็นผีที่มีความน่ากลัว อาจทำให้ผู้เล่นเกิดความตกใจ หวาดกลัวเป็นอย่างมากตั้งแต่เริ่มเข้าไปยังสถานที่ ซึ่งอาจนำไปสู่การที่ผู้เล่นเปลี่ยนใจไม่ต้องการเข้าสู่พื้นที่ หรือไม่อยากที่จะเดินเล่นต่อไปจนจบ

2) ผีเจ้าของบริษัท

ภาพที่ 4.44

ตัวละครผีเจ้าของบริษัทผลิตโลงศพ



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

ภายในพื้นที่เหนือจริง ซึ่งเป็นที่ตั้งของโรงงานผลิตโลงศพกริมส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) แห่งนี้ ได้มีการปรากฏตัวขึ้นของเจ้าของบริษัท ซึ่งไม่ได้ระบุว่า เป็นมิสเตอร์สตริปเปอร์ หรือ มิสเตอร์กริมส์บี้ ซึ่งเป็นตัวละครหลักที่ปรากฏอยู่ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE ทุกสาขาทั่วโลก

ภาพที่ 4.45

ตัวละครเจ้าของบริษัทใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg สหรัฐอเมริกา



หมายเหตุ. ตัวละครเจ้าของบริษัทใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg จาก Explore your Nightmare! โดย Gatlinburg-attractions, 2020

(<https://www.gatlinburg-attractions.com/attraction/ripleys-haunted-adventure/>)

โดยตัวละครผีเจ้าของบริษัทผลิตโรงศพที่ปรากฏตัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

(1) การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครที่ปรากฏ จะปรากฏตัวด้วยการแต่งกายด้วยชุดสูทสีดำแบบ นักธุรกิจ โดยสวมเสื้อเชิ้ตสีขาวข้างใน พร้อมกับผูกเนคไท สวมหมวก ถือเป็นลักษณะการแต่งกายของ นักธุรกิจที่เป็นที่นิยมอย่างมากในช่วงปี 1900 – 1919 (Aom, 2018) แต่ลักษณะของเสื้อผ้าจะเก่า โทรม คล้ายกับใส่มาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ยังสวมถุงมือสีขาวที่ขาด เผยให้เห็นผิวหนังที่ขาวซีด เช่นเดียวกับใบหน้า โดยบริเวณรอบดวงตามีสีดำคล้ำ ปากขาวซีด ซึ่งตัวละครผีเจ้าของบริษัทนี้จะไม่ใช่นักแสดงคนเดิมที่มีลักษณะคงเดิมทุกวัน ซึ่งในบางครั้ง นักแสดงที่รับบทเป็นผีเจ้าของบริษัทจะมี หนวดเครา ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับภาพถ่ายเจ้าของบริษัทที่ได้นำเสนอไว้ภายในโกดังผีสิง ทำให้ผู้เล่น เข้าใจได้ว่า ตัวละครเป็นใครได้มากยิ่งขึ้น

(2) การแสดงออก

ตัวละครนี้ปรากฏตัวขึ้นมาในความเงียบ คล้ายกับเทคนิค Jump Scare โดยเปิดไฟโรงศพ ออกมาอย่างรวดเร็ว และรุนแรง พร้อมกับพุ่งตรงเข้าหาผู้เล่น ซึ่งสามารถสร้างความกลัวและความตกใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก

ภาพที่ 4.46

การปรากฏตัวของผีเจ้าของบริษัท



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

ตัวละครนี้จะจ้องมองผู้เล่นด้วยดวงตาแข็งกร้าวคล้ายกับโกรธเคืองที่ผู้เล่นบุกรุกเข้ามาในพื้นที่ มีการพูดด้วยโทนเสียงต่ำ ซ้ำ แต่บางครั้งก็ดุขึ้น แฝงด้วยอารมณ์โหดร้าย และเป็นผู้ที่อนุญาตให้ผู้เล่นเข้าไปในพื้นที่โกดัง โดยมีการแสดงออกที่แตกต่างกันไปตามรอบ อาทิ ในบางครั้งจะแสดงอาการฉุนเฉียวและเร่งให้ผู้เล่นเข้าไปภายในโกดัง แต่ในบางครั้งก็หัวเราะคล้ายกับคนเสียดสี และชี้ทางให้ผู้เล่นเปิดประตูเข้าไปพบความสยองขวัญที่รออยู่ในพื้นที่แห่งนี้

(3) บทพูด

ตัวละครนี้จะทำการสื่อสารกับผู้เล่นว่า ตนเองไม่ชอบให้มีบุคคลเข้ามารุกรานพื้นที่ แต่ก็จำใจอนุญาตให้ผู้เล่นเข้าไปในพื้นที่ หากสามารถทำตามกฎกติกาได้ ซึ่งมีการอธิบายถึงกติกากับผู้เล่น ดังนี้

“บริษัทแห่งนี้ เคยเป็นของครอบครัวผมมานานกว่า 80 ปี จนกระทั่งริบลิส์ได้ซื้อไป โดยความไม่ได้รับความยินยอมจากเรา...ทางริบลิส์ได้เปิดโกดังแห่งนี้และอนุญาตให้พวกคุณเข้ามาเที่ยวชมตามสบาย...มีหน้าซ้ำพวกคุณยังมาแอบดูพฤติกรรมต่าง ๆ ของสมาชิกผมอย่างไม่เกรงอกเกรงใจ...แต่ไม่เป็นไร ไหน ๆ ก็มากันแล้ว กระผมมีกฎห้าข้อที่พวกคุณต้องทำตาม...

กฎข้อแรก ห้ามถ่ายภาพ ห้ามถ่ายวิดีโอ

กฎข้อที่สอง ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ห้ามเดินย้อนกลับ

กฎข้อที่สาม ห้ามสัมผัสและต้องสิ่งทุกอย่างในโกดังแห่งนี้
 กฎข้อที่สี่ ห้ามใช้แสงไฟขณะอยู่ในโกดังแห่งนี้
 และสุดท้าย ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ห้ามวิ่งโดยเด็ดขาด...ขอให้ทุกท่านโชคดี”

บทพูดของเจ้าของบริษัท สามารถแสดงถึงความเป็นผู้มีอำนาจในสถานที่
 แห่งนี้ โดยหากผู้เล่นต้องการเข้าไปแสวงหาความตื่นเต้นหรือพิสูจน์ความกล้าภายในพื้นที่ ต้องยอมรับ
 กฎกติกาในพื้นที่ของตนเองเช่นกัน

(4) การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

ตัวละครนี้ เป็นนักธุรกิจชาวตะวันตกที่ดำเนินกิจการเกี่ยวกับการผลิตโลง
 ศพ ซึ่งตามตำนานของพื้นที่ได้นำเสนอว่า ได้หายสาบสูญไป แต่แล้วก็มีมาราปรากฏตัวขึ้นในพื้นที่
 แห่งนี้ โดยมีการนำเสนอว่า เป็นวิญญาณโรคจิตที่ยังคงวนเวียนอยู่ฝ้าพื้นที่แห่งนี้อยู่ ซึ่งมีการประกอบ
 สร้างตัวละครให้สมจริงคล้ายคลึงกับภาพถ่ายเจ้าของโรงงานที่ประดับไว้ภายในพื้นที่โกดังผีสิง

ภาพที่ 4.47

การแต่งกายของตัวละครที่เหมือนกับเจ้าของจริงในตำนาน



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคน
 เดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
 (https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

การใช้คนแสดง แต่มีการแสดงออกของตัวละครที่มีความผิดปกติไปจากคนทั่วไปผ่านจังหวะการพูด รวมถึงการแต่งหน้าที่ขาวซีด ผิดไปจากมนุษย์ทั่วไป ถือเป็นการประกอบสร้างความน่ากลัวของตัวละครตามแนวคิด Uncanny ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความไม่แน่ใจว่า ตัวละครนี้เป็นผีหรือบุคคลที่มีอาการทางจิตกันแน่ ซึ่งการปรากฏตัวของตัวละครนี้ทุกครั้งจะปรากฏตัวด้วยแสงสีแดง ซึ่งสามารถช่วยเสริมให้ตัวละครดูมีความน่ากลัว โกรธแค้น โดยแสงสีแดงถือเป็นสีที่สื่อถึงความอันตราย และสามารถสร้างความตื่นเต้น และกระตุ้นสมอง สร้างความรู้สึกรุนแรงให้เกิดขึ้นได้ (Ferreira, 2019)

นอกจากนี้ การแสดงออกของตัวละคร ถือว่ามีบทบาทสำคัญอย่างมากในการสื่อสารความกลัวไปยังผู้เล่น โดยจังหวะในการปรากฏตัวของตัวละครที่เปิดฉากออกมาจากโรงศพอย่างรวดเร็ว แล้วพุ่งเข้าหาผู้เล่น ถือเป็นเทคนิค Jump Scare ที่นิยมใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์สยองขวัญ แต่เมื่อในพื้นที่แห่งนี้ ผู้เล่นสามารถเข้าไปเผชิญกับตัวละครได้โดยตรง จึงก่อให้เกิดความตกใจและหวาดกลัว สังเกตได้จากผู้เล่นส่วนใหญ่สะดุ้งตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น บางคนสะดุ้งถอยหนี ผงะ หรือเอามือปิดหน้า และหลายคนร้องกรี๊ดออกมาด้วยความตกใจกลัว

ภาพที่ 4.48

การหลอกด้วยเทคนิค Jump Scare ที่สร้างความตกใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

3) หมอผ่าตัด

ตำนานของโกดังผีสิงแห่งนี้ได้กล่าวถึงการทำงานของบริษัทผลิตโรงศพแห่งนี้ว่า มีการดูแลความเรียบร้อย ตกแต่งศพก่อนที่จะบรรจุเข้าโลงเพื่อจัดงานศพ ตัวละครหมอที่ปรากฏในห้องผ่าตัดภายในโกดังผีสิงนี้ จึงมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดยตัวละครนี้ปรากฏอยู่ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE สาขาอื่น ๆ เช่นกัน

ภาพที่ 4.49

หมอผ่าตัดใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE Gatlinburg สหรัฐอเมริกา



หมายเหตุ. Ripley's Haunted Adventure Gatlinburg จาก H.D. Walkthrough Highlights of Ripley's

Haunted Adventure in Gatlinburg! โดย Haunts and Amusements!, 2018

(<https://www.youtube.com/watch?v=u1CdSwqlqiE&t=20s>)

หมอผ่าตัดผู้มีอาการทางจิตที่ปรากฏตัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พักยา มีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

(1) การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครนี้รับบทโดยนักแสดง ปรากฏกายขึ้นอยู่ภายในพื้นที่กรงเหล็กที่เป็นเสมือนห้องผ่าตัด โดยหมอสวมชุดเสื้อคลุมสีขาวคล้ายกับหมอที่ทำการรักษาในโรงพยาบาลทั่วไป แต่เสื้อผ้ามืดมีความเก่าและสีเข้มคล้ายกับสวมใส่มาอย่างยาวนาน และมีการแต่งหน้าให้ขอบตาล้ำ ผมรุงรัง และดวงหน้าขาวซีด แตกต่างจากคนทั่วไป

ภาพที่ 4.50

ตัวละครหมอผ่าตัดผู้มีอาการทางจิต



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก พากานต์มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง * สุดท้ายกลัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์) โดย Bearhug, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>)

(2) การแสดงออก

ผู้เล่นจะได้พบเจอกับตัวละครที่กำลังผ่าตัดซากศพอยู่อย่างชะมัดเข้มข้น คล้ายกับคนที่หมกมุ่นอยู่กับการทำงานจนไม่สนใจสิ่งใด ซึ่งสังเกตได้จากฉากศพที่ถูกผ่าตัดที่ผิวหนัง เปื่อยสลายจนแทบเหลือแต่ซี่โครง แต่หมอก็ยังคงผ่าตัดอยู่ ซึ่งเมื่อผู้เล่นเดินผ่านมา หมอจะทำการ เรียกให้ผู้เล่นเข้าไปดูการผ่าตัดอย่างใกล้ชิด และหยิบชิ้นส่วนอวัยวะภายในต่าง ๆ จากซากศพขึ้นมา อวดผู้เล่น ซึ่งในขณะที่ผู้เล่นกำลังตั้งใจฟัง หมอก็เกิดอาการคลุ้มคลั่ง ปาหัวใจของศพใส่ผู้เล่น และ หัวเราะด้วยความสะใจ หรือตะโกนไล่คล้ายคนมีอาการทางจิต ทำให้ผู้เล่นตกใจอย่างมาก

ภาพที่ 4.51

หมอผ่าตัดหยิบอวัยวะของศพขึ้นมาพูดคุยกับผู้เล่น



หมายเหตุ. ริบลิส์ พัทยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019 (https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

(3) บทพูด

เริ่มแรก ตัวละครนี้จะแสดงออกอย่างเป็นมิตร โดยการเรียกผู้เล่นเข้าไปใกล้ ๆ อย่างอ้อมอ้อม คล้ายกับคนปกติ เสมือนเป็นหมอที่ใจดี และชวนคุยเกี่ยวกับงานที่ตนเองกำลังทำ

“มานี่...เข้ามาสิ...เข้ามาใกล้ ๆ มาดูหมอทำงานก่อน....เข้ามาใกล้ ๆ”

“นี่คือที่เพิงผ้ามาเรียกว่า ไต...ผ้าอีกทีจะเจอปอด...และนี่เขาเรียกว่า หัวใจ”

เมื่อตัวละครพูดเสร็จก็จะปาวว๊วะขึ้นส่วนนั้นใส่ผู้เล่นอย่างแรงด้วยอาการคล้ายคนผู้มีอาการป่วยทางจิต ซึ่งหากผู้เล่นไม่ตกใจกลัว จนรีบหนีไปฉากอื่น หมอจะเอ่ยปากขับไล่ให้ผู้เล่นออกไปจากพื้นที่ของตน

“ออกไป!!!...หมอจะทำงาน”

(4) การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

โดยทั่วไปแล้ว อาชีพแพทย์หรือหมอจะได้รับการยอมรับและความศรัทธาจากประชาชนว่า เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในด้านสุขภาพและความเจ็บป่วย มีอำนาจในการตรวจ วินิจฉัย รักษาโรค รวมถึงรับรองการเกิด หรือการตาย (ดวงกมล ศรีประเสริฐ, 2561) ถือเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือในสังคม แต่หมอผ่าตัดในพื้นที่แห่งนี้มีการประกอบสร้างตัวละครให้เป็นหมอที่หมกมุ่นอยู่กับการผ่าตัดศพไม่จบสิ้น โดยที่ไม่สามารถรักษาโรคหรือทำให้ผู้ใดรอดชีวิต ซึ่งเป็นการนำเสนอตัวละครให้ผิดแปลกจากความคาดหวังของสังคม ทำให้ผู้เล่นเกิดความไม่แน่ใจ สงสัยกับความผิดปกติที่เห็น จนก่อให้เกิดความกลัวต่อตัวละครขึ้นมาได้

นอกจากนี้ การที่ตัวละครพูดคุย เรียกให้ผู้เล่นเข้าไปดูการผ่าตัดใกล้ ๆ โดยเป็นการหลอกให้ผู้เล่นตายใจเข้าไปสนทนาด้วย ก่อนที่จะปาชิ้นส่วนอวัยวะภายในใส่ ถือเป็น การสร้างความกลัวและตกใจได้อย่างมาก เนื่องจากมีการเปลี่ยนอารมณ์อย่างรวดเร็ว โดยที่ผู้เล่นไม่ทันตั้งตัว และอวัยวะคนที่หมอนำมาปา จะเป็นพลาสติกบรรจุน้ำ เมื่อชนกับลูกกรงก็จะแตกและทำให้น้ำกระเด็นใส่ผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัว ตกใจ ทุกคนจะผงะ ถอยหนี หรือหลบตาปีด้วยความกลัว เพราะให้ความรู้สึกว่ามีชิ้นส่วนความน่ากลัวจากผีที่มีอาการผิดปกติทางจิต หรือน้ำเลือด น้ำเหลืองมาปะทะกับตน ถือเป็น การสื่อสารผ่านผัสสะทางผิวหนัง

ภาพที่ 4.52

หมอผ้าตัดปาวัววะภายในของมนุษย์ใต้ผู้เล่น



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

4) ผีมือเลื้อย

ตัวละครนี้ถือเป็นตัวละครที่มีความน่ากลัวมากที่สุดในพื้นที่แห่งนี้ โดยปรากฏอยู่ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE ในทุกสถานที่ทั่วโลก ถือเป็นตัวละครที่ไม่ได้มีการกล่าวถึงในตำนานของโกดังผีสิงแห่งนี้ชัดเจนว่าเป็นใคร แต่มีความสอดคล้องกับเรื่องราว เป็นตัวแทนของผีที่โดนทรมานจนมีอาการป่วยทางจิต คุ่มคลั่ง ที่คอยทำร้ายทุกคนในสถานที่แห่งนี้ได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 4.53

ผีมือเลื้อยใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE อื่น ๆ



หมายเหตุ. Ripley's Haunted Adventure Gatlinburg จาก H.D. Walkthrough Highlights of Ripley's Haunted Adventure in Gatlinburg! โดย Haunts and Amusements!, 2018
(<https://www.youtube.com/watch?v=u1CdSwqlqiE&t=20s>)

ผีมือเลื้อยที่ปรากฏตัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

ภาพที่ 4.54

ตัวละครผีมือเลื้อยใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

(1) การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครนี้จะมีการแต่งกายที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละวัน บางครั้งจะแต่งกายด้วยชุดเอี้ยมยีนส์ บางครั้งจะใส่เสื้อคลุมคล้ายหมอ แต่โดยส่วนมากเสื้อผ้าจะมีความสกปรกเก่า และเปื้อนเลือด โดยมีรอยเลือดเปื้อนบนเสื้อผ้าและลำตัวมากกว่าตัวละครอื่น ๆ แสดงถึงความโหดร้าย การทำร้ายร่างกายคนได้มากกว่าตัวละครอื่น ๆ

ใบหน้าของตัวละครมีความขาวซีดและเปื้อนเลือด ในบางครั้งจะคล้ายกับสวมหน้ากากที่เป็นผิวหนังมนุษย์คลุมไว้ หรือในบางครั้งจะมีอุปกรณ์ทำร้ายร่างกายเป็นเหล็กดิ่งไว้ที่ศีรษะ

อุปกรณ์สำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครนี้ คือ เลื่อยไฟฟ้า ที่ตัวละครนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ในการไล่ล่าผู้เล่น ซึ่งหากพิจารณาตัวละครนี้จะพบว่า มีการออกแบบตัวละครโดยใช้เทคนิคสัมพันธ์ (intertextuality) ความโหดร้ายของตัวละครมาจากภาพยนตร์เรื่อง The Texas Chain Saw Massacre ผลงานหนังสยองอมตะของ Tobe Hooper ที่สร้างขึ้นในปี 1974 และมีการสร้างภาคต่อ ๆ มาอีกหลายภาค ซึ่งตัวละครเอกในเรื่อง คือ ฆาตกรหน้าหนังมนุษย์สุดโหด (Leatherface) มีความโหดร้าย ใช้เลื่อยไฟฟ้าเป็นอาวุธคอยทำร้ายผู้คน ซึ่งผู้กำกับ Tobe Hooper

ได้แรงบันดาลใจมาจาก Ed Gein มาตกรต่อเนื่องโรคจิตในอดีตที่เคยเป็นชาวโด้งดัง (Sandwell, 2022) โดยนำมาดัดแปลงจนเป็นเรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่นหนุ่มสาวที่กำลังเดินทางไกล ก่อนจะต้องเผชิญชะตากรรมแสนโหดร้าย เมื่อพวกเขาต้องมาพบกับครอบครัวมนุษย์กินคนในชนบท โดยมีชายร่างใหญ่ที่ปรากฏตัวด้วยหน้ากากหนังมนุษย์และเลื่อยไฟฟ้าที่ตามสังหารทุกคนอย่างโหดเหี้ยม

ภาพที่ 4.55

ตัวละคร Leatherface จากเรื่อง *The Texas Chain Saw Massacre*



หมายเหตุ. Leatherface จาก Is The Texas Chainsaw Massacre's Leatherface A Woman?

โดย Brown, 2018

(<https://www.screengeek.net/2018/08/11/leatherface-woman-texas-chainsaw-massacre-theory/>)

(2) การแสดงออก

ตัวละครนี้จะปรากฏตัวขึ้นในห้องเก็บของที่เต็มไปด้วยลังไม้ ซึ่งในตอนแรกผู้เล่นจะไม่เห็นตัวละครนี้แต่อย่างใด แต่เมื่อผู้เล่นได้ยินเสียงเลื่อยไฟฟ้าค่อย ๆ ดังขึ้นก็จะได้พบกับตัวละครผีเสื้อนี้ออกมาจากเงามืด ถือเลื่อยไฟฟ้าตรงเข้าหาผู้เล่นด้วยท่าทางอาฆาต กำมือ ยกเลื่อยไฟฟ้าขึ้นสูงหมายจะทำร้าย ซึ่งเป็นการทำให้ผู้เล่นตกใจกลัวได้อย่างมาก พบได้จากผู้เล่นทุกคน ผวา กรีดร้อง และวิ่งหนีด้วยความตกใจเมื่อตัวละครนี้ปรากฏขึ้น ซึ่งตัวละครนี้ไม่ได้ปรากฏตัวเฉพาะในห้องเก็บของเท่านั้น แต่ยังวิ่งไล่ล่าตามผู้เล่นไปยังระเบียงด้านนอกของโกดังผีสิงที่ผู้เล่นหนีออกไปอีกด้วย

(3) การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

การศึกษาด้านจิตวิทยาอธิบายตัวละคร Leatherface ว่าเป็นตัวละครที่แสดงออกเสมือนเป็นสัญลักษณ์ด้านลบของมนุษย์ที่ไม่รู้จักผิดชอบชั่วดีออกมาให้เห็นว่า มีความอันตรายและน่ากลัวเพียงใด Callahan (2019)

การใช้เลื่อยไฟฟ้า (Electric Saw) ของตัวละคร ช่วยประกอบสร้างว่าตัวละครมีความโหดร้าย น่ากลัวให้กับตัวละครได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่มีความแหลมคม คล้ายมีดขนาดใหญ่ที่มีประสิทธิภาพในการตัดวัสดุที่มีความแข็งได้อย่างง่ายดาย ซึ่งรวมถึงผิวหนังและกระดูกของมนุษย์เช่นกัน ซึ่งการปรากฏตัวของตัวละครพร้อมเลื่อยไฟฟ้าที่เครื่องยนต์เป็นของจริงมีเสียงและกลิ่นน้ำมันเครื่องที่สมจริง ไม่ใช่อุปกรณ์ประกอบฉาก ช่วยเพิ่มความน่ากลัวให้กับตัวละครเป็นอย่างมาก

โดยการปรากฏตัวของตัวละครนี้ เสมือนการจำลองเหตุการณ์ฆาตกรรมที่ผู้เล่นเคยรับชมจากภาพยนตร์สยองขวัญมาทำให้ผู้เล่นได้มีประสบการณ์ตรง ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่หรือผ่านสื่อกลาง ทำให้ผู้เล่นได้รู้สึกถึงอันตรายที่พุ่งเข้าหาตนเองและต้องหนีเอาชีวิตรอด ซึ่งทำให้ผู้เล่นหลายคนกรี๊ดร้องเมื่อพบเจอกับฝีมือเลื่อยที่มีอาวุธและคอยตามไล่ล่าอย่างไม่ลดละ ทำให้ผู้เล่นต้องพยายามวิ่งหนีออกจากเหตุการณ์อันตรายนี้ไปให้ได้

ภาพที่ 4.56

ฝีมือเลื่อยคอยไล่ล่าผู้เล่นอย่างไม่ลดละ



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก พากานต์มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง *

สุดท้ายยกตัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์) โดย Bearhug, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>)

5) แวมไพร์

แวมไพร์ หรือผีดูดเลือด ถือเป็นผีที่มีความโด่งดังและเป็นอมตะ มีการเล่าขานเรื่องราวอันเป็นตำนานอันน่าสยดสยองต่อเนื่องมายาวนานกว่าร้อยปี โดยมีต้นกำเนิดในฝั่งโลกตะวันตก และเป็นผีที่ปรากฏอยู่ในตำนานของหลายประเทศทั่วโลก โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ เช่น แวมไพร์ตามตำนานเม็กซิโกจะมีกะโหลกมนุษย์วางอยู่บนศีรษะ แวมไพร์แถบเทือกเขาร็อกกีจะดูดเลือดทางจมูก แวมไพร์ตามตำนานโรมาเนียจะมีร่างกายพอมืด และไวเลียบยาว เป็นต้น (Adetunji, 2020) แต่แวมไพร์ทั่วโลกก็มีลักษณะบางประการที่คล้ายคลึงกัน ได้แก่

1. แวมไพร์เป็นผีดิบในร่างของมนุษย์ มีฟันแหลมคม ต้มเลือดมนุษย์เป็นอาหารเพื่อหล่อเลี้ยงให้มีชีวิตเป็นอมตะ ไม่มีวันตาย
2. แวมไพร์ถูกนำมาเปรียบเทียบกับมนุษย์ค้างคาวผีดิบ เนื่องจากแวมไพร์หากินกลางคืน ต่างจากสัตว์ชนิดอื่น ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงแวมไพร์ ก็มักจะนึกถึงผีดิบผิวซีดในชุดสีดำคล้ายค้างคาว
3. ในตอนกลางวันแวมไพร์จะนอนนิ่งอยู่ในโลงศพ ในสภาพที่ตาข้างหนึ่งเปิดอยู่ มีเลือดติดอยู่ตามปากหรือจมูก
4. ในตอนกลางวันแวมไพร์จะออกหาเหยื่อ เพื่อดูดเลือดบริเวณคอของเหยื่อ โดยเหยื่อมักจะเป็นเพศตรงข้ามเสมอ
5. แวมไพร์ ถ่ายทอดเชื้อสายด้วยการกัด แต่ผู้ที่ถูกกัดทุกคนอาจเสียชีวิตและไม่ได้ถูกปลุกขึ้นมาเป็นแวมไพร์ตัวใหม่ก็ได้
6. ศพของแวมไพร์จะไม่เน่าเปื่อย ไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงใด ใบหน้าจะยังดูมีเลือดไหลเวียนอยู่ตลอดเวลา เพราะได้เลือดของเหยื่อหล่อเลี้ยงไว้
7. แวมไพร์ สามารถสยบได้ด้วยกระเทียม ซึ่งเป็นพืชที่มีกลิ่นฉุนมาก หรือไม้กางเขน และน้ำมันต์

เรื่องราวของแวมไพร์โด่งดังไปทั่วโลก เมื่อ Bram Stoker นักเขียนชาวไอริช ได้แต่งนิยายเรื่อง แดร์กควิลล่า ขึ้นมาและได้รับความนิยม จนถูกนำไปถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งภายใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาได้มีการประกอบสร้างตัวละครแวมไพร์ไว้ในพื้นที่โกดังผีสิงนี้เช่นกัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

แวมไพร์ที่ปรากฏตัวในพื้นที่แห่งนี้ ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับตำนานความน่ากลัวของโกดังเก็บศพโดยตรง แต่เมื่อสถานที่แห่งนี้เป็นโรงงานผลิตโลงศพ ซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ของแวมไพร์ที่มักจะสิงสถิตและปรากฏตัวอยู่ จึงได้มีการนำเสนอตัวละครนี้ให้เป็นผีที่มีความดุร้าย

คล้ายกับภาพเหมารวม (stereotype) เกี่ยวกับลักษณะนิสัยของแวมไพร์ว่า มีความดุร้ายและชอบดูดเลือดจากมนุษย์ ซึ่งการแต่งกายของตัวละครจะมีความแตกต่างจากภาพเหมารวม (stereotype) ของแวมไพร์ทั่วไป ที่ใส่ชุดเสื้อคลุมสีดำ สะอาด ฟันมีเขี้ยวยาว แต่แวมไพร์ในสถานที่แห่งนี้จะแต่งกายด้วยชุดสูทแบบตะวันตก แต่เสื้อผ้านั้นมีความเก่า สีส้ม และมีรอยเลือด การแต่งหน้าของตัวละครจะซีดขาว ปากซีดไร้สีเลือด รอบดวงตาสีดำคล้ำ คล้ายกับร่างไร้ชีวิต

ภาพที่ 4.57

ตัวละครแวมไพร์



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

(2) การแสดงออก

ตัวละครนี้จะปรากฏตัวในฉากของห้องเก็บโลงศพที่มีแวมไพร์นอนอยู่ในโลงศพเป็นจำนวนมาก ซึ่งตอนแรกที่ผู้เล่นเข้ามาในห้องดังกล่าว แวมไพร์ทั้งหมดยังสงบนิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหว แต่แล้วเมื่อผู้เล่นกำลังจะออกจากห้องไป แวมไพร์ก็จะพุ่งตัวเข้าไปหาผู้เล่นจากด้านหลัง พร้อมส่งเสียงคำราม และเดินตามผู้เล่นออกไปยังฉากต่อไป ซึ่งความน่ากลัวของตัวละครนี้จะสื่อสารผ่านการแสดงออกด้วยท่าทางยกมือขึ้นเพื่อต้องการคว้าตัวผู้เล่น ต้องการบีบคอ จับมาดูดเลือด ซึ่งทางจิตวิทยาเชื่อว่า เป็นภาษากายที่สื่อสารว่า ต้องการทำร้าย สามารถทำให้ผู้เล่นตกใจกลัวและพยายามหนี

(3) การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วของตัวละครนี้ที่พุ่งเข้าหาผู้เล่น คล้ายกับการใช้เทคนิค Jump Scare ในภาพยนตร์สยองขวัญทั้งหลาย ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกตกใจ และใกล้ชิดกับอันตรายที่เข้ามาปะทะใกล้ตัวได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ลักษณะท่าทางการเดินที่เอียงและ

เชื้องข้าของตัวละครก็เป็นการแสดงออกถึงความแตกต่างระหว่างคนกับผี ให้ผู้เล่นรู้สึกถึงการเป็นคนอื่นของตัวละครได้อย่างดี ซึ่งตัวละครนี้ไม่เพียงแต่อยู่ในพื้นที่ของตนเองเท่านั้น แต่ยังสามารถเคลื่อนที่เข้าหาผู้เล่นได้ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่า กำลังเจอแวมไพร์ กำลังไล่ล่าจริง ๆ และต้องหนีออกไปจากการถูกจับตาดูให้ได้

6) วิญญาณที่เร่ร่อนอยู่ภายนอกโกดังผีสิง

บริเวณภายนอก ก่อนเข้าสู่พื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา จะมีการปรากฏตัวของตัวละครผี 2-3 ตัว เพื่อเป็นการเชิญชวน และแกล้งหลอกผู้ที่เดินผ่านให้สนใจ จะเข้าไปเล่นในโกดังผีสิง โดยบทบาทของผีในบริเวณนี้มักจะเป็นผีชาย-หญิงที่อยู่คู่กัน อาทิ ผีที่แต่งกายเป็นเจ้าบ่าว-เจ้าสาว ผีหมอ-พยาบาล เป็นต้น

ภาพที่ 4.58

ผีบริเวณด้านหน้าทางเข้าโกดังผีสิง



หมายเหตุ. ผีบริเวณด้านหน้าทางเข้าโกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

(1) การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

การแต่งกายของนักแสดงผีที่ปรากฏจะแต่งกายตามบทบาทที่รับผิดชอบ ตามการแต่งกายแบบตะวันตก อาทิ ผีเจ้าบ่าว เจ้าสาว ที่แต่งกายด้วยชุดสูทและชุดแต่งงานตามแบบสากล ซึ่งเข้ากับเนื้อเรื่องของสถานที่แห่งนี้ได้เป็นอย่างดี แต่หากพิจารณาลักษณะของเสื้อผ้าจะพบว่า หากไม่มีรอยเปื้อนฝุ่นสีดำ ก็มีรอยสีแดงของเลือด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า มีความแตกต่างกับการแต่งกาย

ปกติประจำวันของคนทั่วไป ความเก่าของเสื้อผ้าสามารถสื่อได้ถึงความเป็นอดีต ไม่ได้อยู่ในยุคปัจจุบัน และร่องรอยของเลือดสามารถสื่อถึงการได้รับบาดเจ็บหรือถูกทำร้ายร่างกายจนเสียชีวิต

สำหรับการแต่งหน้าของตัวละครต่าง ๆ เหล่านี้ก็สามารถสื่อความหมายถึง ความน่ากลัว และการเป็นผีได้เช่นกัน โดยหากพิจารณาจะพบว่า ตัวละครผีทั้งหมดมีการแต่งหน้าให้ใบหน้ามีความขาวซีด มีบริเวณรอบดวงตาที่ดำคล้ำแทบจะมองไม่เห็น คล้ายคนตาย คล้ายกับกะโหลกผี โดยการแต่งหน้าแบบนี้สามารถสื่อความหมายถึงความตายหรือผีได้เป็นอย่างดี เห็นได้จากการแต่งหน้าของตัวละครในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง อาทิ The Nun, Coco ,The Nightmare before Christmas ฯ

ภาพที่ 4.59

การแต่งหน้าตัวละครที่สื่อถึงความเป็นผีในภาพยนตร์การ์ตูน Coco



หมายเหตุ. Coco จาก รีวิว COCO ระหว่างความฝันและครอบครัว โดย Sanook, 2017
(<https://www.sanook.com/movie/73989/>)

นอกจากนี้ ตัวละครผีหลาย ๆ ตัวในที่แห่งนี้ มักจะมีร่องรอยบาดแผลที่เต็มไปด้วยเลือด เป็นสัญญาณถึงการเสียชีวิตแบบไม่ปกติ เสมือนการทำให้เสียชีวิตอย่างทารุณ ซึ่งตรงกับตำนานเนื้อเรื่องที่ว่า บุคคลที่เข้ามายังสถานที่แห่งนี้จะเสียชีวิตไม่สามารถมีชีวิตรอดกลับออกไปได้

(2) การแสดงออก

การแสดงท่าทางของตัวละครผีทั้งหมด ลักษณะแรกที่เด่นชัด คือ การที่มีสายตาที่นิ่ง ตาแข็งคอยจ้องมองผู้ที่ผ่านไปมา รอบดวงตาที่แต่งไว้ดำคล้ำและการแสดงออก ทางสายตา ในรูปแบบนี้ทำให้ดูเปรียบเสมือนไม่มีแววตา ซึ่งคนที่ไม่มีแววตาก็คือคนตายนั่นเอง

ซึ่งเมื่อแสดงออกพร้อมกับสีหน้าที่เรียบเฉย การแต่งกายที่น่ากลัว การเคลื่อนไหวตัวช้า ๆ และการพูดเสียงต่ำยานคางเหมือนผี ก็ทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัวได้ตามแนวคิด Uncanny ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นที่เป็นเด็กจะเป็นผู้รับสารที่แสดงออกว่า เกิดความกลัวต่อตัวละครผีบริเวณนี้อย่างชัดเจน โดยส่วนมากมักจะวิ่งหนีหรือหลบด้านหลังผู้ที่พามา แต่สำหรับผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ มีหลายคนเกิดความรู้สึกกลัวในตอนแรกเมื่อถูกตัวละครจ้องมอง แต่แล้วก็หัวเราะ หรือหันไปพูดคุยกับคนที่มาด้วยถึงความแปลกประหลาดของผี โดยส่วนมากไม่ได้แสดงออกว่ารู้สึกกลัวแต่อย่างใด

ภาพที่ 4.60

ความหวาดกลัวของผู้เล่นที่อายุน้อยต่อตัวละครผี



หมายเหตุ. ความหวาดกลัวของผู้เล่นที่อายุน้อยต่อตัวละครผี โดย ผู้เขียน, 2563

สิ่งที่น่าสนใจ คือ การแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่ที่มักจะแสดงความตื่นเต้น และชื่นชอบในการเข้าไปใกล้ชิดและถ่ายภาพกับตัวละครผีเหมือนชื่นชอบที่ได้ใกล้ชิดตัวละครที่มีความน่ากลัว โดยผู้เล่นจำนวนมากชอบที่จะถ่ายรูปพร้อมกับตัวละครผีเหล่านี้ โดยมีทั้งการถ่ายภาพทำท่าหวาดกลัวและไม่รู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีแต่อย่างใด แต่ตัวละครผีทุกตัวจะคงความน่ากลัวไว้เสมอ โดยจะไม่ปรากฏภาพตัวละครผีที่มีรอยยิ้มรื่นเริงบนสีหน้า

ภาพที่ 4.61

การถ่ายภาพกับนักแสดงผีของผู้เล่น



หมายเหตุ. การถ่ายภาพกับนักแสดงผีของผู้เล่น โดย ผู้เขียน, 2563

(3) บทพูด

ผีที่ปรากฏตัวในบริเวณนี้มักจะไม่วุดคุ้ยอะไรกับผู้เล่นมากนัก หากผู้เล่นไม่สอบถามข้อมูล การเข้าไปเล่นก็จะมีบทพูดคุ้ยแต่อย่างใด ซึ่งหากมีการพูดคุยมักจะใช้โทนเสียงต่ำ และการพูดที่ซ้ำเสมือนเป็นคนไร้วิญญาณ เป็นการใช้เทคนิคสัมพันธบท (intertextuality) ลักษณะของตัวละครผีที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ มาใช้ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับตัวละครทั้งหมดในที่แห่งนี้ ที่สื่อสารกับผู้เล่นด้วยโทนเสียงและจังหวะในการพูดนี้เช่นกัน

(4) การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

ตัวละครผีที่ปรากฏในบริเวณนี้ แต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่เก่า มอมแมม เปื้อนเลือด และมีการแต่งหน้าที่คล้ายคนตายเป็นสัญญาณที่เด่นชัดในการประกอบสร้างถึงความเป็นผี และสามารถสื่อความหมายได้ว่า พื้นที่โกดังผีสิงแห่งนี้เป็นพื้นที่ของสิ่งไร้ชีวิต นอกจากนี้ การแสดงออกผ่านท่าทางที่เคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้า แววดตาที่นิ่งแข็ง พุดเสียงต่ำ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครมีความเป็นอื่นไปจากคนปกติ ซึ่งมีความน่ากลัวแบบผีที่ปรากฏตามสื่อทั่ว ๆ ไป

ผีที่อยู่บริเวณด้านนอกโกดังนี้ จะไม่มีการส่งเสียงดัง หรือแสดงออกอย่างเกรี้ยวกราดเหมือนผีตนอื่น ๆ ที่อยู่ภายในโกดังผีสิง มีระดับความน่ากลัวที่ไม่รุนแรง เป็นเพียงแต่เป็นตัวประกอบในพื้นที่ และสื่อสารกับผู้เล่นว่าเข้าสู่พื้นที่แห่งความตายแล้วเท่านั้น

(2) ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์

สำหรับตัวละครของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ที่ไม่ใช่มนุษย์ แสดง จะได้แก่ ตัวละครที่เป็นหุ่น และภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก (CGI) ซึ่งมีอยู่ประปรายในพื้นที่แห่งนี้ โดยมีทั้งผีที่เป็นที่รู้จักในระดับสากล ได้แก่ มัมมี่ ซอมบี้ แม่มด ผีกระสือ และตัวละครผีที่มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องว่า เป็นผีที่ถูกทำร้ายและจองจำอยู่ในสถานที่แห่งนี้

ภาพที่ 4.62

ผีที่เป็นที่รู้จักในระดับสากล



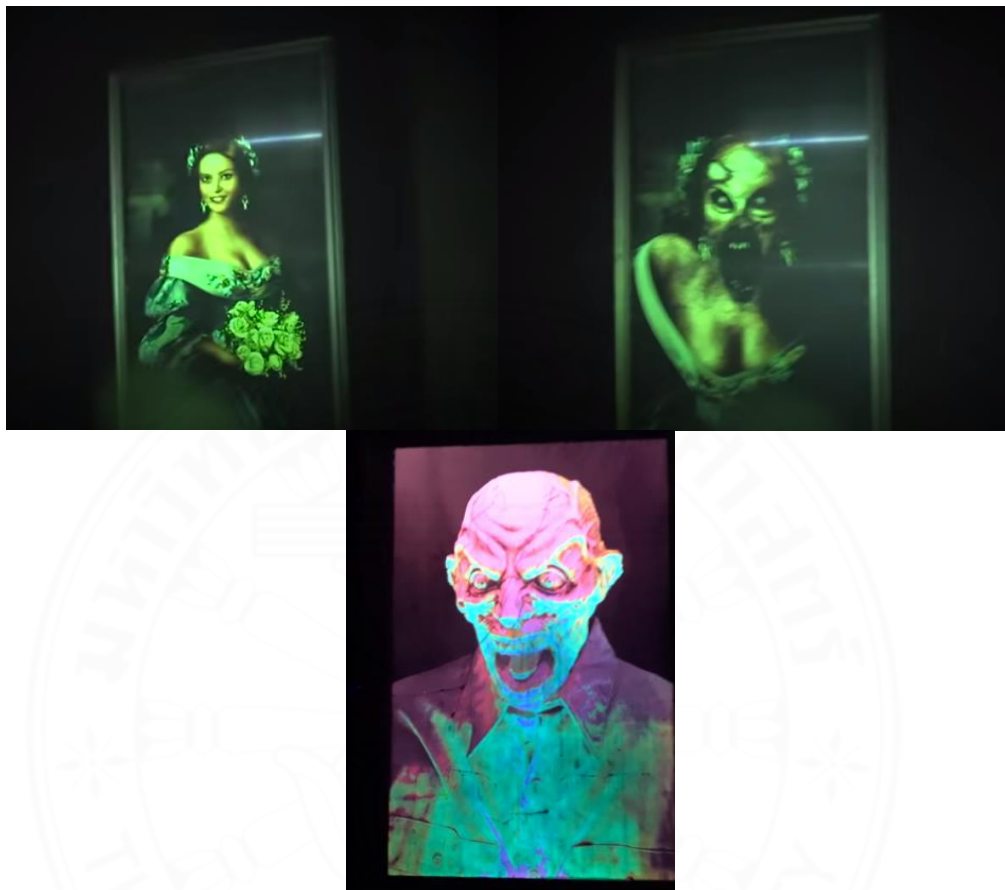
หมายเหตุ. ผีที่เป็นที่รู้จักในระดับสากล โดย ผู้เขียน, 2563

จะเห็นได้ว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการเลือกตัวละครที่เป็นที่รู้จักและมีภาพเหมารวม (stereotype) ที่เด่นชัดมาประกอบสร้างเป็นตัวละคร ซึ่งแม้จะมีรูปร่างที่ผิดรูปทรง หรือแผลเหวอะหวะ แต่ผู้เล่นก็ยังสามารถรับรู้ได้ว่า เป็นผีอะไร เช่น รู้ว่าเป็นตัวละครมัมมี่ เนื่องจากมีผ้าพันตามร่างกาย รู้ว่าเป็นผีกระสือเพราะว่ามีแต่หัวกับไส้ รู้ว่าเป็นซอมบี้จากการกินเนื้อคนดิบ ๆ หรือรู้ว่าเป็นแม่มดจากการแต่งกายด้วยหมวกและเสื้อคลุมชุดดำ รวมถึงอุปกรณ์ทำยาพิษของแม่มด ซึ่งผีทั้งหมดล้วนมีความใกล้เคียงกับคน แต่ไม่ใช่คน ก่อให้เกิดความกระอักกระอ่วนใจ และสามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวได้เช่นกัน

สำหรับตัวละครที่เป็น CGI ส่วนมากจะเป็นรูปภาพที่วางเรียงรายตามทางเดินช่วงเหตุการณ์ที่ 5 ก่อนที่จะเจอผีมือเลื้อย ซึ่งมีการประกอบสร้างความกลัว โดยการเปลี่ยนจากภาพคนปกติเป็นคนที่มีการแสดงท่าทางรูปร่างผิดปกติ ไปอย่างสิ้นเชิงอย่างกะทันหัน ทำให้ผู้เล่นส่วนใหญ่ตกใจกลัว

ภาพที่ 4.63

รูปภาพที่เปลี่ยนจากภาพบุคคลปกติเป็นผีร้ายที่มีความน่ากลัว



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก พากานต์มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง *
 สดท้ายกลัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์) โดย Bearhug, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>)

จะเห็นได้ว่า ตัวละครทุกตัวที่จัดอยู่ในประเภทนี้มีการประกอบสร้างความน่ากลัวแบบ
 จังใจ มีรูปร่างที่ผิดรูปผิดร่าง ใบหน้าหรือร่างกายและเป็นแผลเหวอะหวะ แตกต่างจากมนุษย์ปกติ
 โดยสิ้นเชิง มีการใช้ “เลือด” เป็นสัญลักษณ์ในการประกอบสร้างความหมาย ซึ่งถือว่าสามารถกระตุ้น
 ความกลัวให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้รับสารได้เป็นอย่างดี เนื่องจาก “เลือด” สามารถทำให้เกิดอาการ
 ตื่นกลัวตกใจอย่างมาก ใจสั่น เหงื่อแตก แน่นหน้าอก มือชาเท้าชา ในบางกรณีอาจเป็นลมได้เมื่อได้
 เห็นเลือด (สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 2014) แต่การออกแบบตัวละครต่าง ๆ ให้มีความผิด
 ปกติเกินจริง แตกต่างกับสิ่งที่ผู้เล่นคุ้นเคยในชีวิตประจำวันทั่วไป ก็สามารถสื่อสารไปยังผู้เล่นได้
 ว่า กำลังพบกับตัวละครผีที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมีความแพนตาซี ไม่ใกล้เคียง และไม่ใช่อะไรจริง

ซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นรับรู้ได้ว่า ตนกำลังอยู่ในพื้นที่สมมติที่ถูกประกอบสร้างขึ้น จึงไม่จำเป็นต้องรู้สึกกลัวจนเกินไป

ภาพที่ 4.64

ผีที่ถูกทำร้ายตามตำนานเนื้อเรื่อง



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก พากานต์มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง * สุดท้ายกลัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์) โดย Bearhug, 2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>)

จะเห็นได้ว่า ตัวละครทั้งหมดของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีทั้งตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องตำนานของบริษัทผลิตโรงศพที่กลายเป็นโกดังผีสิง และผีที่ไม่เกี่ยวข้อง แต่เป็นตัวละครผีที่เป็นมีความโด่งดังระดับโลก โดยถูกนำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ จนเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป จึงสามารถปรากฏกายในพื้นที่แห่งนี้ โดยเป็นการปรากฏกายในพื้นที่โกดังผีสิงในเวลากลางคืนทั้งหมด แม้ว่าจะงานวิจัยหลายชิ้น (กัจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552; ธนัท อนุรักษ, 2555) พบว่า ภาพยนตร์ผีร่วมสมัยหลายเรื่องเลิกลี้ดติดที่จะนำเสนอความกลัวกับกาลและเทศะ ทำให้ตัวละครผีสามารถปรากฏตัวได้ทุกที่ทุกเวลา แต่ตัวละครผีส่วนใหญ่ของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มักจะปรากฏกายในบริเวณพื้นที่โกดังผีสิงเป็นส่วนมาก มีเพียงตัวละครบางตัวที่ไปปรากฏตัวนอกสถานที่ โดยปรากฏตัวที่ป้ายทางเข้าห้างสรรพสินค้า ถือเป็นการปรากฏตัวนอกเหนือจากพื้นที่ เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์บอกถึงการมีอยู่ของโกดังผีสิงในห้างสรรพสินค้าแห่งนี้

ภาพที่ 4.65

ตัวละครผีที่ปรากฏอยู่นอกพื้นที่โกดังผีสิง



หมายเหตุ. ตัวละครผีที่ปรากฏอยู่นอกพื้นที่โกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2564

หากนำแนวคิด Uncanny ทางจิตวิทยามาวิเคราะห์ตัวละครทั้งหมดจะเห็นว่า โกดังผีสิงแห่งนี้มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านตัวละครที่มนุษย์แสดง โดยเน้นการสร้างความกลัวด้วยความสับสน ไม่แน่ใจแบบ Uncanny และตัวละครประเภทที่ไม่ใช่มนุษย์แสดงจะสื่อสารความกลัวออกมาโดยตรงและตั้งใจ ไม่ยึดตามแนวคิด Uncanny จะเห็นได้ว่าการใช้ตัวละครทั้งสองประเภทผสมผสาน ส่งเสริมกัน ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจ สามารถทำให้ผู้เล่นทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติสามารถเกิดความกลัวเมื่อเข้าไปเล่นยังบ้านผีสิงแห่งนี้

4.3.2.4 ฉาก (Setting)

องค์ประกอบด้านสถานที่ ถือว่ามีความสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมและสื่อสารถึงความน่ากลัวของผี ซึ่งฉากต่าง ๆ ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยานี้ถูกนำเสนออยู่ในพื้นที่โกดังผีสิง ขนาด 2 ชั้น ซึ่งมีการประกอบสร้างตามตำนานว่าอยู่ในพื้นที่โลกตะวันตก มีลักษณะภายนอก ดังภาพ

ภาพที่ 4.66

อาคารโกดังผีสิงภายนอก



หมายเหตุ. อาคารโกดังผีสิงภายนอก โดย ผู้เขียน, 2563

จะเห็นได้ว่า ลักษณะอาคารของโกดังผีสิงที่เปิดเผยภายนอกนั้นเป็นอาคารไม้ 2 ชั้น ลักษณะปิด แต่ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้มีทั้งส่วนพื้นที่ภายในอาคาร ได้แก่ ห้องโถง ห้องเก็บศพ ห้องผ่าตัด คุกใต้ดิน และส่วนที่เป็นพื้นที่นอกอาคาร ได้แก่ ป่า และสุสานฝังศพ ถือว่ามีการประกอบสร้างพื้นที่อย่างเหนือจริง ไม่อ้างอิงกับหลักความเป็นจริงแต่อย่างใด

หากพิจารณาการประกอบสร้างพื้นที่ในด้านเวลาจะพบว่า การนำเสนอฉากในพื้นที่นี้จะมีคามมืดเป็นส่วนมาก สื่อให้เห็นว่าเป็นช่วงเวลากลางคืน ซึ่งเป็นเวลาของผี และเป็นพื้นที่ในช่วงเวลาแห่งอดีต ไม่ใช่ช่วงเวลาในยุคปัจจุบันแต่อย่างใด ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อเรื่องว่า เป็นโกดังที่ถูกสร้างตั้งแต่ในอดีตและถูกทิ้งร้าง และเป็นไปตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาที่ศึกษาถึงการออกแบบบ้านผีสิงของสหรัฐอเมริกา ที่แนะนำการออกแบบบ้านผีสิงที่น่ากลัวว่า ยิ่งทำให้พื้นที่ดูเก่าเท่าไรยิ่งดี (Rapp, 2018)

นอกจากนี้ หากพิจารณาการประกอบสร้างพื้นที่ในด้านสถานที่จะพบว่า ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในโกดังผีสิงแห่งนี้ โดยมากจะเป็นฉากที่จำลองมาจากสถานที่จริงในบริบทของโลกตะวันตก ทำให้ผู้เล่นสามารถมีความรู้สึกเกี่ยวโยง แต่ได้ถูกประกอบสร้างให้มีความแตกต่างไปจากความคุ้นเคยในวิถีชีวิตประจำวันอย่างสิ้นเชิง สามารถก่อให้เกิดความกลัวและความรู้สึกอันตราย ซึ่งได้แก่

1) ลิฟต์

ภาพที่ 4.67

ลิฟต์ของโกดังผีสิง



หมายเหตุ. ลิฟต์ของโกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

ฉากลิฟต์ในพื้นที่แห่งนี้ จะออกแบบให้ลิฟต์มีความแตกต่างกับลิฟต์ปกติที่พบเห็นได้ทั่วไปในหลายลักษณะด้วยกัน อาทิ มีลักษณะลิฟต์เป็นทรงกลม ซึ่งมีความแตกต่างไปจากลิฟต์โดยทั่วไปที่มีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยม และมีการเคลื่อนที่หมุนตามเข็มนาฬิกา ไม่ได้เคลื่อนที่ในแนวตั้งแบบลิฟต์ยกของทั่วไป โดยจะทำการเคลื่อนที่เป็นวงกลม เพื่อเปิดรับคนที่อยู่ด้านนอกให้เข้าไปยังพื้นที่ด้านใน

ตัวลิฟต์มีพื้นที่จำกัด ซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวขึ้นได้ เมื่อรู้สึกว่าคุณพาเข้าไปอยู่ในสถานที่จำกัด ไม่สามารถหนีออกไปได้ นอกจากนี้ ส่วนประกอบของลิฟต์ที่ทำจากแผ่นเหล็กทึบ ซึ่งดูเก่า ทึม คล้ายแผ่นเหล็กที่เป็นสนิม สามารถสื่อความหมายได้ถึงความเก่าแก่ของพื้นที่แห่งนี้ รวมถึงของลักษณะของลิฟต์ที่ปิดทึบเป็นส่วนมากเสมือนเป็นการปิดกั้นไม่ให้ผู้เล่นได้รับรู้เกี่ยวกับสิ่งที่จะเกิดภายใน มีเพียงบริเวณประตูที่เป็นส่วนที่โปร่งแสงที่ช่วยให้ผู้เล่นค่อย ๆ ปรับสายตาให้คุ้นชินกับความมืด เมื่อต้องเข้าไปในพื้นที่ของโกดังผีสิง

2) ห้องโถงศพ

พื้นที่ในส่วนนี้ ถูกออกแบบมาให้คล้ายกับห้องโถงที่มีโลงศพขนาดต่าง ๆ วางอยู่เรียงราย พร้อมป้ายบอกราคาโลงศพขนาดต่าง ๆ เป็นหน่วยราคาของเหรียญดอลลาร์แปะไว้ โดยจะเป็นพื้นที่ส่วนแรก ๆ ที่ผู้เล่นได้พบเจอเมื่อเข้าไปในพื้นที่โกดังผีสิงแห่งนี้ ซึ่งเป็นฉากที่มีความสอดคล้องกับตำนานเนื้อเรื่อง และเปรียบเสมือนการค่อย ๆ พาผู้เล่นเปลี่ยนถ่ายพื้นที่จากพื้นที่ปัจจุบันของโลกมนุษย์ เข้าไปสู่พื้นที่โลกของความตายได้เป็นอย่างดี เนื่องจากโลงศพมีความเชื่อมโยงกับคนที่ตายแล้ว งานศพ ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นพื้นที่แห่งการเชื่อมโยงกันของ 2 โลก คือ โลกของคนปกติ กับโลกของคนที่ยาตายไปแล้ว ซึ่งเป็นที่อยู่ของผีนั่นเอง

ภาพที่ 4.68

ห้องโถงศพ



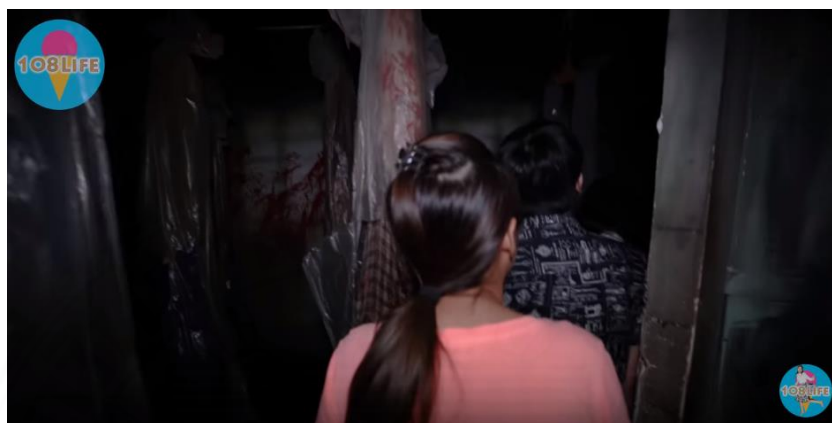
หมายเหตุ. รีบลิส์ พัทยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019,
(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

นอกจากนี้ บริเวณกลางห้องยังมีการตั้งโลงศพขนาดใหญ่ไว้ โดยภายในโลงมีร่างของชายหนุ่มคนหนึ่งนอนสวมเสื้อผ้าใส่สุทเหมือนคนปกติทั่วไปนอนหลับอยู่ ไม่ได้มีบาดแผลหรือเป็นร่างศพที่มีเลือดออก หรือมีผิปกติน่ากลัว แต่ก็สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความระแวงและความกลัวเป็นอย่างมาก เนื่องจากตัวละครสัปเหร่อสั่งให้ผู้เล่นทุกคนเอามือวาง สัมผัสโลงศพนั้น ซึ่งถือว่าเป็นการกระทำที่ขัดแย้งกับการกระทำของคนปกติทั่วไปที่ไม่ต้องการสัมผัสโลงศพหรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับคนตาย ถือเป็นการออกแบบการใช้สอยพื้นที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก ให้ผู้เล่นมีความไม่คุ้นเคย ก่อให้เกิดความรู้สึกแง่ลบในจิตใจ ซึ่งสามารถพัฒนาเป็นความกลัวได้ในที่สุด

3) ห้องเก็บศพ

ภาพที่ 4.69

ห้องเก็บศพ



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด
โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

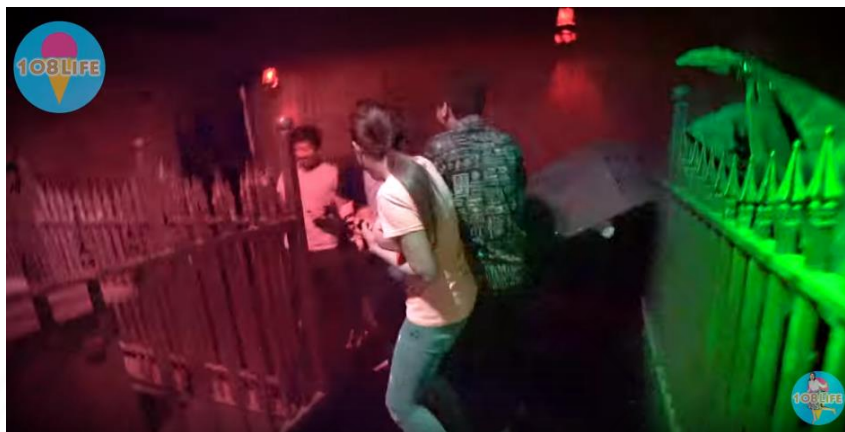
(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

ภายในโกดังผีสิงแห่งนี้จะมีห้องเก็บร่างของผู้ตาย ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมากกับสิ่งที่เคยเป็นปกติในชีวิตประจำวัน โดยในโลกแห่งความเป็นจริง การเก็บร่างผู้เสียชีวิตจะกระทำในแนวราบ เสมือนร่างกายของผู้เสียชีวิตได้นอนหลับพักผ่อน เห็นได้จากโลงศพหรือห้องเก็บศพทั่วไป ที่เป็นการเก็บร่างในแนวนอนทั้งสิ้น แต่พื้นที่ภายในโกดังผีสิงแห่งนี้ได้มีการออกแบบให้มีการเก็บร่างคนตายที่แตกต่างออกไปโดยสิ้นเชิงด้วยการนำไปใส่ถุงแขวนไว้ในแนวดิ่ง คล้ายกับการเก็บร่างสัตว์ในโรงงานเชือดสัตว์ ถือเป็นการประกอบสร้างพื้นที่ให้มีความผิดปกติ และสามารถแสดงถึงความโหดร้ายของผู้เป็นเจ้าของสถานที่ ที่กระทำกับร่างของผู้ตายอย่างป่าเถื่อน ผิดวิสัยของธรรมเนียมปกติของมนุษย์

4) ป่า และสุสาน

ภาพที่ 4.70

พื้นที่ภายนอกอาคารที่ถูกประกอบสร้างในโกดังผีสิง



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

ภายในโกดังผีสิงแห่งนี้มีการออกแบบให้เป็นพื้นที่สุสานตามแบบตะวันตกซึ่งไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องการเป็นโกดังร้างเท่าใดนัก แต่เป็นพื้นที่ที่มีความเชื่อมโยงกับโรงศพ เนื่องจากได้ออกแบบพื้นที่เป็นป่าช้าแบบตะวันตกที่เต็มไปด้วยโรงศพเรียงราย และเปรียบเสมือนการสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นรู้สึกได้ว่า รอบตัวไม่มีสิ่งมีชีวิต ผู้เล่นกำลังอยู่ในโลกของความตาย โลกของผี

5) ห้องผ่าตัด

ฉากห้องผ่าตัดในพื้นที่แห่งนี้ จะคล้ายคลึงกับการจำลองห้องผ่าตัด มีเตียงผ่าตัดและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผ่าตัดคล้ายคลึงกับโรงพยาบาล แต่เต็มไปด้วยความอึดอัด บรยากาศสลับ ซึ่งมีหมอกำลังผ่าตัดร่างคนบนเตียงที่ร่างถูกผ่า เปิดเผยให้เห็นอวัยวะภายในร่างกายที่เต็มไปด้วยเลือดและความสยอง แม้ฉากนี้จะเป็นห้องที่ผู้เล่นไม่สามารถเข้าไปด้านในได้ เนื่องจากมีลูกกรงเหล็กกั้น แต่หมอกที่อยู่ในฉากนี้จะเรียกผู้เล่นให้เดินเข้าไปดูการผ่าตัดผ่านกรงเหล็กอย่างใกล้ชิด

ภาพที่ 4.71

ห้องผ่าตัด



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

จะเห็นได้ว่า พื้นที่ในฉากนี้จะออกแบบสนับสนุนให้ตัวละครอยู่ในพื้นที่อันจำกัด ไม่สามารถออกมาใกล้ชิดกับผู้เล่นได้ แต่ก็เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมองเห็นและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร และสามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

6) ห้องแวมไพร์

พื้นที่ในบริเวณนี้จะเปรียบเสมือนห้องโถงที่เรียงรายด้วยโลงศพ ถือเป็น การออกแบบพื้นที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับบริบทของโครงเรื่อง โดยผู้เล่นจะต้องเดินผ่านบริเวณที่แห่งนี้ไป ซึ่งมีทั้งโลงศพที่เปิดฝาโลงไว้ และโลงศพที่ปิดฝาโลงไว้ บางโลงศพมีร่างของศพอยู่ภายใน หรือ บางโลงเต็มไปด้วยคราบเลือดน่าสยดสยอง ถือเป็นการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว และออกแบบพื้นที่ให้ผู้เล่นเกิดความหวาดระแวงและความกลัว หากมีตัวละครใดขยับออกมาจากโลงศพ เนื่องจากจะสามารถเข้ามาใกล้ชิดผู้เล่นได้

ภาพที่ 4.72

ห้องแวมไพร์



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เบิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เบิร์น 108Life, 2563

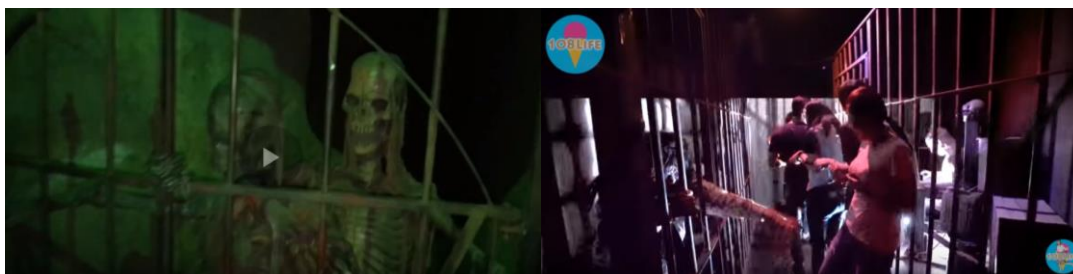
(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

7) คุณ

ฉากคุกที่ปรากฏตามสถานที่ต่าง ๆ ในโกดังผีสิง สามารถส่งเสริม และ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องตำนานของสถานที่แห่งนี้ โดยเป็นการตอกย้ำถึงความน่ากลัวในสถานที่แห่งนี้ว่า เข้ามาแล้วจะถูกคุมขัง กักขัง ทำโทษ และจะไม่สามารถรับอิสรภาพให้ออกไปได้ ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งความน่ากลัวมีแตกต่างไปจากคุกในโลกแห่งความเป็นจริงอย่างมาก โดยผู้ที่ถูกจับกุมในคุกทั่วไป คือ ผู้ขาดอิสรภาพหรือเป็นผู้กระทำความผิดบางอย่าง แต่พื้นที่คุกในโกดังผีสิงแห่งนี้เต็มไปด้วย ความโหดร้าย ผู้ที่ถูกคุมขังจะได้เจอกับบทลงโทษที่หลากหลายที่ก่อให้เกิดความทรมาน เช่น จับกรอก ยาพิษ ตัดอวัยวะ นั่งเก้าอี้ช็อตไฟฟ้า หรือถูกคุมขังจนเหลือแต่กระดูก ถือเป็นการสร้างบรรยากาศของความโหดร้ายในสถานที่แห่งนี้ได้สอดคล้องกับแก่นแนวคิดหลัก โดยสามารถแสดงถึงความผิดปกติของจิตใจของผู้มีอำนาจในพื้นที่แห่งนี้ว่า เป็นคนโหดเหี้ยมและวิกลจริตอย่างมาก

ภาพที่ 4.73

ฉากคุกที่ปรากฏตามส่วนต่าง ๆ ของพื้นที่



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด

โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

นอกจากนี้ยังมีฉากที่เป็นฉากแฟนตาซีที่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยใช้หลักจิตวิทยาให้ผู้เล่นถูกลวงตา ซึ่งได้แก่ ฉากห้องลายจุดและอุโมงค์ลวงตา ซึ่งเป็นห้องที่ไม่ได้ส่งเสริมความน่ากลัวของผี แต่เป็นฉากพื้นฐานที่พบได้ทั่วไปในบ้านผีสิงของต่างประเทศ (Allain, 2021) ซึ่งสามารถสร้างบรรยากาศมึนงง สับสนให้กับผู้เล่น จนสามารถกระตุ้นอารมณ์กลัวให้เกิดขึ้นได้

ภาพที่ 4.74

ฉากที่มีความแฟนตาซีในพื้นที่



หมายเหตุ. ริบลิส์ พัทยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

4.3.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่นำเสนอในสถานที่แห่งนี้ คือ ปมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เปรียบเสมือนผู้เล่นเป็นผู้ที่เป็นมนุษย์ต้องการเข้าไปท้าทายอำนาจของสิ่งเหนือธรรมชาติที่ยังคงสิงสถิตย์อยู่ในโกดังร้างแห่งนี้ นอกจากนี้ ยังพบเห็นปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครผีด้วยกันเอง ระหว่างผีที่เป็นผู้กระทำและผีที่เป็นผู้ถูกกระทำ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ผีที่ถูกกระทำโดนทรมานร่างกายด้วยอุปกรณ์ของมีคมต่าง ๆ ถูกโซ่และกรงขัง พันธนาการคุมขังจากผีผู้กระทำซึ่งมีอำนาจเหนือกว่า โดยผีที่ได้รับความทรมานเหล่านี้ล้วนส่งเสียงด้วยความทรมาน ตะโกนร้องขอความช่วยเหลือให้ผู้เล่นตลอดระยะทางให้พาออกไปจากสถานที่นี้

4.3.2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

พื้นที่โลกเหนือจริงของบ้านผีสิง ได้กำหนดให้ผีเป็นผู้ที่มีอำนาจมากที่สุดในพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งได้อนุญาตให้ผู้เล่นเข้าไปภายในพื้นที่ได้ชั่วคราว โดยผีเป็นผู้ให้บทเรียนว่า หากผู้เล่นเข้าไปท้าทายอำนาจของผี จะต้องพบเจอเรื่องราวสยองแบบใดบ้าง

4.3.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

สัญลักษณ์พิเศษด้านภาพหรือสิ่งที่มองเห็นที่ถูกนำมาใช้ในพื้นที่เหนือจริงของโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยานี้ คือ “โลงศพ” แบบศาสนาคริสต์ เนื่องจากพื้นที่แห่งนี้ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากตำนานอันสยองขวัญของโรงงานผลิตโลงศพกริมส์บี้ แอนสตรีปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) ที่รับลิ้ง์เลือกนำมาเป็นโครงเรื่องในการประกอบสร้างเรื่องราวในพื้นที่แห่งนี้ โดยสามารถพบเห็นสัญลักษณ์พิเศษนี้ในหลายพื้นที่ด้วยกัน อาทิ ฉากห้องโรงงานศพภายในโกดัง บริเวณด้านหน้าก่อนทางเข้า มีการตั้งโลงศพไว้อย่างเรียงราย โดยมีทั้งโลงศพแบบปิดฝาและเปิดฝาโลง เผยให้เห็นผีเจ้าของบริษัทที่ยังคงวนเวียนอยู่ ณ ที่แห่งนี้

ภาพที่ 4.75

โรงศพที่ตั้งอยู่ด้านหน้าโกดังผีสิง



หมายเหตุ. โรงศพที่ตั้งอยู่ด้านหน้าโกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

นอกจากนี้ สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่แห่งนี้ก็นำเสนอออกมาในรูปแบบโรงศพเช่นกัน อาทิ เก้าอี้หนังพนัก และป้ายบอกรายละเอียดของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ภาพที่ 4.76

เก้าอี้หนังและป้ายโดยรอบโกดังผีสิงที่มีลักษณะคล้ายโรงศพ



หมายเหตุ. เก้าอี้หนังและป้ายโดยรอบโกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

โดยการใช้โลศพเป็นสัญลักษณ์ในบริเวณของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ระดับความหมายชั้นต้น (denotation) นำมาใช้เพื่อบ่งบอกกิจการของสถานที่ตามตำนาน แต่ในระดับความหมายโดยนัย (connotation) อาจพิจารณาได้ว่า เป็นการทำให้ผู้เล่นได้รับทราบว่าเป็นพื้นที่แห่งนี้ เป็นพื้นที่แห่งความตายหรือโลกของวิญญาณ เนื่องจากมีเพียงคนที่ตายไปแล้วเท่านั้นที่ต้องเกี่ยวข้องกับการใช้โลศพ

สัญลักษณ์พิเศษด้านเสียงสำหรับ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา คือ เสียงเลื้อยไฟฟ้าที่ถือเป็นเสียงอันเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของบ้านผีสิงแห่งนี้ เนื่องจากเป็นเสียงอาวูรร้ายแรงที่ตัวละครนำมาใช้ อีกทั้งระดับความดังของเสียงเลื้อยไฟฟ้า สามารถแสดงถึงความโหดเหี้ยม น่ากลัวของผีร้ายในพื้นที่แห่งนี้ได้เป็นอย่างดี โดยสามารถสื่อถึงการเป็นโกดังที่เต็มไปด้วยความสยองขวัญ และเต็มไปด้วยอันตราย

นอกจากนี้ พื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างให้เป็นพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงนี้ ถือเป็นสื่อที่มีลักษณะโดดเด่นในการประกอบสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นเข้าไปมีประสบการณ์ มีปฏิสัมพันธ์ เข้าไปอยู่ในบรรยากาศที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เสมือนมีสัมผัสที่หกที่สามารถสัมผัสกับผีได้ การรับรู้ความหมายผ่านผัสสะ (senses) ต่าง ๆ ถือเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านผีสิงซึ่งใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการสื่อสารความกลัวผ่านทั้งประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) และประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight)

นอกจากพื้นที่ของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา จะมีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวด้านการมองเห็นผ่านตัวละคร และฉากต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังมีการใช้เทคนิคเกี่ยวกับ แสง สี เพื่อประกอบสร้างบรรยากาศในพื้นที่แห่งนี้ให้มีความสมจริงตามโครงเรื่อง เนื่องจากการใช้ประโยชน์จากการจัดแสงที่เหมาะสม สามารถปรับแต่งและสร้างอารมณ์ให้กับวัตถุทุกประเภท (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2550) ซึ่งสามารถแบ่งเป็นการใช้ความสว่างของแสง (Intensity) ทิศทางของแสง (direction) และสี (color) มาสื่อความหมาย ดังนี้

1) ความสว่างของแสง (Intensity)

นับตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์เป็นต้นมา ความสว่าง (lights) กับ ความมืด (darks) ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ และมักจะถูกนำมาเปรียบเทียบแทนสัญลักษณ์ระหว่างความดีกับความชั่ว ในทางศิลปะ ศิลปินมักใช้ความมืดบอกถึงความหวาดกลัว ความชั่วร้าย สิ่งที่ลึกลับ ขณะที่ความสว่าง หมายถึง ความมั่นคง ปลอดภัย ความศักดิ์สิทธิ์ ความจริง

และความสดใส เพราะผู้รับสารคุ้นเคยกับความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทำนองนี้ (ลักษณณ์ย์นทร์ พงษ์เสียงไชย, 2552) การประกอบสร้างบรรยากาศความหลอนในพื้นที่ โกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ก็ได้นำหลักการนี้มาใช้เช่นกัน โดยมีการประกอบสร้างบรรยากาศทั้งหมดให้เปรียบเสมือนเวลากลางคืน ซึ่งเป็นเวลาของผี หรือสิ่งที่ชั่วร้าย พื้นที่โดยรอบและภายในอาคารจึงมีความสลัว และทางเดินภายในค่อนข้างมืด เพื่อสร้างบรรยากาศความลึกลับ และทำให้ผู้เล่นเกิดความสงสัย และความกลัว ระดับความมืดที่เหมาะสมจึงถูกนำมาใช้ในการประกอบสร้างและสื่อความหมายในพื้นที่แห่งนี้อย่างมาก

ความสว่างของการปรากฏตัวของตัวละคร มักจะปรากฏในแสงสีที่แสดงพื้นที่เห็นเป็นเงาดำมากกว่าการเห็นชัดเจน โดยส่วนที่เป็นเงาสามารถสื่อความหมายถึงด้านมืด สิ่งที่น่าขนลุก ปดบัง หรือความน่ากลัวที่แอบแฝงอยู่ได้

ภาพที่ 4.77

ระดับความมืดภายในโกดังผีสิง ที่อยู่ในระดับสลัว ไม่ได้มืดมิดจนเกินไป



หมายเหตุ. Ripley's HAUNTED ADVENTURE จาก เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's โดย Kyutae Oppa, 2019
(https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4iv-yTk&t=837s)

2) ทิศทางของแสง (direction)

การกำหนดทิศทางของแสงสามารถช่วยส่งเสริมบรรยากาศของฉากและอารมณ์ของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในพื้นที่แห่งนี้ได้ โดย Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มักจะจัดแสงจากมุมต่ำจากพื้น ทำให้ภาพบุคคลที่ปรากฏ สว่างบริเวณใต้คางและจมูก แต่จะมีเงาเกิดขึ้นบริเวณหน้าผาก หัวตา สื่อความหมายถึง ความน่ากลัว ลึกลับ น่าสงสัย และไม่ใช่มนุษย์ปกติได้

ภาพที่ 4.78

การจัดไฟจากด้านล่างเพื่อสื่อสารความน่ากลัวภายในพื้นที่โกดังผีสิง



หมายเหตุ. การจัดไฟจากด้านล่างเพื่อสื่อสารความน่ากลัวภายในพื้นที่โกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

3) สี (color)

สัญญาณที่ผู้ออกแบบสารถนำมาใช้สื่อความน่ากลัว ความเป็นผี คือ การออกแบบแสงสี โดยจะเห็นได้ว่า มีการออกแบบการใช้แสงสีประกอบสร้างให้เป็นเวลากลางคืน โดยใช้สีน้ำเงินแทนท้องฟ้ายามค่ำคืน โดยตามความเชื่อ และการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อต่าง ๆ มักจะเชื่อว่า เวลากลางคืนถือเป็นเวลาของผี หรือสิ่งที่ชั่วร้าย ซึ่งแตกต่างจากแสงสีขาวปกติโดยทั่วไปภายใน Ripley's World of Entertainment ที่เป็นบรรยากาศของห้างสรรพสินค้าปกติ

ภาพที่ 4.79

การใช้แสงสีน้ำเงินในการประกอบสร้างเวลากลางคืน

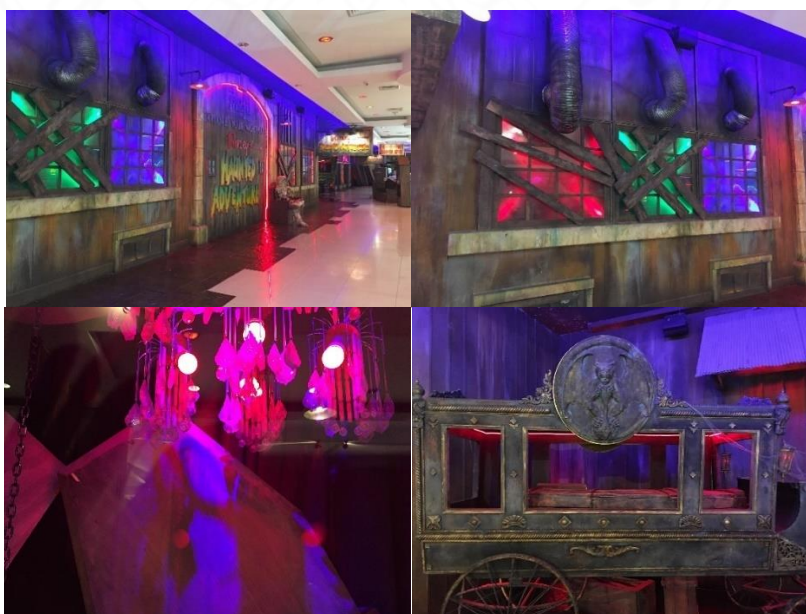


หมายเหตุ. การใช้แสงสีน้ำเงินในการประกอบสร้างเวลากลางคืน โดย ผู้เขียน, 2563

หากพิจารณาแล้วจะพบว่า บริเวณด้านนอกพื้นที่โกดังผีสิงจะเน้นการใช้แสงสีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียวมาสร้างบรรยากาศ สื่อความหมายถึงบางสิ่งที่เร้นลับ แอบแฝง โดยเรามักพบการใช้สีเขียวในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพอมดแม่มด หรือใช้ในการสื่อถึงยาพิษ สีแดงสามารถสื่อความหมายถึง เลือด เหตุการณ์อันตราย และเมื่อสีแดงถูกนำมาใช้กับแสงสีน้ำเงินก็จะเกิดโทนสีม่วง ซึ่งสามารถสื่อความหมายถึงสิ่งที่ซ่อนเร้น เรื่องเกี่ยวกับศาสนา วิญญาณ และสิ่งที่น่าขนลุกได้เช่นกัน (ลักษณณ์ย์น ทรงเสียงไชย, 2552)

ภาพที่ 4.80

แสง สีบริเวณโดยรอบของโกดังผีสิง

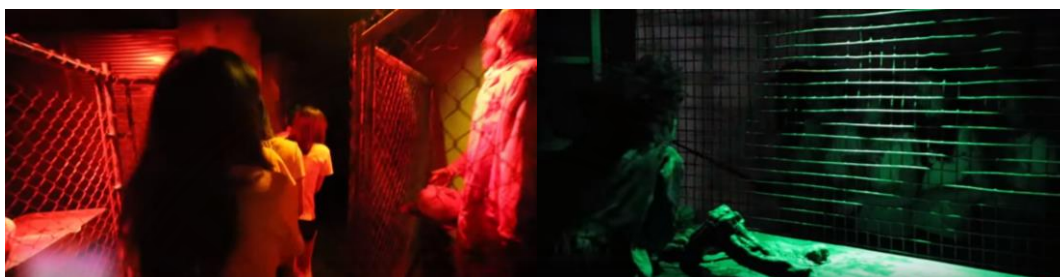


หมายเหตุ. แสง สีบริเวณโดยรอบของโกดังผีสิง โดย ผู้เขียน, 2563

พื้นที่ภายในโกดังผีสิง พบเจอการใช้แสงสีแดงมากที่สุดในฉากที่ต้องการสื่อความหมายถึง เลือด เหตุการณ์น่ากลัว และการทำร้ายร่างกาย รongลงมา คือ การใช้แสงสีเขียวในบริเวณที่นำเสนอเรื่องราวที่คลุมเครือ ขวบนสงสัย ไม่ชัดเจน

ภาพที่ 4.81

แสงสีภายในโกดังผีสิง



หมายเหตุ. ธิบลิ้ล พัทยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

นอกจากนี้ การเคลื่อนไหวของผีต่าง ๆ ทั้งผีหุ่นยนต์ที่ลอยเข้ามาใกล้ผู้เล่น หรือการแสดงออกของนักแสดงผีต่าง ๆ ที่เคลื่อนไหวที่เข้าใกล้ หรือไกลจากผู้เล่น สามารถสร้างความรู้สึกตกใจ ความน่ากลัว ความสมจริงให้กับผู้เล่น คล้ายคลึงกับการสื่อความหมายด้วยขนาดภาพที่นำเสนอผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

(2) ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound)

“เสียง” ถือเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบในการสื่อความหมายและประกอบสร้างความน่ากลัวให้กับพื้นที่แห่งนี้ โดย Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการใช้การสื่อสารด้านเสียงในพื้นที่จากต้นฉบับลิขสิทธิ์จากอเมริกา ซึ่งประกอบด้วยเสียงประกอบ และเสียงดนตรีที่บริษัทผลิตขึ้นมาเองเป็นเอกลักษณ์และให้สอดคล้องกับเรื่องราว โดยเสียงต่าง ๆ ที่พบในการประกอบสร้างและสื่อความหมายความกลัวในโกดังผีสิง ได้แก่ เสียงพูดหรือเสียงสนทนา เสียงเจิบ เสียงประกอบ และเสียงดนตรี ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) เสียงพูดหรือเสียงสนทนา

ภายในพื้นที่แห่งนี้ กำหนดให้ตัวละครสัปเหร่อ ผีเจ้าของโรงงาน และหมอโรคจิตเป็นนักแสดงที่มีการพูดสื่อสารกับผู้เล่น โดยนักแสดงของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา จะสามารถสื่อสารกับผู้เล่นได้อย่างน้อย 2 ภาษา คือ ไทย และอังกฤษ

เนื่องจากมีผู้เล่นจากหลายเชื้อชาติ และในบางครั้งจะสื่อสารเป็นภาษาจีน หรือรัสเซียตามเชื้อชาติของผู้เล่น โดยการสนทนาของตัวละครทุกตัวจะเป็นการใช้โทนเสียงต่ำ ซ้ำ เย็น ใช้เสียงพูดยานคางกว่าปกติ ผิดแปลกไปจากมนุษย์ปกติทั่วไป ถือเป็นตัวละครที่ประกอบสร้างความน่ากลัวตามแนวคิด Uncanny

นอกจากนี้ ตัวละครต่าง ๆ ยังมีการแสดงออกทางท่าทาง เช่น ถอนหายใจที่เหนื่อยหน่าย หายใจแรงอย่างหายใจที่โกรธเกรี้ยว ทบ กระซากสิ่งของอย่างแรง หรือการหัวเราะอย่างคนมีปัญหาทางจิต ซึ่งก่อให้เกิดเสียงที่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดระแวง ความกลัวด้วยเช่นกัน

2) เสียงเงียบ

ทางเดินภายใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา บางส่วนจะประกอบไปด้วยความมืดและความเงียบ ซึ่งมักนำมาใช้ก่อนเข้าสู่เหตุการณ์ที่น่ากลัว หรือสร้างความตกใจแบบ jump scare ที่มักจะใช้ในการเพิ่มอรรถรสความน่ากลัวในการรับชมภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ คือ ทำให้ผู้ชมตกใจกลัว โดยไม่มีสัญญาณเตือน หรือทำให้คาดเดาได้ล่วงหน้าได้ ซึ่งการใช้เทคนิคนี้จะทำให้ผู้ถูกหลอกหลั่งฮอร์โมนอะดรีนาลีน (Noradrenaline) เข้าสู่กระแสเลือด ส่งผลให้ร่างกายมีอาการตอบสนองต่าง ๆ เช่น ความดันสูงขึ้น หัวใจเต้นแรงขึ้น ทำให้หายใจเร็วขึ้น (sanook, 2020) ซึ่ง ปรัชญา ทองชุม (2557) กล่าวว่า “เสียงเงียบ” ถือเป็นมนต์เสน่ห์ของภาพยนตร์สยองขวัญ หรือหนังสือที่ได้รับคามนิยมน้อยอย่างแพร่หลาย เนื่องจากมักจะถูกนำมาใช้ก่อนจะเกิดเสียงดังฉับพลัน จนสามารถสร้างตระหนกตกใจได้อย่างสุดขีดให้กับผู้ชม โดยในบ้านผีสิงแห่งนี้ก็มีการใช้เสียงเงียบเพื่อประโยชน์คล้ายคลึงกัน อาทิ ก่อนเหตุการณ์ที่ผู้เล่นจะได้พบเจอกับผีมือเลื้อย ผู้เล่นก็ต้องเดินผ่านพื้นที่ห้องเก็บของอันเงียบเชียบ ก่อนที่เสียงสตาร์ทเลื้อยไฟฟ้าจะค่อย ๆ ดังขึ้น และผีมือเลื้อยปรากฏกายขึ้นวิ่งไล่ตามผู้เล่น

3) เสียงประกอบ

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการใช้เสียงประกอบมาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่แห่งนี้มากที่สุด โดยเป็นทั้งเสียงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อาทิ เสียงลม เสียงนกกลางคืนร้องในบริเวณด้านนอกโกดังผีสิง เสียงประกอบเพื่อบ่งชี้ถึงอารมณ์ อาทิ เสียงกรีดร้องขอความช่วยเหลือเป็นภาษาอังกฤษ เสียงเครื่องจักรต่าง ๆ รวมถึงเสียงการเคลื่อนไหวของหุ่นผีต่าง ๆ เพื่อสร้างความตกใจ และสร้างความรู้สึกลึกลับให้กับผู้เล่น

เสียงประกอบที่โดดเด่นที่สุดในพื้นที่แห่งนี้ คือ เสียงประกอบที่เกิดขึ้นในฉาก ซึ่งคือ เสียงเลื่อยไฟฟ้าที่กล่าวไปข้างต้นนั่นเอง โดยระดับความดังของเสียงเครื่องมือที่เป็นอันตราย ประกอบกับความใกล้ของแหล่งกำเนิดเสียงที่ใกล้ชิดผู้เล่น สามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี โดยก่อให้เกิดเสียงกรี๊ด เสียงผีเหวี่ยงจากผู้เล่นตามมา ซึ่งฉากที่มีความโดดเด่นด้านเสียงฉากนี้ ถือเป็นฉากเดียวที่เปิดเผยให้บุคคลภายนอก หรือผู้ที่ต้องการจะเข้าไปเล่นได้เห็นเหตุการณ์ความน่ากลัว เสียงกรี๊ดร้อง เสียงจากเลื่อยไฟฟ้าที่เกิดขึ้นเป็นระยะ ๆ สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้เล่นที่รอคิวเข้าไปอยู่ข้างล่างได้เป็นอย่างมาก

ภาพที่ 4.82

ผีมือเลื่อยบริเวณระเบียงที่เปิดโล่ง



หมายเหตุ. ผีมือเลื่อย จาก 5 บ้านผีสิง "ต้องห้ามพลาด" ในประเทศไทย

โดย Suansanook Thai, 2019

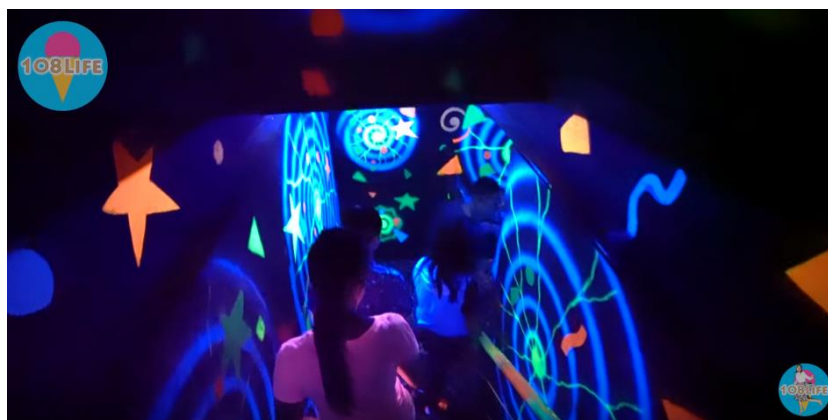
(<https://www.facebook.com/SuansanookTH/posts/896724477358643>)

4) เสียงดนตรี

เสียงดนตรีที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นำมาใช้เป็นดนตรีลิขสิทธิ์จาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE ของสหรัฐอเมริกา โดยมีการนำมาใช้ในฉากที่เป็นห้องแวมไพร์ ซึ่งมีการเปิดเพลงดนตรีคลาสสิกเพื่อสร้างบรรยากาศความน่ากลัว ให้มีความคล้ายคลึงกับเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง แดร์กคูล่า (Dracula) เปรียบเสมือนเป็นฉากที่อยู่ในพื้นที่ของอดีต ไม่ใช่ยุคปัจจุบัน ซึ่งจะมีความแตกต่างกับการใช้เสียงดนตรีบริเวณใกล้ทางออกจากโกดังผีสิงที่เป็นเสียงดนตรีที่ประกอบสร้างจากเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ให้ความรู้สึกพิศวง คล้ายกลับดังผู้เล่นให้กลับเข้ามาสู่เสียงเครื่องดนตรีที่มีความทันสมัย เป็นสิ่งที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน

ภาพที่ 4.83

บริเวณประตูทางออกที่เป็นภาพกราฟิกและเสียงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เหมือนพาผู้เล่นกลับมาสู่
ปัจจุบัน



หมายเหตุ. บ้านผีสิงริบลิส์ พัทยา จาก พี่เฟิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด
โดย พี่เฟิร์น 108Life, 2563

(https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE)

(3) ประสบสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell)

การใช้สื่อที่เป็นพื้นที่มีความโดดเด่นเป็นอย่างมากที่ผู้รับสารสามารถรับ
สารผ่านทางผัสสะอื่น ๆ ได้นอกจากเห็นจากภาพและเสียงเท่านั้น โดยในโกดังผีสิงแห่งนี้มีการสื่อสาร
ผ่านทางกลิ่นน้ำมันเครื่องยนต์ของเลื่อยไฟฟ้าให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัว และเกิดการรับรู้ได้ว่าเป็น
อุปกรณ์ของจริง แม้ที่จริงจะใช้เพียงเครื่องยนต์จริง แต่ใบเลื่อยทำจากวัสดุโฟมก็ตาม ซึ่งสามารถก่อให้เกิด
ความหวาดกลัวกับผู้เล่นเป็นอย่างมาก

กลิ่นของน้ำมันของเครื่องยนต์เลื่อยไฟฟ้านี้อยู่ในบริเวณฉากเปิดเช่นกัน
จึงสามารถสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้ เช่นเดียวกับเสียงเลื่อยไฟฟ้า การทำให้ผู้เล่นรับทราบว่าเป็น
อุปกรณ์เลื่อยไฟฟ้าของจริงผ่านทางกลิ่น สามารถสร้างความตื่นเต้นและหวาดกลัวกับผู้เล่นที่รอคิวเข้า
ไปในโกดังผีสิงได้เช่นกัน

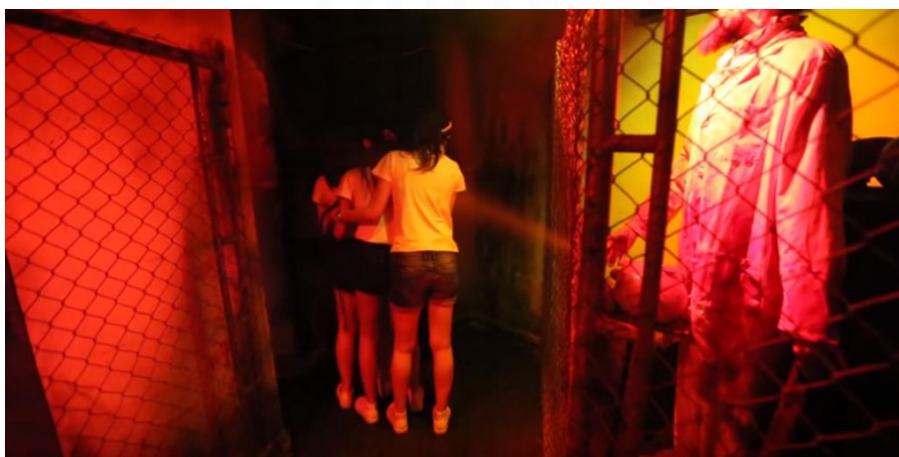
(4) ประสบสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch)

กฎของบ้านผีสิงสากลในปัจจุบัน ห้ามมิให้นักแสดงทำการสัมผัสตัวผู้เล่น
เพื่อความปลอดภัยด้านกายภาพของนักแสดงและผู้เล่น แต่ในพื้นที่ของบ้านผีสิงก็สามารถสื่อสารกับ
ผู้เล่นผ่านประสาทสัมผัสทางกายได้ อาทิ มีการออกแบบการสื่อสารผ่านการรับรู้จากผิวหนังด้วยเอฟเฟกต์
เป่าลม หรือน้ำใส่ผู้เล่น เสมือนสร้างความรู้สึกรู้ว่ามีบางสิ่งใกล้ชิด หรือสัมผัสถูกตัวผู้เล่นเสมือนว่า

ถูกตัวละครผีร้ายในโกดังผีสิงแห่งนี้พุ่งชนเข้าหาเพื่อทำร้ายร่างกายอย่างสมจริง ทำให้ผู้เล่นตกใจ รวมถึงในบางฉากได้มีการออกแบบให้ผู้เล่นต้องสัมผัสกับอุปกรณ์ประกอบฉากแล้วเกิดความกลัว อาทิ รากไม้ในฉากป่า ที่ห้อยจากเพดานด้านบนลงมาสัมผัสตัวผู้เล่นในความมืด ก่อให้เกิดความรู้สึกหวาดระแวง หวาดกลัว คล้ายกับมีสัตว์บางชนิดไต่บนผิวหนัง หรือให้ความรู้สึกว่าคุณสัมผัสจากสิ่งที่มองไม่เห็น

ภาพที่ 4.84

เอฟเฟคน้ำฝนสัมผัสผู้เล่น



หมายเหตุ. รีบลิส์ พัทยา จาก BNK48 Show EP12 Break02 โดย BNK48, 2019

(https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE)

จะเห็นได้ว่า ภายในบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการประกอบสร้างให้เป็นพื้นที่แห่งความสยองขวัญที่มีผีดำรงอยู่ในโลกของอดีต โดยมีการใช้องค์ประกอบ การเล่าเรื่องทั้งหมดและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงประกอบสร้างบรรยากาศให้เหมือนผู้เล่นได้สัมผัสที่หกลสามารถมองเห็นวิญญาณและสัมผัสสิ่งที่ไม่สามารถรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าขึ้นมาได้ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวตามที่ถูกสื่อสารตั้งใจสื่อสารหรือไม่ เป็นสิ่งที่ต้องศึกษาต่อไป

4.4 การถอดรหัสความหมาย (decode) ความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

เมื่อได้ทราบถึงการเข้ารหัสในการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ซึ่งเป็นบ้านผีสิงจากต่างชาติที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมกับบริบทความเป็นไทยแล้ว ถือเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่า ผู้เข้ารหัสได้เลือกสัญญาณต่าง ๆ มาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นชาวไทยได้ถูกต้อง และสัญญาณต่าง ๆ มีอำนาจมากน้อยเพียงใด รวมถึงการหาคำตอบของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวิญญาณและคนตายในโลกของความเป็นจริง กับผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าว จะมีการถอดรหัส ความน่ากลัวเมื่อเข้าไปอยู่ในบ้านผีสิงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

เนื้อหาในส่วนนี้ เป็นการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากในกระบวนการสื่อสารของมุมมองของนักศึกษานั้นเชื่อว่า ผู้ส่ง และผู้รับสาร มีความสำคัญในฐานะผู้สร้างความหมายอย่างเท่าเทียม เนื่องจากความหมายได้ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของผู้อ่านสาร ตามสมมติฐานที่ว่า ผู้ส่งและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องถือรหัสเล่มเดียวกัน แต่ยังสามารถกันได้เพราะมีรหัสที่ใกล้เคียงกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา จำนวน 10 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง 2) การถอดรหัสการสร้างพื้นที่สื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีจำนวนทั้งสิ้น 10 คน โดยสามารถสรุปรายละเอียดได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้เล่น	เพศ	อายุ	อาชีพ	ประสบการณ์การเล่น บ้านผีสิง	ประสบการณ์ความเชื่อ เรื่องผี
ปิ่นส์	ชาย	39	พนักงาน มหาวิทยาลัย	เคยเล่นบ้านผีสิงงานวัด ภูเขาทอง และเล่นที่ โกดังผีสิงเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริงแต่ไม่เคยเจอ นึกไม่ออกว่าผีเป็นอย่างไร รับชมภาพยนตร์ผีมาบ้าง แต่ไม่ได้ชื่นชอบ
คลื่น	ชาย	22	นักศึกษา	เคยเล่นบ้านผีสิงแบบ ไทยมาก่อน และเล่นที่ โกดังผีสิงเป็นครั้งแรก	เชื่อเรื่องผีไทย ผีกระสือว่า มีจริงเนื่องจากในหมู่บ้านที่ กาญจบุรีมีการบูชาผี และ พ่อชอบชู่ถึงกระสือ หาก ไม่ยอมนอน หรือออกไป นอกบ้านกลางคืน
มิน	หญิง	24	นักศึกษา	เคยเล่นบ้านผีสิงที่ ดรีม เวิลด์ และเล่นที่โกดังผี สิงเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง เคยฝันถึงผี เจ้าที่ในหอพักมานั่งคุย ด้วย
น้ำชา	หญิง	38	พนักงาน มหาวิทยาลัย	เคยเล่นบ้านผีสิงตาม สวนสนุกมาก่อน และ เล่นโกดังผีสิงนี้เป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง กุมารทอง วิญญาณต่าง ๆ น่าจะมีจริง แต่ไม่เคยสัมผัส แต่ไม่หลบ หลู่
ป๊อปปี้	ชาย	38	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงตาม งานวัดตอนอยู่ชั้นประถม และเล่นโกดังผีสิงนี้เป็น ครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง ไม่หลบหลู่ แต่ ไม่ชอบและไม่อยากประสบ พบเจอ
ยักษ์	ชาย	25	นักศึกษา	ชื่นชอบการเล่นบ้านผี สิง เล่นมาแล้วทุกที่ใน ประเทศไทย เล่นโกดัง ผีสิงเป็นครั้งที่ 2	เชื่อว่าผีมีจริง เคยเป็นช่าง ภาพรายการพิสูจน์บ้านผี บ้านร้างทางยูทูบ แต่ยังไม่ เคยพบเจอผีแต่อย่างใด

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (ต่อ)

ผู้เล่น	เพศ	อายุ	อาชีพ	ประสบการณ์การเล่น บ้านผีสิง	ประสบการณ์ความเชื่อ เรื่องผี
เดียร์	หญิง	42	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ไม่ชอบเรื่องที่น่ากลัว หรือทำให้ตกใจ แต่ เพื่อนชวนมาเล่นโกดัง ผีสิงเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง เหมือนจะ เคยเห็นสิ่งที่คนอื่นเห็น แต่ ไม่ชอบ ไม่อยากเห็น
ไหม	หญิง	18	นักศึกษา	ชื่นชอบการเล่นบ้านผี สิง เคยกลัวสมัยประถม แต่เมื่อโตขึ้นคิดว่าสนุก เล่นโกดังผีสิงเป็นครั้งที่ 2	เชื่อว่าผีมีจริง ผู้ปกครอง เปิดรายการเดอะช็อคให้ ฟังตั้งแต่ยังเด็ก เลยไม่กลัว โตมาเปิดฟังเอง แต่ไม่ชอบ รับชมภาพยนตร์สยองขวัญ ชอบจินตนาการมากกว่า
วิลลี่	ชาย	43	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงที่แดน เนรมิต และเล่นที่โกดัง ผีสิงเป็นครั้งแรก	พบเห็นสิ่งเหนือธรรมชาติ วิญญูณตั้งแต่เด็ก กลัว มาก จนได้ทำงานที่ศาล เจ้า ครูบาอาจารย์สอนให้ เข้าใจและจัดการการพบ เจอกับพลังงานพวกนี้ได้
แหวน	หญิง	39	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงที่ ประเทศอังกฤษ และ เล่นที่โกดังผีสิงเป็นครั้ง แรก	ที่บ้านอยู่ทางสามแพร่งจึง มีเรื่องแปลก ๆ เกิดขึ้นที่ บ้านเสมอ เชื่อว่าผีมีจริง และเชื่อว่าเคยพบเจอผี ทางการมองเห็นและเสียง และพบเจอผีในภาวะภวังค์ กึ่งหลับกึ่งตื่น

4.4.2 การถอดรหัสการสร้างพื้นที่สื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ดังที่กล่าวไว้ในเบื้องต้นแล้วว่า “ความกลัว” เป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ที่มีติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด แต่ก็ยังเป็นอารมณ์ที่สามารถเกิดจากปัจจัยภายนอก สามารถประกอบสร้างให้มนุษย์เกิดความรู้สึกกลัวขึ้นมาได้เช่นกัน โดยเฉพาะความกลัวที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิง เป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาเป็นอย่างยิ่งว่า ควรสื่อสารออกมาในรูปแบบใด และในระดับใดที่จะมีความเหมาะสม สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขและความกลัวไปพร้อมกัน

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall มาศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของความกลัวของผู้เล่นว่า ไปในทิศทางเดียวกัน ต่อรอง หรือปฏิเสธแตกต่างจากที่ผู้ส่งสารสื่อสารออกมา โดยพิจารณาตามองค์ประกอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง มีรายละเอียด ดังนี้

4.4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

เรื่องราวเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในโกดังผีสิง ล้วนเป็นเรื่องราวที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา ไม่ใช่เรื่องจริง (สุระเดช ทิมกลับ, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2564) แต่เป็นการนำโครงเรื่องมาจากฝั่งตะวันตก โดยไม่มีการดัดแปลงแต่อย่างใด ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์โครงเรื่องในประเด็น เรื่องราว (story) การทำให้กลัว (Scare) และเหตุการณ์ (Spectacle) ตามแนวคิดการออกแบบโครงเรื่องของ Gomi Hirofumi (Nippon.com, 2016) ซึ่งผู้เล่นไทยมีการถอดรหัสของโครงเรื่องดังนี้

(1) เรื่องราว (story)

ตารางที่ 4.2

เปรียบเทียบการถอดรหัสเรื่องราวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
เรื่องราวตำนานของโกดังร้าง ของบริษัทผลิตโลงศพกริมส์ บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานี ที่เป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วย เรื่องราวความสยอง ขวัญ โหดร้ายทารุณ เป็นเรื่อง จริงที่นำมาสร้างเป็นโกดังผีสิง แห่งนี้		4			3	1		2	

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสเรื่องราวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา พบว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี ที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ทุกคนไม่เชื่อว่า เรื่องราวตำนานความสยองขวัญใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เป็นเรื่องจริงที่นำมาเสนอ แต่เชื่อว่าเป็นเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น ซึ่งมีการต่อรองความหมายว่า ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจได้ แม้ไม่สามารถจำรายละเอียดเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ทั้งหมด

“เรื่องที่ลึบหรือเล่าให้ฟังน่ากลัว แต่หนูไม่เชื่อว่ามาจากเรื่องจริง เพราะไม่เห็นมีใครพูด ไม่เคยได้ยินในชีวิตจริง” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี และไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ทุกคนไม่เชื่อว่า เรื่องราวตำนานความสยองขวัญใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เป็นเรื่องจริงที่นำมาเสนอเช่นกัน แต่ผู้เล่นส่วนหนึ่งยอมรับว่า ทำให้เกิดความกลัวได้

“คิดว่าเรื่องเจ้าของบริษัทเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น ที่พยายามทำให้เหมือนจริง มีทั้งรูปถ่ายเจ้าของโรงงาน เล่าเป็นเรื่องเป็นราว และดูเขาอยากให้เราเข้าไปมาก ” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“จำเรื่องแน่ ๆ ไม่ได้ เหมือนเข้าไปในเมืองร้าง เป็นสุสาน มีผีที่วัฒนธรรมเราไม่มี ก็เลยรู้สึกว่าโกลดัว เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมา ไม่ใช่เรื่องจริง วัฒนธรรมเราไม่มี แต่ก็ทำให้กลัวได้เหมือนกัน” (ปิอบปี, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

โดยผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตกท่านหนึ่งปฏิเสธว่า เรื่องราวของโกดังผีสิงไม่น่าเชื่อว่าเป็นเรื่องจริง และไม่ทำให้กลัวแต่อย่างใด

“จริง ๆ เหมือนเอาเรื่องมาจากหนังสือ และเขาพูดว่าเป็นโกดัง มันเลยค่อนข้างโกลดัว นึกไม่ออกว่าข้างในจะเป็นยังไง มีอะไร...แม้ด้านนอกจะมีบางส่วนเปิดให้เห็น เหมือนจะจินตนาการได้ก็ดูไม่น่ากลัว รู้สึกว่ามันให้อารมณ์ความเก่า แหะ ๆ สกปรกมากกว่า” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ก็มีการถอดรหัสความหมายคล้ายคลึงกับผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีเช่นกัน

“การมีสตอรี่ ทำให้กลัวและตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลา..ชอบ..แต่ก็ไม่ได้ละเอียดแบบหนังผี ชอบดูหนังมากกว่า อันนี้ต้องเข้าไปด้วย ดุ้ยกลัว ตื่นเต้น เพราะปกติชอบเครื่องเล่นน่ารัก ๆ ...ที่นี้มีเรื่องเล่าก็ทำให้กลัวมากกว่าบ้านผีสิงที่อื่น” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

นอกจากนี้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี กล่าวว่า เรื่องราวของโกดังผีสิงแห่งนี้ ที่เกี่ยวข้องกับผีที่ดำรงอยู่ในอดีตนั้น มีความคล้ายคลึงกับการดำรงอยู่ของผีในโลกความเป็นจริงที่สามารถเป็นผีที่อยู่กับอดีต ยึดติดกับรูปแบบการใช้ชีวิตก่อนการเสียชีวิตได้

“จริง ๆ ผีก็คือคนมาก่อน เขาเสียชีวิตยังไง เขาก็จะเป็นแบบตอนที่เขาเสียชีวิตที่เคยล้มผัส วิญญาณของคนแก่ คนในยุคอดีต เขาก็จะนั่งโง่กระเบน ผ่าถุง กินหมาก จะใช้ชีวิตในรุ่นของเขาที่เคยทำมา จะไม่มีการเปลี่ยนจากกินข้าวจากมือมาเป็นใช้ช้อนส้อม ถ้าเขายังไม่ยอม ไม่ยอมไปไหน ก็ใช้ชีวิตแบบเดิมแบบนี้...แบบเรื่องของบ้านผีสิงนี้ได้” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2565)

“เคยไปบ้านเพื่อน เห็นคนแก่...ก็เป็นคุณตา คุณยาย บรรพบุรุษของเพื่อน ซึ่งเขาก็จะแต่งตัวนั่งกางเกงขาก๊วย แบบคนสมัยก่อน อยู่แบบคนสมัยก่อน...เหมือนในเรื่องของริบลิย์ที่เป็นเรื่องของผีที่มีชีวิตเหมือนในอดีตเหมือนกัน” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

(2) การทำให้กลัว (Scare)

ตารางที่ 4.3

เปรียบเทียบการถอดรหัสการทำให้กลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
การทำให้กลัว (Scare) ผ่านการนำเสนอเรื่องราว ที่มีการไต่ระดับความกลัว ขึ้น-ลงไม่คงที่ คล้ายกับ อารมณ์ของมนุษย์	4			3		1	2		

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสการทำให้กลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พหยา พบว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตกทุกคนเห็นว่า เรื่องราวความน่ากลัวภายในโกดังผีสิงแห่งนี้มีลักษณะคล้ายคลึง คือ ทำให้กลัวหรือตื่นเต้นเป็นช่วงเวลา ไม่ได้กลัว หรือตกใจเท่ากันทุกเหตุการณ์ ซึ่งทำให้รู้สึกไม่เหนื่อย ไม่น่าเบื่อ หรือทำให้รู้สึกกลัว จนไม่กล้าที่จะเล่นต่อไปจนจบแต่อย่างใด โดยระดับความน่ากลัวได้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนไปถึงเหตุการณ์ที่น่ากลัวที่สุด แล้วจึงผ่อนคลายลง

“ชอบที่มีเรื่องเล่า ข้างในเหมือนค่อย ๆ ไต่ระดับความน่ากลัวขึ้นไปแบบดูหนังแหละ ชอบมาก ตอนที่มาพูดบ๊ว ๆ ๆ ตอนแรก เราก็จะฟังแล้วก็เริ่มกลัว คล้อยตาม แต่ใจนึ่ง ก็รู้ว่าบ๊วนี้หว่า มาบ๊วให้กลัว” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ส่วนใหญ่มีการถอดรหัสความหมายคล้ายคลึงกับผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี แต่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก โดยรู้สึกว่าการเพิ่มความกลัว และได้หยุดพักอารมณ์ และเพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ

“ตอนเด็ก ๆ นะ เคยไปบ้านผีสิงงานวัดธรรมดา ก็เดิน ๆ ไปตามทาง มีผีให้ดูอยู่สองข้างทาง ก็เป็นผีไทย ผีกระสือ ผีปอบ จนพอเราใกล้จะออก จู่ ๆ น่าจะเป็นผีกระหัง จู่ ๆ มันออกมาวิ่งไล่ตามเรา อันนั้นคือตกใจมาก มันไม่ได้อยู่ในกรง ออกมาได้ใกล้ตัว จำได้จนถึงทุกวันนี้เลยนะ ...มันก็เหมือนที่นี้เลย ค่อย ๆ บ๊วความกลัวขึ้นเรื่อย ๆ ผีที่อยู่ในที่ตัวเองจนเป็นผีเสื้อ วิ่งไล่เรา น่ากลัวมากสุด” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

แต่ผู้เล่นบางคน ปฏิเสธการนำเสนอความน่ากลัวของโครงเรื่อง โดยให้เหตุผลถึงเรื่องราวและการแสดงของนักแสดงมีความไม่สอดคล้องกัน อีกทั้งการทำให้กลัวทำให้เกิดความประหลาดใจมากกว่าความกลัว โดยให้เหตุผลว่า

“เหมือนข้างในเป็นตำนานตามที่เขาเล่าให้ไหม แบบผีดู ไม่อยากให้เราเข้าไป แต่พอเข้าไปแล้ว ตัวละคร ผีเจ้าของบริษัท แทนที่จะโกรธก็เชิญเข้าจั่ว ให้เขาไปดู ก็เลยดูงง ๆ ว่าจริง ๆ แล้วอยากให้เข้าไปหรือยังเง เลยดูไม่น่ากลัว จะค่อนข้าง งง ๆ กับ

อารมณ์ ความน่ากลัวไม่ได้เพิ่มขึ้นจริง ๆ ตอนอีตาลับหรือบัวมา ดีเลย มันก็รู้สึกเออได้..พอเรียกไปถ่ายรูปคือจบ หมดอารมณ์...ลองนึกภาพดิ กำลังบิ้ว ๆ เข้าไป เล่าสตอรี่เสร็จ อ้าว จู๋ ๆ ให้แบ่ง 3 คน ถ่ายรูปติดงาน หมดอะ ...มันสามารถน่ากลัวได้เยอะกว่านี้ถ้าเขาไม่เอาการขายมาคั่นไว้ตรงนั้น” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

สำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี คิดว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการออกแบบการสร้างความน่ากลัวที่เหมาะสมแล้วเช่นกัน

“ชอบนะ บ้านผีสิงที่มีเรื่องราว มีสตอรี่ ไม่ใช่แค่บ้านผีสิงอย่าง ดรีมเวิร์ลหรือที่อื่นหรืองานวัดที่เราเคยไปตอนเด็ก ที่มีแต่บ้าน ไม่มีบอกเรื่องอะไร ผีก็มั่วซั่วไป มีจังหวะให้ตกใจ... แต่ที่นี้ดี แม้จะแต่งเรื่องขึ้นมาก็ดูทำให้น่าสนใจ เข้าใจสถานที่มากขึ้น ทำให้อยากรู้ว่าข้างในน่ากลัวขนาดไหน แล้วก็รู้สึกว่ามันน่ากลัวมากนะ เรื่องมันคล้ายอารมณ์ เนื้อเรื่องค่อย ๆ เพิ่มความน่ากลัวจนพีคสุด” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ตุลาคม 2563)

“เรื่องทั้งหมดน่ากลัวอยู่นะ ตื่นเต้น เหมือนนั่งรถไฟเหาะ ...กลัวแบบขึ้น ๆ ลง ๆ แต่สนุก” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2563)

ทั้งนี้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผีทั้ง 2 คน กล่าวว่า การพบเจอผีในโลกความเป็นจริงเป็นสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ ไม่ได้มีเรื่องราวลำดับความน่ากลัวของเหตุการณ์ใดๆ

“เราไม่รู้ว่าจะเจอ หรือเจอกันเมื่อไหร่ บางทีเราก็ตกใจ ไม่มีการไล่ลำดับอารมณ์แบบนี้” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ตุลาคม 2564)

“เจอผีในชีวิตจริงก็แค่มาให้เห็น ไม่ได้เป็นแบบนี้” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

(3) เหตุการณ์ (Spectacle)

ตารางที่ 4.4

เปรียบเทียบการถอดรหัสเหตุการณ์ของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
เหตุการณ์ (Spectacle) ความสยองขวัญมีความ เกี่ยวข้องกับโครงเรื่องและ ไต่ลำดับความน่ากลัวขึ้น ไปเรื่อย ๆ จนถึงเหตุการณ์ สุดท้าย	4			4			2		

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสการนำเสนอเหตุการณ์ของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา พบว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก รวมถึงผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ล้วนยอมรับและพึงพอใจกับการลำดับเหตุการณ์ทุกคน โดยคิดว่าการลำดับเหตุการณ์ความน่ากลัวได้ตีได้อารมณ์เพิ่มขึ้นเป็นช่วง และมีความสอดคล้องกับเรื่องราวโครงเรื่องหลัก

ผู้เล่นทั้งหมดรู้สึกกลัวต่อเหตุการณ์ที่ 5 ที่ต้องพบเจอผีมือเลื้อยมากที่สุด รองลงมา คือ เหตุการณ์แรกที่พบกับสปีทเธอร์ ผู้ถ่ายทอดเรื่องราวสยองขวัญของสถานที่แห่งนี้ให้กับผู้เล่น

หากแยกตามเหตุการณ์ของโครงเรื่องรอง 5 เหตุการณ์ ผู้เล่นมีการถอดรหัสความกลัวดังนี้

เหตุการณ์ที่ 1

ผู้เล่นส่วนใหญ่ กล่าวว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้เหมือนการเริ่มต้นการเดินทางเข้าสู่พื้นที่ความตาย เป็นพื้นที่ที่ต่างออกไปจากชีวิตประจำวัน ต้องเข้าไปอยู่ในสถานที่ปิด ไม่คุ้นเคย ทำให้รู้สึกหวาดกลัวและตื่นเต้น

“รู้สึกตื่นเต้น แล้วก็ชอบการเล่าในลิฟต์ เหมือนให้ติดตามต่อ ทำให้เราเข้าใจเรื่องและการแสดงของตัวละครก็สมจริง น่ากลัวนึ่ง ๆ ก็ชอบส่วนนี้ น่ากลัวและก็ตื่นเต้น” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

“พื้นที่บรรยากาศข้างนอกก็ทำให้กลัวได้ในระดับหนึ่ง แต่พอลิฟต์ปิดก็จะกลัวตื่นเต้น ปิดลิฟต์แล้วจะมีอะไรต่อ” (ปิอบปี, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“สัปเหร่อน่ากลัว อยู่ข้างนอก เห็นป้ายเขียนเรื่องก็ไม่ได้สนใจอะไร แต่พอสัปเหร่อพูด รู้สึกตื่นเต้น กลัว แสงมันสลับด้วย” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“จริง ๆ ไม่ว่าบ้านผีสิงไหน ก็กลัวไว้ก่อน ก่อนเข้าไป แต่มาเจอการพูดเรื่องราวของสัปเหร่อบอกอีก รู้สึกว่าข้างในจะต้องน่ากลัวมาก” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“ตอนแรกข้างนอกก่อนเข้า บรรยากาศข้างนอกก็ยังสว่างอยู่ ก็เห็นชัด ไม่ค่อยน่ากลัว...ผีที่เจอก็ไม่ค่อยน่ากลัว แต่พอเข้าไปในลิฟต์ สัปเหร่อพูดฟังแล้วก็เริ่มกลัว คิดว่าเข้ามาทำไมวะเนี่ย...แล้วก็ระแวงมากตอนเขาเรียกไปถ่ายรูปว่า จะมีอะไร หรือจะทำอะไรเรารีบเล่า” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

เหตุการณ์ที่ 2

ผู้เล่นส่วนใหญ่ กล่าวว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้มีเหตุการณ์ที่ต้องพบเจอกับหมอผ่าตัดที่ดูน่ากลัว และขว้างปาสิ่งของใส่ จึงทำให้เกิดความหวาดกลัวเพิ่มมากกว่าเหตุการณ์แรก

“ช่วงที่ต้องไปเจอหมอน่ากลัว หมอดูไม่ปกติ ดูเป็นคนไม่ปกติมากกว่าผี มาผ่าอะไรอยู่ในนี้ รู้สึกกลัวมาก กลัวหมอเอาไปผ่า ฮ่า ๆ” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“มีการฆ่ากัน เหตุการณ์สยองตามสองข้างทาง แต่ไม่ค่อยกลัวหมอเท่าไร เพราะมันอยู่ในกรง ออกมาทำอะไรเราไม่ได้ แต่ก็ตกใจตอนที่ปาหัวใจใส่เรา ไม่รู้น้ำอะไรมาโดนตัว” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

เหตุการณ์ที่ 3

ผู้เล่นส่วนใหญ่จำเหตุการณ์ได้เพียงว่า มีผีวิ่งไล่ และเป็นช่วงที่วิ่งเยอะ หนีผีแวมไพร์ เป็นช่วงเหตุการณ์ที่รู้สึกกลัว ผีไล่ตัวมากขึ้น น่ากลัวมากขึ้นกว่าสองเหตุการณ์ที่ผ่านมา

“มันมีช่วงที่ผีวิ่งไล่ แต่จำไม่ได้ว่าผีอะไร เหมือนมาจากด้านหลัง ก็ตกใจ เอ้า! ออกมาจากกรงแล้ว” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

“กลัวมากขึ้น ผีออกมาเยอะ ไม่ใช่ตัวเดียวที่ออกมาวิ่งไล่” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

เหตุการณ์ที่ 4

ผู้เล่นทั้งหมดคิดว่า เหตุการณ์นี้ไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับเรื่องของโกดังผีสิงมากนัก เป็นเหมือนพื้นที่มายา ไม่เป็นรูปร่าง เป็นทางเดินลวงตา และห้องจุด ๆ พลังงานที่ทำให้ตกใจ ไม่ได้ทำให้กลัวแต่อย่างใด

“ช่วงนี้ไม่ค่อยกลัว ห้องลายจุด อุโมงค์ รู้ว่าไม่มีผี ไม่กลัวมากเท่าไร ดูเป็นห้องแบบริบลิส มีความริบลิส แปลก แต่ก็รู้สึกว่ายังอยู่ในพื้นที่มีคนตายอยู่ดี” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“ชอบห้องจุด ๆ ดูสนุก ตื่นเต้น มีคนแอบอยู่ ไม่เกี่ยวกับเรื่องมากนัก แต่บ้านผีสิงส่วนใหญ่ก็มี สนุก ตกใจเวลาผีออกมา” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

เหตุการณ์ที่ 5

ผู้เล่นทุกคนยอมรับว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้ที่ต้องพบกับผีมือเลื้อยเป็นเหตุการณ์ที่น่ากลัวมากที่สุด และมีความใกล้ชิดกับตนเอง ให้ความรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในพื้นที่โกดังผีสิงที่กำลังจะโดนผีที่ดุร้ายทำอันตรายจริง ๆ

“ช่วงที่เจอตัวเลื่อยไฟฟ้าหนักล้นมาก รู้เลยว่ามันกำลังไล่ตาม เหมือนหลุดเข้าไปในหนังสือแฟน คิง 1964 อะไรสักอย่าง ที่มีหญ้าสูง ๆ มีตัวนี้วิ่งตาม” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“เป็นช่วงที่บีบให้ตื่นเต้นสุด เสียงเลื่อยไฟฟ้าที่ดังแล้ว..เพราะแค่ได้ยินก็หนีไปจินตนาการ” (ป๊อบบี้, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“เหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในหนังที่มีฉากไล่ล่าจริง ๆ ฝึมนักวิ่งมาไล่ได้ใกล้ ทำให้เรากลัว ต้องหนี จนกว่าจะหนีรอดมาได้ ตื่นเต้น กลัวมาก” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“เป็นเหตุการณ์ที่น่ากลัวที่สุดแล้ว ฝึกลี้อย เป็นผีอิสระเลย วิ่งตาม ทำให้คนตกใจ คนที่มาด้วยกันนี่วิ่งกระแทกวิ่งแซง ก็ยิ่งกลัวต้องวิ่งตามเขาไป” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

ทั้งนี้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีทั้ง 2 คน กล่าวว่า ไม่เคยเจอผีที่ใช้อาวุธจะมาทำร้ายมนุษย์แต่อย่างใด โดยคิดว่าเหตุการณ์เช่นนี้ไม่น่าจะเป็นไปได้แน่นอน การออกแบบเหตุการณ์ให้ผีทำร้ายมนุษย์ น่าจะเป็นเพื่อความสนุกสนาน สยองขวัญแบบภาพยนตร์ตะวันตกเท่านั้น

“ผีเป็นพลังงาน เขาไม่สามารถหยิบจับอะไรได้แบบคนปกติทั่วไป ผีที่มีพลังหรืออำนาจบางตนอาจจะเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกให้น่ากลัวตามต้นจิตเขาสั่งได้ อาจจะเป็นหมาดำตัวใหญ่ผิดปกติ ให้เรากลัวได้ แต่ไม่มีการจับอาวุธ หรือสิ่งของ ไม่เคยเห็นผีทำเช่นนี้ได้” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2565)

“ผีเป็นพลังงาน ไม่เคยเจอหรือเห็นเขาหยิบจับอะไร เคยแต่รู้สึกได้ว่า จู่ ๆ กระดาศปลิว ของตก เพราะพลังงานบางอย่าง แต่ไม่สามารถหยิบจับของมาทำร้ายเราได้” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

4.4.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)

ตารางที่ 4.5

เปรียบเทียบการถอดรหัสแก่นเรื่องของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
โกดังผีสิงเป็นสถานที่ที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความ โหดร้าย สยดสยอง และ วิญญาณที่ถูกจองจำอย่าง ทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปใน พื้นที่นี้ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการ พิสูจน์ความกล้าหรือต้อง การปลุกตำนานเรื่องราวอัน น่าสยดสยองที่เลือนหายไปให้ กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง	4			3		1	2		

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสแก่นเรื่องของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา พบว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี เกือบทุกคนถอดรหัสความหมายว่า การเข้าไปในโกดังผีสิงแห่งนี้ คือ การเข้าไปในพื้นที่ที่มีความผิดปกติจากชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก เป็นการท้าทาย เข้าไปทำภารกิจบางอย่างในพื้นที่ลึกลับ

“ดูเป็นการผจญภัย คนเข้าไปทำทนายผี” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“เหมือนเป็นการให้เราเข้าไปทำทนายผี..เราก็อยากปลดปล่อย อยากลองทำทนายว่า มีอะไรวะ” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

แต่จากการเก็บข้อมูล พบว่า มีผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ปฏิเสธการสื่อความหมายนี้เช่นกัน โดยมีความเห็นว่าแก่นเรื่องไม่ชัดเจน ก่อให้เกิดความสับสน เสมือนไม่รู้ว่าจะเข้าไปบุกรุก รุกล้ำพื้นที่หรือไม่

“อย่างที่บอกไปว่า เหมือนเขาเชิญให้เราเข้าไปดู ไม่เห็นห้าม ที่จริงมันต้องห้ามไหม แล้วเราทำทนายเข้าไปพิสูจน์เรื่อง ได้ผจญภัย อันนี้ดูง ๆ เหมือนเป็นพื้นที่เข้าไปเจอคนบ้า คนโรคจิตมากกว่า” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

4.4.2.3 ตัวละคร (Character)

ตารางที่ 4.6

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของตัวละครจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
ตัวละครที่ปรากฏในโกดังผี สิงเป็นผีดิบและเป็นวิญญาณ โหดร้าย และผีที่ทรมาน และ ผีที่ถูกคุมขังอยู่ ณ ที่แห่งนี้	2	2			4		2		

ตารางที่ 4.6

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของตัวละครจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
ตัวละครที่มนุษย์แสดง มี ความน่ากลัว สมจริงกว่าตัว ละครที่ไม่ใช่มนุษย์	4			4			1	1	
การแต่งกาย แต่งหน้าและ ลักษณะภายนอกของตัว ละครที่มนุษย์แสดง ทำให้ เป็นผีที่มีความน่ากลัว และ สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4			3	1		2		
ท่าทางการแสดงออกของตัว ละครที่มนุษย์แสดง เป็นผี สร้างความกลัวให้กับผู้เล่น	4			4			2		
ลักษณะการพูดของตัวละคร ที่มนุษย์แสดง คล้ายผี มีความ น่ากลัวแตกต่างจากคนทั่วไป	4			4			2		
ตัวละครที่เป็นหุ่นมีความน่า กลัวและก่อให้เกิดความ หลอนกับผู้เล่นได้		4		2	2		1	1	
ตัวละครที่เป็นคอมพิวเตอร์ กราฟิกมีความน่ากลัวและก่อให้เกิด ความหลอนกับผู้เล่นได้		4			4			2	

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสตัวละครของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ในประเด็นต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ตัวละครที่ปรากฏในโกดังผีสิงเป็นผีดิบ และเป็นวิญญาณโหดร้าย และผีที่ทรมาน และผีที่ถูกคุมขังอยู่ ณ ที่แห่งนี้

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก พบว่า มีผู้ยอมรับและคิดว่าตัวละครเป็นผีและมีความสมจริง จำนวน 2 คน ส่วนผู้เล่นที่เหลือไม่ยอมรับว่าเป็นผี แต่ก็ต่อรองความหมายว่าสามารถทำให้กลัวได้เช่นกัน

“ตัวละครผีทั้งหมดแหละ ผีแน่ ๆๆ สัปเหร่อเหมือนจะเป็นคนเฝ้า แต่ก็ผีแหละที่เขาแสดงไม่ใช่คน” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“ข้างในดูเป็นคนโรคจิต แอคติ้งได้สมจริง” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“ดูเป็นคนโรคจิต ไม่ใช่ผีน่ากลัวแบบในหนัง..จริง ๆ เป็นคนแบบนี้ น่ากลัวกว่า” (มิน, 16 มิถุนายน 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก มีการต่อรองความหมาย โดยคิดว่าตัวละครทั้งหมดไม่แน่ใจว่าใช่ผีหรือไม่ แต่ก็มีที่น่ากลัว แตกต่างไปจากคนปกติ อีกทั้งดูคล้ายคนโรคจิต ซึ่งทำให้เกิดความกลัวได้

“จริง ๆ แล้วเหมือนเป็นบริษัททำโรงศพที่เต็มไปด้วยคนบ้า ทำให้น่ากลัวกว่าผีอีก เพราะทำร้ายเราได้มากกว่า” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“ดูเป็นคนมากกว่า ถ้าเทียบกับหนังฝรั่ง มันก็ไม่ใช่หนังผี แต่ดูเหมือนเป็นหนังคนโรคจิต” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

“ยังงี้ก็รู้สึกตัวละครเป็นคน..เป็นคนแต่งตัว เราเห็นเขาตั้งแต่มีแสงสว่างภายนอก ...รวมถึงสตอรี่ที่เล่าตอนแรกว่า เป็นโกดังร้าง ก็คิดว่าข้างในควรจะเป็นผีหมดใช่ไหม

แต่พอเข้าไปแล้ว แอคติ้ง (acting) หลาย ๆ อย่าง การแสดงอะไรหลายอย่างในนั้น อย่างเจอมอกำลังฆ่าตัดมีความรู้สึก ว่าสตอรี่ที่บอกว่ามันร้าย ไม่มีคน มีแต่ผีเท่านั้น เนี่ยมันหายไป มีความรู้สึกว่ามันเป็นคน...อาจจะเป็นเพราะการปรากฏตัวของเขา ชัด การพูดชัดถ้อยชัดคำเกินไปรีเปล่า เราถึงไม่ได้รู้สึกว่าเขาคือผี แตกต่างจากเรา เยอะ” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ยอมรับว่าตัวละครที่ปรากฏไม่ใช่คนและ คล้ายคลึงกับผีโรคจิต ที่ทำให้หวาดกลัวได้

“เรื่องราวก็บอกว่าเป็นสถานที่ของคนที่ตายไปแล้ว เขาก็ทำได้ดึนะ คนแสดงตางี้ ๆ เหมือนผี เล่นดี คาแรคเตอร์ แต่เป็นผีที่โหด ดูมีอาการทางจิต...ซึ่งผีจริง ๆ ที่เคยเจอ อย่างที่บอกไป เขาไม่มีการหยิบจับอะไรที่จะทำร้ายเราได้ ” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“ดูเป็นผีโรคจิตที่ทำร้ายเราได้ ทำให้กลัวมาก น่ากลัวกว่าผีที่เจอจริง ๆ อีกเพราะที่ เจอเราดิลรู้เรื่อง คุณรู้เรื่อง แต่แบบนี้เหมือนคนบ้า พูดด้วยไม่รู้เรื่อง ” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

2. ตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความน่ากลัว สมจริงกว่าตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราว เกี่ยวกับผีตะวันตก ทุกคนยอมรับว่าตัวละครผีที่ให้คนแสดงสามารถสร้างความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี

“ผีเป็นคนน่ากลัวสุด ดูเรียล” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“ชอบแอคติ้งนักแสดง เขาดูจริงจังกับงาน มองนิ่ง ๆ จนเราไม่แน่ใจ ว่าใช่คนรีเปล่า ตั้งใจเล่นขนาดนั้นเลย ก็ทำให้กลัวอยู่เหมือนกันว่าเขาจริงใจจริงจังไปไหน” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ทุกคนยอมรับและชื่นชอบที่ตัวละครที่แสดงโดยมนุษย์ ทำให้มีความน่ากลัว และบรรยากาศมีความสมจริง

“เวลาที่เขารู้ ๆ ก็โผล่มาแบบไม่คิด ดูน่ากลัว สมจริงกว่าผีที่เป็นหุ่น..แบบที่เป็นผี cg ข้างทางเหมือนจะไม่ค่อยน่ากลัวใช่ไหม แต่รู้ ๆ กรอบรูปมันก็เปิดออก แล้วไอ้ผีนกก็โผล่มาหลอกให้เราตกใจ เลยคิดว่าผีนกน่ากลัวกว่า ผีหุ่นเฉย ๆ เหมือนบ้านผีสิงที่อื่นไม่น่ากลัว” (ไหม. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“นักแสดงเห็นภายนอกไม่น่ากลัว แต่รวมกับกิริยา ท่าทาง บางทีก็ทำให้กลัว ก็น่าจะดีกว่าตัวที่เป็นหุ่น...จริง ๆ รุ่นพี่เริ่มมีอายุ เล่นแล้วไม่ค่อยสนุก เพราะเราดูหนังมีประสบการณ์จากหนัง จินตนาการก็ไม่บรรเจิดแล้ว” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ชื่นชอบและยอมรับว่านักแสดงผีสามารถสื่อความหมายได้ดีและเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้พื้นที่แห่งนี้มีความหลอน แต่ผู้เล่นคนหนึ่งมีลักษณะพื้นฐานไม่ชอบเลือดอยู่แล้ว จึงคิดว่าตัวละครผีที่เป็นหุ่นก็มีความน่ากลัวเช่นกัน

“นักแสดงเล่นดีมาก ทำให้เรารู้สึกว่าเขาแปลกไปจากคนปกติ...ตางี้ ๆ แต่พวกหุ่นผีก็น่ากลัวนะ ที่ตั้ง ๆ ไว้ เราจะกลัวมันขยับเหมือนกัน ถ้าจินตนาการต่อว่าถ้าเขาขยับมันจะเป็นยังไง” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“นักแสดงผีทำให้ที่นี่น่ากลัว เล่นดีทุกคน สมบทบาท และทำให้กลัว แฉมว้างตามเราได้ แต่ต่างจากผีหุ่นหรือบ้านผีสิงอื่น” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

3. การแต่งกาย แต่งหน้าและลักษณะภายนอกของตัวละครที่มนุษย์แสดง ทำให้เป็นผีที่มีความน่ากลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ยอมรับว่า การแต่งกาย แต่งหน้าของตัวละครผีต่าง ๆ มีความน่ากลัว ช่วยทำให้ช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวขึ้นได้

“การแต่งหน้า แต่งกายของผีดี ทำให้น่ากลัว สมจริง...ดูต่างจากตอนไปเล่นบ้านผีสิงไทย ไม่มีบอกเรื่องอะไร ตัวละครก็ดูปน ๆ ไม่บอกเรื่องให้พอเข้าใจ พอเห็นแล้วก็ดูเขาแต่งกาย แต่งหน้า เข้ากับเรื่อง” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“แต่งหน้าได้น่ากลัว สมจริง..น่าจะมีผีไทยด้วยนะ น่าจะทำให้น่ากลัวกว่านี้” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

- สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ส่วนมากชื่นชอบและคิดว่าการแต่งกาย แต่งหน้าและลักษณะภายนอกของตัวละครผีมีความน่ากลัว และเข้ากับเนื้อเรื่อง

“แต่งหน้ามีความเหมาะสมนะ คนที่แสดง ทั้งที่เราอยู่แล้วว่าเขาไม่ใช่ของจริง แต่ก็เหมือนผี ไม่ใช่คนปกติ เจอแล้วก็ทำให้ตกใจ” (เป๊อปี้, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“ผีที่แต่งหน้าเวลาออกมาเจอแสง ตัวที่อยู่ข้างนอก ผมว่าดูหลอก แต่พอไปอยู่ข้างในมีแสงช่วยก็ทำให้น่ากลัว ทุกอย่าง บรรยายภาพรวมกัน” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

- แต่ผู้เล่นบางคนต่อรองความหมาย โดยคิดว่าการแต่งหน้า แต่งกาย ไม่สามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นผี เป็นตัวละครในพื้นที่โกดังผีสิงได้ แต่ก็ยังมีความน่ากลัว

“แม้เขาจะแต่งชุดที่ดูเก๋ ไม่สะอาด แต่ก็ดูว่าเป็นคน ...คนงานในโรงงาน..ไม่ใช่ผี” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ยอมรับและชื่นชอบการแต่งกาย แต่งหน้า และประกอบสร้างบุคลิกภายนอกของตัวละครผีของนักแสดงว่า สามารถสร้างความน่ากลัว และความสมจริงได้คล้ายคลึงกับออกมาจากภาพยนตร์ แม้จะไม่ตรงกับผีที่เคยพบเจอก็ตาม

“ดูเข้ากับสถานที่ น่ากลัวดี เหมือนตัวละครในหนังแล้วมาปรากฏอยู่หน้าเรา...แต่ไม่เปรียบเทียบกับที่เคยเห็นนะ ต่างกันอยู่แล้ว ผีจริง ๆ ก็คือพลังงาน เวลาเขาปรากฏตัวเขาก็ไม่ได้มาแบบชัดเจนแบบคน แบบตัวละครพวกนี้ที่อยู่แล้ว เขาจะมาแบบแว็บ ๆ เขาไม่ได้มีพลังงานปรากฏตัวชัด ๆ ก็เลยจะเห็นเขาลาง ๆ และก็เท่าที่เขาต้องการให้เห็น ไม่มีการแต่งหน้าชัดแบบนี้ อาจจะคล้าย ๆ ตรงความมืด ..เขาจะจาง ๆ ชัด ๆ ไม่ได้ชัด” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“การแต่งหน้า แต่งตัวน่ากลัว สมจริง ก็เหมาะกับเรื่องราว เหมือนตัวละครในหนัง แต่ไม่เหมือนของจริงที่เคยเห็น...ที่เคยเจอเขาจะคล้ายกับคนปกติ แต่ก็ไม่ชัดเจนแบบคนไม่มีหน้าตา น่ากลัวขาว ๆ ดำ ๆ แบบนี้” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

4. ทำทางการแสดงออกของตัวละครที่มนุษย์แสดงเป็นผี สร้างความกลัวให้กับผู้เล่น

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตกยอมรับว่า การกระทำของตัวละครสามารถทำให้เกิดความตกใจ กลัว และสนุก ตื่นเต้นเวลาเข้าไปยังโกดังผีสิง เป็นอย่างมาก

“ประทับใจทำทางของสับหรีอตั้งแต่เล่าเรื่อง มีถือพลั่ว จังหวะที่เขาปิดลิฟต์ ดูตกใจ ตื่นเต้น บ๊วกมาก แล้วก็จังหวะในการหลอก หลายตัว คาคาเดาไม่ได้ ก็ทำให้ตกใจ” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“ชอบสับหรีอกับผีเสื้อ น่ากลัวสุด ทำทางของเขาทำให้เราสับสน ทั้งที่รู้ว่าเป็นคนนะ เป็นนักแสดง แต่ก็สมจริงมาก วิธีการเดิน การมอง การพูดประกอบกัน” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ก็ชื่นชอบและยอมรับว่าทำทางของตัวละครส่งผลทำให้เกิดความกลัวได้เช่นกัน

“กลัวตัวแรก สับหรีอ กับตัวเสื้อมากที่สุด เพราะเขามีอาวุธ แสดงทำทางได้สมจริง จะทำร้าย ดูเป็นผีโหด” (ป๊อปซี่, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“ด้นะกับการแอดตั้ง...อย่างลับหรือ ถือพลั่วมาขึ้น ทำเสียงทุบ เคาะ มีจังหวะที่ทำให้บ๊ว ให้กลั้วขึ้นมาได้เหมือนกัน” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“ตอนแรกก่อนเข้าหนูก็ไม่กลั้วนะ แต่พอไปเข้าแถว ลับหรือเรียกเข้าลิฟต์มันน่ากลั้วมาก วิธีพูด เดิน มอง ถืออะไรในมืออีก เขาดูไม่ปกติ ท่าทางเขาทำให้กลั้วสุด แล้วมาเรียกไปถ่ายรูปก็ตกใจ กังวล จะทำอะไรเรารีเปล่า เขาดูแสดงดีมาก จนเราสงสัยว่าใช้คนจริงไหมเนี่ย” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2565)

- สำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นไม่แตกต่างกับกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี เนื่องจากคิดว่าเป็นการแสดงที่สมจริง และสามารถทำให้เกิดความกลัวได้มากกว่าผีที่เคยมพบเจอ

“จริง ๆ อย่างที่บอก ชื่นชมนักแสดง ทั้งการออกแบบ คาแรคเตอร์ ตัวละคร มันเหมือนออกมาจากในหนังผี หนังสือของขวัญที่จะตาแข็ง ๆ แต่งหน้า รวมถึงท่าทาง แอคชั่นต่าง ๆ มีความน่ากลัว พยายามเข้ามาใกล้ให้เรากลั้ว ถือเลื่อยถืออะไรมาก็ทำให้สยองและน่ากลัว” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“ท่าทางตัวละครเหมือนผีโรคจิต คนโรคจิต ดูทำร้ายเราได้ ไม่ปกติเท่าไร แต่วางจากเรา ก็ทำให้เรากลั้วได้” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

5. ลักษณะการพูดของตัวละครที่มนุษย์แสดง คล้ายผี มีความน่ากลัวแตกต่างจากคนทั่วไป

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ทุกคนยอมรับว่าลักษณะการพูดของตัวละครมีความแตกต่างจากคนทั่วไป คล้ายผี และทำให้กลั้วได้

“วิธีพูดเสียงต่ำ ทำให้เรากลั้ว...แล้วก็เล่าเกี่ยวกับสถานที่อีก เรื่องก็ยิ่งทำให้น่ากลัว” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“ใช้เสียงต่ำ น่ารัก รู้สึกไม่แน่ใจว่าเป็นคนใหม่ ..ชอบมากที่เขาอธิบายในลิฟต์ พูดให้รู้สึกว่าจะมีอะไรต่อ” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ยอมรับว่าลักษณะการพูดของตัวละครมีความน่ารักแตกต่างจากคนทั่วไปเช่นกัน

“เป็นผี ต้องพูดเสียงต่ำดีแล้ว พูดธรรมดาเหมือนคน ไม่น่ารัก” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

“การใช้เสียง การพูดเสียงต่ำ หูมใหญ่ จังหวะการพูดของเขามีความน่าสนใจ ทำให้เรารู้สึกว่า เออ...มีอะไรมากกว่าการที่เป็นคนมาแต่งตัวเย็นเฉย ๆ” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“น่ารักที่เขาพูดยาน ๆ ดูแปลก ทำให้เรากลัวผี เพราะคนปกติคงไม่พูดแบบนี้...แต่ที่หนูฟังเดอะช็อก หลายคนแล้วว่าผีจริงไม่ได้พูด แต่เขาเข้าใจกันได้ แต่อันนี้เขาก็พูดต่างไปจากคนปกติ ก็น่ารัก” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2564)

- สำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีทั้ง 2 คน ชื่นชอบและยอมรับว่าการออกแบบการพูดของตัวละครผีในโกดังผีสิ่งแห่งนี้มีความน่ารัก เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง แม้ในความเป็นจริงจะไม่เหมือนกับผีที่เคยพบเจอก็ตาม

“ผีไม่ได้พูดซ้ำ ๆ แบบนี้นะ แต่เขาจะพูดหรือสื่อสารกับเราแบบเสียงเย็น ๆ เบา ๆ เพราะเขาไม่ได้พลังงานเยอะ...จริง ๆ ส่วนมากก็ไม่ได้พูดกับเรานะ ส่วนใหญ่จะสื่อสารกันแบบเข้าใจว่าเขาต้องการจะบอกอะไรเรา เหมือนเป็นความรู้สึกที่ไม่ต้องมีคำพูด...เคยเจอทั้งผีตอนไปอออสเตรีย กับผีไทย ก็เหมือนกันนะ ผีฝรั่งก็ได้มาพูด / am อะไร แต่ก็เหมือนเราเข้าใจที่เขาต้องการสื่อสาร เป็นความรู้สึกมากกว่าคำพูด” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“เวลามีผีมาคุยด้วย หรือบอกให้ทำบุญให้ เขาก็พูดกับเราเสียงปกตินะ ไม่ได้ช้า ๆ ยาน ๆ แบบนี้ แต่ส่วนใหญ่เราทำอะไรอยู่คนเดียว เวลาได้ยินเสียง คือ พูดปกติก็ทำ ให้ตกใจได้เพราะเราอยู่คนเดียว” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

6. ตัวละครที่เป็นหุ่นมีความน่ากลัวและก่อให้เกิดความหลอนกับผู้เล่นได้

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตกทุกคนต่อรองความหมายความน่ากลัวของตัวละครผีที่เป็นหุ่น รับรู้ได้ว่าพยายามสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นแก่ผู้เล่น แต่ไม่ค่อยก่อให้เกิดความกลัวได้นัก เนื่องจากรู้สึกวุ่นวายเกินไป และไม่คล้ายผีที่คุ้นชินแต่อย่างใด

“หุ่นส่วนใหญ่ที่อยู่ข้างนอก มันสว่าง เลยไม่ค่อยน่ากลัว อยู่ข้างนอกเห็นชัด” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“ตัวละครพวกซอมบี้ มัมมี่ แม่มด เราไม่กลัว ฟังเพลงแม่มดมันน่ารัก เลยไม่คิดว่าพวกหุ่นข้างนอก แม่มดพวกนี้มีความน่ากลัว ก็ละ ๆ ปลอดภัย ๆ เลยไม่อะไร...มัมมี่ก็ไม่เคยเจอ ผีปอบก็มองไม่ค่อยเห็น..มิด แม่มดก็ไม่เคยเจอ มันดูไกลตัว ไม่ได้กลัวมาก” (ปิ่น, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“หุ่นดูเป็นของปลอม ประกอบสร้างขึ้นมาก ไม่ได้ดูสมจริงมาก” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก มีทั้งยอมรับและต่อรองความหมายความน่ากลัวของหุ่นผี โดยผู้เล่นที่มองว่าสามารถสร้างความน่ากลัวได้เป็นเพราะใช้กลไกการเคลื่อนไหวต่าง ๆ มาประกอบ เสริมสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้นได้

“ผีหุ่น ชอบนะ ไม่ได้กลัว แต่กลไกต่าง ๆ ทำให้เราตกใจเวลาที่ขยับ กลัวเข้ามาหาเรา รู้ว่ามาใกล้ไม่ได้ แต่ก็ทำให้กลัว” (ป๊อปปี้, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“จริง ๆ แค่เห็นหุ่นพวกนี้ไม่น่ากลัว แต่ถ้าคิดว่าเกิดมันขยับได้จะอย่างไร ก็จะทำให้กลัวได้ มันระแวง ครั้งแรกที่มาเล่นที่นี้หนูกลัวกว่าผีที่คนอื่นอีก” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2565)

“หุ่นผีดูปลอม มันดูไม่จริง เห็นชัดว่าปลอม ก็เลยไม่มีความรู้สึกกลัวเท่าไร พวกแม่ มด ซอมบี้ต่าง ๆ ก็ดูไกลตัว...หุ่นบางตัวมีจุดที่น่าสนใจ คือ ฟงมาปะทะใกล้ ๆ เรา ทำให้เราตกใจ แต่ไม่ได้ถึงตัว” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- สำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ไม่มีการถอดรหัสความหมายไปเทียบเคียงความจริงแต่อย่างใด แต่ทำการถอดรหัสตัวละครผีตามความรู้สึกและความเหมาะสมกับพื้นที่ โดยผู้เล่นคนหนึ่งยอมรับว่าหุ่นผีทำให้เกิดความกลัวได้ ส่วนอีกคนต่อรองความหมายความน่ากลัว หุ่นผีต่าง ๆ ทำให้ทราบถึงพื้นที่โกดังผีสิงแห่งนี้เป็นพื้นที่ตะวันตกเท่านั้น

“ผีหุ่นพวกนี้ เหมือนในหนัง มัมมี ตัวต่าง ๆ ถ้าคิดต่อว่า เกิดเขาขยับ มันก็น่ากลัวนะ ถ้าเป็นแบบนี้อยู่ข้างใน วิ่งไล่เรา น่าจะน่ากลัวกว่าคนวิ่งไล่ตามเรามาก..ผีที่เอามาก็น่ากลัว...แต่ถ้าในชีวิตจริงยังไม่เคยเห็นวิญญาณมาสิงหุ่นอะไรให้ขยับได้ หรือผีมาแบบ เละ ๆ แบบนี้ น้อย แต่มันก็ขยับอยู่ตอนที่เขาตายด้วย บางคนก่อนตายเป็นยังงี้ สภาพไหน บางคนก็มีบ้างที่น่ากลัว” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“มีแต่ผีฝรั่ง แล้วก็ทำให้หวิวหวิวแบบตึงใจ ก็ไม่ได้กลัวอะไร เพราะก็ดูซีริลลิสสวน ลอบสวน นั่งดูไปกินข้าวไป มีภาพศพภาพอะไรแบบนี้ก็ไม่กลัวอยู่แล้ว...ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับผีที่เคยเห็น ยังไม่เคยเห็นแบบหวิวหวิว เละ ๆ น่ากลัวแบบในหนัง เหมือนจริง ๆ เราเห็นเขาได้แค่แว็บ ๆ ก็ไม่ได้ที่น่ากลัวเท่าไร” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

7. ตัวละครที่เป็นคอมพิวเตอร์กราฟิกมีความน่ากลัวและก่อให้เกิดความหลอนกับผู้เล่นได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่มต่อรองความหมายความน่ากลัวของผีที่ปรากฏในภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก เนื่องจากรู้สึกกลัวไกลตัว แค่ทำให้ตกใจได้บ้าง และไม่ได้ดึงดูดความสนใจเท่าผีที่เป็นนักแสดงที่จะปรากฏตัวใกล้ชิด

“ผี cg ไม่ค่อยได้มอง ไม่กลัว มันอยู่ที่ของมัน ออกมาได้ไง” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“cg ที่อยู่ในกรอบรูป มองเฉย ๆ ไม่น่ากลัวเหมือนผีจริง ๆ ที่เดินตาม” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“เดี๋ยวนี้ในอินเทอร์เน็ตก็มีรูปแบบน่ากลัว ๆ พวกนี้ หนูเคยเห็นบ่อยแล้ว ก็เลยไม่กลัว ไม่น่ากลัว อาจจะทำให้ตกใจตอนแรก แต่เล่นรอบสองก็ไม่กลัวแล้ว” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“จริง ๆ ไม่กลัวมองอะไรมาก เรารับรู้ทุกอย่างจากเสียงหมดเลย เลยไม่ได้มอง ไม่ได้สนใจเท่าไร” (ป๊อปปี้, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

4.4.2.4 ฉาก (Setting)

ตารางที่ 4.7

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของฉากจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการ เป็นโกดังผีสิง พื้นที่รกร้าง ที่มีความน่ากลัวในอดีต เป็นพื้นที่ที่ถูกครอบครอง โดยภูตผี เป็นดินแดนแห่ง ความตาย	3	1		3	1		2		

ตารางที่ 4.7

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของฉากจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
โกดังผีสิง เป็นโรงงานผลิต โลงศพที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ของ โลกตะวันตก	4			4			2		
เวลาในโกดังผีสิงเป็นเวลา กลางคืน	4			3	1		2		
โกดังผีสิงเป็นพื้นที่ของผี ที่มีความโหดร้าย ทารุณ	4			4			2		
ฉากที่มีความแฟนตาซี เป็นการเล่นกับจิตใต้สำนึก ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิด ความกลัวได้	4				4			2	

จากตารางที่ 4.7 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสฉากต่าง ๆ ของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ในประเด็นต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการเป็นโกดังผีสิง พื้นที่รกร้างที่มีความน่ากลัวในอดีต เป็นพื้นที่ที่ถูกครอบครองโดยภูติผี เป็นดินแดนแห่งความตาย

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ส่วนใหญ่ยอมรับว่าพื้นที่ในโกดังผีสิงเป็นพื้นที่เสมือนย้อนเวลาไปในอดีต เป็นพื้นที่ที่ถูกครอบครองโดยผี

“ฉากก็มีความน่ากลัวตามเนื้อเรื่องนะ ดูเก่า ๆ อับ ๆ มีผี มีโลงศพ” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“ฉากก็เหมือนเข้าไปในที่ดีดี เก่า ๆ มีสุสาน ทุกอย่างดูเก่า น่ากลัว เป็นที่ที่เราไม่คุ้นเคย ไม่เคยไป เหมือนเคยเห็นบ้างในหนัง” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

- ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก 1 คน ต่อดังความหมายถึงการที่ฉากต่าง ๆ สะท้อนว่าเป็นพื้นที่ในอดีต

“ฉากทั้งหมดดูเหมือนสร้างเป็นพื้นที่แฟนตาซีมากกว่า ไม่อดีตมาก ดูไร้กาลเวลา..มีฉากเล็กๆ ที่ดูเป็นปัจจุบัน... ฉากที่บีบให้เรากลัวคือลิฟต์ ชอบ เข้าไป พลลิฟต์ปิด ทำให้เรารู้สึกหลุดไปอีกโลก หันหลังให้กับอีกโลก” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ส่วนมากยอมรับว่าพื้นที่ในโกดังผีสร้างความรู้สึกเหมือนหลุดไปอีกโลกหนึ่ง เป็นโลกในอดีตที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว

“ฉากต่าง ๆ ก็ทำได้ดี ดูสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนะว่าเป็นโรงงานร้าง หรือเมืองร้างในอดีต” (เปอปี้, สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2563)

“ฉากน่ากลัวหลายฉาก ดูเก่า ๆ เหมือนหลุดไปในอดีต แต่จริง ๆ แล้วหนูว่าสิ่งที่ทำให้กลัวคือผี ไม่ใช่ฉาก” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

- นอกจากนี้ ผู้เล่น 1 คน ได้ต่อดังความหมายว่าฉากต่าง ๆ ไม่มีความสอดคล้องกับตัวละคร จึงไม่สามารถสื่อถึงการเป็นพื้นที่แห่งความตายได้ แต่ก็น่ากลัวแตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน

“ออกมาแล้วยังสงสัยว่ามันร้างหรือไม่ร้างอะ เพราะรู้สึกว่าตัวละครในนั้นคือคนหมดเลย ...ตรงไหนที่บอกว่าเขาเป็นผี แต่ก็น่ากลัว” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ยอมรับถึงการนำเสนอฉากต่าง ๆ ในโกดังผีซึ่งเห็นว่าสามารถทำได้ดี สามารถสื่อได้ถึงพื้นที่ในอดีต

“เป็นพื้นที่ตะวันตก พร้อพต่าง ๆ เขาก็ทำให้ได้นะ ฉากประกอบกับแสง สี ดูสมจริง น่ากลัว ดูเป็นพื้นที่แตกต่างจากพื้นที่ปกติทั่วไปเลย” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

2. โกดังผีสิง เป็นโรงงานผลิตโลงศพที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ของโลงตะวันตก

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี ทั้งที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตกและไม่ชื่นชอบ ยอมรับถึงการประกอบสร้างพื้นที่โกดังเก็บศพไม่แตกต่างกับกลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี โดยผู้เล่นทุกกลุ่มมองว่าพื้นที่แห่งนี้ไม่ใช่การนำเสนอพื้นที่ในประเทศไทย แต่มีความเป็นต่างชาติ

“เป็นพื้นที่ของต่างชาติ ตามเนื้อเรื่อง ...แต่จริง ๆ ก่อนเข้านึกไม่ออกหรือกว่า โลงเก็บศพเป็นยังไง ห้างไกล ไม่คุ้นเคย ไม่เหมือนถ้าบอกว่าเป็นโรงพยาบาล เราจะพอจินตนาการข้างในได้ว่ามีอะไร” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“แน่นอนว่าเป็นพื้นที่ตะวันตก ดูไม่ใช่ที่ในประเทศไทย” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“ดูไม่ใช่ประเทศไทย เป็นพื้นที่เมืองนอก มีผีฝรั่งต่าง ๆ แบบที่เขาบอกตำนานของเรื่อง” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

3. เวลาในโกดังผีสิงเป็นเวลากลางคืน

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี ทั้งที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ยอมรับว่าเวลาในโกดังผีสิงเป็นเวลากลางคืน เป็นเวลาที่เหมาะสมของผี

“แสง สี เสียงกร้องประกอบมาทำให้ดูเป็นกลางคืน ..กลางคืนเป็นเวลาของผี ก็ดูเข้ากันดี ต้องมืด ๆ” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“เคยดูคลิบบ้านผีสิงญี่ปุ่น แบบเหมือนตอนกลางวัน ไม่มีมืด ไม่น่ากลัวเลย คิดว่าทำเป็นมืด ๆ เหมือนตอนกลางคืนแบบนี้ดีแล้ว น่ากลัว” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี และไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ส่วนมากก็เชื่อว่าเวลาที่เหมาะสมที่จะเข้าไปเจอผี คือ เวลากลางคืน

“มีการจัดไฟ เสียงนกร้องแบบกลางคืน ก็น่าจะเป็นเวลากลางคืน เวลาของผี” (ไหม, สัมภาษณ์ 6 กรกฎาคม 2563)

- แต่มีผู้เล่น 1 คน ที่ต่อรองความหมายเวลาในพื้นที่โกดังผีสิงว่า ไม่แน่ใจว่าเป็นเวลากลางคืนหรือไม่

“จริง ๆ เวลาไม่ค่อยชัดเจนเท่าไร เพราะมันอยู่ในห้อง ก่อนเข้าก็เห็นว่าฝั่งหนึ่งเป็นบ้านผีสิง อีกฝั่งมองไปก็รู้ว่าอยู่ในห้อง ก็ดูพยายามทำเป็นกลางคืน แต่ก็ไม่ใช่เท่าไร” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีการถอดรหัสความหมายที่คล้ายคลึงกับผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี โดยยอมรับว่าเป็นเวลากลางคืน และมีความเหมาะสม แต่หากเทียบกับชีวิตจริงที่เจอก็จะไม่เหมือนกัน

“ในหนัง หรือสื่ออื่น ๆ เน้นนอนว่าชอบให้ผีออกเวลากลางคืน เพราะเป็นเวลาที่เรามองอะไรไม่ชัด และก็น่ากลัว ผีบางอย่างก็ปรากฏเฉพาะกลางคืน อย่างผีกระสือที่เขาเล่าต่อ ๆ กันมา แต่จริง ๆ เราก็เห็นเขาได้ตลอด แล้วแต่ช่วงเวลาที่คุณจะเจอตรงกัน กำหนดเวลาไม่ได้อยู่แล้วว่าเห็นเฉพาะเช้านะ กลางวันพอ..ตรงกันเมื่อไหร่ก็เห็นได้ กลางวันก็ได้” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

4. โกดังผีสิงเป็นพื้นที่ของผีที่มีความโหดร้าย ทารุณ อันตราย

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก รวมถึงผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ยอมรับการประกอบสร้างความหมายของพื้นที่แห่งนี้ว่า มีความน่ากลัวผ่านฉาก ผสมผสานกับการแสดงของตัวละครที่ไปทิศทางเดียวกัน

“มีฉากฆ่าแหละศพ ฆ่า หั่น ระหว่างทาง แล้วก็แสงสีแดงแบบเลือด ก็ทำให้ดูเป็นพื้นที่อันตราย น่ากลัวนะ” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“เขาก็บ๊วยมาตั้งแต่เข้ามา มีหุ่นผีสยดสยอง มีฉากผีโดนกระทำโหด ๆ สองข้างทาง ผีอินโพลแบบไม่ตั้งใจอีก บางทีเดิน ๆ ไปเราก็คิดไปเอง จะไปทางไหนดี มันดูน่ากลัว ก็กังวล เราระแวงแล้วจินตนาการ กลัวจะมีผีตรงหน้า แล้วซ็อก เป็นพื้นที่ที่ทำให้ ระแวงอยู่ตลอดเวลา” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“ดูเป็นพื้นที่น่ากลัว กลัวสุดเห็นความโหดร้ายก็ฉากที่มีผีเลื่อนนี้แหละ ที่เดินผ่าน ๆ มา ฉากที่มีกรง จะเฉย ๆ คิดว่าไม่ค่อยน่ากลัว ต้องสัมผัสถึงเนื้อถึงตัวจะกลัว เรา อาจจะรู้ว่าเขาขยับ แต่มั่นใจว่าไม่ถึงเราแน่ แต่ฉากผีเลื่อนทำให้กลัว มันวังโล่เลย” (ปิ๊ปปี้, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- ทั้งนี้ กลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี กล่าวถึงบรรยากาศที่เคยสัมผัส การปรากฏตัวของผีที่มีความแตกต่างกับในโกดังผีสิงแห่งนี้ ไม่มีความเหมือนกันแต่อย่างใด

“บรรยากาศในริบลิส์เหมือนในหนัง ที่จะมีฉาก มีความรุนแรง แต่จริง ๆ เราเจอผีได้ ทุกที ก็ไม่ได้มีการกำหนดว่าต้องมีพื้นที่ของผี เขาต้องอยู่เฉพาะในที่อันตราย น่ากลัว อยู่ในป่าช้า ซึ่งเขาอยู่ได้หมด แล้วแต่ดวงจิตเขาจะไปผูก” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

5. ฉากที่มีความแฟนตาซี เป็นการเล่นกับจิตใต้สำนึกของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดความกลัวได้

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ยอมรับฉากที่มีความแฟนตาซี โดยมองว่าเป็นการเล่นกับจิตใต้สำนึกและทำให้ตกใจได้

“เป็นเหมือนการใช้จิตวิทยา ภาพลวงตา ก็ทำให้ตกใจ รู้สึกว่าเข้าไปในพื้นที่ไม่ปลอดภัย ให้ระแวงได้อยู่นะ” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“ห้องจุด ๆ หนูชอบ สนุก มันก็ทำให้ตกใจ ทางเดินก็กลัวว่าจะเดินตกรึเปล่าได้นะ เหมือนบ้านผีสิงฝรั่งก็ชอบมีฉากแบบนี้ ดรีมเวิร์ลก็เหมือนมี” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

- สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ส่วนมากจะไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวกับฉากที่มีความแฟนตาซีแต่อย่างใด แต่มักจะรู้สึกเวียนศีรษะ แต่ก็มีผู้เล่นที่ชื่นชอบแสงสีของบริเวณที่มีความแฟนตาซี และถอดรหัสความหมายที่แตกต่างออกไป

“ชอบฉากที่ไม่มีผีเหมือนกัน โดยเฉพาะใกล้ทางออก เริ่มมีสีลัน ก็ทำให้รู้สึกดีใจว่าจะได้ใกล้ออกมาแล้ว” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

4.4.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 4.8

เปรียบเทียบการถอดรหัสความขัดแย้งจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
โกดังผีสิงเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งของผี และคนที่เป็นผู้เล่นที่เข้าไปท้าทายอำนาจของผี รวมถึงความขัดแย้งแบบ uncanny	4			3	1		2		

จากตารางที่ 4.8 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสความขัดแย้งของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา พบว่า ผู้เล่นทั้ง 2 กลุ่ม ถอดรหัสความหมายไปในทิศทางเดียวกันว่าเป็นความขัดแย้งของคณกับผีภายในโกดังผีสิง มีผู้เล่นเพียง 1 คน ที่กล่าวว่า โกดังผีสิงเสนอเรื่องความขัดแย้งได้ไม่ชัดเจน

“อย่างทีบอกว่เขาชวนเราเข้าไป ไม่เห็นจะไล่ ก็เลยงงว่คืออะไรกันแน่ แต่ตอนจะออกก็มีผีเสื้อยจะไล่ฆ่า ก็ชวนเข้าไปเอง ไม่รู้จะมาโกรธ ไล่ฆ่าทำไม” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- ทั้งนี้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีในความเป็นจริงว่าไม่จำเป็นต้องขัดแย้งกันเหมือนที่โกดังผีสิงนำเสนอ

“จริง ๆ ผีก็คือคนมาก่อน เป็นพลังงานที่แบ่งได้ทั้งพลังงานขาว พลังงานดำ พลังงานขาว ก็ไม่จำเป็นที่จะต้องไม่ถูกกับคน ไข่มุข ในริบลิส์ดูเป็นผีที่ดูร้าย ไม่ชอบคนก็เพราะความสนุก สร้างอารมณ์ให้เหมือนในหนัง” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“ผีไม่จำเป็นต้องไม่ถูกกับคนเสมอไป อย่างวิญญาณพ่อแม่เรา คนที่รักเรา แน่แน่นอนว่าก็ต้องคอยรัก ดูแลปกป้องเรา ผีไม่จำเป็นต้องมีปัญหากับคน” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

4.4.2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ตารางที่ 4.9

เปรียบเทียบการถอดรหัสมุมมองการเล่าเรื่องจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผีเกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็นด้วย	ต่อรอง	ปฏิเสธ	เห็นด้วย	ต่อรอง	ปฏิเสธ	เห็นด้วย	ต่อรอง	ปฏิเสธ
เล่าจากมุมมองของผีในพื้นที่	4			4			2		

จากตารางที่ 4.9 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสมุมมองการเล่าเรื่องของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา พบว่า ผู้เล่นส่วนมากมีความเห็นว่า เรื่องราวความน่ากลัวเล่าจาก มุมมองของผี จากตัวละครสัปเหร่อที่เป็นผู้แนะนำและเล่าถึงประวัติของสถานที่ใคร แต่ไม่ว่าจะเล่า โดยมุมมองใครก็สามารถก่อให้เกิดความกลัวในพื้นที่ได้ มีเพียงผู้เล่นส่วนน้อยเชื่อว่า เรื่องราวทั้งหมด เกิดจากจินตนาการของผู้เล่นเอง ที่นึกคิด ทำให้เจอกับผีตนต่าง ๆ

“น่าจะเป็นจากผีเล่าให้คนฟัง เขามีประวัติบอกว่าให้เราเข้าไปแค่ชั่วคราว และเตือน แล้วว่าไม่ใช่ที่ของผี ไม่ใช่ที่ของคน” (วิल्ली, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2565)

4.4.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

ตารางที่ 4.10

เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
โลศพแบบคริสต์ที่ปรากฏ เป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่น ด้านภาพของพื้นที่โกดังผี สิงแห่งนี้ และสามารถก่อ ให้เกิดความกลัวได้	4			3	1		2		
เสียงของเลื่อยไฟฟ้าเป็น สัญลักษณ์พิเศษด้านเสียง ของพื้นที่แห่งนี้และสามารถ ก่อให้เกิดความกลัวได้	4			4			2		

ตารางที่ 4.10

เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ทั้งหมดก่อให้เกิดบรรยากาศ ของความตาย ก่อให้เกิด ความกลัวในจิตใจได้	4			4			2		
การสื่อสารความกลัวผ่าน แสง สี ประสาทสัมผัสด้าน การมองเห็น(Sight) ก่อให้ เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้	1	3		2	2		2		
เสียงเงิบที่ปรากฏในพื้นที่ โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
เสียงประกอบที่ปรากฏใน พื้นที่โกดังผีสิง ก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
เสียงดนตรีที่ปรากฏในพื้นที่ ที่โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้		4			4		1	1	

ตารางที่ 4.10

เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีตะวันตก					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
กลิ่นน้ำมันเครื่องของเลื่อยไฟฟ้า ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
เอฟเฟคและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เข้ามาสัมผัสร่างกายของผู้เล่น ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้	3	1		3	1		2		

จากตารางที่ 4.10 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสความน่ากลัวของสัญลักษณ์พิเศษ
ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ในประเด็นต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. โลงศพแบบคริสต์ที่ปรากฏเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นด้านภาพของพื้นที่โกดังผีสิง
แห่งนี้ และสามารถก่อให้เกิดความกลัวได้

- กลุ่มผู้เล่นทุกกลุ่ม มีการยอมรับไปในทิศทางเดียวกันว่าสัญลักษณ์ที่โดดเด่นใน
พื้นที่แห่งนี้คือโลงศพ

“โลงศพข้างหน้าเต็มเลย เห็นชัดสุด” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“โลงศพ..มีเยอะมาก น่ากลัวนะ กลัวว่าจะมีผีออกมาวิ่งเปล่า” (มิน, สัมภาษณ์, 16
มิถุนายน 2563)

“โลงศพ เด่นชัดสุด แต่ก็ดูเป็นพร็อพในพื้นที่ สิ่งที่ทำให้เราระแวงคือคนในโลงมากกว่า ว่าจะมีอะไร มีคนออกมาทำอะไรเปล่า” (ป๊อปปี, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- นอกจากนี้ ผู้เล่น 1 ท่าน มีความเห็นว่า สัญลักษณ์ที่โดดเด่นด้านภาพคือตัวละครผีมือเลื้อยที่ขึ้นถือเลื่อยไฟฟ้าไล่ทำร้ายผู้เล่น คือ สัญลักษณ์อันโดดเด่นของสถานที่แห่งนี้

“คิดว่าเป็นตัวผีเลื้อย ถือเลื่อยของมัน น่าจะเด่นชัดสุดเมื่อคนคิดถึงริบลิส์ เพราะไปเล่นที่อื่นก็ไม่มีไอตัวนี้ เหมือนเป็นตัวที่โดดเด่นมีที่นี้ที่เดียว อยากโดนไล่ฟันให้มาที่นี่เลย” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

- เสียงของเลื่อยไฟฟ้าเป็นสัญลักษณ์พิเศษด้านเสียงของพื้นที่แห่งนี้ และสามารถก่อให้เกิดความกลัวได้ ผู้เล่นทุกกลุ่มมีการยอมรับไปในทิศทางเดียวกันว่า เสียงเลื่อยไฟฟ้าเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นในพื้นที่แห่งนี้ และมักผนวกกับเสียงกรี๊ดจากผู้เล่น ทำให้เกิดความกลัวขึ้นมาได้

“ก่อนเข้าไป รอคิว..แน่นอนว่าเป็นเสียงเลื่อยไฟฟ้า แล้วก็ยังมีเสียงกรี๊ด ๆ ลอยออกมา ทำให้เริ่มคิดว่า เข้าไปแล้วจะกรี๊ดอย่างเขาไหม เริ่มกังวลกับตัวเอง ไม่อยากเสียหน้า ไม่อยากโดนล้อ..แซว..อยากให้มองแมน ๆ คิดว่าตรงเนี่ยทำให้กังวลมาก เป็นเสียงที่เด่นและบิวให้เรากลัว” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“เสียงเลื้อย คนเป็นโรคหัวใจห้ามเล่นเลยนะ อาจจะกลัว วิ่งไม่ทัน” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“เสียงเลื้อย จำได้สุด แล้วมันก็ดังแบบไกลมาใกล้เรา ทำให้ตื่นเต้น กลัวมาก” (ป๊อปปี, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“พอเสียงเลื่อยไฟฟ้าเริ่มดัง คนก็ตกใจ ดันเรา..เราไม่ได้กลัวเอง แต่ก็มีเพื่อนดัน บิว เราไปด้วยเมื่อได้ยินเสียง เป็นเสียงที่ทำให้คนกลัว ตกใจอย่างชัดเจน” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

2. เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงทั้งหมดก่อให้เกิดบรรยากาศของความตาย ก่อให้เกิดความกลัวในจิตใจได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่ม การยอมรับไปในทิศทางเดียวกันว่า การสื่อสารผ่านผีเสื้อต่าง ๆ ซึ่งเป็นเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงก่อให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัว สามารถสร้างความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้

“ก็ดูเขาพยายามสร้างให้เป็นพื้นที่ที่เหมาะสมตามเนื้อเรื่อง บรรยากาศต่าง ๆ แต่คิดว่าเหมาะกับชาวต่างชาติมากกว่า ไม่เจาะกลุ่มคนไทยเล่น เพราะมีแต่ผีที่รู้จักผ่านสื่อไม่รู้จักของจริง ไม่เห็นในชีวิตประจำวันแบบผีไทย..ไม่เหมือนผีไทย แม่นาคอย่างนี้คุ้นเคย” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“บรรยากาศน่ากลัวนะ ทั้งหมด ถ้าให้เข้าคนเดียว หนูไม่เล่น..เข้าหลายคนปลอดภัยกว่าเข้าคนเดียว” (คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

“ชอบทุกอย่าง บรรยากาศ แสงสีเสียง แม้จะไม่คุ้นเลยแต่ก็ตื่นเต้น...มันเหมือนเราหลุดเข้าไปในหนังเรื่องนั้นจริง ๆ ไม่ใช่แค่ดูในจอ ต้องไปวิ่งหนีจริง ๆ เหมือนเป็นหนึ่งในตัวละครในเรื่อง” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“บรรยากาศข้างในน่ากลัวมาก เหมือนหลุดไปในนั้น ออกมาแล้วนี่ยังกลัวอยู่เลย ยิ่งฉากสุดท้าย ผีเลื้อยเหมือนคลั่ง กลัวเขาวิ่งตามออกมาด้วย” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“บรรยากาศสมจริง เหมือนเราหลุดเข้าไปในโลกนั้นจริง.. จำนวนคนก็มีผลนะว่าทำให้มันสมจริงไหม เยอะไปไหม แต่ถ้าที่นี่ ชอบเข้าหลายคนปลอดภัยกว่าเล่นคนเดียว มันอุ่นใจ ไม่ได้สู้คนเดียว เพราะมันน่ากลัว สมจริง เราไม่รู้เลยว่าเจออะไรบ้าง และเขาก็ทำได้สนุก คุ่มค่าตัว” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

“บรรยากาศดูปลอม รู้ว่าสร้างทุกอย่างไม่สมจริง แต่มันก็ทำให้เราตกใจ กลัวแบบคาดเดาเหตุการณ์อะไรไม่ได้” (ป๊อปป์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

3. การสื่อสารความกลัวผ่านแสง สี ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

- กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี ที่ชื่นชอบและไม่ชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีตะวันตก ส่วนมากต่อรองความหมาย โดยมีความเห็นว่าการจัดการแสงสีภายในโกดังผีสิงค่อนข้างมืดจนเกินไป ทำให้ผู้เล่นเกิดความกังวลใจมากกว่ากลัว

“เข้าไปตอนแรกรู้สึกมืดไป ต้องใช้เวลาปรับสายตา น่าจะเพิ่มแสงขึ้นมาอีกนิด”
(คลีน, สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2563)

“ไม่ชอบความมืด เพราะมืดไป กลัวสุด..เดินไปมีแต่มืด ทำให้กลัว จนคิดว่าใกล้ถึงทางออกก็ยัง ทำไม่มันนาน กลัว อยากออกแล้ว มันน่ากลัวจนไม่รู้ว่ากลัวหรือโมโหดี อยากชวนเพื่อนที่ไปด้วยออกทางออกฉุกเฉินเลย ไม่อยากเดินแล้ว ” (มิน, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2563)

“ทางเดินบางจุดค่อนข้างมืด มองไม่เห็น..จริง ๆ บรรยากาศ ฉากทั้งหมดดีนะ น่ากลัว แต่มีบางช่วงที่มันมืดก็ทำให้เรากังวลมากกว่ากลัว..มันมืดเกินไป เลยกังวลเรื่องทางมากกว่าว่าจะต้องไปทางไหน อยู่คนแรกนำ ก็กลัวพาเขาหลง แล้วที่เขาพูดกำชับอะว่าห้ามเดินย้อน เราก็งงกลัว กลัวอุบัติเหตุ ทำไม่ย้อนไม่ได้ ไม่ปลอดภัยแน่เลย...ควรมีไฟกระพริบตามทาง ให้รู้ว่าไปทางไหน” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

“รู้สึกว่ายาวในมืดไป แต่ก็เข้าใจได้ว่าต้องมืด เดี่ยวไม่น่ากลัว แต่ด้วยความที่เราสูงก็กลัวอันตรายว่าจะชนอะไร เพราะเหมือนเคยมีประสบการณ์เดินชนที่ที่เขาไม่ได้เผื่อคนสูง อันนี้ก็เลยกลัวที่จะโดนแบบนั้นมากกว่ากลัวผี...จริง ๆ ถ้าบรรยากาศมีแสงรำไร ๆ เห็นทางว่าต้องไปทางไหน น่าจะตื่นเต้นน่ากลัว ปีบคั้นให้กลัวอยากออกไปข้างนอกไว ๆ น่าจะตื่นเต้นกว่านี้..อันนี้ต้องคอยระวัง” (ป๊อปป์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- นอกจากนี้ ในฉากที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์ มีการพูดคุยกับผู้เล่น ผู้เล่นจำนวน 1 คน ระบุว่าการจัดแสงสีที่สว่าง เห็นรายละเอียดชัดเจนจนเกินไป ทำให้ความกลัวที่เกิดขึ้นลดลงเป็นอย่างมาก

“จริง ๆ ช่างในรู้สึกว่ายางสว่างไป เลยทำให้ไม่ค่อยน่ากลัว ทุกอย่างน่าจะไปด้วยกัน พวกแสง วิธีพูด วิธีการสื่อสาร...รู้สึกว่าแสงช่างในเห็นดีเทลชัด จนให้ความรู้สึกละเอียด เขาเป็นคน อย่างหมอ จำได้ว่าเขาพยายามให้ดูอวัยวะต่าง ๆ แล้วพอแสงมันเห็นชัด พอสมควร มันก็รู้หมดเลยว่าปลอม มันดูไม่จริง ...พอเขากลายเป็นคน ก็กลายเป็น คนพยายามหลอกเราอยู่ เหมือนคนแต่งตัว คือ ไม่ได้มองเขาเป็นนักแสดงนะ แต่ถ้า เขาเป็นตัวละครที่อยู่ในเรื่อง ซึ่งเราก็ก็นึกว่า เนี่ย คน” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

- สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ยอมรับการนำเสนอแสงสีภายใน พื้นที่โกดังผีสิงว่าสามารถสร้างบรรยากาศความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี

“แสงรำไรดี ไม่ได้มืดจนมองอะไรไม่เห็น มันมีส่วนที่มีดีที่ทำให้เราคอยระวังและ เดาว่าจะมีอะไรโผล่มาให้ตกใจ” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“สร้างบรรยากาศ ความสว่างได้กำลังดี ไม่มีมืดเกินไปจนมองไม่เห็นทาง” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2563)

4. เสียงเงิบที่ปรากฏในพื้นที่โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่มยอมรับว่าเสียงเงิบก่อให้เกิดความกลัวภายในจิตใจขึ้นได้ คล้ายเป็นการเตรียมพร้อมก่อนจะพบเจอกับเหตุการณ์น่ากลัวบางอย่าง

“บางทีมันมืด เงิบ เราก็จะคิดแบบในหนังแล้วว่ามันเงิบผิดปกติ เดี่ยวต้องมีอะไร เกิดขึ้นแน่ ๆ” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“มันมีช่วงที่เงิบ ก่อนจะค่อย ๆ มีเสียงสตาร์ทเลื่อย แก๊ก ๆเบา แล้วค่อยออกมา มันก็เหมือนคอยบิ๊วให้เราคิด กังวล ก่อนที่ผีจะโผล่มา” (ป๊อปปี้, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

5. เสียงประกอบ ที่ปรากฏในพื้นที่โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่มยอมรับว่าเสียงประกอบอื่น ๆ นอกเหนือจากเสียงเลื่อยไฟฟ้าสามารถสร้างความลึนระทึก ความกลัวขึ้นได้เช่นกัน

“การใช้เสียงทุกอย่างเขาเหมือนหนังผี ไม่มี ไม่น่ากลัว” (ยักษ์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

“รู้สึกว่อนน้อยไป แต่เสียงดูมีความโหยหวน...เบา ๆ เหมือนประหยัดเอฟเฟค” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“เสียงที่มาพร้อมเอฟเฟคอื่น เสียงไฟช็อตเวลาเดินผ่านฉาก ผีถูกทรมานก็ทำให้ดูสมจริง เสียงมาดังอยู่ใกล้ ๆ เหมือนเราเข้าไปใกล้ขีดเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ก็ทำให้กลัวให้ดูใกล้ตัว ดูสมจริงอยู่นะ” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

6. เสียงดนตรี ที่ปรากฏในพื้นที่โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่มต่อรองความหมายของเสียงเพลงบรรเลงภายในพื้นที่โกดังผีสิง เนื่องจากผู้เล่นค่อนข้างให้ความสำคัญกับสิ่งที่เห็น สภาพแวดล้อมทางกายภาพมากกว่าด้านเสียง และเสียงดนตรีค่อนข้างเบา จึงสามารถสื่อความหมายถึงการเป็นพื้นที่โลกตะวันตก และสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นได้ไม่มากนัก

“เหมือนไม่ค่อยได้ยินเสียงดนตรีเลย ได้ยินแต่เสียงไฟช็อต เสียงเอฟเฟคดัง ๆ เสียงกรี๊ดของคนอื่นมากกว่า” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

- ทั้งนี้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี กล่าวถึงโลกความเป็นจริงในการปรากฏตัวของผีว่า มักไม่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารด้านเสียงมากนัก

“อย่างที่อธิบายไปว่าเขาเป็นพลังงาน ไม่ได้มีพลังเยอะในการปรากฏตัวให้เราเห็น ดังนั้น คงไม่มีเพลง มีดนตรี มีเสียงกรังกริ่งอะไรมาประกอบเหมือนเวลาเขาปรากฏตัวในหนัง...จู่ ๆ การที่บรรยากาศรอบตัวดูเจิบเสียงลงก็มีบ้าง แต่มันเป็นความรู้สึกของเรา ไม่ใช่การเจิบของบรรยากาศจริง ๆ” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

“พวกเสียงประกอบ เสียงเพลงอะไรเวลาที่เห็นผีก็คงไม่น่าจะมี แต่บางครั้งเหมือนเราจะได้ยินเสียงสวดมนต์ หรือเสียงบางอย่างเบา ๆ ฟังไม่ชัด เหมือนรับรู้ได้ว่ามีบางอย่างผิดปกติ แต่ก็ เป็นความรู้สึกส่วนตัว แต่พวกเพลง ดนตรี ไม่มีเสียงบอกล่วงหน้าแบบในหนัง” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

7. กลิ่นน้ำมันเครื่องของเลื่อยไฟฟ้า ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่มยอมรับว่าการสื่อสารด้านกลิ่น ผ่านกลิ่นน้ำมันเครื่องของเลื่อยไฟฟ้า ทำให้บรรยากาศ ความรู้สึกดูสมจริง เกรงกลัวต่อการถูกทำร้าย ทำให้ต้องหนี

“นอกจากเสียง เลื่อย ก็มีกลิ่น มันดูสมจริงมาก เหมือนเขาเป็นคนบ้าใช้อาวุธจะมาทำร้ายร่างกาย” (ไหม, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2563)

“มีกลิ่นน้ำมันเครื่อง แล้วก็ไม่ได้กลิ่นอะไร” (ป๊อปปี, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“ข้างในไม่ควรจะมีกลิ่น มีแล้วไม่น่าจะอยากเล่น..มีแค่ตรงระเบียบกลิ่นน้ำมันเลื่อยก็พอ ดูสมจริง เป็นเลื่อยจริง...แต่อยากให้มีฉากแบบนี้เยอะ ๆ ภาพ แสง สี เสียง กลิ่น อารมณ์ครบ ได้วัง มันสมจริง” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“ได้กลิ่นน้ำมันเครื่อง อย่างเดียว ก็ทำให้กลัว...แต่น่าจะมีกลิ่นอะไรอีกที่ช่วยได้นะที่ไม่ใช่กลิ่นเน่า...อาจจะกลิ่นกำยาน...แต่ก็ดูไม่สากล” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“กลิ่นน้ำมันเครื่องมันทำให้ดูสมจริง ดูต้องหนี น่ากลัว..กลัวเขามาทำอันตราย” (แหว, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

8. เอฟเฟคและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เข้ามาสัมผัสร่างกายของผู้เล่น ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้

- ผู้เล่นทุกกลุ่มยอมรับว่าการสื่อสารผ่านผัสสะทางกาย สามารถทำให้เกิดความกลัวขึ้นได้

“ตอนแรกที่โดนเอฟเฟคลมเป่า มีเสียงด้วย ก็กลัวแรก ๆ หลัง ๆ สนุก รู้แล้วว่ามาเหย่ เดาว่า จะมีเอฟเฟคตรงไหนบ้าง ...พวกเราไม่เคยมาโดนตัวก็ไม่ได้กลัว น่าจะเพิ่ม

หยดน้ำด้วย น่าสนใจไหม เหมือนเลือดหยด สยอง ๆ น่าสนใจนะ ช่วยบิ๊วให้สมจริงเพิ่ม เพราะพวกลม น้ำ หรืออะไรที่มาจากตัวมันรู้สึกว๊ากลั้ว ก็จะทำให้กลัว ตื่นเต้น มากกว่าเดินแล้วเห็นผีอยู่ไกล ๆ ไม่ใกล้ซิด” (ปิ่นส์, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2563)

- แต่ผู้เล่นบางคนมีการถอดรหัสความหมายที่ต่อรองความหมายของการสื่อสารสร้างความกลัวผ่านผัสสะทางกาย

“พวกเอฟเฟคหรือรากไม้มาโดนตัว ไม่กลัว แต่ก็ไม่ได้ชอบ..แว็บนึง มันก็รู้สึกขยะแขยง ...ก็อาจจะกลัว จริง ๆ ก็คงระแวงที่เหมือนมีบางอย่างมารุกล้ำพื้นที่ของเรา” (น้ำชา, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

“รากไม้ที่โดนตัวไม่ทำให้สะดุ้งตกใจหรือกลัว อาจเป็นเพราะเรารู้ว่าทุกอย่างในนี้ไม่ใช่ของจริง ต้องสร้างขึ้นมา แต่เวลาเดินก็ทำให้ระวัง กังวล” (เดียร์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“ด้วยความที่เราเล่นอยู่คนหลังสุด เอฟเฟคมันทำงานเราเห็นแล้ว แต่มันทำไปก่อนกว่าจะถึงเราอีกรอบมันทำงานช้า ไทมมิ่ง (timing) เวลาไปใกล้ ๆ ควรเดิน ควรพ่นลมมาหาเราก็ไม่มี ถ้าเราอยู่คนหน้าสุด ก็น่ากลัว ตื่นเต้นกว่านี้” (ป๊อปปี, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

- ทั้งนี้ สำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีทั้ง 2 คน ได้กล่าวถึงการสื่อสารผ่านทางผัสสะในโลกความเป็นจริงว่าไม่มีการสื่อสารผ่านผัสสะทางกายแต่อย่างใด

“บางคนเขาเหมือนโดนผีอำ ผีจับ กดไว้โซ่ไหม แต่ไม่เคยเจอ เหมือนวิญญาณเขาเข้ามาถูกตัวเราหรือทำอะไรเราไม่ได้ ถ้าเราไม่อนุญาต” (แหวน, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2564)

“อย่างที่บอกว่าเขาเป็นพลังงาน ไม่มีร่างกาย มีมือ แต่การสัมผัสกับเขาเหมือนเป็นความรู้สึกมากกว่า ว่าเย็นลง เย็น.... อาจจะเป็นช่วงเวลาที่เขามาใกล้ ๆ แต่จะไม่โดน

ตัวเรา จะเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นมากกว่า.. ไม่มีการจับตัวแบบคนมาจับแขนเรา ไม่ได้ทำให้รู้สึกชัดเจนขนาดนั้น” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 12 ธันวาคม 2563)

หากพิจารณาการเข้ารหัสความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และการถอดรหัสความกลัวจากผู้เล่น พบว่า มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันเป็นส่วนมาก แสดงให้เห็นถึงพลังแห่งสัญญาณในด้านต่าง ๆ ในการประกอบสร้างพื้นที่ให้ผู้เล่นเชื่อว่า มีการดำรงอยู่ของผีในพื้นที่แห่งนี้ได้ โดยสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวก็คือ บรรยากาศทั้งหมดที่มีความเป็นอดีต มีความเป็นอื่น แตกต่างจากโลกปัจจุบัน โดยผู้เล่นส่วนมากรับรู้ได้จากหลากหลายองค์ประกอบที่ทำงานร่วมกันทั้งเรื่องราว นักแสดง ฉาก และคุณลักษณะเฉพาะของบ้านผีสิง ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเสมือนหลุดเข้าไปในโลกหลังความตาย

4.5 สรุป

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ผ่านการใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทั้ง 7 องค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 4.11

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว
1. โครงเรื่อง (Plot)	เป็นสัมพันธบทที่นำมาจากตำนานที่เล่าขานถึงความโหดร้าย น่ากลัวของโกดังผลิตโลงศพ กริมส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) ที่ถือว่าเป็น “โกดังผีสิง” มาออกแบบโครงเรื่อง โดยแบ่งเป็น 5 เหตุการณ์ใหญ่ คือ 1. การเดินทางเข้าสู่ผีร้าย 2. เผชิญหน้าหมอฆ่าและศพ 3. ผจญแวมไพร์ ผีดิบ 4. คุงจงจำวิญญาณ ดำดิ่งสู่จิตใต้สำนึก 5. เอาตัวรอดจากฝีมือเลื่อยผู้คลุ้มคลั่ง

ตารางที่ 4.11

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว
2. แก่นเรื่อง (Theme)	โกดังผีสิงนี้เป็นสถานที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง และวิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปในโกดังผีสิง ซึ่งเป็นโกดังร้างแห่งนี้ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการพิสูจน์ความกล้า หรือต้องการปลุกตำนานเรื่องราวอันน่าสยดสยองที่เลือนหายไปให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง
3. ตัวละคร (Character)	- ตัวละครที่ใช้มนุษย์แสดง - สัปเหร่อ - ผีเจ้าของบริษัท - หมอผ่าตัด - ผีมือเลื่อย - แวมไพร์ - วิญญาณที่เร่ร่อนอยู่ภายนอกโกดังผีสิง - ตัวละครที่ไม่ใช้มนุษย์แสดง ได้แก่ - หุ่นผี - มัมมี่ - แม่มด - ซอมบี้ - ผีปอบ - ผีจากคอมพิวเตอร์กราฟิก
4. ฉาก (Setting)	เวลา - กลางคืน สถานที่ - เป็นการจำลองโรงงานผลิตโลหะที่ถูกทิ้งร้างปิดตัวลง ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1926 ประกอบไปด้วย พื้นที่หลายส่วน อาทิ ลิฟต์ ห้องโลหะ ห้องเก็บศพ ป่าและสุสาน ห้องผ่าตัด ห้องแวมไพร์ คุกจองจำทรมาน รวมถึงฉากที่เปรียบเสมือนพื้นที่จิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นที่อยู่ของความเชื่อเรื่องผี

ตารางที่ 4.11

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว
5. ความขัดแย้ง (Conflict)	- ระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ผี) - แบบ uncanny
6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	การเล่าเรื่องเป็นมุมมองจากฝั่งผี ในพื้นที่โกดังผีสิง
7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	<u>ภาพ</u> - โลศพ ที่พบได้ในหลายฉาก ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบ้านผีสิงแห่งนี้ <u>เสียง</u> - เสียงเลื้อยไฟฟ้า สามารถแสดงถึงความโหดเหี้ยม น่ากลัวของผีร้าย สื่อถึงการเป็นโกดังผีสิงที่เต็มไปด้วยความโหดร้าย น่ากลัว สยองขวัญ <u>เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง</u> - ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) - แสงสลัว ในความมืด - มักจัดแสงในมุมต่ำ เพื่อเสริมสร้างความน่ากลัว - เน้นการใช้แสงสีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียวมาสร้างบรรยากาศความหลอน - ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) - เสียงพูดหรือเสียงสนทนาของตัวละครที่เป็นเสียงต่ำ ยาน ขำ ของตัวละครผี - เสียงเงียบ - เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงร้องอย่างโหยหวนขอความช่วยเหลือ เสียงเครื่องยนต์เลื้อยไฟฟ้า - เสียงดนตรีคลาสสิก และดนตรีจากเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ - ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) - กลิ่นของน้ำมันของเครื่องยนต์เลื้อยไฟฟ้า - ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) - เอฟเฟคเป่าลม - เอฟเฟคละอองน้ำ - อุปกรณ์ประกอบฉาก สัมผัสผิวหนัง

ตารางที่ 4.11 จะพบว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เป็นบ้านผีสิงจากตะวันตกที่มีการปรับตัวและคงเอกลักษณ์ สร้างความน่ากลัวแบบตะวันตก ไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องให้กลายมาเป็นความน่ากลัวแบบไทยแต่อย่างใด แต่เป็นการนำความกลัวที่เป็นสากล คือ ความกลัวเกี่ยวกับผี วิญญาณ และความกลัวความเจ็บปวด ถูกทำร้าย (Carleton, 2016) มาสื่อสารและประกอบสร้างเป็นความกลัวผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่อง

ในส่วนของผลการศึกษาด้านผู้รับสาร ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์จากผู้เล่นจำนวน 10 คน โดยแบ่งเป็น ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี 2 คน และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี 8 คน ซึ่งปรากฏผลการวิเคราะห์ดังตาราง

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจากผู้เล่นชาวไทย	สรุปผลการเปรียบเทียบความหมาย
1. โครงเรื่อง	เรื่องราวตำนานของโกดังร้างของบริษัทผลิตโลงศพกริมสส์ บี แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ทคอมพานี ที่เป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวความสยองขวัญ โหดร้ายทารุณ เป็นเรื่องจริงที่นำมาสร้างเป็นโกดังผีสิงแห่งนี้	เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นจากตำนาน ไม่ใช่เรื่องจริงแต่อย่างใด แต่ก็มีที่น่ากลัว ทำให้กลัวได้	ต่อรองความหมาย
	การทำให้กลัว (Scare) ผ่านการนำเสนอเรื่องราวที่มีการไต่ระดับความกลัวขึ้น-ลง ไม่คงที่ คล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์	การนำเสนอเรื่องราวมีการทำให้ตกใจ และลดความกลัวลงเป็นช่วง ๆ ไม่ได้ตื่นเต้นตลอดเวลาจนกลัวมากจนเกินไป	สอดคล้องกัน

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	เหตุการณ์ (Spectacle) ความ สยองขวัญมีความเกี่ยวข้องกับ โครงเรื่อง และได้ลำดับความ น่ากลัวขึ้นไปเรื่อย ๆ จนถึง เหตุการณ์สุดท้าย	เหตุการณ์เพิ่มความน่า กลัวขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ สัปดาห์พาเข้าไปใน โกดังผีสิง และน่ากลัว มากที่สุด คือ เหตุการณ์ ที่เจอผีมือเลื้อย	สอดคล้องกัน
2. แก่นเรื่อง	โกดังผีสิงเป็นสถานที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหด ร้าย สยดสยอง และวิญญาณ ที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ ต้องการเข้าไปในพื้นที่นี้ถือว่า เป็นผู้ที่ต้องการพิสูจน์ความ กล้า หรือต้องการปลุกตำนาน เรื่องราวอันน่าสยดสยองที่ เลือนหายไปกลับมามีชีวิตอีก ครั้งหนึ่ง	ภายในโกดังผีสิงเป็น สถานที่อันตราย โดย ผู้เล่นเข้าไปพิสูจน์ ความสยดสยองของ ตำนานน่ากลัวในอดีต	สอดคล้องกัน
3. ตัวละคร	ตัวละครที่ปรากฏในโกดังผีสิง เป็นผีดิบ และเป็นวิญญาณ โหดร้าย และผีที่ทรมานและผี ที่ถูกคุมขังอยู่ ณ ที่แห่งนี้	ไม่แน่ใจว่าเป็นคนหรือผี แต่มีความแตกต่างไป จากคนปกติ มีการใช้ อาวุธ น่ากลัว คล้ายกับ คนที่มีปัญหาทางจิต	ต่อรองความหมาย

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	ตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความ น่ากลัว สมจริงกว่าตัวละคร ที่ไม่ใช่มนุษย์	ตัวละครผีต่าง ๆ ที่ใช้คน แสดงมีความสมจริง ดูแตกต่างจากคนทั่วไป และน่ากลัว	สอดคล้องกัน
	การแต่งกาย แต่งหน้าและลักษณะ ภายนอกของตัวละครที่มนุษย์ แสดง ทำให้เป็นผีที่มีความน่า กลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	การแต่งหน้า แต่งกาย ดูสมจริง ดูแตกต่างจาก คน	สอดคล้องกัน
	ท่าทางการแสดงออกของตัว ละครที่มนุษย์แสดง เป็นผี สร้างความกลัวให้กับผู้เล่น	การแสดงออก รวมถึง การใช้อาวุธของสัปเหร่อ ผีมือเลื้อยที่จะทำร้าย ร่างกาย ทำให้กลัว	สอดคล้องกัน
	ลักษณะการพูดของตัวละคร ที่มนุษย์แสดง คล้ายผี มีความ น่ากลัวแตกต่างจากคนทั่วไป	การแสดงออกของผี การพูดเสียงต่ำ ห้วน ทำ ให้แตกต่างจากคนทั่วไป มีความน่ากลัว เหมาะ สมกับเนื้อเรื่อง	สอดคล้องกัน
	ตัวละครที่เป็นหุ่นมีความน่า กลัวและก่อให้เกิดความหลอน กับผู้เล่นได้	ผู้เล่นส่วนมากไม่กลัว ผีหุ่น เนื่องจากเป็นผีต่าง ชาติ ไกลตัว แต่มีผู้เล่น บางคนจินตนาการว่าน่า กลัวเนื่องจากเป็นแฟล วเวอร์ และจินตนาการ ว่าหุ่นเหล่านี้ขยับได้	ต่อรองความหมาย

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	ตัวละครที่เป็นคอมพิวเตอร์ กราฟิกมีความน่ากลัวและก่อให้เกิดความหลอนกับผู้เล่นได้	ผีที่ปรากฏไม่ค่อยมีความ น่ากลัว อยู่แค่ในกรอบ รูป ไม่ได้เข้ามาสัมผัสใกล้ จึงก่อให้เกิดความกลัวได้ น้อย	ต่อรองความหมาย
4. ฉาก	ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการเป็น โกดังผีสิง พื้นที่รกร้างที่มี ความน่ากลัวในอดีต เป็นพื้นที่ ที่ถูกครอบครองโดยภูตผี เป็น ดินแดนแห่งความตาย	เป็นพื้นที่ในอดีต มี ความเก่า ห่างไกลจาก โลกปัจจุบัน และมี ความแฟนตาซี	สอดคล้องกัน
	โกดังผีสิง เป็นโรงงานผลิตโลง ศพที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ของโลก ตะวันตก	ตัวละครที่ปรากฏและ ฉากมีความสอดคล้องเป็น บรรยากาศแบบตะวันตก	สอดคล้องกัน
	เวลาในโกดังผีสิงเป็นเวลา กลางคืน	ภายในค่อนข้างมืดมาก สื่อถึงเวลากลางคืนและ ทำให้เกิดความกลัว	สอดคล้องกัน
	โกดังผีสิงเป็นพื้นที่ของผีที่มีความ โหดร้าย ทารุณ	มีฉากการทารุณกรรม และผีที่ใช้อาวุธ โดย เฉพาะผีเสื้อ เป็นพื้นที่ ของผีที่โหดร้าย ดุร้าย	สอดคล้องกัน
	ฉากที่มีความแฟนตาซี เป็น การเล่นกับจิตใต้สำนึกของ มนุษย์ที่ก่อให้เกิดความกลัวได้	ผู้เล่นส่วนมากรู้สึกเวียน ศีรษะที่เข้าไปอยู่ในพื้นที่ ลวงตา ค่อนข้างกังวลใจ ในพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย	ต่อรองความหมาย

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
5. ความขัดแย้ง	โกดังผีสิงเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งของผีและคนที่เป็นผู้เล่นที่เข้าไปทำทายอำนาจของผี รวมถึงความขัดแย้งแบบ uncanny	ผู้เล่นส่วนมากคิดว่าเป็นความขัดแย้งของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก	สอดคล้องกัน
6. มุมมองการเล่าเรื่อง	เล่าจากมุมมองของผีในพื้นที่	สัปเหร่อเป็นคนเล่าเรื่องราวสถานที่ และผีต่าง ๆ ไล่ให้ออกมา จึงน่าจะเล่าจากมุมมองของผี	สอดคล้องกัน
7. สัญลักษณ์พิเศษ	โรงศพแบบคริสต์ที่ปรากฏเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นด้านภาพของพื้นที่โกดังผีสิงแห่งนี้ และสามารถก่อให้เกิดความกลัวได้	ผู้เล่นส่วนมากมองว่าโรงศพแบบคริสต์พบเห็นได้ทั่วบริเวณนี้ และก่อให้เกิดความกลัวได้เพราะทำให้นึกถึงงานศพความตาย	สอดคล้องกัน
	เสียงของเลื่อยไฟฟ้าเป็นสัญลักษณ์พิเศษด้านเสียงของพื้นที่แห่งนี้ และสามารถก่อให้เกิดความกลัวได้	เสียงเลื่อยไฟฟ้าถือเป็นเสียงที่โดดเด่นและน่ากลัวที่สุดในพื้นที่แห่งนี้	สอดคล้องกัน

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ทั้งหมดก่อให้เกิดบรรยากาศ ของความตาย ก่อให้เกิดความ กลัวในจิตใจได้	การสื่อสารผ่านผัสสะต่าง ๆ ก่อให้เกิดบรรยากาศที่น่า กลัว สามารถสร้างความกลัว ขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้	สอดคล้องกัน
	การสื่อสารความกลัวผ่านแสง สี ประสาทสัมผัสด้านการมอง เห็น (Sight) ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	ภายในโกดังผีสิงค่อนข้าง มืดมาก ทำให้มองไม่เห็น ความกลัวผิลดลง	ต่อรองความหมาย
	เสียงเงียบที่ปรากฏในพื้นที่ โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความกลัว แก่ผู้เล่นได้	เสียงเงียบทำให้ลุ้น การเงียบผิดปกติ ทำให้ รู้สึกหวาดระแวง ระวัง ว่าจะมีอะไรเกิดขึ้น	สอดคล้องกัน
	เสียงประกอบที่ปรากฏใน พื้นที่โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	เสียงประกอบทั้งหลาย ช่วยทำให้เกิดความสม จริง	สอดคล้องกัน
	เสียงดนตรี ที่ปรากฏในพื้นที่ โกดังผีสิง ก่อให้เกิดความกลัว แก่ผู้เล่นได้	เสียงดนตรีบรรเลงค่อนข้าง เบา ทำให้ผู้เล่นไม่ ค่อยได้ยิน แต่ก็รู้สึกกลัว จากทุกสิ่งที่เห็นและได้ ยิน	ต่อรองความหมาย
	กลิ่นน้ำมันเครื่องของเลื่อย ไฟฟ้า ก่อให้เกิดความกลัวแก่ ผู้เล่นได้	กลิ่นน้ำมันเครื่องทำให้ดู สมจริง กลัวโดนทำร้าย จริง ๆ	สอดคล้องกัน

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	เอฟเฟคและการเคลื่อนไหว ของตัวละครที่เข้ามาสัมผัส ร่างกายของผู้เล่น ก่อให้เกิด ความกลัวขึ้นได้	การสื่อสารผ่านผัสสะ ทางกาย สามารถทำให้ เกิดความกลัวขึ้นได้	สอดคล้องกัน

จากตารางที่ 4.12 จะพบว่า ผู้เล่นเกือบทุกคน ถอดรหัสความหมายในการสื่อสารความน่ากลัว ผ่านสัญลักษณ์การเล่าเรื่อง และเทคนิคพิเศษเฉพาะของบ้านผีสิง สอดคล้องกับการเข้ารหัสความกลัวของผู้ส่งสาร โดยไม่พบความแตกต่างมากนักในการถอดรหัสความหมายระหว่างผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี

สิ่งที่ผู้เล่นต่อรองความหมาย ได้แก่ การสร้างความน่ากลัวจากตัวละครผีกราฟิก ฉากที่มีความแฟนซี และการใช้ดนตรีในการสื่อความหมาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นค่อนข้างน้อย เนื่องจากรู้สึกห่างไกล นอกจากนี้พบว่า ผู้เล่นที่ถอดรหัสความหมายแตกต่างกับคนอื่น ๆ ที่มีการต่อรองความหมายในหลายประเด็น ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้เล่นคนนี้มีประสบการณ์ในการพบเจอเหตุการณ์สยองขวัญ หรือความน่ากลัวเกี่ยวกับคนตาย มาก่อนอยู่แล้ว จึงไม่เกิดความกลัวเมื่อต้องเข้าไปในพื้นที่โกดังผีสิงที่จำลองทุกสิ่งขึ้นมา ซึ่งมีความแตกต่างจากความสมจริงที่เคยพบเจอจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน

ในบทต่อไป จะเป็นการศึกษาถึงการสื่อสารกับการประกอบสร้างและการถอดรหัสความกลัวที่อยู่ในท้องถิ่น ความเป็นไทยอย่างบ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างมากว่า มีการประกอบสร้างความกลัว เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

บทที่ 5

การสร้างพื้นที่สื่อสาร เพื่อประกอบสร้างความกลัวในบ้านแม่นาค และการถอดรหัสความหมายความกลัวของผู้เล่น

เมื่อได้รับทราบถึงการสื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริงของบ้านผีสิงจากฝั่งตะวันตกไปแล้ว ในบทนี้ จะเป็นการศึกษาถึงการสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัวของบ้านผีสิงของไทย คือ บ้านแม่นาค ซึ่งได้นำทุนวัฒนธรรมเรื่องราวที่เป็นตำนานมาประกอบสร้างความหมายขึ้นใหม่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง

5.1.1 พัทยา – พื้นที่นำเสนอความเป็นไทย

5.2 เลเจนด์ สยาม (Legend Siam) – เมื่ออดีตกลับมามีชีวิตอีกครั้ง

5.3 บ้านแม่นาค

5.3.1 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง

(Narrative Theory)

5.4 การถอดรหัสความหมาย (decode) ความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่นาค

5.5 สรุป

5.1 บริบทที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริง

5.1.1 พัทยา – พื้นที่นำเสนอความเป็นไทย

อาณาจักรเลเจนด์ สยาม ซึ่งเป็นที่ตั้งของ บ้านแม่นาคนั้น ตั้งอยู่ ณ พื้นที่ พัทยา สัตหีบ จังหวัดชลบุรี เช่นเดียวกับโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ซึ่งถือเป็นพื้นที่วงแหวนการท่องเที่ยวหลักของเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC) ที่รัฐบาลให้ความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพในการท่องเที่ยว ซึ่งนอกจากต้องการพัฒนาให้เป็นพื้นที่ท่องเที่ยวระดับโลกแล้ว อีกจุดประสงค์หนึ่งของการพัฒนาพื้นที่แห่งนี้ คือ การอนุรักษ์พื้นที่ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ โดยอาศัยเครือข่ายโครงสร้างพื้นฐานด้านคมนาคม และโลจิสติกส์เพื่อสร้างแหล่งท่องเที่ยวที่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติได้ ซึ่งสิ่งหนึ่งที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมของไทยที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้เป็นพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวในเขตพัทยานี้ โดยได้นำอดีตบางช่วงเวลาของไทยมาประกอบสร้าง และผลิตเป็นสินค้าและแหล่งท่องเที่ยว

ทางที่นำเสนอถึงวิถีชีวิตของไทยได้ อาทิ ตลาดน้ำ 4 ภาค ตลาดจีนโบราณ ชากแง้ว สวนน้ำรามายณะ รวมถึง เลเจนด์ สยาม ด้วยเช่นกัน

5.2 เลเจนด์ สยาม (Legend Siam) – เมื่ออดีตกลับมามีชีวิตอีกครั้ง

ภาพที่ 5.1

ทางเข้าเลเจนด์ สยาม



หมายเหตุ. ทางเข้าเลเจนด์ สยาม จาก “Legend Siam” เทียวสนุกหลากยุคสมัย อิมพาร์คสไตล์ไทย แห่งพัทยา. โดย ผู้จัดการออนไลน์, 2562

(<https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>)

บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” ตั้งอยู่ในสถานที่ท่องเที่ยว เลเจนด์ สยาม (Legend Siam) ซึ่งเป็น อิมพาร์ค (Theme Park) เชิงวัฒนธรรมไทย โดย บริษัท ฤๅษาศิริ จำกัด (มหาชน) ได้ก่อตั้งบริษัท ฤๅษาศิ เลเจนด์ สยาม จำกัด (มหาชน) ขึ้นเพื่อสร้างสวนสนุกเชิงวัฒนธรรม (Thai cultural theme park) แห่งแรกในไทย ให้เป็นแลนด์มาร์กแห่งใหม่ของเมืองพัทยา (ประชากรธุรกิจ, 2561) โดยตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ตำบลนาจอมเทียน อำเภอสัตหีบ จังหวัดชลบุรี เป็นเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC) เช่นเดียวกับ Ripley’s World of Entertainment พัทยา ซึ่งเป็นพื้นที่ที่รัฐบาลให้ความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพในการท่องเที่ยว โดย เลเจนด์ สยาม ถือเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีการนำเสนอความเป็นไทยอย่างผสมผสานความเป็นโลกเข้าด้วยกัน เห็นได้จากชื่อของสถานที่

อิมพาร์ค ถือเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทหนึ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นมาประกอบไปด้วยกิจกรรมต่าง ๆ และสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ มีสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่เกิดจากการผนวกความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนั้น (Zang and Liu, 2020) โดยสามารถเป็นทั้งแนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การผจญภัย สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ ดนตรี ภาพยนตร์ สวน และสัตว์ป่า (Jenhin and Pigram, 2003) สิ่งสำคัญ คือ อิมพาร์คต้องมีความแตกต่างจากชีวิตประจำวัน สร้างความสุขทางสายตา โดยมีพื้นที่เพียงพอให้นักท่องเที่ยวมีความสุขอยู่ในโลกแห่งจินตนาการที่สร้างขึ้น (Yeh, 2008)

หากพิจารณาแล้วจะพบว่า เลเจนด์ สยาม เป็นอิมพาร์คที่มีแนวคิดหลักในการนำเสนอวิถีความเป็นไทยในอดีต มีการประกอบสร้างพื้นที่ โดยเป็นการจำลองอดีตหลายช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ชาติไทยที่มีความรุ่งเรือง รวมถึงการนำการเลือกวัฒนธรรม ความเชื่อต่าง ๆ ของคนไทยมาผสมผสาน และนำเสนอขึ้นในพื้นที่ประดิษฐ์ขนาด 164 ไร่ โดยเน้นไปที่การนำความเชื่อเรื่องเล่า ตำนาน ที่เกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นทุนในการสร้างพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยว สินค้าและบริการต่าง ๆ ในพื้นที่แห่งนี้นำเอาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อต่าง ๆ มาแปรเปลี่ยนและประกอบสร้างให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับชนชั้นกลาง ซึ่งเป็นชนชั้นที่ไม่ค่อยยึดติดกับรูปแบบประเพณี วัฒนธรรมดั้งเดิม เป็นชนชั้นที่ยอมรับการเกิดขึ้นของประเพณีประดิษฐ์ เพื่อตอบสนองต่อการหลีกหนีความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวันของชนชั้นกลางได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 5.2

การแบ่งพื้นที่ และเครื่องเล่นต่าง ๆ ภายในเลเจนด์ สยาม



หมายเหตุ. การแบ่งพื้นที่ และเครื่องเล่นต่างๆภายในเลเจนด์ สยาม จาก สวนสนุก สถานที่ถ่ายรูปแบบไทยย้อนยุค เปิดใหม่ Legend Siam พัทยา. โดย Legend Siam Pattaya, 2019 (<https://pantip.com/topic/39108673>)

พื้นที่ภายใน แบ่งออกเป็น 3 โซนด้วยกัน คือ

5.2.1 สยามวิไลซ์

พื้นที่ในบริเวณนี้จะนำเสนอถึงความเป็นไทย ความรุ่งเรืองของไทยในยุคสมัยต่าง ๆ โดยได้ประกอบสร้างพื้นที่ผ่านสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัย อาทิ กำแพงและประตูเมืองเลเจนท์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากกำแพงเมืองและป้อมปราการในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ส่วนยอดประตูได้แรงบันดาลใจมาจากยอดหลังคาทรงไทยของพระที่นั่งจักรีมหาปราสาท โดยที่หน้าประตูมียักษ์ใหญ่ 2 ตน ยืนเด่นตระหง่าน คือ ยักษ์ทศกัณฐ์ และสหัสเดชะ (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

การใช้สอยพื้นที่เน้นไปที่การแบ่งพื้นที่เป็นที่ตั้งของร้านค้า ซึ่งทรงอาคารได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมไทยยุค ร.4 และ ร.5 ที่ผสมผสานระหว่างไทยและตะวันตก เป็นตึกปูนผสมไม้

ภาพที่ 5.3

สถาปัตยกรรมไทยยุค ร.4 และ ร.5 ในโซน สยามวิไลซ์



หมายเหตุ. สยามวิไลซ์ จาก “Legend Siam” เทียวสนุกหลากยุคสมัย อิมพาร์คส์สไตล์ไทยแห่งพิทยาล โดย ผู้จัดการออนไลน์, 2562

(<https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>)

สิ่งที่โดดเด่นในพื้นที่โซนนี้ คือ “พระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ” ซึ่งเป็นประติมากรรมปูนปั้น ความสูงกว่า 11 เมตร โดยช้างเอราวัณนั้น ถือว่าเป็นเจ้าแห่งช้างทั้งปวงในสากลจักรวาล เป็นช้างผู้พิทักษ์พระพุทธศาสนา เป็นพาหนะคู่พระทัยของพระอินทร์ (เมืองโบราณ, 2561) ถือเป็นสัญลักษณ์ของการกระทำความดี และสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับพื้นที่โซนนี้ที่ต้องการนำเสนอความอุดมสมบูรณ์ของประเทศไทย

ภาพที่ 5.4

พระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ ภายในโซนสยามวิไลซ์



หมายเหตุ. พระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ จาก “Legend Siam” เทียนสนุกหลากหลายยุคสมัย สิมพาร์คสไตล์ไทยแห่งพัทยา. โดย ผู้จัดการออนไลน์, 2562
(<https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>)

นอกจากนี้ ในโซนนี้จะประกอบด้วยเครื่องเล่น 2 ชนิดด้วยกัน คือ

5.2.1.1 Black Magic

ผู้เล่นจะได้ผจญภัยในโลกไสยศาสตร์ที่เป็นศาสตร์ด้านมืดที่คนไทยรู้จักมาช้านาน ถือเป็นการผจญโลกเวทมนตร์แบบไทย โดยผู้เล่นจะต้องเข้าไปในเขาวงกตกระเจกที่จอมโจรขมังเวทย์ลงอักขระอาคมมหายันต์ไว้ และต้องกลับออกมาให้ได้

5.2.1.2 Siamvilize Thaimachine

โรงภาพยนตร์ 3 หน้าจอ ที่จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประเทศไทยในสมัยต่าง ๆ

จะเห็นได้ว่า พื้นที่ในบริเวณนี้จำลองเมืองหลวง หรือเมืองสำคัญของไทยในอดีต ที่มีความเจริญรุ่งเรืองมานำเสนอ มีความวิจิตรตระการตา ซึ่งเป็นพื้นที่แรกๆที่ผู้เล่นได้เข้ามาในแลนด์ สยาม ได้สัมผัส ทำให้สามารถดึงดูดใจผู้ที่เดินทางเข้ามาในพื้นที่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นการประกอบ สร้างความเป็นไทยในแบบที่มักจะนำเสนอสู่สายตาชาวโลกผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งทำให้ชาวต่างชาติคุ้นเคย ความเป็นสากล

5.2.2 ไทยอารยะ

บริเวณที่ต่อจากสยามวิลเลจ คือ พื้นที่ที่นำเอาวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตที่ เกี่ยวข้องกับศาสนาประกอบสร้าง และนำเสนอในโลกปัจจุบันเพื่อเป็นสถานที่ท่องเที่ยว โดยได้ ออกแบบให้เป็นพื้นที่ที่นำเสนอถึงความเป็นไทยในรูปแบบวิถีท้องถิ่น วัฒนธรรมชาวบ้านตามภูมิภาค ต่าง ๆ อาทิ วิถีชีวิตผู้คนที่เกี่ยวข้องกับศาสนา โดยมีการจำลอง “พระวิหารและพระสถูปเจดีย์” จากวัด พระศรีสรรเพชญ์ พระนครศรีอยุธยา มาเป็นสัญลักษณ์เด่นในพื้นที่แห่งนี้

ภาพที่ 5.5

พระวิหารและพระสถูปเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์



หมายเหตุ. พระวิหารและพระสถูปเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ จาก “Legend Siam” เทียวสนุกหลาก ยุคสมัย อิมพาร์คสไตล์ไทยแห่งพัทยา. โดย ผู้จัดการออนไลน์, 2562
(<https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>)

ด้านหลังเจดีย์พระศรีสรรเพชญ์ จะเป็นที่ตั้งของโซน “งานวัดป่าหิมพานต์” ซึ่งเป็นการจำลองงานวัดที่เป็นวิถีชีวิตคนไทยในอดีต ก่อนที่จะมีเครื่องเล่นหรือสวนสนุกของตะวันตกเข้ามาประกอบไปด้วย เครื่องเล่นต่าง ๆ อาทิ วงล้อเมขลา (ชิงช้าสวรรค์) เพลินป่าหิมพานต์ (ม้าหมุน) มัธยม ลูม (ไวกิ้งส์) และบ้านแม่นาค (บ้านผีสิง)

ภาพที่ 5.6

เครื่องเล่นในบริเวณงานวัดป่าหิมพานต์



หมายเหตุ. งานวัดป่าหิมพานต์ สยาม จาก สวนสนุก สถานที่ถ่ายรูป แบบไทยย้อนยุค เปิดใหม่ Legend Siam พัทยา. โดย Legend siam pattaya, 2019 (<https://pantip.com/topic/39108673>)

จะเห็นได้ว่า พื้นที่ในบริเวณนี้แม้จะพยายามนำเสนอวิถีชีวิตความเป็นไทย แต่ก็ได้มีการผสมผสานความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่นเข้าด้วยกัน เห็นได้จากการนำเครื่องเล่นไวกิ้งส์ ซึ่งเป็นเครื่องเล่นของยุโรปที่จำลองเรื่องของ ขวานอร์สเมน (รัชตะ จิงวิวัฒน์, 2565) เข้ามาผสมผสานอยู่ในพื้นที่ของงานวัดแบบไทย ๆ ซึ่งได้มีการนำตัวละครเด่น ๆ จากตำนานเกี่ยวกับป่าหิมพานต์มานำเสนอให้มีความแปลกใหม่มากกว่างานวัดทั่ว ๆ ไป ถือเป็นการประกอบสร้างพื้นที่อย่างผสมผสาน และมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ พื้นที่ของไทยอารยะยัง ประกอบด้วย “ตลาดน้ำ และตลาดบก ตำนานสยาม” ซึ่งได้จำลองเรือนไทย 4 ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้ มาเป็นสถานที่จำหน่ายสินค้า และของฝากของทั้ง 77 จังหวัด มานำเสนอ พร้อมทั้งมีการแสดงต่าง ๆ

อาทิ ละครเร่ ละครพื้นบ้าน และการแสดงพื้นบ้านอื่น ๆ ให้รับชม รวมถึงการนำเสนองานฝีมือไทย
แขนงต่าง ๆ จากผู้ชำนาญการอีกด้วย

ภาพที่ 5.7

ตลาดบกของภาคกลาง



หมายเหตุ. ตลาดบกของภาคกลาง จาก “Legend Siam” เที่ยวสนุกหลากหลายยุคสมัย อิมพาร์คส์สไตล์ไทย
แห่งพัทยา. โดย ผู้จัดการออนไลน์, 2562

(<https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>)

5.2.3 ภูมิแผ่นดิน (ปิดปรับปรุงเนื่องจากสถานการณ์ COVID-19, 2564)

เป็นโซนด้านในสุดของเลเจนด์ สยามที่นำเสนอถึงความภาคภูมิใจของผืนแผ่นดิน
ไทยในอดีต ธรรมชาติอันสวยงาม รวมถึงตำนานความเชื่อต่าง ๆ ของคนไทย อาทิ รูปปั้นของ
“นางพญานาคินศรีปทุมมา วิสุทธิเทวี” หรือ เจ้าย่าศรีปทุมมานาคินเอกจากมหากาพย์ขององค์กษัตริย์
ศรีสุทโธ หรือเจ้าปู่ศรีสุทโธ มหาเทพนาคผู้ยิ่งใหญ่ คู่ความเชื่อเรื่องพญานาคของไทย (ผู้จัดการ
ออนไลน์, 2564)

นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่การเรียนรู้เกี่ยวกับศาสตร์ของพระราชาในด้านการเกษตรกรรม
สืบสานพระราชปณิธาน โดยน้อมนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในรัชกาลที่ 9 มาจัดแสดงผ่าน
แปลงนาสาธิต และบ้านปลายนา ที่ทำการเกษตรแบบพึ่งพาตนเอง พออยู่พอกิน (Legend Siam,
2019)

ภาพที่ 5.8

แปลงนาสาธิต โชนภูมิแผ่นดิน



หมายเหตุ. โชนภูมิแผ่นดิน จาก คุณเคยเห็นภาพถ่ายจากมุมสูงของ 'โชนภูมิแผ่นดิน' หรือยัง โดย Legend Siam, 2019

(<https://www.facebook.com/legendsiampattaya/photos/>)

จะเห็นได้ว่า พื้นที่ของอิมปาร์คแห่งนี้เป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยนำประวัติศาสตร์เมืองไทยในอดีตที่รุ่งเรือง ความเชื่อ วิถีชีวิตชุมชนในอดีต มาสร้างเป็นพื้นที่เหนือจริง ที่นำเสนอความเป็นไทย แต่ก็มีความเป็นโลกเข้ามาเกี่ยวข้อง เนื่องจากอิมปาร์คตั้งอยู่ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ที่ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ระหว่างความเป็นโลกและท้องถิ่น เครื่องเล่นและกิจกรรมต่าง ๆ ล้วนมีความผสมผสานให้มีความเป็นสากลเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ไม่เฉพาะชาวไทย การนำเสนอวัฒนธรรมต่าง ๆ จึงมีการประกอบสร้าง ถ่ายทอดความหมายเป็นวัฒนธรรมแบบตัดปะ เพื่อให้นักท่องเที่ยวทุกชาติสามารถเข้าใจในสิ่งที่อิมปาร์คต้องการจะสื่อสารได้

ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ สนใจศึกษาถึงการนำทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับตำนานเรื่องผี ซึ่ง เลเจนด์ สยาม ได้นำตำนานของผีอันโด่งดังของไทย คือ แม่นาคพระโขนง มาประกอบสร้าง และสื่อความหมายในพื้นที่บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” ซึ่งจะมีความเป็นโลกเข้ามาเกี่ยวข้องหรือไม่ และมีการประกอบสร้างและสื่อสารความกลัวอย่างไร จะนำเสนอข้อมูลในส่วนถัดไป

5.3 บ้านแม่นาค

บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” ถือเป็นบ้านผีสิงอีกสถานที่หนึ่งที่มีความสนใจ และติดอันดับความน่ากลัว โดยเป็นบ้านผีสิงที่ที่แสดงออกถึงความเป็นไทยได้อย่างเด่นชัด มีการนำทุนวัฒนธรรมของไทยที่เกี่ยวกับเรื่องที่เร้นลับ ผี ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับ “แม่นาค” มาประกอบสร้างเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แม่นาคพระโขนง หรือมักเรียกสั้น ๆ ว่า แม่นาค (โดยมากสะกดด้วย ค.ควาย) เป็นผีตายทั้งกลมที่โด่งดังมากที่สุด และถูกนำมาสร้างเป็นสื่อบันเทิงหลายสำนวนมากที่สุด หากเปรียบเทียบกับผีผู้หญิงคนอื่นในสังคมไทย (พรพิชชา บุญบรรจง, 2554) เชื่อกันว่า เรื่องราวของผีแม่นาคนี้เกิดขึ้นจริงในสมัยรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งปัจจุบันมีศาลแม่นาค ตั้งอยู่ที่วัดมหาบุศย์ ซอยสุขุมวิท 77 (ถนนอ่อนนุช) เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

ตำนานของผีแม่นาค เป็นเรื่องราวของหญิงสาวที่เสียชีวิตขณะคลอดลูกชาย แต่วิญญาณของเธอยังคงวนเวียน ฝารอชายคนรักกลับมาหา โดยเป็นผีที่มีอิทธิฤทธิ์ สามารถปรากฏกายให้คนรักเห็น และมีความดุร้าย สามารถกำจัดทุกคนที่มายุ่งวุ่นวายเกี่ยวกับครอบครัวของเธอ

การตายของแม่นาค เรียกว่า ผีตายทั้งกลม คือ ผู้หญิงที่เสียชีวิตขณะคลอดลูก ถือเป็น การตายโหงอีกรูปแบบหนึ่งที่ทั้งความทุกข์ทรมานให้แก่ดวงวิญญาณเป็นอย่างมาก โดยคำว่า “ตายทั้งกลม” ถูกสันนิษฐานว่า น่าจะมาจากคำว่า ตายทั้งกม ซึ่ง กม เป็นภาษาเขมร ที่แปลว่า ทั้งหมด

ความเชื่อโบราณเกี่ยวกับผีตายทั้งกลม คือ ต้องผ่าลูกในท้องออก ไม่อย่างนั้นผู้คนจะอยู่ไม่เป็นสุข หรือมีแต่เรื่องเดือดร้อน โดยจะต้องผ่าเด็กออกจากท้องแม่ผู้เสียชีวิตเพื่อนำไปฝัง ส่วนร่างของผู้เป็นแม่จะนำไปทำพิธีตามประเพณีก่อนจะเผา ซึ่งทางญาติต้องให้ความยินยอมพร้อมใจด้วย ซึ่งหากไม่ทำตาม ครอบครัวนั้นจะอยู่ไม่เป็นสุข หรือมีเรื่องเดือดร้อนตามมา โดยผู้ที่ทำพิธีผ่าท้องผีตายทั้งกลม ตัดสายแม่สายลูก หรือที่เรียกว่า “ผ่าจัน” ได้ จะต้องเป็นผู้มีคาถาอาคม เพราะไม่เช่นนั้นแล้วของจะเข้าตัว ทำร้ายตัวเอง หรือกลายเป็นคนสติฟั่นเฟือน เนื่องจากวิญญาณของคนตายหวนมาทำร้าย ว่ากันว่า นอกจากผีนางรำแล้ว ผีตายทั้งกลม คือ ผีที่มีแรงอาฆาตที่สุด (Weerati, 2020)

เอนก นาวิกมูล (2549) ผู้ศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ไทยได้ค้นคว้าเอกสารร่วมสมัยเกี่ยวกับเรื่องแม่นาคพระโขนง จากหนังสือพิมพ์สยามประเพณี ฉบับวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2442 ของ ก.ศ.ร. กุหลาบ พบว่า น่าจะมาจากเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในปลายรัชสมัยรัชกาลที่ 3 ของ อำแดงนาลูกสาวกำนันตำบลพระโขนงชื่อ ขุนศรี ที่ตายลงขณะยังตั้งท้องลูก ๆ ของอำแดงนาก็เกรงว่าบิดาของตน (สามีแม่นาค) จะไปแต่งงานมีภรรยาใหม่ และต้องถูกแบ่งทรัพย์สินจึงรวมตัวกันสร้างทำเป็นผีหลอกผู้คนที่ผ่านมาไปมาด้วยการขว้างหินใส่เรือผู้ที่สัญจรไปมาในเวลากลางคืนบ้าง หรือทำวิธีต่าง ๆ นานา

เพื่อให้คนเชื่อว่า ผีของมารดาตนเองเฮี้ยน และพบว่า สามีของอำแดงนก ไม่ใช่ชื่อมาก แต่มีชื่อนายชุม ทศกัณฐ์ (เพราะเป็นนักแสดงในบททศกัณฐ์) และพบว่าคำว่า แม่นาก เขียนด้วยตัวสะกด ก ไก่ (ไม่ใช่ ค ควาย) แต่การที่สามีแม่นากได้ชื่อเป็น มาก เกิดขึ้นครั้งแรกจากบทประพันธ์เรื่อง “อินากพระโขนง” ซึ่งเป็นบทละครร้อง ในปี พ.ศ. 2454 โดย พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ และกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ เคยทรงครอบครองกระดูกหน้าผากของแม่นากนี้ด้วยเช่นกัน โดยไม่ทราบว่าเป็นผู้นำมาถวาย

สื่อต่าง ๆ ได้มีการนำเสนอเรื่องราวของ “ผีนางนาค” ตั้งแต่สมัย พ.ศ. 2442 โดยการเป็นผีปลอมที่ถูกแต่งเรื่องขึ้น จากการตายของผู้หญิงคนหนึ่ง ที่ชื่อ “นาค” และค่อย ๆ พัฒนาจนเป็นเรื่องเล่าในบางพระโขนง เพื่อหลอกให้ผู้อื่นกลัว จนกระทั่งความเป็น “ผีนางนาค” เริ่มถูกผลิตซ้ำ โดยเริ่มจากบทละครร้องเรื่อง “อินากพระโขนง” (พ.ศ. 2455) โดย พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ เป็นเรื่องราวของ นางนาคที่คลอดลูกตาย ส่วนสามีที่ชื่อนายมากไม่อยู่ในเวลานั้น เนื่องจากไปรับราชการทหาร นางนาคอุ้มลูกชาย ไปหานายมากในระหว่างปฏิบัติหน้าที่ และหลับนอนกัน เมื่อนายมากกลับมา ตายายบอกว่า นางนาคตายแล้ว นายมากไม่เชื่อ จึงได้ทำการทดสอบ โดยการให้นางนาคบิบนมขาวปลุกเสกในอาหาร และปรากฏว่าอาหารเปลี่ยนเป็นสังข์โครกทันที่ นอกจากนั้น นายมากยังเห็นลูกเอื้อมมือคว้าของในสำรับ และจับลูกหมากิน เห็นนางนาคเอื้อมมือยาวไปเก็บลูกมะเดื่อมาจมน้ำพริกกิน ส่วนชาวบ้านก็จะถูกทำร้าย โดยอิทธิฤทธิ์ของนางนาค เพื่อมิให้นายมากรู้ว่า นางนาคเป็นผี อย่างไรก็ดี ในต้นฉบับนี้ กลับจบลงที่ว่า เรื่องทั้งหมดเป็นเรื่องที่นายมากฝันไป (เอนก นาวิกมูล, 2549)

เรื่องราวของแม่นาคพระโขนงได้ถูกนำมาสร้างภาพยนตร์ ครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2470 โดย หม่อมราชวงศ์อนุศักดิ์ หัสตินทร์ แต่พอสร้างแล้วฉายจนฟิล์มเปื่อย ฟิล์มก็หล่นหายสาบสูญไปอย่างน่าเสียดาย และมีการนำเสนอในรูปแบบหนังสือ ประมาณ 11 ครั้ง ภาพยนตร์ประมาณ 24 ครั้ง สร้างเป็นละครโทรทัศน์ ประมาณ 8 ครั้ง ละครวิทยุ ประมาณ 10 ครั้ง และละครเวที ประมาณ 4 ครั้ง

ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาถึงการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริง “บ้านแม่นาค” แห่งนี้ เพื่อศึกษาถึงวิธีการประกอบสร้างความสมจริงเกี่ยวกับผีแม่นาค ภายในพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้ โดยจะทำการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) และเทคนิคเฉพาะในการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.3.1 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวของ “บ้านแม่นาค” ตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง 7 ประการที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ซึ่งได้แก่ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นเรื่อง (Theme) 3. ตัวละคร (Character) 4. ฉาก (Setting) 5. ความขัดแย้ง (Conflict) 6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และ 7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) โดยแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียด ดังนี้

5.3.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

“บ้านแม่นาค” เป็นบ้านผีสิงที่น่าเอาตำนานของผีแม่นาคพระโขนงซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักของคนไทย มายาวนานกว่า 100 ปี มาประกอบสร้างและสื่อสารความกลัว โดยโครงเรื่องทั้งหมดจะเป็นการเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัว ตามคำร่ำลือถึงอิทธิฤทธิ์ความดุร้ายของ “ผีแม่นาคพระโขนง” ที่ยังคงรอคอยการกลับมาของ “พี่มาก” คนรักของตนเองอยู่ที่บ้านเสมอ ซึ่งการเดินทางเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวของแม่นาคนั้น ทำให้ผู้เล่นต้องพบเจอกับผีตนอื่น ๆ อีกมากมาย โดยผู้เล่นต้องฟันฝ่าอุปสรรค พิสูจน์ความกล้าหาญของตนเอง จนสามารถหนีออกมาได้ในที่สุด

โครงเรื่องของบ้านแม่นาค สามารถแบ่งเป็น 4 เหตุการณ์ด้วยกัน คือ

1. การเดินทางเข้าสู่โลกหลังความตาย
2. ผจญภัยในป่าลึก
3. ขึ้นเรือนแม่นาค
4. การเผชิญหน้ากับแม่นาค

โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดของ Tororov (1977) มาทำการวิเคราะห์พิจารณาโครงเรื่องในแต่ละเหตุการณ์ของ บ้านแม่นาค โดยมีรายละเอียด ดังนี้

เหตุการณ์ที่ 1 การเดินทางเข้าสู่โลกหลังความตาย

ผู้เล่นต้องเดินทางเข้าสู่พื้นที่อันน่ากลัวที่เป็นที่สิงสถิตของวิญญาณแม่นาค โดยจะต้องเดินทางผ่านพื้นที่ป่า ที่มีศาลไฉ่แดง (ลูกแม่นาค) ศาลพ่อปู่เสียดิษ ตั้งอยู่ รวมทั้งมีต้นไทรขนาดใหญ่ที่มีชุดไทยแขวนไว้ ต้นตะเคียนคู่ที่เชื่อว่า เป็นสถานที่ที่ฝังร่างแม่นาคไว้ ซึ่งเมื่อผู้เล่นเข้าไปยังสถานที่ด้านในจะต้องพบกับบรรยากาศสusto และน่าสพรึงเมื่อพบว่าตนเองกำลังอยู่ใต้ต้นไม้ใหญ่ที่เป็นบริเวณจัดงานศพ โดยได้มีผีปอบตนหนึ่งปรากฏขึ้น และเหมือนจะเข้ามาทำร้ายผู้เล่น แต่สับเพร่ก็สามารถเข้ามาช่วยชีวิตผู้เล่นไว้ได้

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ่สงบสุข (Equilibrium)

เรื่องราวทั้งหมด เริ่มต้นขึ้นเมื่อผู้เล่นเดินทางเข้าสู่บ้านแม่น้ำค ซึ่งเปรียบเสมือนการเดินทางเข้าไปยังพื้นที่ที่รกร้าง คล้ายพื้นที่ในชนบทอันห่างไกล โดยระหว่างทางจะได้พบศาลของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของพ่อปู่เสียดิษ ศาลไฉ่แดง ต้นไทรขนาดใหญ่ที่เต็มไปด้วยชุดไทย และต้นตะเคียนคู่ ซึ่งเชื่อว่า เป็นสถานที่ฝังศพของแม่น้ำค และในที่สุดผู้เล่นจะได้พบกับบ้านไม้เก่าแก่ทรุดโทรมหลังหนึ่ง เต็มไปด้วยศาลพระภูมิเก่าปรักหักพัง กะโหลกศีรษะ บรรยายภาศดูวังเวง และเมื่อผู้เล่นพบกับรูปปั้นแม่น้ำคอุ้มลูกอยู่บริเวณทางเข้าก็ถือว่า ได้มาถึงยังสถานที่ที่แม่น้ำคสถิตอยู่แล้ว

จะเห็นได้ว่า การออกแบบการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บริเวณนี้ คือ การสร้างพื้นที่ให้มีความแตกต่างกับโลกปัจจุบันและวิถีชีวิตปกติโดยทั่วไป โดยเปรียบเสมือนการนำพาผู้เล่นเดินทางกลับไปยังอดีตที่ไม่คุ้นเคย สองข้างทางเต็มไปด้วยศาลต่าง ๆ แสดงถึงการบูชาผี ยอมรับสิ่งเหนือธรรมชาติ

2) ภาวะการณ่วิกฤติ (Disruption)

เมื่อผู้เล่นตัดสินใจเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวของผีแม่น้ำค จะถูกพาเข้าไปนั่งในบริเวณงานศพใต้ต้นไม้ใหญ่ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง โดยมีโลงศพตั้งตระหง่านอยู่กลางลาน มีกรอบรูปผู้หญิงเก่า ๆ ตั้งไว้ข้างโลงศพสีขาว บรรยายภาศสลับ คล้ายเวลากลางคืน คละคลุ้งด้วยกลิ่นควันธูป และเต็มไปด้วยเสียงร้องของแมลงกลางคืน ไม่ปรากฏผู้คน เมื่อผู้เล่นค่อย ๆ ปรับสายตา ก็จะเริ่มเห็นบรรยายภาศอันวังเวง และพบว่าตนเองกำลังนั่งอยู่บนโลงศพไม้ขนาดยาว และผู้เล่นก็ต้องขวัญผวาเมื่อผีปอบปรากฏตัวขึ้น!

เนื่องจากแนวคิดหลักของการสื่อสาร และประกอบสร้างความกลัวของพื้นที่แห่งนี้ คือ การคาดเดาไม่ได้ การปรากฏตัวของผีปอบ เพื่อให้ผู้เล่นตกใจกลัวจึงมีความแตกต่างกันออกไปตามอำนาจในการตัดสินใจของนักแสดง จากการเก็บข้อมูล พบว่า ผีปอบปรากฏตัวสร้างความกลัวใน 2 รูปแบบ ด้วยกัน คือ

รูปแบบแรก ผีปอบจะปรากฏตัวอย่างรวดเร็วและน่าตกใจ โดยจะวิ่งผ่านโลงศพพร้อมกรีดร้องด้วยเสียงแหลมดังทำลายความเงียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกตกใจ หลายคนกรีดร้องตาม ซึ่งจากการเก็บข้อมูล พบว่า ผีปอบจะแสดงออกเช่นนี้เมื่อผู้เล่นเป็นคู่รัก หรือกลุ่มเพื่อนที่รู้สึกหวาดระแวงและกลัวตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เล่นผวาเข้าหากัน

รูปแบบที่สอง คือ การปรากฏตัวอย่างเงียบ ๆ ท่ามกลางความมืด โดยเมื่อผู้เล่นค่อย ๆ ปรับสายตา จะค่อย ๆ เห็นภาพของผีปอบอย่างลางเลือน เดินไปเดินมาด้านหลังผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่แน่ใจกับเสียง และสิ่งที่เห็นว่า เป็นคนหรือผี หรือเป็นสิ่งที่คิดไปเอง

สร้างบรรยากาศความน่ากลัวแบบหลอน

3) ภาวะการณ์แก้ไขปัญหา (Equalizing)

ในขณะที่ผู้เล่นกำลังหวาดกลัว สัปเหร่อจะปรากฏตัวขึ้น โดยจะเคาะไม้เท้าด้วยเสียงดังจนผีปอบหนีหายไป สัปเหร่อจะทำการเตือนผู้เล่นถึงอันตรายในการเดินทางไปยัง บ้านแม่นาค ซึ่งเปรียบเสมือนการผ่อนคลายอารมณ์ให้ผู้เล่นโล่งใจว่า ได้เจอผู้ที่เป็นมนุษย์เหมือนกันอีกครั้ง ตนเองไม่ได้อยู่ในสถานที่อันตรายเพียงลำพัง

4) เปรียบเทียบเหตุการณ์น่ากลัวใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)

สัปเหร่อชวนผู้เล่นออกเดินทาง โดยจะนำพาทุกคนเดินเข้าไปยังหมู่บ้านเพื่อเข้าไปตามหาบ้านแม่นาค แต่เมื่อเดินผ่านโรงศพที่ตั้งอยู่ ก็หยุดนิ่งและหันไปเคาะโรงศพ 3 ครั้ง อย่างช้า ๆ เสมือนทำการเรียกปลุกวิญญาณให้ตื่นขึ้น ส่งสัญญาณให้ผู้เล่นรับรู้ว่า พบเจอกับเหล่าภูตผีอีกครั้ง!

จะเห็นได้ว่า ในการดำเนินเรื่องนี้ มีการใช้รหัสทางวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องการเคาะโรงศพของคนไทยมาเข้ารหัสเพื่อสื่อสารความกลัว โดยการเคาะโรงศพนั้น มีความหมายโดยนัย (connotation) ว่าเป็นการสื่อสารกับผู้ตายไปแล้ว ในสังคมไทยมีความเชื่อว่า การเคาะโรงศพ พร้อมจุดธูป 1 ดอก จะเป็นการสื่อสารระหว่างคนปกติและคนที่ตายไปแล้วที่สามารถกระทำได้ ซึ่งโดยทั่วไปจะเป็นการเคาะเรียกเพื่อเชิญดวงวิญญาณมารับประทานอาหาร หรือเรียกนำทางเพื่อให้มาฟังพระสวด หรือมาอนุโมทนาบุญที่ได้จัดงานศพให้ เหตุนี้เองจึงมีคำเตือนจากผู้ใหญ่เสมอว่า “อย่าเคาะจานข้าว” เวลารับประทานอาหาร ซึ่งตามความเชื่อถือว่า เป็นการสื่อสารกับผีนั่นเอง (Sirirak, 2020)

เหตุการณ์ที่ 2 ผจญภัยในป่าลึก

หลังจากที่สัปเหร่อได้เคาะโรงศพปลุกวิญญาณเรียกผีแล้วก็จะนำพาผู้เล่นเข้าไปยังบ้านหลังหนึ่ง ซึ่งเปรียบเสมือนห้องพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ โดยสัปเหร่อจะเน้นย้ำ อธิบายกฎ กติกาในการเล่นอีกครั้ง ก่อนจะพาผู้เล่นไปส่งบริเวณทางเข้าป่าที่ตึกร้าง และเป็นที่อยู่อาศัยของผีปอบ ซึ่งผู้เล่นจะต้องหาทางเอาตัวรอดออกจากป่า เพื่อพบกับบ้านแม่นาคให้ได้

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการณ์สงบสุข (Equilibrium)

สัปเหร่อจะพาผู้เล่นเข้ามานั่งในห้องที่เก่า ร้าง เต็มไปด้วยสิ่งของปรักหักพัง มีเตียงนอนวางไว้อยู่กลางห้อง ให้ผู้เล่นได้นั่งฟังกฎ กติกา โดยสัปเหร่อได้เน้นย้ำถึงกฎ กติกา และ

การแสดงความต้องการหยุดเล่น หากรู้สึกกลัวจนเกินไป เมื่อสับหรือพุดจบพื้นเตียงที่นั่นก็มีการสั่นและยุบลงไป เป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นตกใจ และเตรียมพร้อมรับความน่ากลัวที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ต่อไป

2) ภาวะการฉีกขาด (Disruption)

สับหรือจะพาทุกคนออกจากห้อง เดินไปยังทางเข้าป่าลึกที่มีแสงไฟสลัวทางเดินแคบ บรรยากาศดูวังเวง สับหรือกล่าวอำลาขอให้ทุกคนโชคดี ซึ่งเมื่อผู้เล่นได้ออกเดินทางเข้าไปในป่าก็ต้องเจอกับผีปอบที่กำลังก่อกวนไล่คน และหันมาเห็นผู้เล่นพอดี ผู้เล่นต้องหนีเอาชีวิตรอดจากผีปอบที่คอยวิ่งไล่ และปรากฏตัวเป็นระยะ ๆ ในป่าให้ได้

3) ภาวะการแก้ไขปัญห (Equalizing)

ผู้เล่นต้องวิ่งหนีผีปอบในป่าอันมืดเคี้ยว หนีเข้าถ้ำ และหาทางออกจากถ้ำไปให้ได้ โดยระหว่างทางสับหรือจะเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือบอกทาง จนในที่สุด ผู้เล่นจะหนีออกมาพบกับลานกว้างที่ดูสงบนิ่งกลางป่า

4) เปรียบเทียบกับเหตุการณ์น่ากลัวใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)

ผู้เล่นสามารถหลุดพ้นจากผีปอบมาอยู่ในบรรยากาศที่เงียบสงบ แต่แล้วเสียงร้องของแม่นาคที่ร้องเรียกหาพี่มากก็ดังขึ้น ทำให้ทุกคนต้องหันมองหาที่มาของเสียง จนผู้เล่นได้พบกับเรือนไทยใต้ถุนสูง ซึ่งเป็นที่สิงสถิตของแม่นาคที่ตั้งอยู่ไม่ไกลนัก ซึ่งผู้เล่นจำเป็นต้องขึ้นไปบนเรือนบ้านเพื่อพิสูจน์ความน่ากลัวของผีแม่นาค

เหตุการณ์ที่ 3 ขึ้นเรือนแม่นาค

ผู้เล่นเดินจำต้องเดินผ่านลานต้นโพธิ์ก่อนที่จะถึงบ้านแม่นาค โดยใต้ต้นโพธิ์มีศาลพระภูมิเก่าปรักหักพัง และผีนางรำปรากฏตัวขึ้นรายรอบอยู่ใต้ต้นไม้ โดยผู้เล่นจะต้องเดินผ่านตรงไปยังส่วนคลองริมน้ำ ผีสาวตนหนึ่งปรากฏตัวขึ้นอยู่บริเวณใต้ถุนบ้านแม่นาค ซึ่งผู้เล่นต้องพยายามหนีและขึ้นไปบนบ้านแม่นาคให้ได้

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการสงบสุข (Equilibrium)

ผู้เล่นเดินออกจากป่าที่มืดตรงไปยังบ้านแม่นาค แต่แล้วก็ต้องพบกับต้นโพธิ์ขนาดใหญ่อยู่เบื้องหน้า โดยบริเวณใต้ต้นโพธิ์มีศาลพระภูมิปรักหักพัง และผีนางรำค่อย ๆ รายรำปรากฏตัวขึ้น

2) ภาวะการฉีกวิถี (Disruption)

ผู้เล่นจำเป็นต้องเดินผ่านผืนางรำที่ร้ายรำด้วยท่าทางอ่อนช้อย แต่ดวงตาจ้องเขม็งมายังผู้เล่น โดยผืนางรำจะไม่เข้ามาใกล้หรือทำอันตรายใด ๆ กับผู้เล่น นอกจากจะร้ายรำตามหลังผู้เล่นไปเรื่อย ๆ

3) ภาวะการแก้ไขปัญห (Equalizing)

ผู้เล่นต้องหนีผืนางรำออกไปยังบริเวณริมคลอง ซึ่งเป็นที่ตั้งของบ้านแม่นาค ซึ่งผู้เล่นจำเป็นต้องขึ้นไปบนบ้านเพื่อพิสูจน์ความน่ากลัวของวิญญาณแม่นาค แต่แล้วก่อนจะขึ้นบันไดไป ผีสาวตนหนึ่งก็ปรากฏตัวขึ้นจากใต้ถุนบ้าน ทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องหนีขึ้นไปบนบ้าน

เหตุการณ์ที่ 4 เหยื่อน้ำแม่นาค

เมื่อผู้เล่นขึ้นมาบนเรือนของแม่นาคแล้ว จะพบกับผีแม่นาคที่อุ้มลูกอยู่บนเรือน ซึ่งเมื่อผีแม่นาคเห็นว่า ผู้ที่ขึ้นมาบนบ้านของตนไม่ใช่พี่มาก โดนบุกรุกก็จะขับไล่ผู้เล่นออกไป โดยผู้เล่นจะต้องวิ่งหนีออกไปในป่าอีกครั้ง ซึ่งหากผู้เล่นสามารถหนีรอดออกจากป่ามาได้ ก็จะกลับมาสู่ออกมาสู่โลกภายนอกได้ในที่สุด

โดยสามารถแบ่งการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ได้ ดังนี้

1) ภาวะการสงบสุข (Equilibrium)

ผู้เล่นหนีจากผีบ้านผีเรือนขึ้นไปบนบ้านแล้วก็ต้องพบกับความเจ็บเขยิบ โดยผู้เล่นจะเดินผ่านห้องแรก ซึ่งมีเปลเด็กแกว่งอยู่

2) ภาวะการฉีกวิถี (Disruption)

ผู้เล่นเดินลึกเข้าไปในบ้าน และได้พบกับแม่นาคกำลังอุ้มลูกปรากฏตัวขึ้น ซึ่งเหตุการณ์ในส่วนนี้ ตัวละครแม่นาคจะมีการแสดงออกเพื่อหลอกให้ผู้เล่นกลัวอย่างหลากหลาย ซึ่งจากการเก็บข้อมูล พบว่า แม่นาค มีการปรากฏตัว และทำให้ผู้เล่นกลัวในหลายรูปแบบ ได้แก่

(1) แม่นาคกำลังอุ้มลูก ร้องไห้อย่างโศกเศร้าอยู่ที่กระจกแต่งหน้าในห้องนอน ซึ่งเมื่อแม่นาคได้มองเห็นว่า ผู้เล่นขึ้นมาอยู่บนบ้านของตนก็เกรี้ยวกราด กรีดร้อง พร้อมตะโกนไล่ผู้เล่นให้ออกไปจากบ้าน ซึ่งแม่นาคมักจะประกอบสร้างความน่ากลัวเช่นนี้ เมื่อผู้เล่นเป็นผู้หญิง

(2) แม่นาคจะอุ้มลูก และร้องเรียก “พี่มากจ๋า...” กับผู้เล่นที่เป็นผู้ชายที่ขึ้นมาบนเรือน โดยจะแสดงออกอย่างน่าสยดสยอง พลังเดินตามและยกมือขึ้นคล้ายจะบีบคอ ร้องเรียก “พี่มาก..กลับมาอยู่กับฉัน...กลับมาอยู่กับฉันก่อน” โดยเพิ่มระดับการร้องเรียกที่โหยหวนขึ้นเรื่อย ๆ จนผู้เล่นเกิดความกลัวที่แม่นาคคอยเดินตามอย่างกระชั้นชิด

(3) แม่นาคจะอุ้มลูก และร้องเรียก “พี่มากจ๋า...” อย่างคิดถึงกับผู้เล่นที่เป็นผู้ชายในตอนแรก แต่เมื่อผู้เล่นผู้ชายได้หันมอง แล้วแม่นาค พบว่า ผู้เล่นคนนั้นไม่ใช่พี่มากก็เกิดความโกรธเคือง แสดงออกอย่างเกรี้ยวกราด ตะโกนว่า “แกไม่ใช่พี่มาก แกเป็นใคร...ออกไป ออกไปเดี๋ยวนี้...กรีด...”

3) ภาวะการณ์แก้ไขปัญหา (Equalizing)

ผู้เล่นจะต้องหนีผีแม่นาค ออกจากบ้านไปให้ได้ โดยผีสาวและผีนางรำก็จะปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง ช่วยแม่นาคขับไล่ผู้เล่น

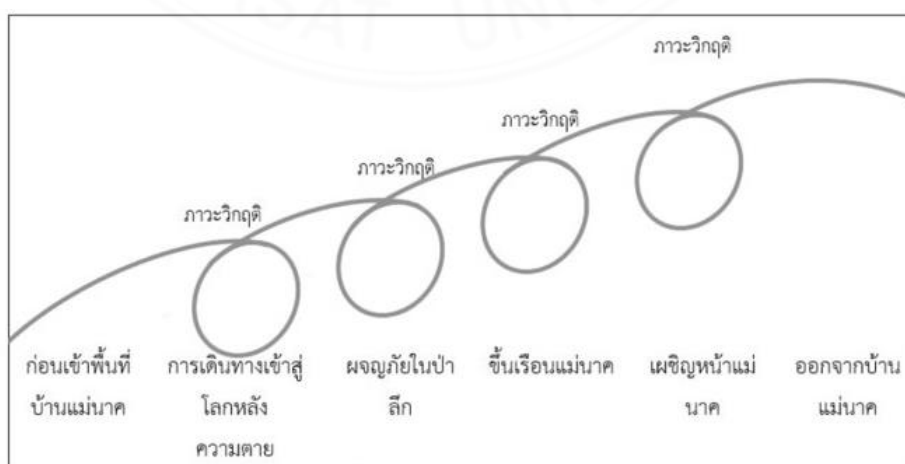
4) หลุดพ้นจากสถานการณ์ในที่สุด

ผู้เล่นจะต้องวิ่งหนีกลับเข้าไปในป่าอีกครั้ง แต่ก็ยังโดนร่ายจากผีแม่นาคที่ห้อยหัวลงมาหลอกหลอนให้ขวัญกระเจิง แต่ก็สามารถวิ่งหนีเอาตัวรอดออกมาจากบ้านแม่นาคได้ในที่สุด

จะเห็นได้ว่า โครงเรื่องที่ปรากฏในพื้นที่บ้านแม่นาคแห่งนี้ เป็นการจำลองบ้านแม่นาคในอดีตขึ้นมาจากการอ้างอิงต้นฉบับจากของจริง คือ นำทุนวัฒนธรรมความเชื่อของไทยเกี่ยวกับตำนานของแม่นาคพระโขนงมาร้อยเรียงนำเสนอ โดยนำเสนอคล้ายคลึงกับสื่อหลาย ๆ ประเภทที่ผ่านมา ที่เคยนำเสนอว่า แม่นาค คือ ผีที่ตายทั้งกลม ที่มีความดุและเฮี้ยนมาก ซึ่งบ้านผีสิงแห่งนี้ใช้เทคนิคสัมพันธ์บท (intertext) จากเรื่องราวดังกล่าวมาร้อยเรียงถึงชีวิตหลังความตายของแม่นาคที่ยังคงวนเวียนรอคนรักอยู่ที่บ้านของตนไม่ยอมไปผุดไปเกิด โดยผู้ที่เข้ามาเล่นจะได้พบเจอกับความน่ากลัวของผีไทยต่าง ๆ โดยจะค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัว จากความน่ากลัวในระดับต่ำไปยังความน่ากลัวระดับสูง ดังภาพ

ภาพที่ 5.9

ลำดับโครงเรื่องนำเสนอความน่ากลัวของบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. ลำดับโครงเรื่องนำเสนอความน่ากลัวของบ้านแม่นาคโดย ผู้เขียน, 2565

5.3.1.2 แก่นความคิด (Theme)

หากพิจารณาการประกอบสร้างพื้นที่ของเลเจนด์ สยาม จะพบว่า แนวคิดหลักในการนำเสนอพื้นที่แห่งนี้ คือ การนำเสนอความเป็นไทย ในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งวัฒนธรรม วิถีการดำรงชีวิต ความเชื่อ ผ่านสถาปัตยกรรม และเครื่องเล่นชนิดต่าง ๆ ซึ่งบ้านแม่นาคซึ่งเป็นเครื่องเล่นหนึ่งที่ตั้งอยู่ในโซนงานวัด ถือว่าเป็นเครื่องเล่นที่มีแนวคิดหลักในการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับตำนานความเชื่อของคนไทยเช่นกัน โดยเป็นตำนานของผีแม่นาคที่อยู่คู่กับความเชื่อของคนไทยมาช้านาน แต่ผู้ออกแบบพื้นที่ได้วางแผนให้แก่นความคิดในการนำเสนอเรื่องราวในพื้นที่แห่งนี้ คือ การนำเสนอถึงการเป็นวิญญาณที่รอคอยคนรัก แม้ตายไปแล้ว ก็ไม่ยอมไปไหน ยังคงรอคอยคนรักอยู่ที่เดิม

“เรื่องแม่นาคสามารถเล่าได้อย่างหลากหลาย อย่างที่เราเคยดูละคร หนึ่ง หรือจากละครเวที ซึ่งเมื่อเราจะเอาเรื่องราวของแม่นาคเล่น แน่แน่นอนว่าจะไม่ลบล้าง เพราะเดี๋ยวจะกระทบกับความเชื่อของหลายคน เลยเลือกที่จะกำหนดให้เรื่องราวของบ้านแม่นาคเป็นมุมอื่นที่ไม่ใช่ผีไม่ดี น่ากลัวเลย มีแนวโน้มไปใกล้เคียงแม่นาคเดอะมิวสิคัล ที่อิงเน้นไปที่ความรัก...ไม่ไปแตะที่ทำให้เขาดูน่ากลัว เพราะเป็นหนึ่งในกลุ่มคนที่นับถือ เล่นมาก ดูไม่ดีกับตัวสถานที่ได้” (ศุระเดช ทิมกลับ, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน, 2564)

5.3.1.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครที่ปรากฏในบ้านแม่นาค มีทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์และผี โดยตัวละครผีทั้งหมดล้วนเป็นผีไทยที่มีความเฮี้ยน น่ากลัว ดุร้าย เป็นผีในอดีต ในตำนานความเชื่อของคนไทยที่ผู้คนมีความคุ้นเคย รู้จัก เป็นอย่างดี โดยสามารถจำแนกได้เป็นตัวละครที่รับบทโดยนักแสดง และตัวละครที่ไม่ใช่นักแสดง ดังนี้

(1) ตัวละครที่รับบทโดยนักแสดง ได้แก่

1) แม่นาค

จากตำนานเล่าขานต่าง ๆ และการนำเสนอเรื่องราวของแม่นาคที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ มักจะถูกนำเสนอเพื่อสื่อสารและประกอบสร้างตัวละคร “แม่นาค” ให้มีความน่ากลัว เป็นผีที่ดุร้ายเป็นส่วนมาก ซึ่งในบ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” ได้มีการนำเสนอถึงแม่นาคที่มีลักษณะ ดังนี้

1. การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครแม่นาคในพื้นที่เหนือจริงแห่งนี้จะนำเสนอผ่านหญิงสาว ที่แต่งกายด้วยชุดไทยโบราณแบบชาวบ้านในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น คือ ผ้าสไบและโจงกระเบน ซึ่งเป็นชุดสีเข้ม แลดูเก่า สื่อให้เห็นว่าแม่นาคเป็นผีในอดีตที่รอคอยคนรักกลับมาอย่างยาวนาน และใบหน้าของแม่นาคจะซีดขาวไม่มีสีเลือด ขอบตาสีแดงก่ำ ปากสีคล้ำ มีความแตกต่างจากมนุษย์ปกติทั่วไป เป็นผู้หญิงผอมยาวตรง รูปร่างผอมบาง ไม่ใช่หญิงสาวตายทั้งกลมแบบคนท้องแต่อย่างใด

ภาพที่ 5.10

แม่นาคที่ปรากฏตามสื่อของเลเจนด์ สยามที่คล้ายคลึงกับในบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. ตัวละครแม่นาค จาก บ้านแม่นาค บ้านผีสิงสยองขวัญแห่งเดียวในโลก โดย Legend Siam, 2019

(https://www.facebook.com/legendsiampattaya/posts/902742090110263/?paipv=0&av=AfYsnDlIfKzKqSzQoMFn5W_oziKZpQd1tjZdmNB48qW5ZpXkiP3WiUNLvQf01QFTVs&_rdr)

2. การแสดงออก

ดังที่กล่าวไปข้างแล้วว่า ผีแม่นาคมีการแสดงออกในหลากหลายรูปแบบ เนื่องจากนโยบายของผู้สร้างที่ต้องการสร้างความหลากหลาย ให้ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในแต่ละรอบการเล่น โดยแม่นาคมักจะแสดงออกในสองลักษณะด้วยกัน คือ ผีที่เกรี้ยวกราด และน่าสงสาร โดยมักจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของผู้เล่น เพื่อให้เกิดความน่ากลัวมากที่สุด

3. การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

3.1 ตัวละครใช้การแต่งหน้าในการสื่อความหมายถึงการเป็นผี ความไร้ชีวิต โดยการนำเสนอว่าตัวละครมีผิวขาวซีด ขอบตาสีแดงก่ำ และปากสีคล้ำ ซึ่งมีความผิดปกติ ผิดแปลกไปจากคนปกติทั่วไป

3.2 การอุ้มลูก ร้องไห้อย่างโศกเศร้าของแม่นาค สื่อให้เห็นว่าเป็นผีที่มีความทุกข์ระทม ทรมานที่ต้องรอคอยคนรัก และการใช้เสียงดัง ตะโกนไล่ “ออกไปจากบ้านกู” แสดงอารมณ์โกรธเคืองในระดับสูง และสามารถทำลายความเจ็บ ทำให้ผู้เล่นตกใจได้เป็นอย่างมาก

3.3 ท่าทางการยืนอุ้มลูกในมือหนึ่งของแม่นาค และอีกมือที่ยื่นออกไปข้างหน้าเพื่อร้องเรียกผู้เล่นเพศชายให้กลับมาหาตน โดยคิดว่าผู้เล่นเป็นพี่มาก สามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกหวาดกลัวได้เป็นอย่างดี เนื่องจากตัวละครร้องเรียก “พี่มากจ๋า...” พร้อมเดินขยับตามผู้เล่นไปตลอดเวลา สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความสับสน หวาดระแวงว่าผีแม่นาคกำลังเรียกตน หรือคิดจะเข้ามาบีบคอตนกันแน่

3.4 การแสดงออกของแม่นาคที่ร้องไห้ สลับกับการกรีดร้องด้วยเสียงสูงเพื่อไล่ผู้เล่นที่ไม่ใช่พี่มาก แสดงให้เห็นถึงความแปรปรวนผิดปกติของอารมณ์ สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัยและรีบวิ่งหนีผีแม่นาคออกไปได้

3.5 การร้องเรียก “พี่มากจ๋า...” ด้วยน้ำเสียงโศกเศร้า จังหวะช้า คล้ายเสียงยานคาง สามารถแสดงถึงความผิดปกติแตกต่างไปจากการออกเสียงพูดของบุคคลโดยทั่วไป เป็นการใช้เทคนิคการสื่อสารคล้ายคลึงกับการนำเสนอตัวละครผีในสื่อต่าง ๆ ของไทยที่ต้องพูดด้วยเสียงต่ำและช้า

2) ผีปอบ

ตามความเชื่อเรื่องผีของคนไทยเชื่อว่า ผีปอบ คือ ผีที่ชอบกินของสดดิบไตไส้พุงของคน โดยเป็นผีที่เข้าสิงร่างของคน ซึ่งคนที่โดนผีปอบสิงจะมีลักษณะร่างกายที่ชูปพอมตาขวาง ไม่กล้าสู้สายตาคอน

ส่วนความเชื่อเรื่องผีปอบตามพุทธศาสนาเชื่อว่า ผีปอบ คือ ผู้ที่ศึกษาเดียรถยานวิชา ซึ่งเป็นวิชาเกี่ยวกับไสยเวทย์มนต์ดำ ที่ได้ทำการละเมิด หรือกระทำความผิดในข้อปฏิบัติโดยชาวอีสานจะเรียกว่า “คะลำ” หรือ “ผิดครู” ซึ่งก่อให้เกิดโทษหนัก วิญญาณของบรมครูจะลงโทษคนที่ละเมิดข้อปฏิบัติ โดยการสั่งให้ไปเป็นผีปอบ (Tnews, 2560) ซึ่งคล้ายคลึงกับการกล่าวถึงปอบของ นที ลานโพธิ์ และเทพนภา ศิวบุตร (2556) ที่กล่าวว่า ผีปอบ คือ วิญญาณที่มีวิชาอาคมทางไสยดำเลี้ยงไว้เพื่อปลดปล่อยให้ไปทำร้ายผู้อื่น หรือในกรณีที่ผู้ควบคุมวิญญาณผีปอบพลังจิตเสื่อมลง

จนบังคับควบคุมไม่ได้ ฝีปอบก็จะออกอาละวาดเองตามใจชอบ ซึ่ง ส.พลายน้อย (2552) ได้กล่าวว่า ผู้ที่ถูกปอบเข้า มักจะร้องไห้ร้องไห้อยากกินโน่นกินนี่ แต่โดยมากมักเป็นของสด คาว ดิบ ๆ และถ้าปล่อยให้อบเข้าอยู่นาน ๆ อาจถึงตายได้เพราะปอบอาจกินตับไตไส้พุงหมด

ฝีปอบ สามารถแบ่งได้หลายประเภทด้วยกัน ได้แก่

1. ฝีปอบธรรมดา คือ คนที่มีร่างของฝีปอบสิงสู่อยู่ เมื่อบุคคลเหล่านี้นี้ได้ตายไป ฝีปอบที่สิงอยู่ในร่างก็จะสลายตามไปด้วย

2. ฝีปอบเชื้อ คือ หากในครอบครัวใดที่มีพ่อแม่เป็นฝีปอบ เมื่อตายไป ลูกหลานจะต้องสืบทอดเชื้อสายการเป็นฝีปอบต่อไปด้วย หรือในอีกแง่หนึ่งก็อาจเป็นการสืบทอดทางพันธุกรรมที่ไม่ว่าจะเต็มใจ หรือไม่เต็มใจก็ตาม ก็ต้องรับสืบทอดต่อไปไม่มีวันจบสิ้น

3. ฝีปอบแลกหน้า คือ ฝีปอบที่มีความเจ้าเล่ห์ มักชอบโยนความผิดไปให้ผู้อื่น กล่าวคือ เวลาที่ฝีปอบประเภทนี้เข้าไปสิงใครคนใดคนหนึ่ง เมื่อถูกถามว่ามีผู้ใดเลี้ยง ฝีปอบประเภทนี้จะไม่ยอมบอกความจริง แต่จะไปพูดจาโทษคนนั้นคนนี้ โดยผู้ที่ถูกกล่าวถึงไม่ทราบเรื่องอะไรเลย

4. ฝีปอบกักกิก คือ ฝีปอบที่ไม่ยอมพูด จนกว่าจะมีคนถาม หรือจนกว่าจะมีญาติพี่น้องตามหมอมผีมาขับไล่ ฝีปอบจึงจะยอมเปิดปากพูดความจริงว่าใครเลี้ยงดูฝีปอบตนนี้ไว้ หรือมีใครใช้ให้มาเข้าสิง ซึ่งในภาษาอีสานนั้น คำว่า “กัก” แปลว่า ไข

เรื่องราวความน่ากลัวของฝีปอบนั้นถูกเล่าขานสืบทอดกันมาอย่างยาวนานในสังคมไทย ซึ่งสื่อต่าง ๆ ได้มีการนำเรื่องราวความน่ากลัวของฝีปอบมาถ่ายทอดในหลากหลายรูปแบบทั้งเป็นผีที่น่ากลัวและเป็นผีที่มีความตลกขบขัน โดยภาพยนตร์เรื่อง “บ้านฝีปอบ” ที่ดัดแปลงตัวละครหลักคือ ฝีปอบ (ปอบหยิบ) มาจากนวนิยายของ เหม เวชกร มานำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์สยองขวัญ ผสมเบาสมอง ถือเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สามารถสร้างภาคต่อถึง 14 ภาค ตั้งแต่ปี 2532 – 2554 (Sanook.com, 2021) และทำให้ภาพจำเกี่ยวกับฝีปอบในสังคมไทยไม่ใช่ผีที่มีความร้ายเพียงอย่างเดียว

สำหรับในพื้นที่บ้านแม่น้ำค ได้มีการนำตัวละครฝีปอบมาเป็นตัวละครหลักตัวหนึ่งในการดำเนินเรื่อง ซึ่งแม้จะเป็นตัวละครที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับตำนานของผีแม่น้ำคแต่อย่างใด แต่ก็ยังเป็นผีไทยที่เป็นที่คุ้นเคยของคนไทย สามารถเข้ามาเพิ่มความสนุกและความน่ากลัวให้กับผู้เล่นโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครฝีปอบในบ้านแม่น้ำคจะนำเสนอในรูปแบบฝีปอบที่น่ากลัวโดยจะแต่งกายด้วยเสื้อแขนยาว โจงกระเบนสีเข้ม ตุเก่าขอมซ่อ และมีผมยาวสีดำรุงรังปิดบังใบหน้าไว้ตลอดเวลา

2. การแสดงออก

ตัวละครผีปอบเป็นตัวละครตัวแรกที่ปรากฏในบ้านแม่นาค โดยจะทำการปรากฏใน 2 ลักษณะด้วยกัน คือ กรีดร้องและวิ่งเข้ามาในพื้นที่ด้วยผีเท้าหนัก ๆ ทำให้เกิดความเสียงดังและความตกใจแก่ผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งหากผีปอบไม่แสดงตนเสียงดัง ก็จะเดินไปมาอย่างช้า ๆ ท่ามกลางความมืดในส่วนต่าง ๆ ของฉาก ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกหลอนว่า สิ่งที่เห็น คือ คนหรือผีกันแน่

นอกจากนี้ตัวละครผีปอบยังได้แสดงออกในท่าทางนั่งกอดกินไส้คน และคอยวิ่งไล่ตามผู้เล่นเนื่องจากหิวโหย ต้องการกินไส้ของผู้เล่น

3. การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

การแสดงออกของผีปอบในบ้านแม่นาค สามารถสื่อสารได้ว่าเป็นผีที่มีความน่ากลัวในหลากหลายลักษณะด้วยกัน ได้แก่

3.1 การเปิดตัวของผีปอบในบรรยากาศงานศพด้วยการกรีดร้องด้วยเสียงแหลมสูง พร้อมการวิ่งด้วยผีเท้าหนักสามารถทำลายความเงียบ และสร้างความตกใจให้ผู้เล่นที่ได้เข้าไปยังพื้นที่บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค ” ได้เป็นอย่างดี โดยเสียงหวีดร้องเสียงดังนั้น ในระดับความหมายโดยนัย (connotation) สามารถสื่อความหมายได้ถึงมีเรื่องน่าตกใจ มีสิ่งผิดปกติบางอย่างเกิดขึ้น ทำให้ผู้เล่นได้ทราบว่า ได้เข้ามาสู่พื้นที่ที่ผิดแปลกไปจากพื้นที่ปกติในชีวิตประจำวันแล้ว

3.2 การเคลื่อนไหวเนิบช้าของผีปอบตามมุมต่าง ๆ ในฉากงานศพที่ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการปรับสายตาจากพื้นที่สว่างสู่พื้นที่มืด ทำให้ผู้เล่นมองเห็นผีปอบอย่างเลื่อน สามารถสร้างความกลัว หวาดผวาให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก เพราะเป็นตัวละครตัวแรกที่ปรากฏตัว ซึ่งสายตาของผู้เล่นยังไม่สามารถปรับสายตาให้เห็นได้อย่างชัดเจนได้ ประกอบกับการแสดงออกปฏิกิริยาที่เชื่องช้าผิดแปลกจากบุคคลปกติ รวมถึงการแต่งกายที่รุงรังของตัวละคร ทำให้เกิดความน่ากลัวแบบหลอนได้เป็นอย่างดี

3.3 การปรากฏตัวของผีปอบบริเวณป่า โดยการนั่งยอง ๆ แทะกินไส้คนอย่างมูมมาม มีเลือดเต็มมือ ถือเป็นการสื่อสารให้ผู้เล่นรับทราบได้ว่า ผีปอบตนนี้ดุร้าย สามารถทำร้ายคนโดยจับมากินไส้ ซึ่งตัวละครแสดงออกว่า ได้กินอย่างหิวโหย และเมื่อเห็นผู้เล่นก็ได้วิ่งไล่ตาม ทำให้ผู้เล่นเกิดความตกใจกลัวและวิ่งหนีกันอย่างรวดเร็ว

3.4 การส่งเสียงร้องของผีปอบด้วยเสียงแหบใหญ่กว่า “หิว...ข้าหิว...” ตลอดการวิ่งไล่ผู้เล่น สามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการส่งเสียงที่แหบต่ำคล้ายเสียงของผีที่ผู้คนคุ้นชินจากสื่อต่าง ๆ นอกจากนี้ การเคลื่อนไหวตามหลังผู้เล่นตลอดเวลา สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวและต้องหนีตลอดเวลาด้วยเช่นกัน

3) สัปเหร่อ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2545 ให้ความหมายว่า สัปเหร่อ (สับ-ปะ-เหร่อ) แปลว่า ผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับศพ ตั้งแต่ทำพิธีมัดตราสัง จนกระทั่งนำศพลงฝังหรือเผา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545)

เสถียร โกเศศ (2553) สันนิษฐานถึงคำ “สัปเหร่อ” ว่า น่าจะมาจากคำว่า สัปบุรุษ แปลว่า คนดี ซึ่งคำนี้ภาษาเขมรออกเสียงว่า สัปเหร่อ

ว่ากันว่าอาชีพ “สัปเหร่อ” นั้นมีมายาวนานตั้งแต่สมัยพุทธกาล โดยมีหลักฐานปรากฏในพระวินัย โดยพระพุทธเจ้าได้ทรงห้ามพระภิกษุที่ไม่มีที่จำพรรษาไปจำพรรษาในกระท่อมผี เนื่องจากมีชาวบ้านไปพบ และนำไปตีเตียนต่าง ๆ นานา ด้วยเป็นภาพที่ไม่เหมาะสมมองดูคล้ายสัปเหร่อ ซึ่งหากตีความตามที่พระพุทธเจ้าตรัสไว้ในพระวินัย จะเห็นว่าสัปเหร่อในสมัยพุทธกาล คงเป็นคนที่ดูแล้วไม่สักรวม ไม่สะอาดเรียบร้อย (พระชาญชัย ชัยเมธี, 2556)

คุณลักษณะของสัปเหร่อที่ดี คือ จะต้องเป็นผู้มีความรู้ในการประกอบพิธีกรรมกับศพ ชำนาญในการใช้ไสยเวทย์ มีการบริหารจัดการ เรียงลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องตามขนบธรรมเนียมประเพณี ตามคติความเชื่อของชุมชน รักษาจารีต ประเพณีของชุมชน รวมทั้งการยึดถือจารีตประเพณีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา โดยผู้ที่ทำหน้าที่ต้องเป็นผู้ที่มีความสนใจ มีความสามารถเฉพาะของแต่ละขั้นตอน มีใจที่เสียสละ ที่สำคัญ คือ ยึดถือข้อวัตรปฏิบัติตามคติ ตลอดจนการใช้คาถาอาคมในพิธีกรรม (พระมหานฤตล มหาบุญโญ, สมจันท์ ศรีปรัชยานนท์ และอาภากร ปัญโญ, 2562)

ตัวละครสัปเหร่อ ที่ปรากฏในบ้านแม่นาคนี้ถือเป็นตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของผีแม่นาค เสมือนเป็นคนจัดการศพผิตายทั้งกลมของแม่นาค ทำให้เป็นผู้ที่รู้จักและสามารถบอกทางผู้เล่นเพื่อเดินทางเข้าไปยังบ้านแม่นาคได้ โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

สัปเหร่อจะแต่งกายด้วยชุดสีน้ำตาลเข้ม มีลูกประคำ ย่าม และไม่ทำสีดำพรางเดินติดตัวอยู่ตลอดเวลา

2. การแสดงออก

สัปเหร่อในบ้านแม่นาคนี้จะเป็นผู้ที่ทำการสื่อสารกับผู้เล่นมากที่สุด โดยจะเป็นผู้ที่คอยอธิบายกฎ กติกาในการเล่น รวมถึงการช่วยผู้เล่นไล่ผีปอบ และคอยชี้ทางในป่าให้ผู้เล่นหาทางหลีกเลี่ยงหนีจากผีปอบได้ โดยจะพูดด้วยโทนเสียงต่ำ ในจังหวะช้า ๆ ผิดแปลกไปจากการพูดคุยของผู้คนปกติในชีวิตประจำวัน

3. การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

3.1 ตัวละครสัปเหร่อปรากฏตัวขึ้นให้ผู้เล่นได้พบเห็นในพื้นที่งานศพ โดยทำการเคาะไม้เท้าเสียงดังให้ผู้เล่น รวมถึงฝีบอบตักใจ และหายไป การประกอบสร้างท่าทางการกระทำดังกล่าวนี้สามารถสื่อความหมายได้ถึงคนที่มีอำนาจเหนือกว่าผี สามารถปราบปรามไม่ให้ผีมาทำร้าย ผู้เล่นได้

3.2 การที่สัปเหร่อพูดด้วยโทนเสียงต่ำและช้าอยู่ตลอดเวลา สามารถสร้างความกลัวและสับสนให้กับผู้เล่นได้ว่า สัปเหร่อเป็นคนหรือไม่ เนื่องจากมีการใช้โทนเสียงพูดคุ้ยที่ผิดปกติจากคนทั่วไป แต่การช่วยขับไล่ผีบอบ รวมถึงการที่สัปเหร่อเป็นผู้คอยบอกทางหนีผีบอบในป่าก็ช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกไว้วางใจ รับรู้ได้ว่าตัวละครนี้ไม่ได้เป็นตัวละครที่ดุร้าย หรือมีความน่ากลัว

3.3 การเคาะโลงศพของสัปเหร่อก่อนที่จะพาผู้เล่นเดินทางออกตามหาแม่น้ำสามารถสร้างความตื่นกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก เสมือนเป็นการปลุกผี และส่งสัญญาณให้ผู้เล่นได้รับทราบว่าจะกำลังจะพบเจอกับบุคคลจากโลกหลังความตายแล้ว

4) ผีนางรำ

ตำนานเกี่ยวกับนางรำของไทย ได้กล่าวไว้ว่า ผีนางรำนั้น เดิมทีอาจจะเคยเป็นบุคคลที่เสียชีวิตขณะแต่งกายด้วยชุดรำ หรือบุคคลที่ทำอาชีพเป็นนางรำก็ได้ แต่กลับเสียชีวิตลงอย่างปริศนาและไร้ร่องรอยของการตาย จนต้องการให้มนุษย์ที่ยังมีชีวิตช่วยไขความลับเหตุผลที่เสียชีวิตด้วยการมาปรากฏตัวให้เจอ บ้างก็มีความเชื่อว่า ผีตนนี้เป็นผีเอียนเพราะอาจเป็นผู้ที่ทำผิดต่อครูทางด้านนาฏศิลป์ ทำให้ชีวิตต้องจบลงอย่างสุดอนาถ และเมื่อเสียชีวิตไปจึงกลายเป็นผีที่สูญหลอนในคราบนางรำนั่นเอง (Thaihorrorstory, 2016)

ผีนางรำมักจะปรากฏภายในสถานที่ต่าง ๆ อาทิ ห้องนาฏศิลป์ในโรงเรียน ห้องดนตรีไทย บ้านเรือนไทยเก่า สถานที่ที่เปลี่ยว ๆ หรือแม้กระทั่งบริเวณศาลเจ้าที่ตามต้นไม้ใหญ่ที่มีผ้าสีผูกไว้ ซึ่งหากพิจารณาเกี่ยวกับตำนานเรื่องเล่าของผีแม่น้ำจะมีความเกี่ยวข้องกับผีนางรำแต่อย่างใด แต่เป็นผีที่คนไทยรู้จักและรับรู้ถึงความน่ากลัวได้เป็นอย่างดีผ่านสื่อภาพยนตร์ละคร หรือเกมส์ในสื่อใหม่ อาทิ Home Sweet Home ก็มีการออกแบบให้ผีนางรำเป็นตัวละครหลักเช่นกัน โดยในพื้นที่บ้านแม่น้ำ ผีนางรำ มีรายละเอียด ดังนี้

1. การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ผีนางรำที่ปรากฏตัวในบ้านแม่น้ำแห่งนี้ จะสวมชุดา แต่งชุดนางรำเต็มยศตามแบบ นางรำที่มาตรฐาน ออกมาร่ายรำอยู่บริเวณใต้ต้นไม้ โดยมิดวงหน้าที่ขาวซีด

ไม่มีร่องรอยของเลือดแต่อย่างใด

2. การแสดงออก

เมื่อผู้เล่นเดินมาถึงลานต้นโพธิ์ ผีนางรำจะปรากฏตัวขึ้นคล้ายกลับลอยออกมาจากความมืด โดยรำร่ายอย่างอ่อนช้อยอยู่ตรงหน้าผู้เล่น ด้วยดวงหน้าที่นิ่งสงบ ขวางทางเดินตรงหน้าของผู้เล่น โดยผู้เล่นที่หวาดกลัวจะหาจังหวะวิ่งหนีผีนางรำออกไป

3. การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

ผีนางรำที่ปรากฏตัวในบ้านแม่นาคได้มีการนำเสนอถ่ายทอดชุดความคิดเดิมซ้ำเกี่ยวกับผีนางรำว่า มีความน่ากลัว โดยปรากฏภายในบรรยากาศที่มีแสงไม่ชัดเจน ใต้ต้นโพธิ์ที่มีซากของศาลพระภูมิที่เก่าหัก และการรำร่ายอย่างอ่อนช้อย ด้วยสีหน้าเรียบเฉย ทำให้ผู้เล่นหลายคนเกิดความกลัว หลายคนเกิดความสงสัยว่า เป็นบุคคลที่เป็นนักแสดงจริง ๆ หรือสิ่งที่ตนกำลังเห็นเป็นวิญญาณ ไม่ใช่นักแสดงแต่อย่างใด

ภาพที่ 5.11

การแต่งกายและรำร่ายของผีนางรำที่ปรากฏในบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. ผีนางรำ จาก รวมตำนานผีไทยสุดหลอน ต้อนรับวันฮาโลวีน โดย Sun, 2021

(<https://promotions.co.th/%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%88%E0%B8%95%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%94/%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A3/promotion-events/a-collection-of-thai-ghost-legends.html>)

5) ผีสาว

ตัวละครนี้เป็นตัวละครเดี่ยวที่ดูเหมือนจะไม่มีเกี่ยวข้องกับเรื่องราวตำนานของแม่นาค รวมถึงผีไทยแต่อย่างใด แต่เป็นตัวละครที่ช่วยเพิ่มความหลอนให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครนี้ปรากฏตัวเป็นผีผู้หญิงผมยาวสีดำสนิท ดวงตาสีดำไร้วุ้นตา และใส่ชุดคลุมสีขาว คล้ายกับชุดนอน ซึ่งไม่แสดงลักษณะที่เด่นชัดว่า เป็นผีสมภเวสี ผีบ้านผีเรือน หรือผีประเภทใดของไทย

2. การแสดงออก

ผีตนนี้จะอาศัยอยู่บริเวณใต้ถุนบ้านแม่นาค หลังสุมไก่ และสิ่งของที่เก็บไว้ ซึ่งเมื่อผู้เล่นเดินเข้าไปใกล้ ผีตนนี้จะค่อย ๆ คลืบคลานออกมาจากใต้ถุน ค่อย ๆ ขยับเข้าหาผู้เล่นอย่างช้า ๆ คล้ายกับการแสดงออกของผีจากภาพยนตร์ผีเรื่องจูออน อันโด่งดังของญี่ปุ่น

ภาพที่ 5.12

ตัวละครผีในภาพยนตร์จูออน



หมายเหตุ. จูออน จาก บ้านที่สิ่งสู่ถูกทำลาย ผีแม่ลูกจูออนร้ายสุดขีด! Juon 4 : The Final Curse โดย Sanook, 2015

(<https://www.sanook.com/movie/55441/>)

3. การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

ดวงตาอันเบิกโพลงของผีตนนี้ที่จ้องมองผู้เล่น สามารถสื่อถึงความผิดปกติและต้องการสื่อสารบางอย่างกับผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัวได้ อีกทั้งการเคลื่อนไหวตัว

ด้วยลักษณะการคืบคลาน 4 ขา แสดงได้ถึงความผิดปกติไปจากคนที่มีชีวิตทั่วไปที่เคลื่อนไหวด้วยการเดินด้วยลำตัวตั้งตรง

การแต่งกาย และลักษณะการแสดงออกของผิตนนี้ มีความคล้ายคลึงกับ ผีจูนที่สามารถสร้างความหลอนให้กับผู้คนเป็นจำนวนมาก โดยตัวละครนี้ได้ใช้เทคนิคสัมพันธบทจากตัวละครนี้มาสร้างความน่ากลัวให้กับตัวละคร โดยถือเป็นตัวละครเพียงตัวเดียวที่ไม่ได้อยู่ในตำนานความเชื่อของไทย เป็นผีที่ผู้เล่นไม่รู้จัก แต่สามารถสร้างความกลัว ความหลอนให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

จะเห็นได้ว่า ตัวละครทั้งหมดที่เป็นมนุษย์แสดง มีการแสดงออกแต่ละรอบที่ไม่เหมือนกัน เพื่อความคาดเดาไม่ได้ของผู้เล่น สามารถกลับมาเล่นซ้ำได้เรื่อย ๆ ถือเป็นจุดเด่นของการออกแบบตัวละครในพื้นที่แห่งนี้

“นักแสดงในที่นี้ มาจากแม่นาคเดอะมิวสิคัลเป็นส่วนมาก เราอยากได้ความหลากหลาย นักแสดงก็มีความสามารถในการเล่น โดยแต่ละรอบ ตัวละครเล่นไม่เหมือนกัน ทำให้คนไม่เบื่อ สร้างความสนุกให้กับนักแสดงด้วย ทำให้เขาไม่เบื่อในการแสดง ไม่เบื่อที่จะเล่น...ก่อนคนจะเข้า เขาก็จะมีการคุยกัน นัดคิวกัน ให้แต่ละรอบมีโปรดัคทีวิตีมากที่สุด เพราะเขาจะมีการแจ้งนักแสดงว่า คนเล่นมากี่คน จะดูว่าเป็นใคร เทคนิคการหลอกเปลี่ยนจุดตรงไหนดี..ก็จะแรนด้อม เปลี่ยนการหลอกในแต่ละรอบ ในบางจุดที่เขาเคยเล่นแล้ว..บางจุดที่ไม่คิดว่าจะเจอผี ก็เจอ ...ทำให้สนุก ” (ศุระเดช ทิมกลับ, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2564)

สำหรับตัวละครที่ไม่ใช่นักแสดงที่ปรากฏในบ้านแม่นาคแห่งนี้ จะปรากฏเป็นหุ่นนิ่ง โดยไม่ได้มีการปรากฏตัวของตัวละครที่ผลิตจากคอมพิวเตอร์ CGI แต่อย่างใด ซึ่งตัวละครที่ปรากฏมีเพียงตัวเดียว คือ

ผีแม่นาคห้อยหัว

1. การแต่งกาย และลักษณะภายนอก

ตัวละครจะแต่งตัวคล้ายกับผีแม่นาค ที่ปรากฏตัวในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ทุกประการ แต่มีผมยาวสยายลงมาปิดหน้า

2. การแสดงออก

ผีแม่นาคห้อยหัวนี้จะปรากฏกายขึ้นหลังจากที่ผู้เล่นถูกผีแม่นาคขับไล่ให้ออกไปจากบ้านของตน โดยจะห้อยหัวอย่างแรง ลงมาใกล้กับตัวผู้เล่น

3. การประกอบสร้างและสื่อสารความน่ากลัว

ลักษณะการห้อยหัวลงมาหลอกหลอนผู้เล่นสามารถแสดงถึงความผิดปกติ และแสดงถึงอิทธิฤทธิ์ของผีแม่นาคได้เป็นอย่างดี โดยทำให้ผู้เล่นเห็นว่า ตัวละครนี้สามารถตามหลอกผู้เล่นได้ทุกที่ ไม่ใช่คนปกติ สามารถปรากฏตัวได้ทุกที่เพื่อหลอกหลอน สามารถสร้างความกลัวให้ผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก

“จริง ๆ แล้วตรงนี้ไม่น่าเชื่อว่า ทำให้ผู้เล่นกลัวได้เยอะ บางคนตกใจ กลัวทั้งแม่นาคที่เดินตาม แล้วยังมาเห็นหุ่น หลายคนตกบันได กลัวว่าจะเป็นอันตราย ตอนนี้เลยให้ค้างหุ่นไว้เลย ไม่ได้ปล่อยลงมาตอนคนลงบ้าน ไม่อย่างนั้นอันตราย” (ศุระเดช ทิมกลับ, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2564)

5.3.1.4 ฉาก (Setting)

ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในบ้านแม่นาค ประกอบสร้างขึ้นจากตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีแม่นาค พื้นที่ในฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏจึงมีทั้งส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของแม่นาคและการเสริมแต่งเพิ่มเติมเข้าไป โดยการออกแบบพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้มีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มาผลิตความหมายตามความเชื่อเรื่องผี เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้สึกว่าได้เข้าไปเผชิญหน้ากับเหตุการณ์เหล่านั้นจริง ๆ และการออกแบบพื้นที่ส่วนมาก เน้นไปที่การประกอบสร้างเวลากลางคืน เพื่อสื่อสารกับผู้เล่นว่า จะได้เข้าไปเจอผีแม่นาคในเวลากลางคืน เนื่องจากสังคมไทยมีมายาคติว่า กลางคืนเป็นสัญลักษณ์ของอันตราย เป็นที่ซึ่งสถิตไว้ด้วยความชั่วร้าย ภูติปิศาจจะออกมาทำร้ายมนุษย์ในยามราตรี (พิเชษฐ์ สายพันธ์, 2544) มีพื้นที่ฉากเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่เป็นพื้นที่นอกอาคารที่ไม่สามารถควบคุมและประกอบสร้างวันเวลาได้ ซึ่งฉากที่ปรากฏในบ้านแม่นาค ได้แก่

(1) บริเวณทางเดินเข้าไปยังบ้านแม่นาค

บริเวณนี้ได้มีการประกอบสร้างและนำเสนอให้เหมือนกับการเดินทางเข้าสู่เรื่องราว ตำนานที่กลับมาพื้นมีชีวิตของแม่นาค โดยสองข้างทางจะประกอบด้วยต้นไม้ขนาดใหญ่ ภายใต้ต้นไทรขนาดใหญ่มีชุดไทยแขวนอยู่เรียงราย ซึ่งสามารถสื่อความหมายโดยนัย (connotation) ถึงการถวายชุดแก่บนแก่นางไม้ หรือเจ้าแม่นางตะเคียน ซึ่งการกระทำเช่นนี้สามารถสื่อความหมายถึงการยอมรับการมีอยู่ของผี เทวดา นางไม้ ว่ามีอำนาจเหนือคนทั่วไป ซึ่งเป็นการสื่อสารกับผู้เล่นที่เดินทางเข้ามาได้เป็นอย่างดีว่า กำลังเข้าสู่พื้นที่ที่ยอมรับการมีอยู่ของผีตามความเชื่อของคนไทย

ภาพที่ 5.13

บริเวณทางเดินเข้าไปยังบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. บริเวณทางเดินเข้าไปยังบ้านแม่นาค โดย ผู้เขียน, 2563

(2) ศาลไอ้แดง

ผู้เล่นจะได้เดินผ่านบริเวณที่เป็นที่ตั้งของศาลไอ้แดง ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นลูกชายของแม่นาคที่ตายในวันที่แม่นาคคลอดลูก โดยบ้านแม่นาคแห่งนี้ได้ประกอบสร้างเรื่องราวที่มาของการตั้งศาลไว้ว่า ช่วงพลบค่ำชาวบ้านมักจะได้ยินเสียงร้องของไอ้แดงจนทนไม่ไหว จึงสร้างศาลไอ้แดงขึ้นเพื่อให้เป็นที่อยู่ของไอ้แดง ชาวบ้านนิยมกราบไหว้ด้วยกล้วยบดและตุ๊กตาเด็ก ซึ่งการสร้างศาลแห่งนี้ขึ้นมา สามารถสื่อความหมายได้ว่า สถานที่แห่งนี้ยอมรับการมีอยู่ของลูกชายแม่นาคซึ่งตามความเชื่อของคนไทย การสร้างศาลเพียงตา คือ การจำลองสถานที่ชั่วคราวสำหรับให้ผี เทวดาอารักษ์ เจ้าที่ เจ้าทุ่ง เจ้าท่า เจ้าป่า เจ้าเขา เข้ามาสถิต แล้วตั้งเครื่องบวงสรวงสังเวย ซึ่งโดยปกติสร้างด้วยไม้ไผ่หรือไม้รวก (คนกรุงเก่าเล่าเรื่อง, 2556)

ภาพที่ 5.14

ศาลไอ้แดง



หมายเหตุ. ศาลไอ้แดง โดย ผู้เขียน, 2563

อุปกรณ์ประกอบฉากในส่วนนี้ ได้แก่ พวงมาลัย ตุ๊กตา เครื่องเซ่นไหว้ต่าง ๆ ซึ่งสามารถสื่อความหมายถึงการยอมรับถึงการมีอยู่ของผีในสถานที่แห่งนี้

(3) ศาลพ่อปู่เสียดิษ

ภาพที่ 5.15

ศาลพ่อปู่เสียดิษ



หมายเหตุ. ศาลพ่อปู่เสียดิษ โดย ผู้เขียน, 2563

ความเชื่อของคนไทยในอดีตมีการเชื่อถือคนที่มีวิชาอย่างพ่อปู่ฤษีว่าเป็นบุคคลศักดิ์สิทธิ์ มีพรสวรรค์ มีหุตาทิพย์ มีอำนาจหรืออานุภาพ มีคุณวิเศษที่สามารถช่วยเหลือมนุษย์ได้ (ยุทธ โตดิเทพ, 2555) ซึ่งฉากนี้ถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่ โดยนำเสนอว่า เป็นศาลที่แม่นาคและพ่อมากให้ความนับถือมาก เป็นที่รู้จักในหมู่ชาวบ้านว่า ถ้าไม่ยอมให้ชายที่รักหรือลูกชายเข้ารับราชการทหาร ให้นำชุดทหารมาถวายเป็นเครื่องบรรณาการ ซึ่งเป็นฉากที่ช่วยส่งเสริมว่ากำลังเข้าสู่พื้นที่ตำนานความรักของแม่นาคแล้ว

อุปกรณ์ประกอบฉากในส่วนนี้ ได้แก่ พวงมาลัย เครื่องเซ่นไหว้ต่าง ๆ รวมถึงชุดทหารที่แขวนตามต้นไม้ ที่แสดงถึงการที่ชาวบ้านมีความเชื่อ ให้ความเคารพการมีอยู่ของพ่อปู่ และพ่อปู่เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ช่วยให้รอดพ้นจากการเกณฑ์ทหารได้

(4) ต้นตะเคียนคู่

ภาพที่ 5.16

ต้นตะเคียนคู่ที่อยู่ใกล้ ๆ บ้านแม่นาค



หมายเหตุ. ต้นตะเคียนคู่ โดย ผู้เขียน, 2563

ตามตำนานเรื่องแม่นาคได้มีการกล่าวถึงต้นตะเคียนคู่ไว้ว่า เป็นต้นไม้ที่แม่นาคถูกฝังร่างเอาไว้ระหว่างทั้ง 2 ต้น ต่อมาหลังจากที่แม่นาคถูกปราบ ตะเคียนทั้งสองต้นก็ยืนต้นตาย ชาวบ้านเลยนำขึ้นมาวางไว้เพื่อสักการะ และมักพกแป้ง และปากกันมาผูกผ้า 3 สี เพื่อขอเลขเด็ด ซึ่งทางบ้านผีสิงบ้านแม่นาคก็ได้จำลองต้นตะเคียนคู่นี้ขึ้นมาจากตำนาน โดยประกอบสร้างขึ้นมาอยู่บริเวณหน้าทางเข้าบ้านแม่นาค เพื่อเป็นการสื่อสารกับผู้เล่นว่า กำลังอยู่ในพื้นที่ของตำนานผีแม่นาคแล้ว

(5) บริเวณทางเข้า

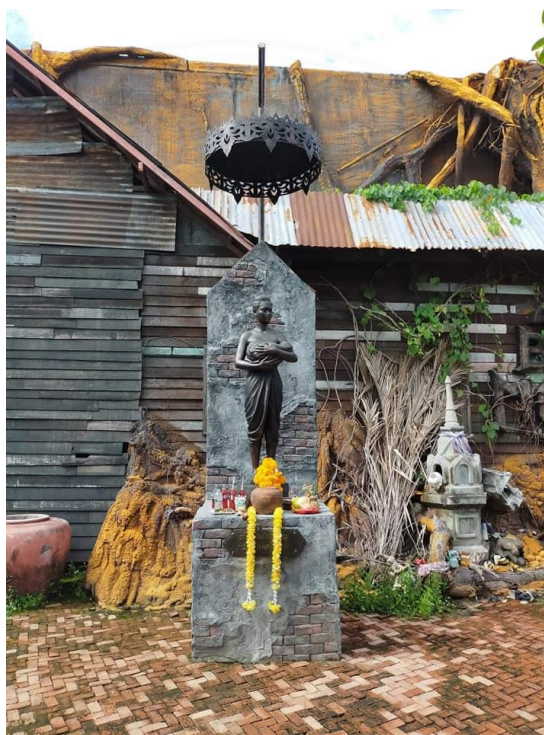
บริเวณหน้าทางเข้าบ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” จะเป็นพื้นที่โล่ง แสดงให้เห็นตัวบ้านที่เป็นเหมือนบ้านไม้ ซึ่งอยู่ในพื้นที่ชนบทของไทย มีซากต้นไม้ขึ้นปกคลุม ถึงแสดงให้เห็นถึงการเป็นพื้นที่ที่ถูกทิ้งร้าง เป็นพื้นที่ในอดีตที่ตอนนี้มีเพียงสิ่งไร้ชีวิตอาศัยอยู่

สัญลักษณ์ที่โดดเด่นที่บ่งบอกสถานที่ คือ รูปปั้นแม่นาคที่ยืนอุ้มลูกอยู่ บริเวณด้านหน้าทางเข้า สามารถแสดงความเป็นเจ้าของพื้นที่ และสื่อความหมายให้ผู้เล่นทราบว่า กำลังอยู่ในพื้นที่ของบ้านแม่นาค ซึ่งการมีดอกไม้ และน้ำแดงวางไว้ตรงฐานรูปปั้น สามารถสื่อความหมายได้ถึงการเคารพ นอบน้อม เสมือนเป็นการให้อ่านากับผีแม่นาคว่า มีอำนาจเหนือมนุษย์

การแต่งกายของแม่นาคที่เป็นผ้าแถบและโจงกระเบน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายโดยนัยถึงยุคสมัยที่เป็นอดีต ความเก่าแก่โบราณของช่วงเวลาที่ได้เข้าไปสัมผัสในพื้นที่บ้านแม่นาคได้

ภาพที่ 5.17

รูปปั้นแม่นาคอุ้มลูกที่อยู่ด้านหน้าทางเข้า



หมายเหตุ. รูปปั้นแม่นาค โดย ผู้เขียน, 2563

“ก่อนเข้าบ้านแม่นาค ก็จะมีรูปปั้น...คือ แนวคิดหลักของเจนท์สยาม คือ เอาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาลงเพื่อเป็นแอทแทรกชั่น เต็มปาร์คเลย และมีการเทวาทิเชกจริง ๆ รูปปั้นแม่นาคมี 2 ที่...อยู่ที่วัด และที่บ้านผีสิงนี้...ก็มีคนมาไหว้ก่อนเล่น หลังเล่น บางคนก็ขอขมา หากเป็นการลบหลู่..ก็ทำให้คนนับถือและกลัว” (ศุระเดช ทิมกลับ, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2564)

(6) ฉากงานศพ

ฉากนี้เป็นฉากแรกที่ผู้เล่นเข้าไปพบเจอ โดยเป็นงานศพที่ถูกประกอบสร้างให้มีความแตกต่างกับเรื่องจริงหรืองานศพจริงโดยทั่วไป โดยเป็นการประกอบสร้างพื้นที่ขึ้นมาใหม่ เสมือนเป็นงานศพที่ตั้งอยู่กลางแจ้งในเวลากลางคืน ซึ่งมีเสียงนกและสัตว์กลางคืนร้องเป็นระยะ ๆ และเป็นพื้นที่ที่ปราศจากผู้คน

จะเห็นได้ว่า ห้องงานศพภายในพื้นที่บ้านแม่นาคีมีความแตกต่างไปจากบรรยากาศงานศพที่จัดขึ้นโดยทั่วไป ไม่มีผู้ประกอบพิธี ผู้ร่วมงาน หรือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงศาสนา

อุปกรณ์ประกอบฉากที่โดดเด่น ได้แก่

1. โลงศพไม้สีขาว

บริเวณกลางลาน จะปรากฏโลงศพไม้สีขาวพร้อมกรอบรูปผู้ตายตั้งอยู่เคียงข้าง โดยเป็นโลงไม้เรียบ ๆ ที่ปิดฝาโลงไว้ไม่สนิท ทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดระแวงว่าจะมีผีออกมาจากโลงศพหรือไม่

2. โลงไม้สำหรับนั่ง

บริเวณที่นั่งของผู้มาร่วมงาน หรือที่นั่งที่ผู้เล่นจะต้องเข้าไปนั่งรอจะเป็นลังไม้ขนาดยาวคล้ายโลงศพ ซึ่งสามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากทำให้ผู้เล่นหวาดระแวงไม่น้อยว่า ตนเองกำลังนั่งอยู่บนโลงศพหรือไม่ และไม่รู้ว่าจะมีผี หรือความตกใจโผล่ขึ้นมาจากข้างใต้โลงที่นั่งอยู่หรือไม่ หรือจะมีผีออกมาจากโลงศพกันแน่

จะเห็นได้ว่า การประกอบสร้างฉากงานศพนี้ไม่ได้นำเสนออย่างสมจริง ถูกต้องตามหลักของการจัดงานศพที่ถูกต้องตามความเป็นจริงที่มีพิธีการเกี่ยวกับศาสนา เพียงแต่จำลองขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายโดยนัยว่าเป็นสถานที่สำหรับคนตาย เป็นสถานที่ที่สามารถพบเจอผีได้ ผู้เล่นกำลังเข้าสู่โลกแห่งความตาย ซึ่งบุคคลที่ปรากฏตัวในสถานที่แห่งนี้และมีความเหมาะสม คือ สัปเหร่อ ซึ่งเป็นบุคคลที่อยู่กับงานศพอยู่แล้ว และเปรียบเสมือนบุคคลแรกที่น่าพาผู้เล่นเข้าสู่พื้นที่หลังความตาย เพราะสามารถเชื่อมต่อได้ทั้งโลกของคนและโลกของผี

(7) ห้องสัปเหร่อ

ฉากนี้จะเปรียบเสมือนห้อง ๆ หนึ่งในบ้านของชาวบ้านในชนบท คล้ายกับห้องนั่งเล่น แต่มีความมืด และมีเพียงเทียนยาววางอยู่กลางห้อง ผู้เล่นได้นั่งรับฟังกติกาในการเล่น การประกอบสร้างความน่ากลัวในฉากนี้ คือ ความมืดในห้อง ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกหวาดระแวง หวาดกลัวว่าจะมีผีปรากฏตัวหรือไม่เพราะมองไม่ค่อยเห็นสิ่งใด

อุปกรณ์ประกอบฉากที่โดดเด่นและสามารถสื่อความหมายความกลัวได้แก่

เครื่องเซ่นไหว้ผี

ในฉากนี้จะปรากฏการตั้งถาดข้าวและอาหารถาดเล็ก ๆ ที่พื้นห้อง คล้ายกับการไหว้ผี แสดงให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องผีของผู้คนที่อยู่ในพื้นที่แห่งนี้

(8) ป่า

ป่าในพื้นที่แห่งนี้ถูกประกอบสร้างขึ้นให้เป็นทางเดินในป่าลึกที่คดเคี้ยว มีก้อนหิน เถาวัลย์ต่าง ๆ ปกคลุม ทำให้การเดินทางค่อนข้างยากลำบาก ซึ่งในพื้นที่นี้มีการประกอบสร้างความกลัวผ่านทางผัสสะ โดยบางส่วนของพื้นที่จะมีเถาวัลย์ห้อยลงมาถูกตัวผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกตกใจและหวาดระแวงว่าจะเป็นอย่างใด

นอกจากนี้ยังใช้หลักจิตวิทยาในการประกอบสร้างความกลัวมาใช้ในพื้นที่ฉากแห่งนี้ โดยได้ออกแบบป่าเป็นทางเดินที่แคบ สามารถเดินผ่านได้เพียงคนเดียว ซึ่งผู้เล่นจะต้องเดินเรียงกันไปทีละคน ซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นที่ไม่ชอบที่แคบเกิดความกลัวหรือรู้สึกอึดอัดได้ นอกจากนี้พื้นดินบางช่วงในป่าก็เกิดลักษณะยวบเหมือนเดินอยู่บนฟองน้ำ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกตกใจได้เพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เล่นจะต้องทั้งหนีผีปอบและทั้งเดินบนทางที่อ่อนยวบยาบอย่างระมัดระวัง

(9) ลานต้นโพธิ์

เมื่อผู้เล่นหลุดออกจากบริเวณป่าแล้วจะพบกับลานต้นโพธิ์ที่สูงใหญ่ บรรยากาศดูวังเวง เนื่องจากไม่มีการปรากฏตัวของผีใด ซึ่งอุปกรณ์ประกอบฉากที่โดดเด่นและสามารถสื่อความหมายความกลัว ได้แก่

1. ศาลพระภูมิที่ถูกทิ้งร้าง

บริเวณใต้ต้นไม้จะมีเศษและซากของศาลพระภูมิเก่าที่ถูกทุบ ทำลายให้อยู่ในสภาพไม่สมบูรณ์ กองอยู่บริเวณใต้ต้นไม้ โดยเป็นสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันในพื้นที่วัดที่มีต้นไม้ขนาดใหญ่

2. ตุ๊กตาข้าทาสบริวาร ช้าง ม้า ตุ๊กตานางรำที่ไม่สมบูรณ์

บริเวณใต้ต้นไม้จะปรากฏอุปกรณ์ที่ใช้ตกแต่งศาลพระภูมิที่ชำรุดถูกเอามาทิ้งไว้ แสดงให้เห็นถึงการเป็นพื้นที่รวมสิ่งของที่ไร้ต้องการ ถูกทิ้งร้าง ไร้ซึ่งสิ่งมีชีวิต แต่สามารถส่งเสริมการปรากฏตัวของผีนางรำในฉากนี้ให้มีความน่ากลัวขึ้นได้

(10) เรือนแม่น้ำ

เรือนแม่น้ำเป็นบ้านทรงไทย ใต้ถุนสูง ทำด้วยไม้ คล้ายกับบ้านทรงไทยของชาวบ้านที่อยู่ริมน้ำในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ตั้งอยู่บริเวณริมคลอง โดยมีบันไดลงไปยังทำน้ำเรือพายจอดอยู่ใกล้ ๆ บริเวณใต้ถุนบ้านอีกฝั่งเสมือนเป็นพื้นที่เก็บของ ประกอบด้วย สุ่มไก่ และข้าวของเครื่องใช้วางไว้ เสมือนเป็นบ้านที่สะท้อนความเป็นอยู่ของคนในยุคสมัยนั้น

ภาพที่ 5.18

บริเวณด้านหน้าทางขึ้นบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. บ้านแม่นาคจาก บ้านแม่นาค โดย Legend Siam, 2019

(<https://www.facebook.com/photo?fbid=872616793122793&set=pcb.872617019789437>)

สำหรับด้านบนของบ้านเรือนไทย เป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นให้เป็นห้องต่าง ๆ โดยผู้เล่นจะต้องขึ้นบันไดไปชั้น 2 เพื่อขึ้นไปบนบ้าน แต่จะไม่ได้เข้าไปยังห้องต่าง ๆ โดยจะเดินผ่านห้องต่าง ๆ ที่เปิดหน้าต่างและประตูไว้เพื่อให้เห็นภายในห้องเท่านั้น โดยแต่ละห้องจะมีการตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้เพียงไม่กี่ชิ้นเพื่อให้รู้ว่าเป็นที่พักอาศัย

อุปกรณ์ประกอบฉากที่โดดเด่นและสามารถสื่อความหมายความกลัว ได้แก่

1. เปลเด็ก

ในห้องหนึ่งของบ้านจะมีการวางเปลเด็กไว้ในห้อง ซึ่งสามารถส่งเสริมบรรยากาศและสื่อความหมายว่า ได้เข้ามาถึงสถานที่พักของแม่นาค ซึ่งมีเปลเด็กไว้เลี้ยงลูกชายนั่นเอง ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะให้ความสนใจมองว่า มีเด็กอยู่ในเปลด้วยหรือไม่ ซึ่งมักจะเป็นเปลที่ว่างเปล่า และในบางรอบการเล่น เปลจะแกว่งขึ้นเอง ทำให้ผู้เล่นเกิดความตกใจและรีบเดินไปยังห้องถัดไป

จะเห็นได้ว่า ฉากต่าง ๆ ในพื้นที่บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” แห่งนี้มีการออกแบบฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากให้ดูเป็นพื้นที่ในอดีตที่มีความแตกต่างจากยุคสมัยในปัจจุบัน โดยเป็นพื้นที่ในชนบทของไทยในอดีตกาล ในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกับตำนานของแม่นาคพระโขนง โดยในส่วนของวันเวลา จะประกอบสร้างเป็นเวลากลางคืนที่ค่อนข้างมืด มีเพียงแสงไฟสลัว ๆ ให้พอมองเห็นอย่างรำไร ทำให้เกิดความรู้สึกสยอง และ เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกับการดำรงอยู่ของผีแม่นาคได้เป็นอย่างดี

5.3.1.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ปมความขัดแย้งที่นำเสนอในสถานที่แห่งนี้ คือ ปมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เปรียบเสมือนผู้เล่นเป็นผู้ที่เป็นมนุษย์เข้าไปทำลายอำนาจของสิ่งเหนือธรรมชาติที่ไม่ใช่มนุษย์ ในสถานที่แห่งนี้ คือ ผีแม่นาค ซึ่งโดยทั่วไปคนที่ตายไปแล้วจะหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) การไม่มีตัวตน และหมดภาระทางโลก สมควรที่จะไปอยู่อีกสถานที่หนึ่ง ไม่ต้องยุ่งเกี่ยวกับผู้คน แต่เมื่อผู้ที่ตายไปแล้ว ไม่ต้องการไปยังสถานที่ที่ควรอยู่ ยังคงอยู่ ณ สถานที่เดิม เพื่อแสดงถึงการมีตัวตน (existing) และรอคอยบางอย่าง จึงทำให้เกิดความขัดแย้งเป็นความไม่ลงรอยกันของคนกับผีที่ทำลายอำนาจกัน (ทศพร กรกิจ, 2550)

5.3.1.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ ทำให้พบว่าเรื่องราวความน่ากลัวที่ปรากฏในพื้นที่บ้านแม่นาคแห่งนี้ ถูกประกอบสร้างขึ้นจากผู้ที่มีอำนาจที่สุดในพื้นที่แห่งนี้ คือ จากมุมมองของผีต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ ณ สถานที่แห่งนี้ โดยเฉพาะแม่นาค ที่รอคอยพี่มากคนรัก และขับไล่ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องทุกคนออกไป

5.3.1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

สัญลักษณ์พิเศษด้านภาพในพื้นที่ของบ้านผีสิงแห่งนี้ คือ ภาพแม่นาคในชุดไทย นุ่งโจงกระเบน ยืนอุ้มทารกอยู่ในอ้อมอก ซึ่งมีการนำเสนอทั้งรูปปั้นแม่นาคที่ผสมผสานอยู่บริเวณหน้าทางเข้า และตัวละครแม่นาคเองที่ปรากฏภายในบ้านผีสิง ซึ่งการปรากฏตัวทุกครั้งของแม่นาคจะต้องอุ้มลูกอยู่ในอ้อมอกเสมอ ถือเป็นภาพเหมารวม (stereotypes) ที่ทำให้ผู้เล่นเห็นแล้วรับทราบทันทีว่า เป็นผีแม่นาคที่ตายทั้งกลม และกำลังอุ้มลูกรอคอยคนรักให้กลับมาหาตนเองอีกครั้ง

สำหรับสัญลักษณ์พิเศษด้านเสียงนั้น จะเป็นเสียงของตัวละครแม่นาค ทั้งบทสนทนาที่ร้องเรียก “พี่มากจา...” เสียงร้องไห้สะอึกสะอื้นของผู้ที่เศร้าโศกเสียใจ หรือเสียงกรีดร้อง หรือตะโกนอย่างเกรี้ยวกราดไล่ทุกคนออกไปจากบ้าน สามารถแสดงถึงการโหยหาคนรัก รอคอยพี่มากกลับมาอยู่ที่บ้านด้วยกันอีกครั้ง ซึ่งการแสดงออกของเสียงในลักษณะต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า แม่นาคในบ้านแม่นาคแห่งนี้ยังคงรอคอยให้คนรักกลับมาหาเสมอ

นอกจากนี้ พื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างให้เป็นพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงนี้ ถือเป็นสื่อที่มีลักษณะโดดเด่นในการประกอบสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นเข้าไปมีประสบการณ์ มีปฏิสัมพันธ์ เข้าไปอยู่ในบรรยากาศที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เสมือนมีสัมผัสที่หกที่สามารถสัมผัสกับผีได้ การรับรู้ความหมายผ่านผัสสะ (senses) ต่าง ๆ ถือเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านผีสิง โดยบ้านแม่นาค มีการสื่อสารความกลัวผ่านทั้งประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) และประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight)

บ้านแม่นาคมีการใช้เทคนิคเกี่ยวกับ แสง สี เพื่อประกอบสร้างบรรยากาศในพื้นที่แห่งนี้ให้มีความสมจริงตามโครงเรื่อง ซึ่งสามารถแบ่งเป็นการใช้ความสว่างของแสง (Intensity) ทิศทางของแสง (direction) และสี (color) มาสื่อความหมาย ดังนี้

1.1 ความสว่างของแสง (Intensity)

พื้นที่บ้านแม่นาคต้องการประกอบสร้างบรรยากาศทั้งหมดให้เปรียบเสมือนเวลากลางคืนซึ่งเป็นเวลาของผี หรือสิ่งที่ชั่วร้าย พื้นที่โดยรอบและภายในอาคารจึงมีความสลัว และทางเดินภายในค่อนข้างมืด เพื่อสร้างบรรยากาศความลึกลับ และทำให้ผู้เล่นเกิดความสงสัย และความกลัว ระดับความมืดที่เหมาะสมจึงถูกนำมาใช้ในการประกอบสร้างและสื่อความหมายในพื้นที่แห่งนี้อย่างมาก ซึ่งในบางฉากที่มีการออกแบบให้ความมืดค่อนข้างมาก อาทิ ฉากป่าที่เปรียบเสมือนเป็นทั้งป่าและถ้ำ จะมีระดับความมืดมากที่สุด บ้านผีสิงแห่งนี้จึงให้ตัวละครสัปเหร่อ คอยปรากฏกายเป็นระยะ ๆ ตามซอกหินระหว่างทางในป่า โดยจะสวมแหวนที่คล้ายไฟฉายเล็ก ๆ ไว้คอยชี้ทาง เพิ่มความว่างระหว่างทางเดิน ให้ผู้เล่นมองเห็นหนทาง และเดินไปในทิศทางที่ถูกต้อง

การปรากฏตัวของตัวละครต่าง ๆ มักจะปรากฏในแสงสีที่แสดงให้เห็นเป็นเงาดำ มากกว่าการเห็นชัดเจน โดยส่วนที่เป็นเงา สามารถสื่อความหมายถึงด้านมืด สิ่งที่น่าขนลุก น่าหวาด หรือความน่ากลัวที่แอบแฝงอยู่ได้ โดยเน้นไปที่บรรยากาศสลัว โพล้เพล้ ไม่มีความชัดเจน มีเพียงฉากที่เป็นพื้นที่ลานกว้างที่เป็นพื้นที่ที่มีความสว่างมากที่สุด เพื่อให้ผู้เล่นเห็นบรรยากาศโดยรอบ และทำให้เห็น บ้านแม่นาค ที่ตั้งตระหง่านอยู่ตรงหน้า

“ภายในบ้าน อยากให้เกิดความกลัวแบบหลอน ๆ ก็จะเน้นความโหล่น และใช้เครื่องพ่นหมอกเปิดก่อนที่ผู้เล่นจะเข้ามาแต่ละรอบ ให้บรรยากาศสัว มอองไมเห็นไม่ชัดเจนว่า สิ่งทีคนเล่นเขามองเห็นเป็นคนหรือผี...ผีทีออกมาต้งแซ่ แนนอนเลยคนกลัว แต่บางทีบรรยากาศความเจียบ...มีด สัว ทำทีคนคิดไปเอง น่ากลัวทีสุด ”
(ศุระเดช ติมกลับ, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2564)

1.2 ทิศทางของแสง (direction)

ในพื้นที่บ้านแม่นาค มักจัดแสงจากมุมต่ำจากพื้น ทำให้ภาพบุคคลทีปรากฏสว่างบริเวณใต้คางและจมูก แต่จะมีเงาเกิดขึ้นบริเวณหน้าผาก หัวตา สื่อความหมายถึงความน่ากลัว ลึกลับ น่าสงสัย และไม่ใช้คนปกติได้

1.3 สี (color)

สัญญาณเด่นทีผู้ออกแบบสื่อนำมาใช้สื่อความความน่ากลัว ความเป็นผี คือการออกแบบแสงสี โดยจะเห็นได้ว่า มีการออกแบบการใช้แสงสีประกอบสร้างให้เป็นเวลากลางคืน ท้องฟ้าภายในบ้านปรากฏให้เห็นเป็นสีน้ำเงินเข้ม และบรรยากาศโดยรอบเป็นสีเขียว สีม่วงมาประกอบการสื่อความหมายถึงสิ่งทีซ่อนเร้น เรื่องเกี่ยวกับศาสนา วิญญาณ และสิ่งทีน่าขนลุก คล้ายคลึงกับโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

นอกจากนี้ การเคลื่อนไหวของผีต่าง ๆ ก็สามารถเป็นการสื่อสารทางตาทีทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่า ผีได้เคลื่อนตัวเข้ามาใกล้ สร้างความรู้สึกตกใจ ความน่ากลัว ความสมจริงให้กับผู้เล่น คล้ายคลึงกับการสื่อความหมายด้วยขนาดภาพทีนำเสนอผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

2. ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound)

บ้านแม่นาค มีการใช้เสียงประเภทต่าง ๆ ทีมาประกอบสร้างและสื่อความหมาย ความกลัว ได้แก่ เสียงพูดหรือเสียงสนทนา เสียงเจียบ เสียงประกอบ และเสียงดนตรี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1 เสียงพูดหรือเสียงสนทนา

ภายในพื้นที่แห่งนี้ กำหนดให้ตัวละครสับเทร่อ ผีปอบ และผีแม่นาคสามารถพูดสื่อสารกับผู้เล่นได้ โดยนักแสดงจะสื่อสารกับผู้เล่นเพียงภาษาไทยเท่านั้น โดยมักจะใช้โทนเสียงทีหลากหลาย เช่น ใช้เสียงโทนต่ำ ซ้ำ เย็น ในการสื่อสาร แล้วจู่ ๆ ก็เปลี่ยนเป็นโทนเสียงแหลม เสียงตะโกน เสียงหวีดร้อง เพื่อสร้างความผิดปกติให้เกิดขึ้น

นอกจากนี้ ตัวละครต่าง ๆ ยังมีการแสดงออกทางท่าทาง เช่น แม่นาคที่มีการร้องไห้ ฝีปอบที่ร้องครวญครางด้วยความทิว หรือเสียงที่เกิดจากกิริยาของผีต่าง ๆ เช่น การเคาะฝาผนังเพื่อให้เกิดเสียงดัง ใจตกใจ หรือก่อให้เกิดเสียงที่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดระแวง ความกลัวด้วยเช่นกัน

2.2 เสียงเงียบ

ทางเดินภายในพื้นที่บ้านแม่นาค บริเวณที่เป็นป่าจะประกอบสร้างให้เป็นพื้นที่ที่เงียบและมืด ซึ่งตัวละครฝีปอบและสัปเหร่อมักจะปรากฏตัวออกมาแบบ jump scare เพื่อทำลายความเงียบ ซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นตกใจได้

2.3 เสียงประกอบ

บ้านแม่นาค มีการนำเสียงประกอบของบรรยากาศตอนกลางคืน อาทิ เสียงลม เสียงแมลง เสียงนกกลางคืน มาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่แห่งนี้ โดยจะมีเสียงที่ดังค่อนข้างเด่นชัดในฉากแรกที่เป็นฉากงานศพ เพื่อสื่อสารว่าเป็นเวลากลางคืนในพื้นที่ชนบท ใกล้ชิดธรรมชาติ สร้างความรู้สึกสมจริง ให้กับผู้เล่น แต่ไม่ได้นำมาใช้มากนัก

2.4 เสียงดนตรี

บ้านแม่นาคมีการนำเสียงเพลงบรรเลงไทยโบราณมาประกอบในฉากการปรากฏตัวของผีนางรำ ซึ่งมีความสอดคล้องกับตำนานของตัวละครและเพิ่มความสมจริง สามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

3. ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell)

บ้านแม่นาคมีการใช้เทคนิคการสื่อสารผ่านทางกลิ่นมาประกอบสร้างและสื่อความหมายถึงผีในพื้นที่แห่งนี้ โดยเลือกใช้กลิ่น กลิ่นธูปงานศพ และน้ำอบมาสื่อถึงบรรยากาศของผีหรือความตายในฉากงานศพ ซึ่งเป็นฉากแรกที่ผู้เล่นได้พบเจอ เสมือนเป็นการสื่อสารกับผู้เล่นว่า ได้เข้าสู่โลกของผี โลกที่เปรียบเสมือนมีบรรยากาศแห่งความตายอยู่รายรอบตัว

“จริง ๆ แล้วพื้นที่บ้านแม่นาค มีขนาด 16 x 16 เมตร ก็ถือว่าเล่นอะไรได้เยอะ สามารถแบ่งฉาก แบ่งอะไรได้ดี แต่ว่าด้วยความที่เป็นพื้นที่ปิด หลายฉากแคบ อย่างฉากป่าที่คล้ายถ้ำ จะแคบ และเป็นวัสดุติดไฟ...แม้จะมีประตูดอกเงิน...ก็มีจุดเสียงอันตรายหลายจุด ในบ้านจะจุดธูปไว้บ้างให้มีกลิ่น ก่อนที่ผู้เล่นแต่ละรอบจะเข้าไปก็ดับธูป ให้อกลิ่นยังอยู่ในนั้น แต่ก็ไม่ค่อยแนะนำให้จุด ด้วยความเป็นคาร์บอนไดออกไซด์ หลัง ๆ จะใช้กลิ่นน้ำอบแทน ก็จะเป็นกลิ่นที่เกี่ยวข้องกับงานศพเหมือนกัน...และ

บางครั้งน้ำอบหมด เขาก็ไม่ได้ซื้อมา กลิ่นก็จะไม่ค่อยคงที่ทุกรอบ ” (ศุระเดช ติมกลับ, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2564)

4. ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch)

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า กฎของบ้านผีสิงสากลในปัจจุบัน ห้ามมิให้นักแสดงทำการสัมผัสตัวผู้เล่นเพื่อความปลอดภัยด้านกายภาพของนักแสดงและผู้เล่น แต่ในพื้นที่ของบ้านผีสิงก็สามารถสื่อสารกับผู้เล่นผ่านประสาทสัมผัสทางกายได้ อาทิ มีการออกแบบให้เก้าอี้ที่นั่งสั่นสะเทือนและยุบลงไป สร้างความตกใจกลัวให้กับผู้เล่นได้ นอกจากนี้ยังมีการใช้เอฟเฟกต์ลมเป่าใส่ร่างกายผู้เล่นเสมือนว่า ถูกสิ่งเหนือธรรมชาติบางอย่างเข้ามาใกล้ชิด รวมถึงในบางฉาก อาทิ ทางเดินในป่าได้ออกแบบให้พื้นที่มืดและแคบ เพื่อสร้างความรู้สึกรอภัยให้กับผู้เล่น รวมถึงการออกแบบให้พื้นที่ในป่าบางส่วนเป็นพื้นยวบยิ่ม ทำให้ผู้เล่นไม่มั่นใจในความปลอดภัย หรือกังวล หวาดระแวงกับการเดินทางในพื้นที่ไม่คุ้นชินได้

5.4 การถอดรหัสความหมาย (decode) ความกลัวของผู้เล่น บ้านแม่นาค

เมื่อได้ทราบถึงการเข้ารหัสในการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง “บ้านแม่นาค” แล้ว เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง 2) การถอดรหัสการสร้างพื้นที่สื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวของบ้านแม่นาค โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวนทั้งสิ้น 10 คน โดยสามารถสรุปรายละเอียดได้ ดังนี้

ตารางที่ 5.1

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้เล่น	เพศ	อายุ	อาชีพ	ประสบการณ์การเล่น บ้านผีสิง	ประสบการณ์ความเชื่อ เรื่องผี
หมวย	หญิง	18	นักศึกษา	เคยเล่นบ้านผีสิงกับ ครอบครัวตั้งแต่เด็กและ เล่นที่บ้านแม่นาคมาแล้ว จำนวน 2 ครั้ง	เชื่อว่าผีมีจริง แต่ไม่เคย เจอ นึกไม่ออกว่าผีเป็น อย่างไร รับชมภาพยนตร์ ผีมาบ้าง แต่ไม่ได้ชื่นชอบ
แอม	หญิง	38	พนักงานเอกชน	ชื่นชอบการเล่นบ้านผีสิง เคยเล่นบ้านผีสิงตาม สวนสนุก โกดังผีสิง และ เล่นบ้านแม่นาคเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง บ้านอยู่ ใกล้บริเวณวัด ต้องเดิน ผ่านเมรุทุกวัน ทำให้กลัว ผี
มะลิ	หญิง	37	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงกับ ครอบครัวตั้งแต่เด็กและ เล่นที่บ้านแม่นาคมาแล้ว จำนวน 2 ครั้ง	เชื่อว่าผีมีจริง แต่ไม่เคย เห็นแต่อย่างใด
สาย	ชาย	44	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงที่ อเมริกา และเล่นบ้านแม่ นาคนี้เป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง อ่านหนังสือ เรื่องกฎแห่งกรรม และ จากการคุยกับผู้ที่ปฏิบัติ ทำให้เชื่อเรื่องวิญญาณ
ชาย	ชาย	39	พนักงาน มหาวิทยาลัย	เคยเล่นบ้านผีสิงตามงาน วัด และเล่นบ้านแม่นาค นี้เป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง แต่ไม่เคย พบเจอ
น้อง	หญิง	38	พนักงาน มหาวิทยาลัย	ชื่นชอบการเล่นบ้านผีสิง เคยเล่นโกกั๋งผีสิงและ เล่นบ้านแม่นาคเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง ที่บ้าน เลี้ยงกุมารทอง แต่ไม่เคย พบเจอผีแต่อย่างใด

ตารางที่ 5.1

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (ต่อ)

ผู้เล่น	เพศ	อายุ	อาชีพ	ประสบการณ์การเล่นบ้านผีสิง	ประสบการณ์ความเชื่อเรื่องผี
กบ	ชาย	27	พนักงานเอกชน	ชื่นชอบการเล่นบ้านผีสิง และเล่นบ้านแม่นาคเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง เหมือนจะเคยเห็นสิ่งที่คนอื่นเห็น แต่ไม่ชอบ ไม่อยากเห็น
แวน	หญิง	38	พนักงานเอกชน	ไม่ชอบเรื่องตื่นเต้น เคยเล่นโกดังผีสิงและเล่นบ้านแม่นาคเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง แต่ยังไม่เคยพบเจอผีแต่อย่างใด
วิลลี่	ชาย	43	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงที่แดนเนรมิต โกดังผีสิง และเล่นที่บ้านแม่นาคเป็นครั้งแรก	พบเห็นสิ่งเหนือธรรมชาติ วิญญาณตั้งแต่เด็ก กลัวมาก จนได้ทำงานที่ศาลเจ้าครูบาอาจารย์สอนให้เข้าใจและจัดการการพบเจอกับพลังงานพวกนี้ได้
แมน	ชาย	38	พนักงานเอกชน	เคยเล่นบ้านผีสิงตามงานวัด และเล่นที่บ้านแม่นาคเป็นครั้งแรก	เชื่อว่าผีมีจริง พบเห็นวิญญาณตั้งแต่เด็ก แต่ไม่ชอบ

5.4.2 การถอดรหัสการสร้างพื้นที่สื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวของบ้านแม่นาค

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall มาศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของความกลัวของผู้เล่นว่า ไปในทิศทางเดียวกัน ต่อร่อง หรือปฏิเสธ แตกต่างจากที่ผู้ส่งสารสื่อสารออกมา โดยพิจารณาตามองค์ประกอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง มีรายละเอียด ดังนี้

5.4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

เรื่องราวเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในบ้านแม่นาค ถูกนำมาจากตำนานความรักของแม่นาคและพี่มาก มาร้อยเรียงเรื่องราว ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์โครงเรื่องในประเด็นเรื่องราว (story) การทำให้กลัว (Scare) และ เหตุการณ์ (Spectacle) ตามแนวคิดการออกแบบโครงเรื่องของ Gomi Hirofumi (Nippon.com, 2016) ซึ่งผู้เล่นไทย มีการถอดรหัสของโครงเรื่อง ดังนี้

(1) เรื่องราว (story)

ตารางที่ 5.2

เปรียบเทียบการถอดรหัสเรื่องราวของผู้เล่นบ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
บ้านแม่นาคเป็นพื้นที่แห่ง ตำนานความรักของแม่นาค พระโขนงที่รอคอยคนรัก ที่จากไปให้กลับมา		4			4			2	

จากตารางที่ 5.2 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสเรื่องราวของบ้านแม่นาค พบว่า ผู้เล่นทั้งหมด คือ ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ต่อรองความหมายในการสื่อสารเรื่องราวว่า เกี่ยวกับแม่นาคพระโขนง แต่ไม่เข้าใจถึงการสื่อสารตำนานความรักของแม่นาคพระโขนงที่รอคอยคนรักที่จากไปให้กลับมาเท่าใดนัก

“เหมือนเข้าป่า เดินทางไปพิสูจน์การมีอยู่ของแม่นาค” (แมน, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

“เนื้อเรื่องน่าจะเกี่ยวกับแม่นาคเยอะ ๆ แต่อันนี้ไปงานศพ แล้วไปบ้านคุณยาย ลักพักมีผีสัมผัสคือใคร ไม่มีความชัดเจน” (กบ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2563)

“เนื้อเรื่องไม่ได้เด่นว่า เดี่ยวกับอะไรกันแน่ เราไม่รู้เรื่องราวของแม่นาคมาแล้ว แต่ในที่นี้ไม่ได้ชัดเจนเรื่องแม่นาคเท่าไร” (น้อง, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2563)

“เนื้อเรื่อง..มีคนตาย ซึ่งก็ไม่ใช่แม่นาคใหม่ ทำให้เราต้องเดินเข้าป่าเพื่อไปหาบ้านแม่นาค บ้านก็มีท่อน้ำ มีบันไดขึ้น..มีผีมารออยู่...อันนี้เป็นเนื้อเรื่องเด่น ๆ ที่จำได้” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“เรื่องราวมันยาวไปหมด ไม่มีความต่อเนื่อง มันเหมือนเป็นช่วง ๆ เรื่อง ๆ แต่ไม่ได้ต่อกันเป็นเรื่อง เป็นสถานการณ์ที่ต้องพบเจอเฉย ๆ มันไม่มีเรื่องราวที่บีบหรือส่งเสริมให้กลัว” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

“จำเรื่องราวอะไรไม่ค่อยได้ เพราะมืด และมองไม่ค่อยเห็น...เหมือนใจจะอยู่ที่คอยตามคนข้างหน้าให้ทันมากกว่า” (สาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

(2) การทำให้กลัว (Scare)

ตารางที่ 5.3

เปรียบเทียบการถอดรหัสการทำให้กลัวของผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้าน ผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ ตรงกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
การทำให้กลัว (Scare) ผ่านการนำเสนอเรื่อง ราวที่มีการไต่ระดับ ความกลัวขึ้น-ลง ไม่ คงที่ คล้ายกับอารมณ์ ของมนุษย์		4			4			2	

จากตารางที่ 5.3 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสการทำให้ง่ายของบ้านแม่น้ำคพบว่า ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ขึ้นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีการต่อรองความหมาย โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า เรื่องราวค่อนข้างมีระดับความน่ากลัวคงที่ เปลี่ยนแปลงน้อย มีการทำให้ง่ายตั้งแต่ฉากแรก และระหว่างทางก็ค่อนข้างน่ากลัว เสมือนทำให้ยากวิ้งหนีตลอดเวลา ทำให้เกิดความรู้สึกกลัวและเหนื่อยไปพร้อม ๆ กัน

“ฉากแรกน่ากลัว ไม่คิดว่าจะเป็นฉากงานศพ เหมือนเข้าไปโลกความตาย แล้วก็น่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ จริง ๆ ก็น่ากลัวเท่า ๆ กันจนไปถึงบ้านแม่น้ำค” (แอม, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

“คล้าย ๆ ธีมลึกลับที่เข้าไปในลิฟต์ฟังเขาอธิบายกฎ กติกา ที่นี่ก็เป็นงานศพ แล้วก็ค่อย ๆ เจอผีหลาย ๆ ตัว น่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ จนสุดท้ายที่วิ้งหนีออกมา เหมือนทำให้เหนื่อยตลอดเวลาที่ไปเล่น” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“ฉากแรก งานศพก็น่ากลัว แม้เรื่องจะเป็นท่อน ๆ ไม่เกี่ยวกัน แต่ก็ดูเท่า ๆ กันตลอดเรื่อง” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

“จริง ๆ มันก็น่ากลัวตั้งแต่ฉากงานศพฉากแรกเลยนะ เพราะเราก็ลุ้นตั้งแต่แรกว่าผีจะออกมาตอนไหน แล้วมันก็สนุก น่ากลัวขึ้น แต่จุดพีคมีนิดเดียวเองตรงแม่น้ำครี๊ดไล่ แล้วก็วิ้งออก..แต่ก็ดี เพราะวิ้งหนีออกมาก็ได้ผ่อนคลายลง” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“เล่นแล้วเหนื่อยเหมือนกันนะ เหมือนมันน่ากลัวไปตลอดทาง ตั้งแต่งานศพจนถึงบ้านแม่น้ำคเลย แต่หลังจากลงจากบ้านแม่น้ำคก็ไม่น่ากลัวแล้ว ก็ผ่อนคลาย” (แวน, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2564)

(3) เหตุการณ์ (Spectacle)

ตารางที่ 5.4

เปรียบเทียบการถอดรหัสเหตุการณ์ของผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
เหตุการณ์ (Spectacle) ความน่ากลัวมีความเกี่ยว ข้องกับโครงเรื่อง และได้ ลำดับความน่ากลัวขึ้นไป เรื่อย ๆ จนถึงเหตุการณ์ สุดท้าย		4			4			2	

จากตารางที่ 5.4 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสการนำเสนอเหตุการณ์ของบ้าน
แม่นาค พบว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผี
ไทย กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีและไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย
รวมถึงผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ล้วนต่อรองความหมายของการได้ลำดับความน่ากลัวของ
เรื่องราว โดยยอมรับว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ มีความน่ากลัว แต่มีการได้ลำดับความน่ากลัวค่อนข้างน้อย
เพราะน่ากลัวเกือบจะเท่า ๆ กัน ทำให้ต้องคอยหนีผีตลอดเวลา และการลำดับความเกี่ยวข้องของ
เหตุการณ์ต่าง ๆ ก็ไม่มีความสอดคล้องกับโครงเรื่อง เพราะไม่ทราบโครงเรื่องคืออะไร

โดยผู้เล่นทั้งหมดรู้สึกกลัวเป็นอย่างมากตั้งแต่ เหตุการณ์ที่ 1 ที่ได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์
งานศพ ซึ่งแม้จะไม่ทราบได้เลยว่าเป็นงานศพใคร เกี่ยวข้องอย่างไรกับแม่นาค แต่ทำให้รู้สึกว่าได้
สัมผัสกับความตาย และเกิดความรู้สึกกลัวอย่างต่อเนื่องในทุกเหตุการณ์

“เหมือนเหตุการณ์มันติด ๆ กัน ทำให้ต้องวิ่ง ไม่เหมือนริบลิส์ที่เคยไปเล่น มันมีหยุด ฟังมอ เหมือนได้เข้าใจเรื่อง ได้มีเวลาเสพ อันนี้เหมือนแข็งตลอด..ก็เหนื่อย แต่ก็สนุกแหละ” (แอม, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

“อันนี้เดิน ๆๆ หยุดไม่ได้เลย รู้สึกเหนื่อย น่าจะมีจังหวะ..แบบพอเห็นแม่น้ำค ก็ได้หยุดดูเขายืนอยู่ทำน้ำ โหยหวน ร้องเพลงโอะละเห่....มันน่าจะดี เราอยู่ตรงนั้นนานหน่อย เหมือนเราต้องรีบเดิน ๆๆ แทบไม่ให้เราหยุด ไม่มีให้หยุดเลย รู้สึกอยากหยุดพักบ้าง ดูฝึกออกมา อันนี้ฝึกมาและไล่ตลอด” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“ฉากแรกน่ากลัวสุด เรานั่งอยู่แล้วก็ตกใจที่มีคนร้องกรี๊ด วิ่งกรี๊ดออกมา แล้วก็ไปเหตุการณ์ช่วง ๆ ไม่เกี่ยวกับ ผีบนบ้านแม่น้ำคก็ซุกซมไปหมด รวมอยู่ที่เดียว เหมือนมันเป็นชุดเหตุการณ์ที่เท่า ๆ กันหมด” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

หากแยกตามเหตุการณ์ของโครงเรื่องรอง 4 เหตุการณ์ ผู้เล่นมีการถอดรหัสความกลัว ดังนี้

1. เหตุการณ์ที่ 1

ผู้เล่นทั้งหมดล้วน กล่าวว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้เหมือนการเริ่มต้นการเดินทางเข้าสู่พื้นที่ความตาย ฉากงานศพเป็นฉากที่ไม่เคยสัมผัสในการเล่นบ้านผีสิงที่ไหนมาก่อน และการปรากฏตัวของผีในฉากนี้ก็ทำให้ผู้เล่น ส่วนใหญ่เกิดความกลัวเป็นอย่างมาก

“ศาลโอดแดงน่ากลัว รูปปั้นแม่น้ำคอีก ดูขลังตั้งแต่ยังไม่ได้เข้าไป..หนูเคยเล่นมา 2 ครั้ง ฉากงานศพฝึกออกมาคนละแบบ รอบแรกมาแบบเดินไปมาให้เราค่อย ๆ มองเห็นในความมืด แล้วลับเหวี่ยงมาไล่ไป ครั้งที่สองผีวิ่งกรี๊ดผ่านหน้าไปในความมืด ตกใจมาก” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“ก่อนเล่น ไม่ได้คิดว่าน่ากลัวมาก..แต่พอเข้าไปแล้วหลอนกว่าที่คิด ไหว้แม่น้ำคก่อนเลย กลัวมีผีตามก็เลยไหว้ก่อน... เข้าไปเจอฉากงานศพ ตกใจสุด ผีกรี๊ด วิ่งตัดมา .. น่ากลัวมาก ถือว่าทำได้ดี” (แวน, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2564)

“ชอบลับเหวี่ยง คนนำทาง...เพื่อนเคยมาเล่นก่อนหน้านี้ เขาเจอผู้หญิง เราเจอผู้ชาย..เป็นคนแก่พูดช้า ๆ ทำให้เกิดความน่ากลัวตั้งแต่ฉากแรกที่เข้าไป” (กบ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2563)

2. เหตุการณ์ที่ 2

ผู้เล่นส่วนใหญ่ กล่าวว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้มีเหตุการณ์ที่ต้องวิ่งหนีผีปอบ ที่คอยไล่ล่าในป่า อีกทั้งทางเดินในช่วงนี้เป็นทางเดินที่แคบ และค่อนข้างมืด ทำให้เกิดความกลัว และเหนื่อยที่ต้องวิ่งหนีผีปอบตลอดทาง

“ผีปอบวิ่งตามตั้งแต่ตอนนี่ คือ ไม่เหมือนบ้านผีสิงอื่นที่ผีจะค่อย ๆ หลอก จะอยู่ในพื้นที่ตัวเองก่อนแล้วค่อยออกมาใกล้เรา แต่ที่นี่ผีวิ่งตาม ใกล้ชิดเราตั้งแต่ช่วงแรกยันช่วงสุดท้าย แต่ก็สนุกดี ชอบ ได้กรี๊ดและวิ่งไปซบผู้ชาย ฮ่า ๆ” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“ทางเดินค่อนข้างมืด มองไม่เห็น...แต่ก็มีสปีหรือจะคอยมาโผล่ตามหลังทางเดินข้างๆ ก็ทำให้ตกใจ อยากวิ่ง แต่เพื่อนในกลุ่มเดินช้ามาก แม้จะถูกปอบไล่อยู่ข้างหลัง..หนูต้องกระโดดกรี๊ด ๆ หนีสปีหรือไม่ได้เพราะต้องรอเพื่อนข้างหลัง ก็กลัวปนขำ รู้สึกว่าอยากหนีตลอดเวลา อยากหนีไปไว ๆ” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“จริง ๆ เนื้อเรื่องในฉากนี้ก็แค่เดินในป่า เหมือนไม่ได้ลุ้นอะไร แต่ก็จะได้ยินเสียงผีปอบวิ่งกรี๊ด ๆ วิ่งไป วิ่งมา เขาวิ่งอยู่ข้างหลังเรา โดยที่เราอยู่คนแรก ก็ไม่ได้เห็นตัวเขาได้ มีแต่เสียงกรี๊ดและวิ่งหลบไป มันก็เลยทำให้เหมือนจริง อยู่ด้านหลังเรา กรี๊ดเก่ง..ก็น่าจะพีคสุดแล้ว ทำให้เหตุการณ์ในช่วงนี้น่ากลัวเท่า ๆ กับงานศพ” (วิไล, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

3. เหตุการณ์ที่ 3

ผู้เล่นส่วนใหญ่ กล่าวว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้ทำให้รู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่ได้พบเจอกับผีนางรำและแม่นาคจริง ๆ เป็นพื้นที่ที่มีความสว่างที่สุดเพราะได้เห็นฉากต้นไม้ใหญ่และเรือนแม่นาค แม้เนื้อเรื่องก่อนหน้านี้จะไม่มีเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ปัจจุบันเลยก็ตาม

“เป็นช่วงที่สว่าง เห็นผีชัดสุด ผีนางรำอแขนไล่เลย เดินตามมาอีก น่ากลัว” (สาย, สัมภาษณ์ 1 ธันวาคม 2563)

“ช่วงนี้เจอทั้งผีนางรำ ทั้งผีจูน แต่กลัวผีนางรำมาก ไม่คิดว่าจะเจอในนี้ เพราะไม่ค่อยเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง แต่ดูน่ากลัวมาก” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“เหมือนลัปเธอชี้ให้เห็นทางออกจากป่า มองไปที่บ้านเห็นแม่นาคยืนอยู่ ข้างหน้าเป็นผีนางรำ ต้องเดินผ่าน กอดัน ต้องเข้าไปอยู่ในบรรยากาศนั้น เหมือนเป็นอีกเหตุการณ์ที่มีความพิศว่าเจอเข้าแล้ว กำลังจะมีอะไรเกิดขึ้น” (แมน, สัมภาษณ์ 20 ธันวาคม 2563)

4. เหตุการณ์ที่ 4

ผู้เล่นทั้งหมดล้วน กล่าวว่า เหตุการณ์ในช่วงนี้มีความน่ากลัวมากขึ้นกว่าเหตุการณ์ที่ 3 แต่ไม่ได้น่ากลัวมากกว่าฉากแรกที่เป็นงานศพ เพราะเหตุการณ์ในช่วงนี้เต็มไปด้วยผี และผู้เล่นทั้งหมดจะต้องเดินขึ้นไปบนเรือนแม่นาค เสมือนเข้าไปพบเจอกับแม่นาคจริง ๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัว และต้องการวิ่งหนีออกจากสถานที่แห่งนั้น

“ตอนขึ้นไปบนบ้านแม่นาค อยู่ข้างหลัง จริง ๆ ได้ยินแต่เสียง เห็นแม่นาคไม่ชัดเลย ไม่ค่อยกลัวมาก แต่ที่ผีแม่นาคกรีดไล่ก็ทำให้ตกใจ ก็วิ่งหนีตามคนอื่นไป..แต่มันไม่ได้มีเสียงบรรยากาศเยอะเหมือนฉากงานศพ ที่มีเสียงผีกรีดออกมาจากโลง เล่นคนเดียวคงไม่เล่น กลัวตั้งแต่ฉากแรก” ก็เลยไหว้ก่อน... เข้าไปเจอฉากงานศพ ตกใจสุด ผีกรีด วิ่งตัดมา ..น่ากลัวมาก ถือว่าทำได้ดี” (แวน, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2564)

“บนบ้านแม่นาคผีเยอะมาก ทั้งผีนางรำ แม่นาค คอยเดินตาม บัวและแหกปากให้เราตกใจ จนต้องรีบลงจากบ้านและวิ่งหนีออกมา” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“บ้านแม่นาครู้สึกสนุกตรงเราได้เดินขึ้นไปยังบ้าน เหมือนเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้นจริง ๆ.. มันบังคับให้เราเดินเข้าไป เหมือนเราไปเป็นคนแปลกหน้าที่ไปบ้านเขา แล้วเขาก็ไล่ออกมา เสียงไล่ของแม่นาคก็ทำให้ตกใจ” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

ทั้งนี้ ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผีทั้ง 2 คน กล่าวว่า ไม่เคยเจอผีที่ปรากฏกายขึ้นจำนวนมากในพื้นที่เดียวกันมาก่อน เคยพบเจอแต่ในความฝันและในภาพยนตร์

“บ้านแม่นาค ผีซุกซมเกินไป รวมอยู่ทีเดียว...ผีได้ทุนบ้านก็ดูเป็นผีจืดชืดมากไป ขัดกับความเป็นไทย ดูเนื้อเรื่องควรมีกลิ่นอายของความเป็นโบราณ...ที่ผ่านมาก็เคยเห็นก็ไม่ได้เป็นผีหลากหลายประเภทมารวมกันแบบนี้” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

“ไม่เคยเจอผีเยอะ ๆ ซุกซมแบบนี้ แต่บรรยากาศ ความสลับอะไรในนี้คล้ายกับตอนที่เคยเจอ” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

5.4.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)

ตารางที่ 5.5

เปรียบเทียบการถอดรหัสแก่นเรื่องของผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
หัวใจที่มั่นคงในรักนั้นอยู่ เหนือกาลเวลา แม้ความ ตายก็มีอาจพราง		4		2		2	2		

จากตารางที่ 5.5 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสแก่นเรื่องของผู้เล่นบ้านแม่นาค พบว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทยทุกคนไม่เข้าใจถึงแก่นเรื่องตามที่บ้านแม่นาคนำเสนอ โดยส่วนมากถอดรหัสความหมายว่าเป็นเรื่องราวถึงการพิสูจน์การมีอยู่ของแม่นาค

“เรื่องจริง ๆ ไม่ค่อยชัด เลยไม่รู้ว่าการสื่อสารอะไร” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“น่าจะเกี่ยวกับการเข้าไปผจญภัย พิสูจน์ว่าแม่นาคเป็นผีร้ายจริงไหม” (แอม, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

ส่วนผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ที่เป็นเพศชาย สามารถถอดรหัสความหมายของแก่นเรื่องว่า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก การรอคอยคนรักของแม่นาค เพราะผู้เล่นส่วนมากถูกแม่นาคร้องเรียกด้วยคิดว่าเป็นพี่มาก จึงเกิดความรู้สึกทั้งกลัว แต่ก็เข้าใจ และสงสาร

“น่าจะเป็นเรื่องราวความรักของแม่นาค รอคอยพี่มาก...เขาสื่อสารตรงนี้ชัดเจน แสดงดินะ เล่นถึง” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“แม่นาคเป็นผีที่น่าสงสาร น่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับรอคอยคนรัก ตอนเข้าไปเขาอุ้มลูกเดินตาม ร้องอย่างน่าสงสาร ยังหันไปชมเลยว่าเล่นดินะ ไม่หลุดข้าหรืออะไรเลย” (วิल्ली, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

5.4.2.3 ตัวละคร (Character)

ตารางที่ 5.6

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของตัวละครจากผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
ตัวละครที่ปรากฏในบ้าน แม่นาคทุกตัวเป็นผีที่มี ความน่ากลัว	4			4			2		
ตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความน่ากลัว สมจริงกว่า ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์	4			4			2		
การแต่งกาย แต่งหน้าและ ลักษณะภายนอกของตัว ละครที่มนุษย์แสดง ทำให้ เป็นผีที่มีความน่ากลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4			4			2		
ท่าทางการแสดงออกของ ตัวละครที่มนุษย์แสดงเป็น ผีสร้างความกลัวให้กับผู้เล่น	4			4			2		
ลักษณะการพูดของตัว ละครที่มนุษย์แสดง คล้าย ผี มีความน่ากลัวแตกต่าง จากคนทั่วไป	4			4			2		

ตารางที่ 5.6

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของตัวละครจากผู้เล่น บ้านแม่นาค (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
ตัวละครที่เป็นหุ่นมีความ น่ากลัวและก่อให้เกิดความ หลอนกับผู้เล่นได้	4			4			2		

จากตารางที่ 5.6 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสตัวละครของ บ้านแม่นาค ในประเด็นต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ตัวละครที่ปรากฏในบ้านแม่นาคทุกตัวเป็นผีที่มีความน่ากลัว

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ล้วนถอดรหัสความหมายว่า ผีทุกตัวที่ปรากฏในบ้านแม่นาค เป็นผีที่มีความน่ากลัว

“เป็นผีที่น่ากลัวหมดเลย หนูกลัวผีนางรำ ไม่คิดว่าจะเจอ ก็ได้เจอในนี้” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“ผีน่ากลัวทุกตัว มันไม่ใช่แค่แม่นาค มีผีปอบ ผีนางรำ เป็นผีที่เรา รู้จักว่ามีความน่ากลัวทุกตัว โดยเฉพาะผีนางรำ เหมือนหลุดออกจากนิยายว่าเป็นผีอยู่ใต้ต้นไม้ กับศาลพระภูมิหักพัง” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“ผีนางรำมีความโดดเด่น แต่จริง ๆ ก็รู้จักทุกตัว แต่ผีไทย น่ากลัวทุกตัวอยู่แล้ว แต่ผีนางรำมาโผล่ตรงหน้า การแต่งกาย และการต้องเผชิญหน้า ทำให้กลัวมาก” (น้อง, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2563)

“ผีนางรำประทับใจสุด ชอบแสงเขียว ๆ ...ผีปอบน่ากลัวตั้งแต่แรกแล้ว ก็ตามไม่เลิก ทำให้เราระแวงว่าจะโผล่ตอนไหน ส่วนแม่นาคเขาแสดงดี เล่นดีทำให้รู้สึกน่ากลัว แล้วเขาก็ทำให้เรารู้สึกเหมือนเป็นตัวแสดงหนึ่งเหมือนกัน” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

2. ตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความน่ากลัว สมจริงกว่าตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ยอมรับว่าตัวละครผีที่มนุษย์แสดงสามารถสร้างความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี

“นักแสดงแสดงได้สมจริงมาก ดูไม่ปลอม เขาแสดงดีให้น่ากลัว อย่างแม่นาคเล่นดี แสดงถึง..นี่ถึงขนาดไปถามเขาว่าใช้ไมโครโฟนรีเปลา่ กรีดดัง..เขาบอกเล่นสดทุก รอบ..เล่นได้ดี จุดพีคอารมณ์ได้ดี ทำให้สนุกและน่ากลัว” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“นักแสดงเล่นดินะ แม่นาค ลับหรือ ดูตั้งใจ ผีปอบเสียงกรีดของเขา มันน่ากลัว” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

“คนเล่นเล่นดีมาก เป็นคนแสดง มีทำเสียงยาน เสียงต่ำ หรือเสียงกรีด ตะโกนไล่..ถ้าเป็นหุ่นไม่มีเสียงแบบนี้ คงไม่น่ากลัว” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

3. การแต่งกาย แต่งหน้าและลักษณะภายนอกของตัวละครที่มนุษย์แสดง ทำให้เป็นผีที่มีความน่ากลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ยอมรับว่า การแต่งกาย แต่งหน้าของตัวละครที่มนุษย์แสดงมีความเหมาะสมสามารถสร้างความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี

“จริง ๆ มันมีด แต่งหน้าอะไรมองไม่ค่อยเห็น เห็นการแต่งตัวก็ดูเหมือนสมจริง เหมือนในหนังแม่นาค หนังไทยยุคเก่าที่เคยดู แต่ฝิ่บอบผมรุงรัง น่ารัก มองไม่เห็นหน้าก็กลัว เพราะมีถือไส้ มีรอยเลือดที่ปาก” (แวน, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2564)

“จริง ๆ ฝิ่ไทยน่ารักแล้วทุกตัวอยู่แล้ว แต่ข้างใน บางทีก็มองไม่ชัด ไม่เห็นหมด อย่างแม่นาคก็เห็นแป็บเดียว เขาร้องเรียกแล้วก็เห็นไม่ถนัด แต่การเล่นกับเสียง และเห็นผ่าน ๆ ว่าใส่สไบ โดยไม่เห็นรายละเอียดก็น่ารักแล้ว” (น้อง, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2563)

“ข้างในนั้นค่อนข้างมีด จริง ๆ ก็ไม่ได้เห็นรายละเอียดอะไรชัดมาก แต่อย่างฝิ่บอบน่ารักด้วย ผมเผ้าที่รุงรัง ถือไส้ มีเลือดที่ปาก เหมือนฝิ่บอบในละครที่เคยเห็น กับผีนางรำที่ใส่ชุดนางรำตะ ๆ แบบฝิ่ที่เราเคยรับรู้มา หน้าเขียว ๆ ขาว ๆ ซีด ๆ จริง ๆ เขาไม่ได้พูดอะไรเลย แต่ดูน่ารักมาก” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

4. ท่าทางการแสดงออกของตัวละครที่มนุษย์แสดงเป็นฝิ่สร้างความกลัวให้กับผู้เล่น

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับฝิ่ที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับฝิ่ไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับฝิ่ที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับฝิ่ไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับฝิ่ ยอมรับว่า การแสดงออกของตัวละครที่มนุษย์แสดงมีความน่ารัก สร้างความน่ารักให้กับผู้เล่นได้อย่างมาก

“ตัวละครเล่นดีนะ ดีหมด สับหรือแสดงดีน่ารัก..แม่นาคเล่นดีมาก” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“ทั้งการแต่งกาย เสียง การแสดงออกของตัวละครทำให้เรารู้สึกกลัว เพราะดูสมจริง ..อย่างแม่นาค เขาแสดงดีมาก อึ้งลुक และเข้าใจว่าเราเป็นพี่มาก...เดินตามตลอด มันทำให้เรารู้สึกว่าฝิ่เข้าใจผิฉันนะ ไม่นะ...เขาพยายามร้องเรียกให้อยู่ แต่มันก็ทำให้เราอยากจะบอกว่าเราไม่ใช่พี่มาก ปล่อยเราออกไป” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

5. ลักษณะการพูดของตัวละครที่มนุษย์แสดง คล้ายผี มีความน่ากลัวแตกต่างจากคนทั่วไป

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ยอมรับว่า ลักษณะการพูดของตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความน่ากลัว สร้างความน่ากลัวให้กับผู้เล่นได้อย่างมาก

“สัปเหร่อพูดเสียงต่ำ เหมือนผีในหนังผีที่เคยดู ก็กลัว” (แอม, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

“بوبพูดเสียงเหมือนในหนังว่าหิว ต้องการกินไส้ ..ซึ่งคนปกติคงไม่มีใครพูดแบบนี้ ก็ทำให้น่ากลัว” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

6. ตัวละครที่เป็นหุ่นมีความน่ากลัวและก่อให้เกิดความหลอนกับผู้เล่นได้

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ล้วนมีความเห็นว่า ตัวละครที่เป็นหุ่นแม่นาค ที่ปรากฏในฉากบ้านแม่นาค ที่ห้อยหัวลงมา ทำให้รู้สึกกลัว และอยากจะหนีออกจากบ้านแม่นาคไป

“ผีห้อยหัว..จริง ๆ เราเห็นก่อนแล้ว ก่อนเดินไปถึง ก็ตกใจแต่ไม่มาก เพราะห่าง ตั้งตัวทัน..แต่ด้วยท่าทาง ห้อยลงมาก็ทำให้รู้สึกกลัว” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

“หุ่นแม่นาคห้อยหัวลงมา หนูตกใจมาก รอบแรกนี้หนูวิ่งลงจากบ้านแล้วทะลุจากต้นไม้ที่เขากั้นออกไปเลย ฮ่า ๆ ตกใจ หลงหลุดออกไปเลย ผีต้องไปเรียกตามกลับมาว่าทางนี้ครับ” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“หุ่นแม่นาคมันน่ากลัว ว่าใช้คนจริง ๆ ไหม ทำไมมายืนห้อยหัว ด้วยการยืนของเขา ทำให้น่ากลัว แอมมีแม่นาคตัวเป็น ๆ ยืนไล่แล้วเจอแม่นาคอีกคนห้อยหัว รู้สึกเจอผีสองตัว เลยทำให้กลัวมาก อยากรีบวิ่งหนีไป” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

จะเห็นได้ว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี เกี่ยวข้องผี มีการถอดรหัสความหมายได้ไม่แตกต่างกันเลย เนื่องจากผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี เกี่ยวข้องผี รู้สึกชื่นชอบการประกอบสร้าง การแสดงออกเพื่อสื่อสารความกลัวของตัวเอง ซึ่งคิดว่ามีความเหมาะสมกับบริบทความเป็นไทยและเรื่องราวเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ อาจจะเนื่องจากตัวละครผีที่ปรากฏในบ้านแม่นาค ส่วนมากเป็นผีที่ผู้เล่นชาวไทยรู้จักดีจากการรับชมตัวละครเหล่านี้ผ่านสื่อประเภทอื่น ๆ มาก่อน ทำให้มีการติดตั้งโปรแกรมถึงความน่ากลัวของตัวละครไว้อยู่แล้ว

5.4.2.4 ฉาก (Setting)

ตารางที่ 5.7

เปรียบเทียบการถอดรหัสความน่ากลัวของฉากจากผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการ เป็นพื้นที่ชนบทของไทยใน อดีตที่เกี่ยวข้องกับความ ตาย และเป็นที่อยู่ของผี แม่นาค	4			4			2		
เวลาในบ้านแม่นาคเป็น เวลากลางคืน	4			4			2		

จากตารางที่ 5.7 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสความน่ากลัวของฉากบ้านแม่นาค
ในประเด็นต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการเป็นพื้นที่ชนบทของไทยในอดีต ที่เกี่ยวข้องกับความตาย
และเป็นที่อยู่ของผีแม่นาค

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือ
เรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราว
เกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ล้วนถอดรหัสความหมายไปในทางเดียวกันว่า
พื้นที่ภายในบ้านแม่นาคนั้นสื่อสารออกมาว่าเป็นพื้นที่ชนบทในอดีต และเป็นพื้นที่เกี่ยวข้องกับโลก
วิญญาณ

“เปิดมาก็ฉางงานศพเลย ก็ดูพาเข้าสู่โลกความตายตั้งแต่แรก แล้วก็เข้าไปในที่
ห่างไกลที่เป็นที่อยู่ของแม่นาค” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“จริง ๆ ตัวเอง ไม่ว่าจะไปบ้านผีสิงไหนก็กลัวไว้ก่อน บรรยายากเขาก็บ๊วกความน่า
กลัวมาตั้งแต่ข้างนอก จนมาเจองานศพ..จริง ๆ จะเสนอว่า เป็นพื้นที่ย้อนยุค หรือ
ไม่ย้อนยุคก็น่ากลัวหมด เพราะเป็นพื้นที่เต็มไปด้วยผี” (น้อง, สัมภาษณ์, 30
พฤศจิกายน 2563)

“ดูเป็นพื้นที่โบราณ แต่ก็สงสัยว่า แม่นาคอยู่พระโขนง ทำไมป่าเยอะ เดี๋ยวยก”
(สาย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

2. เวลาในบ้านแม่นาคเป็นเวลากลางคืน

ผู้เล่นทุกคน ทั้งกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือ
เรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราว
เกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ล้วนถอดรหัสความหมายไปในทางเดียวกันว่า
เรื่องราวที่นำเสนอในบ้านแม่นาคเกิดขึ้นในเวลากลางคืน

“มีเสียงนกกลางคืน เสียงระฆังเหมือนบอกเวลาตอนเย็น ก็น่าจะเป็นช่วงเวลาเย็น
ไปจนกลางคืน” (กบ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2563)

“เขาพาเข้าไปนั่งบนโลงศพที่เหมือนอยู่ในป่าช้า และมีดมาก ก็คิดว่าเป็นเวลากลางคืน เพราะมีเสียงแมลง และฝันว่าจะมากลางคืน” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“น่าจะกลางคืน..เหมือนยังกลางคืนยิ่งน่ากลัว เหมือนเราถูกติดตั้งว่าผีต้องมากลางคืน” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

นอกจากนี้ ผู้เล่นยังมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความประทับใจเกี่ยวกับฉากต่าง ๆ ที่นำเสนอเพิ่มเติมด้วยเช่นกัน โดยมองว่าการจำลองเรือนแม่นาคทั้งหลังให้อยู่ภายในพื้นที่บ้านผีสิง บ้านแม่นาค เป็นการออกแบบฉากที่น่าประทับใจ และเข้ากับเรื่องราวเป็นอย่างมาก

“ฉากทำได้ดี สวย สมจริง แต่ก็แปลกเพราะเนื้อเรื่องไม่เชื่อมโยง อาจจะทำให้งงพระโขง คือ สุขุมวิท แล้วถ้ามาจากไหน...ออกจากถ้ำแล้วไปเจอบ้านแม่นาค แต่ตัวฉากบ้านแม่นาคทำได้ดี ทำให้เชื่อ รู้สึกว่าเขาทำได้คล้ายแมนชั่น 7 ที่ให้เห็นปราสาทบ้านทั้งหลัง ว่าเราออกมาแล้วก่อนจบ มีท้องฟ้า เห็นภาพรวมทั้งหมด ซึ่งบ้านแม่นาคก็ทำให้เห็นเหมือนกันก่อนขึ้นไปบนบ้าน” (กบ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2563)

“ชอบฉากแม่นาค เพราะเห็นชัดสุด ได้เห็นทั้งหลัง แล้วก็สิ่งที่คาดหวังจะเข้ามาเล่น” (สาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

5.4.2.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 5.8

เปรียบเทียบการถอดรหัสความขัดแย้งจากผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
เรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้าน แม่นาคเต็มไปด้วยความ ขัดแย้งของผีและคนที่เป็น ผู้เล่นที่เข้าไปทำทนาย อำนาจของผี	4			4			2		

จากตารางที่ 5.8 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสความขัดแย้งของบ้านแม่นาค จะพบว่า ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ถอดรหัสความหมายได้ ไม่แตกต่างกัน คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้านแม่นาค เต็มไปด้วยความขัดแย้งของผีและคนที่เป็นผู้เล่นที่เข้าไปทำทนายอำนาจของผี

“ก็น่าจะขัดแย้งผีกับคน เหมือนแม่นาค เหมือนเวลาเราเข้าไป แล้วเขาเดินตาม ตอนแรกก็เรียกพี่มากดี ๆ เราก็คิดในใจว่าไม่ใช่..แต่พอเขารู้ว่าไม่ใช่พี่ว ก็ไล่ออกมา ก็คือผีไม่เป็นมิตรกับคน รอแค่พี่มากอย่างเดียว” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

“เราไปยุ่งกับคนตาย มีคนตายในเรื่องก็เหมือนเราไปยุ่งกับผี ชัดแย้งคนกับผี เพราะมีผีรอเราอยู่ในนั้น” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“เหมือนเราหลุดเข้าไปในโลกโบราณ โลกที่ได้เจอกับผีปอบ ผีนางรำ แม่นาค และแม่นาคก็กรี๊ดไล่เราออกมา ไม่ให้ไปวุ่นวาย ” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“เหมือนเราเป็นคนเข้าไปดูว่าผีอยู่กันยังไง แต่ก็โดนเขาไล่ออกมา” (สาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

5.4.2.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ตารางที่ 5.9

เปรียบเทียบการถอดรหัสมุมมองการเล่าเรื่องจากผู้เล่น บ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับผี ไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับผี ไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
มุมมองการเล่าเรื่องจากผี	4			4			2		

จากตารางที่ 5.9 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสมุมมองการเล่าเรื่องของบ้านแม่นาค พบว่า ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ถอดรหัสความหมายได้ตรงกับที่ผู้ส่งสารนำเสนอ

“น่าจะเป็นการเล่าเรื่องแบบคนรู้ทุกอย่าง ไม่ก็จากผี แต่น่าจะจากแม่นาคไหม
สุดท้ายก็ไล่เราออกมา แล้วสัปเหร่อก็พูดเหมือน เตือนแล้วว่าอย่าเข้าไป” (น้อง,
สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2563)

“สัปเหร่อ ผี..ผีผีเป็นคนเล่า เพราะเขาหลอก และไล่เราออกไป” (แอม, สัมภาษณ์,
28 ธันวาคม 2563)

“เหมือนผีเล่า คอยออกมาหลอก และไล่เราออกไป” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม
2563)

5.4.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

ตารางที่ 5.10

เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่าบ้านแม่นาค

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
รูปปั้นแม่นาคเป็นสัญลักษณ์ ที่โดดเด่นด้านภาพของพื้นที่ บ้านแม่นาคแห่งนี้และ สามารถก่อให้เกิดความกลัวได้	4			3	1		2		
เสียงร้องของแม่นาคเป็น สัญลักษณ์พิเศษด้านเสียงของ พื้นที่แห่งนี้ และสามารถก่อให้เกิด ความกลัวได้	4			4			2		

ตารางที่ 5.10

เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่นบ้านแม่น้ำนาค (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่น้ำนาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ทั้งหมดก่อให้เกิดบรรยากาศ ของบ้านที่มีผีแม่น้ำนาคอาศัยอยู่ ก่อให้เกิดความกลัวในจิตใจได้	4			4			2		
การสื่อสารความกลัวผ่านแสง สี ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
เสียงเงียบที่ปรากฏในพื้นที่ บ้านแม่น้ำนาค ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
เสียงประกอบ ที่ปรากฏใน บ้านแม่น้ำนาค ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
เสียงดนตรีไทยที่ปรากฏใน บ้านแม่น้ำนาค ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		
กลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูปก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	4			4			2		

ตารางที่ 5.10

เปรียบเทียบการถอดรหัสสัญลักษณ์พิเศษจากผู้เล่นบ้านแม่นาค (ต่อ)

ความหมายจากบ้านผีสิง บ้านแม่นาค	ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี						ผู้เล่นที่มี ประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับผี		
	ผู้ที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย			ผู้ที่ไม่ชื่นชอบ ภาพยนตร์หรือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ผีไทย					
	การถอดรหัส			การถอดรหัส			การถอดรหัส		
	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ	เห็น ด้วย	ต่อ รอง	ปฏิเสธ
	เอฟเฟคและการเคลื่อนไหวของ ตัวละครที่เข้ามาสัมผัสร่างกายของ ผู้เล่น ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้	4			4			2	

จากตารางที่ 5.10 แสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสความน่ากลัวของสัญลักษณ์พิเศษ
ของบ้านแม่นาค ในประเด็นต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. รูปปั้นแม่นาคเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นด้านภาพของพื้นที่บ้านแม่นาคแห่งนี้ และ
สามารถก่อให้เกิดความกลัวได้

ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผี
ไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และ
ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ถอดรหัสความหมายได้คล้ายกันว่า รูปปั้นแม่นาคที่อยู่บริเวณ
ทางเข้าบ้านผีสิงก่อให้เกิดความกลัวได้

“จริง ๆ เราก็ไม่รู้ว่แม่นาคหน้าตาเป็นยังไง ไม่ได้กลัวมาก แต่ก็ทำให้สถานที่ดูน่า
กลัว จริงจัง” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“รูปปั้น ศาลต่าง ๆ เหมือนการโหมโรง บัวอารมณ์เรา” (สาย, สัมภาษณ์, 1
ธันวาคม 2563)

นอกจากนี้ ยังมีการต่อรองความหมายจากผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่
ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย โดยมองว่ารูปปั้นของแม่นาคเป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับ
หญิงสาวที่มีความรักมั่นคง มากกว่าความน่ากลัว

“อย่างทีบอกไปว่าจริง ๆ รูปปั้นก็ไม่ได้ทำให้กลัว แต่ก็ดูว่าเข้ากับสถานที่ ว่าเป็นบ้านแม่นาค เพราะก็ดูหน้ามา คิดว่าแม่นาคเป็นผีที่ไม่น่ากลัว แต่น่าสงสาร..เป็นผีรอความรัก รอสามีกลับมา...ตายท้องกลมอีก หมดแล้วชีวิต..ตายก็รอผัวกลับมาอีก พอผัวกลับมาก็ไม่รักอีกละ เป็นผีแล้วทั้งหมู่บ้านก็เกลียด ก็อยู่ยังไงไม่ให้คนอื่นจับได้ ต้องเก็บตัว ออกไปข้างนอกไม่ได้ สุดท้ายความแตก...ก็เลยดูเขาน่าสงสารมากกว่า” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

2. เสียงร้องของแม่นาคเป็นสัญลักษณ์พิเศษด้านเสียงของพื้นที่แห่งนี้ และสามารถก่อให้เกิดความกลัวได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี มีความเห็นว่าการแสดงของตัวละครแม่นาคทำได้ดีมาก รวมถึงเสียงของตัวละครแม่นาคที่สามารถก่อให้เกิดความกลัวในพื้นที่แห่งนี้ได้

“เสียงกรีดของแม่นาคทำให้เราอยากรีบออกไป..กรีด ตะโกนไล่ พวกมันรีบไป มารบกวนทำไมจะนอน..เสียงมันทำให้เราตกใจกลัว” (สาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“ด้านเสียงที่โดดเด่น ก็น่าจะเป็นเสียงแม่นาค...มันตะโกน ๆ แก่ไม่ใช่พี่มากนี่ ออกไปกรีด ๆ..ทำให้เราทั้งขำทั้งกลัว ...คือ ในใจก็คิดว่า เออ ภูก็ไม่ได้อยากจะอยู่กับมึงหรอก ภูก็อยากจะออกอยู่แล้ว... ไม่ต้องมาไล่ภูก็ได้...คือ น่ากลัว แต่ชอบ” (ชาย, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

“แม่นาคคอยร้องเรียกคนรัก เหมือนในหนัง ก็รู้สึกว่าเป็นคำพูดฮิต...พี่มากจ๋า ร้องเรียกพี่มาก แต่แม่นาคก็ดูแปรปรวน โกรธง่าย เห็นว่าไม่ใช่พี่มากก็แหกปากโวยวาย” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“แม่นาคกรีด ส่งเสียงเรียก พี่มาก ๆ เป็นสิ่งเร้าอยู่ข้างหลัง..ดูเขาตั้งใจเรียก ตั้งใจหลอก มีความเป็นเอกลักษณ์และเหมาะสมดี...แต่จริง ๆ แล้วนอกจากเสียงนักแสดงเสียงของคนเล่น คนที่ไปด้วย ทำให้กลัวมากขึ้น เพราะเวลามันแหกปาก เราไม่รู้ว่า

มันกลัวอะไร ร้องมาแล้ว ๆ อะไรอย่างนี้ เพราะเราไม่รู้ว่าเขาเจออะไร เพราะฉะนั้น นอกจากเสียงตัวละครผีแม่นาค คนที่ไปด้วยก็ส่งผลทำให้เรารู้สึกตระหนก..นิดนึง” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

3. เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงทั้งหมด ก่อให้เกิดบรรยากาศของบ้านที่มีผีแม่นาคอาศัยอยู่ ก่อให้เกิดความกลัวในจิตใจได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นว่าเทคนิคพิเศษของบ้านผีสิงในบ้านแม่นาค สามารถสร้างความสมจริงและความหลอนให้เกิดขึ้นได้

“ทุกอย่างประกอบกัน บรรยากาศดูสมจริง..ตัวบ้านที่เห็นทั้งหลัง ทำให้รู้สึกว่าแม่นาคอยู่ในนั้น และเราเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่องนั้นได้จริง” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

“แสง สี เสียง บรรยากาศ มันก็ทำให้เราเหมือนเข้าไปอยู่ในสถานที่นั้นจริง ๆ” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“เขาทำบรรยากาศให้ดูโบราณ เหมือนเราเข้าไปยุคโบราณ ทุกอย่างแสง สี เสียงดูน่ากลัว” (แอม, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

4. การสื่อสารความกลัวผ่านแสง สี ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นว่าการสื่อสารความกลัวผ่านแสง สี ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้เป็นอย่างดี โดยการออกแบบแสงที่ไม่มีติดจนเกินไป สามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกที่จะเล่นบ้านผีสิงแห่งนี้ไปจนจบ

“จริง ๆ ความมืด และบางฉากที่แบบทำให้กลัวมากกว่าตอนเจอผีซะอีก” (แวน, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2564)

“ประทับใจการออกแบบแสง ดูน่ากลัว คล้ายกับที่เคยเห็นผีตอนเด็ก และก็ไม่มีเดินไปแบบบริลล์ ที่เล่นแล้วต้องกังวล รู้สึกไม่ค่อยสนุก” (แมน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2563)

“ชอบที่ไม่มีดจนมองไม่เห็น แสงสลัวกำลังดี และก็สว่างสุด ฉากก่อนขึ้นบ้านแม่นาค” (น้อง, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2563)

5. เสียงเงียบที่ปรากฏในพื้นที่บ้านแม่นาค ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี มีความเห็นว่า ความเงียบที่เกิดขึ้นก่อนผีจะปรากฏตัว เป็นสิ่งที่ทำให้กังวลและเกิดความกลัวขึ้นได้

“ฉากแรก ตอนที่เขาไปนั่งแบบยังปรับตาสายไม่ได้ มองไม่เห็นอะไรเท่าไร ก็พยายามฟังว่ามีเสียงอะไรรีเปล่า ...พอสายตามองเห็นว่าอยู่ในงานศพ ก็รู้สึกกลัว ที่มันยังเงียบ และรอลุ้นว่าจะได้ยินเสียงผีออกมาตอนไหน (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“ตอนเงียบก็ทำให้ลุ้นเหมือนกันว่าผีจะมาตอนไหน” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“จริง ๆ ก็ไม่ค่อยเงียบ เพื่อนจะกลัว เลยเหมือนส่งเสียงคุยกัน เงียบเมื่อไหร่จะคุยว่ากลัวไหม น่ากลัวตรงไหน ระวังนะ คือ ทำลายความเงียบแหละ เพราะเงียบมากก็น่ากลัว” (แอม, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

6. เสียงประกอบ ที่ปรากฏในบ้านแม่นาค ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นว่าเทคนิคพิเศษของบ้านผีสิงในบ้านแม่นาค สามารถสร้างความสมจริงและความหลอนให้เกิดขึ้นได้

“ได้ยินเสียงแมลง เสียงนกในฉางงานศพ ก็ดูบ๊วให้รู้สึกหลอน ๆ เหมือนอยู่ในที่
เฝ้าตุ๊กตาที่อันตราย งานศพกลางป่า แบบโอเพ่น ไม่รู้ผีจะโผล่มาหาตอนไหน
ตรงไหน” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“มีเสียงบรรยากาศ แต่ไม่โดดเด่นมาก...จริง ๆ บ้านแม่นาคตามประวัติอยู่ริมน้ำก็
น่าจะมีเสียงน้ำไหล เสียงพายเรือให้เด่นชัด เป็นเสียงบรรยากาศก็น่าจะดี” (วิल्ली,
สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

7. เสียงดนตรีไทยที่ปรากฏในบ้านแม่นาค ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นว่าเสียงดนตรีไทยที่ปรากฏในบ้านแม่นาค ก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

“จริง ๆ เห็นผีนางรำแล้ว เสียงดนตรีไทยเข้ามาในหัวเลย น่ากลัวมาก ตัวเขียว ๆ...
ซึ่งไม่รู้จริง ๆ เขามีดนตรีไทยใหม่ มีโซ่ใหม่ มันทำให้กลัวและสมจริงมาก” (มะลิ,
สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

8. กลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูปก่อให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ขึ้นขอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นว่า การสื่อสารเรื่องกลิ่น เช่น กลิ่นธูป ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเชื่อมโยงถึงผีได้อย่างง่ายดาย

“เป็นผีไทย พอได้กลิ่นไทย ๆ พวกภูบ มันทักคิดดีไม่ค่อยได้เลย ผีแน่ ๆ ฮ่า ๆ” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“จริง ๆ การสื่อสารเรื่อง กลิ่น มีหลายแบบ...กลิ่นหอมอาจจะไม่น่ากลัว เป็นเทวดา.. แต่กลิ่นในบ้านผีสิงก็ต้องประมาณนี้ ทำให้คนเชื่อมโยง นึกถึงบรรยากาศงานศพ จริง ๆ ” (วิลลี่, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2564)

9. เอฟเฟกและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เข้ามาสัมผัสร่างกายของผู้เล่น ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้

ผู้เล่นทุกคน คือ กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผีที่ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับผีไทย และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี มีความเห็นว่าการสื่อสารผ่านทางกายสัมผัส ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้

“ไม่ค่อยมีเอฟเฟกอะไรมาโดนตัว แต่ตอนที่ให้นั่ง แล้วเตียงยุบลงไปก็ตกใจ เพราะเหมือนลึบเหวี่ยงบอกให้สวดมนต์ เราก็ตั้งใจสวดอยู่ จู๋ ๆ เตียงลั่นและยุบลงไป เราก็ตกใจ กรีดออกมา...แอบเห็นว่านักแสดงก็กลั่นแกล้ง น่าจะซ้ำที่เรากลัว” (หมวย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2563)

“มันมีเดิน ๆ แล้วพื้นยุบยุบลงไป อันนั้นก็น่ากลัวเหมือนกัน” (มะลิ, สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2563)

“พื้นยุบ ๆ ทางแคบ ซึ่งบางทีก็เหมือนมีโซดหินขวางอยู่ ทำให้กลัว..และให้ความรู้สึกไม่ค่อยปลอดภัย” (น้อง, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2563)

จากตารางแสดงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสความน่ากลัวของสัญลักษณ์พิเศษในบ้าน แม่นาคในประเด็นต่าง ๆ พบว่า ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้ตรงกับที่ผู้ส่งสารนำเสนอเป็นส่วนใหญ่ แสดงให้เห็นถึงพลังแห่งสัญลักษณ์ในด้านต่าง ๆ ในการประกอบสร้างพื้นที่ให้ผู้เล่นเชื่อว่า มีการดำรงอยู่ของผีในพื้นที่แห่งนี้ได้ โดยสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวก็คือ บรรยากาศทั้งหมดที่มีความเป็นอดีต

มีความเป็นอื่น แตกต่างจากโลกปัจจุบัน นำเสนอผ่านวัฒนธรรมประเพณีที่คนไทยคุ้นเคย แต่ไม่คุ้นชิน โดยผู้เล่นส่วนมากรับรู้ได้จากหลากหลายองค์ประกอบที่ทำงานร่วมกันทั้งเรื่องราว นักแสดง ฉาก และ คุณลักษณะเฉพาะของบ้านผีสิง ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเสมือนหลุดเข้าไปในโลกในอดีต และได้เจอกับผี แม่นาคจริง ๆ

นอกจากนี้ การถอดรหัสของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ทำให้ทราบข้อมูลว่า บ้านแม่นาคมีการสื่อสารและประกอบสร้างความเป็นผีที่มีความใกล้เคียงกับผีในโลกความเป็นจริงในหลายประเด็นด้วยกัน อาทิ การออกแบบโครงเรื่องให้ผีที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่บ้านแม่นาคแห่งนี้ คือ ผีในอดีต การนำเสนอตัวละครผีที่มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์ นอกจากนี้ การสื่อสารด้านบรรยากาศ และ กลิ่นที่ปรากฏในพื้นที่แห่งนี้ก็สามารถสื่อความหมายถึงสิ่งไม่มีชีวิตได้เช่นกัน

5.5 สรุป

บ้านแม่นาค ถือเป็นบ้านผีสิงที่นำเอาทุนวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีไทยที่มีความน่ากลัว โดยเฉพาะตำนานของแม่นาคพระโขนงมาสื่อสาร และประกอบสร้างเป็นความกลัวผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่อง โดยจะพบว่าการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในสื่อพื้นที่เหนือจริง ดังตาราง

ตารางที่ 5.11

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ บ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว
1. โครงเรื่อง (Plot)	เป็นสัมพันธ์ที่นำตำนานของผีแม่นาคพระโขนง ซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักของคนไทยมายาวนาน มาประกอบสร้างและสื่อสารความกลัว โดยโครงเรื่องทั้งหมดจะเป็นการเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวตามคำร่ำลือถึงอิทธิฤทธิ์ความร้ายของ “ผีแม่นาคพระโขนง” ที่ยังคงรอคอยการกลับมาของ “พี่มาก” คนรักของตนเองอยู่ที่บ้านเสมอ โดยแบ่งเป็น 4 เหตุการณ์ใหญ่ คือ 1. การเดินทางเข้าสู่โลกหลังความตาย 2. ผจญภัยในป่าลึก 3. ขึ้นเรือนแม่นาค 4. การเผชิญหน้ากับแม่นาค

ตารางที่ 5.11

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ บ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว
2. แก่นเรื่อง (Theme)	แม่นาค ปฏิเสธจะยอมรับกับความตาย อันเป็นชะตากรรมที่มนุษย์ทุกคนต้องยอมรับ ยังคงรอการกลับมาของคนรักเสมอ
3. ตัวละคร (Character)	1. ตัวละครที่ใช้มนุษย์แสดง - สัปเหร่อ - ผีปอบ - ผีนางรำ - ผีสาว - แม่นาค 2. ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์แสดง ได้แก่ - หุ่นผีแม่นาค
4. ฉาก (Setting)	เวลา - กลางคืน สถานที่ - เป็นการจำลองพื้นที่สมัยที่แม่นาคมีชีวิตอยู่ในอดีต ซึ่งก่อนจะไปพบแม่นาคต้องผ่านบรรยากาศความน่ากลัวจากฉากต่าง ๆ ได้แก่ งานศพ ทางเดินในป่า ลานโพธิ์ และฉากสำคัญ คือ เรือนแม่นาค
5. ความขัดแย้ง (Conflict)	- ระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ผี) - แบบ uncanny
6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	การเล่าเรื่องเป็นมุมมองจากฝั่งผี ในพื้นที่บ้านแม่นาค
7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	<u>ภาพ</u> - ภาพแม่นาคในชุดไทย นุ่งโจงกระเบนยืนอุ้มทารกอยู่ในอ้อมอก <u>เสียง</u> - เสียงร้องเรียกพี่มากของตัวละครแม่นาค แสดงถึงการรอคอยคนรัก และมั่นคงในความรักของแม่นาค

ตารางที่ 5.11

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ บ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว
	<u>เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง</u> - ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) - แสงสว่างน้อย เน้นบรรยากาศสลับ - มักจัดแสงในมุมต่ำ เพื่อเสริมสร้างความน่ากลัว - เน้นการใช้แสงสีเขียวมาสร้างบรรยากาศความหลอน และบรรยากาศสลับในเวลากลางคืน - ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) - เสียงพูดหรือเสียงสนทนาของตัวละครที่เป็นเสียงต่ำ ยาน ซ้ำ และเสียงตะโกน เสียงหวีดร้อง - เสียงเงียบ ก่อนผีปรากฏตัวแบบ jump scare - เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงแมลง เพื่อสร้างบรรยากาศในเวลากลางคืน - เสียงดนตรีไทยเดิม ในฉากการปรากฏตัวของนางรำ - ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) - กลิ่นน้ำอบ ธูปงานศพ - ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) - ทางเดินแคบ - เอฟเฟกเป่าลม - อุปกรณ์ประกอบฉาก สัมผัสผิวหนัง - พื้นทางเดินยุบวบ

ในส่วนของผลการศึกษาด้านผู้รับสาร ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์จากผู้เล่น จำนวน 10 คน โดยแบ่งเป็น ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี 2 คน และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี 8 คน ซึ่งผลสรุป แสดงดังตาราง

ตารางที่ 5.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่นาค

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก บ้านแม่นาค	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
1. โครงเรื่อง	บ้านแม่นาคเป็นพื้นที่แห่ง ตำนานความรักของแม่นาค พระโขนงที่รอคอยคนรัก ที่จากไปให้กลับมา	ผู้เล่นรู้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับ แม่นาค แต่ไม่เข้าใจชัดเจน ว่านำเสนอตำนานความรัก ของแม่นาคพระโขนงที่รอ คอยคนรักที่จากไปให้กลับ มา	ต่อรองความหมาย
	การทำให้กลัว (Scare) ผ่านการนำเสนอเรื่องราว ที่มีการไต่ระดับความกลัว ขึ้น-ลง ไม่คงที่ คล้ายกับ อารมณ์ของมนุษย์	ผู้เล่นมองว่าเรื่องราวมี ความน่ากลัว แต่น่ากลัวใน ระดับที่ค่อนข้างจะเท่า ๆ กัน	ต่อรองความหมาย
	เหตุการณ์ (Spectacle) ความน่ากลัวมีความเกี่ยว ข้องกับโครงเรื่อง และได้ ลำดับความน่ากลัวขึ้นไป เรื่อย ๆ จนถึงเหตุการณ์ สุดท้าย	เหตุการณ์ต่าง ๆ มีความ น่ากลัว แม้จะเชื่อมโยง เป็นเรื่องเดียวกัน แต่ก็ แตกต่างจากเรื่องแม่นาค ที่เคยฟังมา และมีความน่า กลัวในระดับที่ใกล้เคียงกัน	ต่อรองความหมาย
2. แก่นเรื่อง	วิญญานที่มันคงในรัก ปฏิเสธการแยกจากด้วย ความตาย	ผู้เล่นส่วนมากไม่ค่อย เข้าใจเนื้อเรื่อง เลยจับ ประเด็นไม่ค่อยได้ แต่ผู้ เล่นที่เป็นเพศชายที่ถูก แม่นาคร้องเรียกหาพี่มาก จะเข้าใจว่าแม่นาคเป็นผีที่ กำลังรอคอยคนรัก	ต่อรองความหมาย

ตารางที่ 5.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่นาค (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก บ้านแม่นาค	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
3. ตัวละคร	ตัวละครที่ปรากฏในบ้าน แม่นาคทุกตัวเป็นผีที่มีความ น่ากลัว	ตัวละครส่วนมากเป็นผีที่ รู้จักอยู่แล้ว และมีความน่า กลัวเหมือนในภาพยนตร์/ ละครที่เคยรับชมมา แต่ผู้เล่น ที่เป็นเพศชายมองว่าผีแม่นาค มีความน่าสยอง ไม่ใช่ผีที่ มีความน่ากลัวแต่อย่างใด	สอดคล้องกัน
	ตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความน่ากลัว สมจริงกว่า ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์	ตัวละครผีต่าง ๆ ที่ใช้ มนุษย์แสดง ดูแตกต่าง จากคนทั่วไป และน่ากลัว	สอดคล้องกัน
	การแต่งกาย แต่งหน้าและ ลักษณะภายนอกของตัว ละครที่มนุษย์แสดง ทำให้ เป็นผีที่มีความน่ากลัว และ สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	การแต่งกาย ดูสมจริงเข้า กับพื้นที่ แม้จะแสงสลัว มองไม่เห็นชัดก็ตาม	สอดคล้องกัน
	ท่าทางการแสดงออกของ ตัวละครที่มนุษย์แสดง เป็นผี สร้างความกลัวให้ กับผู้เล่น	ตัวละครต่าง ๆ มีการแสดง ที่สื่อความหมายถึงความ เป็นตัวเองได้ชัดเจน อีกทั้ง การวิ่งเข้าหาผู้เล่นของตัว ละครผีอบ ทำให้เกิด ความกลัวได้เป็นอย่างมาก	สอดคล้องกัน
	ลักษณะการพูดของตัว ละครที่มนุษย์แสดงคล้ายผี มีความน่ากลัวแตกต่าง จากคนทั่วไป	การแสดงออกของผี การพูด เสียงต่ำ ห้วน ทำให้แตกต่าง จากคนทั่วไป มีความน่า กลัว เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	สอดคล้องกัน

ตารางที่ 5.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่นาค (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก บ้านแม่นาค	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	ตัวละครที่เป็นหุ่นมีความน่ากลัวและก่อให้เกิดความหลอนกับผู้เล่นได้	ผีแม่นาคห้อยหัว ประกอบกับเสียงร้องของแม่นาคทำให้ผู้เล่นตกใจ และต้องการออกไปจากบริเวณพื้นที่แห่งนี้	สอดคล้องกัน
4. ฉาก	ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการเป็นพื้นที่ชนบทของไทยในอดีตที่เกี่ยวข้องกับความตาย และเป็นที่อยู่ของผีแม่นาค	ผู้เล่นส่วนใหญ่คิดว่าเป็นพื้นที่ในอดีต มีความเก่าเหมาะสมกับยุคแม่นาค	สอดคล้องกัน
	เวลาในบ้านแม่นาคเป็นเวลากลางคืน	ภายในค่อนข้างมืดมาก สู่ถึงเวลากลางคืนและทำให้เกิดความกลัว	สอดคล้องกัน
5. ความขัดแย้ง	เรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้านแม่นาคเต็มไปด้วยความขัดแย้งของผีและคนที่เป็นผู้เล่นที่เข้าไปทำทายนอำนาจของผี รวมถึงความขัดแย้งแบบ uncanny	ผู้เล่นส่วนมากคิดว่าเป็นความขัดแย้งของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก	สอดคล้องกัน
6. มุมมองการเล่าเรื่อง	เล่าจากมุมมองของผีในพื้นที่	เล่าจากมุมมองของผีเสมือนโดนผีหลอก	สอดคล้องกัน

ตารางที่ 5.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่มาค (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก บ้านแม่มาค	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
7. สัญลักษณ์ พิเศษ	รูปปั้นแม่มาคเป็นสัญลักษณ์ ที่โดดเด่นด้านภาพของ พื้นที่โกดังผีสิงแห่งนี้ และ สามารถก่อให้เกิดความ กลัวได้	ผู้เล่นส่วนมากมองว่ารูป ปั้นแม่มาค คือ สัญลักษณ์ ที่โดดเด่นในพื้นที่ ทำให้ นึกถึงตำนาน และอำนาจ ของแม่มาค	สอดคล้องกัน
	เสียงร้องของแม่มาคเป็น สัญลักษณ์พิเศษด้านเสียง ของพื้นที่แห่งนี้ และ สามารถก่อให้เกิดความ กลัวได้	เสียงกรีดร้องของแม่มาค ทำให้ตกใจ แปลกกว่าตัว ละครอื่น และต้องการวิ่ง ออกจากบ้าน	สอดคล้องกัน
	เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ทั้งหมดก่อให้เกิดบรรยากาศ ของบ้านที่มีผีแม่มาคอาศัย อยู่ ก่อให้เกิดความกลัวใน จิตใจได้	บรรยากาศภายในบ้านผีสิง คล้ายกับบรรยากาศใน หนังผี มีความน่ากลัว เหมือนหลุดเข้าไปจริง ๆ	สอดคล้องกัน
	การสื่อสารความกลัวผ่าน แสง สี ประสาทสัมผัสด้าน การมองเห็น (Sight) ก่อให้ เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้	ภายในบ้านแม่มาค บรรยากาศสัว เห็นทุกสิ่ง ได้ลง ๆ ทำให้เกิดความ กลัวขึ้นในจิตใจ	สอดคล้องกัน
	เสียงเงียบที่ปรากฏในพื้นที่ บ้านแม่มาค ก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	เสียงเงียบเวลาเดินในป่า ทำให้คอยลุ้นตลอดว่าผีจะ ออกมาเมื่อไหร่	สอดคล้องกัน

ตารางที่ 5.12

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นบ้านแม่นาค (ต่อ)

องค์ประกอบของ การเล่าเรื่อง	ความหมายจาก บ้านแม่นาค	ความหมายจาก ผู้เล่นชาวไทย	สรุปผล การเปรียบเทียบ ความหมาย
	เสียงประกอบที่ปรากฏใน บ้านแม่นาค ก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	เสียงแมลง บรรยากาศ กลางคืน ทำให้รู้สึกกลัว	สอดคล้องกัน
	เสียงดนตรีไทยที่ปรากฏใน บ้านแม่นาค ก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	บรรยากาศ และการร่าย รำของผีนางรำประกอบ กับดนตรีไทยเดิม ทำให้ดู สมจริง และน่ากลัวมาก	สอดคล้องกัน
	กลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูปก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	กลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูป ทำให้ รู้สึกถึงความเป็นผี และ กลัว	สอดคล้องกัน
	เอฟเฟคและการเคลื่อนไหว ของตัวละครที่เข้ามา สัมผัสร่างกายของผู้เล่น ก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้	ทางเดินที่แคบทำให้รู้สึก ใกล้ชิด อึดอัดและการเดิน ในพื้นที่เปลี่ยนจากแข็ง เป็นนิ่มไปทำให้เกิดความ กลัวอันตรายขึ้นได้	สอดคล้องกัน

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บ้านผีสิง เป็นหนึ่งในธุรกิจสถานที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับความหลอน (Haunted Attraction) ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์พื้นฐานอันหลากหลายของมนุษย์ทั้งความกลัว ลึกลับ และตื่นเต้น (Lee, 2021) ที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง กลายเป็นสินค้าในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้รับความสนใจจากผู้บริโภคเป็นอย่างมาก และจากการศึกษา พบว่า ธุรกิจนี้ยังสามารถเติบโตไปอีกมาก (Pharino and Pearce, 2020) ซึ่งการประกอบสร้างพื้นที่บ้านผีสิงให้กลายเป็นพื้นที่เหนือจริงอย่างสร้างสรรค์ ดึงดูดใจนักท่องเที่ยว เป็นสิ่งที่น่าสนใจของศาสตร์ด้านการสื่อสารมวลชนเช่นกัน ซึ่งงานวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว” ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์การศึกษา ดังนี้

1. เพื่อทำความเข้าใจถึงการสร้างสถานะความจริงเสมือนที่มาจากทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับความกลัวผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง

2. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ความสัมพันธ์หรือความแตกต่าง ในการถอดรหัสความหมายความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และความชื่นชอบในเรื่องผีที่แตกต่างกัน

โดยมีปัญหานำการวิจัย คือ

1. บ้านผีสิงมีการสื่อสารความกลัวในสถานะความจริงเสมือนผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร

2. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับเกี่ยวกับวิญญาณและคนตายในโลกของความเป็นจริง และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าวจะมีการถอดรหัสความหมาย (decoding) ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

โดยผู้วิจัยทำการศึกษา และค้นคว้าข้อมูลแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์ และเป็นกรอบการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ได้แก่ ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว แนวคิดเรื่องพื้นที่ (space) แนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสถานะเหนือจริงของโบดริยาร์ด ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) แนวคิดเกี่ยวกับผี และแนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall

ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยใช้ คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ตัวบท (บ้านผีสิง) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) การวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Research) และการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบบ้านผีสิง (Interview) เป็นเครื่องมือในการศึกษา ส่วนที่ 2 คือ การวิเคราะห์ผู้รับสาร

(ผู้เล่นบ้านผีสิง) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) สัมภาษณ์ผู้เล่นเพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายความกลัวที่เกิดขึ้นหลังจากเล่นบ้านผีสิง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ บ้านผีสิง 2 แห่ง คือ Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากบ้านผีสิงที่เป็นบ้านผีสิงแบบมีอาชีพที่ได้รับความนิยม ที่มีการกำหนดระดับความเหมาะสมของผู้เล่นในระดับที่เท่ากัน คือ ผู้เล่นควรมีอายุเกิน 8 ปีขึ้นไป และมีลักษณะการประกอบสร้างความหลอนที่โดดเด่นที่ใกล้เคียงกัน คือ ใช้นักแสดงรับบทบาทเป็นตัวละครผี และกลุ่มตัวอย่างที่เป็น “ผู้เล่น” จำนวนบ้านละ 10 คน เพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมาย

6.1 สรุปผลการศึกษา

ไม่ใช่ทุกคนในโลกที่จะมีประสบการณ์บางอย่างในโลกความเป็นจริง เช่น การพบเจอ “ผี” ในชีวิตจริงด้วยตนเอง ซึ่งศาสตร์ด้านสังคมศาสตร์ยอมรับการดำรงอยู่ของ “ผี” ว่าเป็นความจริง แต่ผู้ที่สามารถพบเห็น คือ ผู้ที่มีสัมผัสที่หกเท่านั้น แต่ด้วยพลังของการสื่อสาร การพัฒนาการด้านเทคโนโลยีของสื่อ และพลังของการเล่าเรื่อง สามารถที่จะสร้างภาพตัวแทนของโลกวิญญาณขึ้นมา และทำให้บางอย่างที่ไม่ใช่ของจริงมีความสมจริงขึ้นมาได้ ซึ่งประสบการณ์ในการพบเจอวิญญาณก็เช่นกัน โดยการสร้างโลกความจริงเสมือน สามารถสร้างประสบการณ์การเห็นผีให้กับผู้เล่นได้

ในการศึกษาคครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) มาเป็นเครื่องมือหลักในการวิเคราะห์ถึงการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่สามารถแยกวิเคราะห์องค์ประกอบในกระบวนการสร้างความหมายได้เข้มข้นที่สุด และใช้แนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall มาศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของผู้เล่น โดยผลการศึกษาสามารถแบ่งเนื้อหาออกได้เป็น 2 ส่วน คือ การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค และการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

6.1.1 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค

บ้านผีสิงทั้งสองสถานที่ คือ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านการใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทั้ง 7 องค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 6.1

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาและบ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ บ้านแม่นาค
1. โครงเรื่อง (Plot)	เป็นสัมพันธบทที่นำมาจากตำนานที่เล่าขานถึงความโหดร้าย น่ากลัวของโกดังผลิตโลศพ กริมส์บี้ แอนสตรีปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) ที่ถือว่าเป็น “โกดังผีสิง” มาออกแบบโครงเรื่อง โดยแบ่งเป็น 5 เหตุการณ์ใหญ่ คือ 1. การเดินทางเข้าสู่ผีร้าย 2. เผชิญหน้าหมอฆ่าเหาะศพ 3. ผจญแวมไพร์ ผีดิบ 4. คุงจงจำวิญญาณ ดำดิ่งสู่จิตใต้สำนึก 5. เอาตัวรอดจากผีมือเลื้อยผู้คลุ้มคลั่ง	เป็นสัมพันธบทที่นำตำนานของผีแม่นาคพระโขนง ซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักของคนไทยมายาวนาน มาประกอบสร้างและสื่อสารความกลัว โดยโครงเรื่องทั้งหมดจะเป็นการเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวตามคำร่ำลือ ถึงอิทธิฤทธิ์ความดุร้ายของ “ผีแม่นาคพระโขนง” ที่ยังคงรอคอยการกลับมาของ “พี่มาก” คนรักของตนเองอยู่ที่บ้านเสมอ โดยแบ่งเป็น 4 เหตุการณ์ใหญ่ คือ 1. การเดินทางเข้าสู่โลกหลังความตาย 2. ผจญภัยในป่าลึก 3. ขึ้นเรือนแม่นาค 4. การเผชิญหน้ากับแม่นาค
2. แก่นเรื่อง (Theme)	โกดังผีสิงนี้เป็นสถานที่ลึกลับอันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้ายสยดสยอง และวิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปในโกดังผีสิง ซึ่งเป็นโกดังร้างแห่งนี้ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการพิสูจน์ความกล้า หรือต้องการปลุกตำนานเรื่องราวอันน่าสยดสยองที่เลือนหายไปให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง	แม่นาค ปฏิเสธจะยอมรับกับความตายอันเป็นชะตากรรมที่มนุษย์ทุกคนต้องยอมรับ ยังคงรอการกลับมาของคนรักเสมอ

ตารางที่ 6.1

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาและบ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ บ้านแม่นาค
3. ตัวละคร (Character)	1. ตัวละครที่ใช้มนุษย์แสดง - สัปเหร่อ - ผีเจ้าของบริษัท - หมอโรคจิต - ผีมือเลื่อย - แวมไพร์ - วิญญาณที่เร่ร่อนอยู่ภายนอกโกดังผีสิง 2. ตัวละครที่ไม่ใช้มนุษย์แสดง ได้แก่ - หุ่นผี - มัมมี่ - แม่มด - ซอมบี้ - ผีปอบ - ผีจากคอมพิวเตอร์กราฟิก	1. ตัวละครที่ใช้มนุษย์แสดง - สัปเหร่อ - ผีปอบ - ผีนางรำ - ผีสาว - แม่นาค 2. ตัวละครที่ไม่ใช้มนุษย์แสดง ได้แก่ - หุ่นผีแม่นาค
4. ฉาก (Setting)	เวลา - กลางคืน สถานที่ - เป็นการจำลองโรงงานผลิตโรงศพที่ถูกทิ้งร้างปิดตัวลงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1926 ประกอบไปด้วยพื้นที่หลายส่วน อาทิ ลิฟต์ ห้องโรงศพ ห้องเก็บศพ ป่าและสุสาน ห้องผ่าตัด ห้องแวมไพร์ คุกจองจำ ทรมาน รวมถึงฉากที่เปรียบเสมือนพื้นที่จิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นที่อยู่ของความเชื่อเรื่องผี	เวลา - กลางคืน สถานที่ - เป็นการจำลองพื้นที่สมัยที่แม่นาคมีชีวิตอยู่ในอดีต ซึ่งก่อนจะไปพบแม่นาคต้องผ่านบรรยากาศความน่ากลัวจากฉากต่าง ๆ ได้แก่ งานศพ ทางเดินในป่า ลานโพธิ์ และฉากสำคัญคือเรือนแม่นาค

ตารางที่ 6.1

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาและบ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ บ้านแม่นาค
5. ความขัดแย้ง (Conflict)	- ระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ผี) - แบบ uncanny	- ระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ผี) - แบบ uncanny
6. มุมมองการ เล่าเรื่อง (Point of View)	การเล่าเรื่องเป็นมุมมองจากฝั่งผีใน พื้นที่โกดังผีสิง	การเล่าเรื่องเป็นมุมมองจากฝั่งผี ในพื้นที่ บ้านแม่นาค
7. สัญลักษณ์ พิเศษ (Special symbol)	<u>ภาพ</u> - โรงศพ ที่พบได้ในหลายฉาก ซึ่ง เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบ้านผีสิง แห่งนี้ <u>เสียง</u> - เสียงเลื้อยไฟฟ้า สามารถแสดงถึง ความโหดเหี้ยม น่ากลัวของผีร้ายสื่อ ถึงการเป็นโกดังผีสิงที่เต็มไปด้วย ความโหดร้าย น่ากลัว สยองขวัญ <u>เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง</u> - ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) - แสงสลัว ในความมืด - มักจัดแสงในมุมต่ำ เพื่อเสริม สร้างความน่ากลัว - เน้นการใช้แสงสีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียวมาสร้างบรรยากาศความ หลอน	<u>ภาพ</u> - ภาพแม่นาคในชุดไทย นุ่งโจงกระเบน ยืนอุ้มทารกอยู่ในอ้อมอก <u>เสียง</u> - เสียงร้องเรียกพี่มากของตัวละคร แม่นาค แสดงถึงการรอคอยคนรัก และ มั่นคงในความรักของแม่นาค <u>เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง</u> - ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น(Sight) - แสงสว่างน้อย เน้นบรรยากาศสลัว - มักจัดแสงในมุมต่ำ เพื่อเสริมสร้าง ความน่ากลัว - เน้นการใช้แสงสีเขียวมาสร้างบรรยากาศ ความหลอน และบรรยากาศสลัวในเวลา กลางคืน

ตารางที่ 6.1

สรุปการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาและบ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การสื่อสารและประกอบสร้าง ความกลัวของ บ้านแม่นาค
	- ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) - เสียงพูดหรือเสียงสนทนาของตัวละครที่เป็นเสียงต่ำ ยาน ชั่ว ของตัวละครผี - เสียงเงียบ - เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงร้องอย่างโหยหวนขอความช่วยเหลือ เสียงเครื่องยนต์เลื่อยไฟฟ้า - เสียงดนตรีคลาสสิก และดนตรีจากเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ - ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) - กลิ่นของน้ำมันของเครื่องยนต์เลื่อยไฟฟ้า - ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) - เอฟเฟคเป่าลม - เอฟเฟคละอองน้ำ - อุปกรณ์ประกอบฉาก สัมผัสผิวหนัง	- ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) - เสียงพูดหรือเสียงสนทนาของตัวละครที่เป็นเสียงต่ำ ยาน ชั่ว และเสียงตะโกน เสียงหวีดร้อง - เสียงเงียบ ก่อนผีปรากฏตัวแบบ jump scare - เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงแมลงเพื่อสร้างบรรยากาศในเวลากลางคืน - เสียงดนตรีไทยเดิม ในฉากการปรากฏตัวของนางรำ - ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) - กลิ่นน้ำอบ ธูปงานศพ - ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) - ทางเดินแคบ - เอฟเฟคเป่าลม - อุปกรณ์ประกอบฉาก สัมผัสผิวหนัง - พื้นทางเดินยุบยวบ

หมายเหตุ.

จากตารางที่ 6.1 จะพบว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในสื่อพื้นที่เหนือจริง ดังนี้

6.1.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาพบว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ซึ่งเป็นบ้านผีสิงที่เป็นแฟรนไชส์จากอเมริกา จึงมีการนำเสนอเรื่องราวของบ้านผีสิงแห่งนี้ โดยใช้เทคนิคสัมพันธ์ (intertextuality) คือ นำโครงเรื่องหลักของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE อเมริกา มาประกอบสร้างเป็นโครงเรื่องในพื้นที่บ้านผีสิงที่เหมาะสมกับผู้เล่นชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยมีการร้อยเรียงเรื่องราวการสื่อสารความน่ากลัวของผีและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องเผชิญแบบค่อย ๆ พัฒนาเรื่องราว ไตรระดับความน่ากลัวที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นจนเจอกับผีที่มีความน่ากลัวที่สุดในเหตุการณ์ลำดับสุดท้าย ก่อนจะคลี่คลายสถานการณ์ด้วยการที่ผู้เล่นสามารถหนีเอาตัวรอดออกมาได้ในที่สุด

ส่วนบ้านแม่นาคนั้น เป็นการสื่อสารเรื่องราวที่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น โดยใช้เทคนิคสัมพันธ์ (intertextuality) คือ นำโครงเรื่องมาจากตำนานความรักของแม่นาคพระโขนง ซึ่งเป็นผีที่โด่งดังของไทยมาประกอบสร้างเป็นโครงเรื่องในพื้นที่บ้านผีสิง โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการที่ผู้เล่นจะต้องการทำนายและพบเจอกับผีแม่นาค จึงได้เดินทางเข้าป่า ทางกันดาร ต้องเผชิญกับความหลอนจากผีไทยต่าง ๆ จนได้พบเจอกับผีแม่นาค ซึ่งไม่พอใจที่จะให้บุคคลมารุกล้ำพื้นที่ของตนเอง เพราะตนดำรงอยู่เพื่อรอคอย “พี่มาก” คนรักเท่านั้น

จะเห็นได้ว่า บ้านผีสิงทั้งสองที่มีการวางโครงเรื่อง ร้อยเรียงเรื่องราว โดยใช้เทคนิคสัมพันธ์เนื้อเรื่องจากตำนานของตนเอง และมีการวางโครงเรื่องคล้ายคลึงกับอารมณ์ของมนุษย์ที่ไม่ได้คงที่ แต่มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา และไต่อารมณ์ขึ้นเรื่อย ๆ คล้ายคลึงกับการนำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์ แต่มีความแตกต่างกันในจุดกำเนิดของเนื้อเรื่อง โดย Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการอิงการนำเสนอเรื่องราวแบบตะวันตก เรื่องราวต่าง ๆ สร้างความน่ากลัวแบบสากล คือ ที่มีความโหดร้ายและมีลักษณะคล้ายชอมบี้ โดยไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องให้กลายมาเป็นความน่ากลัวแบบไทยแต่อย่างใด แต่เป็นการนำความกลัวที่เป็นสากล คือ ความกลัวเกี่ยวกับผี วิญญาณ และความกลัวความเจ็บปวด ถูกทำร้าย (Carleton, 2016) ส่วนบ้านแม่นาคก็มีการนำเสนอในบริบทของความเป็นไทยอย่างชัดเจน

6.1.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นั้นมีความเด่นชัดว่า มีความสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของ บริษัท Ripley's คือ ความแปลกประหลาด เหลือเชื่อ โกดั่งผีสิงแห่งนี้จึงเป็นเหมือนสถานที่ลึกลับ แปลกประหลาด เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง และวิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ถือเป็นการสร้างแก่นเรื่องที่สามารถตอบสนองการโหยหาความตื่นเต้นของผู้เล่นที่เปื้อนนายชีวิตประจำวันที่จำเจได้เป็นอย่างดี

หากพิจารณาจะพบว่า แก่นเรื่องของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ค่อนช้างมีการสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจน โดยภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และกัญจน์ ภูริจิตปัญญา สองผู้กำกับหนังผีค่าย GDH ซึ่งได้เป็นผู้ออกแบบบ้านผีสิง “สาปนาคา” (Curse of the Naga) ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในเทศกาล Halloween Horror Nights ครั้งที่ 9 ของ Universal Studio Singapore กล่าวถึงความสำคัญของแก่นเรื่องว่า บ้านผีสิงที่มีธีม (แก่นเรื่อง) มีเรื่องราว ผู้เล่นมักจะสนุกในการเข้าไปเล่นมากกว่าบ้านผีสิงที่แต่ละห้องมีผีออกมาหลอก โดยไม่มีเรื่องราวใด ๆ ซึ่งการทำแบบนั้นจะทำให้ผู้เล่นแค่รู้สึกตกใจ แต่จะไม่เกิดความสุขและประทับใจ (น้ำปาย ไชยฤทธิ์, 2562)

สำหรับแก่นเรื่องที่น่าสนใจในพื้นที่ของบ้านแม่นาคนั้น มีความแตกต่างไปจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดยไม่ได้เน้นแก่นเรื่องไปที่ความน่ากลัวของผีแม่นาคแต่อย่างใด แต่เน้นไปที่ความรักอันมั่นคงของแม่นาค ที่แม้ตายไปแล้วก็ยังคงเป็นวิญญาณรอคอยคนรักอยู่ ณ บ้านของตนเอง สถานที่เดิมของตนเองอยู่เสมอ โดยไม่ยอมไปผุดไปเกิด แม้เวลาจะผ่านไปเนิ่นนานเพียงใดก็ตาม

6.1.1.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละคร ที่ปรากฏภายใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา สามารถแบ่งเป็นตัวละครที่ใช้นุชย์แสดง และตัวละครที่ไม่ใช้นุชย์แสดง ซึ่งได้แก่ หุ่น และภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยตัวละครที่เป็นนักแสดง ส่วนใหญ่มีการออกแบบให้สอดคล้องกับโครงเรื่องที่กำหนดไว้ แต่ตัวละครที่เป็นหุ่น มักจะเป็นตัวละครที่มีชื่อเสียงและมีความเป็นสากล เป็นที่รู้จักคุ้นเคยของผู้เล่นอยู่ก่อนแล้ว

ตัวละครที่เป็นหุ่น จะมีการประกอบสร้างความน่ากลัว รูปร่างที่ผิดรูป ผิดร่าง ใบหน้าหรือร่างกายละ เป็นแผลเหวอะหวะ เป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่คุ้นตา ซึ่งถือเป็นการสร้างความน่ากลัวแบบจงใจ ส่วนตัวละครที่รับบทบาทโดยนักแสดง มักจะมีการประกอบสร้างความน่ากลัวตามแนวคิด Uncanny คือ เป็นผีที่มีลักษณะคล้ายคน หรือมีส่วนใดส่วนหนึ่งที่ใกล้เคียงกับคน แต่ก็มีพฤติกรรมบางอย่างที่เป็นอื่น แตกต่างออกไป เช่น เสียงพูดที่ยานคาง หรือท่าทางการเดินที่ผิดธรรมชาติ ก่อให้เกิดความสับสนในจิตใจ จนกลายเป็นความรู้สึกกลัวในที่สุด แต่ตัวละครที่โดดเด่น คือ ผีมือเลื้อย จะเป็นการออกแบบให้ตัวละครมีความน่ากลัว ใช้อาวุธที่รุนแรงทำร้ายผู้เล่น เป็นผีที่เป็นตัวแทนของสัญชาตญาณดิบ (Id) ของมนุษย์ที่มีความโหดร้าย เต็มไปด้วยสัญชาตญาณการเป็นนักล่า ให้ความรู้สึกลึกลับอันตราย ก่อให้เกิดความกลัว ความเจ็บปวดกับผู้เล่นได้

นอกจากนี้ ตัวละครยังมีการแสดงออกให้เห็นถึงความเป็นบ้านผีสิงที่อยู่ในพื้นที่นานาชาติ คือ มีการผสมผสานทั้งบริบทโลก และบริบทท้องถิ่น ทำให้เกิดการผสมผสาน

วัฒนธรรม จนกลายเป็นวัฒนธรรมลูกผสม (Hybrid cultures) ขึ้นมาในพื้นที่แห่งนี้ อาทิ ตัวละครจะสามารถสื่อสารได้หลายภาษา ไม่ได้จำกัดเฉพาะภาษาไทย มีการปรากฏตัวของผีกระสือ ภายใต้พื้นที่แบบตะวันตก หากพิจารณาตัวละครที่ปรากฏใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา แล้วจะพบว่า มีความแตกต่างจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE ในสหรัฐอเมริกาในบางส่วน คือ ตัวละครไม่ได้เหมือนกันทั้งหมด 100% โดยตัวละครบางตัว อาทิ ซอมบี้ ตัวตลก และสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ที่มีความแฟนตาซี เป็นผีที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง จะถูกตัดทิ้ง ไม่ได้ถูกเลือกมาเป็นตัวละครในบริบทโกดังผีสิงในประเทศไทย แม้ตัวละครนั้น ๆ จะได้รับความนิยมจากผู้เล่นชาวตะวันตกเป็นอย่างมากก็ตาม

ภาพที่ 6.1

ตัวละครของ Ripley's Haunted Adventure - San Antonio เมืองTexas และ Gatlinburg ที่ไม่ปรากฏในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



หมายเหตุ. ตัวละครของ Ripley's Haunted Adventure - San Antonio เมืองTexas และ Gatlinburg จาก Ripley's Haunted Adventure - Gatlinburg, TN, 2020

โดย Thecarpetbagger, 2020

(<https://www.youtube.com/watch?v=2rPjiFcVB-c>)

สำหรับบ้านแม่นาค สามารถแบ่งเป็นตัวละครที่ใช้มนุษย์แสดง และตัวละครที่ไม่ใช้มนุษย์แสดง ซึ่งได้แก่ หุ่นแม่นาค โดยตัวละครที่เป็นนักแสดง ส่วนใหญ่เป็นตัวละครผีในตำนาน ผีไทยที่ผู้เล่นส่วนใหญ่รู้จักคุ้นเคย ได้แก่ ผีแม่นาค ผีปอบ ผีนางรำ แต่ไม่เคยพบเห็นในชีวิต

ประจำวัน มาประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่ แม้จะไม่มี ความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องแม่นาคก็ตาม โดยมีการประกอบสร้างความน่ากลัวของตัวละคร “แม่นาค” ตามแนวคิด Uncanny เช่นเดียวกับ ตัวละครของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ซึ่งเป็นผีที่มีลักษณะคล้ายคน แต่เป็นผีที่มี เรื่องราวมาก่อน โดยเป็นตำนานของการประสพกับเรื่องราวโศกนาฏกรรมในการคลอดลูกจนเสียชีวิต นอกจากนี้ ยังปรากฏตัวละครผีสาวที่มีลักษณะแตกต่างจากผีตนอื่น ๆ คือ มีลักษณะคล้ายผีจูออน ของญี่ปุ่นในพื้นที่ของบ้านผีสิงไทยด้วยเช่นกัน

ตัวละครผีที่เป็นหุ่นที่ปรากฏ มีเพียงหุ่นจำลองผีแม่นาคห้อยหัวตรงบันได ลงบ้านแม่นาคเท่านั้น ซึ่งเป็นตัวละครที่มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ก่อให้เกิดความตกใจและ ความกลัวกับผู้เล่น ผ่านลักษณะท่าทางห้อยหัว ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวันของ มนุษย์ปกติ ทำให้เกิดความกลัวแก่ผู้เล่นได้

จุดเด่นที่สำคัญของการสื่อสารความน่ากลัวผ่านตัวละครของบ้านแม่นาค ที่แตกต่างจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา คือ การแสดงออกและวิธีการหลอกของ ตัวละครที่ใช้นุชย์แสดง จะเป็นตัวละครที่มีบุคลิกที่ลึกลับ สามารถปรับเปลี่ยนท่าทางการแสดงออก วิธีการหลอกผีกับผู้เล่น เพื่อไม่ให้เกิดความจำเจ ทำให้ผู้เล่นแม้จะกลับมาเล่นซ้ำก็อาจจะพบการหลอก ของผีที่แตกต่างออกไป ทั้งนี้ถือเป็นการสุมหลอกให้ผู้เล่นตกใจกลัว โดยไม่ได้ปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องแต่ อย่างใด

6.1.1.4 ฉาก (Setting)

ฉากที่ปรากฏในพื้นที่โกดังผีสิง ประกอบสร้างขึ้นให้เป็นพื้นที่ของเวลา กลางคืน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เราเชื่อว่า มีสิ่งชั่วร้ายดำรงอยู่ มีทั้งฉากที่สร้างความสมจริงเสมือนหลุดเข้าไป ในโลกความเป็นอดีต ในโรงงานผลิตโลงศพที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายทารุณ และฉากที่เหนือจริง เปรียบเสมือนการเข้าไปยังพื้นที่จิตใต้สำนึกของผู้เล่นเอง ซึ่งเป็นการออกแบบบ้านผีสิงที่อาจไม่ ต้องการความสมจริงที่มากนัก เพราะตั้งอยู่ในพื้นที่สวนสนุก สามารถมีความเป็นแฟนตาซี ความเหนือ จริงบางอย่างได้ เพราะหากสมจริงเกินไปอาจจะไม่สนุกได้ (น้ำปาย ไชยฤทธิ์, 2562)

สำหรับบ้านแม่นาคนั้น ฉากต่าง ๆ ถูกประกอบสร้างขึ้นให้เป็นพื้นที่ของ เวลา กลางคืน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เราเชื่อว่า มีสิ่งชั่วร้ายดำรงอยู่เช่นกัน โดยฉากต่าง ๆ เป็นการจำลองพื้นที่ ของชนบทของประเทศไทย หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคยและใกล้ชิด เช่น งานศพ บริเวณ ใต้ต้นไม้ใหญ่อย่างต้นโพธิ์ หรือบ้านทรงไทยในอดีต ซึ่งมีความสมจริงใกล้เคียงกับวิถีชีวิตของผู้เล่นชาว ไทย มากกว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

จุดเด่นที่สำคัญของฉากในบ้านแม่นาค คือ การจำลองเรือนแม่นาคทั้งหลัง เข้ามาอยู่ในพื้นที่บ้านผีสิง และผู้เล่นต้องเข้าไปในเรือนแม่นาคเพื่อจบการเล่น ไม่ใช่เพียงแต่มองเห็น อยู่ด้านนอกเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ที่ฉากมักจะเป็นพื้นที่ ส่วนหนึ่งที่น่าเสนอเท่านั้น เช่น ฉากห้องผ่าตัด ไม่ได้นำเสนอฉากให้เห็นทั้งหมดของห้องผ่าตัดทั้งด้าน ในและด้านนอก แต่จะให้เห็นเพียงบริเวณเตียงผ่าตัดมุมเดียวเท่านั้น

นอกจากนี้ ฉากของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา จะมีการไล่ระดับของการเว้นระยะห่างของผู้เล่นกับผีตามเนื้อเรื่อง โดยค่อย ๆ เพิ่มความใกล้ชิดของผู้เล่น กับผีเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยในฉากแรก ๆ จะมีการออกแบบฉากให้ตัวละครมีแต่ละตัวอยู่ในขอบเขต มีรั้ว กั้นให้ตัวละครมีอยู่ในพื้นที่ของตนเอง เป็นการเว้นระยะความน่ากลัว แต่พอเรื่องราวเข้มข้นขึ้น ฉาก ต่าง ๆ จะค่อย ๆ ลดระดับของรั้วกัน กลายเป็นพื้นที่เปิดมากขึ้นเรื่อย ๆ เปิดโอกาสให้ตัวละครมี ความ อิสระในการเคลื่อนไหว และเคลื่อนที่เข้าไปใกล้ไปสร้างความกลัวในระยะใกล้ชิดกับผู้เล่นมากขึ้น ซึ่งจะ แตกต่างกับการออกแบบฉากของบ้านแม่นาค ที่เปิดโอกาสให้ตัวละครมีทั้งหมดสามารถออกมาจาก พื้นที่ของตนเอง และวิ่งไล่ตามหลอกผู้เล่นได้อย่างอิสระ ได้ตั้งแต่เริ่มเรื่อง ไปจนจบเรื่องราว

6.1.1.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

ทั้ง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค มีการนำเสนอความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ คือ ผี โดยเมื่อผู้เล่นพบเจอผีต่าง ๆ จะถูก ขับไล่ออกจากสถานที่ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในใจผู้เล่นตามแนวคิด uncanny ผ่านการออกแบบตัวละคร และฉากต่าง ๆ ที่ผู้เล่นมีความคุ้นเคย แต่ไม่คุ้นชิน ด้วยเช่นกัน

6.1.1.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

การเล่าเรื่องทั้งหมดในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค เป็นมุมมองจากฝั่งผี ที่มีอำนาจ ยอมให้ผู้เล่นเข้าไปพบเจอความน่าสะพรึงกลัว ความสยดสยองของโลกหลังความตาย แต่ไม่สามารถอยู่ในพื้นที่แห่งนี้ตลอดไปได้ ต้องกลับออกมาสู่ โลกแห่งความจริงในที่สุด

6.1.1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มีการนำเสนอสัญลักษณ์พิเศษ ด้านภาพ คือ โลงศพ และเสียงที่โดดเด่น คือ เสียงเลื่อยไฟฟ้าที่ใช้ผลิตโลงศพ ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้องกับโครงเรื่องเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ ยังมีการใช้เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่สามารถสื่อสาร

ผ่านทางการมองเห็น การได้ยินเสียง การสัมผัสทางกาย และการได้กลิ่น มาทำการสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวได้พร้อม ๆ กัน ในจังหวะเวลาที่เหมาะสม

พื้นที่โกดังผีสิงแห่งนี้ ไม่มีการสื่อสารผ่านผัสสะการรับรู้รสชาติ (Taste) แม้จะมีเอฟเฟกการพ่นเลือดที่เป็นละอองน้ำใส่ผู้เล่นในหลาย ๆ ฉาก แต่ก็เพียงแค่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเปียก ไม่ได้มีจุดประสงค์ในการต้องการให้รับรู้รสชาติแต่อย่างใด ทั้งนี้เพื่อสุขอนามัยของผู้เล่น และเป็นการประกอบสร้างความกลัวในระดับที่เหมาะสมกำหนดไว้เท่านั้น คือ ผู้เล่นอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป ซึ่งถือเป็นระดับบ้านผีสิงสำหรับครอบครัว ซึ่งหากเป็นบ้านผีสิงที่กำหนดขั้นต่ำทำให้ผู้เล่นอายุมากขึ้น ก็จะมีการสร้างความน่ากลัวมากขึ้น และใช้การสื่อสารทางการรับรู้รสชาติได้ อาทิ บ้านผีสิงแมคคามี่ เมเนอร์ (Mckamey manor) ที่ได้รับการจัดอันดับว่า เป็นบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุดในโลกได้กำหนดอายุขั้นต่ำของผู้เล่นไว้ที่ 21 ปี (อนุญาตให้ผู้เล่นที่อายุ 18-20 ปีเข้าไปเล่นได้ แต่ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง) ทำให้การนำเสนอเนื้อหา การสื่อสารความกลัวในพื้นที่แห่งนี้เต็มไปด้วยความรุนแรง นักแสดงจะสามารถสัมผัสตัวและมีปฏิกริยากับผู้เล่นได้จริง สามารถจับผู้เล่นมัด จับกดน้ำ สาดเลือดปลอมบนร่างกาย (Lati, 2019)

ภาพที่ 6.2

บ้านผีสิง แมคคามี่ เมเนอร์



หมายเหตุ. แมคคามี่ เมเนอร์ จาก McKamey Manor บ้านผีสิงเขย่าขวัญ โหดเลือดสาด ทำทนายจิตแข็ง ซ็อกตายไม่รับผิดชอบ โดย นาทนาม ไวยหงษ์, 2563

(<https://www.gqthailand.com/culture/article/mckamey-manor-america-most-extreme-haunted-house>)

สำหรับบ้านแม่นาค สัญลักษณ์พิเศษด้านภาพ คือ รูปปั้นแม่นาคในชุด ใจ กระเบน ผ้าแถบ ยืนอุ้มลูก และเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ คือ เสียงของแม่นาคที่ร้องเรียกพี่มากและ อาละวาดผู้เล่นเมื่อเข้ามายังสถานที่แห่งนี้ ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้องกับโครงเรื่อง นอกจากนี้ ยังมี การใช้เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ที่สามารถสื่อสารผ่านทางอารมณ์ การได้ยินเสียง การสัมผัส ทางกาย และการได้กลิ่น มาทำการสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวได้พร้อม ๆ กัน ในจังหวะ เวลาที่เหมาะสม

จุดเด่นของพื้นที่ของบ้านแม่นาคนี้ เน้นไปที่การสื่อสารผ่านทางกลิ่น โดยมี การสื่อสารในบริบทความเป็นไทย โดยใช้กลิ่นรูป และน้ำอบเพื่อสื่อความหมายบางอย่างถึง บรรยายภาพของผีหรือความตาย ซึ่งตามความเชื่อของคนไทย ผีมักจะมาพร้อมกับกลิ่น และกลิ่น คือ สิ่งบ่งบอกสถานะของผีตัวนั้นได้ชัดเจน โดยมักเป็นกลิ่นรูป กลิ่นน้ำอบ กลิ่นหอมของดอกไม้ โดย หากหาต้นตอของกลิ่นไม่ได้ก็มักจะเชื่อว่า เป็นกลิ่นที่แสดงว่าผีดำรงอยู่ในบริเวณนั้น (แนวหน้า, 2562) และภายในบ้านแม่นาค ไม่มีการสื่อสารผ่านทางรสชาติ เช่นเดียวกับ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

จะเห็นได้ว่า ทั้ง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้าน แม่นาค มีการใช้เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงซึ่งสามารถสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ เพื่อความสมจริงในการสื่อสารความกลัวมากที่สุด

6.1.2 การถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค

ในส่วนของผลการศึกษาด้านผู้รับสาร ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ จากผู้เล่น สถานที่ละ 10 คน โดยแบ่งเป็น ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี 2 คน และผู้เล่นที่ไม่มี ประสบการณ์ตรงกับผี 8 คน ซึ่งปรากฏรายละเอียดในบทที่ 4 และบทที่ 5 ทำให้ได้ข้อมูลว่า กลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับผี และผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ถอดรหัส ความหมายไปในทิศทางเดียวกัน ไม่มีความแตกต่างกันมากนัก ซึ่งการถอดรหัสความหมายโดยรวม ของแต่ละบ้านผีสิง ปรากฏผลการวิเคราะห์ดังตาราง

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่่นาค

เนื้อหาตามองค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่่นาค
1. โครงเรื่อง		
เนื้อเรื่อง (Story) ที่น่าเสนอ	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นไม่เชื่อว่าเรื่องราวตำนานของโกดังร้างของบริษัทผลิตโลงศพ กริมสส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ทคอมพานี เป็นเรื่องจริง แต่ก็มีควมที่น่ากลัว ทำให้กลัวได้	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นรู้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับแม่นาค แต่ไม่เข้าใจชัดเจนว่า น่าเสนอตำนานความรักของแม่นาค พระโขนงที่รอคอยคนรักที่จากไปให้กลับมา
โครงเรื่องประกอบสร้าง อารมณ์กลัวแบบไม่ คงที่คล้ายกับอารมณ์ ของมนุษย์	สอดคล้องกัน มีการสื่อสาร ทำให้กลัว (Scare) ทำให้ตกใจ และลดความกลัวลงเป็นช่วง ๆ ไม่ได้ทำให้รู้สึกตื่นเต้นตลอดเวลาจนกลัวมากเกินไป	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นมองว่าเรื่องราวมีความน่ากลัว ตั้งแต่ฉากแรกที่เป็นฉากงานศพ และน่ากลัวเกือบจะเท่า ๆ กันทุกเหตุการณ์ ทำให้รู้สึกเหนื่อยที่ต้องหนีตลอดเวลา
เหตุการณ์ (Spectacle) ความสยองขวัญมี ความเกี่ยวข้องกับโครง เรื่องและไต่ลำดับความ น่ากลัวขึ้นไปเรื่อย ๆ จนถึงเหตุการณ์สุดท้าย	สอดคล้องกัน เหตุการณ์ในโกดังผีสิงเชื่อมโยงกัน ตั้งแต่สับหระอพาเข้าไปในพื้นที่มี การเพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ จนน่ากลัวมากที่สุด คือ เหตุการณ์ ที่เจอผีมือเลื้อย	ต่อรองความหมาย เหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่มีความเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันเท่าไรนัก แต่มีความน่ากลัวมีมาตั้งแต่แรกและมีไปจนถึงสิ้นเรื่องในระดับที่เกือบเท่า ๆ กันจนจบเรื่อง

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค (ต่อ)

เนื้อหาตาม องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่นาค
2. แก่นเรื่อง		
	สอดคล้องกัน ผู้เล่นสามารถถอดรหัสความหมายได้ สอดคล้องกับแก่นเรื่องว่า โกดังผีสิง เป็นสถานที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง และ วิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปในพื้นที่นี้ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการปลุกตำนานเรื่องราวอันน่าสยดสยองที่เลือนหายให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นบางคนไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง เลยจับประเด็นไม่ได้ว่าจริง ๆ แล้วแก่นเรื่องคือสิ่งใด แต่ผู้เล่นที่เป็นเพศชายที่ถูกแม่นาคร้องเรียกหาพี่มาก จะเข้าใจว่าแก่นเรื่องน่าจะเกี่ยวกับผีแม่นาคที่กำลังรอคอยคนรักกลับมาหาอีกครั้ง
3. ตัวละคร		
ตัวละครที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงเป็นผีที่มีความน่ากลัว	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นไม่แน่ใจว่าตัวละครที่ปรากฏเป็นคนหรือผี แต่มีความแตกต่างไปจากคนปกติ มีการใช้อาวุธ น่ากลัว คล้ายกับคนมีอาการผิดปกติทางจิต	สอดคล้องกัน ตัวละครแม่นาค สัปเหร่อ ผีปอบ ผีนางรำที่ปรากฏตัว ล้วนเป็นผีที่ผู้เล่นรู้จัก รับรู้ว่ามี ความน่ากลัว จากภาพยนตร์/ละคร ที่เคยรับชมมา จึงยอมรับว่าตัวละครทุกตัวสามารถสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นได้
ตัวละครที่มนุษย์แสดงมีความน่ากลัว สมจริงกว่าตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์	สอดคล้องกัน ตัวละครผีต่าง ๆ ที่ใช้คนแสดงมีความสมจริง ดูแตกต่างจากคนทั่วไป และน่ากลัว	สอดคล้องกัน ตัวละครผีต่าง ๆ แสดงได้สมบทบาท ดูแตกต่างจากคนทั่วไป และน่ากลัว

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่เฒ่า (ต่อ)

เนื้อหาตาม องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่เฒ่า
การแต่งกาย แต่งหน้า และลักษณะภายนอก ของตัวละครที่มนุษย์ แสดง และสอดคล้อง กับเนื้อเรื่อง	สอดคล้องกัน การแต่งหน้า แต่งกาย ดูสมจริง ดู แตกต่างจากคน ทำให้เป็นผีที่มีความ น่ากลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	สอดคล้องกัน การแต่งกาย ดูสมจริงเข้ากับพื้นที่ที่ มีความเป็นไทยโบราณ แม้จะแสง สลัวมองไม่เห็นชัดก็ตาม
ท่าทางการแสดงออก ของตัวละครที่มนุษย์ แสดงเป็นผี สร้างความ กลัวให้กับผู้เล่น	สอดคล้องกัน การแสดงออก รวมถึงการใช้อาวุธ ของสัปเหร่อ ผีมือเลื้อยที่จะทำร้าย ร่างกาย ทำให้กลัวเป็นอย่างมาก	สอดคล้องกัน ตัวละครต่าง ๆ มีการแสดงที่สื่อ ความหมายถึงความเป็นตัวเองได้ ชัดเจน อีกทั้งท่าทางการวิ่งเข้าหา ผู้เล่นของตัวละครผีปอบ ทำให้เกิด ความกลัวได้เป็นอย่างมาก
ลักษณะการพูดของตัว ละครที่มนุษย์แสดง คล้ายผี มีความน่ากลัว แตกต่างจากคนทั่วไป	สอดคล้องกัน ผีมีการพูดเสียงต่ำ หุ้ม ซ้ำ ทำให้ แตกต่างจากคนทั่วไป มีความน่ากลัว เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	สอดคล้องกัน การแสดงออกของผีต่าง ๆ จะมี การพูดเสียงต่ำ หุ้ม ยานคาง ทำให้ แตกต่างจากคนทั่วไป มีความน่า กลัว เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง
ตัวละครที่เป็นหุ่นมี ความน่ากลัวและก่อให้เกิด ความหลอนกับ ผู้เล่นได้	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นส่วนมากไม่กลัวผีหุ่น เนื่องจาก เป็นผีต่างชาติ ไกลตัว แต่มีผู้เล่นบาง คนจินตนาการว่าน่ากลัวเนื่องจาก เป็นแผลเหวอะหวะ และจินตนาการ ว่าหุ่นเหล่านี้ขยับได้	สอดคล้องกัน พบตัวละครผีแม่เฒ่าห้อยหัวที่ทำ จากหุ่น ซึ่งทำให้ผู้เล่นตกใจ และ ต้องการออกไปจากบริเวณบ้านผีสิง

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค (ต่อ)

เนื้อหาตาม องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่นาค
ตัวละครที่เป็นคอมพิวเตอร์ กราฟิกมีความน่ากลัว และก่อให้เกิดความ หลอนกับผู้เล่นได้	ต่อรองความหมาย ผีคอมพิวเตอร์กราฟิกก่อให้เกิดความ น่ากลัวได้ แต่น่ากลัวน้อย เพราะอยู่ แค่ในกรอบรูป มีระยะห่าง ไกลตัว	ไม่มีตัวละครที่เป็นคอมพิวเตอร์ กราฟิกแต่อย่างใด
4. ฉาก		
ฉากต่างๆ แสดงถึง การเป็นพื้นที่ที่มีความ น่ากลัวในอดีต เป็น ดินแดนแห่งความตาย	สอดคล้องกัน ฉากที่ปรากฏในโกดังผีสิง เป็นพื้นที่ ในอดีต มีความเก่า ห่างไกลจากโลก ปัจจุบัน และมีความแฟนตาซี	สอดคล้องกัน ฉากต่าง ๆ แสดงถึงการเป็นพื้นที่ ชนบทของไทยในอดีต ที่เกี่ยวข้องกับ กับความตาย และเป็นที่อยู่ของผี แม่นาค ผู้เล่นส่วนใหญ่คิดว่าเป็น พื้นที่ในอดีต มีความเป็นไทย โบราณ เหมาะสมกับยุคแม่นาค
ฉากสามารถแสดง บริบทของเรื่องราว	สอดคล้องกัน ตัวละครที่ปรากฏและฉากมีความสอดคล้อง เป็นบรรยากาศแบบตะวันตก	สอดคล้องกัน ฉากต่าง ๆ มีกลิ่นอายความเป็น ไทยโบราณ เหมาะสมกับยุคแม่นาค
เวลาในบ้านผีสิงเป็น เวลากลางคืน	สอดคล้องกัน ฉากต่าง ๆ มีความมืด สีสู่ถึงเวลา กลางคืนและทำให้เกิดความกลัว	สอดคล้องกัน ฉากต่าง ๆ มีความมืด สีสู่ถึงเวลา กลางคืนและทำให้เกิดความกลัว
ฉากต่าง ๆ เป็นพื้นที่ ของผีที่มีความโหดร้าย ทารุณ	สอดคล้องกัน มีฉากการทารุณกรรม และผีที่ใช้ อาวุธ โดยเฉพาะผีเสื้อ เป็นพื้นที่ ของผีที่โหดร้าย ดุร้าย	โครงเรื่องไม่มีความเกี่ยวข้องกับ ความโหดร้าย ทารุณ จึงไม่ได้วัด การสื่อความหมายนี้ผ่านฉากต่าง ๆ

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค (ต่อ)

เนื้อหาตาม องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่นาค
ฉากที่มีความแฟนตาซี เป็นการเล่นกับจิตใต้ สำนึกของมนุษย์ที่ก่อ ให้เกิดความกลัวได้	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นส่วนมากรู้สึกเวียนศีรษะ และ รู้สึกวกอให้เกิดความกลัวเพียงเล็กน้อย	บ้านแม่นาคไม่ปรากฏฉากที่มี ความแฟนตาซีแต่อย่างใด
5. ความขัดแย้ง		
พื้นที่บ้านผีสิงเต็มไปด้วย ความขัดแย้งของผี และคนที่เป็นผู้เล่นที่ เข้าไปทำทนายอำนาจ ของผี รวมถึงความ ขัดแย้งแบบ uncanny	สอดคล้องกัน ผู้เล่นส่วนมากคิดว่าเป็นความขัดแย้ง ของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก	สอดคล้องกัน ผู้เล่นส่วนมากคิดว่าเป็นความ ขัดแย้งของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก
6. มุมมองการเล่าเรื่อง		
เล่าจากมุมมองของผี ในพื้นที่	สอดคล้องกัน สัปเหร่อเป็นคนเล่าเรื่องราวสถานที่ และผีต่าง ๆ ไล่ให้ออกมา จึงน่าจะ เล่าจากมุมมองของผ	สอดคล้องกัน เล่าจากมุมมองของผีแม่นาค ที่รอ คอยคนรัก เมื่อไม่ใช่พี่มาก จึงไล่ให้ ออกไป
ด้านภาพ	สอดคล้องกัน ผู้เล่นส่วนมากมองว่าโรงศพแบบ คริสต์พบเห็นได้ทั่วบริเวณนี้เป็น สัญลักษณ์พิเศษด้านภาพ และก่อให้ เกิดความกลัวได้เพราะทำให้นึกถึง งานศพ ความตาย	สอดคล้องกัน ผู้เล่นส่วนมากมองว่ารูปปั้นแม่นาค คือ สัญลักษณ์ที่โดดเด่นในพื้นที่ ทำให้นึกถึงตำนาน และอำนาจของ แม่นาค

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค (ต่อ)

เนื้อหาตาม องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่นาค
7. สัญลักษณ์พิเศษ		
ด้านเสียง	สอดคล้องกัน ผู้เล่นส่วนมากถอดรหัสความหมาย ว่าเสียงเลื่อยไฟฟ้าถือเป็นเสียงที่โดดเด่นและน่ากลัวที่สุดในพื้นที่แห่งนี้	สอดคล้องกัน เสียงกรีดร้องของแม่นาคทำให้ ตกใจกว่าตัวละครอื่น และทำให้ ต้องการวิ่งออกจากบ้าน
เทคนิคเฉพาะของบ้าน ผีสิงทั้งหมดก่อให้เกิด บรรยากาศของความ ตาย ก่อให้เกิดความ กลัวในจิตใจได้	สอดคล้องกัน การสื่อสารผ่านผัสสะต่าง ๆ ก่อให้ เกิดบรรยากาศที่น่ากลัว สามารถสร้าง ความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้	สอดคล้องกัน บรรยากาศภายในบ้านผีสิงคล้าย กับบรรยากาศในหนังผี มีความน่า กลัว เหมือนหลุดเข้าไปจริง ๆ
การสื่อสารความกลัว ผ่านแสง สี ประสาท สัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ก่อให้เกิดความ กลัวแก่ผู้เล่นได้	ต่อรองความหมาย ภายในโกดังผีสิงค่อนข้างมืดมาก ทำ ให้มองไม่เห็น ความกลัวผีจึงลดลง	สอดคล้องกัน ภายในบ้านแม่นาคบรรยากาศสลัว เห็นทุกสิ่งได้กลาง ๆ ทำให้เกิดความ กลัวขึ้นในจิตใจ
เสียงเงิบที่ปรากฏใน บ้านผีสิง ก่อให้เกิด ความกลัวแก่ผู้เล่นได้	สอดคล้องกัน เสียงเงิบทำให้ลึ้น การเงิบผิดปกติ ทำให้รู้สึกหวาดระแวง ระแวงว่าจะมี อะไรเกิดขึ้น	สอดคล้องกัน เสียงเงิบในบางเวลา ทำให้คอย ลุ้นตลอดว่าผีจะออกมาเมื่อไหร่
เสียงประกอบ ที่ ปรากฏในพื้นที่บ้านผี สิง ก่อให้เกิดความกลัว แก่ผู้เล่นได้	สอดคล้องกัน เสียงประกอบทั้งหลาย โดยเฉพาะ เสียงเลื่อยไฟฟ้าช่วยทำให้เกิดความ สมจริง และน่ากลัว	สอดคล้องกัน เสียงแมลง บรรยากาศกลางคืน ทำ ให้รู้สึกกลัว

ตารางที่ 6.2

เปรียบเทียบความหมายการเข้ารหัส และถอดรหัสความกลัวของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค (ต่อ)

เนื้อหาตาม องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การถอดรหัสความหมาย จากผู้เล่นบ้านแม่นาค
เสียงดนตรี ที่ปรากฏ ในพื้นที่บ้านผีสิง ก่อให้ เกิดความกลัวแก่ผู้เล่น ได้	ต่อรองความหมาย ผู้เล่นส่วนมากสนใจที่การมองเห็น จึง ไม่ค่อยได้ยินเสียงเพลง จึงก่อให้เกิด ความกลัวเพียงเล็กน้อย	สอดคล้องกัน มีเสียงดนตรีไทยเดิม บรรยากาศ และการร้ายรำของผีนางรำ ประกอบกับดนตรีไทยเดิม ทำให้ดู สมจริง และน่ากลัวมาก
การใช้กลิ่นในการ สื่อสาร ความกลัว	สอดคล้องกัน กลิ่นน้ำมันเครื่องทำให้ดูสมจริง ทำให้ กลัวโดนทำร้ายจากเลื่อยไฟฟ้าจริง ๆ	สอดคล้องกัน กลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูป ทำให้รู้สึกถึง ความเป็นผี และทำให้กลัว
เอฟเฟคและการเคลื่อนไหว ของตัวละครที่เข้า มาสัมผัสร่างกายของ ผู้เล่น ก่อให้เกิดความ กลัวขึ้นได้	สอดคล้องกัน การสื่อสารผ่านผัสสะทางกาย สามารถทำให้เกิดความกลัวขึ้นได้ใน หลายเหตุการณ์	สอดคล้องกัน ทางเดินที่แคบทำให้รู้สึกใกล้ชิด อด อัด และการเดินในพื้นที่เปลี่ยนจาก แข็งเป็นนุ่มไปทำให้เกิดความกลัว อันตรายขึ้นได้

จากตารางที่ 6.2 พบความแตกต่างของการถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

โกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เป็นบ้านผีสิงที่มีการสื่อสาร และประกอบสร้างความกลัวแบบตะวันตก เนื่องจากมีจุดกำเนิดของความน่ากลัวมาจากอเมริกา ซึ่งทำให้ผู้เล่นชาวไทย ทั้งผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี และไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับผีมี การถอดรหัสความหมายใน 2 รูปแบบด้วยกัน คือ ทั้งถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องกับ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ต้องการสื่อสาร และถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมาย ในการสื่อสารบางประเด็น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ผู้เล่นชาวไทย มีการถอดรหัสความหมายที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา สื่อสารมาในหลายประเด็นด้วยกัน ได้แก่ การออกแบบโครงเรื่องที่มีการสื่อสาร ทำให้กลัว (Scare) ทำให้ตกใจ และลดความกลัวลงเป็นช่วง ๆ ไม่ได้ทำให้รู้สึกตื่นเต้นตลอดเวลาจนกลัวมากจนเกินไป โดยเหตุการณ์ในโกดังผีสิง มีเส้นเรื่องที่แข็งแรง เป็นเรื่องราวที่มีความน่ากลัว เชื่อมโยงเรื่องราวกันทั้งเรื่อง โดยจะค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ จนน่ากลัวมากที่สุดในเหตุการณ์ที่ผีมือเลื้อยไล่ล่า จนผู้เล่นทุกคนต้องหนีออกมาให้ได้

นอกจากนี้ ผู้เล่นยังถอดรหัสความหมายสอดคล้องในประเด็นของแก่นเรื่องว่าโกดังผีสิงเป็นสถานที่ที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง และวิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปในพื้นที่นี้ถือว่า เป็นผู้ที่ต้องการปลุกตำนานเรื่องราวอันน่าสยดสยอง ที่เลือนหายไปให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง

การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในส่วนของแต่ละตัวละครต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายสอดคล้องเช่นกัน โดยผู้เล่นยอมรับว่า ตัวละครมีส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความกลัวได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากการพูด การแต่งหน้า แต่งกาย การแสดงออกของตัวละครที่แตกต่างจากคนทั่วไป ทำให้เกิดเป็นตัวละครที่มีความน่ากลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นั้น เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องเช่นกัน โดยสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ว่า บ้านผีสิงแห่งนี้ประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริงที่เป็นพื้นที่ในเวลากลางคืน และเป็นโลกอดีตที่มีความเก่า ห่างไกลจากโลกปัจจุบัน และมีความแฟนตาซี ทั้งตัวละครที่ปรากฏ และฉากมีความสอดคล้อง เป็นบรรยากาศแบบตะวันตก และเป็นพื้นที่ของผีที่มีความดุร้าย ผ่านฉากทารุณกรรมต่าง ๆ อาทิ การหันศพ ซ้ำแหละศพ และการที่ผีมือเลื้อยใช้อาวุธประกอบฉากในการทำร้ายผู้เล่น

การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในส่วนของความขัดแย้งของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก การเล่าเรื่องจากมุมมองของผี และการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์พิเศษก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องเช่นกัน โดยผู้เล่นส่วนมากมองว่า โลงศพแบบคริสต์พบเห็นได้ทั่วบริเวณนี้เป็นสัญลักษณ์พิเศษด้านภาพ และก่อให้เกิดความกลัวได้ เพราะทำให้นึกถึงงานศพ ความตาย

ผู้เล่นส่วนมาก ถอดรหัสความหมายว่า เสียงเลื้อยไฟฟ้า ถือเป็นเสียงที่โดดเด่นและน่ากลัวที่สุดในพื้นที่แห่งนี้ และการสื่อสารผ่านผัสสะต่าง ๆ ภายในพื้นที่บ้านผีสิง ถือเป็นเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่ก่อให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัว สามารถสร้างความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้ โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านทางด้านเสียงสนทนา เสียงเงิบ เสียงประกอบ ที่ทำให้พื้นที่แห่งนี้เกิดความสมจริง และน่ากลัว การสื่อสารผ่านทางกลิ่นน้ำมันเครื่อง ทำให้ผู้เล่นรับรู้ได้ถึงความอันตรายที่เกิดจากเลื้อยไฟฟ้าที่จะเข้ามาทำร้ายร่างกาย และการสื่อสารผ่านทางกายสัมผัส เช่น การเป่าลม

เอฟเฟกต์พ่นน้ำต่าง ๆ ใส่ สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวขึ้นได้ในหลายเหตุการณ์

ส่วนเนื้อหาที่ผู้เล่นมีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมาย ได้แก่ การนำเสนอเนื้อเรื่องว่า สถานที่แห่งนี้นำมาจากเรื่องจริงของโรงงานผลิตโลงศพgrimssbี่ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานี ในอดีตที่ปิดตัวลงเพราะมีเหตุการณ์สยองขวัญต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย จนกลายเป็นถ้ำร้างที่ได้ชื่อว่า เป็นโกดังผีสิง โดยผู้เล่นไม่เชื่อว่า เรื่องราวนี้เป็นเรื่องจริง แต่ก็มีเพื่อนที่กลัวสามารถทำให้กลัวได้ และผู้เล่นไม่แน่ใจว่าตัวละครที่ปรากฏเป็น คน ผีหรือซอมบี้ ผิดิบ กันแน่ แต่ก็ยอมรับว่า ตัวละครใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พักยา นั้นมีความแตกต่างไปจากคนปกติ มีการใช้อาวุธ น่ากลัว คล้ายกับคนมีอาการผิดปกติทางจิต ทำให้รับรู้ได้ถึงเพื่อนที่น่ากลัว

ตัวละครที่เป็นหุ่นผีต่างชาตก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นมีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมายเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นแม่มด มัมมี่ หรือซอมบี้ เนื่องจากเป็นผีต่างชาต ไม่ได้ก่อให้เกิดความกลัวในใจของผู้เล่นได้นัก เนื่องจากไกลตัว แต่มีผู้เล่นบางคนยอมรับว่า หุ่นเหล่านี้มีความน่ากลัวเนื่องจากมีแผลเหวอะหวะ มีร่างกายที่เสมือนถูกทำร้าย และการจินตนาการว่า หุ่นเหล่านี้ขยับได้ ทำให้เกิดความน่ากลัวขึ้นภายในจิตใจได้ รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสื่ออารมณ์ความหลอน ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นมีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมายเช่นกัน เนื่องจากผู้เล่นมองว่า เคยเห็นภาพเหล่านี้ในอินเทอร์เน็ตมาบ้าง จึงไม่ค่อยเกิดความกลัวมากนัก แค่อึ้งดูให้มอง และเป็นผีที่ปรากฏอยู่แค่ในกรอบรูป มีระยะห่าง ไกลตัว ไม่สามารถหลอก หรือทำร้ายในระยะประชิดได้ ผู้เล่นจึงไม่ค่อยรู้สึกกลัว รวมถึงการนำเสนอฉากที่มีความแฟนตาซี เป็นภาพลวงตา ก็ไม่ได้ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวได้มากนัก โดยผู้เล่นให้ความเห็นว่า เป็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกเวียนศีรษะมากกว่า ก่อให้เกิดความกลัว และคิดว่าเป็นฉากที่เปลี่ยนบรรยากาศจากความน่ากลัวของผีเท่านั้น

นอกจากนี้ เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่มีการสื่อสารผ่านการมองเห็น อาทิ การออกแบบแสงสี ความมืด สว่าง ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่น มีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมายเช่นกัน เนื่องจากผู้เล่นส่วนมาก พบว่า การออกแบบแสงภายในโกดังผีสิงค่อนข้างมืดมาก ซึ่งไม่ได้ก่อให้เกิดความกลัวเป็นอย่างมากแต่อย่างใด แต่ทำให้ผู้เล่นมองไม่ค่อยเห็นรายละเอียดของตัวละครหรือฉากชัดเจนมากนัก ความกลัวผีจึงลดลง เพราะต้องระแวงเกี่ยวกับการเดินไปในทิศทางที่ถูกต้องและระวังอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการเดิน

การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านเสียงเพลงก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นต่อรองความหมายด้วยเช่นกัน เนื่องจาก Ripley's HAUNTED ADVENTURE พักยา มีการใช้เสียงดนตรีคลาสสิกสื่ออารมณ์ความน่ากลัวในฉากของผีแวมไพร์ แต่ผู้เล่นส่วนมากให้ความสนใจกับสิ่งที่มองเห็นทางสายตามากกว่า จึงได้ยินเสียงเพลงแค่เบา ๆ รู้สึกกลัว แต่ไม่ค่อยเข้าใจว่า เสียงดนตรีคลาสสิก

กำลังบ่งบอกถึงการเข้าสู่พื้นที่ของแวมไพร์ และกำลังจะมีอันตรายเกิดขึ้น

จากการเก็บข้อมูลการถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา นี้ พบว่า มีผู้เล่นท่านหนึ่งที่มักจะถอดรหัสความหมายแตกต่างกับผู้เล่นคนอื่น ๆ และปฏิเสธว่าการเข้ารหัสความกลัวของบ้านผีสิงแห่งนี้ว่า ไม่ทำให้เกิดความกลัว รวมถึงความสนุก แต่อย่างใด แต่มักทำให้เกิดความรู้สึกตกใจมากกว่า ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้เล่นคนนี้มีประสบการณ์ในการพบเจอเหตุการณ์สยองขวัญ หรือความน่ากลัวเกี่ยวกับคนตายในโลกแห่งความจริงมาก่อนแล้ว จึงไม่เกิดความรู้สึกกลัวเมื่อต้องเข้าไปในพื้นที่โกดังผีสิงที่จำลองทุกสิ่งขึ้นมา ซึ่งมีความแตกต่างจากความสมจริงที่เคยพบเจอจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน

2. ถอดรหัสความหมายของผู้เล่นบ้านแม่นาค

การถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวไทยที่ได้เล่นบ้านผีสิง บ้านแม่นาค นับว่ามีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นชาวไทยมีการถอดรหัสความหมายความน่ากลัว สอดคล้องกับการเข้ารหัสความกลัวของผู้ส่งสารในหลายประเด็น ทั้งการสื่อสารความกลัวผ่านตัวละครที่มนุษย์แสดงและตัวละครที่เป็นหุ่น โดยบ้านผีสิงแห่งนี้มีการสื่อสารความกลัวผ่านตัวละครทั้งแม่นาค สัปเหร่อ ผีปอบ ผีนางรำ ที่ล้วนเป็นผีที่ผู้เล่นรู้จัก รับรู้ว่ามี ความน่ากลัวจากสื่อประเภทอื่นที่เคยรับชมมา จึงยอมรับว่าตัวละครทุกตัวสามารถสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นได้ แม้ตัวละครจะมีการแสดงออก จังหวะในการหลอกแต่ละรอบที่แตกต่างกันไป โดยผู้เล่นให้ความเห็นว่า สามารถแสดงได้สมทบภาพ ดูแตกต่างจากคนทั่วไป และน่ากลัว ลักษณะการพูด การแต่งกาย ดูสมจริงเข้ากับพื้นที่ที่มีความเป็นไทยโบราณ แม้จะแสงสลัวมองไม่เห็นชัดก็ตาม

ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ แม้บางฉากดูเหมือนจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวแม่นาคพระโขนง อาทิ ฉากป่า หรือฉากงานศพ แต่ก็สามารถสื่อสารความกลัวได้ เนื่องจากทำให้ผู้เล่นสามารถถอดรหัสความหมายได้ว่า เป็นพื้นที่ชนบทของไทยในอดีตที่มีความเกี่ยวข้องกับ ความตาย และเป็นที่อยู่ของผีแม่นาค และสื่อถึงเวลากลางคืน ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวเช่นกัน

นอกจากนี้ การถอดรหัสความหมายของผู้เล่นเกี่ยวกับความขัดแย้งก็มีความสอดคล้องว่า เป็นเรื่องราวความขัดแย้งของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก และการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์พิเศษ ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องเช่นกัน โดยผู้เล่นส่วนมากถอดรหัสความหมายว่า รูปปั้นแม่นาค คือ สัญลักษณ์ที่โดดเด่นด้านภาพในพื้นที่ ทำให้นึกถึงตำนาน และอำนาจของแม่นาค และเสียงกรีดร้องของแม่นาค ก็ถือเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ ที่ทำให้ตกใจ กลัว และต้องการวิ่งออกจากบ้าน

สำหรับการสื่อสารผ่านผัสสะต่าง ๆ ภายในพื้นที่บ้านผีสิงถือเป็นเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่ก่อให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัว ผู้เล่นได้ถอดรหัสความหมายว่า สามารถสร้างความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่นบ้านแม่นาคได้เป็นอย่างดี โดยการสื่อสารผ่านการมองเห็นนั้น สามารถสื่อสารได้ว่าบ้านแม่นาคมีบรรยากาศสลับ เห็นทุกสิ่งได้ลาง ๆ ทำให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจได้ การสื่อสารผ่านทางเสียงเงิบ เสียงประกอบ เสียงสนทนา และเสียงดนตรี โดยเฉพาะเสียงดนตรีไทยที่ตั้งขึ้นเบา ๆ ตอนที่นางรำได้ปรากฏตัวขึ้น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกกลัวเป็นอย่างมาก

การสื่อสารผ่านกลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูป สามารถทำให้ผู้เล่นถอดรหัสความหมายไปในทิศทางเดียวกันหมดว่า ทำให้รู้สึกถึงความเป็นผี และทำให้รู้สึกกลัวผีแบบไทยมาก โดยคิดว่าเป็นความเหมาะสมอย่างมากในการนำมาสื่อสาร และประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ และการสื่อสารผ่านทางผัสสะทางร่างกาย อาทิ การนั่งบนเตียงที่สั่นและยุบได้ การออกแบบฉากให้ผู้เล่นต้องเดินในฉากป่าที่เป็นทางเดินที่แคบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอึดอัด และกลัว และการเดินในพื้นที่เปลี่ยนจากแข็งเป็นนุ่มยวบ ก่อให้เกิดความกลัวอันตรายเกิดขึ้นในใจผู้เล่นได้เช่นกัน

เนื้อหาที่ผู้เล่นชาวไทยถอดรหัสต่อรองความหมายมีเพียงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องและแก่นเรื่อง โดยผู้เล่นรับรู้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแม่นาค แต่ไม่เข้าใจเนื้อเรื่องว่า นำเสนอตำนานความรักของแม่นาคพระโขนงที่รอคอยคนรักที่จากไปให้กลับมา เนื่องจากไม่ได้มีการบอกกล่าวที่เด่นชัดนัก และการสื่อสารเหตุการณ์ต่าง ๆ ในบ้านแม่นาคไม่มีความเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกัน ความน่ากลัวมีมาตั้งแต่ฉากแรก และมีความน่ากลัวในระดับที่เท่า ๆ กันจนจบเรื่อง ทำให้รู้สึกเหนื่อยที่ต้องหนีตลอดเวลา และผู้เล่นบางคนไม่สามารถเข้าใจความหมายของแก่นเรื่องว่า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรอคอยคนรักของแม่นาค เนื่องจากไม่สามารถจับประเด็นได้ มีเพียงผู้เล่นที่เป็นเพศชายที่ถูกแม่นาคร้องเรียก และเข้าใจผิดว่าเป็นผีที่มากคนรัก ที่สามารถต่อรองความหมาย และพยายามจะเข้าใจว่าแก่นเรื่องน่าจะเกี่ยวกับผีแม่นาคที่กำลังรอคอยคนรักกลับมาหาอีกครั้ง

จะเห็นได้ว่า การที่ผู้เล่นคนไทยทราบถึงตำนานของแม่นาค และผีตนอื่น ๆ ในพื้นที่แห่งนี้มาก่อน ประกอบกับการสร้างบรรยากาศในบริบทความเป็นไทยที่สมจริง ผ่านวัฒนธรรมที่มีความใกล้ชิด และเป็นสิ่งที่ผู้เล่นรู้สึกว่า มีความใกล้ชิดตัว คุณเคย ซึ่งแม้จะไม่ “คุ้นชิน” มากกว่าบ้านผีสิงฝั่งตะวันตก จึงทำให้ผู้เล่นชาวไทยเกิดความรู้สึกเชื่อมโยง สามารถถอดรหัสการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวของบ้านแม่นาค สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกับผู้ส่งสารได้มากกว่าบ้านผีสิงจากฝั่งตะวันตก

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการศึกษาการสื่อสารและการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง 2 แห่ง คือ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค รวมถึงการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น ทำให้พบความน่าสนใจใน 3 ประเด็น คือ คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อกลวิธีสร้างความกลัวในบ้านผีสิง และการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

6.2.1 คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ

“ความกลัว” เป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารและประกอบสร้างขึ้นมาได้ มนุษย์มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของผีมาอย่างยาวนาน ซึ่งหากพิจารณาพัฒนาการของการสื่อสารเรื่องผี จะพบว่า ในยุคแรก จะเป็นการสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์กันแบบเห็นหน้าค่าตา (Face to face communication) ผู้ที่มีสัมผัสที่หกจะสามารถสื่อสารและสัมผัสกับผีได้ด้วยประสาทสัมผัสของตนเองโดยตรง การสื่อสารเรื่องผีจึงมีลักษณะการพบเจอได้เฉพาะตน ผีดำรงอยู่ในโลกศักดิ์สิทธิ์

เมื่อสังคมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคใหม่ การสื่อสารเกิดการพัฒนามากขึ้น โลกได้เข้าสู่ยุคการสื่อสารในยุคที่ 2 คือ การสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ดังนั้น การสื่อสารเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับความน่ากลัวของผีได้ก่อกำเนิดวงศิลาฤกษ์ขึ้น ในยุคนี้ได้มีการสร้างภาพตัวแทนของโลกวิญญานขึ้นมา ถ่ายทอด และนำเสนอ ผ่านสื่อในหลากหลายรูป ทั้งภาพและเสียง ทำให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลเกี่ยวกับผีผ่านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการได้ยิน ผู้รับสารดำรงอยู่ในสังคมแห่งการเป็นผู้ชม ตามแนวคิดของ Guy Debord

ปัจจุบัน การสื่อสารเรื่องผีพัฒนาการเข้าสู่ยุคที่ 3 คือ ยุคการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน (simulation) ซึ่งเทคโนโลยีทางการสื่อสารสามารถสร้างพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิง ขึ้นมา การสื่อสารในยุคนี้ ได้เปลี่ยนรูปแบบการรับสารของผู้รับสารที่เคยเป็นเพียงผู้ชม รับรู้เนื้อหาเกี่ยวกับผีผ่านการมองเห็นและการได้ยินผ่านสื่อ ให้ผู้รับสารกลายเป็น ผู้เล่น ที่มีปฏิสัมพันธ์กับสัญญาณต่าง ๆ ที่ถูกจำลองขึ้นมาภายในพื้นที่เสมือน

จากการวิจัยพบคุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อว่า มีความเป็นเอกลักษณ์ มีความแตกต่างกับสื่ออื่น ๆ ในหลายประเด็นด้วยกัน ได้แก่ การเป็นพื้นที่ความจริงเสมือน เป็นสื่อที่มีการสื่อสารแบบผสมผสาน เป็นสื่อที่สร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ผู้รับสาร (Immediate experience) และเป็นพื้นที่ในการสื่อสารแบบผสมผสาน และเป็นสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modern) ที่มีเส้นแบ่งที่พร่าเลือน โดยสามารถแสดงเป็นภาพได้ ดังนี้

ภาพที่ 6.3

คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ



หมายเหตุ. คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ โดย ผู้เขียน, 2565

6.2.1.1 บ้านผีสิงในฐานะการเป็นพื้นที่ความจริงเสมือน

หากพิจารณาการทำหน้าที่ “สื่อ” ของบ้านผีสิง แล้ว จะพบว่าบ้านผีสิงนั้นเป็นสื่อที่ได้จำลองสภาวะความจริงเสมือน (simulation) ให้กับผู้เล่น โดยสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านการใช้สัญญาณต่าง ๆ มาประกอบสร้างบรรยากาศของพื้นที่โลกหลังความตาย รวมถึงการสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัส คล้ายกับการสร้างสัมผัสที่หกให้กับผู้เล่นทั่วไป ให้สามารถรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสัญญาณต่าง ๆ ในพื้นที่บ้านผีสิง เสมือนหลุดเข้าไปในโลกของวิญญาณ เห็นได้จากการสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ที่ได้ประกอบสร้างพื้นที่ให้กลายเป็นโกดังผีสิงที่เต็มไปด้วยผีที่มีความโหดร้ายทารุณ ผู้เล่นต้องเข้าไปในพื้นที่ ได้เผชิญหน้ากับผีต่าง ๆ ทั้งสับหริ่ง หมอผ่าตัด ต้องวิ่งหนีแวมไพร์ และผีมือเลื้อยที่วิ่งเข้ามาประชิดตัว ผู้เล่นสามารถได้กลิ่นน้ำมันเครื่องของเลื่อยไฟฟ้า ได้ยินเสียงเลื่อยไฟฟ้าอย่างชัดเจน ทำให้เกิดความสมจริง เสมือนหลุดเข้าไปในพื้นที่แห่งนั้นจริง ๆ

บ้านผีสิงแบบไทยอย่าง บ้านแม่นาค ก็เช่นเดียวกัน โดยเป็นสื่อที่ได้จำลองพื้นที่วิถีชีวิตของคนไทยในอดีตที่อยู่ในชนบท ห่างไกลผู้คน เมื่อผู้เล่นเข้าไปในพื้นที่แห่งนี้จะต้องเอาตัวรอดให้ได้จากการไล่ล่าของผีปอบ ผีนางรำ และได้ประสบการณ์ในการเผชิญหน้ากับผีแม่นาค

บนเรือนแม่น้ำ ซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ที่แม่น้ำ แม่น้ำดำรงอยู่ ถือเป็นสื่อที่สร้างโลกที่แตกต่างกับโลกความเป็นจริงของผู้เล่น แยกจากชีวิตปกติของผู้คน ทำให้ผู้เล่นได้บริหารความตื่นเต้น บริหารอารมณ์ เพื่อหลีกหนีชีวิตประจำวันที่ซ้ำซากตามแนวคิดของ Marcuse

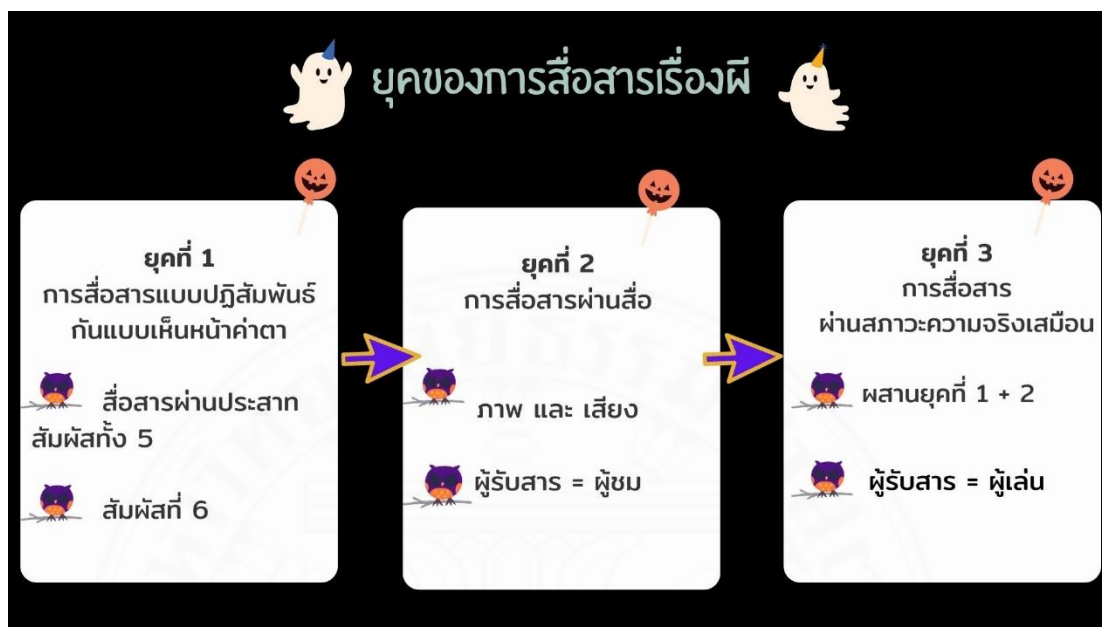
สิ่งที่น่าสนใจของการเป็นพื้นที่ความจริงเสมือนของบ้านผีสิง คือ การออกแบบการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวให้มีความเหนือจริง (surrealism) มากกว่าที่จะนำเสนอความจริง (realism) เนื่องจาก ความเชื่อเรื่องผี ของคนไทยในโลกแห่งความเป็นจริง ผิดดำรงอยู่ในพื้นที่ของความศักดิ์สิทธิ์ ถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มนุษย์ไม่กล้าลบหลู่ ดังคำกล่าว “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ภายในพื้นที่บ้านผีสิง จึงเป็นการจำลองรูปแบบ (form) ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผีมานำเสนอ ผ่าน การประกอบสร้างให้เหนือจริง เพื่อให้ผู้เล่นเชื่อว่าได้เข้าไปยังอีกโลกที่มีความแตกต่างกับโลก ความเป็นจริง ฉากต่าง ๆ อาทิ ป่าช้า ก็เป็นการนำรูปแบบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับป่าช้าในโลกความจริงเชิงวัตถุ (material reality) มาประกอบสร้างในพื้นที่บ้านผีสิง โดยไม่ได้เน้นไปที่ความสมจริงจนเกินไปจนทำให้ผู้เล่นไม่สามารถแยกออกได้ว่า ได้เข้ามาในพื้นที่ที่มีความแตกต่างกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งหากพื้นที่บ้านผีสิงมีการออกแบบให้ความสมจริงเป็นอย่างมาก หรือเป็นการให้ผู้เล่นเข้าไปเล่นในป่าช้าจริง ๆ ต้องพบกับสปีทหรือที่มีการท่องเที่ยวไสยศาสตร์อย่างจริงจัง จะก่อให้เกิดความกลัวเพียงอย่างเดียว ปราศจากความสนุก ตื่นเต้น เนื่องจากไม่มีความแตกต่างกับโลกความจริง และไม่สามารถหลีกหนีชีวิตประจำวันอันซ้ำซากจำเจได้

6.2.1.2 บ้านผีสิงเป็นสื่อที่มีการสื่อสารแบบผสมผสาน

ดังที่กล่าวไปในตอนต้นว่า เมื่อการสื่อสารเรื่องผี พัฒนาการเข้าสู่ในยุคที่ 3 คือ ยุคการสื่อสารผ่านสภาวะความจริงเสมือน (simulation) ตามแนวคิดของ Baudrillard ผู้รับสารจะไม่ใช่เพียงผู้รับชม แต่จะสามารถเข้าไปเป็นผู้เล่น มีปฏิกริยาและสามารถสื่อสารกับภาพนิมิตต่าง ๆ ในโลกเสมือนได้ด้วยตนเอง ถือเป็นพื้นที่การสื่อสารที่ผสมผสานการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาในยุคแรก และการสื่อสารผ่านตัวกลางในยุคที่สองเข้าไว้ด้วยกัน ดังที่แสดงในภาพ

ภาพที่ 6.4

ยุคของการสื่อสารเรื่องผี



หมายเหตุ. ยุคของการสื่อสารเรื่องผี โดย ผู้เขียน, 2565

เมื่อผู้เล่นได้เข้าไปในบ้านผีสิง ซึ่งเป็นพื้นที่เหนือจริงที่จำลองบรรยากาศของพื้นที่สำหรับโลกหลังความตายไว้ ตัวละครผีในบ้านผีสิง มีทั้งผีที่เป็นหุ่น และผีที่รับบทบาทโดยนักแสดงที่สามารถสัมผัสใกล้ชิดติดตามผู้เล่น ถ่ายภาพกับผู้เล่นได้ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้คล้ายกับการสื่อสารในยุคที่หนึ่ง โดยที่ยังดำรงความเป็นผี ที่มีความน่ากลัวที่มนุษย์สัมผัสไม่ได้เช่นเดียวกับการนำเสนอในการสื่อสารยุคที่สองได้เช่นกัน ดังนั้น บ้านผีสิงจึงเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้การสื่อสารทั้ง 2 ยุค เกิดการปะทะกัน สร้างการสื่อสารแบบผสมผสานระหว่างกัน แต่ผีกับคนก็ยังมีเขตแดนของใครของมัน

6.2.1.3 บ้านผีสิงเป็นสื่อที่สร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ผู้รับสาร (Immediate experience)

จุดเด่นของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ คือ การเป็นพื้นที่เหนือจริงที่ผู้รับสารเข้าไปเป็นผู้เล่นได้เหนือสื่อชนิดอื่น ๆ ที่ผู้รับสารเป็นเพียงแต่ผู้ชมผ่านสื่อเท่านั้น จึงเป็นสื่อที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่มีความสมจริงได้มากกว่า สื่อในยุคที่ 2 โดยเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่น่าสนใจ คือ ความสามารถในการสื่อสารที่นอกเหนือจากแค่การรับชมผ่านภาพและเสียง แต่ยังสามารถสื่อสาร

ความกลัวผ่านประสาทสัมผัส (Sense) ต่างๆ ของร่างกายกับผู้เล่น ทั้งประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้รสชาติ (Taste) ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) และประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ผู้รับสาร (Immediate experience) ถือเป็นการสื่อสารที่รวดเร็ว สมจริง และมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้ พบว่าการสื่อสารผ่านทางประสาทสัมผัสนี้สามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้มีประสิทธิภาพ และไม่จำกัดว่าสามารถสื่อสารผ่านผัสสะประเภทใดบ้าง ผู้ส่งสารสามารถสื่อสารกับผู้เล่นเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ผู้รับสารได้หลายผัสสะพร้อม ๆ กัน เพื่อให้เกิดความสมจริง และสื่อสารความน่ากลัวให้กับผู้เล่นได้เต็มที่ อาทิ การสื่อสารเรื่องราวความน่ากลัวของบ้านแม่มาค ในเหตุการณ์แรก ที่ผู้เล่นยอมรับว่าก่อให้เกิดความกลัวได้เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการที่ผู้เล่นต้องเข้าไปอยู่ในงานศพในเวลากลางคืน เปรียบเสมือนการพาผู้เล่นเข้าสู่บรรยากาศของโลกความตายก่อนที่จะได้พบเจอกับผีแม่มาค ซึ่งในฉากนี้มีทั้งการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทางประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น โดยการประกอบสร้างแสง สี ฉาก บรรยากาศงานศพ โดยใช้แสงไฟสลัว สีเขียว สื่อสารกับผู้เล่นว่าเป็นเวลากลางคืน ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถมองเห็นทุกอย่างได้ชัดเจน ทำให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจได้ ซึ่งนอกจากจะมีการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทางประสาทสัมผัสด้านการมองเห็นแล้ว บ้านแม่มาคยังมีการสื่อสารความกลัวเกี่ยวกับผีกับผู้เล่นผ่านทางประสาทสัมผัสด้านการได้ยินไปพร้อม ๆ กัน โดยมีการสื่อสารผ่านเสียงของแมลงและนกกลางคืน ให้ผู้เล่นทราบว่ากำลังอยู่ในเวลากลางคืน นอกจากนี้ยังใช้การสื่อสารผ่านทางกลิ่นเพิ่มเข้ามาอีกเช่นกัน โดยได้มีการใช้กลิ่นรูป กลิ่นน้ำอบ สื่อสารถึงบรรยากาศความตายกับผู้เล่น และพัฒนาความน่ากลัวของเรื่องราวผ่านการสื่อสารทางเสียงอีกครั้ง โดยให้มีเสียงกรีดร้องของผีปอบดังขึ้น และผีปอบได้วิ่งตัดหน้า ผ่านหน้าผู้เล่นไป ซึ่งสามารถสร้างความตกใจกลัวให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการสื่อสารทางผัสสะในหลาย ๆ ด้านประกอบกัน เสมือนการสื่อสารที่กระตุ้นการรับรู้ สร้างประสบการณ์ตรงให้กับผู้เล่นในทันทีทันใด โดยไม่ต้องผ่านสื่อกลางอื่น สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวและความสนุกที่ได้เข้าไปอยู่ในบรรยากาศมีความสมจริงไปพร้อม ๆ กัน

6.2.1.4 บ้านผีสิงเป็นสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modern) ที่มีเส้นแบ่งที่

พร่าเลือน

หากพิจารณาสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modern) จะพบว่า ในยุคนี้ การสื่อสารจะไม่ได้มีการแบ่งโครงสร้างที่ชัดเจน หรือต้องการหลักฐานความเป็นจริงจากโลกในยุคสมัยใหม่เพื่อนำมาอ้างอิงแต่อย่างใด บ้านผีสิง สามารถเป็นโลกความจริงเสมือนที่ประกอบสร้าง

ความจริงเกี่ยวกับโลกของผีขึ้นมา โดยไม่จำเป็นต้องมีข้อเท็จจริงอ้างอิง

ลักษณะเช่นนี้ทำให้พื้นที่บ้านผีสิงสามารถเป็นพื้นที่ที่การแบ่งขอบเขตเส้นแบ่งทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของผีพราเลี่ยนลง (Boundariless) กลายเป็นพื้นที่ที่คลุมเครือ แตกต่างจากสื่อประเภทอื่น ๆ ที่นำเสนอเรื่องราวของขวัญ เรื่องราวของผี อาทิ ภาพยนตร์ ละคร นวนิยายที่มีการนำเสนอเรื่องราวของผีอย่างมีขอบเขตที่ชัดเจน อาทิ ละครชุด The Walking Dead จะนำเสนอเนื้อหาของผีประเภทซอมบี้เท่านั้น โดยจะไม่มี การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับผีที่แตกต่าง เช่น แม่มด แวมไพร์ ปราภฏให้เห็นแต่อย่างใด แต่ในพื้นที่บ้านผีสิงนี้ ผู้เล่นจะสามารถพบการปรากฏตัวของผีหลากหลายประเภทอยู่ด้วยกัน เมื่อเส้นแบ่งโลกความเป็นผีพราเลี่ยน

จากการศึกษาพบว่า มีการพราเลี่ยนใน 2 รูปแบบด้วยกัน คือ เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยน และเส้นแบ่งในพื้นที่ตนเองที่มีความพราเลี่ยน โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยน

ภาพที่ 6.5

เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยนของตัวละครที่ปรากฏใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา



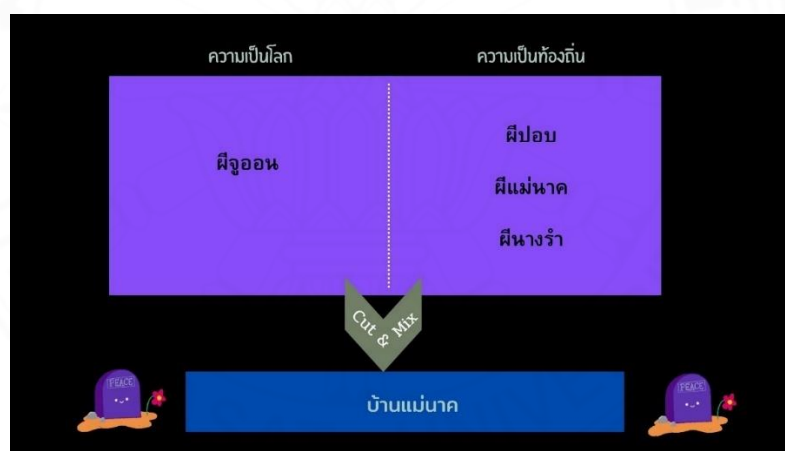
หมายเหตุ. เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยนของตัวละครที่ปรากฏใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยาโดย ผู้เขียน, 2565

จากการศึกษาพื้นที่เสมือนของบ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นตะวันตก (ความเป็นโลก) โดยความเป็นโลกได้เข้ามาปะทะความเป็นท้องถิ่น เกิดการผสมผสานความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่น (Glocalization) ทำให้เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยนเข้าด้วยกัน โกดังผีสิงแห่งนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สื่อสารความน่ากลัวของผีจากทางตะวันตกเพียงเท่านั้น แต่ยังเกิดการปรากฏตัวของผีปอบ ซึ่งเป็นผีไทย ที่สามารถปรากฏกายเพื่อสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ร่วมกับซอมบี้ แม่มด หรือผีมือเลื้อย ขึ้นได้

เช่นเดียวกับบ้านแม่นาคที่เป็นพื้นที่นำเสนอความน่ากลัวของผีในบริบทความเป็นไทย แต่ก็เกิดการปรากฏตัวของผีสาว ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผีจูออน อันโด่งดังของญี่ปุ่น ซึ่งแม้ไม่มีความเกี่ยวข้องกับแม่นาค แต่ก็สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวได้เช่นกัน

ภาพที่ 6.6

เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยนของตัวละครที่ปรากฏในบ้านแม่นาค



หมายเหตุ. เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พราเลี่ยนของตัวละครที่ปรากฏในบ้านแม่นาค โดย ผู้เขียน, 2565

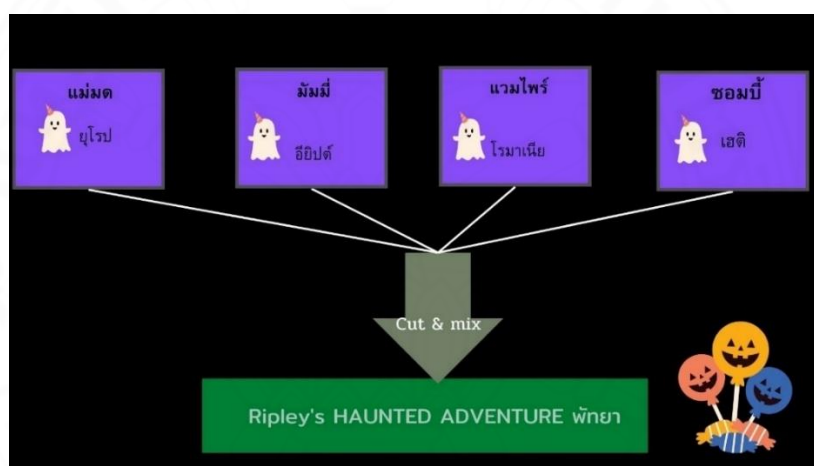
(2) เส้นแบ่งในพื้นที่ตนเองที่มีความพราเลี่ยน

จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า การประกอบสร้างพื้นที่ของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยานั้น ได้ประกอบสร้างขึ้นเป็นพื้นที่บ้านผีสิงที่มีความเป็นสากล ที่เส้นแบ่งระหว่างพรมแดนของผีต่าง ๆ นั้นพราเลี่ยน มีความหลากหลายในการปรากฏตัวของตัวละคร ทำให้ตัวละครผีมีมี แม่มด แวมไพร์ หรือซอมบี้ สามารถมาปรากฏตัวและสร้างความหลอนในพื้นที่

โกดังผีสิงแห่งนี้พร้อม ๆ กันได้ ซึ่งหากพิจารณาจะพบว่า ในการนำเสนอผีต่าง ๆ ผ่านสื่อประเภทอื่น ๆ จะพบว่ามีขอบเขตพื้นที่ที่ชัดเจนแน่นอนในการมีอำนาจดำรงอยู่ อาทิ แม่มด คือ ผู้หญิงที่มีพลังพิเศษในการใช้เวทมนตร์คาถาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ มีความสามารถในการท่องคำสาป แปลงกายทำยาพิษ โดยอาศัยความช่วยเหลือจากบรรดาภูตร้าย (Natshiza, 2017) ซึ่งมักปรากฏตัว หรือถูกนำเสนอผ่านสื่อในพื้นที่ผีโลกตะวันตกเท่านั้น แต่ในสื่อบ้านผีสิงนี้ แม่มด สามารถดำรงอยู่ร่วมกับ มัมมี่ ซึ่งเป็นผีอันโด่งดังของอียิปต์ได้ โดยไม่สนใจการแบ่งพื้นที่ของผี อย่างเช่นในโลกความเป็นจริง หรือในโลกของผีที่ปรากฏในสื่ออื่น ๆ แต่อย่างใด

ภาพที่ 6.7

ตัวละครผีที่มีความเป็นโลก ในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

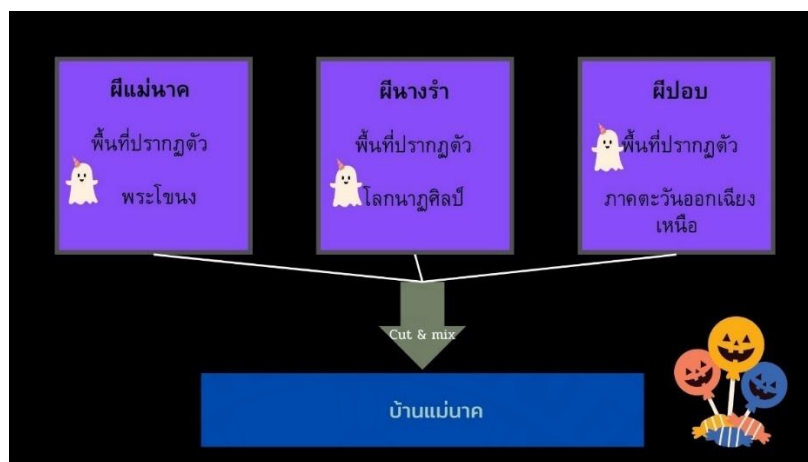


หมายเหตุ. ตัวละครผีที่มีความเป็นโลก ในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา โดย ผู้เขียน, 2565

สำหรับบ้านแม่นาคเองก็ปรากฏการพราเลือนของการแบ่งพื้นที่ในการดำรงอยู่ของผีไทยเช่นกัน เช่น ผีปอบ ซึ่งเป็นผีที่มีต้นกำเนิดและดำรงอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย สามารถมาปรากฏตัวร่วมกับแม่นาคที่มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านสื่ออื่น ๆ ให้ดำรงอยู่เฉพาะพื้นที่พระโขนง กรุงเทพฯ เท่านั้น แต่ทั้งผีปอบและผีแม่นาคก็สามารถมาปรากฏอยู่ร่วมกันในพื้นที่ บ้านแม่นาค พัทยา เพื่อสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นและผีนางรำ ก็สามารถปรากฏตัวอยู่ร่วมกับผีแม่นาคได้ แม้ไม่มีความเชื่อมโยงกันแต่อย่างใด

ภาพที่ 6.8

ตัวละครผีไทยที่ปรากฏ ในพื้นที่บ้านแม่นาค



หมายเหตุ. ตัวละครผีไทยที่ปรากฏ ในพื้นที่บ้านแม่นาค โดย ผู้เขียน, 2565

จะเห็นได้ว่า แม่นาคผีสิงจะเป็นสื่อที่ไม่ยึดหลักความถูกต้องตามโลกความเป็นจริง โดยอนุญาตให้มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านตัวละครที่มีเส้นแบ่งกันที่พร่าเลือน มีความหลากหลาย ความหมายลึกลับ ประสบความสำเร็จในการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวให้กับผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกลึกซึ้งและสนุกในการเป็นผู้เล่น โดยไม่มีข้อสงสัยเกี่ยวกับการปรากฏตัวของผีประเภทต่าง ๆ แต่อย่างใด ถือเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่อยู่ในธุรกิจ สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาความสนุกของเรื่องราวภายในบ้านผีสิงได้อย่างไร้การปิดกั้น ซึ่งช่วยส่งเสริมให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถพัฒนาต่อไปได้

6.2.2 กลวิธีการสร้างความกลัวในบ้านผีสิง

จากการศึกษาพบว่า กลวิธีการสร้างความกลัวในบ้านผีสิงนั้น มีการประกอบสร้างความกลัวขึ้นมาเพื่อตอบสนองรสนิยมแบบชนชั้นกลางของผู้เล่น สร้างความกลัวผ่านพลังของการเล่าเรื่อง และประกอบสร้างความกลัวแบบย้อนแย้ง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพที่ 6.9

กลวิธีการประกอบสร้างความกลัวในบ้านผีสิง



หมายเหตุ. กลวิธีการประกอบสร้างความกลัวในบ้านผีสิง โดย ผู้เขียน, 2565

6.2.2.1 รสนิยมแบบชนชั้นกลาง

จากการศึกษาพบว่า กลวิธีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงนั้นมีความเกี่ยวข้องกับชนชั้น มีการนำแนวคิดเรื่องชนชั้นมากำกับความกลัวที่นำเสนอด้วยเช่นกัน เห็นได้จากการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค ที่ไม่ได้นำเสนอเรื่องราวของผีในรูปแบบของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องให้ความเคารพนับถือแบบชนชั้นชาวบ้าน ที่ทำการเคารพ กลัว และยอมรับว่าผีมีอำนาจดำรงชองเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต เห็นได้จากการนำเสนอความกลัวที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงจะไม่ใช้รูปแบบของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แตะต้องไม่ได้ แต่เป็นการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว สำหรับผู้เล่นที่เป็นชนชั้นกลางที่แสวงหารูปแบบการใช้ชีวิตรูปแบบหนึ่ง เพื่อหลีกหนีชีวิตประจำวันอันซ้ำซาก จำเจ ดังนั้น ในพื้นที่บ้านผีสิงจึงมีการนำต้นทุนวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีมาประกอบสร้างเป็นพื้นที่เหนือจริง นำมาประกอบสร้างเรื่องราวเพื่อประโยชน์ใช้สอย ตอบสนองกับการเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คือ สามารถสร้างรายได้จากการคลายเครียด ผ่อนคลาย และสร้างความตื่นเต้น ตอบสนองรสนิยมแบบหวือหวา แปลกตา (exoticism) ที่ชนชั้นกลางแสวงหา

6.2.2.2 การเล่าเรื่อง

งานวิจัยของ Krisjanous and Carruthers (2018) ที่ศึกษาถึงความกลัวที่ถูกจำลองขึ้นเพื่อประโยชน์ทางการท่องเที่ยว เน้นย้ำว่าบ้านผีสิงนั้นควรมีการแสดงออกถึงความน่ากลัวผ่านองค์ประกอบของตัวละครผี พื้นที่ บรรยากาศ และสิ่งแวดล้อม ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ถูกประกอบสร้างขึ้นได้ผ่านกลวิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงการออกแบบการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ ได้แก่

(1) การออกแบบมุมมองการเล่าเรื่องที่แตกต่าง

หากพิจารณาถึงการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผี ในยุคการสื่อสารผ่านสื่อในยุคที่ 2 ที่ผ่านมา อาทิ สื่อภาพยนตร์ จะพบว่าเป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผี ผ่านมุมมองของมนุษย์ที่ต้องพบเจอกับความน่ากลัวของผี ถูกผีหลอก โดยมักเน้นย้ำเสมอว่า ผีกับคนไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์หลายเรื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก (2542) ที่ปรากฏการเล่าเรื่องในมุมมองของคน คือ สมเด็จพระพุฒาจารย์โต ที่สื่อสารกับแม่นากว่า ให้เลิกยึดมั่นถือมั่นในความรัก ผีกับคนอยู่ร่วมกันไม่ได้ ควรที่จะต่างคนต่างอยู่ แต่ในการศึกษาถึงการสื่อสารความกลัวผ่านโลกเสมือนจริงของบ้านผีสิงนี้ พบว่า การเล่าเรื่องราวความน่ากลัวกลับถูกนำเสนอจากมุมมองของผี ซึ่งเป็นการจำลองมุมมองของผี ที่ต้องการสื่อสารกับผู้เล่นว่า โกดังผีสิงและบ้านแม่นาค เป็นพื้นที่แห่งความสยองขวัญ เต็มไปด้วยความน่ากลัว เพราะเป็นพื้นที่ที่ผีมีอำนาจในการควบคุมและแสดงอำนาจเหนือมนุษย์ อนุญาตให้ผู้เล่นได้เข้าไปเยี่ยมชม และพบเจอเรื่องราวของโลกวิญญาณเพียงชั่วคราวเท่านั้น พื้นที่แห่งนี้ไม่ใช่ที่ของมนุษย์ โดยสุดท้ายแล้วมนุษย์ต้องกลับออกไป ไม่สามารถที่จะอยู่ร่วมกันได้

(2) เทคนิคการเล่าที่เกินจริง

ชีวิตประจำวันที่เป็นปกติสุข ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกปลอดภัย แต่เมื่อใดที่มนุษย์ต้องพบเจอกับสถานการณ์สถานที่ หรือเรื่องราวที่ผิดแปลกไปจากชีวิตประจำวัน จะก่อให้เกิดความไม่คุ้นชิน หวาดกลัวขึ้นในจิตใจได้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า บ้านผีสิงทั้ง 2 สถานที่ ซึ่งเป็นพื้นที่แบบเหนือจริง (Surrealism) มีการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่เกินจริงมาสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น โดยทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าถูกแยกตัวออกจากพื้นที่ประจำวันปกติที่คุ้นเคยเข้าสู่พื้นที่ ซึ่งมีช่วงเวลาและสถานที่อื่นไม่คุ้นเคย ทำให้มนุษย์รู้สึกแปลกแยกกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว (เสมือนเป็น Alienation แบบหนึ่ง) รู้สึกไม่ปลอดภัย เนื่องจากไม่สามารถนิยามสถานที่แห่งนี้ได้อย่างแน่ชัด ซึ่งก่อให้เกิดความกลัวขึ้นได้ในที่สุด อาทิ เหตุการณ์ที่ผู้เล่นต้องโดนผีมือเลื้อยไล่ล่าใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ที่ประกอบสร้างความน่ากลัวให้ผู้เล่นต้องพบเจอกับตัวละครที่มีอาการคลุ้มคลั่งและถือเลื่อยไฟฟ้าเป็นอาวุธในการทำร้ายร่างกาย ซึ่งเหตุการณ์นี้ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้น

เป็นปกติในชีวิตประจำวัน แต่เป็นการประกอบสร้างเหตุการณ์ที่มีความตื่นเต้น สยองขวัญ เกินกว่าชีวิตจริง เพื่อตอบสนองรสนิยมแบบหวือหวาแปลกตา (Exoticism) ที่ชนชั้นกลางต้องการ

(3) การออกแบบตัวละครแบบตัดปะ (Cut & Mix)

หากพิจารณาการประกอบสร้าง “ตัวละคร” ที่ปรากฏในบ้านผีสิงของ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค แล้วจะพบว่า ไม่ใช่ผีทุกชนิดในโลกจะถูกคัดเลือกมาเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องในพื้นที่บ้านผีสิง แต่ต้องเป็นผีที่มีลักษณะบางอย่าง เช่น มีความดุร้าย เป็นผีที่มีอำนาจ ความร้ายกาจ ไม่เป็นมิตรกับมนุษย์ ถึงจะปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงทั้ง 2 แห่งนี้

จากการวิจัยพบว่า ตัวละครหลักที่ปรากฏในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค มักเป็นผีที่ได้รับความนิยม เป็นผีกระแสหลัก (Mainstream culture) ที่เคยมีการถ่ายทอด นำเสนอถึงความน่ากลัวของผีนั่น ๆ ผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ มาก่อน อาทิ ผีปอบ ผีนางรำ ผีแม่นาค มัมมี่ ผีกระสือ ซอมบี้ แม่มด ฯ ซึ่งเป็นผีที่มีความโดดเด่น เป็นที่รู้จัก ถูกเลือกสรรให้เป็นตัวละครหลักที่ได้รับความนิยมในเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาอย่างยาวนาน โดยนำลักษณะอันโดดเด่นของตัวละครข้างต้นมาประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค แบบตัดปะ นำเสนอโดยไม่ยึดติดกับพื้นที่ปรากฏตัวแต่อย่างใด

ตารางที่ 6.3

แสดงรายละเอียดตัวละครใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

ประเภทของผี	การนำเสนอผ่านสื่อ	พื้นที่ปรากฏตัว
แม่มด	- ภาพยนตร์ ละคร	ยุโรปยุคกลาง
มัมมี่	- ภาพยนตร์	อียิปต์
ซอมบี้	- ภาพยนตร์ และละครชุด	เฮติ
แวมไพร์	- นวนิยาย ภาพยนตร์ ละคร	โรมาเนีย

จากตารางที่ 6.3 พบว่า ตัวละครที่เป็นผีกระแสหลักที่ถูกนำมาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ได้แก่ แม่มด มัมมี่ ซอมบี้ และแวมไพร์ ซึ่งเป็นผีที่โด่งดังในเรื่องความน่ากลัว ไม่เป็นมิตรกับมนุษย์ และเป็นผีที่มีการดำรงอยู่ใน

พื้นที่ที่แตกต่างกัน แต่สามารถถูกนำมาประกอบสร้างความหมายแบบตัดปะให้ปรากฏอยู่ในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

สำหรับตัวละครที่ปรากฏในบ้านผีสิงที่เป็นผีกระส่ายหลักที่ถูกนำมาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในบ้านแม่นาค ได้แก่ ผีปอบ ผีนางรำ ผีแม่นาค ซึ่งเป็นผีที่โด่งดังในเรื่อง ความน่ากลัวในบริบทสังคมไทย ที่มีพื้นที่ปรากฏตัวแตกต่างกัน แต่สามารถมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่บ้านแม่นาคได้ ดังมีรายละเอียดตามตาราง

ตารางที่ 6.4

แสดงรายละเอียดตัวละครในบ้านแม่นาค

ประเภทของผี	การนำเสนอผ่านสื่อ	พื้นที่ปรากฏตัว
ผีปอบ	-ภาพยนตร์ ละคร	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ผีนางรำ	-ภาพยนตร์ ละคร	โลกนาฏศิลป์
ผีแม่นาค	-นวนิยาย ภาพยนตร์ ละคร	พระโขนง

การออกแบบตัวละครเช่นนี้ ทำให้การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาคประสบความสำเร็จ ซึ่งหากมองในมุมมองของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ที่หากมีการเลือกนำเสนอตัวละครผีที่ผู้เล่นไม่รู้จัก โดยอาจจะเป็นผีเฉพาะถิ่น (Sub-culture) อาทิ ผีโสมด ผีพราย แทนผีกระส่ายหลัก ผู้เล่นที่มีลักษณะเป็นมวลชน (Mass) อาจจะไม่รู้จัก ไม่เข้าใจถึงความโหดร้ายน่ากลัว และอาจจะไม่รู้สึกกลัวได้เมื่อเข้าไปพบเจอผีเหล่านี้ในบ้านผีสิง

(4) โครงเรื่องคล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์

หากพิจารณาโครงเรื่องของบ้านผีสิงทั้ง 2 แห่ง จะพบว่า มีการนำเสนอเรื่องราว ลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ เลียนแบบตรรกะอารมณ์ของมนุษย์ที่ไม่ได้คงที่อยู่ตลอดเวลา มีการเปลี่ยนแปลง และมีการกระตุ้นอารมณ์ให้รู้สึกกลัวเป็นช่วง จนถึงความกลัวที่มากที่สุด และสามารถหลุดพ้นออกมาได้

นอกจากนี้ การเล่าเรื่องในบ้านผีสิงทั้ง 2 แห่ง ยังมีการวางโครงเรื่องไต่ลำดับความน่ากลัว คล้ายคลึงกับแนวคิดของ Todorov ที่มีการไต่ลำดับอารมณ์เหตุการณ์ความน่ากลัว สลับกับการผ่อนคลายอารมณ์ คล้ายคลึงกับภาพยนตร์สยองขวัญเพื่อกระตุ้นให้เกิดความกลัว

ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน อาทิ การเล่าเรื่องโดยใช้ Moments of Suspense ซึ่งเห็นได้จากการเต็มไปด้วยช่วงเวลาวิกฤตในแต่ละชุดเหตุการณ์ สลับกับเหตุการณ์ปกติ โดยไม่ได้นำเสนอความน่ากลัวตลอดเวลา มีการเปลี่ยนอารมณ์ให้ผู้เล่นผ่อนคลาย คล้ายกับการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์

นอกจากนี้ ยังเต็มไปด้วยสถานการณ์ Helpless Character ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกหวาดระแวงและหวาดกลัวตลอดระยะเวลาที่เข้าไปเล่น เพราะไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ที่จะต้องพบเจอภายในพื้นที่โกดังผีสิง

Trapped Situation ที่เด่นชัด ใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา คือ เหตุการณ์ที่ผู้เล่นถูกลวงไปยังห้องที่มีมือเลื้อยที่มีความร้ายมากที่สุดอาศัยอยู่ และต้องทำการหนีเอาตัวรอดออกมาให้ได้ และโกดังผีสิงแห่งนี้ก็เต็มไปด้วยการดำเนินเรื่องที่ให้ความสำคัญด้านจิตวิทยา Psychic Element ในการประกอบสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้นในสถานที่ดังกล่าวผ่านผัสสะต่าง ๆ ของผู้เล่น ตั้งแต่การสร้างบรรยากาศภายนอก การบอกเล่าเรื่องราวของสปีหรือ รวมถึงการใช้แสง สี เสียง และการแสดงของตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิต ต้องการทำให้ผู้เล่นอย่างรุนแรงซึ่งจะเห็นได้ว่า มีความแตกต่างกับการนำเสนอความกลัวแบบสยองขวัญผ่านภาพยนตร์ ที่สื่อสารผ่านภาพและเสียง ที่ผู้เล่นได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในเหตุการณ์ต่าง ๆ แทนที่จะเป็นเพียงผู้ชมเพียงอย่างเดียว

(5) ให้ผู้เล่นเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง

การเล่าเรื่องราวเพื่อสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงนั้น มีความสำคัญมากกว่า จะมีการเล่าเรื่อง และใช้เทคนิคพิเศษของบ้านผีสิงในการออกแบบพื้นที่เหนือจริงนี้อย่างไร ให้สามารถเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสัญญาณต่าง ๆ ภายในบ้านผีสิง และสามารถสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่า ตนเองมีสัมผัสที่หก สามารถพบเจอกับภูตผี วิญญาณ และกำลังอยู่ในโลกแห่งความหลอนจากผี

จากการวิจัยพบว่า เหตุการณ์ที่ผู้เล่นรู้สึกประทับใจมากที่สุดในบ้านผีสิง อาทิ เหตุการณ์วิ่งหนีเอาตัวรอดจากผีมือเลื้อย และฉากที่ต้องหนีลงจากเรือนแม่นาคนั้น เป็นเพราะการออกแบบเรื่องราว และการใช้เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง ที่สามารถจะดึงดูดให้ผู้เล่นรู้สึกหลุดเข้าไปในโลกนั้นได้ ทำให้ผู้เล่นเชื่อว่า ตนเองได้หลุดเข้าไปเป็นตัวละครหนึ่งในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ เสมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง คือ ได้พบเจอกับผีมือเลื้อย และจะถูกทำร้ายด้วยความแค้น ต้องหนีเอาชีวิตรอดให้ออกไปให้ได้ ซึ่งสะท้อนถึงหลักแนวคิดของ Baudrillard ในประเด็นของอำนาจของสัญญาณได้อย่างชัดเจน โดยเป็นการประกอบสร้างโลกเสมือนผ่านการจัดการสัญญาณในการเล่าเรื่องจนมีพลังในการล่อลวงให้ผู้เล่นเกิดความกลัว ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปในเหตุการณ์ในโลก

ที่ถูกประกอบสร้างขึ้น การสื่อสารและประกอบสร้างสัญญาณต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องที่แข็งแกร่ง ทำให้ผู้เล่นเกิดความพว่เลือนในการแบ่งแยกโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนได้ โดยการเล่าเรื่องที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รู้สึกมีส่วนร่วม และเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง อาจทำได้โดยการค่อย ๆ เปิดเผยเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ คล้ายกับเกมโชว์ ที่ผู้เล่นจะค่อย ๆ ผ่านไปที่ละด่าน จะช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ สนุก และรู้สึกได้ว่าตนเองเสมือนหลุดเข้าไปในสถานที่แห่งนั้น

6.2.2.3 การนำเสนอความกลัวแบบย้อนแย้ง (paradox)

การศึกษาด้านจิตวิทยาที่ศึกษาอารมณ์กลัวของมนุษย์ มักศึกษาถึงข้อเสียหรือด้านลบของอารมณ์กลัวเพื่อทำการแก้ไข (Clasen, Christiansen and Johnson, 2020; Morin, Acerbi and Sobchuk, 2019) ซึ่งความกลัวนั้นเป็นที่ยอมรับว่า เป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์และสามารถเกิดขึ้นได้จากการรับรู้ผ่านทางผัสสะของร่างกาย บริบทโดยรอบและประสบการณ์ในอดีต (Barrett, 2017) ซึ่งจากข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่า ผู้เล่นบ้านผีสิงสามารถถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของผีต่าง ๆ โดยที่ถูกติดตั้งโปรแกรมความกลัวมาแล้วผ่านสื่อประเภทอื่น อาทิ ผู้เล่นที่เคยรับชมละครชุด The walking Dead จะรับรู้ถึงความน่ากลัวของซอมบี้ว่า ทำร้ายคนได้เช่นไรจากการสื่อสารผ่านภาพและเสียงจากละคร ซึ่งเมื่อผู้เล่นได้พบเจอซอมบี้ในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ผู้เล่นจึงสามารถเชื่อมโยงความน่ากลัวของซอมบี้ในสื่อวิทยุโทรทัศน์ที่เคยรับชม การเข้าไปในพื้นที่บ้านผีสิง จึงไม่ใช่ความกลัวที่เกิดขึ้นครั้งแรก นอกจากนี้ จากการศึกษาการประกอบสร้างความกลัวแบบสยองขวัญที่ถูกจำลองขึ้นในพื้นที่บ้านผีสิงนั้น มีลักษณะที่ย้อนแย้งต่างจากความกลัวของมนุษย์ทั่วไป โดยเป็นอารมณ์กลัวที่เกิดขึ้นพร้อมความสุข การนำเสนอความกลัวแบบสยองขวัญในบ้านผีสิง จึงเป็นความกลัวในรูปแบบที่เล่นที่จริง (Andersen, Schjoedt, Price, et al., 2020) ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้ พบว่า บ้านผีสิงมีการประกอบสร้างความกลัวแบบย้อนแย้ง ผ่านเทคนิคต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างความคุ้นเคยบนความไม่คุ้นชิน การสร้างความสนุกแต่น่ากลัว การประกอบสร้างที่ปลอมแต่สมจริง และการทำให้คล้ายรู้จักแต่ก็ไม่รู้จัก โดยมีรายละเอียดของแต่ละเทคนิค ดังนี้

(1) คุ้นเคยบนความไม่คุ้นชิน

“ความกลัว” มักเกิดขึ้นจากธรรมชาติของมนุษย์ ที่ตั้งใจจะปกป้องตัวเองจากสิ่งที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งมนุษย์มักจะตอบสนองต่อสิ่งที่ตัวเองไม่รู้ด้วยความกลัว ซึ่งหากพิจารณาจะพบว่า บ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค มีการนำเสนอคิดเรื่อง uncanny ที่อธิบายความกลัวของมนุษย์ว่าเกิดขึ้นเมื่อพบเจอกับสิ่งที่เหมือนจะคุ้นเคย แต่ก็ไม่คุ้นเคย

มาประกอบสร้างความน่ากลัวให้ตัวละครผี อาทิ ตัวละครสัปเหร่อใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค ที่รับบทบาทโดยนักแสดง ที่มีการแต่งหน้าคล้ายกับผี แต่มีลักษณะท่าทาง วิธีการพูด การแสดงออกทางสีหน้าและแววตาที่นิ่งแตกต่างไปจากคนปกติ ซึ่งความผิดปกติที่รวมกับความเป็นคนของสัปเหร่อ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวขึ้นมาได้ เพราะทำให้เกิดความคลุมเครือ ไม่ไว้วางใจ คล้ายจะคุ้นเคยกับสัปเหร่อที่เป็นคนแสดง แต่ก็ไม่คุ้นชินกับการแสดงออกจนสามารถแปรเปลี่ยนเป็น “ความกลัว” ได้ในที่สุด

นอกจากนี้ ยังพบการนำหลักแนวคิด uncanny ไปใช้ในการออกแบบฉากในพื้นที่บ้านผีสิงด้วยเช่นกัน อาทิ ฉากงานศพแบบไทย ในบ้านแม่นาค ซึ่งเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนไทย เป็นสถานที่ที่คนไทยคุ้นเคย แต่การประกอบสร้างฉากงานศพในพื้นที่เหนือจริงนี้มีความแตกต่างจากชีวิตประจำวันที่เคยพบเห็น โดยเป็นงานศพที่ปราศจากแสงไฟ ปราศจากพระสวด ปราศจากคนมาร่วมงาน มีเพียงโลงศพในความมืด เต็มไป ความว่างเปล่าที่ผู้เล่นไม่คุ้นชิน ซึ่งสามารถก่อให้เกิดความกลัวขึ้นภายในจิตใจผู้เล่นได้ เนื่องจากไม่สามารถนิยามสถานที่แห่งนี้ได้อย่างแน่ชัด ซึ่งมีมนุษย์ชอบนิยามสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ตนสามารถอยู่ได้อย่างปลอดภัย ภายใต้สิ่งที่รับรู้และควบคุมได้ การออกแบบฉาก โดยใช้แนวคิด uncanny จึงเป็นเสมือนจุดอ่อนของมนุษย์ที่มาทำลายความสงบสุข ปลอดภัยในจิตใจ ให้เกิดความกลัวขึ้นมาได้

(2) สนุกแต่น่ากลัว

หากพิจารณาการสื่อสารเรื่องราวเกี่ยวกับผีในการสื่อสารยุคแรก ที่มนุษย์มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี จะพบว่า เต็มไปด้วยความน่ากลัว มนุษย์ไม่สามารถคาดเดาได้ว่า จะได้พบเจอกับผีในรูปแบบหรือช่วงเวลาใด และต่อมาในยุคของการสื่อสารเรื่องผีผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ก็พบว่า มักมีการนำเสนอในรูปแบบที่น่ากลัว ให้ผู้รับสารเกิดความสยองขวัญและหวาดผวา แต่ในพื้นที่เหนือจริงของบ้านผีสิงนี้ มีการนำเสนอความกลัวออกมาพร้อมกับความสนุก ตื่นเต้น ไม่ใช่การกระทำที่สมจริงเกินไป อาทิ การที่ผู้เล่นต้องหนีผีมือเลื้อยที่ไล่ล่า ซึ่งอาวุธเลื้อยไฟฟ้าที่นำมาใช้นั้น ใ้มีดทำจากโฟม แสดงถึงการไม่ต้องการทำร้ายผู้เล่นอย่างจริงจัง แต่สร้างความสมจริงเท่านั้น ถือเป็นการสร้างความตื่นเต้นสลับกับผ่อนคลายอารมณ์ เมื่อผู้เล่นหนีผีมือเลื้อยออกไปได้ ถือเป็นการประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่เพื่อบริหารความตื่นเต้น การประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง จึงเป็นการประกอบสร้างความกลัวที่ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกกลัวจนเกินไป และสามารถเล่นบ้านผีสิงจนจบได้ซึ่งคล้ายคลึงกับการศึกษาของ Lee (2021) ที่พบว่า บ้านผีสิงที่มีการนำเสนอเรื่องราวที่สนุก สยอง และน่าจดจำ จะทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์กลัวทางบวก คือ ตกใจ และตื่นเต้น จะทำให้ผู้เล่นประทับใจ และมีแนวโน้มจะกลับมาเล่นบ้านผีสิงแห่งนั้นอีกครั้ง

(3) ปลอม แต่ก็สมจริง

จากการศึกษาพบว่า พลังของการเล่าเรื่อง สามารถสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้นในพื้นที่บ้านผีสิงได้ โดยการประกอบสร้างความเป็นอื่น (otherness) ให้กับผีที่อยู่ในพื้นที่บ้านผีสิงได้ อาทิ การนำตำนานเรื่องราวอันน่าสยองขวัญของบริษัทผลิตโลงศพ ที่แม้เป็นเรื่องไม่จริง เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น แต่ก็มีมีการประกอบสร้างผ่านเนื้อเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ ออกแบบตัวละครให้สอดคล้อง และสมจริง การสื่อสารทางผัสสะต่าง ๆ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกได้ถึงความแตกต่างของพื้นที่แห่งนี้กับโลกของความจริง จนเกิดเป็นความกลัวได้ในที่สุด

นอกจากนี้ ตัวละครผีต่าง ๆ ที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงทั้ง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค เป็นตัวละครที่รับบทบาทโดยนักแสดง ซึ่งผู้เล่นรับรู้ว่ามีความเป็นมนุษย์เหมือนกับตนเอง ไม่ใช่ผีจริง ๆ แต่เมื่อมีการแสดงออกทางท่าทาง การแต่งกาย การพูด ทุกอย่างประกอบกัน ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างไปจากคนปกติทั่วไป สามารถสร้างความลึกลับ ความรู้สึกแง่ลบในจิตใจของผู้เล่น และกลายเป็นความกลัวได้เช่นกัน

งานวิจัยของ ปรัชญา ทองชุม (2557) ที่ศึกษาการถอดรหัสความหมายของเสียงที่แสดงถึงความเป็นผี พบว่า ผลการถอดรหัสจากผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับผี ยืนยันว่าแม้เสียงบางประเภทที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ผี จะเป็นเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในโลกของความจริง แต่ก็มีความสอดคล้อง เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง สามารถสื่อถึงผี มีพลังในการสร้างความกลัวผีให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ถือเป็นการต่อยอด และพบว่าในโลกเสมือนก็ยังใช้เทคนิคด้านเสียงนี้มาประกอบสร้างและสื่อสารความกลัวด้วยเช่นกัน แต่ต้องผนวกกับการสื่อสารผ่านผัสสะอื่น ๆ เพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น

(4) คล้ายรู้จัก แต่ไม่รู้จัก

หากพิจารณาตัวละคร สถานที่ การสร้างบรรยากาศต่าง ๆ ภายในพื้นที่บ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และ บ้านแม่นาค จะพบว่า ตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในบ้านผีสิง เป็นตัวละครที่ผู้เล่นเคยได้ยินเรื่องราว หรือพบเห็นการนำเสนอถึงตัวละครนั้น ๆ ผ่านสื่อประเภทอื่นมาก่อน อาทิ ตัวละครซอมบี้ แม่มด มัมมี่ และผีปอบ สัปเหร่อ ที่ปรากฏตัวใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา หรือตัวละครผีนางรำ ผีปอบ ผีแม่นาค ล้วนเป็นตัวละครไม่ได้ลอยมาจากสูญญากาศ แต่เป็นตัวละครที่ผู้เล่นเคยพบเห็น และถูกติดตั้งรหัสความหมายความน่ากลัวผ่านสื่อต่าง ๆ ก่อนที่จะเข้ามาเล่นในพื้นที่บ้านผีสิง ถือเป็นผีที่ผู้เล่นคล้ายจะรู้จัก แต่ไม่ได้มีการสัมผัสใกล้ชิดอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ที่สามารถสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาได้แบบในพื้นที่บ้านผีสิงก่อให้เกิดความคุ้นเคย แต่ก็ไม่ได้รู้จักผีเหล่านั้นจริง ๆ ถือเป็นการใช้เทคนิคสัมพันธ์ (Intertextuality)

ความน่ากลัวของผีต่าง ๆ ข้างต้นมาเชื่อมโยงในการประกอบสร้างความน่ากลัวของตัวละคร

นอกจากนี้ แม้ตัวละครผีมือเลื้อยและหมอผ่าตัด จะเป็นตัวละครที่ปรากฏเฉพาะในพื้นที่บ้านผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา หรือตัวละครผีสาว ที่ปรากฏตัวในพื้นที่บ้านแม่นาค จะเป็นผีที่ผู้เล่นได้เคยพบเจอเป็นครั้งแรก แต่การแสดงออกของตัวละครมีความคล้ายคลึงกับตัวละครผีที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญ อาทิ ผีสาวที่มีการแต่งกาย การแสดงออก ที่คล้ายคลึงกับผีจูออน ผีมือเลื้อยที่มีลักษณะของคนที่มีจิตใจไม่ปกติ ใช้ไฟฟ้าทำร้ายผู้อื่น เช่นเดียวกับตัวละคร Leatherface จากเรื่อง The Texas Chain Saw Massacre อันโด่งดัง หมอผ่าตัดที่มีอาการทางจิต ก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ Dr.Hannibal ตัวละครดังจากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง The Silence of the Lambs (1991) ซึ่งการออกแบบให้ตัวละครผีที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิง มีความใกล้เคียงกับตัวละครที่มีลักษณะตัวละครเด่นชัดดังกล่าว สามารถทำให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงความโหดร้าย ถอดรหัสความน่ากลัว เสมือนเคยรับรู้ถึงความน่ากลัวของตัวละครต่าง ๆ ได้ แม้ไม่เคยสัมผัส ไม่รู้จักอย่างแน่ชัด

6.2.3 การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น

จากการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่นที่เป็นผู้รับสาร ทำให้พบประเด็นที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่น ได้แก่ ความต้องการความกลัวรูปแบบใหม่ของผู้เล่น การคาดหวังในสิ่งที่ไม่สามารถคาดหวังได้ และประสบการณ์ส่วนบุคคล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ภาพที่ 6.10

การวิเคราะห์ผู้เล่นบ้านผีสิง



หมายเหตุ. การวิเคราะห์ผู้เล่นบ้านผีสิง โดย ผู้เขียน, 2565

6.2.3.1 ต้องการความกลัวรูปแบบใหม่

แม้ความกลัวจะเป็นอารมณ์ด้านลบ ที่มนุษย์ต้องการหลีกเลี่ยง แต่ผลการศึกษาทำให้ทราบว่า รูปแบบความกลัวที่ปรากฏในบ้านผีสิง เป็นอารมณ์ด้านลบที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่นที่ต้องการบริหารอารมณ์ความตื่นเต้น เพื่อหลีกเลี่ยงชีวิตประจำวัน อันน่าเบื่อหน่ายตามแนวคิดของ Marcuse สอดคล้องกับงานวิจัยของ Clasen, Christiansen and Johnson (2020) และ Morin, Acerbi and Sobchuk (2019) ที่พบว่า ความกลัวที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในบ้านผีสิง เป็นอารมณ์ที่ผู้เล่นต้องการ เพราะสามารถสร้างความกลัว โดยไม่ต้องใช้ทุนสูง ปราศจากความอันตรายที่จะเกิดขึ้นจริง เป็นเพียงการทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นเท่านั้น

นอกจากนี้ ผลการถอดรหัสความกลัวของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี ที่รู้สึกที่บ้านแม่นาคได้จำลองบรรยากาศความน่ากลัวของผี ได้ใกล้เคียงกับผีในโลกความเป็นจริงที่เคยประสบพบเจอ จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่ายมากกว่าความกลัว และรู้สึกกลัวและชื่นชอบการสร้างความกลัวของโกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา มากกว่าเนื่องจากเป็นความกลัวในรูปแบบตะวันตกที่ไม่คุ้นชิน ก่อให้เกิดความตื่นเต้น สามารถบริหารความกลัวที่มีความแตกต่างกับผีที่พบเห็นจนชิน และก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ถือเป็นความต้องการความกลัวในรูปแบบใหม่เพื่อตอบสนองรสนิยมของชนชั้นกลาง ที่มักจะเบื่อหน่ายกับกิจกรรมประจำวันที่น่าเบื่อ ต้องการเปิดรับสิ่งที่แปลกใหม่อยู่เสมอ

6.2.3.2 การคาดหวังในสิ่งที่ไม่สามารถคาดหวังได้ (expected the unexpected)

จากการศึกษาทั้งทางด้านจิตวิทยาและมิติทางด้านวัฒนธรรม ยอมรับว่ามนุษย์เรามักจะเกิดความกลัว เมื่อต้องเผชิญกับบางสิ่งหรือบางเหตุการณ์ที่ไม่รู้จัก หรือไม่มีข้อมูล ความกลัวจากความไม่รู้ ถือเป็นความกลัวพื้นฐานของมนุษย์ (Carleton, 2016) แต่สำหรับผู้เล่นบ้านผีสิงนั้น มีความกลัวที่แตกต่างไปจากความกลัวข้างต้น เนื่องจากผู้เล่นบ้านผีสิงส่วนมาก มีข้อมูลและรับรู้ก่อนเข้าไปในพื้นที่บ้านผีสิงแล้วว่า จะต้องพบกับผี และต้องเข้าไปในพื้นที่ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่น่ากลัว แต่ผู้เล่นก็ยังต้องการเข้าไปเล่น ถือเป็นพฤติกรรมการเล่นแบบกล้า ๆ กลัว ๆ โดยความกลัวนั้นสามารถเกิดจากการที่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่า จะได้พบเจอผีอะไรบ้าง และผีจะทำอาภักปฏิกิริยาอะไรที่ก่อให้เกิดความกลัว ถือเป็น การคาดหวังว่าจะเจอในสิ่งที่ไม่สามารถคาดหวังได้ (expected the unexpected) ถือเป็นความท้าทายและสามารถบริหารอารมณ์อันราบเรียบในการดำเนินชีวิตประจำวันให้มีสีสันขึ้นไปได้ ซึ่งถือว่ามีความแตกต่างกับการสื่อสารในยุคแรกที่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่า จะได้พบเจอผีเมื่อใด แต่การเข้าไปเล่นในพื้นที่เหนือจริงของบ้านผีสิงยุคที่สามนี้ ผู้เล่นทราบและคาดเดาล่วงหน้าได้บางส่วน ดังที่ได้กล่าวไป

นอกจากนี้ จากคุณสมบัติของบ้านผีสิงเป็นพื้นที่ที่มีความพรวดเลื่อนในการแบ่งขอบเขตของผี ดังที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ก็มีช่วยเพิ่มความตื่นเต้นและความกลัวให้กับผู้เล่นได้เช่นกัน เนื่องจากผู้เล่นจะไม่สามารถที่จะคาดเดาการพบเจอผีในพื้นที่บ้านผีสิงได้ ซึ่งมีความแตกต่างกับการสื่อสารเรื่องผีผ่านสื่อในยุคที่ 2 ที่มักจะนำเสนอเรื่องราวของผีต่าง ๆ ที่มีความชัดเจน เต็มไปด้วยความน่ากลัว และสามารถคาดเดาลักษณะของผีได้จากองค์ประกอบของเรื่อง (ฉัตรญาณ ทวีทุน, 2555) อาทิ หากผู้รับสารเลือกชมภาพยนตร์ผีมีฉากหลักเป็นโรงพยาบาล ผู้รับสารจะสามารถคาดเดาได้ว่า ผีที่พบเจอจะเป็นผีที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานที่ เช่น ผีที่แต่งกายด้วยชุดหมอ พยาบาล หรือชุดคนไข้ของโรงพยาบาล เป็นต้น ดังนั้น สิ่งสำคัญในการสร้างความสนุกและความหวาดกลัวให้กับผู้เล่นบ้านผีสิง คือ การทำให้ผู้เล่นยังคงความไม่รู้ ไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับตน ในพื้นที่บ้านผีสิงได้

6.2.3.3 ประสบการณ์ส่วนบุคคล

จากงานวิจัยพบว่า ผู้เล่นที่เป็นผู้รับสารนั้น ไม่ได้มีความว่างเปล่าเกี่ยวกับเรื่องของผี ล้วนแต่เคยถูกติดตั้งวิธีคิดเรื่องความกลัวผีมาก่อนหน้านี้ โดยการรับรู้เนื้อหา ความน่ากลัวของผี ผ่านสื่อประเภทอื่น ๆ มาก่อน อาทิ เคยรับทราบถึงลักษณะของผีปอบ ผ่านนวนิยาย ละคร หรือภาพยนตร์บ้านผีปอบมาก่อน จึงทำให้ผู้เล่นมีภาพจำเกี่ยวกับผีปอบ จึงสามารถในการถอดรหัสเรื่องราวเกี่ยวกับผีนั้นได้เมื่อได้มาพบเจอผีปอบอีกครั้งในบ้านผีสิง

การที่ผู้เล่นชาวไทยสามารถถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของบ้านผีสิง บ้านแม่นาค ซึ่งเป็นบ้านผีสิงที่นำตำนานเกี่ยวกับผีแม่นาคพระโขนง ได้อย่างสอดคล้องในหลายประเด็น เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นนั้นจะกลัวในผีที่มีความรู้สึกใกล้ชิด คั่นเคย และได้มีความว่างเปล่าเกี่ยวกับความน่ากลัวของผีในบริบทความเป็นไทย ซึ่งแม้ว่า บ้านแม่นาค จะมีจุดอ่อนในการสื่อสารโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ที่ไม่ได้มีการออกแบบเป็นโครงร่างที่แข็งแรง ชัดเจน หรือใช้เทคนิคในการสื่อสารที่เป็นมาตรฐานเข้มข้นแบบบ้านผีสิง มาตรฐานระดับโลกอย่าง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ก็ตาม

การที่ผู้เล่นชาวไทยถอดรหัสความหมายสอดคล้องในบ้านแม่นาคในหลายประเด็น และให้ความเห็นว่า บ้านผีสิงแบบไทย น่ากลัวกว่าบ้านผีสิงที่มีรูปแบบการนำเสนอแบบตะวันตก อาจเป็นเพราะผีไทยเคยถูกติดตั้งความกลัวให้กับผู้เล่นมาก่อนหน้า และมีสัญลักษณ์บางอย่างที่สามารถกระตุ้นความจำในสมองที่คุ้นเคย และมีการใช้เทคนิคการสื่อสารแบบสัมผัสพันรอบที่อิงกับวัฒนธรรม ตำนาน และเนื้อหาก่อนหน้าที่ให้ความรู้สึกใกล้ชิด จึงสามารถถอดรหัสความหมายได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบบ้านผีสิงของ Hirofumi ผู้เป็นนักออกแบบบ้านผีสิง

ชาวญี่ปุ่นที่กล่าวว่า การออกแบบบ้านผีสิงมีความเกี่ยวข้องกับบริบททางวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก คนญี่ปุ่นจะสามารถออกแบบความน่ากลัวของบ้านผีสิงแบบญี่ปุ่นได้ดีกว่าการให้ผู้ออกแบบญี่ปุ่นไปออกแบบบ้านผีสิงแบบตะวันตก เพราะคงไม่มีประสบการณ์ และไม่สามารถนำเสนอความน่ากลัว และเข้าใจผู้เล่นได้เท่ากับคนที่ใกล้ชิดวัฒนธรรมนั้น (Nippon.com, 2016)

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้อง

6.3.1.1 อุตสาหกรรมบ้านผีสิงเป็นหนึ่งในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่สามารถสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในหลายรูปแบบ ซึ่งหากต้องการให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลากหลายเพศ-วัย ความกลัวที่นำเสนอต้องไม่ใช่รูปแบบความกลัวที่สมจริง หรือเน้นให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวจนไม่ต้องการเล่นบ้านผีสิง ผู้ออกแบบเนื้อหาในบ้านผีสิงต้องมีความสามารถในการสื่อสารออกแบบเนื้อหาให้มีความพอเหมาะ สามารถเปลี่ยนความกลัวให้กลายเป็นความสนุกได้

6.3.1.2 จากการศึกษาพบว่า บ้านผีสิงไม่ใช่พื้นที่ในการสื่อสารเฉพาะความกลัวเกี่ยวกับผี หรือโลกหลังความตายเพียงอย่างเดียว แต่ควรมีการประกอบสร้างอารมณ์ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสุข เช่น การสร้างบรรยากาศที่ผู้เล่นถูกไล่ล่าสลับกับการหลอกผี ซึ่งเป็นการสร้างอารมณ์ตื่นเต้น ตกใจ หวาดกลัว และสนุกให้เกิดขึ้น และควรนำเสนอเนื้อเรื่องที่คล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์ที่มีระดับขึ้น-ลง เพื่อไม่ให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเหนื่อยจนเกินไปในการเล่นบ้านผีสิง

6.3.1.3 บ้านผีสิงระดับมืออาชีพที่นำทุนวัฒนธรรมของไทยมาประกอบสร้างเป็นพื้นที่ความจริงเสมือนเป็นสินค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ยังมีไม่มากนัก ทั้งที่ทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณของไทยมีเป็นจำนวนมาก ผู้ออกแบบบ้านผีสิงยังสามารถนำวัตถุดิบดังกล่าวมาประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริงขึ้นมา เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้

6.3.1.4 พื้นที่เหนือจริงของบ้านผีสิง หรือสวนสนุก เป็นสื่อที่สามารถสร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขต ผู้เข้ารหัสความหมายสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อการสื่อสารกับผู้เล่นได้ดีที่สุด โดยสามารถผสมผสาน ออกแบบการสื่อสารผ่านทางผัสสะทั้งห้าได้พร้อมกัน เพื่อเพิ่มบรรยากาศความสมจริง และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นได้มากที่สุด

6.3.1.5 ผู้เล่นชาวไทยไม่ได้มีความชื่นชอบ หรือกลัวการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมากนัก โดยจะชื่นชอบความรู้สึกใกล้ชิดกับบรรยากาศ และการสื่อสารที่ตัวละครมีความใกล้ชิด และฉากที่มีลักษณะทางกายภาพที่สามารถสัมผัสได้มากกว่า

6.3.2 ข้อเสนอแนะการวิจัยในอนาคต

6.3.2.1 การศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษาการถอดรหัสความหมายเฉพาะผู้เล่นชาวไทยเท่านั้น ซึ่งสามารถศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวต่างชาติเพิ่มเติมได้เพื่อความเข้าใจถึงการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวได้มากยิ่งขึ้น และหากสามารถเปรียบเทียบการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวไทยกับชาวต่างชาติ อาจจะทำให้พบประเด็นการถอดรหัสความหมายในลักษณะเดียวกัน หรือพบปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถอดรหัสความหมายเพิ่มเติมเพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อไป

6.3.2.2 ผู้ที่สนใจศึกษาถึงพลังของการเล่าเรื่องและพลังในการสร้างความจริงเสมือนจริงจากสัญญาณต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างความกลัว สามารถทำการศึกษาเพิ่มเติมได้ในบ้านผีสิงที่ไม่ใช่คนแสดง แต่ได้รับความนิยมและเป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่น เพื่อทราบองค์ความรู้ในการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวได้ดียิ่งขึ้น

6.3.2.3 การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างพื้นที่ความจริงเสมือนผ่านการประกอบสร้างพื้นที่บ้านผีสิงทางกายภาพ ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถศึกษาถึงการสร้างความจริงเสมือนในสื่ออื่น ๆ เช่น ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น และสามารถเปรียบเทียบถึงปัจจัยที่มีความเหมือนหรือแตกต่างกับการประกอบสร้างความกลัวในบ้านผีสิงปกติได้เช่นกัน

6.3.2.4 งานวิจัยนี้มีขอบเขตการวิจัยระหว่างเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) จึงเป็นที่น่าสนใจว่าในช่วงหลังจากที่สถานการณ์การแพร่ระบาดสิ้นสุดลง ธุรกิจบ้านผีสิงซึ่งได้รับผลกระทบเป็นอย่างมากจะมีการปรับตัวเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตต่อไปอย่างไร

รายการอ้างอิง

หนังสือ

- กฤษดา เกิดดี. (2541). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. ห้องภาพ
สุวรรณ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. เอ็ดดิสันเพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*. มหาวิทยาลัยสุโขทัย
ธรรมาธิราช.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับ
สื่อสารศึกษา*. อินทนิล.
- กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2552). *หลอน รัก ลับสน ในหนังไทย : ภาพยนตร์ไทยใน
รอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547). กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุค
หลังสมัยใหม่*. ศยาม.
- คมกฤษ อยู่เต็กเค่ง. (2560). *การตะ-สยาม? ผี พราหมณ์ พุทธ?*. มติชน.
- เจือ สตะเวทิน. (2517). *คติชาวบ้านไทย*. สุทธิสารการพิมพ์.
- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2546). *ปริทรรศน์วรรณกรรมไทยสมัยใหม่*. น. มูลนิธิสถาบันวิชาการ 14 ตุลา.
- นที ลานโพธิ์ และเทพนภา ศิวบุตร. (2556). *ตำนานผีปอบ*. อนิเมทกรุ๊ป.
- นพพร ประชากุล. (2542). *การเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน
ใน อุบล รัตน์ ศิริยุศศักดิ์ และคณะ. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และ
ศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ ข่าว และโฆษณา.
โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- นิพัทธ์พร เพ็งแก้ว. (2562). *จารึกของแผ่นดิน*. ศยาม.
- พิเชษฐ สายพันธ์. (2544). *ผีผู้ไท : ความหมายในความตายและตัวตน*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2550). *เอกสารสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์
เบื้องต้น*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2545*. นานมีบุ๊ค.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. ราชบัณฑิตยสถาน.
- ส.พลายน้อย. (2552). *ตำนานผีไทย*. พิมพ์คำ.

- สมสุข หินวิมาน. (2558). *อ่านทีวี: การเมืองวัฒนธรรมในจอโทรทัศน์*. พารากราฟ.
- สรณัฐ ไตลังคะ. (2560). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เสถียร โกเศศ (2553). *ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต การเกิด การตาย ปฏิกเรื้อน แต่งงาน*. ศยาม.
- เอนก นาวิกมูล. (2549). *เปิดตำนานแม่นากพระโขนง*. มติชน.

บทความวารสาร

- กัมปนาท ขำแก้ว. (2559). ปฐมบทแห่งความน่าสะพรึงกลัว พัฒนาการของผีไทย “ผีบุพกาล”สู่ “ผีพาณิชย์”. *รัฐมิแล*, 37(3), 63 – 87.
- ดวงกมล ศรีประเสริฐ. (2561). อำนาจแพทย์และความสัมพันธ์ระหว่างแพทย์กับผู้ป่วย. *วารสารธรรมศาสตร์*, 37(1), 78-95.
- ต้องรัก จิตรบรรเทา. (2560). บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, 10(2), 275-285.
- ปิลันลน์ ปุณณประภา และสามินี รัตนยงค์ไพโรจน์. (2559). ภาพยนตร์ผีไทย: ภาพมายาแทนความฝันของผู้ชม. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 4(2), 8-15.
- พัฒนา มิตรภักดี. (2561). Creative Economy in Action. *คิด*, 9(12), 14-15.
- พรพิชชา บุญบรรจง. (2554). *การประกอบสร้างมายาคติ “ความเป็นเมีย” ในเรื่องแม่นาก*. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 6(1), 79 – 100.
- พระปลัดวีระชนม์ เขมวีโร, ธนันต์ชัย พัฒนะสิงห์, มณฑิรา สะแกทอง, รังสิทธิ วิทกเห็น และสงวน หล้าโพนทัน. (2560). คติความเชื่อที่ปรากฏในพิธีกรรมของชาวจังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร.*, 5(2), 123-132.
- พระมหานฤตล มหาปัญญา, สมจันทร์ ศรีปรัชยานนท์ และอาภากร ปัญโญ. (2562). สืบแพร่: การสืบสานคติความเชื่อและพิธีกรรมงานศพในเขตเทศบาลตำบลบ่อแฮ้ว อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 8(1), 24-32.
- วิศา จันทรขำ (2560). การเปรียบเทียบความหมายผีในรายการโทรทัศน์ “คนอวดผี” กับความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย. *วารสารการสื่อสารมวลชน*, 5(2), 46-70.
- สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์. (2555). ความกลัว: เรื่องที่ไม่น่ากลัว. *ศิลปศาสตร์ปริทัศน์*, 7(13), 62-75.

วิทยานิพนธ์

- กฤษณา จิรทิวาธวัช. (2558). *เที่ยวเมืองไทยเหมือนไปเมืองนอก: ปฏิสัมพันธ์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยกับฮิมพาร์คแนวยุโรป* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉัตรวิภา ภูวน. (2555). *อัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ทศพร กรกิจ. (2550). *การสร้างความสำเร็จใน "หนังผี" อเมริกัน เกาหลี และไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทอปัต เอี่ยมอุดม. (2554). *คุณลักษณะของภาพยนตร์ผีตลกไทย ลักษณะชนชั้นและอุดมการณ์ชนชั้นทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีตลกไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ธนวรรณ นิธิพานันท์. (2558). *กระบวนการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว: ศึกษากรณีเพลินวาน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนัท อนุรักษ. (2555). *มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤชิต เสงวัฒนาภา. (2559). *การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน "หนังผี" ไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรัชญา ทองชุม. (2557). *การสร้างเสียงในตระกูลหนังผีไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พระชาญชัย ชยเมธี. (2556). *บทบาทของลัทธิเพื่อพิทักษ์ศาสนา : กรณีศึกษาในเขตเทศบาลตำบลหลวงใต้ อำเภองาว จังหวัดลำปาง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พรรณราย โอสถาภิรัตน์. (2543). *นางนาค: การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอดนิยม* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลักษณีย์ ทรงแสงไชย. (2552). *การออกแบบสารด้วยแสงในการสร้างสรรค์การแสดงโขนร่วมสมัย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรท สวนดอก. (2549). *การสื่อความหมายตรรกะการบริโภคของงานมหกรรมแสดงสินค้า* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วิสิฐ อรุณรัตน์นันท. (2552). *การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ*
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วุฒินันท์ สุนทรขจิต. (2550). *ร้านอาหารญี่ปุ่นสมัยใหม่: พื้นที่การสื่อสารความหมายอัตลักษณ์และ*
ความเป็นญี่ปุ่น [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โสภิตา นันทพรภิรมย์. (2548). *ความกลัวปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์
- ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรณิชา เจริญสุข. (2562). *ความสัมพันธ์ของคนกับผีในภาพยนตร์ผีไทย กรณีศึกษาภาพยนตร์ตระกูล*
ปอบ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- คนกรุงเก่าเล่าเรื่อง. (2556). *ศาลเพียงตา*. <https://www.facebook.com/222751037736632/posts/637045099640555>
- โฆสิต ทิพย์เทียมพงษ์. (2561). *มอง “การนับถือผีแบบไทย” ตามกรอบญี่ปุ่น*. <https://mgronline.com/japan/detail/9610000065748>
- ซัชรพล เพ็ญโฉม. (2559). *เรื่องผีแบบไทย ๆ...ทำไมต้องเป็นผู้หญิง?*. <https://www.gqthailand.com/culture/article/ghost-thai>
- นครินทร์ วนกิจไพบูลย์. (2560). *‘สุริยาหีบศพ’ กิจการที่ไม่ได้หากินกับคนตาย แต่นั่นขายการบริการ*.
<https://thestandard.co/podcast/thesecondsauc03>
- น้ำปาย ไชยฤทธิ์. (2562). *Curse of the Naga : เมื่อ 2 ผู้กำกับหนังผีไทยไปออกแบบบ้านผีสิงที่*
สิงคโปร์. <https://adaymagazine.com/curse-of-the-naga>
- แนวหน้า. (2562). *กลิ่นรูป ควันเทียน กลิ่นดอกไม้ บ่งบอกถึงภพภูมิของวิญญาณ: หลวงพ่อฤๅษีลิงดำ*.
<https://www.naewna.com/likesara/399318>
- ประชาชาติธุรกิจ. (2561). *นุศาคิริสัง “เลเจนด์สยาม” เปิดตลาดท่องเที่ยวพญา*.
<https://www.prachachat.net/tourism/news-206610>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2564). *“Legend Siam” เที่ยวสนุกหลากหลายยุคสมัย อิมพาร์คสไตล์ไทยแห่งพญา*.
<https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *ผี*. <http://www.royin.go.th/dictionary>
- พรรณพร กะตะจิตต์. (2561). *วิทยาศาสตร์เบื้องหลังผู้ที่ชื่นชอบความกลัว*.
<https://www.scimath.org/article-science/item/7829-2018-01-10-09-00-11>

- เมืองโบราณ. (2561). มหัทศจรยแห่งเอเชีย สรวงสวรรคแห่งองค์อินทร์. <https://erawanmuseum.com/history>
- เมืองพัทยา. (2563). ประวัติเมืองพัทยา. <https://www.pattaya.go.th>
- ยุทธ โตดิเทพ. (2555). “อาชี” บรมครูแห่งสรรพวิชา. <https://www.komchadluek.net/amulet/123412>
- รัชตะ จิงวิวัฒน์. (2565). ก๊วนป่วนยุโรป กับข้อเท็จจริง “ไวกิง” ไม่เคยเรียกตัวเองว่าไวกิง? ทำไมเดินทาง-ปล้นไปทั่ว?. https://www.silpa-mag.com/history/article_29401#google_vignette
- สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. (2014). โรคกลัวอย่างรุนแรง. https://www.facebook.com/ThaiPsychiatricAssociation/photos/a.499791366791551/615862771851076/?type=3&locale=th_TH
- สำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก. (2561). แผนปฏิบัติการการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยว ในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก. <https://www.eeco.or.th>
- อรรธรณ บัณจิตกุล. (2546). ผี! วิญญาณ และความผูกพัน โดย เหม เวชกร. <http://info.gotomanager.com/news/details.aspx?id=6976>
- อิง ทิง เสียว. (2560). หลักสูตร สอนคนให้เป็นผี!!! | อิงทิงเสียว | 18/11/17 | ช่อง 8. <https://www.youtube.com/watch?v=J6JRtHiFU1s>
- แอตสยามทัวร์. (2563). คู่มือเที่ยว พัทยา ฉบับสมบูรณ์. <https://www.atsiamtour.com/gallery/135>
- AllCreativeTeam. (2018). วัฒนธรรมเรื่องผีและวิญญาณของจีน. <https://www.allmagazineonline.com>
- Aom. (2018). 100 Years of Men's Fashion กับสไตล์การแต่งตัวของสุภาพบุรุษรุ่นสู่รุ่น. <http://www.menoption.com/4920>
- Free spirit club. (2018). รู้จักความกลัว. <https://www.myfree spirit.net/archives/442>
- Legend Siam. (2019). คุณเคยเห็นภาพถ่ายจากมุมสูงของ 'โซนภูมิแผ่นดิน' หรือยัง... <https://www.facebook.com/legendsiampattaya/photos>
- Mover. (2017). ‘เอี้ยมยีนส์’ แฟชั่นคลาสสิกที่ไม่ว่ายุคไหนใครใส่ก็ดูดี. <https://mover.in.th/m-article/bib-overalls-and-coveralls>

- Natshiza. (2017). *ตำนานของแม่มด*. <https://bubuand.somsri.wordpress.com/2017/01/10/ตำนานของแม่มด>
- Potatotechs. (2017). *อยากรู้ไหม? ทำไมเราถึงชอบดูหนังสยองขวัญ*. <https://www.potatotechs.com>
- Putic, G. (2015). *นักวิจัยในสวิตเซอร์แลนด์ชี้ว่าผีไม่มีจริง แต่เกิดจากสมองแปลงสัญญาณผิดพลาด*. <https://www.voathai.com/a/science-stories-ghosts-tk/2597444.html>
- Sanook.com. (2020). *ฉากสะตู่ “ตู่แซ่” (Jump Scare) ในหนังผี อันตรายต่อหัวใจหรือไม่ ?*. <https://www.sanook.com/health/17977>
- Sanook.com. (2021). *ย้อนรอยตำนานหนังผีไทย “บ้านผีปอบ” กับเจ้าแม่ผีปอบ “หน้อย ญัฐนี”*. <https://www.sanook.com/movie/108969>
- Sirirak. (2020). *ความเชื่อเรื่องโลงศพ*. <https://www.pantha.chok.co.th/article/8170>
- SuansanookTH. (2018). *บ้านแม่นาค*. <https://th-th.facebook.com/SuansanookTH>
- Suansanook Thai. (2019). *5 บ้านผีสิง “ต้องห้ามพลาด” ในประเทศไทย*. <https://www.facebook.com/SuansanookTH/posts/89672447735.8643>
- Thaihorrorstory. (2016). *ประวัติผีนางรำ*. <https://thaihorrorstory.wordpress.com/2016/09/29>
- Tnews. (2017). *เปิดตำนาน “ผีปอบ” ตอนเป็นคนใช้คุณไสยในทางชั่ว...ข้อพิสูจน์ว่าแม่มจะมีฤทธิ์อาคมเพียงใด แต่ไม่มีใครหนีกรรมพ้น !*. <https://www.tnews.co.th/variety/331674>
- Voathai. (2017). *ไขความลับ... กลไกร่างกายกับ “ความกลัว”*. <https://www.voathai.com/a/the-physiology-of-fear/4093284.html>
- Weerati. (2020). *ผีตายทั้งกลมทำไมถึงเฮี้ยน ทำไมคนท้องถึงคลอดลูกแล้วตาย*. <https://th.theasianparent.com/why-female-pregnant-ghost-or-scary>
- Wikipedia. (2016). *รอยัลการ์เดนพลาซา พัทยา*. https://th.wikipedia.org/wiki/รอยัลการ์เดนพลาซา_พัทยา

ภาพ

- นาทนาม ไวยหงษ์. (2563). *McKamey Manor บ้านผีสิงเขย่าขวัญ โหดเลือดสาด ทำทนายจิตแข็ง ซ็อกตายไม่รับผิดชอบ*. Gqthailand. <https://www.gqthailand.com/culture/article/mckamey-manor-america-most-extreme-haunted-house>

- ผู้จัดการออนไลน์. (2562). “Legend Siam” เที่ยวสนุกหลากหลายยุคสมัย ชิมพาร์คล์สไตล์ไทยแห่งพัทยา. ผู้จัดการออนไลน์. <https://mgronline.com/travel/detail/9620000055196>
- พีเพิร์น 108Life. (2563). พีเพิร์นตะลุยบ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุด. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=nM_gOkBChbE
- ยูโฮเทลรีสอร์ท. (2563). รอยัล การ์เด้น พลาซ่า. Uhotelsresort. <https://www.uhotelsresorts.com/th/upattaya/attractions/royal-garden-plaza>
- Bearhug. (2019). พากันต๋มาเข้าบ้านผีสิงตามคำเรียกร้อง *สุดท่ายกตัวเอง* (บ้านผีสิงริบลิส์). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ran644ONJs4&t=697s>
- BNK48. (2019). BNK48 Show EP12 Break02. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=yhj_O7VtFbE
- Brown, H. (2018). *Is The Texas Chainsaw Massacre’s Leather face A Woman?*. Screengeek. <https://www.screengeek.net/2018/08/11/leatherface-woman-texas-chainsaw-massacre-theory>
- Familydaysout. (2020). *Ripleys Haunted Adventure*. Familydaysout. <https://www.familydaysout.com/attractions-usa/ripleys-haunted-adventure>
- Gatlinburg-attractions. (2020). *Explore your Nightmare!*. Gatlinburg-attractions. <https://www.gatlinburg-attractions.com/attraction/ripleys-haunted-adventure>
- Haunts and Amusements!. (2018). *H.D. Walkthrough Highlights of Ripley's Haunted Adventure in Gatlinburg!*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=u1CdSwqlqiE&t=20s>
- Kruse, C. (2018). *The Strange but true. History of Robert Ripley*. Ripleys. <https://www.ripleys.com/weird-news/robert-ripley-history>
- Kyutae Oppa. (2019). เกาหลีเข้าบ้านผีสิงคนเดียว!!! เกาหลีเที่ยวคนเดียว Ep.02 HAUNTED ADVENTURE Ripley's. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_Jog4i-v-yTk&t=837s
- Legend Siam. (2019). บ้านแม่นาค บ้านผีสิงสไตล์ไทยแห่งเดียวในโลก. Facebook. https://www.facebook.com/legendsiampattaya/posts/902742090110263/?paipv=0&eav=AfYsnDlIfKzKqSzQoMFn5W_oziKZpQd1tjZdmNB48qW5ZpXkiP3WiUNLvQf01QFTVs&_rdr

- Legend Siam. (2019). *บ้านแม่นาค*. Facebook. <https://www.facebook.com/photo?fbid=872616793122793&set=pcb.872617019789437>
- Legend siam pattaya. (2019). *สวนสนุก สถานที่ถ่ายรูปแบบไทยย้อนยุค เปิดใหม่ Legend Siam พัทยา*. Pantip. <https://pantip.com/topic/39108673>
- Relaxgatlinburg. (2020). *Ripley's Haunted Adventure*. Relaxgatlinburg. <https://relaxgatlinburg.com/visits/ripleys-haunted-adventure/>
- RenownTravel. (2020). *Ripley's Haunted Adventure*. Renowntravel. <https://www.renown-travel.com/daytripsattaya/ripleys-haunted-adventure.html>
- Ripley. (2020). *Attraction*. Ripleys. <https://ripleysthailand.com>
- Ripley. (2020). *A Century of Strange*. Ripleys. <https://www.ripleys.com/a-century-of-strange>
- Sanook. (2015). *บ้านผีสิงที่ถูกทำลาย ผีแม่ลูกจูงอนร้ายสุดขีด! Juon 4 : The Final Curse*. Sanook. <https://www.sanook.com/movie/55441>
- Sanook. (2017). *รีวิว COCO ระหว่างความฝันและครอบครัว*. Sanook. <https://www.sanook.com/movie/73989>
- Sistacafe. (2016). *กล้าเล่นมัย 4 บ้านผีสิงสุดสยองขวัญ! ในประเทศไทย*. Sistacafe. <https://v1.sistacafe.com/summaries/12552>
- Suansanook. (2017). *บ้านผีสิง - Ghost House | สวนสนุก YoYo Land ซีคอนนครินทร์*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=GRiHvqm7tm4>
- Sun, S. (2021). *รวมตำนานผีไทยสุดหลอน ต้อนรับวันฮาโลวีน*. Promotions. <https://promotions.co.th/%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%88%E0%B8%95%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%94/%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A3/promotion-events/a-collection-of-thai-ghost-legends.html>
- Thaiticketmajor. (2019). *เปิดแล้ว! MYSTERY MANSION รถไฟผีสิงแบบห้อยขาแห่งเดียวในไทยที่เอเชียที่ค*. Thaiticketmajor. <https://www.thaiticketmajor.com/variety/travel/11186>
- Thecarpetbagger. (2020). *Ripley's Haunted Adventure - Gatlinburg, TN*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2rPjiFcVB-c>

Viator. (2020). *Ripley's San Antonio Haunted Adventure Haunted House*. Viator.
<https://www.viator.com/en-GB/tours/San-Antonio/Ripleys-Haunted-Adventure-Haunted-House/d910-182384P3>

Books

Alves, M. H. M. (1985). *State and Opposition in Military Brazil*. University of Texas Press.

Ang., I. (1985). *Watching Dallas : Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Methuen.

Bourdieu, P. (1986). *Distinction : A Social Critique of the Judgement of Taste*. Routledge.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). The University of Michigan Press.

Bourdieu, P. (1986). *The Forms of Capital*. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258).

Bowen, J. J. (2011). *Religions in Practice: An Approach to the Anthropology of Religion*. Prentice Hall.

Boyle, M., & Johnstone, L. (2020). *A Straight Talking Introduction to the Power Threat Meaning Framework: An Alternative to Psychiatric Diagnosis*. PCCS Books.

Bryman, A. (1995). *Disney & His Worlds*. Routledge.

Furedi, F. (2006). *Culture of Fear Revisited*. Continuum.

Gilbert, G. (1947). *Nuremberg Diary*. Farrar, Straus and Company.

Graham, J. (1990). *Pictures on the Page*. The National Association for the Teaching of English.

Harris, D. (2005). *Key Concepts in Leisure Studies*. SAGE Publication Ltd.

Jenhin, J. M., & Pigram, J. J. (2003). *Encyclopedia of Leisure and Outdoor Recreation*. Routledge.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Malden (Donald Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell Publishers.

- McNeil, D. W., Vargovich, A. M., Ries, B. J., & Turk, C. L. (2012). *Anxiety and Fear. Encyclopedia of Human Behavior (Second Edition)*. Academic Press.
- Öhman, A. (2000). *Fear and anxiety: Evolutionary, cognitive, and clinical perspectives. Handbook of emotions*. The Guilford Press.
- Tororov, T. (1977). *The Poetics of Prose*. Blackwell.
- Tuan, Y., F. (2013). *10 Fear of Human Nature: Ghosts*. University of Minnesota Press.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*. John Murray.
- Whitehead, T. (1983). *Overcoming Common Problems Fear and Phobias*. Elite Printers.
- Yoshimi, S. (1992). *kuukan no jitsen : Toshi Shakaigaku ni okeru kuukan Gainen no Shakagaku no Frontier (The frontiers of Urban Sociology)*. Nihon Hyouron Sha.

Articles

- Andersen, M. M., Schjoedt, U., Price, H., Rosas, F. E., Scrivner, C., & Clasen, M. (2020). Playing With Fear: A Field Study in Recreational Horror. *Psychological Science*, 31(12), 1497-1510.
- Barrett, L. F. (2017). The theory of constructed emotion: An active inference account of inter caption and categorization. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 12(1), 1-23.
- Cabanas, E. (2018). Experiencing designs and designing experiences: Emotions and theme parks from a symbolic interactionist perspective. *Journal of Destination Marketing & Management*, 16(2), 1-10.
- Carleton, R. N. (2016). Fear of the unknown: One fear to rule them all?. *Journal of Anxiety Disorders*, 41, 5-21.
- Chesler, A.T., Szczot, M., Goebel, D.B., Čeko, M., Donkervoort, S., Laubacher, C., Bönnemann, G. B. (2016). The Role of PIEZO2 in Human Mechano sensation. *The New England Journal of Medicine*, 9,(21), 1355-1364.
- Cixous, H. (1976). The laugh of the medusa. *Signs*, 1(4), 875-888.

- Clasen, M., Kjeldgaard-Christiansen, J., & Johnson, J. A. (2018). Horror, personality, and threat simulation: A survey on the psychology of scary media. *Evolutionary Behavioral Sciences*, 14(3), 213–230.
- Clasen, M., Christiansen, J., & Johnson, J. A. (2020). Horror, personality, and threat simulation: A survey on the psychology of scary media. *Evolutionary Behavioral Sciences*, 14, 213–230.
- Clasena, M., Andersenb, M., & Schjoedtb, U. (2019). Adrenaline junkies and white-knucklers: A quantitative study of fear management in haunted house visitors. *Poetics*, 73, 61–71.
- Freud, S. (1919). The uncanny. The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud. *An infantile Neurosis and other works*, 17, 217–259.
- Freud, S. (1976). The uncanny. *New Literary History*, 7(3), 619–645.
- Garrido, M.C. (2014). Teatralidad y elementos fantásticos en las casas del terror. *Research Journal on the Fantastic*, 2, 129–158.
- Gullone, E. (2000). The Development of Normal Fear: A Century of Research. *Clinical Psychology Review*, 20, 429–451.
- Hernández, T. C. (2007). Rising bonds: wars, media propaganda, culture of fear and hedocynicism”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 13, 736–756.
- Hu, G. (2013). A Research Review on Theme Park. *Business and Management Research*, 2(4), 83–87.
- Ironside, M. (2019). Neurocognitive mechanisms of prefrontal stimulation. *L'Encéphale*, 45(2), 47–84.
- King, M. J. (2002). The Theme Park: Aspects of Experience in Four-Dimensional Landscape, *Material Culture*, 2, 1–15.
- Kreddig, N., & Hasenbring, M. I. (2017). Pain anxiety and fear of (re)injury in patients with chronic back pain: Sex as a moderator. *Scandinavian Journal of Pain*, 16, 105–111.

- Krisjanous, J. & Carruthers, J. (2018). Walking on the light side: Investigating the world of ghost tour operators and entrepreneurial marketing. *Qualitative Market Research*, 21(2), 232-252.
- Lang, A., Bradley, S. D., Sparks, J. V., Jr., & Lee, S. (2017). The Motivation Activation Measure (MAM): How well does MAM predict individual differences in physiological indicators of appetitive and aversive activation?. *Communication Methods and Measures*, 1(2), 113–136.
- Lee, Y. J. (2018). The Relationship between Tourist Experience and Memorability in a Haunted House. *Turkish Online Journal of Design, Art & Communication*, 8, 1524-1531.
- Lee, Y. (2021). Tourist behavioural intentions in ghost tourism: The case of Taiwan. *International Journal of Tourism Research*, 23(5), 958-970.
- Milman, A., & Tasci, A. D. (2017). Exploring the experiential and socio demographic drivers of satisfaction and loyalty in the theme park context. *Journal of Destination Marketing & Management*, 8, 385-395.
- Morin, O., Acerbi, A., & Sobchuk, O. (2019). Why people die in novels: Testing the ordeal simulation hypothesis. *Palgrave Communications*, 5(62), 1-10.
- Ong, C. & Jin., G. (2017). Simulacra and simulation: double simulation at a North Song Dynasty theme park. *Tourism Geographies*, 19(2), 227-243.
- Persinger, M. A. (1983). Religious and Mystical Experiences as Artifacts of Temporal Lobe Function: A General Hypothesis. *Perceptual and Motor Skills*. 57(3), 1255–1262.
- Pharino, C. & Pearce, P. (2020). Paranormal Tourism Planning: Stakeholder Views on Development in South East Asia. *Tourism Planning & Development*, 17(3), 313-334.
- Pikkemaat, B., & Schuckert, M. (2007). Success Factors of Theme Parks: An Exploratory Study. *Tourism*, 55(2), 197-208.
- Pretes, M. (1995). Postmodern tourism: The Santa Claus industry. *Annals of Tourism Research*, 22(1), 1–15.

- Prohászková, V. (2012). The Genre of Horror. *American International Journal of Contemporary Research*, 2(4), 132-142.
- Rachman, S. (1977). The conditioning theory of fear-acquisition: a critical examination. *BehavRes Ther*, 15, 375-387.
- Robinson, T., Callahan, C., & Evans, K. (2014). Why Do We Keep Going Back? A Q Method Analysis of Our Attraction to Horror Movies. *Operant Subjectivity*, 37(1/2), 41-57.
- Wong, K. F. (2000). Nang Nak : The Cult and Myth of a Popular Ghost in Thailand. *Thai Folklore: Insights into Thai Folk Culture*, 123-142.
- Wright, D. W. M. (2018). Terror park: A future theme park in 2100. *Futures*, 96, 1-22.
- Wu, H., Li, M., & Li, T. (2018). A Study of Experiential Quality, Experiential Value, Experiential Satisfaction, Theme Park Image, and Revisit Intention. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 42(1), 26-73.
- Wu, Y., Klahm, C. F., & Atoui, N. (2017). Fear of crime among Arab Americans in a culture of fear. *Ethnic and Racial Studies*, 40(14), 2481-2500.
- Zald, D. H. (2003). The human amygdala and the emotional evaluation of sensory stimuli. *Brain Research Reviews*, 41(1), 88-123.
- Zang, Y., & Liu, L. (2020). *Study on the History, Current Situation and Countermeasures of Meteorological Theme Parks*. *Meteorological & Environmental Research*, 11(4), 5-63.
- Zhang, W. (2009). How Do We Think about Death? A Cultural Glance of Superstitious Ideas from Chinese and Western Ghost Festivals. *International Education Studies*, 2(4), 68-71.

Thesis

- Baker, C. (2018). *Exploring a Three-Dimensional Narrative Medium: The Theme Park as "DeSprookjessprokkelaar," The Gatherer and Teller of Stories* (Thesis, Doctor of Philosophy (PhD). University of Central Florida.

- DeMeo, E. (2014). *Making the Magic: How Public Relations is Handled at the Disney Parks* (Master of Fine Arts in Communication). Liberty University.
- Fu, X. (2016). *HORROR MOVIE AESTHETICS: How color, time, space and sound elicit fear in an audience* (Master of Fine Arts in Information Design and Visualization). Northeastern University.
- Yeh, S.-S. (Sam). (2008). *Visitors to a Theme Park - Motives and Satisfaction: The Case of Janfusun, Taiwan* (Thesis, Doctor of Philosophy (PhD)). The University of Waikato.

Electronic Media

- Adetunji, J. (2020). *Vampire myths originated with a real blood disorder*. <https://theconversation.com/vampire-myths-originated-with-a-real-blood-disorder-140830>
- Allain. (2021). *Ripleys Haunted Adventure TN – Full Review*. <https://www.thescarefactor.com/ripleys-haunted-adventure-tn-review-2018>
- Callahan, C. (2019). *What Makes The Texas Chain Saw Massacre So Damn Good?*. <https://horrorobsessive.com/2020/01/01/what-makes-the-texas-chain-saw-massacre-so-damn-good-part-2>
- Faktorovich, A. (2018). *Interview with Edward Meyer, Vice President of Ripley's Believe It or Not!*. <https://anaphoraliterary.com/journals/ccr/interview-with-meyer-ripleys>
- Ferreira, N. M. (2019). *Color Psychology : Hoe Color Meanings Affect*. <https://www.oberlo.com/blog/color-psychology-color-meanings>
- Ferro, S. (2014). *How to Design a Truly Terrifying Haunted House*. <https://www.youtube.com/watch?v=cpxXQKX19QU>
- Haunted House Association. (2011). *Haunted House Information*. <https://www.hauntedhouseassociation.org>
- Heller, C. (2017). *A Brief History of the Haunted House*. www.sciencedaily.com/releases/2009/05/090503203738.htm

- Hoagland, J. (2017). *Zbigniew Brzezinski, foreign policy intellectual who served as Carter's national security adviser, dies at 89*. https://www.washingtonpost.com/national/zbigniew-brzezinski-foreign-policy-intellectual-who-served-as-carters-national-security-adviser-dies-at-89/2017/05/26/84cf5d5c-3f42-11e7-adba-394ee67a7582_story.html
- Kruse, C. (2018). *The Strange But True History of Robert Ripley*. <https://www.ripleys.com/weird-news/robert-ripley-history>
- Lati, M. (2019). *An 'extreme' haunted house requires a 40-page waiver. Critics say it's a torture chamber*. <https://www.washingtonpost.com/nation/2019/10/30/an-extreme-haunted-house-requires-page-waiver-critics-say-its-torture-chamber>
- Lewis, D. (2015). *This Haunted House is Actually a Lab for Studying Fear*. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/haunted-house-actually-lab-studying-fear-180957061>
- Massive Noise. (2018). *The Must See Top 31 Haunts Of 2018!*. <https://hauntedattraction.com/2018/10/18/the-must-see-top-31-haunts-of-2018>
- MasterClass. (2021). *Round vs. Flat Characters: Definition, Differences, and Examples of Flat and Round Characters in Fiction*. <https://www.masterclass.com/articles/round-vs-flat-characters-in-fiction>
- Mckendry, B. (2018). *The History of Haunted Houses*. <https://www.americahaunts.com/ah/facts>
- Nate, N. (2012). *The Sixth Sense, the Story, and the Cliché*. <https://www.themedattraction.com/themed-attraction-design-part-three-the-sixth-sense-the-story-and-the-cliche>
- Nichol, M. (2013). *7 Types of Narrative Conflict by Mark Nichol*. <https://tysonadams.com/2013/04/02/7-types-of-narrative-conflict-by-mark-nichol>
- Nippon.com. (2016). *Gomi Hirofumi and Japan's Scariest Haunted Houses*. https://www.nippon.com/en/views/b05501/?cx_recs_click=true

- Rapp, J. (2018). 'Darkitecture': The art and psychology of haunted house design. <https://edition.cnn.com/style/article/haunted-houses-architecture-psychology/index.html>
- Ripleys. (2020). *A Century of Strange*. <https://www.ripleys.com/a-century-of-strange>
- Ripleyentertainment. (2020). Do you dare to take a tour?. <https://www.Ripleyentertainment.com/brands/haunted-adventure>
- Sandwell, I. (2022). *The surprisingly complicated Texas Chainsaw Massacre timeline, explained*. <https://www.digitalspy.com/movies/a39107681/texas-chainsaw-massacre-timeline-films-explained>
- Thomson, N. (2013). *The Unbelievable Mr. Ripley*. <https://www.vanityfair.com/culture/2013/05/robert-ripley-believe-it-or-not>





ภาคผนวก ก

แบบบันทึกการสังเกต (Observed Form) งานวิจัย “บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว”

สถานที่ ☐ Ripley's Haunted Adventure พัทยา

วันที่.....เวลา.....น.

☐ บ้านแม่นาค

เล่นครั้งที่..... จำนวนผู้เล่น.....คน

ลำดับ ที่	ฉาก	อุปกรณ์ ประกอบ ฉาก	การสร้างความน่ากลัว										
			เนื้อเรื่อง	ตัวละคร	ท่าทาง	บทพูด	การ แสดงออก ของผู้เล่น	เสียงที่ ปรากฏ	แสง/สี	ดนตรี	รส	กลิ่น	ระดับ ความ น่ากลัว
				-คนแสดง -หุ่น									

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์ (ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านบ้านผีสิง)
เรื่อง บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

- 1.1 เพศ
- 1.2 อายุ
- 1.3 อาชีพ / ตำแหน่ง
- 1.4 ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมสวนสนุก / บ้านผีสิง

ส่วนที่ 2 การออกแบบบ้านผีสิง

Ripley's Haunted Adventure

- 2.1 ต้นกำเนิดแนวคิดในการออกแบบความกลัวของที่นี่
- 2.2 เหตุใด Ripley ถึงเลือกสร้างบ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure ที่พัทยา
- 2.3 เกณฑ์ข้อกำหนดจากอเมริกามีอะไรบ้าง เกณฑ์ใดที่ส่งผลต่อองค์ประกอบของทฤษฎีการเล่าเรื่อง (โครงเรื่อง/ แก่นความคิด / ตัวละคร / ฉาก)
- 2.4 มีการออกแบบพื้นที่/ ฉาก อย่างไร วางแผนนำเสนออย่างไร
- 2.5 เหตุใดถึงผูกเรื่องราว จำเป็นต้องมีเรื่องราวหรือไม่ นำมาจากเรื่องจริง?
- 2.6 การเล่าเรื่อง ผูกเรื่องมีความสำคัญแค่ไหน คิดว่าบ้านผีสิงจำเป็นต้องมีโครงเรื่องหรือไม่
- 2.7 มีการคำนึงถึงการเล่าเรื่อง, เนื้อเรื่องอย่างไรบ้าง
- 2.8 สามารถเล่าเรื่องความน่ากลัวผ่านอะไรได้บ้าง (ด้านภาพ/ เสียง/ กลิ่น/ จังหวะ

ในการหลอก)

- 2.9 มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาช่วยในการเล่าเรื่องหรือไม่
- 2.10 การอบรมนักแสดงจากสถาบัน Ripley
- 2.11 การออกแบบฉาก
- 2.12 ข้อจำกัด/ อุปสรรคในการออกแบบบ้านผีสิง
- 2.13 คิดว่าบ้านผีสิงต้องมีการกำหนดการเล่าเรื่องหรือไม่ การออกแบบตัวละคร ฉาก มีความสำคัญเพียงใด

2.14 ข้อได้เปรียบของ Ripley's Haunted Adventure เมื่อเทียบกับบ้านผีสิงที่อื่น ๆ

2.15 มีการปรับเปลี่ยนพื้นที่/ การออกแบบ /เนื้อเรื่อง ในแต่ละปีหรือไม่

2.16 การออกแบบอะไรยากที่สุด คิดว่าองค์ประกอบอะไรสำคัญที่สุดที่ทำให้บ้านผีสิงประสบความสำเร็จ

2.17 คำแนะนำในการออกแบบบ้านผีสิงให้น่ากลัว อะไรคือสิ่งสำคัญ ในฐานะผู้ออกแบบให้ความสำคัญกับอะไรมากที่สุด

บ้านแม่นาค

2.1 ออกแบบจากนักคิดคนเดียวหรือทีมงานเป็นกลุ่ม

2.2 สาเหตุที่เลือกตำนานแม่นาค มาสร้างเป็นบ้านผีสิง

2.3 กังวลเรื่องคนต่างชาติไม่เข้าใจเรื่องราวหรือไม่

2.4 มีการออกแบบพื้นที่/ ฉากต่าง ๆ อย่างไร วางแผนนำเสนออย่างไร

2.5 เหตุใดถึงผูกเรื่องราว จำเป็นต้องมีเรื่องราวหรือไม่ นำมาจากเรื่องจริง?

2.6 การเล่าเรื่อง ผูกเรื่องมีความสำคัญแค่ไหน คิดว่าบ้านผีสิงจำเป็นต้องมีโครงเรื่องหรือไม่

2.7 มีการคำนึงถึงการเล่าเรื่อง, เนื้อเรื่องอย่างไรบ้าง

2.8 สามารถเล่าเรื่องความน่ากลัวผ่านอะไรได้บ้าง (ด้านภาพ/ เสียง/ กลิ่น/ จังหวะในการหลอก)

2.9 มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาช่วยในการเล่าเรื่องหรือไม่ ในเมื่อเป็นการจำลองเรื่องราวในอดีต

2.10 การจัดหานักแสดง และออกแบบตัวละคร

2.11 การออกแบบฉาก

2.12 ข้อจำกัด/ อุปสรรคในการออกแบบบ้านผีสิง

2.13 คิดว่าบ้านผีสิงต้องมีการกำหนดการเล่าเรื่องหรือไม่ การออกแบบตัวละคร ฉาก มีความสำคัญเพียงใด

2.14 ข้อได้เปรียบของ บ้านแม่นาค เมื่อเทียบกับบ้านผีสิงที่อื่น ๆ

2.15 มีการปรับเปลี่ยนพื้นที่/ การออกแบบ /เนื้อเรื่อง ในแต่ละปีหรือไม่

2.16 การออกแบบอะไรยากที่สุด คิดว่าองค์ประกอบอะไรสำคัญที่สุดที่ทำให้บ้านผีสิงประสบความสำเร็จ

2.17 คำแนะนำในการออกแบบบ้านผีสิงให้น่ากลัว อะไรคือสิ่งสำคัญ ในฐานะผู้ออกแบบให้ความสำคัญกับอะไรมากที่สุด

แบบสัมภาษณ์(ผู้เล่น)

เรื่อง บ้านผีสิง : พื้นที่การสื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

- 1.1 เพศ
- 1.2 อายุ
- 1.3 อาชีพ
- 1.4 ประสบการณ์พบเจอความตาย/ ผี
- 1.5 การชื่นชอบภาพยนตร์สยองขวัญ

ส่วนที่ 2 รูปแบบการเล่น

- 2.1 สาเหตุ/ วัตถุประสงค์ของการมาเล่นบ้านผีสิง
- 2.2 เล่นกับใคร
- 2.3 เคยมาเล่นก่อนหน้านี้หรือไม่ มาบ่อยแค่ไหน
- 2.4 เคยเล่นบ้านผีสิงที่อื่น ๆ หรือไม่
- 2.5 การซื้อของที่ระลึกกลับบ้าน

ส่วนที่ 3 การถอดรหัสความหมายของบ้านผีสิง

- 3.1 ชื่นชอบเรื่องราวที่ดำเนินหรือไม่ ฉาก/ เหตุการณ์ในบ้านที่ตกใจ/ น่ากลัวที่สุด
- 3.2 ประทับใจตัวละครไหนมากที่สุด/ ตัวละครไหนน่ากลัวที่สุด/ บทพูดน่ากลัวหรือไม่/

การแต่งกายของผีน่ากลัวและสมจริงหรือไม่

- 3.3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับฉาก น่ากลัวหรือไม่ ชื่นชอบหรือไม่
- 3.4 จุดจำสิ่งใดได้มากที่สุด (ที่ทำให้ตกใจ/ ตื่นเต้น/ กลัว)
- 3.5 กลัวผีประเภทใดมากที่สุด/ กลัวเมื่อผีมาทำ, หลอกอะไร
- 3.6 ชื่นชอบการดำเนินเรื่องโดยสับเร่ร่อนก่อนเข้าสู่บ้านผีสิงหรือไม่

- 3.7 เชื่อตำนานเล่าขานเรื่องผีเกี่ยวกับโกดังโรงศพผีสิง/ แม่นาคพระโขนงหรือไม่ เชื่อว่ามี

สถานที่จริงอยู่หรือไม่

- 3.8 โกดังโรงศพผีสิง/ บ้านแม่นาคพระโขนง สามารถสร้างบรรยากาศได้สมจริงและน่ากลัวหรือไม่

3.9 โกดังโรงศพผีสิง/ บ้านแม่นาคพระโขนง สามารถสร้างบรรยากาศได้เหมือนกับที่คาดคิดไว้หรือไม่ เหมือนหรือแตกต่างกับที่คิด/จินตนาการไว้

- 3.10 โกดังโรงศพผีสิง/บ้านแม่นาคพระโขนง สามารถสร้างพื้นที่และบรรยากาศที่น่ากลัวได้เหมาะสมแบบตำนานเรื่องเล่าในอดีต หรือเป็นบ้านผีสิงที่เกิดจากจินตนาการในยุคปัจจุบัน
- 3.11 ก่อนเข้าไปเล่น คาดเดาความน่ากลัวไว้อย่างไร
- 3.12 หลังจากเล่นเสร็จแล้ว รู้สึกอย่างไร น่ากลัวมากหรือน้อยกว่าที่คิดไว้หรือไม่
- 3.13 ผีช่างในโกดังโรงศพผีสิง/ บ้านแม่นาคพระโขนง และโลกความเป็นจริง อะไรน่ากลัวกว่ากัน
- 3.14 มีเอฟเฟค ฉาก หรือการเคลื่อนไหวของนักแสดงมาโดนร่างกายหรือไม่ / กลัว?
- 3.15 ได้กลิ่นอะไรที่ทำให้รับรู้ถึงความเป็นผี หรือทำให้รู้สึกกลัวหรือไม่
- 3.16 ได้ยินเสียงเพลงในบ้านผีสิงหรือไม่ ทำให้เกิดความรู้สึกเช่นไร
- 3.17 ได้ยินเสียงประกอบในบ้านผีสิงหรือไม่ ทำให้เกิดความรู้สึกเช่นไร
- 3.18 ช่วงเวลาที่ทุกอย่างเงียบ ทำให้กลัวหรือไม่
- 3.19 คิดว่าภายในบ้านผีสิงเป็นเวลากลางวัน กลางคืน หรือไม่สามารถระบุได้ ไร้กาลเวลา
- 3.10 แสงไฟ ความมืด-สว่าง เป็นอย่างไร ทำให้กลัวหรือไม่
- 3.11 เนื้อเรื่องของบ้านผีสิง เล่าจากมุมมองของใคร
- 3.12 จากประสบการณ์ตรงที่เคยพบเจอ หรือสัมผัสได้ถึงสิ่งที่คาดเดาว่าน่าจะเป็นวิญญาณหรือผีนั้น เคยได้พบเห็นผี หรือบรรยากาศ ภาพ เสียง เช่นเดียวกับในบ้านผีสิงหรือไม่ หรือเป็นรูปแบบอื่นที่แตกต่างออกไป

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ

นางสาวกมลชนก ยวดยง

วุฒิการศึกษา

ปีการศึกษา 2551: นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
(การสื่อสารมวลชน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2545 : วารสารศาสตรบัณฑิต
(วิทยุ-โทรทัศน์) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2556 – ปัจจุบัน

-อาจารย์ประจำสาขานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการ
จัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

พ.ศ.2553 – 2555

-ครีเอทีฟ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด
(มหาชน)

พ.ศ.2552 – 2553

-ผู้ช่วยรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมการ
ผลิตสื่อ สถาบันก้านตนา

พ.ศ.2546 – 2552

-นักเขียนบทละคร และบทสารคดีโทรทัศน์อิสระ